

主体的・対話的で深い学びの実現に向けた単元構想〈小・体育〉

特別研修員 体育 井上 秀樹（小学校教諭）

単元名 ゲーム『コーンポートボール』（第3学年） 全8時間計画

単元のねらい

規則を守り、友達と励まし合いながら進んでゲームに取り組み、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、チーム内の役割を踏まえた簡単な作戦を選び、友達に伝えることができるようにする。

単元構想の意図

ボール運動の動きは、「ボールを保持したときのボール操作の技術」と「ボールを保持していないときの動き」に分けられます。ボール操作の技術を学習するとともに、どこに動けばよいかを理解し動けるようになれば、有効なパスが出現するようになり、ゲーム全体の質が向上すると考えられます。本単元は、児童が「どこに動けばよいか」を判断しやすくするためにドリブル無しのゲームを行うことを設定しました。この学習を通して、「ボールを持たないときの動き」を理解し、バスケットボールやサッカー等の学習にも生かせるよう構成しました。

過程	主な学習活動	コーンポートボールの授業の進め方の確認
つかむ(1)	<p>1. 単元の身の見通しをもつ</p> <ul style="list-style-type: none"> ○単元の学習内容や授業の進め方をつかむ。 ○シュートゲームを行う。 ○試しのゲームを行い、単元の「めあて」をつかむ。 <p>いっぱい動いて、シュートしよう</p> 	<p>学習の進め方や約束等をパワーポイントを使って確認する。コーンポートボールの動きをイメージさせたり、意欲をもたせたりするためにゲームの動画を見せる。</p> <p>主体的な活動につなげる試しのゲーム</p> <p>失敗しても楽しい雰囲気で行えるようにする。うまくできなかったことや、できるようになりたいことを児童一人一人の課題として、主体的に取り組めるようにする。単元の最後で動きの変容をつかませるために、試しのゲームを録画しておく。</p>
追究する(5)	<p>2. 「ボール操作の技術」と「ボールを保持していないときの動き」を身に付ける</p> <ul style="list-style-type: none"> ○パス&シュートを止まった状態かつディフェンスのいない状況で行う活動を通して、パスを正確に仲間に出し、シュートを確実にコーンに当てられるようにする。 ○パス&シュートを動きながら行う活動を通して、シュートをしやすい場所を見つけて移動し、正確なシュートができるようにする。 ○サポートの動きをできるようにする。 ○ディフェンスの位置を考えて、サポートの動きを工夫してできるようにする。 ○チームの作戦を考え、誰もが楽しくゲームに参加できるようにする。 <p>どんどんパス</p>  	<p>動きのイメージをもたせる</p> <p>動きのイメージをもたせるために、アニメーションを用いてスローで再生したり、高学年の手本となる動きを児童に見せたりすることで、めあてに沿った動きを確認させる。</p> <p>対話的な学びを引き出し深める工夫</p> <p>教師は各チームの動きをタブレットを用いて動画を撮影し、その場で動きを確認させ、自分たちの動きについて話し合わせる。児童が教え合い、協力し合って自分たちで課題解決が図れるよう児童の言葉を大切にする。「ボールを持っていない人が守る人の後ろからサッと右に出てサポートの動きをする」</p> <p>動画や対話を通した振り返りの工夫</p> <p>各単位時間における振り返りでモデルとなる動きを動画で取り上げ、全体で動きのポイントを共有させる。また、学習カードを用いて本時の動きやめあての振り返りをチーム内で話し合いながら行わせる。</p>
まとめる(2)	<p>3. 学習したことを振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> ○単元のまとめとしてコーンポートボール大会を行う。 ○単元の「めあて」の達成度合いや学習の成果を振り返る。 <p>コーンポートボール大会の行い方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大会はリーグ戦で行う。(全チームと対戦する) ・1試合 前半(子チーム)、後半(親チーム)4分ずつ行う。 ・試合は3対3で行う。交代は得点が入った時点で交代できる。一度に1人交代できる。 ・しんぼんは先生が行う。笛が鳴るまで全力でプレーする。 ・試合に出していない子は自分のチームを応援する。 ・試合をしていないチームは試合を見学する。ただし、得点係を1人ずつ出す。 ・試合の始まりと終わりはチーム同士向かい合ってあいさつをする。 ・グリーンカードをもらったら、がんばりチェックにプラスする。 	<p>楽しく、学び合いのある大会</p> <p>仲間からの称賛の声をかけること、教師から見て挨拶や見学の態度など手本となるような言動については「グリーンカード」を提示して学習意欲を高める工夫をする。また、学習の成果を出すコーンポートボール大会のために、試合ごとに振り返りの時間を設ける。よかった点や改善点等を話合わせ、次の試合に生かせるようにする。話合いがうまくいかないチームには、教師がそのチームの気付いた点を助言し、話合いのポイントを絞らせる。</p> <p>学習の達成度合いを実感する振り返り</p> <p>チーム内でコーンポートボール大会の振り返りを行うことで、個人では気付けない学習成果に気付けるようにする。また、試しのゲームと大会の様子の動画を比較させることで、学習の成果や達成感、成長の様子を実感できるようにする。</p>

