

# 第6学年 体育科学習指導案

令和5年9月22日(金) 6校時

6年1組 計24名

石垣市立石垣小学校

授業者 伊佐 卓真

共同研究 八重山地区小学校体育研究会

## 1 研究テーマ

ゴール型運動における思考力・判断力・表現力を育む指導法の工夫  
～インプットを意識した学習過程の工夫を通して～

## 2 研究の目的

昨年度までの研究実践において、思考力、判断力、表現力を育むためにきりりタイムの設定やふり返しシートの見取り、GIGA 端末の活用における表現力の向上などにより一定の成果も見えてきた。しかし、表現できるようになるには、その土台である知識を習得する必要がある、知識をもとに思考・判断と表現が往還するようしなければならない。表現力を高めるためには授業内等での知識を習得したり共有したりする時間の確保が課題となっている。また、3つの資質能力のつながりを意識した授業づくりについての課題も見られた。そこで、今回の研究では、「アウトプット(表現)」ができるよう、知識技能をどう「インプット」させるかに重点を置きながら研究を深めていく。

本単元のディスクサッカーでは、単元前半で技能の習得を目指し、そのための活動を多く設定している。単元後半においても継続的に知識の確認や技能のレベルアップをする時間を設け、課題解決のための思考・判断・表現ができるための軸としている。また、よい動きや気づきを共有するきりりタイムを設定し、見本となる児童の動きを確認し、次の活動へのポイントなど意見を交わして交流する場としている。活動場面においても、タブレット等を活用して動きを確認することや、習得した知識・技能をタブレット資料や掲示物等で蓄積し、考えたことを伝える、表現できるよう指導の充実を図る。

## 3 研究仮説

課題解決の方法を考え、仲間に伝える場において、タブレットの資料や問いカードを活用してインプットを充実させる学習過程を組むことで、自己やチームに適した課題を見つけ、解決のために考えたことを他者に伝えることができるであろう。

## 4 研究内容

インプットを意識した学習過程の工夫

インプットを意識した学習過程の工夫については、単元前半では一人一人がディスクに慣れることやパス・シュートなど基本的な操作を丁寧に行い、技能の習得を目指していく。単元後半ではゲームを中心に授業を展開するが、前半で習得した知識・技能を振り返る場面や問いカード・タブレット等を活用して確認し、知識を意識させるよう単元計画を工夫する。また、単元を通してきりりタイムの時間を設定し、良い動きや課題の共有を行うことで自己・チームに適した課題を伝え合えるよう授業実践を進めていく。

習得した知識・技能を蓄積し、表現する際の材料とすることで、一人一人にインプットとアウトプットを結びつけながら思考・判断・表現ができると考える。

## 5 単元名

「ディスクサッカー」

## 6 単元の目標

【知識及び技能】	【思考力、判断力、表現力等】	【学びに向かう力、人間性等】
シュートやパスなど基本的なボール操作と、ボールを持たないときに空いている場所に素早く動くことによって、ゲームができるようにする。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけることができるようにする。

## 7 「する、みる、支える、知る」を関連付けた学習活動について

	する	みる	支える	知る
知識・技能	運動の特性や行い方を理解し、実践する。	運動の特性や行い方をみつける。	運動の特性や行い方を共有する。	運動の特性や行い方を知る。
思考・判断・表現	課題の解決のための練習や方法を選んで運動に取り組む。	自分や仲間の良さ・課題をみつける。	仲間と協力し合い、アドバイスし合ったり、励まし合ったりする。	自分のできていることや課題を知る。

## 8 運動の特性

### (1) 一般的特性

サッカーは、足を使ってパスやドリブルをし、相手の守りをかわしながらシュートを決めて得点を競い合うボール運動である。転がり続ける球体のボールの代わりに平たいディスク型ボールを使用することで操作がしやすい。また、攻め方や守り方を工夫しながら、友達やチームで競い合う楽しさを味わうことができる運動である。

