

体 育

1 1 月 1 3 日 (木)

	学級	授業者	単元名・題材名
公開授業 2 14:00～	3 年 1 組	金山 悠介	走・跳の運動（幅跳び） 「やってみよう！はばとび」

1 1 月 1 4 日 (金)

	学級	授業者	単元名・題材名
公開授業 1 13:00～	6 年 3 組	嶋田慎一郎	ボール運動（ゴール型） 「バスケットボール」
公開授業 2 14:00～	4 年 3 組	水小瀬勇哉	ゲーム（ネット型ゲーム） 「バレーボールパワー」

単元名

やってみよう!はばとび(第3学年)

内容のまとめ

第3学年及び第4学年

C 走・跳の運動 ウ 幅跳び

1 単元の目標

知 幅跳びの行い方を知るとともに、その動きを身に付けることができるようにする。

思 自己の能力に適した課題を見付け、動きを身に付けるための活動や競争の仕方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

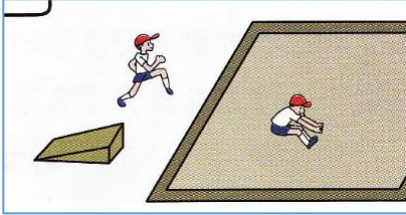
主 幅跳びに進んで取り組み、きまりを守り誰とも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 幅跳びの行い方について、言ったり書いたりしている。 ② 膝を柔らかく曲げ、両足で着地することができる。 ③ いつも同じ足(自分で決めた踏切り足)で踏み切ることができる。 ④ 5～7歩の助走から強く踏み切ることができる。	① 助走のリズムや踏切りなど、自己の能力に適した課題を見付け、その課題の解決のための活動を選んでいる。 ② 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	① きまりを守り、誰とも仲よく幅跳びに進んで取り組もうとしている。 ② 互いの動きを見合ったり、補助し合ったりして、動き方や気付きを伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。 ③ 友達と一緒に用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ 場や用具の安全に気を付けている。

3 展開案を含む指導計画

◎:記録に残す評価 ※指導に生かす評価は毎時間行う

時間	主な学習内容	備考	知	思	主
1 見通しをもつ	■単元の見通しをもち、幅跳びの行い方を知るとともに、準備や片付けが安全にできる。 ○単元の学習内容の確認(学習過程と1時間の流れ)をする。 ○安全の約束の確認をする。 ○用具の使い方、準備の仕方について確かめる。 ○映像や示範から、幅跳びの動きのポイントを見付ける。 ○目指す姿や役割(見る位置や視点)分担などの確認をする。 ○試しの運動、記録測定を行う。 「友達と協力して、安全に活動するぞ。遠くまで跳ぶためのポイントがわかった!」	【単元で目指す姿】 短い助走から、自分で決めた踏切り足で強く踏み切って遠く(前方)へ跳び、膝を柔らかく曲げ、両足で着地することができる。 ・技を習得するためには、技術ポイントがあることや実態に応じた練習場所があることを知る。 ・幅跳び全体の動きのイメージと技術ポイントを理解する。 ・テスト会で友達を見る位置を知る。 ・得点化の方法を知る。 ・ドリル運動(補助運動)の行い方を知る。			③ ④(観察)
2 見付ける	■膝を柔らかく曲げ、両足で安全に着地ができる。 ○グループで活動する。 ○技術ポイントを意識して試技を行う。(いろいろな跳び方で跳ぶ。) ・両足跳び、右足踏切り、左足踏切り、3歩助走、5歩助走等、いろいろな跳び方で跳ぶが、必ず両足で着地する。 ○いろいろな跳び方で跳んでみた気づきを交流する。 「いつも両足で着地することができるようになったぞ。膝を曲げるとクッションになって止まりやすいな。」	・セーフティーマットの印の部分に両足で着地する。  ・両足で膝を曲げ「ん」の字で着地する。	②(観察・ICT)	①(カード)	
3 身に付ける	■跳びやすい方の足を見付け、いつも同じ足で踏み切ることができる。 ○グループやペアで活動する。 ○どちらの足で踏み切ると調子よく跳ぶことができるかを確かめながら跳ぶ。 ○いつも同じ足で踏み切るために、スタートする足を確認する。 ○記録会をして、自分やグループの伸びを確かめる。 「僕は右足で踏み切った方が跳びやすいな。もっと記録を伸ばしたいな。」	・3歩助走でも、5歩助走でも調子よく跳べる踏切り足を決める。 ・踏切り足には印をつけ、試技者だけでなく、周りの児童にも視覚的に分かるようにする。 ・前時習得した両足着地も行うようにする。 ・個人記録と、グループ記録をとり、伸びを実感できるようにする。	③(観察・ICT)		①(観察)