指導例：『コーンポートボール』（第3学年 第1時）

1 単元の学習内容や授業の進め方をつかむ。

○2年生の時にやったボールゲームを振り返り、コーンポートボールへのつながりを意識する。

○本時のめあてを確認する。

コーンポートボールのやり方を知ろう。

○コーンポートボールの動画を見たり、授業の進め方を確認したりして、コーンポートボールの授業をイメージできるようにする。

○コーンポートボールの動画を見て、コーンポートボールに必要な動きを確認する。

T：コーンポートボールにはどのような動きがあるかな？

S1：パスやシュートがあって、ボールを投げる動きがあるよ。

S2：ボールを持っていない人が走っているよ。

S3：点を取られないように守る。

2 準備運動とシュートゲームを行う。(活動1ドリルゲーム)

○シュートゲームは円の外からコーンに1分間で何回当てられるかチーム対抗で行う。

○チーム内での称賛の声を大切にします。

S1：○○さんナイスシュート！

S2：ドンマイ！次は決めよう！



3 試しのゲームを行い、単元のめあてをつかむ。(活動2メインゲーム)

○本時の初めに確認したコーンポートボールのやり方(ルールや態度)をしっかりと守る。

○失敗してもよいことを伝え、児童は楽しんでゲームを行う。

○試しのゲームの様子を録画する。

○うまくできなかったことや失敗してしまったこと(自分の課題)を覚えておく。

T：いっぱい動いて、シュートしましょう。(単元のめあて)

S1：シュートできるまで、なかなかボールを運べない。

S2：シュートが決まらない。

S3：パスがなかなかもらえない。どこに動けばよいのかな。

S4：チームとしての作戦が必要だ。

4 学習したことを振り返る。

○学習カードに本時の評価や感想を記入する。

○児童一人一人が感じた課題を発表して、今後の授業が課題解決に向けた活動になっていくことを確認する。

S1：コーンポートボールのやり方が分かった。

S2：ボールを投げたり、走ったりとたくさんの動きがあるのでチームのみんなで協力して楽しい活動にしていきたい。

指導のポイント

コーンポートボールの授業の進め方を確認する

○単元全体の学習の進め方や授業の約束等をパワーポイントで確認する。

○コーンポートボールの動きのイメージをもたせたり、やってみてみたいという意欲をもたせたりするために、コーンポートボールの動画を見せる。

コーンポートボールの動きにつながる準備運動

○準備運動をした後に、コーンポートボールの動きに必要なパスやシュート等の動きを取り入れたドリルゲームの時間を設ける。(1~2分間)

