

令和5年度 第73次印旛地区教育研究集会

体育分科会 提案資料

「お互いのよさを生かし、オフザボールでの動きの質を高める授業の在り方」

～フラッグフットボールの実践を通して～



期日：令和5年8月23日

場所：ホテルウェルコ成田

第4部会体育研究部

八街市立八街東小学校 白鳥 雄輝

八街市立二州小学校 石橋 嘉光

【目次】

1. 研究主題	P. 1
2. 研究主題設定の理由	P. 1～3
(1) 学習指導要領から	P. 1
(2) 教員の実態から	P. 1
(3) 児童の実態から	P. 2～3
3. 研究の仮説	P. 3
4. 研究計画	P. 3
5. 理論の研究	P. 4
6. 研究の実際	P. 5～10
(1) 仮説検証の手立て	P. 5～6
(2) 仮説検証授業	P. 6
(3) 仮説検証授業の結果と考察	P. 6～10
7. 成果と課題	P. 10
8. 参考文献	P. 10

1 研究主題

「お互いのよさを生かし、オフザボールでの動きの質を高める授業の在り方」
～フラッグフットボールの実践を通して～

2 研究主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

現行の学習指導要領では、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することを目指している。

第5学年及び6学年のボール運動の学習においては、「集団対集団の攻防によって競争する楽しみや喜びを味わい、その行い方を理解すること」と「ボール操作とボールを持たない動きによって、簡易化されたゲームをすること」をできるようにし、中学校の球技の学習につなげていくことが求められている。その際、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫したり、仲間の考えや取り組みを認めたりすることの大切さが挙げられている。

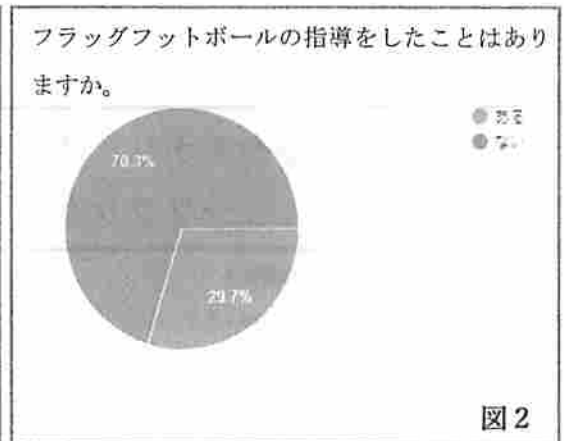
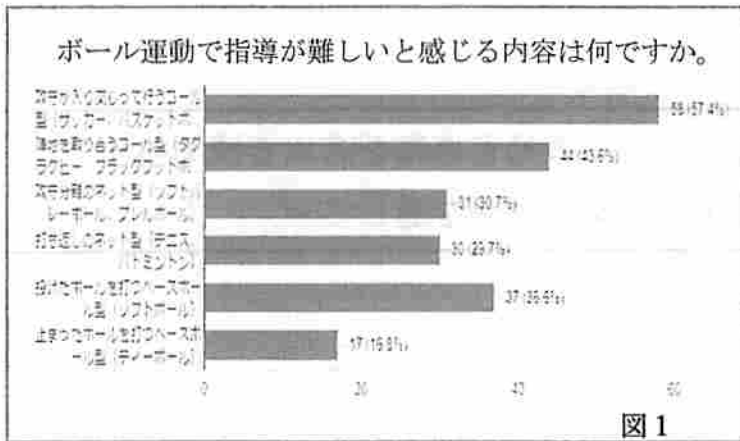
(2) 教員の実態から

八街市の小学校体育科の授業を担う教員を対象に、体育科の学習指導についてアンケートを行った。「体育科の指導に難しさを感じていますか」という質問に対して、68%の教員が「当てはまる」「どちらかという当てはまる」と回答している。その中でも、ボール運動領域に難しさを感じている教師が30%いることが分かった。内容としては、特に「攻守が入り交じって行うゴール型」や「陣地を取り合うゴール型」など、ゴール型の学習の指導に難しさを感じていることが分かった。

(図1)理由としては、ボール操作能力がゲームの結果に影響することや、効果的な作戦の立てさせ方が分からないことが指導を難しくしている要因であると分かった。一方で、指導に対する達成感や充実感を得られるときは、「子どもたちが自分の力で作戦を立てて試合をしているとき」や「全員が役割を果たしているとき」等の意見が多く、協力して取り組んでいる姿が見られるときなどに達成感や充実感を得られることが分かった。

