

11月19日 21:30～

- ・その時間に取り上げた内容を意識したゲームを行えたらいい。
- ・パスならパスだけのゲーム
- ・ドリブルならドリブルのゲーム
- ・毎時間に制限ゲームを設ける。
- ・球技の特性や成り立ちを理解させる時間があってもいいかも。
- ・体育は運動量が必要かも。
- ・学指の内容的にシュートは後の方がいいかも。
- ・シュートを決めることは3年生の内容。
- ・入っても入らなくてもシュートを打つことを目標にすると良いかも。
- ・リングに当たったら、1点などでもいいかも。
- ・フリーシュートゾーンを作ってシュートを打たせる。
- ・ドリブルよりパス、シュートを重点的に行うと良いかも。
- ・パスのレク→2対1でパスを邪魔する人を入れて考えさせる。動きも入れながらボールを一定回数パスつなぐ。ディフェンスはパスカットをする。
- ・パスの授業でICTを使えば、基礎動作だけでいい時間になる。
- ・レク中心の授業にすると難しいかも。
- ・パスのレク→得点が入るエリアを作って、そのエリアの見方にパスを出したら1点。
- ・違うゲームを何回もやったらおもしろいし、理解しやすい。
- ・空間を使うことは理解してもらって空間を使えるようにするのは2年生でもいいかも。
- ・オフェンスマンをつける→1人ディフェンスゾーンに戻れない人を決めてゲームをすると、オフェンスが1人多い状況にできて空間を意識したゲームをできる。
- ・空間を使うならフルコートの方がいいかも。
- ・動画を見せて、空間の使い方のイメージを持たせる。(ボールを持っていない人の動きに注目させる)
- ・プロの動画を見せないで自分たちで気付かせることが大事。(パスを貰いやすいところ、シュートを打ちやすいところなどを考えさせる)
- ・パスの授業の時に動画を取っておいて、これは何でパスがつながったんだろうなどと問いかけて空間の使い方を気づかせる。
- ・付箋を用意して気づいたことをチームのボードに貼る。

これからの流れ

- ・単元構造図の流れを決める。
- ・役割分担をする。
- ・次の会議までに各時間の内容を作っておく。
- ・作った単元構造図から本時を何にするか決める。

山下案

- 1オリエンテーション
- 2ハンドリング、パス
- 3パス、パスを活かしたレク
- 4パス、シュート
- 5パス、シュート
- 6空間の使い方を教える
- 7空間の使い方を教える
- 8ゲーム
- 9ゲーム

谷口案

- 1オリエンテーション、ハンドリング
- 2シュート

- 3パス
- 4パス
- 5ドリブル
- 6空間に走り込む
- 7空間に走り込む
- 8チームの課題を考えて練習方法選択、実施
- 9ゲーム
- 10ゲーム

泉案

- 1ルール確認、知識、道具の扱い方等、授業の流れ説明、ゲームをやって課題の確認
- 2ボール操作、ハンドリング、ボールになれる
- 3パス
- 4パス
- 5ドリブル
- 6シュート
- 7空間を意識したゲーム
- 8空間を意識したゲーム、コートの広さ、人数を調節する等
- 9ゲーム、作戦会議等
- 10ゲーム

藪案

- 1オリエンテーション、試しのゲーム
- 2ボールになれる
- 3パス、ゴールしたシュート
- 4パス、ゴールしたシュート
- 5ドリブル
- 6レイアップ
- 7パス、レイアップ
- 8オフェンスが数的有利の状況でミニゲーム
- 9ゲーム

単元構造図(予定)

- 1オリエンテーション(特性、成り立ちもやる)、試しのゲーム(うまくいかない所などを確認させる)
【知識・技能】
- 2ボール操作、ハンドリングなどでボールになれる【知識・技能】
- 3パス、パスを活かしたレクやミニゲーム(3対2等)【知識・技能】
- 4パス、パスを活かしたレクやミニゲーム(ハーフコート等)【思考、判断、表現】
- 5パスとドリブルを繋げたメニュー【知識・技能】
- 6ドリブルからレイアップ、ゴールしたシュート【知識・技能】
- 7前時の振り返り、フリーシュートゾーンを設けたミニゲーム(動画を取る)【知識・技能】
- 8空間を使うと良いことを気づかせる(前時の動画を見せる)、フリーシュートゾーンを設けたミニゲームをもう一度行う【思考、判断、表現】【主体的に学習に取り組む態度】
- 9空間を使ったミニゲーム(オフェンスマン)、チームの課題を考えさせる【思考、判断、表現】【主体的に学習に取り組む態度】
- 10ゲーム(制限内容は評価を考えてから決める)【】

役割分担

- 1古川
- 2森
- 3山下
- 4山下

- 5藪
- 6長谷川
- 7谷口
- 8谷口
- 9泉