





体育科実践① 小学校 第4学年 「フラッグフットボール」 9時間

目標 友達のよい動きを観察したり、チームの役割を決めて作戦を立てたりしながら、空いている空間を見つけてランプレーをしたり、パスをつないだりすることができる。

時	学習活動の概要	指導上の留意点
① ②	<p>(ねらい) 試しのゲームを行い、自分たちのチームの課題を見つける。</p> <p>・フラッグフットボールの動画を見て動きのイメージをもたせることや試しのゲームにじっくりとひたる時間をとることでチームの課題を考える意欲を高め、単元の見通しをもつ。</p> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">フラッグフットボールの動画を見る。</div> </div> <p>「パスをつなぐところが楽しそう」 「相手をぬいて行ってすごい」 「チームで協力するといい」 「1人1人に役割がある」「作戦が有効だ」</p> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">試しのゲームを行う。</div> </div> <p>「パスがうまくいくようにしたい」 「相手にゼッケンをとられずに上手にぬきたい」 「チームの仲間と作戦を立てたい」</p> 	<p>○フラッグフットボールの動画を見せるとともに、「どんなスポーツなの?」「どんな動きが必要かな?」と問うことで、単元のゴール(学習を通してできるようになりたいと願う自分の姿)をイメージできるようにする。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>POINT 1 チーム一人一人に役割があるから、協力できるチームがいいと思う。</p> </div> <p>【基本ルール】 ・1チーム5名 合計6チーム ・コートのはしは縦26m×横11m ・1点、2点、5点ゾーンを設置 ・攻め3人守り2人で対戦 ・試合のうち攻めを3回、守りを3回 ・パスは1回のみ</p> <p>○試しのゲームの時間を多く設定することで、フラッグフットボールのゲームに慣れるとともにチームの課題をじっくり考える機会を増やす。</p>
③	<p>(ねらい) ボールを持っている人をサポートする動きを使って、すき間を通る方法を考える。</p> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">スキルアップタイムを行う。</div> </div> <p>・ボール運びリレー ・1対1対決</p> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">2対1のゲームを行い、ガードの動きについて考える。</div> </div> <p>・体育館を6分割し、チーム内で2対1を行う。ボールを持つ人をサポートする動きを考える。</p> <p>「守りの人をボールに近づけない」 「手を広げるといい」 「ガードする人の背中を通るとよい」 「ボールを持つ人より先に道を作る」 「ガードの動きは使えそうだから、点が入りそう」</p> 	<p>○ラン・ハンドリング・パスキャッチなどの基礎的な動きを習得できるように、毎時間スキルアップタイムを設定し、継続して取り組めるようにする。</p>  <p>○「ガードの動きとはどういうことかみんなの前で説明できるようになる」と声かけすることで、チーム内で話し合いながら、ガードの動きを考えるようにする。</p> <p>○各チームにホワイトボード、マグネット、マーカーペンを用意し、自分の考えを説明するときに使うといいことを伝える。</p>

④	(ねらい) 前時で考えたことができるかどうかゲームを通して確かめることができる。	
	<div data-bbox="322 264 732 327" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">スキルアップタイムを行う。</div> <div data-bbox="312 398 1131 461" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">サポートする動きを使って、得点がとれるかどうか確かめる。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 体育館を3分割し、異なるチームで2対1を行う。 ・ うまくいったかどうか学級全体で確認する。 「ガードの動きで、たくさん点が取れた」 「ガードする人が守りの横に立つとうまくいく」 「守りを引きつけてすぐに反対側にまわるといい」 ・ 対戦相手を変えてさらに確かめる。 「いろいろな動きになって上手いかないけないときも」 「この動きをもっと上手にしたい」 「試合で使えそう」「3対2で試したい」 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3時で考えたガードの動きについて、子どもたちの考えをまとめたものを提示しその動きについて共有する。 ○ 「ガードを使うと点が取れそうだ」という子どもたちの思いを大切にし、考えたことを確かめる機会を設けることで、ガードを使うよさを感じさせることができるようにする <div data-bbox="960 607 1445 775" style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> POINT 2 なぜたくさん点がとれたの？ </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 子どもたちの考えをまとめながら、「守りの人の横に立つこと」「ガードする人の背中を通ること」の2つのポイントを確認する。
⑤	(ねらい) 3対2のゲームにおいてサポートの動きをいかして得点をとることができるか確かめることができる。	
	<div data-bbox="333 1030 743 1093" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">スキルアップタイムを行う。</div> <div data-bbox="277 1464 1383 1527" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">サポートする動きを使って、3対2のゲームでも得点がとれるかどうか確かめる。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 体育館を2分割し、3対2のゲームを行う。 ・ うまくいったかどうか学級全体で確認する。 「守りが2人になると難しい」 「守りの人も動くから、どうしたらいいかわからん」 「もっと作戦を考えて、ガードやパスをいかしたい」 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時までの子どもたちの気づきをまとめたものを提示しサポートの動きを確認する。 <div data-bbox="1206 1021 1414 1263" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「3対2で試したい」という子どもの思いを大切に、「今まで学習してきたことがゲームの中でできるかどうか確かめてみよう」と提案する。 ○ 3対2のゲームになると上手いかなくなると予想される。上手いかなかった状況を図示した上で、「どうしたらいいと思う？」と子どもたちに問うことで、自分たちで解決したいという思いを高め、自分たちの課題は何かを考える。
⑥	(ねらい) サポートする動きを使ったチームに作戦を考えることができる。	
	<div data-bbox="344 1845 754 1908" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">スキルアップタイムを行う。</div> <div data-bbox="261 1948 1003 2011" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">サポートする動きをいかした、作戦を試してみる。</div>	<div data-bbox="1078 1839 1445 2011" style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> POINT 3 もっと得点につながる作戦を考えたい！ </div>

