

平成30年度 東京都小学校体育研究会 夏季合同研究会
多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

「三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に
主体的・協働的に取り組む児童の育成」



【本日の講師】

武蔵村山市立第四小学校
副校長 石田 玲奈 先生

【実証授業】

授業日 平成30年10月25日（木）
場 所 品川区立豊葉の杜学園
（最寄駅：東急大井町線 下神明駅）
授 業 第3学年 体づくり運動
「多様な動きをつくる運動」
授業者 諸星 琢也 主任教諭

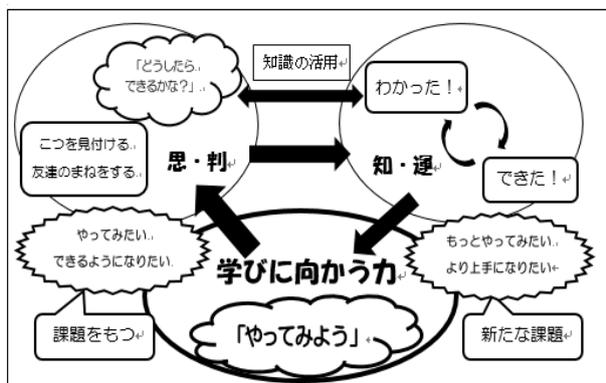
1 研究の内容

(1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の具体的な学習状況」についての考え方

本部会では、三つの資質・能力は、児童がもともともっていると考えている。その中の「他の二つの資質・能力をどのような方向性で働かせていくかを決定付ける重要な要素」と記載がある「学びに向かう力、人間性等」を中心に、三つの資質・能力を互いに結び付け合いながら、膨らませ、バランスよく育てていきたいと考える。

児童が多様な動きを身に付けていくためには、運動（遊び）のもつ楽しさを十分味わうことが大切だと考えているからである。運動（遊び）との出会いを大切に、児童の「やってみたい」という運動欲求に火をつけ、「もっとやってみたい」と意欲を持続させていくことが、多様な動きを身に付けることにつながっていくと考える。（図1）

以上のことを踏まえ、昨年度実証授業を行った第2学年及び第3学年における、三つの資質・能力の具体的な学習状況を以下のように整理した。（図2）



(図1)

	知識及び運動	思考力,判断力,表現力等	学びに向かう力,人間性等
	楽しい運動(遊び)と出会い、体の基本的な動きができる	試行錯誤を繰り返し、課題を解決するために友達と関わり、伝え合う	いつでも・どこでも・誰とでも、楽しく運動し、前向きに学習に取り組む
第2学年	ボールを落とさないで捕ることができたよ。	どうやってやるとうまくいくのかな?	やってみたい! 友達とも一緒にやりたいな!
第3学年	投げ上げたボールを移動しながら捕ることができたよ。	「こつは何? 教えて?」「こうやるんだよ。」	もっとうまくできるようになりたい! みんなでやると楽しいね。

(図2)

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」についての考え方

※ 抄録p12参照

今年度は、三つの資質・能力をバランスよく育てるために、単元の序盤・中盤・終盤における課題解決の手だてとして、「学びを価値付ける時間」や「振り返り」の充実等、教師の働き掛けについて研究することで、より主体的・協働的に学ぶ児童の育成を図っていきたいと考える。

単元の序盤は「やってみる」、単元の中盤から終盤にかけては「工夫する」という段階とし、結果基本的な動きを身に付けられるようにするとともに、課題解決的な学習の仕方を理解することができる児童の姿を目指す。

(3) 研究の視点3 「三つの資質・能力を育てるための指導と評価」

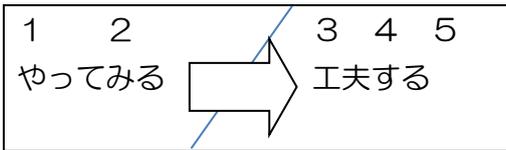
具体的な学習状況を学習過程の中で示すとともに、一単位時間の学習の手だてを明確にする。指導と評価は一体であるとの考え方から、評価を次の指導に生かすために、毎時間の児童の形成的評価や動きの表出を見取ることが大切であると考えている。

(4) 学習を促す手だてなど

これまでの本部会の研究の成果や新しい学習指導要領の考え方をもとに、今年度の手だてを「児童が主体的・協働的に課題解決を図れるようにするための教師の働き掛け」として考えた。

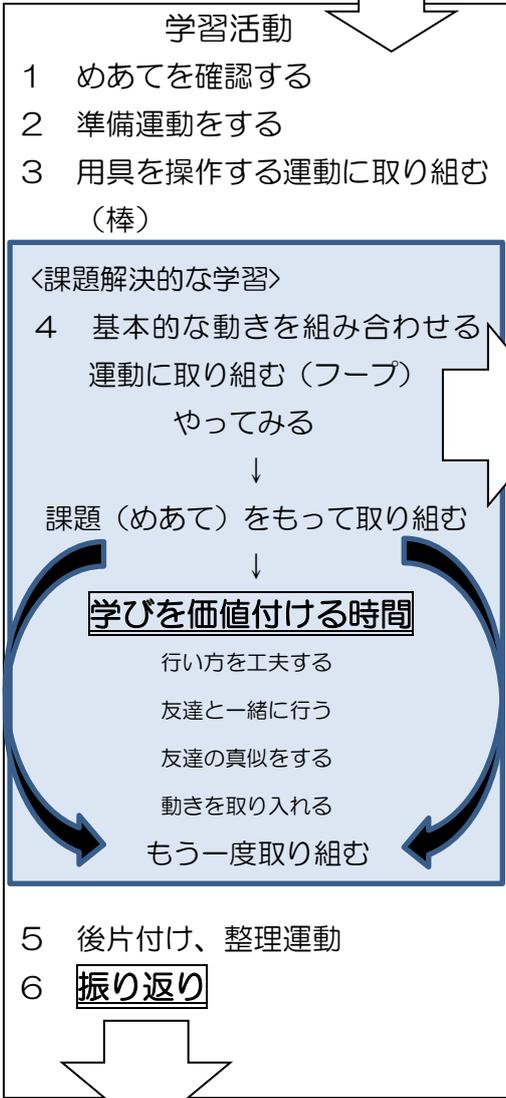
〈児童が主体的・協働的に課題解決を図れるようにするための教師の働き掛け〉

★学習過程★



○主な教師の言葉掛け 次の2種類に分けて考える。
 {
 ・発問
 ・価値付け

★一単位時間の流れ★



(1)「学びを価値付ける時間」について

一単位時間のねらいに基づいた児童の姿を取り上げ、共有する時間。(段階によって共有の内容は変わる。)

「動きのこつ」や「行い方の工夫」等のよい動きだけでなく、学び方(学びに向かう力、人間性等や思考力、判断力、表現力等にかかわることも含む)を価値付け、児童の主体的・協働的に学ぶ姿を促す。

- ・「動きのこつ」・・・こんな感じでやったらできたという個々の感覚。
- ・「行い方の工夫」・・・動きのレパートリーやバリエーション。姿勢、方向、人数、リズム、移動などの工夫。
- ・「学び方」・・・学びにかかわること全般。共生の素地。

○児童の思考を促すための発問
例：「どうやったらできるようになったの？」

○よい動き(知識及び技能)の捉え方として、「動きのこつ」と「行い方の工夫」の違いを明確にした価値付け
例：「フープを回しながら移動するときのこつは何？」

○学び方(学びに向かう力、人間性等や思考力、判断力、表現力等にかかわること)の価値付け
例：「友達のかっこいい動きを見合っていていいね！」

(2)「振り返り」について (学習カードの工夫)

○児童が学習を振り返る中で、何ができるようになったのかを意識できたり、学習した内容を次時や他領域で生かしたりするために、より効果的な学習カードを考える。

○児童の実態に合わせて活用できるようにし、様々な形式の学習カードを提案する。

※p7参照

第3学年体育科学習指導案

(1) 単元の目標

知識及び運動	多様な動きをつくる運動の行い方を知ることができるようにするとともに、体のバランスをとったり、移動をしたり、用具を操作したり、力試しをしたり、それらを組み合わせて運動し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	自己の課題を見付け、その課題を解決するために様々な運動の行い方を選んだり、友達と一緒に運動したり、考えたことや見付け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、きまりを守り誰とでもなかよく運動をしたり、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ようにする。

(2) 単元の評価規準

観点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
知識及び運動	<ul style="list-style-type: none"> 多様な動きをつくる運動の行い方を知っている。 体のバランスをとったり、移動をしたり、用具を操作したり、力試しをしたりするとともに、それらを組み合わせて運動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①多様な動きをつくる運動の行い方を知っている。 ②姿勢や方向、人数を変えて、バランスをとる動きができる。 ③姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、体を移動する動きができる。 ④巧みに用具を操作する動きができる。 ⑤力を出し切ったり、力の入れ方を加減したりする動きができる。 ⑥基本的な動きを組み合わせた動きができる。
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> 自己の課題を見付け、その課題を解決するために様々な運動の行い方を選んだり、友達と一緒に運動したりしている。 考えたことや見付けたことを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①自己の課題を見付けている。 ②人数や用具などの条件を変えて運動している。 ③友達と動きを合わせる行い方を選んでいる。 ④友達の行い方を真似したり、それを修正したりしながら、自己に適した行い方を選んでいる。 ⑤動きのこつやポイント、行い方について、考えたり見付けたりしたことを友達に伝えている。
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> 運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでもなかよく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ①運動に進んで取り組もうとしている。 ②きまりを守り、誰とでもなかよく励まし合って運動しようとしている。 ③友達と協力して用具の準備や片付けをしようとしている。 ④友達の考えや取組を認めようとしている。 ⑤運動する場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。

(3) 学習過程

時間	9	10	11	12	13
段階	やってみる			工夫する	
学習内容・活動	○用具を操作する運動（棒・タオル）				
	○用具を操作する運動（フープ）				
	○基本的な動きを組み合わせる運動（フープ+移動）				
	<ul style="list-style-type: none"> ・回す、転がす ・投げる、捕る 	<ul style="list-style-type: none"> ・回す、転がす ・回す+移動 ・転がす+移動 	<ul style="list-style-type: none"> ・回す+移動 	<ul style="list-style-type: none"> ・転がす+移動 	<ul style="list-style-type: none"> ・回す+移動 ・転がす+移動（選択）
	○学びを価値付ける時間				
	○もう一度取り組む時間				

(4) 指導と評価の計画

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18								
段階			序盤	中盤	終盤	序盤	中盤	終盤	序盤		中盤		終盤	序盤		中盤		終盤								
学習内容 ・活動	<p>体ほぐしの運動</p> <p>○一人でできる律動的な運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろウォーキングリズムに合わせて移動して、すれ違った友達とハイタッチをする。 ・五歩鬼 <p>○2～3人でできる手軽な運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアでストレッチ体を伸ばしたり、呼吸を整えたりして、体の調子に気付く。 <p>○グループでできる手軽な運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・風船運び <p>グループで手をつなぎ、風船を落とさずゴールを目指す。</p> <p>○全員でできる手軽な運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・だるまさんが止まった「だるまさんが・・・」と言う代わりにボールを使う。教師がボールを持っている時はストップ、ボールが手から離れている時だけ動ける。ゴールまでたどり着けるようにグループで協力する。 		<p>○体のバランスをとる運動</p> <p>「回る、渡る、寝転ぶ、起きる、座る、立つ、渡るなどの動きやバランスを保つなどの動き」</p> <p>○体を移動する運動</p> <p>「這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りるなどの動き」</p> <p>○基本的な動きを組み合わせる運動</p> <p>「バランスをとりながら移動する動き」</p>			<p>○用具を操作する運動</p> <p>「棒・タオル」</p> <p>「用具を投げる、捕る、振るなどの動き」</p>			<p>○力試しの運動</p> <p>「人を押す、引く動きや力比べをする動き」</p> <p>「人を運ぶ、支える動き」</p> <p>「物にぶら下がる動き」</p>			<p>学びを価値付ける時間</p> <p>もう一度取り組む時間</p>		<p>学びを価値付ける時間</p> <p>もう一度取り組む時間</p>		<p>学びを価値付ける時間</p> <p>もう一度取り組む時間</p>		<p>学びを価値付ける時間</p> <p>もう一度取り組む時間</p>								
			<p>○用具を操作する運動</p> <p>「竹馬・一輪車・大きなボール」</p> <p>「用具に乗る動き」</p>			<p>○用具を操作する運動</p> <p>「ボール」</p> <p>「用具をつかむ、持つ、降ろす、回す、はさんで運ぶ」</p>			<p>○用具を操作する運動</p> <p>「フープ」</p> <p>「用具を投げる、捕る、転がす、くぐる、運ぶなどの動き」</p>			<p>○用具を操作する運動</p> <p>「短なわ・長なわ」</p> <p>「用具を跳ぶなどの動き」</p>			<p>○基本的な動きを組み合わせる運動</p> <p>「輪を回しながら歩くなどの動き」</p>		<p>○基本的な動きを組み合わせる運動</p> <p>「移動しながら跳ぶ動き」</p> <p>「跳びながらバランスをとるなどの動き」</p>									
			<p>○補助付きで乗る。</p> <p>竹馬・一輪車</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒に進む。 ・コースを進む。 <p>大きなボール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3人で手をつないで乗る。 ・いろいろな転がり方をする。 など 			<p>○いろいろやってみる。</p> <p>※自分がやりたい動きを十分に味わうことができるよう時間を確保する。</p>			<p>○いろいろやってみる。</p> <p>※自分がやりたい動きを十分に味わうことができるよう時間を確保する。</p>			<p>○いろいろやってみる。</p> <p>※自分がやりたい動きを十分に味わうことができるよう時間を確保する。</p>			<p>○いろいろやってみる。</p> <p>※自分がやりたい動きを十分に味わうことができるよう時間を確保する。</p>			<p>○いろいろやってみる。</p> <p>※自分がやりたい動きを十分に味わうことができるよう時間を確保する。</p>		<p>○いろいろやってみる。</p> <p>※自分がやりたい動きを十分に味わうことができるよう時間を確保する。</p>						
			<p>○めあて（自分のやりたい動き）をもって取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・片手で捕る。 ・背中で捕る。 ・床タッチして捕る。 ・走って捕る。 ・ジャンプして捕る。 など 			<p>○めあて（自分のやりたい動き）をもって取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・反対の手で行う。 ・体のいろいろな部位で回す。 ・走りながら回す。 ・後ろ向きに歩きながら回す。 ・バックスピンをかけて転がして跳ぶ。 ・友達と一緒に進む。 など 			<p>○めあて（自分のやりたい動き）をもって取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び方を変えて進む。 ・友達とシンクロして跳ぶ。 ・友達が回したなわに入って跳ぶ。 ・なわに入る・抜ける方向を変える。 ・回転しながら跳ぶ。 など 			<p>学びを価値付ける時間（1～2回）</p>														
<p>もう一度取り組む時間（1～2回）</p>																										
評価の重点	知識及び運動			①	②④		①	③	③⑥				④⑥						⑤⑥							
	思考力、判断力、表現力等				①			②③				②③		④	⑤			②③		④	⑤					
	主体的に学習に取り組む態度			①②	④	①	①②	④	①	①②			④	④	①	①②			④	④	①					

〈プレ授業から実証授業に至るまでの学習過程の変遷〉

○プレ授業での学習過程

時間	1 (プレ①)	2 (プレ②)	3 (プレ③)	4	5
段階	序盤		中盤		終盤
学習内容 (フープ)	「やってみる」 ・回す、転がす ・投げる、捕る 回す ↓ 回す+移動			転がす ↓ 転がす+移動	

第1時の「やってみる」から児童の運動欲求を持続させるために、第2時以降でもフープを使って自由に運動する「やってみる」時間を設定した。第2時では、いろいろな動きをしている状態から「回す」及び「回す+移動」に動きを集約させるために、フープを回しながら歩いている児童を取り上げて全体で共有するという授業の展開をした。

しかし、第2時では実際に「回す」動きに全体が集約されず、自由にやってみる時間から「転がす」動きを継続して取り組む児童も多く見られた。また課題解決的な学習の視点からも、授業の始めに児童が取り組んでいる動き（回すや転がすなど）と教師が取り組ませたい動き（回す）が一致せずに学習が展開されてしまったという課題が残った。

