

1 単元名 ボール投げ遊び

2 単元設定の理由

本学級は、知的障害学級（9名）と情緒障害学級（2名）の計11名で構成されている。国語や算数では、習熟度別学習グループを編成し学習に取り組んでいる。その他の教科に関しては、体力差や、生活年齢レベル等を考慮し、学年毎（1年生チーム、2、3年生チーム、4、6年生チーム）に分かれて学習に取り組むことが多い。自閉・情緒学級の子供たちも、人とのかかわり合いを増やしソーシャルスキルを学ばせるため、自立活動以外の時間は、知的障害学級の友達と共に学習している。

本単元は、2、3年生【男子4名（知的3、情緒1）、女子1名】で行う。本グループの子供は、コミュニケーションがとれ、給食時には、共通の話題（漫画、テレビ、ゲーム）で盛り上がるなど、かかわり合いを楽しみながら生活することができる。業間休みや昼休みでは、鬼ごっこやかくれんぼ、ドッジボールなどをして遊ぶ子、教室内で読書や室内遊びを好む子供もいる。昨年度の体育の学習では、ボールを使った運動遊びを行った。ボールを上手に扱ったり何度も練習したりする子供がいた。一方、苦手な活動やルールや見通しがもてない活動には、何もせずに固まってしまったり、ボールを上手に扱ったりすることができず、楽しめない子供もいた。運動への関心の差、運動の経験、技能の差が大きくあることが分かった。

本単元は、学習指導要領第1学年・2学年目標（1）（2）、内容E「ゲーム」、「(ア) ボールゲーム」にかかわる単元である。「ボールゲーム」とは、簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」「ボール蹴りゲーム」のことで、本単元では「ボール遊び」（ボール投げ遊び）を行う。ボール投げ遊びは、物やマークなどの的に向かってボールを投げたりする目的の遊びである。単に「的あて遊び」というだけでは、子供たちは興味を示さないことが考えられるので、「ストーリー性のある場」を設定することで、目的意識が芽生え、「ボールを投げたい」という気持ちを高められると考えた。その際、個人の技能差を考慮し、難易度を変えた場を用意することで、全員が自分の力にあった学習ができるようにした。また、さまざまな大きさ、素材のボールを使用することで、どんな子供も安心して活動に取り組めるようにする。振り返りの場面では、学習カードを使い、友達と教えあったり認め合ったりする場や、かかわり合える場を設定する。

子供たちには、本単元を通して、たくさんボールに触れ、遊ぶ中で投げ方を工夫したり、友達と競い合ったりしながら、ボールを投げることの楽しさを感じてほしい。

子供の実態に応じた学習の場の工夫

本グループの実態として、運動を得意とする子供と運動を苦手とする子供の二極化が進んでいる。そこで、単元における個々の目標を達成していくためには、「楽しそうだ、やってみたい」と意欲が高まる学習の場を設定する必要があると考える。そこで以下の2点を手立てとして考えた。

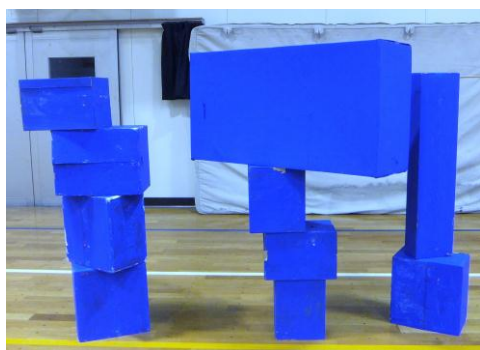
《ストーリー性のある単元設定》

本グループの子供は、初めてボール投げ遊びに取り組む。子供たちの中には、初めて取り組む運動やボールを扱う運動恐怖感や抵抗感がある子供もいる。そこで、ゲームやアニメが好きな本学級の実態を

考慮し、学級内で流行っているアニメのストーリーに沿って単元を進めることにした。3つの場にレベル1の敵、レベル2の敵、レベル3の敵ボスがいる。それぞれの場の敵ボスを倒すことでシールが得られる。3つの場にいる敵ボスを倒し、シールを3つ集めたらゲームクリアとなる。好きなアニメのストーリーに沿った学習活動なので、子供たちは意欲的に取り組むことができると考える。

【場の設定】

Aの場



積み重ねた段ボールに向かって、ボールを投げる場。ダンボールの積み重ね方を自由に変えて楽しむことができる。

ダンボールを崩すことで、強く投げる感覚を身にすることができる。

Bの場



跳び箱の上の的を置き、それに向かってボールを投げる場。跳び箱の段数によって高さが変わる。ボールが当たったことが明確にわかるように1つ1つの的に鈴を取り付け、当たると音が鳴るようにする。

