

第6学年 体育科学習指導案

2組 計30人 (男子16人, 女子14人)

指導者 吉田 泰斗

1 単元 ゾーンを生かしてシュートにつなげよう！フリーゾーンサッカー（ゴール型）

2 単元の目標

- ・ ルールを守り助け合って運動をしたり, 場や用具の安全に気を配ったりすることができる。【態度】
- ・ ルールを工夫したり, 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。【思考・判断】
- ・ 簡易化されたゲームでボール操作やボールを受けるための動きを身に付けることができる。【技能】

3 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
用具の準備や片付けで, 分担された役割を果たしながら, 友達と助け合って練習やゲームに進んで取り組もうとしている。	ゴール型のゲームの行い方を知り, ルールを選ぶとともに, 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。	簡易化されたゲームで, 攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。

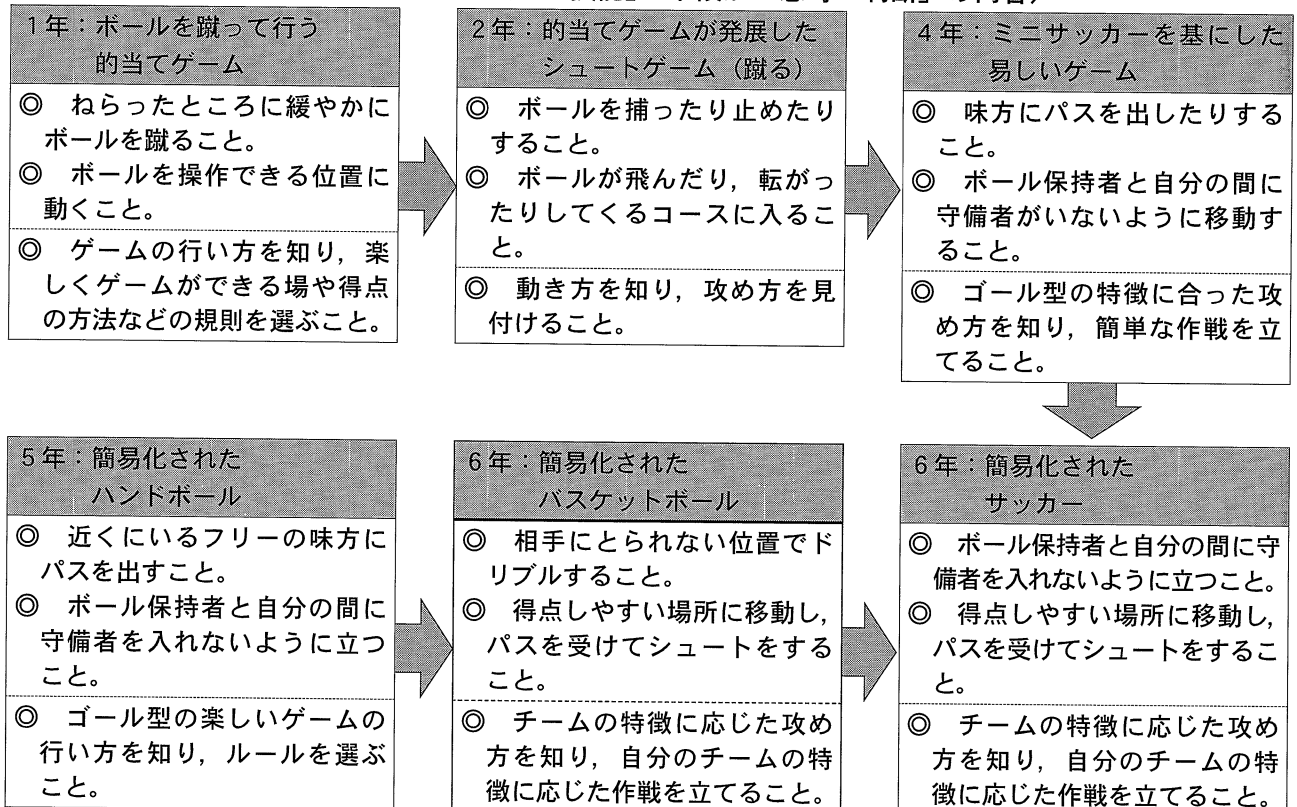
4 単元の位置とねらい

子供たちはこれまでに, 「6年:フリーゾーンを生かす作戦を選んで楽しもう!バスケットボール」の学習を通して, プレーヤーの数の軽減や守備側のプレー上の制限などのルールの工夫をしたり, 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることで, みんなで助け合って得点するゲームの楽しさを味わってきている。また, 「ゲームに必要な動き方を身に付けて, もっとシュートを決めて楽しみたい。」「自分たちが立てた作戦を成功させて勝ちたい。」などの欲求をもっている。

