

# 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた単元構想〈小・体育〉

特別研修員 体育 伊田 悠一（小学校教諭）

単元名 『ディスクゲーム』（第4学年） 全8時間計画

## 単元のねらい

児童全員が安心して学習に参加し、ゴール型ゲームを通して運動の楽しさやできる喜びに触れることで、学びに向かう力を高めることができるようにする。

## 題材構想の意図

本単元では、ルールや用具を工夫して簡易化されたゲームを教材とすることで、児童全員が安心して学習に参加し、運動の楽しさやできる喜びに触れることができるようにします。そのために、つかむ過程でゲームの基本的な動きを動画で見たり、フライングディスクの扱い方に十分に慣れさせたりします。追究する過程では、児童の実態やねらいに応じて、メインゲームとのつながりを意識しながらドリルゲームとタスクゲームを設定します。まとめる過程ではリーグ戦を行い、できるようになったことを実感させたり動きのポイントを共有したりすることで学びが深まるように構成しました。

過程

### 主な学習活動

つかむ (1)

#### 1. 単元の見通しをもつ

- ディスクゲームという運動を知る。
- フライングディスクの扱いに慣れる。
- 試しのゲームを行う。
- 単元のめあてをつかむ。

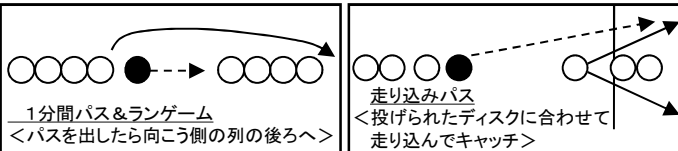


ふわっと飛んで、当たっても痛くない教具。

リーグ戦に向けて、点を取るための動きや攻め方を学ぼう

#### 2. ドリルゲームやタスクゲームを通して、基本的な知識及び技能を習得する

○ドリルゲームの例 \*○(児童) ●(ディスク)



○タスクゲームの例



<アニメーションで説明> <三角パスゲーム> <ハーフコート3対1や4対2>

#### 3. タスクゲームやメインゲームの中で、効果的なパスやシュート、動き方について話し合いながら運動する



<守りがいない所を狙って> <ゲーム開始時のミニ会議> <作戦盤で話し合い>

#### 4. 学習の成果を認め合い、単元の学びを振り返る

- リーグ戦を行う。
- 班や全体で学習の成果について話し合い、効果的であった練習方法や、参考になったアドバイスなどを共有する。また、本単元で学習した内容が、他の単元や学習にも役立ったりつながったりすることがあるか確認する。



追究する (6)

まとめる (1)

### 安心して楽しく運動できる教材の工夫

児童全員が安心して楽しく運動することができるような教材を設定する。フライングディスクはボールに比べて滞空時間が長く、それに合わせた動きがしやすい。また、柔らかい素材でできているため、恐怖心が軽減される。さらに、ドリブルやランプレイがないため、落ちていてプレーをすることができる。

### 主体的な学びの第一歩

運動の動画を見せたり、学習カードに単元の学習内容や学習の進め方を示したりすることで、児童が効果的に運動の特性や学習の流れをつかみ、学習の見通しをもつことができるようにする。

### ねらいにつながるドリル・タスク・メインゲームの設定

単元計画における本時の位置付けや児童の実態、ねらいに応じて、各ゲームのルールや人数を工夫する。ドリルゲームは遊びの要素を取り入れ、楽しみながら活動を繰り返すことで運動感覚や技能が身に付くようにする。タスク・メインゲームは簡易化し、攻撃で得点することに焦点化することで、知識及び技能、思考力・判断力・表現力等の学習内容を習得できるようにする。

### 新たな発見や課題解決につながる対話

めあてに応じて対話の視点を明確にし、アドバイスを出す児童、作戦を相談する児童、運動をする児童が、互いに共通の視点で考えを伝え合ったり、教え合ったりできるようにする。また、考えを伝え合える状況を作れるよう、作戦盤や、動きや指示のキーワード等を用意する。さらに、運動の直前にミニ会議を行うことで、運動をしながら対話が生まれるようにする。

