

2020

6年 フラッグフットボール

松戸市立八ヶ崎小学校

## 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もので、危険なタックルの代わりにフラッグを取るようになることで、安全に配慮したボール運動である。

## 児童から見ると・・・

- ボールを持って走ることができる。
- 全員に役割があるため、チームの一員として貢献できたという実感がもてる。
- 自分たちの考えた作戦が成功したときに、仲間と一緒に喜びを味わうことができる。
- ▲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。



**親しみやすい**



**苦手意識に  
繋がってしまう**

学習カード

学習財  
(教材)

学習過程

## 本校では・・・

☆より多く得点を取ることを目指してチームで試行錯誤し、一人一人が自分の役割を最大限に発揮しながら作戦を成功させることを通して、集団的達成を味わうことができるようにする。

## 《ルール》

☆始めから提示するルール⇒**シンプルなものにする**

- ・攻撃3人，守備2人
- ・攻撃側のスタートの合図で試合開始。
- ・パスは，スタートゾーンの中から1回までとする。
- ・攻撃は全員フラッグを2枚腰につける。フラッグを取られるか，サイドラインから出るまでに前進した地点の得点が入る。(1～5点)
- ・1チーム3回攻撃したら攻守交代
- ・1回の攻撃は30秒。毎回攻撃前に作戦タイム(ハドル)を30秒とる。
- ・1回の攻撃ごとに攻守共にメンバーを交代する。
- ・守りはスタートゾーンに入ってはいけない。

★追加の可能性があるルール

⇒**児童の思いや気付き，困り感に応じて教師が提案し，合意形成を図った上で追加する。**

児童の思いや気付き，困り感	追加のルール	個人やチームのメリット
スタートゾーンでボールを持っている人がぼれてしまうと，味方へのパスが読まれてしまう。	スタートゾーンの中では何度手渡してパスをしてもよい。	・相手の守備を攪乱することができ，作戦の幅が広がる。
最後まで逆転の可能性がほしい。	5点ゾーンを7点ゾーンに変える。	・後半まで逆転の可能性を残すことができる。
味方からのパスをうまくキャッチすることができない。	ボールを受ける人がボールに触れることができたなら，キャッチできなくても1点とする。	・パスでの攻撃にチャレンジしやすくなる。
スタートゾーンで誰がボールをもっているか，すぐにぼれてしまう。	守備側は，攻撃側の「レティゴ」の合図まで後ろを向いている。	相手の守備位置に応じた作戦で攻撃することができる。また，作戦も成功しやすくなる。

※単元前半では，知識・技能を獲得したり，ルールを工夫したりして，安定した攻防ができるようにする。

単元後半では，教師が提示したり自分たちが考案したりした作戦の中から，チームの特徴に応じたものを選択・実行することができるようにする。

## 《教具》

- ・ボール（操作しやすい大きさ、空気を少し抜いておく。）



使用球  
モルテン H1X1200

- ・フラッグ・ベルト（2枚を腰の位置に付ける。）



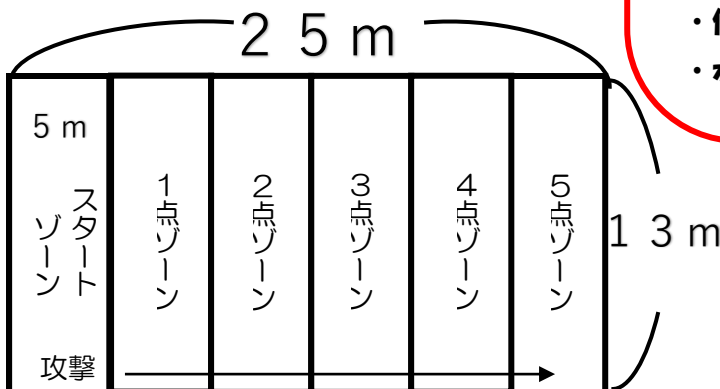
日本フットボール  
協会寄贈品

## ・カゴの中身



- ・作戦ボード（ホワイトボードにビニールテープでコートを貼ったもの）
- ・マグネット
- ・マーカーペン
- ・ポケットファイル  
（対戦表、ルールブック、授業で掲示した写真等）
- ・作戦カード
- ・チームファイル（作戦分析シート）
- ・タブレット（撮影用）
- ・個人の学習カード
- ・水筒

