

体育科学習指導案

平成30年11月15日(木)第2校時 (校庭) 5年1組 指導者 根岸 恵子

I 単 元 フラッグフットボール

II 考 察

1 教材観

(1) 育成を目指す資質・能力の三つの柱

①知識及び技能

フラッグフットボールの行い方についての理解や、ボール操作とボールを持たないときの動き

②思考力、判断力、表現力等

自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶ力、課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える力

③学びに向かう力、人間性等

フラッグフットボールの楽しさや喜びに触れ、積極的に取り組み、ルールを守り、仲間と助け合って運動に取り組む態度

(2) 学習内容：学習指導要領上の位置付け

E ボールゲーム

- (1) 次の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、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすること。
 - ア ゴール型では、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。
- (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。
- (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。

(3) 本単元の学習とその価値

本単元は、「フラッグフットボール大会(中里CUP)」に向け、自己やチームの特徴に合った作戦を選び、ボール操作とボールを持たない時の動きによってフラッグフットボールに取り組む学習である。その価値は以下の通りである。

フラッグフットボールは、ボールを保持しているプレーヤーがフラッグを取られないように守備をかわして走ったり、ボールを持っていないプレーヤーが相手をブロックし、味方のプレーヤーを進めたりして得点することに面白さや楽しさがある。また、守備をするプレーヤーはボールを自陣に進められないように、ボールを保持しているプレーヤーのフラッグを取ってボールの前進を止めるなど、攻守のかけひきの中で攻防を楽しむことができるゲームである。子どもたちにとってフラッグフットボールは、ボールを持って走ることができるという特性をもっているため、他のゴール型の種目と比較すると技能的に易しい。また、攻守が分かれているため、作戦の

成否が分かりやすく、チームの作戦に対する課題を見付けやすい。さらに、作戦なしにはゲームが成立しないため、自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、一人一人が作戦に基づいた役割を果たすことが求められる。そして、チームで協力し、作戦に対する課題を解決していこうという集団での達成感を味わうことにつながっていく。

フラッグフットボールの教材化にあたり、攻守交代制の3対2アウトナンバーゲームとした。ゴール型は攻守が入り混じるため、プレーの選択肢が多く、ボール操作やゲームの状況判断に困難さが出てくる。守りの数を減らすことで、ノーマークを作りやすくなり、自分達で考えた作戦の出来映えを判断しやすくなる。さらに、攻守を分け攻撃毎のハドルやゲームとゲームの間に話し合う活動を設定する。

こうして身に付けたボール操作とボールを持たない時の動きが、今後学習していくゴール型ゲームの得点しやすい場所に移動して攻防を展開するための動きへとつながっていく。

(4) 今後の学習

ここでの学習は、5年「バスケットボール」で、得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートをする学習へと発展していく。

2 児童の実態及び指導方針

子どもたちは、4年「セストボール」において、パスでボールをつないだり、相手のいないところでボールをもらってシュートをしたりする学習をしてきた。この学習の中で明らかになった子どもたちの実態及び本単元を進めるにあたっての指導方針は、次のとおりである。

- ① セストボールの行い方を理解し、味方にパスをしたり、相手のいないところに動いたりすることができるようになってきている。このような子どもたちがフラッグフットボールの行い方を理解し、チームの作戦に基づいた動きができるように、作戦カードを用いて、アドバイスをし合う場を設定する。
- ② セストボールの特性に合った攻め方を知り、簡単な作戦を選ぶことができるようになってきている。このような子どもたちが、フェイントやブロックの動きのポイントを踏まえ、自分たちの特徴に応じた作戦を選ぶことができるように、タブレットPC、作戦ボードといった動きを視覚化できる教具を用意する。
- ③ セストボールに進んで取り組み、友達のよい動きを認められるようになってきている。このような子どもたちが、チーム内で分担する役割を果たし、協力して活動に取り組むことができるように、グループを少人数で編制する。

Ⅲ 目標及び評価規準

Ⅳ 指導計画 ※Ⅲ・Ⅳについては、指導と評価の計画参照

Ⅴ 本時の学習

- 1 ねらい チームで選んだ作戦の目標とする動きと取り組んだ動きを比較し、比較してわかったことを話し合う活動を通して、スタートゾーン内でのチームで選んだ作戦に基づいた動きができる。
- 2 準備 タブレットPC 作戦ボード 作戦カード
- 3 展開

