

体育科学習指導案

守口市立春日小学校

指導者 北野 ゆき

高木 小数枝

1. 日時 平成22年2月5日(金) 14:00～14:45
2. 場所 守口市立春日小学校 運動場 (雨天 体育館)
3. 学年・組 第5学年1組 2組 男子27名 女子19名 (計46名)
4. 単元名 フラッグフットボール ～仲間と助け合おう～
5. 単元について

(1) 運動の特性

一般的特性	<p>○アメリカンフットボールのゲームの面白さを小学生の子ども達にも味わえるように考えられた陣取り型のゲームである。</p> <p>○タックルの部分を取り除かれ、腰につけたフラッグを取ることでそのプレーヤーがタックルされたことになり、一回の攻撃が終わるという工夫がされている。そのため安全に楽しむ事ができる。</p> <p>○ボール操作は「投げる」「捕る」のみ。ボールを持ったプレーヤーは自由に移動することができ、ゴールにボールを持ち込むだけで得点することができる。したがって運動の得手不得手を問わずに誰もが楽しむことができる。</p> <p>○攻守の区別がはっきりしており、作戦や動きの成果がはっきりと見とれるため、作戦をめぐるゲームの楽しさが味わえる。</p>
児童から見た特性	<p><楽しさの要因></p> <p>○ボールを持った鬼ごっこ的な感じなので、楽しい。</p> <p>○ボールをドリブルしたり、シュートしたりがないので、ボールの扱いが難しくない。</p> <p>○誰でも得点できるので楽しい。</p> <p>○自分達で立てた作戦で得点できるとうれしい。</p> <p>○楕円球でのパスやキャッチがうまくなっていくのがうれしい。</p> <p>○フェイクがうまくいくとうれしい。</p> <p>○チームワークで得点できるとうれしい。</p> <p><遠ざける要因></p> <p>○やったことも見たこともないスポーツなので、ルールが難しそう。</p> <p>○楕円球に慣れていないから、パスやキャッチがやりにくい。</p> <p>○ぶつかったり、こけたりしたら痛いし、怖い。</p> <p>○失敗したら責められるからいやだ。</p> <p>○作戦がわからない。</p>

(2) 児童の実態

<学年全体として>

本学年は、元気で活発な児童が多い。子どもらしく何事にも前向きで、興味を持ち、課題に対して意欲的に取り組む児童が多い。その反面幼さが残り、落ち着きがなく、教師や仲間の話をきちんと聞くことができなかつたり、自分の意思を上手に伝えられずにトラブルを起こしてしまつたりする児童もいる。

基本的には優しく親切で、できなかつたことができるようになった仲間に対して素直に「すごい!」「よくがんばったな」など声をかけたり、拍手が自然におこつたりする子ども達であるが、思慮が足りず人を傷つけてしまつたり、悪ふざけが過ぎてしまつたりすることも多い。また、勝敗にこだわるあまり、失敗した仲間を攻撃したり、喧嘩になってしまつたりすることもある。

本学年は2クラス46名と少人数であることもあり、クラスをこえて仲が良く、男女の仲も良い。算数、総合的な学習、図工、体育、音楽、理科など、少人数であるためクラス単独よりもいろいろな意見を交流させるため合同で授業を行う機会が多い。2学期末のバスケットボールの学習も2クラス合同で行つた。グループ同士、クラス同士の対抗意識はあるものの、お互いのよさを認め合い、その動きのよさを次の試合で生かそうとするなど、よい相乗効果が見られた。本単元も2クラス合同で行う。

