

第2学年 「シュートゲーム」

1 単元の目標と評価規準

	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
目標	シュートゲームの行い方を知るとともに、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。	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。	シュートゲームに進んで取り組み、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、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。
評価規準	<p>知識・技能</p> ①シュートゲームの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ②簡単なボール操作をしてゲームをすることができる。 ③攻めや守りにおいてボールを持たないときの動きをしてゲームをすることができる。	<p>思考・判断・表現</p> ①簡単な遊び方を選んでい る。 ②簡単な攻め方を選んでい 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。	<p>主体的に学習に取り組む態度</p> ①シュート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場や用具の安全に気を付けてい る。

2 単元の指導と評価の計画

時間	1 (導入)	2 (習得)	3 (習得)	4 (習得)	5 (活用)	6 (活用)	7 (活用)	8 (まとめ)
5	集合、挨拶、健康観察、準備運動、サーキット（準備）							
10	単元の学習 内容、本時 のめあての 確認	本時のめあての確認						
22		スキルアップタイム						
37	準備の手順 の説明 場の準備	説明 準備	ルールの確認 準備	ゲーム①			ゲーム①	ゲーム①
	ゲーム (前学年で 扱ったもの)	試しのゲーム		作戦タイム			作戦タイム	ゲーム②
				ゲーム②			ゲーム②	ゲーム③
整理運動、振り返り、健康観察、挨拶、片付け								
知・技		① 観察 カード		③ 観察			② 観察	
思・判・表 態			① カード		② 観察 カード	③ 観察 カード		
	④ 観察 カード	② 観察 カード			③ 観察			① 観察 カード

3 本時案①【導入場面】（1時間目／8時間中）

(1) 本時のねらい

- ・場や用具の安全に気を付けることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・場や用具の安全に気を付けている。（主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 15分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動・サーキット</p> <ul style="list-style-type: none"> ・準備運動は主運動で使う部位の運動をさせる。（特に肩周辺の部位） ・サーキットはグーパー・大股歩き・スキップランニング・スクワットバービー・腹筋の順でさせる。 <p>3 めあての確認</p>	
	<p>めあて 学習の進め方を知り、安全に気を付けてシュートゲームをしよう</p> <p>評価 場や用具の安全に気を付けている。（主体的に学習に取り組む態度）</p> <p>○単元の目標と学習の進め方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・掲示物などを使って、分かりやすく説明する。（動画等の視聴含む） ・学習の決まり、流れを知る。 ・チームを紹介する。同じくらいの力になるように4～5人で事前に編成しておく。 <p>4 場や用具の準備</p> <p>○場や用具の準備と片付けの仕方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・安全な準備と片付けの仕方を説明する。 <p>○みんなで協力して、準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・安全に気を付けている様子を取り上げて、称賛する。 	<p>おおむね満足（観察） 場や用具の安全に気を付けている。</p> <p>十分満足 場や用具の安全に気を付けるとともに、友達に声かけをしている。</p> <p>努力を要する児童への手立て ・チームで場や用具の安全に気を付けさせる。 ・安全確認の合言葉を紹介する。</p>
なか 20分	<p>5 活動</p> <p>○易しいゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートゲームに慣れさせるため簡単なゲームを扱う。（1年生で扱ったシュートゲーム） <p><主なルール></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハーフコート、攻め4人、守り2人、コーン（的）6個 ・3分間で攻守交代、攻めは1人ずつ ・ボールが的に当たったりコートの外に出たり、守りがボールをとったりしたら、次の人が攻めを始める。 ・2つのチームに攻守を実演させながら説明し、ルールを確認する。 ・ゲームは各チーム2ゲーム行う。 第1試合 1班 VS 2班 3班 VS 4班 5班 VS 6班 第2試合 1班 VS 4班 2班 VS 6班 3班 VS 5班 ・ゲームをしていないチームはタブレットで動画の撮影をする。 	
まとめ 10分	<p>6 整理運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・腕・肩・足をケアする簡単な運動をさせる。 <p>7 振り返り、健康観察、挨拶、片付け</p> <p>○本時のめあての振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてに沿って振り返らせる。 ・ゲームの感想（楽しかったこと、困ったこと等）も記入させる ・振り返りや感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。 ・安全に気を付けながら準備できていた児童、楽しそうにゲームに取り組んでいた児童等を紹介し、良い姿を広げる。 ・次時の内容を知らせ、児童に意欲を持たせて次時につなげる。 <p>※全員で片付けをさせる。</p>	

掲示物の例 (単元のめあて、学習の進め方)

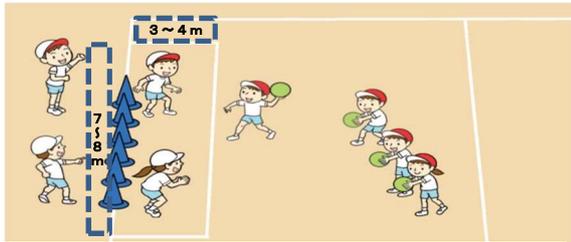
単元のめあて：みんなが楽しむことができるシュートゲームにしよう

- 1 時間目：オリエンテーション、簡単なゲーム
- 2 時間目：説明、新しいゲーム、困りの出し合い
- 3 時間目：ルール決め、新しいゲーム
- 4 時間目：ルール決め、新しいゲーム (ルールの決定)
- 5 時間目：作戦タイム、2の1シュートゲーム
- 6 時間目：作戦タイム、チーム練習、2の1シュートゲーム
- 7 時間目：作戦タイム、チーム練習、2の1シュートゲーム
- 8 時間目：2の1シュートゲーム大会

