

6 単元計画

時間	1	2	3	4	5	
指導のねらい	運動の楽しさを味わう					
学習内容・活動	<input type="checkbox"/> 学習内容の確認 ・学習資料の活用方法を知る。 ・チームカード ・個人カード <input type="checkbox"/> ルールの確認 <input type="checkbox"/> ゲーム1	<input type="checkbox"/> 学習内容の確認 <input type="checkbox"/> 準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。 <input type="checkbox"/> ゲーム1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> グループ内ゲーム1 ゲームそのものを楽しみ、みんなが楽しめるようゲームにしていこう。 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 総当たり戦 多くのチームと対戦し、自分のチーム・相手のチームのよさや特徴を知る。 </div>	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> (はじめのルール) ・コートプレイヤー3人・キーパー1人 ・前半5分 - チームで振り返り1分 - 後半5分 ・相手ゴールにボールが入ったら1点 ・ボールを持ったまま、ボールを前に運んではいけない。 ・ゴールエリアにはキーパーしか入ってはいけない。 ・コートからボールが出たら、出した相手チームが投げ入れる。 ・相手にさわったり、危険なことはしてはいけない。 </div>					
	<input type="checkbox"/> 全体での振り返り	<input type="checkbox"/> 全体での振り返り	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 教師の言葉かけ 「もっとみんなが楽しめるようにするにはどうしたらいいかな？」 </div>			
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> チーム練習① シュートゲーム </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> チーム練習② サークルハンド </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> チーム練習例③ ハーフコート4対2 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> チーム練習④ オールコート4対2 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> チーム練習①～④より選択 </div>	
	<input type="checkbox"/> ゲーム2	<input type="checkbox"/> ゲーム2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> グループ内ゲーム1 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 総当たり戦 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> グループ内ゲーム2 </div>
<input type="checkbox"/> 整理運動 <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 学習のまとめ <input type="checkbox"/> 用具の片付け	<input type="checkbox"/> 整理運動 <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 学習のまとめ <input type="checkbox"/> 用具の片付け					
指導内容	技能 ○ボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に動いたりして攻守入り交じったゲームができるようにすること。 態度 ○場や用具の安全に気を配り、ゴール型のゲームに進んで取り組むこと。 思考・判断 ○ゴール型の楽しいゲームの行い方を知り、ルールを工夫すること。					
評価規準	学習活動	③④	①②			
	思考・判断	①	②		③	
【方法】 指導と評価の工夫	具体的な児童の姿	用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 【観察】	みんながゴール型の楽しさに触れることができるよう、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいく。 【観察・学習カード】	近くにいるフリーの味方にパスすることができる。 【観察】	仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。 【観察】	パスを受けてシュートすることができる。 【観察】
	努力を要する児童への手立て	協力して、素早く安全に準備や片付けをすることの大切さに気付かせる。	全員がゴール型の楽しさにふれるという視点で、あらかじめ児童から出てきそうなルールを想定した中からルールを提示し、選ぶことができるようにさせる。	周りをよく見たり、パスの出し方を考えたりすることの大切さに気付かせる。	チーム練習では、プレーを止めて、パスを受ける人と出す人の間に守備者がいないことなどを確認し、ボールが受けられる位置に気付かせる。	不用意に後ろにボールを送っている例などから、パスをもらったら、ゴールの方向を意識することの大切さに気付かせる。



6【本時】	7	8	9	10
-------	---	---	---	----

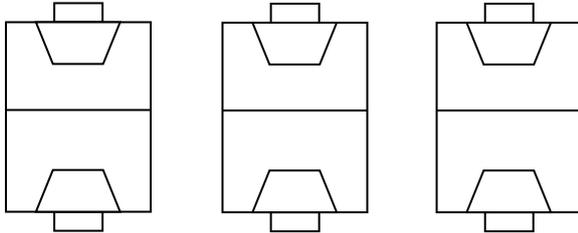
集団で学ぶ力を高める

- 学習内容の確認
 - ・チームの作戦や個人のめあてを確認する。
- 準備運動
 - ・準備運動やゲームにつながる運動をする。
- ゲーム1**

グループ内ゲーム2
 チーム内での役割(ポジション)を明確にして作戦を考え、動きを身に付ける。

対 抗 戦

同じチームと2回連続で対戦し、ゲームを振り返り課題解決を図る。



コート 縦 24m 横 12m
 ゴールエリア ゴールから4m
 ゴール 高さ 2m 幅 3m
 ボール 1号球のソフトハンドボール

- チームでの振り返り**
 ※チームの課題を解決するための練習方法を選択させたり、考えさせたりする

教師は、具体的な児童の姿を想定し、全体に言葉かけを行ったり、努力を要する児童への指導を行ったりする。
 チーム練習は第1時から第5時までに行った中から、チームの課題に合ったものを選ぶようにさせる。

- ゲーム2** (対抗戦では同じチームと2回連続で対戦する。)
 ※前半に出た課題を解決するためにゲームを行う

グループ内ゲーム 2

対 抗 戦

- 整理運動
- 学習の振り返り
- 学習のまとめ
- 用具の片付け

○チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作によって得点できるようにすること。

○ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。

○チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦や練習を選ぶこと。

③	③	②	③	③
チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。 【観察・学習カード】	チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。 【観察、学習カード】	仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。 【観察】	パスを受けてシュートすることができる。 【観察】	チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。 【観察、学習カード】
ゲーム1や今までのチームカードや記録カードを基に、自分たちのチームの特徴に気付かせる。 ゲーム中に良い動きをしている児童に気付かせる。		周りを見て、空いたスペースを見つけ、動いてからパスを受けることができるようにさせる。	パスをもらいやすい位置取りを考えさせ、シュートにつなげられるようにさせる。	チームカードや記録カード、チームでの振り返りから自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せる作戦を考えさせる。

