

9. 学習指導・評価計画(6年) 全9h(本時 7/9)

過程	はじめる			なか				まとめ													
時	1	2	3	4	5	6	8	9													
学習のねらいと活動	<p>映像資料を見て「よい動き」を確認し、チームでの練習や他チームとの試しのゲームを通して自分やチームの課題を設定する。</p> <p>【第1時】</p> <ol style="list-style-type: none"> 映像資料から「よい動き」を知り、学習資料・カードから単元全体の見通しをもつ。(映像資料) チーム編成をする。 ルールやマナーを決める。 <p>【第2時・3時】</p> <ol style="list-style-type: none"> 映像資料から「よい動き」を確認し、実際にチームで練習してみる。(映像資料) 他チームと試しのゲームをする。 練習や他チームとの試しのゲームで、自分やチームが「よい動き」をできているか見て確認し合い、チームの特長をとらえ、チームや個人の学習の課題を決める。 チームごとに学習計画を立てる。 			<p>「アクティブライト」を活用し、チームや個人の力に応じた学習課題を解決するためにチーム内やチーム相互で見合い・教え合いながら学習を進める。</p> <ol style="list-style-type: none"> 全体で学習課題を確認する。 「基本の練習」をする。(10分) 「アクティブライト」の活動をする。(16分) <p>話し合い活動 チームの課題(作戦)にあわせた練習(集団技能を中心とする)</p> <table border="1"> <tr> <td>準備運動(個人技能中心) <ul style="list-style-type: none"> ボールタッチ(個人) ボールリフティング ドリブルなどのボールコントロール等 (映像資料) </td><td>チームの課題(作戦)にあわせた練習(集団技能) <table border="1"> <tr> <td>1. パス</td><td>2. ドリブル(シュート)</td><td>3. 対人プレー</td></tr> <tr> <td>・パスアンドコントロール (1対1対面)</td><td>・ドリブルシュート ・コンビネーションシュート</td><td>・1対1, 2対1, 2対2 (映像資料)</td></tr> <tr> <td>・パス&ラン</td><td>・3対2等</td><td></td></tr> <tr> <td>・ボールキープ(4対1)</td><td>(映像資料)</td><td>4. 紅白戦・練習試合 他のチームと事前に連絡をとる。</td></tr> </table> </td></tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> 対抗ゲーム 11分 5分 - 1分 - 5分 話し合い活動をする。 				準備運動(個人技能中心) <ul style="list-style-type: none"> ボールタッチ(個人) ボールリフティング ドリブルなどのボールコントロール等 (映像資料)	チームの課題(作戦)にあわせた練習(集団技能) <table border="1"> <tr> <td>1. パス</td><td>2. ドリブル(シュート)</td><td>3. 対人プレー</td></tr> <tr> <td>・パスアンドコントロール (1対1対面)</td><td>・ドリブルシュート ・コンビネーションシュート</td><td>・1対1, 2対1, 2対2 (映像資料)</td></tr> <tr> <td>・パス&ラン</td><td>・3対2等</td><td></td></tr> <tr> <td>・ボールキープ(4対1)</td><td>(映像資料)</td><td>4. 紅白戦・練習試合 他のチームと事前に連絡をとる。</td></tr> </table>	1. パス	2. ドリブル(シュート)	3. 対人プレー	・パスアンドコントロール (1対1対面)	・ドリブルシュート ・コンビネーションシュート	・1対1, 2対1, 2対2 (映像資料)	・パス&ラン	・3対2等		・ボールキープ(4対1)	(映像資料)	4. 紅白戦・練習試合 他のチームと事前に連絡をとる。
準備運動(個人技能中心) <ul style="list-style-type: none"> ボールタッチ(個人) ボールリフティング ドリブルなどのボールコントロール等 (映像資料)	チームの課題(作戦)にあわせた練習(集団技能) <table border="1"> <tr> <td>1. パス</td><td>2. ドリブル(シュート)</td><td>3. 対人プレー</td></tr> <tr> <td>・パスアンドコントロール (1対1対面)</td><td>・ドリブルシュート ・コンビネーションシュート</td><td>・1対1, 2対1, 2対2 (映像資料)</td></tr> <tr> <td>・パス&ラン</td><td>・3対2等</td><td></td></tr> <tr> <td>・ボールキープ(4対1)</td><td>(映像資料)</td><td>4. 紅白戦・練習試合 他のチームと事前に連絡をとる。</td></tr> </table>	1. パス	2. ドリブル(シュート)	3. 対人プレー	・パスアンドコントロール (1対1対面)	・ドリブルシュート ・コンビネーションシュート	・1対1, 2対1, 2対2 (映像資料)	・パス&ラン	・3対2等		・ボールキープ(4対1)	(映像資料)	4. 紅白戦・練習試合 他のチームと事前に連絡をとる。								
