

11月18日 18:30～

- ・最初の方に知識技能の授業をして思考判断表現の授業をする。
- ・ICTを使うと加点ではないけどいいかもね。
- ・時数を先に決める。(8時間予定)
- ・最後の方の授業を決めて逆算をして授業を作っていく。
- ・まず、模擬授業の内容を決める。(思考判断表現の授業)単元構造図をそれぞれで作っていいところを取りながら、一つにまとめる。
- ・練習内容は調べたら出てくる。そこから中学生に合うやつを使う。
- ・最終回の時間は中学1年生だから制限付きのゲームでもいいかも。
- ・本時の目標が思考・判断・表現で模擬授業を作る。
- ・毎時間学習内容に即したミニゲームを取り入れるのもあり。(レク的な)
- ・シュートよりもパスを重点的に教える。
- ・シュートはレイアップやゴールしたシュートを教える。
- ・空間に走り込むことを意識させる授業を行う。
- ・パス中心でドリブルはたまにやるくらい。
- ・人数やコート調節してスペースを確保する。
- ・待ってる人の時間の使い方を考えた方がいい。
- ・授業のルールをしっかり作る。(笛を鳴らしたら注目する。等)
- ・魅力的な授業にしたら生徒も付いてくる。
- ・パスを何時間、シュートを何時間と決めてから単元計画を作ってみる？
- ・学校によって実態が違うけど、1年生でも空間を使った動きはできそう。
- ・ドリブルの時間はあまりとらなくてもいいかも。
- ・優先順位はパス→シュート→ドリブルでいいかも。
- ・8時間は詰め込みすぎになって学習にならないかも。(9、10時間程度)
- ・ハンドリングとかを入れた方がいいかも。
- ・ボールに慣れるための授業も入れたらいいかも。
- ・小学生のリングから中学生用のリングになるけど力はあまり変わらないからその工夫が必要かも。
- ・リングをでかくしたり、段ボールで作ったりすると良いかも。
- ・ボールもでかくなる。
- ・コートを9等分とかにして番号をつけ待っている人は○番空いてるなどと声をかけさせ、暇にさせない。
- ・基礎練習だけの授業があっても良い。

明日の会議は21時半に学習活動を決めてから話し合い。

これからの流れ

- ・単元目標を決める。(単元を通してこれを意識しよう。)
- ・最終到達目標を決める。ここまでOK!
- ・学習活動を決める。(8時間分の授業の流れを各自作る。)
- 例)1はパス。2はドリブル。等 大まかな流れを考えてくる。

単元目標

【知識・技能】

勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができる。

【思考力・判断力・表現力】

攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

【学びに向かう力・人間性等】

球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする事、仲間の学習を援助しようとする事などや、健康・安全に気を配ることができる。

最終到達目標

- ・空間に走り込むことを身に付けさせる。
- ・自分とゴールの間にディフェンスがいない所でシュートを打とう。(思考・判断・表現に繋がられる)