

平成29年度

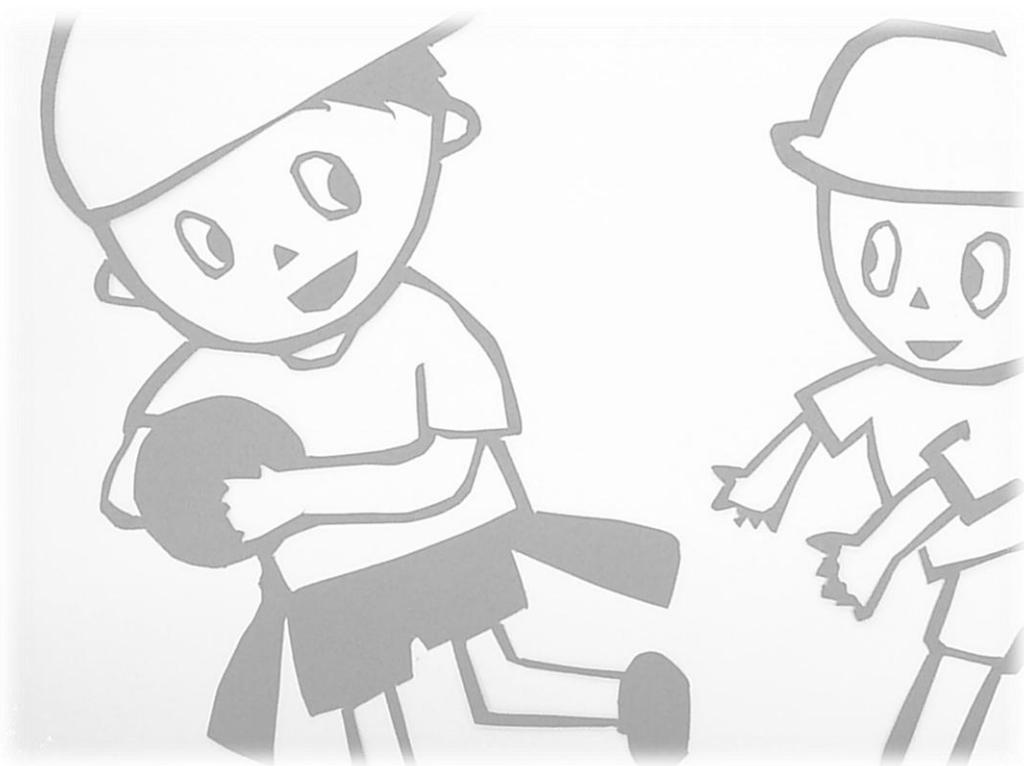
夏季合同研究会

ボール運動領域部会

研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、

運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成



指導・助言

文京区教育委員会指導主事

藤咲 秀修 先生

実証授業

授業日 平成29年10月6日(金)

場所 江東区立第三砂町小学校

授業 ゴール型「フラッグフットボール」

授業者 第6学年 森山 雄樹 主任教諭

1 研究仮説について

〈ボール運動領域部会・研究仮説〉

魅力的なゲームの工夫を行い、対話が生まれる環境を設定すれば、一人一人がチームに貢献し、チームで課題を解決する喜びを味わうことができるだろう。

○ゲームの工夫

ボール運動領域では、ゲームを行う中で児童の資質・能力が育まれると考える。そこで、ゲームのもっている教材的価値を明らかにし、「何を学ばせ、どんな資質・能力を育むのか」を明確にしたゲームの工夫に力を入れて考える。魅力的なゲームとは、児童一人一人が夢中になることのできるゲームと捉えている。

○対話が生まれる環境

本研究で明らかにした資質・能力が育まれるよう、意図的に対話の生まれる環境（場や時間）を設定し、対話するタイミングや相手、指導者の支援などに留意する。

○チームへの貢献

チームへの貢献とは、チームを構成する一人一人が活躍できることと捉える。チームの勝利や得点のためにシュートやパスができた等の技能や、チームの意欲が高まるような声かけをするなどの態度、チームに合った作戦を提案したり、選んだりする思考・判断面などを幅広く認めることである。

