

2020

2年 シュートゲーム

松戸市立八ヶ崎小学校

シュートゲームは・・・

ボールを手で投げたり、捕ったりしながら的にボールを当て、得点を競い合うゲームである。ねらった的にボールを投げて的に倒すことや、守りをかわして的にボールを当てることの成功により、満足感や達成感を味わうことができる運動である。

児童から見ると・・・

○自分の投げたボールが的に当たり得点になる楽しさがある。



親しみやすい

○的に前にいる守りに、ボールを止められないように仲間と攻め方を工夫できる。

▲ボールを扱う経験には個人差が大きく、うまく投げたり捕ったりすることができない。



苦手意識に繋がってしまう

学習カード

学習財
(教材)

学習過程

本校では・・・

☆的に向かってボールを強く投げることや、守りをかわしたりパスしたりしながら仲間と協力してたくさん得点を取ることにによる成功体験から、満足感や達成感を味わうことができるようにする。

《規則》

☆始めから提示する規則⇒**シンプルなものにする。**

- ・ 3分間（1分30秒経ったら、選手交代）
- ・ 得点の数で競う。
- ・ 1チーム4人で攻撃する。
- ・ 守りはなしで行う。
- ・ ボールは一人1個持って始める。（計4個）
- ・ 的に当てたら1点。

★追加の可能性のある規則

⇒**児童の思いや気付き、困り感に応じて教師が提案し、合意形成を図った上で追加する。**

児童の思いや気付き、困り感	追加の規則	個人やチームのメリット
・ もっと得点を取りたい。	・ 的に倒したら5点。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 意欲が高まる。 ・ しっかりねらって強く投げるようになる。
・ もっとゲームを面白くしたい。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 守りをありにする。（2人） ・ 1チームのボールを2個にする（ボールを2個減らす）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 的に倒したいという意欲がより高まる。 ・ かわして投げたり、味方にパスしたりするようになる。
・ なかなかパスが回ってこない。	・ 全員が的に倒すことができたなら、ボーナスで50点もらえる。	・ 一部の児童にだけボールが回ることなく、皆でパスを回すようになる。

※単元前半では、ボールを的に当てたり、倒したりすることの楽しさを実感することができるようにする。

単元後半で仲間と協力して、いくつかの攻め方の中から選択・実行できるようにする。

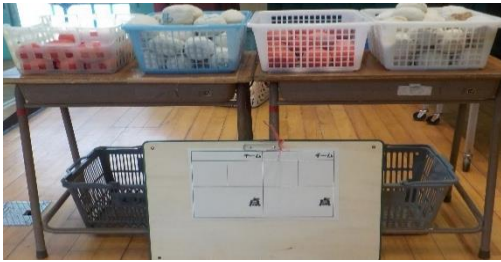
《教具・用具》

- ・ボール(当たっても痛くない・柔らかく捕りやすい)



ミカサ (MIKASA) スマイルサッカーボール 3号 YBL SF3JYBL

- ・得点板 (コートから離れた場所に置く。)



お手玉 (赤と白) を使用する。的に当てたら1点の白玉を、的に倒したら5点の赤玉をかごに入れる。ゲーム終了後、得点を集計し、得点を得点表に記入する。

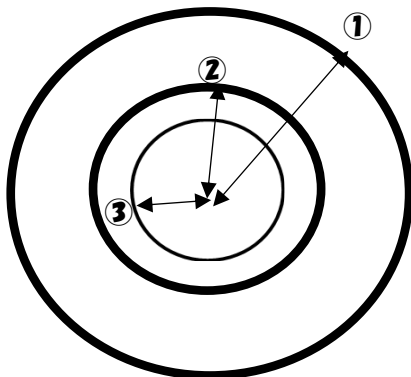
- ・的



段ボール	3個
ポリタンク	4個
コーン	4個
ボクシングバッグ	1個
的を乗せる台	12個

※コーン以外は水やペットボトルを入れ、重さを調節する。的を乗せる台には、2Lのペットボトルを1個入れ、倒れないようにする。

《コート》3面設ける。



- ① 円の外側からボールを投げる・・・中心から3.5m (円の内側には、守りが入る)
- ② 誰も入らない安全エリア・・・中心から2.25m (的が倒れてきたときにぶつからないよう安全対策として設ける)
- ③ 的を置く場所・・・・・・・・・・中心から1.75m

