|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 　３・４年 | Eゲーム「アルティメット　SMTG（スペース・見つけて・得点・ゲット）」単元指導計画（案） | 運動場 |
| 単元目標 | 知識及び技能 | ゴール型ゲームでは、アルティメットの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知ることができるようにする。基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。 |
| 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 | 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりすることができるようにする。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。 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 時間 | １ | ２ | ３ | ４ | ５ | ６ |
| 学習の流れ | 05103040 | １．整列・あいさつ　　　２．準備運動　　　３．めあての確認 |  |
| 【めあて】アルティメットの目標と学習の進め方を知ろう。 | 【めあて】ディスクの投げ方、捕り方を知り、パスを回してみよう。 | 【めあて】シュートチャンスをつくって、アルティメットを楽しもう | 【めあて】シュートチャンスを作ろう！！ | 【めあて】作戦を選んだり、立てたりしながら勝利を目指して競い合おう。 | 【めあて】学年対抗アルティメット大会に取り組もう。 |
| ４ オリエンテーション・学習の進め方・１時間の流れ・場づくり・ルール・チーム５ 基礎感覚運動・パスゲーム・シュートゲーム・キープゲーム※単元後半はチームで練習を選択して取り組む。６ 目指す姿を学級で話し合って決定する。みんなで目指す姿を共有する。 | 基礎感覚運動…パスゲーム・シュートゲーム・キープゲーム・パスランゲーム・ロングパス・得点チャンスゲーム※単元後半は、チームで選択して取り組ませる |
| ４．活動①　ディスクの投げ方や、捕り方を考えさせながら、パスをすることができるようにする。 | ４．活動①　空いているスペースに走ることが得点につながることに気づかせ、ディスクを持たない動きを意識させるようにする。 | ４．活動①前時の学習をふり返りながら、シュートチャンスをつくるための動きを考えながらゲームに取り組むことができるようにする。 | ４．活動①作戦例から選んで実行したり、自分たちで工夫して作戦を立てたりしながら話し合うことができるようにする。 | ４．活動①どのような作戦で攻めるのかを話し合い、チャレンジさせる。※スペシャルアタックチャンスの活用＝得点２倍 |
| ５　きらりタイム・・・友だちやチームの動き等から、うまくできるコツや友だちの良い点等を全体で確認する。 |
| ６．活動②　パスを使ってミニゲームができるようにする。・パスランゲーム・ロングパス・得点チャンスゲーム※守りはおかずに、まずは投げたりキャッチしたりを楽しみながら取り組めるようにする。 | ６．活動②アドバイスアルティメット個人やチームの課題を兄弟チームにアドバイスしてもらったり、チーム内で話し合ったりして考える。※規則（ルール）の工夫についても考えながらチャレンジできるようにする。 | ６．活動②アドバイスアルティメット個人やチームの課題を兄弟チームにアドバイスしてもらったり、チーム内で話し合ったりして考える。※規則（ルール）の工夫についても考えながらチャレンジできるようにする。 | ６．活動②作戦がうまくいっているチームを取り上げるなどして、友達の良い動きに注目しながらゲームを進めることができるようにする。 | ６．活動②　チームタイムの中でどのような作戦で攻めるのかを話し合い、チャレンジさせる。※スペシャルアタックチャンスの活用＝得点２倍単元の学習を振り返って、**※運動の楽しさや喜びを味わうために取り組んだことを伝え合うようにする**。 |
| ☆ふり返り（できるようになったこと、難しかったこと、どんな動きが楽しかったか、友達の良いところ、頑張りたい事等）必要に応じて実技を結びつける |
| 評価規準 | 知・技 |  | ①（観察） | ②（観察） | ③（観察・ICT） |  |  |
| 思判表 |  |  | ①（観察） |  | ②（学習カード・観察） | ③（学習カード・観察） |
| 主体的 | ④（観察） | ①（観察） |  | ②（観察） | ③（観察） |  |

作成：体育科指導ＣＯ金城