

第4学年 体育科学習指導案

令和4年2月25日(金)5校時
 石垣市立大浜小学校 4年2組
 授業者:T1 知念 祐志郎(担任)
 T2 金城 一機(体育科指導 CO)

1. 令和3年度体育科指導コーディネーター 研究テーマ

『主体的・対話的に考え運動を楽しむ児童の育成～仲間と関わり合う体育活動を通して～』

2. 単元名 ゴール型ゲーム アルティメット「SMTG(スペース・見つけて・得点・ゲット)」

3. 単元の目標

【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】
ゴール型ゲームでは、アルティメットの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知ることができるようにするとともに基本的なディスク(ボール)操作とディスク(ボール)を持たない時の動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。	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ができるようにする。	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、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ができるようにする。

4. 単元について

(1) 教材観

本教材は学習指導要領解説体育編において「Eゲーム ゴール型ゲーム」に位置付けることができ、「主として規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。」とされている。

(2) 運動の特性

① 一般的特性

○ゲームゴール型は、ディスク操作やディスクを受けるための動きによってゴールを目指し、考えながら動き、得点を競い合うことが楽しい運動である。

○運動技能の差が少なく、ディスクの操作技術を習得することで、比較的容易にパスし合う楽しさを味わうことができる運動である。

○審判がないセルフジャッジ制を導入していることから、フェアプレイ等の学びに向かう力をより育むことができる運動である。

② 児童からみた特性

○アルティメットでは、ボールの代わりにディスクを用いて行う運動であるため、ボールとは異なる浮遊感があり、滞空時間が長い、「取れそう」「投げてみたい」等の前向きな気持ちで臨む事ができる運動である。

○身体的接触をしないため、運動が苦手な児童にも安心して取り組む事ができる運動である。

○ディスクを保持しているときに、歩いたり、走ったりなどのドリブルによる移動がないことから、周りの友達が動くことが必要になり、ディスクを持たない動きがより大切な運動である。

●ボールとディスクでは、操作が異なるため、操作に慣れるまでに時間がかかり、ディスクの操作ができないと楽しめない運動である。

●ドリブルがないため、スペースを見つけてパスを繋ぐことが他のゴール型運動との大きな違いであり、ボールを持たない動きを理解していないと楽しめない運動である。

(3) 指導観

中学年のゴール型ゲームについて、学習指導要領解説体育編では、「低学年のゲームの学習を踏まえ、中学年で、ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なディスク(ボール)操作とディスク(ボール)を持たない時の動きによって、易しいゲームをすることができるようにし、高学年のディスク(ボール)運動につなげていくことが求められる。」としている。

アルティメットを学習することが初めての児童がほとんどのため、バスケットやサッカーのように技能差が大きいボール運動ゴール型とは異なることから、意欲的に取り組もうとすることが考えられる。しかし、球形や楕円形型のボールの操作とは異なり、児童にとっては、初めての技術(操作)となることから慣れるまでに時間がかかることが予想される。そこで、基本的な操作ができるようになるために、基礎感覚運動やドリル運動などを取り入れ、投げる、捕る等の技能を高められるようにする。ゲーム感覚で取り入れたり、ペアやチームで楽しく取り組ませたりすることで、前向きに技能の習得を目指していく。

ドリブルなどのディスクを操作しながらの移動がないため、投げる技能が定着することで比較的容易にゲーム展開ができ、運動を苦手としている児童も安心して取り組むことができると考えられる。

しかし、初めての運動で不安を抱える児童もいることが考えられるためモチベーションがあがらないといったことも考えられる。そのため、すべての子どもが、ゲームの楽しさや喜びを味わうことができるように自らの課題やチームの課題を見つけ、その解決のために友達と相談したり、アドバイスをもらったりすることができるようにしていく等の工夫を行いながら授業を展開していく。