4 高める (本時)	■遠くへ跳ぶために、助走(5～7歩)をリズムよく行い、強く踏み切って両足で着地することができる。 ○助走を5歩から7歩に伸ばし、いつも同じ足で踏み切れる位置を見付ける。 ○勢いがついて両足で着地することを確認する。 ○強く踏み切るには、どんなリズムで助走するとよいか考えながら練習する。 ○記録会をして、自分やグループの伸びを確かめる。 「最後の3歩のリズムを速くしたら、強く踏み切れたよ。」 「友達がリズムを言ってくれたから、踏切りがやりやすくなって、記録が伸びたよ。」	・同じ足で踏み切ることができるスタート位置を見付ける。 ・「イチ、ニ、サン!」 「タ・タ・タン!」 「ト・ト・トン!」 などのリズム言葉の声をかける。 ・ICT を使って、自分の課題やよい点を見付け解決につなげる。	④(観察・ICT) ◎		
5 高める	■記録会に向け、これまで学習した中から、自分が一番跳びやすく、記録が出る助走の歩数を選び、記録会に向け練習をしている。 ○3、5、7歩の助走をそれぞれ試し、最後の3歩のテンポを上げて強く踏み切れる歩数を見付ける。 ○記録会をして自分やグループの伸びを確かめる。	・よりよい記録を出そうと、助走の歩数を試している。 ・互いの試技を見合い、気付いたことを伝えている。		②(カード・観察) ◎	②(観察) ◎
6 確かめる	■身に付けた動きを生かして、記録に挑戦することができる。 ○グループで活動する。 ○7歩までの助走の中で、自分の助走位置を決め、踏切り足と着地の確認をする。 ○記録会をして自分やグループの伸びを確かめる。 ○友達の運動の様子を伝えたり、記録会で点数を付けたりする。 ○本時、単元の振り返りを行う。	・目指す記録に向かい、意欲的にチャレンジしている。 ・友達の記録が伸びるように、リズム言葉などをかけている。 ・ICT を使って、互いの動きを見合い、アドバイスし合って跳ぶ。	①(カード) ◎		

■ 教科:体育科	■ 単元名:走・跳の運動(幅跳び) やってみよう!はばとび(4/6)
■ 授業者:金山 悠介	■ 授業学級:3年1組(体育館)

■ 本時の「ねらい」
知:5～7歩の短い助走から、強く踏み切り、遠くへ跳ぶことができる。
思:友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝えることができる。
主:友達の考えを受け入れたり、認めたりすることができる。
■ 本時に働かせる見方・考え方
短い助走から強く踏み切って(どうする)、遠くに跳ぶ

時間	●学習活動	・児童の姿	「ねらい」にせまるための手立て
0	●準備・準備運動		◇研究内容1:「個別最適な学び」
5	●全体計画会		・試技する前に、必ず意識するポイントを伝え、どうだったかを聞くサイクルを徹底する。
10	●グループ会		・うまくいかないときは、3、5歩の助走に戻ってもよいことを共有する。
13	●前半練習		・手拍子や足踏みでリズムを体感させる。
21	●中間研究会		・映像で本時目指す姿を視覚的に理解できるようにする。
25	●後半練習・トライタイム		・練習時間を十分に確保する。
37	●グループ会		◇研究内容2:「協働的な学び」
42	●全体反省会		・目指す姿につながる対話の視点を示すことで、見方・考え方を働かせながら互いに問い合い追求することができるようにする。
45			

