

第1学年〇組 体育科学習指導案

平成28年11月22日(火) 第5校時

1 単元名 「ねらって!バンバン!!」(ボールゲーム)

2 運動の特性

<ボールゲーム>

(1) 運動の一般的特性

- ・ボール投げゲームは、基本的なボール操作、投げる、捕る等の簡単なボール操作を身に付け、ボールを的に投げ当てて攻めることや、当てられないように防ぎ守ることを競い合う運動である。またルールを工夫したり作戦を立てたりして、勝負を競い合うことを喜び、その楽しさを味わうことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

ボール投げゲームの楽しさや喜びを感じる要因	ボール投げゲームを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・的に当たったとき ・チームで協力して作戦を立てるとき ・勝負に勝ったとき 	<ul style="list-style-type: none"> ・思うように的にあたらないとき ・うまくボールが捕れないとき ・勝負に負けたとき

3 児童の実態

(1) 技能

ボール投げ技能実態(新体力テストの結果より) 男子 人 女子 人

	新体力テスト 標準値	数値を上回る人数
男子	県標準値	人 (%)
	学級平均	人 (%)
女子	県標準値	人 (%)
	学級平均	人 (%)

上記の結果から本学級ではボール投げの技能が、男子 人中 人、女子は 人中 人が県標準値を上回った。学級平均すら大きく下回る児童は、男子が 人、女子が 人いた。学級全体では県標準値を超える児童が %であることが分かった。

(2) 態度

ボール投げ意識調査 男子 名、女子 名 計 名

体育の授業は好きですか	好き 人	好きではない 人
	理由：楽しい 人 身体にいい 人 苦手な運動がぐんぐんできる 人	理由：
身体を動かして遊ぶのは好きですか	好き 人	好きではない 人
	理由：たのしいおもしろい 人 身体を動かすのが好き 人 身体が柔らかくなる 人 みんなと遊ぶと気分がいい 人 汗をいっぱいかくから 人	理由：
ボールを使った遊びは好きですか。	好き 人	どちらでもない 人
	理由：ドッジボールができる 人 サッカーができる 人 おもいきりけれる 人 みんなのでできる楽しい 人 ころがしたり、ドンと音がする 人	理由： サッカーはあまりやらないから 人 ボールが顔にあたるといやだ 人
遊ぶ時、ボールを使った遊びをしますか。	はい 人	いいえ 人
	種類：(複数回答有り) サッカー 人 ドッジボール 人	理由： あまりボールで遊ばない 人 おにごっこがいい 人

	キャッチボール	人	
	ボール投げ	人	
	転がす	人	
	バランスボール	人	

上記の結果から、体育の授業も身体を使って遊ぶことも全員大好きであった。また、ほとんどの児童がボールを使って遊ぶことは好きだった。ボールを使った遊びでは、3分の2の児童が、投げる遊びも蹴る遊びも行っている。また遊び方にも男女差は見られなかった。

(3) 思考・判断

児童は、自分でボールを持って投げることを楽しんでいる。上手く飛ばなくても何度も繰り返し投げる姿は見られるものの、どうして遠くまで飛ばないのかを考えたり、自分の投げ方を工夫したりする姿は見られない。チームに分かれてドッジボールのゲームをした時も、来たボールを取り、ただ相手に投げるという姿であった。

4 教師の指導観

(1) 技能

児童の技能は、大きく二極化している。そこでまずは、どの児童にも投げる時の身体の使い方についてのポイントを学ばせたい。

○思い切り投げる動作

- ・横を向いて投げる。
- ・肘を肩より高く上げる。
- ・腕を大きく振り下ろす。
- ・1歩踏み出して投げる。

○ねらった的に当てる動作

- ・ボールを持った手と反対の手と爪先を、当てたい的に向ける。
- ・当てたい的を見る。

○ボールを取る時の動作

- ・ボールの来る道に身体を動かし真っ直ぐ向く（へそを真っ直ぐ向ける。）

それらの技能に挑戦し少しでも身に付けるために、前半の基礎学習ではボールに慣れ、基本学習では身に付けさせたい動作が自然に楽しんで行える場を設けて、何度も繰り返し行う。また、後半ではドッジラリーに取り組み、相手に向かって投げることにボールを取る場を設ける。毎時間のチームの記録を取り、目標を決め記録を伸ばしていくことで意欲的に取り組ませていきたい。そしてメインゲームでは身に付けてきた技能を使い、1つでも多くの的に当てよう、思い切り投げて落とそうとすることで、楽しみながら投力に磨きをかけさせたいと考えている。

