

4年 「前進あるのみ！フラッグカップ」（ゲーム ゴール型ゲーム）

〈仮説〉

指導内容を明確にし、教材や学習の過程を工夫すれば、自ら体育の学習に取り組む子になるだろう。

中学年「ゲーム ゴール型ゲーム」フラッグフットボール指導内容整理表

単元 (学習指導要領)	1時間ないし数時間 (学習指導要領解説)	具体の動き(具体的・事實的) (運動する際の「考え」を含む)	用いる用語(名称、記号、擬音語を含む)用いる 学習形態【仲間との関わり】
基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること。	・コート内で攻守入り交じって、ボールを手で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをすること。	○ボール保持者は、ボールを持って走ること。 ○ボールを確実に受け取ること。 ○手渡しパスや投げるパス、フェイクなど空いているスペースへのボール操作やスペースを作り出す動きをすること。 ○ボール保持者はフェイントを入れて空いた場所に素早く走ること。 ○ボール非保持者はボール保持者が前進できるようなサポートをすること。	・ボールを落とさないで。 ・前に進もう。 ・空いているところはどこ。 ・コースを考えて。 ・空いたよ。 ・今だ。 ・フェイント。 【2人組・チーム・チーム対抗】
	・陣地を取り合って得点ゾーンに走りこむゲームをすること。	○ボール保持者は、ボールを持って相手をかわしながら得点ゾーンに走ること。 ○ブロックを利用して前進すること。 ○ブロックをかわしてフラッグを取ること。	・相手を見て。 ・前へ、前へ。 ・前を向いて。 ・ボールを隠して。 【2人組・チーム・チーム対抗】
	・ボールを持ったときにゴールに体を向けること。	○ボール保持者は、ボールを持ったから、ゴールに体を向けた上で自分が進むコースを考えて動くこと。 ○チームで連携して、相手をかわしたり、走り抜けたりすること。 ○視線は、前方に向けること。	・まずゴールを見て。 ・体を前に向けるよ。 ・相手も見よう。 ・前へ、前へ。 ・コースも考えて。 【2人組・チーム・チーム対抗】
	・味方にボールを手渡ししたり、パスを出したりすること。	○ボールを渡すときは、相手の腕や手と体の間に渡すこと。 ○正確なパスや、走りながらの確実なキャッチを身に付けること。 ○ボールを受け取る時はボールを手でしっかりと押さえること。また、手のひらに当てること。	・四角キャッチ。 ・相手の手とおなかの間に。 ・しっかり抑えて。 ・相手の目も見て。 【2人組・チーム・チーム対抗】
	・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。	○ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように立ったり、走り込んだりすること。 ○ボール非保持者は、保持者に近づいて、ボールを受け取ったり、受け取るふりをしたりすること。 ○ボール非保持者は、相手チームがボール保持者に近寄れないようにボール保持者と守備者の間に入り、ブロックをすること。 ○ボール非保持者は、パスをもらうために、ボールを持っている味方と自分の間に守備者がいない場所に動くこと。	・相手には触らない。 ・かにブロック。 ・フェイク。 ・前へ進むのを助けて。 ・ボールを持っている人と相手を見て。 ・交差。 ・ボールと守備者の間。 ・ボールを取るふり。 【2人組・チーム・チーム対抗】

単元名 ゲーム運動 ゴール型ゲーム フラッグフットボール「前進あるのみ！フラッグカップ！」

① 単元のコアな動き

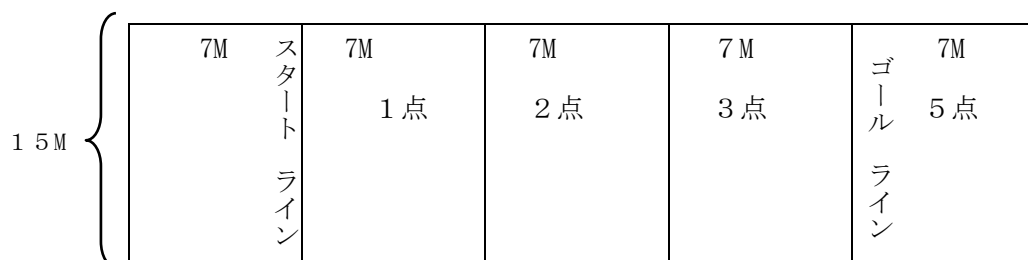
ボール非保持者は、パスをもらうために、ボールを持っている味方と自分の間に守備がない場所に動くこと。

