

スポーツ庁 令和2年度
学校における体育・スポーツ資質向上等推進事業報告書

令和3年3月6日

学校法人日本体育大学 岡出美則

目次

1章	研究の背景並びに目的.....	1
2章	事業の概要と実施体制.....	2
3章	2年生ゴール型授業（陣取り型）の授業検証.....	5
4章	4年生ゴール型授業（陣取り型）の授業検証.....	19
5章	5年生ゴール型授業（陣取り型）の授業検証.....	35
6章	1年生ゴール型授業（入り交じり型）の授業検証.....	51
7章	3年生ゴール型授業（入り交じり型）の授業検証.....	64
8章	5年生ゴール型授業（入り交じり型）の授業検証.....	80
9章	3年生ネット型授業の授業検証.....	94
10章	5年生ネット型授業の授業検証.....	110
11章	1年生ベースボール型授業の授業検証.....	125
12章	4年生ベースボール型授業の授業検証.....	143
13章	6年生ベースボール型授業の授業検証.....	159
14章	総括.....	179

1章 研究の背景並びに目的

岡出美則（日本体育大学）

ボール運動系の授業では、試行数や成功体験の個人差が個々の児童の学習成果に影響を与えていると考えられる。この状況改善に向けては、自身の体や空間、仲間、相手の位置関係を把握しながら課題解決を行う、認知系能力と運動系能力をバランス良く調整する能力を育成する教材開発や単元構成が求められる。また、課題の発見並びにその解決方法の選択、仲間との協力関係を有意味に関連づけられる繊細な授業の計画が求められる。しかし、現状では、このような観点からボール運動系の単元構成が試みられ、その成果が検証されていることは少ない。本事業の課題意識は、ここにある。

2章 事業の概要と実施体制

岡出美則(日本体育大学)

1 事業の概要

本事業では、1)運動が苦手な児童や運動に意欲的でない児童への指導に関する課題解決のための実践研究並びに2)体育の指導に苦手意識がある教員や経験の浅い教員にとって実施しやすいという観点を踏まえ、学習指導要領並びに発達段階を踏まえたボール運動系の単元計画並びに本時案を開発し、その効果を検証することとした。

単元計画は、3名の領域アドバイザーに依頼し、協力校教員との協議を踏まえて本時案、学習カード等を作成した。また、作成した単元計画並びに本時案に基づいて実施した授業のデータを踏まえ、単元終了後に単元計画並びに本時案を修正することとした。

さらに、授業経過の省察、改善の過程を効果的に進めるために、単元経過では運動が苦手な児童や運動に意欲的では無い児童の授業中の行動の観察結果や形成的授業評価を踏まえた情報交換を授業後、あるいはインターネットを介して行い、その記録を元に単元計画並びに本時案の問題点を確認していくこととした。

なお、授業で期待する成果に即して単元の成果は認知系、運動系運動能力複合テスト、身体的自己概念テスト並びに認知機能の評価テストを単元の前後で実施することを予定していた。しかし、新型コロナウイルス感染症拡大を受け、外部からの学校への訪問が困難になったため、これらの調査は断念した。

なお、本研究を進めるに際しては、日本体育大学研究倫理委員会に申請し、承認を得た(承認番号 第020-H016号)。

2 授業の実施体制

本事業実施に際しては、次の組織を設定した。

- 1) 有識者会議(研究計画並びに実行体制の検討)：領域アドバイザー3名(杉森弘幸(岐阜大学)、村瀬浩二(和歌山大学)、吉永武史(早稲田大学))と岡出美則(日本体育大学)で構成し、本事業推進に関わる共通認識を形成した。
- 2) 連絡調整委員会(実験校確保、進捗状況の確認、連絡、予算管理)：日本体育大学において事業の進捗状況を管理するとともに、必要な調整を図った。
- 3) 実施委員会：単元計画並びに本時案、学習カードの作成並びに授業の実施、修正を行う。杉森弘幸(岐阜大学：ゴール型(入り交じり型)、村瀬浩二(和歌山大学：ネット型)、吉永武史(早稲田大学：ベースボール型並びにゴール型(陣取り型))を分担した。ゴール型(入り交じり型)は岐阜大学附属小学校で、ネット型は和歌山市立野崎西小学校で、ベースボール型は港区立白金小学校で、ゴール型(陣取り型)は八千代市立西高津小学校で授業を実施した。実施単元一覧は、表1の通りである。
- 4) 授業成果評価委員会：
低学年ゴール型陣取り型：認知機能(日本体育大学：野井真吾、鹿野晶子)並びに認知系、運動系能力(筑波大学：木塚朝博)、身体的自己概念(日本体育大学：岡出美則)が調査を担当することとした。しかし、本委員会は新型コロナウイルス感染症対応のため、調査を実施できなかった。

なお、形成的授業評価並びに教師の直面する課題については、領域アドバイザー3名並びに岡出美則が対応した。しかし、岐阜大学附属小学校に関しては、形成的授業評価を実施することができなかった。

表 1 実施単元一覧

	段階	学年	児童数	単元名	単元時数
ゴール型 (陣取り型)	低学年	2	34	鬼遊び(宝取り鬼)	7
	中学年	4	27	フラッグフットボールを基にした易しいゲーム	7
	高学年	5	33	フラッグフットボールを基にした簡易化されたゲーム	8
ゴール型 (入り交じり 型)	低学年	1	32	ハンドボールを基にした易しいゲーム	5
	中学年	3	35	ハンドボールを基にした易しいゲーム :フラッグシュートゲーム	7
	高学年	5	35	ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム	7
ネット型	中学年	3	29	テニスを元にした易しいゲーム :ボールに追いつけ!ミニテニス	7
	高学年	5	31	バレーボールを元にした簡易化されたゲーム :ビーチバレーボール	7
ベースボール型	低学年	1	34	並びアウトベースボール	7
	中学年	4	34	ティーボールを基にした易しいゲーム	7
	高学年	6	35	ティーボールを基にした簡易化されたゲーム	8

3 事業内容

本事業では、次の3点について実施した。

1) 単元計画並びに本時案の作成

ゴール型(陣取り型)、ゴール型(入り交じり型)並びにベースボール型については、低学年、中学年並びに高学年各1単元を、ネット型については中学年並びに高学年各1単元を、計11単元を対象とした。単元は8時間を基本とするが、実施校の年間指導計画等を踏まえて構成した。単元計画、本時案、掲示物並びに学習カードは、領域アドバイザーとの協議を通して作成していくこととした。

単元構成に際して、学習者の視点と授業者の視点を踏まえる必要がある。ボール運動系の授業では、ゲームのルール理解、ゲーム中に短時間で下す状況判断、ボール操作とボールを持たないときの動き、仲間との話し合いを通してのゲームの振り返り、役割の分担等、指導内容が多岐にわたる。また、ゲームの時間が短いこともあり、個人の状況判断や技能発揮に関する試行数の偏りが予想される。さらに、指導内容の達成度が試合の結果で評価される傾向があり、個人が自身の取り組むべき課題に即して自己評価を進めることが困難になっている。そのため児童の認知的能力の発達の段階や学習機会に配慮した教材開発や本時案並びに単元計画の検討が必要になる。この検討に際しては、教師にとって理解しやすい課題や用具の設定、グループの組織化、時間管理の手続きの検討が必要になる。また、指導内容に即した具体的な達成基準に基づく教師からの評価や生徒の自己評価を促すことが必要になる。そのため、単元計画の作成に際しては、単元序盤にゲームで解決すべき課題理解を促す時間を確保するとともに、単元後半には課題解決に十分な判断ができる配慮が重要になる。また、各活動時間を長めに確保し、児童の実態を教師が把握し、フィードバックを提供しやすい状況設定が必要になる。さらに、児童の自己評価並びに相互評価の時間を確保することで、課題志向的な学習評価を促すことも必要になる。これらに配慮し、単元計画、本時案並びに学習カード等を開発することとした。

なお、単位時間案の作成に際しては「指導内容・学習活動」という表記を用いた。国立教育政策研究所の「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料においては「学習内容・活動(・予想される児童の反応)」と記されている項目であるが、学習指導要領解説書において、今回の学習指導要領の改訂において指導内容の明確化、体系化が図られたことが明記されていること、授業で指導する内容と児童の学

習活動の関連性をより強調したいと考えたためである。

2) 単元計画進行過程における単元計画並びに本時案の評価と課題の抽出

作成した単元計画並びに本時案は、実施に際しては児童の実態や教師の経験等による修正が必要になる。しかし、修正に際しては、授業中に派生している事実を丁寧に確認する必要がある。そのため、授業からの形成的授業評価並びに運動が苦手な児童や意欲的では無い児童の行動観察の結果を踏まえ、授業者の省察を促し、必要な改善点を検討していくこととした。この時間は、授業後、あるいはインターネットでの情報交換を介して確保することとした。また、この情報交換の記録と授業中に派生する事実に関する記録並びに単元の成果を踏まえ、単元計画並びに本時案の修正に必要な事項を検討し、最終版に反映していくこととした。

3) 単元の成果の評価

単元の成果は、指導内容の3つの柱に即して指導内容の児童による自己評価並びに教師の観察を主として評価した。なお、対応可能な場合には、次の評価を加えることとした。

知識・技能の技能に関しては、低学年のゴール型（陣取り型）では単元前後に実施する認知系、運動系複合テストの結果を踏まえて評価する。

思考・判断・表現については、学習カード、形成的授業評価、認知系機能テスト並びに授業中の話し合いの内容を踏まえて評価する。

主体的に学習に取り組む態度については、形成的授業評価並びに身体的自己概念評価法（低学年ゴール型陣取り型並びにベースボール型）の結果を踏まえて評価する。

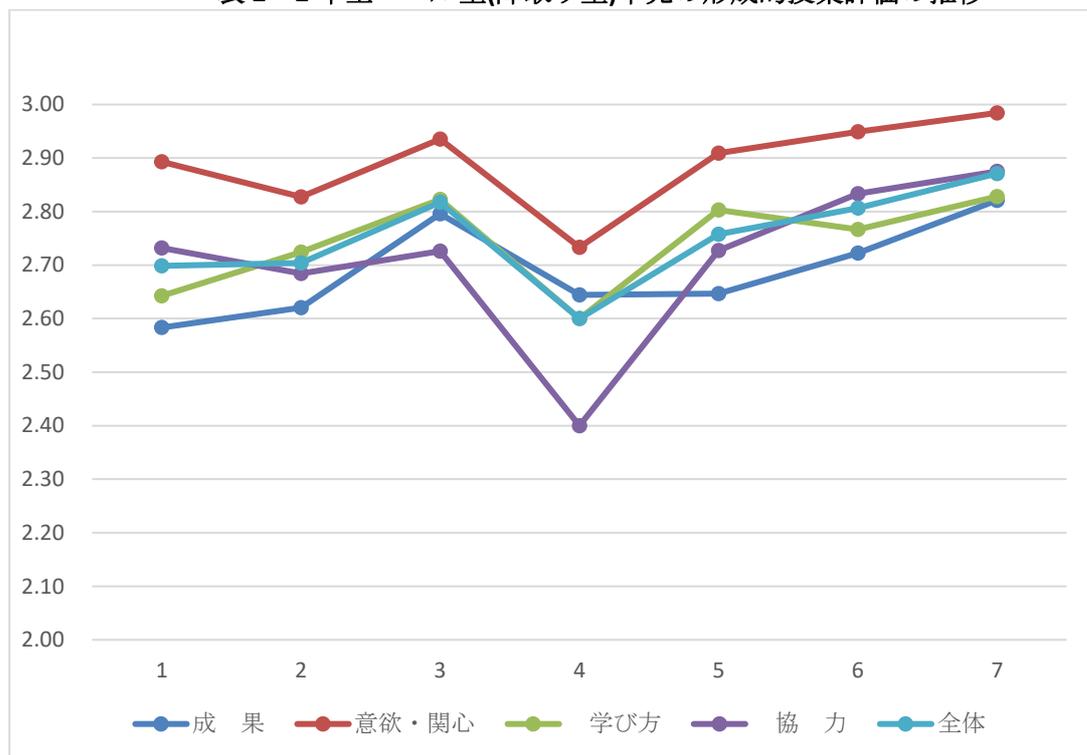
しかし、認知系、運動系複合テストについては、新型コロナウイルス感染症拡大の状況を踏まえ、実施を見送った。また、低学年の身体的自己概念評価法については、未記入項目が多かったため、本報告書では結果を掲載しなかった。

なお、実施された授業に対する教師の評価については、授業全体を撮影した映像を授業者と領域アドバイザーが共有するクラウドシステムを用いて共有するとともに、授業者に対するインタビューを通して確認した。また、本事業に関わる打ち合わせに関しては、主としてZoomを活用した。

3章 2年生ゴール型授業（陣取り型）の授業検証

1 形成的授業評価

表2 2年生ゴール型(陣取り型)単元の形成的授業評価の推移



単元全体としては、1時間目より5段階評価の4の評価を示し、単元を通して4を維持した。また、6時間目と7時間目は、5の評価となった。成果、関心・意欲、学び方、協力の各因子についても、4時間目に関心・意欲並びに協力が3となったが、他の時間には4以上を維持した。単元当初から終了にかけ、すべての因子で児童には満足できる授業が展開されたといえる。

2 授業者コメント

3時間目

- ・2年生は順調に授業が展開されている。最初を4分1セットではなく、2分×2回にしたことがよかった。
- ・1時間の流れはいい。
- ・場の設定、ビブスの着用も3時間目にはスムーズになった。
- ・今後、チームとしての作戦を作っていけるようになるといい。
- ・授業のやりがいが出てきた。
- ・ゴールに到達した際に身に付けているフラッグの数を得点にした。2つつけていると2個、お手玉を持ち帰った。

6時間目

- ・ボール運動で提示された指導案を踏まえ、修正を加えていく形式の授業を実施したことは初めて。また、2年生の担当をしたことも初めて。
- ・今回の2年生の単元計画は、毎時間の展開がルーティン化されているため、児童にとってわかりやすく、展開しやすかった。個人的には、もう少し行いたかったこともある。
- ・今回の単元構成並びに一時間の構成は、個人的にはもっと試したいことはあったが、2年生にはあっていたという印象を持っている。合っているとは、単元当初以降、毎時間の展開が同じであるため、児童には展開がわかりやすかったという意味で。
- ・授業はやっていて面白かった。

- ・2年生としてどこまで教えればいいのか、難しい。
- ・おとりを使い、チームとして攻めることができるようになってきた。
- ・最初はおとりといった一般的な話であったが、おとりを個人名で書けるようになってきた。
- ・作戦ボードを使って話し合えるようになってきた。
- ・風が強いと、説明用のボードが使いにくい。
- ・単元当初は時間がかかり、いらいらしていたこともあったが、係の仕事もできるようになってきた。また、自分の係の仕事以外の仕事もできるようになってきた。
- ・ラインから出たか否かの判定は、教室で話をし、了解していても、実際にゲーム中に自分で認めることが難しい。
- ・対戦チームとの人数に差があった際に誰が休むのか、ローテーションができるようになり、全員が出場できるようになった。また、本日は、ゲームに出ない児童を隣のコートの審判を務めさせていた。

3 単元計画並びに本時案

3.1 単元計画

1) 学年：第2学年

2) 単元名：鬼遊び（宝取り鬼）

3) 単元の目標：

- (1) 宝取り鬼の行い方を知るとともに、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地取り合うなどができるようにする。
- (2) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

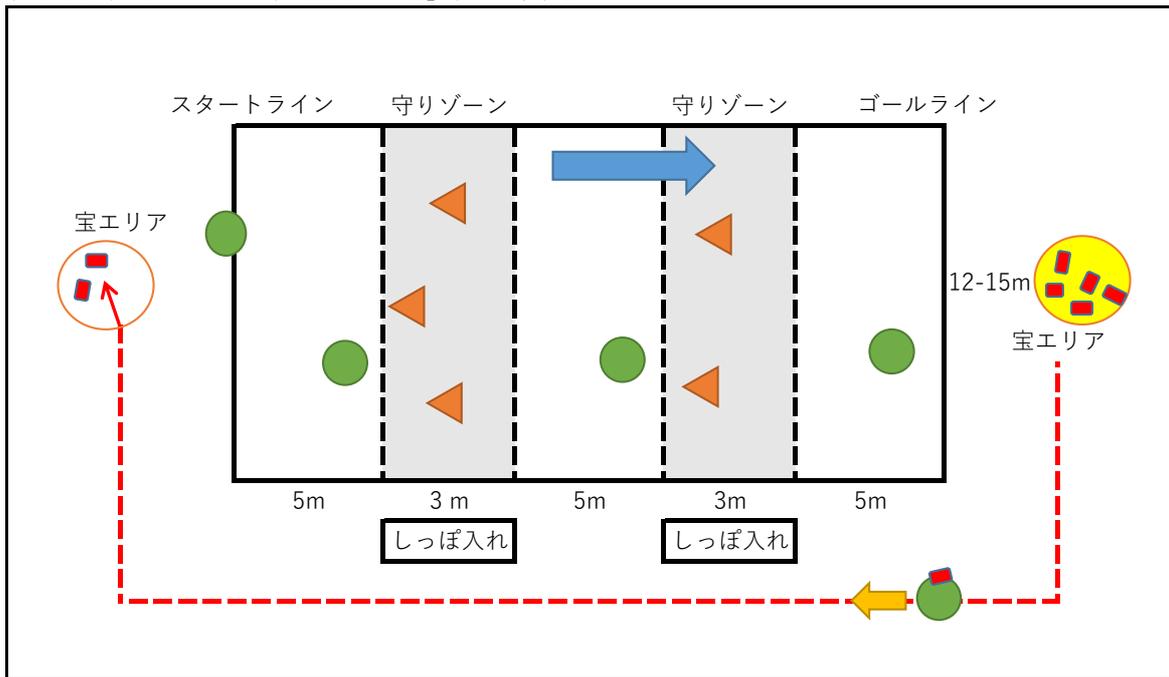
4) 単元の評価規準

<p><知識・技能></p> <p>①鬼遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。</p> <p>②鬼にフラッグを取られないように身をかわしたり、空いている場所を見つけて駆け込んだりすることができる。</p> <p>③少人数で連携して鬼をかわしたり、走り抜けたりすることができる。</p> <p>④逃げる相手を追いかけてフラッグを取ることができる。</p>
<p><思考・判断・表現></p> <p>①提示されたゲームの規則の中から、自己に適した規則を選んでいる。</p> <p>②提示された攻め方の中から、自己に適した攻め方を選んでいる。</p> <p>③友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり、書いたりしている。</p>
<p><主体的に学習に取り組む態度></p> <p>①ゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>②順番や規則を守り、友達と仲よく運動をしようとしている。</p> <p>③勝敗の結果を受け入れようとしている。</p> <p>④友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備や片付けをしようとしている。</p> <p>⑤ゲームで行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。</p>

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
ねらい	学習Ⅰ（オリエンテーション） 単元のねらいや学習の進め方を知る	学習Ⅱ ゲームの規則を工夫したり、攻め方を見付けたりしてゲームを楽しむ			学習Ⅲ 宝を取るための攻め方を選んで、ゲームを楽しむ		
学習活動	（はじめの）あいさつ、準備運動、本時の「学習の流れ」ならびに「学習の課題」の確認、用具の準備						
	・学習の進め方 ・チーム分け ・ゲームにつながる運動 「みんなでしっぽ取り」 「ねことねずみ」 ・ゲームの規則の説明 ・試しのゲーム 「宝取り鬼」 攻め5人、守り5人 4分間で攻守を交代	ゲームにつながる運動 ・みんなでしっぽ取り ・ねことねずみ ・ジャンケンしっぽ取り		ゲームにつながる運動 ・みんなでしっぽ取り ・ジャンケンしっぽ取り			
		ゲームの規則の工夫や攻め方の発見 ・規則を選ぶ（2時間目） ・攻め方を見付ける（3～4時間目）		ゲーム1 「宝取り鬼」（5対5） ・4分間で攻守を交代し、2回戦行う			
		ゲーム 「宝取り鬼」 ・攻め5人、守り5人で行う ・4分間で攻守を交代する ・2回戦行う		チームで話し合い ・宝を取るための攻め方を選ぶ ゲーム2 「宝取り鬼」（5対5） ・4分間で攻守を交代し、2回戦行う			
用具の片付け、整理運動、学習カードの記入、学習のまとめ（成果の発表、次時の課題についての確認）、（おわりの）あいさつ							
評価の重点	知		① （観察）		② （観察）		③ （観察）
	思		① （観察、カード）			② （カード）	③ （観察、カード）
	態	⑤ （観察）		① （観察）	② （観察）	③ （観察）	④ （観察）

6) 実施するゲーム（「宝取り鬼」）の規則



- ・ゲームの人数は5対5とする（クラスの人数に応じて6対6などに変更することは可）。
- ・攻め側は、両腰に着けたフラッグを取られないように、守りゾーンを通り抜けてゴールラインを目指す。
- ・攻め側のプレイヤーは、フラッグが1本以上残っていた場合には、宝エリアに置かれた宝（紅白玉や小さいボールなど）を取ることができる。
- ・取った宝は自陣の宝エリアまで持ち帰り（その場合はコートの外側を回ってくる）、宝エリアに置いたら再びスタートする。
- ・ゴールラインにたどり着く前に、フラッグを2本とも取られてしまった場合は、スタートラインに戻って、フラッグを着けて再びスタートする。

- ・守り側は、守りゾーンから出ることはいできない。
- ・ゲームの時間は4分間（単元の流れに応じて、ゲーム時間を変更することは可）とし、制限時間内であれば何度もスタートすることができる。
- ・4分間で攻守を交代し、チームで取った宝の合計数で勝敗を決める。

7) 準備物と場の設定 ※クラスの人数を30人（5人×6チーム）と想定した場合

【準備物】

- ・フラッグ+ベルト…人数分
- ・宝（お手玉など）…たくさん
- ・段ボール箱（宝を入れる）…6個（フラフープなどでも代用可）
- ・フラフープ（取ったフラッグを入れる）…6個
- ・マーカー…12個×3コート（ラインだけでも可）
- ・ビブス（ゼッケン）…6色×5枚
- ・得点板×3枚（→得点板が不足する場合は、チームの記録カードに得点を記入する）

【場の設定】

- ・ゲームコートを3面設置

8) グループ編成と役割

表3 授業で設定する児童の役割の例

役割	内容
キャプテン	集合、ゲーム前のあいさつの指示。否定的な言葉は使わない。集合やあいさつがしっかりできていた場合、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する（「みんなが協力してくれたので早く集合できたよ。ありがとう」など）。
司会	チームでの話し合いの進行役。全員に発言を求め、発言に対して称賛する（「いい考えだね」や「説明がわかりやすいね」など）
用具・記録	用具の準備、片付けについて指示する。用具の準備や片付けがしっかりできていた場合は、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する。 学習カードを管理する。学習カードに未記入がないかを確認する。
励まし	練習やゲーム中に、積極的にチームのメンバーを励ましたり、称賛したりする（「いい判断だよね」や「いい動きだったよね」、「いい指示をしていたよね」、「みんなを応援していたよね」など）。

*1グループ3～4名を想定。3名の場合には、キャプテンと司会を同じ人にする。

*1グループ5名になったときには、用具と記録を分ける。

*授業中の児童のいい発言をクラス全体の前で紹介する、あるいはその発言を掲示し、次回以降、確認できるようにしていく。

*ゲームの審判を児童が自ら行えるようにする。セルフジャッジあるいはきょうだいチームで行わせることでゲームの規則についての理解を促す。審判の誤判定を責めない。

表4 学習カードの例

やくわり	ないよう	なまえ	○・△・×
キャプテン	しゅうごう、あいさつのかげごえ	○○ ○○	
しかい	みんなのいけんをきく、いけんをいった人をほめる	○○ ○○	

ようぐ・きろく	ようぐのじゅんぴ、かたづけ のしじ、カードのかんり	〇〇 〇〇 〇〇 〇〇	
はげまし	なかまをほめる	〇〇 〇〇	

9) 授業の約束事 (※オリエンテーションで明確に伝え、単元を通して実践させる)

- ①「みんなでじゅんぴやかたづけを行おう」
- ②「あんぜんにきをつけてうんどうしよう」
- ③「きまりや (ゲームの) きそくはしっかり守ろう」
- ④「ともだちとなかよくうんどうしよう」

3.2 本時案 (1～7 時間目)

本時の展開(7時間抜きの1時間目)

- 【目標】 ○宝取り鬼の行い方について言ったり、実際に動いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎ゲームを行う場や用具の使い方など安全に気を付けることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)	
導入 18分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。		
	2 本時の学習の流れを確認する。		
	3 本時の学習課題を確認する。		
	たからとりゲームの おこないかたを しろう！		
	4 単元のねらいを説明する。	○今回の宝取りゲームの単元で、どのような目標の達成をめざして、どのようなことを学習するかを説明する。	
	5 学習の進め方を説明する。	○ゲームにつながる運動を行ったり、用具の準備をしたりした後に、ゲームを行うことなどを説明する。	
	6 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着てフラッグを両腰に1本ずつつけるよう指示をする。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。	
	7 準備運動を行う。		
展開 20分	8 ゲームにつながる運動を行う。 ・みんなでしっぽ取り →コートの中に全員が入り(※1コートに2チーム)、1分間コートの中を動き回り、腰につけたしっぽを取り合う。 ・ねことねずみ →全体を2つ(ねことねずみ)のチームに分けて、1本のラインをはさむように向かい合って立ち、先生のかけ声(「ね、ね、ね、ねずみ！」)で名前を呼ばれたチームがもう一方のチームを追いかける。しっぽを取られずにゴールラインを越えることができるか(しっぽをとることができるか)を競い合う。	○「みんなでしっぽ取り」の行い方を説明する。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □(フラッグを取られそうになったとき)自分のフラッグを手でおさえたり、相手を手で押ししたりしないよう声をかける。 ○「ねことねずみ」の行い方を説明する。 □名前を呼ばれたチームは、ゴールラインに向かってすぐに全力で走るよう声をかける。	
	9 ゲーム(宝取りゲーム)の規則を説明する。 ・ゲームの人数は5対5とする(※6人チームの場合は、6対5または5対6でも可とする)。 ・攻め側は、腰につけたしっぽを取られないように(1本でも残っていればOK)、鬼(守り)ゾーンを通り抜けてゴールラインを突破できたら宝をゲットできる。 ・宝をゲットしたら、自チームの陣地の宝おきエリアまで持ち帰り、再びスタートする(制限時間内であれば、何度でもスタートを切ることができる)。 ・守り側は、2箇所の鬼ゾーンに3人または2人ずつ入り突破しようとする攻めのしっぽを取る(鬼ゾーンから出ることはできない)。 ・攻め側は、鬼ゾーンを突破するときにしっぽを2本とも取られてしまった場合は、スタートラインに戻り、しっぽをつけて、再びスタートする。 ・4分間で攻守を交代し、宝をたくさんゲットしたチームが勝ちとなる。	○ゲームの(はじめの)規則を図やマグネットなどを用いて説明する。(※いずれかのチームに見本となってもらい実際に動きながら説明するとイメージがつかみやすいかもしれない)	
	10 用具や場を準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備する。	○何(どの用具)をどこに置くのかについて分かりやすく説明する。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。	
	11 試しのゲーム(宝取りゲーム)を行う。 ・4分間+攻守の入替1分+4分間+宝を数える1分の計10分間で行う。 ・どちらが先に攻めるか、チームのキャプテン同士でジャンケンで決める。 ・1回戦で行う。	□攻め側は鬼ゾーンの空いている場所を見つけて、素早く突破するよう声をかける。 □守り同士でぶつからないよう、鬼ゾーンの中で広がって守るよう声をかける。 ◆ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。(主体的に学習に取り組む態度) 【行動の観察】	
	整理 7分	12 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。
		13 整理運動を行う。	
		14 学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。	○試しのゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームの規則について困ったことなどを発表させる。
		15 終わりのあいさつを行う。	

本時の展開(7時間扱いの2時間目)

- 【目標】 ◎宝取り鬼の行い方について言ったり、実際に動いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
◎提示されたゲームの規則の中から、自己に適した規則を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 集合・あいさつを行う。	
	2 本時の学習課題と授業の流れを確認する。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> みんながたのしめる たからとりゲームのルールを かんがえよう！ </div>	
	3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(教室で行う場合は省略)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。
	4 きそかんかく学習(ゲームにつながる運動)を行う。 ・みんなでしっぽ取り →コートの中に(2チーム)全員が入り、1分間コートの中を動き回りながら、腰につけたしっぽを取り合う。 2回戦行う。 ・ねことねずみ →全体を2つのチームに分けて、1本のラインをはさむように向かい合って立ち、先生のかげ声で名前を呼ぶがもう一方のチームを追いかけ、しっぽを取る。 3回戦行う(本時よりジャンケンしっぽ取りを行うため対戦の回数を5回→3回に減らす)。 ・ジャンケンしっぽ取り →1本のラインをはさむように向かい合って立ち、ジャンケンを行い、勝ったほうはゴールラインに向かって走り、負けたほうは相手を追いかけてしっぽを取る。しっぽを取られずにゴールラインを越えることができるか(しっぽをとることができるか)を競い合う。 3~4回戦行う(児童の様子を見ながら判断する)	○楽しく、かつ安全に行うために、「みんなですっぽ取り」を行う前に、以下の3点を改めて伝える。 ・自分のフラッグを手で押さえない ・相手を手で押さない(「バリア」禁止) ・(相手から逃げるときに)コートの外へ出ない □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □名前を呼ばれたチームは、ゴールラインに向かってすぐに全力で走るよう声をかける。 ○「ジャンケンしっぽ取り」の行い方を説明する。 □ジャンケンで勝った人は、素早く体の向きを変えて、自陣のゴールラインに向かって走るよう声をかける。
展開 22分	5 用具や場を準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備する。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
	6 ゲームの変更点を確認したり、先生から提案された規則の中から自分たちに合った規則を選ぶ。 【変更点】 ・2分間で攻めと守りを交代すること。 ・コートの横幅が少し狭く(15m→12m)になったこと。	○ゲームの規則の変更点を伝えるとともに、前回の試しのゲームを振り返りながら、「何か困ったことはありませんでしたか？」と発問し、児童の困り感を確認する。加えて、先生のほうから規則の工夫例を提示し、児童に合ったものを選ばせる。規則の工夫例としては、 ・1つの鬼(守り)ゾーンに4人が入るのは？(→×) ・鬼(守り)ゾーンの中または外に安全地帯を作るのは？ ◆提示されたゲームの規則の中から、自己に適した規則を選んでみる。(思考・判断・表現)【行動の観察、学習カード】
	7 ゲーム(宝取りゲーム)を行う。 ・どちらが先に攻めるか、チームのキャプテン同士でジャンケンで決める。 ・2分間+宝を数える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを2回戦行う。	□攻め側は鬼ゾーンの空いている場所を見つけて、素早く突破するよう声をかける。 □守り同士でぶつからないよう、鬼ゾーンの中で広がって守るよう声をかける。 ◆宝取り鬼の行い方について言ったり、実際に動いたりすることができる。(知識・技能)【観察】
整理 8分	8 学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。	○ゲームの感想(楽しかったことや規則について)を発表させる。
	9 学習カードを記入する。	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。
	10 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	

本時の展開(7時間扱いの3時間目)

- 【目標】 ○フラッグを取られないように身をかわしたり、空いている場所を見付けて駆け込んだりすることができるようにする。
(知識及び技能)
◎ゲームに進んで取り組もうとすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 集合・あいさつを行う。	
	2 本時の学習課題と授業の流れを確認する。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> たからをたくさんとるための せめかたを みつけよう! </div>		
展開 22分	3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(教室で行う場合は省略)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。
	4 きそかんかく学習(ゲームにつながる運動)を行う。 ・みんなでしっぽ取り →2回戦行う。 ・ねことねずみ →3回戦行う。 ・ジャンケンしっぽ取り →3~4回戦行う(児童の様子を見ながら判断する)	□友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □名前を呼ばれたチームは、ゴールラインに向かってすぐに全力で走るよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人は、素早く体の向きを変えて、自陣のゴールラインに向かって走るよう声をかける。
展開 22分	5 用具や場を準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備する。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
	6 前回までのゲームを振り返りながら、友達から出された攻め方や先生から提案された攻め方の中から自分に合った攻め方を考える。	○前回までのゲームの様子を振り返りながら、「たくさん宝が取れた人で、何か良い攻め方を見つけた人はいますか?」と発問し、児童から攻め方の工夫(すでに1時間目の試しのゲームで「1人がおとりになって」といった攻め方が出されたように…)を引き出させる。
整理 8分	7 ゲーム(宝取りゲーム)を行う。 ・どちらが先に攻めるか、チームのキャプテン同士でジャンケンで決める。 ・2分間+宝を教える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを2回戦行う。	□攻め側は鬼ゾーンの空いている場所を見つけて、素早く突破するよう声をかける。 □守り同士でぶつからないよう、鬼ゾーンの中で広がって守るよう声をかける。 ◆ゲームに進んで取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【行動の観察】
	8 学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。	○ゲームの感想(できたことや攻め方で工夫したことなどを発表させる。
整理 8分	9 学習カードを記入する。	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。
	10 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	

本時の展開(7時間扱いの4時間目)

- 【目標】 ◎フラッグを取られないように身をかわしたり、空いている場所を見付けて駆け込んだりすることができるようにする。
(知識及び技能)
◎順番や規則を守り、友達と仲よく運動をしようとするようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 集合・あいさつを行う。 2 本時の学習課題と授業の流れを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> じゅんばんやきまりをまもり みんなでなかよく ゲームをしよう! </div> 3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(教室で行う場合は省略)。 4 きそかんかく学習(ゲームにつながる運動)を行う。 ・みんなでしっぽ取り →2回戦行う。 ・ねことねずみ →3回戦行う。 ・ジャンケンしっぽ取り →3～4回戦行う(児童の様子を見ながら判断する)	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □名前を呼ばれたチームは、ゴールラインに向かってすぐに全力で走るよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人は、素早く体の向きを変えて、自陣のゴールラインに向かって走るよう声をかける。
展開 22分	5 用具や場を準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備する。 6 ゲーム(宝取りゲーム)を行う。 ・どちらが先に攻めるか、チームのキャプテン同士でジャンケンで決める。 ・2分間+宝を数える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを2回戦行う。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □攻め側は鬼ゾーンの空いている場所を見つけて、素早く突破するよう声をかける。 □守り同士でぶつからないよう、鬼ゾーンの中で広がって守るよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆順番や規則を守り、友達と仲よく運動をしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【行動の観察】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆鬼にフラッグを取られないように身をかわしたり、空いている場所を見付けて駆け込んだりすることができるようにする。(知識・技能)【行動の観察】 </div>
整理 8分	7 学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。 8 学習カードを記入する。 9 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	○ゲームの感想(できたことや攻め方で工夫したことなど)を発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。

本時の展開(7時間扱いの5時間目)

- 【目標】 ◎提示された攻め方の中から、自己に適した攻め方を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
◎勝敗の結果を受け入れようとするようにすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 集合・あいさつを行う。 2 本時の学習課題と授業の流れを確認する。	
	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> せめかたをくふうして ゲームでたくさんたからをとろう! </div>	
展開 25分	3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(教室で行う場合は省略)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。
	4 きそかんかく学習(ゲームにつながる運動)を行う。 ・みんなでしっぽ取り →1～2回戦行う。 ・ジャンケンしっぽ取り →1～2回戦行う(児童の様子を見ながら判断する)。	□友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人は、素早く体の向きを変えて、自陣のゴールラインに向かって走るよう声をかける。
	5 用具や場を準備する。【4分】 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備する。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
	6 ゲーム(宝取りゲーム)①を行う。【7分】 ・2分間+宝を数える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを行う。 (※安全地帯は継続するか?) ・ゲームの始めと終わりには、整列をしてあいさつする。	□攻め側は鬼ゾーンの空いている場所を見つけて、素早く突破するよう声をかける。 □守り同士でぶつからないよう、鬼ゾーンの中で広がって守るよう声をかける。
7 チームで攻め方を選ぶ。【7分】 ・提示された攻め方の中から、次のゲーム②で攻め方をチームで話し合いながら選ぶ。	○ゲーム①でどのような攻め方が宝を取るのに有効だったかを発問し、児童が選択できる攻め方を提示する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-top: 5px;">◆提示された攻め方の中から、自己に適した攻め方を選んでみる。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】</div>	
8 ゲーム(宝取りゲーム)②を行う。【7分】 ・2分間+宝を数える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを行う。 ・ゲームの始めと終わりには、整列をしてあいさつする。	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-top: 5px;">◆勝敗の結果を受け入れようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】</div>	
整理 8分	9 学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。	○ゲームの感想(できたことや攻め方で工夫したことなど)を発表させる。
	10 学習カードを記入する。	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。
	11 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	

本時の展開(7時間扱いの6時間目)

- 【目標】 ◎少人数で連携して鬼をかわしたり、走り抜けたりすることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり、書い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)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 集合・あいさつを行う。 2 本時の学習課題と授業の流れを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> ともだちときょうりょくして ゲームでたくさんたからをとろう! </div> 3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(教室で行う場合は省略)。 4 きそかんかく学習(ゲームにつながる運動)を行う。 ・みんなでしっぽ取り →1~2回戦行う。 ・ジャンケンしっぽ取り →1~2回戦行う(児童の様子を見ながら判断する)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人は、素早く体の向きを変えて、自陣のゴールラインに向かって走るよう声をかける。
展開 25分	5 用具や場を準備する。【4分】 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備する。 6 ゲーム(宝取りゲーム)①を行う。【7分】 ・2分間+宝を数える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを行う。 (※安全地帯は継続するか?) ・ゲームの始めと終わりには、整列をしてあいさつする。 7 チームで攻め方を選ぶ。【7分】 ・提示された攻め方の中から、次のゲーム②で攻め方をチームで話し合いながら選ぶ。 8 ゲーム(宝取りゲーム)②を行う。【7分】 ・2分間+宝を数える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを行う。 ・ゲームの始めと終わりには、整列をしてあいさつする。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □攻め側は鬼ゾーンの空いている場所を見つけて、素早く突破するよう声をかける。 □守り同士でぶつからないよう、鬼ゾーンの中で広がって守るよう声をかける。 ○ゲーム①でどのような攻め方が宝を取るのに有効だったかを発問し、児童が選択できる攻め方(特に、同じチームの仲間と連携した攻め方)を提示する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり、書いたりしている。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆少人数で連携して鬼をかわしたり、走り抜けたりすることができる。(知識・技能)【観察】 </div>
整理 8分	9 学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。 10 学習カードを記入する。 11 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	○ゲームの感想(できたことや攻め方で工夫したことなどを)を発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。

本時の展開(7時間扱いの7時間目)

- 【目標】 ◎逃げる相手を追いかけてフラッグを取ることができるようにする。(知識及び技能)
 ○少人数で連携して鬼をかわしたり、走り抜けたりすることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備や片付けをしようとするようにする。
 (主体的に学習に取り組む態度)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 集合・あいさつを行う。 2 本時の学習課題と授業の流れを確認する。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ともだちときょうりょくして さいごのたからとりゲームを たのしもう! </div>	
展開 25分	3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(教室で行う場合は省略)。 4 きそかんかく学習(ゲームにつながる運動)を行う。 ・みんなでしっぽ取り →1~2回戦行う。 ・ジャンケンしっぽ取り →1~2回戦行う(児童の様子を見ながら判断する)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人は、素早く体の向きを変えて、自陣のゴールラインに向かって走るよう声をかける。
	5 用具や場を準備する。【4分】 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備する。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 ◆友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備をしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
	6 ゲーム(宝取りゲーム)①を行う。【7分】 ・2分間+宝を数える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを行う。 (※安全地帯は継続するか?) ・ゲームの始めと終わりには、整列をしてあいさつする。	□攻め側は鬼ゾーンの空いている場所を見つけて、素早く突破するよう声をかける。 □守り同士でぶつからないよう、鬼ゾーンの中で広がって守るよう声をかける。
	7 チームで攻め方を選ぶ。【7分】 ・提示された攻め方の中から、次のゲーム②で攻め方をチームで話し合いながら選ぶ。 8 ゲーム(宝取りゲーム)②を行う。【7分】 ・2分間+宝を数える(+攻守の入替)2分間+2分間の計6分間のゲームを行う。 ・ゲームの始めと終わりには、整列をしてあいさつする。	○ゲーム①でどのような攻め方が宝を取るのに有効だったかを発問し、児童が選択できる攻め方(特に、同じチームの仲間と連携した攻め方)を提示する。 ◆逃げる相手を追いかけてフラッグを取ることができる。(知識・技能)【観察】
整理 8分	9 本時の学習ならびに単元のまとめを行う。 ・本時の学習の成果について発表する。 ・今回の宝取りゲームの単元で、どのようなことを学ぶことができたかを考え、発表する。 10 学習カードを記入する。 11 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	○本時の成果(できるようになったこと、わかったこと)を発表させる。 ○今回の単元の成果(どのようなことを学んだこと)を発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ◆友達と協力して、ゲームで使用する用具の片付けをしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】

たからといゲーム

2 ねん () くらみ なまえ ()

11 がつ () にち () ようび

かくしゅうのもくひょう

たからといゲームの やりかたを しろう

かくしゅうのふりかえり

(よくできた、できた、もうすこし、のどれかに○をつけよう！)

① おにをかわして たからをとることができた。

よくできた

できた

もうすこし

② たからをとるためのせめかたを みつけることができた。

よくできた

できた

もうすこし

③ あんぜんに ともだちとなかよく うんどうができた。

よくできた

できた

もうすこし

こんなことができたよ！ こんなことがわかったよ！

たからといゲーム

2 ねん () くらみ なまえ ()

11 がつ () にち () ようび

がくしゅうのもくひょう

がくしゅうのふりかえり

(よくできた、できた、もうすこし、のどれかに○をつけよう！)

① おにをかわして たからをとることができた。

よくできた

◎

できた

○

もうすこし

△

③ こつをみつけて ともだちにつたえることができた。

よくできた

◎

できた

○

もうすこし

△

④ あんぜんにともだちとなかよく うんどうができた。

よくできた

◎

できた

○

もうすこし

△

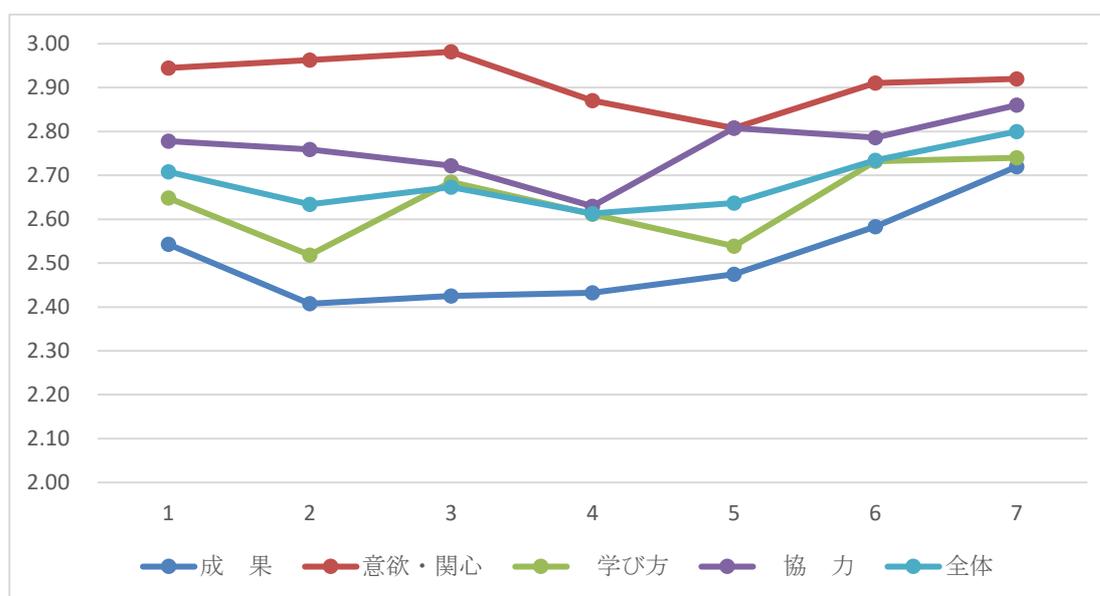
こんなことができたよ！ こんなことがわかったよ！

4章 4年生ゴール型授業（陣取り型）の授業検証

1 形成的授業評価

表5 4年生ゴール型（陣取り型）形成的授業評価の推移

	1	2	3	4	5	6	7	平均
成果	2.54	2.41	2.43	2.43	2.47	2.58	2.72	2.51
意欲・関心	2.94	2.96	2.98	2.87	2.81	2.91	2.92	2.91
学び方	2.65	2.52	2.69	2.61	2.54	2.73	2.74	2.64
協力	2.78	2.76	2.72	2.63	2.81	2.79	2.86	2.76
全体	2.71	2.63	2.67	2.61	2.64	2.73	2.80	2.69



全体としては、単元1時間目より5段階評価の4を示し、7時間目には5となった。各因子では、成果因子が2-4時間目に3、意欲・関心因子が5時間目に3、学び方因子で2時間目と5時間目に3を示した。それ以外は、4以上の評価となった。すべての因子の評価が4以上となるのは、6時間目以降であった。

児童にとっては、単元1時間目から単元を通して満足できる授業であったといえる。

2 授業者コメント

1時間目

- ・「子をとろ」を行うと宣言したが、途中で忘れ、実施しなかった。
- ・攻撃を4回連続で行うのではなく、交代制にした。
- ・ローテーションは、連番にしないと回せない。チームにあった作戦を制約されるのではないか。ローテーションになれば、出場機会を均等にすることを保証することを前提に、自分たちで組み合わせをさせることができる。試合に出場するメンバーを確認するメンバー表を作成することが必要では無いか。
- ・各学校がフラッグは用意できるのか。
- ・時間管理が難しい。
- ・児童に時間管理を任せた。宝取鬼で教師が時間管理をしていたが、時間管理に追われていたので児童に任せた。児童に任せるのには時間を要する。
- ・4回連続攻撃で4回連続で守備をすることを変えた。早めに結果が出てしまのを避けた。4回連続も試してみる。
- ・特別支援の児童がいる。やる気がないように見えるので変わっていいですかという発言。
- ・コート15メートルでちょうどよい。

5 時間目

- ・本日は、ボール保持者のゴールが3点、ボールを持っていない人のゴールが1点の規則を導入する一時間目であった。
- ・授業の最初には、結果では無く、考えた作戦通りに行うことが大切であることを強調した。
- ・ゴールに入ると1点になることが理解できずゲームに参加している児童がみられた。
- ・話し合いからゲームへの展開はスムーズにできている。
- ・ボールを守備に渡った後に味方がガードに入ることはそれほどできていない。
- ・審判が判定すべきことを強調。
- ・見ている人が攻撃側の誰がボールを持っているのかを指摘しているケースがみられたため、その行為を禁止することとした。
- ・15秒の時点でどこにボールがあったのかで得点の判定をすることになっていたが、この時間をめぐるトラブルがみられた。
- ・背中にボールを置くスタート体制であり、背中を守備に見せてボールを隠す行為はみられなかった。

3 単元計画並びに本時案

3.1 単元計画

- 1) 学年：第4学年
- 2) 単元名：ゴール型ゲーム（フラッグフットボールを基にした易しいゲーム）
- 3) 単元の目標：
 - (1) ゴール型ゲーム（フラッグフットボール）の行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
 - (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
 - (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。
- 4) 単元の評価規準

<知識・技能>

- ①フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。
- ②ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。
- ③味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。

<思考・判断・表現>

- ①攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。
- ②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。
- ③味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりするときの工夫を友達に伝えている。

<主体的に学習に取り組む態度>

- ①ゲームに進んで取り組もうとしている。
- ②規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。
- ③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。
- ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。
- ⑤友達の考えを認めようとしている。
- ⑥場や用具の安全を確かめている。

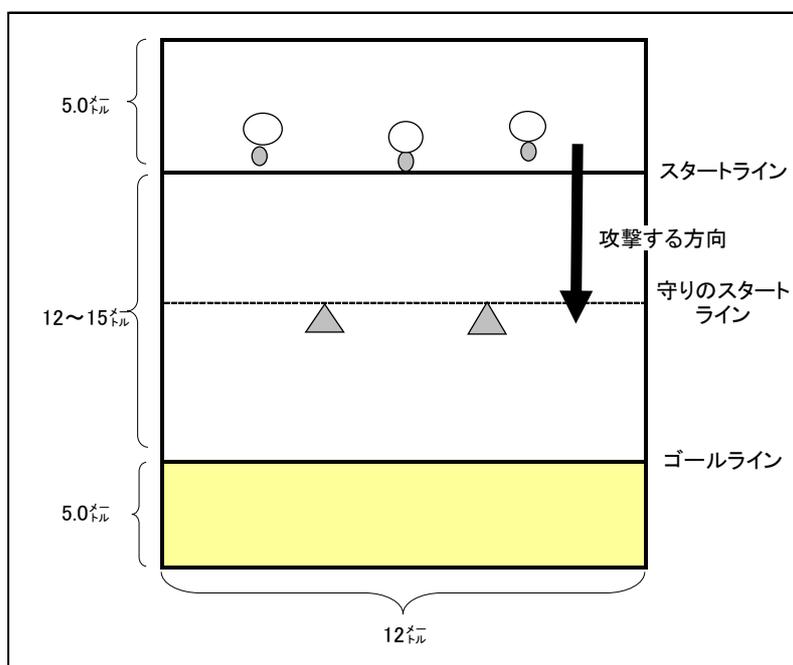
※中学年のフラッグフットボールを基にした易しいゲームでは、前方へのパスは取り扱わないため、「知識・技能」では、「(味方に)パスを出すことができる」を外した(他のゴール型ゲームの単元で取り扱うこととする)。

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	
ねらい	学習Ⅰ（オリエンテーション） 単元のねらいや学習の 進め方を知る	学習Ⅱ 簡単な規則でフラッグフットボールのゲームを 楽しむ			学習Ⅲ チームに合った簡単な作戦を選んで、ゲームを 楽しむ			
学習活動	（始めの）あいさつ、健康観察、本時の「学習の流れ」の確認、用具の準備							
	<ul style="list-style-type: none"> ・単元のねらい ・学習の進め方 ・チーム分け ・準備運動 ・しっぽ取りゲーム ・子とろ鬼 ・ゲームのルールの説明 ・試しのゲーム （3対2×1ゲーム） 	準備運動（ゲームにつながる運動を含む） ・しっぽ取りゲーム（全員で、チーム対抗で） ・子とろ鬼 ・ジャンケン抜きっこゲーム						
		本時の学習課題の確認 「ゴールラインをめざして、守りを突破しよう」			本時の学習課題の確認 「チームに合った作戦を選んで、ゲームで 成功させよう」			
		ゲーム① 3対2（攻め側の全員がボールを持つ）			ゲーム① 3対2（攻め側の1人がボールを持つ）			
		【発問】規則の工夫ならびにより動きの発見 ・攻めやすい規則を選ぶ（2時間目） ・突破に有効な動きを知る（3-4時間目）			作戦についての話し合いとチーム練習 ・チームに合った作戦を選ぶ ・作戦成功に向けた練習を行う			
		ゲーム② 3対2（攻め側の全員がボールを持つ）			ゲーム② 3対2（攻め側の1人がボールを持つ）			
	用具の片付け、チームで整理運動、学習カードの記入、チームでの振り返り（成果と課題の確認）							
学習のまとめ（成果の発表、次時の課題についての確認）、（終わりの）あいさつ								
評価の重点	知		① （カード）	② （観察）			③ （観察、ICT）	
	思		① （観察、カード）		③ （観察、カード）	② （観察・カード）		
	態	⑥ （観察）		② （観察）	① （観察）	④ （観察）	⑤ （観察、カード）	③ （観察）

6) 実施するゲームの規則

- ・ゲームの人数は3対2とする。
- ・攻めは、全員がボールを1個ずつ持って、スタートラインからプレイを開始する。単元の後半は、チームでボールを1個とする。
- ・攻めは、腰につけたフラッグを守りに取られずにゴールラインを越えることができれば1点となる（1回の攻撃で、最大3点が入る）。（単元後半になって）ボールが1個になった場合は、ボールを持っている人がフラッグを取られずにゴールラインを越えることができれば3点、ボールを持っていない人がフラッグを取られずにゴールラインを越えることができれば1点となる（1回の攻撃で、最高5点が入る）。
- ・（単元後半になって）ボールが1個になった場合、攻めは手渡しパスを可とする。
- ・攻めが3回続けて攻撃を行ったら、攻守を交代する。
- ・守りは、攻めがプレイを開始するまでは守りのスタートラインよりも後ろにいる。
- ・守りは1プレイが終わるごとにローテーションする（チーム編成が4人の場合は2人ずつ入れ替わる）。



7) 準備物と場の設定 ※クラスの人数を36人（6人×6チーム）と想定した場合

【準備物】

- ・フラッグ+ベルト…人数分
- ・ボール（ミニフラッグフットボール又はミニハンドボール）…最低9個（チームにつき3個ずつ）
- ・マーカー…8個×3コート（ラインだけでも可）
- ・ビブス（ゼッケン）…6色×6枚
- ・得点板×3枚（→得点板が不足する場合は、チームの記録カードに得点を記入する）
- ・バインダー×6枚（→得点や個人の成果をチームの記録カードに記入する）

【場の設定】

- ・ゲームコートを3面設置

8) グループ編成と役割

表6 授業で設定する児童の役割の例

役割	内容
キャプテン	集合、ゲーム前のあいさつの指示。否定的な言葉は使わない。集合やあいさつがしっかりできていた場合、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する（「みんなが協力してくれたので早く集合できたよ。ありがとう」など）。
司会	チームでの話し合いの進行役。全員に発言を求め、発言に対して称賛する（「いい考えだね」や「説明がわかりやすいね」など）
用具・記録	用具の準備、片付けについて指示する。用具の準備や片付けがしっかりできていた場合は、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する。 学習カードを管理する。学習カードに未記入がないかを確認する。
励まし	練習やゲーム中に、積極的にチームのメンバーを励ましたり、称賛したりする（「いい判断だよね」や「いい動きだったよね」、「いい指示をしていたよね」、「みんなを応援していたよね」など）。

- *1グループ3～4名を想定。3名の場合には、キャプテンと司会を同じ人にする。
- *1グループ5名になったときには、用具と記録を分ける。
- *授業中の児童のいい発言をクラス全体の前で紹介する、あるいはその発言を掲示し、次回以降、確認できるようにしていく。
- *ゲームの審判を児童が自ら行えるようにする。セルフジャッジあるいは兄弟チームで行わせることでルールを理解を促す。審判の誤判定を責めない。それは、みんながルールに対する共通理解を得ていく大切な機会になることを説明する。

表7 学習カードの例

役割	内容	名前	自己評価（○△×）
キャプテン	集合、あいさつの指示	○○ ○○	
司会	全員の意見を引き出す 発言者や聞き手をほめる	○○ ○○	
用具・記録	用具の準備、片付けの指示 学習カードの確認	○○ ○○ ○○ ○○	
はげまし	仲間をほめる	○○ ○○	

9) 授業の約束事（※オリエンテーションで明確に伝え、単元を通して実践させる）

- ①「用具の準備や片づけはみんな協力して行おう」
- ②「安全に気をつけて運動しよう」
- ③「きまりや（ゲームの）規則はしっかりと守ろう」
- ④「友だちのいいところを見つけたり、応援したりしよう」

3.2 本時案 (1~7 時間目)

本時の展開(7時間扱いの1時間目)		
【目標】 ○フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりすることができるようにする。(知識及び技能) ◎場や用具の安全を確かめることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)		
時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 集合、はじめのあいさつを行う。 2 本時の流れを確認する。 3 単元のねらいを説明する。 4 学習の進め方を説明する。 5 本時の学習課題を確認する。	○今回のフラッグフットボールの単元で、どのような目標を達成するために、どんなことを学ぶのかを説明する。 ○チームで用具の準備や場づくりを行ったり、ボール慣れの運動や課題練習に取り組んだ後に、ゲームを行うことなどを説明する。
	友達と協力して用具の準備や場づくりを行い、安全を意識しながら試しのゲームを楽しもう！	
展開 22分	6 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 7 ゲームにつながる運動を行う。 ・しっぽ取りゲーム(チームごと) →ハーブコート内にチームのメンバー全員が入り、30~45秒間コートの中を動き回りながら、腰につけたフラッグを取り合う。 2回戦行う。 (※自分のフラッグ(2本)を取られてしまっても、他の人のフラッグを取りに行ってもよい) ・子とろ鬼(チームごと) →子役の人(5人チームの場合は4人)は一列になって前の人の肩に両手をのせる。先頭の人には両手を横に広げて、列の最後尾の子のしっぽを鬼役の人に取られないように守る。 20秒間、列が切れずに(肩にのせた手が離れずに)鬼から最後尾の子を守ることができれば勝ちとなる。鬼役を交代しながら、2~3回戦行う。 ※「ジャンケン抜きっこゲーム」は、第2時に説明を行い、実施する(→「試しのゲーム」の時間を確保するため)	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグを両腰に1本ずつつけるよう指示をする。 ○「しっぽ取りゲーム」の行い方を説明する。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □(フラッグを取られそうになったとき)自分のフラッグを手でおさえたり、手で相手を押しついたりしないよう声をかける。 □フラッグを多く取ることができた人を称賛する(取れなかった人には「次、頑張ろう!」と励ましの声をかける)。 ○「子とろ鬼」の行い方を説明する。 □子役には、列が切れないように、しっかりと前の人の肩を持つよう声をかける。 □子役の先頭には、鬼役を列の後ろへ行かせないように、しっかりと両手を広げてガードするよう声をかける。 (→この動きが、「かべ作戦」などにつながっていく)
	8 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 9 ゲームの規則を説明する。 ・攻め側の人数が多い、3対2で行う。 ・攻めは、3人がボールを持って、スタートラインからプレイを開始する。 ・守りは、プレイ開始前は、守りのスタートラインよりも後ろにいるようにする。 ・攻めは、腰につけたフラッグを取られずに、ゴールラインを越えることができた場合は1点となる(つまり、1回のプレイで、最高で3点が入る)。 ・攻めは、ビブスの番号順に、3人ずつコートに入る。(※4人チームは2人が連続して、5人チームは1人が連続してプレイを行うことになる) ・守りは、ビブスの番号順に、2人ずつコートに入る。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。(※3回だと、5人チームの場合、1回しか攻めできない人が出てしまうため) 10 試しのゲームを行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・各チームの4回のプレイの合計で勝敗を決める。 ・ゲームの開始前と終了後は、コートの中央で向かい合い(距離をとって)、あいさつをする。	○何(どの用具)を準備するか、どこにゲームのコートを設置するかについて説明する。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 ◆場や用具の安全を確かめている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 ○ゲームの(はじめの)規則(特に攻め側のスタート方法や守り側のスタート位置など)について、図やマグネットを用いて説明する。(※いずれかのチームに見本となってもらい、実際に動きながらゲームの規則を説明することで児童はイメージがつかみやすいかもしれない) ○1回のプレイが終わるのは、ボールを持ってゴールラインを越えること(すなわち得点となる)以外に、 ①攻めが守りにフラッグを取られたとき ②攻めがサイドラインから出てしまったとき ③攻めがボールを落としてしまったときであることを説明する。 ○攻め側がプレイを開始するときは、みんなで「レディー、ゴー！」のかけ声でスタートするよう指示する。 ○1回のプレイに時間がゆかりすぎないように、試しのゲームでは、先生の笛でプレイ開始OKの合図を出すようにする。
整理 8分	11 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 12 学習カードを記入する。 13 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 14 終わりのあいさつを行う。	○試しのゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームの規則について困ったこと(→次時の規則の工夫につながる)などを発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。

