

1 単元名 走・跳の運動遊び「投の運動遊び」～強く、高く、遠くに投げて！ポケモンゲット！～

2 単元について

(1) 一般的特性

投の運動遊びは、ボールを遠くに向かって投げたり、的に向かって強く投げたりしながら、夢中になって投げることを楽しむことができる運動遊びである。また、それらの運動遊びを通して、ボールを力一杯投げるための基本的な動作を身に付けることもできる。

(2) 児童から見た特性

児童にとって投の運動遊びは、いろいろな場所や物を利用しながら、多様な投げ方を経験したり力一杯投げたりを繰り返すことによって、楽しさを感じることができる運動遊びである。また、遊びを通して、投動作を身に付けていくことで、より楽しく取り組める運動遊びでもある。友達と共に課題を解決したり、遊び方を工夫して遊んだりする中で、より楽しさを感じ、学びを深めることができる。

しかし、個々の投能力の差がはっきりと出やすい面もあるため、投げるのが苦手な児童にとっては、劣等感や抵抗感をもつことも考えられる。

3 児童の実態
略

4 仮説への迫り方

※各部会における仮説検証の手立てについては、研究概要に記載

(1) 指導観

児童は、1学年の「体づくりの運動遊び」でボールを使った運動遊びを、同学年の「ボールゲーム」で蹴ったり転がしたりする運動遊びを学習してきた。しかし、投動作を伴う運動遊びは行っていない。また、新型コロナウイルス感染症拡大防止の観点から、1学期は休み時間にボールのような共用物を使って遊ぶことができなかった。そのため、小学校入学以降、教育活動においてボールを投げた経験がない児童がほとんどである。実態調査では、ボールをある程度投げられる児童とそうでない児童とで大きく二極化していることが分かった。投げられる児童の中にも、投げ方をきちんと理解していない児童が数名いた。

投の運動遊びは、強くボールを投げて的を倒したり、高い的や遠くの的にボールを投げて当てたりすることを繰り返し行うことで、夢中になって取り組むことができる運動遊びである。本単元では、児童一人一人が遊びを通して、力一杯ボールを投げたり、遊び方を工夫したりする楽しさを感じながら、簡単な投げ方の習得と遠投能力の向上を目指した授業を展開したい。そこで、以下の二つの手立てを講じていく。

一つ目に、「学習財」を工夫する。低学年という発達の段階では、遊びを楽しむことに重点を置きながら、たくさん投動作を行う経験が大切であると考え。本単元では、「重い的を倒す遊び」「高い的に当てる遊び」「遠的に当てる遊び」の3種類の運動遊びを行う。面白さの異なる複数の遊びを用意することで、夢中になって楽しく遊びに取り組むことができるのではないかと考える。さら