○課題を解決する喜び

ボール運動領域では、ゲームそのものの楽しさを味わいながら、学級の友達とルールを考えたり、チームの味方と作戦を選んだりして課題の解決に向けて活動する過程によって、楽しさや喜びを味わえると考えている。

〈研究仮説について〉

2 研究主題に迫るための手立て

① 年間指導計画

「チームに貢献する姿」や「チームで課題を解決する喜びを味わう姿」を目指してボール運動の年間指導計画のモデルを設定した。

〈A 小学校の場合〉

第5学年	ベースボール型「ティーボール」	ネット型「ソフトバレーボール」	ゴール型「ハンドボール」
第6学年	ゴール型「フラッグフットボール」	ゴール型「バスケットボール」	ゴール型「サッカー」



- 第5学年では、役割を明確にして一人一人が得点する楽しさを味わいやすいベースボール型「ティーボール」を最初に学習する。次にチームの連係を学びやすいネット型「ソフトバレーボール」を学習する。ネット型やベースボール型で学んだ役割分担や連係を生かして、ゴール型「ハンドボール」を学習し、主に「ボールを持たないときの動き」を学習します。
- 第6学年では、攻守交代制で、伝え合いをする場面が多いゴール型「フラッグフットボール」から学習を始め、作戦の選び方を学習します。次に、攻守入り交じる状況で素早い状況判断を繰り返し行う「バスケットボール」を学習し、状況判断する力を高めていきます。そして、これまで学習してきた内容を生かして、ボールを足で扱う「サッカー」を学習します。

〈B 小学校の場合〉

第5学年	ベースボール型「ティーボール」	ネット型「ソフトバレーボール」	ゴール型「バスケットボール」
第6学年	ベースボール型 or ネット型	ゴール型「フラッグフットボール」	ゴール型「サッカー」



第6学年ではベースボール型又はネット型から学習します。第6学年でもベースボール型やネット型の学習から、役割の大切さや得点の喜びを味わったり、連携の大切さを学んだりしてから、ゴール型の学習に取り組みさせていきます。

学校や児童の実態に応じて、弾力的に年間指導計画を編成することを大切にしたい。

②魅力的なゲームの工夫【育てたい「資質・能力」を明確にして】

学びに向かう力・人間性等

- ・ 集団対集団で競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。
- ・ 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している。
- ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、用具の安全を保持したりすることに気を配っている。
- ・ 勝敗を受け入れ、ゲームの前後に礼と握手をしている。
- ・ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように、声を掛けたり、協力をしたりしている。

フラッグフットボールで育てたい資質・能力

知識及び技能等

- ・ フラッグフットボールの行き方を理解している。
- ・ フリーの味方にパスをすることができる。
- ・ 得点しやすい場所でパスを受けて相手陣地に侵入をすることができる。
- ・ 味方からボールを受けることのできる場所に動くことができる。
- ・ ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の侵入を防ぐことができる。

思考力・判断力・表現力等

- ・ みんなが型の楽しさや喜びに触れることができるよう、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。
- ・ 効果的な攻め方や一人一人のよさから、チームに合った作戦を選んだり、立てたりしている。
- ・ 作戦カードから今日の作戦について振り返り、よかったところを伝え合っている。

研究主題を受けて、三つの資質・能力の「思考力・判断力・表現力等」を育むことを研究の切り口とし、意図的な対話が生まれやすいゴール型「フラッグフットボール」を教材に選んで研究を進めている。フラッグフットボールの教材的価値を明らかにするとともに、「資質・能力」を育むことができるようゲームを工夫した。

○フラッグフットボールの教材的価値

- ・ **作戦を選ぶ（立てる）学習を効果的に進めることができる。**

作戦の成否が他のゴール型より分かりやすい。技能の高い児童以外も主体的に取り組みやすく、活躍の場が保障される教材である。攻撃のたびにハドル（作戦会議）がある点も特徴的である。ハドルで作戦を選び、それぞれの役割を確認し、その作戦に従ってゲームを行う。作戦がうまくいったのかどうかについても、ハドルの際に直ちに振り返ることができる。