### (2) 児童から見た特性

平たくて柔らかいディスクのため、平面上で操作がしやすく、当たっても痛くないなど誰でも楽しめる運動である。踏んでも安定しているなど、操作が容易のため、ゴールにつながる動きやポジショニング等に重点において学習を進めることができる。また、コート上でディスクの動きを把握しやすいため、互いの動きを助言したり作戦を考えたりするなど友達に伝えることができる運動である。

## 9 単元について

### (1) 教材観

本教材は、学習指導要領において「E ボール運動ゴール型」に位置づけられている。知識及び技能において「その行い方を理解するとともに、蹴る、止める、運ぶといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化されたゲームをすること。」をねらいとしている。

通常のサッカーはトラップ・パス・ドリブルが動きの基本となっているが、ボール操作に慣れるのに時間がかかり、ゲームが成り立ちづらいと考える。そこで、本教材では球体のサッカーボールではなく、ディスクを使う「ディスクサッカー」で学習を展開していく。ディスクはボールと比べ操作が容易であることから、技能の習得がしやすいと考える。技能習得の上、攻撃するための作戦や動きの工夫等を他者に伝える活動を通して、思考力・判断力・表現力を育むことができる単元である。

## (2) 児童観

学級児童に対して、体育に関するアンケート調査を行い、実態把握を行った。アンケートの結果から、児童は体育の授業に対して肯定的・前向きに取り組んでいる児童が多いことがわかる。しかし、アンケート項目③の結果から、20%の児童が体を動かすことに対して否定的であることが分かる。普段の様子からも、休み時間に体を動かす遊びや運動をしている児童は少ない。「疲れる」「運動が苦手」という理由から、運動に対して苦手意識を持っていると考えられる。

体育の授業に対して前向きな児童が多い一方、本領域で取り組む「サッカー」については、半数以上の児童が否定的な回答をしているのが分かる。理由としては、「足での操作に不安、やったことがない」が多数であった。足を使ったボール操作や運動経験から、苦手意識を持っていると考えられる。

これらの課題を解決するために、本單元においては運動(サッカー)を苦手と感じている児童も楽しめるように、ボールではなく比較的操作が容易なディスクを使用して学習を展開していく。また、足を使ったディスク操作技能の確実な習得を目指すとともに、技能面の習得ができるようインプットを意識した学習過程を重視して取り組んでいく。

アンケート項目	肯定的	否定的
① 体育の授業は好きですか。	95	5
② 体育の授業は楽しいですか。	90	10
③ 運動やスポーツ、体を動かすことは好きですか。	80	20
④ めあて意識して授業に取り組んでいますか。	95	5
⑤ 体育の授業内でもめあてを意識した振り返りをしていますか。	95	5
⑥ 体育の授業で動きのコツやポイントを考えながら活動していますか。	85	15
⑦ 体育で作戦を考えたり、友達と協力して教え合ったりしていますか。	95	5
⑧ サッカーは好きですか。(理由)	45	55
肯定的:球技が好き、蹴るのが好き 否定的:足は普段使わない、蹴るのが苦手、やったことがない		

## (3) 指導観

ボールを蹴る遊びや運動は少なからず経験はあると考えているが、本校は校舎改築の関係で数年間運動場が使用できていない。習い事でサッカーを学んでいる児童も少ないことから、足でボールを扱うことに慣れていない児童が多いと考えられる。そのためサッカーボールではなく、扱いが比較的容易なディスク型のボールを使用する。止める・蹴るの技能がある程度定着することで比較的容易にゲーム展開ができ、運動やボール操作を苦手としている児童も安心して取り組むことができると考えられる。

単元前半では、一人一人がディスク操作に慣れる段階とし、基礎感覚運動やゲーム方式の練習を取り入れ、パス・シュート・ドリブル操作の経験を多く積み重ねながら前向きに技能の習得を目指していく。前時の活動を次時のパワーアップタイムとして設定し、チーム内で協力して練習できるよう声かけしながらねらいをもって練習できるようにしたい。

