

令和〇年〇月〇〇日(〇)第〇校時 体育館
 在籍児童数 男子〇〇名 女子〇〇名 合計〇〇名
 久喜市立栗橋南小学校 教諭 〇〇 〇〇

1 単元名 ごちそうパクパク大作戦!体も心もまんぷく動物園!!(ゲーム・ボールゲーム)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 遊びを通してたくさん投げたり捕ったりすることや、集団対集団で競い合うことで、楽しさや喜びを感じることができる運動である。
- ボールを投げる・捕る・ねらうといったボール操作を経験することで、反応的な動きや巧緻性、基礎的な体力を高めることができる運動である。
- ボールをねらったところに投げて攻めたり、落下地点に移動しボールをキャッチして守ったりすることで競い合う運動である。

(2) 児童から見た特性

ボールゲームの楽しさや喜びを味わう要因	ボールゲームを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・メインゲームで得点したとき。 ・上手く投げたり捕ったりできたとき。 ・上達を実感できたとき。 ・投げ方や捕り方がわかったとき。 ・安全に楽しく運動ができたとき。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メインゲームで負けたとき。 ・投げたり捕ったりすることが上達しないとき。 ・上達が実感できないとき。

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

1学期には、「走の運動遊び」、「表現リズム遊び」、「多様な動きをつくる運動遊び」、「水遊び」を行った。どの領域の運動遊びに対してもその楽しさに触れ、動きを身に付けることができた。特に「水遊び」では、ほとんどの児童が体を水に浮かせることができ、動物になりきって手を使って水中を移動することも上手になった。

一方、「多様な動きをつくる運動遊び」では、ボールを使った経験が少ないことから、ねらったところに投げられなかったり、ボールの扱いに慣れていなかったりする様子も見られた。

(中略)

(2) 思考力、判断力、表現力等

1学期に行った「表現リズム遊び」では、音楽や歌詞に合わせて踊りの大きさを変えたり、動きに緩急をつけたりするなど、工夫をする様子が多くの子に見られた。また、「走の運動遊び」では、「まっすぐに走るには、前を見て走るとよい。」など、運動遊びを行い気付いたことや動きのポイントを、学習カードに書いたり発表したりすることができた。さらに、「水遊び」では、友達のよい動きと教師のよくない動きを比べて、動きのポイントを見つけることができた。

しかし、考えたことを友達に伝えることに関しては、一部の児童はできているが、難しさを感じている児童が多く見られた。

(3) 学びに向かう力、人間性等

1学期の学習では、教師の指示を最後まで聞いて、場の安全に気を付けたり、順番や規則を守って誰とでも仲よく取り組む様子が見られた。

しかし、用具の準備や片付けを率先して行う児童がいる一方で、自分のことを優先してしまい友達と一緒に準備や片付けができない児童、運動遊びに対して意欲的でない児童も見られた。

(中略)

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

(中略)

そこで本単元では、運動や体育、ボールを使った運動遊びに苦手意識をもつ児童でも、単元の中で達成感を味わい、自らの変容を実感できるよう、小さな「できそう」「できるかも」→「できたっ!」を繰り返し経験できる機会を設定していく。小さな「できそう」「できるかも」→「できたっ!」を繰り返し経験できる機会を保障することは、「一人一人が運動の多様な楽しさや喜びを味わえる学習過程の工夫」の一つでもある。全員ができることから運動遊びをスタートし、毎時間小さな達成感を多く味わい、無理なくみんなで上達していけるよう単元を展開していく。

また、習い事や普段の生活習慣から、児童はボールに触れる機会がとても限定的であり、ボールを使った運動遊びの経験が少ないことがわかる。そこで、ボールに触れる機会を多く保障するとともに、指導すべき内容と考えさせる内容を明確にし、指導すべきことは段階的に指導をしていく。

さらに本単元では、「投げる」だけでなく、「捕る」も「投げる」と同じように重要視して指導を行なっていく。中・高学年のゲーム、ボール運動への接続を考えた時、「投げる」だけではなく、「捕る」技能を一体的に育むことが重要であると考えているからである。中・高学年になると、「投げる」だけではなく、「捕る」こともできて初めて得点に繋がったり楽しんだりすることができる。また「捕る」という行為は、「投げる」という能動的な行為とは異なり、ボールの動きや軌道に合わせて行う受容的な行為であるため、たくさんの遊びを経験することで高まっていく技能である。そのため、低学年の内から様々な遊びの機会を保障し、技能を身に付けられるようにしていく。

(2) 思考力、判断力、表現力等

(中略)

そこで本単元では、友達に自分の考えを伝えたり、友達のよい動きを見付けたりすることが、技能の上達、そして運動の多様な楽しさや喜びにつながっていくことが実感できるよう、ペアでの学習、チームでの学習を基本とし、動きを見合う時間を確保する。そして、チームメイトと動きのアドバイスをし合っている児童の発言を価値づけ、称賛することで、考えを伝えるよさを広げていく。

さらに、活動中に学級全体で友達のよさを共有する時間を意図的に確保し、見合う視点や運動のポイントを共通理解した上で、再度運動遊びを行うことで、友達と見合い、伝え合う活動が活発に行えるように指導していく。

(3) 学びに向かう力、人間性等

(中略)

そこで本単元では、単元始めに「体育が得意な人」とは、技能が高い人だけではなく、学びに向かう力、人間性等の観点で優れている人も「体育が得意な人」であることを示し、その都度児童のよさを認め、価値づけ、称賛していく。「準備・片付けが早いね!」、「素敵な笑顔だね!」、「勝っても負けても相手を称賛していていいね!」、「協力して安全に取り組んでいるね!」、「今の声のかけ合い、みんなにも教えてあげて!」など、児童の多様なよさを認める声かけを心がけていく。

また、メインゲームをみんなで盛り上がり楽しむために、勝敗要素を取り入れつつも、勝敗が決まったあとは勝敗を重要視しすぎない姿勢をとるようにする。そうすることで、「ゲームに勝っても負けても楽しく運動をしたい」という児童の思いを実現していく。

さらに、学級全員の成長を自分事として喜び合えるように「やったー!」の合言葉、ハイタッチ等を積極的に取り入れ、励まし合い、認め合える肯定的な雰囲気をつくっていく。

全員に均等に運動機会が与えられている体育授業を通して、体育や運動に苦手意識をもつ児童もボールゲームの楽しさを思う存分体感でき、休み時間や放課後の時間にも運動したいと思えるよう、個々の成長に目を向けて肯定的で具体的な関わりを常に意識して指導をしていく。

5 研究主題との関わり

(1) 研究主題

「児童が主体的に運動に取り組む体育授業の研究」

～一人一人が運動の多様な楽しさや喜びを味わえるボールゲームの授業実践を通して～

(2) 研修題目設定の理由

平成29年度告示の小学校学習指導要領解説体育編では、小学校体育において、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することが求められている。生涯にわたって運動に親しむためには、運動に興味や関心を持ち、見通しを持って粘り強く取り組み、自己の活動を振り返って次につなげるなど、主体的に運動に取り組む姿勢が重要である。なぜなら、人生100年時代と言われている現在、学校を卒業した後の人生の方が非常に長いからである。

また、令和6年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査では、「体育・保健体育の授業は楽しい」と感じている児童生徒ほど、1週間の総運動時間が長く、卒業後の運動意欲が高いことがわかる。また、「体育の授業で楽しいと感じるとき」という問いに対しては、「できなかったことができるようになったとき」という技能面だけでなく、「友達と交流したり協力できたりしたとき」「体を動かしてすっきりした気分になったとき」など多様な楽しさを子供たちは感じている。

このような実態から、小学校体育において、子供たちが多様な運動の楽しさや喜びを味わうことができる授業を実施することは、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現に繋がると考えている。中でも小学校低学年は、体育授業との出会いの時期である。この時期に運動の楽しさや喜びを思う存分味わうことが、その後に出会う運動との好意的な関わりにつながっていく。

そこで、研修題目を「児童が主体的に運動に取り組む体育授業の研究」とし、友達との関わりの中で、勝敗を受け入れる、フェアなプレイを大切にするなどの態度を養いながら、成功体験を得やすいように工夫した運動遊びを通して、様々な楽しさや喜びを学ぶことができる低学年「ボールゲーム」で検証を行う。長期研修における実践的な研究を通して、一人一人の児童が運動の多様な楽しさや喜びを味わい、主体的に運動に取り組むことのできるより良い体育授業の在り方を検討していく。

(3) 研究の全体構想

生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現

「児童が主体的に運動に取り組む体育授業の研究」

～一人一人が運動の多様な楽しさや喜びを味わえるボールゲームの授業実践を通して～

運動の多様な楽しさや喜び: やって楽しい, 見合って楽しい, 支えて楽しい, 知って楽しい, わかる喜び, できる喜び, 伸びる喜び, 分かち合う喜び 等

【実践研究】

手立て1 投・捕動作を一体的に育み中・高学年のボール運動に繋げる教材・教具の工夫

手立て2 一人一人が運動の多様な楽しさや喜びを味わえる学習過程の工夫

【仮説】

投・捕動作を一体的に育む教材・教具の工夫をし、一人一人の児童が運動の多様な楽しさや喜びを味わえる学習過程の設定をすれば、主体的に運動に取り組む児童を育成することができるであろう。

【理論研究】

- ・学習指導要領
- ・よい体育授業の条件
- ・投・捕の技能
- ・先行研究
- ・運動の多様な楽しさや喜び
- ・幼、小、中、高の系統性、連携

【調査研究】

- ・児童の実態, 意識調査
- ・教師の実態, 意識調査
- ・県内外の研究校の実践

社会的背景

- 【課題】・運動する子供とそうでない子供の二極化 ・習得した知識や技能を活用しての課題解決
・生活様式の変化（スクリーンタイムの増加, コロナ禍による運動機会減少や体育授業の遅れ）

(4) 研究の仮説と手立て

<仮説>

投・捕動作を一体的に育む教材・教具の工夫をし、一人一人の児童が運動の多様な楽しさや喜びを味わえる学習過程の設定をすれば、主体的に運動に取り組む児童を育成することができるであろう。

<手立て1> 投・捕動作を一体的に育み中・高学年のボール運動に繋げる教材・教具の工夫

①誘発したい動作を引き出す教材・教具の工夫

本単元では、中・高学年のボール運動に繋がるよう、投・捕動作を一体的に育むことができる教材・教具を作成する。そして作成した教材・教具を活かして、様々な「捕る」、「投げる」を経験できるようにする。教材・教具を作成する際のポイントは、誘発したい動作を引き出す教材・教具であること、教材・教具を使用することで初めて経験できる動きであること、身近な材料で作成することである。

