

第6学年 体育科学学習指導案

日 時：平成24年9月21日（金）
4校時（11:35～12:20）

場 所：港区立港南小学校グラウンド

学 級：第6学年2組 37名

指導者：松尾 美希

1 単元名 ボール運動 ゴール型「サッカー」

2 単元の目標

技能	○蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりして、攻守入り交じったゲームをすることができる。
態度	○進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って活動に取り組むことができる。 ○運動で使用する用具の安全に気を配ることができる。
思考判断	○自分のチームの特徴を生かした作戦を立てたり、ルールを工夫したりして活動に取り組むことができる。

3 単元の評価規準

関心 意欲 態度	○ボール運動の楽しさや喜びに触れながら進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ○運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。
思考 判断	○ゴール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選んでいる。 ○チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。
技能	○簡易化されたゲームで、攻守が入り交った攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。

4 運動の特性（魅力）

- ・相手ゴールに向かってボールを前進させ、シュートしたり、得点ゾーンへボールを運び込んだりする攻防をすること。

5 児童の実態

(1) 意識調査

（平成24年9月8日実施 回答数37名）

①ボール運動（ゲーム）の学習は好きですか

好き 19 まままあ好き 9 あまり好きではない 9 好きではない 0

②今までのボール運動（ゲーム）の学習で楽しいと感じたことはどんなことですか？

自分が点を決めた時15 友達や先生にほめられた時7 勝った時7 作戦がうまくいった時
チームがまとまった時5 励まされた時3 めあてが達成した時3 仲間が点を決めた時2 等

③これからボール運動の学習が始まります。学習を楽しくするにはどうすればいいと思いますか？

楽しい雰囲気を作る5 チームワークをよくする4 ほめたり励ましたりする4
みんなで作戦を考える3 協力する3 アドバイスをし合う3 みんなが分かるルールを作る3 等

④今までのボール運動の学習で、チームで話し合ったことをゲームに役立てることができましたか？

よくできた 10 できた 23 あまりできなかった 4 できなかった 0

⑤今までボール運動の学習で、自分のめあてをゲームの中で達成したことがありますか？

よくある 12 時々ある 22 あまりない 3 ない 0

(2) 考察

本学級は、今年度に入り初めてボール運動の学習に取り組む。意識調査の結果から、ボール運動を好む傾向にあることがわかる。また、これまでのボール運動の経験から、「チームで話し合ったことをゲームに役立てること」や「自分のめあてをゲームの中で達成した」と感じている児童が多い。その経験を生かし、チームの特徴に応じた作戦を考えたり、チームの中で自分の役割を考えたりしながらゲームを行うようにしていきたい。

7 本時の学習（10時間扱いの6時間目）

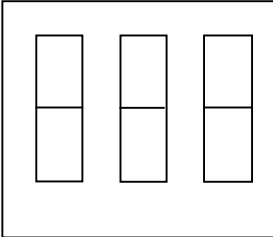
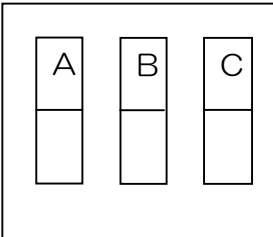
（1）目標

【技能】蹴る、止める、運ぶといったボール操作やボールを受けるための動きによってゴール型の攻防をすることができる。

【態度】友達と助け合って練習やゲームに取り組んでいる。

【思考・判断】チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。

（2）展開

学習活動	ゲームの簡易化の視点	学習環境	教師の働きかけ（☆） 評価（◇）												
<p>○本時の学習内容を知る。</p> <p>○チームの作戦・個人のめあてを確認する。</p> <p>○準備運動とゲームにつながる運動をする。</p> <p>・3対2（シュートゲーム）</p> <p>○ゲーム1に取り組む。</p> <table border="1" data-bbox="92 857 608 1048"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> <th>Cコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>緑 vs 赤黒</td> <td>水 vs 白</td> <td>青黒 vs 水色</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>水色 vs 白</td> <td>水 vs 赤黒</td> <td>青黒 vs 緑</td> </tr> </tbody> </table> <p>○全体での振り返りをする。</p> <p>「チームの作戦はよかったかどうか振り返ろう。」</p> <p>○ゲーム2に取り組む。</p> <p>○整理運動をする。</p> <p>○学習の振り返りをする。</p> <p>・チームのめあて ・作戦 ・他者評価 ・自己評価</p> <p>○学習のまとめをする。</p> <p>「チームのよかったところを発表しよう。」</p> <p>○用具の片付けをする。</p>		Aコート	Bコート	Cコート	1	緑 vs 赤黒	水 vs 白	青黒 vs 水色	2	水色 vs 白	水 vs 赤黒	青黒 vs 緑	<p>用具</p> <p>・ソフトサッカーボール</p> <p>時間</p> <p>前半4分 後半4分</p> <p>コートの広さ</p> <p>○たて32m×横20m</p> <p>プレー上の制限</p> <p>○コート外にボールが出たらボールが出たところから転がしてボールをコートに入れる。</p> <p>○キーパーは、決められたエリアで手を使ってもよい。</p> <p>プレイヤーの数</p> <p>4人（GK1人）</p> <p>得点の仕方</p> <p>○相手ゴールにボールを運べたら得点とする。</p>	<p>○掲示資料</p> <p>○用具の準備</p> <p>・ゼッケン ・ゴール ・ボール ・フラフープ ・得点板 ・筆記用具</p> <p>○ゲームにつながる運動の場</p>  <p>○ゲームの場</p>  <p>・ゴールの大きさ 高さ3m×横2m</p> <p>○学習資料</p> <p>・チームカード ・個人カード ・記録カード</p>	<p>☆掲示資料をもとに学習内容の見直しをもたせる。</p> <p>☆本時までに各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。</p> <p>☆ゲーム1の様子から児童の上手にできたところやできなかったところに気付かせるように助言する。</p> <p>◇チームに合った作戦を立てている。【思考・判断】（観察・学習カード）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>自分たちのチームのよさに気付かせ、みんなが活躍できる作戦を考えさせる。</p> </div> <p>☆ゲーム中に、チームのよさを生かした攻撃が見られたときには称賛する。</p> <p>☆チームのめあてや作戦を振り返ってから、個人のめあてを振り返るように指示する。</p> <p>☆チームのよかったところを発表させる。</p>
	Aコート	Bコート	Cコート												
1	緑 vs 赤黒	水 vs 白	青黒 vs 水色												
2	水色 vs 白	水 vs 赤黒	青黒 vs 緑												

第6学年 体育科学学習指導案

日時：平成24年9月21日（金）
5校時（13:50～14:35）
場所：港区立港南小学校 体育館
学級：第6学年3組 35名
指導者：中込 圭

1 単元名 ボール運動 ゴール型「バスケットボール」

2 単元の目標

技能	○投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりして、攻守入り交じったゲームをすることができる。
態度	○進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って活動に取り組むことができる。 ○運動で使用する用具の安全に気を配ることができる。
思考判断	○自分のチームの特徴を生かした作戦を立てたり、ルールを工夫したりして活動に取り組むことができる。

3 単元の評価規準

関心 意欲 態度	○ボール運動の楽しさや喜びに触れながら進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ○運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。
思考 判断	○ゴール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選んでいる。 ○チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。
技能	○簡易化されたゲームで、攻守が入り交った攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。

