

第6学年体育科学習指導案

1 単元名 ボール運動「フラッグフットボール」～みんなの作戦！全員攻撃！～

2 単元について

(1) 一般的特性

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簡単にしたボール運動である。

フラッグフットボールにおいては、タックルの代わりにフラッグ（尻尾）を取るようにし、アメリカンフットボールの楽しい部分を残して、安全に配慮をしたボール運動である。ハンドボールやバスケットボールとちがい、ボールを持って走ることができるという特性がある。また、一回一回の攻撃が連続して行われなため、作戦が成功したのか失敗したのかがわかりやすく、その都度、成就感を味わえたり、反省をもとに改善する機会をもてたりすることもできる。攻撃の前にハドルと呼ばれる作戦会議をもち、作戦をチーム内で確認することができることも大きな特徴である。

(2) 児童から見た特性

フラッグフットボールは、攻守のはっきりと分かれた陣取り型のゲームである。ボールを持って走ることができる点で、低学年で学習した鬼遊びにも共通するところがあり、発展的な学習として取り組みやすい。また、必ずチームの全員に何らかの役割が与えられるため、球技を苦手とする児童にとっても、自分がチームの一員として貢献できるという実感をもつことができる運動でもある。そのため、自分たちの考えた作戦が成功した時には、仲間と喜びを味わうこともできる。一方で、作戦によっては、投捕の技能や走る能力が高い児童のみが活躍し、運動量や楽しみに偏りが出てしまうという一面もある。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

各部会における仮説検証の手立て

高学年	
学習カード	<ul style="list-style-type: none"> ・ 毎時間1枚のカードを使用してファイリングする。 ・ 教師がコメントする。(賞賛+思考を深めるための助言) ・ よく書けているカードを授業の始めに紹介する。 ・ 教師のコメントを読んで見通しをもってから活動に入る。 <p>チームのメンバーで話し合っって成果や課題を記述する。単元の「はじめ、なか、おわり」では5分程度自分やチームの課題を記述する時間を確保し、それ以外は3分程度で記述できるようにする。</p>
学習財	<p>単元前半で安定した攻防、単元後半に戦術的な課題に気付くことができるようルールを簡易化し、運動の特性に触れるような教材</p>
学習過程	<p>単元前半では、児童の困り感に応じて教師が動き方のポイントを押さえて指導する。</p>

	単元後半ではチームの課題にあった解決方法を選択又は考案できるようにする。
課題設定	教師が見通しをもって、毎時間又はある程度のまとまりで課題を設定していくが、児童の困り感に応じて変更していく。課題提示の仕方は、ICT 機器を用いたり、実演したりするなど、学年、学級の実態に応じていく。また、事前に実施した知識テストを活用して児童に3択問題にして提示していく。

(1) 指導観

フラッグフットボールは、「パスは1回のみでボールを持って走ることができる」というわかりやすいルールであるため、児童にとっては親しみやすい運動ではあるが、ボールを遠くに投げられる児童や足の速い児童だけが活躍するゲーム展開も考えられる。そのため、狙ったところにパスを出したり、パスを捕ったりするための基礎的な技能を高めることはもちろんのこと、味方が敵をブロックしてボール保持者をサポートしたり、味方がフリーの状態でもパスをもらえるようにおとりになったりすることなど、ボールを持っていないときの動きの大切さに気付くこともできるようにしたい。そして、単元全体を通してどのような攻め方をすれば得点することができるのかを考え、自分達のチームの特徴に応じた作戦を実践できるようにしていきたい。そのために次のような手立てを講じていく。

