５　指導と評価の計画（全９時間）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 時間 | １ | | ２ | ３・４ | ５ | ６ | ７（本時）・８ | ９ |
| 過程 | つかむ・見通す | | 挑戦する・工夫する | | | | | 生かす |
| 課題の追求過程 | ○学習課題の確認  試しのゲームをして課題を見つけよう。  ○オリエンテーション  ・学習のねらいの確認  ・ルールの説明・確認  ・コートの確認  ○試しのゲーム  ○課題の確認  ・シュートやパスの練習をしよう。  ・ルールやコートを工夫したり，チームで作戦を考えたりしたら楽しそう。  ・シュートが入らない。  ・ボールに触れない。  ・攻め方が分からない。 | | ○学習課題の確認  ポートボールには，どんな動きがあるのだろうか。  ○ルールの確認  ○パスの確認  　・チェストパス  　・ショルダーパス  　・アンダーパス  　・バウンズパス  ○役割の確認  　・ゴールマン  　・ガードマン  ○ゲーム | ○学習課題の確認  どんなルールがあると，楽しいゲームになるか考えよう。  ○ルールの確認  【ルールの工夫】  ・全員得点でボーナス点  ・３年と４年の点数を変える。  ・攻めと守りの人数を変える。  ・全員にパスをしてからシュートをする。  【コートの工夫】  ・セーフティーゾーンをつくる。（縦・横・斜め・真ん中）  ・動ける範囲を制限する。  ○ゲーム  ○意見交換  整理運動・本時のまとめ（学習カード記入，振り返り，成果及び次時の課題の確認）・用具や場の片付け・あいさつ | ○学習課題の確認  得点するためにどんな動きのコツがあるのだろう。  ○課題の全体共有  ○タスクゲーム  ○動きのコツをチームで話し合う。  ○全体共有  【動きのコツ】  ・パスを受けたら，ゴールに体を向ける。  ・シュートの工夫をする。（すばやく・下から・上から）  ・ゴールマンが，キャッチしやすいボールを投げる。  ○ゲーム① | 【ドリルゲーム】　対面パス・移動パス・ボールキャッチ・キャッチ&シュート・連続シュート  ○学習課題の確認  得点につなげるには，どのような攻め方をしたらよいだろう。  ○攻め方の全体共有  ○タスクゲーム  ○作戦タイム①  ○ゲーム（前半）  （各チーム２試合）  ○作戦タイム②  【攻め方の工夫】  ・○○さんはシュートが得意だから，ゴール近くにいてね。  ・ボールを持っていない人が，コートの空いているところへ走ってね。  ○ゲーム（後半） | ○学習課題の確認  チームの特徴にあった作戦を選んでゲームに生かそう。  ○作戦の全体共有  ○タスクゲーム  ○作戦タイム①  【作戦】  ・引きつけ作戦  ・ゴール近く作戦  ・ロングパス作戦  ・パスつなぎ作戦  ・サイドダッシュ作戦  ○ゲーム（前半）  ○作戦タイム②  ○ゲーム（後半） | 用具や場の準備　　あいさつ　　準備運動・「スピード」と「敏捷性」「柔軟性」を高めるための運動  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　〈ねことねずみ・ストップ&ターン&ダッシュ・尺取り虫・前傾ダッシュ〉  ○学習課題の確認  ポートボール大会をしよう。  ○チームでの作戦タイム  ○ポートボール大会  ○単元のまとめ |
| 評価重点 | 知 | ①（観察） | ①（観察） |  | ②（観察・ﾜｰｸｼｰﾄ） |  | ②（観察・ICT） | ②（観察･ICT） |
| 思 |  |  | ②（観察・ﾜｰｸｼｰﾄ） |  | ①②（観察・ICT） | ①（観察・ICT） |  |
| 態 | ①（観察） | ①②（観察） | ④（観察・ﾜｰｸｼｰﾄ） | ①②（観察・ﾜｰｸｼｰﾄ） | ③（観察・ﾜｰｸｼｰﾄ） |  | ③（観察・ﾜｰｸｼｰﾄ） |