(2) 態度

ボールを投げるのが好きで、ボール投げを進んで思いきり楽しむ児童にしていきたい。そのために様々な場や場面を設け意欲的に挑戦させたい。メインゲームの的の重さ、乗せる台の幅やすべり具合等を工夫し、落ちそうでなかなか簡単には落ちない場を設定する。的が落ちたときの喜びにより、さらに意欲をかき立てるようにしていきたい。

またメインゲームでは仲間と協力し勝負に臨み、勝敗を素直に受け入れ、勝利を喜び、負けは悔しいけれど勝った相手を称え、お互いがいて試合ができることを喜び合えるようにしていきたい。様々な場面で、友達と協力して行うことや頑張っている友達に応援の声をかける等、クラスみんなで頑張りあえる温かい雰囲気を作っていきたい。

(3) 思考・判断

様々な場面で、思考力や判断力を友達と共に高めさせていきたい。

思考力・判断力を高める具体的な場面として以下のように考える。

○基本学習

様々な場に思い切り挑戦し、自分の技能を振り返り、自分なりに工夫して力を伸ばすと共に、同じチームの仲間と声をかけ合う。

○ドッジラリー

- ・相手がいることを意識し、相手の捕りやすいところへ投げる。

- ・1球でも多くラリーを続け、チームの記録を伸ばしていくにはどうしたらいいか、チームで考え、力を合わせて挑戦する。

○メインゲーム

- ・一人一人が自分の技能に合わせて的を選んで的当てに臨む。
- ・攻める作戦を考えさせる。1人1人の技能を生かし、どのように的をねらったら勝負が有利に進むのか、チームを意識した話し合いをさせ、ゲームに勝てるように、チームの友達と協力し作戦を考えてゲームに臨む。

○今日の振り返り

- ・今日の良かった点を次につなげるために、自分のうまくできなかったことを考え、それを次の時間の練習に生かす。毎時間、自分のめあてを持ち、繰り返し練習に励むようにする。

(4) 研究主題との関わり

「たくましい体と豊かな心を身につけた児童の育成」
～仲間とともに体力の向上を目指す体育的活動の充実（体育科）～

仮説① 自らの体力の目標をもち、運動量豊富な体育的活動の充実を図れば、たくましい体が養われるであろう。

仮説①に向けた具体的な手立てとして以下の点を重視し、指導を行う。

- ・多くの場を用意し、挑戦意欲をかきたてる。
- ・その時間の自分を振り返り、当てた的を意識することで、うまくいったところを大いに伸ばし、自分のうまくいかないところをめあてとし、繰り返し練習に励むようにする。
- ・場面の素早い切り替えや全員で取り組む場面を多くし、運動量の確保をする
- ・得点化したり、場ごとで養う力を明確にした多様な場面を用意したり、挑戦意欲をかきたてる。

仮説② 互いに認め合い、自己有用感を高める活動の充実を図れば、豊かな心が養われるであろう。

仮説②に向けた具体的な手立てとして以下の点を重視し、指導を行う。

- ・的に当たったことを称賛し、惜しかった時にはアドバイスをし、友達の頑張りを認め合う。
- ・ドッジラリーの場面では、チーム一丸となり、声を合わせて数を数えたり、声をかけ合ったりして、仲良く運動させる。
- ・上手な児童やもう少しで課題を達成できる児童をみんなの前で称賛し、拍手や応援を精一杯できるように指導していく。
- ・勝負に勝つための作戦を、一人一人の良さが生きるようにチームで考える。
- ・ゲームに勝ったら思い切り喜び、負けたら悔しいけれど相手を称え、お互いがいるから楽しく勝負ができることを経験させる。

