



運動する楽しさを実感し，意欲的に運動に親しむ， 活力ある児童の育成

1 本研究について



児童を取り巻く環境	児童の実態	授業における課題
<ul style="list-style-type: none"> ○ 学校に遊具が少なく，運動を楽しむ環境が十分でない。 ○ 放課後や休日は，ゲーム等，室内での遊びが中心である。 ○ 近所に公園等が少なく，気軽に運動できる場所があまりない。 ○ 保護者の車で登下校している児童が多い。 ○ スポーツ少年団等がなく，運動系の習い事をする児童が少ない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 運動が好きな児童は多いが，苦手な種目がある児童も多い。体力・運動能力調査の結果より，全国平均を下回る種目が多い(反復横跳び，50m走，立ち幅跳び等)。 ○ 朝食で水分や汁物が不足しており，登校後に体調不良を訴える児童がいる。 ○ ゲームやテレビ等のスクリーンタイムに費やす時間が長い。 ○ 昼休みや放課後，土日に運動をしている児童が少ない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 運動・学力に個人差が大きく，個別指導に難しさがある。 ○ 児童数が少ないため，チームの人数が少なくなってしまう。 ○ 意見を伝えられる児童が固定化し，チーム内での「学び合い(関わり合い)」が活発に行えない。 ○ 複式学級での授業のため，評価規準の設定が難しい。



令和6年1月18日(木)
奄美市立大川小学校

(1) 「わかった」「できた」を味わわせるための手立て

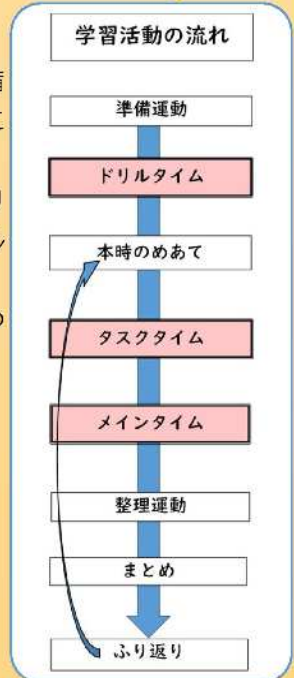
授業の構成を「学習の流れ」の右図のように固定化した。それによって、児童も教師も活動の目的が明確になり、見通しをもって活動できるため、運動量が多くなった。

ア 音楽を用いた準備運動・ドリルタイム

準備運動を充実させるために、準備運動のポイントを写真とともに掲示した。また、準備運動の音楽を作成することで、児童が自分たちで体操できるようになった。さらに、音楽にポイントの音声を入れたことで、より教師が個別に指導できるようになった。

ドリルタイムは基本的な動きの確認のために、反復練習をする時間として設定した。ドリルタイムでも音楽を流し、児童が曲の変化に合わせて動きを変えながら、学習の重点に応じた固定化した内容を反復練習できるようにした。

これらの取組により、児童が主体的に活動できるようになり、「わかった」「できた」につながった。



準備運動の掲示



児童主体の準備運動



ドリルタイムでの反復練習

イ ICT を活用したタスクタイム

タスクタイムは、児童それぞれが自身の課題に取り組む時間として設定している。模範動画を見て、技のポイントをつかんだり、遅延カメラで自身の様子を確認したりすることで動きの変化や工夫に気づき「わかった」につながるから、児童が主体的に課題に挑戦できるようになり、「できた」を実感することにつながった。模範動画は地域の人材を活用したり、中学部職員と協力したりして準備した。



遅延カメラの活用



模範動画で確認



地域人材の活用

(2) 主体的に「関わり合う」ための手立て

めあてとまとめの板書、メインタイムや振り返りでのICT活用、「絆を深める言葉」の活用などによって、児童同士が主体的に「関わり合う」ことができるようにした。授業の始めには、全体めあてと併せて、個別めあてを立て、それを共有させるようにした。また、メインタイムではタブレット端末を作戦ボードとして活用し、活動中での意見交流の場を生み出している。授業の終末での振り返りの際にもタブレット端末を活用し、児童同士で共有させている。「今日のMVP」の発表も児童に互いの成長を意識させることにつながっている。さらに、「絆を深める言葉」を例示し、実践させることで、児童同士の称賛やコミュニケーションを大切にする雰囲気を作り出している。



