

第2学年3組 体育科学習指導案

1 単元名 ドッジボール

2 運動の特性

(1) 一般的特性

○内、外野に分かれてボールを投げたり、よけたりして勝敗を競うことを楽しむ運動である。

(2) 児童から見た特性

ドッジボールの楽しさや喜びを感じる要因	ドッジボールを遠ざける要因
ボールを当てたり、捕れたりしたとき	ボールを捕れなかったり、よけられなかったりしたとき

3 児童の実態

(1) 技能

第1学年のドッジボールで、「ボールをねらったところに転がすこと」と「ボールを捕ること」を学習してきており、多くの児童が身に付けている。

(2) 態度

本学級の児童は、運動への関心が高く、体育の授業に対して意欲的に取り組んでいる。さらには、ドッジボールを積極的に取り組む姿が多く見られる。

(3) 思考・判断

第1学年には、転がしドッジボールをすることで、ボールを転がしたり捕ったりすることができていた。しかし、勝敗にこだわるためにルールを守れていない、またボールを当てるときの工夫が出来ていない児童が多かった。

4 教師の指導観

(1) 技能

児童の実態を踏まえ、思考力・判断力を高めることで、技能向上を図ることとした。そのために、2学年間を見通した系統性のある指導計画を立てることで、目指す動きの重点化、焦点化をした。第2学年では「ボールを投げる・捕る・ボールをかわすこと」を目指す動きとし、第1学年よりも実践的なゲームを取り扱う。ボールを投げて当てることができるように、「ボールを強く投げること」に必要感を持つことができるようにする。

(2) 態度

円形ドッジボールを取り入れることで、投げる練習や捕る練習をできるようにし、ボールを恐れないようにする。単元後半には、方形ドッジボールを設定することで、勝敗を競いな

がらも友達と協力して取り組めるようにする。

(3) 思考・判断

思考力・判断力を高めるための具体的な場面として、①ボールを投げるときや捕るとき
の工夫、②ゲームに勝つための工夫を考える場面を設定していく。より良い工夫を考えること
で、さらに技能を高めることができる。ボールを投げるときや捕るとき
の工夫は、技能の向上だけでなく、ゲームの勝敗にもつながると考える。

5 単元の目標

(1) ○運動のきまりを守り、勝敗を受け入れて友達と仲よく運動することができるようにする。

○安全に気を付けてながら、進んで運動に取り組むことができるようにする。

【関心・意欲・態度】

(2) ゲームの行い方や動き方を知り、ルールを選んだり攻め方を選んだりしている。

【思考・判断】

(3) ボールを投げる、捕る、ボールをかわす動きができる。

【技能】

6 単元の評価規準

	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
単元 の 評 価 規 準	○運動のきまりを守り、勝敗を受け入れて友達と仲よく運動することができるようにする。 ○安全に気を付けてながら、進んで運動に取り組むことができるようにする。	○ゲームの行い方や動き方を知り、ルールを選んだり攻め方を選んだりしている。	○ボールを投げる、捕る、ボールをかわす動きができる。
学 習 活 動 に 即 した 評 価 規 準	①進んで練習やゲームに取り組もうとしている。 ②ルールを守り、勝敗を受け入れ、友達と仲よく運動しようとしている。 ③場や用具に気を付けて安全に運動できるようにしている。	①ボールゲームの行い方を知り、友達と楽しく練習やゲームができるようにルールを選んでいる。 ②ボールゲームの動き方を知り、チームに合った攻め方を選んでいる。	①ボールを投げたり、捕ったりすることができる。 ②攻守のあるゲームで、ボールをかわす動きができる。

7 単元の計画

(1) 領域（ゲーム系）の取り上げ方

学年	ボールゲーム系	ゴール型ゲーム系	ネット型ゲーム系	ベースボール型ゲーム系

第1学年	ドッジボール 7時間	ボール蹴りゲーム 8時間		
第2学年	ドッジボール 8時間(本単元) シュートゲーム 5時間	ボール蹴りゲーム 5時間		キックベース ボール 8時間
第3学年		ハンドボール 8時間 ラインサッカー 10時間	プレルボール 7時間	ティーボール 6時間
第4学年		リングゲーム 8時間 ミニサッカー 9時間	ソフトバレー ボール 7時間	ハンドベース ボール 8時間

(2) 運動種目(ボールゲーム系)の取り上げ方

学年	教材	目指す動き
1	転がしドッジボール	ボールを転がしたり捕ったりすること
2	方形ドッジボール	ボールの投げ方や捕り方を工夫すること

(3) 指導と評価の計画(8時間扱い) 本時は○印 4/8時

時	1	2	3	④	5	6	7	8
ね ら い	○安全に 気を付け て協力し て運動し よう。	○ボール を投げた り、捕った りしよう。	○ボール をかわし てみよう。	○ねらっ たところ にボール を投げて みよう。	○ボール を持って いないと きの動き 方を考え よう。	○自分で 投げ方や 捕り方を 工夫して みよう。	○友達と 協力して チームで 工夫しよ う。	○ボール を上手く 投げたり、 捕ったり、 かわした りしよう。
指 導 の 内 容	・学習の進 め方 ・運動の行 い方 ・チーム編 制	・ボールの 投げ方、捕 り方	・ボールを かわす動 き	・ねらった ところへ のボール の投げ方	・ボールを 持たない ときの動 き	・ボールの 投げ方、捕 り方の工 夫	・チームで の工夫	・ボールの 投げ方、捕 り方、かわ し方の確 認
	1 集合、整列、挨拶をする。							