### 深い学びに迫る思考場面の設定

運動のポイントや課題を児童同士で発見し、思考場面を経て知識を得ることで、児童が実感を伴いながら学習に臨めるようにする。活動量を確保するためには、思考させるポイントを絞り、思考させる時間を短くしたり、動きながら思考させたりする工夫が必要である。

### 学習の成果に気づき、次の学びにつなげる振り返り

「何が分かり、何ができるようになったか」「そのために意識したことは何か」「友達から受けたり送ったりしたアドバイスは何か」といった視点で振り返りを行うことで、学びを実感することができるようにする。また、本単元の学習内容が他のゴール型の運動とも共通したり、つながったりすることに気付けるようにする。そして、本単元での学び方を他の領域や教科でも生かしていこうという思いをもてるようにする。

指導例：『ディスクゲーム』（第4学年 第1時）

1 単元の学習内容や授業の進め方、本時のめあてをつかむ。

○3年時に学習したポートボールやサッカー等のゴール型の学習を振り返り、本単元とのつながりを確認する。

T：3年生でのポートボールやサッカーの授業では、どんなことを学びましたか？

S：ドリブルやパスで味方とボールをつないで、シュートした。

S：相手にボールを取られないようにつなぐのは難しかったよ。

S：ゴールが決まった時にはうれしくて、みんなで喜び合ったよ。

めあて 学習の進め方を知り、学習の見通しをもとう。

○ディスクゲームという競技を紹介し、競技をしている映像を見せながら大まかなルールや動き方について説明する。

S：フライングディスクを使うのか、面白そうだな。

S：パスが通ったり、ゴールが決まったりしたら気持ちよさそうだな。

○学習カードを見ながら、単元の学習内容や学習の進め方を確認し、見通しをもつ。

S：単元の前半ではパスやゴールにつながる動きの練習をするのだな。

S：単元の後半ではゲームが中心になるのか。早くやりたいな。

2 本単元の運動につながる予備的な運動を行う。

○低学年で学習したボール運び鬼を行い、相手をかかわしながら相手の陣地に走り込む感覚をつかむ。

○ディスクの基本的な投げ方や取り方を練習し、ディスクの扱い方に慣れる。

○本単元で使用するディスクは、布とスポンジ製の柔らかい物を使用する。

S：ディスクを思いどおりに投げるのは難しいな。

S：でも、柔らかいディスクだから当たっても痛くないぞ。これなら思い切ってプレーすることができるな。



3 試しの活動を行い、単元のめあてをつかむ。

○試しのゲーム（4対2）を行う。

○攻撃側は攻撃のみ、守備側は守備のみを行うこととし、時間で攻守を交代する。ディスクを守備に取られたら、自陣からゲームを再開する。

○ディスクを取り損ねたり、床に落ちたりしてしまっても、相手に先に取られない限りは攻撃側のディスクとし、攻撃を続けられるようにする。

○試しのゲームの中で児童の技能を見取り、チーム編制の材料とする。

\*その後のチーム編制については、等質グループで兄弟チームを編制する。

T：まずはゴールに向かって動いて積極的に攻めましょう。

S：どう動いたらパスをつなげることができるかな？

単元のめあて リーグ戦に向けて、点を取るための動きや攻め方を学ぼう。

4 学習したことを振り返る。

○どんなことができるようになれば得点をすることができそうか問い掛け、「めあて」の達成に向けた見通しをもてるようにする。

○個人の振り返りを仲間と共有し合う場を設ける。

S：ディスクを思いどおりに投げたり取ったりできないといけないな。

S：相手にディスクを取られないようにつなぐのも大切だ。

S：どうしたらうまくゴールをすることができるかな？

指導のポイント

主体的な学びの第一歩

○運動の動画を視聴したり、学習カードに単元の学習内容や学習の進め方を示したりしておくことで、児童が効果的に運動の特性や学習の流れをつかむことができるようにし、学習の見通しをもつことができるようにする。

