

令和6年度専門研修（断続研修）保健体育研修講座
第5回目

検証授業に向けて

令和6年7月30日（火）

福岡県体育研究所

山口 拓郎

本日の講義を受けて、検証授業
に向けて、今後作成するもの

1、単元構造図

2、学習指導案（本時）

本日の講義を受けて、検証授業
に向けて、今後作成するもの

1、単元構造図

2、学習指導案（本時）

単元構造図について

(例) 高等学校【指導と評価の計画について】

指導	知	①		②		③				④		総 括 的 評 価
	技	↓	①			②	③					
	思・判・表		↓					②			③	
評価	態			①	②				③			
	知	①		②		③				④		
	技		↓		①		②		③	②		
	思・判・表		①					②			③	
	態					①		②			③	

※「技能」の習得や「主体的に学習に取り組む態度」の育成については、一定の学習期間が必要となるので、指導後に一定の学習期間を設けてから評価する。（-----→）
 「知識」「思考・判断・表現」は、指導から期間を置かず評価する。（————→）
 ※「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」の3つの資質・能力をバランスよく育成していくことが重要。

振り返り（学習カードの記入） 7分

〔副主題〕「挑戦タイムⅠ・Ⅱ」と「きらりタイム」を位置付けた活動構成を通して

		1	2	3	4（本時）	5	6
学 習 の 流 れ	10	学習の見通し - ペア・グループ分け - 用具の片付けと準備 - 学習の進め方の説明 - 準備運動	場の準備、準備運動、感覚づくり運動				
			○試しのマット遊びの動画を見て、できそうな遊びを見付ける。			○各ミッションに取り組んでいる動画を見て、やってみたい遊びを見付ける。	
			〈めあて〉 コロコロミッションの もっとたのしいあそびを みつけよう。	〈めあて〉 ピョンピョンミッションの もっとたのしいあそびを みつけよう。	〈めあて〉 ビーンミッションの もっとたのしいあそびを みつけよう。	〈めあて〉 みんなが見つけた遊びの中から、やってみたい遊 びをえらんだのしもう。	
	20	感覚づくり運動 - 犬歩き - 熊歩き - アザラシ歩き - くも歩き - かえるの足打ち - ゆりかご	【挑戦タイムⅠ】				【挑戦タイムⅡ】
			○自分が決めた運動遊びに挑戦する。			○自分が決めた運動遊びで遊ぶ。	
30			①丸太転がり・ジグザグ転がり、じゃんけん ②前転がり・坂道転がり、じゃんけん	①川跳び・わに跳び、平均台忍者跳び ②うさぎ跳び・紅白玉跳び、フラフープ跳び	①ブリッジ・トンネルくぐり、トンネルづくり ②背支持倒立・足じゃんけん、ボール渡し	・コロコロミッション ジグザグ転がり、じゃんけん、坂道転がり ・ピョンピョンミッション わに跳び、平均台忍者跳び、紅白玉跳び、フラフープ跳び ・ビーンミッション トンネルくぐり、トンネルづくり、足じゃんけん、ボール渡し	
		試しのマット遊び（マットミッション） - いろいろな方向への転がり（コロコロミッション） - 手で支えての体の保持（ピョンピョンミッション） - 手や背中支えての体の反らし（ビーンミッション）	【遊びを広げる観点】 人の数・もの・決まり（じゃんけん、競争、同時にするなど）				
			○教師が撮った動画を見て、マットミッションの楽しい遊びを伝え合う。（全体交流）			○取り組んだ各マットミッションの楽しさを伝え合う。（全体交流）	
			○楽しい遊びを真似してもう一度遊ぶ。 - 自分達が見つけた遊びの中から、真似してみたい遊びを選ぶ。 - 楽しい遊びを真似して、もう一度遊ぶ。 - グループ同士で、動画に撮り合う。			○もう一度やってみたい遊びを選んで遊ぶ。 - 全体交流を踏まえて、もう一度遊んでみたい遊びを決めて遊ぶ。 - グループ同士で、動画に撮り合う。	
40		単元のめあて マットミッションのたのしいあそびをみつけて、マットめいじんになろう。	【きらりタイムⅠ】				
			○互いに撮った動画を見て、楽しい遊びができたことやマット名人になれた喜びを実感する。				
			○振り返りを学習カードに書いて交流し、本時学習をまとめる。				
			【振り返りの観点】 ①楽しかった遊び ②自分や友達のよさ				

