|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ３・４年 | | Eゲーム「セストボール」単元指導計画（案） | | 体育館 |
| 単元目標 | 知識及び技能 | | 基本的なボール操作技能を身につけ、工夫してセストボールのゲームができるようにする。 | |
| 思考力、判断力、表現力等 | | ゴールの近くでノーマークの状況を作るにはどうしたらよいか考え、試すとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 | |
| 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。  場や用具の安全に気をつけたりしようとしている。 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 時間 | １ | ２ | ３ | ４ | ５ | ６ | ７ | ８ |
| 学習の流れ | 0  5  10  30  40 | １．整列・あいさつ　　　２．準備運動　　　３．めあての確認 | | | | | | | |
| 【めあて】  セストボールの目標と学習の進め方を知ろう。 | 【めあて】  パスの投げ方、捕り方を知り、パスを回してみよう。 | 【めあて】  シュートにチャレンジして、セストボールを楽しもう | 【めあて】  セストボールのルールを知り、高めあおう。 | | 【めあて】  作戦を選んで、勝利を目指して競い合おう。 | | 【めあて】  セストボール大会に取り組もう。 |
| 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  ・チーム決め  ５ 基礎感覚運動  ・１人ボール遊び  ・パスゲーム  ・シュートゲーム  ・パス＆シュート  ※単元後半はチームで練習を選択して取り組むことも可。  ６ 目指す姿を学級で話し合って決定する。  みんなで「どんな試合をしたいか」共有する。 | 基礎感覚運動…・１人ボール遊び　・パスゲーム　・シュートゲーム　・パス＆シュート | | | | | | |
| ４．活動①  　ボールを使って色々な動きにチャレンジし、ボールに慣れることができるようにする。 | ４．活動①  　パスをつないでシュートにチャレンジし、シュートの楽しさを味わうことができるようにする。  ※守りはなし。 | 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、ボールを持たない時にどう動いたらボールがもらえそうか、視点を与え考えさせる。 | | 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、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。 |
| 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。  ・パスゲーム  ・パスランゲーム  ※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  守りを一人おいて、シュートできるかチャレンジさせ、守りがいることでの違いを感じることができるようにする。  パス＆シュートゲーム | ６．活動②  お楽しみセストボール  　ルールを覚えたり、苦手な子でも楽しめることを目的に、お楽しみセストボールを楽しむことができるようにする。  　・兄弟チームが相手。  　・得点はつけない  　・守りは１ｍ以上離れる  　・ノーマークゾーンを設ける  お楽しみセストボールの後には、個人やチームのよかったところ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。 | | ６．活動②  　作戦を選び、スペシャルアタックチャンス（得点２倍）で得点がとれるように、【話し合うことができるようにする。  ※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。  ※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  　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 |  | ○ | ○ |  | ○ |  |  | 総括的に評価 |
| 思判表 |  |  |  | ○ |  | ○ | ○ |
| 主体的 | ○ |  |  |  | ○ |  | ○ |

作成：体育科指導CO金城