

小学校 体育 部会

部会長名 添田町立中元寺小学校 校長 中瀬 博之
実践者名 糸田町立糸田小学校 教諭 久富 光太郎

1 研究主題

楽しさを味わいながら運動を追求する子どもを育てる第6学年ゴール型学習指導
～3つの段階に応じた場の設定と教師の支援を通して～

2 主題設定の理由

(1) 学習指導要領の主旨から

今日、現代社会は「知識基盤社会」といわれているが、その中で、知識・情報・技術をめぐる変化の早さが加速度的になり、情報化やグローバル化といった社会変化が予測を超えて進展するようになってきている。

それに伴い、このような予測不能な社会を生きることになる子どもたちは、その変化に受け身で対処するのではなく、主体的に向き合っていて関わり合い、その過程を通して、自らの可能性を発揮しながら、よりよい社会と幸福な人生の創り手になることが望まれる。

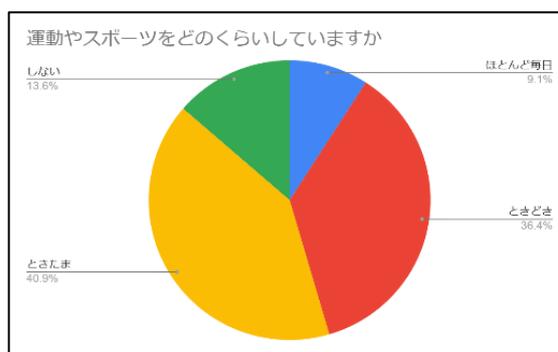
このような状況を踏まえ、平成29年告示の小学校学習指導要領解説体育編においては、現在の学校体育には、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する基礎を培うことが求められている。そのためには児童期において、時には体力・運動能力の向上のための運動体験も必要であるが、運動やスポーツとの多様なかかわり方も含めて、その楽しさに十分ふれる体験が重要である。

本実践は、子どもが主体的・協働的にボール運動と関わり、その運動のもつ楽しさを十分に味わいながら、見出した課題をもとに主体的に運動を追求する授業を構想しており、学習指導要領の主旨を実現する意味から意義があると考えます。

(2) 本学級の子どもの現状から

学習指導要領や令和5年度の福岡県児童生徒体力・運動能力調査によると、全国的に運動する子どもと運動しない子どもの二極化傾向が見られるが、本学級においても同様の傾向が見られる(資料1)。そのことが、運動の楽しさにふれる体験の少なさや運動能力および体力の低下にもつながっている。

今回実践するボール運動に関しても、嫌いだと思っている子どもや苦手だと思っている子どもが学級の中に3分の1程度在籍しており、「コントロールが難しく、ボールが投げられない。」「ボールがあたると痛い。」「投げたり蹴ったりが苦手」などのように、これまでの運動体験の中でその楽しさに十分ふれら



【資料1 令和6年度新体力テスト
アンケート結果】

れていないことも明確になっている。

本実践は、単元を通して全ての子どもたちがボール運動の楽しさにふれられるように活動の場の設定が工夫されており、運動に関する本学級の子どもの現状を改善する上から意義があると考ええる。

3 主題の意味

(1) 主題の意味

① 楽しさを味わいながらについて

体育科の授業において、子どもが感じる楽しさは多様にあるが、本実践（第6学年フラッグフットボール）における「楽しさ」とは、主体的・協働的に競い合ったり、学び合ったりする中で、繰り返しのハドルで様々な作戦を考えたり、その作戦にそって仲間とパスをつなぎながらタッチダウンしたりする等、ボール運動の1つであるフラッグフットボールがもつ楽しさ（機能的特性）にふれることを意味している。

そして、フラッグフットボールの楽しさに初めてふれた子どもは、より広く、より深く楽しさを感じようとして仲間と協働しながらフラッグフットボールのゲームに没頭していく。その姿こそが「楽しさを味わいながら」の姿である。

② 運動を追求するについて

体育科学習のめあての3要素は「目標・課題・課題への取り組み方」である。子どもたちは、ボール運動の楽しさにふれる中で、この3つの要素から学習段階に応じたチームのめあてをもつようになる。そのめあてにそって、主体的・協働的によりよいルールづくりや作戦づくり・動きづくりに取り組む姿が「運動を追求する」姿であると考ええる。

本実践においては、「全員が楽しめる系リンピック」という大きな目標に向かって単元を展開していく。その過程で子どもたちは、フラッグフットボールの楽しさをより味わうことを目指し、3つの段階ごとに課題となる「ルール」・「作戦」・「動き」の3つの視点からよりよい姿を求めていく。

その際、特にチームのめあての中核となる戦術課題に基づいて仲間と協働しながら、実際の練習やゲームに取り組んでいく。そのような姿を目指している。

(2) 副主題の意味

① 3つの段階に応じた場の設定について

ねらいにそった適切な運動の場の設定は、運動学習の成否を大きく左右する。例えば、ボール運動のゲーム場面を考えてみると、どのようなコートやボール等を準備し、どのようなルールを設定し、どのようなチームや人数で対戦させるかによってゲームの様相は大きく変わってくる。

