

1 単元名 作戦で勝つ！頭脳スポーツ フラッグフットボール（ボール運動 ゴール型）

2 単元の目標

- 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。（関心・意欲・態度）
- 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）
- 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）

3 指導にあたって

(1) 教材観

① 一般的特性

- ア ボールを持って走ることができるため、サッカーやバスケットボールよりもボール操作が容易なボール運動である。
- イ 攻撃と守備がはっきり分かれていて、攻撃のたびにハドル（作戦会議）をもつため、戦術学習に最適なボール運動である。
- ウ 「相手をかかわす」「スペースをつくる」などのゴール型ボール運動の基礎となる動きを身に付けやすい運動である。
- エ スペースを作るための作戦やスペースに動く判断力が必要となる運動である。

② 児童から見た特性

- ア スピードの変化やフェイントを使い相手をかかわす力、スペースを見つける力、作戦を立てる力などゴール型ボール運動の基礎となる動きを身に付けやすい運動である。
- イ 難しいボール操作等の技術がなく、運動経験が少ない児童も楽しめる運動である。
- ウ チームで立てた作戦に基づいて一人一人が役割行動を実行するので、みんなが等しくゲームに参加することができる。頻繁に成功体験が得られるため、大きな集団的達成の喜びを味わうことができる運動である。

(2) 児童の実態（平成*年*月*日 第6学年*組 *人実施）

質問内容	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいいえ	いいえ
1 ボールを使った運動・遊びは好きですか。	*人	*人	*人	*人
2 ボールを使ったゲームをする際の作戦や工夫について友達と話し合っ取り組むことができますか。	*人	*人	*人	*人
3 パソコンやタブレットを使って自分の調べたいことを調べられますか。	*人	*人	*人	*人

① 休み時間の運動の様子

休み時間には、外遊びを好む児童と室内で過ごすことを好む児童で二極化しており、クラスでレクリエーションなどを行う際には配慮が必要である。遊びのルール等を話し合う姿は時折見られるが、あまり活発に活動しているとはいえない。

② ボール運動

学年全体としてドッジボールを好む児童が多く、特に男子は他学年とサッカーをする姿も見られるなど、ボール運動に関する興味・関心は高いと言える。能力的には、ボールを投げたり捕ったりする動きはある程度できる。また、ボールを使ったゲームをする際の作戦や工夫について話し合う活動では、約半数が話し合っ取り組んでいるが、話し合い活動に消極的な児童も8名いるなど、話し合い活動を工夫していく必要がある。

③ 体力テスト

体力テストではA級が*人、B級が*人、C級が*人、D級が*人となっており、運動能力の差があり、チーム分けに配慮が必要である。

④ プログラミング教育・ICT機器に関して

パソコンでの調べる学習に関しては、キーボード操作・キーワードの入力など、どの児童も概ね行うことができる。1学期に行った陸上記録会練習の際にタブレットを用いたところ、互いのフォームを撮影し比較し合うなど、有効に活用することができる。

プログラミング教育については本単元で初めて取り組む。プログラミング的思考を用いることで、フラッグフットボールの作戦を立案する際の有用性を児童が実感できるようにする。

(3) 指導観

フラッグフットボールは、ボールを「持って走る」ことができるため、ゲーム・ボール運動の中でも技術的には易しい教材である。そのため、戦術的な動きや作戦に重きを置きやすい。

まず、単元を通してハドル（作戦会議）を各チームに習慣付けることで、お互いの情報交換・考えの擦り合わせ等の話し合い活動の充実を図っていく。また、運動能力にばらつきのある学級ではあるが、毎時間の練習やゲームから「自分の得意なこと・できること」「チームの特徴」を把握し、一人一人がチームの一員としての自らの役割を見出し、運動への意欲につなげていきたい。そのためにタブレットを活用して客観的な視点で自分たちの強みや弱みを見付け、練習方針に反映させていく。そして、繰り返し行うチーム練習の中でより効率的な練習方法を模索したり、試合の状況をあらかじめ想定したりする時間を設定することで、プログラミング的思考の有用性を実感できるようにしたい。具体的にはハドルに向けて、個人で作戦案を立案する。その際、順次

