

小学校第5学年 体育科 学習指導案

期 日 平成25年11月14日(木) 第5校時

場 所 菊池市立隈府小学校 運動場

指導者 教諭 片峯 孝一郎

1 単元名

「フラッグフットボール(ボール運動:ゴール型)」

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、二つのチームが入り混じり、攻撃側はパスやランニングプレーで相手のエンドラインを越えることをねらい、守備側は攻撃側プレイヤーの腰につけたフラッグを取ることで相手の動きを止めることをねらい、得点を競い合うことに、楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。ボールを手で持って走ることができるという特性を備えた陣取り型ゲームであり、ルールや場などを工夫することで、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、ゲームを楽しむこともできる。

(2) 系統観

学年	小学校1・2年生	小学校3・4年生	小学校5・6年生
領域	ゲーム	ゲーム	ボール運動
内容及び構成	ア ボールゲーム ○ボール遊び ○ボール投げゲーム ○ボール蹴りゲーム イ 鬼遊び ○一人鬼, 二人組鬼 ○宝取り鬼, ボール運び鬼	ア ゴール型ゲーム ○手を使ったゴール型ゲーム ・ハンドボールを基にした易しいゲーム ・ポートボールを基にした易しいゲーム ○足を使ったゴール型ゲーム ・ラインサッカーを基にした易しいゲーム ・ミニサッカーを基にした易しいゲーム ○陣地を取り合うゴール型ゲーム ・タグラグビーを基にした易しいゲーム ・フラッグフットボールを基にした易しいゲーム	ア ゴール型 ・バスケットボール ・サッカー ・ハンドボール ・タグラグビー, フラッグフットボール

(3) 児童観(本単元に係る児童の実態 男子14人, 女子17人, 計31人)

○情意面に関する実態

【体育は好きですか?】

とても好き26人 少し好き5人 あまり好きではない0人 好きではない0人

【体育は得意ですか?】

とても得意11人 少し得意17人 あまり得意ではない3人 得意ではない0人

【ボールを使ったゲームは好きですか?】

とても好き24人 少し好き7人 あまり好きではない0人 好きではない0人

【ボールを使ったゲームは得意ですか?】

とても得意19人 少し得意11人 あまり得意ではない1人 得意ではない0人

○学び方に関する実態

【体育では, どうしたらうまくできるか考えますか?】

とても考える16人 少し考える15人 あまり考えない0人 考えない0人

【体育では, 上手な友達をまねしますか?】

とてもまねする15人 少しまねする15人 あまりまねしない1人 まねしない0人

【体育では, 友達に教えたりしますか?】

とても教える9人 少し教える14人 あまり教えない7人 教えない1人

【体育では, 分からないことを友達や先生に聞きますか?】

とても聞く13人 少し聞く14人 あまり聞かない3人 聞かない1人

○運動経験の実態

これまでのゲーム・ボール運動の経験は、「ハンドベースボール」「サッカー」「サークルハンドボール」などを学習している。休み時間や昼休みなどに、校庭で仲よく遊ぶ姿が見られるが、外遊びの頻度は男子が多く女子が少ない。ボール操作の技能には個人差が大きく、これまで女子のボール遊びの経験が少なく、投げる・捕ることに苦手意識を持っている。

意識調査では、体育の学習を意欲的に行う児童が多く、体育の学習を好む児童がほとんどである。これまでの学習で、「友達にアドバイスをもらおううれしかった。」「チームワークが深まると楽しかった。」などの経験や、運動のポイントや動き方を考えながら学習することの大切さを感じている児童もいる。今回の実践では、体育やボール運動に苦手意識を感じている児童が、運動の楽しさを実感できるように、場やルールの工夫を行っていく必要がある。

