

## IV 授業実践

### 体育科学習指導案

平成19年11月 9日(金)5校時  
石垣市立石垣小学校運動場  
石垣小学校6年3組 男子17名 女子16名  
指導者 宮良善起  
共同研究 八重山地区小学校体育研究会

#### 1 単元名 フラッグフットボール

#### 2 単元設定の理由

全国的に児童の体力低下が叫ばれる中、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うかがうことができる。

このような中、運動のもつ楽しさに触れ、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、誰もが運動のもつ楽しさ、仲間とのかかわりの中で感じる喜びを味わい、生涯スポーツ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、昨年度もフラッグフットボールを経験している。単元導入段階においては、児童の主体的な工夫により、しっぽとりゲーム(遊び)から、フラッグフットボール型ゲーム(学習)を創っていく過程で、体育学習の持つ「遊び」の部分にも十分に触れることができたと考え。

本単元では、フラッグフットボールの特性を踏まえ、話し合い、実践、反省のサイクルを繰り返す中で、個人の戦術とチームの作戦に着目しながら授業を展開する。そして、運動のもつ楽しさ、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。

#### 3 フラッグフットボールの特性

##### (1) 一般的特性

①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)、オフェンス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。

②オフェンスチームは4回の攻撃でハーフラインをねらい、越せたらさらに4回の攻撃で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) 児童から見た特性

<自己とのかかわり>

- ・相手のチームの選手をかかわしたり、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。

<仲間とのかかわり>

- ・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、活動ができる。

<モノとのかかわり>

- ・ボール等を使って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ため楽しい。
- ・チームのメンバーと安全面に気をつけながら、活動ができる。

(3) 運動の特性と「自己・仲間・モノとのかかわり」について

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

仲間にはたら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、及びチームのみんなという集団の認識を深めることができることである。

モノにはたらきかけるとは、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。

自己にはたら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。

4 児童の実態 6-3

- ・明るく活発な児童が多い。
- ・スポーツ少年団の活動にかかわっていない児童、男子4名。女子8名。
- ・体を動かすことが好きな児童が多い反面、運動が苦手で、体育学習に積極的でない児童もいる。
- ・水泳学習では、1名を除き、25M泳ぐことができた。
- ・男女間の仲はいいが、一緒に活動するとすると、壁ができてしまう。
- ・他教科では、積極的に自分の意見や考えを発表できる児童が男子8名、女子2名、男子中心の学級のため、女子の活躍する場面が少なく感じる。

本単元を通し、自分の考えをしっかりと取り組む姿勢や、人とのかかわりから、お互いの良さに気付き、協力して取り組むことのすばらしさを感じながら、課題を解決する力を身につけてほしい。

5 本単元における指導の留意点

(1) チームのめあてと自己のめあての設定

作戦(チーム)と戦術(自己)を意識し、主体的に練習やゲームに取り組ませるようにする。さらに、チーム・自己のめあてを設定させ、自己のめあて達成とゲームにおける充足感が一致するようにさせたい。

(2) 他教科とのかかわり 作戦会議

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種目であることから、作戦会議の時間がとても重要な位置をしめる。しかし、本教科の中だけで行ってしまうと運動量の減少につながるため、休み時間、昼休み、放課後等の時間を有効的に活用させたい。

(3) 集団行動の徹底

本学級では、集団行動を基盤とした体育学習の展開を行ってきた。集合・整列等を短時間で行うことにより、活動時間の確保、集団の一員であることの自覚をさせている。また、楽しい活動のためには、事故やけが起きないように緊張感を持たせ望ませたい。

- ※休憩時間からの用具の準備及び、準備運動
- ※ランニング、準備運動のチーム行動
- ※集合・解散はかけ足
- ※学習の流れの把握

## 6 学習のねらいと道すじ

### (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立て、仲間とかかわりながら、学び合い、ゲームを楽しむことができる。

### (2) 学習の道すじ(時間配分)

#### ねらい1

基本的技能を身に付け、ドリルゲームを楽しむ。

#### ねらい2

チームの特徴を活かした作戦を立て、ゲームを楽しむ。

## 7 時間配分

学習活動と内容 『みんなで燃えろ！フラフト大会in6-3』								学活			
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦本時	⑧			
0	○オリエンテーション ・VTR鑑賞 ・ルールの確認 ○学習の流れ確認	ランニング 準備運動 ドリルゲーム		ランニング 準備運動 作戦確認タイム						目指せ 6学年 No.1 ドリーシーカップ	目指せ 高学年 No.1 サンシーカップ
45		ねらい1 基本的技能を身に付け、 ドリルゲームを楽しむ。		ねらい2 チームの特徴を活かした作戦を 立て、ゲームを楽しむ。							
		学習の振り返り・学習のまとめ・次時の活動の確認・集合・挨拶 ・用具の片づけ・学習ノートの提出									

