

I 4 学年の授業実践

第4 学年 体育科学習指導案

令和元年12月6日（金）第5校時

高知市立十津小学校

男子13名 女子8名 計21名

活動場所 運動場

指導者 高石 昌悟

岡崎 隆太

1. 単元名 さらに前へ！ I CAN DO IT！！（フラッグフットボール）【ゲーム】

2. 単元について

○教材観

中学年のゲームは、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。攻防の特徴から、「ゴール型ゲーム」「ネット型ゲーム」「ベースボール型ゲーム」の3つの型に分けられており、仲間と協力して、楽しくゲームを行う活動を通じて一層楽しく学習していくことができる。

ゴール型におけるフラッグフットボールの特徴は、コート内で攻守が入り交じり、ボールを投げる・受けるなどの簡単な操作をしたり、空いている場所に素早く動いたりして攻防を組み立て、ゴールにタッチダウンをしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりしながら一定時間内に得点を競い合うゲームである。また、身体接触を避けるためにフラッグを使用するなど、児童が取り組みやすいように工夫した易しいゲームで学習が進められ、味方にパスを出したりボールを保持して走ったりしながら相手のコート（または陣地）へボールを運び込んで得点すること、またゲームの特徴に合った攻め方を知り、ゲームを楽しむための簡単な作戦を選択することができるようにすることが大切である。

○児童観

〈態度・意識面事前アンケート〉

項目	全体評価	評点
楽しむ	14. 1	5
わかる	12. 7	5
できる	12. 8	5
まもる	14. 8	5
合計	54. 4	5

本学級の児童は、男子13名 女子8名 計21名である。年度当初の体育授業についての診断的授業評価結果から4観点の評価は高い傾向にあるが、その中では「わかる(思考・判断)」と「できる(運動目標)」についての評価が若干低いといえる。うまく運動するために考えながら学習に取り組むことができていない児童や、運動技能に対する自信を持ってない児童の割合が大きくなっている。

授業だけでなく、休み時間にも運動に親しもうとする児童が多く見られ、友達と仲よく活動することができる。しかし、運動の種類や難易度によっては、はじめから

苦手意識をもつ児童もあり、思考する前からあきらめ、工夫しようとしなない姿も見られる。

ゴール型ゲームの学習については、3年生の時にタグラグビーを学習しており、陣地を取り合うゲームを経験している。ボールを手で操作したり、空いている場所に素早く動いたりして、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むという基礎的な動きは身に付けている。

本単元においてこれまでの学習経験をもとにしながら、ゴール型ゲームの特性に触れながら練習やゲームに取り組む中で、3つの資質・能力の育成を目指して行きたい。

○指導観

本単元は、全8時間で行う。フラッグフットボールは難しいボール操作等の技術が他のボール運動より少なく、運動経験の少ない児童も楽しめる運動である。また、攻守の明確な区別のもとに開始され、各攻防が1回ごとに区切られており、作戦を共有する機会が確保されている。そのため、チームで選んだ作戦に基づいて一人一人が役割行動を実行することになるので、みんなが

等しくゲームに参加することができ、頻繁に成功体験が得られるため、大きな集団的達成の喜びを味わうことができる運動でもある。そこで、本単元では、作戦の重要性に着目し、作戦に応じて、一人一人の役割を正確に実行すれば、高得点を取ることができることの理解と判断を学習内容に位置づけることとした。また、作戦については、ラン作戦2つ、パス作戦2つをあらかじめ教師が紹介し、児童が攻撃に向けたハドルの中で瞬時に選択できるようにする。単元を通して、ゲームについては、攻撃側が1人多いアウトナンバーゲームを設定する。得点に結びつく場面が多くなることで、前に進む楽しさや心地よさを児童が味わうことができる。ルールやコートの広さの変更も適宜認めるようにし、作戦の有効性を高めていく。さらに本単元では、キックを取り入れている。メインゲーム後、全員がコンバージョンキックに挑戦できるとし、勝負の未確定要素を広げ、最後まであきらめない気持ちを引き出すことを狙いとしている。単元前半では、児童の実態を把握した上で、ゲームの行い方を知り、基本的な攻撃を身に付けるようにする。まず第1時のオリエンテーションで5対4のラン・パスゲームを実際に行ってみる。個人の技能だけで得点することの難しさに気づかせ、そこから作戦の重要性についての理解を図り、有効な作戦を正しく実行すれば、得点を取ることができることに気づかせ、第2、3時のタスクゲームにつなげていく。タスクゲームでは、ラン・パス・ミックスと攻撃方法を限定し、その攻撃方法のメリット・デメリットに気づかせ、作戦の習熟を図っていく。単元後半では、教師側が示した作戦を、チームでアレンジさせる。その際、一人一人に役割がきちんとあるか、チームの特徴に合っているかに着目させ、教師も作戦アレンジに細かく入るようにする。チーム練習には兄弟チームを採用し、よりゲームを意識した練習を行えるようにした。

