検印

第１学年３組　体育科学習指導案

平成２５年１０月１日（火）　第２校時　校庭
男子１２名　女子１５名
指導者　教諭　佐藤　健太

１　単元名　ボール投げゲーム

２　運動の特性

（１）一般的特性

・力強く、正確に投げることをねらいとしたゲームである。
・的を狙ってボールを当てたり、的を移動させたりすることを競うゲームである。
・ボールを投げる位置を考えたり、どの的に当てるかを相談したりしながら、協力して狙った所にボールを投げたりするなどの工夫ができるゲームである。

（２）児童からみた特性

○的にボールを当て、ゲームで勝利した時に楽しみや達成感が得られるゲームである。
○自分たちのチームの工夫によって勝利したときに、満足感が味わえるゲームである。
○力強く投げられるようになったり、狙い通りに投げられるようになったり、自己の成長が感じ取れるゲームである。
○ルールが簡単で、わかりやすいゲームである。
○的にボールが当たったり移動させたりすることが楽しいゲームである。
△的にボールが当たらないとつまらないと感じるゲームである。
△思い通りにボールを投げられないと、楽しくないゲームである。
△チーム内での話し合いがうまくいかないと、つまらないゲームである。
△勝敗がはっきりとわかるため、負けると楽しくないゲームである。

３　児童の実態

本学級は外遊びが好きで、休み時間には決まって全員が外に出る。また、チャレンジ精神が旺盛で、「どんなことでもやってみよう」という気持ちを持つ児童が多い。しかし、ボールを使った遊びをする児童が決まっていて、遊び方も、ただ投げる、捕るの繰り返しが多い。そして、教師が声をかけ、遊びを提供したり共に遊んだりしない限りは遊びの幅が広がらず、決まった子と決まった遊びしか行っていない。投げることに関しては、体力テストの結果から本学級のボール投げの記録は、男女ともに平成２４年度の県平均を上回る記録であった。

	男子	女子
学級の平均	１０．６７	６．１４
県平均	８．３７	５．８６

また体育科やボール運動についてのアンケートをとると、以下のような結果となった。(回答 26 人)

①そとであそぶことは、すきですか。

すき　（２４）　　きらい　（２）

②たいいくのべんきょうは、すきですか。

すき　（２４）　　きらい　（２）

③ぼおるをつかってあそぶのは、すきですか。

すき　（２０）　　きらい　（６）

④ねらったところに、ぼおるをなげられるようになりたいですか。

はい　（２６）　　いいえ　（０）

⑤いまよりもとおくに、ぼおるをなげられるようになりたいですか。

はい　（２５）　　いいえ　（１）

⑥ぼおるをつかったあそびを、たくさんかきましょう。

ドッジボール・サッカー・ボール当て鬼・野球・バスケットボール・バレーボール・テニス ゴルフ・キャッチボール・爆弾ゲーム・玉乗り

このアンケートから、ほとんどの児童が体育も外遊びも好きではあるが、ボールで遊ぶことは嫌いだ、という児童がいるとわかった。しかし、ボール遊びは嫌いでも、ボールを遠くに投げたり正確に投げたりしたいとほとんどの児童が思っている。「嫌いだけど上手に投げたい」という思いから、ボールをうまく扱うことができれば、ボール遊びを好きになり、今よりもボールを使って遊ぶのではないかと考える。また⑥では、遊びというものではなく、知っているものをたくさん書いていた。この中で実際に遊んだことのあるものは、ドッジボールがほとんどであり、他は習い事にあるサッカーやバスケットボールがほとんどだった。このアンケートからも、いつでも簡単にできるボール遊びを紹介し、発見することで、ボールで遊ぶ児童が増えるのではないかと考える。

