

第6学年 体育科 授業構想シート

授業者 松原 千夏

本実践の主張点	アウトナンバーを作ってゲームを展開させることで、仲間へのパスが通ることから得点を取るための作戦が立てやすくなり、チームの中での自分の役割に気づき、チームを意識してより協働的に得点を取る力が高まるだろう。
---------	---

1. 単元名 6 Aアルティメット

2. 6年A組の子ども

本学級の子どもたちは、授業で行う運動に必要な技能や自分が身につけなければならない技能を考えて学習に取り組むことができる。運動を得意とする子ばかりではないが、体育授業をがんばろうとする前向きな姿勢が多くなっている。技能の向上を図るため、練習によって同質ペアや異質ペアを組んで行ってきた。同質ペアだとお互いに気兼ねなくアドバイスをし練習の場を選択し、取り組んでいる。異質ペアでは、上手な子との違いに気付けるものの、お互いにアドバイスをしたり協力したりすることに消極的な面もある。普段の学校生活から仲の良い友達と遊ぶことが多く、集団としての力がまだ発揮できていないように感じている。

3. 何を学ぶのか

① 単元の目標

チームでの自分の役割をはっきりさせ、お互いにアドバイスをしながらチームの課題を解決し、相手の動きを予想して作戦を立て、チームの仲間とパスをつないで得点をとれるようになる。

② 教材の価値

フライングディスクはボールとは異なり、滞空時間が長く、ディスクの軌道や着地点を予測しやすい。そのため、仲間や相手の動きをイメージしやすくなり、どこに動けばパスがもらえるのかなどディスクを持っていない時の動きに目を向けやすくなると考える。そしてアルティメットはパスのみでエンドゾーンまで運ばないといけないため、パスをつなげるためにチームのフォーメーションを考えて作戦を立てることが必要となる。自分たちの作戦が上手くいったかが分かりやすく、子どもたちにとって「チームプレーの楽しさ」を引き出せる教材であると考えます。

4. 主張の具体

本実践ではアウトナンバーを作り、パスが通る喜びやパスをつなげ得点を取る楽しさを感じられるようにする。パスをつなげていくには、作戦を立てることも重要だと考える。作戦を立てる中で、役割を考えさせる。例えば、チームの中心となってパスを出していく人やエンドゾーン付近で待ち構える人など具体的な役割を決めさせる。またゲームでの動きをイメージしやすいように作戦ボードを使い、役割×フォーメーションを視覚的に捉え、ゲームで活かせるようにする。

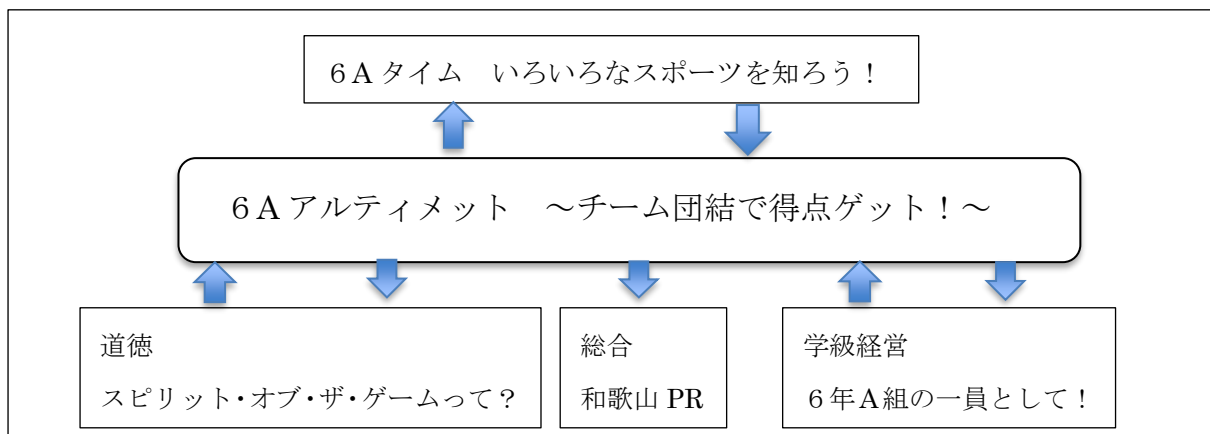
5. どのように学ぶのか

①学習内容を理解し、資質・能力を育成するための学習過程

指導と評価の計画（全7時間） 本時 5/7

- 1.オリエンテーション「6A アルティメットをしてみよう！」(主)
- 2.チームでの役割について考えよう！「得点をとるためにはどんな役割が必要なの？」(知)
- 3.役割を活かすための動きを考えよう！「役割を活かすためにスペースをどう使う？」(思)
- 4.パスのもらい方を考えよう！「どこに動くとパスはつながるの？」(知)
- 5.チームの作戦を考えよう！「仲間の動きを予想してパスをつなげよう！」(思)
- 6.チームの作戦を考えよう！「チームでパスをつないでつないで！」(思)
- 7.6A アルティメット大会をしよう！「チームの仲間と パス&ラン&キャッチ！」(知)
- 8.6A アルティメット大会をしよう！「チームの仲間と めざせ最高得点！」(主)

②学習内容を理解し、資質・能力を育成するためのカリキュラム・デザイン



6. 何が身に付いたか

	知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・ディスクの性質を理解し、スペースを見つけ正確なパスを出すとともに、ディスクを持っていない時もパスをもらえるように動くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの行い方を理解し、作戦ボードを使いながらチームの特徴に応じた攻め方を考え、自分の役割を果たしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの仲間と力を合わせて課題を解決し、他のチームと競い合う楽しさを感じながら取り組んでいる。 ・フェアプレーの精神でクラスのみんなど楽しくゲームに参加している。 ・用具の準備、片付けなど安全面に配慮しながら、進んで取り組んでいる。