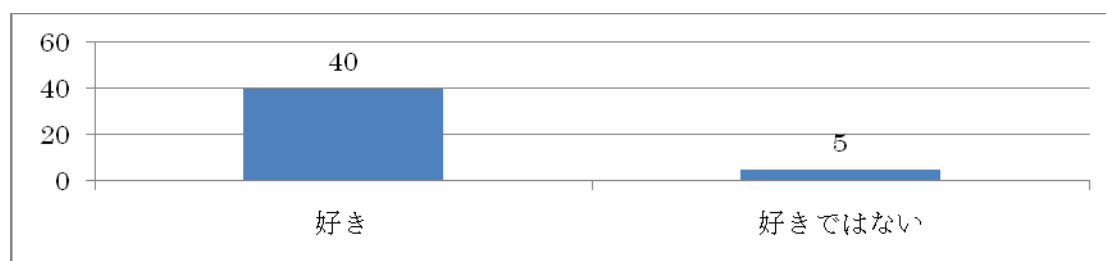
<体育学習に関して>

本校は運動場が狭いことから、休み時間のボール使用が制限されており、5年生がボールを使用できるのは週に1～2回である。ボール使用ができる休み時間は、クラス全員でドッジボールをしているが、どうしても中心になるのは男子で、女子の大多数はただ逃げているだけの状態でボールをさわることがほとんどない。そのため、ドッジボールで活躍する児童以外は、ボールをキャッチしたり、投げたりする機会がほとんどなく、ボールの扱いに慣れていない。2学期末に行つたバスケットボールの授業では、1人1個ずつボールを持ってボールハンドリング、ドリブル、シュート練習などをしたが、いざゲームとなると積極的に動けない女子の姿が見られた。バスケットボールの授業自体はほとんどの児童が「楽しかった」「もっとやりたい」と意欲的であったのだが、ゲームになると、パス、キャッチなどのボールを扱う技術に自信がなく、活躍したくても動けない様子であった。そしてドッジボールで活躍しているような、ボールに慣れていない男子からは「女子がなかなか動いてくれない」という声があがることもあった。

12月に行つた体育学習のアンケート結果は以下の通りである。

① 体育は好きですか。

(人)

