

第1学年3組 体育科学習指導案

令和6年11月21日(木) 第5校時 運動場
 在籍児童数男子16名 女子18名 計34名
 朝霞市立朝霞第三小学校 教諭 庄司 真樹

1 単元名 「AI と協力してサッカーテニスでゴールゲットだぜ!!」 (ボールゲーム ボール蹴りゲーム)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 互いにボールを蹴って得点を取ることで楽しむ運動である。〈蹴る〉
- 話し合いを通して、協力しながら得点を最少に抑えるところにも楽しさがある運動である。〈止める〉

(2) 児童から見た特性

楽しさや喜びを感じる要因	ボール蹴りゲームを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールをした時に爽快感を感じたとき。 ・友達と協力することができたとき。 ・教え合いや話し合いに参加し、友達と仲良く運動できたとき。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ねらったところへボールをけることが難しいと感じたとき。 ・転がってきたボールをとめるのが難しいと感じたとき。 ・どのように動いてよいのかわからないとき。

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

小学校に入学してから、学校でボールに触れる機会をつくり、これまでボールを投げる機会がなかった子も休み時間進んでドッジボールをしている。1学期の学習で「ボール投げゲーム」を学習しており、ねらった的に向かってボールを投げる活動を行ってきた。その学習を通して、ゲーム領域における単元の流れを把握することができるようになってきた。

1学期に実施した新体力テストでは、男子がボール投げや反復横とびで県平均を上回っているのに対し、女子はすべて下回っている。女子については全国平均と比較しても、立ち幅とび以外は平均値が下回っている。

〈新体力テストの結果〉 ※上回る・・・○ 下回る・・・▼

		握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	20mシャトルラン	50m走	立ち幅とび	ボール投げ
男子	本校平均	8.32	11.28	23.26	27.95	16.93	11.76	115.54	8.2
	県平均	9.01	12.27	27.47	27.88	21.09	11.56	116.53	8.04
	○▼	▼	▼	▼	○	▼	▼	▼	○
女子	本校平均	8.05	9.91	27.45	24.7	13.73	12.41	107.11	5.29
	県平均	8.53	11.8	29.98	26.71	17.79	11.87	109.22	5.69
	○▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼

(2) 思考力、判断力、表現力等

体育学習において、児童が主体的に取り組めるようにしてきた。年度当初にクラス全体でテーマ（「ルールを守り、みんなが楽しみ、とんとん進められる体育」）を決め、それに向かって一年間取り組んでいる。ボール投げゲームでは、コートを円から三角に変更し、より楽しむためにはどうすれば良いか話し合うことができた。授業の中でロイロノートを活用することで、ふり返りが書けない子も徐々に書けるようになってきた。単元のめあてに対して正対させることが難しかったが、一人一人に振り返りコメントへの問い返しをすることで徐々に書けるようになってきた。

(3) 学びに向かう力、人間性等

はしごドッジボールを好きな児童は、すごく好き21名、好き9名、あまり好きではない1名、嫌い3名なのに対して、サッカーを好きな児童は、すごく好き11名、好き3名、あまり好きではない10名、嫌い7名である。特に女子児童の中で15名があまり好きではない、もしくは嫌いと答えている。理由として、「ボールが嫌い、難しい、やったことない、こわい」という内容である。体育の授業中に何をしてもよいか分からない子がいるときは、チームメイトが優しく教えてくれる様子が見られた。勝敗については、勝っても負けても楽しみながら取り組んでいる。準備、片付けともに仲間と協力して行うことができる。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

児童の実態として日常生活の中でもボールを蹴るという経験が少ないため、サッカーを習っている児童以外は、蹴る、止めるという基礎的な経験がほとんどない。そのため、いきなりゲームを行うのではなく、単元前半は円形的当てを行う。1学期に行ったボール投げゲームのような流れにすることでスムーズに、ゲームの行い方を理解できるようにする。ゲームの楽しさを味わうには自分で得点する喜びを得ることが重要である。「ける」技能を単元最初に重点的な取組にすることでゲームに必要な基本技能を身に付けさせていく。従来の的当てだけでは、サッカーに必要なトラップの基礎技能が育ちにくい。ゲーム化することで「止める」という感覚を自然に身に付けさせられる。ロイロノートのビデオ録画機能を活用し、よい蹴り方、よい止め方をすぐに見直すことで、友達のよい動きを見つけることや行い方のポイントを学習カードで具体的に書けるようにする。さらに、蹴ることが苦手な児童には、個別に技能支援を積極的に行うことで活躍の機会が増えるように補助をしていく。ChatGPT-4oを使うことで、これまで話し合いに対して戦術的アドバイスを中立的な立場で可能になる。教師が助言をすると、低学年はそのまま素直に従ってしまうが生成AIにすると参考にしつつ自分の考えをもてるようになる子供もいる。振り返りでは、一人一人へ個別の問い返しのプログラムを指示することで授業時間内に学びを深めることができ、個別最適な学びへの実現につなげることが可能だと考える。