2 準備運動をする。

3 学習の進め方を知る。
 ・学習過程
 ・1時間の流れ
 ・用具の確認

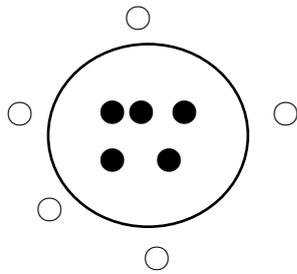
3 慣れの運動をする。
 ①ボールをつく。
 ※左右につけるようにする。
 ②ボールを投げ上げて捕る。
 ※回転して、拍手してボールを捕れるようにする。
 ③腰や頭のまわりを回す。
 ④2人組でのキャッチボール競争。
 ※30秒で何回キャッチできるか数える。

4 学習のねらいを知る

4 学習のねらいを知る

4 ドッジボールの仕方や約束を知る。

5 円形ドッジボールをする。

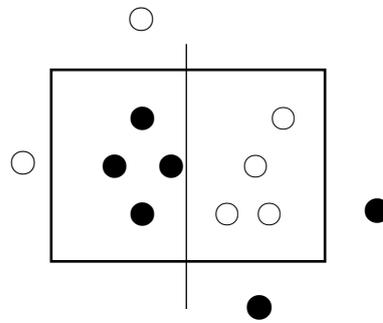


5 チーム編制をする。
 ・1チーム5名

- ・5人対5人で行う。
- ・外野が内野を当てた回数を点数化して勝敗を競う。
- ・2分程度で内野と外野を交代する。
- ・外野の動きを長方形の1辺のみとすると全員に運動機会が与えられる。
- ・実態に応じコートを円形やひょうたん型にしてもよい。

6 試しのゲームをする。
 ・中当てドッジボール
 ・方形ドッジボ

6 方形ドッジボールをする。



- ・1チーム6人程度とし、内野に4人、外野に2人つく。
- ・当てられた人は外野に出るが、外野で当てればもう一度中に入れる。初めから外野の人は、当てなくとも一度は内野に入る。
- ・5分程度行い内野の数が多い方が勝ち。

学習過程

	ル ※試しの運動をしながら具体的に説明する。	・投げ方のポイントを確認し、強いボールが投げられるようにする。	・当てられるとその後ゲームに参加できない児童が多い場合は内外野を固定し、当てられた数で競うなど工夫をする。 ・児童の踏力に応じてコート of 広さを決める。	7 本時と単元のまとめをする。 ・ねらいに沿った振り返り				
	7 本時のまとめをする。 ・ねらいに沿った振り返り ・次時の学習の予告 8 整理運動、挨拶をする。 9 後片付けをする。							
評価計画	関	①③					②	
	思				②	②	①	
	技		①	②	①			①②
	方法	観察	観察	観察	観察	観察	観察	観察
	場面	5	5	5	5	6	6	6

8 本時の学習指導（4／8時）

（1）ねらい

○ねらったところにボールを投げることができる。【技能】

（2）準備

・ソフトドッジボール ・ストップウォッチ ・ゼッケン

（3）展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 10分	1 集合、整列、挨拶をする。	○身なりを整え、気持ちよく学習を始めるようにする。 ○一つ一つの動きを正しく行えるようにする。 ○安全に留意しながらボールを扱うように呼びかける。
	2 準備運動をする。	
	3 慣れの運動をする。	
	①ボールを投げ上げて捕る。 ②2人組でのキャッチボール競争	

展
開
30
分

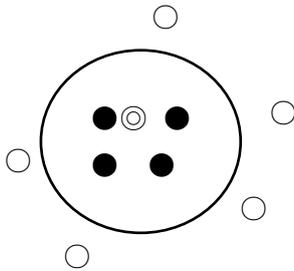
4 本時のねらいを確認する。

ねらったところにボールを投げてみよう。

5 円形王様ドッジボールをする。

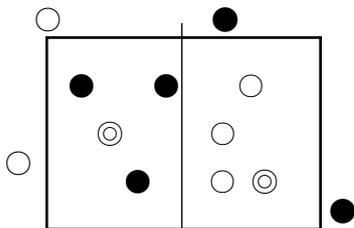
〈王様ドッジボールのルール〉

- ・王様（お姫様）を1人きめる。
- ・王様はゼッケンをつける。
- ・王様が当てられたら終わり。
- ・王様もボールを捕ったり投げたりすることができる。
- ・王様以外の人は普通のルールと同じ。



◎=王様

6 方形王様ドッジボールをする。



- これまで学習してきた技術ポイントを基にして、正確にボールをコントロールすることを課題とする。
- 多くの児童に役が回ってくるように、同じ人が王様になることはないように呼びかける。
- ボールを投げるときに、王様にねらいを定めて投げることを意識できるように声かけする。
- 先に終わったチームに合わせてゲームを終了する。

◆ねらったところにボールを投げている。(観察)【技】

△努力を要すると判断される状況 (C) の児童への指導の手立て
角度や方向に注意して投げるように声かけをする。
◎十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿
ねらいを定めてボールを投げている、さらにねらい通りにボールが飛んでいる姿

- 何回かゲームをしたあと、一度集まり、ねらってボールを投げられていたかを確認する。また、王様を当てるときに何を注意したかを発表してもらってから、もう何ゲームか行う。
- 方形王様ドッジボールに移る際に、王様ドッジボールで何に気を付けたかを意識してゲームをするように呼びかける。
- 先に終わったチームに合わせてゲームを終了する。もしくは3分の時間制限を設ける。

整理 5 分	7 本時のまとめをする。	○本時のねらいに沿って学習を振り返り、ねらいを達成した個人や互いを高め合っていたチームを紹介し、全体に広めるようにする。
	8 整理運動、挨拶をする。	○次時の予告をし、挑戦的意欲を高めるようにする。