

第6学年1組 体育科 学習指導案

令和元年12月4日(水) 第5校時 屋内運動場

男子11名 女子8名 計19名

指導者 教諭 石塚 健郎

1 単 元 名 スペース見つけて、ラン！パス！ゴール！（ボール運動・ゴール型：アルティメット）

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ・ボール運動ゴール型は、ボール操作やボールを受けるための動きによって相手ゴールを目指し、得点を競い合うことが楽しい運動である。
- ・アルティメットは球技全般で使用されている「ボール」の代わりに「ディスク」を用いて行う運動である。
- ・運動技能の高低に関わらず、どのレベルの学習者においても、ディスクの飛行特性を操る技術を習得することで、ディスクを風に乗せて比較的容易にパスし合うことの楽しさを味わうことができる運動である。
- ・ディスクを落とさずキャッチする際に必要とされる走力や持久力を育むことができる運動である。
- ・「身体接触の禁止」や「セルフジャッジ制」を導入していることから、フェアプレイの精神も育むことができる運動である。

(2) 児童生徒から見た特性

アルティメットの楽しさや喜びを感じる要因	アルティメットを遠ざける要因
・ディスクを飛ばすこと自体がおもしろい。 ・身体接触が少ないので安全である。 ・作戦、戦略を立て実行に移しやすい。 ・ボールと違いディスクは滞空時間が長く、誰もが長い距離を飛ばせる。 ・ゴールを決めて、勝つことができたとき。 ・友達と協力できたり、褒められたりしたとき。 ・チームで考えたことや作戦が成功したとき。	・ディスク操作がうまくいかないとき。 ・どのように動けばよいかわからないとき。 ・ゲームで負けたとき。 ・友達に自分のプレーを否定されたとき。 ・特定の児童が活躍し、ゲームに参加できないとき。 ・ミスをしてチームの足を引っ張ってしまったとき。

3 児童の実態 ※省略

4 教師の指導観

(1) 研究テーマとの関わり

学校研修課題

小中一貫教育を通して学力・体力を育む

～9年間の連続性・系統性を生かした算数科・体育科の充実～

目指す児童生徒像

「基礎基本を確実に身に付け、主体的に学ぶ児童生徒」

仮説① 基礎基本を重視し、個々に応じた授業展開や教材教具の工夫を行えば、理解度や技能が高まり、意欲の向上につながるであろう。

手立て

○学習過程の工夫

- ・基礎的、基本的な知識及び技能を身に付ける時間の設定
- ・学習の段階に合わせた学習課題の設定

○個に応じた支援

- ・自分にできそうなことを決めるのが難しい児童には、学習カードや掲示物を活用して段階的に支援する。
- ・自分の課題が達成できた児童には、チームの課題解決に向けて考えたり、伝えたりする。
- ・兄弟チームのペアを固定し、継続的に互いの伸びを見届けられるようにする。
- ・兄弟リーグを分けて試合をすることで技能の伸びや課題を実感しやすくする。

○教具の工夫

- ・授業の流れの確認や課題解決の手助けとなる掲示を行う。
- ・自力解決に必要な学習カードは個に応じるため選択肢をもてるように用意し、操作できるホワイトボードなども活用できるように準備する。

仮説② 「八潮スタンダード」の展開を全学年で徹底して取り組むことで、児童の基礎的基本的な力が身に付き、学力や体力の向上につながるであろう。

手立て

○八潮スタンダードの活用

- ・「つかむ」場面では、前時までを振り返り、今日学ぶことに見通しがもてるようにする。
- ・「考える」場面では、課題解決に向けてチームで練習に取り組む。
- ・「深める」場面では、課題の解決について全体で話し合って学びを深める。
- ・「まとめる」場面では、学習したことを振り返り、次時につながるようにする。