(2) 思考力、判断力、表現力等

本単元では、学習指導要領解説の思考力、判断力、表現力等の(ア)「ボールゲームや鬼遊びの規則を選ぶ例」に関して重点的に扱う。ア「楽しくゲームができる場や得点の方法など、自己に適した場や規則を選ぶこと」に関して、第6時と7時で扱う。動画を見て、ペアで話し合う機会を単元中盤に設け、自分たちの動きの良さや気付いたことを話し合う。本時では自分たちの選んだタイプ(フォーメーション)が試合を重ねるたびに必ずもうまく行くとはい限らない。課題設定をすることで、その解決に向けて話し合う対話の必然性を高め、課題解決学習につなげていきたい。自分の経験だけではなく、他者の経験を組み込んで言語化することや他者の話を聞いて疑問や矛盾を考えることができるようにしたい。(参考「感覚と運動の高次化理論からみた発達支援の展開」池畑美恵子)。ChatGPT-4oの考えを聞くことで、より客観的に自分たちの場を選ぶ理由がつけられるようになると思う。

(3) 学びに向かう力、人間性等

ボールを蹴ることに慣れていない児童でも内発的動機づけが高まる単元計画や教具を用意し、また自ら場を考え協力する楽しさを味わわせたい。単元前半では、形成的評価を生かしながら個別支援をしていく。単元後半では、子供たち同士が互いに声掛けの宝箱を使って高め合えるようにするため、外発的動機づけとなる教師の声かけは少なくしていく。毎回のまとめでは、本時の成果や課題を全体で共有し学習課題を作っていく。さらに、ルールや規則の工夫を子供たちと共創し、学びに向かう主体的な意欲や態度を養うことで、単元終了後も次の学習に対して積極的に取り組めるようにする。

5 校内研究の主題と仮説と手立て

研究主題 「生き生きと学ぶ児童の育成」
～児童の粘り強さを引き出す体育指導の充実～

《仮説》

達成感・充実感を積み重ねられるような体育指導を行えば、児童は自らの学習を調整し、粘り強く取り組むことができるだろう。

《仮説に対する手立て》

(ア)「友達との関わり合い」の充実

B 対話の必然性をつくり、主体的に取り組めるようにする

①(生活班隣同士の)二人一組で場(フォーメーション)を考える。

F 課題解決のための教具や環境の設定し、学ぶ意欲を高める

①ポケモンのタイプ(フォーメーション)を考える場として使う。

炎タイプ(がんがんいこうね)水タイプ(ゴールだいじに)岩タイプ(くつつく)雷タイプ(ジグザク)

ドラゴンタイプ(ぼく・わたしにまかせて)草タイプ(左右に動く)風タイプ(前後に動く)ノーマルタイプ(真ん中の立ち位置)毒タイプ(ハイリスクハイリターン)

②iPadアプリ(ロイロノートとChatGPT-4o)をつかって問題解決を図る。

③マスターボールのHPボード(得点)を作り、得点のルールはクラスで話し合いを行うことで参加への意欲を高める。

(イ)「単元の見通し」を持たせ、教師と児童で学びを作り上げていく授業

C 児童とのやりとりにより次時の課題を設定していく

①単元計画プランを複数用意し、児童の実態や課題に合わせていく。

②指導と評価を一体化させ、まとめから次の授業のめあてを設定していく。

E 児童の振り返りを深める

①スクールAIと対話しながら振り返りすることで自らの学習を調整させていく。

(スクールAIは、AIと児童が対話し、自動的に学びを深めてくれる。設定として指導案を読み込ませており今回の授業に応じた回答がある。3回やりとりをすると話した内容についてフィードバックをしなくてももらえるよう指示してある)

6 単元の目標

- (1) ボールゲームの行い方を知り、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、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) 簡単な規則を工夫したり、攻め方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ができるようにする。 <思考力, 判断力, 表現力等>
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗受け入れたり、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>

