

令和元年度

# 宮良小学校 研究集録

『運動に親しみ進んで体力づくりに取り組む児童の育成』

～指導と評価の一体化を通して～



## 1. 研究主題

『運動に親しみ、進んで体力づくりに取り組む児童の育成』  
～指導と評価の一体化を通して～

## 2. 主題設定の理由

知識基盤社会の到来や、グローバル化の進展など急速に社会が変化中、社会を取り巻く環境や生活スタイルは昔と比べ大きく変化している。結果的に、それは、今日の子どもの健康・体力面において多大な影響を及ぼしてきている。

学習指導要領解説体育編（平成29年7月）においては、「二極化が見られること」「体力水準が高かった昭和60年頃と比較すると、依然として低い状況が見られること」「健康課題を発見し、主体的に課題解決に取り組む学習が不十分であること」等が課題として指摘されている。本県においても、新体力テストのアンケート結果より、「肥満傾向の児童生徒が多いこと」「まったく運動しない児童が多いこと」「徒歩登校の児童が少ないこと」等が課題として指摘されている。

これらの課題を改善すべく、新学習指導要領では、体育学習において「運動や健康に関する課題を発見し、その解決を図る主体的・協同的な学習活動」を取り入れることを奨励し、『「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」「学びに向かう力・人間性」を育成すること』等、体育学習における各観点の目標を新たに示している。

本校では、平成29年度（一年次）、「日常的な体育的活動を通して」をサブテーマに、校内における活動において、朝スポや持久走大会など、体力の向上につながる取り組みを推進するとともに、全学年統一した体育の授業におけるタイムマネジメントの確立を目指し研究を進めてきた。その結果、1単位時間の授業スタイルが定着し、運動量を20分以上確保することができた。また、一輪車や竹馬、低鉄棒、雲梯、アスレチック等の遊具を校内に設置することで、意欲的に運動に親しむ児童が多く見られた。その一方で、「みやびいスタイル」に取り組みにくい単元があること、授業や朝のスポーツタイムなどの活動において、児童が進んで運動に取り組める場の設定を工夫することなどが課題となった。

これらの課題を踏まえ、平成30年度（二年次・最終年次）は、授業における運動量の確保に留意しつつ、各単元に対応した「みやびいスタイル」の確立を目指すとともに、子ども同士が学び合いながら互いを高め合う授業づくり等を実践する研究に取り組んだ。

その結果、積極的に体を動かす子が増え、どの単元においても時間配分を工夫しながらスムーズに授業を展開することができた。また、授業スタイルの中に学び合いを取り入れることで、互いに教え合ったり、自分の課題を見つけたりできるようになってきた。しかし、学び合いに時間をとりすぎたため、運動量の減少につながってしまうという反省点等もあげられた。

2年間の研究において、一定の成果が見られたなかで、3年次の継続研究として、「指導と評価の一体化」があげられた。今年度は、単元の終了時において、子どもたちに身に付けさせたい力をより明確にして授業に望むことに重点を置く。その中において、子どもたちの実態に即した評価項目を立て、毎時間、教師の指導と子どもたちの自己評価を照らし合わせながら、次の授業に活かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、子どもたちへ、より明確な指導が可能となり、体力の向上につながると考え本テーマを設定した。

### 3. めざす子ども像

体育科の授業において、課題解決に向けた相互の学び合いを積極的に行い、「できる喜び」を実感しながら、進んで運動する子。

### 4. 研究仮説

体育の授業において、以下の手立てを工夫することにより、運動の楽しさやできる喜びを味わうことができ、運動に親しみ進んで体力づくりに取り組むようになるであろう。

- ① 45分間の授業時間の中で、運動量を確保しながら各領域における授業スタイルを確立する。
- ② 個人（チーム）に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫する。
- ③ 単元終了時に身に付けたい力を明確にし、ゴールを意識した単元計画や評価計画を立てる。そして、毎時間、子どもの自己評価と、教師側の評価を照らし合わせながら次時の指導内容を組み立てる。

### 5. 研究の方針

- (1) 校内研修推進委員会を中心に研究を行い、全職員の共通理解のもとに研究を推進する。
- (2) 「生涯スポーツ」の基礎づくりにおける学校体育の課題解決にむけて研究する。
- (3) 研究仮説に沿った研究を推進する。
- (4) 児童の実態や本校の課題を分析・考察し、児童の望ましい変容と教師の資質の向上を期するため、全学年で研究授業（校内）や公開授業（実践研究発表）を行う。
- (5) PDC Aサイクルを確立し、研究に取り組む。
- (6) 原則として毎月第3水曜日に校内研修日とし、必要に応じて別に研修日を設ける。
- (7) 講師を招聘して指導助言を受け、授業研究会で成果と課題の共有化を図る。
- (8) 各種研究会・研修会の資料は全職員で共有する。
- (9) 研究記録、研究物の保管および体育的活動に適応した環境整備の改善を図る。

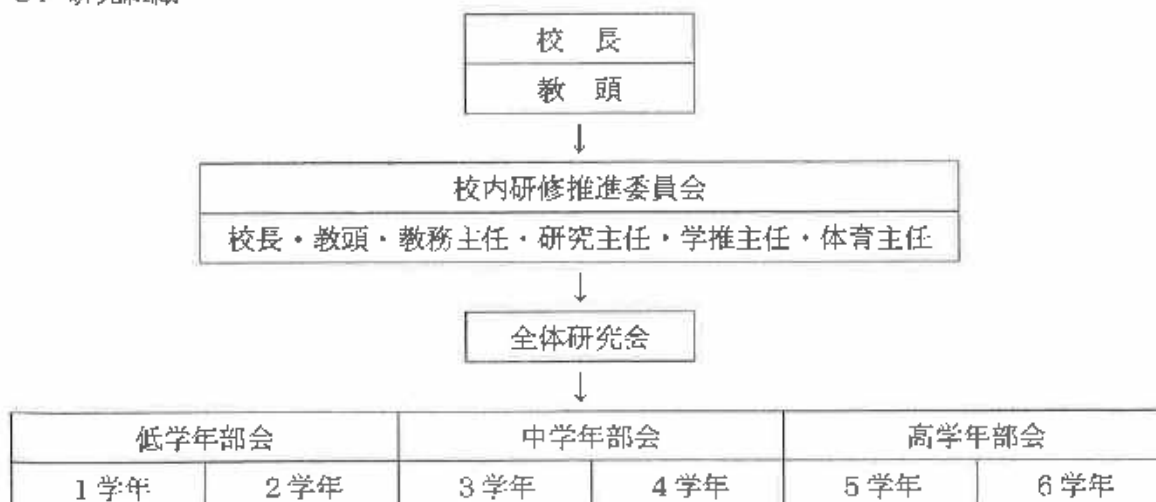
### 6. 研究の内容

- (1) 体育の授業における、授業スタイルの確立（タイムマネジメント）
- (2) 互いに学び合い、学習意欲や技能を高める授業づくりの工夫改善
- (3) 体力の向上を図る運動環境および学習意欲を高める学習環境の整備
- (4) 3年間を通しての新体力テストの結果の活用
- (5) 個に応じたためあての設定と振り返りの工夫（ワークシート・学びの足跡）
- (6) 毎時間ごとの、子どもたちの自己評価と教師による指導の分析

## 7. 研究計画

一 年 次	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 研究テーマの設定・研究計画・研究の全体構想と研究組織体制づくり</li> <li>(2) 体育学習における理論研究と授業研究会の実施</li> <li>(3) 体育科の授業におけるスタイル（タイムマネジメント）の確立</li> <li>(4) 体育科年間計画の見直し</li> <li>(5) 新体力テスト・意識調査による実態把握</li> <li>(6) 一年次のまとめ</li> </ul>
二 年 次	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 一年次の研究の成果と課題をもとにした研究の見直し</li> <li>(2) 体育学習における理論研究と授業研究会の実施</li> <li>(3) 体育科の授業における各単元のスタイルの確立と定着</li> <li>(4) 進んで学び合う児童の育成</li> <li>(5) 体育科年間計画の見直し</li> <li>(6) 二年次のまとめ（県内小学校を対象に研究発表会を行う）</li> </ul>
三 年 次	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 2年間の研究の成果と課題を土台とした継続研究</li> <li>(2) 体育学習における理論研究と授業研究会の実施</li> <li>(3) 体育科の授業における各単元のスタイルの確立と定着</li> <li>(4) 進んで学び合う児童の育成</li> <li>(5) 体育科年間計画の見直し</li> <li>(6) 三年次のまとめ（八重山地区小学校体育研究会との連携）※今年度八重山大会</li> </ul>

## 8. 研究組織



9. 組織の活動内容

組織名	活動内容	構成職員
校長	①研究全体の総括および指導助言 ②指導主事・講師・来賓等の対応 ③渉外	
教頭	①校長の補佐および研究全体の連絡調整 ②指導主事・講師招聘・他校への参観呼びかけ（公文作成・発送等） ③研究授業および研究発表会の日程調整および案内等	
校内研修 推進委員会	①研究全体の推進・研究の連絡調整 ②各種計画および調査等の案作成・実施・集計・報告 ③指導案の提案・検討・作成 ④授業研究会の計画および進行等の検討 ⑤理論研修に係る内容と日程の検討 ⑥研究集録の原稿作成およびまとめ ⑦研究の進行状況の把握 ⑧研究発表会の役割・内容の確認 ⑨研究報告書作成	校長 教頭 教務主任 研究主任 学推主任 体育主任
全体研究会	①研究推進に係る全体討議 ②研究内容・方法等の検討および共通理解 ③理論研究会・伝達講習会・授業研究会 ④各種調査の内容の検討 ⑤体力向上への取り組み	
学年部会	①低学年部・中学年部・高学年部における情報交換 ②教材・教具の準備および資料の作成 ③授業スタイルおよび指導案の検討 ④授業研究会の記録と報告 ⑤アンケート等の作成・実施・集計・分析および考察 ⑥研究報告書の作成に関すること	全職員

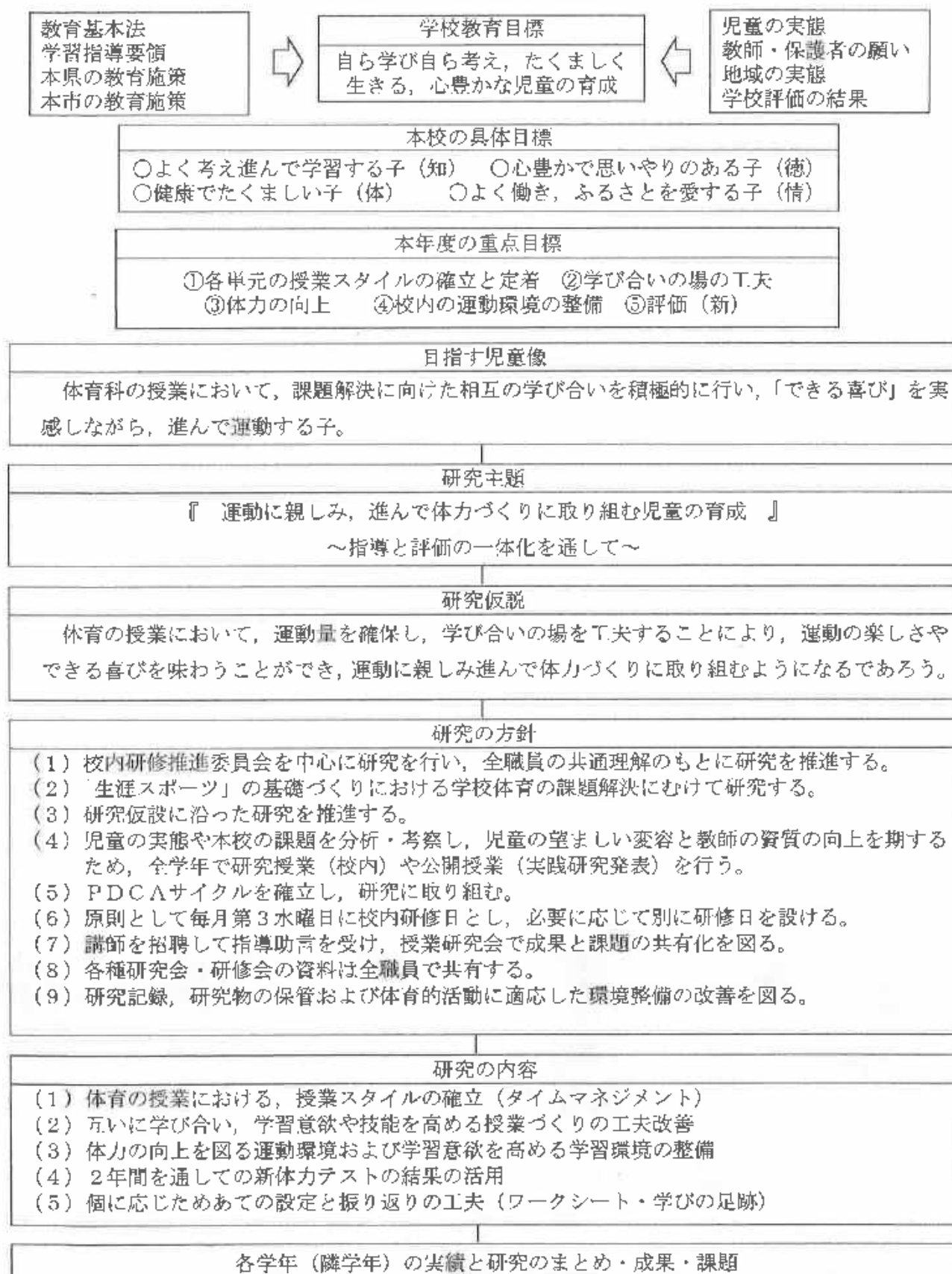
10. 研究経過

回	月日	曜	研究内容	備考
1	4月3日	水	○校内研修	体育部会
2	4月4日	木	○全体研修 ・H31年度研究の方向性について ・校内研修全体計画について ・体育における授業の進め方(みやびスタイル)	研究主任 研究副主任 体育主任
3	5月15日	水	○理論研「新しい評価の考え方について」	研究主任
4	6月12日	水	○全体研究『体育科研究授業』 領域「Eゲーム キャッチバレーボール」 単元名「落とさず つないで アタックしよう！」 授業者 第4学年 嘉手納 倫 教諭	【指導助言】 八事教指導主事 井手良 体育専科 真喜良小 半嶺当陽 【授業参観】 真喜良小 友利大希
5	6月26日	水	○全体研究『体育科研究授業』 領域「Eボール運動 ティーボール」 単元名「かっ飛ばせ！ホームラン！」 授業者 第6学年 桑江 大地 教諭	【授業参観】 石教委指導主事 小林弘樹 小体研元会長 吉濱剛 大浜小 兼松宏史
6	7月10日	水	○全体研究『体育科研究授業』 領域「Eゲーム ボールゲーム」 単元名「ボールけり キックベースボール ～ボールとどっちが早いかな～」 授業者 第2学年 白金 晴香 教諭	【授業参観】 石教委指導主事 小林弘樹 小体研元会長：吉濱剛
7	7月25日	木	○保育参観	強化学習会・面談
8	8月27日	火	【午前】 ○授業に役立つ小ネタ披露・理論研	職員会議(予備)
9	8月27日	火	【午後】 ○琉大教授丹野清彦先生による講話 「学級づくりについて」 場所 宮良小学校3年教室	白保小と合同実施
10	8月28日	水	○職員会議 ○宮良川カヌー体験	

11	9月11日	水	○2学期の研究授業の確認	
12	10月16日	水	○全体研究『体育科研究授業』 領 域「C 走・跳の運動 イ小型ハードル」 単元名「小型ハードル リズムを感じて走りこそう」 授業者 第3学年 根路銘 結奈 教諭	【授業参観】 竹教委指導主事 花城正憲
13	11月13日	水	○全体研究『体育科研究授業』 領 域「B 器械運動 マット」 単元名「大きく回転 ピタッとポーズ！」 授業者 第5学年 入波平 信吾 教諭	【授業参観】 伊原間中学校 池城博史
14	1月15日	水	○全体研究『体育科研究授業』 領 域「B 器械・器具を使つての運動遊び ～マットを使った運動遊び～」 単元名「マットでころりん ぐるりん パッ！」 授業者 第1学年 宮良 陽子 教諭 宮良 善起 教諭 ○実技講習「マット運動のポイント」	【授業参観】 1学年保護者 八教事指導主事 田代和真 体育専科 真喜良小 半嶺当陽 白保小 大城亜実 大浜小 勝古裕子 子ども家庭課 迎里由美子
15	1月15日	水	研究のまとめ	
16	2月12日	水	今年度の反省	
17	3月11日	水	次年度の研究計画	



## 11. 研究構想図









# 第1学年 体育科学習指導案

令和2年 1月15日(水) 5校時

1年1組 男子11名 女子9名 計20名

授業者 宮良 善起

宮良 陽子

## 1. 研究主題との関わり

### (1) 研究主題

「運動に親しみ進んで体力づくりに取り組む児童の育成」

～指導と評価の一体化を通して～

### (2) 研究仮説

体育の授業において、以下の手立ての工夫を実践することにより、運動の楽しさやできる喜びを味わうことができ、運動に親しみ進んで体力づくりに取り組むようになるであろう。

- ①45分の授業時間の中で、運動量を確保しながら各領域における授業スタイルを確立する。
- ②個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫する。
- ③単元終了時に身に付けたい力を明確にし、ゴールを意識した単元計画や評価計画を立てる。そして、毎時間児童の自己評価と教師側の評価を照らし合わせながら次時の指導内容を組み立てる。

### (3) 研究の視点

#### ①各領域における授業スタイルの確立

- ・45分の授業時間の中で、各領域や単元に合わせ、活動時間を5分から15分程度のまとまりにし、集中力が持続するようにタイムマネジメントを工夫する。

#### ②学び合いの場の工夫

- ・個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫し、充実させることで、自分や友だち、チームの動きに気付き、運動の技能を向上することができ、達成感や成就感を味わい、「できる喜び」を感じることができる。

#### ③指導と評価の一体化

- ・各単元において、児童の実態に即した評価項目を立てワークシート等で自己評価をさせる。また、教師は授業の様子から児童を観察し、評価する。児童の自己評価と教師の評価を照らし合わせることで、次の授業に活かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、児童へより明確な指導が可能になる。

(4) 授業スタイルについて

45分完結型授業「マット運動遊び運動みやびいスタイル」

学 習 過 程		時 間	活 動 内 容
①	ウォーミングアップ	5分	・ジンギスカン体操やペアラジオ体操、なわとび、単元の運動に適したストレッチ等
②	めあての確認 学び合い①	5分	・学習のねらいの提示 ・主運動のポイントの確認 ・個人めあてを立てる
③	準備（単元に応じて）	（3分）	・安全に素早く、協力して、本時の準備をする
④	基礎運動 （コーディネーション運動）	5分	・本時の運動に合わせた基礎運動 ・サーキット運動や基礎感覚作りとしての類似運動を取り入れた運動等
⑤	チャレンジ運動① ※単元や児童の実態に合わせて活動の仕方を計画する	10分	・個やペア、グループ、習熟度別等、学習形態を工夫し、主運動に挑戦する
⑥	学び合い②	5分	・チャレンジ運動①の活動やそれぞれの動き、できたこと、できなかったこと等、ペア、グループで動きを確認し話し合う
⑦	チャレンジ運動②	10分	・ペアやグループで協力して学び合ったことを実践しながら、主運動を行う
⑧	めあての振り返り	5分	・めあてをふり返る ・チームの課題や自分の課題について考え、次時につなげる
⑨	片付け（単元に応じて）	（3分）	・安全に素早く、協力して、安全に片付けをする

(5) 単元における手立て

- ① マット運動遊びに合った展開を考え、授業スタイルを確立する。
- ② 練習の仕方や技等の掲示を行い、やってみようという意欲を高める。
- ③ ICT機器を活用し、ペアやグループで教え合ったりする場を設定し、運動の質を高める。
- ④ 本時のめあてを意識させながら運動に取り組み、自己評価を点数化したりや感想等を書かせたりする。

## 2. 領域・単元名

領域 「B 器械・器具を使つての運動遊び ～マットを使った運動遊び～」

単元名「マットでころりん ぐるりん パツ！」

## 3. 単元の目標

- (1) マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をする動きを身に付けることができる。また、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすることができる。(3年生以上) 【知識・技能】
- (2) 器械・器具を用いた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。 【思考力、判断力、表現力】
- (3) 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、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができる。 【学びに向かう力、人間性】

## 4. 単元について

### (1) 運動の特性について

#### ①器械運動の特性

器械運動は自己の能力に応じた各種の技に挑戦し、その技ができるようになったり、より上手にできるようになったりするところに楽しさやおもしろさがあり、またフォームの美しさ等を競うこともできる。各種の技は跳び箱やマット、鉄棒という用具から構成されている空間(モノ)で行われている。そのため、初めてこの運動に挑戦する時等、これらの用具からなる空間は物理的障害と感ずる児童もいるため場の工夫が必要となる。

#### ②一般的特性

マット運動の特性は鉄棒や跳び箱のような器具を使わず平面上で行われるところにある。マットの上で、色々な回転技や倒立技に挑戦し、できるようになったときが楽しい運動である。また、できる技を繰り返したり組み合わせたりして、上手に回ること等にも挑戦して楽しめる運動である。

#### ③児童からみた特性

マット運動のおもしろさは「背中をマットに接して回転したり、倒立姿勢で回転したりして立つことができるかどうか」である。1年生では、ゆりかごや前転がり、丸太転がり等の転がり遊びや、川跳び、壁登り逆立ち等の逆立ち遊びに挑戦したりすることにおもしろさを感じる。

上記の特性に十分触れさせることで、運動の楽しさやおもしろさの世界が広がり、

主体的に学び、課題を解決する過程において、思考力・判断力の向上が図られると考  
える。

## (2) 教材観

「器械、器具を使つての運動」としてのマット遊びは、ゆりかご、くま歩き、前転がり、かえるの足うち、壁登り逆立ちなどをさす。これらは、「支持感覚」「回転感覚」「倒立感覚」などの感覚や力が養われる運動遊びである。低学年の児童には、マットの上で転がり、逆さになり、また動物の模倣をしたりしながら基本的な運動能力を身に付けると同時に、マットを使っていろいろな動きができる楽しさを味わわせていくことが大切である。

今回の授業では、各種の動物の模倣によって腕支持による体重移動を十分に経験させ、横転がり、前転がり、後ろ転がりなどにより、回転感覚や逆さ感覚を養っていくことができる。さらに、これらの動物模倣や回転運動を組み合わせてみたり、新しい技を工夫してみたりすることも楽しい学習である。

## 5. 児童の実態

①体を動かすこと（運動）が好きですか。

	好き	まあまあ好き	あまり好きでない	嫌い
男子	10	0	0	0
女子	9	0	0	0
学級	19	0	0	0

②運動のどんなところが好きですか。（複数回答可）

	楽しい	すっきりする	運動が得意	出来ると嬉しい
男子	8	2	2	4
女子	7	7	5	5
学級	15	9	7	9

③マット遊びは好きですか。

	好き	まあまあ好き	あまり好きでない	嫌い
男子	8	1	1	0
女子	9	0	0	0
学級	17	1	1	0

④マットあそびのどんなところが好きですか。（複数回答可）

	楽しい	出来るとうれしい
男子	9	4
女子	7	7

学級	16	11
----	----	----

⑤マット遊びのどんなところが好きではないのですか

	怖い	出来ないと楽しくない
男子	0	1
女子	0	0
学級	0	0

【考察】

本学級は、男子11名、女子9名と男女数のバランスは、比較的良好な学級である。

入学当初は、女子児童の中に室内遊びを好む児童が約半数いたが、今では、休み時間になるとほとんど全員がボールを使ったり一輪車や竹馬等、体を使ったりする外での遊びを好んで楽しんでいる。

アンケートの結果からもわかるように全員が体を動かすことが好きだと答えており、「楽しい」「出来るとうれしい」と意欲を持っていることがわかる。

マット運動遊びに関する質問では、保育園や幼稚園で経験している児童もおり、恐怖心を持っている児童は見られない。しかし、「出来ないと楽しくない」と答えている児童がいることから、「出来るようになりたい」という思いが感じられる。

これまでの体育の学習より、技がうまい児童を取り上げて褒めたり、友達同士で教え合ったりすることで、「出来るようになりたい」「上手になりたい」と前向きな児童が増えてきている。やり方のポイントを示したり、友達同士の教え合いを工夫したりしながら楽しく取り組める場を設定していくとよいと考えられる。

今年度は「指導と評価の一体化」として、振り返りの時間に書く学習カードを工夫し、児童は観点別に自己評価をし、それを点数化していく。教師側は授業の中で児童の行動を観察し、観点別に評価する。児童の自己評価と教師の評価と照らし合わせながら、ずれや落ち込みがある評価項目を次時の指導に活かさせていけるようにする。そうすることで、根拠を持った指導に取り組むことができる。

以上のことから、本単元では、「技を習得し、連続技に挑戦していく」ためにマット運動遊びの楽しさを味わわせながら、どの児童も楽しめる授業を実践していく。

6. 指導にあたって

(1) 自己のめあての設定

自分の能力に合っためあてを立てさせるようにさせる。また、同じ課題に取り組む仲間と共に、学習できる環境を作る。

(2) 集団行動の徹底

集合・整列等を短時間で行うことにより、活動時間の確保、集団の一員であることの自覚をさせたい。また、楽しい活動のためには、事故やけがが起きないように緊張感を持たせさせたい。

### (3) ICT 機器の活用

児童は、技のつまづきを仲間や教師から客観的に伝えてもらうことはできる。しかし、実際には、そのイメージ化には時間がかかる。そこで、児童のつまづいている場面を映像として残し、その場でフィードバックする。そうすることで、つまづきにいち早く気づかせ、課題解決につながる指導につなげていきたい。

### (4) シンクロマットの取り組み (6・7時)

シンクロマットの成功に向け練習し、演技の完成度を味わうことで運動の楽しさを感じ取る特性を持つ活動であることから、話し合いの時間がとても重要な位置をしめる。しかし、本教科の中だけで行ってしまうと運動量の減少につながるため、休み時間、昼休み、放課後等の時間を有効的に活用させたい。



### (5) 主運動につながる類似運動(コーディネーション運動)

コーディネーション運動は、1分ほどの動きを複数組合わせてできるバラエティーに富んだ運動(遊び)を周期的に繰り返して行う運動である。体の動きや動かし方の習得、筋肉と神経の回路づくり等の効果が高い。また、体の可動範囲を広め、バランスよく体力の向上が図られる。

本単元では、主運動の技能向上を支える類似運動を、毎時間導入時に取り入れる。マット運動遊びの苦手な子には、徐々に運動に慣れさせる観点から適した素材になりうると考える。また、マット運動遊びの楽しさ、おもしろさに十分に触れさせながら、基礎的な技能を確実に取得する時間として位置付ける。





7. 評価について

(1) 「B 器械・器具を使った運動遊び」の評価規準

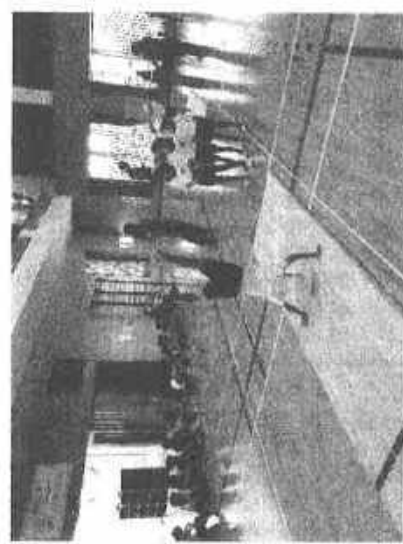
知識・技能	思考力・判断力・表現力	学びに向かう力・人間性
マットを使った運動遊びの行い方について知っているとともに、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転の動きを身に付けている。	器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫しているとともに、考えたことを友達に伝えている。	器械・器具を使っての運動遊びの楽しさに触れることができるよう、運動遊びに進んで取り組もうとしたり、順番やきまりを守り誰とも仲よく運動をしようとしていたり、場や器械・器具の安全に気を付けている。

(2) 学習における具体の評価規準と評価計画

観点	単元の評価規準	学習活動における具体の評価規準			評価方法	2時	3時	4時	5時	6時	7時
		A 基準	B 基準	努力を要する子への手立て							
知識・技能	① マット運動を使った運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いてみたりしている。	・運動遊びの行い方の留意点を友達や教師に詳しく伝えたりカードに書いたりすることができる。	運動遊びの行い方を友達や教師に伝えたりカードに書いたりすることができる。	教科書や掲示物等でのポイントや行い方がわかるように促す。	行動観察	○					
	② マットに背中や腹等をつけていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。	・いろいろな転がり方を連続して行うことができる。(何度も繰り返してできる)	いろいろな転がり方を行うことができる。	掲示物やICT機器や上手な子をお手本とし、動き方を確認させる。	行動観察 学習カード	○	○	○	○	○	○
	③ 手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせた状態で遊ぶことができる。	・いろいろな倒立やブリッジを行うことができる。(いろいろな種類の動きができる)	倒立やブリッジを行うことができる。(いろいろな種類の動きができる)	掲示物やICT機器や上手な子をお手本とし、動き方を確認させる。	行動観察 学習カード	○		○			○

思考力	① 自分に合った動き（転がり方・腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動き）ができるような場を選んでいいる。	・自分の動きに合った場には、どんな場があるかを考え、試行錯誤しながら試している。	自分の動きに合った場で試している。	自分に合った動きができる場をアドバイスする。	行動観察 学習 カード			○	○	○	○	○
	② 自分に合った動き（転がり方・腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動き）を選んでいいる。	・動物等の動きの特徴や建造物の特徴を踏まえ、自分の動きをよりよくする行い方を選んでいいる。	動物等の動きの特徴や建造物の特徴を踏まえ、自分の動きを選んでいいる。	特徴に合った動きを選べるようアドバイスする。	行動観察		○					
判断力	③ 友達の良い動きを見付けたり、自分で考えたりしたこと友達に伝えたり書き出したりしている。	・友達の良い動きの特徴を、擬態語や身振り等多様な表現を用いて具体的に伝えたり、書き出したりしている。	友達の良い動きの特徴を伝えたり、書き出したりしている。	掲示物やICT機器を使い、より良い動きの特徴に気付かせる。	行動観察							○
	① 動物の真似をして腕で支えながら移動したり、転がったりする等の運動遊びに進入で取り組もうとしている。	・動物等の真似をした遊びや前転がり、後ろ転がり等の転がり方にバリエーションを付けて試している。	動物等の真似をした遊びや前転がり、後ろ転がり等の転がり方を試している。	自分のできることを活かして、楽しませる。	行動観察							
主体的に学習に取り組む態度	② 順番やきまを守り誰よりも仲よく運動遊びしようとしている。	順番やきまを守り誰よりも仲よく運動遊びをしていいる。また、自分が楽しむだけでなく、グループの友達を励ましたり、応援したりしている。	順番やきまを守り誰よりも仲よく運動遊びをしていいる。	順番やきまを守り誰よりも仲よく運動遊びができるよう促す。	行動観察							○
	① 自分に合った動き（転がり方・腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動き）ができるような場を選んでいいる。	・自分の動きに合った場には、どんな場があるかを考え、試行錯誤しながら試している。	自分の動きに合った場で試している。	自分に合った動きができる場をアドバイスする。	学習 カード							

度	③ 場の準備や片付けを友達と一緒にしようとする。	・場の準備や片付けを率先して行っている。	場の準備や片付けを行っている。	場の準備や片付けができてきるよう促す。	行動観察	○				
	④ 場の安全に気を付けている。	・自分のことだけでなく、周囲の安全にも気を配っている。	安全に気を配っている。	安全に気を配っているよう促す。	行動観察	○	○	○	○	○
					学習カード	○	○	○	○	○
					学習カード					



8. 指導の実際

(1) マット運動遊びの単元構造図

小学校：第1学年

単元目標	マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をする動きを身に付けることができる。また、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすることができる。
知・技	
思・判・表	器械・器具を用いた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。
学・人	運動遊びに進んで取り組み、順番やまきを守り誰とも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができる。

	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	留意事項	
学習の流れ	10	オリエンテーション 学習の進め方の確認 安全のきままりの確認							<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時における児童の評価から学習の改善に活かされるように指導（発問や助言）を意図的に行う。</li> <li>・各時間において1日分に合った具体的なめあてを立てることができるよう指導する。</li> </ul>
	20	あいさつ・準備運動・前時の振り返り・めあての確認 基礎運動(コーディネーション運動)【あざらし歩き・くま歩き・うさぎ跳び・かえる跳び等】							
	30	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>&lt;ねらい1&gt; できる転がり遊びや逆立ち遊びを組み合わせさせてやってみる。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>体育教育の伝え合い力を育む</p> <p>↑</p> <p>毎時チェックし 次時の計画へ</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>&lt;ねらい2&gt; できそうな転がり遊びや逆立ち遊びに やりやすいマットや場所を挑戦する。</p> </div> </div>							
	40 45	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>&lt;ねらい3&gt; 仲間と一緒にできる転がりで統括して 転がったり、組み合わせさせて転がったりする。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>身に付けた力を活かす</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の持っている技能をさらに高める</li> <li>・交流で得た知識や技能を活かす</li> </ul> </div> </div>							
評価	知・技	○	○	○	○	○	○	観察・学習カード	
	思・判・表							観察・学習カード	
	態	○	○	○	○	○	○	観察・学習カード	

(2) 本時のねらい

①単元のねらい

- ねらい1 できる転がり遊びや逆立ち遊びを組み合わせやってみる。
- ねらい2 できそうな転がり遊びや逆立ち遊びにやりやすいマットや場所で挑戦する。
- ねらい3 仲間と一緒にできる転がり方で続けて転がったり、組み合わせで転がったりする。

②本時の目標

自分ができる転がり遊びや逆立ち遊びを連続して行ったり、やりやすいマットで挑戦したりすることができる。

③授業仮説

- ア 連続技について、ワークシートを工夫し、連続技を考えさせることで、自分の取り組む技が明確になり、チャレンジ①の場面において、連続技に挑戦していくことになるであろう。
- イ チャレンジ②の場面において、練習の場を工夫することで、できそうな技に挑戦し、技の習得につながるであろう。