本時の授業は6時間目である。本時では、ランとパスを組み入れたフラッグフットボールをメインゲームとして行う。指導にあたっては、前時までの学習を想起させながら、まずメインゲーム①を行う。行う前にこれまでのゲームで出てきた、良い点や改善点を確認し、チームの課題を明確にさせる。学習のめあてを確認した後、チームでの話し合いに移る前に、これまでに学習してきた作戦をもとに、全体で課題の把握・共有、作戦のポイントに触れるようにする。チームでの話し合い・練習では、兄弟チームに前対戦をしてみても、良かった点と改善点について発言させ、客観的な視点も持たせながら活動させる。数的優位を生かした攻め方の工夫ができるようチーム内での対話場面や全体での課題把握場面において、児童の変容実態に応じて教師がかかわっていけるようにする。また、チームごとにゲーム内における作戦の形について学習カードに記録させ、全体で振り返りを行い、作戦の成功率を高めていきたい。

3. 単元の見方・考え方

- (1) ゲームの行い方を知り、効果的な攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に応じた作戦を選んだり、チームに合った作戦にアレンジしたりすることができるようにする。(知識・技能)
- (2) 友達と自己や他者の動きについて伝え合いながら、課題解決に向けて自チームや他チームの動きの良い点や改善点について発言したり、学習カードに記述したりできるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 学習のきまりを守り、グループの誰とでも仲良く活動したり、友達の考えを認めたり、事故や怪我が起きないように気をつけたりしながら、進んで運動ができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

4. 本単元における体育の見方・考え方

本単元では、「易しいゲームの行い方が分かり、作戦を理解したり、工夫したりしていく中で、高得点を取れることやチームで協力しながら取り組むことの楽しさや喜びに気付くとともに、これらの運動を行うことが体力の向上につながっていることに着目する。また、ゲームをすることだけでなく、仲間の良い動きを観察したり、応援したり、友達への助言や賞賛をしたり、ゲームを行う上での役割を果たしたりする等、児童一人一人の運動経験の程度等に応じて、ゲーム(ゴール型)の多様な関わり方と関連付けること」と押さえる。

5. 単元の評価規準(学習活動に即した評価規準)

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に運動に取り組む態度
①易しいゲームにおいて、作戦の選択によって陣地を取ることができることを理解している。 ②易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。 ・ボールを持ったときに得点ゾーンに体を向けて走りこむことができる。 ・味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。 ・空いている場所を素早く見つけたり、つくったりして動くことができる。	①ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのルールを選んだり、工夫したりしている。 ②効果的な作戦を知るとともに、有効な作戦を選んでいる。 ③チームの作戦について考えたことを、仲間に伝えている。	①進んで練習やゲームに取り組もうとしている。 ②ルールを守り、友達と励まし合ってゲームや練習をしようとしている。 ③用具の準備や片付けで、自分の役割を果たそうとしている。 ④互いの作戦や勝敗の結果を受け入れ、認めようとしている。 ⑤ゲームを行う場や、用具の使い方などの安全に気を配ろうとしている。

6. 指導と評価の計画（第4学年：8時間扱い）

※別紙参照

7. 本時の展開（6／8時間）

(1) 本時の目標

- 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、空いている場所や得点ゾーンに走りこむことができるようにする。（知識・技能）
- 陣地に侵入するための工夫を、動作や言葉、絵図などを使って、仲間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）
- 運動に進んで取り組み、ルールや約束事を守り、助け合いながら練習やゲームをしたり、友達の考えを認めたりできるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