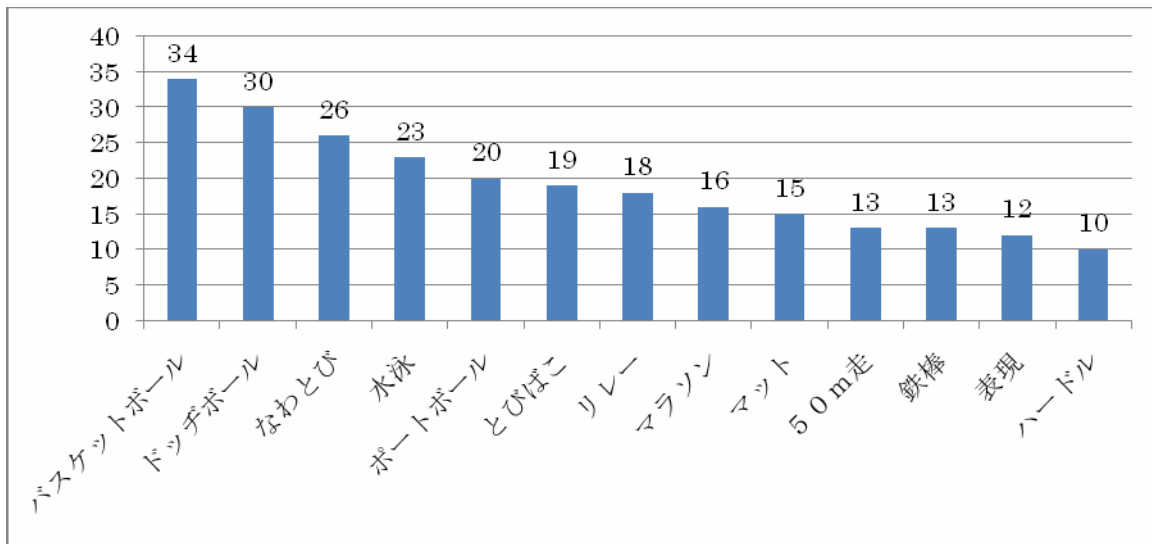


② 好きではないのはなぜですか。

- ・あまりできないことがないから。
- ・体育が苦手。
- ・体を動かすのがあまり好きではないから。
- ・あまり運動がすきじゃない。

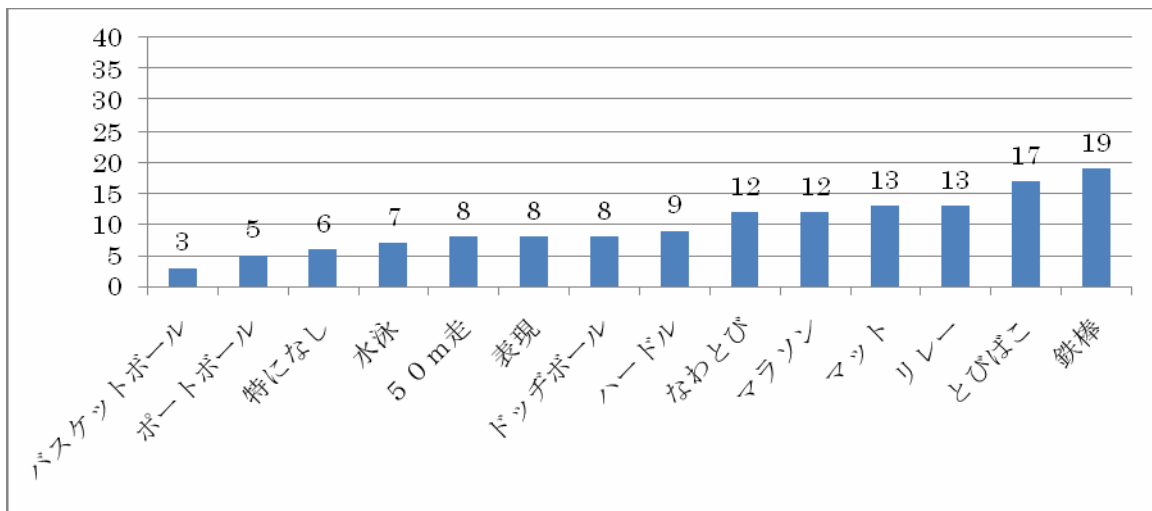
③ 体育の授業の中で好きな運動は何ですか。(複数回答可)

(人)



④ 体育の授業の中で苦手な運動は何ですか。(複数回答可)

(人)



⑤ ボール運動で楽しかったことは何ですか。

- ・チームが得点をしたとき。
- ・シュートが入ったとき (20人)
- ・ボールが少し遠くまで投げられるようになったこと。
- ・ボールが上手にとれたとき。

- ・ボールを上手に投げられたとき（12人）
- ・パスが回ってきたとき。
- ・やっているうちにうまくなっていくこと（4人）
- ・作戦が成功したこと（2人）
- ・パスがしっかりできたとき（2人）
- ・強いと言われたとき。
- ・失敗したとき、「大丈夫」といってもらったこと。

⑥ ボール運動でいやだったことは何ですか。

- ・点を入れたら相手チームが怒った。
- ・ドッジで当たったとき。
- ・パスしてもらえない（5人）
- ・けんかになる（5人）
- ・背が届かない。
- ・受けられない（2人）
- ・顔にボールが当たった。
- ・シュートが入らない（2人）
- ・男子におこられること（2人）
- ・負けたとき（2人）
- ・相手にシュートを決められたとき（3人）
- ・チームワークが悪いとき。
- ・失敗したこと。
- ・足をふまれた。
- ・けられた。
- ・こかさされた。
- ・強いボールが当たった。

⑦ アメリカンフットボールを知っていますか。

知っている 22人

知らない 23人

（ただし、これは「名前を聞いたことがある」といった程度の「知っている」であると思われる。）

（3）指導観

以上の結果から、児童がボール運動を楽しんでいるのは、得点をした時や、技術的に上達したと感じられる時であることがわかる。また、ボール運動がいやだったと感じることでは、技術的にうまくいかないことが挙げられている。高学年になってくると、技術面や体力面で開きが大きくなり、そのことにより体育嫌いが増えていく傾向にある。しかし、このフラッグフットボールは、バスケットボールやサッカーに比べてボール操作が比較的簡単であり、ボール操作が苦手でも、体力に自信がなくても、ゲームの中で重要な役割を果たす事ができることから、どの児童も達成感を感じる事が可能であり、楽

