

# 体育科学習指導案

交野市立交野小学校

指導者 山崎 美奈

1. 日時 平成22年 11月17日(水) 第6校時
2. 場所 交野市立交野小学校 運動場 (雨天時 体育館)
3. 学年・組 第5学年1組 32名 (うち男子15名 女子17名)
4. 単元名 フラッグフットボール ～仲間とともにタッチダウン！！～
5. 運動の特性

## 一般的特性

アメリカンフットボールのゲームの楽しさを子どもたちにも味わえるように考えられた陣取り型のボール運動である。タックルの代わりに、腰につけたフラッグをとることによって、一回の攻撃が終わるよう工夫されている。そのため、安全に行うことができる。

### ①鬼遊びの延長として誰でも楽しめるボール運動

戦術的にもっとも難しいとされるボール運動だが、それだけにボール運動の醍醐味を味わえる。また、ボール操作としては、「投げる」「捕る」のみであり、比較的平易なので、ボール運動の得手不得手関係なく、誰でも楽しむことができる。

腰につけたフラッグを抜かれまいと自由に動き回れるため、ボディバランスを鍛えることも可能である。さらに、作戦を立てる中で、自然と相手の動きやスペースを考えるようになり、みんながそれぞれの役割を果たすため、ゲーム中に突っ立った状態のままの児童はいなくなる。フラッグフットボールで学習した状況判断やサポートの動きは、他のゴール型のゲームにも確実に転移できる。

### ②作戦が生きる

他のボール操作が平易なため、戦術が生きてくる。四回の攻撃をするが、その一回一回にハドル(作戦会議)を持ち、それに従ってゲームを実行し、ただちにフィードバックする、「Plan-Do-See」が実現する。

また、他のボールゲームでは、0-0で試合が終わることも少なくないが、フラッグフットボールでは、頻繁に成功体験が得られ、多くの得点が取れる。その中で、「自分たちの立てた作戦が成功した」という集団での達成感が得られる。

### ③発達段階に応じた工夫ができる

コートやルールを変更することで、簡単に発達段階に応じたゲームをすることができる。しかも、「しっぽ(フラッグ)取り鬼遊び」「宝運び鬼(インベーダーゲーム)」「ワンボックス・フラッグフットボール」など、フラッグフットボールをもとに作られたゲームもある。これらは、小学校の低学年でも十分に楽しめる。

## 児童から見た特性

- ボールをドリブルしたりシュートしたりという、難しいボール操作がなく、誰もが楽しむことができる。さらに、得点技術も容易なため、運動が苦手な子どもにも、得点する喜びを味わいやすいスポーツとなっている。
- クォーターバック、センター、レシーバー、(ランニングバック)、コーナースタッフ、ラインバッカー、セーフティと、それぞれに名前があり、自分の役割がはっきりしているため、様々な場面で活躍しやすい。
- 攻守が区別されていて、一回一回の攻撃が短いため、攻撃のたびに話し合い(ハドル)、それに基づいてゲームを進められる。さらに、その作戦が有効だったかどうかを確かめやすく、ハドルをすることによって、友達との関わりを深めていくことができる。

## 6. 児童について

本学級は、男子15名、女子17名、計32名のクラスである。男女仲もよく、休み時間にはクラスほぼ全員でおにごっこをすることが多い。明るく元気な児童が多く、自分たちでやると決めたことには、全力で取り組む姿勢が見られる。四月から、大阪府のドッチボール大会やジャンプアップ大会に向けて練習してきているが、その際にクラス全体が一つになり、そこで発揮される集中力や忍耐力には目を見張るものがある。

その反面幼さが残り、自分の思いを言葉で表現できず、トラブルを起こしてしまう児童もいる。また、勝敗にこだわるあまり、失敗した子を責めたり、勝った相手チームに暴言をはいてしまう児童もいる。

ボール技術には大きな差があり、ラグビーやサッカー、野球などの少年団に入っている児童も多いが、一方どんなボール運動をしても、なかなかコートに入ることのできない児童がいたり、コートに入っはいるが、何をしたらよいか分からず、ただ立ったままという児童もいる。そこで、フラッグフットボールを活かして、ゲームをみんなです楽しむことができればよいと考える。