○体力テストからの実態

種目		握力 (kg)	上体起こし (回)	長座体前屈 (cm)	反復横跳び (点)	シャトルラン (回)	50m走 (秒)	立ち幅跳び (cm)	ボール投げ (m)
男子平均	学級	15.6	18.7	39.4	38.1	47.8	9.69	149.7	22.0
	県	16.7	19.2	32.2	42.6	56.0	9.33	151.5	24.2
女子平均	学級	16.7	16.7	41.7	37.7	35.8	9.92	147.4	14.6
	県	16.2	17.7	35.9	40.4	44.8	9.60	142.9	14.3

男女共通で、長座体前屈で県平均を上回っている。

(4) 指導観

- 第1時オリエンテーションで、学習のねらいや進め方を示し、児童に見通しを持たせるとともに、学習のきまり、安全確認について指導する。
- 学習1では、基礎的・基本的な技能（ボール操作）を習得するためのゲーム（基礎技能向上ゲーム・ドリルゲーム）を設定し、ランプレーやパスプレーの基となるボール操作の技能を習得できるようにする。
- 学習2では、コートや人数、ルールに条件を付けたゲーム（課題設定ゲーム・タスクゲーム）によって、チームで簡単な攻め方や守り方を決めて、身に付けたボール操作の技能を活用し、ボールを持たないときの動きを理解できるようにする。そのために、作戦タイム（ハドル）の時間を設定する。
- 遊び方（安全面、マナー等）については、毎時間のはじめに知らせ徹底を図る。
- 毎時間のまとめでは、よい動きをしていた児童を紹介し、基礎的・基本的な動きのポイントを確認する。また、攻め方や守り方を工夫し作戦を考えていたチームを紹介するとともに、思考・判断の評価を行う。
- 学習班（チーム）の編成は、男女混合の8チーム（3～4人）をつくる。
- 児童同士の教え合い学習が充実するように、動きのポイントや作戦の工夫のヒントとなる言葉を整理し、ボードにまとめていく。
- 本学習では、指導と評価の一体化を図るために次の評価活動を行う。
 診断的評価:事前のアンケートにより児童一人一人の実態を把握し、事後のアンケートで変容を評価する。
 学習シートを活用し、毎時間の自己評価・相互評価が的確に行えるように、評価の視点を明確に示す。

【視点1】 思考力・判断力・表現力等の育成	【視点2】 学習評価と指導の改善	【視点3】 情報活用能力の育成
【視点1】 本単元では、高めたい思考力・判断力・表現力等を、攻撃や守備を工夫したゲーム中の声かけととらえる。ゲーム中に考え判断したことを、チームメイトへ声かけすることで、基礎的・基本的な個人技能を活用しながら、豊かなかかわり合いのある授業を目指す。	【視点2】 本単元では、チームの作戦と個人の役割のつながりを記録として残す活動で、児童の思考の過程を評価できる授業を目指す。プレイの成否にかかわらず、自分のねらいや意図を書く活動を重視し、前回までの自分のプレイと比較・関連付けした表現を意識させる。	【視点3】 本単元では、勝敗を左右する得点に関する情報を、図や数値などで示すことで、主体的な情報活用を促す授業を目指す。また、児童が情報の収集もできるようにするために、視覚的に分かりやすい学習資料や記録シートなどの教材教具の工夫を行っていく。

3 単元の目標と評価規準

単元の目標	<p>(1) 簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすることができるようにする。(技能)</p> <p>(2) 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。(態度)</p> <p>(3) 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することができるようにする。(思考・判断)</p>
運動への 関心・意欲・態度	<p>①運動に進んで取り組もうとしている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</p> <p>③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>④運動する場を整理したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。※ ※第6学年での評価規準</p>
運動についての 思考・判断	<p>①ゲームの行い方を知るとともに、ゲームを行うためのルールを選んでいる。</p> <p>②(※チームの特徴に応じた)攻め方を知るとともに、自分のチームの(※特徴に合った)作戦を立てている。 ※第6学年での評価規準</p>
運動の技能	<p>①近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。</p> <p>②相手にとられない位置を走り抜けることができる。</p> <p>③得点しやすい場所に移動し、パスを受けてタッチダウンをすることができる。</p> <p>④ボールを保持する人の進行方向に体を入れて相手の得点を防ぐことができる。</p>

