

第4学年 体育科学習指導案

学習者 4年1組 27名
指導者 柳瀬 幸大 教諭
場所 運動場

1 単元名 「GET TRY FOR THE TEAM」 (フラッグフットボール) 【ゲーム】

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きと、コート内で攻守入り混じり、陣地を取り合ってボールを持ち得点ゾーンに走り込む運動である。
- チーム力の向上を目指し、協力して自分たちの選んだ作戦を実行し、達成感を味わうことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

フラッグフットボールの楽しさや喜びを感じる要因	フラッグフットボールを遠ざける要因
・陣地を取り合いながら、得点ゾーンに走りこむことができる楽しさ。 ・得点につながる動き（回・パス・スペースへの走り込み等）ができる楽しさ。 ・自分たちの考えた作戦が思い通りに実行できると楽しい。 ・相手のフラッグを取ることができ、得点ゾーンに入らせないようにすると楽しい。	・走ることが苦手。 ・ボールへの恐怖心。 ・ボール操作への不安（うまく投げられない・受けられない） ・作戦の失敗。 ・ゲームに勝てない。

3 児童の実態

(1) 知識・技能

本学年の児童は3学年時に「タグラグビー」を学習しており、陣取りゲームの基本的な動きやボール操作などを経験している。また、陣地の取り合いをするための作戦なども考え、チームで協力して一緒に楽しむことを経験している。

(2) 思考、判断、表現

体育学習において、より良い体の使い方や動かし方については、教師の発問や子どもたちの気づきの中から、着目させ考えることを行っている。本単元においても、攻撃側の動きや作戦に着目させることで、チームで協力し話し合いを実行することで思考を促すことができると考える。フラッグフットボールは、タグラグビーと違い自分よりも前へのパスが可能となり、攻撃のバリエーションも増えることが予想される。そのために、子どもたちが思考できる場や時間をしっかりと設け、それぞれの課題解決につながる手だてを用意する必要がある。

(3) 主体的に学習に取り組む態度

年度当初の体育授業における診断的授業評価結果は、すべての項目において高い結果が出ている。特に楽しむ・守るという項目において肯定的に捉え活動しようとする姿は、普段の学習でも見られる姿である。

しかし、できる・わかるという項目においては少し低い数値となっている。考えられる要因としては、他者からの認められ感が得られていなかったり、運動に対する苦手意識が強い児童が少なくなかったりということが考えられる。児童全員が肯定的に学習に取り組めるよう場の設定や学習過程の工夫・手だてが必要である。

<態度・意識面事前アンケート>

項目	全体評価	評点
楽しむ	13.5	5
わかる	12.4	5
できる	12.2	5
まもる	14.6	5
合計	53.7	5

(4) に関するアンケート・技能面の実態

問	体育の学習は好きですか。	はい	21	どちらかというとはい	3	どちらかというといいえ	2	いいえ	1
問	タグラグビーは好きですか。	はい	15	どちらかというとはい	10	どちらかというといいえ	0	いいえ	2
理由：(はい) 協力して得点を取るのが楽しい・チームが得点を決めたらうれしい・相手をすり抜けることが楽しい・ ：(いいえ) あまり参加できなかった・体育が苦手									
問	タグラグビーの学習で楽しかったと感じたことは何ですか。								
する	ボールを持って得点ゾーンに走りこむ。	23	見る	友達の良い動きを見つける。	12				
	相手をかわす。	22		チームの特徴を見つける。	14				
	パスを手渡しや投げてつなげる。	14		相手の弱点を見つける。	18				
	得点するためのおとりになる。	10	支える	友達にアドバイスをする。	15				
	友達の良い動きをまねする。	16		得点につながる作戦を考え、伝える。	21				
	ボール保持者のフラッグを取る。	24	知る	ルールを知る。	22				
				場の設定や練習場所を自分たちで準備する。	18				