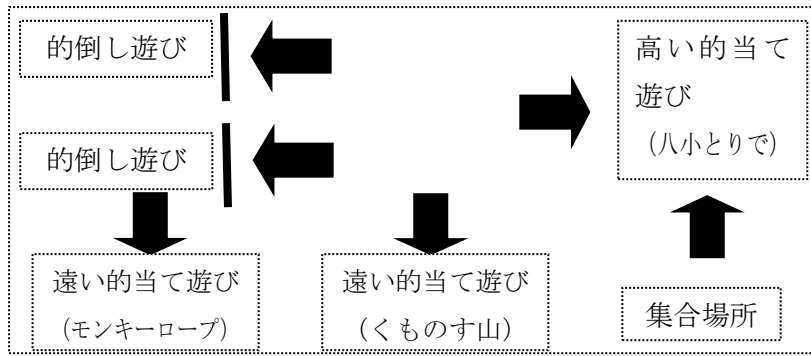
に、通常のボールを使用するのではなく、テニスボールをバンダナに包んだ「バンダナボール」を使用していく。バンダナ部分を持ち、ボール部分を投げる肩付近に当てた状態から投げ出すことで、自然と肘の上がり意識をすることができる。どの児童も通常のボールよりもある程度、強く、高く、遠くに投げることができ、遊びを楽しめると考える。夢中になって楽しみながら投げ方を身に付けられるように、三つの遊び場では、得点の仕方を「何回倒したり当てたりしたかではなく、レベル1～3のポケモンのうち、どれを倒したり、どこに当てたり、どこから当てたりすることができたか」と工夫する。そうすることで、児童は、素早く繰り返し投げることよりも、投動作のポイントを意識しながら、丁寧に投げようとするのではないかと考える。また、単元を通して、教師が投げ方のポイントについての声かけを積極的に行うことで、児童がよりよい投げ方を考え、意識しながら遊べるようにしていきたい。単元前半では、課題の解決に必要な簡単な投動作に関する知識・技能を獲得することができるよう、掲示物や児童のよい動きを基にし、児童自らの課題発見を大切にしながら教師が動きのポイントを押さえて指導していく。知識・技能が必要性のある課題として児童自身に捉えられるよう、児童の思いや気付き、困り感に応じた支援を行っていきたい。単元後半では、教師が遊び方を工夫できる項目を複数用意する。新しい遊び方を取り入れることで、児童は、より夢中になって遊びに取り組めると考える。また、その中から自己の能力に適したものを一つ選び、練習を重ねていくことで、よりよい投げ方を習得し、さらに技能を伸ばしていけるようにしていきたい。本単元では、アニメ「ポケットモンスター」のストーリー性を取り入れ、「的を倒したり、的にボールを当てたりすること」を「ポケモンをゲットすること」と結び付けることで、児童の興味関心をより一層引き立たせながら指導していきたい。そして、協働的な学びを促進することができるよう、チームで一斉に投げるのではなく、各遊び場で半分に分かれて順番に投げることで、友達の様子を見る時間を作り、アドバイスをかけ合えるようにしていきたい。さらに、個人だけでなくチームの得点も毎時間記録し、チームとしての成果や頑張りに対して価値付けをしたり、肯定的に友達と関わり合っている児童・チームを積極的に褒めたりもしていきたい。

二つ目に、「学習カード」を活用する。児童の気付きや学んだことについて、教師が行動観察だけで把握することは容易でないと考える。学習カードを活用することで、教師は児童の実態把握をすることができ、児童は学びの過程を振り返ったり見通しをもって学習に臨んだりすることができる。と考える。「ポケモンをゲットするために、あなたはどのように投げましたか。」「レベルの高いポケモンをゲットするために、あなたはどんなことに気を付けて投げましたか。」等の問いを立てることで、単元前半では知識・技能を獲得するためにどのように活動してきたかに関する選択や記述、単元後半では獲得した知識・技能を活用して、どんなことに気を付けて活動してきたかに関する選択や記述ができるようにしていく。また、イラストや写真、学習のポイントを示した吹き出し等を活用したり、児童の選択や記述に対して教師がコメントしたりすることも行っていく。加えて、学習カードから把握した児童・チームの実態を基に、教師が授業の中で意図的に関わることで、児童の理解が深まるようにしていく。

以上のような手立てを講じて、主体的な学びの実現を目指していきたい。

(2) 場の設定・遊び方・使用する教具や用具について

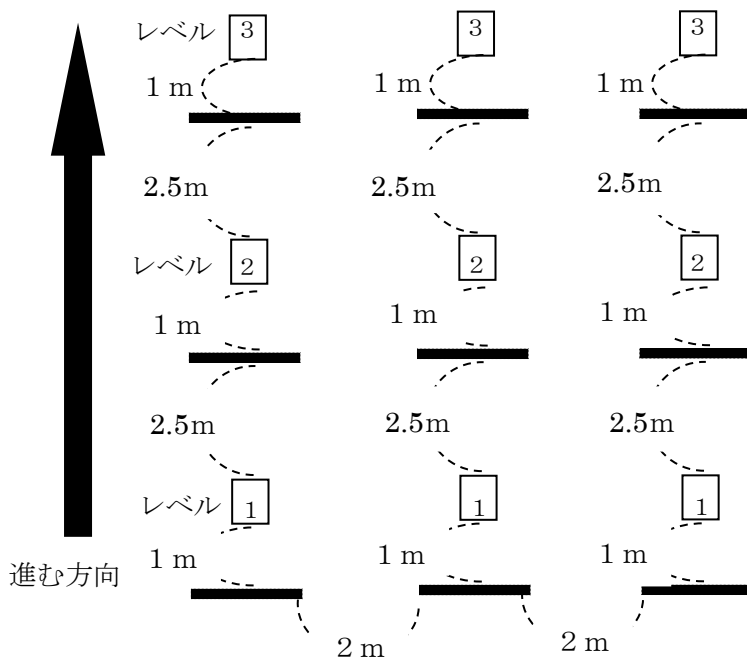
①場の設定 (矢印の方向へ投げる)