事前アンケート結果は以下の通りである。

### 事前アンケート

1	体育は好きですか？	はい (25名)	どちらともいえない (4名)	いいえ (3名)
2	1で「はい」と答えた人へ 動くことが好きだから。楽しい。 ボールをけったり投げたりできる。 試合が楽しい。 友達と一緒にやるのが楽しい。	どういうところが好きですか？		
3	1で「いいえ」と答えた人へ 走るのが遅いからいやだ。 ボールがこわい。 失敗して、周りの人に笑われたりしたらいやだ。	それはなぜですか？		
4	体育の授業の中で、好きな運動は何ですか？	短距離走 (25名)	マット (12名)	
		水泳 (21名)	走り幅跳び (12名)	
		リレー (17名)	バスケット (10名)	
		キックベース (16名)	サッカー (9名)	
		跳び箱 (14名)	鉄棒 (8名)	
5	体育の授業の中で、苦手な運動は何ですか？	持久走 (21名)		
		マット運動 (13名)		
		跳び箱 (7名)		
		ボール運動 (13名)		
6	ボール運動では好きですか？	はい (20名)	どちらともいえない (7名)	いいえ (3名)
7	ボール運動をしていて、何が楽しかったですか？	得点できたこと。 相手のボールをとることができたこと。 ドッチボール等で当てることができたこと。 シュートを決めたら、ストレス発散になる。 ホームランを打てたら気持ちがいい。 友達と一緒に楽しくできるからいい。		

8	<p>ボール運動をしていて、何がいやでしたか？</p> <p>つき指をしたこと。</p> <p>ボールが当たった。</p> <p>ボールがこわい。</p> <p>ルールを守らない人がいたこと。</p> <p>怒ってボールをぶつけられたこと。</p> <p>失敗したときにいやなことを言われる。</p>
9	<p><b>ここからは、第5時間目を終えた後のアンケートです。参考までに</b></p> <p>フラッグフットボールは好きですか？</p> <p>はい（30名）                      いいえ（2名）</p>
10	<p>どういうところが好きですか？</p> <p>投げて仲間がキャッチしてくれたこと。</p> <p>試合で何をしたらいいか分かるからやりやすい。</p> <p>タッチダウンができたこと。</p> <p>4回の攻撃の前にタッチダウンできたとき。</p> <p>一発でタッチダウンできたら気持ちいい。</p> <p>インターセプトできたこと。</p> <p>ボールをとれたときうれしい。</p> <p>みんなが考えた作戦が成功したら、めっちゃうれしい。</p> <p>フラッグをみんなで抜けたら気持ちがいい。</p>
11	<p>好きではないのはなぜですか？</p> <p>失敗したら、チームの人にいやなことを言われたから。</p> <p>相手チームに暴言をはかれたから。</p>

以上の結果より、ボール運動をしていて、楽しかったことについては、技術的なものや、一体感を感じるからという内容のものが多く、それに対して、いやだったことについては、技術的なものも多いが、心的なものも大きい。さらに、どの子どもも「活躍したい」という気持ちを持っていることが分かった。

フラッグフットボールに関しては、他の運動に比べて「みんなでプレーをつくっている」という意味で、非常に強い一体感が得られるとともに、それに対する達成感も大きくなっていることが分かる。タッチダウンをした瞬間は、チームメイト全員が自分のことのように喜び、タッチダウンした子どもに対して「めっちゃすごいやん！」「○○さんの走り、めっちゃよかったわ」などと、自然にお互いのことをほめあうことができている。また、今までボール運動を行う際、なかなかコート内に入れない児童も、フラッグフットボールの授業のときにはすんなり入ることができ、タッチダウンすることもできた。そのときは、クラス全体で大喜び。一つひとつのプレーで、自分の役割もきっちり決まっているため、何をしたらよいか分からない児童がおらず、みんなが動くことができおり、活躍の場もみんなにめぐってくる。そのため、自然な形でみんながほめ合う姿が随所に見られる。しかし、練習を重ねていくごとに、だんだんプレーに慣れてくるので、キャッチのミスが続いたり、点差がひらいてくると、いらいらしてそれをチームメイトにぶつける子どもも出てきた。チームの話し合いの時間を増やしたり、点差が開きすぎないように、途中から点数配分を工夫してみたが、これを課題として、これから取り組んでいきたいと思う。以下のHPに、1時間目～6時間目までの詳しい実践を載せています。