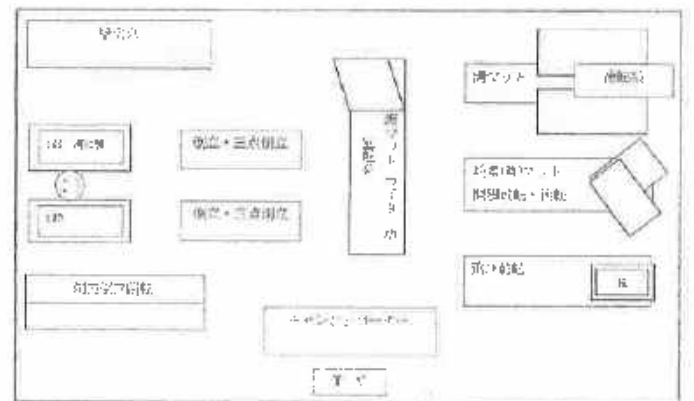
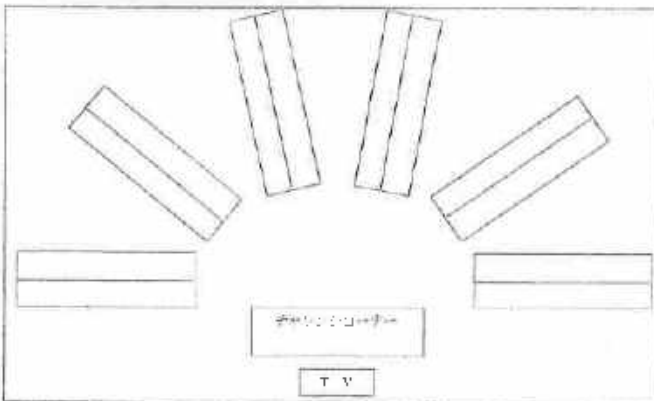
④準備する物

- ・ 掲示板（技の掲示）
- ・ 電子黒板
- ・ I Pad
- ・ 音響機器
- ・ ゴム

⑤場の設定

活動1

活動2

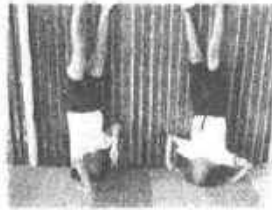


坂道マット

箱マット



壁マット



段差マット



跳び箱マット



みぞマット



ゴムマット



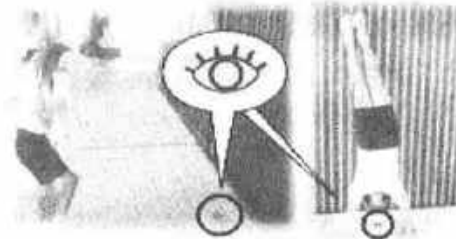
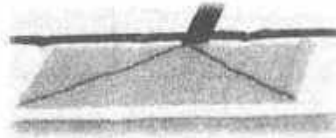
段ボールマット



一枚マット



手の位置マット



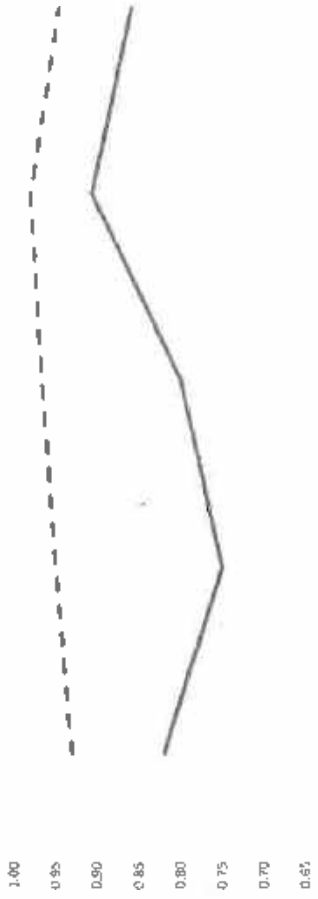
⑤ 本時の展開 (5/7)

	学習活動	◇指導上の留意点 □評価
導入 (5分)	1 ジンギスカン体操(2分) 2 コーディネーション運動(3分) 〈活動例〉 ・ゆりかご ・あざらし歩き 	◇めあて1に必要な類似運動に取り組みさせる。 ◇仲間と調子を合わせたり、リズムよくできるよう声かけする。  
展開 チャレンジ① (13分)	3 めあて1の確認 4 めあて1の解決に向けて取り組む。 〈活動例〉 ・かえるの足打ち→前転がり →後ろ転がり	◇自分が挑戦する連続技を考え、みんなと共有する。 ◇必要に応じて活動をVTRにおさめ動きを確認する。 ◇安全を確かめて合図を送り順番を守って活動させる。 
話し合い (5分)	みやびいタイム 5 練習の場や練習の技について振り返りを行う。 6 自分の課題を見付けたり、友達に伝え合ったりする。	◇給水を促す。 ◇自分の演技と映像を比べたり、友だちのよいところや課題について気付かせる。 
活動② (15分)	7 めあて2確認 8 めあて2の解決に向けて取り組む。 〈活動例〉 ・前転がり ・後ろ転がり ・支持での逆立ち 	◇同じめあて同士でグループを組ませ共有させる。 ◇必要に応じて技のポイント伝える。 □自分に合った動き(転がり方・腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動き)を選んでいる。  
終末 (7分)	9, まとめ 10, 振り返り 11, 次時の説明 	◇できるようになった技を数名発表させ、よくできているポイントをみんなで共有する。 ◇学習カードに本時の振り返りを記入させる。 ◇発見したこと、アドバイスを受けたこと等を想起させ次のめあてにつながるような振り返りにさせる。 ◇発表させる。

評価：自分ができる転がり遊びや逆立ち遊びを連続して行ったり、やりやすいマットで挑戦したりすることができたか。

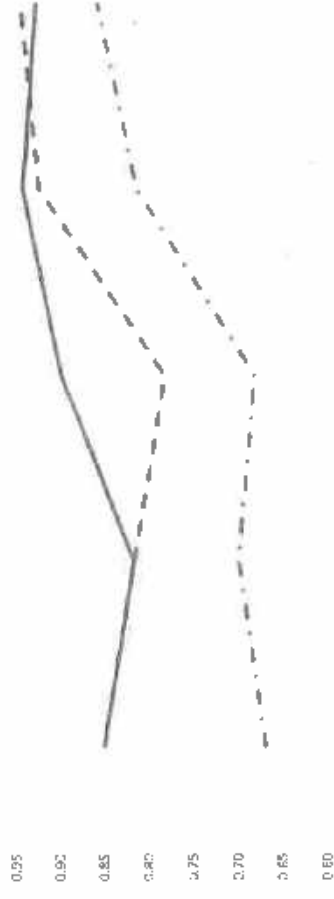
評価規準	②よくできた ③できた ①もう一歩									小計	合計	
	1時	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時	9時			
知識・技能												
①お友達や先生の、よい動きにきづくことができた。	0.82	0.75	0.90	0.91	0.86						4.14	
②いろいろなマットで、楽しんで動くことができた。	0.93	0.95	0.97	0.98	0.95						4.78	8.91
											0.00	
①自分が練習する動きを選ぶことができた。	0.85	0.82	0.90	0.94	0.93						4.44	
②自分が練習するマットを選ぶことができた。		0.82	0.78	0.93	0.95						3.47	15.63
③友達のよい動きを、見つけることができた。	0.77	0.70	0.77	0.89	0.96						3.99	
④よい動きを、友達に伝えることができた。	0.67	0.70	0.68	0.82	0.86						3.73	
①順番やきまりを、守ることができた。	0.80	0.88	0.92	0.91	0.97						4.62	
②準備や片付けを友達といっしょにすることができた。	0.92	0.88	0.87	0.96	0.98						4.62	13.84
③安全に気をつけることができた。	0.88	0.88	0.92	0.93	1.00						4.61	
今日の合計	6.74	7.43	7.60	8.26	8.35	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	38.38	38.38
総合												

知識・技能



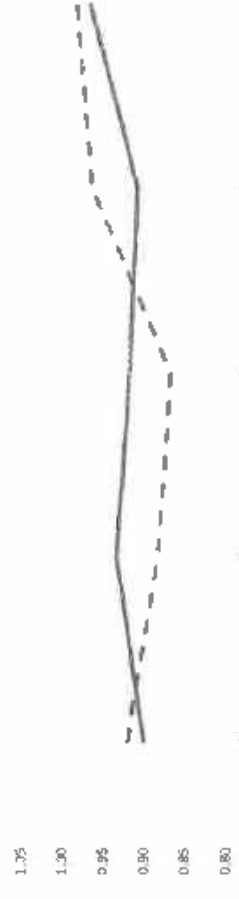
①お友達や先生の、よい動きにきづくことができた。 ②自分が練習する動きを選ぶことができた。 ③友達のよい動きを、見つけることができた。

思考・判断・表現



①自分が練習する動きを選ぶことができた。 ②自分が練習するマットを選ぶことができた。 ③友達のよい動きを、見つけることができた。 ④よい動きを、友達に伝えることができた。

主体的に学習に取り組む態度



①順番やきまりを、守ることができた。 ②準備や片付けを友達といっしょにすることができた。 ③安全に気をつけることができた。





# 1年 「マット運動遊び」指導奮闘記



	<p>り組んでいる。中には、足を大きく上げ、大きなゆりかご運動をしている Y さんが見られた。取り上げて全体に披露してもらうと、次々と動きが大きくなる子が増えたように感じる。</p> <p>振り返りを見てみると、「いろいろなマットで、楽しんで動くことができた」が高い数値を示しているが、「友達のよい動きを見付ける」「よい動きを友達に伝える」の部分が低く、次の時間は、よい動きを見付けさせたり、伝えさせたりしながら、子どもたちのよさを引き出す声かけをした授業展開を行っていききたい。</p> <p>指導の難しさとして、一言では通じず、咀嚼して伝えないといけない部分があるので、指導に難しさを感じる・・・指導内容が高度すぎる・・・ような気が・・・。</p>
②1/9 (木)	<p>ジンギスカン体操から連続技までの流れを意識して流してみた。流れ、時間的にもスムーズに流れていたと感じる。連続技の際に音楽を流すか迷っていたが、音楽があることによって活発に活動するように感じた。しかし、よい動きを見つけた際に褒めたり、伝えたりする活動に影響があるかもしれないので、今後の検討とする。連続技に取り組む際に課題が見られた。技をどこからどこまで続けて行うのか。動物歩きをする際には、どこまで歩くのか。細かい打ち合わせをしないと感じた。また、後半の流れをしっかりと流せていないので、次の時間には 1 時間を通して流せるようにタイムマネジメントをしていきたい。前回課題のあった、「友達のよい動きを見付ける」「よい動きを友達に伝える」の部分を意識して声かけや活動をさせたが、振り返りの数値的には、あまり向上が見られない。次の時間に改善できるようにしていきたい。いろいろなマットでの前転がりや後ろ転がりを経験する時間が取れなかったなので、その時間の確保も行っていきたい。</p>
③1/10 (金)	<p>1 時間を通して、計画通りに流すことができた。フリップを活用し、安全確認や「行きます」「フィニッシュのポーズ」を活動前に確認できたため、意識して活動する姿が見られた。連続技の観察ポイントをマットの横に移動したため、アドバイスしている姿も見られた。しかし、マットと待機中の子どもたちの距離が近すぎたり、回転技が少なかつたりしたため、次の時間に克服できるよう取り組みたい。ねらい 2 の活動では、溝マットで後ろ回りを行うことによって感覚をつかんだ子も出てきた。頭倒立にチャレンジする子もおり、手と頭をおくミニマットを活用させることにより、意欲的に取り組む姿が見られた。振り返りの数値的にも「いろいろなマットで楽しんで動くことができた」の部分が伸びていることが見られる。前回までの課題であった「友達のよい動きを見付ける」「よい動きを友達に伝える」はなかなか改善されていない。次の時間には、ねらい 2 の場面でペアやグループ内で活動する時間を増やし、学び合いが活発になるよう促していきたい。</p> <p>新しい技にチャレンジした子も出てきたことから、前時よりも自己評価を厳しくつけている子どもでてきている。しかし、記述式の振り返りを見てみると活動に一生懸命に取り組んでいる様子が見られる。技の完成度が上がるにつれ、自己評価も上がってくることを期待したい。</p>
④1/14 (火)	<p>前回通り、計画通りに流すことができた。「行きます」「フィニッシュのポーズ」を活動前に強く確認したため、前回よりも声も動作も大きくなっている。待機線をマット横に線を引いて設けたため、安全面も向上している。ねらい 1 の活動では、お互いの動きを観察し、アドバイスをしたり褒めたりする子が増えてきた。振り返りを見ても、「友達のよい動きを見付けることができた」「よい動きを友達に伝えることができた」の数値が一段と向上しているのが見られる。また、「知識・技能」など、他の観点においても向上がみられる。考察として、毎時間指導を入れてきたことや、アドバイスを聞き入れそれを改善していこうとする態度が身についたと考えられる。ねらい 2 の活動においては、段ボールマットとゴムマットを導入した。そのためか、「自分が練習するマットを選ぶことができた」の数値が向上している。明日は、研究授</p>

	<p>業なので、多くの先生方が見守ってくれる。安全面も保障されるので、壁マットや跳び箱マットの場も用意したいと思う。技能に関しても、向上がみられた。頭倒立では、足を上げバランスをとる子が5名に増えた。「できた!」「すごーい!」という声が連発した時間だった。</p> <p>1時間ごとに、子どもたちの成長や自分自身の成長が感じられる。明日は、研究授業、子どもたちのいいところをさらに伸ばしていきたい!</p>
⑤1/15 (水)	<p>研究授業ということもあり、子どもたちは張り切っている様子。いつも通り、動物歩きからスタート!いつも以上にハイペースで、子どもたちが「ハアハア…」しているのが目に見てとれた。音楽が止まり集合すると、かなり心拍数が上がっているのが感じられた。クールダウンもかねて、めあての発表。ねらい1の活動では、自分が構成した連続技に取り組んでいる。動物歩きの子もまだまだいるが、自分ができるようになった技を盛り込む子も増えてきている。本時は、ねらい2に重きをおいているため、ねらい1は早めに切り上げた。ねらい2に移り、自分が挑戦したい技に取り組む。三転倒立にチャレンジする子がたくさん増えた。中には、倒立にチャレンジし、バランスがとれそうな子も出てきている。壁マットや跳び箱マットを活用し、バランスをとろうと練習をする子も。1年生ということもあり、技の完成度はあまり気にせず、その感覚を早い段階で身に着けるという面において、とても有効的な活動になっていると感じた。前転がりや後ろ転がりの細かい技術は、2年、3年でしっかりと身に着けてほしい。</p> <p>授業研究会では、運動量、場づくり、声かけなどにおいて良さが目立ったとのことだった。改善点として、連続技をスタートする際に、マットの上からスタートすること。みやびいタイムに、技を見せるだけではなく、技のコツに気付かせる活動があった方がいいこと。主に、子どもたちだけで学び合える仕込みが必要とのことなどがあげられた。今回の学習からまなびいタイムを取り入れているため、これを機に、課題点を改善していければと考えている。</p> <p>次回からは、シンクロマットが入ってくる。これまで以上の戸惑いが予想される。陽子先生としっかりとコミュニケーションをとり、展開していきたい。</p>
⑤1/22 (水)	<p>ねらい3「シンクロマット」の練習を導入。まずは、シンクロマットならではの「そろえる」意識を高めていきたい。それぞれ、個人差がある中で、演技をそろえるのは難しい。そのため今回は、前転のみでシンクロにチャレンジ。「全員一緒に」、「時間差をつけて」「全員同じ方向に」の3パターンを練習させた。陽子先生の要望もあり、発表会は授業参観にすること。そのため、本時は、ひたすら揃える練習を行った。教師主導ではあったが、自分たちで声をそろえて「せーの」など、かけ声を出すグループも出てきた。なかなかイメージ通りにはいかないが、仲間そろえようとする意識は感じられる。残り1時間でどこまで高められるか、楽しみである。</p>
⑤1/24 (金)	<p>最後の授業となった。保護者や2年生も参観している。1年生は、かなり張り切って活動している様子。ねらい2の活動では、各々の場所に行き活動している。三転倒立からのブリッジ、三転倒立からの前転ができるよう指導を入れた。きれいではないが、できそうな子が出てきた。また、研究授業からの反省で、学び合いの場面に課題が出ていたので、お互いに学び合うよう声かけをしていった。取り組む技によっては、自分なりの言葉で伝えてはいるものの、その言葉通りに動いていない現実がある。個人差があるため、頭でわかっているけど・・・という感覚なのだろうか・・・。自分の言葉(コツ)が相手に伝わっていない・・・。指導の難しさを感じた・・・。シンクロマットにおいては、前回の練習を入れ、その後発表会という流れで取り組んだ。2時間しかない練習時間ではあったが、「そろえる」を意識して取り組めたと思う。もう少し時間があれば、さらにいい演技ができたと思う。「そろえる」ために、何が必要か。どんな練習が必要か。気づかせたかったが、「マット運動」になったときの課題として引き継ぎたい</p>

と思う。活動後、参観者へのインタビューでは、「そろえているところがキレイだった。」(2年)「みんなで〜」( ) など、参観者にも、「そろえよう」としていることが伝わったみたいだ。振り返りの場面では、自分たちなりに頑張ったこと、意識したことが発表の声としてあがっていた。

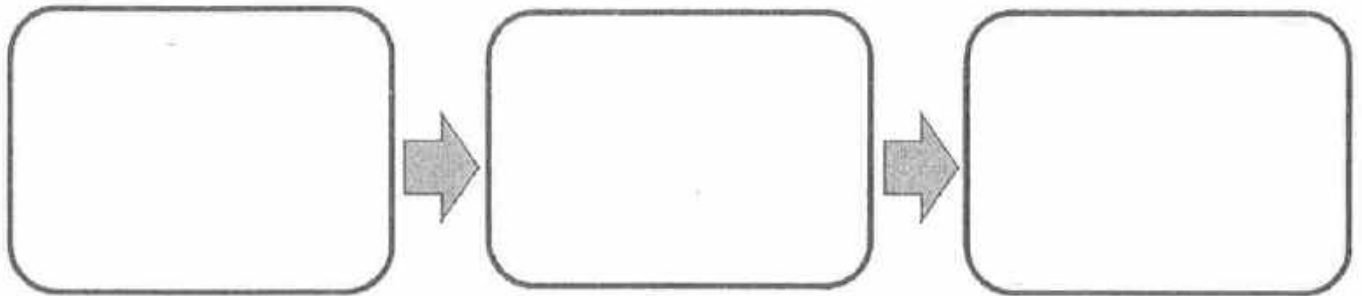
今回の「マット運動遊び」では、低学年ならではの難しさを感じる事ができた。指示の出し方、説明の仕方、対象学年に合わせた指導が必要であること。また、そこを工夫していくことが教材研究であることを痛感させられた単元だった。これからも、この学習を活かして、とび箱遊びや次年度のマット運動遊びも楽しんでほしいと思う。

# まっとうんどうあそび がくしゅうカード

『マットでころりん ぐるりん パツ!』

1年 ばん なまえ【 】

めあて 1



めあて 2



ふりかえり

-----

-----

-----

-----

-----

# マットうんどうあそび がくしゅうカード



「ねん ばん なまえ【 】

よくできた◎

できた○

できなかった△

ないうよう	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
おともだちやせんせいの、よいうごきにきづくことができた。								
いろいろなマットで、たのしんでうごくことができた。								
じぶんがれんしゅうする「うごき」をえらぶことができた。								
じぶんがれんしゅうする「マット」を、えらぶことができた。								
ともだちのよいうごきを、みつけることができた。								
よいうごきを、ともだちにつたえることができた。								
じゅんばんやきまりを、まもることができた。								
じゅんぴやかたづけを、ともだちといっしょにすることができた。								
あんぜんに、きをつけることができた。								









# 第1節 マット運動

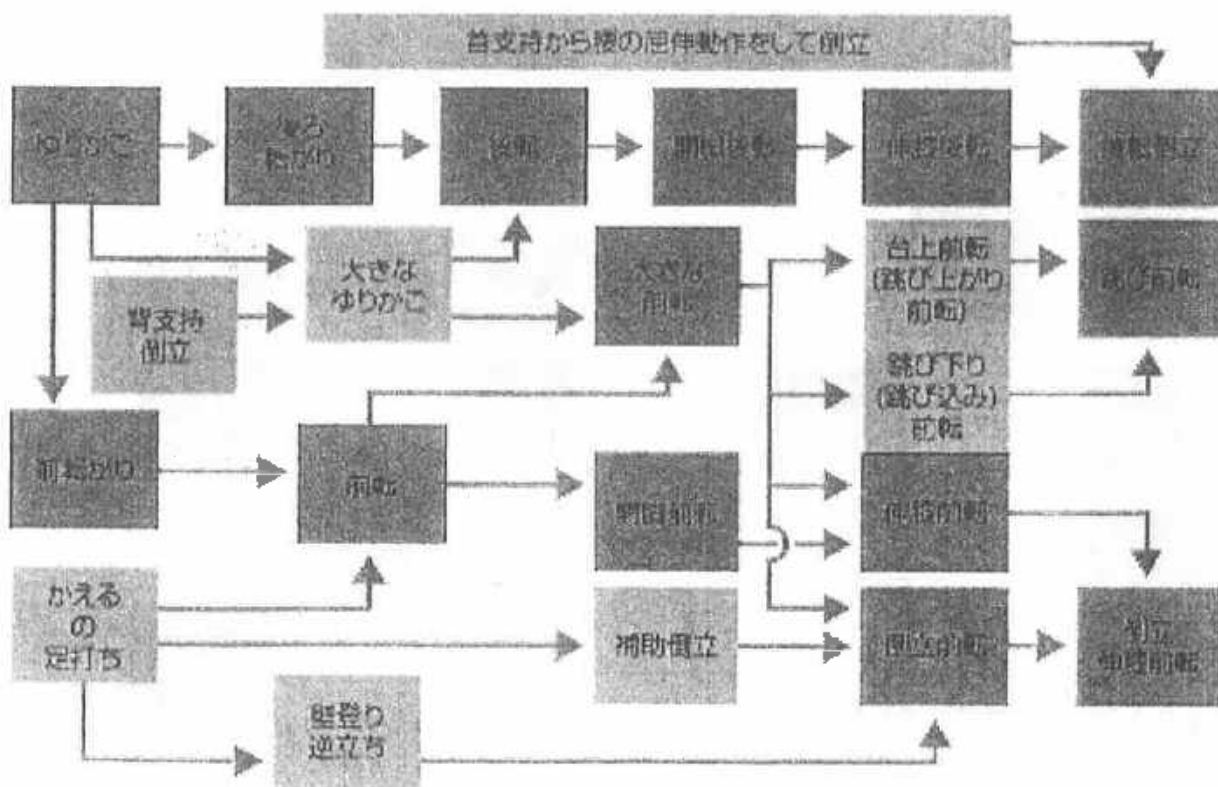
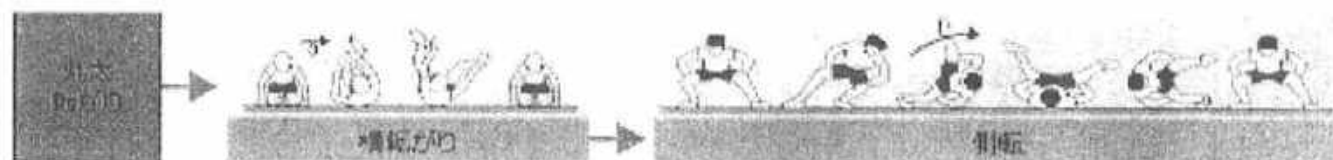
## 1. 運動遊びから技への指導体系

器械運動の技は、系、技群、グループという観点によって分類されている。系とは各種目の特性を踏まえて技の運動課題の観点から大きく分類したものです。技群とは、同じの運動課題や運動技術の観点から、そしてグループとは、運動の方向や距離、さらには技の系統性や発展性も考慮して分類したものです。

マット運動の技は、大きく回転系と技系に分けられ、学校体育では回転系では接転技群と転転技群、巧技系では巧技系から技群が取り上げられます。ここでは、技群ごとの指導体系を示しますが、関連する他の技群や運動遊びの内容も含めて、指針の流れを示します。

### (1) 接転技群

接転技は「背中をマットに接して回転する」ことで、回転方向によって分けられます。授業では、前転グループと後転グループが主として取り上げられますが、丸太板かりの発展として、側方に転がる見転への発展も考えられます。



注) ■ 教科書に載っている技(教科書に載っていない技)で習得されている技  
 ■ 教科書に載っている技(教科書に載っていない技)で習得されている技  
 ■ 教科書に載っている技(教科書に載っていない技)で習得されている技

## (2) ほん転技群

ほん転技は手や足の支えで回転する技で、技名と同じように回転方向によって分けられます。後方の側立回転は、学習指導要領に提示されていないので省略しました。前方側立回転や前方側立回転は、手のジャンプを入れた技が、ロングートや前方側立回転跳びです。また、手と足以外に首や前腕で支持するのがはね起き技です。

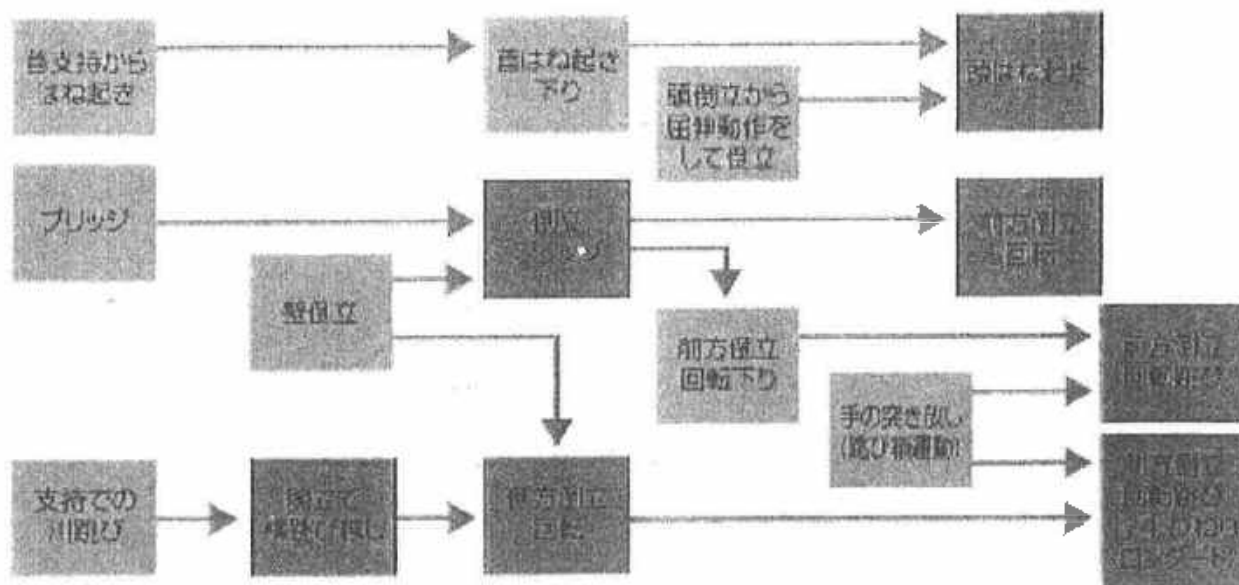


図1 側倒立は学習指導要領に提示されている運動  
 図2 側倒立は学習指導要領に提示されている運動  
 図3 側倒立は学習指導要領に提示されていない運動 (ほん転技直前の技能指導の要点) (表3参照)

## (3) 平均立ち技群

平均立ち技はバランスをとりながら静止する技です。片足で立つ技と両足になってバランスをとる側立のグループに分けられます。

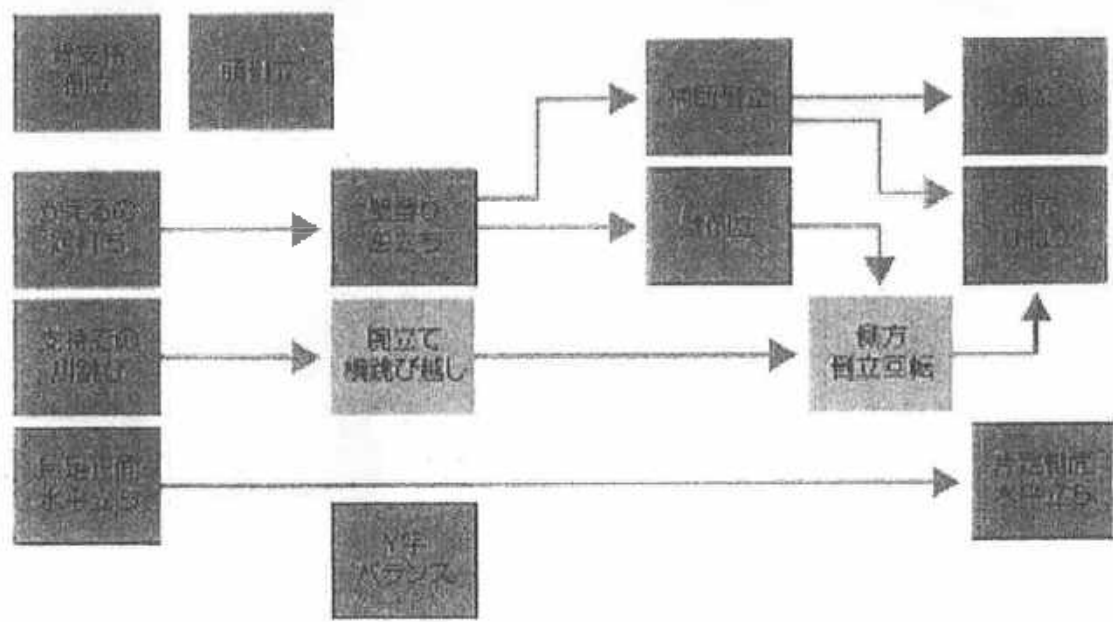


図1 側倒立は学習指導要領に提示されている運動  
 図2 側倒立は学習指導要領に提示されている運動  
 図3 側倒立は学習指導要領に提示されていない運動 (ほん転技直前の技能指導の要点) (表3参照)





# 第2学年 体育科学学習指導案

令和元年 7月10日(水) 5校時

2年1組 男子8名 女子10名 計18名

授業者 T1 白金 晴香 印

T2 加原 玲子 印

## 1. 研究主題との関わり

### (1) 研究主題

『運動に親しみ進んで体力づくりに取り組む児童の育成』

～指導と評価の一体化を通して～

### (2) 研究仮説

体育の授業において、以下の手立ての工夫を実践することにより、運動の楽しさやできる喜びを味わうことができ、運動に親しみ進んで体力づくりに取り組むようになるであろう。

- ①45分の授業時間の中で、運動量を確保しながら各領域における授業スタイルを確立する。
- ②個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫する。
- ③単元終了時に身に付けたい力を明確にし、ゴールを意識した単元計画や評価計画を立てる。そして、毎時間、子どもの自己評価と教師側の評価を照らし合わせながら次時の指導内容を組み立てる。

### (3) 研究の視点

#### ①各領域における授業スタイルの確立

- ・45分の授業時間の中で、各領域や単元に合わせ、活動時間を5分から15分程度のまとまりにし、集中力が持続するようにタイムマネジメントを工夫する。

#### ②学び合いの場の工夫

- ・個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫し、充実させることで、自分や友だち、チームの動きに気付き、運動の技能を向上することができ、達成感や成就感を味わい、「できる喜び」感じることができる。

#### ③指導と評価の一体化

- ・各単元ごとに子ども達の実態に即した評価項目を立てワークシート等で自己評価をさせる。また、教師は授業の様子から子ども達を観察し、評価する。子ども達の自己評価と教師の評価を照らし合わせることで、次の授業に活かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、子ども達へより明確な指導が可能になる。

(4) 授業スタイルについて

4 5分完結型授業「ボール運動みやびいスタイル」

学 習 過 程		時 間	活 動 内 容
①	ウォーミングアップ	5分	・ジンギスカン体操やペアラジオ体操, なわとび, 単元の運動に適したストレッチなど
②	めあての確認 学び合い①	5分	・学習のめあての提示 ・主運動のポイントの確認 ・チームのめあてを立てる →自分(個人)のめあてを立てる
③	準備(単元に応じて)	(3分)	・安全に素早く, 協力して, 本時の準備をする
④	基礎運動	5分	・本時の運動に合わせた基礎運動 ・サーキット運動や基礎感覚作りとしての類似運動を取り入れた運動など
⑤	チャレンジ運動① ※単元や児童の実態に合わせて活動の仕方を計画する	10分	・個やペア, グループ, 習熟度別など, 学習形態を工夫し, 主運動に挑戦する
⑥	学び合い②	5分	・チャレンジ運動①での活動やそれぞれの動き, できたこと, できなかったことなど, チーム等での動きを確認し話し合う
⑦	チャレンジ運動②	10分	・グループで協力して学び合ったことを実践しながら, 主運動を行う
⑧	めあての振り返り	5分	・めあてをふり返る ・チームの課題や自分の課題について考え, 次時につなげる
⑨	片付け(単元に応じて)	(3分)	・安全に素早く, 協力して, 安全に片付けをする

※ボール運動の領域では, スタイルの中にグループで協力したり教えあったりする学び合いの場を設定。

(5) 単元における手立て

- ①実態に応じたキックベースボールの展開を考え, 授業スタイルを確立する。
- ②ボールけりのけり方や, 練習の仕方など, 掲示物を充実し, やってみたいという意欲を高める。
- ③本時のめあてを意識させながら運動に取り組み, 自己評価を点数化したり, ふり返りなどを書かせたりする。
- ④友達の動きのよさを見つけることによって, 友達に伝えたり, その動きを教え合ったり, 真似したりすることで技能の質を高める。

## 2. 領域・単元名について

### (1) 領域・単元について

領域 「E ゲーム ア ボールゲーム」

単元名 「ボールけり キックベースボール ～ボールとどっちが早いかな?～」

### (2) 単元の日標

①キックベースボールの基本的なルールがわかり、ボールを蹴ったり、止めたりすることができる。

【E（1）ア知識及び技能】

②自分たちに合ったルールや練習のしかたを選び、友達のよい動きを見つけ伝えることができる。

【E（2）思考力、判断力、表現力等】

③運動に進んで取り組み、規則を守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができる。

【E（3）学びに向かう力、人間性等】

### (3) 単元について

#### ①学習指導要領の記述

新学習指導要領解説体育編「E ゲーム」第1学年・第2学年の目標

ア. 知識及び技能

（1）次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。

ア ボールゲームでは、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること。

イ. 思考力、判断力、表現力等

（2）簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること。

ウ. 学びに向かう力、人間性等

（3）運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

## ②運動の特性

### ア. 一般的特性

キックベースボールのおもしろさは、止まっているボールを蹴ることでボール操作が易しく、どの子も思い切りボールを蹴り当てる爽快感を感じ、より多く出塁する楽しさを味わうことができるところにある。また、2つのチームが攻撃と守備を交代し合い、ボールを足でけて、塁をとったりとられないようにして得点を競い合う集団ゲームである。チームが勝ったときはもちろん、負けても自分が塁に出たり、好プレーをしたときなどに楽しさを感じる。