しむことができる。「勝敗を決める要因は作戦であり、体力差や能力差を気にすることなく誰もが楽しめる。」「一人ひとりがゲームの中で重要な役割を果たすことができ、その役割をはたすことで、自分が得点することにかかわったという実感を得る事ができる。」という特徴がある。体育が苦手と感じている児童にも、自分がいることによってチームが得点できたという満足感や達成感を味わい、「楽しい」「もっとやりたい」という気持ちが生まれることを願っている。

また、それ以外にボール運動でいやだったことで多く挙げられているのは、けんかになったり、責められたり、チームワークが悪かったりといった、人間関係の面である。チームで一人ひとりの個性を生かした作戦を練り、実際に試し、うまくいかなかったのはなぜかをみんなで考え、修正し、さらにより作戦を考えることでチームワークの大切さに気づかせたいと思う。また、セルフジャッジをすることにより、公正に行動する態度、特に勝敗の結果をめぐって正しい態度や行動がとれるようになっていくのではないかと思う。

守口市教育研究会体育部の第14期テーマは「つながる 高める 高めあう体育学習」である。また、新学習指導要領が求めるものは、「ボール運動の学習指導では、互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じた技能を身につけてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすることが学習の中心となる。また、ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することが大切である。」とある。このことを鑑みても、現在の春日小学校の5年生の児童にとってフラッグフットボールは最適な教材であると考えられる。

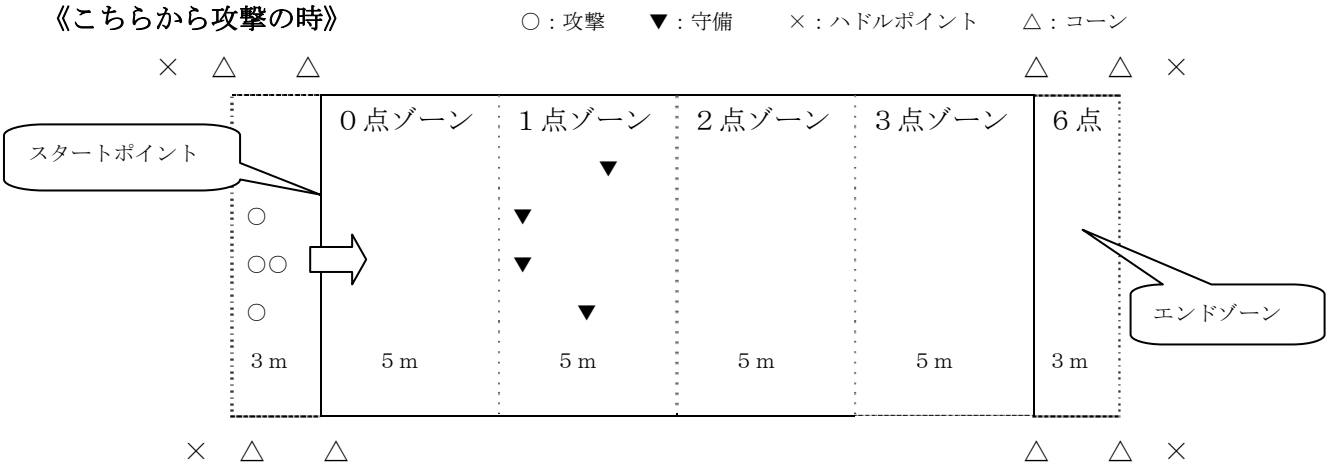
① 導入

本単元の第1次は、関西アメリカンフットボール協会の高倉氏のオリエンテーションから始まった。フラッグフットボールとはどんなものであるかから始まり、チームワークの大切さのお話、そしてハドル、ブレイクの練習、そしてフラッグのつけ方を教えていただいた。