②遊び方

○的倒し遊び【水ゾーン】(的を倒して、ポケモンゲット!)

- ・ 1 チーム 5 ~ 6 名。
- ・ 二人一組で行う。一人はボールを投げ、もう一人はアドバイスを行う (5 人チームのところは、二人が一人にアドバイスを رفتたり、一人が二人にアドバイスを رفتたりする場合もある)。
- ・ 時間は、1 分 30 秒 (45 秒で交代)。
- ・ レベル 1 の的から始める。
- ・ 的を倒したら、ポケモンゲット。
- ・ 的を倒したら、次の的に進める。
- ・ ボールは、かごから取って使うか、投げたものを拾って使う。

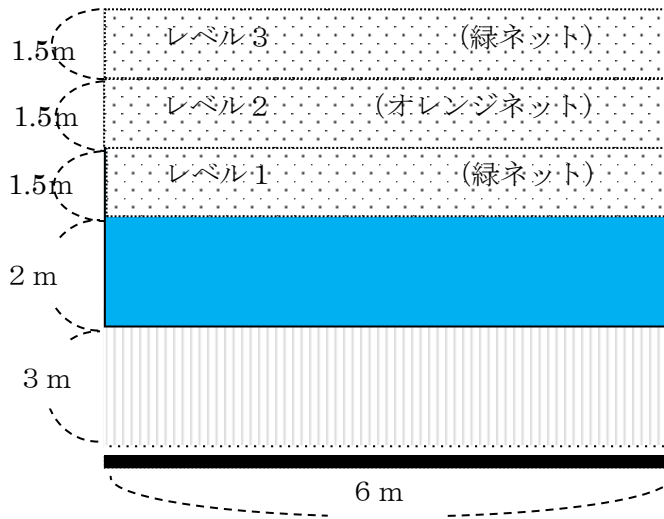


- ・ 的の数… 9 個 (レベルごとに重さを変える)
- ・ 的のポケモン… レベル 1 コイキング (段ボール)
- ・ レベル 2 ギャラドス (赤いポリタンク)
- ・ レベル 3 メガギャラドス (白いポリタンク)
- ・ 的までの距離… 1 m
- ・ 的と的の幅… 2 m
- ・ 的から次の場までの距離… 2.5 m
- ・ 的は、段ボール台の上に置く (児童の実態に合わせて、段ボール台の高さは、約 80 cm にした)。

○高い的当て遊び【がけゾーン】(高い的に当てて、ポケモンゲット!)

- ・ 1 チーム 5 ~ 6 名。
- ・ 二人一組で行う。一人はボールを投げ、もう一人はアドバイスを行う (5 人チームのところは、二人が一人にアドバイスを رفتたり、一人が二人にアドバイスを رفتたりする場合もある)。
- ・ 時間は、1 分 30 秒 (45 秒で交代)。
- ・ レベル 1 の的から始める。
- ・ 的に当てたら、ポケモンゲット。