《チームで使用するかごの中身》



- ・学習カード (ファイルに綴じている) ・水筒
- ・マスクを入れる袋 ・ポケットファイル (対戦表, メンバー表)

教具の作り方や材料の値段などについては、本校までお問い合わせください。

《指導計画（7時間）》

時間	1（はじめ）	2	3（なか）	4	5（本時）	6	7（おわり）
	ボールの投げ方やパスの仕方を工夫して、たくさん得点を取ろう。					仲間と協力して、たくさん得点を取ろう。	
0 7 10 16 31 37 45	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱い方について ・試しのゲーム ・課題をつかむ（チームの課題）	<p>・あいさつ ・用具の準備 ・ウォーミングアップ</p> <p>・健康観察 ・課題確認 ・攻め方の確認（※6時間目以降）</p> <p>ゲーム①</p> <p><課題解決学習> ・教師が動き方のポイントを押さえて指導する。</p> <p><予想される課題> 的に当てる・倒す</p> <p><予想される練習> シュート遊び</p>				<p><課題解決学習> ・教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。</p> <p><予想される課題> 攻め方を選ぶ</p> <p>チームの攻め方を想定した練習</p>	
	<p>ゲーム②</p> <p>・反省(学習カード記述)※単元のはじめ（1時間目）、なか（3時間目）、おわり（7時間目）については記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。</p> <p>・まとめ ・片付け ・クールダウン ・あいさつ</p>						
評価の重点	知識・技能	①ゲームの行い方を知る	②わらったところへボールをなげる			③操作できる位置へ移動する	
	思考・判断・表現			①規則を選ぶ	③考えたことを伝える		②攻め方を選ぶ
	主体的に学習に取り組む態度	④安全を確かめる	①進んで取り組む		②規則を守る		③勝敗を受け入れる

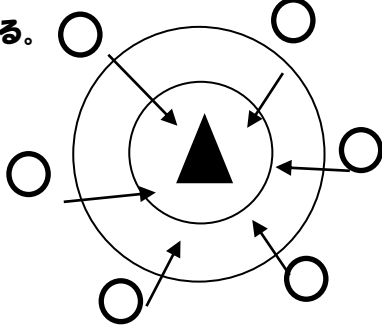
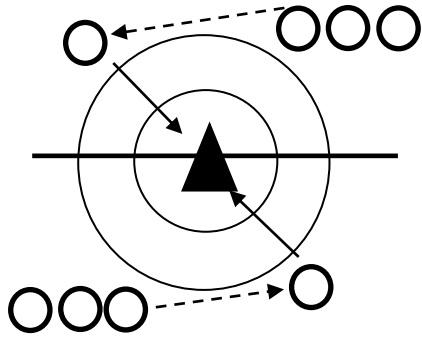
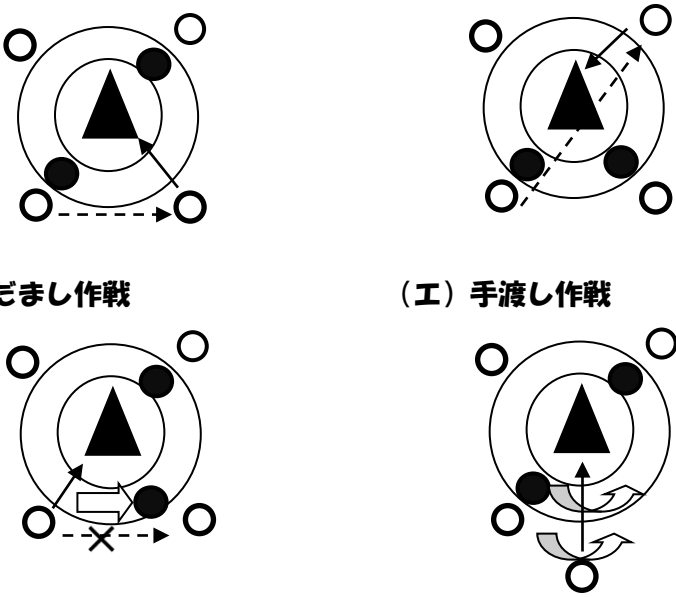
《単元の目標》

