

単元名 ポートボール（第3学年）

運動の特性

2つのチームが互いに相手チームの防御を交わしながら、味方同士で協力してパスをつないでボールを運び、ゴールにシュートして得点を競い合うのが楽しいゲームである。

1 単元目標

技能	・両手や片手でボールを操作したり、空いている所に素早く動いたりすることができるようにする。
態度	・ルールを守り、場や用具の安全に気をつけながら練習やゲームをできるようにする。 ・勝敗を受け入れ、友達と励まし合いながら楽しく最後までゲームをすることができるようにする。
思考・判断	・楽しくゲームをするためにルールを工夫したり、チームで簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

2 2年間を見通した評価計画 「ゴール型ゲーム」

	3年生 ポートボール		4年生 ハンドボール	
	評価規準	具体的な児童の姿	評価規準	具体的な児童の姿
技能	・片手や両手でボール操作することができる。 ・コートの中を動き、味方を見つけてパスしたり、シュートしたりすることができる。	○片手や両手でパスやキャッチ、シュートをしている。 ○ボールをキャッチしやすい所や味方のいる所を見つけてパスをつないでいる。	・目的に応じて、片手や両手でボール操作することができる。 ・コートの中を動き、味方を見つけてパスしたり、シュートしたりすることができる。	○相手のとりやすいボールを投げている。 ○空いている所を見つけて動いたり、パスを回してシュートチャンスを作ったりしている。
態度	・友達と協力し合い、進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、勝敗を素直に受け入れようとしている。 ・安全面に気をつけて用具の準備や片付けをしようとしている。	○積極的に友達のよいプレーを見つけている。 ○ルールやマナーを守り、試合前後の挨拶をきちんとしている。 ○友達と協力して準備や片付けを行っている。	・友達と協力し合い、進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、勝敗を素直に受け入れようとしている。 ・安全面に気をつけて用具の準備や片付けをしようとしている。	○仲間のよさを認め、励ます声をかけている。 ○審判の指示に従い、勝敗を素直に認めている。 ○声を掛け合い、協力して準備・片付けを行っている。
思考・判断	・みんなが楽しめるようにルールを工夫しようとしている。 ・チームや個人のよさを生かした簡単な作戦を考えようとしている。	○よりゲームが楽しくなるような意見を発表している。 ○チームで話し合った作戦を振り返っている。	・自分の課題を意識し、目的をもって練習に取り組もうとしている。 ・チームの特徴を生かした簡単な作戦を立てようとしている。	○個人やチームの課題をとらえて練習や試合に取り組んでいる。 ○チームのめあてが達成できたかを毎時間きちんと振り返っている。

3 学習過程（全8時間）

知る・試す			慣れる・広げる				深める	
時	1	2	3	4	5	6（本時）	7	8
学習過程の工夫	ルールを知る		パスをつなげてシュートする				作戦を生かしてゲームを楽しむ	
	集合 整列 挨拶 ウォーミングアップ（準備運動を含む）							
	①オリエンテーション ②パス・シュートゲーム ③ルールを知る。	① Mゲーム〈1〉 ② T 振り返り ③ Mゲーム〈2〉	① 今日のため（タブレット端末でよい動きを見る） ② M ゲーム〈1〉 ③ T 作戦タイム 練習 ④ M ゲーム〈2〉				① リーグ戦をする。	
	振り返り・整理運動・挨拶・片付け							
ゲーム設定の工夫	・攻守交代制をとり、ルールに慣れさせる。 ・1チーム3人（4人）、ゴールマン、ガードマンをおかず、全員が全てのポジションを経験できるようにする。 ・ゴールを円形にし、シュートチャンスを増やす。 ・ボールの空気を少し抜き、キャッチする怖さを軽減する。		・タブレット端末に記録されたよい動きを見て、自分のチームの攻撃や守備に役立てる。（今日のめあて） ・作戦ボード、学習カードを用意し、作戦作りや振り返りに役立てる。（作戦タイム） ・攻守混合でゲームをする。ゴールマンを得点するごとに代える。 ・全員がシュートしたらボーナス5点。シュートしたら帽子の色を赤にする。（通常：1シュート→1点） ・話し合いながらルールを工夫する。（振り返り） ・チームや友だちのよかったところを発表する。（ぐんぐん言葉・きらきら言葉）				・今までに立てた作戦を生かせるようにホワイトボードに作戦を掲示する。 ・友だちを励ましたり、褒めたりしている児童やチームを褒め、最後までゲームを楽しめるようにする。	
	ここがねらい！ ルールを工夫しながら新しいゲームを楽しませる。		ここがねらい！ パスをつないでシュートにつなげさせる。 チームの特徴を生かした作戦を立てさせる。 友だちのよいところを見つけ、勝敗を受け入れさせる。				ここがねらい！ 作戦を生かしたゲームを最後まで楽しませる。 チームや友だちのよいところを見つけ、勝敗を受け入れさせる。	

