

1 単元名 ボール投げゲーム

2 運動の特性

一般的特性

ボール投げゲームは、投げる、当てる、捕るなどの簡単なボール操作をしながら、簡単なルールで得点を競い合うことが楽しい運動である。

～子どもから見た特性 省略～

3 仮説と学習の手立て

(1) 市教研体育部の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ児童を育てる体育学習

(2) 研究の視点

視点1 児童の実態を的確に把握し、運動の特性と指導内容を明確にした上で、児童たちが学習意欲や目標をもって取り組めるよう道すじを工夫する。

<手立て>

○ 投げる楽しさを十分に味わえる学習の道すじの工夫

本学級の児童は、実態にもあるように個々の技能差が大きい。ドッジボールをしていても、ボールを捕ったり、人に当てたりする児童は男子が中心である。そのため、ボールに多く触れられる児童とそうでない児童との技能差は広がる一方である。

そこで本単元では、どの児童にもボールを投げたり、捕ったりする機会が多くなるように、学習の初めに「パワーアップタイム」を設ける。ここでは、簡単なゲームを通して「投げる、捕る、パスをする」などの動きを経験する。そうすることで、投げる力や捕る力が少しずつ高まり、さらにはゲーム中の動きも身に付いていくと考える。

ねらい①では、全員がボールをたくさん投げることを一番のねらいとする。そこで、ボールを一人1つ持ち、チームごとに攻守を交えた的あてゲームを行う。また、攻撃が3人、守備が1人とし、攻撃側にとって優位な状況をつくることで、ゲームの中で「投げる」ことを多く経験できると考える。

ねらい②では、攻撃側のボールを1つにして、的あてゲームを行う。そうすることで、得点をするためにチームでどのように協力していくのかを考えながら活動するだろう。守備をどうかわしていくのかというような簡単な攻め方を見つけながら活動することで、味方にパスを回したり、味方からのパスを受け取ったりするチームプレーが見られると考える。しかし、初めは「捕る」技能やボールを持っていない時の動き方がまだ十分に身に付いていないため、攻撃側がうまく機能しないことが予測される。「パスから得点へ」つながるように、攻撃と守備の人

数のバランス、コート of 広さなど、実態に合ったルールを確立していきたい。

視点2 一人一人のよさを伸ばす学習を進めるための手立てを工夫する。

<手立て>

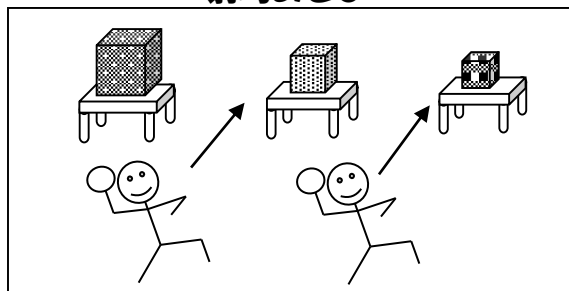
○ スキルアップを図る「パワーアップタイム」の導入

「力強いボールが投げたい」「的にぶつけない」という願いを多くの児童がもっている。しかし、実態からもわかるように、ボールを投げたり、捕ったりする技能の差は大きい。そこで、本単元では、学習の初めに「パワーアップタイム」を設ける。

【パワーアップタイムその1（ねらい①）】

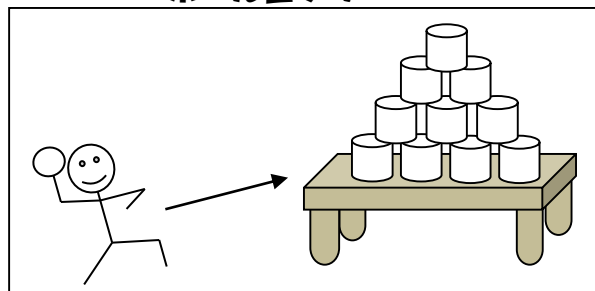
ねらい①では、「的にぶつけない、たくさんボール投げる」という願いをねらいとしている。そこで、下記のような遊びを児童に体験させることで、個々の「投げる技能」が高まり、ボールを投げることに楽しみの幅が広がるのではないかと考える。

