

第6学年 体育科学習指導案

1組 計34人（男子15人，女子19人）

指導者 西村 慎 哉

1 単元 みんなでねらうぞタッチダウン！フラッグフットボール（ゴール型）

2 単元の目標

「作戦を生かしてタッチダウンを決めたい。」「みんなで協力して練習し、ゲームに勝ちたい。」といった願いをもち、友達と助け合いながら練習やゲームに進んで挑戦する中で、ボール操作の技能やボールを持たないときの動きを身に付けることができる。そして、作戦を成功させるためのポイントやチームの特徴に応じた作戦を見付け、ゲームに生かすことができる。

3 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ルールやマナーを守り、場や用具の安全に気を配りながら、友達と助け合って練習やゲームに進んで取り組もうとしている。	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している。	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを持って走り抜けることができる。 ・ ボールを持たない時に意図的にサポートの動きをすることができる。

4 単元について

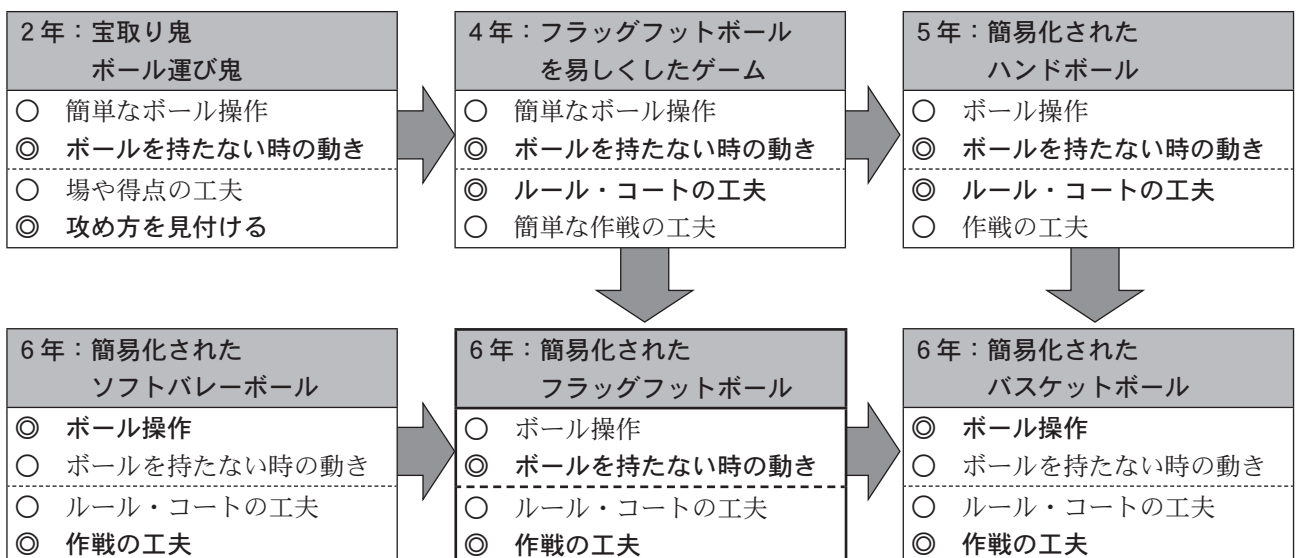
(1) 単元の位置とねらい

子どもたちはこれまでに「4年：みんなが楽しめるボール運び鬼をつくって楽しもう」の学習を通して、プレーヤーの数やコートづくりなどを工夫しながらチームで協力して勝敗を競うゲームの楽しさを味わってきている。そのことで、「攻め方を工夫して、タッチダウンを決めたい。」「自分たちが立てた作戦を成功させてゲームに勝ちたい。」などの欲求をもっている。

そこで本単元では、ゲームの結果と自分たちの作戦を関係付けながら学習を進めることで、攻め方のポイントを見付けたり、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。その中で、「ボールを持って走り抜ける。」「ボールを持たない時にサポートの動きをする。」といった技能も高めながら、得点し合って勝敗を競うゴール型のゲームの楽しさを味わうことができるようにする。