4 運動の特性（魅力）

- ・相手ゴールに向かってボールを前進させ、シュートしたり、得点ゾーンへボールを運び込んだりする攻防をすること。

5 児童の実態

(1) 意識調査

（平成24年9月8日実施 回答数35名）

①ボール運動の学習は好きですか

好き 20 まままあ好き 13 あまり好きではない 1 好きではない 1

②今までのボール運動（ゲーム）の学習で楽しいと感じたことはどんなことですか？（複数回答）

得点を決められたとき 18 上手にできたとき 12 勝ったとき 10 ほめられたとき 7
チームワークがよかったとき 7 チームの中で活躍できたとき 5 等

③これからボール運動の学習が始まります。学習を楽しくするにはどうすればいいと思いますか？

協力する 17 声をかけ合う 9 みんながボールをさわる 8 ルールを決める 7
けんかしない 4 作戦を考える 3 文句を言わない 3 等

④今までのボール運動の学習で、チームで話し合ったことをゲームに役立てることができましたか？

よくできた 13 できた 19 あまりできなかった 1 できなかった 1

⑤今までボール運動の学習で、自分のめあてをゲームの中で達成したことがありますか？

よくある 18 時々ある 14 あまりない 2 ない 0

(2) 考察

本学級は、今年度に入り初めてボール運動の学習に取り組む。クラス替えがあったが、5年生のときには、キャッチバレー、ティーボール、バスケットボールに取り組んでいる。意識調査の結果から、ボール運動を好む傾向にあることがわかる。肯定的にとらえていない児童に運動の楽しさや喜びを十分に味わわせていきたいと考えている。また、「ボール運動の学習を楽しくするためには？」という問いには、チームやルール、作戦等みんなでバスケットボールの学習をつくっていききたいという肯定的な意見が多い。チームのよさを見付け、特徴に応じた作戦を考えゲームにつなげていくようにしたい。

7 本時の学習（10時間扱いの8時間目）

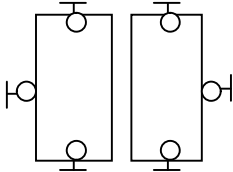
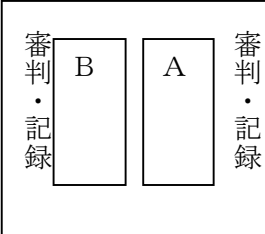
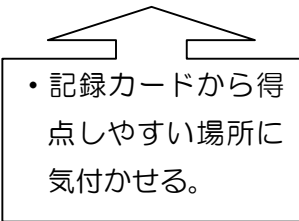
(1) 目標

【技能】 投げる、受ける、運ぶといったボール操作やボールを受けるための動きによってゴール型の攻防をすることができる。

【態度】 友達と助け合って練習やゲームに取り組んでいる。

【思考・判断】 チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。

(2) 展開

学習活動	ゲームの簡易化の視点	学習環境	指導・支援(☆)評価(◇)																				
<p>○本時の学習内容を知る。</p> <p>○チームの作戦・個人のめあてを確認する。</p> <p>○準備運動とゲームにつながる運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題に応じてチームで選択した運動を行う。 <p>○ゲーム1に取り組む。</p> <table border="1" data-bbox="92 981 577 1245"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート</th> <th>審判</th> <th>Bコート</th> <th>審判</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>vs</td> <td></td> <td>vs</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>vs</td> <td></td> <td>vs</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>vs</td> <td></td> <td>vs</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>○ゲーム2に取り組む。</p> <p>○ゲーム3に取り組む。</p> <p>○整理運動をする。</p> <p>○学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームのめあて ・作戦 ・他者評価 ・自己評価 <p>○学習のまとめをする。</p> <p>「チームのよかったところを発表しよう。」</p> <p>○用具の片付けをする。</p>		Aコート	審判	Bコート	審判	1	vs		vs		2	vs		vs		3	vs		vs		<p>用具</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ソフトバスケッ トボール <p>時間</p> <p>1ゲーム6分</p> <p>プレー上の制限</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ボールを持って3歩以上歩けない。 ○ボールを持っている人からボールをとってはいけない。 <p>プレイヤーの数</p> <ul style="list-style-type: none"> ○4人（1分間で1人ずつ交代する。） ○ゲームに出ない時間はラインマンになる。 <p>得点の仕方</p> <ul style="list-style-type: none"> ○リングに山なりのボールが当たったら1点。 ○ネットを通過したら3点。 	<p>○掲示資料</p> <p>○用具の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゼッケン ・ゴール ・ボール ・得点版 ・筆記用具 <p>○ゲームにつながる運動の場</p>  <p>○ゲームの場</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールの高さ m <p>○学習資料</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームカード ・個人カード ・記録カード 	<p>☆掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。</p> <p>☆本時まで各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。</p> <p>☆ゲーム1の様子から児童の上手にできたところやできなかったところに気付かせるように助言する。</p> <p>◇得点しやすい場所へ移動し、パスを受けてシュートすることができる。【技能】（観察）</p>  <p>・記録カードから得点しやすい場所に気付かせる。</p> <p>☆ゲーム中に、チームのよさを生かした攻撃が見られたときには称賛する。</p> <p>☆チームのめあてや作戦を振り返ってから、個人のめあてを振り返るように指示する。</p> <p>☆チームのよかったところを発表させる。</p>
	Aコート	審判	Bコート	審判																			
1	vs		vs																				
2	vs		vs																				
3	vs		vs																				

第6学年 体育科学学習指導案

日時：平成24年9月21日（金）
5校時（13:50～14:35）
場所：港区立港南小学校グラウンド
学級：第6学年1組 37名
指導者：高嶋 佑樹

1 単元名 ボール運動 ゴール型「ハンドボール」

2 単元の目標

技能	○投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けるところのできる場所に動いたりして、攻守入り交じったゲームをすることができる。
態度	○進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って活動に取り組むことができる。 ○運動で使用する用具の安全に気を配ることができる。
思考判断	○自分のチームの特徴を生かした作戦を立てたり、ルールを工夫したりして活動に取り組むことができる。

3 単元の評価規準

関心 意欲 態度	○ボール運動の楽しさや喜びに触れながら進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ○運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。
思考 判断	○ゴール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選んでいる。 ○チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。
技能	○簡易化されたゲームで、攻守が入り交った攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。

4 運動の特性（魅力）

- ・相手ゴールに向かってボールを前進させ、シュートしたり、得点ゾーンへボールを運び込んだりする攻防をすること。

5 児童の実態

(1) 意識調査

(平成24年9月8日実施 回答数34名)

①ボール運動の学習は好きですか？

好き 20 まあまあ好き 10 あまり好きではない 4 すきではない 0

②今までのボール運動の学習で楽しいと感じたことはどんなことですか？

シュートを決めたとき 20 勝ったとき 14 良いプレーができたとき 7
チームワークがよかったとき 5 ほめられたとき 3 作戦がうまくいったとき 3

③ボール運動の学習を楽しくするためにはどうすればいいですか？

チームワークをよくする 7人 協力する 6人 みんながボールにさわられるようにする 6人
せめない 4人 友達をほめる 3人

④今までのボール運動の学習で、チームで話し合ったことをゲームに役立てることができましたか？

よくできた 12 できた 20 あまりできなかった 2 できなかった 0

⑤今までのボール運動の学習で、自分のめあてをゲームの中で達成したことがありますか？

よくある 16 時々ある 18 あまりない 0 ない 0

(2) 考察

本学級は、1学期に大単元（10時間）のバスケットボールの学習を経験した。意識調査から「シュートを決めたとき」「勝ったとき」に楽しさを感じている児童が多く、ボール運動の特性である「集団対集団で勝敗を競い合う」ことを味わってきていることがわかる。また、自分のめあてをゲームの中で達成することができたと答えた児童も多い。自分やチームの特徴に応じためあてを立てさせ、ゲームの中でめあてを達成させる喜びを味わわせたい。

