

## 第3学年C組 体育科学習指導案

授業者 三浦 大介  
研究協力者 佐藤 靖

### 1 単元名 ゆう気をもって タッチダウン ～フラッグフットボールを基にした易しいゲーム～

#### 2 子どもと単元

##### (1) 子どもについて

休み時間には、友達と一緒にボールを追いかけてサッカーをするなど、元気いっぱい体を動かす様子がうかがえる。また、竹馬や一輪車、なわとびなど用具を操作する遊びにも粘り強く取り組む姿が見られ、運動することに喜びを感じている子どもが多い学級である。

3年生になってからの体づくり運動では、クロスステップやボールを操作しながらの折り返し走など日頃行わない動きにも楽しそうに挑戦していた。はじめは、ぎこちない動きの子どもが多く見られたものの、回数を重ねる内に動きがスムーズになってきている。2年生の頃から、ボール投げゲームを行い、的をねらって力強く投げる学習経験を積んできている。味方にパスを回す動きも行っているものの、「投げる」「捕る」に関してはまだ不慣れな子どもが多い。

##### (2) 単元について

フラッグフットボールは、陣地を取り合ってゴールラインに走り込んで得点したり、それを防いだりする攻防を楽しむために、ボール操作を易しくしたゲームである。ボールを持って走るといった基本的なボール操作や味方と協力してタグを捕られないように動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻防を展開することをねらいとしている。技能的に易しいことから、ボールゲームの醍醐味でもある「自分たちで考えた動きを実行する」という学習を進めていく上で効果的な教材といえる。

高学年でも、ラグビーやフラッグフットボールなどを基にした陣地を取り合うゴール型のボール運動が取り上げられている。ゴールの方向を意識してゲームをしたり、簡単な作戦を立てたりする学習であるため、低学年の鬼遊びからの系統的な接続が期待される。

##### (3) 指導について

本単元における新たな価値とは、守りの動きに着目し、空いている場所や動き出すタイミングを考えるという「見方・考え方」を高めることである。

単元の前半は、ゲームに慣れながら基本的な動きを身に付けることができるように、2対2のオープンナンバーでゲームを進める。単元の後半は、3対2のアウトナンバーでゲームを行う。攻撃側が1人増えることで、2対2でゴールできなかった子どもにも得点するチャンスが生まれてくる。ゲームの動画や写真を見て、空いている場所を全体で共有し、守りの動きに着目することを確認する。守りの動きを見ながら動き出すタイミングについても考えることができるように、ICT機器を用いながら「対話」する場を設ける。タイミングよく動き出している子どもが「何を」「どのように」意識しているのかを全体で共有し、そこから子どもの気づきを促していく。そこで出た気づきをゲームに生かすことができるように、キーワード化して整理し、空いている場所や動き出すタイミングを自分たちで見付けてアドバイスし合う子どもの姿を目指していきたい。

また、体育は、子どもたちが楽しめる場づくりが大事になってくる。たくさんゲームにかかわることができるように、ゲームへの参加人数は多くても3人程度で行う。コート of 広さは、アリーナのハーフコートを使用する。コート of 広さを調整したり、守る人数を少なくしたりすることで、子どもが空いている場所を見付けやすくなると考える。ボールは、楕円のラグビーボールではなく、操作しやすいハンドボールの1号球を使用する。フラッグフットボールでは、タグを使用する。そうすることで、接触の危険性が少なくなり、規則が理解しやすくなると考える。「タグを捕られずにゴールラインを越えると得点」などのように、わかりやすい規則にすることで、だれもが得点する楽しさを味わうことができると考える。

3 単元の目標〈記号は本校の資質・能力表による〉

- (1) ゴールに体を向けて前進したり，守備者のいない場所に走り込んだり，味方が有利になる動きを使って攻めたりすることができる。 〈d-ツ-1・3・4〉
- (2) ゲームに進んで取り組み，規則を守り仲間と励まし合って練習やゲームをしたり，勝敗の結果を受け入れたり，準備や片付けを友達と一緒にしたりして，安全に気を付けようとする。 〈a-2・6・9・12〉
- (3) 得点の仕方や規則に着目して自分たちで楽しむゲームの行い方を選んだり，守りの動きに着目してゲームの特徴に合った攻め方を見付けたりすることができる。 〈b-0・13〉