学しゅうのすすめかた

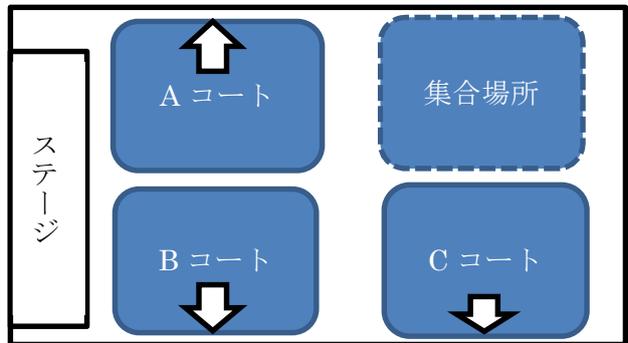
- 1 サーキット・じゅんびうんどう
- 2 しゅうごう・あいさつ
- 3 めあてのかくにん
- 4 かつどう①・さくせんタイム
- 5 かつどう②
- 6 せいりうんどう
- 7 めあてのふりかえり

シュートゲーム (活動のイメージ図)
 ※体育館ではバドミントンコートを活用
 ※的は段ボールでもよい



【引用】(挿絵) スポーツ庁ホームページ
 「小学校体育(運動領域)指導の手引き～楽しく身に付く体育の授業～」

コート配置の例 (1 学級 29 名の場合)



ゲームで使用するボールの例

- 当たっても痛くないもの
- 1号球程度の大きさ
- 苦手な児童には空気を少し抜いたボールを用意する。(プレルボール用のボールなどでもよい)

写真



チーム編成での留意点

- チームの力が均等になるようにする。(体力調査やこれまでの学習の様子を基に)
 - ・リーダー性
 - (苦手を感じている児童をフォローできる等)
 - ・走る力、投げる力 等

2 年生での ICT 活用例

- ① 指導者が児童のタブレットに動画を送る。(示範の動き等)
- ② 試合をしないときはゲーム動画を撮影する。(児童のいい動きを称賛する)
 - 次時での活用も可能?
 - (評価の補助資料として活用する)
 - ※活用方法に合わせ、撮影のポイントを示す「コート全体を撮影する」「対象の児童を知らせ、中心に撮影する」等

学習カードの例

シュートゲーム 学しゅうカード①
 2 年 () 組 名まえ ()

★きょうのめあて

学しゅうのすすめかたをしり、あんぜんに気をつけてシュートゲームをしよう

★きょうのふりかえり

よくできた◎できた○できなかった△

ふりかえること	◎○△
学しゅうのすすめかたはわかりましたか	
あんぜんに気をつけてゲームができましたか	
たのしかったことやこまったことを書きましょう。	

★きょうのけっか

あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まけ△

3 本時案②【習得場面①】(2時間目/8時間中)

(1) 本時のねらい

- ・シュートゲームの行い方を知ることができるようにする。
- ・規則を守り誰とでも仲よくできるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・シュートゲームについて言ったり、実際に動いたりしている。(知識・技能)
- ・規則を守り誰とでも仲よくしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 15分	1 集合、挨拶 2 健康観察、準備運動、サーキット 3 めあての確認 めあて シュートゲームのおこないかたをしり、だれとでもなかよくゲームをしよう。	
	4 スキルアップタイム(タブレットで動画の撮影、名簿にメモ) ○行い方確かめながら、運動に取り組む。 ①投げ上げキャッチ(1人1個のボール、一斉に) ②1人でドリブル(1人2個のボール、赤白交代で) ③2人でパス(2人2個のボール、一斉に) ④的当てゲーム(1人1個のボール、赤白交代で) ・指導者がやってみせたり、実際に児童にさせたりしながら理解を促す。 ・行い方を少しずつ変えながら繰り返し、技能の習熟を図る。 ・児童の運動の様子を記録し、個別指導や事後の評価につなげる。	評価 シュートゲームの行い方について、言ったり、実際に動いたりしている。(知識・技能) 規則を守り誰とでも仲よくしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)
なか 20分	5 活動Ⅰ ゲームの説明、準備 ○説明を聞きながら、ルールを知る。 ・ルールを記載した模造紙等を示しながら説明する。 ・2つのチームに実際にゲームをさせ、ゲームを止めながら説明する。 ○場や用具の準備と片付けの仕方を知り、協力して、準備をする。 ・困っている友達を助けたり、肯定的な声かけをしたりしている様子を取り上げて、称賛する。 6 活動Ⅱ 試しのゲーム ○ルールを確かめながら試しのゲームを行う。 ・オールコートで攻守入り交じったゲームを行う。 ・コート2面を活用し、各チーム2ゲーム行えるようにする。 ・1チーム4人しかコートに入れないことから、ハーフタイムで残りの2名がコートに入れるように交代させる。また、特定の児童が何試合も前後半通してコートに入り続けることがないように配慮する。 ・ゲームをしていないチームはタブレットで動画の撮影をしたり、応援、アドバイスをさせたりする。	おおむね満足(観察) 規則を守り誰とでも仲よくしようとしている。 十分満足 規則を守り、自分が楽しむだけでなく、友達を励ましたり、応援したりしている。 努力を要する児童への手立て 望ましい姿の児童を紹介したり、個別に困りを聞いたりする。
まとめ 10分	7 整理運動 8 振り返り、健康観察、挨拶、片付け ○本時のめあての振り返りをする。 ・本時のめあてに沿って振り返らせる。 ・ゲームの感想(楽しかったこと、困ったこと等)も記入させる。 ・試しのゲームを通して、困ったところやルールを変更したいところがあれば伝えさせる。 ・振り返りや感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。 ・試しのゲームでの感想をまとめ、次時によりみんなが楽しむことができるルールにしていくことを予告し、次時につなげる。 ※全員で片付けをさせる。	おおむね満足(学習カード) シュートゲームについて言ったり、実際に動いたりしている。 十分満足 シュートゲームについて詳しく言ったり、書いていたりしている。 努力を要する児童への手立て 個別に対話しながら行い方を言ったり、書いていくことができるようにする。

