

2021

2年 投の運動遊び

松戸市立八ヶ崎小学校

## 投の運動遊びは・・・

ボールを遠くに向かって投げたり，的にに向かって強く投げたりしながら，夢中になって投げることを楽しむことができる運動遊びである。それらの運動遊びを通して，ボールを力一杯投げるための基本的な動作を身に付けることもできる。

## 児童から見ると・・・

○いろいろな場所や物を利用しながら，


力一杯投げることを繰り返すことが楽しい。

○簡単な投動作を身に付けていくことにより，  
一層楽しいものとなる。

○遊び方を工夫することでより楽しさを感じ，  
学びを深めることができる。

▲簡単な投動作を身に付けることができないと，  
意欲が低下してしまう。

 **親しみやすい**

 **苦手意識に  
つながってしまう**

学習カード

学習財  
(教材)

## 本校では・・・

☆夢中になって遊びに取り組むことを通して，ボールを力一杯に投げるための投動作のポイントを見付け，自己やチームで投動作を高め合いながら，主体的に活動することができるようにする。

## 《教具・用具》

### ・バンダナボール

(にぎりやすい。落ちても転がっていかない。)



テニスボール (直径 6.5cm 重さ 30g)  
バンダナ (55 cm×55 cm) 輪ゴム

### ・ 的

#### ○水ゾーン (的倒し遊び)



的を乗せる台	24 個
段ボール	6 個
ポリタンク	18 個

※的を乗せる台には、2Lのペットボトルを2個入れ、倒れないようにする。  
的の段ボールにも500mLのペットボトルを1個入れている。  
ポリタンクには、レベルごとに水を入れる量を調整している。(児童の実態に応じて水の量を変える)

#### ○がけゾーン (高い的当て遊び)



緑ネット	4 枚
オレンジネット	2 枚

※的を乗せる台には、2Lのペットボトルを2個入れ、倒れないようにする。  
的の段ボールにも500mLのペットボトルを1個入れている。  
ポリタンクには、レベルごとに水を入れる量を調整している。(児童の実態に応じて水の量を変える)

# ○草ゾーン（遠的当て遊び）



- ブルーシート 2枚
- オレンジネット 2個
- タイヤ 12個

※タイヤで的の下の部分が煽られないように押さえる。  
オレンジネットが的の部分になる。  
ブルーシートの上の部分にオレンジネットを張る。

## 《3つの遊び場》2面ずつ設ける。

### ○水ゾーン（的倒し遊び）

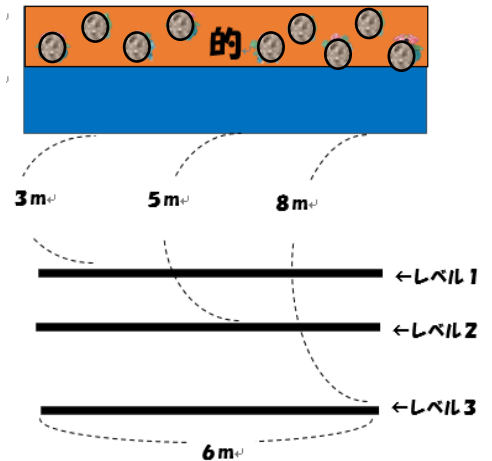
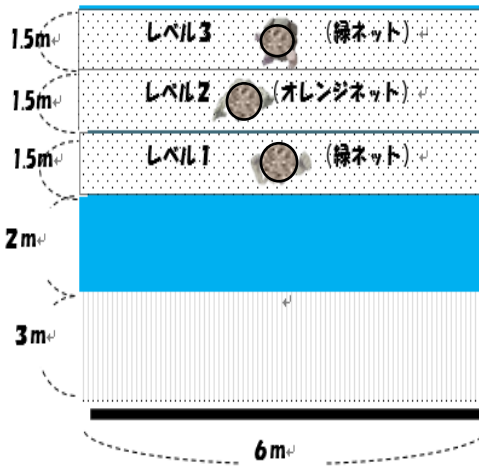
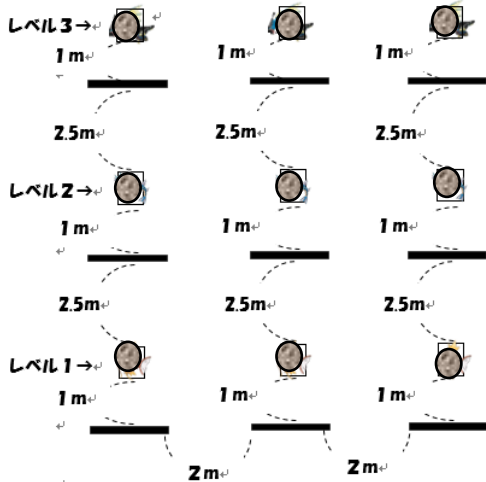
- 的までの距離・・・1m  
(投げる時は線をまたいでよい)
- ② 次のレベルまでの距離・2.5m
- ③ 横の間隔・・・・・・2m

