

体育科学習指導案

平成30年12月 4日(火) 6校時
石垣市立 真喜良小学校
真喜良小学校5年2組 男子13名 女子12名
指導者 半嶺 当陽
共同研究 八重山地区小学校体育研究会

1 研究テーマ

思考力・判断力を育むボール運動指導の試み
～ボール運動における学習過程の工夫と学び合い活動を通して～

2 テーマ設定理由

知識基盤社会の到来、情報化の進展、人工知能の進化等、子ども達を取り巻く環境は近年、急速に変化している。その変化に伴い、利便さがもたらされる一方、解決が難しい問題が生じている。特に急速な情報機器の普及は、子ども達の遊びに変容をもたらし、外遊びの減少は体力低下の一因となっている。

平成29年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査において、運動する子とそうでない子の二極化は顕著となり、体育授業においても子どもの体育離れは、解決すべき課題となっている。

そこで、新学習指導要領では、「生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成することを重視する観点から、運動や健康に関する課題を発見し、その解決を図る主体的・協働的な学習活動を通して、『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』を育成することを目標として示す。」としている。仲間同士の主体的な関わり合いを促すことや、運動の仕方を工夫させることで、運動に対する意識や取り組む姿勢の改善を図り、体力向上へと結び付ける。

そのため、本研究では自己の課題を見つめその解決に向かう学習過程において、「自ら活動を選んだり、工夫したりする力」や仲間との交流の中で培ったものを「言葉や動作で表現する力」を高めていきたいと考える。

具体的方法として(1)問題解決学習を取り入れた思考力・判断力の育成(2)学習過程の工夫(3)学び合い活動の工夫(4)形成的評価の活用の4つの方法を取り入れた授業づくりを行う。

このような学習過程を計画し展開することで、仲間との交流を通して「学び合い活動」が質の高いものになり、子どもの思考力・判断力が育まれるであろうと考え、本テーマを設定した。

3 研究仮説

第5学年「フラッグフットボール」の学習において、子どもの実態に即した学習過程を組み、仲間と交流する場面を意図的に増やし課題を解決させることで、子どもの思考力・判断力を育むことができるであろう。

4 研究内容

- | | |
|-----------------|------------------|
| (1) 思考力・判断力について | (2) 学習過程の工夫について |
| (3) 学び合い活動について | (4) 形成的評価の活用について |

5 研究方法

- | |
|--|
| (1) 思考力・判断力について(問題解決学習を取り入れた授業づくり) |
| (2) 学習過程の工夫について(『問い』が生まれるサポートガイドにおける授業展開) |
| (3) 学び合い活動について(ホワイトボードの活用及びICT機器の活用、掲示物の工夫) |
| (4) 形成的評価の活用について(形成的評価の導入による児童の実態把握及び授業の再構築) |

7 単元設定の理由

本学級においても、運動能力の高い児童、そうでない児童の二極化が進み、今年度実施した体力テストの結果からもその様子を伺うことができる。

このような中、運動の持つ楽しさに触れ、かつ、個人差を補うことのできる単元を設定することにより、授業を通して、運動する楽しさや仲間との関わりの中で感じる喜びを味わわせ、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成するための架け橋となる授業を展開したいと考える。

そこで、パスやランの基本的な技能をもとに、今ある力から十分スタートできる『攻守混合系・陣取りゴール形』の実践「フラッグフットボール」を取り上げたい。

本学級の児童は、フラッグフットボールを経験したことがない。そのため、単元導入段階においては、しっぽとりゲーム（遊び）を取り入れることで、フラッグフットボール型ゲーム（学習）へ移行していく。単元過程の中で、体育学習のもつ「遊び」の部分にも十分に触れさせる。

本単元では、フラッグフットボールの特性を踏まえ、学び合い・実践・振り返りのサイクルを繰り返す中で、個人の動きとチームの作戦に着目しながら授業を展開する。そして、運動の持つ楽しさ、おもしろさを追求させることで体育学習の目標である、「運動に親しむ資質や能力」が高まることを期待し、本単元を進めていきたい。

8 単元の目標

- (1) 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、その技能を身につけ、簡易化されたゲームで、ボールの操作やボールを持たない時の動きによって、攻防をすることができるようになる。

【知識及び技能】

- (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ができるようになる。

【思考力・判断力・表現力等】

- (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ができるようになる。

【学びに向かう力・人間性等】

9 単元について

- (1) 運動の特性

①一般的特性

ア. フラッグフットボールは、身体的接触プレーを取り除き（腰のフラッグを取る）、オフenseチームとディフェンスチームが野球のように攻守交代しながらボールを持って走ったり、パスでつなぎタッチダウンし、得点を競うスポーツである。

イ. オフenseチームは4回の攻撃でハーフラインをねらう。ラインを越すと再度4回の攻撃ができる。エンドゾーンに持ち込みタッチダウンし、得点を競うスポーツである。

※一度の攻撃でタッチダウンしてもよい。

②児童からみた特性

ア. 自己との関わり

- ・相手のチームの選手をかわしたり、ポイントにつなげることができると楽しい。
- ・ポイントを阻止するなどのワンプレーだけでも十分楽しい。
- ・チームで練習の工夫を行い、勝負し、自らの動きに様々な変化があると楽しい。

