

第6学年 体育科学習指導案

令和5年10月26日(木) 5校時 校庭

第6学年1組 32名

授業者

研究主題：わかる喜び、できる喜びを味わい、主体的に運動に取り組む児童の育成

1 単元名 ボール運動 ゴール型「アルティメット」～スペースを見つけて GO!～

2 運動の特性

- ディスクを投げて、飛ばすことが楽しい運動である。(機能的特性)
- ディスク操作がパス(投げる)とキャッチ(捕る)の二つのみということを生かして、ディスクを受けることができる場所に移動する動きを身に付けやすい運動である。(構造的特性)

3 単元の目標

知識及び技能	・ゴール型では、その行い方を理解することとともに、ディスク操作とディスクを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
思考力・判断力・表現力等	・ルールを工夫したり、自己のチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、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	・運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

4 単元の評価規準と活動に即した評価規準

観点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ・アルティメットの行い方を理解し、パスをつないで攻めたり相手の動きを予測して守ったりして、ゲームをしている。 ・ディスクを投げる、捕る、などのディスク操作や、ディスク保持者からディスクを受けられることのできる場所に動くなどのディスクを持たない動きをすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①アルティメットの行い方を理解している。 ②近くにいるフリーの味方にパスしたり、ディスクの受けられることのできる位置に動いてパスを受けたりして、ゲームをしている。 ③パスをつなぐ方法を知り、パスコースや得点につながるコースをつくる動きをしている。
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを受けられるためにどこに動けば良いのか思考している。 ・自分のチームに合った作戦などについて考えたことを仲間に伝えている。 ・課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①パスを受けられるためにどこに動けばよいかを考えている。 ②自分のチームの特徴に応じた攻め方を知っている。 ③自分のチームの特徴に応じた作戦を立てて、考えたことを他者に伝えている。

主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に積極的に取り組んでいる。 ・ルールを守り、助け合って運動したり、場や用具の安全に気を配ったりしている。 ・仲間の考えや取組を認めようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ゲームや練習にすすんで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守って、安全にゲームをしようとしている。 ③ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、励まし合ったりしようとしている。 ④場や用具の安全に気を配ろうとしている。
---------------	--	--

5 児童の実態と教師の願い

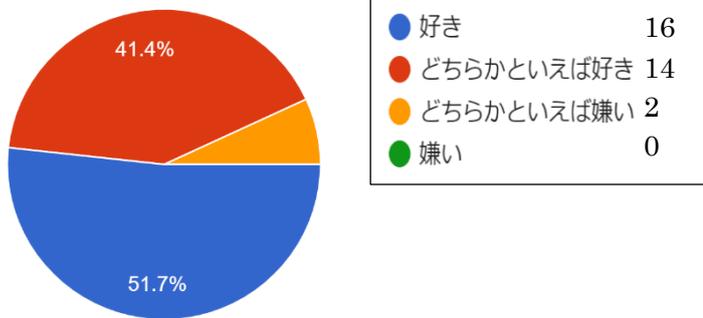
(1) 児童の実態

・意識調査（質問紙） ※単位は「人」

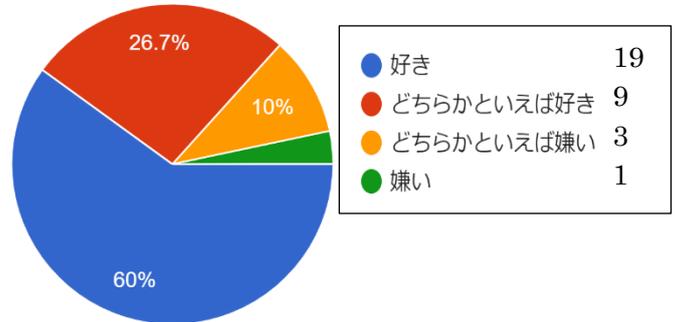
- ①調査時期 令和5年（6学年1組）9月
- ②調査対象 練馬区立光が丘春の風小学校
- ③意識調査集計結果