そこで、本実践においては、まず子どもの実態を踏まえて、フラッグフットボールのゲームに慣れる「つかむ」段階、ゲームに必要な基本技能の習得を意図した「身に付ける」段階、よりよい作戦や連係した動きづくりを目指した「追求する」段階という3つの段階を設定した。

そして、その段階のねらいに即して物的・空間的側面や規則的・イメージ的側面、人的側面という3つの側面から、適切に練習やゲーム、話し合い等に取り組むことができる活動の場を学習過程の中に位置づけることにした。

② 教師の支援について

教師の支援の3要素は「意味づけ」「価値づけ」「方向づけ」である。子どもの実態や段階に応じた適切な場を設定することは、子どもが主体的・協働的に運動を追求する上で不可欠であるが、そこに適切な教師の支援が加わることで、その活動の場は、より機能するようになると思う。

そこで本実践においては、それぞれの段階毎の場の設定と個やチームの状況と結びながら、教師の直接的な言動による支援及び資料等を活用した間接的な支援を組み合わせ、適切な「意味づけ」「価値づけ」「方向づけ」を行うことにした。

4 研究の目標

第6学年ゴール型ボール運動の学習指導において、楽しさを味わいながら運動を追求する子どもを育てるために、3つの段階に応じた場の設定と教師の支援の有効性について究明する。

5 研究仮説

第6学年ゴール型学習指導において、3つの段階に応じた場の設定と教師の支援を工夫することによって、楽しさを味わいながら運動を追求する子どもになるであろう。

第6学年ゴール型ボール運動「フラッグフットボール」実践において、次のような手立てを工夫する。

着眼1 「つかむ段階」「身に付ける段階」「追求する段階」の3段階の単元構成の中で、それぞれの段階のねらいにそった活動の場を「物的・空間的側面」「規則的・イメージ的側面」「人的側面」という3つの側面から考えて設定する。



そうすれば、子どもは楽しさを味わいながら運動を追求するであろう。



着眼2 3つの段階のねらいにそった活動の場の設定と関連させて、場の設定の効果がより高まるように「意味づけ」「価値づけ」「方向づけ」の3つの要素から教師が具体的支援を行う。

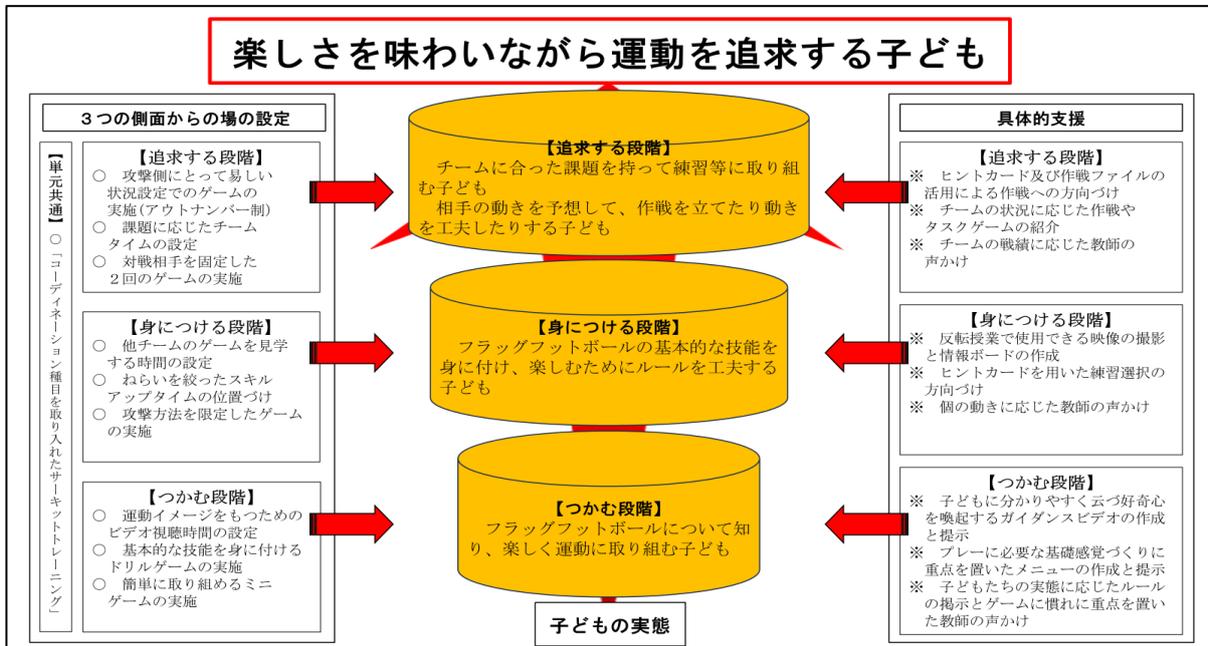
【資料2 研究の仮説における着眼】

6 研究の計画（授業の計画）

(1) 単元（題材等）「糸リンピック チームで目指すタッチダウン！」

(2) 単元 (題材等) の目標及び指導計画

① 研究構想図



② 指導観

ア 教材観

i 機能的特性

個人的技能や集団的技能を發揮しながら陣取りに近い形で攻防を行い、タックルの代わりにフラッグを引き抜いたり、得点や勝敗を競い合ったりするところに楽しさがある集団的な運動である。また、自分のチームの特徴に合わせた作戦を立てたり、計画的に練習を行ったりして、チームワークを高め、仲間と楽しさや喜びを共有することができる。

ii 構造的特性

フラッグフットボールはアメリカンフットボールを簡易化したものであり、パスやランを使って攻め、タッチダウンして得点を競い合う運動である。

また、ボールの保持者に対するタックルから生じる危険を防ぐため、左右の腰から下げたフラッグ(専用のタグ)を奪うことに置き換えたゲームとなっている。重要空間は常に前方にあり、攻防が分かれていることで攻撃に専念できる。