### イ. 児童からみた特性

ベースボール型ゲームのおもしろさは、「ボールと打者（ボールをける攻撃側の人）のどちらが早く塁をとれるか」である。打者は、ボールよりも早く塁についてセーフになることができるか、守りは、ボールを受けたり塁に投げたりして、打者や走者をアウトにすることができるかどうかの攻防がおもしろい。

## ③教材観

ボールけり遊びは1年生で経験しているが、ベースボール型ゲームは初めての学習である。初めて出会うベースボール型のルールやゲームの行い方を理解しながら、ゲームを進めるために必要な軸足を踏み込んでボールを蹴る技能やボールを正面で捕球し、足を一步踏み出して投げる技能を高める。そして、よい動きを見合い、動きのコツを見つけたり、全員が楽しめるルールやコート工夫したりしながら得点を競い合う学習である。

## 3. 児童の実態

### 児童アンケート結果

(1) あなたは体を動かして遊ぶことが好きですか。

	好き	どちらかという好き	どちらかというきらい	きらい
男子	7	0	1	0
女子	6	3	0	0
クラス	13	3	1	0

(2) あなたの好きな遊びやスポーツを教えてください。

	男子	女子	クラス
おにごっこ	2	3	5
ドッジボール	2	3	5
サッカー	6	1	7
キャッチボール	0	1	1



かくれんぼ	1	1	2
野球	1	0	1
バレー	0	2	2
鉄棒	0	3	3
縄跳び	0	1	1

(3) あなたは休み時間(2校時)や昼休み時間に何をして過ごしていますか。

	男子	女子	クラス
おにごっこ	0	4	4
サッカー	6	0	6
バレー	0	1	1
ボールけり	0	1	1
鉄棒	0	1	1
ごっこ遊び	2	3	5
ピアノ	0	1	1
折り紙	2	0	2
レジスター	0	2	2

(4) あなたは体育の学習が好きですか。

	好き	どちらかというとき好き	どちらかというとき嫌い	嫌い
男子	7	0	0	1
女子	7	2	1	0
クラス	14	2	1	1

(5) 「どちらかというとき嫌い」「嫌い」と答えた人に聞きます。その理由は何ですか？

	男子	女子	クラス
競争することが嫌いだから	0	1	1
運動が苦手だから	1	0	1

(6) 体育の学習が楽しいと感じるのは、どんなときですか。

	男子	女子	クラス
運動が上手になったとき	7	6	13
できなかったことができるようになったとき	5	7	12
その運動をいっしょけんめいやったとき	2	5	7
みんなで協力できたとき	3	6	9
自分や友達にけがや事故がなく安全にできたとき	3	7	10

(7) 体育の学習が楽しくないと感じるのは、どんなときですか。

	男子	女子	クラス
なかなか運動が上手にならない。	5	6	11
何回がんばってもできないとき	2	5	7
その運動が好きじゃないとき	1	3	4
みんなで協力できないとき	2	3	5
自分や友達がかげや事故にあい、安全にできなかったとき	1	6	7

(8) ボールをつかった遊びは好きですか。

	はい	いいえ
男子	8	0
女子	8	2
クラス	16	2

(9) キックベースボールを知っていますか。

	はい	いいえ
男子	8	0
女子	8	2
クラス	16	2

(10) ボールを使った遊びで楽しい時はどんな時ですか。

	男子	女子	クラス
ボールをとれたとき	4	3	7
ボールを思い切り投げたとき	2	0	2
ボールを思い切り蹴れたとき	4	4	8
友達と仲良くできたとき	2	6	8
先生にほめられたとき	2	6	8
その他	みんなと一緒にできるとき 1		

(11) ボールを使った遊びで楽しくないときはどんなときですか。

	男子	女子	クラス
ボールが当たって痛かったとき	3	4	7
ボールが上手に投げられなかったとき	2	1	3
ボールを上手に蹴れなかったとき	3	4	7
友達と仲良くできなかったとき	2	6	8
友達に文句を言われたとき	3	6	9
その他	なし		

## 【考察】

本学級の児童は、男子8名、女子10名の学級である。1年生の頃から部活に入っている児童や体を動かすことが好きな児童の多い学級である。アンケート結果より、ボールを使った遊びは、ほとんどの児童が好きと回答しているが、運動部に所属し運動が得意な児童とそうでない児童とでは、運動の経験に差があり、男女差や個人差が大きく、ルールの理解や興味の面でも差が見られる。

「ボールを使った遊びで楽しくないときはどんなときですか」の回答より、「友達と仲良くできなかったとき」と回答した児童が8名「友達に文句を言われたとき」と回答した児童が9名と、これまでのドッジボールの試合の時なども友達の悪口を言ったり、喧嘩になってしまったりと勝敗を受け入れたり、友達と仲良く楽しんだりということに課題のある児童が多いと考える。

また、本学級には、特別支援学級（知的障害）から交流に来ている児童が2名、特別支援学級（情緒障害）から交流に来ている児童が1名いる。その他にも、通級指導を受けている児童が2名おり、これらの児童が安全に楽しく進んで学習に参加できるように、特別支援学級担任がT2として支援に入ることが必要であると考えられる。

### 4. 指導にあたって

児童は、ボールが好きで楽しくとりくむ子が多いが、ボール運動の経験に差があり、中には、ボール遊びの際にボールに触れずに過ごしてしまう子もいる。また、「ボールを使った遊びで楽しくないときはどんなときですか。」の回答で「ボールが当たって痛かったとき」が7名、ボールを上手に蹴れなかったとき」が7名とあり、このことから遊びを通してボールを蹴るという運動を十分に体験させる必要があると考える。また、慣れるまではできるだけ柔らかい軽量のボールを使用したり、空気を抜いたりして使うなど、恐怖心を和らげる工夫し、配慮していく。

ボールけり遊びは1年生で経験しているが、ベースボール型ゲームは初めての学習である。そこで本単元では、児童がボールに慣れたり、簡単なルールで楽しく遊んだりできる時間を多くもてるようにする。また、ゲームを通してボールを力いっぱい蹴ったり、蹴ったあと塁へ向かって走るなど、キックベースボールのゲームと同じコートを使って点取りゲームを行い、動きやルールに慣れていけるようにしたい。ルールは、学級の実態に合わせた易しいルールを教師が決め、追加や変更の要望がある場合は、みんなの合意で決めるようにしていく。また、活動を通して友達のよい動きを見つけ、友達に伝えたり、その動きを真似したりして、互いに認め合い、かかわり合って運動させたい。学び合い（話し合いの場）では、ルールの確認や勝敗を受け入れる心構えを話したりすることで友達と協力し仲よくゲームができるようにしていく。

5. 単元構造図

単元目標	知・技	キックベースボールの基本的なルールがわかり、ボールを蹴ったり、止めたりすることができる。
	思・判・表	自分たち合ったルールや練習のしかたを選び、友達の良い動きを見つけて伝えることができる。
	学・人	運動に進んで取り組み、規則を守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気がつけたりすることができる。

	1	2	3	4	5	6	留意事項	
学習の流れ	10	オリエンテーション 学習の進め方の確認 ・安全のきまりの確認	あいさつ・準備運動・前時のふり返り・めあての確認				○チャレンジタイムでは、ボール遊びの経験が少ない児童も楽しくボール遊びに取り組めるよう簡単な遊びや、ゲームに生かせるような遊びを用意する。 ○「チャレンジタイム」では、前時の反省に基づいた修正箇所やさらによいくしたところなど、その日のゲームに結びつけて、目的意識をもって行うようにする。 ○最初のルールは教師が決める。追加や変更の要望がある場合は、みんなの合意で決めるようにする。	
	20	約束やルールの決め方 ・コートを作り方 ・フライングベースボールゲームを遊ぶ。	基礎運動【キック&キャッチ・パートナーキャッチ等】					
	30		【やってみる】 チャレンジゲームでいろいろなゲームをしよう。	【ひろげる】 ルールを工夫してキックベースボールをしよう。				
	40 45		◎点取りゲーム ○レベル1「キック&ランゲーム」 ・投手なし・守りなし ○レベル2「キックラン&キャッチ」 ・投手なし・守りあり ○レベル3「キックラン&キャッチ」 ・投手なし・走者判断あり・守りあり ◎「ならびっこキックベースボール」					
評価	知・技						観察・学習カード	
	思・判・表						観察・学習カード	
	学・人						観察・学習カード	

6. 評価について

(1) 「E ゲーム ボールゲーム」の評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
キックベースボールの楽しさに触れ、ゲームの基本的なルールがわかり、ボールを蹴ったり、止めたりすることによって、易しいゲームができています。	自分たちに合ったルールや練習のしかたを選び、友達のよい動きを見つけ伝えている。	運動に進んで取り組み、規則を守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりしている。

(2) 学習における具体の評価規準と評価計画

観点	単元の評価規準	学習活動における具体の評価規準		評価方法	2時	3時	4時	5時	6時
		A基準	B基準						
知識及び技能	① ボールの蹴り方がわかっている。	ねらったところにボールを蹴ることができている。	ボールを蹴ることができている。	努力を要する子への手立て 掲示物で行い方がわかるように促す。足の位置を確認するマットを用意する。◎マット	○				○
	② ボールを捕ったり、止めたりすることができている。	ボールをキャッチすることができている。	ボールを止めることができる。		○				○
	③ ボールを蹴った後、全力で走ることができている。	全力で走り、得点につなげることができている。	全力で走ることができている。	走り出すタイミングを音でしらせる。 ◎タンバリン	○				○
				学習カード	○	○	○	○	○
				学習カード	○	○	○	○	○

思考力・判断力・表現力等	① 自分の力に合ったルールや練習のしかたを選んでいる。	自分に合ったルールや練習を進んでいる。	自分に合ったルールや練習を選んでいる。	ルールや練習の仕方を選択させる。	行動観察	○	○	○	
		② 友達によさを見つけて、友達に伝えることができる。	友達によさを進んで見つけ、友達に伝えられる。	友達の発表を聞き、友達によさに気づいている。	友達のよさを絵図で掲示して、伝える。	行動観察	○	○	○
		③ どうしたら勝てるかチームで作戦を考えることができる。	自分の考えを友達に伝えることができる。	作戦を考えることができる。	◎作戦の例示	行動観察	○	○	○
	① ルールをまもって、仲良く安全に学習することができる。	ルールをまもって、仲良く安全に学習している。	ルールを守って安全に学習している。	ルールを易しくして理解しやすいように視覚化する。	行動観察	○	○	○	○
		② 勝敗を受け入れることができる。	勝敗を素直に受け入れることができる。	勝敗を受け入れること	行動観察	○	○	○	○
		③ 友達と楽しくゲームをすることができる。	友達に声かけをしながら、笑顔でゲームを楽しんでいる。	友達と協力してゲームをしている。	勝敗が大切であることを話す。	行動観察	○	○	○
	学びに向かう人間性								

7. 本時の指導「キックベースボール」(4/6)

(1) 本時の目標

ルールを守り、勝敗を受け入れ、安全に楽しくゲームをすることができる。

【E(3) 学びに向かう力、人間性等】

(2) 授業仮説


①合い言葉を確認しながら、仲間と協力することで、素直に勝敗を受け入れることができるだろう。

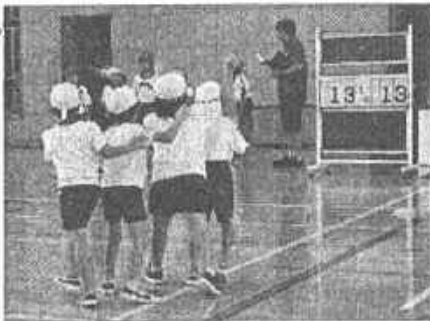
②掲示物等を活用してルールを守ることで、楽しく安全にゲームをすることができるだろう。

(3) 準備するもの

・ボール ・ホームベース ・カラーコーン ・CD ラジカゼ ・タイマー ・得点板 ・掲示物

(4) 本時の展開

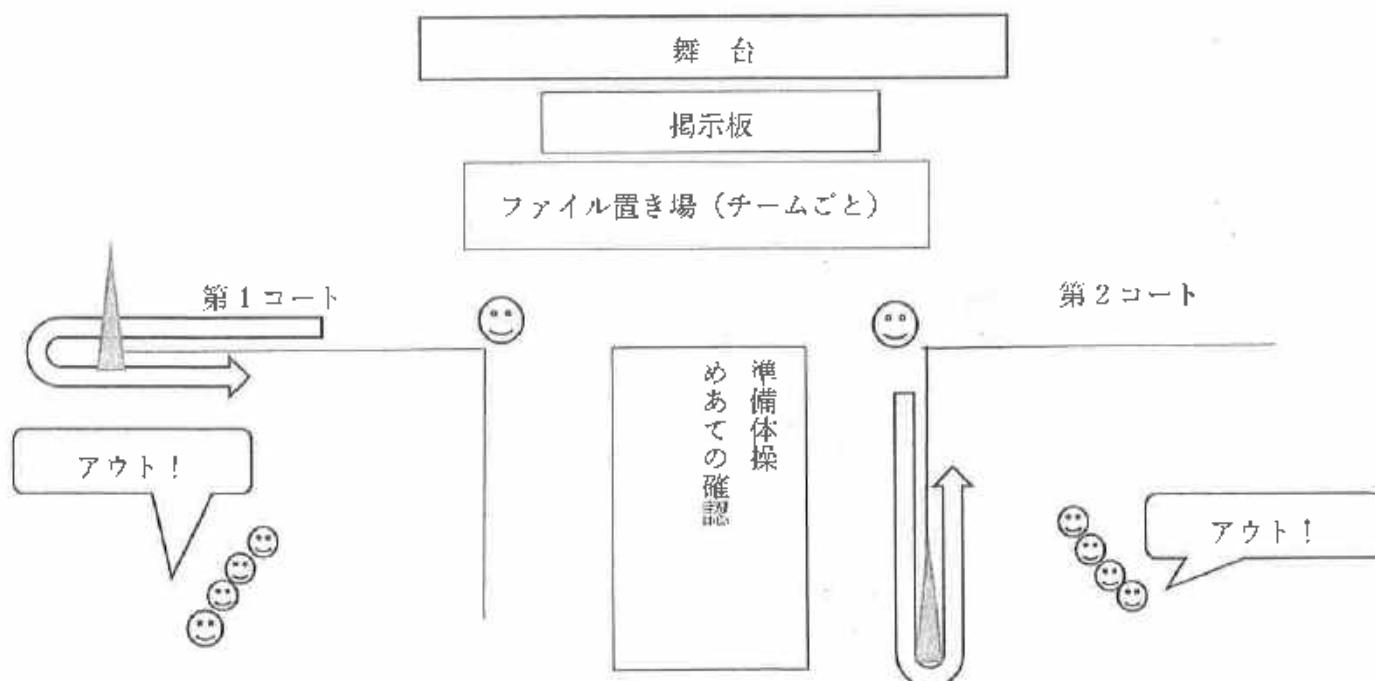
学習過程		学習内容・学習活動	○個に応じた支援と留意点 ◇【評価の観点】OT1 ●T2
導入 (10分)	① ウォーミングアップ (5分)	準備体操 ・ジンギスカン体操 ・ストレッチ(ボールのけり方)	○音楽に乗りながら正しく体を動かせるよう、確認しながら運動させる。
	② めあての確認 (5分)	本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ルールやマナーをまもり、たのしくキックベースボールをしよう。</div> 友達のよさを再確認する。 個人のみあてを発表する。	○めあてを確認し、練習の仕方を確認する。 ○掲示板を利用して再確認する。 ○個人のみあてを前もって考えさせておく。 ●集中して話を聞けない児童に声をかける。
展開 (30分)	③ 基礎運動 (5分)	ボール慣れの簡単な練習をする。 ・キック&キャッチ	●上手くできない子への支援を行う。
	④ チャレンジ運動1 (10分)	点とりゲームをする。 	○チームごとに分かれ、各コートでゲームをさせる。 ●ルールを理解していない児童を支援する。  ※飲水タイム

	⑤学び合い (5分)	話し合いをする。 ・「キックベースボール」のルールを確認する。 ・勝敗を受け入れることへの心構えを話す。	○合い言葉を確認しながら、心構えができるようにする。 ●集中して聞けない児童に声かけする。
	⑥チャレンジ 運動2 (10分)	ならべっこキックベースボールをする。 	○チームごとに分かれ、各コートでさせる。 ◇ルールを守り、協力して楽しくゲームができているか。 ○各コートに教師がつき、ジャッジする。 ●ルールを理解していない児童を支援する。
まとめ (5分)	⑥振り返り (5分)	本時のめあてをふり返る。 ・個人での振り返り ・振り返りの発表	○ワークシートを使って、できたこと、よかったことを記入させる。 ●書けない児童の支援を行う。 ◇勝敗を素直に受け入れているか。

(5) 評価

ルールを守り、勝敗を受け入れ、安全に楽しくゲームをすることができたか。

(6) 場の設定





## 第3回 研究授業 反省

授業者 白金 晴香

① 単元名「ボールけり キックベースボール ～ボールとどっちが早いかな?～」

② 本時の目標

・ルールを守り、勝敗を受け入れ、安全に楽しくゲームをすることができる。

【E(3) 学びに向かう力、人間性等】

③ 授業仮説

・合い言葉を確認しながら、仲間と協力することで、素直に勝敗を受け入れることができるだろう。

・掲示物等を活用してルールを守ることで、楽しく安全にゲームをすることができるだろう。

④ 成果

児童の意欲

○規律・返事がよく、どの子も一生懸命学習に取り組んでいた。

○子どもたちが運動に向かっていた。

○子どもがチームで課題解決に向けて頑張っていた。

教材・掲示物

○特別支援学級児童もルールを理解できるように掲示物を多く用いた。



せめの場合、  
ボールをけた後どこへ  
向かって走るか、  
まもりの場合は、  
ボールをキャッチした後  
の動きをペープサートで  
確認。

○ボールを蹴る位置をラインで確認    ○じく足の位置を確認

### めあての明確化

- 全体のめあてをもとに、一人一人が自分のめあてをもち、学習に参加している。
- ワークシートの個人のめあては、事前に教室で記入。

### 運動量の確保

- みやびいスタイルが基本だが、実態に合わせた流れにアレンジ。
  - ベースボール型では、運動量が少なくなる。
- 改善策→コーンの数や距離で運動量をさらに確保できる。

### 基礎運動

- 基礎運動とチャレンジIが合っていないので、合うようにしたい。
- リズムキック→1・2・3ではなく、1・2で蹴る。1で踏み込みと足をあげる。2で蹴る。

### セルフジャッジについて

- セルフジャッジにできるようにみんながジャッジする機会を与えて、ルールを守れるようになる。
  - ならびっこができたならアウトが曖昧である。
- 改善策→フラフープなどを置き、その中に入ったならアウト!自分たちでジャッジをして受け入れる
- アウトが並んでいないこともある
- 改善策→ホームインと同時に音を鳴らす工夫も必要

### 勝敗受け入れへの手立て

- 心のめあて「勝ったらチームみんなで喜びます。負けても相手には拍手を送ります。つぎは「勝つぞ」と気持ちをきりかえます。」をたて、プレーすることを意識した。
- 日本サッカー協会が発行するハンドブック「大切に思うこと」の活用  
<http://www.jfa.or.jp/respect/>
- 毎時間、合い言葉「フェアプレー・フレンドシップ・ファイト」の確認

### 声かけ・気づき

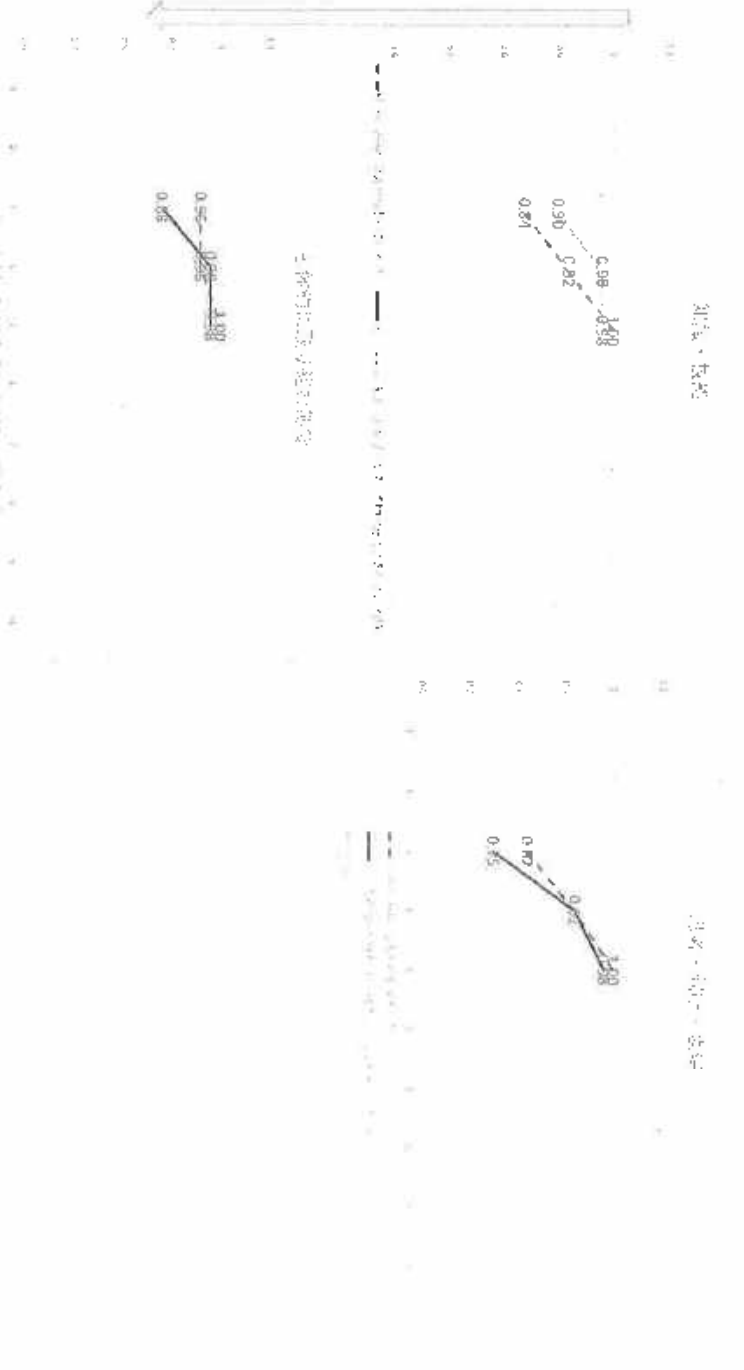
- ほめる・認め合う・友達と一緒に頑張るなど、みんなで支え合う雰囲気があった。
- 心の成長がみられた。
- ふわふわ言葉を意識して使っていた。(チームで使いたいふわふわ言葉を考え、掲示することで意識して使うように工夫した。)

### 評価・見取り

- 自己評価のデータ化、ふり返り日誌をつけることで、次時の授業づくりへ活かすことができた。
- 授業内での評価には限界があるので、iPadを活用し撮影した動画は、評価をする材料ともなる。

項目	平成25年度国土交通省 国土利用政策課 国土利用政策課長官舎										延床面積	延床面積率	
	1階	2階	3階	4階	5階	6階	7階	8階	9階	10階			
① 1階の面積が何㎡かという。	084	1192	100									276	
②												000	562
③ 1階と2階の面積を合計して延床面積を求めよ。	084	086	088									266	
④ 1階の面積が何㎡かという。	082	082	103									274	
⑤ 1階の面積が何㎡かという。	079	022	099									266	519
⑥												000	
⑦ 1階の面積が何㎡かという。	096	086	100									266	
⑧ 1階の面積が何㎡かという。	089	098	088									264	518
⑨												000	
全日の合計	402	313	348	344	340	000	000	000	000	000	000	1677	837

2010年10月15日



第1時 7月2日(火) 2時間目

オリエンテーションにて、キックベースボールがどのような遊びかを確認した。ベースボール型の試合の流れを知るために、アウトの方法を話し合い、ルールを確認しながらコートを利用してチームごとにゲームのシミュレーションを行った。その後、ペアでボール蹴りの練習を行った。サッカークラブに所属している3名がボール蹴り方のコツをみんなの前で発表してくれた。

第2時 7月4日(木) 3時間目

ジンギスカン体操の後、ボールの蹴り方のストレッチを取り入れた。ボールを蹴る時には、ボールの真横に足を踏み込むことなど、「上手にけることができる」コツを確認し、「キック&キャッチ」でボールを蹴る練習とボールを止める、キャッチする練習を行った。チャレンジタイムでは、アウトなしの点取りゲームを行った。ボールを蹴った後、安心してか、一塁まで走ることを忘れてしまう児童がいた。また、アウトなしのゲームではあったが、キャッチを得意な児童に任せ、女子がボールに触れる機会が少ないと感じた。試合後、勝ったチームが喜んでいる様子を見て、「威張っているようで嫌だ」と気持ちの切り替えができない児童がおり、勝敗を受け入れたり、互いに認め合ったりする部分に課題があると感じた。教室では、友達のよい声かけやよい動きなどを短冊に記入し、友達に伝える活動を行い、フェアプレーやリスペクトの心を持つことを意識させた。

第3時 7月9日(火) 5時間目

前時の試合結果発表の児童の様子から互いに認め合うところで課題があったので、心のめあてを確認し、試合前の挨拶や試合結果発表後の互いのチームに拍手を送る意味などを朝の会で確認した。また、チームで声をかけ合いたいふわふわ言葉を集め、特別点の追加について話し合った。守りがボールをキャッチする際、女子がキャッチすると2点、ポジティブ発言(友達をほめ、励ます声かけ)にはボーナス2点追加することとなった。基礎運動の「キック&キャッチ」では、前半はチームでボールをつなぐリレー方式にし、距離も意図的に近距離とし、相手を思いやって蹴ることも取り入れ練習を行い、後半は距離を少し伸ばしてペアで「キック&キャッチ」を行った。ゲームでは、特別点を設けたことで多くの励ましや盛り上げる声があり、ボーナス点を獲得したことに喜び、ゲームを楽しむことができていた。

第4時 7月10日(水) 5時間目 研究授業

ポジティブ発言で追加するルールを加えたので、チームで声をかけたいふわふわ言葉を意識し、多くの子がチームの友達に声かけをしていた。どの子にもルールがわかるようにベープサート風の掲示物を用意し、攻めの時はボールを蹴った後に何をすべきか、守りの時は何をすべきかを確認した。どのチームも声をかけあってキックベースボールを楽しむことができた。セルフジャッジが難しく、教師がホームインが先かならびっこが先かをジャッジしてあげることが必要で、第1コートはT1が第2コートはT2が審判を行った。

第5時 7月11日(木) 3時間目

ならびっこでアウト!となった時に点数無しでは、ルールがわかりづらいので、らびっこでアウトは、加点することにした。ボールキャッチが苦手な女子がキャッチで2点、男子キャッチで1点とすることで、チームで女子にキャッチができるように声かけをしたりするようになった。どの児童もルールをしっかり理解するために何度もゲームをし、慣れが必要だと感じた。

第6時 7月15日(月) 1時間目

ゲームを繰り返すことで、ゲームのルールに慣れてどの子もゲームを楽しみ、盛り上がった。「ボールの下の方を蹴ると遠くに飛ぶから!」と同じチームの友達にアドバイスしながらゲームを進める子もいた。ゲームの最中は、ポジティブ発言いっぱい、「勝っても負けてもいい!」と言う勝敗にこだわらない子が増えた。どの児童も相手をリスペクトすることの大切さを感じ、また同じチームの友達を励ましたりすることで心の成長を感じることができた。

7月 日 ( )

キックベースボール 学しゅうカード ①

2年

1 ぐみ

ばん

名まえ

**めあて** ボールけりをしよう。



じぶんのめあて

どんなことをやってみたいか、がんばってみたいか書こう。

○でかこみましよう。

1	ねらったところにボールをけることができましたか。		○	△
	ボールをけたあと、思い切り走ることができましたか。		○	△
2	じぶんに合ったれんしゅうをすることができましたか。		○	△
	ともだちのよさを見つけることができましたか。		○	△
3	ルールをまもって、なかよくあんにんに学しゅうすることができましたか。		○	△
	かっても、まけても、たのしくうんどうできましたか。		○	△

ふりかえり

- 今日のふりかえりを書きましょう。
- つぎのゲームで、やってみたいことは どのようなかな。


7月 日 ( )

キックベースボール 学しゅうカード ②

2年

1 ぐみ

ばん

名まえ

**めあて** ねらったところへボールをけるくふうをしよう。



じぶんのめあて

どんなことをやってみたいか、がんばってみたいか書こう。

○でかこみましょう。

1	ねらったところにボールをけることができましたか。		○	△
	ボールをけたあと、思い切り走ることができましたか。		○	△
2	じぶんに合ったれんしゅうをすることができましたか。		○	△
	ともだちのよさを見つけることができましたか。		○	△
3	ルールをまもって、なかよくあんぜんに学しゅうすることができましたか。		○	△
	かっても、まけても、たのしくうんどうできましたか。		○	△

ふりかえり

- 今日のふりかえりを書きましょう。
- つぎのゲームで、やってみたいことは どんなことかな。

7月 日 ( )

キックベースボール 学しゅうカード ③

2年

1 ぐみ

ばん

名まえ

**めあて** ルールやマナーをまもり、たのしく

キックベースボールをしよう。



じぶんのめあて

どんなことをやってみたいか、がんばってみたいか書こう。

○でかこみましょう。

1	ねらったところにボールをけることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ボールをけたあと、思い切り走ることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	じぶんに合ったれんしゅうをすることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ともだちのよさを見つけることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	ルールをまもって、なかよくあんにんに学しゅうすることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	かっても、まけても、たのしくうんどうできましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ふりかえり

- 今日のふりかえりを書きましょう。
- つぎのゲームで、やってみたいことは どのようなことかな。

7月 日 ( )

キックベースボール 学しゅうカード ④

2年 1 ぐみ

ばん

名まえ

**めあて** チームできょうかして

キックベースボールをしよう。



じぶんのめあて

どんなことをやってみたいか、がんばってみたいか書こう。

○でかこみましょう。

1	ねらったところにボールをけることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ボールをけたあと、思い切り走ることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	じぶんに合ったれんしゅうをすることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ともだちのよさを見つけることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	ルールをまもって、なかよくあんにんに学しゅうすることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	かっても、まけても、たのしくうんどうできましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ふりかえり

- 今日のふりかえりを書きましょう。
- つぎのゲームで、やってみたいことは どのようなことかな。



7月 日 ( )

キックベースボール 学しゅうカード ⑤

2年

1 小

ばん

名まえ

**めあて** キックベースボールを思いっきり楽しもう。



じぶんのめあて

どんなことをやってみたいか、がんばってみたいか書こう。

○でかこみましょう。

1	ねらったところにボールをけることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ボールをけたあと、思い切り走ることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	じぶんに合ったれんしゅうをすることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ともだちのよさを見つけることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	ルールをまもって、なかよくあんぜんに学しゅうすることができましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	かっても、まけても、たのしくうんどうできましたか。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ふりかえり

- 今日のふりかえりを書きましょう。
- つぎのゲームで、やってみたいことは どのようなことかな。







# 第3学年 体育科学習指導案

令和元年 10月16日(水) 5校時

3年1組 男子6名 女子15名 計21名

授業者 根路銘 結奈 印

特別支援 前本 香 印

## 1. 研究主題との関わり

### (1) 研究主題

『運動に親しみ進んで体力づくりに取り組む児童の育成』

～指導と評価の一体化を通して～

### (2) 研究仮説

体育の授業において、以下の手立ての工夫を実践することにより、運動の楽しさやできる喜びを味わうことができ、運動に親しみ進んで体力づくりに取り組むようになるであろう。

- ①45分の授業時間の中で、運動量を確保しながら各領域における授業スタイルを確立する。
- ②個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫する。
- ③単元終了時に身に付けたい力を明確にし、ゴールを意識した単元計画や評価計画を立てる。そして、毎時間、子どもの自己評価と教師側の評価を照らし合わせながら次時の指導内容を組み立てる。

### (3) 研究の視点

#### ①各領域における授業スタイルの確立

- ・45分の授業時間の中で、各領域や単元に合わせ、活動時間を5分から15分程度のまとまりにし、集中力が持続するようにタイムマネジメントを工夫する。

#### ②学び合いの場の工夫

- ・個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫し、充実させることで、自分や友だち、チームの動きに気付き、運動の技能を向上することができ、達成感や成就感を味わい、「できる喜び」感じることができる。

#### ③指導と評価の一体化

- ・各単元ごとに子ども達の実態に即した評価項目を立てワークシート等で自己評価をさせる。また、教師は授業の様子から子ども達を観察し、評価する。子ども達の自己評価と教師の評価を照らし合わせることで、次の授業に活かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、子ども達へより明確な指導が可能になる。

(4) 授業スタイルについて

45分完結型授業「みやびいスタイル」

学 習 過 程		時 間	活 動 内 容
①	ウォーミングアップ	5分	・ジンギスカン体操やペアラジオ体操、なわとび、単元の運動に適したストレッチなど
②	めあての確認 学び合い①	5分	・学習のめあての提示 ・主運動のポイントの確認 ・チームのめあてを立てる →自分（個人）のめあてを立てる
③	準備（単元に応じて）	（3分）	・安全に素早く、協力して、本時の準備をする
④	基礎運動	5分	・本時の運動に合わせた基礎運動 ・サーキット運動や基礎感覚作りとしての類似運動を取り入れた運動など
⑤	チャレンジ運動① ※単元や児童の実態に合わせて活動の仕方を計画する	10分	・個やペア、グループ、習熟度別など、学習形態を工夫し、主運動に挑戦する
⑥	学び合い②	5分	・チャレンジ運動①での活動やそれぞれの動き、できたこと、できなかったことなど、チーム等での動きを確認し話し合う
⑦	チャレンジ運動②	10分	・グループで協力して学び合ったことを実践しながら、主運動を行う
⑧	めあての振り返り	5分	・めあてをふり返る ・チームの課題や自分の課題について考え、次時につなげる
⑨	片付け（単元に応じて）	（3分）	・安全に素早く、協力して、安全に片付けをする