5 単元目標

- (1) 運動に進んで取り組み、きまりを守って仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。 【関心・意欲・態度】
- (2) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。 【思考・判断】
- (3) 簡単なボール操作を身につけ、的に当てるゲームをす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
単元の評価規準	○ゲームに進んで取り組むとともに、順番や決まりを守り、勝敗を受け入れて仲良く運動をしようとしたり、運動をする場の安全に気をつけようとしたりしている。	○簡単なゲームの規則を工夫したり、攻め方を決めたりしている。	○ゲームを楽しく行うための簡単なボール操作や動きを身につけている。
学習活動に即した評価規準	①ボール運動やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②運動の順番や決まりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲良く運動しようとしている。 ③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ④運動する場や用具の使い方などの安全に気をつけようとしている。	①基本的なボールの投げ方やゲームの行い方を知るとともに、自分の力に合った練習の仕方を工夫している。 ②基本的なゲームの仕方を知るとともに、攻め方を選んだり見付けたりしている。	①簡単なボールの操作を使って、的にボールを当てることができる。 ②ラリーが続くようにボールを投げたり捕ったりすることができる。 ③的当てゲームの動きを身につけ、的にボールを当てることができる。

7 単元の計画（10時間扱い）

(1) 領域（ゲーム・ボール運動系）の取り上げ方

			ゴール型	ネット型	ベースボール型
第1学年	ゲーム	的当てゲーム（蹴り） 8時間 シュートゲーム（投げ） 10時間 （本単元）			
第2学年		的当てゲーム（蹴り） 10時間 シュートゲーム（投げ） 10時間			
第3学年			ハンドボール 8時間 セストボール 8時間		
第4学年	運動系		サッカー 8時間	ソフトバレーボール 8時間	ティーボール 8時間
第5学年			サッカー 8時間		ティーボール 8時間
第6学年			ハンドボール 8時間 バスケットボール 8時間	ソフトバレーボール 8時間	

(2) 運動種目（ボール投げゲーム）の取り上げ方

学年	教材	目指す動き
1	シュートゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・肘を肩より上げて、横を向き、1歩踏み込んで投げること。 ・ボールの来る道に身体を真っ直ぐ向けて捕球すること。 ・楽しく運動を行い力強い投げ方で、的に当てること。
2	シュートゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・足の踏み出しに加え、わずかに身体を回転させて投げること。 ・相手を考え、ゲームの攻めと守りの動きをすること。