イ. 仲間との関わり

- ・チームの作戦や練習を工夫し、教え合って学習できると楽しい。
- ・いろんな役割があって、そのチームワークがよければ勝てるので楽しい。
- ・みんなが楽しめるルールを自分たちでいろいろと工夫できるので楽しい。
- ・チームのメンバーと安全面に気をつけながら、活動できる。

ウ. モノとの関わり

- ・ボールを使っただけのゲームなので楽しい。
- ・フラッグを取ることで、相手の攻撃を阻止できるので楽しい。
- ・チームのメンバーと安全面に気をつけながら、活動できる。

(2) 運動の特性と「自己・仲間・モノとの関わり」について

「楽しむ」には、仲間に働きかける楽しさと、モノに働きかける楽しさ、そして自己に働きかける楽しさという3つの楽しさがある。

仲間に働きかける楽しさとは、ゲームにおける仲間との相互交流（学び合い・話し合い）を通して、自己と仲間に対する認識及びチームという集団の認識を深めることができることである。

モノに働きかけるとは、走る・跳ぶ・かわす等の運動ができることである。また、ボールなどを媒体としながら、投げる・転がす・捕るなどの操作がうまくなっていく過程と結果、そのことを通して技能が高まっていく喜びから生まれる楽しさのことでもある。また、用具を使用する際、大切に扱うことも忘れてはならない。

自己に働きかける楽しさとは、ゲームを通して味わう上記の楽しさの中から、自分の能力の把握と集団の中での自分の役割を明確にしていく過程で、自己のめあてを立てさせ、その個々のめあての達成によって生まれてくる楽しさを言う。

10 児童の実態

本学級の児童は、普段の体育の授業において積極的に参加する様子やアンケート結果からも「体育が好き」「運動が好き」な児童が多いことが伺える。

しかし、男女間の仲は良いが、一緒に活動となるとお互いを意識してか、わかれて活動してしまう傾向にある。また、話し合い活動に不慣れであり、自分の考えを伝える、まとめる、発表することが苦手な児童が多い。特に体育の授業においては、決まった児童が意見する姿は見られるが、チームとして話し合い、全体で答えを導き出すことが少ないように感じられる。

体力面においては、体力テストの結果からも二極化が見られる。体力的な差異は、体育授業の様子にも顕著に表れている。運動が得意な児童は積極的に活動するが、苦手な児童は消極的であり、また積極的な児童の意見に引っ張られてしまう傾向にある。それは話し合い活動の様子からも見て取れる。

そこで、本単元である「フラッグフットボール」を通して、チームで活動することの大切さや作戦（話し合い活動）がうまくいった時の喜び、成功体験から生まれる満足感。そして、個人ではなく仲間とつながることで体験する楽しい体育の在り方を実感させていきたい。本単元を通して、自分の考えをしっかりとって取り組む姿勢や、人との関わりから、互いの良さに気づき、協力して取り組むことの素晴らしさを感じながら、問題を解決する力を身に付けてほしい。

【体力テスト分析による評価】

※5年2組 児童数25名

評価	A		B		C		D	
	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子
性別	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子
割合	8% (2名)	13% (3名)	31% (8名)	8% (2名)	8% (2名)	20% (5名)	4% (1名)	8% (2名)
計	21% (5名)		39% (10名)		28% (7名)		12% (3名)	

※評価は、体力テスト種目の合計点をもとに算出。体力要素（筋力・筋持久力・瞬発力・全身持久力・握力・敏捷性・巧緻性・柔軟性・平衡性の9項目）で評価。

アンケート項目	肯定的	否定的
体育の授業は楽しいですか？	96%	4%
運動やスポーツは好きですか？	81%	19%
体力に自信はありますか？	65%	35%
運動やスポーツクラブに入っていますか？	96%	4%
運動やスポーツをどのくらいしていますか？	88% (毎日～週1日以上)	12% (しない～月に3日程度)
運動やスポーツをするときは1日どのくらいの時間しますか？	77% (1時間以上)	23% (30分以内～1時間以内)
体育の授業で学んだ運動やスポーツの中で、大人になってもやってみたいと思ったものはありますか？	85%	15%

11 本単元における指導の留意点（研究内容との関わり）

(1) 思考力・判断力について（問題解決学習を取り入れた授業づくり）

①作戦（ハドル）について

作戦を考え、その作戦が得点へつながることがフラッグフットボールの醍醐味である。自チームや相手チームの特徴を考えたり、それぞれのポジション（配置）を踏まえた攻め方・守り方を考えたりと、思考力・判断力が重要となってくる。しかし、初めての運動でもあるため、児童はどんな作戦を立てればよいかわからず、混乱が予想される。そこで、ベーシックとなる攻撃の隊形を1つ決め、その配置から考えられる攻撃パターンをいくつか掲示し、その中から有効な作戦を選択させる。（守り方も掲示）。1つの隊形からでも、いくつも攻撃パターンがうまれることに気づかせ、児童の思考・判断を促していきたい。発展として後半には、この隊形から他にどんな作戦が考えられるか、児童に考えさせる。

②「視点」について

児童の思考を促すためのツールとして、本単元では動きを見る・知るためのポイント「視点」を設定した。「視点」は、「場所（スペース）」「体の向き・動き（目線）」「速さ・距離」の3つである。この3つの視点から「パス（ボールを投げる・もらう）」「ラン（ボールを持っているとき・持っていないとき）」「守り」の動きを考えさせる。児童がこの「視点」から導き出された動きのコツをもとに、めあてを立てたり、仲間へのアドバイスをしたり、自分で試行錯誤しながら活動できるような手立てとしていく。