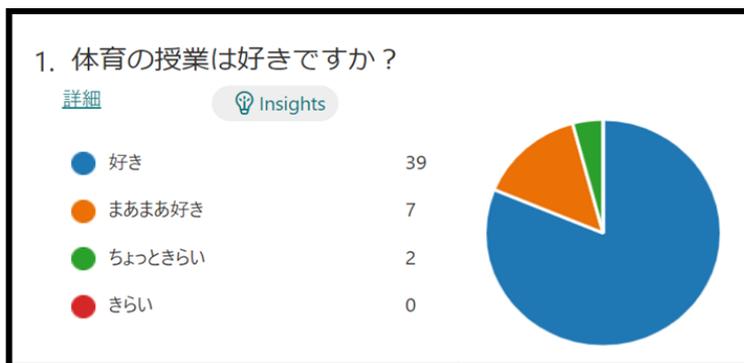
(4) 児童の実態

4学年児童に対して、体育に関するアンケート調査を行い、実態把握を行った。アンケートの結果から、児童は体育の授業に対して肯定的・前向きに取り組んでいる(図1参照)ことがわかる。

一方で、ボール運動についての質問に対して、「人の顔にあたって怖い」「ボールが怖い、当たると痛い」「思い通りに動かさないから」「失敗すると責められるから」といった否定的な印象をもっている児童がいることがわかる。ここで注目したいのが「失敗すると責められるから」という理由で、ボール運動がきらいと答えている児童がいることだ。学習指導要領には、「ボール運動系」の領域特性として、「競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である」とされている。このことを踏まえると、「失敗すると責められるから」と答えた児童は、ボール操作の基本的な技能が不足していることや、友達と力を合わせる楽しさや喜びを感じることができず、ボール運動系における学びが十分に達成できていないことがわかる(課題)。

この課題を解決するために、本単元においては「ディスクを投げる技能」の確実な習得を目指すとともに、「みんながゲームを楽しめる」ということを視点に、アルティメットの規則を工夫する活動を重視していく。

【体育アンケート1月末実施】(図1)



3. 体育の授業は楽しいですか？

詳細

● 楽しい	41
● まあまあ楽しい	7
● あまり楽しくない	0
● 全然楽しくない	0



10. バスケットやサッカーのようなボール運動は好きですか？

詳細

Insights

● 好き	31
● まあまあ好き	12
● ちょっときらい	3
● きらい	2



12. アルティメットというスポーツを知っていますか？

詳細

Insights

● 知っている	1
● 聞いたことはあるがよくわからない	10
● 初めて聞いた	37



5. 本単元における指導の手立て

(1) 単元指導計画の作成

単元のゴール(本単元では学年対抗アルティメット大会をする)を見据えてどの時間でどの資質・能力(3観点)を重点的に育成するかを単元計画に位置付け、全時間の計画を立てる。

1時間の授業の活動は、活動①(パワーアップタイム)と活動②(チャレンジタイム)にわけて展開する。本単元では、単元前半の活動①を知識及び技能と結びつける動きのコツやポイント、スペースの活用などについて前時のふり返りをもとに確認をしながらの一斉指導として行う。後に兄弟チームとのアドバイスアルティメットを通して、個人やチームの課題を見つけ、解決するために相談したり、兄弟チームからアドバイスをもらったりする活動②を行う。

兄弟チームとは、単元前半の試合に慣れるまでの間、動きやルールの確認をしながらお互いにアドバイスをしあったり、相談しあったりするチームのことで、教師側で児童の実態などを踏まえながら決定しておくようにする。

単元後半からは、活動①の時間をルールの工夫や作戦について視点を与え、チャレンジしてみる時間とする。活動①終了後に、チームや個人の動きで参考になることや、困っていることなどをキラリタイムなどで取り上げ、どうすればいいかを学級全体で検討し共有する。その後活動②の時間を活用して共有したこと等を意識しながら再度チャレンジしてみるという流れでやるようにする。