4 教師の指導観及び研究テーマとの関わり

研究主題	たのしい できそう いっしょにもっと！ 運動好きな十津っ子
研究仮説	「フラッグフットボールの特性や魅力である戦術学習の楽しさ、おもしろさにふれる学びを作ることができれば、体育科の学ぶよろこびを感じ、運動好きな十津っ子に伸びていくであろう。」
手立て1 単元(教材)デザイン	本単元は7時間構成で、4対3のメインゲームをゴールに展開していく。単元前半では、1対1や2対1のドリルゲームと3対2のゲームを行い、ランとパスの作戦をチームで協力して、選びながら学習を進めていく。単元後半では、前半で積み重ねた作戦をもとに、4対3のメインゲームに応用し、個々の役割に応じた動きのバリエーションを増やせるようにする。チームで話し合い、有効な作戦を選び、それぞれの役割を実行しながら学習を進めていく。
手立て2 かかわりデザイン	作戦については、基本的な動きやセット方法を提示し、それをもとに児童が作戦を選び実行させるようにする。作戦を選ぶ話し合いには、チームごとに作戦ボードを用いて、それぞれの動き方や役割を視覚的に捉えられるようにする。 また、選んだ作戦を試す時間も設定し、個々の役割を明確にした上で、より積極的にゲームに参加できるように促していく。自分達で選び実行した作戦が成功する達成感を味わわせるとともに、失敗した場合には何が課題となっているか明らかにできるよう話し合わせるようにする。さらに、プレイを観察している児童から、より良い動きについての気づきをチームに伝えさせることで、見る・支える学びを深めていく。
手立て3 環境デザイン	単元をすすめるに当たっては個々の基礎的技能的向上を図るとともにゲームでの全員参加・全員トライを目指していく。そのために、単元前半はすり抜けゲームや2対1など基本的な動きやボール操作の理解がしやすいゲームから始める。 チームの構成は4人チーム3つと5人チーム3つの計6チームで行う。 コートは縦22m、横16mとし、フリー・5点ゾーン(5m)と各得点ゾーン(4m)を確保する。また、得点の工夫として、全員得点でボーナス10点とし、全員トライを目指す目的意識を持たせたい。
手立て4 フィードバックデザイン	メインゲームを行う際のハドルの時間を確保し、自分たちの作戦を振り返り、改善していく話し合いを促していく。特に個々が連携して得点につながった動きを取り上げ、ボールを持たない動きの大切さに気付かせていきたい。 振り返りでは、チームの良かった所や作戦を中心に、自分や友達が頑張れたことなどを全体に広げることで、個々の自信がクラス全員の自信に繋がるようにし、次時の学習に対する意欲を高く持てるようにしたい。

5 単元目標

- (1) フラッグフットボールの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、陣地を取り合って得点ゾーンに走りこむなどの易しいゲームをすることができる。【知識及び技能】
- (2) 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。【思考力、判断力、表現力等】
- (3) フラッグフットボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、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たりすることができる。【学びに向かう力、人間性等】

6 学習活動に即した評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①フラッグフットボールの行い方を理解している。 ②基本的なボール操作とボールを持たないときの動きができる。 ③陣地を取り合って得点ゾーンに走りこむことができる。	①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している。 ②自分の考えたことを友達に伝えることができる。	①フラッグフットボールに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲良く運動をしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④友達の考えを認めようとしている。 ⑤場や用具の安全に気を付けてようとしている。

※メインゲームの行い方（ルール）

- ① 攻撃はフリーゾーンからスタート。
- ② 試合時間は10分。(攻撃が終わるたびに攻守交替)
- ③ 攻撃は3回1セットとする。
- ④ 1回の攻撃で5点ゾーンに到達できなかった場合は、攻撃が失敗したゾーンから再スタート。
- ⑤ パスは前に出してよい。
- ⑥ こうげきが終わるたびに、ハドル（作戦）を確認する。

こうげき終了の条件

- ① フラッグを取られる（ボール保持者）・ラインオーバー・パスカットされる。
- ② 3回の攻撃を終了する。
- ③ 5点ゾーンに到達。

得点方法

- ① こうげき終了条件の①に当てはまるときに、走りこんでいるゾーンが得点となる。ただし、パスカットされた時などは、パスを出したゾーンが得点となる。
 ※フリーゾーンからパスを出し、カットされた場合は得点なし
- ② 得点は、3回の攻撃で侵入した最高得点ゾーンが得点となる。
 (例) 1回目→1点ゾーン 2回目→3点ゾーン 3回目→3点ゾーンの場合は、3点