※本時では、（ **思考力、判断力、表現力等** ）を主として評価する。

(2) 本時での深い学びを実現する工夫

児童が本時のめあてに向かう活動を通して、仲間との共同的な活動のもと、チームの一人一人の課題を把握しながら、作戦を選んでいる姿や、ゲーム中にチームで声をかけ合っている姿を本時の深い学びに向かう姿と捉える。その実現のために「学習内容の明確化」「有効な作戦が視覚的に分かる工夫」「他者(友達や教師)からの助言」の3点を重視する。1点目は単元を通じて取り上げる効果的な作戦の形を段階的に学習内容として提示していくことで、自分やチームの動きに着目しながら、練習やゲームに取り組むことを期待したい。2点目はコート図でプレイヤーとボールの動きを示したり、攻撃場面のパターン図を提示しながら自分たちのチームがどの攻撃パターンになっているか確認させたり、タブレットを活用して、想定した作戦の動きと実際の動きとの比較をさせたりして、視覚的に理解できるようにする。3点目は、これらの活動の中で、動きや作戦のポイントをもとに、各人やチームの動きについて伝え合う活動を仕組むことで児童の学びを深めていく。

(3) 本時で児童が働かせる「体育の見方・考え方」に対する教師の手立て

毎時間の授業ごとに振り返りの場面で体育の見方・考え方に関する気づきを取り上げて価値づけする。

(4) 準備物

ライスボール、フラッグ、ビブス、学習カード、作戦ファイル、写真(グループ分)
 マーカー、リーグ戦表

(5) 本時の展開

	本時のめあて・学習活動	○教師の働きかけ ☆評価（評価方法） ●体育の見方・考え方への気づきを促す働きかけ
導入	1. 学習のめあてを確認する。	○めあて・学習の流れ・ルール等を提示し、学習の見通しが持てるようにする。
	タッチダウンを取れる方法について考えよう。	
展開	2. メインゲーム①を行う。 ・5対4のラン・パスゲーム ・試合時間8分	○本時のめあてや学習の流れを黒板に提示することで、児童が学習の見通しを持てるようにする。
	3. メインゲーム①のふり返りをする。 ・ゲームの中で見られた場面をふり返る。	○場面の状況を写真やボード、磁石などを活用して提示し、視覚的な理解を図る。 ☆効果的な動きを考えながら、友達と意見を伝え合っている。（観察）
開	4. チームで話し合い・練習をする。 ・選んだ作戦と動きを振り返る。 ・課題に則した練習を行う。	○運動が苦手な児童や意欲的ではない児童には、教師が積極的にかかわり助言する。
	5. メインゲーム②を行う。 ・5対4のラン・パスゲーム ・試合時間8分	○ハドルにおいて、作戦がうまく実行されるような声がけを行う。（攻守ともに）
まとめ	6. コンバージョンチャレンジを行う。 ・チーム全員がコンバージョンキックを行い、逆転をねらう。	○勝負の未確定要素を広げるとともに最後まで勝負をあきらめないよう指導する。
	8. 学習の振り返り ・本時のめあての成果と課題について振り返りをする。 ・学び方、かかわり方の良さについて共有する。	○試行錯誤しながら活動しているチームや、友達のよいところを発表している姿を賞賛し、学び方のイメージを共有することができるようにする。 ●本時の児童の姿から、体育の見方・考え方を働かせている姿を紹介し価値付けする。
	9. 後片付けをして終了	○グループで協力し、安全を確かめながら片付けることを助言する。

(6) 板書計画

12月6日（金）フラッグフットボール （さらに前へ！I CAN DO IT !!）（6時間目） タッチダウンを取れる方法を考えよう。		
1. あいさつ 2. ゲーム① 3. めあての確認 4. 話し合い 5. チーム練習 6. ゲーム② 7. 振り返り 8. あいさつ	写真	ボード・磁石

