

2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】
<p>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。</p>	<p>・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。</p>	<p>○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。</p> <p>○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）</p> <p>○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。</p> <p>○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。</p> <p>○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。</p> <p>○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ろす。</p> <p>○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）</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>○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。</p> </div>	<p>・蹴る位置を確認しよう。</p> <p>・シュートを打つときは、足の甲で蹴ろう。（インステップ）</p> <p>・ワンステップ→ドン 一歩踏み込んで蹴ろう。</p> <p>・膝はふわっと曲げる。 （腰が落ちないように）</p> <p>・蹴るときはボールだけを見る。</p> <p>・つま先は的に向けよう。</p> <p>・強く踏み込む。 （シュツ）</p> <p>・つま先→かかと→プッシュ（インサイド） 足首を的にのほうへ</p> <p>・強いボールを蹴るには、インステップで蹴るといいね。</p> <p>・動きのリズムがスムーズになるように。</p> <p>・ばらばらな動作にならないように体を動かす。</p> <p style="text-align: right;">【チーム・個人】</p>

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) (○技能及・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	7	
0	<ul style="list-style-type: none"> 心構えの確認 チームのパフォーマンス決定 オリエンテーション 用具の出し方 学習の進め方 <p>習得する</p> <p>ゲームのルールを覚えよう。</p>	<p>習得する</p> <p>ドリルゲーム ・壁あて</p> <p>・ドリブルストップ ・ボールパス</p> <p>たくさん得点しよう。</p>		<p>調整する</p> <p>共有する。</p> <p>・前時までの学習を振り返る</p> <p>・グループで共有する</p> <p>メインゲーム</p> <p>・結果を振り返る</p> <p>・クラス全体で共有する</p>	<p>修正する。</p> <p>・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。</p> <p>メインゲーム</p> <p>・結果を振り返り、次頑張りたいことを考える。</p>	<p>活かす</p> <p>チャレンジカップを開こう。</p> <p>・総当たり戦でゲームをする。</p>	
10		<p>つかむ</p> <p>・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。</p>	<p>コアとなる発問</p> <p>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。</p>				
20							
30							
40			<p>メインゲーム</p> <p>かいじゅうたおし</p>	<p>・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。</p>		<p>○軸足は、ボールの横に置く。</p> <p>○軸足のつま先は、的に向ける。</p> <p>○蹴り足を振り上げる。</p>	
45							
	<p>○学習の見通しをもとうとする。</p> <p>●ルールを守ってゲームを楽しもうとする。</p>	<p>●○それぞれのドリルゲームのルールを確認し行う。</p> <p>●○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。</p> <p>◎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。</p> <p>○ねらったところにボールを強く蹴ることができる。</p>	<p>●○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。</p> <p>◎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。</p> <p>○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。</p> <p>●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。</p>				

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つ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