2時は実際に外に出てフラッグをつけてしっぽ取りゲーム、1対1のすりぬけ、ボール運び1対1、ボール運び2対2などから入った。

② 場の設定

春日小学校の運動場は狭いが、フラッグフットボールのフィールドの大きさはそれほど大きくなくてすむので、11m×26mを2面使用する。



攻守交代の時はこれが逆になる。

【春日5年ルール】

今回は簡易型のゲームで、インターセプトは取り入れず、1方向のみに攻めることで、ゲームの流れを理解しやすくした。

攻撃チームは、毎回スタートポイントからエンドゾーンを目指す。エンドゾーンまで持ち込めれば6点となるが、ボールを落としたり、ボール保持者がフラッグを取られたり、ボール保持者がサイドラインを越えてしまったりしたら、それぞれ場所の点数が得点となる。1回ごとにスタートポイントからのスタートとし、3回の攻撃で攻守を入れ替える。

この繰り返しを2セット行い合計点を競う。

その他、

- ・攻守は4対4とする。
- ・攻撃側は0点ゾーンを5秒以内で越えなければならない。
- ・攻撃側はスタートポイントより後方からしかフォワードパスは投げられない。またフォワードパスは1回のみ。しかしバックワードパス（横や後ろへのパス、手渡しパス）はスタートポイント内では何度でもできる。
- ・守備側は「レディ、セット、ゴー」の声がかかるまでは1点ゾーンの中に入っていないなければならないが、声がかかったら2点3点ゾーンに入る事も、スタートポイントを越えて入ることもできる。
- ・時間短縮と運動量確保のため、1コートに4チーム入り、2チームがハドル中にもう2チームが対戦することとし、30秒ごとの音楽でハドルとゲームをわける。（1コートで2試合が同時進行）
- ・ランプレイを多くするため、エンドゾーンを小さくして、エンドゾーンを越えたパスは0点とする。

このルールで5年生では学習を進め、6年生になったらフラッグフットボールの正規のルールである5対5の陣取り型へと移行していきたい。

③ チーム編成

各クラス4チームずつの8チームで行う。1チーム5～6名で、チーム編成は児童と一緒に考えた。4対4であるので、試合に出ない児童はコーチとしてコートの外から応援、チームカードの記入、声かけをする。コーチ役は順番を決めて回していくこととした。

④ ゲストティーチャー

第1時には、関西アメリカンフットボール協会の高倉氏によるオリエンテーションで、フラッグフットボールの概略をつかみ、ハドル、ブレイクの練習やフラッグのつけ方を教わった。

第3、4時には、大阪工業大学と同志社大学のアメリカンフットボール部の選手に来てもらい、基本の動き、スナップ、ハンドオフ、ピッチ、フェイクを使った攻撃法などを教わった。

そして第6時にも高倉氏に4対3での実践的な動き方を指導していただいた。

⑤ 学習カードの活用（「関心・意欲・態度」「思考・判断」を評価するうえで重要な資料となる。）

- | | |
|------------|--------------------------|
| 「ふりかえりシート」 | 第1時から配布、記入（個人に） |
| 「作戦カード」 | 第6時から配布、記入（チームカードに貼っていく） |
| 「ゲーム記録表」 | 第5時から配布、記入（チームカードに貼っていく） |

⑥ 準備物

- ・フラッグ（各児童2枚）
- ・ベルト（各児童1本）
- ・フラッグフットボール（児童用）
- ・得点板（4）
- ・コーン大（16）
- ・コーン小（8）
- ・音楽テープ
- ・チームカード

⑦ 運動量について

ハドルを行いながら1回1回攻撃が止まるというフラッグフットボールの特性で、バスケットボールやサッカーなどの攻守入り乱れ型のスポーツと違い、どうしても運動量が少なくなりがちである。しかし、どの児童もそれぞれの役割が明確になっているため、ほとんど動かないという児童はいないので、全員の運動量を総量として考えると運動量は確保されていると考えられる。また、音楽によって攻撃とハドルがそれぞれ30秒と決められているため、守備に向かったり、ハドルに向かったりするたびにダッシュすることとなり、この寒い時期でも汗ばむほどである。

