**７　単元の指導と評価の計画（全８時間）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 時間 | １ | ２ | ３ | **４(本時)** | ５ | ６・７ | ８ |
| 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 | 　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　〇学習課題の確認試しのゲームをして，課題を見つけよう。〇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・コートの確認〇試しのゲーム〇課題の確認・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。・シュートやパスの練習をして，こつを見つけたいな。　・ルールを工夫したり，チームで作戦を考えたりしたら楽しくなりそう。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 | 〇学習課題の確認　得点するためにどんな動きのこつがあるのだろう。○課題の全体共有○動きのこつをチームで話し合う。○全体共有【動きのこつ】・ひざを使って，虹のようにシュートを打つ。・パスをするとき前に足を出す。・相手にとられないように腰より低い位置でドリブルをする。○タスクゲーム | ドリルゲーム(５分間運動)パス・シュートゲーム　→　ドリブルリレー　→　パス・ドリブル・シュートゲーム　　　　　　　〇学習課題の確認　バスケットボールを楽しむためにどんなルールの工夫ができるだろう。〇ルールの確認〇全体共有【ルールの工夫】・全員得点でボーナス点を入れる。・５年生と６年生の点数を変える。・一人の得点を制限する。・守る人よりも攻める人の人数を増やす。 〇メインゲーム○ルールの見直し | 〇学習課題の確認　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か。〇攻め方の全体共有〇タスクゲーム〇作戦の見直し　・パスができないから空いている場所に移動してみよう。・○○作戦と○○作戦を組み合わせてみよう。* メインゲーム
 | 〇学習課題の確認シュートを防ぐには，どのような守り方をしたらよいだろうか。〇守り方の全体共有〇タスクゲーム○作戦の見直し・◯◯さんに点数を取られるから，誰かマークしよう。・リングの近くの守りの人数を増やそう。○メインゲーム | 〇学習課題の確認　チームの特徴に合った作戦を選んでゲームに生かそう。〇作戦の全体共有・作戦タイム【攻め方の作戦】・引きつけ作戦・ゴール下作戦・ロングパス作戦・パスつなぎ作戦【守り方の作戦】・相手を決める・場所を決める・役割を決める◯メインゲーム | 〇学習課題の確認バスケットボール大会をしよう。〇チームでの作戦タイム〇バスケットボール大会〇単元のまとめ |
| 評価重点 | 知 |  |  | ①②(観察) | ③(観察・ICT) | ④(観察・ICT) | ③④(観察・ICT) | ①②(ICT) |
| 思 |  | ①(ワークシート) | ③(観察･ワークシート) | ②(観察･ワークシート) | ②(観察･ワークシート) |  |  |
| 態 | ①(観察) | ②④(観察) |  |  |  |  | ③(ワークシート) |