7 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 色々なボール蹴りゲームの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 ② ねらったところにボールを蹴ったり、的に当てたり、得点したりすることができる。 ③ ボールが転がってくるコースに入ったり、ボールを止めたりすることができる。	① 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしている。 ② 友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えている。	① 進んでボール蹴りゲームに取り組もうとしている。 ② ボールゲームをする際に、順番や規則を守り誰とでも仲良く運動しようとしている。

8 単元の計画

(1) 領域（ボールゲーム・鬼遊び・ボール運動）の取り上げ方

学年/運動	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
ボールゲーム、鬼遊び	2 3時間	2 8時間				
ゴール型ゲーム・ゴール型			1 6時間	1 8時間	1 7時間	8時間
ネット型ゲーム・ネット型				7時間		8時間
ベースボール型ゲーム・ベースボール型			8時間			6時間

(2) 領域の内容（ボールゲーム・鬼遊び・ボール運動）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
1 2	サッカーテニス	<ul style="list-style-type: none"> ・ねらったところにボールを転がす、的にあてる、得点すること。 ・ボールを止めること。
3	ラインサッカー	<ul style="list-style-type: none"> ・味方へボールをパスすること。 ・ゴールに向かってシュートすること。
4	テニピン	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな高さのボールを、用具を用いてはじいたり打ちつけたりして、相手コートに返球すること。
5	グリッドサッカー	<ul style="list-style-type: none"> ・近くにいるフリーの味方へパスすること。 ・パスを受けてシュートを打つこと。
6	サッカー ハンドボール	<ul style="list-style-type: none"> ・近くにいるフリーの味方へパスすること。 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをすること。 ・ボール保持者と自己の間やボール保持者とゴールの間に移動すること。

(3) 指導と評価の計画(8時間扱い) 本時は○印 7/8時 Aパターン (1-3)

時間	1	2	3	4	5	6	⑦	8	
ねらい	学習の見通しをもち、安全に気を付けて運動しよう。	どうやったら強くけられるかな!?	みんなが強くけられるようにおしえよう。	どうやったらボールをじょうずにとめられるかな!?	互いに褒め合いながら教え合おう。	自分たちよさを生かしたタイプを伝えよう。	自分たちにぴったりのタイプを見つけよう。	さいきょうになるう。	
指導の内容	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の進め方 ・運動の行い方 ・試合の進め方 	<ul style="list-style-type: none"> ・よい蹴り方の確認 ・円形的当てのルール確認 ☆(イ) C、E	<ul style="list-style-type: none"> ・蹴り方 ☆(イ) C、E	<ul style="list-style-type: none"> ・よいボールのとめ方の確認 ☆(イ) C、E	<ul style="list-style-type: none"> ・教え合い ☆(イ) C、E	<ul style="list-style-type: none"> ・役割と場の決定 ☆(ア) B	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの場の話し合い ☆(ア) B	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの場の話し合い 	
学習過程	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 用具の準備をする。 3 三小体操をする。 4 レベル別感覚づくり運動をする。(ボールけり) 5 学習の進め方に見通しをもつ。 ・学習過程 ・1時間の流れ 6 安全に気を付けて試しのゲームをする。 チームごとに2対2に分かれ、コーンとコーンの間にボールを通しあう。 ・試合の進め方を確認する。	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 用具の準備をする。 3 三小体操をする。 4 レベル別感覚づくり運動をする。(ボールけり) □レベル1 ソールタップ レベル2 トータップ&ストップ レベル3 テイクストップ 5 本時のねらいを確認する。					1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 用具の準備をする。 3 三小体操をする。 4 本時のねらいを確認する。		
		<ul style="list-style-type: none"> ・強いけりかたをけられるようにする。 6 1分以内にチームで協力して円形にある的をくずそう 下に小さい段ボール2つ 上に大きい段ボール1つ 4コート 動画を撮って確認	6 チームごとに2 vs 2のサッカーテニスの練習を行う 動画を撮って確認	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールのとめかたを確認 6 チームごとに2 vs 2のサッカーテニスの練習を行う。 動画を撮って確認	<ul style="list-style-type: none"> ・チームごとに互いのよいところを褒め合う 言葉の宝箱を使う。 6 チームごとに2VS 2のサッカーテニスの練習を行う 動画を撮る	<ul style="list-style-type: none"> ・どのタイプが自分たちにいちばん合うか決める ・自分の役割を考える ・炎、水、雷、草、ドラゴン、ノーマル、岩、風、毒 その他タイプから選ぶ 6 2vs2で試合をする	5 2vs2で試合をする どのタイプかふさわしいかを考える ・どのタイプにするか選ぶ、もしくは新しいタイプを見つける 再び2vs2の試合をする	5 2vs2で試合をする 新しいタイプを見つけ、相手に合わせて場を選ぶ。	
	8 本時のまとめをする。 ・振り返りを行う。	7 本時のまとめをする。 ・振り返りを行う。					6 本時のまとめをする。 ・振り返りを行う。		
	9 整理運動をする。 10 挨拶をする。	8 整理運動をする。 9 挨拶をする。					7 整理運動をする。 8 挨拶をする。		
評価計画	知・技	①	②	①	③			③	
	思・判・表態	②	①	②		②	②	①	
	方法	観察	観察	観察	観察	観察 学習カード	観察 学習カード	観察 学習カード	観察
	場面	4, 7	6, 7	6	6	6, 7	6, 7	5, 6	5, 6

