

体育科学学習指導案

日 時：令和元年 11 月 29 日（金）5 校時
対 象：石垣市立真喜良小学校 5 年 3 組
男子 13 名 女子 12 名 計 25 名
授 業 者：友利大希
共同研究：八重山地区小学校体育研究会
体育専科 半嶺当陽

I. 研究テーマ

ボール運動における思考力・判断力・表現力を育む指導法の試み
～ネット型における学習過程の工夫と学び合い活動を通して～

II. テーマ設定理由

グローバル化の進展や絶え間ない技術革新等，近年子ども達を取り巻く環境は急速に変化している。その変化に伴い便利さがもたらされる一方，急速な情報機器の普及は，子どもの遊びに変容をもたらし，体力低下の一因となっている。また運動する子どもとそうでない子どもの二極化傾向が顕著となり，解決すべき課題となっている。

そこで，平成 29 年 3 月に公示された小学校学習指導要領では，「生涯にわたって健康を保持増進し，豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成することを重視する観点から，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・協働的な学習活動を通して，『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』を育成することを目標として示す」としている。これらの三つの資質・能力を育成するために，体育科においては児童の主体的・対話的で深い学びに向けた授業改善が求められている。また，「習得した知識や技能を活用して課題解決することや，学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題がある」という現状から，今後，「思考力・判断力・表現力等」の育成は一層重視されると考える。

ボール運動の学習においては，習得した知識や技能を活かし，チームの作戦として自分がどう動くか考えることで様々な状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成につながると考える。これまでのボール運動では，ゲームで必要な技能を身に付けさせるために教師が課題を与え，反復練習をさせ，ゲームを行う学習が展開されてきた。しかし，練習で向上させたはずの技能がゲームで活かされないことが多々見られた。練習による技能の向上はもちろん大切であるが，ゲームを通して児童自身が課題に直面し，修正していく。このような学びを通して，ボール運動における技能の向上や様々な状況にも対応する力が育まれると考える。

そこで，相手チームとの接触がなく，考えた作戦を実行しやすいネット型の簡易化されたゲームを通して児童の思考力・判断力・表現力を高めたいと考えた。ボール操作を易しくすることで攻守における戦術的な課題に気づきやすい状況をつくり，課題解決的な学習を展開する。児童の状況に応じて必要とされる知識・技能を提示し，チームのゲームパフォーマンスの向上を目指して作戦を考えさせ，実行・修正を繰り返していくことで楽しく学習を深められるように本テーマを設定した。

III. 研究仮説

ゲームにおいてアタックを成功させることに着目し，ボール操作を易しくして攻守における戦術的な課題に気づきやすい状況を作ることによって技能の習得を促し，それを活かした様々な作戦仲間と考え実行し，課題を解決させることで，思考力・判断力・表現力を高めることができるであろう。

IV. 研究内容

- | | |
|------------------|-------------------|
| (1) 学習過程の工夫について | (2) 学び合い活動について |
| (3) 教材・教具の工夫について | (4) 指導と評価の一体化について |

V. 単元名 「キャッチバレーボール（ネット型）」

VI. 単元の見目

- 運動の行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、チームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをする。 **【知識及び技能】**
- 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考えたりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える。 **【思考力、判断力、表現力等】**
- 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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を配ったりする。 **【学びに向かう力、人間性等】**

VII. 運動の特性

1 一般的特性

ネットを挟んだチームが、パスやスパイク、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、「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どうか」である。つまり、「自陣でボールを落とさないようにする」→「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」→「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。

VIII. 教材観

学習指導要領において「E ボール運動 ネット型」は、知識及び技能において「その行い方を理解するとともに、ボール操作とチームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きによって軽く柔らかいボールを片手もしくは両手で操作したり、相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレイによる簡易化されたゲームをすること」と例示されている。

ネット型「キャッチバレーボール」は、プレイの連携による攻撃や守備によって、ネットを挟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したゲームである。