※ドリルゲーム 作戦を成功させるための練習時間

## 8 単元の学習指導と評価の計画

	時間	学習活動	※評価規準			評価方法と場面	教師の支援
			関	思	技		
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 ・ゲーム作りを考える ・学習資料の使い方を知る ・チーム編成をする	①			行動観察 振り返りカード	○児童供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(チーム) ・ドリルゲーム(しっぽとりゲーム) ・ドリルゲーム(ボール運びゲーム1対1) ・ドリルゲーム(ボール運びゲーム3対2) ・チーム又は、個人の振り返りをする	① ②			行動観察 振り返りカード	○チームごとに活動できるようにする ○安全に気をつけて学習させる。
	③	・ランニング・準備運動(チーム) ・ドリルゲーム(ボール運びゲーム) ・ドリルゲーム(ランゲーム2対1) ・ドリルゲーム(ランゲーム3対2) ・チーム又は、個人の振り返りをする		① ②		行動観察 振り返りカード	○チームごとに活動できるようにする ○タッチダウンするためにどんな動きが必要か考えさせる。 ○安全に気をつけて学習させる。

ねらい2	④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ランニング・準備運動(チーム)</li> <li>・ドリルゲーム(ランゲーム)</li> <li>・ドリルゲーム(パスゲーム2対1)</li> <li>・ドリルゲーム(パスゲーム4対3)</li> <li>・チーム又は、個人の振り返りをする</li> </ul>		② ③		行動観察  振り返りカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームごとに活動できるようにする</li> <li>○タッチダウンするためにどんな動きが必要か考えさせる。</li> <li>○安全に気をつけて学習させる。</li> </ul>
	⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ランニング・準備運動(チーム)</li> <li>・ドリルゲーム(パス・ランゲーム)</li> <li>・フラグフットボール</li> <li>作戦の確認</li> <li>ゲーム1</li> <li>作戦の確認</li> <li>ゲーム2</li> <li>・チーム又は、個人の振り返りをする</li> </ul>		② ③	① ②	行動観察  振り返りカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームの特徴を活かした作戦が成功するようにさせる</li> <li>○安全に気をつけて学習させる。</li> </ul>
	⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ランニング・準備運動(チーム)</li> <li>・ドリルゲーム(パス・ランゲーム)</li> <li>・フラグフットボール</li> <li>作戦の確認</li> <li>ゲーム1</li> <li>作戦の確認</li> <li>ゲーム2</li> <li>・チーム又は、個人の振り返りをする</li> </ul>		③	① ②	行動観察  振り返りカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームの特徴を活かした作戦が成功するようにさせる</li> <li>○安全に気をつけて学習させる。</li> </ul>
	⑦(本時)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ランニング・準備運動(チーム)</li> <li>・ドリルゲーム(パス・ランゲーム)</li> <li>・フラグフットボール</li> <li>作戦の確認</li> <li>ゲーム1</li> <li>作戦の確認</li> <li>ゲーム2</li> <li>・チーム又は、個人の振り返りをする</li> </ul>	②		① ②	行動観察  振り返りカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームの特徴を活かした作戦が成功するようにさせる</li> <li>○安全に気をつけて学習させる。</li> </ul>
	⑧	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ランニング・準備運動(チーム)</li> <li>・ドリルゲーム(パス・ランゲーム)</li> <li>・フラグフットボール</li> <li>作戦の確認</li> <li>ゲーム1</li> <li>作戦の確認</li> <li>ゲーム2</li> <li>・チーム又は、個人の振り返りをする</li> </ul>	① ②		① ②	行動観察  振り返りカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームの特徴を活かした作戦が成功するようにさせる</li> <li>○安全に気をつけて学習させる。</li> </ul>