そこで本単元では, フリーゾーンサッカーを通して, ゾーンを生かした動き方やボールを受けるためのポイントを見付けたり, チームの特徴に合った作戦を工夫したりして, 学級のみながゲームを楽しむことができるように学習を進めていく。その中で, パスやドリブル, シュートなどの「ボール操作」の技能とともに, 「ボールを受けるための動き」も高めながら, みんなで助け合って得点するゴール型のゲームの楽しさを味わうことができるようにする。

この学習は, 運動の行い方のポイントを見付け, 自分やチームの課題に応じた練習方法を選びながらゲームに挑戦する「中学校第1学年及び第2学年:球技(ゴール型)」の学習へと生かされていく。

(1) 学習内容の系統及び重点化 (上段が「技能」・下段が「思考・判断」の内容)



(2) 子供の実態（調査日 平成28年9月5日，調査人数27人）

項目	回答（数字は人数）	
1 サッカーへの興味・関心	・好き(5)・どちらかといえば好き(6)・どちらかといえば嫌い(9)・嫌い(7)	
理由（複数回答）	○楽しい(5), シュートが決まる(4), パスが成功したとき(2), 習っているから(2)	●上手な人だけで進める(9), けがをする(8), 上手く操作できない(7), ボールが回ってこない(1)
2 ルールの工夫	【得点の工夫】 全員ゴール3点(8), 全員パス2点(5), 女子が決めたら2点(4), ヘディングで決めたら2点(2), ダイレクトシュート2点(1) 【場の工夫】 シュートが打てるシュートゾーンを作る(5), 横や斜めに線を引く(5), 味方しか入れないゾーン(円)を作る(2) 【人数の工夫】 ゲームに出る人数を減らす3人～6人(23), 得意な人と苦手な人 をバランスよく分ける(4) 【ルールの工夫】 習っている人は左足で蹴る(2), キーパー無し(5), 手で触れる 場と時間を作る(2)	
3 作戦の工夫	おとり作戦(6), パス回し(5), 空いているスペースに動く(4), 役割分担(4), 入れ替わりチェンジ(2), パスが出しやすい場所へ動く(2), 相手を引き付ける(2), ロングパス(1), 攻撃の人数を増やす(1)	
4 ボール操作 (3人対3人での 2分間のゲーム)	近くにいるフリーの味方にパスを出した回数の平均	6.2
	得点しやすい場所に移動した回数の平均	2.2
	得点しやすい場所に移動しパスを受けてシュートした回数の平均	1.0

(3) 教材「フリーゾーンサッカー」について

フリーゾーンサッカーは、攻守が入り交じった状態での攻防を楽しむことができるように、守備側の動く範囲を制限するなど、得点がしやすく簡易化したサッカーである。

本単元では、学級のみみんながゲームを楽しむことができるように以下のような工夫をした。

- ・ 柔らかいソフトサッカーボールを使用することで、ボールが体に当たると痛いという恐怖心を軽減する。
- ・ ゴールキーパーを置かないというプレー上の制限をすることで、得点しやすくする。
- ・ 3人対3人と人数を減らしてゲームを行うことで、一人がボールにかかわる機会を増やし、また、コート上で動けるスペースが多くなり、パスなどの状況判断を易しくする。

5 指導に当たって

(1) 対話を重視した「学び合い」【研究内容1】

- ゾーンを生かした動き方やボールを受けるためのポイントを見付けたり、チームの作戦について話し合ったりする授業において、対話を重視した「学び合い」を位置付ける。
- ゾーンを生かした動き方やボールを受けるためのポイント、チームの作戦について話し合う学習過程の中で、作戦ボードやタブレットPCを使いながら自分の考えを可視化することで、相手に分かりやすく説明することができるようにする。
- 言葉と動きをつなげる「学び合い」の中で、「どうしてそう考えたのか。」「何と何を関係付けたのか。」と教師が問い返すことで、理由や根拠を明らかにすることができるようにする。
- 「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」の中で、ゲームに向けての練習がスムーズに行われているか確認したり、「相手がこう動いたらどうする。」と問い返したりすることで、「分かったこと」が「できる」ようになっているかを子供が自覚できるようにする。

