

【第4学年】 E ゲーム 「ア ゴール型 4-2ミニサッカー大会」

単 元 目 標	知識及び技能	ラインサッカーの基本的な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易しいゲームをすることができるようになる。
	思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦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なる。
	学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、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つけたりすることができるようにする。

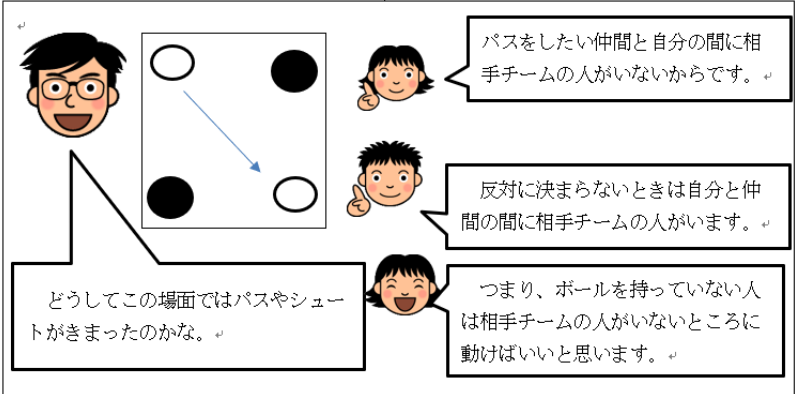
		1	2	3	4	5	6	7
		オリエンテーション	基本的な動きを身につける		ボールを持たないときの動き方について考える		チームに合った作戦を	学習したことを生かして、ゲームをする。
学 習 の 流 れ	5	学習の見直し ・学習の進め方 ・ルールの確認 ・用具の使い方 ・準備運動	感覚作りの運動 ・コントロールゲーム・多数ゴールゲーム・川わたりおにごっこ・川渡りパスゲーム					
	10		めあての確認					
	15	感覚作りの運動 ・コントロールゲーム ・多数ゴールゲーム ・川わたりおにごっこ ・川渡りパスゲーム	動き方の共有 (パス・シュートの動きのポイントを全体で確認) 技①② (ボール操作)	タスクゲーム 3対3 思考② (課題解決)	技③ (ポジショニング) タスクゲーム5対4 3分	思考① (作戦選択) タスクゲーム5対5 3分	4ー2 ミニサッカー大会	
	20				レベルアップタイム ボード、動きなどを用いた対話活動やチーム練習 (15分)			
	25	知① (ルール理解)	ナンバリングゲーム					
	30	態① (協力)						
	35	メインゲーム 3対3		メインゲーム 3対3	メインゲーム5対5 前後半3分			
	40	振り返り (7分)						
45	整理運動 片付け (3分)							
指導	知識	①	①					
	技能		①②		③			
	意・利・表				②	②	①	
	態度	①						
評価	知識	①	①					総括的評価
	技能		①②		③			
	意・利・表				②	②	①	
	態度	①			①		②	

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ラインサッカーの行い方を知るとともに、ルールについて学習した具体例を挙げている。(ルール理解)	①ボールを持ったときにゴールに体向けることができる。(ボール操作①) ②味方にパスを出したり、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ができる。(ボール操作②) ③ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することができる。(ポジショニング)	①ゲームの型に応じた簡単な作戦を選ぶ。 ・少人数のゲームで、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く。(作戦選択) ②課題の解決のために考えたことを友達に伝える。 ・易しいゴール型ゲームで、ボールを片足、もしくは用具を使って強さや方向を変えてはじいた工夫を、動作や言葉、絵図などを使って、友達に伝えている。(課題解決)	①ゲームのルールを守り、誰とでも仲よくしている。(協力)

○本時の指導目標（単元構造図と整合性を図る。）

- ・ボールを持っている人と自分との間に守る人がいない空間に移動することができるようにする。（知識及び技能）
- ・ボールを持たないときの動きについて気づいたことを言葉や図等を使って他者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）

○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 本時のめあてを確認する。 （1）準備運動を行う。 ・ドリブル列車 ・コントロールゲーム ・川渡りゲーム （2）めあての確認をする。 ・パスやシュートが決まらないということがありました。 ・どうしたらたくさん決まるか考えたいです。	○ ボールの方向に身体を向けたり、ボール操作をしやすい位置に身体を移動させたりすることができるように、感覚作りの動きを取り入れる。 ○ 本時の学習の見通しを持つことができるように、前時までに出了課題を問う。	一斉
	めあて パスを通して、たくさんゴールを決めよう。		
展開 30	2 5対4の「タスクゲーム」をする。 ・3分 3 「レベルアップタイム」を設定し、「タスクゲーム」の振り返りを全体で行う。  どうしてこの場面ではパスやシュートがきまったのかな。 パスをしたい仲間と自分の間に相手チームの人がいないからです。 反対に決まらないときは自分と仲間の間に相手チームの人がいます。 つまり、ボールを持っていない人は相手チームの人がいないところに動けばいいと思います。	○ ゲーム後の「レベルアップタイム」で客観的な事実に基づいて学び合うことができるように、ゲームを撮影する。 ○ パスが決まったわけを考えることができるように、グループでパスが通った場面の動画を見るようにする。 ○ 全体で課題解決の方法を共有することができるように、グループで出了意見を交流する。 ○ メインゲームでパスを通すことができるように、チームで練習する時間を設定する。	グループ 一斉 グループ