1. パス	2. ドリブル(シュート)	3. 対人プレー																			
・パスアンドコントロール (1対1対面)	・ドリブルシュート ・コンビネーションシュート	・1対1, 2対1, 2対2 (映像資料)																			
・パス&ラン	・3対2等																				
・ボールキープ(4対1)	(映像資料)	4. 紅白戦・練習試合 他のチームと事前に連絡をとる。																			
<p>【本時の学習について】 学習カードから</p> <ul style="list-style-type: none"> 個人やチームの課題に対する反省・評価をする。 アクティブライトの練習が対抗ゲームに生かされていたのか話し合う。 チーム内でアドバイスをする。 <p>6. 全体でまとめの話合いをする。</p> <p>7. 整理運動をする。</p>				<p>【次時の学習について】</p> <ul style="list-style-type: none"> 本時の反省をもとに、個人やチームの学習課題を設定する。 次時の「アクティブライト」の活動内容と時間配分を課題が解決できるようなものになるよう決定する。 																	
<p>チームで協力して「よい動き」を意識して取り組む意欲をもつことができるようになる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「よい動き」を意識させ、その動きができるかどうかをチーム内でしっかりと見合うことができるようになる。 試しのゲームでは、試合結果ではなく動きができるかどうかの確認であることを確認する。 児童やチームの実態に応じて柔軟にルールを変更することができるようになる。 				<ul style="list-style-type: none"> チームの特長を生かした作戦を立て、チームの力をさらに高めることができるようにする。 学習カードやアクティブライトを見て、課題や練習計画に応じた練習ができるように支援し、修正が必要なチームには適宜助言を行う。 <ul style="list-style-type: none"> チームや個人の実態に応じて個人技能の練習や集団技能の練習を行うことができるように「アクティブライト」を活用する。 チーム内で教え合うことができるよう、映像資料(DVD)作戦ヒントカード(攻撃編・守備編)を活用する。必要に応じて、アクティブライト中にも映像資料(DVD)を参考にしてイメージを持つことができるようする。 チームや個人の課題を見つけ、解決に向けて次時の課題を設定し、その解決を目指して練習方法を工夫することができるようゲームの結果をもとに話し合う場を設定する。 全体の場で紹介することで、クラス全体により動きを広めることができるように、チームのよい動きや練習方法について、できるかぎりその場で称賛の声をかけたりする。 参考になったアドバイスの例やゲームで成果が発揮された効果的な練習方法の例などについて発表することができるよう、まとめの話合いで助言する。 																	
【技能】	・今身に付けている技能を用い、楽しくゲームをすることができる		・ゲームでトラップやパス、ドリブル、シュートなどを生かすことができる。	・相手のいないところに移動し、パスを受けシュートができる。		・ボールを持っていない相手を意識して守ることができる。	チームの特長を生かした作戦を立て、楽しんでゲーム大会に参加し、練習の成果を発揮することができる。														
【態度】		・積極的に学習に取り組み、チームや個人の課題を見つけようとしている。		・自分たちの課題を解決しようとしている。			・ルールやマナーを守り、友達と協力しながら安全にゲーム大会を運営しようとしている。														
【思考判断】	・学習のねらいや進め方を理解している。			・課題解決に向かう話合いができる。	・自分やチームのよさを生かして作戦を立てている。																

過程	はじめる			なななか				まとめ	
時	1	2	3	4	5	6	8	9	