- ・ **他のボール運動でも「ボールを持たないときの動き」を生かせる。**

ゴール型における「ボールを持たないときの動き（サポート）」を学習するための有効な教材である。「ゴール方向へボールを運ぶためのサポート」は、他のゴール型でも有効に発揮されていることが明らかになっている。

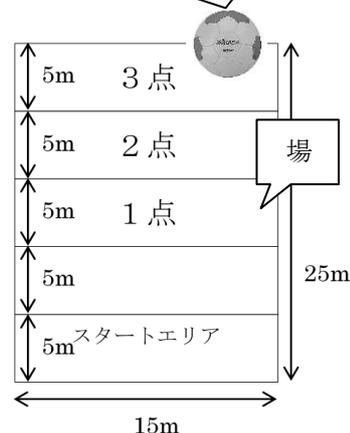
○資質・能力を育むことができる場や教具、ルールの工夫

思考力・判断力・表現力等を育めるよう「チームで考え、選んだ作戦を遂行した実感がもてるゲーム」を授業づくりのコンセプトとした。作戦や一人一人の役割が振り返りやすくなるように工夫した。

はじめのルール	工夫した理由（メリット）
・ 攻撃側4名対守備側3名	・ 数的優位の状況になる。
・ 攻撃毎にハドルを行う。	・ うまくいったのかを直ちに振り返られる。
・ 前へのパスはスタートエリアから1回のみ。	・ ゲーム中の状況判断が簡単にできる。
・ パスをノーバウンドでキャッチできたらパス成功。（攻撃側がパスをノーバウンドで受け取ることができなかった場合は、攻撃の失敗と見なす。）	・ 作戦の成否が判断しやすい。フラッグを取るのか、パスを邪魔するのか、守備側の判断もしやすく、ゲーム中の混乱が生じにくい。
・ 守備側は1点エリアから守り始める。	・ 攻撃側が安心して攻撃に取り組める。
・ 手渡しパスはいつでもどこでもよい。	・ 作戦を工夫しやすくなる。
・ フラッグを取られたエリアの得点を競う。	・ 作戦の成否が分かりやすく、意欲をもちやすい。

<教具>

ボール操作を容易にするためにハンドボールを使用する。



【「思考力・判断力・表現力等」を育むルールの工夫例】

- ・ 各エリアの得点 ・ 3点エリアを突破したら更に加点する。 ・ 守備側がスタートする位置
- ・ コートの広さ ・ スタートエリアから1点エリアまでの距離を広げる。 など

3 学習指導案

(1) 学年及び単元名

第6学年 ボール運動 ゴール型「フラッグフットボール」

(2) 単元の目標

- ・簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすることができるようにする。【技能】
- ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。【態度】
- ・ルールを工夫したり、チームに合った作戦を選んだり立てたりすることができるようにする。

