

5 指導案について

第 学年 組 体育科学習指導案

平成 年 月 日 ()

指導者 ○○ ○○

1 単元名 ○○○○○○○○○○○ (領域名を記入)

※キャッチフレーズ等、児童の学習意欲をかきたてるような表現にする。

2 授業づくりの構想

(1) 運動の持つ特性

(単元について)

運動領域では、その運動ならではの楽しさである「機能的特性」、その運動の技能やルール、知識である「構造的特性」、その運動によって身に付く体力や運動能力、態度などである「効果的特性」を記入する。

保健領域では、単元に対する考え方、児童がこの単元を学習する意義、学習によって期待される効果、日常生活との関連、指導者の思いなどを記入する。

(2) 児童の実態

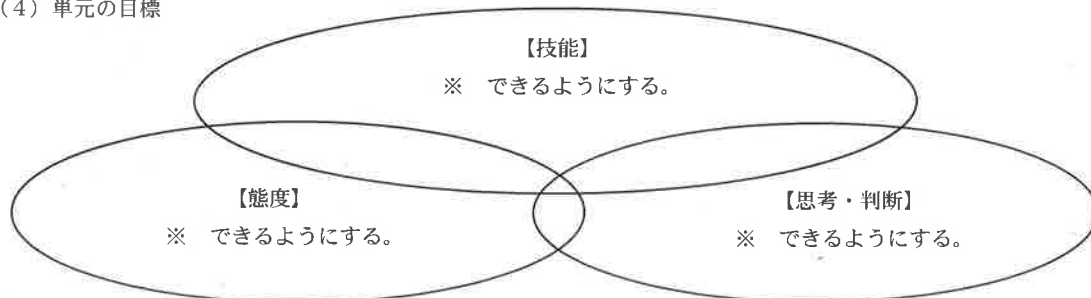
学習する領域に関する児童の興味や関心などの実態、児童が今持っている力（レディネス）、アンケート結果、これまでの学習の様子などについて記入する。

※当該学年の内容を太枠で囲んでください。第5・6学年の場合、中学校の内容を記載する必要はありません。

(3) 運動（学習内容）の系統性

第1, 2 学年	第3, 4 学年	第5, 6 学年
E ゲーム 簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	E ゲーム コート内で攻守入り交じって、ボールを手で操作したり、空いている場所に素速く動いたりしてゲームをすること。 ボールを打つなどにより… ※ 当該学年は太枠	E ボール運動 投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けられることのできる場所に動いたりして、攻守入り交じったゲームをすること。 止まったボールや…

(4) 単元の目標



(5) 学びへの働きかけ（指導の意図）

○指導のポイント、指導の手立てや工夫、場づくり、教材教具の工夫、グループづくり、言語活動についてなど、指導観を記入する。

(6) 単元の流れ及び評価の計画

	1	2	3	4	5（本時）	6	7	8
主なねらい	・学習の進め方を理解しよう。	・上手に投げて的に当てよう。		・みんなでボールをつないだり、作戦を立てたりしながら、ゲームを楽しもう。	・攻守交代のゲームを楽しもう。			・チームの力を合わせてゲームを楽しもう。
核となる学習内容	・学習の進め方 ・準備の仕方 ・投げる動作	・体の向き ・手の振り ・視線		・パスのつなぎ	・守りを意識したパス、シュート ・攻めを意識した守りの動き			・身に付けた技能をゲームで行う。
学習活動（「わかる・できる・ためす」／「いかす・チャレンジする」）	・「投げる」基本動作の確認 ・学習の見通しを持つ。	【わくわくの的当てパーク】 ※「核となる学習内容」を念頭に置きながら、その「習得」を目指した学習内容（アプローチ）をできるだけ詳しく明記してください。【攻守交代型】 ※学習内容が、複数単位時間にまたがる場合は、重複を避けるために、セルを合成してもよいです。 活動①スキルアップゲーム 【攻守入り交じり型】 （4対2） 活動②ゲーム いけ！名シューター （4対4） ※「活用」「探究」を目指した学習内容（アプローチ）をできるだけ詳しく明記してください。 ※セルの合成については、上記に準じます。						いけ！名シューター ○○小選手権
評価の計画	関 思 技	③	④	①	②		①	
					③	①	②	①
		①	①	②				

	関心・意欲・態度	思考・判断	技能
具体的な評価規準	①ボールゲームに進んで取り組もうとしている。 ②運動の順番やきまりを守り、友だちと仲よくゲームをしようとしている。 ③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場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。	①敵のいないところへ動いて、パスをもらっている。 ②空いている人を選んでパスを送っている。 ③チームにあった簡単な作戦を立てている。	①ねらった方向にボールを投げることができる。 ②友だちにパスをしたり、友だちからのパスを捕ったりすることができる。
	※1時間における評価の観点は、原則として1、多くても2が望ましいです。ただし、「思考・判断」と「技能」は同一時間に上げないようにします。単元全体を通じて、全ての観点を網羅できるように計画してください。		

3 本時の学習 (5/8)

(1) 目標

運動の順番やきまりを守り、友だちと仲よくゲームを行い、勝敗を素直に認めることができるようにする。【関心・意欲・態度】
チームに合った作戦を見付けることができるようにする。【思考・判断】

ボールをねらった方向に投げたり、守ったりしながら、ゲームをすることができるようになる。【技能】

ふりかえり (作戦) ボード、学習カード、的当ての箱、児童机、的、ビブス

(2) 準備

(3) 展開

学習の段階	学習活動と予想される児童の反応	指導上の留意点・支援 ★評価 (方法)
ひらく	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	短時間に安全に準備ができるようにする。
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	の向き、手の振り、視線、足の向きなど
できる	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム
→	※「児童のつぶやき」は、想定されるつぶやきや困り感、次の活動 (めあて) への意欲等を、「言葉かけ・教え合い」は、それを克服するような文言を書いてください。	○「パスをつないでシュートゲーム (守りなし)」では、声を出すことパスを受ける体の向きを中心に声をかけ、ゲーム