感覚づくりと予備的な運動

○単元の運動につながる予備的な運動や感覚づくり、既習の運動等を体験させることで、本単元でも活用できる動きを想起させたり、運動の行い方の見通しをもつことができるようにしたりする。

児童の「やってみよう」を引き出す用具や規則の工夫

○どの児童も安心して意欲的に運動に取り組むことができるように、柔らかい素材のディスクを使用する。また、ゲームのルールや人数等の規則を工夫することで、運動への苦手意識の増加や学習意欲の低下を防いだり、課題を実感して解決しようとする意欲をもったりできるようにする。

「追究する過程」での、主体的・対話的で深い学びの充実に向けて

○「めあて」及びその達成に向けた見通しを明確にもつことができるようにする。また、その学習の見通しや学習課題を児童同士で共有し合うことで、何がどのようにできるようにすればよいのか、そのためにどのように学習していくのか、学級全体で学びの方向性を共有することができるようにする。

指導例：『ディスクゲーム』（第4学年 第4時）

1 準備運動及びドリルゲームを行う。

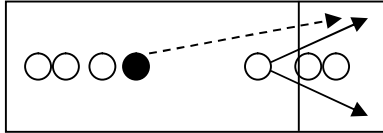
\*○：児童 ●ディスク ●ディフェンス

パスの受け手が好きな方向へ

○1分間パス&ランゲーム ○走り込みパス 走り込み、それに合わせパス



パスを出したら向こう側の列の後ろへ



2 本時のめあてをつかみ、学習の見通しをもつ。

○前時の学習から生まれた新しい課題を基に、児童と教師でめあてをつくる。

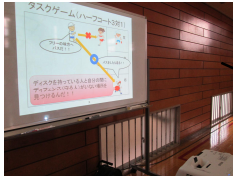
T：前時に行ったメインゲームで、うまくいかなかったことや、課題が見つかった人はいますか？

S：ディフェンスに防がれてパスが通らなかった。

T：パスが通る場所とはどんな場所か、ゲームのアニメーションを見ながら考えてみましょう。

S：ディフェンスが目前にいるとパスが通らないな。

S：パスを出す人とパスを受ける人の間にディフェンスがいない場所に動けばよいんじゃないかな？



めあて パスを出す人とパスを受ける人の間にディフェンスがいない場所に動きながら攻めよう。

3 知識や技能を習得する活動を行う（活動1）。

○タスクゲーム（ハーフコート3対1）を行う。

○ゴールゾーンを「右」「中」「左」と3分割し、ディスクを投げたり、ゴールに走り込んだりする目安にする。また、それらを動きや指示のキーワードとして活用し、プレーの開始時には、3人で簡単に攻め方を話し合う。