### ○がけゾーン（高い的当て遊び）

- ① 的までの距離・・・3m  
(投げる時は線をまたいでよい)
- ② 的の幅・・・・・・1.5m
- ③ 投げる場所の幅・・・6m

### ○草ゾーン（遠的当て遊び）

- ① 的までの距離・・・3・5・8m  
(投げる時は線をまたいでよい)
- ② 投げる場所の幅・・・6m



## 《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

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。

## 《遊び方》

### ○ルール

- ・ **1チーム5人、6人**
- ・ **二人一組で行う。一人はボールを投げ、もう一人はアドバイスをを行う（5人チームのところは、二人が一人にアドバイスを رفتたり、一人が二人にアドバイスを رفتたりする場合もある）。**
- ・ **一人45秒間ずつ遊ぶ。**
- ・ **レベル1から行い、クリアしたら次に進む。**  
**（水ゾーンは的を倒したら、他は的に当てたら）**
- ・ **待っている人は、アドバイスをを行う。**
- ・ **笛が鳴ったら、交代する。**
- ・ **かけゾーンでは、一人ボールを1個とし、投げたら捨てる（単元の後半では、かごから別のボールを捨てるもよい）。**
- ・ **水、草ゾーンは、ボールを投げたらかごから別のボールを捨てて投げる（投げたボールを捨てて投げるもよい）。**

## ○記録

- ・どのポケモンをゲットできたかを記録する(太枠)。

あそび	自分の記ろく			合計
スローイング ゴルフ	回			
がけゾーン				
草ゾーン				
水ゾーン				

- ・チームで何匹ゲットできたかを、掲示物を作成して記録する。

# 《指導計画（6時間）》

時間	1（はじめ）	2	3	4（なか）	5	6（おわり）	
		知識・技能の獲得			遊び方を選んで遊ぶ		
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつ</li> <li>・健康観察</li> <li>・オリエンテーション (単元を通した学習のねらい、学習のルール、用具の扱い方等)</li> <li>・課題確認</li> <li>・ウォーミングアップ (スローイングゴルフ)</li> <li>・試しの遊び (三つの遊び場)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつ</li> <li>・準備</li> <li>・ウォーミングアップ</li> <li>・健康観察</li> </ul>					
10		<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題確認</li> </ul>					
16		<p>&lt;課題解決学習&gt; 学習課題を自分事として捉え、解決したい課題の解決に向けて試行錯誤することを通して、知識・技能を獲得することができるようにする。</p> <p>&lt;予想される課題&gt;</p>	<p>&lt;課題解決学習&gt; 単元前半で獲得した知識・技能を活用・発揮しながら、自己の課題をよりよく解決できるようにする。</p> <p>&lt;予想される課題&gt;</p>		<p>&lt;課題解決学習&gt; 単元前半で獲得した知識・技能を活用・発揮しながら、自己の課題をよりよく解決できるようにする。</p> <p>&lt;予想される課題&gt;</p>		
32		<p>ボールの投げ方</p>	<p>自己に適した遊び方の選択</p>		<p>選んだ遊び方に挑戦</p>		
38		<p>&lt;予想される練習方法&gt;</p> <p>グイーン、ドン、ピュン①</p>	<p>グイーン、ドン、ピュン②</p>	<p>&lt;予想される練習方法&gt;</p> <p>ニューアトラクション体験</p>		<p>選んだ遊び方で練習</p>	
45	<p>ポケモンゲットゲーム</p> <p>・反省（学習カード記述）※単元のはじめ（1時間目）、なか（4時間目）、おわり（6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    ・クールダウン    ・片付け    ・あいさつ</p>						
評価の重点	知識・技能		②投げる手と反対側の足を前に踏み出す	③腕を振り下ろす			①遊び方を知る
	思考・判断・表現				①遊び方を選ぶ	②考えたことを伝える	
	主体的に学習に取り組む態度	③安全を確かめる			①進んで取り組む		②順番やきまりを守る