【思考・判断】

(3) 単元の評価規準

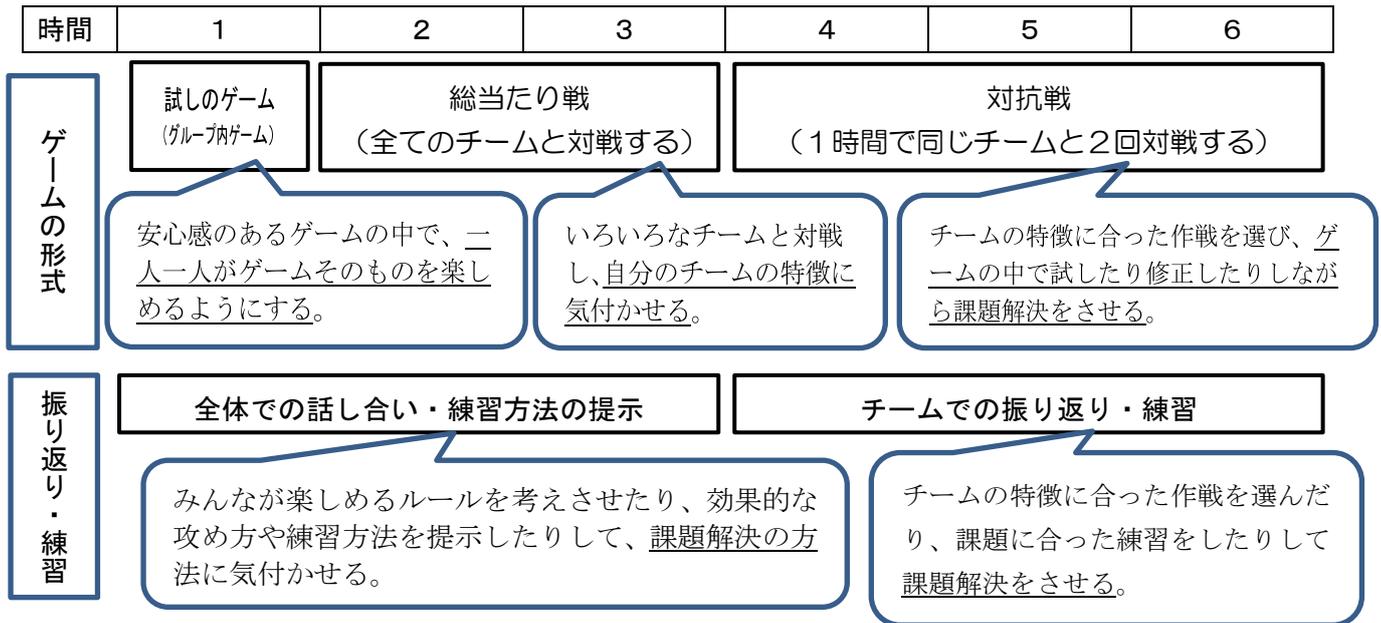
	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元 の 評 価 規 準	<ul style="list-style-type: none"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようゴール型のゲームに進んで取り組みようとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ・効果的な攻め方やチームの特徴に応じた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、立てたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型では、簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。
学習 活 動 に 即 した 評 価 規 準	<ol style="list-style-type: none"> ①集団対集団で競い合うための練習やゲームに積極的に取り組みようとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間よさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように、声を掛けたり、協力をしたりしようとしている。 ③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、場や用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ol style="list-style-type: none"> ①フラッグフットボール行い方を知っている。 ②みんながゴール型の楽しさや喜びに触れることができるようにプレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ③効果的な攻め方や一人一人のよさから、チームに合った作戦を選んだり、立てたりしている。 	<ol style="list-style-type: none"> ①味方と関係したパスやランで得点エリアに侵入することができる。 ②進路を妨害したり、フラッグを取ったりして相手の侵入を防ぐことができる。 ③チームの作戦に応じた位置取りやボール操作ができる。

(4) 単元計画 (第6学年 ゴール型 6チーム3コートの例)