(2) 自己の学びを自覚するための評価活動【研究内容2】

- 学習課題を設定した後と学習の振り返りを行う際、学習計画が示されている体育ノートを使って評価内容を子供と共有することで、子供が課題を意識して学習に取り組むことができるようにする。
- 単元終末の「確かめる」過程で、子供たちが最初に行ったゲームと最後に行ったゲームの様子を視点に沿って比較して見る評価活動を行うことで、単元を通じた学習の成果や課題を自覚することができるようにする。

6 指導・評価計画 (全9時間)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8 (本時)	9	
目標	<p>【技能】①近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。 ②相手にとられない位置でドリブルをすることができる。 ③ボール保持者と自分の間に守備者を入れられないように立つことができる。 ④得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシチュエーションを作ることができる。 ⑤ボール保持者とゴールの間に体をに入れて相手の得点を防ぐことができる。</p> <p>【思考・判断】 ①楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、コート広さ、コート上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶことができる。 ②チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。</p>									
課題	<p>【単元を貫く学習課題】 フリーゾーンを生かしてシュートを決める作戦を工夫して、6年2組サッカーチームに挑戦しよう。</p>									
学習課題	1 ゲームに挑んで楽しむことができる。 2 ゲームのルールを守ることができる。 3 友達の準備や片付け、分擔された役割を果たすことができる。 4 用具の準備や片付け、分擔された役割を果たすことができる。 5 危険物を取り除いたり場を整備したりすることができる。 6 危険物を取り除いたり場を整備したりすることができる。	みんなが楽しむには、どのようなルールを工夫するだろうか。	ゾーンを生かした動き方にはどのようなものがあるだろうか。	ボールを受けるためには、どのような位置に動けばよいか。	ボールを受けるためには、どのような位置に動けばよいか。	自分のチームにはどのような課題があるだろうか。	ゲームに勝つには、どのような作戦がよいか。	チームの特徴に合わせて、どのような作戦がよいか。	大会を開き、チャンピオンを目指して楽しもう。	
主な学習活動	1 学習の約束の確認 2 のびのびタイム 3 試しのゲーム 4 整理運動 5 振り返り	2 学習課題の確認 3 試しのゲーム 4 全体での話し合い 5 試しのゲーム 6 全体での話し合い 7 試しのゲーム 8 整理運動 9 振り返り	2 学習課題の確認 3 試しのゲーム 4 言葉で表現し合う「学び合い」(チーム) 5 動きで表現し合う「学び合い」(チーム) 6 言葉と動きをつなげる「学び合い」(全体) 7 「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」(チーム) 8 ゲーム 9 整理運動 10 振り返り	2 学習課題の確認 3 試しのゲーム 4 言葉で表現し合う「学び合い」(チーム) 5 動きで表現し合う「学び合い」(チーム) 6 言葉と動きをつなげる「学び合い」(全体) 7 「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」(チーム) 8 ゲーム 9 整理運動 10 振り返り	2 学習課題の確認 3 試しのゲーム 4 言葉で表現し合う「学び合い」(チーム) 5 動きで表現し合う「学び合い」(チーム) 6 言葉と動きをつなげる「学び合い」(全体) 7 「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」(チーム) 8 ゲーム 9 整理運動 10 振り返り	2 学習課題の確認 3 試しのゲーム 4 言葉で表現し合う「学び合い」(チーム) 5 動きで表現し合う「学び合い」(チーム) 6 言葉と動きをつなげる「学び合い」(全体) 7 「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」(チーム) 8 ゲーム 9 整理運動 10 振り返り	2 学習課題の確認 3 試しのゲーム 4 言葉で表現し合う「学び合い」(チーム) 5 動きで表現し合う「学び合い」(チーム) 6 言葉と動きをつなげる「学び合い」(全体) 7 「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」(チーム) 8 ゲーム 9 整理運動 10 振り返り	2 学習課題の確認 3 試しのゲーム 4 言葉で表現し合う「学び合い」(チーム) 5 動きで表現し合う「学び合い」(チーム) 6 言葉と動きをつなげる「学び合い」(全体) 7 「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」(チーム) 8 ゲーム 9 整理運動 10 振り返り	2 学習課題の確認 3 試しのゲーム 4 言葉で表現し合う「学び合い」(チーム) 5 動きで表現し合う「学び合い」(チーム) 6 言葉と動きをつなげる「学び合い」(全体) 7 「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」(チーム) 8 ゲーム 9 整理運動 10 振り返り	2 学習課題の確認 3 チームタイム 4 大会 5 単元の振り返り
学習内容	【はじめのルール】 ○5人対5人 ○前半5分・後半5分 ○ゴールキーパーなし ○コートは横15m、縦30m	【ルールの工夫】 ○人数：3人対3人 ○得点×シチュエーション ○決めた人数=合計得点 ○「シチュエーション」の作成。	【ゾーンを生かした動き】 ○ボールをキープレからそのゾーンに集合して、3人対1人を作る。	【位置を学ぶ場】 ○主な学習内容の5と7の「学び合い」の中で、左の2つの場を使って学習すること、ボールを受けるためのポイントを見付けることができるようにする。	【ボールを受ける位置】 ○相手の位置を確認して相手のいない場所(横)に動く。	【ボールを受ける位置】 ○相手の位置を確認して相手のいない場所(前・ななめ)に動く。	【ボールを受ける位置】 ○相手の位置を確認して、受ける位置を近くしたり遠くしたりする。	【チームの特徴に合った作戦】 ○ゲームに勝つためには自分のチームの特徴に合った作戦を立てることが大切。	【チームの特徴と作戦】 特徴の例：パスが上手い 走るのが速い 元気があがる 作戦例：「三角形作戦」 おとり作戦	○今までのゴール型ゲームで学習してきたことをゲームで生かすことができる。
評価内容	①	②	③	④	⑤	③④	④	②	①②	
評価方法	①	①					②	②	③	

