

単元名 ゲーム「ボール当てゲーム」

1 運動の特性

(1) 一般的特性

○手でパスをしてボールを運び、相手の的にシュートして相手チームと得点を競い合うことを楽しむ運動である。

(2) 児童から見た特性

○集団で競い合い、友達と力を合わせて競争すると楽しい運動である。

2 単元の見込み

(1) 関心・意欲・態度

○運動に進んで取り組み、決まりを守り、仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができる。

(2) 思考・判断

○簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。

(3) 運動の技能

○ねらったところにボールを投げることができる。

○ボール操作できる位置に動くことができる。

3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学習用具活体の運動に評価規準	①めあてを決めて進んで取り組もうとする。 ②友達と協力して準備や片付けをしようとする。 ③規則を守り友達と励まし合い、ゲームの勝敗を素直に受け入れようとする。 ④場の危険物を取り除いたり用具の安全を確かめようとする。	①ボール当てゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選んでいく。 ②ボール当てゲームの動き方を知り、作戦を工夫してゲームに生かしている。	①ねらったところに思いっきりボールを投げることができる。 ②ボール操作ができる位置に動くことができる。

4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6	7
10	〈オリエンテーション〉 ○学習の進め方を知る ○用具の準備をする ○試しのゲームをする ○用具の片付けをする	〈ねらい1〉 ○みんなが楽しめる用具やルールを考える ○チームで練習する ○ゲームをする			〈ねらい2〉 ○作戦を立てて練習する ○いろいろなチームとゲームをする		〈まとめ〉 ○ゲーム大会をする
20							
30							
40							○単元のまとめをする
	①学習のまとめ		②集合・整列・挨拶				
評価	ア①	イ①	ア②	ウ①	ア③④	ウ②	イ② ウ②

5 指導の工夫

(1) 学習過程の工夫

○〈ねらい1〉では易しいルールでゲームの仕方やチームに慣れさせ、〈ねらい2〉では簡単な作戦を立て、友達と仲良くゲームができるようにする。

(2) 場の工夫

○中学年のゴール型につながるように、攻守入り交じり型にする。

(3) ルールの工夫

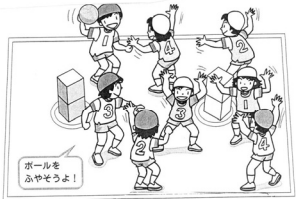
○全員がボールに触って楽しめるようなルールを児童にも考えさせる。

(4) 用具の工夫

○的は、ねらいやすいように大きめの段ボールを使用する。

2 年
No.21

- 1 単元名 ボール当てゲーム
- 2 目 標 学習のねらいや進め方を知り，見通しを持つことができる。
- 3 展 開 (1 / 7)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習の流れをつかむこと		
3分	1 本時のねらいを確認する。	○ボール当てゲームの学習のあらましを知ることがねらいであると知らせる。	
	ボール当てゲームの方法や学習の進め方を知ろう		
3	2 学習中の約束，マナーを理解する。 ○失敗しても責めない。 ○試合の始めや終わりは並んで挨拶。		模造紙
3	3 ボールを使つて的当てゲームをする。	○段ボールの的に向かって順番に投げさせる。	ストップ ウォッチ
3	4 ボール当てゲームの方法やルールを知る。 ○台の上の的に当てて落としたら1点。 ○攻めも守りも円の中には入れない。 ○ボールを持って走っても良い。 ○ボールを持っている人にさわらない。	○初めの基本的なルールだけ提示し，この後はみんなで考えていくことを話す。	巻き尺 ラインカー
5	5 準備，場づくりをする。 ○ボール当てゲームの場をつくる。	○楽しく学習するために，場づくりや競争などで係を分担し，協力し合うことが必要であることを指導する。	
5	6 チームを作り，役割を分担する。 ○男女混合で1チーム3人。 ○リーダー，得点・記録，審判などの係を決める。	◇協力して，素早く場づくりをしようとする。	
13	7 試しのゲームをする 	○ゲームの方法やルールがわかっているか観察し，必要に応じて助言する。 ○実態に応じて柔らかいボールから始め，恐怖感を取り除く。 ○お互いに向かい合って並ばせる。 ○文句を言わないなどのマナーを確認する。	ソフトドッジボール ドッジボール
5	8 反省をする。 ○ゲームの反省から，チームとルールの変更がないかを話し合う。 ○マナーでも付け加えることがないかを話し合う。	○みんなが楽しむために，どんなルールやマナーを工夫したらよいか考えさせる。 ○よかった態度を取り立てて褒める。	
5	9 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに反省を記録する。	◇学習のねらいや進め方を知り，見通しを持っている。	