② 単元構成（45分×8回）（○知識・技能 ◎思考力・判断力・表現力 ●主体的に学習に取り組む態度）

	1	2～4	5・6	⑦・8
	あいさつ，体ならし，準備運動			
10	オリエンテーション	習得 ドリルゲーム（しっぽとり，1対1ランゲーム，かにブロックゲーム） タスクゲーム（おにゾーンゲーム，だるまさんがころんだゲーム）		
20	・学習の進め方	習得	共有	調整
30	・作戦をもとにゲームのイメージをもとう	タスクゲーム	メインゲーム 3対2	活かす
40		3対2		メインゲーム
45	プロのゲームを見てみよう。	つかむ	コアとなる発問 パスをもらうために，どこに動けばよいだろう。	3対2 フラッグカップを開催
	試す 試しのゲーム	パスをもらうにはどのようなボール操作をすればよいだろう。	ボール非保持者は，パスをもらうために，ボールを持っている味方と自分の間に守備がない場所に動くことができる。	パスを出す人と自分の間に守備者がいない場所でボールをもらえるような作戦を選んで，試してみよう。
	<ul style="list-style-type: none"> ●○体ならし運動，様々なゲームをする。 ○基本的なルールを確認し，イメージをつかむ。 ○●ルールを守り，試しのゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ●○体ならし運動，様々なゲームをする。 ○●タスクゲームのルールを確認して，ゲームを行う。 ◎ボールを受け取る時はボールを手でしっかりと押さえたり，ボールを手のひらに当てたりすることを見つけている。 ●ボールを受け取る時はボールを手でしっかりと押さえたり，ボールを手のひらに当てることができる。 ○ルールを守り，安全に気を付けて仲良く活動しようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ●○体ならし運動，様々なゲームをする。 ●○メインゲームルールを確認して，ゲームを行う。 ◎ボール非保持者は，パスをもらうために，ボールを持っている味方と自分の間に守備がない場所を見つけている。 ○ボール非保持者は，パスをもらうために，ボールを持っている味方と自分の間に守備がない場所を見つことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●○精一杯の力でメインゲームをする。 ◎自分の記録や振り返りなどをもとに，自分の考えや動き，作戦の修正を見つけている。 ○パスをもらうために，ボールを持っている味方と自分の間に守備がない場所に動くことができる。 ●自分の記録や振り返りなどをもとに，自分の考えや動きを修正して学習しようとしている。

