

第2学年 体育科学習指導案

日 時 令和4年6月8日(水) 4校時
対 象 第2学年1組34名
指導者 矢野 雄大

1 単元名

『みんなでボンバー!』(ゲーム ボールゲーム)

2 単元の目標

○簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすることができる。

【知識及び技能】

○簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えられることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

○運動遊びにすすんで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

【学びに向かう力、人間性等】

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none">・相手コートにボールを投げ入れたり、捕ったりしている。・ボールが飛んできたコースに入っている。	<ul style="list-style-type: none">・ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる規則を選んでいる。・ボールを投げたり捕ったりしたときに行った工夫を、動作や言葉で友達に伝えている。・得点をするための方法を選んでいる。・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝え合っている。	<ul style="list-style-type: none">・ボールゲームにすすんで取り組んでいる。・順番や規則を守り、誰とでも仲よくしている。・勝敗を受け入れている。・使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。・危険物がないか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

4 単元について

(1) 教材観

ボールゲームは、主に集団対集団で、得点を取るために友達と協力して攻めたり、得点されないように友達と協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動である。低学年では、ボールゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、攻めと守りに関する課題を解決するために、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームをして、中学年のゲームの学習につなげていくことが大切である。また、規則を守り誰とでも仲よく運動遊びをしたり、場の安全に気を付けたりすることなどもできるようにすることが求められる。

本単元は、児童に学習課題を提示し、個別最適な学び、協働的な学びを通して、主体的に課題を解決することで、チームの勝利を目指して学習活動に取り組んでいく。その学習過程で、ICTを効果的に活用し、学び合いながら、課題を解決しようとする力を育てていく。

(2) 児童の実態

本単元を行う前に実態調査を行ったところ、約9割の児童が「体育の学習が好き」と答えていた。しかし、「ボールを使った運動が好き」と答えた児童は約8割で、ボールを使った運動が好きではない理由として、「当たると痛い」「怖い」「当たってしまうかもしれない」「投げるのが難しい」といった回答があった。そのため、本単元では、ボール運動が苦手な児童も楽しんで取り組める工夫を考える必要がある。

また、児童はこれまでコラボノート®EX、Google Classroom、カメラ機能などのアプリケーションを活用し、ICTを活用した学習の振り返りや交流活動を行ってきた。学習場面において、少しずつICTを有効的に活用することができるようになってきた一方で、体育の学習においては、児童はこれまで一度もICTを活用した経験をしていない。本単元ではタブレットの動画機能を活用し、動画を見ながら振り返りを行うことで、自分や友達の動きを視覚的に捉える経験をさせていきたい。

5 研究主題との関連

(1) 主題に迫るための2つの手だて

研究主題に迫るために本単元における手だてや学習活動を以下に示す。

個別最適な学び

- ・タブレットを活用することで、自らの動きを視覚的に捉えながら課題の確認ができるようにする。
- ・用具を工夫し、簡易的な規則でゲームをすることで、ボール運動が苦手な児童やゲームの経験が少ない児童も楽しくゲームに参加することができるようにする。(*1)(*2)

協働的な学び

- ・児童に学習課題を提示し、タブレットを活用した動画を使った振り返りを行うことで、互いのよい動きを認め合うことができるようにする。
- ・児童に問題解決型の学習課題を提示し、ゲームの中での動きや振り返りの視点を明確にすることで、主体的に学び合うことができるようにする。

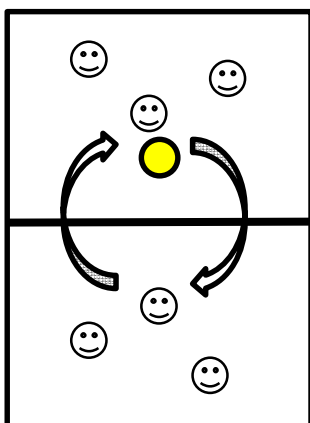
(*1)

○用具の工夫

本学級では、ボールを捕ることに恐怖心がある児童がいるため、ビニール袋に新聞紙を入れたボールを製作し、使用した。ビニール袋の中に軽い素材である新聞紙を入れることによって、滞空時間が長くなり、ボールを捕ることが易しくなると考えた。

(*2)

○規則の工夫



「みんなでボンバー！」<はじめの規則>

- ・1 チーム 3人
- ・1 ゲーム 前半3分 後半3分
- ・ルール ボールをあいてコートになげ入れる。
キャッチ→パス→なげ入れる。
- ・とくてん ボールがあいてコートにおちたら1点。
※落とされたチームからゲームをはじめる。

(2)ICT 活用の経過

タブレットの具体的な活用実態について以下の表にまとめた。

時期	ツール	内容
4月	カメラ	写真の撮影
5月	Google ドライブ Google Classroom コラボノート®EX	写真、課題の保存・共有 学習で使用する資料の配付、課題の提出、連絡帳 授業用ワークシート

6 単元の指導と評価の計画（8時間扱い 本時 6 / 8）

時	学 習 活 動	○評価規準【観点】★ICTの活用
1	○ボールを使った運動遊びをする。 ・簡単なボール操作や、相手コートにボールを投げ入れるゲームをする。	○ボールゲームにすすんで取り組んでいる。 ○危険物がないか、安全にゲームができるかなど場の安全に気を付けている。 【態】
2	○ボールを使った運動遊びをする。 ・簡単なボール操作や、相手コートにボールを投げ入れるゲームをする。	○勝敗を受け入れながらボールゲームに取り組んでいる。 【態】 ○ボールを投げたときに行った工夫を動作や言葉で友達に伝えている。 【思・判・表】
3	○試しのゲームをする。 ・オリエンテーションを行う。 ・ゲームの行い方、はじめの規則、用具の準備の仕方等を確認する。	○使用する用具等の準備や片付けを友達と一緒にしている。 【態】 ★カメラ機能 ★Google フォーム
4	○みんなが楽しめる規則を考える。 ○ゲームをして、どうしたら点をとれるか考え、理解する。 「どんなとき点をとれるかな。」 ・投げ方を工夫したとき（強く、高くなど） ・人がいない場所に投げたとき	○ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる規則を選んでいる。 【思・判・表】 ○規則や順番を守り、誰とでも仲よく取り組んでいる。 【態】 ★カメラ機能 ★Google フォーム