(7) 場の設定

校舎側											
<table border="1"><tr><td>セーフティーゾーン</td></tr><tr><td>1点</td></tr><tr><td>2点</td></tr><tr><td>4点</td></tr><tr><td>タッチダウン(6点)</td></tr></table>	セーフティーゾーン	1点	2点	4点	タッチダウン(6点)	<table border="1"><tr><td>セーフティーゾーン</td></tr><tr><td>1点</td></tr><tr><td>2点</td></tr><tr><td>4点</td></tr><tr><td>タッチダウン(6点)</td></tr></table>	セーフティーゾーン	1点	2点	4点	タッチダウン(6点)
セーフティーゾーン											
1点											
2点											
4点											
タッチダウン(6点)											
セーフティーゾーン											
1点											
2点											
4点											
タッチダウン(6点)											

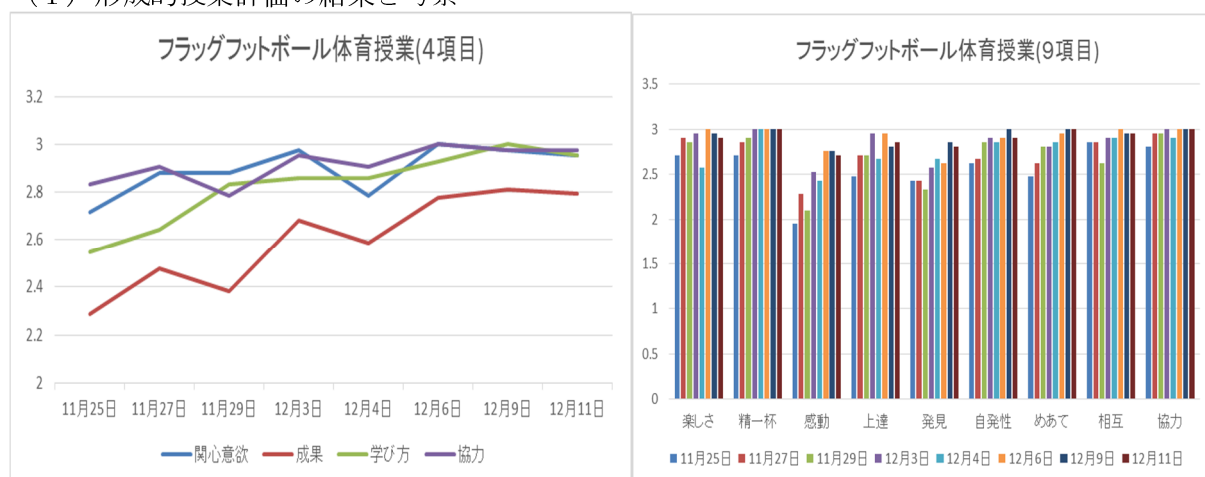
8. 授業後の話し合い

- ・学級の雰囲気がよく、楽しくフラッグフットボールに取り組んでいた。
- ・学級規律が浸透しており、活動にも活力があった。
- ・チーム内での声がけだけでなく、チーム同士でもいたわりの声をかけるグループがあり、勝負後の態度もよかった。
- ・相手を意識した作戦を考え、実行しており、いろいろな作戦のパターンが見られた。
- ・ボールを持っている子が固定されており、ルールの工夫が競技の全員参加につながっていたか疑問が残る。
- ・振り返りの際、教師からの言葉だけでなく、やってみての感想や気づきの言葉を児童から引き出したい。
- ・制限時間を設けたために、作戦を修正する時間が少なく、試合中の児童の変容やゲーム内容の変化が見えにくかった。
- ・コートが広すぎたために、攻撃のほとんどがランから始まっていた。フラッグの特性を考え、パスの有効性に気づかせる場面を作る必要がある。