以上のことから、ゴール型の学習を実施するにあたって、「技能差をうめる効果的な作戦の立てさせ方」と「作戦において個人の役割をどのようにもたせるか」という2点が課題であると捉えた。その点に関して有効な指導ができれば、ゴール型の学習指導における困難さを解消することができると考えた。指導していくにあたっては、「児童の技能差が少ない」ことや、「作戦を立てる」ことが有効である競技がより効果的であると考えた。そこで、児童の競技経験が少なく、戦術が効果的に活用できる競技として、フラッグフットボールを教材に選択した。

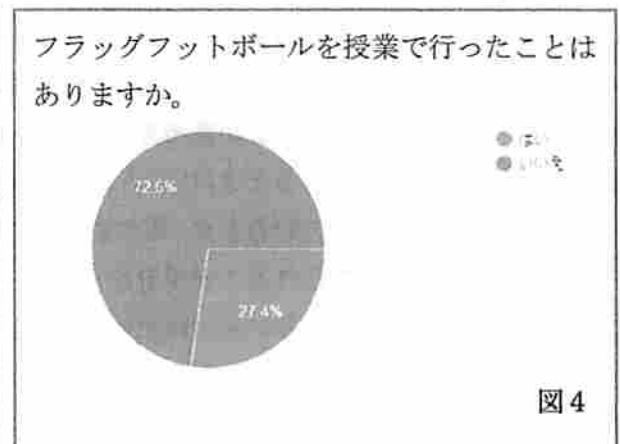
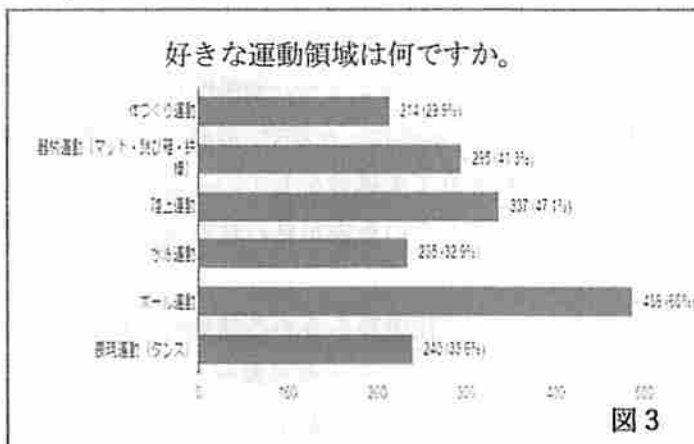
フラッグフットボールについてアンケートを行ったところ、実際に指導をしたことがある教員は、29%と少なかった。(図2)フラッグフットボールの指導をするうえで重要視したいこととして、「ボールを持たないときの動き」が67%と最も高かった。半数以上の教員は、ルールなどの知識や経験が不足しているが、作戦の立て方やボールを持たないときの動きの指導ができれば、より子どもの動きの質が高まる、効果的な授業になると考えた。



(3) 児童の実態から

市内の5・6年生の児童を対象に体育科の学習についてアンケートを行った。アンケートの回答から、「ボール運動」が好きな児童が68%と最も高いことが分かった。(図3) ボール運動の学習の中で楽しいと感じる理由についての自由記述では、「ゴールを決めたとき」「友達と協力できたとき」などの答えが多かった。一方で、「ゴール型の学習で、どんなときに楽しくないと感じますか」の質問に対しての自由記述では、「ミスをしたとき」「チームワークが悪かったとき」「できる子が一人でどんどん進めて行ってしまうとき」などが挙げられた。個人のプレーの善し悪しも楽しさに直結するが、友達との関わりも楽しさの要因の一つだと考えている児童が数多くいることが分かった。

フラッグフットボールについてのアンケートを行ったところ、授業での経験がある児童は、27%と少ないことが分かった。(図4) また、作戦を理解したうえで取り組むことができた児童は、経験がある27%の児童のうちの半分程度であった。そのため、フラッグフットボールは経験の差が少なく、技能差も小さいと考えられ、全員が同じスタートラインで取り組むことができると考えた。