○習得すべき課題が明確でその課題が頻繁に学習できるように、攻撃側の人数を守備側より多く設定する。

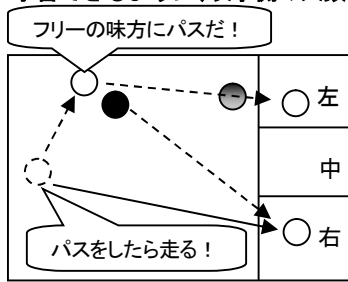
S：どうやって攻めようか？

S1：ぼくがディフェンスを引き付けるよ。

S2：その間にわたしが右へ走り込むね。

T：ディフェンスがいない場所に走り込めたら味方に合図をしよう！

S3：タイミングを合わせてパスをするね！



4 取得した知識や技能を活用する活動を行う（活動2）。

○メインゲーム（コートを広くしての4対2）を行う。

○攻撃側は攻撃のみ、守備側は守備のみを行うこととし、時間で攻守を交代する。ディスクを守備に取られたら、自陣からゲームを再開する。

○ゲームを行っていないグループは、パスが通りそうな場所へ動くことやパスの出どころなどのアドバイスを出したり、作戦を話し合ったりする。

S1：右のゴールゾーンにパスが通りそうだよ！

S2：パスが通る場所に動くために相手のディフェンスをよく見よう。



5 学習したことを振り返る

○パスの出し手と受け手の間にディフェンスがいない場所に動いて攻めることができているかを振り返り、学習カードに記入する。

S：どんなことに気を付けたら、ディフェンスがいない場所に動けたかな？

S：ディフェンスの位置をよく見たり、フェイントをしたりした。

指導のポイント

ねらいにつながるドリル・タスク  
メインゲームの設定

- 単元計画における本時の位置付けや児童の実態、ねらいに応じて、各ゲームのルールや人数を工夫する。ドリル・タスクゲームは、メインゲームとのつながりを意識する。
- 単元が進むにつれ、メインゲームを3対2から3対3へと変えていく。

前時までの学習を振り返らせ、  
めあてを引き出し、つかませる

- 児童と教師のやり取りや児童の学習カードから、単元のめあてを達成するために児童が必要と感じるめあてを設定できるようにする。
- ICT機器を活用して、視覚的、効率的に運動の行い方をイメージできるようにし、運動の行い方の見直しをもてるようにする。

新たな発見や課題解決に  
つながる対話

- めあてに応じて対話の視点を明確にすることで、アドバイスを出す児童、作戦を相談する児童、運動をする児童が、お互いに共通の視点で考えを伝え合ったり教え合ったりできるようにする。
- 考えを伝え合える状況を作れるよう、作戦盤や、動きや指示のキーワード等を用意する。また、運動の直前にミニ会議を行うことで、運動をしながら対話が生まれるようにする。

振り返りの視点の提示

- パスが通る場所とはどんな場所であったかを問いながら、「そこに動くことができていたか」「よかったアドバイスは何か」といった視点で振り返るようにする。



指導例：『ディスクゲーム』（第4学年 第8時）

指導のポイント

1 本時のめあてをつかむ。

○単元のめあてと前時までの学習を振り返り、本時のめあてをつかむ。

T：ディスクゲームの授業で、今までにどんなことを学んできましたか。

S：ディスクの投げ方や取り方。

S：ゴールゾーンに走り込む動きや、ディフェンスのいない場所に動くこと。

S：お互いの役割を決めて、攻め方や作戦を考えた。

S：今日のリーグ戦でよいプレーができるように練習してきた。

めあて リーグ戦を行い、分かったりできるようになったりしたことを、試したり話し合ったりして、単元を振り返ろう。

学びの自覚を促すめあての設定

○本単元を通して学習したことの成果を生かしたり感じたりすることができるように、「分かったこと」「できるようになったこと」という視点をもって本時の学習に臨むことができるようにする。

2 学習の成果を試す準備をする。

○今までの学習で取り組んできたドリルゲームやタスクゲームの中から、チームの課題に合った練習方法を選び、練習する。

S：僕たちのチームはドリルゲームに取り組んで、基礎基本を確認しよう。

S：私たちのチームはハーフコート3対2に取り組んで、チームの連係プレーを確認しよう。

主体的な練習の選択

○自分たちに必要だと思われるものを考え、選択することを通して、学びの価値を認識するとともに、自ら課題を発見し、よりよく解決していこうとする実践力を高めることができるようにする。

