

平成 28 年度 つくば実習「アルティメット」班 学習指導案

メンバー：◎中原俊樹 亀山友宏 鈴木司 根本謙太 小林怜央
牧野治子 奥村拓朗 星野日和 永田駿 豊田吉
担当教員：宮崎明世

1. 単元名 球技：ゴール型「アルティメット」

2. 対象学年 小学校第 5 学年及び 6 学年 男女 30 名(男子 15 名／女子 15 名)

3. 授業場所 筑波大学中央体育館バスケットボール場

4. 単元目標

(1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。

アルティメットでは、簡易化されたゲームで、ディスク操作やディスクを受けるための動きによって、攻防をすること（運動の技能）

(2) アルティメットに積極的に取り組むとともに、フェアなプレーを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする（運動への関心・意欲・態度）

(3) 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり、空いている空間を使ってパスをつなげる有効性を理解したりする（運動についての思考・判断）

5. 単元について

(0) アルティメットとは

正規のアルティメットのコートは図 1 に示した通りである。

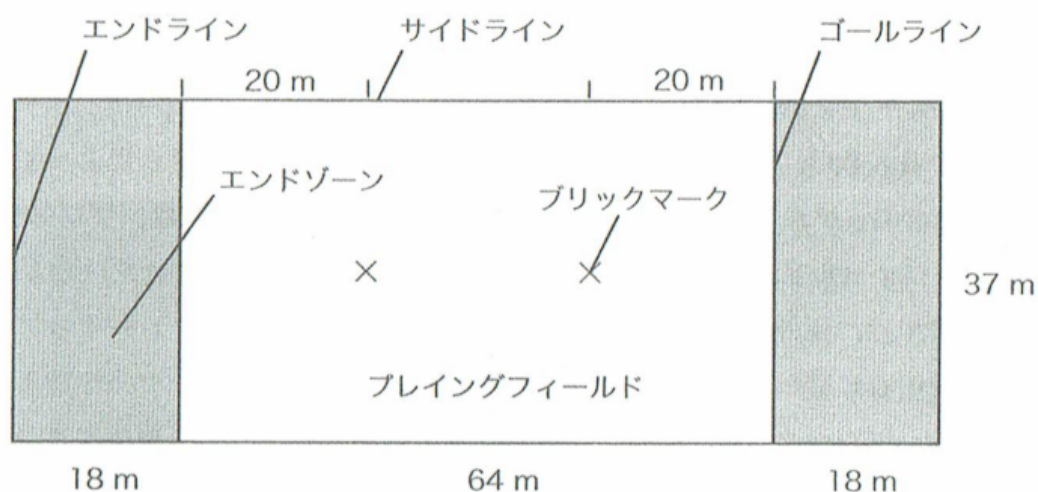


図 1. 正規のアルティメットで用いられるコート

また、日本フライングディスク協会（online, 2016 年 4 月 8 日参照）は、アルティメットについて以下のよう

「1968年に高校生のジョエル・シルバーが考案し、アメリカ合衆国ニュージャージー州メイプルウッド市のコロンビア高校で最初のゲームが行われた7人制のチームスポーツで、100m×37mのフィールドでフライングディスクを落とさずにパスをして運び、コート両端のエンドゾーン内でディスクをキャッチすれば得点となるスポーツです。

世界大会では17点先取の得点制で勝敗を決定します。他の球技にはないディスクの飛行特性を操る技術や走力、持久力を必要とすることから『究極 (Ultimate)』の名前が付けられました。ディスクの特性を利用した『華麗なパスワーク』、風によって浮いているディスクを飛びつきながら掴む『ダイビングキャッチ』、コートの端まで届く『ロングスロー』などのダイナミックなプレーが魅力のスポーツです。

また、アルティメットは身体接触が禁止されており、フェアプレイを最重要視したセルフジャッジ制を導入していることが最大の特徴で、選手は競技者と審判の役割を同時に求められます。プレーに参加する選手はルールを熟知した上でプレーを進め、選手同士で意見の相違が発生した場合は自分の意見と相手の意見を考慮し、自分に有利、不利ではなく事実に忠実に判断をすることが求められます。」

上述したように、アルティメットにおける最大の特徴は、セルフジャッジ制を導入していることにあり、これは「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」という各選手のフェアプレイに対する責任感のもと、アルティメットという競技が成り立っていることを表しています。

実際に世界規模の公式戦では、通常の表彰の他に、スピリット・オブ・ザ・ゲーム賞 (SOTG 賞) を採用しています。この賞は試合毎に対戦チーム同士で相手チームを評価することにより、互いを研鑽し合い、すべてのチームがスピリット向上に努めることを目的としています。アルティメットという競技スポーツを象徴する「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神を称えるこの賞を受賞することは、優勝する事と同等の称賛を得るほどの価値のある賞とされています。

