

1 単元名 ゲーム（ボールゲーム） シュートボール

2 単元の目標

- (1) ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすることができる。 (知識及び技能)
- (2) 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ることができるようにする。 (思考力、判断力、表現力)
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、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ようにする。 (学びに向かう力、人間性)

3 単元について

(1) 教材観

低学年の「ゲーム」は、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成され、個人対個人や集団対集団で競い合う楽しさに触れることができる単元である。本単元で扱うシュートボールは、相手ゴールに攻め込んでシュートしたり、それを守ったりするゲームであり、1年生の児童でも対応できるようなゲームであり、中学年の「ボール運動」の前段階に適している。1年生の児童も仲間と協力してシュートしたり、相手のシュートを防いだりするゲームの面白さを十分に味わうことができる単元である。

(2) 児童の実態

(男子〇人、女子〇人 計〇人 令和〇年〇月〇日実施)

項目	回答数	割合
1 ボールを使ったゲームが好きである。	〇人	〇%
2 キャッチボールができる。	〇人	〇%
3 友達と作戦会議で話し合うことができる。	〇人	〇%

本学級の児童は、明るく活発で体育の授業が好きな児童が多い。しかし、キャッチボールの経験があまりなく、ボールの投げ方が分からない児童が多い。また、作戦会議では、積極的に話し合うことができるが、なかなか作戦の案が思い浮かばず、話し合いがまとまらないことも多い。

(3) 指導観

色々な幼児教育施設から入学してくる1年生では、ボールを投げたり捕ったりするボール操作に慣れていない児童が多く、できる子とそうでない子の二極化が見られる。そこで、多様な児童に対応するため本単元の前半は、ボールを使った遊びをすることで、ボールを投げたり止めたりするボール操作に慣れるようにしていく。後半は、簡単な作戦を立てて、仲間と協力して得点をとる楽しさを味わえるようにする。場に色分けやイラストを活用したり、作戦板を使って作戦を視覚化したりすることで、誰もがボールゲームや作戦会議に参加できるようにする。また、パスキャッチの練習から、試合につながるタスクゲーム、その後の試合へと段階的に練習していくことで、徐々に試合形式のゲームに臨むためのスキルアップを図る。

4 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
① ゲームの行い方について、話し合ったり書いたりしている。	① ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法など、自己に適した場や規則を選んでいる。	① ボールゲームに進んで取り組みようとしている。
② ねらったところに緩やかにボールを投げ、的に当てたり得点したりすることができる。	② ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることに、友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えている。	② ボールゲームの勝敗を受け入れようとしている。
③ ボールを捕ったり止めたりすることができる。		③ 危険物が無いか、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。

5 指導と評価の計画（9時間扱い）

時	1	2	3	4	5	6	7（本時）	8	9	
学習の流れ	0	オリエンテーション ○健康観察 ○本時のねらいと内容の確認 ○準備運動 ○感覚づくりの運動								
	10	・学習内容の確認	ボールに慣れ、キャッチボールを行おう。	ゲームを行おう。		簡単に点を取るためにチームで作戦を立てて、作戦をゲームで生かそう。			大会をしよう。	
	20	・ルールの確認 ・チーム編成	○パスキャッチの練習 ・2人組でパス ・4人組でパス	○パス遊び ・2人組 ・4人組	○パス遊び ・2人組 ・4人組	○パス遊び ・2人組 ・4人組	○作戦タイム ○シュートボール大会			
30	・準備や片付けの役割分担	○投げ方の確認 ・踏み出す足の確認 ・肘を高く上げる ・体をひねる ・斜め上に向けて投げる	○試しのゲーム ・4対2	○試しのゲーム ・4対3	○作戦タイム ○シュートボールゲーム					
40	・パス遊び ・シュート遊び	○的当てゲーム								
45	○整理運動 ○学習のまとめと本時の振り返り ○次時の確認 ○健康観察									
評価の重点	知	① 記述		③ 観察・記述			② 観察			
	思					② 観察		① 観察・記述		
	態		③ 観察・記述		② 観察・記述				① 観察・記述	

6 本時の展開（7 / 9 時間）

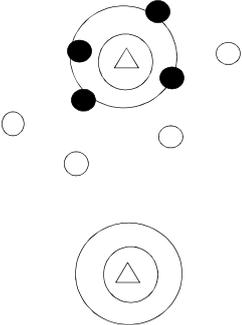
(1) 本時の目標

- ねらったところに緩やかにボールを投げ、相手をかかわしてシュートすることができるようにする。（知識及び技能）

(2) 準備・資料

ボール、作戦板、カラーコーン、得点板、ビブス

(3) 展開

時間	学習活動・学習内容	○教師指導・支援 ◆評価規準と方法
導入 7分	1 あいさつ、健康観察をする。 2 準備運動をする。 3 パス遊びをする。 ・ 2人組 ・ 4人組 4 本時のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">シュートをたくさん入れるには、どこをねらったらよいだろうか。</div>	○素早く集合し、元気にあいさつを行うことで、活動への意欲を高める。 ○準備運動の例を示しておくことで、チーム毎にまとまって準備運動ができるようにする。 ○「上から投げる」こと、「片足を前に出す」こと、「相手を取りやすい場所に投げる」ことを絵図や動作で示すことで、意識して活動ができるようにする。
展開 31分	5 作戦会議をする。 ・ 空いているスペースを見付けて走る ・ 相手をかかわす 6 ゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ゲームのルール> ・相手の円内の的にボールを当てたり、倒したりしたら得点となる。 ・外円、内円には、攻撃側は入れない。 ・守備側は、内円には入れない。 ・相手を押したり、触ったりしたら相手ボールとなる。 ・4対4。 ・1試合5分間。 ・ドリブルはしない。 </div> <div style="margin-top: 10px;"> 会場図  </div>	○使ってきた効果的な作戦を確認することで、前時までの試合を振り返る。 ○児童の話し合い活動が充実するよう、作戦板を準備しておく。 ○作戦板で使う磁石には、個人の写真を貼ることで、誰がどの場所に動くのか明確になるようにする。 ○児童がスムーズに移動できるように、ゲームコート毎に色を変え、守る場所と攻める場所が明確になるようにする。 ○効果的な作戦は点数につながることを確認することで、話し合った作戦を実践しようとする意欲を高める。 ○学級全員でゲームを進行できるように、ゲームの審判を行うグループを作る。 ○相手をかかわす動きや空いているスペースを見つけて移動する動きができてきているチームを称賛することで、よい動きをクラス全体で共有する。 ○作戦が実際の動きにつながらない児童には、ゲーム中に一緒に動き、効果的な動きに気付くことができるようにする。 ○クラス全体で称賛したり、励ましたりするように促すことで、チームが異なっても、互いに認め合いながらゲームができる雰囲気を作る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">◆ねらったところにボールを投げることができる。（知識・技能）【観察】</div>
まとめ 7分	7 本時のまとめと振り返りをする。 ・ 空いている所に動くことができた ・ ディフェンスを引きつけることができた ・ フリーの味方にパスをすることができた ・ 守っている人をかかわしてシュートを打つことができた	○本時の学習を振り返り、自分の動き、チームの動きの良い所を想起し、次の活動につなげることができるようにする。 ○次時は、シュートボール大会へ向けてチーム毎にどのような作戦を行うか確認することで、児童の活動意欲を高める。