

研究テーマ

子どもが、自ら課題を見つけ、解決に向けて熱中して取り組むことができる授業

単元を通して育成したい子どもの姿

運動の基本的な動き方を知り、チームでの活動を通して、課題を解決するために進んで運動しようとする子ども

1 単元名 ゴール型ゲーム ～フラッグフットボール～

2 単元の目標

- (1) フラッグフットボールの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、陣地を取り合って得点ゾーンに走りこむなどの易しいゲームをすることができるようにする。 (知識及び技能)
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 (思考力、判断力、表現力等)
- (3) フラッグフットボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。 (学びに向かう力、人間性等)

3 単元について

本学級の児童の多くは運動が好きで、休み時間になると友達を誘ってボール遊びや鬼遊びなどを好んで行っている。しかし、一方で積極的に体を動かさない児童もいる。体育のグループ学習は、仲良く学習することができるが、勝負事になると児童同士でもめてしまうこともあった。

フラッグフットボールは、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きと、コート内で攻守入り混じり、陣地を取り合ってボールを持ち得点ゾーンに走り込む運動である。また、チーム力の向上を目指し、協力して自分たちの選んだ作戦を実行し、達成感を味わうことができる運動である。

単元を進めるにあたり、3対2のゲームを中心に進めていく。フラッグフットボールは、ボール操作などの技能に個人差がある運動なので、攻撃側を数的優位にすることで、自分に合った作戦を選んで意欲を持続させるようにしたい。また、単元の学習を進めていく上で、技能の高まりと喜びを味わわせたい。そのために、基礎基本的なボール操作の感覚作りを運動身体作りプログラムの中に毎時間取り入れるようにする。作戦を立てる際には、作戦ボードや作戦カードを活用して、児童同士で考え、試行錯誤しながら動き合うことで、友達のよさに気付いたり、思考力を育んだりすることができるようにしたい。

4 単元の計画 (全6時間 本時5/6)

時間	学習活動 (目指す子どもの姿)	※評価規準
1	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・楽しく運動するためのきまりやルールに着目し、進んで学習に取り組んでいる姿 	※フラッグフットボールに進んで取り組みようとしている (主体的に学習に取り組む態度) ・規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。(主体的に学習に取り組む態度) ・場や用具の安全に気を付けようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)
2	<ul style="list-style-type: none"> ・ランゲームをしよう ・基本的な動き方を知り、進んで実践している姿 ・友達の良い動きを見ることで、自分の動きが高まることに着目し、進んで実践している姿 	・陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むことができる。(知識・技能)
3	<ul style="list-style-type: none"> ・パスゲームをしよう ・基本的な動き方を知り、進んで実践している姿 	・基本的なボール操作とボールを持たない時の動きができる (知識・技能)

	・友達の良い動きを見ることで、自分の動きが高まることに着目し、進んで実践している姿	
4	・得点につながる作戦を立てよう ・基本的な動き方や自分たちでできそうな作戦を話し合っている姿 ・自分の感じたことや意見を積極的に話すとともに、他者の意見を認める姿	・自分の考えたことを友達に伝えることができる。(思考・判断・表現)
5 本時	・得点につながる作戦を立てよう ・基本的な動き方や自分たちでできそうな作戦を話し合っている姿 ・自分の感じたことや意見を積極的に話すとともに、他者の意見を認める姿	・規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりしている(思考・判断・表現) ・自分の考えたことを友達に伝えることができる。(思考・判断・表現)
6	・得点につながる作戦を立てよう ・基本的な動き方や自分たちでできそうな作戦を話し合っている姿 ・自分の感じたことや意見を積極的に話すとともに、他者の意見を認める姿	・規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりしている(思考・判断・表現) ・自分の考えたことを友達に伝えることができる。(思考・判断・表現)

5 本時の研究の視点

【視点1】見方・考え方を働かせながら、学びを自分事として捉える指導の工夫(教具・ルール・場作りの工夫)

- めあて・学習の流れ・ルール等を掲示し、学習の見通しが持てるようにする。
- 作戦ボードを使うことで、自分がどのように動けば良いかそれぞれの動きをイメージすることができるようにする。

【視点2】次の学びにつながる振り返り(ICTや学習カードの活用など)