以下、作成した教材・教具名、運動の行い方、誘発したい動作、スモールステップ等について記載する。なお、誘発したい動作の中で「視線の動き」について示しているのは、運動の中で自然と上下左右様々な眼球運動を経験させたいという意図も踏まえて教材・教具を作成したからである。下記の図に示した感覚統合（脳が様々な感覚情報を整理・統合する神経プロセスのこと）の考えでは、ボールをキャッチできない児童というのは、ボールを見失ったりボールを見られなかったりという様子が見られるが、それらが起こる隠れた要因として視覚認知の弱さや眼球運動のつまずき等があるとされている。

カバさんキャッチ

<運動の行い方>

ペアで向かい合って、ボールを両手下投げで投げ上げる人、パクパクエプロンを使用してパクッと食べる人を交互に行う運動である。大きく広げたエプロンがカバさんの口のようなことから「カバさんキャッチ」という名称である。

<誘発したい動作>

- ・ 投げる側：両手下投げで、相手が捕りやすいボールを投げる
- ・ 捕る側：山なりボールに対し、前後左右に動きつつ落下地点に入って捕る
- ・ 視線：正面の相手→斜め上→手元（山なりで上から落ちてくる動き）

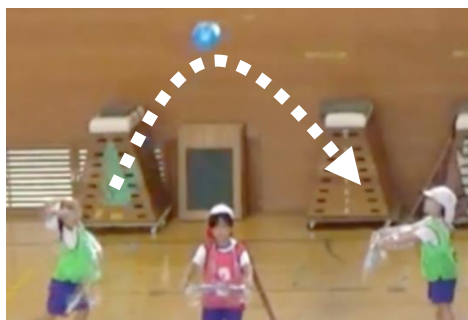
<パクパクエプロンの使い方と効果>

エプロンは首にかけて両手で広げて使用する。持ち方は2種類あり、①丸シールに親指を合わせてエプロンをつまんで広げて使う持ち方、②スズランテープとエプロンの間に両手を入れて広げて使う持ち方である。②の方がより実際の捕球動作に近くなる。

エプロンを使用することで、面でボールを受けることができるため、エプロンが無い時と比べてキャッチ動作がしやすくなるという効果がある。

<スモールステップ>

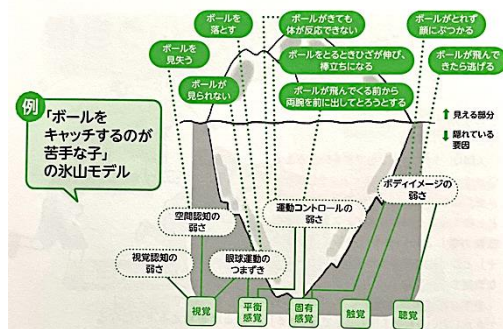
- ①何回バウンドしてもよいので捕る
- ②ワンバウンドで捕る
- ③ノーバウンドで捕る
- ④ボールの高さを高くして捕る
- ⑤ボールを左右に投げ分けて捕る
- ⑥ボールを変えて捕る
- ⑦キャッチ前に動作を入れて捕る



カバさんキャッチの様子



児童が好きな動物さんを描いたエプロン



ボールキャッチに関する感覚統合の図
(川上康則 (2025) 発達が気になる子の体の動き しくみとトレーニング ナツメ社)

ワニさんキャッチ

<運動の行い方>

ボールを「ごちそうの木（ブルーシート）」に思い切り投げて、転がり落ちてくるボールの正面に入って股の間に通し、ボールをキャッチする運動である。股の間を通す人数が多くなると、クネクネするワニさんのようになることから「ワニさんキャッチ」という名称である。

<誘発したい動作>

- ・投げる側：片手、もしくは両手上投いで斜め上に向かって思い切り投げる
- ・捕る側：ゴロで転がってくるボールに対して左右に動きボールの正面に入って股を広げる
ゴロで転がってくるボールに対して正面に入って捕る
- ・視線：正面のシート→床→足元（ゴロで奥から手前に迫ってくる動き）

<スモールステップ>

①「投げる」、「股を通す」、「捕る」が全て別の人

1番が思い切り「ごちそうの木」にボールを投げる→2番がボールの正面に入って股の間に通す
→3番がボールの正面に入って捕る

②「投げる」、「捕る」が同じ人（以下⑥まで同様）

1番が思い切り「ごちそうの木」にボールを投げる→2番がボールの正面に入って股の間に通す
→1番が移動してボールの正面に入って捕る

※投げた人が動いて捕ることも行う

③股を通す人が複数人に増える

1番が思い切り「ごちそうの木」にボールを投げる→2～4番がボールの正面に入って
股の間に通す→1番が移動してボールの正面に入って捕る

※股を通す人は前の人を肩を持って皆で連結する

④股を通す人が2チームに増える

⑤股を通す人は2チームのままだが組むチームを変える

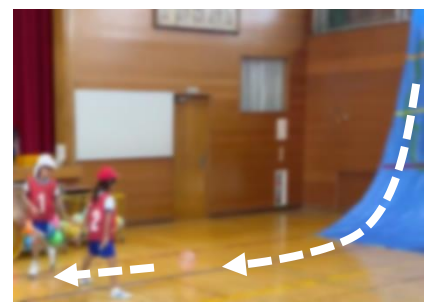
⑥股を通す人が3チーム以上に増える



ごちそうの木



ごちそうの木に投げる



正面に入って股の間を通す

ゴリラさんスロー

<運動の行い方>

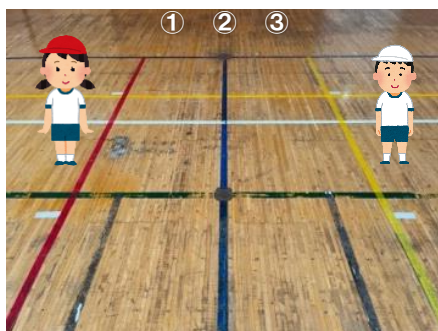
ペアで向かい合って、ボールを床に叩きつけて投げる人、捕る人を交互に行う運動である。力強くボールを叩きつける動作がゴリラさんのようであることから「ゴリラさんスロー」という名称である。単元途中から「カバさんキャッチ&ゴリラさんスロー」となるが、これは「ゴリラさんスロー」で投げたボールを、パクパクエプロンで「カバさんキャッチ」するという運動である。

<誘発したい動作>

- ・投げる側：片手、もしくは両手上投げで斜め下に向かって思い切り投げる
※斜め下に投げ下ろすことで自然と肘を上げることにつながる
- ・捕る側：バウンドボールに対し前後左右に動き落下地点に入って捕る
- ・視線：正面の相手→床→斜め上→手元（バウンドで迫ってくる動き）

<スモールステップ>

- ①へびさんポーズから床に思い切り投げる
※へびさんポーズとは、肘パキ、手首パキをして腕全体をへびさんのようにしてボールを持つポーズのことである
※投げるのがメインの教材、そして下に投げ下ろす動作は難しいことから最初は捕るに関する内容を入れていない
- ②へびさんポーズから床に思い切り投げる
→何回バウンドしてもよいので捕る
- ③へびさんポーズから床に思い切り投げる
→ツバウンドで捕る
- ④へびさんポーズから床に思い切り投げる
→ワンバウンドで捕る
- ⑤何連続ワンバウンドで投げ合えるかに挑戦



ライン



斜め下に思い切り投げる



落下地点に入って捕る

ごちそうスローキャッチゲーム

<運動の行い方> ※詳細は「指導と評価の計画」を参照

- ・ 2チーム毎の対戦
- ・ 投げる4分，捕る4分の投捕交代ゲーム
- ・ ボールをネット上に投げるチーム，ネットから落下してくるボールを捕るチームに分かれる
- ・ 1ゲームは1分で 投げ2人 対 捕る1人 で行う（各チームローテーションをしていく）
- ・ 捕るチームは，落下してくるボールをノーバウンドで捕れたら得点
- ・ 捕るを1人1分ずつ行い，全員捕球者を終えた時点で合計得点が多い方の勝ち

<誘発したい動作>

- ・ 投げる側：片手，もしくは両手上投げでその時々で投げる強さや方向，タイミングを変えて投げる（思い切り，投げる場所を考えて，2人でタイミングを合わせて等）
- ・ 捕る側：左右に動きながら斜め上から転がり落ちてくるボールの真下に入って捕る
- ・ 視線：斜め上のネット→手元（斜め上から転がり落ちてくる動き）



ごちそうスローキャッチゲームの場



対戦している様子



②動物園の世界観を引き出す教材・教具の工夫

動物園という世界観を設定し、投・捕動作を一体的に育む指導に活かすとともに、児童が楽しさや喜びを感じるきっかけや、頑張るモチベーションとなるよう世界観を引き出す教材・教具の工夫を行った。

また、動物園という世界観にした理由は、現在国語の学習で「動物園の獣医」や「お手紙」、図工の学習で「どうぶつさんといっしょ」、生活科の学習で「生きものともだち」、校外学習で「東武動物公園へ行こう」などというように、動物や生き物に関する学習を数多く行っており、子供たちにとってとても馴染みがあるものであること、そして、児童の実態として生き物が好きな児童がとても多いこと等が挙げられる。

紙芝居

単元の導入として、自作した紙芝居の読み聞かせを行う。その理由として、本学級には特別支援学級在籍の児童が4名おり、聴覚よりも視覚優位の児童も多いことから、耳で聴くだけでなく目で見ても理解できるものであること、診断的授業評価の「運動の有能感」や「できる自信」という項目が低いことから、自分たちもやればできそうだという前向きな気持ちをもってもらうことを意図して読み聞かせを行うこととした。

紙芝居のあらすじは、主人公のまいちゃん（担任の先生のお名前）と動物さんたちが、始めはうまくできなくて悩んでいたボール遊びを、みんなで一緒に協力して行うことで徐々に上達していき、最後には体も心もまんぷくになるという物語である。



紙芝居のイラスト



実物の紙芝居



読み聞かせを行っている様子

動物さんイラスト

動物さんイラスト（動物がボールで遊んでいるイラスト）を生成 IA で作成し、A3で9枚の大きさに拡大して体育館に掲示をした。動物さんイラストの作成には以下のようなねらいがある。

1. 動物園の世界観を引き出す

動物さんイラストがあることで、体育館の四方どこを見渡しても動物さんたちがいる。このような環境を作ることで、動物園の世界観を演出することとした。

2. 動きのイメージを伝える際に活用する

児童に捕る、投げることの説明をする際、「カバさんのように捕るよ!」、「へびさんの用にボールを持って投げるよ!」と言葉で説明をしても、伝わりにくいことがある。そんな時、動物さんイラストを提示しながら説明することで、「そういうことか!」と誰もが動作のイメージをもちやすくなる。