[\(http://flagteacher.com/flagfootball/\)](http://flagteacher.com/flagfootball/)

## 7. 指導にあたって

指導にあたっては、以下の点を工夫した。

単元構成の工夫	<p>○課題別練習を各時に設定し、単元の最後にはリーグ戦を行う。</p> <p>○単元の後半では、チームの作戦（プレーブック）に応じた練習をするため、チーム練習を行う。</p>
チームの工夫	<p>○男女が偏らないように配慮してチーム編成をした。</p> <p>○できるだけ本格的なルールに近づけるため、運動量の確保、チーム内で協力し合える人間関係づくり等の視点より、チーム数を6チーム（1チーム5人～6人）とした。</p> <p>メンバーが不足した際は、6人のチームから一人、補充してもらうこととした。</p> <p>○二回授業を行い、まずはチームの核になるクォーターバックを子どもたちの意見をふまえて選び、パスキャッチや走る力になるだけ均等になるように配慮した。</p> <p>○チーム名を考えることで、チーム意識を高めた。</p>
ルールの工夫	<p>*まず、教師がルールを設定し、ゲームを行う中で、子どもたちとともに検討し、状況によって追加・変更していった。</p> <p><b>【変更前】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 四回の攻撃を決められた回数ずつ行う。 （野球の○回表、裏のように）</li> <li>・ パスは前パス一度のみ。</li> <li>・ ランプレー、ブロックなし</li> <li>・ ブリッツなし</li> <li>・ インターセプトなし</li> <li>・ タッチダウンでのみ6点</li> </ul> <p><b>【変更後】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 時間制にして、10分の試合の中で攻守交替。 （時間配分を考える必要あり）</li> <li>・ スクリメージラインを超えなければ横パスや後パスなど、何度もパスあり。</li> <li>・ ランプレー、ブロックあり （スペースの考え方をつかめてから）</li> <li>・ ブリッツあり （パスが通るようになってきてから）</li> <li>・ インターセプトをしたら即攻守交替。</li> <li>・ タッチダウンできなかった場合でも、最終ボールデッド位置場所によって得点をつけた。</li> </ul>
場・教材の工夫	<p><b>【コートづくり】</b></p> <p>コートは実際の広さの半分に設定し、分かりやすいように一方向に攻めていく形にした。できるだけ正規のコートに近づけるため、エンドゾーンの大きさ等はそのままだけにしてある。六年生になったら、正式コートでの試合も考えたい。</p> <p><b>【プレーブック（作戦表：主にオフェンスの動きを考えたもの）】</b></p> <p>パスコースの基本を学んだ後、それを組み合わせて子どもたちにオリジナルのプレーブックをつくる。毎回の授業後、チームでのふりかえり、話し合いの時間をもつ。そこで、一つひとつのプレーを見直して、新たなプレーを考える時間をとった。</p>
用具の工夫	<p>ボール：キッズサイズボールを使用</p> <p>フラッグベルト：競技大会規定ベルト（タオル地）を使用</p> <p>ビブス：チーム意識を高める、チームの見分けをつけるため、ナンバー入りのビブスを使用する。</p>
練習の工夫	<p>本単元では、「投げる」「捕る」「走る」のような技能が求められる。児童の実態に合わせて、基本的な技術を身につけられる練習内容にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○初めて扱うボールのため、投げる・捕るの練習（パスキャッチ）</li> <li>○走りながら「捕る」練習（パスコース）</li> <li>○コースを決めて走る練習（パスコース、プレーブック）</li> <li>○スペースを見つける練習（ボール運び競争、プレーブックの合わせ）</li> <li>○お互いにアドバイスしあう連合チームでの練習（プレーブックの合わせ）</li> </ul>
声かけの工夫	<ul style="list-style-type: none"> <li>○常に接触プレーに気をつけるよう声かけする。</li> <li>○様々な活躍の場があるので、その都度しっかりとほめる。特によかったプレーは授業のふりかえりの場で紹介する。</li> <li>○ゲーム中にもめあいがあった場合は、プレーを中断して指導する。</li> </ul>