知識及び技能	ゲームの行い方を知り、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	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。
学びに向かう力、人間性等	運動遊びに進んで取り組み、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付けたりすることができるようにする。

《体育の学力(評価規準)》

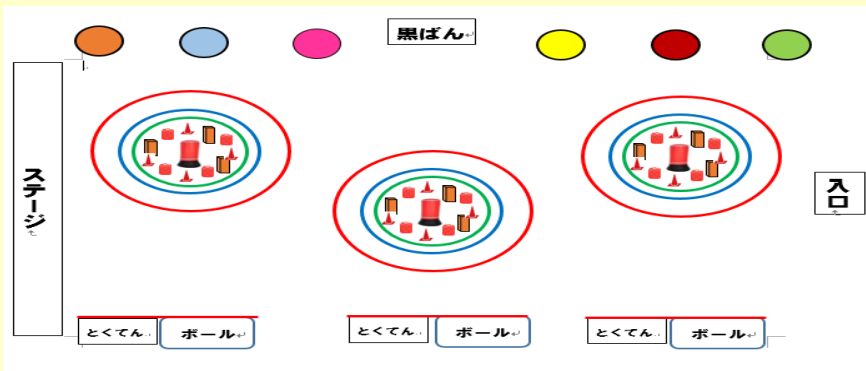
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ①シュートゲームの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②おらったところへボールを投げることができる。 ③ボールを操作できる位置に動くことができる。
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> ①楽しくゲームができる得点の方法など、自己に適した規則を選んでいる。 ②攻め方を選んでいる。 ③友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④場や用具の安全を確かめている。

《課題解決のために必要と予想される練習方法》

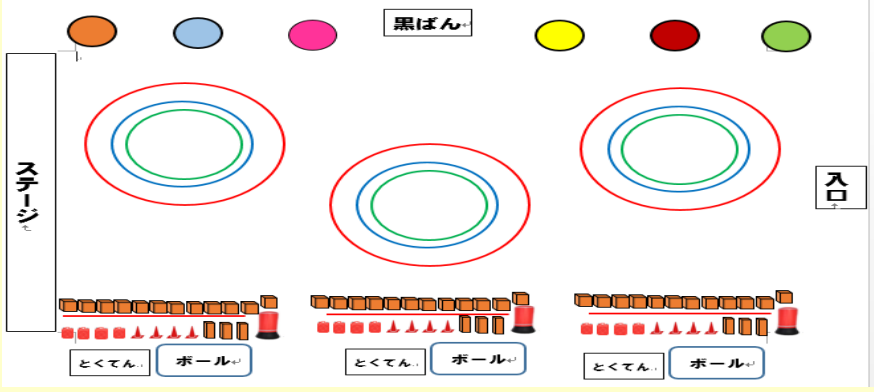
<p>①</p>	<p>シュート遊び</p>	<p>一人1個ボールを持ち、的に目掛けてシュートする。繰り返しシュートを打つことで、ねらったところに強くボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>②</p>	<p>パス&シュート</p>	<p>1コートで2チームが練習する。テーフを目印に立ち、空いている味方にパスをしてシュートする。パスした人はシュートする場所に行き、シュートした人はパスの列に並ぶ。これを繰り返す。左右や反対側にいる味方にパスする技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p style="text-align: right;"> -----> パス —————> シュート </p>
<p>③</p>	<p>チームの攻め方を想定した練習</p>	<p>ペアチームで行う。チームの攻め方やその動き方を確認したり、得点をするための動きを身に付けたりすることを目的とする。</p> <p>(ア) ずらし作戦 (イ) ロング作戦</p>  <p style="text-align: center;"> -----> パス —————> シュート ⇨ 移動 </p>