(5) 単元における手立て

- ①実態に応じた小型ハードルの展開を考え、授業スタイルを確立する。
- ②リズム良く走り越すポイントや、練習の仕方など、掲示物を用いて視覚的に学習の記録を残し、意欲の向上を図る。
- ③本時のめあてを意識させながら運動に取り組み、自己評価を点数化したり、振り返りなどを書かせたりする。
- ④友達の動きのよさを見つけることによって、友達に伝えたり、その動きを教え合ったり、真似したりすることで技能の質を高める。

## 2. 領域・単元名について

### (1) 領域・単元について

領域 「C 走・跳の運動 イ 小型ハードル走」

単元名「小型ハードル走 リズムを感じて走りこそう」

### (2) 単元の目標

①小型ハードルのコースを、3歩や5歩のリズムで調子よく走り越すことができる。

【C（1）ア知識及び技能】

②調子よく走れるコースにするためのハードルの置く位置や置き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。

【C（2）思考力、判断力、表現力等】

③運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができる。ハードルが安全に置かれているか確かめたりすることができる。

【C（3）学びに向かう力、人間性等】

### (3) 単元について

#### ①学習指導要領の記述

新学習指導要領解説体育編「C 走・跳の運動」第3学年・第4学年の目標

ア. 知識及び技能

（1）次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身につけること。

イ 小型ハードル走では、小型ハードルを調子よく走り越えること。

イ. 思考力、判断力、表現力等

（2）自己の能力に適した課題を見つけ、動きを身につけるための活動や競争の仕方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。

ウ. 学びに向かう力、人間力等

（3）運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすること。

#### ②運動の特性

ア. 一般的特性

ハードル走は、一定の距離に置いた数台のハードルを飛び越して走り、相手を競争したり、記録に挑戦したりすることが楽しい運動である。短距離走が「より速く走るこ

と」を求めるように、競技的には「より速くハードルを跳び越して走ること」を目指す。ただし、中学年では、速さを重点にするのではなく、「調子よく走り越える」ことを意識していく。そのことより、よりスムーズなハードリングにつながっていく。

#### イ. 児童からみた特性

一定間隔に置かれたハードルを、スピードを落とすことなく踏み切って跳び、インターバルを3歩や5歩でリズムカルに走り超すことができるかどうかがおもしろい運動である。自分に合ったインターバルを見つけ、よりスムーズな跳び越し方を身につければ、さらにおもしろさが増す運動である。

### ③教材観

低学年で、段ボールやミニハードルなどを跳び越してのリレーを経験済みであるが、3歩や5歩といった一定のリズムでインターバルをリズムカルに走ることは初めてである。教材・教具で場の工夫を行い、自分に適したインターバルのコースを選ばせたり、リズムカルに走るための走り方を工夫させたりできるようにする。そうすることで、リズムを感じたり、走る面白さに気づいたりしてハードル走の楽しさを感じられるようにしたい。

## 3. 児童の実態

### 児童アンケート結果

(1) あなたは運動が好きですか。

	好き	好きではない
クラス	18名	3名
理由	好きな理由	好きではない理由
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動くのが好きだから</li> <li>・走るのが好きだから</li> <li>・楽しいことがいろいろあるから</li> <li>・いろいろな競技があるから</li> <li>・陸上に出たいから</li> <li>・体が丈夫になるから</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・つかれるから</li> <li>・体を動かすのが嫌だから</li> </ul>

(2) あなたは体育の学習が好きですか。

	好き
クラス	21名
理由	好きな理由
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しいから</li> <li>・いろいろなことを学ぶから</li> <li>・できることがふえるから</li> <li>・仲が深まるから</li> <li>・みんなと協力するから</li> <li>・運動するのが好きだから</li> <li>・ドッジボールをするから</li> </ul>



(3) 体育の授業では、いつもめあてをもって授業に取り組んでいますか。

	はい	いいえ
クラス	16名	5名
理由	理由	理由
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・めあてに向かっていつもがんばっているから</li> <li>・めあてができたら達成感があるから</li> <li>・めあてがあるとやりやすい</li> <li>・めあてがないと意味がないから</li> <li>・めあてがあるとうまくなるから</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・わすれてしまう</li> <li>・夢中になりすぎて意識できない</li> </ul>

(4) 体育の授業で学び合い（教え合い）は必要だと思いますか。

	必要
クラス	21名
理由	必要な理由
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・分からないことが分かるようになるから</li> <li>・学ばないと成長しないから</li> <li>・その方が楽しいから</li> <li>・間違っことを身につけてしまうから</li> <li>・できない人がいたら楽しくないから</li> <li>・学び合いがないと自分も他の人も困るから</li> <li>・分からない人がいるとき、助け合いが大切だから</li> <li>・この人みたいにできるようになりたいと思うことがあるから</li> </ul>

(5) めあてを意識して振り返りを書いていきますか。

	はい	いいえ
クラス	16名	4名
理由	理由	理由
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・めあてが達成できて次のめあてができるから</li> <li>・めあてを意識したとき、振り返りができたから</li> <li>・めあてと違うことを書いたら意味が無い</li> <li>・振り返りが一番大切だから</li> <li>・自分が学んだことを伝えたいから</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の思ったことを書いている</li> <li>・何て書いたら良いか分からない</li> <li>・めあてを意識できずに最後は忘れてしまうから。</li> </ul>

(6) 陸上運動は好きですか。

	好き	好きではない
クラス	12名	9名
理由	好きな理由	好きではない理由
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・走るとすっきりするから</li> <li>・やるのもみるのも面白いから</li> <li>・いろいろな道具でやるのが楽しいから</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・足が遅いから</li> <li>・走るのが好きじゃないから</li> <li>・疲れるから</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>・走るのが好きだから</li> <li>・ボール投げが好きだから</li> </ul>	
--	--

(7) 陸上運動でできるようになりたいことはなんですか。

<ul style="list-style-type: none"> <li>・速く走れるようになりたい</li> <li>・ハードルをスムーズに跳べるようになりたい</li> <li>・バトンパスをスムーズにできるようになりたい</li> </ul>
--

(8) 陸上運動で心配なことや、苦手だなど思うことはなんですか。

<ul style="list-style-type: none"> <li>・走ることが苦手</li> <li>・勝負に負けること</li> <li>・後半に伸びないこと</li> <li>・手足がいたくなること</li> </ul>
--

(9) どのような練習をしたら陸上運動ができるようになると思いますか。

<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎日かかさず練習する</li> <li>・努力する</li> <li>・おにごっこをする</li> <li>・チームをつくり、ステップに分けて練習する</li> <li>・いつも勝負する気持ちで走る</li> <li>・もも上げとか陸上につながる練習をする</li> <li>・めあてを持つ</li> </ul>
--

【考察】

本学級の児童は、男子5名、女15名の学級である。また、情緒学級の男子1名が共に学習している。部活に入っている児童やスポーツ系の習い事をしている児童が半数を占める。全体でも、体を動かすことが好きな児童の多い学級である。休み時間には男女混ざって鬼ごっこを楽しんだり、一輪車に挑戦したり活発な姿が見られる。

アンケート結果から、陸上運動に対して好きと答える児童とそうでない児童が半々の割合であった。好きではないと答えた理由としては、「走るのが遅いから」が最も多かった。足が遅いことから、走ることやその勝負に対して否定的な児童がおり、陸上運動の苦手意識に繋がっていると考える。よって、できるようになりたいことに最も多く上がったのが「足が速くなること」であった。陸上運動が好きと答える児童の中にも、負けることやスピードが落ちることには不安を感じており、純粋に陸上運動を楽しんでいる児童は少ないことが分かった。

体育の授業に関する内容では、全ての児童が授業を楽しいと回答した。また、「できないことができるようになる」「学び合いがないと成長しないから」「できない人がいたら楽しくないから」などと、学び合いの意義を児童全員が感じている。また、めあて、振り返りの重要性も体育の授業で実感している児童が多い。一方でなかなか意識できない児童も数名いる。

以上のことから、勝ち負けありきの運動ではなく、小型ハードルをリズムよく走りこす爽快感や、さまざまなコースを走る面白さなど、陸上運動の楽しさに触れさせることに重点を置く。さらに運動量を確保しつつも、学習の軸となるめあて、振り返りの時間、学び合いの時間を十分に確保しながら互いに技能を高め合う授業を展開していく。

#### 4. 指導にあたって

児童は、全学年時に小型ハードルを用いた体づくり運動を経験している。また、世界陸上が行われている時期やオリンピック前ということも重なり、陸上競技、ハードル走の認知度も高かった。考察もあるように、陸上競技や走ることに苦手意識を持つ児童は少ない。本単元では、「速く走ること」よりも、よりスムーズなハードリングに繋げるために、リズムよく走る心地よさや調子よく走りこす楽しさを十分味わえるようにする。

また、児童は学び合いの意義や振り返りの重要性も理解している。技能を高めるための話し合いの場や練習の場を確保し「リズム良くハードルを走りこす」という本単元のねらいに全児童が達成できるようにしていきたい。その際、小型ハードルだけでなく、3歩や5歩のリズムが体感しやすいよう、フラフープを用いて歩数を制限するコースを作ったり、オノマトペでリズムを表現したりしてハードル走に活かせるようにする。このようなコツや練習の工夫は授業で子どもたちから出た言葉を用い、より実態に即した方法を考えていきたい。

5. 単元構造図

単元目標	知・技	小型ハードルのコースを、3歩や5歩のリズムで調子よく走り越すことができる。
	思・判・表	調子よく走れるコースにするためのハードルの置く位置や置き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。
	学・人	運動に進んで取り組み、きまわりを守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができる。

	1	2	3	4	5	6	留意事項
学習の流れ	10	あいさつ・準備運動・前時のふり返り・めあての確認					<p>○同人競技になりがちがな単元であるが、班での活動を通して学び合いながら互いに技能を高めていくようにする。</p> <p>○より速くハードルを走りこすためにリズムをよく走ることが大切であるが、発進段階や実態を考慮して、速さよりもリズム良くハードルを飛び越すことに重点を置く。</p> <p>○偶数歩では、抜き足、蹴り足が交互になつてしまふので、リズムは3・5歩に指定する。また、練習やコツは教師からも提案したり、工夫をアドバイスしたりする。</p>
	20	<p>【やってみる】 いろいろなコースをつくって走りこそう。</p> <p>○ふえおに ○しっぽとりゲーム ◎サーキット① (自由コース)</p>	基礎運動【しっぽとり、おどごっこ等の走る運動】	リズム良くハードルを飛び越そう	<p>【ひろげる】 自分に合ったコースで競走しよう。</p> <p>○サーキット② (インターバルごとのコース) ◎折り返しリレー</p>		
	30						
	40 45	まとめ・ふり返り					
評価	知・技						観察・学習カード
	思・判・表						観察・学習カード
	学・人						観察・学習カード

6. 評価について

(1) 「C 走・跳の運動 イ 小型ハールドル走」の評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
小型ハールドルのコースを、3歩や5歩のリズムで調子よく走り越すことができる。	調子よく走れるコースにするためのハールドルの置く位置や置き方を工夫することにも、考えたことを友達に伝えることができる	運動に進んで取り組み、きまわりを守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

(2) 学習における具体の評価規準と評価計画

観点	単元の評価規準	学習活動における具体の評価規準			評価方法	2時	3時	4時	5時	6時
		A基準	B基準	努力を要する子への手立て						
知識及び技能	① 小型ハールドルをリズム良くこえるための置き方が分かる。	リズム良く走り越えるために自分に適したハールドルの置き方が分かる。	リズム良く走り越えるためのハールドルの置き方が分かる。	インターバル間の長さを共に調節し、3歩、5歩のリズムに合う置き方を支援する。	行動観察			○		○
	② ハールドルの間を一定のリズムで走りこえることができる。	一定のリズムで調子よくハールドルを走り越えることができる。	一定のリズムでハールドルを走り越えることができる。	フーフーフを置き、歩数とリズムを視覚的に体感的に捉えられるようにする。	行動観察	○		○	○	○
	③ 調子よくリズムにのりながら走り越すことができる。	3歩や5歩のリズムで調子よくハールドルを走りこすことができる。	3歩や5歩のリズムでハールドルを走りこすことができる。	インターバル間にフーフーフを置いたり、かけ声でリズム感の補助を行う。	行動観察			○	○	○
				学習カード						
				学習カード						

思考力・判断力・表現力等	① 調子よく走れるコースにするためにハードルの置く位置を考えたり置き方を工夫している。	進んで自分で合ったコースや練習を選んだり、ハードルの置き方を工夫している。	自分に合ったコースや練習を選んだり、ハードルの置き方を工夫している。	どのコースが適しているのか相談し合い、練習の仕方やハードルの置き方の補助をする。	行動観察 学習カード	○	○	○	
		② 友達のよさを見つけ、友達に伝えることができる。	友達のよさを進んで見つけ、友達に伝えられることができる。	友達の発表を聞き、友達のよさに気づいている。	他の児童の言葉を例にしたたり、掲示されている言葉をヒントにして、伝えたりする。	行動観察 学習カード	○	○	○
		③ どうしたらリズムを感じて調子よく走り越すことができるか仲間と学び合っている。	自分の考えを友達に伝えることができる。	工夫を考えることができる。	工夫の例示	行動観察 学習カード	○	○	○
	学びに向かう人間性	① きまわりをまもって、仲良く安全に学習することができる。	きまわりをまもって、仲良く安全に学習している。	きまわりを守って安全に学習している。	きまわりや安全面にして理解しやすいように視覚化する。	行動観察 学習カード	○	○	○
			② 勝敗を受け入れることができる。	勝敗を素直に受け入れることができる。	勝敗を受け入れている。	勝敗を受け入れることが大切であることを話す。	行動観察 学習カード	○	○
		③ 友達と楽しく競走することができる。	友達に声かけをしながら、笑顔でゲームを楽しんでいる。	友達と協力してゲームをしている。	楽しく競走できたときに寝めたり教師自身も楽しい雰囲気づくりを行う。	行動観察 学習カード	○	○	○

7. 本時の指導「小型ハードル」(4/6)

(1) 本時の目標

小型ハードルのコースを、3歩や5歩のリズムで調子よく走り越すことができる。

【C(1) ア知識及び技能】

(2) 授業仮説





①前時で児童からあがった、リズムで調子よく走るコツ全体で確認し、意識付けを行うことで自分にあつた練習でハードル走ができるだろう。






②「0、1、2、3」など走者以外の児童が声を出しながら走ることで、3歩や5歩のリズムを体感しながら調子よく走り越すことができるだろう。

(3) 準備するもの






・小型ハードル ・フラフープ ・カラーコーン ・掲示物 ・スピーカー

(4) 本時の展開

	学習過程	学習内容・学習活動	○個に応じた支援と留意点 ◇【評価の観点】C(1)
導入 (10分)	① ウォーミングアップ (5分)	準備体操 ・ジンギスカン体操 ・うでふり  	○音楽に乗りながら正しく体を動かせるよう、確認しながら運動させる。  
	② めあての確認 (5分)	本時のめあてを確認する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">                         3歩や5歩のリズムに合わせてハードルを走りこそう。                     </div> 前時で挙がったコツを確認する。 個人のめあてを発表する。 (自分に合ったコツや練習を考える)  	○めあてを確認し、練習の仕方を確認する。 ○掲示板を利用して再確認する。 ○個人のめあてや練習方法などを前時であがったコツや振り返りから考えさせる。  

<p>③ 基礎運動 (5分)</p>	<p>サーキット ・各班が設置したいろいろなコースで行う。</p> 	<p>○リズムよく飛べない児童にはかけ声や手拍子などで支援する。</p> 
<p>④ チャレンジ 運動1-① (5分)</p>	<p>3歩、5歩のリズムで走る練習をする。(班) ・班ごとに練習を行い、班のみんながリズム良く走れるように協力させる。</p> 	<p>○班ごとに分かれ、常にリズムのかけ声やアドバイス、プラスの声かけを行うようにさせる。 ○フラフープ等を用い、3歩、5歩で走る支援を行う。</p> 
<p>⑤ 学び合い (全体) (5分)</p>	<p>コツや練習の仕方を確認する ・できている人の見本を見せ、改めてコツや練習のポイントを確認する。</p>  	<p>○赤白帽子の色分けで達成状況を把握し、学び合いの時に達成できない児童ができるような話し合いをしていく。</p> 



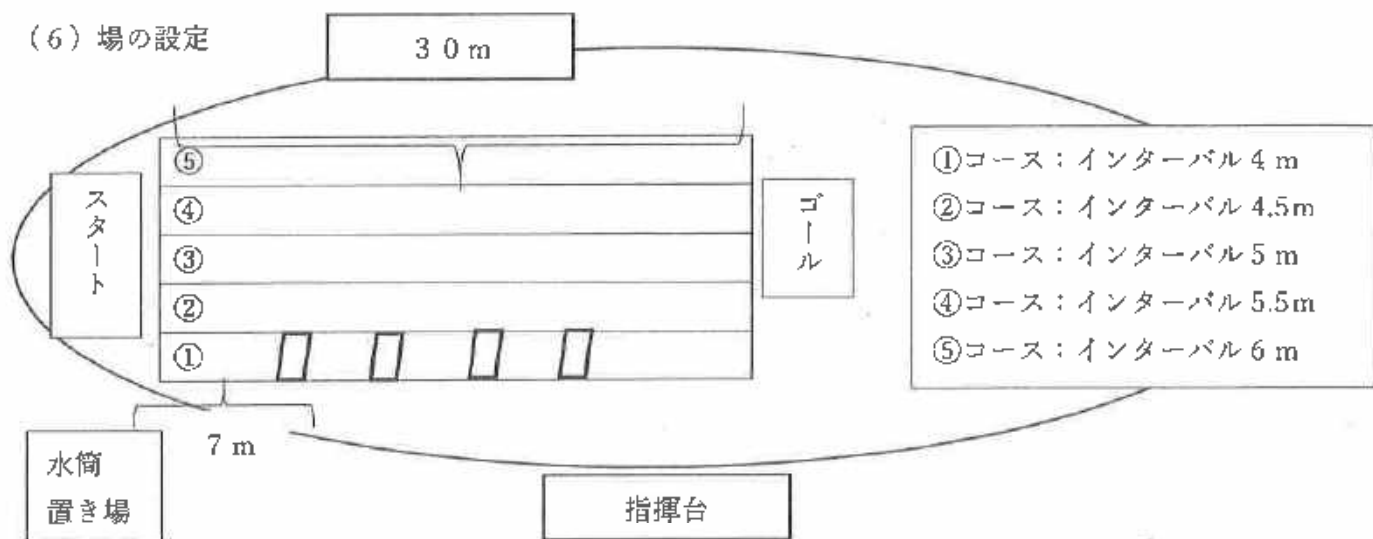
	<p>⑥チャレンジ運動1ー② (5分)</p>	<p>自分の走りやすいコースを選んでハード走を行う。(班)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・個人で自分に適したコースを選択。</li> <li>・班の仲間でお互いの様子を確認し達成できているかを見るようにする。</li> </ul> 	<p>○班で練習を行い、確かめの時間とさせる。うまくできない児童に班で協力してアドバイスしたり練習を工夫したりさせる。</p> <p>◇小型ハードルのコースを、3歩や5歩のリズムで調子よく走り越すことができる(観察)</p>
	<p>チャレンジ運動2 (10分)</p>	<p>自分の走りやすいコースを選んでハード走を行う。(個人)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・となりの人と勝負をしたりしてスピードにのったりより速く走りこす練習を行う。</li> </ul> 	<p>○個人で自分にあったインターバルや歩数が適切に選べるようにする。「より速く走るには」という事を意識させる。</p> 
<p>まとめ(5分)</p>	<p>⑥振り返り(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・個人での振り返り</li> <li>・振り返りの発表</li> </ul> <p>(おすすめのコツや練習の紹介)</p> 		<p>○ワークシートを使って、できたこと、今日の授業で分かったことを書き、次時の目標を持たせる。</p> 

(5) 評価

小型ハードルのコースを、3歩や5歩のリズムで調子よく走り越すことができたか。

【C(1) ア知識及び技能】

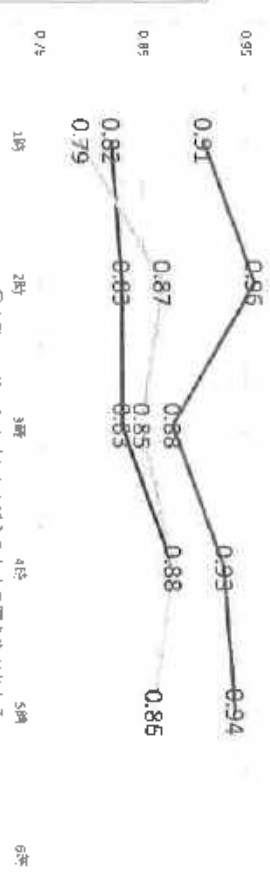
(6) 場の設定



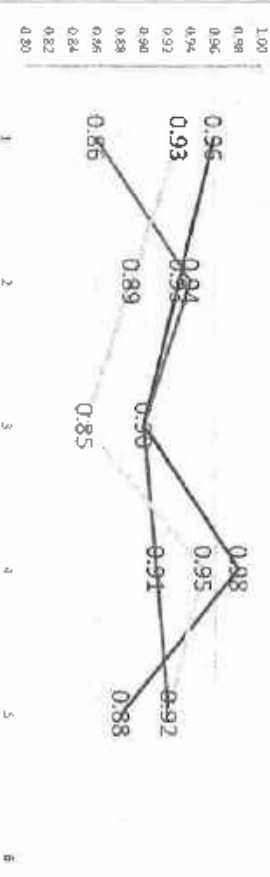
	右前						合計
	1時	2時	3時	4時	5時	6時	
①小型ハートルをリズムよく聴えるための置き方が分かる。	0.91	0.96	0.88	0.93	0.94		4.62
②ハートルの拍を一定のリズムで足りこえることができる。	0.82	0.85	0.83	0.88	0.96		4.22
③調子よくリズムにのりながら走り出すことができる。	0.79	0.87	0.85	0.88	0.96		4.25
④調子よく走れるコースにするためにハートルの置く位置を考えたリ置き方を工夫している。	0.91	0.96	0.90	0.95	0.94		4.66
⑤友達の様子を見つり、友達に伝えることができる。	0.88	0.89	0.98	0.91	0.90		4.46
⑥どうしたらリズムを感じて調子よく走り出すことができるか仲間と学び合っている。	0.80	0.90	0.85	0.90	0.88		4.08
⑦きまりを守って、仲間と安全に学習することができる。	0.86	0.94	0.90	0.91	0.92		4.53
⑧勝敗を受け入れることができている。	0.96	0.93	0.90	0.99	0.96		4.60
⑨友達と楽しく競走することができる。	0.93	0.89	0.85	0.95	0.92		4.51
今日の合計	7.86	8.07	7.84	8.29	8.10	0.00	38.98
平均							39.98

合計0.90→K50=1.90

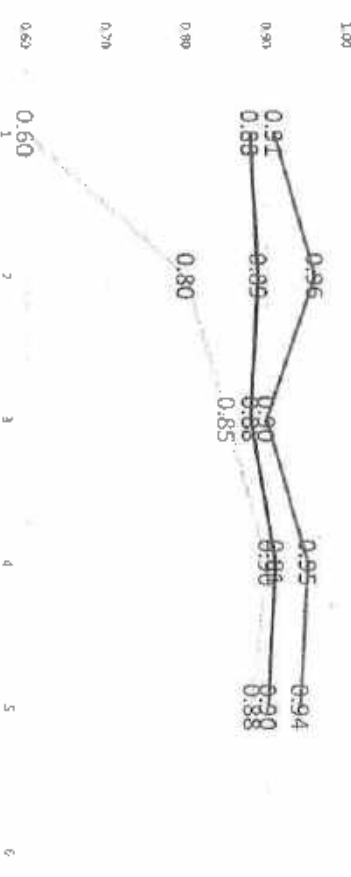
知識・技能



主体的に取り組む態度



思考・判断・表現



①小型ハートルをリズムよく聴えるための置き方が分かる。  
 ②友達の様子を見つり、友達に伝えることができる。  
 ③どうしたらリズムを感じて調子よく走り出すことができるか仲間と学び合っている。

単元に入る前に・・・

体育アンケートを事前に実施した。その結果をもとに単元構成を考えた。アンケートの結果から、ハードル走を知っている児童は半数ほどであったので、日本選手権と世界陸上のハードル決勝のレースを給食時間に見せ、競技の実際を知ってもらった。また、体育の授業が好きと全員が回答した一方で、陸上競技にネガティブな印象をもつ児童が半数に上った。朝スポや単元第1時に入る前の体育の授業で遊び感覚の陸上運動につながるサーキットやチーム対抗のレク等を行い、走る、跳ぶ、走り越すなどの運動に親しめるようにした。

第1時 10月4日(金) 5時間目

第1時にオリエンテーションを行った。ハードル走の距離や、どの程度走り越えられるか。どの児童に支援が必要かなど、児童の実態を把握できた1時間となった。ハードル走の距離は、よりさまざまなコースを楽しみながら走らせるには、25～30mが適切であった。運動場での授業ということで暑さで集中や体力が続かない児童も少なくない。授業の展開をテンポ良く行き、随時水分補給をさせる必要がある。

全体的にととても主体的に運動に取り組んでいた。授業の最後には、この単元で目指したいゴール、単元のめあてを一人一人考えさせた。そのめあてにむけて、毎時の目標をスモールステップで立てながら、児童自身でも自己の成長が確かめられるようにしたい。

第2時 10月8日(火) 2時間目

第2時では、同質のチーム編成を行い、それぞれが様々なコースを作る学習に重点を置いた。チャレンジ1では、それぞれ自由にコースを作ってもらった。ハードル間のインターバルが一定ではなかったり、一定であるが、その幅がチームごとに異なったりと様々であった。子どもたちは楽しそうに各コースにチャレンジしていた。

チャレンジ2では、走りやすいコースを作ろうというお題を出し、各チームで考えさせた。

○助走は最後ではなく、最初にあると勢いがつけられて走りやすい。

○ハードルとハードルの間は同じくらいの距離が空いていた方がいい。 →リズムよく走れるから

このような気づきが児童からでた。学習のねらいにもある言葉や、単元導入時に見せたハードル走のイメージもあるためか、より速く走り越すためのコツにつながる言葉が的確に出た。

これらの気づきを次時、「どういうリズムだと走りやすいのか」という課題設定にし、子どもたちと3歩、5歩のリズムの取り方やかけ声などを考えたり練習のコツ、工夫を考えたりしていきたい。

※40mでは、やはり距離が長く、疲れてしまい、何度もコースを挑戦する気になれないようす。

30～25mが適切であり、サーキット等のアップではさらに距離を縮めて意欲が低下しないようにしたい。

第3時 10月15日(火) 5時間目

第3時の今日は、「リズム良く走るコツを考えよう」だった。前時で「リズムよく走ると良い」と気づきが出たので、コツを考える手立てばかり頭にあったが、実際に授業してみると、子どもたちはそもそも「リズムとは？」で理解していなかった。本能的にリズム良く走れている児童をお手本に手拍子を試してみる。動きが速すぎて手拍子が打てない。歩数で数を数えてみる。これも着地やらインターバルの歩数やらでなかなかリズムにつなげられない。

そこで、フラフープを使ってインターバル間の歩数を制限してコースづくりをさせてみた。すると、着地を入れて4歩が良いというチームが多かった。なので、着地をいれた4歩でリズムよく走るコツを考えた。すると、自分の歩数を声に出して数える児童がいた。とりあげてみんなに紹介すると、「1、2、3、4！」の声があるとリズムを感じ安いということだ。また、最後の踏切となる「4」を強く言うことや、手拍子を合わせる

とよりリズム感が出るとの意見も出た。さらに、5種類のインターバルのコースを設置した際には人によって同じ感覚でもリズムが変わることに気づくことができた。

今回は、チームで話し合う以前の知識が足りず試行錯誤の時間が長くなってしまった。次時は知識をきちんと抑えた上で技能習得や向上に向けた学び合いの充実を図ることが重要であることが分かった。

#### 第4時 10月16日(水) 5時間目(研究授業)

前時で出た、「1、2、3、4」の声かけや手拍子をするとリズムに乗りやすいということをつり返ることに加え、なぜリズム良く走ることが良いのか、なぜ4拍子なのかなど知識の面をスケッチブックを使って学習者直すことから始めた。そして、「跳び越す」のではなく、「走り越す」というイメージはまるでハードルがないように走るということによって理解を得ることができた。チャレンジ1では、班で学び合いながら自分のリズム似合ったコースを探し、ハードル走に取り組みさせた。これまでの体育の学習の積み重ねで学び合いが活発であったことが嬉しかった。併走して見取ってあげる児童や、隣のコースで見本を見せる児童など積極的に様々な方法で学び合っていた。インターバルごとに歩数が異なる児童や、リズムは合っているスピードに乗っていない児童は教師が介入しアドバイスした。チャレンジ2では、個人で技能を高める時間を設定したが、学び合いの延長でコースの横に見る人が付いたり、進んで勝負し、隣の人と高め合う姿が見られた。

知識や実際の動きを言語化・オノマトペ化することでリズムを実感し、リズムカルなハードル走ができた児童が一気に増えた。初めて行う種目だからこそ、知識面をていねいに学習することが大切だと分かった。次時は、リレー方式のハードル走を活動に取り入れながらスピードをつけるなどよりレベルの高いハードル走に取り組みさせたい。

#### 第5時 10月18日(金) 5時間目

他校から体育の授業を参観された先生方が数名いた。そのこともあり子どもたちは緊張感とやる気を持って授業に臨んでくれた。今日は、「まるでハードルがないかのように走り越す」ことに重きを置いた。見本の児童に走ってもらい、ハードル無しコースとハードルありコースで勝負させ、あまり違いがないことに気づかせた。ハードルを走り越してもなぜスピードが落ちないのかを話し合うと、「上に跳んでいない」「歩数が一定」「歩幅が大きい」などの気づきが出た。そのなかから自分が意識したいポイントを決め、めあてとし、活動に取り組んだ。これらの視点が明確になり、チャレンジ1での班での学び合いの際も、もっと歩幅が大きいコースがいいんじゃない?とアドバイスしあったり、ハードル無しで併走する児童にシンクロし、「走り抜ける」感覚をつかむ様子が見られた。この時には、全ての児童が赤色の帽子になっており、リズム良く走り越すというめあては達成できていた。

チャレンジ2では、リレーをするときのコースはどの間隔が適切かチームで話し合わせ、コース作りを行った。いざリレーが始まると、チームの勝敗がかかるからか、それまで走っていたスピードよりもさらに早く走る児童がほとんどで、これまでとリズムや歩数が変わったり合わなくなったりなどの気づきが出てきた。そこで、次時のチャレンジ1では「全力のスピードで練習する」ことがコツとして加わった。

#### 第6時 10月22日(火) 3時間目

最後のハードルの授業であった。チャレンジ1から、前時で気づいた「全力のスピードで走る」ということを意識して取り組む児童が多くみられた。中には、自分のスピードがどう変容しているか自覚のない児童もいたので教師が声かけし、スピードに乗ったときの歩数や適切なコースを一緒に選んだ。

コースづくりにおいては、前時よりもインターバル間を広くするチームが多かった。スピードをつけて走り越すことができるようになってきていると感じた。リレーが始まると、みな一生懸命にハードル走に取り組み、勝負を楽しむことができた。

陸上種目が苦手と答えた児童が多かったので勝負事は懸念があったが、勝敗がかかっているからこそ懸命に走り、そうすることで気づけることがあったので、児童の実態と勝負事をする上での目的を明確にし今後積極的に取り入れたいと思う。

## ◀学習のねらい▶

いろいろなリズムで小型ハードルを走りこしたり、自分に合ったリズムで走りこしたりしよう。

- ④ ハードルのコースをリズムよく走りこすことができる。
- ⑤ リズムよく走れるコースを考えたり練習を工夫したりすることができる。
- ⑥ きまりやルールをまもったり、みんなと仲良く協力したりして運動に取り組むことができる。

## 今日のめあて

学習の見通しを持とう。

## ハードルの学習での自分のめあて

## 自分のひょうか

	1 (もう少し)	2 (できた)	3 (よくできた)	
知 技	①ハードルを走りこすことができる。	1	2	3
	②スムーズにハードルを走りこすことができる。	1	2	3
	③スピードをつけて走りこすことができる。	1	2	3
思 判 表	①めあてを立てることができた。	1	2	3
	②練習のしかたやコースを工夫した。	1	2	3
	③学び合い (教え合い) をした。	1	2	3
学 人	①進んで授業に取り組み、きまりを守って仲良く運動することができた。	1	2	3
	②勝っても負けてもさわやかにハードル走ができた。	1	2	3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1	2	3

## ふりかえり

---



---



---



---

◆学習のわらい◆

いろいろなリズムで小型ハードルを走りこしたり、自分に合ったリズムで走りこしたりしよう。

- ④ ハードルのコースをリズムよく走りこすことができる。
- ⑤ リズムよく走れるコースを考えたり練習を工夫したりすることができる。
- ⑥ きまりやルールをまもったり、みんなと仲良く協力したりして運動に取り組むことができる。

今日のめあて

いろいろなコースをつかって走りこそう

自分のめあて

自分のひょうか

	1 (もう少し)	2 (できた)	3 (よくできた)	
知 技	①いろいろなコースのハードルを走りこすことができる。	1	2	3
	②スムーズにハードルを走りこすことができる。	1	2	3
	③スピードをつけて走りこすことができる。	1	2	3
思 判 表	①めあてを立てることができた。	1	2	3
	②いろいろなコースを工夫した。	1	2	3
	③学び合い (教え合い) をした。	1	2	3
学 人	①進んで授業に取り組み、きまりを守って仲良く運動することができた。	1	2	3
	②勝っても負けてもさわやかにハードル走ができた。	1	2	3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1	2	3