(2) 「する・みる・支える・知る」の視点を踏まえた取り組み

① チーム内での役割

チーム内で役割を分担し、チーム・仲間のために責任を持って取り組ませることで、支え合う意識をもたせるようにする。

チームの一員であるという意識を持って、取り組ませることで自己存在感や所属感を味わうことができるようにする。

② ゲームに参加する人数の制限

各チームゲームに参加できる人数に制限があるため、ゲームに出ていない選手たちは試合を「みる」ことになる。人数の制限は、試合をより活発にすることだけを目的にしているのではなく、チームや個人の動き、試合を客観的にみる楽しさ（応援する楽しさ）や、当事者では見つけにくい良いところや課題、改善案などを伝える役割も担う事ができると考える。自分の考えを他者に伝えたり、チームを支えるといった裏方の役割を味わったりすることで、みんなでゲームを作っているといった意識も持つことができるように価値づけを意図的に繰り返し行うようにしていきたい。

③ オリエンテーション

児童の95%以上がアルティメットをよくわからないと答えている結果からも、アルティメットのもつ特性をしっかりと子どもたちと確認し、味わうことができるようにしていきたい。そのために、まずは第1時の時間でアルティメットについて「知る」時間を確保する。初めての運動で苦手や不安を感じている児童に安心感を与え、前向きに授業に取り組めるようにしたい。

(3) 運動量確保のための工夫

① サーキット

子どもたちの体力向上や様々な基礎感覚に触れさせるために、授業スタート前にサーキットを行う。

体育館サーキットの例	運動場サーキットの例
大またステップ、サイドステップ、リズムジャンプ、踏み台足踏み、ラダーステップ、ぶら下がりになど。	タイヤ跳び箱、うんてい、鉄棒前回り3回、ぴよんぴよんジャンプなど。

② 準備運動の統一

音楽に合わせて全校児童で統一した準備運動をする。型を揃えることでスムーズに準備運動を行うことができ、授業での運動量を確保することができる。また運動領域の種類に合わせて手の平や手首のストレッチ（器械運動）を入れたり、下半身のストレッチ（陸上運動）を組み込んだりしている。

③ 基礎感覚づくり

毎時間の初めに、ボール操作に慣れさせるために基礎感覚運動を取り入れ、より多くボールに慣れることができるようにする。対面パスやドッグランパス、ロングパスやキープゲームなどを入れるようにする。肯定的な声掛けを通して、児童が劣等感や恥ずかしさを感じることがないように配慮するようにしたい。

(4) 話し合い活動の工夫

① きらりタイム

きらりタイムとは、全員で個人やチームの動き（動画等も含む）をみて、良いところや気付いたことを共有したり、作戦を確認したりする活動である。全体で見本となる動きを確認して技能の向上を図ったり、作戦の振り返り、新たに作戦を選んだり考えたりするなどの思考力、判断力、表現力の向上も目指す。また、友達やチームへの良い声かけをしている児童や、フェアプレイなども紹介することで主体的に学習に取り組む態度等も高めるようにしたい。

② タイムアウト

単元前半では、兄弟チームとアドバイスをしたり、もらったりするためのタイムアウトの時間を設ける。また、単元後半からは試合の間にタイムアウト（作戦タイム）を設けて、チーム内での振り返りや良かった点やうまくいかなかった点などを話し合うことで、課題の発見や解決の時間を確保したい。

③ 作戦カードセット

作戦を立てる際に活用する作戦陽ホワイトボード、マグネット、作戦ヒントカードを1つのファイルにまとめることで、ちらばることなく、児童がよりスムーズに作戦タイム等で活用できるようにする。

(5) 学びを自覚させるための工夫

① 学習カード(Microsoft Forms)

単元を通して、A4一枚の学習カードで取り組む。毎時間の振り返りを実施し、「できたこと、できなかったこと（難しかったこと）」を中心に記入させる。

子ども達から出た振り返りについては、次時の導入で取りあげ、児童と確認していくようにすることで、つまづきや困りごとをみんなで解決し、スモールステップで高めていけるようにする。

