

体育科学習指導案

日 時 令和〇年〇月〇日 (〇)
 第5校時 13:35~14:20
 学校名 小学校
 対 象 第5学年3組 27名
 会 場 体育館
 授業者 〇〇 〇〇

1 単元名 E ボール運動 ア ゴール型 「バスケットボール」

2 単元の目標

知識及び技能	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	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、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	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。

3 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①バスケットボールの行い方について言ったり、書いたりしている。 ②ボール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。 ③近くにいるフリーの味方にパスを出したり、得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートしたりすることができる。	①誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを選んでいる。 ②課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 ③自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。	①用具の準備や片付けで分担された役割を果たしたり、場の安全に気を配ったりしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。 ④ゲームや練習に積極的に取り組み、勝敗を受け入れようとしている。

4 指導観

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領（平成 29 年告示）体育の第5学年及び第6学年の内容、Eボール運動(1)ア、(2)及び(3)を受けて設定した。また、小学校学習指導要領解説体育編の内容を踏まえ、本単元における児童に味わわせたい運動の特性や指導の方向を次のように捉えた。

高学年のボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ゴール型では、その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作と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くなどのボールを持たないときの動きによって構成される。攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化されたゲームをすることを行う。また、運動を楽しく行うために、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、ルールを守り助け合って運動をしたり、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などをできるようにすることが大切である。

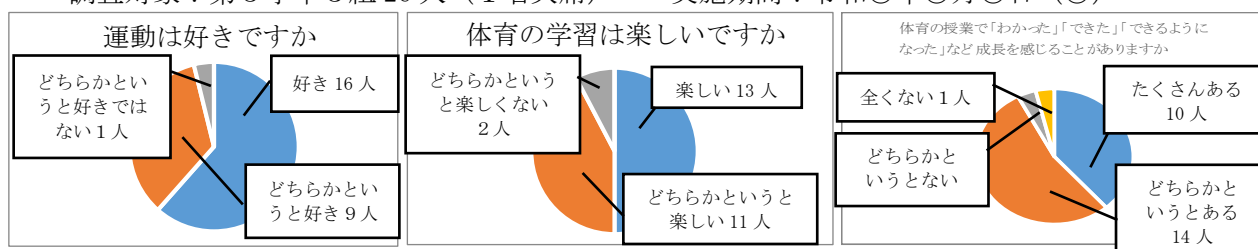
(2) 児童観

ア 実態調査結果及び考察

・調査対象：第5学年3組 26人（1名欠席）

・調査方法：質問紙調査

・実施期間：令和〇年〇月〇日（〇）



	運動は好きですか。	体育学習は楽しいですか。	「できた」「わかった」「できるようになった」など成長を感じることはありますか。
橙4	どちらかという好きではない	どちらかという楽しい	どちらかというもある
橙6	好き	どちらかという好きではない	どちらかというもある
橙1	どちらかという好き	どちらかという好きではない	どちらかというもある
赤3	好き	楽しい	どちらかというもない
赤7	どちらかという好き	どちらかという楽しい	全くない

本学級では、「運動がどちらかという好きではない」と回答した児童が1人、「体育学習がどちらかという楽しくない」と回答した児童が2人、体育授業で「わかった」「できた」「できるようになった」など成長を感じる場面が「どちらかというもない」「全くない」と回答した児童が1人ずついた。

橙4：運動がどちらかという好きではない理由に技能面での悩みを回答した。しかし、体育の学習で「活躍できたとき」、「こつを分かったとき」、「作戦が上手くいったとき」に楽しさを感じるとも回答した。それゆえ、誰もが今もっている力を発揮し活躍できるようなゲーム内容を検討したり、上手くなるための手立てやチームに応じた作戦を選ぶための手立てを講じたりすることで、運動することへの楽しさを味わわせたいと考えた。【P6(2)ア, P7イ、ウ、エ、オ参照】