さらに、1回の攻撃終了ごとにハドルという作戦タイムをとることができるため、1回1回の攻撃を立て直すこともできる。つまり、作戦なしではゲームがうまく進まないようになっているため、チームに合った作戦が重要になる運動である。他にも以下の特性があげられる。

- ・ 展開が速く、走る・投げる・受ける・かわす・ガードをする・フラッグをとるなど、多様な運動能力が含まれており、かつ運動量が豊富である。

- ・ 攻守がはっきりしており、作戦がゲームに生かしやすい。
- ・ 実態に応じてルールが柔軟に扱える。
- ・ 男女や年齢に問わず、「鬼ごっこ」感覚で楽しめる。
- ・ 人数や場所に制限がない。

役割（ポジション）については、以下の通りである。

<ul style="list-style-type: none"> ・ 「センター（C）」 最初にスナップ（またの下からのパス）を出し、ガードをしたり、QBからの前パスを受けたりする。 ・ 「クォーターバック（QB）」 Cの後ろに位置し、最初にスナップパスを受けて攻撃を組み立てる。 ・ 「ワイドレシーバー（WB）」 両サイドに位置し、ガードをしたり、QBからの前パスを受けたりする。 ・ 「ランニングバック（RB）」 QBの後ろに位置し、QBからのボールを受けて走り抜ける。

iii 効果的特性

練習やゲームを通して、個人的技能や集団的技能を高めるとともに、敏捷性（瞬発力）や巧緻性などの体力を高めることができる。

また、自分のチームや相手のチームの特徴を加味した作戦を工夫するなどの学び方の学習を通して、言語活動による論理的思考力を高めたり、自己の役割や責任を自覚したり、チームの仲間と助け合ったりすることなど、社会生活に必要な態度の育成にも役立つものである。

さらに、2028年に開催されるロサンゼルスオリンピックの追加種目としても正式に決定しており、子ども達の生涯における豊かなスポーツライフの実現という観点からも期待できる。

イ 児童観

i 運動の特性に触れる楽しさ体験の状況

本学級の児童28名は、今までの体育科学習や遊びの中で、ドッジボールやサッカー、ティーボールなどのボールを使った運動を経験している。

体育の学習に対する事前アンケートでは、「好き」「まあまあ好き」と答えた児童が25名おり、その理由として「動くのが好き」「体育の学習はみんなが仲良くできる授業だから」と答えている。しかし、「まあまあ好き」「あまり好きではない」と答えた中には、「運動自体が苦手」「汗をかくし、疲れる。」と答えているものもあった。

ボール運動に対する事前アンケートによると、ボール運動に対して「好き」「まあまあ好き」と答えた児童が19名おり、ボール運動に対する意欲・関心は比較的高いと言える。その理由として「キャッチしたり、投げたりするのが楽しい」などと答えていた。

しかし、「あまり好きではない」と答えた児童が9名おり、理由として「投げたり蹴ったりするのが苦手」「ボールが自分めがけてとんできそう」と答えているこ

とから、ボールに対する恐怖心や、上手くいかないことへの苦手意識を持っているようである。

運動によっては好き・嫌いが分かれるようだが、事前アンケートや普段の授業の様子から、全体的に体育の学習への意欲は高いといえる。以上のことから、体を動かすことが好きな児童が多く、仲間とともに運動を楽しんだり、得点を決めたりすることに楽しさや喜びを感じている児童が多いと言える。

ii 技術の習得状況

フラッグフットボールという運動に対して、全員が未経験であり、全員が見たことも聞いたこともない状況なので、児童が同じ条件で学習を進めることができる。

次に「捕る」「投げる」といった個人的技能に関しては、ドッジボールラリーの様子や新体力テストの結果から、個人差が大きいと感じる。特に、狙った所に投げたり、上手に捕ったりすることができる児童は少ない。

また集団的技能に関しては、昼休みに遊んでいる姿やお楽しみ会でドッチボールやサッカー等をしている姿から、ボールを持っていない時の動きや、空いたスペースへの動きだしに関して、気付いて実行できている児童は少ないと感じる。

iii 学び方に関する学習経験の状況

本学年の児童は、5年生や6年生の1学期までに行った学習で、学習カードを活用しながら自分のめあてを設定し、そのめあてを達成することを目指して活動するという「めあて学習」を経験している。立てためあてを学習カードに記入し、授業終末にふり返りを行って、自分の記録の伸びや学習の達成具合を確認させてきた。