4 本時の学習（6/8時間目）

(1) 目標 励ましあいながらパスをつないでシュートすることができるようにする。

(2) 展開

過程	学習活動	留意点	よさの表れ（評価）
はじめ (7分)	1 場・用具の準備 2 ウィーミングアップ（準備運動を含む） 3 めあての確認 パスをつなげてシュートしよう	・必要な部分をほぐす。 ・掲示物を用意し、学習の流れが理解しやすくする。 ・めあてに合ったよい動きの映像を見せる。	・めあてに沿って動きを確認している。（態）
なか (30分)	4 Mゲーム〈1〉 2 チーム試合 1 チーム審判 1 チーム応援 全2試合 8 分（3 分で攻守交代） 5 T 作戦タイム 作戦に合った練習をする。 6 Mゲーム〈2〉 8 分（3 分で攻守交代）	・めあてを意識したゲームができるよう声をかける。 ・励ましの言葉をかけているチームを褒める。 ・各チームを回り、良くてきたところを認める。 ・作戦を意識した練習ができるよう声をかける。 ・一人ひとり、チームのよい動きを褒める。	・パスを繋ぎシュートしている。（技） ・ゲームを振り返り、改善点を話している。（思） ・声をかけ合い動いている。（技・学） ・勝敗を受け入れ、しっかりあいさつしている。（態）
まとめ (8分)	7 整理運動 8 振り返り 9 あいさつ 後片付け	・チーム内全員が話すように促す。 ・お互いのよさを発表させ、ポートボール大会への意欲をもつようにする。	・友だちやチームのよいところをカードに書いたり、発表したりしている。（思）

5 学習カード

チームカード

チーム名

	チームのめあて	けっか	ふりかえり
1	※つけたし（作戦タイムの話し合いから）	★（ ）チームと（ ）たい（ ）で勝ち 負け 引き分け ★ボーナス点ゲット！ せいこう ざんねん	【うまくできたところ】 【もっとがんばるところ】
2	※つけたし（作戦タイムの話し合いから）	★（ ）チームと（ ）たい（ ）で勝ち 負け 引き分け ★ボーナス点ゲット！ せいこう ざんねん	【うまくできたところ】 【もっとがんばるところ】
3	※つけたし（作戦タイムの話し合いから）	★（ ）チームと（ ）たい（ ）で勝ち 負け 引き分け ★ボーナス点ゲット！ せいこう ざんねん	【うまくできたところ】 【もっとがんばるところ】

自分のふりかえりカード

名前

	1 /100 点	2 /100 点	3 /100 点
パスをつかってシュートにつなげた。	点	点	点
てきや味方の動きを見ながら動いた。	△ ○ ★	点	△ ○ ★
友だちと協力してゲームができた。	△ ○ ★	点	△ ○ ★
感想			
先生から			

前回とくらべて→ △：もう少し ○：がんばれた ★：よくなった

6 教師の指導・助言 (○：評価規準に達していない児童 ◎：評価規準以上の児童)

観点	学習状況		だれに	助言例
技能	パスを出す	味方がとりにくいボールを投げている	個人	○相手の胸に優しく投げよう。 ○パスする相手を見て投げよう。
		どこにパスを出すか分からない	個人	○仲間の声をよく聞こう。 ○近くにいる仲間にパスしよう。
		パスが繋がらない	個人 チーム	○広がろう。 ○味方に声をかけよう。 ○空いた所を見つけて動こう。 ○短いパスを出そう。
		パスを出せず仲間を見ているだけになっている	個人 チーム	○「○○さん、パス！」と声をかけよう。 ○近くに行ってパスをもらおう。
	パスを受ける	ボールをキャッチできない	個人	○ボールの方に体を向けよう。 ○両手をしっかり前に出そう。 ○胸のところで受けよう。
		ボールを受けやすいところに動けず、ボールを見て止まっている	個人	○ボールを持っている人より前を走ろう。 ○ボールを持っている人に声をかけよう。 ○空いている所を見つけよう。
		シュートチャンスを作れない	個人	○あいている人を見つけてパスを回そう。
	シュートする	シュートが決まらない	個人	○ボールが山なりになったかな。 ○パスを繋いで、ゴールマンに届くところから投げよう。 ◎相手の動きをよく見ると落ち着いてシュートできるね。
		守備の位置が分からない	個人	○敵とボールの間に入ろう。 ○守る場所を決めよう。
	守備	ボールにかたまる	チーム	○空いている人はいないかな。 ○守る人や場所を決めよう。

		点をとられる	個人 チーム	○手を挙げて守ろう。 ○フリーになっている人はいないかな。
態度	規則が守れない	勝敗が受け入れられない	個人	◎最後の挨拶まできちんとできる人は立派だね。
		話し合いに参加しない	個人	○○さんのいいところをみんなに話そう。
		得点差が出るとゲーム途中であきらめたり、ゲームを投げたりしてしまう	個人	○○○さんがいないと、シュートに繋がらないなあ。 ○運動は、皆ですると楽しいね。 ○あきらめなければ勝つチャンスはあるね。
	励まし合えない	友達の失敗を責める	個人	○自分だったら、どんな言葉をかけてほしいか考えて伝えよう。
		チームや友だちの良さを見つけられない	チーム	◎友だちのいいところを見つけると、チームに元気が出るね。
		個人プレーが多く、チームのまとまりがない。	チーム	○一人では限界があるよ。チームで動くことを考えよう。
	守れない 安全を	準備・片付けができない	チーム	○役割分担しよう。 ◎全体のことを考えて動ける人は立派だね。
思考・判断	作戦を工夫できない	振り返りカードに自分の成長を書けない	個人	○ぐんぐん言葉をかけてもらったのはどんな時かな。
		作戦が立てられない	チーム	○点をとるにはどうしたらいいかな。
		チームのめあてを決められない	チーム	○チームで一番気になる(がんばりたい)ところはどこかな。
		立てた作戦を生かせない	チーム	○声をかけ合いながらゲームをしよう。

		振り返りができない	個人 チーム	○前と比べてうまくいった(うまくいかなかった)ことはどこかな。なぜうまくいった(いかなかった)のかな。 ○友達のプレーでよかったのはどこかな。
--	--	-----------	-----------	--