<射的あそび>



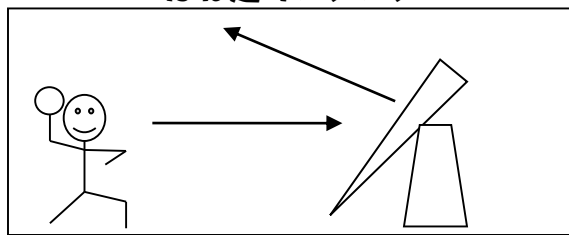
- ・自分の力に合った的に大きさを選ぶ。
- ・投げる位置も選べるようにする。
(的にから3m～5mの範囲)

<ホール缶タワー>



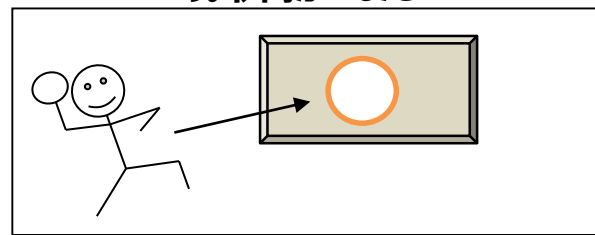
- ・ボールを投げてホール缶(10個)を崩す。
- ・投げる位置を選べるようにする。
(的にから3m～5mの範囲)

<はね返りバンバン>



- ・なるべく高く、遠くへボールがはね返るように、力強くボールを投げる。
- ・的にまでの距離は3mとする。
- ・はね返ってきたボールをキャッチする。

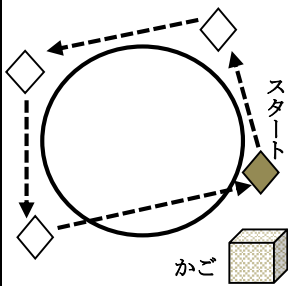
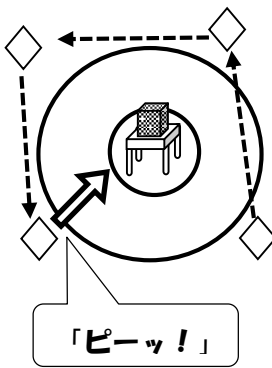
<30秒間かべあて>



- ・的にぶつけない素早くボールを投げる。
- ・跳ね返ってくるボールを止めたり、キャッチしたりする。
- ・投げる位置を選べるようにする。
(的にから3m～5mの範囲)

【パワーアップタイムその2（ねらい②）】

ねらい②では、ボールがチームで1つに限定される。そのため、パスやキャッチが重要な役割を果たす。下表のようなゲームを対抗戦に入る前に行うことで、パスやキャッチの技能を高められると共に、簡単な攻め方を考えるよい機会となると考える。

名	場の設定	ルール	ポイント
パスパスゲーム		<ul style="list-style-type: none"> ・パスが一周したら、ボールをかごに入れて、新しいボールを回す。 ・30秒間にかごの中にボールが何個入っているのかを競う。 ・左右両方の回し方を体験する。 ・パス回しに慣れてきたら、守りをつけるなどの工夫をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆相手が捕りやすいところにパスを出しているか。 ☆相手が捕りやすい速さのボールを投げているか ☆捕る準備をしてパスを待っているか。 ☆パスをしっかり捕ることができるか。
パスシュートゲーム		<ul style="list-style-type: none"> ・パスを回し、「ピーッ！」と笛の音が鳴ったらシュートする。 ・1分間での的に当てた回数を競う。 ・的に当てて落とした時は、落とした人が台の上に戻す。 ・ボールをすぐに拾って、ゲームを再開する。 ・パス回しに慣れ、的にボールが当たる回数が増えてきたら、守りをつけるなどの工夫をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆パスパスゲームの経験を活かして、パス回しをしているか。 ☆的にねらって、正確に当てることができるか。 ☆ほめ合ったり、励まし合ったりしながら運動しているか。

