

平成29年度

# 東京都小学校教育研究会

## ボール運動領域部会 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

単 元：第6学年 ボール運動

ゴール型「フラッグフットボール」

指導者：森山 雄樹 主任教諭

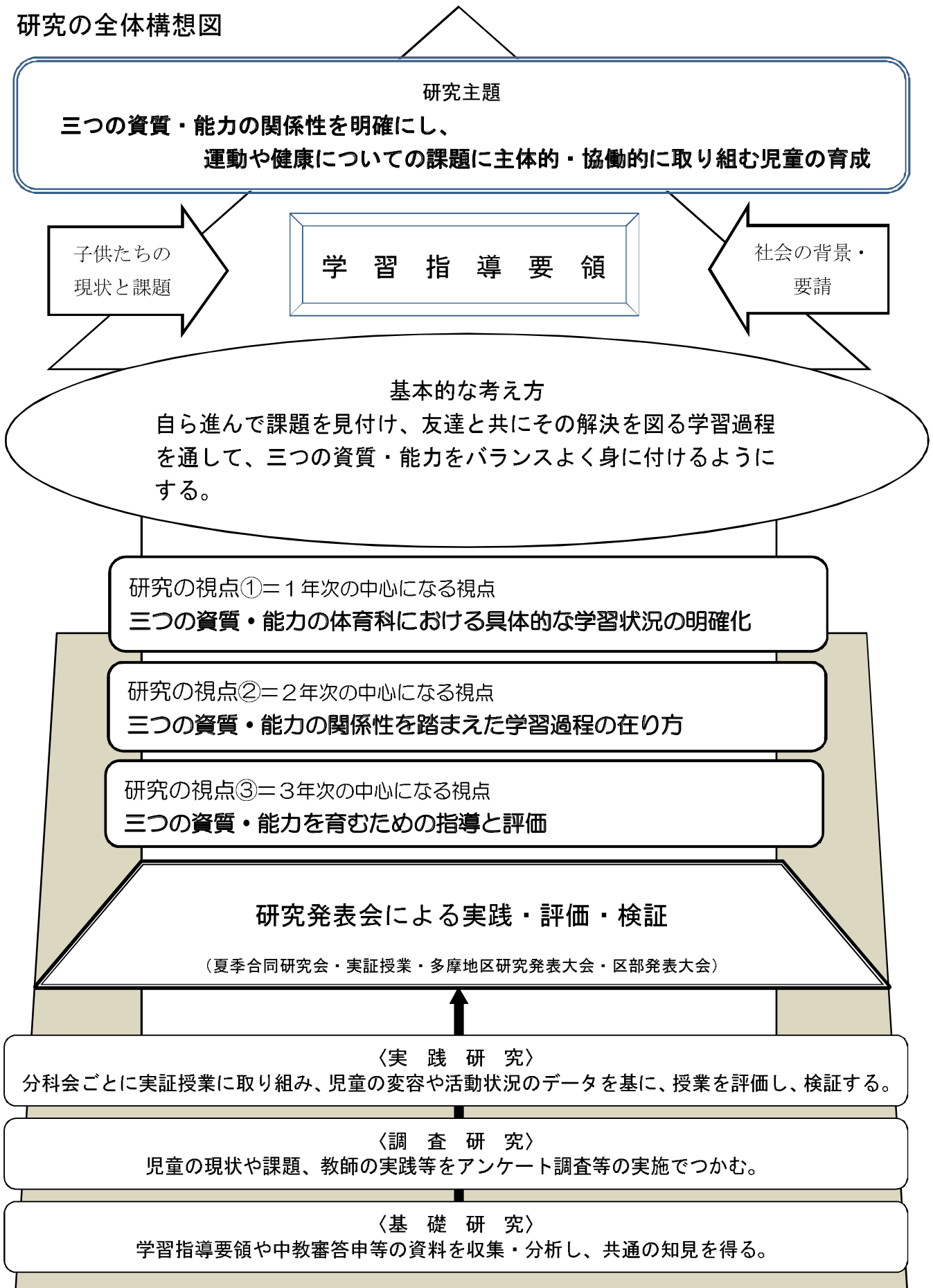
講師

文京区教育委員会

指導主事

藤咲 秀修 先生

# 研究の全体構想図



## 1 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」

## 2 主題設定の理由

本研究会では、これまでの研究の成果と課題及び次期学習指導要領の方向性を踏まえ、児童が体育の学習に取り組む目指すべき姿が「自ら課題解決に取り組む姿」であり、自ら課題解決に取り組めるようにするために重視する学習活動を「主体的・協働的な学習活動」と捉えた。

体育科での「主体的・協働的な学習活動」は、児童の学習が、運動領域である体育については「粘り強く意欲的に解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返りつつ、仲間と共に課題を解決し、次の学びにつなげる」という過程を経ることによって、保健については「健康課題に関する課題解決的な学習」によって導かれるものであると考える。このような学習過程は、一つ一つの学習活動そのものが目的なのではなく、常に、「三つの資質・能力」をバランスよく、確実に身に付けることを目的として構成され、工夫・充実されなければならない。また、体育の学習過程は、「三つの資質・能力」の関係性を明確にし、単元や学習指導の各場面において、効果的に指導することが求められる。

このような学習が、児童の発達の各段階を通して繰り返して行われることにより、児童が生涯にわたって能動的に学び続けることができるようになる。つまり、運動やスポーツ、健康な生活の実践、体力向上を自らの生活の中に位置付け、これらに関する課題を自ら解決するために必要な力が育まれ、自らの生活の向上を図るための資質・能力を身に付けることができると考える。

このことが、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現することにつながると考え、本研究主題を設定した。

## 3 研究の視点

次期学習指導要領の全面実施までの移行措置期間に当たる時期となるため本研究主題を3年間継続し、以下の視点によって年次を追って研究を進めて行くこととする。

(1) 研究の視点1 = 1年次の中心となる視点

- 三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況の明確化（子供の学びの姿）

(2) 研究の視点2 = 2年次の中心となる視点

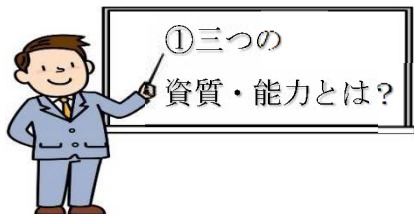
- 三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程の在り方

(3) 研究の視点3 = 3年次の中心となる視点

- 三つの資質・能力を育むための指導と評価

## 4 ボール運動部会の研究主題の捉え

(1) 研究主題について部としての捉え方



ボール運動の「知識、技能」は、ボール操作とボールを持たないときの動きによって型に応じた運動の行い方を理解し、簡易化されたゲームをすることである。「思考力、判断力、表現力等」は、ルールを工夫したり自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりすること、考えたことを他者に伝えることである。「学びに向かう力、人間性等」とは、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたりすること、仲間の考えや取組を認めることである。

