

1 単元名 仲間とパスをつないでディスクをゴールに運びたい「アルティメット」

2 運動の捉えと子どもの実態

(1) アルティメットの中心のおもしろさ

陣取り型ゲームは、相手にボールを奪われずに前進する（陣地を取る）ことで得点したり、陣地を取られないように相手の前進を止めたりして攻防することの楽しさが機能的特性として挙げられる運動である。また、他のゴール型ゲームと比べると、ゴールが前方に開けている為、高度なシュート技能を必要としないこと、相手がボールマンの前方にしかいない為に、状況判断がしやすいことが構造的特性として挙げられる。

こうした特性から、今回取り上げるアルティメットは、パスをつなぐことでディスクを前に進め、開けたゴール空間に運び込むという点で、陣取り型ゲームの一つとして捉えることができる。加えて、ボールマンはドリブル等で進むことができないこと、ディフェンスはボールマンにタイトなマークができない既存のルールからも、パスに焦点化されたゲームであるといえる。

攻撃側は、仲間と協力して作った空間を見つけて走り込む動きや、パス時における的確な状況判断を活かしてディスクを進めていくことで、パスを出した側と受け取った側の両者が得点の喜びを味わうことができる。また、ボールと違ってディスクは、投げた後の時間に伴い速度が落ちていく。そのことを活かし、パスを出す位置や受け取り方を工夫することで、プレイの幅が広がることも特性の一つとして挙げられる。

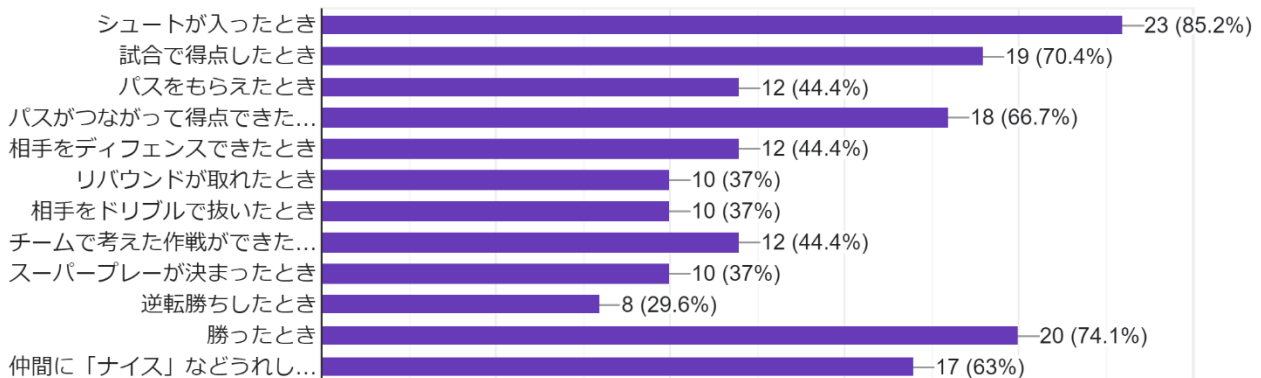
(2) 子どもの実態

小学校4年時からコロナ禍で、体育が従来通りにできるようになってきたのは小学校6年生から。従って接触を伴う球技のゴール型や、マスクを外す水泳の単元の経験が少ない。昨年度おこなったバスケットボールでは、中学校で初めて経験する子どもがほとんどだった。

☆昨年度のバスケットボールの授業をもとにおこなったアンケート結果より

※男女別での学習。マンツーマンディフェンスをおこない、ボールを持たない人の動きに視点をあてて主に3on3をおこなった。女子のボールは柔らかい素材のものを使った。

①バスケットボールの授業で楽しかった瞬間を教えてください。(複数回答可)



②バスケットボールの授業で難しかったことを書いてください。

シュートを入れること(13人)

周りを見てパスをすること(8人)

ドリブルで移動すること(6人)

ディフェンスやリバウンド(1人)

ルール(2人)

みんながボールに触ること(1人)

③今後バスケットボールをやるときに不安なことがあったら書いてください。

けが(5人)

足を引っ張らないか(3人)

ドリブルやパスやシュートができるか(2人)

体力差や技能差があるから、みんなが楽しめるかどうか(2人)

ちゃんと動けるか(1人)

なし(14人)

運動が大好きな子たちが、苦手な子や消極的な子に声を掛けながら支える姿が多い。その反面、はっきり物事を伝えることも多いので、むやみにできないことを指摘してしまわないように、「みんなで楽しむ体育」をテーマに、課題や課題解決の見通しが明確な授業が求められる。

苦手な子たちは自己肯定感が低く、物事をネガティブに捉えることが多い。体育の振り返りでも、「○○ができなかった。」や、「けがをしそうで怖かった。」という記述が多く、次の課題をもてない。「できた・できない」ではなく、運動そのものの気持ちよさや魅力を感じたり、「できるようになってきた実感」を得られたりする工夫を探りたい。