また、今回の単元では、4年1組は学習カードを活用し、4年2組 Microsoft Forms を活用して、振り返りを行う。そのメリットとしては、学級の課題が取りまとめられた状態で画面に表示することができ、視覚的にも分かりやすく、子どもたちが学級の成長や課題を実感しやすく、振り返りがしやすいと考える。学習カードとICTの活用については、授業者としての反省も踏まえ、検証を図りながら実践を行っていく。

(6) 掲示物・場について**① 掲示物の工夫**

子ども達が主体的に自分の課題を見つけ、その課題を克服するために思考錯誤する過程をサポートするツールとして掲示物の工夫を行う。ディスクの投げ方やキャッチの仕方、ルールの掲示などを通して児童がいつでも確認できるようにする。特に、ディスクの投げ方や捕り方、作戦の例など子どもたちが必要と思われるものを掲示するようにする。

② ICT 機器の活用

オリエンテーションでは、PPを活用して授業の流れや学習カードなどの活用方法の確認を行う。また、基礎感覚運動や振り返りの点などを掲示したりと、紙媒体と電子黒板の両方の掲示物を活用して、児童の理解を深めることができるようにする。その他にも、電子黒板を活用し、児童の試合の様子や見本となる動きなどを録画し、全体で確認する際に活用する。

③ 場の工夫

運動場に3面のコートを設置する。その大きさはバスケットコート程度として、児童の実態や技能の程度に応じてコートの大きさを変えるなど柔軟に対応する。また、コートの設置には、既存の運動場トラックのロープを活用しながら、縦のラインを着脱可能なコートロープで設置し、準備や片付けの負担を軽減し、児童のみで素早く設置ができるようにする。

④ 作戦ヒントカードの活用

児童の作戦タイムを活発にするための手立てとして「作戦ヒントカード」を活用させる。様々な攻撃や守備のパターンの例を提示することで、作戦を選ぶ際の手立てとする。単元後半には、ヒントカードをもとに作戦を立てることができるようになる。

⑤ アドバイスアルティメット

第2、3時目に「アドバイスアルティメット」の時間を設定する。その目的は、「ボール操作や体育に対して苦手意識のある児童等」に楽しく取り組ませる」ことにある。6チームを2チームずつの「兄弟チーム」に分けて行い、お互いのチームで落とさないようにパスを繋いだり、ルールの確認、お互いにアドバイスをしたりすることができ、徐々にアルティメットの特性やその理解を深めていきたい。児童が慣れてきたら、メインゲーム（試合）へとつなげていくことができるようにする。

【アドバイスアルティメットの約束】

- ①兄弟チームで楽しくおこなう。
- ②ルールを覚えながら楽しむ。こんなルールがあるといいなを見つける!!
- ③相手にアドバイスをしたり、アドバイスをもらったりして、兄弟チームで高め合う。
- ④得点はつけない。
- ⑤自分のチームや兄弟チームとたくさん話し合う。

(7) 教材・教具の工夫**① ディスクの選択****【フライングディスク アルティメットスポーツディスク 175g】****【ドッチビー】**

ディスクを2種類用意し、チームでどちらかを相談して決定できるようにする。プラスチック素材のディスクは、飛距離はでるが、多少の硬さから恐怖感を感じる児童も予想される。また、ドッチビーは、クッションが入っており痛みを緩和することができるドッチビーは、風の抵抗を受けやすく、飛距離は伸びにくいことが考えられる。

ディスク選択の際に、得意な子などの意見のみで決めるのではなく、児童アンケートの結果にも「ボールなどに

当たることが怖い」と感じている児童がいることにも触れ、「みんなで楽しむためにはどうしたらいいか？」を重点におき、指導に当たるようにする。

② ビブス・チームかごの活用

チームで使用するチームかごを用意し、授業に使うファイルやホワイトボードなどを入れるようにする。また、同系色のビブスを活用することで、スムーズに授業に準備や片付けなどをすることができ、時間の短縮などにも活用できる。

