

# 第2学年2組 体育科学習指導案

平成 25 年 11 月 6 日 (水) 5 校時

指導者 猪口 唯貴

男子 16 名 女子 11 名 計 27 名

学習場所 体育館

1 単元名 「なげて はしって まとにドーン」 (領域：多様な動きをつくる運動遊び)

2 本單元における運動の特性

(1) 一般的特性

- ・ボール遊びを通じて、思うようにボールを操作する楽しみを味わったり、ボールのもつ弾む、転がる、投捕に適するなどの性質を使って遊んだりすることができる運動である。
- ・ボールを投げたり、拾ったりしながら、集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせる運動である。
- ・規則を工夫したり、作戦を工夫したりして、勝敗を競うことが楽しい運動である。
- ・ボールを狙って強く投げることで、投力・投げた時のコントロール・調整力・筋力など様々な体力が身に付くことが期待できる運動である。

(2) 児童から見た特性

①児童の興味・関心・意欲

- ・体育が「好き」という児童が 25 名 (主な理由：体を動かすのが楽しい、好き、走るのが楽しい、鉄棒、マット運動が好き。運動になる、体を鍛えられる。)、 「どちらかといえば好き」が 2 名 (主な理由：苦手なものもある。)、 「どちらかといえば嫌い」「嫌い」は 0 名である。
- ・ボール投げについては、「好き」という児童が 20 名 (主な理由：シュートして得点を決めることができる。思いっきりボールを投げることができる。) 「どちらかといえば好き」が 6 名、 (主な理由：勝つために作戦を考えるのが好き。) 「どちらかといえば嫌い」が 0 名、「嫌い」が 1 名 (主な理由：ボールを投げることに自信がない。) である。
- ・ボールを投げることに自信があるかどうかでは、「かなり自信がある」という児童が 12 名、 (主な理由：野球の練習をしている。家でもキャッチボールをしている。肩が強い。)、 「どちらかといえば自信がある」という児童が 9 名 (主な理由：家で練習をしている。)、 「どちらかといえば自信がない」という児童が 3 名 (主な理由：投げるのが上手でないから)、 「自信がない」という児童が 4 名 (主な理由：投げる力がないから・威力がないから) である。

②学習体験状況

- ・1年生の時に「ボール投げ遊び」で、攻守交代型の様々なドッジボールを経験している。また、「ボール投げ遊び」で、攻守混合型での当てゲームを行った。走りながらパスをしたり、声をかけてパスをもらったりしている。また、的に向かって走りこんでシュートをする動きも体験している。しかし、ゴールは跳び箱の大きな的であったため、強く当てるという必要性はなく、投力の伸びは感じられなかった。

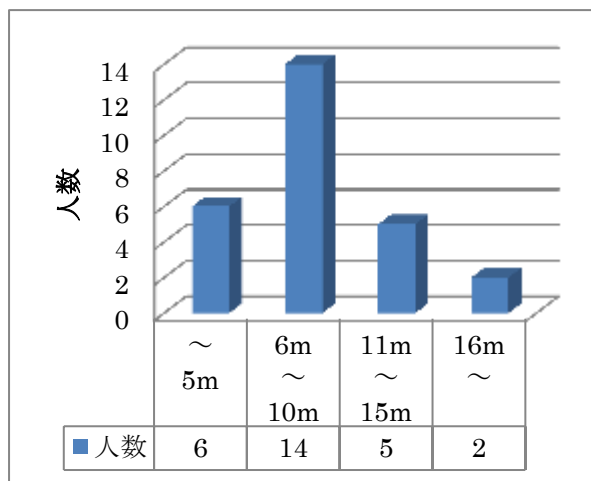
### ③技能習得状況（27人中）

ソフトボール投げ (10/1 調査)	足を踏み出し 体重をのせる	ステップを踏み 勢いをつける
◎：できている	6名	4名
○：ややできている	13名	6名
△：できていない	8名	17名

クラス平均：男子：10.5m 女子：7.8m

(平成24年度全国平均 男子：13.1m 女子：7.9m)

- ・男子の投力が全国平均に比べ、大きく落ちている。
- ・記録5m以下の児童は、踏み出し、ステップ、腕の振りの全てができていない。
- ・真っ直ぐに投げることが困難な児童も数名いる。