スキルアップタイムの運動の例

① 投げ上げキャッチ



- 両手で、片手で
 - 拍手して、ジャンプして
 - 頭の上で、回転して 等
- ※組み合わせ也可

② ツーボールドリブル



- 左右同時に
- 左右交互に

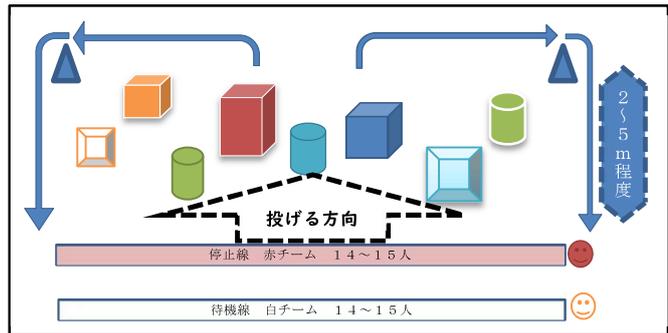
③ ツーボールパス



- 2人で同時にパスを出し合う。
- パスを出すときかけ声をかける。
「せーの、ハイ！」
- ボールとボールをぶつけないようにチェストパスとバウンズパスを組み合わせる。

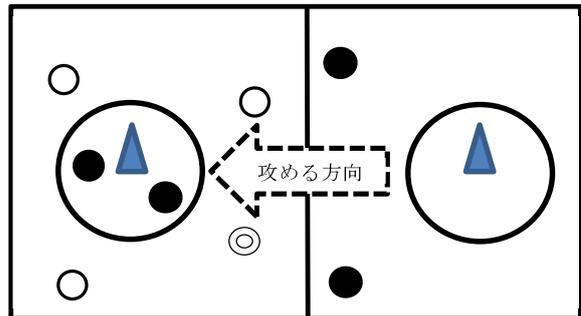
④ 的当てゲーム

- 赤チームと白チームに分かれ、1分間で交代する。
- 待機線から1人1個ボールを持ち、ボールを持って走り、当てたい的の近くに移動する。
- 停止線で止まり、的にボールを投げる。
- 的を倒したら自分で元に戻し、どちらかのコーンにタッチしてコートの外側からスタートラインに戻る。
- 時間内は何度でもチャレンジしてよい。



試しのゲームのイメージ図とルール例

- バスケットボールのコートを活用
- 5分間（前半・後半を2分半ずつ）
- 4人対4人で行う。攻撃時に数的有利な状況をつくるため次のようにする。
攻め：4人で攻める。ゴールエリアには入れない。
守り：2人で守る。ゴールエリアでも守ることができる。
- ボールを持ったら、そのまま走って運んだり、味方にパスをしたりして的に向かって進む。
- 攻め側のコートに残る2人は、守りの応援やアドバイスをする。
- 得点が入ったり、ボールがコートの外に出たり、守りがボールを取ったりしたら、その場で攻守を入れ替わる。



- 攻め、●守り、◎ボールを持った人
- ※グラウンドで行う場合は、縦20m、横10m程度、ゴールゾーンは3.5~4m、エンドラインとゴールゾーンは2~3m程度はなす。

試しのゲームを通して考えられるルールの変更の例

- 守る人数を変える。
4人の場合…そのうち2人はフロントコート（自分たちがねらう的があるコート）のみで守ってよい。その時、ボールを持っている人からボールを取ることはできない。（パスカットのみ可）
- ゴールゾーンに入れる人数を変える。
1人の場合…残りの1人はバックコート（自分たちが守るコーンがあるコート）内で守ってよい。（同様にパスカットのみ可）
- 得点に変化をつける。
全員得点でボーナス、2分半出場の人は3点

3 本時案③【習得場面②】(3時間目/8時間中)

(1) 本時のねらい

- ・簡単な遊び方が選ぶことができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・簡単な遊び方を選んでいる。(思考・判断・表現)