6 単元指導計画（6年 ゴール型ハンドボール）

重点	楽しさや喜びを味わう						集団で学ぶ力を高める				
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9（本時）	10	
学習活動	①単元の見通しをもつ。 ②学習資料の活用について知る。 <学習資料> ・チームカード ・記録カード ・練習カード ③準備運動をする。 ④ゲーム運営の仕方やはじめのルールについて知る。 ⑤試しのゲームに取り組む。 ・4対4 ・ゲームは時間制（8分） ⑥整理運動をする。 ⑦学習の振り返りをする。 ⑧学習のまとめをする。 ⑨用具の片付けをする。	①用具の準備をする。 ②本時の学習内容を知る。 ③めあて・作戦を確認する。 ④準備運動をする。 ⑤ ゲーム1に取り組む ・リーグ戦では多くのチームと対戦し、自分のチーム・相手チームのよさや特徴を知る。 ⑥ 全体での振り返り→ゲームにつながる運動 ・相互審判やゲームの記録の仕方について知り、取り組む。 ⑦ ゲーム2に取り組む ・ゲーム1や全体での振り返りを生かしゲーム2に取り組む。 ⑧整理運動をする。 ⑨学習の振り返りをする。 ⑩学習のまとめをする。 ⑪用具の片付けをする。	①用具の準備をする。 ②本時の学習内容を知る。 ③めあて・作戦を確認する。 ④準備運動をする。 ⑤ ゲーム1に取り組む ・対抗戦では同じチームと2回連続して対戦し、作戦や練習を考える。 ⑥ チーム練習に取り組む ・チームの課題に応じた活動に取り組む 共通課題や各チームの活動内容に合わせてチーム練習の内容を決める。 ⑦ ゲーム2に取り組む ・ゲーム1で対戦した相手と続けて対戦する。	<リーグ戦1> <リーグ戦2>	<対抗戦>	<はじめのルール> ・4人対4人（1チーム6人でゴールキーパー1人、フィールドプレイヤー3人、審判1人、記録係1人） ・時間制（1ゲーム8分：前後半制） ・ラインを出たら、相手ボールのスローインで始める。 ・得点後はエンドラインからスローインで始める。 ・ゴールエリアにはキーパーしか入れない。 ・次の時は相手ボールのスローインから始める。 ※ボールを持って4歩以上歩く。※反則（相手をたたく。蹴る。押す。つかむ。足をかける）	<コートの設定> 	<ゴールの設定> 	サークルハンドボール 3対2シュートゲーム ハーフコート3対3		
	教師の働きかけ	○学習資料を活用し、記録カードを記入させたり、チーム内でよさを認め合う相手を確認したりする。 ○事前に「技能」「態度」「思考・判断」の力が等質で、児童同士の間関係に配慮したチーム編成を行う。 ○用具の準備やゲーム間の移動を素早くできるように、1単位時間の流れ等を示した掲示資料を用意する。 ○はじめのルールは簡単に設定し、児童でゲームを築き上げていくようにする。 ○全体の振り返りでは一人一人が運動の楽しさを味わうことができたかを視点として振り返らせる。						○前時の様子やチームカードの記述等から事前に重点的に指導・支援に入るチームを決めておくようにする。 ○チーム練習の活用の仕方を指導し、チームの課題解決に向けた活動を主体的に展開できるように指導する。 ○記録カードからゲームを分析し、次のゲームに生かすように助言する。			
学習活動に即した評価規準	ゲームを行うコートを整備したり用具の安全に気を配ったりしようとしている。 【態度】（観察） ・よい友達を紹介し、準備や片付けができたことを賞賛していく。	みんなが楽しめるようなルールの工夫を考え、選んでいる。 【思考・判断】（発言・学習カード） ・学習課題やルールを掲示物で示し、ルール作りの目的や学習のねらいを意識付ける。	ルールやマナーを守り、友達と助け合っで、ゲームをしようとしている。 【態度】（観察） ・みんなが楽しめるゲームにするためにはどのような態度が望ましいか気付かせる。	作戦や状況に応じて、パスをすることができる。 【技能】（観察） ・動きながらパスをしている児童を紹介し、技能ポイントに気付かせる。 ・ゲームを止めて説明をして、ゲーム中に指示したり、できたら認めたりする。	チームの友達に声をかけたり、よさを見付けたりして、練習やゲームに取り組んでいる。 【態度】（観察） ・チームワークの大切さを伝え、友達のよいプレーを見付けるよう助言する。	ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐ動きができる。 【技能】（観察） ・手を上げて、腰を落としてマークするよう助言する。 ・役割を決めたり、マークする相手を決めたり、その動きに合わせるよう助言する。	作戦や状況に応じて、パスを受けるための場所に動いたりすることができる。 【技能】（観察） ・三角形になることや、ボールと反対側のサイドは空きやすいことに気付かせる。 ・パスしたらすぐスペースに走り込むよう助言する。	チームのよさを生かした攻め方を知り、練習を選んでいる。 【思考・判断】（観察・学習カード） ・作戦や一人一人の役割を意識したチーム練習になるよう、練習カードを活用して助言する。	チームのよさを生かした攻め方を知り、作戦を立てている。 【思考・判断】（観察・学習カード） ・チームカードから自分たちのチームのよさに気付かせ、みんなが活躍できる作戦を考えさせる。 ・メンバーの得意なことを生かしたり、チームの中で役割を分担して作戦を立てるよう助言する。	作戦や状況に応じて、パスを受けてシュートすることができる。 【技能】（観察） ・どの場所だとシュートが入りやすいか（ゴールから斜め45°に走るなど）、児童が考えられるよう助言する。	

