

第2学年1組 体育科学習指導案

第3校時 場所 附小体育館 指導者 是住 直人

1 単元名 スピードボールゲーム (E ゲーム ボールゲーム)

新学習指導要領の改定に伴い、低学年のボールゲームにネット型に発展する項目が明記された。これは、低学年の時期から系統的にボールゲームに親しみ、生涯にわたって運動に親しんでいく資質を一層育てていくためだと考えられる。低学年の段階からネット型に発展するゲームに親しませ、ボール運動の基礎的な動きを身につけさせることで、中高学年の学習へとつながっていく。また、近年子どもの投力が低下してきていることが報告されている。この現状を打開しようと、投球フォームを繰り返し練習させたり、「肘をあげる、足を踏み出す」などの投動作のポイントを教師が教えたりして、子どもたちに徹底させるような場面もあった。しかし、このような練習は、子どもたちにとって面白い思える運動を含んでいるとは言い難い。さらに、反復的に練習させるため、立ち止まったままの状態で行われることが多く、実際のゲーム場面となると、練習したことを発揮できないことが多い。このように教師が子どもに「良いとされる動き」を教え授けるだけでは、子どもたちが本当に納得し、動きの良さを実感することはできない。

そこで、本実践では、ネット型に発展する「スピードボールゲーム」を通して、子どもたちがゲームに夢中になりながら、ボールを思いっきり投げることや自分からボールを追いかけたりすることなどのボール運動の基礎となる動きを身につけることをねらいとしている。たくさんボールを投げたり捕ったりしながら、自分たちが納得するよりよい動き方を仲間と試行錯誤しながら探し続ける姿を目指したい。

2 単元について

- (1) 本単元ではネット型に発展するゲームに親しむ中で「ボールを思いっきり投げて、たくさん得点をとりたい」という思いをもちながら、相手とのラリーを楽しみ「力強く投げ込む」、「動いて捕る」などのボール運動の基本となる動きを身につけていくことをつけることをねらいとしている。この「スピードボールゲーム」は、味方同士の連携の必要がない攻守一体型のゲームであるため、低学年でも楽しみながら、「意図的にラリーを切る」というネット型の面白さにも触れることができる教材である。また、ルールをシンプルに設定し、思いっきりボールを投げることができる場で活動することで、子どもたちが夢中になってボールを投げたり、追いかけたりしながら自分たちが納得するよりよい動き方を仲間と試行錯誤しながら見つけることができると考える。
- (2) 子どもたちはこれまでに、ドッジボールや的当てなどのボールゲームに親しんできている。しかし、ネット型に発展するゲームをするのは初めてである。ネット越しにボールを投げ合う遊びを通して、ボール運動の基礎となる動きを身につけながら「ラリーを意図的に切る」というネット型の面白さにも触れさせていきたい。そうすることで、この単元で学習したことを中高学年においても活用することができ、ネット型のゲームに進んで取り組む姿につながっていく。
- (3) 本単元に関する子どもたちの実態は次の通りである。(調査人数36人)
 - ① 柔らかいボールを全員が5m程度は投げることができる。
 - ② ほとんどの子どもがワンバウンドのボールをキャッチすることができる。ノーバウンドでキャッチすることができる子どもは多くいるが、その多くが捕れたり、捕れなかったりする。
 - ③ 柔く捕りやすいボールであれば、飛んでくるボールでも怖がる子どもはほとんどいない。

(4) 指導にあたっての留意点は次の通りである。

- ① 子どもたち全員が思い切って投げることができるようにするために、投げやすく捕りやすいボールを選定するとともに、ネットに幅をもたせ、より速いボールを投げなければ得点することができない状況を設定するようにする。
- ② 単元の導入では、ゲームに十分親しませることで、このゲームがどのようなゲームなのか、どんなルールで行うゲームなのかを理解させた上で、最後はこうなりたいという思いや今の困り事などを出させるようにする。
- ③ 1チームを3人とし、その2チームを兄弟チームとして活動させることによって、お互いに動きを見合って声掛けができるようにし、実際に動いたり、仲間の動きを見たりして、よりよい動きを追求できるようにする。
- ④ 本時では、「場所を狙っているが得点を取ることができない」という子どもの悩みを取り上げ、「どうすれば走りながら速いボールを投げることができるか」という課題を立ち上げていく。さらに、「走り込む」と「投げる」を繋げるために必要な動きに焦点化し、子どもたちに動きを試させるようにする。そして、子どもたちが試す中で良いと思う動きを共有し、「走り込んでいる時に投げる準備をすること」で速く投げられるということに気づかせていきたい。

3 単元の目標

- (1) ボールを力強く投げ入れたり、飛んできたボールを動いて捕ったりすることができる。
- (2) 友達の良い動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えることができる。
- (3) 運動に進んで取り組み、ルール守って運動したり、勝敗を受け入れたりしてゲームを楽しみ、安全に気をつけて準備や片付けをすることができる。

4 指導計画（7時間取り扱い）

学習活動	主体的・対話的で深い学びを生み出すための教師の指導	時間
1 学習の見通しをもち、ゲームをより楽しめるようにルールを工夫する。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 安全な準備の仕方について確認し、はじめのルールを提示しゲームに親しませる。 ○ 自分たちでルールを工夫させ、よりよいルールでゲームを行うことができるようにさせる。 	3
2 思いや困りごとから課題を共有し、投げたり捕ったりすることに焦点を当てながら、課題を解決していく。	<ul style="list-style-type: none"> ○ もっと上手にできるようになりたいことや困ったことなどを出し合い、種類別に分類することで課題を焦点化させる。 ○ 「どんな投げ方がいいのかわからない」、「2バウンドさせるにはどうしたらいんだろう」という困りごとから、速くボールを投げる方法やどこに投げると得点が取れるのかを試行錯誤しながら明らかにできるようにする。 ○ 「投げられたボールをうまく取ることができない」という困りごとから落下地点やボールの正面に素早く動くための構えや体の使い方試行錯誤しながら明らかにできるようにする。 ○ 学習するなかで気付いたことや動きのポイントを感想交流や学習シートで振り返ることができるようにする。 	4 本時 3 4