## ・コート



教具の作り方や材料の値段などについては、本校までお問い合わせください。

# 《指導計画（9時間）》

時間	1（はじめ）	2	3	4	5	6（なか）	7（本時）	8	9（おわり）	
	知識の獲得・基礎技能の向上					チームの特徴に応じた作戦の選択・考案・実行				
0 7 10 18 29 37 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)	・あいさつ ・準備 ・ウォーミングアップ ・健康観察								
					・課題確認 ・作戦の確認					
ゲーム① 第1次リーグ戦			ゲーム① 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;">空いている場所に動く・おとり</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">バスの投げ方・受け取り方</div> </div> <予想される練習方法> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">1対1 2対1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ランニングキャッチ</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="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">チームの特徴に応じた作戦の選択・考案・実行</div>			<予想される練習方法> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">チームやペアチームでゲーム形式での練習</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（学習カード記述）※単元のはじめ（1時間目）、なか（6時間目）、おわり（9時間目）については、記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。 ・まとめ ・クールダウン ・片付け ・あいさつ										
評価の重点	知識・技能		①ゲームの行い方を理解する	③ボールを持って走る	②バスを投げる			④サポートをする		
	思考・判断・表現					①ルールを選ぶ	②作戦を選ぶ		③考えを伝える	
	主体的に学習に取り組む態度	⑥安全に気を配る	①積極的に取り組む	③準備・片付けで自分の役割を果たす		②ルールを守る	⑤考えを認める		④勝敗を受け入れる	

## 《単元の目標》

知識及び技能	ゲームの行い方を理解するとともに、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することができるようにする。
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する。
学びに向かう力、人間性等	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する。

## 《体育の学力（評価規準）》

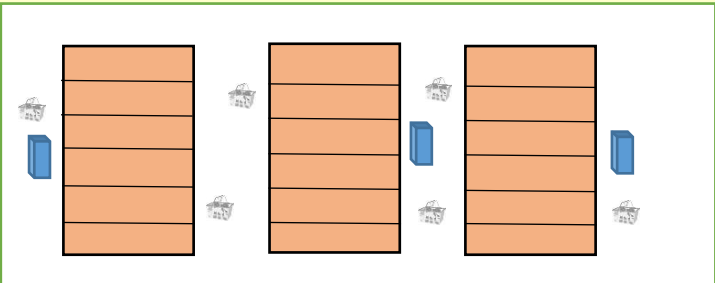
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>① フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。</li> <li>② フリーの味方にパスをすることができる。</li> <li>③ フラッグを取られないようにして走ることができる。</li> <li>④ ボール保持者と守備者の間に体を入れて味方をサポートすることができる。</li> </ul>
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 攻撃を行いやすいようにするなどのルールを選んでいる。</li> <li>② チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。</li> <li>③ より多く得点を取るために必要な動き方や動く場所について考えたことを、仲間や教師に伝えている。</li> </ul>
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ゲームに積極的に取り組もうとしている。</li> <li>② ルールを守り、仲間と助け合おうとしている。</li> <li>③ 準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</li> <li>④ 勝敗を受け入れようとしている。</li> <li>⑤ 仲間の考えや取組を認めようとしている。</li> <li>⑥ 場や用具の安全に気を配っている。</li> </ul>

# 《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。フラッグを取られないように相手をかかわして、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 style="text-align: right;">○攻撃 ▲守備</p>
②	2対1	<p>攻撃二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備一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味方をサポートする技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p style="text-align: right;">○攻撃 ▲守備</p>
③	ランニングキャッチ	<p>二人一組で行う。パスを投げる位置にケンステップを三つ置き、そこに向かってパスを出す。ねらった場所へパスする・落下点を予測して動く・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> 
④	ゲーム形式の作戦練習	<p>ペアチームで行う。作戦(一人一人の役割行動)を確認したり、得点をするための動きを身に付けたりすることを目的とする。</p>