橙6・1：2名とも技能は高い。体育学習が好きではない理由として、「自由にやれない」と回答した。教師が主導で指導をしているうちは、児童のやらされている感を生むことは否めない。そこで「活躍したい」「できるようになりたい」など児童の思いから学習計画を立てることで、学習が自分事として捉えられるようになり、体育学習が楽しいと感じられるようになるのではないかと考えた。【P6(1)ア参照】また、リーダーとしてチームをまとめるようにしたり、仲間に動きのアドバイスをする役割をになうようにしたりすることで学習意欲が向上するのではないかと考えた。

橙3・7：2人とも技能は高くはないが、日々の学習カードではできるようになったことを記述していた。成功体験が少なく、自己肯定感が低いことが否定的な回答になった原因だと予想した。そのため、「わかった」「できた」「活躍した」などの経験を多く積ませることが重要だと考えた。また、自己の課題を明確にし、毎時間の振り返りをすることで成長を感じられるよう、ワークシートを工夫したい。(P6イ, P7イ、ウ、エ、オ参照)

運動が好きな理由（上位5つ）複数回答有		体育学習が楽しい・楽しくないと感じる時（上位5つ）		成長を感じる時	
思いきり体を動かせる時	18人	作戦がうまくいった時	24人	〇〇ができた時	20人
いろいろな運動ができる時	18人	作戦がうまくいかない時	18人	できるようになった時	
運動をすると気持ちが良い時	16人	チームで協力できた時	21人	活躍できた時	2人
新しい技や動きができるようになる時	16人	チームで協力できない時	15人	目標が達成できた時	1人
チームの仲間と協力し、高め合える時	15人	勝負に勝った時	20人	分からなかったことが分かった時	1人
		勝負に負けた時	15人	全くない	2人
		活躍できた時	19人		
		活躍できない時	14人		
		こつを知った時	19人		
		こつが分からない時	14人		

学級全体では、運動が好きな理由として、「思いきり体を動かすことで心地よさを味わえる」、「様々な技や動きができるようになる」、「チームの仲間と協力できる」ことが挙げられた。体育学習については、チームの仲間との関わりが楽しさの是非に関係していることが分かった。また、成長を感じる時のほとんどが、様々な技や動きができるようになった時であることが分かった。

イ ボール運動領域ゴール型「ハンドボール」での児童の実態（6月実施）

	児童の実態	手立て
知識・技能	<p>▲ボールを捕る操作に苦手意識をもっている児童がいる。</p> <p>▲得点しやすい場所へ移動し、パスを受けてシュートをするなど、ボールを持たないときの動きが分からない児童がいる。</p> <p>○ボールを持っているプレイヤーに近付きパスコースを防ぐなどの動きは身に付いてきている。</p>	<p>【用具の検討】（P 6（2）ア参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・軽いボールを使用し、恐怖心を少なくするとともにキャッチやパスがしやすくなるようにする。 <p>【ボールを持たないときの動きの段階表の活用】（P 7ウ参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・段階表から理想の段階を確認し、ステップアップの方法を考える。また、児童は自分の段階を確認し、意識していきたい項目を決める。 <p>【アドバイスカードの活用】（P 7イ参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一個人の様々な場面での動きから、具体的なアドバイスができるよう、アドバイスカードを用意する。
思考力・判断力・表現力等	<p>▲全チームが簡単な作戦を立ててから試合に臨んでいたが、チームに応じた練習や作戦を選べるようになるには、具体的な支援が必要である。</p> <p>○「みんなが楽しむためのルールにすること」を意識して、合意形成を図りながら変更することができるようになってきた。</p>	<p>【作戦タブレット】（P 7エ参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハンドボールの学習で共有した作戦（動き）が同じ領域のバスケットボールでも活用できないかを考えさせる。 <p>【作戦カード】（P 7オ参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム全体におけるチームの決め事として、作戦カードを用意する。これはハンドボールの学習をした際に有効であったと児童が考える作戦をまとめたものである。 <p>【練習カード】（P 7オ参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運ぶ、シュートなど局面ごとに練習メニューをまとめることで、自分たちの課題あった練習を選びやすくする。
主体的に学習に取り組む態度	<p>▲学習課題への振り返りはできているが、自分の状況を把握し、解決に向けて試行錯誤する児童は少ない。</p> <p>○進んで運動に取り組むことができる児童が多い。また仲間と協力して、安全に場の準備や片付けを行う。</p>	<p>【振り返りの工夫】（P 6イ参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題と個人の課題の二つを振り返ることで、学習を通して自分がどうなりたいたいのかを考えさせていく。

