

協議を通して見いだした改善策

視点1 教師や友達の案を聞き、どのような攻め方がよいのかを選ぶために（すすんで）

- ゲームを行う前に、前時までのルールやカードに書かれた攻め方の確認を行う。
- グループ内で攻め方について話合う時間を設ける。
- 振り返りの時間に、友達の考えた攻め方を取り入れることができたのかを確認する。
- ゲーム中に、身に付けさせたい力に関する言葉掛けを行う。

視点2 友達に対して肯定的な言葉掛けを進んで行うために（みんなで）

- カードに書かれた内容を全体共有した後に、グループごとに話し合う時間を設ける。
- 話し合い活動がしやすいように、1グループごとの人数を少なくする。
- 個々に得点を取る形のゲームではなく、対戦形式にしたりボールを1つにしたりする。
- 蹴る人と拾う人とでグループ内で役割分担をし、拾っている人が蹴っている人にアドバイスをする。
- 的に当てている人がいたら「ナイス！」などと盛り上がるような声掛けをする。

視点3 自分がねらった方向へボールを蹴るために（たのしんで）

- 前回のワークシートの振り返りをゲームの前に行い、足の向きなどのポイントを確認する。
- 的の大きさや形、的ごとの点数や蹴る位置からの的までの距離などを変える。
- 1時間の活動の中で、ゲームごとにボーナスの果物を追加していく。
- タイムアタック形式（輪の中からの的を全部押し出す時間を測るなど）のゲームを行う。
- 攻めと守りに分かれてゲームを行う。

本時の目標の「思い切り蹴ることができる」を達成するために

- 的に高さを付けたり、的を移動させたりして、思い切り蹴りたくなる規則を作る。

低学年分科会の授業づくりの意図を踏まえて、みんなで考えた「研究主題に迫るよりよい授業」のための「改善案」です。この中から、取捨選択して、今回の授業を改善していきます。