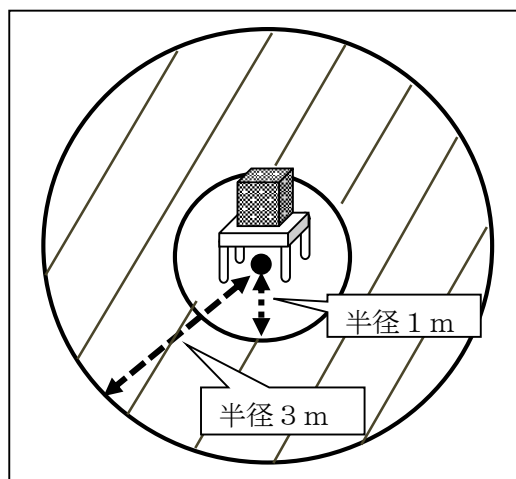
特にねらい①では、たくさんボールを投げる機会をもたせたいことから、時間をしっかり確保していきたい。

○ 実態に合わせた用具や場の工夫

本単元では、場を右図のように、円の中心から半径1mが的エリア、半径3mが守りエリアとする。実態から3mの的に当たっては、正確に的を捕えられる児童が多くいた。また、守りを体験した児童の中には、「的に守る時に、ボールが当たるのが怖い」という意見が出された。そのため、守りエリアを2m確保することで、的に近くで守ったり、攻撃する人の近くで守ったりできるように配慮した。

ボールについては、ライトドッジボール、ソフトドッジボール、ソフトジムボールの1号球を用いる。これらのボールは軟らかく、ボールに恐怖心を抱いている児童にとっても扱いやすい。

的にについては、音が鳴るもの(缶類)を使用する。そうすることで、当たった時の爽快感を味わうことができ、「もっと大きな音を鳴らしたい。」と、強く投げる意欲付けになるのではないかと考える。さらに、当たったかどうか明確になり、教師もどのコートで得点があったのかを把握しやすい。的にの大きさ、重さについては、初めは1辺50cm程度の箱型で、比較的軽い的を用



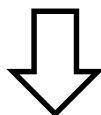
い、児童の投げる技能によって変更していきたい。

学習を進めていく中で、その都度、児童の実態に合った的や場を検討していきたい。

○ 楽しく活動できるルールの工夫

【はじめのルール(ねらい①)】

- ・ 攻撃陣は一人1つボールを持つ。ゲーム中は、味方のどのボールを投げてよい。
- ・ 攻めは3人、守りは1人とする。
- ・ 試合時間は前半3分、後半3分とする。前後半で攻守を交代する。
- ・ 的に当たったら1点、的に台から落としたりしたら2点とする。
- ・ 的に台から落ちたらゲームを中断し、守りが台の上に戻す。守りが自分の位置に戻って「ゴー！」と言ったらゲームを再開する。



【すすんだルール(ねらい②)】

- ・ 攻撃陣はチームで1つだけボールを使用する。
- ・ 試合時間は前半4分、後半4分とする。前後半で攻守を交代する。
- ・ 的に当てた児童は帽子を赤にする。
- ・ チーム全員が的に当てたらボーナス10点。

ねらい①ではボールを全員が持つことで、集中して的にねらうことができ、正確に投げる力が身に付いていくと考える。また、守りを1人にすることで、攻撃陣にとっては数的優位な状況となる。学習の前半でたくさんボールを投げることで、的に当てることの楽しさに触れさせながら、「投げる」技能を高めていきたい。

