

検 印

第 2 学年 3 組 体育科学習指導案

日 時	平成 2 6 年 1 0 月 2 3 日 (木) 第 4 校時
場 所	体育館
児童数	3 5 名
指導者	教諭 T 1 齊藤 夏理
	T 2 佐藤 大輔

1 単元名 ボール投げゲーム

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ・ボールを投げたり、避けたり、捕ったりしながら、集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせるこ
とが楽しい運動である。
- ・ゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームをつくり上げ、勝敗を競うことが楽しい運動である。
- ・手でボールを操作することを必要とする運動である。
- ・相手のボールを避けたり、相手にボールを当てたりすると楽しい運動である。

(2) 児童から見た特性

- ボールを思いきり投げ、相手に当たると楽しい運動である。
- 相手の投げたボールをよく見て、捕ったり避けたりすると楽しい運動である。
- 集団で活動するため、仲間から励まされたり、ほめられたりすると楽しさをより味わえる運動であ
る。
- 仲間と協力し合ってゲームや練習に取り組めると楽しい運動である。
- チームで作戦や練習を工夫し、ゲームに勝つと楽しい運動である。
- △技能において、個人差が大きく表れ、特定の子が捕ったり、投げたりしているとつまらない運動で
ある。
- △ボールに対して怖いと感じていると、つまらない運動である。
- △失敗したときに友だちにせめられると、つまらない運動である。
- △自分にパスが回らずにボールにさわれないと、つまらない運動である。

3 児童の実態

(1) 一般的な児童の実態

本学級の児童は体を動かすことが好きな児童が多く、休み時間になると多くの児童が外に出て遊
んでいる。外遊びの内容はおにごっこ、なわとび、リレー、鉄棒、固定遊具を使った遊びが中心で
ある。男女の仲もよいが、内容によっては男子と女子に分かれて遊ぶこともある。特にドッジボー
ルは男子児童を中心にグループを作って遊んでいる。一方で、身体を動かすことを苦手とし、教室
内でお絵かきや読書をする児童が数名見られ、運動に対する意欲を高めるためには教師の支援が必
要である。

1年生の体育の授業でもドッジボールを経験しているが、ボールを投げたり、捕ったりすることを苦手としている児童もあり、技能にも個人差がある。全員が楽しく進んで体育の授業に取り組めるように場の設定や教材・教具の工夫が必要である。

【体力測定結果（平成26年5月7日実施）】

男子	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	シャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
本学級	9.06	14.6	32.1	27.3	26.0	10.5	135	13.4
県平均	10.9	15.1	28.0	32.2	30.8	10.7	128	11.5
比較	▲	▲	○	▲	▲	○	○	○

女子	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	シャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
本学級	9.5	16.1	34.2	26.8	25.2	10.7	132	9.2
県平均	10.4	14.5	31.1	30.6	24.7	11.0	122	7.7
比較	▲	○	○	▲	○	○	○	○

○…県平均（H25）を上回った

▲…下回った

本学級では女子が昨年度の県平均をやや上回る項目が多いが、握力と反復横とびは下回っている。男子においては、女子よりも県平均を下回る項目が多い。ボール投げでは、男女とも県平均を上回っている。しかし、ボールを投げる際に手首を上手く使えない児童が多く、普段の遊びの中でボール遊びの経験不足を感じた。

（2）本教材にかかわる児童の実態

体育・ボール投げに関する意識調査（平成26年10月4日実施）

対象 35人

1 体育の学習は好きですか。			
①好き	②どちらかという好き	③どちらかという嫌い	④嫌い
34人	0人	0人	1人

2 どんな体育の学習が好きですか。（3つまで選択可）			
① 体ほぐしの運動	② 固定施設・鉄棒遊び	③ 器械を使つての運動遊び	④ 走・跳の運動遊び
5人	6人	16人	25人
⑤ 水遊び	⑥ ボールゲーム	⑦ 表現リズム遊び	
24人	18人	11人	

