

第4学年体育科学習指導案「フラッグフットボール」

対象：第4学年2組33名

1 単元名「フラッグフットボール」

2 単元の目標

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
- ボールを持って走る、味方へのパス、パスカットを狙う動き、空いている場所へ素早く動くことを身に付け、ゲームができる。 - 簡易化されたゲームで、簡単なボール操作と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。	- チームに合った作戦を選んだり考えたりするとともに、自分や味方の考えたことをチームに伝える。 - チームで目指す作戦に合った練習の仕方を選択する。	- フラッグフットボールの楽しさや喜びを味わいながら運動に積極的に取り組み、ルールやマナーを守って助け合って運動しようとしている。 - 互いに励まし合ったり、アドバイスを合ったりしながらゲームをする。

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
1 簡易化されたフラッグフットボールの行い方・ルールや安全な運動の仕方を理解できる。 2 手渡しパスや後ろパスをすることができる。 3 味方からボールを受けるために、空いている場所へ動くことができる。	1 効果的な攻め方やチームの特徴に応じた攻め方を知り、作戦を選んでいる。 2 自分のチームの特徴に応じた作戦を考えている。 3 作戦カードを活用して、作戦のよかったところや改善点について伝え合っている。	1 空いている場所を活用したり相手を欺く動きをしたりして運動を楽しみ、これからの学習への意欲をもつことができる。 2 集団対集団で競い合うための練習やゲームに積極的に楽しんで取り組もうとしている。 3 ルールやマナーを守り、友達と励まし合ったりアドバイスを合ったりして練習やゲームをしようとしている。

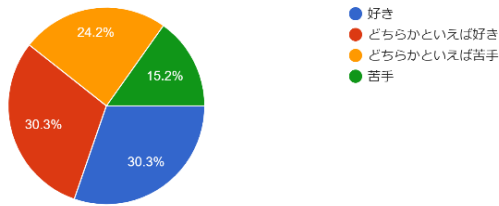
4 運動の特性

フラッグフットボールは、アメリカンフットボールのルールを安全にゲームができるよう簡易化したゴール型の運動である。この運動の基本的な動きは、走る・ボールを渡す・フラッグを取ることであり、ボールを得点ゾーンまで運ぶことによって得点することができる。得点ゾーンはコート奥に行くほど得られる点が高くなっており、プレイヤーはチームで動き方を工夫して高得点を狙うことで、作戦の必要性を感じながら運動することができる。

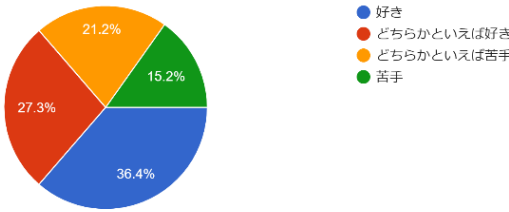
また、攻守の区別がはっきりしており、一つ一つの動きがわかりやすい。1回のプレーごとの作戦タイムで、チームの動きの工夫を確認することができる。そのため、一人一人の役割が明確になり、誰もが得点に関わるプレーを行うことで楽しさを味わえる運動である。

5 児童の実態

④たから運びおには好きですか。
33 件の回答



⑦ボールを使った運動は好きですか。
33 件の回答

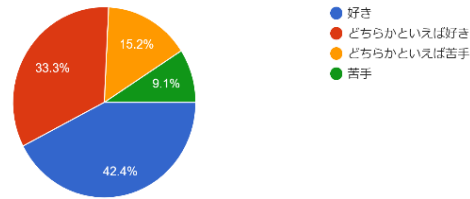


上記のグラフは、3 学年までの内容で「フラッグフットボール」と系統性のある運動に対する結果である。苦手意識がある児童は全体のおよそ 40 % 程度いる。

宝運び鬼に関しては、「どこに走れば上手く宝を置けるかわからない。」「どう動けばよいのかわからない。」「一人の人がどんどん運んでしまっ自分では上手く運べない。」などの理由が目立った。つまり、空いているスペースに走り込んだり活用したりする思考が育っていないと考えられる。