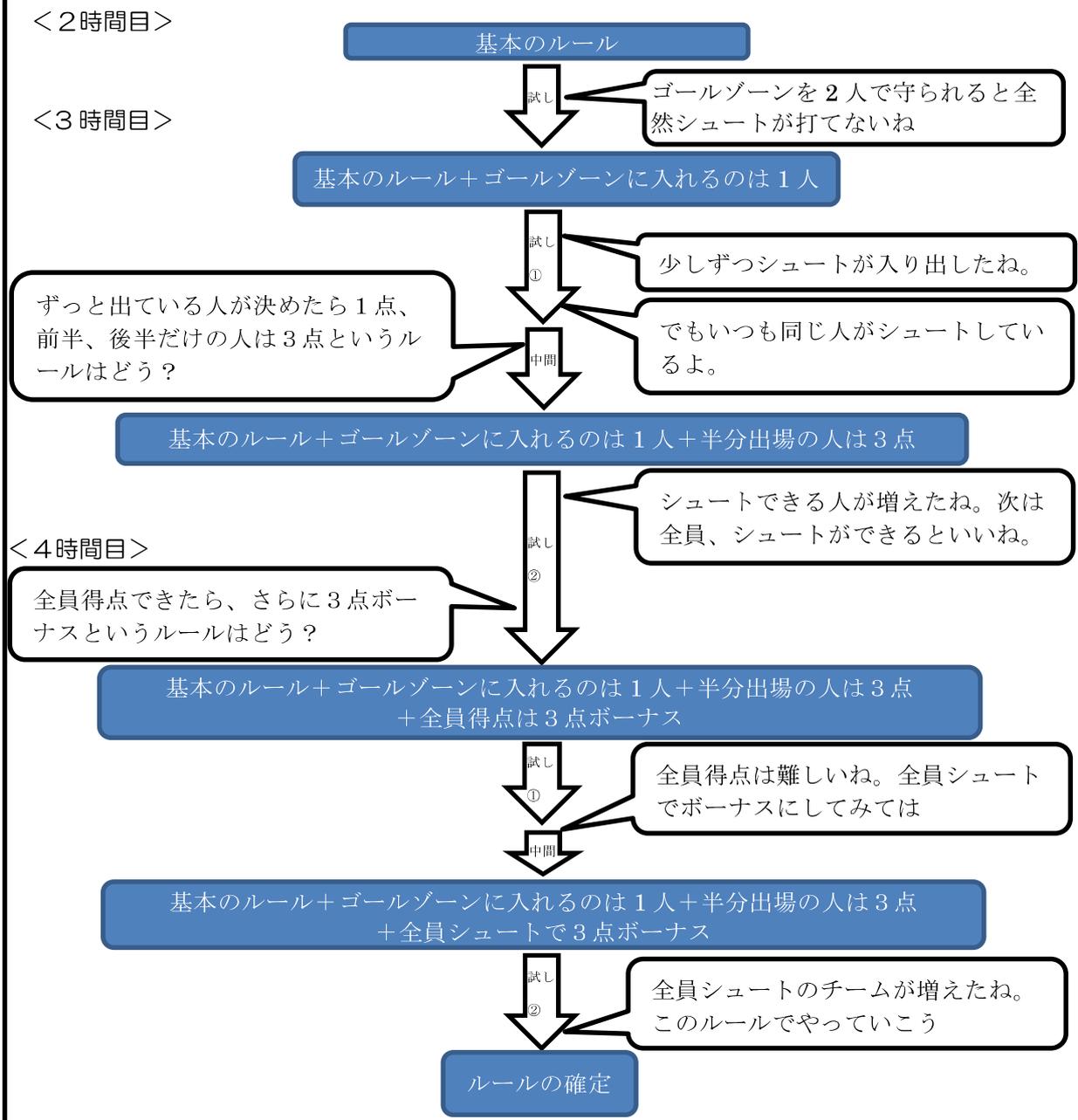
(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 15分	<p>1 集合、挨拶</p> <p>2 健康観察、準備運動、サーキット、</p> <p>3 めあての確認</p> <p>めあて みんなでたのしむことができるシュートゲームのルールにしよう。</p> <p>評価 簡単な遊び方を選んでいる。(思考・判断・表現)</p> <p>4 スキルアップタイム</p> <p>○行い方を確かめながら、運動に取り組む。</p> <p>①投げ上げキャッチ (1人1個のボール、一斉に)</p> <p>②1人でドリブル (1人2個のボール、赤白交代で)</p> <p>③2人でパス (2人2個のボール、一斉に)</p> <p>④的当てゲーム (1人1個のボール、赤白交代で)</p> <p>・行い方を少しずつ変えながら繰り返し、技能の習熟を図る。</p>	
なか 20分	<p>5 活動Ⅰ 試しのゲーム①</p> <p>○みんなが楽しめるルールであるかという視点でゲームを試す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・掲示物を基に、前回のルールを確かめる。 ・前時の振り返りで出された困り等を基に変更するルールを提示する。 (困) ゴールゾーンを2人が守っているとシュートが入りにくい。 →ゴールゾーンで守ってよい人は1人にする。 ・ルールの変更を行う場合は、1つずつ試す(多くても2つ) ・試すルールを児童に再度確認し、ゲームに取り組ませる。 <p>6 中間の振り返り</p> <p>○みんなが楽しめるルールかという視点で試したことを振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試したルールが「みんなが楽しめるルールであったか」についてチームで話し合う。「変えた方がよい」「戻した方がよい」で選ばせ、その理由も出し合わせる。その際チームで考えはまとめない。また、別に困りや変更した方がよいルールがあれば出し合わせる。 ・進行表を基にリーダーに進行役をさせる。 ・試したことや話し合ったことを基に全体で共有する。児童から意見を十分に出させた後で、どちらかに収束する。困りから新たに試すルールを児童に提示したり確認したりする。 <p>7 活動Ⅱ 試しのゲーム②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間の振り返りで共有したことを視点にゲームで試させる。 ・ゲーム②で試したルールが「みんなが楽しめるルールであったか」についてチームで話し合う。(中間の振り返りと同様の進め方で) 	<p>おおむね満足(カード)</p> <p>簡単な遊び方を選んでいる。</p> <p>十分満足</p> <p>詳しく理由を友達に説明しながら簡単な遊び方を選んでいる。</p> <p>努力を要する児童への手立て</p> <p>試しのゲームでの感想を基に、変えるか、そのままでもよいかを選ばせる。</p>
まとも 10分	<p>8 整理運動</p> <p>9 振り返り、健康観察、挨拶、片付け</p> <p>○本時のめあての振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてに沿って振り返らせる。 ・ゲームの感想(楽しかったこと、困ったこと等)も記入させる。 ・2回の試しのゲームを通して、困ったところやルールを変更したいところを発表させる。 ・振り返りや感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。 ・試しのゲームでの感想をまとめ、次時にはみんなが楽しむことができるルールを決定することを予告し、次時につなげる。 <p>※全員で片付けをさせる。</p>	