(3)指導と評価の計画(8時間扱い) 本時は○印 7/8時 Bパターン(1-4)

時間	1	2	3	4	5	6	7	⑧
ねらい	学習の見通しをもち、安全に気を付けて運動しよう。	ボールをまっすぐける	どうやったらボールを はやくけられるか な!?	サッカーテニス の仕方を知 う。	どうやったらボールをし かり止められるかな!?	いろいろなチームと 試合をして自分た ちのよさを考えよう。	自分たちのチーム は、どのタイプがむ いているかな!?	じぶんたちのチ ームにぴったりの タイプを見つ けよう。
指導の内容	・学習の進め方 ・運動の行い方 ・試合の進め方	・2種類の蹴り方の 確認 ・円形的当てゲーム のルール確認 ☆ (イ) C	・ねらいを定める蹴 り方とは ・円形的あてゲーム の確認 ☆ (イ) C	・サッカーテニス 仕方やルールの 確認 ☆ (イ) C	・ボールの止め方 ・カバーの仕方 ☆ (イ) C	・友達の良さを相手 に伝える ☆ (ア) B ☆ (イ) C	・自分たちの場の話 し合い ☆ (ア) B ☆ (イ) C	・自分たちの場の話 し合い
学習過程	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 用具の準備をする。 3 三小体操をする。	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 用具の準備をする。 3 三小体操をする。 4 レベル別感覚づくり運動をする(ボールけり) レベル1 ソールタップ レベル2 トータップ&ストップ レベル3 テイクストップ 5 本時のねらいを確認する					1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 用具の準備をする。 3 三小体操をする。 4 本時のねらいを確認する。	
	4 レベル別感覚づくり運動をする。(ボールけり) 5 学習の進め方に見通しをもつ。 ・学習過程 ・1時間の流れ ・学習カードの書き方 6 安全に気を付けて試しのゲームをする。 チームごとに2対2に別れ、コーンとコーンの 間にボールを通し合う。 ・試合の進め方を確認する。	・友達の上手なけりか たを見付ける 6 円形的当てゲーム 4 Vs 2に分かれて的 を当てる。的に当た れば得点	6 円形的当てゲーム 4 vs 2に分かれ、的を あてたら得点	6 サッカーテニス の試しのゲームを する ゲームの場づくり ゲームのルールの確認	・ボールのとめかたを 確認 6 チームごとに2VS2 のサッカーテニスの練 習を行う	・じぶんたちの得意な ことを伝え合う ・けるのが上手 ・止めるのが上手	5 2vs2で試合を する ・どのタイプがむい ているか1つ決める。 炎、水、雷、草、ドラゴン ノーマル、岩、風、毒 その他タイプから選ぶ	5 2vs2で試 合をする タイプを考える か選ぶ、もしくは エスパタイプ など新しいタイプを つくる。 2vs2の試合を する。
	7 本時のまとめをする。 ・振り返りを行う。	7 本時のまとめをする。 ・振り返りを行う。					6 本時のまとめをする。 ・振り返りを行う。	
	8 整理運動をする。 9 挨拶をする。	8 整理運動をする。 9 挨拶をする。					7 整理運動をする。 8 挨拶をする。	
評価計画	知・技	①	②			③	③	
	思・判・表 態	②		②	②		②	①
	方法	観察 学習カード	観察 学習カード	観察 学習カード	観察 学習カード	観察 学習カード	観察 学習カード	観察 学習カード
	場面	4, 6, 7	6, 7	6	6	6, 7	6, 7	5, 6