単元後半では、各チームの特徴に応じた練習や作戦、動き方に関する適切な思考・判断・表現力の向上を重視する。ゲームを中心に授業を展開し、グリッドラインを活用して攻め有利の状況と攻守入り交じりの状況の両方を作り、攻め方を工夫するようにする。守備の位置を見て「スペースはどこにあるのか」「どこに動けばゴールにつながるのか」を考えさせよりよい動きをチームでできるようにしていきたい。動きを工夫しようとしている姿をキラリタイムで紹介、ICT 機器等で共有し学び合う集団づくりを目指す。ゴールを決めた児童だけに焦点を当てるのではなく、その過程でどんな動きの工夫やねらいがあったのかを問い、児童の思考を深めていきたい。

単元を通して、各運動や練習を通して得た知識をロイロノートの思考ツールなどを活用してチームごとに共有させ、チーム内や全体でアウトプット(表現)ができるようにする。タブレット端末での学習カードやふり返し、掲示物を活用して思考の視覚化にも取り組んでいく。作戦カードで客観的に考えるだけでなく、穴埋めの「問いカード」をもとに知識を意識させたり、実際のコートで動いて表現したりするなど一人一人にインプットとアウトプットを結びつけられるようにする。



フットホッケーやわらかパック(トーエイライト株式会社)

メリット

- 蹴りやすい ○転がりが規則的 ○弾みにくく、受け取りやすい
- 当たっても痛くない ○踏んで止めても安定している

## 10 本単元における指導の手立て

### (1) 運動量確保のための工夫

#### ① 準備運動

音楽に合わせて全校で統一した準備運動をする。型をそろえることでスムーズに準備運動ができる。また、授業での運動量確保のため、児童の準備ができ次第開始する。運動領域の種類に合わせて手の平や手首のストレッチを入れたり、下半身のストレッチを組み込んだりしている。

#### ② 基礎感覚運動

毎時間のはじめに足でディスクを扱う操作に慣れさせるために基礎感覚運動を取り入れ、より多くディスク操作に慣れるようにする。対面パスやキープゲーム、シュートゲームなどを入れるようにする。肯定的な声かけを通して児童が楽しく前向きに活動できるよう支援していく。

### (2) 話し合い活動の工夫

#### ① きらりタイム

全員で個人やチームの動き(動画も含む)をみて、良いところや気付いたところ、学んだことを共有したり、作戦を確認したりする活動である。全体で見本となる動きを確認して、どこが良かったのか話し合わせることで知識、技能の向上を図ったり、チームのふり返しから課題を見だし新たな作戦にチャレンジしたりするなど思考力、判断力、表現力の向上も目指す。視点を明確にすることで、伝え合う活動を充実させる。

#### ② 作戦タイムの工夫

きらりタイム等を含めた作戦タイムでは、ホワイトボードや作戦カード、タブレット端末等を活用する際にチームごとに一つのファイルにまとめることで、用途に合った教材を選択し、幅広い学び合いができるようにする。

### (3) 掲示物・場について

#### ① 掲示物の工夫

児童が主体的に自分やチームの課題を見つけ、その課題を克服するために試行錯誤する過程をサポートするツールとして掲示物の工夫を行う。ディスク操作のポイント、ルールの掲示などを通して児童がいつでも確認できるようにする。単元前半で身につけた(児童が見つけた)知識や技能についても掲示して確認できるようにする。

#### ② 場の工夫

体育館に2面のコートを設置する。大きさはバスケットコート程度として、児童の実態や技能に応じて柔軟に対応する。中央にマットを置き、左右の壁を活用して跳ね返りを楽しめるようにする。また、ゴール(的)の数を多くし、全員がゴールする楽しさを味わうとともに攻守のバリエーションを増やすことで、作戦の多様化や運動量の確保にもつながると考える。

### (4) 学びを自覚させるための工夫

#### ① 学習カード

単元を通してロイロノートを使用する。学習カードや作戦カード、技能のポイント等もロイロノートを活用して取り組んでいく。毎時間の振り返りでタブレットを開きタイピング入力をさせる。振り返りには「できたこと、できなかった、難しかったこと」等を中心に授業で学んだことを表現させる。また、振り返りのなかで動きのポイント等を穴埋め問題で出題し、児童がポイントを理解できているかを確認する。振り返りや穴埋め問題の結果をもとに次時の導入で取り上げる内容を決め、児童の困り感やつまづきをみんなで解決し、スモールステップで高めていけるようにする。