ボールを使った運動に関しては、「ボールが怖い」「上手くパスができない」など、恐怖心や操作面での不安を抱えている児童が多い。得点しやすいゲーム性やルールの整備を行って、より簡易化された学習にする必要がある。

①しっぽとりおに（タグとりおに）は好きですか。
33 件の回答



鬼遊びについて、本学級の児童はしっぽとり鬼が 7 割、宝運び鬼が 6 割好きだと回答している。苦手と回答している児童のほとんどが、走るスピードに自信がないためと回答していた。本単元では、走るスピードによって勝敗が左右される運動ではないことをおさえ、効果的な作戦を選択したり考えたりすることが重要だと児童が気付くように学習を進めたい。

また、宝運び鬼で点を得るために上手くいった理由として、約 5 割の児童がチームで連携することや作戦を立てることの重要性を挙げている。そこで、チームで連携するために、運動中に言われて嬉しい言葉を児童同士で伝え合うことが必要であると考え。事前アンケートによると、運動中に言われて嬉しい言葉は様々挙がっているが、授業中にそのような声掛けを行っている児童は少ない。そのため、教師が児童のやる気を引き出すような言葉掛けを積極的に行い、チームで協力して運動することの楽しさを実感させたい。

6 目指す児童像

「 運動やスポーツに親しむ子 」

本時の具体的な手だて	期待される児童の姿
下赤塚小学校の教員によるフラッグフットボールの模範実技をする。	・ 自分も作戦を立てたり運動したりしてみたいと意欲をもつ。
運動を楽しむことができる声掛けや関わりを価値付ける。	・ ルールを守ったり、友達のプレーに対してポジティブな声掛けをしたりする。
扱いやすいボールを使用して児童の実態に合わせた簡易的なゲームを行う。	・ イメージ通りの動きでゲームを楽しみ、これからの学習に意欲をもつ。 ・ 高得点を狙うため、もしくは得点を阻止するために動きを工夫する。

7 単元の概要と児童の反応

時間	ねらい	○主な学習活動		児童の振り返り
1時	簡易化されたフラッグフットボールの行い方を知り、空いている場所を活用したり相手を欺く動きをしたりして運動を楽しみ、これからの学習への意欲を高めることができる。	○模範実技を見る。 ○フラッグフットボールのルールの確認をする。 ○試しのゲームを行う。 ○学習の振り返りを行う。		○ボールを隠したり作戦を立てたりすることが楽しかった。 今度はもっと作戦を立てたい。 ○ボールを持っているふりをして相手をだますと6点ゾーンに行けたので楽しかった。 ○作戦を考えることが楽しかった。 作戦通りに動いて、得点を取れたとき嬉しかった。
2時	試しのゲームを通して効果的な攻め方・守り方、チームの特徴に応じた攻め方・守り方を知り、それらを生かした作戦を考えて動くことができる。	○攻撃のポイントを確認する。 ○攻撃のポイントを生かした作戦を立てる。	○試しのゲームを行う。 ○学習の振り返りを行う。	○ボールを持ったふりをしておとりになり、空くところを作った。そこに走り込めば、得点できた。 ○縦並びに守ると、抜かれても2人目でフラッグをねらえる。
3時		○守備のポイントを確認する。 ○守備のポイントを生かした作戦を立てる。		
4時		○作戦カードの使い方を確認する。		
5時	新ルールを活用した作戦や動きの工夫をすることができる。	○新ルールの確認をする。 ○新ルールを生かした作戦を立てる。	○ゲーム①を行う。 ○ゲーム結果から作戦を見直す。 ○ゲーム②を行う。 ○学習の振り返りを行う。	○投げている相手のボールを、止めようとした。理由は、止められたら相手に点が入らないから。(守り方の変化) ○投げたふりをして、相手が間違っただけでそのボールを持ったふりをして相手のフラッグを取ろうとしたその時を狙って6点まで行った。(攻撃の仕方の変化) ○1回目は投げて2回目も投げると見せかける。投げるふりをして投げないで近くの人にパスして惑わせる作戦。
6時	作戦のよかったところや改善点について伝え合い、高得点をめざす工夫された動きを考えることができる。	○前回の作戦を振り返って高得点をめざすための作戦を立てる。		
7時				
8時	自分のチームの特徴に応じた作戦を考えてゲームをすることができる。	○前回の作戦を振り返って高得点をめざすための作戦を立てる。 ○ゲーム①を行う。 ○ゲーム結果から作戦を見直す。 ○ゲーム②を行う。 ○学習の振り返りを行う。		○敵がいなくて走って行って、高い得点を取ること。 ○作戦を立ててチームで工夫して動くこと。チームワークで得点を取れた。 ○作戦を考えて負けてしまったら、悪いところを直したり、他のチームを参考にしたりして次に勝てるようにすること。