【めあてとまとめの共有】



【タブレット端末活用による関わり合い】



【絆を深める言葉】

教科外 体育の 充実

(1) チャレンジ大川

全児童と一緒に活動する「チャレンジ大川」の時間を毎週月曜日に15分間設定し、体力づくりを実施した。内容は、ダンスや運動遊び、持久走、「体カアップ! チャレンジかごしま」への取組等、様々な活動を取り入れた。



体カアップ! チャレンジかごしま (長縄)



持久走大会に向けた取組



ゲーム (ボール運び)

(2) 運動遊びの時間の設定

小中合同で「運動遊びの時間(昔遊び、鬼ごっこ、タイヤジャンケン等)」を実施した。また、児童会・生徒会が月1回の「みんなで遊ぼうティ!」や、遠足でのレクリエーションを企画し、児童生徒が主体的に活動する機会を増やした。



昔遊び (ひまわり)

(3) 環境整備

授業、チャレンジ大川、運動遊びの時間、昼休みなどに活用するために、保護者の協力を得て、手作り遊具(タイヤ)を校内に設置した。また、児童の成長の跡が見える記録カード(縄跳び等)や意欲付けにつながる掲示(持久走歴代20位までの記録等)を行った。



PTAによる遊具の設置

タイヤジャンケン

基本的 生活習慣 の確立

基本的生活習慣の確立に向けて

基本的生活習慣の確立と定着を目指し、家庭と連携して「生活スマイルチェック」や「アウトメディアにチャレンジ」等の児童の実態把握と状況を改善するための取組を行った。また、保護者に対して、「ブルーライトによる心身への影響」や「ゲーム・SNSとの付き合い方」等について学校保健委員会を通して学習する機会をもった。

学年	性別	生活習慣	健康診断	歯の検診	読書の習慣	読書の量	読書の種類	読書の時間	読書の場所	読書の回数	読書の内容	読書の感想
3月13日 (土)	30	男	7/10	男	7/10	男	7/10	男	7/10	男	7/10	男
3月14日 (日)	0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男
3月15日 (月)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月16日 (火)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月17日 (水)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月18日 (木)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月19日 (金)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月20日 (土)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月21日 (日)	0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男
3月22日 (月)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月23日 (火)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月24日 (水)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月25日 (木)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月26日 (金)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月27日 (土)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月28日 (日)	0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男	1/0	男
3月29日 (月)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月30日 (火)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男
3月31日 (水)	60	男	7	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男	6/10	男

すこやかチェック

チェック日	項目(男)	項目(女)	項目(男)	項目(女)	項目(男)	項目(女)	項目(男)	項目(女)	項目(男)	項目(女)
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

食育を とおした 活カアップ

食事の大切さを実感できる取組

「弁当の日」や、家庭科で自作したみそ玉を溶かして食べる「みそ汁大作戦」により、食事のありがたさを実感させ、健康に目を向ける意識を高めることができた。また、栄養教諭による「食に関する指導」により、児童自身が食事の大切さを実感できる取組を実施することで、健康な体づくりに意識を向けさせることができた。



マリアナ企業 朝のぼろ汁の作成!

3 研究の成果

新体力テストの結果から

児童の実態から

体力テスト 長座体前屈 全国平均との比較				体力テスト 長座体前屈 全国平均との比較				学習への取組についてのアンケートの比較 (R5年度4年生以上)				
男子 単位: cm				女子 単位: cm				質問項目				
	R4年度 5月	R5年度 5月	変容値		R4年度 5月	R5年度 5月	変容値	R4年度 5月	R5年度 5月	している	している	している
R5年度 2年生	-0.79	2.13	2.92	R5年度 2年生				めあての設定	68.8%	71.4%		2.6%
R5年度 3年生	-4.37	-2.73	1.64	R5年度 3年生	4.44	-1.08	-5.52	ふりかえる活動	37.5%	78.6%		41.1%
R5年度 4年生	-3.73	1.17	4.90	R5年度 4年生	-0.08	4.36	4.44	助け合い	81.3%	92.9%		11.6%
R5年度 5年生	-1.16	-2.59	-1.43	R5年度 5年生	-2.14	2.72	4.86	話し合い	87.5%	100%		12.5%
R5年度 6年生	1.24	-0.49	-1.73	R5年度 6年生	7.72	7.75	0.03					