ねらい②では、ボールの数をチームで1つに限定する。攻撃側としては当然のことながら、得点がしにくくなる。そのため、相手のマークをはずしたり、味方にパスをしたり、パスを捕ったり、パスをもらうために移動したりするなどの動きが必要とされる。しかし、「自分が投げたい」「的に当てたい」という思いをもった児童が多く、技能の高い児童ばかりがボールにかかわることが懸念される。そこで、全員が得点をするのができたら10点のボーナス得点が与えられるルールを取り入れる。そうすることで、パスや指示、ボールを呼ぶ声などが出てくると考える。ゲームを通して、ボールを投げることへの喜びや、チームで協力しながら運動することの楽しさを味わわせたい。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- 運動に進んで取り組み、友達と協力しながら的あてゲームを楽しむことができるようにする。【関心・意欲・態度】
- 自分やチームに合っためあてやゲームにおける簡単な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】
- 攻守のあるゲームを通して、味方にパスを出したり、的を正確にねらって投げたりすることができるようにする。【技能】

(2) 学習の道すじと評価

	1	2	3	4	5	6(本時)	7
0 ↓ 45	オリ エン テー ション	準備運動・パワーアップタイム					
		ねらい① たくさんボールを投げて、 的あてゲームを楽しむ。					ねらい② パスをしながら、チームで協力し て的あてゲームを楽しむ
関意態	○	○			○		
思判			○			○	○
技				○	○		○

5 評価規準 (おおむね満足できる状況)

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ○ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。 ○ルールやマナーを守って運動している。 ○友達と協力しながら準備や片付けをしようとしている。 ○場や用具の安全を確かめて運動している。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分の力に合っためあてをもって、運動に取り組んでいる。 ○ボール投げゲームの仕方を知り、得点の方法を考えながら運動している。 	<ul style="list-style-type: none"> ○的をねらって投げたり、味方にパスを出したりすることができる。 ○飛んできたボールや味方から出されたパスを捕ることができる。

6 学習活動と支援（本時 6/7）

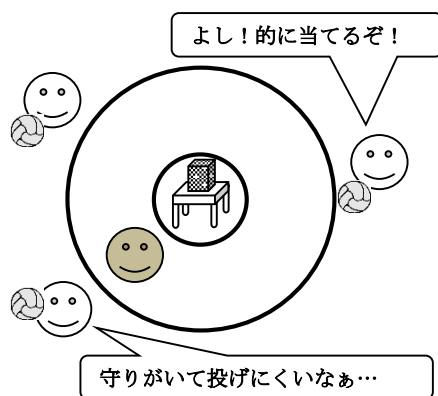
は じ め	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや道すじを理解し、学習の進め方について見通しをもつ。 ○用具の使い方や場の安全について理解する。 ○学習カードの書き方について理解する。 ○場づくりについて理解する。 <p>2 試しのゲームをし、ゲームの基本的な進め方やルールを確認する。</p>	
	学習内容と活動	教師の支援と評価（◇評価）
な か	<p>1 学習の場作りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的やボールなど用具の準備 <p>2 準備運動、パワーアップタイムを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○準備運動 <ul style="list-style-type: none"> ・体操、ストレッチ ○パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> ・射的あそび ・ホール缶タワー ・はね返りバンバン ・30秒間かべあて <p>3 めあてと学習の進め方を確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○協力して、安全に準備ができるように声かけをする。 ◇友達と協力しながら準備をしようとしている。 【関心・意欲・態度】 ○肩や手首、指など投げる時によく使う部位を意識しながら体操を行うよう伝える。 ○パワーアップタイムでは、自分の力に合った場を選んで行うように助言する。投げ方が疎かにならないように、掲示物を活用しながら声をかける。 ○遊びの場によっては、「投げる」だけでなく、「捕る」ことにも目を向けさせる。 ○ボールを力強く投げられるようになったり、的に当たる数が増えたりした子どもを称賛する。 ◇ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。 【関心・意欲・態度】
①	<p>ねらい① たくさんボールを投げて、的あてゲームを楽しむ。</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードをもとに、本時のめあてを確認する。 【予想されるめあての例】 <攻め> <ul style="list-style-type: none"> ・的にたくさんボールを当てる。 ・強く的にぶつけて、的を落とす。 ・守りにボールを止められないようによけて投げる。 <守り> <ul style="list-style-type: none"> ・得点を決められないように的を守る。 ・うでを大きく広げて攻めがボールを投げるじゃまをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○明確なめあてがもっている子どもには、チームの中で困っている友達に助言してあげるよう促す。 ○「ボールを投げること」がねらいなので、まずは攻める時のめあてがもてるように声をかけていく。時間に余裕のある子どもには、守りのめあても考えてよいことを伝える。 ◇自分の力に合っためあてもっている。 【思考・判断】