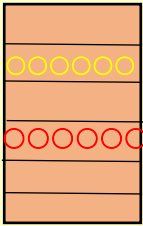
# 展開1 (1時間目 オリエンテーション)

- ・「やってみたい」「自分にもできそうだ」という思いをもって単元が始められる用意する(※教材との出会いを大切にする)。
- ・単元を通してのねらいを伝え、学習のめあてをもたせるようなものにする。
- ・用器具の扱い方について指導する。
- ・フラッグフットボールにおけるルールを指導する。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
18	あいさつ (整列)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードをもって整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。</li> <li>○整列，集合場所，並び方，服装，持ち物の置き場所について確認する。</li> <li>・ビブスはズボンにしまう。</li> <li>・ベルトが緩んでいないか確認する。</li> <li>・フラッグが2枚あるか確認する。</li> </ul>
	健康観察	<ul style="list-style-type: none"> <li>○顔色を観る。</li> </ul>
	オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モデルとなる映像（ゲームの様子）を観て，ゴールイメージをつかむ。</li> <li>・映像を観た後，「やってみたいこと」や「目指す姿」について記述する。</li> <li>・記述後に数人が発表し，全体で共有する。</li> <li>○「自分の役割をきちんと果たすことで作戦が成功する喜びを味わってほしい」といった，フラッグフットボールの学習を通じた教師の思いを伝える。</li> <li>・単元を通じた学習の課題を知る。</li> <li>・学習の内容やねらい，進め方を知る。</li> </ul>
	課題確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>試しのゲームを通してチームの課題を見付けよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○本時の課題を提示し，ゲームを通してチームの課題を見付けることを伝える。個人の課題ではなく，チームとしてどのような課題があるのかを考えさせるために，声や気合いなどの態度面ではなく，技能面での課題をチームで見付けることを確認する。</li> </ul>
	学習の場，用具の準備をする	 <ul style="list-style-type: none"> <li>○コート設営のイメージがつかめるよう，本時（1時間目）では教師がある程度準備しておく。</li> <li>・課題解決学習を行うホームコート，ペアチームについて確認する。</li> </ul>



	<p>ウォーミングアップ(ボール慣れの運動を含む)</p> <p>試しのゲームについての説明</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カゴや得点板の運ぶ場所や運び方を確認する。</li> </ul> <p>○得点板とボールの入った袋は、コートから大股3歩(3m)離しておくように指導する。</p> <p>○ボールを使わないときには、必ず袋の中に入れておくように指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・誰が何を準備(片付け)するのかを決める。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを外して運動する(外さなくてもよい)。</li> </ul> <p>○単元を通して、教師のかけ声に合わせてウォーミングアップをするので、広がり方、内容等を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フラッグフットボールで特に使う部位(手の指、手首、肩、足首、アキレス腱など)を十分ほぐす。</li> </ul> <p><b>ボール慣れの運動</b></p> <p>しっぽとり</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① チームで20秒程度しっぽを取り合う。</li> <li>② ペアチームとしっぽを取り合う。</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着けて説明を聞く。</li> </ul> <p>○試しのゲームはペアチームと2試合行うことを説明する。</p> <p>○ゲームの規則について、以下の内容を説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・攻撃3人、守備2人。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・パスはスタートゾーンの中から1回までとする。</li> <li>・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)</li> <li>・1回の攻撃ごとにメンバーを交代する。</li> <li>・1回の攻撃ごとに作戦タイムをとる。(30秒間)</li> <li>・30秒以内に1回の攻撃を終わらせる。</li> <li>・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)</li> </ul> <p>○コート図を用いながら、視覚的に理解することができるようにする。</p>
19	試しのゲーム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを外して運動する(外さなくてもよい)。</li> </ul> <p>○ゲームを始める前と終わった後のルールについて、以下の内容を説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・エンドラインに全員並ぶ。</li> </ul>