3. ごちそうをあげる相手としての役割

ごちそうスローキャッチゲームのネットの上に動物さんイラストを掲示した。また、体育館正面の壁の高い位置にも同様に掲示をした。そうすることで、「動物さんにたくさんごちそうをあげられるよう思い切り投げてみよう!」と伝えることができ、児童も動物さんにたくさんごちそうをあげようと頑張るようになる。

4. 目印としての役割

ごちそうスローキャッチゲームのネットの上には、それぞれ違った動物さんイラストを掲示した。そうすることで、今日の「ライオンさんエリアはAチーム対Bチーム」、「今日のペリカンさんエリアはCチーム対Dチーム」というように、動物さんイラストを目印として活用することができる。



動物さんたちの拡大イラスト

児童作成の動物さんイラスト

体育館に飾られた動物さんたちのイラストを見た数名の児童から、「自分たちも動物さんの絵を描きたい!」、「動物さんの絵を描いて、もっと動物園を楽しくしたい!」という声が上がった。そこで、学級全体にも問いかけてみると、「ぜひ描きたい!」ということだったので、全員で画用紙に自分の好きな動物さんの絵を描くこととした。そして、その動物さんのイラストを体育館に掲示することで、「自分たちで作らあげた動物園」という意識を強くもてるようにした。また、体育館へ行くまでの通路にも児童が作成した動物さんイラストを掲示することで、ただの通路を動物園へとつながるワクワクロードに変身させた。



児童が描いた動物さんたちのイラスト

顔はめパネル

動物園といえば、記念写真を撮る顔はめパネルである。紙芝居の最後に、まいちゃんと動物さんたちが体も心もまんぷくになり、笑顔で喜んでいるページがある。そのページにもう一人加えて、顔の部分を取り抜き、顔はめパネルを作成した。単元最後に全員で体も心もまんぷく集合写真を撮った後、個々の頑張りも認め、動物園の思い出として一人一人顔はめパネルで写真撮影を行う。単元を通してボールを「捕る」、単元最後には写真を「撮る」ことで、全員が満足感をもって単元を終えられるようにする。



顔はめパネルのイラスト

<手立て2>一人一人が運動の多様な楽しさや喜びを味わえる学習過程の工夫

第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
バナナくんたいそう						
捕る	投げる	カバさんキャッチ				
		ゴリラさんスロー				
		ワニさんキャッチ				
		ごちそうスローキャッチゲーム				

一人一人が運動の多様な楽しさや喜び（やって楽しい，見合って楽しい，支えて楽しい，知って楽しい，なりきって楽しい，勝つ喜び，わかる喜び，できる喜び，伸びる喜び，分かち合う喜び等）を味わえるようにするために，学習の順序や意図的な教師行動，段階的な指導等を意識しつつ単元を進めていく。

①「学習過程の工夫」について

本学級の児童は、「捕る」，「投げる」の経験が少ないことから，本単元では第1時に「捕る」のオリエンテーション，第2時に「投げる」のオリエンテーションを行う。まずは「捕る」「投げる」を個別に取り上げ，時間をかけてボールに触れながら遊び方を理解することで，誰もが無理なく学習に入っていけるようにする。そして第3時以降は，1時間の中に「捕る」，「投げる」両方の運動遊びを取り入れて，「捕る」「投げる」を一体的に育めるような学習過程としていく。どの運動も「捕る」，「投げる」両方の技能で構成された運動であるが，主に高めたい動きはそれぞれ異なる。「カバさんキャッチ」，「ワニさんキャッチ」はボールを捕ること，「ゴリラさんスロー」はボールを投げること，「バナナくんたいそう」と「ごちそうスローキャッチゲーム」は両方である。また，毎時間の各運動を全員が達成できる難易度にし，次時は少し難易度を上げるということを繰り返し行っていくことで，全員が無理なく，そして飽きることなく技能を習得していけるようにする。

また，「ワニさんキャッチ」には，正面に入って捕球するという主の目的の他に，連結の人数が増えていくにしたがって集団的達成をする楽しさや喜びを味わえる要素がある。低学年だからこそ，技能指導に偏ることのないよう，このような遊び要素をふんだんに加えながら授業を進めていく。

②「一人一人が運動の多様な楽しさや喜びを味わえる工夫」について

「する楽しさ」を実感できるようにするために，誰もが「これならできそうだ！」，「やってみよう！」と思える段階からスタートする。また，「できる，伸びる喜び」を実感できるようにするために，スモールステップで「小さな“できる”の積み重ね」を経験していく。例えば「カバさんキャッチ」では，①何回バウンドしてもよいのでキャッチ→②1バウンドでキャッチ→③ノーバウンドでキャッチ…というように，毎時間少しずつ難易度を上げていく。その際，前時の学習を活かして全員が必ず達成できるような小さなステップとすることで，毎時間変容を自覚できるようにする。そして，全員が本時の課題を達成できたら，「やったー！」の合言葉で，全身を使って全員で喜びを表現するようにする。そうすることで，一人の「できる，伸びる喜び」だけでなく，「みんなのできる，伸びる喜び」も味わえるようにする。

また，「見合う楽しさ，支える楽しさ」を味わうために，個人やペア，チームで考える，交流する時間を，単元を通して意図的に設けるようにする。例えば，「ゴリラさんスロー」で相手が捕りやすいボールを投げるためには，地面の手前にボールを叩きつけるのがよいのか，奥に叩きつけるのがよいのか等，選択肢を設けて考えさせる。そして自分の考えを持った上で運動に取り組み，実感をもってどちらが投げやすいのかを理解できるようにする。そうすることで，「わかる喜び」にもつながっていくようにする。

さらに，「勝つ喜び」を味わうために，メインゲームの「ごちそうスローキャッチゲーム」では，毎回勝敗をつけるようにする。運動や遊びは，勝ち負けがあるからこそチームに一体感が生まれ，頑張る意欲が湧くものである。そのため，「勝つ喜びや負ける悔しさ」を低学年のうちから味わわせたい。その際，「勝ち」に向けてチームで協力して教え合ったり，支え合ったりすることで，「見合う楽しさ，支える楽しさ」にもつながるようにしていく。

ただし，勝敗以外にも大切な価値があること気付かせるため，ゲーム前やゲーム中には児童に勝ち負けを強く意識させるが，ゲーム後には，前時からの得点の伸びやチーム内でのよい声かけ，ボールを捕ったり投げたりする際に考えたこと等に焦点を当てて価値づけ，認めることで，勝敗を受け入れ，互いに気持ちよく終われるようにする。

上記の運動の多様な楽しさや喜びは，必ずしも全員に全てを味わせるという意味ではない。様々な工夫があることで，運動に意欲的ではない児童，体育の授業以外ではボールで遊ぶ機会がない児童，受容感が低い児童でも，その中の何かをきっかけに，運動の楽しさや喜びを味わえるようにする。

6 単元の見目

- (1) ボールゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、ボールを投げたり捕ったりする簡単なボール操作の動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
〈知識及び技能〉
- (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。
〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) ボールゲームに進んで取り組み、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つけたりできるようにする。
〈学びに向かう力、人間性等〉

7 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ボールゲームの行い方について言ったり、書いたりしている。 ② ねらったところに緩やかにボールを投げたり、思い切りボールを投げたりすることができる。 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 飛んだり転がったりしてくるボールを捕ることができる。	① 場や行い方の中から、自己に適した楽しくできる場や方法などを選んでいく。 ② 自分が行った工夫や友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えている。	① ボールゲームに進んで取り組みようとしている。 ② 勝敗を受け入れようとしている。 ③ 危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

8 単元の計画

(1) 領域（ゲーム）の取り上げ方

運動/学年	1年	2年	3年	4年
鬼遊び	4時間	4.5時間		
ボールゲーム	4時間	4.5時間		
ゴール型（ゲーム）			9時間	13.5時間
ネット型（ゲーム）				9時間
ベースボール型（ゲーム）			9時間	

(2) 領域の内容（ボールゲーム / ゴール型、ネット型、ベースボール型）の取り上げ方

学年	内容	投・補に関する目指す動き
1年	的当てゲーム	・ねらったところに緩やかにボールを転がしたり、投げたり、蹴ったりして、的に当てたり得点したりすること。
2年	的当てゲーム	・ねらったところに緩やかにボールを転がしたり、投げたり、蹴ったりして、的に当てたり得点したりすること。 ・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入って捕ること。
3年	タグラグビー ティーボール セストサッカー	・味方にボールを手渡したり、パスを出したり、シュートをしたり、ゴールにボールを持ち込んだりすること。
4年	タグラグビー ソフトバレーボール バスケットボール	・ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下地点やボールを操作しやすい位置に移動したりすること。