処理・条件分岐・繰り返しなどのプログラミング的思考を活用して作戦を立案する。その後、チームで作戦カードを作成・活用し、練習やゲームをする中で、自分たちで考えた作戦を場面によって使い分けるようにする。

4 単元の評価基準（学習活動に即した評価規準）

	ア 運動への関心・意欲・態度	イ 運動についての思考・判断	ウ 運動の技能
単元の評価規準	フラッグフットボールのゲームの楽しさや喜びに触れることができるように、ゲームに進んで取り組むとともに、ルールを守って助け合って運動しようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。	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。	投げる、捕る、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを持たないときに考えて動いたりすることができる。また、チームの作戦に基づいた位置取りをすることができる。
学習活動に即した評価規準	①ゲームや練習を通して、 <u>◎進んでフラッグフットボールを楽しむ</u> とする。 ②コートや準備や片付けを <u>◎進んで行おう</u> とする。 ③ゲームの反省点・改善点などを、チームでの <u>◎話合いと練習を通して、次のゲームに生かそう</u> としている。 ④反則やマナー違反について <u>◎自ら手を挙げる</u> などして認めようとしている。(セルフジャッジ)	①ブロックやフェイクを使った攻め方を知り、 <u>◎それを使った作戦を立て</u> ている。 ②攻め方・守り方の基本を知り、 <u>◎簡単な作戦を立て</u> ている。 ③ゲームの合間の話合いで反省点・改善点を見付け、 <u>◎それに合った練習</u> をしている。 ④ゲームの進め方を理解し、自チームの特徴をよく考え、 <u>◎それを生かした作戦を立て</u> ている。	① <u>◎守備の動きをよく見てフラッグを取ったり、守備をかわして走ったり</u> することができる。 ②味方にボールを手渡し、味方からボールを受け取る動き（ハンドオフ）を <u>◎正確に行う</u> ことができる。 ③ <u>◎ボールを持っている味方を助けるためのブロックの動き</u> ができる。 ④ <u>◎狙ったところへボールを投げたり、投げられたボールをキャッチしたり</u> することができる。 ⑤ゲームにおいて、 <u>◎敵味方の動きを意識し、チームの作戦に応じた動き</u> をすることができる。

◎下線は十分に満足できる姿

5 指導と評価計画（10時間扱い）

時	学習のねらいと活動	評価計画		
		関	思	技
1	<u>フラッグフットボールのイメージをつくり、学習の進め方を知る</u> 1 学習の進め方を知り、学習の見通しをもつ。 2 タグラグビーと比べながらフラッグフットボールのルールを、ゲームを通して確認する。 ・しっぽ取りゲーム、1対1ゲーム、ボール運びリレー 3 VTRを見て、それを再現することでフラッグフットボールのイメージをもつ。(ゲームの進め方・ハドルの仕方) 4 振り返り	①		
2	<u>基本的な技能（ボールの運び方）を習得する</u> 1 準備運動 2 基本技能の練習 ・しっぽ取りゲーム ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー (ゆっくり→すばやく) 3 作戦会議（ハドル）の仕方を確認する。 ・2対1でのボール運び 4 振り返り	②		①
3	<u>基本的な技能（ハンドオフ・フェイク）を習得する</u> 1 準備運動 2 基本技能の練習 ・しっぽ取りゲーム ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー 3 チーム練習 ※ハンドオフ（手渡しパス）やフェイク（ボール隠し）などの動きを作戦カードやホワイトボードを活用して行う。 ・3対2でのボール運び 4 3対2ランゲーム（ハドル）	②		②