### ④学び方

- ・めあてを立てて、めあてに向かって頑張れば、自分の記録が良くなっていくという、成長の喜びを感じる楽しさがわかっている。
- ・2～3人での交流、グループでの話し合い活動はできる。しかし、発言の頻度が低い児童もいる。

## 3 単元の構想

### (1) 目標

#### 【関心・意欲・態度】

- ・協力して安全に気をつけながら、めあてに向かって活動に取り組むことができる。

#### 【思考・判断】

- ・どのようにしたらより強く、遠くに投げられるか目指せるかを考えることができる。

#### 【技能】

- ・フォームに気を付けて、より強く、遠くに投げることができる。

### (2) 研究とのかかわり B 研体育部会研究テーマ「豊かな心と体を育む体育指導の実践・研究」

#### ふれさせたい特性

- ・的に思い切ってボールを投げ込む体全体を使って全力で投げる楽しさ。

#### 児童の実態

- ・自分では強く投げているつもりだが、実際には強くない。自信がない。
- ・何をアドバイスしたらよいかわからない。

#### かかわりについて

- ・グループで得意な人が苦手な人にどうにかして教えようとしている。
- ・ポイントはわかって、それができているかどうか評価できない。

#### 単元構成の工夫

- ・活動1では、一人ひとりがボールを持って、とにかく投げる回数を多く設定するとともに、より強く、遠くに投げるにはどうすればよいかにこだわって、遊びを行い、投力を身に付けていく。その中で、投げるポイントを明示していく。活動2では、身に付けた投力を活かすことができるゲームを設定し、投げる回数を保障しつつ、勝つためにより強く投げるようになりたいという意欲を持たせる。

#### 学習形態の工夫

- ・各個人の運動量、活躍、話し合いの場を保障するために、3人一組の少人数でチームを組んで学習を進める。その中で、アドバイスをしたり作戦を立てたりとかかわりが必要な場面を設定していく。

### (3) 指導にあたって

#### ①指導資料の工夫

- ・いつでも投げるポイントなどを確認したり、教え合ったりすることができるように、より強く投げるためのポイント・みんなで見つけたコツを、児童の言葉を活かして掲示しておく。
- ・投げるより具体的なイメージをつかむことができるように、悪い例（悪い例の示範は教師）や良い例（良い例は児童が示範）を比べさせ、何が違うのかを実際に体を動かして確かめていく。

#### ②学習課題の工夫

- ・活動1では、強く投げることに専念することができるように、とにかく強く投げるにはどうしたらよいかを追究し、提示資料を活用して確認や評価を行いながらゲームを進めていく。
- ・活動2では、活動1で身に付けた投げ方を活かして、楽しみながら投げる力を高めていけるようにする。

#### ③教具・用具の工夫

- ・自分の力に合ったボールを使うために、ボールは体格と投力を考慮して、それぞれ01号から03号のボールを振り分ける。
- ・児童がボールを投げやすいように、ボールから少し空気を抜き、児童の力でもつかみやすくした。
- ・思いっきりなげるためには、相手が人ではなく、何の遠慮もいらぬ物であり、児童が投げ込みたいと思うものがよいので、おぼけに見立てた的を作製する。
- ・的が小さすぎると、当てなければという意識が強くなりすぎ、力を制限してしまうため、幅を70cmはとり、高さも腕を思いっきり振り切って投げられる、児童の頭の高さよりも高くする。
- ・的を押しこむ難易度を調整するために、重さを調整し、一投で最大50cm以内に調整する。
- ・的の中心線を狙いやすいように、的の中心線に色テープを貼る。
- ・どこを狙っているかを言語化しやすいように、おぼけに見立てた目と口を貼る。
- ・バトン・ボールリレーでは、体育館に張ったロープにバトンを通す高さを、リリースポイントに合わせて、最大の児童の頭の高さ～最小の児童の腕の届く範囲内で調整する。これによって、リリースポイントを修正することができる。