まず、児童が有能感を得られるようにフラッグフットボールを簡易化しながら運動の特性に触れられるような学習財を活用する。一つ目の手立てとしてルールの工夫を行う。攻める4人は、「パスを出す人」、「パスをもらう人」、「サポートする人」と役割を決め、スタートの隊形はいつも決まってひし形になるようにして攻め始めるようにする。また、単元前半に役割をローテーションすることによって全てのポジションを経験し、自分や味方がどの役割に適しているのかをチームで共有することができ、単元終盤に向けた「チームの特徴に応じた攻め方」に繋がるのではないかと考える。二つ目の手立てとしてディフェンス二人のゾーンを固定するようにする。そうすることによって、作戦が実行しやすくなり、得点するための戦術的課題に気付きやすくなるのではないかと考える。また、コート横幅を18mと広くすることによって攻撃しやすく、より作戦を実行しやすくなるのではないかと考える。三つ目の手立てとして児童自身がゲームを通して戦術的な課題に直面し、課題を解決していくため、「ゲーム—課題解決学習—ゲーム」というような学習過程にする。反復練習による技能向上はもちろん大切であるが、ゲームを通して戦術的な課題に直面し、ゲームに必要な技術に気付くことで、自ら解決する方法を選んだり、考えたりして練習していくことが重要であると考え。しかし、児童任せの学習過程では、何をして良いかが理解できず活動が停滞することが予想される。そこで単元前半には、パスプレーを中心に学習を展開するようにし、パスが成功した時の喜びを味わうことができるようにしたら、プレーの前には必ず「誰が何をするのか」児童一人一人の役割を明確にしていくようにし、チーム全員に役割があることをしっかり押さえることにより、得点したときに集団的達成感を味わえるようにしていきたい。単元の中盤以降には、ランプレーも取り入れるようにする。フラッグフットボールの特性でもあるハドルでは、パスプレーかランプレーのどちらで攻めるのかをチームの特徴に応じて選択していくようにする。また、作戦盤と作戦カードを用いて作戦の有効性について話し合ったり、ゲームでのプレーの成否に基づいて作戦を修正したりしていくようにする。今までの作戦の中からお互いの攻め方を知ると、相手も作戦に対して警戒をするようになるため、そのような時には相手に合わせて作戦を修正していく

ようにしていきたい。さらに、児童が学習したことを整理したり、教師が児童の実態を把握したりするために学習カードを効果的に活用したい。児童が学習したことを整理したり、振り返ることができるようにしたりするために、教師がコメント（賞賛＋思考を深めるための問い）することは児童との書面での大切な対話である。集合時には常に学習カードを持って集合し、活動に入る前に教師のコメントを必ず読んでから活動するようにする。そうすることで、先を見通して活動することができる一つの手立てになるのではないかと考える。さらに、教師は児童がカードに記述した困り感を課題設定の一つの材料とする。自分達の困り感から課題が設定されることで「解決したい」という欲求から必然的に「対話」が生まれるのではないかと考える。

以上の手立てを講じて、フラッグフットボールの学習を通して主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

（２）ゲームのルール，使用器具について

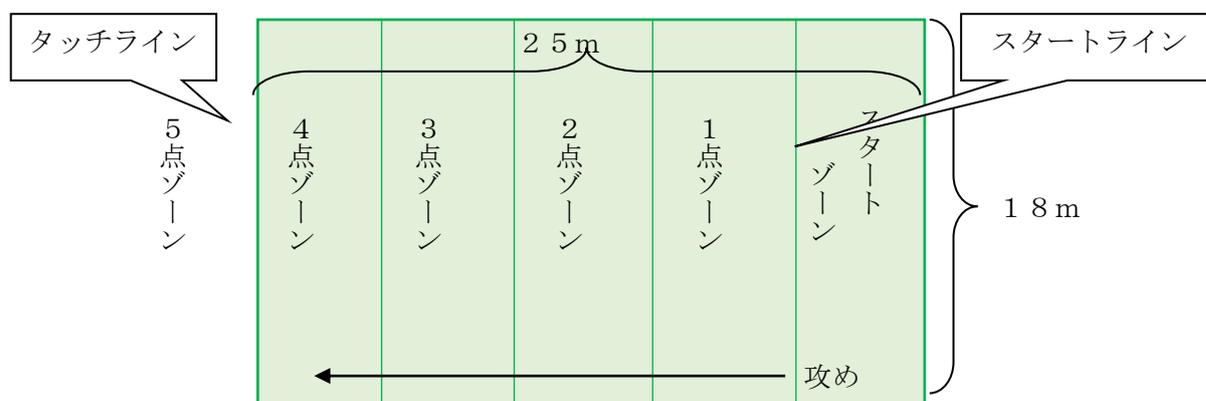
<ルール>

①始めから提示するルール

- ・攻め４人，守り２人。
- ・スタートの合図で試合開始。初めにパスを出した人はフィールドに出ることはできない。
- ・攻めは，全員フラッグを２枚腰に付けた状態で，一人がボールを持ってスタートゾーンから走り出し，タッチラインを目指す。（または，走り出してからボールをキャッチする）途中でフラッグを取られた場合は，その地点の得点が入る。ボールを持っている人が横のラインを踏んだり，出てしまったりした場合もその地点の得点が入る。
- ・パスはスタートゾーンの中から１回までとする。
- ・全部で３回攻撃することができる。（１チームが３回攻めたら攻守交代）
- ・１回のプレーごとにメンバーを交代する。
- ・１回のプレーごとに作戦タイムをとる。
- ・守りは１点ゾーンに一人と３点ゾーンに一人から始める。
- ・守りはスタートゾーンに入ってはいけない。（手を伸ばしてフラッグを取ってもいけない）