	4 「メインゲーム」をする。 ・前半3分 後半3分	★ 動画の動きをもとに、ボールを持たない人の動きについて伝えることができている。(発言、学習カード) ○ 練り直した作戦や動きを意識してゲームに取り組むことができるように、動きが変わった児童やチームを賞賛する。	一斉
まとめ 5	5 本時を振り返る 6 整理運動・片付けをする。	○ 学習の成果を実感することができるように、うまくいった作戦や動きについて振り返りを行うようにする。	

【第5学年】 E 球技 「イ ネット型 ソフトバレーボール」

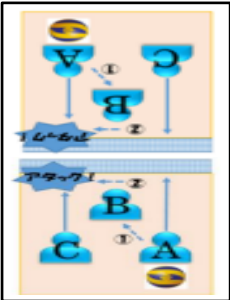
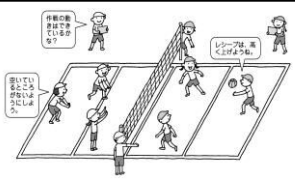
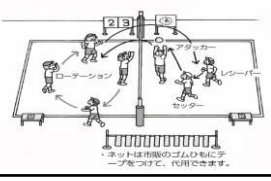
単 元 目 標	知識及び技能	ゲームの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
	思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
	学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

		1	2	3	4	5	6（本時）	7	8
学 習 の 流 れ		①場の準備 ②準備運動・補強運動・主運動につながる運動や遊び ③挨拶・めあての確認（作戦の確認）							
	10	④オリエンテーション ⑤場の準備や基本的なルールの確認 ⑥試しのゲーム	④課題発見のゲームⅠ （サーブ・キャチ・トス・アタック）			④課題発見のゲームⅡ （作戦・動き方）		④リーグ戦Ⅰ ⑤作戦タイム ⑥リーグ戦Ⅱ	
	20		⑤話し合い活動（課題解決の方法を見出す）						
	30		⑥課題解決の練習・ミニゲーム 【予想される課題】 ・サーブの仕方・キャッチの仕方 ・トスの仕方・アタックの仕方 ・応援・声かけの仕方 ・審判の仕方 【予想される練習】 ・2人組・チームでのアタック練習 ・2人組・チームでのキャッチ練習 ・2人組・チームでのトス練習 ・2人組・チームでのサーブ練習 ・チーム内でのミニゲーム （アタックゲーム） ※応援・声かけについては導入で伝える			⑥課題解決の練習 ・ミニゲーム 【予想される課題】 ・連携した攻撃の方法 ・作戦ボードを用いた簡単な作戦の選択と実行 ・審判の仕方 【予想される練習】 ・アタックゲーム ・キャッチノック ・トスラリー ・作戦練習 （ブロック・攻守陣形等）			
	40								
	45		⑦片付け・振り返り・挨拶						
指 導	知識						①	②	総 括 的 評 価
	技能			①	②				
	思・判・表		①			②			
態度	①								
評 価	知識						①	②	
	技能			①	②				
	思・判・表		①			②			
	態度	①							

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ソフトバレーボールの運動の特性について、気づいたことを伝えたり、ワークシートに書いたりしている。 ②ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動すればよいことを言ったり書いたりしている。	①軽くて柔らかいボールを片手、又は両手で操作したり、相手が捕りにくいボールを返球したりすることができる。 ②ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。	①ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。 ②味方にトスしたり、ボールを操作しやすい位置に移動したりするときの工夫を友達に伝えている。	①規則を守り、場や用具の安全を確かめて活動しようとしている。