4 指導・評価の計画（8時間取扱い 本時6／8）

次時	1	2		3	
時	1	2～4	5～7（本時6）	8	
学習活動	<p>○学習のねらいや進め方を知る。</p> <p>○学習のグループやルールを決める。</p> <p>○試しの運動をする。 【ビデオ視聴】</p>	<p>○集合、あいさつ ○協力して場づくりをする。○準備運動をする。 ○学習のめあてとマナーを確認する。</p> <p>○学習1の活動をする。【ドリルゲーム】 ・フラッグとり，三角パス 等</p> <p>○学習2の活動をする。【タスクゲーム】 ・2対1ランプレーゲーム 等</p> <p>○学習3の活動をする。【メインゲーム】 ・3対2（ランプレーゲーム）</p>	<p>○学習1の活動をする。【ドリルゲーム】 ・1対1フラッグとり，サインパス 等</p> <p>○学習2の活動をする。【タスクゲーム】 ・3対1パスプレーゲーム 等</p> <p>○学習3の活動をする。【メインゲーム】 ・3対2（ラン&パスプレーゲーム）</p>	<p>○フラッグフットボール大会をする。</p>	
	<p>○振り返りをする。</p> <p>○整理運動をする。</p>	<p>○学習の振り返りをする。</p> <p>○整理運動，片付けをする。</p>	<p>○学習の振り返りをする。</p> <p>○整理運動，片付けをする。</p>	<p>○学習のまとめをする。</p> <p>○整理運動，片付けをする。</p>	
指導上の留意点 【三つの視点から】	<p>・児童と一緒に学習計画を立て，主体的な学習活動ができるようにする。</p> <p>【視点3】最初のルールや場づくりを図で説明する。</p> <p>【視点2】試しのゲームでの課題をチームで共有する。</p>	<p>・本時の学習の見通しを持たせ，安全に進めていくためのきまりを確認する。</p> <p>・場づくりを安全に，素早く，協力して行うよう助言する。・準備運動では，ケガをしやすい部位を十分に行っているか観察する。</p> <p>・学習1で，よい児童の動きからゲームにつながる個人の動きのポイントを示す。</p> <p>・学習2で，よいチームの動きからゲームの学習課題を示す。（フェイク，ガード）</p> <p>・学習3で，攻め方を工夫しているチームを取り上げ共有化を図る。</p> <p>【視点1】基礎的・基本的な技能（ラン）を重視した学習課題を設定する。</p> <p>【視点2】作戦や動き方を工夫できるように作戦タイムを設定する。</p> <p>【視点3】作戦の基となる動き方を図や写真を活用し，視覚的につかませる。</p>	<p>・学習1で，よい児童の動きからゲームにつながる個人の動きのポイントを示す。</p> <p>・学習2で，よいチームの動きからゲームの学習課題を示す。（スペースへの走り込みとパス）</p> <p>・学習3で，攻め方を工夫しているチームを取り上げ共有化を図る。</p> <p>【視点1】基礎的・基本的な技能（パス）を重視した学習課題を設定する。</p> <p>【視点2】作戦や動き方を工夫できるように作戦タイムを設定する。</p> <p>【視点3】作戦ボードを活用し，最初の位置や動き方を視覚的につかませる。</p>	<p>・チームで考えた作戦から，自分はどんな攻め方や守り方の工夫をしたか伝えられるような発問を行う。</p> <p>【視点1】自分たちが考えた攻撃や守備の工夫を伝え合わせる。</p> <p>【視点2】攻撃や守備での自分のねらいと意図を書く活動を設定する。</p>	
評価の観点（評価方法） B基準	<p>関心・意欲・態度①（観察，シート） 運動に進んで取り組もうとしている。</p>	<p>関心・意欲・態度③（観察） 用具の準備や片付けで，分担された役割を果たそうとしている。</p>		<p>関心・意欲・態度③（観察，シート） ルールやマナーを守り友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</p>	
			<p>思考・判断①（観察，シート） ゲームの行い方を知るとともに，ゲームを行うためのルールを選んでいる。</p>		<p>思考・判断②（観察，シート） 攻め方を知るとともに，自分のチームの作戦を立てている。</p>
			<p>技能④（観察，シート） ボールを保持する人の進行方向に体を入れて相手の得点を防ぐことができる。</p>	<p>技能②（観察，シート） 相手にとられない位置を走り抜けることができる。</p>	<p>技能①（観察，シート） 近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。</p>