(8) 簡易化されたゲームのルール(基本のルール)の工夫について

【ゲーム全般に関わるルール】

- ・1チーム5～6名。プレイヤーは4人とする。
- ・ゲーム時間は前半4分・後半4分とする。
- ・審判を設けず、すべてをセルフジャッジとする。どちらも譲らずに平行線になった場合は、再度攻撃チームからリスタートとする。

【攻撃側のルール】

- ・ディスクを保持しているときは、歩いたり、走ったりできない。ただし、軸足を地面から離さずに、軸足じゃない足を何度も動かすことはできる。(ピボット)また、走ってディスクをキャッチした勢いで数歩歩いてしまうのは認める。
- ・ディスクの手渡しはできない。
- ・ディスクを保持しているときは、10秒以内に味方にパスをしないとイケない。
- ・ディスクが地面についたり、コートから出たりした場合は、攻守交替。
- ・得点ゾーン内にいる味方へのパスが成功すると得点となる。

【守備側のルール】

- ・守りのチームは、ディスクの保持者から1m離れて守り、体に触ってはいけない。(身体接触の禁止)
- ・得点ゾーンには守りのチームは入れない。

(9) 目指す姿の共有

単元を通して目指す姿(どのような試合をしたいか?)を子ども達と話し合って決め、目指す姿を適時確認しながら取り組めるようにする。そのためには、アルティメットの特性を味わう事ができるような手立てと、どんな運動なのか?なんのためにこの学習をするのか?といったためあて(目的)を子ども達と確認し、それを踏まえた上で行うようにする。

6. 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
①アルティメットの行い方について言ったり書いたりしている。 ②ディスクを持ったときに、味方にパスをしたり、シュートを投げたりすることができる。 ③ディスクの方向に体を向けたり、ディスクの落下点やディスク操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、規則(ルール)を工夫している。 ②得点をあげるために、簡単な作戦を選んだり、話し合って決めたりしている。 ③選んだことや考えたりしたことを友達に、動作や言葉、絵図等で伝えている。	①アルティメットの練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り誰とでも仲良くしようとしている。 ③話し合いや作戦タイムなどで、友達の考えを認めようとしている。 ④場や用具の準備や片付けを行ったり、場の安全に気をつけたりしている。

7. 単元の評価規準に即した児童の具体的な姿

単元の評価規準に即した児童の具体的な姿		
十分満足できる姿 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アルティメットの行い方(ポイント)について詳しく言ったり書いたりしている。	①アルティメットの行い方について言ったり書いたりしている。	①掲示物等でアルティメットのポイントがわかるように促す。
	②ディスクを持ったときに、味方にパスをしたり、シュートを投げたり安定してすることができる。	②ディスクを持ったときに、味方にパスをしたり、シュートを投げたりすることができる。	②友達やチームの動きを参考に、うまくできるためのポイントを示す。
	③守りの相手を意識してディスクの方向に体を向けたり、ディスクの落下点やディスク操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。	③ディスクの方向に体を向けたり、ディスクの落下点やディスク操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。	③友達やチームの動きを参考に、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誰もが楽しくゲームに参加できるように、規則をより良くしようと工夫している。	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、規則(ルール)を工夫している。	①友達の意見を参考にしたり、友達にアドバイスをもらったりさせる。
	②簡単な作戦を具体的な理由をもとに選んだり、話し合ったりしている。	②得点をあげるために、簡単な作戦を選んだり、話し合ったりしている。	②友達の意見を参考にさせたり、掲示物とICTによる自身の動きの振り返りを確認させたりする。
	③選んだり考えたりしたことを友達に具体的に友達に伝えている。	③選んだことや考えたりしたことを友達に、動作や言葉、絵図等で伝えている。	③友達の動きを参考に、動きのポイントを確認させ、動き方の視点を持たせる。
主体的に学習に取り組む態度	①友達と協力して、アルティメット練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。	①アルティメットの練習やゲームに進んで取り組もうとしている。	①個人のできたことや伸びたところを称賛する。また、友達のよさを目を向けさせ、見本とする。
	②規則を守り、積極的に誰とも仲よく運動しようとしている。	②規則を守り誰とも仲良くしようとしている。	②楽しく学習するためには規則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積極的に友達の考えや取り組みを認めたり、取り入れたりしながら運動している。	③話し合いや作戦タイムなどで、友達の考えを認めようとしている。	③楽しく学習するためには勝敗を受け入れたり、友達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場や用具の準備や片付けを行ったり、場の安全に気をつけたりしている。	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。

