

つながり、知的な深まりを楽しむ子どもが育つ授業づくり(3年次)
～ 子どもが友だちの表現に「価値」を見出すことが
できるようにするための教師の働きかけを通して ～

体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ子ども育つ授業」について

現行の学習指導要領では、各教科等の目標及び内容が「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」の3つの柱で再整理されている。そして、体育科における「知識及び技能」の目標には、「各種の運動遊びの楽しさに触れ…」(低学年)、「各種の運動の楽しさや喜びに触れ…」(中学年)、「各種の運動の楽しさや喜びを味わい…」(高学年)という言葉がある。つまり、体育科が目指す「豊かなスポーツライフの実現」に必要な不可欠なことは、子ども一人一人が運動に楽しさや喜び、魅力を感じられることであり、そのためには、発達段階に応じて運動する楽しさを享受できるようにすることである。

それでは、運動する楽しさとは何か。「体を動かすこと」「技能が伸びること」「友だちとかかわること」等が運動する楽しさにつながる要素だと言われている。体育科の授業において、運動する楽しさは、決して「できた」時だけにあるのではなく、できるようになっていく過程、つまり、友だちと試行錯誤をくり返す中で、その運動ができるようになるための新たな発見をするところにもあると考える。そして、「～するといいことが分かった!」「～するとできた!」という自分の伸びを実感しながら各領域の知識及び技能を身に付けていくことが、体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ」ということではないだろうか。

新しい運動と出会った時、多くの子どもは「できるようになりたい!」「もっとうまくなりたい!」という思いをもっている。しかし、「難しそうだな…」「できないかもしれない…」という思いから消極的になってしまう子どももいる。そこで、教師はペアやグループの友だちと一緒に動いてみる場面を設定するとともに、「〇〇くんは、なぜできたのかな?」「どうすれば、〇〇さんのようにできるようになるかな?」と友だちの動きに目を向けられるように働きかけていかなければならない。それによって、初めは課題解決に消極的だった子どもも、「〇〇くんのようにすればできるかもしれない」「〇〇さんのようにやってみようかな」と少しずつ動き始めることができるようになっていく。そして、「どんなふうに行っているの?」「こんなふうに行っているよ」等とかかわりながら、友だちのよい動きを見たり、一緒に動いてみたり、友だちに自分の動きを見てもらったりする中で、その動きができるようになるためのコツを見付けようとする。自分の中で「できるようになってきた」という思いが強くなってくると、今度は友だちの動きにも目が向くようになり、「こうするといいよ」と見付けたコツを伝えようとする子どもも出てくるであろう。そうして、見付けたコツを言葉と動きによって学級全体のものとして共有していく。その後、自分が見付けたコツや友だちが見付けたコツを使ってもう一度動いて確かめたり、お互いにアドバイスをし合ったり励まし合ったりすることで、どの子どもがよりよい動きへと向かうことができるのである。

このように、よりよい動きを求めて友だちとつながり、知的な深まりを楽しむことができる授業を目指すことで、子ども一人一人が友だちと一緒に動きを高め合うとともに、運動する楽しさを味わうことができるようにする。そこで、体育科における「つながり、知的な深まりを楽しむ子どもの姿」を以下のように捉えた。

「どうすれば(その運動が)できるようになるのかな?」という「見方・考え方」を働かせながら、友だちとお互いの動きを見合う中で、見えてきたものを試したり伝え合ったりする活動を通して、本時におけるよりよい動きに向かおうとする姿。

「見方・考え方」を働かせながら本時におけるよりよい動きに向かおうとする時、そこには友だちの存在が欠かせないであろう。体育科の授業の中でも、特に「試しにやってみる場面」「もう一度やってみる場面」において、子どもは自分の動きと友だちの動きを比較し、「どうすればできるようになるのかな？（うまくできるようになるのかな？）」ということを考えてとともに、「次は～してみよう！」とそれらを動きで表現しようとするのではないかと考えられるからである。友だちと試行錯誤をくり返す中でそのよさに気づき、できるようになるためのコツを見付けるとともに、本時のねらい（よりよい動き）に向かうことができるのである。そして、どの子どもが「～するといいことが分かった！」「～するとできた！」という自分の伸びを実感することができる、即ち、知的な深まりを楽しむことができるようにするために、教師はそうした学習活動の中で、お互いの表現（動きや発言）に「よさ＝価値」を見出すことができるように働きかけていかなければならない。