<運動や体力の実態から>

- 「体育の授業が好き」と答えた児童が86% (+6%) に増えた。以前は、昼休みにグラウンドで遊ぶ児童の姿は少なかったが、現在はほとんどの児童がグラウンドに出て遊んでいる。低学年と高学年、小学生と中学生など異なる学年の児童生徒が一緒になり、楽しそうに遊ぶ姿が増えた。
- 新体力テストの向上が見られた。特に長座体前屈は全学年で向上し、Tスコアが10以上伸びた学年もあった。50m 走や立ち幅跳びについても、向上が見られた学年が多かった。

<教科体育から>

- タブレット端末を有効活用しながら、積極的に話し合う様子が見られるようになった。作戦の遂行を意識した声かけや、よいプレーに対する称賛の声かけなど、温かい雰囲気の中で活動ができることで、「わかった」や「できた」を味わえる場が増え、振り返る時に自分ができるようになったことに気付く児童が増えた。
- 基本的な学習過程（特にドリル・タスク運動）を設定したことで、どの学年でも同じように体育の学習を行うことができた。
- 地域の人材活用を行うことで、児童への専門的なアドバイスができ、技能の向上を図ることができた。
- 新体力テストの結果や体育の学習を基に、自分で課題を決め、運動に取り組む姿が見られた。

<教科外体育から>

- 持久走の歴代記録を掲示したことで「新記録は狙えないけど〇位なら狙えそう。」など意欲的な発言もあり、明確な目標をもつ児童が増えた。
- 運動遊びの時間を実施することで、「昔遊びは楽しい」「昔遊びをして体を動かすことが好きになった」のアンケート項目でそれぞれ92%、73%という結果になった。そのことが昼休みに小学生と中学生が一緒に外で遊ぶ姿の増加の要因の一つであると考えられる。

<基本的生活習慣の確立から>

- 保護者と連携した「生活スマイルチェック」や「アウトメディアにチャレンジ」等の取組により、児童の実態把握と声かけを継続的に行うことができた。親子で定期的に家庭での生活習慣を振り返ることで、改善していこうとする意欲をもつことができた。児童の意識の変容の観点では、毎週行う「すこやかチェック」に「歩いて登校」の項目を入れることで、歩いて登校する児童が昨年度よりも増えた。

<食育の取組から>

- 「弁当の日」や「みそ汁大作戦」等の取組により、食の大切さを感じさせることができ、児童の健康に対する意識の向上を図ることができた。


4 研究の課題

- △ 「運動やスポーツが楽しい」と答えた児童は増えたが、「やや楽しい」と答えた児童の中には苦手な種目があると答えた児童も多く、苦手意識を無くして楽しく運動に取り組むための手立てについて、更に考える必要がある。
- △ 新体力テストでは、あまり向上が見られなかった種目や全国平均を下回る学年が多い種目もあるため、それらの種目についても向上を図ることができるように、計画的・継続的に補強運動等を実施していく必要がある。
- △ 児童が運動に対する意欲を維持し、運動の習慣化がより定着するように、家庭や地域とどのように連携していくか検討する必要がある。
- △ 今後、児童数が更に減少していく中で、異学年交流をどのように実施していくか検討する必要がある。
- △ スクリーンタイムが長い児童が若干名いるため、今後も継続的に「スクリーンタイム以外の時間を増やしていく」取組を保護者と連携して行う必要がある。
- △ 「チャレンジ大川」や「運動遊び」の時間をどのように教育課程に位置付けていくか検討する必要がある。