ボール運動領域部会では、これらの資質・能力を、簡易化されたゲームを通してバランスよく育むことを目指していく。

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
<ul style="list-style-type: none"><li>・ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。</li><li>・ネット型では、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること。</li><li>・ベースボール型では、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすること。</li></ul>	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。



ボール運動領域は、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防をしたりすることを通して、仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。学習の中心は、互いに協力し、役割分担を行い、型に応じたボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすることである。

### ボール運動領域における「学習課題」

- ・互いに協力し、役割分担して練習を行うこと。
- ・型に応じたボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けること。
- ・ルールや学習の場を工夫すること。

得点やゲームに勝利するという目標に対して、それを妨げる要因を解消するために行う活動やその内容を「課題」と捉えることもできる。得点やゲームの勝利が容易に行える場合は、より効率的に得点したり、意図した通りに攻撃を展開し、より確実に勝利したりすることが「課題」となる。得点やゲームに勝利するために必要な「課題」が技能的な要因である場合、「課題」を解決するための方法は、チームで話し合っって他の作戦を選び直したり、よりチームの特徴に合った作戦を考えたりする活動が挙げられる。



中央教育審議会では児童に必要な資質・能力を育むための学びの質に着目し、授業改善の取り組みを活性化していく視点として「主体的・対話的で深い学び」を位置づけた。体育科における対話的な学びの姿とは、仲間と共に課題を解決する姿、すなわち協働的に学ぶ姿である。そこで、ボール運動領域における「主体的・協働的な学び」を明確にした。

### 「主体的に取り組む児童」→「チームへ貢献しようとする児童」

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であり、チームの勝利や得点のためにシュートやパスができたなどの技能面、チームの意欲が高まるような言葉かけをするなどの態度面、チームに合った作戦を提案したり、選んだりするなどの思考・判断面など、一人一人の児童が自分の能力に合わせて行うことができる。

### 「協働的に取り組む児童」→「チームで課題解決をしようとする児童」

ゲームそのものの楽しさを味わいながら、さらに全員が楽しめるルールを考えたり、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ことを通して楽しさや喜びを味わうことができる。児童一人一人の主体的に取り組む姿勢が協働的な活動をより充実させ、また、協働的な学習の良さに児童が気付くことで、さらに主体的な学習にもつながっていくと考えることができる。

## (2) 研究の視点についての部としての考え方

### ①研究の視点1「三つの資質・能力の具体的な学習状況」についての考え方

ボール運動の特性を「集団対集団で攻防をすること」と捉え、簡易化されたゲームを通して、三つの資質・能力をバランスよく育むことを目指す。そのために、3つの型に応じた第5・6学年の学習の系統性を踏まえて、資質・能力が育まれた具体的な子どもの姿を明らかにする。また、これまで同様、ゲームを行うことを通して、資質能力の三つの柱を育てることを前提にし、簡易化されたゲームの示し方や「ゲーム→振り返り→ゲーム」という一単位時間の流れを大切にする。昨年までの研究に加え、「思考・判断したことを他者に伝える」力を育むためにも、意図的で計画的で必要感を感じて子供が感じる対話の場を設ける。

・体育科・ボール運動領域における三つの資質・能力の学習状況

	知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
運動領域	<p>各種の運動が有する特性や魅力に応じた知識や技能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>各種の運動の行い方に関する基礎的な知識</li> <li>各種の運動を行うための基本的な技能</li> </ul>	<p>自己の能力に適した課題をもち、活動を選んだり工夫したりする思考力・判断力・表現力等</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自己の能力に適した課題に気付く力</li> <li>自己の課題を解決するための活動を選んだり、運動の行い方を工夫したりする力</li> <li>思考し判断したことを、言葉や動作等で他者に伝える力</li> </ul>	<p>運動の楽しさや喜びを味わい、明るく楽しい生活を営むための態度</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>進んで学習活動に取り組む</li> <li>約束を守り、公正に行動する</li> <li>友達と協力して活動する</li> <li>自分の役割を果たそうとする</li> <li>友達の考えや取組を認める</li> <li>安全に気を配る</li> </ul>
ボール運動領域	<p>3つの型の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解しているとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。</p>	<p>ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりしているとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝え合っている。</p>	<p>運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりしようとする。</p>

### ②研究の視点2「三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程の在り方」についての考え方

資質・能力の三つの柱の一つ、「思考力, 判断力, 表現力等」の内容である、「チームの特徴に応じた作戦」を立てたり選んだりすることがボール運動領域における中心的な学習活動であると考えている。作戦における指導方法を明確にするため、昨年度までの研究で明らかになった「動き方」、「ボール操作」、「役割分担」の三つの視点で作戦を捉える。作戦がより具体的になることで、「個人技能からチームの連係へ」「知識から実践へ」「情意面から具体的な活動へ」と、チームとしての学習がより充実していくと考えている。資質・能力の三つの柱に向かう、課題解決的な学習の側面でも、作戦を実行するために技能を高める練習を工夫したり、よりよい作戦に修正したり、ゲーム中に応援したり励ましたりする学びに向かう力ことにつながっていく。年間指導計画や学習過程、一単位時間の学習の中で、それぞれどのように重点を置き、三つの資質・能力をバランスよく育んでいくのか、整理したい。

### ③研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」についての考え方

研究の視点1・2で触れた「学習状況」と「関係性」から、ボール運動における評価規準を具体的な児童の姿で明らかにするとともに、学習過程における指導の順序や重点を明確にして、指導と評価を一体とした手立てを提案する。特に「運動が苦手な児童への配慮の例」を参考に作成したい。

### (3) 研究仮説について

#### 〈ボール運動領域部会・研究仮説〉

魅力的なゲームを工夫し、視点を明確にした対話が生まれる指導と評価をすれば、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。

本年度は資質・能力の三つの柱「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の具体的な学習状況を明確にすることを目指してきた。基礎研究の中で明らかになった資質・能力をバランスよく育むために、1回の攻めごとに作戦を選ぶ「ハドル」の時間があるフラッグフットボールの学習を取り上げて、次のように研究を進める。

一つは児童にとって魅力的に感じる「ゲームの工夫」の方向性を示すことができる実践である。新学習指導要領解説体育編（以後解説体育編）では、ボール運動は、「ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。」とされており、ゲームを中心に学習が進んでいくという特性をもっている。そのため、指導者は児童の実態に応じて、夢中になって取り組むことができるような魅力的なゲームに出あわせる必要がある。ゲームのもっている教材的価値を明らかにし、前述の「資質・能力」を育てていくゲームの工夫の方向性を明らかにすることに力を入れて研究を進める。