以下に、子どもが友だちの表現に「価値」を見出すことができるようにするための教師の働きかけについて述べる。

1. 子どもを「共通の土台」に乗せるための働きかけ

(1) 主運動につながる動きづくり（運動遊び）をおこなう

単元全体を通して、授業初めに主運動につながる動きづくりの運動をおこなう場面を設定する。易しい運動にすることで、どの子ども「やってみようかな」「やってみたいな」という思いをもって意欲的に活動することができるようにするとともに、主運動に必要な運動感覚を楽しみながら身に付けることができるようにする。そして、スモールステップで小さな「できた！」をくり返させることで、「できそうだ」という思いをもって主体的に動けるようにする。また、ゲームの要素（自分の記録や友だちとの競争）を取り入れることで、より意欲的に取り組むことができるようにする。

本時においては、動きづくりとして「パスゲーム」をおこなう。「パスを出したら前に走っているね」「相手の取りやすいところに投げているね」等と子どもを称賛したり、ゲームの要素（ガードマンをかわしてパスを通す、シュートを打つなどの攻防やコートごとの得点競争）を取り入れたりとすることで、主運動である「ポートボール」に必要な運動感覚（狙ったところにボールを投げる、取る、方向転換する、相手のいないところに動く）を楽しみながら身に付けることができるようにする。

(2) めあてから課題を引き出す

前時での子どもの状況やふり返りから、子どもの願いや困り感を把握しておく。そして、本時のめあてを確認する場面において、「ここをこうしたい！」「どうすればできるようになるのかな？」という子どもの思いから課題を引き出す。本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにするために、子どもが何をすればよいのか、何を考えればよいのかが分かるようにすることで、どの子どもが課題解決に向けて動き出せるようにする。その際、運動場面を図示等で可視化することで、子ども一人一人が自分の意見（立場）をもちやすくするとともに、友だちの意見と自分の意見を比較したり手がかりにしたりすることができるようにする。

前時までのゲームにおいて、子どもは「相手に勝ちたい」「パスをつなげてシュートを決めたい」といった願いをもって学習に臨んできた。しかし「パスをつなげるために、もらいやすいところまで移動する」ことや「味方の取りやすいパスを出す」ことを踏まえてもなおうまくシュートにつなげられないという困り感ももっているであろう。そこで、本時においては、子どものそうした願いや困り感を全体で確認するとともに、「パスをつなげてシュートを打とう」というめあてから「シュートまでつなげる」ためには、個人の技術だけでなく連携プレーが必要ということに気づかせ、「シュートまでパスをつなげるために一人一人がどのように動くのか」という課題を引き出していく。また、パスをつないでボールを運ぶための作戦（動き）を確認する際、自分が考えた作戦（動き）を伝え合う「作戦ボード」を活用することで、自分の意見（立場）をもちやすくするとともに、友だちの意見と自分の意見を比較したり参考にしたりすることができるようにす

る。そして、「パスをもらえるようにとにかく前に走るよ」「相手が来る前にすぐパスを出すよ」等と作戦（動き）を考え、それらを試したり、シュートまでパスをつなげるためのコツを見付けたりすることができるようにする。

2. 子どもが友だちの表現に「価値」を見出すことができるようにするための働きかけ

(1) 試しにやってみる場面を設定する

本時のめあてから課題を明らかにした後、子ども一人一人が考えたことを試しにやってみる場面を設定する。その際、できている子どもには「〇〇さん、うまいね!」「今の動き、よかったね!」と称賛したり、「今の動きはどうだった?」と問いかけたりすることで、本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。また、それを見ている周りの子どもには「〇〇さんは、なぜできたのかな?」と問いかけることで、友だちのよい動きに目を向けられるようにするとともに、そのよさについて考えることができるようにする。そうして、運動している子どもも、友だちの動きを見ている子どもも、「見方・考え方」を働かせながら本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。

本時においては、「シュートまでパスをつなげるために一人一人がどのように動くのか」について考えたり見付けたりすることが課題となる。そこで、ゲーム①の場面において、味方のボールを取りやすい位置に動こうとしている子どもを見取り、「ナイスプレイ!〜がよかったね」と称賛したり、「今の作戦（動き）はどうだったかな?」と問いかけたりすることで、本時のねらいに向かうことができるようにする。また、ゲームを待っている子どもには〇〇チームはどうしてシュートまでパスが繋がったのかな?」や「今の〇〇さんのパスはなぜ繋がったのかな」等と問いかけることで、友だちの動きのよさについて考えることができるようにする。