(3) 教材観

バスケットボールは、攻守入り交じり型の運動である。その中で、味方同士が協力しながらパスやドリブルをしてボールを運び、相手をかかわしてシュートを決めることで、勝敗を競い合うゲームである。バスケットボールにおけるプレイヤーの動きは、「ボールを持っているときの動き」と「ボールを持たないときの動き」の二つに分けることができる。この二つの動きは、どちらも小学生段階の児童にとっては難しく、既存のゲームの中では、運動の楽しさに触れることは難しい。特にゲームの大部分を占める「ボールを持たないときの動き」については、多くの児童が動き方を理解できておらず、シュートにつながる有効なパスが生まれることは極めて少ない。そこで本単元では、ボールを持たないときの動き方がより児童に分かりやすいよう、攻撃に優位性をもたせたゲームを設定した上で、「ボールを持たないときの動き」を具体的な段階で示し、シュートにつながる動き方を考えさせていきたい。そして、「どこに動けばいいのか」を意識させていく。

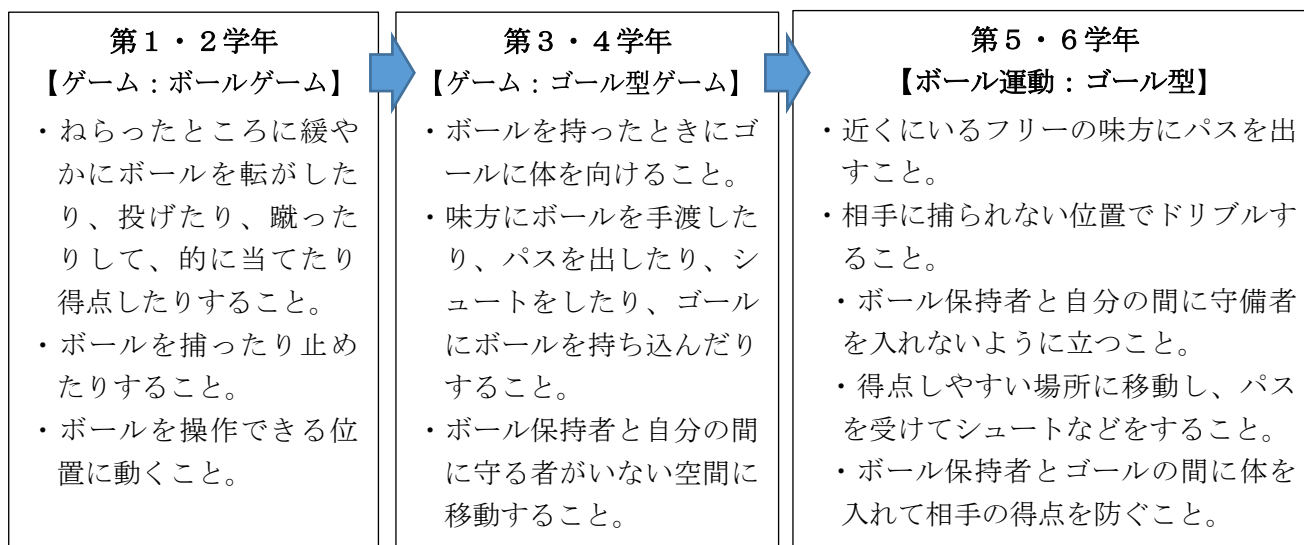
バスケットボールのゲームは、「自陣からパスやドリブルをしてボールを運び、相手をかかわしてシュートをねらう」という構造である。バスケットボールには「ボールをどう奪うか（守り）」、「シュートしやすいところまでどうボールを運ぶか（運ぶ）」、「ボールをどうリングに入れるか（シュート）」の三つの局面がある。本単元では、バスケットボールの三つの楽しさ（局面）を運動の特性として焦点化し、児童にゲームの楽しさを味わわせていきたい。「ボールを運ぶ」局面では、上記に述べた「ボールを持たないときの動きの理解」や「チームの特徴に応じた作戦の選択」が重要になる。そして、運ぶ手段としてはドリブルが重要になる。ボール保持者はドリブルをすることで相手のマークを引き付けたり、相手を外してパスしたりすることができるためスペースが生まれやすくなる。「シュートする」の局面では、「リングを通過する」が2点、「リングに接触する」が1点など、シュートが入りやすくなる工夫を児童と考えることで、ボールを運んだ結果が得点に結びつくようにする。