本単元では、1ゲームを3対3で行う。ゲームは前半・後半に分け、前半・後半の得点の合計がチームの得点となり、より得点を多くとったチームが勝ちとなる。また、ボール操作を易しくするために、「サーブ・レシーブ・トス」といったバレーボールの技能をなくし、相手コートに投げ入れる（サーブ）、キャッチ&パス（レシーブ）、パス（トス）でボールをつなぎ、アタックをして相手コートに打ち返しゲームを進める。アタックを含め、自陣コートでは必ず3回ボールをまわすこととする。攻撃の作戦を効果的にするため、ゲームに参加しているプレイヤー全員にボールをまわさなくてもよいこととする。

キャッチバレーボールは、チームでプレイする性質上、仲間との関わり（学び合い）が求められる教材である。学習指導要領では「思考力、判断力、表現力等」において、「自己やチームの特徴に応じて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」が目標として明記されている。

本単元では、キャッチバレーボールの特性である「ラリー」を中断させるための方法として有効的な攻撃「アタック」とアタックを防ぐための「ブロック」について考えさせる。仲間との関わりを通して、「アタック」「ブロック」を活かした有効的な作戦を考えたり選んだり、考えたことを他者に伝える活動を通して「思考力、判断力、表現力」が深まると捉え学習を展開する。

IX. 児童の実態

本学級の児童は、体育の授業において積極的に参加する様子やアンケートの結果からも「体育が好き」「運動が好き」な児童が多いことが窺える。

しかし、運動は意欲的に行うが、自分の考えを伝えることが苦手な児童が多い。アンケート結果では、意見を伝えることに関して肯定的な数値が高いが、実際に指導をしていて限られた児童のみが意見を述べることが多いと感じる。そのため、学び合いの場面では、特定の児童の意見が通ってしまい

チームとして判断することが少ない。

また、項目⑩「動きのポイントやコツを意識して練習やゲームをしたことがありますか？」に関しては、否定的な数値が高いことから、動きのポイントやコツを意識する必要性を感じていないことが予想される。ゲームを通して課題に直面し、解決するためには、動きのポイントやコツが必要であることに気付かせていきたい。

体力面においては、運動が得意な児童と苦手な児童に分かれている。アンケートの結果からも項目④「体力に自信がない」と答えた児童が3割おり、体力的な差異は、体育授業の様子にも表れている。運動が得意な児童の個人プレイにより、ゲームが進められることもしばしば見られる。

本単元である「キャッチバレーボール」を通して、チームで活動することの大切さや作戦がうまくいった時の満足感を味わわせていきたい。

アンケート項目	肯定的	否定的
①体育の授業は好きですか？	96%	4%
②体育の授業は楽しいですか？	92%	8%
③運動やスポーツ（体を動かすこと）は好きですか？	88%	12%
④体力に自信はありますか？	68%	32%
⑤バレーボールをしたことはありますか？	36%	64%
⑥「めあて」をもって体育の授業に取り組んでいますか？	96%	4%
⑦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？	92%	8%
⑧体育で友達に教えたり、教えてもらったりしたことがありますか？	84%	16%
⑨個人やチームの課題から、作戦を選んだり考えたりしたことがありますか？	80%	20%
⑩動きのポイントやコツを意識して練習やゲームをしたことがありますか？	48%	52%

X. 本単元における指導の手立て

1 学習過程の工夫について

児童がチームの課題を発見して、課題解決に向けて学習する主体的な思考・判断を育成するために「ゲームーチーム練習ーゲーム」という学習過程を用いる。しかし、この学習過程は、「ドリルルータスクーメイン」という学習過程よりも知識・技能が身に付きにくいこと、チームによって学習課題が異なるために、学習内容の設定が困難であると考えられる。