(3) 指導と評価の計画 (7 時間扱い) 本時は○印 6 / 7

時間	1 (「捕る」特化)	2 (「投げる」特化)	3 (投捕レベル1)	4	5 (投捕レベル2)	⑥	7
ねらい	安全に気を付けて、キャッチの運動遊びをしよう。	「体育が得意な人」を目指して、自分に合った投げる運動遊びをしよう。	ごちそうスローキャッチゲームの行い方を知り、みんなでやってみよう。	勝敗を受け入れ、自分が行った工夫を伝え合おう。	友達と動きの工夫を伝え合い、まねしてみよう。	ボールがくる場所に動いてキャッチをしよう。	みんなで仲よく、思いきりボールあそびを楽しもう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の進め方 ・「捕る」につながる運動の行い方 ・用具の安全な準備・片付けの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の進め方 ・「投げる」につながる運動の行い方 ・体育が得意な人の具体例の仕方 	<ul style="list-style-type: none"> ・メインゲーム (ごちそうスローキャッチゲーム) の行い方 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の工夫の伝え方 ・勝敗を受け入れること 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの運動のパワーアップの仕方 ・工夫の伝え方 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールのより良い捕り方 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達のよさの伝え方 ・友達と考えを認め合うこと ・ボールのより良い投げ方
学習過程	<p>《捕オリエンテーション》</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 集合、整列、挨拶をする。 2 紙芝居を見て学習に向けた意欲を高める。 3 学習の仕方や進め方に見直しをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・単元のゴールの確認 ・学習過程、1単位時間の流れの確認 ・用具や安全な準備の確認 <ol style="list-style-type: none"> 4 「バナナくんたいそう」を行う。 5 本時のねらいを確認する。 6 カバさんキャッチを行う。 <ul style="list-style-type: none"> ①複数バウンド→捕る ②ワンバウンド→捕る ③ノーバウンドで捕る 7 ワニさんキャッチを行う。 <ul style="list-style-type: none"> ①1番が思いきりシートに投げる →2番が正面に入って股通し →3番が捕る ※4番は待ち ※チーム内で1回ずつローテーション 8 用具の片付けをする。 9 学習カードの使い方の確認、記入をする。 10 本時のまとめと振り返りをする。 	<p>《投オリエンテーション》</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 集合、整列、挨拶をする。 2 チーム名を決める。 3 前時の児童のよさを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・体育が得意な人とはどういう人のことか共通理解を図る 4 「バナナくんたいそう」を行う。 5 前時の学習内容から本時のねらいを確認する。 6 ヘビさんポーズについて知り、ボールをバウンドさせる。 <p><ヘビさんポーズ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・肘パキッ ・(手首パキッ) ・耳横でボールバック ①1回ずつへ・ビ・さん ※必ず耳横までボールを弾ませる ②3回連続へビさん <ol style="list-style-type: none"> 7 ゴリラさんスローを行う。 <p><投げ方の確認></p> <ul style="list-style-type: none"> ・おへそ横 ・耳横へビさん ・グー、ゴリー ①ペアで向かい合い、1人がへビさんポーズから床に思いきり投げる <ol style="list-style-type: none"> 8 ごちそうスローキャッチを行う。 	<ol style="list-style-type: none"> 1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 「バナナくんたいそう」を行う。 3 前時の児童のよさを共有し、本時のねらいを確認する。 <ol style="list-style-type: none"> 4 カバさんキャッチ&ゴリラさんスローを行う。 <p><カバさんキャッチ></p> <p>投：両手下投げ (相手が捕りやすく)</p> <p>捕：山なりボール (バックエプロン装着)</p> <p>視線：正面の相手→斜め上→手元 (上下の動き)</p> <ul style="list-style-type: none"> ①複数バウンド→捕る ②ワンバウンド→捕る ③ノーバウンドで捕る <カバさんキャッチ&ゴリラさんスロー> 投：上投げ (斜め下に思いきり) 捕：バウンドボール (バックエプロン装着) 視線：正面の相手→床→斜め上→手元 (バウンドで迫る動き) <ul style="list-style-type: none"> ①へビさんポーズから床に思いきり投げる ②へビさんポーズから床に思いきり投げる →複数バウンドで捕る ③へビさんポーズから床に思いきり投げる →ツーバウンドで捕る 5 ワニさんキャッチを行う。 <p>投：上投げ (斜め上に思いきり)</p> <p>捕：ゴロボール</p> <p>視線：正面のシート→床→足元 (ゴロで迫る動き)</p> <ul style="list-style-type: none"> ①～③は第3、4時と同様 ④2チームで合体して股を通す ※股を通す人は前の人の肩を持って皆で連結する ※投げる人と捕る人が一緒 ※投げた人が動いて捕るも行う ⑤④とは違うチームと合体して股を通す ※④とは違うチームと組んで挑戦する ⑥3チーム以上で合体して股を通す ※複数チームで合体して行う ※人数を増やしていき大きいワニさんになることを目指す ※股を通す人をどこまで増やすかは児童の様子に応じて判断する 	<ol style="list-style-type: none"> 4 カバさんキャッチ&ゴリラさんスローを行う。 <p><カバさんキャッチ&ゴリラさんスロー></p> <p>投：上投げ (斜め下に思いきり)</p> <p>捕：バウンドボール (バックエプロン装着)</p> <p>視線：正面の相手→床→斜め上→手元 (バウンドで迫る動き)</p> <ul style="list-style-type: none"> ①～③は第3、4時と同様 ④へビさんポーズから床に思いきり投げる →ワンバウンドで捕る ⑤何連続ワンバウンドで投げ合えるかに挑戦 *どこまで行くかは児童の様子に応じて判断する 5 ワニさんキャッチを行う。 <p>投：上投げ (斜め上に思いきり)</p> <p>捕：ゴロボール</p> <p>視線：正面のシート→床→足元 (ゴロで迫る動き)</p> <ul style="list-style-type: none"> ①～③は第3、4時と同様 ④2チームで合体して股を通す ※股を通す人は前の人の肩を持って皆で連結する ※投げる人と捕る人が一緒 ※投げた人が動いて捕るも行う ⑤④とは違うチームと合体して股を通す ※④とは違うチームと組んで挑戦する ⑥3チーム以上で合体して股を通す ※複数チームで合体して行う ※人数を増やしていき大きいワニさんになることを目指す *股を通す人をどこまで増やすかは児童の様子に応じて判断する 			

	<p>・「捕る」に関するポイント、課題を全体で共有</p> <p>11 整理運動をする。</p> <p>12 挨拶をする。</p>	<p>① 1番が投げる→バウンド→2番が捕る ※捕った人が次に投げる ※チーム内で1回ずつローテーション ※次時から始まるメインゲームに向けてバウンドで捕れたらワンバウンド、ワンバウンドで捕れたらノーバウンドに挑戦</p> <p>9 用具の片付けをする。</p> <p>10 学習カードの使い方の再確認、記入をする。</p> <p>11 本時のまとめと振り返りをする。 ・「投げる」に関するポイント、課題を全体で共有 ・体育が得意の人を全体で共有</p> <p>12 単元計画を作成する。</p> <p>13 整理運動をする。</p> <p>14 挨拶をする。</p>	<p>6 メインゲーム（ごちそうスローキャッチゲーム）の行い方を確認する。 ・見本を示しながらルールの説明 ・得点表の使い方の説明</p>	<p>6 ごちそうスローキャッチゲームに向けて、どうすればより点をとれるかとられないかを考える。</p>	<p>6 ごちそうスローキャッチゲームに向けて、ボールの捕り方を全体で考える。</p>	<p>6 ごちそうスローキャッチゲームに向けて、ボールの投げ方を全体で考える。</p>		
			<p>7 メインゲーム（ごちそうスローキャッチゲーム）を行う。 投：上投げ（思いきり、投げる場所を考えて、2人でタイミングを合わせて 等その時々で投げる強さや方向、タイミングを変える） 捕：斜め上から転がり落ちてくるボール 視線：斜め上のネット→手元（斜め上からゴロで迫りつつ落ちてくる動き）</p>					
			<p>【ごちそうスローキャッチゲームのルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4対4 投げる4分、捕る4分の投捕交代ゲーム ・ボールをネット上に投げるチーム、ネットから落下してくるボールを捕るチームに分かれる ・捕るチームは、落下してくるボールをノーバウンドで捕ったら得点 ・投げるボールの種類は投げる人が選べる ・捕る側は1人1分ずつ順番に行い、4人全員終わったら投捕の交代をする ・全員捕球者を終えた時点で合計得点が多い方の勝ち ・待っている人は得点表の記入、全力の応援を行う <p>*児童との話合いで詳細は決定する</p>				<p>【コートの設定】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・網は横4m、奥行5m ・バーの高さは185cm <p>※平均身長125cmの児童が両手上に伸ばして落下してくるボールキャッチを経験できる、且つ誰もがキャッチをできる高さ</p>	
			<p>「投げ」チーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを投げる側は1人1つボールを持ち、ゲーム中はそのボールを使う ・捕る人1人につき2人がネット上にボールを投げる ・時間内であれば何回でもボールを投げられる ・捕る側が捕れずに逸れてしまったボールは、そのボールを投げた人が捕りに行く ・待っている人は投げる人を応援したりアドバイスを送ったりする 		<p>「捕る」チーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1人ずつ順番に行う 1人目1分→2人目1分→3人目1分→4人目1分 ・捕ったボールは投げる側に優しく返す ・捕れなかったボールは投げる側が拾いに行くのでそのままが良い ・待っている人は捕る人を応援したりアドバイスを送ったりする ・待っている人は捕ったボールの数（自分たちのチームの得点数）を数えて得点表に記入する 			
			<p>【第3・4・5時→第6・7時のルールの発展例】*児童の伸び、及び児童との話合いで詳細は決定する</p>					
<p>第3・4時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どのボールも1つ「捕る」と1点 ・捕る順番はビブスの番号順 ・投げるペアはビブスの番号順 		<p>第5・6・7時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・蛍光オレンジのラッキーボールを「捕る」と2点 ※投げる2人のうち1人がラッキーボールを持つ ・捕る順番をチームで考える ・投げるペアをチームで考える 						
<p>8 メインゲームにおけるフェアな戦い方、疑問点や不明点を確認する。</p>			<p>8 全力で戦った対戦相手とお互いの頑張りをたたえ合う。</p>					
<p>9 用具の片付けをする。</p>			<p>10 本時のまとめと振り返りをする。</p>					
<p>11 次時に向けて見通しをもつ。（第7時は単元のまとめをする。）</p>			<p>12 整理運動をする。</p>			<p>13 挨拶をする。</p>		
評価計画	知・技	③		①		④	②	
	思・判・表		①		②			
	態	③	①		②		①	
	方法	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード
場面	6,7,8,10	6,7,8,11	7,8,10	4,5,7,10	4,5,6,7,10	4,5,7	4,5,7,10	

9 本時の学習と指導（1/7時）

(1) ねらい

○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ようにする。
 〈知識及び技能〉

○危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。
 〈学びに向かう力、人間性等〉

(2) 準備

- ・ボール（ソフトドッジボール、ソフトハンドボール、ソフトフォームボール、カラーボール）
- ・ブルーシート ・重り ・ビブス ・かご ・パクパクエプロン ・スピーカー ・太鼓
- ・掲示板 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価基準）
導入 1 2 分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。	○服装を整え、元気よく挨拶をして気持ちよく学習が始められるような雰囲気作りをする。
	2 紙芝居「ごちそうパクパク大さくせん！体も心もまんぷくどうぶつ園！！」を聞く。	○紙芝居を使用することで、視覚からも登場人物であるまいちゃんや動物たちの成長を通して、「楽しそう！」「自分にもできそうだ！」という思いを感じられるようにする。
	3 学習の仕方や進め方に見通しをもつ。 ・単元のゴールの確認（教師の思い、児童の思い） ・単元の流れ、1時間の流れ ・集合、整列等の約束の確認 ・用具の確認	○運動が苦手な児童も、「楽しそう！」「これならできそうだ！」「やってみたい！」と見通しをもって意欲的に取り組めるよう、事前に聞いた児童の思いも入れながら話をする。
	4 「バナナくんたいそう」を行う。	○本時の運動で使う部位をほぐすようにする。 ○動き方を伝えてつつ一緒に踊るようにする。 ○一人一人に声をかける。特に運動に苦手意識をもつ児童に対して、称賛の声かけをすることで、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。
展開 2 3 分	5 本時のねらいの確認をする。	○児童が必要感をもって学習に取り組めるよう、本時のねらいに即した言葉を児童から引き出し設定する。
	安全に気を付けて、キャッチの運動遊びをしよう。	
	6 カバさんキャッチを行う。 ①複数バウンド→捕る ②ワンバウンド→捕る ③ノーバウンドで捕る ※パクパクエプロン使用 ※投：「はい、どぞ！」 捕：「パクッ！」	○行い方を全員が理解できるよう、エプロンの使い方、投げ方を例示しながら説明をする。 ○苦手意識がある児童でも痛みや恐怖心なく取り組めるよう様々な固さ、素材、色のボールから自己選択できるようにする。 ○全員が気持ちよく運動に入れるようかごからのボールの持っていき方を指導する。（ペアでボール1個） ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるように、①複数バウンド→キャッチができたなら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○最初は①まで、その後②、③は児童の実態に応じて小出しにする。