②追加の可能性のあるルール

- ・スタートゾーンの中では何度ボールを手渡ししても良い。
- ・３回の攻めのうち，全員異なる人が得点した場合はボーナスとして＋３点とする。
- ・ボールが外に出てしまった場合もボールに一度でも触れていたらその地点の得点とする。
- ・守りはどのゾーンからスタートしても良いこととする。

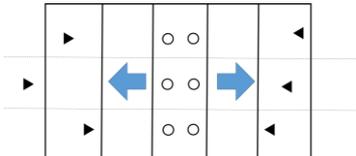
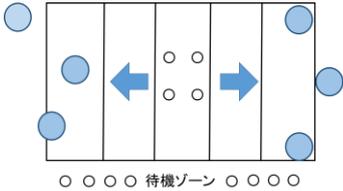
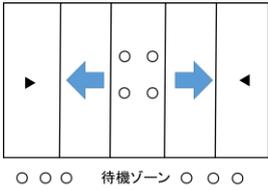
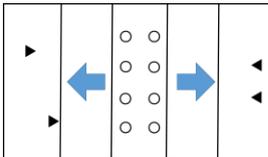


<使用器具>

- ・使用球：モルテン H1X1200（財・日本ハンドボール協会推奨球小学校1号）
- ・フラッグ
- ・得点板



(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

①	1対1	<p>コートの外に向かってフラッグを取られないようにして走る。フラッグを取ったり，取られないようにかわしたりして，ボールを前に運ぶ技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p>○攻め ▲守り</p>
②	ランニングキャッチ	<p>2人1組で行う。パスを投げる位置にフラフープを3つ置き，そこに向かってパスを出す。狙った場所へパスする技能と落下点を予測して動くことと，パスをキャッチする技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p>○ ○ ○ ○ 待機ゾーン ○ ○ ○ ○</p>
③	2対1	<p>攻め2人のどちらか一方がボールを持って走る。フラッグを取られないようにして守り1人を抜いてコートの外まで運ぶ。フェイクをかける技能と守りの前に立って，味方の道をつくる技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p>○ ○ ○ 待機ゾーン ○ ○ ○ ○</p> <p>○攻め ▲守り</p>
④	ストップパス	<p>攻め4人，守り2人で行う。ボールを投げる人が「ストップ」と言ったら，守りの2人は動きを止める。攻めの2人は空いている所に動き，5秒以内にパスをもらおう。パスをもらいやすいポジションへ移動する動きを身に付けることを目的とする。</p>  <p>○攻め ▲守り</p>

5 単元の目標

技能	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ができるようになる。
態度	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、仲間の考えや取り組みを認めたり、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する。
知識、思考・判断	チームの特徴に応じた攻め方を知り、ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

6 体育の学力

		体 育 の 学 力
技能	On the ball skill	①フリーの味方にパスを出すことができる。
		②パスを受けて、フラッグを取られないようにして走ることができる。
	Off the ball movement	③得点しやすい場所へ移動することができる。
		④ボール保持者と守備の間に体を入れて味方をサポートすることができる。
態度	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、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③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。 ④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。	
知識、思考・判断	①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く。 ②チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。	