またタブレットを使用して、自分の動きを確認・修正したり、ホワイトボードを使用して、仲間と協力しながら簡単な作戦を立てたりする活動を経験している。

しかし、自分が立てためあてに対して、どうすれば達成することができるのかといった練習方法を見つけることのできる児童は少ない。またチームの話し合いや課題克服のための練習を選択させながら行ってきたが、十分とは言えない。そして、立てた作戦に対して効果的に動いている児童も少ないのが現状である。準備や後片付けについては、みんなで協力して行うことが出来ている。

ウ 方法観

本単元では、フラッグフットボールの特性に触れさせながら、夢中になってゲームを楽しみ、チームで協力しながら自分たちの課題を解決したり、工夫して立てた作戦をゲームの中で使ったりすることで、よりよい動きを追求させていきたい。

そのために場の設定において、器具や用具の種類、数および配置の仕方や運動する場所・スペースの広がりなどといった「物的・空間的側面」、学習形態やグループの人数などといった「人的側面」、運動イメージを明確にする学習資料やルールなどといった「ルール・イメージ的側面」の3つの側面を中心に、より最適な場の設定を図っていく。その具体的な支援は以下の通りである。

i 単元全体

- ・ 単元の最後に2組・3組とのクラスマッチを位置づけることで共通の目標を持たせ、児童の意欲を高めさせる。
- ・ フラッグフットボールの動きにつながる動きを習得させるために、コーディネーション種目を取り入れたサーキットトレーニングを準備運動として位置づける。

ii つかむ段階

- ・ フラッグフットボールのルールや内容を理解できていない児童のために、導入時にビデオを使用したり、実際にプレーしたりする中で、基本的なルールやゲームの進め方、ゲーム内での動きを説明するなど、教材を工夫する。
- ・ 動きのコツを習得させたり、運動に苦手意識がある児童の不安をやわらげたりするために、フラッグフットボールの動きにつながる簡単なドリルゲームやタスクゲームを位置づける。

iii 身につける段階

- ・ 基本的な動きを習得させたり、そのゲームのねらう能力を感じさせたりするために、ねらいを絞ったドリルゲームやタスクゲームをスキルアップタイムとして設定し、ローテーションで毎時位置づける。
- ・ 基本的な動きを習得させたり、ランゲームおよびパスゲームのメリット・デメリットに気づかせたりするために、攻撃方法を限定したゲームを位置づける。

iv 追求する段階

- ・ ヒントカードや作戦ボードを使用させることで、チームの課題にあった練習を選択させ、フラッグフットボールの動きを高めさせると共に、課題解決力を身につけさせる。また、仲間や相手の動きをイメージしながらチームの作戦を工夫して立てやすいようにする。
- ・ 攻撃側に優しい状況を設定するために、アウトナンバー制を用いたゲームを位置づける。

③ 仮説検証の方途

ア 対象 糸田町立糸田小学校6年1組 男子17名女子11名計28名

イ 期間 令和6年11月5日火曜日～12月18日水曜日

ウ 内容と方法

段階	内容（具体的支援を含む場の設定の有効性）	方法
つかむ段階	i フラッグフットボールのイメージを持たせるためのガイダンスビデオ視聴時間の設定	○ 授業中の様相観察とその分析
	ii フラッグフットボールへの運動意欲を高めるための簡単なミニゲームの実施	○ 授業後のふり返り（自己評価）
	iii フラッグフットボールに必要な基本的な技能を身につけさせるためのドリルゲームの実施	結果の分析

身につける 段階	iv 基本的な技能の定着を図るためのスキル アップタイムの位置づけ v ランやパス等のプレーの特徴に気づかせるため 攻撃方法を限定したゲームの実施 vi 運動イメージを広げさせるための他チームの ゲームを見学する時間の設定	○ 授業中の様相 観察とその分析 (ビデオも活用) ○ 授業後のふり 返り(自己評価) 結果の分析
追求する 段階	vii よりよい動きや作戦が実現しやすい攻撃有利 のアウトナンバー制とヒントカードの活用 viii 課題に応じて作戦を考え練習できるチームタ イムの位置づけ ix 相手チームに応じて作戦が立てやすい、同じチ ームと2回続けて対戦する形式でのゲームの実 施	○ 授業中の様相 観察とその分析 (ビデオも活用) ○ 授業後のふり 返り(自己評価) 結果の分析 ○ 作戦ファイル や作戦ボードの 記述分析

④ 単元の具体的な目標や活動等

単元	糸リニック ～チームで目指すタッチダウン!～		総時数	11 時間	時期	11・12 月
単元の目標	<p>○ フラッグフットボールの楽しさや喜びを味わいながら、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができるようにする。(知識及び技能)</p> <p>○ ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだり工夫したりすることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)</p> <p>○ 課題をもって練習に取り組んだり、ふり返りを生かしたりしながら作戦を見直すことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)</p>					
次	時	具体的な目標	学習活動・内容		指導上の留意点(援助・支援)	
1	1	<p>【指導・評価】</p> <p>○ フラッグフットボールのルールやゲームの進め方について言ったり、書き出したりしている。(知識)</p>	<p>(1) 学習の見通しを持つ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 単元全体の流れを知る ・ 1時間の学習の流れをつかむ <p>(2) 運動のイメージを持つ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 動画を視聴する <p>(3) 学習の進め方を知る</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・ 運動イメージを持つためのガイダンスビデオ視聴時間の設定 	