<p>展開 23分</p>	<p>7 ワニさんキャッチを行う。 ①全て別の人 1番：思い切り投げ→ 2番：正面に入って股通し→ 3番：正面に入って捕る ※4番は待ち ※チームで行う ※1回ずつローテーション</p>	<p>○行い方を全員が理解できるよう、動いて例示しながら説明をする。(チームでボール1個) ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるように、①全て別の人ができたら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー!」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。</p> <p>◆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。(観察)【知識・技能】</p> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て ・キャッチがしやすい空気を少し抜いたボールを使って、一緒に動きながら正面に入るイメージをもてるようにする。 ◎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 ・正面でボールがくるのを待つことができる。</p> <p>◆危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。 (観察)【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て ・周りとの間隔や順番を一緒に再確認する。 ◎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 ・周囲に気を配りながら安全に気をつけている。</p>
<p>整理 10分</p>	<p>8 用具の片付けをする。 9 学習カードの使い方の確認、記入をする。 10 本時のまとめと振り返りをする。 11 整理運動をする。 12 挨拶をする。</p>	<p>○安全に気をつけながら素早く行えるよう声かけをする。 ○形成的授業評価の書き方、学習カードの書き方を伝えて、児童がねらいに即して、振り返ることができるようにする。 ○「捕る」ことに関する課題を全体で共有する。 ○ねらいに沿った振り返りや、次時への繋がりがある振り返りを記述している児童を取り上げて称賛し、全体に広げる。 ○本時での頑張りを認めつつ、使った体の部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。 ○健康状態を把握し、次回も頑張ろうという意欲的な気持ちで授業を終われるように声かけをする。</p>

9 本時の学習と指導（2/7時）

(1) ねらい

- 場や行い方の中から、自己に適した楽しくできる場や方法などを選ぶことができるようにする。
〈思考力、判断力、表現力等〉
- ボールゲームに進んで取り組もうとしている。
〈学びに向かう力、人間性等〉

(2) 準備

- ・ボール（ソフトドッジボール、ソフトハンドボール、ソフトフォームボール、カラーボール）
- ・支柱 ・重り ・防鳥網 ・ビブス ・かご ・スピーカー ・太鼓 ・掲示板
- ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価基準）
導入 8分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 チーム名を決める。 3 前時の児童のよさを確認する。 4 「バナナくんたいそう」を行う。	○服装を整え、カバさんの口で元気よく挨拶をして、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○前時の振り返りから自分たちでチーム名を決めたいという思いを取り上げる。そして、自分たちでチーム名を考えることで、より意欲的に取り組めるようにする。 ○前時の様子や学習カードの記述から児童のよさを伝える。 ○「体育が得意な人」とはどのような人のことをいうのかを具体的に伝え、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。 ○本時の運動で使う部位をほぐすようにする。 ○捕球動作につながる目の運動を行うため、指先を目で追うよう声掛けをする。 ○一人一人に声をかける。特に運動に苦手意識をもつ児童に対して、称賛の声かけをすることで、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。
展開 27分	5 前時の学習内容から本時のねらいの確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 「体育が得意な人」を目指して、自分に合った投げる運動遊びをしよう。 </div> 6 ヘビさんポーズについて知り、ボールをバウンドさせる。 <ヘビさんポーズ> ・肘パキッ、(手首パキッ) ・耳横でボールパクッ ① 1回ずつ ヘ・ビ・さん ② 3回連続ヘビさん 7 ゴリラさんスローを行う。 <投げ方の確認> ・おへそ横 ・耳横ヘビさん ・ゲー、ゴリー ①ヘビさんポーズから床に思い切り投げる ※投：「ゲー、ゴリー！」 捕：「パクッ！」	○前時の学習を振り返りつつ、児童が必要感をもって学習に取り組めるよう、本時のねらいとなる言葉を児童から引き出し設定する。 ○全員が気持ちよく運動に入れるようかごからのボールの持っていき方を指導する。(1人1個) ○行い方を全員が理解できるよう、1つずつ動きを例示しながら説明をする。 ○必要に応じて個別にも再度説明をする。 ○肘、(手首)の曲げ伸ばしをして投げることを意識できるようにする。 ○行い方を全員が理解できるよう、1つずつ動きを例示しながら説明をする。(ペアでボール1個) ○必要に応じて個別にも再度説明をする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるよう、 ①ヘビさんポーズから床に思い切り投げられたら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。

展開 27分	8 ごちそうスローキャッチを行う。 ① 1番が投げる→バウンド→2番が捕る ※捕った人が次に投げる ※チーム内で捕る、投げる、待つという順で1人1回ずつローテーション ※次時から始まるメインゲームに向けてバウンドで捕れたらワンバウンド、ワンバウンドで捕れたらノーバウンドに挑戦 ※投：「グー、ゴリー！」 捕：「パクッ！」	○行い方を全員が理解できるよう、1つずつ動きを例示しながら説明をする。(チームでボール1個) ○必要に応じて個別にも再度説明をする。 ○全員が確実に行えるよう、教師の掛け声に合わせてチームで1人ずつ順番に行う。 ○全員の様子を把握し適切な声かけができるよう、耳横へびさんからネット上にボールを投げられたら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー!」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○ワンバウンドやノーバウンドは児童の様子を見て小出しにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>◆場や行い方の中から、自己に適した楽しくできる場や方法などを選ぶことができる。 (観察)【思考・判断・表現】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て ・何バウンドしてもよいので、できるところから繰り返し行い楽しむよう声をかける。 ◎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 ・自分に合ったレベルの運動を行って楽しむことができている。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>◆ボールゲームに進んで取り組もうとしている。 (観察・学習カード) 【主体的に学習に取り組む態度】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て ・一生懸命取り組んでいること自体を称賛する。 ◎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 ・チームメイトに積極的に声をかけたり、ハイタッチ等で関わり合ったりしている。</p> </div>
整理 10分	9 用具の片付けをする。 10 学習カードの使い方の再確認、記入をする。 11 本時のまとめと振り返りをする。 12 単元計画を作成する。 13 整理運動をする。 14 挨拶をする。	○安全に気をつけながら、全員で素早く行えるよう声かけをする。 ○形成的授業評価の書き方、学習カードの書き方を再確認し、ねらいに即して、振り返ることができるようにする。 ○「投げる」ことに関する課題を全体で共有する。 ○ねらいに沿った振り返りや、次時への繋がりがある振り返りを記述している児童を取り上げて称賛し、全体に広げる。 ○「捕る」「投げる」に関する課題を振り返り、単元の見通しをもつ。 ○本時での頑張りを認めつつ、使った体の部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。 ○健康状態を把握し、次回も頑張ろうという意欲的な気持ちで授業を終われるように声かけをする。

9 本時の学習と指導（3/7時）

(1) ねらい

- ボールゲーム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〉

(2) 準備

- ・ボール（ソフトドッジボール、ソフトハンドボール、ソフトフォームボール、カラーボール）
- ・ブルーシート ・重り ・支柱 ・防鳥網 ・ビブス ・かご ・パクパクエプロン
- ・スピーカー ・太鼓 ・掲示板 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価基準）
導入 5分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 「バナナくんたいそう」を行う。	○服装を整え、カバさんの口で元気よく挨拶をして、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○本時の運動で使う部位をほぐすようにする。 ○捕球動作につながる目の運動を行うため、指先を目で追うよう声掛けをする。 ○一人一人に声をかける。特に運動に苦手意識をもつ児童に対して、称賛の声かけをすることで、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。
	3 前時の児童のよさを共有し、本時のねらいを確認する。	○前時の様子や学習カードの記述から児童のよさを伝え、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。 ○前時の学習を振り返りつつ、児童が必要感をもって学習に取り組めるよう、本時のねらいとなる言葉を児童から引き出し設定する。
	ごちそうスローキャッチゲームの行い方を知り、みんなでやってみよう。	
展開 30分	4 カバさんキャッチ&ゴリラさんスローを行う。（パクパクエプロン使用） <カバさんキャッチ> ①複数バウンド→捕る ②ワンバウンド→捕る ③ノーバウンドで捕る ※投：「はい、どぞ！」 捕：「パクッ！」 <カバさんキャッチ&ゴリラさんスロー> ①へびさんポーズから床に思い切り投げる ②へびさんポーズから床に思い切り投げる →複数バウンドで捕る ③へびさんポーズから床に思い切り投げる →ツーバウンドで捕る ※投：「ゲー、ゴリー！」 捕：「パクッ！」 5 ワニさんキャッチを行う。 ①全て別の人 ※第1時で実施済 ②投げる人と捕る人が一緒 1番：思い切り投げる→ 2番：正面に入って股通し→ 1番：正面に入って捕る ※投げた人が動いて捕る ※投：「ゲー、ゴリー！」 捕：「パクッ！」	○全員が気持ちよく運動に入れるようかごからのボールの持っていき方を指導する。（ペアでボール1個） ○第1時の内容を振り返りつつ、エプロンのもう1つの使い方を説明する。 ○複数バウンド、ワンバウンド、ノーバウンドの中から自分で選んで挑戦するよう声かけをする。 ○行い方を全員が理解できるよう、1つずつ動きを例示しながら説明をする。（ペアでボール1個） ○必要に応じて個別にも再度説明をする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるよう、 ②へびさんポーズから床に思い切り投げる→複数バウンドで捕ることができたら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○ごちそうの木に向かって思い切り投げられるよう、バナナをめがけて投げるよう声かけをする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるように、 ②投げる人と捕る人が一緒の股通しをできたら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○投げた人は股通しの人の後ろに移動し、ボールの正面に入って捕るよう声かけをする。

展開
30分

6 ごちそうスローキャッチゲームの行い方を確認する。

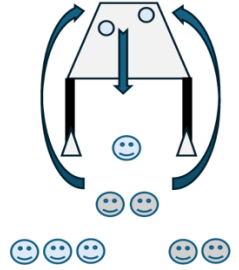
○行い方を全員が理解できるよう、1つずつ動きを例示しながら説明をする。(1コートボール2個)
○見通しをもって行えるよう、説明、例示をした上で疑問点や不明点がないか確認する。

【ごちそうスローキャッチゲームのルール】

- ・4対4 投げる4分、捕る4分の投捕交代ゲーム
- ・ボールをネット上に投げるチーム、ネットから落下してくるボールを捕るチームに分かれる
- ・捕るチームは、落下してくるボールをノーバウンドで捕ったら得点
- ・投げるボールの種類は投げる人が選べる
- ・捕る側は1人1分ずつ順番に行い、4人全員終わったら投捕の交代をする
- ・全員捕球者を終えた時点で合計得点が多い方の勝ち
- ・待っている人は得点表の記入、全力の応援を行う
- *児童との話し合いで詳細は決定する