もう一つは「対話」が生まれる指導と評価の方向性を示すことである。チームで課題解決の学習に取り組むためには、指導の一つとして、対話が生まれる環境を設定することが大切である。解説体育編では「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善」として、「運動や健康についての課題の解決に向けて、児童が他者（書物等を含む）との対話を通して、自己の思考を広げたり深めたりするなどの対話的な学びを促すこと。」とされている。今年度の実践（フラッグフットボール）では、「ハドル」の時間を重視し、対話がより有効なものになるように、記録カードを用意したり作戦の話し合う視点（「動き方」、「ボール操作」、「役割分担」）を示して、一人一人のよさをいかした作戦を選ぶように指導をしたり、記録カードからチームの課題を明らかにすることを指導したりするなど、対話の視点を明確にする。

また、研究主題の「運動についての課題に主体的・協働的に取り組む児童」を育成するためにも、「対話」は必要な授業改善の視点である。前述の通り、ボール運動領域は集団で行う運動のため、「対話」の良し悪しが学習の質の良し悪しに直結している。短い時間の中で、質の高い対話が行われるように、各学校の教員が児童の実態に合わせて行う指導と評価の工夫を明らかにしていきたい。

#### 仮説の検証

三つの資質・能力がバランスよく身に付いているか、児童のアンケートやゲームの様相（動画撮影）で変容を見取り、以下の3点について仮説の検証をしていく。

- 「魅力的なゲーム」→P13
  - 児童の自己評価の変容を見取るアンケート及びゲームの様相の変容分析（動画撮影）
- 「対話が生まれる指導と評価」
  - 児童とチームの変容を見取るアンケート
  - 「チームカード」と「個人カード」によるチームの作戦と個人のめあての変遷の分析
- 「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」
  - 児童とチームごとの変容を見取るアンケート（形成的授業評価）
  - 抽出チームのゲームの様相の変容分析（動画撮影）
  - 「チームカード」と「個人カード」によるチームの作戦と個人のめあての変遷の分析

## 5 研究の視点1 「三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況」

### (1) 三つの資質・能力のボール運動における具体的な学習状況（児童の学びの姿）

#### 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、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。
- ・ 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。



勝っても負けても、勝敗を受け入れて、ゲームの始めと終わりは挨拶と握手をしているね。



#### フラッグフットボールで育てたい資質・能力



A君は足が速いから、得点しやすい場所でパスを受けて、相手陣地に侵入しているね。



これまで効果的だった攻め方や、一人一人のよさから、チームの特徴に合った作戦を選んだり、立てたりしているね。



#### 知識及び技能等

- ・ フラッグフットボールの行い方を理解している。
- ・ 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。

ボール運動の「技能」は、簡易化されたゲーム、及び、ボール使った補助的な運動を通して習得させていく。補助的な運動とは、ゲームにつながる運動であり、児童が「やりたいな」「必要だな」と必要感をもって行えるようにすることが大切である。

「思考力, 判断力, 表現力等」は、全体での振り返りでルールについて自分の考えを発表させることや、出された意見について考えて意思表示をさせること、学習感想などを記述させて評価することを通して育成する。チームで振り返る場面では、チームの課題や作戦について自分の考えを発表したり、考えたことを他者に伝えたりさせることで育成していく。

「学びに向かう力, 人間性等」は、ゲームには勝敗が伴うことや、勝敗をめぐって攻防することやゲームの楽しさを味わうこととともに、集団で競い合う活動そのものにボール運動の魅力や学びがあることを理解させ、全員が楽しく気持ちよく活動する大切さを指導し涵養していく。

## 6 研究の視点2「三つの資質・能力の関係性を明らかにした上で、その学習過程の在り方」

### (1) ボール運動における2年間の年間指導計画と、その考え方

#### ①ボール運動の型ごとの特徴・流れ

低・中学年までのゲーム領域の経験から、第5学年開始時では、児童はゲームに夢中になり、全員が楽しむための規則の工夫や情意面を含む簡単な作戦を学んでいる。そのため第5学年では第6学年への接続時期として、3つの型にバランスよく取り組み、全員が楽しめるルールづくりの方法を考えたり、ゲームとゲームの間の振り返りを共有したりすることで、運動の楽しさや喜びを味わう時間を多く設定する。

第6学年ではゴール型に取り組む。ボールを持たないときの動きやチームの特徴に応じた作戦などを中心に、中学校の球技への接続も考慮して指導していく。

ベースボール型	ネット型	手を使ったゴール型	足を使ったゴール型
一人一人に攻撃の機会を保障することで、得点する楽しさを味わわせやすい。役割分担の大切さにも気付かせ、仲間と助け合う経験をさせることで、学びに向かう力、人間性等を育む。	チームで連携してプレーする楽しさを味わわせる。攻守分離のため、作戦を意識してゲームに参加する経験をさせることで、思考力、判断力、表現力等を意識させたい。	攻守が入り交じる中で、素早い状況判断が求められる。ボール操作を容易にし、ボールを持たないときの動きを中心に学習に取り組みさせることで、知識、技能を習得させたい。	苦手意識を取り除くために、年間計画の後半に取り入れる。また、ゲームの工夫をし、空間を活用した攻め方にも触れ、三つの資質・能力をバランスよく育む。



#### 【年間指導計画に陣地を取り合うゴール型を取り入れるよさ】

思考力、判断力、表現力等を育みやすい。他のゴール型に比べ、1ゲーム内で作戦を選ぶ回数が多く、また成否が分かりやすい。相手の状況や技能によって作戦を実行する回数が保障されていない他のゴール型とは異なり、作戦を実行し、振り返ることが授業時間内に確実に保障される。ベースボール型やネット型で学んだ作戦の有効性をゴール型でも味わうことができる。



#### ②学年によるよさ、重点の違い

フラッグフットボールを第5学年で行う場合と第6学年で行う場合とでは、指導の重点が異なると考える。児童の実態や身に付けさせたい力、他のゴール型との関連を考え、年間指導計画に組み込んでいく必要がある。



#### 【第5学年で扱うよさ・重点】

よさ→ボール操作が容易であることから、運動の楽しさや喜びを十分に味わわせることができる。ベースボール型、ネット型の学習経験をゴール型に生かしやすい。  
重点→振り返りを活用して、児童と一緒によい動きに気付いたり、よい動きや自己やチームのよさを生かした作戦の選び方を学んだりする。

5年

#### 【第6学年で扱うよさ・重点】

よさ→第5学年での学習経験から、ボールを持たないときの動きや作戦の選び方などの既習事項を活用して思考力、判断力、表現力等に重点を置いた学習が展開できる。  
重点→単元始めの段階に基となる攻め方を提示し、全員に作戦を選ぶ経験をさせる。作戦を選ぶ機会を数多く保障し、思考力、判断力、表現力等を重点的に育む。



6年



### ③年間指導計画モデル

「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。

#### 【第5学年でフラッグフットボールを取り入れる場合】

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 「フラッグフットボール」
<b>運動の楽しさや喜びを味わう（重点）</b> ベースボール型やネット型の学習を想起しながら、チームや全体の振り返りでよい動きや作戦の選び方を学ぶ。		<b>チームで課題解決を行う</b> 自分たちで選んだ作戦を実行したり、チームで振り返ったりする。
第6学年		
ベースボール型 or ネット型	ゴール型 「バスケットボール」	ゴール型 「サッカー」