7 本時の学習（10時間扱いの9時間目）

(1) 目標

【技能】投げる、受ける、運ぶといったボール操作やボールを受けるための動きによってゴール型の攻防をすることができる。

【態度】友達と助け合って練習やゲームに取り組んでいる。

【思考・判断】チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。

(2) 展開

学習活動	ゲームの簡易化の視点	学習環境	教師の働きかけ（☆） 評価（◇）												
<p>○本時の学習内容を知る。</p> <p>○チームの作戦・個人のめあてを確認する。</p> <p>○準備運動をする。</p> <p>○ゲーム1に取り組む。</p> <table border="1" data-bbox="92 792 571 987"> <tr> <td></td> <td>Aコート</td> <td>Bコート</td> <td>Cコート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>vs</td> <td>vs</td> <td>vs</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>vs</td> <td>vs</td> <td>vs</td> </tr> </table> <p>○チーム練習に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題に応じた活動に取り組む 共通課題や各チームの活動内容に合わせてチーム練習の内容を決める。 <p>○ゲーム2に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム1で対戦した相手と続けて対戦する。 <p>○整理運動をする。</p> <p>○学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームのめあて ・作戦 ・他者評価 ・自己評価 <p>○学習のまとめをする。</p> <p>「チームのよかったところを発表しよう。」</p> <p>○用具の片付けをする。</p>		Aコート	Bコート	Cコート	1	vs	vs	vs	2	vs	vs	vs	<p>用具</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ソフトハンドボール <p>時間</p> <p>前半4分 後半4分</p> <p>コートの広さ</p> <p>○たて32m×横20m</p> <p>プレー上の制限</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ドリブルはなし。 ○ゴールの前の半円（直径5m）には攻撃側は立ち入れない。 <p>プレイヤーの数</p> <p>4人（GK1人） ※GKが攻撃に参加することで4人对3人の状況をつくる。</p> <p>得点の仕方</p> <p>○相手ゴールにボールを運べたら得点とする。</p>	<p>○掲示資料</p> <p>○用具の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゼッケン ・ゴール ・ボール ・得点板 ・筆記用具 <p>○ゲームにつながる運動の場</p> <div data-bbox="865 1021 1139 1256"> </div> <p>○ゲームの場</p> <div data-bbox="865 1303 1139 1538"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールの大きさ高さ3m×横2m <p>○学習資料</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームカード ・個人カード ・記録カード 	<p>☆掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。</p> <p>☆本時まで各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。</p> <p>☆ゲーム1の様子から児童の上手にできたところやできなかったところに気付かせるように助言する。</p> <p>☆チームのよさを生かしたな攻め方を知り、作戦を立てている。【思考・判断】（観察・学習カード）</p> <div data-bbox="1166 1357 1490 1816"> <p>・チームカードから自分たちのチームのよさに気付かせ、みんなが活躍できる作戦を考えさせる。</p> <p>・メンバーの得意なことを生かしたり、チームの中で役割を分担して作戦を立てるよう助言する。</p> </div> <p>☆ゲーム中に、チームのよさを生かした攻撃が見られたときには称賛する。</p> <p>☆チームのよかったところを発表させる。</p>
	Aコート	Bコート	Cコート												
1	vs	vs	vs												
2	vs	vs	vs												

わかば学級 体育科学学習指導案

日 時：平成24年9月21日（金）
4校時（11：35～12：20）

場 所：港区立港南中学校 グラウンド

学 級：わかば学級1～6年 18名

指導者：青柳尚透 小島久昌 岡名沙輝 宇野真理

1 単元名 ゲーム ゴール型「セストボール」

2 単元の目標

技能	○ゲームに必要な基本的なボール操作をできるようにすると共に、自チームの仲間や相手の動きに応じた動きができるようにする。
態度	○ゲームに進んで取り組むと共に、規則を守ったり勝敗を受け入れたりして仲よく運動することができるようにする。
思考判断	○シュートやパスの仕方を工夫したり簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

3 単元の評価規準

関心 意欲 態度	○ゲームに進んで取り組もうとする。 ○規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしている。 ○勝敗の結果を受け入れようとしている。
思考 判断	○場面によっての自分の役割を理解し、攻めるのか守るのか自分で判断している。
技能	○ゲームを楽しむために、シュートやパスをしたりすることができる。 ○シュートやパスをしようとしている相手に、ディフェンスをすることができる。

4 運動の特性（魅力）

- ・相手ゴールに向かってボールを前進させ、シュートしたり、得点ゾーンへボールを運び込んだりする攻防をすること。

5 児童の実態

(1) 意識調査

（平成24年9月8日実施 回答数18名）

① 体育の学習は好きですか？

好き 12 まあまあ好き 4 あまり好きではない 2 好きではない 0

② ポートボールや的当てなど、ボールを使ったゲームの学習は好きですか？

好き 13 まあまあ好き 4 あまり好きではない 0 好きではない 1

③ ボールを使ったゲームの学習が好きな理由、好きではない理由（複数回答）

好きな理由	好きではない理由
・ゲームに勝つと楽しい 15	・シュートがなかなか入らない 1
・シュートが入ると楽しい 13	・ルールが難しい 1
・友達と協力できる 10	・ボールを使ったゲームが苦手 1

④ ボールを使ったゲームの学習の中で、応援をしたり一緒に作戦を考えたりしながら学習していますか？ いつもしている 10 時々している 5 あまりしていない 1 していない 2

(2) 考察

本学級の児童は、1学期に「的当て（第1学年）」「ポートボール（第2～6学年）」の学習を経験した。意識調査の「ボールを使ったゲームの学習は好きですか」問いに「好き・まあまあ好き」と答えている児童は17名だったが、その中でも「シュートが入らない」「パスが上手くつながらない」と感じている児童もいた。また、ボールを使った学習を「好きではない」と感じている児童も1名いる。

このことから、より簡易化し、シュートを入れる楽しさを味わえるようなゲームを設定する必要がある。シュートを入れる、チームで話し合った作戦を友達と協力してゲームの中で行うなど、発達段階に応じた楽しさを味わわせられるよう、2リーグ制で学習を進める。

