

学習過程

Office

一太郎

学習内容、めあて1・2の例、支援ポイントなどがコンパクトにまとめられた[学習指導展開例]と、次時の授業にすぐ役立つ[学習の流れ]の2種類で構成。

[学習の流れ]は授業中に掲示する等児童の主体的な学習に役立つツールとしてもご利用いただけます。

学習過程

【ゲーム】ボール投げゲーム「まとめてゲーム（シュートボール）」  
学習過程（45分×6回）

時	1	2	3	4	5	6	
段階	つかむ	楽しむ	楽しむ			工夫して楽しむ	
めあて	○ゲームの遊び方を知り、楽しむ。 ○ゲームのめあてを知り、楽しむ。 ○ボールを投げ、楽しむ。 ○ボールを投げたり、蹴ったり、射に当たったりしてゲームを楽しむ。	○チームのめあてを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。	○チームのめあてを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。			○チームのめあてを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。	
学習の流れ	【作りこんで遊ぶ】 1. 学習のめあてを知る。 2. 準備運動をする。 3. シュートボールの投げ方や準備の仕方を知る。 4. 腕のゲームをする。 5. 準備運動をする。 6. 腕のゲームをする。	1. 学習のめあてを知る。 2. 準備運動をする。 3. ゲームをする。 4. チームのめあてを知る。 5. 準備運動をする。 6. 腕のゲームをする。	1. 学習のめあてを知る。 2. 準備運動をする。 3. ゲームをする。 4. チームのめあてを知る。 5. 準備運動をする。 6. 腕のゲームをする。			1. 学習のめあてを知る。 2. 準備運動をする。 3. ゲームをする。 4. チームのめあてを知る。 5. 準備運動をする。 6. 腕のゲームをする。	
振り返り	【振り返り】 ○ゲームのめあてを知り、楽しむ。 ○ボールを投げ、楽しむ。 ○ボールを投げたり、蹴ったり、射に当たったりしてゲームを楽しむ。	○ゲームのめあてを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。	○チームのめあてを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。			○チームのめあてを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。 ○ゲームを知り、楽しむ。	

【めあて】  
○ゲームのめあてを知り、楽しむ。  
○ボールを投げ、楽しむ。  
○ボールを投げたり、蹴ったり、射に当たったりしてゲームを楽しむ。

【振り返り】  
○ゲームのめあてを知り、楽しむ。  
○ボールを投げ、楽しむ。  
○ボールを投げたり、蹴ったり、射に当たったりしてゲームを楽しむ。

【まとめ】  
○ゲームのめあてを知り、楽しむ。  
○ボールを投げ、楽しむ。  
○ボールを投げたり、蹴ったり、射に当たったりしてゲームを楽しむ。

学習過程（流れ）

バスケットボールかたゲーム 学習のしかた  
(体育着、ゼッケン、用具などを準備しておきましょう。)

- 集合・整列・あいさつ
- 先生のお話
- じゅんじゆん運動
- チームの時間 1  
☆チームごとに作戦をかくにんしたり、練習したりする。
- ゲーム 1
- チームの時間 2  
☆チームでゲームをふり返り、作戦の見直しをする。  
・作戦を考えた動くことができたか。  
・作戦はよかったか、直すところはないか。  
☆チームで作戦に合わせた練習をする。
- ゲーム 2
- チームの時間 3  
☆チームごとに、ゲームをふり返る。  
・作戦はよかったか、直すところはないか。  
・友だちや相手チームのよいところはどこか。  
・コートやルールで工夫したいことはないか。  
☆チームで作戦のまとめ  
・ゲームの結果発表  
・チームや友だちのよかったところはどこか。  
・コートやルールで工夫したいことはないか。  
・次の対戦相手をおかしくにする。
- 集合・学習のまとめ
- 0 整理運動
- 1 後片づけ

学習過程

【目標運動】 跳べない運動  
学習指導展開例（45分×6回） 5・6年生

回	段階	学習内容・活動	教師の支援
1 2	つかむ	1 学習のねらいや進め方を知る。 2 学習の進め方・カードや資料の使いかたについて知る。	・副読本の学習のめあてや学習の進め方を指導し、跳べない運動をどのように学んでいくか学習の見直しができるようにする。 ・一人一人の状況を把握し、技のポイントについて助言する。
	楽しむ	3 跳べる技を確かめる。 4 跳べる技ともう一つで跳べそうな技を決めさせる。	
3 4 5	取り組み	1 めあて1をもとに、跳べる技をより上手にできるようにする。 学習① 跳べる技をより上手にする。	・学習カードや副読本、VTRを活用したり、動画が学んだりして、よい動きのイメージがつかめるようにする。 ・友達の様子を見て習えなかったり、習えなかったりして学習が進められるような質問を用意する。 ・一人一人の状況を把握し、よい動きのポイントについて助言する。 ・よい動きをしている児童を認め、賞賛する。
	振り返り	2 めあて2をもとに、新しい技ともう一つで跳べそうな技に挑戦する。 学習② 新しい技ともう一つで跳べそうな技に挑戦する。	
3 4 5	振り返り	3 次の時間のめあて1と2を決める。 ・めあての達成を確かめ、次時の見直しをもつ。 ・跳べる技ともう一つで跳べそうな技を確かめ、次時に挑戦したい技を決める。	・副読本に取りこんでいた児童や、協力して学習していた児童を認め、賞賛する。
	振り返り	4 跳べない運動の学習を振り返る。 ・めあての達成を確かめ、まとめさせる。	

学習過程

【ボール運動】 バスケットボール  
学習過程（45分×6回） 5・6年生

段階	知る段階	高める段階
回数	1・2・3	4・5・6・7・8
学習活動	自分のチームのよさを気づけよう ・ 学習内容の確認 ・ 準備運動 ～チームの時間 ・ ゲーム1 ・ チームの時間 ・ ゲーム2 ・ ゲーム3 ・ 整理運動 ・ 学習の振り返り（チーム） ・ 学習のまとめ	チームのよさを生かしてゲームをしよう ・ 学習内容の確認 ・ 準備運動 ～チームの時間 ・ ゲーム1 ・ チームの時間 ・ ゲーム2 ・ チームの時間 ・ ゲーム3 ・ 整理運動 ・ 学習の振り返り（チーム） ・ 学習のまとめ
	チーム作りの時間（3時間）	チームのよさを高める時間（5時間）
振り返り	どんなよさがあるかな？ リーグ戦でいるいるなチームと戦いながら、自分のチームのよさを生かそう。 チームの時間を有効に使ってチーム力を高めよう。 審判チームにもよさを教えてもらおう。 振り返りでは、他のチームのよさを伝えよう。	対戦相手を知ろう。自分のチームのよさを生かそう。 相手のチームと相談して自分達にあった学習の選択しよう。 ゲームやチームの時間を増やしたり変更したりしてみよう。 一人一人のよさを生かした作戦を考えよう。