(3) 本単元の中心となる学習内容

本単元では、3人の連続的な動きでパスをつなぎ、ディスクをゴールに運ぶ攻防のおもしろさを子どもたちが味わえるように、以下の点を学習させたい。

①ボールマンを頂点として斜め前方に三角形を作るように、連携しながら位置取りをすることで、フリー(自分の近くにディフェンスがない場合や自分とディスクの保持者との間にディフェンスがない状況)やスペース(ボールマンよりゴール側の、フリーで受けられる空間)をつくりやすくする。

まずは、フリーとはどのような状態かわかることが重要である。ディスクを受け取る時には、自分の近くにディフェンスがない場合や自分とディスクの保持者との間にディフェンスがない場合が、フリーの状態だということを理解させたい。また、スペース(ボールマンより前の、フリーで受けられる空間)について考え、スペースにリードパスを出す有効性を感じたい。

②流れるようにパスをつなげるために、オフェンスはパス&ゴー(連続した動き)でディスクをゴールに運ぶ。

マークにつかれないように、流れるようなパス回しを意識する。そのためにオフボールマンはどこに動けばいいか、ボールマン・ディフェンス・もう一人のオフボールマンの位置から判断してパス&ゴー(連続した動き)で位置取りをしたい。

(4) 中心的な面白さを味わうための教材化

- ・ゴールを前方に大きく開けたゴールエリアにすることで、一定の方向のみの攻撃にすることで、パスの状況判断も易くなるため、得点がしやすく、つないで得点した喜びを味わうことができるだろう。
- ・時間制で攻守交代することで、スピーディーなゲーム展開が期待できるだろう。
- ・アウトナンバーゲームを仕組むことで、攻撃側は落ち着いていてディスクの操作や空間を見つける動きを行えるようになるだろう。
- ・守備側にも得点をつけることで、パスカットを狙うようになり、活発な動きが出てくるだろう。
- ・少人数のチーム編成を行い、ディスクに触れる機会を増やすことで、ディスクの操作技能の向上が見込めるだろう。
- ・柔らかく、滞空中に速度が落ちるディスクを用いることで、子どもたちは恐怖心なくプレイを始められるだろう。更に、ドリル練習を行うことで単元を進めるにつれ自信を持ってディスクを操作していくようになるだろう。

3 ルールと場の工夫 (教材化されたゲームルール)