第5学年での学習を思い出すことや、中学校との接続を考え、第6学年の1学期にベースボール型もしくはネット型を取り入れることもある。第6学年においてベースボール型やネット型を行う場合は、第5学年での学習を更に深められるゲームの様相になるよう、ルールを発展させる等の工夫が必要だと考える。

#### 【第5学年、第6学年と続けてベースボール型やネット型を行う場合の発展例】

	ティーボール	ソフトバレーボール
第5学年	残塁なし ティーに置いて打つ	キャッチ2回（キャッチ→キャッチ→はじく）
第6学年	残塁あり トスされたボールを打つ	キャッチ1回（キャッチ→はじく→はじく）

#### 【第6学年でフラッグフットボールを取り入れる場合】

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」
<b>運動の楽しさや喜びを味わう</b> 思考力、判断力、表現力等の育成に重点を置き、基となる攻め方を単元前半で提示し、児童がフラッグフットボールの行い方を理解しやすくする。	<b>チームで課題解決を行う（重点）</b> 一人一人に作戦を選ぶ経験をさせる。作戦を実行し、どうだったかを振り返る活動を繰り返し、自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。	




(2) 単元計画 (第6学年 ゴール型「フラッグフットボール」)

時間	1	2	3
ね指導の	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。		
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・グループ内ゲームや総当たり戦で、自分のチームの特徴や効果的な攻め方を知る。		
	○準備運動 ○ゲームにつながるボール慣れ (わくわくタイム) パス&ラン フラッグ (タグ) 取り鬼		
	○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。	
	○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？ ・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		
	○グループ内ゲーム	○総当たり戦 (ゲーム2)	
○整理運動    ○学習の振り返り    ○学習のまとめ			
即した評価規準	関・意・態	・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。【関③】	・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もうとしている。【関①】 ・ルールやマナーを守り、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。【関②】
	思・判	・フラッグフットボール行い方を知っている。【思①】	・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。【思】②
	技	・ボールを保持したまま走り、相手陣内へ侵入することができる。【技①】	

◎評価の重点について

3つの資質や能力をバランスよく評価していくことを考えた。単元の前半では、関心・意欲・態度を重点的に見とったり、ルールの工夫や基本的な技能を評価したりすることで、児童はフラッグフットボールへの行い方を知る。

単元後半ではチームの特徴に応じた作戦を考えられるかを評価し、児童のよい動きに価値付を行い、児童の動き方のバリエーションや動きの質を高めていく。作戦に応じた位置取りやボール操作について評価をしていく。

4 (本時)	5	6
<p>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。</p>		
<p>○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。</p>		
<p>パス&amp;ゴー 宝 (ボール) 遊び</p>		
<p>○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。</p>		
<p>○チームでの振り返り</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%;"> <p>どんな作戦がチームやメンバーに合っているかな？</p> </div> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%;"> <p>・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？</p> </div> </div> <p>・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。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%;"> <p>チームの課題に合わせた練習にチームで取り組む例)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3 vs 2 (4 vs 2)</li> <li>・ 手渡しパス(フェイク)&amp;ラン</li> <li>・ ブロック&amp;ラン/ルートパス</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p>自分たちの役割を確認しよう！</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p>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！</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p>こうやって攻めたら相手をだませたよ！</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> <p>今度は〇〇さんのロングパス作戦を成功させよう！</p> </div> </div>		
<p>○対抗戦 (ゲーム 2)</p>		
<p>○用具の片付け</p>		
<p>・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。【思③】</p>		<p>・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。【思③】</p>
<p>・近くにいるフリーの味方にパスすることができる。【技①】</p>	<p>・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。【技②】</p>	