【対話の視点】

いつ	どこを	どうする
助走の時	最後の3歩	テンポを上げる
踏み切り	踏み切り足	強く踏み切る

板書計画

The board plan includes a timeline of activities from 0 to 45 minutes. Key points include: '11月13日 やってみよう!はばとび', '助走から強く踏み切り、遠くへ跳んで記録を伸ばそう。', '最後の3歩をテンポアップ!!', '強く!バーン!!', 'どこを 3歩', 'どうする テンポを上げて強く踏み切る', and 'ト・ト・トン! イチ・ニッ・サン! タ・タ・タン!'.

これまでの練習、子どもの姿の写真

単元名 バスケットボール（第 6 学年）	内容のまとめ 第 5 学年及び第 6 学年 E ボール運動 ア ゴール型
--------------------------------	---

1 単元の目標

- 知** ボール操作とボールを持たないときの動きによって簡易化されたゲームをすることができるようにする。
- 思** 自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、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。
- 主** 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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。

2 単元の評価規準

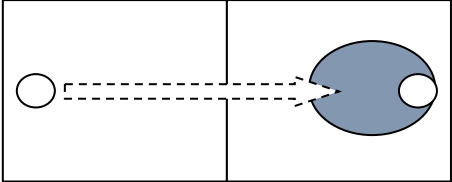
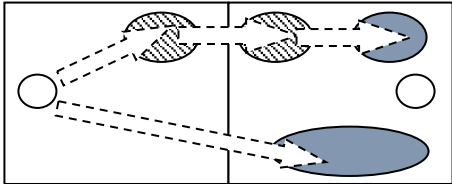
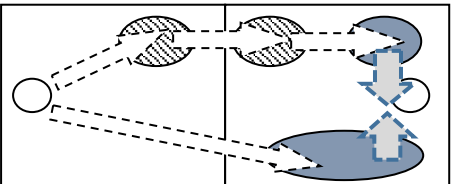
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 自己やチームによる攻撃や守備によって簡易化された試合の行い方を知っている。 ② 近くにいるフリーの味方へパスをしたり、パスを受けてシュートしたり、相手に取られない位置でドリブルしたりすることができる。 ③ ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動いたり、得点しやすい場所に移動したりすることができる。	① 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだり、自己の役割を確認したりしている。 ② 自己や仲間が行っていた動きや考えたことを、動作や言葉、作戦盤、ICT 機器を用いて記録した動画などを使って他者に伝えている。	① バスケットボールの簡易化された練習やゲーム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って仲間と活動している。 ③ 勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたりしようとしている。 ④ 場や用具の安全に気を配っている。

3 展開案を含む指導計画

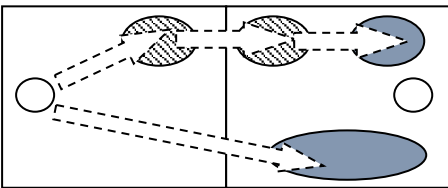
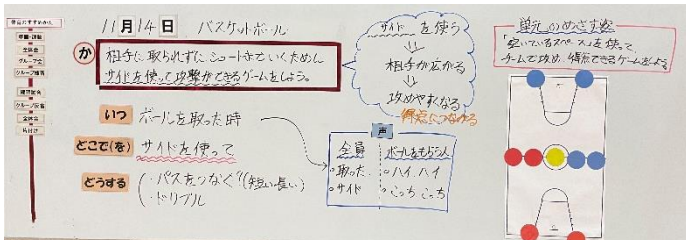
◎:記録に残す評価