(1) アルティメットの一般的特性

アルティメットは、球技全般で使用されている「ボール」の代わりに「ディスク」を用いて行う運動である。そのため、運動技能の高低に関わらず、どのレベルの学習者においても、ディスクの飛行特性を操る技術を習得することで、ディスクを風に乗せて比較的容易にパスし合うことの楽しさを味わうことができる運動である。また、ディスクを落とさずキャッチする際に必要とされる走力や持久力を育むことができる運動である。さらに、「身体接触の禁止」や「セルフジャッジ制」を導入していることから、フェアプレイの精神も育むことができる運動である。

(2) アルティメットのルール

競技として行われているアルティメットのルールについては、NPO 法人フライングディスク協会監修の資料(2005)によると以下の様にまとめられる。

- ・ オフェンスチームがエンドゾーン内で味方のパスを受けると1点である。
- ・ パスが成功しなければ(地面に落ちる、サイドラインから出る、ディフェンスに弾かれたりキャッチされたりする) その場で相手チームへディスク所有権が移る。
- ・ オフェンスのルールは以下のとおりである。
 - ① ディスクを持って歩かない(トラベリング)
 - ② 10秒以上ディスクを持ち続けない(ストーリング・アウト)
- ・ ディフェンスのルールは以下のとおりである。

- ①相手に触れない（身体接触は全てファール）
- ②2人以上でスローワーを取り囲まない（ダブルチーム）
- ③走路妨害しない（スクリーン、ピック）

・セルフジャッジ制を採用しており、プレーヤーは、自分のファールやラインコールに責任を負わねばならない。
また、アルティメットは基本的に屋外で行われる競技であるが、体育授業に導入する際、天候や地域の特色を考慮し、屋内でも実施できるようコートを修正し、授業実践を行う。

(3) 学習指導要領上におけるアルティメットの位置づけ

アルティメットは小学校学習指導要領解説体育編においては例示に明示されていないが、第5学年及び第6学年の目標及び内容には「ア ゴール型」において、タグラグビーやフラッグフットボールが例示として示されており、アルティメットも、位置づけとしてはゴール型に該当している。

(4) 児童から見た特性

- ・身体接触が少ないので安全面で優れている
- ・男女共修で学習しやすい種目
- ・作戦、戦略を立て実行に移しやすい
- ・ボールと違いディスクは滞空時間が長い
- ・経験者が少なく、スタートラインが同じで意欲的に取り組みやすい

(5) 単元構成・教材作成の意図

1) 今求められている戦術学習

従来の球技授業では、実際のゲームと無関係に個々の技術が指導され、それらがゲームに生かされていないケースが多かった。また、これらの能力育成の目標を放棄して、低レベルのゲームを楽しむだけで終わっている授業も少なくなかった。そこで、このような球技授業の問題状況を打破する試みとして、戦術学習モデルがグリフィンによって提唱された(グリフィン, 1999)。

戦術学習モデルは、1982年に英国のラフバラ大学のBunkerとThorpeによって提唱されたTGfU(Teaching Games for Understanding)を始まりとして、今日までその理論的・実践的研究が積み重ねられてきた。授業は「ゲーム→発問→練習→ゲーム」という形で展開され、ゲームの間に発問を挟むことで、作戦や戦術の理解が行われ、後半のゲームにおいて、その成果を確認することができる。

TGfUは、技術練習の繰り返しよりも子どものゲーム理解を重視しており、技術の必要性や関連を子ども達が見通せるようにすべきであるとともに、子ども達の戦術の鑑賞能力の向上をも期待するものであった(グリフィン, 1999)。

現行の学習指導要領(文部科学省, 2008)では、球技領域について、「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」が明確に分類して示されるようになった。これまで曖昧であった戦術的内容が「ボールを持たないときの動き」という形で明示されゲームの楽しさを実現しようとする意図が明確になった(宗野・佐藤, 2014)。これらの事柄から、児童・生徒に作戦や戦術を考えさせ、また実践させる授業の必要性が伺える。

2) この単元で獲得したい能力

本単元において身に付けてほしい能力は、ボール運動系における技能の中の「ボールを持たないときの動き」である。この「ボールを持たないときの動き」に関しては、「空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走り込む、味方をサポートする、相手のプレーヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きの技能」（文部科学省, 2008）のことである。

本単元においては、ボールではなくディスクを用いるため、「ディスクを持たないときの動き」と記述を変更し、「ディスクを持たないときの動き」を習得するために、前述した戦術学習の考えの基、「ゲーム→発問→練習→ゲーム」という形で展開する授業を単元計画の中に取り入れている。

3) アルティメットと戦術学習

アルティメットは、スローとキャッチの基礎技能を習得すれば、サッカーやバスケットボールなどの他の球技と比較してゲームを行うことが比較的容易である。また、アルティメットは経験者も少なく、身体接触も禁止されているため、これまでの球技が苦手であった学習者にとっても意欲的に活動することの出来る種目であると考えられる。

さらに、身体接触が少ないという点や、2人以上で1人を取り囲むことが禁止されている点からは、さらに重要な点を見出すことが出来る。それは、技能差が原因で作戦、戦術が失敗に終わる可能性が低くなるという点である。サッカーやバスケットボールなどでは、基本的な技能の難しさもさることながら、身体接触や、1人に対して何人かがマークするといった場面が必ずと言っていいほど見受けられる。そういった場面では、技能の低い学習者は、時間をかけて立てた作戦や戦術を実践することなく、ボールを捕られてしまうといった可能性がある。