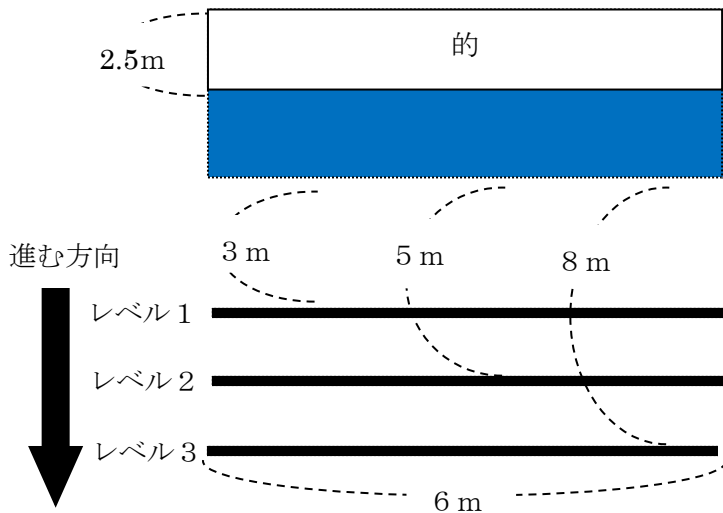
- ・的に当てたら、次の場所に進める。
- ・ボールは、一人1個。
- ・ボールを投げたら、自分で拾いに行く。



- ・的に数…3個(ポケモンごとに高さを変える)
- ・的にポケモン…レベル1 イシツブテ
(下段 緑ネット)
レベル2 ゴローン
(オレンジネット)
レベル3 ゴローニャ
(上段 緑ネット)
- ・的にまでの距離…3m(縦線部分)
- ・スタート場所の幅…6m(太線部分)
- ・地面からの的にまでの距離…2m

○遠い的に当て遊び【草ゾーン】(遠い的に当てて、ポケモンゲット!)

- ・1チーム5~6名。
- ・二人一組で行う。一人はボールを投げ、もう一人はアドバイスを行う(5人チームのところは、二人が一人にアドバイスを رفتたり、一人が二人にアドバイスを رفتたりする場合もある)。
- ・時間は、1分30秒(45秒で交代)。
- ・レベル1の場所から始める。
- ・的に当てたら、ポケモンゲット。
- ・的に当てたら、次の場所に進める。
- ・ボールは、かごから取って使うか、投げたものを拾って使う。



- ・的に数…1個(ポケモンごとに距離を変える)
- ・距離ごとのポケモン…レベル1 フシギダネ
(3m)
レベル2 フシギソウ
(5m)
レベル3 フシギバナ
(8m)
- ・的にまでの距離…3m, 5m, 8m
- ・スタート場所の幅…6m(太線部分)
- ・的に幅…2.5m

③使用する教具や用具

- ・バンダナボール（中身はテニスボール。バンダナを輪ゴムで結ぶ。）
- ・的（段ボール，ポリタンク，ブルーシート，緑色・オレンジ色のネット）



的倒し遊び（水ゾーン）



バンダナボール

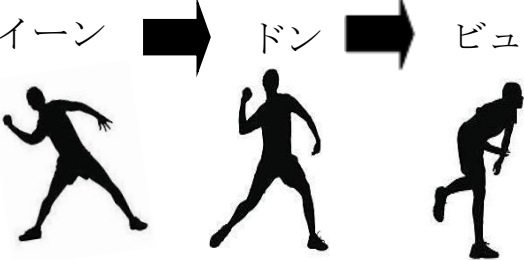






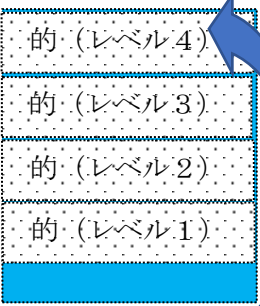

高い的当て遊び
（がけゾーン）



遠い的当て遊び（草ゾーン）

（3）課題解決のために必要と予想される練習方法

<p>①</p>	<p>グイーン，ドン，ビュン①</p>	<p>タオルを使い、「グイーン，ドン，ビュン」のかけ声に合わせてリズムよく腕を振り下ろす。「グイーン」で，前側の足を軽く上げ，体を少し捻り，体重を後ろ側の足に乗せる。「ドン」で投げる手と反対の足を着き，「ビュン」と腕を大きく振り下ろす。「ビュン」と大きい音が鳴る場合，力強く腕を振り下ろすことができていることが分かる。フォームを意識しながら，力強くボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。</p> <p style="text-align: center;">グイーン → ドン → ビュン</p> 
<p>②</p>	<p>グイーン，ドン，ビュン②</p>	<p>それぞれの遊び場で，「グイーン，ドン，ビュン」のかけ声を自分で出したり，友達にかけてもらったりしながら，投げ方に気を付けて投げる。かけ声に合わせて繰り返し練習することで，それぞれの遊び場でも「グイーン，ドン，ビュン」を使って投げ方の技能を身に付けることを目的とする。</p>

