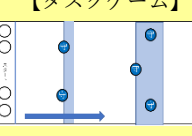
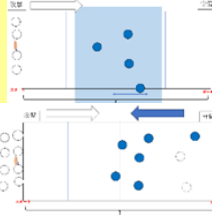
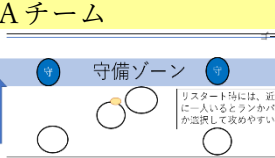


学習活動・予想される児童の反応	本時見られた深く学び続ける子どもの姿
1 前時の振り返りからもっと少ない攻撃回数でトライを決めて得点したいという願いをもとに、チームの課題を解決するめあてについて話し合う。 より多く得点するためにチームの特性に合った練習や試合の場を選択してゲームを楽しもう。 ・コートを広く使えていないから前に進めない。もっとコートを広く使う練習をチームでしたい ・守備ゾーンが広がったり無くなったりする場合 ・守備の人数を少なくした場 2 チームの課題となる動きを確認し、少ない攻撃回数でトライするための方法を考えて話し合い、課題に合ったゲームを選択し、試合形式のゲームで試す。	○ チームがより多く得点するために、チームの課題や練習したい作戦に適したゲームをチームごとに話し合っ、ゲームを選択し本時のめあてを各チームでたてる姿が見られた。 ○ 試合後に、試合中のチームの課題となる動きについて捉えることができるようにするために兄弟チーム同士でタブレットで撮影した試合中の動きや、兄弟チーム同士の話し合いから、課題となる動きを解消するのに適したドリルゲームやタスクゲームを選択する姿が見られた。
(1) ドリルゲームやタスクゲームを選択して練習し、その後試合形式のゲームを行い、ボールを前に運ぶためのパスのつなぎ方や、パスの受け手の動きに関する問題や課題を話し合っ把握し、解決の見通しをもつ。【既・場面・選択】 【ドリルゲーム】  【タスクゲーム】  ・私達は、ラインをつくる動きが苦手だからラインをつくる動きを練習しよう。 ・僕達は、コートを広く使う練習がしたいから守備がいるときの動きを練習したい。 【試合形式のゲーム】  【ふり回り】 ・コートを横に広く使うことを意識してゲームをしたが、ゴール付近で守備に押し戻された。【チームの課題】 ・リスタートが遅い、またはリスタートのときに誰を中心に攻めるか決めて攻めることができていない【原因】 (2) 試合形式のゲームの振り返りをもとに、再度、ドリルゲームやタスクゲームを選択して練習し、高まったチームの動きを活かせるような試合形式のゲームで動きを試す。【他・場面・選択】 A チーム  ・リスタートを早くしたい。 ・リスタート時に誰を中心に攻めるか話し合いたい B チーム  ・おとり作戦をもっと使いたい ・トライアングルを作りながら攻める練習をしたい。 【試合形式のゲーム】  ・作戦が通りやすいように守備の人数は2人減らそう。 ・メインゲームに近い形で練習したいから守備ゾーンはなし	T.チームごとに、“ここは上手くできたと思うこと。まだ、ちょっと課題があると思うこと”があると思います。ふり返りをもとに、試合で活かせるゲームを選び、実践しましょう。 【ランプレーが得意だが、ランプレーはマークされると得点しづらい。、マークを外すために、本時ではパスをもっとつなぐことをめあてにしたチーム】 C1 試合になるとパスを回しながら、前に進むのが難しい。ランプレーに頼って、得点が伸びなかった。 C2 C1にボールがたまっていた。囲まれていたから、もっとパスを出した方がいい。周りは声を出そう。 C3 ランで進める所まで進もう。囲まれたら、パスをする作戦にしよう。 ⇒宝取りゲーム（タスクゲーム） 試合場面を切り取ったゲームを選択
3 学習をふり回り、本時でできるようになった動きや見つけた動きを紹介し、動きの高まりを実感する。【既】 【チームとしてのふり回り】 ・コートを広く使ってパスをすると守備に囲まれない。 ・リスタート時はボール保持者の近くに一人つくようにして早く始める。(おとり作戦) ・数的有利な状況をつくるためにトライアングルを作る。(金魚作戦) 【個人のふり回り（次時への見通し）】 ・ぼくは、ランが得意だからおとり役になったりサイドラインでボールを受けたりしよう。 ・私は、ランが苦手だから素早くパスを出してチームに貢献したいな	・メインの試合 評価 ・ラインを意識して、2人以上パスをつなぐことができた。○・× ・全員がこうげきに参加することができた。○・× 次の時間に行うゲーム※1のゲームからもってこよう ゲーム 通り抜けゲーム 次のゲームでのチームのめあて ラインを攻撃面の時に意識して攻撃する。 ○確かめの試合の結果から、課題を見つけ次時のめあてとめあてに合ったゲームを選択する姿が見られた。【資料1】

○ 試合に勝つためにチームとしての強みや弱みを理解して、弱みはゲームで練習して克服し、強みは作戦にしようとするチーム単位での自己調整する姿が見られた。また、そのために話し合いの際自ら発言する、チームの中での自分の役割を自ら考える個人の自己調整する姿が見られた点。

● ドリルゲーム、タスクゲームなど基礎的な技術を教え込む時間が必要で、技術の定着にも時間がかかる点。