4 第1ゲームをする。

【はじめのルール】

- ・攻めは3人、守りは1人とする。
- ・試合時間は前半3分、後半3分とする。前後半で攻守を交代する。
- ・攻めは一人1つボールを持つ。
- ・的に当たったら1点、的に台から落としたりしたら2点とする。
- ・的に台から落ちたらゲームを中断し、守りが台の上に戻す。守りが自分の位置に戻って「ゴー！」と言ったらゲームを再開する。

○前半3分 → 交代 → 後半3分



【予想されるつまずきの例】

①

<攻め>

- ・ねらいが定まらず、なかなか的に当たらない。
- ・ボールが的にとどかない。
- ・守りにじゃまをされて、的に当てられない。

<守り>

- ・どこに行けばいいのかわからない。
- ・ボールが怖くて、攻めの近くに行けない。
- ・同じ人にばかり執着してしまう。

【ゲームに参加しない子どもの役割】

- ・攻めのチーム…得点係
- ・守りのチーム…ボール拾い

○公平にかつスムーズにゲームが進められるように、「拾ったボールは攻めチームにすぐに渡す」「正しく得点を記入する」「守りが戻って合図を出してから始める」などのきまりを徹底する。

○力強くボールを投げられた子、的にボールを当てることができた子、などを大いに称賛し、周りの子どもたちにもよいポイントを伝える。

◇ボール投げゲームの仕方を知り、得点の方法を考えながら運動している。 【思考・判断】

◇ルールやマナーを守って運動している。

【関心・意欲・態度】

【つまずきに対する声かけ】

<攻め>

○「まっすぐ足を踏み出して投げよう。」「肘を肩の高さまで上げて投げよう。」など、投げ方のポイントを助言する。

○「守りがいない時にシュートしてみよう。」「ボールを持ったら守りが来る前にすぐシュートしよう。」などの手段を例示する。

<守り>

○「ボールを持っている人を見つけよう。」

○「的に近くまで下がって守ってみよう。」

○「〇〇さんがボールを拾いに行っている時は、他の人のところへ行って、的に守ろう。」

◇ねらったところにボールを投げることができる。

【技能】

◇場や用具の安全を確かめて運動している。

【関心・意欲・態度】

な
か

○チームでゲームをふり返る。

【予想されるふり返りの例】

- ・たくさんシュートできたけど、あまり的に当てられなかったよ。
- ・的には当てたけど、落とせなかったよ。
- ・相手に得点されないように、守ったよ。

5 第2ゲームをする。

※第1ゲームと同様に行う。

○前半3分 → 交代 → 後半3分

6 学習のふり返りをする。

- ・学習カードにふり返りを記入する。
- ・学習の成果や課題を友達に伝える。
- ・友達の「今日のキラキラ」を発表し、全体で共有する。

7 後片付けをし、整理運動をする。

- ・自分が使った場の片付けをする。
- ・手首、足首、肩周りなどよく使った部位を中心に整理運動をする。

○「今度はどんなことに気をつけてゲームをしたい？」というように問いかけ、次のゲームのめあてにつなげられるようにする。

○チーム内で、よかった動きやうまくいかなかったことを共有できるように、巡視しながら声かけをしていく。

○なかなかうまくいかないチームには、積極的に助言していく。

○前のゲームの時よりもよくなった動きを称賛し、学習の意欲を高めるとともに周りに広めていく。