(1) 用具の工夫

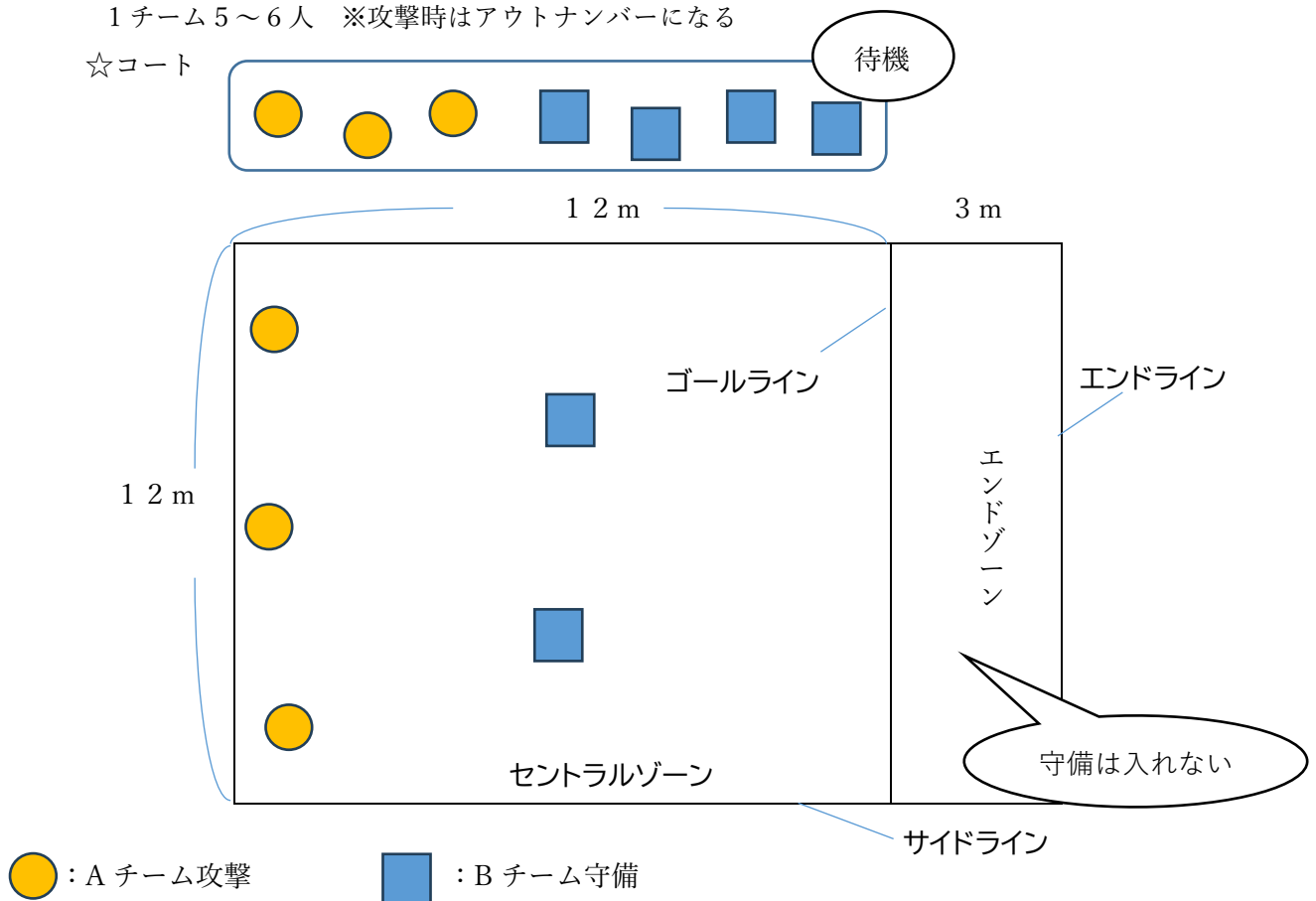
ドッジビーで用いるディスクを使う

(2) ルールの工夫

☆チーム編成

1 チーム 5～6人 ※攻撃時はアウトナンバーになる

☆コート



☆ルール

- ・前半3分、後半3分の計6分間とし、前後半で攻撃と守備を入れ替える
- ・審判を設けず、すべてセルフジャッジとする。どちらも譲らずに平行線になった場合は、リスタートとする。

<攻撃>

- ・ディスクを保持しているときは、歩いたり、走ったりできない。ただし、軸足を地面から離さずに、軸足ではない足を何度も動かすことはできる（ピボット）。また、走ってディスクをキャッチした勢いで数歩歩いてしまうのは認める。
- ・ディスクの手渡しはできない。
- ・ディスクを保持しているときは、10秒以内に味方にパスをしなければならない。
- ・エンドゾーン内で味方へのパスが成功すると得点となる。

<守備>

- ・守りのチームは、ディスクの保持者から1m離れて守り、体に触ってはいけない。（身体接触の禁止）
- ・エンドゾーンには守りのチームは入れない。
- ・パスカットをキャッチで成功すると得点となる。

<リスタート>

- ・シュートを決めたり、ディスクを外に出したり、ディスクを守備がパスカットしたりした場合は、センターラインからリスタートする。

(4) 資料・学習カードの工夫

○学習カード（紙とデバイスとを併用する）

- ・必要に応じて作戦ボードを利用して、動き方が視覚的にわかるようにする。
- ・チームとして上手くいったことや課題を、短時間で振り返ることのできる学習カードを用いる。
- ・スクールタクトを活用して、前時での活動内容や次時への課題等、確認しやすいようにする。

(5) ドリル練習の工夫

○単元を通して行うドリル練習

- ・対人パス(4～5m)
- ・2対1
 - レベル1：その場フリーを作りながら
 - レベル2：ディスクを前に進めながら(パス&ゴーの動き)

4 子どもの動きの予想とゴールイメージ，課題の決め出し

(1) 予想されるゲーム様相

①単元序盤：ルールや用具に慣れる段階

☆**パスを落とさず，カットされずにつなげたい。**

<ディスクの操作>

初めてアルティメットを知る生徒がほとんどで，ディスクを意図したところにバックハンドスローで投げたり，ディスクの軌道を読んでキャッチしたりすることに難しさを感じるだろう。ディスクが胸の高さで床と水平になり，スーッとまっすぐ相手に届くパスに気持ちよさを感じ，どうやって投げたらよいか，試行錯誤するだろう。(ディスクの特徴：曲がる，戻ってくる，落ちる，上に伸びる，ディスクの向きがひっくり返る など)

<オフボールマン>

どう動いていいのか分からず，止まった状態でパスを受けるため，ディフェンスにパスカットされる場面が多いただろう。パスを近くでもらいすぎるため，マークがつきやすくなり，パスカットされるだろう。早く得点したいと願い，ゴール付近でロングパスを受けようとするが，ディフェンスが追いついてしまい，パスカットされるだろう。

→どこに動けばカットされないでパスを受けられるかを考え始めるだろう。

○オフボールマンは，自分の近くにディフェンスがいない場合や自分とディスクの保持者との間にディフェンスがいない状況(以下：フリー)で，適切な距離感(4～5m)の位置取りをすることを学習する。

<ボールマン>

マークされていないオフボールマンにパスを出そうとするが，ディスクの操作技能が低く，意図した場所にパスが出せないだろう。オフボールマンがマークされている状態が多く，上を通そうとするが，到達時間が長くなり，パスカットされるだろう。縦のロングパスから直接的にゴールしようとして，パスカットされるだろう。