４　教師の指導観

【学校教育目標】

・思いやりのある子　　・よく考える子　　・たくましい子

〔研究主題〕

楽しさや喜びを味わい、進んで運動に取り組む児童の育成

－　投力を重視したボール運動の展開　－

【仮説１】　児童の発達段階と個々の児童の実態を的確に把握し、一人一人を伸ばす指導法を工夫すれば、進んで運動に取り組む児童が育つであろう。

【仮説１への手立て】

～児童一人一人の基礎的な技能を高めるための「的当てランド」を行う～

ボールを投げるという動作は、とる、けるなどと同様、ボール運動の基礎となる重要な動きである。しかし、ボールを投げたり蹴ったりすることを苦手とする児童は、ボールで遊ぶことを嫌う。さらに、アンケートにもあるとおり、日頃ボールを使って活動することが少ないため、ボールで遊

ぶ機会が減る。だからこそ、学習の中でボールに多く触れ、たくさんのことを経験させることで、ボールを投げることの楽しさや基本的な動きを身につけさせたい。

【仮説２】　児童の願いを生かし、児童が仲間とコミュニケーションを取りながら、計画的・継続的に運動を実践する場である環境整備を進めていけば、進んで運動や遊びに取り組む児童が育つであろう。

【仮説２への手立て】

～作戦タイムの確保や、学習の振り返りを生かして「的当てゲーム」を行う～

本時では技能の向上だけでなく、力を合わせて協力することの大切さ、活動を工夫することの必要性も同時に指導していく。そして、勝敗を素直に受け入れる態度や、チームで作戦をたて、多くの得点をとる方法を考える力を育てていきたい。また、試合後のまとめとして、子どもたちに「チームでうまくいったところ」や「がんばっていたお友達」を発表させることで、チーム間のコミュニケーションだけでなく、学級全体のコミュニケーションの充実も図りたい。さらに、仮説１への手立てにもあるように、投力を高める場を工夫した「的当てランド」を継続して行う。

【仮説３】　児童自らが健康・安全について理解し、体力の伸びを実感できる活動の工夫をすれば、進んで運動に取り組む児童が育つであろう。

【仮説３への手立て】

～ルールを守らせた学習の展開～

本学習では、学習内容に応じたルールをいくつか設定している。「ルールが簡単で、わかりやすいゲーム」と、運動の特性の中にあるように、簡単なルールをつくって、守らせるようにしたい。また、楽しく、進んで学習するために、ルールを守らなければいけない理由を伝え、徹底させ、怪我やトラブルの防止に努めたい。

５　単元の目標

・安全に留意し、ルールを守って楽しく取り組むことができるようにする。【関心・意欲・態度】
・ねらった的にボールを投げる方法を考えることができるようにする。【思考・判断】
・的をねらってボールを投げることができるようにする。【技能】

６　単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能
・ゲームのルールを知り、教え合ったり助け合ったりしてゲームをしようとしている。 ・運動する場所の整理、用具の準備や後片付けをしようとしている。 ・きまりを守って勝敗を素直に認めようとしている。	・ルールや作戦を意識してゲームをしようとしている。 ・ボールゲームの行い方を知るとともに、得点の方法などの規則を選んでいる。	・的をねらってボールを投げることができる。 ・簡単な作戦を生かしてゲームをすることができる。

7　単元の計画

（1） ボール運動の取り上げ方

低学年	中学年	高学年
ゲーム		ボール運動
○ボール操作 ・投げる ・とる ・キャッチボール ○ボールゲーム ・ボール投げゲーム ・ボール蹴りゲーム ○鬼遊び ・ボール運び鬼	○ゴール型ゲーム ・セストボール ・ハンドボール ○ネット型ゲーム ・ソフトバレーボール ○ベースボール型ゲーム ・キックベースボール	○ゴール型 ・バスケットボール ・ハンドボール ・サッカー ○ネット型 ・ソフトバレーボール ○ベースボール型 ・ティーボール

（2）学習過程（9時間扱い）　　本時は○印　　8／9時

<table>
<tr><td>時間</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>⑧</td><td>9</td></tr>
<tr><td>0