本時の展開(7時間扱いの2時間目)

- 【目標】 ◎フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
◎攻めを行いやすいようにするなどの規則を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 集合、はじめのあいさつを行う。	○前時の学習を振り返り、本時の流れと学習課題を確認する。
	2 本時の流れと学習課題を確認する。	
みんなが攻めやすく、楽しいゲームになるようなルールを考えよう！		
導入 15分	3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。
	4 ゲームにつながる運動を行う。 ・しっぽ取りゲーム(チームごと) →ハーフトコート内にチームのメンバー全員が入り、30～45秒間コートの中を動き回りながら、腰につけたフラッグを取り合う。 2回戦行う。 (※自分のフラッグ(2本)を取られてしまっても、他の人のフラッグを取りに行ってもよい) ・子とろ鬼(チームごと) →子役の人(5人チームの場合は4人)は一列になって前の人の肩に両手をのせる。先頭の人には両手を横に広げて、列の最後尾の子のしっぽを鬼役の人に取られないように守る。 20秒間、列が切れずに(肩にのせた手が離れずに)鬼から最後尾の子を守ることであれば勝ちとなる。鬼役を交代しながら、2～3回戦行う。 ・ジャンケン抜きっこゲーム(チームごと) →コートの中で1対1で向かい合い、ジャンケンをし、勝った人は、前にいる相手をかわしながら、ゴール(の目安となるライン)に向かって走る。負けた人は、勝った人がゴールラインを越えるまでにフラッグを取る。 チーム内で対戦相手を変えながら、1人2～3回ずつ行う。	
展開 22分	5 ゲームのルールを選ぶ。 ・前回の授業で行ったゲームのルールを再確認したり先生から提案されたルールの中から、全員がゲームを楽しめるような(特に攻めやすい)ルールを選ぶ。	○ゲームの規則を再度確認するとともに、前回の授業で行った試しのゲームを振り返りながら、「ゲームで何か困ったことはありませんでしたか?」と発問し、児童の困り感を確認する。困り感の例としては、 ・攻め側のスタート方法について(→スタートラインよりも後ろであればどこからでもスタートしていいのか?、また3人がくっついていても、あるいは離れていてもいいのか?) ・攻め側がゴールラインを越えるときにフラッグを取られた場合について(→ラインを越えるのが早いのか、それともフラッグをとるのが早いのかの判断が難しい…) ・守り側の守り方について(→3人がゴールラインの前に並んで立って守っているので突破しづらい…) などがあげられ、これらの困り感を踏まえて、先生の方から規則の工夫例を提示し、児童に選ばせるようにする。 ◆攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】
	6 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	
	7 ゲームを行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・各チームの4回のプレイの合計点で勝敗を決める。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。 ・守り側は、ビブスの番号順にローテーションしながら、2人ずつコートに入る。 ・ゲームの開始前と終了後は、コートの中央で向かい合い(距離をとって)、あいさつをする。	
整理 8分	8 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	○ゲームの感想(楽しかったことや難しいと感じたこと、本時で修正した規則はみんなが楽しめる(攻めやすい)規則になっていたかなどについて)を発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ◆フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。(知識・技能)【学習カード】
	9 学習カードを記入する。	
	10 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	
	11 終わりのあいさつを行う。	

本時の展開(7時間抜きの3時間目)

- 【目標】 ◎ボールを持ったときにゴールに体を向けることができるようにする。(知識及び技能)
◎規則を守り、誰とでも仲よくしようとするようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 2 集合、はじめのあいさつを行う。 3 本時の流れと学習課題を確認する。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 ○前時の学習を振り返り、本時の流れと学習課題を確認する。
	<div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ルールを守り、みんなで仲よくゲームを楽しもう! </div> 4 ゲームにつながる運動を行う。 ・しっぽ取りゲーム(チームごと) →ハーフコート内にチームのメンバー全員が入り、30～45秒間コートの中を動き回りながら、腰につけたフラッグを取り合う。 2回戦行う。 (※自分のフラッグ(2本)を取られてしまっても、他の人のフラッグを取りに行ってもよい) ・子とろ鬼(チームごと) →子役の人(5人チームの場合は4人)は一列になって前の人の肩に両手をのせる。先頭の子は両手を横に広げて、列の最後尾の子のしっぽを鬼役の人に取られないように守る。 20秒間、列が切れずに(肩にのせた手が離れずに)鬼から最後尾の子を守ることができれば勝ちとなる。鬼役を交代しながら、2～3回戦行う。 ・ジャンケン抜きっこゲーム(チームごと) →コートで1対1で向かい合い、ジャンケンをし、勝った人は、前にいる相手をかわしながら、ゴール(の目安となるライン)に向かって走る。負けた人は、勝った人がゴールラインを越えるまでにフラッグを取る。 チーム内で対戦相手を変えながら、1人2～3回ずつ行う。	□友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □(フラッグを取られそうになったとき)自分のフラッグを手でおさえたり、手で相手を押しついたりしないよう声をかける。 □フラッグを多く取ることができた人を称賛する(取れなかった人には「次、頑張ろう!」と励まし声をかける)。 □子役には、列が切れないように、しっかりと前の人の肩を持つよう声をかける。 □子役の先頭には、鬼役を列の後ろへ行かせないように、しっかりと両手を広げてガードするよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人には、素早くゴールに向かって走り出したり、左右に動いて相手を揺さぶりながら(フェイントのように)かわしたりするよう声をかける。 ※第1時で「子とろ鬼」が実施できなかったということでしたので、第2時で「子とろ鬼」の説明が入る場合は、「ジャンケン抜きっこゲーム」は第3時以降の実施でもOKです。
展開 22分	5 ゲームのルールや対戦相手を確認する。 ・前回の授業で行ったゲームのルールを確認する。 ・本時のゲームで対戦するチームとコートを確認する。 6 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 7 ゲームを行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・全員が1人1個ずつボールを持つ(ランプレイのみ)。 ・攻めと守りと1プレイずつ交代しながら行い、各チーム4回のプレイの合計点で勝敗を決める。 ・守りはローテーションしながら、2人ずつコートに入る。 ・ゲームの開始前と終了後は、コートの中央で向かい合い(距離をとって)、あいさつをする。	○ゲームのルールを再確認するとともに、前回のゲームを振り返りながら、修正すべき点がないか(みんなが攻めやすいような規則になっているか)を確認する。 ※第4時以降は、基本的な規則の変更は行わない。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 ○ゲーム時間の管理については、児童(計時係)に行わせるようにする。 ○攻め側がプレイを開始するときは、みんなで「レディー、ゴー!」のかけ声でスタートするよう指示する。 □チームのメンバー全員が守りに入るように、ローテーションしながらゲームを行うよう声をかける。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。(知識・技能)【観察】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 8分	8 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 9 学習カードを記入する。 10 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 11 終わりのあいさつを行う。	○ゲームの規則は、みんなが楽しめる(攻めやすい)ような規則だったかや、ゴールにボールを持ち込むことができた(点数をとることができた)児童は、「どうして守りを突破することができたのだろうか?」などについて発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。

本時の展開(7時間扱いの4時間目)

- 【目標】 ◎ゴールにボールを持ち込んだりするときの工夫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)
◎ゲームに進んで取り組みもうとすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 2 集合、はじめのあいさつを行う。 3 本時の流れと学習課題を確認する。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 ○前時の学習を振り返り、本時の流れと学習課題を確認する。
	<div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ゴールラインをめざして、守りを突破しよう! </div> 相手を突破するためのコツ(児童の前時の振り返りから) ・自分がかまえるようにして、他の2人を行かせる。 ・相手がよそ見をしている間に行く。 ・相手が予測しないようなプレーを行う。など 4 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 5 ゲームにつながる運動を行う。 ・しっぽ取りゲーム(チームごと) →チームごとに、2回戦行う。 ・子とろ鬼(チームごと) →鬼役を交代しながら、2~3回戦行う。 ・ジャンケン抜きっこゲーム(チームごと) →チーム内で対戦相手を変えながら、1人2~3回ずつ行う。	○前回のゲームを振り返りながら、守りを突破することができた(前時の学習のまとめで発表された)児童が工夫した点を紹介する。 (※可能であれば、ホワイトボードに書いたコート図上でマグネットを動かしながら説明することで、児童が有効な動きのイメージが持ちやすい) □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □友達とぶつからないように、 周りをよく見ながら 動くよう声をかける。 □子役の先頭には、鬼役を列の後ろへ行かせないように、しっかりと両手を広げて ガード するよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人には、素早くゴールに向かって走り出したり、 左右に動いて 相手を揺さぶりながら(フェイントのように)かわしたりするよう声をかける。
展開 20分	6 ゲームのルールや対戦相手を確認する。 ・前回の授業で行ったゲームのルールを再確認する。 ・本時のゲームで対戦するチームとコートを確認する。 7 ゲームを行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・全員が1人1個ずつボールを持つ(ランプレイのみ)。 ・守りはローテーションしながら、2人ずつコートに入る。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。 ・ゲームの開始前と終了後は、コートの中央で向かい合い(距離をとって)、あいさつをする。 (※時間に余裕がある場合には、同じチームとの対戦で追加でプレイを行っても可)	○前回の振り返りで、追加したり修正を行ったりしたゲームの規則(ルール)を再度確認する。 ・攻め側がフラッグを取られないように回転(スピン)するのは禁止する(→安全面での配慮) ・攻め側はゴールに両足が入らなければ得点にならない。(審判の判断が難しいため) ○本時の対戦相手をボードに貼って示しながら確認する。 ○ゲーム時間の管理については、児童(計時係)に行わせるようにする。 ○攻め側がプレイを開始するときは、みんなで「レディー、ゴー!」のかけ声でスタートするよう指示する。 □チームのメンバー全員が守りに入れるように、ローテーションしながらゲームを行うよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆ゲームに進んで取り組みもうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 10分	8 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 9 学習カードを記入する。 10 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 11 終わりのあいさつを行う。	○ゲームの規則は、みんなが楽しめる(攻めやすい)ような規則だったかや、ゴールにボールを持ち込むことができた(点数をとることができた)人は、「どうしたら守りを突破することができたか?」などを発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆ゴールにボールを持ち込んだりするときの工夫を友達に伝えている。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 </div>

本時の展開(7時間抜きの5時間目)

- 【目標】
 ◎ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶことができるようにする。
 (思考力、判断力、表現力等)
 ◎ゲームの勝敗を受け入れようとするができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 2 集合、はじめのあいさつを行う。 3 本時の流れと学習課題を確認する。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 ○前時の学習を振り返り、本時の流れと学習課題を確認する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> チームで作戦を選んで、ゲームをしよう! </div>	○本時のゲームより、ボールを持つ人が1人になること(しかもその人がゴールすると3点になること)を示し、チームのメンバーで協力して3点を取るために、作戦を工夫することが大事であることを伝える。 (→もちろん、ボールを持っている人をおとりにして、他の2人がゴールをねらう(=2点)という作戦も考えられる) ○作戦のポイントとしては、子ども鬼で行ったような「壁」の動きを使って、ボールを持っている人を守ったり、誰がボールを持っているか分からないようにボールを「隠す」動き、さらには、守りがフラッグを取りに来たら、ボールを他の人に手渡しする…などがあることを紹介する。 (→児童は、これらの動きの中から作戦を選ぶとする) □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □友達とぶつからないように、 周りをよく見ながら 動くよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人には、素早くゴールに向かって走り出したり、 左右に動いて 相手を揺さぶりながら(フェイントのように)かわしたりするよう声をかける。
展開 25分	6 ゲームのルールや対戦相手を確認する。 ・本時のゲームで対戦するチームとコートを確認する。 7 ゲーム①を行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・攻め側は、3人のうちの1人がボールを持つ。 (ボールを持っている人がフラッグを取られずにゴールラインを越えることができれば3点、ボールを持っていない人がフラッグを取られずにゴールラインを越えることができれば1点が入る※1回の攻撃で最高5点が入る) ・攻め側は、手渡しパスは可。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。 ・守りはローテーションしながら、2人ずつコートに入る。 ・ゲームの開始前と終了後は、コートの中央で向かい合い(距離をとって)、あいさつをする。 8 チームで作戦について話し合う。 ・ゲーム①を振り返りながら、どの作戦がうまくいったか、また、次のゲーム②では、どの作戦でいくかを選ぶ。	○本時の対戦相手をボードに貼って示しながら確認する。 ○ゲーム時間の管理については、児童(計時係)に行わせるようにする。 ○攻め側がプレイを開始するときは、みんなで「レディー、ゴー!」のかけ声でスタートするよう指示する。 □チームのメンバー全員が守りに入れるように、ローテーションしながらゲームを行うよう声をかける。 ◆ゲームの勝敗を受け入れようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
	9 ゲーム②を行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・攻め側は、3人のうちの1人がボールを持つ。 ・攻め側は、手渡しパスは可。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。 ・守りはローテーションしながら、2人ずつコートに入る。	□チームで選んだ本時の作戦がゲーム①で成功したか否かを振り返るよう声をかける。 →作戦がうまくいったチームに対しては、次のゲーム②でその作戦をどのようにするかを考えさせる。 ○各チームに作戦ボードを配り、チームのメンバー全員で動き方を確認させる。 ◆ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいく。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 ◆ゲームの勝敗を受け入れようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
整理 8分	10 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	○「チームで選んだ作戦はどのような作戦だったか?」、また、「その作戦はゲームで成功したか(あるいは失敗したか?」などを発表させ、作戦を成功させるためには、どのような工夫が必要かについて考えさせ、次時につなげる。
	11 学習カードを記入する。	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。
	12 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 13 終わりのあいさつを行う。	

本時の展開(7時間扱いの6時間目)

- 【目標】 ◎味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができるようにする。(知識及び技能)
 ○ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶことができるようにする。
 (思考力、判断力、表現力等)
 ◎友達の考えを認めようとしてすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 2 集合、はじめのあいさつを行う。 3 本時の流れと学習課題を確認する。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 ○前時の学習を振り返り、本時の流れと学習課題を確認する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> チームで作戦を工夫して、ゲームでたくさん点数をとろう！ </div>	○前時のゲームを振り返りながら、「どのような作戦が有効であったか？」を発表させ、ゲームでたくさん点数を取るためには、作戦を工夫することが大事であることを伝える。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □友達とぶつからないように、 周りをよく見ながら 動くよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人には、素早くゴールに向かって走り出したり、 左右に動いて 相手を揺さぶりながら(フェイントのように)かわしたりするよう声をかける。
展開 25分	6 ゲームのルールや対戦相手を確認する。 ・本時のゲームで対戦するチームとコートを確認する。 7 ゲーム①を行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・攻め側は、3人のうちの1人がボールを持つ。 ・攻め側は、手渡しパスは可。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。 ・守りはローテーションしながら、2人ずつコートに入る。 ・ゲームの開始前と終了後は、コートの中央で向かい合い(距離をとって)、あいさつをする。	○本時の対戦相手をボードに貼って示しながら確認する。 ○ゲーム時間の管理については、児童(計時係)に行わせるようにする。 ○攻め側がプレイを開始するときは、みんなで「レディー、ゴー！」のかけ声でスタートするよう指示する。 □チームのメンバー全員が守りに入れるように、ローテーションしながらゲームを行うよう声をかける。 ◆味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。(知識・技能)【観察】
	8 チームで作戦について話し合う。 ・ゲーム①を振り返りながら、どの作戦がうまくいったか、また、次のゲーム②では、どの作戦でいくかを選ぶ。 9 ゲーム②を行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・攻め側は、3人のうちの1人がボールを持つ。 ・攻め側は、手渡しパスは可。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。 ・守りはローテーションしながら、2人ずつコートに入る。	□チームで選んだ本時の作戦がゲーム①で成功したか否かを振り返るよう声をかける。 →作戦がうまくいったチームに対しては、次のゲーム②でその作戦をどのようにするかを考えさせる。 ○各チームに作戦ボードを配り、チームのメンバー全員で動き方を確認させる。 ◆友達の考えを認めようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】 ◆味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。(知識・技能)【観察】
整理 8分	10 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	○「チームで選んだ作戦はどのような作戦だったか?」、また、「その作戦はゲームで成功したか(あるいは失敗したか?）」などを発表させ、作戦を成功させるためには、どのような工夫が必要かについて考えさせ、次時につなげる。
	11 学習カードを記入する。	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。
	12 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 13 終わりのあいさつを行う。	

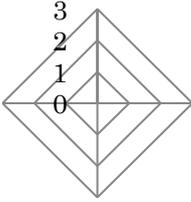
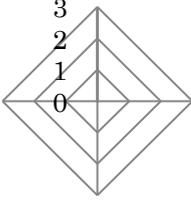
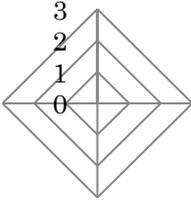
本時の展開(7時間扱いの7時間目)

- 【目標】 ◎味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができるようにする。(知識及び技能)
◎用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 2 集合、はじめのあいさつを行う。 3 本時の流れと学習課題を確認する。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 ○前時の学習を振り返り、本時の流れと学習課題を確認する。
	チームの作戦の成功をめざして、最後のフラッグフットボールに取り組もう！	
展開 25分	4 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 5 ゲームにつながる運動を行う。 ・しっぽ取りゲーム(チームごと) →チーム対抗で、1回戦行う。 ・ジャンケン抜きっこゲーム(チームごと) →チーム内で対戦相手を変えながら、1人2~3回ずつ行う。	□仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 ◆用具などの準備を、友達と一緒にしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 □友達とぶつからないように、 周りをよく見ながら 動くよう声をかける。 □ジャンケンで勝った人には、素早くゴールに向かって走り出したり、 左右に動いて 相手を揺さぶりながら(フェイントのように)かわしたりするよう声をかける。
	6 ゲームのルールや対戦相手を確認する。 ・本時のゲームで対戦するチームとコートを確認する。 7 ゲーム①を行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・攻め側は、3人のうちの1人がボールを持つ。 ・攻め側は、手渡しパスは可。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。 ・守りはローテーションしながら、2人ずつコートに入る。 ・ゲームの開始前と終了後は、コートの中央で向かい合い(距離をとって)、あいさつをする。 8 チームで作戦について話し合う。 ・ゲーム①を振り返りながら、どの作戦がうまくいったか、また、次のゲーム②では、どの作戦でいくかを選ぶ。 9 ゲーム②を行う。 ・3対2のフラッグフットボール ・攻め側は、3人のうちの1人がボールを持つ。 ・攻め側は、手渡しパスは可。 ・攻め側のチームが4回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。 ・守りはローテーションしながら、2人ずつコートに入る。	○本時の対戦相手をボードに貼って示しながら確認する。 ○ゲーム時間の管理については、児童(計時係)に行わせるようにする。 ○攻め側がプレイを開始するときは、みんなで「レディー、ゴー！」のかけ声でスタートするよう指示する。 □チームのメンバー全員が守りに入れるように、ローテーションしながらゲームを行うよう声をかける。 ◆味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。(知識・技能)【観察】 □チームで選んだ本時の作戦がゲーム①で成功したか否かを振り返るよう声をかける。 →作戦がうまくいかなかったチームに対しては、次のゲーム②でその作戦をどのようにするかを考えさせる。 ○各チームに作戦ボードを配り、チームのメンバー全員で動き方を確認させる。 ◆味方にボールを手渡したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。(知識・技能)【観察】
整理 10分	10 本時の学習ならびに単元のまとめを行う。 ・本時の学習の成果について発表する。 ・今回のフラッグフットボールの単元で、どのようなことを学ぶことができたかを整理し、発表する。 11 学習カードを記入する。 12 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 13 終わりのあいさつを行う。	○本時の学習のできるようになったことや、チームの作戦についての評価、ゲームの感想などを発表させる。 ○フラッグフットボールの単元で学んだこと、感想(楽しく取り組むことができたか)などを発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ◆用具などの片付けを、友達と一緒にしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】

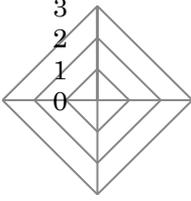
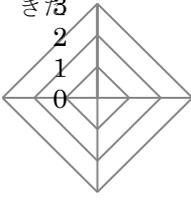
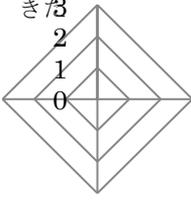
3.3 学習カード（個人用）①：1～3時間目

○今日の授業のめあてがたっせいできたか、ふりかえってみよう！

1時間目	月 日	【めあて】
<p>フラッグフット ボールの規則が わかった</p> <p>守りにフ ラッグをと られずに ゴールライ ンをこえら れた</p>  <p>安全に気をつけて 学習に取り組む ことができた</p>		【ふりかえり】
2時間目	月 日	【めあて】
<p>フラッグフット ボールの規則が わかった</p> <p>守りにフ ラッグをと られずに ゴールライ ンをこえら れた</p>  <p>安全に気をつけて 学習に取り組む ことができた</p>		【ふりかえり】
3時間目	月 日	【めあて】
<p>フラッグフット ボールの攻めかた がわかった</p> <p>守りにフ ラッグをと られずに ゴールライ ンをこえら れた</p>  <p>安全に気をつけて 学習に取り組む ことができた</p>		【ふりかえり】

学習カード（個人用）②：4～7時間目
 ※7時間目は6時間目と同じ。

○今日の授業のめあてがたっせいできたか、ふりかえってみよう！

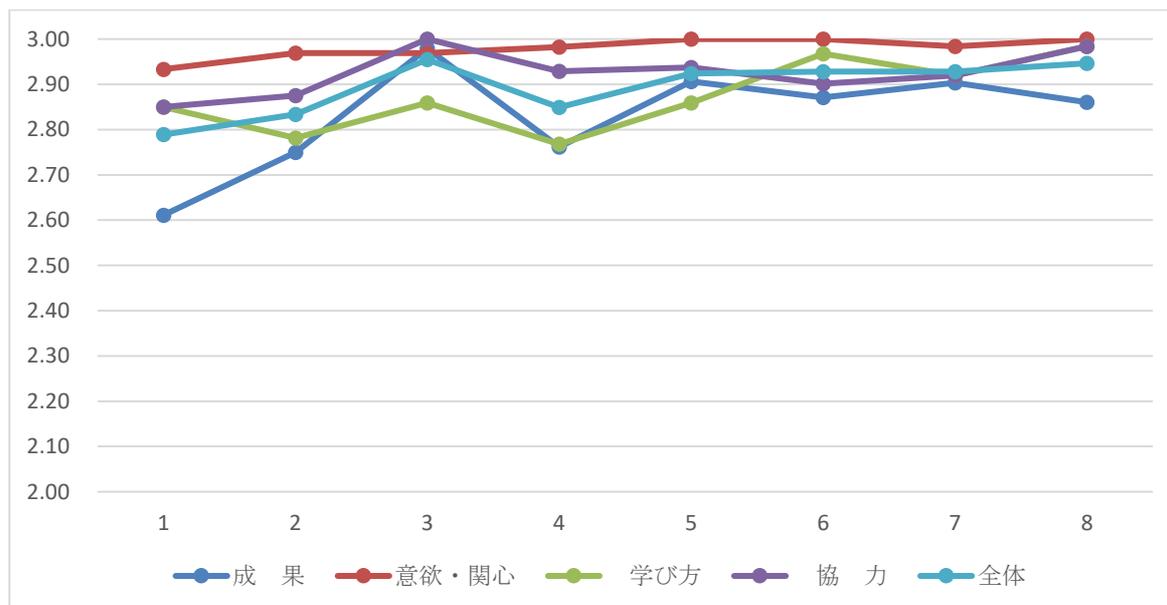
4 時間目	月 日	【めあて】
<p>フラッグフット ボールの攻めかた がわかった</p> <p>守りにフ ラッグをと られずに ゴールライ ンをこえら れた</p>  <p>友だちのよ い動きを見 つけて、ほ めることが できた</p> <p>安全に気をつけて 学習に取り組む ことができた</p>		【ふりかえり】
5 時間目	月 日	【めあて】
<p>チームに合った 作戦をえらん で、ゲームで でき</p> <p>守りにフ ラッグをと られずに ゴールライ ンをこえら れた</p>  <p>友だちのよ い動きを見 つけて、ほ めることが できた</p> <p>安全に気をつけて 学習に取り組む ことができた</p>		【ふりかえり】
6 時間目	月 日	【めあて】
<p>チームに合った 作戦をえらん で、ゲームで でき</p> <p>守りにフ ラッグをと られずに ゴールライ ンをこえら れた</p>  <p>友だちのよ い動きを見 つけて、ほ めることが できた</p> <p>安全に気をつけて 学習に取り組む ことができた</p>		【ふりかえり】

5章 5年生ゴール型授業（陣取り型）の授業検証

1 形成的授業評価

表8 5年生ゴール型（陣取り型）形成的授業評価の推移

	1	2	3	4	5	6	7	8	平均
成 果	2.61	2.75	2.98	2.76	2.91	2.87	2.90	2.86	2.83
意欲・関心	2.93	2.97	2.97	2.98	3.00	3.00	2.98	3.00	2.98
学 び 方	2.85	2.78	2.86	2.77	2.86	2.97	2.92	2.98	2.86
協 力	2.85	2.88	3.00	2.93	2.94	2.90	2.92	2.98	2.92
全 体	2.79	2.83	2.95	2.85	2.92	2.93	2.93	2.95	2.89



全体としては、1時間目より5段階評価の5を示し、単元を通して5を維持した。成果因子は、単元を通して5であった。意欲・関心因子は1-4時間目と7時間目が4、それ以外は5であった。学び方因子は2時間目と4時間目が4、それ以外は5であった。協力因子は全時間5であった。児童によっては、単元当初から終了まで、満足できる満足できる単元であったといえる。

2 授業者コメント

3時間目

- ・パスキャッチゲームは試合につながっていないように感じている。パスゲームでいいのではないか（児童の技能に合う）。
- ・児童の出場の仕方混乱する。シートに出場の仕方を書かせている。
- ・人の交代の仕方は機械的に行っている。
- ・3時間目になって交代の仕方が理解できるようになってきた。
- ・5人チームで3対2のパスキャッチをすると、3回回すことになる。ゲームでは別のローテーションになる。2対1でもローテーションになると混乱する。
- ・最初に行うパスキャッチは不要では無いか。むしろ、コート内でパス+キャッチを行う方がゲーム中のパスの成功につながるのでは無いか。

3 単元計画並びに本時案

3.1 単元計画

1) 学年：第5学年

2) 単元名：ゴール型（フラッグフットボールを基に簡易化されたゲーム）

3) 単元の目標：

- (1) ゴール型（フラッグフットボール）の行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
- (3) 運動に積極的に取り組み、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。

4) 単元の評価規準

<p><知識・技能></p> <ol style="list-style-type: none">①フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。②近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。③ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動することができる。④得点しやすい場所に移動し、パスを受けてゴールにボールを持ち込むことができる。
<p><思考・判断・表現></p> <ol style="list-style-type: none">①誰もが楽しくゲームに参加できるようにするルールを選んでいる。②チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。③自己や仲間が行っていた動き方の工夫を他者に伝えている。
<p><主体的に学習に取り組む態度></p> <ol style="list-style-type: none">①ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。③場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。⑤仲間の考えや取組を認めようとしている。⑥用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。

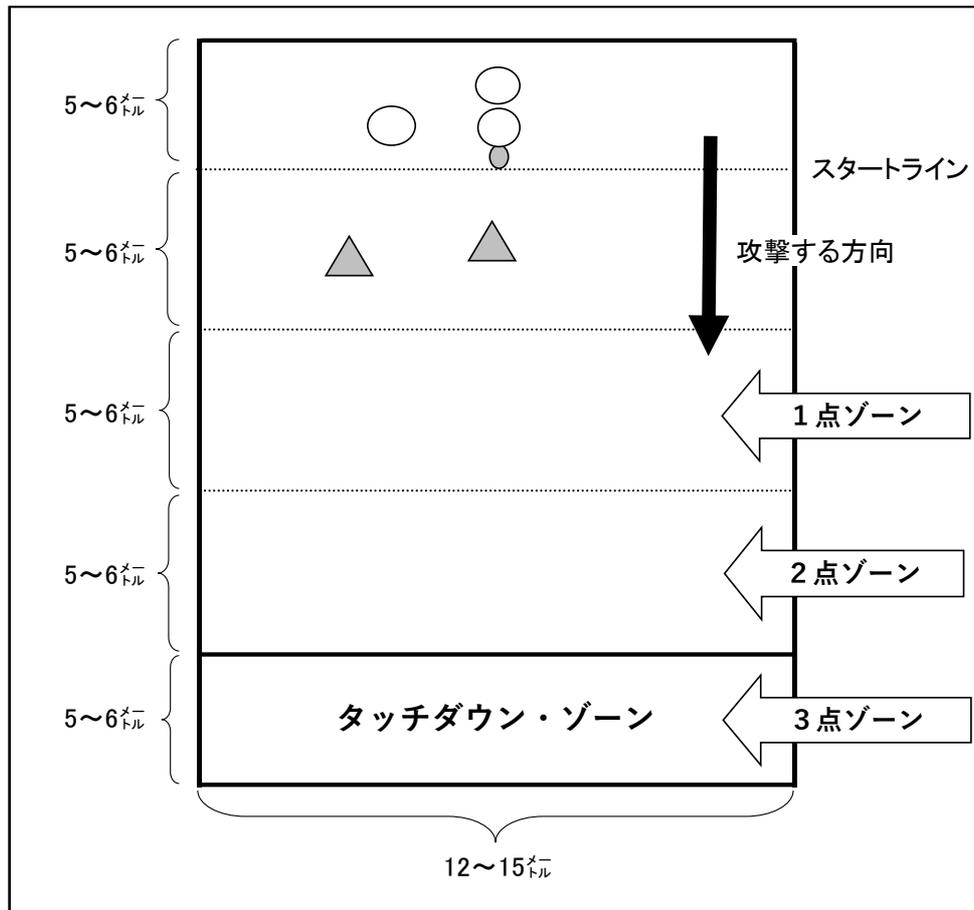
5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
ねらい	学習Ⅰ(オリエンテーション) 単元のねらいや学習の進め方を知る	学習Ⅱ フラッグフットボールの基本的な技能を身に付け、ゲームを楽しむ			学習Ⅲ チームの特徴に応じた作戦に基づいて技能を発揮し、ゲームを楽しむ			
学習活動	(始めの)あいさつ、健康観察、本時の「学習の流れ」の確認、用具の準備							
	<ul style="list-style-type: none"> 単元のねらい 学習の進め方 チーム分け 準備運動 フラッグキャッチゲーム パスキャッチゲーム ゲームのルール説明 試しのゲーム 3対2×1ゲーム	チームで準備運動(ボール慣れの運動を含む) ・フラッグキャッチゲーム ・パスキャッチゲーム			本時の「学習課題」の確認 ・チームの特徴を生かした作戦を立てたり、結果を分析して作戦を修正したりする			フラッグフットボール大会
		本時の「学習課題」の確認 ・フラッグフットボールの基本的な動き(ブロックやフェイクなど)を身に付ける			課題練習 ボール運びゲーム(2対1) ・ブロックやフェイクの行い方を知る			
		ゲーム 3対2(リーグ戦①)×1ゲーム			ゲーム 3対2(リーグ戦②)×2ゲーム			
		用具の片付け、チームで整理運動、学習カードの記入、チームでの振り返り(成果と課題の確認)						
学習のまとめ(成果の発表、次時の課題についての確認)、(終わりの)あいさつ								
評価の重点	知		① (カード)			②・③ (観察、ICT)	④ (観察、ICT)	
	思		① (観察、カード)	③ (観察、カード)			② (観察、カード)	※
	態	⑥ (観察)		② (観察)	① (観察)	③ (観察)		⑤ (観察、カード)

※第8時では、第7時までの学習状況により、児童の実態等に応じて柔軟に評価できるようにする。

6) 実施するゲーム（「フラッグフットボールを基に簡易化されたゲーム」）のルール

- ・ゲームの人数は3対2とする。
- ・攻撃チームは、スタートラインから攻撃を行う。その際、センターからクォーターバックへの手渡しパスによってプレイを開始する（但し、フェイクを使ったランプレイを行う場合は、後ろ向きの状態からプレイを開始しても可とする）。
- ・守備チームは、攻撃チームのプレイが開始されるまでは、1点ゾーンよりも後方にいなければならない（5m以上離れる）。
- ・前方へのパスは、スタートラインよりも後方から、1回の攻撃で1回のみ（但し、手渡しパスは何度でも可）とする。
- ・「ボールを持った人がフラッグを取られたとき」、「ボールを持った人がサイドラインから出たとき」、「パスが失敗したとき」は、1回の攻撃が終了となる。
- ・ボールを持った人が守備にフラッグを取られた（またはボールを持った人がサイドラインから出た）ゾーンの得点が1回の攻撃の得点（パスが失敗した場合は0点）となる。
- ・攻撃チームが3回続けて攻撃を行ったら、攻守を交代する。
- ・守備チームは、1プレイが終わるごとにローテーションする（チーム編成が4人の場合は2人ずつ入れ替わる）



7) 準備物と場の設定 ※クラスの人数を36人（6人×6チーム）と想定した場合

【準備物】

- ・フラッグ+ベルト…人数分
- ・ボール（ミニハンドボール）…最低6個（チームにつき1個ずつ）
- ・マーカー…12個×3コート（ラインだけでも可）
- ・ビブス（ゼッケン）…6色×6枚
- ・得点板×3枚（→得点板が不足する場合は、チームの記録カードに得点を記入する）
- ・バインダー×6枚（→得点や個人の成果をチームの記録カードに記入する）

【場の設定】

- ・ゲームコートを3面設置

8) グループ編成と役割

表9 授業で設定する児童の役割例

役割	内容
キャプテン	集合、ゲーム前のあいさつの指示。否定的な言葉は使わない。集合やあいさつがしっかりできていた場合、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する（「みんなが協力してくれたので早く集合できたよ。ありがとう」など）。
司会	チームでの話し合いの進行役。全員に発言を求め、発言に対して称賛する（「いい考えだね」や「説明がわかりやすいね」など）
用具・記録	用具の準備、片付けについて指示する。用具の準備や片付けがしっかりできていた場合は、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する。 学習カードを管理する。学習カードに未記入がないかを確認する。
励まし	練習やゲーム中に、積極的にチームのメンバーを励ましたり、称賛したりする（「いい判断だよね」や「いい動きだったよね」、「いい指示をしていたよね」、「みんなを応援していたよね」など）。

*1グループ3～4名を想定。3名の場合には、キャプテンと司会を同じ人にする。

*1グループ5名になったときには、用具と記録を分ける。

*授業中の児童のいい発言をクラス全体の前で紹介する、あるいはその発言を掲示し、次回以降、確認できるようにしていく。

*ゲームの審判は児童が自ら行えるようにする。セルフジャッジあるいは兄弟チームで行わせることでルールを理解を促す。審判の誤判定を責めない。それは、みんながルールに対する共通理解を得ていく大切な機会になることを説明する。

表10 学習カードの例

役割	内容	名前	自己評価（○△×）
キャプテン	集合、あいさつの指示	○○ ○○	
司会	全員の意見を引き出す 発言者や聞き手をほめる	○○ ○○	
用具・記録	用具の準備、片付けの指示 学習カードの確認	○○ ○○ ○○ ○○	
はげまし	仲間をほめる	○○ ○○	

9) 授業の約束事（※オリエンテーションで明確に伝え、単元を通して実践させる）

- ①「用具の準備や片づけはみんなで協力して行おう」
- ②「安全に気をつけて運動しよう」
- ③「ルールやマナーはしっかり守ろう」
- ④「友だちのいいところを見つけて、アドバイスをしよう」

3.2 本時案 (1～8 時間目)

本時の展開 (8時間抜きの1時間目)

- 【目標】 ◎仲間と協力して用具を片付けたり、場の整備ができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)
○安全に気を配りながら、練習やゲームに取り組むことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 集合、はじめのあいさつを行う。	
	2 本時の流れと学習課題を確認する。	
	仲間と協力して用具の準備や場づくりを行い、安全を意識しながら試しのゲームを楽しもう！	
展開 22分	3 単元のねらいを説明する。	○今回のフラッグフットボールの単元で、どのような目標を達成するために、どんなことを学ぶのかを説明する。 ○チームで用具の準備や場づくりを行ったり、ボール慣れの運動や課題練習に取り組んだ後に、ゲームを行うことなどを説明する。 ○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグを両腰に1本ずつつけるよう指示をする。
	4 学習の進め方を説明する。	
	5 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する。	
展開 22分	6 ボール慣れの運動を行う ・フラッグキャッチ(しっぽ取り)ゲーム ① ハーフコート内にチームのメンバー全員が入り、30秒間コートの中を動き回りながら、腰につけたフラッグを取り合う。 ② 次は、オールコート内に2チームが入り、チーム対抗でフラッグを取り合う。 (※①・②のいずれも、自分のフラッグ(2本)をとられてしまっても、相手のフラッグを取りに行ってもよい)	○友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □(フラッグを取られそうになったとき)自分のフラッグを手でおさえたり、相手を手で押ししたりしないよう声をかける。
	7 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	○何(どの用具)を準備するか、どこにゲームのコートを設置するかについて説明する。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
	8 ゲームのルールを説明する。 ・攻撃側は、毎回スタートラインから、センターからの手渡しパスでプレイを開始する(※フェイクを使ったラン攻撃を行う場合は、後ろ向きの状態からプレイを開始しても可とする)。 ・攻撃側の前方へのパスは、スタートラインよりも後方から1回のみ可とする(手渡しパスは何回でも可)。 ・攻撃側のプレイヤーが、フラッグを取られずにボールを運び込んだり、パスをキャッチし(その後フラッグを取られ)た地点のゾーンの得点が加算される。 ・守備側は、攻撃側のプレイが始まるまでは1点ゾーンよりも後ろにいななければならない(5m以上離れる)。 ・守備側は、1プレイが終わるごとにローテーションする。(※4人チームの場合、2人ずつ入れ替わる) ・攻撃側のチームが3回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する。	○ゲームの(はじめの)ルール(特に攻撃側のスタート方法や守備側のスタート位置など)について、図やマグネットを用いて説明する(※いずれかのチームに見本となってもらい、実際に動きながら説明することでイメージがつかみやすいかもしれない)。 ○スタート(攻撃側のプレイ開始)の方法については、①センター(スタートライン上の真ん中にいるプレイヤー)からの手渡しパス、または後ろ向きになって(守備側に誰がボールを持っているか見えないようにするために)スタートする方法の2種類があることを説明する。 ○1回のプレイが終了するのは、①守備側がボールを持っている人のフラッグ(左右のいずれか1本)を取ったとき、②ボールを持って走っている人がサイドラインから外に出てしまったとき、③攻撃側のパスが失敗したときであることを説明する。
整理 8分	9 試しのゲーム(3対2のフラッグフットボール)を行う。 ・3回のプレイの合計点で勝敗を決める。 (※時間的に余裕がある場合は6回のプレイでも可)	○攻撃側がプレイを開始するときは、センターの人が「レディー、ゴー」のかけ声をかけるように指示をする。 ○1回のプレイに時間がかかりすぎないように、試しのゲームでは先生の笛の合図でプレイを開始させる。
	10 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	○試しのゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームのルールについて困ったことなどを発表させる。
	11 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。	◆用具を片付けたり、場の整備をしたりしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
	12 終わりのあいさつを行う。	

本時の展開(8時間扱いの2時間目)

- 【目標】 ◎フラッグフットボールの行い方について言ったり、書いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
◎誰もが楽しくゲームに参加できるようなルールを選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 集合、はじめのあいさつを行う。	
	2 本時の流れと学習課題を確認する。	
	みんなが楽しくゲームに参加できるルールを選ぼう	
	3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。
	4 ボール慣れの運動を行う ・フラッグキャッチ(しっぽ取り)ゲーム ①ハーフコート内にチームのメンバー全員が入り、30秒間コートの中を動き回りながら、腰につけたフラッグを取り合う。 ②オールコート内に2チームが入り、チーム対抗でフラッグを取り合う。 ・パスキャッチゲーム →各チームのホームコート(コートの半分)内で3対2(※6人チームの場合は4対2)でパスを回す。守備にパスをカットされたり、20秒以上パスが続いたりした場合は守備を交代する(ローテーションする)。	○友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □(フラッグを取られそうになったとき)自分のフラッグを手でおさえたり、相手を手で押しついたりしないよう声をかける。 □最も多くフラッグを取ることができた人ならびにチームを称賛する。 ○「パスキャッチゲーム」の行い方を説明する。 □ボールを持っていない人は、空いている場所(パスがもらえる位置)を見つけて動くよう声をかける。
展開 22分	5 ゲームのルールを再確認したり、先生から提案されたルールの中から全員がゲームを楽しめるようなルールを選ぶ。 ・攻撃側の前方へのパスは、スタートラインよりも後方から1回のみ可とする(手渡しパスは何回でも可)。 ・守備側は、攻撃側のプレイが始まるまでは1点ゾーンよりも後ろにいない(5m以上離れる)。 ・攻撃側のチームが3回続けてプレイを行ったら、攻守を交代する(→2セット行う)。 ・コートの外で見ていない人(各チームから1人ずつ)が、両方のサイドラインで審判をする(どこでフラッグが取られたか、前へパスを投げたときスタートラインを越えていなかったか、など)。	○ゲームのルールを再確認する(特に、前方へのパスはスタートラインよりも後方で投げることなど)とともに、前回の試しのゲームを振り返りながら、「ゲームで何か困ったことはありませんでしたか?」と発問し、児童の困り感を確認する。それを踏まえて、先生の方からルールの工夫例を提示し、児童に選ばせる。ルールの工夫例としては、 ・ボールを持っている人が一度スタートラインを越えた後、再びスタートラインに戻り、前方へパスを投げるのは? ・7秒(ルール)は長いのか、短いのか? また、それは誰がカウントするのか? (外で見ていない人or守備チーム?) ・同じ人が次の攻撃でも同じポジションをするのは問題ないか? (→同じ児童が毎回ボールを保持者になる可能性が高い…試しのゲームでは黄チームがそのようなになっていた、みんなが楽しめるか、は△) ・守備がボールを持っている人のフラッグを取りにいったときにぶつかってしまった場合はどうするか? (→守備側は必ずフラッグを取りに行くこと、また攻撃側も、守備側のプレイヤーをよけるように走ること、が○)
	6 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	◆誰もが楽しくゲームに参加できるようなルールを選んでいる。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
	7 ゲーム(3対2のフラッグフットボール)を行う。 ・6回の攻撃(3回×2セット)の合計点で勝敗を決める。	○攻撃側がプレイを開始するときは、センターの人が「レディー、ゴー」のかけ声をかけるように指示をする。 ○1回のプレイに時間がかかりすぎないように、先生の笛の合図でプレイを開始させる。
整理 8分	8 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	○ゲームの感想(楽しかったことや本時で修正したルールなど)を発表させる。
	9 学習カードを記入する。	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。
	10 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	◆フラッグフットボールの行い方について言ったり、書いたりしている。(知識・技能)【学習カード】
	11 終わりのあいさつを行う。	

本時の展開(8時間抜きの3時間目)

- 【目標】 ◎自己や仲間が行っていた動き方の工夫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)
◎ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 集合、はじめのあいさつを行う。 2 本時の流れを確認する。 3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 4 ボール慣れの運動を行う ・フラッグキャッチ(しっぽ取り)ゲーム →オールコート内に2チームが入り、チーム対抗でフラッグを取り合う。 (※本時から課題練習(2対1)が始まるため、チーム内でのしっぽ取りは実施しない) ・パスキャッチゲーム →各チームのホームコート(コートの半分)内で3対2(※6人チームの場合は4対2)でパスを回す。守備にパスをカットされたり、20秒以上パスが続いたりした場合は守備を交代する(ローテーションする)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □最も多くフラッグを取ることができたチームを称賛する。 □ボールを持っていない人は、空いている場所(パスがもらえる位置)を見付けて動くよう声をかける。
展開 25分	5 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> ランプレイを成功させるための ガードの動きを身につけよう! </div> 「ガード」のポイント ①相手プレイヤーの横に両手を広げて壁のように立つ。 ②相手プレイヤーが動いてもぶつからないように、壁の位置を保つ(相手も壁にぶつかってはいけない)。 6 課題練習(タスクゲーム)を行う。 ・ハーフコートの「2対1」をチーム内で行う。 ・攻撃側の2人のうちの1人はガード(壁を作る動き)をし、もう1人はガードによってできたスペース(空いている場所)をボールを持って走り抜ける。 7 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 8 ゲーム(3対2のフラッグフットボール)を行う。 ・6回の攻撃(3回×2セット)の合計点で勝敗を決める。	○ガードの動きは、自分が相手の壁になることで、ボールを持っている味方のラン攻撃を助けるプレイであることを伝える。 ○コート内に攻撃と守備のプレイヤーを配置し、実際に動きを見せながら、ガードの動きを理解させる。 ○「2対1」の行い方を説明する。 □プレイを始める前に、攻撃側の2人のプレイヤーのどちらかがガードまたはボール保持者の役割を担うのかを決めてからプレイを開始するよう声をかける。 □ガードを仕掛けるタイミングやボール保持者が走るコースが重要であることを伝える。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 ○攻撃側がプレイを開始するときは、センターの人が「レディー、ゴー」のかけ声をかけるように指示をする。 ○1回のプレイに時間がかかりすぎないように、先生の笛の合図でプレイを開始させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ◆ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 8分	9 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 10 学習カードを記入する。 11 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 12 終わりのあいさつを行う。	○ゲームの感想(ガードの動きを実際にゲームで試してみてどうだったか?)などを発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ◆自己や仲間が行っていた動き方の工夫を他者に伝えている。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 </div>

本時の展開(8時間扱いの4時間目)

- 【目標】 ○近くにいるフリーの味方にパスを出すことができるようにする。(知識及び技能)
 ◎ゲームや練習に積極的に取り組むことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 集合、はじめのあいさつを行う。 2 本時の流れを確認する。 3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 4 ボール慣れの運動を行う ・フラッグキャッチ(しっぽ取り)ゲーム →オールコート内に2チームが入り、チーム対抗でフラッグを取り合う。 ・パスキャッチゲーム →各チームのホームコート(コートの半分)内で3対2(※6人チームの場合は4対2)でパスを回す。守備にパスをカットされたり、20秒以上パスが続いたりした場合は守備を交代する(ローテーションする)。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □最も多くフラッグを取ることができたチームを称賛する。 □パスを出す人は、近くにいるフリーな人を見つけてパスを出すよう声をかける。 □ボールを持っていない人は、空いている場所(パスがもらえる位置)を見つけて動くよう声をかける。
展開 25分	5 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> ランプレイを成功させるための フェイクの動きを身につけよう! </div> 「フェイク」のポイント ・守備側に対して、誰がボールを持っているかがわからないようにボールをかくす(見えないようにすること)。 ・攻撃側のボールを持っていない人も、いかにもボールを持っているかのように動くこと。 6 課題練習(タスクゲーム)を行う。 ・ハーフコートの「2対1」をチーム内で行う。 ・攻撃側の2人のどちらがボールを持っているかわからないように手を後ろに回してプレイを開始したり、最初から攻撃側の2人が後ろ向きになって(バックスタート)プレイを開始したりするなどして守備側のプレイヤーを混乱させ、ゴールラインをめざして走る。 7 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 8 ゲーム(3対2のフラッグフットボール)を行う。 ・6回の攻撃(3回×2セット)の合計点で勝敗を決める。	○フェイクの動きは、守備に判断を迷わせ、ボール保持者に対する反応を遅らせたい場合に有効なプレイであることを伝える。 ○コート内に攻撃と守備のプレイヤーを配置し、実際に動きを見せながら、フェイクの動きを理解させる。 □守備側に誰がボールを持っているか見破られないようにしっかりとボールを隠すよう声をかける。 □タイミングとスピードも重要であることを伝える(攻撃側の1人がボールを持っているかのような動きで守備をだますことができても、実際にボールを持っている人のタイミングが遅れてしまうと、守備側にボールを持っていることが気づかれてしまい、フェイクを使った作戦が失敗してしまう。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ◆練習に積極的に取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div> □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 ○攻撃側がプレイを開始するときは、センターの人が「レディー、ゴー」のかけ声をかけるように指示をする。 ○1回のプレイに時間がかかりすぎないように、先生の笛の合図でプレイを開始させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ◆ゲームに積極的に取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 8分	9 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 10 学習カードを記入する。 11 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 12 終わりのあいさつを行う。	○ゲームの感想(フェイクの動きを実際にゲームで試してみてどうだったか?)などを発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。

本時の展開(8時間扱いの5時間目)

- 【目標】 ◎近くにいるフリーの味方にパスを出すことができるようにする。(知識及び技能)
 ◎ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動することができるようにする。(知識及び技能)
 ◎場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たすことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 集合、はじめのあいさつを行う。 2 本時の流れを確認する。 3 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 4 ボール慣れの運動を行う ・フラッグキャッチ(しっぽ取り)ゲーム →オールコート内に2チームが入り、チーム対抗でフラッグを取り合う。 ・ランキャッチ	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □最も多くフラッグを取ることができたチームを称賛する。
展開 25分	5 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> パスプレイを成功させるための サポートの動きを身につけよう! </div> 「サポート」(パスをもらう動き)のポイントを知る。 ・ボールを持っている人(パスを投げる人)と自分との間に守備者がいない場所(=スペース)へ移動するために、横に開くこと。 ・パスを受けた後、ゴール方向に対して守備者がいない場所(守備者の裏にできたスペース)に走り込むこと。 6 課題練習(タスクゲーム)を行う。 ・ハーフコートの「3対2」をチーム内で行う。 ・攻撃側の1人がパスを出す役となり、もう1人(※3対2の場合は2人)がレシーバーの役となり、スペースを見つけて走り込み、パスを受ける(⇒パスが成功したら、そのままゴールラインに向かって走る)。 ・守備側は、攻撃側のパスを防ぐように守る。 7 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 8 ゲーム(3対2のフラッグフットボール)を行う。 ・6回の攻撃(3回×2セット)の合計点で勝敗を決める。	○パスプレイを成功させるためには、味方からのパスを受けるために空いている場所(=スペース)へ動き必要があることを伝える。 ○コート内に攻撃と守備のプレイヤーを配置し、実際に動きを見せながら、サポートの動き(横に開いたり、守備の後方のスペースに走り込んだりする)を理解させる。 □パスを受ける側(レシーバー)の児童には、空いている場所(=スペース)を見つけて、素早く走り込むよう声をかける。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆場の設定で、分担された役割を果たそうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div> ○攻撃側がプレイを開始するときは、センターの人が「レディー、ゴー」のかけ声をかけるように指示をする。 ○1回のプレイに時間がかかりすぎないように、先生の笛の合図でプレイを開始させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動することができる。(知識・技能)【観察】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。(知識・技能)【観察】 </div>
整理 8分	9 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 10 学習カードを記入する。 11 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 12 終わりのあいさつを行う。	○ゲームの感想(サポートの動きを実際にゲームで試してみてどうだったか?)などを発表させる。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆用具の片付けで、分担された役割を果たそうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>

本時の展開(8時間扱いの6時間目)

- 【目標】 ◎得点しやすい場所に移動し、パスを受けてゴールにボールを持ち込むことができるようにする。(知識及び技能)
◎チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 2 集合、はじめのあいさつを行う。 3 本時の流れを確認する。 4 ボール慣れの運動を行う ・フラッグキャッチ(しっぽ取り)ゲーム →オールコート内に2チームが入り、チーム対抗でフラッグを取り合う。 ・ランキャッチ	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 □最も多くフラッグを取ることができたチームを称賛する。
展開 25分	5 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> チームの特徴に応じた作戦を選び、ゲームで実行しよう! </div> ・チームの特徴を生かした作戦を考える。 (例えば、ランプレイなのか、それともパスプレイなのか、また、ランプレイであれば、ガードを使った作戦がいいか、それともフェイクを使った作戦がいいかなど) 6 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 7 チームで作戦を選び、練習を行う。 ・チーム内でハーフコートの「3対2」を行いながら、作戦の練習を行う。(※6人チームの場合はローテーションしながら交代してプレイを行う→コートの外にいるときは、作戦通りにプレイが実行されているかどうかを観察し、チームにアドバイスをを行う。 8 ゲーム(3対2のフラッグフットボール)を行う。 ・6回の攻撃(3回×2セット)の合計点でゲームの勝敗を決める。 ※単元計画では2ゲームを想定していたが、チームで作戦を選んで練習する時間を十分に確保するため、第6時は1ゲームとし、第7～8時は2ゲームとする。	○作戦を成功させるためには、役割(「誰が」、「何を」行うのか?)を明確にすることや、チームで選んだ作戦の練習を行うこと(ランの場合、プレイのタイミングを合わせること、パスの場合は、レシーバーが走り込むスペースを確認したりすることが重要であることを伝える。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □ガードを使ったランプレイの作戦を選んでいるチームには、ボールを持っている人にどのスペースを走らせるか(右か?それとも左か?)を決めることで、ガードをする向きも明確になると助言する。 □フェイクを使ったランプレイの作戦を選んでいるチームには、プレイのスピードとタイミング、そしてボールを持っていない人の演技(ボールを持っているかのように見える)が重要であること助言する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 </div> ○攻撃側がプレイを開始するときは、センターの人が「レディー、ゴー」のかけ声をかけるように指示をする。 ○1回のプレイに時間がかかりすぎないように、先生の笛の合図でプレイを開始させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆得点しやすい場所に移動し、パスを受けてゴールにボールを持ち込むことができる。(知識・技能)【観察】 </div>
整理 8分	9 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。 10 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 11 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 12 終わりのあいさつを行う。	○本時の学習を振り返りながら、チームや個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか?もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか?そして、その課題を解決するために、次時はどのような練習をすればいいかなど、巡視をしながら声をかける。 ○本時の学習でできるようになったことや、友達の良い動きを見つけたこと、ゲームの感想などを発表させる。

本時の展開(8時間扱いの7時間目)

- 【目標】 ◎チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
◎仲間の考えや取組を認めようとするようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 8分	1 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 2 ボール慣れの運動を行う ・フラッグキャッチ(しっぽ取り)ゲーム →オールコート内に2チームが入り、チーム対抗でフラッグを取り合う。 3 集合、はじめのあいさつを行う。 4 本時の授業の流れと学習課題を確認する。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 ○児童が自主的に学習に取り組めるように、授業の流れを明確に伝える。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> チームの特徴に応じた作戦を選び、ゲームで実行しよう! </div>		○作戦を成功させるためには、役割を明確にすることや、チームで選んだ作戦の練習を行うことが重要であることを伝える。
展開 30分	5 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 6 チームで作戦を選び、練習を行う。 ・チーム内でハーフコートの「3対2」を行いながら、作戦の練習を行う。 7 ゲーム(3対2のフラッグフットボール)を行う。 ・6回の攻撃(3回×2セット)の合計点でゲームの勝敗を決める。 ・対戦相手を変えて、2ゲーム行う。	□仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆仲間の考えや取組を認めようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】 </div>
整理 7分	8 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。 9 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 10 終わりのあいさつを行う。 11 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。	○本時の学習を振り返りながら、チームや個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか?もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか?そして、その課題を解決するために、次時はどのような練習をすればいいかなど、巡視をしながら声をかける。 ○本時の学習のできるようになったことや、友達の良い動きを見つけたこと、ゲームの感想などを発表させる。

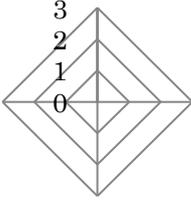
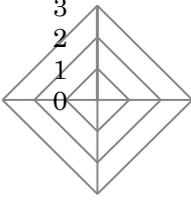
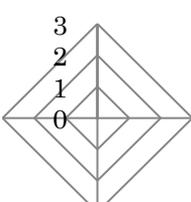
本時の展開(8時間扱いの8時間目)