しかし、前述したとおり、アルティメットにおいて身体接触は存在せず、かつ、ディスク保持者に対して2人以上で取り囲むことや走路を妨害することも禁止されているため、作戦や戦術を学び、実践しやすいことが考えられ、戦術学習を学び、他の球技へと活かしていく教材として、アルティメットは適していると考えた。

4) スポーツ教育モデルの導入

スポーツ教育モデル(シーデントップ, 2003)はアメリカのシーデントップによって提唱されたモデルである。スポーツの教育モデルの目的は「子どもたちを真の意味でのプレーヤーになるように育成すること」である。真の意味でのプレーヤーとは、満足にゲームに参加できる技能と戦術を身に付けた「有能な」スポーツ人、ルール・儀礼・伝統等を理解し、見識を備えた「教養のある」スポーツ人、スポーツ文化を維持・保護・発展できる「情熱的な」スポーツ人を指す。また、スポーツ教育モデルの具体的な目標はスポーツへの参加を通して①技能と体力、②戦術的能力、③計画と運営、④リーダーシップ、⑤協力的活動、⑥儀礼の尊重、⑦スポーツの問題解決能力、⑧実践的な知識、⑨スポーツへの自発的な参加、を向上させることである。スポーツ教育モデルの基本的特徴はシーズン、チームへの所属、公式試合、記録の保持、祭典性、クライマックスのイベントの、6つの要素がスポーツの実践へと繋がることである。本単元ではこれらの要素を含めて単元を構成することにした。



図2. スポーツ教育モデル

①シーズン

→意味ある経験をするために十分な長さをもった単元で実施する。今回は9時間単元で実施する。

②チームへの所属

→チームのメンバーは固定し、単元を通して維持される。また、役割分担し、チームを運営する。

③公式試合

→毎時間行うゲームは、練習試合ではなく公式試合として扱われる。

④記録の保持

→毎回のゲームの得点を記録し、最後にきょうだいチームの総得点で順位を決定する。また、学習カードに本時の反省を記入する。

⑤祭典性

→リーグ戦が始まってからは、チームごとに決めたカラーのゼッケンを渡し、生徒にユニフォームとして扱わせる。

⑥クライマックスのイベント

→最後の9時間目の授業をこれまでの集大成と位置づけ、トーナメント戦を行う。

5) 単元の流れについて

単元を通して多くの活動を「きょうだいチーム制」を用いて行うこととした。「きょうだいチーム制」とは、複数のチームで構成された合同チームのことで、兄チームと弟チームで練習を合同で行ったり、互いの試合の得点を合計して他のきょうだいチームと競い合ったりするなど、チームを構成している複数のチームが利害関係を共有しているグループ編成である。本単元では、5人きょうだいチームを編成し、それぞれに異なる色のビブスを着用させた。

前半の2～4時間目の授業の最後には必ずアウトナンバーゲームと題した、攻撃が数的有利な状況のゲームを行うこととした。このアウトナンバーゲームについては、鬼澤ら（2007）が、バスケットボールにおいて3対2のアウトナンバーゲームを行い、パスの状況判断能力の向上に影響を与えたという結果を示しており、本授業実践で焦点を当てている「ディスクを持たないときの動き」にも影響を与えることが考えられ、導入した。加えて、後半のゲームをスムーズに行うために、スキルアップ練習と称した、技能の向上を目的としたドリルゲームを導入した。内容については、以下の通りである。

- ・2人組でのパス、キャッチ（段々距離を伸ばす）

- ・サークルパス

6～8人で円を組み、パスを出す人の名前を呼びながらパスを出すことから始め、慣れてきたらディフェンスを2名つけて行う。

- ・ラインドリル

- ①図3の様にスローワーにマーカが付いた状態でスタート
- ②スローワーがマーカをかわし、レシーバーにパスを出す
- ③パスを出したら、スローワーはマーカの役割に移行
- ④マーカの役割を終えたら列の一番後ろに並ぶ