		1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8
		興味・関心の動機を高める段階	継続する動機を高める段階				再挑戦する動機を高める段階		
		挨拶 準備運動 本時のめあての確認	挨拶 準備運動 本時のめあての確認				ゲームにつながる運動 ・チームでハーフコートゲーム		
学 習 の 流 れ	10	ゲームにつながる運動 ・ハンドリング、パス、シュート ・三角パス ・シュートゲーム	ゲームにつながる運動 ・フォアグリップゲーム						
	20	ゲーム1 パスやシュートの仕方を工夫して、シートバスケットボール (ハーフコート、3対2、シートは固定)を行う。	ゲーム1 チームで攻め方・守り方を工夫して、シートバスケットボール (ハーフコート、4対3、シートの移動可)を行う。		ゲーム1 誰もがゲームを楽しむためのルールについて考え、シートバスケットボール (オールコート、4対3、シートの移動や数の変化可)を行う。		ゲーム1 自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、シートバスケットボール (オールコート、4対3、シートの移動や数の変化可)を行う。		菊池カップ 全チームとシートバスケットボール (オールコート、4対3、シートの移動や数の変化可)の対戦を行う。
	30	○動作習得のための用具やICTの活用	○ルールやコートの制限や緩和		○動きの制限や組み合わせ ○正規のルールに近づけた場				
	40	○数値的有利な状況でのゲーム	チームタイム ○目指す動きに応じて個人や集団での練習		チームタイム めあてがうまくいったか話し合って、練習をする。				○大会の実施 ○自己や集団の振り返り
	45	○自己やチームの課題設定 ○お手本映像の視聴	ゲーム2 話し合ったことを生かして、ゲームを行う。		ゲーム2 話し合ったことや練習したことを生かして、ゲームを行う。		ゲーム2 話し合ったことや練習したことを生かして、ゲームを行う。		
		整理運動 振り返り							

本日の講義を受けて、検証授業
に向けて、今後作成するもの

1、単元構造図

2、学習指導案（本時）

○ 本時の指導目標について

指導と評価の計画の「指導」に関することと整合性を図る。

○本時の指導目標 (単元構造図と整合性を図る。)

- ・相手に気付かれないように工夫しながら、味方にボールを手渡し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)

○学習の展開（学習指導過程）

	学習内容・活動	指導上の留意点・ ★評価規準（評価方法）	学習 形態
導入 10	1 本時のめあてを話し合う。 (1) 準備運動をする。 (2) 前時学習を振り返り、本時のめあてを確認する。	○ ボール操作の技能向上を目指してボール回しをさせたり、相手をかわしたり空いているスペースを見つけて走り込み動きを身に付けさせるためにしっばりゲームをさせる。 ○ 本時の見通しをもたせるために、ボールを渡すふりをするモデル動画を見せ、得点するために様々な作戦があることを知らせる。	一斉
	めあて チームで選んだ作戦を成功させて、たくさん得点しよう。		
展開 28	2 チームで話し合いながら作戦を選んで練習し、ゲームで実践する。 (1)チームで作戦を選んで練習する。【チームメーティングⅠ】 A 1 回渡す作戦 B 2 回渡す作戦 C 渡すふり作戦	○ 作戦を選んで練習に取り組むことができるように、本時までの作戦をカードにして提示する。 ○ 全員の動き方が明確になるように、「いつ」、「どこで」、「だれが」という視点で話し合うことを確認する。 ○ 作戦や戦術を交流しチーム内で共有できるように、絵、図、ボード、マグネットなどを準備する。	グループ

3	4 (本時)	5	6	7	8
準備運動	ボール回し、しっぽ取りゲーム (5分)				
スタートエリアでの動き方を選ぶ ・1回渡す ・渡すふり ・2回渡す	パスをもらう位置を工夫する 相手のいないところへ走りこむ	作戦を選んで練習する ・チームで作戦を選ぶ		青空四の 一フ ラッ グフ ット ボ ー ル 大 会	
チームミーティングⅠ 言葉、動きなどを用いた対話活動やチーム練習) 8分					
ハドル→攻撃①→攻撃②→ハドル→攻撃③→攻撃④) 30秒×6=3分					
ハドル→攻撃①→攻撃②→ハドル→攻撃③→攻撃④) 30秒×6=3分					
チームミーティングⅡ 言葉、動きなどを用いた対話活動やチーム練習) 8分					
ハドル→攻撃①→攻撃②→ハドル→攻撃③→攻撃④) 30秒×6=3分					
ハドル→攻撃①→攻撃②→ハドル→攻撃③→攻撃④) 30秒×6=3分					
振り返り (学習カードの記入) 7分					
	②	③			
	①			①	
②					①
①		②	③		総括的評価
	①			①	
				②	

○ 本時の指導目標について

○本時の指導目標（単元構造図と整合性を図る。）

- ・相手に気付かれないように工夫しながら、味方にボールを手渡し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）

○学習の展開（学習指導過程）

	学習内容・活動	指導上の留意点・ ★評価規準（評価方法）	学習 形態
導入	1 本時のめあてを話し (1) 準備運動をする	○ ボール操作の技能向上を目指してボール回しをさせたり、相手をかわしたり空いているスペースを見つけて走り込む動きを身に付けさせるためにしっぽ取りゲームをさせる。 ○ 本時の見通しをもたせるために ボールを渡すふり	一斉