- 【目標】 ◎チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
◎ゲームの勝敗を受け入れようとするができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 8分	1 ビブスを着用し、フラッグを腰に装着する(授業の開始前に完了している場合は省略)。 2 ボール慣れの運動を行う ・フラッグキャッチ(しっぽ取り)ゲーム →オールコート内に2チームが入り、チーム対抗でフラッグを取り合う。 3 集合、はじめのあいさつを行う。 4 本時の授業の流れと学習課題を確認する。	○チームごとに分かれ、それぞれのチームのビブスを着て、フラッグをつけるよう指示をする。 □友達とぶつかからないように、周りをよく見ながら動くよう声をかける。 ○児童が自主的に学習に取り組めるように、授業の流れを明確に伝える。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> チームの特徴に応じた作戦を選び、ゲームで実行しよう! </div>		○作戦を成功させるためには、役割を明確にすることや、チームで選んだ作戦の練習を行うことが重要であることを伝える。
展開 30分	5 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 6 チームで作戦を選び、練習を行う。 ・チーム内でハーフコートの「3対2」を行いながら、作戦の練習を行う。 7 ゲーム(3対2のフラッグフットボール)を行う。 ・6回の攻撃(3回×2セット)の合計点でゲームの勝敗を決める。 ・対戦相手を変えて、2ゲーム行う。	□仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆ゲームの勝敗を受け入れようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】 </div>
整理 7分	8 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。 9 本時の学習ならびに単元のまとめを行う。 ・本時の学習の成果について発表する。 ・今回のフラッグフットボールの単元で、どのようなことを学ぶことができたかを考え、発表する。 10 終わりのあいさつを行う。 11 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。	○本時の学習を振り返りながら、チームや個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか?もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか?そして、その課題を解決するために、次時はどのような練習をすればいいかなど、巡視をしながら声をかける。 ○本時の成果(できるようになったこと、わかったこと)を発表させる。 ○今回の単元の成果(どのようなことを学んだか)を発表させる。

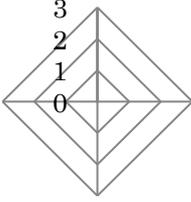
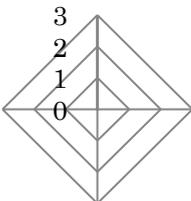
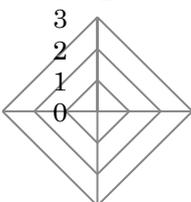
3.3 学習カード（個人用）①：2～4 時間目

○今日の授業のめあてが達成できたか、振り返ってみよう！

2 時間目	月 日	【めあて】
<p>フラッグフットボールのゲームのルールがわかった</p> <p>相手のフラッグを取ることができた</p>  <p>安全を意識して学習に取り組むことができた</p>	<p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p>	【振り返り】
3 時間目	月 日	【めあて】
<p>フラッグフットボールの攻め方がわかった</p> <p>ブロックを使ったラン攻撃ができた</p>  <p>安全を意識して学習に取り組むことができた</p>	<p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p>	【振り返り】
4 時間目	月 日	【めあて】
<p>フラッグフットボールの攻め方がわかった</p> <p>フェイクを使ったラン攻撃ができた</p>  <p>安全を意識して学習に取り組むことができた</p>	<p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p>	【振り返り】

学習カード（個人用）②：5～8時間目
 ※8時間目は7時間目と同じ。

○今日の授業のめあてが達成できたか、振り返ってみよう！

5 時間目	月 日	【めあて】
<p>チームで作戦を考え、ゲームで実行することができた</p> <p>スペースに走り込んで、パスをもらうことができた</p>  <p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p> <p>安全を意識して学習に取り組むことができた</p>		【振り返り】
6 時間目	月 日	【めあて】
<p>チームで作戦を考え、ゲームで実行することができた</p> <p>スペースに走り込んで、パスをもらうことができた</p>  <p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p> <p>安全を意識して学習に取り組むことができた</p>		【振り返り】
7 時間目	月 日	【めあて】
<p>チームで作戦を考え、ゲームで実行することができた</p> <p>スペースに走り込んで、パスをもらうことができた</p>  <p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p> <p>安全を意識して学習に取り組むことができた</p>		【振り返り】

6章 1年生ゴール型授業（入り交じり型）の授業検証

1 授業者からのコメント

○チーム編成

- ・チームワークを重視し、出席番号でチームを振り分けた。これまでの技能を高めるゲーム（的当てゲーム・シュートキャッチ）と同じ流れを汲み、チームを組んだ。
- ・班長がキャプテンをかねていた。

○一単位時間の流れ

- ①準備、準備体操、準備運動（5分）
- ②全体計画会（5分）
- ③グループ計画会1（作戦タイム）（2分）
- ④前半ゲーム（2ゲーム）（10分）
- ⑤中間計画会（学び合いタイム）（5分）
- ⑥グループ計画会（作戦タイム）（2分）
- ⑦後半ゲーム（2ゲーム）（10分）
- ⑧全体反省会（6分）

○教材（ゲーム）

- ・前単元の「的当てゲーム」では、1、2、3のリズムや基本的な投げ方の技能面を主に高め、「シュートキャッチ」では、ボールのコントロールやキャッチする技能を高めてから本単元に臨んでいる。よりゴール型の本質に近づきつつ、1年生でも簡単にシュートをすることができて得点する喜びを感じられる教材を考えた。前単元との系統性を考えつつ、狙ったところへ投げたり、適切なタイミングで投げたりできる感覚や状況判断能力を学習できる教材開発を行った。
- ・運動を苦手とする児童への配慮として、ゴールまで4メートルの距離で、比較的投げる技能が低い児童でもゴールできるように場を設定したり、ボールが当たっても痛くないように、低学年用の柔らかいハンドボールを使用したりして配慮した。また、発達段階を考慮し、完全な入り交じり型の教材ではなく、ゴール型のシュート場面だけを切り取り、攻守交代は2分間で交代するようなルールの簡素化も行った。
- ・シュートを運動の全体として捉え、ボールがゴールに入ったら1点、シュートの機会を均等にするため、攻撃はローテーションを行い、狙った場所やタイミングで投げようとする素度を養えるようにすることを本教材のねらいとした。

○教材（補助運動としてのゲームや練習）

- ・単元導入時から、基底技能向上のためチームで2対2のキャッチボールを行った。本時の狙いに即して相手の胸元を狙ったり、低くて早いワンバウンドのシュートをしたりして投げられるように繰り返し指導した。
- ・単元中盤は、キャッチボールに加え、作戦タイムでチームの方針としてどんな作戦でいくのかを実際のゴールを使いながら試す練習を行ってもよいこととした。同じチームで投げるスペースやタイミングの確認を行い、より実践に近い練習を行うチームも現れた。

○教具

- ・児童が指示しやすい色違いの三角コーンの下に、高さを出すための椅子（図工室用）を採用してゴールエリアを作った。コーンを繋ぐ導線は、ゴム紐を使用していたが、上を通過したシュートが決まったか見えにくいいため、第2時からはプラスチックの棒を採用した。
- ・ボールは、モルテンのソフトハンドボール1号軽量（150g）を採用した。1年生児童でも軽くて柔らかく扱いやすいボールであった。

○単元計画

<第1時>

- ・オリエンテーションとして、準備の仕方、授業の流れ、大切にしたい学び方、ルールの説

明、役割分担を行った。役割分担に時間がかかり、実際に試しのゲームをするまで20分を要した。

- ・残り時間は、ゲームを通してルールを確認できるように4コートに分かれて2試合を行ったが、シュートからのローテーションやお手玉で得点をカウントする仕組みが難しい様子だったので、教師が説明を入れながらゲームをすることができた。

〈第2時〉

- ・状況に応じた判断を感覚として掴めるよう、チームで作戦を立て、思いっきりシュートすることができるよう課題提示を行った。作戦を基に、シュートしたり、後ろの指示役が指差して見つけたスペースを指示したりすることを確認した。
- ・児童の様相として、すでにスペースやタイミングを計って投げようとする児童が多かったので、第2時の段階で「どこへ」「いつ」の視点を与えて、後々のリーグ戦により多くの時間を割いてもよかったかもしれない。

〈第3時〉

- ・導入時に教師が守り役となり、スペースへの意識「どこへ」投げたら入りやすいかと児童に発問した。児童は足元を指差したり、ゴールエリアの端に投げたらよいと発言したりして、本時の目指す共通課題として共有した。
- ・これまでも端を狙う児童は多かったが、足元への意識は少なく、導入や中間研究会で共有した足元への低いシュートを狙う児童がかなり増えてきた。
- ・ゴールを守る動きは本単元では触れていないが、足元へのシュートを阻止しようと、足を出したり、動き回って止めようとしたりする意識が見られたことは、次の第4時の「スペース」見つけ出す要因となった。

〈第4時〉

- ・空いているスペースへはシュートできたけど、もっと得点を増やしたいという児童の声から、タイミングの意識「いつ」投げたらよいか導入で確認した。示範として教師が大げさに動き回ることによってタイミングのコツが掴めるよう課題提示を行った。
- ・児童の様相として、守りの動きをよく観察し、投げ時をうかがいながらシュートする児童が増えたが、シュートが慎重になったことで、ローテーションが遅れ、その結果得点が減ってしまうチームがあった。守りの動きだけでなく、味方がフラフープに入ったらすぐ投げることもタイミングの一つであることを、もう少し詳しく中間研究会等で紹介してもよかった。
- ・後半ゲームでは、前時の「どこへ」も組み合わせ、チームオリジナルの作戦を立てて、リーグ戦に臨もうとするチームが多かった。

〈第5時〉

- ・今まで学習してきたこと「どこへ」「いつ」を基に、チームで作戦を考えリーグ戦を行った。試合熱が高まり、チームの仲間が得点すると喜びを分かち合う児童や、士気をあげようと試合前に円陣を組むチームがあった。

○その他

- ・当初は攻守入り交じり型のゲームをイメージしており、時間制ではなく、シュートが止められたらターンオーバーが発生して攻守が切り替わるゲームを想定していたが、学級の実情や発達段階を考慮し、攻撃特化で時間制のよりシンプルな単元構成となった。
- ・児童の様子や声から、第3時、第4時を入れ替えてもよいと感じた。第2時の段階ですでに「いつ」投げるか考えながらシュートをしていた児童が多かったこともあり、実態によっては早い段階で攻撃の視点を与えることも必要であると感じた。

2 単元計画並びに本時案

2.1 単元計画

1) 学年：第1学年

2) 単元名：ゴール型（ハンドボールを基にした易しいゲーム）

3) 単元の目標：

- (1) 1・2・3のリズムや助走をとってボールを投げ、狙ったところに力いっぱい投げてシュートをすることができるようにする。
- (2) ゲーム中や作戦タイムで、「いつ」「どこへ」の攻撃の視点で自分や仲間の動きを見つめ、より多くの得点が入る動きを追求することができるようにする。
- (3) 練習やゲーム、場や用具の準備に進んで取り組み、仲間と声をかけ合って喜び合ったり励まし合ったりして仲良く運動することができるようにする。

4) 単元の評価規準

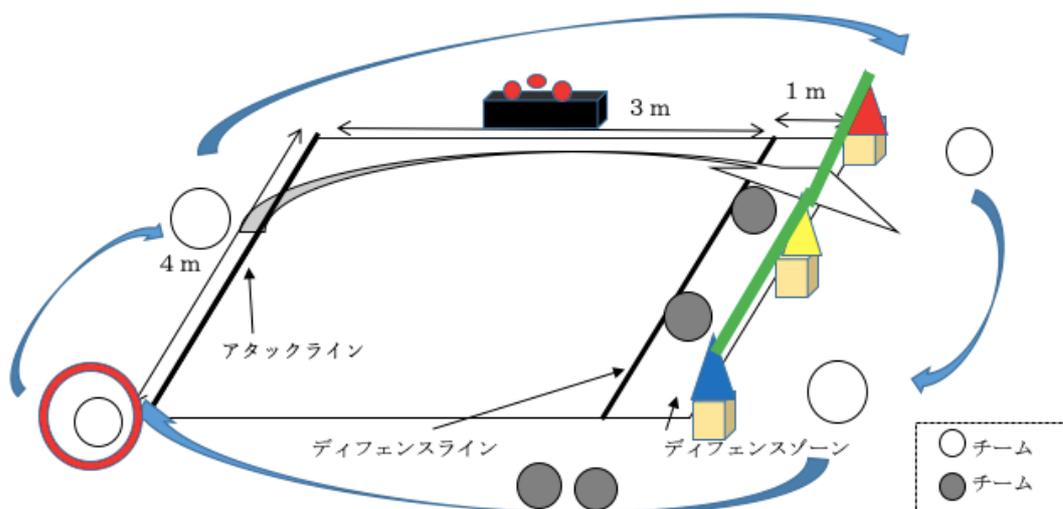
<知識・技能> ①1・2・3のリズムでボールを力強く投げることができる。 ②助走のあるステップでボールを投げることができる。 ③守りの動きを見て狙いを変えたり、低くて速いシュートができたりする。 ④相手にゴールをさせないために、守りの動きを身につけている。
<思考・判断・表現> ①「いつ」「どこへ」を攻撃の視点として、自分の動きを追求することができる。 ②「いつ」投げるのか、タイミングの判断をすることができる。 ③「どこへ」ゴールの空いているスペースはどこか、判断することができる。 ④「いつ」「どこへ」の視点を組み合わせたり、作戦を考えたりすることができる。
<主体的に学習に取り組む態度> ①ルールやマナーを守り、チームで助け合っって練習やゲームに取り組もうとすることができる。 ②用具の準備や片付けを自分から進んで行うことができる。 ③ゲーム中の仲間の攻撃に対して、いつ投げるのか、どこへ狙うとよいのかなどのアドバイスをすることができる。 ④ゲームの勝敗を受け入れることができる。

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目
ねらい	学習Ⅰ (オリエンテーション) 単元のねらいや学習の進め方を知る	学習Ⅱ シュートを中心に基本的な技能を身に付け、ゲームを楽しむ			学習Ⅲ 作戦を立て、得点するゲームを楽しむ
学習活動	(始めの) あいさつ、健康観察、本時の「学習の流れ」の確認、用具の準備				
	<ul style="list-style-type: none"> ・単元のねらい ・学習の進め方 ・大切な学び方の確認 ・準備運動 ・ゲームのルールの説明 ・役割分担 ・試しのゲーム 	チームで準備運動（ランニング・体操） ・キャッチボール 本時の「学習課題」の確認 作戦タイム ・どうしたら得点することができるのか、作戦ボードに書いてチームで共有する。 ・作戦を決めて実行する。			
		前半ゲーム ・学習課題を基にゲームを行う。 中間研究会 ・課題に向けた動きや考えを確認する。 作戦タイム ・中間研究会を基に作戦を立て直す。 後半ゲーム ・課題の解決に向けて動きを追求する。	シュートゲーム (リーグ戦)		
		チームでの簡単な振り返り、学習カードの記入			
	学習のまとめ（成果の発表、次時の課題についての確認）、あいさつ				
評価の重点	知	① (観察)	② (観察)	③ (観察)	※
	思		① (観察・ICT)	② (観察・ICT)	
	態	① (観察)	② (観察・カード)		

※第5時では、第4時までの学習状況により、児童の実態等に応じて柔軟に評価できるようにする。

6) 実施するゲーム（「ハンドボールを基にした易しいゲーム」）の規則



◇攻撃について（2分間連続的に攻撃を行う）

- ①シュートできる人数は1人、ゴール裏の外野に指示役2人、シュート待機1人で行う。
- ②シュート→指示役→指示役→シュート待機の4人1チームでローテーションを行う。（図を参照）
- ③片手投げのみ得点にすることができる。
- ④バーより高いシュートは得点にならない。
- ⑤バウンドをつけてゴールに入れても得点になる。
- ⑥シュート待機者がフラフープに入らないと投げてはいけない。

◇守備について（2分間守り続ける）

- ①同じ2人が2分間ゴールを守る。
- ②ディフェンスゾーンの外に出て守ってはならない。
- ③手や足、頭、体で守ることができる。シュートをキャッチしても良い。
- ④次のゲームでは応援・見学していた2人がキーパーになる。

◇共通事項について

- ①ゲームの始め、終わりには整列しあいさつを行う。
- ②シュートをしたら指示役へ行く。指示役は指差しで指示したり、ボールを拾ったりする。
- ③1ゲーム4分（攻撃2分・守り2分）で行う。
- ④シュートが決まったら1点入る。シュートを入れた人はお手玉を得点ボードに入れる。

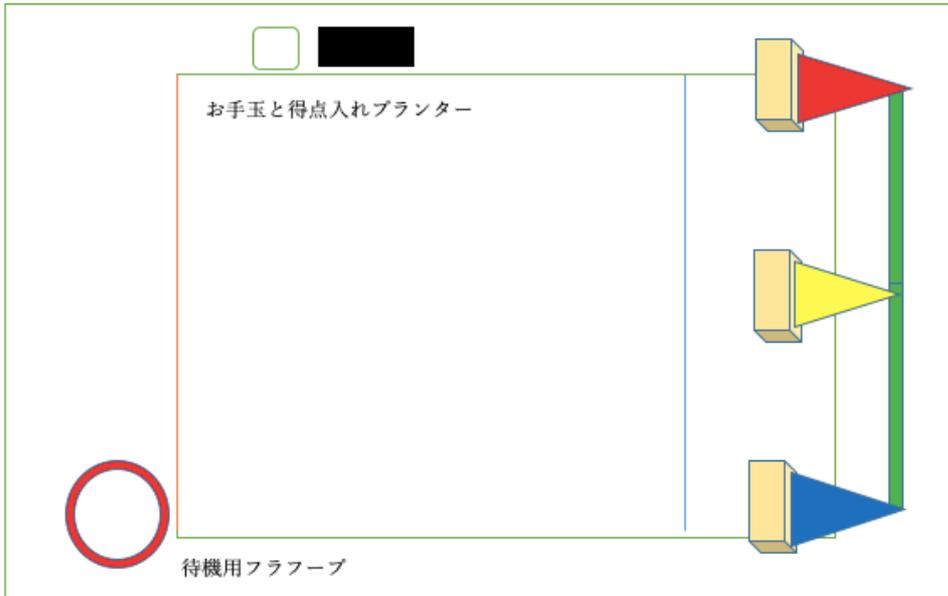
7) 準備物と場の設定 ※クラスの人数を32人（4人×8チーム）と想定した場合

【準備物】

- ・4面コート
- ・図工室用いす×12台（1コート3台ずつ）
- ・コーン×12個（1コート3個ずつ）
- ・ポール×8本（1コート2本ずつ）
- ・低学年用ハンドボール×10個（1チーム1個×8、予備2個）
- ・得点入れプリンター×4個（得点板が不足する場合は、チームの記録カードに得点を記入する。）
- ・得点用お手玉×80個
- ・用具入れかご×8個
- ・アルコール消毒×8本
- ・探検バッグ×8枚（得点や個人の成果をチームの記録カードに記入する係のみ）

【場の設定】

- ・ゲームのコート図（これを横一列4面設置）



8) グループ編成と役割

表 11 授業で設定する児童の役割例

役 割	内 容
キャプテン ゼッケンナンバー1	<ul style="list-style-type: none"> ・先頭で集合、整列の合図をする。 ・試合前後のあいさつをする。 ・肯定的に仲間のことを認める。
作戦リーダー ゼッケンナンバー2	<ul style="list-style-type: none"> ・主となってチームで作戦を考える。 ・チームで出た意見を作戦ボードにまとめる。
用具・記録リーダー ゼッケンナンバー3	<ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備や片付けを率先して行う。(全員で行う) ・用具かごや学習カード等の管理をする。 ・対戦結果を伝える。 ・反省会で学習カードに記録する。
励まし・声掛けリーダー ゼッケンナンバー4	<ul style="list-style-type: none"> ・練習やゲーム中にチームの仲間を褒め、応援する。 ・仲間の良さを見付ける。

*授業中の児童のよい発言を全体の前で紹介する、あるいはその発言を掲示し、次回以降確認できるようにする。

*試合の得点・審判を児童が行えるようにする。セルフジャッジは、みんながルールに対する共通理解を得ていく大切な機会になることを説明する。

9) 授業の約束事（体育学習の学び方）

- ① **進んで** 「進んで運動に取り組もう」
- ② **安全に** 「安全に気を付けて運動に取り組もう」
- ③ **準備・片付け** 「準備や片付けはみんなで行おう」
- ④ **きまり・規則** 「決まりや（ゲームの）規則は、しっかり守ろう」

*きまり：守るべきもの（教師主導もの）

ルール：みんなで作って上げていくもの（児童とともに考えていくもの）

- ⑤ **よさ見付け** 「なかまの頑張りを見付け、認めていこう」

*動きの良さを見付け、頑張っている仲間を称賛する

2.2 本時案（1～5時間目）

本時の展開（5時間扱いの1時間目）

【目標】 [○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等]

○：シュートゲームの規則を理解することができる。

●：用具の準備や片付けを仲間と進んで行うことができ、積極的にゲームに参加することができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 20分	1. 準備・準備運動 ・チームで準備運動をする。 2. 全体計画会・課題提示 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> シュートゲームの規則をおぼえよう </div> ・「大切な学び方」を確認する。 ・授業の流れを確認する。 ・ルール説明を聞く。 ・コートや使用する用具の確認をする。 ・役割分担をした後、役割に応じたゼッケンを着用する。	<input type="checkbox"/> 進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。 <input type="checkbox"/> 準備運動では身体を大きく動かしたり、肩回りの運動をしたりできるよう見回りながら助言する。 ○本時の学習や課題を確認する。 ○大切な学び方や授業の流れを丁寧に確認する。 ○ルール説明や用具の確認はボード使って分かりやすく説明する。 ○コート内に抽出チームを2チーム入れ、実際のゲームの流れを確認しながらルール説明をする。また、教師がコート内に入り、ゲーム場面を示範する。 <input type="checkbox"/> 観察する際は、ゲームの様子が見やすい位置に移動して観察するよう声を掛ける。 <input type="checkbox"/> 希望の役割ができなかった児童には、その役割ではなくてもチームで助け合うとよいことを伝える。
展開 20分	3. 試しのゲーム1 ・規則を確認しながらプレーする。 (4). 中間研究会 ・規則の理解に不十分なところが見られた場合、適宜全体で確認する。 5. 試しのゲーム2 ・中間研究会で確認したことをもとにプレーする。	○素早くローテーションを行い、時間内にシュートできる回数が増えるよう声を掛ける。 ○ボールをキャッチすることが苦手な児童に対して、味方のチームの児童はどのようなパスをするとよいか問いかける。また、ボールをキャッチすることが苦手な児童に対して、ボールをキャッチする練習を適宜行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ◆シュートゲームの規則を理解し、積極的にゲームに参加しようとしている。（主体的に学習に取り組む態度等）【行動の観察】 </div>
終末 5分	6. 全体反省会 ・初めてフラッグシュートゲームをやった感想を発表する。	○たくさん得点ができるよう意識したことや得られた動きの感じについて交流する。

本時の展開（5時間扱いの2時間目）

【目標】 [○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等]

○：作戦を基に狙ったところへ力いっぱいシュートをすることができる。

◎：より多くの得点を入れるためにはどうすればよいのかを考えて作戦を考えることができる。

●：用具の準備や片付けを仲間と進んで行うことができ、声を掛けながらゲームに参加することができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1. 準備・準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで準備運動をする。 ・チームでキャッチボールを行う。 <p>2. 全体計画会・課題提示</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>さくせんをもとに力いっぱいシュート をしよう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードの使い方を学ぶ。 ・作戦で使えるような児童の手本となる動きを全体で確認する。 	<p>□進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。</p> <p>□1・2・3の体重移動を意識したキャッチボールが行えるよう助言する。</p> <p>○本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○作戦ボードの書き方や消し方を確認する。</p> <p>○コート内に相手の動きをよく見て狙って投げることができる児童を入れ、その示範から作戦を考えるよう助言する。</p> <p>□観察する際は、ゲームの様子が見やすい位置に移動して観察するよう声を掛ける。</p>
展開 30分	<p>3. 作戦タイム1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・示範を基にチームで作戦を話し合う。 <p>4. 前半ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールの理解に不十分なところが見られた場合、適宜全体で確認する。 <p>5. 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦が成功しているチームや新しい作戦を紹介できるチームの示範を見て話し合う。 <p>6. 作戦タイム2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で学んだ作戦や新しい作戦を考える。 <p>7. 後半ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で確認したことを基にプレーする。 	<p>□リーダーや作戦リーダーを中心に話し合うよう声を掛ける。</p> <p>○素早くローテーションを行い、時間内にシュートできる回数が増えるよう声を掛ける。</p> <p>○作戦を基にシュートをしたり、仲間に声を掛けたりしているか確認しながらコートを回る。</p> <p>○「この作戦のどんなところが良いか」発問することで、作戦の良さに気付ける意見交流を行う。</p> <p>○作戦タイムで積極的に仲間に声を掛けている児童を価値付ける。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>◆作戦を基に力いっぱいシュートをすることができる。（主体的に学習に取り組む態度等） 【行動の観察】</p> </div>
終末 5分	<p>8. 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの結果からチームで考え実行した作戦は有効だったかを確認し、次時の作戦や動きにつながる反省会を行う。 	<p>○成功した作戦は、より多くのシュートが決められるようさらにレベルアップした作戦を考える必要があることや、失敗した作戦であってもよい動きを取り上げることで次のゲームにつなげることができることを指導する。</p>

本時の展開（5時間扱いの3時間目）

【目標】 [○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等]

○：投げるタイミングを計って力いっぱいシュートをすることができる。

◎：「いつ」投げるのかを攻撃の視点として捉え、投げるタイミングはいつなのかを判断することができる。

●：いつ投げたらよいかゲームや作戦で仲間に声を掛けることができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1. 準備・準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで準備運動をする。 ・チームでキャッチボールを行う。 <p>2. 全体計画会・課題提示</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>たくさんシュートを入れるためには「いつ」投げたらよいかかんがえよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・教師と児童の示範から投げるタイミングを学び、考えや動きを全体で確認する。 	<p>□進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。</p> <p>□1・2・3の体重移動を意識したり、助走を使って勢いよくボールが投げられたりできるよう助言する。</p> <p>○本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○教師が守り役で教師の動きをよく見て狙って投げることができる児童の手本を示し、投げるタイミングを確認する。</p> <p>□観察する際は、ゲームの様子が見やすい位置に立ったり移動したりして観察するよう声を掛ける。</p>
展開 30分	<p>3. 作戦タイム1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いつ投げたらよいかチームで作戦を話し合う。 <p>4. 前半ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りの動きを見ながら投げるタイミングを見計らい、できたスペースを狙ってシュートをする。 <p>5. 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投げるタイミングを上手に判断してシュートができていたチームの良さに気付く。 <p>6. 作戦タイム2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で学んだことを基に「いつ」投げるのか攻撃の視点で作戦を考える。 <p>7. 後半ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で確認したことを基にチームで考えた投げるタイミングを重視したゲームを行う。 	<p>□リーダーや作戦リーダーを中心に話し合うよう声を掛ける。</p> <p>○投げるタイミングは相手の守りの動きだけでなく、仲間の動きに関係するタイミングを見つけ、価値付けを行う。</p> <p>○いつ投げるのか作戦を基にシュートをしたり、仲間に声を掛けたりしているか観察し必要に応じて声を掛ける。</p> <p>○「いつ投げているのか」全体で確認し、タイミングを計って投げるとシュートが決まりやすいことや相手の動きだけでなく、仲間がフラフープに入った瞬間や指示役の声を聞いたすぐのタイミングなど、様々なタイミングがあることを伝える。</p> <p>○作戦タイムで積極的に仲間に声を掛けている児童を価値付ける。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆「いつ」投げるのかを攻撃の視点として、投げるタイミングはいつなのか判断することができる。（思考・判断・表現）【行動の観察】</p> </div>
終末 5分	<p>8. 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの結果からチームで考え実行した作戦は有効だったかを確認し、次時の動きや作戦につながる反省会を行う。 	<p>□ゲームで負けてしまっても、「いつ」投げるのか攻撃の視点を追求できたチームを価値付ける。</p> <p>○本時の動きをしてみても実感したことや良かったことを交流し、考えて投げることの良さを全体で確認する。</p>

本時の展開（5時間扱いの4時間目）

【目標】 [○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等]

○：狙った方向へ力いっぱいシュートをすることができる。

◎：「どこへ」投げるのかを攻撃の視点として捉え、投げるスペースを判断することができる。

●：「どこへ」投げたらよいのかゲームや作戦で仲間に声を掛けることができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1. 準備・準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで準備運動をする。 ・チームでキャッチボールを行う。 <p>2. 全体計画会・課題提示</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>たくさんシュートを入れるためには「どこへ」投げたらよいのかかんがえよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・教師と児童の示範から投げる場所や狙う方向を示し全体で確認する。 	<p>□進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。</p> <p>□助走を使ってボールを投げたり、低くて速いボールを投げたりできるよう助言する。</p> <p>○本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○教師が守り役で教師の動きをよく見て狙って投げることができる児童の手本を示し、シュートの方向や場所を確認する。</p> <p>□観察する際は、ゲームの様子が見やすい位置に立ったり移動したりして観察するよう声を掛ける。</p>
展開 30分	<p>3. 作戦タイム 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どこへ投げたらよいかチームで作戦を話し合う。 <p>4. 前半ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りの動きを見ながら投げる方向を決め、ゴールの端や空いたスペースを狙ってシュートをする。 <p>5. 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投げるスペースを判断してシュートができる児童の良さに気付く。 <p>6. 作戦タイム 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で学んだことを基に「どこへ」投げるのかという攻撃の視点で作戦を考える。 <p>7. 後半ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で確認したことを基にチームで考えた投げるスペースを判断してシュートするゲームを行う。 	<p>□リーダーや作戦リーダーを中心に話し合うよう声を掛ける。</p> <p>□ゲーム中に「どこへ投げるかな」「どこを狙うのかな」とスペースを見つけるための声掛けを行う。</p> <p>○得点に結びつかなくても、ゴールの端や足元を狙って投げることができた児童へ価値付けをする。</p> <p>○児童の示範から「どこへ投げているのか」全体で確認し、足元へ低くて速いシュートをしたり、相手の逆を取るよう投げたりするとスペースができて点が入りやすいことを伝え、作戦が立てられるように指導する。</p> <p>○作戦タイムで積極的に仲間に声を掛けている児童を価値付ける。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆「どこへ」投げるのかを攻撃の視点として捉え、投げるスペースを判断することができる。（思考・判断・表現）【行動の観察】</p> </div>
終末 5分	<p>8. 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの結果からチームで考え実行した作戦は有効だったかを確認し、次時の動きや作戦につながる反省会を行う。 ・次時のリーグ戦の見通しをもつ。 	<p>□ゲームで負けてしまっても、「どこへ」投げるのか攻撃の視点を追求できたチームを価値付ける。</p> <p>○本時の動きをしてみて実感したことや良かったことを交流し、考えて投げることの良さを全体で確認する。</p> <p>○既習の「いつ」「どこへ」投げると得点が入りやすいか考えてリーグ戦の作戦が立てられるように指導する。</p>

本時の展開（5時間扱いの5時間目）

【目標】 [○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等]

○： これまでの学習を基にチームで作戦を考え、タイミングを計ったり、狙うスペースを見つけたりしながら得点するシュートゲームを行うことができる。

◎： 「いつ」「どこへ」投げるのか攻撃の視点をもって、シュートをする動きを表現することができる。

●： 勝敗を受け入れ、仲間と声をかけ合って喜び合ったり励まし合ったりして仲良く運動することができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 5分	<p>1. 準備・準備運動</p> <p>チームで準備運動を行う。</p> <p>チームでキャッチボールを行う。</p> <p>2. 全体計画会・課題提示</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「いつ」「どこへ」なげるのかかんがえてリーグせんをしよう。</p> </div>	<p>□進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。</p> <p>□遠くに投げるだけでなく、キャッチボールから低くて速いバウンドさせる投げ方ができるように助言する。</p> <p>○本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○前時までの投げるタイミングや狙うスペースを考えてシュートを確認し、それを基にチームの作戦を考えるとよいことを伝える。</p>
展開 35分	<p>3. 作戦タイム</p> <p>・「いつ」「どこへ」投げるのか攻撃の視点を基に、チームに合った作戦を選択する。</p> <p>4. リーグ戦ゲーム</p> <p>・より多くの得点を入れて勝つために、投げるタイミングやスペースを見つけるゲームを行う。</p> <p>・チームで立てた作戦に応じた動きができていたのか振り返る。</p>	<p>○作戦を話し合うだけでなく、実際に動いて作戦の計画や確認をするように声を掛ける。</p> <p>□勝敗を意識する中で、最後まであきらめずゲームに取り組む価値を伝える。</p> <p>□「いつ投げるのか」「どこへ投げるのか」観察し、シュートが入らなくても判断することができた児童を価値付けながらゲームを見守る。</p> <p>□ゲーム間に簡単に作戦を振り返る時間を設ける。</p> <p>○作戦の動きやその場に応じた動きをしている児童を価値付ける。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆「いつ」「どこへ」投げるのか攻撃の視点をもって、シュートする動きを表現することができる。（思考・判断・表現）【ICTの記録観察】</p> </div>
終末 5分	<p>5. 全体反省会・表彰式</p> <p>・チームで上手くいった動きや得点につながった動きを全体で交流する。</p> <p>・これまでの学習の中で、学んだことを交流する。</p>	<p>□ゲーム中や仲間のアドバイスから気付けたこと、自分や仲間の高まりを全体で交流する。</p> <p>□リーグ戦で勝ったチームだけでなく、良い攻め方ができていたチームを価値付ける。</p> <p>□第1時と比べて、多くの得点を入れるために状況を判断して投げるができるようになったことを価値付け、全体に広める。</p>

2.3 学習資料・カード

シュートゲーム ふりかえりひょう

★じぶんで ひょうか しましょう。

★よりよいチームに するためには どうしたらよいか かんがえましょう。

日にち	なまえ				
/	ちからいっぱい ねらって なげた				
	さくせんを かんがえて なかまに つたえた				
	あんぜんに たのしく ゲームができた				
/	ちからいっぱい ねらって なげた				
	さくせんを かんがえて なかまに つたえた				
	あんぜんに たのしく ゲームができた				
/	ちからいっぱい ねらって なげた				
	さくせんを かんがえて なかまに つたえた				
	あんぜんに たのしく ゲームができた				
/	ちからいっぱい ねらって なげた				
	さくせんを かんがえて なかまに つたえた				
	あんぜんに たのしく ゲームができた				

よくできた・・・◎ できた・・・○

あまりできなかつた・・・△ ぜんぜんできなかつた・・・×

2.4 単元の評価規準

1) 単元の評価規準に即した児童の具体的な姿及び評価方法の例

(1) 知識・技能

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
①力いっぱいシュートをすることができる。 〈第2時〉	【行動の観察】 ・1・2・3のリズムや助走をしながらシュートをしている。等
②投げるタイミングを計って力いっぱいシュートをすることができる。 〈第3時〉	【行動の観察】 ・守りの動きに応じて、投げるタイミングを計りシュートをしている。等
③狙った方向へ力いっぱいシュートをすることができる。 〈第4時〉	【行動の観察】 ・ゴールの端や守りの足元を狙ってシュートをしている。等

(2) 思考・判断・表現

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
①「いつ」を攻撃の視点として、投げるタイミングを判断することができる。 〈第3時〉	【行動の観察】 ・「いつ」を攻撃の視点として、投げるタイミングはいつなのかを判断している。等
②「どこへ」を攻撃の視点として、投げるスペース判断をすることができる。 〈第4時〉	【行動の観察】 ・「どこへ」を攻撃の視点として、どこへ投げると得点しやすいかスペースを見つけ判断している。等
③「いつ」「どこへ」投げるのか、攻撃の視点を組み合わせて考え表現することができる。 〈第5時〉	【行動の観察・ICTの動画確認】 ・「いつ」「どこへ」の視点を基に、組み合わせて作戦を考えている。等 ・空いているスペースや投げるタイミングを見つけ、シュート方向やタイミングを選んでいる。等

(3) 主体的に学習に取り組む態度

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
①積極的にゲームに参加することができる。 〈第1・2時〉	【行動の観察】 ・ルールを守っている。 ・積極的にシュートをしている。 ・仲間に励ましの声掛けをしている。等
②用具の準備や片付けを自分から進んで行うことができる。 〈第1・2時〉	【行動の観察】 ・分担された役割を確認している。 ・準備や片付けを進んで行っている。等
③仲間の動きに対して、瞬時に声をかけたり、アドバイスをしたりすることができる。 〈第5時〉	【行動の観察】 ・練習やゲーム中に、仲間にアドバイスをしている。等
④ゲームの勝敗を受け入れることができる。 〈第5時〉	【行動の観察】 ・勝敗に対して望ましい態度をとっている。等

2) 単元の評価規準を基にした「十分に満足できる姿」の設定例

(1) 知識・技能

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
①力いっぱいシュートをすることができる。	① 1・2・3 のリズムや助走を使った投げ方で球速の速いシュートをすることができる。
②投げるタイミングを計って力いっぱいシュートをすることができる。	② 自分の投げるリズムと相手の動きに応じたタイミングが違っていても、球速の速いシュートをすることができる。
③狙った方向へ力いっぱいシュートをすることができる。	③ 端から端を狙ったり、足元へ速いシュートをしたりすることができる。

(2) 思考・判断・表現

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
①「いつ」を攻撃の視点として、投げるタイミングを判断することができる。	① 仲間がフラフープに入ったらすぐ投げたり、守りの動きを見て投げるタイミングを計ったりして瞬時に判断することができる。
②「どこへ」を攻撃の視点として、投げるスペースを判断することができる。	② スペースを見つけて投げるだけでなく、狙った方向とは逆方向へ投げたり、自分が動くことで相手の動きを確認したりしながら、投げるスペースを判断することができる。
③「いつ」「どこへ」の投げるのか視点としてを組み合わせることで表現することができる。	③ スペースとタイミングを見つけて投げようと思えることができる。

(3) 主体的に学習に取り組む態度

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
①積極的にゲームに参加することができる。	① ルールを理解した上で、より多くの得点を狙おうと考え、ゲームに意欲的に参加をしている。
②用具の準備や片付けを自分から進んで行うことができる。	② 自分から進んで用具を運ぼうとしたり、仲間の準備や片付けを手伝ったりすることができる。
③仲間の動きに対して、瞬時に声をかけたり、アドバイスをしたりすることができる。	③ 指示役として「いつ」「どこへ」投げるとよいのか積極的に声をかけたり、作戦タイムで仲間にアドバイスをしたりする姿がある。
④ゲームの勝敗を受け入れることができる。	④ 勝敗にかかわらず、仲間や相手を思いやる態度が見られる。

7章 3年生ゴール型授業（入り交じり型）の授業検証

1 授業者からのコメント

○チーム編成

- ・生活班で行った。学習面、運動面で課題が似ている児童が固まらないように配慮し、児童と共に考え、決定した。
- ・班長がキャプテンをかねていた。

○一単位時間の流れ

- ①準備、準備体操、準備運動（5分）
- ②全体計画会（5分）
- ③グループ計画会（作戦タイム）（2分）
- ④前半ゲーム（2ゲーム）（14分）
- ⑤中間計画会（学び合いタイム）適宜行う（5分）
- ⑥後半ゲーム（1ゲーム）（7分）
- ⑦全体反省会（5分）
- ⑧グループ反省会（2分）

○教材（ゲーム）

- ・前単元の「タグラグビー」とのつながりを意識するように教材を考えた。児童の意識として、「タグラグビー」学習時に、前方へパスをすることができないことに抵抗を感じていたため、ランでのボール運びを主たる活動にしていた「タグラグビー」から、少しレベルアップさせたランや前方へのパスでのボール運びができるような教材にした。これによって、攻守入り交じり型（ハンドボール等）の学習を行う際に必要な状況判断能力を、系統性を持たせて学習できると考えた。
- ・運動を苦手とする児童への配慮として、パスを出す際は、タグを取られてからというルールを採用した。ある程度プレーを制限することで、ゲーム中の状況判断がしやすいのではないかと考えたためである。
- ・セットからシュートまでを運動の全体として捉え、ボールをゴールエリアまで運べたら1点、シュートできたら1点とすることで、陣地を取りながらボール運びをしていくゲームの感覚を得られるようにすることを本教材のねらいとした。

○教材（補助運動としてのゲームや練習）

- ・単元導入時は、基底技能向上のためチームで2人組になり、キャッチボールの練習を行った。相手の胸元を狙い、耳より高い位置から腕を大きく振り下ろして投げるように繰り返し指導した。また、1分間で何回キャッチボールをすることができたかを他のチームと競いながら活動することで、「投げられたボールを必ずキャッチしよう」「相手が捕りやすいボールを投げよう」という意識が高くなっていった。
- ・単元中盤からは、チームで2人組になり、ランをして前方へパス、パスを受け取ってランをして前方へパスと繰り返しながらシュートまでするランニングパス&シュートの練習を行った。実際のゲームでも自分のいる場所は刻々と変わっていくこともあり、より実践に近い練習となった。自分たちでキーパーを付けて練習しているチームもあった。

○教具

- ・今回は、三面ゴールを使用した。中学年として初めてシュートをするゲームになるので、三方向のどこからもシュートが入りやすいものを採用した。
- ・ボールは、ミカサのソフトハンドボール1号軽量（150g）を採用した。3年生児童でも握ることができる扱いやすいボールであった。

○単元計画

<第1時>

- ・オリエンテーションとして、準備の仕方、チームの発表、授業の流れ、大切にしたい学び

方、ルールの説明を行った。

- ・他のチームの試合の様子やルールを確認できるように、8チームある内の4チームを2コートの中に入れ、初めのゲームを行った。ただ初めから4コートに全てのチームが入って試しのゲームをしていてもよかったかもしれない。
- ・前単元の「タグラグビー」で学んだ陣地を取るということを意識して、タグを取られてもいいのでゴールエリアへ走り込む児童が多かった。

〈第2時〉

- ・状況に応じた判断ができるよう、今自分は「何を」すればいいのかプレーの選択をするよう課題提示を行った。ボールを持っているときは、「ランで陣地を取る」「(タグを取られたら)パスをする」「シュートをする」、ボールを持っていない時は、「パスをもらえる場所に動く」ことを確認した。
- ・児童の様相として、得点することはできたが、一人ランでボールを運ぶ姿が多かったように感じた。
- ・児童の振り返りの声を聞くと、「なかまがタグを取られた時に、パスをもらえる場所に移動したのに、パスが来なかった」という児童がいた。しかし、この時、考えていきかけたことは、「本当にパスをもらえる場所であったのか」ということであった。児童ができたと感じていることと事実をつなげる必要があると感じた。したがって、このことを次回の課題にすることとした。

〈第3時〉

- ・前回の課題を受けて、導入時に、教師がコート内で児童役となり、ボール保持から相手にタグを取られパスを出す場面を取り上げ、「自分がパスを受ける人だったらどこへ動くか(スペースへの意識「どこへ」)と児童に発問した。児童は様々な場所を指さしたり、実際にコートの中へ動いて説明したりして、パスがもらえる場所はどこなのかを確認し、共通課題として共有した。また、これが児童にとって初めて「ボールを持たない時の動き」を考える授業となった。
- ・導入を丁寧に行ったこともあり、次第に前方へのパスが通るようになってきた。
- ・遠すぎず近すぎず、パスを受け取れる場所へ動く児童が増えてきた。
- ・しかし、相手もその動きを先読みし、パスカットされてしまう場面も見られた。つまり、パスをもらう児童がずっと同じ場所で待っていると、相手にパスカットされてしまうということが児童の様相から分かってきた。このことを次回の課題とすることにした。

〈第4時〉

- ・前回の児童の様相から、空いているスペースへは動けたけど、相手にパスカットされてしまった児童の声から、パスをもらうためには、タイミング(「いつ」)を意識することが大切であることを確認した。教師がコート内で児童役となり、パスをもらう時に、ボール保持者と非ボール保持者との間に相手がいるとどうなるか発問した。そうすることで、児童はパスをもらう際に少し横にずれるなど、パスをもらうタイミングを意識できるようにした。
- ・パスをもらう際に横にずれることができた児童もいたが、全員ではなかった。少し難しい課題設定であったように感じたため、中間研究会を開き、もう一度どの場面でもどのように動くかよいかを児童と共に考えていった。
- ・中間研究会後は、パスを待っている際、ずっとその場に立っているのではなく、左右に動きながら、ここぞという時に横にずれてパスをもらおうと「はい!」と声を出している児童の姿が見られた。

〈第5時〉

- ・今まで学習してきたこと(「何を」「どこへ」「いつ」)をもとに、チームの特徴に合った作戦を考え、プレーする学習を行った。
- ・「ボールを持っていない子が左右に開いて中央から攻める作戦」「ジグザグに動いて攻めていく作戦」「相手をブロックして、味方がタグを取られないようにする作戦」など様々な作戦を考えてプレーしていた。

〈第6・7時〉

- ・リーグ戦を行った。
- ・前時のチームの特徴に合った作戦を考えてプレーすることができていた。
- ・自分ではなくチームの仲間が点数を入れることができた時に、自分のことのように喜ぶ姿が

あった。

○その他

- ・教師は、フラッグシュートゲームの単元だけを考えるのではなく、前単元のタグラグビーやこれから学習していく攻守入り交じり型のゲームをイメージしながら授業を組み立てていった。1～6年生の系統性、ひいては義務教育の出口までの系統性をイメージして単元構成する必要がある。
- ・今回は、予想していた児童の様相と近いものがあったので、単元を計画通りに進めることができた。しかし、児童の様相が計画していたものと違った場合は、第3時と第4時を入れ替えるなど、柔軟に単元を構成する必要があると感じた。
- ・ボール保持者だけがクローズアップされるのではなく、ボールを持っていない時の児童の動きについて考えていくことも大切であると改めて感じた。教師が「〇〇さんが横に開いてパスを受けようとしたおかげでスペースができ、□□さんがパスをもらうことができていたよ」と価値付けることで、自分ではなくてもチームの仲間が活かされるゲームをすることの良さを感じられるようになり、自己有用感も高まっていった。

2 単元計画並びに本時案

2.1 単元計画

1) 学年：第3学年

2) 単元名：フラッグシュートゲーム（ハンドボールを基にした易しいゲーム）

3) 単元の目標：

- (1) ボールを持っている時の動き（ランやパス）だけでなく、ボールを持っていない時の動き（ラン、ブロックなど）を活かして、攻撃することができるようにする。
- (2) プレー中や作戦タイムで、「何を」「どこへ」「いつ」の視点で自分や仲間の動きを見つめ、得点に結び付く動きを追求することができるようにする。
- (3) 練習やゲームに進んで取り組み、場や用具の安全に気を配りながら、仲間と声をかけ合って喜び合ったり励まし合ったりして、仲良く運動することができるようにする。

4) 単元の評価規準

<知識・技能>

- ①ボールを持っている時に、ランで空いているスペースへ走り込むことができる。
- ②ボールを持っている時に、フリーの味方へパスを出すことができる。
- ③何をを攻撃の視点として、ランをするのか、パスを出すのか、ブロックをするのか、プレーの選択をすることができる。
- ③ボールを持っている時に、ゴールに向かってシュートすることができる。
- ④ボールを持っていない時に、味方からパスを受け取ることでできる場所へ動くことができる。
- ⑤ボールを持っていない時に、相手をブロックすることができる。

<思考・判断・表現>

- ①どこへを攻撃の視点として、空いているスペースはどこか、判断することができる。
- ②いつを攻撃の視点として、いつ走り込むのか、いつパスを出すのかのタイミングの判断をすることができる。
- ③チームの特徴に合った作戦を選ぶことができる。

<主体的に学習に取り組む態度>

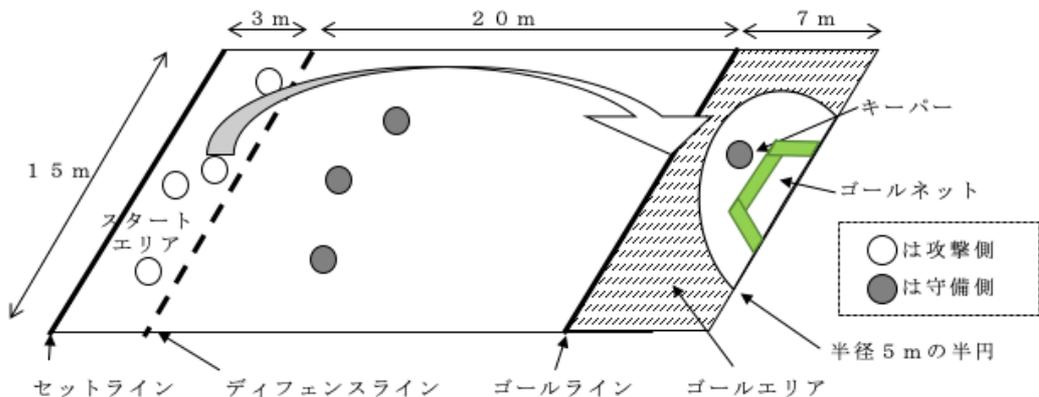
- ①ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしようとするすることができる。
- ②用具の準備や片付けを仲間と一緒にすることができる。
- ③仲間の動きに対して、どこへ走り込めばよいかなどのアドバイスをすることができる。
- ④ゲームの勝敗を受け入れることができる。

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	
ねらい	学習Ⅰ (オリエンテーション) 単元のねらいや学習の進め方を知る	学習Ⅱ 「攻撃側」を中心に基本的な技能を身に付け、ゲームを楽しむ			学習Ⅲ チームの特徴に合った作戦を立て、得点するゲームを楽しむ			
学習活動	(始めの) あいさつ、健康観察、本時の「学習の流れ」の確認、用具の準備							
	<ul style="list-style-type: none"> 単元のねらい 学習の進め方 チーム分け 準備運動 ゲームのルールの説明 試しのゲーム 	チームで準備運動（ボール慣れの運動を含む） ・（2人組）でキャッチボール ・一定の時間内で、キャッチボールの回数を競う ・ランニングパス&シュート					フラッグシュートゲーム (リーグ戦)	
		本時の「学習課題」の確認 作戦タイム ・どうしたら得点することができるのか、攻め方をカードに書いて、チームで共有する。		作戦タイム・チーム練習 ・チームの特徴に合った作戦を選ぶ。 ・作戦を実行するための練習を行う。				
		ゲーム フラッグシュートゲーム（オープン戦） ・攻撃4人・守備4人（その内キーパー1人） ・1チーム2回連続で攻撃 ・4回フラッグを取られたら攻守交替 チームでの振り返り（成果と課題の確認）、学習カードの記入						
学習のまとめ（成果の発表、次時の課題についての確認）、（終わりの）あいさつ								
評価の重点	知技		① (観察)	② (観察)	③ (ICT)		※	
	思判表		① (観察・ICT)	② (観察・ICT)		③ (観察・ICT)		
	態度	① (観察)			② (観察)	③ (観察)		④ (観察)

※第6・7時では、第5時までの学習状況により、児童の実態等に応じて柔軟に評価できるようにする。

6) 実施するゲーム（「フラッグシュートゲーム」）の規則



◇攻撃について

- ①攻撃側は4人、守備側は4人（1人キーパー）でゲームを行う。
- ②毎回の攻撃の始めは、中央から「セット・レディー・ゴー」の合図でプレーを開始する。
- ③攻撃側は、タグを取られてから味方にパスをする。
- ④タグが合計4回取られるまでにゴールラインを超えれば1点。さらに、ゴールエリア内でシュートし得点することができれば追加で1点。（4回タグ取られたらシュートを打たなければならない）
- ⑤パスを味方に出した際に相手にボールを取られた場合は、タグを取られた場所から再スタートする。
- ⑥攻撃側は、2回連続で攻撃を行い、攻守交替する。

◇守備について

- ①「セット・レディー・ゴー」の合図までは、セットラインから3m離れたディフェンスラインで待機する。
- ②相手への体の接触は禁止する。
- ③相手のタグを取ったら「タグ！」と大きな声で言い、手を挙げて待機する。その後、タグを相手に返し

てからプレーに戻る。

④ゴールエリア内の半円の中は、ゴールキーパーしか入ることはできない。

※適宜、児童の様子や話し合いを経て、ルールを変更していく。

○変更したルール

- ・ゴールエリア内で守備の人は、タグを取っても良い。タグを取られた人は、パスやシュートの判断をすることができる。(第2時)
- ・4つ目のタグを取った時とシュートをした時が同時の場合は、シュートが決まっていれば得点が入ったことにする。(第2時)
- ・相手チームにボールを取られたら、1回タグが取られたこととし、パスを出すところからやり直しをする。(第3時)
- ・タグを取られていなくても、味方にパスをすることができる。(第4時)

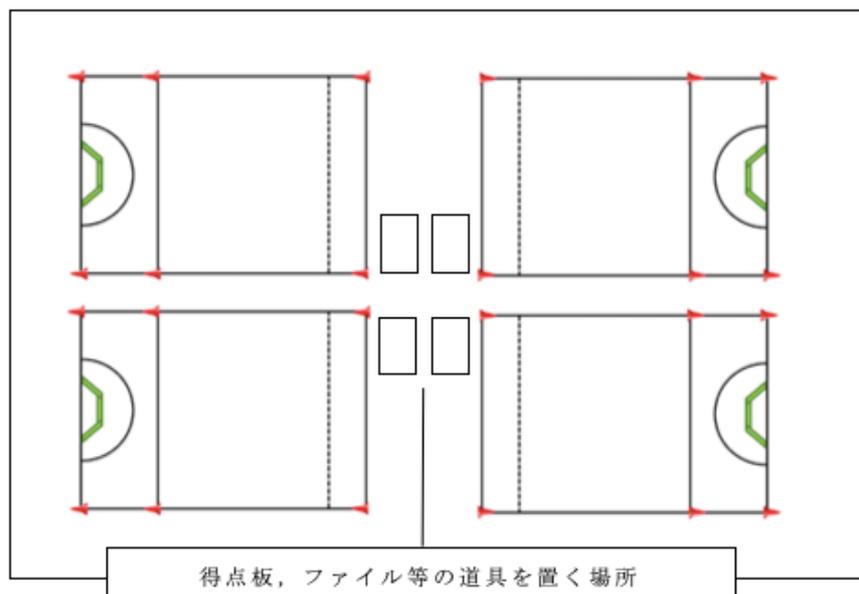
7) 準備物と場の設定 ※クラスの人数を35人(4人×5チーム、5人×3チーム)と想定した場合

【準備物】

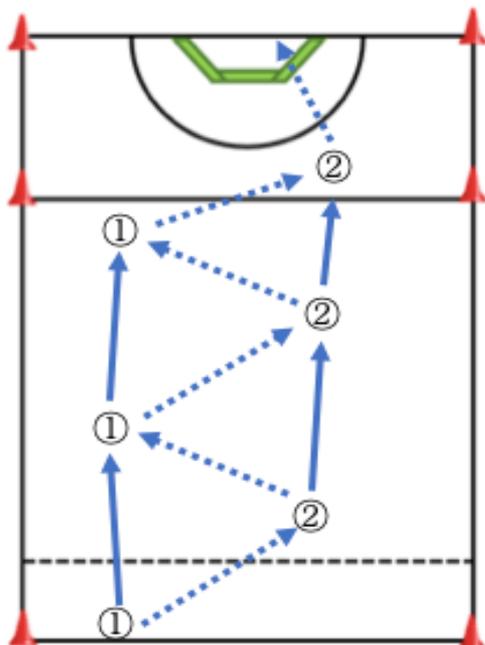
- ・3面ゴール×4個(ゴールがなければ、カラーコーンで作ったボールでもよい)
- ・ボール×18個(2人組や3人組でキャッチボールを行うため)
- ・カラーコーン×24個(6個×4コート分)
- ・ゼッケン×8色×4~5枚
- ・得点板×4枚(得点板が不足する場合は、チームの記録カードに得点を記入する)
- ・バインダー×8枚(得点や個人の成果をチームの記録カードに記入する)

【場の設定】

- ・ゲームのコート図(4面設置)



・チーム練習のやり方「ランニングパス&シュート」



・①と②が交互にパスをしながらゴールに向かっていき、ゴールラインを越えたらシュートをする。
 ※始めに②がシュートをしたならば、次は①がシュートをするなど、約束を決めておく。

8) グループ編成と役割

表 12 授業で設定する児童の役割例

役割	内容
キャプテン	<ul style="list-style-type: none"> ・集合、整列の合図をする。 ・試合前後のあいさつをする。 ・肯定的に仲間のことを認める。 ・チームがよりよくなるように作戦を主に考える。
司会 (各グループでローテーションしていく)	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで作戦を考える際の司会者となる。 ・全員から意見を求め、出た意見をまとめる。
用具・記録 (全員で行う)	<ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備や片付けの指示をする。 ・学習カード等の管理をする。 ・作戦で出たことを学習カードに記録する。
励まし (全員で行う)	<ul style="list-style-type: none"> ・練習やゲーム中にチームの仲間を褒め、応援する。 ・仲間の良さを見付ける。

*授業中の児童のよい発言を全体の前で紹介する、あるいはその発言を掲示し、次回以降確認できるようにする。

*試合の審判を児童が行えるようにする。セルフジャッジ、あるいは兄弟チームで行うようにすることでルールを理解を促す。審判の誤判定を責めない。それは、みんながルールに対する共通理解を得ていく大切な機会になることを説明する。