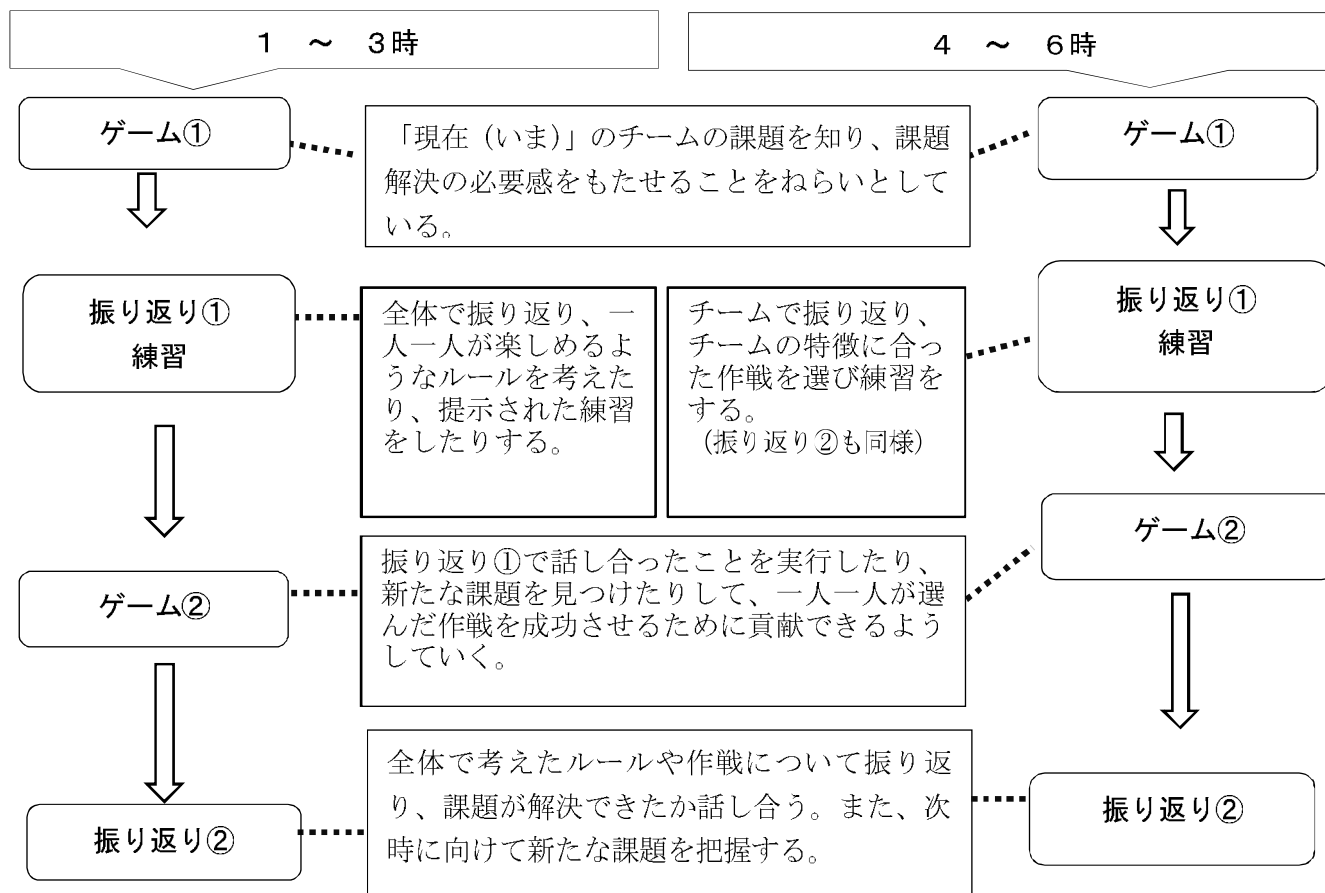
### (3) 単元計画設定の意図

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。

時間	1	2	3	4	5	6
ゲームの形式	試しのゲーム (グループ内ゲーム)	総当たり戦 (全てのチームと対戦する)		対抗戦 (1時間で同じチームと2回対戦する)		
	安心感のあるゲームの中で、 <u>二人一人がゲームそのものを楽しめるようにする。</u>	いろいろなチームと対戦し、 <u>自分のチームの特徴に気付かせる。</u>		チームの特徴に合った作戦を選び、 <u>ゲームの中で試したり修正したりしながら課題解決をさせる。</u>		
振り返り・練習		全体での話し合い・練習方法の提示		チームでの振り返り・練習		
		みんなが楽しめるルールを考えさせたり、効果的な攻め方や練習方法を提示したりして、 <u>課題解決の方法に気付かせる。</u>		チームの特徴に合った作戦を選んだり、課題に合った練習をしたりして <u>課題解決をさせる。</u>		

### (4) 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。



新学習指導要領と現行学習指導要領における小学校体育編、ボール運動領域の比較表

新学習指導要領	現行学習指導要領
<p>E ボール運動</p> <p>ボール運動について、次の事項を身に付けることができるよう指導する。</p> <p>(1) 次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすること。</p> <p>ア ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。</p> <p>イ ネット型では、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること。</p> <p>ウ ベースボール型では ボールを打つ攻撃と 隊形をとった守備によって 簡易化されたゲームをすること。</p> <p>(2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。</p> <p>(3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。</p>	<p>E ボール運動</p> <p>(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。</p> <p>ア ゴール型では、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。</p> <p>イ ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防をすること。</p> <p>ウ ベースボール型では、簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備によって、攻防をすること。</p> <p>(3) ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。</p> <p>(2) 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。</p>

## 7 研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」

### (1) 魅力的なゲームの工夫

#### ① フラッグフットボールの教材的価値

##### ア 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。ボール操作がランカパスのみのためどの子もゲームに取り組みやすく、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）がある点が特徴的であり、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。単元が進むにつれチームで考えた作戦の中から、よりチームの特徴に応じた作戦を選べるようになり思考・判断が育まれる。

##### イ 作戦を意図的に遂行しやすい。

自分たちが選んだ作戦が成功するか成功しないかを試すことが分かりやすく、楽しい教材である。必ず攻撃できる回数が保証され、ハドルで具体的な動き方やボール操作、役割分担を確認することができるからである。さらに、他ゴール型に比べて、プレー中の状況判断が容易で、簡単な技能でゲームを進めることができるからである。

##### ウ 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。

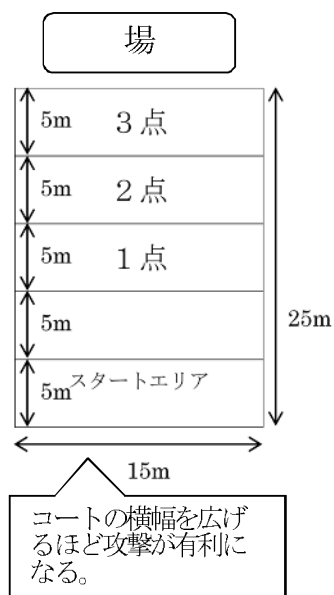
##### エ フラッグフットボールにおける動きの質について

質の高い動きとは、ハドル（作戦会議）とその作戦に基づいて子どもたちが役割を全うする、「チームでの協働的で意図的な動き」である。ゲームにおける一つ一つのプレーにおいて、学習課題の解決に向けて質の高い協働的で意図的な運動が上記の教材的価値から出現しやすい運動と考えられる。その質の高い運動が他のゴール型に有効に発揮される。

#### ② 資質・能力を育む場や教具、ルールの設定・工夫

3つの資質・能力の思考力、判断力、表現力等を重点的に育むよう「チームで考え、選んだ作戦が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。ゲーム中の状況判断をできるだけ容易にし、一人一人の役割や作戦の振り返りがしやすくなるよう、場や教具、ルールを設定・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。
・時間制（前半6分 後半6分）	・作戦を試したり修正したりしやすい。
・攻撃毎にハドルを行う	・作戦の成否が直ちに振り返れる。
・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。
・パスをパウンドなしでキャッチできたら有効	・得点の判定がしやすい。
・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	・判定が明確で、得点しやすい。



#### ③ 児童と考えたいルールの工夫例

得点が入りやすいようにしたり、守りやすいようにしたりするときに以下の工夫が考えられる。

##### ルールの工夫の視点

- ・各エリアの得点
- ・3点エリアを突破したら更に加点する。
- ・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。
- ・前へパスしてもよいエリア
- ・守備側のプレーの制限

##### 用具

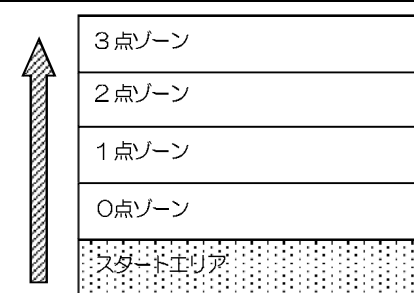
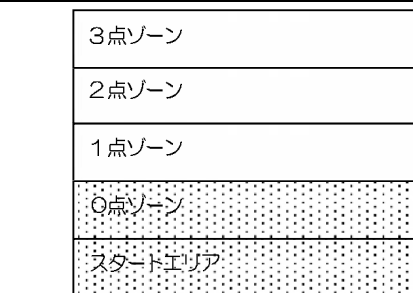



フラッグフットボールにこだわらず、投げたり捕ったりしやすいハンドボールを使用する。




タグやハンカチ、タオルで代用することもできる。



## 攻撃側の前へパスをしてもよいエリアについて

スタートエリアのみ	スタートエリア+0点ゾーン	どこでも可
		
<p>○意図的な作戦が遂行しやすい。 ○作戦の成否が分かりやすい。 △ボール保持者が0点ゾーンに入ったら、攻撃方法はランプレイのみになる。</p>	<p>○「ランと見せかけてパス作戦」など相手の裏をかいた作戦が有効な場面が多い。 △「スタートエリアのみ」よりは状況判断する要素が多くなるためやや難しい。</p>	<p>○他のゴール型とパスの状況判断の仕方が似ている。 △意図的な作戦の遂行が難しい。</p>