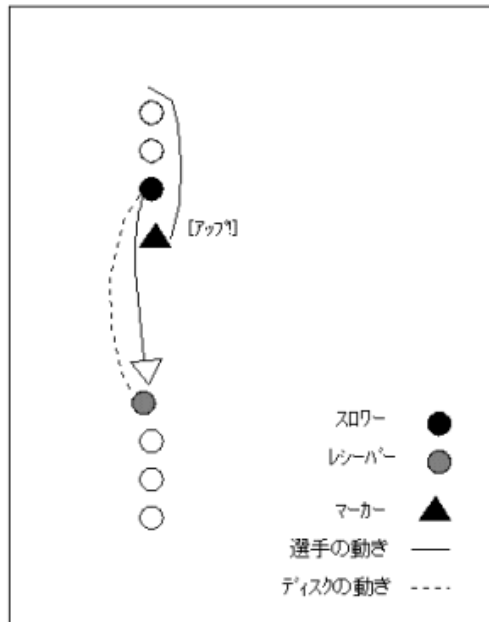


図3. ラインドリルの動き方

これらをそれぞれの時間の目標に合わせて導入した。

加えて、後半の5～8時間目の授業については、前半までのアウトナンバーゲームではなく、イーブンナンバーで4対4のゲームを行うこととした。このゲームのねらいは、ここまでのアウトナンバーゲームで「ディスクを持たないときの動き」の重要性を理解させ、プレーヤーの数が均等に、つまり数的有利が無くなった際に、どうすればパスをつなげることができるのか、といった気づきを生み出すことである。その際に、その気づきを促すために、毎授業、ゲームで発問を挟んだ形になっている。1回目のゲームで疑問を感じている児童に教師が発問を投げかけ、課題を提示し、その課題を解決するための練習を提示し、2回目のゲームに活かすといった流れになっている。また、2回目のゲームをリーグ戦と捉え、きょうだいチームの総得点で順位を決定する運びになっている。

最後に9時間目を本単元の集大成として、トーナメント戦を行い、今まで考えてきた作戦や、身に付けてきた技能を発揮して、ゲームを展開することをねらいとしている。

6) 本時 (5時間目) について

濱田ら (2006) は、9時間で構成された単元で授業実践を行っており、中盤の5時間目の授業において、以下の様に報告している。

「全体的に動きが単調でディフェンスのマークを外せない状況が多く見られた。…(中略)…また、前回学習したポジショニングも少しずつ定着しており、スローワーは良い位置にいる味方を探し、キャッチャーは少しでもフリーな状況でパスをもらおうとする姿勢が見られるようになってきた。」

この報告から、基礎技能がある程度身についてきた後の課題として、マーカー（ディフェンス）をどのように振り切ってパスをもらうか、という点にシフトしていることが分かる。

また、大島（1995）の報告においても、4・5時間目の授業において「レシーバーはマークをかわす方法を知り、スローワーはパスの出しどころとスローの使い分けを理解する」というねらいを持って授業を行っており、これらの報告から、本時は、空いている空間でパスを受けるか、空いている空間を見つけてパスを出せるか、という点を児童たちに意識させ、ゲーム、発問を通して理解を深めさせる。

6. 単元計画 (9時間取り扱い)

- 1) 簡易化されたゲームで、ディスク操作やディスク受けるための動きによって、攻防をすること
運動の技能)
- 2) アルテイメントに積極的に取り組むとともに、フェアなプレーを守ろうとすること、分担した役割を果
たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配る
ことができるようにする。運動への関心・意欲・態度)
- 3) 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり、空いている空間を使ってパスをつなげる有効性を
理解したりする。運動についての思考・判断)

単元目標

単元計画 <小学校第5・6学年 9時間>

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9
本時のねらい	オリエンテーション	パス キャッチの基 本動作を学び、 ゲームで実践する	動いている相手にパ スを出したり、動きな がらキヤッチする	空いている空間 を見付ける	空いている空間にパ スを出したり、パスを受 ける動きに挑戦する	空間を生かし、 提供された作 戦を実行する	前回立てた作 戦を改善し、実 行する	チーム内で作 戦を立て、実行 する	今まで学んだことを活か して攻防を展開する
0分	集合・挨拶・単元の説明	集合・挨拶・点呼 本時の説明・目標の確認							
10分	アルテイメントのルール説明・本時で のゲームの説明	W-up 対面パス、体操)							
20分	グループ決定 W-up 対面パス、サークルドリル)	W-up 対面パス、体操)							
30分	メインゲーム (4対4)	教師からの発問 アウトバンバー ゲーム (4対2)		教師からの発問 アウトバンバーゲーム (4対3)		教師からの発問 イープナンバー ゲーム (3対3)		教師からの発問・作戦タイム チーム練習 メインゲーム (4対4)	
40分	きょうだいチームのグループ決定	トーナメント戦							
45分		集合 整理運動 学習カード記入 次回の授業の説明 挨拶							

7. 学習活動に即した評価規準

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
<ul style="list-style-type: none"> ・アルティメットに積極的に取り組もうとしている。 ・フェアなプレーを守ろうとしている。 ・分担した役割を果たそうとしている。 ・作戦などについての話し合いに参加しようとしている。 ・安全に気を配ろうとしている。 ・規則を守り、友だちと励まし合って練習やゲームをすること。 ・ゲームの勝敗の結果を受け入れている。 ・ディスクを投げたりキャッチしたりしながら、ゴールに向かってコンビプレイを成功させ、アルティメットの楽しさ、運動することの楽しさを体感する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ディスクの操作やディスクを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。 ・自己やチームの課題を見付けている。 ・仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けている。 ・学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめている。 ・ディスクの投げ方や動き方のコツを共有しあい、みんなでゲームを楽しむことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・味方が操作しやすい位置にパスを出すことができる。 ・フライングディスクを遠くまで投げたり、パスをしたり、飛んできたディスクをキャッチするなどの基本的なディスク操作技能を身につけ、ゲームに生かすことができる。 ・空いている空間を見つけ、味方の動きを予測してそこにディスクを投げることができる。 ・空いている空間を見つけ、そこに走りこみ、ディスクをキャッチすることができる。