→**パスを落とさずにつなぎたいと願い，バックハンドスローでディスクを狙ったところに投げる必要性を実感するだろう。また，カットされないようにするにはどうしたらいいか考え始めるだろう。**

○ボールマンはフリーの仲間にパスを出すことを学習する。

②単元中盤：パス&ゴーでより早く有効な位置取りをする段階

☆**マークを外しながらパスをつなげたい。**

<オフボールマン>

フリーになるために動いても，ディフェンスがついてきてしまうため，なかなかパスが繋がらないだろう。また，やみくもにフリーになってパスを受け，ディスクは前に進んでいかないだろう。オフボールマン2人の位置関係が近く，マークされやすくなりパスカットされてしまうだろう。

→ディフェンスを振り切るためにはどうしたらいいか考えるだろう。ボールマンよりゴール側の、フリーで受けられる空間(以下:スペース)に位置取りをする必要性を感じ、どこがスペースになるのか考え始めるだろう。他方のオフボールマンと離れた位置取りをする必要性を感じるだろう。

○ディフェンスにフェイントをかけたり、スペースに走りながらパスをもらったりすること(以下:リードパス)や、2人のオフボールマンは、ボールマンを頂点として斜め前方に三角形を作るように、連携しながら位置取りをすることを学習する。

<ボールマン>

ディフェンスが素早くオフボールマンをマークするようになるため、フリーを見つけられず、なかなかパスが出せないだろう。

→マークにつく時間をできるだけ与えないようにするためにはどうしたらいいか考え始めるだろう。

○パスを止めないでつなげるために、オフenseは連続した動き(以下:パス&ゴー)で、リードパスによりディスクをゴールに運ぶことが有効であることを学習する。

③単元終盤：ディフェンスに対応しながらディスクをゴールに運び、得点する段階

☆流れるようなパス回しでディスクをゴールに運びたい。

ボールマンの位置と、もう一人のオフボールマンの位置だけではなく、ディフェンスの位置も視野に入れて、次のパスを受けるための位置取りをするだろう。判断が速くなり、パス&ゴー(連続した動き)で流れるようなパス回しができるようになってくるだろう。ディフェンスの技能が上がり、パスが回らなくなることもあるだろう。

→ディフェンスに対応されてパスが出せなくなってしまう時は、どのような攻撃が展開できそうか、自分たちで動画や作戦盤を使って話し合ったり、実際に動いてみたいすることでディフェンスの対応によって次の攻撃の展開を考えることもできるようになるだろう。

○パスをもらわなかったオフボールマンがディフェンスの動きに対応して工夫して動くことを学習する。

(2) ゴールイメージ

3人の連続的な動きでパスをつなぎながら、ディスクをゴールに運ぶ攻防を楽しむゲーム

(3) ゴールイメージに向けた課題のきめ出し

①予想される課題

- ・ ルールの理解
- ・ ディスクの操作 ※投げる (バックハンドスロー)、捕る
- ・ パスをつなぐための適切な距離 (4～5 m)
- ・ フリーにパスを出す判断
- ・ オフボールマンの位置取り
- ・ スペースの判断
- ・ スペースへのリードパス

- ・パス&ゴー
- ・ディフェンスに対応されたときの、攻撃の展開の工夫
- ・チームの特性を生かした得点方法の工夫

②本質的な課題

パスをつなげるために、オフボールマンがどこに、どのように動くかを考える。

③中位課題（複数時間かけて考えたい課題のまとまりのレベル）

- ・ルールやディスク操作に慣れて、パスをつなぎやすい適切な距離や位置取りを意識して、フリーの仲間にパスをつなぐ。
- ・スペースを理解して、リードパスにより、パス&ゴーでディスクをゴールに運ぶ。
- ・ディフェンスに対応されたときの、攻撃の展開をチームで考え、工夫する。

5 単元の目標

(1) 単元の目標

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
技術の名称やルール等を理解するとともに、ディスク操作や空間に走りこむなどの動きによって、仲間と連続した動きでパスをつなぐ攻撃を展開することができるようにする。	攻防などチームや自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。	運動に進んで取り組み、チームの話し合いに参加しようとする事、仲間のプレイを認めること、公正にセルフジャッジすることができる。また、安全にも気を配ることができるようにする。

(2) 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
ア 技術の名称やルール、共通用語について理解している。	オ 自チームの課題に沿った練習方法を選んでいる。	ク 課題の解決に向けて意欲的に取り組もうとしている。
イ 正確なディスク操作とリードパスができる。	カ ディスク操作やディスクをもたない時の動きなどの技能を身につけるためのポイントを仲間に伝えている。	ケ 仲間のプレイに対して、肯定的な言葉がけをしている。
ウ パスを受けなかった人と、パスをした人が次の攻撃に有効なスペースに素早く動く。(連続した動き)	キ チーム内で試合の分析と次時につながる課題設定のための話し合いをしている。	コ アルティメットの精神のもと公正なセルフジャッジを心がけている。
エ 前方への有効なパスができなかった時の次の展開を実行できる。		