(2) アンケート結果

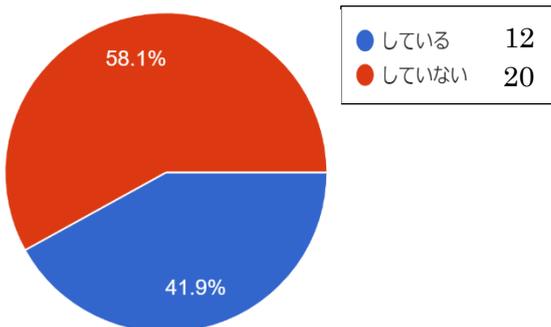
① 体育の学習は好きですか？



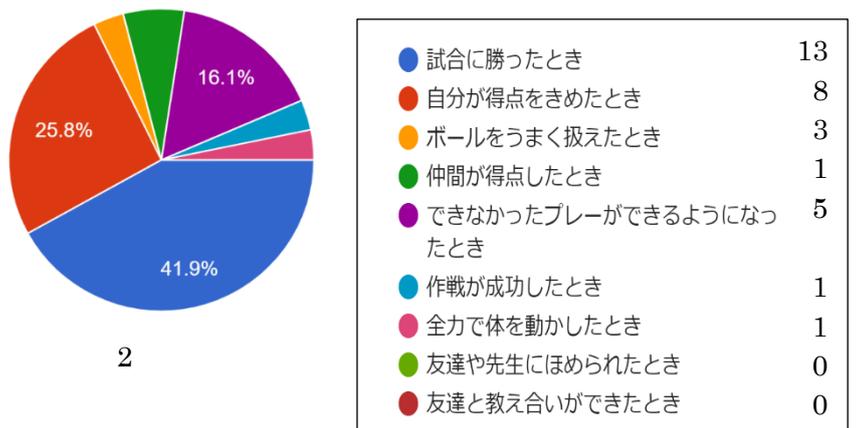
② ボール運動系の授業は好きですか



③ 自分やチームの課題を意識して試合をしていますか



④ ボール運動系の学習で「楽しい」「気持ち良い」と感じる場面は、どんなときですか。



【実態調査結果から分かること】

①、②の結果から体育の学習やボール運動の学習に対して肯定的な意見が多い。③の結果では、課題を意識せずに運動に取り組む児童が半数以上いる。このことから「ボール運動を楽しんで取り組むことができているが、思考して運動に取り組めていない」ということが考えられる。

④の結果では、「ゲームに勝ったとき」、「自分が得点できたとき」など、目に見えて分かりやすい結果が出たときに「楽しい」「気持ち良い」と感じている。③④の結果から、「課題を考えて取り組むことや作戦を立てて取り組むこと」が「試合の勝敗を大きく左右する」ということに繋がると気付いていない児童が多いと考える。

ボール運動は特性上、児童が楽しいと感じやすい領域である。しかし、その楽しさが運動の特性に対して思考することを妨げてしまう要素もある。常に学習の中でのめあてを意識して取り組んでいく必要がある。

(3) 教師の願い

本学級は体を動かすことが好きな児童と、室内で静かに過ごしたいという児童が二極化している様子が見られる。しかし、アンケートの結果からは、体育の授業はほとんどの児童が肯定的に捉えている。このことから本学級の児童においては「体育の授業を通して、運動の日常化を図る」ことは効果的だと考える。今単元のアルティメットの教材を通して、「ディスクを投げる、捕る」の楽しさに気付かせることがきっかけとなり、少しでも自発的に運動に向かう態度を育てていきたい。