(2) 知識及び技能

○アルティメットを行うにあたって

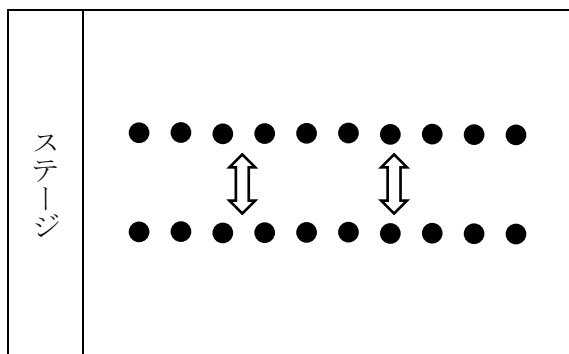
本単元では、ゴール型（陣取り）の特性や魅力を十分に味わわせ、基礎基本となる技能の底上げを図り、それぞれの局面で自信をもって思い切りプレイできるようにさせたい。アルティメットは、ディスクを使用するのでボールの滞空時間が他の運動と比べると長い。その特性により、パスを出してからスペースに走ってもパスがつながりやすいことや、それにより投げる側がもらうための動きを引き出せることに注目した。本単元では、とことんボールをもっていない時の動きにこだわり、確実にその技能を習得させたい。そして、今後扱うゴール型の教材では攻防を伴うゲームを行い、今回習得する技能を生かせるようにつなげていきたい。

○基礎運動（ドリルゲーム）

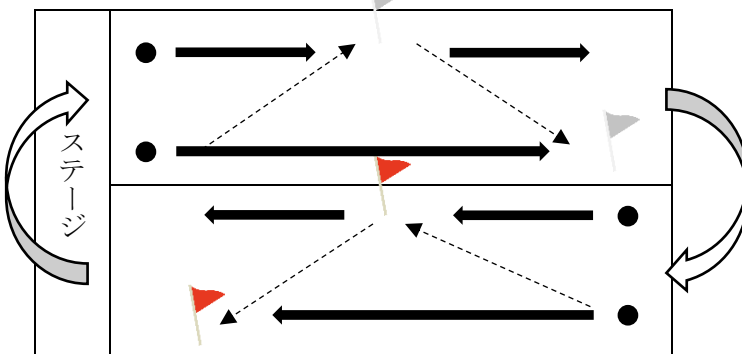
ディスク操作の基礎技能を習得する場面では「対面パス」と「ドッグランパス」を行う。兄弟チームのペアと活動を行い、基礎技能の底上げを図っていく時間にしていきたい。「対面パス」では、単純にディスクを操作する楽しさをシンプルに味わわせながら、投げる、捕る技能を定着させていき

い。また、「ドッグランパス」では第4時で扱う「投げた後にすぐに動き出す」動きや第5時で扱う「走りながらタイミングを合わせる」動きを十分に経験させ、ゲームの中で自然に生かせるようにしていく。この時間は、音楽ローテーションで運動を行い、たくさんの動きを経験できるようにする。基礎運動は毎時間行っていくが、第6時と第7時については学習時間として特に設けず、チームの練習方法の選択肢の一つとして扱っていく。

<対面パス>



<ドッグランパス>



○基本運動（タスクゲーム）

基本学習として、「3 : x ゲーム」を行う。チームごとに課題解決に向けて練習をする時間である。攻撃3人に対し、守備の人数を自由に決めてハーフコートゲームを行う。ボールをもらうための動きを実際にできそうな人数（守備0も可）から学習することで、ボールをもらうための動き方を身に付けさせたい。

○発展運動（試しのゲーム、メインゲーム）

メインゲームと試しのゲームは毎時間同じルールにし、児童が混乱することなく楽しめるようにしたい。ゲームについては技能別に試合を組み、同程度の仲間や相手と、失敗を恐れず思い切り運動を楽しめるようにした。本単元では攻防が入り混じったゲームにはせず、ボールをもらうための動きに特化し、単方向型のゲームを取り上げていく。ゲームのルールについては下表で示す通りとするが、これらの動きの制限や落ちたディスク、外に出た時などの細かいルールについては児童と意見を交換しながら弾力的に変化させていきたい。なお、第6時からはコートを広く設定し、学んできた動きを表現しやすくする。