③ 教材の工夫

- ・ 1 チーム 6 人の 4 グループで男女比に偏りがないように編成する。
 - ・ ナンバーのビブスをつけてローテーションで 3 人がコートに入る。
 - ・ メインゲームは、3 対 2 で分かれてゲームを行う。
 - ・ コートの広さは、1 5 m × 2 1 m とする。しかし、活動の様子を見て随時変更する。
 - ・ パスは、手渡し・投げパスとし、投げパスは、1 回の攻撃に 1 度だけスタートラインからとする。
 - ・ ボールは、直径 8 cm の柔らかいラグビーボールとして子どもの手で操作しやすいものとする。
- メインゲームは、少しでも前に進んだら得点できるようにすることで作戦の成否のプレー自体の面白さを味わわせることができる。(3 対 2 で攻守に分かれてゲームをする。)
- ・ 攻めは、スタートゾーンから掛け声をかけてから 1 5 秒以内に終わるようにする。
 - ・ 攻めは、手渡しパスや投げパス、もらったふりをしてゴールラインを通過して得点を狙う。
 - ・ 攻めは、ボール保持者のフラッグを 1 本でも取られたら、それ以上前に進むことができない。
 - ・ 得点は、ボール保持者が進んだゾーンの得点になる。また、サイドラインを出たりボールを落としてしまったりした場合もそれ以上は進むことはできず、その時に自分がいたエリアの得点が加点される。味方が投げたボールを触ることができたらその時に自分がいたエリアの得点が加点される。触ることが出来なかった場合は、ボールを投げたエリアの得点が加点される。
 - ・ タッチダウンができれば 5 点する。
- ドリルゲームはチームで以下のゲームをする。また、活動の様子を見て随時追加変更する。
- (信号機しっぽとりゲーム)
- ・ 腰につけたフラッグをチームで取り合う。取られたら再度フラッグを付けてからコート内に入り試合を続け、時間内での取れたフラッグの数で勝敗をつける。(赤→止まる 黄色→歩く 青→走る)
- (1 対 1 ランゲーム)
- ・ 腰につけたフラッグを守備者に取りられないようにゴールラインを突破する。
- (かにブロックゲーム)
- ・ ボールを持っている人をディフェンスからブロックしてタッチダウンさせるゲーム。
- タスクゲームは、以下の 2 つで行う。
- (だるまさんがころんだゲーム)
- ・ メインゲームと同様に守備・攻撃に分かれて行う。
 - ・ 守備 2 人は後ろ向きからスタートし、攻撃側の「だるまさんがころんだ！」の声で振り返る。そのときのタイミングで、攻撃側は仲間にパスを出し、もらった人はゴールラインを目指して走る。
- (おにゾーンゲーム)
- ・ おにゾーン 2 か所の中に守備が入る。
 - ・ 攻撃は、ボールをゴールゾーンまで運ぶが、途中で守備にフラッグを取られてしまったら、外に置かれたフラッグを取りに行く。
 - ・ フラッグを付けたら、隣にあるかごからボールを取り、スタートラインから再度スタートする。



④ 児童の技能、主体的な取り組み、思考・判断の変容

〈技能面〉ソフトボール投げ（未実施者1名）

実施前

記録 (m)	6 m～10 m	11 m～20 m	21 m以上
人数	6	14	3

実施後

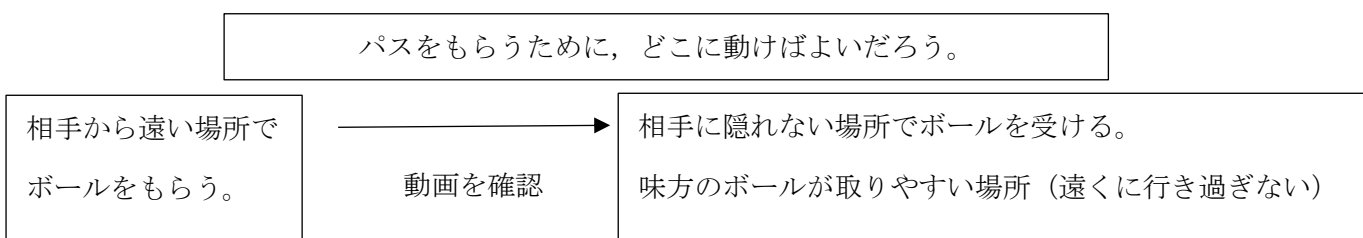
記録 (m)	6 m～10 m	11 m～20 m	21 m以上
人数	4	16	2

技能面では、6 m～10 mの人数が減り、11 m～20 mの人数が増えたことから技能が向上したといえる。ラグビーボールは、児童が休み時間に使用するボールとは形や大きさが違うので、投げ方が普段使用しているボールとは違うが練習を重ねていくうちに投げ方の基礎を学習したことで遠くまで投げられるようになった。投げるときの腕の使い方を身近な動きの言葉で伝えることで技能向上につなげることができた。全身を使った投げ方ができるようになり、ソフトボール投げでも距離を伸ばすことができた。

