|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.2年 | | | Eゲーム　ボールゲーム　「ボンバーゲーム」　単元指導計画（案） | | | | | | | | 体育館 |
| 単元目標 | 知識及び技能 | | | | ボールゲーム（ボンバーゲーム）の行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守り方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 | | | | ボールゲーム（ボンバーゲーム）の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。 | | | | | | |
| 学びに向かう力、人間性等 | | | | ボールゲーム（ボンバーゲーム）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、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 | ７ | |
| 学習の流れ | ０  ５  ２０  ４５ | １．整列・あいさつ　　２．準備運動　３．めあての確認 | | | | | | | | | |
| 【めあて】  ボンバーゲームのやくそくをかくにんしよう | | 【めあて】  ボンバーゲームにチャレンジしよう。 | | 【めあて】  ボンバーゲームの楽しさを見つけよう | 【めあて】  ボンバーをたくさんキャッチしよう！！ | 【めあて】  ねらったばしょになげる力をつけよう。 | 【めあて】  チームで苦手なことにチャレンジしよう。 | 【めあて】  ボンバーゲーム大会で楽しもう | |
| **４ オリエンテーション**  ・学習の進め方  ・場づくり（片づけ）  ・基本のルール確認  ・チーム分け（３～４名）  〈運動の特性〉  ○相手のコートにボールを落としたら勝ち、味方のコードにボールを落とされたら負け  **５　基礎感覚運動**  **・一人キャッチ**  **・的あてゲーム**  **６　ボンバーゲームをやってみよう**  簡単なルールでチャレンジ  ７　今日のゲームの楽しさを確認する | | ４．活動①　パワーアップタイム（基礎感覚運動）  ボールの投げ方、キャッチ等のコツを見つける  ・一人キャッチ　（いろいろなキャッチ）  ・的あてゲーム　（狙ったところに投げる）  ・パスゲーム　（相手コートに投げ入れる） | | | ４．活動①  キャッチゲームで打点に入ってキャッチする感覚を身につける。  ・ペア  ・キャッチボール  ※苦手な子にはバケツを持たせることで、打点に入る感覚が身につきやすい | ４．活動①  　「ねらってポイ」にチャレンジする。  　相手コートにフラフープを９個おいて、ねらった場所に投げられたらポイントゲット。下図  ※狙った方向へ足を踏み出して投げる | ４．活動①  チーム練習（話し合い）  個人やチームでがんばりたいこと、チャレンジしたいことを確認し、練習する。 | ４．活動①  攻め方・守り方を話し合い、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  ボンバーゲームにチャレンジ  ※ルールを覚えるための時間なので、得点や勝敗はつけずに行う。（最初は⑤までのルールだけ説明）  ※兄弟チームで行う。  ①１チーム（３～４名）２名が出る  ②投げる人が「レディー」と声をかけ、相手が「ゴー」と返事してスタート  ③落ちたら１点  ④ネットやアウトになったら相手ボール。　点数は入らない  ⑤得点をした人が交代  ⑥キャッチしたら二歩以内で投げる  ⑦３秒以内に投げる  ⑧判定に困ったらやり直し | | | ６．活動②  ※素早く動くための構えについて理解  ゲーム①（前後半３分）  チームタイム（２分）  ゲーム②（前後半３分）  チームタイム（２分）  ※どんなことができるようになってきたか・もっとどんなことができるようになりたいか共有する。 | ６．活動②  ゲーム①（前後半３分）  チームタイム（２分）  ゲーム②（前後半３分）  チームタイム（２分）  【考えられる作戦】  ・ネットギリギリ作戦  ・フェイント作戦 | ６．活動②  ※実態に応じて運動の特性を確認しながら、落とさせないようにするにはどうしたらいいかにも視点を持たせる。  ゲーム①（前後半３分）  チームタイム（２分）  ゲーム②（前後半３分）  チームタイム（２分） | ６．活動②　ゲーム②  攻め方・守り方を話し合い、チャレンジさせる。  **※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、むずかしかったこと、楽しかったこと、友だちの良い所、次がんばりたいこと等。必要に応じて**実技と結びつけて発表させる**） | | | | | | | | | |
| 評価規準 | 知・技 |  | | ○ | |  | ○ |  | ○ | 総括的評価 | |
| 思判表 |  | |  | |  | ○ | ○ |  |
| 主体的 | 〇 | |  | | ○ |  |  | ○ |

　作成：体育科指導ＣＯ金城　　　参照：『個が輝く「テニピン」の授業づくり　著：今井』