※指導に生かす評価は毎時間行う

時間	主な学習内容	備考	知	思	主
1 見通しをもつ	■学習の見通しをもち、安全に準備や片付けができる。 ○学習の流れ、単元の目指す姿の確認、バスケットの用語の確認 ○チームの確認、役割分担 ○OW-UP を覚える サーキット型で進める ・2メン ・ドリブル ・パス→シュート(空いているスペースに走りこんでシュート) ○振り返り	【単元で目指す姿】 「空いているスペース」を使ってチームで攻め、得点できるゲームをしよう。 ・目指す姿に向けて、映像を見て、全員が動きを理解できるようにしてから単元をスタートさせる。			①(観察)
2 見付ける	■試しのゲームを通して、チーム・自己の課題を明らかにしている。 ○OW-UP ○ゲームの進め方やルール、判定の仕方を理解する。 ○試しのゲーム ○振り返り 〈ゲーム条件〉 人数:1チーム 5~6 人 対戦人数:4 対 4 コート:バスケットコート 時間:3分-(休憩・作戦タイム1分)-3分	・ルールを確認しながら進める。 〈ゲームルール〉 ・アウトオブバウンズ ・トラベリング ・ダブルドリブル ・ゴールを決めたプレイヤーは休んでいる児童と交代をする。(休憩の時にも交代をする)	①(観察・カード)		④(観察)
3 身に付ける	■ゲームに必要なボール操作(パス・ドリブル・シュート・ボール保持)を身に付け、どのようなときに使用するかを理解し、ゲームをすることができる。 (パス)・・・チェストパス・バウンズパス (ドリブル)・・・右手・左手 (シュート)・・・バンクシュート (ボール保持)・・・ピポット ○OW-UP ○基本技能の練習 ○ミニゲーム 勝つためにはどんな動きが必要か考えながら試合を進める。	(パス) ・床に平行にパス ・相手の胸に向かって (ドリブル) ・体の横で力強く ・指の先を使って (シュート) ・ボードの四角を狙う ・膝のバネを使って打つ (ピポット) ・膝を曲げて向きを変える	②(観察)		②(観察)

4 5 身に付ける	■得点につなげるために、空いているスペースであるゴール前のスペースをすばやく攻めるゲームをしている。 OW-UP ○チームで作戦を考える。  ○チーム練習（ディフェンスの数を少なくして） ○ミニゲーム	・前時までに見付けた「勝つためにはどんな動きが必要だろう」を全体で共有しゴール前にボールを進めるよさに気付く。 ・素早くゴール下までボールを持っていくためにチームで作戦を考えていく。（作戦盤） ・ドリブルよりもパスを使った攻撃の方が速いことに気付かせる。 ・第5時に、うまく攻められない児童の意見を共有し、どうしたらよいのかを引き出し、次回の課題をもつ。		①（観察）	③（観察・カード）
6 高める（本時）	■得点につなげるために、空いているスペースがサイドにあることに気付き、そこへ移動しボールを繋いだり、シュートしたりして有効にサイドを使うゲームができる。 OW-UP ○チームで作戦を考える。  ○チーム練習（ディフェンスの数を少なくして） ○ミニゲーム	・前時のミニゲームの映像からどこに動けば得点に繋がしやすいのかを考え、空いているスペースを見付け作戦を考える。 「役割分担をしよう。」 「チェストパスをつないで進めていこう。」 「長いボールをパスするから、ここに走って。（長いボールは取られるかも・・・）」	③（観察）		
7 高める	■サイドにはボールが渡るようにはなったが、フリーエリアからのシュートには繋がらないことに気付き、サイドからシュートに展開するにはどうすればよいのかを考え、実践に移している。 OW-UP ○チームで動きの確認をする。 ○チーム練習（ディフェンスの数を少なくして） ○ミニゲーム 	・フリーゾーンやゴール近くから得点を決めるためにはどうすればよいのかをチームで考える。 「フリーゾーンへ走り込んでパスをもらってシュートをしよう。（相手より速く向かおう。）」 「1人目にパスできなければ、1人目はその場を離れ、2人目の人が走り込んでくるからパスをしよう。」		②（観察・カード）	