8 単元指導計画

大浜小 3・4年		E ゲーム「アルティメット SMTG(スペース・見つけて・得点・ゲット)」単元指導計画(案)					運動場	
単元目標	知識及び技能	ゴール型ゲームでは、アルティメットの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知ることができるようにする。 基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。						
	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、考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。						
	学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりすることができるようにする。 場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。						
学習の流れ	時間	1	2	3	4	5	6	
	0	1. 整列・あいさつ 2. 準備運動 3. めあての確認						
	5	【めあて】 アルティメットの目標と学習の進め方を知ろう。	【めあて】 ディスクの投げ方、捕り方を知り、パスを回してみよう。	【めあて】 シュートチャンスをつくって、アルティメットを楽しもう。	【めあて】 シュートチャンスを作ろう!!	【めあて】 作戦を選んだり、立てたりしながら勝利を目指して競い合おう。	【めあて】 学年対抗アルティメット大会に取り組もう。	
	10	4 オリエンテーション ・学習の進め方 ・1時間の流れ ・場づくり ・ルール ・チーム	基礎感覚運動…パスゲーム・シュートゲーム・キープゲーム・パスランゲーム・ロングパス・得点チャンスゲーム※単元後半は、チームで選択して取り組ませる					
	30	5 基礎感覚運動 ・パスゲーム ・シュートゲーム ・キープゲーム ※単元後半はチームで練習を選択して取り組む。	4. 活動① ディスクの投げ方や、捕り方を考えさせながら、パスをすることができるようにする。	4. 活動① 空いているスペースに走ることが得点につながることに気づかせ、ディスクを持たない動きを意識させるようにする。	4. 活動① 前時の学習をふり返りながら、シュートチャンスをつくるための動きを考えながらゲームに取り組むことができるようにする。	4. 活動① 作戦例から選んで実行したり、自分たちで工夫して作戦を立てたりしながら話し合うことができるようにする。	4. 活動① どのような作戦で攻めるのかを話し合い、チャレンジさせる。 ※スペシャルアタックチャンスの活用=得点2倍	
		6 目指す姿を学級で話し合って決定する。 みんなで目指す姿を共有する。	5 きらりタイム…友だちやチームの動き等から、うまくできるコツや友だちの良い点等を全体で確認する。					
	40		6. 活動② パスを使ってミニゲームができるようにする。 ・パスランゲーム ・ロングパス ・得点チャンスゲーム ※守りはおらずに、まずは投げたりキャッチしたりを楽しみながら取り組めるようにする。	6. 活動② アドバイスアルティメット 個人やチームの課題を兄弟チームにアドバイスしてもらったり、チーム内で話し合ったりして考える。 ※規則(ルール)の工夫についても考えながらチャレンジできるようにする。	6. 活動② アドバイスアルティメット 個人やチームの課題を兄弟チームにアドバイスしてもらったり、チーム内で話し合ったりして考える。 ※規則(ルール)の工夫についても考えながらチャレンジできるようにする。	6. 活動② 作戦がうまくいっているチームを取り上げるなどして、友達の良い動きに注目しながらゲームを進めることができるようにする。	6. 活動② チームタイムの中でどのような作戦で攻めるのかを話し合い、チャレンジさせる。 ※スペシャルアタックチャンスの活用=得点2倍 単元の学習を振り返って、 ※運動の楽しさや喜びを味わうために取り組んだことを伝え合うようにする。	
			☆ふり返り(できるようになったこと、難しかったこと、どんな動きが楽しかったか、友達の良いところ、頑張りたい事等) 必要に応じて実技を結びつける					
	評価規準	知・技		①(観察)	②(観察)	③(観察・ICT)		
		思判表			①(観察)		②(学習カード・観察)	③(学習カード・観察)
主体的		④(観察)	①(観察)		②(観察)	③(観察)		

作成:体育科指導CO金城

9. 本時の指導

(1) ねらい

シュートチャンスをつくろう!!