(2) 学習過程の工夫について（『問い』が生まれるサポートガイドにおける授業展開）

体育の授業における課題は、運動量である。45分間の授業時間において話し合いの時間をいれることは、運動量の減少をまねいてしまう。そのため本単元では、「45分完結型授業」を導入し、運動量と話し合いの時間とのバランスをとる。

具体的には、①準備運動 ②基礎運動 ③めあての確認 ④活動1 ⑤話し合い ⑥活動2 ⑦振り返りで授業を展開する。展開前半では、基礎運動（スモールステップの場）を設定し、ゲーム感覚で楽しみながら運動させることで、できる喜びを十分に味わわせる。フラッグフットボールに必要なパス・ラン・守りといった基本的な動きの練習をゲーム感覚で楽しみながら身に付けさせていく。

活動1では、作戦を成功させるための確認練習（タスクゲーム）をさせ、活動2のメインゲームの活動につなげていく。

話し合い活動を円滑に進めるために、資料・掲示物・ホワイトボードを用意する。また、集合・整列等を短時間で行うことで、運動量を確保していきたい。

(3) 学び合い活動について

①ホワイトボードの活用

フラッグフットボールは、作戦を立て、その成功に向け練習し、作戦の成功を味わうことで運動の楽しさを感じ取る特性を持つ運動であることから、作戦の時間がとても重要な位置をしめる。そのため、ホワイトボードを活用し、チーム全員でアイデアを出し合い、全員で確認しながら作戦を練る場を設ける。ランによる攻撃に重きをおきながらも、パスの有効的な使い方を意識させ、組み立てさせる。作戦は、一個人の意見だけが反映されてはいけない。チームのメンバーの意見を集約してからこそそのチームの作戦となる。そのためには、お互いを尊重し合う必要がある。そのために、メンバーの良いところを見つける活動も取り入れる。話し合い活動や良さを見つける活動をいれることで、一人ひとりの良さを意識させ、チーム力を高める手段として学び合いを有効的に活用する。

②ゲーム観察者について

チーム内でサイドからゲームを観察する役（通称：ウォッチマン）を輪番で1人置く。運動時には、（特に攻守の動きが速いボール運動）プレイに集中していて全体を見るのが難しい。そのため、外から客観的にゲームを観察する人を置くことで、自チームのオフense・ディフェンス時の動きを冷静に観察させる。観察の際には、「観察の視点」を与え、作戦（ハドル）のアドバイスができるようにし、話し合いはウォッチマンを中心に進めさせる。チーム全員が考え、発言できるような場を作っていく。

(4) 形成的評価の活用について（形成的評価の導入による児童の実態把握及び授業の再構築）

形成的評価とは子ども達が授業について振り返り、評価を行う手法である。授業に対する子ども達の主観的な満足度を測定する。9つの質問項目があり、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4つの次元で構成される。活用の方法として、授業終了後に、子ども達に形成的授業評価票を（体育授業についての調査）を配布し、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」1点として回答を得点化する。9の項目の総合評価をもとに、低いものを授業改善のポイントにあてる。

(5) ルールの簡易化及び運動への意欲向上の手立て

フラッグフットボールは、児童が初めて体験する運動である。そのため、「ルールを知らない」「複雑で理解できない」といった問題が生じやすい。その対策として、「ルールの簡易化」を図る。具体的な方法の1つとして、得点の仕方を変える。ボール運動は、「シュートを決める」「ヒットを打つ」など、得点を決

めるもしくは、得点に絡むことが運動を楽しむための大きな要素である。しかし、通常のルールでは、ゴールゾーンまで進み、タッチダウンを決めるまで得点を入れることができず、それだと「得点するまでに時間を要する」「得点できない」などが起きる可能性がある。そこで、コートをもつ4つのエリアに区切り、各エリアに進むことで得点が入るようにする。タッチダウン以外でも、得点できるようにすることで、点を入れる喜びを味わいやすくする。ルールについては、基本となるルールを掲示し、児童と話し合いながら随時改善していく。

運動意欲の向上については、「ラッキーマン」(運動が苦手な児童)を置く。ラッキーマンが得点すると2倍の得点が入るルールを設定する。ラッキーマンを置くことで、運動が苦手な児童も得点できるようになり、ラッキーマンを使うことで作戦の幅の広がりが期待できる。また、チームの一員として、プレイに参加している感覚を味わわせることで、運動に対する意欲向上の手立てとしていく。

