

# 運動 領域

## 単元名「ゴール型」(ボール運動領域)

### ゴールをめざせ フラッグフットボール

第6学年

#### 本単元で目指す子供の姿

チームで協力して得点するという課題に対して、自分の役割を果たそうとしたり、他者の課題解決に進んで関わったりする子供

#### 1 単元のデザイン

##### (1) 構想

#### 本単元の目標

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、自分のチームの特性に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

#### 単元の力

本単元は、学習指導要領「E ボール運動」に関わる内容であり、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することがねらいである。

単元で扱うフラッグフットボールは、難しいボール操作などの技術が必要ないため、運動経験の少ない児童も楽しむことができる運動である。児童にとっては、相手をかわして得点したり、仲間と共に作戦を成功させたりしたときに大きな喜びを味わうことができる。

また、実態やねらいに応じて、ルールなどの難易度を調節しやすく、ハドル(作戦タイム)が保障されているので、戦術的な動きや作戦づくりを学習内容として設定しやすい。

一人一人が役割を果たしてチームが得点することを目指したり、より喜びを感じられるルールを考えたりする学習展開を工夫することで、運動への多様な関わり方を体験できる単元である。

#### 児童の力

本学級の児童は、第5学年時にフラッグフットボールの学習を経験している。そこでは、単元のゴールとして、第6学年児童とのクラスマッチを設定し、効果的なボールの隠し方やフォーメーションについて作戦を立て実践することを中心に行った。

意識調査によると、フラッグフットボールを「とても好き」「まあまあ好き」と回答した児童が、それぞれ82%、16%と、ほとんどの児童が肯定的に捉えている。主な理由としては、「得点することが楽しい」、「協力して作戦が成功すると楽しい」というものであった。反対に、「あまり好きではない」と回答した理由は、「プロのようにプレーしたいが、うまくいかない」というものであった。多くの児童が、ブロックやパスプレーなど、昨年度は学習内容としなかった技能を身に付けたいと考えており、学習への期待の高さがうかがえる。

また、ルールの公平さについて課題意識をもつ児童が目立つ。昨年度、第6学年とのクラスマッチを行った際、ルールが食い違い安全に活動できず、トラブルにつながったという経験が背景になっている。

#### 私が放つ「健康教育3本の矢」

##### 課題意識

- ・単元後半にリーグ戦を設定するとともに、運動に対して苦手意識をもつ児童が意欲的に学習できるように、日本フラッグボール協会主催「作戦スーパーボウル」に参加する。
- ・1対1などの身のこなしの基礎感覚を養う運動に加え、毎時間の課題解決の手立てになる補助運動を設定する。

##### 協働

- ・各チーム6～7人とし、6チームを編成する。チーム内で互いのパフォーマンスを観察したり、作戦カードを用いたりすることで、ハドルを充実させ、課題解決を図らせる。
- ・アウトナンバーゲーム(3対2)を設定し、コートや配点を工夫することでパスの必要性を感じさせ、ランゲームからパスゲームへと移行することで、技能を高め、より深い戦術を考えることができるようにする。

##### 実践化

- ・特別活動(学活)「フェアプレーを考えよう」と関連付けることで、スポーツの価値について意識したり、考えたことを実践したりしながら学習できるようにする。
- ・学習の各段階において、一人一人の役割を明確にして学習に取り組ませることで、他者の運動から学んだり、それを支えたりするなど、多様な運動の楽しさを味わわせる。

(2) 単元の評価規準

ア 運動への関心・意欲・態度	イ 運動についての思考・判断	ウ 運動の技能
① 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、ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④ 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。	① 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。 ② 効果的な攻め方を知るとともに、チームに合った作戦を選んでいる。	① 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を隠したり走ったりする動きができる。 ② 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。

(3) 単元構想図 (全8時間 内 体育科7時間)

次	時数	単元課題を貫く	主な学習の流れと評価観点							評価			児童の意識の流れ
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	ア	
課題意識	1	リーグ戦でみんなで協力して得点しよう	○オリエンテーションをする。 ・単元のねらい ・昨年度の学習の想起	○ルールや審判の仕方を知る。	○チームを知り、役割を決める。	○試しの運動をする。 (ア-④)	○後片付け・整理体操・本時の振り返り		○			・5年生の時以上に、安全に気を付けながら、チームで協力して作戦を成功させて得点したいな。	
	2		学活「フェアプレーについて考えよう」 ・スポーツの価値について視野を広げ、学級で大切にしたいことについて表現させる。										・スポーツのよさを大切にしたいフラッグフットボールの学習にしたい。
協働	3		○学習内容を確認する。 【フェイク】 【フォーメーション】	○チーム練習をする。 (イ-①)	○対戦相手とランゲームをする。	○対戦の振り返りをする。			○		・相手を惑わせるためには、フェイクとフォーメーションを工夫して、空間を作りたい。		
	4		○学習内容を確認する。 【ブロック】	○チーム練習をする。	○対戦相手とランゲームをする。 (ウ-①)	○対戦の振り返りをする。				○	・ブロックをすると、空間をつくるための作戦を成功させやすいね。		
	5 本時		○学習内容を確認する。	○チーム練習をする。 (イ-②)	○対戦相手とランゲームをする。	○対戦の振り返りをする。			○		・ランゲームでは、5年生の時よりもうまく空間を作って得点できるようになったね。でも、ディフェンスも強くなってるよね。		
協働	6		○学習内容を確認する。 【パス】 【キャッチ】	○チーム練習をする。	○対戦相手とパスゲームをする。	○対戦の振り返りをする。 (ア-③)			○		・パスゲームにレベルアップしたよ。準備や後片付けに進んで取り組んで、練習時間を確保したい。		
	7		○学習内容を確認する。	○チーム練習をする。	○対戦相手とパスゲームをする。 (ウ-②)	○対戦の振り返りをする。 (ア-②)			○	◎	・みんなで安全に楽しく運動するためにルールは大切だね。ランゲームの勉強を基にすると、パスゲームになっても、ボールをつないで得点できるね。		
実践化	8		○リーグ戦で、対戦相手とパスゲームをする。	○チーム練習をする。	○リーグ戦で、対戦相手とパスゲームをする。 (ウ-②)	○対戦の振り返りと活動のまとめをする。 (ア-①)			◎		○	・これまで考えた作戦を使って得点につなげる動きができるようになったよ。これまでチームで協力して得点できる、フラッグフットボールは楽しいな。	