その問題を解決するため、単元前半では、基本的な知識とゲームパフォーマンスの習得を重視する。単元前半の授業では、技能や戦術的な知識に関する問題を提示し、児童がその答えを予想してゲーム①を実践、チームで答えを議論して理解させる。また、その知識をゲームパフォーマンスとして活用・発揮できる有効な練習方法を提示し実践させることで、実感や楽しさを伴った理解を促す。

単元後半では、各チームの特徴に応じた練習や作戦に関する適切な思考力・判断力・表現力の向上を重視する。十分な作戦タイムとゲーム時間の確保によって、戦術的な知識の理解に焦点をあて、各チームの作戦成功数を高めることにする。また、「ブロックをかかわすこと」に重点を置き、課題を発見する力を育成し焦点化することで思考・判断を促す。

2 学び合い活動の工夫について

思考力・判断力・表現力を向上させる上で、言語活動の充実は欠かせない。そこで、児童の学び合いの質を高めるために、児童の実態に応じた学習課題を設定する。1時間ごとの学習課題や学習カードをもとに発問や声かけを行い、児童の会話レベルの質的向上を図る工夫をする。

児童の思考を活発にするために、課題は児童の実態に応じたものを設定するよう心がける。

(1) 学びを深めるための学習課題の設定

技能や戦術的な知識に関する問題を毎時間提示して、知識の獲得や技能向上につなげるようにする。また、ゲームの場面を問題として提示し、「どこ」に「どのような」パスを上げるとよいかといったことを全体で共有しながら進めていく。

(2) 学習カードの工夫

①ゲームにおける成果や課題についてチーム全員で学び合い、メンバー全員が同じ内容の成果や課題を記入できるようにする。

②チームの課題を受けて、個人の課題を記入する。

(毎時間ゲーム終了後には、チームの課題を受けて個人の課題を記入させ、ゲームを振り返ら

せる。単元後半からは、チームの課題を作戦に絞り、「どのようにすればチームの作戦がうまくいくのか」「チームの作戦を成功させるためにどのような動きをするとよいか」といった視点を与える。

- ③よく書けているカードを全体場で紹介したり、教師のコメントを発表したりする。どう書けばよいか分からない児童の手立てとなり、また教師の思いを組み取ってもらうなどのねらいがある。

(3) ホワイトボードの活用

児童の思考・判断・表現を促すためには、作戦の時間がとても重要な位置をしめる。そのため、ホワイトボードを活用し、チームでアイデアを出し合い、全員で確認しながら作戦を選んだり考えたりする場を設ける。攻撃する側は、「ブロックをかわすためにどう攻撃を組み立てていけばよいか」守備側としては「アタックを防ぐためには、ブロックをどう使えばよいか」といった視点を持たせる。

(4) ゲーム観察者

チーム内でサイドからゲームを観察する人（通称：ウォッチマン）を置く。ボール運動ではゲーム中プレイに集中していて全体を見るのが難しい。そのため、外から客観的にゲームを観察する人を置くことで、自チームの攻撃・守備の時の動きを冷静に観察させる。観察の際には、「観察の視点」をもとに観察させたり、アタック成功数を記録させたりして作戦のアドバイスができるようにする。学び合いのときには、ウォッチマンの意見を参考に話し合いを進めさせる。

(5) キラリタイム

ゲーム①とゲーム②の間に「キラリタイム」を設定する。キラリタイムとは、作戦を振り返り、新たに作戦を選び、練習を行う時間である。「キラリタイム」の時間を有効にするために、自分の考えを伝え、相手の意見を尊重できるように、児童同士が励まし合い、支え合い、良好な関わり合いをもてるような楽しい雰囲気づくりに努めていきたい。その手立てとして、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、学び合い活動の充実を図っていく。

3 教材・教具の工夫について

(1) 教材の工夫

(ア) キャッチあり

バレーボール型では、「サーブ・レシーブ・トス・アタック」といった技能の習得が非常に難しく「ラリーが続かない」「相手コートにボールを運ぶことができない」などの状況が起こりやすい。