## 《単元の目標》


知識及び技能	投の運動遊びの行い方を知り、ボールを前方や斜め上方に投げることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	投げる簡単な遊び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。
学びに向かう力、人間性等	投の運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場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	<p>①投の運動遊びの行い方について、言ったり書いたりしている。</p> <p>②投げる手と反対側の足を前に踏み出して、ボールを投げることができる。</p> <p>③腕を振り下ろしてボールを投げることができる。</p>
思考・判断・表現	<p>①自己に適した遊び方を選んでいる。</p> <p>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。</p>
主体的に学習に取り組む態度	<p>①運動遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>②順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。</p> <p>③場や用具の安全を確かめている。</p>



## 課題解決のために必要と予想される練習方法》

<p>①</p>	<p>グイーン、 ドン、 ビュン①</p>	<p>タオルを使い、「グイーン、ドン、ビュン」のかけ声に合わせてリズムよく腕を振り下ろす。「グイーン」で体をねじり、「ドン」で投げる手と反対の足を着き、「ビュン」と腕を大きく振り下ろす。「ビュン」と大きい音が鳴る場合、力強く腕を振り下ろすことができていることが分かる。フォームを意識しながら、力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 style="text-align: center;">グイーン                  ドン                  ビュン</p> 
<p>②</p>	<p>グイーン、 ドン、 ビュン②</p>	<p>それぞれの遊び場で、「グイーン、ドン、ビュン」のかけ声を自分で出したり、友達に声かけしてもらったりしながら、投げ方に気を付けて投げる。かけ声に合わせて繰り返し練習することで、それぞれの遊び場でもオノマトペを使って投げ方の技能を身に付けることを目的とする。</p>
<p>③</p>	<p>ニューアトラ クション体験</p>	<p>三つの遊び場で、新しい遊び方を二つずつ用意し、一つずつ体験する。一度、すべての遊びを体験することで、自分に適した遊びを選べるようにすることを目的とする。</p> <p>※それぞれの新しい遊び方については、次のページの「選んだ遊び方で練習」の部分を参照とする。</p>

三つの遊び場で、それぞれ二つの項目から自己に合った遊びを選ぶ。より上手になるためや楽しむための遊び方を選び、課題を解決することを目的とする。

○的倒し遊び

①より重くする

4



②ボールの種類を変える

バンダナボール



ティーボール用のボール



○高い的当て遊び

①より高くする



②ボールの種類を変える

バンダナボール



柔らかい  
軟式ボール



○遠い的当て遊び

①より遠くする



②ボールの種類を変える

バンダナボール



お手玉

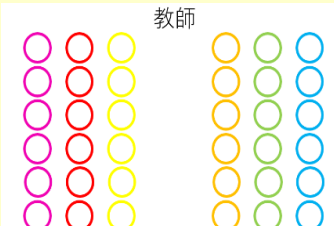
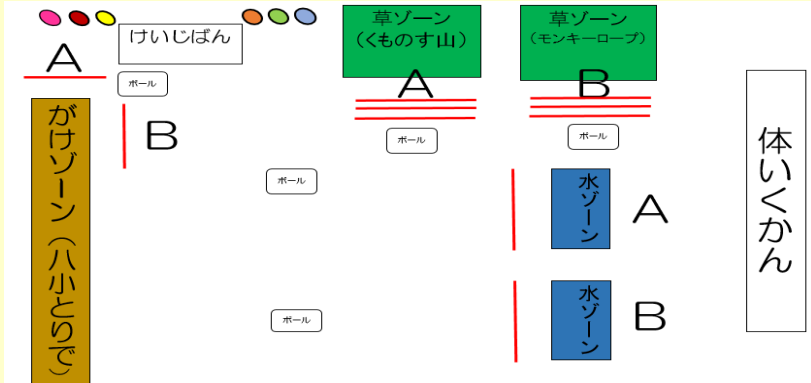