- 前時のメインゲームの映像を提示することで、うまくいった動きや作戦について意見を出すことができるようにする。
- うまくできた作戦を取り上げるだけでなく、友達に自分の考えを伝えていた児童を取り上げ、全体で学びの価値づけをする。

6 本時で働かせる見方・考え方

- 基本的な動き方や自分たちでできそうな作戦を話し合っている姿
- 自分の感じたことや意見を積極的に話すとともに、他者の意見を認める姿

7 本時のねらい

ゲームの型に応じた簡単な作戦を選び、取り組んでみて感じたことや考えたことを友達と伝え合うことができる。

8 板書計画

<p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを地面に落とさない ・パスは前に出してよい ・守り側は、3点ゾーンからスタートしフリーゾーンには侵入できない ・こうげきが終わるたびに作戦を選び直す ・こうげきの回数はチームの人数 <p>こうげき終了の条件</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを落とす・フラッグを取られる(ボール保持者)・ラインオーバー・パスカットされる ・5点ゾーンに到達 	<p>④ どんな作戦を立てるとたくさん点が取れる</p>					
	<p>様々な動き</p> <p>相手をかかわす動き(緩急・弧を描く・一直線)</p> <p>相手を引きつける・まどわす動き(クロス・パス・渡した振り)</p>					
	<table border="1" style="width: 100%; height: 60px;"> <tr> <td style="width: 20%;">作戦A</td> <td style="width: 20%;">作戦B</td> <td style="width: 20%;">作戦C</td> <td style="width: 20%;">作戦D</td> <td style="width: 20%;">作戦E</td> </tr> </table>	作戦A	作戦B	作戦C	作戦D	作戦E
作戦A	作戦B	作戦C	作戦D	作戦E		

9 学習過程

学習活動・内容	時間	◇教師の支援 ※評価（方法）
1 あいさつ、健康観察をする。	2	◇ 安全に運動に取り組めるように健康状態を把握する。
2 準備運動・補強運動をする。 ○ 運動身体作りプログラムフラッグフットボールバージョンを行う。 ・ スキップ→パス交換 ・ ボールを腹に乗せてくも歩き → パス交換 等	8	◇ 二手に分かれて両サイドから同時に行うことで、短時間で効率的に運動できるようにする。すれ違う際にボールをパス交換するなど、ボールを使った基本的な動きを数多くこなすことができるようにする。
3 本時のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">⑧ どんな作戦を立てるとたくさん点が取れるかな？</div>	3	◇ めあて・学習の流れ・ルール等を揭示し、学習の見通しが持てるようにする。 ◇ 前時のメインゲームの映像を提示することで、うまくいった動きや作戦について意見を出すことができるようにする。
4 チーム練習を行う。 ・ 作戦ボードを利用し、動き方や役割について話し合い、選んだ作戦を試行する。 ・ 自分たちに合っていない作戦の場合は別の作戦に選びなおして修正する。	10	◇ 作戦ボードを使うことで、自分がどのように動けば良いかそれぞれの動きをイメージすることができるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">○作戦ボードで考えた作戦は、写真で記録しておき、作戦をふり返るときに活用できるようにする。</div>
5 メインゲームを行う。 ・ 攻撃時間は5分間とする。 ・ 出来るだけ多く攻撃するために、ローテーションを素早く行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">・ 攻撃回数はチームの人数とする。 ・ 1回攻撃するごとに作戦を振り返り次の作戦を立てる。</div>	12	◇ 出された意見をもとに、チームの特徴に合った作戦を選びなおしたり精度を上げる練習を行ったりさせる。 ◇ 攻撃が1回終わるごとに、教師がうまくいったことや修正点を考えるよう声かけすることで、作戦の良かった所（かわす動きと引き付ける動きなど）や、うまくできたことなどの要因を考えることができるようにする。
6 チームで振り返りをする。 ・ 空いているところに走り込むことができた ・ ボールを渡す振りをして相手をおかわすことができた ・ パスをうまくキャッチできなかった。	5	◇ チームの動きでよかったことや改善すべき点を振り返り、次時の学習に意欲をもてるように促す。 ※ 得点につながる作戦を選ぶことができるよう自分の考えをチームのみんなに伝えることができる。（観察・カード）
7 本時の振り返りをし、次時の課題の見通しをもつ。	5	◇ うまくできた作戦を取り上げるだけでなく、友達に自分の考えを伝えていた児童を取り上げ、全体で学びの価値づけをする。