【コートの設定】

- ・網は横4m、奥行5m
- ・バーの高さは185cm
- ※平均身長125cmの児童が両手を上に伸ばして落下してくるボールキャッチを経験できる、且つ誰もがキャッチをできる高さ



「投げ」チーム	「捕る」チーム
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを投げる側は1人1つボールを持ち、ゲーム中はそのボールを使う ・捕る人1人につき2人がネット上にボールを投げる ・時間内であれば何回でもボールを投げられる ・捕る側が捕れずに逸れてしまったボールは、そのボールを投げた人が捕りに行く ・待っている人は投げる人を応援したりアドバイスを送ったりする 	<ul style="list-style-type: none"> ・1人ずつ順番に行う ・1人目1分→2人目1分→3人目1分→4人目1分 ・捕ったボールは投げる側に優しく返す ・捕れなかったボールは投げる側が拾いに行くのでそのままが良い ・待っている人は捕る人を応援したりアドバイスを送ったりする ・待っている人は捕ったボールの数(自分たちのチームの得点数)を数えて得点表に記入する

【第3・4・5時→第6・7時のルールの発展例】 *児童の伸び、及び児童との話し合いで詳細は決定する

第3・4時	第5・6・7時
<ul style="list-style-type: none"> ・どのボールも1つ「捕る」と1点 ・捕る順番はピプスの番号順 ・投げるペアはピプスの番号順 	<ul style="list-style-type: none"> ・蛍光オレンジのラッキーボールを「捕る」と2点 ※投げる2人のうち1人がラッキーボールを持つ ・捕る順番をチームで考える ・投げるペアをチームで考える

7 ごちそうスローキャッチゲームを行う。
・ごちそうコール
・ゲーム
・ありがとうハイタッチ

○元気で意欲的なごちそうコールをしているチームを称賛する。
○迷わずにゲームができるよう、適宜声かけをしながら見て回る。

◆ボールゲームの行い方について言ったり、書いたりすることができる。(観察・学習カード)
【知識・技能】

△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て

- ・一緒に動いて行い方を理解できるようにする。
- ・見ているチームメイトには動き方のアドバイスをしよう声をかける。

◎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

- ・ゲームの行い方をチームメイトに共有したり、アドバイスを送ったりしている。

8 ごちそうスローキャッチゲームにおけるフェアな戦い方、疑問点や不明点を確認する。

○具体例を出しながらフェアな戦い方を全体で共有する。
○ゲームを行ってみて出てきた疑問点や不明点を全員で共有して、ルールの確認、追加をする。

整理
10分

9 用具の片付けをする。
10 本時のまとめと振り返りをする。
11 次時に向けて見通しをもつ。
12 整理運動をする。
13 挨拶をする。

○安全に気をつけながら、全員で素早く行えるよう声かけをする。
○ねらいに沿った振り返りや、次時への繋がりがある振り返りを記述している児童を取り上げて称賛し、全体に広げる。
○本時の振り返りが次時につながるよう次に取り組むべきことを全体で共有する。
○本時での頑張りを認めつつ、使った体の部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。
○健康状態を把握し、次回も頑張ろうという意欲的な気持ちで授業を終われるように声かけをする。

9 本時の学習と指導（4/7時）

(1) ねらい

- 自分が行った工夫や友達のよい動きを動作や言葉で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〉
- 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〉

(2) 準備

- ・ボール（ソフトドッジボール、ソフトハンドボール、ソフトフォームボール、カラーボール）
- ・ブルーシート ・重り ・支柱 ・防鳥網 ・ビブス ・かご ・パクパクエプロン
- ・スピーカー ・太鼓 ・掲示板 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価基準）
導入 5分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 「バナナくんたいそう」を行う。	○服装を整え、カバさんの口で元気よく挨拶をして、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○本時の運動で使う部位をほぐすようにする。 ○一人一人に声をかける。特に運動に苦手意識をもつ児童に対して、称賛の声かけをすることで、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。
展開 30分	3 前時の児童のよさを共有し、本時のねらいを確認する。	○前時の様子や学習カードの記述から児童のよさを伝え、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。 ○前時の学習を振り返りつつ、児童が必要感をもって学習に取り組めるよう、本時のねらいとなる言葉を児童から引き出し設定する。
	勝敗を受け入れ、自分が行った工夫を伝え合おう。	
	4 カバさんキャッチ&ゴリラさんスローを行う。（パクパクエプロン使用） <カバさんキャッチ> ①複数バウンド→捕る ②ワンバウンド→捕る ③ノーバウンドで捕る ④左右に投げ分けて捕る ※投:「はい、どぞ!」 捕:「パクッ!」 <カバさんキャッチ&ゴリラさんスロー> ①へびさんポーズから床に思い切り投げる ②へびさんポーズから床に思い切り投げる →複数バウンドで捕る ③へびさんポーズから床に思い切り投げる →ツーバウンドで捕る ※投:「ゲー、ゴリー!」 捕:「パクッ!」 5 ワニさんキャッチを行う。 ①全て別の人 ※第1時で実施済 ②投げる人と捕る人が一緒 ※第3時で実施済 ③チーム全員で連結して股を通す 1番: 思い切り投げる→ 2・3(4)番: 正面に入って股通し→ 1番: 正面に入って捕る ※投:「ゲー、ゴリー!」 捕:「パクッ!」	○全員が気持ちよく運動に入れるようかごからのボールの持っていき方を指導する。（ペアでボール1個） ○複数バウンド、ワンバウンド、ノーバウンドの中から選んで挑戦するよう声かけをする。 ○捕る時、投げる時に工夫をしている児童をとりあげ、悪い例と比較しながら工夫のよさを全体で共有する。 ○投げ方を意識して取り組めるよう、1人1球ずつ「おへそ横、耳横へびさん、グー、ゴリー」のかけ声に合わせて投げてから、始めるようにする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるよう、③へびさんポーズから床に思い切り投げる→ツーバウンドで捕ることができたら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー!」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○ごちそうの木に向かって思い切り投げられるよう、バナナをめがけて投げるよう声かけをする。 ○投げた人は股通しの人のお後ろに移動し、ボールの正面に入って捕るよう声かけをする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるように、③チーム全員で連結して股を通すことができたなら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー!」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。

6 ごちそうスローキャッチゲームの行い方を確認する。

○前時に共通理解したルールを再確認し、自分なりに工夫をしてゲームを行うことを伝える。

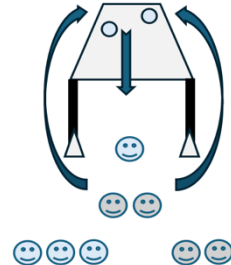
【ごちそうスローキャッチゲームのルール】

- ・4対4 投げる4分、捕る4分の投捕交代ゲーム
- ・ボールをネット上に投げるチーム、ネットから落下してくるボールを捕るチームに分かれる
- ・捕るチームは、落下してくるボールをノーバウンドで捕ったら得点
- ・投げるボールの種類は投げる人が選べる
- ・捕る側は1人1分ずつ順番に行い、4人全員終わったら投捕の交代をする
- ・全員捕球者を終えた時点で合計得点が多い方の勝ち
- ・待っている人は得点表の記入、全力の応援を行う
- *児童との話し合いで詳細は決定する

【コートの設定】

- ・網は横4m、奥行5m
- ・バーの高さは185cm
- ※平均身長125cmの児童が両手を上に伸ばして落下してくるボールキャッチを経験できる、且つ誰もがキャッチができる高さ

「投げる」チーム	「捕る」チーム
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを投げる側は1人1つボールを持ち、ゲーム中はそのボールを使う ・捕る人1人につき2人がネット上にボールを投げる ・時間内であれば何回でもボールを投げられる ・捕る側が捕れずに逸れてしまったボールは、そのボールを投げた人が捕りに行く ・待っている人は投げる人を応援したりアドバイスを送ったりする 	<ul style="list-style-type: none"> ・1人ずつ順番に行う 1人目1分→2人目1分→3人目1分→4人目1分 ・捕ったボールは投げる側に優しく返す ・捕れなかったボールは投げる側が拾いに行くのでそのままが良い ・待っている人は捕る人を応援したりアドバイスを送ったりする ・待っている人は捕ったボールの数(自分たちのチームの得点数)を数えて得点表に記入する



【第3・4・5時→第6・7時のルールの発展例】 *児童の伸び、及び児童との話し合いで詳細は決定する

第3・4時	第5・6・7時
<ul style="list-style-type: none"> ・どのボールも1つ「捕る」と1点 ・捕る順番はビブスの番号順 ・投げるペアはビブスの番号順 	<ul style="list-style-type: none"> ・蛍光オレンジのラッキーボールを「捕る」と2点 ※投げる2人のうち1人がラッキーボールを持つ ・捕る順番をチームで考える ・投げるペアをチームで考える

展開
30分

7 ごちそうスローキャッチゲームを行う。
 ・ごちそうコール
 ・ゲーム
 ・ありがとうハイタッチ

- 元気で意欲的なごちそうコールをしているチームを称賛する。
- 工夫した捕り方や投げ方をしている児童の動きを価値づけ、全体へ広める。
- チームメイトを応援したり、動きのアドバイスをしたりしている児童の発言を価値づけ、称賛する。

◆自分が行った工夫や友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えることができる。
 (観察・学習カード)【思考・判断・表現】

△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て
 ・よい動きを具体的に伝えて、自身の工夫を実感できるようにする。
 ◎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
 ・自分が行っている工夫を積極的にチームメイトと伝え合っている。

◆勝敗を受け入れようとしている。
 (観察・学習カード)【主体的に学習に取り組む態度】

△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て
 ・みんなで気持ちよくプレーできる状況を一緒に考える。
 ◎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
 ・相手を大事にしつつ、チームメイトと一緒に喜んで励まし合ったりしている。