5 年間指導計画における位置付け

(1) 第5学年年間指導計画

4月	5月	6月	7月	9月	10月
体づくり運動 ・体ほぐしの運動 体づくり運動 ・体の動きを高める運動 (巧みな動き・力強い動き)	陸上運動 (短距離走・リレー) 体づくり運動 ・体の動きを高める運動 (巧みな動き・体の柔らかさ)	器械運動 (マット運動) ボール運動 (ゴール型)	器械運動 (鉄棒運動) 水泳運動 保健 (心の健康)	水泳運動 表現運動 (表現・フォークダンス)	表現運動 陸上運動 (ハードル走)
11月	12月	1月	2月	3月	※コロナ禍による 予定の変更と校 舎移転により、 変則的な計画に なっている。
ボール運動 (ベースボール型) ボール運動 (ゴール型)	体づくり運動 ・体の動きを高める運動 (巧みな動き)	体づくり運動 ・体の動きを高める運動 (巧みな動き・動きを継続する能力) 器械運動 (跳び箱運動)	陸上運動 (走り幅跳び) ボール運動 (ネット型)	保健 (けがの防止)	

(2) 教材の系統 (ボール運動系：ゴール型ゲーム)



第1・2学年では、物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりして当てる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」を行う。また、攻めと守りが入り交じりながらゴールにボールを投げ入れたり蹴り入れたりするゲーム（ゴール型ゲームに発展）を行う。つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作と、簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、的やゴールに向かってボールを投げたり蹴ったりすることができるようにする。

第3・4学年では、ハンドボール、ポートボールなどを基にした易しいゲーム（手を使ったゴール型ゲーム）、ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム（足を使ったゴール型ゲーム） タグラグビーやフラッグフットボールを基にした易しいゲーム（陣地を取り合うゴール型ゲーム）を行う。基本的なボール操作とボールを持たない動きによって、空いている場所に素早く動いたり、ボールを手や足でシュートしたり、得点ゾーンに走り込んだりすることができるようにする。

第5・6学年では、バスケットボール、サッカー、ハンドボール、タグラグビーまたはフラッグフットボールを基にした簡易化されたゲームを行う。投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作と空いている場所や得点しやすい場所に素早く動くなどのボールを持たない動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中で、チームの作戦に基づいた攻防ができるようにする。

6 単元の指導計画と評価計画(全7時間)