- 4つの作戦パターンをもとにして、チームで作戦を考える。

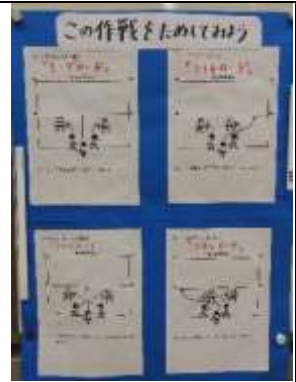
『ガードをして真ん中を空ける作戦』
『ガードをして片側を空ける作戦』
『クロスに動いて空ける作戦』
『左右に動いて片側を空ける作戦』

- ゲームをして、作戦を試してみる。



- 作戦を試してみて感じたことを学級全体で共有する。
「アドバイスをしあえて、作戦が上手くいった」
「〇〇作戦は自分たちに合っている」
「もう少し上手くいくためにはどうしたら」
「相手が動くとなんをしたらいいかわからない」

- 「上手くいく作戦を考えたい」という子どもの思いをとらえ、4つの作戦パターンを紹介し、これらを試してみてもうかと提案する。



- 4つの作戦パターンを試し、どうだったかをふりかえる活動を通して、どうやってサポートをして得点をとることができるか、さらに考えを深めるヒントとなり、チームでの話し合いが活性化できるようにする。



⑦

(ねらい) 作戦を用いてゲームをすることを通して、自分たちの課題を見つけることができる。

スキルアップタイムを行う。

「誰が」「どう動くのか」はっきりさせたチームの作戦を考える。

- チームで役割を決め、作戦を考える。
「〇さんはここでガードをして」
「〇さんは、ここが空いてからランして」
- ゲームをして、上手くいくかどうか確かめる。
- アドバイスタイムをとり、見ていた友達から助言をもらう。
「ガードはできているから、ランの人がもっと早く動くといい」
「ボールを持つ人が誰だかわからなくするといい」




- チームの課題を確認する。
「やっぱり相手が動くから、作戦通りにいかない」
「ガードが弱いから、もっと横に立ちたい」
「相手をだます動きが足りない」

- 作戦が上手くいくために、「誰が」「どう動くか」を明確にするといいと気付くことができるよう、前回のゲームの動画を提示する。

- チームの作戦ボードに、「誰が」「どう動くか」を書き込むこと、そのボードをもとにして助言もらうことを確認する。



- チームの作戦がさらに発展させることが出来るよう、作戦ボードに書き込んだ助言をもとにして、作戦を見直していくことを伝える。

<p>⑧</p> <p>⑨</p>	<p>(ねらい) 学習してきたことをいかして、チームで協力してゲームをすることができる。</p> <p>学習してきたことをいかして4-2カップをする。</p> <p>6チームを2つのリンクに分けて対戦する。その後順位決定戦を行う。</p>  <p>学習のふりかえりをする。</p> <p>「チームで協力して取り組むことができ、フラッグフットボールが好きになった」 「点が取れたときにみんなで喜ぶことができた。いいチームになったと思った」 「初めて点を取れたとき、すごくうれしかった。みんなのおかげです」</p>	<p>○学習してきた動きを見たら、その子に向けて「ナイス」「いい動き」と声をかける。そうすることで、学んだことを使ってゲームを楽しむ意欲を高める。</p> <p>○単元を通して、子どもができるようになった動きや上手くいった作戦例を紹介し、学習のまとめとする。</p>
-------------------	--	---

～ポイント解説～

POINT 1 「1人1人に役割がある」⇒単元のゴールをイメージさせる教材との出会い。

フラッグフットボールは、子どもたちにとって初めて出会う単元である。だからこそ、単元との出会いの時間を大切にしたい。今回は、フラッグフットボールの動きがイメージしやすく、ルールがわかる動画を紹介した後、2つのことを問うこととした。子どもたちの発言は以下のとおりである。