8 ごちそうスローキャッチゲームの疑問点や不明点を共有する。

○フェアな戦い方、ゲームを行ってみたいの疑問点や不明点について全員で共通理解をする。

9 用具の片付けをする。

○安全に気をつけながら、全員で素早く行えるよう声かけをする。

10 本時のまとめと振り返りをする。

○ねらいに沿った振り返りや、次時への繋がりがあがる振り返りを記述している児童を取り上げて称賛し、全体に広げる。

11 次時に向けて見通しをもつ。

○本時の振り返りが次時につながるよう次に取り組みべきことを全体で共有する。

12 整理運動をする。

○本時での頑張りを認めつつ、使った体の部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。

13 挨拶をする。

○健康状態を把握し、次回も頑張ろうという意欲的な気持ちで授業を終われるように声かけをする。

整理
10分

9 本時の学習と指導（5/7時）

(1) ねらい

- 自分が行った工夫や友達のよい動きを動作や言葉で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〉

(2) 準備

- ・ボール（ソフトドッジボール、ソフトハンドボール、ソフトフォームボール、カラーボール）
- ・ブルーシート ・重り ・支柱 ・防鳥網 ・ビブス ・かご ・パクパクエプロン
- ・スピーカー ・太鼓 ・掲示板 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価基準）
導入 5分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 「バナナくんたいそう」を行う。	○服装を整え、カバさんの口で元気よく挨拶をして、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○本時の運動で使う部位をほぐすようにする。 ○捕球動作につながる目の運動を行うため、指先を目で追うよう声掛けをする。 ○一人一人に声をかける。特に運動に苦手意識をもつ児童に対して、称賛の声かけをすることで、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。
展開 30分	3 前時の児童のよさを共有し、本時のねらいを確認する。	○前時の様子や学習カードの記述から児童のよさを伝え、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。 ○前時の学習を振り返りつつ、児童が必要感をもって学習に取り組めるよう、本時のねらいとなる言葉を児童から引き出し設定する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 友達と動きの工夫を伝え合い、まねしてみよう。 </div>	
	4 カバさんキャッチ&ゴリラさんスローを行う。（パクパクエプロン使用） ①～③は第3，4時と同様 ④へびさんポーズから床に思い切り投げる →ワンバウンドで捕る ※投：「グー，ゴリー！」 捕：「パクッ！」	○投げ方を意識して取り組めるよう，1人1球ずつ「おへそ横，耳横へびさん，グー，ゴリー」のかけ声に合わせて投げてから，始めるようにする。 ○青線に投げ下ろしている児童，少し後ろで事前に構えボールに向かって前進して捕る児童を取り上げ，よさを全体で共有する。 ○全員の様子を把握し，適切な声かけができるよう，④へびさんポーズから床に思い切り投げる→ワンバウンドで捕ることができたら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い，楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○ごちそうの木のどこに向かって投げればまっすぐ転がってくるか，どこで待っていれば股を通しやすいのかを全体で共通理解してから始めるようにする。 ○投げた人は股通しの人の後ろに移動し，ボールの正面に入って捕るよう声かけをする。 ○全員の様子を把握し，適切な声かけができるように，④2チームで合体して股を通すことができたなら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い，楽しい雰囲気を実感できるようにする。
	5 ワニさんキャッチを行う。 ①全て別の人 ※第1時で実施済 ②投げる人と捕る人が一緒 ※第3時で実施済 ③チーム全員で連結して股を通す ※第4時で実施済 ④2チームで合体して股を通す ※投：「グー，ゴリー！」 捕：「パクッ！」	

展開
30分

- 6 ごちそうスローキャッチゲームに向けて、どうすればより点を取れるか、取られないかを考える。
7 ごちそうスローキャッチゲームを行う。

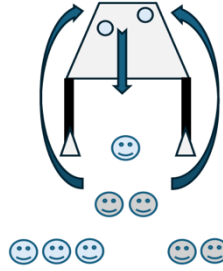
○投げる、捕るの動きの工夫から、どうすればより点を取れるか、取られないかを考え、全体で伝え合えるようにする。

【ごちそうスローキャッチゲームのルール】

- ・ 4対4 投げる4分、捕る4分の投捕交代ゲーム
- ・ ボールをネット上に投げるチーム、ネットから落下してくるボールを捕るチームに分かれる
- ・ 捕るチームは、落下してくるボールをノーバウンドで捕ったら得点
- ・ 投げるボールの種類は投げる人が選べる
- ・ 捕る側は1人1分ずつ順番に行い、4人全員終わったら投捕の交代をする
- ・ 全員捕球者を終えた時点で合計得点が多い方の勝ち
- ・ 待っている人は得点表の記入、全力の応援を行う
- * 児童との話し合いで詳細は決定する

【コートの設定】

- ・ ネットは横4m、奥行5m
- ・ バーの高さは185cm
- * 平均身長125cmの児童が両手上に伸ばして落下してくるボールキャッチを経験できる、且つ誰もキャッチをできる高さ



「投げる」チーム	「捕る」チーム
<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを投げる側は1人1つボールを持ち、ゲーム中はそのボールを使う ・ 捕る人1人につき2人がネット上にボールを投げる ・ 時間内であれば何回でもボールを投げられる ・ 捕る側が捕れずに逸れてしまったボールは、そのボールを投げた人が捕りに行く ・ 待っている人は投げる人を応援したりアドバイスを送ったりする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1人ずつ順番に行う ・ 1人目1分→2人目1分→3人目1分→4人目1分 ・ 捕ったボールは投げる側に優しく返す ・ 捕れなかったボールは投げる側が拾いに行くのでそのままが良い ・ 待っている人は捕る人を応援したりアドバイスを送ったりする ・ 待っている人は捕ったボールの数(自分たちのチームの得点数)を数えて得点表に記入する

【第3・4・5時→第6・7時のルールの発展例】 * 児童の伸び、及び児童との話し合いで詳細は決定する

第3・4時	第5・6・7時
<ul style="list-style-type: none"> ・ どのボールも1つ「捕る」と1点 ・ 捕る順番はビブスの番号順 ・ 投げるペアはビブスの番号順 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 蛍光オレンジのラッキーボールを「捕る」と2点 * 投げる2人のうち1人がラッキーボールを持つ ・ 捕る順番をチームで考える ・ 投げるペアをチームで考える

- ・ ごちそうコール
- ・ ゲーム
- ・ ありがとうハイタッチ

- 元気で意欲的なごちそうコールをしているチームを称賛する。
- 工夫した捕り方や投げ方をしている児童の動きを価値づけ、全体へ広める。
- チームメイトを応援したり、動きのアドバイスをしたりしている児童の発言を価値づけ、称賛する。

◆自分が行った工夫や友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えることができる。
(観察・学習カード)【思考・判断・表現】

△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て

- ・ よい動きを一緒に見つけることで、まねしてみようと思えるようにする。
- ◎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
- ・ 友達が行っている工夫を積極的に見つけて、まねをしてみようとしている。

- 8 全力で戦った対戦相手とお互いの頑張りをたたえ合う。

○勝ち負けに関係なく、健闘を称え合うことができている児童を称賛し、行動を価値づけする。

- 9 用具の片付けをする。

○安全に気をつけながら、全員で素早く行えるよう声かけをする。

- 10 本時のまとめと振り返りをする。

○ねらいに沿った振り返りや、次時への繋がりがある振り返りを記述している児童を取り上げて称賛し、全体に広げる。

- 11 次時に向けて見通しをもつ。

○本時の振り返りが次時につながるよう次に取り組むべきことを全体で共有する。

- 12 整理運動をする。

○本時での頑張りを認めつつ、使った体の部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。

- 13 挨拶をする。

○健康状態を把握し、次回も頑張ろうという意欲的な気持ちで授業を終われるように声かけをする。

整理
10分

9 本時の学習と指導（6/7時）本時

(1) ねらい

- 飛んだり転がったりしてくるボールを捕ることができるようにする。 〈知識及び技能〉

(2) 準備

- ・ボール（ソフトドッジボール、ソフトハンドボール、ソフトフォームボール、カラーボール）
- ・ブルーシート ・重り ・支柱 ・防鳥網 ・ビブス ・かご ・パクパクエプロン
- ・スピーカー ・太鼓 ・掲示板 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価基準）
導入 5分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 「バナナくんたいそう」を行う。	○服装を整え、カバさんの口で元気よく挨拶をして、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○本時の運動で使う部位をほぐすようにする。 ○捕球動作につながる目の運動を行うため、指先を目で追うよう声掛けをする。 ○一人一人に声をかける。特に運動に苦手意識をもつ児童に対して、称賛の声かけをすることで、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。
展開 30分	3 前時の児童のよさを共有し、本時のねらいを確認する。	○前時の様子や学習カードの記述から児童のよさを伝え、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。 ○前時の学習を振り返りつつ、児童が必要感をもって学習に取り組めるよう、本時のねらいとなる言葉を児童から引き出し設定する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ボールがくる場所に動いてキャッチをしよう。 </div> 4 カバさんキャッチ&ゴリラさんスローを行う。（パクパクエプロン使用） ①～③は第3、4時と同様 ④へびさんポーズから床に思い切り投げる →ワンバウンドで捕る ⑤何連続ワンバウンドで投げ合えるかに挑戦 ※投:「ゲー、ゴリー！」 捕:「パクッ！」 5 ワニさんキャッチを行う。 ①全て別の人 ※第1時で実施済 ②投げる人と捕る人が一緒 ※第3時で実施済 ③チーム全員で連結して股を通す ※第4時で実施済 ④2チームで合体して股を通す ※第5時で実施済 ⑤④とは違うチームと合体して股を通す ※投:「ゲー、ゴリー！」 捕:「パクッ！」 6 ごちそうスローキャッチゲームに向けて、ボールの捕り方を全体で考える。	○投げ方を意識して取り組めるよう、1人1球ずつ「おへそ横、耳横へびさん、ゲー、ゴリー」のかげ声に合わせて投げてから、始めるようにする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるよう、④へびさんポーズから床に思い切り投げる→ワンバウンドで捕ることができたら赤帽子にするよう声かけをする。 ○④ができたペアに対して、⑤をさらなる挑戦課題として提示する。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○ごちそうの木に向かって思い切り投げられるよう、バナナをめがけて投げるよう声かけをする。 ○投げた人は股通しの人の後ろに移動し、ボールの正面に入って捕るよう声かけをする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるように、⑤前回と違う2チームで合体して股を通すことができたなら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○ゲーム前にボールの捕り方、捕る前の予備動作、どのボールを捕るのか等を全体で共有し、ゲームに活かすことができるようにする。

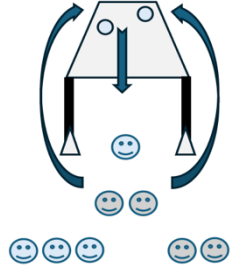
7 ごちそうスローキャッチゲームを行う。

【ごちそうスローキャッチゲームのルール】

- ・4対4 投げる4分、捕る4分の投捕交代ゲーム
- ・ボールをネット上に投げるチーム、ネットから落下してくるボールを捕るチームに分かれる
- ・捕るチームは、落下してくるボールをノーバウンドで捕ったら得点
- ・投げるボールの種類は投げる人が選べる
- ・捕る側は1人1分ずつ順番に行い、4人全員終わったら投捕の交代をする
- ・全員捕球者を終えた時点で合計得点が多い方の勝ち
- ・待っている人は得点表の記入、全力の応援を行う
- *児童との話し合いで詳細は決定する