「戦術的な課題に気付きやすくする」「考えた作戦を実行しやすくする」ことに指導の重点を置くために、技能的な難度を低くし、アタック局面に至るまでをキャッチのみで行う。

(イ) ブロックあり

攻撃の幅を広げるために、守備の側にブロックを配置する。そのために、全員のアタック技能が上達し、キャッチの限界を感じ始め、「ブロックが欲しい」という児童の困り感を上手く引き出し、ブロックを取り入れていく。

単元後半では、ブロックの位置によって「ボールを左右や中央に投げる」「低くて速いトスを投げる」「右に投げるふりをして左に投げる」といった動作を、ブロックをかわす重要なポイントとして気付かせ、チームの特徴に応じた作戦の実行と成功につながるよう指導する。

(ウ) アタックについて

アタックはジャンプをして片手または両手で打つ。アタックは、有効な攻撃手段としてとても重要である。ボールを持たないときの動きを意識させ、ネット際左右に展開し、アタック地点に素早く移動することで余裕を持ってアタック姿勢を整えられることがポイントとなることをおさえる。

(2) 教具の工夫

(ア) ボール

今回の授業では、「ビニールソフトバレーボール」を使用する。このボールは通常のソフトバレーボールと比較すると軽くて柔らかい特徴がある。落下スピードが緩やかなため、操作しやすくラリーが続きやすい。また柔らかいため、当たっても痛くないといったメリットがある。しかし、デメリットとして、打ち外してしまうと、ねらったところにはいかないことや強く打たないとアタックが決まりにくいといったことが予想される。ビニールソフトボールにはいくつかの重さがあるため、それぞれ用意し児童の実態に合わせて、使用する重さを考えていきたい。

(イ) 場の設定

コートは、バドミントンコートより少し小さい（縦 10m・横 6m）の簡易コートとバドミントン用の支柱・ネットを使用し 4 コートを作る。

ネットの高さについては、アタックが打ちやすいように特に配慮する必要がある。背の高い児童と背の低い児童両者が共に打ちやすい高さを考慮する。いくつかの高さをゲームで試し、児童の意見をもとにアタックしやすい高さを設定する。クラスの児童全員がアタックを打つことができる高さを考えるように呼びかけ、「アタックを打つ」という最低限の技能を保障できるような環境を作る。

4 指導と評価の一体化について（点数化による評価）

児童の実態に即した評価項目を立て、ワークシートで自己評価をさせる。

具体的には、学習カードの振り返りの欄に「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「主体的に学習に取り組む態度」の観点ごとに児童自身が授業を振り返り、あてはまるものをチェックしていく。この項目を集計し、グラフにして視覚化することで、落ち込んでいる観点については、次時の授業で重点指導していく。これを繰り返していくことで、児童の自己評価としての役割だけでなく、教師の授業改善に役立てる。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、より明確な指導が可能になると考える。

XI. 評価規準について

1 内容のまとめりごとの評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を知っているとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。 ・ネット型では、チームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをしている。	ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を選んだり考えたりするとともに、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、ルールを守り助け合って運動しようとしていたり、勝敗を受け入れ、仲間の考えや取り組みを認めようとしていたり、場や用具の安全に気を配っている。

2 単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を知り、その技能を身に付けている。 ・簡易化されたゲームで、チームの連携による攻撃や守備をするための動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを工夫している。 ・チームの特徴に応じた攻め方守り方を知るとともに、チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりしている。 ・課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、運動に積極的に取り組みようとしている。 ・ルールを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・勝敗を受け入れ、仲間の考えや取り組みを認めようとしている。 ・用具の準備や片付けを行ったり、運動する場を整備したり、用具の安全に気を配っている。