7 指導計画 ボール運動（フラッグフットボール） 9時間（本時 7／9）

時間	1	2	3	4	5	6	7（本時）	8	9	
	知識の獲得・技能向上 自分たちのチームの特徴をゲームを通して知る					チームの特徴に応じた作戦を考案し実践する				
0 6 9 16 32 38 45	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつ ・用具の準備 ・ウォーミングアップ ・健康観察 ・課題確認 ・作戦確認（ゲームで試す作戦を選ぶ。）※4時間目以降 					ゲーム1 第2次リーグ戦			
	ゲーム1 第1次リーグ戦					ゲーム2 第2次リーグ戦				
	<課題解決学習> 教師が動き方のポイントを押さえて指導する。 <予想される課題> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">パスの投げ方・受け取り方</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">空いている場所に動く・おとりの動き</div> </div> <予想される練習> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">1対1 ランニングキャッチ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">2対1 ストップキャッチ</div> </div>					<課題解決学習> 教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。 <予想される課題> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">得意な作戦を実践する</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">特徴に応じた作戦を実践する</div> </div> <予想される練習> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">チームやペアチームと作戦練習</div>				
	ゲーム2 第1次リーグ戦					ゲーム2 第2次リーグ戦				
	・反省(3分間学習カードに記述。はじめ、なか、おわりは5分間) ・まとめ ・クールダウン ・片付け ・あいさつ									
評価	技能	①パス	→	②走る	→	③得点しやすい 場所へ移動	→	④サポート	→	
	態度	④役割		③安全	→	②決まりを守る・協力	→	①進んで 取り組む	→	
	知識、 思考・ 判断	①ルール を選ぶ	→				②作戦を 考える	→		

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレー8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレー8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②得点板，学習カード，ボールは決められた場所に置くよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。 ◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。
③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
④怪我人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。	◎集合や移動を素早くします。 ◎審判や係などの役割を自分からやります。 ◎勝敗の結果を受け入れます。
⑤ボールをキャッチするときは，腕ではなく，手のひらを開いてキャッチするように指導する。	◎最後まで全力でプレーします。

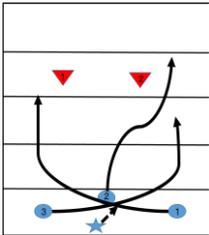
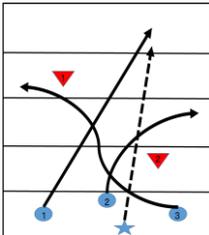
9 本時の指導

(1) 本時の目標 (7/9)

- ・ボール保持者と守備の間に体を入れて味方をサポートすることができるようにする。 (技)
- ・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めるようにする。 (態)
- ・チームの特徴に応じた作戦を選び，自己の役割を確認している。 (知，思・判)

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価 (体育の学力)	備考
7	あいさつ 準備	・場作りや用具の準備を行う。	○場の安全を確認するように指導する。	
	ウォーミング アップ	・使う部位をほぐしたり，ボール慣れの運動をしたりする。	○一つ一つの運動が正しくできるように指導する。	
	健康観察	・しっぽ取り ・前後左右ボールキャッチ ・学習カードを持って集合し，健康観察をする。	○顔色や服装の確認を行う。	学習カード
30	課題確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> チームの特ちょうに合った作戦を成功させて点をとろう！ </div>	○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読み，本時の課題に対して見通しをもってから活動に入ることができるようにする。	掲示資料

	<p>ゲーム① 課題解決学習</p> <p>ゲーム②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦会議（1分程度） ・ チーム練習かペアチーム練習かを選択し、基本的や実践的な練習を行う。 <p>・ 作戦会議（1分程度） <予想される作戦> - - - - -> ボールの動き —————> 児童の動き 「引き付け作戦」</p>  <p>「クロス作戦」</p> 	<p>○チーム内での役割分担を明確にしてから、試合に取り組むようにさせる。</p> <p>◇ボール保持者と守備の間に体を入れて味方をサポートすることができる。（技）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 児童が発言を行う際、他の児童の意見を受けて発言できるように支援する。（言語活動） <p>「努力を要する児童への指導」 作戦盤を用いて、実践する作戦と役割分担を仲間と確認し合うようにする。</p> <p>「おとり作戦」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ①がボールをもらうふりをして左へと走り出す。 2. ②はブロックをしてスペースをつくる。 3. ③はボールをもらって右へ走る。 <p>「クロス作戦」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全員が一斉に走り出す。②と③はパスをもらうふりをする。 2. ①が中央を走り、パスをもらう前に②と③は敵をブロックする。 3. ①がスペースに走り、ボールをキャッチする。 <p>○役割に応じた動きができたか、チームで確認するように伝える。</p>	<p>得点板 作戦盤 作戦カード</p> <p>学習カード</p>
8	<p>反省 まとめ</p> <p>片付け</p> <p>クールダウン</p> <p>あいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦を成功させることができたかどうか振り返る。 ・ 協力をして後片付けをする。 ・ 使った部位をほぐす。 		