			<ul style="list-style-type: none"> ・ ルールについて ・ チーム編成について ・ 学習カード(ロイロノート)や言葉かけについて <p>(4) ミニゲームをする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 運動意欲を高めるための簡単なミニゲームの実施
	2	<p>【指導】</p> <p>○ フラッグフットボールの基本の動きができる。(技能)</p> <p>【指導・評価】</p> <p>○ 自分たちでゲームを楽しむために、ルールを工夫している。(思考力、判断力、表現力)</p>	<p>(1) 学習の準備と準備運動</p> <p>(2) めあての確認</p> <p>(3) 1人で行うドリルゲームの体験</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを投げる動作 「ボール入れ」 ・ ボールを受ける動作 「トス&パス」 ・ フラッグを取る動作 「タグ取り1対1」 <p>(4) タスクゲームにつながるミニゲームの体験</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 投げて走る 走って受ける 「パス&GO」 ・ 相手をかかわす ボールを持たない時の動き 「タグ取り鬼ごっこ」 「3 on 2」 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コーディネーション種目を取り入れたサーキットトレーニングの実施 ・ 必要な基本的な技能を身につけさせるためのドリルゲームの実施 ・ 運動意欲を高めるための簡単なミニゲームの実施
2	3 4	<p>【指導】</p> <p>3・4時</p>	<p>(1) 学習の準備と準備運動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ コーディネーション種目を取り入れたサー

5 6	<p>○ 作戦にあった動きができる。(技能)</p> <p>○ 自分のチームにあった課題を持って、練習に取り組もうとしている。 (学びに向かう力、人間性等)</p> <p>【評価】 3・4時</p> <p>○ フラッグフットボールの基本の動きができる。(技能) 5・6時</p> <p>○ 作戦にあった動きができる。(技能)</p>	<p>(2) めあての確認</p> <p>(3) スキルアップ タイム (ドリルゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールの持ち方や運び方(3・4時) ・ ボールの投げ方やもらい方(5・6時) <p>(4) ゲーム I</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オフェンスの アタックは4回 ・ 4回アタックの2 ラウンド制 ・ プレー間の時間(ハ ドル)は30秒 (ハドル→攻撃①→ハ ドル→攻撃②→ハド ル→攻撃③→ハドル →攻撃④) ・ ハドル毎に控えと 入れ替わる ・ ラン攻撃のみ (3・4時) ・ パス攻撃のみ (5・6時) ・ ゲーム例 1コート： Aチーム対Bチーム 2コート： Cチーム対Dチーム ・ 3・5時のみ、 2コートは使用 しない <p>(7) 学習のまとめと 後片付け</p> <p>(8) ※反転授業 ふり返りと次回に</p>	<p>キットトレーニングの 実施</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的な技能の定着を図るためのスキルアップタイムの位置づけ ・ ランやパス等のプレーの特徴に気づかせるため攻撃方法を限定したゲームの実施 ・ 運動イメージを広げさせるための他チームのゲームを見学する時間の設定
--------	--	---	---

			向けたチームのめあて決め	
3	7 8 9	<p>【指導】</p> <p>7時</p> <p>○ 相手に応じた動きをすることができる。 (技能)</p> <p>○ 自分のチームにあった作戦を選んだり、工夫したりすることができる。 (思考力、判断力、表現力)</p> <p>8時</p> <p>○ チームでゲームをふり返り、作戦を見直そうとしている。 (学びに向かう力、人間性等)</p> <p>【評価】</p> <p>7時</p> <p>○ 自分のチームにあった作戦を選んだり、工夫したりすることができる。 (思考力、判断力、表現力)</p> <p>8時</p> <p>○ チームでゲームをふり返り、作戦を見直そうとしている。 (学びに向かう力、人間性等)</p> <p>9時</p> <p>○ 相手に応じた動きをすることができる。 (技能)</p>	<p>(1) 学習の準備と準備運動</p> <p>(2) めあての確認</p> <p>(3) チームタイム I</p> <ul style="list-style-type: none"> チームの特徴に応じた練習や作戦の選択及び工夫 <p>(4) ゲーム I (オープン戦)</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム例 1コート：Aチーム対Bチーム 2コート：Cチーム対Dチーム 基本的なルールは前時のゲームIIと同じ ゲームIIへ向けたオープン戦のため、攻撃回数は表裏1回のみ <p>(5) チームタイム II</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームIのふり返り及びふり返りをもとにした練習や作戦の選択修正 <p>(6) ゲーム II (公式戦)</p> <ul style="list-style-type: none"> 基本的なルールは前時のゲームと同じ ゲームIと同じ対戦相手と対戦する。 4回アタックの2ラウンド制 <p>(7) 学習のまとめと</p>	<ul style="list-style-type: none"> コーディネーション種目を取り入れたサーキットトレーニングの実施 よりよい動きや作戦が実現しやすい攻撃有利のアウトナンバー制とヒントカードの活用 課題に応じて作戦を考え練習できるチームタイムの位置づけ 相手チームに応じて作戦が立てやすい、同じチームと2回続けて対戦する形式でのゲームの実施