○本時の指導目標 6/8 時

- ・ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすることができるようにする。 【知識及び技能】

	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 場の準備を行い、準備運動や補強運動、主運動につながる運動や遊びをグループで行う。 2 前時の活動を振り返るとともに、本時のめあてを話し合う。	○ ボール操作の技能向上のために、パス、キャッチ、アタックなどの感覚づくりの運動の時間を設定する。 ○ めあてをつかませるために、ICT を活用し、自分たちの動きを捉え、気づいたことを話し合う時間（アタッチメントタイム）を設定する。	ペア
	めあて 相手がいない場所にアタックできる作戦を考えよう。		
展開 25	3 課題発見のゲームを行った後、グループで話し合いながら課題を見出す。 ○課題発見ゲームをする。  たくさん得点するためには… ・アタックの打ち方を練習？ ・動き方を練習？ ・声かけ？ 4 チームで課題解決をする。 (1) 「作戦練習」を行う。 【アタックゲーム】 アタックを打つ簡易的なゲーム  【作戦練習（予想）】 ・ローテーション ・打ちやすい場所等  (2) 作戦タイムで撮影した動画を見返し、よりよい課題解決の方法を見出し、試す。	○ チーム内での課題を明確にするために、撮影した動画を見ながら話し合う時間（アタッチメントタイム）を設定する。その際、「動画を見て、作戦が成功した理由と、作戦が成功しなかった理由を話し合しましょう。」と助言する。 ○ チームや個人の課題を解決するために、ボールを持たないときの動きが重要であることの確認を行い、それぞれの課題解決をする時間を設定する。 ★ ソフトバレーボールの運動の特性について、気づいたことを伝えたり、ワークシートに書いていたりしている。（話し合い、つぶやき、学習カード）【知識・技能】	グループ
まとめ 10	5 片付けを行い、本時のチーム・個人の成果や課題について、振り返りをする。 【振り返りの視点】 ① 「わ」 わかったこと ② 「が」 がんばったこと ③ 「と」 友達のよかったところ ④ 「も」 もっとやりたいこと	○ 自他の変容を実感するために、本時の学習をチームで振り返り、チームや全体で共有する時間（アタッチメントタイム）を設定する。	一斉

【第1学年】 E 球技 「イ ネット型 バドミントン」

単 元 目 標	知識及び技能	・ ネット型では、役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防ができるようにする。
	思考力、判断力、表現力等	・ 攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、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。
	学びに向かう力、人間性等	・ 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようということ、作戦などについての話し合いに貢献しようということ、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようということ、互いに助け合い教え合おうということなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

		1	2	3	4(指導案)	5	6	7	8	9
学習の流れ	オリエンテーション 試しのラリー・試しのゲーム	出席確認 健康・安全の確認 準備運動・主運動につながる運動								
		・ 本時の学習で実施する活動の動画を視聴し、ポイントを伝える。 ・ 「のびしろ無限大シート」に本時の記録の目標を記入する。								
		【ウォーミングアップA】 ・ 2人1組になり、中距離でのラリーを行う。 ・ 体が慣れてきたら、距離を遠くし、ハイクリアの練習をする。 ・ ネット付近でのラリーを行う。(ヘアピン)			【ウォーミングアップB】 ・ 2人1組になり、短・中・長距離でのラリーを行う。 ・ サーブの練習を行う。 ・ ドライブの練習を行う。 ・ スマッシュの練習を行う。			【課題の練習】 ・ 2人1組 ・ 最後の記録会前の練習を行う。		
		【測定・シートに記録】 ・ ラリーの回数を測定する。(3分) ※最高回数は50回とする。 ・ ハイクリアの距離を測定する。(2分) ※最高記録はコートの端から端までとする。 ・ ヘアピンラリーの回数を測定する。(3分) ※最高回数は50回とする。			【測定・シートに記録】 ・ サーブの得点を測定する。(3分) ※サーブでストラックアウト。 ・ ドライブのラリー回数を測定する。(2分) ※最高記録は50回。 ・ スマッシュの精度を測定する。(3分) ※5回スマッシュを打った精度を測定。			【最後の記録会】 ・ 2人1組 《測定内容》 ・ ラリー回数 ・ クリアの距離 ・ ヘアピンラリー ・ サーブ ・ ドライブ回数 ・ スマッシュ制度		
		【ゲームA】 ・ クリアゲーム ・ ヘアピンゲーム ※2人1組	【ゲームB】 ・ 半面ゲーム ※コートは縦半分 ※2人1組	【ゲームB】 ・ 半面ゲーム ※コートは縦半分 ※2人1組	【ルール確認】 ・ サーブを取り入れたゲームのルールを確認。	【ゲームD】 ・ シングルス ※コートは全面 ※サーブルールを適用して実施。	【リーグ戦】 ・ ダブルス ※総当たり戦 ※7点マッチ ※コートは全面 ※サーブルールを適用して実施。	【シート記入】 ・ 記録を記入 【振り返り】 ・ シート記入		
		【ゲームB】 ・ 半面ゲーム ※コートは縦半分 ※2人1組	【ゲームC】 ・ ダブルス ※コートは全面 ※サーブは下から	【ゲームC】 ・ ダブルス ※コートは全面 ※サーブは下から	【ゲームD】 ・ シングルス ※コートは全面 ※サーブルールを適用して実施。	【ゲームE】 ・ ダブルス ※コートは全面 ※サーブルールを適用して実施。				
	50	「のびしろ無限大シート」記入 本時のまとめと振り返り 次回の内容の確認								
指導	知識		①		①			①		
	技能			②		①				
	思・判・表		①	②			②		③	
	態度	①③			②		②		③	
評価	知識		①		①	①		①		
	技能			②			①			
	思・判・表		①				②		③	
	態度			①	②	③		②	③	
		総括的評価								