展開 1 (1時間目 オリエンテーション)

- ・「「やってみよう」「自分にもできそう」という思いをもって単元が始められるようにする（※教材との出会いを大切にする）。
- ・単元を通してのねらいを伝え、学習のめあてをもつことができるものにする。
- ・用具の扱い方・場づくりについて指導する。
- ・シュートゲームの学習におけるルールを指導する（※複雑すぎないようにする）。

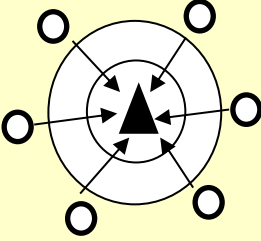
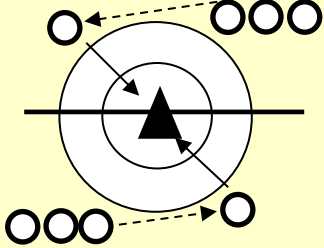
時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
20	あいさつ 健康観察 オリエンテーション 課題確認 学習の場、用具の準備	<p>○学習カードを持って整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。</p> <p>○集合場所、並び方、服装、持ち物の置き場所について確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスはズボンにしまう。 <p>○顔色を観る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元を通した学習の課題を知る。 ・学習の内容やねらい、進め方を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>おにをやっつけるために、どんなことができるようになりたいですか。</p> </div> <p>○本時では、ゲームを通して、できるようになりたいことを見付けることが学習課題であることを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームのリーダーは、メンバーの学習カードを集め、かごに入れる。 <p>○コート設営のイメージがつかめるよう、本時（1時間目）では教師がある程度準備しておく。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>○課題解決学習を行うホームコートやペアチームについて確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールや得点板の運ぶ場所・運び方を確認し、1コートのみ実際に準備をする。 <p>○ボールを使わないときには、必ず袋の中に入れておくように指導する。</p>

	ウォーミングアップ(ボール慣れの運動を含む)	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 <p>○単元を通して、教師のかけ声と音楽に合わせてウォーミングアップをするため、広がり方や内容を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートゲームで特に使う部位（屈伸、伸脚、手首、肩、足首、アキレス腱など）を中心に十分ほぐす。 ・ボール慣れの運動をする。 <p>【タオルビュン】</p> <p>タオルを使って、腕を強く振り切ることを指導する。</p> <p>動き方をイメージしやすいように、オノマトペを用いて指導する。</p>
18	試しのゲームについての説明	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けて説明を聞く。 <p>○ゲームのルールについて以下の内容を説明する。</p> <p>《試合のとき》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃の時間は3分間。（1分30秒たったら交代） ・交代で試合に出ない人は応援している。→待機場所にテープを貼っておく。 ・ボールがコートの中に入ってしまったら、「入ります。」と声をかけて周りを見てから取りに行くようにする。 ・全員で攻撃する。 ・的に当たったり、倒れたりしたら1点。 <p>《試合ではないとき》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール拾いを行う。→テープを貼って待つ場所を確認する。 ・コートの中に入ってしまったボールは、危ないので取りに行かない。 ・得点の集計を行う。ペアチームが誰を見て得点を入れるのか、担当を決めて入れる。（白玉をかごに入れていく。） <p>○コート図を用いながら、視覚的に理解することができるようにする。</p>
	試しのゲーム①	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 <p>○音楽と笛の合図でゲームを始める。（3分間）</p> <p>《ゲームを始める前と終わった後のルール》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コートの前に並ぶ。 ・担任の合図で「よろしくお願いします！」と、あいさつを行い、円陣をずる。 ・音楽が流れている間、攻撃を行う。1回音楽が止まったら、攻撃の人の交代を行う。（1分半）もう一回曲が止まったら得点を集計し、攻守を交代する。 ・ゲーム①終了後、水分補給をする。
	ルール確認	<p>○マスクを着けて整列するよう指示をする。</p> <p>○ゲーム①を終えて、主にルールで困ったことについて全体で確認する。</p>