主体的な活動につなげる試しのゲーム

○初めてのゲームなので、失敗しても楽しい雰囲気で行えるように声を掛ける。うまくできなかったことや、できるようになりたいことを児童一人一人の課題として、主体的に取り組めるようにする。

○単元の最後で動きの変容をつかませるために、試しのゲームの様子を動画として記録しておく。

課題解決に向けた学習計画

○試しのゲームで見付けた自分の課題を発表させ、クラス全体で共有し、これからの学習につなげられるようにする。

○追究する過程での学習に意欲や期待感がもてるよう、課題解決に向けた学習計画を立てる。

指導例：『コーンポートボール』（第3学年 第4時）

1 本時のめあてをつかむ。

○既習事項を確認し、めあてを設定する。

T: 前回の学習はどのようなことをしましたか？

S1: 守りがいない状態で移動しながらのパス&シュート。

S2: シュートをしやすい位置を見付けた。

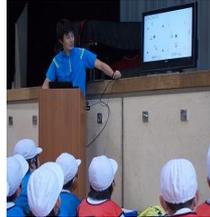
T: 本日は守りがいる状況での練習をします。

S1: 守りがいるとパスやシュートがしにくい。

サポートの動きをできるようにしよう。

T: 前回の最後に確認したサポートの動きとはどういう動きですか？

S1: パスをもらいやすい所に動くこと。



2 準備運動をする。

○ドリルゲームとして、1分間で何回パスがつながるかチームごとに競争する。

3 3対1のどンドンパスを行う。(活動1 タスクゲーム)

○どンドンパスの場の設定やアニメーションを見せて確認し、チームごとに練習する(30秒間パスを回し、ディフェンスを交代しながら行う)。

○サポートの動きができていない児童がいた場合、チーム内で動きのポイントを伝え合う。

T: ○○さん、右が空いているから右に動こう。

S1: 僕が指を指した方に動いて。

S2: パスを出したら、すぐにパスをもらえる位置に動こう。



4 3対1でのパス&シュートを行う。(活動2 メインゲーム)