- 1チーム6人～7人で、ゲームは兄弟チームに分けた3人ずつで行う。
- 兄弟チームは技能別に分け、メインゲームも兄リーグ、弟リーグのチーム同士で行う。
- 単方向型のゲームとする。
- 自分で投げたディスクは自分でキャッチできない。
- ディスクがコートから出たら攻撃終了。
- ディスクが地面に落ちたら接触のないように拾い、再開できる。
- ゴールエリアでパスを受けたら1点とする。
- ディスクをもっている人は歩けない。ただし、走ってディスクをキャッチした勢いで数歩歩いてしまうのはよい。
- ディスクの手渡しはしない。
- 相手との接触はなし。
- ディスクを同時にキャッチしたときはジャンケンで決める。
- 守備がディスクを奪ったら攻撃終了。

- ディスクをもっているとき、投げるために片足を軸にして体を回転させるのはよい。
- DF エリアを設ける。（前：1人、後：2人）攻撃は全面自由に動ける。
- コートサイズは縦20m。横10m。ゴールエリア2mとする。
- 単元後半からは縦20m。横15m。ゴールエリア2mとする。
- ゴールエリアには守備者はいれない。

毎時間の目指す児童の動きを明確にもち、その動きの習得に向けて段階を踏んで指導を行い、確実に技能を身に付けさせたい。

（３）思考力、判断力、表現力等

基本学習の「3：x ゲーム」で練習方法を選んだり、自分の課題を見付けたり、言葉や動きで課題達成のための動き方や練習方法について伝え合ったりさせたい。守備者の人数をチームの技能習熟段階に合わせて、自分たちで決定させていく。目指す動きの習得に向けて、試行錯誤しながら様々な条件で自己決定しながら取り組む。それにより、課題を見付けたり、解決方法を伝え合ったりする力をつけていきたい。特に第3時と第5時ではメインゲームを行わないことでたっぷりと考えたり、試したりする時間を設け、動きの習熟を図りたい。身に付けた動きや考え方を次の時間の試しのゲームで生かせるような学習過程を設定した。チームの困り感や勝ちたい気持ちを大切にしながら、それぞれのチームで学習を進められるようにしたい。ただし、児童に任せっぱなしにするのではなく、全体で課題や解決方法、練習方法について確認する場を必ず設け、学びのある基本学習の時間にしていきたい。

（４）学びに向かう力、人間性等

児童の実態から、本学級の児童は体育授業に対する意欲は比較的高いといえる。しかし、本単元においてはディスクの操作に不安があったり、チームで協力したり、仲間の足を引っ張らないようにできるか不安に感じている児童もいる。そこですべての児童が積極的に運動に取り組むことができるよう、課題がシンプルでわかりやすくなるような学習過程の工夫や学習形態、ゲームの工夫（兄弟別リーグ制）をする。チームでの振り返りにおいてペアでよさを見つけ合う時間やグループにおける役割の設定を行い、一人一人が肯定的に関わり合うとともに、互いに励まし合うようなコミュニケーションの営み方を学習できるようにする。さらに、発問と課題設定の工夫によってチームで考え、話し合うことを促すことによって、全ての児童がチームで主体的に学習を進め、積極的に運動に取り組むことができるようにしたい。