学習を通して、作戦（チームで連動する動き）が得点につながり、勝敗を左右することに気付かせていく。思考する大切さについて単元を通して価値付けていく。

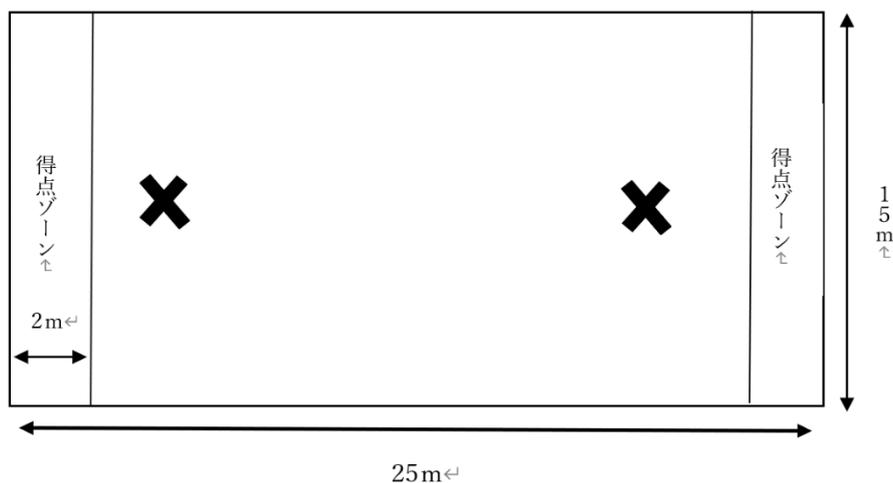
(4) アルティメットについての教材解釈

【アルティメットの位置づけ】

アルティメットは小学校学習指導要領解説体育編においては例示されていないが、第5学年及び第6学年の目標及び内容には「ア ゴール型」において、ラグビーやフットボールが例示として示されており、アルティメットも、位置づけとしてはゴール型に該当している。

【アルティメットの基本ルール】

- ・ オフェンスチームがエンドゾーン内で味方のパスを受けると1点である。
- ・ パスが成功しなければ（地面に落ちる、サイドラインから出る、ディフェンスに弾かれたりキャッチされたりする）その場で相手チームへディスク所有権が移る。
- ・ オフェンスはディスクをもって歩かない。
- ・ 10秒以上ディスクをもち続けない。
- ・ 守備者はディスク保持者に触れない。1メートル離れて守る。
- ・ 走路妨害しない
- ・ 相手チームが触った状態でディスクが落ちた場所が、自分たちが攻めている方向の得点ゾーンと×ポイントの間だった場合は、×ポイントまで戻りスタートさせる。



【アルティメットを通して身に付けさせたい力】

本単元において身に付けてほしい能力は、ボール運動系における技能の中の「ボールを持たないときの動き」である。「ボールを持たないときの動き」とは、「空間・ボールの落下点・目標に走りこむ、味方をサポートする、相手プレーヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや、守備に関わる動きの技能のことである。今単元ではディスクを使用することから「ディスクを持たないときの動き」と記述を変更している。

アルティメットのディスクはボールに比べ、滞空時間が長い。キャッチ操作もしやすく技能が獲得しやすい教材である。「投げる」「捕る」の2つの技能のみのため、身に付ける技能が明確になっておりゲームを行いやすい。滞空時間が長いことを活かし、「スペースに向かって投げる」ということが行いやすく、どの児童もスペーシング（空いている場所を生かした工夫）を考えて取り組むことができる。

年間指導計画の位置づけとしてアルティメットとその他のゴール型を併用して計画することで、「ゴール型」の学習の課題である「ボール(ディスク)を持たないときの動き」の思考を自然と促すことができる。

【年間指導計画における位置づけ（例）】

第6学年	学期	1	2		3
	時	7	7	8	8
	運動	ソフトバレーボール (ネット型)	アルティメット (ゴール型)	ティーボール (ベースボール型)	バスケットボール (ゴール型)