この学習は、シュートやドリブルといったボール操作の技能を高めながら、自分のチームの特徴に応じた作戦を立ててゲームを楽しむ「6年：みんなでゴール！フリーゾーンバスケットボール」の学習へと生かされていく。

(2) 学習内容の系統及び重点化（「技能」及び「思考・判断」の内容）◎を重点化



(3) 子どもの実態（調査日 平成27年9月11日，調査人数34人）

項 目	回 答（数字は人数）							
1 フラッグフットボールへの興味・関心	・好き（16） ・どちらかといえば好き（15） ・どちらかといえば嫌い（3） ・嫌い（0）							
理 由	○楽しい（12），作戦を立てるのが面白い（10），協力できる（5），技能が簡単（4） ●フラッグが取られる（2），フラッグフットボールの仕方が分からない（1）							
2 単元の学習問題	・みんなが楽しめるような作戦を考えて，優勝チームを目指そう（15） ・たくさん得点を決めてフラッグフットボールを楽しもう（13） ・ルールを工夫して，みんなが楽しめるフラッグフットボールを作ろう（6）							
3 作戦の工夫	・みんながボールを持っているように走るおとり作戦（24） ・ボールを持っていない人が相手を邪魔するガード作戦（8） ・分からない（2）							
4 ボール運び鬼でボール持って走り抜ける（2分）	4回以上	5	2～3回	15	1回	12	0回	2
5 しっぽ取り鬼で相手のフラッグを取る（30秒）	5本以上	3	3～4本	13	1～2本	10	0本	8

(4) 教材「フラッグフットボール」について

本単元では，すべての子どもが作戦を成功させるためのポイントやチームの特徴に応じた作戦を見付けながら楽しくゲームに取り組むことができるように，以下のような工夫をした。

- プレーヤーの数を減らしたり，パスは行わないというプレー上の制限をしたりするなどゲームの簡易化をすることで，すべての子どもが学習問題を追求することができるようにする。また，パスを行わずランプレーだけに制限することで，ボールを持たないときのサポートの動きを身に付けることができるようにする。
- 一回の攻撃ごとに作戦タイムを設けることで，チームで立てた作戦が成功したかどうか振り返ることができ，作戦を確認しながらゲームをすることができるようにする。

5 指導に当たって

(1) 「自分事の問い」をもつための手立ての充実【研究内容1】

- 「作戦を成功させるポイントを見付ける段階」では，自分なりに考えた作戦を試行する「試しのゲーム」を設定することで，作戦が妥当であったか確かめることができるようにする。
- 前時の学習を振り返り，自分やチームの課題について焦点化を図ることで，学習問題を設定することができるようにする。

(2) 「自分事の問い」を解決するための「学び合い」の設定【研究内容2】

- 子どもの思考の変容を想定した『「学び合い」想定シート』を作成することで，「学び合い」の目的や視点，各一単位時間の「学び合い」を明確にすることができるようにする。
- 一つのチームを二つに分けてゲームを行うことで，お互いのゲームを客観的に見ながら，ゲーム中に応援したり作戦タイムでアドバイスし合ったりすることができるようにする。
- 「学び合い」を行う前に，「ゲームでたくさん得点が取れるように，どの作戦をどの順番で使うのか話し合しましょう。」などの「学び合い」の目的と視点を明確に示して全体で共有することで，考えを広げたり深めたりする「学び合い」を行うことができるようにする。

(3) 自己の変容を実感できる評価の在り方【研究内容3】

- 「できる」，「かかわる」，「わかる」，「あせいっぱい」の四つの観点に沿ってレーダーチャートを活用した自己評価や「本時の振り返り」と「次時に頑張りたいこと」を記述する自己評価を行い，単元を通して積み重ねることで，自己の考えの変容を実感できるようにする。
- 単元の終末に振り返る活動を取り入れることで，単元を通じた学習のよさを実感し，次の学習に向けて意欲を高めることができるようにする。