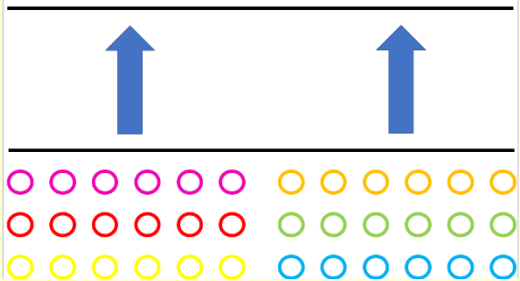
④

選んだ遊び方で練習

# 展開 1 (1時間目 オリエンテーション)

- ・「やってみたい」「自分にもできそうだ」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）。
- ・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ようにする。
- ・場づくりや用具の扱い方について指導する。
- ・投の運動遊びの学習におけるルールを指導する（※複雑にならないようにする）。

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>○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。</li> <li>・ビブスはズボンにしまう。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>○顔色を観て声をかけながら、体調を確認する。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・単元を通した学習の課題を知る。</li> <li>・学習の内容やねらい、進め方を知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ポケモンをゲットするために、どんなことができるようになればいいだろう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○本時では、遊びを通して、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。</li> <li>・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。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>○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。</li> <li>・準備、片付けをする場所や課題解決学習をする場所について確認する。</li> <li>・それぞれのチームの準備、片付けの役割を確認して、実際に一度全ての遊び場を準備する。</li> </ul>

	ウォーミングアップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。</li> </ul> <p>○単元を通して教師のかけ声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"> <li>・投の運動遊びで特に使う部位（手の指、手首、肩など）を十分ほぐす。</li> <li>・音楽に合わせてリズムよくウォーミングアップをしていく。</li> </ul> <p>【スローイングゴルフ】</p>  <p>The diagram shows a horizontal line representing a goal line. Below it is a grid of 30 colored circles representing balls, arranged in three rows of ten. The top row has 5 pink and 5 yellow circles. The middle row has 5 red and 5 green circles. The bottom row has 5 yellow and 5 blue circles. Two blue arrows point upwards from the top row towards the goal line.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・肩を温めるための運動をする。</li> <li>・一人1個バンダナボールを持ち、25m先のゴールラインに向かって繰り返し投げる。</li> <li>・何回でたどり着けるか、毎時間学習カードに記録する。</li> </ul>
15	試しの遊びについての説明	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着けて説明を聞く。</li> </ul> <p>○遊びはそれぞれのゾーンで2チームずつが行うことを説明する。</p> <p>○遊びの規則について、以下の内容を説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一つの遊び場で1分30秒間。</li> <li>・二人一組で行う。</li> <li>・45秒間経ったら交代。</li> <li>・交代するタイミングで落ちているボールや的を元の位置に戻す。</li> <li>・レベル1から順番に行い、クリアしたら次に進む。</li> <li>・待っている人は、アドバイスをを行う。</li> <li>・がけゾーンでは、一人ボールを1個とし、投げたら拾う（単元の後半では、かごから別のボールを拾ってもよい）。</li> <li>・水、草ゾーンは、ボールを投げたらかごから別のボールを拾って投げる（投げたボールを拾って投げてよい）。</li> </ul> <p>○実際にその遊び場所まで移動し、視覚的に理解することができるようにする。</p>
	試しの遊び	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。</li> </ul> <p>○遊びを始める前と終わった後のルールについて、以下の内容を説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを持ってそれぞれの場所に並ぶ。</li> <li>・笛の合図でスタートする。</li> <li>・1分30秒間の遊びが終わったら、片付けをして次の場所に移動する。</li> </ul>
10	反省	<p>○試しの遊び終了後、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。</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</li> <li>・マスクを着け、チームごとに円になって教師主導で振り返り行う（1回目のため）。</li> </ul> <p>①本時のめあてや遊びの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。</p> <p>②回答したことを基に、できるようになりたいことについて話し合う。</p> <p>○チームで「できるようになりたいこと」について、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、個人のできるようになりたいことについて記述する。</p> <p>○チームでの話し合いを受けて、できるようになりたいことは何かを記述するよう支援しながら回る。</p>
	まとめ	<p>○学習カードを持って整列するように指示をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・できるようになりたいことについて、全体で共有する。</li> </ul> <p>○よりレベルの高いポケモンをゲットするためには、上手に投げることが必要であることに気付くことができるように指導する。</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>○安全に留意し、役割分担通りに素早く片付けるように指導する。</p>
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着けた状態であいさつをする。</li> </ul>