12 学習のねらい

(1) 学習のねらい

自己やチームの特徴を把握し、話し合いでそれに合った戦術や作戦を選び、仲間と関わりながら、学び合い、ゲームを楽しむことができる。

ねらい1

基本的技能を身に付け、簡単なゲームを楽しむ。

ねらい2

チームの特徴を活かした作戦を選んだり、考えたりしてゲームを楽しむ。

13 指導計画

学習活動と内容 『みんなで燃えろ!まさら小リーグ in5-2』									
	①	②	③	④	⑤	⑥本時	⑦	⑧	
		やってみる	ひろげる				ふかめる		
0分	○オリエンテーション ・VTR鑑賞 ・ルールの確認 ・学習計画の確認 ・学習の流れ確認	準備運動 (ジンギスカン体操)				準備運動			
		基礎運動 (ドリルゲーム)							
		ねらい1・めあての確認 〔基本的技能を身に付け、簡単なゲームを楽しむ。〕			ねらい2・めあての確認 〔チームの特徴を活かした作戦を選んだり、考えたりしてゲームを楽しむ。〕				
		ドリルゲームの内容確認 (2時間目) タスクゲーム ・ランゲーム (3・4時間目) ・パスゲーム (4時間目)			タスクゲーム ・ランゲーム ・パスゲーム		まさらリーグin5-2 作戦タイム ゲーム① 作戦タイム ゲーム② 作戦タイム ゲーム③		
		・ボールを持たないときの動きを意識させる。			ゲーム① 作戦タイム ゲーム②				
45分	○チーム編成 ○基礎運動の確認 ・みんなでしっぽ取りゲーム ・1対1ランゲーム ・ボール渡しリレー ・3対2ボール運びゲーム ・3対2ブロックゲーム ・サインパスゲーム ・3対2パスゲーム	学習の振り返り・次時の活動の確認							

14 単元の学習指導と評価の計画

	時間	学 習 活 動	※評価規準			評 価 方 法	教 師 の 支 援
			知・技	思・判・表	学・人		
オリエンテーション	1	オリエンテーション ・学習のねらいや進め方を知る。 ・学習資料の使い方を知る。 ・チーム編成をする。 ・基礎運動の確認			①	行動観察 学習カード	○児童たちが進んで取り組めるように学習の資料を準備する。 ○バランスのとれたチーム編成をする。
ねらい1	2	・ランニング・準備運動 ・基礎運動の確認 ・チーム、個人の振り返りをする。			②	行動観察 学習カード	○チームごとに活動できるようにする。 ○ボールの持ち方・取り方・投げ方などを随時指導。 ○安全に気をつけて学習させる。
	3	・ランニング・準備運動 ・基礎運動 ・ランゲーム ・チーム、個人の振り返りをする。	①		③	行動観察 学習カード	○チームごとに活動できるようにする。 ○ランを成功させるための有効な方法を確認していく。 ○安全に気をつけて学習させる。
	4	・ランニング・準備運動 ・基礎運動 ・パスゲーム ・ランゲーム ・チーム、個人の振り返りをする	②			行動観察 学習カード	○チームごとに活動できるようにする。 ○ランとパスの組み合わせが、得点につながることを指導。 ○安全に気をつけて学習させる。
ねらい2	5	・ランニング・準備運動 ・基礎運動 ・パス・ランゲーム ・フラッグフットボール（ゲーム） ゲーム① 作戦の確認 ゲーム② ・チーム、個人の振り返りをする。		①		行動観察 学習カード	○観察係（ウォッチマン）を上手く使い、作戦を考えるための視点を示す。 ○ランとパスの組み合わせが、得点につながることを指導。 ○ラッキーマンの有効的な使い方を考えさせる。 ○安全に気をつけて学習させる。
	6 (本時)	・ランニング・準備運動 ・基礎運動 ・パス・ランゲーム ・フラッグフットボール（ゲーム） ゲーム① 作戦の確認 ゲーム② ・チーム、個人の振り返りをする		③		行動観察 学習カード	○チームの特徴を活かした作戦が成功するようにさせる。 ○観察係（ウォッチマン）を上手く使い、作戦を考えるための視点を示す。 ○ラッキーマンの有効的な使い方を考えさせる。 ○安全に気をつけて学習させる。
	7	・ランニング・準備運動 ・基礎運動 ・フラッグフットボール（ゲーム） 作戦の確認 ゲーム① 作戦の確認 ゲーム② 作戦の確認 ゲーム③ ・チーム、個人の振り返りをする		②		行動観察 学習カード	○チームの特徴を活かした作戦が成功するようにさせる。 ○観察係（ウォッチマン）を上手く使い、作戦を考えるための視点を示す。 ○ラッキーマンの有効的な使い方を考えさせる。 ○安全に気をつけて学習させる。
	8	・ランニング・準備運動 ・基礎運動 ・フラッグフットボール（ゲーム） 作戦の確認 ゲーム① 作戦の確認 ゲーム② 作戦の確認 ゲーム③ ・チーム、個人の振り返りをする	③			行動観察 学習カード	○チームの特徴を活かした作戦が成功するようにさせる。 ○観察係（ウォッチマン）を上手く使い、作戦を考えるための視点を示す。 ○ラッキーマンの有効的な使い方を考えさせる。 ○安全に気をつけて学習させる。

