

中学部 保健体育科 学習指導案

日 時 ○月○日 (○) ○校時

場 所 小体育館

指導者 T1○○○○ T2○○○○

T3○○○○ 他12名

1 題材名 E球技 (ボッチャ)

2 題材の目標

- (1) アプローチやプッシュ等の投球技術を使って運動したり、教師と一緒にボールを使って腕を動かしたりする。[知]
- (2) 同じ班の友達に投げ方やボールの特性等を考えてアドバイスしたり、体を動かすことの楽しさや心地よさを表情や動作で表現したりする。[思]
- (3) 自分から移動や運動、片付けをしたり、自分から依頼をして教師と一緒に活動したりする。[学]

3 生徒と題材

(1) 生徒について

本題材は中学校に準ずる各教科等を学習するグループ（Ⅰグループ）と知的代替の各教科等を学習するグループ（Ⅱグループ）、自立活動を主として学習するグループ（Ⅲグループ）で構成され、23名の生徒が合同で行っている。様々な障害を併せもつ生徒が多く、半数以上の生徒が移動や運動面で支援を必要とする。運動能力や指示理解の実態差が大きく、ルールを覚えてゲームや競争を楽しめる生徒から、指示理解や模倣は難しいが教師の支援によって運動に向かう生徒まで様々である。中学部ではこれまで、体育大会やスポーツフェスティバルを行い、その中でボッチャに類似した運動も行っている。全体的に運動が好きな生徒が多いものの、自分から進んで取り組むよりも、教師の言葉掛けを待っている傾向にあることが課題である。これまでの学習で、役割の設定や補助具の用意、学習の流れの固定、具体的なめあての設定を行ってきたことで、進んで運動し、自分で片付けをする気持ちや一人では難しいことに関して、友達や教師に依頼をして行動する姿が少しずつ見られるようになってきている。

(2) 題材について

本題材をⅠグループでは、生徒の実態や特性を考慮した上で、中学校学習指導要領保健体育編の内容E「球技」として取り扱う。Ⅱグループ、Ⅲグループではルールを分かりやすくしたり、生徒の実態に合わせて変えたりすることで、特別支援学校指導要領中学部の保健体育の内容E「球技」の簡易化されたゲームとして取り扱う。

本題材で取り上げる「ボッチャ」はヨーロッパで生まれた重度脳性麻痺者もしくは同程度の四肢重度機能障害者のために考案されたスポーツである。投球技術や戦術に奥深さがある一方、赤と青の2チームに分かれ、的となるジャックボールにいかに近づけられるかというシンプルなルールは実態の幅が広い本生徒たちにも理解しやすい競技である。決められた位置からジャックボールまでの距離と方向を判断して投球するため、投げる（転がす）という一つの動作の技能の向上が期待できる。自分に合ったボールの握り方や腕の振り、ランプの位置などを考えることや2種類のボールを使い分けること、真っ直ぐ投球することや力を調整して投球することは、自分で考える活動に適していると考えられる。また、生徒同士で投球について確認しながら進めたり、作戦を考えたりする活動を設定することで、生徒が自分の考えを行動に移すなどの自主的な姿が見られるのではないかと考え、本題材を設定した。

(3) 指導について

- ・参加意識を高め、自分から意欲的に活動できるように、生徒ができる役割や補助具を用意する。
- ・自分たちで準備や運動、片付けができるように、安全面に配慮し、自分たちでできる環境を整える。
- ・見通しをもって行動ができるように、教師の話、準備運動、活動、片付け、振り返りの順番で学習の流れを固定する。
- ・めあてが意識できるように、ポイントとなる部分にラインや色を付ける。
- ・ボールの握り方や腕の振り方、各投球技術の種類が分かるように、写真の提示をしたり、教師が演示したりする。

4 指導計画 (総時数 12時間)