8</td><td colspan="9">1．準備運動
2．トラック1周半走る。
3．慣れの運動(おさるさん)</td></tr>
<tr><td>15

20

25

30

38</td><td colspan="2">オリエンテーション

4．「ボールとなかよしタイム」をする。
・ボールつき
・壁ぶつけ
・バウンドキャッチ
5．友だちのよい投げ方を見る。
6．友だちのよい投げ方を取り入れて、「ボールとなかよしタイム」をする。</td><td colspan="2">4．ボールとなかよしタイム
5．「的当てランド」の遊び方を知る。
6．「的当てランド」のお試し遊びをする。
・鬼をやっつけろ
・フラフープ通し
・ペットボトルたおし
・投てき板
7．友だちのよい投げ方を見る。
8．友だちのよい投げ方を取り入れて、「的当てランド」で遊ぶ。</td><td colspan="5">4．グループに分かれて「的当てランド」で遊ぶ。
ねらい①
ルールを守って、的当てゲームを楽しもう。
5．「的当てゲーム」①の仕方を知る。
6．「的当てゲーム」①をする。
ねらい②
作戦をたてて、的当てゲームを楽しもう。
5．「的当てゲーム」②の仕方を知る。
6．「的当てゲーム」②をする。
ねらい③
的当てゲーム大会を楽しもう。
5．これまでの学習を生かして、「的当てゲーム」②をする。</td></tr>
<tr><td>45</td><td colspan="9">集合・整列・整理運動・学習のふりかえり・まとめ・あいさつ</td></tr>
</table>

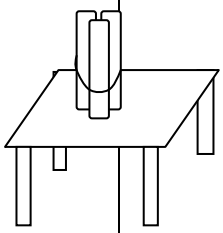
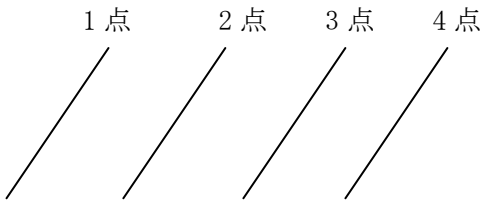
（3）評価計画

時	重要観点	学習活動に即した評価規準	評価の場面	評価方法
1	関心・意欲・態度	・学習のねらいや進め方を理解し、活動に見通しをも	オリエンテーション	観察

2		って意欲的に取り組もうとしている。		学習カード
3	思考・判断	・ねらった的にボールを投げるには、どんな投げ方がよいか考えている。	的あてランド	観察 学習カード
4	技能	・的をねらってボールを投げ、的にあてることができる。	的あてランド	観察 学習カード
5	思考・判断	・的あてゲーム①の遊び方を知り、得点の方法を理解している。	ねらい①のゲーム	観察 学習カード
6	技能 関心・意欲・態度	・的との距離を長くしていくことができる。 ・グループで楽しく活動することができる。	ねらい①のゲーム	観察 学習カード
7	思考・判断	・的あてゲーム②の遊び方を知り、得点の方法を理解している。	ねらい②のゲーム	観察 学習カード
8	技能 関心・意欲・態度	・ねらったところに強くボールを投げることができる。 ・きまりを守って勝敗を素直に認めることができる。	ねらい②のゲーム	観察 学習カード
9	関心・意欲・態度 思考・判断 技能	・チームで声を掛け合い、励まし合いながら意欲的にゲームに取り組もうとしている。 ・的あてゲーム②の得点の方法を工夫している。 ・ねらったところに強くボールを投げることができる。	的あてゲーム大会	観察 学習カード