参照：評価規準の作成のための参考資料、国立教育政策研究所（online）

※今回は、模擬授業提案のため、評価計画については省略してある。

8. 本時の学習（9時間中の5時間目）

（1）本時の目標

- ・空いている空間にパスを出したり、走りこんでパスを受けたりする（技能）
- ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること（態度）
- ・空いている空間にパスを出したり、走りこんでパスを受けたりする動きを理解すること
（知識、思考・判断）

（2）準備物・資料

ディスク 15 枚、コーン 16 本、学習カード、筆記用具、ビブス 30 枚（赤、ピンク、青、水色、黄色、緑の計 6 色×5 枚）、得点板 3 枚、タイマー 1 つ、対戦結果表、ケンステップ 24 個、ホワイトボード 3 枚

（3）本時の展開

段階	時間	学習活動	教師行動(学習指導、発問) ○評価の観点と基準
導入	0分 (1) 1分 (1) 2分 (1) 3分 (3)	1. ホワイトボードの前に集合し、出欠確認を行う。 2. 全員で準備運動を行う。 ●全体でまとまってジョギング(コート1周) ●広がって体操&ストレッチ 3. 本時の活動について説明を受ける。 ・メインゲーム→チーム練習→メインゲームの流れについての説明を受ける。 <div data-bbox="491 869 798 1243" data-label="Diagram"> <p style="text-align: center;">ホワイトボード</p> <p style="text-align: center;">○ 教師</p> <p style="text-align: center;">赤ピ 青水 黄緑</p> </div> 4. きょうだいチームに分かれ、各チームの場所でチーム練習を行う。 ●対面パス <div data-bbox="368 1355 895 1960" data-label="Diagram"> <p style="text-align: center;">ホワイトボード</p> <p style="text-align: center;">青・水色</p> <p style="text-align: center;">黄・緑</p> <p style="text-align: center;">赤・ピンク</p> <p style="text-align: center;">入口</p> </div>	・教師はホイッスルを用いて全員をホワイトボードの前に集合させる。 ・出席確認をする。 ・教師主導で準備運動を行う。 ・授業冒頭で、学習の流れを説明し、授業全体の見通しをもたせる。 ・前回のゲームとは異なり、バスケットボールコート全体を使って4対4のゲームを授業の前半と後半の2回行うことを伝える。 ○味方が操作しやすい位置にディスクを出すことができる。(技能) ・リーダーに人数分のディスクをチームエリアまで持っていかせる。 ・単元前半のディスク操作のポイントを繰り返し指導する。 ・対面パスでは、段階的に距離をとらせる。 ・次のメインゲームの説明時にディスクを回収する。 ・掲示物を用いてポイントを説明する。
		<各種パスのポイント> ・ディスクを水平に投げる。 ・ディスクに回転を加える。	10

		<ul style="list-style-type: none"> ・手首のスナップを使って投げる。 ・相手の胸に向かって投げる。 	
展開 1	<p>6分 (2)</p> <p>8分 (1)</p> <p>9分 (1)</p> <p>10分 (8)</p>	<p>5. 説明を行った後、1回目のメインゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メインゲームのルールを確認する。 <p>・審判のルールを確認する。</p> <p>・きょうだいチームが審判を行う。 (5人のうち4人はラインズマンで残りの1人が得点係を担当する)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦表について確認する。 <p>・指定された場所に移動し、ゲーム、審判を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・掲示物を用いてメインゲームのルールを説明する。 ・スタートライン、ハーフライン、ゴールライン、エンドゾーンを確認させる。 ・前回と比べ、コートが大きくなっていることを説明する。 ・ホワイトボードに貼ってある対戦表を確認させ、各チームの指定されたコートに移動するよう指示する。 (対戦の組み合わせでコート間の移動があるチームには注意を呼びかける。) ・1人に対して2人以上で囲んでいた場合には指摘する。 ・きょうだいチームに対して応援するように声掛けをする。 ・試合の順番を理解させ、速やかな移動を促す。 <p>○アルティメットに積極的に取り組もうとしている。(関心・意欲・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タイマーを用いて時間を計り、ホイッスルで開始、終了の合図を行う。 ・教師の試合中の声掛け <p>例) ・どうやったらパスがもらえるのか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・誰にパスを出すのか。 ・どうやったらパスがつながるのか。 ・どこに走ったらいいのか。
展開 2	18分 (3)	<p>6. 集合し、ホワイトボードの前に座る。 (導入の図参照)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ホイッスルを用いて集合させる。