体育科学習指導本時案

授業者 松原 千夏

日時：令和3年12月13日（月）第3校時（10：50～11：35）

対象：第6学年A組 29人

本時の気づき	課題を意識して作戦を練ったり、ゲームを行ったりすることで、パスをつなげるには役割に応じた必要な動きがあることに気づき、より自分の役割を意識し、ゲームへ取り組もうとする主体的な姿が見られるようになるだろう。
--------	--

1. 本時の構想（働かせたい考え方と学習課題について）

<input type="checkbox"/> くらべる	<input checked="" type="checkbox"/> つなげる	<input type="checkbox"/> まとめる	<input type="checkbox"/> わかる	<input type="checkbox"/> 予想する	<input type="checkbox"/> 見方を変える
-------------------------------	--	-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------------

この單元では、4対2でゲームを行う。オフェンスを有利にすることで仲間へのパスが通りやすくなり、ディスクを持たない時の動きについて考えやすくなる。しかし、チームプレーが苦手な子どもはディスクを追いかけたり同じ場所に立ち止まったりする姿が見られた。そこで第2時にチーム内でどんな役割が必要になるのか考えさせ、第3時では役割を果たすスペースはどこか考えた。前時はパスのもらい方を課題にし、パスを出す人によってキャッチする場所を変えるとパスがつながることに気付かせた。しかし、止まっている仲間にパスを出すためパスがつながらないチームも見られる。本時(5時間目)では自分の役割を意識しながら、仲間の動きを予想してパスをつなげることを課題とする。前時の子どもの振り返りに「走りながらキャッチするとパスがスムーズにつながった」や「キャッチする人がマークをはずせそうな場所にパスを出す」といったことが出ていたことから、ゲームをとおしてうまくいったこととうまくいかなかったことを省察し、パスをつなげるには役割に応じた必要な動きがあることに改めて気付く姿を期待する。

2. 本時における調整場面としかけ

はじめに課題を確認し、課題を意識したチームの作戦を立てることができるようにする。また、既習を生かして本時の探究が進むように、授業のキーワード(しかけ①)を想起させ作戦を考えるようにする。また、自分の役割と仲間の動きの両方について考えさせることでゲームにおける個々の役割や動きが明確になると考える。本時の課題から、パスの出すスペースやそれに合わせてどこに動けばパスがつながるのか気付かせるため、ゲームのスタートを両チーム横一列に並ばせて(しかけ②)ゲームをはじめさせる。ゲームを行った後に作戦見直しタイムを設け、パスがつながった原因やつながらなかった原因を話し合い、立てた作戦を改善する姿を引き出したい。授業終盤には、チームや全体で本時の課題に対する気づきについて話し合う時間を設ける。その際に、各々の気づきを役割ごとに分類しながらボードに可視化し、共有できるようにすることで、パスをつなげるには役割に応じた必要な動きがあることに気付くことができるだろうと考える。

3. 本時におけるめざす子ども像

パスをつなげる方法について自分の役割やチームの仲間の動きと関連付けて考え、パスをつなげるためには役割に応じた必要な動きがあることに気付く姿を引き出したい。

4. 本時の目標

- ・ 仲間の動きを予想してパスをつなげるにはどうすればよいかについて自分の役割やチームの仲間の動きとつなげて考える。(思)

5. 本時の展開

学習活動と予想される子どもの反応	留意点・評価
<p>1. 課題把握</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 仲間の動きを予想してパスをつなげよう！ </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ パスを回す役割が果たせるように仲間が動けそうな場所を探してパスを出そう！ ○ 私の役割は“相手を引きつける”だから、引きつけながらパスがもらえそうな場所を予想して動いてみよう！ <p>2. 作戦タイム(3分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ パスパス作戦でいこう！ ○ Aさんはパスをつなげる役だから相手のいないスペースをまで走って！そこにパスを出すね！ <p>3. 作戦に基づいたチーム対戦練習(4分)</p> <p>4. ゲーム(4分×2)</p> <p>5. 作戦見直しタイム(2分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ わたしはあまり動けていないからパスをもらえる場所を探して動きたいな。 ○ 仲間の動きの予想はできたけど、正確にパスができないなあ。 ○ 声をかけあってチームワークをよくする必要があるかもしれないな。 <p>6. ゲーム(4分×2)</p> <p>7. ふりかえり</p> <p>チーム→全体</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ パスをつなぐには役割ごとに大切にすることがちがうような気がする。次は、自分で課題を決めて練習やゲームをしたいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時までのキーワードを見直すよう促す。 ・ 各チームを回りながら、個々の役割を意識した作戦が立てられているか、チームで共有できているか確認する。 ・ 悩んでいるチームがあれば、他のチームで上手くいった例を紹介する。 ・ 仲間の動きを予想してパスをつなげている姿を価値づける。 ・ 見ている子どもと会話しながらチームの作戦が上手くいっているか聞く。 ・ 改善するところを中心に話し合わせる。 <p>思 仲間の動きを予想してパスをつなげるにはどうすればよいかについて自分の役割やチームの仲間の動きとつなげて考えることができる。</p> <p style="text-align: center;">【行動観察, 発言, ワークシート】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の気付きをボードに可視化し共有できるようにする。 ・ 「次の時間はどうしたい？」と問い、次時の見通しをもたせる。