資質・能力の3つの柱のうち、何を本時でねらいにしているのか、明確に示しましょう。

一般的に「～～できるようにする。」と
教師の指導目標で書きます。

○ 学習の展開（学習指導過程）

○学習の展開（学習指導過程）

	学習内容・活動	指導上の留意点・ ★評価規準（評価方法）	学習 形態
導入 10	1 本時のめあてを話し合う。 (1) 準備運動をする。 (2) 前時学習を振り返り、本時のめあてを確認する。	○ ボール操作の技能向上を目指してボール回しをさせた。かわしたり空いているスペースを見つけて走り回る。ボールを身に付けさせるためにしっぽ取りゲームをする。 ○ 本時のめあてに、ボールを渡すふりをするために様々な作戦がある。	一斉

本時の過程は、「学習内容・活動」「指導上の留意点、評価規準」「学習形態」等を記載します。

形式は、各学校において様々ですが、一般的には次のようなことに留意して作成しましょう。

○「学習内容・活動」及び「指導上の留意点」

○学習の展開（学習指導過程）

	学習内容・活動	指導上の留意点・ ★評価規準（評価方法）	学習 形態
導入	1 本時のめあてを話し合う。 （1） 準備運動をする。 「1、2・・・」 「（1）、（2）・・・」 には、 児童生徒が行う学習活動 「・」には、 具体的内容（体言止め）や 予想される児童生徒の反応 等	○ ボール操作の技能向上を目指してボール回しをさせたり、相手をかかわしたり空いているスペースを見つけて走り込む動きを身に付けさせるためにしっぽ取りゲームをさせる。 ○ 本時のめあてを話し合う。 主に、 ○手立て ○学習活動のねらい を記述する。 一般的には 「～～のために、☆☆ する。」	一斉 グループ

～のために（するために）、～の時間を設定する。

～のために（するために）、～の確認を行う。

～のために（するために）、～するよう助言する。

～のために（するために）、～の場を設定する。その際、～と助言する。

～のために（するために）、～するよう促す。

～のために（するために）、～を活用し～する場を設定する。

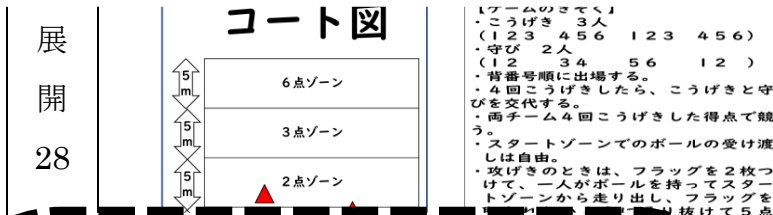
教師の支援

「学習内容・活動」のねらいと指導方法（手立て）を明確にする



『～のために、～する。』

○ 評価規準（評価方法）



評価規準は、★で明記する。
 単元構造図の「評価」と関連性を図る。
 評価方法は（ ）内に明記する。
 一般的に「～～できる」「～～している」

○ チーム内での協働的な姿が増えるようにするために、チーム内で声を掛け合っている姿や、新しい動きに挑戦しようとする姿を称賛する

★ 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る。（チームミーティング、ゲーム中の様相観察）

○ 作戦通りに動くことができた喜びや、チームで活動する楽しさを感じることができるよう、本時学習で選択した作戦や、自分やチームの姿について振り返る。

★ 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る。（振り返りの内容、発言等）

一斉

令和6年度専門研修（断続研修）保健体育研修講座
第5回目

検証授業に向けて

令和6年7月30日（火）

福岡県体育研究所

山口 拓郎

①代表授業会場校について

10月22日(火) 岡垣町立岡垣中学校

親川教諭
〔本多先生〕

11月 6日(水) 県立嘉穂総合高等学校

萱嶋教諭
〔野田先生〕

11月26日(火) 筑前町立中牟田小学校

野寄教諭
〔日野先生〕

②検証授業日程について

『検証授業の日程について』の調査用紙に
第三希望日まで記入の上、メールにて提出を
お願いします。 締切8月29日(木)

☆実施期間☆

令和6年10月23日(水)

～令和6年12月13日(金)

③第6回研修会について

午前：「プレゼンテーションの基礎」

午後：「検証授業に向けた指導案の審議」

〔持参物〕

- ・パソコン（エクセル・パワーポイント）
- ・単元構造図、学習指導案 20部（当日）

※事前にメールで山口まで提出

締め切り8月20日（火）

④第7回研修会について(9月27日金曜日)

代表授業を実施される3名の先生を除く先生から、**模擬授業を実施する先生**を決めていきます。