## 守備側のプレーの制限について

・スタートエリアへの侵入なし ・守備位置は0～3点ゾーン	・スタートエリアへの侵入あり ・守備位置は1～3点ゾーン	・スタートエリアへの侵入あり ・守備位置の制限なし
		
<p>○スタートエリア内では、フラッグを取られる心配がないので、ボール保持者は落ち着いてプレーすることができる。 △動きが停滞することがある。</p>	<p>○守備側と一定の距離をとってスタートするため、ボール保持者は落ち着いてプレーすることができる。 △フェイクの有効性が低くなる。</p>	<p>○フェイクの有効性が高まり攻撃のバリエーションが増える。 △守備者との距離が短いため、ボール保持者が慌てたプレーになる。</p>

## 攻撃側の状況判断（瞬時の意思決定）

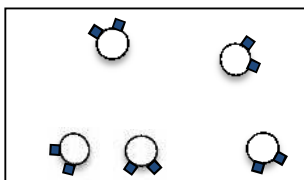
易

難

### ④ ゲームにつながる運動例

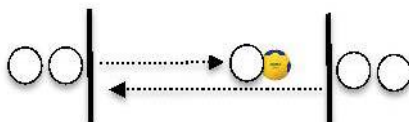
#### フラッグ(タグ)取り鬼

コートの中にチーム全員が入り、20秒間を目安にコートの中を動き回り、腰に付けたフラッグを取り合う。「自分のフラッグが2本とられても、相手のフラッグを取りにいってもよい」「同じ人のフラッグを2回縛って取らない」などのルールも考えられる。



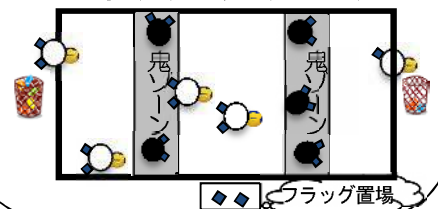
#### パス&ゴー

向かい合っている相手にパスをしたり、ボールを持って走って手渡しパスをしたりする。  
30秒で何回落とさずにボールを渡せたかを競ったり、チームや個人の課題に応じてパスを選択したりする工夫が考えられる。



#### 宝(ボール)運び鬼

攻める人数は3～6人で、全員がボールを持って、スタートラインからスタートしフラッグをとられないように鬼ゾーンを通り抜けてゴールラインを目指す。守りは、鬼ゾーンの中のみ動くことができ、相手のフラッグを1本でも取ったら、フラッグ置場に持っていく。(連続2本は取れない)



## (2) チームの特徴に応じた作戦の指導と評価について

ボール運動の学習指導で最も重要なことは、すべての児童がチームの仲間とともにゲームの中で攻防する楽しさを味わうことができるようにすることである。そのためには、互いに学び合う雰囲気が必要であり、楽しさを味わうためには、運動経験や技能が異なる様々な仲間がいるチームの中で、一人一人のよさを認め合い生かし合えるようにすることが必要である。勝利や得点に向けて貢献するために、児童一人一人ができることを考えてチームで役割を分担し、教師が「作戦」に焦点を当てた学習指導を工夫することで、すべての児童がボール運動の学習におけるゲームの楽しさを味わうことができる。

### ①「チームの特徴に応じた作戦」の考え方

- ☆作戦とは = ゲームを行う際のチームの方針
- ★チームの特徴 = 一人一人のよさの集まり
- ★一人一人のよさ = 勝利や得点に向けて、一人一人が貢献できること
- ★よい作戦 = チームの特徴が発揮される状況にある作戦  
メンバー全員が自分に求められる役割や動きが理解できる作戦  
3つの視点を踏まえた作戦

### ②「チームの特徴に応じた作戦」と「教師の働きかけ」

中学年で立てていた(選んでいた)作戦を思い出して、作戦を立ててみよう。前提は「みんなが楽しめる作戦」になっていることだよ。体育の学習だからね。(全体への提示)

「みんなで、とにかくがんばって動いて、パスをもらう作戦」にしよう!

一人一人が得意なプレーはなんだろう? (チームや個人、キャプテンへの支援)

A君は走るのが速いから、A君は「スペースに走り込む作戦」にしよう!

チームの他のメンバーはどうする? 他のメンバーはどんなことならできそ

B君は体が大きくて、相手の動きを邪魔するのが上手。だからB君は相手の進路を防ぐ動きをしよう。走っているA君にボールがつなげるように、CさんとDさんはおとりの動きをして相手を惑わす動きをしよう。



「チームの特徴に応じた作戦」を  
明確に捉えるための3つの視点



○動き方 → 作戦に基づいた動きやフェイクやブロックを伴う動きが得意な子のよさは生かされている?

○ボール操作 → ラン・パス・キャッチが上手な子のよさは生かされている?

○役割分担 → 一人一人の位置取り(ポジション)はみんなのよさが生かされている?



③思考力・判断力・表現力等（チームの特徴に応じた作戦を選ぶ）を育む教師の働きかけ

教師の働きかけ

単元前半

**ラン**      **パス**

ラン作戦を試してみよう！どのように動くかチームで話し合ってみよう！

ランとパスをする作戦を合わせて、ゲームをしてみよう！

フラッグフットボールの攻め方にはランとパスのプレーが得点につながるよ。それぞれの動きを生かした作戦を立ててみよう！

フラッグフットボールの行い方を知るとともに、「みんなが楽しめるルール工夫」について考えていく。効果的な攻め方を知った上で、作戦を立てる。教師はパス・ラン・(フェイク)の攻め方をもとに、作戦を整理し、チームの特徴に応じた作戦が立てられないチームには作戦の例示をする。

単元中盤

**動き方**  
一人一人のよさを生かしたチームの作戦

**ボール操作**      **役割分担**

次のハドルでは私が作戦を立てる番だね。  
〇〇チームの作戦がよかったから、それを真似して、私たちのチームもやってみよう。

〇〇チームの作戦がうまくいったよ。チームで動き方を決めたり、誰がパスをするのか、チームで役割を分担したりしていたから、得点に繋がったんだね。

他チームのうまくいった作戦を提示し、広める。単元中盤のハドルではチームの全員が作戦を立てたり選んだりできるように、作戦を選ぶローテーションのきまりをつくる。また、教師は作戦の三観点をもとに、チームのよさを生かした作戦になっていくように助言・声かけをする。