（4）学習と指導・評価

段階	学習のねらい・活動	指導（○）評価（◆）
はじめ① 45×2	1　準備運動 2　学習のねらいを知り、単元の見通しを持つ。 ・運動、ゲームに必要な基本技能を知る。 ・学習の約束ごと、きまりを確認する。 3　ボール遊びをして楽しむ。 「ボールとなかよしタイム」 ・ボールつき　・壁ぶつけ　・バウンドキャッチ	○学習の内容と流れを説明する。 ○ボールを用い、いろいろな操作をして楽しく遊ぶことを説明する。 ◆学習のねらいや進め方を理解し、活動に見通しを持って、意欲的に取り組もうとしている。【関】 ○ボールの扱いに慣れさせるため、自分の力に応じたいろいろな活動(転がす、回す、跳ぶ、投げる、受ける等)をさせる。 ◆みんなと楽しく、力いっぱい遊んでいる。【関】
はじめ② 45×2	1　準備運動 2　ボールとなかよしタイム 3　「的当てランド」の遊び方を知る。 4　「的当てランド」のお試し遊びをする。 ・鬼をやっつけろ　・フラフープ通し ・ペットボトルたおし　・投てき板 5　友だちのよい投げ方を見る。 6　友だちのよい投げ方を取り入れて、「的	○周りに気をつけて「的当てランド」で遊ぶように指導する。 ◆ねらった的にボールを投げるには、どんな投げ方がよいかを考えることができる。【思】 ○足を１歩踏み出し、片手でしっかり投げられて、的に当たっている子を称賛する。 ◆的をねらってボールを投げ、的に当てることができる。【技】

	当てランド」で遊ぶ。	
なか① 45×2	ねらい① ルールを守って、的当てゲームを楽しもう。 1　準備運動・慣れの運動 2　「的当てランド」 3　めあての確認 4　「的当てゲーム」①の仕方を知る。 5　「的当てゲーム」①を行う。 6　学習のまとめをする。 ・今日のねらいの評価 	○最初の時間にルールについて確かめ、よく理解させる。 ○ １チーム６～７人とし、ボールの数は１チームの人数と同じ数になるようにする。 ◆「的当てゲーム」①の遊び方を知り、得点の方法を理解している。【思】 ◆グループで楽しく活動している。【関】 
なか② 45×2	ねらい② 作戦をたてて、的当てゲームを楽しもう。 1　準備運動・慣れの運動 2　「的当てランド」 3　めあての確認 4　「的当てゲーム」②の仕方を知る。 5　「的当てゲーム」②を行う。 （図は、本時参照） 6　学習のまとめをする。 ・今日のねらいの評価	○最初の時間にルールについて確かめ、よく理解させる。 ○１チーム６～７人とし、ボールの数は１０個程度用意する。 ○作戦を意識して取り組ませる。 ◆「的当てゲーム」②の遊び方を知り、得点の方法を理解している。【思】 ◆ねらったところに、強くボールを投げることができる。【技】 ◆きまりを守って勝敗を素直に認めることができる。【関】
まとめ 45×1	ねらい③ 的当てゲーム大会を楽しもう。 1　準備運動・慣れの運動 2　的当てランド 3　めあての確認 4　「的当てゲーム」②の仕方を確認する。 5　対戦相手を確認し、「的当てゲーム」②を行う。 6　学習のまとめをする。 ・今日のねらいの評価	○作戦を意識して取り組ませる。 ○励まし合い、教え合っているチームを称賛する。 ◆チームで声を掛け合い、励まし合いながら意欲的にゲームに取り組もうとしている。【関】 ◆「的当てゲーム」②の得点の方法を工夫している。【思】 ◆ねらったところに、強くボールを投げることができる。【技】