7 単元と評価の計画（領域の取り上げ方と運動種目※年間カリキュラム参照）

時間	1	3	4	5	6（本時）	7
学習課題	【単元を通しての課題】 フラッグフットボールの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって陣地を取り合って得点ゾーンに走りこむための規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりすることができる。					
	○学習の見通しを持つ。		○より多く得点するためには、どうすればよいだろう？			
学習内容	○オリエンテーション ・きまり・ルール・学習の場・安全面について知る。	○予備運動を行う。 ・1対1 ・ラン&パス		○予備運動を行う。 ・すり抜けゲーム ・2対1		
		☆ 本 時 の め あ て を 確 認 す る。				
	○心と体のスイッチ ON ・1対1（全体→個人） ・ラン&パス	得点につながる動きを身に着け、メインゲームを行おう。		チームで協力し、作戦カードを選ぼう。		チームで協力して作戦を選び、ゲームを楽しもう。
	得点につながる動きを身に着けよう	○ランゲームを行う。 ・2対1 ・3対2 ※アウトナンバーゲームでは、フェイクやハンドオフなどの、ボールを持たないときの動きに着目させる。		○動きについて確認し、チームで作戦の役割を分担する。 ・引き付け役やブロック役などそれぞれの役割を明確にさせる。		○チームで作戦や役わりについて話し合う。 ・前時までに行った学習をもとに作戦を選ぶ。
	○基本的な作戦や動き方を知る。 ・セット方法 ・スナップバック ・フェイク ・ハンドオフ ・ダブルハンドオフ	○パスゲームを行う。 ・2対1 ・3対2		○メインゲーム①を行う。 ・試合時間は10分間とする。 ・得点を決めた児童は、帽子を赤に変える。		○メインゲーム①を行う。 ・試合時間は10分間とする。 ・ゲームを見ている児童は、チームの動きでよかった所や改善点を考えながら見るようにする。
	○スナップバックからゲームを行う。 ・2対1 ・3対2 ・スナップバックでスタート ・フェイク・ハンドオフをやってみる。	○チーム練習を行う。 ・ゲームを見て気づいたことは必ず伝える。 ・全員トライにつながる作戦を1つ選ばせる。 ・選んだ作戦を試行する。 ・守りをかく乱するには、どのようなセットや動きをすればよいか確認する。 ・これまでに行った動きをもとに、作戦を選ぶようにする。		○チーム練習を行う。 ・自分たちで話し合って選んだ作戦を試してみる。 ・チームで、実行できる一番良い作戦を考えさせる。		○チーム練習を行う。 ・メインゲームをもとに選んだ作戦の良かったところをもとに話し合いを進める。 ・自分たちで話し合った作戦を試してみる。 ・チームで、実行できる一番良い作戦を考えさせる。
○振り返りの仕方を知る。 ・実際にゲームを行った結果から困り感を出させる。 グループ → 全体 （課題の確認） ・ゴールイメージを知る。	○3対2のゲームを行う。 ・攻撃が終わるたびにハドルの時間を取り、作戦の確認をする。 ・ゲームを見ている児童は、選んだ作戦の良かったところや改善すべき点に着目する。		○メインゲーム②を行う。 ・自分たちで選んだ作戦を何度も試してみる。		○メインゲーム②を行う。 ・試合時間は10分間とする。	
		○振り返りをする。		○チームで振り返りをする。 ・良かった点や改善点などを話し合い、作戦に生かす。		○チームで振り返りをする。 ・有効な作戦とそうでない作戦について話し合う。 ・有効でない作戦については、改善したり変更したりする。
				○振り返りをする。		○振り返りをする。
☆見方・考え方 を働かせている児童の姿	☆楽しく運動するためのきまりやルールに着目し、進んで学習に取り組んでいる姿。	☆基本的な動き方を知り、進んで実践している姿。 ☆友達の良い動きを見ることで、自分の動きが高まることに着目し、進んで実践している姿。		☆基本的な動き方やセット方法を組み合わせて、作戦を話し合っている姿。 ☆自分の感じたことや意見を積極的に話すとともに、他者の意見を認める姿。 ☆勝敗を受け入れ、次に生かそうとする姿。		
★評価方法	【主】①②⑤ 観察・発表・学習カード	【知・技】③ 観察・発表・学習カード	【知・技】② 観察・発表・学習カード	【思・判・表】① 観察・発表・学習カード	【思・判・表】② 観察・発表・学習カード	【思・判・表】② 観察・発表・学習カード
●運動苦 手な児童や意 欲的で ない児童への 支援	●積極的でない児童が、心と体のスイッチ ON で必ず得点ゾーンに走りこむ成功体験ができるようにする。 ●積極的に声がけし、成功したことを認める。	●確実にできる役割を考えさせ、それをチームの作戦に組み込ませる。 ●積極的に声がけし、成功したことを認める。		●確実にできる役割を考えさせ、それを踏まえたチームの作戦を選ばせる。		●チームの作戦の中で、貢献できた場面を振り返り、チームの一員としての意識を持たせる。