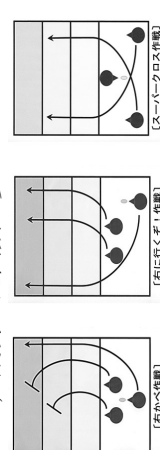
6 指導計画 (全7時間)

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	
過程	つかむ	かむ	挑戦する I	挑戦する II	挑戦する II	挑戦する II	確かめる	
単元の学習問題	たくさん得点を取るための作戦を立てて、チャンピオンチームを目指そう。							
学習問題	試しのゲームに挑戦して単元の学習問題を立てよう。	みんなが楽しむには、どんなルールを工夫すればよいのだろうか。	おとり作戦を成功させるためには、どんなポイントがあるのだろうか。	ガード作戦を成功させるためには、どんなポイントがあるのだろうか。	たくさん得点を取るためには、どの作戦を選べばよいのだろうか。	たくさん得点を取るためには、どの順番で選べばよいのだろうか。	「6の1フラッグフットボール大会」を開こう。	
主な学習活動	1 学習の約束の確認 2 のびのびタイム	1 のびのびタイム 【のびのびタイム：メインゲームにつながるミニゲームに挑戦する時間】 ○しっぽとりゲーム	1 のびのびタイム 【のびのびタイム：メインゲームにつながるミニゲームに挑戦する時間】 ○ボール運び鬼	1 のびのびタイム 【のびのびタイム：メインゲームにつながるミニゲームに挑戦する時間】 ○ボール渡りリレー	1 のびのびタイム 【のびのびタイム：メインゲームにつながるミニゲームに挑戦する時間】 ○ボール渡りリレー	1 のびのびタイム 【のびのびタイム：メインゲームにつながるミニゲームに挑戦する時間】 ○ボール渡りリレー	1 学習問題の設定 2 チームタイム 3 6の1フラッグフットボール大会 4 単元の振り返り	
学習内容	○3人対3人 ○3回攻撃したら攻守を交替する。 ○1回の攻撃ごとに1分程度の作戦会議を行う。 ○スタートゾーンのみ、手渡しパスができる。	【ルールの工夫】 タッチダウン (5点) 3点ゾーン 2点ゾーン 1点ゾーン スタートゾーン ○フラッグを取られたゾーンの点数が得点。	【成功させるポイント】 ○タイミングを合わせる。 ○持っているふりをする。 ○スピードが速い人がおとりになる。	【成功させるポイント】 ○ガードし続けながら走る。 ○相手の横で邪魔をしてボールを持って走る人を作る。	【作戦を選ぶポイント】 ○チームの特徴に応じて作戦を選ぶ。 ○試してみたいタイミングが合いやすい作戦を選ぶ。	【作戦を選ぶポイント】 ○チームの特徴に応じて作戦を選ぶ。 ○試してみたいタイミングが合いやすい作戦を選ぶ。	【順番を選ぶポイント】 ○得点を取りやすい作戦を選ぶ。 ○同じ作戦でボールを持っている人を替える。 ○ゲームの状況に応じて作戦を選び直す。	【振り返り】 ○作戦を立てるよさ ○チームで協力するよさ ○技能の高まり
重点評価項目	○試しのゲームに取り組み、「優勝するために作戦を工夫しよう」という願いをもっている。(態)	○プレー上の制限、得点の仕方などのルールなどを選んでいる。(思・判)	○ボールを持って相手振り切ることができる。(技) ○ボールを持たないときに効果的なサポートの動きをすることができる。(技) ○作戦を成功するためのポイントを見付けることができる。(思・判)	○ボールを持って相手振り切ることができる。(技) ○ボールを持たないときに効果的なサポートの動きをすることができる。(技) ○作戦を成功するためのポイントを見付けることができる。(思・判)	○自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。(思・判) ○ボールを持っている相手のフラッグを取る。(技)	○自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。(思・判) ○ボールを持っている相手のフラッグを取る。(技)	○学習したことを生かしてフラッグフットボール大会に楽しんで取り組んでいる。(態)	
評価法	○体育ノート ○観察 ○発言							