15 単元の評価規準

	単元の評価規準	評価場面	学習活動に即した評価規準 (状況を実現していると判断した児童の具体的な状況の例)		
			十分満足 A	おおむね満足 B	努力を要する 児童への手だて
知識及び技能	パスやランなどのボール操作とスペースへの移動などボールを持たない動きを身に付け、運動の仕方を理解すること。	ドリル ゲーム タスク ゲーム	①スペースを見つけ走ったり、相手をかわしたり、パスをするなどの動きが意図してできる。	①スペースを見つけ走ったり、相手をかわしたり、パスをするなどの動きが意図してできる。	①友達の動きを参考に動きのコツやスペースの見つけ方を確認する。
		ドリル ゲーム タスク ゲーム	②ブロックやフェイクなどを使い、相手を引きつけ、スペースを作り、得点につながる動きができる。	②ブロックやフェイクなどを使い、相手を引きつけることができる。	②友達の動きを参考に動きのコツやブロックやフェイクの仕方を確認する。
		ドリル ゲーム タスク ゲーム	③運動の仕方を知り、チームの作戦の作戦にあった動きを、仲間と連携し、得点につなげることができる。	③運動の仕方を知り、チームの作戦にあった動きを、仲間と連携してできる。	③作戦をもとにした動き（ポジションング等）と一緒に体験させる。
思考力・判断力・表現力等	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、考えたりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えようとしている。	ルールや作戦を選んだり、考える場面	①ルールを工夫したり、作戦の良さを考え、ゲームをより楽しいものにするための意見を述べるができる。	①ルールを工夫したり、作戦の良さを考え、意見を述べるができる。	①ルールの工夫や作戦の良さを伝えることで、ゲームを楽しむためのポイントを伝える。
		作戦（ハドル）の時間	②作戦を成功させるために、友達の意見を汲み取りながら、自己の考えたことを伝えている。	②作戦を成功させるために、自己の考えたことを伝えている。	②チームで話し合う際の視点を明確にする。また、作戦が実行できるように、チームの中での役割やポジションを確認するように助言する。
		作戦（ハドル）の時間	③ゲームの状況に応じて、自己やチームの特徴を踏まえた動きや作戦を考えたり、選んだりしている。	③ゲームの状況に応じて動きや作戦を考えたり、選んだりしている。	③観察役の意見を取り入れたり、「視点」を振り返ることでチームの特徴をつかませる。
学びに向かう力・人間性等	ルールを守り助け合って、仲間の考えや取り組みを認め、積極的に運動に取り組もうとしている。	オリエンテーション ドリル ゲーム	①友達と声をかけあって、進んで学習に取り組み、運動の楽しさや喜びを味わおうとする。	①進んで学習に取り組み、運動の楽しさや喜びを味わおうとする。	①個人のできたことや伸びたところを賞賛する。また、友達の良さに目を向けさせ、全体で認め合う雰囲気作りをする。
		ドリル ゲーム	②仲間と励まし合い、助言し合って、ルールを守りながら学習を進め、協力して準備・片付けをしようとする。	②仲間と励まし合って、ルールを守り、学習を進め、協力して準備・片付けをしようとする。	②一人ひとりが協力することで、楽しく学習できることを理解させる。
		ドリル ゲーム タスク ゲーム	③積極的に準備・片付けを行い、意欲的に行動している。	③準備や片付けでの自分の役割を果たそうとしている。	③一人ひとりが協力することで、楽しく学習できることを理解させる。

16 本時の学習活動と教師の支援・評価 (6/8)

(1) 本時のねらい

チームの特徴を活かした作戦を選んだり考えたりして、ゲームを楽しむ。

(2) 準備

教師 フラッグフットボール 22 個, コート用ロープ, ストップウォッチ, フラッグベルト
ナンバーリング, コーン

児童 紅白帽, 筆記用具, ワークシート, 作戦用ボード

(3) 展開

	学習活動	○ 教師の支援	◆ 評価
	用具の準備 フラッグ・ビブスの着用 ランニング	○フラッグ・ビブスは、ランニング前に装着させる。	
導入 (12分)	1, 準備運動 ・ジンギスカン体操 (2分) 2, 基礎運動 (6分) ・1対1ランゲーム ・3対2ボール運びゲーム ・サインパスゲーム 等から選択 3, ねらい・めあての確認 (4分) ・ねらい確認後、個人のめあてを確認する。	○全体での準備運動の後、各グループに分かれて基礎運動をさせる。 ○ラン・パス・守りといった基本の動きを確認する。 ○前時の課題をもとに考えさせる。	
ねらい2：チームの特徴を活かした作戦を選んだり考えたりして、ゲームを楽しむ。			
展開 (26分)	4, 作戦の動き確認をする。 (6分) ・ラン・パスの動きの確認 ・作戦の確認 5, チームの作戦をもとに、楽しくゲームに参加する。(4対3のゲーム) ○ゲーム① 8分 (前半4分・後半4分) ・5人で1チームの編成とする ・オフェンス1人は観察係 (輪番制) ・ディフェンスはローテーション ・作戦タイム (ハドル) 20秒 ・ゲームのないチームは時間計測等のサポートにまわる ○作戦を確認する (2分) ・ゲーム①の反省。作戦を練り直す。 ○ゲーム② 8分 (前半4分・後半4分) ・ゲーム①と同じルールで行う。 ○作戦の振り返り・片付け	○チームの作戦を確認し、必要に応じてアドバイスをする。 ○作戦が成功したチームを賞賛する。成功したかを見るために、成功した場合は、帽子を白から赤に変えさせる。 ○ラッキーマンを使うことで作戦の幅が広がることに触れる。 ○ウォッチマンの意見を基に話し合うように促す。 ○ゲーム①の反省から、改善点を話し合わせる。視点についても触れる。	◆ゲームの状況に応じて動きや作戦を考えたり、選んだりしている。 【思・判・表③】
まとめ (7分)	6, 振り返り ・ワークシートで各自振り返りをする。 ・次時の説明をする。	○「うまくいったこと・学んだこと・できるようになったこと」、「うまくいかなかったこと」を書かせる。視点を踏まえた振り返りを書かせる。「うまくいかなかったこと」が次時のめあてとなる。 ○今日のゲームでがんばった児童を発表させ、全体で認め合う雰囲気を作る。	