ふいかえり

---



---



---



---

## ◆学習のわらい◆

いろいろなリズムで小型ハードルを走りこしたり、自分に合ったリズムで走りこしたりしよう。

- ④ ハードルのコースをリズムよく走りこすことができる。
- ⑤ リズムよく走れるコースを考えたり練習を工夫したりすることができる。
- ⑥ きまりやルールをまもったり、みんなと仲良く協力したりして運動に取り組むことができる。

## 今日のめあて

リズムよく走るコツを考えよう

## 自分のめあて

## 自分のひょうか

	1 (もう少し)	2 (できた)	3 (よくできた)	
知 技	①リズムよく走るためのハードルのおき方がわかる。	1	2	3
	②リズムよくハードルを走りこすことができる。	1	2	3
	③スピードをつけて走りこすことができる。	1	2	3
思 判 表	①めあてを立てることができた。	1	2	3
	②練習のしかたやコースを工夫した。	1	2	3
	③学び合い (教え合い) をした。	1	2	3
学 人	①進んで授業に取り組み、きまりを守って仲良く運動することができた。	1	2	3
	②勝っても負けてもさわやかにハードル走ができた。	1	2	3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1	2	3

## ふいかえり(みつけたコツや練習方法も書こう)

---



---



---



---



◆学習のねらい◆

いろいろなリズムで小型ハードルを走りこしたり、自分に合ったリズムで走りこしたりしよう。

- ④ ハードルのコースをリズムよく走りこすことができる。
- ⑤ リズムよく走れるコースを考えたり練習を工夫したりすることができる。
- ⑥ きまりやルールをまもったり、みんなと仲良く協力したりして運動に取り組むことができる。

今日のめあて

3歩や5歩のリズムにのってハードルを走りこそう

自分のめあて(いしきするコツ)

自分のひょうか

	1 (もう少し)	2 (できた)	3 (よくできた)	
知 技	①リズムよく走るためのハードルのおき方がわかる。	1	2	3
	②リズムよくハードルを走りこすことができる。	1	2	3
	③スピードをつけてリズムよく走りこすことができる。	1	2	3
思 判 表	①めあてを立てることができた。	1	2	3
	②リズムよく走るために練習のしかたやコースを工夫した。	1	2	3
	③学び合い(教え合い)をした。	1	2	3
学 人	①進んで授業に取り組み、きまりを守って仲良く運動することができた。	1	2	3
	②勝っても負けてもさわやかにハードル走ができた。	1	2	3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1	2	3

ふりかえり

---



---



---



---

## 第4回 研究授業 反省

授業者 根路銘 結奈

### ①単元名「小型ハードル」

### ②本時の目標

・小型ハードルのコースを、3歩や5歩のリズムで調子よく走り越すことができる。

【C(1)ア知識及び技能】

### ③授業仮説

- ・前時で児童からあがった、リズムで調子よく走るコツ全体で確認し、意識付けを行うことで自分にあった練習でハードル走ができるだろう。
- ・「0, 1, 2, 3」など走者以外の児童が声を出しながら走ることで、3歩や5歩のリズムを体感しながら調子よく走り越すことができるだろう。

### ④成果

#### 知識習得の重要性

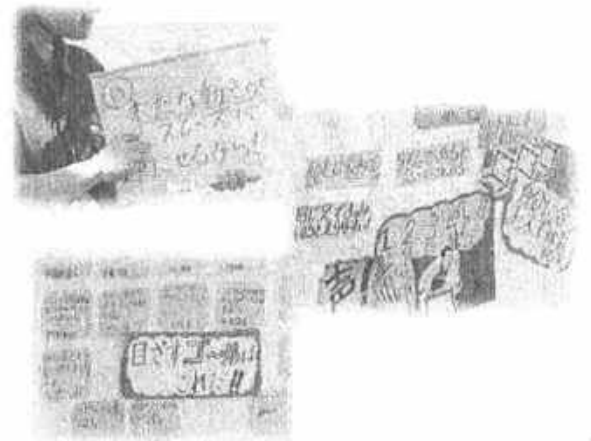
- 種目における技能を支える基礎的知識を学習することで運動をする上でのポイントが明確になった。
- 得た知識を基に工夫を見つけたり学び合いの視点にしたりすることができた。
- なぜリズム良く走るほうが良いのか、ハードルの間隔は同じが良いのか納得し、根拠を持って運動に取り組むことができた。

#### 子どもの意欲の向上

- 陸上種目に苦手意識を感じる児童が多かったが、知識・技能が高まることで苦手意識がなくなり、楽しく主体的に運動に取り組むことができた。
- 毎時の学びや気づきをスケッチブックや掲示物に残し、学習の足跡にすることで毎時間、授業のつながりを感じながら見通しをもってめあてを設定し、1人1人が自己の課題を明確にして授業に臨むことができた。

#### みやびいスタイルの確立

- 3年間の取り組み、また今年度も継続してみやびいスタイルで授業を展開することにより、児童が授業の流れを熟知していて行動が機敏である。
- 運動量の確保に繋がっている。



### 学び合いの質の高まり→技能の高まり

- 年間を通して体育の授業や他の授業で学び合いを意識した取り組みをさせることで学び合いの場面を設定しない場でも互いに学び合うことができていた。
- 学び合うことで技能が高まることを他の単元でも実感しており、学び合いの大切さを全員が知っていることから進んで学び合うことができた。
- 指摘の声かけてではなく励ましや前向きなアドバイス、応援などが自然とできてきている。さらに、得た知識や前時までの気づいたことをもとに具体的なアドバイスをする児童が増えてきた。



### ⑤課題・改善策

#### 場の設定

- ゴールをもう少しのばした方がよい→第4ハードルからゴールまで走りきる。
- フラフープを活用することで、そばで見ている人も歩数を数えやすくなる。  
→着地と踏み切りに、フラフープをおく。
- 前時でリズムをとれずらかったなら、ハードルをあえてバラバラでとばせるコースと一定のかんかくて調子よくとばせるコースを作るとよい。



#### 基礎運動

- 基礎運動につながる動きとして、コーディネーション運動がある。主運動を支える類似運動として積極的に取り入れたい。
- コーディネーション運動をすることで→体育における課題解決→豊かなスポーツライフにつながる。

#### 指導について

- 学び合いのところで、スピードの速いの子とリズムよくとべる子の違いをモデルとして見せるとよい。
- リズムよくふみ越すことをもっと具体的に、子どもがわかりやすい言葉でイメージさせる。  
→例 歩数が合わない時はスピードが落ちるよ 一定の速さでふみ越そうね など
- 学年をこえて指導していいのか  
→指導していい。技術的なことを教えたなら子どもはどんどん伸びる。  
→ふきこぼれ、手持ち無沙汰の子がいる場合、発展的な言葉を指導でできるとよい。

#### 個人種目でのチームでの学び合い

○グループの中で、記録・タイム・スタートの役割を決めるとよい。

○シンクロの動きでお互いの動きを感じさせる。





# 第4学年 体育科学習指導案

令和元年 6月12日(水) 5校時

4年1組 男子15名 女子8名 計23名

授業者 嘉手納 倫 印

## 1. 研究主題との関わり

### (1) 研究主題

「運動に親しみ進んで体力づくりに取り組む児童の育成」

～指導と評価の一体化を通して～

### (2) 研究仮説

体育の授業において、以下の手立ての工夫を実践することにより、運動の楽しさやできる喜びを味わうことができ、運動に親しみ進んで体力づくりに取り組むようになるであろう。

- ① 45分の授業時間の中で、運動量を確保しながら各領域における授業スタイルを確立する。
- ② 個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫する。
- ③ 単元終了時に身に付けたい力を明確にし、ゴールを意識した単元計画や評価計画を立てる。そして、毎時間、子どもの自己評価と教師側の評価を照らし合わせながら次時の指導内容を組み立てる。

### (3) 研究の視点

#### ① 各領域における授業スタイルの確立

- ・ 45分の授業時間の中で、各領域や単元に合わせ、活動時間を5分から15分程度のまとまりにし、集中力が持続するようにタイムマネジメントを工夫する。

#### ② 学び合いの場の工夫

- ・ 個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫し、充実させることで、自分や友だち、チームの動きに気付き、運動の技能を向上することができ、達成感や成就感を味わい、「できる喜び」を感じることができる。

#### ③ 指導と評価の一体化

- ・ 各単元ごとに子ども達の実態に即した評価項目を立てワークシート等で自己評価をさせる。また、教師は授業の様子から子ども達を観察し、評価する。子ども達の自己評価と教師の評価を照らし合わせることで、次の授業に活かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、子ども達へより明確な指導が可能になる。

(4) 授業スタイルについて

45分完結型授業「ボール運動みやびいスタイル」

学 習 過 程		時 間	活 動 内 容
①	ウォーミングアップ	5分	・ジンギスカン体操やペアラジオ体操, なわとび, 単元の運動に適したストレッチなど
②	めあての確認 学び合い①	5分	・学習のめあての提示 ・主運動のポイントの確認 ・チームのめあてを立てる →自分(個人)のめあてを立てる
③	準備(単元に応じて)	(3分)	・安全に素早く, 協力して, 本時の準備をする
④	基礎運動	5分	・本時の運動に合わせた基礎運動 ・サーキット運動や基礎感覚作りとしての類似運動を取り入れた運動など
⑤	チャレンジ運動① ※単元や児童の実態に合わせて活動の仕方を計画する	10分	・個やペア, グループ, 習熟度別など, 学習形態を工夫し, 主運動に挑戦する
⑥	学び合い②	5分	・チャレンジ運動①での活動やそれぞれの動き, できたこと, できなかったことなど, チーム等での動きを確認し話し合う
⑦	チャレンジ運動②	10分	・グループで協力して学び合ったことを実践しながら, 主運動を行う
⑧	めあての振り返り	5分	・めあてをふり返る ・チームの課題や自分の課題について考え, 次時につなげる
⑨	片付け(単元に応じて)	(3分)	・安全に素早く, 協力して, 安全に片付けをする

※ボール運動の領域では, スタイルの中にグループで協力したり教えあったりする学び合いの場を設定。

(5) 単元における手立て

- ①キャッチバレーボールに合った展開を考え, 授業スタイルを確立する。
- ②練習の仕方や作戦など, 掲示物を充実し, やってみたいという意欲を高める。
- ③グループで協力したり教えあったりする場を設定し, 運動の質を高める。
- ④本時のめあてを意識させながら運動に取り組み, 自己評価を点数化したりや感想などを書かせたりする。

2. 指導にあたって

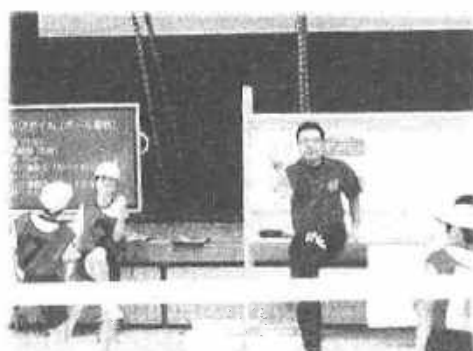
本単元の指導にあたり, 本校のスタイルをもとに実践していく。

①みやびいスタイル

どの子どもも体育の授業を楽しみながら, 自らの課題解決のために仲間との学び合いを積極的に行うことを目指し, みやびいスタイルを実践していく。留意する点としては, 授業内



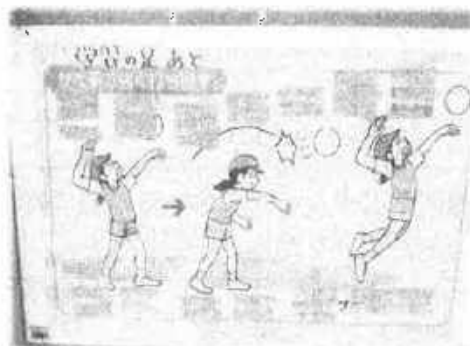
における運動量（20分以上）を確保し、また児童同士の学び合いを進めるために、1単位時間の授業計画が必要になってくる。本時では、チームで簡単な作戦を立てられるようにタイムマネジメントを意識しながら、授業を進めていく。



### ②まなびいスタイル

他教科においても学び合いを進めているため、男女分け隔てなく会話をしている様子が見られる。しかし、児童によっては相手の意見を素直に受け入れられない子もいる。自分の考えを伝え、相手の意見を受け入れられるように、児童同士が励まし合い、支え合い、良好な関わりをもてるような楽しい雰囲気作りに努めていく。さらに、技能のポイントをアドバイスしたり、簡単な作戦を立てたりできるように、児童書の準備や掲示物の充実、見本となる動きを確認できるようにタブレット端末等を活用していきたい。

また、チームで立てる作戦を体育の授業以外で考えさせるために、朝スポの時間を活用したり、体育日記を書かせたり、いつでも話し合えるように、教室の席の配置を工夫したりしていく。さらに、ゲームを録画したタブレット端末で自分たちの動きを確認させ、作戦を立てるための手立てにしていきたい。



### ③学習評価

新学習指導要領では指導内容の明確化が図られていることから、授業では、どの子もそれらを身につけられるように具体的な手立てが必要である。「易しいゲーム」などに取り組むことにより、その特性や魅力に十分に触れながら、学習内容を身につけていけるように配慮するとともに、単元計画を踏まえた評価の重点化を図りながら、計画的に評価をすることが大切である。そのために、毎時間のめあてを明確にし、児童に観点別に自己評価をさせ点数化するために学習カードを工夫する必要がある。また、教師側も評価簿を作成し、児童を客観的に評価していく。児童の評価と教師の評価を照らし合わせながら次時の指導に活かしていけるようにする。

### 3. 領域・単元名

領域 「E ゲーム キャッチバレーボール」

単元名「落とさず つないで アタックしよう！」

### 4. 単元の目標

(1) ネット型ゲームの行い方を理解するとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができる。

【E(1) イ知識及び技能】

(2) 規則を工夫したり、自分のチームの特徴に応じた簡単な作戦を立てたりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。

【E(2) 思考力、判断力、表現力等】

(3) ゲームに進んで取り組み、規則を守り勝敗を受け入れて仲良く運動しようとしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

【E(3) 学びに向かう力、人間性等】

### 5. 単元について

#### (1) 学習指導要領の記述

新学習指導要領解説体育編「E ゲーム」第3学年・第4学年の目標

##### ① 知識及び技能

(1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。

イ ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすること。

##### ② 思考力、判断力、表現力等

(2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること。

##### ③ 学びに向かう力、人間力等

(3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

#### (2) 運動の特性

##### ① 一般的特性

ネットをはさんだチームが、バスやスパイク、レシーブなどを使ってボールをネット越しに打ち返し、相手チームのミスを誘って得点することが楽しい運動である。また、キャッチバレーボールはバレーボールの硬さとスピードに対する子どもの恐怖感を解消した種目で、男女差、個人差の少ない運動といえる。

## ②児童からみた特性

バレーボールのおもしろさは、いかに「自分たちのコートの中に相手からのボールを落とさせないことができるか」である。つまり、①自陣でボールを落とさないようにする。②落とさなかったボールを、攻撃に転じて組み立てようとする。③ボールを相手陣に落とそうとする、という3つの局面が子どもたちにとってはおもしろい。

## (3) 教材観

キャッチバレーボールは、プレーの連携による攻撃や守備によって、ネットをはさんだ攻防を楽しむゲームである。このゲームは、児童の発達の段階を踏まえ、用具やルールを工夫し、学習課題を追求しやすいように簡易化されたゲームである。

ネット型のゲームが競い合えるよう、①軽くてやわらかいボールを片手や両手で操作したり、チームで連携プレーによる攻撃が成り立つように素早く場所を移動したりして、ネットを挟んだゲームができるようにする。②ボール操作についての制限を緩和したボールがつながりやすい状況の中で、相手が捕りにくいようなボールを打ち返すことができるように工夫をして、児童がネット型の学習を十分行えるように配慮する。

単元の初めの段階では、軽くてやわらかいボールを用意し、児童の考えを生かしながら規則やマナーを決めて、簡単なボール操作でゲームができるようにする。後半では、連携プレーによる攻撃や相手が捕りにくいようなボールを打ち返すような簡易化されたゲームができるようにするとともに、作戦や練習を選んだりするなど課題解決的なゲームの段階へと学習を進める。

指導に際しては、軽量ボールなどの易しい条件で簡易化されたゲームを児童に提示し、特性や魅力に応じた楽しさや喜びに十分触れられるようにするとともに、児童が課題解決のために規則や作戦を選んだり、考えたりすることができるように留意する。

## 6. 児童の実態

### ①体育の授業は楽しいですか。

	楽しい	まあまあ楽しい	あまり楽しくない	楽しくない
男子	13	2	0	0
女子	7	1	0	0
クラス	20	3	0	0

### ②「めあて」をもって体育の授業に取り組んでいますか。

	取り組んでいる	まあまあ取り組んでいる	あまり取り組んでいない	取り組んでいない
男子	13	2	0	0
女子	7	1	0	0
クラス	20	3	0	0

③自分が上達するために、友達をお手本にしたり、教科書や掲示物を見たりしていますか。

	見ている	だいたい見ている	あまり見ていない	見ていない
男子	10	4	1	0
女子	5	1	2	0
クラス	15	5	3	0

④友達と学び合い（教え合い）をしていますか。

	(学び合い) している	だいたいしている	あまりしていない	していない
男子	14	1	3	0
女子	5	2	0	1
クラス	19	3	3	0

⑤ゲームで勝ったり負けたりしたことを、ちゃんと受け入れていますか。

	受け入れている	だいたい受け入れている	あまり受け入れていない	受け入れていない
男子	11	2	1	1
女子	7	1	0	0
クラス	18	3	1	1

⑥体育の授業では、「めあて」を意識した「ふり返り」をしていますか。

	必ずしている	まあまあしている	あまりしていない	していない
男子	12	1	2	0
女子	7	1	0	0
クラス	19	2	2	0

⑦キャッチバレーボールでは、どんなことに挑戦したいですか。

<input type="checkbox"/> 1回もミスがないようにする。	<input type="checkbox"/> サーブをコントロールする。
<input type="checkbox"/> アタックをしたい。	<input type="checkbox"/> ブロックをしたい
<input type="checkbox"/> ジャンピングアタック	<input type="checkbox"/> キャッチを確実にする。
<input type="checkbox"/> チームワークを深める	<input type="checkbox"/> 優しい声かけ
<input type="checkbox"/> できるだけ早く相手のコートにボールを返す。	<input type="checkbox"/> キャッチからパス、アタックまでスムーズにやる。

### 【考察】

本学級の児童は、普段の学校生活でも男女ともに運動することが好きで、昼休みになると外で体を動かして遊ぶ児童がほとんどである。アンケートの結果からも、「体育の授業が好き」と答える児童がほとんどであった。これまでの授業から、どの子も意欲的に明るく活動している様子がうかがえる。「めあてをもって体育の授業に取り組んでいるか」では、みやびいスタイルの導入時に、「本時のめあて」を立てさせて学習させているので、ほとんどの子が意識して取り組んでいることがわかる。ただ、「自分が

上達するために、友達をお手本にしたり、教科書や掲示物を見ていますか」では、数名の子が友達をお手本にしていなかったり、資料等を見ていない児童がいる。自分のめあてが達成できるように、周りの友達や資料等から学ぶことの大切さを指導していきたい。

また、前年度から重点的に取り組んでいる「学び合い」では、4名の児童が学び合いをあまりしていないとあった。本単元では、ネット型の特性の一つである、「ボールを持っている時と持っていない時の動きから相手のコートに返球する」ための簡単な作戦をチームで考えさせるために、授業の中や学級の中で話し合う場を意図的に仕組んでいきたい。

児童の「めあてを意識したふり返り」では、ほとんどの児童が自分の立てためあてを意識して、授業をふり返ることができているが、数名の児童がふり返りがあまりできていないとある。まとめの時間を大切に、教師側がめあてを再確認させ、ふり返りの視点を与えさせることで、児童の学びを深めさせていきたい。

また、「キャッチパレーボールでやってみたいことは」に、「ミスがないように」や「サーブをコントロールする」、「ジャンピングアタックがしたい」等があった。ボール運動の特性を理解させながら、どの子も楽しくゲームができるように、規則を児童と考えて作り上げていきたい。留意点としては、本単元で学習するボール運動の特性から大きく外れないように、教師側は考慮しなければならない。

今年度は「指導と評価の一体化」として、ふり返りの時間に書く学習カードを工夫し、児童は観点別に自己評価をし、それを点数化していく。教師側は授業の中で児童の行動を観察し、観点別に評価する。児童の自己評価と教師の評価と照らし合わせながら、ずれや落ち込みがある評価項目を次時の指導に活かしていけるようにする。そうすることで、根拠を持った指導に取り組むことができる。

以上のことから、本単元では、「ボールを捕球し、友達にパスをし、相手コートに返球する」ために、自分の技能を高めたり、チームで簡単な作戦を立てたり、規則を守り友達と協力して場の準備や片付けができるなど、ボール運動の特性を理解させ、その楽しさを味わわせながら、どの児童も楽しめる授業を実践していく。



7. 評価について

(1) 「E ゲーム」の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
運動の楽しさや喜びに触れ、ゲームの行い方を理解し、易しいゲームを楽しく行うための基本的なボール操作や簡単な動きを身に付けている。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたり、課題解決のために考えたことを友達に伝えること。	ゲームに進んで取り組むとともに、規則を守り、勝敗を受け入れて仲良く運動しようとしたり、運動する場や用具の安全を確かめようとしたりしている。

(2) 学習における具体的評価規準と評価計画

観点	単元の評価規準	学習活動における具体的評価規準		評価方法	2時	3時	4時	5時	6時	7時
		A 基準	B 基準							
知識・技能	①ボールを捕球したり、パスをしたり行い方を知っている。	ボールの捕球やパス、返球の仕方を友達に伝えている。	ボールの捕球やパス、返球の仕方がわかる。	行動観察 学習カード	○					
	②ボールを捕球したり、味方が操作しやすい位置にパスしたりすることができる。	周りの状況を把握し、積極的にボールを捕球したり、味方にパスをしたりすることができる。	ボールを捕球し、味方にパスをすることができきる。	行動観察 学習カード	○					
	③ボールをほじいで相手のコートに返球することができる。	積極的にボールをほじいで相手のコートに返球することができる。	相手のコートに返球することができる。	ICT や上手な子をお手本とし、動き方を確認させる。	行動観察 学習カード		○			
思考力	①自分の力に合ったあてを設定している。	学習資料や学習記録をもとに具体的なあてを設定している。	あてを設定している。	行動観察 学習カード						
			前時の学習カードをふり返り、書けるように促す。	行動観察 学習カード	○	○	○	○	○	○



# 【中学年 単元構想】

単元の流れ (逆向き設計 ※身につけさせたい力を明確に!!)

領域「E. ゲーム」 単元名 (ネット型ゲーム キャッチパバレーボール 落とさず つないで アタックしよう!)

## ① 学習指導要領

### 指導内容

「知識及び技能」  
ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすること  
「思考力・判断力・表現力等」  
規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを反達に伝えること  
「学びに向かう力、人間力等」  
運動に進んで取り組み、規則を守り誰とも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすること。

## ③ わらい

### 授業ルール

- ・単元のめあての確認
- ・学習の流れの明確化、見通しを持つ
- ・約束作り
- ・ワークシートの書き方
- ・準備片付けの仕方

## ④ 動きづくり・基礎運動

### ○ボール操作

- ・キャッチとパス (円形・対面・ネット越し)
- ・アタック、ジャンプアタック (対面・ネット越し)

## ⑤ 習得と活用・シンプルな指導内容・アプローチの検討

### 【やってみる】

ボールを相手コートに落としたり、自分たちのコートに落とさせないようにして、キャッチパレーボールをしよう。  
○ゲーム  
・キャッチパスゲーム  
・ミスの少ないチームの勝ち  
・アタックやフェイントなし  
○ラリーゲーム  
・相手チームと協力して、できるだけ長くラリーをする。

### 【ひろげる】

チームで攻め方・守り方を工夫して、キャッチパレーボールをしよう。  
○ゲーム  
・ルールを工夫しながらみんなが楽しめるゲームにする。  
・チームごとに作戦を立て、得点を取るための工夫を学び合いながら習得する。

## ⑥ 身につけさせたい力

攻め方、守り方を工夫してキャッチパレーボールを楽しむ。  
【攻め】ボールを持つときの動きと持たないときの動きを身につける。  
【守り】  
相手の動きやボールの動きを予想して守る。  
【学び合い】  
チームで簡単な作戦を立てられる。



# ネット型ゲームの単元構造図

# 小学校：第4学年

単元目標		知・技	ネット型ゲームの行い方を理解するとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができる。							
単元目標		思・判・表	規則を工夫したり、自分のチームの特徴に応じた簡単な作戦を立てたりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。							
単元目標		学・人	ゲームに進んで取り組み、規則を守り勝敗を受け入れて仲良く運動しようとしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。							
学習の流れ		1	2	3	4	5	6	7	留意事項	
10	オリエンテーション ・学習の進め方の確認 ・場の準備や片付けの確認 ・安全のきまりの確認	あいさつ・準備運動・前時のふり返り・めあての確認 【円形でパス・サーブとレシーブ・トスからアタック など】								
		【やってみる】 ボールを相手コートに落としたり、自分たちのコートにおとさせないようして、キャッチパレーボールをしよう。								
		【第1ゲームをする】 ・チームのみんながゲームを組み立てて、攻め方・守り方や練習の仕方を工夫させて、ゲームを楽しむ。								
		【話し合い・練習】 ・ゲームを振り返り、工夫した攻め方・守り方について、変更したりさらに強化したりするところなどを話し合い、チームのめあてを修正する。								
		【第2ゲームをする】 ・チームのめあてに沿った攻め方や守り方をしているか、練習したことがゲームで生かされているかなどをみんながチェックしながら								
30	・グループ分けと役割分担 ・約束やルールの決め方 ・コートの作り方	【キャッチパスゲーム】 ・ボールをキャッチしてからパスで、3回以内に相手コートに返球する。アタックやフェイントはなしでできるだけ長く続ける。 ・キャッチパレーボールの進み方に合わせて、ルールを話し合っ ていく。 【ラリーゲーム】 ・2チーム1組になり、台図と同時にラリーを続け、ラリーが長く続いた組の勝ち。 ・勝ち負けの決め方やボールキャッチルールを取り入れるかどうかなどは、毎時間のはじめにみんなが話し合っ て決める。								
		【ひらげり】 チームでせめ方、守り方を工夫して、キャッチパレーボールをしよう。								
		【第1ゲームをする】 ・チームのみんながゲームを組み立てて、攻め方・守り方や練習の仕方を工夫させて、ゲームを楽しむ。								
40	・グループ分けと役割分担 ・約束やルールの決め方 ・コートの作り方	【話し合い・練習】 ・ゲームを振り返り、工夫した攻め方・守り方について、変更したりさらに強化したりするところなどを話し合い、チームのめあてを修正する。								
		【第2ゲームをする】 ・チームのめあてに沿った攻め方や守り方をしているか、練習したことがゲームで生かされているかなどをみんながチェックしながら								
		【話し合い・練習】 ・ゲームを振り返り、工夫した攻め方・守り方について、変更したりさらに強化したりするところなどを話し合い、チームのめあてを修正する。								
45	・グループ分けと役割分担 ・約束やルールの決め方 ・コートの作り方	【話し合い・練習】 ・ゲームを振り返り、工夫した攻め方・守り方について、変更したりさらに強化したりするところなどを話し合い、チームのめあてを修正する。								
		【第2ゲームをする】 ・チームのめあてに沿った攻め方や守り方をしているか、練習したことがゲームで生かされているかなどをみんながチェックしながら								
		【話し合い・練習】 ・ゲームを振り返り、工夫した攻め方・守り方について、変更したりさらに強化したりするところなどを話し合い、チームのめあてを修正する。								
知・技		○	○	○	○	○	○	○	観察・学習カード	
思・判・表								○	観察・学習カード	
学・人		○							観察・学習カード	
評価		まとめ ・ ふり返り							総合的 評価	

## 学習の流れ

## 評価

## 8. 本時の指導「キャッチバレーボール」(5/7)

### (1) 本時の目標

- ・相手からの返球に対し、どのようにボールをつなぎ、どうすれば相手が捕りにくい返球になるかを考えながら、簡単な作戦を立てることができるようにする。

【思考力・判断力・表現力】





### (2) 授業仮説




- ・チームで話し合う場面において、作戦ボードや資料、掲示物をもとに話し合わせることで、相手からのボールを捕球した後、どこにボールをつなぎ、どうすれば相手に捕球しづらい返球になるかを考えることができ、簡単な作戦を立てることができるであろう。

### (3) 準備するもの

- ・ネット (バドミントン用) ・ソフトバレーボール ・ゼッケン ・得点板と計時板
- ・掲示版 ・電子黒板 ・音響機器

### (4) 展開

学習過程		学習内容・学習活動	○個に応じた支援と留意点 ◇【評価の観点】
導入 (10分)	①ウォーミングアップ (5分)	準備体操 ・ジンギスカン体操 ・ストレッチ 	○音楽に乗りながら正しく体を動かせるよう、確認しながら運動させる。
	②めあての確認 (5分)	本時のめあてを確認する。 ・簡単な作戦タイム →チャレンジ①で行う作戦の確認	○めあてを確認し、練習の仕方や作戦などを確認させる。
展開 (30分)	③基礎運動 (5分)	簡単な練習をする。 ・円形でパス練習 ・サーブとレシーブ練習 ・トス→アタック練習 など	○チームの状況の応じて必要な練習を考えさせ、実施させる。 ○コート縦に半分に分けて、練習させる。
	④チャレンジ運動1 (10分)	第1試合をする。 ○相手の返球の内容について意識してゲームをする。 ・コートには各チーム3人が出場 ・点が決まるとローテーション	○白陣のどの辺りに返球されるかを意識させ、位置を考えることでポジショニングに活用できるようにする。 ◇相手が取りにそうとすること 
	⑤話し合い (5分)	話し合いや練習をする。(作戦の立案) 	◇ゲームの型の特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。 

<p>⑥チャレンジ 運動2 (10分)</p> 	<p>第2試合をする。 ○相手の返球に対応した攻撃の組み立てを行う。 ・コートには各チーム3人が出場。 ・点が決まるとローテーション</p>	<p>○チームのめあてに合った攻め方や守り方をしているか、練習したことがゲームに活かされているかチェックしながらゲームをさせる。 ○早く・強いだけではない相手が捕りにくい返球について考えるよう助言する。</p>
<p>まとめ (5分)</p> 	<p>本時のめあてをふり返る。 ・グループでの振り返り ・個人での振り返り ・振り返りの発表</p> 	<p>○ワークシートを使って、できたこと、よかったことを記入させる。 ○ゲーム ◇ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームができたか。</p>

### 9. 評価

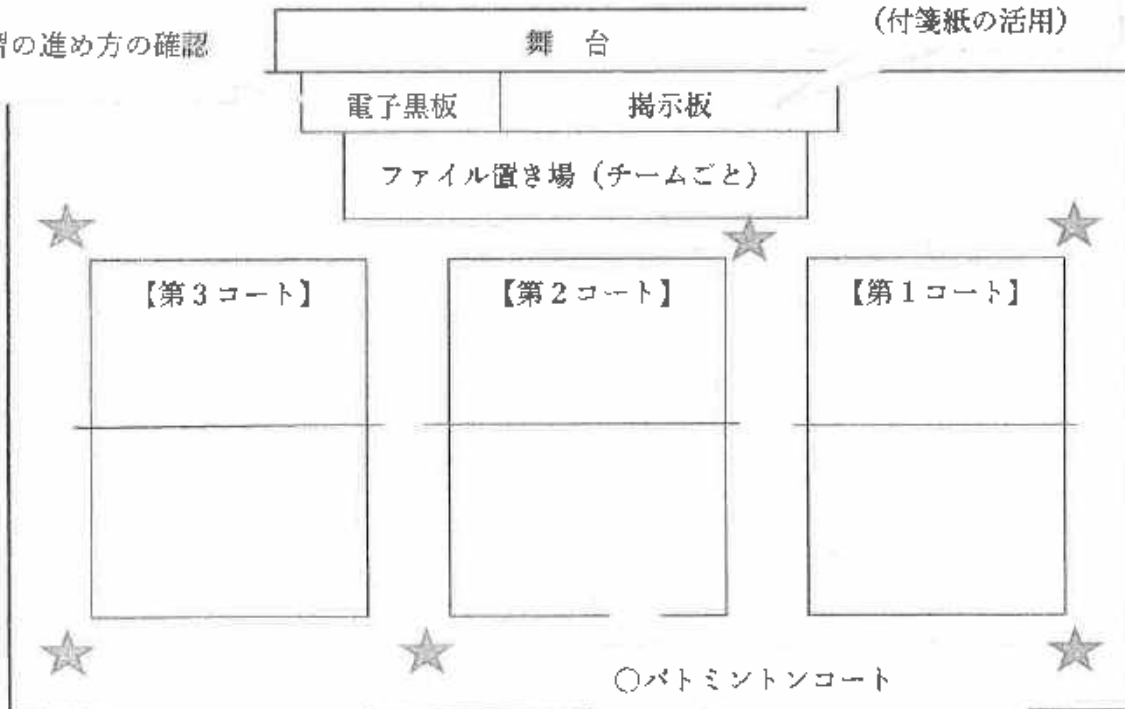
- ・相手からの返球に対し、どのようにボールをつなぎ、どうすれば相手が捕りにくい返球になるかを考えながら、簡単な作戦を立てることができたか。【思考力・判断力・表現力】

### 10. 場の設定



- ルールの確認
- 対戦表
- 技能のポイント
- 学習のあしあと  
(付箋紙の活用)