〈主体的に取り組む面〉

「つかむ」の場面では、試しのゲームを通して「パスがなかなかもらえない」「どこに動いたらいいかわからない」という困り感をもつ児童が多く、「パスをもらうために、どこに動けばよいだろう」とコアな動きにつながるような課題を学級全体で設定し、自分の考えを書いた。そこから課題解決のために必要となる動きをドリルゲームで練習するとともにメインゲームにおいて、チーム内で、互いの動きをタブレットで撮影しあった。その動画を見た児童は、最初に自分で考えた動きに修正を加えたり、動きの追加をしたりしながら振り返りを行っていた。また、動きを確かめるために自分で必要な練習を仲間に伝え、チームで練習した。以上のような学習の過程を通して、児童が主体的に学習に取り組み、課題に対して自らの考えをもとに動きを追究する深い学びにつながった。

【児童の学習カードに書かれた内容】



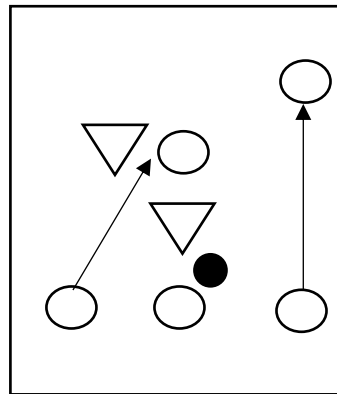
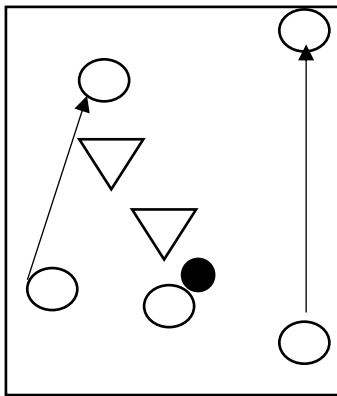
動画で動きを確認したことで、どの場所でボールを受けると最も成功したかが客観的に把握でき、考えが変容した。また、自身の考えをもとに、その動きを出すための練習を考える姿も見られた。

〈思考・判断面〉

パスをもらうために、どこに動けばよいか児童が考えたとき、相手から遠い場所では、相手にはボールを取られないが、パスが繋がらないことに気が付き、味方のボールが取りやすい距離に動く児童がいた。また、守備者が相手をマークするために動いて空けたスペースに動いたり、味方の動きを見てボールを受けようとする児童もいた。ラグビーボールの投げ方と取り方の基礎をしっかりと行うことでボールの出し手、受け手の両者に動きを考える余裕が生まれ、上記の動きが見られるようになった。

【児童の学習カードに書かれた内容】

パスをもらうために、どこに動けばよいだろう。



- 攻撃チーム
- 攻撃チームの動き
- ▽ 守備チーム

学習カードを見ると、コアな動きを考えられている児童もいた。また、ボール受けない攻撃側として相手をブロックする動きを考えている児童もいた。これは上位の児童であり、低位の児童がここまで到達することは難しかったが、共有の場を設けたことで、他の児童の考えからさらに自分の考えを深めることもできた。しかし、考えた動きを練習で取り入れることが児童だけでは難しく、教師側からの働きかけが非常に重要になってくる。練習方法を考える時間の確保やドリルゲームやタスクゲームから考えられるような工夫が求められる。

⑤重点に対する成果と課題

- 学習の調整の実践
- 指導内容整理表の見直し

(1) 成果

- コアな発問に対して、動画を主に振り返りや考えや動きの改善の手助けにできた。4年生という発達段階においては、動画は有効だと感じた。軌跡と違い、何度も動きを確認ができたり、どの児童でも撮影することができ、実践した作戦を個人で修正することができた。
- コアな発問としては、児童が考えやすい言葉で設定した。そのため、自分から考えを改めることや、深めることへ意欲をもつ児童が多かった。

(2) 課題

- 主体的に練習を選んだり、取り組んだりすることが課題であった。フラッグフットボールは、守備者の動きを予想しないといけない為、新たな作戦を考えたり練習メニューを選択することが難しかった。複数のドリルやタスクを紹介したり、単元導入で多くので練習メニューを紹介する必要があった。
- タブレットを使って学習することで必要感をもたせることが重要だと感じた。しかし、運動量の確保とタブレットでの動きの撮影及び確認の活用時間と方法に検討が必要。