2 年
No.22～24

- 1 単元名 ボール当てゲーム
- 2 目標 用具やルールを考えながらゲームを楽しむことができる。
- 3 展開 (2～4/7)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ルールを考えながらボール当てゲームを楽しむこと		
3分	1 集合, 整列, 挨拶をする。 2 ねらいを確認する。		ラインカー 巻き尺
	みんなが楽しめる用具やルールを考え, ゲームを楽しもう		
5	3 場づくりをする。	○楽しく学習するために, 場づくりや競争などで係を分担し, 協力し合うことが必要であることを指導する。	ラインテープ 学習カード
5	4 準備運動をする。 ○パス競争 ○的当て	○いくつか場を作る。 ◇協力して, 素早く場づくりをしようとする。	ストップ ウォッチ
5	5 ゲーム1をする。	○本時でよく使用する部位を中心に全身運動, 柔軟性を高める運動, 易しいボール扱いの運動をセット化する。 ○お互いに向かい合って並ばせる。 ○文句を言わないなどのマナーを確認する。 ○ゲームの方法やルールがわかっているか観察し, 必要に応じて助言する。 ○実態に応じて柔らかいボールから始め, 恐怖感を取り除く。 ○良い声の掛け合いは取り立てて褒める。	ソフトドッジボール
13	6 休憩, 反省, チーム練習をする。 ○ラッキーマンは2点。 ○敵のいないところに動いてもらうといいね。	○お互いに向かい合って並ばせる。 ○文句を言わないなどのマナーを確認する。 ○ゲームの方法やルールがわかっているか観察し, 必要に応じて助言する。 ○実態に応じて柔らかいボールから始め, 恐怖感を取り除く。 ○良い声の掛け合いは取り立てて褒める。 ○基本のルールに加えたり修正したりするところがないか確認する。 ○失敗を責めたり, 一部の児童が楽しむような話し合いになっていないかよく観察し, 助言する。 ○みんなが楽しむために, どんなルールやマナーを工夫したらよいか考えさせる。 ○よかった態度を取り立てて褒める。	ダンボール 一斗缶
5	7 ゲーム2をする。	◇ルールやマナーを守り, 楽しくゲームをしようとする。	学習カード
5	8 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。	○記録を学習カードに記入する。 ○良かったことや困ったことをみんなで話し合って共通理解させる。	
4	9 片付け, 整理運動をする。 ○整列・挨拶をする。	○進んで片付けをしている児童を褒めることで, みんなで協力して片付けさせる。	