「どんなスポーツだった？」

- ・パスをつなぐところが楽しそう。
- ・相手をぬいて行ってすごい。
- ・チームで協力するといい。・作戦が有効だ。
- ・1人1人に役割がある。

「どんな動きが必要だと思う？」

- ・相手をぬく、かわす動き
- ・パスをする、パスをキャッチする
- ・だます動き（フェイント）

チーム全員に役割があること

こんな動きができるようになること

このような問いをもとに、子どもたちが感じたことを学級全体で共有したことで、フラッグフットボールの学習で大事にしたいこと（チーム全員に役割があること、こんな動きができること）を確認することができた。フラッグフットボールの単元を通して、こういう動きができるようになりたいと願う子どもの姿を引き出すために大切なことであると考えている。

POINT 2 「なぜたくさん点がとれたの？」⇒技能を高める学び合いにつながる教師のはたらきかけ。

ガードの動きを用いて、たくさん得点を取ることができた子どもたちは、「ガードをすると得点につながる」ことに気付いている。ただ、「ガードをするよさ」に気付いても、「なぜガードをするとうまくいくのか」とまでは考えていない場合が多い。そういう状況の時に、教師がはたらきかけを行うことで、さらに子どもの「ガードを使う状況・タイミング」に対する思考が深まっていく。



『なぜたくさん点がとれたの?』と教師が問うと、子どもたちはその理由を考え始める。子どもが説明をする際には、ホワイトボードにコート図を描き、マグネットを動かしながら説明するよう声をかけた。たくさんの子どもの発言をした結果、たくさん得点を取るためには、『ガードする人の背中を通る』『守りの人の横に立つ』という動きのポイントを見つけることができた。そして、その後の2対1のゲームでは、チームで集まって、作戦ボードをコートに、マグネットを自分たちの動きに見立てて、動きを確認する姿が見られた。

POINT 3 「もっと得点につながる作戦を考えたい」⇒思考の深まる学び方の提示。

2対1だと通用した動きが3対2になると通用しなくなり、子どもたちは、「もっと得点につながる作戦を考えたい」という思いをもった。体育部では、このように、「自分たちの課題を解決するためにどうしたらいいか」追究する子どもたちを育てたいと考えている。ただ、「じゃあ作戦を考えましょう」と話し合いの場を設定するだけでは、課題を解決することにつながらない。

そこで、本単元の学習では、4つの作戦パターンを提示した。4つの作戦パターンは、フラッグフットボールの基本的な攻め方であり、子どもたちが学習してきたことをいかしてできるものである。子どもたちは、早速、このパターンを試してみた。面白いように得点が入るので、チームで相談し、4つの作戦パターンを何度も試す姿が見られた。さらに、4つの作戦パターンの動きを工夫して自分たちの作戦にするチームも現れた。子どもの思いをとらえ、作戦パターンを提示したことで、学んだことをさらに発展させようとする子どもの姿を引き出すことができたと考える。

成果と課題:教科構想に基づいて本実践を振り返る

「深い学び」を実現する場の追究として、体育部では「学び方の提示」「学び合いの場の設定」を手立てとしてあげている。

「学び方の提示」においては、4つの作戦パターンを提示した。子どもたちは、サポートの動き方が「わかる」が、実際のゲームになると「できない」状態であった。「どう動いたらいいかわからない」という子どもの思いをとらえ、作戦パターンを提示したことで、子どもたちは、学んだ動きをどう活用するかを体験することができた。そして、作戦パターンを用いて上手く得点がとれたという実感がもてた子どもたちは、さらに得点をとるために必要な動きを高めようと、新たな作戦を考えたり、チーム内で動きを確認したりする姿が見られた。「わかる」と「できる」のやりとりを活性化するはたらきかけになったと考える。

「学び合いの場の設定」においては、毎時間、チームで話し合う場を設定した。その際、上手くいった理由を問うたり、考えたことをチームで確認する試しのゲームの場を設けたりするなど、子どもたちの思考を具体化するはたらきかけを行った。そうすることで、子どもたちのイメージしたことと試してみても気が付いたことを比較する姿が見られた。さらに、何度も試行し、チームでふりかえる活動を行うことで、互いにこうしたらいいと新たな作戦を提案したり、もっとこう動いたらいいを確認し合ったりする姿を見ることができた。

このような子どもの姿から、体育部で育成を目指す「わかる・できるのやりとりを通して動きのポイントを考える力」の高まりを感じることができている。しかし、子どもの実態を把握し、つけたい力を段階的に獲得できる単元計画を立てること、子どもの思いをとらえ、適切なはたらきかけを行うことについてはさらに工夫が必要であると考えられる。今後も、「深い学び」を実現する場の追究に欠かせない手立てを考察し、授業実践を行いたい。



(三島 康紀)