6 研究主題に迫るための手だて

(1) 指導計画の工夫

① 「知る」「つかむ」「広げる」時間の設定

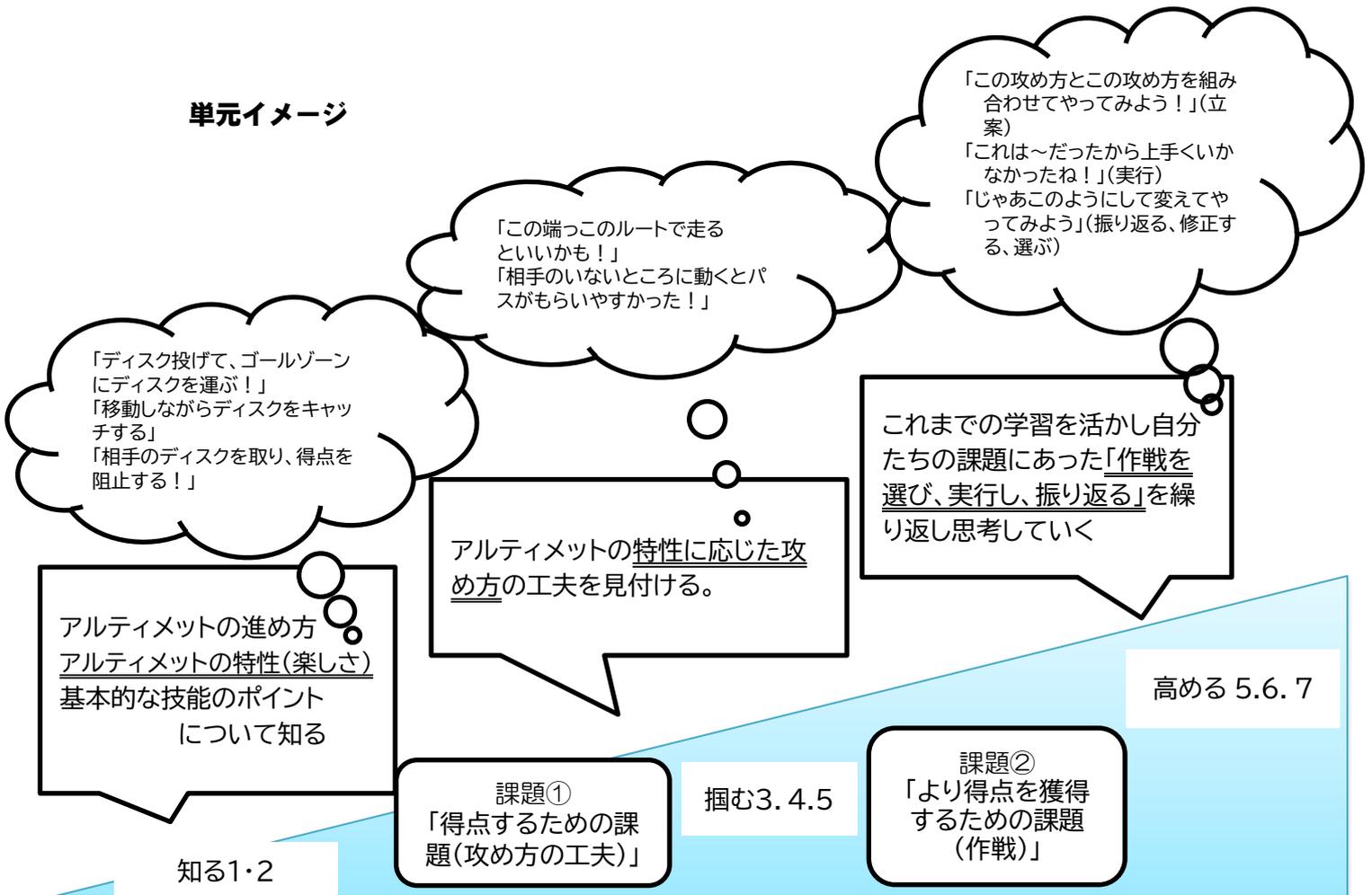
単元を3つの構成で計画した。

「知る時間」・・・アルティメットの基本的な技能操作のポイント、ゲームのルール of 行い方について「知る時間」
教師が主体で「指導すべきポイント」を確認する

「つかむ時間」・・・ゲームの中で、「得点するためのポイントをつかむ時間」(戦術・作戦)
 「チームの特徴について考え、作戦を試す時間」(作戦の試行)
児童自身に「得点するためのポイントを気付かせる」
 (作戦の共有・思考・振り返り)

