

(公開学習Ⅱ) 第6学年1組 体育科学習指導案

授業者 夏目 貴史
体育館

1 題材名 体づくり運動「投運動」

2 題材について

(1) 題材の価値と魅力

体育科の目標は、「心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。」である。

本題材は、小学校学習指導要領解説体育編第5学年及び第6学年の内容「体づくり運動」領域において以下のように位置づけられている。

(1) 次の運動を行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに、体力を高めることができるようにする。

イ 体力を高める運動では、ねらいに応じて、体の柔らかさ及び巧みな動きを高めるための運動、力強い動き及び動きを持続する能力を高めるための運動をすること。

(3) 自己の体の状態や体力に応じて、運動の行い方を工夫できるようにする。

投力の低下は、投にかかわる類似の運動を経験する機会が減少したことや投げる運動の基礎感覚の不足に原因があると考えられる。また、それは投げる動作を基礎的な技能とするハンドボールやフラグフットボールなど様々なボール運動の領域で、十分な運動を行うことが困難となり、ボール運動の楽しさを十分に味わえないことにつながる。そして、ボール運動のねらいのひとつとされている、チームの連携による戦術的な動きを高める学習を展開するのに困難な状況に陥ることになる。それを回避するためには、児童一人一人の投力を高めることが必要である。

しかし、投げることを主な内容とする学習内容は、現行の学習指導要領に記載されていない。高学年においては、投力を高める効果的な授業を計画していく必要があると考える。

そこで、学校体育の授業で投運動を経験させ、正しい動きを身につけることが重要な意味を持つことになる。投運動は様々な運動の基礎となっているが、類縁的な運動がほかにないことから、その運動動作を意図的に指導する必要がある。

また、ある単元の授業だけで投力を高めるという考えではなく、その単元で高めた投運動の基礎感覚と、投運動への関心を生かし、日常の遊びや今後のボール運動へとつなぎ、長期的な見通しで投力を高めていくことが好ましいのではないかと考える。そのためには、本実践が投げる運動の楽しさを味わえるものでなければならない。そして、児童自身が投げる行為に目的をもつことのできる学習にしたいと考える。

(2) めざす子どもの姿について

本学級は、男子は体を動かすことが好きな児童が多く、女子は体を動かすことは嫌いではないが進んで体を動かそうとする児童は多くない。男子の遊びを見てもサッカーや鬼ごっこが多く、投げる動作の入った遊びへの関心が高いとは言えない。また、スポーツクラブや地域の運動部に参加して

いる児童も少なく、投げる運動を伴うスポーツに親しんでいる児童は多くない。

6月に行った「投力アップ大作戦」の学習では、いろいろな道具を使ったり、運動の仕方を変えたりしながら「遠くに・強く・正確に」ボールを投げるためには、どんなことに気をつけて投げるとよいか考える学習を行った。この学習を通して、腕を後ろまでしっかり引くこと、足の歩幅を広くとること・手首のスナップを利かせること、投げる方向を見て目を離さないことに気づいた。投げるポイントを見つけ、みんなで共有したことで、投げる動作について関心が高まり、「もっと投げたい」「遠くに投げることができそう」という気持ちを持つことができるようになってきた児童も見られた。

本単元の中でめざす子どもの姿として、これまで見つけたポイントを押さえながら投運動を行っているかを自分で意識をしながら活動するとともに、友達の投動作を見て、よりよい投動作にしようとアドバイスをしたり、さらにポイントを見つけようとしたりすることを期待したい。また、実践的な活動の中で、様々な投げ方があり、状況に応じて投げ方を変えて投げることができるような力をつけさせたい。

（３）本時に向けた教材研究

本単元を通して、投動作のポイントを意識させながら活動をさせたい。また、投動作を実践する場として「スポーツ雪合戦」を行う。スポーツ雪合戦は、雪の少ない地方や雪のない時期でも行える「スポーツ雪合戦」として、全国各地で大会が開催されるようになってきている。雪玉に見立てた玉が飛び交うのをかわしながら、相手チームのフラッグを取ったり、相手チーム全員に玉を当ててアウトにしたりして勝敗を競うゲームである。スポーツ雪合戦は、ゲーム領域やボール領域としても学習の展開が工夫できそうな学習材であると考えることができるが、本単元では、体づくり運動領域として扱うため、作戦等は深く考えないで扱うこととする。本単元としての活動では、離れている相手や動いている相手に玉を当てるために、「遠くに」「速く」「正確に」投げることが求められる。また、座ったり、しゃがんだりした姿勢から投げたり、オーバースローやサイドスローなどで投げたりすることも考えられる。ソフトボール投げのように構えてから投げるのではなく、ゲームの中の自分の置かれている状況に応じて投げ方を変える必要があり、それを身につける必要があると考える。