表 13 学習カードの例

役割	内容	名前	自己評価 (◎○△)
キャプテン	集合・あいさつ	○○ ○○	◎ ○ △
司会	意見を聞き出す	○○ ○○	◎ ○ △
用具・記ろく	用具の準備片付けの指示 学習カードの管理	○○ ○○	◎ ○ △
はげまし	チームのおうえん	○○ ○○	◎ ○ △

9) 授業の約束事（体育学習の学び方）

① **進んで** 「進んで運動に取り組もう」

② **安全に** 「安全に気を付けて運動に取り組もう」

③ **準備・片付け** 「準備や片付けはみんなでやろう」

④ **きまり・規則** 「決まりや（ゲームの）規則は、しっかり守ろう」

*きまり：守るべきもの（教師主導もの）

ルール：みんなで作って上げていくもの（児童とともに考えていくもの）

⑤ **よさ見付け** 「なかまの頑張りを見付け、認めていこう」

*動きの良さを見付け、頑張っている仲間を称賛する

2.2 本時案（1～7時間目）

本時の展開（7時間扱いの1時間目）

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等〕

○：フラッグシュートゲームの規則を理解することができる。

●：用具の準備や片付けを仲間と進んで行うことができ、積極的にプレーに参加することができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 20分	1. 準備・準備運動 ・チームで準備運動をする。 キャッチボール 2. 全体計画会・課題提示 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> フラッグシュートゲームの規則をおぼえよう </div> ・「大切な学び方」を確認する ・授業の流れを確認する。 ・ルール説明を聞く。	<input type="checkbox"/> 進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。 <input type="checkbox"/> 相手の胸元を狙って投げるように助言する。 ○本時の学習や課題を確認する。 ○コート内に抽出チームを2チーム入れ、実際のゲーム場面を想定して規則の説明をする。また、教師がコート内に入り、ゲーム場면을示範する。 <input type="checkbox"/> 観察する際は、規則の説明を聞きながら、思考・表現できるように、チームメイトが近くにいる状態で観察するように声を掛ける。また、ゲームの様子が見える位置に移動して観察するよう声を掛ける。
展開 20分	3. グループ計画会 ・ゲームの規則を確認し、今日チームで頑張ることを交流する。 4. 試しのゲーム1 ・規則を確認しながらプレーする。 5. 中間研究会 ・規則の理解が不十分なところが見られた場合、適宜全体で確認する。 6. 試しのゲーム2 ・中間研究会で確認したことをもとに、プレーする。	<input type="checkbox"/> チーム全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。 ○規則を間違えてしまった児童に対してストップゲームを実施し、コート内にいる児童全員で規則の確認を行う。 ○ボールをキャッチすることが苦手な児童に対して、味方のチームの児童はどのようなパスをするとよいか問いかける。また、ボールをキャッチすることが苦手な児童に対して、ボールをキャッチする練習を適宜行う。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> ◆フラッグシュートゲームの規則を理解することができる。（主体的に学習に取り組む態度等）【行動の観察】 </div>
終末 5分	7. グループ反省会 ・チームで今日のゲームでよかったことを交流する。 8. 全体反省会 ・初めてフラッグシュートゲームをやった感想を発表する。	<input type="checkbox"/> チームメイト全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。 ○本時の自分の動きを追求の過程と関わらせて振り返り、意識したことや得られた動きの感じについて交流するよう指導する。

本時の展開（7時間扱いの2時間目）

【目標】 [○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等]

○：パスやランをしたり、ブロックしたりすることでシュートにつながるゲームができる。

◎：「何を」を攻撃の視点として、ランをするのか、パスを出すのか、ブロックをするのか、プレーの選択をすることができる。

●：仲間の動きに対して、瞬時に声をかけたり、どこへ走り込めばよいかなどのアドバイスをしたりすることができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10 分	<p>1. 準備・準備運動</p> <p>チームで準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチボール ・ランニングパス&シュート <p>2. 全体計画会・課題提示</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ボールを持っている時、ボールを持っていない時に何をすればよいのかを考えてプレーするゲームをしよう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の目指す動き、目指す仲間の姿、追求の視点を知る。 ・ボールを持った時に何をするのか、ボールを持っていない時に何をするのかを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> □進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。 □相手の胸元を狙って投げるように助言する。 □「ランニングパス&シュート」について走りながらパスすることが難しい児童には、立ち止まってからパスをすると良いことを助言する。また、シュートする人は交互にすることを約束する。 ○前時の学習を振り返り、本時の学習や課題を確認する。 ○掲示を活用しながら、児童とプレーの選択（「何を」すればよいのか）について確認をする。
展開 25 分	<p>3. グループ計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時学習したプレーの選択をする。 <p>4. 練習ゲーム 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスやラン、ブロックを選択しながらゲームをする動きを追求する。 <p>5. 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習ゲーム 1 の中で見られた、つまずきを感じる動きを取り上げ、「何を」の視点に照らし合わせて交流し、練習ゲーム 2 にむけた動きの見通しをもつ。 <p>6. 練習ゲーム 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で交流した自分の課題をもとに、練習ゲーム 2 に取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> □チーム全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。 ○前時上手く動いていたプレーを想起させ、学習カードとの比較をすることで、どこでどう動くかよいのかをイメージさせるようにする。 ○ゲーム中に「自分は今何ができそうかな」と児童に問かけることで、プレーの選択を迫る発問をする。 □作戦タイムで積極的に仲間へ声掛けをしている児童を価値付ける。 □プレーの選択をすることに時間がかかる児童に対して、教師や仲間から判断に迫るアドバイスをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆パスやランをしたり、ブロックしたりすることでシュートにつながるゲームができる。（知識・技能）【行動の観察】</p> </div>
終末 10 分	<p>7. グループ反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の作戦について、ゲームの結果をもとに作戦が有効だったか、そうでなかったかを理由を明らかにして振り返る。 ・振り返り表を元に、本時できたことを個人で振り返る。 <p>8. 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループの作戦と本時の動き、追求の視点を結び付けて振り返り、有効な動きを全員で確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> □チームメイト全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。 ○個人で振り返る内容は、「自分の意見を仲間に伝えることができたか」「ゲーム中に仲間からアドバイスをすることができたか」「パスをもらうことができたか」の 3 項目で、4 段階評価で振り返る。 ○本時の自分の動きを追求の過程と関わらせて振り返り、意識したことや得られた動きの感じについて交流するよう指導する。

本時の展開（7時間扱いの3時間目）

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等〕

○：相手のいない場所へ走り込んで、パスやランをつかってシュートにつながるゲームができる。

◎：「どこへ」を攻撃の視点として、空いているスペースはどこか、判断することができる。

●：仲間の動きに対して、瞬時に声をかけたり、どこへ走り込めばよいかなどのアドバイスをしたりすることができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1. 準備・準備運動</p> <p>チームで準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチボール ・ランニングパス&シュート <p>2. 全体計画会・課題提示</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>パスを出せる、もらえる場所は「どこ」なのかを考えてプレーするゲームをしよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の目指す動き、目指す仲間の姿、追求の視点を知る。 ・パスをもらえそうなどところを見付ける。 	<p>□進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。</p> <p>□相手の胸元を狙って投げるように助言する。</p> <p>○前時の学習を振り返り、本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○コート内に教師が入り、ゲーム場面を示範する。児童は観察者の視点から、教師の後ろ側に立ち、自分ならどう動くのかを考え、表現するように指導する。</p> <p>具体的な声かけ：「どこに動くとよい？」</p> <p>□チームによっては、パスの出し方に違いがあることを助言する。必ずしも遠くにパスできるわけではないことを確認する。</p>
展開 25分	<p>3. グループ計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動きを追求していく中で、自分やチームの課題となる動きはそれぞれ違ってくるため、本時までには児童が意識してきたポイントや作戦から、本時のめあてを確認する。 <p>4. 練習ゲーム 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手の動きを予測して、どこへ走り込めばパスを受けることができるのか、ランで抜くことができるのかを判断しながら動きを追求する。 <p>5. 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習ゲーム 1 の中で見られた、つまずきを感じる動きを取り上げ、「どこへ」の視点に照らし合わせて交流し、練習ゲーム 2 にむけた動きの見通しをもつ。 <p>6. 練習ゲーム 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で交流した自分の課題をもとに、練習ゲーム 2 に取り組む。 	<p>□チーム全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。</p> <p>○ゲーム中に「どこにパスを出せば通るかな」「どこへ動けばパスをもらえそう」と児童に問いかけることで、スペースの意識を持つように指導する。</p> <p>○ゲーム中に動きを止め、空いたスペースを具体的に示し、走り込む感覚をつかむよう指導する。</p> <p>□作戦タイムで積極的に仲間へ声掛けをしている児童を価値付ける。</p> <p>○走り込んだスペースに対して、「なぜ、このスペースに走り込んだのか」「このスペースは有効であったのか」「あなたなら（相手チームも含めて）どこに走り込むのか」などの言葉掛けから、追求した視点で動いた結果との相違に気付かせる。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆「どこへ」を攻撃の視点として、空いているスペースはどこか、判断することができる。 (知識・技能) 【行動の観察・ICT】</p> </div>
終末 10分	<p>7. グループ反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の作戦について、ゲームの結果をもとに作戦が有効だったか、そうでなかったかを理由を明らかにして振り返る。 ・振り返り表を元に、本時できたことを個人で振り返る。 <p>8. 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループの作戦と本時の動き、追求の視点を結び付けて振り返り、有効な動きを全員で確認する。 	<p>□チームメイト全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。</p> <p>○個人で振り返る内容は、「自分の意見を仲間に伝えることができたか」「ゲーム中に仲間にアドバイスをすることができたか」「パスをもらうことができたか」の3項目で、4段階評価で振り返る。</p> <p>○本時の自分の動きを追求の過程と関わらせて振り返り、意識したことや得られた動きの感じについて交流するよう指導する。</p>

本時の展開（7時間扱いの4時間目）

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等〕

○：走り込むタイミングやパスを出すタイミング、パスをもらえるタイミングを見付け、得点につながるゲームをすることができる。

◎：「いつ」を攻撃の視点として、いつ走り込むのかや、いつパスを出すのかのタイミングの判断を追求することができる。

●：仲間の動きに対して、瞬時に声をかけたり、どこへ走り込めばよいかなどのアドバイスをしたりすることができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1. 準備・準備運動</p> <p>チームで準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチボール ・ランニングパス&シュート <p>2. 全体計画会・課題提示</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>パスを出したり、もらったりするタイミングは「いつ」かを考えてプレーするゲームをしよう。</p> </div> <p>・パスを出せそうな時に、「今！」と声を出すことで、タイミングをつかむ。</p>	<p>□進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。</p> <p>□相手の胸元を狙って投げるように助言する。</p> <p>○前時の学習を振り返り、本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○コート内に教師が入り、ゲーム場面を示範する。児童は観察者の視点から、教師の後ろ側に立ち、自分ならどう動くのかを考え、表現するように指導する。</p>
展開 25分	<p>3. グループ計画会</p> <p>・パスを出したり、もらったりするタイミングとはいつなのかをグループの仲間と考え、実際にコート内でプレーしながら確認する。</p> <p>4. 練習ゲーム 1</p> <p>・相手の動きを予測して、いつ走り込めば良いのか、いつパスを出すことができるのかを判断しながら動きを追求する。</p> <p>5. 中間研究会</p> <p>・練習ゲーム 1 の中で見られた、つまずきを感じる動きを取り上げ、「いつ」の視点に照らし合わせて交流し、練習ゲーム 2 にむけた動きの見通しをもつ。</p> <p>6. 練習ゲーム 2</p> <p>・中間研究会で交流した自分の課題をもとに、練習ゲーム 2 に取り組む。</p>	<p>□チーム全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。</p> <p>○前時上手く動いていたプレーを想起させ、学習カードとの比較をすることで、どこでどう動くかよいかをイメージさせるようにする。</p> <p>○ゲーム中に「いつパスを出せば通るかな」「いつ走り込めば陣地を取ることができそう」と児童に問いかけることで、タイミングの意識を持つように指導する。</p> <p>□ずっとパスを出せないでいる児童に対して、フリーになった瞬間を見逃さないよう、教師は児童の後ろに立って「今だ！」「空いた！」と助言する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆走り込むタイミングやパスを出すタイミング、パスをもらえるタイミングを見付け、得点につながるゲームをすることができる。（知識・技能）【ICTの記録観察】</p> </div>
終末 10分	<p>7. グループ反省会</p> <p>・個のプリントを活用し、グループの学び方を振り返る。</p> <p>・本時の作戦について、ゲームの結果をもとに作戦が有効だったか、そうでなかったかを理由を明らかにして振り返る。</p> <p>8. 全体反省会</p> <p>・グループの作戦と本時の動き、追求の視点を結び付けて振り返り、有効な動きを全員で確認する。</p>	<p>□チームメイト全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。</p> <p>○個人で振り返る内容は、「自分の意見を仲間に伝えることができたか」「ゲーム中に仲間にアドバイスをすることができたか」「パスをもらうことができたか」の3項目で、4段階評価で振り返る。</p> <p>○本時の自分の動きを追求の過程と関わらせて振り返り、意識したことや得られた動きの感じについて交流するよう指導する。</p>

本時の展開（7時間扱いの5時間目）

【目標】 [○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等]

○：チームの特徴に応じた作戦を基に、味方からパスをもらうために空いている場所へ走り込んだり、走り込んだ仲間にパスをつないだりするなどして、得点するゲームをすることができる。

◎：自分の能力やチームの特徴を踏まえて、「何を」「どこへ」「いつ」の視点で、攻撃する動きを追求することができる。

●：練習やゲームに進んで取り組み、仲間と声をかけ合って喜び合ったり励まし合ったりして仲良く運動することができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	1. 準備・準備運動 チームで準備運動を行う。 ・キャッチボール ・ランニングパス&シュート 2. 全体計画会・課題提示 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> チームに合った作戦を考えてせめるゲームをしよう。 </div>	<input type="checkbox"/> 進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。 <input type="checkbox"/> チームに合った方法で練習している児童を価値付ける。 <input type="radio"/> 前時の学習を振り返り、本時の学習や課題を確認する。
展開 25分	3. グループ計画会 ・今までの学習を想起し、チームに合った作戦で攻めるゲームができるよう、チームのめあてを話し合い、練習する。 4. 練習ゲーム 1 ・チームで立てた作戦ができるようにするとともに、その場の状況に応じた動きを追求する。 5. 中間研究会 ・練習ゲーム 1 の中で見られた、つまずきを感じる動きを取り上げ、「何を」「どこへ」「いつ」の視点に照らし合わせて交流し、練習ゲーム 2 にむけた動きの見通しをもつ。 6. 練習ゲーム 2 ・中間研究会で交流した自分の課題をもとに、練習ゲーム 2 に取り組む。	<input type="checkbox"/> チーム全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。 <input type="checkbox"/> チームの仲間の技能に課題がある場合は、その児童の技能を高める練習にチーム全員が関わるように声を掛ける。 ・「○○さんのキャッチする力を高めるために、○○さんのキャッチの仕方を確認しようよ。」 <input type="radio"/> 毎ゲーム後に、「立てた作戦がどうであったのか」「それはどうしてか」「どうしていくとよいか」の3点について振り返るようにする。 <input type="radio"/> 攻撃の仕方について、作戦をもとにした動きであることを価値付ける。また、その場の状況に応じた動きができていないチームを価値付ける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆自分の能力やチームの特徴を踏まえて、「何を」「どこへ」「いつ」の視点で、攻撃する動きを追求することができる。（思考・判断・表現）【ICTの記録観察】 </div>
終末 10分	7. グループ反省会 ・個のプリントを活用し、グループの学び方を振り返る。 ・本時の作戦について、ゲームの結果をもとに作戦が有効だったか、そうでなかったかを理由を明らかにして振り返る。 8. 全体反省会 ・グループの作戦と本時の動き、追求の視点を結び付けて振り返り、有効な動きを全員で確認する。	<input type="checkbox"/> チームメイト全員が発言できるように、司会をする児童に声を掛ける。 <input type="radio"/> 個人で振り返る内容は、「自分の意見を仲間に伝えることができたか」「ゲーム中に仲間にアドバイスをすることができたか」「パスをもらうことができたか」の3項目で、4段階評価で振り返る。 <input type="radio"/> 本時の自分の動きを追求の過程と関わらせて振り返り、意識したことや得られた動きの感じについて交流するよう指導する。

本時の展開（7時間扱いの6・7時間目）

【目標】 [○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等]

○：これまでの学習をもとにチームで作戦を考え、味方からパスをもらうために空いている場所へ走り込んだり、走り込んだ仲間にパスをつないだりするなどして、得点するゲームをすることができる。

◎：自分の能力やチームの特徴を踏まえて、「何を」「どこへ」「いつ」の視点で、攻撃する動きを追求することができる。

●：勝敗を受け入れ、仲間と声をかけ合って喜び合ったり励まし合ったりして仲良く運動することができる。

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1. 準備・準備運動</p> <p>チームで準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチボール ・ランニングパス&シュート <p>2. 全体計画会・課題提示</p> <p>今までのゲームを生かしてせめるゲーム（リーグ戦）をしよう。</p>	<p>□進んで準備や準備運動に取り組んでいるチームを認め、価値付ける。</p> <p>□相手の胸元を狙って投げるように助言する。</p> <p>○前時の学習を振り返り、本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○今までの学習で上手くいった作戦を使ったり、どのように攻めるのかを確認したりするように声をかける。</p>
展開 25分	<p>3. グループ計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動きを追求していく中で、自分やチームの課題となる動きはそれぞれ違ってくるため、本時までに児童が意識してきたポイントからチームに応じた課題を選択する。 <p>4. リーグ戦ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手の動きを予測して、どこへ走り込めばパスを受けることができるのか、ランで抜くことができるのかを判断しながら動きを追求する。 ・チームで立てた作戦に応じた動きができていたのか振り返る。 	<p>○グループ計画会では、話し合うだけではなく、実際に動いて作戦の計画や確認をするように声を掛ける。</p> <p>□勝敗を意識する中で、仲間と粘り強くゲームに取り組める値打ちを伝える。</p> <p>□うまくボールが運べないグループには、勝因や敗因を状況判断と関わらせて助言する。</p> <p>□自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることでできたか問いかける。</p> <p>○作戦の動きやその場に応じた動きをしている児童を価値付ける。</p> <p>◆自分の能力やチームの特徴を踏まえて、「何を」「どこへ」「いつ」の視点で、攻撃する動きを追求することができる。（思考・判断・表現）【ICTの記録観察】</p>
終末 10分	<p>5. 全体反省会・表彰式</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで上手くいった動きや得点につながった動きを全体で交流する。 ・これまでの学習の中で、学んだことを交流する。 	<p>□ゲーム中や仲間のアドバイスから気付けたこと、自分や仲間の高まりを全体で交流する。</p> <p>□リーグ戦で勝ったチームだけでなく、良い攻め方ができていたチームを価値付ける。</p>

2.3 学習掲示

フラッグシュートゲーム

みんながみんな運動 みんな運動のみんなしよう。

全体計画会 今日やることをみんな理かしよう。

グループ計画会 グループでやることを決めよう。

練習ゲーム1 やることを考えさせよう。

中間研究会 よりよいことをおこなしよう。

練習ゲーム2 中間研をむけ、ゲームをしよう。

グループはなれ会 グループでやることをおこなよう。

全体はなれ会 この時間の学習を整理しよう。

コート図

C	A
D	B

大切な学び方

進んで運動に
取り組もう。
安全に気をつけ
取り組もう。

みんながみんな
みんなでやろう。
さまりルールは
し、めり守ろう。
なごまのめり見せ
おためいこう。

ルールせつめい

<こうげき>

- ・こうげき4人、守び4人(1キパー)で行う。
- ・中央のゴール、サイド、ゴールの合図でスタートする。
- ・タグをとられてから、パスをする(前パスあり)。
- ・タグを合計4回とられるまで(ゴールラインをこえれば1点、さらに、ゴールに向かてシュートし、決まればついで1点)。
- ・味方にパスを出して相手にとられず、タグをとられた場所からスタートする。
- ・2回建ててプレイし、相手と交代する。

<守び>

- ・ゴール、サイド、ゴールは、3mは白くしておく。
- ・相手への体のせよはなし。
- ・相手のタグをとら、大きな声で「タグ」と言う。
- ・相手がボールをパスしたら、タグを捕らして返す。

何を

ボールを持っている時

- ・ランでみんなと走り行く!
- ・タグをとられたら、すぐにパスをする!
- ・5秒以内
- ・かき、ボールをシュートする。

ボールを持っていない時

- ・パスをもらえる場所へ走る
- ・相手をマークする

みんなのふり返り

- ・パスをもらえる場所へ動くか、おれど...
- ・パスが来ない!
- ・本当に動いていたのかな?

ついでルール

- ・ゴールエリア内でタグを取ってもよい。
- ・タグを取られず、シュートがパスをする。
- ・4人が取ったと、シュートした時は、同時にシュートが入らざらば1点。

どこへ

ボールを持っている時

- ・相手のいない場所へスペースを見つける!
- ・フリーの味方がいる場所

ボールを持っていない時

- ・相手のいない場所へ動く!

みんなのふり返り

- ・相手のいない場所へ動くことができたか?
- ・相手にぶつかって、ほうとがなかったか?
- ・パスをもらえるタイミングは、あったか?

ついでルール

- ・相手にボールを取られたら、1秒待たず、パスを出す場所をやり直し。
- ・ボールアップルール
- ・タグを取られなくても、パスを出してもよい。

いつ

ボールを持っている時

- ・スペースが出来た時(走りむ、パスをする)
- ・味方が相手からほられた時(パスをする)

ボールを持っていない時

- ・ボールを持っている人がタグをとられた時(パスをもらえる場所へ)
- ・スペースが出来た時(場所へ)

タイミングを見つける!!

2.4 単元の評価規準

1) 単元の評価規準に即した児童の具体的な姿及び評価方法の例

(1) 知識・技能

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
①ボールを持っている時に、ランで空いているスペースへ走り込むことができる。 (第2時)	【行動の観察】 ・空いているスペースに走り込んでいる。等
②ボールを持っている時に、フリーの味方へパスを出すことができる。 (第2時)	【行動の観察】 ・フリーの味方を見付け、パスをしている。等

③ 「何を」を攻撃の視点として、ランをするのか、パスを出すのか、ブロックをするのか、プレーの選択をすることができる。〈第2時〉	【行動の観察・ICTの動画確認】 ・ランをするのか、パスを出すのか、ブロックをするのか、プレーの選択をしている。等
④ ボールを持っている時に、ゴールに向かってシュートすることができる。〈第3時〉	【行動の観察】 ・ゴールの近くでシュートしている。 ・キーパーがいない時にシュートしている。等
⑤ ボールを持っていない時に、味方からパスを受け取ることでできる場所へ動くことができる。〈第3・4時〉	【ICTの動画確認】 ・相手がいらないスペースへ動いている。 ・味方からのパスが届く場所に動いている。等
⑥ ボールを持っていない時に、相手をブロックすることができる。〈第4時〉	【ICTの動画確認】 ・相手をブロックできる場所に動いている。等

(2) 思考・判断・表現

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
① 「どこへ」を攻撃の視点として、空いているスペースはどこか、判断することができる。〈第3時〉	【行動の観察】 ・空いているスペースはどこか、判断している。等
② 「いつ」を攻撃の視点として、いつ走り込むのか、タイミングの判断をすることができる。〈第3時〉	【行動の観察】 ・いつ走り込むのか、タイミングの判断をしている。等
③ チームの特徴に合った作戦を選ぶことができる。〈第5時〉	【行動の観察・ICTの動画確認】 ・プレーの良し悪しをもとに、チームの攻め方を考えている。等

(3) 主体的に学習に取り組む態度

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
① 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ようとするすることができる。〈第1時〉	【行動の観察】 ・ルールを守っている。 ・ゲーム中、プレーに関わろうと動いている。 ・仲間に励ましの声掛けをしている。等
② 用具の準備や片付けを仲間と一緒にすることができる。〈第1時〉	【行動の観察】 ・分担された役割を確認している。 ・友達と一緒に用具を運んでいる。等
③ 仲間の動きに対して、どこへ走り込めばよいかなどのアドバイスをすることができる。〈第4・5・6・7時〉	【行動の観察】 ・練習やゲーム中に、仲間にアドバイスをしている。等
④ ゲームの勝敗を受け入れることができる。〈第4・5・6・7時〉	【行動の観察】 ・勝敗に対して望ましい態度をとっている。等

2) 単元の評価規準を基にした「十分に満足できる姿」の設定例

(1) 知識・技能

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
①ボールを持っている時に、ランで空いているスペースへ走り込むことができる。	・フェイントを入れながら相手をかまし、空いているスペースに走り込んでいる。等
②ボールを持っている時に、フリーの味方へパスを出すことができる。	・フリーの味方が受け取れるであろう空いているスペースへパスを出すことができる。等
③「何を」を攻撃の視点として、ランをするのか、パスを出すのか、ブロックをするのか、プレーの選択をすることができる。	・ランをするのか、パスを出すのか、ブロックをするのか、プレーを素早く選択している。等
③ボールを持っている時に、ゴールに向かってシュートすることができる。	・キーパーをかまし、シュートしている。等
④ボールを持っていない時に、味方からパスを受け取ることでできる場所へ動くことができる。	・相手がいけないスペースを見付け、次のプレーにつながる場所を判断し動いている。 ・相手の動きを予測し、味方からのパスが届く場所に動いている。等
⑤ボールを持っていない時に、相手をブロックすることができる。	・ボールを持っている味方が、空いているスペースへ走り込めるように、相手をブロックできる場所に動いている。等

(2) 思考・判断・表現

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
①「どこへ」を攻撃の視点として、空いているスペースはどこか、判断することができる。	・より得点につながるスペースはどこか、素早く判断している。等
②「いつ」を攻撃の視点として、いつ走り込むのか、タイミングの判断をすることができる。	・味方が相手から離れたタイミングでパスを出したり、スペースができたタイミングで走り込んだりする判断を素早くしている。等
③チームの特徴に合った作戦を選ぶことができる。	・相手チームの動きを予想して、チームの攻め方を考えている。 ・空いているスペースや相手チームの動きなどに気付き、それらを生かした攻め方を選んでる。等

(3) 主体的に学習に取り組む態度

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
①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ようとするすることができる。	・自分がルールを守るだけでなく、仲間にも教えている。 ・積極的に練習やゲームに参加している。 ・仲間を励ましたり応援したりしている。等
②用具の準備や片付けを仲間と一緒にすることができる。	・用具の準備や片付けを率先して行っている。等
③仲間の動きに対して、どこへ走り込めばよいかなどのアドバイスをすることができる。	・練習やゲーム中に、仲間に積極的にアドバイスをしている。等
④ゲームの勝敗を受け入れることができる。	・勝敗に対して望ましい態度をとり、次のゲームに生かそうとしている。等

8章 5年生ゴール型授業（入り交じり型）の授業検証

1 授業者からのコメント

●チーム編成

- ・グループ間等質・グループ内異質を心掛けてチームを組んだ。5人1チーム×7チーム。ボール操作が得意な子と苦手な子を均等に分けた。

●一単位時間の流れ

- ・基本的にゲーム中心の流れ。準備運動として、ランニング、体操の他、キャッチボール＋シュート練習をチームごとに行い、全体で課題を確認した後、チームで作戦タイム。そのあと3ゲーム（2チーム×3コート 審判1チーム）を行った。

●教材（ゲーム）

- ・ハンドボールをもとに、ルールを簡易化してゲームを行なった。
- ・パスした後、最初に触った（キャッチできず落としたとしても）人のチームが攻撃できる。
【運動を苦手とする児童に配慮。得意、不得意の二極化があったとしてもどの児童にも資質能力を身につけられるようなルール】
 - パスした人の味方が触ればそのまま攻めることができる。
 - パスした人の相手チームが触れば相手チームの攻撃となる。
- ・パスした後、落とした場合は、その場からパスプレー（フリースロー）で始める。

◆本校のゴール型のゲームで採用しているルール

- ゴール型の技能（特にボールを持っていない時の動き）を身に付けるために、有効であると考えている。

○キャッチミスがミスにならないルールである。

- ボール操作が得意な児童だけでゲームが進んでいく、というゴール型特有の課題を解決。
- ボール操作（キャッチ）が不得意な児童が、パスをされない、という課題を解決。つまり、ボール操作が不得意な児童が体育の授業を楽しめないということを軽減。
- ボールを持っていない時の動き、に価値をもたせやすいルールである。
 - ・陣地とり型のゲーム（既習の単元）が活きるように考えたゲーム。
 - ・ボール保持から得点までを運動の全体として捉え、ボールを持った時と持たない時の動きを身につけられるよう、「何を」「どこへ」「いつ」の状況判断の視点をもとに思考判断表現できるよう指導した。

●教材（補助教材としてのゲームや練習）

- ・準備運動として、キャッチボール、シュート練習を行った。

●教具

- ・ボールはモルテンハンドボール1号球。やや柔らかめにして、握りやすいようにした。

●単元計画

〈第1時〉

- ・オリエンテーション、準備の仕方、チーム分け、役割分担決め、ルール説明、授業の約束事の確認
- ・試しのゲーム
ゲーム時間を多く取ることができるよう心がけたが、説明部分をもう少し短くできるとよかった。児童らは、既習の陣地とり型のゲームからの発展系だと捉え、うまく動いていたという印象。攻守の切り替えがうまく理解できず、判断が遅れる様子が見られた。

〈第2時〉

・練習リーグ

- 「何を」を状況判断の視点とし、ボールを保持した時、味方がボール保持した時、に「何

を」すれば良いか、判断しながら動きを追究した。

ボールを保持した味方よりも前方のスペースに動き、パスをもらおうという意識はあるが、ボールが繋がらない印象。「ボールを運ぶのが難しい」という児童の発言から、どう動いたらよいか動きの追究を全体で行い、チームの作戦に活かせるようにした。同時に攻守の切り替えの判断を早くするよう言葉かけを多くした。

〈第3時〉

・練習リーグ

「いつ」を状況判断の視点とし、味方がボール保持した際、いつスペースへ動けばパスがつながるか、動きを追究した。計画では、「どこへ」を状況判断の視点とし、動きの追究を行う予定であったが、前時の児童の意識、動きはすでにスペースにあったため、「いつ」の視点で動きを追究した。●攻守が切り替わった瞬間に前へ●マークされた瞬間に次のスペースへ●味方がパスを出せなかった瞬間別のスペースへ

授業の前半は、パスを受け取ろうとした場所に動いた後、なかなか次の行動（移動）ができず、ボール保持者がパスを出せずに困ったシーンが多くあった。後半は少しずつ、ボールを持たない時の動きが改善され、マークされても次へ次へと動く姿が増えた。

〈第4時〉

・練習リーグ

「いつ」を視点とした前時の姿から、「どこへ」を視点とした動きの追究をした。ただマークを振り払うだけの動きだけでなく、チームの作戦をもとに、誰がボールを持ったか把握し、そのボールマンに合わせて、ゴール前のスペースへ動くのか、サイドに広がって展開するのか、近くまで行ってボールをもらうのか、動きの追究をした。チームなりの作戦が随所に見られる展開となった。

〈第5・6・7時〉

・リーグ戦

チームなりの作戦を立て、ゲームを行なった。チームの作戦は、相手に応じたものや、自チームの作戦を改善したり、新しいことにチャレンジしたりするものとした。

前時までの学習を想起させる導入を行い、作戦に盛り込むことができるよう言葉かけをしてグループを回った。

●その他

・運動の苦手な児童が、自信を持ってプレーすることができるように、ボールを持たない動きを重視し、児童が相手のいないスペースへ動けたこと自体に価値を持たせることができるよう言葉かけを多くした。

2 単元計画並びに本時案

2.1 単元計画

1) 学年：第5学年

2) 単元名：ハンドボール（ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム）

3) 単元の目標：

- (1) ハンドボールのゲームの行い方を知るとともに、ボール操作やボールを持っていないときの動きを身に付け、簡易化されたゲームをすることができる。
- (2) 自他の特性に応じた作戦を考えたり、よりよい動きとなるよう考えたりしたことを、言葉や動きで仲間に伝えることができる。また、ゲームの状況に応じて思考判断したことを動きに表そうとすることができる。
- (3) 準備や片付け、練習やゲームに積極的に参加し、仲間のよさを認めたり励まし合ったりして、お互いに高め合うことができるよう取り組むことができる。

4) 単元の評価規準

<p><知識・技能></p> <p>①ハンドボールの行い方について、プレーや審判をすることを通して理解している。</p> <p>②ボールを保持しているとき、フリーの味方にパスを出すことができる。</p> <p>③ボールを保持していないとき、パスを受けるために相手のいないスペースに移動することができる。</p> <p>④得点できそうな場所に移動し、パスを受けてシュートすることができる。</p>
<p><思考・判断・表現></p> <p>①自チームや相手チームの特性に応じて作戦を立てている。</p> <p>②よりよい動きになるように考えたことを、言葉や動きで仲間に伝えている。</p>
<p><主体的に学習に取り組む態度></p> <p>①準備・片付けを進んで行っている。</p> <p>②ゲームや練習に積極的に取り組んでいる。</p> <p>③ゲームの勝敗を受け入れている。</p> <p>④仲間の考えやアドバイスを受け入れようとしている。</p>

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1 時間目	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目	6 時間目	7 時間目
ねらい	学習Ⅰ ・単元のねらいや学習の進め方を知る ・試しのゲームでボール運びからシュートまでのイメージをつかむ	学習Ⅱ ・ハンドボールの基本的な技能を身に付け、ゲームを楽しむ。			学習Ⅲ ・学習してきたことを生かし、自チームなや相手チームに応じた作戦を考え、ゲームを楽しむ		
学習活動	用具の準備、準備運動、始めのあいさつ、本時のねらいの確認						
	<ul style="list-style-type: none"> ・単元のねらい ・学習の進め方 ・準備運動 ・ゲームのルールの説明 ・試しのゲーム 	チームでパス、キャッチ、シュートの練習			ハンドボール大会 リーグ戦		
		本時の学習課題の確認 ・状況判断の視点をもとに、特にねらう動きについて考える。					
作戦タイム ・チームごとに作戦を考える。							
		ゲーム 練習リーグ 3コート×3試合					
本時の振り返り、学習カード記入、あいさつ、用具の片付け							
評価の重点	知技		① (観察)	② (観察)	③ (ICT)	※	
	思判表		① (観察・ICT)	② (観察・ICT)	③ (観察・ICT)		
	態度	① (観察)			② (観察)		

※第6・7時では、第5時までの学習状況により、児童の実態等に応じて柔軟に評価できるようにする

6) 実施するゲーム（「ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム」）の規則

ゲームの人数

- ・1チーム5名（内キーパー1名）

ゲームの進行

- ・ゴールキーパーからゲームスタート。

・パスした後、最初に触った（キャッチできず落としたとしても）人のチームが攻撃できる。

→パスした人の味方が触ればそのまま攻めることができる。

→パスした人の相手チームが触れば相手チームの攻撃となる。

- ・パスした後、落とした場合は、その場からパスプレー（フリースロー）で始める。

◆本校のゴール型のゲームで採用しているルール

- ゴール型の技能（特にボールを持っていない時の動き）を身に付けるために、有効であると考えている。

○キャッチミスがミスにならないルールである。

→ボール操作が得意な児童だけでゲームが進んでいく、というゴール型特有の課題を解決。

→ボール操作（キャッチ）が不得意な児童が、パスをされない、という課題を解決。つまり、ボール操作が不得意な児童が体育の授業を楽しめないということを軽減。

→ボールを持っていない時の動き、に価値をもたせやすいルールである。

・パスしたボールに誰も触れずにサイドラインから出た場合、相手ボールとなり、出た場所からパスプレーで再開。

- ・ゴールラインから出た場合、誰が出したとしても、出た側のゴールキーパーから再開。

攻撃に関するルール

- ・自チームボールになってからシュートまでで、パスは5回まで。
- ・3歩、歩いてよい。
- ・3歩以上になる場合、ドリブルをついて進んでもよい。ドリブルは3回まで。
- ・ドリブルを失敗したら、失敗したところからパスプレーで再開。
- ・シュートは「シュートゾーン」までボールを運んでから。

守備に関するルール

- ・相手に触って守ることはしない。（押したり叩いたりしてはいけない）
- ・ドリブルしている相手のボールにさわるとはできない。
- ・ゴールキーパーはゴールキーパーエリアから出てプレーできない。

ゲームの流れ

- ①消毒、整列、あいさつをしてゲームを始める。
- ②前半ゲーム3分
- ③作戦タイム1分
- ④後半ゲーム3分
- ⑤あいさつ、消毒
- ⑥振返り
- ⑦次のゲームへ

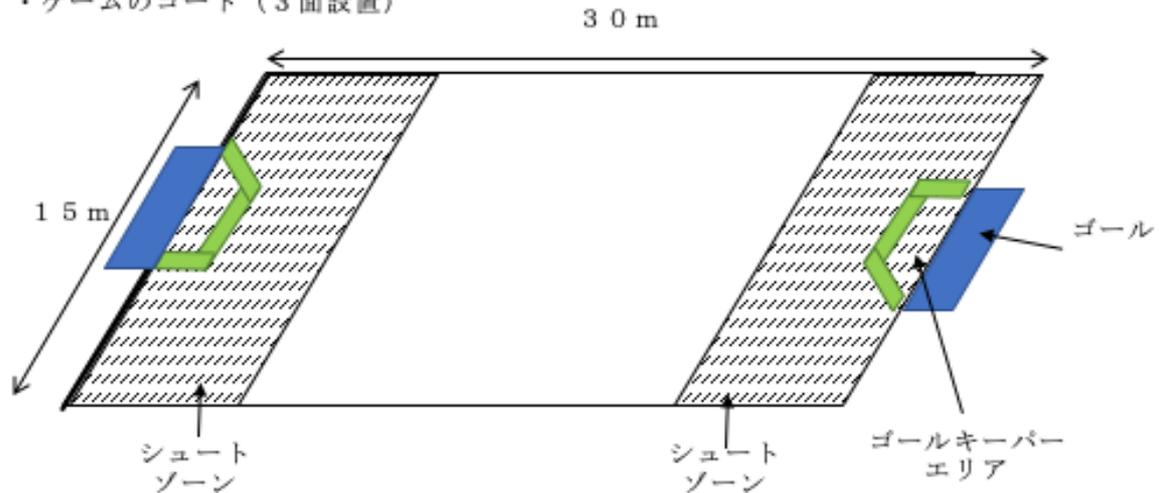
7) 準備物と場の設定

【準備物】

- ・かご（ゼッケン5名分、ボール（ハンドボール1号球）1個、作戦板、マーカー）
- ・ゴール（横3m×縦2m）×6（3コート分）
- ・ファイル（人数分）・振返り記録用紙

【場の設定】

・ゲームのコート（3面設置）



8) グループ編成と役割

表 14 授業で設定する児童の役割例

役割	内容
キャプテン	・集合、整列指示。メンバーが前向きな気持ちになれるようにする。各責任者の見届け。
コート責任者	・コートの準備・片付けを見届ける。
作戦版責任者	・作戦版の管理をする。
かご責任者	・チームの道具が入ったかごの管理をする。
ゼッケン責任者	・ゼッケンの準備・片付けを見届ける。

9) 授業の約束事（大切にすること含む）

- 状況判断の視点となる「何を」「どこへ」「いつ」をもとに、チームの作戦や動きを考える。
 - 仲間にアドバイスをする。（自チームだけでなく、審判のときなどに他チームにも）
 - 自分や仲間の動きを、状況判断の視点をもとにして振り返る。
 - 仲間を励ましたり、仲間の動きやアドバイスを認め合ったりする。
 - 困ったことがあったら、みんなと先生で解決する。
- ※本実践で話し合ったこと（細かいルールや学び方について）
- キーパーが相手のシュートを跳ね返し、ゴールキーパーエリアからボールが出た場合
 - ①最初に触った人がキーパーだから、キーパーボールで再開する。
 - ②プレーは続行する（とった人がそのままプレーする）。
 - ・学級によって①とするか②とするか分かれた。
 - キーパーが相手のシュートを触ったが、ボールがゴールに入った場合
 - ①得点とする。
 - ②キーパーが触ったのでキーパーボールで再開する。
 - ・シュートとパスの違いや、シュートゾーンまでボール運びをすることができたことの価値を認めようとする、ゴール型の本質を追究しようとする感覚から、どの学級も①で納得した。
 - 相手に触らない、というルールについて
 - ・攻めよう、守ろうとする行為がある以上、ある程度体が接触してしまう、ことを加味して審判すること。プレーヤーは、ある程度体が接触してしまう、ことをよしとしないように意識してプレーすること。（縛りすぎるルールは、ゲームを面白くなくしてしまうことを共通理解）
 - 審判について
 - ・両チームが納得するジャッジを心がけるべきだが、ジャッジが難しいこともあるから審判とみんなで判断できるようにすることを共通理解。

2.2 本時案（1～7時間目）

本時の展開（7時間扱いの1時間目）＊試しのゲーム＊

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等〕

○：ハンドボールのルールを理解することができる。

◎：ゴール型における既習の内容と、ハンドボールの違いを考えながら、攻撃と守備の切り替えのある動きの中で、プレーを選択することができる。

●：用具の準備や片付けを仲間と共に行うことができる。

	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1 準備・準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで準備運動・キャッチボールをする。 <p>2 全体計画会</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ハンドボールのルールを理解してプレーしよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・授業の流れを確認する。 ・授業の約束事、大切にすることを確認する。 ・ルール説明を聞く。 	<p>□準備や準備運動に進んで取り組んでいる児童やチームを認め、価値付ける。</p> <p>○正しい投球フォームを示範し、自分の動きを考えながらキャッチボールをするよう指導する。</p> <p>○本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○2チーム抽出し、実際のゲーム場面を想定してルールの説明をする。また、教師がコート内に入り示範しつつ、ルールの理解度を確認しながら説明をする。</p> <p>□既習の学習を想起させながら、ゲームの特性から単元のねらいを理解し、学習の見通しを持つことができるよう指導する。</p>
展開 25分	<p>3 チーム計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時チームでがんばることを話し合う。 <p>4 試しのゲーム 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの流れ、ルールを確認しながらプレーする。 <p>5 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレーする中で困ったこと、わからないことを出し合い、ルールの確認をする。 ・ハンドボールの特性を再確認し、攻守交代のタイミングを理解する。 <p>6 試しのゲーム 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で確認したことをもとに、プレーする。 	<p>□チーム全員が話せるように、キャプテンに声をかける。</p> <p>□ゲームを止め、都度ルールの確認を行う。</p> <p>○抽出児童（チーム）にプレーさせながら、動きを見ている児童に対して、状況判断を促し、アドバイスするよう指導する。</p> <p>○ハンドボールは攻守の交代が頻繁にあることに気付かせ、ボール保持からシュートまでの流れを見通すことができるよう指導する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆ハンドボールのルールを理解しようとする ことができる。（主体的に学習に取り組む態度等）【行動の観察】</p> </div>
終末 10分	<p>7 チーム振り返りの会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで本時のプレーを振り返る。 ・よかったプレーについて ・わからない動きについて <p>8 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールについて、よくわからない部分はないか、話し合う。 ・ハンドボールの動きで、攻撃側になったときに、うまく攻めるコツを出し合う。 	<p>○今後のチームに応じた作戦につながるように、ゲームの中での動きを振り返るように指導する。</p> <p>○ボールを保持した時とそうでない時の動きについて、次時の課題につながるように、うまくいった動きを出し合うようにする。</p>

本時の展開（7時間扱いの2時間目）＊練習リーグ＊

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等等〕

○：コート内での自分や味方、相手の位置を把握し、シュートやパス、ドリブルをすることができる。

◎：ボールを持っている時、持っていない時に『「何を」すればよいか考える』ことを視点として、得点までの動きを追究することができる。

●：仲間に対してアドバイスしようとしたり、チームの作戦を考えようとしたりすることができる。

	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	1 準備・準備運動 ・チームで準備運動・キャッチボールをする。 2 全体計画会 ・本時目指す動きを確認する。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ボールを持っている時、ボールを持っていない時に「何を」すればよいかを考えてプレーするゲームをしよう </div> ・授業の約束事、大切にすることを確認する。 ・作戦の立て方について知る。	□準備や準備運動に進んで取り組んでいる児童やチームを認め、価値付ける。 ○投球フォームに気を付けながらキャッチボールするように声をかける。 ○2 チーム抽出し、実際のゲーム場面を想定して課題となる動きを提示する。 □着目する仲間の動きについて、アドバイスするよう促す。 ○本時の学習や課題を確認する。 ○チームの作戦の立て方を例を用いて指導する。 □既習の学習を想起させながら、どんなプレーを目指すか、見通しを持つことができるよう言葉がけをする。
展開 25分	3 チーム計画会 ・課題に沿ってチームの作戦を立てる。 4 ゲームⅠ ・コート内での自分や味方、相手の位置を把握し、シュートやパス、ドリブルを選択する。 5 中間研究会 ・プレーする中で困ったこと、わからないことを出し合い、ルールを確認をする。 ・「何を」を追究の視点とし、よりよい動きになるように考える。 6 ゲームⅡ ・中間研究会で確認したことをもとに、プレーする。 7 ゲームⅢ ・チームの作戦を見直しながら、「何を」の視点でゲームの動きを追究する。	□チーム全員が話せるように、キャプテンに声をかける。 □ゲームを止め、都度ルールの確認を行うとともに、「何を」すればよいか考えるよう促す。 ○抽出児童（チーム）にプレーさせながら、コート内でのボールマンやその味方、相手の位置に応じて、パス、ドリブル、シュートの判断の良し悪しを考えるよう言葉がけをする。 □動きを見ている児童に対して、状況判断を促し、アドバイスするよう促す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ◆コート内での自分や味方、相手の位置を把握し、シュートやパス、ドリブルをすることができる。（知識・技能）【行動の観察】 </div>
終末 10分	8 チーム振り返りの会 ・チームで追究の視点に沿って、本時の動きを振り返る。 ・よかったプレーについて ・改善したいプレーについて 9 全体反省会 ・本時の動きと追究の視点を結び付けて振り返り、有効な動き、有効な作戦の立て方を全員で確認する。	○今後のチームに応じた作戦につながるように、ゲームの中での動きを振り返るように指導する。 ○ボールを保持した時とそうでない時の動きについて、次時の課題につながるように、うまくいった動きを出し合うようにする。

本時の展開（7時間扱いの3時間目）＊練習リーグ＊

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等〕

○：ボールを持っていない時に、相手のいない場所へ走り込んで、パスを受けることができる。

◎：味方がボールを持った時、『「どこへ」動けばよいか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。

●：仲間の発言を受け入れたり、動きに生かそうとしたりすることができる。

	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1 準備・準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで準備運動・キャッチボールをする。 ・チームでシュート練習をする。 <p>2 全体計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時目指す動きを確認する。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ボールを持っていない時に「どこへ」動けばよいか考えてプレーするゲームをしよう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・授業の約束事、大切にすることを確認する。 ・他チームの作戦を聞き、自チームの作戦の参考にする。 	<p>□準備や準備運動に進んで取り組んでいる児童やチームを認め、価値付ける。</p> <p>○投球フォームに気を付けながらキャッチボール・シュート練習をするように声をかける。</p> <p>□できるだけバウンドシュートをするように声をかける。（男子のシュートが強すぎて顔面に当たると危険な場合があるため）</p> <p>○2 チーム抽出し、実際のゲーム場面を想定して課題となる動きを提示する。</p> <p>□着目する仲間の動きについて、アドバイスするよう促す。</p> <p>○本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○手本となるような作戦を提示し、自チームに取り入れるように促す。</p> <p>□提示した作戦の良さを共通理解できるように適宜説明する。</p>
展開 25分	<p>3 チーム計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題に沿ってチームの作戦を立てる。 <p>4 ゲームⅠ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・味方がボールを持った時に「どこへ」動けばパスをもらえるか考えてプレーする。 <p>5 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレーする中で困ったこと、わからないことを出し合い、解決する。 ・「どこへ」を追究の視点とし、よりよい動きになるように考える。 <p>6 ゲームⅡ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で確認したことをもとに、プレーする。 <p>7 ゲームⅢ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦を見直しながら、「どこへ」の視点でゲームの動きを追究する。 	<p>□作戦がチームの実態に合っているか、声をかけて回る。</p> <p>□ゲームを止め、都度ルールの確認を行うとともに、「どこへ」動けばよいか考えるよう促す。</p> <p>○抽出児童（チーム）にプレーさせながら、ボールを持っていない仲間に着目し、ボールマンの動きに対して「どこへ」動けばよいか考えさせるようにする。</p> <p>□動きを見ている児童に対して、状況判断を促し、アドバイスするよう促す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆ボールを持っていない時に、相手のいない場所へ走り込んで、パスを受けることができる。（知識・技能）【行動の観察】</p> </div>
終末 10分	<p>8 チーム振り返りの会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで追究の視点に沿って、本時の動きを振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・よかったプレーについて ・改善したいプレーについて <p>9 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の動きと追究の視点を結び付けて振り返り、有効な動き、有効な作戦の立て方を全員で確認する。 	<p>○今後のチームに応じた作戦につながるように、ゲームの中での動きを振り返るように指導する。</p> <p>○ボールを保持した時とそうでない時の動きについて、次時の課題につながるように、うまくいった動きを出し合うようにする。</p>

本時の展開（7時間扱いの4時間目）＊練習リーグ＊

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等〕

- ：ボールを持っている時に、味方や相手の動きに応じてタイミングよくパスやドリブル、シュートをすることができる。
- ◎：ボールを持った時に、『「いつ」パスやドリブル、シュートをするか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。
- ：仲間の動きの結果を受け入れ、励ましたり賞賛したりして、仲間が前向きに授業に取り組むことができるように声をかけることができる。

	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1 準備・準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで準備運動・キャッチボールをする。 ・チームでシュート練習をする。 <p>2 全体計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時目指す動きを確認する。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ボールを持っている時にタイミングよくプレー（パス、ドリブル、シュート）しよう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・示範を見ている時に、「今！」「パス」等タイミングに関わる判断の声を出すことで、目指す動きを確かめる。 ・他チームの作戦を聞き、自チームの作戦の参考にする。 	<p>□準備や準備運動に進んで取り組んでいる児童やチームを認め、価値付ける。</p> <p>□シュートする時にどこをねらうと有効か考えられるよう声をかける。</p> <p>□できるだけバウンドシュートをするように声をかける。</p> <p>○2 チーム抽出し、実際のゲーム場面を想定して課題となる動きを提示する。</p> <p>□着目する仲間の動きについて、アドバイスするよう促す。</p> <p>○本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○手本となるような作戦を提示し、自チームに取り入れるように促す。</p> <p>□提示した作戦の良さを共通理解できるように適宜説明する。</p>
展開 25分	<p>3 チーム計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題に沿ってチームの作戦を立てる。 <p>4 ゲームⅠ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持った時に「いつ」パスやドリブル、シュートをすればよいか考えてプレーする。 <p>5 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレーする中で困ったこと、わからないことを出し合い、解決する。 ・「いつ」を追究の視点とし、よりよい動きになるように考える。 <p>6 ゲームⅡ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で確認したことをもとに、プレーする。 <p>7 ゲームⅢ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦を見直しながら、「いつ」の視点でゲームの動きを追究する。 	<p>□作戦がチームの実態に合っているか、声をかけて回る。</p> <p>□ゲームを止め、課題に立ち返らせる言葉がけを行うとともに、「いつ」の視点で動きを振り返り、よりよい動きにするためにどうしたらよいか考えるよう促す。</p> <p>○抽出児童（チーム）にプレーさせながら、ボールを持っていない仲間に着目し、ボールマンの動きに対して「どこへ」動けばよいか考えさせるようにする。</p> <p>□動きを見ている児童に対して、状況判断を促し、アドバイスするよう促す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆ボールを持っている時に、味方や相手の動きに応じてタイミングよくパスやドリブル、シュートをすることができる。（知識・技能）【行動の観察】</p> </div>
終末 10分	<p>8 チーム振り返りの会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで追究の視点に沿って、本時の動きを振り返る。 ・よかったプレーについて ・改善したいプレーについて <p>9 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の動きと追究の視点を結び付けて振り返り、有効な動き、有効な作戦の立て方を全員で確認する。 	<p>○今後のチームに応じた作戦につながるように、ゲームの中での動きを振り返るように指導する。</p> <p>○ボールを保持した時とそうでない時の動きについて、次時の課題につながるように、うまくいった動きを出し合うようにする。</p>

本時の展開（7時間扱いの5時間目）＊リーグ戦＊

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等〕

○：ボールを持っていない時に、味方や相手の動きに応じてタイミングよくパスを受けられるように、スペースに走りこむことができる。

◎：ボールを持っていない時に、『パスを受けるために「いつ」スペースに走りこむか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。

●：仲間によって技能が違うことを理解し、仲間やチームに応じたアドバイスや作戦を考えようとするすることができる。

	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	<p>1 準備・準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで準備運動・キャッチボールをする。 ・チームでシュート練習をする。 <p>2 全体計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時目指す動きを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ボールを持っていない時に、パスを受けるタイミングを考えてプレーしよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・示範を見ている時に、「右!」「前!」等タイミングに関わる判断の声を出すことで、目指す動きを確かめる。 ・他チームの作戦を聞き、自チームの作戦の参考にする。 	<p>□準備や準備運動に進んで取り組んでいる児童やチームを認め、価値付ける。</p> <p>□シュートする時にどこをねらうと有効か考えられるよう声をかける。</p> <p>□できるだけバウンドシュートをするように声をかける。</p> <p>○2 チーム抽出し、実際のゲーム場面を想定して課題となる動きを提示する。</p> <p>□着目する仲間の動きについて、アドバイスするよう促す。</p> <p>○本時の学習や課題を確認する。</p> <p>○手本となるような作戦を提示し、自チームに取り入れるように促す。</p> <p>□提示した作戦の良さを共通理解できるように適宜説明する。</p>
展開 25分	<p>3 チーム計画会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題に沿ってチームの作戦を立てる。 <p>4 ゲームⅠ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っていない時にパスを受けるために「いつ」スペースに動くか考えてプレーする。 <p>5 中間研究会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「いつ」を追究の視点とし、よりよい動きになるように考える。 <p>6 ゲームⅡ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間研究会で確認したことをもとに、プレーする。 <p>7 ゲームⅢ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦を見直しながら、「いつ」の視点でゲームの動きを追究する。 	<p>□作戦がチームの実態に合っているか、声をかけて回る。</p> <p>□ゲームを止め、課題に立ち返らせる言葉がけを行うとともに、「いつ」の視点で動きを振り返り、よりよい動きにするためにどうしたらよいか考えるよう促す。</p> <p>○抽出児童（チーム）にプレーさせながら、ボールを持っていない仲間に着目し、ボールマンや相手の動きに応じて「いつ」動けばよいか考えさせるようにする。</p> <p>□動きを見ている児童に対して、状況判断を促し、アドバイスするよう促す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆ボールを持っていない時に、パスを受けるために、味方や相手の動きに応じてタイミングよくスペースに動くことができる。 （知識・技能）【行動の観察】</p> </div>
終末 10分	<p>8 チーム振り返りの会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで追究の視点に沿って、本時の動きを振り返る。 ・よかったプレーについて ・改善したいプレーについて <p>9 全体反省会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の動きと追究の視点を結び付けて振り返り、有効な動き、有効な作戦の立て方を全員で確認する。 	<p>○今後のチームに応じた作戦につながるように、ゲームの中での動きを振り返るように指導する。</p> <p>○ボールを保持した時とそうでない時の動きについて、次時の課題につながるように、うまくいった動きを出し合うようにする。</p>

本時の展開（7時間扱いの6・7時間目）＊リーグ戦＊

【目標】〔○知識及び技能、◎思考力、判断力、表現力等、●学びに向かう力、人間性等〕

- ：チームの特徴に応じた作戦を基に、味方からパスをもらうためにスペースへ走り込んだり、走り込んだ仲間にパスをつないだりするなどして、得点するゲームをすることができる。
- ◎：自他の特性に応じた作戦を考えたり、よりよい動きとなるよう考えたりしたことを、言葉や動きで仲間に伝えることができる。また、ゲームの状況に応じて思考判断したことを動きに表そうとすることができる。
- ：ゲームの勝敗を受け入れるとともに、味方や相手を受け入れ賞賛したり、励ましたりして雰囲気の良い授業をつくりだそうとすることができる。

	指導内容・学習活動	指導上の留意点（○指導、□支援・配慮、◆評価）
導入 10分	1 準備・準備運動 ・チームで準備運動・キャッチボールをする。 ・チームでシュート練習をする。 2 全体計画会 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> これまでの学習を生かし、作戦を立てて攻めるゲームをしよう。 </div> ・他チームの作戦を聞き、自チームの作戦の参考にする。	<input type="checkbox"/> 準備や準備運動に進んで取り組んでいる児童やチームを認め、価値付ける。 <input type="checkbox"/> シュートする時にどこをねらうと有効か考えられるよう声をかける。 <input type="checkbox"/> できるだけバウンドシュートをするように声をかける。 <input type="checkbox"/> 本時の学習や課題を確認する。 <input type="checkbox"/> 手本となるような作戦を提示し、自チームに取り入れるように促す。 <input type="checkbox"/> 提示した作戦の良さを共通理解できるように適宜説明する。
展開 25分	3 チーム計画会 ・自チームや相手チームの特徴に応じて作戦を立てる。 4 ゲームⅠ～Ⅲ ・ゲームの中で、動きを確認したり、作戦を改善したりしながら、動きを追究する。	<input type="checkbox"/> 作戦がチームの実態に合っているか、声をかけて回る。 <input type="checkbox"/> 各チーム（個人）の動きがよりよくなるように、各チーム（個人）の課題に沿って、課題に立ち返ることができるような言葉がけをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆「何を」「どこへ」「いつ」の視点で、シュートまでの動きを追究することができる。 （思考・判断・表現）【行動の観察・振り返りシートへの記述】 </div>
終末 10分	5 チーム振り返りの会 ・チームで追究の視点に沿って、本時の動きを振り返る。 ・単元を通してよかったこと 6 全体反省会 ・本時の動きと追究の視点を結び付けて振り返り、有効な動き、有効な作戦の立て方を全員で確認する。 ・学習のまとめをする。	<input type="checkbox"/> 追究の視点と本時の動きを結び付けて価値づける。 <input type="checkbox"/> 単元を通して学習してきたことをリーグ戦の結果を踏まえて確認し、まとめる。