学習活動と子どもの意識

指導上の留意点

<p>1 めあてをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェイントとブロックを使って作戦を作ったな。今日はこのパターンが成功するように頑張ろう。 ・チームで考えた作戦が成功するには、考えた作戦を試して、チームで話したり、何度も練習したりするのが大切だな。まずはゲームで試してみたいな。 <p>2 ゲーム①に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動きのタイミングが合わないと相手に動きがばれるね。自分のチームはどうだろう。 <p>3 ゲームを振り返り、改善点を話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・映像を見てみたら、3人の動きがバラバラだね。私がボールをもっている時、どうすれば、3人の動きをそろえることができるかな。 ・3人が動く時に、タイミングが合っていないのが課題だね。3人が同時に動き出さないと誰がボールを持っているのかがすぐにはわかってしまうから、3人がタイミングを合わせて動き出せるように声を出してみよう。 ・同時に動き出せるように練習してみよう。声を出して動き出したら、タイミングが合ってきたぞ。 <p>4 ゲーム②に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・声を出したらタイミングが合ったよ。タイミングが合うと前より多く点数が取れたよ。タイミングを合わせるって大事だね。 ・タイミングよく動いているよ。同じ作戦で人を交代してもう一度挑戦してみよう。 <p>5 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日はスタートゾーンを出るときの動きのタイミングを合わせたら、前より点数を取ることができたよ。 ・今回は、スタートゾーンを出た後に得点を増やすための動きを話し合いたいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時までの学習を想起することができるように、チームで選んだ作戦を確認するように促す。 ○チームで選んだ作戦を試し、作戦を成功させるために3人のタイミングを合わせるという本時の見通しをもつことができるように、単元の最初に作成した模造紙を提示し、本時取り組むことを問いかける。 ○タイミングよく動くことのよさに気付けるように、作戦を例示し、動くタイミングについて問いかける。 ○チームで選んだ作戦に対する課題を見付けることができるように、作戦カードとタブレットPCで撮影した動画を比較するように促す。 ○チームで選んだ作戦に対する課題の解決方法を話し合うことができるように、「役割」「タイミング」という視点を提示する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">評価項目</p> <p>チームの作戦に対する課題の解決に向けて、自分の考えを言葉や動きで伝えている。</p> <p style="text-align: right;"><行動②></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○チームで話し合った解決方法の妥当性を確かめられるように、チームで話し合ったことを基に、繰り返し練習するように促す。 ○自分の動きに自信がもてるように、チームで選んだ作戦で動きのタイミングを合わせて動いている子を称賛する。 ○チームで選んだ作戦の出来映えを共有することができるように、攻め毎にハドルを組み、自分の考えを伝えるように促す。 ○チームで選んだ作戦でタイミングを合わせて動くことのよさを振り返ることができるように、単元の最初に作成した模造紙を提示する。 ○次時への見通しがもてるように、次時でスタートゾーンを出た後の動きについて取り組んでいくことを伝える。
--	--

あ

指導と評価の計画（全8時間）

目標	友達と協力しながら公正な態度で取り組み，チームの特徴に合った作戦を選んだりして，攻防を楽しみながらフラッグフットボールをすることができる。			
評価 規準	(①知識・技能)ボールを手渡したり，運んだりしながら攻めたり，フラッグを取ったりすることができる。 (②思考力・判断力・表現力等)チームの特徴に合った作戦を選んだり，みんなが楽しめるルールを考えたりしている。 (③主体的に学習に取り組む態度)互いに協力して，練習やゲームをしたり，公正な態度でゲームをしたりしようとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>
つか む	1	○試しのフラッグフットボールをして，共通のめあてや自分のめあてを立てる。 ・共通のめあて 「フラッグフットボール大会へ向けて，チームの特ちょうに合った作戦を立てて，フラッグフットボールに挑戦しよう。」	○試しのフラッグフットボールの中で挑戦していく動きの具体的なめあてを立てられるように，「自分ができるようになりたいこと」「チームで勝つために必要なこと」という視点を提示する。	◇試しのフラッグフットボールに取り組んで得た感想や自分の課題を基に具体的なめあてを記述している。 <学習プリント③>
追 求 す る	1	○フェイントの動きのポイントを見付け，作戦を考える。	○フェイントの動きのポイントを見付けられるように，「ボールの持ち方」「動きの方向」の視点を提示する。	◇守備にボールを持っていないように見せる工夫を言葉や動きで伝えている。 <行動②>
	1	○ブロックの動きのポイントを見付け，作戦を考える。	○ブロックの動きのポイントを見付けられるように，「位置」「向き」の視点を提示する。	◇ブロックを成功させるための工夫を言葉や動きで表現している。 <行動②>
	1	○フェイント・ブロックのブロックの動きのよさを組み合わせさせた作戦を考える。	○フェイントやブロックの動きを取り入れた作戦が立てられるように，作戦ボードを用意する。	◇フェイントやブロックを組み合わせさせた攻め方を考え，作戦を発表したり，記述したりしている。 <作戦カード②>
	1	○選んだ作戦を試し，課題を見付け，ゲームを行う。	○チームで選んだ作戦の出来映えを確認することができるように，タブレットPCと作戦カードを使って，話し合う活動を設定する。	◇チームの作戦に対する課題の解決に向けて，自分の考えを言葉や動きで伝えている。 <行動②>
	1	○選んだ作戦のポイントを踏まえ，3対1のタスクゲームに取り組む。	○作戦の中でフェイントやブロックの動きを身に付けることができるように，3対1でのタスクゲームの場を設定する。	◇3対1の攻防の中でボールを選びながら，3人で攻めることができる。 <行動①>
	1	○選んだ作戦を見合い，作戦のよさを伝え合う。	○作戦の役割に合った動きができるように，兄弟チームでお互いの動きを見合い，アドバイスをする場を設定する。	◇チームで選んだ作戦で得点を取ることができる。 <行動①>
ま と め	1	○フラッグフットボール大会を行い，学習のまとめをする。	○フェイントやブロックを使った作戦の動きができた達成感を味わえるように，「できるようになりたいこと」「よかった練習方法」「自分や友だちのがんばっていたこと」という振り返りの視点を提示する。	◇自分や友だちのよさを視点を基に発表したり，記述したりしている。 <発表・学習プリント③>