8	反省		<ul style="list-style-type: none"> <li>・笛の合図で「お願いします。」とあいさつをする。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・コート内で円陣を組んで気合を入れる（友達との距離を配慮する）。</li> <li>・準備ができたコートからゲームを始める。</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・笛の合図で試合終了（ゲーム①終了後は、あいさつをしない。ゲーム②の終了後は、エンドラインに全員が並ぶ。その後、笛の合図で「ありがとうございました。」とあいさつをする。）</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲーム①終了後、水分補給をするよう指示をする。その際、チームで試しのゲーム①を振り返るよう指示をする。</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○マスクを着けて集合するよう指示をする。</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲーム①を終えて、主にルールで困ったことについて全体で確認する。</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲーム②終了後、水分補給をしてからチームごとに円になって振り返りを行うよう指示をする。</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着け、チームごとに円になって行う。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>①本時のめあてやゲームの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームで「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について、チームで話し合いながら振り返るよう指導する。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>③話し合ったことを踏まえ、個人の成果や課題について記述する。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームの課題を受けて、個人として「何が」「どのように」上手になればよいのかを記述するよう支援しながら回る。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードを持って、はじめの形に整列するよう指示をする。整列と集合の違いについて、必要に応じて説明する。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの課題や個人の課題について、全体で共有する。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームや個人の見付けた課題を踏まえ、ゲームで勝つためにはたくさん得点を取る必要があることに気付くことができるように指導する。また、攻撃に関する課題意識をもつことができるように、発問の仕方に気を付ける。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けるように指導する。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けるように指導する。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着けた状態であいさつをする。</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着けた状態であいさつをする。</li> </ul>			

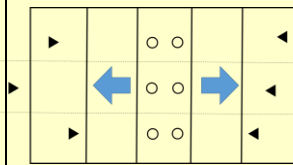
## 展開2 (2~5時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ  学習の場の準備  ウォーミングアップ(ボール慣れの運動を含む)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。</li> <li>○素早く安全に気を付けて準備ができるよう指導する。</li> <li>・マスクを外して運動する(外さなくてもよい)。</li> <li>・フラッグフットボールで特に使う部位(手の指、手首、肩、足首、アキレス腱など)を十分ほぐす。</li> </ul> <p><b>ボール慣れの運動</b></p> <p>しっぽとり</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① チームで20秒程度しっぽを取り合う。</li> <li>② ペアチームとしっぽを取り合う。</li> </ol>
	健康観察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着けて、学習カードを持って集合する。</li> <li>○顔色を観る。</li> </ul>
30	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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んで、見通しをもってからゲームに臨むことができるようにする。</li> <li>・前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大コピーして紹介する。</li> </ul> <p>&lt;2時間目&gt; <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">誰がボールを持っているかわからないように攻めるには、どうすればよいだろうか。</span></p> <p>&lt;3時間目&gt; <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">守備をかわすためには、どう攻めればよいだろうか。</span></p> <p>&lt;4時間目&gt; <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ボールを持って走る味方を助けるためには、どうすればよいだろうか。</span></p> <p>&lt;5時間目&gt; <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">パスをうまく使って攻めるには、どうすればよいだろうか。</span></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○拡大した写真や図を用いて、ゲーム状況場面を確認することができるようにする。</li> <li>・どのようにしたら、本時のめあてを達成することができそうか、数人発表する。</li> </ul>
	作戦会議	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チーム内での役割分担を明確にしてから、試合に取り組むことができるように指導する。</li> </ul>
	ゲーム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを外して運動する(外さなくてもよい)。</li> </ul>

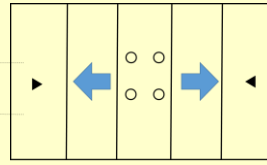
課題解決学習

- 一生懸命活動することができている児童を褒める。
- よい攻撃があったときには、全員に聞こえるように大きな声で褒めて、何がよかったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。
- 素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。
  - ・ゲーム①終了後、水分補給をしてからチームでゲーム①を簡単に振り返る。
  - ・マスクを着けて集合する。
- ゲームの前に確認した状況があったのかどうか、また、そのようなときにどうしたのかを全体で共有する。また、新たに明らかになった課題についても時間があれば確認する。
- 「なぜ作戦が成功したのか、成功しなかったのか」を確認しながら練習するように指導する。
- 練習が停滞しているチームやゲームに負けているチームに、積極的に声をかけ支援するようにする。
- 児童の課題に応じて教師が練習メニューを紹介する。