5 本時の学習

(1) 目標

- 相手にとられない位置を走り抜けることができるようにする。 (技能)
 - ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとするようにする。(態度)
 - 攻め方を知るとともに、自分のチームの作戦を立てることができるようにする。 (思考・判断)
- ※本時では、運動についての思考・判断を主として評価する。

(2) 展開

過程	学習活動	主な発問・指示等	指導上の留意点及び評価 【三つの視点から】	備考
導入 5分	1 集合、あいさつ。 2 準備、場づくり。 3 準備運動をする。 4 学習のめあてやマナーを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 確実に点がとれる攻め方で、チームで作戦を工夫しましょう。 </div>	○協力して準備をしましょう。 ○ゲームの始めと終わりには、必ずあいさつをしましょう。 ○これまでの作戦を図に表しているのを参考にしましょう。 ○チームの作戦のための自分の役割は何かしっかり考えましょう。	○場や用具の安全を確認する。 ○しっかり行われているか観察し、助言する。 ○声に出してめあてを確認させる。 ○これまでに児童が考えた作戦を整理し掲示する。 ○ルールやマナーを守って友達と助け合って学習することを意識させる。	フラッグ ボール 得点板 学習ボード 学習計画表
展開 35分	5 学習1 ドリルゲームをする。 【ランプレーのドリル】 【パスプレーのドリル】 6 学習3 メインゲーム(3対2)をする。 ・作戦タイム① 【2分】 ・ゲーム① 【4分攻守交代】 ・作戦タイム② 【2分】 ・ゲーム② 【4分攻守交代】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 【言語活動】 ゲーム①の課題を基に、各個人の改善点を出し合わせ、ゲーム②での実践化につなげる。 </div>	○ルールを守ってゲームをしよう。 ○どんなパスが味方が捕りやすいですか。 ○役割を明確にしてゲームをしよう。 ○パスを受けるときに大切なことは何か。 ○ゲームのルールを確認しましょう。 ○友達のよい動きを見付けましょう。 ○作戦が成功するために積極的に友達に声をかけよう。 ○できたことできなかったことを振り返って、ゲーム②につなげよう。	○ルールを確認して、みんなが楽しく活動できるようにする。 ○よい児童の動きを積極的に賞賛する。 ○役割分担(ボールを投げる人受ける人、フェイク or ガード等)をハドルで確認させる。 ○スペースに走り込むことに気付かせる。 ※作戦タイムを設定し、チームで作戦や動き方を工夫できるようにする。 ※児童が考えた作戦や動き方をボードに整理して示す。 <div style="border: 1px dotted black; padding: 2px;"> 評価：思考・判断②(観察シート) B基準 チームの作戦のための自分の役割のポイントを伝えている。 A基準 チームの作戦のための自分の役割のポイントや友達の役割のポイントを伝えている。 〈B基準に達しない児童への手立て〉 作戦ボードを活用し、自分の役割(ポジションと動き)を確認させる。 ○ゲームに出ない児童の役割分担を明確にする。 </div>	マーカー 作戦ボード デジタイマー
整理 5分	7 整理運動をする。 8 学習の振り返りをする。 9 片付けをする。	○ケガがないか確かめながら行いましょう。 ○教え合いでよかったこと、チームでよかったことを紹介しよう。 ○全員で協力して、素早く行いましょう。	○ケガがないか確認する。 ※友達のよさやがんばりに気付かせ、言葉で交流する。 ○作戦を工夫したチームを紹介し、動き方のポイントを確認する。 ○最後まで協力して安全に行われているか観察し、助言する。	学習シート