本時の学習は、第３時となる。投動作のポイントを考えながらスキルアップ活動に取り組む児童が増えてきていると思われる。自分の動作を客観的に見るために ICT 機器を活用したり、友達とポイントについてアドバイスをしたりすることで、よりよい投動作について考えながら練習できるようにしたい。また、投げる力がつくことで、それを使った運動をする楽しみを感じることができ、運動することが楽しいと思えるような展開にしていきたいと考える。

（４）題材の目標

- 自ら進んで運動に取り組み、約束を守って運動したり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。（関心・意欲・態度）
- 自分の体の状態や体力に応じて、運動の仕方を工夫できるようにする。（思考・判断）
- 場面や状況に合わせて投げるために、いろいろな投げ方ができるようにする。（運動）

(5) 学習計画と評価について（全6時間）第3時…本時

	学習内容	評価規準
1	学習のねらいと進め方を知る。 用具等の使い方について知る。 きまりや学習の場、安全面について知る。 「試しのスポーツ雪合戦」を行う。 単元の課題をつくる。	関・意・態①④ 思・判②
2	活動①を行う。	関・意・態②
3	ボーテックス投げ、バウンドボールキャッチ、的あてを行う。 「試しのスポーツ雪合戦」を行う。	思考・判断①② 運動①
4	本時のまとめをする。	
5	活動②を行う。 「スポーツ雪合戦」を行う。	関・意・態①③ 運動①
6	本時のまとめを行う。 単元のまとめを行う。	

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動
評価規準	①進んで活動に取り組もうとしている。 ②運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。 ③用具の準備や片づけを進んで行っている。 ④場の安全に気を付けて活動している。	①投げるものによって、投げ方を変えるなど、練習の方法を考えている。 ②ボールの投げ方のよりよい動きを見つけることができる。	①状況に合わせた投げ方ができる。

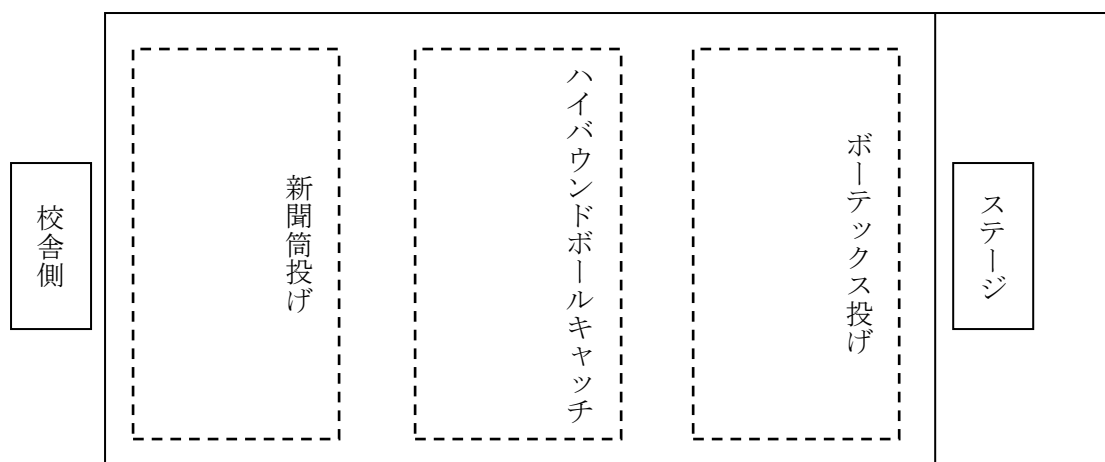
3 本時について

- (1) 本時目標 状況に応じた投げ方ができるように、練習することができる。(運動)
- (2) 準備 ボーテックス、新聞紙玉、新聞紙筒、ハイバウンドボール、玉
- (3) 本時の展開 (○教師の意図 ◇支援 ◎評価)