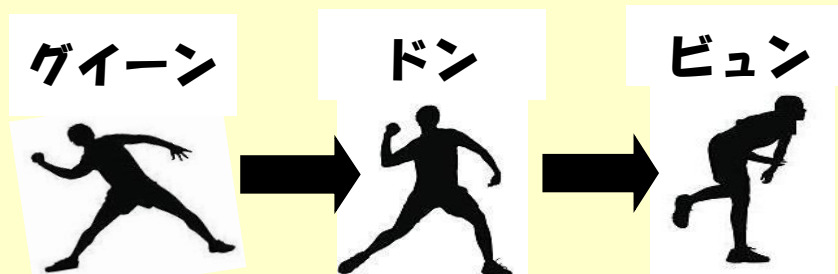
## 展開2 (2～3時間目)

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  (タオルで投げ方の練習)  スローイングゴルフ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。</li> <li>○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。</li> <li>・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。</li> <li>・投の運動遊びで特に使う部位（手の指、手首、肩など）を十分ほぐす。</li> <li>・音楽に合わせてリズムよくウォーミングアップをしていく。</li> <li>・（3時間目以降、ウォーミングアップとして準備運動後に取り入れる。）</li> <li>・投げ方を確認して繰り返し練習していく。</li> <li>・10回程度繰り返し練習する。</li> <li>・肩を温めるための運動をする。</li> <li>・一人1個バンダナボールを持ち、25m先のゴールラインに向かって繰り返し投げる。</li> <li>・一人2回行う。</li> <li>・マスクを着けて整列する。</li> <li>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</li> </ul>
31	健康観察  課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>○顔色を観て声をかけながら、体調を確認する。</li> <li>・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遊びに臨むことができるようにする。</li> <li>○前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていたコメントを拡大したものを全体で紹介する。</li> <li>&lt; 2時間目 &gt;</li> <li>ポケモンをゲットするためにボールの投げ方のヒミツを見つけよう。</li> <li>&lt; 3時間目 &gt;</li> <li>ビュンと力強くボールを投げるためには、どうすればいいだろう。</li> <li>○拡大した写真や図を用いて、遊びの状況場面を確認することができるようにする。</li> <li>・どのようにしたら、本時のめあてを達成することができそうかを予想し、全体で共有する。</li> </ul>

課題解決学習

- ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。
- 児童の課題に応じて、教師が練習方法を紹介する。

【グイーン、ドン、ビュン① タオルを使って投げ方の練習】



タオルのどちらかの端を結んで団子の状態を作る。団子の状態でない方を持ち、「グイーン、ドン、ビュン」のかけ声に合わせてリズムよく腕を振り下ろす。「グイーン」で体をねじり、「ドン」で投げる手と反対の足を着き、「ビュン」と腕を大きく振り下ろす。曲のリズムに合わせて行くと取り組みやすい。

※「グイーン」の前に「構え方」のオノマトペを入れてもよい。本校では、児童から2時間目の初めに投げる前の構え方で、「ガシ」「ヒーロー」を入れたいと上がったため、取り入れて行った。

【グイーン、ドン、ビュン② それぞれの遊び場で練習】

それぞれの遊び場で、「グイーン、ドン、ビュン」のかけ声を自分で出したり、友達に声かけしてもらったりしながら、投げ方に気を付けて投げ、繰り返し練習していく。

- 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。
- よい動きがあったときには、何がよかったのか具体的に声をかけるようにする。
- ・課題解決学習が終了後、水分補給をしてから全体でうまくできたことや新たに明らかになった課題について確認する。

三つの遊び

- ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。
- うまく投げるためのポイントを意識して行うように声をかけ、支援するようにする。
- 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。
- 三つの遊び終了後、水分補給をする。
- ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。