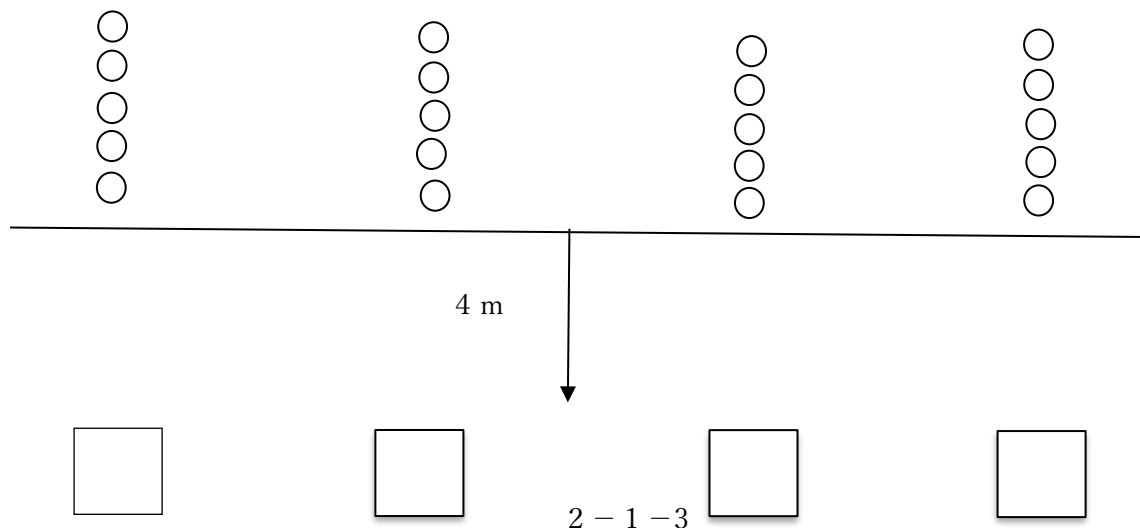
- ・3分間で行う。

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	12名	7名	0名
女子	0名	12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	5名	12名	2名
女子	0名	6名	9名	0名

子供たちは，ボールを蹴る動作として，遠くへ蹴ったり，強く蹴ったり，ねらって蹴ったり，蹴りながら移動したりという様々な動きを，身に付けることができた。蹴る活動が好きになった子供も増えた。技能面での個人差があるのは仕方ないので，器用な動きを身に付けさせるため，様々なドリルを繰り返し取り入れ，経験させていく必要があると考える。

〈主体的に取り組む面〉

「試し」のゲームでは，「ボールがまっすぐにいけない」や「怪獣にあたらない」「当たっても怪獣が倒れない」などと課題をもつ児童が多かった。そこで児童に「どんなことができるようになる」と怪獣をたおせるか」と発問した。すると「ボールをまっすぐに蹴りたい」や「ドーンと倒せるようにしたい」と書かれた学習カードより「ボールを狙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。」と全体で問題を設定した。問題に対して自分で考えたことをメインゲームで試す中で，児童から「〇〇君の蹴り方上手だからまねしよう」と声が上がった。児童の声をもとに上手に蹴る児童の真似をする様子が見られ，その観察から最初に考えた蹴り方からつま先の向きを変えたり，身体の向きを意識したりするなど，コアとなる動きを自ら習得しようとする場面が見られた。

【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。

- ・かいじゅうをねらって蹴る。
- ・助走をつけて蹴る。
- ・ボールの真ん中を蹴る。

(友達の観察やアドバイスを受ける)

- ・蹴る足を太ももまで上げると強くけることができる。
- ・助走をつけるといい。
- ・当てたいものの位置を見て，狙って蹴る。
- ・スピードを上げる。
- ・軸足に体重をのせて蹴るといい。
- ・的の真ん中にボールを置く。
- ・ボールの下を蹴る。
- ・ボールの斜め後ろの左に人間の体ぐる。そして，蹴り足でちゃんと蹴る。

〈思考・判断面〉

メインゲームを行っていた際、子供のつぶやきの中で、「友達の真似をしたら的に当たった、上手くいった」という言葉が聞かれ、友達のよい動きを見て、それを言葉にするように伝えた。単元を通して、学習カードには、友達の蹴り方の観察やアドバイスを受けて多くの児童が良い動きを見るということは、大切な学習であると考えた。見て真似をするということは、様々な思考を働かせている。上の子供たちがカードに書き表した例は、よくわからない表現も多い。意識した動きを言葉にし、無意識でやっていたことでもイメージをもって体を動かしていると考えられる。動きを言葉に表すことを継続していけば、思考しながら運動する児童が育つのではないかと考える。

＜子供のカードから＞

- ・足をおいたところを見て、真似したらできた。
- ・足の内側を斜めにして蹴るといい。真似をするといいい。
- ・つま先で蹴ったのを見たので、真似したら成功した。

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

- 動きを言葉にすることを意識し始めた児童が、数名出てきた。どの運動でも振り返りを大切にしてい、積み上げていきたい。
- 指導内容整理表を作成したことで、身につけさせたい動きをはっきりさせて、授業を行うことができた。

(2) 課題

- 調整とは、運動する際、どのようにしたらよりよい動きを習得できるかを振り返り、子供自身が考えて運動することであると考え。低学年のうちから、考えたことや試したら上手くいったことを言葉で表現する力をつけていく必要があると考える。
- 指導内容整理表の具体の動きについては、低学年の動きとしてどこを教え、どこを考えさせるのかを検討して指導に当たる必要があると感じた。