毎週水曜日は、「すこやかチェック」の日です。

大川小 年



R5		9月														
チェック日		日（水）					日（水）					日（水）				
		ハンカチ	ちり紙	つめ	朝ごはん	歩いて登校	ハンカチ	ちり紙	つめ	朝ごはん	歩いて登校	ハンカチ	ちり紙	つめ	朝ごはん	歩いて登校
1																
2																
3																
4																
5																
6																
1																
2																
3																
4																
5																
養教印																

令和5年度 生活スマイルチェック ()年()番 (名前)

2つの時刻を決める	起きる時刻(:)	寝る時刻(:)
-----------	------------	-----------

※ 土日・祝日等は、保護者の方々から見て「リズムよく生活できていたか」「計画的に学習を進めていたか」で判断してあげてください。

【家庭から学校へ】

※ 各期間ごとに、ひと言お書きの上、保護者印を押して提出してください。

※ 本を読んだら、○印をします。

	調査日	全学習時間(かっこ内: 塾・学童等での学習時間)	睡眠時間	テレビ・ゲームの 時間	起きる時刻が 守れたか(○・×)	寝る時刻が 守れたか(○・×)	明日の準備が できたか(○・×)	読書 (読んだら○)	家庭からひとこと!	保護者印	
1	5月13日(土)	分(分)	時間	分間							
	5月14日(日)	分(分)	時間	分間							
	5月15日(月)	分(分)	時間	分間							
	5月16日(火)	分(分)	時間	分間							
	5月17日(水)	分(分)	時間	分間							先生印
	5月18日(木)	分(分)	時間	分間							
	5月19日(金)	分(分)	時間	分間							
2	6月17日(土)	分(分)	時間	分間						保護者印	
	6月18日(日)	分(分)	時間	分間							
	6月19日(月)	分(分)	時間	分間							
	6月20日(火)	分(分)	時間	分間							
	6月21日(水)	分(分)	時間	分間						先生印	
	6月22日(木)	分(分)	時間	分間							
	6月23日(金)	分(分)	時間	分間							

	調査日	全学習時間(その内、 塾等での学習時間)	睡眠時間	テレビ・ゲームの 時間	起きる時刻が 守れたか(○・×)	勉強を始める時刻が 守れたか(○・×)	明日の準備が できたか(○・×)	読書 (読んだら○)	家庭からひとこと!	保護者印	
3	10月7日(土)	分(分)	時間	分間							
	10月8日(日)	分(分)	時間	分間							
	10月9日(月)	分(分)	時間	分間							
	10月10日(火)	分(分)	時間	分間							先生印
	10月11日(水)	分(分)	時間	分間							
	10月12日(木)	分(分)	時間	分間							
	10月13日(金)	分(分)	時間	分間							
4	11月25日(土)	分(分)	時間	分間						保護者印	
	11月26日(日)	分(分)	時間	分間							
	11月27日(月)	分(分)	時間	分間							
	11月28日(火)	分(分)	時間	分間							
	11月29日(水)	分(分)	時間	分間						先生印	
	11月30日(木)	分(分)	時間	分間							
	12月1日(金)	分(分)	時間	分間							
5	2月10日(土)	分(分)	時間	分間						保護者印	
	2月11日(日)	分(分)	時間	分間							
	2月12日(月)	分(分)	時間	分間							
	2月13日(火)	分(分)	時間	分間							
	2月14日(水)	分(分)	時間	分間						先生印	
	2月15日(木)	分(分)	時間	分間							
	2月16日(金)	分(分)	時間	分間							

※ 2～6年生のみなさんへ。このファイルは次年度も引き続き使用しますので、2月の調査後、忘れずに担任に提出してください。

令和5年度 家庭学習・生活状況実態調査②

()年()番 (名前)

【学校から家庭へ】

※ 毎日の宅習(大川の子・プリント・音読カードなど)のおよその提出状況です。

実施学期	宅習の提出状況	忘れ物のなかった日	自分の宅習状況をふりかえって	保護者印(できれば一言)
1 学 期	/ 日 (ほぼ %)	/ 日 (ほぼ %)		
2 学 期	/ 日 (ほぼ %)	/ 日 (ほぼ %)		
3 学 期	/ 日 (ほぼ %)	/ 日 (ほぼ %)		/