「高める時間」・・・チームごとに「チームの特徴から課題や作戦を選択する時間」
 これまでの学習を生かして、チームで作戦を立てて取り組む。
 自チームの特徴や課題から、ムーブタイムの場を選ぶ。

単元イメージ



②「共有タイム」「チームタイム」の設定

単元前半に「共有タイム」、後半に「チームタイム」をゲーム間に設定した。

「共有タイム」・・・「得点するためのポイントをクラス全体で共有する」

児童が気付いていないが得点につながっている動き(戦術)を取り上げたり作戦を紹介したりして動きの選択肢をどのチームも増やしていく。

「チームタイム」・・・「自チームの良かったところや、改善点をチームで共有する」

チームのめあてや作戦に対して、振り返れるようにする。次のゲームでめあてを変えたほうが良い場合には、修正する。

※状況によってはクラス全体で共有する場を設ける。

(2) 指導方法(対話的な活動の取り組み、言葉掛け、学習の場)の工夫

①チームとしての振り返りの充実

本単元では、終末の振り返りはチームで話し合い、チームの代表が振り返りを全体に発表する。授業内の個人の評価は選択のみの評価だけにし、自身の振り返りや、個人のためを定めるのは家庭学習とした。本時では、チームとして振り返りに焦点を当て、家庭学習でそれを生かした個人の振り返りとめあての設定を行うこととした。

②言葉掛けについて

	動き	予想されるつまづき	声掛け例
味方にディスクを渡す（パス）	<ul style="list-style-type: none"> ○ディスクを投げる。 ○狙ってディスクを投げる。 ○守備者に邪魔されていない味方にパスをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ディスクが回転しない ○ディスクが飛ばない ○ディスクが長く飛ばない ○狙ったところにディスクが飛ばない。 ○味方にパスが通らない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○力を抜いて、手首を使って投げよう！ ○腰を回転させて投げよう ○パスの距離を縮めてみたら。 ○腰を軸に大きく回転させよう。 ○投げ終わったときに狙いたい所に腕を向けるようにしよう。（フォロースルー） ○味方が動く方向に向けてパスしてみよう。 ○パスを出すふりをして、違う味方にパスしてみよう。
ディスクを持たないときの動き（オフザディスク）	<ul style="list-style-type: none"> ○パスを受け取る。 ○守備者に邪魔されない場所に走る。 ○スペースに走りこんでパスをキャッチする。 ○パスをもらいやすくするため、守備者に邪魔されない場所に走り込む。 ○ディスクを受け取るふりをして、守備者をひきつける。 ○パスをもらいやすくするため、守備者を振りきってスペースに走り込む。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ディスクを落としてしまう。 ○守備者にパスを阻まれる。 ○空いているスペースを見つけれない。 ○うまく味方と連携がとれない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○両手で上下に挟み込むようにキャッチしてみよう。 ○守備者がいない所に移動しよう。 ○移動しながらパス受け取ってみよう。 ○相手がいらない場所チャンス場所はどこかな？（場合によっては手を引っ張って「ここ！」と伝える。） ○どこに走りたいか先に聞いておこう！