(5) 深い学びのための構想図

	練習の構想	時間
考える (基本学習を行う) ・ 深める (話し合う ↓ 基本学習を行う)	…様々な動きの工夫を学習した。 → 状況に応じた受けやすい動き方を伝え合う。 T: どうすればもっとゴールにつながるパスがつながるだろう。 C1【動き方を認めている】 ①移動した場所について認めている。 例「相手をはさまない場所に移動できていてよかったよ」 ②移動する動き方について認めている。 ③移動する場所とその動き方について認めている。 C2【動き方の修正をしている】 ①移動する位置について修正しようとしている。 ②移動する動き方について修正しようとしている。 例「スピードが同じだとマークされてしまうから、とまったり、スピードを変えたりするといーいよ」 ③移動する位置とその動き方について修正しようとしている。 C3【動きを引き出そうとする】 ①出してほしいことや動いてほしいことを伝えている。 例「はい!」「OK!」 ②出してほしい位置や動いてほしい位置を伝えている。 例「前!」「たて!」「うら!」 ③アイコンタクト T: 動き方の工夫について伝え合うとどんないいことがありますか。 パスがつながりそう。点数がとれそう。勝てそう。 T: これからどんな風に練習や試合をすればよいでしょう。 言葉や動きなどを使って、伝え合ったり試したりするとよい。 【まとめ】 ・練習で考えや動き方を伝え合うことで動きが高まる。 ・それが試合で点数につながる。「真のチームプレー」の完成。	(7 ↓) 5 (↓ 8)

5 単元の目標

- (1) アルティメットの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、基本的なディスク操作とそれを持たないときの動きを身に付け、簡易化されたゲームに取り組むことができるようにする。

【知識及び技能】

- (2) 自己やグループの課題を見付け、その解決に向けてルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた練習方法や動き方を考えたりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝え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】

- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って練習やゲームをしたり、ゲームの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。

【学びに向かう力、人間性等】

6 単元及び学習活動に即した評価規準

	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	アルティメットの行い方を理解し、簡易化されたゲームで得点するための基本的なディスクの操作とそれを持たないときの動きを身に付けている。	自己やグループの課題を見付け、その解決のためにルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた練習方法や動き方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。	アルティメットの楽しさや喜びに触れることができるよう、積極的に取り組もうとしている。また、ルールを守り助け合って練習やゲームをすることや、ゲームの勝敗を受け入れようとする、仲間の考えや取組を認めようとする、場や用具の安全に気を配ることをしている。
学習活動に即した評価規準	①アルティメットの行い方について言ったり、実際に試したりできる。 ②ディスクを仲間に投げたり、それを受けたりすることができる。 ③ディスク保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。	①ディスクをもらうための動きを身に付けるには、どんな練習をするとよいかチームで考えて見付けている。 ②自己及びチームの特徴や課題に合わせて、効果的な攻め方をするための動き方や課題解決のための方法を選んでいる。 ③課題やその解決のための方法、パスを受けやすい動き方を伝え合っている。	①運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配り、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、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。

7 単元の計画

(1) 領域（ボール運動系）の取り上げ方

第1学年	ボール遊び②、ボール投げゲーム⑩、鬼遊び④、ボール蹴りゲーム⑧
第2学年	ボール遊び②、ボール投げゲーム⑩、鬼遊び④、ボール蹴りゲーム⑧
第3学年	ティーボール⑧、タグラグビー⑧、セストボール⑩
第4学年	サッカー⑧、プレルボール⑧、ハンドボール⑩
第5学年	ティーボール⑦、バスケットボール⑧、ソフトバレーボール⑧
第6学年	ソフトバレーボール⑧、アルティメット⑧、ハンドボール⑧
第7学年	男子：ハンドボール⑫、サッカー⑩、女子：バレーボール⑫、バスケットボール⑩
第8学年	男子：バレーボール⑫、女子：ハンドボール⑫、共通：ソフトボール⑩
第9学年	選択：ソフトボール⑫、バスケットボール⑫、選択：サッカー⑬、バドミントン⑬