進行表の例

- いまから（ ）のルールについて、かえた方がよいか、まへのままのほうがいかがをはなしあいます。りゆうを話せる人はそう思うわけも話してください。では①さんからどうぞ。
- ①わたしは前のままのルールがよいと思います。わけは（ ）だからです。
- ②ぼくはかえたルールのほうがよいと思います。なぜかという（ ）だからです。
- （最後に進行役が話す）
（時間があたらたら・・・）
- 他にこまったり、ルールをかえた方がよいと思ったりしたことはありませんか。
- 今話したことをつぎはみんなの前で話せるといいですね。これでチームでの話し合いを終わります。

ルール変更の流れのイメージ



3 本時案④【習得場面③】（4時間目／8時間中）

(1) 本時のねらい

- ・攻めや守りにおいてボールを持たないときの動きをしてゲームをすることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・攻めや守りにおいてボールを持たないときの動きをしてゲームをすることができる。(知識・理解)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 15分	<p>1 集合、挨拶</p> <p>2 健康観察、準備運動、サーキット、</p> <p>3 めあての確認</p> <p>めあて ボールをもっていないときのせめやまもりのうごきに気をつけてシュートゲームをしよう</p> <p>評価 攻めや守りにおいてボールを持たないときの動きをしてゲームをすることができる。 (知識・理解)</p> <p>4 スキルアップタイム ○行い方を確かめながら、運動に取り組む。 ①投げ上げキャッチ（1人1個のボール、一斉に） ②1人でドリブル（1人2個のボール、赤白交代で） ③2人でパス（2人2個のボール、一斉に） ④的当てゲーム（1人1個のボール、赤白交代で） ・行い方を少しずつ変えながら繰り返し、技能の習熟を図る。</p>	
	<p>5 活動Ⅰ 試しのゲーム① ○みんなが楽しめるルールであるかという視点でゲームを試す。 ・これまでの話し合いの流れを掲示物にし、前回のルールを確かめる。 ・前時の振り返りで出された困り等を基に変更するルールを提示する。 (困) まだシュートできていない人がいる。 →全員得点できたら3点ボーナス。 ・ボールを持っていない時、どのように動いたらよいかを考えさせる。 →パスしたらすぐにシュートしやすいところに走る。 →守りがいないところに移動して「ハイ！」と叫ぶ。 →守るとき、ボールの動きをよく見て、それに合せて動く。 ・児童の望ましい動きを撮影し、全体に共有できるようにする。</p> <p>6 中間の振り返り ○みんなが楽しめるルールかという視点で試したことを振り返る。 ・チーム、全体の順で共有し、必要に応じてルールを付加する。 (困) 全員得点は難しすぎる→全員シュートでボーナス点にする ・ボールを持っていない時、望ましい動きがあったかを問い、手本となる動きをしていた児童を紹介し、褒め、全体に広げる。</p> <p>7 活動Ⅱ 試しのゲーム② ・中間の振り返りで共有したことを視点にゲームで試させる。 ・ゲーム②で試したルールが「みんなが楽しめるルールであったか」についてチームで話し合う。(中間の振り返りと同様の進め方で) ・手本となる動きをしていた児童を紹介し、褒め、全体に広げる。</p>	<p>おおむね満足 (観察) 攻めや守りにおいてボールを持たないときの動きをしてゲームをすることができる。</p> <p>十分満足 ボールを持たないときの動きを何種類もしてゲームをすることができる。</p> <p>努力を要する児童への手立て 望ましい動きをしている児童の動画を見せ真似させる。</p>
なか 20分		
まとめ 10分	<p>8 整理運動</p> <p>9 振り返り、健康観察、挨拶、片付け ○本時のめあての振り返りをする。 ・本時のめあてに沿って振り返らせる。 ・ゲームの感想（楽しかったこと、困ったこと等）も記入させる。 ・これまでの試しのゲームで考えたルールを進めることを確認する。 ・振り返りや感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。 ・手本となる動きをしていた児童を紹介し、褒め、全体に広げる。 ・次回からは決定したルールで、チームで作戦を考えながらゲームをすることを知らせ、意欲をもたせる。 ※全員で片付けをさせる。</p>	

2時間目の学習カードの例

シュートゲーム 学しゅうカード②

2年()組 名まえ()

★きょうのめあて

シュートゲームのおこないかたをしり、だれとでもなかよくゲームをしよう

★きょうのふりかえり

よくできた◎できた○できなかった△

ふりかえること	◎○△
だれとでもなかよくゲームができましたか	
シュートゲームのおこないかたをすることができましたか	
たのしかったことやこまったことを書きましょう。(おこないかたでることができたことをくわしく書きましょう)	