単元後半

**動き方**  
一人一人のよさを生かしたチームの作戦

**ボール操作**      **役割分担**

作戦がうまくいくようになってきた！役割分担ができてきた。ボール操作も得意になると、もっとチームの作戦がうまくいくかも！試してみよう！

作戦のレパートリーが増えてきたね。一度に多くの得点がとれる作戦や確実に得点がとれる作戦など、得意とする作戦を絞り込んでゲームしてみよう！

作戦の三観点をもとにチームのよさを生かした作戦にし、チームの特徴に応じた（有効）な作戦に変遷していく。



### (3) 学習資料

#### 学習カードの使い方

##### ① チームカード・個人カード

###### 資料のよさ

チームカードと個人カードが一体となっているので、他の友達とめあてを共有することができる。毎時間記入するので、チームや自分の成長が一目でわかる。

チームカードに本時の作戦とそれぞれの動き方を書く。その作戦を成功させるためにチーム一人一人ができることを個人カードにめあてとして立てるので、作戦に応じた振り返りができる。ゲーム前、友達に今日のめあてを伝え、振り返りの時間に友達から自分のめあてに対してコメントを書いてもらう。友達からコメントをもらうことでかかわりが生まれるだけでなく、児童は友達からの客観的な評価を自己評価の根拠とすることができ、より具体的に自信をもって自己の振り返りを行うことができる。

個人の用紙を別に印刷し、貼り付けるようにすることで短い時間で効率的に振り返ることができる。

###### 使用例

- ・ゲーム前、今日のめあて（個人）を書く。
- ・ゲーム後、友達に今日の様子についてコメントしてもらう。
- ・友達のコメントを元に、自分でめあてについて振り返りを記入する。

# チームのよさや特徴を知りたい!

### フライングフットボールチームカード

個人カード | 名前

1 個人のめあて

2 友達から

3 振り返り (作戦に対する自分の動き)  
(◎ ○ △)

個人カード | 名前

1 個人のめあて

2 友達から

3 振り返り (作戦に対する自分の動き)  
(◎ ○ △)

個人カード | 名前

1 個人のめあて

2 友達から

3 振り返り (作戦に対する自分の動き)  
(◎ ○ △)

個人カード | 名前

1 個人のめあて

2 友達から

3 振り返り (作戦に対する自分の動き)  
(◎ ○ △)

## ②記録カード

ア ナイスプレーカード

# 友達のいいところを見つきたい！！

### 資料のよさ

ゲーム中の様子を回数で記録するので、友達のよさを具体的に知ることができる。見つけていきたいよさを“ハートのよさ（励まし・アドバイス等）”“プレーのよさ（パス・ラン等）”の2つに分けた。記録から自分の成果や課題を次のゲームに生かすことができる。

### 使用例

試合をしていないチームメイトが、項目の内容について記録する。記録から一人一人のよさに注目し、記録してもらったチームや児童は、それを参考に次のゲームに生かす。

ナイスプレーカード		自分のチーム名		対戦する相手（色）							
				対							
月 日 ゲーム（①・②）		記録するチーム（色）									
見つけていきたいよさ		よさがあらわれた回数（よさを見つけたら、「正」の字を一つずつ、記入していこう）									
ゲーム		[ ]さん		[ ]さん		[ ]さん		[ ]さん		[ ]さん	
		①	②	①	②	①	②	①	②	①	②
ハートのよさ	○励まし合い ・「ナイス○○！」 ・「ドンマイ！次がんばろう！」										
	○アドバイス、指示 ・「ゴール前空いているよ！走って！」 ・「こっちこっち！パスして！」										
プレーのよさ	○ナイスパス ・味方の動きをよく見て ・空いているところをさがして										
	○ナイスラン ・相手をかわして ・落ちついて										
	○ナイスキープ ・相手のいない場所を見つけて ・キャッチしやすい位置で										
	○ナイスディフェンス ・パスを防ぐ・びったりマーク ・ランを防ぐ										
どんなことが分かるだろう。気がついたことを書こう。											

イ 作戦の記録カード

# どの作戦が成功したのか知りたい！

### 資料のよさ

チームで実行する作戦とその成功数を記録するので、作戦の成功率を具体的に知ることができる。一目で作戦の成功率を把握することができるので、この記録を元に話し合うことで、よりチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。

### 使用例

ナイスプレーカード同様に試合をしていないチームメイトが、記録する。記録から自分たちのチームに合った作戦や動き方を考え、次のゲームに生かす。

作戦の記録カード 		自分のチーム名		対戦する相手（色）	
		得点 [ ] 点		対 得点 [ ] 点	
月 日 ゲーム（①・②）		成功している作戦は？！成功させたい作戦は？！			
ハドルで選んだ作戦	パス	ラン	パス&ラン		
ゲーム1(前半)					
ゲーム1(後半)					
ゲーム2(前半)					
ゲーム2(後半)					
成功したプレー					
うまくいったら、正の字を書いていこう！					
パス <small>（パスはうまくいかなかったら、キャッチは失敗）</small>					
ブロックまたはフェイント					
取れた点数の分だけ、正の字を書いていこう！					
パス → キャッチ					
ラン					
パスキャッチ&ラン					
気がついたことを一文で書こう					

ハドルで作戦を選択



チームで選んだ作戦はうまくいったかな？

第6学年 体育科学習指導案

日時：平成29年10月6日（金）第5校時

場所：江東区立第三砂町小学校 校庭

学級：6年1組 児童数 32名

指導者： 森山 雄樹

1 単元名

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

【技能】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。

【態度】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。

【思考・判断】ルールを工夫したり、チームに合った作戦を選んだりすることができるようにする。

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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・運動をする場を整理したり、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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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でいる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型では、簡易化されたゲームで、攻守が入り混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。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>①集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組みようとしている。</li> <li>②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。</li> <li>③用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうしたり、場の安全に気を配ったりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゴール型（フラッグフットボール）のゲームの行い方を知っている。</li> <li>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、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。</li> <li>③効果的な攻め方やチームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①近くにいるフリーの味方にパスすることができる。</li> <li>②仲間からボールを受けられることのできる場所に動くことができる。</li> <li>③ボールを保持したまま走り、相手陣内へ侵入することができる。</li> </ul>

4 児童の実態（平成29年9月1日実施 回答数30名）

○体育の学習は好きですか。

とても好き21 好き5 あまり好きではない4 好きではない0

○ボール運動の学習は好きですか。

とても好き14 好き13 あまり好きではない3 好きではない0

○今までのボール運動の学習で、チームで話し合ったことをゲームに役立てることができましたか。

よくできた14 できた14 あまりできない2 できない0

○今までのボール運動の学習で、自分のめあてをゲームの中で達成したことがありますか。

よくある6 ある21 あまりない3 ない0

○今までボール運動の学習で楽しいと感じたことはどんなことですか。（記述・複数回答）

・得点が決まったとき10 ・勝ったとき10 ・作戦がうまくいったとき6  
 ・めあてや目標を達成したとき3 ・チームで協力してプレーしているとき3

○ボール運動の学習を楽しくするにはどうすればいいと思いますか。（記述・複数回答）

・みんなで協力する9 ・平等にする7 ・チームワークをよくする5  
 ・誰でも安心して取り組めるルールにする3 ・作戦を立てる2 ・勝敗にこだわらない2

集団対集団の攻防を楽しむというボール運動領域の特性を味わうことができている児童が多い反面、体育やボール運動に否定的な気持ちがある児童が数名いる。役割分担を明確にして、比較的簡単な技能で安心して取り組めるよう、個人だけではなく、チームにも言葉掛けをし、作戦を考え選べるようにしていく。