8 本時の学習と指導（6／7時）

(1) ねらい

ゲームの型に応じた簡単な作戦を選ぶとともに、良い動き、不利な動きを見て感じたことや考えたことを友達と伝え合うことができる。
(思考力、判断力、表現力等)

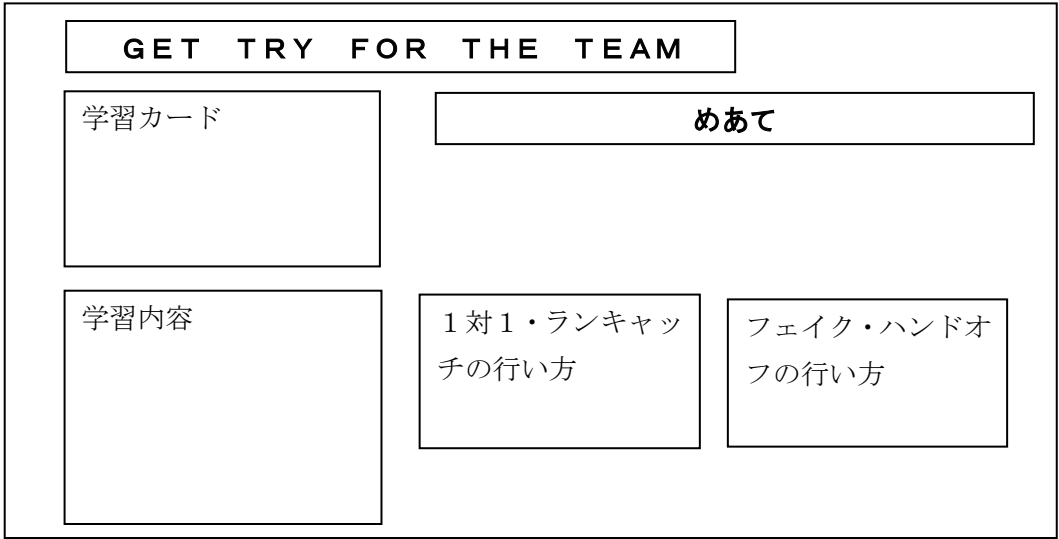
(2) 準備物

ライスボール・作戦ボード・学習カード・ゼッケン

(3) 展開

	学習内容・活動	指導上の留意点○指導◆評価
導入	1 予備運動を行う。 ・ 1 対 1 ・ すり抜けゲーム ・ 2 対 1 ・ ランパス	○これまでにやってきた予備運動をもとにチームで選んで実行させる。
展開	2 学習のめあてを確認する。	○めあて・学習の流れ・ルール等を掲示し、学習の見通しが持てるようにする。
	チームで協力して作戦を選び、ゲームを楽しもう。	
	3 チームで作戦や役割について話し合う。	○前時までにいった学習をもとに作戦を選ばせ、個々の役割を確認させる。
	4 メインゲーム①を行う。 ・ 前時までにいった学習をもとに作戦を選ぶ。 ・ 試合時間は 10 分間とする。 ・ ゲームを見ている児童は、チームの動きでよかった所や改善点を考えながら見るようにする。	○ゲームに参加していない児童に見る視点を与える。 (良い動き・選んだ作戦が適切かどうかなど) ○メンバーは必ずローテーションしながら試合を行うように助言する。
	5 チーム練習を行う。 ・ 作戦ボードを利用し動き方や役割について話し合い、選んだ作戦を試行する。 ・ 自分たちに合っていない作戦の場合は別の作戦に選びなおして修正する。	○メインゲーム①をもとに、良かった動きや作戦について意見を出させる。 ○出された意見をもとに、チームの特徴に合った作戦を選びなおしたり精度を上げる練習を行ったりさせる。 ◆自分の考えをチームのみんなに伝えながら、得点につながる効果的な作戦を選ぶことができる。 (思考力、判断力、表現力)
まとめ	6 メインゲーム②を行う。 ・ 攻撃時間は 10 分間とする。	○攻撃が 1 回終わるごとに作戦を選ばせる。 ○ 5 人チームは攻撃が終わるごとにメンバーをローテーションさせる。 ○作戦の良かった所（かわす動きと引き付ける動きなど）や、うまくできたことなどの要因を考えさせる。
	7 チームで振り返りをする。	
	8 学習の振り返り ・ 学習を振り返って、気づきを伝え合う。 ・ 全体で学びの価値づけをする。	○チームの動きでよかったことや改善すべき点を振り返り、次時の学習に意欲を持てるように促す。

板書計画と場の設定



サッカーゴール

