

1 日 時 平成30年11月6日(火) 第5校時(13:40~14:25)

2 場 所 体育館

3 単元名 ボール投げゲーム(ボール運動【ゴール型】)

4 単元の目標

- 友達と互いに協力し合う中で、友達の良いところに気付き、進んで運動に親しむことができる。
【関心・意欲・態度】
- 自分やチームの運動の課題を認識し、得点するための簡単な作戦を立て、ゲームで使うことができる。
【思考・判断】
- 目標を定めてボールを投げたり、相手のいない場所へ素早く動いて捕球したりすることができる。
【技能】

5 ICTの活用方法

- 運動の課題に対してどのように動いたらよいか、画像を活用し、見通しをもたせる。
- 個人の動作やチームの配置など、動画や静止画を活用して可視化できるようにする。

6 単元構想

段階	知 る		高 め る	
時	1	2・3	4・5・6【本時】	7
学 習 活 動	・ 集合、整列、挨拶			
	・ ねらいと進め方を知り、単元の見通しをもつ。 ・ 簡単な「投」の運動に取り組み、楽しさを味わう。	・ 「投球」「捕球」の動作につながるドリルゲーム(的当て、紙飛行機・ディスク投げキャッチ) 【知ろう】 自分の「投」の動作やどれだけボールを飛ばせるかを確認する。 (ソフトボール投げ・試しのゲーム)	【選ぼう】【高めよう】 ① 自分の「投」の動作の課題を確認し、課題を解決するための練習をする。 ② 仲間と協力して、ボール投げゲームを楽しむ。 ③ チームでより多く得点するための作戦を考えてゲームを楽しむ。	ソフトボール投げを再度行い、自分の変化・成長を確かめる。 (ソフトボール投げ)
	・ 整理運動をする。			
	・ 学習の振り返りをする。 ・ 次時の内容を知る。			

7 単元の評価規準

観 点	評 価 規 準	評 価 方 法
関心・意欲・態度	① 友達と互いに協力し合う中で、友達の良いところに気付き、進んで運動に親しむことができる。 ② 運動する場や用具の安全を確かめ、健康や安全に留意しようとする。	・ ゲーム全体を通して (行動観察・発言)
思考・判断	③ 自分やチームの課題が何かを考え、課題の解決につながる練習に取り組むことができる。 ④ ゴールを決めるための簡単な作戦を立て、ゲームで使うことができる。	・ 学習カードやゲーム様相の記録をもとに (行動観察)
技 能	⑤ 「投」の動作の基本的な動きができ、目標を定めてボールを投げることができる。 ⑥ 相手のいない場所へ素早く動いて捕球することができる。	・ ゲーム全体を通して ・ 投球フォームの映像から (行動観察・発言)

8 指導観

○ 本学級の児童(男子14名、女子7名、計21名)は、明るく素直に体育学習に取り組むことができる。また、自分の考えを進んで発表することができる児童が多い。体育科の授業においては、どの児童も前向きに活動に取り組んでいる。しかし、運動能力には大きな個人差がある。新体力テストの結果では、A判定4名、B判定6名、C判定5名、D判定3名、E判定3名というように運動に課題をもつ児童も多い。学級全体としては運動能力のレベルは、やや低いと感じられる。

体育学習に関するアンケート(別表参照)を実施したところ、19名の児童が「体育の授業が好き」と答えた。また、18名の児童が「体を動かすことが好き」と答えている。クラス全体で見ると、体育学習や運動についての苦手意識は低く、肯定的に捉えている。しかし、一方で、否定的にとらえている児童もいることが分かった。理由としては、「運動をすると疲れる」「運動が苦手だから」というものであった。さらに「ボールを使った運動が好きか。」との質問には7名の児童が否定的な回答をしている。理由としては「ボールを遠くに投げることができないから」「ボールをうまくとれないから」など、投球や捕球がうまくできないことを挙げていた。そこで、本単元では、児童の「投球」や「捕球」の能力の向上を目指し、ボール操作に対する自信をもたせることで、体育の授業やボール運動に意欲的に取り組むことのできる児童を育てたいと考える。

※ 体育学習に関するアンケート(別表)

質問項目	回答	人数(%)	理由
体育の授業は好きですか	肯定的	19人(86%)	楽しい。体を動かすのが好き。
	否定的	2人(7%)	疲れる。あまり得意でない。
体を動かすことが好きですか	肯定的	18人(86%)	体を動かすとすっきりする。楽しい。
	否定的	3人(14%)	あまり得意ではない。うまく動かない。
ボールを使った運動は好きですか	肯定的	14人(67%)	面白い。投げることが楽しい。
	否定的	7人(33%)	うまく捕れない。遠くに投げられない。突き指をしたから。難しい。
体育の授業でどんなことができるようになりたいですか	二重跳び、速く走る、鉄棒の技、ボールをキャッチする、ボールを遠くに投げる、ボールを上手に投げる、など。		