5	<p>○ボールの投げ方を工夫しながらゲームをする。</p> <p>「ボールの投げ方を工夫して点をとることができるかな。」</p>	<p>○相手コートにボールを投げたり、取ったりすることができる。 【知・技】</p> <p>★カメラ機能</p> <p>○ボールを投げたり捕ったりしたときに行った工夫を、動作や言葉で友達に伝えている。</p> <p>★Google フォーム 【思・判・表】</p>
6 (本時)	<p>○人がいない場所を狙ってゲームをする。</p> <p>「人がいないところをねらって点をとることができるかな。」</p>	<p>○得点をするための方法を選んで、取り組んでいる。 【思・判・表】</p> <p>○友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝え合っている。 【思・判・表】</p> <p>★カメラ機能</p> <p>★Google フォーム</p>
7 8	<p>○「みんなでボンバー！大会」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまで学習したこと（投げ方の工夫・人がいない場所を狙って投げる）を生かしてゲームをする。 ・できるようになったことを振り返る。 	<p>○ボールが飛んできたコースに入ることができる。 【知・技】（第7時）</p> <p>○勝敗を受け入れながらゲームに取り組んでいる。 【態】（第8時）</p> <p>★カメラ機能</p> <p>★Google フォーム</p>
9	<p>【学級活動】</p> <p>○自分の動きや成長を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動画を見ながら、自分ができるようになったことや活躍できたことを振り返る。 	<p>○自分の動きを見て、自分の成長を振り返り、できるようになったことをこれからの学習に生かそうとしている。 【態】</p> <p>★SKYMENU Cloud</p>

7 本時の指導 (6 / 8)

(1) 目標

○得点をするための方法を選んでゲームに取り組み、友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝え合っている。

(2) 展開

	学 習 活 動	○評価【観点】 ※指導上の留意点 ★ICT の活用
導 入 10 分	1 集合・整列・挨拶	※服装の確認をする。 ※本時の学習を確認し、児童が見通しをもてるようにする。
	2 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">人のいないところをねらって、てんをとることができるかな。</div>	
	3 準備運動	※主運動につながる運動を取り入れる。 ※安全に気を付け、声を掛け合って準備するようにする。
	4 場の準備	
展 開 25 分	5 チーム練習	※安全に気を付けて運動するように言葉を掛ける。 ※相手のいないところにボールを投げている児童を称賛し、価値付けをしていく。 ★タブレットのカメラ機能 ※話し合う視点を提示し、学習課題に沿った話し合いができるようにする。
	6 ゲーム① 前半3分・後半3分	
	7 見付けタイム① ・撮影した動画を活用して、グループごとにゲームを振り返る	
	8 ゲーム② 前半3分・後半3分	○得点をするための方法を選んで、取り組んでいる。 【思・判・表】
ま と め 10 分	9 整理運動	※よく使った部位を中心にほぐす。 学習の振り返りを入力させる。 ★Google フォーム
	10 学習の振り返り (見付けタイム②) ・学習課題を振り返り、次時の見通しをもつ。	
	11 場の片付け	
	12 整列・挨拶	

成果と課題、指導・講評 【R4 2年 研究授業】

【○…成果 ●…課題】

1. 視点1「ゲーム（ボンバーゲーム）や用具を工夫（新聞紙ボール）したことで、ボールゲームが苦手な児童も楽しんでゲームに参加していたか。」

- 用具を工夫し、簡易的な規則でゲームをすることで、ボール運動が苦手な児童やゲームの経験が少ない児童も楽しくゲームに参加することができるようになった。
- 用具の耐久性や操作性に関しては改善の余地がある。

2. 視点2「問題解決型の共通課題を提示したことは、実際の動きや動画を見る際の視点を明確にしたり、主体的に学び合ったりすることに有効であったか。」

- タブレットを活用することで、自らの動きを視覚的に捉えながら課題の確認ができるようになりつつある。
- 児童に問題解決型の共通課題を提示し、本時のめあてや振り返りの視点を明確にすることで、主体的に学び合うことができるようになった。
- タブレットを活用しての振り返りや、動画を見て互いのよさを認め合う経験を積み重ねていく必要がある。

3. その他

- 各々役割を与えることで自分がすること（準備）が明確になり、スムーズに準備から試合までの流れができた。
- 勝敗を受け入れがたい児童もいた。

指導・講評 NPO みんなのコード 福田 晴一 先生

- ・用具の工夫によって苦手な児童も含め、みんなが楽しくゲームに参加することができていた。
- ・低学年は認知（知識・技能）より情意（主体的に取り組む態度）に重要性がある。
- ・録画による視覚情報での学び方は、中・高学年の学習に生きてくる。
- ・タイムマネジメントがしっかりできていて、2年生とは思えない準備片付け、集合整列、役割分担だった。
- ・BGMの効果もしっかり表れていた。
- ・発達段階にあった課題が提示できていたのでよかった。
- ・次時につなぐ発問（攻め方から守り方への視点変更）もよかった。
- ・個人やチームの動きを動画で分析し修正するのはまだ難しい部分もあるが、これは上位学年への先行投資と思えばよい。