8 本時（8時間扱いの1時間目）

（1）本時のねらい

- ・簡易化されたフラッグフットボールの行い方やルールを理解できる。（知識及び技能）
- ・フラッグフットボールでは、どのように動けばよいのか考えることができる。（思考力、判断力、表現力）

◎空いている場所を活用したり相手を欺く動きをしたりして運動を楽しみ、これからの学習への意欲をもつことができる。（学びに向かう力、人間性等）

（2）本時の展開

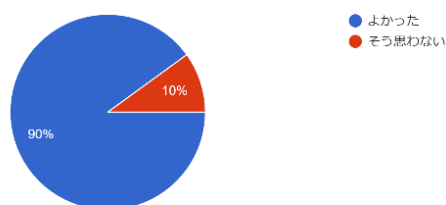
	○学習活動 ・予想される児童の反応	□指導上の留意点 ☆期待する児童の姿 評価【評価方法】
導入	○学習の流れ・めあてを確認する。 ○フラッグの付け方を指導する。 ○場の準備をする。	□フラッグベルトはきつめに締めること、運動中は手で押さえないこと、フラッグを取ったときの掛け声を指導する。 □準備の仕方を説明する。事前にポイントを用意しておくことで、道具配置を簡略化しておく。
	フラッグフットボールの楽しさを見つけよう。	
	○フラッグフットボールの模範実技を見学する。 ・ボールを隠すのもよいのか。 ・作戦を立てて動いてみたい。 ○準備運動をする。	□下赤塚小学校の教員の模範実技を見ることで、自分もやってみたいという気持ちが高まるようにする。 □学習で動かす箇所を重点的にほぐすよう声を掛ける。
展開	<手だて> 扱いやすいボールを使用して児童の実態に合わせた簡易的なゲームを行う。	
	○ルールを確認し、フラッグフットボールを行う。 ・奥の高得点のゾーンまで行きたい。 ・みんなで得点を狙うのは難しそう。 ・ボールを持っていないときはどうしよう。 ・チームで動き方を考えたい。	□ボール1つ、攻撃側は3人、守備側は2人、スタートゾーンでのみ手渡しパスあり □攻守2回ずつ行った後、全体で上手く行ったことや工夫などを全体で共有し、もう一度ゲームを行う。 ☆高得点を狙うため、もしくは得点を阻止するために動きを工夫する姿。 ☆イメージ通りの動きでゲームを楽しむ姿。
まとめ	○片付けをする。 ○整理運動をする。 ○学習の振り返りをする。 ・低い得点は狙えた。 ・チームで動き方を考えないと高得点を狙うことは難しそう。 ・作戦を立てて運動してみたい。 ・次の体育の授業が楽しみだ。	□安全に協力して片付けるように声を掛ける。 □運動で使った箇所をほぐすように声を掛ける。 主①空いている場所を活用したり相手を欺く動きをしたりして運動を楽しみ、これからの学習への意欲をもつことができたか評価する。 【観察・カード・発言】 □B基準に達していない児童に対しては、個別に声をかけたり、子供同士の話し合いの場を設定したりしながら、次時の学習活動を工夫する。