★きょうのけっか

あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まげ△

3時間目の学習カードの例

シュートゲーム 学しゅうカード③

2年()組 名まえ()

★きょうのめあて

みんなでたのしむことができるシュートゲームのルールにしよう

★きょうのふりかえり

ふりかえること
あなたがえらんだルールはどっちですか()か()えらんだわけを書きましょう。
あったらいいなどおもうルールを書きましょう。
たのしかったことやこまったことを書きましょう。

★きょうのけっか

あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まげ△

4時間目の学習カードの例

シュートゲーム 学しゅうカード④

2年()組 名まえ()

★きょうのめあて

ボールをもっていないときのせめやまもりのうごきに気をつけてシュートゲームをしよう

★きょうのふりかえり

できたうごきに○をつけよう
シュートしやすいところにうごけた
まもりがないところを見つけてすぐうごけた
せめるひとにまとがみえないようにまもることができた
たのしかったことやこまったことを書きましょう。

★きょうのけっか

あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まげ△

3 本時案⑤【活用場面】（5時間目／8時間中）

(1) 本時のねらい

- ・簡単な攻め方（作戦）を選ぶことができるようにする。
- ・勝敗を受け入れることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・簡単な攻め方（作戦）を選んでいる。（思考・判断・表現）
- ・勝敗を受け入れようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	<p>1 集合、挨拶</p> <p>2 健康観察、準備運動、サーキット</p> <p>3 めあての確認</p> <p>めあて 作せんをえらんで、いろいろなチームとゲームをしよう かってまけてもかっこいいたいどをとれるようにしよう</p> <p>評価 ・簡単な攻め方（作戦）を選んでいる。（思考・判断・表現） ・勝敗を受け入れようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）</p> <p>4 スキルアップタイム、場の準備</p> <p>○行い方を確かめながら、運動に取り組む。</p> <p>①投げ上げキャッチ（1人1個のボール、一斉に） ②1人でドリブル（1人2個のボール、赤白交代で） ③2人でパス（2人2個のボール、一斉に） ④的当てゲーム（1人1個のボール、赤白交代で） ⑤2対1ボール鬼ごっこ（3人で1個のボール、鬼を交代して） ・役割分担を基に、みんなで協力して準備させる。</p>	
なか 25分	<p>5 活動Ⅰ 作戦選び・ゲーム①</p> <p>○みんなが活躍できそうな作戦をチームで話し合い選ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートにつながる動きが入った作戦例をいくつか提示する。 ・チームで話し合うとき、全員がどの作戦がよいかを発言できるようにさせる。可能な児童には選んだ理由を伝えさせる。全員の考えを共有できたら、チームの作戦を決めさせる。 ・ゲームの勝敗に対する望ましい態度をイラスト等で説明する。 <p>○選んだ作戦をゲームで試す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで選んだ作戦を確かめさせる。 ・ゲームに出ていない児童は、作戦の動きができていないかを見たり、タブレットで動画の撮影をさせたりする。 <p>6 作戦タイム・チーム練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を試してシュートやシュートにつながる動きができたかを全員に発言させ、共有させる。 ・チームとしてうまくいっているようであれば、チーム練習をさせる。うまくいっていないようであれば、作戦の選び直し（修正）をさせる。 <p>7 活動Ⅱ ゲーム②・ゲーム②の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム終了後、②で選んだ作戦について①と同様に振り返らせる。 	<p>おおむね満足（観察） 簡単な攻め方（作戦）を選んでいる。 十分満足 選んだ理由を伝えながら簡単な攻め方（作戦）を選んでいる。 努力を要する児童への手立て 提示した作戦例を見せたり、その作戦のよさを知らせたりする。</p> <p>おおむね満足（学習カード） 勝敗を受け入れようとしている。</p>
まとめ 10分	<p>8 整理運動</p> <p>9 本時の振り返り、健康観察、挨拶、片付け</p> <p>○本時の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあてに沿った振り返りをさせる。 ・選んだ作戦でうまくいったこと等を発表させ、全員で共有する。 ・指導者が見つけたシュートにつながる動きを動画で見せて、称賛したり、チームの作戦や練習方法を選ぶ時の視点にさせたりする。 <p>（対戦相手を変えて次時もチームで練習方法を選びながらゲームに取り組むことを伝え、意欲をもたせる。）</p>	<p>十分満足 自分で受け入れていると共に周りにも受け入れるよう声かけをしている。 努力を要する児童への手立て 提示したイラスト等で再度望ましい態度について説明する。</p>

シュートゲームの攻め方（作戦）の例		
となりにパス作戦	向こう側にパス作戦	ゴール前にパス作戦
となりの味方に素早くパスをして、シュートをする。両手で下から投げるなど、捕りやすいパスをする。	守りがいない向こう側の味方にパスをしてシュートをする。守りに捕られないように山なりのパスをする。	守りがゴールエリアに戻る前にゴールの近くにいる味方にパスをしてシュートをする。

スキルアップタイムの運動例（2対1ボール取り鬼ごっこ）		
		<p>29名の組み合わせの例 (シュートゲームのチームの列を生かして)</p>
<p>○ 3人1組で攻め2人、守り（鬼）1人。 ○ 攻めの2人は守り（鬼）にボールを取られないようパスし合いながら20（30）秒間しのぐ。 ○ 守り（鬼）はパスカットまたはこぼれたボールのみを拾うことができる。 ○ 守り（鬼）がボールを取ったらすぐに攻めに戻し、ゲームを再開する。 ○ 20（30）秒間で何回パスをさせたか（守り切ったか）を競わせてもよい。 ○ 2年生はボールを持って移動することも可。守り（鬼）は交代で行う。 ○ 慣れてきたらオーバーヘッドパスは不可にする。</p>		