	5	・振り返り		
4		ブロックやフェイクを使った攻め方の作戦を個人で立てる		①
本 時	1	準備運動		
	2	基本技能の練習 ・しっぽ取りゲーム ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー		
	3	3対2ランゲームについて個人で作戦を立案する。 ・3対2ランゲームについてグッドモデルで確認する。 ・順次処理・条件分岐・繰り返しなどのプログラミング的思考を活用して作戦を立案することを確認する。 ・フローチャートのモデルを提示し、活用の仕方を確認する。 ・プログラミング的思考を活用してフローチャートを完成させ、個人で作戦を立案する。		
	4	振り返り		
	5	習得した基本的な技能を活用して、ゲームに取り組む	①	③
1	準備運動			
2	基本技能の練習 ・ボール運びリレー ・1対1ランゲーム			
3	チーム練習 ・個人で立案した作戦を交流する（フローチャートを見せ合い説明する。） ・チームで協議し、作戦を決定する。 ・練習しながら、ブロックの動きを中心に作戦カードやホワイトボードを活用して行う。 ・3対2でのボール運び			
4	3対2ランゲーム（ハドル）			
5	振り返り			
6		習得した基本的な技能を活用して、ゲームに取り組む	③	②
1	準備運動			
2	基本技能の練習 ・ボール運びリレー ・1対1ランゲーム			
3	チーム練習 ※手渡しパス、ボール隠し、ブロックなどから、プログラミング的思考を活用して有効な作戦を考えて練習を行う。 ・3対2でのボール運び			
4	3対2ランゲーム（ハドル）			
5	振り返り			
7		基本的な技能（ボールの投げ方・サインパス）を習得する		② ④
1	準備運動			
2	基本技能の練習 ・しっぽ取りゲーム ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー			
3	基本技能の練習 ・ボールの投げ方 ・サインパスの仕方			
4	チーム練習 ・パス練習			
5	振り返り			
8		習得した基本的な技能を活用して、ゲームに取り組む		③ ④
1	準備運動			
2	基本技能の練習 ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー ・ボールの投げ方			
3	チーム練習 ・3対2でのボール運び ・パス練習			
4	3対2パスゲーム（ハドル） ・プログラミング的思考を活用して有効な作戦を考えて練習を行う。			
5	振り返り			
9		味方チームや相手チームの特徴に応じた作戦を立てる	③	④
1	準備運動			
2	基本技能の練習 ・1対1ランゲーム ・ボール運びリレー ・ボールの投げ方			
3	チーム練習 ・2対2でのボール運び ・3対3でのボール運び ・パス練習			
4	振り返り			
10		フラッグフットボールの学習の評価をし、まとめを行う	④	⑤
1	準備運動			
2	フラッグフットボール大会 ・4対4ゲーム（ハドル） ・プログラミング的思考を活用して有効な作戦を考えて練習を行う。			
3	振り返り			

6 本時の指導案

(1) 本時のねらい

- ブロックの動きを取り入れながら、作戦を立てることができる。(思考・判断)
- ボールを持っている味方を助けるためのブロックの動きができる。(技能)

(2) 準備・資料

作戦カード (グループ共有), 学習カード (個人用), ホワイトボード (チームのめあて等記入), タブレット (動きの確認に使用), ビブス, フラッグ, ボール, 体育ファイル

(3) 展開 (5/10時間)