学習のねらいと活動	<p>映像資料を見て「よい動き」を確認し、チームでの練習や他チームとの試しのゲームを通して自分やチームの課題を設定する。</p> <p>【第1時】</p> <ol style="list-style-type: none"> 映像資料から「よい動き」を知り、学習資料・カードから単元全体の見通しをもつ。(映像資料) チーム編成をする。 ルールやマナーを決める。 <p>【第2時・3時】</p> <ol style="list-style-type: none"> 映像資料から「よい動き」を確認し、実際にチームで練習してみる。(映像資料) 他チームと試しのゲームをする。 練習や他チームとの試しのゲームで、自分やチームが「よい動き」をできているかどうか見て確認し合い、チームや個人の学習の課題を決める。 チームごとに学習計画を立てる。 			<p>「アクティブタイム」を活用し、チームや個人の力に応じた学習課題を解決するためにチーム内やチーム相互で見合い・教え合いながら学習を進める。</p> <ol style="list-style-type: none"> 全体で学習課題を確認する。 「基本の練習」をする。(10分) 「アクティブタイム」の活動をする。(16分) <p>話し合い活動 個人やチームの課題にあわせた練習 (個人技能中心 集団技能)</p> <pre> graph LR A[準備運動 (個人技能中心の練習) (例)・ボールコントロール (その場・動きながら) ・ボールリフティング ・ドリブル (鬼ごっこ) 等 (映像資料)] --> B[フリータイムの中心になる練習 (集団技能につながるもの) (例) 1.パス 2.ドリブル (シュート) 3.対人プレー ・パスアンドコントロール (1対1対面パスなど) ・ドリブルシュート ・1対1 ・2対1・2対2 ・コルネットショット ・3対2 等 ・パス&ラン ・ボーラーキープ (4対1) (映像資料) (映像資料)] </pre>				<p>練習の成果を発揮して、チームの特長を生かしながら楽しんでゲーム大会をする。</p> <p>学習のまとめとしてサッカー大会をする。</p> <ol style="list-style-type: none"> はじめのことば 課題の確認 ゲーム(11分) <ul style="list-style-type: none"> 第1ゲーム 第2ゲーム 第3ゲーム 結果発表 まとめの話し合い おわりのことば 	
	<p>チームで協力して「よい動き」を意識して取り組む意欲をもつことができるようになる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「よい動き」を意識させ、その動きができるかどうかをチーム内でしっかりと見合うことができるようになる。 試しのゲームでは、試合結果ではなく動きができるかどうかの確認であることを確認する。 児童やチームの実態に応じて柔軟にルールを変更することができるようになる。 			<ul style="list-style-type: none"> 学習カードを見て、課題や練習計画に応じた練習ができるように支援し、修正が必要なチームには適宜助言を行う。 アクティブタイムの様子を見て、個人の課題を解決するのに必要な練習になっているか判断し、支援や助言を行う。 <ul style="list-style-type: none"> チームや個人の実態に応じて個人技能の練習や集団技能の練習を行うことができるよう「アクティブタイム」を活用する。 チーム内で教え合うことができるよう、映像資料(DVD)作戦ヒントカード(攻撃編・守備編)を活用する。必要に応じて、アクティブタイム中にも映像資料(DVD)を参考にしてイメージを持つことができるようする。 チームや個人の課題を見つけ、解決に向けて次時の課題を設定し、その解決をめざして練習方法を工夫することができるようゲームの結果をもとに話し合う場を設定する。 全体の場で紹介することで、クラス全体により動きを広めることができるように、チームのよい動きや練習方法について、できるかぎりその場で称賛の声をかけたりする。 参考になったアドバイスの例やゲームで成果が発揮された効果的な練習方法の例などについて発表することができるよう、まとめの話し合いで助言する。 				<p>チームの特長を生かし、簡単な作戦を使うことができるよう支援する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 大会の進め方やルール・マナーについて確認することができるようする。 まとめの話し合いの場を設定することにより、学習の成果を互いに認め合うことができるようする。 	
	【技能】	・今身に付けている技能を用い、楽しくゲームをすることができる。		・トラップやパス、ドリブルなどの技能を練習し、身に付けることができる。	・ゲームでトラップやパス、ドリブル、シュートなどをいかすことができる。		・相手のいないところに移動し、パスを受けシュートすることができます。	・ボールを持っていない相手を意識して守ることができる。	
	【態度】		・積極的に学習に取り組み、チームや個人の課題を見つけるようとしている。		・練習中やゲーム中に友だちを励まそうとしたり、アドバイスをしようとしたりする。		・自分たちの課題を解決しようとしている。	・ルールやマナーを守り、友だちと協力しながら安全にゲーム大会を運営しようとしている。	
	【断思考判】	・サッカーの学習のねらいや進め方を理解している。				・課題解決に向かう話し合いができる。			