3 学習活動に即した評価規準

	学習活動に即した評価規準		
	十分満足 A	おおむね満足 B	努力を要する 児童への手だて
知識・技能	①キャッチやパス，アタック仕方が分かり，練習やゲームで実践している。	① キャッチやパス，アタックの仕方が分かる。	①教科書や掲示物等でキャッチやパス，アタックの仕方が分かるように促す。
	②空いてるスペースをねらいボールを打ち返すなど，得点につながる動きができる。	②相手コートにボールを打ち返すことができる。	②友達の動きを参考にし，アタックをうまく打つためのポイントを示す。
	③味方が受けやすいように正確にボールをつなぐことができる。	③味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。	③味方が捕りやすい，打ちやすいボールとはどんなものかを，自己に置き換え考えさせる。
	④ボールの方向に体を向け，その方向に素早く場所を移動し，攻撃や守備につながる動きができる。	④ボールの方向に体を向け，その方向に素早く場所を移動することができる。	④友達の動きを参考にし，うまくできるためのポイントを示す。
思考力・判断力・表現力	①ゲームの行い方を理解し，簡易化されたゲームを行うためのルールを工夫している。	①簡易化されたゲームを行うためのルールを工夫している。	①他の児童からでた工夫を紹介し，全体で共有する機会を設けることで考えさせる。
	②チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりして，ゲームの中で実践することができる。	【本時】 ②チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができる。	②観察者の意見を取り入れたり，映像を通してチームの特徴を確認したりする。
	③課題の解決のために，自己や仲間の考えたことを積極的に他者に伝えることができる。	③課題の解決のために，自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。	③友達の動きを参考にし，課題解決のための方法を示す。
主体的に学習に取り組む態度	①仲間意識をもって，チームをリードし，競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。	①チームで競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。	①個人のできたことや伸びたところを称賛する。また，友達のよさに目を向けさせ，見本とする。
	② ルールを守り，仲間と助け合いながらチームをまとめ運動している。	②ルールを守り仲間と助け合って運動している。	②楽しく学習するためにはルールを守ることや仲間と助け合うことが必要であることを全体で確認する。
	③勝敗を受け入れたり，仲間の考えや取り組みを認めたり，意見を取り入れたりしながら運動している。	③勝敗を受け入れたり，仲間の考えや取り組みを認めたりしながら運動している。	③楽しく学習するためには勝敗を受け入れたり，仲間の考えを認めたりすることが必要であることを全体で確認する。
	④積極的に使用する用具を片付けたり，場の整備をしたりするとともに，用具の安全に気を配っている。	④使用する用具を片付けたり，場の整備をしたりするとともに，用具の安全に気を配っている。	④一人ひとりが協力することで，楽しく学習できることを理解させる。

XII. 指導計画と評価計画

単 元 目 標	知・技	運動の行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、チームによる攻撃と守備によって、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考えたりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。						
	主体	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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を配ったりすること。						
時 間	1	2	3	4	5	6	7【本時】	8
	ねらい①：安定したプレイで攻めたり守ったりしよう。				ねらい②：ブロックをかわす方法を考えて、アタックを決めよう。			
0(分) 10 20 30 40 45	☆オリエンテーション ・学習のねらいの確認	・あいさつ ・準備体操 ・準備運動（ボール慣れ）						
		・めあての確認 ・知識テストでの課題の確認			・めあての確認 ・作戦確認（ゲームで試す作戦を選ぶ）※5時間目以降			
	○ゲームの行い方の説明 ○学習のルールの確認	【キラリタイム①】：課題解決学習 ・知識テストをもとに攻撃（2～3時間目：トス・アタック）や守備（4時間目：キャッチ・ブロック）に関する課題意識を持ち、練習を通してゲームに必要な技能を高める。 【キラリタイムの流れ】 ・課題解決のための練習→全体で共有→確かめの練習			ゲーム①：第2次リーグ戦（3対3） ※話し合いタイムを設ける。			
		ゲーム①：第1次リーグ戦（3対3）			第1試合 Aコート（ VS ） Bコート（ VS ）	第2試合 Aコート（ VS ） Bコート（ VS ）	第3試合 Aコート（ VS ） Bコート（ VS ）	第4試合 Aコート（ VS ） Bコート（ VS ）
	○試しのゲーム	ゲーム②：第2次リーグ戦（3対3）※話し合いタイムを設ける。			第1試合 Aコート（ VS ） Bコート（ VS ）	第2試合 Aコート（ VS ） Bコート（ VS ）	第3試合 Aコート（ VS ） Bコート（ VS ）	第4試合 Aコート（ VS ） Bコート（ VS ）
○課題をつかむ	・振り返り（チーム・個人で学習カードを記入する。） ・感想発表 ・あいさつ							
評 価 ※	知・技		①	②		③	④	
	思・判・表				①			②
	主体	①	②	③		④		③
評価方法		行動観察・学習カード						