(4) 評価

・ゲームの状況に応じて動きや作戦を考えたり、選ぶことができる。

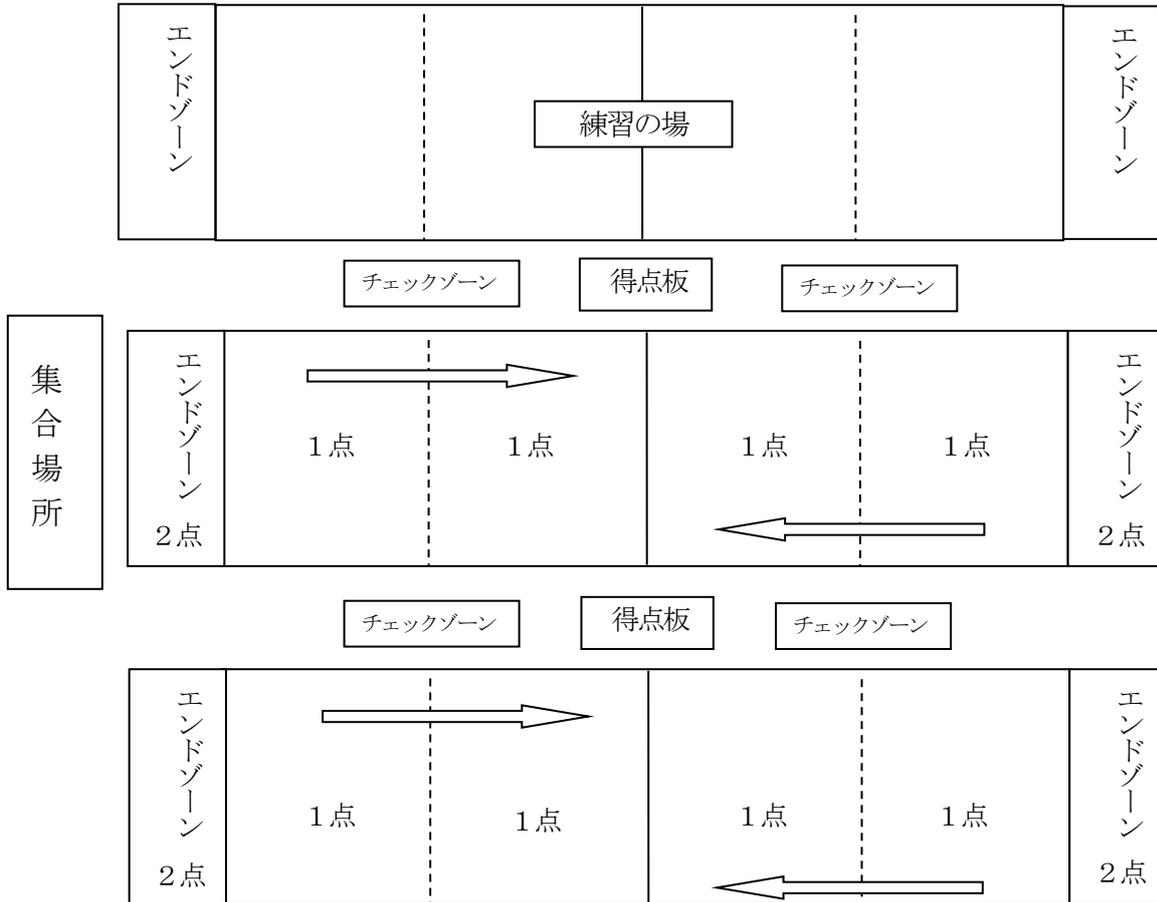
【思・判・表③】

17 参考文献

文部科学省 平成 29 年 小学校学習指導要領 体育編 東洋館出版
 平成 29 年度改訂 小学校教育課低実践講座「体育」 岡出美則 (株) きょうせい
 体育における「学び合い」の理論と実践 梅沢秋久 大修館書店
 ボール運動のすべて てんこ盛り辞典 根元正雄編 明治図書