段階	主な学習活動	指導上の留意点 (○)・評価 (◎)
つかむ (8)	<p>1 あいさつをする。</p> <p>2 準備運動を行う。</p> <p>3 基本技能の練習をする。 ・ボール運びリレー ・1対1ランゲーム</p> <p>4 本時のねらいと学習の流れを確認する。 ブロックを使った作戦を考えてゲームをしよう。</p> <p>5 ブロックの動きのポイントについて再確認する。 ・「相手のプレイヤーの体の前より、横に立った方がスペースが生まれそうだよ。」 ・「相手プレイヤーが動いても、ぶつからないように壁の位置を保とう。」 ・「ボールを持って走るプレイヤーとタイミングや位置を合わせよう。」</p>	<p>○あいさつの様子から健康観察を行う。</p> <p>○準備運動を丁寧に行うよう声掛けする。</p> <p>○練習のポイントについて、声掛けする。</p> <p>○前時の学習を振り返り、本時では、ブロックを生かして作戦を考えることを確認する。</p> <p>○ホワイトボードとマグネットを使ったり、実際の動きの見本を見せたりしてブロックの動きを説明する。</p> <p>○壁を作る方向を事前に確認してから行うよう伝える。</p>
考える・深める (32)	<p>6 3対2ボール運びの練習をする。 ・3対2ボール運び ・「右側に1人走って相手をブロックし、左側にスペースを作ろう。」 ・「ブロックするときは、もう少し、守っている人の前ではなくて横に立つといいよ。」 ・「危ないから、ブロックするときは手は胸の前だよ。」</p> <p>7 ブロックを取り入れた作戦 (3対2) を各チームで考える。 ・前時に個人で立案した作戦を交流する (フローチャートを見せ合い説明する。) ・チームで協議し、作戦を決定する。 ・採用された個人の作戦を基にチームの作戦を決定する。 【目指す児童の作戦例】 ・「攻撃を開始する前のハドルでは、一人一人の役割をしっかりと確認しよう。」 ・「ボールを持った人が右に移動して守りを引きつけて、ボールを持っていない人がブロックして、できたスペースへ走り込む作戦をやってみよう。」 ・「前の時間に習ったハンドオフを上手に使って相手をだまして、さらにそこにブロックを</p>	<p>○チームごとの練習の様子を見て回りながら、安全性を優先させるため、ブロックする際は、脇をしめて、手は胸の前で構えることや、壁になって味方の走る道を作る際には、守りの前ではなく横に立つと良いこと等を確認する。</p> <p>□ブロックの仕方が十分できていない児童に対して、体育ファイルやタブレットで撮影した映像を活用し、ブロックの仕方が理解できるように個別指導する。</p> <p>○練習の様子についてタブレットで撮影し、実際のゲームでの工夫改善について話し合いを深めることができるようにする。</p> <p>◎ブロックの動きを取り入れ、それを使った作戦を立てている。 【思考・判断】(観察・発言・作戦カード)</p> <p>○ブロックを取り入れた作戦例のカードを数枚用意しておき、作戦カードをもとに、ボールを持っていない人の役割もはっきりさせるよう助言する。</p> <p>○タブレットを活用して客観的な視点で自分たちの強みや弱みを見付け、練習方針に反映させていくようにする。</p>

	<p>「使ってボールを進めてみよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦決定後チームで練習する。 <p>8 3対2ランゲームを行う。 〔ゲーム内容〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前方に投げるパスなし。 ・手渡しや後ろパスはスタートゾーンの中のみ。 ・フラッグを取られたり、サイドラインから出たり、ボールを落としたりした地点のゾーンの点数が攻めチームの得点になる。 ・1回戦につき4回攻撃したら攻守交替。 ・スタートゾーンからは、7秒以内に出るようにする。 ・守りは、審判の笛の合図で、2点ゾーンから1点ゾーンまで出てきてもよいことにする。 ・ハドル（1回の攻撃に30秒） ・1チーム4～5人なので、1回の攻撃ごとにメンバーをローテーションして行う。 ・自分が出場しないときも審判や作戦係を行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・「次は、この作戦を試してみよう。」 ・「今の作戦に、フェイクを加えてみよう。」 ・「ブロックのおかげで作戦通り、右のスペースが使えたね。」 ・「自分が壁になることで、ボールを持っている味方の動きを助けることができた。」 </div> <p>9 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで作戦を実行した結果を振り返る。 ・全体で結果を交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○作戦がうまくいかなかったチームには積極的にアドバイスして、課題を解決させる。 ◎ボールを持っている味方を助けるためのブロックの動きができる。 【技能】(観察・発言・作戦カード) ○作戦カードには、攻撃ごとにプレーの成否を作戦係が記録し、次時に作戦を修正するときの判断材料にさせる。 ○ブロックの動きに焦点を当てて、称賛の声掛けをする。
<p>確かめる (5)</p>	<p>10 本時の学習を振り返り、学習カードに記入する。</p> <p>11 次時の学習内容を確認し見通しをもつ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○良い動きをした児童や、成功した体験を紹介し、称賛する。 ○体調や怪我の有無を確認する。

※ **ゴシック体**は、十分に満足できる状況(A)にある児童の学びの姿
□は努力を要する児童への手立て