		<p>発問：「点数を取れなかったチームが多かったけど、パスはうまく通ったかな？」 (予想される反応：うまく通らなかった。ディフェンスにカットされてしまった。)</p>	
		<p>発問：「どうしたらうまくパスを通すことができるかな？」 (予想される反応：レシーバーがディフェンスのいないところ(=空間)に走ってパスをもらおう。)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・レシーバーの動きに関する意見をピックアップして扱う。 ○意見を積極的に発表している。 (関心・意欲・態度) ・本時のねらいが書かれた紙をホワイトボードに貼る。
		<p>本時のねらい：空いている場所にパスを出し、走りこんでとろう！</p>	
21分 (8)	7. きょうだいチームに分かれ、各チームの場所(導入の図参照)でチーム練習を行う。 ※練習方法は後述 ●パス&ラン ＜活動のポイント＞ ・空いている空間にパスを出し、走りこんでキャッチする練習。 ・スローワーは走りながらキャッチできるようなパス(リードパス)を出すことを意識する。 ・走り出しのスピードが早く、停止してからキャッチしているレシーバーは走り出しのスピードを遅らせる。	<ul style="list-style-type: none"> ・練習方法について掲示物と実演で説明する。 ・きょうだいチームで2人組をつくって練習を行わせる。 ・チームごとにあらかじめテープが貼られた場所にケンステップを置かせる。 ・練習場所、進行方向を指定して接触による怪我を防止する。 ○空いている空間にレシーバーのスピードにあわせてディスクを投げることができる。(技能) ○空いている空間に走りこんでキャッチすることができる。(技能) 	
応用	29分 (2)	8. 集合し、教師の話を聞く。 「空いている場所にパスを出し、走りこんでとろう！」をメインゲームに活かそう。	<ul style="list-style-type: none"> ・ケンステップを片付けさせる。 ・チーム練習のねらいを改めて確認し、メインゲームに活かせるよう意識させる。
	31分 (8)	9. 2回目のメインゲームを行う。 ・本ゲームから公式試合として扱う。 ・今回から毎回のメインゲームの得点をきょうだいチームで合算し、単元最後の総得	<ul style="list-style-type: none"> ・本ゲームから公式試合として扱われることを伝える。 ・対戦表を確認させ、該当するコートに移動させる。

		<p>点で競う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・きょうだいチームに対して応援するように声掛けをする。 ○空いている空間を見つけ、そこに走り込み、ディスクをキャッチすることができる。(技能) ○空いている空間にパスを出したり、走りこんでパスを受けたりする動きを理解する。(知識、思考・判断)
まとめ	<p>39分 (2)</p> <p>41分 (3)</p> <p>44分 (1)</p>	<p>10. 全員で片づけを行う。</p> <p>11. 初めの隊形に整列し全体で整理運動を行う。</p> <p>12. 各チームのリーダーが学習カードと筆記用具(鉛筆の入ったペンケース)を取りに行き、メンバーに配付し、学習カードを記入する。</p> <p>13. きょうだいチームで学習カードの4「今日の授業でうまくいったこと」をチームで話しあう。</p> <p>14. チームの代表はメンバーの学習カードを、得点係は対戦結果表を提出する。</p> <p>15. 次回の授業の連絡を聞く。</p> <p>16. 挨拶を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ディスク、ビブス、得点板を片づけさせる。全員で協力して速やかに終わらせるように促す。 ・教師主導で整理運動を行う。 ・学習カードと筆記用具を配付し、記入するように指示する。また、取りに来ていないチームには取りに来るように促す。 ・話し合いに積極的でない児童に声掛けをする。 ・各チームを周り、話し合われていることや課題点をほかのチームにも共有する。 ・次回は提供された作戦を実行することを伝える。 ・今回の授業で出た課題を次回の授業に活かすように伝える。 ・ケガをした児童がいないかを確認し、元気に挨拶をさせる。

9. 本時で設定した教材、教材で達成すべき学習課題、達成の基準

1) 学習課題

- ・空いている空間を見つけ、そこへ走りこんでキャッチする。
- ・味方の動きを予測し、空いている空間にディスクを投げる。
- ・チーム練習のねらいを理解する。

・話し合いの時間に積極的に発言する。

2) 条件・ルール

◎メインゲームのルール（1日目）

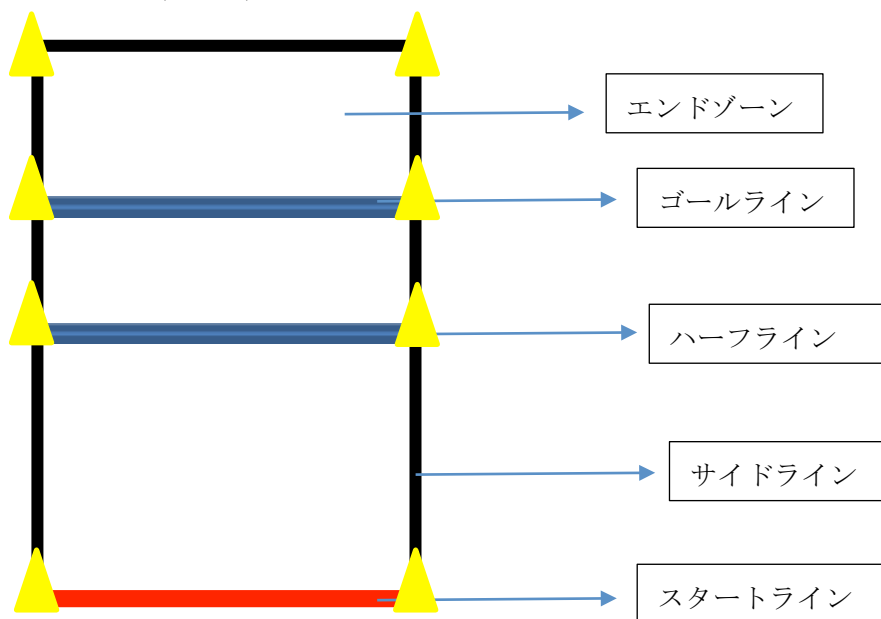
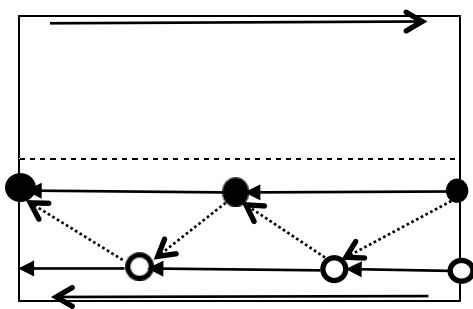