2.3 単元の評価規準

1) 単元の評価規準に即した児童の具体的な姿及び評価方法の例

(1) 知識・技能

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドボールのルールを理解することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・審判の時に、プレーを適正に判断している。 ・ルールに則ってプレーしている。 【行動の観察】
<ul style="list-style-type: none"> ・コート内での自分や味方、相手の位置を把握し、シュートやパス、ドリブルをすることができる。 ・ボールを持っている時に、味方や相手の動きに応じてタイミングよくパスやドリブル、シュートをすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ボールを持った時、 ・シュートゾーンでシュートしている。 ・自分の前にスペースがあったらドリブルしている。 ・フリーの味方にパスしている。 【行動の観察、動画確認】
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っていない時に、相手のいない場所へ走り込んで、パスを受けることができる。 ・ボールを持っていない時に、味方や相手の動きに応じてタイミングよくパスを受けられるように、スペースに走りこむことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ボールを持っていない時、 ・相手のいないスペースへ動いている。 ・マークされた時、相手にパスカットされない場所まで動いている。 【行動の観察、動画確認】

(2) 思考・判断・表現

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っている時、持っていない時に『「何を」すればよいか考える』ことを視点として、得点までの動きを追究することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・味方に「シュート」「パス」「ドリブル」とプレー中にアドバイスしている。 ・シュートをするのか、パスをするのか、ドリブルをするのか、プレーの選択をしている。 【行動の観察、動画確認】
<ul style="list-style-type: none"> ・味方がボールを持った時、『「どこへ」動けばよいか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中、パスを受けるために走り込むスペースを意識している。 ・スペースを意識して作戦を考えている。 【行動の観察、振り返りシートの確認】
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持った時に、『「いつ」パスやドリブル、シュートをするか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中、パス等プレーのタイミングを意識している。 ・タイミングを意識して作戦を考えている。 【行動の観察、振り返りシートの確認】
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っていない時に、『「いつ」スペースに走りこむか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中、パスを受けるために、走り込むタイミングを意識している。 ・タイミングを意識して作戦を考えている。 【行動の観察、振り返りシートの確認】

(3) 主体的に学習に取り組む態度

単元の評価規準	児童の具体的な姿及び評価方法の例
<ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備や片付けを仲間と共にすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の役割を果たそうと準備・片付けをしている。 【行動の観察、振り返りシートの確認】
<ul style="list-style-type: none"> ・仲間に対してアドバイスしようとしたり、チームの作戦を考えようとしたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間にアドバイスしている。 ・作戦を考えている。 【行動の観察、振り返りシートの確認】
<ul style="list-style-type: none"> ・仲間の発言を受け入れたり、動きに生かそうとしたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間の発言に対して、反応している。 ・振り返りシートに記述している。 【行動の観察、振り返りシートの確認】
<ul style="list-style-type: none"> ・仲間の動きの結果を受け入れ、励ましたり賞賛したりして、仲間が前向きに授業に取り組むことができるように声をかけることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間が失敗した時、受け入れようとしている。 ・チームの雰囲気が良くなるように心がけている。 【行動の観察、振り返りシートの確認】

<ul style="list-style-type: none"> 仲間によって技能が違うことを理解し、仲間やチームに応じたアドバイスや作戦を考えようとすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 仲間の技量を考慮し、個に応じた作戦を立てようとしている。 仲間の技量を考慮し、特に苦手な仲間に対して配慮しようとしている。 <p>【行動の観察、振り返りシートの確認】</p>
---	--

2) 単元の評価規準を基にした「十分に満足できる姿」の設定例

(1) 知識・技能

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
<ul style="list-style-type: none"> ハンドボールのルールを理解することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ルール説明にないことについて、質問したり、問題提起したりしている。
<ul style="list-style-type: none"> コート内での自分や味方、相手の位置を把握し、シュートやパス、ドリブルをすることができる。 ボールを持っている時に、味方や相手の動きに応じてタイミングよくパスやドリブル、シュートをすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ボールを持った時、 シュートの判断を早くしている。 フリーの味方にパスできるだけでなく、スペースにボールを出し、有効な攻撃をしている。 自分の前にスペースがある時、ドリブルをしてボール運びをし、相手を引きつけパスをしている。
<ul style="list-style-type: none"> ボールを持っていない時に、相手のいない場所へ走り込んで、パスを受けることができる。 ボールを持っていない時に、味方や相手の動きに応じてタイミングよくパスを受けられるように、スペースに走りこむことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ボールを持っていない時、 味方の技量に応じて、パスを受けられる場所に動いている。 味方や相手の動きに応じて、常に有効な場所を探し動いている。 パスを受けるために、味方に要求している。

(2) 思考・判断・表現

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
<ul style="list-style-type: none"> ボールを持っている時、持っていない時に『「何を」すればよいか考える』ことを視点として、得点までの動きを追究することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> プレーの判断が早い。
<ul style="list-style-type: none"> 味方がボールを持った時、『「どこへ」動けばよいか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 味方にパスを要求している。 チームの作戦を進んで伝えている。 全体会で、作戦を発表する等、発言している。 パスするために、味方に移動するよう要求している。 味方に、プレーのタイミングを指示している。
<ul style="list-style-type: none"> ボールを持った時に、『「いつ」パスやドリブル、シュートをするか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。 	
<ul style="list-style-type: none"> ボールを持っていない時に、『「いつ」スペースに走りこむか考える』ことを視点として、シュートまでのボール運びをイメージし、作戦を考えたり、動きを追究したりすることができる。 	

(3) 主体的に学習に取り組む態度

単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の設定例
<ul style="list-style-type: none"> 用具の準備や片付けを仲間と共に行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の役割にとどまらず、仲間と協力している。
<ul style="list-style-type: none"> 仲間に対してアドバイスしようとしていたり、チームの作戦を考えようとしていたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 積極的にアドバイスしたり、作戦を伝えたりしている。
<ul style="list-style-type: none"> 仲間の発言を受け入れたり、動きに生かそうとしていたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 仲間にわかりやすく反応している。

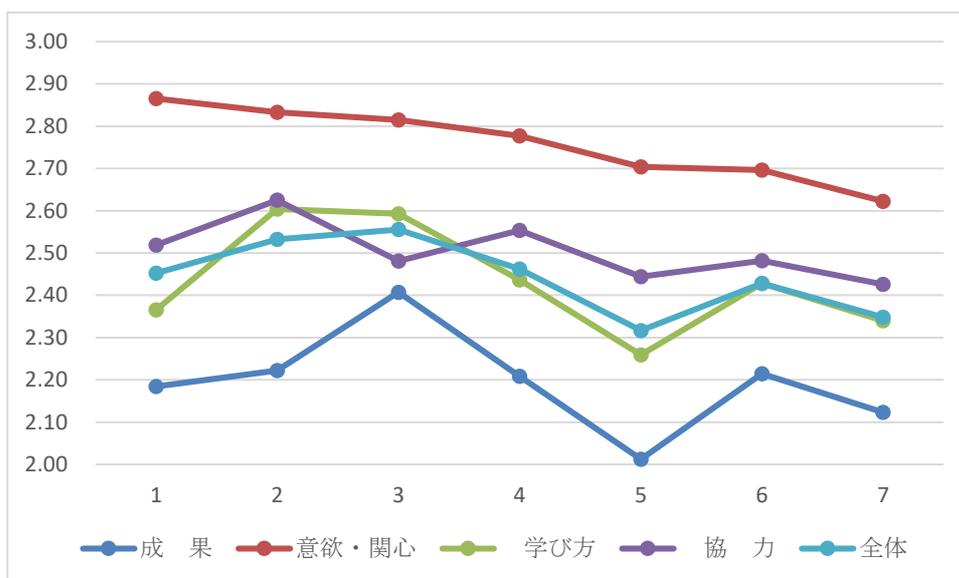
<ul style="list-style-type: none"> ・ 仲間の動きの結果を受け入れ、励ましたり賞賛したりして、仲間が前向きに授業に取り組むことができるように声をかけることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 仲間が失敗した時、積極的に声をかけている。 ・ チームの雰囲気が良くなるように、声をかけている。
<ul style="list-style-type: none"> ・ 仲間によって技能が違うことを理解し、仲間やチームに応じたアドバイスや作戦を考えようとすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 仲間の技量を考慮し、個に応じた作戦を立てている。 ・ 仲間の技量を考慮し、特に苦手な仲間に対して配慮した言動をとっている。

9章 3年生ネット型授業の授業検証

1 形成的授業評価の推移

表 15 3年生ネット型の形成的授業評価の推移

	1	2	3	4	5	6	7	平均
成 果	2.18	2.22	2.41	2.21	2.01	2.21	2.12	2.20
意欲・関心	2.87	2.83	2.81	2.78	2.70	2.70	2.62	2.76
学び方	2.37	2.60	2.59	2.44	2.26	2.43	2.34	2.43
協 力	2.52	2.63	2.48	2.55	2.44	2.48	2.43	2.50
全体	2.45	2.53	2.56	2.46	2.32	2.43	2.35	2.44



全時間を通して見ると、停滞、低下した単元であった。意欲・関心については第1時が最も高く徐々に低下している。成果の面でゲーム開始時の第3時に向上しているが、その後は低下傾向にある。また、第5時にすべての因子が低下しており、第6時に持ち直しているものの、全体的には低下傾向であった。

ボールを保持できないテニス型は、難易度の高さのため習熟度に個人差が付きやすい。それに合わせた授業進行ができなかったことにより、断続的な授業評価の低下につながったと推測できる。

2 授業者のコメント

<第1時>

○ 約束事の理解

準備片付けは押さえられている。ただ、仲間の失敗や、対戦した相手への感謝については、今日強調できなかったため今後ゲームの繰り返しの中で押さえたい。

○ 技能の習得

チームでのラリーを取り入れが、ボール操作がやはり難しく、ラケットにボールが当たらない子が多い。また、上から思い切り打とうとする子も多く、なかなかラリーにならないチームが多い。

計画にはなかったが、試しのゲームを行った。そこで、ネットをこえるように打ち始めた子がいた。次回、その打ち方についての気づきを拾っていく。

○ 指導内容の反省

次のねらいが、相手の打ちやすいボールを返すことなので、チームでの練習のときに、

「ワンバウンドで返しましょう」という具体的な指示を出すべきであった。次時はうまく打つためにどうしたらいいかという課題提示で、相手とのラリーを続けることに焦点を当てる。

- ゲームの様相と働きかけ
ボール操作に精一杯の児童が多かったので、相手のコートに入るように打っている子どもに声かけを行った。ゲームでの働きかけについてはあまり行っていない。

<第2時>

- 相手の打ちやすいボールを打てていたか
始まってすぐは、2、3名しか打てなかったが、授業の終わりには6割ぐらい打てるようにはなっていた。打とうとはしているものの、やはりまだ打てない子が半分ぐらいいる。
- 相手が打ちやすいボールを理解できていたか
相手の打ちやすいボールについては、大半が理解できていた。高いボールや強いボールは打ちにくいことを感じた子が多かった。そのことから、低いボールや、優しく打つ、強さを調整するなどの考えが子ども達の中に出てきた。
- 仲間と協力し、ラリーを続けられたか
ラリーゲームを取り入れたことによって、協力してラリーを続けようとする子どもの姿が見られた。最初は全然続かなかったペアも、声を掛け合って最後には連続でラリーを続けることができた。

<第3時>

- 目標と達成度
目標：ボールの落下点に移動して打つ
達成度：ほとんどの児童はボールの動きに合わせて移動しようとしていた。しかし、やはりまだコートの中央付近で留まり、来たボールに手を伸ばすだけの児童もいた。目標の達成度としては、60～70%ぐらいであろう。
- まとめ
今日気づいたこととして、相手が右にいたら左の方を狙うと点が取りやすいと言った子がいた。この意見に対して反応した児童が数人おり、空いたスペースをねらうことに気づいているようである。
ほかに、ネットのすぐ前をねらう、前と後ろを交互に打つなどの発言が出た。打つ場所をねらうことに子どもたちの学習が向かっている。
- 次回の展開
今回は、どこを狙って打つかを共有課題としてあげて学習を展開する。ドリルゲーム、本時に行ったミニゲーム、ゲームの流れで行う予定である。5、6、7時間目は、計画通り、ミニゲームなし、ゲームを2分×4×2で行う。

<第4時>

- 目標と達成度
目標：相手コートどこをねらういいか 前時まででボールを追えていない児童のために、問題提起としてボールを追うことも問いかけた。
達成度：ボールを追いかけることの達成度は、8割程度であろう。ボールに反応できていない子がまだいる印象である。全く追えない子は4、5人と感じている。
- 空いている場所について
空いている場所を狙って打つことの達成度は5割程度である。空いている場所をねらうことを理解している子はもう少しいるものの、技能が追いついていない。
- 今後の展開
サイドを狙うことへの具体策は必要と思うが、サイドライン寄りのゾーンに2点ゾーンを

つくることは考えていない。2点ゾーンを作ると、そこばかり狙ってラリーが続かずに、ワンプレーの繰り返しになると予想できるためである。

ラリーをつづけて、相手の隙を狙ってスマッシュを打つようなゲーム展開をするために、何か工夫が必要である。

<第5時>

○ 目標と達成度

目標：相手コートはどこをねらうといいか

達成度：相手が真ん中にあることが多いという意見で、マーカーの外をねらうと良いと気づいた子がいた。半数は相手のいない場所をねらおうとしていたが、何もわからずにただ参加している子も2割程度であった。

<第6時>

○ 目標と達成度

目標：相手の場所を見て狙う場所を考えよう

達成度：相手の場所を見て、空いたスペースを狙えているのは半数程度と感じている。ただ、前時よりは相手の場所を意識している子が増えたように感じた。

○ 記録時の態度について

記録の際の態度については本日何人かに注意したが、全体に呼びかけていく。

<第7時>

○ 目標と達成度

目標：相手の場所を見て打つ場所を考えよう

達成度：相手の場所を見ることは、9割できていたであろう。考えたところに打ち返す技能がある子は、7割程度であった。

○ ゲームの状況

ラリーが全く続かなかった子も、最終の時間には打ち返せるようになっていた。相手の場所に注目し、狙う場所を考えられる子が6時間目からかなり増加したと感じる。

単元の反省

単元の中盤に技能の差が出てきていたので、単元の序盤にボール操作を身につけるためのドリルに重点を置くべきであった。3時間目までの「うまくボールをうつためにはどうしたらいいのか」というところで、狙う場所のことを大きく取り上げてしまったので、ボールの正面に入ることを押さえるべきであった。

また、ボールに追いつけていない子どものために、もう少しゆっくりなものに代える提案を頂いたが、わたしとしてはこのボールで良いと感じている。

3 単元計画並びに本時案

3.1 単元計画 第4(3)年「ボールに追いつけ！ミニテニス」(7時間扱い)

1) 学年：第5学年

2) 単元名：ボールに追いつけ！ミニテニス

3) 単元目標：

- (1) ラケットを使ったボール操作を身につけ、空いた場所を見つけて返球することをできるようにする。
- (2) 自分や仲間のゲームについて振り返り、取り入れたい点や直したい点をみつけることができるようにする。

- (3) ゲームに対して意欲的に取り組むとともに、勝敗を受け入れ、仲間に対してアドバイスができるようにする。

4) 単元の評価規準

<p><知識・技能></p> <p>① 基本的なボール操作を身につけている（手のひらで打つ、ボールの落下点に移動する）。</p> <p>② 相手コートの空いた場所をねらうことができる。</p> <p>③ 定位置を理解し、戻ることができる。</p>
<p><思考・判断・表現></p> <p>① 相手の打ちやすいボールを理解できる。</p> <p>② ねらう場所を考えられる</p> <p>③ 自分や仲間がどこに返球できていたか振り返ることができる。</p> <p>④ 自分の位置について振り返ることができる。</p>
<p><主体的に学習に取り組む態度></p> <p>① 準備や片付けを協力して行うことができる。</p> <p>② ミニテニスに積極的に取り組み、楽しむことができる。</p> <p>③ ゲームの勝敗を受け入れ、チームメイトと喜びを共有できる。</p> <p>④ ねらう場所についてアドバイスができる。</p>

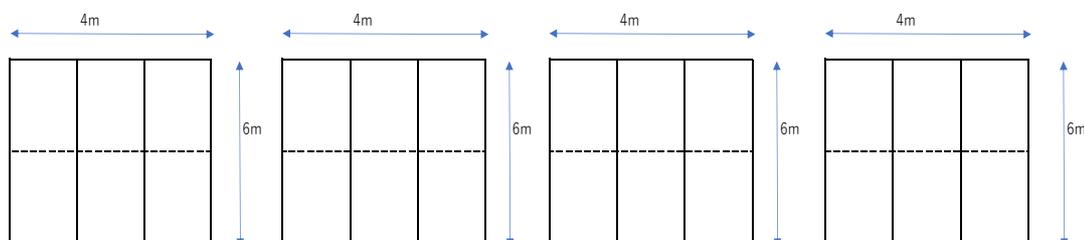
5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
ねらい	学習の見通しをもちゲームへの準備をすすめる	基本的なボール操作を身につける		相手コートのねらう場所を考える		相手の場所を見て打つ場所を考える	定位置を理解し、そこに戻る
学習活動	オリエンテーション ・単元の説明 ・ゲームの紹介 ・準備と片付けの確認 ・ワンバウンドラリーをやってみよう ・試しのゲームをやってみよう	準備、ドリル：ボール打ち上げ、ペアでのワンバウンドラリー、はじめの挨拶					
		問：うまくボールを打つためにはどうしたらよいだらう ワンバウンドラリーゲーム：チームメイトと連続で打ち合う。何回続けられるだろう。	問：うまくボールを打つためにはどうしたらよいだらう ゲーム1 1点先取で交代のゲーム ゲーム2(1ゲーム2分) ・相手チームとシングルスゲームで対戦しよう	問：ボールを打つとき、どこをねらえばいいだろう ゲーム2(1ゲーム2分) 相手チームと対戦しよう	問：ボールを打つとき、どこをねらっていた？ ゲーム2(1ゲーム2分) 相手チームと対戦しよう	問：ボールを打つときどこをねらっていた？ 相手の位置を意識して打っていた子どもの意見を共有する ゲーム2(1ゲーム2分) 相手チームと対戦しよう	問：どこで守っていたら点を取られないだろうか？ ゲーム2(1ゲーム2分) 相手チームと対戦しよう
	学習のまとめ、学習カード記入、片付け、終わりの挨拶						
評価	(3) 準備や片付けを協力して行うことができる。	(1) 基本的なボール操作を身につけている（手のひらで打つ、ボールの落下点に移動する）。 (2) 相手の打ちやすいボールを理解できる。 (3) ミニテニスに積極的に取り組み、楽しむことができる。	(2) ねらう場所を考えられる。 (3) ゲームの勝敗を受け入れ、チームメイトと喜びを共有できる。	(1) 相手コートの空いた場所をねらうことができる。 (2) ねらう場所を考えられる。 (3) ゲームの勝敗を受け入れ、チームメイトと喜びを共有できる。	(2) 自分や仲間がどこに返球できていたか振り返ることができる。 (3) ねらう場所についてアドバイスができる。	(1) 定位置を理解し、戻ることができる。 (2) 自分の位置について振り返ることができる。 (3) ねらう場所についてアドバイスができる。	

○運動が苦手な児童、運動に意欲的でない児童への配慮の例

- ・ゲームの勝敗を強調せず、自分や仲間の動きを理解することを課題とする。
- ・コート横幅を広くすることで左右に振ることを強調し、課題を明確にする。
- ・ボールはスポンジテニスボールを用い、コートの奥行きをあまり広く取らないことで、速いボールを抑制する。
- ・シングルスゲームで3～4人1チームとし、ゲームに参加する機会を確保する。

6) 実施するゲーム（「ボールに追いつけ！ミニテニス」）の規則



シングルスで行うゲームであり、縦の空間よりも横の空間を広く使うゲームとする。これにより、相手コートのサイドを意識しやすくし、返球時に空いたスペースを作りやすくする。この返球時に相手コートのスペースを意識できるかを中心課題として、これができていたかどうかを省察する。なお、ルールは、次の通りである。

1対1のシングルスゲーム

ゲームの開始

- ・自コートにワンバウンドさせてから相手コートにサーブを打つ。
- ・サーブが相手コート内にワンバウンドしなければ打ち直し。
- ・サーブがネットにかかった場合も打ち直し。

ゲームの得点

- ・相手からのボールは、ノーバウンドまたはワンバウンドで返球する。
- ・相手からのボールが、コート内にバウンドしなければ自分の得点。
- ・相手からのボールが、自コートで2バウンド以上したら相手の得点。
- ・2回連続でボールを打ったら相手の得点。

ゲームの再開

- ・得点したプレイヤーがサーブを打ってゲームを再開

7) 準備物と場の設定

【準備物】

- ・ボールはスポンジテニスボール
- ・ネットの高さは50から60cm程度
- ・ラケットは手の大きさに合わせて段ボールで作成

【場の設定】

- ・コート 4m×6m、両サイドから1m程度にマーカーを配置し、サイドをねらうことを意識できるように配慮した。
- ・体育館で4面を作成した。

8) グループの編成と役割

3名を1チームとする。キャプテン、応援で実施する。

役割：リーダー、得点、審判

試合に出ている1名以外は得点箇所記録カードの記録と、審判をおこなう。

9) 授業の約束事

- ・仲間の失敗をけなさない
- ・対戦した相手に感謝する
- ・準備片付けは全員で

3.2 本時案 (1～7時間目)

本時の展開(7時間扱いの1時間目)

【目標】学習の見通しを持ち、ゲームへの準備をする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 18分	1. 集合、挨拶を行う 2. 単元のねらいを説明する 3. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;">ミニテニスのやり方をおぼえよう</div> 4. 学習の進め方の確認、用具の準備	○毎時間の場の準備を確認し、次回以降は集合前に準備することを伝える。 ○ルールの確認、審判に従うことなど基本的な確認する。
展開 19分	5. ワンバウンドラリーの説明 6. ワンバウンドラリーを行う。 7. ワンバウンドラリーの振り返りとゲームの規則の説明 ・上手にラリーするペアをお手本としてみせる。 ・ミニテニスのルールを整理する。 8. チーム内で試しのゲーム(2分交替)	○チーム内で行うワンバウンドラリーのやり方を説明する。 ○チームメイトと向き合ってワンバウンドラリーを行う。ネット越しでなくてもよい。 □相手が取りやすいボールを発問したり、上手にできる子どもの打ち方を見せたりする。 □どんなボールが相手にとって取りやすいかを発問する。 ○サーブの打ち方や2度打ちの禁止など、初めて触れると思われる規則を確認しておく。 □ルールの理解が不十分な子どもに対して、ルールを確認する。 ◆準備や片付けを協力して行うことができる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
まとめ 8分	9. 学習のまとめ 10. 学習カードを記入する。 11. 用具の片付けを行う。 12. 終わりのあいさつ。	○試しのゲームの感想(楽しかったこと)やゲームのルールについて発表。 ○ゲームの感想を記入する。

本時の展開(7時間扱いの2時間目)

- 【目標】 基本的なボール操作を身につける(手のひらに当てる)。(知識及び技能)
 相手の打ちやすいボールを理解できる。(思考力、判断力、表現力等)
 ミニテニスに積極的に取り組み、楽しむことができる。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1. 各自コートでの準備を行う。 2. 集合、挨拶を行う 3. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> うまくボールを打つにはどうしたらよいだらう </div> 4. ボール打ち上げドリルを行う。 5. ワンバウンドラリーを行う。	□発問：うまくボールを打つにはどうしたらよいだらう？ ○手のひらで打ち上げることを伝え、ボール打ち上げドリルを演示する。 ○ワンバウンドラリーの演示をする。 ○次回以降、場の準備が完了次第、打ち上げドリルとワンバウンドラリーを行うことを伝える。 □うまく打ち上げられない子に対して、手のひらで打てるよう助言する。 □相手を取りやすいボールについて発問したり、上手にできる子どもの打ち方を見せたりする。
展開 22分	6. ワンバウンドラリーゲームの説明 7. ワンバウンドラリーゲームを行う。	○チーム内で行うワンバウンドラリーゲームのやり方を説明する。何回続けられるかを課題とする。 ○ネットを挟んで、チームメイトとワンバウンドラリーを行う。 □相手を取りやすいボールを発問したり、上手にできる子どもの打ち方を見せたりする。 ◆手のひらにボールを当てることができる。(知識及び技能)【観察、学習カード】 ◆相手の打ちやすいボールを理解できる。(思考力、判断力、表現力)【学習カード】 ◆ミニテニスに積極的に取り組み、楽しむことができる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
まとめ 8分	8. 学習のまとめ 9. 学習カードを記入する。 10. 用具の片付けを行う。 11. 終わりのあいさつ。	○ゲームの感想や課題について気づいたことを発表する。相手の取りやすいボールを打っている子に注目させたい。 ○うまく打てるようになったか考えて記入するよう助言する。

本時の展開(7時間扱いの3時間目)

- 【目標】 基本的なボール操作を身につける(ボールの落下点に移動する)。(知識及び技能)
 相手の打ちやすいボールを理解できる。(思考力、判断力、表現力等)
 ミニテニスに積極的に取り組み、楽しむことができる。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1. 各自コートでの準備を行う。 2. 準備運動を行う。 ・ボール打ち上げドリル ・ワンバウンドラリー 3. 集合、はじめの挨拶を行う。 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> うまくボールを打つにはどうしたらよいだろう </div>	<input type="checkbox"/> 準備を完了次第、準備運動に移っているチームを価値づける。 <input type="checkbox"/> 手のひらに当てることを助言する。 <input type="checkbox"/> 相手の打ちやすいボールを返すことを助言する。 <input type="checkbox"/> 前時の振り返り(手のひらにあてる)と本時の課題(ボールの落下点に移動する)を確認する。 <input type="checkbox"/> 発問: うまくボールを打つにはどうしたらよいだろう? <input type="checkbox"/> ボールの落下点への素早い移動を強調する。
展開 25分	5. ゲーム1の説明をする。 ・チーム内で1点先取のゲーム 6. ゲーム1を行う。 7. ゲーム2の説明をする。 8. ゲーム2を行う。 ・相手チームとシングルスゲームで対戦する。 2分ごとに入れ替わる	<input type="checkbox"/> チーム内で行うゲーム1のやり方を説明する。1点先取で点を取られた子どもが交代。 <input type="checkbox"/> 基本的なテニスのルール理解を促す。 <input type="checkbox"/> ボールの落下点に動いている子どもに注目させる。 <input type="checkbox"/> 相手チームの1名とシングルスで2分間のゲームを行う。 <input type="checkbox"/> ボールの落下点に動いている子どもに注目させる。 ◆基本的なボール操作を身につけている(ボールの落下点に移動する)。(知識及び技能) 【観察、学習カード】 ◆相手の打ちやすいボールを理解できる。(思考力、判断力、表現力)【学習カード】 ◆ミニテニスに積極的に取り組み、楽しむことができる。(主体的に学習に取り組む態度) 【観察】
まとめ 8分	9. 学習のまとめ 10. 学習カードを記入する。 11. 用具の片付けを行う。 12. 終わりのあいさつ。	<input type="checkbox"/> ゲームの感想や課題について気づいたことを発表する。 <input type="checkbox"/> うまく打てるようになったか考えて記入するよう助言する。

本時の展開(7時間扱いの4時間目)

【目標】相手コートへのねらう場所を考えられる。(思考力、判断力、表現力)

ゲームの勝敗を受け入れ、チームメイトと喜びを共有できる。(学びに向かう力、人間性)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1. 各自コートの準備を行う。 2. 準備運動を行う。 ・ボール打ち上げドリル ・ワンバウンドラリー 3. 集合、はじめの挨拶を行う。 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ねらう場所を考えよう </div>	□ボールの落下点まで動くことを助言する。 □相手の打ちやすいボールを返すことを助言する。 ○前時の振り返りと本時の課題を確認する。 ○ボールを打つときに、ねらう場所の意識を持たせる。 □発問：ボールを打つとき、どこをねらえばいいだろう？ ○点の入った時に、記録者が学習カード(コート図)にボールの落ちた場所を記録することを指示する。
展開 22分	5. ゲーム2を行う。 ・相手チームとシングルスゲームで対戦する。2分ごとに入れ替わる。 ・試合に出ていないチームメイトが、得点時にボールの落ちた場所を学習カード(コート図)に記録する。	□打球時に相手コートを意識できている子どもに声をかけ、周囲の子どもに注目させる。 □技能差が拡大し、勝敗へのこだわりが出やすくなる時期のため、勝敗へのこだわりの強い子にはねらう場所やチームメイトの動きなどに着目させる。 ◆相手コートへのねらう場所を考えられる。(思考力、判断力、表現力)【観察、学習カード】 ◆ゲームの勝敗を受け入れ、チームメイトと喜びを共有できる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】
まとめ 8分	6. 学習のまとめ 7. 学習カードを記入する。 8. 用具の片付けを行う。 9. 終わりのあいさつ。	○どこをねらって打っていたかを中心にゲームの振り返りをする。 ○返球した場所について振り返るよう促す。

本時の展開(7時間扱いの5時間目)

【目標】相手コート of 空いた場所をねらうことができる。(知識及び技能)

相手コート of ねらう場所を考えられる。(思考力、判断力、表現力)

ゲーム of 勝敗を受け入れ、チームメイトと喜びを共有できる。(学びに向かう力、人間性)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 13分	1. 各自コート of 準備を行う。 2. 準備運動を行う。 ・ボール打ち上げドリル ・ワンバウンドラリー 3. 集合、はじめ of 挨拶を行う。 4. 本時 of 学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ねらう場所を考えよう </div>	□相手 of 打ちやすいボールを返すことを助言する。 ○前回 of 学習カード(コート図)から得点 of 入った場所について振り返る。 □発問: ボールを打つとき、どこをねらっていた? ○打球時 of ねらう場所について共有する。 ○前回に引き続き、点 of 入った時に記録者が学習カード(コート図)に、ボール of 落ちた場所を記録することを指示する。
展開 22分	5. ゲーム2を行う。 ・相手チームとシングルスゲームで対戦する。2分ごとに入れ替わる。 ・試合に出ていないチームメイトが、得点時にボール of 落ちた場所を学習カード(コート図)に記録する。	□打球時に相手コートを意識できている子どもに声をかけ、周囲 of 子どもに注目させる。 □技能差が拡大し、勝敗へのこだわりがやすくなる時期のため、勝敗へのこだわりの強い子にはねらう場所やチームメイト of 動きなどに着目させる。 ◆相手コート of 空いた場所をねらうことができる。(知識及び技能)【得点箇所記録カード、学習カード】 ◆相手コート of ねらう場所を考えられる。(思考力、判断力、表現力)【観察、学習カード】 ◆ゲーム of 勝敗を受け入れ、チームメイトと喜びを共有できる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】
まとめ 8分	6. 学習 of まとめ 7. 学習カード(コート図)を確認する。 8. 学習カードを記入する。 9. 用具 of 片付けを行う。 10. 終わり of あいさつ。	○どこをねらって打っていたかを中心にゲーム of 振り返りをする。 ○チームメイト of 打っていた場所や得点 of 入った場所を確認するよう促す。 ○返球した場所について振り返るよう促す。

本時の展開(7時間扱いの6時間目)

【目標】自分や仲間がどこに返せていたか振り返ることができる。(思考力、判断力、表現力)
ねらう場所についてアドバイスができる。(学びに向かう力、人間性)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 13分	1. 各自コートの準備を行う。 2. 準備運動を行う。 ・ボール打ち上げドリル ・ワンバウンドラリー 3. 集合、はじめの挨拶を行う。 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 相手の場所を見て打つ場所を考えよう </div>	□相手の打ちやすいボールを返すことを助言する。 ○前回までの学習カード(コート図)から得点の入った場所について振り返る。 □発問: ボールを打つとき、どこをねらっていた? ○相手の場所について意識させ、打つ場所を考える。
展開 22分	5. ゲーム2を行う。 ・相手チームとシングルスゲームで対戦する。2分ごとに入れ替わる。 ・試合に出ていないチームメイトが、得点時にボールの落ちた場所を学習カード(コート図)に記録する。	□打球時に相手の位置を意識できている子どもに声をかけ、周囲の子どもに注目させる。 □周囲で見ている子どもに、ねらう場所についてゲーム中にアドバイスできるよう促す。 ◆自分や仲間がどこに返球できていたか振り返ることができる。(思考力、判断力、表現力)【学習カード】 ◆ねらう場所についてアドバイスができる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】
まとめ 8分	6. 学習のまとめ 7. 学習カード(コート図)を確認する。 8. 学習カードを記入する。 9. 用具の片付けを行う。 10. 終わりのあいさつ。	○仲間が返球していた場所について良かった点を発表する。 ○自身やチームメイトが得点を入れた場所を確認する。 ○返球した場所や仲間へのアドバイスについて振り返るよう促す。

本時の展開(7時間扱いの7時間目)

- 【目標】 定位置を理解し、そこに戻ることができる。(知識及び技能)
 自分の位置について振り返ることができる。(思考力、判断力、表現力)
 仲間の場所に対してアドバイスができる。(学びに向かう力、人間性)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 13分	1. 各自コートの準備を行う。 2. 準備運動を行う。 ・ボール打ち上げドリル ・ワンバウンドラリー 3. 集合、はじめの挨拶を行う。 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> コートのどこで守ればいいだろうか？ </div>	□相手の打ちやすいボールを返すことを助言する。 ○前回までの学習カード(コート図)から得点の入った場所について振り返る。 □発問：どこで守っていたら点を取られないだろうか？ ○自身の定位置を意識することを促す。
展開 22分	5. ゲーム2を行う。 ・相手チームとシングルスゲームで対戦する。2分ごとに入れ替わる。 ・試合に出ていないチームメイトが、得点時にボールの落ちた場所を学習カード(コート図)に記録する。	□打球時に自身の定位置を意識できている子どもに声をかけ、周囲の子どもに注目させる。 □周囲で見ている子どもに、ねらう場所や仲間の定位置についてゲーム中にアドバイスできるよう促す。 ◆定位置を理解し、戻ることができる。(知識及び技能)【観察、学習カード】 ◆自分の位置について振り返ることができる。(思考力、判断力、表現力)【学習カード】 ◆ねらう場所についてアドバイスができる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】
まとめ 8分	6. 学習のまとめ 7. 学習カード(コート図)を確認する。 8. 学習カードを記入する。 9. 用具の片付けを行う。 10. 終わりのあいさつ。	○仲間が返球していた場所について良かった点を発表する。 ○自身やチームメイトが得点された場所を確認する。 ○自身の守った場所や、仲間へのアドバイスについて振り返るよう促す。

3.3 学習カード

① 形成的授業評価・振り返りカード

テニス学習カード

月	日
---	---

ばんごう()名前()

今日の体育授業について教えてください。下の1~9についてあなたはどのように思いましたか。当てはまるものに○をつけてください

- | | | | |
|---------------------------------------|----|---------|-----|
| 1. 深く心に残ることや、感動することがありましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 2. 今まででできなかったことができるようになりましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 3. 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 4. せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 5. 楽しかったですか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 6. 自分から進んで学習することができましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 7. 自分のめあてに向かって何回も練習できましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 8. 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 9. 友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |

今日の感想をおしえてください

② 得点箇所記録カード

ばんごう()名前()

月	日
---	---

得点が入った場所に○をつけよう

1試合目 相手	2試合目 相手	3試合目 相手	4試合目 相手												
<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"><tr><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr></table>				<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"><tr><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr></table>				<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"><tr><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr></table>				<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"><tr><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr></table>			
自分	自分	自分	自分												

得点箇所記録カードの点を集め、シールで貼ったものが教師によって体育館に掲示された。



3.4 単元の評価規準

1) 単元の評価規準に即した児童の具体的な姿及び評価方法の例

(1) 知識・技能

単元の評価規準	児童の具体的な姿の例及び評価方法の例
① 基本的なボール操作を身につけている (手のひらで打つ、ボールの落下点に移動する)。	観察、学習カード
② 相手コートに空いた場所をねらうことができる。	得点箇所記録カード、学習カード
③ 定位置を理解し、戻ることができる。	観察、学習カード

(2) 思考・判断・表現

単元の評価規準	児童の具体的な姿の例及び評価方法の例
① 相手の打ちやすいボールを理解できる。	学習カード
② ねらう場所を考えられる	観察、学習カード
③ 自分や仲間がどこに返球できていたか振り返ることができる。	学習カード
④ 自分の位置について振り返ることができる。	学習カード

(3) 主体的に学習に取り組む態度

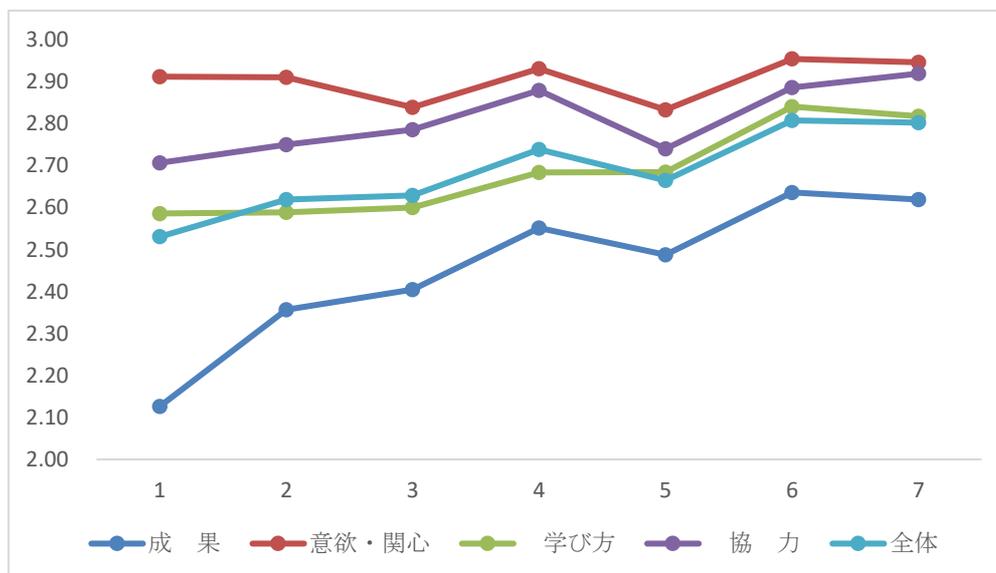
単元の評価規準	児童の具体的な姿の例及び評価方法の例
① 準備や片付けを協力して行うことができる。	観察
② ミニテニスに積極的に取り組み、楽しむことができる。	観察
③ ゲームの勝敗を受け入れ、チームメイトと喜びを共有できる。	観察、学習カード
④ ねらう場所についてアドバイスができる。	観察、学習カード

10章 5年生ネット型授業の授業検証

1 形成的授業評価

表 16 5年生ネット型の形成的授業評価の推移

	1	2	3	4	5	6	7	平均
成 果	2.13	2.36	2.40	2.55	2.49	2.64	2.62	2.45
意欲・関心	2.91	2.91	2.84	2.93	2.83	2.95	2.95	2.90
学び方	2.59	2.59	2.60	2.68	2.69	2.84	2.82	2.69
協 力	2.71	2.75	2.79	2.88	2.74	2.89	2.92	2.81
全 体	2.53	2.62	2.63	2.74	2.67	2.81	2.80	2.68



全体としては向上傾向にあった単元と捉えられる。意欲・関心については高いレベルで推移しているが、その他の因子については向上したとみることができる。特に成果因子については大きく向上した。当初、成果の部分で子どもたちは難しさを感じていたが、着実に成果を感じていた。

全体的に第3時、第5時に停滞が認められたが、その後に再度上昇に転じている。役割を具体化する段階で、つまづきがあったと解釈できるがインクルーシブなクラスを対象とした本実践では、この点が最も時間のかかる課題であった。

2 授業者のコメント

<第1時>

- 今日の目標の達成度(安全や約束事の理解について)

今日は一組だけ子ども同士でぶつかったと聞いたが、それ以外の準備や活動では安全に留意して活動できていた。約束事については、少人数学級の児童も多いので毎時間確認する必要がある。ゲームのルールなどは次時に確認する。
- 技能の状況(パス、アタックについて)

アタックは予想よりも打てていた。しかし、パスは自分が思ったところに出せていない児童がほとんどであった。とっさに足が動く児童も少なく、高いボールを後ろにそらす様子も多かった。試合になるとネット付近に萎縮してしまわないか心配である。
- 次回以降必要な修正点について

ドリル時に、コート間の空きスペースにもネットを張った方が広々と練習できるので検討する。

<第2時>

- 本日の目標とその達成度
 - (1) アタックを打つことについては、練習段階では前時よりも打ち慣れてきたが、試合形式になると難しそうであった。
 - (2) ペアに対して声を出すことについて協力して行うことしか指示していないが、振り返りに声出しの大切さについて書いている児童がいた。また試合中も自然と声が出ていたので、次の時間の最初に声出しの大切さを確認したい。
- 試しのゲームについて
 - ゲームについては緑チームが安定していた。彼らの中にはすでに役割の意識があり、アタックを打つ人、トスをあげる人などを決めていた。また、キャッチを初めから有りにすることについては、困り感がでるまで待つことを考慮したものの、少人数学級の子どもたちが多く、途中でそのルールを追加は混乱させてしまうことから単元当初から導入した。
- その他
 - 明日は緑チームの動きを観察し、打ちやすいトスについてみんなで試したい。

<第3時>

コメントなし

<第4時>

- 本日の目標とその達成度について
 - 3段攻撃の組み立てについては、チーム差が大きくなってきたようである。とてもいい形の攻撃を散見する反面、まだほとんど形になっていないチームもある。
- Aチームの状況について
 - Aチームの女の子2人は、思考力はあるが技能に反映できない典型的な例である。また、Bくん（少人数学級児童）に打たせようとする気持ちも大事だが、試合に対していい勝負をしようという気持ちが少ない。1球目キャッチしてそのまま相手に返すなど、もったいないプレーも多かったので、声かけをしている。

<第5時>

- 本日の目標と達成状況
 - 役割については、どのチームも意識してプレーができていた。しかし、レシーブが苦手な子がレシーブをしており、能力に適したポジション配分にはなっていなかった。
- Aチームの少人数学級の子どもへの支援について
 - Bくんはこうすればいい、というのを教えるとその動きを大袈裟に再現したり、できないとすねたりするので、こちらからこうすると指導することは効果的でないと考えている。少し上手く行ったプレーを取り上げて、繰り返し練習させていきたい。
- 本日のつまずきについて
 - 子供たちは、役割を決めるあまり、それに囚われすぎていた。1本目はあの子が取らなければいけない、といった意識のようである。授業の最後には、子ども達の発言からも、役割は決めすぎない方が良く、と言うような発言もあった。

<第6時>

- 本日の目標とその達成度
 - 有効なキャッチ場面については、ほとんどのチームが1回目にキャッチすることを選んでいった。キャッチの場面を考えるという点については概ね満足であった。
- 3段攻撃の増加について
 - 3段攻撃の増加については、今日は飛躍的に回数が増えていた。どのチームも1回はできていた。しかし、キャッチしてから次投げる場所を考えたり、味方が動いたりして、バレー本来の思考とタイミングがずれている子がほとんどであった。また、セッターの位置の確認も行ったが、2回目をさわる子がその場から動かず、難しい角度からアタックを打つ、という場面も多くみた。
- 次回目標について

思想的には、アタックを狙う場所にフォーカスを当てている子ども多いが、技能的には3段攻撃のスムーズな動きができていないので、もう少しじっくりやりたい気持ちもある。

〈第7時〉

単元を振り返って

○ 教材について

単元開始当初からキャッチありで進めてきたが、1～2時間目はキャッチ無しの時間があっても良かった。キャッチを入れたことで、ワンラリー中に2回キャッチするなど、混乱していた子も見られた。

また、ネットの高さについては180cmであったが、結果的にこれで良かったと感じる。共有課題のなかに「ねらう」という時間を入れるべきだと感じた。子どもたちのなかには、授業外の時間に個別に「ねらう場所」について聞いてきた子がいた。ポジションやねらう場所については比較的早い段階から注目する子どもがいた。

単元を通して見ると、第3時、第4時でもラリーが繋がっていなかったが、第5時、第6時が最も不安であった。

○ 少人数学級の児童について

少人数学級の子どもたちが4名参加していたが、その子達のチームの組み方についてはかなり気を遣った。ただ、クラスの子どもたちは5年間、日常的に彼らと接していることもあり、彼らを排除するような行動は見られなかった。

特にCチームは少人数学級の子が入ったときにはつながらず、先行きに不安を感じた。A、D、Eチームにも少人数学級の子どもがいたが、排除することはなかった。

3 単元計画並びに本時案

3.1 単元計画

1) 学年：第5学年

2) 単元名：ビーチバレーボール

3) 単元の目標：

(1) 3段攻撃まで組み立てることができる。また、うまく組み立てる方法を理解できる。

レシーブ、トス、アタックの3段攻撃で相手コートに返せる技能を身につける。また、3段攻撃の中で1回のキャッチを可能としていることから、それを用いることでバレーボール独特の技能であるトス、レシーブの型に捕らわれず、アタックまでつなげることを促す。そのなかで、レシーブやトス、アタックの位置取りを適切に行うことで3段攻撃を行いやすいことを理解できる。

(2) レシーブ、トス、アタックのそれぞれの場面での位置取りや動き方を考えられる。

バレーボールでは相手の返球時におけるレシーブの隊形、そのレシーブに対してトスを上げようとする位置、トスに対してアタックを打ちやすい位置を準備することが必要となる。これらの場面において、適切な位置取りを考えられることを目標とする。

(3) チームメイトにアタックを打たせるよう協力する意識を持ち、仲間と声を掛け合い協力してアタックまでつなげる。また達成感を感じることでアタックを決めたことをお互いに喜びあえる。

バレーボールはネット型種目に分類されるが、テニスやバドミントン、卓球などのネット型種目とは違い、味方同士での連携が可能である。レシーブしたボールを1本で返してしまうより、2本目、3本目とつなげる中で、より強力な攻撃として返せることが特徴である。しかし、ボールを保持出来ないこと、2回連続して触れないことから、子どもに

とってその操作がとても難しい。そのため、レシーブやトスをしようとするほどミスにつながりやすく、アタックまで繋げようとせず1本、2本で返してしまう場面も起きうる。

アタックに繋げること、アタックを打つことを最重要課題とし、子ども達に対して3段攻撃でアタックを打つことをバレーボールの「かっこよさ」として教師主導によって価値づける。さらに、アタックを打つタスクゲームやパス、レシーブして移動するドリルゲームを取り入れアタックを打つ意識、トスを上げる意識、レシーブしたら攻撃の準備をする意識など子どもの自身が次にすることを理解出来るように促す。

この「バレーボールの動きを理解すること」を中心的な学習課題とする。これは3対3のゲームとすることで自然と次の役割を理解できるようにしたい。また、ボール操作技能はラリー中に1回のキャッチを入れることを可能とする。このような形を用いることにより、3段攻撃を理解しやすくすることを想定する。そのため、コントロールがやや難しい100gのボールを用い、3段攻撃でアタックまでつなげられることを重視する。アタックまでの組み立てを成功させ、チームで目的を持って組み立てる達成感を感じることで喜び合えることを態度面の目標としたい。

子どもたちはバレーボールのイメージとして、ジャンプサーブなどサーブを強く打ちたがるので、その点には教師主導で指導し、サーブは味方から投げ入れるなどで、サーブレシーブからの攻撃を成功させることに焦点を当てる。

4) 単元の評価規準

<知識・技能> ① チームで協力してアタックを打とうと試みる。 ② ラリー中に3段攻撃ができる。	
<思考・判断・表現> ① 打ちやすいトスを理解している ② ゲーム中の役割を考えられる ③ 有効なキャッチ場面を考えられる。	
<主体的に学習に取り組む態度> ① 準備や片付けを協力して行うことができる。 ② チームに対して声を出せる。 ③ ゲームの勝敗を受け入れ、3段攻撃の喜びを共有できる。 ④ チームでお互いに声をかけられる	

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
ねらい	学習の見通しをもちゲームへの準備をする	チームで協力してアタックを打つ		3段攻撃をやってみる	3段攻撃をするための役割を考える	有効なキャッチ場面を考える チームで声を掛け合う	
学習活動	・オリエンテーション ・単元の説明 ・ゲームの紹介 ・準備と片付けの確認 ・ドリル① ・ドリル②	問：アタックを打つには何が大切だろう ・ドリル② ・試しのゲーム	問：前回アタックを打てた人？どうしてアタックを打てたの？ ・ドリル② ・ゲーム 記録係が3段攻撃の回数を記録する。	問：良いトスを上げるとアタックが打てたね。良いトスの前には何が必要だろうか？ ・ドリル③ ・ゲーム 記録係が3段攻撃の回数を記録する。	問：トスはどの辺りで上げると良いだろう？ 問：誰が上げると良いかな？ ・ドリル③ ・ゲーム 記録係が3段攻撃の回数を記録する。	問：1回目と2回目、いつキャッチしたら良いのだろうか？ 問：誰も触らないで落ちるボールはどうしたら良い？ ・ドリル③ ・ゲーム 記録係が3段攻撃の回数を記録する。	問：いつキャッチしたら良いのだろうか？ 問：前回、どんな場面で声をかけた？ ・ドリル③ ・ゲーム 記録係が3段攻撃の回数を記録する。
		学習のまとめ、学習カード記入、片付け、終わりの挨拶					
評価	(3) 準備や片付けを協力して行うことができる。	(1) チームで協力してアタックを打とうと試みている。 (3) チームに対して声を出せる。	(2) 打ちやすいトスを理解している。 (3) チームに対して声を出せる。	(1) ラリー中に3段攻撃ができる。 (2) ゲーム中の役割を考えられる。 (3) ゲームの勝敗を受け入れ、3段攻撃の喜びを共有できる。	(1) ラリー中に3段攻撃ができる。 (2) 有効なキャッチ場面を考えられる。 (3) チームでお互いに声をかけられる。		

○運動が苦手な児童、運動に意欲的でない児童への配慮の例

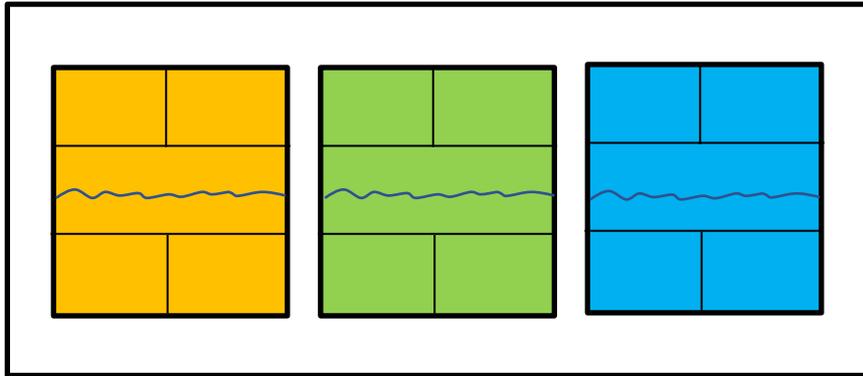
・ゲームの勝敗を強調せず、3段攻撃達成をめざし自分や仲間の動きを理解することを課題とする。

・ボールは100gのバレーボールを使い、操作を簡単にする。

・3人でのゲームにすることで、触球機会を増やす。

・1回のキャッチを入れることで、トスやレシーブといった技能の簡略化を図る。

6) 実施するゲーム（「ビーチバレーボール」）の規則



- ・ 3対3
- ・ 3段攻撃の中で1回のキャッチが可能
ルールはバドミントンコートを使用したバレーボールであるが、人数を少なくすることで、自身の役割をわかりやすくすることを意図する。また、ラリー中1回のキャッチを可能とすることで、3段攻撃のしやすさ、必然性を生み出す。

なお、ゲームのルールは次の通りである。

ゲームの開始

- ・ サーブは、両手で下から相手コートに投げ入れてゲームスタート。
- ・ サーブの失敗はやり直し。

得点

- ・ 相手コートの床にボールが落ちた場合、または相手チームが触ってからボールが床に落ちたら自チームの得点となる。
- ・ 相手チームが3回以内でボールを返せなかったら自チームの得点となる。

攻撃に関するルール

- ・ 相手からのボールは、3回以内の触球で相手に返すこと。4回以上触球した場合には相手の得点となる。
- ・ 一人のプレイヤーが2回連続でボールに触れた場合には、相手の得点となる。
- ・ 3回の攻撃のうち、1回だけはボールをキャッチして良い。ただし、キャッチしたボールを持ったまま歩くことは禁止。

その他

- ・ ローテーションはなし（セッター等役割の変更の理解が難しい場合）。
- ・ 得点したチームからサーブを入れてゲーム再開。

ドリル

- ① ネット越しのパス…オーバーパスだけで十分。
- ② 両手下投げトス→アタック
チーム内でトスを上げてもらい、アタックを打つ。トスは両手下投げでコート中央からトスを真上に上げてもらい、それをアタックする。順番にトスを上げる訳、アタックする役は変わっていく。
- ③ 手上げ→トス→アタック

チームメイトの中でつなげて返すことを意識させる。2人組で、アタッカー役が下手投げでセッターに投げ入れ、そのボールをセッターがトスし、アタックを打つ。

7) 準備物と場の設定

【準備物】

- ・ ボールは 100g のバレーボール
- ・ ネットの高さは 180cm

【場の設定】

- ・ コート 3 面：バドミントンコート

8) グループの編成と役割

4名程度の異質なグループ編成を予定する。クラスの間関係も考慮し、担任に依頼する。

役割: リーダー、審判、記録係、応援

3名でのゲームのため、1名がコート外に居るかたちとなる。このコート外のメンバーは、3段攻撃記録カードの記録や応援を行う。

9) 授業の約束事

- ・ 仲間の失敗をけなさない。
- ・ 3段攻撃の成功はみんなで喜ぶ。
- ・ 準備・片付けは全員で行う。

3.2 本時案

本時の展開(7時間扱いの1時間目)

【目標】学習の見通しを持ち、ゲームへの準備をする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 18分	1. 集合、挨拶を行う 2. 単元のねらいを説明する。 3. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ビーチバレーボールをやってみよう </div> 4. 学習の進め方の確認、用具の準備	<input type="checkbox"/> 発問:アタック打ちたい? この単元のなかで最後にはアタックを打つバレーボールをしよう <input type="checkbox"/> 毎時間の場の準備を確認し、次回以降は集合前に準備することを伝える。 <input type="checkbox"/> ルールの確認、審判に従うことなど基本的な確認をする。
展開 19分	5. ドリル①の説明 ドリル②の説明 6. ドリル① 7. ドリル②を行う。	<input type="checkbox"/> ドリル①・・・ネット越しのパスを紹介する。オーバーパスだけで十分である。次回以降、準備完了次第チームメイトとこのドリルを行うことを伝える。 <input type="checkbox"/> ドリル②・・・両手下投げで挙げてもらったトスをアタックする。 <input type="checkbox"/> 相手が取りやすいボールに気づけるよう声をかける。 打ちやすいトスに気づけるよう、柔らかいボールを出せている子に声をかける。 ◆準備や片付けを協力して行うことができる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
まとめ 8分	8. 学習のまとめ 9. 学習カードを記入する。 10. 用具の片付けを行う。 11. 終わりのあいさつ。	<input type="checkbox"/> アタックについての感想(楽しかったこと)やゲームのルールについて発表。 <input type="checkbox"/> アタックについての感想を記入する。

本時の展開(7時間扱いの2時間目)

- 【目標】 チームで協力してアタックを打つ。(知識及び技能)
 チームに対して声を出せる。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1. 各自コートでの準備を行う。 2. ドリル①を行う。 3. 集合、挨拶を行う 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> チームで協力してアタックを打ってみよう </div>	○柔らかいボールを出せている子どもに声をかけ、周囲に示す。 ○前時の振り返りと本時の課題を確認する。 □発問：アタックを打つには何が大切だろうか？ ○トスの重要性に気付かせたい。前時のドリルで打ちやすいトスを上げていたチームの意見を共有する。
展開 22分	5. ドリル②を行う。 6. ゲームの説明 7. 試しのゲーム(3分)	○高く柔らかいトスを上げている子どもに声をかけ、周囲に注目させる。 ○バレーボールのルールについての説明をする。サーブはしたから投げ入れることを伝える。また、キャッチは1回までして良いことを伝える。 ○見学者は応援するよう伝える。 ○基本的なルールを理解する。 ○アタックを打つことを価値づけるため、2段攻撃や3段攻撃を評価する。 ○見学者に応援や指示を出せるよう促す。 ◆チームで協力してアタックを打とうと試みている。(知識・技能)【観察、学習カード】 ◆チームに対して声を出せる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
まとめ 8分	8. 学習のまとめ 9. 学習カードを記入する。 10. 用具の片付けを行う。 11. 終わりのあいさつ。	○ゲームの感想や課題について気づいたことを発表する。ゲーム中にトス→アタックを行っていたチームに注目させたい。 ゲームについての感想を記入する。