8 9 10 確かめる	■チームで作戦を立てて、リーグ戦に臨むことができる。 ○W-UP ○リーグ戦 ○振り返り	・勝つために、チームで作戦を考えたり、タイムアウトを取ったりできる。 ・今までのミニゲームのルールをそのまま使用し、時間を増やして行う。	総括的評価 ◎
-----------------------------------	--	--	--------------------

■ 教 科:体育科		■ 単元名:ボール運動(バスケットボール)(6/10)						
■ 授業者:嶋田 慎一朗		■ 授業学級:6年3組(体育館)						
■ 本時の「ねらい」 知:空いているスペースがサイドにあることに気づき、サイドを使って攻めることができる。 思:サイドを攻めるための作戦をチームに動作や言葉で伝えることができる。 主:仲間の考えを受け入れたり、認めたりしようとするすることができる。								
■ 本時に働かせる見方・考え方 空いているスペース(どこへ)を見付けて移動し、パスをもらってシュートする。								
時間	●学習活動 ・児童の姿	「ねらい」にせまるための手立て						
0	●準備・W-UP ・準備、体操、W-UP	◇研究内容1:「個別最適な学び」 ・前半練習の中で、分からない動きについては繰り返し確認したり、作戦盤を用いて全体を俯瞰して見合ったりできるようにする。 【大切にしたい声】 (全員)・・・取った、サイド (ボールをもらう人)・・・ハイハイ、こっちこっち						
5	●全体計画会・チーム会 ・前時の映像から攻撃がゴールとゴールを結んだ線上でしか展開されていないことに気づき、サイドを使うことで、相手に取られずシュートに行けることに気付く。 相手に取られずにシュートまでいくために、サイドを使って攻撃ができるゲームをしよう。 ・サイドからの攻め方を考える。							
10	●前半練習(ディフェンスの数を少なくして) ・1人がシュートを打って残りの4人がリバウンドを取り、作戦を生かして攻める。 一方通行で、1プレイが終わったら振り返る。  「こうやって攻めたら取られないかも」 「ここに走るから、そっち走って」	◇研究内容2:「協働的な学び」 ・作戦タイムやチーム会の時だけの対話ではなく、常に対話が行われるように、練習方法の工夫や対話の視点の提示を行う。 ・試合中でも作戦タイム(タイムアウト)を設けることで、できていないことの確認や作戦を話し合うことができるようにする。 【対話の視点】<table><tr><th>いつ</th><th>どこへ</th><th>どのように</th></tr><tr><td>ボールを取った時</td><td>サイド</td><td>パスを繋いで素早く(長く・短く)</td></tr></table>	いつ	どこへ	どのように	ボールを取った時	サイド	パスを繋いで素早く(長く・短く)
いつ	どこへ		どのように					
ボールを取った時	サイド	パスを繋いで素早く(長く・短く)						
23	●中間研究会 ・動画でサイドを使って攻めることができたかを確認し、できていないチームがあればもう一度練習をする。(サイドを目一杯使うことを確認)							
30	●後半練習(ミニゲーム) ・1試合行う。(3分-(休憩・作戦タイム1分)-3分) ・作戦タイム(タイムアウト)は試合中に1回使えるようにする。							
40	●チーム・全体反省会 ・チーム会 ・ゲームの映像をもとに、出来栄を相互評価する。 「サイドを使って攻めたら、相手に取られずにボールを運べた。」 「両サイドを使うと、相手に取られなかった。」							
45		【目指す子どもの姿(評価)】 空いているスペース(サイド)を使うために移動したり、パスを出したりすることができる。						
板書計画 								