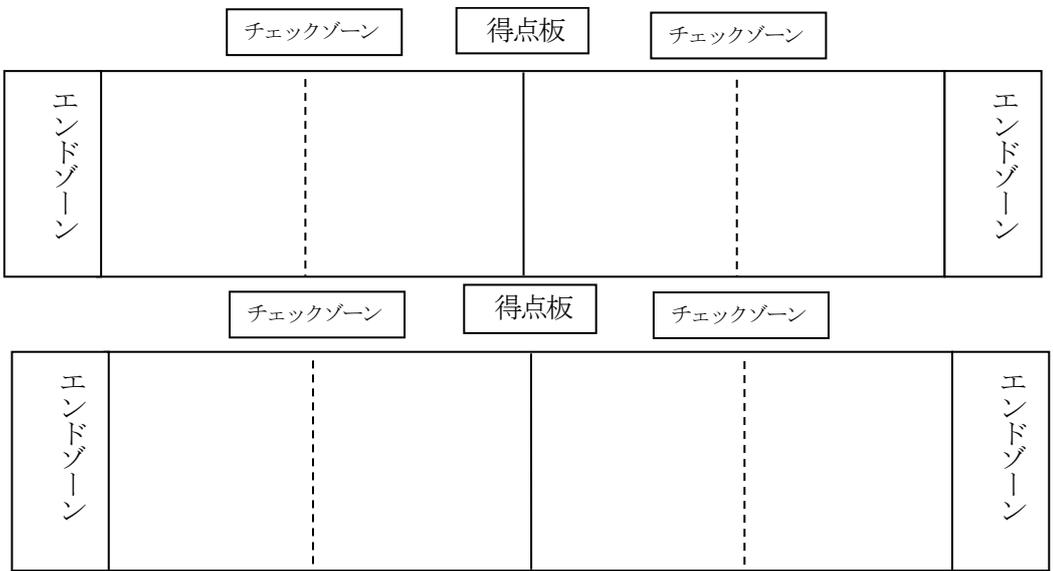
18 場の設定

【運動場】 3面使用



【体育館】 2面使用

～ 舞台 ～



フラグフットボール学習カード

5年

組名前()

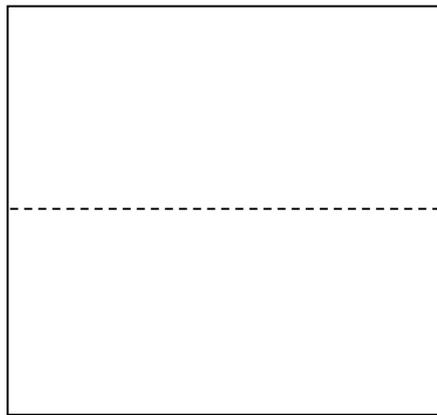
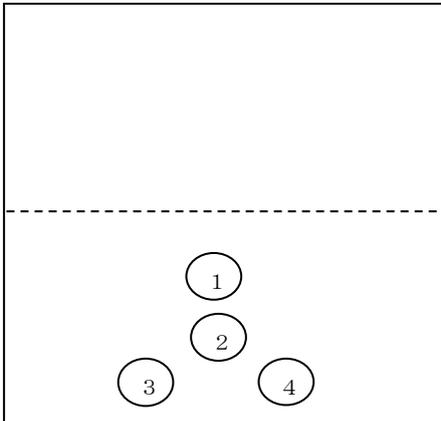
ねらい2: チームの特徴を活かした作戦を選んだり、考えたいしてゲームを楽しむ。

チームのめあて	(課題) 「~したい」	(方法) そのために...します。
作戦 日	【ディフェンス】	練習メニュー
めあて		

【オフェンス】

作戦:

ポジション:



ラン (A・B・C)
パス (A・B)
守り (A・B)



かくれMVP

名前

かっこよかったところ

②学習の評価

(もう少し:1 できた:2 よくできた:3)

1時間の取り組みを評価しよう。	1	2	3
相手の動きを見て、守ったり攻めたりすることができた。			
相手の動きを見ながら、チームで攻め方や守り方を考えることができた。			
チームで協力してフラグフットボールを楽しむことができた。			
ルールやマナーを守り、安全に注意して、参加することができた。			

③フラグフットボールの学習で学んだこと・感想、うまくいかなかったことを書こう。

振り返り	うまくいったこと・学んだこと・できるようになったこと -----
	うまくいかなかったこと (～がうまくいかなかった。できるために、～します。)

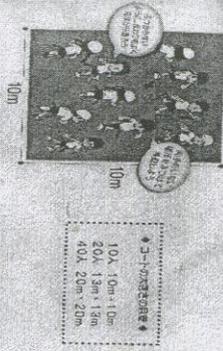
きょうどう 基礎運動カード

※基礎運動は、自分たちのチームに必要なものを考えて取り組みます。チームはどんなレベルアップがしたいかで、毎回基礎運動が変わっても大丈夫です。チームで新しい練習を考えるのもいいですね。

【守りのための運動A】

Game 1 みんなでしっぽとりゲーム

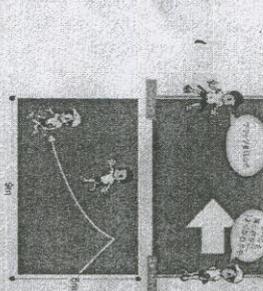
- 目的**
- ・チームの結束を高める
 - ・チームの結束を高める
 - ・チームの結束を高める



【守りのための運動B】

Game 3 1対1ランゲーム

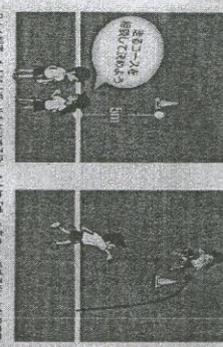
- 目的**
- ・ボールをコントロールする練習
 - ・ボールをコントロールする練習
 - ・ボールをコントロールする練習



【パスのための運動A】

Game 1 サインパスゲーム

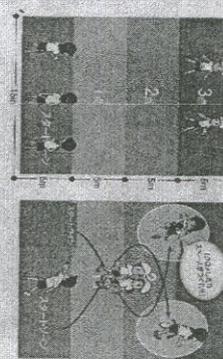
- 目的**
- ・パスの正確性を高める
 - ・パスの正確性を高める
 - ・パスの正確性を高める