7 本 時 (8 / 9)

(1) 目 標

チームの特徴に応じた作戦を立てることができる。【思考・判断】

(2) 展 開 教師の言葉掛け 子供の反応 重点評価項目 ☆ ICT 活用上の留意点

過程(分)	主な学習活動と予想される子供の反応	教 師 の 指 導
つかむ (10)	<p>1 準備運動・のびのびタイム</p> <p>2 学習課題の設定</p> <p>今日はチームの特徴に合った作戦で、ゲームに勝つぞ。</p> <p>チームの特徴に合わせてゾーンを生かすにはどのような作戦がよいだろうか。</p> <p>私たちのチームは、ボール操作が上手な人がいるという特徴があるからそれを生かして作戦を立てよう。</p>	<p>○ のびのびタイムに「シュートゲーム」や「3対1」などを行うことで、ボール操作や相手のいない場所に動くなどのボールを受けるための動きを楽しんで身に付けることができるようにする。</p> <p>○ 学習課題の設定後に板書や体育ノートを使って本時の評価内容を子供と確認することで、課題を意識しながら学習に取り組むことができるようにする。</p>
挑戦する (30)	<p>3 試しのゲーム</p> <p>パスが上手いAさんがいるから、ゾーンを生かして「三角形作戦」を試してみよう。</p> <p>4 【言葉で表現し合う「学び合い」】(チーム)</p> <p>「三角形作戦」は、上手くいったね。</p> <p>ボール操作が上手なAさんがボールを持ったとき、ボールを持っていないBさんやCさんはもっとサイドに動いたらいいよ。</p> <p>5 【動きで表現し合う「学び合い」】(チーム)</p> <p>Bさんは声を出しながら右側に動いてね。その間に、Cさんは左側の空いているスペースに入ってね。</p> <p>6 【言葉と動きをつなげる「学び合い」】(全体)</p> <p>自分のチームにはどんな特徴があり、その特徴に合った作戦を試してみてどうでしたか。</p> <p>パスが上手い人がいるという特徴があるから、ゾーンを使ってパスをつなぐ「三角形作戦」が有効だ。</p> <p>ぼくたちのチームも同じ特徴があるけど、「おとり作戦」を使ったら、パスがどんどん回ったよ。</p> <p>7 【「分かる」から「できる」へつなげる「学び合い」】(チーム)</p> <p>本当だ。上手い人を中心にパスを回す「三角形作戦」だけでなく「おとり作戦」も上手くいった。</p>	<p>○ チーム内で勝敗のつかない試しのゲームをすることで、ゴール前での2つの動き方を意識しながら、ゲームに取り組むことができるようにする。</p> <p>○ きょうだいチームと勝敗のつかない試しのゲームをすることで、自分のチームの特徴に合った作戦を試すことができるようにする。</p> <p>☆ チームの特徴に合った作戦を作戦 ボードやタブレットPCを使って説明することで、実際にコート上での動きを確かめることができるようにする。</p> <p>◆ チームの特徴に応じた作戦を立てることができる。 【思考・判断】</p>
確かめる (5)	<p>8 ゲーム</p> <p>9 整理運動</p> <p>10 振り返り【自己評価】</p> <p>パスが上手い人がいるという特徴があるチームは、ゾーンを生かした「三角形作戦」や「おとり作戦」が有効である。</p> <p>今回は最後の大会だ。自分たちの特徴に合ったゾーンを生かした作戦で、たくさん得点を決めようぞ。</p>	<p>○ 全体での「学び合い」では、チームの特徴とそれをどのように作戦に生かしたらよいか、という視点で子供たちが発言することで、本時のねらいを意識することができるようにする。</p> <p>○ 話し合ったことを基に、実際に空いているスペースに走り込んだり、声を出しておとりになったりしている子供を称賛することで、自己の学びを実感できるようにする。</p> <p>○ 「自分のチームはどんな特徴があるから、どんな作戦がよい。」という視点で自己評価することで、自己の学びを自覚することができるようにする。</p> <p>○ 本時の振り返りと次時の学習課題を体育ノートに記入することで、次時の課題を見だし意欲を高めることができるようにする。</p>