## 2 本時のデザイン（5時間／8時間）

### （1）本時の目標

得点を増やすために、これまでに作ってきた作戦の中から、チームに合った方法を選択することができるようにする。【思考・判断】



### （2）学習の展開

展開	学習活動と予想される児童の姿	教師の手立て	配慮を要する児童への手立て (◎) 評価 (◇)
つかむ	1 学習の準備をする。  2 準備運動をする。 ・ねことねずみ ・ジャンケン鬼  3 試しのゲームをして、めあてを確認する。 ・これまで考えてきた作戦を使って得点を増やしたいな。	<ul style="list-style-type: none"> <li>素早く安全に準備を行えるように、学習の場の配置図を提示し、チームごとに役割を決めておく。</li> <li>ランゲームにおいて作戦を成功させるための動きを意識付け、本時の課題解決につなげさせる。</li> <li>チームごとに試しのゲームの振り返りの中で、パスを出せる空間を生み出すことに焦点化する。</li> </ul>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">得点を増やすために、これまでの作戦を試そう</div>			
ためす	4 チーム練習をする。 ・スタートゾーンでは、これまでやってきたランプレーで相手をひきつけたらいいね。 ・フォーメーションやフェイントを生かして得点しよう。  5 対戦相手とゲームをする。 ・チーム練習でうまくいった作戦を試してみよう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム内でオフェンスとディフェンスに分かれ、体を動かしながら作戦を考えられるようにする。</li> <li>役割を明確にし、考えたことが記録に残るように作戦カードに記入させる。</li> <li>作戦カードをファイリングさせておき、作戦を選べるようにする。</li> <li>チームで円陣を組んで掛け声を出したり、応援をし合ったりするなど、協力する姿を称賛する。</li> </ul>	◎自分の役割の具体的な動きが把握できていない児童には、他チームのパフォーマンスを観察させる。 ◇チームに合った作戦を選んでみる。【作戦カード・行動観察】
つなげる	6 本時の振り返りをする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;">                         おおむね満足できる振り返り                          役割を決めてフェイントやフォーメーションで相手をひきつけると、空間ができて作戦が成功した。                     </div> 7 次時の学習に見通しをもち、後片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームごとに振り返る時間を取り、うまくいった作戦について振り返りをさせる。</li> <li>ルールやマナーについて困ったことを尋ね、学習参画意識を高める。</li> <li>次時からパスを組み合わせるメインゲームを行うことを伝え、学習意欲を高める。</li> </ul>	

### (3) 板書計画

9/22 ゴールをめざせ フラッグフットボール

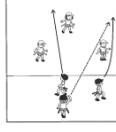
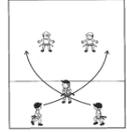
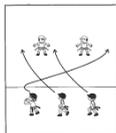
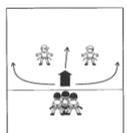
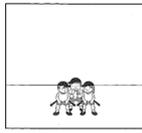
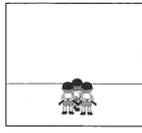
**めあて** 得点を増やすために、これまでの作戦を試そう

前回の得点表

◎フェイク

◎スタート位置

◎走り方



今回の得点表

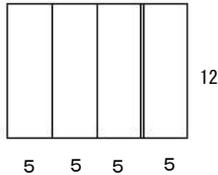
**まとめ** フェイントやフォーメーションを工夫すると空間ができ得点が増えた。

#### フラッグフットボールのルール

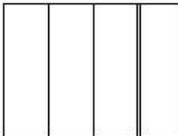
- ・ 1チーム6～7人 6チーム（1チームを2つに分けてペアチームを作る）
  - ・ 攻撃3人、守備2人とする。
  - ・ 礼で始まり、礼で終わる。
  - ・ 攻撃チームはスタートゾーンから攻撃を開始する。
  - ・ ボール保持者が、フラッグを取られた、ボールを落とした、サイドラインを出た場合、攻撃終了となり、その時点での得点となる。
  - ・ 攻撃は前半3回戦、後半3回戦を行い、後半が終了した時点での合計点がチーム得点となる。
  - ・ 3回の攻撃が終了した時に攻守交代となる。
- （・パスは1ゲームにつき1セットだけ使うことができる。）

### (4) 場の設定

Aコート



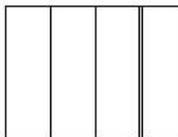
Dコート



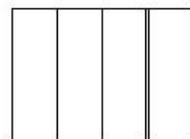
Bコート



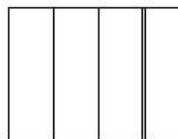
Eコート



Cコート



Fコート



黒板