II 授業の考察

(1) 形成的授業評価の結果と考察



形成的授業評価の結果から、児童のフラッグフットボールに対する評価は、単元を通して上がってきていたことが分かる。

まず、4項目に目を向けると、特に学び方と協力については、単元を通して教師と児童で常に意識を共有し合いながら取り組んできた。その結果、評価の安定した向上につながったのではないかと考えられる。関心意欲と成果については、12月4日の第5時で落ち込みが見られる。この時間の対戦結果は、2コートとも大差がついたものであった。同じチームで経験を積み上げ、成長を実感していたからこそ、大敗の結果に落胆し、関心意欲や成果に不十分とつけた児童が多かったのではないかと考える。そこで、第6時に移る前に、チームをシャッフルして交流試合を行った。他チームの戦術や技術を学べたり、チームの雰囲気を知れたりなど、元のチームに戻った時には新鮮さを感じる様子が見られた。チーム構成を考える際に、バランスよく配置するのは当然ではあるが、想定以上に力の差が生まれることもある。その場合の活動の工夫や教師の対応の仕方が重要であると感じた。



次に、9項目を見てみると、精一杯や協力は単元全体を通して、達成できたと感じている児童が多い。また、自発性やめあての意識も、単元が進むにつれて向上していることがわかる。これは、計画的に単元構成が練られていたこと、教師の思いが児童に伝わったことを表していると考ええる。しかし、感動や発見の項目は他項目と比べると、低い数値にある。技術が向上したとき、戦術がうまくいったとき、試合に勝てたときの教師の取り上げ方に改善が必要である。うまくいったときに先生が感動していた、という姿をもっと見せて、小さなことにも価値を見出せる心情を育むようにしたい。

（２）成果と課題

①知識及び技能

単元前半では、基本的なボール操作やルールの理解に苦しむ児童も多く、状況に合わせて作戦を選択したり、空いているスペースに走りこんだりする姿はほとんど見られなかった。そこで、休み時間にボールを積極的に触らせたり、自分たちで作戦を考えさせたりして、フラッグフットボールと関わる時間を増やした。すると、ゲーム中にも作戦をうまく実行し、空いているスペースを突けるチームが増えた。授業時間以外にも意識させることで、技能の向上を図ることができることを実感した。ただ、パスによってタッチダウンを取るチームは最後まで少なかった。原因として、ライスボールを使用したことでキャッチが難しかったこと、コートが広がったためにランのほうが進める確率が明らかに高かったことなどが挙げられる。単元構想の段階で、児童の実態をより現実的に判断し、準備していく必要がある。

②思考力、判断力、表現力等

ゲームの行い方については、単元が進むにつれて理解が深まり、動きに工夫が見られるようになった。しかし、教師間で細かなルールの統一が成されていなかったために、コートによってルールに違いが生まれる場面もあった。教師間での共通認識が重要であることを学んだ。効果的な作戦を単元前半で伝えたことで、児童同士で作戦を作る際も、有効かどうかを考えながら作成しているチームが多く見られた。ただ、ゲームの進行をタイム制にしたために、児童の中で『話し合いを短くすれば攻撃の回数が増える』という考えが生まれ、相手や得点状況に応じて作戦を選択する姿はあまり見られなかった。授業の統制を図る部分と、児童に時間を与えて自由に組み立てる部分のバランスが大事である。

③学びに向かう力、人間性等

単元が進むごとに、チーム内で讃えあったり、励ましあったりする姿が見られるようになった。単元前半で、チームを鼓舞する発言をしている児童を取り上げたり、円陣に教師も介入し盛り上げたりしたことにより、みんなで高め合おうという気持ちが生まれたと感じる。しかし、スコアに大差がついてしまったり、同じ相手に何度も負けてしまう時に、感情的になったり、やる気をなくしてしまう児童もいた。ゲーム中に気持ちが切れないよう、ルールを工夫し大差がつかないようにすることや、負けそうでも次時で取り返せると思わせるような単元構成が必要だと思った。

（３）今後の取り組み

授業が進むにつれて、チームの結束やクラスの雰囲気が高まるのを感じた。話の聞き方や切り替えの早さなどを常に意識させたことで、他教科でも意識する姿が見られている。単元計画を細かく練り、軌道修正しながら取り組んだからこそ、『次やるならこうしたい』という思いもたくさん持つことができた。特にオリエンテーションでの教材との出会わせ方を工夫したい。教材に夢中になり、休み時間もその練習をしたくなるような伝え方を今後見つけていきたい。また、ルールもいくつかのパターンを教師が持った中で、児童の変容に応じて提示する形にすると、活動量の差も埋まっていくように感じた。