時	1 (本時)	2～5 (4時 (本時))				6	7	
目標	ゲームの進め方やルールを知り、すすんで取り組もう。	みんなが楽しめるルールを考えよう。(予想2時) シュート、パス、キャッチ、守りのポイントを考えよう。(予想3時) ボールを持たないときに意識することを考えよう。(予想4時) チームの特徴に応じた作戦を選ぼう。(予想5時)				チームの特徴に応じた作戦を立てよう。		
学習の流れ	0	○ 集合・整列 ○ 挨拶 ○ 健康観察・服装等の安全確認 ○ 準備運動						
	10	○ オリエンテーション ・はじめのルールを理解する。 ・学習カードの使い方を理解する。	○ 主運動につながる運動 ランニングパス、3対2、パス&シュートなどを行う。 ・学習計画を立てる。 2時間目以降は児童と合意形成を図りながら共に決める。				○ 主運動につながる運動 ・練習カードをもとに課題に応じた練習を行う。	
	20	○ はじめのルールを確認しながら楽しくゲームを行う。	○ 学習課題① 「みんなが楽しく行うためのルールを考えよう。」	○ 学習課題② 「シュート、パス、キャッチのポイントを考えよう。」	○ 学習課題③ 「ボールを持たないときに意識することを考えよう。」	○ 学習課題④ 「チームの特徴に応じた作戦を選ぼう。」	○ 本時の課題の確認 「チームの作戦を生かして、ゲームをしよう。」	
	30		○ ゲーム① 学習課題を意識しながら (2～4時リーグ戦・5時対抗戦) ・みんなが楽しむためのルールの工夫について考えたことを伝え合う。(全体) ・それぞれが考えたことを伝え合い、ポイントとしてまとめる。(全体) ・段階表を活用して自分が次に意識すべきことを確認する。(全体) ・作戦ボードやタブレット、カードを使ってチームの特徴に応じた作戦を選ぶ。(各チーム)				○ ゲーム① (対抗戦) ・チームの作戦に応じた自分の役割を意識しながらゲームを行う。	
	40	※タブレット端末を使って今後の学習の見通しをもたせる。	○ ゲーム② 振り返りを生かして (2～4時リーグ戦・5時対抗戦) ○ 場の片付け ○ 整理運動 ○ 振り返り				○ ゲーム② (対抗戦) ・チームの作戦に応じた自分の役割を意識しながらゲームを行う。 ※第7時では、最下位のチームが対戦相手を指名できるようにする。	
45		○ 集合・整列 ○ 健康観察 ○ 挨拶						
評価の規準(評価方法)	ア	①行動観察・学習カード分析				②行動観察・学習カード分析		
	イ		①行動観察・学習カード分析	②行動観察・学習カード分析	②行動観察・学習カード分析		③行動観察・学習カード分析	
	ウ	①行動観察	②行動観察・学習カード分析	③行動観察・学習カード分析	③行動観察・学習カード分析	③行動観察・学習カード分析	④行動観察	

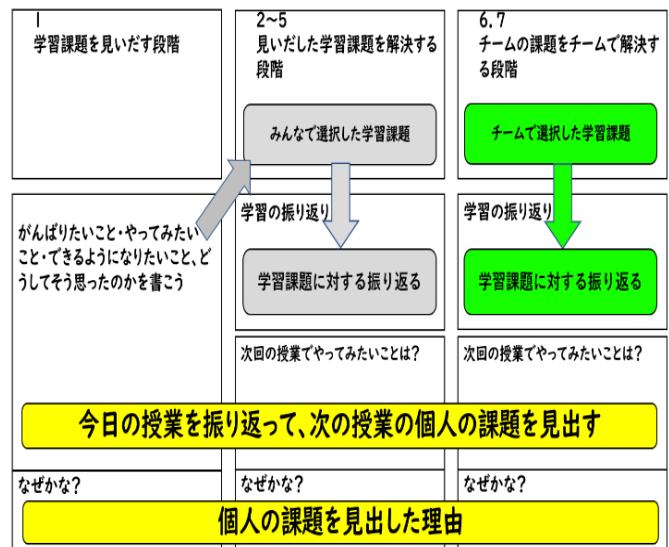
7 指導に当たって

(1) 運動の特性に応じた楽しさや喜びを味わわせる学習過程の工夫

ア 単元計画の工夫

単元の第1時では、ゲームの特性の楽しさを児童が十分に味わう時間にする。第1時の最後には、本時のゲームを振り返り、学習課題を見出す時間を設定する。第2時以降は、児童とのやり取りの中で、解決すべき学習課題に優先順位をつけながら、児童と共に学習過程を作り上げていく。

単元終盤では、各チームに必要な学習課題を選択させて取り組むことができる時間を設定した。このことで、児童は自分の書いたものが学習課題として取り扱われたり学ぶ順番を選択したりすることができることにより学習を自分事として臨むようになると考えた。