3 ドッジボールは好きですか。			
① 好き	② どちらかというとき	③ どちらかというとき嫌い	④ 嫌い
29人	3人	1人	2人
<理由> ○チームでたたくのが楽しいから △たまにしか投げられないから ○だんだんうまく投げられるようになってきたから △すぐにあたってしまうから ○当てるとうれしいから ○よける・投げる・キャッチするのが楽しいから			

4 ボール投げでは、どんなことが出来るようになりたいですか。
遠くにとばしたい 高くとばしたい きれいなフォームで投げたい

5 外で、どんな遊びをしますか。
・おにごっこ ・なわとび ・鉄棒 ・ドッジボール ・リレー ・うんてい ・ジャングルジム

4 教師の指導観

学校教育目標	思いやりのある子（徳） よく考える子（知） たくましい子（体）
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への手だて】

○児童の実態把握

体力測定の結果、アンケート、ボール投げの実態調査をもとに、児童一人一人の意識、技能、体力を把握する。授業の始めに実際にドッジボールを行い、児童の課題となる点を理解し、児童と確認する。

○一人一人を伸ばすための指導法の工夫

ドッジボールの特性である「投げる」「捕る」を習得するために、「慣れの運動」「パワーアップタイム」を設定する。両特性とも個人差や男女差が大きい。慣れの運動では低位の児童に合わせ基礎的な運動を中心に行い、パワーアップタイムでは個々のレベルに合わせて活動を選択することで、全員が能力を高める活動となるようにする。

【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 への手だて】

○学び合い活動の設定

練習やゲームの中でお互いに認め合い、励まし合える言葉がけを積極的に行わせたい。活動のめあてが達成している子に対しては、「ナイス！」などの声かけをし、課題でつまづいている児童については、アドバイスし合うようにする。

○場の工夫

ボールキャッチチャレンジでは、パスの長さを変えたり、ボールの種類をいくつか用意したり、ボールの空気圧を変えたりして、児童の恐怖心を取り除くようにする。

【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 への手だて】

○自分の伸びを気付かせる

ボール運動を行っている時は、自分の体力の伸びをなかなか実感することは難しい。単元の学習後体力の測定を行い、学習前の結果と比較し、少しの伸びでもほめるようにしたい。映像を活用することで、自分の成長や課題を把握させ、次への意欲につなげていく。

5 単元の目標

- ・友達と協力し合い、励まし合って、仲良く運動することができるようにする。【関心・意欲・態度】
- ・ドッジボールや的当てゲームの動き方を知るとともに、攻め方を選んだり見つけたりすることができるようになる。【思考・判断】
- ・相手の動きをよく見て、ボールを当てる、かわす、パスを回すなどして、楽しくドッジボールができるようになる。【技能】

6 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能
・ゲームに進んで取り組もうとしている。 ・運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動をしようとしている。	・ドッジボールや的当てゲームの動き方を知るとともに、攻め方を選んだり見つけたりしている。	・的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームにおいて、簡単なボールの操作やボールを持たないときの動きができる。

・友達と協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。 ・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。		
---	--	--

7 単元の計画

(1) ゲーム、ボール運動の取り上げ方（数字は時間数）

運動/学年	第1学年	第2学年
ボール遊び	2 5	2 7
鬼遊び	3	6

(2) 学習過程（6時間扱い） 本時3/9

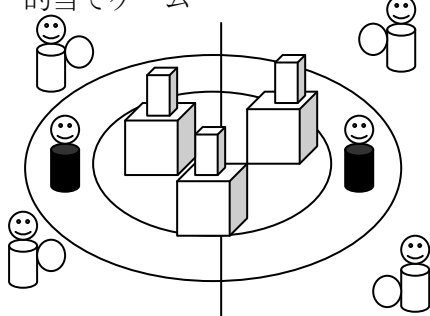
時間	1	2・③・4	5・6・7	8・9
0	集合・整列・挨拶・健康観察・準備運動・補強運動・慣れの運動・用具の準備			
10	オリエンテーション ・学習の内容、進め方を理解する ・準備、約束事の確認 ・慣れの運動 パワーアップタイムの行い方を知る ・ルール、コート ・チーム編成 ・めあての設定	パワーアップタイム ①ボールキャッチチャレンジ ②4人ドッジボール	パワーアップタイム ①ボールキャッチチャレンジ ②的当て	
20		ねらい1 投げ方や取り方を覚えて、ゲームをしよう。	ねらい2 せめ方を工夫しながら、ゲームを楽しもう。	ねらい3 ドッジボール大会をしよう。
30		・「的当てゲーム」を行う。 ①一人ひとつボールを持って行う。 ②チームごとにボール1個で行う。	・「4人ドッジボール」 ・ドッジボールを行う。	学習を生かして、ドッジボールを行う。
40				
	学習のまとめ・振り返り・後片付け・整理運動・挨拶			