			後片付け (8)※反転授業 ふり返りと次回に向けたチームのめあて決め	
4	10 11	【評価】 ○ 総括的評価	○ 糸リンピック(クラスマッチ)の実施	

7 指導の実際

(1) つかむ段階（1・2時）について

まず1時目では、児童に運動イメージをもたせ、好奇心を喚起するために、ガイダンスビデオとして、NFLが公開している映像と、フラッグフットボール協会の映像を視聴させた。

次に2時目では、ビデオ視聴をふまえて基本的な技能を身につけさせたり、ゲームに慣れさせたりするために簡単なドリルゲームやミニゲームを体験させた。その上で、プレーにつながる児童の良かった動きを全体に紹介したり、「全員が楽しめる糸リンピック」を目標にした初めてのルールを提示したりした(写真1)。すると、児童からは「楽しい」「早く続きがしたい」といった声が聞かれた。



【写真1 糸リンピックのルール】

(2) 身につける段階（3～6時）について

ここでは、ゲームの様子を撮影して、反転授業の時にタブレットで見せたり、ゲームの大切なポイントや動きを情報ボードに掲示・紹介したりした(写真2)。そして、チームタイムの中ではヒントカードを用いて適切に作戦が選択できるようにし(写真2)、ゲームの中では、積極的によい動きの児童を褒めたり、動きに戸惑っている児童にアドバイスしたりした。すると、自他のチームの映像からよい動きを見つけた



【写真2 ヒントカード】

り、チームの作戦や自分の動きに生かしたりしようとする姿が見られた。

(3) 追求する段階（7～9時）について

ここでは、よい動きからより得点が獲得できるように、ヒントカードや作戦ファイルを積極的に活用させた。また、チームの戦績・状況に応じてタスクゲームを紹介したり、アドバイスや価値付けを行ったりした。すると、子ども達はチームタイムの中で自分たちの課題に合ったタスクゲームに取り組んだり、チームの特徴を生かした作戦に工夫したりしながら（写真3）ゲームに取り組む姿が見られた。しかし、一方で事前に考えていた作戦に固執し過ぎたり、原因を分析しないまま上手くいかなかった作戦をすぐに諦めたりする姿も見られた。

（4）本時（追求する段階・7時目）における展開

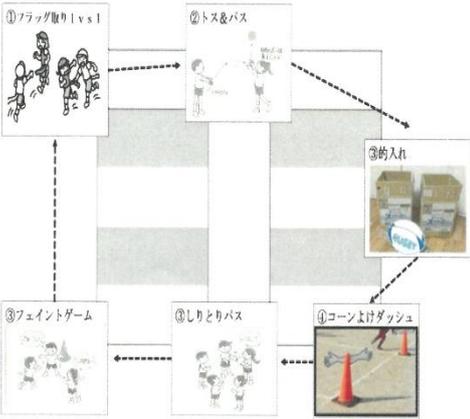


【写真3 作戦ファイルを使用する児童の様子】

○ 本時の指導目標

- ・ 自分たちのチームの特徴を生かした作戦を選択・工夫し、友達と連係してフラッグフットボールのよりよい動きを追求することができるようにする。(思考力・判断力・表現力等)

○ 学習の展開 (学習指導過程)

	学習内容・活動	指導上の留意点・ ★評価規準 (評価方法)	学習 形態
導入 10	<p>1. 学習の準備とめあてを確認する。</p> <p>(1) 協力した場づくり</p> <p>(2) 準備運動 (サーキットトレーニング)</p>  <p>(3) 本時のめあての確認</p>	<p>○ 主運動につながる動きを高めさせるために、コーディネーション種目を取り入れたサーキットトレーニングを準備運動で設定する。</p> <p>(ねらう主運動につながる動き)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フラグを取る「フラッグ取り1vs1」 ・ ボールを受け取る「トス&パス」 ・ ボールを投げる「的入れ」 ・ 相手をかかわす「コーンよけダッシュ」「フェイントゲーム」 ・ 瞬時の判断「しりとりパス」 	<p>チーム</p> <p>チーム</p>
	<p>めあて チームの特ちょうにあった作戦を考えて、協力しながらタッチダウンを目指そう！</p>		
展開 30	<p>2. チームタイムIを行う。(6分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ふり返りを生かした作戦や練習の選択 <p>【予想される児童の反応】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 前回パスが回らなかったから... ・ ○○さんの足が速いから... <p>3. ゲームIを行う。(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 5対4の試合 ・ 4回アタックの1ラウンド制 ・ 1コート：A対B ・ 2コート：C対D 	<p>○ 自分たちの特徴を生かした作戦や練習を選択させるために、視点(課題)ごとに整理したヒントカードを準備し、児童が適宜使用できるようにする。</p> <p>○ 全ての児童に作戦を意識させるために、反転学習でチーム毎に立てた作戦を印刷して配付する。</p> <p>○ よりよい動きや作戦につなげさせるために、仲間に対する声かけや動きの良い児童の称賛を具体的に行う。</p> <p>○ 攻めに易い状況を作り、点数が入れやすいようにするために、攻め側が1人多いアウトナンバー制でゲームを行う。</p> <p>○ スムーズにゲームを進めつつ運動量を確保するために、ゼッケンの番号順にローテーション制で参加しない児童が副審や点数板を担当し、ハドル毎に入れ替わる。</p> <p>○ 客観的視点からゲームをふり返ることができるようにするために、2階からゲームの様</p>	<p>チーム</p> <p>一斉</p>

