

# 1年 「ねらってたおせ！秋津レンジャー」（ゲーム ボール蹴りゲーム）

（仮説）

指導内容を明確にし、教材や学習の過程を工夫すれば、自ら体育の学習に取り組む子になるだろう。

低学年「ゲーム」ボール蹴りゲーム指導内容整理表

単元 (学習指導要領)	1時間ないし数時間 (学習指導要領解説)	具体の動き (具体的・事実に的) (運動する際の「考え」を含む)	用いる用語 (名称・記号・擬音語含む) 用いる学習形態【仲間とのかかわり】
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。	・ねらったところに緩やかにボールを転がしたり、投げたり、蹴ったりして、的に当てたり得点したりすること。	○ボールを蹴るときは、ボールをよく見て、足をボールに当てること。 ○ボールを蹴るときは足の甲でボールの中心をとらえること。(インステップ) ○ボールを蹴るときは、軸足を置く前の歩幅を大きくし、その勢いを生かしてボールを蹴ること。 ○ボールを蹴るときは、軸足をきちんと踏み込み、軸足の膝でバランスをとること。 ○ボールを蹴るときは、軸足を踏み込むと同時に蹴り足を後ろに振り上げる。 ○蹴り足は、脚の付け根から振り上げ、振り子のイメージで下す。 ○ボールに当たる瞬間はつま先を上げて足首を固定すること。(インサイド) ○ボールを蹴る時は、軸足をボールの横に置き、蹴り足を振り上げ、軸足のつま先は的に向けること。	・蹴る位置を確認しよう。 ・シュートを打つときは、足の甲で蹴ろう。(インステップ) ・ワンステップ→ドン一歩踏み込んで蹴ろう。 ・膝はふわっと曲げる。(腰が落ちないように) ・蹴るときはボールだけを見る。 ・つま先は的に向けよう。 ・強く踏み込む。(シュツ) ・つま先→かかと→プッシュ (インサイド) 足首を的にのほうへ ・強いボールを蹴るには、インステップで蹴るといいね。 ・動きのリズムがスムーズになるように。 ・ばらばらな動作にならないように体を動かす。 【チーム・個人】

実践のまとめ

単元名 ゲーム ボール蹴りゲーム 「ねらってたおせ！秋津レンジャー！」

①単元のコアな動き ※指導内容整理表で明らかにした動き

○ボールを蹴る時は、軸足をボールの横に置き、軸足のつま先は的に向けること

②単元構成(45分×7回) (○技能・技能 ◎思考, 判断, 表現 ●主体的に取り組む態度)

	1・2	3	④(2-1本時)	5	⑥(1-2本時)	7
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>心構えの確認</li> <li>チームのパフォーマンス決定</li> <li>オリエンテーション</li> <li>用具の出し方</li> <li>学習の進め方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>習得するドリルゲーム ・壁あて</li> <li>ドリブルストップ ・ボールパス</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>たくさん得点しよう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>共有する。</li> <li>前時までの学習を振り返る</li> <li>グループで共有する</li> <li>メインゲーム</li> <li>結果を振り返る</li> <li>クラス全体で共有する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>調整する</li> <li>修正する。</li> <li>チームで見合い、よりよい動きについて話し合い、練習する。</li> <li>メインゲーム</li> <li>結果を振り返り、次頑張りたいことを考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活かす</li> <li>チャレンジカップを開こう。</li> <li>総当たり戦でゲームをする。</li> </ul>
10		<ul style="list-style-type: none"> <li>強くねらったところにボールを蹴るための蹴り方を見つける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>コアとなる発問</li> <li>ボールを狙ったところにつよく蹴るには、どのように身体を動かせば良いのだろう。</li> </ul>			
20	<ul style="list-style-type: none"> <li>習得する</li> </ul>					
30	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームのルールを覚えよう。</li> </ul>					
40		<ul style="list-style-type: none"> <li>メインゲーム</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>メインゲームをやってみての課題について、個々の考えを学習カードに書く。</li> </ul>			
45		<ul style="list-style-type: none"> <li>かいじゅうたおし</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>○軸足は、ボールの横に置く。</li> <li>○軸足のつま先は、的に向ける。</li> <li>○蹴り足を振り上げる。</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習の見通しをもとうとする。</li> <li>●ルールを守ってゲームを楽しもうとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●○それぞれのドリルゲームのルールを確認し行う。</li> <li>●○メインゲームのルールを確認し、見つけたポイントを意識しながらゲームを行う。</li> <li>◎ねらったところに強くボールを蹴るための蹴り方を見つけている。</li> <li>○ねらったところにボールを強く蹴ることができる。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>●○前時に見つけたポイントを意識しながらドリルゲームを行う。</li> <li>◎蹴るのが上手な友達を見て、ボールを蹴る時は、軸足をボールの横に置き、軸足のつま先は的に向けることを見つけている。</li> <li>○ボールを蹴る時は、軸足をボールの横に置き、軸足のつま先は的に向けることができる。</li> <li>●記録をもとに自分の考えや動きを修正しようとしている。</li> </ul>		