## 8. 単元目標

- ・ルールや作戦を考え、一人ひとりが主体的にゲームに取り組むことができる

【関心・意欲・態度】

- ・自分たちのチームの長所や課題点を見つけ、それに基づいた作戦を立てて、楽しくゲームを進めることができる

【思考・判断】

- ・個々の役割（走る、投げる、とるなど）に応じた動きをすることができる

【運動の技能】

## 9. 単元計画（8時間扱い 本時7／8）

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目 (本時)	8時間目
5	集合・整列・準備体操・今日のめあての確認							
15	オリエンテーション	しっぽとり	パスキャッチ パスコース				パスコース プレーブックの合わせ (ディフェンスをつけて)	
25	しっぽとり	パスコース (イン、アウト、スラント、ストレート)	ディフェンス 練習	ヒッチ、フェイク、ランプ レー	ブリッツ練習	プレーブック の合わせ	公式トーナメント戦	
40	3対3でボール運び競争	模擬試合	模擬試合	プレーブック の合わせ	プレーブック の合わせ	試合		
45	ふりかえり・整理体操							

## 10. 評価基準と評価の方法

関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最後まで進んでプレーし、仲間に進んで声をかけたり教えあったりしようとする。(観察)</li> <li>・仲間と協力して、ルールや作戦を積極的に考えようとしている。(プレーブック、観察)</li> <li>・仲間のがんばりや自分たちのプレーを積極的にふりかえろうとする。(ふりかえり)</li> <li>・自分の役割に主体的に取り組もうとしている。(観察)</li> </ul>
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの特徴にあわせたプレーブックを作ることができる。(プレーブック、観察)</li> <li>・ゲームのルールを理解し、それに合わせて行動することができる。(観察、ふりかえり)</li> <li>・自分たちのプレーをふりかえり、長所や課題点を見つける。(プレーブック、観察)</li> <li>・相手の動きに合わせて、自分たちのプレーを見直すことができる。(観察)</li> </ul>
運動の技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・走る、なげる、とるなどの運動技能を身につけ、練習やゲームができる。(観察)</li> <li>・自分たちの考えた作戦にあった動きができる。(プレーブック、観察)</li> </ul>

1 1. 本時の目標

- ・プレーブックに基づいた自分の役割に、意欲的に取り組むことができる【関心・意欲・態度】
- ・自分たちの長所や課題点を見つけ、次のプレーに活かすことができる【思考・判断】

時間	学習内容及び学習活動	指導者の支援・評価
2:30 5分	○集合・整列・あいさつ・準備体操 今日の全体のためあての確認	○子どもたちの顔色を見て、健康状態を把握する。 ○めあてを積極的に考えているか 【関・意・態】
2:35 10分	○今日の連合チーム同士でディフェンスをつけてプレーブックを合わせる	○キャッチがうまくできない子への支援。 ○合わせを見て回り、よかったところはほめ、課題点を見出せないチームに助言する。 ○自分たちのプレーをふりかえることができているか 【思・判】
2:45 25分	○公式試合をする（1試合10分） （セルフジャッジ）	○安全面に配慮する。 （特にブロックとブリッツ） ○よい作戦やよいプレーはほめる。 ○なかなか作戦通りいかないチームがあれば助言する。 ○接触プレーがあった場合、厳しい対応をする。
3:10 5分	○ふりかえりをする <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・〇〇さんが初めてタッチダウンを決めてうれしかったです</li> <li>・自分たちの作戦が成功して気持ちがよかったです</li> </ul> </div> ○整理体操・あいさつ・後片付け	○自分の役割に積極的に取り組んでいるか 【関・意・態】  ○めあてを達成できたかふりかえり、次回につながる反省ができるよう支援する。 ○自分たちや周りのチームのプレーをふりかえることができているか【関・意・態】  ○児童の顔色を見て、健康状態を確認する。