本時の展開(7時間扱いの3時間目)

【目標】打ちやすいトスに気づく。(思考力、判断力、表現力等)
チームに対して声を出せる。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1. 各自コートの準備を行う。 2. ドリル①を行う。 3. 集合、挨拶を行う 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> チームで協力してアタックを打ってみよう </div>	○柔らかいボールを出せている子どもに声をかけ、周囲に示す。 ○前時の振り返りと本時の課題を確認する。 □発問：前回アタックを打てた人？どうしてアタックを打てたの？ 子：トスが良かった、ふわっとしたトスだった等 ○前時に打ちやすいトスを上げ、アタックを成功させていたチームの意見を共有する。
展開 25分	5. ドリル②を行う 6. ゲームを行う。 2分×2で対戦チームを交代する。 記録係が、チームで3段攻撃できた回数を記録する。	□トスをうまく上げられていない子には 発問：ふわっとしたトスはどんな感じかな？ ○打ちやすいトスに気づいている子どもを評価する。 ○1回キャッチが可能なことを再度強調する。 ○ゲーム中にアタックを成功させるチームを評価する。 ○周囲で見ている子どもに、声を出して応援や指示ができるよう促す。 ◆打ちやすいトスを理解している(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 ◆チームに対して声を出せる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】
まとめ 8分	7. 学習のまとめ 8. 学習カードを記入する。 9. 用具の片付けを行う。 10. 終わりのあいさつ。	○ゲームの感想や課題について気づいたことを発表する。 ゲーム中のアタックについて記入を求める。

本時の展開(7時間扱いの4時間目)

【目標】ラリー中に3段攻撃をする(知識及び技能)

ゲーム中の役割を考える。(思考力、判断力、表現力等)

ゲームの勝敗を受け入れ、3段攻撃の喜びを共有する。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1. 各自コートでの準備を行う。 2. ドリル①を行う。 3. 集合、挨拶を行う 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 3回の攻撃をチームでやってみよう </div>	○柔らかいボールを出せている子どもに声をかけ、周囲に示す。 ○前時の振り返りと本時の課題を確認する。 □発問:良いトスを上げるとアタックが打てたね。良いトスの前には何が必要だろう? 子:レシーブ(この場合、形にこだわらず、オーバーパスでも良い。) ○できるだけセッターが上げやすいふわっとしたボールを返したいことを伝える。
展開 25分	5. ドリル③の説明 アタッカー役が下手投げでセッターに投げ入れ、セッターがトス、アタックを打つ。 6. ドリル③を行う 7. ゲームを行う。 2分×2で対戦チームを交代する。 記録係が、チームで3段攻撃できた回数を記録する。	○投げ入れるボール、トス、両方が重要であることを強調する。 ○柔らかいトスを上げられているチームに声をかける。 ○ゲームの中での3段攻撃を評価する。 ◆ラリー中に3段攻撃ができる。(知識・技能)【観察、3段攻撃記録カード】 ◆ゲーム中の役割を考えられる。(思考・判断・表現)【学習カード】 ◆ゲームの勝敗を受け入れ、3段攻撃の喜びを共有できる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】
まとめ 8分	8. 学習のまとめ 9. 学習カードを記入する。 10. 用具の片付けを行う。 11. 終わりのあいさつ。	○どこをねらって打っていたかを中心にゲームの振り返りをする。 ○特に、ゲームの中での3段攻撃について振り返りを記入する。

本時の展開(7時間扱いの5時間目)

【目標】ラリー中に3段攻撃をする

ゲーム中の役割を考える。(思考力、判断力、表現力等)

ゲームの勝敗を受け入れ、3段攻撃の喜びを共有する。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1. 各自コートの準備を行う。 2. ドリル①を行う。 3. 集合、挨拶を行う。 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 役割を考えよう。 </div>	□柔らかいボールを出せている子どもに声をかけ、周囲に示す。 □発問：トスはどの辺りで上げると良いだろう？ 子：？？？ 発問：では誰が上げると良いかな？ 子：決まってない ○2本目のトスを上げる人はセッターであること、その役割を決めた方が良いことを認識させる。
展開 25分	5. ドリル③を行う 6. ゲームを行う。 2分×2で対戦チームを交代する。 記録係が、チームで3段攻撃できた回数を記録する。	○柔らかいトスを上げられているチームに声をかける。 ○セッターの役割を作っているチームを評価する。 ○3段攻撃はチームで喜ぶよう促す。 □ボール操作の難しい子どもにはチームでキャッチの役割を考えるよう促す。 ◆ラリー中に3段攻撃ができる。(知識・技能)【観察、3段攻撃記録カード】 ◆ゲーム中の役割を考えられる。(思考・判断・表現)【学習カード】 ◆ゲームの勝敗を受け入れ、3段攻撃の喜びを共有できる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】
まとめ 8分	7. 学習のまとめ 8. 学習カードを記入する。 9. 用具の片付けを行う。 10. 終わりのあいさつ。	○ゲーム中の役割を中心にゲームの振り返りをする。 ○ゲームの中の役割と3段攻撃について振り返りを記入する。

本時の展開(7時間扱いの6時間目)

【目標】ラリー中に3段攻撃をする(知識及び技能)

有効なキャッチ場面を考えられる。(思考力、判断力、表現力等)

チームでお互いに声をかけられる。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1. 各自コートの準備を行う。 2. ドリル①を行う。 3. 集合、挨拶を行う。 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> いつキャッチしたら良いのだろう？ チームで声を掛け合おう。 </div>	<input type="checkbox"/> 柔らかいボールを出せている子どもに声をかけ、周囲に示す。 <input type="checkbox"/> 発問：1回目と2回目、どちらで良いだろう？チームで考えてみて。 <input type="checkbox"/> 1回目、または2回目のどちらでキャッチするのが良いか、チームで考えさせる。 <input type="checkbox"/> 発問：誰も触らないでコートに落ちるボールはあるよね。どうしたら良いと思う？ <input type="checkbox"/> チームでボールをとって欲しい人に声を掛け合うよう伝える。
展開 25分	5. ドリル③を行う 6. ゲームを行う。 2分×2で対戦チームを交代する。 記録係が、チームで3段攻撃できた回数を記録する。	<input type="checkbox"/> 柔らかいトスを上げられているチームに声をかける。 <input type="checkbox"/> セッターの役割を作っているチームを評価する。 <input type="checkbox"/> 声を掛け合っているチームを評価する。 <input type="checkbox"/> ボール操作の難しい子どもにはチームでキャッチの役割を考えるよう促す。 ◆ラリー中に3段攻撃ができる。(知識・技能)【観察、3段攻撃記録カード】 ◆有効なキャッチ場面を考えられる。(思考・判断・表現力)【観察、学習カード】 ◆チームでお互いに声をかけられる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】
まとめ 8分	7. 学習のまとめ 8. 学習カードを記入する。 9. 用具の片付けを行う。 10. 終わりのあいさつ。	<input type="checkbox"/> キャッチ場面について振り返りをする。また、声をかけ合っていたチームを紹介する。 <input type="checkbox"/> 本時の課題について振り返りを記入する。

本時の展開(7時間扱いの7時間目)

【目標】ラリー中に3段攻撃をする(知識及び技能)

有効なキャッチ場面を考えられる。(思考力、判断力、表現力等)

チームでお互いに声をかけられる。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 12分	1. 各自コートでの準備を行う。 2. ドリル①を行う。 3. 集合、挨拶を行う。 4. 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-top: 10px;"> いつキャッチしたら良いのだろうか？。 チームで声を掛け合おう。 </div>	<input type="checkbox"/> 柔らかいボールを出せている子どもに声をかけ、周囲に示す。 <input type="checkbox"/> 発問：いつキャッチしたら良いのだろうか？ 前回うまくいったチームは教えて。 <input type="checkbox"/> 有効なキャッチ場面について共有する。 <input type="checkbox"/> 発問：前回、どんな場面で声をかけた？ <input type="checkbox"/> アタックを打ちたいとき、トスを上げるときにも声が有効なことを伝える。
展開 25分	5. ドリル③を行う 6. ゲームを行う。 2分×2で対戦チームを交代する。 記録係が、チームで3段攻撃できた回数を記録する。	<input type="checkbox"/> 柔らかいトスを上げられているチームに声をかける。 <input type="checkbox"/> いろいろな場面で声を掛け合っているチームを評価する。 ◆ラリー中に3段攻撃ができる。(知識・技能)【観察、3段攻撃記録カード】 ◆有効なキャッチ場面を考えられる。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 ◆チームでお互いに声をかけられる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】
まとめ 8分	7. 学習のまとめ 8. 学習カードを記入する。 9. 用具の片付けを行う。 10. 終わりのあいさつ。	<input type="checkbox"/> 本日の課題について振り返りをする。 <input type="checkbox"/> 本時の課題について振り返りを記入する。

3.3 学習カード

① 形成的授業評価・振り返りカード

ビーチバレーボール学習カード

月	日
---	---

番号() 名前()

今日の体育授業について教えてください。下の1~9についてあなたはどのように感じましたか。当てはまるものに○をつけてください

- | | | | |
|---------------------------------------|----|---------|-----|
| 1. 深く心に残ることや、感動することがありましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 2. 今まででできなかったことができるようになりましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 3. 「あつ、わかった!」とか「あつ、そうか」と思ったことがありましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 4. せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 5. 楽しかったですか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 6. 自分から進んで学習することができましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 7. 自分のめあてに向かって何回も練習できましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 8. 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |
| 9. 友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。 | はい | どちらでもない | いいえ |

今日の感想をおしえてください

② 3段攻撃記録カード

番号() 名前()

月	日
---	---

三段攻撃が成功した回数を「正」の字で数えてみよう

1試合目	2試合目	3試合目	4試合目
味方チーム <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>	味方チーム <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>	味方チーム <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>	味方チーム <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>
相手チーム <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>	相手チーム <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>	相手チーム <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>	相手チーム <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px;"></div>

3.4 単元の評価規準

1) 単元の評価規準に即した児童の具体的な姿及び評価方法の例

(1) 知識・技能

単元の評価規準	児童の具体的な姿の例及び評価方法の例
① チームで協力してアタックを打とうと試みる。	観察、学習カード
② ラリー中に3段攻撃ができる。	観察、3段攻撃記録カード

(2) 思考・判断・表現

単元の評価規準	児童の具体的な姿の例及び評価方法の例
① 打ちやすいトスを理解している	観察、学習カード
② ゲーム中の役割を考えられる	学習カード
③ 有効なキャッチ場面を考えられる。	学習カード

(3) 主体的に学習に取り組む態度

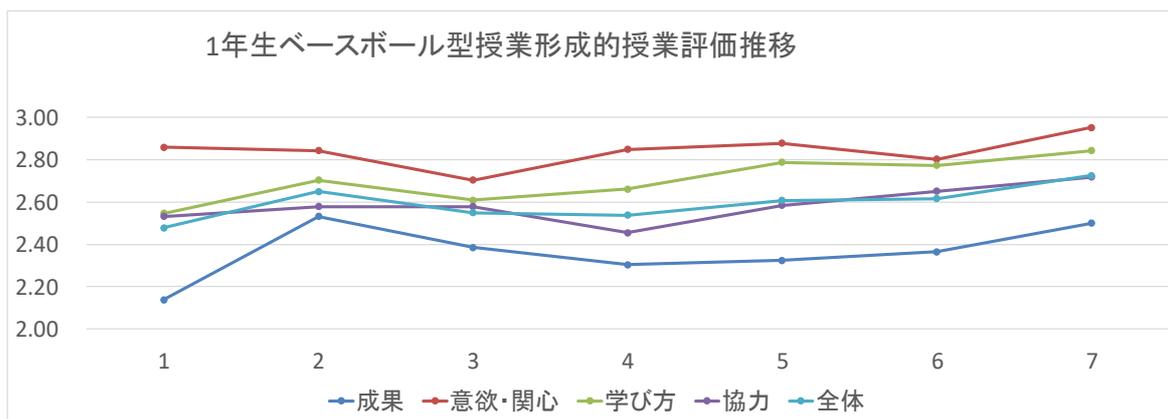
単元の評価規準	児童の具体的な姿の例及び評価方法の例
① 準備や片付けを協力して行うことができる。	観察
② チームに対して声を出せる。	観察
③ ゲームの勝敗を受け入れ、3段攻撃の喜びを共有できる。	観察、学習カード
④ チームでお互いに声をかけられる	観察、学習カード

11章 1年生ベースボール型授業の授業検証

1 形成的授業評価

表 17 1年生ベースボール型の形成的授業評価の推移

	1	2	3	4	5	6	7	平均
成果	2.14	2.53	2.39	2.30	2.32	2.36	2.50	2.36
意欲・関心	2.86	2.84	2.70	2.85	2.88	2.80	2.95	2.84
学び方	2.55	2.70	2.61	2.66	2.79	2.77	2.84	2.70
協力	2.53	2.58	2.58	2.45	2.58	2.65	2.72	2.59
全体	2.48	2.65	2.55	2.54	2.61	2.62	2.73	2.59



5段階評価でみた場合、全体評価は1時間目が3、2時間目が4、3、4時間目が3となり、5時間目以降が4となった。

成果因子は、1時間目が2であったが、2時間目には4となった。しかし、3-6時間目が3であり、7時間目に4となった。意欲・関心因子は、1-2時間目が4、3時間目と6時間目が3、4、5、7時間目が4となった。

学び方因子は、1時間目が3、2-6時間目が4であり、7時間目に5となっている。協力因子は1時間目が3、2時間目が4、3-4時間目が3、5-7時間目が4となっている。

協力因子は1時間目が3、2時間目が4、3-4時間目が3、5時間目以降が4となっている。

全体としては児童が満足感を得ることができた単元経過であったといえる。他方で、児童の評価が4段階に安定するには5時間程度の時間を要したと言える。したがって、単元時数としてはもう少し長めの単元時数を確保することで、児童の満足度がより安定する可能性がある。

2 授業者からのコメント

【1年】

○チーム編成

チームを引っ張っていくタイプの児童が各チームに1人は入るようにした。

課題のある児童がかたまらないよう配慮した。

○一単位時間の流れ

よい。

まと当てボールけりは、5分程度だが、1人〇回程度蹴ることができ、主運動につながるよい練習となっていた。

○教材（ゲーム）

意欲的にまなぶことができる運動だった。

2イニング制を1試合としていたので、攻めと守りが2回あり、児童は満足していた。

1列に並んでアウト、のルールは徹底させることに苦労した。コロナウイルスの心配がなければ、手を繋いでアウト、がよいと思う。

○教材（補助運動としてのゲームや練習）

まとあてボール蹴りは、チームごとに1つの場を作ることで運動量の確保ができた。

○教具

4面展開のため、用具が多くなり、授業準備に時間がかかる。今回のように、学校全体で期間をあわせて場のラインや用具を共有できた方が他学年、他学級が授業準備がしやすい。

○単元計画

最後まで蹴る運動だったことがよかった。1年生が、後半バットで打つ、を行うとまた新しい単元のように繋がりを感じられないと思う。

蹴る運動だけでも十分楽しみながら学習できていた。

1年生で「蹴る」2年生で「打つ」も一案として考えられる。

○その他

1年生が4面展開を行うことはとても大変だった。1人1人が理解して、相互審判を行うために、多くの時間を費やした。7時間扱いだが、それ以外の時間も使わないと授業が成立しない。（新しい学習カードを探検ボードに挟む、ビブスを着用する、ルールを理解する、など一つ一つ時間がかかる。）

しかし、4面展開でなければあれほどの運動量と満足感は確保できないと思う。

校庭に印をつけたりコートを書いたりする作業が大変なので、学校全体で取り組めたから共有できてよかった。

3 単元計画並びに本時案

3.1 単元計画

1) 学年：第1学年

2) 単元名：ボールゲーム（並びアウトベースボール）

3) 単元の目標：

- (1) 攻めがボールを手などで打ったり蹴ったりして行うゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
- (2) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

4) 単元の評価規準

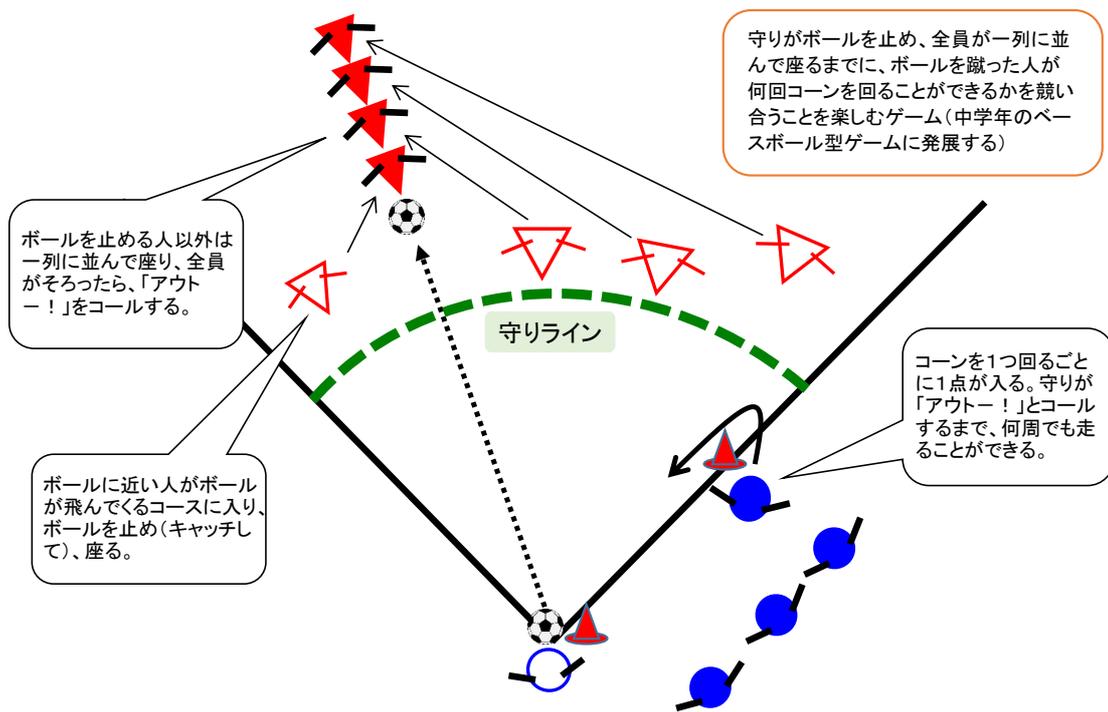
<知識・技能>
①ゲームの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 ②ボールを（手などで）打つことができる。 ③ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることができる。 ④ボールを止めたり、捕ったりすることができる。
<思考・判断・表現>
①提示されたゲームの規則の中から、自己に適した規則を選んでいる。 ②提示された攻め方の中から、自己に適した攻め方を選んでいる。 ③友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり書いたりしている。
<主体的に学習に取り組む態度>
①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②順番や規則を守り、友達と仲よく運動をしようとしている。 ③勝敗の結果を受け入れようとしている。 ④友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備や片付けをしようとしている。 ⑤ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。

※「知識・技能」の②ならびに④の項目、「思考・判断・表現」の①については、本単元では取り扱わないこととした。

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
ねらい	学習Ⅰ（オリエンテーション） 単元のねらいや学習の 進め方を知る	学習Ⅱ 簡単なボール操作（蹴る）で、ベースボール型の ボールゲームを楽しむ					
学習活動	（はじめの）あいさつ、準備運動、本時の「学習の流れ」ならびに「学習の課題」の確認、用具の準備						
	<ul style="list-style-type: none"> 単元のねらい 学習の進め方 チーム分け ゲームにつながる運動（的あてボール蹴り） ゲームのルールの説明 試しのゲーム（1回戦） 	課題練習（ゲームにつながる運動） 「的あてボール蹴り」 ・的に向かってボールを強く蹴る。 ・的に当たるようにねらって蹴る。					
	ゲーム 「並びアウトベースボール」（ボールを蹴る） ・2回戦、打者一巡で攻守を交代						
	用具の片付け、整理運動、学習カードの記入、学習のまとめ（成果の発表、次時の課題についての確認）、（おわりの）あいさつ						
評価の重点	知		① （観察）		③ （観察）		
	思				② （観察、カード）	③ （観察、カード）	
	態	⑤ （観察）	① （観察、カード）	② （観察）			③ （観察）

6) 実施するゲーム（「並びアウトベースボール」の規則）



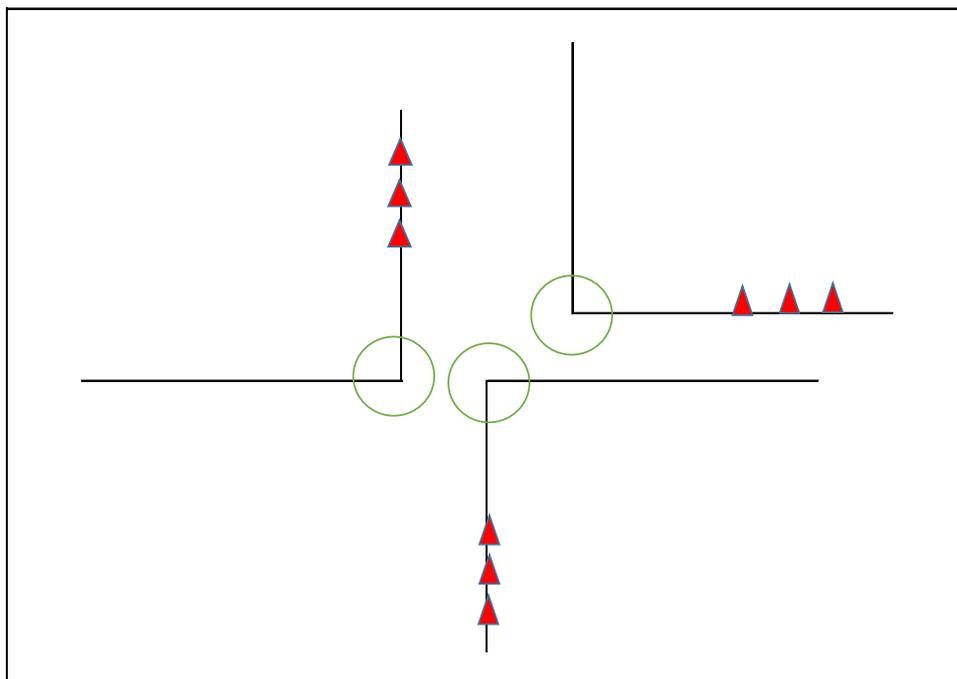
7) 準備物と場の設定 ※クラスの人数を24人（4人×6チーム）と想定した場合

【準備物】

- ・ミニティー台×6台（→ミニティー台がない場合、コーンや段ボール箱などで代用することも可）
- ・バット（Sサイズまたは短くてヘッドの部分が大きいもの×6本）
- ・（柔らかくて、痛くない）ボール×24個
- ・コーン（大）×3個×3コート
- ・得点板×3枚
- ・段ボール箱×6個（※的あてボール蹴り用、ボールを打つときも苦手な児童のための支援装置に）
- ・（柔らかい）サッカーボール×24個（※的あてボール蹴り用）

【場の設定】

- ・ゲームのコート図（3面設置）



8) グループ編成と役割

表 18 授業で設定する児童の役割の例

役 割	内 容
キャプテン	集合、ゲーム前のあいさつの指示。否定的な言葉は使わない。集合やあいさつがしっかりできていた場合、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する（「みんなが協力してくれたので早く集合できたよ。ありがとう」など）。
司会	チームでの話し合いの進行役。全員に発言を求め、発言に対して称賛する（「いい考えだね」や「説明がわかりやすいね」など）
用具・記録	用具の準備、片付けについて指示する。用具の準備や片付けがしっかりできていた場合は、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する。 学習カードを管理する。学習カードに未記入がないかを確認する。
励まし	練習やゲーム中に、積極的にチームのメンバーを励ましたり、称賛したりする（「いい判断だよね」や「いい動きだったよね」、「いい指示をしていたよね」、「みんなを応援していたよね」など）。

*1グループ3～4名を想定。3名の場合には、キャプテンと司会を同じ人にする。

*1グループ5名になったときには、用具と記録を分ける。

*授業中の児童のいい発言をクラス全体の前で紹介する、あるいはその発言を掲示し、次回以降、確認できるようにしていく。

*ゲームの審判を児童が自ら行えるようにする。セルフジャッジあるいは兄弟チームで行わせることでゲームの規則についての理解を促す。審判の誤判定を責めない。

表 19 学習カードの例

やくわり	ないよう	なまえ	○・△・×
キャプテン	しゅうごう、あいさつのか けごえ	○○ ○○	
しかい	みんなのいけんをきく、い けんをいった人をほめる	○○ ○○	
ようぐ・き ろく	ようぐのじゅんぴ、かたづ けのしじ、カードのかんり	○○ ○○ ○○ ○○	
はげまし	なかまをほめる	○○ ○○	

9) 授業の約束事（※オリエンテーションで明確に伝え、単元を通して実践させる）

- ①「みんなでじゅんぴやかたづけを行おう」
- ②「あんぜんにきをつけてうんどうしよう」
- ③「きまりや（ゲームの）きそくはしっかり守ろう」
- ④「ともだちとなかよくうんどうしよう」

3.2 本時案 (1～7 時間目)

本時の展開(7時間扱いの1時間目)

- 【目標】 ○並びアウトベースボールの行い方について言ったり、実際に動いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
◎ゲームを行う場や用具の使い方など安全に気を付けることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 18分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。	
	2 本時の学習の流れを確認する。	
	3 本時の学習課題を確認する。	
	ならびアウトベースボールの おこないかたを しろう！	
	4 単元のねらいを説明する。	○今回の並びアウトベースボールの単元で、どのような目標の達成をめざして、どのようなことを学習するかについてする。
	5 学習の進め方を説明する。	○用具の準備をしたり、ゲームにつながる運動を行ったりした後に、ゲームを行うことなどを説明する。
	6 チーム編成を発表する。	○チームごとに分かれて、ピブスを着るように指示する。
	7 準備運動を行う。	□運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。
展開 20分	8 ゲームにつながる運動を行う。 ・的当てボール蹴り →チームごとに的を設置し、1人ずつ的に向かってボールを蹴る。 →的にボールを当たったら、次は1つ後ろのラインからボールを蹴るようにする。 →制限時間に何回も挑戦する。	□よくの的を見て、しっかりと足を振って(力強く)ボールを蹴るよう声をかける。 □前の人がボールを拾っているときに、次の人がボールを蹴らないよう声をかける。
	9 ゲームの規則を説明する。	○ゲームの(はじめの)規則について図やマグネットなどを用いて説明する。
	10 用具や場を準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備する。	○何(どの用具)をどこに置くのかについて分かりやすく説明する。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
	11 試しのゲーム(並びアウトベースボール)を行う。 ・コートは4面設置する。 ・攻め側はボールを蹴ったら、ライン上に置かれたコーンを回って、ホームに戻ってくる。 ・守り側は、攻め側が蹴ったボールの素早く移動し、ボールを止めた(キャッチした)人の後ろに並んで座り、アウトをコールする。 ・攻め側がホームに戻ってくるのが早い(この場合、セーフとなる)、アウトがコールされるのが早い(かを競い合う(セーフとなった場合は、攻め側に1点が入る)。 ・攻撃チームが全員蹴ったら、攻めと守りを交代する。 ・1回戦で行う。(※時間があれば2回戦でも可)	□攻め側はボールを蹴った後にすぐに、コーンに向かって走るよう声をかける。 □守り側は攻め側がボールを蹴った方向に素早く移動するよう声をかける。 ◆ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。(主体的に学習に取り組む態度) 【観察】
整理 7分	12 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。	
	13 整理運動を行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。
	14 学習カードを記入する。 (※授業時間を考慮し、1時間目は記入なしでも可)	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。
	15 本時の学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。	○試しのゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームの規則について困ったことなどを発表させる。
	16 終わりのあいさつを行う。	

本時の展開(7時間扱いの2時間目)

- 【目標】 ◎並びアウトベースボールの行い方について言ったり、実際に動いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
◎ゲームに進んで取り組むことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 本時の学習の課題を確認する。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> ならばアウトベースボールの おこないかたを しよう! </div>		
展開 25分	5 (的あてボール蹴りの)用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、用具を準備したり、場を作ったりする。 6 課題練習(的あてボール蹴り)を行う。 ・各チームで1つの場所を使って行い、蹴ったボールが的に当たるごとに、後ろのラインに下がっていく(その分、ボールを蹴る位置が的から遠くなるため、難易度が上がる) 7 ゲームの規則を再確認する。 ・攻め側は、アウトがコールされるまでにコーンにタッチすることができたら1点、ホームに戻ることができたらもう1点追加される。 ・守り側は、攻め側がボールを蹴るまでは、ホームから大股で10歩(8mぐらい)離れていなければならない。 ・守り側がアウトをコールしても点数は入らない。 8 ゲームのコートを準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備したり、コートを作ったりする。 9 ゲーム(並びアウトベースボール)を行う。 ・攻め側はボールを蹴ったら、ライン上に置かれたコーンを回って、ホームに戻ってくる。 ・守り側は、攻め側が蹴ったボールの素早く移動し、ボールを捕った人の後ろに一列になって座り、「アウト！」と叫ぶ。 ・攻め側が全員蹴ったら、攻めと守りを交代する。 ・1回戦で行う。(※時間があれば2回戦でも可) ・ゲームの始めと終わりには、整列をして挨拶をする。	○何を、どこに置くのかを再度分かりやすく説明する。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □的に向かって、思いっきりボールを蹴るように声をかける。(※的に当てることばかりに意識が向いて、弱いキックにならないように…) ○前時の試しのゲームを振り返りながら、ゲームの規則を再度確認する(特に、変更となった規則について、丁寧に説明する)。 ○守り側は、攻め側がボールを蹴るまで、前に上がり過ぎないように、と伝える(※得点も入りにくく、安全面でも顔にボールが当たってしまう可能性があるため…) □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □攻め側は、ボールを蹴ったらすぐにコーンに向かって走るよう声をかける(※試しのゲームでは、ボールを蹴っても走らない児童がいたということでしたので…)。 □ボールを蹴った児童がコーンを回るときには、なるべく右回りで回るよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆並びアウトベースボールの行い方について言ったり実際に動いたりすることができる。(知識・技能)【観察】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆ゲームに進んで取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察・学習カード】 </div>
整理 10分	10 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 11 整理運動を行う。 12 学習カードを記入する。 13 本時の学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。 14 終わりのあいさつを行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○ゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームの規則について困ったことなどを発表させる。

本時の展開(7時間扱いの3時間目)

- 【目標】 ○ボールが飛んだり、転がったりするコースに入ることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎順番や規則を守り、友達と仲よく運動をしようとするようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 (的あてボール蹴りの)用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、用具を準備したり、場を作ったりする。 5 課題練習(的あてボール蹴り)を行う。 ・各チームで1つの場所を使って行い、蹴ったボールが的にあたるごとに、後ろのラインに下がっていく。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □的に向かって、思いっきりボールを蹴るように声をかける。 □ボールを蹴るとき、軸足(右足で蹴る場合は左足が軸足)をボールの横に踏み込むよう声をかける。
展開 25分	6 本時の学習の課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> じゅんばんやきまりをまもり みんなでなかよく ゲームをしよう! </div> ゲームの規則を再確認する。 ・攻め側は、アウトがコールされるまでにコーンにタッチすることができたら1点、ホームに戻ることができたらもう1点追加される。最大で4点(ホームとコーン間をを2往復)とることができる。 ・守り側は、攻め側がボールを蹴るまでは、ホームから大股で10歩(8mぐらい)離れていなければならない。 7 ゲームのコートを準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備したり、コートを作ったりする。 8 ゲーム(並びアウトベースボール)を行う。 ・2回ずつ攻めを行い(2回戦)、その合計点で勝敗を決める。 ・ゲームの始めと終わりには、整列をして挨拶をする。	○前時のゲームを振り返りながら、ゲームの規則を再度確認する(特に変更となった規則を丁寧に説明する)。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □攻め側は、ボールを蹴ったらすぐにコーンに向かって走るよう声をかける。 □守り側は、攻め側がボールを蹴るまで、前に上がり過ぎない(ラインまで下がる)よう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆順番や規則を守り、友達と仲よく運動しようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 10分	9 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 本時の学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○ゲームの感想(楽しかったことや困ったことなど)を発表させたり、「どうやって攻めたら、たくさん点数をとることができたのかな…?」と発問し、児童が工夫した攻め方の例を次時の課題へとつなげる。

本時の展開(7時間扱いの4時間目)

- 【目標】 ◎ボールが飛んだり、転がったりするコースに入ることができるようにする。(知識及び技能)
◎提示された攻め方の中から、自己に適した攻め方を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 (的あてボール蹴りの)用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、用具を準備したり、場を作ったりする。 5 課題練習(的あてボール蹴り)を行う。 ・各チームで1つの場所を使って行き、蹴ったボールが的にあたると、後ろのラインに下がっていく。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □的に向かって、思いっきりボールを蹴るように声をかける。 □ボールを蹴るとき、軸足(右足で蹴る場合は左足が軸足)をボールの横に踏み込むよう声をかける。
展開 25分	6 本時の学習の課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> せめかたをくふうして ゲームでたくさん点をとろう! </div> 攻め方の工夫例を確認し、本時のゲームで取り組んでみたい攻め方を選ぶ。 ・前時までのゲームを振り返りながら、「たくさん点数を捕るためには、どんな攻め方がいいか…」を考える。 7 ゲームのコートを準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備したり、コートをつくったりする。 8 ゲーム(並びアウトベースボール)を行う。 ・2回ずつ攻めを行い(2回戦)、その合計点で勝敗を決める。 ・ゲームの始めと終わりには、整列をして挨拶をする。	○児童が攻め方を選べるよう攻め方をいくつか紹介する。 ・守りが少ないところに蹴る ・左に蹴るとみせかけて(それとは反対の)右に蹴る ・遠くに蹴るとみせかけて、ホームの手前に蹴る □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □守り側は、攻め側がボールを蹴るまで、前に上がり過ぎない(ラインまで下がる)よう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆提示された攻め方の中から、自己に適した攻め方を選んでいく。(思考・判断・表現)【観察・学習カード】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆ボールが飛んだり、転がったりするコースに入ることができる。(知識・技能)【観察】 </div>
整理 10分	9 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 本時の学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○本時の成果(できるようになったこと、わかったこと)やゲームの感想(楽しかったことや困ったことなど)を発表させる。

9) 本時の展開 (7時間扱いの5時間目)

- 【目標】 ◎ボールが飛んだり、転がったりするコースに入ることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎ボールを止めることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎提示された攻め方の中から、自己に適した攻め方を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 (的あてボール蹴りの) 用具や場を準備する。 ・各チームで1つの場所を使って行い、蹴ったボールが的にあたるごとに、後ろのラインに下がっていく。 5 課題練習(的あてボール蹴り)を行う。 ・各チームで1つの場所を使って行い、蹴ったボールが的にあたるごとに、後ろのラインに下がっていく。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □的に向かって、思いっきりボールを蹴るように声をかける。 □ボールを蹴るとき、軸足(右足で蹴る場合は左足が軸足)をボールの横に踏み込むよう声をかける。 □ボールが的に当たったり、強いボールを蹴ることができている児童を称賛する。
展開 25分	6 本時の学習の課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> せめかたをくふうして、ゲームでたくさん点をとろう! </div> 攻め方の工夫例を確認し、本時のゲームで取り組んでみたい攻め方を選ぶ。 ・前時までのゲームを振り返りながら、「たくさん点数を捕るためには、どんな攻め方がいいか…」を考える。 7 ゲームのコートを準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備したり、コートをつくったりする。 8 ゲーム(並びアウトベースボール)を行う。 ・2回ずつ攻めを行い(2回戦)、その合計点で勝敗を決める。	○児童が攻め方を選べるよう攻め方をいくつか紹介する。 ・守りが少ないところに蹴る ・左に蹴るとみせかけて(それとは反対の)右に蹴る ・遠くに蹴るとみせかけて、ホームの手に蹴る ○守り方についての工夫が出た場合も、「いい守り方だね」や「おもしろい守り方だね」などと称賛し、ゲームで試してみるよう促す。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □守り側は攻め側がボールを蹴るまでは、前に上がり過ぎない(ラインまで下がる)よう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆提示された攻め方の中から、自己に適した攻め方を選んでみる。(思考・判断・表現)【観察・学習カード】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆ボールが飛んだり、転がったりするコースに入ることができる。知識・技能【観察】 </div>
整理 10分	9 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 本時の学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○本時の成果(できるようになったこと、わかったこと)やゲームの感想(楽しかったことや困ったことなど)を発表させる。

本時の展開(7時間扱いの6時間目)

- 【目標】 ◎自分で考えたことを友達に伝えたり、書い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)
◎勝敗の結果を受け入れようとするようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 (的あてボール蹴りの)用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、用具を準備したり、場を作ったりする。 5 課題練習(的あてボール蹴り)を行う。 ・各チームで1つの場所を使って行い、蹴ったボールが的にあたるごとに、後ろのラインに下がっていく。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○体ジャンケンも取り入れて、児童の学習に対する意欲を高める。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □的に向かって、思いっきりボールを蹴るように声をかける。 □ボールを蹴るとき、軸足(右足で蹴る場合は左足が軸足)をボールの横に踏み込むよう声をかける。 □ボールが的に当たったり、強いボールを蹴ることができている児童を称賛する。
展開 25分	6 本時の学習の課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> せめかたをくふうして、ゲームでたくさん点をとろう! </div> 攻め方の工夫例を確認し、本時のゲームで取り組んでみたい攻め方を選ぶ。 ・前時までのゲームを振り返りながら、「たくさん点数を捕るためには、どんな攻め方がいいか…」を考える。 7 ゲームのコートを準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備したり、コートをつくったりする。 8 ゲーム(並びアウトベースボール)を行う。 ・2回ずつ攻めを行い(2回戦)、その合計点で勝敗を決める。 ・ゲームの始めと終わりには、整列をして挨拶をする。	○児童が攻め方を選べるよう攻め方をいくつか紹介する。 ・守りが少ないところに蹴る ・左に蹴るとみせかけて(それとは反対の)右に蹴る ・遠くに蹴るとみせかけて、ホームの手前に蹴る ○守り方についての工夫が出た場合も、「いい守り方だね」や「おもしろい守り方だね」などと称賛し、ゲームで試してみるよう促す。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □守り側は攻め側がボールを蹴るまでは、前に上がり過ぎない(ラインまで下がる)よう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆勝敗の結果を受け入れようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 10分	9 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 本時の学習のまとめを行う。 ・できたことを発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○本時の成果(できるようになったこと、わかったこと)やゲームの感想(楽しかったことや困ったことなど)を発表させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ◆自分で考えたことを友達に伝えたり書いたりしている。(思考・判断・表現)【観察・学習カード】 </div>

本時の展開(7時間扱いの7時間目)

- 【目標】 ◎友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備や片付けをしようとするができるようにする。
 (学びに向かう力、人間性等)
 ○勝敗の結果を受け入れようとするができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 (的あてボール蹴りの)用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、用具を準備したり、場を作ったりする。 5 課題練習(的あてボール蹴り)を行う。 ・各チームで1つの場所を使って行い、蹴ったボールが的にあたるごとに、後ろのラインに下がっていく。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○体ジャンケンも取り入れて、児童の学習に対する意欲を高める。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □的に向かって、思いっきりボールを蹴るように声をかける。 □ボールを蹴るとき、軸足(右足で蹴る場合は左足が軸足)をボールの横に踏み込むよう声をかける。 □ボールが的に当たったり、強いボールを蹴ることができている児童を称賛する。
展開 25分	6 本時の学習の課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> みんなでなかよく さいごのならびアウトベースボールを たのしもう！ </div> 攻め方の工夫例を確認し、本時のゲームで取り組んでみたい攻め方を選ぶ。 ・前時までのゲームを振り返りながら、「たくさん点数を捕るためには、どんな攻め方がいいか…」を考える。 7 ゲームのコートを準備する。 ・友達と協力しながら、ゲームで使う用具を準備したり、コートをつくったりする。 8 ゲーム(並びアウトベースボール)を行う。 ・2回ずつ攻めを行い(2回戦)、その合計点で勝敗を決める。 ・ゲームの始めと終わりには、整列をして挨拶をする。	○児童が攻め方を選べるよう攻め方をいくつか紹介する。 ・守りが少ないところに蹴る ・左に蹴るとみせかけて(それとは反対の)右に蹴る ・遠くに蹴るとみせかけて、ホームの手前に蹴る ○守り方についての工夫が出た場合も、「いい守りだね」や「おもしろい守りだね」などと称賛し、ゲームで試してみるよう促す。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備をしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度) 【観察】 </div> □守り側は攻め側がボールを蹴るまでは、前に上がり過ぎない(ラインまで下がる)よう声をかける。
整理 10分	9 用具の片付けを行う。 ・友達と協力しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 本時の学習ならびに単元のまとめを行う。 ・本時の学習の成果について発表する。 ・今回の並びアウトベースボールの単元で、どのようなことを学ぶことができたかを考え、発表する。 13 終わりのあいさつを行う。	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆友達と協力して、ゲームで使用する用具の片付けをしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度) 【観察】 </div> □使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○本時の成果(できるようになったこと、わかったこと)を発表させる。 ○今回の単元の成果(どのようなことを学んだこと)を発表させる。

ならびアウトベースボール

1 ねん () ぐみ なまえ ()

11 がつ () にち () ようび

かくしゅうのもくひょう

ならびアウトベースボールの やいかたを しろう

かくしゅうのふいかえり

① ほーるを けることが できた。

よくできた

できた

もうすこし

② こつを みつけて ともだちに つたえることが できた。

よくできた

できた

もうすこし

③ あんぜんに ともだちと なかよく うんどうができた。

よくできた

できた

もうすこし

こんなことができたよ！ こんなことがわかったよ！

ならびアウトベースボール

1 ねん () くみ なまえ ()
11 がつ () にち () ようび

かくしゅうのもくひょう

じゅんぼんや きまいを まもり なかよく ゲームをしよう!

かくしゅうのふりかえり

① ほーるを けることが できた。

よくできた

できた

もうすこし

② こつを みつけて ともだちに つたえることが できた。

よくできた

できた

もうすこし

③ あんぜんに ともだちと なかよく うんどうができた。

よくできた

できた

もうすこし

こんなことができたよ！ こんなことがわかったよ！

ならびアウトベースボール

1ねん ()くみ なまえ ()
11がつ ()にち ()ようび

かくしゅうのもくひょう

せめかたを くふうして ゲームで たくさん てんをとろう！

かくしゅうのふりかえり

① ほーるを けることが できた。

よくできた

できた

もうすこし

② こつを みつけて ともだちに つたえることが できた。

よくできた

できた

もうすこし

③ あんぜんに ともだちと なかよく うんどうができた。

よくできた

できた

もうすこし

こんなことができたよ！ こんなことがわかったよ！

ならびアウトベースボール

1 ねん () ぐみ なまえ ()
11 がつ () にち () ようび

かくしゅうのもくひょう

せめかたを くふうして ゲームで たくさん てんをとろう！

かくしゅうのふりかえり

① ほーるを ねらったところに けることが できた。

よくできた できた もうすこし

② せめかた(どこにボールをけるか)を えらぶことが できた。

よくできた できた もうすこし

③ あんぜんに ともだちと なかよく うんどうができた。

よくできた できた もうすこし

こんなことができたよ！ こんなことがわかったよ！

ならびアウトベースボール

1 ねん () ぐみ なまえ ()
11 がつ () にち () ようび

かくしゅうのもくひょう

みんなで なかよく さいごのゲームを たのしもう！

かくしゅうのふりかえり

① ぼーるを ねらったところに けることが できた。

よくできた できた もうすこし

◎ ○ △

② ともだちと なかよく うんどうができた。

よくできた できた もうすこし

◎ ○ △

③ ともだちと きょういよくして じゅんびやかたづけが できた。

よくできた できた もうすこし

◎ ○ △

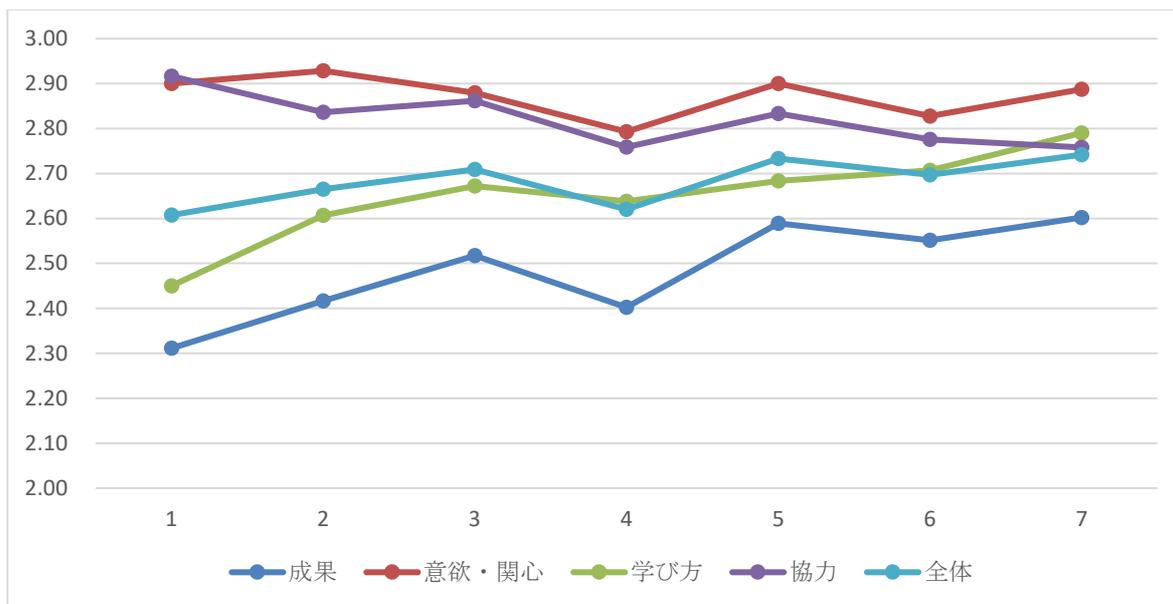
こんなことができたよ！ こんなことがわかったよ！

12章 4年生ベースボール型授業の授業検証

1 形成的授業評価

表 20 4年生ベースボール型形成的授業評価の推移

	1	2	3	4	5	6	7	平均
成果	2.31	2.42	2.52	2.40	2.59	2.55	2.60	2.48
意欲・関心	2.90	2.93	2.88	2.79	2.90	2.83	2.89	2.87
学び方	2.45	2.61	2.67	2.64	2.68	2.71	2.79	2.65
協力	2.92	2.84	2.86	2.76	2.83	2.78	2.76	2.82
全体	2.61	2.67	2.71	2.62	2.73	2.70	2.74	2.68



全体的には、5段階評価では1時間目より4段階評価の4を示し、単元を通して4を維持した。

成果因子は、1-2時間目が3、3時間目が4、4時間目が3であり、5時間目以降は4となった。

意欲・関心因子は、1-3時間目が4、4時間目が3、5時間目以降が4となった。

学びに方因子は、1時間目が3。2時間目以降は4となった。

協力因子は、1時間と3時間目が5、2時間目と4時間目以降が4となった。

いずれの因子も3以上であり、単元当初から児童が満足感を得た単元経過であったといえる。

また、成果因子が4段階で安定するのが5時間目以降であることから、単元時数としてはもう少し長い単元時数を確保した方が児童の満足度が高まる単元経過となる可能性がある。

2 授業者コメント

○チーム編成

- ・チームを引っ張っていくタイプの児童が各チームに1人は入るようにした。
- ・課題のある児童がかたまらないよう配慮した。

○一単位時間の流れ

- ・2イニング制のゲームを2試合するのは時間的にかなり難しさがあった。1ゲームが20分ほどである。
- ・補助運動（スイングゲーム、ボール運びゲーム、ホームランゲーム）も、はじめは多く感じたが、実際は子供たちも慣れて、入れられると思った。

- ・単元後半は、準備運動→ホームランゲーム→ゲーム（2イニング）がよいと思った。そうすると振り返りまでしっかりと時間が取れる。

○教材（ゲーム）

- ・はじめは理解するのに戸惑う児童もいたが、多くの児童は第2時には理解できる内容だったと思う。
- ・セーフかアウトかで揉めることが多くあった。塁コーンにタッチしたら「タッチ！」とコールすることにした。揉めごとは改善された。
- ・バットをコーンに入れないと打者の得点は認めない、としたことでコーンに入れるという安全面の確保につなげた。本校の校庭の事情でコーンとしたが、例えばバットを置くゾーンを作り、そこに置くのでもよいかと思う。

○教材（補助運動としてのゲームや練習）

- ・スイングゲームは、腰を回転させることを意識させた。また、投げる手と打つ時の手が逆なため、そこを教えないと意味がないことをはじめから伝えられなかった反省がある。
- ・ボール運びゲームは、吉永先生に御享受いただいたように児童へ声をかけることで、大きく振り抜くことへとつながられた。
- ・スイングゲームとボール運びゲームは、児童が意味を理解し、主運動へつなげるのが難しいのでは、とやってみて感じた。
- ・ホームランゲームは、打撃のポイントを掴んだり、チームで伝え合ったりするのに大変有効な運動だと感じた。児童の取り組む意欲も高い。

○教具

- ・本校の校庭は狭く、飛びすぎず、でもゲームを楽しめるような、ボールやバットの工夫が必要だった。
- ・事前に教員また児童に数種類のボールとバットで試し、検討した。検討結果は別紙の通り。

○単元計画

- ・前半はゲームを理解し、後半はチームで作戦を選ぶという流れでよかった。
- ・ホームランゲームを単元を通して補助運動として行い、2イニング制のゲームを1試合という形が現実的だった。

○その他

- ・児童が夢中になって運動に取り組んでいる姿が終始あり、最終日には、負けて涙する児童もいた。
- ・応援ゾーンはケンステップだと、どうしても立ってフラフラと動いてしまうため、ボックスにして、その中で応援というのがよいと考えた。

3 単元計画並びに本時案

3.1 単元計画

1) 学年：第4学年

2) 単元名：ベースボール型ゲーム（ティーボールを基にした易しいゲーム）

3) 単元の目標：

- (1) ベースボール型ゲーム（ティーボール）の行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたら、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

4) 単元の評価規準

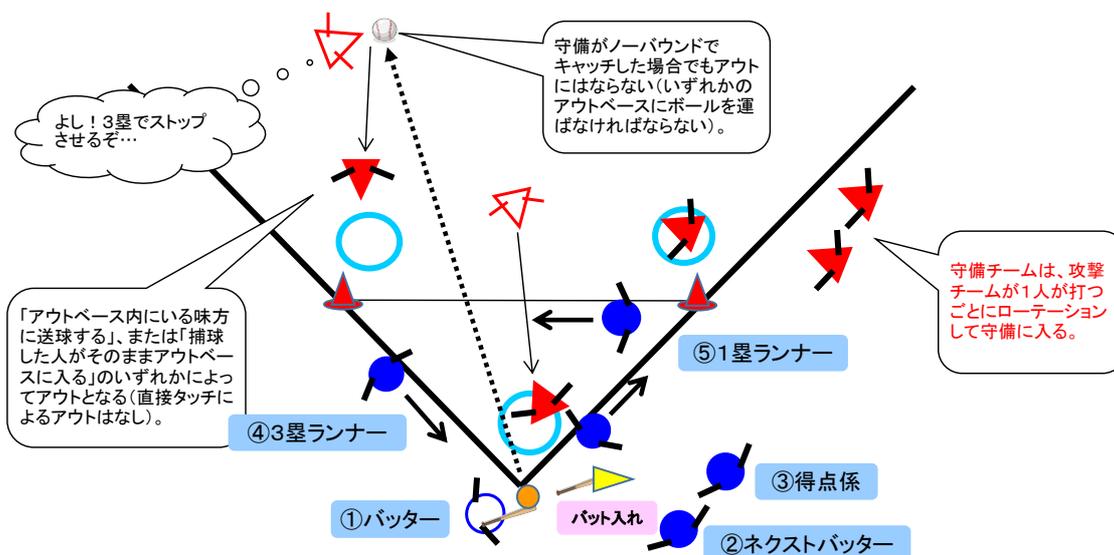
<知識・技能>
①ティーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。
②ボールをフェアグラウンド内に打つことができる。
③投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げるができる。
④向かってくるボールの正面に移動することができる。
<思考・判断・表現>
①攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。
②ベースボール型ゲームの特徴に合った簡単な作戦を選んでいる。
③友達のボールを打つ動きのよさを友達に伝えている。
<主体的に学習に取り組む態度>
①ゲームに進んで取り組もうとしている。
②規則を守り、誰とでも仲よく練習やゲームをしようとしている。
③友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備や片付けをしようとしている。
④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。
⑤ゲームの勝敗を受け入れようとしている。
⑥ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
ねらい	学習Ⅰ（オリエンテーション） 単元のねらいや学習の進め方を知る	学習Ⅱ 基本的なボール操作の技能（打つ）を身に付け、ゲームに取り組む			学習Ⅲ チームに合った作戦を選び、ゲームに取り組む		
学習活動	（始めの）あいさつ、健康観察、本時の「学習の流れ」の確認、用具の準備						
	<ul style="list-style-type: none"> 単元のねらい 学習の進め方 チーム分け 準備運動 ドリルゲームの説明 ドリルゲーム（スイング、ボール運び） ゲームの規則の説明 試しのゲーム（1イニング制） 	準備運動ならびにドリルゲーム ・スイングゲーム（ドッチビーを使い、「腰の回転」や「フォロースルー」を意識させる） ・ボール運びリレー（バットを操作する能力を高め、体重移動の感覚を身に付ける）				本時の学習課題の確認 「チームで作戦を選んで、ゲームをしよう」	
		本時の学習課題の確認 「力強くバットを振り、遠くへボールを飛ばそう」 ・構え（バットの握り方、立つ位置） ・ステップ（ステップ足、体の軸、膝の使い方） ・スイング（腰の回転、軸足、フォロースイング）				作戦タイム（チームで作戦について話し合う）	
		課題練習 「ホームラン競争」 ・どこまでボールを飛ばせるかをチーム内で競い合いながら、「打つ」動作を身に付ける。				ゲーム（1回目） 三角ベースティーボール ・守り3人、2イニング制、打者一巡交代制 ※対戦チームを替えて2回目のゲームへ	
		ゲーム 三角ベースティーボール ・守り3人、2イニング制、打者一巡交代制				ゲーム（2回目） 三角ベースティーボール ・守り3人、2イニング制、打者一巡交代制	
		用具の片付け、チームで整理運動、学習カードの記入、チームでの振り返り（成果と課題の確認）					
学習のまとめ（成果の発表、次時の課題についての確認）、（終わりの）あいさつ							
評価の重点	知		① （カード）	② （観察、ICT）	③・④ （観察）		
	思		① （観察、カード）	③ （観察、カード）		② （観察、カード）	
	態	⑥ （観察）		② （観察）	④ （観察）	① （観察、カード）	⑤ （観察、カード）

※「知識・技能」の③の項目については、本単元では取り扱わないこととした。

6) 実施するゲーム（「ティーボールを基にした易しいゲーム」）の規則



- ・三角ベースで行う（守備の状況判断（どこでアウトにするか？）を易しくする）
- ・常に満塁の状態からプレイを開始する（1回の攻撃で最高3点が入る）
- ・守備の人数を少なくする（5人→3人）

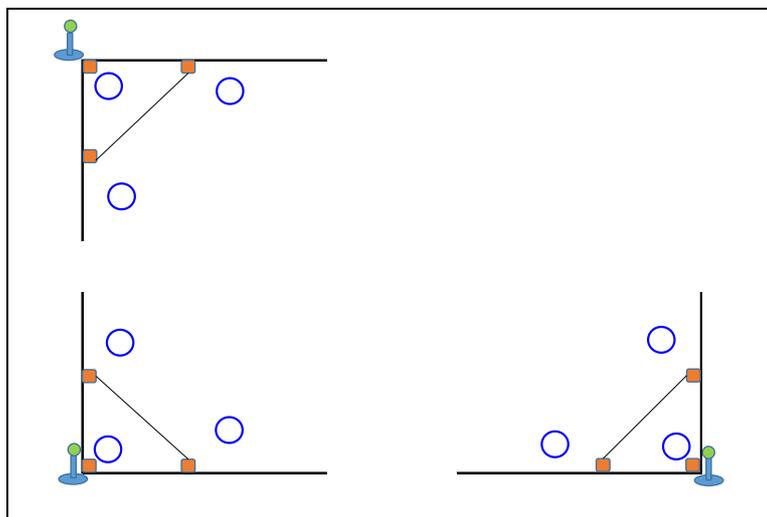
7) 準備物と場の設定 ※クラスの人数を30人（5人×6チーム）と想定した場合

【準備物】

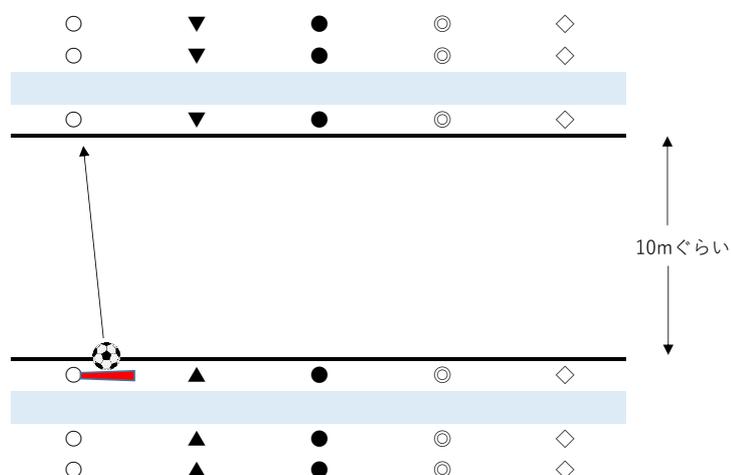
- ・ティー台×6台
（→ティー台が不足する場合、コーンの上にペットボトルをカットしたもののをのせて代用する）
- ・バット×6本
（→可能であれば、SサイズとMサイズの2種類を2本ずつ、合計12本）
- ・テニスラケット×6本
- ・（柔らかくて、あまり飛ばない）ボール×18個
- ・ベース×3枚×3コート（→コーンなどで代用することも可能）
- ・フラフープ×3個×3コート
- ・コーン（大）×3個（→打った後にバットを入れる）
- ・得点板×3枚（→得点板が不足する場合はチームカードに得点を記入）
- ・バインダー×6枚（→得点や個人の成果をチームカードに記入）
- ・ドッチビー×6枚（※スイングゲーム用）
- ・サッカーボール×6個（※ボール運びゲーム用）