時間	1	2	3	4	5	6
ねらい 指導の	運動の楽しさや喜びを味わう ※「運動の楽しさや喜び」とは、ボール運動領域 ゴール型のもつ特性のこと。			チームで課題解決を行う ※「課題解決」とは、児童がチームの特徴に合った より良い作戦に修正したり、作戦通り行動する ために練習したりすることである。		
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・総当たり戦を行う中で、自分のチームの特徴や効果的な 攻め方を知る。			○学習内容の確認 ・チームの特徴に合った作戦を選んで、ゲームをする。 ・対抗戦を行い、ゲームを振り返り課題解決を図る。		
	○準備運動 ○わくわくタイム (ゲームにつながるボール慣れ)			パス&ラン しっぽ取り (小鳥の引っ越し)		
	○ルールの確認 ○グループ内ゲーム ・ゲームを理解し、楽 しむ。	○総当たり戦 (ゲーム1) ・様々なチームと対戦し、 自己やチームの特徴を 把握しながら、課題解 決の方法に気付く。		○対抗戦 (ゲーム1) ・自己やチームの特徴に合った作戦を選んでゲー ムをする。 ・同じチームと連続で対戦し、ゲームを振り返り 課題解決を図る。		
	○全体での振り返り ゲームをしてみて、何か困ったことはありましたか? パスを上手に受け取ることのできないチームは… ・ブロック&ランを練習してみましょう。 ・ゆるやかなショートパスをねらってみましょう。 ・〇〇さんはパスをするのが上手ですね。 ・〇〇チームはランプレーが上手いくことが 多いですね。 ・ゲームを楽しむため のルールを考える。 ・効果的な攻め方を考 える。 課題に合わせた練習に全体で取り組む 例) ・手渡しパス(フェイク)&ラン ・ブロック&ラン ・ルートパス			○チームでの振り返り ・どこに動くとパスが通りやすいかな? ・相手を惑わすには、どんな動きが効果的だろう? どんな作戦がチームやメンバーに合っているかな? 1ゲーム目の課題を解決するためには、どんな練習 や作戦を選んだらいいだろう? ・チームの課題を解決するための作戦や練習方法 を選択して練習する。 チームの課題に合わせた練習にチームで取り組む 例) ・3 vs 2 (4 vs 2) ・手渡しパス(フェイク)&ラン ・ブロック&ラン/ルートパス		
このルールがあると もっと楽しめるね! 上手に攻められない から、この練習を してみよう! 私はこのプレーを やってみたい! 私たちのチームは このプレーが 得意だね!			自分たちの役割を 確認しよう! 記録カードを見ると この作戦がうまく いっていたことが 分かるね! こうやって攻めたら 相手をだませたよ! 今度は〇〇さんの ロングパス作戦を 成功させよう!			
○グループ内ゲーム			○総当たり戦 (ゲーム2)		○対抗戦 (ゲーム2)	
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け						
即 学 習 活 動 に 関 与 し た 評 価 規 準	関	③	①	②		
	思	①	②		③	③
	技			① ②	②	① ②