「学び合い」想定シート

学習課題

チームの特徴に合わせてゾーンを生かすには、どのような作戦がよいだろうか。

言葉で表現し合う「学び合い」

試しのゲームをしてみてどうでしたか。自分のチームの特徴は何ですか。その特徴を生かすには、どのような作戦がよいのでしょうか。チームで話し合ってみましょう。

私たちのチームにはパスが上手いAさんがいるから、それが特徴だね。

そうだね。その特徴を生かすには、Aさんを中心にパスを回す「三角形作戦」を使うことが有効だね。

上手いAさんがボールを持ったとき、ボールを持っていないBさんやCさんはもっとサイドに動いたらいいと思うよ。

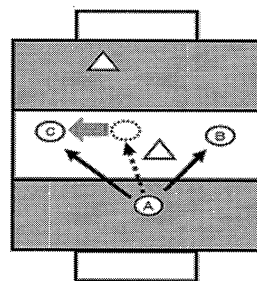
動きで表現し合う「学び合い」

Bさんは声を出しながらゾーンの右側に動いてね。

私はどこに、動けばいいのかな。

Cさんは、左側に動いてね。Bさんと反対側に動いて大きい三角形が作れるスペースに動くといいよ。

分かった。



言葉と動きをつなげる「学び合い」

自分のチームにはどんな特徴があり、その特徴に合った作戦を試してみようか。

私たちのチームは、パスが上手い人がいるという特徴があるから、ゾーンを使ってパスをつないでいく「三角形作戦」が有効だった。

ぼくたちのチームも同じ特徴があるけど、上手い人がおとりになってボールをキープしている間に、他の人がゴール前へ走り込む「おとり作戦」が上手くいった。

私たちのチームは、走るのが速いという特徴があるから、ゾーンを縦に走って攻める「おとり作戦」を使うと得点が増えた。

「分かる」から「できる」へつなげる学び合い

相手の守りがAさんに引き寄せられたら、その反対方向に動き出すとボールがもらえるよ。相手と仲間の動きをよく見て動けば大丈夫だよ。

本当だ。上手いAさんがおとりになる「おとり作戦」もうまくいきそうだね。「おとり作戦」もゲームに生かせそうだね。

ゲームでも生かせそうだね。よし、試してみよう。動き方が分かったから、次のゲームが楽しみだね。

まとめ

「パスが上手い人がいる」という特徴があるチームは、「三角形作戦」と「おとり作戦」が有効で、「走るのが速い」という特徴があるチームは、「おとり作戦」が有効。