(2) 運動種目（鬼遊び、ゴール型のボール運動系）の取り上げ方

学年	教材	目指す動き ●ボール操作 ○ボールを持たないときの動き ・その他
1・2	ボール遊び ボール投げゲーム ボール蹴りゲーム 鬼遊び	○ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースへ移動する ○ボールを操作できる位置に移動する ○相手のいない場所へ移動したり、駆け込んだりする ・空いている場所を見付けて、速く走ったり、急に曲がったり、身をか わしたりする ・少人数で連携して相手をおかわしたり、走り抜けたりする ・逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マークをとったりする
3・4	タグラグビー セストボール サッカー ハンドボール	●味方へのボール手渡し、パス、シュート、ゴールへの持ち込みをする ○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する
5・6	バスケットボール アルティメット ハンドボール	●近くにいるフリーの味方へパスを出す ●相手に捕られない位置でドリブルをする ●パスを受けてシュートする ○ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置へ移動する ○得点しやすい場所へ移動する ○ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備をする
7・8	バスケットボール ハンドボール サッカー	●ゴール方向に守備者がいない位置でシュートする ●マークされていない味方にパスをする ●得点しやすい空間にいる味方にパスを出す ●パスやドリブルなどでボールをキープする ○ボールとゴールが同時に見える場所に立つ ○パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動く ○ボールを持っている相手をマークする
9	バスケットボール ハンドボール サッカー	●ゴールの枠内にシュートをコントロールする ●味方が操作しやすいパスを送る ●守備者とボールの間に自分の体を入れてボールをキープする ○ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールか ら離れる ○パスを出した後次のパスを受ける動きをする ○ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れ る ○ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守る ○ゴール前の空いている場所をカバーする

（３）指導と評価の計画（８時間扱い） 本時は○印 7／8時

	1		2	3	4	5	6	7	8					
ねらい	アルティメットを楽しむ方法を考えよう。		ゴールを意識してパスしたり、受けたりしよう。	守備者をさけながらゴールするために、練習方法を工夫しよう。	状況によって役割を変化させて、得点しやすい場所に移動しよう。	チームの課題解決のために自分にできることを考えよう。	パスを受けやすい動き方を工夫しよう。	パスを受けやすい動き方の工夫を伝え合おう。	アルティメットを思い切り楽しもう。					
指導内容	・学習の進め方 ・学習内容の確認 ・チームやルール ・準備や片付け ・学習カードの使い方 ・試しのゲーム	知・技	ディスクの操作 ディスク保持者と自己の間に守備者が入らないように移動する		状況による役割の変化 得点しやすい場所への動き方		パスを受けやすい動き方の工夫							
		思・判・表	チームに合わせた基本ゲームの人数を設定する		課題解決に向けて、自分にできることを考える		パスを受けやすい動き方の工夫について言葉や動きで伝え合う							
		主	ルールやマナーを守ること、（ルールの工夫をする） 場の設定や用具の片付けをする		ゲームの勝敗を受け入れる、（ルールの工夫をする） 用具の安全に気を配る		友達と助け合って、進んで運動に取り組む、（ルールの工夫をする）		運動を楽しむ					