(2) 本時の目標(4/6)

・ディスクの方向に体を向けたり、ディスクの落下点やディスク操作しやすい位置に体を移動したりすることができるようにする。【知識・技能】

・規則を守り誰とでも仲良くすることができるようにする。【主体的に学習に取り組む態度】

(3) 準備物

・ディスク ・ビブス ・体育カゴ ・ワイヤレススピーカー ・カラーコーン

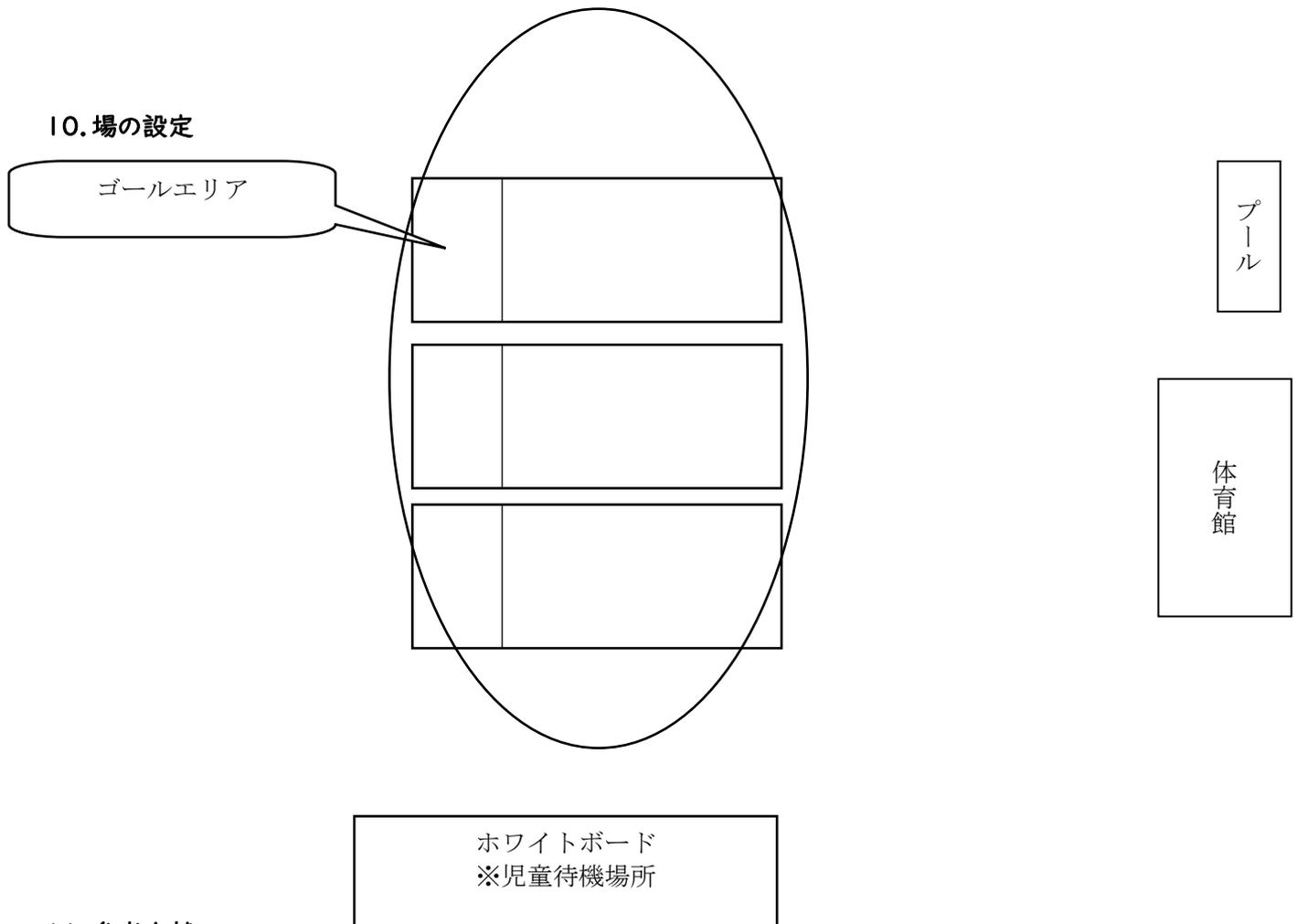
(4) 展開

	主な学習活動	○指導	★評価
授業前	運動場(体育館)サーキット		
導入 8分	1. あいさつをする 2. 準備運動 3. めあての確認(2分)	○前時の学習の振り返りから、学びの足跡を確認する。 ○指導の内容を焦点化するため、毎時間めあてを用意。	
	めあて:シュートチャンスを作ろう!!		
展開 28分	4. 基礎感覚運動	○準備運動→基礎感覚運動に入っていく。 ※児童とチームの実態により、基礎感覚運動は各チームで選択して実施できるようにする。	
	基礎感覚運動…ディスクパス、シュートゲーム、キープゲーム、ロングパスゲーム、パスランゲーム 等		
	5. 活動①(15分) 【パワーアップタイム】 シュートチャンスをつくるためにどんな動きをしたらよいか考えてチャレンジしよう。	○シュートチャンスをつくるために、前時で見つけた「スペースに向けて走る動き」や「ディフェンスの裏」などの動きを意識して活動させる。	
	★評価:規則を守り誰とでも仲良くすることができる。【主体的に学習に取り組む態度】		
展開 28分	6. きらりタイム(3分)	○見本となる個人やチームの動きを、全員やグループで確認し、良いところや気づいたところを押さえる。 ○良い動きをしていた個人やチームの動きを取り上げ、全体で共有する。	