小題材名・学習内容	小題材の目標	時数
1 投球の仕方を考えよう	・自分に合ったボールの投げ方やランプを見つける。 知 思	1
2 ボールの違いを知ろう	・ソフトとハードの2つのボールの特性を知ったり、触れたりしながら、自分に合ったボールを選んで投球する。 知 思	1
3 ゲートポッチャをしよう	・真っ直ぐ投げる(転がす)ポイントを考えたり、試したりしながら、ゲートに向かって投球する。 知 思 ・友達の投球を見て、アドバイスを考えたり、聞いたりしながら、ゲートに向かって投球する。 知 思 学 ・自分で真っ直ぐ投げる(転がす)ポイントを確認したり、班内でアドバイスし合ったりしながら、ゲートに向かって投球する。 知 思 学	3 本時 3/3
4 点数ポッチャをしよう	・投げる力やランプの高さを調整しながら投球する。 知 思 ・投げる力を調整するポイントを班内で考える。 思 学 ・自分で投げる力やランプの高さを調整するポイントを確認したり、班内でアドバイスし合ったりしながら、点数シートを狙って投球する。 知 思 学	2
5 アプローチ・プッシュ・ヒットに挑戦しよう	・真っ直ぐ投げる(転がす)ポイントや投げる力を調整するポイントを確認して投球する。 思 学 ・アプローチやプッシュ、ヒット等を使ってゲームをする。 知 思	1
6 班の作戦を考えよう	・班内で、投球する位置や順番等の作戦を立てる。 思 学	2
7 トーナメント戦をしよう	・真っ直ぐ投げる(転がす)ポイントや投げる力を調整するポイントを確認して投球する。 知 思 学 ・班で作戦を立て、言葉を掛け合いながらゲームを進める。 思 学	2