○友達のよいプレーを認め合えるように声をかける。

「○○さんは前のゲームよりたくさんボールを当てていたね。どこがよかったかな？」



○課題を明らかにし、「次の時間は○○をがんばろうね」というように、次時への意欲を高められるように声をかける。

○「今日のキラキラ」で友達のよさを認め合ったり、教師が見つけたよい動きなどを伝えたりすることで、動き等を全体で共有させるとともに、次時への意欲を高められるようにする。

○健康や安全を意識して、片付けや整理運動をするように声をかける。

◇友達と協力しながら片付けをしようとしている。

【関心・意欲・態度】

な か	<p>1 学習の場作りをする。 ・的やボールなど用具の準備</p> <p>2 準備運動、パワーアップタイムを行う。 ○準備運動 ・体操、ストレッチ ○パワーアップタイム ・パスパスゲーム ・パスシュートゲーム</p> <p>3 めあてと学習の進め方を確認する。</p>	<p>○協力して、安全に準備ができるように声かけをする。 ◇友達と協力しながら準備をしようとしている。 【関心・意欲・態度】</p> <p>○肩や手首、指など投げる時によく使う部位を意識しながら体操を行うよう伝える。 ○パワーアップタイムでは、回数を意識しすぎて投げ方が疎かにならないように注意を促す。 ○「捕る」「素早くパスを出す」「正確にシュートする」などのポイントを意識できるような掲示物を作成したり、声かけをしたりする。 ○ボールを的に当てた回数が多かった子、パスをより多く回せたチームなどに、どんなことを意識して運動したのかを問いかけ、ポイントや意識を周囲・全体で共有させる。</p>
	か ②	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ねらい② パスをしながら、チームで協力してめあてゲームを楽しむ。</p> <p>○学習カードをもとに、本時のめあてを確認する。 【予想されるめあての例】 <攻め> ・守りがいない友達にパスを出してシュートする。 ・なるべく的を外さないように、しっかりねらって投げる。 <守り> ・得点を入れられないように、ボールを持っている人のじゃまをする。 ・パスが出された方向に素早く移動して、的を守る。</p>

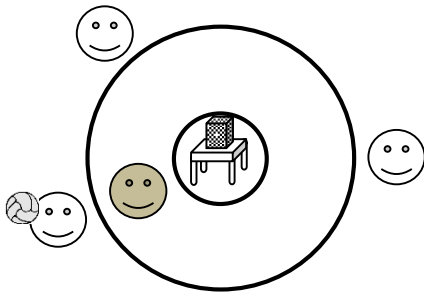
4 第1ゲームをする。

【すすんだルール】※太字の項目が、ねらい①と異なるルール

- ・攻めは3人、守りは1人とする。
- ・**試合時間は前半4分、後半4分とする。** 前後半で攻守を交代する。
- ・**攻めチームが使用するボールは、チームで1つとする。**
- ・的に当たったら1点、的に台から落としたりしたら2点とする。
- ・**的に当てた子どもは帽子を赤にする。**
- ・**チーム全員が的に当てたらボーナス得点10点を与える。**
- ・的に台から落ちたらゲームを中断し、守りが台の上に戻す。守りが自分の位置に戻って「ゴー！」と言ったらゲームを再開する。

な
か
②

○前半4分→交代・相談→後半4分



【予想される活動例】

- ・守りがいるにも関わらず、強引にシュートをする。
- ・技能の高い子同士でパスを出し合っている。
- ・パスを出したり、パスを捕ったりすることがうまくできない。
- ・ボールを持っていない時にぼうっと立っている。