学習過程	1 集合、整列、あいさつをする。		2 準備運動をする。											
	<オリエンテーション>		3 基礎学習を行う。 ・対面パス（兄弟ペア） ・ドッグランパス（第2時、第3時：兄弟ペア、第4時、第6時：チームペア）				（4 基礎学習 …必要に応じて行う）							
	3 単元の学習内容と本時のねらいを知り、学習の見通しをもつ													
	4 学習の進め方を確認する ・「楽しむために」を考える ・用具の準備 ・学習の流れ ・チームやルール		4 試しのゲームを行う。（第一時同様） ・イーブンナンバー（守備位置制限有） ・単方向型ローテーションゲーム ・別リーグ制（兄弟チームを見合う。各2分間。）				視点 ①ペアの得点 ②前時を生かした動き		5 本時のめあてを確認する。					
	5 試しのゲームをする ・イーブンナンバー ・攻守分離型 ・別リーグ制		5 本時のめあてを確認する。 チームでパスをつないで、ゴールしよう。											
	6 基礎学習を行う ①対面パス ②ドッグランパス		ゴールにつながる動き方 → 味方よりも前で受ける → 相手がいてもつながる動き方 → 相手を間に入れない位置 → パスコースを増やす動き方 → 投げたら、よい位置へ → パスを受けやすい動き方 → よい位置を見つけて移動 → パスを受けやすい動き方の工夫 → 速さ、道筋の変化や繰り返し → 動けたけれどつながらない → 動き方の伝え合い											
	7 振り返りをする ・学習カード（こまつな）		6 基本学習を行う。【3：xゲーム】 ・基本学習に入る前にチームや個人のめあてを確認する。 ・x の数をその時間の課題解決に向けて、チームごとに自分たちで決める。 ・練習の場、確認の場を分けて、動いて伝え合ったり、止まって伝え合ったりする。 ・20秒以内のゴールを目指す。 ・第2時、第4時は15分間。第3時、第5時は最後のゲームを行わず（23分間）、チームや個人の動きを高める時間に充てる。第6時、第7時は20分間。											
	8 次時の予告をする		ゴールへの意識		ギャップをねらう		役割のきりかえ		できないことを知る		スキの糸		真のチームプレー	
	9 整理運動をする		7 振り返りをする		7 発展学習を行う。【メインゲーム】 ※「4 試しのゲーム」と同様のルールで10分間行う（前半4分：確認タイム2分：後半4分、第6時より前半弟チーム、後半兄チームの試合をオールコートで行う。） ○声かけの視点 どんどん前に進むことがゴールにつながっていくことを広める。 xの数を考え、もらえる場所を探す練習や動き方を伝え合うチーム内の声かけを広める。 投げた後の動き出しやよい位置への移動する動きを広める。 パスを受けるために自分にできることを考えたり試したりしている様子を広める。 速さを変化させたり、移動方向に変化をつけたりしている動き方の工夫を広める。 動き方の工夫を動作や言葉で伝え合おうとしている練習を広める。 横や後ろへのパスもいいが、それだけではゴールにつながらないことを押さえる。 ただこなすだけでは力は伸びづらく、互いに関わり合うことを大切にさせる。 パスしたあとに移動をしないとどんなことが起こりそうか考えさせる。 めあてをもたずに練習していて、緊張感のあるゲームの中で使えるのか考えさせる。 ディスクを受けやすい場所に移動する動き方は一つではないことを考えさせる。 独りよがりのプレイではチームの得点につながっていかないことを考えさせる。									
			8 片付け、振り返りをする。		9 整理運動をする。		10 次時の予告、あいさつ、健康観察をする。							
評価計画	知・技		①		②③		②③							
	思・表・判			①		②		③						
	主	①②							②③					
	方法	観察	観察	観察、学習カード	観察	観察、学習カード	観察、学習カード	観察	観察、学習カード					
	場面	5、7	4、8	5、7	4、8	5、7	4、8	5、7	7、8					

