第2学年A組 体育科学習指導案

1 単元名 「ドッジボール」(7時間)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

2つのチームに分かれ、ボールの当てっこを楽しむ集団競争型のスポーツである。相手が捕れないボールを投げて当てたり、相手から投げられたボールを上手にかわしたり、捕ったりできた時など、個人としての楽しさも増す運動である。

(2) 子どもから見た特性

A 運動の特性にふれる楽しさ体験の状況

子ども達は1年生の時に、的当てゲーム(投)、転がしドッジボール、線破りゲーム(蹴)、2年生の1学期にキックベースボールのボールゲームにおいて、集団で得点を競い合う楽しさを経験してきた。投げるドッジボールについては、休み時間にクラス全員遊んだ経験はあるが、体育の学習で経験するのは初めてである。

学習前にアンケート調査を行ったが、「ドッジボールが好きですか」の問いに、35名(全員39名)が「好き」と答えていた。その理由は、一番に「投げたり、捕ったり、かわしたりするのが楽しい」をあげ、「勝ち負けがあるから楽しい」という競争する楽しさよりも、ボールを操作する楽しさに目が向いている子どもが多いようである。「嫌い」と答えた3名については、「ボールが捕れない、ボールが回ってこない、ボールがこわい」という理由であった。

また,「ドッジボールをして遊びたいですか」の問いに,36名が「遊びたい」と答えていることから,今回のドッジボールの学習に対して意欲的な子どもが多いと言える。

B 技術の習得状況

本単元で要求される技術は、投げる、捕る、かわすの三つである。投げるについては的当てゲーム、捕るについてはキックベースボール、かわすについては転がしドッジボールだけの経験しかなく、休み時間にドッジボールをしてよく遊ぶ子どもとしない子どもの技術の差が大きい。

学習前にソフトドッジボールを使って実態把握を行った結果、捕るについては、強いボールをしっかり捕れる子どもが12名だったが、弱いボールは全員捕ることができた。投げるについては、最長飛距離が $18\,\mathrm{m}$ 、最短飛距離 $4\,\mathrm{m}$ であった。 $5\sim 8\,\mathrm{m}$ の比較的飛距離が短い子どもが約半数おり、その原因は、逆足になっている、両足を揃えている、下向きに投げているなどであった。

学習前のアンケートでは、「投げるが得意」と答えた子どもが22名、「捕ることが得意」と答えた子どもが16名、「かわすことが得意」と答えている子どもが32名であった。かわすことに比べて、投げること、特に捕ることに苦手意識を持っている子どもが多いようである。

C 学び方に関する学習経験の状況

2年生になり体育の学習を重ねるにつれて、学習の準備、活動、自己評価、片付けという1時間の学習を円滑に進めることができるようになってきた。

めあてに関しては、学習前のアンケートで「たてることができる」と答えている子どもが29名と大半である。めあての内容は、キックベースボールでは「ボールを遠くに飛ばす」「ボールを思い切り蹴る」という活動そのものにしている子どもがほとんどであった。キックベースボールは、一人一人に蹴ることが保障されているので、めあてを意識して学習に取り組みやすかったようである。

学習前のアンケートで35名の子どもが「決まりを守って友達と仲良く学習できる」と答えているように、友達と協力して準備や後片付けをしたり、話し合って遊びのルールを考えたり、練

習を手助けしたりする姿がよく見られ、友達と助け合って学習する態度は身についている。しかし、グループで学習を進める場合、発言力のある子どもの意見だけで活動が決定されてしまうことが多いところもある。

3 学習を進めるにあたって

ドッジボールは集団競争型のゲームであるが、相手が捕れないボールを投げて当てたり、相手から 投げられたボールを上手にかわしたり、捕ったりするという点では、個人技能が大切になるゲームで もある。そこで本単元では、チームという集団として勝敗を競い合うことを楽しむために、ボールを 投げる、捕る、かわすという個人的技能を高めていきたい。特に子どもが不得手という投げる、捕る を中心的に高めていきたい。

そのために、次のような学習過程を組み、支援を行っていく。

○ 学習過程

個人技能を高める手だての一つとして、毎時間の初めに投げる、捕る動きが入った慣れ遊びを位置づける。

子ども達にめあて意識がはっきり持てるように、めあて1とめあて2の活動を別のゲーム形態にする。具体的には、めあて1を円形ドッジボールとし、投げる技能を高めることを課題とさせる。めあて2を捕ることによって攻撃権が移行する方形ドッジボールとし、捕る技能を高めることを課題とさせる。