#### ④場の設定の工夫

- ・個々の運動量を最大限に確保するために、攻撃側と守備側双方ともに体を動かさなければいけない状況をつくり、どの活動にも、投力・走力の強化をねらいとした場の設定を行う。
- ・守備側のバトン・ボールリレーでは、バトン・ボールリレーのタイム＝攻撃側の試合時間とし、攻撃側の時間を短くして早く自分たちも攻撃したいという気持ちと、自分たちの記録に挑戦して自己ベストを出したいという意欲を持たせるために、壁にこれまでのタイム表を掲示しておく。
- ・児童への声がけや支援ができるように、攻撃開始の合図を教師が行い、終了の合図・タイミングは全て児童のバトン・ボールリレーに任せるように場を設定する。
- ・運動する時間を確保するために、バトン・ボールリレーのスタート地点にストップウォッチと終了時に鳴らす電子ホイッスル、記入用の鉛筆を壁にかけておき、全て児童達の手で記録までができるようにする。
- ・視覚的に自分のコートや移動先がわかりやすいように、Aコートは赤、Bコートは緑、Cコートは青と色を決めて、ビブスや的、バトン・ボールリレーの壁、ボール入れなどにそれぞれの色テープを貼る。

#### 4 学習の進め方

##### (1) 単元構成 (10時間)

はじめ：単元の進め方を知り、学習の見通しを持つ

活動1：より強くボールを投げるための練習やゲームをする。

活動2：活動1で身に付けた投げ方を活かして、相手の陣地に的を押しこむゲームをする。

まとめ：強く投げるためのポイントと効果的な作戦をふりかえり、リーグ戦を行う。

	1	2	3	4	5	⑥	7	8
10	はじめ	活動1：投げるポイントを考える。  活動2：活動1の活用 おばけをやっつけるゲームをする。 的に向かってドン・ド・ドーンゲームをする。					まとめ ・ポイントをまとめる。 ・リーグ戦を行う。	
20	見通しを持つ							
30								
40								
45								

##### (2) 指導計画

段階	主な学習活動	☆教師の支援 ○指導 ◆評価【観点】(評価方法)
はじめ	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">学習の進め方を知り、めあてをたてよう</div> 1、学習のねらいや進め方を知る 2、的当てゲームをして投げる練習をする。 3、ポイントをもとめていく。 4、自分のめあてを立てる	○児童から引き出した投げ方のコツをまとめ、掲示しておく。 ○「後ろ・手・前・投げ！」とリズムをとることでリズムに合わせて動くことができるようにする。 ○ボールを持って腕を後ろに引いた時の高さや、足を踏み出す方向、足をつくタイミング、視線などを発問によって引き出していく。 ◆学習の進め方を知り、自分のめあてを持つことができたか。【思・判】(学習カード)
活動1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ボールを強く投げ込もう</div> 1、壁に貼ってある的を狙って練習する。 ・より遠くから、強く当てられるようにしていく。  2、バトン・ボール投げをして、真っ直ぐ腕を強く振り抜く練習をする。同時に、高い場所を狙ったり、走ってきてステップをして投げ込む練習をする。 ・様々な投げ方を体験して、投げる感覚を養っていく。  3、おばけをやっつけるゲームをする。 ・大きな的に力いっぱい投げ込み、少しでも遠くに的を押しこんでいき、高得点を狙う。	☆3人×9の異質集団のチームを組み、アドバイスし合いながら練習をしていく。 ☆チームでの基礎練習でポイントをいつでもふりかえることができるように、ポイントを黒板に掲示しておく。 ○アドバイスをし合うことが中々見られないグループには、どのポイントをアドバイスしたらよいか視点を絞って問いかけたり、教師の示範を見せ気づかせたりしていく。 ○バトン・ボール投げを上手にするためのポイントと、なんのための練習になるのかを、体験を通して気づかせていく。 ☆数種類の練習の場を設定し、児童の運動量を確保するとともに、意欲を高め、様々な投げる体験を積ませる。 ◆どのようにしたらより強く、遠くに投げられるか考えることができる。 【思・判】(行動観察・学習カード)