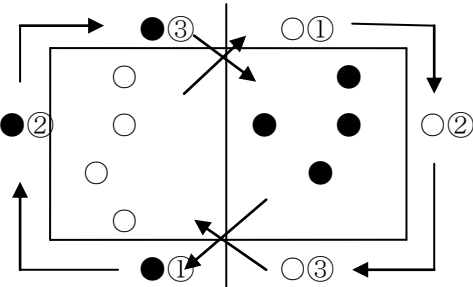
(3) 評価計画

時	重点観点	学習活動における具体的評価規準	評価の場面	評価の方法
1	関心・意欲・態度	・ボール運動に関心をもち、学習の内容と進め方を理解し、見通しをもって意欲的に取り組もうとしている。	オリエンテーション	観察 問いかけ
2	運動の技能	・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ている。	パワーアップタイム	観察 学習カード
③ 本時	運動の技能	・ボールをよく見てとることができる。 ・相手をよく見て投げるることができる。	ねらい1のゲーム	観察 学習カード
4	思考・判断	・ゲームの攻め方を選んだり、見つけたりしている。	ねらい1のゲーム	観察 学習カード
5	運動の技能	・ねらったところに強くボールを投げるることができる。	ねらい2のゲーム	観察 学習カード
6	思考・判断	・ゲームの攻め方を選んだり、見つけたりしている。	ねらい2のゲーム	観察 学習カード
7	思考・判断	・ゲームの攻め方を選んだり、見つけたりしている。	ねらい2のゲーム	観察 学習カード
8・9	関心・意欲・態度 運動の技能	・チームで声をかけ合い、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。 ・ねらったところに強くボールを投げるることができる。	ドッジボール大会	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 (◆)	評価方法
はじめ 45分 × 1	1 学習のねらいや進め方を知り、単元の見通しを持つ。 ・ゲームに必要な基本技能を知る。 ・ゲームの方法とルールを知る。 ・スキルアップタイムの行い方を知る。 ・学習のきまりを確認する。 2 みんなが楽しいゲームをするために、約束を考える。 ・ルールを守り、みんなで仲よく行う。 ・声をかけ合い、励まし合って行う。	○ボール運動の特性を理解させる。 ○学習のねらいと進め方を説明し、単元の見通しを持たせる。 ○仲よく協力してやるとみんなが楽しめることを理解させる。	

	3 チーム編成をする。(8チーム) ・男女混合4～5人で行う。 ・チームキャプテンを決める。 ・チーム名を決める。 ・ビブスの色、コートを使い方等を決める。 4 試しのゲームをする。 ・パワーアップタイムを行う。 ・実際にゲームを行って、ゲームに慣れる。 ・教師は児童の実態を把握する。	○新体力テストのボール投げの結果や性格等を考慮してチームを決める。 (第1時) ◆ボール運動に関心をもち、学習の内容と進め方を理解し、見通しをもって意欲的に取り組もうとしている。 【関心・意欲・態度】	・観察 ・問いかけ
なか か ① 45分×3	ねらい1 投げ方や取り方を覚えて、ゲームをしよう。 1 準備運動・ストレッチ・補強運動 2 慣れの運動 3 めあての確認 4 パワーアップタイム ・ボールキャッチチャレンジ →なるべく遠くに、投げて捕る ・4人ドッジボール →ねらったところに強く投げる 5 的当てゲーム  6 学習のまとめ	○一つ一つの動きを正確に行わせる。 ○児童がわかりやすいように、提示する。 ○チームで協力して、取り組ませる。 ○安全に、適切に行わせる。 ○協力して取り組み、動きが高められているチームを称賛する。 ○苦手意識をもっている児童に対し、声かけをする。 ○挨拶をしっかりと行わせる。 ○ルールを守って取り組ませる。 ○チーム内で、積極的に声をかけ合わせる。 ○判定がもつた場合や、トラブルになりそうな場合は、積極的に教師が関わる。	

