

6 本時の指導（5／6時間）

(1) 本時の目標 ・自分やチームに合った攻め方を決めることができる【思考・判断】

(2) 学習過程

	主な学習活動	指導上の留意点	評価
導入 10分	1 準備運動 2 スキルタイム ・基本的な動きにつながるゲームをする。 ①片足じゃんけんゲーム 友達とジャンケンをして遊ぶ。	・太腿や足首のストレッチなどを中心に十分に体がほぐれるようにする。 ①片足じゃんけん ・片足でケンケンをしながらじゃんけんをし、ボールを蹴る姿勢に慣れることができるようにする。	
展開 30分	3 学習内容の確認 めあて みんなでてんをとるためのせめかたをかんがえよう ・本時の活動のめあてを確認し、見通しをもつ。 4 すり抜けシュートゲーム (1) ゲーム1 ・前回の様子を振り返り、本時の攻め方を話し合う。 ・攻撃対守備が、「5対3・2」「6対3・3」のすり抜けシュートゲームを行う。 ・守備は、ライン上しか動けない。 ・1分30秒で、攻守交代をしながら行う。 ・時間内にどれだけシュートして点数が入ったかを競う。 ・ボールを守備にとられたり、線から出たりしたら、最初からやり直す。 (2) ゲーム2 ・ゲーム1の活動から、攻め方を考え、ゲーム2に挑戦する。 5 整理運動	・本時のめあてである、攻め方を意識させて取り組ませる。 ・ミスをした仲間に文句を言ったり、責めたりしないように指導する。 ・攻め方を考えさせる際に、掲示してある攻め方から考えることができるようにする。 ・下半身や足首を中心にゆっくり行わせる。	得点につながる攻め方を考えたり、発言したりすることができる。 【思考・判断】 (学習カード、発言)
振り返り 5分	6 活動の振り返り ・学習カードを使って、振り返りを行う。 ①本時のめあてについて ・動きのよい友達や効果的な攻め方について、発言させる。	・本時のめあてである、点をとるための攻め方についてどうだったかをカードに記入させる。 ・よい動きや攻め方を次時に生かせるようにようにする。	得点につながる攻め方を発表することができる。 【思考・判断】 (学習カード、発言)

(3) 評価

観点	学習活動に即した評価規準	A と判断する学びの姿	C 児童への手立て
思考	得点につながる攻め方を考えたり、発言したりすることができる。	根拠を加えながら、得点につながる攻め方を考えたり、発言したりすることができる。	掲示してある攻め方を確認させたり、友達の発言を話させたりして振り返らせるようにする。