6 学習過程

段階	運動の楽しさや喜びを味わう			集団で学ぶ力を高める
時間	1・2	3	4	5（本時）・6・7
学習活動	<p>①セストボールの簡易化したルールを知り、ボールに慣れたりミニゲームを楽しんだりする。</p> <p>②ゲームにつながるよう、投げる運動を行う。</p> <p>③様々なチームの仲間とゲームをしたりルールの相談をしたりし、セストボールの楽しさを知る。</p> <p>*チーム編成を行うために、児童の実態把握を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Aリーグ はじめのルール</p> <p>○前半後半で攻守を入れ替わる。</p> <p>○攻めるチームは、コート外にあるボールを取り、ゴールに向かってシュートをする。ボールを運ぶ時は、持って走ってよい。</p> <p>○攻めるチームは、仲間にパスをしてもよい。</p> <p>○ディフェンスゾーンには、守るチームしか入ってはいけない。</p> <p>○守るチームは、ディフェンスゾーンの中から出ないで守備を行う。</p> <p>○時間内に多くシュートを入れたチームの勝ち。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Bリーグ はじめのルール</p> <p>○ボールを持って3歩以上歩いたりドリブルをしたりしてはいけない。パスでボールを運ぶ。</p> <p>○パスはゴロやバウンドをしてもよいが、投げたボールを再度自分で拾ってはいけない。</p> <p>○ゴール回りのディフェンスゾーンは、守備側のチームのみ。</p> <p>○わざと相手を押ししたり持っているボールを取ってしまったりした場合は、その場で相手チームのボールで再スタートをする。</p> </div>	<p>①単元のねらいや学習の進め方を知り、単元の見通しをもつ。</p> <p>○学習資料の活用の仕方について知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>〈学習資料〉 ○自分の木</p> </div> <p>②チーム編成を行う。</p> <p>○技能、態度、思考・判断、及び人間関係を考慮したチーム編成。</p> <p>○単元を通して同一チーム。</p> <p>○2リーグ制で行う。</p> <p>③ゲームの仕方やルールについて知る。</p> <p>④チームミーティングを行う。</p>	<p>①本時の学習の内容を知る。</p> <p>②チームの時間に取り組む。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>○ゲームにつながる運動 ○作戦確認</p> </div> <p>③ゲーム1</p> <p>④チームミーティングをする。</p> <p>○振り返り一練習（チーム単位）</p> <p>⑤ゲーム2</p> <p>⑥チームミーティングをする。</p> <p>（チーム単位）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>○「自分の木」 ○整理運動</p> </div> <p>⑦学習の振り返りをする。（全体）</p> <p>⑧学習のまとめをする。</p> <p>⑨用具の片付けをする。</p>	<p>①本時の学習の内容を知る。</p> <p>②チームの時間に取り組む。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>○ゲームにつながる運動 ○作戦確認</p> </div> <p>③ゲーム1に取り組む。</p> <p>【5～6時 リーグ戦】 【7時 対抗戦】</p> <p>○リーグ戦終了後、勝数の多いチームの優勝とする。</p> <p>・対戦表に従ってゲームを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>ゲーム時間 前半：3分間 （1分間） 後半：4分間 Aリーグは後半も3分間</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">コート図</p> <p style="text-align: center;">ゴールエリア&ディフェンスゾーン ボール</p>  </div> <p>④チームミーティングをする。</p> <p>○振り返り一練習（チーム単位）</p> <p>⑤ゲーム2</p> <p>⑥チームミーティングをする。</p> <p>（チーム単位）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>○「自分の木」 ○整理運動</p> </div> <p>⑦学習の振り返りをする。（全体）</p> <p>⑧学習のまとめをする。</p> <p>⑨用具の片付けをする。</p>
教師の働きかけ	<p>○学習資料（場の設定図、トーナメント表、学習の流れ表、ルール）</p> <p>○自分や友達の良さを見付けていくために、技能のポイントを説明し、気付きの視点にできるようにする。</p> <p>○2リーグ制で学習を進め、事前に「技能」「意欲・態度」「思考・判断」の力と、児童同士の人間関係に配慮したチーム編成を行う。</p> <p>○作戦の相談やボール慣れがゲームにつながるよう、「活動のねらい」を理解させる。</p> <p>○学習の振り返りでは、自分や友達の良さを発見した児童を称賛し、次時のゲーム確認をする。</p>			<p>○ボール慣れ・チームの時間・ゲームで、「技能」「態度」「思考・判断」の良さを称賛する。</p> <p>○⑥のチームミーティングの時間以外にも、「自分の木」のコメントの参考になる児童のつぶやきを記録しておく。</p> <p>○児童が自分達で話し合いを進めていくための前段階とし、話を整理する手助けを行う。</p> <p>○技能の高まりが見られない児童に対して、個に応じた支援を行う。</p> <p>○自分や友達のよさを生かした作戦を称賛する。</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>朝の会の時間に、「自分の木」をチーム内で、またはチームごとに交換をして読み合い、友達が感じている『ゲームの楽しさ』や『自分の良さ』『友達の良さ』を知る。</p> </div>			
学習活動に即した評価規準	<p>積極的にボールを追いかけ、ゲームを楽しんでいる。【態】（観察）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>・声をかけたり、移動を誘導したりし、意図的にボールに触れる機会をつくる。</p> </div>	<p>学習のねらいに沿って、自分の考えを言ったり友達の考えを受け入れたりしながら、キャプテンやチーム名を相談している。【態】（観察）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>・話し合いに教師が入り、相手に伝わりやすいよう意見を補足したり言い換えたりする。</p> </div>	<p>学習の流れや自分が所属するリーグ、チーム、ゲームのルールなどを理解する。【思】（観察）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>・掲示用学習計画に注目させ、視覚的に理解できるようにする。リーグやチームごとに集合し、友達の顔を覚えやすくする。</p> </div>	<p>場面によっての自分の役割を理解し、攻めるのか守るのか自分で判断している。【思】（観察）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>・声かけや手を引いて移動を促し、次にすべきプレーを示す。</p> </div>
	<p>「自分の木」を振り返り、チームの良さや課題に注目して作戦を立てて実行している。【思】（自分の木・観察）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>・「△△さんは、シュートをよくほめられているね」「△△さんのシュートを使った作戦はできないかな？」など、チームの良さを具体的に示す。</p> </div>	<p>ボールに合わせて素早く体を移動させたりシュートやパスをしたりすることができる。【技】（観察）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>・ゴールの近くに移動したらすぐにシュートをする練習をする。</p> <p>・ディフェンスにあった場合はドリブルやパスをし、立ち止まらない練習をする。</p> </div>		

7 本時の学習（7時間扱いの5時間目）

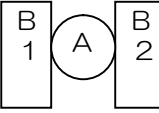

(1) 目標

【技能】ゴールに向けてシュートを打ったり、チームの仲間にパスを出したりし、ゴール型のゲームを行うことができる。

【態度】ルールやマナーを守って、友達と助け合いながら運動に取り組もうとする。

【思考・判断】場面によっての自分の役割を理解し、攻めるのか守るのか自分で判断している。

(2) 展開

学習活動	ゲーム簡易化の視点	学習環境	指導・支援(☆) 評価(◇)																
<p>○本時の学習内容を知る。</p> <p>○チームの時間に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> 準備運動 ボール慣れ 作戦確認 <p>○ゲームに取り組む。</p> <table border="1" data-bbox="248 786 509 981"> <thead> <tr> <th>第1コート…Bリーグ</th> <th>時間</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>— 3-1-4</td> </tr> <tr> <td>チームミーティング 作戦確認・練習</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>— 3-1-4</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="248 1028 509 1223"> <thead> <tr> <th>第2コート…Bリーグ</th> <th>時間</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>— 3-1-4</td> </tr> <tr> <td>チームミーティング 作戦確認・練習</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>— 3-1-4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Aリーグ…中央サークルコート 3-2-3分を2ゲーム</p> <p>○チームミーティングを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「自分の木」 整理運動 <p>○学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームの楽しさ 自分の良さ 友達の良さ <p>○用具の片付けをする。</p>	第1コート…Bリーグ	時間	1	— 3-1-4	チームミーティング 作戦確認・練習	5	2	— 3-1-4	第2コート…Bリーグ	時間	1	— 3-1-4	チームミーティング 作戦確認・練習	5	2	— 3-1-4	<p>コートの広さ Aリーグ…直径 18m Bリーグ… 縦 23.7m×横 10.6m</p> <p>用具</p> <ul style="list-style-type: none"> ゴール径 90cm ソフトサッカーボール <p>プレー上の制限 ABリーグ共通 ○ゴール回りの円には攻撃側は立ち入れない。 Aリーグ ○ディフェンスは2人で行う。 Bリーグ ○ドリブルはなし。</p> <p>プレイヤーの数 ○4人 ※ゲームの展開を調整するため、教師がプレイヤーとして入るチームもある。その場合、教師はシュートを打たない。</p> <p>得点の仕方 Aリーグ ゴールに入れば1点 Bリーグ 上のゴール…2点 横のゴール…1点</p>	<p>○掲示資料</p> <p>○用具の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ボール ゼッケン ゴール コーン <p>○ゲームの場</p>  <p>○学習資料</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の木 	<p>☆掲示資料をもとに学習内容の見直しをもたせる。(T1)</p> <p>☆各チームの作戦を確認し、作戦を意識したゲームを行えるようにする。(T1～T8)</p> <p>◇場面によっての自分の役割を理解し、攻めるのか守るのか自分で判断している。 【思考】(観察)</p>  <p>声かけをしたり手を引いたりして行動を促し、次すべきプレーを示す。</p> <p>☆ゲームの楽しさ、自分の良さ、友達の良さで学習を振り返るように発問をする。</p>
第1コート…Bリーグ	時間																		
1	— 3-1-4																		
チームミーティング 作戦確認・練習	5																		
2	— 3-1-4																		
第2コート…Bリーグ	時間																		
1	— 3-1-4																		
チームミーティング 作戦確認・練習	5																		
2	— 3-1-4																		