7 反省

- 三つの遊び終了後、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。
- ・マスクを着け、円になってチームごとに振り返りを行う。
- ①本時のめあてや遊びの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。

		<p>②回答したことを基に、「投げ方のヒミツ」について話し合う。</p> <p>○チームで「投げ方のヒミツ」について、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、個人で投げ方のヒミツについて記述する。</p> <p>○チームでの話し合いを受けて、投げ方のヒミツについて記述するよう支援しながら回る。</p> <p>○学習カードを持って整列するように指示をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・投げ方のヒミツについて、全体で共有する。</li> </ul> <p>○チームの皆が上手になるために、チームやペア同士での声かけが必要であることに気付くことができるように指導する。</p> <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> <p>○素早く安全に気を付けて片付けができるよう声をかける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着けた状態であいさつをする。</li> </ul>
	まとめ	
	クールダウン	
	片付け	
	あいさつ	



## 展開3 (4時間目～6時間目)

時配	過 程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ	・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	○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。
	ウォーミングアップ	・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 ・投の運動遊びで特に使う部位（手の指、手首、肩など）を十分ほぐす。 ・音楽に合わせてリズムよくウォーミングアップをしていく。
	（タオルで投げ方の練習）	・（3時間目以降、ウォーミングアップとして準備運動後に取り入れる。） ・投げ方を確認して繰り返し練習していく。 ・10回程度繰り返し練習する。
	スローイングゴルフ	・肩を温めるための運動をする。 ・一人一個バンダナボールを持ち、25m先のゴールラインに向かって繰り返し投げる。 ・一人2回行う。 ・マスクを着けて整列する。 ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。
	健康観察	○顔色を観て声をかけながら、体調を確認する。
31 (29)	課題確認	・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遊び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、よく書けていたコメントを拡大したものを全体で紹介する。 ＜4時間目＞ よりポケモンをゲットするために、友だちのかつこいいうごきをつたえ合おう。 ＜5時間目＞ えらんだあそび方で、よりレベルの高いポケモンをゲットしよう！ ＜6時間目＞ 学んできた投げ方をつかって、たくさんポケモンをゲットしよう。 ○拡大した写真や図を用いて、投げ方や遊び方の状況場面を確認すること