【パスのための運動B】

Game 13 3対2パスゲーム

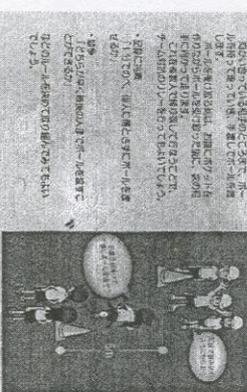
- 目的**
- ・パスの正確性を高める
 - ・パスの正確性を高める
 - ・パスの正確性を高める



【ランのための運動A】

Game 6 ボール渡しゲーム

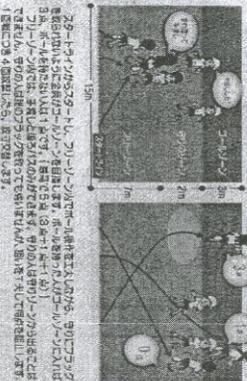
- 目的**
- ・ボールをコントロールする練習
 - ・ボールをコントロールする練習
 - ・ボールをコントロールする練習



【ランのための運動B】

Game 7 3対2ボール運びゲーム

- 目的**
- ・ボールをコントロールする練習
 - ・ボールをコントロールする練習
 - ・ボールをコントロールする練習



【ランのための運動C】

Game 9 3対2ラン(フロッグ)ゲーム

- 目的**
- ・ランの正確性を高める
 - ・ランの正確性を高める
 - ・ランの正確性を高める



体育授業についての調査（形成的評価）

年 組 月 日
番 男 ・ 女
名前（ ）

★今日の体育の授業について質問します。

下の1～9について、あなたはどのように思いましたか。あてはまるものに○をつけてください。

1. 心かく心にのこることや感動することがありましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)
2. 今まででできなかったことができるようになりましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)
3. 「あっわかった」とか「あっそうか」と思うことがありましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)
4. せいっぱい全力をつくして運動できましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)
5. 楽しかったですか。 (はい・どちらでもない・いいえ)
6. 自分から進んで学習することができましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)
7. 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)
8. 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)
9. 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

◎下のしつものに「はい」か「いいえ」に○をつけ、「はい」に○をつけた人は、「それはどんなことだったか」
教えてください。

10. 今日の体育の授業で、先生に声をかけてもらいましたか。 (はい ・ いいえ)

◆それはどんなことでしたか。

{ }

★それは役に立ちましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

11. 今日の体育の授業で、友だちに声をかけてもらいましたか。 (はい ・ いいえ)

◆それはどんなことでしたか。

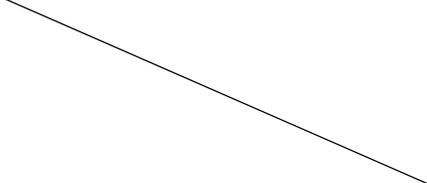
{ }

★それは役に立ちましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

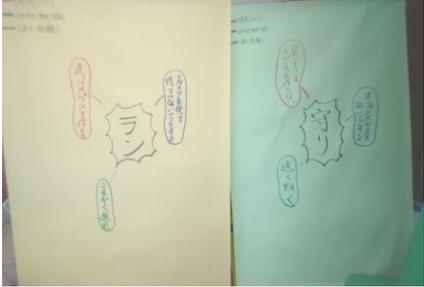
本單元における場や教具の工夫

児童が今持っている力で、ゲームに夢中になって取り組むことができるように、場や教具の工夫を行った。

1. 場の設定

<p>①コートの広さ</p>	<p>コートの広さはバスケットボールコートと同じ大きさにした。体育館の半分の大きさであるため、十分に運動量を確保できる大きさであると判断した。</p> <p>運動場にコートを設置するために、ロープを使った簡易コートを設置した。授業の度に石灰を使ってコートを作る必要がないため、とてもおすすめである。</p>	 <p>コートの隅にロープを結ぶ杭を設置</p>
<p>②人数</p>	<p>オフェンス有利の4対3での試合。1チーム5人で編成した。(そのうち1人は、観察係として、試合中のチームの動きを確認) 攻めの作戦を考えやすい人数であることと傍観者がなく、比較的全員が動けるということを考慮して、この人数を設定した。</p>	

2. 教具の工夫

<p>①ボール</p>	<p>ボールは通常のラグビーボールではなく、ハンドボールの1号球を使用。練習時にラグビーボールと両方使用させ、児童に選択させた。フェイクの時に隠しにくいという点はあるが、球状の方が扱いやすいという児童の声を優先させた。</p>	
<p>②児童の振り返りの掲示</p>	<p>児童が学習カードに書いた振り返りを全体で掲示することで、動きのコツが分かるようにした。</p> <p>「視点」(ラン・パス・守り)ごとに色分けして、活動中にそれらの視点を意識させた。視点に書いた言葉を用いて、対話できるように指導する。</p>	
<p>③ホワイトボードの活用</p>	<p>ホワイトボードを使い、作戦タイム(ハドル)において視覚的に動きを確かめるようにした。全体の動きを捉えさせるために ICT 機器の使用も試してみたが、短いハドルの中で、上手く使いこなすことができず、今回は使用していない。</p>	

3. 主体的に学べる場の設定

(基礎運動の選択)

基礎運動をいくつか準備し、その中からチームで選択して行うようにした。自分たちのチーム課題に応じて選択し、それらを活用して自分達が考えた独自の基礎運動を考えることにつなげていきたい。(カードはP12に記載)