6. 単元目標

関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ・友達どうし、互いに協力し合いながらゲームを進めることができる。 ・ルールを理解し、安全に気をつけ練習やゲームができる。
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなが楽しめるルールで、一人一人の持ち味が活かされるような作戦を工夫することができる。
技能	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持って運ぶ・ブロックをする・フラッグを取るなど、フラッグフットボールの特性に応じた簡単な動きを身につけることができる。

7. 評価基準と評価の方法

関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ・最期まであきらめないでプレイし、仲間にすすんで声をかけたり、教えたりしあって活動しようとする。(学習カード・観察) ・仲間のがんばりを、具体的な姿で振り返り、認め合おうとする。(学習カード・観察) ・勝敗に対して正しい態度をとり、結果を自分達のゲームに活かそうとする。(学習カード・観察)
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちのチームの特徴を生かした作戦を立てることができる。(学習カード・観察) ・ゲームに必要なルールや学習の進め方を理解している。(学習カード・観察) ・作戦にあった練習方法を考え、工夫して取り組むことができる。(観察)
技能	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを運ぶ、ブロックする技能を身につけ、ゲームができる。(観察) ・作戦に合った動きをすることができる。(学習カード・観察)

8. 単元計画（全11時間：本時9/11）

段階	つかむ		高める	楽しむ
	1	2・3・4・5・6	7・8・9（本時）	10・11
	オリエンテーション	ルールやゲームの進め方について知る。	チームで作戦や練習方法を工夫し、ゲームで試す。	まとめのゲーム大会で楽しむ。
	準備、集合、あいさつ、準備運動、学習の見通し			
10	どんな運動かを知る。	基本練習をする。 ・パス、キャッチ、ブロック	チームごとに作戦の話合いや練習をする。	チームごとに作戦の話合いや練習をする。
20	チームワークの大切さについて知る。	・パสดリル、2対2、3対3、4対3など 簡単なゲームをする。	作戦を試しながらゲームをする。 (12分×2試合)	ゲームをする。 (12分×2試合)
30	フラッグをつけてみる。			
40		整理運動、まとめ、次時のめあて、後片付け		

9. 本時までの経過

《1時間目》

高倉氏によるオリエンテーション。フラッグフットボールとはどんなスポーツか、チームワークの大切さについて（ブロックをした人、パスをした人がいるから得点できた。みんなの力で得点！）、ハドル、ブレイクの練習、フラッグのつけ方を教わった。

《2時間目》

フラッグをつけてのしっぽとり、すりぬけ、ボール運び1対1を行った。初めてハドルでチームとしての作戦を考えた。

《3、4時間目》

大阪工業大学と同志社大学アメリカンフットボール部の選手から、ハドル、スナップ、ハンドオフ、ピッチ、パสดリル、フェイクなどを手取り足とり教わった。優しく楽しく教えてもらって、子ども達は大喜びだった。

《5時間目》

「前にボールを運ぼう」のめあてで、2対2、3対3、3対3のランゲームを行った。なかなか前へ出ることができない子には周りから「ブロックを使え」のアドバイスも出たりした。フェイクを上手に使用しているチームもあった。

《6時間目》

高倉氏来校。4対3の動きを教わる。ボールを持っていない子の動きの大切さが徐々にわかりはじめて

いる。

《7時間目》

チームで考えた作戦を試しながらゲームをした。パスプレーと見せかけてランプレーにしたり、上手にフェイクを使って相手をひきつけておいて抜いたり、確実なブロックで相手の動きを封じ込めてボールを通したりといったプレイがどんどん出てくるようになってきた。「みんなで考えた作戦が成功してうれしい」「みんなの力で得点できた」「チームワークの勝利！」といった言葉がたくさん子どもから出てきた。

10. 本時の目標

- ・作戦を考えたり、作戦を成功させるために工夫をしたりすることができるようにする。
- ・友達と互いに教え合ったり励ましたりしながら協力して活動することができるようにする。
- ・作戦に応じた動きでゲームに参加することができるようにする。