3 学習の成果を試す。

○総当たりのリーグ戦でメインゲーム（4対3）を行う。

○3ゲーム1セットで2セットを行い、その総得点で勝敗を競う。

○プレー開始時には、ディスクをつなぐ人、ゴールゾーンに走り込む人などのお互いの役割や攻め方について、簡単に確認したり話し合ったりする。

○ゲームを行っていないグループは、作戦盤を用いて作戦を話し合ったり、パスが通りそうな場所へ動くことやパスの出どころなどのアドバイスをしたりする。

\*ゲームをするグループ、作戦を考えるグループ、指示を出すグループをローテーションしていく。



T：得点につなげるためにはどうしたらよいか、お互いに考えたことや気付いたことを伝え合いながらゲームをしましょう。

S：パスを出す人と受ける人の間にディフェンスがいない場所に動くことが大切だったな。

S：A君はパスを出すのが得意だから、ゴールにつなげる最後のパスはA君が出せるようにしましょう。

S：A君がディスクを持ったら、B君が相手を引き付けているうちにCさんがゴールゾーンに走り込むのはどうかな。



児童の意識の変容と動きの変容を見取る

○「できるようになった」という動きの変容を見取ると同時に、児童と積極的に対話することを通して、「なぜできるようになったのか」「何を意識しているのか」という意識の変容も捉えることができるようにする。

4 本時のまとめをし、学習したことを振り返る。

○各チームで学習の成果について話し合い、その後クラス全体で意見交流する。その際の話合いの観点は、単元のめあてである「点を取るための動きや攻め方について」とする。

S：作戦を選ぶときに役割を決めたら、動きがスムーズになって点が取れた。

S：どこに動いたらよいか分からなかったときに、周りの友達にアドバイスをもらって動いたらパスが通った。

○本単元で学習した内容が、他の単元や他のゲームでも役立ったりつながったりすることがありそうか問い掛ける。

S：ディフェンスがいない場所に動くことは、サッカーやバスケットボールでも同じじゃないかな。

S：友達と教え合うと、自分では気付かなかったことを知ることができたな。

学習の成果に気づき、次の学びにつなげる振り返り

○「何が分かり、何ができるようになったか」「そのために意識したことは何か」「友達にもらったり送ったりしたアドバイスは何か」といった視点で振り返りをするすることで、学びを実感することができるようにする。  
○本単元で学んだことが本単元だけで終わることがなく、他の運動とのつながりや系統性に気付けるようにする。また、本単元での学び方を他の領域や教科でも生かしていこうという思いをもてるようにする。

# 体育科学習指導案

平成30年5月～6月 第4学年 指導者 伊田 悠一

I 単元名 ゲーム「ゴール型ゲーム（ディスクゲーム）」

## II 学習指導要領上の位置付け

(1) 知識及び技能

ア ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること。

(2) 思考力、判断力、表現力等

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。

(3) 学びに向かう力、人間性等

運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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たりすること。

## III 目 標

規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり友達の考えを認めたりしながら運動に進んで取り組み、規則を工夫したり簡単な作戦を選んだりすることを通して、基本的なボール（ディスク）操作とボール（ディスク）を持たないときの動きによってゲームをすることができるようにする。