※ 2～6年生のみなさんへ。このファイルは来年度も引き続き使用しますので2月の調査後、忘れずに担任へ提出してください。

令和4・5年度鹿児島県
「運動大好き“かごしまっ子”」育成推進事業推進校
奄美市立大川小学校研究公開
学習指導案

運動する楽しさを実感し、意欲的に運動に親しむ、活力ある児童の育成

学年	単 元 名	授業者
5・6年	THE FIRST BASKETBALL【ボール運動 ゴール型】	河野 聡



令和6年1月18日(木)
奄美市立大川小学校

令和6年1月18日(木) 5校時
 5年生4人 6年生4人 計8人
 指導者 河野 聡

1 単元 THE FIRST BASKETBALL【ボール運動 ゴール型】

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

本学級の児童は、「ポートボール」の学習を通して、攻守入り交じったゲームでゴールに向かってボールを投げたり運んだりする基本的なボール操作やボールを持たないときの動き等を身に付けてきた。児童はこれまでの学習活動を通して、「シュートを決めたい。」「仲間と協力してゲームを楽しみたい。」という思いを抱いている。

そこで、本単元では、シュート、パス、ドリブルの基本的なボール操作や、ボールを受けやすい場所やシュートしやすい場所に移動する動きを身に付けることを目指す。また、ボール運動の楽しさや喜びを味わえるよう、みんなが楽しめるルール工夫や攻め方や守り方等の作戦を考えることができるようにする。

(2) 運動の特性

「バスケットボール」は、コート内で攻守が入り交じる中で、チームの仲間と協力してパスやドリブルでボールを運び、シュートを決めて得点を競い合うことが楽しい運動で、ボールは手で扱うことや保持したままでは移動できない、接触はファウルとなるなどの特徴がある。シュートが外れてもプレーが途切れず、攻守の入れ替えが激しいため運動量が多く、状況判断のスピードや持久力も求められる。巧緻性、敏捷性も高めることができる。また、接触がファウルであるため痛み不安のある児童も取り組みやすいと考えられる。そして、攻守の作戦を考えたり仲間と関わり合いながら運動したりすることで、楽しさが深まり運動意欲を高めることができる。

本単元の「THE FIRST BASKET BALL」は、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けながら、チームの作戦を考えて実行し、得点を競い合う学習である。

(3) 運動の系統性【学習指導要領解説(体育編)より】

	低学年 (ボールゲーム)	中学年 (ゴール型ゲーム)	高学年 (ゴール型)	中学校 (ゴール型)
ボール操作	◇ ねらったところに緩やかにボールを転がす、投げる、蹴る、的に当てる、得点する ◇ 相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり、捕ったりする ◇ ボールを捕ったり止めたりする	◇ 味方へのボールの手渡し、パス、シュート、ゴールへのボールの持ち込み	◇ 近くにいるフリーの味方へのパス ◇ 相手に取られない位置でのドリブル ◇ パスを受けてのシュート	◇ ゴール方向に守備者がいない位置でのシュート ◇ マークされていない味方へのパス ◇ 得点しやすい空間にいる味方へのパス ◇ パスやドリブルなどでのボールキープ
ボールを持たないときの動き	◆ ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースへの移動 ◆ ボール操作できる位置への移動	◆ ボール保持時に体をゴールに向ける ◆ ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動	◆ ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動 ◆ 得点しやすい場所への移動 ◆ ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備	◆ ボールとゴールが同時に見える場所での位置取り ◆ パスを受けるために、ゴール前の空いている場所への移動 ◆ ボールを持っている相手のマーク

3 児童の実態 (調査日 11月10日 調査人数8人)

(1) 体力テストより

ア 調査結果

5年男子で県平均を上回っているのは、「反復横とび」「立ち幅とび」「ソフトボール投げ」である。5年女子では、「長座体前屈」「20mシャトルラン」「50m走」「立ち幅とび」「ソフトボール投げ」が上回っている。6年男子は、「握力」「反復横とび」「50m走」「立ち幅とび」「ソフトボール投げ」が上回っている。6年女子は全てで上回っている。8人の総合評価では、Aが3人、Cが3人、Dが2人となっている。