図 4. メインゲームのコート

- ①2分交代で、制限時間内に獲得した点数で勝敗を競う。
- ②オフェンスはスタートラインから、ディフェンスはハーフラインからゲームがスタートする。
- ③レシーバーがエンドゾーンでディスクをキャッチすれば1点となる。
- ④ディフェンスはエンドゾーンに入ることは出来ない。
- ⑤マーカはスローワー（ディスク保持者）に対して1人のみつくことができる。
- ⑥マーカがスローワーに近づきすぎてはいけない。
- ⑦ディスクをキャッチできずに地面に落ちてしまったとき、ハーフラインを越えていれば、ハーフラインから攻撃を再開する。
- ⑧スローワーが投げたディスクをディフェンスがパスカットした場合は、スローワーに近いほうのサイドラインから攻撃を再開する。
- ⑨サイドラインから直接エンドゾーンへのスローは可とする。
- ⑩ラインズマンはエンドゾーン付近に2人配置し、ディスクをキャッチできたかどうかジャッジする。

◎パス&ラン（1日目）

図の上側（＝後半、帰り）はスローワーがディスクを投げる際の目印となるケンステップを置かず、ゲームに近い状況で行わせる。
図の下側と同じように斜め前へのパス（リードパス）を出すようにする。



※○と●はケンステップを表す。人の違いが分かるように色を変えてある。点線はディスクの動き、実線は人の動きを表す。

※バスケットボールコートの手前半分を使う。

①左側の人（白）が前方に向かってゆっくり走る。

②右側の人（黒）が左側の人に斜め左方向のリードパスを出す。ケンステップをディスクスローの目標物にする。

③左側の人（白）はディスクにあわせてスピードを上げ、走りながらキャッチする。キャッチしたらすぐに止まる。無理にケンステップ上でキャッチしようとしなくてもよい。

④右側の人（黒）が前方に向かってゆっくり走る。以下繰り返す。

◎縦並びパス（2日目）

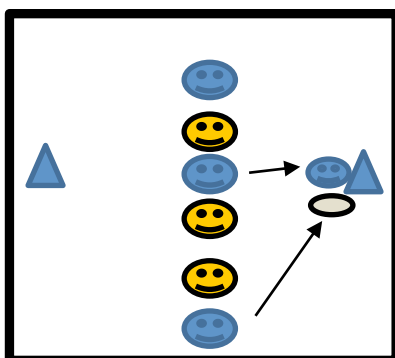


図 5. 縦並びパスの動き方

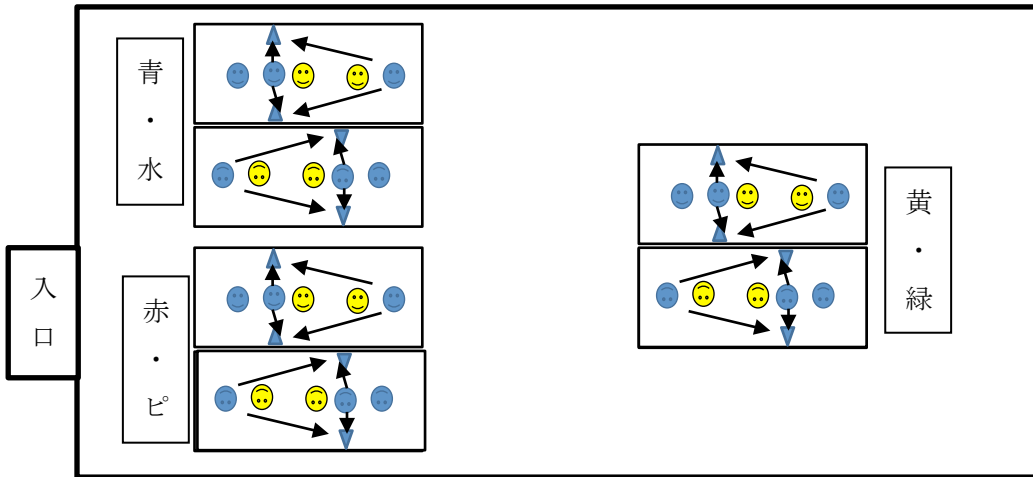


図 6. 縦並びパス時の配置

- ・スローワー1名とレシーバー、マーカをマンツマンで置く
- ・左右におかれたコーンのどちらかにレシーバーが走り、スローワーはそれを見てディスクを投げる
- ・スローワー・レシーバーはローテーションする
- ・前半は一番前のレシーバーにパスをする。後半はどのレシーバーにもパスしてよい