<p>活動 2</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>力いっぱい投げて、ゲームを楽しもう</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 対面で対戦相手と同時に的に投げ込み合うゲーム「的に向かってドン・ド・ドーン」を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・大きな的に向かって、力いっぱい投げ込むとともに、ボールを全力で走って拾いに行き、相手チームに負けないように競うことで、投力と走力を養う。</li> </ul> </li> <li>2. 「的に向かってドン・ド・ドーン」を攻撃時間をバトン・ボール投げリレーで決める「攻撃時間縮め隊」を加えて行う。的に1個から2個を増やす。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・見学していたチームも、攻撃時間を短縮するために投げて走ることで、運動量の増加をねらい、走力と投力を養う。</li> </ul> </li> <li>3. 的に各エリア3つずつ配置した、「的に向かってドン・ド・ドーン ファイナル」を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・的に2個から3個を増やす。</li> </ul> </li> </ol>	<p>☆始めは時間を決めてゲームを行い、ゲームのやり方を把握するために、3チーム中1チームは見学・作戦立ての時間にします。</p> <p>○的に当てることばかりに意識がいかって、投げるフォームがおろそかにならないように、強く当てることをアドバイスして気づかせる。</p> <p>○より相手の陣地に的に押しこむにはどうすればよいかを問い、投げる回数や、当たった後にすぐにボールを拾いに行かなければならないことに気づかせていく。</p> <p>☆スモールステップで2つ同時に進めずに、1つずつ動きが習熟した段階で、次の活動に進むようにする。子どもが安心して、やり方をわかった上で次の活動に進む。</p> <p>○走りこんできて、テイクバックから投げるまでを速くする必要があることに気づかせ、基礎の練習に必要感を持たせて取り組ませる。</p> <p>◆力いっぱいゲームを楽しんでいる。 【関・意・態】(行動観察)</p> <p>◆フォームに気を付けて、力いっぱいに的に向かって投げ込むことができたか。 【技能】(行動観察・学習カード)</p>
<p>まとめ</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ポイントをまとめて、リーグ戦をしよう</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全体でポイントを確認する。</li> <li>2. リーグ戦を行う。</li> <li>3. 個人・チームの伸びについて話し合う</li> </ol>	<p>☆単元全体をふりかえることができるように、単元の足跡がわかる黒板掲示しておく。</p> <p>○今までの有効な作戦を使って、試合にのぞむようにする。</p> <p>◆フォームに気を付けて、力いっぱいより強く、遠くに投げるができる。 【技能】(行動観察)</p> <p>◆自分の他に、チームとしてよくなった、できるようになったことを発表することができる。 【関・意・態】(行動観察・学習カード)</p>