## ② ICT 機器

一人一台端末を活用して振り返りや自己評価を行う。また、各チーム1台タブレットを常備し、これまでに習得した内容や作戦の例を資料として蓄積し、いつでも見られる状態にしておく。チームの課題や試合の様子に応じて、知識技能をふり返り、次のゲームへと活かすことができるようにする。そこからアドバイスや作戦に活かすようにする。自身やチームの動きがどうなっているのか、ポイントは理解しているが実際の動きはどうなっているのか知識と動きを結びつけられるようにする。課題を捉えるためのツールや資料の蓄積をすることとして端末の活用は有効であると考え。

## 10 評価規準

## ①単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ディスクサッカーの行い方を言ったり書いたりしている。 ②パスを出したりシュートをしたりすることができる。 ③ディスクを保持しているときや保持していないとき、ゴールにつながる動きをすることができる。	①誰もが楽しく参加できるように、規則(ルール)を工夫している。 ②プレイヤーそれぞれの役割を踏まえた作戦を選んだり考えたりしている。 ③選んだことや考えたりしたことを友達に、動作や言葉等で伝えている。	①ディスクサッカーの練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。 ③話し合いタイムや作戦タイムなどで、友達の考えを認めようとしている。 ④場や用具の準備や片付けを行ったり、場の安全に気を付けたりしている。

## ② 単元の評価規準に即した児童の具体的な姿

	十分満足できる姿 A	おおむね満足 B	努力を要する児童への手立て
知識・技能	①ディスクサッカーの行い方を詳しく言ったり書いたりしている。	①ディスクサッカーの行い方を言ったり書いたりしている。	①掲示物等でディスクサッカーのポイントが分かるように促す。
	②パスを出したりシュートをしたりすることが安定してできる。	②パスを出したりシュートをしたりすることができる。	②仲間の動きを参考に、うまくできるためのポイントを示す。
	③守りの相手を意識してディスクを保持しているときや保持していないときに、ゴールにつながる動きをすることができる。	③ディスクを保持しているときや保持していないときに、ゴールにつながる動きをすることができる。	③仲間の動きを参考に、うまくできるためのポイントを示す。
思考・判断・表現	①誰もが楽しく参加できるように、規則(ルール)をより良くしようと工夫している。	①誰もが楽しく参加できるように、規則(ルール)を工夫している。	①仲間の意見を参考にしたり、アドバイスをもらったりさせる。
	②プレイヤーそれぞれの役割を踏まえた作戦を具体的な理由をもとに選んだり考えたりしている。	②プレイヤーそれぞれの役割を踏まえた作戦を選んだり考えたりしている。	②仲間の意見を参考にさせたり、掲示物と ICT による自身の動きの振り返りを確認させたりする。
	③選んだことや考えたりしたことを友達に、動作や言葉等で具体的に伝えている。	③選んだことや考えたりしたことを友達に、動作や言葉等で伝えている。	③資料や仲間の動きを参考に、動きのポイントを確認させ、動き方の視点を持たせる。
学習主体的に取り組む態度	①友達と協力してディスクサッカーの練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。	①ディスクサッカーの練習やゲームに進んで取り組もうとしている。	①個人のできたことや伸びたところを称賛する。また、仲間の良さに目を向けさせ、見本とする。

②規則を守り、積極的に誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。	②規則を守り誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。	②楽しく学習するためには規則を守ることや仲間と助け合うことが必要であることを全体で確認する。
③積極的に友達の考えや取り組みを認めたり、取り入れたりしながら運動をしている。	③話し合いタイムや作戦タイムなどで、友達の考えを認めようとしている。	③楽しく学習するためには勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりすることが必要であることを全体で確認する。
④積極的に使用する用具を片付けたり、場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。	④場や用具の準備や片付けを行ったり、場の安全に気を付けていたりしている。	④一人ひとりが協力することで、楽しく学習できることを理解させる。