８　本時の学習と指導（８／９時）

（１）　ねらい

・ルールを守って楽しく的当てゲームをすることができるようにする。　【態度】

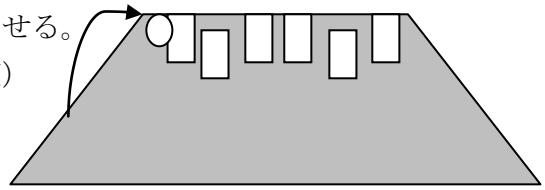
・グループで簡単な作戦をたてることができるようにする。　【思考・判断】

・投げたい方向にボールを投げ、当てたい的に強くボールを当てることができるようにする。　【技能】

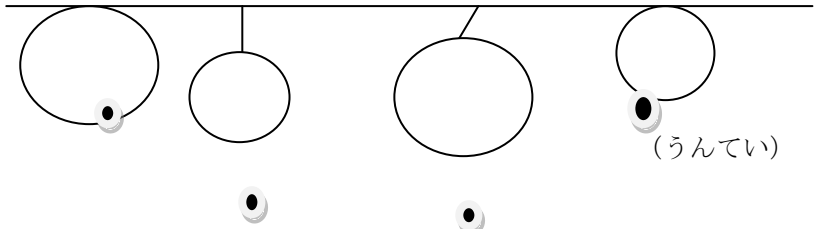
（２）準備

ストップウォッチ、指導用太鼓、ホイッスル、ラインカー、ボール、的（的当てランド用・的当てゲーム用）、鈴つきフラフープ、ペットボトル、ペットボトル用台、空き缶、カラーコーン、ボール入れ

（３）展開

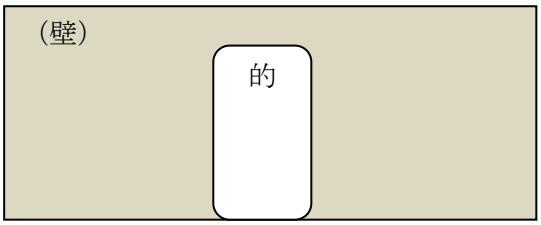
段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○）　評価（◆）　努力を要する児童への手立て（△）
導入８分	１　集合・整列・挨拶 健康観察	○ホイッスルの合図を聞き、素早く元気に活動をスタートさせる。 ○表情や姿勢などから健康状態を把握する。
	２　準備運動	○一つ一つの運動を正確に行わせる。 ○安全に留意して正しく行わせる。
	３　慣れの運動 ・トラックを走る ・おさるさん 鉄棒を握って斜めになり、体を支える。２０秒その体勢を保つ。 （握力を高める活動）	○自分のペースより少し早め（全力ではない）で走らせる。 ○鉄棒を安全に、しっかりと握るため、親指と人差し指の間で鉄棒を握るようにさせる。 ○体の力を抜き、握る力だけで体を支えるよう指導する。 △20 秒に満たない児童については、自分のできる時間まで努力するよう伝える。
展開30分	４　「的当て」ランド ①みんなで缶当て 高く、遠くへボールを投げる活動	○オーバーハンドスローで、高いボールを投げ、投擲板につるされている缶に当てさせる。 （投擲板）  △　缶に届かない児童がいないよう、高さの低い缶も用意する。
	②しずかにできるかな 狙ったところに正確にボールを投げる活動	○鈴のついたフラフープの中をくぐるようにボールを投げさせる。その時、フラフープに当たると鈴がなるので、鳴らさないよう正確に投げさせる。