	7. 活動②(8分) 【チャレンジタイム】 アドバイスアルティメット	○巡視し、技能のポイントを意識した活動ができていないか確認する。また視点を絞ったアドバイスができていないかについても確認を行う。 ○アドバイスの視点を提示して、「できているところ・できていないところ」を伝えるようにする。 ※規則(ルール)の工夫についてもより良くしていけるように声をかけるようにする。	
	★ディスクの方向に体を向けたり、ディスクの落下点やディスク操作しやすい位置に体を移動したりすることができたか。【知識・技能】		
まとめ 9分	6. 振り返り(6分) ・振り返りの発表 7. まとめ(3分) ・教師によるまとめ	○振り返りの視点を確認。 ・できるようになったこと・学んだこと・工夫したこと ・次がんばりたいこと等を発表 ○友達へのアドバイスや、褒める・認める行動をした児童がいれば取り上げて紹介し、価値づけを行うことができるようにする。	

(5) 評価:

- ・ディスクの方向に体を向けたり、ディスクの落下点やディスク操作しやすい位置に体を移動したりすることができたか。【知識・技能】
- ・規則を守り誰とでも仲良くすることができたか。【主体的に学習に取り組む態度】

10. 場の設定



11. 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
- ・国立教育施策研究所「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料
- ・学習指導要領準拠 「体育の学習」 光文書院
- ・白旗和也 これだけ知っておきたい「体育授業の基本」の基本 東洋館出版社
- ・白旗和也 『7日間で授業のつくり方をマスター!体育指導入門』 明治図書出版株式会社
- ・石井英真 鈴木秀幸 編著 『ヤマ場をおさえる学習評価 深い学びを促す指導と評価の一体化 入門』
- ・落合優 神家一成 監修 山本儀浩 益子照正 編著
『つまずきを徹底サポート! 体育授業で使える魔法の「言葉かけ」 中学年編』
- ・大修館書店『体育科教育 2021 年 4 月号』