○ 支援

子ども達の技能差が大きいので、みんなが楽しめる用具、コート、ルールとし、その中でそれぞれの個人技能を高める。具体的な支援としては以下の6点である。

- ① ボールは当たっても痛くないソフトドッジボールを使用する。
- ② 投げる力が弱い子どもに合わせて、コートの大きさを設定するが、投げる力が向上すればコートも大きくする。
- ③ それぞれの子どもの活動が保障されるように、当てた回数の得点制とし、方形ドッジボーでは 内外野の入れ替えをしない。(前後半で内外野交代)
- ④ 投げ方、捕り方、かわし方が意識できるように、掲示物や声かけによって、ポイントを明確に持たせる。
- ⑤ チームタイムにおいて、投げ方、捕り方、かわし方をふり返らせる。
- ⑥ 学習ノートにめあて 1 , めあて 2 , それぞれに対応したわかったこと・できたことを記述させる。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

ボールを投げたり、捕ったり、かわしたりする技術を身につけ、ドッジボールを楽しませる。

(2) 学習の道すじ

めあて1…投げたり、かわしたりして、中当てドッジボールを楽しもう。

めあて2…投げたり、捕ったりして、四角ドッジボールを楽しもう。

5 学習の計画

時間		C	0	4	_		
时间	1	2	3	4	5	6	7
	1 学習の見通しをもつ。○ 学習のめあてと進め方を知る。○ チーム編制をする。6 チーム, 1 チーム 6 ~ 7 人	1 学習の準備と慣れ遊びをする。 ○ 慣れ遊び 遠投キャッチボール ボール捕り遊び		対面パスゲーム(チーム対抗) ・落とさずに何回できるか			
10	2 めあてと対戦相手を確認する。),かわしたりして,中当てドッジボールを楽しもう。		2 めあてと対戦相手を確認する。 2 めあてと対戦相手を確認する。			
	めあて 1 投げたり,かわしたりして,						
	 ○ ルールを知る。 ・ 外野が当てたら1点 ・ 4分で外野と内野を交代する。 ・ 点数の多いチームが勝ち。 3 総当り戦を行う。 ○ ゲーム① 1 赤ー青 2 白ー黄 3 緑ー橙 	野が当てたら1点 分で外野と内野を交代す。 数の多いチームが勝ち。 **当り戦を行う。 ーム① 1 赤 - 青 2 白 - 青 3 白 - 橙 2 白 - 黄 3 長 - 橙 3 緑 - 橙 3 景 - 禄 白 - 禄 4 東 2 時 第 3 時 第 3 時 1 赤 - 白 赤 - 橙 2 青 - 靑 3 黄 - 禄 5 東 2 時 第 3 時 1 赤 - 白 赤 - 橙 2 青 - 靑 3 黄 - 禄 白 - 禄 5 ボールの投げ方を重点的に意識させる。 ・手と反対の足を前に出して・腕を大きく振って		 ○ ルールを知る。 ・ どこから当てても1点。当てられても外野へは行かない。 ・ 前後半4分ずつとする。 ・ 前後半で内外野交代する。 ・ 点数の多いチームが勝ち。 3 総当り戦を行う。 ○ ゲーム① 1 赤ー青2 白ー黄3 緑ー橙 	(アーム(I) 第5時 第6時 1 赤一歳 ホー緑 2 青一緑 白一青 3 白一橙 黄一橙 チームタイム () ゲーム② 第5時 第6時 1 赤一白 赤一橙 2 青一橙 青一青 3 黄一緑 白一緑 主な支援 ※ボールの捕り方を重点的に意識		
	主な支援 ※ ゲームの進め方に慣れさせ る。 ・ルール ・子ども同士のかかわり			主な支援 ※ゲームの進め方に慣れさせ る。 ・ルール ・子ども同士のかかわり			
35	4 学習のまとめと片づけをする。 ○ 学習を振り返る。 ○ わかったこと, できたことを話し合う。 ○ 協力して片付ける。			方形ドッジボール	ł m	7 m	