○3対1でのパス&シュートのやり方を動画やアニメーションで確認する。

○サポートの動きができた児童やシュートを決めた児童を称賛する。

○パスが通る場所への動きについてアドバイスをしたり相談したりする。

○サポートの動きができない児童には、サポートの動きができる児童と組んだり、自分たちの動きの動画を見て、サポートの動きについてチーム内で教え合ったりする。

T: ボールを持っている人が、パスできなくて動きが止まっているけど、周りのボールを持っていない人はどうすればよいか？

S1: ボールを持っていない人が守っている人の後ろにいるから、パスが出せないうよ。

S2: ボールを持っていない人が、守る人の後ろから右に出てサポートの動きをする。

5 本時のまとめ・振り返りをする。

○サポートの動きができていない児童の動画を用いて全体で確認して、サポートの動きのポイントについて整理する。

T: サポートの動きのポイントはどのようなことかな？

S1: 守っている人がいないところに動く。

S2: ボールを持っていない人に周りの人がパスをもらえる位置を教える。

S3: パスを出したら、すぐにパスをもらいやすい位置に動くとパスがつながる。

○確認したポイントを基に3対1のパス&シュートを再度行う。



指導のポイント

前時の学習を想起させ、めあてをつかませる

○前時までの学習内容を振り返り、本時はディフェンスがいることで、サポートの動きの必要性について確認する。

○サポートの動きを確認する際にアニメーションを用いて動きのイメージをもたせる。

動き方・言葉掛けのモデリング

○どンドンパスのイメージをもたせるために、高学年のモデルの動画を見せ、その後アニメーションを用いて動き方をスローで確認する。

○仲間同士の言葉掛けを促し、教師自らモデルとなって児童の動きを称賛していく。

※どンドンパスについては、群馬県小学校体育研究会HPを参照

自分たちの課題解決に向けて

○教師は各チームの動きをタブレットの動画で撮り、その場で動画を見せて、自分たちの動きについて話し合わせる。

○児童が教え合い、協力し合って自分たちで課題解決を図れるように、児童の言葉を大切にする。

対話を通じた振り返りの工夫

○児童の動きの中から手本となるサポートの動きを動画で取り上げ、全体で動きのポイントを共有する。

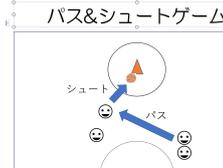
○学習カードを用いて本時の動きやめあての振り返りをチーム内で話し合う。

指導例：『コーンポートボール』（第3学年 第8時）

1 本時のめあてをつかむ。
 ○前時までの学習を確認し、本時は今での学習の成果を出せる大会にすることを確認する。
 ○本時のめあてを確認する。
みんなで協力して楽しいコーンポートボール大会を行おう。

2 準備運動とパス&シュートゲームを行う。(活動1 ドリルゲーム)

○準備運動後にコーンに1分間で何回当てられるかのパス&シュートゲームをチーム対抗で行う。
 ○チーム内での称賛の声を大切に。
 S1：○○さんナイスパス！ナイスシュート！
 S2：ドンマイ！次は決めよう！



3 コーンポートボール大会を行う。(活動2 メインゲーム)

○大会を楽しく、学習の集大成にするためにコーンポートボール大会の心構え（協力・楽しむ・生かす）、ルール、試合順（リーグ戦）、得点係、見学の態度などについて確認する。

○今まで練習してきた動き（パス&シュート、サポートの動き、自分たちで考えた作戦など）を実践することを伝え、よい動きを発見したときは称賛する。

コーンポートボール大会の心得

<p>協力</p> <p>チーム内で声をかけ合って、作戦を話し合ったり、チームのために全力でプレーする。</p>	<p>楽しむ</p> <p>フェアプレーのちかいを大切に試合を楽しむ。</p>	<p>生かす</p> <p>今まで練習してきた動きを思い出してプレーに生かしましょう。チームメイトへのかけ声をどんどんしてあげよう。</p>
---	--	---

S1：○○さんナイスサポート！
 S2：ナイスシュート！
 S3：作戦どおり！またやってみよう！
 ○試合後には必ずチームで振り返りを
 行う。

T：Aチームの試合ではサポートの動きはできていたかな？

S1：相手の後でパスを待っていて、サポートの動きができていなかった。
 S2：次の試合は相手の後ろではなく、味方から見える位置に移動してパスをもらおう。

○単元初めに行った試しのゲームとの動きの変容を図るために、コーンポートボール大会の動画を記録する。

4 学習したことを振り返る。

○チームごとにコーンポートボール大会について振り返る。学習カードを用いて、態度や動きについて意見交流する。



○単元の「めあて」の達成度合いや学習の成果を実感できるように、単元の初めに行った試しのゲームとコーンポートボール大会の様子の動画を視聴する。

S1：試合は負けてしまったけど、チームの作戦が成功してよかった。チームのみんながたくさん動いて、楽しみながら大会を行えた。
 S2：コーンポートボールを始めたときより動きが多くなり、いろいろな動きができるようになった。
 S3：始めたときよりコーンポートボールの動きが変わり、成長を感じた。チームのみんなと協力して楽しくコーンポートボールが行えた。

指導のポイント

学習の成果を出すめあての設定

○本時が単元の集大成になるので、今までの学習の成果を出すコーンポートボール大会を行うことを伝える。

コーンポートボールのゲームにつながる準備運動

○準備運動をした後にコーンポートボールのゲームにつながるパス&シュートゲーム（ドリルゲーム）の時間を設ける（1～2分間）。

楽しく、学び合いある大会にするために

○よいプレーをしたときやうまくいかなかったときは仲間からの称賛の声をかけることと、教師から見て挨拶や見学の態度など手本となるような言動については「グリーンカード」を提示して、学習意欲を高める工夫をする。