足型を置くことで、身体を横向きにして足を開いて投げるといった感覚を身に付ける。

Cの場



2F ギャラリーからブルーシートを吊り下げそこにボールを乗せるようにして投げる場。シートは屋根のようにゆったりした斜面になっているので、投げたボールはゆっくり落ちてくる。ブルーシートはある程度高い位置に設置することで、ボールを上方に投げる感覚を身に付ける。

《単元構成の工夫》

本単元では、その場に合った投げ方を自分で考えて活動に取り組む必要がある。場の作り方を自分たちで行うことで、場の特徴を知ることができ、投げ方の工夫につながると考える。そこで、オリエンテーションを2時間設け自分たちで場を作ることができるようにする。単元の3～5時間目には、自分に合った投げ方でボールを投げることができるように、いろいろな投げ方で自由にボールを投げさせる。単元の6～8時間目には、自分の好きな場でボール投げ遊びを楽しむことができるように、活動の場やボール、投げ方を子供に選ばせる。そして、単元の9.10時間目には、子供の学びの実態から、友達と競争してボール投げ遊びを楽しんだり、引き続き自分の好きな場でボール投げ遊びを楽しんだりすることを選択できるようにし、楽しみ方に変化をつけさせる。そうすることで、より個人のニーズに合わせた指導計画の中で学ぶことができると考える。

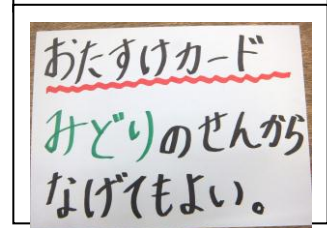
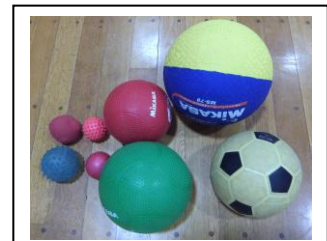
《段階別評価基準表》

さまざまな実態差がある中で、全員が「ボール投げ」を楽しめる学習にするためには、「個別の目標」と「個別の手立て」が必要だと考える。そこで、「ボール投げ遊び」の評価基準を基に、スモールステップ化した「段階別評価基準表」を作成し、それに基づいた目標や手立てを考えた。

《個別の課題に沿った教材・教具の工夫》

○身体的なハンデがある子供、運動が苦手な子供に対して

体が小さい、左半身に麻痺が残る子、など身体的ハンデがある子供、ボールに恐怖心がある子供のために、さまざまな大きさ、素材のボールを用意し、自由に使わせ、一番投げやすいものを見つけさせるようにする。また、「お助けカード」を使用し、近くから投げても良いルールを設定し、みんなと一緒にゴールを目指して活動することができるようにする。



○学習の見通しがもちづらい子供に対して

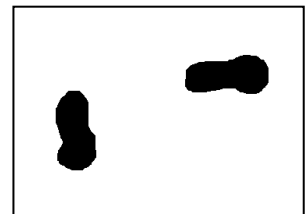
初めての場に抵抗を示す子供や学習の見通しがもちづらい子供には、慣れるために、はじめは教師や友達と一緒に活動するなど、個別に対応し、安心して活動できるようにする。学習の流れを掲示しておき、見通しを持てるようにする。

○ボール運動が得意な子供に対して

難易度の異なる場を設け、達成感を味わえるようにする。クリアした子供には、一つの投げ方だけではなく、違う素材や今までとは違う投げ方にも挑戦するように促す。また、できなかった友達に教える場を設定することで、より「投げる」ことについて考えられるようにする。また、一人で活動するだけではなく、友達と競争する場を設け、より技能を高められるようにする。

○その場のルールや特性を意識できない子供に対して

場のルールや約束（足型、ライン）をその場に写真や絵をつけてわかりやすく掲示する。また、的をよく見て投げることができるように、敵の絵に弱点となる目印をつけたり、的の高さや重さを変えたり、どういう風に投げるとよいか体感できるようにする。



様々な振り返りの場の工夫

子供の運動への意欲を高めるためには、「自分がはじめと比べてできるようになった」ということを実感させる必要がある。だが、前時に学習したことを、次時に思い出せず、次時の活動にスムーズに取りかかれぬ子供もいる。また、学習カードの記入に時間がかかってしまう子供もいる。また、できるようになったことは、発表することができるが、できないことをそのままにしてしまう子供が多く、「教えて」ということができない子供が多い。そこで、さまざまな振り返りの場面を設定し、それぞれが自分の活動を振り返り、次時への意欲化を図るようにした。