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ゲームに必要な技術と関連させた補助運動や部分練習の繰り返しや、継続することの大切さについて、言ったり、書き出したりしている。	①サーブでは、シャトルをねらった場所に打つことができる。 ②腕やラケットを強く振って、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むことができる。	①選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ②選択した運動に必要な準備運動や自己が取り組む補助運動を選んでいる。 ③体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見つけている。	①球技の学習に自主的に取り組もうとしている。 ②一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを大切にしようとしている。 ③健康及び安全を確保している。

○本時の指導目標（単元構造図と整合性を図る。） 『4時限目』

- ・ラケット操作の技能を高め、ラリーの記録を伸ばすことができるようにする。（知識・技能）
- ・自己の課題への挑戦及び修正などを大切にできるようにする。（主体的に学習に取り組む態度）

○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 本時の目標と内容の確認	・生徒の安全面を確保するため、準備運動や補助運動を入念に実施できる雰囲気をつくる。 ・生徒それぞれの今までの記録と目指す記録を明確にするため、のびしろ無限大シートを確認し、本時の目標達成への意識をもたせる。 ・前回の改善点を確認させる。	一斉
	【目標】①のびしろ無限大シートの個人記録(ラリー回数の増加)を伸ばそう。 ※お礼ボードに記入		
展開 35	2 ウォーミングアップ・課題練習（2人1組） ・中距離でラリーを行う。 ・長距離でラリーを行う。 ・近距離でラリーを行う。	・安全確保のため、まずは、軽めのスイングから始め、徐々に強く大きくラケットを振っていくよう声掛けをする。 ・それぞれの課題を把握し、記録を伸ばしていくために、改善点をペアに伝えやすいような雰囲気づくりを心掛ける。	ペア
	3 課題解決タイム ・ペア2つが合同(4人1組)で、ラリーとハイクリア、ヘアピンのフォームをそれぞれ撮影し、生徒がお手本の動画と比較して課題を解決していく。	・前回の記録を伸ばせるように、改善点が見つければ伝えていくよう声掛けをする。 ・動画を撮影し、グループで確認した後、アドバイスをしやすい雰囲気を心掛ける。	4人
	4 のびしろ無限大 測定（2人1組） ・ラリーの継続回数を測定する。（3分） ・ハイクリアの距離を測定する。（2分） ・ヘアピンの継続回数を測定する。（3分） ※のびしろ無限大シートに記入する。	・スムーズで正確な測定にするために、回数を数える必要がある場合は、周囲に聞こえるような声量でカウントするよう声掛けをする。 ・成長を視覚化するために、測定後はシートに記入するよう声掛けをする。 ★様相や活動状況を観察する。（態度） ★ラケット操作の技能向上により、記録が伸びているか、伸びる見込みがあるように修正できているかを観察。（知識・技能）	ペア

	5 のびしろ発揮ゲーム ●ルールの説明後に実施する。 ①シングルスで7点マッチ（半面） →サーブは下からでゾーンは無し。 ②ダブルスで7点マッチ（ダブルスコート） →サーブは得点をしたペアが打つ。 →サーブのゾーンは無し。 ※試合の得点をシートに随時記入する。	・試合ができないペアが存在しないように、試合が終わったら、ローテーションで交代していくよう、計画と説明をしておく。 ・サーブでゾーンの指定がないため、ゲームが成り立たないようにするために、下から打つことと、まずは相手の方に打ってからスタートすることを伝えておく。 ★のびしろ無限大シートに記載されている内容で評価をする。自己の課題に気づけているか、修正内容を把握しているか等を評価する。（態度） ★シートの記録が更新されていれば評価する。また、記録の停滞や下降があった場合でも、ラケット操作の改善やフォームの修正等に取り組んでいれば評価する。（知識・技能）	
まとめ5	6 本時の記録・結果を確認する。 7 本時の気づき・振り返りをする。 8 次回の学習活動の確認をする。	・自分の成長や経過を把握するために、シートの振り返りを行う。 ・同じ項目の測定の最終日(3日目)ということで、記録が伸びたことへの喜びや、伸びた理由、改善点など、観察して感じたことを生徒へ伝える。 ※ホワイトボードを活用する。 ・次回の授業がスムーズに展開できるように、次回から、練習していく内容と測定していく項目が変わっていくこと、ゲームのルールも変化していき、正規のルールに近づけていくことを伝える。	一斉