単元名

バレーボールパワー（第 4 学年）

内容のまとめり

第 3 学年及び第 4 学年

E ゲーム イ ネット型ゲーム

1 単元の目標

- 知** 基本的なボール操作とボールを操作できる位置に移動する動きによって、ラリーの続く、易しいゲームができるようにする。
- 思** ゲームの規則を工夫したり、ゲームの型に応じた作戦を選んだりする中で、仲間に考えを伝えることができるようにする。
- 主** 運動に進んで取り組み、規則を守って、仲間の考えや動きを認めたり、安全に気を付けたりしながらゲームをできるようにする。

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ボール運動の行い方について正しく理解し、言ったり書いたりしている。	① 自分たちで規則を選んだり作ったりしている。	① 規則を守って、誰とでも仲良く進んでゲームに取り組もうとしている。
② ボールの方向に自分の体を向け、ボールの落下地点に素早く移動することができる。	② 課題に沿ったアドバイスや相談をする中で、自分の考えを仲間に伝えている。	② お互いの動きを見合ったり、話し合ったりする中で、仲間の考えや動きを認めようとしている。
③ オーバーハンドパス等、基本的なボール操作をすることができる。	③ 得点するための作戦をチームで考えたり選択したりし、それを実行している。	③ 仲間と一緒に用具の準備や片付けをしたり、安全に気を付けていたりしている。
④ 片手または両手で仲間へパスをしたり、相手コートに返したりすることができる。		

3 展開案を含む指導計画

◎:記録に残す評価 ※指導に生かす評価は毎時間行う

時間	主な学習内容	備考	知	思	主
1 見通しをもつ	■競技の規則や学習の見通しをもち、安全に学習の準備や片付けができる。 ○本単元のバレーボールのルールを理解する。 ○学習カードや示範演技、動画を見て、バレーボールで身に付けたい技能や目指す姿を明確にする。 ○学習に必要なものの準備の仕方やドリル学習の行い方を知る。 【ドリル学習】 ・落下地点キャッチ ・パス練習 ・円陣パス	・競技のルールや W-UP について理解する。 ・示範やプロの動画を見せることで理想の動きやプレーのイメージをもたせて「単元で目指す姿」を設定する。 ・授業のきまりや流れについて理解する。 ・準備、片付けの仕方を学ぶ。	①(観察・カード)		③(観察)
2 見付ける	■簡易ゲームをする中で、現在の自分たちの技能や連携を確認し、チームの課題を明確化している。 ○チームで活動する。 ○簡易ゲームの中で、 ①体の向きと落下地点への移動 ②オーバーハンドパスまたはキャッチトス ③片手、両手での返球 に着目してチームの実態を分析する。 ○仲間と対話をしながら、自分たちの課題を見付ける。	【落下地点への移動】 ・全員がボールに向いているか ・ボールを受ける人の動き ・ボールを受ける人の周りの動き 【オーバーハンドパスまたはキャッチトス】 ・キャッチトスができるか ・オーバーハンドパスができるか 【片手、両手での返球】 ・相手コートまで返球できるか ・片手、両手のどちらがよいのか		①(観察)	①(観察)
3 身に付ける	■基本的なボール操作(オーバーハンドパスまたはキャッチトス)で、ボールを落とさず相手コートに返すことができる。 ○各チームで学習を行う。 ○基本的なボール操作を身に付けるための練習をする。 ・向かい合ったパスの練習 ・高くボールを上げるためにネットを挟んでパスをする練習 ・チームで落とさない意識を作るための円陣パス ・円陣の状態でコートの線から線へ移動する円陣移動パス	【基本的なボール操作】 ・オーバーハンドパスのようにボールをはじいて返す。または、オーバーハンドパスのような態勢でキャッチしそのまま投げるキャッチトスをして投げ返す。 ・前半練習で4種類の練習方法を行う。 ・後半練習では、ボールを落とさずパスをつないだ回数で競うゲームをする。	③(観察・ICT)		