○学習の進め方の確認



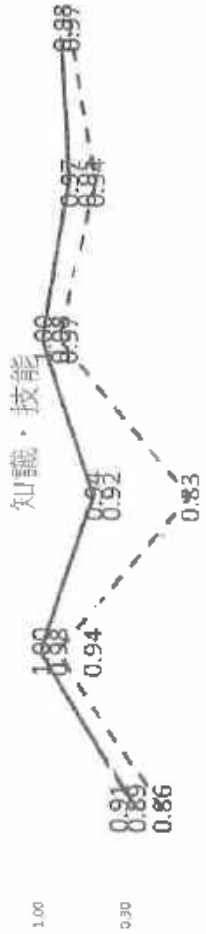
タブレット端末  
ゲームの録画等

○バドミントンコート

- ・基礎運動では、コート縦割りにして練習する。
- ・ボールはソフトバレーボール(78センチ)を使用

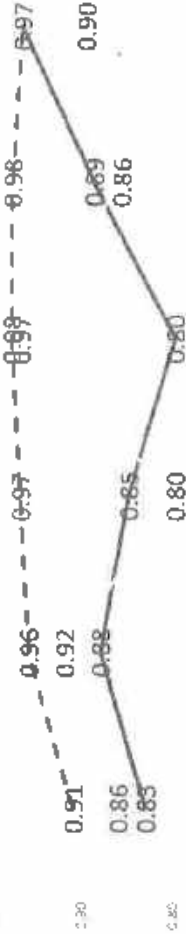
評価規準	②よくできた									小計	合計	
	1時	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時	9時			
知識・技能												
①ボールを捕球したり、パスをしたりする方がわかる。	0.86	0.98	0.83	0.98	0.94	0.97	0.94	0.97	0.98	5.56		
②ボールを捕球(キャッチ)したり、味方が操作しやすい位置にパスしたりすることが出来る。	0.88	1.00	0.94	1.00	0.97	0.98	0.97	0.98	0.98	5.78	17.01	
③ボールをはじいて相手のコートに返球することが出来る。	0.91	0.94	0.92	0.97	0.95	0.98	0.97	0.98	0.98	5.67		
思考・判断・表現												
①自分の力に合ったためあてを設定している。	0.91	0.96	0.97	0.98	0.98	0.97	0.98	0.97	0.97	5.77		
②ボールを持っている時と持っていない時の動きがわかる。	0.83	0.88	0.85	0.80	0.89	0.97	0.89	0.97	0.97	5.22	16.30	
③攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。	0.86	0.92	0.80	0.97	0.86	0.90	0.86	0.90	0.86	5.81		
主体的に取り組む態度												
①ゲームに楽しんで取り組もうとしている。	0.88	0.84	0.89	0.98	0.97	0.96	0.97	0.96	0.96	5.51		
②規則を守り、友達と励まして活躍しようしたり、勝敗の結果を受け入れようとしている。	0.86	0.88	0.88	0.87	0.91	0.94	0.94	0.94	0.94	5.44	16.39	
③友達と協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。	0.82	0.90	0.92	0.90	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95	5.44		
今日の合計	0.00	7.82	8.30	8.00	8.55	8.42	8.61	8.00	8.00	0.00	48.70	
総合												

合計0.90~0.93=1.30



①ボールを捕球したり、パスをしたりする方がわかる。  
②ボールを捕球(キャッチ)したり、味方が操作しやすい位置にパスしたりすることが出来る。  
③ボールをはじいて相手のコートに返球することが出来る。

### 思考・判断・表現



①自分の力に合ったためあてを設定している。  
②ボールを持っている時と持っていない時の動きがわかる。  
③攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。

### 主体的に取り組む態度



①ゲームに楽しんで取り組もうとしている。

E ゲーム 「ネット型 キャッチバレーボール」 リフレクション：嘉手納

6/4(火)  
第1時

【参観者： 】

- めあて：みんなでルールを決めて、用具の準備や片付け方を知ろう。
- コートはバドミントンコートを使用し、友達と協力して安全にネットを張ったり、用具の準備・片付けの仕方を確認したりした。
- オリエンテーションでは、みんなで話し合いながら大まかなルールを作成した。運動が苦手な子でも楽しめるルールを作ることを確認し、①コート内は3人。②3回でボールは相手コートに返球する。(すべてキャッチOK) ③ボールを持って歩いてはいけない。④サーブは、アンダーか両手で投げ入れる。など、本来のバレーから大きく外れないように留意しながら決めていった。
- 試しの運動での様子を見ると、しっかり両手でキャッチできなかつたり、アンダーサーブでネットを越えられない児童が多くいたのが印象的であった。
- 次時では、技能面を高めるためにキャッチやパス、サーブの仕方を確認し、基礎運動で練習をさせていきたい。

6/6(木)  
第2時

【参観者：仲間校長・宮良】

- めあて：正しいキャッチやパスをして、ゲームを楽しもう。
- 導入の部分で、「正しいキャッチやパス」とは何かを考えさせた。手の上がった数名に見本として、キャッチやパスをしてもらいみんなで確認をした。「手はボールを包みこむようにキャッチをする」や「ボールの落下地点に体を動かしてキャッチする」、「相手のことを思い、取りやすいパスをする」などを確認できた。
- 主運動①では、ラリーゲーム（相手チームと協力してできるだけ長くラリーをする）をした。教師の予想とは裏腹に、ほとんどの児童が、ボールの落下地点に入っていなかつたり、体の真正面でキャッチしていなかつた。そこで、学び合いの場面でもう一度、全体で確認をし、足を動かしてキャッチすることを意識させた。主運動②では、だいぶ全体の動きがよくなったように感じた。
- 本時から、学習カードで点数化による自己評価をつけさせた。この数値をベースとして、これからの指導に活かしていきたい。
- 次時では、キャッチやパスの仕方をもう一度確認し、基礎運動で一歩二歩、足を前に踏み出してキャッチをする感覚づくりをさせていきたい。

6/7(金)  
第3時

【参観者：桑江・入波平・根路銘】

- めあて：チームでつないで、相手コートに返球しよう。
- 前時の反省から、キャッチやパスの仕方の理解確認のために、学習カードの中に「正しいキャッチやパスの仕方」について、選択で答えられる問題を作成した。どの児童も頭では理解しているようである。
- 基礎運動では、対面になり一人目が真上に上げたボールを二人目が前進してキャッチをする練習をした。チームによっては、ボールが高すぎたり、距離が遠すぎたりしていたため、再度、指導をした。

	<p>○本時から、相手コートに落とすための返球について学習をした。すると、主運動①の中で両手や片手で強く投げ入れたり、ネットの真下にボールを落としたりする児童が多く見られた。そのため、全体で話し合い、<u>両手や片手で強く投げ入れてはいけないというルールを追加した</u>。また、児童からアタックを打ちたいとの声が多くあったため、アタックが打てるときは打ってもよいと確認した。</p> <p>○主運動②では、<u>アタックを追加したことにより、上手く返球できない場面が各チームで見られた</u>。<u>トスの高さやアタックをする位置、ボールを持たない時の動きをチームで考えていかなければならないと感じた</u>。</p> <p>○児童の自己評価では、「ゲームを進んで取り組もうとしている」が若干下がっているため、ゲームを楽しめていない児童がいることがわかった。理由は、上手くアタックできなかったり、アタックで返球されたボールをキャッチできないためだと考える。</p> <p>○次時では、<u>上手くアタックをするためには手のどの部分で打てばよいのか、トスをする位置や高さ、アタックをする人の位置はどこがいいのかなどを考えさせ、全体で確認することで、技能面の高まりを目指していきたい</u>。</p>
<p>6/10 (月) 第4時</p>	<p>【参観者：井出指導主事・岡崎教頭・根路銘】</p> <p>○めあて：トスを上げて、アタックしよう。</p> <p>○導入では、「学習の足あと」(技能のポイントに対し、児童の気づきを付箋紙に書き、貼ったもの)を活用した。<u>アタックの仕方では、児童の付箋紙から、「1 2 3と言って、2で飛んで3で打つ」や「バチンと音がすれば強く打てる」などを確認した</u>。</p> <p>○基礎運動では、どの子も意欲的に活動していたが、コツをつかめていない児童が多いように感じたので、トスからアタックまでの流れを継続指導していく。</p> <p>○主運動①では、<u>自分たちで立てた作戦の動きに合わせて意識的に活動しているチームと、流れのままにまかせた動きや小さな範囲で一連の流れを行うチームの差が出てきた</u>。学び合いの場で再度、トスを上げる位置やアタックをする位置はどこが良いのかを、全体で確認した。</p> <p>○主運動②では、全体的にトスやアタックをする位置を意識して動いている様子が見られたが、あるチームではボールを保持し、どこにパスをしたら良いのか考えてしまい、流れが止まってしまう場面があった。<u>理解していることと体の動きが合っていないことが考えられるため、見本の動きを見せたり、チームで声をかけ合ったりすることの必要性を感じた</u>。</p> <p>○児童の自己評価では、「主体的な学び」は高まっているものの、「知識・技能」、「思考・判断・表現」は全体的に下がっている。やはり、アタックをゲームの中で取り入れたことで、ラリーゲームではできていた捕球が、相手からのアタックを捕球することできなかったり、トスが上手くできなかったり、アタックそのものが難しいためだと考えられる。チームで立てた作戦でも、それが捕球から返球までの一連の流れが上手くいかなかったため、自己評価が下がっているのだと考える。</p> <p>○次時では、再度、技能面の向上を図りながら、<u>トスやアタックをする位置を確認し、チームで立てた作戦を上手く実行できるように指導していきたい</u>。さらに、<u>本時で撮った動画を教室でチームの動きを確認させ、作戦を立てるための手立てとしたい</u>。</p>



○6月中旬から水泳学習が始まったため、第7時の授業がだいぶ後になってしまったのは反省である。

○本時は、児童が楽しみにしていたリーグ戦である。限られた時間ではあるが、チームで立てた作戦を実行できるように、またみんなが楽しめるような雰囲気、相手チームに敬意を払うなど、確認した後はセルフジャッジによるゲームを始めた。

○どのチームもリーグ戦ということもあり、普段よりも声をかけ合い、動きが活発であった。児童の笑顔や体育館に響き渡るくらいの前向きな声のかけ合いがとても印象的であった。

○4月頃、勝敗を受け入れられない児童が数名いたが、ゲーム中の様子や児童のふり返りを見る限り、楽しく活動できたことがわかった。

○自己評価から、3観点すべてが前時よりも上昇していた。特に、「ボールを持っている時と持っていない時の動きがわかる」が顕著である。リーグ戦までに、学級の中でしっかりと話し合いをし、チーム内で動きの共通理解をすることができたためだと考える。

○児童の評価をデータ化し、それを点数で視覚化することで、落ち込みのある項目を分析し、次時ではどのような指導をすればよいか焦点化することは、まさに「指導と評価の一体化」だと思う。本単元を通して、うまくいった部分といかなかった部分があるので、授業や研究授業などを反省し、次からの指導に活かしていけるようにしたい。

※小林弘樹先生より、上記のリフレクションに追加してほしいものが、

運動が苦手な子がどんな動きや思考判断をしていたのか、またそれがどのように変容したのか記録するとさらによくなるとあった。



# キャッチバレーボール 学習カード①

月 日

【本時のめあて】

みんなでルールを決めて、用具の準備や片付け方を知ろう。

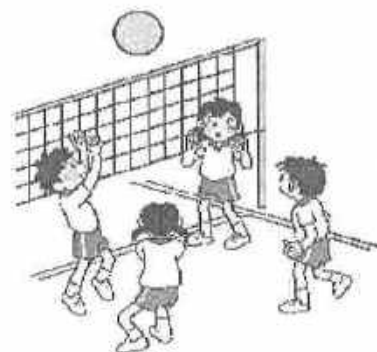
自分のめあて

チーム名

メンバー

○レシーブ・トス

- ・キャッチして投げてよい。
- ・できるだけ\_\_秒以内に味方にパスをする。
- ・ボールを持って歩いてはいけない。



○3対3で行う。一試合\_\_分で得点の多い方のチームが勝ち

○ネットはさわらないように気をつける。

○サーブは、\_\_\_\_\_。

○相手チームにボールを渡すときは、ネットの\_\_から。

○しんぱん審判(しんぱん)は\_\_\_\_\_。

○

どの子も楽しくキャッチバレーをするために!

# キャッチバレーボール 学習カード②

本時のめあて

月 日

正しいキャッチやパスをして、ゲームを楽しもう。

チームのめあて

自分のめあて



◆作戦 ※自分の動きやメンバーの動き方を、図や文で書こう。


( ) 作戦

	対戦相手チーム	スコア	結果
1		—	勝ち・負け・引き分け

●第1ゲームをふり返って

●第2ゲームではこうしよう！

うまくいったことや、むずかしかったこと



2		—	勝ち・負け・引き分け
---	--	---	------------

	1 (もう少し)    2 (できた)    3 (よくできた)	学習のふり返り			
知 技	①キャッチやパスの仕方がわかる。	1	2	3	<div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 20px;"></div>
	②キャッチをしたり、パスをした。	1	2	3	
	③相手コートに返球をした。	1	2	3	
思 判 表	①めあてを立てた。	1	2	3	
	②チームで立てた作戦の動きをした。	1	2	3	
	③話し合い(教え合い)をした。	1	2	3	
学 人	①楽しく練習やゲームをした。	1	2	3	
	②ルールを守り、友達と仲良く運動した。	1	2	3	
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1	2	3	

# キャッチバレーボール 学習カード③

本時のめあて

月 日

チームでつないで、相手コートに返球しよう。

チームのめあて

自分のめあて

◆作戦 ※自分の動きやメンバーの動き方を、書こう。

みやびいくエッション!

☆正しいキャッチの仕方は？(正解2つ)

- ①かた手でとる ②動きながら真正面でとる
- ③止まってとる ④ボールの落下地点に動いてとる

☆正しいパスの仕方は？(味方に対して)

- ①勢いよくパス ②かた手でパス
- ③相手をよく見てやさしくパス




	相手チーム	結果
1		

●第1ゲームを振り返って

●第2ゲームではこうしよう!

うまくいったことや、むずかしかったこと



2		
---	--	--

	1 (もう少し) 2 (できた) 3 (よくできた)	学習の振り返り
知 技	①キャッチやパスの仕方がわかる。	1 2 3
	②キャッチをしたり、パスをした。	1 2 3
	③相手コートに返球をした。	1 2 3
思 判 表	①めあてを立てた。	1 2 3
	②チームで立てた作戦の動きをした。	1 2 3
	③話し合い(教え合い)をした。	1 2 3
学 人	①楽しく練習やゲームをした。	1 2 3
	②ルールを守り、友達と仲良く運動した。	1 2 3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1 2 3

# キャッチバレーボール 学習カード④

本時のめあて

月 日

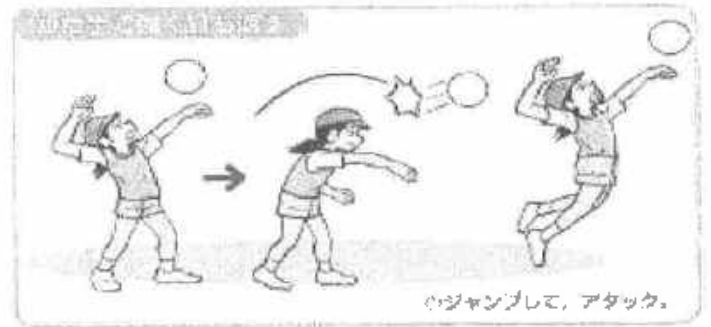
トスを上げて、アタックしよう。

チームのめあて

自分のめあて



◆作戦 ※自分の動きやメンバーの動き方を、図で書こう。

	相手チーム	スコア	結果
1		-	勝ち・負け・引き分け

●第1ゲームをふり返って

●第2ゲームではこうしよう!

うまくいったことや、むずかしかったこと



2		-	勝ち・負け・引き分け
---	--	---	------------

	1 (もう少し) 2 (できた) 3 (よくできた)	学習のふり返り
知 技	①キャッチやパスの仕方がわかる。	1 2 3
	②キャッチをしたり、パスをした。	1 2 3
	③相手コートに返球をした。	1 2 3
思 判 表	①めあてを立てた。	1 2 3
	②チームで立てた作戦の動きをした。	1 2 3
	③話し合い(教え合い)をした。	1 2 3
学 人	①楽しく練習やゲームをした。	1 2 3
	②ルールを守り、友達と仲良く運動した。	1 2 3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1 2 3

# キャッチバレーボール 学習カード⑤

本時のめあて

月 日

相手コートにボールを落とすための作戦を立てよう。

チームのめあて

自分のめあて



◆作戦 ※自分の動きやメンバーの動き方を、図や文で書こう。


( ) 作戦

	対戦相手チーム	スコア	結果
1		—	勝ち・負け・引き分け

●第1ゲームをふり返って

●第2ゲームではこうしよう！

うまくいったことや、むずかしかったこと



2		—	勝ち・負け・引き分け
---	--	---	------------

	1 (もう少し) 2 (できた) 3 (よくできた)	
知 技	①キャッチやパスの仕方がわかる。	1 2 3
	②キャッチをしたり、パスをした。	1 2 3
	③相手コートに返球をした。	1 2 3
思 判 表	①めあてを立てた。	1 2 3
	②チームで立てた作戦の動きをした。	1 2 3
	③話し合い(教え合い)をした。	1 2 3
学 人	①楽しく練習やゲームをした。	1 2 3
	②ルールを守り、友達と仲良く運動した。	1 2 3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1 2 3

学習のふり返り

.....

.....

.....

.....

.....

# キャッチバレーボール 学習カード⑥

本時のめあて

月 日

簡単な作戦を立てて、ゲームを楽しもう。

チームのめあて

自分のめあて



◆作戦 ※自分の動きやメンバーの動き方を、図や文で書こう。


( ) 作戦

	対戦相手チーム	スコア	結果
1		—	勝ち・負け・引き分け

●第1ゲームをふり返って

●第2ゲームではこうしよう!

うまくいったことや、むずかしかったこと



2		—	勝ち・負け・引き分け
---	--	---	------------

1 (もう少し)    2 (できた)    3 (よくできた)

知 技	①キャッチやパスの仕方がわかる。	1	2	3
	②キャッチをしたり、パスをした。	1	2	3
	③相手コートに返球をした。	1	2	3
思 判 表	①めあてを立てた。	1	2	3
	②チームで立てた作戦の動きをした。	1	2	3
	③話し合い(教え合い)をした。	1	2	3
学 人	①楽しく練習やゲームをした。	1	2	3
	②ルールを守り、友達と仲良く運動した。	1	2	3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1	2	3

学習のふり返り

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# キャッチバレーボール 学習カード⑦

本時のめあて

月 日

チームで立てた作戦が実行できるようにしよう。

チームのめあて

自分のめあて



◆作戦 ※自分の動きやメンバーの動き方を、図や文で書こう。


( ) 作戦

	対戦相手チーム	スコア	結果
1		—	勝ち・負け・引き分け

●第1ゲームをふり返って

●第2ゲームではこうしよう！

うまくいったことや、むずかしかったこと



2		—	勝ち・負け・引き分け
---	--	---	------------

	1 (もう少し) 2 (できた) 3 (よくできた)	
知 技	①キャッチやパスの仕方がわかる。	1 2 3
	②キャッチをしたり、パスをした。	1 2 3
	③相手コートに返球をした。	1 2 3
思 判 表	①めあてを立てた。	1 2 3
	②チームで立てた作戦の動きをした。	1 2 3
	③話し合い(教え合い)をした。	1 2 3
学 人	①楽しく練習やゲームをした。	1 2 3
	②ルールを守り、友達と仲良く運動した。	1 2 3
	③安全に気をつけて、準備や片付をすることができた。	1 2 3

学習のふり返り

.....

.....

.....

.....

.....

		知識・技能			思考・判断・表現				主体的に取り組む				
		の キ ヤ ツ チ や わ か る バ ス	が キ ヤ ツ チ や バ ス	で 返 球 す る こ と が	持 め あ て て い る	が い る 時 と 持 つ て い る	ポ ー ル を 持 つ て い る	戦 を 立 て て い る	話 し 合 い を し て い る	楽 し く 遊 び ま す	動 し て い る	ル ー ル を 守 り ま す	安 全 に あ そ び ま す
1	成底 やひろ												
2	仲間 銀												
3	仲道 思未												
4	成底 姫可												
5	半嶺 穂和												
6	仲筋 尚斗												
7	黒島 孝太												
8	後原 太清												
9	石垣 花音												
10	西泊 勇斗												
11	安藤 海誠												
12	安藤 夕海												
13	玉代勢 樹音												
14	本原 萌衣												
15	大城 愛美												
16	糸洲 寛隆												
17	金山 陽太												
18	増子 紗久												
19	東嘉弥真 大心												
20	宮良 実寿												
21	宇根底 師平												
22	矢谷 颯介												







# 第5学年 体育科学習指導案

令和元年 11月13日(水) 5校時  
5年1組 男子15名 女子9名 計24名  
授業者 入波平 信吾 印

## 1. 研究主題との関わり

### (1) 研究主題

『運動に親しみ進んで体力づくりに取り組む児童の育成』

～指導と評価の一体化を通して～

### (2) 研究仮説

体育の授業において、以下の手立ての工夫を実践することにより、運動の楽しさやできる喜びを味わうことができ、運動に親しみ進んで体力づくりに取り組むようになるであろう。

①45分の授業時間の中で、運動量を確保しながら各領域における授業スタイルを確立する。

②個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫する。

③単元終了時に身に付けたい力を明確にし、ゴールを意識した単元計画や評価計画を立てる。そして、毎時間子どもの自己評価と教師側の評価を照らし合わせながら次時の指導内容を組み立てる。

### (3) 研究の視点

#### ①各領域における授業スタイルの確立

・45分の授業時間の中で、各領域や単元に合わせ、活動時間を5分から15分程度のまとまりにし、集中力が持続するようにタイムマネジメントを工夫する。

#### ②学び合いの場の工夫

・個人(チーム)に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫し、充実させることで、自分や友だち、チームの動きに気付き、運動の技能を向上することができ、達成感や成就感を味わい、「できる喜び」を感じることができる。

#### ③指導と評価の一体化

・各単元ごとに子ども達の実態に即した評価項目を立てワークシート等で自己評価をさせる。また、教師は授業の様子から子ども達を観察し、評価する。子ども達の自己評価と教師の評価を照らし合わせることで、次の授業に活かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、子ども達へより明確な指導が可能になる。

(4) 授業スタイルについて

4 5分完結型授業「ボール運動みやびいスタイル」

学習過程		時間	活動内容
①	ウォーミングアップ	5分	・ジンギスカン体操やペアラジオ体操, なわとび, 単元の運動に適したストレッチなど
②	めあての確認 学び合い①	5分	・学習のめあての提示 ・主運動のポイントの確認 ・チームのめあてを立てる →自分(個人)のめあてを立てる
③	準備(単元に応じて)	(3分)	・安全に素早く, 協力して, 本時の準備をする
④	基礎運動	5分	・本時の運動に合わせた基礎運動 ・サーキット運動や基礎感覚作りとしての類似運動を取り入れた運動など
⑤	チャレンジ運動① ※単元や児童の実態に合わせて活動の仕方を計画する	10分	・個やペア, グループ, 習熟度別など, 学習形態を工夫し, 主運動に挑戦する
⑥	学び合い②	5分	・チャレンジ運動①での活動やそれぞれの動き, できたこと, できなかったことなど, チーム等での動きを確認し話し合う
⑦	チャレンジ運動②	10分	・グループで協力して学び合ったことを実践しながら, 主運動を行う
⑧	めあての振り返り	5分	・めあてをふり返る ・チームの課題や自分の課題について考え, 次時につなげる
⑨	片付け(単元に応じて)	(3分)	・安全に素早く, 協力して, 安全に片付けをする

※ボール運動の領域では, スタイルの中にグループで協力したり教えあったりする学び合いの場を設定。

(5) 単元における手立て

- ①マット運動に合った展開を考え, 授業スタイルを確立する。
- ②練習の仕方や技などの掲示を行い, やってみたいという意欲を高める。
- ③ICT機器を活用し, グループや個人で教えあったりする場を設定し, 運動の質を高める。
- ④本時のめあてを意識させながら運動に取り組み, 自己評価を点数化したりや感想などを書かせたりする。



## 2. 領域・単元名

領域 「B 器械運動 マット」

単元名「大きく回転！ ピタッとポーズ！」

## 3. 単元の目標

(1) マット運動では、回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすることができる。

【B(1) ア知識及び技能】

(2) 自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫するとともに自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

【B(2) 思考力、判断力、表現力等】

(3) 運動に積極的に取り組み、役素行を守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたら、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気がついたりすることができる。

【B(3) 学びに向かう力、人間性等】

## 4. 単元について

### (1) 学習指導要領の記述

新学習指導要領解説体育編「B 器械運動」第5学年・第6学年の目標

#### ①知識及び技能

(1) 次の運動の楽しさや喜びに味わい、その行い方を理解するとともに、その技を身につけること。

ア マット運動では、回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすること

#### ②思考力、判断力、表現力等

(2) 自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫するとともに自己や仲間の考えたことを他者に伝えること

#### ③学びに向かう力、人間力等

(3) 運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたら、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気がついたりすること



## (2) 運動の特性について

### ①器械運動の特性

器械運動は自己の能力に応じた各種の技に挑戦し、その技ができるようになったり、より上手にできるようになったりするところに楽しさやおもしろさがあり、またフォームの美しさなどを競うこともできる。各種の技は跳び箱やマット、鉄棒という用具から構成されている空間(モノ)で行われている。そのため、初めてこの運動に挑戦する時など、これらの用具からなる空間は物理的障害と感じる子どももいるため場の工夫が必要となる。

### ②一般的特性

マット運動の特性は鉄棒や跳び箱のような器具を使わず平面上で行われるところにある。マットの上で、色々な回転技や倒立技に挑戦し、できるようになったときが楽しい運動である。また、できる技を繰り返したり組み合わせたりして、上手に回ることなどにも挑戦して楽しめる運動である。

### ③児童からみた特性

マット運動のおもしろさは「背中をマットに接して回転したり、倒立姿勢で回転したりして立つことができるかどうか」である。高学年では、跳び前転や伸膝後転、倒立などの発展技への挑戦に加え、複数の回り方をいくつか身につけて、それらを連続させたり、組み合わせたりして、一連の流れとして行ってみるところに面白さを感じる。上記の特性に十分触れさせることで、運動の楽しさやおもしろさの世界が広がり、主体的に学び、課題を解決する過程において、思考力・判断力の向上が図られると考える。

## (3) 教材観

マット運動は、一人ひとりが自分の能力に適した課題を持ち、その達成に向けて場や補助具などを活用しながら挑戦することで、課題とする技ができる楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。マット運動には、回転系(前転・後転・倒立前転など)を中心に、巧技系(倒立・バランス)の運動があり、体の柔軟性、回転感覚や逆さ姿勢の感覚、体を支持する感覚など、いくつかの運動機能が組み合わさって行われる運動である。これらの運動感覚を体験し、身につけていくことが楽しさのひとつともいえる。

さらに「技能の習熟」だけでなく「運動環境(場作り)」も重点要素である。ただ単に「できる・できない」を課題にしないように、運動の特性をとらえ、それに沿って感覚を身につけたり、楽しんだりする「場の工夫」をすることで、児童が自分の課題に主体的に運動に取り組める環境作りにつとめる必要がある。

また、うまくいかないと、手や首などに痛みを伴うこともあるため恐怖心が学習意欲を低下させる要因にもなる。そのため安全面には十分配慮し、児童が安心して運動に取り組めるようにすることも大切になる。

5. 児童の実態（男子15、女子8 計23名）

①体育の授業は楽しいですか。

	楽しい	まあまあ楽しい	あまり楽しくない	楽しくない
男子	13	0	2	0
女子	6	0	2	0
クラス	19	0	4	0

②「めあて」をもって体育の授業に取り組んでいますか。

	取り組んでいる	まあまあ取り組んでいる	あまり取り組んでいない	取り組んでいない
男子	14	0	1	0
女子	7	1	0	0
クラス	21	1	1	0

③友達と学び合い（教え合い）をしていますか。

	（学び合いを）している	だいたいしている	あまりしていない	していない
男子	14	0	1	0
女子	8	0	0	0
クラス	22	0	1	0

④体育の授業では、「めあて」を意識した「振り返り」をしていますか。

	必ずしている	まあまあしている	あまりしていない	していない
男子	11	2	2	0
女子	6	1	1	0
クラス	17	3	3	0

⑤マット運動は好きですか。

	好き	まあまあ好き	あまり好きではない	好きではない
男子	2	4	4	5
女子	1	2	3	2
クラス	3	6	7	7

<理由>

好き：アクロバットが好きだから、色々な技ができるから、得意ではないけど楽しい  
体操選手みたいな技ができれば嬉しい、どんどん技を覚えていくのが楽しい  
色々な技があって体を動かすのが好きだから、できなかった技ができるようになるから

好きではない：頭が回って気分が悪くなるから、頭や手首が痛くなるから、あまり上手にできないから  
やってもできない時があるから、得意ではないから

⑥マット運動では、どんなことができるようになりたいですか。

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> かっこいい技ができるようになりたい  | <input type="checkbox"/> バク宙をやってみたい    |
| <input type="checkbox"/> できなかった技ができるようになりたい | <input type="checkbox"/> 後転ができるようになりたい |
| <input type="checkbox"/> 新しい技ができるようになりたい    | <input type="checkbox"/> たくさんの技を覚えたい   |
| <input type="checkbox"/> 難しい技に挑戦してみたい       | <input type="checkbox"/> みんなができない技     |

### 【考察】

本学級の児童は、普段の学校生活でも男女ともに運動することが好きで、昼休みになると外で体を動かして遊ぶ児童も多く見られる。アンケートの結果では、「運動は好き」と答える子が9割、「体育の授業が好きですか」では、8割の児童が好きと答えている。これまでの授業でも、意欲的に活動している様子がうかがえるが、何名かの児童は運動が苦手、体育の授業があまり好きではないと答えており、みんなが楽しく行えるような授業作りが必要であると考え。そのためにも、みんなで声を掛け合い、1人ひとりの成長をみんなですべて喜ぶ雰囲気作りをしていく。

また、本単元のマット運動において「マット運動が好き」と答えた児童は9人（4割）、好きではないと答えた児童が14名（6割）おり、その理由として大半の児童が「痛いから」、「技ができないから」「得意ではないから」と答えている。その反面、「マット運動でできるようになりたいこと」の問いには、マット運動があまり好きではないと答えた児童も「技ができるようになりたい」、「できなかった技をできるようにしたい」など、意欲的な回答が見えた。

児童は、学び合いをすることで、「できなかったことができるようになる」「アドバイスをすることで友達が上達する」など、学び合いの中で自分たちが高まることも、昨年からの研究やこれまでの体育の授業で感じている。そこで、本単元でも学び合いの時間を取り、自ら考えたり、助言を聞いたりするなどして自分の課題解決に向かっていくように指導していきたい。

指導していく上で、児童が挙げている「できないから」の理由を改善していくための手立てとして、自分で練習をしたり、友達にアドバイスをしたりできるように、技のポイントや練習の仕方などの掲示物を充実させる。そうすることで自分で練習を行い、めあてを達成していく喜びを実感してほしい。そうして単元終了後にはマット運動が少しでも好きになる児童が増えるように授業作りをしていきたい。

今年度は「指導と評価の一体化」として、ふり返りの時間に書く学習カードを工夫し、児童は観点別に自己評価をし、それを点数化していく。教師側は授業の中で児童の行動を観察し、観点別に評価する。児童の自己評価と教師の評価と照らし合わせながら、ずれや落ち込みがある評価項目を次時の指導に活かしていけるようにする。そうすることで、根拠を持った指導に取り組むことができる。

以上のことから、本単元では、「技を習得し、連続技に挑戦していく」ためにマット運動の楽しさを味わわせながら、どの児童も楽しめる授業を実践していく。



## 6. 指導にあたって

### (1) 単元構想について

新学習指導要領解説体育編第5学年及び6学年の目標(2)において、「自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせを工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える力を養う。」ことが示されている。また、「教師は、子どもが自己の課題の能力に適した運動の課題を見付けることができるよう支援する必要がある」(中略)と記されている。そこで、本単元では、学習過程を3段階に分け構成する。

#### ① ステージ型

本研究では、1～2時間目をステージ型(全員で同じめあてに向かって進んでいく学習)で行い、学習の流れ、めあて学習の進め方などを共通確認し、基本的な技能の習得及び自己の課題をしつかり把握させる時間とする。

#### ② スパイラル型

3時間目以降は、スパイラル型(それぞれで立てためあてに向かって進んでいく学習)で行う。ここでは、仲間との交流の場면을意図的に多く設定することで、互いに高め合おうとする姿が見られ、言葉や体を使う体育特有の伝え合う力の高まりと共に、自らの活動を工夫したり選択したりする姿が予想される。そのため、この時間においては、教師や仲間から提案された活動から、次第に自己に合った活動を選択できるようにしていきたい。そのため毎時間、一人一人の学習状況の観察と振り返り、発言などから、子どもの学習状況または実態に応じて、次時の計画を立てていくよう配慮する。

また、8～(9)時間目においては、高まった技能をさらに高めたり、仲間との交流で得た知識や技能をさらに高める活動に取り組む。二人でリズムを合わせ回転したり、タイミングを揃えて止まったりしながら、一人では味わえないペアや集団の活動を取り入れマット運動における楽しさ、おもしろさをさらに広げていく。

### (2) 主運動につながる類似運動(コーディネーション運動)について

コーディネーション運動は、1分ほどの動きを複数組合わせてできるバラエティーに富んだ運動(遊び)を周期的に繰り返して行う運動である。体の動きや動かし方の習得、筋肉と神経の回路づくりなどの効果が高い。また、体の可動範囲を広め、バランスよく体力の向上が図られる。

本単元では、主運動の技能向上を支える類似運動として、毎時間導入時に取り入れる。マット運動の苦手な子には、徐々に運動に慣れさせる観点から適した素材になりうると考える。また、マット運動の楽しさ、おもしろさに十分に触れさせながら、基礎的な技能を確実に取得する時間として位置付ける。

### (3) ICT 機器の活用

課題の解決方法を考えたり、仲間へアドバイスしたりするツールとして活用する。ICT機器を活用する場面としては、3時間目以降の話し合い活動にて、技のポイントを見付ける場面。自分の課題を見付ける場面。仲間へのアドバイスをする場面等においてICT機器の活用を図る。

7. 評価について

(1) 「B 器械運動 ア マット運動」の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
マット運動の基本的な技がわかり、それらを安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたことのできる。	自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫するとともに自己や仲間との考えたことを他者に伝えることができる。	運動に積極的に取り組み、約束を守り助けて運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気がついたりすること