◎メインゲームのルール (2日目)

- ① 2分交代で、制限時間内に獲得した点数で勝敗を競う。
- ② スタートラインからゲームがスタートし、ゴールライン（上の線）を越えてコート内でディスクをキャッチすれば1点となる。
- ③ マーカー（ディフェンス）はゴールゾーンに入ることは出来ない。
- ④ マーカーは1人につき1人をマークすることが許される（必ず1人につくわけではない）。
- ⑤ マーカーがスローワー（ディスク保持者）に接触することは禁止されている。
- ⑥ キャッチミス・パスミス・パスカット等でディスクが地面に落ちた時、スローワーがパスを出した地点からリスタートする。
- ⑦ ラインズマンを付ける。
 - ・ラインズマンを4人配置する。
 - ・ラインズマンはスローワーがパスを出した地点を注視する。

3) 達成基準

○メインゲーム

- ・ねらったところに正確なパスを出せている。
- ・走りながら確実にキャッチすることが出来ている。

○パス&ラン

- ・動いている相手にパスを出せている。
- ・動きながらパスを受けられている。

○縦並びパス

- ・ マーカーに取られないようにレシーバーがパスを受けることが出来ている。
- ・ マーカーを振り切る動きが出来ている。
- ・ 動き出したレシーバーに対してパスが出すことが出来ている。

4) 専門的な指導・助言（予想される児童のつまずきとそれに対する発問やフィードバック）

- ・ ディフェンスが前にいるのにシュートを打ってしまう
「空いている味方を探してみよう。」
- ・ 空いている空間目がけてディスクを投げるが出来ない
「人の動きを予測してパスを出してみよう。」
- ・ 誰にパスしていいか分からない
「落ち着いて味方の場所を確認してみよう。」

5) 学習資料

- ・ 学習カード
 - ・ 掲示物
- 本時のねらい
- 戦術課題
- 対戦表
- メインゲームのルール
- 本時の試合結果表

引用・参考文献

グリフィン・ミッチェル・オスリン：高橋健夫ほか監訳（1999）ボール運動の指導-楽しい戦術学習も進め方．大修館書店：東京．

濱田雄太・長谷川悦示・小林寿（2006）高校体育におけるアルティメット（フライングディスクゲーム）の教材価値に関する実践的検討．体育授業研究，（9）1-10．

James Studarus(2005)フライングディスクをやってみようーアルティメットの基礎と応用ー NPO法人フライングディスク協会監修；ナップ：東京都

国立教育政策研究所（online）評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料

<http://www.nier.go.jp/kaihatsu/shidousiryuu.html>

小松崎敏・高橋健夫（2003）仲間づくりの成果を評価する. 高橋健夫編. 体育授業を観察評価する. 明和出版：東京、pp16-19。

文部科学省（2008）小学校学習指導要領解説 体育編。 東山書房：京都

宗野文俊・佐藤亮平. (2014) 学習指導要領におけるボールゲームでの技能内容の変遷に関する研究:「ゴール型」ゲームにおける「集団的技能」に着目して. 北海道大学大学院教育学研究院紀要、 120、 137-158.

日本フライングディスク協会（online）アルティメットとは<http://www.jfda.or.jp/introduction/ultimate/> (2016年4月8日参照)

鬼澤陽子・小松崎敏・岡出美則・高橋健夫・齊藤勝史・篠田淳志（2007）小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上. 体育学研究, 52(3), 289-302.

大島寛（1995）フライングディスクの授業への導入. 体育科教育, 1, 42-45.

ダリル・シーデントップ：

アルティメット学習カード

年 組 番 氏名()

今日の授業で・・・

1. パスが上手く投げられたか
はい いいえ
2. 走りこんでパスがとれたか
はい いいえ
3. 空いているところにパスを出せたか
はい いいえ
4. 今日の授業で上手くいったことは



© Can Stock Photo



☆上手にパスを出すためのポイント

- 1) スピン (回転)
- 2) 前進する動き
- 3) 空中の飛行姿勢 (角度)
- 4) 方向

Aコート

	攻撃		守備	審判
1	赤	VS	水色	ピンク
2	水色	VS	赤	青
3	青	VS	緑	水色

Bコート

	攻撃		守備	審判
1	緑	VS	青	黄色
2	黄色	VS	ピンク	緑
3	ピンク	VS	黄色	赤

兄	弟
赤	ピンク
青	水色
黄色	緑

〈本時のねらい〉

空いている場所にパスを出
し

走りこんでとろう！