イ 考察

体力テストの結果から5・6年生に共通して、「上体起こし」「握力」に課題があり、柔軟性についても、改善が図られてきているが引き続き取り組むことで更に高められると考える。授業の中でそれらをもつて運動を継続的に実施し、課題となっている運動能力を高めていきたい。また、体力差が大きいので、一人一人の体力の状況を適切に把握するとともに運動の苦手な児童への手立てについても講じていきたい。

(2) 運動・単元に関するアンケートより

ア ボール運動に関する実態調査

(ア) ボール運動 (ポートボール) の学習は好きですか。

好き	7人	・楽しい	・運動量が多い	・友達と一緒にできる
どちらかといえば好き	0人			
あまり好きではない	0人			
好きではない	1人	・痛いときやこわいときがある		

(イ) ボール運動で楽しいと感じるのはどんなときですか。(複数回答)

チームで協力できたとき	7人	点数をとれたとき	6人
試合に勝ったとき	4人	友達や先生にほめられたとき	2人
自分が活躍したとき	1人	自分が上手になったと思えたとき	1人

(ウ) ボール運動でみんなが楽しむためにはどうしたらよいと思いますか。

・いろいろな人がボールをさわられるようにする。	・チームで協力する。
・きずなをつなぐ言葉をつかう。	・みんなが楽しく上手になる。
・ちゃんとルールを作る。	

イ 本単元における実態調査

質問事項	結果	
1 バasketボールをしたことはありますか?	ある 8人	ない 0人
2 バasketボールのルールは分かりますか?	分かる 5人	分からない 3人
3 バasketボールは好きですか?	好き 4人	嫌い 1人 分からない 3人

ウ 考察

アのボール運動に関する実態調査では、8人中7人の児童が「ボール運動が好き」と回答しているが、1人の児童は、これまでのボール運動の経験から「痛いときやこわいときがあるから好きではない」と回答している。ゲームの中で楽しいと感じる経験を増やしていくことで、運動意欲を高めていくことが可能だと考える。「ボール運動で楽しいと感じるのはどんなときか」の質問には、「チームで協力できたとき」と回答した児童が多く、仲間との関わりの中で楽しさを感じていることが分かる。話合いやチームの仲間と関わる場を効果的に設定し、協力して運動する楽しさに繋げていきたい。次に多かった回答が「点数をとれたとき」である。より多くの児童がシュートできるようなルールの工夫やシュートの技能を高めるためのドリル時間を確保することで、多くの成功体験を積み重ねたい。「ボール運動でみんなが楽しむためにはどうしたらよいか」の質問には、「いろいろな人がボールをさわる」「きずなをつなぐ言葉をつかう」などがあつた。ここでもチームのみんなでお楽しみしたいという思いがあることが分かる。ルールを工夫する際には児童から出た意見をもとにルールを考えさせ、ゲームに活かしていきたい。

イの本単元における実態調査からは、児童全員がバasketボールをして遊んだ経験があることが分かる。細かなルールは分からないところもあるが、沖縄で行われたワールドカップでオリンピック出場を決めた男子日本代表の試合をほとんどの児童が観戦しており、バasketボールは身近なスポーツの一つであることが分かる。バasketボールを好意的に捉えている児童が多いが、バasketボールをして遊ん

だ際に痛かった経験があるため「嫌い」と答えた児童もいた。そのため、安全に留意したボール操作技術を身に付けさせることが大切である。

4 指導にあたって

(1) 「つかむ・見通す」過程【目標の明確化】

動きのポイントを意識して準備運動ができるようにする。ドリルゲームの前に必要な動きを確認し、それらを組み合わせたドリルゲームをできるようにする。ドリルゲームは、単元を通して繰り返し行うことで技能向上を図る。運動の苦手な児童には、個別に指導したり動きのコツを教えたりして、「やってみよう」という意欲をもたせたい。めあてを立てる際には、模範動画から目指す動きに気付かせ焦点化したい。