	<p>4. チームタイムⅡを行う。(6分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームⅠのふり返り ・ゲームⅡへ向けた作戦の見直し、練習 <p>【予想される児童の反応】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦が〇〇だったから... ・次の相手は〇チームで〇〇だから... <p>5. ゲームⅡ (10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5対4の試合 ・4回アタックの2ラウンド制 ・ゲームⅠと同じ対戦相手と行う 	<p>子を動画に撮影し、児童用タブレットに送付して反転授業で使用する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 作戦に基づいてふり返ることができるようにするために、負けたチームを中心に話合いに参加し、動きについて積極的に声かけ・アドバイスをを行う。 ○ 運動量を確保するために、チームタイムは作戦を立てる時間を最長2分に設定する。 ★ ゲームをふり返り、作戦を見直したり、立てたりすることができる。(様相・ロイロノート) ○ 選択したり、工夫したりした作戦を生かすことができるようにするために、上手いかわからない児童やチームを中心に動きに対するアドバイスをを行う。 	<p>チーム</p> <p>一斉</p>
ま と め 5	<p>6. 全体でまとめをして、後片付けを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のまとめ ・協力しながら後片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 関係した動きや作戦に注目させるために、プレーの中で動きの良かった児童やチームを紹介・称賛する。 ○ 安全面に気を付けながら、後片付けをするよう声かけを行う。 	一斉

○ 日時・場所

12月5日木曜日5校時 於：糸田小学校運動場

○ 準備

タグ、タグベルト、ライス(フット)ボール、ゼッケン、タイマー、得点板、カラーコーン、タブレット、ヒントカード、情報ボード、撮影用カメラ

○ 糸リニックへ向けたルール

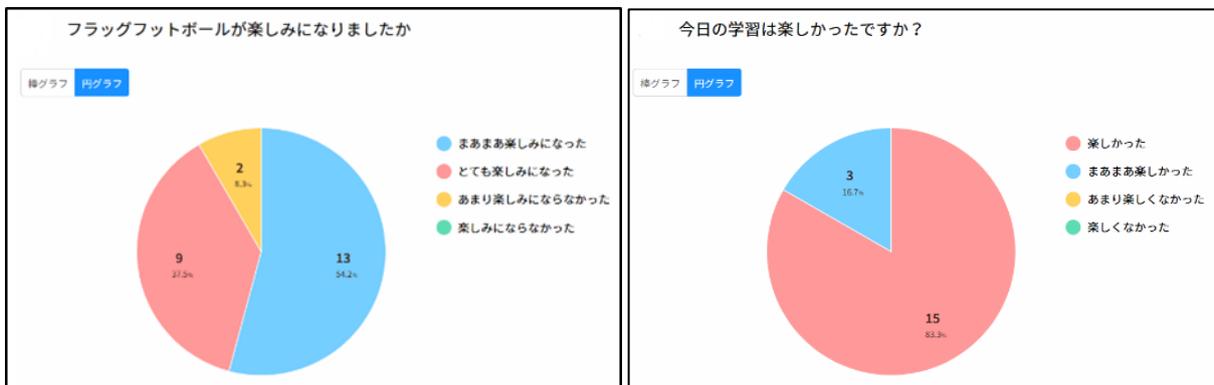
はじめのルール	
【基本編】	
○ ゲームの人数は攻撃5人対守備4人	
○ 挨拶→じゃんけんで先行・後攻を決める。	
【攻撃編】	
○ 1ゲーム4回アタックの2ラウンド	○ スタートゾーンの外側からゲーム開始
○ ボールを持って走ってよい	○ エンド(タッチダウン)ゾーンまでボールを運ぶと6点ゲット
○ 1回の攻撃ごとに作戦タイム(ハドル)	○ 1回のハドルは30秒以内で
○ パスはどの方向にしてもOK	○ ボールを落としたら攻撃終了
○ フラッグをとられたら攻撃終了	○ サイドラインを出たら攻撃終了
【守備編】	
○ 攻撃がスタートするラインの2.5m後ろからゲーム開始	
○ 相手に触れると反則	○ タッチダウンを防ぐと2点(1ラウンド毎)
○ どのフラッグも取ることもできる	