9 成果と課題

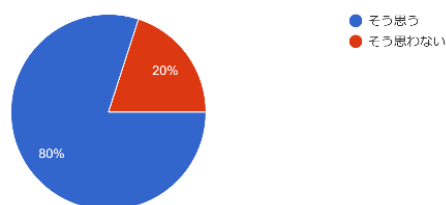
成果

- プレー経験のない内容であったため、イメージがつきづらかった。動画や教員による模範実技は、イメージをもてたりやりたいという意欲を向上させたりするのに効果的であった。
- プレー経験のない内容であったため、技能面やルール理解度はほぼ同じ。そのような状態であったため、勝敗に強くこだわって感情が高ぶる児童はいなかった。プレーの失敗や、反則が起きたときなど、優しい声掛けでプレーを続けられていた。
- よいプレーを取り上げ、教師による言葉がけで価値付けを行った。児童はそのプレーを模倣したり、思考してさらに工夫を加えるなど、技能面での向上も見られた。
- 5時間目から縦パスありのルールを追加。作戦に幅が広がり、様々なチームに合ったプレーを展開していた。
- 振り返りをフォームで実施。スプレッドシートで一覧にし、児童も見られるようにした。この方法について90%の児童が肯定的であった。さらに、作戦の内容や友達のよいところなどを見ることができたため、次時への意欲向上につながっていたと回答した児童が80%いた。

ふりかえりの方法で、友達のふりかえりも見れることはよかったですか。
30件の回答



友達のふりかえりを見て、うれしくなったり、やる気があがったりしましたか。
30件の回答



- フラッグフットボール後、ポートボールを実施。フラッグの経験から、空いているところへ走り込んでボールをもらおうとする動きが第1時の試しのゲームから多く見られた。
- フラッグフットボールでは、作戦タイムに重点をおいた。児童が自らの役割を自覚するため、チーム競技での動き方を意識するように。ポートボールでは自然と作戦を立てたり、どこで何をするのか確認していたりする児童が多く見受けられた。

課題

- ▲1時間中、ほぼゲームの時間となった。補助運動などの時間が確保できない。
- ▲得点を決める児童は、足の速い児童にかたよってしまう。
- ▲ルールや作戦を理解できないためにチームの中で上手くプレーできない児童がいた。
- ▲準備に時間がかかる。(ゼッケン、フラッグ、場作り 単元初10分 中5～8分 終4分)
- ▲未経験児童が多く、ルール理解までに時間がかかった。3時間目までルールの確認が多発した。

10 講師の先生から

- 中学年で指導するゴール型ゲーム
タグラグビーかフラッグフットボールを指導することが必修となっている。
ゴール型にはボールを持った瞬間に相手に囲まれる難しさがある。スポーツは技能差から生まれる上下関係が発生するため、走力に自信がない子は苦手意識をもってしまう。
フラッグフットボールにおいては、経験者がほとんどいないため技能面に関してフラットな状態で指導できる。
- フラッグフットボールについて
鬼遊びの延長の指導内容。おさえたい技能は①ゴールに体を向けて進むこと、②味方にボールを手渡すこと、③味方の間に敵がいないようにかわして動くことである。
- 1時間目について
どの児童も「楽しい」、苦手な児童でも「できそう」と感じられるように指導する。
- めあての設定について
「～しよう。」のようなLet's型だとまとめが難しくなる。
「～はどうすればよいだろうか？」というようなクエスチョン型のめあてに設定したほうが児童は思考し、まとめもしやすくなる。