(2) 「挑戦する・工夫する」過程【山場の工夫】

模範動画を提示し、プレーのゴールイメージをもたせたい。攻め方をチームで共有できるよう作戦ボードを準備し、チームとしての攻め方のアイデアを話し合わせる。タスクゲームでは、遅延カメラを活用して自分たちの動きを客観的に見るができるようにする。タスクゲームのプレーを振り返る時には、気付いたことを言葉や動きで教え合うことで相互に高め合い、それらをメインゲームに活かせるようにする。

(3) 「生かす・振り返る」過程【確かめ・見届け】

個人の伸びを確認できるよう、単元を通して振り返りシートに記入させ、共有することで学び合いの視点をもたせたい。学習の積み重ねによりできるようになったことや上達したことにも気付かせ「できた」喜びを味わわせたい。また、チームのためになったことや嬉しかった言葉などの共有、オリジナルのルールや今までの学習のポイントの確認を行い、次時の活動への意欲を高めるようにする。

5 単元の目標

- (1) 簡易化されたゲームの中で正確なボール操作とボールを持たない時の動きにより、攻撃を展開できる。また、ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備をすることができる。【知識及び技能】
- (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、自己や仲間の考えたことを伝えたりすることができる。【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り、助け合って楽しく運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。【学びに向かう力、人間性等】

6 評価規準 (◎5・6年生の評価規準 ○5年生の評価規準 ●6年生の評価規準)

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	パスなどのボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けて、簡易化されたゲームをしている。	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しているとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	運動に積極的に取り組もうとし、ルールを守り助け合って運動をしようとしたり、勝敗を受け入れようとしたり、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している。
学習活動に即した評価規準	① フリーの味方にパスを出したり、ボールを落とさずに受け取ったりすることができる。(◎) ② 相手に取られない位置でドリブルすることができる(●) ③ 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートすることができる。(○) ④ ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすることができる。(◎)	① みんなが楽しめるようルールを選んでいる。(◎) ② チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。(○) チームの特徴に応じた作戦を選び、役割や動きをチームの仲間に伝えている。(●) ③ 自己や仲間が行っている動きの工夫を、ICT 機器で記録した動画を使って、友達に伝えている。(◎)	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 ゲームや練習で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている(◎) ④ 使用する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。(◎)

8 本時の実際 (6/8)

(1) 目標

- ア (5年) 相手に取られないようにドリブルをすることができる。
- (6年) 相手に取られないようにサイドを使ってドリブルし、敵陣深くまで攻めることができる。 【知識及び技能】
- イ (5年) チームの特徴に応じた作戦を理解し、自分の役割を確認して動くことができる。
- (6年) チームの特徴に応じた作戦を選び、自分の役割を確認したり仲間に動き方を伝えたりすることができる。 【思考力、判断力、表現力等】

(2) 指導に当たって

- ア「わかった」「できた」を味わわせるために、良いプレーを誉めたり、動きのコツを教えたりする。
- イ「関わり合い」をもたせるために、動画や作戦ボードを活用して動きのイメージをもたせ、よかったところや改善すべきところをお互いに伝え合うようにする。