(2) よい動きを全体で共有させる

「見方・考え方」を働かせながら本時のねらい（よりよい動き）に向かっている子どものよい動きを見取っておき、全体で共有させる場面を設定する。よい動きを見せる中で、「どこを見ればいいかな?」と投げかける。そして、「〜はどのようになっていたかな?」「〜って、どういうことかな?」等と問いかけることで、友だちの動きから子ども自身がよい動きのコツを見付けられるようにする。そして、見付けたコツを出し合わせ、言葉と動きによって全体で共有させることで、子どもを分かった状態にするとともに、本時のねらい（よりよい動き）に向かえるようにする。

本時においては、ゲーム①をふり返る場面において、「シュートまでパスをつなげるために一人一人がどのように動いていたかな?」と問いかけることで、「〇チームは全員で声をかけあったり目で合図を送り合ったりしていたよ。」「〇〇さんはパスを出す前にフェイントをかけていたよ。」等の子どもの意見（見つけたこと）を引き出す。さらに、「〇〇さんは、□□さんの作戦のどんなところがいいと思ったのかな?」と問いかけることで、友だちの作戦（動き）のよさについて考えることができるようにする。そして、出てきた動きを、シュートまでパスをつなげるためのコツとして全体で共有させる。その際、実際に動いて見せたり、図に表したりすることで、動きをイメージしやすくさせるとともに、ゲーム②に向けて子どもが選択することができるようにする。さらに、「どの作戦だったらできそうかな?」「どの作戦をやってみたいかな?」等と投げかけることで、子どもの「〇〇作戦だったら得点することができそうだな」「〇〇作戦をやってみよう」という思いを引き出すとともに、自分（自分たち）の作戦（動き）に意図をもってゲーム②に取り組むことができるようにする。

(3) もう一度やってみる場面を設定し、価値付けたりさらなる働きかけをしたりする

よい動きのコツを共有させた後に、子どもがもう一度やってみる場面を設定する。その中で、子どもが全体で共有したことを意識しながら動くことができているかどうかを見取っていく。本時のねらい（よりよい

動き)に向かっている子どもには、「見付けたコツを使って動いているね!」「～がよかったね!」等と積極的に称賛し、価値付けていく。一方で、意識して動くことができていない子どもには、よい動きに向かおうとしていることを称賛しながら、共有したコツをもう一度振り返らせるとともに、「〇〇くんは、どうしてできるのかな?」と、友だちのよい動きに目を向けさせる。また、「〇〇さんができるようになるためには、どうすればいいのかな?」と、その子どもとペア(グループ)の友だちに対してどのようなアドバイスをすればよいのかについて声がけをする等の働きかけをする。このような働きかけを通して、どの子どもが本時のねらい(よりよい動き)に向かえるようにする。

本時においては、「〇〇さんのチームみたいに合図を送るから見ていてね。」「〇〇さんみたいに誰もいないところでパスをもらおうよ。」等、共有したコツをもとに動きを工夫しながらゲームをしている子どもや、「〇〇さん、相手を引きつけてから反対に投げていたね」「〇〇さんがゴール前にいてくれたおかげで得点することができたよ」等、友だちの動きを見て気付いたことを伝えようとしている子どもを見取っていく。そして、「〇〇くんが誰もいないところでパスを受け取ることができていたね!」「〇〇作戦をやろうとしている友だちをしっかりと見て、気付いたことを伝えてあげているね!」等と積極的に称賛することで、友だちの作戦(動き)のよさに気付くことができるようにするとともに、それらを確かなものにしていくことができるようにする。

(4) 「ふり返し」の場面を設定し、自分の伸びを実感させる

田村学先生(國學院大學)は、著書「深い学び」の中で「ふり返し」の機能(意味)について以下のように述べられている。

- 学習内容を「確認する」ふり返し
- 学習内容を「現在や過去の学習内容と関連付けたり、一般化したりする」ふり返し
- 学習内容を「自らとつなげ、自己変容を自覚する」ふり返し

上記の中でも特に、本年度研究においては「自己変容の自覚」に着目する。「ふり返し」をおこなうことで、子ども一人一人が「～するといいことが分かった!」「～するとできた!」という本時における自分の伸びを実感することができるようにする。その際、「〇〇くんの動きを見て…」「〇〇さんの意見を聞いて、実際に試してみたら…」等、その要因(友だちの動きや発言)にも目を向けさせるようにする。そして、そうした子どもの発言を大いに称賛し、価値付けることで、次の学びに向かうことができるようにする。