③	ニューアトラクション体験	<p>三つの遊び場で、新しい遊び方を教師が二つずつ用意し、一つずつ体験する。一度、すべての遊びを体験することで、自分に適した遊びを選べるようにすることを目的とする。</p> <p>※それぞれの新しい遊び方については、④の「選んだ遊び方で練習」の部分を参照とする。</p>
④	選んだ遊び方で練習	<p>三つの遊び場で、それぞれ二つの項目から自己に合った遊びを選ぶ。より上手になるためや楽しむための遊び方を選び、課題を解決することを目的とする。</p> <p>○的倒し遊び（水ゾーン）</p> <p>①より重くする</p> <p>②ボールの種類を変える バンダナボール</p> <p>↓</p> <p>ティーボール用のボール</p>  <p>○高い的当て遊び（がけゾーン）</p> <p>①より高くする（レベル4の的に当てる）</p> <p>②ボールの種類を変える バンダナボール</p> <p>↓</p> <p>柔らかい 軟式ボール</p>  <p>○遠い的当て遊び（草ゾーン）</p> <p>①より遠くする</p> <p>②ボールの種類を変える バンダナボール</p> <p>↓</p> <p>お手玉</p>  <p>4</p>  <p>的 (レベル4)</p> <p>的 (レベル3)</p> <p>的 (レベル2)</p> <p>的 (レベル1)</p>  <p>的</p> <p>レベル1</p> <p>レベル2</p> <p>レベル3</p> <p>レベル4</p> 

5 単元の目標

知識及び技能	投の運動遊びの行い方を知り，ボールを前方や斜め上方に投げることができるようにする。
思考力，判断力，表現力等	投げる簡単な遊び方を工夫するとともに，考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力，人間性等	投の運動遊びに進んで取り組み，順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり，場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

6 体育の学力

知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ①投の運動遊びの行い方について，言ったり書いたりしている。 ②投げる手と反対側の足を前に踏み出して，投げることができる。 ③腕を振り下ろしてボールを投げることができる。
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> ①自己に適した遊び方を選んでいる。 ②友達のよい動きを見付けたり，考えたりしたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ①投の運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り，誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③場や用具の安全を確かめている。

7 指導計画 走・跳の運動遊び「投の運動遊び」 6時間（本時5／6）

時間	1（はじめ）	2	3	4（なか）	5【本時】	6（おわり）
		知識・技能の獲得		遊び方を選んで遊ぶ		
0	<ul style="list-style-type: none"> あいさつ オリエンテーション (単元を通した学習のねらい、学習のルール、用具の扱い方等) 課題確認 ウォーミングアップ 健康観察 試しの遊び (スローイングゴルフ、 三つの遊び) 	<ul style="list-style-type: none"> あいさつ 準備 ウォーミングアップ 健康観察 				
10		<ul style="list-style-type: none"> 課題確認 				
15		<課題解決学習> 学習課題を自分事として捉え、解決したい課題の解決に向けて試行錯誤することを通して、知識・技能を獲得することができるようにする。 <予想される課題>	<課題解決学習> 単元前半で獲得した知識・技能を活用・発揮しながら、自己の課題をよりよく解決できるようにする。 <予想される課題>			
32		ボールの投げ方		自己に適した遊び方の選択	選んだ遊び方に挑戦	
38		<予想される練習方法> グイーン、ドン、ビュン①	グイーン、ドン、ビュン	ニューアトラクション体験	選んだ遊び方で練習	
45	ポケモンゲットゲーム ・反省（学習カード記述）※単元のはじめ（1時間目）、なか（4時間目）、おわり（6時間目）については、記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。 ・まとめ ・クールダウン ・片付け ・あいさつ					
評価の重点	知識・技能		②投げる手と反対側の足を前に踏み出す	③腕を振り下ろす		①遊び方を知る
	思考・判断・表現				②考えたことを伝える	①遊び方を選ぶ
	主体的に学習に取り組む態度	③安全を確かめる			①進んで取り組む	②順番やきまりを守る

