

学 年	教科等	単元名	日 時
第2学年	体育科	ターゲットを見付けて得点しよう（ゲーム）（第8時）	令和7年9月29日（月）

1 本時の目標

得点するための工夫や作戦について、気付いたことや考えたことを言葉や動作で仲間に伝えることができる。

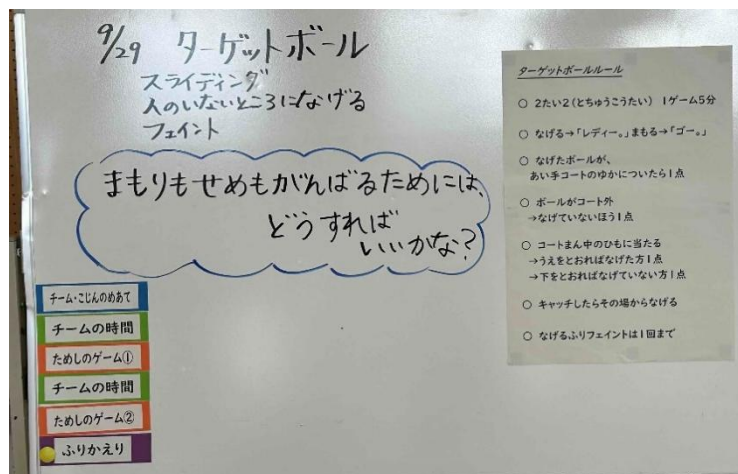
2 指導過程

学習活動及び学習内容（★は評価にかかわるもの）	「自律的に学ぶ」ための手立て
1 学習の準備をする。 ○ 場の準備 ○ ウォーミングアップ（練習） 2 本時の学習課題をつかむ。 ○ 本時の学習課題 作戦を生かして、たくさん得点をとろう。 ○ 上手くいった作戦 ・ 「相手がいないところに投げよう。」 等 ○ チームのめあて あいてのいない場しょを見つけてなげよう。 等 ○ 個人のめあて ターゲットにふみこみ足をむけてなげよう。 等 ○ ルールの確認 【ルール】 ・ 試合に出られる人数は、2人（途中で交代してもOK）。 ・ ゲーム開始はボールを投げ入れる人が「レディ。」と声をかけ、相手が「ゴー。」と返事してから投げる。 ・ ボールがコート内の床に付いたら1点。 ・ ボールがコート外に出たら、出していないチームに1点入り、そのチームの投げ入れでゲーム再スタート。 ・ コート中央のひもに当たった場合、上を通れば投げた方が1点、下を通れば投げていない方が1点。 ・ キャッチしたらその場から投げる。 ・ 投げるふりフェイントは1回まで（3秒以内に投げる）。 ・ 1ゲーム5分。 3 学習課題の解決に取り組む。（★） ○ たくさん点をとるための作戦 ・ 「相手がいないところに投げよう。」 ・ 「ボールが飛んでくるところに動こう。」 ○ 試しのゲーム① ○ 作戦の適否、修正、・改善 ・ 「〇〇作戦は上手くいったね。」 ・ 「〇〇ができなかったけどどうする。」 ○ 試しのゲーム② 4 本時の学習についてふりかえる。 ○ 上手くいったこと ○ 次時への見通し 5 次時の学習への見通しをもつ。 ○ 次時の大会に向けての作戦立案 ・ 自己のよさ、チームの強み ・ 自己の役割 ・ 作戦	○ チームごとに、前時までの課題に応じたウォーミングアップを行う時間を設定することで、これまでの学びを生かしながら、自己やチームの動きや技能の習得に応じて、練習をすることができるようにする。 ○ 前時までに上手くいった作戦について全体で確認する時間を設定することで、チームの作戦を想起し、チームの作戦につなげることができるようにする。 ○ チームのめあてを基にした個人のめあてを設定し、チーム内で共有する時間を設けることで、学習課題から個人のめあてを明確にし、自己や仲間の動きや技能を見つめることができるようにする。 ○ 作戦の確認や練習の時間について、時間の使い方をチームに一任することで、チームで立てた作戦について確認し、作戦を実行するためのチーム練習の時間配分に気を付けて取り組むことができるようにする。 ○ 得点できているできていないにかかわらず、チームへの称賛や言葉かけを行うことで、試合途中でも作戦や個人のめあてについての可否を見つめ直し、次の試しのゲームにつなげることができるようにする。 ○ チームで作戦の可否について話し合う場を設定し、上手くいったことについての考えを仲間と共有するように促すことで、本時で立てた作戦のよさや課題について見つめ直すことができるようにする。 ○ 本時のゲームをとおして、修正・改善したチームの作戦を基に、次時のゲームの作戦を考えるよう促すことで、本時の学びとのつながりを意識して、次時への意欲付けを図ることができるようにする。