【コートの設定】

- ・網は横4m、奥行5m
- ・バーの高さは185cm
- ※平均身長125cmの児童が両手を上に伸ばして落下してくるボールキャッチを経験できる、且つ誰もがキャッチをできる高さ



「投げる」チーム	「捕る」チーム
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを投げる側は1人1つボールを持ち、ゲーム中はそのボールを使う ・捕る人1人につき2人がネット上にボールを投げる ・時間内であれば何回でもボールを投げられる ・捕る側が捕れずに逸れてしまったボールは、そのボールを投げた人が捕りに行く ・待っている人は投げる人を応援したりアドバイスを送ったりする 	<ul style="list-style-type: none"> ・1人ずつ順番に行う 1人目1分→2人目1分→3人目1分→4人目1分 ・捕ったボールは投げる側に優しく返す ・捕れなかったボールは投げる側が拾いに行くのでそのままが良い ・待っている人は捕る人を応援したりアドバイスを送ったりする ・待っている人は捕ったボールの数(自分たちのチームの得点数)を数えて得点表に記入する

【第3・4・5時→第6・7時のルールの発展例】 *児童の伸び、及び児童との話し合いで詳細は決定する

第3・4時	第5・6・7時
<ul style="list-style-type: none"> ・どのボールも1つ「捕る」と1点 ・捕る順番はビブスの番号順 ・投げるペアはビブスの番号順 	<ul style="list-style-type: none"> ・蛍光オレンジのラッキーボールを「捕る」と2点 ※投げる2人のうち1人がラッキーボールを持つ ・捕る順番をチームで考える ・投げるペアをチームで考える

展開
30分

- ・ごちそうコール
- ・ゲーム
- ・ありがとうハイタッチ

- 元気で意欲的なごちそうコールをしているチームを称賛する。
- 工夫した捕り方をしている児童の動きを価値づけ、全体へ広める。
- チームメイトを応援したり、捕り方のアドバイスをしたりしている児童の発言を価値づけ、称賛する。
- 負けが続いているチーム、捕ることが苦手な児童に積極的に関わるようにする。

◆飛んだり転がったりしてくるボールを捕ることができる。(観察・学習カード)【知識・技能】

△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て

- ・ボールの正面に入って、カバさんキャッチのように捕ることを伝え、少しの成長を称賛する。

◎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

- ・ボールの正面に入って、事前の予備動作をし、状況に合わせてボールを捕ることができる。

8 全力で戦った対戦相手とお互いの頑張りをたたえ合う。

9 用具の片付けをする。

10 本時のまとめと振り返りをする。

11 次時に向けて見通しをもつ。

12 整理運動をする。

13 挨拶をする。

整理
10分

- 勝ち負けに関係なく、健闘を称え合うことができている児童を称賛し、行動を価値づけする。
- 安全に気をつけながら、全員で素早く行えるよう声かけをする。
- ねらいに沿った振り返りや、次時への繋がりがある振り返りを記述している児童を取り上げて称賛し、全体に広げる。
- 本時の振り返りが次時につながるよう次に取り組むべきことを全体で共有する。
- 本時での頑張りを認めつつ、使った体の部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。
- 健康状態を把握し、次回も頑張ろうという意欲的な気持ちで授業を終われるように声かけをする。

9 本時の学習と指導（7/7時）

(1) ねらい

- ねらったところに緩やかにボールを投げたり、思い切りボールを投げたりすることができる
〈知識及び技能〉
- ボールゲームに進んで取り組もうとしている。
〈学びに向かう力、人間性等〉

(2) 準備

- ・ボール（ソフトドッジボール、ソフトハンドボール、ソフトフォームボール、カラーボール）
- ・ブルーシート ・重り ・支柱 ・防鳥網 ・ビブス ・かご ・パクパクエプロン
- ・スピーカー ・太鼓 ・掲示板 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価基準）
導入 5分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 「バナナくんたいそう」を行う。	○服装を整え、カバさんの口で元気よく挨拶をして、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○本時の運動で使う部位をほぐすようにする。 ○捕球動作につながる目の運動を行うため、指先を目で追うよう声掛けをする。 ○一人一人に声をかける。特に運動に苦手意識をもつ児童に対して、称賛の声かけをすることで、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。
	3 前時の児童のよさを共有し、本時のねらいを確認する。	○前時の様子や学習カードの記述から児童のよさを伝え、本時の活動に意欲的に取り組めるようにする。 ○前時の学習を振り返りつつ、児童が必要感をもって学習に取り組めるよう、本時のねらいに即した言葉を児童から引き出し設定する。
	みんなで仲よく、思い切りボールあそびを楽しもう。	
展開 30分	4 カバさんキャッチ&ゴリラさんスローを行う。（パクパクエプロン使用） ①～③は第3，4時と同様 ④へびさんポーズから床に思い切り投げる →ワンバウンドで捕る ※第5，6時で実施 ⑤何連続ワンバウンドで投げ合えるかに挑戦 ※投：「グー、ゴリー！」 捕：「パクッ！」 5 ワニさんキャッチを行う。 ①全て別の人 ※第1時で実施済 ②投げる人と捕る人が一緒 ※第3時で実施済 ③チーム全員で連結して股を通す ※第4時で実施済 ④2チームで合体して股を通す ※第5時で実施済 ⑤④とは違うチームと合体して股を通す ※第6時で実施済 ⑥3チーム以上で合体して股を通す ※投：「グー、ゴリー！」 捕：「パクッ！」	○投げ方を意識して取り組めるよう、1人1球ずつ「おへそ横、耳横へびさん、グー、ゴリー」のかけ声に合わせて投げてから、始めるようにする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるよう、⑤2連続ワンバウンドで投げ合うことができたなら赤帽子にするよう声かけをする。 ○2連続ができたペアには、3連続以上に挑戦するよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。 ○ごちそうの木に向かって思い切り投げられるよう、バナナをめがけて投げるよう声かけをする。 ○投げた人は股通しの人の後ろに移動し、ボールの正面に入って捕るよう声かけをする。 ○全員の様子を把握し、適切な声かけができるように、⑥3チーム以上合体して股を通すことができたなら赤帽子にするよう声かけをする。 ○全員が赤帽子になったら「やったー！」と声を合わせて喜び合い、楽しい雰囲気を実感できるようにする。

- 6 ごちそうスローキャッチゲームに向けて、ボールの投げ方を全体で考える。
- 7 ごちそうスローキャッチゲームを行う。


○ゲーム前にボールを投げる場所、強さ、タイミング等を全体で共有し、ゲームに活かすことができるようにする。

【ごちそうスローキャッチゲームのルール】

- ・ 4対4 投げる4分、捕る4分の投捕交代ゲーム
- ・ ボールをネット上に投げるチーム、ネットから落下してくるボールを捕るチームに分かれる
- ・ 捕るチームは、落下してくるボールをノーバウンドで捕ったら得点
- ・ 投げるボールの種類は投げる人が選べる
- ・ 捕る側は1人1分ずつ順番に行い、4人全員終わったら投捕の交代をする
- ・ 全員捕球者を終えた時点で合計得点が多い方の勝ち
- ・ 待っている人は得点表の記入、全力の応援を行う
- * 児童との話合いで詳細は決定する

【コートの設定】

- ・ ネットは横4m、奥行5m
- ・ バーの高さは185cm
- ・ ※平均身長125cmの児童が両手を上に伸ばして落下してくるボールキャッチを経験できる、且つ誰もキャッチできる高さ



「投げ」チーム	「捕る」チーム
<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを投げる側は1人1つボールを持ち、ゲーム中はそのボールを使う ・ 捕る人1人につき2人がネット上にボールを投げる ・ 時間内であれば何回でもボールを投げられる ・ 捕る側が捕れずに逸れてしまったボールは、そのボールを投げた人が捕りに行く ・ 待っている人は投げる人を応援したりアドバイスを送ったりする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1人ずつ順番に行う ・ 1人目1分→2人目1分→3人目1分→4人目1分 ・ 捕ったボールは投げる側に優しく返す ・ 捕れなかったボールは投げる側が拾いに行くのでそのままが良い ・ 待っている人は捕る人を応援したりアドバイスを送ったりする ・ 待っている人は捕ったボールの数(自分たちのチームの得点数)を数えて得点表に記入する

【第3・4・5時→第6・7時のルールの発展例】 * 児童の伸び、及び児童との話合いで詳細は決定する

第3・4時	第5・6・7時
<ul style="list-style-type: none"> ・ どのボールも1つ「捕る」と1点 ・ 捕る順番はビブスの番号順 ・ 投げるペアはビブスの番号順 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 蛍光オレンジのラッキーボールを「捕る」と2点 ・ ※投げる2人のうち1人がラッキーボールを持つ ・ 捕る順番をチームで考える ・ 投げるペアをチームで考える

展開30分

- ・ ごちそうコール
- ・ ゲーム
- ・ ありがとうハイタッチ

- 元気で意欲的なごちそうコールをしているチームを称賛する。
- 工夫した投げ方をしている児童、チームの動きを価値づけ、全体へ広める。
- チームメイトを応援したり、投げ方のアドバイスをしたりしている児童の発言を価値づけ、称賛する。
- 負けが続いているチーム、投げるのが苦手な児童に積極的に関わるようにする。

◆ねらったところにボールを投げたり、思い切りボールを投げたりすることができる。
(観察)【知識・技能】

△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て

- ・ ボールの投げ方(おへそ横、耳横へびさん、グー、ゴリー)を再確認し、一緒に行う。

◎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

- ・ 相手を見て得点しやすい強さや場所、タイミングでボールを投げることができる。

◆ボールゲームに進んで取り組もうとしている。
(観察・学習カード)【主体的に学習に取り組む態度】

△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て

- ・ 第1時からの成長を具体的に伝え、頑張りを称賛する。

◎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

- ・ チームメイトに積極的に声をかけて、これまでの成果を発揮しようと全力で取り組んでいる。

- 8 全力で戦った対戦相手とお互いの頑張りをたたえ合う。

- 勝ち負けに関係なく、健闘を称え合うことができる児童を称賛し、行動を価値づけする。

整理 10 分	9 用具の片付けをする。	○安全に気をつけながら、全員で素早く行えるよう声かけをする。
	10 本時のまとめと振り返りをする。	○ねらいに沿った振り返りや、次時への繋がりがあ る振り返りを記述している児童を取り上げて称賛 し、全体に広げる。
	11 単元のまとめをする。	○単元最初と比較した児童の成長を称賛し、全員で 体も心もまんぷくになれたことを喜び合い、次の 単元にも意欲的に入っていけるようにする。
	12 整理運動をする。	○本時での頑張りを認めつつ、使った体の部位をゆ っくりとした動作でほぐすように助言する。
	13 挨拶をする。	○健康状態を把握し、次の単元に向けて意欲的な気 持ちで授業を終われるように声かけをする。