7 本 時 (6 / 7 時)

(1) 目 標 たくさん得点を取るための作戦を立ててゲームを行うことができる。【思考・判断】

(2) 展 開 □ は教師の言葉かけ [] は予想される子どもの反応 ◆ は重点評価項目

過程(分)	主な学習活動と予想される子どもの反応	教師の指導
つかむ(10)	<p>1 準備運動・のびのびタイム</p> <p>2 学習問題の設定</p> <p>チームに合う作戦を選ぶことができたので、作戦をどの順番で選べばいいのか考えたいです。</p> <p>たくさん得点を取るためには、どの作戦をどの順番で選べばよいのだろうか。</p> <p>3 ゲーム I</p> <p>4 話合い (作戦の順番を選ぶポイント)</p> <p>高い得点を取れた作戦を 選ぶと勝つことができた。</p> <p>同じ作戦でボールを持って いる人を替えるのも効果的だ。</p> <p>試合の状況に応じて、作戦 を選び直すことも大切だ。</p> <p>5 チームタイム【学び合い】</p> <p>ゲームでたくさん得点が取れるように、どの作戦をどの順番で使うのか話し合いました。</p> <p>私は「右かべ作戦」,「右に行くぞ!作戦」,「スーパークロス作戦」がいいと思う。だって、成功した回数が多いから。</p>  <p>6 ゲーム II</p> <p>7 ゲーム III</p> <p>8 整理運動</p> <p>9 振り返り【自己評価】</p> <p>作戦の順番を選ぶポイントを使うと、前よりも得点が取れるようになりました。</p> <p>これまでの学習を生かして新しい作戦も立ててみたいです。</p>	<p>○ のびのびタイムでは、しっぽとりゲームやボール運び鬼などを行うことで、フラッグフットボールに必要な技能を楽しみながら身に付けることができるようにする。</p> <p>○ どの作戦をどの順番で使うのか、隣の友達と話し合う活動を設定することで、「自分の問い」を解決する見通しをもつことができるようにする。</p> <p>○ ゲーム I の結果を基に、作戦の順番を選んだ根拠について全員で話し合うことで、作戦の順番を選ぶポイントについて共有できるようにする。</p> <p>○ 体育ノートに自分の考えを記入することで、考えをもって「学び合い」に参加することができるようにする。</p> <p>◆ たくさん得点を取るための作戦を立ててゲームを行うことができる。</p> <p>【思考・判断：発言・観察】</p> <p>○ 作戦ボードを活用しながら話し合ったり、実際に動きながら確認し合ったりすることで、作戦を成功させるポイントや動き方を全員で共有できるようにする。</p> <p>○ ゲーム中は作戦を意識した意図的な攻め方ができているチームや子どもを称賛することで、ゲームにより意欲的に参加できるようにする。</p> <p>○ 一回の攻撃ごとに1分間の作戦タイムを設定することで、コートの外で応援しているチームメイトからアドバイスをもらうことができるようにする。</p> <p>○ 本時の振り返りと次時に頑張りたいことを体育ノートに記入することで、次時の課題を見いだすことができるようにする。</p> <p>○ 四つの観点に沿って、リーダーチャートを使って自己評価し、前時までの自己評価結果と比較することで、自己の変容を視覚的に実感することができるようにする。</p>
挑戦する(30)	<p>同じチームの中で攻めと守りに分かれて、実際に動きながら確認をしようよ。</p> <p>3回目の攻撃で、タッチダウンをしないと勝てないから、一番成功しやすい「右かべ作戦」に変更しようよ。</p>	
確かめる(5)		