《活動を振り返り意欲を高める学習カード》

シールや○をつけるだけの簡単な学習カードを使用する。学習カードには、①達成できた場 ②投げ方の2項目を記入することで、学習の達成感を実感し、毎回授業の最後にする振り返りで「次は、この投げ方をしよう！」「次は○○エリアをクリアするぞ！」等、次時の学習への見通しを持つことができるようにする。また、授業後に絵日記を書かせることで、言葉や態度では、上手く自分の気持ちを表現できない子供が、自分の気持ちを教師や友達に伝えることができる。

《かかわり合いを大切にされた発表の場》

授業の最後に、「がんばってできるようになった発表の場」だけでなく、「できなかったことを教えあう場」を設けることで、友達同士でかかわりあいながら活動に取り組むことができるようにする。できなかった場や、今度挑戦したい場に応じた投げ方を考えることができるように、その場をクリアした友達の投げ方を参考にしよう助言する。ボールを的に当てるためのコツを友達に教えることができるように、実際にボールを投げさせ、「こうすればいいんだよ。」とアドバイスさせ、かかわり合いながら学習を進めていく。


3 単元の目標

○友達と仲良く、ボール投げ遊びを楽しむことができる。【関心・意欲・態度】

○お気に入りの場や得意な場を見つけたりすることができる。【思考・判断】

○ねらったところにボールを投げることができる。【技能】

4 指導計画（10時間扱い）

	1.2	3	4	5	6	7 (本時)	8	9	10
0  4 5	オリ エン テー ション	投げる運動につながる運動							
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> ねらい いろいろな場でボール投げ遊びを楽しむ。 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">○ボールに慣れ親しむ。</div> <div style="width: 30%;">○自分の好きな場を選択して楽しむ。</div> <div style="width: 30%;">○友達と競い合っ て楽しむ。</div> </div>							
									<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">まとめ</div>
関・意・態	○		○		○			○	
思考・判断		○				○			
技能				○			○		○

5 本単元における段階別評価基準と個別の目標

段階別評価基準	
関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ①ボール投げ遊びに進んで取り組もうとしている。 ②いろいろな遊び場で、約束を守りながらボール投げ遊びを楽しもうとしている。 ③投げる場所や順番を守って、ボールが的に当たったり入ったりするのを楽しもうとしている。 ④友達と競争したり、認めあったりしながら、活動を楽しもうとしている。 ⑤ボール投げ遊びをする場や用具の使用の安全に気を付けようとしている。 ⑥教師の声かけで、準備や片付けに取り組もうとしている。 ⑦友達と協力して、用具の準備や後片付けをしようとしている。
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ①ボール投げ遊びの行い方を知ろうとしている。 ②自分に合った投げ方で投げようとしている。 ③場に合ったボールを選ぼうとしている。 ④場に合った投げ方を考えようとしている。 ⑤教師の声かけで、遊び場を楽しめる動きを見付けようとしている。 ⑥まだ選んだことのない新しい場に挑戦することができる。 ⑦友達の動きで良かったところを褒めようとしている。 ⑧友達の動きに気付き、褒めたり教えたりしている。
技能	<ul style="list-style-type: none"> ①両手でボールをつかむことができる。 ②ボールを持って走ることができる。 ③ボールを相手にパスすることができる。 ④両手でボールを転がすことができる。 ⑤片手でボールを転がすことができる。 ⑥両手で下からボールを投げるができる。 ⑦両手で上からボールを投げるができる。 ⑧片手で下からボールを投げるができる。 ⑨片手で上からボールを投げるができる。 ⑩自分に合った投げ方でボールを投げるができる。 ⑪投げる方向に対して横を向き、足を開いてボールを投げるができる。 ⑫上方に向かってボールを投げるができる。 ⑬ねらったところにボールを投げるができる。

* 個別の目標は省略

6 本時の目標

- ボール投げ遊びを楽しむことができる。【関心・意欲・態度】
- 場に応じたボールや投げ方を考えることができる。【思考・判断】
- ねらったところにボールを投げるができる。【技能】

(1) 本時の展開 (7/10)