## 11 単元の指導と評価の計画(全 9 時間)

単元目標		知・技	シュートやパスなど基本的なボール操作と、ボールを持たないときに空いている場所に素早く動くことによって、ゲームができるようになる。								
		思・判・表	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えている。								
		主体	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けている。								
時間		1	2	3	4	5	6	7(本時)	8	9	
		ねらい①:よい動きをまねしてディスクサッカーを楽しもう。						ねらい②:攻め方を工夫してゲームをしよう。		ディスクサッカー大会	
0(分) 10 20 30 40 45	☆オリエンテーション ○学習のねらいの確認	・あいさつ・準備運動 ・基礎感覚運動 ・めあての確認				・あいさつ・準備運動 ・めあての確認 ・作戦タイム(前回の振り返りと今回の作戦)			・あいさつ ・準備運動 ・基礎感覚運動 ・めあての確認		
	○ゲームの進め方の確認	活動①【パワーアップタイム】 ・止めるや蹴るなどの基本的な技能を習得する。 ・ゲーム感覚の活動をする。							1次リーグ		
	○学習のルールの確認 ○試し活動	的当てゲーム(ねらったところにディスクを蹴る)	ドリブルゲーム(意図したところにディスクを運ぶ)	パスゲーム(①相手にとられないようにパスをする ②空いているスペースに走り込み、そこでパスを受けられるようにする)	2~4時の活動に応じて決める			活動①【パワーアップタイム】 ・前時までの活動を反復する。(後半はチームで選択) 活動②【チャレンジタイム】ゲーム1		決勝トーナメント	
	○課題をつかむ(個人)	きりりタイム・・・友達やチームの動き等から、うまくできるコツや動きの良い点を全体で確認する。							決勝戦		
		活動②【チャレンジタイム】ミニゲーム						活動③【チャレンジタイム】ゲーム2			各試合の間にキラリタイムを設ける。
		・振り返り(個人・チームで振り返りをタブレットを活用して行う。)・感想発表・あいさつ									
評価	知・技		○	○	○						
	思・判・表				○	○	○	○	○	○	
	主体	○					○			○	
評価方法		行動観察・学習カード(ふり返し・ロイロノート)									

## 12 本時の学習(7/9時間目)

## (1) 本時の目標

チームに合った作戦を選んだり、ゴールにつながる動きを確認したりして、課題に対してのポイントを考え、友達に伝えることができるようにする。

ゴールを意識した動きをしながら、攻め方を工夫しシュートチャンスを増やす。

## (2) 授業仮説

課題を解決するために仲間に伝え合う場において、タブレットの資料や掲示物等を用いてこれまでに学習した動きのポイントを確認することで、自己やチームに適した課題を見つけ、解決のために考えたことを仲間に伝えることができるであろう。

## (3) 展開(事例)

	主な学習活動	○指導 ★評価
導入 8分	1 あいさつをする 準備体操  2 めあての確認  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">チームの作戦を選んで、シュートチャンスを作ろう!</div>	○単元目標の振り返り 目的意識を持たせる
展開 29分	3 活動① 【パワーアップタイム】 ・チームの作戦と練習  4 活動② 【チャレンジタイム】ゲーム1 ・チームで協力して攻め方を工夫しゲームをする。  5 きらりタイム  6 活動③ 【チャレンジタイム】ゲーム2 ・きらりタイムで話し合ったことを活かして動きや作戦を工夫できるようにする。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">★ チームに合った作戦を選んだり、ゴールにつながる動きを確認したりして、考えたことを仲間と伝え合っている。 【思考・判断・表現】</div>	○前時までに学習したことを復習して、ゲームでどのように動くの良いか確認する。  ○前時までに学習した、ゴールにつながる動きを意識して活動させる。  ○見本となる個人やチームの動きを確認し、良さや気づきを押し伝える。 ○動きの良いところを思考させながら発問する。  ○困り感のあるチームにアドバイスをしながらゲームをする。
終末 8分	7 振り返り  8 あいさつ 片付け	☆今日の学びを価値づける。 ☆Excel を活用して振り返りを行い、グラフを活用することで今日の学びを視覚的に捉え、次時への課題意識をもたせる。