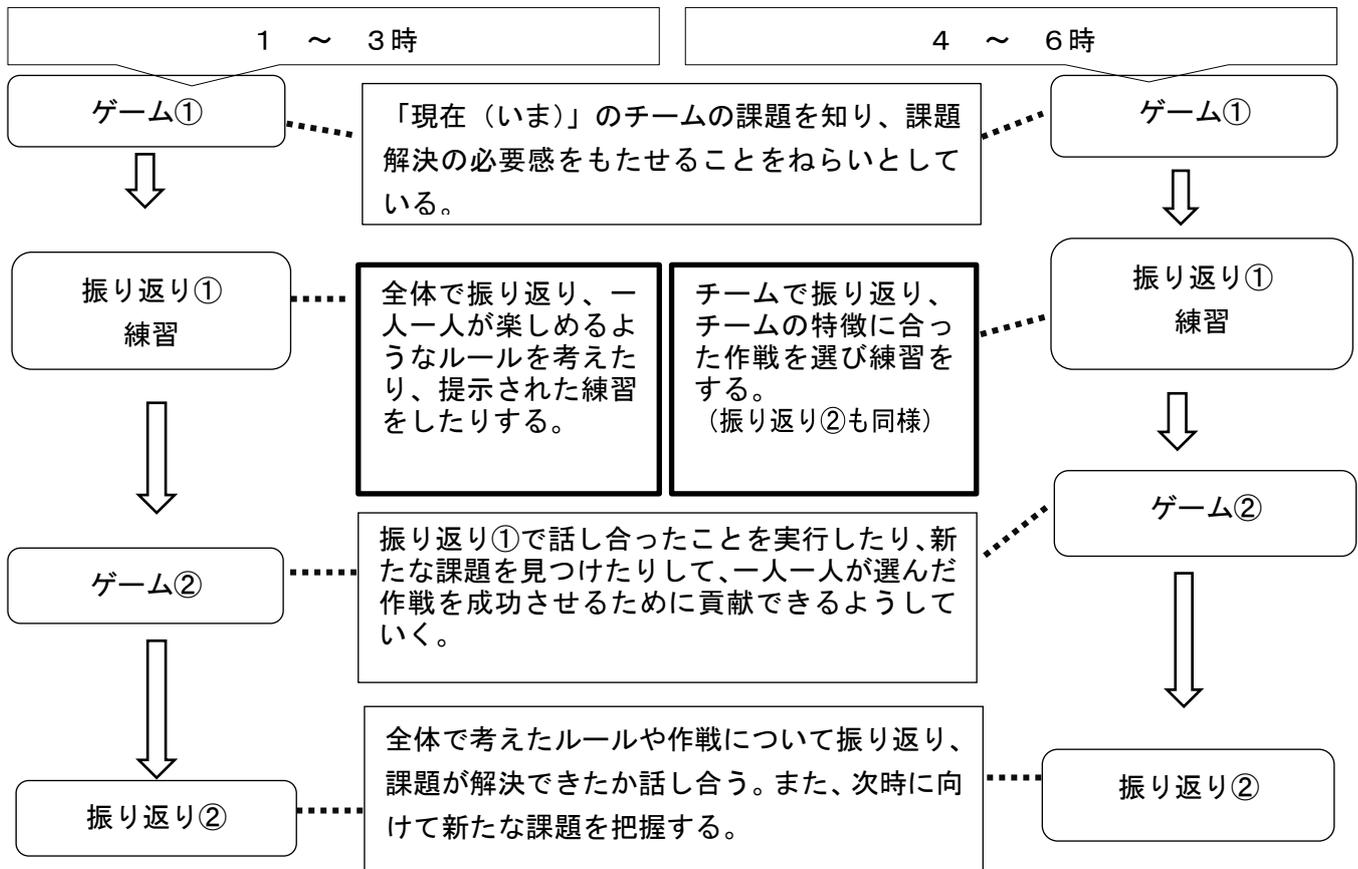
(5) 単元計画設定の意図

単元全体を6時間扱いとし、ゲームの形式や振り返り・練習時間の設定を工夫しながら進めていく。ゲームの形式は3段階、振り返りは2段階で構成し、段階的に課題解決的な学習を行っていく。



(6) 1 単位時間の流れの意図

1～3時はゲームの後に全体で振り返り、ルールを決めたり、課題解決の方法を学習したりする。4～6時はチームで振り返り、チームの特徴に合った作戦を選んだり、練習をしたりして課題解決を図っていく。



※ハドルについて

ゲームの1プレーごとに「ハドル」という作戦会議を行う。ハドルでは攻撃側のチームが学習を通して有効であった作戦の中から、次の攻撃で実行する作戦を選び、児童がそれぞれの役割を確認する。

フラッグフットボールチームカード

○点 **書き方例**

3点 相手 動き方

2点

1点 パス ボール操作
パス/ラン/手渡し

0点 役割分担

スタート 味方 A B C D

説明

- ・走る方向
- ・パス（ロング、ショート）
- ・走る順番など

【 作戦番号 】 [作戦名]

○点

3点 ラン 持ってるふり

2点 持ってるふり

1点 持ってるふり

0点 持ってるふり

スタート A B C D

説明

BがCに渡してスタート。B→A→Dの順でCが後ろを向いているところを通り、最終的にDがボールを持ってランプレー。

【 1 】 [手渡し→持ってるふり作戦]

○点

3点 ラン ブロック

2点

1点 ブロック

0点 ブロック

スタート A B C D

説明

Aがランをしやすいように、B、C、Dはブロックをする。

【 2 】 [ブロック&ラン]

○点

3点 真ん中 遠く

2点 パス

1点

0点 近く

スタート A B C D

説明

走るルートを決めて、はじめにボールを持った人が空いている味方にパスを出す。（中盤へのパス、ショートパス、ロングパス）

【 3 】 [走るルートを決めてパス]

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

個人カード	名前
1 個人のめあて	<input type="text"/>
2 友達から	<input type="text"/>
3 振り返り（作戦に対する自分の動き） （ ◎ ○ △ ）	<input type="text"/>

一人一人の貢献で
ボールと研究を前進させよう！



実証授業は
10月6日(金)
13:00受付開始
第6学年
ボール運動 ゴール型
「フラッグフットボール」
江東区立第三砂町小学校です。
よろしくお願いします。