第3時では「伝え合い」の場面を共有したが、児童同士が動きのこつを伝え合っている姿があまり見られなかった状態だったため、児童に動きのこつを共有する必要感がなく「伝え合い」が広まらなかったことが課題であった。



以上のことから実証授業での学習過程では、児童が「やってみる」時間から、具体的に「できるようにになりたい」という課題を見付けられるように以下の点を改善した。

- ①第1時にいろいろな動き（フープを回す、転がすなど）に取り組み、動きのこつを共有する。
- ②第2時に「回す」「転がす」+「移動」という組み合わせの行い方を取り上げ、自己の課題が見付けられるようにする。
- ③単元の中盤から、学びを価値付ける時間で「伝え合い」の姿を共有していく。

○実証授業での学習過程

	1	2 (実証①)	3	4	5 (実証②)
段階	序盤		中盤		終盤
	やってみる			工夫する	
学習内容 (フープ)	回す、転がす 投げる、捕る	回す、転がす ↓ 回す+移動 転がす+移動	回す+移動	転がす+移動	回す+移動 転がす+移動 (選択)

—単位時間の流れ 本時案（2/5）

学習活動	◇発問 ◆価値付け
<p>○「用具を操作する運動（フープ）に取り組む」</p> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> フープを回したり、転がしたりしよう </div> <p>○フープを回したり、転がしたりする動きに取り組む。</p> <p>○移動しながら回したり、転がしたりする動きに取り組む。</p> <p>〈場を分ける〉</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; text-align: center; width: 100px;">回す</div> <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; text-align: center; width: 100px;">転がす</div> </div> <p>○動きのこつを共有する。</p> <p>○振り返り</p>	<p>◇教 師：「今日もフープで回したり転がしたりしてみよう！」</p> <p>◇◆教師：「回したり転がしたりしながら移動することもできるんだね。じゃあ、みんなもやってみよう。」</p> <p>学びを価値付ける時間①</p> <p>◇教 師：「カッコいい動きをしている人がいたので紹介します。」 児童A：やってみて、動きを共有（腕で回しながら移動している） 児童B：やってみて、動きを共有（転がしながら移動している）</p> <p>学びを価値付ける時間②</p> <p>◇教 師：「移動が上手な人がいたよ。見て見て！」 児童C：（回しながらスムーズに移動している動きを共有する）</p> <p>◇教 師：「どうやったらできるようになったの？」「足をどう使ったの？」 児童C：「回してから歩き出すとできたよ。」</p> <p>◆教 師：「そうなんだね。まず回してから歩くとうまくいくんだね。みんなもこつがわかったら教えてね。」</p> <p>◇教 師：「今日どんな動きをやってみましたか。やってみた動きのこつがあったら教えてね。」</p>

本時案（5/5）

学習活動	◇発問 ◆価値付け
<p>○基本的な動きを組み合わせる運動（フープ）に取り組む。</p> <div style="border: 2px solid orange; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> できる動きを増やそう！ </div> <p>○めあて（自分ができるようになった動き）をもって取り組む。</p> <p>〈前半〉</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; width: 100px;">回す</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; width: 100px;">転がす</div> </div> <p>※動きを選択して行う。</p> <p>〈後半〉</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; width: 100px;">回す</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; width: 100px;">転がす</div> </div> <p>※動きを選択して行う。</p> <p>○振り返り</p>	<p>◇教 師：「自分のめあてをもって、できる動きを増やそう！」</p> <p>学びを価値付ける時間① ※前半の途中で行う。</p> <p>◇教 師：「友達とこんなやりとりをしている人がいたよ！」 児童A：「Bさんが上手にフープを回しながらスキップしていたからどうやってやるの？って聞きました。」 児童B：「スキップで上に行くときに、フープも上に行くようにするとやりやすいよと言いました。」</p> <p>◆教 師：「こんな風に、上手な友達にこつを聞くと、できる動きが増えるね。もう一回やってみよう！」</p> <p>学びを価値付ける時間② ※前半・後半の入れ替えの時に進行。</p> <p>◇教 師：「ちょっと見て見て！聞いて聞いて！」 児童C：「ぼくたちは、2人で手をつないでフープを回しながら歩いたんだけど、手をこういうふうに握手してつないだ時と、横でつないだ時とで、手の感じが違うことを発見しました。」</p> <p>児童CとDで実際にやってみせる。 児童D：「この時はこうで・・・、この時はこう！」</p> <p>◆教 師：「すごいね！手のつなぎ方でこつも変わるんだ！それを2人で発見して伝え合っている！後半こういうことができた人は先生にも伝えに来てね。最後にもう一回やってみよう！」</p> <p>◇教 師：「今日は、このフープの5時間で何ができるようになったかを書いて発表してね！」</p>

平成30年度 東京都小学校体育研究会夏季合同研究会

器械運動系領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成

東京都小学校体育研究会 研究の視点

- 1 三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況
- 2 三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方
- 3 三つの資質・能力を育むための指導と評価

器械運動系領域部会 目指す児童像

課題の解決に向けて試行錯誤を重ね、
仲間と共に取り組める楽しさや喜びを味わうことができる児童

器械運動系領域部会 研究仮説

目的意識をもって課題を見付けさせ、自己の課題の解決に向けて、思考し判断しながら粘り強く学習に取り組める学習過程を工夫すれば、仲間と共に取り組める楽しさや喜びを味わうことができるであろう。

【本日の講師】

中央区教育委員会 統括指導主事
村上 隆史 先生

授業日
場所

平成30年10月22日（月）
台東区立蔵前小学校

最寄駅：JR総武線「浅草橋駅」下車徒歩5分
都営浅草線「浅草橋駅」下車徒歩5分

授業
授業者

マット運動
第6学年 平木 亮弘 主任教諭

1 研究内容

(1) 研究の概要

① 目指す児童像

「課題の解決に向けて試行錯誤を重ね、仲間と共にできる楽しさや喜びを味わうことができる児童」

② 研究仮説

「目的意識もって課題を見付けさせ、自己の課題の解決に向けて、思考し判断しながら粘り強く学習に取り組める学習過程を工夫すれば、仲間と共にできる楽しさや喜びを味わうことができるであろう。」

できる楽しさや喜び

運動の行い方や技のポイントを理解し、それらの基本的な技能を身に付けることで喜びを味わえるもの。また知識及び技能が更に身に付いていくことや知識及び技能を活用しながら身に付けていくことで、一層楽しさや喜びが高まっていくもの。

できる

- ・できなかった動きや技ができる（動きや技の習得）
- ・できる動きや技がより上手になる（動きや技の習熟）
- ・易しい条件の場での動きや技ができる（めあての達成）※めあて＝技＋技のポイント＋練習の場や段階

(2) 研究の視点1 「三つの資質・能力の具体的な学習状況」についての考え方

「技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりするときに楽しさや喜びを味わえる」器械運動の特性を味わせながら、三つの資質・能力をバランスよく育むことを目指していく。

今年度は、第6学年のマット運動において具体的な学習状況（児童の学びの姿）を明らかにする。

<第6学年「マット運動」における三つの資質・能力の具体的な学習状況>

	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
児童の学びの姿	<ul style="list-style-type: none"> ・運動の課題や約束、場や用具の使い方、場の安全な確保等、マット運動の行い方を理解している。 ・技の行い方やポイントを理解している。 ・技の練習の仕方を理解している。 ・自己の能力に適した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して技を身に付けたり、選んだ技を繰り返ししたり、組み合わせたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自己の能力に適した課題を見付けている。 ・学習カードや掲示物などを活用して課題の解決に向けた活動（練習の場や段階）を選んでいる。 ・観察し合って見付けた自己のこつや自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 ・技のできばえを振り返り、課題を修正したり新たな課題を見付けたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・準備や片付けなど分担された役割を果たしている。 ・学習の仕方や約束を守り、仲間と助け合っている。 ・仲間の考えや取組を認めている。 ・場や器械・器具の安全に気を配っている。 ・基本的な技や発展技に積極的に取り組んでいる。

(3) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

研究の視点1で明確にした第6学年「マット運動」における三つの資質・能力の具体的な学習状況から関係性を明らかにした。その上で、課題を見付け、その解決に向けた学習過程に取り組むことで主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善をしていく。

主体的な学び

- 器械運動系の学習に興味や関心をもつ。
- 学習の見通しや自己の課題をもち、課題の解決に向けて粘り強く学習に取り組む。
- 自己の学習を振り返り、課題の修正・新たな課題の設定をして、次につなげる。

対話的な学び

- 自他の課題の解決に向けて、自分と仲間、自分と教師、学習資料との対話をする。
- 課題とその解決方法を仲間と共有し、解決に向けて、助け合ったり認め合ったりすることを通して、自己や仲間の学びを理解し、他者との違いに配慮しながら学ぶ。

深い学び

- 運動の行い方を理解し、自己の能力に適した課題を見付け、習得した知識や技能を活用して課題の解決を図る。その際、試行錯誤を重ねながら、思考を深め、よりよく解決する。

体育科の「見方・考え方」を働かせ、学習過程を工夫することにより、三つの資質・能力が習得、育成、涵養されていき、その結果、豊かなスポーツライフの実現につながっていくと捉えた。

(4) 研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」

第6学年のマット運動における評価規準を具体的な児童の姿で明らかにし、観点別評価を進め、指導と評価の一体化を図る。

◎「学習活動に即した評価規準」に基づく児童の姿の例と支援の例（知識・技能：開脚後転の例）

	学習活動に即した評価規準	評価規準を基にした「おおむね満足できる」状況と判断できる児童の具体的な姿	「努力を要する」状況の児童に対する指導・支援の例
知識・技能	○マット運動の技の行い方やポイント、練習の仕方を理解している。	・開脚後転の行い方やポイント、練習の仕方を理解している。	・学習カードや掲示物を確認して、技のポイントや練習の仕方を理解させる。 ・自分のできた技がどうしてできたのか振り返らせる。（お尻の着く位置等）
	○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。	・開脚後転を身に付けている。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">想定される児童のつまずき例</div> ・膝が伸びきらない。 ・開脚立ちができない。	・足が伸びきらない児童には、足を伸ばした大きなゆりかごに取り組みさせる。 ・回転速度不足の児童には、坂道マットを用意して傾斜による回転速度が上がる場で練習させたり、壁キックをさせたりする。 ・着手による突き放し感覚が不十分な児童は、重ねたマットを用意し、段差を利用した着手の位置より足の位置を低くなる場で練習させたり、肩を前に突き出すように意識させたりする。

(5) 学習を促す手だて等

○課題を見付け、その解決に向けた学習過程の展開（高学年での学習の流れを明らかにする。）

本部会では、課題を見付け、その解決に向けた学習を行う際に、児童一人一人が目的意識をもって課題を見付けることが第1時の学習で大切であると考えた。そうすることで、技の習得・習熟につながると考えており、この学びが主体的・対話的で深い学びの過程につながると捉えている。

※「目的意識をもつ」・・・学習のスタート（三つの資質・能力における自己の状況）とゴール（できるようになりたい技や技の組み合わせ）を明確にすること

※「課題を見付ける」・・・技や技の組み合わせができるようになるために達成すべき課題を見付けること

【第6学年 マット運動の例】

時	学習場面	学習活動	○教師の支援 ☆他者との対話
第一時	目的の設定	1 既習の振り返りを行う。 2 目的意識をもつ。 3 課題を見付ける。	○技の系統を理解させるために、技の系統図を提示する。 ○系統図から自己の目的をもたせる。
第二～六時	課題の設定	4 課題の解決のための活動を工夫する。（選ぶ）	○学習カードを使い、児童一人一人が課題に応じた練習の場を選べるようにする。
	自己の課題に取り組む	5 グループの仲間をめあてを伝える。 6 技に取り組む。 7 学習活動を振り返り、課題を修正したり、新たに設定したりする。 ※5～7をグループで繰り返し取り組む。	○技に取り組む前に仲間に自己のめあてを伝えるようにさせる。 ☆課題の解決のために思考し判断したことを、仲間に伝え、課題の共有化を図る。 ☆自己の課題を見直すようにするために、技の系統図や学習資料に立ち返らせる。
	振り返り	8 振り返りの項目に○印を付ける。 9 どうしたらできたのか、できなかった時には、どこまでできたのかを書く。 10 次の時間に向けて課題を修正したり、新たに設定したりする。	○児童の発言や記述から、よいものを全体で共有し、価値付ける。 ○グループでの学習が上手にできていたグループを取り上げて称賛する。

○学習資料の工夫

「課題を見付け、その解決に向けた学習」をする際に、「課題を見付ける」「課題の解決に取り組む」「学習活動を振り返る」「課題を修正する」「新たに設定する」等のあらゆる場面で学習資料が学習の一助になり、主体的・対話的な学習を促す。

学習資料

①技の系統図：技の順序性を提示することで目的意識をもたせやすくなる。

②学習カード：技ごとに連続図を写真にすることで、今までの絵よりも手や足の動きや位置をはっきりと示すことができ、動きのイメージがしやすくなる。課題の解決のための練習の場を提示し、解決のための活動を選びやすくなった。

2 学習指導案

(1) 単元の目標

知識及び技能	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ようにする。
思考力、判断力、表現力等	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ようにする。
学びに向かう力、人間性等	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、仲間の考えや取組を認めたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

(2) 単元の評価規準

観点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ・マット運動の技の行い方やポイント、練習の仕方を理解している。 ・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。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 運動の課題や約束、場や用具の使い方、場の安全な確保等、マット運動の行い方を理解している。 ② 技の行い方やポイント、練習の仕方を理解している。 ③ 自己の能力に適した回転系や巧技系の基本的な技や発展技に取り組み、技を身に付けたり、選んだ技を繰り返したり、組み合わせたりすることができる。
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> ・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ている。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 自分の能力に適した課題を見付けたり、学習資料を活用して課題の解決に向けた活動（練習の場や段階、技の組み合わせ方）を選んだりしている。 ② 観察し合って見付けた自己のこつや仲間の考えたことを他者に伝えている。 ③ 技のできばえを振り返り、課題を修正したり、新たな課題を見付けたりしている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に積極的に取り組もうとしている。 ・約束を守り助け合って運動しようとしている。 ・仲間の考えや取組を認めようとしている。 ・場や器械・器具の安全に気を配ろうとしている。 	<ol style="list-style-type: none"> ① マット運動に積極的に取り組もうとしている。 ② 準備や片付けなど分担された役割を果たそうとしている。 ③ 学習の仕方や約束を守り、仲間と助け合おうとしている。 ④ 仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑤ 場や器械・器具の安全に気を配ろうとしている。

※評価は5、6年の2年間で計画して行っていく。

(3) 学習過程

第5学年

時間	1	2	3	4	5	6
学習内容・活動	<p>オリエンテーション</p> <p>【固定グループ】</p> <p>○既習の振り返り</p> <p>・中学年で取り組んだ技を振り返る。</p> <p>○目的意識をもつ</p> <p>・技の系統性を知る。</p> <p>・習得したい技を選択する。</p> <p>○課題を見付ける</p> <p>・習得したい技に取り組み課題を見付ける。</p> <p>○学習の振り返り</p>	<p>感覚づくりの運動に取り組む時間</p> <p>・技につながる様々な感覚を身に付ける運動に取り組む。</p>				
		<p>知る時間</p> <p>【固定グループ】</p> <p>○開脚前転</p> <p>・行い方を知る。</p> <p>・技に取り組む。</p> <p>・めあてを選ぶ。</p>	<p>知る時間</p> <p>○伸膝後転</p>	<p>取り組む時間</p> <p>【課題別グループ】</p> <p>○回転系 接転技群の技</p> <p>・めあてを確認する。</p> <p>・めあてをもって取り組む。</p> <p>※基本的な技ができるようになった児童は、発展技に取り組んだり、選んだ技を繰り返したり組み合わせたりする。</p>	<p>取り組む時間</p> <p>【課題別グループ】</p> <p>○全ての技</p>	
		<p>知る時間</p> <p>○倒立ブリッジ</p>	<p>知る時間</p> <p>○ロンダート</p>	<p>取り組む時間</p> <p>【課題別グループ】</p> <p>○回転系 ほん転技群の技</p> <p>○巧技系 平均立ち技群の技</p>	<p>発表会</p> <p>【固定グループ】</p> <p>・グループ内で、伸びたところを互いに認め合う。</p>	
		<p>知る時間</p> <p>○補助倒立</p>	<p>知る時間</p> <p>○頭はね起き</p>			
評価規準	知	①	②			③
	思		①		②	③
	態	②		③	④	⑤