4 単元の構想（総時数 7 時間）

時間	学習活動	教師の主な支援	評価(本校の資質・能力との関連)
1	(1) 学習の流れを確認する。 ・ オリエンテーション ・ 試しのゲーム	・ 身に付ける用具の準備や片付けが安全かつスムーズに行えるように，学習用具の扱い方を確認する。	・ 準備や片付けを協力して行い，安全に気を付けてゲームをしようとしている。〈a-9・12〉
学習課題：タスクゲームを通して，相手ゴールに向かう感覚に慣れよう。			
2 3	(2) タスクゲームを行う。 ・ ぬきっこゲーム ・ 2対2 (攻守交代型)	・ 見通しをもって学習に取り組むことができるように，場や用具，学習の進め方，簡単な規則等を確認する。  ・ 学級全体で楽しさを共有できるように，勝敗を素直に受け入れたり，仲よく取り組んだりしている態度を賞賛する。	・ ゲームの行い方を知り，楽しくゲームができる簡単な規則を選んでいる。 〈b-13〉  ・ 勝敗の結果を素直に受け入れて，仲よくゲームをしようとしている。 〈a-2・6〉
学習課題：3対2のメインゲームを通して，仲間と協力しながら空いている場所を見付けて走ることに慣れ親しもう。			
4 5 6 <b>本時</b>	(3) メインゲームを行う。 ・ 3対2 (攻守交代型) ・ リーグ戦	・ 仲間のよい動きに目を向けることができるように，「何を見て動き出しているか」を問う。  ・ 守りの動きに着目して課題を共有できるように，動画を視聴する機器を準備する。  ・ 自分に合う動きを見付けたり，空いてる場所を確認して動いたりすることができるように，これまで学んだ動きを試す時間を保障する。	・ 守りの動きに着目して，空いている場所を見付けている。 〈b-0〉  ・ 守りの動きに着目して，動き出すタイミングを見付けている。 〈b-0〉 ・ ゴールに体を向けて前進したり，守備者のいない場所に走り込んだりしている。 〈d-ツ-1・3〉
7	(4) 単元のまとめを行う。 ・ トーナメント戦	・ 子どもたちが意欲的にゲームに取り組めるように，得点方法などの簡単な規則を再度全体で確認する。	・ 守備者のいない場所への移動や味方が有利になる動きを使って攻めている。 〈d-ツ-3・4〉

5 本時の実際 本時 (5 / 7)

(1) ねらい

動きをふり返りながら、くり返しゲームを行う活動を通して、守りの動きに着目し、空いている場所や動き出すタイミングを見付けることができる。

(2) 展 開

○ : 「仲間との対話」を通して新たな価値を創造するための手立て

時間	学習活動	教師の支援 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評 価</span>
3分	① 準備運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>ぬきっこゲームで素早く反応することができるように、膝を曲げた姿勢で構えることを助言する。</li> </ul>
7分	② 学習課題を確認する。 <b>【仲間との対話】</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>これまで学習してきた活動をふり返る場を設定し、本時の課題へとつなげる。</li> </ul>
	学習課題 タッチダウンを目指すために、味方に空いている場所を教えよう。	
	(予想される子どもの反応) <空いている場所> <ul style="list-style-type: none"> <li>左が空いている。</li> <li>守りが動いたので、右が空いた。</li> </ul> <動き出すタイミング> <ul style="list-style-type: none"> <li>「今だ」と声をかける</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームの中で周りの友達にアドバイスができるように、空いている場所について確認する。</li> <li>○ 全体で練り合う課題を共有できるように、ICT機器を準備し、空いている場所へ動き出すタイミングを確認する。</li> </ul>
12分	③ ゲーム (1回目) を行う。 <b>【自分との対話】</b> <b>【仲間との対話】</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>確認したことをゲームの中で生かすことができるように、お互いにアドバイスし合うことを助言する。</li> </ul>
6分	④ チームごとにゲームをふり返る。 <b>【仲間との対話】</b> (予想される子どもの反応) <ul style="list-style-type: none"> <li>空いている場所や動き出すタイミングをみんなで声をそろえて伝えよう。</li> <li>Aさんがタグを捕られないでゴールできるように、サポートしよう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム内でじっくりと「対話」することができるように、ふり返りの時間を保障する。</li> <li>話し合う視点が明確になるように、「ゴールできなかったチームがどうすればゴールできるか」を助言する。</li> <li>守りの動きをシミュレーションしながら「仲間との対話」ができるように、作戦ボードを準備する。</li> </ul>
12分	⑤ ゲーム (2回目) を行う。 <b>【自分との対話】</b> <b>【仲間との対話】</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>動きの変容をとらえることができるように、ゲームの中で実際に空いている場所を見つけて走り込む様子が見られた時に賞揚する。</li> </ul>
5分	⑥ 本時のふり返りをする。 <b>【自分との対話】</b> (予想される子どもの反応) <ul style="list-style-type: none"> <li>Bさんのアドバイスのおかげで、空いている場所を見つけてゴールできた。</li> <li>Cくんは、自分から積極的に空いている場所を見つけてゴールすることができた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>お互いのがんばりが実感できるように、仲間のよさを紹介し合う場を設定する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">           守りの動きを見ながら、空いている場所や動き出すタイミングを言葉やジェスチャーなどを使って味方に伝え合い、チームで協力して空いている場所や動き出すタイミングを見付けている。            (b-0) (行動観察, 話し合い, 学習カード)         </div>

(3) 「仲間との対話」を通して新たな価値を創造する子どもの姿