	<p>試しのゲーム②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 ○音楽と笛の合図でゲームを始める。（3分間） ・得点集計を行う。 ・担任の合図で、「ありがとうございました」と、あいさつを行う。 ○ゲーム②終了後、水分補給をしてからチームごとに円になって振り返りを行うよう指示をする。 ・学習カードを持ってくる。
<p>7</p>	<p>反省</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着け、チームごとに円になって行う。 ①本時のめあてやゲームの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。 ②回答したことを基に、個人の成果や課題について話し合う。 ○個人で「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について、チームで話し合いながら振り返るよう指導する。 ③話し合ったことを踏まえ、個人の成果や課題について記述する。 ○チームの課題を受けて、個人として「何が」「どのように」上手になればよいのかを記述するよう支援しながら回る。 ○各自が見付けた課題を全体で共有し合い、おにをやっつけるために必要なことに気付かせる。課題意識をもつために、発問の仕方に気を付ける。 ○学習カードを持って整列するように指示をする。
	<p>まとめ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チームや個人の課題について、全体で共有する。 ○おにをやっつけるためには的にボールを当てる必要があることに気付くことができるように指導する。また、仲間と協力することも大切であることも合わせて指導する。
	<p>クールダウン</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。
	<p>片付け</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○安全に気を付け、素早く片付けられるように指導する。  <p>The diagram illustrates the game setup for three stages. At the top, there are six colored balls: orange, blue, pink, yellow, red, and green. A box labeled '黒ばん' (Black Ball) is positioned above the pink ball. Below the balls are three identical stages. Each stage features a 'ステージ' (Stage) label on the left and an '入口' (Entrance) label on the right. The stages are marked with concentric circles in red, green, and blue. At the bottom of each stage, there are two rows of equipment: a row of orange blocks labeled 'とくてん' (Taketan) and a row of red blocks labeled 'ボール' (Ball).</p>
	<p>あいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けた状態であいさつをする。

展開2 (2～5時間目)

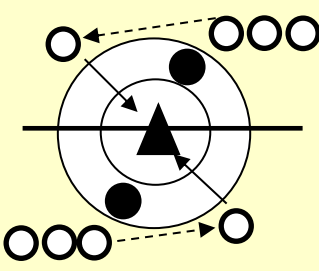
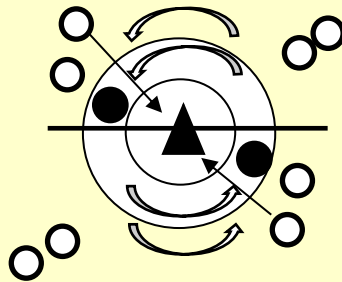
時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ 学習の場，用具の準備 ウォーミングアップ(ボール慣れの運動を含む) 健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ・整列し，マスクを着けた状態であいさつをする。 ○素早く安全に気を付けて準備ができるように，声をかける。時間を計って，時間への意識をつけていく。 ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 ・ストレッチ(使う部位を中心に) ・ボール慣れの運動 ○タオルビュン（2時間目） タオルを使って，腕を強く振り切ることを指導する。 動き方をイメージしやすいように，オノマトペを用いて指導する。 ○ボール真上投げ，真下投げ（3時間目以降） ボールを投げることをコントロールするように指導する。また，投げたボールをきちんと捕ることができるようにする。 投げるリズムがとりやすいよう，曲をかけて音に合わせて投げるように指導する。 ・マスクを着けて整列する。 ・学習カードを持ってくる。 ○顔色を観る。
30	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読んで，見通しをもってからゲームに臨むことができるようにする。 ・前時の学習内容が確認できるよう，よく書けていた学習カードを拡大コピーして紹介する。 ・新たなルールの確認。（2時間目 的を倒したら5点，4時間目 チームの皆が倒したら30点） ※2時間目に追加したルールについては，子どもたちにもっとゲームを楽しんでもらうために教師から提示した。 4時間目に追加したルールについては，子どもたちによりゲームを楽しむために必要なルールを選択した。 < 2時間目 > 強くなげるためには，どうすればいいだろう。 < 3時間目 > まもりがいるときは，どうしたらいいだろうか。 < 4時間目 > パスをもらうためには，どうすればいいだろうか。

