

「ゴール型ゲーム ～フラッグフットボール～」

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

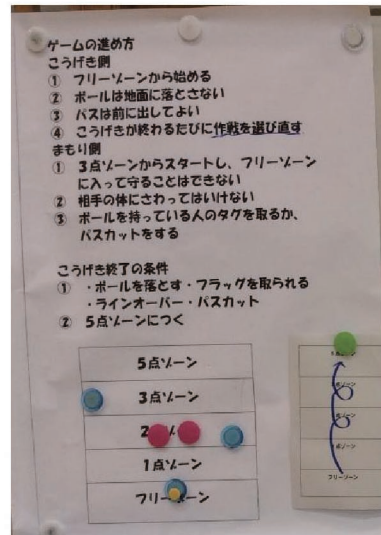
二本松市立東和小学校 渡邊 康貴

1 単元によせる授業者の思い

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。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、「速く走る」「パスを捕る」の運動能力だけでなく、「作戦を考える・分析する」など、考えて動くスキルが求められる運動である。

単元を進めるにあたっては、必ずみんなで話し合い、「作戦」と「それぞれの役割」を決めさせ、作戦を立てる際には、作戦ボードや学習カードを活用させる。オフェンスに有利な条件（3対2）でのゲームを中心に進めていくことで成功する可能性を高くし、達成感が味わえるようにしたい。各チームが夢中になって話し合ったり、試行錯誤しながら動き合ったりすることで、友達のよさに気付いたり、思考力を育んだり、クラスに一体感が生まれたいことができるようにしたい。



ゲームの進め方について、児童の考えをシートに反映させて拡大コピーし、提示した。

児童から出てきた意見

- ・ 攻撃が終わるごとに作戦を考えるようにする。
- ・ 攻撃の時間を5分と決めてその間は何回攻撃してもよい。
- ・ 相手にはふれないようにする。

② 作戦ボードを使うことで、自分がどのように動けばよいか、動きをイメージすることができるようにした。

2 授業の実際

視点 I

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)

① 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した。ゲームの進め方については教師が提示し、授業を進めていくなかで、児童から出たルールの工夫や改善点を積極的に反映させた。



ぼくが、右から走るから、相手のブロックをおねがい。

ボールを持っているふりをしてバラバラに走るよ。



視点Ⅱ

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)

- ① 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せるようにした。



誰がボールを持って走っていたのか、分かったかな？

- ② うまくできた作戦を取り上げるとともに、友達に自分の考えを伝えていた児童を取り上げ、全体で学びの価値付けをした。

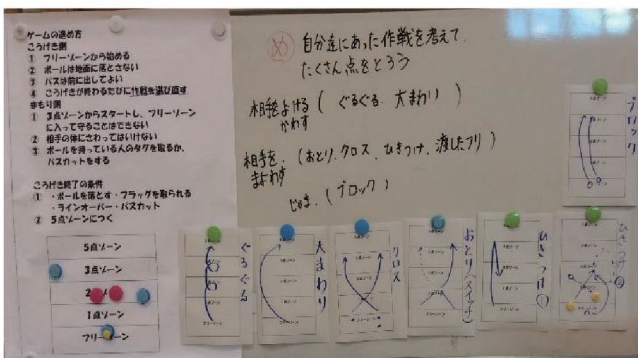
ボールを持っているときに、味方にどこにいてほしいか伝えることができたよ。



<児童の振り返りから>

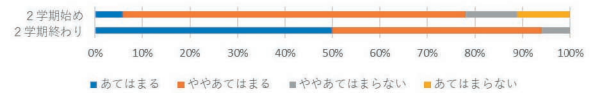
- 相手をかかわして進むことができた。次は5点取れるようにしたい。
- 新しい作戦で相手をだますことができた。
- ちがう班の作戦をやって楽しかった。
- ランで得点することができた。パスで得点を取れるようにしたい。
- 試合には負けたけど、自分たちの立てた作戦が成功したので楽しかった。

< 本時の板書 >

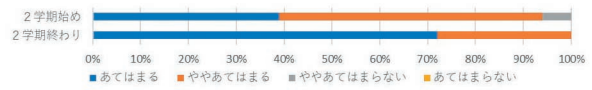


3 子どもの変容

友だちに伝えたい、友だちの考えを聞きたい、と感じたことはありましたか。



授業でできるようになったこと、わかったことはありましたか。



<考察>

アンケートの結果から、自分の考えを伝えたり、友達の考えを聞いたりしたいという思いが高まってきていることや、授業でできるようになったことがあるが増えてきていることが明らかになった。単元を通して、児童が課題に対して話し合ったり、得点の喜びを感じたりしたことで、勝敗に関わらず、達成感を味わうことができたのではないかと考える。

4 研究のまとめ (○成果●課題)

【視点Ⅰ】

- 攻撃の時間を多く確保したことで、児童は、たくさん攻撃できるように動き、運動量を確保することができた。
- 活動量を多く確保したため、作戦を考える時間が短くなってしまった。攻撃の回数をチームの人数分にして、作戦ボードをタブレットで撮影記録をすることで、思考の足跡を残して振り返りや作戦を選択する手助けになるようにしたい。

【視点Ⅱ】

- 学習カードを活用したことで、グループでの取り組みや自分の取り組みに対して課題を明確にすることができた。新たな学びへの意欲を確認することができた。
- 学習カードに記入したことをタブレットで撮影し、共有ソフトに貼り付けたり直接書き込んだりすれば、振り返りを学級で共有できた。また、自分の反省をタブレットで撮影して共有させたりすると、時間短縮にもつながると考える。



実際の指導案はこちらへ▶