イ 振り返りの工夫

「みんなが楽しめるルールを考えよう」「チームの特徴に応じた作戦を選ぼう」などの学習内容を振り返る欄と、「相手のいないところに動く」「ボールを取ったらすぐにパスを出す」などの個人の課題を振り返る欄を用意した。個人の課題を振り返る欄があることで、児童は個人の課題をより意識することができるようになる。また、教師は、児童の願い「どうしたいのか」を把握し、適切な助言ができるようになると考えた。

ウ ルールづくりの工夫

運動の楽しさを味わわせる工夫として、初めに簡単なルールを設定した。児童が実際にやってみてもっと楽しくするために、得点方法やボールの運び方など工夫の余地を残した。児童の願いや困り感を取り上げ、学級全員で楽しめるルールづくりをしていく。

<p><はじめのルール></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1 ゲーム：6分（前半3分、後半3分） ・ プレイ人数：3人対3人 ・ ドリブル：あり ・ アタッカー：攻めている時のみプレイすることができる。 ・ 得点：ボールがリングを通過したら2点。 ・ コート：フリースhootゾーンでは、ディフェンスをされずに打つことができる。 	<p><予想される変更></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3歩までなら歩いてよい。 ・ ダブルドリブルは相手ボールからスタート。 ・ リングに当たったら1点。 ・ コート半分より後ろからのシュートは0点。 ・ リングの下に当たった場合は得点にならない。 ・ リスタートはコートの外から（赤い線の外）。 ・ 同時にボールをつかんだ時はじゃんけん。勝ったチームからのスタート。
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(2) 学びを深める教材の開発

ア 用具の工夫

ボールを扱いやすくするために軽めのボールを使用する。そうすることで、恐怖心を無くし、キャッチやパスがしやすくなると期待される。

イ アドバイスカードの活用（第2時から活用）

ゲームに出ていない半数の児童を「アドバイザー」とし、自チームの仲間を見るようにする。一対一で見ることにより、個人の様々な場面での動きを見ることができる。ゲーム中に言葉掛けをすることで、ボールを持たないときの動きが分からない児童にとっては、どこに動けばよいか分かるようになったり、ゲーム後に自分の動きを伝えてもらい、次のゲームに生かせるようになったりする。

互いに見合うことを通して、仲間の変容に気付けるようにする。

アドバイザー（ ）	
①自分のシュートで得点が入った	
②チャンスゾーンでシュートをした	
③とってすぐにパスを出した	
④パスを出した後すぐに走った	
⑤相手がいないところに動いた	
⑥相手からボールをとった	

ウ ボールを持たないときの動きの段階表の活用（学習課題③で使用）

右の表は、ボールを持っていないときの動きを段階的に表したものである。ボールを持たないときの動きは理解することが難しく、動き方が分からないと感じる児童も少なくない。ゲーム中の大半はボールを持っていない場面であるため、ボールを保持していない状況でいかに動くかが、ゲームの様相は大きく変わってくる。それらの動きを見ることがイメージできるよう、文字とイラストで視覚的に表す。導入で児童とともに目指す姿を確認し、その動きができるためにどんなことを意識していけばよいのかをまとめていく。また、拡大した段階表に自分の名前が書かれたマグネットを貼ることで、教師と児童が課題を共有できると考えた。児童は、今の自分の段階を知り、次のステップへいくための動きをイメージすることができ、教師は児童の実態を把握することで個々に具体的な言葉掛けができると考えた。

【状況の把握】（予想される児童の考え）
全体を見る。味方の位置を確認する。相手の位置を確認する。

【意思の疎通】
声を出す。パスを出す人の目を見る。ハンドサインを出す。

【止まらない】
常に動き続ける。ボールを持っている味方より前に行く。ただし、ボールが取られそうになったら近づいたり後ろに回ってフォローする。相手がいないところへ走る。ボールをうばったらすぐにチャンスゾーンに走る。