5 本時の計画（総時数12時中の5時）

※本時はⅠ～Ⅲグループの生徒が混合で①～④班に分かれて活動する。本時の計画は①班について表記する。

(1) 本時の目標 自分で真っ直ぐ投げる（転がす）ポイントを確認したり、班内でアドバイスし合ったりしながら、ゲートに向かって投球する。 **知 思 学**

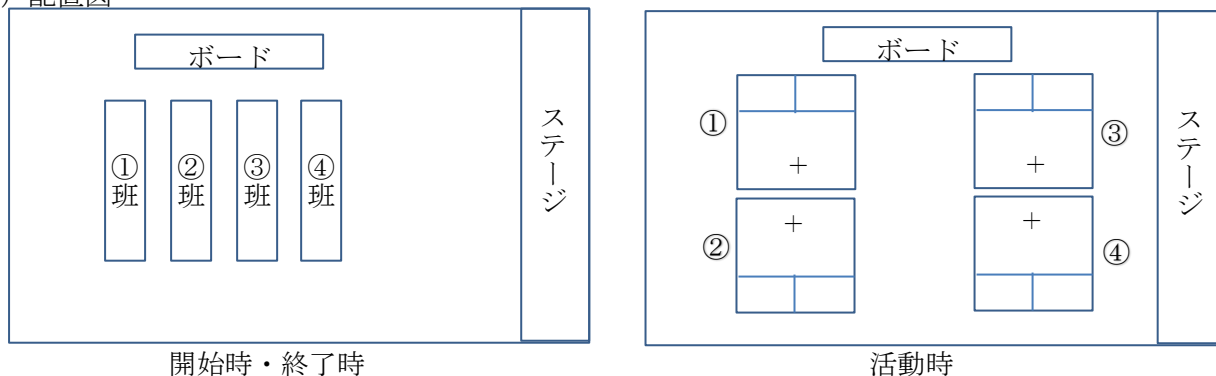
(2) 個別の実態・目標・手立て

生徒名	本題材における実態	本時の目標	手立て MSゴシック：自立活動シートより
A (Ⅱ)	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返し学習することで活動に見通しをもち、行動する。SRCWを使い、立位で投球する。 ・ボールを選んだり、気を付けることを選択肢から選んだりして伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師と真っ直ぐ投げるポイントを確認して投球する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・見える位置にポイントを表示する。 ・ボールで狙う位置を投球前に確認する。
B (Ⅱ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ランプの方向調整は難しいが、ランプに置いたボールを押さえ、手放して転がす。 ・自分からの依頼は少ないが、提案を受け入れ、賛否の意思を伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アドバイスを聞いてランプの方向を調整したり、言葉を聞いて、ボールを手放したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ランプの方向について尋ねる場面を設けたり、投球のきっかけとなる言葉を決めておいたりする。
C (Ⅱ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ランプの方向調整は難しいが、ランプに自分でボールを置き、手放す。 ・準備運動や片付け等、繰り返し行ったことは見通しをもち、自分から行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アドバイスを聞きながらランプの方向を決め、合図を聞いてから投球する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ランプの方向について相談する場面を設けるとともに、ランプの調整→合図→投球という順番を事前に約束する。
D (Ⅲ)	<ul style="list-style-type: none"> ・右手で取手を持ち、引っ張って、ボールをランプに転がす。 ・ランプを支えてくれる友達からの言葉掛けに笑顔で応えながら活動する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師や友達の掛け声を聞いて、上肢を動かして、ボールをランプに転がす。 	<ul style="list-style-type: none"> ・落ち着いて活動に向かえるように「次は〇〇するよ」と予告したり、好きな掛け声を掛けたりする。 ・ランプを付ける補助具や持ちやすい取手を用意する。
E (Ⅱ)	<ul style="list-style-type: none"> ・運動量に制限があるが、学習に見通しをもち、自分で考えて行動する。立位で投球する。 ・自分で投げ方やポイントを考えて、友達に伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で真っ直ぐ投げるポイントを考えて投球する。 ・自分で友達へのアドバイスを考えて伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ポイントを確認してから、運動するように伝える。 ・友達の投球を見る時間やアドバイスを伝える時間を設定する。
F (Ⅱ)	<ul style="list-style-type: none"> ・見通しをもち、積極的に活動する。立位で投球する。 ・ヒントを提示することで、自分の考えを友達に伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で真っ直ぐ投げるポイントを確認して投球する。 ・ポイントを基に友達へのアドバイスを考えて伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・見える位置にポイントを表示する。 ・どうすれば〇〇できるか等のアドバイスの視点を伝える。

(3) 学習過程

時間 (分)	学 習 活 動	指導上の留意点 *MSゴシック：自立活動シートより	準備物
9:55 (5)	1 本時のめあてを確認する	・めあてを意識できるように、ポイントとなる部分にラインを引く。	ホワイト ボード ボッチャ セット つい立 ランプ ポイント トング すくい網 ゲート4 レベル カード かご
10:00 (5)	2 準備運動をする	【めあて】ゲートに向かって、真っすぐ投げる 友達にアドバイスを伝える、聞く	
10:05 (20)	3 班に分かれて投球練習をする ・投球練習をする ・友達の投球を見て、アドバイスを	・生徒が自分でどこに気を付けて投球するかを確認できるように、これまでの学習で考えたポイントを掲示する。 ・Dが落ち着いて活動に向かえるように「次は〇〇するよ」と予告したり「3、2、1それー」等の好きな掛け声を掛けたりする。 ・生徒が意欲をもって運動ができるように、難易度の異なる、レベル1からレベル5までのゲートを用意する。 ・友達とアドバイスし合えるよう、一人一人の投球を見合う時間を設けたり、どうすれば〇〇できるか等のアドバイスの視点を伝えたりする。	
10:25 (10)	4 班対抗ゲートボッチャゲームをする ※6球で何個ゲートに通せるかを競う。	・班としての意識を高められるように、ゲームの始めに掛け声を言う時間を設ける。	
10:35 (5)	5 片付けをする	・片付けについて自分ができる内容を考えることができるように、片付ける物の内容や種類を事前に伝える。	
10:40 (5)	6 振り返りをする	・頑張ったことの振り返りや次時の意欲に繋がるように、どのポイントに気を付けて投球したかやどんなアドバイスをしたかを数名に聞く。	

(4) 配置図



(5) 評価の観点

<生徒> *個別の目標を基に評価する。

<教師> 生徒がボールを真っすぐ投げる（転がす）ための支援やアドバイスを伝えたり、聞いた
りするための支援は、適切であったか。

めあては目標を達成するために適切であったか。