(3) 指導と評価の計画 (10時間扱い) 本時は○印 8/10時

時	1	2	3	4	5	6	7	⑧	9	10	
ねらい	○学習のやり方を知ろう。	○思いきってボールを的に当てよう。	○力強く投げる動きを身につけよう。	○ボールを的に当てるにはどうしたらよいか考えよう。	○的当てゲームのやり方を知り、ゲームを楽しもう。	○ボールを上手くキャッチする動きを身につけよう。	○自分が得点しやすい方法を考えて、的をねらおう。	○思い切り投げて、的を落とそう	○チームにあった作戦を考えて、ゲームをしよう。	○ルールやマナーを守り、友達と仲良くゲームをしよう。	
指導内容	・学習の進め方 ・グループ編成 ・運動の行い方 ・場作り ・学習カードの使い方	○投げる動作 ・横向き ・首をひねって投げたい方向をみる。 ・利き手にボールを乗せ耳の後、肘は高く。逆手は投げたい方向を指して開く。 ・肘を肩の上まであげて、肘が下がらないように振り下ろす。 ・足は聞き手と逆足を踏み込む。	○力強く投げる動作 ・腕を大きくふる。 ・ボールを持っていない方の足を1歩大きく踏み込む。	○当てるための動作 ・当てたい的から目を離さない。 ・当てたい的に向かって、利き手と逆の足のつま先を向ける。	○的当てゲームのやり方 ・ゲームのやり方を知る。 ・チームで協力してゲームが行えるようにする。	○キャッチボールの動作 ・ボールが来る道筋に動いて、身体を真っ直ぐ(へそ)を向ける。	○自分にあったゲームの作戦 ・自分がうまく得点するためには、どの的をねらうとよいか、どのように動いたら良いか。	○投げる動作をゲームに生かす。 ・力強い投げ方、1歩踏み込んで投げる投げ方でゲームに臨む。 ・今まで身につけてきた投げ方ができているか振り返る。	○チームで作戦を考える。 ・うまく得点できるようにチームで、作戦を考えさせ、ゲームに生かせるようにする。	・単元を通して、身に付けた技能を発揮できるようにする。 ・お互いの頑張りを賞賛する。	
学習過程	1 集合、整列、あいさつをする。										
	2 準備運動(徒手体操) 補強運動(かえるの足打ち・かえる倒立・ジャンプ・バービー運動・馬とび・ブリッジ)を音楽に合わせて行う。										
	オリエンテーション	3 基礎学習(ボール慣れ) ① バウンドしてキャッチ ② 投げ上げキャッチ ③ さわってキャッチ			3 基礎学習(ボール慣れ) ① ドッジラリー(チームごとに) 毎時間記録						
	3 単元の学習内容と本時のねらいを確認する										
	4 学習の仕方進め方に見通しを持つ ・学習過程用具の確認 ・場作り	4 本時のねらいを確認する。									
	5 チーム編成 ・1チーム3~4人	5 基本学習(4つの場) ① 何度も投げて捕る場(動いてキャッチ) ・壁当て、キャッチ ② 高い位置をねらって投げる場(モンスターアタック) ・高い位置を狙う。 ③ 腕振りを意識して力強く行う場(ドカンとバウンド) ・地面の円に打ちつけ、跳ね上がったボールの高さ比べ。(腕振り強化) ④ 的をねらってカー杯投げる場(狙え バンバン) ・的当て									
6 基礎学習 ※やりながら具体的に説明をする。 ・基本学習※やりながら具体的に説明をする。 ※場作り、安全に短時間で準備ができるように分担する。 ・学習カードの説明	6 メインゲーム① 的当てゲーム (基本学習④ 対抗戦) ・2チームで対戦 ・時間が来るまで、相手陣地に的(ホリタンク)を落とす。 ・時間までに全て落としてしまったら、的を戻して繰り返す。 ・落とした的(ホリタンク)の得点が高い方が勝ち。			6 メインゲーム② 的当てゲーム (基本学習④ 対抗戦) メインゲーム①のレベルを上げる。 ・片手投げだけにする。 (但し、努力を要する児童については、その児童にあった対応をする。) ※技術の向上に合わせて、場に変化を付ける ・投げる位置を遠くにする。 ・的の重さを、重くする。 ・的を乗せる台の幅を広くする。			6 立花オリリンピック ねらえバンバン大会				
7 本時のまとめをする ・学習カードへの記入 ・ねらいに沿った振り返り ・次時の学習予告											
8 整理運動・あいさつをする・後片付けをする											
評価計画	関	①③				②③				②④	
	思			①			②		②		
	技		①	①			②		③	③	
方法	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	
場面	全	全	全	5.6	6.全	3	6	6	6	全	

8 本時の学習と指導（8 / 10時）

(1) ねらい

○的当てゲームの動きを身につけて、的にボールを当てることができる。【技能】

(2) 準備

ビブス4色、アンプ、CD、ドッジボール、高跳びバー2本、フラフープ7個、的10個、椅子6個、板2枚、軍手ボール、コーン4個、目印12個、得点板、お手玉4かご、得点box 4個

(3) 展開

	学習内容・活動	指導上の留意点（指導○・評価規準◆）
導入 9 分	<p>1 集合・整列・挨拶をする。 素早い行動と元気な声を意識する。</p> <p>2 準備運動、補強運動を音楽に合わせて行う。 ☆各部位の運動を行う。 ☆補強運動を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・かえるの足打ち ・かえる倒立 ・ジャンプ ・バーピー運動 ・馬跳び ・ブリッジ </div> <p>3 基礎学習（ボール慣れ）を行う。 ①ドッジラリー</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><ルール></p> <ul style="list-style-type: none"> ・4mの間隔をあけてチームで並ぶ。 順番を決め、順番ごとにパスを回す。 落としても拾えば1回と数え、更に回数を足していく。 2分間で何回パスを回せるかをチームで競う。 ・その日の1番回数の多かったチーム。また、前時の自分のチームの回数と比べて、伸びが1番大きかったチーム。この2種類の項目で競う。 </div>	<p>○素早く集合し、元気よくあいさつができるようにする。</p> <p>○身支度の乱れを整えさせ、全員の顔色や姿勢等を見て健康観察をする。</p> <p>○前時の振り返りをし、努力した児童を称賛し、本時の意欲付けをする。</p> <p>○低学年の発達段階にふさわしく、元気よくある程度正確に徒手体操ができるようにする。</p> <p>○各部位の動きが高まるように声かけをする。</p> <p>○補強運動では毎時間の積み重ねを大切にし、丁寧に行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・かえるの足打ち…初めの蹴り上げ足を高く。 ・かえる倒立…手のひらをしっかりと開いて肘に体重をかけ安定して長くできるようにすること ・馬跳び…両手をしっかりとつき、両足で同時にジャンプをして着地できるようにする。 ・ブリッジ…へそをより高くすること <p>以上を意識させ、より質の高い運動となるようにする。</p> <p>○投げる時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・しっかり1歩踏み込んでから、投げる。 ・相手の胸をめがけてなげる。 ・相手を意識して、捕り易い強さで投げる。 <p>○取る時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが来る方向をよく見て動く。 ・ボールに身体を真っ直ぐ向けて取る。 <p>以上の点を確認する。</p> <p>○前回の自分のチームの振り返りをさせ、今日のラリーを行わせる。</p> <p>○しっかり声を出し、みんなで回数を数える。</p> <p>○2種類の項目で勝ったチームを称える。</p>