	7 後片付け、整理運動	○自分のめあての達成状況を確認させる。 ○友だちのよかったところを見つけ、互いのがんばりを認め合わせる。 (第2時) ◆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ている。 【思考・判断】 (第3時) ◆ボールをよく見てとることができる。 相手をよく見て投げるができる。 【運動の技能】 (第4時) ◆ゲームの攻め方を選んだり、見つけたりしている。 【思考・判断】	・観察 ・学習カード
なか か ② 45 分 × 3	ねらい2 せめ方を工夫しながら、ゲームを楽しもう。 1 準備運動・ストレッチ・補強運動 2 慣れの運動 3 めあての確認 4 パワーアップタイム ・ボールキャッチチャレンジ ・4人ドッジボール 5 ドッジボール 	○一つ一つの動きを正確に行わせる。 ○児童がわかりやすいように、提示する。 ○チームで協力して、取り組ませる。 ○安全に、適切に行わせる。 ○協力して取り組み、動きが高められているチームを称賛する。 ○苦手意識をもっている児童に対し、声かけをする。 ○挨拶をしっかりと行わせる。 ○ルールを守って取り組ませる。 ○チーム内で、積極的に声をかけ合わせる。 ○判定がもつれた場合や、トラブル	

		になりそうな場合は、積極的に教師が関わる。	
	5 学習のまとめ	○自分のめあての達成状況を確認させる。	
		○友だちのよかったところを見つけ、互いのがんばりを認め合わせる。	
	6 後片付け、整理運動	○ゆっくりと行い、しっかりと筋肉をほぐす。 (第5時)	
		◆ねらったところに強くボールを投げることができる。	
		【運動の技能】 (第6・7時)	
		◆ゲームの攻め方を選んだり、見つけたりしている。 【思考・判断】	・観察 ・学習カード
ま と め 45 分 × 2	ねらい3 ドッジボール大会を楽しむことができる。		
	1 準備運動・ストレッチ・補強運動	○一つ一つの動きを正確に行わせる。	
	2 ルールの確認	○ルールや、態度等のマナーを確認する。	
	3 ドッジボール大会	○挨拶をしっかりと行わせる。 ○チーム内で進んで声かけをさせる。 ○作戦を意識し、協力してゲームに取り組ませる。	
	4 学習のまとめ	○友だちの良かったところや、自分のめあての達成状況等を確認させる。 (第6時)	
	5 後片付け、整理運動	◆チームで声をかけ合い、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。 【運動の技能】	・観察 ・学習カード ・問いかけ
--	--	---	---------------------------------------

8 本時の学習と指導（3／9時）

(1)ねらい

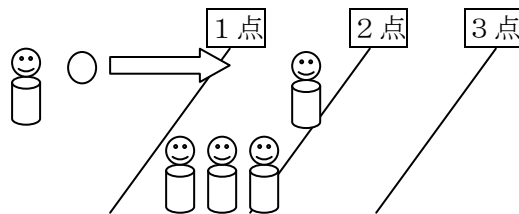
- ・ボールをよく見てとることができる。 【運動の技能】
- ・相手をよく見て投げることができる。 【運動の技能】

