**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) |