※評価基準 9単元の評価規準表参

9 単元の評価規準

	単元の評価規準	評価場面	学習活動における具体的評価基準 (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 C
関心・意欲・態度	①フラッグフットボールに関心を持ち、進んで話し合いや運動に取り組もうとする。	オリエンテーションドリルゲーム	自ら進んで、学習に取り組み、運動の楽しさや喜びを味わおうとする。	学習に取り組み、運動の楽しさや喜びを味わおうとする。	教師や仲間に促されながら取り組んでいる。
	②ルールやマナーを守って、楽しく学習しようとする。(協力)	ゲームの場面	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。	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。	教師や仲間に促されながら学習を進め、準備や後片付けに取り組んでいる。
思考・判断	①友だちと話し合いながら、ルールや作戦を工夫している。(工夫)	ルールや作戦を工夫してゲームをする場面 めあて設定の場面	ゲームの方法や規則に付いての問題点や改善点を見つけ、修正してゲームをより楽しいものにするための意見を述べ合うことができる。	ゲームの方法や規則についての問題や改善点を見つけ、提案することができる。	主に教師や仲間の声かけをもとに、ゲームの方法や規則についての問題点や改善点に気づくことができる。
	②作戦を成功させるために必要な練習をしている。(課題設定)	チーム練習の場面	仲間の良さを認めながら、チームとしての共通の課題を見つけ作戦を考え、練習に取り組んでいる。	チームの作戦にあった方法の練習に取り組んでいる。	チームの課題に関連のないめあてを考えている。
	③自分に合っためあて(戦術)を持っている。(課題設定)	めあて設定の場面	チームの作戦を意識しためあて戦術等を見つけ、練習やゲームに取り組むことができる。	めあて(戦術等)を見つけ、練習やゲームに取り組むことができる。	教師や仲間のめあて(戦術)をもとに、練習やゲームに取り組むことができる。
技能	①フェイクなどを使って、相手をかかわしながらスペースに走ったり、パスをしたりして攻めようとする。(技能)	作戦を工夫してゲームする場面	全力で走ったり、相手をかかわしたりするなど、いろいろな動きをして、仲間と楽しくゲームができる。	全力で走ったり、相手をかかわしたりするなど、いろいろな動きをして、楽しくゲームができる。	全力で走ったり、相手をかかわしたりするなどの動きが少ない。
	②作戦にあった動き(戦術等)をすることができる。(技能)	作戦を工夫してゲームする場面	あいているスペースを見つけ、そこに走りこんだり、パスしたりするなどの、仲間と連携した動き(戦術)ができる。	仲間と連携した動き(戦術)ができる。	仲間と連携した動きが少ない。

10 本時の学習活動と教師の支援・評価(7/8)

(1) 本時のねらい

チームの特徴を活かした作戦を立て、ゲームを楽しむ。

(2) 準備

**教師** フットボール 10 個, ラインカー, ストップウォッチ, フラッグベルト, ナンバーリング

**児童** 紅白帽, 筆記用具, 学習カード, 掲示板(作戦提示用), コーン

(3) 展開

	学習のねらいと活動	○教師の支援	◆評価
	コート設営 用具の準備 フラッグの着用	○フラッグはジョギング前に装着させる。	
はじめ(5分)	1. ランニング(チーム) 2. 準備運動をする。(チーム) 3. ドリルゲームをする。(5分) ・パスゲーム ・ランゲーム	○チームで活動させる。  ○チームの作戦を活かす練習をするよう声をかける。	◆ルールやマナーを守って、楽しく学習しようとする。【関心・意欲・態度②】
	ねらい2 : チームの特徴を活かした作戦を立て、ゲームを楽しむ。		
なか(35分)	4. 本時のねらいを確認し、楽しくゲームに参加する。 ・集合 ・本時のねらい確認 ・作戦を確認する(2分) △前時のゲームから練り直された作戦を確認する。(本時までにはチームで作戦会議を行っておく) ・ゲーム1(15分) △5~6人で1チームの編成とする。 △セルフジャッジとする。 ・作戦を確認する(2分) △ゲーム1の反省をし、作戦を練り直す。 ・ゲーム2(15分) △ゲーム1と同じルールで行う。	○チームの話し合いの内容を確認し、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し、帽子を白から赤に変えさせる。  ○ゲーム1の反省点は何かを話し合わせゲーム2の作戦を確認させる。	◆フェイクなどを使って、相手をかわしながらスペースに走ったり、パスをしたりして攻めようとする。【技能①】  ◆作戦にあった動き(戦術等)をすることができる。【技能②】
まとめ(5分)	5. 学習のまとめ ・学習カードに各自反省を書きこみ、チームで反省会を開く。(時間がない場合は帰りの会を利用する。) ・次時の説明をする。	○今日のゲームで頑張った児童を賞賛する。	