第5学年 体育科学学習指導案

日時：平成24年9月21日（金）
4校時（11:35～12:20）
場所：港区立港南小学校 体育館
学級：第5学年3組 33名
指導者：下橋 良平

1 単元名 ボール運動 ネット型「キャッチバレーボール」

2 単元の目標

技能	○状況に応じてボールを片手や両手で操作したり、チームの連係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、ゲームをすることができる。
態度	○進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って活動に取り組むことができる。 ○運動で使用する用具の安全に気を配ることができる。
思考判断	○自分のチームの特徴を生かした作戦を立てたり、ルールを工夫したりして活動に取り組むことができる。

3 単元の評価規準

関心 意欲 態度	○ボール運動の楽しさや喜びに触れながら進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ○運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。
思考 判断	○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選んでいる。 ○チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。
技能	○簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備をするための動きができる。

4 運動の特性（魅力）

- ・自陣のコートに来たボールを操作し、連係プレーによる攻撃から、相手が捕りにくいようなボールを打ち返す攻防をすること

5 児童の実態

(1) 意識調査

（平成24年9月8日実施 回答数33名）

①ボール運動（ゲーム）の学習は好きですか

好き 25 まままあ好き 6 あまり好きではない 2 好きではない 0

②今までのボール運動（ゲーム）の学習で楽しいと感じたことはどんなことですか？

得点を決められたとき 13 ほめられたとき 13 勝ったとき 11
上手にできたとき 7 励まされたとき 6 ボールを触ったとき 3 等

③これからボール運動の学習が始まります。学習を楽しくするにはどうすればいいと思いますか？

協力する 10 文句を言わない 9 けんかしない 6 かけ声をかける 5
全力ですすんで取り組む 4 励まし合う 3 等

④今までのボール運動の学習で、チームで話し合ったことをゲームに役立てることができましたか？

よくできた 5 できた 16 あまりできなかった 4 できなかった 0

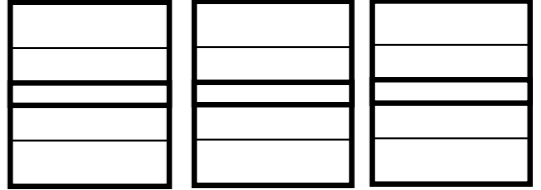
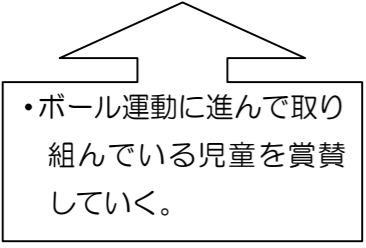
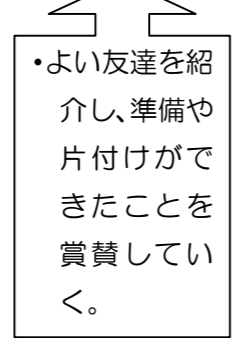
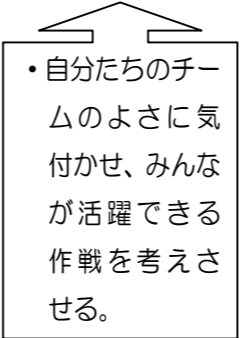
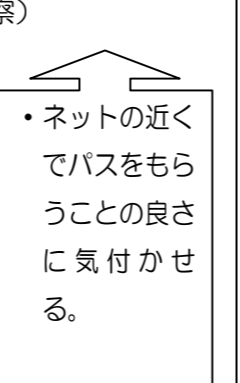
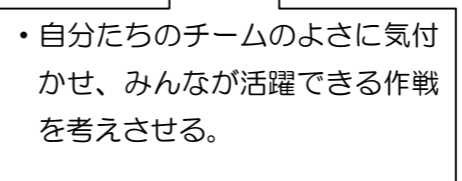
⑤今までボール運動の学習で、自分のめあてをゲームの中で達成したことがありますか？

よくある 7 時々ある 20 あまりない 3 ない 0

(2) 考察

本学級は、今年度に入り初めてボール運動の学習に取り組む児童である。意識調査の結果から、ボール運動を好む傾向にあることがわかる。「あまり好きではない」と答えた児童には運動の楽しさや喜びを十分に味わわせていきたいと考えている。また、「ボール運動の学習を楽しくするためには？」という問いに態度面に関する答えが多くあった。チームで助け合うことを重点的に指導するとともに、少しずつチームの特徴に応じた作戦を考え、ゲームにつなげていくようにしていきたい。

6 単元指導計画（第5学年：ネット型ソフトバレーボール）

重点	運動の楽しさや喜びを味わう					集団で学ぶ力を高める		
	1	2	3	4	5	6（本時）	7	8
学習活動	①単元の見通しをもつ。 ②学習資料の活用について知る。 ・チームカード ・個人カード ・チョイス&チャレンジカード ③準備運動をする。 ④ゲーム運営の仕方やはじめのルールについて知る。 ⑤試しのゲームに取り組む。 ・4対4 ・ゲームは時間制（6分） ⑥整理運動をする。 ⑦学習の振り返りをする。 ⑧学習のまとめをする。 ⑨用具の片付けをする。	①本時の学習内容を知る。 ②チームの作戦・個人のめあてを確認する。 ③準備運動とゲームにつながる運動をする。 ○席替え鬼 アタックゲーム ラリーゲーム ④ゲーム1に取り組む。【2・3・4・5・6時 リーグ戦】 ○リーグ戦では多くのチームと対戦し、自分のチーム・相手チームのよさや特徴を知る。 リーグ戦1 リーグ戦2 ○相互審判やゲームの記録の仕方について知り、取り組む。 <はじめのルール> ・人数：4人対4人 ・ゲームは時間制（1ゲーム6分） ・3回で相手のコートにボールを返球する。 ・ボールを落としたら相手チームに1点が入る。 ・得点をとったチームがサーブを打つ。 ・得点が入ったら時計回りにローテーションをする。 ・1球目キャッチ→2球目キャッチ→3球目はじく ⑤全体での振り返りをする。 みんなが楽しめるゲーム チームの作戦はどうしていくか。 ⑥ゲーム2に取り組む。 をつくるにはどうするか。					①本時の学習内容を知る。 ②チームの作戦・個人のめあてを確認する。 ③準備運動とゲームにつながる運動をする。 ④ゲーム1に取り組む。【7・8・9・10時 対抗戦】 ○対抗戦では同じチームと2回連続で対戦し、作戦や練習を考える。 対抗戦 ・コート （バドミントンコートを利用） 	
教師の働きかけ	○チームの力を高めていくために学習資料を活用することを理解させ、カードの使い方を確認すると共に、チーム内でよさを認めてあげる相手を確認する。 ○事前に技能、態度、思考・判断の力が苦手で、児童同士の間関係に配慮したチーム編成を行う。 ○準備運動やミニゲームがゲームにつながるよう、活動のねらいを理解させる。 ○用具の準備やゲーム間の移動を素早くできるように、1単位時間の流れ等を示した掲示資料を用意する。 ○全体の振り返りでは一人一人が運動の楽しさを味わうことができたかを視点として振り返らせる。 ○学習のまとめでは、ゲームでねらった動きができた児童を賞賛する。					○前時の様子やチームカードの記述等から事前に重点的に指導・支援に入るチームを決めておくようにする。 ○用具の準備やゲーム間の移動をすばやくできるように、1単位時間の流れ等を示した掲示資料を用意する。 ○ゲームに生きるプレーに高まりが見られない児童に個に応じた助言をする。		
学習活動に即した評価規準	楽しさや喜びに触れることができるようボール運動に進んで取り組もうとしている。【態度】（観察・学習カード） 	自分の役割の準備や片付けをしている。【態度】（観察・学習カード） 	みんなが楽しくできそうなルールを選んでいる。【思考・判断】（観察・学習カード） 	チームに合った作戦を選んでいる。【思考・判断】（観察・学習カード） 	攻撃につなげやすい場所でパスを受けられる。【技能】（観察） 	作戦や状況に応じて、ボール操作ができる。【技能】（観察） 	チームに合った作戦を立てている。【思考・判断】（観察・学習カード） 	チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作ができる。【技能】（観察） 
	⑦整理運動をする。 ⑧学習の振り返りをする。 ⑨学習のまとめをする。 ⑩用具の片付けをする。							