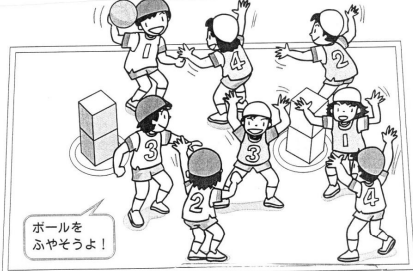
2 年
No.25・26

- 1 単元名 ボール当てゲーム
- 2 目標 簡単な作戦を立て、友達と仲良くゲームができる。
- 3 展開 (5・6/7)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボール操作ができる位置に動いてボールをもらうこと		
4分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 ねらいを確認する。	○本時の学習課題をつかませる。	ラインカー 巻き尺
	作戦を立てて友達と仲良くゲームをしよう		
5	3 学習の場作りをする。	○楽しく学習するために、場づくりや競争などで係を分担し、協力し合うことが必要であることを指導する。 ◇協力して、素早く場づくりをしようとする。	ラインター 学習カード ストップ ウォッチ
3	4 準備運動をする。 ○パス競争 ○素早くよける動き	○本時でよく使用する部位を中心に全身運動、柔軟性を高める運動、易しいボール扱いの運動をセット化する。	
5	5 ルールの確認をする。 ○ボールを持って走っても良い。 ○ボールを持っている人にはさわらない。 ○得点が入ったら得点された側のボールで始める。	○前時まででできたルールを確認させる。	ドッジボール
5	6 対戦相手と作戦を決める ○早くパスをまわす。 ○敵がいなくてパスを待つ。	○なかなか決まらないところは、いくつかある作戦の中から選ばせる。	
5	7 ゲーム1をする。	○お互いに向かい合って並ばせる。 ○文句を言わないなどのマナーを確認する。	
5	8 作戦の反省をして、チーム練習をする。	○失敗を責めたり、一部の児童が楽しむような話し合いになっていないかよく観察し、助言する。	
5	9 ゲーム2をする。 	○うまくいった所や失敗したことをもとに次の作戦を考えさせる。	
3	10 本時の学習をまとめる。 ○学習カードに反省を記録する。 ○全体で本時の学習を振り返る。	○記録を学習カードに記入する。 ○良かったことや困ったことをみんなで話し合っって共通理解させる。 ◇作戦を考え、ゲームに生かしている。	学習カード
5	11 片付け、整理運動をする。 ○整列・挨拶をする。	○進んで片付けをしている児童を褒めることで、みんなで協力して片付けさせる。	

2 年
No.27

- 1 単元名 ボール当てゲーム
- 2 目 標 学習したことを生かして、まとめのゲーム大会を行うことができる。
- 3 展 開 (7/7)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	ボール操作ができる位置に動いてまとめのゲーム大会をすること		
4分	1 集合、整列、挨拶をする。 2 ねらいを確認する。	○本時の学習課題をつかませる。	ラインカー 巻き尺 学習カード
	作戦を立てて友達と仲良くゲームをしよう		
5	3 学習の場作りをする	○楽しく学習するために、場づくりや競争などで係を分担し、協力し合うことが必要であることを指導する。 ◇協力して、素早く場づくりをしようとする。	ストップ ウォッチ
5	4 準備運動をする。 ○パス競争 ○素早くよける動き	○本時でよく使用する部位を中心に全身運動、柔軟性を高める運動、易しいボール扱いを用意し、セット化する。	
3	5 対戦相手と作戦を決める。 ○早くパスをまわす。 ○敵がいないところでパスを待つ。	○なかなか決まらないところは、いくつかある作戦の中から選ばせる。	
20	6 ゲーム大会をする。 	○お互いに向かい合って並ばせる。 ○文句を言わないなどのマナーを確認する。 ○失敗を責めたり、一部の児童が楽しむような話し合いになっていないかよく観察し、助言する。 ○うまくいった所や失敗したことをもとに次の作戦を考えさせる。 ◇作戦を考え、ゲームに生かしている。	ドッジボール
5	7 ボール当てゲームのまとめをする。 ①みんなが楽しく運動できたか。 ②みんなが決まりを守れたか。 ③みんながめあてを守れたか。 ○学習カードに反省を記録する。	○学級全体で話し合わせる。 ○学習カードに整理をし、①～③の観点で反省させる。 ○みんなが楽しくゲームをするにはどんなことに気を付けたらよいか話し合う。	学習カード
3	8 片付け、整理運動をする。 ○整列・挨拶をする。	○進んで片付けをしている児童を褒めることで、みんなで協力して片付けさせる。	