5 本時の指導（本時：6／8時間）

(1) 目標

ゲームを楽しみながら、フォームに気を付けて、力いっぱい投げることができる。

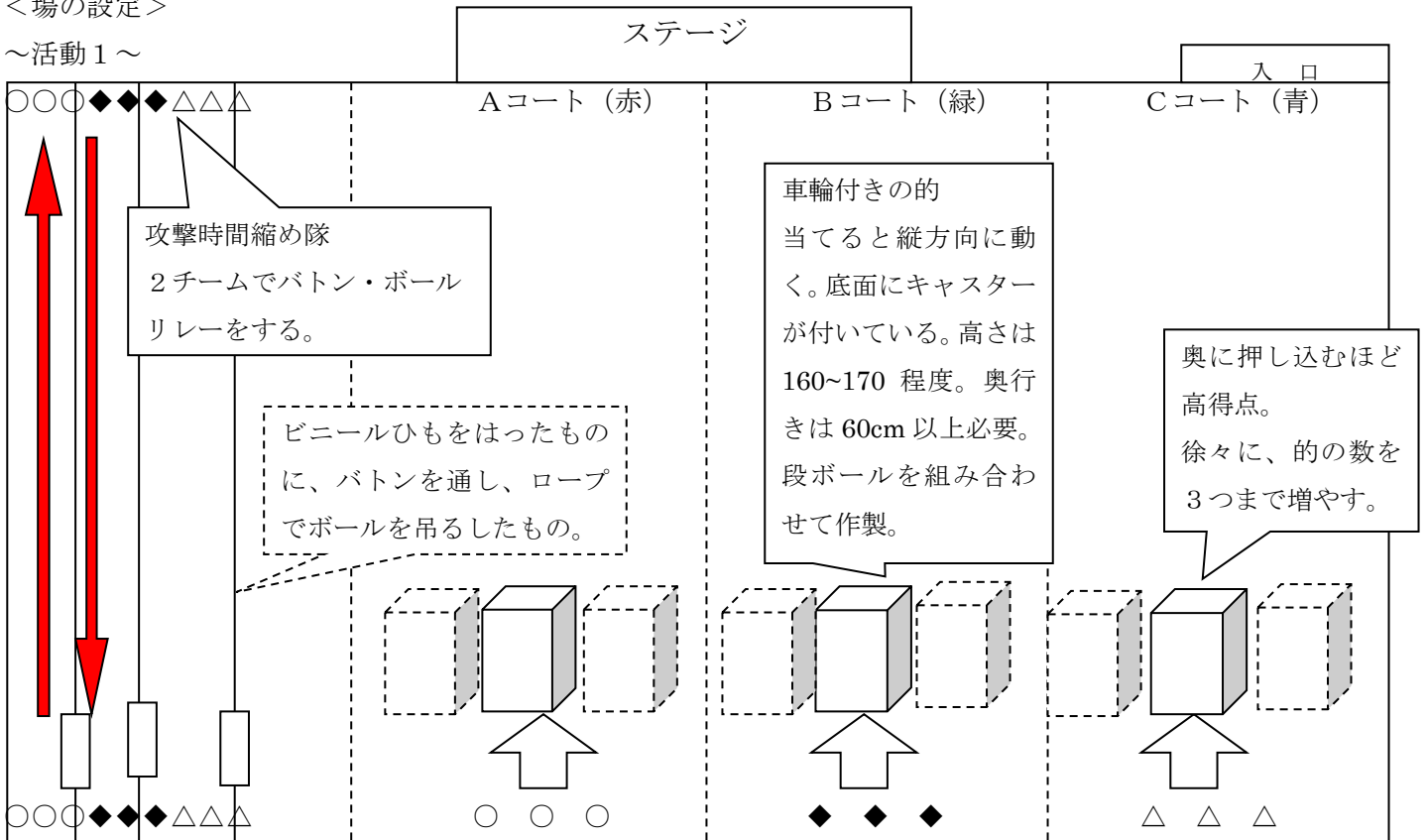
(2) 学習の流れ

時間	主な学習活動	☆教師の支援 ○指導 ◇評価【観点】(評価方法)
10分	1. 準備運動をする ・肩の周りのストレッチも行う。	☆強く投げるためのポイントを意識できるように、ポイントをまとめたものを掲示しておく。 ○自分が気をつけたいポイントを発表させ、全員が投げるポイントを意識できるようにする。
10分	<p data-bbox="225 663 775 734" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">「的が3つの的当てゲーム」を楽しもう</p> 2. めあてを確認する ・ポイントを守って的にボールをぶつける。 ・仲間と協力してゲームをする。 3. 「おぼけをやっつけるゲーム」 <div data-bbox="229 1043 775 1258" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">                         &lt;第1ゲーム&gt; &lt;攻撃時間縮め隊&gt;                          Aコート：A 1            A 2, A 3                          Bコート：B 1            B 2, B 3                          Cコート：C 1            C 2, C 3                     </div> <div data-bbox="229 1285 775 1500" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">                         &lt;第2ゲーム&gt; &lt;攻撃時間縮め隊&gt;                          Aコート：A 2            A 1, A 3                          Bコート：B 2            B 1, B 3                          Cコート：C 2            C 1, C 3                     </div> <div data-bbox="229 1527 775 1742" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">                         &lt;第3ゲーム&gt; &lt;攻撃時間縮め隊&gt;                          Aコート：A 3            A 1, A 2                          Bコート：B 3            B 1, B 2                          Cコート：C 3            C 1, C 2                     </div> ・縮め隊は一人片道×6人。計3往復。 ・攻撃チームに欠席者がいる場合は、攻撃時間縮め隊から一人かりる。 ・攻撃時間縮め隊が全員終わった時点で攻撃時間終了とする。	○的にボールをぶつけるときのポイントを確認し、意識できるようにする。 ○何度も弱くではなく、一回一回を力いっぱい投げることを確認し、ゲームでも実行しているチームを取り上げ、称賛する。 ☆教師は、全体を把握しながら、不得意な子どもにポイントを教えたり、励ましの声をかけたりする。 ○攻撃チームに、より高得点を目指すために、焦らないで強くボールを投げることや、素早くボールを拾いに行くことなどを工夫させる。 投げるとき：強く踏み込んで、腕を振る。 拾いに行くとき：素早くダッシュで拾う。 ○攻撃時間縮め隊に、腕を真っ直ぐ振り抜くことや、投げたボールまで短時間でたどり着くことを意識させる。腕をまっすぐ振り抜く。ボールまで速く。すぐつかんでボールは頭より後ろから投げる。 ○攻撃時間縮め隊で待っている人は、壁の近くでしゃがむこととし、バトンにぶつからないように安全面での指導をする。 ☆意欲を高めるために、前時の得点と比較して高くなったチームを称賛する。