9 本時の学習と指導(7/8時)

(1) ねらい

- ・簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりすることができるようにする。

<思考力、判断力、表現力等>

(2) 準備

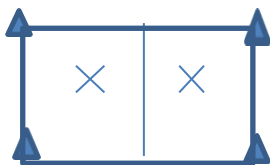
- ・低学年用ハンドボール
- ・カラーコーン(16本)
- ・ビブス(8色)
- ・得点ボード
- ・iPad
- ・掲示物
- ・大型TV
- ・延長コード
- ・マイク

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点(○指導 ◆評価規準 ☆仮説に対する手立て)
導入 5分	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。 2 三小体操をする。	○服装を整え、気持ちよく、意欲的に学習が始められるような雰囲気づくりをする。 ○緊張をほぐせるように声がけをする。 ○前時の活動の振り返りながら課題を確認する。
展開 29分	3 本日のねらいを確認する。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> じぶんたちにぴったりのタイプを見つけよう! </div> 4 メインゲーム①を行う。 ①試合(3分) ②試合準備(20秒) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <決まっているルール> ・5m×11mの大きさのコート ・試合時間は3分00秒 ・対戦形式は2人vs2人(5人班は3人vs2人) </div> 5 課題の共有化をし、自分たちに最適なフォーメーションを話し合う。 ・炎タイプ(がんがんいこうぜ) ・水タイプ(ゴールだいじに) ・ドラゴンタイプ(わたしにまかせて) ・雷タイプ(ジグザク) ・岩タイプ(二人がくつつく) ・草タイプ(左右に動く) ・風タイプ(前後に動く) ・ノーマルタイプ(まんなか) ・毒タイプ(リスクたかい) ・その他	○技術的に困難な児童には、技能面の補助やできることを称賛していく。 ○安全に気を付けて協力して準備するようにする。 ○自分たちが考えたタイプを使ってゲームしているチームを称賛していく。 ○うまくいったグループとそうでないグループの確認をする。 ○うまくいったグループの方法の共有や課題が出た場合にチャットGPT-4oを使ってAIと対話しながらどのようにすればよいか課題に対して解決方法を共有する。 ☆(ア) F課題解決のための教具や環境の設定し、学ぶ意欲を高める ○学習カードにタイプを提出し、終わったところから練習する。 ○自由に動いてよいタイプはエスパータイプだが今回はそこに気付いてほしいのであえて提示はしない。 ○話し合いがうまく進んでいるかはロイロノートとクラスルームで確認し声掛けしていく。 ☆(ア) B対話の必然性をつくり、主体的に取り組めるようにする
	6 メインゲーム②を行う。 ①試合(3分) ②試合準備(20秒)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ◆簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしている。 <思考・判断・表現①> </div>

		<p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちが楽しくゲームできそうなフォーメーションがどれか選べるようにながす。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・互いを知り、自分や友達の良さを生かせる場を選ぶこと <p>○自分たちにぴったりのタイプでゲームをするよう促す。</p>
<p>まとめ 10分</p>	<p>7 本時のまとめをする。 自分たちは○○タイプだった。 ぴったりがみつかった</p> <ul style="list-style-type: none"> ・うまくいった ・二人で協力できた <p>ぴったりがみつからなかった</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しいタイプを考え直したい <p>8 振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・気づいたこと ・わかったこと ・次にしたいこと 	<p>○ねらいに対して出てきた課題は次の授業までに話し合うことを確認する。</p> <p>☆ (イ) C 児童とのやりとりにより次時の課題を設定していく</p> <p>○スクールAI に振り返りを入力する。</p> <p>○終わった人から振り返りをさせる。</p> <p>○ねらいに沿った振り返りをしている児童の考えを取り上げ、全体に広めたり、次時につなげたりする。</p> <p>☆ (イ) E 児童の振り返りを深める。</p> <p>○インターネットのWi-Fi 接続状況に応じて場所を変えて行う。中庭の予定。</p>
<p>整理 1分</p>	<p>9 整理運動、片付け、挨拶をする。</p>	<p>○安全に気を付けながら、素早く行わせる。</p> <p>○体をほぐすことで心を落ち着かせ、気持ちをきりかえさせる。</p> <p>○怪我がないか等の声をかけ、表情や動きから健康状態を把握する。</p>