6 本時案（6時間扱いの4時間目）

(1) ねらい

【技能】チームの作戦に基づいて、仲間からパスを受けるための場所に動いたり、パスやランなどをしたりすることができるようにする。

【態度】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するようにすることができるようにする。

【思考・判断】チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ※本時では思考・判断を主として評価する。



(2) 展 開

時間	学習内容・活動	・指導のポイント ★評価
1分	○整列、挨拶 ○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。	・ 掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。
チームのよさを生かした作戦を考えてプレーをしよう		
4分	○準備運動 ○ゲームにつながる運動(わくわくタイム) パス&ゴー、パス&ラン パス&フェイク	・ パスを受けるときに声を出したり、称賛したりさせることによって、チームの雰囲気盛り上げるよう声を掛ける。
1分	○作戦の確認	・ 学習カードをもとに、各チームの作戦やめあて、行いたい練習を確認しておく。 ・ ゲーム中に、作戦を意識した動きが見られた場合ときには称賛する。 ・ 記録カードを使って、作戦の成否を得点の積み重ねで振り返らせ、作戦を選択する際の指針にさせる。 ・ 1回目のゲームで見られた課題に応じた発問を行い、作戦に生かせるようにする。 ・ 記録カードをもとにゲームを振り返り、練習に生かすことができるようにする。 ・ チームの一人一人がチームに貢献できるプレーを考えさせ、そのよさに合わせて役割分担をして練習させる。 ★チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。【観察・学習カード】
13分	○ゲーム①(対抗戦)[6分-1分-6分]	
5分	○チームでの振り返り ・ゲームの状況や攻め方について振り返り、作戦について確認する。	
13分	○ゲーム②(対抗戦) 対戦相手は前時に決定	
1分	○整理運動	・ チームの作戦について振り返ってから、個人のめあてを振り返るように指示する。 ・ チームの作戦やチームメイトの動きについて振り返ったことを、次時に生かせるようにする。
4分	○学習の振り返り ・作戦についてチームごとに話し合い、仲間や自分について振り返る。	
2分	○学習のまとめ	
1分	○用具の片付け	

・それぞれのよさを考え、役割分担ができていたかな？  
 ・パスをもらうときや、相手の邪魔をするブロックなど位置取りや動き方は工夫できていたかな？  
 ・どんなプレー(ボール操作)だったらチームに貢献できそうかな？



5 単元の指導と評価の計画（第6学年ゴール型6チーム3コート）

時間	1	2	3
ね指導の	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。		
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・グループ内ゲームや総当たり戦で、自分のチームの特徴や効果的な攻め方を知る。		
	○準備運動 ○ゲームにつながる運動（わくわくタイム） <b>パス&amp;ゴー</b> <b>フラッグ（タグ）取り鬼</b>		
	○ルールの確認 ○グループ内ゲーム ・ゲームを理解し、みんなが楽しめるルールにしていく。	○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。	
	○全体での振り返り <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: 30%;">                         ゲームをしてみて、何か困ったことはありましたか？                     </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: 30%;">                         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&amp;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。                     </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: 30%;">                         ・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にいくことが多いですね                     </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: 30%;">                         ・効果的な攻め方を考え、作戦を選ぶ                          ・ゲームを楽しむためのルールを考える。                     </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: 30%;">                         このルールがあると もっと楽しめるね！                     </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: 30%;">                         私はこのプレーを やってみたい！                     </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: 30%;">                         私たちのチームは このプレーが 得意だね！                     </div> </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: 30%; margin-left: auto; margin-top: 10px;">                         単元前半は全ての役割（ポジションやボール操作など）を経験して、一人一人のよさが作戦に生きるようにする。コート外にいる人が必ずハドルで作戦を選び、全ての児童が作戦を選択できる機会を保証する。                     </div>		
	○例示された同じ練習例（作戦例）にチームごとに取り組む		
ルートパス（走り方や、パスを受ける大体の位置を決めてパスをする練習）	ラン&ブロック（味方がランをしやすいうように、相手をブロックする練習）	フェイク&パス/ラン（ボールを持っているふりをしたり、パスするふりをしたりして、相手をだます練習）	
○グループ内ゲーム	○総当たり戦（ゲーム2）		
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ			
評価規準	関	③	①②
	思	①	②
	技		③
指導と評価の工夫	方法 評価	観察	観察・学習カード
	児童への手だて 努力を要する	・チームの学習の雰囲気をよくしたり、効率的に学習を進めたりすることで、皆が運動の楽しさを味わうことができる機会を増やすことができることに気付かせる。	・みんながフラッグフットボールのゲームを楽しむことができるルールという前提で、いくつかの選択肢を提示し、選択させる。

4 (本時)	5	6
--------	---	---

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よ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


○ゲームにつながる運動 (わくわくタイム) パス&ゴー パス&ラン パス&フェイク&ラン/パス

○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。

○チームでの振り返り


どんな作戦がチームやメンバーに合っているかな？



- ・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？
- ・〇〇さんが貢献できるプレーはどんなプレーだろう。

単元後半は役割分担のローテーションは行わず、それぞれのよさを生かして、チームに貢献できるプレーを考えて役割分担をさせる。コート外にいる人が必ずハドルで作戦を選び、全ての児童が作戦を選択できる機会を保証する。

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？



自分たちの役割を確認しよう！

こうやって攻めたら相手をだませたよ！

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！

今度は〇〇さんのロングパス作戦を成功させよう！

・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。

○チームの作戦に合わせた練習に、チームごとに取り組む

- ・役割分担を変えて ルートパス
- ・動き方を変えて → ラン&ブロック
- ・ボール操作の位置やタイミング、種類を変えて フェイク&パス/ラン

○対抗戦 (ゲーム2)

○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ

③		③
①	②	
観察・学習カード	観察	観察・学習カード
<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで選択したプレーがそれぞれの特徴に合っているか考えさせる。</li> <li>・チームカードや記録カード、チームでの振り返りから自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せるプレーを考えさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで決めた作戦を成功させるために必要なボール操作や動き方を中心に練習させる。</li> <li>・空いている味方に素早くパスをしたり、ランプレーと組み合わせたりして、少しずつ前進するようにさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム1の課題を受け、チームでの役割分担が、一人一人の貢献につながるプレーになっているか振り返らせる。</li> <li>・チームでの練習の様子を、ハドルでの作戦選択のヒントにさせる。</li> </ul>