○ 本単元では、「ボール運動」(ゴール型ゲーム)を通して、児童の投球・捕球の能力を高めたい。ボール運動は、集団で行うことが多く、ボール操作を介して、仲間と関わり、様々な運動能力を身に付けさせることができる運動である。また、ゲームを通して、仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。「自分のチームが勝つために、高い点数を取りたい。」「もっと遠くに投げたり、捕ったりできるようになりたい。」「仲間がいる場所に上手に投げられるようになりたい。」などの欲求が自然と高まっていくことが期待される。ゲームに勝つためには、投球・捕球能力の向上が大切であるという必然性をもたせたい。

今回のボール投げゲームは、攻守交代制のゴール型ゲームで、仲間へのパスがゴールとなる。攻守交代という一度静止した状態からスタートし、仲間のいる所を狙ってボールを投げ、パスの成功を得点化し、競い合うゲームである。そのため、個の投球・捕球の能力の向上がゲームの勝敗に直結していくと考えられる。また、ゲームにはミニラグビーボールを使用する。それは、投げたラグビーボールの軌跡によって、投球能力の向上が誰からも分かることや、イレギュラーなバウンドによって運動量を少しでも確保しようと意図したものである。

○ 本時は、まず、単元を通して行っている投球動作の改善を狙ったドリルゲームから始める。ここでは、「投げ手」「踏み出し」「回転」「体重移動」を意識した投球ができるように意識させる。それぞれのゲームの成果を数値化し、活動の意欲を喚起していきたい。また、その際には、仲間の投球や捕球に対する個人の改善点を確認させておきたい。次に、個人の課題を確認した後、チーム課題に応じた作戦を立てメインゲームに取り組ませていきたい。ゲームを通して、遠くまで投げたり、味方の場所に正確に投げたりした児童を称賛し、投げる際にどんなことを意識したのか仲間で共有させていきたい。最後の振り返りの場面は、良くなった投球・捕球動作や良いプレーについて振り返るとともに、新たな課題を見付ける手がかりとなるような場にしていきたい。その際には、タブレットPCを活用し、動画や静止画などの活用も考えている。

9 本時の指導（6／7時間）

(1) 目標

- 自分の役割を認識するとともに友達の良いところに気付き、進んでゲームに取り組むことができる。 **【関心・意欲・態度】**
- 自分の「投球」や「捕球」の課題に気付き、目的に応じた練習に取り組んだり、ゲームの作戦を考えたりすることができる。 **【思考・判断】**
- 「投球」や「捕球」の基本的な動作を身に付け、ゲームを楽しむことができる。 **【技能】**

(2) 準備物

ミニラグビーボール、フライングディスク、コーン、移動黒板、タブレットPC、プロジェクター
学習カード

(3) 展開

学 習 活 動	学習形態	○指導上の工夫や支援 ☆評価
1 始めの運動を行う。	一斉 個人	○ 準備運動に取り組み、体と心をほぐす。 ○ スキルウォームアップのため、的当てゲームをする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 勝利を目指して、投げて、とろう！ </div>		
3 ドリルゲーム① <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ディスク投げゲーム</div> ドリルゲーム② <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ボール投げゲーム（ディフェンス無）</div>	グループ	○ 投球と捕球のポイントを確認させる。 ○ ディスク投げでは、腰のひねりにポイントを置いて利き手の反対の手で取り組むように声かけをする。 ○ 得点エリアと仲間の位置を確認しながら、投げるようにさせる。また、捕球の意識も高まるように支援する。 ☆ 自分の「投球」や「捕球」の課題に気付き、意識的に練習に取り組むことができる。 思・判【観察・ワークシート】
4 メインゲームをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ボール投げゲーム</div> ・ 5対5に分かれて行う。一人2回投げることができる。 ・ 投げた距離によって得点が変わる。(1～3点) ・ 味方が投げるボールをキャッチすることができれば得点が倍増する。 ・ 相手チームから3名、キャッチを阻止する人を入れることができる。	グループ	☐ ゲームの前に、これまでのプレーを動画で振り返り、作戦を立てさせる。 ○ 話し合うポイントと手順を示し、作戦を立てさせる。 ○ 上手に投球・捕球できた児童がいた場合は、その都度良かったポイントを称賛する。 ○ ドリルゲームで学習した投球・捕球の動作のポイントを生かせるように伝える。 ☆ ゲームの中で「投球」や「捕球」の基本的な動作を身に付け、ゲームを楽しむことができる。 技【観察】
5 学習のまとめをする。 ・ 整理運動をする。 ・ 学習カードを記入する。 ・ 授業の感想を発表する。 ・ 次時の活動を知る	一斉	○ 授業の感想や、自分の課題やチームの作戦についてうまくいったことや新たな課題を発表させる。 ☐ 映像でゲームを振り返り、課題を共有させる。
○ 体を横向きを開き、体をひねりながら投げると遠くまで投げられる。 ○ 手先だけでなく、体全体でボールをとると上手にとれる。 ○ 敵のいない場所や仲間がいる場所、空いているところに投げるとゴールが決まる。		

10 研究の視点

(1) ICTの活用に関する視点

映像での振り返りの活動は、個人やチームの課題を把握させるために有効であったか。

(2) 対話的な学びに関する視点

チーム内での作戦タイムは、個人の課題やチームの課題を解決する上で機能していたか。