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレイ 8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレイ 8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②的やボール等は決められた場所に置くよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。
③運動遊びの際には，互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。
④けが人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるように配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
	◎集合や移動を素早くします。
	◎審判や係などの役割を自分からやります。
	◎勝敗の結果を受け入れます。
	◎最後まで全力でプレイします。

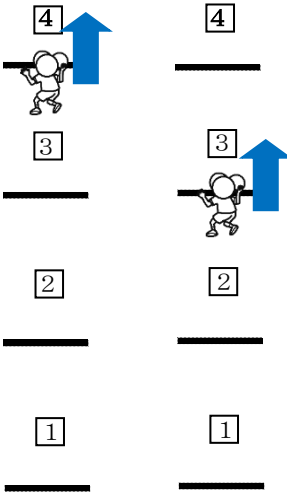
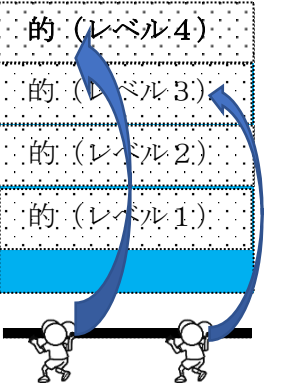
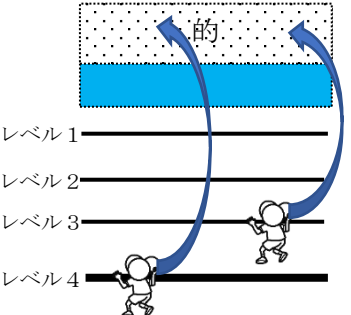
9 本時の指導（5／6）

(1) 目標

- ・腕を振り下ろしてボールを投げることができるようにする。 【知識及び技能】
- ・自己に適した遊び方を選ぶことができるようにする。 【思考力，判断力，表現力等】
- ・投の運動遊びに進んで取り組むことができるようにする。 【学びに向かう力，人間性等】

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価（体育の学力）	備考
10	あいさつ準備	・場づくりや用具の準備を行う。	○場の安全に気を付けるよう指導する。	ビブ斯的 段ボール台 パンダナボール
	ウォーミングアップ	・使う部位をほぐす。 ・グイーン，ドン，ビュン ・スローイングゴルフ	○音楽を使用することで，リズムに合わせてながら取り組むことができるようにする。 ○体を温め心拍数を上げるとともに，主運動につながる運動を正しく行うことができるよう，ポイントを伝えながら指導する。	音楽機器
	健康観察	・学習カードを持って集合し，健康観察をする。	○顔色や服装の確認を行う。	学習カード
28	課題確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> えらんだあそび方で，よりレベルの高いポケモンをゲットしよう！ </div> ・学習カードに記述した前時	○前回の学習での課題が確認できるように，学習カードの記述やその動きについて紹介する。 ○それぞれの遊び場で選んだ遊びを	掲示資料

	<p>課題解決学習</p>	<p>の課題とそれに対する教師のコメントを読み、本時の課題に対して見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> それぞれの遊び場で選んだ遊びを選択し、練習する。 <p>【水ゾーン】</p>  <p>①より重くする ②ボールを変える</p> <p>【がけゾーン】</p>  <p>①より高くする ②ボールを変える</p> <p>【草ゾーン】</p>  <p>①より遠くする ②ボールを変える</p>	<p>全体で確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊び方を工夫したことによる、得点の変更について確認する。 ○それぞれの遊び場で、どのように投げればうまく投げられるか、考えながら投げるように声をかける。 <p>①より重くする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レベル3より重い、レベル4の的を置き、より難易度を上げる。 <p>②ボールを変える</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バンダナボールよりも一回り大きく重いティーボール用のボールを使うことで、より強く投げられるようにする。 <p>①より高くする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レベル3より高い、レベル4の的に当てることで、より難易度を上げる。 <p>②ボールを変える</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バンダナボールよりも一回り小さく軽い、柔らかい軟式ボールを使うことで、より高く投げられるようにする。 <p>①より遠くする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レベル3より遠い、レベル4からの的をねらうことで、より難易度を上げる。 <p>②ボールを変える</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バンダナボールよりも小さく握りやすいお手玉を使うことで、より遠くに投げられるようにする。 <p>○一生懸命活動していたり、投げ方を</p>	<p>バンダナボール</p>
--	---------------	--	--	----------------

