|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 　３・４年 | Eゲーム　ネット型ゲーム　「テニピン」　単元指導計画（案） | 体育館 |
| 単元目標 | 知識及び技能 | ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、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、ネット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、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 | ０５２０４５ | １．整列・あいさつ　　２．準備運動　３．めあての確認 |
| 【めあて】テニピンの学習の流れを確認しよう。 | 【めあて】テニピンにチャレンジしてみよう | 【めあて】相手のコートに落とす方法を考えてみよう。 | 【めあて】相手のコートに落とす方法を考えてみよう。 | 【めあて】規則の工夫を考えてみよう。 | 【めあて】味方のコートに落とさせない方法を考えよう。 | 【めあて】テニピン大会に取り組もう。 |
| **４ オリエンテーション**・学習の進め方・場づくり　・基本のルール確認・チーム分け（３～４名）・片付け〈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****６　テニピンをやってみよう**簡単なルールでテニピンにチャレンジ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）　一人テニピン遊び・ボールつき(表側でボールをつく)・１０回ボール打ち上げ掌or甲(ボールを打ち上げ、地面について弾んだボールを再度打ち上げる)・表裏打ち上げ(掌、甲で交互に打ち上げ)・表裏一回転(掌、甲で交互に打ち上げた後一回転) | ４．活動①二人テニピン遊び・地面でコロコロゲーム・キャッチ＆ラリー・ラリー・しりとりラリー・作戦タイム・ゲーム①兄弟チーム | ４．活動①　みんながさらに楽しめる規則を考えながらゲームにチャレンジしてみよう。・作戦タイム・ゲーム①兄弟チーム | ４．活動①味方のコートに落とさせないためにどうしたらいいかを考えよう。　・守りの立ち方、位置　・ブロック | 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テニピンにチャレンジ・１チーム３～４名・ダブルス　交互に打つ・４回ラリーをして５回目からの攻撃で得点に。途中でミスしたらその人からラリー開始・サーブはワンバウンド・ツーバウンドまでOk・前半３分・後半３分 | ６．活動②・作戦タイム相手のコートに落とすための作戦を考える。・ゲーム①兄弟チームと※いくつかのチームを紹介しながら、ポイントを共有する。・作戦タイム・ゲーム② | ６．活動②・チーム練習（話し合い）　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う７．ゲーム②兄弟チーム　課題を克服できるように意識してゲームに取り組ませる。 | ６．活動②チーム練習（話し合い）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う７．ゲーム②兄弟チーム　学級独自の規則を考えることができるようにする。 | ６．活動②　ゲーム②ボールを落とさせないためには相手の攻撃に合わせて、守り方も工夫していく必要性を感じることができるようにしたい。※相手チームに合わせて戦術（守り）を変える姿が見られるようにしたい。 | 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』