勝敗に対する望ましい態度を引き出す指導例			
<感謝の気持ちを持てるように> 自分のチーム、相手チーム、得点係、先生がいてゲームを楽しむことができることを伝える		<ゲームには勝つことも負けることもある> ずっと勝ち続けることはないことを伝える 負けることで自分の課題（弱点）を見付けたり、気持ちを切り替えることで次へのスタートを早くできたりすることを伝える	
礼（おじぎ）	拍手と握手 （グータッチ等も可）	勝った場合と負けた場合の態度を練習しておく <勝った場合> バンザイ、やったーを短く	<負けた場合> 次こそは 自分が〇〇していたら

< 5～7時間目（活用場面）でのねらい等の例 >

	5時間目	6時間目	7時間目																																																			
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> 簡単な攻め方（作戦）を選ぶことができるようにする。 勝敗を受け入れることができるようにする。 	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るようにする。	簡単なボール操作をしてゲームをすることができるようにする。																																																			
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> 簡単な攻め方（作戦）を選んでいる。 勝敗を受け入れようとしている。 	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。	簡単なボール操作をしてゲームをすることができる。																																																			
めあて	<ul style="list-style-type: none"> 作せんでえらんで、いろいろなチームとゲームをしよう かってもまけてもかっこいいたいどをとれるようにしよう 	ともだちのよいうごきを見つ付けたり、かんがえたりしたことを友だちにつたえよう。	みんなでパスやシュートをしてシュートゲームをたのしもう。																																																			
学習カード	<p>シュートゲーム 学しゅうカード⑤ 2年()組 名まえ()</p> <p>★きょうのめあて 作せんでえらんで、いろいろなチームとゲームをしよう かってもまけてもかっこいいたいどをとれるようにしよう</p> <p>★きょうのふりかえり よくできた◎できた○できなかった△</p> <table border="1"> <tr> <td>ふりかえること</td> <td>◎○△</td> </tr> <tr> <td>作せんでえらべましたか</td> <td></td> </tr> <tr> <td>わたしは()の作せんがいいとおもいました。わけは</td> <td></td> </tr> <tr> <td>かってもまけてもかっこいいたいどをとることができましたか</td> <td></td> </tr> </table> <p>★きょうのけっか</p> <table border="1"> <tr> <td>あいてチーム</td> <td>てんすう</td> <td>かち◎ ひきわけ○ まけ△</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	ふりかえること	◎○△	作せんでえらべましたか		わたしは()の作せんがいいとおもいました。わけは		かってもまけてもかっこいいたいどをとることができましたか		あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まけ△							<p>シュートゲーム学しゅうカード⑥ 2年()組 名まえ()</p> <p>★きょうのめあて 友だちのよいうごきを見つ付けたり、かんがえたりしたことを友だちにつたえよう。</p> <p>★きょうのふりかえり よくできた◎できた○できなかった△</p> <table border="1"> <tr> <td>ふりかえること</td> <td>◎○△</td> </tr> <tr> <td>友だちのよいうごきを見つ付けたり、かんがえたりしたことを友だちにつたえることができましたか</td> <td></td> </tr> <tr> <td>つたえたことをくわしく書きましよう。</td> <td></td> </tr> </table> <p>★きょうのけっか</p> <table border="1"> <tr> <td>あいてチーム</td> <td>てんすう</td> <td>かち◎ ひきわけ○ まけ△</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	ふりかえること	◎○△	友だちのよいうごきを見つ付けたり、かんがえたりしたことを友だちにつたえることができましたか		つたえたことをくわしく書きましよう。		あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まけ△							<p>シュートゲーム 学しゅうカード⑦ 2年()組 名まえ()</p> <p>★きょうのめあて みんなでパスやシュートをしてシュートゲームをたのしもう。</p> <p>★きょうのふりかえり</p> <table border="1"> <tr> <td>ふりかえること</td> <td>何回</td> </tr> <tr> <td>ゲームでパスができた</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ゲームでシュートができた</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ゲームで得点ができた</td> <td></td> </tr> <tr> <td>パスやシュートでよかったことやこまったことを書きましよう。</td> <td></td> </tr> </table> <p>★きょうのけっか</p> <table border="1"> <tr> <td>あいてチーム</td> <td>てんすう</td> <td>かち◎ ひきわけ○ まけ△</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	ふりかえること	何回	ゲームでパスができた		ゲームでシュートができた		ゲームで得点ができた		パスやシュートでよかったことやこまったことを書きましよう。		あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まけ△						
ふりかえること	◎○△																																																					
作せんでえらべましたか																																																						
わたしは()の作せんがいいとおもいました。わけは																																																						
かってもまけてもかっこいいたいどをとることができましたか																																																						
あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まけ△																																																				
ふりかえること	◎○△																																																					
友だちのよいうごきを見つ付けたり、かんがえたりしたことを友だちにつたえることができましたか																																																						
つたえたことをくわしく書きましよう。																																																						
あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まけ△																																																				
ふりかえること	何回																																																					
ゲームでパスができた																																																						
ゲームでシュートができた																																																						
ゲームで得点ができた																																																						
パスやシュートでよかったことやこまったことを書きましよう。																																																						
あいてチーム	てんすう	かち◎ ひきわけ○ まけ△																																																				