第6学年

時間	1	2	3	4(本時)	5	6
学習内容・活動	<p>オリエンテーション</p> <p>【固定グループ】</p> <p>○既習の振り返り</p> <p>・5年生で取り組んだ技を振り返る。</p> <p>○目的意識をもつ</p> <p>・技の系統性を確かめる。</p> <p>・習得したい技を選択する。</p> <p>○課題を見付ける</p> <p>・技に取り組み課題を見付ける。</p> <p>○学習の振り返り</p> <p>・学習計画を立てる。</p>	<p>感覚づくりの運動に取り組む時間</p> <p>・技につながる様々な感覚を身に付ける運動に取り組む。</p>				
		<p>取り組む時間</p> <p>【課題別グループ】</p> <p>○回転系 接転技群の技</p> <p>・めあてを確認する。</p> <p>・めあてをもって取り組む。</p> <p>※基本的な技ができるようになった児童は、発展技に取り組んだり、選んだ技を繰り返したり組み合わせたりする。</p>	<p>取り組む時間</p> <p>【課題別グループ】</p> <p>○全ての技</p>			
		<p>取り組む時間</p> <p>【課題別グループ】</p> <p>○回転系 ほん転技群の技</p> <p>○巧技系 平均立ち技群の技</p>	<p>発表会</p> <p>【固定グループ】</p> <p>・グループ内で、伸びたところを互いに認め合う。</p>			
評価規準	知	①	②			③
	思		①		②	③
	態	②		③	④	⑤

(4) 一単位時間の流れ

本時の学習 6時間扱い【第4時】

①ねらい ※本時は主として「思考・判断・表現」を評価する。

【知識及び技能】

自己の能力に適した回転系や巧技系の基本的な技や発展技に取り組み、技を身に付けたり、選んだ技を繰り返したり組み合わせ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】

観察し合って見付けた自己のこつや仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

【学びに向かう力、人間性等】

学習の仕方や約束を守り、仲間と助け合うことができるようにする。

②展開

児童の学習活動	○教師の支援 ☆評価（評価方法）
(1) 集合・整列・挨拶 (2) 学習の流れの確認 (3) 準備運動 (4) 場の準備 (5) 感覚づくりの運動に取り組む時間 ・ゆりかご、かえるの足打ち等に取り組む ・基本的な技の中から、できる技に取り組む。 (6) 取り組む時間【課題別グループ】	○服装の確認をする。 ○掲示物を用いて、本時の学習のめあてや流れを確認する。 ○使っている部位を意識させるよう言葉掛けをする。 ○安全に気を付け、声を掛け合って準備をするよう言葉掛けをする。 ○技へのつながりを意識させながら取り組むよう言葉掛けをする。 ○一連の動きの中で技のポイントを確かめることができるよう、模範動画を収めたパソコンを体育館内に設置しておく。 ☆観察し合って見付けた自己のこつや仲間の考えたことを他者に伝えている。 【思考・判断・表現】（観察・カード・聞き取り）
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 前半：回転系 接転技群の技 後半：回転系 ほん転技群の技 巧技系 平均立ち技群の技 </div> ①めあてを確認する。 ・グループの仲間と、めあてについて確認する。 ②めあてもって取り組む。 ・グループ内で技のできばえを伝え合う。 ・課題を達成した児童は、新たな課題を設定し、技に取り組む。 (前半と後半の間に) ・課題解決の具体的な学習場面を共有し、自分の学習に生かせるようにする。 (7) 場の片付け (8) 整理運動 (9) 学習の振り返り ・めあての達成状況を振り返り、次時の具体的なめあてを設定する。 (10) 整列・挨拶	○観察し合って見付けた自己のこつや仲間の考えたことを他者に伝えている。 【思考・判断・表現】（観察・カード・聞き取り） ○学習資料の活用や友達への助言、課題の修正等を適切に行っている児童（グループ）を意図的に取り上げ、紹介する。 ○安全に気を付け、声を掛け合って片付けをするよう言葉掛けをする。 ○よく使った部位を中心にほぐす。 ○自己の課題に対するできばえをに記入させる。また、課題の達成状況に応じて、次時の具体的な課題も記入させる。

(5) 学習資料について

本部会では、三つの資質・能力をバランスよく育てていくための手だてとなるように学習資料を作成し、児童がグループ学習を通して、課題を見付け、その解決を進めていけるようにした。

知識及び技能	○それぞれの技の行い方やポイント、練習の仕方を知る。 ○連続写真を基に、技のイメージがもてるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	○自己の能力に適した課題を見付けられるように、行い方や連続写真に印をつける。 ○見付けた課題を解決するために、複数の場の中から自己の課題に適した練習の場を選べるようにする。 ○技に取り組む中で見付けたこつやわかったこと、仲間からのアドバイスを書いたり伝えたりする。
学びに向かう力, 人間性等	○グループの中で互いにどの行い方を見るかを決めて見合いながら取り組む。 (学習の仕方や約束を守る)

しん 伸しつ後転

直立の姿勢から、体を前にたおしながら後方へたおれ、おしりをつき、ひざをのばして後方に回転し、両手でマットを押ししてひざをのばしたまま立ち上がること。

手とおしりを同時につける つま先までのぼす マットを強く押し、頭の近くに足の裏をつける

☆見つけたこつや友達からのアドバイスを書こう!

【技の行い方】

学習指導要領解説に示してある行い方を児童向けに易しい言葉にしたものと同じ行い方を実際の動きで示したもの。児童はこの行い方ができているかを見合っ、できばえを確認する。印をつけるなどして自己の課題を見付けられるようにする。

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

【技のポイント】

それぞれの技の行い方やその技ができるようになるために共通して押さえておきたいポイント。

知識及び技能

しん 伸しつ後転の練習の場

ひざをのばしたまま、重ねたマットにおしりをつける。

ひざをのばしたまま、体を前に曲げる。

足をのばしたゆりかごをする。

坂道マットでなるべく遠くを足が通るようにする。

重ねたマットで足をのばして立つ。

【観察し合ったことをまとめる】

技に取り組む中で自分が見付けたこつやわかったことをまとめることで、技への理解を深める。また、先生や仲間からのアドバイスもまとめることで課題の解決に役立てていく。

思考力, 判断力, 表現力等

【練習の場】

技ができるようにするためにある複数の練習の場から自己の課題に適したものを選択できるようにする。

思考力, 判断力, 表現力等

本日の研究分科会について

協 議

(1) 経過報告

(2) テーマ① (研究の視点2について)

○三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方

(3) テーマ② (提案について)

○器械運動系領域部の提案について

(4) テーマ③ (器械運動系全般)

○日頃の授業について

○学習の進め方

○技の系統について

○学習のグループについて

○技について など

※進め方は、小グループに分かれて、テーマごとに意見や質問、感想などをいただき、その後全体で話題を共有していきたいと思えます。

陸上運動系領域部会

夏季合同研究会

分科会資料



東京都小学校体育研究会 研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成

【本日の講師】

大田区教育委員会 統括指導主事

志賀 克哉 先生

【実証授業】

授業日 平成30年10月23日（火）
13:45～

場 所 荒川区立第一日暮里小学校

授 業 第3学年 走・跳の運動「幅跳び」

授業者 葛城 貴代 主幹教諭

【小体研 研究主題】

「三つの資質・能力の関係性を明確にし、

運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成」

1 研究の内容

(1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の具体的な学習状況（児童の学びの姿）」

【陸上運動系領域における三つの資質・能力の具体的な学習状況について】

知識及び技能

陸上運動系の特性を味わうために必要な知識や技能であるとする。学習のはじめは、これまでの経験の中から得た力で運動を楽しむ。その後、学習を進めていく中で、体を巧みに操作しながら運動したり、合理的な運動の行い方を大切にしながら競走（争）したり、記録の達成を目指したりしながら新たな知識や技能を獲得し、運動を楽しんだり、運動する心地よさを味わったりする。また、技能においては、体全体をリズムよく、大きく、素早く、力強く動かすことが重要である。

思考力、判断力、表現力等

「記録の向上」「競走（争）での勝利」「目標の達成」などの目的を果たすために、競走（争）の仕方や場・練習方法の選択をしたり、運動の仕方を工夫したり、自己の能力に適した課題を見付けたりする力である。陸上運動系の動き自体の面白さや心地よさを引き出させたり、仲間と競い合いながら自己の課題の解決の仕方や記録への挑戦の仕方を工夫させたりすることが重要である。また、考えたことを伝え合うことによって、個や集団の考えをさらに発展させる力でもあるとする。もともと個人種目である陸上運動系においては、学習の中で児童に、伝え合う必然性を感じさせることも重要である。

学びに向かう力、人間性等

他者とよい関わりをもちながら、目標に向かって自分自身や仲間を高めようとする力であるとする。体力や技能の程度にかかわらず競走（争）に勝つことができ、できるだけ多くの児童に勝つ機会を与えられるようにしたり、勝敗の結果を受け入れたりすることをできるようにすることが重要である。また、挑戦したり、やり遂げたりすることの意義を実感することで、他者への共感や思いやりを育むことにもつながっていき、生きる力の礎となる力でもある。

【中学年 走・跳の運動「幅跳び」における具体的な児童の学習状況（児童の学びの姿）】

	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
子供の学びの姿 第3学年	<ul style="list-style-type: none"> 場に応じた運動の行い方（運動の課題、行い方のきまり、場や用具の使い方、場の安全確保等）を知る。 5 m程度の助走から片足で踏み切り、跳ぶことができる。 両足で着地することができる。 動きのポイントを知る。（片足踏み切り、両足着地） 	<ul style="list-style-type: none"> 自分なりのよい動きについて、学習カードに記入したり、振り返りの時間に発表したりして伝えている。 競争の規則や記録への挑戦の仕方を選んでいる。 自己の能力に適した課題を見付けている。 友達のよい動きや変化を見付けたり、考えたりしたことについて、運動中に声をかけたり、学習カードに記入したりして伝えている。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">2年間を通して</div> <ul style="list-style-type: none"> 幅跳びに進んで取り組もうとしている。 場の危険物を取り除き、用具の安全を確かめようとしている。 用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 運動の行い方のきまりを守り、誰とでも仲よく励まし合おうとしている。

第4学年	第3学年の内容に付け加えて		<ul style="list-style-type: none"> ・ 勝敗を受け入れようとしている。 ・ 動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 場に応じた練習の行い方（運動の課題、行い方のきまり、場や用具の使い方、場の安全確保等）を知る。 ・ 動きのポイントを知る。（踏切り足を決める。力強く踏み切る。膝を曲げて柔らかく両足で着地する。） ・ 5～7歩程度の助走から踏切り足を決めて前方に力強く踏み切り、遠くへ跳ぶことができる。 ・ 膝を柔らかく曲げて足から着地することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の動きをもとに、動きのポイントと照らし合わせて自己の能力に適した課題を見付けている。 ・ 自分の課題に応じた練習の仕方を選んでいく。 ・ 運動のポイントや友達のよい動きを、練習中に声をかけたり、学習カードに記入したり、振り返りの時間に発表したりして伝えている。 	

（2）研究の視点2「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」についての考え方

陸上運動系の学習活動において、主体的・協働的で深い学びを実践していくための配慮すべき事項を、三つの資質・能力に関連させて示し、学習過程を作成する。

主体的な学びを実現するために

- 「まずはやってみる」ために必要な「知識及び技能」を用いて運動を楽しむことができるようにする。その結果、もっと運動したいという「学びに向かう力，人間性等」が高まる。
- 「学びに向かう力，人間性等」が高まることで、さらに「技能」を高め、運動を楽しみたくなる。
- 運動を楽しもうと「思考力，判断力」を働かせることができるようになる。その結果、新たな「知識」を獲得したり「技能」を高めたりできる。

協働的な学びを実現するために

- より技能を高めたり、より楽しく運動したりするためには、友達と一緒に取り組むことが必要であることに気付くことができるようにする。その結果「表現力」を用いて、他者と関わりながら運動に取り組んでいく。
- 互いに支え合って運動に取り組むことができるようにすることで、さらに「技能」が高まる。
- 他者とよい関わりをもつことをできるようにすることで、互いに尊重し合う「学びに向かう力，人間性等」が高まる。

深い学びを実現するために

- 他者と支え合いながら、より高い目標を目指していく中で、新たな課題を発見し、解決に向かいながら、さらに「三つの資質・能力」を高めるとともに、「体育の見方・考え方」を豊かなものにしていく。

（3）研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」

三つの資質・能力の観点から踏まえ、各時間の指導のねらいを明確にした「単元の指導と計画評価」を作成する。併せて、学習活動で導き出したい児童の姿を具体的に示し、そのような姿が現れるような運動の場や競争の仕方を開発するとともに、児童に身に付けさせたい力を獲得させるために必要な指導事項をまとめた「各時間の評価基準と指導事項」も作成し、評価や指導の方法を具体的に示していく。

（4）研究主題に迫る手だてについて

- ① 「三つの資質・能力」の関係性を明確にし、計画的に指導することができる学習過程を開発する。
 - ・ 系統的な指導の実現のため低学年及び高学年の学習とのつながりを考え、第3学年では「運動を楽しむ中で学ぶ」こと、第4学年では「結果を楽しみながら学ぶ」ことをねらいとした学習過程を作成する。
 - ・ 第3学年での初めての幅跳びとの出合わせ方を大切に、跳ぶこと自体を楽しめる学習過程を作成する。
 - ・ 運動経験不足を補うために、主運動につながる運動を帯で行う。

- ・児童が跳ぶこと自体を楽しんだり、友達のよい動きを見てあこがれや向上心をもったりできる学習過程を作成し、「もっと跳びたい」という思いから自己の課題発見につなげ、三つの資質・能力が主体的・協働的で深い学びの過程の中でどのように表れるのかを明確にする。

②児童が主体的・協働的な学習を行うことができる競争の仕方（運動の場）を開発する

- ・中学年が身に付けるべき技能を明確にする。
- ・中学年に必要な技能を身に付けることができる運動の場を明確にする。
- ・児童が主体的・協働的な学習を实践でき、一般化が可能な競争の仕方を開発する。

2 学習指導案

(1) 単元の目標

- 幅跳びの行い方を知るとともに、短い助走から、片足で踏み切って跳び両足で着地することができるようにする。(知識及び技能)
- 自己の能力に適した課題を見付け、動きを身に付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ができるようにする。(思考力, 判断力, 表現力等)
- 幅跳びに進んで取り組み、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付け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)

(2) 単元の評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	幅跳びを楽しく行うための仕方を知るとともに、基本的な動きや運動の基礎となるよい動きを身に付けている。	自己の能力に適した課題を見付け、動きを身に付けるための運動の行い方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ている。	幅跳びに進んで取り組むとともに、きまりを守り誰とでも仲よく運動しようとしていたり、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ようとしている。
学習活動に即した評価規準	①場に応じた運動の行い方（運動の課題、行い方のきまり、場や用具の使い方、場の安全の確保等）を知る。 ②5 m程度の助走から片足で踏み切り、跳ぶことができる。 ③両足で着地することができる。 ④動きのポイントを知る。（片足踏み切り、両足着地）	①自分なりのよい動きについて、学習カードに記入したり、振り返りの時間に発表したりして伝えている。 ②競争の規則や記録への挑戦の仕方を選んでいる。 ③自己の能力に適した課題を見付けている。 ④友達のよい動きや変化を見付けたり、考えたりしたことについて、運動中に声をかけたり、学習カードに記入したりして伝えている。	①幅跳びに進んで取り組もうとしている。 ②場の危険物を取り除き、用具の安全を確かめようとしている。 ③用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④運動の行い方のきまりを守り、誰とでも仲よく励まし合おうとしている。 ⑤勝敗を受け入れようとしている。 ⑥動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。