10 場の設定




8コート
たて11m 横5m
カラーコーン 端に置く

1.1 メインゲームの基本ルール

- ・助走をつけて蹴ってよいのは 1 試合ごとに 1 人 1 回のみ（必殺技とする）
- ・得点は加算方式ではなく減点方式
- ・各チームHPが 5 あり、一回ゴールされることにHPが 1 減っていく
- ・ゴールの基準はエンドラインにボールが転がった時
 - ※ただし、・必殺技（助走あり）で得点を取った時は相手のHPを 2 奪うことができる
- ・すべてHPがなくなったチームがあっても試合はつづく。両方 0 になった時は引き分け（HPをとりきったチームの意識が守りとなる）
- ・2 vs 2 で 1 試合 3 分
- ・ドリブルは禁止、ボールをとめたところから蹴る
- ・ボールを浮かせたときは得点できない（浮き具合について子供たちから困り感が出たら規則は修正）
- ・ボールをとめずに蹴り返すのは禁止
- ・交代で蹴る

1.2 学習カード（ロイロノート）

あんぱんまん ポイント



<かきかたのコツ>

じょうずなひとやながよかったかをかいている

れい1 ○○さんは、けるのがじょうずだった

れい2 ○○さんは、とめるのがじょうずだった

タイプ名

あいて

じぶん

バトルボード

ノーマルタイプ

かせタイプ

くさタイプ

ドラゴンタイプ

ほのおタイプ

みずタイプ

かみなタイプ

どくタイプ

いわタイプ

えらんだタイプをおこう

○そのタイプにしたわけをかこう

1 3 授業評価 (Microsoftformsで入力)

きょうのたいいくはどうでしたか。		
態度	1 たのしかったですか。	4 とてもたのしかった 3 たのしかった 2 たのしくなかった 1 ぜんぜんたのしくなかった
知・技	2 うまくなりましたか。	4 とてもうまくなった 3 すこしうまくなった 2 かわっていない 1 へたになった
知・技	3 「あっ、わかった！」とか 「あっ、そうか」とおもった ったことがありましたか。	4 たくさんあった 3 すこしあった 2 あまりなかった 1 ぜんぜんなかった
態度	4 じぶんがしたいようにサッカー することができましたか。	4 よくできた 3 できた 2 できなかった 1 ぜんぜんできなかった
思・判・表	5 じぶんのかんがえやいけん をいえましたか。	4 たくさんいえた 3 いえた 2 あまりいえなかった 1 まったくいえなかった
	どんなことをきづいたり学ん だりしましたか。りゅうもお ねがいます。	じゅうきじゅつ

・ 形成的授業評価の一部を抜粋したものを校内研修用に一部訂正をして作成した。

1 4 プロンプト例 (ChatGPT 4 oに読み込ませる原稿を抜粋)

(指導案読み込ませ後)

小学校一年生の体育で8時間計画のサッカーテニスをしています。サッカーテニスとは、テニスコートくらいの大きさでボールを浮かせずに蹴りあいます。相手のエンドラインにボールが転がると得点されます。今回のルールでは、助走して蹴って良いのは一試合一人につき一回だけです。試合は2対2で3分間行います。次の中でもっとも効果的だと思うタイプを一つ選んで理由を教えてください。不明点があれば教えてください。1 炎タイプ。二人ともコート中央に立つため、相手ゴールに近くなり、シュートが入りやすくなります。2 水タイプ。二人ともエンドラインに立つため、相手からのシュートを守りやすくなり失点を防ぎます。3 ドラゴンタイプ。一人が中央に立ち、一人がエンドラインに立ち、個人の特性に合わせた動きが可能です。4 岩タイプ。二人がくっつきま。あつかいをつくることでバレーのように連携してブロックが可能です。5 草タイプ。左右に動きます。テニスや卓球のダブルスのようにコート半分で役割を分けます。6 風タイプ。前後に動きます。相手のボールに合わせた動きが可能です。7 ノーマルタイプ。みんなが3時間目から行っているため、もっとも慣れてしています。8 毒タイプ。二人がエンドラインの真ん中をあけます。リスクは高いですがあえてシュートコースをしぼることで相手の動きを読みやすくします。9 雷タイプ。斜めで前後に立ち、しっかりと守れるようにジグザクと動きます。

1 5 参考文献

- ・ 小学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説、文部科学省
- ・ 「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 小学校体育、文部科学省国立教育政策研究所
- ・ 学校体育必携、埼玉県教育委員会
- ・ 子供が輝く対話のメカニズム、久保賢太郎、東洋館出版社
- ・ 感覚と運動の高次化理論からみた発達支援の展開、池畑美恵子、学苑社