(2) 学習における具体的評価規準と評価計画

観点	単元の評価規準	学習活動における具体的評価規準			評価方法	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時
		A基準	B基準	努力を要する子への手立て								
知識・技能	① マット運動の色々な技の行い方が分かる ・前転系・後転系・壁倒立・倒立・側方倒立回転・倒立前転など	基本的な技のポイントが分かり、安定して行うことができる。	基本的な技を行うことができる。	教科書や掲示物等でのポイントや行い方がわかるように促す。	行動観察 学習 カード	○	○	○	○	○	○	○
	② 自分の力にあった技に挑戦したり、できそうな技に挑戦したりすることができる。	自分の課題に適した技に挑戦し、技を行うことができる。	技を選んで自分の課題に挑戦している。	掲示物やICTや上手な子をお手本とし、動き方を確認させる。	行動観察 学習 カード	○	○	○	○	○	○	○
	③ 技を組み合わせたリ、繰り返ししたりして技を行うことができる。	技を組み合わせたリ、繰り返ししたりして連続技を行っている。	連続技の型を選んでその技を行うことができる。	掲示物やICTや上手な子をお手本とし、動き方を確認させる。	行動観察 学習 カード	○	○	○	○	○	○	○

思考力・判断力・表現力	①技のポイントを理解し、自分や友達の動きを照らし合わせて課題を見つけている。	自分の課題がどこかを考え、解決の方法を考え活動している。	自分の課題を友達に聞いて、課題をつかみ解決に向けて取り組んでいる。	上手な演技と見比べて違いが分かるようにICT機器を活用する。	行動観察								
	②自分の課題を解決するために、練習の場を選んでいる。	課題解決に向けて、練習の方法や場を選んで活動している。	解決に向けて場を選んで練習に取り組んでいる。	課題を解決するためには、どの場が一番よい場かを一緒に考える。	行動観察								
	③友達の技を観察したり映像などで気づいたりしたことなどを書いたり、伝えたりしている。	技のコツや、友達の演技で気づいたことなどを友達に伝え、アドバイスしている。	技や技の映像を見て、気づいたことを書いたり発表したりしている。	掲示物やICT機器で確認させる。	行動観察								
主体的に学習に取り組む態度	①マット運動や技を組み合わせることに積極的に取り組み組んでいる。	進んでマット運動に取り組み、技の組み合わせを考えて活動している。	めあての解決に向かって、楽しく取り組みようとしている。	自分のできることを活かして、楽しませる。	行動観察								
	②互いの役割を決めて観察し合うなど約束を守り仲間と助け合い、仲間の取り組みを認めている。	規則を守り、友達の取り組みを認めたり、励まし合ったりして活動している。	規則を守り、友達と励まし合って活動したりしようとしている。	規則を確認し、友達の良いところを探し、楽しく活動できるように雰囲気を作る。	行動観察								
	③機械や器具の準備や片付けを仲間と協力して行っている。	友達と協力しながら、用具の準備や片付けを進んでいる。	友達と協力して、用具の準備や片付けをしている。	準備や片付けで自分の役割を持たせる。	行動観察								
					学習カード								
					学習カード								
					学習カード								
					学習カード								
					学習カード								
					学習カード								
					学習カード								
					学習カード								

8. 指導の実際

(1) 単元構想図

時	① ②	③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	⑧ (⑨)
0分	<p>準備運動・コーディネーション運動・めあての確認</p> <p>ステージ型(一斉指導)</p> <p><b>自分の課題を把握</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の流れ確認</li> <li>・めあて学習の進め方確認</li> <li>・基本的技能の習得</li> <li>・前転系</li> <li>・後転系</li> <li>・壁倒立</li> <li>・側方倒立回転</li> <li>・倒立</li> <li>・倒立前転等</li> </ul> <p>オリエンテーション</p>	<p>スパイラル型(自分が立てためあてに沿って)</p> <p>&lt;ねらい1&gt; できそうな回り方に、やりやすいマットや場所での挑戦する。</p> <p><b>体育特有の伝え合う力を育む</b></p> <p>うまく進んでいる 資料を上手に活用 活動が停滞</p> <p>毎時間チェックし 次時の計画へ</p> <p>&lt;ねらい2&gt; できる回り方で続けて回ったり、組み合わせで回ったりする。</p>	<p>&lt;ねらい3&gt; 仲間と一緒にできる回り方で続けて回ったり、組み合わせで回ったりする</p> <p><b>身につけた力を生かす</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の持っている技能をさらに高める</li> <li>・交流で得た知識や技能を生かす</li> </ul>
45分		<p>振り返り(学習ノート記入・発表)</p>	

(2) 本時のねらい

①単元のねらい

- ねらい1・・・できそうな回り方に、やりやすいマットや場所で挑戦する。
- ねらい2・・・できる回り方で続けて回ったり、組み合わせて回ったりする。
- ねらい3・・・仲間と一緒にできる回り方で続けて回ったり、組み合わせて回ったりする。

②本時の目標

- ・できそうな技に挑戦して、自分ができる技で連続技を考え、行うことができる。(ねらい2)

③授業仮説

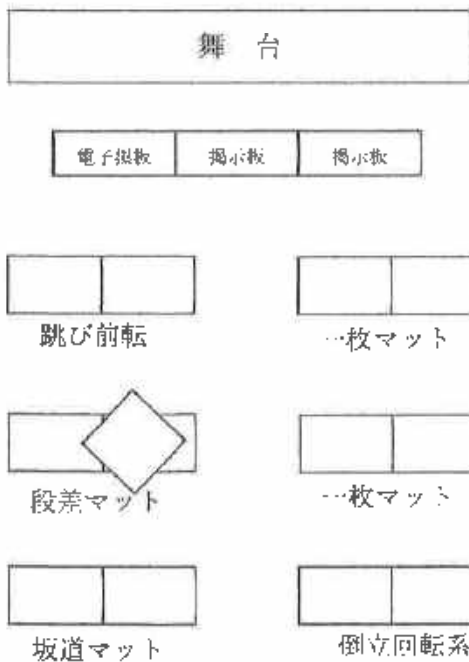
- ア チャレンジ①の場面において、練習の場を工夫することで、自分ができる技(できそうな技)に挑戦し、技の習得につながるであろう。
- イ 連続技について、ワークシートを工夫し、連続技を考えさせることで、自分の取り組む技が、明確になり、チャレンジ②の場面において、連続技に挑戦していくであろう。

④準備する物

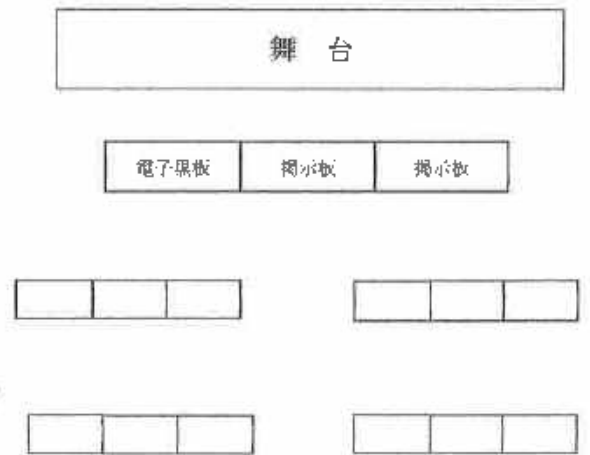
- ・ 掲示板(技の掲示)      ・ 電子黒板      ・ I Pad      ・ 音響機器      ・ ゴム

⑤場の設定

ねらい1(チャレンジ1)の場




ねらい2(チャレンジ2)の場



⑥本時の展開 (6/8)

目標：できそうな技に挑戦して、自分ができる技で連続技を考え、行うことができる。

	学習活動	◇指導上の留意点 □評価
導入 (5分)	1 ジンギスカン体操(2分) 2 コーディネーション運動(3分)	◇めあて1に必要な類似運動に取り組ませる。 ◇仲間と調子を合わせたり、リズムよくできるように声かけする。
展開 チャレンジ① (13分)	ねらい1：やりやすいマットや場所で、できそうな回り方に挑戦する。  3 めあて1の確認 4 めあて1の解決に向けて取り組む。  〈活動例〉 ・坂マットで後転 ・段差マットで開脚後転	◇グループを組み、仲間どうしてそれぞれ発表させる。 ◇必要に応じて活動をVTRにおさめ自分の動きを確認させる。  ◇仲間の技を見ながら、アドバイスをしてあげる。 ◇安全を確かめて合図を送り順番を守って活動させる。
話し合い (5分)	みやびいタイム  5 練習の場や練習の技について振り返りを行う。 6 自分の課題を見つけたり、友達に伝え合ったりする。	◇自分の演技と映像を比べたり、友だちのよいところや課題について話し合うようにさせる。 ◇自分が挑戦する連続技を考え、みんなと共有する。
活動② (15分)	ねらい2：できる回り方で続けて回ったり、組み合わせで回ったりする。  7 めあて2確認 8 めあて2の解決に向けて取り組む。  〈活動例〉 ・前転・大きな前転・後転 ・前転・足交差・後転・開脚後転	◇同じめあて同士でグループを組ませ発表させる。 ◇活動をVTRにおさめ、自分の動きを確認したり、仲間同士でアドバイスさせたりさせる。 ◇必要に応じて技のポイントを調べさせる。 ◇必要に応じて発見した技のポイントを記入させる。 ◇連続技の例示を示す。 □できそうな技に挑戦し、自分ができる技で連続技を考え、行うことができる。
終末 (7分)	9、まとめ  10、振り返り  11、次時の説明	◇できるようになった技を数名発表させ、よくできているポイントをみんなと共有する。 ◇学習カードに本時の振り返りを記入させる。 ◇発見したこと、アドバイスを受けたこと等を想起させ次のめあてにつながるような振り返りにさせる。 ◇発表させる。

評価：できそうな技に挑戦し、自分ができる技で連続技を考え、行うことができる。

評価規準	③よくできた ②できた ①もう一歩							小計	合計
	1時	2時	3時	4時	5時	6時	7時		
知識・技能									
①マット運動の色々な技の行い方が分かる。	0.80	0.76	0.73	0.76	0.82	0.85	0.89	5.61	
②自分の力にあった技に挑戦したり、できそうな技に挑戦したりすることができきる。	0.78	0.80	0.79	0.82	0.85	0.86	0.88	5.78	18.99
③技を組み合わせて、繰り返ししたりして技を行うことができる。	0.75	0.68	0.82	0.63	0.65	0.82	0.86	5.60	
④技のポイントを理解し、自分や友達の名を照らし合わせて課題を異つけている。	0.72	0.74	0.77	0.74	0.83	0.85	0.85	5.50	
⑤自分の課題を解決するために、練習の場を選んでいく。	0.73	0.77	0.73	0.77	0.82	0.85	0.85	5.52	15.71
⑥友達の技を観察したり体験などで気づいたりしたことなどを言ったり、伝えたりしている。	0.62	0.67	0.65	0.68	0.67	0.70	0.70	4.69	
⑦マット運動や技を組み合わせることなどに積極的に取り組んでいる。	0.67	0.64	0.71	0.62	0.66	0.85	0.85	5.40	
⑧互いの役割を決めて観察し合うなど約束を守り仲間と助け合い、仲間の取り組みを認めている。	0.63	0.67	0.70	0.79	0.74	0.80	0.80	5.13	18.29
⑨準備や器具の準備や片付けを仲間と協力して行っている。	0.77	0.82	0.71	0.85	0.91	0.85	0.85	5.76	
今日の合計	0.00	6.47	6.35	6.61	7.06	7.35	7.43	7.52	48.99
総合									

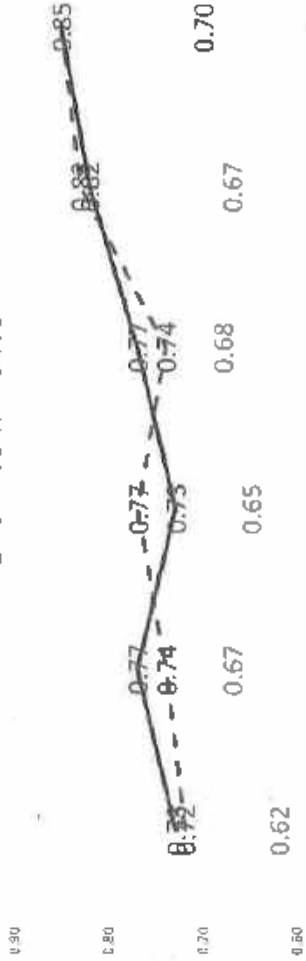
合計D30~K30=130

知識・技能



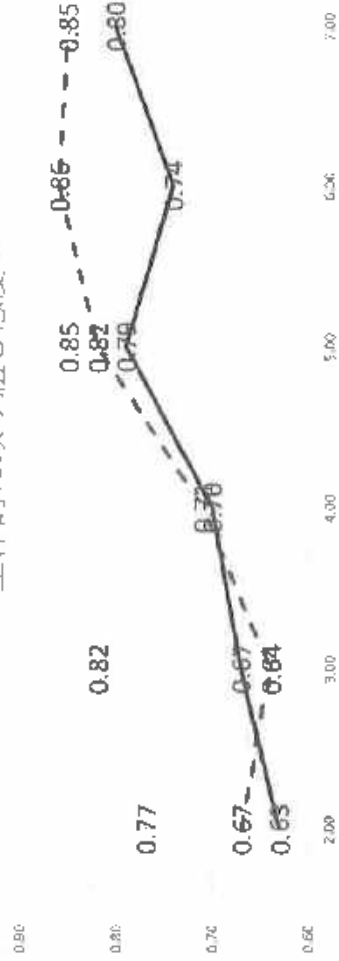
- ①マット運動の色々な技の行い方が分かる。
- ②自分の力にあった技に挑戦したり、できそうな技に挑戦したりすることができる。
- ③技を組み合わせて、繰り返ししたりして技を行うことができる。

思考・判断・表現



- ①体のポイントを理解し、自分や友達の名を照らし合わせて課題を見つけていく。
- ②自分の課題を解決するために、練習の場を選んでいく。
- ③友達の技を観察したり体験などで気づいたりしたことなどを言ったり、伝えたりしている。

主体的に取り組む態度



--- ①マット運動や技を組み合わせることなどに積極的に取り組んでいる。

## マット運動 リフレクション

### <第1時：11月1日(金)>

オリエンテーションで、マット運動で身につけたい力を確認し、全員でマット運動の技を動画で確認した。そして前転系・後転系・倒立系などの技について、今自分ができる技について把握し、今後の学習で技にチャレンジしようという意欲を持たせ、技の習得表に自分のできる技にシールを貼った。

### <第2時：11月7日(木)>

基本的な技の習得に向けて一斉指導を行った。前転系・後転系の技のポイントを確認し、練習を行った。場の設定は行わずに、一枚マットで練習を行った。技ができない児童も何名が出てきた。そこで、基本の技を習得させるために、基本の技の練習方法や技のポイントなどを確認し、練習の場や方法を選んだりして学習を進めていくことを確認した。

### <第3時：11月8日(金)>

前時で、技の習得についてまだ不十分だと感じたので、一斉指導にて基本技の練習を行った。連続技についてあまり練習する時間がとれなかったため、知識・技能の③の児童の評価が下がったのだろうと考えられる。同様に主体的に取り組む態度の①も下がったと考えられる。

基本の技に挑戦はしていたが、技の種類や練習の仕方や技のポイントについての知識・理解が不十分に感じたため、技の種類やポイントを確認した。児童の評価が下がっていた連続技について次時では、練習する時間を多く取るようにする。

### <第4時：11月11日(月)>

基本の技の練習では、各技に対応する場を設定し、1人ひとりが「場」を選んで自分のできそうな技に挑戦するという事で、技の習得について動画を見たり、技の練習方法のファイルを見たりして、練習に取り組んでいた。

連続技では、自分で技を組み合わせたたりして連続技を考え、自分の力に応じた連続技に挑戦していた。この時間では、連続技の練習時間を予定通り設定できたので、知識・技能の③についての児童評価が大きく伸びた。それと練習の場が、指導しにくい場の設定となっていたので、マットの位置の変更とルールを再確認した。

### <第5時：11月12日(火)>

マットの位置の変更とルールの再確認を行った。

前時同様に1人ひとりが場を選んで、できそうな技を練習していた。掲示物を見たり、自分の演技の動画を確認したりするなどして活動する場面も見られた。しかし、技のポイントや細かい部分に気づかず、技を見比べたり、技についてアドバイスを送る場面が少なく、学び合いとしての活動が弱かった。

思・判・表の①が下がったのはそのためかと考える。どうアドバイスしたらよいか、何をアドバイスしたらよいか分からないと考えられるので、技のポイントや気をつけるところなどの知識テストを行い、技のポイントについてももう一度押さえる。

技については、手をつけて立ちあがる児童や足が曲がっている児童など、細かい部分の指導を入れて、技の見栄えを意識させるようにしたい。ひとつひとつの技の完成度を上げるように練習をさせる。



<第6時：11月13日(水)：研究授業>

技の特性に応じた場の設定があり、進んで技に取り組む姿が見られた。

できそうな技への挑戦も見られたが、友達へのアドバイスや自分の技の振り返りに関して話し合う場面が少なかった。ICT 機器の活用の仕方を工夫して、話し合いが必然となる、話し合いの場の設定を行ってほしい。(自分の技を言う → 演技する → ipad 見る・友達が伝える → 次の人の画像を録画する → 繰り返す)

コーディネーションでは、このコーディネーションが何に役立つのかななどを、説明し、各技への基礎運動であることをしっかりと押さえる必要があった。

また、教師の課題として、自分の課題をはっきりさせる。技の系統性をしっかりと理解させた上で技に取り組ませていく。次年度へとつなげるために、基本的な技の習得を低学年からしっかりと押さえながら指導していくことで幅が出る。苦手な児童への配慮と得意な児童の技の高まりを配慮することも大事なことである。自分の課題と友達へのアドバイスができるように指導していきたい。

# マット運動 「大きく回転！ピタッとポーズ！」

月 日 ( ) 名前 \_\_\_\_\_

## <学習のねらい>

- ①できそうな回り方に、やりやすいマットや場所で挑戦する。
- ②できる回り方で続けてまわったり、組み合わせてまわったりする。
- ③仲間と一緒にできる回り方で続けてまわったり、組み合わせてまわったりする。

## <チャレンジ1のめあて>…基本の技を練習しよう！（2つくらい）

今日挑戦する技 ○  ○	気をつけるポイント（見てほしいところなど）
-----------------------	-----------------------

## <チャレンジ2のめあて>…連続技を考えよう。（技の数は3～5個まで）

例：前転 → 後転 → 開脚後転 → ロンダート

## <自己評価>

		1（もう少し）	2（できた）	3（よくできた）
知識・技能	①基本の技のやり方が分かった。	1	2	3
	②「自分の力にあった技」や「できそうな技」に挑戦し、技を行うことができた。	1	2	3
	③技を組み合わせたたり、繰り返したりして技を行うことができた。	1	2	3
忠・判・表	①技のポイントを知り、自分のめあてをたてることができた。	1	2	3
	②練習の場や方法を考え「めあて」に取り組むことができた。	1	2	3
	③気づいたことを書いたり、友達に伝えたりすることができた。	1	2	3
進んで活動	①基本の技や連続技などの練習に積極的に取り組めた。	1	2	3
	②役割を決めて、仲間と助け合いながら、学習できた。	1	2	3
	③準備・片付けを協力して行った。	1	2	3

## <学習の振り返り>

1、今日のできた・分かった（できるようになったこと、どうやったらできたかなど）

---



---



---

2、今日の考えた（その技ができるようになるために、工夫したことや頑張ったこと）

---



---



---



## 第5回 研究授業 反省

授業者 入波平 信吾

### ①単元名「マット運動」

### ②本時の目標

・できそうな技に挑戦し、自分ができる技を組み合わせ、連続技を行うことができる。【知識・技能】

### ③授業仮説

- ・ア チャレンジ①の場面において、練習の場を工夫することで、自分ができる技（できそうな技）に挑戦し、技の習得につながるであろう。
- ・イ 連続技について、ワークシートを工夫し、連続技を考えさせることで、自分の取り組む技が、明確になり、チャレンジ②の場面において、連続技に挑戦していくであろう。

### ④成果・課題

#### 場の工夫・児童の意欲

- 技の特性に応じた場を設定することで、自分の挑戦する技に進んで取り組む姿が見られた。
- まだ、できない技にも、意欲的に挑戦していた。

#### 教材・掲示物

- ゴムを使った側方倒立回転の場や、跳び前転、後転などの練習の場が工夫されて良かった。
- 技のポイントや、練習の仕方を示した写真の掲示物が子どもたちの練習の補助となっていた。
- I pad の使用について、動きを確認し、その動きをアドバイスできるような流れを作ると良い。

#### めあての明確化

- 一人一人が自分の目標をもち、動きを理解して学習に参加している。
- 挑戦する技を明記しておくことで、今日取り組む技をしっかりと練習することができる。

#### 運動量の確保

- それぞれで練習する場面では、自分の課題とする技を一生懸命に取り組んでいた。
- みやびスタイルで進めているため次の動きがわかっている。

#### 基礎運動

- コーディネーション運動→ゆりかご、犬歩き、かえるの足打ち、カエル跳びなど
- コーディネーションの動きの意味を理解すると、どんな動きに必要なのかわかり、しっかりと技とつなげることで指導がしやすくなる。
- ジンギスカン体操 → コーディネーションと行ったが、やはり柔軟体操は入れるべき。

### 学び合い

- 学び合いの時に、児童に実技させて確認するのは良かった。
- そこで、何が良い点で、何が良くないのかを子どもたちから引き出せると良かった。
- I Pad を使用することで、映像を確認しながら、次の児童がアドバイスできるような流れをくむことで、必然的に会話や技のポイントを見るようになる。

### 声かけ・気づき

- 「この技、俺がやるから見ておいてね。」など技ができない児童に、できる児童が技を見せ、技のポイントを教え合う姿が見られた。
- 技のポイント(知識)の部分で、知識が少なく技のポイントをうまく伝えられていなかった。
- 自分の課題を明確にすることで、友達に見る視点を与えて、技を見てもらうことも大事。

### 評価・見取り

- 技の系統性をしっかりと理解させたうえで、技に取り得組ませる。
- そのためにも技ができた、できていないの基準をはっきりさせる。そうすることで、他の児童も技の習得を判断でき、次のステップが踏める。

### ふり返り

- 低学年からのつながりがとても大事な単元である。系統表を作り、基本的な技についての知識や技能を習得させることで、次学年の活動に幅が出る。
- 苦手な児童への配慮も大切だが、得意な児童の技能を高めていくことも、とても大事なことである。









## 第6学年体育科学習指導案

領域「E ボール運動 ティーボール」

単元名「かっ飛ばせ！ホームラン！」



令和元年6月26日(水)

石垣市市立宮良小学校 第6学年

男子11名 女子16名 計27名

## 第6学年体育科学習指導案

2019年 6月26日(水) 5校時

6年1組 男子11名 女子16名 計27名

授業者 桑江 大地 印

### 1. 領域・単元名

領域「E ポール運動」

単元名「E ポール運動 ベースボール型 ティーボール ～かっとばせ！ホームラン～」

### 2. 単元の目標

- (1) ベースボール型では、ティーボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を知るとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすること。 【知識及び技能】
- (2) ルールを自分達で工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。 【思考力・判断力・表現力等】
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場の設定ができ、用具の安全に気を配ったりすること。 【学びに向かう力、人間力】

### 3. 単元について

#### (1) 学習指導要領の記述

本単元は、新学習指導要領「E ポール運動」第5学年・第6学年の目標である。

#### ① 知識及び技能

(1) 次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすること。

ア ベースボール型では、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすること。

#### ② 思考力・判断力・表現力等

(2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。

#### ③ 学びに向かう力、人間性等

(3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

(2) 運動の特性

① 一般的特性

ティーボールでは、「捕る」「投げる」「打つ」「走る」などの多様な動きを経験し、身体全体を動かすことの楽しさや喜びを味わうことができる。また、特有の“間”を教材として活用することで、状況を踏まえた上での「考える力」を養うことが可能になる。さらにチームごとに立てた作戦をもとに予測・判断して行動することで、様々な「問題を解決する能力」を育むと同時に、仲間と協力しながら目的を達成しようとするチームスポーツの特性でもある「協調性」を自然に身に付けることもできる。その面白さを、多くの児童に感じさせることができる。

② 児童からみた特性

- バットを持って打ち、遠くに飛ばしたり狙った方向に飛ばしたりすることができる。
- 投げ方を工夫し、走者より早くボールをベースに送ることに挑戦する。
- 捕り方やポジションを工夫しながら協力して守ることができる。
- “間”を活用して、ルールやチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。
- 攻撃に一度は主役になれる機会がある。
- 慣れない小さいボールのキャッチがしにくい。
- 狙ったところにボールを投げるができない。
- 静止したボールや飛んでくるボールを上手く打てない。
- 作戦がうまく立てられなかったり、自分の役割がわからなかったりするときがある。



(3) 教材観

ティーボールは、2つのチームが攻撃側と守備側に分かれ、ボールを打ったり捕ったりして進塁する攻防を交替して繰り返し、規定の回数内で得点を競い合うことが楽しい運動である。

ベースボール型の活動量はゴール型の競技と比べて少ないが、全員が活躍できる機会が必ずあるのが魅力的である。

4. 児童の実態

【体育事前アンケート結果】（令和元年6月3日 実施26名）

① 体を動かすことは好きですか？

	好き	まあまあ好き	普通	好きではない
クラス	17名	6名	2名	1名
理由	好きな理由		好きではない理由	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・気持ちがいい</li> <li>・サッカーをやっている</li> <li>・嫌なことがあっても体を動かすことでスッキリする</li> <li>・楽しいし、ダイエットになる</li> <li>・内容によって変わるから</li> <li>・部活動をやっている</li> <li>・面白い</li> <li>・いろんな球技をする</li> <li>・走るのが好き</li> <li>・達成感がある</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・動きたくないから</li> <li>・楽しい時も楽しくないときもある</li> <li>・動いたら楽しいけど、自分から運動したいとは思わない</li> </ul>	

② 体育の授業は好きですか？

	好き	まあまあ好き	普通	好きではない
クラス	17名	5名	5名	0名
理由	楽しい理由		好きではない理由	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・器械運動以外は全部いい・協力できる</li> <li>・体を動かすから ・体育が好き</li> <li>・組み合わせ技が楽しい ・用具がある</li> <li>・たくさん運動したり勉強したりする</li> <li>・個人ではできないことができる</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・苦手な競技と好きなスポーツがある</li> <li>・楽しい時と楽しくない時がある</li> <li>・プールと野球が好きではない</li> </ul>	



③ ボール運動は好きですか？

	好き	まあまあ好き	普通	好きではない
クラス	16名	2名	1名	2名
理由	好きな理由		好きではない理由	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もともと球技が好き ・走れるし、ボールに触ることができる</li> <li>・ボールを投げたり蹴ったりできる・当てたりよけたり、ゴールを決めるのが楽しい ・協力できるから</li> <li>・達成感がある</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しいけど顔面にボールが当たったりして嫌</li> <li>・ボールを投げるのが上手ではない</li> <li>・Tボールは打てないから</li> </ul>	

④ 体育の授業で教え合う（学び合う）ことは好きですか？

	好き	まあまあ好き	普通	好きではない
クラス	12名	9名	4名	1名
理由	好きな理由		好きではない理由	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろんな意見があって、その意見を取り入れられるから</li> <li>・いろんなことを知れる</li> <li>・アドバイスで相手が上手になるし、自分も上手になる</li> <li>・チームワークを深めることができる</li> <li>・できる方法が見つかる</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・集まって行って集まってというのが嫌い</li> <li>・妹がいちゃもんつけてくる</li> <li>・いつも学び合っている</li> <li>・どちらでもない</li> <li>・アドバイスをしてもらえない</li> </ul>	



⑤ ベースボール型のスポーツをしたことがありますか？

	ある	ない
クラス	16名	11
理由	ある理由	ない理由
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・体育の授業である・遊びである</li> <li>・部活動でやっている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・やってない気がする</li> <li>・やったことない</li> </ul>

⑥ ベースボール型で①苦手だろうなど感じる事や②こんなことやってみたいと思う事は何か？

① 苦手だろうなど感じる事	② こんなことやってみたい
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バッティング ・キャッチすること</li> <li>・投げること ・状況判断 ・走ること</li> <li>・動く場所がわからない ・ピッチャー</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バッティング ・キャッチすること</li> <li>・ピッチャー ・ホームランを打ってみたい</li> <li>・ボールを投げる ・最高の球を打ってみたい</li> </ul>

## 【考察】

本学級は男女の人数差があり、女子児童が多い。また27名中24名は、バレーボール部やバスケットボール部、サッカー部などの運動部活動に所属し、体を動かすことが好きな児童が多く、男女の仲が良く話し合い活動や授業でも活発に会話を交わせることができるクラスである。

アンケートの結果からは、「体を動かすことが好き」と答える児童がほとんどであったが、3名の児童が進んで体を動かすことに積極的ではないことがわかった。体育の授業に関しては「好き」と回答した児童がほとんどの中、5名は「普通」と回答し、その理由として「苦手な競技がある」「楽しくないときがある」とあった。

ボール運動では、「普通」や「あまり好きではない」と回答した児童が3名いて、理由として「楽しいけど顔面にボールが当たったりして嫌」「ボールを投げるのが上手ではない」などと過去の失敗がトラウマになっている傾向があることがわかった。ボールに対しての恐怖心をなくす事や上手く投げられる練習の工夫が求められる。

学び合いについては、「好きではない」と回答した児童から「何度も集合したり活動の場に移動したりすることが嫌」という意見があったので、時間や場の設定の工夫も必要と感じた。しかし、学び合いから「いろんな意見があって、その意見を取り入れられるから」「アドバイスで相手が上手になるし、自分も上手になる」という回答があり学び合いの必要性を感じていることが分かる。特に、技能面や戦術面の習得においては、学び合いの時間が大切と感じた児童が多い。また、「チームワークを深めることができる」と回答し絆を深める場でもあると感じる児童もいた。本単元においても積極的にみやびいスタイルの中にもある学び合いの場を設定して、技能や作戦、チームワークの習得に生かせるようにしていく。また、子ども達のワークシートの振り返りを点数化することで次時の授業展開の改善をしながら単元を計画していく。

これらのことから、本単元の「ティーボール」では、チームで学び合う活動を有効に活用し、得意な児童が苦手な児童を助けられるようにしていきたい。また、6年生ルールをみんなで話し合いながら工夫し、簡易化されたゲームで、全員が楽しめて運動を確保した授業を実践したいと考える。

## 5. 指導にあたって

ベースボール型を行う際に、「やってみる」の段階では、ベースボールの特性である「打つ・投げる・捕る・走る」などの多様な動きを経験し、身体全体を動かすことの楽しさや喜びを味わわせ「キャッチ&ランゲーム」や「フォースプレーゲーム」を行い、動きやルール、コートに慣れていけるようにしたい。「ひろげる」の段階では、守備ルールを変更したり、守備攻撃ともに状況判断したりして技能向上ができる活動である「タッチプレーゲーム」や「ホームインゲーム」を行い、野球やソフトボールにより近づけていきたい。「ふかめる」の段階では、チーム作戦や特有の「間」を活用することで、状況を踏まえた上での「考える力」を養うこと可能である。更にチームごとに立てた作戦をもとに予測・判断して行動することで、様々な「問題を解決する能力」を育むと同時に、仲間と協力しながら目的を達成しようとするチームスポーツの特性でもある「協調性」を自然と身に付けることができるため、その面白さを多くの児童に体感させたい。また、自己肯定感を高める掲示物で「今日の良かった所」を気づいた人が付箋紙に書き、意欲的でない児童が少しでも楽しいと思えるような掲示物が増え、意欲の改善に繋がると考える。

## 6. 研究主題との関わり

### (1) 研究主題

#### 「運動に親しみ進んで体力づくりに取り組む児童の育成」

～指導と評価の一体化を通して～

### (2) 研究仮説

体育の授業において、以下の手立ての工夫を実践することにより、運動の楽しさやできる喜びを味わうことができ、運動に親しみ進んで体力づくりに取り組むようになるであろう。

- ① 4 5 分の授業時間の中で、運動量を確保しながら各領域における授業スタイルを確立する。
- ② 個人（チーム）に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫する。
- ③ 単元終了時に身に付けたい力を明確にし、ゴールを意識した単元計画や評価計画を立てる。そして、毎時間、子どもの自己評価と教師側の評価を照らし合わせながら次時の指導内容を組み立てる。

### (3) 研究の視点

#### ① 各領域における授業スタイルの確立

4 5 分の授業時間の中で、各領域や単元に合わせ、活動時間を 5 分か 1 5 分程度のまとまりにし、集中力が持続するようにタイムマネジメントを工夫する。

#### ② 学び合いの場の工夫

個人（チーム）に応じた課題をもたせ、学び合いの場を工夫し、充実させることで、自分や友達、チームの動きに気付き、運動の技能を向上することができ、達成感や成就感を味わい、「できる喜び」を感じることができる。

#### ③ 指導と評価の一体化

各単元で子ども達の実態に即した評価項目を立てワークシート等で自己評価をさせる。また、教師は授業の様子から子ども達を観察し、評価する。子ども達の自己評価と教師の評価を照らし合わせることで、授業に生かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、子ども達へより明確な指導が可能になる。

### (4) 授業スタイルについて

#### 45 分完結型授業「ボール運動みやびいスタイル」

	学習過程	時間	活動内容
①	ウォーミングアップ	5 分	・ジンギスカン体操やベアラジオ体操、縄跳び運動、単元の運動に適したストレッチなど
②	めあての確認 学び合い①	5 分	・学習のめあての提示 ・主運動のポイントの確認 ・チームや自分（個人）のめあてを立てる

③	準備（単元に応じて）	（3分）	・安全に素早く、協力して、本時の準備をする
④	基礎運動	5分	・本時の運動に合わせた基礎運動 ・サーキット運動や基礎感覚作りとしての類似運動を取り入れた運動など
⑤	チャレンジ運動① ※単元や児童の実態に合わせて活動の仕方を計画する。	10分	・個やペア、グループ、習熟度別など、学習形態を工夫し、主運動に挑戦する
⑥	学び合い②	5分	・チャレンジ運動①での活動やそれぞれの動き、できたこと、できなかったことなど、チーム等での動きを確認し話し合う
⑦	チャレンジ運動②	10分	・グループで協力して学び合ったことを実践しながら、主運動を行う
⑧	めあての振り返り	5分	・めあてを振り返る ・チームの課題や自分の課題について考え、次時につなげる
⑨	片付け（単元に応じて）	（3分）	・安全に素早く、協力して、安全に片付けをする