7 本時の学習（8時間扱いの6時間目）

(1) 目標

【技能】ボールを片手や両手で操作しながら、チームの連係による攻撃や守備によって、ネット型の攻防をすることができる。

【態度】友達と助け合って練習やゲームに取り組んでいる。

【思考・判断】自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。

(2) 展開

学習活動	ゲームの簡易化の視点	学習環境	教師の働きかけ（☆） 評価（◇）												
<p>○本時の学習内容を知る。</p> <p>○チームの作戦・個人のみあてを確認する。</p> <p>○準備運動とゲームにつながる運動をする。</p> <p>・アタックゲーム</p> <p>○ゲーム1に取り組む。</p> <table border="1" data-bbox="92 936 571 1323"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> <th>Cコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>緑黒 VS 赤</td> <td>オレ VS 白</td> <td>黄黒 VS 桃色</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>桃色 VS 白</td> <td>オレ VS 赤</td> <td>黄黒 VS 緑黒</td> </tr> </tbody> </table> <p>○全体での振り返りをする。</p> <p>「チームの作戦はよかったかどうか振り返ろう。」</p> <p>○ゲーム2に取り組む。</p> <p>○整理運動をする。</p> <p>○学習の振り返りをする。</p> <p>・チームのみあて ・作戦</p> <p>・自己評価</p> <p>○学習のまとめをする。</p> <p>「チームのよかったところを振り返ろう。」</p> <p>○用具の片付けをする。</p>		Aコート	Bコート	Cコート	1	緑黒 VS 赤	オレ VS 白	黄黒 VS 桃色	2	桃色 VS 白	オレ VS 赤	黄黒 VS 緑黒	<p><u>コート</u>の広さ</p> <p>○バドミントンコート</p> <p><u>プレー</u>上の制限</p> <p>○サーブは下手投げでコート前方より投げ入れる。</p> <p>○1球目（キャッチ）→ 2球目（キャッチ）→ 3球目（はじく）</p> <p><u>プレーヤー</u>の数</p> <p>4人対4人</p> <p><u>得点</u>の仕方</p> <p>○ボールを落としたら相手チームに一点が入る。</p> <p>○3回で相手コートにボールを返球する。</p>	<p>○掲示資料</p> <p>○用具の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゼッケン ・支柱、ネット ・ボール ・得点板 ・筆記用具 <p>○ゲームにつながる運動の場</p> <div data-bbox="865 1034 1139 1272"> </div> <p>○ゲームの場</p> <div data-bbox="865 1344 1139 1581"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンコートを使用 ・ネットの高さ 170cm <p>○学習資料</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームカード ・個人カード ・記録カード 	<p>☆掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。</p> <p>☆本時まで各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。</p> <p>☆ゲーム1の様子から児童の上手にできたところやできなかったところに気付かせるように助言する。</p> <p>◇作戦や状況に応じて、ボール操作をすることができる。【技能】（観察）</p> <div data-bbox="1171 1240 1481 1503"> </div> <p>☆ゲーム中に、チームのよさを生かした攻撃が見られたときには称賛する。</p> <p>☆チームのみあてや作戦を振り返ってから、個人のみあてを振り返るように指示する。</p> <p>☆チームのよかったところを発表させる。</p>
	Aコート	Bコート	Cコート												
1	緑黒 VS 赤	オレ VS 白	黄黒 VS 桃色												
2	桃色 VS 白	オレ VS 赤	黄黒 VS 緑黒												

第5学年 体育科学学習指導案

日時：平成24年9月21日（金）
5校時（13:50～14:35）
場所：港区立港南小学校グラウンド
学級：第5学年2組 33名
指導者：坂井 直樹

1 単元名 ボール運動 ベースボール型「Tボール」

2 単元の目標

技能	○止まったボールを打ったり走塁をしたりして攻撃し、また、それを阻止するために捕球したり送球したりして、攻守を交代しながらゲームをすることができる。
態度	○すすんで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って活動に取り組むことができる。 ○運動で使用する用具の安全に気を配ることができる。
思考判断	○ルールを工夫したり、自分のチームの特徴を生かした作戦を立てたりして活動に取り組むことができる。

3 単元の評価規準

関心 意欲 態度	○ボール運動の楽しさや喜びに触れながらすすんで運動に取り組み、ルールやマナーを守り友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ○運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。
思考 判断	○ベースボール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選んでいる。 ○チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。
技能	○簡易化されたゲームで、チームの係による攻撃や守備をするための動きができる。

4 運動の特性（魅力）

- ・進塁し得点したり、進塁を防ぎ得点を与えないようにしたりする攻防をすること

5 児童の実態

（平成24年9月6日実施 回答数33名）

（1）意識調査

① ボール運動（ゲーム）の学習は好きですか？

好き 18 まあまあ好き 13 あまり好きではない 2 好きではない 0

② 今までボール運動の（ゲーム）の学習で楽しいと感じたことはどんなことですか？

得点を決められたとき 11 試合に勝ったとき 6 技が新しくできるようになったとき 2
協力したとき 2 みんなで喜んだとき 1 ほめられたとき 1 試合しているとき 1
上手な人たちを見ているとき 1 一点もとられなかつたとき 1 等

③ これからボール運動の学習が始まります。学習を楽しくするにはどうすればいいと思いますか

協力する 18 仲良くする 4 アドバイスする 3 みんなでできるルールにする 2
作戦を考える 1 チームのめあてを考える 1 準備や片づけをみんなでする 1 等

④ 今までのボール運動の学習で、チームで話し合ったことをゲームで役立てることができましたか？

よくできた 10 できた 17 あまりできなかった 5 できなかった 1

⑤ 今までボール運動の学習で、自分のめあてをゲームの中で達成したことがありますか

よくできた 11 時々ある 19 あまりない 3 ない 0

（2）考察

本学級の児童は今年度に入りはじめて初めてボール運動に取り組む児童である。意識調査から、ボール運動を好む傾向にあることがわかる。「あまり好きではない」と答えた児童には運動の楽しさや喜びを十分に味わわせていきたいと考えている。またチームで話し合ったことをゲームで役立てることができなかった児童にはチームカードを活用し、適宜助言・指導を繰り返し、話し合いをゲームにつなげていくようにしていきたい。