6 学習の構想

(1) 単元計画

段階	学習内容・○学習課題	*指導 ◆評価 ・子どもたちの意識	時間
はじめ	<p>○ディスクに馴染もう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールイメージビデオの視聴 ・授業の進め方 ・ディスクと馴染もう ・アルティメットの特性や魅力を知ろう 	<p>*学習の約束，授業の進め方を丁寧に確認していくようにする。</p> <p>*映像を確認する際は，子どもたちの気づきに応じて，巻き戻したり，繰り返したりして見ることができるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しそうだな。 ・チームでがんばりたいな。 ・ディスク操作が思ったより難しいな。 ・コツがつかめてきたぞ。 </div>	1
<p>単元のゴールイメージ 3人の連続的な動きでパスをつなぎながら，ディスクをゴールに運ぶ攻防を楽しむゲーム</p> <p>本質的な課題 パスをつなげるために，オフボールマンがどこに，どのように動くかを考える。</p>			
	<p>○試しのゲームで，どうやったらディスクをゴールに運べそうか考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームに分かれて試しのゲームをしてみよう 	<p>*ルールを理解しているか確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールがなんとなくわかったぞ。 ・パスが思うようにつながらないな。 ・カットされたくないな。 </div>	2
<p>序盤課題 ☆パスを落とさず，カットされずにつなげたい。</p>			
	<p>○ボールマンは誰にパスをすればディフェンスにカットされないか考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オフボールマンは，フリーで，適切な距離感(4～5m)の位置取りをすることを学習する。 ・ボールマンはフリーの仲間にパスを出すことを学習する。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・マークされてない仲間にパスしたいね。 ・ボールを持っていない人は，相手がいなくていいと思う。 ・どうしてもディフェンスにつかれてしまって困ったな。 </div> <p>*ボールマン，オフボールマンの用語を確認する。</p> <p>*フリーの意味を確認する。</p> <p>*ゲーム記録に慣れるために，第3時から導入する。</p> <p>◆アイカケコ</p>	3
なか	<p>中盤課題 ☆マークを外しながらパスをつなげたい。</p>		4
	<p>○ディフェンスを振り切るためにはどうしたらいいか考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オフボールマンのフェイントの動きや，リードパスを受ける動き 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・フェイントをして惑わせばいい。 ・正面じゃなくて横にパスを出せばいい。 ・パスに追いつかなくて取れないな。 </div> <p>*リードパスの意味の確認をする。</p> <p>*ボールマンが出したディスクを追いかけて捕るイメージを伝える。</p>	

	<p>○どこがスペースになるのか考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールマンよりゴール側でフリーになる空間がスペースであること ・ボールマンを頂点として斜め前方に三角形を作るように、連携しながら位置取りをする動き <p>○他方のオフボールマンと連携した位置取りを考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他方のオフボールマンの動きと連動して位置取りをする <p>○ディフェンスにマークする時間を与えないためには、どうしたらいいか考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パス&ゴーで、リードパスによりディスクをゴールに運ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールマンより前でパスを受け取りたいね。 ・どこに走ったらいいか、指示を出されると動けるかも。 ・もう一人のオフボールマンと動きがかぶっちゃうな。 <p>*ディフェンスのいないところに走りながらパスをもらうように声掛けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間との位置が近すぎると、マークされやすいな。 ・もう一人のオフボールマンから離れるように動こう。 ・位置取りをしてもマークをされちゃうのはどうしたらいいんだろう。 <p>*ボールマンより前で位置取りをすることは継続するように声掛けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスをもらった人がすぐに次のパスが出せるようにしたいな。 ・位置取りの完成を早くしよう。 ・ディフェンスがどんどんうまくなってきて、なかなかディスクを前に進められないな。 <p>*マークがつく前にパスを回すにはどうしたらよいか考える。</p> <p>◆ウエキケコ</p>	<p>5</p> <p>6</p> <p>7 本時</p>
<p>まとめ</p>	<p>終盤課題 ☆流れるようなパス回しでディスクをゴールに運びたい。</p> <p>○ディフェンスに対応されてパスが出せなくなってしまう時の対応を各チームで考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの特性に合わせて攻め方を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動画を見て、どうしてパスが通らないのか考えてみよう。 ・裏をとる動きをしてみよう。 ・ディフェンスを引き寄せて、スペースを広くしてみよう。 <p>*これまでの学習を思い出して、工夫した攻め方をするように声掛けをする。</p> <p>◆オクケコ</p>	<p>8 9</p>