※ボール運動の領域では、スタイルの中にグループで協力したり教え合ったりする学び合いの場を設定。

#### (5) 単元における手立て

- ① ティーボールに合った展開を考え、授業スタイルを確立する。
- ② 学び合いやベースボール型特有の間を活用し、積極的にチームで協力したり学び合ったりし、互いを高め合えるようにする。
- ③ 身に付けて欲しい動きや作戦などの掲示物を充実させ、やってみようという意欲を高める。
- ④ 本時のめあてを意識させながら運動に取り組み、自己評価を点数化したり感想などを書かせたりする。

### 7. 評価について

#### (1) 「E ポール運動」の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
ティールボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を知るとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームができている。	ルールを自分達で工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	運動に積極的に取り組み、ルールを守り合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場の設定ができ、用具の安全に気を配ったりしている。

(2) 学習活動における具体的な評価規準

観点	単元の評価規準		学習における具体的な評価規準			評価方法	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時
	A 基準	B 基準	努力を要する子への手立て										
知識・技能	①ボールの投げ方や捕り方、打ち方のしくみを知っている。	投げ方や捕り方、打ち方のしくみがわかり友達に伝えることができる。	投げ方や捕り方、打ち方のしくみを知っている。	教科書や掲示物で行い方がわかるように促す。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	②状況を判断して見方へ投げることができ	複数の状況を見て判断し投げたり捕ったりすることができ	捕球する相手に向かって投げたり、ボールを捕ったりすることができ	ボール投げの指導や掲示物、学び合いからボールの投・捕の動きを確認する。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	③状況を判断して走塁することができ	状況を判断して走塁したりすることが出来る。	打ったら次の塁を目標して走塁することが出来る。	学び合いや掲示物から打ち方や走塁がわかるように動きを確認する。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
思考力・判断力・表現力	①自分に力に合った、めあてを設定している。	学習資料や学習記録をもとに具体的なめあてを設定している。	めあてを設定している。	前時の学習カードから、課題をみつけてそれをめあてにできるように促す。	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	②チームの特徴に応じた攻め方守り方を	チームで立てた作戦を活用している。	チームの特徴に合った攻め方守	作戦ボードなどを使い、友達と簡単な作	○	○	○	○	○	○	○	○	○





ベースボール型の単元構造図

小学校：第6学年

単元目標	知・技	ベースボール型では、ティ・ボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を知るとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすること。
	思・判・表	ルールを自分達で工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりすること、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。
	学・人	運動に積極的に取り組み、ルールを守り合い合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場の設定ができ、用具の安全に気を配ったりすること。

	1	2	3	4	5	6	7	8	留意事項	
学習の流れ	10	オリエンテーション 学習の進め方の確認 ・安全のまきまりの確認		あいさつ・準備運動・前時のふり回り・めあての確認						<p>・前時における児童の評価から学習の改善に生かされるように指導（発問や助言）を意図的に行う。</p> <p>・各時間において「自分で合った具体的なめあて」を立てることができるとともに指導する。</p> <p>・運動の楽しさや喜びを味わうことができれば、運動の楽しさを味わうことができるように簡易化されたルールをみんなで話し合ってみよう。</p> <p>・練習方法やゲームを段階的に取り組めるようにする。</p> <p>・学び合い活動では、作戦ボードや資料などを活用し、簡単な作戦を立てたり選んだりすることができるようになる。</p> <p>・判定はセルフジャッジで行えるように相手と協力して取り組めるようにする。</p>
	20	・約束やルールの決め方 ・コート作り方	【やってみる】 ベースで止まって得点するゲームをしよう。	【ひろげる】 走者が残ってホームで得点するゲームをしよう。	【ふかめる】 作戦を立ててリーグ戦をしよう。					
	30	・フライングベースボールゲームを楽しむ。	○「キャッチ＆ランゲーム」 ・投手なし・攻守判断なし ・投球動作なし	○「タッチプレーゲーム」 ・投手なし・守備判断あり ・攻撃走者判断あり	○「ホームインゲーム」 ・話し合い（作戦タイム） ・チャレンジ②	○「ホームインゲーム」リーグ戦 ・作戦・めあて確認 ・チャレンジ①				
	40		○「フォースプレーゲーム」 ・投手なし ・守備走塁判断あり	○「ホームインゲーム」 ・投手なし・守備判断あり ・攻撃判断あり						
	45									
評価	知・技				○	○	○		総括的	
	思・判・表		○	○			○		観察・学習カード	
	学・人							○	観察・学習カード 観察・学習カード	

8. 本時の指導（6 / 8）

(1) 本時の目標

複数の状況を見て、判断し、打って走ったり守ったりすることができるようになる。

【知識・技能】

(2) 授業仮説




場面	工夫点	理由
チャレンジ②	タスクゲーム（チャレンジ①）で状況判断をチームで教え合いながら攻守をする。	チャレンジ②（メインゲーム）で、ホームインゲームで得点を取ったり守ったりすることができる。

(3) 準備する物

- ・ティールボール台 ・ボール ・ベース ・防球ネット ・ビブス ・バット ・得点板
- ・掲示板 ・音響機器 ・iPad（録画機能）

(4) 本時の展開（運動場）

学習過程	学習内容・学習活動	○支援留意点 ◇【評価の観点】
導入 ⑧	①ウォーミングアップ（3分） ○準備運動 ・ジンギスカン体操 ・ストレッチ運動	○音楽に乗りながら動かすところを意識しながら運動させる。
	②めあての確認 学び合い① （5分） ○本時のめあてと流れを確認する。 ○チーム作戦を確認する。 状況を判断してホームインゲームを楽しもう。	○授業・個人のめあてと流れを確認する。
展開 ⑫	③基礎運動 （7分） ○ドリルゲーム ・ベースランニングリレー（3分） （ゲームで引き分けの場合、リレーの勝ちチームが勝ちになる。） ・力ためバッティング&捕球練習（4分）	○ベースランニングで上手回れる方法を助言する。  ○ベースボール型に近い動きを取り入れる。
	④チャレンジ運動① 1イニング （10分） ○タスクゲーム（ホームインゲーム） ・スタート時1・2塁からスタートする。 （2度までセット可） 攻撃：どこへ打つかどこまで走るか判断 守備：フォースプレー、タッチを狙う。	○チーム全員で判断し、声をかけ合えるように助言する。 ○どこへ打つと走者が進みやすいか、守備はどこへ投げたら走者を止めることができるかを助言する。
	⑤学び合い② （5分） ○チャレンジ②のゲームに向けて、個人やチームで攻守ともに判断などを振り返りチャレンジ②への作戦を考える。	○攻守ともに状況に応じてどこへ投げるか、どこまで走るかを確認する。

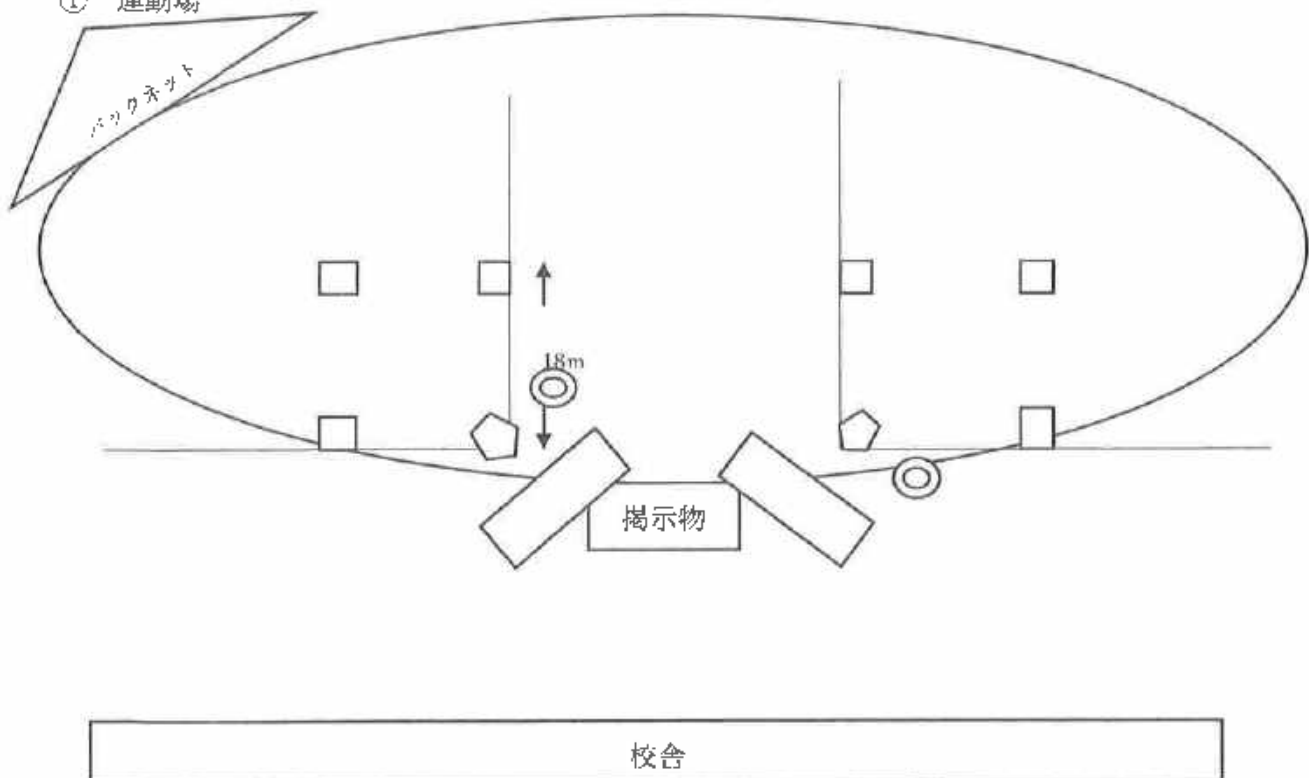
	<p>⑥チャレンジ 運動② (10分)</p>	<p>○メインゲーム (ホームインゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チャレンジ①を生かす。</li> <li>・守：複数の走者の動きを見て判断し、走者にタッチする。</li> <li>・攻：タッチされないようにしながら、前の走者を追い抜かないようにベースで止まったり戻ったりしてホームを目指して得点する。</li> </ul>	<p>○打つポイント</p> <p>◇どこへ投げたら良いか判断して投げている。また、バットで打ち、どこまで走れば良いか判断している。【技】</p> 
<p>まとめ ⑤</p>	<p>⑦振り返り (5分)</p> <p>⑧片付け</p>	<p>○本時のめあてを振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りを行い、課題を共有する。</li> <li>・グループトーク→全体</li> </ul> 	<p>○ワークシートに記入させ、グループ内で発表させる。</p> <p>○次時の学習の確認をする。</p> 

### 9. 評価

複数の状況を見て、判断し、打って走ったり守ったりすることができるようになったか。

### 10. 場の設定

#### ① 運動場





バットやボールに3色に分けて、遠くへ飛ばす事のできるボールのドやバットの芯を確認している。



試合前に団陣を組み、気合いを入れてチームを盛り上げている。



作戦会議中、打つ方向やランナーの進み方など状況判断がカギとなるティーボール。



掲示版に、投げ方・打ち方・捕り方などを掲示している。



思い切ってバットを振り切っている。  
(テノ一台は、カラーコーンとペットボトルの飲み口を合わせた手作り台)



ランナーや守備はボールの方向や遠近で判断する。



第6学年 ティーボール～かっ飛ばせ！ホームラン！～

6月 日 ( ) 番 名前 \_\_\_\_\_

①単元のめあて：ゲームのルールや進め方を理解し，チームで協力してゲームを楽しもう。

②チームのめあて：

--

③個人のめあて：

--

◎今日の対戦相手

	対戦相手チーム	スコア	結果
1		対	
	◆ 1ゲームを振り返って	◆ 2ゲームではこうした！！	
2		対	

♡学習のふり返り

		項目					
					普		良
1	知・技	投げ方や捕り方、打ち方のしくみを知っている。	1	2	3	4	5
2		状況を判断して、見方へ投げることができる。	1	2	3	4	5
3		状況を判断して、次の塁を目指し、走塁することができる。	1	2	3	4	5
4	思・判・表	自分に合うめあてを立てた。	1	2	3	4	5
5		チームの特徴に合う、攻撃や守りの作戦を立てた。	1	2	3	4	5
6		自分達にあったルールを考え、先生や友達に伝えることができる。	1	2	3	4	5
7	学・人	ルールを守って協力して活動する。	1	2	3	4	5
8		安全に気をつけたり、用具の準備や片付けをしたりする。	1	2	3	4	5
9		勝っても負けてもさわやかに楽しく活動をする。	1	2	3	4	5

◇今日のふり返り や 次のゲームに向けて、取り組みたいこと。

--



# 作戦ボード



日付： 月 日 ( )

◎相手チーム：

◆作戦（攻撃） \*打順は、どの打順からでも点数が取れるよう工夫にする。

打順 ( ) 作戦

① \_\_\_\_\_ **メモ** どうやって点数をより多く取るかを考えよう！  
② \_\_\_\_\_ 打順も大切な作戦  
③ \_\_\_\_\_  
④ \_\_\_\_\_  
⑤ \_\_\_\_\_  
⑥ \_\_\_\_\_  
⑦ \_\_\_\_\_

この図は、正方形のボードに、左上から右下へ対角線が引かれた状態を示しています。また、四隅（左上、右上、左下、右下）にそれぞれ黒い正方形が配置されています。右下隅には、ヘルメットをかぶった人物のイラストが描かれています。

★作戦（守備） \*ポジションや自分の動き方やメンバーの動き方を図や言葉でかく

守備 ( ) 作戦

**メモ** より点数を与えない守り方とは？  
必ず必要なポジションは？

この図は、正方形のボードに、左上から右下へ対角線が引かれた状態を示しています。また、四隅（左上、右上、左下、右下）にそれぞれ黒い正方形が配置されています。右下隅には、ヘルメットをかぶった人物のイラストが描かれています。

ボールの方向

ボールに当たる場所や角度で、  
打ったあとのボールの進行方向が変わる。

中：ライナー



真ん中  
方向へ



飛び方（バットを当てる所）

ゴロ：低角度で当てる  
ライナー：真っ直ぐ真ん中で当てる  
フライ：上に球を置いて当てる

下：フライ



左方向へ



上：ゴロ



右方向へ

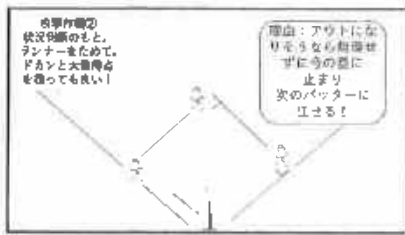


攻撃時注意  
ランナーを次の塁へ進ませやすく  
なる打球方向は、右打です！

理由：  
次の塁とボールの距離  
が遠くなるから

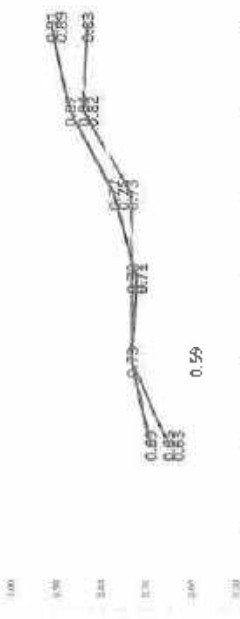






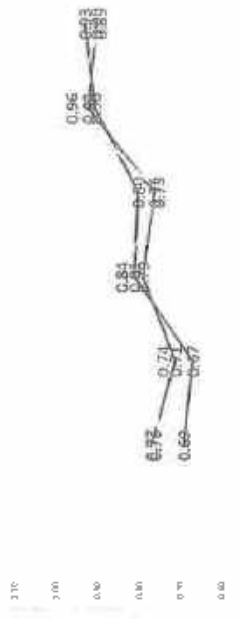
名前	試合経過表									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
①ボールの受け方で帽子か、打ち方の見極めを揃えている。	0.80	0.73	0.72	0.77	0.67	0.51	4.89			
②状況判断をして打ち方へ切りこめる。	0.55	0.73	0.73	0.73	0.64	0.64	4.67			
③状況判断を揃えて打ちこめることまで。	0.44	0.50	0.71	0.75	0.82	0.89	4.36			
④打球のかきつけた際の動き確認している。	0.74	0.67	0.73	0.76	0.64	0.58	4.60			
⑤チームの精神に合わせた打ち方のやり方を理解している。	0.74	0.74	0.73	0.78	0.88	0.83	4.87			
⑥自分事に合った守備ルールを守ることができている。	0.73	0.67	0.70	0.70	0.82	0.88	4.50			
⑦ルールを守って守備を揃えている。	0.88	0.67	0.70	0.60	0.60	0.53	4.80			
⑧本塁に協力して両足の揃えや外へ打ちこめるようにしている。	0.77	0.71	0.78	0.76	0.82	0.80	4.65			
⑨ゲーム進行や両足の揃えや外への打ちこめるようにしている。	0.76	0.74	0.84	0.75	0.86	0.89	4.84			
今日の合計	0.80	0.70	0.73	0.78	0.80	0.80	42.89			
備考										

知識・技能



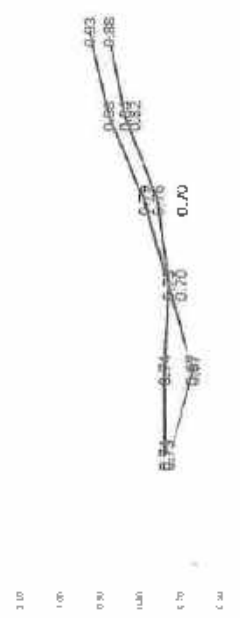
①ボールの受け方で帽子か、打ち方の見極めを揃えている。  
②状況判断をして打ち方へ切りこめる。  
③状況判断を揃えて打ちこめることまで。

主体的に取り組む態度



④打球のかきつけた際の動き確認している。  
⑤チームの精神に合わせた打ち方のやり方を理解している。  
⑥自分事に合った守備ルールを守ることができている。

思考・判断・表現



⑦ルールを守って守備を揃えている。  
⑧本塁に協力して両足の揃えや外への打ちこめるようにしている。  
⑨ゲーム進行や両足の揃えや外への打ちこめるようにしている。

第1時 6月10日(月) 5時間目

オリエンテーションにて、ティーボールの特性や身に付けたい力などを確認し、全員でセルフキャッチやパートナーキャッチの練習後に、フリスビーを使った『フライングベースボール』でゲームをした。まずは、四角形に置かれたベースを回る事や攻撃側と守備側に分かれて活動することの確認をした。ベースを踏むことや四角形に周りながら走るのが苦手な児童が多いように感じた。

第2時 6月14日(金) 2時間目

基礎運動で、セルフキャッチやパートナーキャッチ後に、『ラン&キャッチゲーム』で、ボールを使い攻撃側は、アンダーハンドやオーバーハンドで投げさせながらベースボール型のコートやルールに慣れさせていった。また、攻撃側はどこまで走ったら良いか判断することも伝えていった。子ども達からは、ルールの変更とバットで台の上にあるボールを打ってゲームがしたいと言う意見があったので、次時は『ラン&キャッチゲーム』での「打つ」動作を取り入れることを伝える。子どもからはフライキャッチはアウトにしたいとの意見があったので次時から取り入れる。『フォースプレーゲーム』にレベルアップすることを確認した

第3時 6月18日(火) 5時間目

この日は雨天であり、体育館で授業を行った。打ち方は大まかに指導し、チームで打つ練習を行ったあとに2チームずつゲームをした。体育館ということもあり、思い切りプレーできない様子ともう2チームはゲームができずに練習をした。数名かは上手にバットを使いボールを打っていたがほとんどの子どもたちが台を叩いてしまったり空振りしたり、遠くへ飛ばすことができずにいた。また、走者としても状況判断が不十分な感じがした。また、子どもからはフライキャッチとタッチアウトが欲しいとのことで次時から取り入れた。

第4時 6月20日(木) 5時間目

運動場で、バッティングの知識を指導し、基礎運動でベースランニングリレーとバッティング練習を取り入れた後に、今まで加えたルールで『フォースプレーゲーム』をした。ほとんどの児童がバットでフェアゾーンに打つことができていた。また、苦手な児童もボール方向を考えたり左打ちにしたりと工夫が見られた。ゲームでは、攻守ともに状況判断が重要になってくるので、よく打ったボールや守備の位置などを判断していて塁をかけたり止まったりしていた。しかし、タッチアウトが全くないためにさらなるレベルアップがしたいとのことで次時は、ルールが複雑になってくる『ホームインゲーム』をすることを確認した。

第5時 6月25日(火) 5時間目

朝の会で、めあてと個人・チームのめあての確認と、『ホームインゲーム』のルールを説明したが、まだ理解が不十分な児童が多い様子であった。授業でルールを確認しながら状況判断の力を身に付けていきたい。

5時間目の授業では、「ルールを理解しよう」というめあてで行った。基礎運動は、ゲームに近い形になるようにベースランニングリレーとバッティング練習を行った。ゲームでは、ルールを理解するために児童が困ったりプレーが止まったりした時は助言をした。ある程度の児童は、ルール理解を感じたが、一部の児童からは、「まだわからない」とあった。この児童のためにルールの再確認やチーム同士で教え合うことを意識していきたい。次時は、タスクゲームで1・2塁のケースゲームをして、攻守ともに状況判断力を身に付けていきたい。

第6時 6月26日(水) 5時間目

## 第2回 研究授業 反省

授業者 桑江 大地

- ① 単元名「E ポール運動 ベースボール型 ティーボール ～かっとばせ!ホームラン～」
- ② 本時の目標  
複数の状況を見て、判断し、打って走ったり守ったりすることができるようになる。【知識・技能】
- ③ 授業仮説  
チャレンジ②の場面で、タスクゲーム(チャレンジ①)で状況判断をチームで教え合いながら攻守をすることによって、メインゲームで得点を取ったり守ったりすることができる。

### ④ 成果

#### (1)児童の意欲

- 初めてのベースボール型に意欲的に参加していた。
- 応援したり、円陣を作りかけ声をかけたりし、みんなが楽しく運動に参加ができる雰囲気があった。
- ワークシートや作戦ボードを活用した話し合い活動が活発であった。

#### (2)教具・掲示物

- バットの強く打てる部分の色分けやボールの速くへ飛ぶ箇所の色分けなどを行い、視覚的にわかりやすく毎回意識することができる。
- プラスチック段ボールを活用し、作戦の立て方やスケジュールを確認できるようにした。
- ティーボール代はカラーコーンとボールを乗せる所はペットボトルを活用した。

#### (3)めあての明確化

- 身に付けさせたい力を明確にするために、A 評価を提示した。
- チームや個人のめあてを体育の授業外で書かせることで、時間にゆとりをもつことができる。

#### (4)運動量の確保

- 運動量が多い競技ではないが、必ず1人ひとりに出番や活躍の場面がある。
- コーディネーション運動で、ベースボールに近い動きで運動量を少しでも確保できるようにした。

#### (5)基礎運動

- セルフキャッチ、パートナーキャッチをして投捕の動きに慣れさせる。
- ベースランニングリレーで、勝負を意識した動きにした。
- ティーバッティングでバットを振ったり打ったりする運動を取り入れた。

#### (6)作戦への手立て

- 学び合いで、戦術カードを各チームに渡し、攻撃の作戦を考えることにつなげた。

○ランナーが出たら右方向へ打つことが効果的ということを確認することで、作戦がうまくいくことにつながっていた。

#### (7)作戦・知識・技能

○右方向へ打って、ランナーをホームに近づけようとする動きが見られた。

○飛んでくるボールを怖がらずに手に当てるのが全員できた。

○ボールの行方で判断して、走ったり守ったりすることができた。

●打って遠くへ飛ばすことが難しい児童がいた。

改善策→ボールの下を打つことやバットの芯に当てたら遠くへ飛ぶことを理解し、練習をする。

#### (8)声かけ・気づき

○仲間を応援する声が多く、盛り上がるが多々あった。

●ベースボール型での戦術は攻撃より守備の方が多いかと感じた。

#### (9)評価・見取り

○打つ動作で打ちたい方向へ狙うことができたり、走塁ではボールを見て判断したりして走っていた。

○自己評価のデータ化(5段階)→次時の指導内容を重点化できる。

#### (10)ふり返り

○単元に合わせて、学級のグループを決めて、朝の時間などに話し合い活動をする時間を有効に使える。

○動画を録画することで、自分の動きや戦術をふり返ることができるのは有効だと思う。









## 1、学年の成果と課題

### ○成 果

- ・みやびいスタイルで統一することで運動量の確保と次年度への引き継ぎができた。1年
- ・スモールステップで授業を展開することができ、少しずつレベルアップしたゲームができた。2年
- ・子どもたちがふわふわ言葉を意識し、大切な仲間に対する適切な声かけができた。2年
- ・評価をデータ化し、客観的に分析することによって、単元全体をとらえて見通しをもった指導を考えることができた。3年
- ・昨年から（自分は）取り組んでいる成果がさらにみられた。（みやびいスタイル・学び合い等）3年
- ・授業の流れがスムーズ（みやびいスタイルをもとに）5年
- ・運動好きが多い5年
- ・iPadを活用することで、チームの動きを確認することができた。4年
- ・教師の計画と子どもの評価から根拠をもった指導をすることができた。4年
- ・ワークシートの準備。場の工夫や掲示物で意欲の高揚につながっていた。5年
- ・教師としては、リフレクションや数値化することで、指導事項を整理することができた。5年
- ・みやびいスタイル3年目で、動きが早く、活動時間の確保につながった。6年
- ・自己評価（子ども）で、次の授業展開の工夫ができた。（指導と評価の一体化）6年
- ・支援が必要な児童が在籍している場合、特別支援学級担任が当該児童のサポートに当たった。コ

### ●課 題

- ・単元に応じた準備運動（マニュアルがあると良い）1年
- ・セルフジャッチの工夫（フラフープ、打楽器を用いるなど）2年
- ・運動量の確保（ベースボール型）2年
- ・知識を高めるための手立てがとても難しかったので、教材研究を十分に行う時間が必要だと感じた。3年
- ・運動の特性に合った場づくり、教具づくりをもっと知りたいと感じた。3年

- ・指導と評価の一体化。 観点別の文言作成がむずかしかった。 4年
- ・話し合い活動に関して、視点を持たせることと、知識・技能も高めていくことが必要。 5年
- ・苦手な児童への指導の工夫。 5年
- ・器械運動を苦手とする児童が多い。(マット) 6年
- ・情緒が不安定な児童も学習に参加できるしかけや場づくり。 コ

## 2, 全体の成果と課題

### ○成 果

- ・全学年の授業を見る事で、各学年の様子が分かり、学年のタスキが分かった。色々な指導法や教具を見る事ができ指導力向上につながった。(場の設定など) 1年
- ・体育日誌でリフレクションをすることで、次の授業でおさえたい動きやルールの工夫ができた。 2年
- ・自己評価や仲間・教師から認められることで、毎時間新たなめあてや課題をもって学習をすすめることができた。(スモールステップ) 2年
- ・運動好きな児童が多い。増えた 3年
- ・みやびいスタイルの確立による授業のタイムマネジメントができています。 3年
- ・子どもの自己評価から根拠をもって指導に生かすことができた。 3年
- ・運動好きな子が多い(増えた) 4年
- ・みやびいスタイルの確立(タイムマネジメント) 4年
- ・子どもの自己評価から根拠をもって指導に生かすことができた。 4年
- ・リフレクションの数値化により、指導と評価の一体化が図れた。 5年
- ・各児童の自己評価を授業に活かすことができた。 5年
- ・スタイルの確立があって、児童が授業の流れを把握しているので、運動量の確保、タイムマネジメントにつながっていると思う。 5年
- ・統一して指導と評価の一体化に取り組み、共通理解ができた。 6年
- ・スポーツ(体を動かすこと)が好きな児童が多く、運動能力が高い子が多いと感じる。 6年
- ・体育の授業スタイルが確立し、児童同士の学び合いが深まった。 コ

- ・毎時間の自己評価を分析・活用して、次時の授業改善ができた。コ
- ・毎時間の児童の評価を数値→グラフにして見ることで、次時への細かな計画が立てられ、効果的な指導へ活かすことができた。タ
- ・運動量の確保、学び合いを通して、運動が苦手な子も楽しく参加でき、個々の運動能力も少しずつ向上している。タ

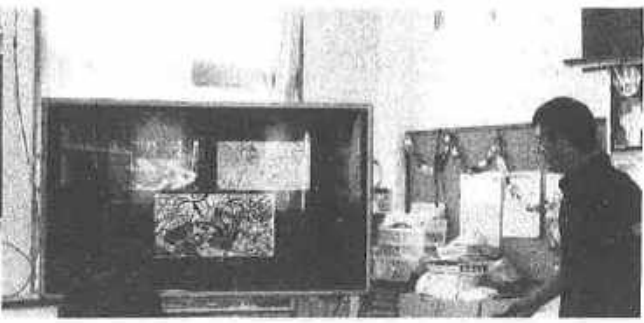
## ●課題

- ・評価 2年
- ・評価の文言・基準を考えるのが難しかった。3年
- ・日常的に授業で取り入れるのは作業が多い（データ化する際）3年
- ・評価から指導に活かす練り合いの時間が少なく、それぞれで進めている様子だった。（サブテーマが指導と評価の一体化だったので…）3年
- ・評価の文言作成が難しい。4年
- ・日頃の授業で、評価から指導に活かすことが難しい（作業が多い）4年
- ・評価に関する職員間で練り合う時間がなかった。それぞれで授業を進めている様子だった。4年
- ・指導案の検討について、事前準備や参加者確保の為に日程調整が必要。5年
- ・全学年似た単元だと、準備・片付けの時間が省ける。その時間を有効に使いそう。6年
- ・学習環境のさらなる整備。コ
- ・学年段階に応じた評価簿（ワークシート）の作成
- ・技能指導の資料（映像等も含め）の共有

夏休み校内研 授業に役立つ一人一ネタ紹介の様子



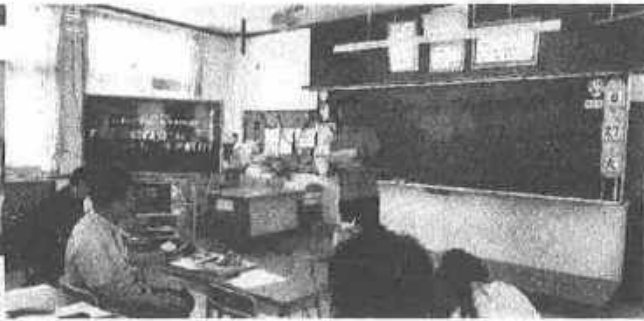
家庭科 電子レンジでケーキづくり



図工 版画の指導 構図の指導



算数 面積 導入



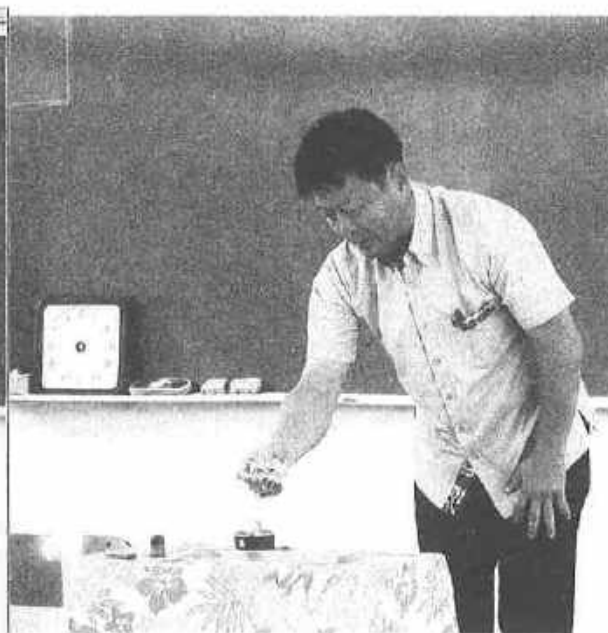
食育 給食ができるまで



音読指導 発声練習



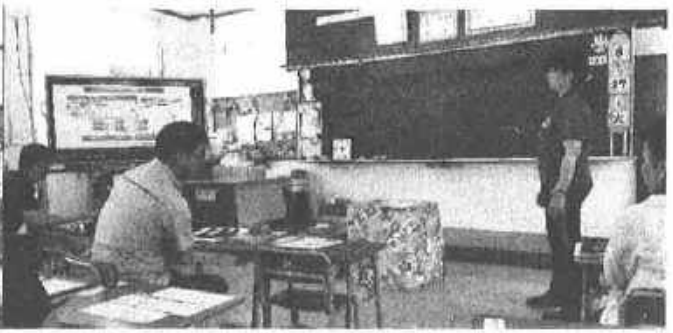
シェア授業のよさ



理科 鉛を溶かしてペンダントづくり



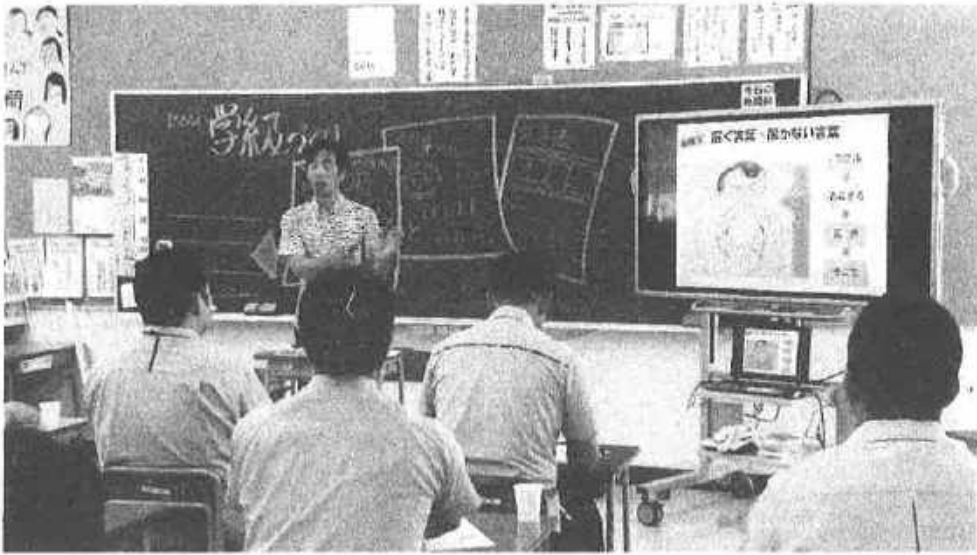
石垣島の生き物・宮良村の紹介



いざという時の為に



夏休み校内研 丹野の先生を講師に招き



学級づくりについて



白良小学校以来の集合写真



夜の懇親会にて

夏休み校内研 カヌー体験宮良川上り