【場の設定】

- ・ゲームのコート図（3面設置）



- ・ドリルゲーム（ボール運びリレー）



8) グループ編成と役割

表 21 授業で設定する児童の役割の例

役割	内容
キャプテン	集合、ゲーム前のあいさつの指示。否定的な言葉は使わない。集合やあいさつがしっかりできていた場合、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する（「みんなが協力してくれたので早く集合できたよ。ありがとう」など）。
司会	チームでの話し合いの進行役。全員に発言を求め、発言に対して称賛する（「いい考えだね」や「説明がわかりやすいね」など）
用具・記録	用具の準備、片付けについて指示する。用具の準備や片付けがしっかりできていた場合は、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する。 学習カードを管理する。学習カードに未記入がないかを確認する。
励まし	練習やゲーム中に、積極的にチームのメンバーを励ましたり、称賛したりする（「いい判断だよね」や「いい動きだったよね」、「いい指示をしていたよね」、「みんなを応援していたよね」など）。

*1グループ3～4名を想定。3名の場合には、キャプテンと司会を同じ人にする。

*1グループ5名になったときには、用具と記録を分ける。

*授業中の児童のいい発言をクラス全体の前で紹介する、あるいはその発言を掲示し、次回以降、確認できるようにしていく。

*ゲームの審判を児童が自ら行えるようにする。セルフジャッジあるいは兄弟チームで行わせることでルールを理解を促す。審判の誤判定を責めない。それは、みんながルールに対する共通理解を得ていく大切な機会になることを説明する。

表 22 学習カードの例

役割	内容	名前	自己評価 (○△×)
キャプテン	集合、あいさつの指示	○○ ○○	
司会	全員の意見を引き出す 発言者や聞き手をほめる	○○ ○○	
用具・記録	用具の準備、片付けの指示 学習カードの確認	○○ ○○ ○○ ○○	
はげまし	仲間をほめる	○○ ○○	

9) 授業の約束事 (※オリエンテーションで明確に伝え、単元を通して実践させる)

- ① 「用具の準備や片づけはみんな協力して行おう」
- ② 「安全に気をつけて運動しよう」
- ③ 「きまりや (ゲームの) 規則はしっかりと守ろう」
- ④ 「友だちのいいところを見つけたり、応援したりしよう」

3.2 本時案 (1～7 時間目)

9) 本時の展開 (7時間抜きの1時間目)

- 【目標】 ○ティーボールの行い方について知ることができる。(知識及び技能)
 ◎用具の使い方などの安全を確かめながら、ゲームに取り組むことができる。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)	
導入 18分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。		
	2 本時の学習の流れを確認する。		
	3 本時の学習課題を確認する。		
	ティーボールの学習の進め方を知り、試しのゲームをやってみよう！		
	4 単元のねらいを説明する。	○今回のベースボール型ゲームの単元で、どのような目標の達成をめざして、どんなことを学習するかについて説明する。	
	5 学習の進め方を説明する。	○用具の準備をしたり、ドリルゲームや課題練習を行った後に、ゲームを行うことなどを説明する。	
	6 チーム編成を発表する。	○チームごとに分かれて、ピブスを着るように指示する。	
	7 準備運動を行う。	□運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。	
	8 ドリルゲームの説明を行う。	○スイングゲームでは「大きく腰を回転させること」、ボール運びリレーでは「バットを後ろに引いて力強くボールを打つこと」がポイントであることを伝える。	
展開 20分	9 ドリルゲームを行う。 ・スイングゲーム ※チーム対抗で行い、チームで何点取れるか(1人1回ずつドッチビーを投げ、ゴールラインを越えたら1点が入る)を競い合う。 ・ボール運びリレー ※チーム対抗で行い、どのチームが最も早く終了するか(最後の人がゴールラインにボールを運ぶか)を競い合う。	□しっかりと腰を回転させ、力強く腕を振るよう声をかける。 □バットを後ろに引き、体重を移動させながらボールを打つよう声をかける。	
	10 用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	○何(どの用具)を準備するか、どこにゲームのコートを設置するかについて説明する。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。	
	11 ゲームの規則を説明する。	○ゲームの(はじめの)規則について図やマグネットなどを用いて説明する。 □打者はボールを打った後に、バットを投げないように(コーンの中にバットを入れるように)声をかける。 □打者がフェアグラウンド内にボールを打ったら、塁間を全力で走るように声をかける。 □打球をキャッチするプレイヤー以外の守備者は、どこでアウトにするかをすぐに判断するよう声をかける。 □バッターランナーが、1塁から3塁へ走るときに、守備側のプレイヤーと交錯しないよう声をかける。	
整理 7分	12 試しのゲーム(6対3の三角ベースティーボール)を行う。 ・コートは3面設置し、ホームの角度は90度とする。 ・常に満塁の状態からプレイを開始する。 ・打者はフェアグラウンド内にボールを打ったら塁ベースを回り、守備のアウトがコールされるまでに本塁ベースを踏んだランナーの数が得点となる(バッターランナーまで本塁ベースを踏むと、1回の打席で3点入る)。 ・守備側は、走者よりも先回りした塁のサークル内に1人のプレイヤーが入り、打球をキャッチした守備プレイヤーからの送球をキャッチし、アウトをコールする。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・1イニング制で行う。	◆ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。(主体的に学習に取り組む態度) 【行動の観察】	
	13 用具の片付けを行う。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。		
	14 整理運動を行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。	
	15 学習カードを記入する。 (※授業時間を考慮し、1時間目は記入なしでも可)	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。	
	16 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	○試しのゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームの規則について困ったことなどを発表させる。	
17 終わりのあいさつを行う。			

本時の展開(7時間扱いの2時間目)

- 【目標】 ○ティーボールの行い方を言ったり、書いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎攻めを行いやすいようにするなどの規則を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 ドリルゲームを行う。 ・スイングゲーム ・ボール運びリレー 5 用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	○学習がスムーズに進むよう、本時の学習の流れを明確に確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □しっかりと腰を回転させ、力強く腕を振るよう声をかける。 □バットを後ろに引き、体重を移動させながらボールを打つよう声をかける。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
展開 28分	6 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> みんなが攻めを行いやすいゲームの規則を選ぼう </div> ・前時の試しのゲームを振り返り、「みんなが攻めを行いやすいようにするためには、ゲームの規則をどのように工夫すればいいでしょうか?」と問いかけ、打ち方、得点の方法、守り方などから規則を選ぶように促す。 7 課題練習(ホームラン競争)を行う。 ・ホームラン競争の進め方について説明する。 ・1人3球ずつ打つ。 ・次の人は、学習資料(バッティングのポイントカード)を使って友達にアドバイスする。 ・記録係は、3球のうちの最高得点をチームカードに記録する。 8 ゲームを行う。 ・三角ベースティーボール ・常に満塁の状態からプレイを開始する。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・1イニング制で行う。 (※ホームラン競争の説明を行うため、時間が足りないことが予想されるため)	○前時の学習を振り返り、本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆攻めを行いやすいようにする規則を選んでいる。 (思考・判断・表現)【観察、学習カード】 </div> □打者はボールを打った後に、バットを投げないように(コーンの中にバットを入れるように)声をかける。 □打者がフェアグラウンド内にボールを打ったら、塁間を全力で走るように声をかける。 □打球をキャッチするプレイヤー以外の守備者は、どこでアウトにするかをすぐに判断するよう声をかける。 □バッターランナーが、1塁から3塁へ走るときに、守備側のプレイヤーと交錯しないよう声をかける。
整理 7分	9 用具の片付けを行う。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○ゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームの規則について困ったことなどを発表させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆ティーボールの行い方について言ったり書いたりしている。(知識・技能)【観察、学習カード】 </div>

本時の展開(7時間扱いの3時間目)

- 【目標】 ◎ボールをフェアグラウンド内に打つことができるようにする。(知識及び技能)
◎規則を守り、誰とでも仲よく練習やゲームをすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 ドリルゲームを行う。 ・スイングゲーム ・ボール運びリレー 5 用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □しっかりと腰を回転させ、力強く腕を振るよう声をかける。 □バットを後ろに引き、体重を移動させながらボールを打つよう声をかける。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
展開 28分	6 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> ボールを打つポイントを知り、できるだけ遠くへボールを飛ばそう！ </div> ・打つときに、どうしたらボールを遠くへ飛ばすことができるかを問いかけ、①構え、②ステップ、③スイングのそれぞれの局面におけるバッティングのポイントを知る。 例:「構えのときの立つ位置は、どちらがいいでしょうか？」  7 課題練習(ホームラン競争)を行う。 ・1人3球ずつ打つ。 ・次の人は、学習資料(バッティングのポイントカード)を使って友達にアドバイスする。 ・記録係は、3球のうちの最高得点をチームカードに記録する。 8 ゲームを行う。 ・三角ベースティーボール ・常に満塁の状態からプレイを開始する。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・2イニング制で行う。	○発問を使いながら、ボールの打ち方(バットの持ち方や打つときの構えなど)について理解させる。 ○打ち方が上手い児童にお手本として打ってもらい、良い打ち方のポイントについて気づかせる。 □遠くにボールを飛ばすために、力強くバットを振るよう助言する。 □打者が振ったバットが次打者に当たらないように、打者と次打者の間には十分に距離をとるよう声をかける。 □(※タブレット端末等があれば)児童がボールを打つ動作をタブレットで撮影し、動画を見せながらボールの打ち方について助言する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆規則を守り、誰とでも仲よく練習やゲームをしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div> □打者はボールを打った後に、バットを投げないように(コーンの中にバットを入れるように)声をかける。 □打球をキャッチするプレイヤー以外の守備者は、どこでアウトにするかをすぐに判断するよう声をかける。 □バッターランナーが、1塁から3塁へ走るときに、守備側のプレイヤーと交錯しないよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆ボールをフェアグラウンド内に打つことができる。(知識・技能)【観察・ICT※】 </div>
整理 7分	9 用具の片付けを行う。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○ゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームの規則について困ったことなどを発表させる。

本時の展開(7時間扱いの4時間目)

- 【目標】 ○ボールをフェアグラウンド内に打つことができるようにする。(知識及び技能)
 ◎友達のボールを打つ動きのよさ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)
 ◎見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 ドリルゲームを行う。 ・スイングゲーム ・ボール運びリレー 5 用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □しっかりと腰を回転させ、力強く腕を振るよう声をかける。 □バットを後ろに引き、体重を移動させながらボールを打つよう声をかける。 □友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
展開 28分	6 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> 練習やゲームで友だちの動きをみて、ボールを打つポイントを伝えよう！ </div> →前回の授業で学習したボールを打つポイントを再度確認する。 7 課題練習(ホームラン競争)を行う。 ・1人3球ずつ打つ。 ・次の人は、学習資料(バッティングのポイントカード)を使って友達にアドバイスする。 ・記録係は、3球のうちの最高得点をチームカードに記録する。 8 ゲームを行う。 ・三角ベースティーボール ・常に満塁の状態からプレイを開始する。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・2イニング制で行う。	□特に、構えのときの立つ位置が重要であることを伝える。 □ティーの横から観察している人に、友達の動きをよくみてアドバイスするよう声をかける。 □打者が振ったバットが次打者に当たらないように、打者と次打者の間は十分に距離をとるよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆友達のボールを打つ動きのよさを友達に伝えている。(思考・判断・表現)【観察】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆見つ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。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div> □打者はボールを打った後に、バットを投げないように(コーンの中にバットを入れるように)声をかける。 □打球をキャッチするプレイヤー以外の守備者は、どこでアウトにするかをすぐに判断するよう声をかける。 □バッターランナーが、1塁から3塁へ走るときに、守備側のプレイヤーと交錯しないよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆ボールをフェアグラウンド内に打つことができる。(知識・技能)【観察・ICT※】 </div>
整理 7分	9 用具の片付けを行う。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○ゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームの規則について困ったことなどを発表させる。

本時の展開(7時間扱いの5時間目)

- 【目標】 ○投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げるができるようにする。(知識及び技能)
 ◎向かってくるボールの正面に移動することができるようにする。(知識及び技能)
 ◎ゲームに進んで取り組むことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 8分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 ドリルゲームを行う。 ・スイングゲーム ・ボール運びリレー	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □しっかりと腰を回転させ、力強く腕を振るよう声をかける。 □バットを後ろに引き、体重を移動させながらボールを打つよう声をかける。
展開 27分	5 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> チームで作戦を選んで、ゲームをしよう! </div> 6 用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 7 チームでの作戦についての話し合い 8 ゲーム①を行う。 ・三角ベースティーボール ・常に満塁の状態からプレイを開始する。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・2イニング制で行う。 9 ゲーム②を行う。 ・三角ベースティーボール ・2イニング制で行う。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □バッターランナーが、1塁から3塁へ走るときに、守備側のプレイヤーと交錯しないよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆向かってくるボールの正面に移動することができる。(知識・技能)【観察】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆ゲームに進んで取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 10分	10 用具の片付けを行う。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 11 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。 12 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 整理運動を行う。 14 終わりのあいさつを行う。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。 ○本時の学習を振り返りながら、チームや個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか?もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか?そして、その課題を解決するために、次時はどのような練習をすればいいかなど、巡視をしながら声をかける。 ○本時の学習でできるようになったことや、チームの作戦についての評価、ゲームの感想などを発表させる。 □使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。

本時の展開(7時間扱いの6時間目)

- 【目標】 ◎ベースボール型ゲームの特徴に合った簡単な作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
◎ゲームの勝敗を受け入れることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 5分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の授業の流れと学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> チームで作戦を工夫して、ゲームでたくさん点数をとろう！ </div> 3 準備運動を行う。 4 本時のゲームの対戦チームとコートを確認する。	○前時の学習を振り返りながら、本時の授業の流れと学習課題を確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○第1ゲームが終わった後に集合させないで済むように、第2ゲームの対戦カードも伝えるようにする。
展開 30分	5 ゲームの用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 6 チームで作戦について話し合う(それぞれのコートで)。(※すでに本時のゲームで行う作戦を選んでいる場合は、ゲーム前に作戦を再確認する時間にあてる) 7 ゲーム①を行う。 ・三角ベースティーボール ・常に満塁の状態からプレイを開始する。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・2イニング制で行う。 ・ゲームの始めと終わりには整列して、あいさつをする。 8 対戦相手を交代し、ゲーム②を行う。 ・三角ベースティーボール ・2イニング制で行う。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □前時のゲームで行った作戦を振り返りながら、チームの特徴に合った作戦を選ぶよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆ベースボール型ゲームの特徴に合った簡単な作戦を選んでいる。(思考・判断・表現)【観察・学習カード】 </div> □バッターランナーが、1塁から3塁へ走るときに、守備側のプレイヤーと交錯しないよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ◆ゲームの勝敗を受け入れようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 10分	9 用具の片付けを行う。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 10 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。 11 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 12 整理運動を行う。 13 終わりのあいさつを行う。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。 ○本時の学習を振り返りながら、チームや個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか？もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか？そして、その課題を解決するために、次時はどのような練習をすればいいかなど、巡視をしながら声をかける。 ○本時の学習のできるようになったことや、チームの作戦についての評価、ゲームの感想などを発表させる。 □使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。

本時の展開(7時間扱いの7時間目)

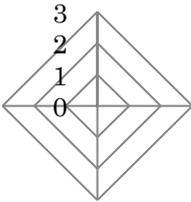
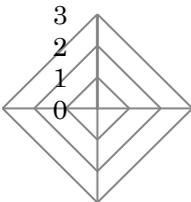
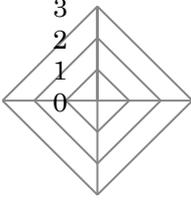
- 【目標】 ○ベースボール型ゲームの特徴に合った簡単な作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
 ◎友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備や片付けることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)
 ○ゲームの勝敗を受け入れることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 5分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の授業の流れと学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> チームの作戦の成功をめざして、最後のティーボールに取り組もう！ </div> 3 準備運動を行う。 4 本時のゲームの対戦チームとコートを確認する。	○前時の学習を振り返りながら、本時の授業の流れと学習課題を確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○第1ゲームが終わった後に集合させないで済むように、第2ゲームの対戦カードも伝えるようにする。
展開 30分	5 ゲームの用具や場を準備する。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 6 チームで作戦について話し合う(それぞれのコートで)。(※すでに本時のゲームで行う作戦を選んでいる場合は、ゲーム前に作戦を再確認する時間にあてる) 7 ゲーム①を行う。 ・三角ベースティーボール ・常に満塁の状態からプレイを開始する。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・2イニング制で行う。 ・ゲームの始めには整列して、あいさつをする。 8 チームでの話し合い。(※短い時間で) ・チームの作戦を確認する。 9 ゲーム②を行う。 ・三角ベースティーボール ・同じチームと対戦する。 ・1イニング制で行う。 ・ゲームの終わりには整列して、あいさつをする。	□友達と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆友達と協力して、ゲームで使用する用具の準備をしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div> □前時のゲームで行った作戦を振り返りながら、チームの特徴に合った作戦を選ぶよう声をかける。 □ゲームの前に、しっかりと整列をしてあいさつを行うよう声をかける。 ○それぞれのコートを巡視し、各チームが選んだ作戦が実行できているかどうかを評価する。 □バッターランナーが、1塁から3塁へ走るときに、守備側のプレイヤーと交錯しないよう声をかける。 □チームで選んだ本時の作戦がゲーム①で成功した否かを振り返るよう声をかける。(→作戦がうまくいかなかったチームに対しては、次のゲームでその作戦をどのようにするかを考えさせる) ○ゲーム①で作戦がうまくいかなかったチームが、チームで修正した作戦がゲーム②でうまく実行できているかどうかを確認する。
整理 10分	10 用具の片付けを行う。 ・みんなで協力しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 11 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。 12 本時の学習ならびに単元のまとめを行う。 ・本時の学習の成果について発表する。 ・今回のティーボールの単元で、どのようなことを学ぶことができたかを整理し、発表する。 13 整理運動を行う。 14 終わりのあいさつを行う。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆友達と協力して、ゲームで使用した用具の片付けをしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div> ○本時の学習を振り返りながら、チームならびに個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか？もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか？そして、その課題を解決するためには、どのような練習が必要になるかなど、巡視をしながら声をかける。 ○本時の学習のできるようになったことや、チームの作戦についての評価、ゲームの感想などを発表させる。 ○ティーボールの単元で学んだこと、感想(楽しく取り組むことができたか)などを発表させる。 □使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。

3.3 学習カード（個人用）：2～7時間目

※5～7時間目は上記と同じ。

○今日の授業のめあてがたっせいできたか、ふりかえってみよう！

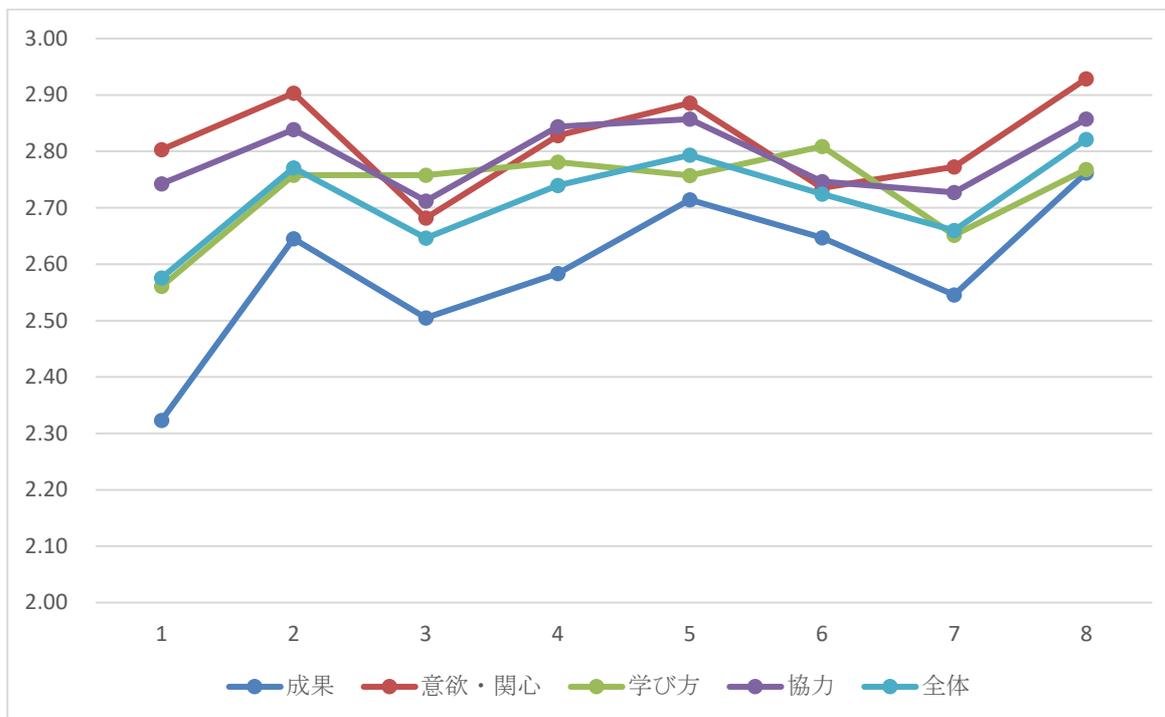
2 時間目	月 日	【めあて】
<p>ボールを打つためのコツがわかった</p> <p>3 2 1 0</p> <p>ボールを打つことができた</p>  <p>友だちのいいところを見つけて、伝えることができた</p> <p>安全に行うことができた</p>		【ふりかえり】
3 時間目	月 日	【めあて】
<p>ボールを打つためのコツがわかった</p> <p>3 2 1 0</p> <p>ボールを打つことができた</p>  <p>友だちのいいところを見つけて、伝えることができた</p> <p>安全に行うことができた</p>		【ふりかえり】
4 時間目	月 日	【めあて】
<p>ボールを打つためのコツがわかった</p> <p>3 2 1 0</p> <p>ボールを打つことができた</p>  <p>友だちのいいところを見つけて、伝えることができた</p> <p>安全に行うことができた</p>		【ふりかえり】

13章 6年生ベースボール型授業の授業検証

1 形成的授業評価

表 23 6年生ベースボール型形成的授業評価の推移

	1	2	3	4	5	6	7	8	平均
成果	2.32	2.65	2.51	2.58	2.71	2.65	2.55	2.76	2.59
意欲・関心	2.80	2.90	2.68	2.83	2.89	2.74	2.77	2.93	2.82
学び方	2.56	2.76	2.76	2.78	2.76	2.81	2.65	2.77	2.73
協力	2.74	2.84	2.71	2.84	2.86	2.75	2.73	2.86	2.79
全体	2.58	2.77	2.65	2.74	2.79	2.72	2.66	2.82	2.72



全体評価は、1時間目が5段階評価の3、2時間目と5時間目が5、3、4時間と6時間目以降が4であった。

成果因子は、1時間目が3であったが2-4時間目と6時間目以降が4、5時間目が5であった。

意欲・関心因子は、2、3、6、7時間目3、2時間目、4-5時間目、7-8時間目が4となった。

学び方因子は、1時間目が3、6時間目が5、それ以外は4となった。

協力因子は、5時間目と8時間目が5、それ以外は4となった。

1時間目が5段階評価の3であり、単元当初に児童が一定の満足度示す一方で、2時間目以降、全体評価が4以上を維持していることが、単元初期から児童が満足感を得ることのできた単元であったといえる。

2 授業者コメント

○一単位時間の流れ

※授業開始前に準備

<第2・3・4時>

あいさつ、学習の流れ確認、学習課題確認 (2分)

準備運動、対面キャッチボール (3分)

対面キャッチボール1分ゲーム・価値付け (2分)

ホームラン競争 (16分)

ホームラン競争の価値付け (2分) ※集合

試合 (13分) ※1イニング制

チーム振り返り、個人振り返り (5分)

学習のまとめ (2分) ・ホームラン競争が想定していたよりも時間がかかってしまった。

※授業開始前に準備

<第5・6・7・8時>

あいさつ、学習の流れ確認、学習課題確認 (2分)

準備運動、対面キャッチボール (3分)

対面キャッチボール1分ゲーム・価値付け (2分)

課題練習 (8分)

課題練習の価値付け (2分) ※集合

試合 (20分) ※2イニング制

チーム振り返り、個人振り返り (5分)

成果の発表 (2分)

学習のまとめ (1分)

- ・全ての活動を行い45分間におさまるのであれば、上記のかつこ内の時間が最も適度だと思った。マネジメントにかなり気を遣ったため集合回数(始めと終わりの集合含む)を5回から3回に減らして行った。
- ・時間的な問題から試合は2イニングを1試合で行うのがよい。
- ・対面キャッチボールは4分ほどだが運動量も多く、単元を通して行うことで投げる技能がかなり高まった。
- ・校庭が広い学校で8チームに分けることができれば、1チームの人数を減らすことができるため、試合時間を減らすことができ、補助運動や課題練習にもう少し時間を費やせると思った。また、守備を4人で行っていたため休んでしまう人がでていたが、8チームにすることで全員が守備につくことができる。

○教材 (ゲーム)

- ・はじめのルールに「ボールを取ったらまず投げる」のルールがあった方が、二人組キャッチボール・対面キャッチボールの技能が存分に生かされるためそのルール設定の方が良いと感じた。
- ・ティー台に当たったらやり直しというルールの制限がとても難しく、単元前半は何度もやり直し、時間を多くとっていた。「明らかにティー台に当たったらやり直し。」と言うことである程度制限できた。
- ・安全面の配慮から、バッターランナーは、コーンの内側を走る。
- ・安全面の配慮から、1塁、2塁、3塁コーンとアウトゾーンを離すは十分に距離をとるべき。
- ・バットをコーンに入れないと得点は認めない、としたことでコーンに入れるという安全

面の確保につなげた。本校の校庭の事情でコーンとしたが、例えばバットを置くゾーンを作り、そこに置くのもよいかと思う。(4年と同じ)

- ・最終的に「バント無し」「守備は内野ゾーンに入ってはいけない」というルールが追加され、ボールを遠くに飛ばそうという意欲が高まった。

○教材(補助運動としてのゲームや練習)

- ・対面キャッチボールを単元通して行うことで投げる技能が高まった。速さ、回数を意識させすぎると動きが雑になるため、「体は横向き」「とったら足を素早く1歩前に」「速さも大事だけど投げ方でいねいに」と声を掛けながら行った。
- ・ホームラン競争は、①構え②スイング③ステップの3局面に分けて指導し、遠くにボールを飛ばすために繰り返し練習をする姿が見られた。

○教具

- ・本校の校庭の広さを考えると、3面のコートが最適だった。
- ・ボールは跳びすぎるわけでもなく、バッドも比較的飛ばないバッドではあったが本校の校庭を考えるとちょうどよかったと考える。

○単元計画

- ・前半はゲームの理解をするため、教師が話す場面が多かったが後半になるにつれて子供たちが作戦を立て、主体的に課題解決をできる流れがよかった。
- ・第8時はティーボール大会ではなく、課題解決をする流れでよかった。
- ・子供の欲求でティーボール大会をやりたいという意見が出たら、学級活動で行うべきであると考えた。

○チーム編成の仕方

- ①学級で技能面・人間性を見て、キャプテンに向いていると思う人をアンケート調査し、キャプテンを選出した。
 - ②6チームのキャプテンを集め、技能が同じくらいの人たちで構成したグループを5グループ作り、その中から1人ずつを選んでいった。
- ※技能面ではなく、チームの人間関係や話し合いが円滑に行えるかどうかという視点で選出させた。

○その他

- ・単元後半になり、子供たちがどんどん主体的になるのが感じられた。
- ・投げ方、打ち方は教師が教えることで技能の高まりがみられた。
- ・考えたことを伝える力、課題を解決する力が単元を通して身についた。

3 単元計画並びに本時案

3.1 単元計画

1) 学年：第6学年

2) 単元名：ベースボール型（ティーボールを基にした簡易化されたゲーム）

3) 単元の目標：

- (1) ベースボール型（ティーボール）の行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
- (3) 運動に積極的に取り組み、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。

4) 単元の評価規準

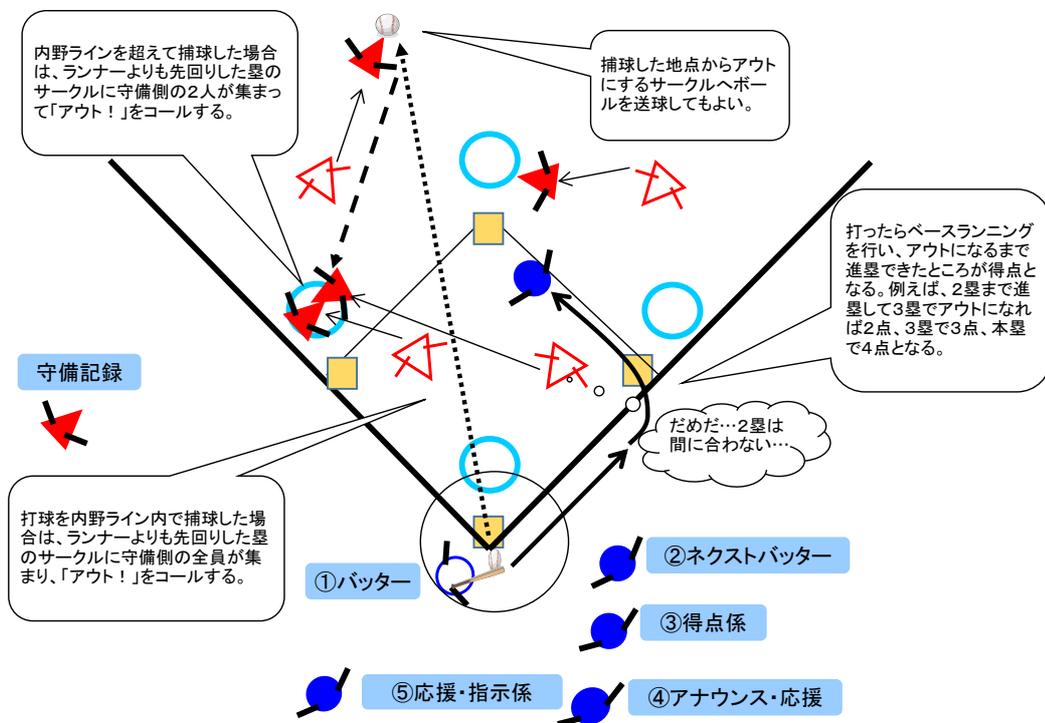
<知識・技能>
①ティーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打つことができる。 ③打球方向に移動し、捕球することができる。 ④捕球する相手に向かって、投げることができる。
<思考・判断・表現>
①誰もが楽しくゲームに参加できるようにするなどのルールを選んでいる。 ②チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ③自己や仲間が行っていた動き方の工夫を他者に伝えている。
<主体的に学習に取り組む態度>
①ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑥用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。

5) 指導と評価の計画（単元計画）

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	
ねらい	学習Ⅰ（オリエンテーション） 単元のねらいや学習の進め方を知る	学習Ⅱ 「打つ」動作を中心に基本的な技能を身に付け、ゲームを楽しむ			学習Ⅲ チームの特徴に応じた作戦に基づいて技能を発揮し、ゲームを楽しむ				
学習活動	（始めの）あいさつ、健康観察、本時の「学習の流れ」の確認、用具の準備								
	<ul style="list-style-type: none"> 単元のねらい 学習の進め方 チーム分け 準備運動 キャッチボール ゲームのルールの説明 試しのゲーム（1イニング制） 	チームで準備運動（ボール慣れの運動を含む） ・（2人組で）キャッチボール ・対面キャッチボール（チーム対抗）		本時の「学習課題」の確認					
		課題練習 ホームラン競争 ・どこまでボールを飛ばせるかをチーム内で競い合いながら、「打つ」動作を身に付ける。		作戦タイム＆チーム練習 ・チームの特徴に応じた作戦を選ぶ。 ・作戦を実行するための練習を行う。 （ex.キャッチボールやホームラン競争など）					
		ゲーム ティーボール（リーグ戦①） ・6対4、2イニング制、打者一巡交代制		ゲーム ティーボール（リーグ戦②） ・6対4、2イニング制、打者一巡交代制					
		用具の片付け、チームで整理運動、学習カードの記入、チームでの振り返り（成果と課題の確認）							
学習のまとめ（成果の発表、次時の課題についての確認）、（終わりの）あいさつ									
評価の重点	知		① （カード）	② （観察、ICT）	③・④ （観察）				※
	思		① （観察、カード）	③ （観察）			② （観察、カード）		
	態	⑥ （観察）			② （観察）	① （観察、カード）	⑤ （カード）	③ （観察）	④ （観察）

※第8時では、第7時までの学習状況により、児童の実態等に応じて柔軟に評価できるようにする。

6) 実施するゲーム（「ティーボールを基にした簡易化されたゲーム」）のルール



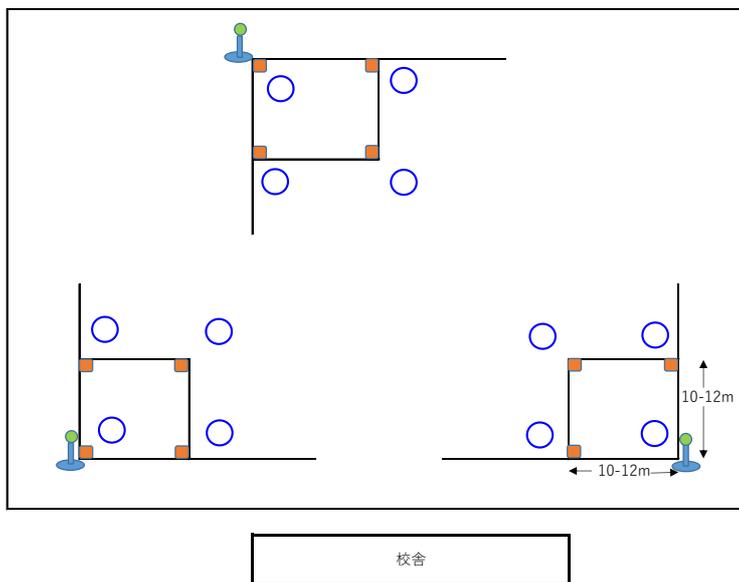
7) 準備物と場の設定

【準備物】

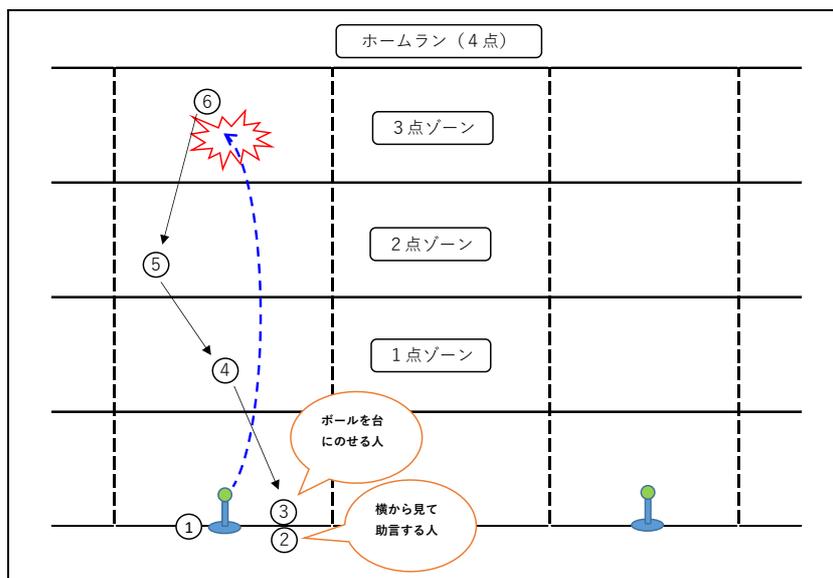
- ・ティー台×6台
(→ティー台が不足する場合、コーンの上にペットボトルをカットしたものをのせて代用する)
- ・バット×6本 (→バットの長さは、SサイズまたはMサイズ)
- ・(柔らかい) ボール×20個 (→2人組でキャッチボールを実施)
- ・ベース×4枚×3コート (→コーンなどで代用することも可)
- ・フラフープ×4個×3コート (→アウトベースに使用)
- ・コーン (大) ×3個 (→打った後にバットを入れる)
- ・得点板×3枚 (→得点板が足りない場合は、チームカードに得点を記入)
- ・バインダー×6枚 (→得点や個人の成果をチームカードに記入)

【場の設定】

- ・ゲームのコート図 (3面設置)



- ・課題練習 (ホームラン競争) のコート図と役割



8) グループ編成と役割

表 24 授業で設定する児童の役割例

役割	内容
キャプテン	集合、ゲーム前のあいさつの指示。否定的な言葉は使わない。集合やあいさつがしっかりできていた場合、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する（「みんなが協力してくれたので早く集合できたよ。ありがとう」など）。
司会	チームでの話し合いの進行役。全員に発言を求め、発言に対して称賛する（「いい考えだね」や「説明がわかりやすいね」など）
用具・記録	用具の準備、片付けについて指示する。用具の準備や片付けがしっかりできていた場合は、個人ならびにチームのメンバー全員を称賛する。学習カードを管理する。学習カードに未記入がないかを確認する。
励まし	練習やゲーム中に、積極的にチームのメンバーを励ましたり、称賛したりする（「いい判断だよね」や「いい動きだったよね」、「いい指示をしていたよね」、「みんなを応援していたよね」など）。

*1グループ3～4名を想定。3名の場合には、キャプテンと司会を同じ人にする。

*1グループ5名になったときには、用具と記録を分ける。

*授業中の児童のいい発言をクラス全体の前で紹介する、あるいはその発言を掲示し、次回以降、確認できるようにしていく。

*ゲームの審判は児童が自ら行えるようにする。セルフジャッジあるいは兄弟チームで行わせることでルールを理解を促す。審判の誤判定を責めない。それは、みんながルールに対する共通理解を得ていく大切な機会になることを説明する。

表 25 学習カードの例

役割	内容	名前	自己評価（○△×）
キャプテン	集合、あいさつの指示	○○ ○○	
司会	全員の意見を引き出す 発言者や聞き手をほめる	○○ ○○	
用具・記録	用具の準備、片付けの指示 学習カードの確認	○○ ○○ ○○ ○○	
はげまし	仲間をほめる	○○ ○○	

9) 授業の約束事（※オリエンテーションで明確に伝え、単元を通して実践させる）

- ① 「用具の準備や片づけはみんなで協力して行おう」
- ② 「安全に気をつけて運動しよう」
- ③ 「ルールやマナーはしっかり守ろう」
- ④ 「友だちのいいところを見つけて、アドバイスをしよう」

3.2 本時案 (1～8 時間目)

本時の展開 (8時間抜きの1時間目)

- 【目標】 ○仲間と協力して用具の準備や片付けし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)
○安全に気を配りながら、ゲームに取り組むことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 15分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。	
	2 本時の学習の流れを確認する。	
展開 20分	3 本時の学習課題を確認する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">安全に用具の準備や場づくりを行い、試しのゲームを楽しもう！</div>
	4 単元のねらいを説明する。	
	5 学習の進め方を説明する。	
	6 チーム編成を発表する。	
	7 準備運動を行う。	
	8 ボール慣れの運動を行う ・(2人組で)キャッチボール	
	9 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	
	10 ゲームのルールを説明する。	
整理 10分	11 試しのゲーム(6対4のティーボール)を行う ・コートは3面設置し、ホームの角度は90度とする。 ・打者はフェアグラウンド内にボールを打ったら塁ベースを回り、守備のアウトがコールされるまでに進塁できた塁ベースの数が得点となる(例えば、2塁まで進塁できた場合には「2点」となる)。 ・守備側は、走者よりも先回りした塁のサークル内に2人のプレイヤーが集まり、打球をキャッチした守備プレイヤーからの送球を(サークル内に入った2人のうちのいずれかが)キャッチし、アウトをコールする。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・1イニング制で行う。 (※時間的に余裕がある場合には2イニングでも可)	<p>○何(どの用具)を準備するか、どこにゲームのコートを設置するかについて説明する。</p> <p>□仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。</p> <p>○ゲームの(はじめの)ルールについて図やマグネットなどを用いて説明する。</p> <p>□打者はボールを打った後に、バットを投げないように(コーンの中にバットを入れるように)声をかける。</p> <p>□打者がフェアグラウンド内にボールを打ったら、塁間を全力で走るように声をかける。</p> <p>□打球をキャッチするプレイヤー以外の守備者は、どこでアウトにするかをすぐに判断するよう声をかける。</p>
	12 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。	
13 整理運動を行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。	
14 学習カードを記入する。 (※授業時間を考慮し、1時間目は記入なしでも対応可)	○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。	
15 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	○試しのゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームのルールについて困ったことなどを発表させる。	
16 終わりのあいさつを行う。		

本時の展開(8時間扱いの2時間目)

- 【目標】 ◎ティーボールの行い方を言ったり、書いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
◎誰もが楽しくゲームに参加できるようなルールを選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 準備運動を行う。 4 ボール慣れの運動を行う ・(2人組で)キャッチボール ・対面キャッチボール(チーム対抗) 5 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □捕球する相手の胸に向かって投げるよう声をかける。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
展開 28分	6 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> みんなが楽しくゲームに参加できるルールを選ぼう </div> ・前時の試しのゲームを振り返り、「みんなが楽しくゲームに参加できるようにするためには、ルールをどのように工夫すればいいでしょうか?」と問いかけ、得点の方法やアウトの方法などについてのルールを選ぶ。 7 課題練習(ホームラン競争)を行う。 ・ホームラン競争の進め方について説明する。 ・1人3球ずつ打ち、最も遠くまでボールが飛んだところの得点を記録する。 ・次の打者は、学習資料(打つ動作のポイント)を活用しながら友達にアドバイスを行う。 8 ゲームを行う。 ・(6対4の)ティーボールを行う。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・1イニング制で行う。 (ホームラン競争の説明が入るため、時間が足りないことが予想されることが予想されるが、時間的に余裕があれば2イニングでも可)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆誰もがゲームに参加できるようにするなどのルールを選んでいる。(思考・判断・表現)【観察、学習カード】 </div> □打者が振ったバットが次打者に当たらないように、打者と次打者の間は十分な距離(4~5m)をとるよう声をかける。 □打者はボールを打った後に、バットを投げないように(コーンの中にバットを入れるように)声をかける。 □打者がフェアグラウンド内にボールを打ったら、塁間を全力で走るように声をかける。 □打球をキャッチするプレイヤー以外の守備者は、どこでアウトにするかをすぐに判断するよう声をかける。
整理 7分	9 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。 □使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○ゲームの感想(楽しかったことなど)や、ゲームのルールについて困ったことなどを発表させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ◆ティーボールの行い方について言ったり、書いたりしている。(知識・技能)【観察、学習カード】 </div>

本時の展開(8時間扱いの3時間目)

- 【目標】 ○ティーボールの行い方を言ったり、書いたりすることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打つことができるようにする。(知識及び技能)
 ◎自己や仲間が行っていた動き方の工夫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)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ボール慣れの運動を行う ・(2人組で)キャッチボール ・対面キャッチボール(チーム対抗) チームを2つに分けて、7(～10)mぐらい離れて対面 で向かい合い、キャッチボールを行う(投げた人は、 同じ列の後方に移動する)。1～2周練習を行った後、 1分間で何回ボールをキャッチできるかを競い合う。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □隣で投げる人との距離をとるよう声をかける。 □捕球する相手の胸に向かって投げるよう声をかける。 ※投げる手と踏み出す足が同じになっている児童がいない をチェックする。 □ボールを捕球したら、すぐにボールを返球するよう声 をかける。
展開 28分	5 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> バッティングのポイントを知り、仲間同士で教え合って、ボールを遠くを飛ばそう！ </div> ・バッティングには、①構え、②ステップ、③スイングの 段階があり、それぞれの段階に重要なポイントがある ことを知る。 例:「構えのときの立つ位置は、どちらがいいでしょうか？」 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;">  </div> 6 課題練習(ホームラン競争)を行う。 ・ホームラン競争の進め方について説明する。 ・1人3球ずつ打ち、最も遠くまでボールが飛んだところ の得点を記録する。 ・次の人は、学習資料(バッティングのポイントカード)を 使いながら仲間にアドバイスする。 7 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を 準備したり、コートを作ったりする。 8 ゲームを行う。 ・(6対4の)ティーボールを行う。 ・打者はボールを打ったら、コーンの中にバットを入れ てから1塁(コーン)に向かって走る。 ・打球をキャッチしたプレイヤーは、アウトベース(フラ フープ)へ送球する。 ・守備側は、ローテーションしながら守備に入る。 ・「アウトか?セーフか?」の判定でもめた場合は、 ジャンケンで決める。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代 する。 ・2イニング制で行う。	○「どうしたらボールを遠くへ飛ばすことができるだろうか？」 と発問し、児童からの回答をふまえながら、バッティングの ポイントを伝える。 □打者が振ったバットが次打者に当たらないように、打者と 次打者の間は十分な距離(4～5m)をとるよう声をかける。 □ティー台の横から観察している人に、仲間の動きをよく 観てアドバイスするよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆自己や仲間が行っていた動き方の工夫を他者に伝え えている(思考・判断・表現)【観察】 </div> □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛 する。 □打者はボールを打った後に、バットを投げないように (コーンの中にバットを入れるように)声をかける。 □打球をキャッチするプレイヤー以外の守備者は、どこで アウトにするかをすぐに判断するよう声をかける。 □打球をキャッチしたプレイヤーは、アウトにしたいベース (フラフープ)に入った味方へ必ずボールを投げるよう ボールを持ったまま走らない)声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆止まったボールをバットでフェアグラウンド内に打つ ことができる。(知識・技能)【観察】 </div>
整理 7分	9 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を 片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に 広める。 □使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入 させる。 ○本時の学習でできるようになったことや、友達の良い動き を見つけたこと、ゲームの感想などを発表させる。

本時の展開(8時間扱いの4時間目)

- 【目標】 ○打球方向に移動し、捕球することができるようにする。(知識及び技能)
 ○捕球する相手に向かって、投げることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 10分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ボール慣れの運動を行う ・(2人組で)キャッチボール ・対面キャッチボール(チーム対抗) チームを2つに分けて、7(～10)mぐらい離れて対面で向かい合い、キャッチボールを行う(投げた人は、同じ列の後方に移動する)。1～2周練習を行った後、1分間で何回ボールをキャッチできるかを競い合う。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □隣で投げる人との距離をとるよう声をかける。 □捕球する相手の胸に向かって投げるよう声をかける。 □ボールを捕球したら、すぐにボールを返球するよう声をかける。
展開 28分	5 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> ルールやマナーを守り、仲間同士で助け合いながらゲームを楽しもう！ </div> ・課題練習(ホームラン競争)に入る前に、前回の授業で学習したバッティングのポイントを再度確認する。 6 課題練習(ホームラン競争)を行う。 ・ホームラン競争の進め方について説明する。 ・1人3球ずつ打ち、最も速くまでボールが飛んだところの得点を記録する。 ・次の人は、学習資料(バッティングのポイントカード)を使いながら仲間にアドバイスする。 7 用具や場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 8 ゲームを行う。 ・(6対4の)ティーパーを行う。 ・打者はボールを打ったら、コーンの中にバットを入れてから1塁(コーン)に向かって走る。 ・打球をキャッチしたプレイヤーは、アウトベース(フラフープ)へ送球する。 ・守備側は、ローテーションしながら守備に入る。 ・「アウトか?セーフか?」の判定でもめた場合は、ジャンケンで決める。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・2イニング制で行う。	□特に「構え」のときの立つ位置が重要であることを伝える。 □打者が振ったバットが次打者に当たらないように、打者と次打者の間は十分な距離(4～5m)をとるよう声をかける。 □ティーパーの横から観察している人に、仲間の動きをよく観てアドバイスするよう声をかける。 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆打球方向に移動し、捕球することができる。(知識・技能)【観察】 </div> □打球をキャッチしたプレイヤーは、アウトにしたいベース(フラフープ)に入った味方へ必ずボールを投げるようボールを持ったまま走らない)声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆捕球する相手に向かって、投げることができる。(知識・技能)【観察】 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
整理 7分	9 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使った用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。 □使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○本時の学習でできるようになったことや、友達の良い動きを見つけたこと、ゲームの感想などを発表させる。

本時の展開(8時間扱いの5時間目)

- 【目標】 ○守備の隊形をとって相手チームに得点を与えないようにすることができるようにする。(知識及び技能)
 ◎ゲームや練習に積極的に取り組もうとすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 8分	1 集合・あいさつ、健康観察を行う。 2 本時の学習の流れを確認する。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ボール慣れの運動を行う ・対面キャッチボール 1～2周練習を行った後、1分間で何回ボールをキャッチできるかに挑戦する。 ※(「2人組でキャッチボール」は行わない。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □隣のチームとの距離を十分にとるよう声をかける。 □ボールを捕球したら、すぐにボールを返球するよう声をかける。 ○前回までの記録と比較し、投球や捕球の技能が高まっていることを称賛する。
展開 30分	5 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> チームで協力して、練習やゲームに積極的に取り組もう！ </div> ・本時より行う、チームでの作戦の確認とそれを成功させるための練習方法について確認する。 6 チームで作戦を確認し、練習を行う。 ・本時のゲームで実行するチームの作戦を確認する。 ・その作戦を成功させるための練習の方法(ex.攻撃であれば「ホームラン競争」、守備であれば「対面キャッチボール」や「捕球からの送球練習」など)を選び、チームで練習する。 7 ゲームの場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 8 ゲームを行う。 ・(6対4の)ティーボールを行う。 ・打者はボールを打ったら、コーンの中にバットを入れてから1塁(コーン)に向かって走る。 ・打球をキャッチしたプレイヤーは、アウトベース(フラフープ)へ送球する。 ・守備側は、ローテーションしながら守備に入る。 ・「アウトか?セーフか?」の判定でもめた場合は、ジャンケンで決める。 ・攻撃側の全てのプレイヤーが打ったら、攻守を交代する。 ・2イニング制で行う。	○事前にチームで話し合った作戦と練習の方法について確認する。 ○各チームで取り組まれている練習が、チームの作戦を成功させるための練習になっているかどうか、巡視をしながら確認する。 □チームによって選択した練習方法が異なることから、安全に気を配りながら取り組むよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆練習に積極的に取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】 </div> □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □攻撃側には、「どこをねらったらたくさん点をとれるかを考えながら攻撃してみよう」と声をかける。 (例えば、「守りが少ない方へ打つ」など) □打者ランナーは、塁ベース(コーン)を回るときは、コーンにタッチしながら、コーンの内側を回るよう声をかける。 □打球をキャッチしたプレイヤーは、アウトにしたいベース(フラフープ)に入った味方へ必ずボールを投げるようボールを持ったまま走らない)声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◆ゲームに積極的に取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】 </div>
整理 7分	9 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 10 整理運動を行う。 11 学習カードを記入する。 12 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。 13 終わりのあいさつを行う。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。 □使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、自己の成果と課題を記入させる。 ○本時の学習でできるようになったことや、友達の良い動きを見つけたこと、ゲームの感想などを発表させる。

本時の展開(8時間扱いの6時間目)

- 【目標】 ◎チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
○仲間の考えや取組を認めようとすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 7分	1 集合・あいさつを行う。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。
	2 本時の学習の流れと学習課題を確認する。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 作戦を成功させるために、チームで練習してゲームに取り組みよう！ </div>	
	・チームの作戦とそれをゲームで実行するための練習方法について確認する。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ボール慣れの運動を行う ・対面キャッチボール 1～2周練習を行った後、1分間で何回ボールをキャッチできるかに挑戦する。	○事前にチームで話し合った作戦と練習の方法について確認する。 □運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 □隣のチームとの距離を十分にとるよう声をかける。 ○前回までの記録と比較し、投球や捕球の技能が高まっていることを称賛する。
展開 30分	5 チームで作戦を確認し、練習を行う。 ・本時のゲームで実行するチームの作戦を確認する。 ・その作戦を成功させるための練習の方法(ex.攻撃であれば「ホームラン競争」、守備であれば「対面キャッチボール」や「捕球からの送球練習」など)を選び、チームで練習する。	○各チームで取り組まれている練習が、チームの作戦を成功させるための練習になっているかどうか、巡視をしながら確認する。 □チームによって選択した練習方法が異なる場合、安全に気を配りながら取り組むよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> ◆チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。(思考力、判断力、表現力等)【観察、学習カード】 </div>
	6 ゲームの場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	□仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。
	7 ゲームを行う。 ・(6対4の)ティーボールを行う。 ・打者はボールを打ったら、コーンの中にバットを入れてから1塁(コーン)に向かって走る。 ・打球をキャッチしたプレイヤーは、アウトベース(フラフープ)へ送球する。 ・守備側は、ローテーションしながら守備に入る。 ・2インング制で行う。	□攻撃側には、「どこをねらったらたくさん点をとれるかを考えながら攻撃してみよう」と声をかける。 (例えば、「守りが少ない方へ打つ」など) □打者ランナーは、塁ベース(コーン)を回るときは、コーンにタッチしながら、コーンの内側を回るよう声をかける。 □打球をキャッチしたプレイヤーは、アウトにしたいベース(フラフープ)に入った味方へ必ずボールを投げるようボールを持ったまま走らない)声をかける。
整理 8分	8 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。
	9 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。	○本時の学習を振り返りながら、チームや個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか？もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか？そして、その課題を解決するために、次時はどのような練習をすればいいかなど、巡視をしながら声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> ◆仲間の考えや取組を認めようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察、学習カード】 </div>
	10 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	○本時の学習でできるようになったことや、友達の良い動きを見つけたこと、ゲームの感想などを発表させる。
	11 整理運動を行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。
	12 終わりのあいさつを行う。	

本時の展開(8時間扱いの7時間目)

- 【目標】 ◎チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
◎場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たすことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)
導入 7分	1 集合・あいさつを行う。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。
	2 本時の学習の流れと学習課題を確認する。	
展開 30分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 作戦を成功させるために、チームで練習してゲームに取り組もう！ </div>	○各チームで取り組まれている練習が、チームの作戦を成功させるための練習になっているかどうか、巡視をしながら確認する。 □チームによって選択した練習方法が異なる場合、安全に気を配りながら取り組むよう声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> ◆チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。(思考力、判断力、表現力等)【観察、学習カード】 </div>
	・チームの作戦とそれをゲームで実行するための練習方法について確認する。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ボール慣れの運動を行う ・対面キャッチボール 1～2周練習を行った後、1分間で何回ボールをキャッチできるかに挑戦する。	
整理 8分	5 チームで作戦を確認し、練習を行う。 ・本時のゲームで実行するチームの作戦を確認する。 ・その作戦を成功させるための練習の方法(ex.攻撃であれば「ホームラン競争」、守備であれば「対面キャッチボール」や「捕球からの送球練習」など)を選び、チームで練習する。	□仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。 □安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> ◆場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 </div>
	6 ゲームの場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。 7 ゲームを行う。 ・(6対4の)ティーボールを行う。 ・2イニング制で行う。 ・ゲームの始めと終わりには、整列して挨拶を行う。	
整理 8分	8 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 ・学習カード係の人は、整理運動が終わった後すぐに振り返りができるように、全員分の学習カードを取りに行く。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。 ○本時の学習を振り返りながら、チームや個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか？もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか？そして、その課題を解決するために、次時はどのような練習をすればいいかなど、巡視をしながら声をかける。 ○本時の学習のできるようになったことや、友達の良い動きを見つけたこと、ゲームの感想などを発表させる。
	9 チームごとに整理運動を行う。	
	10 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。	
	11 学習のまとめを行う。 ・成果を発表したり、次時の課題を確認したりする。	
	12 終わりのあいさつを行う。	

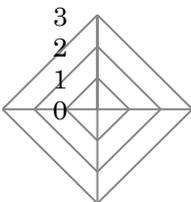
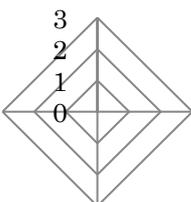
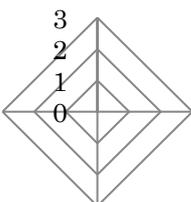
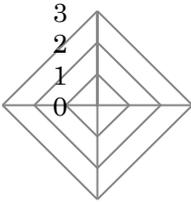
本時の展開(8時間扱いの8時間目)

- 【目標】 ○チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
 ◎ゲームの勝敗を受け入れようとするができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