4 身に付ける	■ボールの方向に体を向け、素早く落下地点に入り、ボールをつないで相手のコートに返すゲームをすることができる。 ○各チームで学習を行う。 ○前半練習では、落下地点へ移動するための学習を行い、後半練習で確認する。	・落下地点へ移動する 仲間の高く投げたボールに合わせて素早く落下地点へ移動して返球姿勢をつくる。	②（観察・ICT）								
5 高める	■相手のボールが返ってきそうなとき、「だれが」「どこへ」移動すればいいかについて考えながら、ボールをつなぎ、片手や両手でボールをはじいて相手のコートに返すゲームをすることができる。 <table><tr><td>だれが</td><td>どこへ</td></tr><tr><td>ボールを拾う人</td><td>落下地点へ</td></tr><tr><td>周りの人</td><td>拾う人の近くへ</td></tr></table>	だれが	どこへ	ボールを拾う人	落下地点へ	周りの人	拾う人の近くへ	・作戦盤を活用する 立体作戦盤を活用することで、平面の動きだけでなく、ボールの実際の動きをイメージしやすくし、実際のコートでも動きに移しやすくする。 ・中間交流会を確保し、ボールを落とさないためには、ボールを拾う人以外もカバーに動くといいことを伝え、後半で必ず全チームが実践するようにする。	④（観察・ICT）		
だれが	どこへ										
ボールを拾う人	落下地点へ										
周りの人	拾う人の近くへ										
6 高める（本時）	■ボールを落とさないで相手コートに返球するためには、「どこへ」「どのような」パスを出すといかについて、言葉や動作、作戦盤を使いながら話し合い、ゲームに生かしている。 <table><tr><td>どこへ</td><td>どのような</td></tr><tr><td>ネットの近く</td><td>高く （ポーン、フワーン）</td></tr></table>	どこへ	どのような	ネットの近く	高く （ポーン、フワーン）	・作戦盤を活用する 立体作戦盤を活用することで、平面の動きだけでなく、ボールの高さやネットの高さなどをイメージしやすくする。 ・全体会でボールを落とさないためには、高くふんわりとしたパスをするとよいことを伝え、前半練習では、チーム全員の意識を統一させて取り組めるようにする。		②（観察・カード）			
どこへ	どのような										
ネットの近く	高く （ポーン、フワーン）										
7 活用する	■チームに合った方法や作戦について話し合いながら選択、作成してゲームに生かしている。 ○チームで活動する。 ○考えた作戦をゲームで実行し、修正、改善していく。	・作戦盤を使って、視覚的に動きを確認しながら理解していく。 ・話し合う時間を長めに確保し、お互いの意見を聞く時間を確保する。		③（観察・カード）	②（観察・カード）						
8 9 確かめる	■リーグ戦をする中で、チームで身に付けたことや、考えた作戦などを生かして、仲間と声をかけ合いながら楽しくゲームをしている。 ○総当たりのリーグ戦。 ○作戦を活用し、ゲームに応じて振り返ったり、改善したりする。	・自分たちの実態に合わせて、リーグ戦のゲームのルールや場の設定を選んだり変えたりする。 ・勝つために、作戦を工夫したり、仲間に声をかけたりしていく。	総括的評価 ◎								

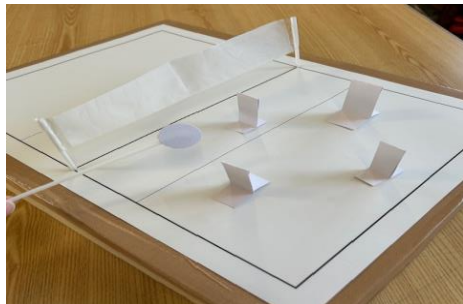
【ゲームのルールの設定】

- ・1試合10点先取制で何回触ってもよい
- ・キャッチする場合はオーバーハンドパスの姿勢のみ
- ・1チーム5人（ゲームは4人対4人）
- ・点数をとったらローテーション