6 単元指導計画（第5学年：ベースボール型ティーボール）

重点	運動の楽しさや喜びを味わう			集団で学ぶ力を高める		
時間	1	2	3	4	5	6（本時）
学習内容・活動	①単元の見通しをもつ。 ②学習資料の活用について知る。 ・チームカード ・個人カード ・チョイス&チャレンジカード ③準備運動をする。 ④ゲーム運営の仕方やはじめのルールについて知る。 ⑤試しのゲームに取り組む。 ・攻撃は打者一巡。 ・守備は5人。（ローテーション） ・2イニングの攻防。 ・ゲーム時間は10分間。 ⑥整理運動をする。 ⑦学習の振り返りをする。 ⑧学習のまとめをする。 ⑨用具の片付けをする。	①本時の学習内容を知る。 ②チームの作戦・個人のめあてを確認する。 ③準備運動とゲームにつながる運動をする。 ○バッティング&バックホームゲーム （カバーリング中継プレー） ○ワンベースゲーム （進塁の攻防） ④ゲーム1（1イニング）に取り組む。【2・3・4・5・6時 リーグ戦】 ○リーグ戦では多くのチームと対戦し、自分のチーム・相手チームのよさや特徴を知る。 ○相互審判やゲームの記録の仕方について知り、取り組む。 <はじめのルール> ・人数：1チーム6～7人。攻撃は打者一巡。守備は5人。守備側は、打席ごとにメンバーをローテーションする。 ・ゲーム1は1イニング、ゲーム2は2イニングとする。（対戦するチームは同一。） ・得点：ティーバッティング後、アウトになるまでに進塁することができた塁までを得点化する。残塁はなし。 1塁まで→1点 2塁まで→2点 3塁まで→3点 本塁まで→4点 ・アウト：本塁前のアウトゾーンにボールと守備チームの内2人が入った後、「アウト」コールをしたとき。 ・バットは目的に応じて選択することができる。打撃後、バットは必ずバットボックスに収めてから走塁する。 ・セーフティーゾーンには、打撃前に守備が入れない。 ⑤全体での振り返りをする。 ⑥ゲーム2（2イニング）に取り組む。	<コートの設定> 	⑦整理運動をする。 ⑧学習の振り返りをする。 ⑨学習のまとめをする。 ⑩用具の片付けをする。		
	教師の働きかけ	○集団で学ぶ力を高め合うために、学習資料を活用することを理解させ、記入例をもとにして記録カードを記入させたり、チーム内でよさを認め合う相手を確認したりする。 ○「技能」「態度」「思考・判断」の力が等質で、児童同士の間関係に配慮したチーム編成を行う。 ○全体の振り返りでは、一人一人が運動の楽しさを視点として振り返る。 ○用具の準備やゲーム間の移動を素早くできるように、1単位時間の流れ等を示した掲示資料を用意する。 ○学習のまとめでは、ゲームでねらった動きができた児童を賞賛する。			○前時の様子やチームカードの記述等から事前に重点的に指導・支援に入るチームを決めておくようにする。 ○チームの時間の活用の仕方を指導し、チームの課題解決に向けた活動を主体的に展開できるように指導する。 ○技能の高まりが見られない児童に対して、個別に動き方の指導をする。 ○記録カードからゲームを分析し、次のゲームに生かすように助言する。	
学習活動に即した評価規準	ゲームを行うコートを整備したり用具の安全に気を配ったりしようとしている。【態度】（観察）  <ul style="list-style-type: none"> よい友達を紹介し、準備や片付けができたことを賞賛していく。 	ルールやマナーを守り、友達と助け合って、ゲームをしようとしている。【態度】（観察）  <ul style="list-style-type: none"> みんなが楽しめるゲームにするためにはどのような態度が望ましいか気付かせる。 	みんなが楽しくできそうなルールを選んでいる。【思考・判断】（観察・学習カード）  <ul style="list-style-type: none"> 学習課題やルールを掲示物で示し、ルール作りの目的や学習のねらいを意識付ける。 	チームに合った練習を選んでいる。【思考・判断】（観察・学習カード）  <ul style="list-style-type: none"> 作戦や一人一人の役割を意識したチーム練習になるよう、助言する。 	打つ、投げる、捕るなどのボール操作をすることができる。【技能】（観察）  <ul style="list-style-type: none"> 進塁をめぐる攻防を楽しんでいる児童を賞賛し、技能ポイントに気付かせる。 	得点をとるための進塁ができた、チームとしての守備の隊形をとったりする動きができる。【技能】（観察）  <ul style="list-style-type: none"> 打球の方向や守備の隊形、関係プレーの仕方を工夫するようアドバイスする。

7 本時の学習（6時間扱いの6時間目）

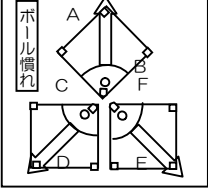
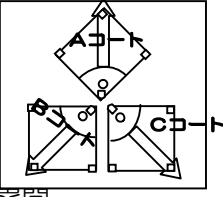
(1) 目標

【技能】止まったボールを打ったり走塁をしたりして攻撃し、また、それを阻止するために捕球したり送球したりして、攻守を交代しながらベースボール型の攻防をすることができる。

【態度】友達と助け合って練習やゲームに取り組んでいる。

【思考・判断】自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。

(2) 展開

学習活動	ゲームの簡易化の視点	学習環境	教師の働きかけ（☆） 評価（◇）								
<p>○本時の学習内容を知る。</p> <p>○チームの作戦・個人のめあてを確認する。</p> <p>○準備運動とゲームにつながる運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワンベースゲーム（進塁の攻防） <p>○ゲーム1（1イニング）に取り組む。</p> <table border="1" data-bbox="92 857 571 1122"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> <th>Cコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>緑 VS 赤</td> <td>黄色 VS 白</td> <td>青 VS ピンク</td> </tr> </tbody> </table> <p>○全体での振り返りをする。</p> <p>「チームの作戦はよかったかどうか振り返ろう。」</p> <p>○ゲーム2（2イニング）に取り組む。</p> <p>※ゲーム1と同じ相手と対戦する。</p> <p>○整理運動をする。</p> <p>○学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームのめあて ・作戦 ・自己評価 <p>○学習のまとめをする。</p> <p>「チームのよかったところを振り返ろう。」</p> <p>○用具の片付けをする。</p>		Aコート	Bコート	Cコート	1	緑 VS 赤	黄色 VS 白	青 VS ピンク	<p>コートの広さ</p> <p>○塁間12m</p> <p>プレー上の制限</p> <p>○目的に応じてバットを選択できる。</p> <p>○バットは、バットボックスに入れる。</p> <p>○アウトになるとき、本塁前のアウトゾーンにボールと守備チームの内2人が入った後、アウトコールをしたとき</p> <p>プレイヤーの数</p> <p>○打撃は打者一巡。</p> <p>○守備は5人</p> <p>得点の仕方</p> <p>○ティーバッティング後、アウトになるまでに進塁することができた塁までを得点化する。</p> <p>1 塁まで→1点 2 塁まで→2点 3 塁まで→3点 本塁まで→4点</p>	<p>○掲示資料</p> <p>○用具の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゼッケン ・支柱、ネット ・ボール ・得点板 ・筆記用具 <p>○ゲームにつながる運動の場</p>  <p>○ゲームの場</p>  <p>○学習資料</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームカード ・個人カード ・記録カード 	<p>☆掲示資料をもとに学習内容の見直しをもたせる。</p> <p>☆本時までに各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。</p> <p>☆技能の高まりが見られない児童に対して、個別に動き方の指導をする。</p> <p>◇打つ、投げる、捕るなどのボールを操作することができる。【技能】（観察）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>進塁をめぐる攻防を楽しんでいる児童を称賛し、技能ポイントに気付かせる。</p> </div> <p>☆ゲーム中に、チームのよさを生かした攻撃が見られたときには称賛する。</p> <p>☆チームのめあてや作戦を振り返ってから、個人のめあてを振り返るように指示する。</p> <p>☆チームのよかったところを発表させる。</p>
	Aコート	Bコート	Cコート								
1	緑 VS 赤	黄色 VS 白	青 VS ピンク								