<p>展開 30分</p> <p>① 10分</p> <p>② 20分</p>	<p>4 本時の課題を知る。</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">思い切り投げて、的を落とそう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・思い切り投げるとは、どんな投げ方だろうか。 ・思い切り投げる＝力強い投げ方（横をむいて・肘を高くして・1歩踏み込んで）のポイントがゲームの時も忘れずに投げ、的を落とそう。 <p>5 基本学習</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">①動いてキャッチ ②モンスターアタック ③ドカンとバウンド ④狙え バンバン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4チームで時間を区切り4種類を行う。 <p>6 メインゲーム</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">思い切り投げて、的を落とそう。</p> <p>○第1試合</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試合前の作戦会議 1分 ・コートに並びあいさつ ・試合 5分 ・勝敗確認、記録 2分 ・試合後の挨拶・振り返り 1分 ・移動 1分 <p>○第2試合</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試合の流れは第1試合同様 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時のゲームを振り返る。なぜ、今日はこの課題なのかを考えさせる。 ○今まで身に付けていた投げ方の動作がゲームの時にもできているか考えさせる。 ○これまでの学習課題で身に付けた学びを生かし、取り組むことの大切さを伝える。 ○本時の課題がゲームを通して達成できるように促す。 ○4つの場でそれぞれ磨く力を確認する。 ○それぞれの場で磨く力を意識して、活動を行うように声をかけて始めさせる。 ○活動中は、うまくできている児童を賞賛するとともに個別指導にあたる。 ○1歩踏み出して投げているか、意識させる。 ○2チームで対抗戦を行う。 対戦相手と対戦コートを確認する。 ○ボールは一人1個持つ。 ○試合前のチームの団結や士気を高めさせる。 ○試合前後の挨拶をしっかりとさせる。 ○的を落としたら手を挙げてコールし、自分が落とした的の得点は、自分で得点ボックスに入れる。 ○時間内に的を全て落としたら、またすぐに的を戻して時間が来るまで行う。 <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">◆的当てゲームの動きを身につけ、的にボールを当てることができる。 【技能】</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て ①一歩踏み込んで②横を向いて③頭の上から④ボールを持っている手と反対側の手とつま先を当てたい的に向ける 上記の4点について段階的に言葉かけする。また、どうしても届かない児童には、少し手前の特別ゾーンから投げてよいことにする。 ◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿 上記の4点ができ、的を落とすことができる姿。</p>
<p>整理 6分</p>	<p>7 学習のまとめをする</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ゲームの時も、思い切り投げて、的を落とすことができたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身につけた投げ方を使うと、的に当たりやすい。 ・1発で的が相手コートに落ちた。 ・学習カードの記入。 ・次時の予告をする <p>8 整理運動・挨拶・片付けをする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○思い切り投げるとどうだったか。 ○1歩踏み込んだ力強い投げ方は、ゲームを有利に運ぶことを実感させる。 ○結果だけではなく、過程や変容にもふれる。 ○協力して後片付けを行わせる。

9 場の設定

ボールゲーム会場図 (体育館)