7 本時案

(1) 主眼

ディフェンスのマークを外してパスをつなげたいと願い、オフボールマンの位置取りを工夫し始めた子どもたちが、マークがつく前にパスを回すチームの動画を見ることを通して、パス&ゴーでリードパスをしていくと流れるようなパス回しになることに気づき、パスをした後すぐにスペースを見つけて走り込むことができる。

(2) 本時の位置 9時間中第7時

前時 他方のオフボールマンと連携した位置取りを考える。

次時 ディフェンスに対応されてパスが出せなくなってしまう時の対応を各チームで考える。

(3) 指導上の留意点

- ・子どもたちの考えが可視化されるように、ゲーム記録を取ったり、必要に応じて作戦板の使用を促したりする。
- ・子どもたちが安全に運動することができるように、それぞれのコートで使うもの（得点板、デバイスなど）が適切に設置されたり、整理されたりしているか確認する。

(4) 展開

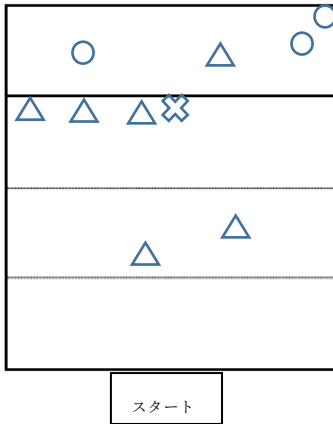
段階	◇学習活動	・予想される子どもの反応	○指導・評価	時間
はじめ	◇コート準備・用具準備 ◇チームごとドリル練習 ・対人パス	・チームで早く準備してたくさん練習したいな。 ・相手の胸に向かって、スーッとまっすぐパスを届けたいな。 ・手首を強く返してディスクを遠くに飛ばしたいな。	○ディスク操作のコツについて声掛けをしながら、できている生徒にフィードバックしていく。 ○ディフェンスを振り切る動きを振り返るように促しながら、どこに動けばよいか声掛けをしていく。	5
	◇本時の課題を全体で確認する。	<p>学習問題：ディフェンスにマークする時間を与えないためには、どうしたらいいか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールマンはもらったらすぐ次の人にパスを出しているね。 ・パスを出した後、すぐにスペースに走り込んでいるよ。 ・パスが出た後、オフボールマンは2人ともスペースに走り込んでいる。 ・ボールマンは、オフボールマンがスペースにたどり着く前にパスを先に出しているね。 <p>○マークがつく前にパスを回すチームの動画を見る。本時はパスを出した後の動きについて注目するように促す。 ○パス&ゴーでリードパスをしていくと流れるようなパス回しになることに気付くように促す。</p>		15
	◇2対1で実際に動きをやる。	<p>学習課題：パス&ゴーで、スペースに走り込んでパスをもらおう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どこに動けばいいんだろう。 ・パスを出したら、前の方に走ろう。 ・仲間の動きをよく見てパスを出したいな。 ・ディフェンスがいないところに動いてパスをもらいたいな。 	○動きがわからない仲間に、ボールマンか、待機している仲間で、動く場所を声で指示を出すように促す。	
なか	◇試合 全3試合 試合間1分半 (移動・ミーティング)	<ul style="list-style-type: none"> ・ディフェンスがついてくるから、とにかくいないところに動こう。 ・パスを出した後はとにかくボールマンより前に走ろう。 ・仲間が近くにいたら、そこからも離れるように動こう。 ・ボールマンが指示をしてくれるから、わかりやすいな。 ・ゴールでは人がいないところでパスをもらえるように動こう。 ・ミーティングの時に練習した動きでやってみよう。 ・いつもより速く動けた気がする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○判断できない生徒には、ファーストパスを出して、ゴールに向かって走る動きをするように促す。 ○ボールマンや待機メンバーが声で指示を出すように促す。 ○必要に応じて、実際にコートで練習してもいいことを伝える。 <p>パスをした後すぐにスペースを見つけて走り込むことができたか。 【観察・学習カード】◆ウ</p>	25
おわり	◇個人の振り返り スクールタクトの活用 ◇全体で振り返り ◇片付け	<ul style="list-style-type: none"> ・パスがつながるようになってきて、得点も増えたね。 ・まだディフェンスにつかれることが多いから、もっとパス回しをスムーズにしたいね。 ・パスを出す人ももらう人が、違う判断をしちゃうと、パスミスが起きるね。 ・ディフェンスのうまいチームにはどうやって対応していけばいいかな。 ・もう少し攻め方を工夫する必要があるそうだね。 	<ul style="list-style-type: none"> ○次時の課題になりそうなゲーム状況が見られたチームには、意図的に声がけする。 ○本時の子どもたちの良さを認め、次時も意欲的に学習に臨むことができるようにする。 ○本時のゲーム状況と子どもたちの振り返りから、次時全体で共有したい気づきを取り上げる。 	5

8 各チームの記録・分析

(○…得点 △…ミス・リスタート ×…守備キャッチ)