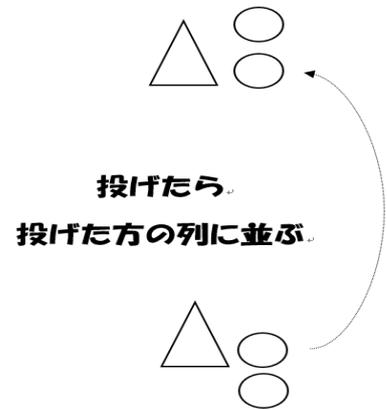
③ムーブタイム(ゲームにつながる運動)について

今単元の「高める段階」では、ムーブタイム(ゲームにつながる運動)をチームで選択し取り組む。ムーブタイムの目的をしっかりと理解し、ゲームにつながる技能を獲得できる時間としていく。以下の狙いをもって取り組むようにする。

キャッチ&スロー

対面になり、パスを交換し合う。飛ばすことや捕ることに慣れてきたら距離を少しずつ遠くする。

正確にキャッチ、スローをする

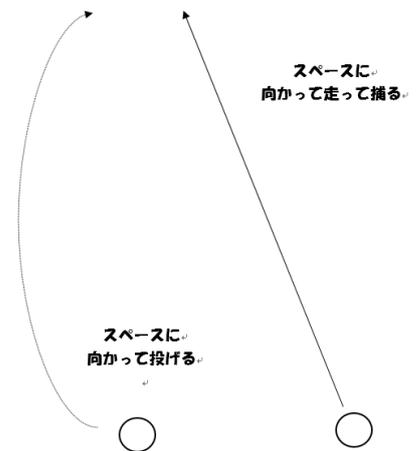


ディスクドッグ

一人がスペースに向かってディスクを投げ、もう一人がスペースに走り、ディスクを捕る。

スペースに向かって投げる。

スペースに走って捕る。

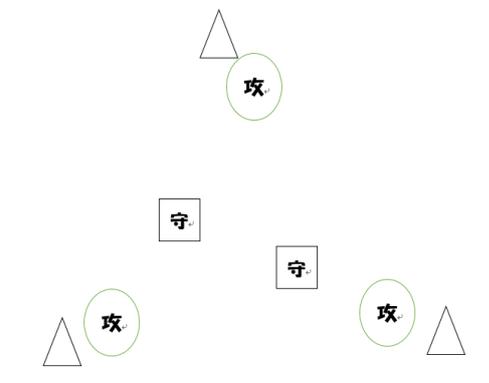


トライアングルパス

攻め側はコーンをゴールとして、攻め3人で運ぶ。一つのコーンに到達したら1点、そうしたら次のコーンに向けてパスでつなぐ。5点とったら攻めと守りをローテーションする。

守備は二人で声を掛け合いコーンに到達させないように守る。

守備者の位置を見てスペースに移動する



7 指導計画

段階 時間	知る		つかむ		高める		
	1	2	3	4・5 (本時)	6・7		
ねらい	○学習の進め方やアルティメットの基本操作を知る。	○アルティメットのゲームの行い方を知る。	○得点するためのポイントを知る。	○得点するために、チームでの攻め方を考えてゲームをする。	○これまでの学習を活かして、公式戦を行う。		
学習活動	1 オリエンテーションをする。	1 整列・挨拶 2 本時のめあての確認	1 整列・挨拶 2 本時のめあての確認	1 整列・挨拶 2 本時のめあての確認	1 整列・挨拶 2 本時のめあての確認		
	2 準備運動	ゲームの行い方を知ろう	得点する工夫を考えて、ゲームをしよう。	チームの特徴考え作戦をたてて、ゲームをしよう。	チームの特徴を活かして、ゲームをしよう。		
	3 ムーブタイム	3 準備運動	3 準備運動	3 準備運動	3 準備運動		
	4 場の片付け	4 ムーブタイム	4 ムーブタイム	4 ムーブタイム	4 ムーブタイム		
	5 整理運動	5 ゲーム①	5 ゲーム①	5 ゲーム①	5 ゲーム①		
	6 学習の振り返り	6 共有タイム	6 共有タイム	6 チームタイム	6 チームタイム		
		7 ゲーム②	7 ゲーム②	7 ゲーム②	7 ゲーム②		
		8 場の片付け	8 場の片付け	8 場の片付け	8 場の片付け		
		9 整理運動	9 整理運動	9 整理運動	9 整理運動		
		10 学習の振り返り	10 学習の振り返り	10 学習の振り返り	10 学習の振り返り		
学習活動に即した評価規準	知	①		②		③	③
	思		②	①	②	③	
	判	①	②④				③