(3) 学習過程・単元の指導と評価の計画

段階 時	楽しむ		グループで楽しむ	
	1	2	3	4 (本時)
本時の 主なねらい	学習の流れや場に応じた運動の行い方を知る。	自分なりのよい動きや友達のよい動きを見付ける。		友達のよい動きを見付け、グループで励まし合いながら競争を楽しむ。 幅跳びの動きのポイントを確認する。
学習活動	1 単元の流れを知る。 2 リズムウォーミングアップ・ジャンプウォーミングアップ (砂場ジャンプ・跳び箱ジャンプの場) について知る。	1 学習の流れとめあてを確認する。 2 リズムウォーミングアップ・ジャンプウォーミングアップ (砂場ジャンプ・跳び箱ジャンプの場) を行う。		3 幅跳び競争① (グループ) を行う。 ※3時までにはグループで競争をする。 3 幅跳び競争① (グループ) を行う。 ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット) 4 振り返り①をする。 振り返り① ○グループで励まし合って取り組んでみて、上手くいったことについて。(学び合いの仕方・よい動き) 5 幅跳び競争② (グループ) を行う。 ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット) 6 整理運動を行う。 7 振り返り②をする。 振り返り② (単元の学習のまとめ) これまで見付けてきたよい動きについてまとめる。 ○遠くに跳ぶために大切なことについて。(幅跳びの動きのポイント) 8 片付けをする。
	3 準備の仕方や役割分担について知る。	3 幅跳び①を行う。 ※個人で競い合ってもよい。 ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット)	3 幅跳び競争① (グループ) を行う。 ※3時までにはグループで競争をする。 ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット)	
	4 幅跳びを行う。(個人) ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット)	4 振り返り①をする。 振り返り① ○自分なりのよい動きや友達のよい動きについて。 ○幅跳びをより楽しむためにしていきたいこと (競争の仕方・場) について。	4 振り返り①をする。 ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット)	
	5 整理運動を行う。	5 幅跳び②を行う。 ※児童の実態に応じて、グループで競争してもよい。 ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット)	5 幅跳び競争② (グループ) を行う。 ※児童の実態に応じて、競争の規則を工夫し、楽しさを広げていってもよい。 ※規則の工夫例 (得点の仕方・場・踏み切りゾーンなど) ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット)	
	6 振り返りをする。 振り返り ○これから学習していきたいことについて。(遠くに跳ぶ、よい動きを見付ける、競争する など)	6 整理運動を行う。 7 振り返り②をする。 振り返り② ○よい動きを試してみ、上手くいったことについて。 ○これから学習していきたいことについて。	6 整理運動を行う。 7 振り返り②をする。 ・岩跳び (砂場) ・箱跳び (マット)	
	7 片付けをする。	8 片付けをする。	8 片付けをする。	
	評価の重点	知識・技能	①場に応じた運動の行い方 (運動の課題) ②5m程度の助走から片足で踏み切って跳ぶ ③両足で着地	
思・判・表		①自分なりのよい動きについて、伝えている		④友達のよい動きを見付け、伝えている
主体的に学習に取り組む態度		②場や用具の安全 ③準備・片付け	④きまりを守る・励まし合う ⑤勝敗を受け入れる	⑥友達の考えを認める

(4) 一単位時間の流れ (本時案)

一単位時間の流れ (本時 4 / 4 時)

①本時の目標

- ◎幅跳びの動きのポイントを知ることができるようにする。(知識及び技能)
- ◎友達のよい動きや変化を見付けたり、考えたりしたことについて、運動中に声をかけたり、学習カードに記入したりして伝えることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- 動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

②展開

時間	学習内容・学習活動	○指導上の留意点	◇評価 (評価方法)
導入	1 学習の流れとめあてを確認する。	○学習の流れや場の配置が視覚的に理解できるように図を示しておく。	
	グループで励まし合って競争をしよう		
展開	2 リズムウォーミングアップ・ジャンプウォーミングアップを行う。	○楽しみながら何度も繰り返し運動に取り組み、自然と運動感覚が身に付くようにする。	
	3 幅跳び競走①をする。 岩跳び (砂場) 箱跳び (マット)	○今まで出てきたよい動きを試すとともに、グループで励まし合って跳ぶように促す。	◇友達のよい動きを見付け、伝えている。【思判表】(観察・学習カード)
	遠くに跳ぶために大切なこと (幅跳びの動きのポイント) は何かについて投げかける。		
	4 振り返り①を行う。	○励まし合って競争をしてみても上手かったことについて考えさせる。	
	今までに見付けたよい動きの中から「片足で踏み切って両足で着地すること」が幅跳びの動きのポイントであることを確認し、次の競争で意識するように促す。		
	5 幅跳び競争②をする。 岩跳び (砂場) 箱跳び (マット)	○これまでの学習で見付けたよい動きを生かして最後の競争に取り組むように声をかける。	◇動きのよさや課題について友達の考えを認めている。【主体的】(観察) ◇幅跳びの動きのポイントを知ることができる。【知技】(観察・学習カード)
運動が苦手な児童への指導 1歩や3歩の短い助走から跳ぶようにする。 跳び箱ジャンプの場で跳ぶ。			
まとめ	6 整理運動を行う。		
	7 振り返り②を行う。	○これまでの学習で見付けたよい動きが幅跳びの動きのポイントになっていることに気付かせる。	
「岩跳び」や「箱跳び」で見付けたよい動きが、幅跳びの動きのポイントになっていたことをおさえる。			
	8 片付けをする。		

箱跳び

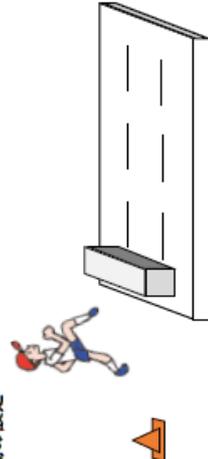
児童に身に付けさせたい力
(3年) 片足で踏み切ってももを引き上げて跳ぶ。
(4年) 片足で力強く踏み切ってももを引き上げて跳ぶ。
指導上のポイント
(3年) 目標となる箱を跳び越えることで、平場で味わいにくい「フワツ」と体が浮く感じ身に付ける。
(4年) 踏切り足を決めたり、強く踏み切ったりして、助走を生かして上に跳ぶ感覚を身に付ける。

○準備する用具 (1グループ分)

- 段ボール箱 (大・中・小の3段階程度)

※現段階では、A4程度の大きさを使用する予定だが、検討中である。
※スタート地点(3m程度)に印(ポイントやシール)を付ける。

○場の設定



○行い方

- ・マットの上に跳び越すための「箱」を置く。「箱」の大きさは児童の実態に合わせて選択させる。
- ・3m程度の位置からスタートし、助走から片足で踏み切り、箱を跳び越して両足で着地する。
- ・時間内に何度も挑戦し、いろいろな高さを経験する。
- ・跳んだ高さを得点化する。例：小さい箱は1点、中3点、大5点。
- ・箱に当たったり、両足で着地できなかつたりした場合は、0点。
- ・踏切り板を使って跳ぶことで、得点の工夫もできる。(例：踏切り板あり+1点、なし+3点)

○苦手な児童への指導

- ▲箱の前で止まってしまおう。
(解決策) ⇒ ・スタートを事前に、1歩助走や3歩助走にしてみる。短い助走で怖さがなくなる。
・リズムがつかぬよう、口伴奏する。
5歩助走…「トン・トン・ト・ト・トーン ドン！」
3歩助走…「ト・ト・トーン ドン！」
・箱ではなく、同じ高さのゴムひもで怖さを軽減する。

▲片足で踏み切ることができない。

- (解決策) ⇒ ・スタートを事前に、1歩助走や3歩助走にしてみる。短い助走で怖さがなくなる。
・片方の足を1歩後ろへ下げ、「せーの、トン・トン・トーン (イチ・ニ・サ〜ン)」で跳んでみようとして口伴奏をする。

▲踏切り直後に箱に当たってしまう。

- (解決策) ⇒ ・少し手前で踏み切れるよう、スタートの位置を変える。

岩跳び

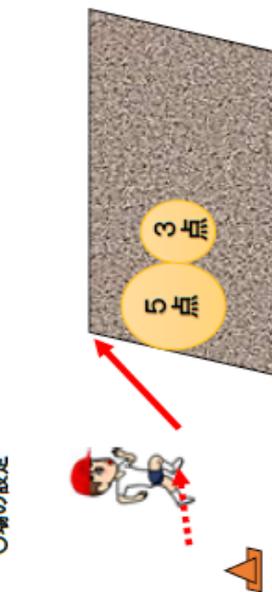
児童に身に付けさせたい力
(3年) 片足で踏み切って前方に跳ぶ。
(4年) 片足で力強く踏み切って前方に跳ぶ。
指導上のポイント
(3年) 「岩」に当たらないように、ももを大きく引き上げ、両足で着地する。
(4年) 助走距離を長くして、踏切り足を決めたり、力強く踏み切ったりして、前方に跳ぶ。

○準備する用具 (1グループ分)

- ・ビニール袋に新聞紙を柔らかく丸めて入れた「岩」それぞれ数個ずつ

※現段階では、大 70L 中 45L 小 30L を使用する予定だが、検討中である。

○場の設定



○行い方

- ・砂場の中に端から「岩」を置く。「岩」の大きさ、数は児童の実態に合わせて選択させる。
- ・5m程度のスタート位置から助走し、片足で踏み切って両足で着地する。
- ・時間内に何度も挑戦し、一番よい得点を自分の記録にする。
- ・実態に応じて「岩」を増やす場合、2つ目以降も砂場の中に置く。
例示の場合、跳躍できたら、大 (5点) + 中 (3点) = 8点獲得。(小の場合は1点) 岩に当たったり、両足で着地できなかつたりした場合は、0点。
- ・「岩」の並び方を大きい順にするなど、跳び方に合わせて工夫するよう促す。

○苦手な児童への指導

- ▲片足で踏み切ることができない。
(解決策) ⇒ ・スタートを事前に、1〜3歩程度の助走にする。
・リズムがつかぬよう、口伴奏する。
5歩助走…「トン・トン・ト・ト・トーン ドン！」
3歩助走…「ト・ト・トーン ドン！」

▲踏切り直後に岩に当たってしまう。

- (解決策) ⇒ ・少し手前で踏み切れるよう、スタートの位置を変える。

▲着地の直前に岩に当たってしまう。

- (解決策) ⇒ ・岩の並べる順番を考えさせる。
・少し奥で踏み切れるよう、スタートの位置を変える。

〈陸上運動系領域部会で一緒に研究しませんか〉

陸上運動系領域部会では、多数の児童の動きを撮影して分析し「できる理由」と「できない理由」を明らかにし指導方法を考える「臨床的な研究」を目指し研究を進めています。

陸上競技経験者の部員もそうでない部員も必要です。両者の視点が重なり合うことで、子供たちに確かな力が身に付く方策や指導しやすい方法等が次々と生みだされます。部会に参加できない日があっても、部会記録や決定事項がYahoo!ボックスや部会のグループラインで入手できます。次の部会までの課題が出た場合も、Yahoo!ボックス上でやり取りができ、気軽に研究に参加できます。

陸上部会のモットーは「家庭第一、学校第一、それぞれができることを無理なく、楽しく。」です。ぜひ一緒に研究しませんか？

連絡先

部長 江東区立枝川小学校 伊東 徹也

Tel : 03-3644-4941

Fax : 03-5690-4017

Mail : te-itou@koto-edu.jp

29年度作成の
中学年高跳びハンドブックが
ダウンロードできます！



心と体のスイッチ
をわ(温)にする
準備運動は
こちら！

【跳の運動系指導資料】

平成26年に作成した「走り幅跳びハンドブック」、平成27年に作成した「走り高跳びハンドブック」がそっくりそのままダウンロードできます。



また、走り高跳びハンドブックの内容を凝縮した「これさえあれば、誰でも授業ができる！走り高跳びスタートガイド」もダウンロードできます。



平成28年に作成した「第2学年 跳の運動遊びハンドブック」もそっくりそのままダウンロードできます。



【走の運動例ファイル】

平成20～25年度「走の運動系」研究成果

低学年 「走の運動遊び 運動例ファイル」

中学年 「走の運動 運動例ファイル」

第5学年「短距離走・リレー（リレー中心） 学習資料」

低学年

中学年

5年 短距離・リレー



平成 30 年度

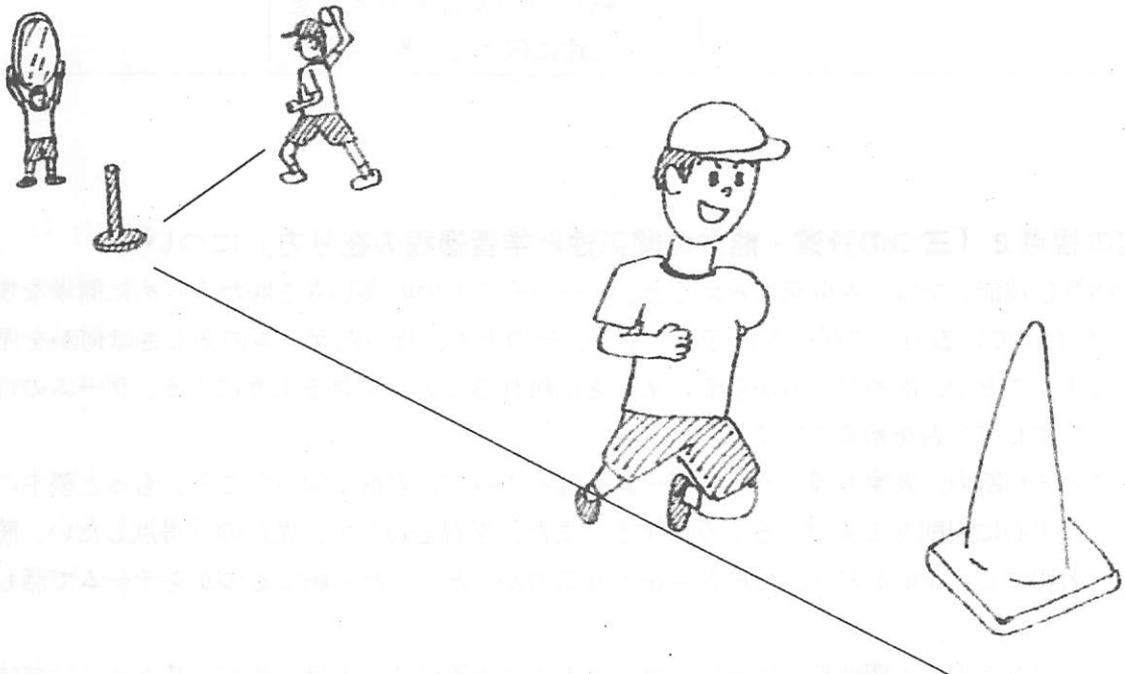
東京都小学校体育研究会 夏季合同研究会

ゲーム領域部会

研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、

運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成



指導・助言

江東区教育委員会統括指導主事

金指 大輔 先生

実証授業

授業日 平成 30 年 10 月 18 日(木)

場所 三鷹市立第六小学校

授業 ベースボール型ゲーム「マイベース(仮)」

授業者 第 4 学年 吉田 直崇 主任教諭

1 研究の内容

(1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の具体的な学習状況」について

- 「知識及び技能」については、児童がゲームの特性を味わう中で、ゲームの行い方や基本的なボール操作、ボールを持たないときの動きについての知識及び技能を習得できるようにする。
- 「思考力、判断力、表現力等」については、どうしたらみんなが楽しめるゲームになるのかを考える「規則を工夫すること」と、どうしたら相手に勝てるのかを考える「簡単な作戦を選ぶこと」を大切にする。また、ゲームとゲームの間の「振り返り」を活用した「他者に伝える力」の育成を図る。
- 「学びに向かう力、人間性等」については、これまでも重視してきた「勝敗を受け入れること」、「友達と協力したり、友達のよさを称賛したりすること」に加え、「友達の考えを受容すること」ができるようにする。

	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
児童の学びの姿	<ul style="list-style-type: none"> ○1 ゲームの行い方を理解している。 ○2 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを理解している。 ○3 ゲームを楽しむための基本的な動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> □1 易しいゲームを行うためにゲームの規則を選んでいる。 □2 ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を選んでいる。 □3 ゲームの規則や簡単な作戦について自分の考えを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇1 ゲームに進んで取り組もうとしている。 ◇2 勝敗の結果を受け入れ、誰とでも仲よくゲームに取り組もうとしている。 ◇3 友達の考えを認め、受け入れようとしている。

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」について

「知識及び技能」では、各単元で考えると、ゲームそのものの楽しさを味わうために簡単な規則を児童に提示し、「今もっている力」でゲームを行ってみる。その上で、行ったゲームの楽しさは何かを児童が考えられるようにすることで、次のゲームからその楽しさに触れることができるようにする。ゲームの行い方を知るところを切り口にして学習を始めていく。