○学習の成果を出すコーンポートボール大会なので、試合後に振り返りの時間を設ける。よかった点や改善点等を話し合わせ、次の試合に生かせるようにする。話合いがうまくいかないチームには、教師が気付いた点についてポイントを絞って助言する。

学習の達成度合いを実感する振り返り

○チーム内でコーンポートボール大会の振り返りを行うことで、個人では気付けない学習成果に気付けるようにする。

○試しのゲームと大会の様子の動画を比較することで、学習の成果や達成感、成長の様子を具体的に判断できるようにする。

体育科学習指導案

平成30年5月～6月 第3学年 指導者 井上 秀樹

I 単元名 ゲーム「コーンポートボール」

II 学習指導要領上の位置付け

(1) 知識及び技能

ア ゴール型ゲームでは、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。

(2) 思考力、判断力、表現力等

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、考えたことを友達に伝えること。

(3) 学びに向かう力、人間性等

運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

III 目 標

規則を守り、友達と励まし合いながら進んでゲームに組み込み、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、チーム内の役割を踏まえた簡単な作戦を選び、友達に伝えることができるようにする。

IV 指導計画 ※別紙参照

V 本時の展開 (1/8)

- ねらい コーンポートボールの試しのゲームを行って、児童が課題を実感することを通して、課題解決に向けた意欲がもてるようにする。

2 展開

学習活動 (分)	○: 留意点	点線囲: 評価	☆: 振り返りの子供の意識
1 単元の学習内容や授業の進め方をつかむ (10分) ○2年生の時に行ったボールゲームを振り返り、コーンポートボールへのつながりを意識する。 ○本時のめあてを確認する。 めあて コーンポートボールのやり方を知ろう。 ○コーンポートボールの動画を見たり、授業の進め方を確認したりして、コーンポートボールの授業をイメージできるようにする。 ○コーンポートボールの動画を見て、コーンポートボールに必要な動きを確認する。			
2 準備運動とシュートゲームを行う。(活動1 ドリルゲーム) (5分) ○シュートゲームは、円の外からコーンに1分間で何回当てられるかチーム対抗で行う。 ○チーム内での称賛の声を大切にす。 「○○さんナイスシュート！」 「ドンマイ!次は決めよう！」			
3 試しのゲームを行い、単元のめあてをつかむ。(活動2 メインゲーム) (25分) ○本時の初めに確認したコーンポートボールのやり方(ルールや態度)をしっかりと守る。 ○失敗してもよいことを伝え、児童が楽しんでゲームを行う。 ○試しのゲームの様子を録画する。 ○うまくできなかったことや失敗したこと(自分の課題)を覚えておく。 進んでゲームに取り組もうとしている。〈観察(1)〉			
4 学習したことを振り返る。(5分) ○学習カードに本時の評価や感想を記入する。 ○児童一人一人が感じた課題を発表して、今後の授業が課題解決に向けた活動になっていくことを確認する。 ☆コーンポートボールのやり方が分かった。 ☆ボールを投げたり、走ったりとたくさんの動きがあるので、チームのみんなと協力して楽しい活動にしていきたい。			