3 本時の評価規準

得点するための工夫や作戦について、気付いたことや考えたことを言葉や動作で仲間に伝えることができている。
(思考・判断・表現②)【行動観察・記述分析】

4 板書と授業後の子どものふりかえり



ターゲットボール ()チーム 名前()

チームのめあて

どうごく?どこをまもる?

あいて	A・()さんのめあて	どのくらいできたかな。		
		A→○・△・×	B→○・△・×	C→○・△・×
	B・()さんのめあて			
		A→○・△・×	B→○・△・×	C→○・△・×
	C・()さんのめあて			
		A→○・△・×	B→○・△・×	C→○・△・×

5 指導講評

宮崎県教育庁 スポーツ振興課 財津 吉正 指導主事

- 課題設定と得点するための工夫、作戦を子どもたちがどう捉えていたかが明確ではなかった。教師の意図する課題設定とのずれが生まれていたのではないかと感じた。攻めなのか守りのめあてなのかを全体で確認してからグループでの話し合いにしてもよかったのではないかと。
- ゲームを進めながら子どもとルールを確認していったことはよかった。ただ、毎回の確認では時間がかかりすぎてしまうのでゲーム①をしてからの全体で「何か困ったことはなかった。」といった程度の確認でもよかったのではないかと。
- 中学年との接続を考えると、パスを取り入れたルールについて考えてもおもしろかったのではないかと。ただ、手作りの扱いやすいボールを使ったことで、子どもは思いっきり投げる、片手でも捕球することができていたのではないかと。
- 学習プリントの工夫、改善の余地はまだあるのではないかと。子どもの発達段階から言うと、自己評価はできても他者評価への難しさがあつたのではないかと感じた。研究との関連があるので、ゲームをしながらではなく客観的に他者を見て評価するなどの仕方を工夫する必要があるのではないかと。
- 2年生の子どもたちが、暑いなか本当に楽しそうに活動していたことが印象的だった。小さなトラブルや上手いかわないこともあつたのだろうが、1人1人が達成感の味を授業であったと感じた。

6 考察

【研究内容1：仲間と協働的に学びながら運動に多様にかかわるための手立て】

学習課題を基にチームのめあてを設定するわけだが、学習プリントをとおして、あらかじめ教師が把握する必要がある。そうしておくことで、学習課題や個人のめあてとのずれ等がないかを確認することに繋がる。もしもずれが生じている子どもがいた場合、適宜言葉かけを行い、チーム及び個人のめあての修正を図る。そうすることで、より学習課題が自分事となり、仲間と協働的に学びながら運動に多様にかかわることが期待できると考えられる。

【研究内容2：動きや技能を高めるための単元構成の工夫】

動きや技能を高めるためには、単元前半でゲームに必要な動きを繰り返し使う場面設定が必要であると考えられる。繰り返しその動きをすることで得点をするための技能や得点されないための技能を身に付けていく姿が見られたからである。また、単元後半では、身に付けた動きや技能を基に自己やチームの特徴に応じて作戦を考えさせることで、より多くの得点を取ったり、得点を防いだりする姿が見られた。