「思考力、判断力、表現力等」では、ゲームを行ってみて、児童が困ったこと、もっと夢中になるゲームにすることを中心に規則を工夫できるようにする。また、学習を通して、児童の「得点したい、勝ちたい」という思いを大切にし、児童がどうしたら得点をとれるのか、どうしたら勝てるのかをチームで話し合いながら考える。

「学びに向かう力、人間性等」については、重点的に指導することはあるが、基本的には毎時間関わる内容であると捉える。従って「知識及び技能」と「思考力、判断力、表現力等」を育むサイクルに常に関わっていくのではないかと考える。このように、ゲームを通して試行錯誤を繰り返し、三つの資質・能力を高めていく。

ゲーム領域部会としては、三つの資質・能力は、単元ごとに「バランスよく身に付けていく」ことが重要であると考え。そのため、年間指導計画を意図的・計画的に構成して単元を配列することが大切である。そして、今年度はボール運動領域部会と連携し、6年間を見通した年間指導計画を作成している。

①「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」のための年間指導計画

(ア) 概要

新学習指導要領（文部科学省 2018）では「6年間の見通しをもった年間指導計画を作成し、運動領域と保健領域の指導内容の関連を踏まえること、体育・健康に関する指導につながる健康安全・体育的行事等との関連について見通しをもつことなど、体育科を中心とした「カリキュラム・マネジメント」の視点から年間指導計画を立てることが大切である。」と述べている。ボール運動系の年間指導計画を2通り（バランス型・重点型）示すことで、各校のカリキュラム・マネジメントに柔軟に対応できるようにする。

○バランス型年間計画（全学年、全ての「型」「運動」を取り扱うことで未履修を防止する。）

学年	1 学期	2 学期		3 学期
第 1 学年	鬼遊び	ボール投げゲーム		ボールけりゲーム
第 2 学年	鬼遊び	ボール投げゲーム		ボールけりゲーム
第 3 学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム	ゴール型ゲーム (陣地を取り合う)	ゴール型ゲーム
第 4 学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム	ゴール型ゲーム	ゴール型ゲーム
第 5 学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型
第 6 学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型

低学年の学級開きでは、ボール操作を要しない簡単な鬼遊びを位置付けた。また、2学期と3学期で投げ・けりがバランスよく経験できるようにした。今もっている力で楽しむことができることを意識し、様々な運動で楽しみを守ったり勝敗を受け入れられたり等「学びに向かう力、人間性等」を重点に育めるようにした。

中学年では攻守が入り交じらず、自分のチームのペースで攻撃を組み立てることができるネット型ゲームと、攻守の切り替えがゲーム中に少ないベースボール型ゲームを初めに設定し、3学期に攻守が入り混じり、攻守の切り替えが頻繁に生じるゴール型ゲームを設定して、「攻守」について学ぶことができるようにした。低学年で重点として育んだ「学びに向かう力、人間性等」を学習の土台とし、ゲームを行う中で「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」も型の特性に応じて育めるようにした。

高学年でも中学年と同じように、攻守が入り交じらず、自分のチームのペースで攻撃を組み立てることができるネット型とベースボール型を先に設定し、3学期に攻守が入り混じり、攻防の切り替えが頻繁に生じるゴール型を設定して、攻守や複雑な状況判断について学ぶことができるようにした。ゲームの中の攻守を通して、より高度な学習内容について学び、三つの資質・能力を育む。

○重点型（低・中・高学年の三区区分ごとの複数学年の中で弾力的な扱いを工夫する）

学年	1 学期	2 学期		3 学期
第 1 学年	鬼遊び	ボール投げゲーム		ボールけりゲーム
第 2 学年	鬼遊び	ボール投げゲーム		ボールけりゲーム
第 3 学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム	ゴール型ゲーム	ゴール型ゲーム
第 4 学年	ネット型ゲームか ベースボール型ゲーム	ゴール型ゲーム (陣地を取り合う)	ゴール型ゲーム	ゴール型ゲーム
第 5 学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型
第 6 学年	ネット型か ベースボール型	ゴール型①		ゴール型②

型の配列については、バランス型と同じように「攻守の複雑さ」「状況判断の複雑さ」を系統的に考えた構成にした。中学年・高学年については、「攻守が入り交じって行うゴール型」と「陣地を取り合うゴール型」が例示されていること、技能の向上を伴う課題解決学習に時間をかけたいことから、ゴール型の機会を多く設けた。高学年では上手くなっていく相手の守備を打開するために、練習や作戦を通して攻撃の質を高める学習をさせたい。

(イ) 年間指導計画 (低学年) 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

○「ゲーム」領域における型ごとの教材的価値

低学年の運動の内容は「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成されている。それぞれの運動に取り組むことで、運動の素地を育みたい。そのため、運動内容にバランスよく取り組むことができるようにする。

ボールゲーム	鬼遊び
<p>中学年以降で取り組むそれぞれのゲームの型を越えて、幅広くボール運動系の技能の基礎を育むことを目指す。的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームに取り組むことで、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きが身に付くようにする。</p>	<p>形や大きさなどを工夫した区域の中で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びに楽しく取り組めるようにする。その中で、相手からうまく逃げたり、身をかわしたり、相手のいない場所に移動したりする経験ができるようにする。</p>

○ゲームにおける2年間の年間指導計画とその考え方

・第1学年

第1学年の児童は入学当初、一人遊びや二人遊びを好み、「自分が活躍したい」という願いをもっていることが多い。そこで児童一人一人が活躍したり、満足したりできる機会を多く設定したゲームに取り組めるようにし、「学びに向かう力、人間性等」の運動遊びに進んで取り組むことや、勝敗の結果を受け入れ誰とでも仲よく取り組むことなどを育てていく。



クラスの全員で楽しみながら、一人一人が活躍できるような教材にしよう！

バランス型①

<p>鬼遊び (4～6時間) 「一人鬼・二人鬼」</p>	<p>ボール投げゲーム (4～6時間) 「転がしドッジボール」</p>	<p>ボールけりゲーム (4～6時間) 「的当てサッカー」</p>
----------------------------------	---	---------------------------------------



友達との関わりをもてるようにするために、協力して得点できるゲームを設定しよう！

バランス型②

<p>鬼遊び (4～6時間) 「ドーナツ鬼」</p>	<p>ボール投げゲーム (4～6時間) 「的当てゲーム」</p>	<p>ボールけりゲーム (4～6時間) 「たまごわりサッカー」</p>
--------------------------------	--------------------------------------	---

・第2学年

第2学年では、体育科の学習や体育的行事の経験などにより徐々に集団対集団の競争を楽しむようになる。攻守分離から攻守入り交じりのゲームにおいて、第1学年で培った「知識及び技能」を活用しながら、少人数での連携した攻め方を伝え合うなど「思考力、判断力、表現力等」を育み、友達と協力して得点する楽しさを味わわせ、中学年で取り組むゲームに向けて学びの内容を発展できるようにする。



身に付けた技能を活用して、相手から逃げたり、かわしたりする動き方をさらに深めよう！

バランス型①

<p>鬼遊び (5～7時間) 「するりんチャンス」</p>	<p>ボール投げゲーム (5～7時間) 「それいけ！するっとボール」</p>	<p>ボールけりゲーム (5～7時間) 「ゴーゴーゴール！！」</p>
-----------------------------------	--	---



より得点しやすくなるように、攻め方について友達と2～3人で考えられる教材にしよう！

バランス型②

<p>鬼遊び (5～7時間) 「かいぞく☆オ～ニ」</p>	<p>ボール投げゲーム (5～7時間) 「島ついでいこうぜ」</p>	<p>ボールけりゲーム (5～7時間) 「よーいドンサッカー」</p>
-----------------------------------	--	---

※掲載されているゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育研究会ゲーム領域」をご覧ください。

(ウ) 年間指導計画 (中学年) 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

○ゲームにおける型ごとの教材的価値

中学年の「ゲーム領域」は、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成している。主として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、集団対集団で得点をとるために友達と協力して攻めたり守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにする運動である。4年生では、バランス型と重点型を示し、各校の実態に応じて計画できるようにした。

ベースボール型	ネット型	ゴール型 (手・足)	ゴール型 (陣取り)
攻撃側の走塁が早いのか、走塁を防ぐ守備側の協力したアウトが早いのかの競い合いを楽しませたい。得点を取ったり防いだりする動きによってゲームに取り組めるようにする。	ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て一定時間内にどれだけ得点を取るのかを競い合うことを楽しめるようにする。ボールを操作できる位置に体を移動する動きを意識してゲームに取り組めるようにする。	コート内で攻守が入り交じり、手や足を使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを楽しめるようにする。ボールを持たないときの動きを意識してゲームに取り組めるようにする。	相手をおかわして前へ進むことやパスでボールを運ぶことで得点をしたり、陣地を取られないように相手の前進を止めたりする攻防を楽しめるようにする。ゴール型 (手・足) と同様に、ボールを持たないときの動きを意識できるようにする。

○ゲームにおける2年間の年間指導計画とその考え方

新学習指導要領には、中学年のゴール型ゲームにおいて、陣地を取り合うゴール型ゲームを取り扱うことが内容に盛り込まれた。第3学年あるいは、第4学年で取り組めるように計画する。

・第3学年

第3学年では、低学年のゲームの学習を踏まえ、ゲーム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。三つの型の易しいゲームを、「思考力、判断力、表現力等」の規則を工夫することに重点を置き、チームで話し合っって簡単な作戦を考えていけるようにする。



バランス型①

それぞれの型のゲームを学級全員が楽しめるように、規則を工夫する時間を多く設定しよう！

ネット型ゲーム (6時間) 「フロアボール」	ベースボール型ゲーム (6時間) 「ベース取りゲーム」	ゴール型ゲーム(陣取り) (6時間) 「とりとりGO！」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「ぐるっとサッカー」
---------------------------	--------------------------------	---------------------------------	--------------------------------



バランス型②

それぞれの型のゲームの規則を工夫し、攻め方について考える時間を多く設定しよう！

ネット型ゲーム (6時間) 「アタックプレルボール」	ベースボール型ゲーム (6時間) 「キャッチベース」	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「ペットボール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「ラインサッカー」
-------------------------------	-------------------------------	------------------------------	-------------------------------

・第4学年

第4学年では、第5学年とのつながりを重視した段階となる。第3学年での既習事項を踏まえ、「思考力、判断力、表現力等」の簡単な作戦を選ぶことが学習できるように計画を立てていく。



バランス型

作戦を考える時間を多く設定しよう！

ネット型ゲーム (6時間) 「つないでがんばレー」	ベースボール型ゲーム (6時間) ※今年度実証授業	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「パ助っ人ゴール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「スルーパスサッカー」
------------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------------



重点型

昨年度の三つの型をバランスよく学習できたから、ゴール型ゲームに重点を置いて計画しよう！

ベースボール型ゲーム (6時間) ※今年度実証授業	ゴール型ゲーム (6時間) (陣取り) 「とりとりGO！」	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「ポートボール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「つないでゴール」
------------------------------	----------------------------------	------------------------------	-------------------------------

※掲載されているゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育研究会ゲーム領域」をご覧ください。

(エ) 年間指導計画 (高学年) 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

○ボール運動における型ごとの特性

ベースボール型	ネット型	ゴール型 (手)	ゴール型 (足)
攻守交代により一人一人に攻撃の機会が保障されることで、得点する楽しさを味わわせたい。守りを通して役割分担の大切さに気付かせ、仲間と助け合う経験をさせたい。	チームで連携してプレーする楽しさを味わわせたい。攻守分離のため、相手に邪魔をされず作戦が遂行できる。作戦を意識してゲームに参加させたい。	攻守が入り交じる中で、素早い状況判断が求められる。ボール操作を容易にし、ボールを持たないときの動きを意識して学習に取り組みせたい。	苦手意識を取り除くために、年間計画の後半に取り入れたい。空間を活用した攻め方にも触れることができる。手で扱うゴール型に比べ偶発性が高い。

○ボール運動における2年間の年間指導計画とその考え方

・第5学年

低・中学年までのゲーム領域の経験から、第5学年開始時では、全員が楽しむための規則の工夫や情意面を含む簡単な作戦について学んでいる。そのため、第5学年ではゲーム領域からボール運動領域への接続時期として、三つの型にバランスよく取り組みながら、全員が楽しめるようにルールを工夫したり、友達のよいところを見つけて作戦を選んだりしながら学習に取り組みせたい。



バランス型

第4学年までの既習事項を想起させ、児童とルールを工夫しながら必要な知識及び技能を身に付けさせよう！

ベースボール型(6~8時間) 「ストップベース」	ネット型(6~8時間) 「キャッチバレー」	ゴール型 (手) (6~8時間) 「ハンドボール」
-----------------------------	--------------------------	------------------------------



重点型

2年間を見通して第6学年でのより深い学びを実現するために、作戦について考えられる教材にしよう！

ネット型(6~8時間) 「ソフトバレー」	ベースボール型(6~8時間) 「ティーボール」	ゴール型 (手) (6~8時間) 「フラッグフットボール」
-------------------------	----------------------------	----------------------------------

・第6学年

第5学年での既習事項を活用し、より深い学びを実現したい段階である。自己やチームの特徴を見つけた上で作戦を選んだり、第5学年で身に付けた知識及び技能を活用し、より状況判断が難しいゲームで技能を高めたりさせたい。そのため、10時間の大単元を組むことも考えられる。第5学年までの学習経験を考慮したり、中学校との接続を意識したりしながら年間計画を考える必要がある。



バランス型

経験のあるベースボール型で協力して作戦を考えさせるところから始め、ゴール型の作戦に轉移させよう！

ベースボール型(6~8時間) 「ティーボール」	ゴール型 (手) (6~8時間) 「バスケットボール」	ゴール型 (足) (6~8時間) 「サッカー」
----------------------------	--------------------------------	----------------------------



重点型

昨年度は三つの型にバランスよく取り組めたから、ゴール型を中心としてさらに学習を深めよう！

ゴール型 (手) (8~10時間) 「バスケットボール」	ゴール型 (足) (8~10時間) 「サッカー」
---------------------------------	-----------------------------

※具体的なゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育研究会ボール運動領域」をご覧ください。

② 学習過程

学習の課題を1・2時間目は「規則を工夫する」、3・4時間目は「動き方を知る」5・6時間目は「簡単な作戦を選ぶ」にした。

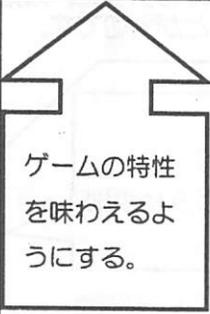
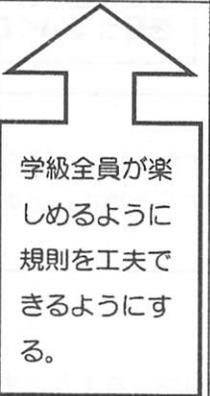
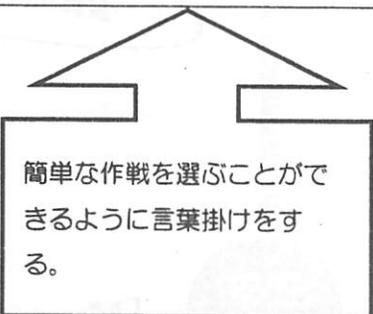
「規則を工夫する」では、ゲームの特性を十分に味わえるように、「今もっている力」でゲームを行い、それを基に、自分たちのゲームをつくっていくようにした。誰もが楽しく、自分たちのゲームをつくることで、すすんで運動に取り組み、夢中になってゲームに取り組めるようにした。

「動き方を知る」「簡単な作戦を選ぶ」では、自分たちで考えたゲームを楽しみながら、「どうしたらゲームに勝てるのか」「自分たちの作戦をどうするのか」などを考えられるようにした。

	1	2	3	4	5	6
0	規則を工夫する。		動き方を知る。		簡単な作戦を選ぶ。	
	ゲーム①	ゲーム①	ゲーム①		ゲーム①	
	振り返り① (特性)	振り返り① (規則)	振り返り① (動き方)		振り返り① (簡単な作戦)	
	ゲーム②	ゲーム②	ゲーム②		ゲーム②	
45	振り返り② (規則)	振り返り② (規則)	振り返り② (動き方)		振り返り② (簡単な作戦)	