本時においては、シュートまでパスをつなげるためには「パスの出し方を工夫すること」「相手がいないところを見付けたり、作ったりすること」等が必要であるということが分かるとともに、それらのできたかどうか(よりよい動きに向かうことができたかどうか)について振り返らせる。そして、「〇〇くんが言ったパスの仕方を使ってボールをゴールまで運ぶことを頑張りました」「〇〇さんのように相手のいないところをうまく作って、ボールを運ぶことができました」等の発言に対して称賛し、大いに価値付けることで自分の伸びを実感することができるようにするとともに、次時の学習に向かうことができるようにする。

第4学年C組体育科学習指導案

日時 令和3年12月3日(金) 3校時

場所 体育館

指導者 田中 賢史

1 運動名 ゲーム(ゴール型ゲーム ポートボール)

2 指導観

中学年のゲームは、主として、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友だちと力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。低学年のゲームの学習を踏まえ、中学年では、ゲームの楽しさや喜びに触れ、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。また、運動を楽しく行うために、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、友だちの考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることなどができるようにすることが大切である。ゴール型ゲーム(ポートボール)では、そ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時の動きによって、コート内で攻守入り交じって、ボールを手でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする易しいゲームを行う。シュートが成功し得点した時や、作戦が成功しシュートまで攻撃が繋がった時、相手チームとのゲームに勝った時などに楽しいと感じる運動である。

本学級の児童は、非常に明るく活発である。加えて負けず嫌いな面や熱くなりすぎてしまう面も見られる。一方で男女の隔てなく仲よく過ごす様子もよく見られる。自分や友だちの動きからもっと良くなる方法を見付けることが得意な児童は多く、適切な発問によってよい動きを見付けさせることも期待できる。集団対集団のゲームを通して、異質のチーム内での協力や勝敗を受け入れる態度を育成するとともに、高学年のバスケットボールにつながる技能の習得を目指していきたい。

本単元は全8時間で構成する。単元の前半では、パスを用いてボールを運びゴールにつなげる簡単なポートボールを行う。その際には、ボールを持っていない人には、どこに動けばボールをもらいやすいのかを意識させ、ボールを持っている人には、どこにどのようなパスを出せば受け取ってもらいやすいのかを意識させる。まずはシンプルなルールの中で基本的なボール操作やボールを持たない時の動きを習得できるようにする。その中で戦術や作戦を立てて動くことを意識させるようにする。単元の後半では、「ルール」を工夫したり、「作戦」を選択したりしてゲームをより楽しめるようにしていく。その際のルールの工夫には、「ゴールマンタッチ制」(ゴールマンがボールをキャッチしたら2点、タッチなら1点)やドリブル制(パス以外にもドリブルでボールを運ぶことができる)など、自分や相手チームの特徴に応じて、誰もが楽しくゲームに参加できるように選択できるようにする。作戦の選択では、単元の前半で触れた動き方をもとにして、それぞれの役割を踏まえた作戦を立てる(選択する)ようにする。単元を通して「どのようにすれば相手にボールを取られずにゴールまで運ぶことができるのか」「ゴールマンにキャッチさせるのか」を子どもたちに考えさせながらゲームを行うようにする。なお、戦術は技術を選択する際の方針であり、作戦はゲームを行う際の方針であることと整理しておく。

本時においては、前時までの、「パスをつなげるために、もらいやすいところまで移動する」ことや「味方の取りやすいパスを出す」ことを踏まえてもなおうまくシュートにつなげられないという児童の困り感から「パスをつなげてシュートを打とう」というめあてを示す。そして、そのめあてから「シュートまでつなげる」ためには、個人の技術だけでなく連携プレーが必要ということに気づかせ、「シュートまでパスをつなげるために一人一人がどのように動くのか」という課題を引き出し、学習を進めていく。そして、ゲーム①を始める前に、「パスをつなげるための一人一人の役割を考えよう」と投げかける。「ボールをもらえるように

