

体育科学習指導案

指導者 広島市立観音小学校教諭 小林 正平

1 日時 令和3年11月13日(土) 第1校時 9時10分～9時55分

2 学年 第5学年1組(男子 19名 女子 17名 計 36名)

3 単元名 「フラッグフットボール ～頭脳プレー だまされるのはどっちでSHOW～」

4 授業づくりの考え方

単元の捉え方

フラッグフットボールは、アメリカンフットボールで行われる「タックル」を、プレイヤーの腰の左右に付けた「フラッグ(旗)」を取ることに置き換え、敵味方同士の身体接触を避けたゲームである。鬼遊びの延長線上で楽しめる易しい球技で、誰もが参加でき、一人一人がゲームの中で重要な役割を果たすことができる。発達段階や能力段階に応じて、ルールを変更したりボールを選択することができたりして、実態に合ったゲームに変更することが可能である。

考えた戦術を実行することが比較的容易で、「戦術学習」を進めるための最適な教材である。

児童の実態

本学級の児童は、外で遊ぶ児童と遊ばない児童が二極化している。外で遊ぶ児童は、ドッジボール、鬼ごっこ等をするを好んでいる。「体育は好きですか。」のアンケートでは、7割以上の児童が、肯定的にとらえ、体育科学習を楽しみにしている。しかし、2割程度の児童は、「やってもできない。」「運動が苦手だ。」と否定的にとらえている。

春の新体力テストの50m走のクラス平均は、男子9.4秒、女子9.5秒と全国平均値に近い数値を出している。しかし、ソフトボール投げのクラス平均は、男子19m、女子11mと全国平均値より劣っている。課題は、投力にある。

何ができるようになるか(めざす児童の姿)
作戦を立て、動き方が分かり、自ら動くことができる子

何を学ぶか(指導内容の明確化)

フラッグフットボールがもつ本質的な面白さは、「戦術学習」を進めることである。そのために、ゲームの基本的な構造を理解することが大事である。基本的な構造とは、役割分担、ルールの確認、場の設定、作戦の立て方、ゲームの進め方である。チームで決めた動きが作戦で、誰がどここのポジションにつくかが戦術であると捉える。共通の視点は、どれだけ効果的にボールを運ぶことができるかということである。ゲームの戦術的な理解学習は、ゲームを中心に「相手をだます」局面を意図的に作り深めていく。その中で、ボールを持っている人とボールを持っていない人の動きに注目させ、相手をかわすための動き方、「フェイク」「ハンドオフ」「フェイント」の3つの基本的な動きを学び、それを生かした作戦を立てることができるようにする。また、守備にも目を向けさせ、誰でも活躍できる場面があることを理解させる。

どのように学ぶか(学習過程の工夫)

①ゲーム構想図を示し、単元全体の見通しがもてるようにする。②ゲームに現れる状況やそこで求められる基本的な技能を明確にし、ゲーム構造をとらえながら学習を進める。③単元の導入では、ボール運び鬼をする中で、「作戦を立ててみたい。」と思えるようにルールを工夫する。④「フェイク」や「ハンドオフ」の基本的な動きを示しながら、理解を深め、何度も練習して動き方が身に付いていくようにする。⑤3種類のボールを用意し、自分たちのチームに合ったボールを選択できるようにする。⑥教室でフェアプレーやフラッグフットボールの動画を視聴する。⑦1チーム1コートを用意し、立てた作戦を試す時間を設ける。

単元を通して、視点を「いかに相手をだますか」とし、基本的な作戦を学び、チームの特徴に応じた作戦を立てられるようにする。

5 単元の目標と評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元目標	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している。	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ている。	運動に積極的に取り組もうとし、ルールを守り助け合って運動をしようとしていたり、仲間の考えや取組を認めようとしていたり安全に気を配ったりしている。
評価規準	① フラッグフットボールの行い方を理解し、その技能を身に付けている。 ② ボールを持った時に、得点しやすい場所へ移動することができる。 ③ ボールを持っていない時に、得点しやすいようにスペースを作り出すことができる。	① 攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。 ② 自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。 ③ ボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えている。	① ゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 規則を守り、仲間の考えや取組を認めている。 ③ 用具などの準備や片付けを、仲間と一緒にしようとしている。 ④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