IV 指導計画 ※別紙参照

V 本時の展開（1／8）

1 ねらい 学習の進め方やディスクゲームの行い方を知り、動き方を映像で見たり試しのゲームをしたりすることを通して、学びに向かう意欲をもたせる。

2 展開

| 学習活動（分）   | ○：留意点 | 点線囲：評価 | ☆：振り返りの子供の意識 |
|---|-------|--------|--------------|
| <p>1 単元及び本時のめあてをつかむ。（10分）</p> <p>○3年次に学習したポートボールやサッカー等のゴール型の学習を振り返らせる。</p> <p>○ディスクゲームという競技を紹介し、競技をしている映像を見せながら大まかなルールや動き方について説明する。</p> <p>○学習カードを見ながら、単元の学習内容や学習の進め方をつかませ、見通しをもたせる。</p> <p>めあて 学習の進め方を知り、学習の見通しをもとう。</p>   |       |        |              |
| <p>2 本単元につながる予備的な運動を行う。（活動1）（10分）</p> <p>○低学年で学習したボール運び鬼を行い、相手をかわしながら相手の陣地に走り込む感覚をつかませる。</p> <p>3 試しのゲーム（4対2、時間で攻守交代）を行い単元のめあてをつかむ（活動2）（20分）</p> <p>○本単元で使用するディスクは、布とスポンジ製の柔らかい物を使用する。</p> <p>○ディスクの投げ方や取り方を説明し、ディスクの扱い方に慣れさせる。</p> <p>○試しのゲームをさせ、単元のめあてをつかませる。</p> <p>○ディスクを取り損ねたり、床に落ちたりしてしまっても、相手に先に取られない限りは攻撃側のディスクとし、攻撃を続けられるようにする。</p> <p>単元のめあて リーグ戦に向けて、点を取るための動きや攻め方を学ぼう。</p> <p>○試しのゲームの中で児童の技能を見取り、チーム編制の材料とする。</p> <p>*その後のチーム編制については、等質グループで兄弟チームを編制する。</p> <p>友達と協力して用具の準備や片付けをしたり、場や用具の安全を確かめたりしている。</p> <p style="text-align: right;">&lt;観察（1）&gt;</p> |       |        |              |
| <p>4 本時のまとめ・振り返りをする。（5分）</p> <p>○どのようなことができるようになれば得点をすることができそうか問い掛け、「単元のめあて」の達成に向けた見通しをもてるようにする。</p> <p>○個人の振り返りを仲間と共有し合う場を設ける。</p> <p>☆映像を見たり試しのゲームをしたりして、学習の進め方や、ディスクゲームの行い方、ルールが分かった。</p> <p>☆友達と協力しながら学習をして、上手になりたいな。</p> <p>☆リーグ戦で勝てるように頑張ろう。</p>  |       |        |              |

V 本時の展開 (4 / 8)

- 1 ねらい ディスクをねらい通り投げたり、ゴールゾーンに走り込んでキャッチしたりするドリルゲームや、ハーフコート3対1のタスクゲームを通して、空いている場所に素早く動きながら攻め、得点につなげることができるようにする。

2 展開

| 学習活動 (分)   | ○ : 留意点 | 点線囲 : 評価 | ☆ : 振り返りの子供の意識 |
|--|---------|----------|----------------|
| <p>1 準備運動及びドリルゲームを行う。(10分) *○ : 児童 ●ディスク ●ディフェンス</p> <p>○授業で多く使用する脚や腕を重点的にほぐす。パスを出したら向こう側の列の後ろへ</p> <p>*ドリルゲーム→1分間パス&amp;ランゲーム → </p> <p>○ドリルゲームは、タスクゲームや本時のねらいにつながる、「パス」と「走り込む動き」を組み合わせで行う。</p> <p></p>   |         |          |                |
| <p>2 本時のめあてをつかむ。(5分)</p> <p>○パスやキャッチ、ゴール等の基本的な動きに関する前時までの学習を振り返るように促す。</p> <p>○ハーフコート3対1の場面のアニメーションを提示し、どこに、どのように動いたら得点につながるのかを問い掛ける。</p> <p>めあて パスを出す人とパスを受ける人の間にディフェンスがいない場所に動きながら攻めよう。</p>  |         |          |                |
| <p>3 タスクゲーム (ハーフコート3対1) を行う。(活動1) (10分)</p> <p>○技能に応じてパスを出す位置 (ゴールゾーンまでの距離) を選ぶことができるようにする。</p> <p>○ゴールゾーンを「右」「中」「左」と3分割し、ディスクを投げたり、ゴールゾーンに走り込んだりする目安になるようにする。また、児童同士で「右」「中」「左」など、動きや指示のキーワードとして活用できるようにする。</p> <p>○プレーの開始時には、3人で簡単に攻め方を話し合わせる。</p> <p>○ゴールゾーン内にはディフェンスは入れないこととする。</p> <p>○一回以上のパスをつないでから、ゴールを目指すようにする。</p> <p>○ディスクを持っている児童には、どこに投げたらパスがつながったり、得点をしたりすることができるかといった言葉掛けをする。</p> <p>○ディスクを持っていない児童には、ディスク保持者と自分の間にディフェンスがいない空間に走り込むように促す。</p> <p></p> |         |          |                |
| <p>4 メインゲーム (コートを広くしての4対2、時間で攻守交代) を行う。(活動2) (15分)</p> <p>○ゲームを行っていないグループは、コートの周囲で空いている場所やパスのアドバイスを出す。</p> <p>○空いている場所に積極的に動くことができている児童を称賛したり、動きを紹介したりする。</p> <p>空いている場所に素早く動きながら攻めることができる。 &lt;観察(3)&gt;</p>  |         |          |                |
| <p>5 本時のまとめ・振り返りをする。(5分)</p> <p>○パスの出し手と受け手の間にディフェンスがいない場所に動きながら攻めることができていた場面を紹介し、よい動きや、その時の児童の意識等について全体で共有する。</p> <p>○次時からは得点をするための作戦を考えながらゲームに取り組んでいくことを伝える。</p> <p>☆ディスクを持っている人と自分の間にディフェンスがいない場所に動きながら攻めることが、得点をするために大切な動きだと分かった。</p>  |         |          |                |