5 本時の学習

(1) 目標

どこに投げ込むと得点しやすいかを試したり、話し合ったりする活動を通して、狙った場所に投げ込むには、体やつま先を投げる方向に向けることに気付き、ゲームで活用することができる。

(2) 展開

時間	学習活動	学習する子どもの思い・姿
3	1 準備運動をする。	○ ステップしながら投げてみよう。 ○ 強くなげることができるようになったな。
5	2 本時の課題を確認する。	○ 速く投げることと場所を狙って投げることの両方が大切だったなあ。 ○ 狙った場所に投げるのができたらいいな。 ○ 相手がいない場所を狙うと良さそうなんだけど、そこへうまく投げられなかった。
10	3 試しの場で試す。 (1)グループ内で考える (6分ゲーム×1試合)	○ 速く投げるためにステップが大切だったけど、どうすれば狙った場所にボールを投げられるかな。 ○ 体のどの部分の動き方が大切なんだろう。 ○ 投げる場所をしっかりと見ることが大切なんじゃないかな。 ○ △△くんはマーカーの方を向いて投げているよ。 ○ マーカーがある方につま先を向けたら、そこにボールを投げるのができたよ。 ○ ゲットボールの時みたいに、投げない方の手で狙いを定めたら、真っ直ぐ飛んだよ。
10	(2)全体で共有する	○ □□くんは相手の方を向いているから、相手の正面にボールがいくんじゃないの。 ○ 走り込んでくる方向も大切かもしれない。 ○ 狙ったところをしっかりと見て投げるといいよ。 ○ つま先や体を狙った場所にしっかりと向けると狙ったところにいくんだね。
9	4 試合をする。 (6分ゲーム×1試合)	○ 空いている場所を狙って速いボールを投げしてみたいな。 ○ つま先の方向をしっかりと考えながら、2バウンドできるようにになりたいな。 ○ しっかりと走り込みながら狙うことができた。 ○ つま先を狙った場所に向けたら投げ込めたぞ。 ○ この前より得点できるようになって嬉しい。
8	5 学習の振り返りをする。	○ ××くんがつま先を向けて投げていたよ。 ○ 場所を狙うことができるようになったので、2バウンドできるようになりました。



子どもたちは前時までに、ステップすることで速いボールを投げられることに
 気づき、得点を取るためには狙った場所に速いボール投げることが重要だと感じ
 てきています。本時では、どうすれば狙った場所に投げることができるのかを、
 体の部位に着目しながら明らかにしていきます。

主体的・対話的で深い学びを生み出す教師の支援（発問・指示・教具・評価）

- 各チームでボールを使った準備運動を行わせることで、体を温めながら自分たちの課題に合
 わせて簡単な練習ができるようにする。
- 前時の振り返りと課題確認ボードから、ボールの速さと投げ込む場所の両方が大切だったこ
 とを確認し、「狙おうとしているけど、うまく投げ込むことができなかった」という感想を取り
 上げ、全体で共有して、本時の課題を設定していくようにする。

どうすれば狙ったところにボールを投げることができるのだろう。

- 試しの場で動きを試す前に、現段階で良いと思っている投げ方
 をいくつか発表させ、試しの場で活動させるようにする。その際、
 体のどの部位の動きが重要なのかを、意識し考えさせるようにす
 ることで、動きの視点をもって試すことができるようにする。
- 自分が投げ込みたい場所にフラットマーカーを置くことで、狙
 う場所を意識することができるようにする。また、全体共有の際
 には、「マーカーに体を向けて」や「マーカーにつま先が向くよ
 うに」という、投げ込みたい場所と体の部位の関係に目を向けた
 発言に繋がるようにする。
- 全体共有の際には、全員が投げ方について考えを深めることが
 できるように、体のどの部位の動きが大切なのかを明らかにさせながら発言させるようにする。
 部位に関する発言がなかった場合には、「どこの部位の動きが大切なのか」問い返し、理由も明
 らかにしていくようにする。
- 動きがわかりにくい場合には、試技やスロー再生などで動きを紹介させることによって、全
 員が体の部位に着目し、狙った場所にボールを投げるための動きの理解が深まるようにする。
- 良いと感じる動きがいくつか出てきた場合には、「より良い
 投げ方はどれだろう」と問うことで、考えた動きに自分なり
 の根拠を持ち、全員でよりよい投げ方について考えを深めて
 いけるようにする。
- 狙った場所に投げるコツを仲間評価の「投げ方」のポイン
 トとして付け加えることを共有することで、実際のゲームで
 も投げ方のポイントを意識してゲームに取り組むことができるようにする。
- 仲間評価を行い、自分自身の学びを自覚化したり仲間の伸びを確かめ合ったりすることで、
 次の時間にも活用することができるようにしていく。
- 本時の学習でわかったことや納得したこと、次の時間で解決したいことなどを話し合わせる
 ことで、次時への意欲を高めるようにする。

【教具】

- 課題確認ボード
- 学びの足跡等の掲示物
- ビブス
- 体育用筆箱
- 得点記録表
- スポンジボール(12球)
- 支柱（ポール・重り）
- フラットマーカー

【評価】

狙った場所にボールを投
 げ込むための体の動かし方
 を見つけ、ゲームの中で活用
 することができる。