6 指導と評価の計画（第5学年 全10時間）

次	時	学習内容・活動	指導上の留意点	評価の観点		
				知技	思判表	態度
一	1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">みんなで協力してボールを運ぼう</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ ボール運び鬼をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃チームがボールを持ち、対戦チームとゲームをする。 ○ チームの中で、ボールを持つ人を1人にする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃3人、守備2人 ・ 攻撃3回（毎回メンバーは変わる）後、攻守交代 ○ ルールを明確にする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 攻守のポーズ ・ ハドル終了合図 ・ 審判の合図 ・ 3分間の曲を合図にする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ フラッグフットの導入として優しいゲームを取り入れ、楽しい雰囲気を作る。 ○ ルールを変える（レベルを上げる）ことで、作戦を立てることが効果的であることに気付かせる。 <div style="margin: 10px 0;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ コートから出たら0点 ○ 3回攻撃して、その合計点で競う ○ 時間制（3分） 			① ③

	2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">フラッグフットボールのルールを知ろう</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ フェアプレーの動画を視聴する。 ○ フラッグフットボールと他の運動との違いを見付ける。 ○ フラッグフットボールの動画を視聴する。 ○ フラッグフットボールのルールを知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 人数 ・ 得点方法 ・ ゲームの進め方 ・ 攻守の役割 ・ 作戦ボードの書き方 ・ オーダー表の書き方 	<ul style="list-style-type: none"> ○ フェアプレーの動画を視聴し、行動と精神のフェアプレーについて考え、感じたことを発表する。 ○ 他の運動と比べることで、フラッグフットボールの特徴（作戦を立てること）に注目させ、作戦を立てる楽しさを感じさせる。 ○ 全体の動きをイメージさせるために、動画を視聴させ、みんなに活躍の場面があることを理解する。 ○ チームで役割について話し合い、ルールが理解できるようにする。 <p style="text-align: right;">【基本スタイル】</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> ◎・・・センター Ⓞ・・・クォーターバック Ⓡ・・・ランニングバック </div> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 40px; height: 40px;">Ⓡ</td> <td style="width: 40px; height: 40px;">◎</td> </tr> <tr> <td style="width: 40px; height: 40px;"></td> <td style="width: 40px; height: 40px;">Ⓞ</td> </tr> </table> </div>			Ⓡ	◎		Ⓞ	①		②
Ⓡ	◎											
	Ⓞ											
	3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">チームで相手をだます方法を考え、実行しよう～ハンドオフ～</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ ハンドオフの動きを確認する。 ○ チームでハンドオフのやり方を知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ だれがボールを持っているか分からない局面を作る。 ○ ゲームの中で試してみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ハンドオフの基本の作戦を教え、動き方をスローモーションで行い、動きを理解できるようにする。 ○ 2つの基本スタイルを提示する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ わたさない ・ わたす ○ チーム内で動きながら、ハンドオフの動きを確認する。 		③	②						
二	4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ハンドオフを使って、相手をだます作戦を考えよう</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の振り返りから、困り感を発表する。 ○ フェイクの動きを知る。 ○ チームで役割を決めて、作戦を立て実行する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ハンドオフの良かった所と難しかった所を話し合う。 ○ ⓄとⓇのどちらがボールを持っているかどうか、見た目判断させる。 ○ 基本の動きから、自分たちのチームに合った作戦を考えさせ、チーム練習をする。 ○ ハドル（作戦タイム）を活用させ、その都度自分たちの動きの振り返りを行うようにする。 ○ 作戦の成功を目指すように声をかけ、よい動きを称賛する。 	②	③							

