

ウ 単元における指導と評価の計画

時	1	2	3	4
学習の流れ	セストボールについて知ろう。 ○ 動画視聴後、試しのゲームを通して、課題を見付ける。	点を取りやすくするための工夫を考えて、ゲームをしよう。 ○ 相手が取りやすいパスの仕方を考え、練習をして、ゲームを行う。	○ どのようなシュートをすれば得しやすいかを考え、練習をして、ゲームを行う。	○ ゴールに向かって前にパスを繋げていくためにはどうすればよいかを考え、練習をして、ゲームを行う。
指導の工夫	試しのゲームを行う。試しのゲーム後、今後、どのような姿を目指したいかを尋ね、単元を通しての課題を立てる。	低学年には、どんなパスをすればよいか、高学年にはどんなパスをすればよいかを考えさせる。	児童の実態によって、ゴールの高さや位置を変える。学年によってゴールの高さや位置を変えた方がいかなども自分たちで考えさせる。	動き方が分からない低学年のために、適宜プレイを止めて動き方を指導する。
主な評価	知	ア（様態、ワークシート）	ウ（様態、ワークシート）	イ（様態、ワークシート）
	思		イ（様態）	イ（様態）
	態	ア（様態、ワークシート）		
前時のゲームの動画をはじめに確認し、課題意識を高める。				

時	5	6・7	8（本時）	9
学習の流れ	空いているスペースをうまく使ってシュートをできるようにしよう。 ○ パス&ランをする（パスをしてから対面に走る。チームで何回パスをすることができたかを数える）。 ○ 空いているスペースを使うことを意識して、ゲームを行う。	チームの特徴に合った作戦を考えよう。 ○ 自分たちのチームの特徴を知り、戦術を考える。 ○ 話し合ったことをゲームで実行する。	考えた作戦を選んで、実践しよう。 ○ 自分たちが考えてきた作戦を確認する。 ○ 話し合ったことをゲームで実践する。	チームで協力し、セストボール大会を楽しもう。 ○ ルールや決まりごとを確認する。 ○ はじめに個人の目標とチームの目標を考え、最後に振り返る。
指導の工夫	みんなが活躍できるルールへの改善点がないかを話し合わせ、必要に応じて実行する。作戦ボードを各チームに渡し、自分たちが得点しやすい攻め方や得点されにくい守り方を話し合わせる。	これまでのゲームの動画を見せ、チームの特徴をつかませる。戦術の例を提示し、考えをまとめやすくする。	これまでのゲームの動画を見せ、チームの特徴をつかませる。作戦ボードなどを使って、具体的な戦術を確認させる。	目標を具体的に考え、意識させるためにはじめにワークシートに記入させる。
前時のゲームの動画をはじめに確認し、課題意識を高める。				
主な評価	知	イ（様態、ワークシート）		
	思	イ（様態）	ア（様態、ワークシート）	ア（様態、ワークシート）
	態		ウ（様態）	ウ（様態）

5 本時の指導（8／9）

(1) 目 標

- 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを、様々な学年の友達に伝えることができる。（思考力、表現力、判断力等）

(2) 準備物

教 師：ボール、作戦板、タブレット端末 子ども：ビブス、タブレット端末、ワークシート

(3) 展 開

学習活動	教師の働き掛けと子どもの意識の流れ	☐ 指導上の留意点 ☒ 苦手な子ども・意欲的でない子どもへの支援・配慮 ◎ 評価規準（方法）【観点】
1 ウォーミングアップをする。	パス&ランをしよう。 ・正確にパスできるようにしたいな。 ・パスをした後、動くことは大切だな。 ジズザグパスをしよう。 ・パスをした後、スペースに走ることは大切だな。 ・最後のシュートも正確にしたいな。 前時のゲームの動画を確認しよう。 ・作戦をみんなが理解しきれていなかったから、うまく攻めきれてないな。 ・この作戦は合ってなかったのかな。 ・うまくいかなかったときもしっかり声掛けをしたから修正できているな。	☐ 相手が取りやすいパスをするように声掛けをする。 ☐ 実際のゲームをイメージするよう声掛けをする。
2 ルールやチームの作戦を確認する。	自分たちのチームに合った作戦をみんなで考えよう。	☒ 適宜、動画を止めながら、自分たちに合った作戦になっていたかどうかを確認する。 ☐ 今までに作ったルールの確認をする。
3 今まで考えた作戦を選ぶ。	どの作戦を行うか話し合おう。 ・おとり作戦を使って空いているスペースを使いたいね。 ・ぐるぐる作戦で相手を惑わせよう。 ・うまくいかなかったときはしっかり声掛けをして修正しよう。	☐ 自分やチームの特徴に合った作戦を選ぶことができるように声を掛ける。
4 話し合いを生かしてゲームをする。	作戦をゲームで実践しよう。 ・練習したことを生かして頑張るよ。 ・作戦がうまくいったらうれしいな。	☒ 動きが止まっている児童にどこのスペースが空いているか、声を掛ける。
5 作戦タイム	ゲームをしてみて、チームの作戦を見直そう。 ・おとり作戦をするときはもっと大きな動きをするようにしようよ。 ・この人がこういう動きをするとここにスペースができるから、そのスペースを使えるといいね。	◎ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。（様態）【思・判・表】 ☐ 作戦ボードを用いたり、授業の序盤に見た前時の動画と比べさせたりすることで、発言しやすくする。
6 話し合いを生かしてゲームをする。	話し合ったことを生かしてゲームをしよう。 ・考えた作戦がうまくいくと、いつもよりおもしろいな。	
7 活動を振り返る。	今日の学習を振り返ろう。 ・考えたことを友達に伝えられました。 ・話し合ったことがゲームの中でできました。	☐ 自分の活動を振り返る場と発表し合う場を設けることで、自他を認め、次の活動へ意欲をつなげる。

(4) 本時の研究の視点

- ICT機器の利用は、自分たちのプレーや作戦を振り返ることや、他者と考えを伝え合うことに有効であったか。【教材とつながる】【自分とつながる】
- ゲームとゲームの間に作戦タイムを取り入れたことは、児童たち自身で課題解決に向かうための手立てとなったか。【仲間とつながる】

(5) 子どもの自己評価

子どもの自己評価として各自が毎時間、ワークシートにめあてを書くことで、個別に目標を立てて学習に臨めるようにする。毎時間積み重ねていくことで、自己評価を蓄積し、個別指導に生かすためである。また、数値が変化した理由を教師自身が考えることによって授業改善にも生かすことができ、子どもの思いや願いをくみ取った授業を目指すことができる。

6 基本的なルール

- ★ カゴのようなゴールへパスだけでボールを運びながら得点を競い合う。
 - ★ 攻撃側は、ゴール裏を含めた360度の空間からシュートをすることができる。
 - ★ ゴールのある円には、誰も入ってはいけない。
 - ★ ボールを持っているとき、移動してはいけない。
 - ★ シュートが入ったら1点とする。
 - ★ 相手との接触プレイは禁止とする。
 - ★ ボールを持っている人からボールを奪ってはいけない（パスカットは可）。
 - ★ ボールが外に出たら、サイドラインから再スタートする。
 - ★ シュートを入れられたら、センターラインから再スタートする（シュートがリングに当てられたときは、プレイを中断しない）。
- ◎ 1チーム4人で、ゲームは3対3で行う。
 - ◎ 1ゲーム8分（4分ごとに選手交代）