目指す児童の動き	A	どの段階でもどの時間でも得点につながる動きを常に大切に	相手をはさまない場所へ動き方を工夫して移動する。	投げた後、動き方を工夫してよい位置へ移動する。	動き方の工夫をして、何度もよい位置へ移動し続ける。
	B		相手をはさまない前の場所へ移動する。	ディスクを投げたら、よい位置へ移動する。	動き方の工夫をして、よい位置へ移動する。
	C		ディスクをわたす。もらう。	ディスクを投げたら移動する。	ゴールに近いよい位置へ移動する。

8 本時の学習と指導（7／8時）

（1）ねらい

○パスを受けやすい動き方の工夫を伝え合っている。

【思考力、判断力、表現力等】

（2）準備

- ・学習資料（単元に関する掲示物）
- ・学習カード
- ・得点板
- ・ストップウォッチ
- ・ゼッケン
- ・ドッジビー（ディスク）
- ・ホワイトボード
- ・マーカー
- ・コーン
- ・マーカーコーン
- ・筆記用具

（3）展開

段階	ンハダ潮流ドタ	学習内容・活動 (T：教師の活動 C：児童の活動)	指導上の留意点（○指導 ◆評価）
導入 (9分)	つかむ・見通す	1 集合、整列、健康観察、あいさつをする。 本時で取り扱う「動き方」 ・受けやすい場所への動き ・動きそのもの（速さ、方向など） 2 準備運動をする。 (3 基礎学習をする。) 4 試しのゲームをする。 C1: 走ってほしい場所を言いながらパスしたらうまくつながった（つながりそう）。 C2: もらうための動き方はわかるのにパスがこなかった。 C3: パスの出せそうな場所を見つけたのにつなげることができなかった。	○身なりを整え、元気よくあいさつして、気持ちよく学習を始められるようにする。 ○前時の活動を踏まえ、課題への取り組み方やグループ活動について振り返り、本時の学習への意欲を高められるようにする。 ○一つ一つの動きを正確に行えるよう、積極的に声かけを行い、意識を高める。 ○前時までの学習を想起させ、ゲームの中で生かすことができるように声かけをする。 ・ゲームの中での「困り感」を共有できる場面を見つける。（C2やC3のような場面） 【試しのゲーム・発展学習】 ※発展学習では兄弟同時にゲームを行う ・3人：3人で行う。（兄VS兄、弟VS弟） ・単方向型のゲームを行う。 ・ディスクが落ちた時やコート外に出た時は攻撃終了とする。 ・弟リーグではディスクが落ちても試合は続行することができる。 ・兄と弟の得点は合計して、チームの得点とする。 ・時間内に多く得点したチームの勝利。
		5 本時のめあてを確認する。 チームでパスをつないで、ゴールしよう。 C2：走りこめるのに… C3：見つけられるのに… どうすればもっとゴールにつながるパスがつながるだろう。 6 基本学習を行う。 【3：xゲーム】 ・チームで条件を工夫しながらパスを受け取る動きを身に付ける。	○試しのゲームや前時までの学習の中での「困り感」を全体で共有し、本時の課題を立てる。 ○めあてや課題を意識しながら行えるように声をかける。 ・工夫できる条件（守備者の人数や動ける場所、場面設定など）

展開 (30分)	考える ・ 深める	T: ・動き方を認める行動 ・動き方を修正しようとする行動 ・動きを引き出そうとする行動 T: ・どんな練習をすればよいでしょうか。 7 発展学習を行う。 ・ルールは試しのゲームと同様。 ・前半: 4分 弟リーグ ・休憩、確認タイム: 2分 ・後半: 4分 兄リーグ	○集合させ、課題の達成状況について確認をする。 ○やるべきことを焦点化し、学びを深める。 ◆パスを受けやすい動き方の工夫を伝え合っている。 【思考・判断・表現】 △努力を要すると判断される状況 (C) の児童への指導の手立て ・自分で動くことはできなくても、動き方の工夫を例の中から選び伝えられるよう声かけをする。 ・友達からの助言をチームの仲間と一緒に、動きながら確認させる。 ◎十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿 ・パスを受けやすい動きについて言葉や動きを交えながら互いに伝え合っている。 ・助言を理解することが難しい仲間と一緒に、動きながら確認している。 ○試合をする場所にすばやく移動し、お互いに気持ちよいあいさつができるように声かけをする。 ○約束やきまりを守りながら、安全に気を付けて取り組めるよう声をかける。 ○基本学習で学んだことを生かしている児童を称賛したり、想起できるような声かけを行ったりする。
整理 (6分)	まとめる	8 片付け、振り返りをする。 9 整理運動をする。 10 次時の予告、あいさつ、健康観察をする。	○全体で学習のまとめを行う。本時の課題について、単元や振り返りの仕方を全体で整理する。 ○カードの記入の様子を見て、片付け開始の合図をする。安全にすばやく、協力して片付けさせる。 ○呼吸を整えながら全身をほぐせるよう、落ち着いた雰囲気ですっきりと整理運動を行う。 ○次時が単元の最後の学習であることを確認する。これまでの学習で身に付けたことを生かし、思い切り運動を楽しくことができるよう声をかけ、意欲を高める。

(4) 活動場所 (発展学習)