<p>18分</p>	<p>4. 作戦タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>各コートでそれぞれのチーム毎に作戦を話し合う。</li> </ul> <p>5. 「まともにむかってドン・ド・ドーン！ファイナル」ゲームをする。</p> <table border="1" data-bbox="229 472 774 689"> <tr> <td>&lt;第1ゲーム&gt;</td> <td>&lt;攻撃時間縮め隊&gt;</td> </tr> <tr> <td>A : A 1 vs A 2</td> <td>A 3</td> </tr> <tr> <td>B : B 1 vs B 2</td> <td>B 3</td> </tr> <tr> <td>C : C 1 vs C 2</td> <td>C 3</td> </tr> </table> <p>～ローテーション 移動・作戦～</p> <table border="1" data-bbox="229 808 774 1025"> <tr> <td>&lt;第2ゲーム&gt;</td> <td>&lt;攻撃時間縮め隊&gt;</td> </tr> <tr> <td>A : A 2 vs A 3</td> <td>A 1</td> </tr> <tr> <td>B : B 2 vs B 3</td> <td>B 1</td> </tr> <tr> <td>C : C 2 vs C 3</td> <td>C 1</td> </tr> </table> <p>～ローテーション 移動・作戦～</p> <table border="1" data-bbox="229 1144 774 1361"> <tr> <td>&lt;第3ゲーム&gt;</td> <td>&lt;攻撃時間縮め隊&gt;</td> </tr> <tr> <td>A : A 1 vs A 3</td> <td>A 2</td> </tr> <tr> <td>B : B 1 vs B 3</td> <td>B 2</td> </tr> <tr> <td>C : C 1 vs C 3</td> <td>C 2</td> </tr> </table>	<第1ゲーム>	<攻撃時間縮め隊>	A : A 1 vs A 2	A 3	B : B 1 vs B 2	B 3	C : C 1 vs C 2	C 3	<第2ゲーム>	<攻撃時間縮め隊>	A : A 2 vs A 3	A 1	B : B 2 vs B 3	B 1	C : C 2 vs C 3	C 1	<第3ゲーム>	<攻撃時間縮め隊>	A : A 1 vs A 3	A 2	B : B 1 vs B 3	B 2	C : C 1 vs C 3	C 2	<p>☆作戦を立てるのが不得意なチームや、負けが続いているチームに寄り添い、アドバイスをする。</p> <p>○作戦タイムでは、チーム毎に集まって、①投げ方の確認や②どの的を誰がねらう作戦でいくかを話し合わせる。</p> <p>☆攻撃時間縮め隊は一人一往復×3人。計：3往復。</p> <p>○相手に攻め込まれても、一回一回しっかりポイントを守りながら、強く投げ込むことを指導する。</p> <p>○的のなるべく縦の中心線をねらって投げることを意識させる。</p> <p>◆力いっぱいゲームを楽しんでいる。 【関・意・態】(行動観察)</p> <p>◆フォームに気を付けて、力いっぱいの的に向かってボールを投げ込むことができたか。 【技能】(行動観察)</p> <p>☆ゲームの合間のわずかな時間に、チームで作戦を立てても良いことを促し、子ども同士のかかわりをつくっていく。</p>
<第1ゲーム>	<攻撃時間縮め隊>																									
A : A 1 vs A 2	A 3																									
B : B 1 vs B 2	B 3																									
C : C 1 vs C 2	C 3																									
<第2ゲーム>	<攻撃時間縮め隊>																									
A : A 2 vs A 3	A 1																									
B : B 2 vs B 3	B 1																									
C : C 2 vs C 3	C 1																									
<第3ゲーム>	<攻撃時間縮め隊>																									
A : A 1 vs A 3	A 2																									
B : B 1 vs B 3	B 2																									
C : C 1 vs C 3	C 2																									
<p>7分</p>	<p>6. 全体で振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○さんがとても上手に的を押しこんでいたことに着目させ、何に気を付けたかを発表する。</li> <li>友だちと協力してゲームができたか。</li> <li>上手くいった作戦があったか。</li> </ul> <p>7. 次の時間の作戦を立てる</p> <p>8. 整理運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>肩の周りのストレッチを行う。</li> </ul>	<p>○振り返りをする中で、的をより遠くに押し込むためには、一回一回きちんとフォームに気を付けて投げる大切であることを確認する。</p> <p>☆次時、さらに得点を高めたり、相手に勝利することができるように、認めたりほめたりアドバイスしたりする。</p> <p>☆次の時間の作戦を考えて、次時への意欲を高める。</p>																								

<場の設定>

～活動1～



～活動2～