## V 本時の展開（8／8）

- 1 ねらい リーグ戦を行い、学習の成果を発揮したり、できるようになったことを実感させたり、動きのコツを共有したりすることを通して、児童に運動の楽しさや学習の充実感を感じさせ、今後の学習への展望をもたせる。

### 2 展開

| 学習活動（分）                   | ○：留意点   | 点線囲：評価 | ☆：振り返りの子供の意識 |
|---------------------------|---|--------|--------------|
| 1 本時のめあてをつかむ。（5分）         | ○単元全体のめあてと前時までの学習を振り返り、本時のめあてをつかませる。  |        |              |
|                           | めあて リーグ戦を行い、分かったりできるようになったりしたことを、試したり話し合ったりして、単元を振り返ろう。   |        |              |
| 2 学習の成果を試す準備をする。（活動1）（5分） | ○今までに取り組んできたドリルゲームやタスクゲームの中から、チームの課題に合った練習方法を選ばせ、練習させる。   |        |              |
| 3 学習の成果を試す。（活動2）（25分）     | ○総当たりのリーグ戦でメインゲーム（4対3）を設ける。<br>○勝敗については、兄弟チームでの合計得点で競うこととする。<br>○ゲームを行っていないグループは、作戦盤を用いて作戦を話し合わせたり、パスが通りそうな場所へ動くことやパスの出しどころなどのアドバイスを出させたりする。<br>*ゲームをするグループ、作戦を考えるグループ、指示を出すグループをローテーションする。<br>○プレーの開始時には、ディスクをつなぐ人、ゴールゾーンに走り込む人など、互いの役割や攻め方について、簡単に相談したり確認したりさせる。                      |        |              |
|                           | 味方にパスを出したり、空いている場所に素早く移動してパスを受けたりし、得点につながる動きを身に付けている。   |        | <観察（3）>      |
| 4 本時のまとめ・振り返りをする。（10分）    | ○各チームで学習の成果について話し合わせ、その後クラス全体で意見交流させる。その際の話合いの観点は、単元のめあてである「点を取るための動きや攻め方について」とする。<br>○本単元で学習した内容が、他の単元や他のゲームでも役立ったり、つながったりすることがあるか問い掛ける。<br>☆ディスクゲームの授業を通して、ゲームで得点するには、ディスクを思いどおりに操作することや、空いている場所に素早く移動すること、自分の役割や作戦を選んで攻めることが大切だと分かった。<br>☆ディフェンスがない場所に動くことは、サッカーやバスケットボールでも同じではないかな。 |        |              |



指導計画 体育科 第4学年 単元名「ディスクゲーム」(全8時間計画)