○白チーム vs 緑チーム

<白チーム攻撃>



<緑チーム攻撃>

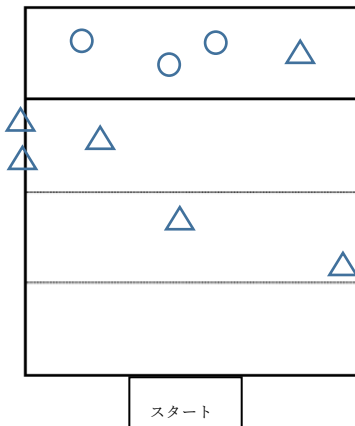


白チームは、10回中3回の攻撃を成功。オフボールマンのスピードのある動き、大きな動きで守備を振り切ってパスをキャッチできた時に得点になるケースが多かった。ゴール付近でのキャッチミスや短いパスでのミスが目立った。緑チームは、9回中4回の攻撃を成功。どれも短すぎず長すぎないパス（5m～10m）が使われている。逆にミスにつながったパスは白チーム同様短すぎる

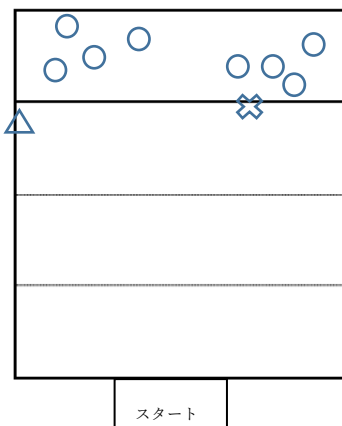
パス。短いパスはディスクも不安定で、受ける側も時間的な余裕がなく、前方へ進まない短いパスの数が多くなることでミスにつながった。

○青チーム vs オレンジチーム

<青チーム攻撃>



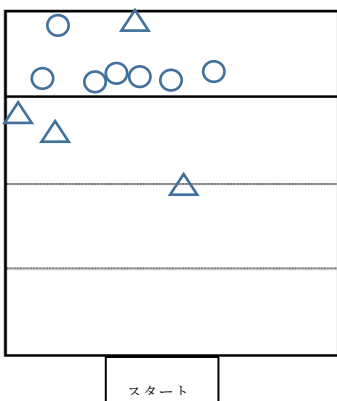
<オレンジチーム攻撃>



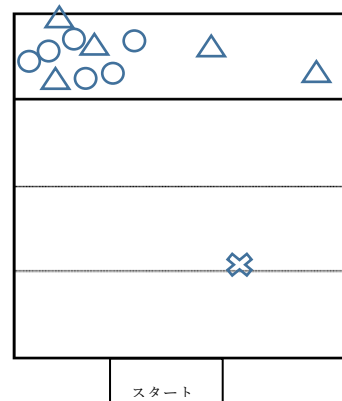
青チームは、9回中3回の攻撃を成功。左側へのパス展開が多いが、ゴールゾーン手前でのミスが見られる。オレンジチームの守備が、パスミスを逃さずにディスクを取ったため、リスタートが多くなっている。オレンジチームは、10回中8回の攻撃を成功。かなり高い確率で得点している。オフボールマンの2人がよく動き、人が止まることなく、横や斜めにも動くことでスムーズなパス展開が見られた。

○黄色チーム vs 赤チーム

<黄色チーム攻撃>



<赤チーム攻撃>



黄色チームは、11回中7回の攻撃を成功。守備の背後に投げるパスが成功することが多かった。今回はディスクを落としても、その場から続けられるため、守備の2人が拾いに行かなかったこともゴールまでたどり着いた理由として挙げられる。赤チームは11回中6回の攻撃を成功。黄色チームの攻撃と同様、ディスクを落としても攻撃が継続できたため、ほとんどゴールゾーンまで運ぶことができた。