(3) 研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」

研究の視点1「児童の学びの姿」、視点2「学習過程」を踏まえて評価規準を作成し、意図的、計画的に評価する。また、一単位時間の評価については、児童の状況を無理なく的確に把握できるように、評価場面と評価方法を考慮する。「いつ、何を、どのように評価するのか」を決め、児童の指導に生かすことができるようにする。

時間	1	2	3	4	5	6
知技	○1		○2		○3	
思判表		□1□3	□2		□2□3	
学人	◇1◇2	◇3	◇3		◇3	
	 <p>ゲームの特性を味わえるようにする。</p>	 <p>学級全員が楽しめるように規則を工夫できるようにする。</p>	 <p>よい動き方を価値付け、広めていく。</p>		 <p>簡単な作戦を選ぶことができるように言葉掛けをする。</p>	

(4) 学習を促す手だて

- ① ベースボール型ゲームの特性を味わわせるために、より簡単にした「はじめの規則」の設定
はじめのゲームは、簡単な規則で行えるようにした。はじめのゲームを基に、児童が夢中になっ
て運動に取り組めるように規則の工夫を考えた。

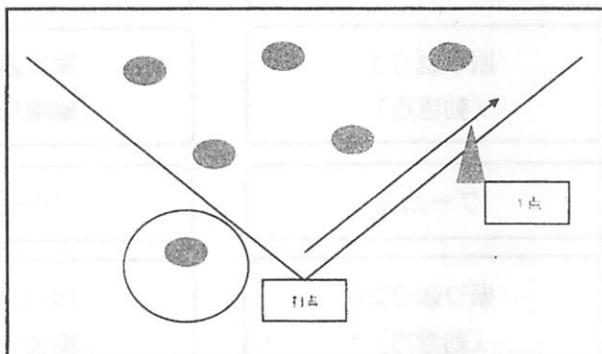
児童一人一人の思いや考えを大切にしながらゲームの規則の工夫を行っていく。「振り返り」の
時間を充実させ、話し合いを行いながら、自分たちの考えで「My game」をつくり、楽しむことが
できるようにした。

STEP 1

はじめのゲームを楽しむ！

ベースボール型の特性

攻め（走者）と守りのどちらが早いかを競うことが楽しいゲーム



【規則】

- ・手で打つ。
- ・ボールはバッティングティーもしくはコーンに置いて打つ。
- ・攻めは守りより早いコーンにタッチできたら1点。
- ・守りは、攻めがコーンにタッチする前に、輪に返球できればアウト。
- ・チームのメンバーが全員攻撃したら、攻守交替。
- ・表、裏、表、裏の二回で得点を競い合う。



STEP 2

児童の思いをもとに自分たちのゲームをつくっていく！

もっとアウトにしたい！

もっと体を動かしたい！

もっと点を取りたい！

用具を使いたい！

全員が活躍できるようにしたい！

児童の思いや考えをもとに、学級みんな
でゲームをつくっていきましょう。
常に特性を味わえるように、規則の工夫
を行っていくことが大切です。

発問例

「規則で困ったことはありますか？」

「みんなが楽しめるゲームにするために、どのように規則
を工夫しますか？」

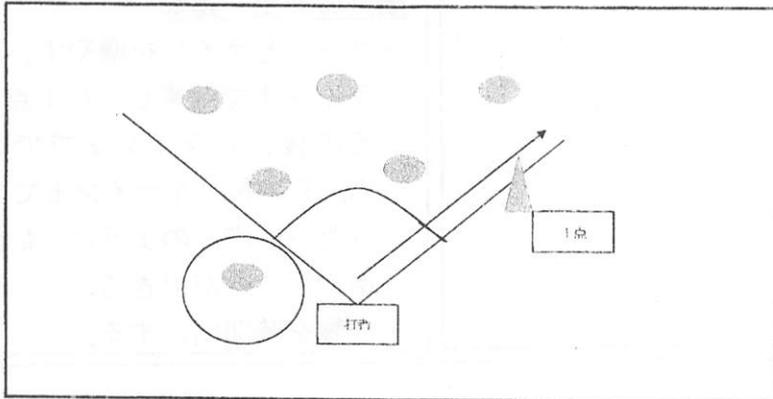


STEP 3

「My game」を楽しむ！

自分たちで考えたゲームを楽しむことができるようにする。

全員が活躍できるゲームにしたい



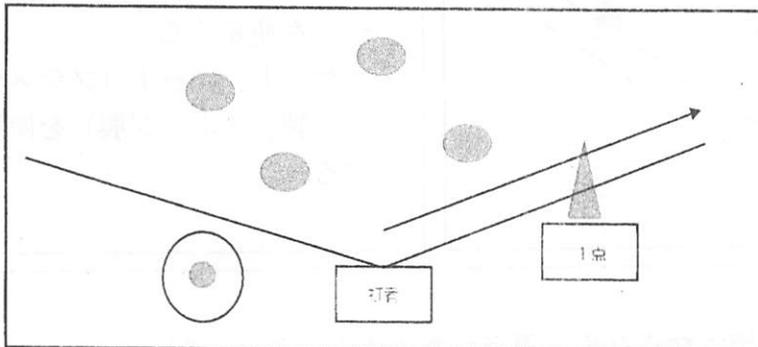
規則の変更・追加

- ・守備者が打者に近付きすぎないようにするため、線を引く。
- ・アウトゾーンに入る児童は、ローテーションとする。
- ・輪にボールが当たった時、守備者は「アウト」と大きな声で言う。(みんなで見ることを意識)

この規則にすると・・・

- ・得点しやすいので全員が活躍できる
- ・アウトゾーンをローテーションにすることで全員が活躍できる。

もっと得点がとりたい



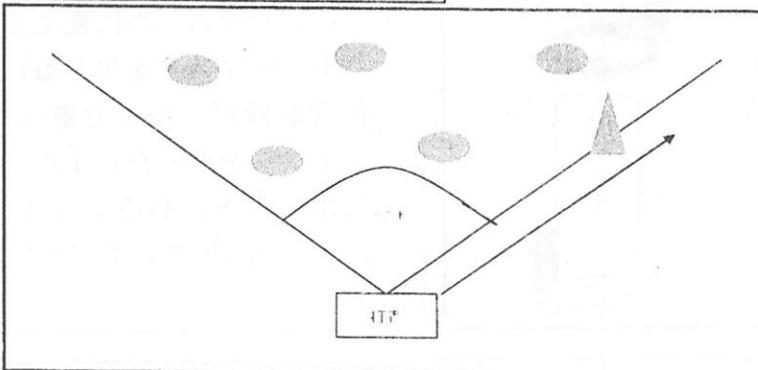
規則の変更・追加

- ・フェアグラウンドを広げる。(135度～180度)。
- ・得点できるコーンを打者に近付ける。

この規則にすると・・・

- ・フェアグラウンドを広げることで、打ちやすくなり、得点がとりやすくなる。

もっとアウトをとりたい



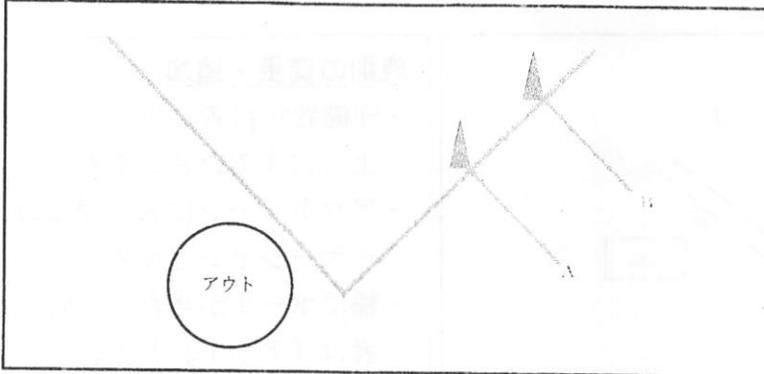
規則の変更・追加

- ・アウトにするために輪を持っている児童がコート内に入ることができるエリアをつくる。
- ・輪を持っている児童が決められた範囲を動けるようにする。ボールを捕球した児童と輪を持っている児童の距離を短くする。
- ・輪に当てたらアウトになる。

この規則にすると・・・

- ・どの児童もアウトをとれる可能性が増える。
- ・運動が苦手な児童も進んで取り組むことができる。

もっと体を動かしたい



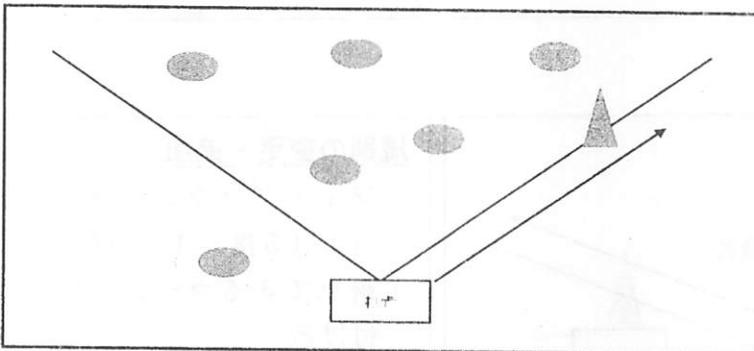
規則の変更・追加

- ・コーンとラインを増やす。Aラインまで到達したら1点。その後、Bラインまでで2点。その後、Aラインまで行けたら3点…のように、点を増やすことができる。
- ・攻撃を時間制にする。

この規則にすると・・・

- ・コーン間を往復し、得点できるようにすることで運動量が増える。

用具を使いたい



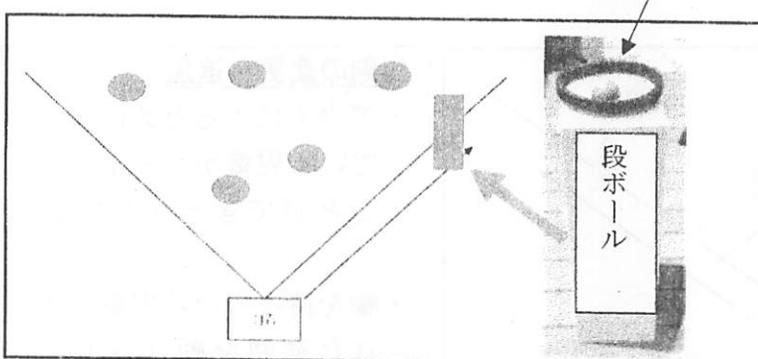
規則の変更・追加

- ・大きな手形にくり抜いた段ボールを使用する。
- ・ラケット、バット（プラスチック製、スポンジ製）を使用する。

この規則にすると・・・

- ・打球を遠くへ飛ばすことが可能になるため、得点がたくさん入る。
- ・打球が遠くへ飛ぶため攻撃・守備ともに運動量が増える。

アウトを分かりやすくしたい



規則の変更・追加

- ・輪に当てるのをやめる。
- ・コーンを段ボールに変える。（上にディスクを乗せる）
- ・打者が段ボールまで走ってディスクをとったら1点。
- ・段ボール上にあるディスクにボールを置いたらアウト。

この規則にすると・・・

- ・得点する場所とアウトにする場所を同じにすることで、はじめの規則よりアウトが分かりやすい。
- ・視覚的に判断することができ、アウトが分かりやすい。

2 学習指導案

(1)単元の目標

知識及び技能	易しいゲームの行い方を知るとともに、打つ、捕る、投げるなどのボール操作と得点をとったり防いだりする動き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ができるようにする。

(2)単元の評価規準

	知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの行い方を知る。 ・ボールを打つ攻めや捕ったり投げたりする守りなどの基本的なボール操作と、ボールの飛球方向に移動したり、全力で走塁したりするなどのボールを持たないときの動きによって、攻守を交代する易しいゲームができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・規則を工夫している。 ・ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 ・課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組もうとしている。 ・ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ・ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ・ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ・ゲームやその練習の中で互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。 ・ゲームやその練習の際に、使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲を見て場や用具の安全を確かめようとしている。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ○1 ゲームの行い方を理解している。 ○2 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて理解している。 ○3 ゲームを楽しむための基本的な動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> □1 易しいゲームを行うためにゲームの規則を選んでいる。 □2 ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を選んでいる。 □3 ゲームの規則や簡単な作戦についての自分の考えを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇1 ゲームに進んで取り組もうとしている。 ◇2 勝敗の結果を受け入れ、誰とでも仲よくゲームに取り組もうとしている。 ◇3 友達の考えを認め、受け入れようとしている。

(3) 学習過程

抄録19ページ参照

(4) 指導と評価の計画

部会資料 6ページ参照

(5) 一単位時間の流れ

① 本時の目標 (2/6)

【知識及び技能】 ボールを打ったり投げ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】 学級全員が楽しめるように規則を工夫することができるようにする。

【学びに向かう力, 人間性等】 規則を守り、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。

※本時では、【思考力, 判断力, 表現力等】と【学びに向かう力, 人間性等】を重点的に評価する。

② 展開

学習活動	◇指導上の留意点 ☆評価
1 学習課題を確認する。	◇前時の振り返りから、今日の学習課題を確認する。 ◇ゲームの特性(楽しさ)を再度確認する。
学級全員が楽しめる規則を考えて、ゲームをしよう	
2 準備運動やゲームにつながる運動をする。	◇心と体のスイッチを入れやすくするために、楽しくて勢いのある雰囲気で行う。
3 ゲーム①に取り組む。	◇学級全員が楽しめるようにするためにはどんな規則の工夫がよいかを考えられるような言葉を掛ける。 ◇教師が進んで運動している児童を積極的に称賛することで、声の掛け方の手本を示す。 ◇動きに自信をもてない児童には、よい動きをすぐに認め、自信をもてるようにする。 ◇友達に肯定的な声掛けをしている児童を称賛し、全体に価値付ける。
4 振り返り①をする。 「学級全員が楽しめるゲームにするためには？」 「困ったことはあった？」	◇振り返りでは、学級全員が楽しめるゲームにするための規則の工夫と、困ったことを聞き、規則の変更と追加をしていく。 ☆学級全員が楽しめるように規則を工夫することができる。 【思考力, 判断力, 表現力等】(観察、発言)
5 ゲーム②に取り組む。	◇友達と声を掛け合い、励まし合って運動している児童を称賛する。 ☆規則を守り、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。 【主体的に学習に取り組む態度】(観察)
6 整理運動をする。	◇落ち着いて使った部位をほぐすように言葉を掛ける。
7 振り返り②をする。	◇規則を工夫して楽しいゲームになったかどうかを振り返るよう、言葉を掛ける。 ☆学級全員が楽しめるように規則を工夫することができる。 【思考力, 判断力, 表現力等】(観察、発言、カード)

平成30年度

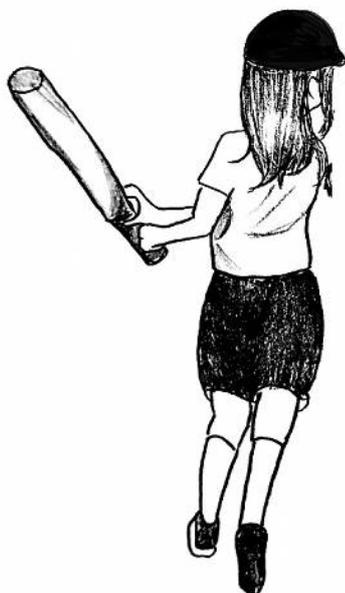
夏季合同研究会

ボール運動領域部会

研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、

運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成



指導・助言

狛江市教育委員会指導主事

坂本 尚毅 先生

実証授業

授業日 平成30年9月21日(金)

場所 狛江市立緑野小学校

授業 ベースボール型「ティーボール」

授業者 第5学年 平井 政知 主任教諭

1 研究の内容

(1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の具体的な学習状況」について

ボール運動の特性を「集団対集団で攻防をすること」と捉え、簡易化されたゲームを中心として、三つの資質・能力をバランスよく育むことを目指す。そのために三つの型の学習内容の系統性を踏まえて、資質・能力が育まれた具体的な児童の姿を明らかにする。

○三つの資質・能力のベースボール型における具体的な学習の姿（児童の学びの姿）

学びに向かう力、人間性等

- ・ 集団対集団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。
- ・ ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしている。
- ・ 勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。
- ・ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けたり、協力をしたりしている。
- ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、用具の安全を保持したりすることに気を配っている。