<p>運動が苦手な児童への配慮</p>
<p>動きがわからず運動に意欲的でない児童への配慮 ○動きをゆっくりと示したり、教師と一緒にそのチームに入って運動遊びをしたりするなどの配慮をする。</p>
<p>見つけたり考えたりしたことが苦手な児童への配慮 ○個別に関わり、見付けたり考えたりしたことを聞き取って友達に伝えることを支援したり、友達と二人で伝え合う場面を設けたりするなどの配慮をする。</p>
<p>ゲーム中にボールを投げたり、捕ったりすることが苦手な児童への配慮 ○柔らかいボールや空気を少し抜いたボールを用いるなどの配慮をする。 ○安全地帯などの場の設定を工夫して、ゲーム中でも焦らず安心して投げたり捕ったりすることができるようにするなどの配慮をする。</p>
<p>勝てないためにゲームに意欲的でない児童への配慮 ○個別に関わり、勝敗を受け入れることが大切であることを伝えたり、自己やチームに適した攻め方について支援したりするなどの配慮をする。</p>
<p>攻め方を選ぶことが苦手な児童やチームへの配慮 ○友達が選んだ攻め方を試したり、チームのみんなができる攻め方を相談して決めたりするなどの配慮をする。</p>

3 本時案⑥【まとめ場面】（8時間目／8時間中）

（1）本時のねらい

ボールゲーム（シュートゲーム）に進んで取り組むことができるようにする。

（2）本時の学習評価

ボールゲームに（シュートゲーム）に進んで取り組もうとしている。

（主体的に学習に取り組む態度）

（3）学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動、サーキット</p> <p>3 めあての確認</p> <p>めあて シュートゲーム大会で楽しくゲームに取り組み、学習のまとめをしよう</p> <p>評価 ・ボールゲームに（シュートゲーム）に進んで取り組もうとしている。 （主体的に学習に取り組む態度）</p> <p>4 スキルアップトレーニング、場の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまで行った運動から、2～3種類を選んで組みませる。 ①投げ上げキャッチ（1人1個のボール、一斉に） ②1人でドリブル（1人2個のボール、赤白交代で） ③2人でパス（2人2個のボール、一斉に） ④的当てゲーム（1人1個のボール、赤白交代で） ⑤2対1ボール鬼ごっこ（3人で1個のボール、鬼を交代して） ・役割分担を基に、みんなで協力して場の準備をさせる。 	
なか 25分	<p>5 活動 シュートゲーム大会</p> <p>○相手チームを確認して、攻め方を選んでゲーム1をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前後半3分間ずつ（計6分間程度）のゲームにする。 ・ゲームが始まる前に、選んだ作戦を確認させる。 <p>○ゲーム1の振り返りをチームで行う（作戦タイム）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム1の勝敗、得点等を記録させる。 ・「ゲーム1でシュートできた人」等をチームで確認させ、ゲーム2の作戦選びやチーム練習の内容につなげる。 ・振り返りが早く済んだチームは練習させる。 <p>※同じような流れでゲーム2、3に取り組ませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを随時伝えさせる。 	<p>おおむね満足 （観察・カード） シュートゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>十分満足 シュートゲームでできるようになったことを言ったり書いたりしながら進んで取り組んでいる。</p> <p>努力を要する児童への手立て 個別に関わり、シュートゲームの行い方や自分ができるようになったことを振り返るようにさせる。</p>
まとめ 10分	<p>6 本時の振り返り、単元の振り返り</p> <p>○本時の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム3の結果等を記録させる。 ・指導者や児童の撮影した動きの良い動画を視聴し、賞賛する。 <p>○単元の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・次のことについて記入させたり、発表させたりして共有できるようにする。 →選んで楽しかったゲームの規則や作戦 →単元を通してわかったこと、できるようになったこと 等 ・指導者から単元を通して成長したことを紹介し、次の単元への意欲を高める。その際、単元の目標や評価規準等を基に児童が頑張っている姿、成長した姿を紹介する。 <p>7 整理運動・健康観察・挨拶・片付け</p>	

チーム対戦表

A	B
A	C
A	D

D	E
D	F
E	G

C	E
G	B
F	C

B	E
F	G

- 対戦がないチームは審判や動画撮影をさせる。
- 撮影した動画は作戦タイムや全体の振り返りで活用する。
- 作戦については、提示したのから選んでも、チームで考えた作戦でもよいことを児童に知らせる。
- 全てのチームと対戦させたい場合は、別途時間設ける。

アンケート

組 名前 ()

シュートゲームについて

1. シュートゲームは楽しかったですか？

楽しかった 楽しくなかった

理由

2. 友だちに自分の意見を伝えることができましたか？

はい いいえ

3. ボールの投げ方やとり方ができるようになりましたか？

はい いいえ

4. 選んでよかったルールは何ですか

ルール	
わけ	

5. 選んでよかった作戦は何ですか

作戦	
わけ	

6. シュートゲームをして思ったことを書きましよう

学習カード

組 名前 ()

今日のめあて

シュートゲーム大会で楽しくゲームをして、学習のまとめをしよう

今日の結果

相手チーム	点数	勝ち◎引き分け○負け△

今日のかんそう

ふりかえること	◎○△
楽しくゲームができましたか	
わけ	