8 本時（全7時間中の5時間目）

(1) 本時の目標

【思考力、判断力、表現力等】

自己のチームの特徴に応じた作戦を選び、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

(2) 本時の展開

学習内容・学習活動	教師の支援○ 評価★ 評価方法【 】
1 整列・挨拶をする。 2 学習内容の確認、本時のめあての確認をする。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> チームの特徴を考えて作戦をたて、ゲームをしよう。 </div>	
3 準備運動をする。 4 ムーブタイム(ゲームにつながる運動)をする。 ・パス&ラン ・トライアングルパス ・ディスクドッグ 5 ゲーム①に取り組む。 ・1ゲーム5分を2セット行う。 ・前半と後半でメンバーを交代する。 6 チームタイムに取り組む。 ・めあてや作戦についてチームで振り返る。 7 ゲーム②に取り組む。 ・1ゲーム5分を2セット行う。 ・前半と後半でメンバーを交代する。 8 場の片付けをする。 9 整理運動をする。	○使う部位を中心に身体をほぐす。 ○チームごとにめあてに沿った、ムーブタイムの種目を選択し運動に取り組む。なぜそのムーブタイムを選んだのかを問いかけて目的意識をもって運動に取り組めるようにする。 ○どのチームにもスペースを意識してゲームに取り組めるように適宜声掛けをする。 ○試合に出ていないメンバーにもどうしたらより得点につながるのかを考えるように声かけする。 ○めあてや作戦について中心とし振り返り、成果と課題について話し合う。 作戦を修正しためあてを変更するなど、次のゲームに活かせるようにする。 ☆自分のチームの特徴に応じた作戦を立てて、考えたことを他者に伝えている。[発言・ワークシート]
10 学習の振り返りをする。 11 整列・挨拶をする。	○チームの特徴を活かしたプレーやスペースを意識したプレーなどを紹介し価値づける。

9 成果と課題

(1) 成果

①指導計画の工夫

- ・単元の構成を「知る」「つかむ」「高める」と段階を設定したことで、児童一人一人が得点をとるためのポイントを理解して、ゲームに取り組むことができた。
- ・「つかむ」の段階で共有タイム（得点するためのポイントを確認する時間）、「高める」の段階で、チームタイム（チームの特徴に応じた作戦を選んだり、話し合ったりする時間）を取り入れたことによって、どのチームも技能ポイントについて知り、チームごとに活かすことができていた。

②指導方法の工夫

- ・授業内の終末に振り返ったことをそれぞれが発表することによって、他チームで上手くいった作戦や、技能ポイントを共有することができた。
- ・教師がチームや児童の実態に合わせ、適切に言葉掛けをすることによって、ゲームを行う上で必要な技能をどの児童も獲得することができていた。そのためチームタイムでは、技能についてはではなく、チームの攻め方（作戦）に着目して話し合うことができた。
- ・単元後半からムーブタイムの種目をチームごとに選択させることで、チームのめあてに合ったムーブタイム（ゲームにつながる運動）に取り組むことができた。チームで攻め方について話し合い考えることが、得点につながるということに児童自身が気付くことができた。

③「主体的に取り組む」姿

- ・普段使用することがあまりないドッジビーを使用したことで、どの児童も技能差なく、学習をスタートさせることができた。
- ・当たっても痛くないドッジビーを使うことで、安心して運動できていた。
- ・男女関係なく、協力して取り組むことができていた。