学習活動	支援の方法 (全体支援□、個別の支援○、個別の評価◇)	教材 教具
<p>1 学習の場づくりをして、準備運動をする。</p> <p>2 つながる運動を行う。 ・肋木に向かって、いろいろな投げ方でボールを投げる。</p> <p>3 本時の学習内容を確認する。</p>	<p>□協力して、安全に準備ができるように声かけをする。</p> <p>□肩、肘、手首を中心にしっかりとほぐすようにする。</p> <p>□ボールに慣れさせるために、いろいろな投げ方で肋木に向かってボールを投げる。</p> <p>□ボールへの恐怖心や苦手意識を軽減させるために、子供に扱いやすいボールを選んで運動させるようにする。</p> <p>□子供がまねしやすいように、教師が見本をみせる。</p> <p>○いろいろな投げ方でボールを投げるのが難しい子供には、教師が近くに行き、声かけや補助をする。 (D.E 児)</p>	<p>ボール</p>
<p>自分の好きな場を選択して楽しむ。</p>		
<p>子供の反応</p> <p>・「ぼくは、A の敵を倒したい。」</p> <p>・「私は、B の敵を倒したい。」</p>	<p>□学習カードをもとに、本時のめあてを確認させる。</p> <p>□見通しを持つために、本時の学習の流れを確認する。</p> <p>○場を選べない子供は、教師と対話したり、学習カードを振り返ったりして場を決める。また、その場に正しく行くことができているか確認する。(E 児)</p>	<p>学習カード 資料</p>
<p>4 それぞれの場で遊ぶ。</p> <p>A (段ボールを崩す場)</p> <p>B (的に当てる場)</p> <p>C (屋根に入れる場)</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">5分間 (活動) (学習カードにシールを貼る)</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">2分間 (発表の場)</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">* 3セット行う。</p>	<p>□子供の意欲を継続させるために、活動時間を5分間とし、2分間を発表の場として設け、できばえを見合ったり、教え合ったりする。これを3セット行う。</p> <p>□達成感を味わうことができるように、的に当てることができたら、自分で学習カードにシールを貼る。</p> <p>□約束を守りながら活動を楽しむことができるように場のルールや約束を場の近くに掲示しておく</p> <p>◇いろいろな遊び場で、約束を守りながらボール投げ遊びを楽しむことができる。(C 児 関・意・態)</p> <p>□達成感を味わえるように、難易度の異なる場を設ける。</p>	<p>遊び場 A B C</p>

<p>5 学習のまとめをする。</p> <p>・本時で倒せなかった敵を、どうすれば倒せるようになるのか、友達に教えてもらう。</p>	<p>□的をよく見て投げられるように、的に弱点となる目印をつけておく。倒すことができない子供には、目印を狙うように声をかける。近くに行き、当てさせ、倒し方のイメージを掴ませる</p> <p>○足を開いて投げるという感覚を身に付けるために、ケンステップに後ろ足を入れて投げるよう声かけする。 (C児)</p> <p>□上方に向かって投げるという意識をもたせるために、場Cは的を目線より高い位置に設定する。</p> <p>○場に慣れるために、はじめは教師や友達と一緒に活動する。また、出来ないときにお助けカードを使い、近い距離から当てることができるようにする (D.E児)</p> <p>◇ボール投げ遊びに進んで取り組むことができる。 (D.E児 関・意・態)</p> <p>○投げ方を工夫しながら活動することができるように、発表の場で学んだ、友達の助言や試技を参考にするよう声かけする。(A児)</p> <p>◇友達の助言や試技を受けて、投げ方を工夫しながら活動することができる。(A児 思・判)</p> <p>○ボールを的に当てるための作戦を考えることができるように、掲示物や友達の投げ方を参考にするよう伝える。(C.D児)</p> <p>◇ボールを的に当てるための作戦を考えることができる。 (C.D児 思・判)</p> <p>○まだ選んだことのない場や前時でやってみて楽しかった場に行くために、学習カードを参考にするよう助言する。(E児)</p> <p>◇新しい場所に挑戦することができる。(E児 思・判)</p> <p>○友達と競争したり、認めあったりしながら、活動を楽しむことができるように、毎時間の学習で友達と一緒に活動できる場を用意する。(A.B.C児)</p> <p>◇友達と競争したり、認めあったりしながら、活動を楽しむことができる。(A.B児 関・意・態)</p> <p>□次時の活動にいかすために、友達に投げ方を見てもらい、「こうしたほうがいい」などのアドバイスを教え合うようにする。</p> <p>○ボールを的に当てるためのコツを友達に教えること</p>	
--	--	--

<p>・学習カードに振り返りを記入する。</p> <p>6 後片付けをする。</p>	<p>ができるように、友達投げ方を見て、アドバイスするよう声かけする。(B児)</p> <p>◇ボールを的に当てるためのコツを友達に教えることができる。(B児 思・判)</p> <p>□次時の活動にいかすために、どの投げ方で倒せたのか、どこの場を達成することができたのかを学習カードに記録する。</p> <p>□次時は、本時で達成できなかった場に挑戦するよう伝える。</p> <p>□片付けがスムーズにいくように、場ごとに片付けの担当を決めておく。</p> <p>□協力して安全に片付けているか確認する。</p>	
--	--	--