(3) 展開

過程	主な学習活動	時間	○ 教師の具体的な働きかけ ☆運動の苦手な児童等への配慮 (評) 評価
つかむ・見通す	1 準備運動をする。	(分) 12	<ul style="list-style-type: none"> ☆ 動きのポイントを入れた音楽をかけ、けが予防を意識して体を動かすよう声かけをする。 ○ 音楽の変化によって動きを自分たちで変えられるように、ドリルゲームの内容をパターン化しておく。 ☆ ボール操作が苦手な児童に対し、個別指導を行う。 ○ めあての焦点化になるよう、模範動画を見せて、どのような動きをしていたかを見付けさせる。 【目標の明確化】 ☆ 動きについて補足しながらより多くの気づきを促す。
	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ドリブルを利用して攻めるにはどうしたらよいだろうか。</p>		
挑戦する・工夫する	4 作戦を話し合う。	5	<ul style="list-style-type: none"> ○ どの児童も動きのイメージがもてたり作戦を発言できたりするよう、リーダーを中心に作戦ボード(タブレット端末)を使って動きを確認させる。 ○ チームとしての作戦を明確にさせるために、ドリブルで攻める人、サポートをする人、パスをもらってシュートする人が明確に分かれているか確認し声をかける。 (評) チームの特徴に応じた攻め方の隊形を考え、自分の動きを確認できたか。(観察) ☆ ゲーム中でのポジションや動きを個別に声掛けし、意欲的に取り組めるようにする。
	<p>(1) タブレットを用いて自分たちの動きを確認する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>僕がドリブルでどんどん攻めるよ。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>私が後ろからサポートするね。</p> </div> </div>		
生かす	5 タスクゲームをする。	12	<ul style="list-style-type: none"> ○ 遅延カメラを見ながら積極的に発表できるよう、ドリブルはどこの方角に向かえばよいのか、周りの人はどう動けばよいのか、動画を見る視点を与える。 【山場の工夫】 ○ タスクゲームで試した動きや話し合ったことを基に、作戦ボードを活用して作戦を再認識させる。 ○ 意欲的に取り組めるよう、ゲーム中での声掛けを誉めたり、良いプレーへの声掛けをしたりする。 (評) ドリブルを効果的に活用して攻撃をすることができる。(観察) ○ 本時の学習を主体的に振り返ることができるよう、めあてを確認して全体で共有する。
	<p>(1) チームの攻め方を試す。</p> <p>(2) ポジション・動きの見直しをする。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>後ろへのサポートがあると、いざというときにパスできて安心だな。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>右側だけでなく、左側からも攻められるといいね。</p> </div> </div>		
振り返る	6 メインゲームをする。	8	<ul style="list-style-type: none"> ○ 得点を入れた人は次の得点が入るまでコートを出る。(アウトナンバー)
	<p>7 整理運動をし、学習のまとめを行う。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ライン際を中心に攻め上がり、味方は相手がいなくてパスをもらえるように動いたり、パスを逆のサイドに展開したりすればよい。</p>		
	8 本時の学習を振り返る。		<ul style="list-style-type: none"> ○ 「できたこと」や「関わり合い」を実感させるために、自分ができるようになったことや友だちのよかったところ等の振り返りを発表させる。 【確かめ・見届け】

みんなでルールや攻め方を工夫して、バスケットボールを楽しもう。

時間	月日	学習のめあて	自分のめあて	1	2	3	4	5	振り返り
六時間目		攻撃を工夫しよう。③							
七時間目		守り方を工夫しよう。							
八時間目		学習したことを活かしてゲームを楽しもう。							

評価 (◎, ○, △)

- 1 上手にパスできた。
- 2 上手にドリブルができた。
- 3 上手にシュートができた。
- 4 味方からパスがもらえるように動けた。
- 5 上手に守備ができた。

振り返り (選んで書いてみよう)

- 1 わかったこと・思ったこと
- 2 できたこと・他にいかせること
- 3 次にやりたいこと・ぎもんに思ったこと
- 4 なるほど!なんで?と思ったこと

単元の振り返り

チームの作戦・頑張っていた友だち

みんなでルールや攻め方を工夫して、バスケットボールを楽しもう。

時間	月日	学習のめあて	自分のめあて	1	2	3	4	5	振り返り
一時間目		試しのゲームをして単元のテーマを立てよう。							
二時間目		基本的な技術のコツを確認しよう。							
三時間目		もっと楽しく試合ができるようなルールを作ろう。							
四時間目		攻撃を工夫しよう。①							
五時間目		攻撃を工夫しよう。②							

- 評価 (◎, ○, △)
- 1 上手にパスできた。
 - 2 上手にドリブルができた。
 - 3 上手にシュートができた。
 - 4 味方からパスがもらえるように動けた。
 - 5 上手に守備ができた。

- 振り返り (選んで書いてみよう)
- 1 わかったこと・思ったこと
 - 2 できたこと・他にいかせること
 - 3 次にやりたいこと・ぎもんに思ったこと
 - 4 なるほど!なんで?と思ったこと