(2) 課題

①指導計画の工夫

- ・チームでのめあて（チームカード）、それを達成するための個人のめあて（学習カード）を立てるという流れだったが、それぞれのめあてが乖離してしまう児童がいた。チームのめあてや振り返りのみに焦点を当てて、それに対する個人の振り返りだけでも十分だった。

②指導方法の工夫

- ・コート奥行きは、アルティメットという教材の特性を活かすために長くしたのは良かったが、コートの幅ももう少し広めに設定するとゲームの様相が変わると思った。

(3) 指導講評 講師：練馬区教育委員会指導主事 小林 宏幸先生

- ・見るべきチームを決め授業に臨む姿がよかった。支援するチームへの言葉掛けを事前に考えておくことは大切である。
- ・安全面も考えられていて、児童が一生懸命で良かった。
- ・ディスクを持った児童より、前に行く意識がどの児童にもあったのが良かった。
- ・ムーブタイムで意識させたいことを細かな言葉掛けをしていて良かった。
- ・教師の「短いパスをつないでいこう。」という言葉掛けが具体的で良かった。
- ・チームと個人のめあてそれぞれあったが、高める段階では、「チームのめあて=作戦」に割り切って考えてもよい。
- ・例示を掲示して作戦を選択させることも大切。即攻作戦・パスパス作戦など、児童の声から出るとよい。

スペースに向かって GO！！ アルティメット学習カード 6-1 ()

活動を振り返ろう ◎○△	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
狙ったところにディスクを投げることができた。								
空いているスペースに動いてディスクを受け取ることができた。								
自分のめあてを達成できた。								
友達と協力して準備や片付けができた。								
チームの作戦を考えてプレーすることができた。								
友達と教え合ったり、はげまし合ったりすることができた。								
うまくいったこと・むずかしかったこと・次がんばりたいこと								
オリエンテーション	第1時 振り返り							
ゲームのやり方を知ろう	第2時 自分のめあて							
	振り返り							
ゲームで点を取るポイントを考えよう	第3時 自分のめあて							
	振り返り							
チームの特徴を考え作戦を立て ゲームをしよう	第4時 自分のめあて							
	振り返り							
	第5時 自分のめあて							
	振り返り							
公式 リーグ戦 これまでの学習を活かしてゲームをしよう	第6時 自分のめあて							
	振り返り							
	第7時 自分のめあて							
	振り返り							
学習を通して・・・学んだことやこれから生かしたいこと								

チームのめあて

今日のチームは・・・

_____点!!!

25点(課題のほうが多い試合だった)

50点(課題と成果が半分半分だった)

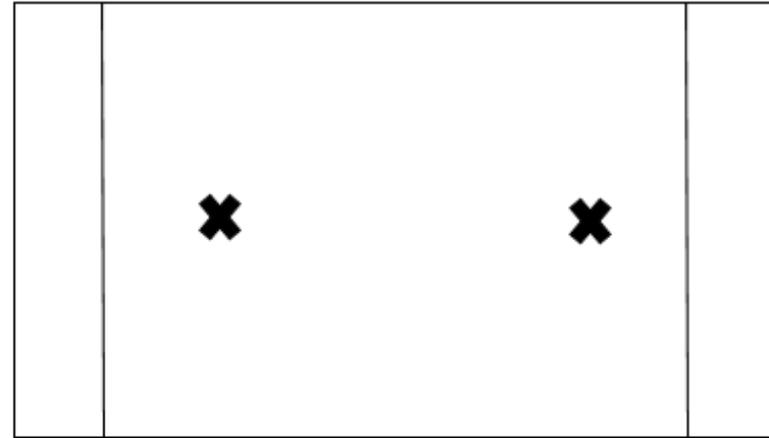
75点(成果のほうが多かった)

100点(めあてが達成できて
課題もほとんどなかった)

振り返り (めあてや作戦はどうだった??)

チームの作戦

図などで書いてもよいです



メンバー

前半

後半