※「3 学習活動に即した評価規準」の番号を記載。

XIII. 本時の指導

1 本時の目標(7/8)

チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができるようにする。

【思考力・判断力・表現力等】

2 授業仮説

作戦を選んだり考えたりする場面において、キラリタイムを通して、作戦を振り返り、チームの課題に応じた練習に取り組むことで、チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができるであろう。

3 準備物

- ・ビニールソフトバレーボール
- ・バドミントン用ネット
- ・支柱
- ・音響機器
- ・掲示物
- ・得点板
- ・ビブス
- ・ホワイトボード
- ・TV
- ・iPad 等

4 展開

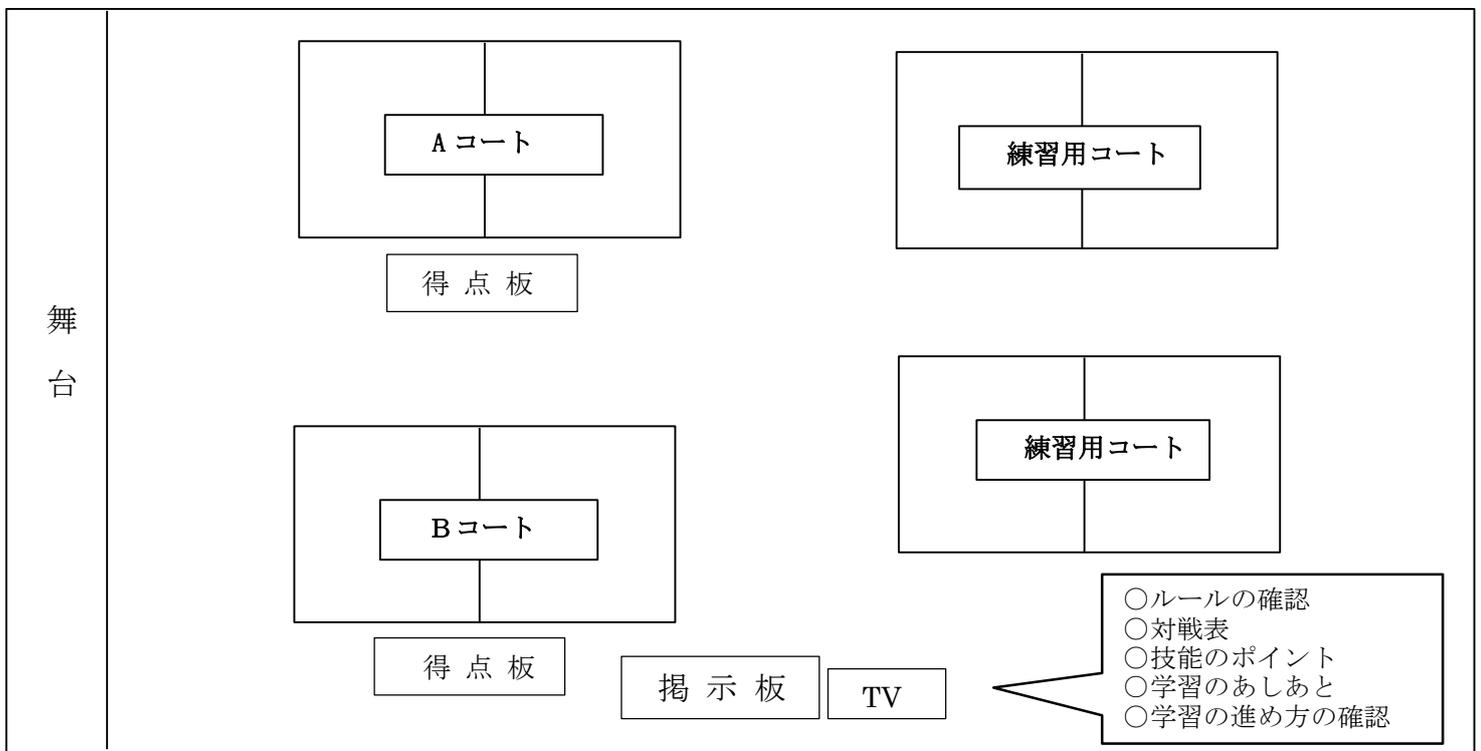
	主な学習活動	○指導 ★評価	備考
導入 (3分)	1 あいさつをする 2 めあての確認 (3分) <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">めあて：自分のチームの特徴に合った作戦をゲームで成功させよう！</div>	○学級の実態に合わせて、毎時間めあてを用意。	
展開 (32分)	3 作戦確認 (6分) ・アタックが成功するためにはどうすればよいか確認 4 ゲーム① (8分) ・前半4分、後半4分 ・3対3 ※4分でメンバーチェンジ ※前半・後半合わせて3回の話し合いタイムを設ける。 5 キラリタイム (10分) ・チームでの学び合い チームごとに作戦を振り返る ・次のゲームの作戦を選ぶ チームで選んだ作戦の練習 6 ゲーム② (8分) ※ゲーム①の内容と同様	○アタックをたくさん決めるためには、ネット上でブロックされないことが重要である。そのため、ブロックをかわしてアタックを打つことが重要であることを再確認させる ○前時までに学習したことを復習して、ゲームでどのように動くか確認する。 ○作戦をイメージしやすくするために、掲示物を用意する。 ○作戦を活かし、ゲームをさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">★評価：チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができる。 