二	5	<p>ハンドオフ・フェイクを使って相手をだまし、得点をとろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の場面で、どこが大事であったかを確認する。 ○ 対戦チームと戦う。 ○ 振り返りを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ スタートゾーンでいかに相手をだますかが大事なポイントであることを思い出させるために、作戦ボードで振り返りをする。 ○ 攻守ともに「だれが」「いつ」「どこで」「どのような」プレーをしたのがよい動きだったのか具体的な言葉をかけ、動きに自信がもてるようにする。 ○ 作戦が有効であったかどうか、チームで振り返りを行う。 	②	②	①
	6・7	<p>チームで相手をだます方法を考え、実行しよう～パス～</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ボールを運ぶ方法は、ランプレー以外にパスプレーがあることを知る。 ○ パスプレーを中心としたゲームを行う。 ○ パスの難しさを理解し、ルールを考え直す。 ○ パスを中心とした、作戦を立てる。 ○ 対戦チームと戦う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ どんなパスの行い方があるか3種類のボールを使って試す。 ○ パスがうまくいかない体験から、ルールで補うようにする。 <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールに触ることができたら1点。 ・ ボールをキャッチすることができたら、そのゾーンの得点を認める。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 誰がどの役割をするか、作戦ボードを使って理解させる。 ○ 試した作戦がどうであったか振り返りを行う。 ○ 守備の良い動きにも目を向けさせ、守備を行うことにも意識させる。 	③	①	④
	8 (本時)	<p>チームで協力して、より相手をだまそう～だまされるのはどっちでSHOW～</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の振り返りを行う。 ○ ランプレーとパスプレーでより相手をだます方法を考える。 ○ フェイントのよい動きを確認する。 ○ 作戦にフェイントを付け加え、チームで共有する。 ○ ゲームを行う。 ○ 本時の振り返りを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 相手チームのよかった動きを発表する。 ○ 相手をだます動きを「フェイント」ということを知る。 ○ フェイントを意識した動きを実演する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ スピード ・ 左右 ・ ボールを投げるふり ○ 個人技能を高めるだけでなく、チーム全体として動きが理解できるようにする。 ○ ボールを持っている人だけがフェイントするのではなく、ボールを持っていない人もフェイントで相手をおかし、空いたスペースに動くことができる。 ○ だました動き、だまされた動きを発表する。 			③

三	9 ・ 10	チーム対抗戦を行おう		①	②	③ ④
		○ 前時までの動き方を確認する。 ○ 友達のよかった動きを認め合う。	○ 作戦カードを基に、動きを確認する。 ○ 作戦を立てて実行する楽しさがどうであったか、振り返りを行う。			

7 授業観察のポイント

- フェイントを意識した動きを考え、仲間に伝え、作戦に生かすことができていたか。

8 本時の学習 (8 / 10 時間)

目標	○フェイントを意識した動きを考え、仲間に伝え、作戦に生かしている。【思考・判断・表現】	
学習内容・活動 (・予想される児童の反応)	指導上の留意点(○指導 □支援・配慮)	評価規準 (評価方法)
1 準備運動をする。 ・ 体幹を意識した動きをする	○ 動きのポイントを意識した声言葉かけを行う。	
2 前時の振り返りを行う。 ・ 作戦を実行しての良い動きや困り感を発表する。	○ チームの作戦を振り返りながら、作戦がうまくいった動きやうまくいかなかった動きを思い出させる。	
めあて：チームで協力して、より相手をだまそう～だまされるのはどっちでSHOW～		
3 フェイントの動きを確認する。	□ 3つのキーワードを確認する。 ・ スピード ・ 方向 ・ ボールを投げるふり	
4 フェイントを意識したチーム練習を行う。 ・ フェイントを意識した動きをチームで共有する。 ・ 作戦カードにフェイントの動きを書き加える	○ チームで考えた作戦を実行し、よい動きをしている児童を見付け称賛する。 ○ ボールを持っている人だけがフェイントするのではなく、ボールを持っていない人もフェイントで相手をだますことができることに気付かせる。 ○ 運動の先取りを意識したプレーになるようにする。	○ ボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えている。 【思考・判断・表現】 (観察・学習カード)
5 ゲームを行う。	○ 役割を明確にし、スムーズに試合運営ができるようにする。 ○ フェイントを意識して動いている児童に具体的な称賛の声をかける。	
6 まとめを行う。		
<ul style="list-style-type: none"> ・ フェイントを使えば相手をだまして、作戦が成功した。 ・ ボールを持っていない人もフェイントでだますことができることが分かった。 		