【ゲームに参加しない子どもの役割】

- ・攻めのチーム…得点係
- ・守りのチーム…ボール拾い

○変更されたルールや加わったルールを中心に丁寧に説明する。

○ルールやマナーを守って、みんなが楽しく活動できるように声かけをする。

◇ルールやマナーを守って運動している。

【関心・意欲・態度】

◇場や用具の安全を確かめて運動している。

【関心・意欲・態度】

◇ボール投げゲームの仕方を知り、得点の方法を考えながら運動している。

【思考・判断】

○パスの出し方や動き方がわからない児童には、「○○さんにパスを出すとチャンスだよ。」「パスがもらえるようにもっとこっちに動いてみよう。」などの声かけをする。

○ボールをうまく捕れない児童には、「よくボールを見て捕ろうね。」などの助言をする。

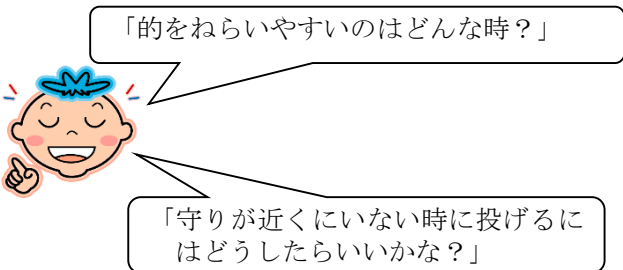
○ボールを持っていない時は、「ひざを曲げて捕る準備をしよう。」などの声かけをする。

◇的にねらって投げたり、味方にパスを出したりすることができる。

【技能】

◇飛んできたボールや味方から出されたパスを捕ることができる。

【技能】

な か ②	<p>○チームでゲームをふり返る。</p> <p>【予想される子どもの声】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チャンスはたくさんあったのに、なかなか的に当たらなかったね。 ・パスが回ってこなかったから、ボールをあまり触れなかったよ。 ・ボールを持っていない時にすることがなくて、暇だった。 <p>5 第2ゲームをする。</p> <p>※第1ゲームと同様に行う。</p> <p>○前半4分→交代・相談→後半4分</p> <p>6 学習のふり返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードにふり返りを記入する。 ・学習の成果や課題を友達に伝える。 ・友達の「今日のキラキラ」を発表し、全体で共有する。 <p>7 後片付けをし、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が使った場の片付けをする。 ・手首、足首、肩周りなどよく使った部位を中心に整理運動をする。 	<p>○なかなかふり返りが上手にできないチームには、教師と一緒に入り、話し合いを進める手助けをする。</p> <p>○「○○さんの動きがとてもよかったね。」など、よいプレーを紹介し、次のゲームで意識できるようにする。</p> <p>○チーム内で、よかった動きやうまくいかなかったことを共有できるように、巡視しながら声かけをしていく。</p> <div data-bbox="788 734 1414 1003" style="text-align: center;">  </div> <p>○課題を明らかにし、「次の時間は○○をがんばろうね」というように、次時への意欲を高められるように声をかける。</p> <p>○「今日のキラキラ」で友達のよさを認め合ったり、教師が見つけたよい動きなどを伝えたりすることで、動き等を全体で共有させるとともに、次時への意欲を高められるようにする。</p> <p>○健康や安全を意識して、片付けや整理運動をするように声をかける。</p> <p>◇友達と協力しながら片付けをしようとしている。</p> <p style="text-align: right;">【関心・意欲・態度】</p>
	ま と め	<p>○ボール投げゲームの学習が楽しくできたか。</p> <p>○めあてをもって学習に取り組むことができたか。</p> <p>○ルールやマナーを守り、友達と協力して楽しく活動することができたか。</p> <p>○的に向かって投げたり、パスを出したりすることができたか。</p> <p>○的に当たらないように守ることができたか。</p>