V 本時の展開（4／8）

1 ねらい どんどんパスや3対1でのパス&シュートをディフェンスがいる状況で行う活動を通して、サポートの動きをできるようにする。

2 展開

学習活動（分）	○：留意点	点線囲：評価	☆：振り返りの子供の意識
1 本時のめあてをつかむ。（5分）	○既習事項を確認し、めあてを設定する。		
	めあて サポートの動きをできるようにしよう。		
2 準備運動をする。（5分）	○ドリルゲームとして、1分間で何回パスがつながるかチームごとに競争する。		
3 3対1のどんどんパスを行う。（活動1 タスクゲーム）（12分）	○どんどんパスの場の設定や動き方の動画やアニメーションを見せて確認し、チームごとに練習する（30秒間パスを回し、ディフェンスを交代しながら行う）。		
	○サポートの動きができていない児童がいた場合、チーム内で動きのポイントを伝えるように助言する。		
	「○○さん、△△さんにサポートの動きを教えてあげよう。」		
4 3対1でのパス&シュートを行う。（活動2 メインゲーム）（13分）	○3対1でのパス&シュートのやり方を動画やアニメーションで確認する。		
	○サポートの動きができていない児童やシュートを決めた児童がチームメイトから称賛されるような雰囲気づくりを心掛ける。「○○さんナイスサポート！」 「ナイスシュート！」		
	○活動していないチームは、パスが通りそうな場所へ動くことについてアドバイスを出したり、相談したりするよう促す。		
	○サポートの動きができない児童には、サポートの動きができる児童と組ませたり、自分たちの動きの動画を見て、サポートの動きについてチーム内で教え合ったりする。		
	「○○さんは守っている人に対してどこに動くときよいかな？」		
	サポートの動きができる。 〈観察・学習カード（3）〉		
5 本時のまとめ・振り返りをする。（10分）	○サポートの動きができていない児童の動画を用いて全体で確認して、サポートの動きのポイントについて整理する。		
	☆ボールを持っていないときの動きは、ボールを持っている人と自分との間に守っている人がいない場所に動くときパスをもらいやすいな。		
	○確認したポイントを基に3対1のパス&シュートを再度行う。		

V 本時の展開 (8/8)

- 1 ねらい コーンポートボール大会を通して、規則を守りチームメイトと楽しく運動できるようにする。
- 2 展開

学習活動 (分)	○: 留意点	点線囲: 評価	☆: 振り返りの子供の意識
1 本時のめあてをつかむ。(5分)			
○前時までの学習を確認し、本時は今までの練習の成果を出せる大会にすることを確認する。			
○本時のめあてを確認する。			
めあて みんなで協力して楽しいコーンポートボール大会を行おう。			
2 準備運動とパス&シュートゲームを行う。(活動1 ドリルゲーム) (5分)			
○準備運動後にコーンに1分間で何回当てられるかのパス&シュートゲームをチーム対抗で行う。			
○チーム内での称賛の声を大切にする。「○○さんナイスパス! ナイスシュート!」			
3 コーンポートボール大会を行う。(活動2 メインゲーム) (25分)			
○大会を楽しく、学習の集大成にするためにコーンポートボール大会の心構え(協力・楽しむ・生かす)ルール、試合順(リーグ戦)、得点係、見学する態度などについて確認する。			
○今まで練習してきた動き(パス&シュート、サポートの動き、自分たちで考えた作戦など)を実践することを伝え、よい動きを発見したときは称賛する。			
「○○さんナイスサポート!」「ナイスシュート!」「作戦どおり! また、やってみよう!」			
○試合後には必ず振り返りを行う。			
「○チームの先ほどの試合のサポートの動きはどうだった?」			
○単元の初めに行った試しのゲームとの動きの変容を図るために、コーンポートボール大会の動画を記録する。			
ゲームの規則を守り、チームメイトと協力して楽しく運動している。〈観察・学習カード(1)〉			
5 学習したことを振り返る。(10分)			
○チームごとに学習カードを用いて、態度や動きについて意見を交流する。			
○単元の「めあて」の達成度合いや学習の成果を実感できるように、単元の初めに行った試しのゲームとコーンポートボール大会の様子動画を視聴する。			
☆試合は負けてしまったけど、チームの作戦が成功してよかった。チームのみんながたくさん動いて、楽しみながら大会を行えた。			
☆コーンポートボールを始めたときより動きが多くなり、いろいろな動きができるようになった。			

指導計画 体育科 第3学年 単元名「コーンポートボール」(全8時間計画)