とにかく前に走るよ」「ボールを持ったらずぐに前に投げるからね」など動きを考え、それらを試したり、よりよい動きを見つけたりすることができるようにゲーム①を行う。なお、1チーム5～6人の全6チームに編成をし、ゴールマン1名、ガードマン1名、プレイヤー3名の5名でゲームを行うようにする。1コートにつき1チーム、ゲームを行っていないチームがあり友だちのよい動きを見つけさせるようにする。教師は、この見ているチームの児童を中心に働きかけを行うようにする。「〇〇チームはどうしてシュートまでパスが繋がったのかな？」や「今の〇〇さんのパスはなぜ繋がったのかな」等と問いかけることで、友だちの動きのよさについて考えることができるようにする。ゲーム①をふり返る場面では、「シュートまでパスをつなげるために一人一人がどのように動いていたかな？」と問いかけることで、児童の意見を引き出すとともに、友だちの動きのよさについて考えることができるようにする。そして、出てきた動きを、シュートまでパスをつなげるためのコツとして共有させる。その際、実際に動いて見せたり、図に表したりすることで、動きをイメージしやすくさせるとともに、ゲーム②に向けて子どもが選択することができるようにする。その後、ゲーム②を行う前に短い作戦タイムを取りチームとして試してみる動きを確認させる。ゲーム②では、共有したコツをもとに動きを工夫しているチームや子どもを積極的に称賛することで、友だちの見つけた動きのよさに気付くことができるようにするとともに、よりよい動きを身につけることができるようにしていく。最後のふり返りの場面では、「実際にやってみて上手くいったことはどんなこと？」等と問いかけ、見つけたコツやよい動きを共有し、確かなものとし実感をもたせるようにする。単元を通して、自分のプレーや、味方や相手の動きをゲームの中で客観的につかむことの難しさを実感させ、友だちのプレーからよい動きを学ぶことの必要性を捉えさせる働きかけを行うようにする。

3 目標

- (1) ゴール型ゲームの楽しさや喜びに触れ、そ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、易しいゲームをすることができるようにする。

【知識及び技能】

- (2) 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、考えたことを友だち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】

- (3) ゴール型ゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたら、友だちの考えを認めたり、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。

【学びに向かう力、人間性等】

4 評価規準（学習活動に即した評価規準）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ポートボールの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ② 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きができる。 ③ ボールを手でシュートすることができる。 ④ 空いている場所に素早く動くことができる。	① 誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を選んでいる。 ② ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 ③ 友だちのよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友だちに伝えている。	① ポートボールに進んで取り組みようとしている。 ② ゲームの規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ③ ゲームで使用する用具の準備や片付けを友だちと一緒にしようとしている。 ④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ 見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に、友だちの考えを認めようとしている。 ⑥ 周囲を見て場や用具の安全を確かめている。

5 指導計画（時間扱い）

時間	主なねらい・学習活動	評価規準（学習活動に即した評価規準）		
		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
1	1 オリエンテーション ・学習のねらいと進め方 ・用具等の使い方 ・きまり，学習の場，安全面 2 試しのゲームを行う 3 学習のまとめ，片付け			⑥ (行動観察)
2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【ねらい①】 かん単なゲームをしよう。 </div> 1 用具や場の準備，動きづくり			③ (行動観察)
3	2 学習課題の確認 3 ゲーム① 4 ゲーム①のふり返り 5 ゲーム② 6 学習のふり返り，片付け	④ (行動観察)		
4 本時			③ (行動観察)	⑤ (行動観察)
5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【ねらい②】 ルールを工夫したり，作戦を選んだりして，ゲームをしよう。 </div>		② (行動観察)	② (行動観察)
6	1 用具や場の準備，動きづくり 2 学習課題の確認 3 ゲーム① 4 ゲーム①のふり返り	① (行動観察)		④ (行動観察)
7	5 ゲーム② 6 学習のふり返り，片付け	③ (行動観察)	① (行動観察)	
8		② (行動観察)		① (行動観察)

6 本時の指導 (4 / 8 時)

(1) 目 標

○シュートや味方へのパスをつなぐ動きによって、ポートボールをすることができるようにする。

【知識及び技能】

○友だちのよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友だち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】

○見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友だちの考え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) 評価規準