○フラフープの大きさを変え、どれに挑戦してもよいこととする。



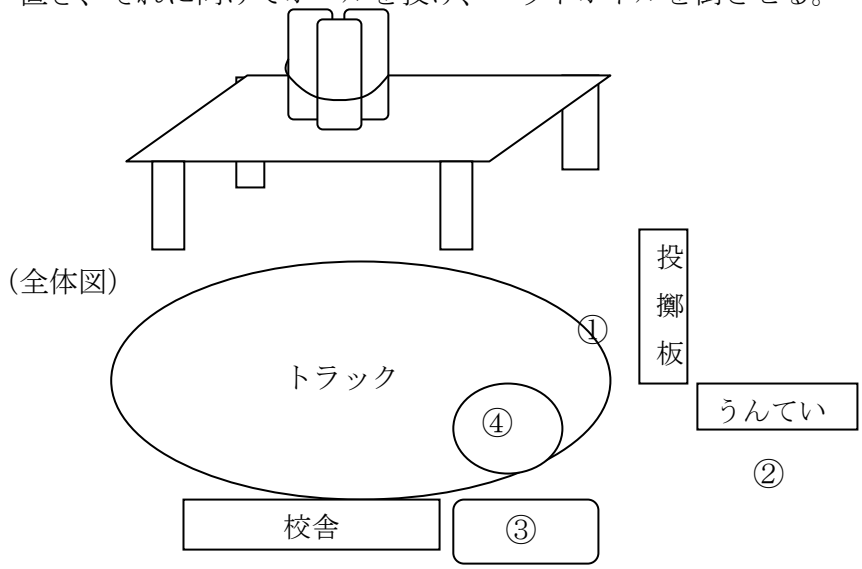
③おにを退治しろ！
狙ったところに強く投げる活動

○時間で区切り、すべてのグループがローテーションする。
○グループで協力し、決められた場所から、思い切りボールを投げ、的を後ろにずらす。



④ペットボトルたおし
自分の力に合わせて、正確に、強く投げる活動

○台の上にペットボトルのセット（セット毎に水の量を変える）を置き、それに向けてボールを投げ、ペットボトルを倒させる。

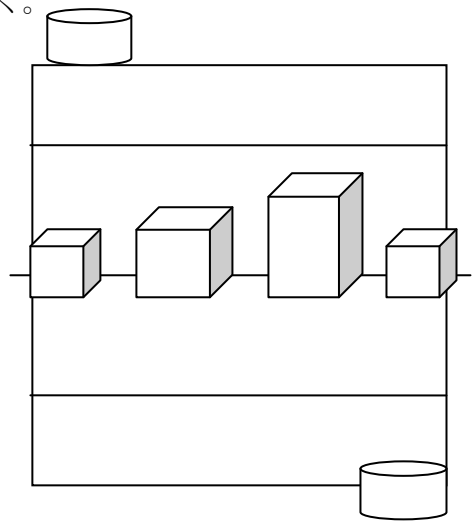


5　学習内容の確認

グループでさくせんをたて、まとあてゲームをたのしもう。

6　ルールの確認

ルール
① 決められた線からボールを投げる。
② ボールを的（箱）に当て、時間内に、相手側の方へ少しでも動かした方の勝ち。
③ 小さな的は１点（２つ）　中くらいの大きさの的は２点　１番大きい的は３点
④ 投げるボールは、自分のコートに入ったものを使う。
⑤ 前半と後半の得点の合計で勝敗を決める。
⑥ グループで力を合わせて、みんなで楽しむ。

		○楽しく、協力してゲームができるよう、静かに話を聞かせる。 ○わからないことはそのままにせず、教師に聞くようにさせる。 △ルールを理解できない児童が出ないよう、模造紙にルールをまとめ、見える場所にはっておく。
	7　的当てゲーム②	Aコート（6人：6人） Bコート（7人：7人） ボール入れ （10個程度入れておく） 作戦タイム　2分 前半　2分 作戦タイム　2分 後半　2分 時間があれば、相手とコートをチェンジして再度対戦する。  ○誰がどれを狙うか、何人で狙うか、メンバーの立ち位置など、工夫する点を児童に伝える。 △うまく投げられない児童には、自分の当てたい的の正面にたたせ、リズムよく投げさせる。 △オーバーハンドスローが苦手な児童には、転がしたり、すくい投げをしたりしてもよいことを知らせる。 ◆ 投げたい方向にボールを投げ、当てたい的にボールを当てることができる。　【技能】 ◆ グループで、簡単な作戦をたてることができる。【思考・判断】
整理7分	8　片づけ	○グループごとに片づけの担当を決め、協力し、安全に留意して片づけさせる。 ○大きなもの、重いものは教師が学習後に片づける。
	9　今日のまとめ	○対戦結果だけでなく、それぞれのグループでよかったところを伝えたり、気付いた児童に発表させたりする。 ○勝敗にかかわらず、全員が「頑張ったこと」を認め、拍手で終わらせる。 ◆ルールを守って楽しく的当てゲームをすることができる。【態度】
	10　整理運動	○体がほぐれるよう、大きな動作でゆっくりと運動を行わせる。
	11　あいさつ	○姿勢正しく、大きな声で挨拶をさせる。