8	<p>ゲーム①</p> <p>課題解決学習</p>	<p>< 5 時間目 > あたらしいパスをつかってたくさん点をとろう！</p> <p>○拡大した写真や図を用いて、ゲーム状況場面を確認することができるようにする。</p> <p>・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。</p> <p>○一生懸命活動することができている児童やチームを称賛する。</p> <p>○よいプレイがあったときには、何がよかったのか具体的に声をかけるようにする。</p> <p>○素早く行動してたくさん活動することができるよう、声をかけて回る。</p> <p>・ゲーム①終了後、水分補給をする。</p> <p>・マスクを着けて整列する。</p> <p>○ゲームの前に確認した状況があったのかどうか、また、そのようなときにどうしたのかを全体で共有する。また、新たに明らかになった課題についても時間があれば確認する。</p> <p>・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。</p> <p>○「なぜ成功したのか、成功しなかったのか」を確認しながら練習するように指導する。</p> <p>○練習が停滞しているチームやゲームに負けているチームに、積極的に声をかけ支援するようにする。</p> <p>○児童の課題に応じて教師が練習メニューを紹介する。</p> <p>○確認したポイントを課題解決中にアドバイスすることを伝える。</p> <p>○アドバイスできている児童がいたら、大きな声で褒める。</p> <p>・シュート遊び（2時間目） ・パス&シュート（3～5時間目）</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
	<p>ゲーム②</p> <p>反省</p>	<p>○練習を生かしたプレイをする児童や皆で喜びを共有するチームを積極的に称賛する。</p> <p>○ゲーム②終了後、水分補給をする。</p> <p>・学習カードを持ってくる。</p> <p>・マスクを着けて、チームごとに円になって行う。</p> <p>①本時のめあてやゲームの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式</p>

		<p>で回答（記入）する。</p> <p>②回答したことを基に，チームの成果や課題について話し合う。</p> <p>○個人で「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について，チームで話し合いながら振り返るよう指導する。</p> <p>③話し合ったことを踏まえ，個人の成果や課題について記述する。</p> <p>○チームの課題を受けて，個人として「何が」「どのように」上手になればよいのかを記述するよう支援しながら回る。</p>
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードを持って整列する。 ・チームや個人の成果・課題について，全体で共有する。 <p>○本時のめあてに対して，他のチームがどのように振り返りをしているのかを知ったり，それを踏まえて新たな課題に気付いたりすることができるよう，各チームの課題を全体で共有できるようにする。</p> <p>○「最後まで諦めず協力してゲームをしていたチーム」や「練習の成果を発揮し，ゲームで成長した姿が見られたチーム」を全体の前で称賛し，勝ち負けに関係なく，学習を価値付けられるようにする。</p>
	クールダウン	<p>○けがの有無を確認するとともに，使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p>
	片付け	<p>○安全に気を付け，素早く片付けられるように指導する。</p>
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けた状態であいさつをする。