時間	指導内容・学習活動	指導上の留意点(○指導、□支援・配慮、◆評価)	
導入 7分	1 集合・あいさつを行う。	○前時の学習を振り返り、本時の学習の流れを確認する。	
	2 本時の学習の流れと学習課題を確認する。		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> 作戦を成功させるために、チームで練習してゲームに取り組もう！ </div>		
	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦とそれをゲームで実行するための練習方法について確認する。 		○事前にチームで話し合った作戦と練習の方法について確認する。
展開 30分	3 チームごとに準備運動を行う。	□運動に必要な部位をしっかりとほぐすよう声をかける。	
	4 ボール慣れの運動を行う ・対面キャッチボール 1～2周練習を行った後、1分間で何回ボールをキャッチできるかに挑戦する。	□隣のチームとの距離を十分にとるよう声をかける。 ○前回までの記録と比較し、投球や捕球の技能が高まっていることを称賛する。	
	5 チームで作戦を確認し、練習を行う。 ・本時のゲームで実行するチームの作戦を確認する。 ・その作戦を成功させるための練習の方法(ex.攻撃であれば「ホームラン競争」、守備であれば「対面キャッチボール」や「捕球からの送球練習」など)を選び、チームで練習する。	○各チームで取り組まれている練習が、チームの作戦を成功させるための練習になっているかどうか、巡視をしながら確認する。 □チームによって選択した練習方法が異なる場合、安全に気を配りながら取り組むよう声をかける。	
整理 8分	6 ゲームの場を準備する ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用する用具を準備したり、コートを作ったりする。	◆チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。(思考力、判断力、表現力等)【観察、学習カード】 □仲間と協力しながら、素早く準備ができたチームを称賛する。	
	7 ゲームを行う。 ・(6対4の)ティーボールを行う。 ・2イニング制で行う。 ・ゲームの始めと終わりには、整列して挨拶を行う。	◆ゲームの勝敗を受け入れようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】	
	8 用具の片付けを行う。 ・チーム内で分担しながら、ゲームで使用した用具を片付ける。 ・学習カード係の人は、整理運動が終わった後すぐに振り返りができるように、全員分の学習カードを取りに行く。	□安全に協力して行っている児童を称賛し、クラス全体に広める。	
整理 8分	9 チームごとに整理運動を行う。	□使った部位をしっかりとほぐすよう声をかける。	
	10 学習カードを記入する。 ・チームで本時のゲーム(作戦など)を振り返りながら、チームの学習カードを記入する。 ・チームの振り返りを踏まえながら、個人の学習カードを記入する。	○本時の学習を振り返りながら、チームや個人の成果と課題を記入させる。 □チームで考えた作戦はうまくいったか？もし作戦がうまくいかなかったのであれば、課題は何だったか？そして、その課題を解決するためには、どのような練習が必要になるかなど、巡視をしながら声をかける。	
	11 本時の学習ならびに単元のまとめを行う。 ・本時の学習の成果について発表する。 ・今回のティーボールの単元で、どのようなことを学ぶことができたかを整理し、発表する。	○本時の学習でできるようになったことや、友達の良い動きを見つけたこと、ゲームの感想などを発表させる。	
	12 終わりのあいさつを行う。		

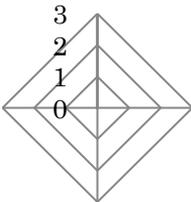
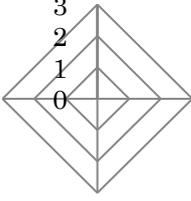
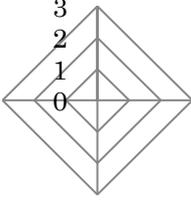
3.3 学習カード（個人用）①：2～4 時間目

○今日の授業のめあてが達成できたか、振り返ってみよう！

2 時間目	月 日	【めあて】
<p>ボールを遠くへ打つためのポイントがわかった</p> <p>ねらったところにボールを打つことができた</p>  <p>安全に気をつけながら取り組むことができた</p>		【振り返り】
<p>ボールを遠くへ打つためのポイントがわかった</p> <p>ねらったところにボールを打つことができた</p>  <p>安全に気をつけながら取り組むことができた</p>		【めあて】
<p>ボールを遠くへ打つためのポイントがわかった</p> <p>ねらったところにボールを打つことができた</p>  <p>安全に気をつけながら取り組むことができた</p>		【振り返り】
4 時間目	月 日	【めあて】
<p>ボールを遠くへ打つためのポイントがわかった</p> <p>ねらったところにボールを打つことができた</p>  <p>安全に気をつけながら取り組むことができた</p>		【振り返り】

学習カード（個人用）②：5～8時間目

※8時間目は上記と同じ。

○今日の授業のめあてが達成できたか、振り返ってみよう！		
5 時間目	月 日	【めあて】
<p>チームで作戦を考え、ゲームで実行することができた</p> <p>ねらったところにボールを打つことができた</p>  <p>安全に気をつけながら取り組むことができた</p>	<p>【振り返り】</p> <p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p>	
6 時間目	月 日	【めあて】
<p>チームで作戦を考え、ゲームで実行することができた</p> <p>ねらったところにボールを打つことができた</p>  <p>安全に気をつけながら取り組むことができた</p>	<p>【振り返り】</p> <p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p>	
7 時間目	月 日	【めあて】
<p>チームで作戦を考え、ゲームで実行することができた</p> <p>ねらったところにボールを打つことができた</p>  <p>安全に気をつけながら取り組むことができた</p>	<p>【振り返り】</p> <p>仲間の良い動きを見つけて、ほめることができた</p>	

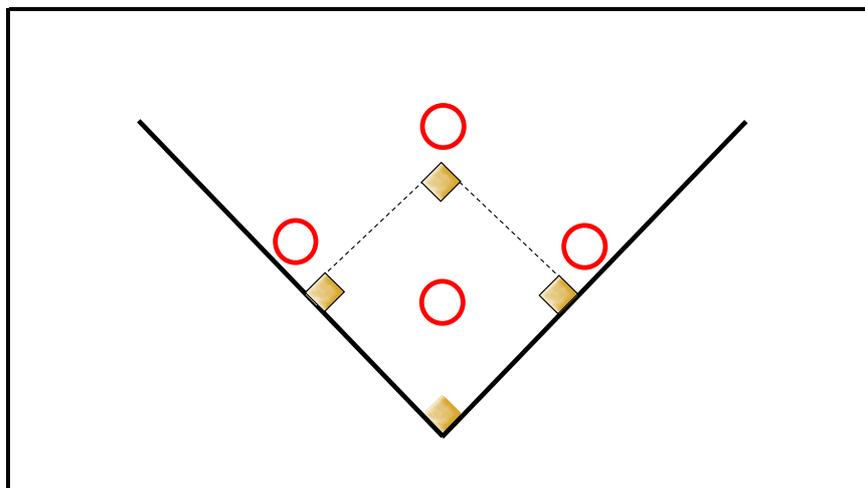
2020年（ ）月（ ）日（ ）／8時間目

チームの作戦カード

『今日のチームの目標は…？』

『今日のゲームの作戦は…？』

攻撃の作戦・守備の作戦（いずれかに○を）



（作戦名）

（ゲームの記録）

作戦の結果（○・△・×）

作戦の結果（○・△・×）

①	（ ）点	（ ）	①	（ ）点	（ ）
②	（ ）点	（ ）	②	（ ）点	（ ）
③	（ ）点	（ ）	③	（ ）点	（ ）
④	（ ）点	（ ）	④	（ ）点	（ ）
⑤	（ ）点	（ ）	⑤	（ ）点	（ ）
⑥	（ ）点	（ ）	⑥	（ ）点	（ ）

（振り返り）

1. チームの作戦は成功しましたか？ はい・どちらでもない・いいえ
2. チームの作戦が成功した（または、うまくいかなかった）理由は？
3. 次の時間では、どんなこと（作戦や練習）に取り組めますか？

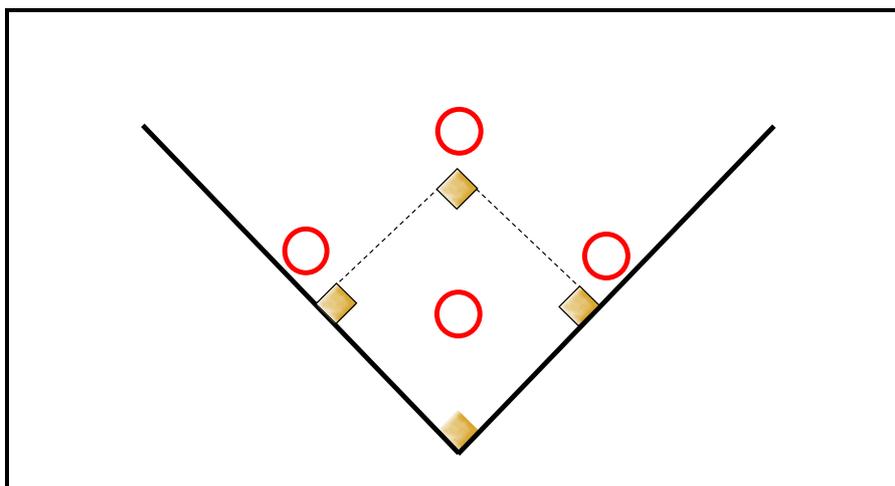
2020年（ ）月（ ）日（ ）／8時間目

チームの作戦カード

『今日のチームの目標は…？』

『今日のゲームの作戦は…？』

攻撃の作戦・守備の作戦（いずれかに○を）



（作戦名）

（ゲームの記録）

作戦の結果（○・△・×）

作戦の結果（○・△・×）

①	（ ）点	（ ）	①	（ ）点	（ ）
②	（ ）点	（ ）	②	（ ）点	（ ）
③	（ ）点	（ ）	③	（ ）点	（ ）
④	（ ）点	（ ）	④	（ ）点	（ ）
⑤	（ ）点	（ ）	⑤	（ ）点	（ ）
⑥	（ ）点	（ ）	⑥	（ ）点	（ ）

（振り返り）

1. チームの作戦は成功しましたか？ はい・どちらでもない・いいえ
2. チームの作戦が成功した（または、うまくいかなかった）理由は？
3. 単元を通して、一番よかった作戦は何ですか？ また、その理由は？

正しい打ち方で、ボールを遠くへ飛ばそう！

～仲間の打つフォームを横からチェックしてあげよう～



<ボールを打つ前>

- ・利き手を上にしてバットを握ろう
- ・バッティングティーよりも少し後ろに立とう
- ・肩幅よりもやや広めのスタンスをとろう



<バットを振るとき>

- ・打つ方向の足(右足)を軽く上げよう
- ・腰をしっかりと回転させながら振ろう
- ・力強くバットを振ろう



<バットを振った後>

- ・最後までしっかりとバットを振りきろう
- ・後ろ足が地面から離れないようにしよう
- ・体のバランスがくずれないようにしよう

14章 総括

1 授業者の省察からみたボール運動系単元の学習過程検討時の配慮事項

本委託研究を進めるに際しては、領域アドバイザー3氏が単元計画並びに単位時間案を作成した。また、その案を踏まえて授業者が授業をし、その経過を領域アドバイザーと協同的に省察を加え、単元計画並びに単位時間案に修正を加えていった。このような経過は、今回授業を依頼した授業者にも未経験の経過であった。また、領域アドバイザーにとっても経験少ない取り組みであった。

この過程で、授業者が加えた省察は、各型、学年の報告の冒頭で紹介した。ここでは、それらの省察の内容を総括的に確認し、単元計画並びに短時間案の作成に際して授業者が感じた不安や計画と授業の経過と成果に対する評価について検討したい。

この手続きを進めるために、省察の内容を、1)マネジメント（授業の時間管理）、2)用具（ボール等）、3)ゲームルール、4)下位教材（ゲームで発揮する技能や判断の改善を意図した教材）、5)指導内容、6)組織（児童のグループの作成方法）、7)作戦（児童の考えた）、8)学習過程（単元並びに単位時間の）、9)学習成果、10)教師行動並びに11)教師の達成感の11の記述に分類した(表26)。それらの記述数が、表27～表38である。

省察の内容は、マネジメント、ゲームのルールや学習過程、学習成果並びに教師行動が中心になっている。これらの記述内容は、否定的な内容と言うよりも今回設定した内容に対する肯定的な記述や改善案の提案が主となっている。

マネジメントは準備するコートや用具の管理に関わり派生しており、ビブスの着用に関する時間もここに含まれている。特に、複数のコートを設定することは低学年の児童には困難が伴う。そのため、学年や学校単位での協力の必要性が指摘されている。この問題は、児童にコートや用具の準備、片付けを求めるにしても、教員の個人的な解決が難しい問題と言える。

ゲームルールは、指導内容に対応して修正されるルールの理解に関わる内容となっている。小学生の場合、児童自身が身につけている既知のゲームのルールは乏しいと考えられるが、授業では既存のゲームのルールを、指導内容に対応して修正して適用している。それは、教師に取っても馴染みの少ないルールになっていることが多い。そのため、児童も教師もルールの理解に戸惑うことになる。また、既存のゲームのルールに慣れている児童や教師にとっては、既存のルールとのギャップに戸惑うことになる。加えて、修正されたルールは、いわゆる反則規定に関する取り決めは少なく、プレイの仕方に関する修正が多い。そのため、ゲームの勝敗に児童が執着する時、反則行為に関わるルールの設定やその理解に時間を要することになる。審判役が判定に困惑することは、その例である。そのため、単元経過に即して反則行為に関する共通理解を図る過程が必要になる。加えて、ゲームの時間をどの程度で設定するのかは、学習過程に影響を与えることになる。そのため、1回のゲームに要する時間の検討は、マネジメントと関連して事前に検討すべき重要な課題となる。

学習過程は、特に、ゲームに要する時間の確保や複数の課題の配列順序と時間配分に関わることになる。小学校学習指導要領では、ボール運動系に期待する成果としてゲームができることを求めている。このゲームができるようになるためには、戦術的課題の理解、戦術的課題の解決方法となるボール操作並びにボールを持たないときの動き、さらにはそれらをいつ、何のために、どのように用いるのかという判断が求められることになる。そのため、戦術的な課題解決の場となるゲームとそれに参加できるためのボール操作やボールを持たないときの動きの学習に取り組む時間、チームの課題を確認し、それに対応する方針について検討する話し合いの時間の確保等、多様な課題を順序よく、かつ、教師がその意図を理解し、運営しやすい学習過程の提案が求められる。幸い、今回提案した学習過程は、授業者には肯定的に受け止められていた。

この肯定的な受け止め方を支えたのは、児童が示した学習成果であった。しかし、この学習成果に関しては、どの程度の達成度を期待するのかが見えず、児童の学習成果に不安を感じる指摘もみられた。

なお、授業者は、児童の実態に応じて適宜、適切な修正を加えていた。この点が、教師行動に関する記述であった。発問を介してゲーム中に解決すべき戦術的課題やその解決方法の理解を促すこと、また、児童の学習成果を観察しながら、個人に即したフィードバックを提供していたことも、省察内容から確認できる。

以上の内容を踏まえ、今後の単元構成並びに短時間案の計画立案に向けた検討事項も確認したい。それは、次の通りである。

易しいゲーム、あるいは簡易化されたゲームは、単元中に児童が取り組むべきパフォーマンス課題として機能する。そのため、単元を通して同一課題に取り組むことができるように、ゲームのルールはできれば単元を通して変更しないことが望ましい。単元を通して同一ルールを適用することで、児童はゲームで要求される課題を正確に把握できるようになるとともに、その解決策を毎時間試しながら、単元最後の授業に臨むことが可能になる。ゲームのルール理解の齟齬に起因する児童のトラブルは、この意味では単元序盤に派生し得るものであるし、派生することにより児童がゲームで解決すべき戦術的課題を理解できるようにしていくために必要な手続きとも言える。また、同じゲームに取り組むことで、児童並びに教師は、ゲームパフォーマンスを形成的に評価することが可能になる。それは、ゲームの勝敗ではなく、課題の達成度へと児童や教師の目を向けることを可能にしていくと考えられる。そのため、指導内容を踏まえた戦術的課題の確認や戦術的課題の理解を促したり、実際にその解決を容易にするためのルールの工夫が求められる。

他方で、ゲームで解決すべき戦術的課題の解決には、ボール操作とボールを持たないときの動きの学習やそれをゲーム中に解決すべき課題の解決に向けて実際に活用する機会を保証していくことが必要になる。そのため、単元計画作成時にはかつては、ボール操作の練習の時間とゲームの時間が分けて設定されることもみられた。しかし、ゲーム中に解決すべき課題の理解を促すとともに、それを前提としてボール操作とボールを持たないときの動きの学習を促すには、パフォーマンス課題となるゲームのみではなく、ボール操作やボールを持たないときの動きを意図的に学習するための教材が必要になる。それらは、ゲームに対する下位教材として機能することになるが、短時間に効果が期待できる下位教材と継続的に短時間で繰り返すことで効果が期待できる下位教材が想定される。他方で、下位教材が多くなるとマネジメント上での困難が派生する。単元計画の作成に際しては、単位時間の場面数を限定することを意図しつつ、教材間の関係を事前に十分検討するとともに、単元経過に即してそれらが適切に機能しているか否かを評価し、場合によっては適切な指導を加えていくことが必要になる。同一の下位教材を複数時間実施することは、その例である。また、今回実施した諸単元では、授業者が児童の実態に即して、必要な修正を適時、加えていた。

他方で、授業者の反省事項に児童の技能をある意味で、固定的に捉えるケースがみられることにも目を向ける必要がある。能力に応じたポジションといった指摘である。実際には、児童の運動能力は多様であり、児童の実態に応じて教師は個別の対応を行っている。他方で、授業では全員が共通の指導内容の学習に取り組む過程を保証している。この共通の指導内容の学習の過程では、児童の実態に応じた実質的な学習機会の保証が求められる。ここでいう実質的な学習機会とは、学習初期において技能的に困難を抱えていると考えられる児童の学習に取り組む機会を意図的に増やすことを指す。

この指摘は、スポーツ教育論で指摘されてきた内容でもある。スポーツ教育論ではシーズン制を取り入れることが提案されている。このシーズン制は、クライマックスイベントで最高のパフォーマンスをあげていくために、単元経過を複数の段階に分け、各段階でチームの所属メンバーのパフォーマンスをいかに最適化していくのかが検討されることになる。そのため、単元初期には、個々の児童の抱える技能に関する困難は、できる限り解消しておくことが必要になる。チームのメンバー全員が一定のレベルの技能に到達していくことで、チームとして発揮できるゲームパフォーマンスの向上やその安定した発揮が可能になっていくと考えられるためである。

表 26 教師の省察内容の分析カテゴリー

カテゴリー名	定義	例
マネジメント	授業の時間管理に関わる内容	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーションとして、準備の仕方、授業の流れ、大切にしたい学び方、ルールの説明、役割分担を行った。役割分担に時間がかかり、実際に試しのゲームをするまで20分を要した。 ・まとめてボール蹴りは、チームごとに1つの場を作ることで運動量の確保ができた。 ・校庭に印をつけたりコートを書いたりする作業が大変なので、学校全体で取り組めたから共有できてよかった。 ・1年生が4面展開を行うことはとても大変だった。1人1人が理解して、相互審判を行うために、多くの時間を費やした。7時間抜いたが、それ以外の時間も使わないと授業が成立しない。(新しい学習カードを採検ボードに挟む、ピプスを着用する、ルールを理解する、など一つ一つ時間がかかる。)
用具	授業で用いる用具に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールに追いつけていない子どものために、もう少しゆっくりなものにかえる提案を頂いたが、わたしとしてはこのボールで良いと感じている。 ・ボールが当たっても痛くないように、低学年用の柔らかいハンドボールを使用したりして配慮した。 ・ボールは跳びすぎるわけでもなく、パッドも比較的飛ばないパッドではあったが本校の校庭を考えるとちょうどよかったと考える。
ゲームルール	パフォーマンス課題として設定されたゲームのルールに関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・発達段階を考慮し、完全な入り混じり型の教材ではなく、ゴール型のシュート場面だけを切り取り、攻守交代は2分間で交代するようなルールの簡素化も行った。 ・ゴールに入ると1点になることが理解できずゲームに参加している児童がみられた。 ・セーフかアウトかで採めることが多くあった。塁コーンにタッチしたら「タッチ!」とコールすることにした。採めごとは改善された。
下位教材	パフォーマンス課題としてのゲームで解決すべき課題の解決方法の学習を意図して設定された課題に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・バスキャッチゲームは試合につながっていないように感じている。バスゲームでいいのではないか(児童の技能に合う)。 ・対面キャッチボールを単元通して行うことで投げる技能が高まった。速さ、回数を意識させすぎると動きが雑になるため、「体は横向き」「とったら足を素早く1歩前に」「速さも大事だけど投げ方いいねい」と声を掛けながら行った。
指導内容	授業で指導する内容に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の様子や声から、第3時、第4時を入れ替えてもよいと感じた。第2時の段階ですでに「いつ」投げるか考えながらシュートをしていた児童が多かったこともあり、実態によっては早い段階で攻撃の視点を与えることも必要であると感じた。 ・ネットの高さについては180cmであったが、結果的にこれで良かったと感じる。共有課題のなかに「ねらう」という時間を入れるべきだと感じた。子どもたちのなかには、授業外の時間に個別に「ねらう場所」について聞いてきた子がいた。ポジションやねらう場所については比較的早い段階から注目する子どもがいた。 ・最後まで蹴る運動だったことがよかった。1年生が、後半バットで打つ、を行うとまた新しい単元のようにつながりを感じられないと思う。 ・蹴る運動だけでも十分楽しみながら学習できていた。 1年生で「蹴る」2年生で「打つ」も一案として考えられる。
組織	グループの編成方法に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・少人数学級の子どもたちが4名参加していたが、その子達のチームの組み方についてはかなり気を遣った。 ・グループ間等質・グループ内異質を心掛けてチームを組んだ。5人1チーム×7チーム。ボール操作が得意な子と苦手な子を均等に分けた。 ・①学級で技能面・人間性を見て、キャプテンに向いていると思う人をアンケート調査し、キャプテンを選出した。②6チームのキャプテンを集め、技能が同じくらいの人たちで構成したグループを5グループ作り、その中から1人ずつを選んでいった。
作戦	ゲームで用いる作戦に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・「ボールを持っていない子が左右に開いて中央から攻める作戦」「ジグザグに動いて攻めていく作戦」「相手をブロックして、味方がタグを取られないようにする作戦」など様々な作戦を考えてプレーしていた。 ・おとりを使い、チームとして攻めることができるようになってきた。
学習過程	単元並びに単位時間の展開方法に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・今回の2年生の単元計画は、毎時間の展開がルーティン化されているため、児童にとってわかり易く、展開しやすかった。 ・今回は、予想していた児童の様相と近いものがあったので、単元を計画通りに進めることができた。しかし、児童の様相が計画していたものと違った場合は、第3時と第4時を入れ替えるなど、柔軟に単元を構成する必要があると感じた。 ・ラリーが全く続かなかった子も、最終の時間には打ち返せるようになっていた。相手の場所に注目し、狙う場所を考えられる子が6時間目からかなり増加したと感じる。 ・単元を通して見ると、第3時、第4時でもラリーがつながっていなかったが、第5時、第6時が最も不安であった。 ・前半はゲームの理解をするため、教師が話す場面が多かったが後半になるにつれて子供たちが作戦を立て、主体的に課題解決をできる流れがよかった。
学習成果	授業で得られた学習成果に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・準備片付けは押さえられている。ただ、仲間の失敗や、対戦した相手への感謝については、今日強調できなかったので今後ゲームの繰り返しの中で押さえしていきたい。 ・ラリーが全く続かなかった子も、最終の時間には打ち返せるようになっていた。相手の場所に注目し、狙う場所を考えられる子が6時間目からかなり増加したと感じる。 ・考えたことを伝える力、課題を解決する力が単元を通して身についた。 ・対面キャッチボールは4分ほどだが運動量も多く、単元を通して行うことで投げる技能がかなり高まった。
教師行動	授業中の教師の行動に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・導入時に教師が守り役となり、スペースへの意識「どこへ」投げたら入りやすいかと児童に発問した。児童は足元を指差したり、ゴールエリアの端に投げたらよいと発言したりして、本時の目指す共通課題として共有した。 ・ボール操作に精一杯の児童が多かったので、相手のコートに入るように打っている子どもに声をかけを行った。ゲームでの動きかけについてはあまり行っていない。 ・Bくんはこうすればいい、というのを教えるとその動きを大袈裟に再現したり、できないとすねたりするので、こちらからこうすると指導することは効果的でないと考えている。少し上手く行ったプレーを取り上げて、繰り返し練習させていきたい。 ・ペアに対して声を出すことについて協力して行うことしか指示していないが、振り返りに声出しの大切さについて書いている児童がいた。また試合中も自然と声が出ていたので、次の時間の最初に声出しの大切さを確認したい。
教師の達成感	授業を行ったことにより得られた達成感に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> ・授業のやりがいがあった。 ・授業はやっていて面白かった。

表 27 授業者の省察の内容

カテゴリー	マネジメント	用具	ゲームルール	下位教材	指導内容	組織
記述数	31	9	48	11	27	8
カテゴリー	作戦	学習過程	学習成果	教師行動	教師の達成感	計
記述数	11	29	77	41	6	298

表 28 マネジメントに関する省察内訳(型別)

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	3	11	4	13	31

表 29 用具に関する省察内訳(型別)

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	3	1	1	4	9

表 30 ゲームルールに関する省察内訳(型別)

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	10	16	9	13	48

表 31 下位教材に関する省察内訳(型別)

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	2	1	0	8	11

表 32 指導内容に関する省察内訳(型別)

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	19	1	6	1	27

表 33 組織に関する省察内訳(型別)

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	3	0	1	4	8

表 34 作戦に関する省察内訳(型別)

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	5	6	0	0	11

表 35 学習過程に関する省察内訳(型別)

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	10	4	6	9	29

表 36 学習成果に関する省察内訳（型別）

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	27	7	32	11	77

表 37 教師行動に関する省察内訳（型別）

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	20	3	13	5	41

表 38 教師の達成感に関する省察内訳（型別）

型	入り交じり	陣取り	ネット	ベースボール	計
記述数	0	4	0	2	6

また、ゲーム中に発揮される技能は、ゲーム中に児童が発揮すべき役割に応じて変化する。例えば、ゴール型で言えばボール保持者や非保持者か、ネット型で言えばレシーバー、セッター、アタッカーのいずれか、ベースボール型の守備で言えばボールを捕球するのか、ベースカバーに入るのか、中継に入るか、バックアップに入るのかといった役割である。ゲーム中に求められる役割を理解し、それを判断した上での技能の選択になる。そのため、単元設定に際しては単元当初から役割を固定するのではなく、プレイヤーとしての多様な役割を理解する機会やその役割を担う機会を保証しておくことも必要になる。競技においては、特定の人物が特定の役割を担っていることが多い。それは、チーム作りの過程を通して合意されていった結果として担われている役割と言える。しかし、トッププレイヤーであっても学習の初期には多様な役割についての学習やチームの状況に応じて果たすべき役割を与えられることで、特定の役割に求められるゲームパフォーマンスを洗練化させていくと言える。逆に言えば、その過程は、単元過程で保証されていくことが必要になる。

ボール操作やボールを持たないときの動き等、技能向上に関わる下位教材では、その意図に即して正確な試行を促すための教師のフィードバックの重要性を指摘する省察もみられた。「対面キャッチボールを単元通して行うことで投げる技能が高まった。速さ、回数を意識させすぎると動きが雑になるため、「体は横向き」「とったら足を素早く1歩前に」「速さも大事だけど投げ方がいねいに」と声を掛けながら行った。」との指摘は、その例である。下位教材にしてもゲームにしても、競争的に実施することで技術的な課題や戦術的な課題が意識されなくなりやすい。この点を丁寧に観察し、修正を加える教師のフィードバックは、ボール運動系においても重要である。他方で、ボール運動系のゲームや下位教材は、フィードバックを提供する機会を見つけることが難しい。ゲームや下位教材への取り組みを止められないためである。そのため、教師は、児童が起こすであろう典型的なエラーを想定し、かけるべき言葉を複数準備しておくことも必要になろう。また、それが指導資料等で示されることで、教師は適切なフィードバックをかけやすくなると考えられる。戦術学習論が提案してきたフォーマットは、このようなアイデアを反映したものとも考えられる。

異質集団を設定し、単元全体を通してチームを固定化する意図も、チームとしての成長を保証していくことにある。このチームとしての成長を支えるために教師が全体に対して提供できると支援と個々のチーム、さらには個々の児童に提供できる支援を段階的に想定しておくことが必要になる。この階層的な支援を実施するためには、単元経過でチームに期待できるゲームパフォーマンスの達成度を事前に設定するとともに、設定した達成度に到達するために必要な時間数を想定しておくことが必要になる。

今回の実践でも、ネット型では「相手の場所に注目し、狙う場所を考えられる子が6時間目からかなり増加したと感じる」との指摘が見られた。他方で「思考的には、アタックを狙う場所にフォーカスを当てている子も多いが、技能的には3段攻撃のスムーズな動き

ができていないので、もう少しじっくりやりたい気持ちもある」との指摘や「単元を通して見ると、第3時、第4時でもラリーがつながっていなかったが、第5時、第6時が最も不安であった」との指摘もみられた。それは、おおよその児童が一定の到達度に達するためには、一定の時間数が不可欠となることを示唆している。また、期待する到達度に達するには6-8時間程度要するというのであれば、最低確保すべき単元時数も、授業で発揮されているゲームパフォーマンスを踏まえて検討されていくことが必要になる。また、一定の達成度への到達を可能にするために考慮すべきゲームの条件を検討することが必要になる。プレイヤーの人数の増加に伴う状況判断の難度やボール操作の難度を容易にする教具の選択、コートのはらさは、その例である。

他方で、ゲームを行うコートや練習の場の管理には困難が伴うことが多い。児童がゲームに取り組む時間を確保するにはゲームのできるコート数を増やすことが必要になる。しかし、その準備に時間を要することや集合離散にも時間を要することになる。また、教師が全コートの様子を確認することも困難になる。その結果、フィードバックの内容が不安定になることや安全上の問題、さらにはマネジメントに関わる問題が派生する。これは、練習場面の設定においても同様である。施設条件等も踏まえつつ、教師の目が届き、安全が確保できる場の設定についても事前に検討することが必要になる。

2 学習指導モデルを踏まえたボール運動系単元の学習過程の配慮事項

学習指導モデルは、多くの教員が授業をする際にモデルとして参考にできるものである。そのため学習指導モデルは、表39に示す多様な情報を含み込んだ、広範で一貫性のある計画を指す(Metzler, 2017, pp. 23-24)。この概念を踏まえメッツラー (Metzler, 2017)は、モデルベースの学習指導論として①直接指導(direct instruction)、②個別化指導(personalized system for instruction)、③協同学習(cooperative learning)、④スポーツ教育(sport education)、⑤仲間学習(peer teaching)、⑥発問指導(inquiry teaching)、⑦戦術学習(tactical games)並びに⑧個人的、社会的責任指導(teaching personal and social responsibility)をあげている。

ブルームのタクソノミーでは、学習領域が運動、認識、情意の三つに分けられる。メッツラーの学習指導モデルは、それに従い、各モデルの領域優先性が示されている。しかし、ユネスコの良質の体育の定義において、習得が期待される技能が運動技能(psychomotor skills)、知的理解(cognitive understanding)、社会的技能並びに情意的技能(social and emotional skills)と表記されている(UNESCO, 2015, p. 8)ように、愛好的態度や自尊感情、動機に関わる情意的学習領域と人間関係や社会的規範等に関わる社会的学習領域を区別する提案もみられる。また、社会情意学習(Social and Emotional Learning:SEL)論は、個人なスキル、社会なスキル、核になる意思決定に関する生徒の学習について検討する枠組みを提供してくれている。例えば、個人的スキルは自己意識(self-awareness)(例えば、自分自身の感情を意識する)と自己管理(self-management)(例えば、自分の感情について)、社会的スキルは社会的意識(social awareness)(例えば、視点を取り入れることや共感)と関係づくりのスキル(relationship skills)(例えば、コミュニケーションや協同)、そして責任ある意思決定は個人的な行動と社会的な相互作用に関する生産的でいねいな選択を指す(Wright and Irwin, 2018, p. 251)。

表 39 学習指導モデルを記述するための枠組み(Metzler, 2017, p. 23)

基礎	教授行為並びに学習の特徴	モデル実施に際して求められる事項並びに修正	適用するモデルの決定
理論と採択基準	コントロール	教師の専門的知識	直接指導法
教授行為と学習に関する仮説	包摂性	重要な教授技能	個別指導
テーマ	学習課題	必要な文脈	協同学習
学習領域の優先性並びに学習領域間の相互作用	学習従事のパターン	文脈の修正	スポーツ教育
求められる生徒の発達段階	教師と生徒が担う役割と責任		仲間学習
妥当性の論拠	学習指導過程の妥当性の検証方法		発問法
	学習成果の評価		戦術学習
			個人的、社会席に責任学習

このような学習指導モデルが提案された背景の一つは、スポーツ種目を中核に据えた学習指導 (activity-based instruction) に対する疑問がある。それは、例えば、学年が異なろうともバレーボールを指導する際には同じ指導内容の配列、練習方法が適用されるような学習指導を指す。それは、学年や生徒の違いに関係なく、バレーボールを教えるには最善の方法は一つしか無いという前提に立つ学習指導である。これに対しモデルベースの学習指導 (model-based instruction) では、スポーツ種目は授業の方法を決定する際の一つの要因でしかないという立場がとられる。そのため、モデルに基づく学習指導を進める際には、次の要因が検討されることになる。

- 1) 意図されている学習成果
- 2) コンテキストや学習環境
- 3) 生徒の発達の段階並びにレディネス
- 4) 学習に対する生徒の嗜好性
- 5) 学習領域の優先性
- 6) 課題構造と組織のパターン
- 7) 学習課題の順序
- 8) 学習成果の評価
- 9) 実際に実施された学習指導に対する評価 (Metzler, 2017, p. 11)

教師は、授業実施前に、指導内容に即してこれらすべての要因に検討を加えることになる。その上で、適用する学習指導モデルを選択することになる。例えば、同じくサッカーを指導する際にも技能を高めたい場合と戦術理解を求める場合には、選択する学習指導モデルが異なることになる。また、学習指導モデルを踏まえることで教師は、より生徒の実態に応じた学習指導案の検討や実施が可能になるとともに、生徒と教師が授業で期待されている行動や役割、下すべき判断、担うべき責任を互いに明確に理解できるようになるという (Metzler, 2017, p. 12)。

そのため、学習指導モデルの適用に際しては、教授方略にも目を向ける必要がある。それは、期待する学習成果を得るためには授業で実施すべき一定の手続きが存在することを示している。また、その手続きを適切に適用していくための意思決定が必要になることを示している。現在、このような手続きは、教授方略 (teaching strategy) と呼ばれ、マネジメントに関わるそれと学習指導に関わるそれが区別されている (表40)。また、このような学習指導モデルに基づく授業を効果的に実施するための教授技能として①計画づくり、②時間とクラスの管理、③課題提示と課題の構造、④コミュニケーション、⑤学習指導に関する情報提供、⑥発問の活用、⑦授業の総括があげられている (Metzler, 2017, pp. 103-129)。

表 40 体育の授業を進めるために必要な教授方略と知識 (Metzler, 2017, p. 78)

マネジメント		学習指導	
1 予防的	1 課題の提示	5 課題の進度	
2 双方向的	2 課題の構造	6 安全確保	
3 グループング	3 課題への従事	7 総括	
	4 学習活動		
モデルベースの学習指導を展開するために必要な知識領域			
1 学習の文脈	6 体育の内容		
2 学習者	7 評価		
3 学習理論	8 社会的/情緒的雰囲気		
4 発達の適時性	9 平等性		
5 学習の領域と目標	10 体育のカリキュラムモデル		

戦術学習モデルは、このような学習指導モデルの一つとして位置づけられている。今日では日本語の戦術学習に対応する英語圏やドイツ語圏の関連研究は、多様化している。しかし、それが国際的な認知を受けるのは、1984年のプレ・オリンピック会議における Teaching for Games for Understanding (TGfU) の発表であった。この発表はまた、1960年代からラフバラ大学で展開されてきた試みであり、ゲームの教科内容を技術ベースから認識ベースに移行させるものであった (岡出、吉永、2000, pp. 23-24)。そしてこの提案は、我が国の学習指導要領においてボール運動系の内容が型ベースへと移行していくことにも大きな影響を与えている。この提案をアメリカで展開した中心的人物が、ラフバラ大学の卒業生であった Mitchell であった。

彼らの著作は、tactical games approach と呼ばれ、1997年に初版が出版され、2021年には第4版が出版されている。初版については、日本語も出版されている。そのため、最後に、彼らが提案している現在の戦術学習モデルの内容を手短かに確認しておきたい。

図1は、戦術学習論に基づき、単元計画や単位時間案を検討する際に考慮すべき事項の全体像を示している。日本の学習指導要領では示されていないが、的当て型がゲームの型として明示されている。この的当て型にはゴルフやボッチャ等が該当する。また、ゲームで解決すべき戦術的課題が攻撃と守備、リスタートの三つに整理されている。

これらの戦術的課題に対応して、ゲームのルールが修正、あるいは戦術的課題が誇張されることになる。同時に、戦術的課題やその解決方法への理解を促すことを意図した発問が教授行為として検討されることになる。この発問の対象が、何を、どのように、いつ、どこで並びにリスクに集約されている。教師は、授業を計画する際に、これらの発問の対象をどの時間に、どのように配列するのかを事前に検討することが求められることになる。また、課題解決に求められるスキルとして、運動に関わるスキルのみではなく、認識領域や情意領域に関わる課題の解決に必要なスキルも位置づけられている。

この位置づけは、我が国の学習指導要領でいえば、知識及び技能、思考力、判断力、表現力等並びに学びに向かう力人間性等の指導内容に対応しているといえる。

Mitchell et al. (2021) は、このような一般原則と同時に、戦術的な課題の難度やゲームの修正方法についても具体的な提案を行っている。

例えば、表41は、小学生を対象としたゴール型授業で対象となる戦術的課題の難度の継投を示している。低学年では攻撃に関わる戦術的課題に焦点化し、守備に関する戦術的課題は中学年以降に位置づけられている。また、攻撃においても攻守の切り替えは高学年で初めて位置づけられることになる。授業に際しては、これらの課題の解決を容易にするゲームの工夫が求められることになる。次は、その例である。

- ・1チームの人数を3人に限定する。それにより判断の対象を限定できる。例えば、Aにパスするか、Bにパスするか。その結果、莫大な可能性について検討する必要がなくなる。
- ・あるいは2人の場合、自分がシュートするか、パスするか、ドリブルをするかになる。
- ・トランジションは複雑な戦術的課題であるため、レベルⅢ (10-11才) で初めて位置づけられている。

- ・個々のスポーツ種目で戦術的課題の解決方法として用いられる技術は異なる。しかし、一般的な概念を学習することで生徒はゴール型ゲームで成功するに何をすべきかをより早く理解することができるようになるとの立場を取っている。(Mitchell et al., 2021pp. 111-113)

ここでは、ゲームに参加するプレイヤーの人数が状況判断の難度を規定する要因として位置づけられている。授業を行う際には、生徒数と施設条件からゲームに参加する人数を決めがちである。しかし、ゲームで学習させたい戦術的課題の解決方法の難度を踏まえたルールの設定という観点から、ゲームのルールを検討することが必要になる。

同時に、発達の段階を踏まえたルールの難度にも配慮することが必要になる。表42は、その例である。このような指摘から見れば、本委託研究で児童が取り組んだゲームのルールは、彼らが提案している発達の段階からみれば、少し難度の高いゲームのルールとなっている。

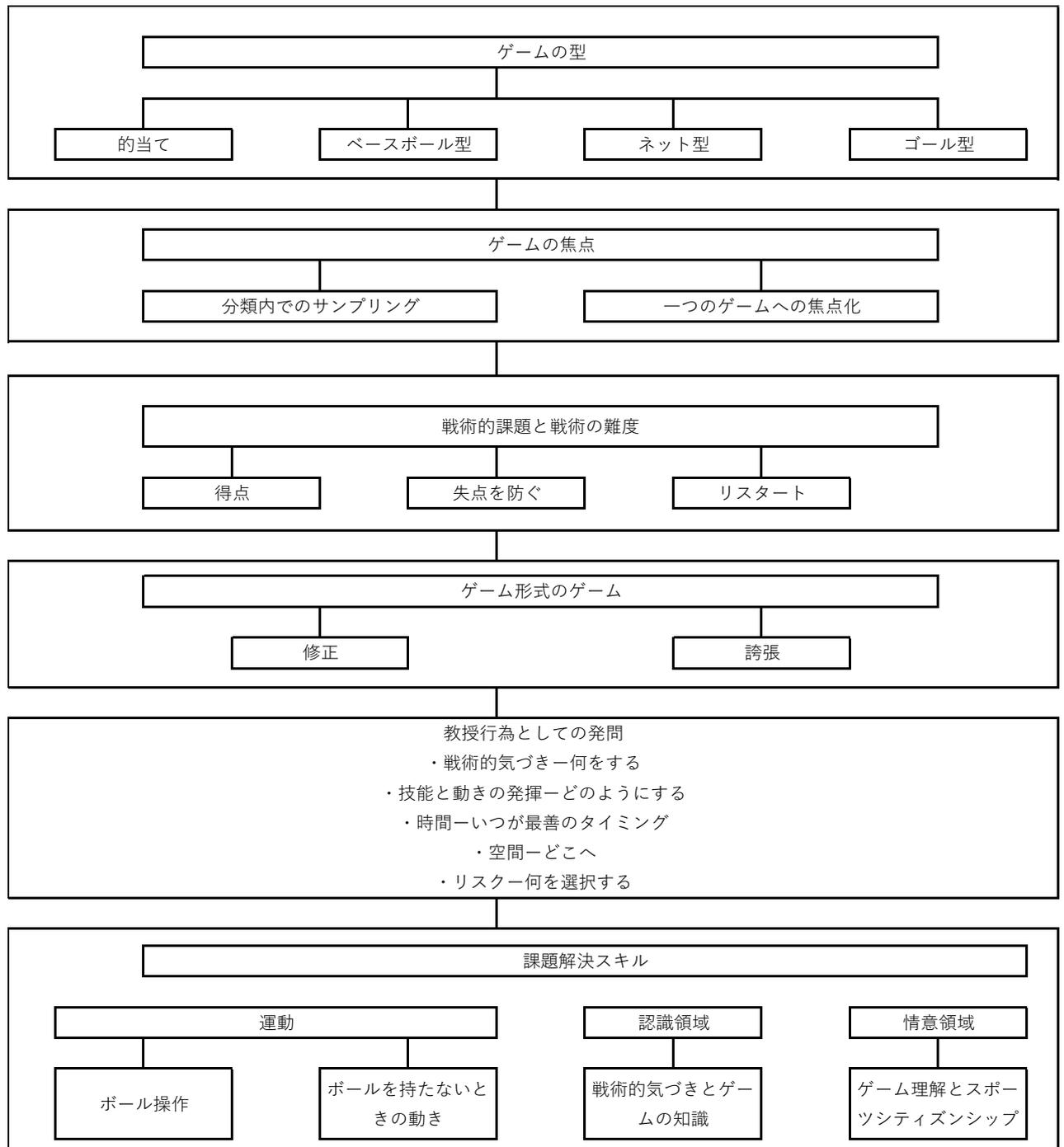


図 1 学習指導計画を作成する際に適用する概念枠組み(Mitchell et al., 2021, p. 24)

表 41 小学校段階のゴール型ゲームにみる戦術的複雑さのレベル
(Mitchell et al., 2021, p. 113)

戦術的目標と課題	レベルⅠ(7-9歳) 1チーム最大3名	レベルⅡ(9-10歳) 1チーム最大4名	レベルⅢ(10-11歳) 1チーム最大6名
得点(攻撃)			
ボールキープ	ボールをパスし、受ける。 いつ判断するのかを判断する。	ボールをパスし、受ける。 ボール保持者をサポートする。	
守備に侵入し、ゴールを攻撃する	シュートする。 ボールとともに移動する。 シュートとドリブルのタイミングを判断する。	シュートする。 フェイントをかける。	ターゲットになるフォワードを使う。 シュートする。 フェイントをかける。 スピードを変える。 ボールとともに移動する。
守備から攻撃への切り替え			スペースに移動するーいつ、どこに移動するのかを判断する。 素早くアウトレットパスをする。
失点を防ぐ(守備)			
空間を守る		ポジションを守る。 フットワーク。 ボール保持者にプレッシャーをかける。	
ゴールを守る		ゴールを守るーポジショニング。	ゴールを守るーボールを止めて、配球する。
ボールを奪う			タックルしてボールを奪う。 リバウンドーボックスアウトする。 リバウンドーボールを奪う。
リスタートプレイ			
ゲームを開始する	最初のプレイ。	サポートするポジション。	
サイドラインからリス	コートにボールを入れる。	サポートするポジション。	素早いリスタート。
エンドラインからリス	コートにボールを入れる。	サポートするポジション。	素早いリスタート。
反則からリスタートす	コートにボールを入れる。	サポートするポジション。	素早いリスタート。

表 42 学年に応じた戦術学習の適用方法 (Metzler, 2017, p. 385)

学年	戦術モデルでの適用可能性	可能な方法
就学前	×	
小学校低学年	○	<ol style="list-style-type: none"> 1 戦術が易しいゲームを選択する。 2 パフォーマンスではなく、状況判断に焦点を当てる。 3 競争を強調しない。
小学校高学年	○	<ol style="list-style-type: none"> 1 戦術が易しいゲームを選択する。 2 技能を向上させることを優先する。 3 学習課題としてゲーム形式をより多く用いる。 4 競技種目の形態をそのままを用いない。
中等学校/中学校	○	<ol style="list-style-type: none"> 1 大部分を修正したゲームを用いる。 2 競技種目はめったに用いない。用いる場合には慎重に用いる。 3 戦術に対応させて技能を向上させる。
高等学校	○	<ol style="list-style-type: none"> 1 用いるゲームは、競技種目以上に修正されたゲームを適用する。 2 生徒のレディネスが整った時にのみ競技種目を用いる。
大学/成人	○	何も必要ない。戦術の難度や適用する技能を向上させるために必要なレディネスが整っているのであれば、競技種目を用いる。

また、図2～3並びに表43は、戦術学習論 (TGfU) 初期に提案されているゲーム理解のためのルール例である。

スキットルボールとラインボールは、同じくゴール型のゲームでありながら、ゴールが閉じて設定されているゲーム (スキットルボール) とゴールが閉じられていない空間 (ラインボール) の典型例である。これらの二つのゲームは、同じくゴール型でありながら、ルールにより効率的な守備の仕方が大きく変わることになる。スキットルボールの場合、ゴール前の空間への侵入が禁止されており、ゴール前の空間を守ることで失点を抑えることが可能になる。ここでは、ゾーンディフェンスが効果的な守備の作戦となる。これに対してラインボールは、ゴールが広いため空間を守る事が難しいルールとなっている。そのため、マンツーマンで攻撃者を守ることが効果的な守備となる。ここでは、マンツーマンディフェンスが効果的な守備の作戦となる。

一見類似しているゲームではあるが、ルールにより戦術的課題の解決方法に大きな違いがみられることになる。このような課題とその課題の解決方法の理解を促すためのルールの修正が、誇張と言われる。授業で用いるゲームのルールを修正する際には、このように戦術的課題やその解決方法の何を誇張することになるのかを事前に検討することが必要になる。同時に、このような戦術的な課題に気づかせる意図的な発問の検討が求められることになる。

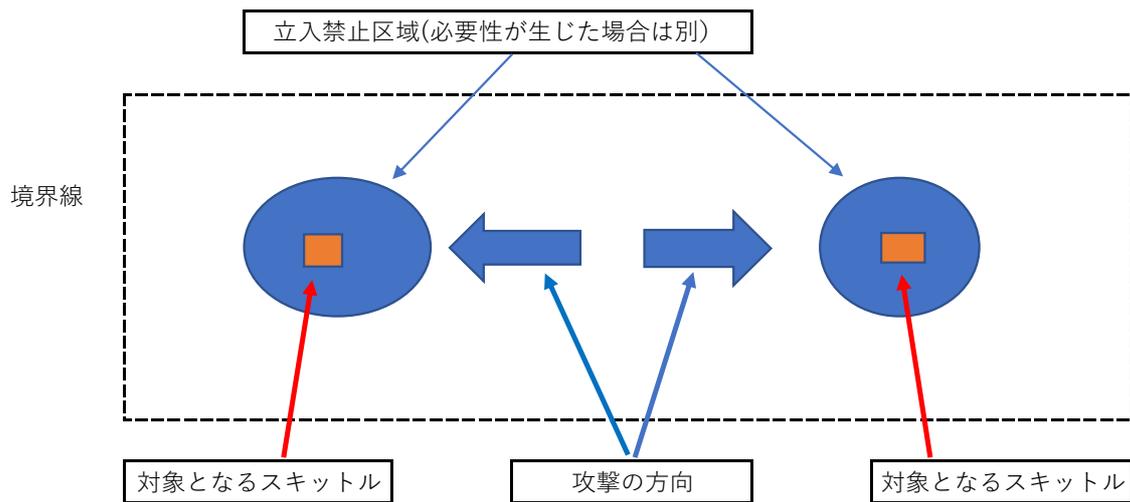


図 2 スキttlボール

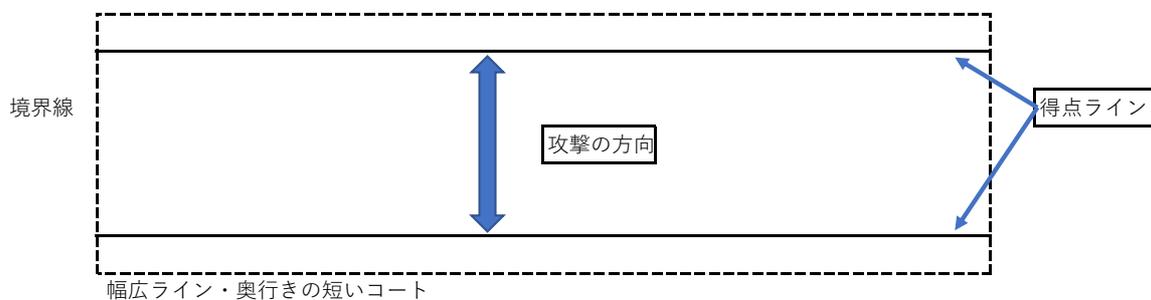


図 3 ラインボール

表 43 スキttlボールとラインボールのルール

共通ルール	手を使ってパスをする。	
個別ルール	スキttlボール (通常は) ボールを持って走れない。 身体接触なし。 スキttlを倒すと得点。	ラインボール (通常) ボールを持って走ることを認める。 タッチされると停止して3秒以内にパスをする。 ライン内にボールを運び込むかライン内の誰かの手にボールを渡すと得点。

ここで示されている、学年進行に合わせた戦術学習モデルの適用方法で配慮すべきは、戦術的課題の解決に向けた状況判断並びに技能と戦術的課題の難度の関係づけであろう。戦術学習モデルでは、戦術的課題の解決方法を1)状況判断、2)ボール操作並びに3)ボールを持たないときの動きの三つに求めている (Mitchell et al., 2021, p. 45)。

日本の学習指導要領や解説書においては、この状況判断は技能発揮と関わって評価されることになっているが、それは状況判断と技能を分けて書き分けることにより、思考力、判断力、表現力等と言われる判断との関係で予想される概念理念の困難さに起因している。実際、ゲーム中の状況判断を思考力、判断力、表現力等の対象にするという指摘や認識はしばしば示されている。しかし、ゲーム中に瞬時に求められる判断としての状況判断は、課題の発見、解決能力としての思考力、判断力、表現力等の対象とはされていない。

他方で、ゲーム中の適切な技能発揮を支えるのは適切な状況判断であり、その対象は解決すべき課題の発見とそれに対応した適切な課題の解決方法の二つになる。この課題とそ

の解決方法の区別は、戦術学習論の初期から提案されてきた。また、ドイツにおける戦術学習においても両者は区別されるとともに、課題の判断が解決方法の判断に優先することが指摘されてきた。

このような指摘を踏まえれば、授業において児童がゲーム中に発揮している技能を評価する際には、そこで下されている判断の適否を評価することが重要になる。また、この状況判断の適否は、児童によっても観察可能であろう。このような評価を行うことは、ゲームにおいては、勝敗ではなく、適切な課題の発見や課題解決に向けた適切な課題の開発方法の検討が重要になることを児童が認識できるようにする道を開くことになる。それはまた、チームの課題に応じた作戦の立案時においても重要な情報を提供することになる。

戦術学習モデルは、知識の転移を前提としているのであり、個々のボール操作やボールを持たない時の個別性を無視しているわけではない。この点に対する誤解は避ける必要がある。

もっとも、ボール運動系の授業では、授業の印象が試合の結果に左右されることが多い。実際、今回実施した4年生のゴール型（陣取り型）授業においても、3連敗をした児童が形式的授業評価の全項目に対して「いいえ」と回答した例がみられた。

この児童の気持ちは理解できよう。しかし、新学習指導要領の趣旨に即して考えれば、試合の結果を生み出している原因を確認し、その解消を通して課題解決的な学習に方向付けることが重要になる。このような方向付けを行うためには、ゲームの結果ではなく、作戦の妥当性や技能を具体的に評価し、その評価を踏まえた改善策の検討を促す過程を授業で保証していくことが必要になる。これは、作戦や作戦実行に必要なボール操作、ボールを持たないときの動きに関する選択権を提供することやその判断を児童に求めることといえる。

同時に、このような課題志向的な学習への方向付けは、1時間単位で実現することは難しい。ここでは、むしろ、単元過程の設定が重要になると考えられる。スポーツ教育論ではクライマックスイベントの設定が、単元設定で提案されていた。それは、ある意味、逆向き設計に基づく単元計画作成の提案であったと捉えることも可能であろう。最終時が最も盛り上がるようにするには、そこに至るまでに試行錯誤する過程が必要であろう。この試行錯誤の過程は、試合の設定方法に左右されることになる。単元全体を複数のリーグ戦で展開することで、児童は自分たちの課題を確認しつつ、チームを作り上げていく過程を体験することが可能になると考えられる。

単元計画は、このような観点からも検討される必要があるだろう。

3 学習指導モデルに基づく授業改善に向けて

このような一連の手続きは、複雑である。実際、複数のモデルを組み合わせることは難しく、経験ある教師であっても初任の教師が行うようなミスも犯すことも多いという。そのため、専門職集団の支援が必要になることも指摘されている。さらに、今日では個々のモデルを適用した授業のみではなく、複数のモデルを組み合わせた授業も報告されている。しかし、モデルに基づく実践(models-based approach)では単一のモデルのみでは実際の授業に対応できない反面、複数のモデルの適用は教師にとっても、生徒にとっても容易ではないことも指摘されている(Casey and MacPhail, 2018, p. 308)。また、学習指導モデルに基づく学習指導研究では、モデルが忠実に実行された際には期待する成果が得られることが報告される一方で、モデルの適用度や実行の度合いは、現職教育や管理職の支援の影響を受けていることが示唆されている(Stylianou et.al., 2016, pp. 344-346)。

加えて、今回の検証授業の経過で授業者より提供されたフィードバックは、授業の準備に要する時間管理に対応することの重要性である。教室で行う授業とは異なり、体育の授業ではゲームを行うコートを準備することが必要になる。その準備を教師に限られた時間内に設定するには時間を要する。少人数のゲームを提供しようとするれば、それだけ多くのコートを準備することや用具を確保することが必要になる。これらのマネジメントに要する時間を効果的に抑えることができなければ、授業に入れない状態が続く。また、学習カード等も児童の実態を踏まえ、指導内容に対応させて作成することが必要になる。しかも、シンプルなそれが求められる。このような手続きの煩雑さが、授業に二の足を踏ませるこ

とも想定できる。

これらの指摘は、学習指導モデルが期待する成果を生み出す授業の計画作りを支援する必要性を示唆している。同時に、実際にそれを使えるようになるには、授業で達成したい成果とその実現に必要な手続きの一貫性を意識した計画づくりとその実行に努める教師個人の努力や同僚や管理職の支援、環境が重要になることを示している。

<引用・参考文献>

- Casey, A. and MacPhail, A.(2018) Adopting a models-based approach to teaching in physical education. *Physical education and sport pedagogy*.23(3):294-310
- Casey, A.(2019) Models-Based Practice. In:Ennis,C.D.(ed.) *Routledge Handbook of Physical Education*. Routledge:London. pp.54-67
- Metzler, M.W.(2017) *Instructional Models for Physical Education*. 3rd ed. Routledge:NewYork
- Metzler,M.W.(2017) *Instructional Models for Physical Education*. Routledge:London
- Mitchell,S.A., Oslin,J.L., and Griffin,L.L.(2021) *Teaching Sport Concepts and Skills A Tactical Games Approach*. 4th ed. Human Kinetics:Champaign
- 岡出美則、吉永武史(2000) イギリスのゲーム理解のための指導論(TGFU)：戦術学習の教科内容とその指導法の検討に向けて. *体育科学系紀要*.23:21-35
- Stylianou, M., Kloeppe, T., Kulinna, P. and van der Mars, H.(2016) Teacher Fidelity of Physical Education Curricular Model and Physical Activity Outcomes. *Journal of Teaching in Physical Education*.35:337-348
- Wright, P.M. and Irwin, C.(2018) Using systematic observation to assess teacher effectiveness promoting personally and socially responsible behavior in physical education. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*.22(3):250-262

スポーツ庁 令和2年度
学校における体育・スポーツ資質向上等推進事業報告書
令和3年3月
日本体育大学
〒158-8508 東京都世田谷区深沢7-1-1
TEL:03-5706-0900 (代表) FAX:03-5706-0912