【マークを外す】
スピードを変えて相手をかわしてからパスをもらう。右と見せかけて左に走り相手をかわしてからパスをもらう。

【守り】
ボールをとられたらすぐ後ろに走る。マークする。パスカットをする。

【スペースをつくる】
相手をたくさん引き付けておとりになる。パスを出す人に近づき、相手を引き付けてから一気に走りパスをもらう。固まらず広がる。

エ 作戦タブレットの提示（学習課題④で使用）

これは、ゲームの様子から「①パスが繋がらない」「②得点が入らない」「③得点がとられる」「④勝っている」と四つの様子に分け、その原因とそれを解決する新たな作戦例を動画で示したものである。この動画を参考にすることで、児童は具体的な動きが理解できると考えた。また、チーム内での声掛けやよりゲームの型に応じた作戦を選べると考えた。このシートは、6月に行ったハンドボールの学習で使用したものを活用することとした。

オ 作戦カード・練習カードの提示（学習課題④又は第6・7時に使用）

資料は、チームの課題に合った作戦内容を考えるためのものとして児童に提示する。ここに示した作戦例・練習例は、あくまでもチームで話し合う際の一助として扱われるものであり、この中の内容を必ず行う必要はない。つまり、自分たちで考えたものを行ってもよい。例をカードにまとめることで、児童がチームの特徴（課題や強み）に応じた作戦や練習内容を選ぶための一助にしたい。なお、作戦カードは6月に行ったハンドボールの学習で有効であったと児童が感じている作戦をまとめたものである。練習カードは第1時から第4時まで指し導した練習内容をまとめたものである。

作戦カード

練習カード

4時間目
ボールを持たないときに意識することを考えるための練習
ポジションや攻め方などを覚えるための練習

シュートゲーム
両チームの人数を揃えて、守備側はゴールキーパーを1人、シュートを打つ側は、相手のいないスペースに動いてパスをもらう練習をしよう。

3対2 4対2 4対3

一部抜粋

8 本時(全7時間中の第4時)

(1) 本時の目標

- 課題解決のため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。【思考力、判断力、表現力等】
- ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

(2) 本時の展開

時間	○学習内容・学習活動	指導上の留意点 配慮事項	評価規準 (評価方法)
導入 10分	1 集合・整列・挨拶 2 学習課題の確認 3 準備運動 4 場の準備 5 主運動につながる運動 4対3 or 4対2	○服装などの安全確認を行う。 ○ボールを持たないときの動きの段階表を活用して、意識すべきことを考えることが学習課題であることを確認する。 ○心と体のスイッチを入れやすくするために音楽を活用する。 ○安全に気を付けて、協力して準備するよう言葉掛けをする。	
展開 25分	6 ゲーム① ・前半(3分) ・アドバイスタイム ・後半(3分) 7 振り返り① 8 ゲーム② ・前半(3分) ・アドバイスタイム ・後半(3分)	○上手くいったことや難しかったことを確認し、次のゲームで意識することを決める。 ○「相手のいないところにいる」「相手が少なく、パスをもらえばシュートができる位置を見付ける」ために意識すべきことを振り返る。 ○ゲーム①と同様。	ウ-③ ゲーム中の動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。(行動観察・学習カード) イ-② 課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。(行動観察・学習カード)
まとめ 10分	9 片付け・整理運動 10 振り返り② 11 集合・整列・挨拶	○安全に気を付けて、協力して片付けるように言葉掛けをする。また、よく使った部位をほぐすように言葉掛けをする。 ○「相手のいないところにいる」「相手が少なく、パスをもらえばシュートができる位置を見付ける」ために必要なことを共有する。	

(3) 授業観察の視点

- ア 運動の特性を味わうことができるゲームのルールになっていたか。
- イ アドバイスカードと段階表は、誰もが活躍できるような手立てになっていたか。
- ウ 児童とやり取りを交わしながら学習過程を作ったことが、児童の主体性につながっていたか。

【参考・引用文献】

- 「小学校学習指導要領解説 体育編」文部科学省(平成29年7月)
- 「「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料」文部科学省
国立教育政策研究所 教育課程研究センター(令和2年6月)
- 「東京の教育21」研究開発委員 平成17年度 小学校体育部会