展開3 (6時間目～7時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。
	学習の場、用具の準備	<ul style="list-style-type: none"> ○素早く安全に気を付けて準備ができるように、声をかける。時間を計って、時間への意識をつけていく。
	ウォーミングアップ(ボール慣れの運動を含む)	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する(外さなくてもよい)。 ・ストレッチ(使う部位を中心に) ・ボール慣れの運動 <ul style="list-style-type: none"> ○ボール真上投げ、真下投げ(3時間目以降) <p>ボールを投げることをコントロールするように指導する。また、投げたボールをきちんと捕ることができるようにする。</p> <p>投げるリズムがとりやすいよう、曲をかけて音に合わせて投げるように指導する。</p>
	健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けて整列する。 ・学習カードを持ってくる。 <ul style="list-style-type: none"> ○顔色を観る。
30	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読んで、見通しをもってからゲームに臨むことができるようにする。 ・前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大コピーして紹介する。 <p><6時間目> たくさん点をとるためのせめ方をえらぼう！</p> <p><7時間目> みにつけてきたこうげきをつかって、たくさんおにをたおそう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ○拡大した写真や図を用いて、ゲーム状況場面を確認することができるようにする。
	作戦会議	<ul style="list-style-type: none"> ○時間は1分。どちらの攻め方にするか決めるだけでよいことを伝える。
	ゲーム①	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する(外さなくてもよい)。 ○一生懸命活動することができている児童やチームを称賛する。 ○よいプレイがあったときには、何がよかったのか具体的に声をかけるようにする。 ○素早く行動してたくさん活動できるよう、声をかけて回る。

8	<p>課題解決学習</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム①が終了後、水分補給をする。 ・マスクを着けて整列する。 ○ゲームの前に確認した状況があったのかどうか、また、そのようなときにどうしたのかを全体で共有する。また、新たに明らかになった課題についても時間があれば確認する。 ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 ○「なぜ作戦が成功したのか、成功しなかったのか」を確認しながら練習するように指導する。 ○練習が停滞しているチームやゲームに負けているチームに、積極的に声をかけ支援するようにする。 ○確認したポイントを課題解決中にアドバイスすることを伝える。 ○アドバイスできている児童がいたら、大きな声で褒める。 ・チームの課題に応じて、攻め方を選択して行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ロングこうげき ・手渡しこうげき <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>
	<p>ゲーム②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○練習を生かしたプレイをする児童や皆で喜びを共有するチームを積極的に称賛する。 ○ゲーム②終了後、水分補給をする。 ・学習カードを持ってくる。
	<p>反省</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けて、チームごとに円になって行う。 ①本時のめあてやゲームの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。 ②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。 ○チームで「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について、チームで話し合いながら振り返るよう指導する。 ③話し合ったことを踏まえ、個人の成果や課題について記述する。 ○チームの課題を受けて、個人として「何が」「どのように」上手になればよいのかを記述するよう支援しながら回る。
	<p>まとめ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードを持って整列する。 ・チームや個人の成果・課題について、全体で共有する。

		<p>○本時のめあてに対して、他のチームがどのように振り返りをしているのかを知ったり、それを踏まえて新たな課題に気付いたりすることができるよう、各チームの課題を全体で共有する。</p> <p>○「最後まで諦めず協力してゲームをしていたチーム」や「練習の成果を発揮し、ゲームで成長した姿が見られたチーム」を全体の前で称賛し、勝ち負けに関係なく、学習を価値付けられるようにする。</p> <p>○単元の「おわり（7時間目）」では、単元を通して一人一人やチームが成長したこと（技能面と態度面の両方）を全体に伝えることで学びの過程を価値付け、学習したことをこれからの学習や生活に活かしていこうと方向付けることができるようにする。</p>
	クールダウン	○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。
	片付け	○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けられるよう指導する。
	あいさつ	○マスクを着けて、チームごとに円になって行う。