ベースボール型で育てたい児童の学びの姿

知識及び技能

- ・ ベースボール型の行い方を理解している。
- ・ 止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打ち、塁間を全力で走塁することができる。
- ・ 打球方向に移動して捕球し、味方に向かって投げることができる。
- ・ 守備の隊形をとって得点を与えないようにすることができる。

思考力、判断力、表現力等

- ・ みんながベースボール型の楽しさや喜びに触れることができるよう、進塁の防ぎ方や得点の仕方などのルールを選んでいる。
- ・ チームの特徴に応じた守備の隊形や効果的な攻め方を選んだり立てたりしている。
- ・ 自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、役割、守備位置のよさについて、動作や言葉などを使って他者に伝えている。

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性を明らかにした上で、学習過程の在り方」について

今年度はベースボール型を中心に研究を進めている。発達段階に応じた課題を児童自身が主体的・対話的に解決し、身に付けた力を次の（あるいは年次を越えた）単元に生かし、三つの資質・能力をバランスよく育むためには、学校や児童の実態に応じた系統的で体系的な「年間指導計画」を作成する必要がある。児童に運動の特性を味わわせる中で、資質・能力を育てていくために、「何を、どのように学ばせるか」を意図的、計画的に「単元計画」「1単位時間の流れ」の中に位置付ける必要がある。以上のことから学習過程を「年間指導計画」「単元計画」「1単位時間」の大きく三つと捉え（年間指導計画についてはゲーム領域部会との協働）、どのように資質・能力を育てていくかを整理していく。

また、昨年度までの研究で明らかになったボール運動で育む資質・能力の中核である「思考力・判断力・表現力等」の中の「チームの特徴に応じた作戦」における指導の三つの視点（「動き方」「ボール操作」「役割分担」）から、その指導と評価の方法が、ベースボール型の学習にどのように生かすことができるのか、「はじめのルールの設定／ルールの推移と資質・能力との関係性と系統性」についても整理することで、他の型との関係性や学習内容の系統性についても明らかにしていく。

①「三つの資質・能力の関係性を重視した学習過程」のための年間計画

(ア) 概要

新学習指導要領（文部科学省 2018）では「6年間の見通しをもった年間指導計画を作成し、運動領域と保健領域の指導内容の関連を踏まえること、体育・健康に関する指導につながる健康安全・体育的行事等との関連について見通しをもつことなど、体育科を中心とした「カリキュラム・マネジメント」の視点から年間指導計画を立てることが大切である。」と述べている。ボール運動系の年間計画を2通り（バランス型・重点型）を示すことで、各校のカリキュラム・マネジメントに柔軟に対応できるように役立てていきたい。

○バランス型年間計画（全学年、全ての「型」「運動」を取り扱うことで未履修を防止する。）

学年	1学期	2学期		3学期	
第1学年	鬼遊び	ボール投げゲーム①	ボールけりゲーム①	ボール投げゲーム②	ボールけりゲーム②
第2学年	鬼遊び	ボール投げゲーム①	ボールけりゲーム①	ボール投げゲーム②	ボールけりゲーム②
第3学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム		ゴール型ゲーム（陣取り型）	
第4学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム		ゴール型ゲーム	
第5学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型	
第6学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型	

低学年の学級開きでは、ボール操作を要しない簡単な鬼遊びを位置付けた。また、2学期にも3学期にも投げ・蹴りがバランスよく経験できるようにした。今持っている力で楽しむことができることを意識し、様々な運動できまりを守ったり勝敗を受け入れられたり等「学びに向かう力、人間性等」を重点に育めるようにした。

中学年では攻防が入り混じらず、自分のチームのペースで攻撃を組み立てることができるネット型ゲームと、攻防の切り替えがプレイ中に少なく、状況判断が少ないベースボール型ゲームを初めに設定し、3学期に攻守が入り混じり、攻防の切り替えが頻繁に生じるゴール型ゲームを設定して、「攻防」について学ぶことができるようにした。低学年で育んだ「学びに向かう力、人間性等」を基盤とし、ゲームを行う中で「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」も型の特性に応じて育めるようにした。

高学年でも中学年と同じように、攻防が入り混じらず、自分のチームのペースで攻撃を組み立てることができるネット型とベースボール型を先に設定し、3学期に攻守が入り混じり、攻防の切り替えが頻繁に生じるゴール型を設定して、攻防や複雑な状況判断について学ぶことができるようにした。ゲームの中の攻防を通して、より高度な学習内容について学び、三つの柱を育む。

○重点型（低・中・高学年の三区区分ごとの複数年齢の中で弾力的な扱いを工夫する）

学年	1学期	2学期		3学期	
第1学年	鬼遊び	ボール投げゲーム①	ボールけりゲーム①	ボール投げゲーム②	ボールけりゲーム②
第2学年	鬼遊び	ボール投げゲーム①	ボールけりゲーム①	ボール投げゲーム②	ボールけりゲーム②
第3学年	ネット型ゲーム	ベースボール型ゲーム		ゴール型ゲーム	
第4学年	ネット型ゲームか ベースボール型ゲーム	ゴール型ゲーム（陣取り）		ゴール型ゲーム	
第5学年	ネット型	ベースボール型		ゴール型	
第6学年	ネット型か ベースボール型	ゴール型①		ゴール型②	

型の配列については、バランス型と同じように「攻防の複雑さ」「状況判断の複雑さ」を系統的に考えた構成にした。中学年・高学年については、「攻守が入り交じって行うゴール型」と「陣地を取り合うゴール型」が例示されていること、技能の向上を伴う課題解決学習に時間をかけたいことから、ゴール型の機会を多く設けた。高学年では上手くなっていく相手の守備を打開するために、練習や作戦を通して攻撃の質を高める学習をさせたい。

(イ) 年間計画 (低学年) 「三つの資質・能力の関係性を明らかにした学習過程の在り方」

○「ゲーム」領域における型ごとの教材的価値

低学年の「ゲーム」領域は、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成している。これらの運動は、個人対個人で競い合ったり、集団対集団で得点をとるために友達と協力して攻めたり守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにする運動である。

ボールゲーム	鬼遊び
<p>中学年以降で取り組むそれぞれのゲームの型を超えて、幅広くボール運動系の技能の基礎を育むことを目指す。的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームに取り組むことで、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けさせたい。</p>	<p>形や大きさなどを工夫した区域の中で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びを楽しみながら取り組ませる。その中で、相手からうまく逃げたり、身をかかわしたり、相手のいない場所に移動したりする経験をさせたい。</p>

○ゲームにおける2年間の年間指導計画とその考え方

・第1学年

第1学年の児童は入学当初、一人遊びや二人遊びを好み、「自分が活躍したい」という願いをもっていることが多い。そこで児童一人一人が活躍したり、満足したりできる機会を多く設定したゲームに取り組めるようにし、「学びに向かう力、人間性等」の運動遊びに進んで取り組むことや、勝敗の結果を受け入れ誰とでも仲よく取り組むことなどを重点的に育てていきたい。



A校

クラスの全員で楽しみながら、一人一人が活躍できるような教材にしよう！

<p>ボール遊び (2～3時間) 「キャッチボール」</p>	<p>鬼遊び (4～6時間) 「一人鬼・二人鬼」</p>	<p>ボール投げゲーム (4～6時間) 「転がしドッジボール」</p>	<p>ボール蹴りゲーム (4～6時間) 「的当てサッカー」</p>
--	--------------------------------------	---	---



B校

友達との関わりをもてるようにするために、協力して得点できるゲームを設定しよう！

<p>ボール遊び (2～3時間) 「ボール転がし」</p>	<p>鬼遊び (4～6時間) 「ドーナツ鬼」</p>	<p>ボール投げゲーム (4～6時間) 「的当てゲーム」</p>	<p>ボール蹴りゲーム (4～6時間) 「たまごわりサッカー」</p>
---------------------------------------	------------------------------------	--	---

・第2学年

第2学年では、体育科の学習や体育的行事の経験などにより徐々に集団対集団の競争を楽しむようになる。攻守分離から攻守入り交じりのゲームにおいて、第1学年で培った「知識及び技能」を活用しながら、少人数での連携した攻め方を伝え合うなど「思考力、判断力、表現力等」を育み、友達と協力して得点する楽しさを味わわせ、中学年で取り組む型のあるゲームに向けて学びの内容を発展させていきたい。



A校

身に付けた技能を活用して、相手から逃げたり、交わしたりする動き方をさらに深めよう！

<p>鬼遊び (5～7時間) 「するりんチャンス」</p>	<p>ボール投げゲーム (5～7時間) 「それいけ！するとボール」</p>	<p>ボール蹴りゲーム (5～7時間) 「ゴーゴーゴール！！」</p>
-----------------------------------	---	---



B校

より得点しやすくなるように、攻め方について友達と2～3人で考えられる教材にしよう！

<p>鬼遊び (5～7時間) 「かいぞく☆オ～ニ」</p>	<p>ボール投げゲーム (5～7時間) 「島っていこうぜ」</p>	<p>ボール蹴りゲーム (5～7時間) 「よーいドンサッカー」</p>
-----------------------------------	---------------------------------------	---

※掲載されているゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育委研究会ゲーム領域」をご覧ください。

(ウ) 年間計画 (中学年) 「三つの資質・能力の関係性を明らかにした学習過程の在り方」

○ゲームにおける型ごとの教材的価値

中学年の「ゲーム領域」は、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成している。主として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、集団対集団で得点をとるために友達と協力して攻めたり守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにする運動である。

ベースボール型	ネット型	ゴール型 (手)	ゴール型 (足)
攻撃側の走塁が早いのか、走塁を防ぐ守備側の協力したアウトが早いのかの競い合いを楽しませたい。得点を取ったり防いだりする動きによってゲームに取り組みやすいようにさせたい。	ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て一定時間内にどれだけ得点を取るかを競い合うことを楽しませたい。ボールを操作できる位置に体を移動する動きを意識してゲームに取り組みやすいようにさせたい。	コート内で攻守が入り交じり、手を使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを楽しませたい。ボールを持たないときの動きを意識してゲームに取り組みやすいようにさせたい。	手を使ったゴール型ゲームよりも難しい。手を使ったゴール型ゲームの学習を踏まえてゲームに取り組みやすいようにさせたい。攻守が入り交じったゲームを楽しく行いながら、技能を身に付けられるようにさせたい。

○ゲームにおける2年間の年間指導計画とその考え方

新学習指導要領には、中学年のゴール型ゲームにおいて、陣地を取り合うゴール型ゲームを取り扱うことが内容に盛り込まれた。第3学年あるいは、第4学年で取り組めるように計画していきたい。

・第3学年

第3学年では、低学年のゲームの学習を踏まえ、「学びに向かう力、人間性等」のゲーム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。3つの型の易しいゲームを、段階を踏んでバランスよく取り組み、「思考力、判断力、表現力等」の規則を工夫することに重点を置きながら、チームで話し合っって簡単な作戦を考えていけるようにしたい。

それぞれの型のゲームを全員が楽しめるものにしていけるように規則を工夫していこう！



A校

ネット型ゲーム (6時間) 「フロアボール」	ベースボール型ゲーム (6時間) 「ベース取りゲーム」	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「パ助っ人ゴール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「ぐるっとサッカー」
---------------------------	--------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

それぞれの型のゲームの規則を工夫し、攻め方について考えていこう！



B校

ベースボール型ゲーム (6時間) 「ベース取りゲーム」	ネット型ゲーム (6時間) 「フロアボール」	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「ペットボール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「スループスサッカー」
--------------------------------	---------------------------	------------------------------	---------------------------------

・第4学年

第4学年では、第5学年とのつながりを重視した段階となる。第3学年での既習事項を踏まえ、「思考力、判断力、表現力等」の簡単な作戦に重点をおいて学習できるように計画を立てていきたい。

簡単なボール操作とボールを持たないときの動きを意識し、作戦を考えていこう！



A校

ネット型ゲーム (6時間) 「つないでがんばレー」	ベースボール型ゲーム (6時間) ※今年度実証授業	ゴール型ゲーム(陣取り) (6時間) 「とりとりGO！」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「スループスサッカー」
------------------------------	------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

昨年度の3つの型をバランスよく学習できたから、ゴール型ゲームに重点を置いて計画しよう！



B校

ベースボール型ゲーム (6時間) ※今年度実証授業	ゴール型ゲーム (6時間) (陣取り) 「とりとりGO！」	ゴール型ゲーム(手) (6時間) 「パ助っ人ゴール」	ゴール型ゲーム(足) (6時間) 「つないでゴール」
------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

※掲載されているゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育委研究会ゲーム領域」をご覧ください。

(エ) 年間計画（高学年）「三つの資質・能力の関係性を明らかにした学習過程の在り方」

○ボール運動における型ごとの特性

ベースボール型	ネット型	ゴール型（手）	ゴール型（足）
攻守交代により一人一人に攻撃の機会が保障されることで、得点する楽しさを味わせたい。守りを通して役割分担の大切さに気付かせ、仲間と助け合う経験をさせたい。	チームで連携してプレーする楽しさを味わせたい。攻守分離のため、相手に邪魔をされず作戦が遂行できる。作戦を意識してゲームに参加させたい。	攻守が入り交じる中で、素早い状況判断が求められる。ボール操作を容易にし、ボールを持たないときの動きを意識して学習に取り組ませたい。	苦手意識を取り除くために、年間計画の後半に取り入れたい。空間を活用した攻め方にも触れることができる。手で扱うゴール型に比べ偶発性が高い。

○ボール運動における2年間の年間指導計画とその考え方

① 第5学年

低・中学年までのゲーム領域の経験から、第5学年開始時では、全員が楽しむための規則の工夫や情意面を含む簡単な作戦について学んでいる。そのため、第5学年ではゲーム領域からボール運動領域への接続時期として、3つの型にバランスよく取り組みながら、全員が楽しめるようにルールを工夫したり、友達のよいところを見つけて作戦を選んだりしながら学習に取り組ませたい。

第4学年までの既習事項を想起させ、児童とルールを工夫しながら必要な知識及び技能を身に付けさせよう！



ベースボール型(6~8時間) 「ストップベース」	ネット型(6~8時間) 「キャッチバレー」	ゴール型（手）(6~8時間) 「ハンドボール」
-----------------------------	--------------------------	----------------------------

2年間を見通して第6学年でのより深い学びを実現するために、作戦について考えられる教材にしよう！



ネット型(6~8時間) 「ソフトバレー」	ベースボール型(6~8時間) 「ティーボール」	ゴール型（手）(6~8時間) 「フラッグフットボール」
-------------------------	----------------------------	--------------------------------

②第6学年

第5学年での既習事項を活用し、より深い学びを実現したい段階である。自己やチームの特徴を見つけた上で作戦を選んだり、第5学年で身に付けた知識及び技能を活用し、より状況判断が難しいゲームで技能を高めたりさせたい。そのため、10時間の単元を組むことも考えられる。第5学年までの学習経験を考慮したり、中学校との接続を意識しながら年間計画を考える必要がある。

経験のあるベースボール型で協力して作戦を考えさせるところから始め、ゴール型の作戦に轉移させよう！



ベースボール型(6~8時間) 「ティーボール」	ゴール型（手）(6~8時間) 「バスケットボール」	ゴール型（足）(6~8時間) 「サッカー」
----------------------------	------------------------------	--------------------------