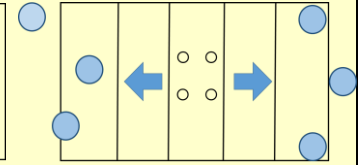
【1対1】



【2対1】



【ランニングキャッチ】



8 ゲーム②

- 一生懸命活動することができている児童を褒める。
- 練習を生かした攻撃をする児童や皆で喜びを共有するチームを積極的に称賛する。
- ゲーム②終了後、水分補給をし、チームごとに円になって振り返りを行うよう指示をする。

反省

- ・マスクを着け、チームごとに円になって行う。
- ①本時のめあてやゲームの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。
- ②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。
- チームで「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について、チームで話し合いながら振り返るよう指導する。
- ③話し合ったことを踏まえ、個人の成果や課題について記述する。
- チームの課題を受けて、個人として「何が」「どのように」上手になればよいのかを記述するよう支援しながら回る。

まとめ

- 学習カードを持って集合する。

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの課題や個人の課題について、全体で共有する。</li> <li>○本時のめあてに対して、他のチームがどのように振り返りをしているのかを知ったり、それを踏まえて新たな課題に気付いたりすることができるよう、各チームの課題を全体で共有する。</li> <li>○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。</li> <li>○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けるように指導する。</li> <li>・マスクを着けた状態であいさつをする。</li> </ul>
	クールダウン	
	片付け	
	あいさつ	

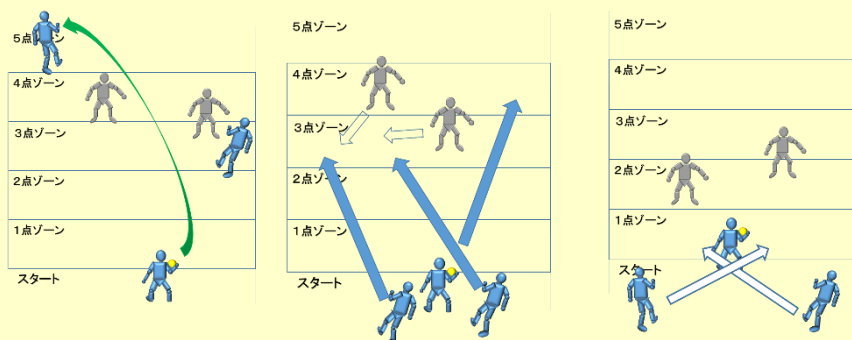
## 展開3 (6時間目～9時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ	・整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。
	学習の場の準備	○素早く安全に気を付けて準備ができるよう指導する。
	ウォーミングアップ(ボール慣れの運動を含む)	・マスクを外して運動する(外さなくてもよい)。 ・フラッグフットボールで特に使う部位(手の指、手首、肩、足首、アキレス腱など)を十分ほぐす。 ・しっぽとり ・1対1, 2対1 ・ランニングキャッチ
	健康観察	・マスクを着けて、学習カードを持って集合する。 ○顔色を観る。
30	課題確認	・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んで、見通しをもってからゲームに臨むことができるようにする。 ・前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大コピーして紹介する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">                     &lt; 6時間目 &gt; 『これなら決まる!』チームの作戦は何だろうか。                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">                     &lt; 7時間目 &gt; 自分たちの得意な作戦を使って、より多くの得点を決めよう!                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">                     &lt; 8時間目 &gt; 自分たちの武器に小さな工夫をして、得点を増やそう!                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">                     &lt; 9時間目 &gt; 今まで学習してきたことをいかして作戦を成功させよう!                 </div>
	作戦会議	・どのようにしたら、本時のめあてを達成することができそうか、数人発表する。 ○チーム内での役割分担を明確にしてから、試合に取り組むことができるように指導する。
	ゲーム①	・マスクを外して運動する(外さなくてもよい)。 ○一生懸命活動することができている児童やチームを称賛する。 ○よい攻撃があったときには、全員に聞こえるように大きな声で褒めて、何がよかったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。