### ③教材の工夫

- ・ボールを強くねらったところに蹴る力を身につけさせるために、児童が楽しく夢中になれるボール蹴り遊びをたくさん行い、どの児童にもボールを力いっぱい蹴る回数を十分に確保する。
- ・チームは、同人数で男女混合にする。
- ・動きを言葉で上手く表現できるようにするために、言葉で表現する場面を多く設定する。
- ・様々な考えを共有できるように、始めはチーム内での話し合いの場を設け、最後にチームで出た考えを全体で共有する場を設ける。
- ・個人の技能の向上をできるだけ保証するために、毎時間の授業の始めに補助運動を行う。
- ・ドリル運動では、強く蹴る、ドリブルする、ボールを止める、狙って蹴る等様々な力が付くような場を設ける。

#### ○メインゲーム

- ・「かいじゅうたおし」は、箱を倒すゲームである。ゲームを通して、箱を倒すために必要な体の動かし方や使い方を考えていく。その結果、強いボールの蹴り方を身に付けさせる。

##### 【主なルール】

- ・時間は3分間。
- ・1チーム5～6人。
- ・各チーム4メートル離れたラインからボールを蹴る。
- ・蹴るのは一人ずつとする。
- ・箱が倒れたら1点入る。
- ・倒れた箱は倒した人が起こし、ゲームに戻る。

#### ○ドリルゲーム

##### ドリブルストップ 個人

- ・ドリブルをしながらタンブリンの合図で、指示された体の部位でボールを止める。

##### 壁あて 個人

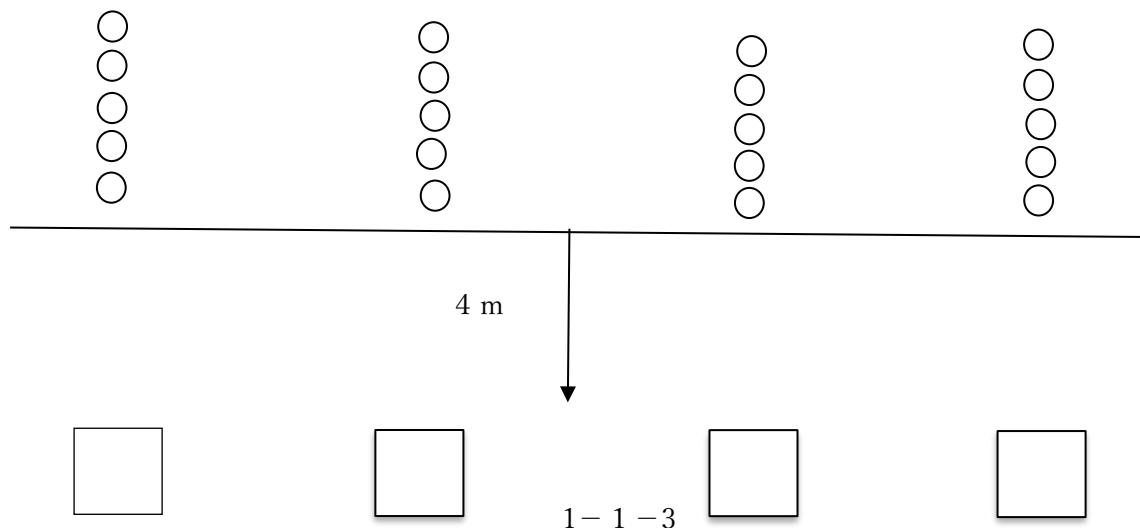
- ・3分間で行う。

##### ボールパス ペア

- ・手で転がしてから1、2のステップでボールを蹴る。相手は足でボールを止める。

#### 【メインゲーム】

##### かいじゅうたおしゲーム



④児童の技能，主体的な取り組み，思考・判断の変容

○蹴る技能

①ボールを蹴って，届いた距離

実施前

記録	0～1 m	2～5 m	6～10 m	11～15 m
男子	0名	3名	7名	0名
女子	0名	8名	3名	0名

実施後

記録	0～1 m	2～5 m	6～10 m	11～15 m
男子	0名	1名	9名	0名
女子	0名	5名	6名	0名

蹴る技能の伸びが見えた。本単元では，的の段ボールを狙って蹴ったため，軸足をボールの横に置き，軸足のつま先は的に向けるコアな動きが自然と身に付いた。さらに，ドリルゲームで壁当てをすることで思い切り蹴ることに慣れていったと思われる。単元前はボールを蹴っても，弱くて相手まで届かなかったり，ボールが的とは違う方向にいつてしまったりしていたが，単元後には，ほとんどの児童がボールをコントロールできるようになった。児童の技能によって，小コーンを置いて，その上にボールを乗せて蹴る工夫を行ったため，なかなか蹴れなかった児童も真っ直ぐ蹴ることができていた。