《評価に際する判定基準》

< 1 時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能①	主体的に学習に取り組む態度④
評価場面	反省	準備 (片付け)
評価方法	話し合い, 学習カード	観察
判定基準	A シュートゲームの行い方について, 詳しく言ったり書いたりしている。	周囲の友達に声をかけながら, 場や用具の安全を確かめている。
	B シュートゲームの行い方について, 言ったり書いたりしている。	場や用具の安全を確かめている。
	C シュートゲームの行い方について, 「分からない」と言ったり書いたりしている。 →分からず困ったことについて, コート図等の掲示物を使いながら一緒に確認する。	場や用具の安全を確かめていない。 →場や用具を確かめることの大切さを伝えた上で, 友達と協力して場や用具の安全を確かめるように声をかける。

< 2 時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能②	主体的に学習に取り組む態度①
評価場面	ゲーム②	ゲーム①
評価方法	観察	観察
判定基準	A ねらったところへ正確にボールを投げることができる。	ゲームに自分が出ているときも, <u>出していないときも</u> , 進んで取り組もうとしている。
	B ねらったところへボールを投げることができる。	ゲームに進んで取り組もうとしている。
	C ねらったところへボールを投げることができない。 →支援が必要な児童の近くに行き, ボール操作の仕方について助言する。	ゲームに進んで取り組もうとしていない。 →コート図等の掲示物を使いながら規則を一緒に確認したり, 励ましの声をかけたりする。

< 3時間目 >

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現①	
評価場面	反省	
評価方法	話し合い, つぶやき, 学習カード	
判定基準	A	楽しくゲームができる得点の方法など, 自己に適した規則について理由付けて選んでいる。
	B	楽しくゲームができる得点の方法など, 自己に適した規則を選んでいる。
	C	楽しくゲームができる得点の方法など, 自己に適した規則を選んでいない。 →ゲームを一緒に振り返り, 楽しくゲームを行うためにどんな規則があればよいか考える。

< 4時間目 >

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現③	主体的に学習に取り組む態度②
評価場面	課題解決学習	ゲーム②
評価方法	話し合い, 学習カード	観察
判定基準	A	友達のよい動きを見付け, <u>擬態語や身振りなどの表現を用いながら具体的に友達に伝えている。</u> 規則を守り, <u>グループの友達を励ましたり, 応援したりして, 誰とでも仲よくしようとしている。</u>
	B	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。 規則を守り, 誰とでも仲よくしようとしている。
	C	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ない。 →どんな動きがよい動きなのかを一緒に確認し, 友達に伝えることができるよう支援する。 規則を守り, 味方や相手と仲よくしようとしていない。 →掲示物等を使いながら規則を一緒に確認し, 友達と協力して活動できるよう声をかけ支援する。

< 5時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能③	
評価場面	ゲーム②	
評価方法	観察	
判定基準	A	ボールを操作できる位置に素早く動くことができる。
	B	ボールを操作できる位置に動くことができる。
	C	ボールを操作できる位置に動くことができない。 →支援が必要な児童の近くに行き、ボールを操作できる位置を助言する。

< 6時間目 >

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現②	
評価場面	課題解決学習	
評価方法	話し合い、つぶやき、学習カード	
判定基準	A	理由付けて攻め方を選んでいる。
	B	攻め方を選んでいる。
	C	攻め方を選んでいない。 →それぞれの攻め方のよさを助言し、一緒に選ぶ。

< 7時間目 >

体育の学力 (評価規準)	主体的に学習に取り組む態度③	
評価場面	ゲーム②	
評価方法	観察	
判定基準	A	自分の頑張りや友達のよさを認め、勝敗を受け入れようとしている。
	B	勝敗を受け入れようとしている。
	C	勝敗を受け入れようとしていない。 →できたことを褒め、次につながるよう励ましの声をかける。