○友だちのよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友だちに伝えている。

【思考・判断・表現】

○見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友だちの考えを認めようとしている。

【主体的に学習に取り組む態度】

(3) 準備物

ボール、ビブス、得点板、コーン、ストップウォッチ、作戦ボード、BGM

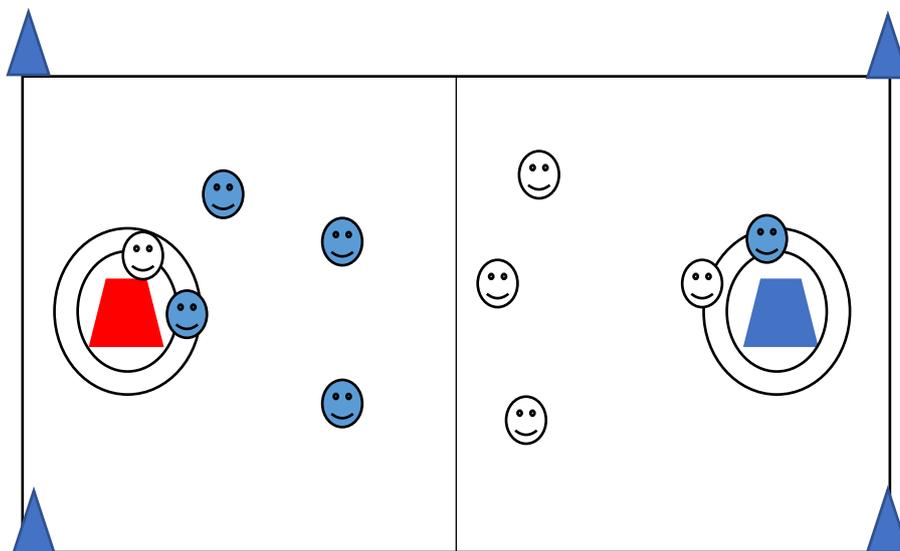
(4) 展 開

学 習 活 動	○教師の働きかけ □評価規準 (評価方法)
<p>1 場の準備, 動きづくりをする</p> <p>○パスゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスを出したらすぐ前へ走ろう。 ・守備のいないところへ動くよ。 <p>2 本時のめあてを確認する</p>	<p>○友だちと協力し安全に準備ができるようにする。</p> <p>○もらいやすいところまで移動していたり、相手の取りやすいところにパスを出していたりする子どもを称賛することで、動きのよさを広げていく。</p>
<p>パスをつなげてシュートを打とう</p>	
<p>3 ゲーム①をおこなう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前に投げるから走ってね。 ・パスをもらったらずぐ投げるね。 ・○○さんは誰もいないところに走ってパスをもらっていたよ。 ・○チームは全員が常に動いていたね。 <p>4 ゲーム①をふり返る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・○チームは全員で声をかけあったり目で合図を送り合ったりしていたよ。 ・○○さんはパスを出す前にフェイントをかけていたよ。 ・○○作戦だ。 	<p>○「パスをつなげるための一人一人の役割を考えよう」と投げかけ、「誰が」「どうになったら」「どのように動く?」ということについてチームで確認させる。</p> <p>○ゲームを待っている子どもたちに、「○○チームはどうしてシュートまでパスがつながったのかな?」や「今の○○さんのパスはなぜつながったのかな」等と問いかけることで、友だちの動きのよさについて考えることができるようにする。</p> <p>○「シュートまでパスをつなげるために一人一人がどのように動いていたかな?」と問いかけることで、児童の意見を引き出すとともに、友だちの動きのよさについて考えることができるようにする。そして、出てきた動きを、シュートまでパスをつなげるためのコツとして共有させる。</p> <p>○実際に動いて見せたり、図に表したりすることで、動きをイメージしやすくさせるとともに、ゲーム②に向けて子どもが選択することができるようにする。</p> <p>主見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友だちの考えを認めようとしている。(行動観察)</p>
<p>5 ゲーム②をおこなう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・○○作戦をやってみよう。 ・○○さんのチームみたいに合図を 	<p>○短い作戦タイムを取りチームとして試してみる動きを確認させる。</p> <p>○共有したコツをもとに動きを工夫しているチームや子どもを積</p>

<p>送るから見ていてね。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇さんみたいに誰もいないところでパスをもらうよ。 ・前に走るから投げてね。 <p>6 ふり返りをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇さんが誰もいないところに走ってくれていたおかげでパスが通りました。 	<p>極的に称賛することで、友だちの見つけた動きのよさに気付くことができるようにするとともに、よりよい動きを身につけることができるようにしていく。</p> <p>思友だちのよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友だちに伝えている。(行動観察)</p> <p>○「実際にやってみて上手くいったことはどんなこと？」等と問いかけ、発表させたコツやよい動きを共有し、確かなものとし実感をもたせるようにする。</p>
---	--

(5) 場の設定・本時の規則

【場の設定】



【本時の規則】

- 1チーム5名(6名)を基本とする。ゴールマン1名、ガードマン1名、プレイヤー3名の5名でゲームを行う。
- ガードマンゾーンの外から、味方のゴールマンにボールを渡すことができれば1点。
- ボールの運び方はパスのみ。
- 相手の手に持っているボールを奪ってはいけない。相手の体に触れてもいけない。