			<p>考えたりしながら投げている児童を褒める。</p> <p>◇自己に適した遊び方を選んでいる。</p> <p>【思考・判断・表現】 (学習カード, 観察)</p> <p>「努力を要する児童への支援」</p> <p>○「工夫された遊びの特徴」や「その児童の本時までの記録」を確認し、よりレベルの高いポケモンをゲットするにはどちらの遊び方がよいかを一緒に考え、選択することができるよう助言する。</p> <p>○投げ方のポイントを意識して活動している児童を褒める。</p>	
7	反省	<ul style="list-style-type: none"> それぞれの遊び場で選んだ遊び方に挑戦する。 学習カード記述（3分間） グループごとに集まり、どう投げたら上手に投げられたのか、友達のよい動きとともに振り返る。 	<p>○選んだ遊び方でどんなことに気を付けて投げて遊んだか、学習カードに記述することができるように声をかける。（言語活動）</p>	学習カード
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> グループや個人で振り返ったことを全体で共有する。 	<p>○頑張りが見られた児童やグループを褒める。</p>	
	クールダウン	<ul style="list-style-type: none"> 使った部位をほぐす。 	<p>○けがや体調不良がないか確認する。</p>	
	片付け	<ul style="list-style-type: none"> 安全に気を付けながら、協力して後片付けをする。 		
	あいさつ			

(3) 評価に際する判定基準

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現②	
評価場面	課題解決学習	
評価方法	学習カード, 観察	
判定基準	A	自己に適した遊び方を理由を付けて選んだり、ボールを投げる際に気を付けたことを具体的に学習カードに記述したりしている。
	B	自己に適した遊び方を選んでいる。
	C	自己に適した遊び方を選ぶことができない。 →「工夫された遊びの特徴」や「その児童の本時までの記録」を確認し、よりレベルの高いポケモンをゲットするにはどちらの遊び方がよいかを一緒に考え、選択することができるよう助言する。

(4) 新型コロナウイルス感染拡大防止策，熱中症予防策について

授業前	<ul style="list-style-type: none">・健康観察の実施・手洗い，うがいの徹底・使用する用具，器具の消毒を徹底する。・水分補給・マスクを着用し，間隔を空けて校庭や体育館へ移動する。
授業中	<ul style="list-style-type: none">・授業者はマスクを着用する。・体育館での換気・集合や整列でのソーシャルディスタンスの確保・健康観察の実施・運動学習場面においては，マスクを外してもよい（外すことを強制しない）。・呼気が激しくなる運動を行う際や，気温・湿度や暑さ指数（WBGT）が高い日には，十分な呼吸ができなくなるリスクや熱中症などの健康被害が発生するリスクがあるため，十分な感染症対策を講じたうえで，マスクを外す。・水分補給や小休憩の時間を設定する。・握手やハイタッチは行わない。・円陣を行う場合は，間隔を十分に空ける。・話し合いや振り返りのときは，マスクを着用する（運動後に息苦しさがある等の場合は，マスクを外したまま他者との距離をとるようにする）。
授業後	<ul style="list-style-type: none">・健康観察の実施・手洗い，うがいの徹底・水分補給・マスクを着用し，間隔を空けて校庭や体育館から移動する。・使った日に体操服は持ち帰る。・使用した用具，器具の消毒を徹底する。・ビブスの洗濯（使ったその日に共用してはいけない。）