11. 本時の展開 (本時9/11)

学習活動	指導・支援	評価の観点
1. ウォーミングアップ ・元気アップ体操 ・キャッチボール ・パスドリル	・音楽を使いながら、短時間で効果的な運動になるようにする。 ・体を温めると同時にチームごとの技能アップもめざす。	・パスドリルはチームで協力してできているか。
それぞれの力を最大限に引き出そう！		
2. 前時を振り返り、今日のためあてを持つ。	「前の時間は『自分の動きの意味を考えて動こう』だったね。」 「今日のためあては、『それぞれの力を最大限に引き出そう！』だね。」	
3. チームごとに作戦の練習をする。	「味方を生かしたり、自分が生かされたりする作戦の練習や、それぞれの動きの確認をしよう。」	・作戦を成功させるために必要な練習をしているか。
4. 作戦を試しながらゲーム①をする。 (㊦ 1面2試合4チーム)	「ハドルでしっかりとそれぞれの動き方を確認しよう。」 「自分の役割は果たせているかな。」 「チームカードに記録をしよう。」	・作戦に応じた動きを意識してゲームに参加することができるか。

<p>5. チームごとに試した作戦の話し合いをする。</p>	<p>「作戦の失敗の原因は何？誰かが役割を果たしていなかったから？相手の守り方がうまかったの？それとも作戦そのものに問題があったの？」 「なぜ作戦は成功したのか、考えてみよう。」</p>	<p>・友達と協力しながら話し合いをしているか。</p>
<p>6. 作戦を試しながらゲーム②をする。 (㊦ 1面2試合4チーム)</p>	<p>「ハドルでしっかりとそれぞれの動き方を確認しよう。」 「自分の役割は果たせているかな。」 「チームカードに記録をしよう。」</p>	<p>・作戦に応じた動きを意識してゲームに参加することができているか。</p>
<p>7. ふりかえり</p>	<p>「ゲームや練習をふりかえろう。」 「協力してゲームや練習ができたかな。」 「チームカードにふりかえりを記入しよう。」</p>	<p>・ふりかえりができているか。</p>
<p>8. 学習のまとめをする。 ・ふりかえり ・クーリングダウン</p>	<p>「自分の力を引き出せたかな。」 「友達のよいところを見つけられたかな。」</p>	<p>・自分のがんばりや友達のがんばりを認め合えたか。</p>

雨天時は体育館で1面使用。各チーム1試合ずつ。試合をしないチームは周りで審判をする。

月 日 フラッグフットボール ゲーム記録表

今日のめあて

コーチの順番

対戦チーム名【 】

攻撃	ファーストダウン		セカンドダウン		サードダウン		合計
	作戦名	点	作戦名	点	作戦名	点	
前半							
後半							
合計得点							
対		(勝ち ・ 負け ・ 引き分け)					

対戦チーム名【 】

攻撃	ファーストダウン		セカンドダウン		サードダウン		合計
	作戦名	点	作戦名	点	作戦名	点	
前半							
後半							
合計得点							
対		(勝ち ・ 負け ・ 引き分け)					

今日の学習を振り返って 【 ◎ ○ △ 】

- ① 協力して練習やゲームができた。 ()
 - ② 励まし合い、みんなで喜びあえた。 ()
 - ③ 作戦を工夫することができた。 ()
 - ④ フェアプレイ ()
- (・ ルールを守る ・ 公正な態度 ・ いっしょうけんめい)

月 日 フラッグフットボールふいかえいシート

5年 組 番 チーム名()名前()

① 楽しくできた。

A B C D

② 作戦を考えたり、工夫したいすることができた。

A B C D

③ 作戦に応じた動きができた。

A B C D

④ 友達と互いに協力し合ったり、励まし合ったりできた。

A B C D

⑤ フェアプレイ(ルール、公正な態度、いっしょうけんめい)

A B C D

⑥ 今日のMVPとその理由

⑦ 一言!