〈主体的に取り組む面〉

試しのゲームでは，「怪獣を狙ってボールを蹴っても，ボールが曲がり，左右にとんでいってしまう」や「真っ直ぐに強く蹴っているつもりだが狙ったところにボールがとんでいかない」という感想から「怪獣を倒したい」や「怪獣に当てたい」という感想をもつ児童が多かった。そこで「ボールをねらったところに強く蹴るにはどのように身体を動かせば良いのだろうか」と問題を設定した。そこで，蹴るときの合い言葉を作ったり，上手な児童にコツを聞いたりして練習を重ねた。チームの中で練習をしている時に，A子が「B男さん，斜めから走ってきて蹴ったからボールも斜めになったよ。」と蹴った様子をB男に伝えた。すると，B男は今度はボールの正面に立ち，勢いをつけて蹴るとボールは怪獣のど真ん中に当たり倒れた。他のチームの児童も上手に蹴れている児童の様子を観察し，自分の蹴り方を修正していた。自分の動きを友達に教えてもらい，振り返り，次の自分の行動を考えて活動していた。

【児童の学習カードに書かれた内容】

ボールを狙ったところにつよく蹴るには，どのように身体を動かせば良いのだろう。

- ・助走をつけて思い切り蹴る。
- ・足をかいじゅうの正面に向ける。

→  
友達からのアドバイスを  
受ける・チームで話し合う

- ・腰をひねる。
- ・顔を正面に向ける。
- ・かいじゅうの真ん中を目指して蹴る。

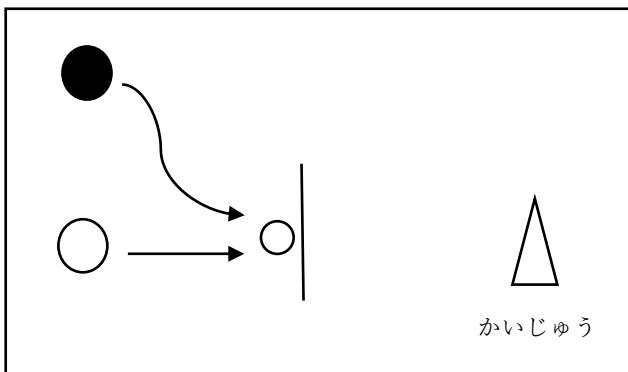
## 〈思考・判断面〉

チーム内の話し合いでコアな動きを共有するのが難しかったので、たくさんボールを蹴るという経験の中から出てくる気づきを自分の言葉で発表させて教師がわかりやすい言葉で置き換え確認しながら伝えた。それにより、ボールを的に当てるためには、足だけでなく身体全体を使う一連の動作が不可欠であることに気づき、児童同士でアドバイスし合うようになった。学習カードに考えたことを記入するのも最初は難しかったが、「～さんがじょうずにくれた。あしをまえにだしていた。」「トン、スパーンといいながらけるとじょうずにくれた。」「じくあしはよこがいい」「～さんがまっすぐみてた」等、コアな動きにつながる言葉を書く児童が増えてきた。実際に身体を動かしてみても気付いたことを書かせたり、カードを工夫したりすることで1年生でも学習カードに思考の足跡を残せるのではないかと思われる。

単元後半のゲームの様子を観察すると、児童の中から出てきたことを実践している姿やアドバイスをしている姿が多く見られた。チーム戦にしたことで、話し合いながらゲームを進められ、個になりがちな1年生でも協力することの大切さや、皆で同じ目標を達成する喜びを味わうことができた。

### 【児童の学習カードに書かれた内容】

ボールを狙ったところにつよく蹴るには、どのように身体を動かせば良いのだろう。



「顔も足もかいじゅうに向ける。」

「ボールを真っ直ぐ蹴るために、ボールの正面に立つ。」

・友達からのアドバイスを受け、自分の動きを振り返り、ボールの正面に立って勢いよく蹴ることができていた。さらに、足についてばかりだった気付きも、チームの中で話し合いを重ねるごとにボールを狙ったところにつよく蹴るには、足以外の身体の動かし方も大切だと気付き、考えたことを学習カードに記していた。

## ⑤重点に対する成果と課題

- 学習の調整の実践
- 指導内容整理表の見直し

### (1) 成果

- ・3つの向きの違う足形を置くことで軸足の向きを意識できるようになった。どの向きで蹴ればよいかを試して考えることができたのは有効だった。
- ・ドリルゲームの壁当てを行ったことで、強く蹴ることができるようになった。時数を重ねるごとにどんどん上達した。
- ・的のどこを狙えばよいかをチームで考えさせて、倒そうとする怪獣にマークをつけた。マークに当てるためにはどんなボールがよいかを考えるきっかけになった

### (2) 課題

- ・ドリルゲームでは、本単元の学習で使う動き以外にも動きの多様性が必要。心拍数が上がる、身体全体が動かせる運動を入れる。
- ・1年生の調整の場面では、友達の動きの何をどこでどう見たらよいのか、具体的に示せていなかった。よかったチームがいたら止めてどこがよかったのかを教えてあげるとよかった。