課題解決学習

ができるようにする。

・どのようにしたら、本時のめあてを達成することができそうかを予想し、全体で共有する。

・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。

○教師が新しい遊び方を紹介する。

・いろいろな遊び方を体験する。

【水ゾーン 的倒し遊び】

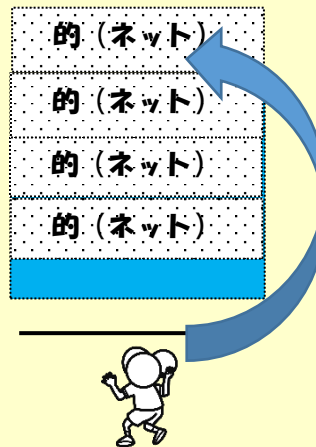
①より重くする

4



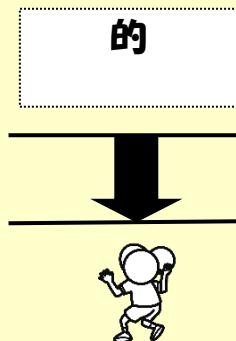
【がけゾーン 高い的当て遊び】

①より高くする



【草ゾーン 遠い的当て遊び】

①より遠くする



②ボールの種類を変える

バンダナボール



ティーボール用のボール



②ボールの種類を変える

バンダナボール



柔らかい  
軟式ボール



②ボールの種類を変える

バンダナボール



お手玉



7 (9)	三つの遊び	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1つの遊び方を45秒ずつ体験する。</li> <li>○どちらの遊び方が自分に適しているか、考えながら行うように声をかける。</li> <li>○ペアの友達に対して、投げ方のポイントを伝えたり、一緒にオノマトペを言ってあげたりしている児童を称賛する。</li> <li>・自分に合っている遊び方を選び、練習する。</li> <li>○練習が停滞しているグループやうまく投げることができていない児童へ積極的に声をかけ、支援するようにする。</li> <li>・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。</li> <li>○うまく投げるためのポイントを意識して行うように声をかけ、支援するようにする。</li> <li>○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。</li> <li>○三つの遊び終了後、水分補給をする。</li> <li>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</li> </ul>
	反省	<ul style="list-style-type: none"> <li>○三つの遊び終了後、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。</li> <li>・マスクを着け、円になってチームごとに振り返りを行う。</li> <li>①本時のめあてや遊びの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。</li> <li>②回答したことを基に、学習課題について話し合う。</li> <li>○チームで学習課題について、話し合いながら振り返るよう指導する。</li> <li>③話し合ったことを踏まえ、個人で学習課題について記述する。</li> <li>○チームでの話し合いを受けて、学習課題について記述するよう支援しながら回る。</li> </ul>
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードを持って整列するように指示をする。</li> <li>・学習課題について、全体で共有する。</li> <li>○チームの皆が上手になるために、チームやペア同士での声かけが必要であることに気付くことができるように指導する。</li> <li>○「最後まで楽しく遊んでいたしていた児童」や「練習の成果を発揮し、遊びで成長した姿が見られた児童」を全体の前で称賛し、学習を価値付けられるようにする。</li> <li>○単元の「おわり（6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</li> </ul>

		<p>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	<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>○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。</p>
	あいさつ	<p>・マスクを着けた状態であいさつをする。</p>

# 評価に際する判定基準（2年「投の運動遊び」）

## < 1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	準備, 片付け	
評価方法	観察	
判定基準	A	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	場や用具の安全を確かめている。
	C	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	
評価場面	課題解決学習	
評価方法	観察	
判定基準	A	投げる手と反対側の足を大きく前に踏み出して, 投げるができる。
	B	投げる手と反対側の足を前に踏み出して, 投げるができる。
	C	投げる手と反対側の足を前に踏み出して, 投げるができない。 →支援が必要な児童の近くに行き, 投げる手と反対側の足を, 線を踏み越すようにして一歩前を出し投げることを助言する。また, 上手に投げている児童の投げ方を見せるようにする。

## < 3時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能③	
評価場面	課題解決学習	
評価方法	観察	
判定基準	A	腕を大きく振り下ろしてボールを投げることができる。
	B	腕を振り下ろしてボールを投げることができる。
	C	腕を振り下ろして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、投げる方の腕の肘が、肩よりも上がり、大きく上から振り切れるように助言する。また、上手に投げている児童の投げ方を見せるようにする。

## < 4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①	思考・判断・表現①	
評価場面	課題解決学習、ポケモンゲットゲーム	課題解決学習	
評価方法	観察	学習カード、観察	
判定基準	A	運動遊びに自分が関わっているときも、関わっていないときも、進んで取り組もうとしている。	友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを具体的に友達に伝えたり、学習カードに記述したりしている。
	B	運動遊びに進んで取り組もうとしている。	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。
	C	運動遊びに進んで取り組もうとしていない。 →遊び場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。	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ることができない。 →どのよう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に助言する。

## < 5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	学習カード, 観察	
判定基準	A	自己に適した遊び方を, 理由を付けて選んだり, ボールを投げる際に気を付けたことを具体的に学習カードに記述したりしている。
	B	自己に適した遊び方を選んでいる。
	C	自己に適した遊び方を選ぶことができない。 →「工夫された遊びの特徴」や「その児童の本時までの記録」を確認し, よりレベルの高いポケモンをゲットするにはどちらの遊び方がよいかを一緒に考え, 選択することができるよう助言する。

## < 6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②	
評価場面	反省	ポケモンゲットゲーム	
評価方法	学習カード	観察	
判定基準	A	投の運動遊びの行い方について, 具体的に言ったり, 学習カードに記述したりしている。	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	投の運動遊びの行い方について, 言ったり書いたりしている。	規則を守り, 誰とでも仲よくしようとしている。
	C	投の運動遊びの行い方について, 言ったり, 書いたりすることができない。 →掲示物や学習カードを活用しながら, 投げ方について, 学んできたことを一緒に確認し, 発言や記述できるように声をかける。また, 友達の意見を聞いて, よい意見があれば真似をして書くようにする。	規則を守ることができず, 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る。