目標	規則を守り、友達と励まし合いながら進んでゲームに取り組み、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、チーム内の役割を踏まえた簡単な作戦を選び、友達に伝えることができるようにする。			
評価規準	(1) 規則を守り、友達と励まし合いながら進んでゲームに取り組んでいる。 (2) チーム内の役割を踏まえた作戦を選び、それを友達に伝えている。 (3) コーンポートボールのゲームにおいて、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。			
過程	時間	○ねらい めあて	☆振り返り(意識)	◇評価項目 〈方法(観点)〉
つかむ	1	○コーンポートボールの試しのゲームを行って、児童が課題を実感することを通して、課題解決に向けた意欲をもてるようにする。 コーンポートボールのやり方を知ろう。	☆コーンポートボールのやり方が分かった。 ☆ボールを投げたり、走ったりと動きがたくさんあるので、チームのみんなと協力して楽しい活動にしていきたい。	◇進んでゲームに取り組もうとしている。 〈観察・(1)〉
追究する	1	○パス&シュートを止まった状態かつディフェンスのいない状況で行う活動を通して、パスを正確に仲間に出し、シュートを確実にコーンに当てられるようにする。 正確なパスとシュートをできるようにしよう。	☆パスやシュートなどボールを出したい方向に体全体を向けることが大切だな。今日は止まった状態でのパスやシュートだったので、簡単だったけれど、本当のゲームでは守っている人がいたり、動きながらパスやシュートをしたりするので、どういう動きをすればよいか考えていきたい。	◇正確なパスやシュートができている。 〈観察・学習カード(3)〉
	2	○パス&シュートを動きながら行う活動を通して、シュートをしやすい場所を見つけて移動し、正確なシュートをできるようにする。 シュートをしやすい場所を見つけて移動して、シュートを決めよう。	☆シュートを決めやすい場所は、できるだけコーンに近い位置がよいことが分かった。また、パスをもらいやすくするために、仲間に声を掛けることも大切だと思った。	◇シュートをしやすい場所を見つけて移動して、シュートを決めている 〈観察・学習カード(3)〉
	3	○どンドンパスや3対1でのパス&シュートをディフェンスがいる状況で行う活動を通して、サポートの動きをできるようにする。 サポートの動きをできるようにしよう。	☆ボールを持っていないときの動きは、ボールを持っている人と自分との間に守っている人がいない場所に動くときとパスをもらいやすい。	◇サポートの動きができる。 〈観察・学習カード(3)〉
	4	○パス&シュートをオフェンスが数的優位な状況(3対1や3対2)で行う活動を通して、ディフェンスの位置を考えながらサポートの動きができるようにする。 サポートの動きを工夫しよう。	☆サポートの動きは守っている人の位置を見ることが大切ということが分かった。また、「○○さん、あっちに動いて。」や「○○さん、こっちにパス。」など仲間へ言葉掛けが攻撃をしやすくすることが分かった。	◇オフェンスが数的優位の状況でディフェンスの位置を考えながらサポートの動きを行っている。 〈観察・学習カード(3)〉
	5	○ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた攻撃の作戦を選ぶ活動を通して、誰もが楽しくゲームに参加できるようにする。 チームの作戦を考え、チームのみんなが楽しくゲームに参加できるようにしよう。	☆上手な子だけが活躍するのではなく、苦手な子がボールを持っているときは周りの子がその子に近い場所でサポートの動きを行って助けてあげる。また、チーム内で声を掛け合って攻撃をしていく作戦を立てた。早く試合で実践してみたい。	◇チーム内の役割に合わせた作戦を選び、チームメイトに伝えている。 〈観察・学習カード(2)〉
まとめ	1 2	○コーンポートボール大会を通して、規則を守りチームメイトと楽しく運動できるようにする。 みんなで協力して楽しいコーンポートボール大会を行おう。	☆試合は負けてしまったけれど、チームの作戦が成功してよかった。チームのみんながたくさん動いて、楽しみながら大会を行えた。 ☆コーンポートボールを始めたときよりの動きがよくなり、いろいろな動きができるようになった。	◇ゲームの規則を守り、チームメイトと協力して楽しく運動している。 〈観察・学習カード(1)〉