

3 指導計画 (全6時間 本時は5/6時間目)

| 学習活動 | 学習内容 | 評価と支援 (☆評価規準 ◆支援) | | |
|---|--|---|---|---|
| <p>1 オリエンテーション ※1時間</p> <p>○ゲームの説明</p> | <p>○しっぽとりあそびのルール説明</p> <p>○1時間の学習の進め方を知る</p> <p>○試しのゲームをする。</p> <p>しっぽとりあそびの はじめのルール</p> <p>4人で1チーム。5つのコートで行う。攻守に分かれ、1対1で勝負する。</p> <p>○ 攻めの方は、フラッグをとられないで、相手のゴールに入ると勝ち。</p> <p>● 守りの方は、攻めの方がゴールに入る前にフラッグをとるか、サイドラインから出たら勝ち。</p> <p>● ・攻めが全員終わったら攻守交代する。</p> | <p>学ぶ態度</p> <p>☆チームで協力して、教えあって活動しようとする。</p> <p>◆うまく教えあっている子どもやグループを賞賛し、周りに広める。</p> | <p>思考・判断</p> <p>☆1対1の時の有効な動き方を見つける</p> <p>◆ゲームの中で、つかまらない場所を確認する。</p> | <p>技能</p> <p>☆思いっきり追いかけて逃げたりすることができる。</p> <p>◆実際に目標を待たせるようにする。</p> |
| <p>2 1対1のゲーム ※2時間</p> <p>1対1の攻防</p> <p>1対1のゲームを通して動き方を知り、コツを見つけて動きを高めていく。</p> | <p>◎しっぽを取られずに相手ゴールに入ることができるかどうか (1対1の攻防)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="658 473 864 763"> <p>1 素早い動きをつけるゲーム</p> <p>じゃんけんで勝った方が攻める。偶然性の中で攻守が決まるゲームから、素早い動きを引き出す。</p> </div> <div data-bbox="864 473 1166 763"> </div> <div data-bbox="1193 473 1385 763"> <p>2 動き方を考えるゲーム</p> <p>子どもの気づきと指導者が示すもので、効率よく攻められるように、動きを高めていく。</p> </div> <div data-bbox="1385 473 1687 763"> </div> </div> <p>ゲームの中でいろいろな動きを試し、効率の良い動きができるようにしていきたい。1対1の時の動き方は、ゲームにおける基本の動きでもあるので、素早い動きやフェイントの有効性にふれ、走り方やかわし方がしっかり定着するようにしていく必要がある。</p> | <p>☆ 新しい工夫を積極的にみつけようとする。</p> <p>◆ 既習の工夫を確認したり、うまくできた姿をほめたりする。</p> | <p>☆ 友だちのアドバイスを参考にして自分の動きを感じ取り、動きを高める。</p> <p>◆ 具体的な動きを考えられるような言葉かけをする。</p> | <p>☆ 効率の良い動きができる。</p> <p>◆ よい友だちの動きを紹介する。</p> |
| <p>3 2対2のゲーム ※3時間</p> <p>2対2の攻防</p> <p>1対1でつかんだ動きのコツを2対2のときのゲームでも生かしながら動き、複数で勝負する時の動き方の工夫へつなげていく。</p> | <p>◎2人でゴールを目ざす(しっぽを取る)ことができるかどうか (2対2の攻防)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="658 1110 864 1400"> <p>3 コンビネーションの動き方に気づくゲーム</p> <p>2人で力を合わせることでうまく動けるようになることに気づく。</p> </div> <div data-bbox="864 1110 1166 1400"> </div> <div data-bbox="1193 1110 1385 1400"> <p>4 ボールを持たないときの動きが生きるゲーム</p> <p>ボールを持った人に優位性を持たせ、協力した動きを引き出すようにする。</p> </div> <div data-bbox="1385 1110 1687 1400"> </div> </div> <p>ここでは2人で力を合わせて相手を突破して目標に向かうことの楽しさを味わわせたい。しかし、2人で協力する良さを強調しすぎると1対1で培った動きが制限されることにもなりかねないので、やっている中で気づいたことを広めていくことから始めていく。</p> | <p>☆ 学習を通して自分の学びを振り返り、気づきを次の学習に生かそうとしている。</p> <p>◆ 1時間の学習がしっかり振り返っているか、ワークシートで確認する。</p> | <p>☆ 1対1の時の動きをもとに、2対2の時の有効な動き方を見つける</p> <p>◆ 有効な動きを紹介し広める。</p> | <p>☆ 相手のいないスペースに素早く動ける。</p> <p>◆ 空いているスペースに意識を持たせる。</p> <p>☆ 2人で協力して動くことができる</p> <p>◆ はさみうちなど、具体的な動きをみせる。</p> |

基本的な動きを身につける

動きをへつなげていく