8 研究のまとめ

3つの側面からの場の設定と具体的支援が、主題で楽しさを味わいながら運動を追求する子どもを育てる上で有効であったかを、各段階における目指す子どもの姿から考察する。

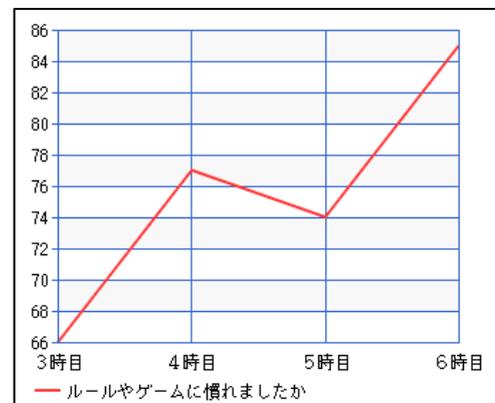
(1) つかむ段階において、まずガイダンスビデオを視聴させ、実際に楕円形で軽量のフットボールを使ったミニゲームやドリルゲームを体験させたことは、子どもにフラッグフットボールの楽しさを感じ取らせ、これからの学習意欲を喚起する上で有効であったと考える。

それは、授業中に生き生きと活動する姿が数多く見られただけでなく、9割近い肯定的な評価が見られた授業後のアンケート結果（フラッグフットボールへの期待や本時の楽しさ体験）からも伺える（資料3・4）。



【資料3 1時目の授業後アンケートの結果】 【資料4 2時目の授業後アンケートの結果】

(2) 身につける段階において、他チームのゲームを見学する場面を設定し、それを参考にパスカーンにねらいを絞ったスキルアップタイムやドリルゲームに取り組ませた事は、フラッグフットボールの基本的な技能を身につけさせる上で概ね有効であった。それは、ビデオ分析において、ゲームの場面での個々の運動量の増加が顕著に見られ、授業後のアンケート結果からも伺える（資料5）。



【資料5 3～6時目の授業後アンケートの結果の推移】



しかし、パスに限定した5時目のゲームでは、投げる側・受ける側双方にミスが多く見られ（資料6）、授業後のアンケートでもパスに課題を感じている子どもが多くいたので（資料7）、ドリルゲームやスキルアップタイムでパスとそのキャッチスキルが身につく活動の場をもっと増やす必要があったと考える。

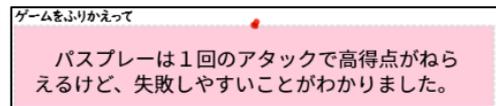
また、教師の支援として「全員が楽しめる系リンピック」をキーワードに毎時ふり返りの場面でルールの改善を問い続けたことで、

ルールの工夫に関する複数の子も達からの発言が生まれ(資料1)、楽しむうえにルールを工夫する子どもを育てるうえで有効であったと考える。

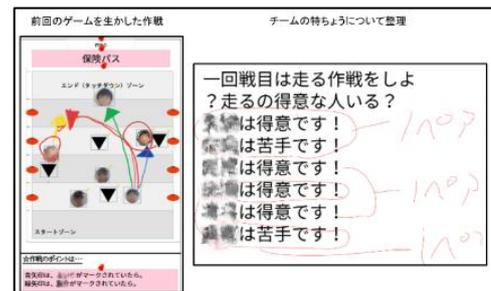
- (3) 追求する段階において、課題に応じたチームタイムを設定し、その中でヒントカード等を用いながら練習や作戦の修正等に取り組ませた事は、自分のチームの課題を意識して、練習やゲームに取り組む子どもを育てる上で有効であった。それは、反転授業で活用したタブレットの作戦ボードに、チームの特徴を生かした作戦が数多く書かれていたことから伺える(資料8)。

また、攻撃有利のアウトナンバー制で同じチームと続けて対戦するようゲームを実施したことは、相手に応じた作戦や動きを考えさせる上で有効であった。それは、ゲームⅠの結果から相手の動きを予想したり、作戦を組み直したりする様子がチームタイム中に見られ、それが多くゲームⅡの連係した動きに生かされていたことを、ビデオからも見取ることができたからである。

【資料6 パスとキャッチの様子】



【資料7 5時目授業後の感想】



【資料8 作戦ボードの様子】

9 成果と今後の課題

(1) 成果

- 3段階の単元構成の中で、それぞれの段階のねらいにそった活動の場を「物的・空間的側面」「ルールの・イメージ的側面」「人的側面」という3つの側面から考えて設定することは、適切に練習やゲーム、話し合い等に取り組ませる上で有効であった。
- 3つの段階のねらいにそった活動の場の設定と関連させて、「意味づけ」「価値づけ」「方向づけ」の3つの要素から教師が具体的支援を行うことは、場の設定の効をより高める上で有効であった。

(2) 課題

- よりよい動きを追求することができるようにするためには、つかむ段階から身につける段階にかけて基本的技能をより多くの子ども達が確実に身につける場の設定が必要である。

そして、追求する段階ではビデオや動きの軌跡図等で個の動きや連係プレーを可視化しながら、もっと積極的に価値づける支援も必要である。

◎ 参考文献

- 研究紀要(第57集) 体育部会 田川郡教育研究所編 2017

- 小学校コーディネーション運動 望月明人著 明治図書 2011
- ボール運動を10倍楽しくするフラッグフットボール 大上輝明著
明治図書 2010
- フラッグフットボールの体育授業 高橋健斗ら著 明治図書 2010