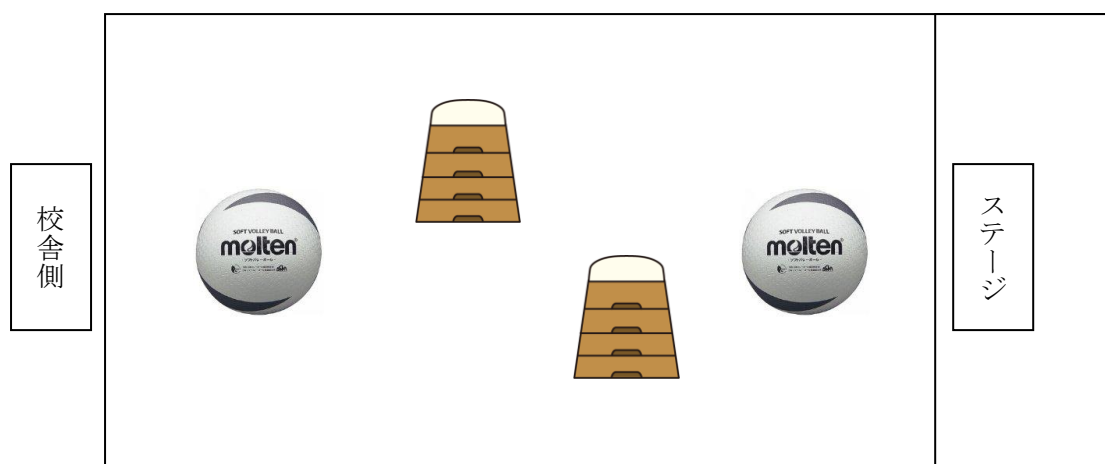
学習活動	教師の意図・支援
1. 準備運動をする。	○ものを投げる活動で使う部位の筋肉を中心に体と心をほぐす。
いろいろな体勢から投げる練習をしよう	
2. いろいろな体勢から投げたり、投げるものを変えたりして投げる練習をする。 ・座って ・しゃがんで ・腹ばいで ・上から ・横から ・下から ・ボーテックス：遠くに ・ハイバウンドキャッチボール：強く ・新聞紙筒：手首のスナップ 【見つけたい投げるポイント】 ・遠くに投げるときは、足を踏み出す ・踏み出せないときは、しっかりと腕を振る ・壁があるときは、横投げや下投げをする ・手首のスナップを利かせる	○前回の学習で「遠くに」「強く」「正確に」投げるために、どんなことに気をつけて投げたかを考えながら活動させる。 ○スポーツ雪合戦では、どのような場面で使える投げ方かを考えさせながら練習させる。 ◇友達が投げる様子も観察させて、うまく投げるができるポイントを見つけさせる。 ◇教え合いをするように呼びかけ、よりよい投げ方を共有させる。 ○いろいろな体勢から投げて気づいたことを指名で発表させる。
3. スポーツ雪合戦をして、投げる力を試す。 【ルール】 ・勝敗：相手陣地にあるボールを取る 相手に玉を当てた数 ・2分間 ・3チーム総当たり戦 ・玉に当たったら、自分の陣地の後ろの壁にタッチすると再参加できる ・手持ちできる玉は2個まで ・相手陣地に入れるのは3人まで	○練習で行った投げ方がスポーツ雪合戦の中で使えるように声かけを行う。 ◇ゲームの中で、たくさん投げることができるように声をかける。 ◎状況に応じた投げ方や練習した投げ方がゲームの中でできたか。(観察・振り返り)
4. 学習のまとめをする。	○日々の生活の中で投げる活動を継続することで、少しずつ投力がついていくことを話し、運動の生活化を呼びかける。

4 場の設定

活動①



活動②



スポーツ雪合戦のルール

- ・ 勝敗：相手の陣地にあるボールを取ったら勝ち
相手チームの人に玉を当てた数が多い方が勝ち
- ・ 2 分間
- ・ 3 チーム総当たり戦
- ・ 玉に当てられたら、自分の陣地の後ろの壁にタッチすると再参加できる
- ・ 手持ちできる玉は 2 個まで
- ・ 相手の陣地に入れるのは 3 人まで