9 授業研究会記録

(1) 今回の教材や手立てに対する生徒たちの姿について

- ・緑チームはチームで行ったランニングパスのドリルや、導入の場面で見えた動画の動きがいくつか見られた。最初の動画で見せたように、守備をひきつけて逆の動きをしたり、フェイントを入れたりする動きがあるとパスがつながることが多かった。リードではない横へのパスや距離の短い細かなパスがパスミスにつながることも多かった。
- ・オフボールマンががんばって動いているが、守備がパスライン上にいない時でしかパスが出せない場面が多かった。守備を引き離した瞬間にパスを出せるようなドリルがあると良かった。
- ・オレンジチームは1、12、15番の生徒が常に攻撃をしていた。ゴール付近では、斜めに走ってキャッチするか、斜めにディスクを投げてキャッチすることが多かった。また、一人がおとりとなって動いてパスができたという振り返りがあって、高いレベルで考えられていると感じた。
- ・課題把握で動画を見せる時はどこを見ていけば良いか示していたのが良かった。練習の段階から試合まで3、4番は守備しかやらなかったのも、やはり攻撃と守備と両方の機会を1回ずつは経験させたい。
- ・青チームの生徒たちは、先生が中に入って一緒にやることで、リードパスや、パス&ゴーの意識がもてるようになってきた。中学生であればスローイング技術はもっとあっても良かった。また、ドリルの中でリードパスにもっと特化した練習があると、ゲーム中でも使える生徒が増えてくるのではないかと。
- ・守備の上を通すようなパスで、ディスクが浮いてしまうことでパスミスにつながることもあった。低い軌道で正確に飛ばせるようになるよう、ドリルを工夫したい。
- ・白チームでは、31番の生徒がオフボールでサイドライン際を走っていることが多かったが、なかなかパスをもらう動きにつながらなかった。また、動ける男子2名で2対1の状況で攻撃が完結してしまうことがあった。アウトナンバーによる守備の強度の低さもあって、簡単に攻めることができてしまっていたので、パスが通るかどうかのハラハラドキドキ感の中での成功体験を大切にしたい。ただ、低位性の生徒たちにとってはちょうど良かったのかもしれない。
- ・見ていたチームの成功回数を確認したところ、第1試合目はオレンジチームが8回中7回得点、緑チームは8回中3回得点。第2試合はオレンジチームが10回中9回得点、青チームは9回中3回得点。この結果から、緑や青チームにとってはちょうど良い守備の強度だったが、オレンジチームにとっては、メンバーを変更しなかったこともあり、簡単に攻めすぎている。
- ・青チームは4人全員が攻守ともに参加していた。弧を描くように斜めに動いていて、何となく前方でパスをもらえそうなV字の位置を一人で通過して形をつくっていた。動きながらパスを受けることが共有されていた。パスカットされなかったことだけではなく、オフボールの動きやパスのタイミングなどの振り返りもできると良かった。
- ・青4番の女子はピボットをして視野もゴールの方を向いていて良かった。全体的にはもっと視野を意識させても良かった。ボールマンが一人の生徒しか見ていないことがあったので、ゴールやもう一人の動きも意識できると良い。
- ・オレンジと青のチームの攻撃の違いは、2・3回目のパスを出すタイミングの速さ。オレンジチームは、オフボールマンの動き出しが速く、次々にパスを出していたが、青はここでのパスを出す

タイミングが遅れることがあった。

(2) 本時において見られたゴール型における運動の楽しみ方を創り出している姿

- ・黄色チームは事前授業から見させてもらっている。1番の生徒と2番の生徒が中心になって攻めていた。以前は2番の生徒が前後の動きでディスクをつないでいたが、徐々に1番の生徒に近づきすぎてしまっていた。しかし、今回は空間に動くということを意識して動いていたため、成長を感じた。3番の生徒はゴールにいるだけでディスクをもらえないことが多かった。2番の生徒がすぐに1番の生徒に戻ってしまうので、見ていなかった。ディスクをもらった後にどこを見れば良いのかをある程度パターン化すると、より楽しみを創り出す動きになった。
- ・ゴール型の陣取りタイプは、ゴールの範囲が広いので、より空いたスペースをどう使うかが大切になってくる。緑チームはオフボールの生徒は良い動きをしているが、ボールマンが見ていないため、そこにパスが出せず近づいてきてしまい、集まりすぎてしまった。走りこむことはできていたが、そこにパスを出せるかどうか今日の分かれ道だった。

10 岩田先生からのご指導

「アルティメット」の研究授業は見たことがないので、期待していた。実際見させてもらって可能性を感じる授業だった。3対2のアウトナンバーのゲームを行ったことで、「ボールマンが得点プレーヤーにならない」、「ボールマンがディフェンスされない」といった特徴がある一方、オフボールマンが2対2の状況になり、完全なマンツーマン状態となってしまう、苦手な生徒にとっては難しかったかもしれない。その中で、「こう動いてほしい」と探している投げ手とスペースに動き出そうとしている受け手の認識のずれがあることで上手いかなチームもあった。ただ、全体的に生徒たちのディスク操作は高く、あれだけでできればアルティメットを楽しめると感じた。

アルティメットは、本来なら広いスペースでダイナミックなゲームを行いたいが、体育の授業で、限られたスペースで行うには、今回の3対2のゲームサイズは妥当だと感じた。それぞれの役割を活発に活動する姿があったが、全ての生徒に同じチャンス、学習経験を作りたいので、ディフェンスだけの生徒などがいないように配慮していきたい。

ゴール型球技のラインタイプ（陣取り型）において、アルティメットはとてもいい経験ができる教材であると感じた。授業において、インストラクションの場面が12分と少し長く、短縮したいが、苦手な生徒やよくわかっていない生徒にとっては、理解を深める大切な時間だったと思える。リードパスなどの技能は言葉だけでは理解が進まないなので、説明が必要だと思われる。

単元計画において、メインゲームの理解がとても大事であるので、単元の早い段階から行っていくことも大切なことだと思う。また、ドリルの内容も単元後半には、2対1などの判断を伴うものにしていくこともよい。