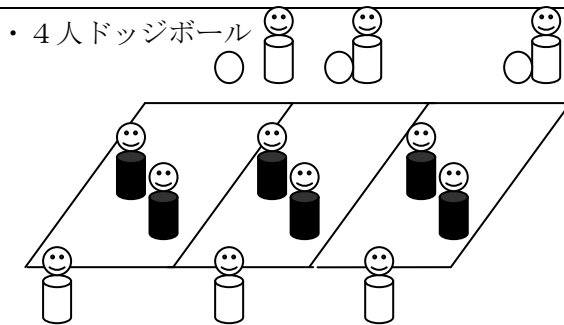
(2)準備

児童 学習カード、筆記用具、ビブス

教師 指導用太鼓、笛、ストップウォッチ、得点板、的当て板、段ボール、ソフトドッジボール、ソフトバレーボール、かご、運動の掲示資料

(3)展開

	学習のねらい・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 6分	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。 2 準備運動 3 補強運動・慣れの運動をする。 ・「空前絶後」の曲に合わせ、補強運動を行う。 ・ボールキャッチ ・バウンドキャッチ	○速やかに集合、整列し、元気にあいさつをする。 ○一人一人の顔色から健康状態を把握する。 ○一つ一つの運動を正確に行わせる。
展開 35分	4 パワーアップタイム ・ボールキャッチチャレンジ  ・パスする人が投げたボールをノーバウンドで取れたら、その距離に応じて得点が入る ・グループの合計点を競う	○しっかりとボールを投げる、捕ることに集中させる。 ○できた子に対して、声かけをするよう促す。 ○できるだけ強いボールを投げられるよう、体重移動することを意識させる。



- ・ 外野の2人がチーム、内野の2人がチーム。
- ・ 外野の人は、内野の人に取られたり、ブロックされないように、外野のパートナーに投げる。
- ・ 取られたり、相手に届かなかったり、横にはみ出したりしたら、交代。

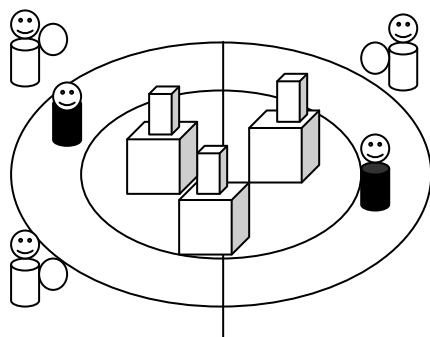
○思い切って、力強く投げるようにする。
△配慮が必要な児童には、個別に声かけをする。

5 本時のねらいを確認する。

○めあてを提示する。

ボールをよく見てすばやくうごき、力を合わせてがんばろう！

6 的当てゲームを行う。



ルール

- ・ 攻めの方は、外側の円の外から、的を狙う。
1つ当てると1点。3つとも倒したら、また組み立てて試合を続ける。
- ・ 守りは内側の円の外でディフェンスする。ボールを取ったら5秒数えて相手に渡す。
- ・ 3分攻めたら、攻めと守りが交代する。
- ・ 両チーム、攻めを2回ずつ行う。

○ゲーム前後の挨拶をしっかりと行わせる。
○ルールを守り、運動にふさわしい態度で取り組ませる。
○積極的に声をかけ合い、励まし合いながら取り組ませる。
△判定がもつれた場合やトラブルになりそうになった場合は教師が積極的に関わる。
△ボール運動が苦手な児童の伸びを認め、声をかける。

◆ボールをよく見てとることができる。
相手をよく見て投げることができる。

【運動の技能】

整理 4分	7 片付け	○協力し合い、安全に手際よく片付けさせる。
	8 今日のまとめ ゲームの結果を伝え、めあてを達成した児童を称賛する。	○本時の学習を振り返り、まとめをさせる。 ○めあてに対する本時の成果を学習カードに記録させる。
	9 整理運動	○ゆっくり行い、筋肉をほぐす。
	10 次時の予告を聞き、終わりの挨拶をする。	○児童の努力を認め、次時への意欲づけを行う。 ○全員の健康状態を把握し、気持ちのよい挨拶で学習を締めくくるようにする。

9 学習カード

ボール投げゲーム学習カード

チーム名

メンバー

はくしゅキャッチのきろく

ボールキャッチチャレンジ!

なまえ	①	②	③	④	⑤	⑥
合計						

的当てゲームたいせんきろく

対戦チーム	得点	勝敗	MVP
	—		
	—		
	—		
	—		
	—		

ドッジボールたいせんきろく

対戦チーム	得点	勝敗	MVP
	—		
	—		
	—		
	—		
	—		
	—		
	—		