課題解決学習

- 素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。
- ・ゲーム①終了後、水分補給をしてからチームでゲーム①を簡単に振り返る。
- ・マスクを着けて集合する。
- ゲームの前に確認した状況があったのかどうか、また、そのようなときにどうしたのかを全体で共有する。また、新たに明らかになった課題についても時間があれば確認する。
- ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。
- 「なぜ作戦が成功したのか、成功しなかったのか」を確認しながら練習するように指導する。
- 練習が停滞しているチームやゲームに負けているチームに、積極的に声をかけ支援するようにする。
- 児童の課題に応じて教師が練習メニューを紹介する。

【実戦形式の作戦練習】



- 一生懸命活動することができている児童を褒める。
- 練習を生かした攻撃をする児童や皆で喜びを共有するチームを積極的に称賛する。
- ゲーム②終了後、水分補給をし、チームごとに円になって振り返りを行うよう指示をする。

ゲーム②

8 反省

- ・マスクを着けて、チームごとに円になって行う。
- ①本時のめあてやゲームの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。
- ②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。
- チームで「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について、チームで話し合いながら振り返るよう指導する。
- ③話し合ったことを踏まえ、個人の成果や課題について記述する。
- チームの課題を受けて、個人として「何が」「どのように」上手になればよいのかを記述するよう支援しながら回る。

	<p>まとめ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードをもって集合する。</li> <li>・チームや個人の成果・課題について、全体で共有する。</li> </ul> <p>○本時のめあてに対して、他のチームがどのように振り返りをしているのかを知ったり、それを踏まえて新たな課題に気付いたりすることができるよう、各チームの課題を全体で共有する。</p> <p>○単元のおわり（9時間目）では、単元を通して一人一人やチームが成長したこと（技能面と態度面の両方）を全体に伝えることで学びの過程を価値付け、学習したことをこれからの学習や誠克に生かしていこうと方向付けることができるようにする。</p>
	<p>クールダウン</p>	<p>○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p>
	<p>片付け</p>	<p>○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けるように指導する。</p>
	<p>あいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスクを着けた状態であいさつをする。</li> </ul>



# 《評価に際する判定基準》

## < 1時間目 >

体育の学力 (評価規準)	主体的に学習に取り組む態度⑥	
評価場面	準備 (片付け)	
評価方法	観察	
判定基準	A	仲間に声をかけながら、常に場や用具の安全に気を配っている。
	B	場や用具の安全に気を配っている。
	C	場や用具の安全に気を配ることができない。 →コートから3歩(3m程度)離れたところに得点板を置くことや、かごや綱からボールが出ていたらしまうことを一緒に確認する。

## < 2時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能①	主体的に学習に取り組む態度①
評価場面	反省	ゲーム②
評価方法	話し合い、つぶやき、学習カード	観察
判定基準	A	フラッグフットボールの行い方について、具体的な場面を想定しながら、詳しく友達や教師に伝えたり学習カードに書いたりしている。
	B	フラッグフットボールの行い方について、言ったり書いたりしている。
	C	フラッグフットボールの行い方について、「分からない」と言ったり書いたりすることができない。 →分からず困ったことについて一緒に確認し、解決できるよう支援する。
		ゲームに自分が出ているときも、出していないときも、積極的に取り組もうとしている。
		ゲームに積極的に取り組もうとしている。
		ゲームに積極的に取り組もうとしていない。 →一人一人の役割の重要性を伝えた上で、自分ができることを一緒に考え、取り組めるよう励まし支援する。

## < 3時間目 >

体育の学力 (評価規準)		知識・技能③	主体的に学習に取り組む態度③
評価場面		ゲーム②	準備(片付け)
評価方法		観察	観察
判定基準	A	フラッグを取られないよう、 <u>相手がいない場所や味方のフロックによってできた空間を走ることができる。</u>	仲間に声をかけながら、 <u>準備や片付けで、積極的に分担された役割を果たそうとしている。</u>
	B	フラッグを取られないようにして走ることができる。	準備や片付けで、 <u>分担された役割を果たそうとしている。</u>
	C	フラッグを取られないようにして走ることができない。 →空いている場所を探して走るよう助言したり、実際に練習して一緒に確認したりする。	準備や片付けで、 <u>分担された役割を果たそうとしていない。</u> → <u>分担された役割を果たせるよう、一緒に確認する。</u>