【思考力・判断力・表現力】</div> ○話し合いタイムを設け、ゲームを通しての気づきをチームで共有する。 ○学び合いの内容がそれているチームには、どこに、どのようなパス(トス)を上げた時にブロックがいなかったのか確認し合うよう伝える。 ○チームごとに練習方法を考えて練習する。 ○ゲーム①の反省から練習したことをゲームで試すよう伝える。 ○作戦を活かし、ゲームをさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">★評価：チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができる。 【思考力・判断力・表現力】</div>	掲示物 作戦ボード 得点板 掲示物 作戦ボード

まとめ (10分)	7 振り返り (10分) ・振り返りの発表	<input type="radio"/> 「何が」「どのように」など具体的に書くよう声をかける。 <input type="radio"/> チームで同じ内容を記入するように伝える。 <input type="radio"/> 個人の課題は、チームの課題を克服するために自分がどう動けばよいか具体的に記入するよう伝える。 <input type="radio"/> 自己評価を記入させる。 <input type="radio"/> ブロックをかわすためには、ブロックを引き付ける動きも重要であることをおさえる。	学習カード
	8 あいさつ		

5 評価

チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができる。 【思考力・判断力・表現力】

XIV. 場の設定



XV. 参考文献

- ・文部科学省 平成 29 年 7 月 小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 体育編 東洋館出版
- ・文部科学省 平成 22 年 3 月 学校体育実技指導資料 第 8 集 『ゲーム及びボール運動』
- ・吉原睦了 研究報告書 『ボール運動における思考力・判断力・表現力を高める指導法の追求』
- ・岩田靖 『「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり』 大修館書店
- ・岡出美則 『小学校教育課程実践講座 体育』 (株) ぎょうせい