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| 目標   | 規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり友達の考えを認めたりしながら運動に進んで取り組み、規則を工夫したり簡単な作戦を選んだりすることを通して、基本的なボール（ディスク）操作とボール（ディスク）を持たないときの動きによってゲームをすることができるようにする。  |  |  |
| 評価規準 | (1) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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たりすることができる。<br>(2) 規則を工夫したり、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。<br>(3) 易しいゲームにおいて、基本的なボール（ディスク）操作やボール（ディスク）を持たないときの動きができる。 |  |  |
| 過程   | 時間   | ○ねらい<br>めあて  | ☆振り返り（意識）<br><br>◇評価項目<br>〈方法（観点）〉   |
| つかむ  | 1  | ○学習の進め方やディスクゲームの行い方を知り、動き方を映像で見たり試しのゲームをしたりすることを通して、学びに向かう意欲をもたせる。<br><br>第1時 学習の進め方を知り、学習の見通しをもとう。  | ☆映像を見たり試しのゲームをしたりして、学習の進め方や、ディスクゲームの行い方、ルールが分かった。<br><br>☆友達と協力しながら学習をして、上手になりたいな。<br><br>☆リーグ戦で勝てるように頑張ろう。  |
| 追究する | 1<br>・<br>2<br>・<br>3  | ○パスをしたり、受けたり、スペースに走り込んだりするドリルゲームやタスクゲームを通して、単元後半で行うメインゲームに必要な基本的な知識や技能を習得させる。<br><br>第2時 ディスクをねらい通りに投げたり、キャッチしたりできるコツは何だろう。<br><br>第3時 ディスクをゴールゾーン内の味方に向かって投げたり、ゴールゾーンに走り込んでキャッチしたりして、得点につなげよう。<br><br>第4時 パスを出す人とパスを受ける人の間にディフェンスがない場所に動きながら攻めよう。 | ☆ディスクをねらいどおり投げるには、ねらった方向に腕を伸ばすとよいことが分かった。パスをキャッチするときには、ディスクの方向に素早く動くことが大切だと分かった。<br><br>☆ゴール方向に積極的に移動して、パスを出したり受けたりするタイミングを合わせながら攻めることが大切だと分かった。<br><br>☆ディスクを持っている人と自分の間にディフェンスがない場所に動きながら攻めることが、得点をするために大切な動きだと分かった。             |
|      | 4<br>・<br>5<br>・<br>6  | ○タスクゲームやメインゲームの中で、どのように動いたり攻めたりすれば得点ができるかを話し合わせたり練習させたりすることを通して、単元前半で身に付けた基本的な動きを生かしながら、得点をするための動きを工夫したり、考えを伝え合ったりすることができるようにする。<br><br>第5・6・7時のめあて<br>ゲームで得点をするためには、どのように動いて攻めたらよいのだろう。   | ☆ルールや学習の約束を守ったり、友達と協力したり、勝っても負けてもそれを受け入れたりすることで、楽しく気持ちよく運動をすることができるな。<br><br>☆ディスクを持っている人とディスクを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶことが、より多く得点したり、効果的に得点したりすることにつながることを分かった。<br><br>☆パスを出す場所や、空いている場所への動き方を友達同士で伝え合うことで、大切なことがよく分かたり、新しい考えが浮かんだりした。 |
| まとめ  | 1  | ○リーグ戦を行い、学習の成果を発揮したり、できるようになったことを実感させたり、動きのコツを共有したりすることを通して、児童に運動の楽しさや学習の充実感を感じさせ、今後の学習への展望をもたせる。<br><br>第8時のめあて<br>リーグ戦を行い、分かたりできるようになったりしたことを、試したり話し合ったりして、単元を振り返ろう。   | ☆ディスクゲームの授業を通して、ゲームで得点するにはディスクを思いどおりに操作することや、空いている場所に素早く移動すること、自分の役割や作戦を選んで攻めることが大切だと分かった。<br><br>☆今回分かったことやできるようになったことを、ほかの運動でも生かすことができるかな。   |