## < 4時間目 >

体育の学力 (評価規準)		知識・技能②
評価場面		ゲーム②
評価方法		観察
判定基準	A	フリーの味方にパスを <u>安定して</u> することができる。
	B	フリーの味方にパスを <u>する</u> ことができる。
	C	フリーの味方にパスを <u>する</u> ことができない。 → <u>近くのフリーの味方にパスをするよう助言する。</u>

## < 5時間目 >

体育の学力 (評価規準)		思考・判断・表現①	主体的に学習に取り組む態度②
評価場面		反省	ゲーム②
評価方法		話し合い、つぶやき、学習カード	観察
判定基準	A	攻撃を行いやすいようにするなどのルールを、 <u>理由付けて選んだり、考案したりしている。</u>	常にルールを守り、 <u>誰とでも助け合おうとしている。</u>
	B	攻撃を行いやすいようにするなどのルールを選んでいる。	ルールを守り、仲間と助け合おうとしている。
	C	攻撃が行いやすいようにするなどのルールを選んでいない。 →選択肢となるルールとそれを取り入れたときのよさについて一緒に確認し、その上で選ぶことができるようにする。	ルールを守らず、仲間と助け合おうとしない。 →フェアプレイの大切さや試合の前後でのあいさつ・円陣の意味を話したり、お互いによいプレイを称賛し合うよう声をかけたりする。

## < 6時間目 >

体育の学力 (評価規準)		主体的に学習に取り組む態度⑤	
評価場面		課題解決学習	
評価方法		観察	
判定基準	A	仲間の考えや取組を認め、 <u>取り入れながら作戦を考えたり実行したりしようとしている。</u>	
	B	仲間の考えや取組を認めようとしている。	
	C	仲間の考えや取組を認めようとしていない。 →ゲームの状況場面を想定しながら仲間の考えや取組のよさを確認したり、互いの考えや取組を認め合うことのよさを伝えたりする。	

## < 7時間目 >

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現②	
評価場面	ゲーム②	
評価方法	話し合い, つぶやき, 学習カード	
判定基準	A	チームの特徴に応じた作戦を選んだり, <u>その作戦をよりよくするための改善策を考えた</u> りしている。
	B	チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。
	C	チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができない。 →チームの特徴に応じた作戦を選ぶことのできない児童には, チームの特徴について確認してから作戦カードを選ぶよう助言する。

## < 8時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能④	
評価場面	ゲーム②	
評価方法	観察	
判定基準	A	ボール保持者と守備者の間に体を素早く入れて味方をサポートすることができる。
	B	ボール保持者と守備者の間に体を入れて味方をサポートすることができる。
	C	ボール保持者と守備者の間に体を入れて味方をサポートすることができない。 →ボール保持者と一緒に並走して, 味方のサポートができるように指導する。

## < 9時間目 >

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現③	主体的に学習に取り組む態度④
評価場面	課題解決学習	ゲーム②
評価方法	話し合い、学習カード	観察
判定基準	A より多くの得点を取るために必要な動き方や動く場所について考えたことを、具体的な状況場面を例にしたり、理由付けたりしながら仲間や教師に伝えている。	常に勝敗を受け入れようとしている。
	B より多くの得点を取るために必要な動き方や動く場所について考えたことを、仲間や教師に伝えている。	勝敗を受け入れようとしている。
	C より多くの得点を取るために必要な動き方や動く場所について考えたことを、仲間や教師に伝えていない。 →より多くの得点を取るために必要な動き方や動く場所のポイントを、教師の発問を通して確認し、仲間に伝えられるよう支援する。	相手のフレイやその判定に納得ができず、勝敗を受け入れようとしていない。 →何について納得がいかないかを共感的に聞いた上で、判定に従うことやフェアプレイの大切さについて伝える。