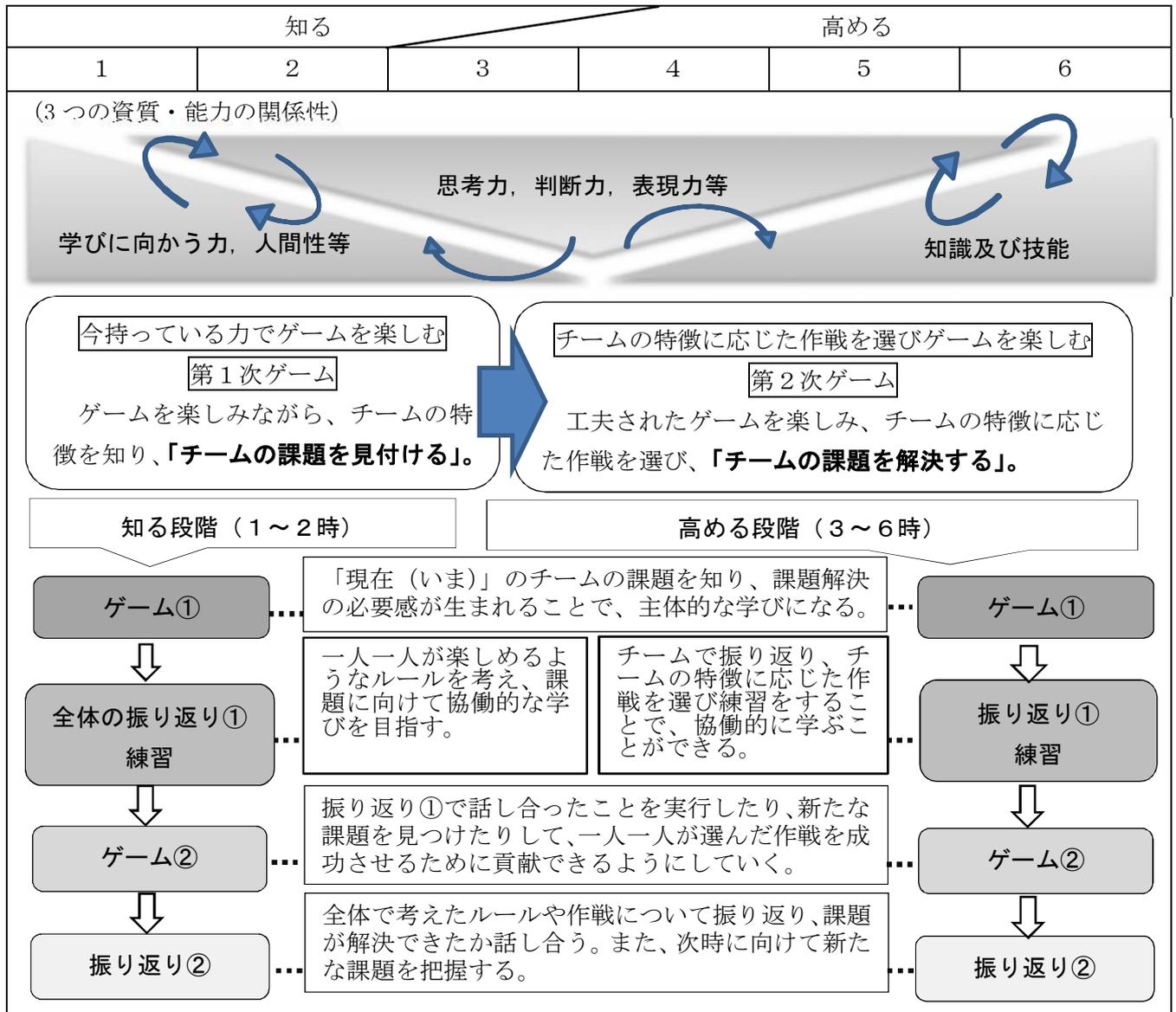
昨年度は3つの型にバランスよく取り組めたから、ゴール型を中心として更に学習を深めよう！



ゴール型（手）(8~10時間) 「バスケットボール」	ゴール型（足）(8~10時間) 「サッカー」
-------------------------------	---------------------------

※具体的なゲームに関しては、ホームページ「東京都小学校体育委研究会ボール運動領域」をご覧ください。

② 学習過程（単元計画・1 単位時間）



ボール運動領域では、「学びに向かう力, 人間性等」を単元前や単元前半に重点的に指導と評価をすることで主体的な学びを促し、単元中盤から「思考力, 判断力, 表現力等」の中の特に「チームの特徴に応じた作戦を選ぶ」ことを重点的に指導する。このことでチーム内の対話的な学びが生まれ、一人一人の役割が明確になり、どのようなプレイをすればチームに貢献できるかが分かり、「知識及び技能」が発揮されると考えた。このように、単元の中で指導の重点となる資質・能力を関連付けて変えながら、バランスよく資質・能力を育むことが重要である。

(3) 研究の視点3 「三つの資質・能力をはぐくむための指導と評価」について

研究の視点1・2で触れた「学習状況」と「関係性」から、単元における評価規準を具体的な児童の姿で明らかにするとともに、その姿になっていくような指導とはどのようなものを一体としてとらえ、手だてを提案する。特に「運動が苦手な児童への配慮の例」を参考に作成していく。

時	1	2	3	4	5	6
知	①		②③④			④
思			1		2 3	
学	◇◇◇◇◇					
	友達とのよいかかわり合いを広めていく	勝敗や結果をどのように生かすか考えさせる。	みんなが楽しめるようなルールを話し合っていく。	個人やチームのよさを考えさせ、それを生かすことのできる作戦を選ぶよう、言葉かけをする。合っていない作戦を選んでいるチームを支援する。	守備の連係プレーを価値付け、広めていく。	

(4) 学習を促す手だて

①ベースボール型の特性を味わうルール工夫

○ベースボール型の教材的価値

<攻撃の機会の保障>

一人一人の攻撃の機会が保障され、運動経験や技能に関わらず、打つことの楽しさを味わうことができる。

<仲間と関わる場面の多さ>

ベースボール型特有の「間」を生かして、仲間に言葉を掛け協力して取り組むことができる。

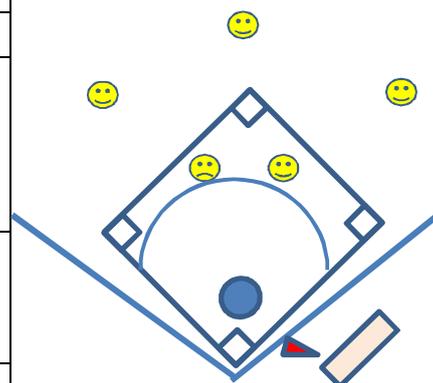
<チームの中での役割分担の明確さ>

守備の隊形において、一人一人の役割分担を明確にしやすく、作戦を意識した学習が展開しやすい。

○ベースボール型の特性を味わうルール工夫

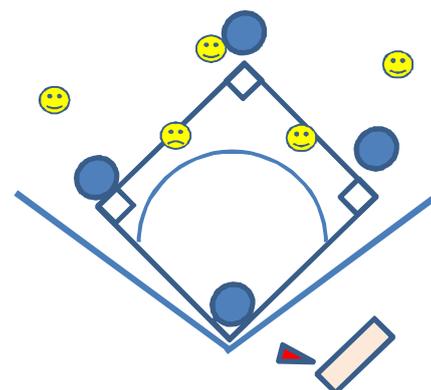
攻撃側の「出塁・進塁」による得点と守備側の連携による「進塁を防ぐ」ことを、どの児童も容易にルールを理解しゲームを楽しむことができるよう、はじめのルール（1次ゲーム）を設定した。攻撃側は「出塁して進塁すること」、守備側は「早くボールをアウトゾーンに運ぶ（進塁を阻止する）」ことが学習課題になる。

はじめのルール	設定理由（ねらい）
○1チーム5人	・守備での役割が明確になる。
○攻撃は5人全員打ったら交代	・全員が得点を取る機会がある。
○得点方法 ・1塁（1点）・2塁（2点） ・3塁（3点）・ホーム（4点）	・全員が得点する喜びを味わいやすい。 ・塁間を全力で走ることの必然性をもたせる。
○残塁はなし	・攻撃、守備の状況判断を易しくする。
○アウト方法 ・アウトゾーン1つ ・3人が入って「アウト」とコール	・進塁を早く阻止するための状況判断をさせる。 ・投げる、捕るなどの役割を意識した動きができる。
○コート ・120度程の範囲がインフィールド	・ファールを気にせず、思い切り打てる。
○セーフティーゾーンの設置	・打つことが苦手な児童も安心して打つことができる。



ゲームに十分に慣れた後、児童と発展したルールの工夫を行っていく（2次ゲーム）。主に守備側の進塁の防ぎ方、アウトゾーンの位置や数について、児童にルールの工夫の視点を与え、守備側の状況判断が必要となるルールにしていく。状況判断する場面が増えることで、よりチームでの連携や関わりが必要となる。チームへ貢献するために、どのように動くか、どのような役割ができるか（チームの特徴に応じた作戦）を考えたり、互いの考えを認めたりしていく経験を重ねることで、ベースボール型の特性を味わいながら三つの資質・能力を育むことができる。

考えられるルールの工夫	設定理由（ねらい）
○アウト方法 ・アウトゾーン4つ ・走者より先に塁付近のアウトゾーンに入る（先回り） ・2人が入って「アウト」コール	・進塁と阻止のどちらが速いかをより楽しませる。 ・走者を見ながら守備位置や動き方を考えるなど、守備側の状況判断する力を育てる。



(5) 資料

① チームメイトのよさを見付ける学習カード

ゲーム中の様子を回数で記録するので、友達のよさを具体的に知ることができる。見付けていきたいよさを“ハートのよさ（励まし・アドバイス等）”“プレーのよさ（バッティング・キャッチ等）”の2つに分けた。記録から自分の成果や課題を次のゲームに生かすことができる。

使用例

- ・攻撃中、応援しているチームメイトが、項目の内容について記録する。
- ・守備に関するプレーのよさは、攻守が切り替わってから振り返りながら記録する。
- ・記録から一人一人のよさに注目し、記録してもらったチームや児童は、それを参考に次のゲームに生かす。

ナイスプレーカード

月 日 ゲーム (① ・ ②)

自分のチーム名 _____ 対戦する相手 (色) _____

対 _____

記録するチーム (色) _____

見つけていきたいよさ	よさがあらわれた回数 (よさを見つけたら、「正」の字を一箇所ずつ、記入していこう)				
	[] さん	[] さん	[] さん	[] さん	[] さん
ハートのよさ					
○励まし合い ・「ナイスOO!」 ・「ドンマイ! 次のがんばろう!」 ○アドバイス、指示 ・「まだ進めよ! 固って!」攻 ・「OOに乗るよ!」守					
プレーのよさ					
○ナイスラン ・状況をよく見て! ・全力で!					
○ナイスバッティング ・ボールの中心を! ・地面と平行に!					
○ナイスキャッチ ・勢いまでボールをよく見て! ・正面に移動して!					
○ナイススロー ・ねらった所に! ・味方が取りやすい所に!					

気がついたことを一文で書こう。

② チームの作戦やゲームの結果を残し、学習を振り返るための学習カード

チームカードと個人カードが一体となっているので、他の友達とめあてを共有することができる。毎時間記入するので、チームや自分の成長が一目でわかる。

チームカードに本時の打順や守備位置、それぞれの動き方や役割分担を書く。さまざまな打球を想定して、いろいろな状況に応じた動きのイメージを視覚的に確認できるようにする。

チームで立てた作戦を成功させるために、チーム一人一人ができることを個人カードにめあてとして立てる。個人カードを台紙に集約できるので、チームとして作戦に応じた振り返りができる。

ゲーム前、友達に今日のめあてを伝え、振り返りの時間に友達から自分のめあてに対してコメントを書いてもらう。友達からコメントをもらうことで関わりが生まれるだけでなく、児童は友達からの客観的な評価を自己評価の根拠とすることができ、より具体的に自信をもって自己の振り返りを行うことができる。

個人の用紙を別に印刷し、貼り付けるようにすることで短い時間で効率的に振り返ることができる。

使用例

- ・ゲーム前、今日のめあて（個人）を書く。
- ・ゲーム後、友達に今日の様子についてコメントしてもらう。
- ・友達のコメントを元に、自分でめあてについて振り返りを記入する。

チームカード チーム名 _____

1相手のチーム 1得点を記入し 1結果に○ _____

ゲーム① [] 対 [] (勝・負・分)

ゲーム② [] 対 [] (勝・負・分)

いろいろな打順を想像して、守備位置や分限、動き方を書きこもう!

打順

	1	2	3	4	5
名前					
守備位置					
役割					
合計					

チーム詳細

振り返り ○ ○ ○ ○ ○

振り返りの流れ

①チームの作戦について

- ・実行できたか
- ・有効だったか
- ・次回の作戦はどうするか
- ・各自のめあてが実現したか

②友達にコメントを書く

- ・気付いたことやアドバイスを書く
- ・自分振り返りを書く
- ・めあてに対する評価の数字に丸をつける
- ・一文で振り返りを書く

個人カードはり付け場所

個人カードはり付け

個人カードはり付

個人カード 名前が _____

今日のめあて

チームの友達から、振り返り

振り返り

2 学習指導案

(1) 単元目標

- ・簡易化されたゲーム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、攻防をすることができるようにする。 【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ようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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ができるようにする。

【主体的に学習に取り組む態度】

(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
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・ベースボール型では、その行い方を理解するとともに、静止したボールを打つ攻撃や、捕球したり送球したりする守備などのボール操作と、チームとしての守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きによって、攻守交代が繰り返される簡易化されたゲームができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ベースボール型のゲームのルールを工夫したり選んだりしている。 ・自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ・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"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ベースボール型の簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ・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。 ・ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ・ゲームや練習で仲間の取組を認めようとしている。 ・使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりしようとする。 ・用具の安全に気を配ろうとしている。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①ベースボール型の行い方を知っている。 ②止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打ち、塁間を全力で走塁することができる。 ③打球方向に移動して捕球し、味方に向かって投げることができる。 ④守備の隊形をとって得点を与えないようにすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ① みんながベースボール型の楽しさや喜びに触れることができるよう、進塁の防ぎ方や得点の仕方などのルールを選んでいる。 ② チームの特徴に応じた守備の隊形や効果的な攻め方を選んだり立てたりしている。 ③ 自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、役割、守備位置のよさについて、動作や言葉などを使って他者に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 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。 ③ ゲームの勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。 ④ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けたり、協力をしたりしている。 ⑤ 用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしたり、用具の安全に気を配ろうとしたりしている。

(3) 運動の特性

- ・進塁したり進塁を防いだりしながら、得点を競い合う攻防をすることが楽しい運動である。

(6) 単元指導計画

		1	2	3	4	5	6
児童の学びの姿	知技	①		②③④			④
	思判表		①		②③		
	学人間	◇◇◇◇◇					
学習活動	1 学習の流れを確認する 2 準備運動 3 ゲームにつながる運動 ① 4 ルール説明 ① 5 ゲーム (1回表～2回裏) ◇◇◇ 6 振り返り 1 7 ゲーム (3回表～3回裏) 8 片付け 9 整理運動 10 振り返り 2	1 学習の流れを確認する 2 準備運動 3 ゲームにつながる運動 4 ゲーム (1回表～2回裏) ◇◇ 5 振り返り 1 ① 6 ゲーム (3回表～3回裏) ②③④ 7 片付け 8 整理運動 9 振り返り 2 ①	1 学習の流れを確認する 2 準備運動 3 ゲーム (1回表～2回裏) ②③④ 4 振り返り 1 ②③ 5 チームタイム ②③ (作戦の修正、作戦に応じた練習) 6 ゲーム (3回表～3回裏) ②③④ 7 片付け 8 整理運動 9 振り返り 2 ②③				

(7) 一単位時間の流れ

①本時のねらい (4/6)

【思判表】 チームの特徴に応じた守備の隊形や効果的な攻め方を選んだり立てたりしている。

②本時の展開

	学習活動	○教師の支援 ☆評価
導入	1 学習の流れを確認する。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の見通しをもたせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> チームの特徴に応じた作戦を選んでゲームをしよう！ </div>	
展開	2 準備運動・ゲームにつながる運動をする。	○音楽に合わせて、体の各部位をほぐすように言葉かけをする。
	3 ゲーム (1回表～2回裏) に取り組む。	○作戦を意識してゲームに取り組ませる。
	4 振り返り 1 をする。	☆打球方向に移動して捕球したり、捕球する仲間に向かってボールを投げたりすることができる。【知識及び技能】(観察)
展開	5 チームタイムに取り組む。	○作戦がどうだったか、次のゲームにどのように取り組むかを考えさせる。
	6 ゲーム (3回表～3回裏) に取り組む。	○作戦の修正の話し合いや作戦に応じた練習をするよう、言葉掛けをする。
まとめ	7 片付けをする。	○チームの特徴に応じた作戦を選んでゲームをしているチームを称賛する。
	8 整理運動をする。	☆チームの特徴に応じた守備の隊形や効果的な攻め方を選んだり立てたりしている。【思考力、判断力、表現力等】(観察・学習カード)
	9 振り返り 2 をする。	○安全に注意して、友達と協力して片付けるよう、言葉掛けをする。
		○使った部位をほぐすようにさせる。
		○チームの振り返りと個人の振り返りを行い、次時のゲームにつなげる。