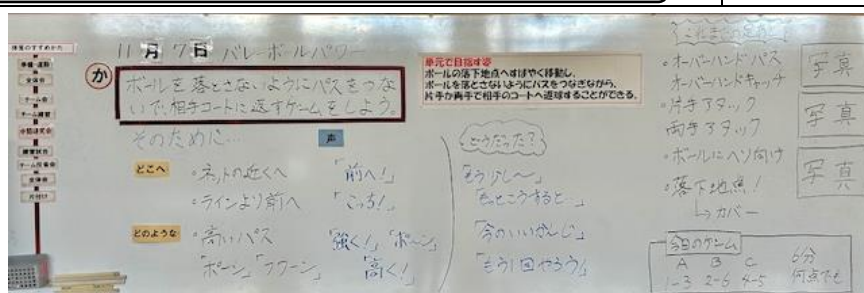
【ゲームの場の設定】

- ・ボールは空気を抜いたバレーボールで行う（空気圧：約100hPa）
- ・コートはバトミントンコート
- ・ネットの高さは185cm（様相に応じて変更）

■ 教科:体育科	■ 単元名:ゲーム ネット型ゲーム バレーボールパワー (6/9)
■ 授業者:水小瀬 勇哉	■ 授業学級:4年3組 (体育館)
■ 本時の「ねらい」 知:片手または両手で仲間へパスをつなぎ、相手コートに返すゲームができる。 思: <u>ボールを落とさずパスをつないで返球するために、「どこ」へ「どのような」パスをすればいいかについて、言葉や動き、作戦盤等を使って、仲間に自分の考えを伝えることができる。</u> 主:お互いの動きを見合ったり、話し合ったりする中で、仲間の動きや考えを認めることができる。	
■ 本時に働かせる見方・考え方 ネットの近くへ(どこへ)、高い(どのような)パスをつないでボールを返す	

時間	●学習活動	・児童の姿	「ねらい」にせまるための手立て				
0	●準備・準備運動	・体操、ドリル学習をチームごとに行う。	【本時活用する教具】  ◇研究内容1:「個別最適な学び」 ・教具による個別最適な学び 話す内容と自分たちの動きをつなげて考えることが難しい児童が多いため、立体的な作戦盤を使うことでイメージしやすくなり、より具体的に考えを伝えやすくなる。 ◇研究内容2:「協働的な学び」 ・本時考える「どこへ」「どのような」パスを出したらいいかについて、どんな声をかけることができるか確認する。そして、ボールが落ちた時に、プレーを振り返る視点となるようにする。 【対話の視点】 <table><tr><th>どこへ</th><th>どのような</th></tr><tr><td>ネットの近く</td><td>高く (フワーン等)</td></tr></table>	どこへ	どのような	ネットの近く	高く (フワーン等)
どこへ	どのような						
ネットの近く	高く (フワーン等)						
5	●全体計画会	・前時の振り返りから課題化する。					
	ボールを落とさないようにパスをつないで相手コートに返すゲームをしよう。						
10	●チーム会	・本時の動きを、作戦盤等を使いながら確認する。					
13	●前半練習(チーム練習)	・練習方法にそってチームごとに練習する。					
	「もう少し前にパスしよう。」 「もっと高く上げて、ネットより高く。」						
28	●中間交流会	・前半練習で分かったことについて、見本や示範を見ながら確認し、確認ゲームに向かう。					
31	●確認ゲーム	・1試合6分 各チーム1試合行う。 (本来は10点先取だが、本時は時間制限とする)					
37	●チーム会	・自分たちの達成度を話し合いながら振り返り、記入する。					
	「ネットの近くにパスしたら返しやすくなった。」 「ネットより高く上げたら、移動しやすくなった。」						
41	●全体反省会	・本時輝いていた姿を聞き認め合う。					
	【目指す子どもの姿(評価)】 「ネット付近」へ「高い」パスを出せるように、言葉や動きを使って、仲間に自分の考えを伝えている。						
45							

板書計画



過去の対戦表