そこで、本研究では、より作戦を重視し、動きの質を高められるような授業を展開したいと考えた。作戦を重視するとは、他者理解を通してそれぞれの動きの良さを生かすことで、互いに影響し合いながら取り組めるようにすることと考えた。ボール運動領域は、個人の技能差が顕著に表れやすいが、今回教材として選んだフラッグフットボールは、現行の学習指導要領から新しく追加された種目であり、前述のとおり競技経験の差が少ないといえる。また、「速く走る」「パスを捕る」だけではなく、「作戦を考える」「相手の攻撃を分析する」など、単に運動能力やボールを操作する技能の高さだけではない活躍の場面が多く得られる運動である。そして、ボールを持たないときの動きが向上することによって、高得点につながる。そのため、個人プレーに偏ることなく、チームの良さを生かした

ゲームを展開することができる。さらに、フラッグフットボールは、ワンプレーごとにチーム全員が集まり作戦を考え試合を行う競技特性がある。セットプレーの連続のため、ほかの競技に比べ、試合での戦術がとて重要な競技である。仲間とともに作戦を考える過程で、ポジションや役割を変えることで、それぞれの活躍の場を見出し、お互いのよさを認め合うことができると考える。

以上のことから、フラッグフットボールにおいて仲間と意見を出し合いながら作戦を考え、それぞれが伝え合う場面を設定することで、互いのよさを生かして動きの質を高め、運動することの楽しさを味わうことができると考え、本研究主題を設定した。

3 研究の仮説

仮説 1

お互いの良さをチームの作戦に生かす場を設定すれば、互いに影響し合いながらプレーの質を高めることができるだろう。

- チーム紹介カードにより、個々の長所を可視化し、お互いの良さを生かそうとすることができるようにする。
- 「タクティクスタイム」（作戦を考える時間）を試合の途中に入れることで、状況判断をしやすくし、作戦を実行できるようにする。

仮説 2

個々の役割分担を明確にすることで、一人一人が個性を生かしながらゲームに参加する意欲を高めることができるだろう。

- ゲームの中での役割と動き方を作戦カードに書かせることで、誰もが進んで取り組めるようにする。
- 作戦を立てるためのテンプレートをあらかじめ用意することで、個々の役割を理解できるようにする。

4 研究計画

年度	月	研究内容
令和4年度	4月	研究主題決定、アンケート内容決定
	5月	アンケートの配付・実施・集計
	6月	研究仮説決定、紙上提案用資料作成開始
	7月	資料完成、理論研究
	8月	紙上提案、授業内容検討
	9月	授業内容決定
	10～3月	授業実践（市内8校）
令和5年度	4～5月	授業実践の考察
	6～7月	研究のまとめ、提案資料作成
	8月	研究発表

5 理論の研究

(1) 研究主題「オフザボールでの動き」について

オフザボールとは、選手がボールを保持していないとき、またはボールに関与していないときのことを言う。さらに、ボールを保持していない攻撃側のプレイヤーのことをオフザボールのプレイヤーとする。現行の学習指導要領では、ボール運動領域ゴール型における技能を「投げる、受ける、運ぶ、手渡すといったボール操作」と「ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動き」としている。

本研究では、「ボールを持っていない児童がゲームの状況や役割に応じて、移動すること」を「ボールを持たないときの動き = オフザボールでの動き」と捉え、技能（動きの質）の向上を高めていく必要があると考えた。さらにボールを持っていないときの動きの例として、以下の3点を挙げる。

- ① 空いたスペースでボールをもらえるように移動する動き（ボールを受ける）
- ② 守備側のプレイヤーをブロックする動き【味方をサポートする】
- ③ 相手を引き付ける（おとりの）動き《スペースを作る》

このオフザボールでの動きによって、得点のチャンスが生まれやすくなる。そのため、今回の研究では、ボール保持者の動きではなく、オフザボールでの動きの変容を見取ることとする。

(2) 仮説1「互いの良さを生かした作戦」について

「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 高学年」によると、ボール運動のゴール型では「攻撃側にとって易しい状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるようにする。」とされている。フラッグフットボールは、チームで作戦を考え、その作戦に基づいた動きが求められる。作戦を立てるとは、「チームで得点する」という目的のために用いる手段であり、相手の守備を想定しながら、どう動けば得点につながるかを考えることである。

また、加藤（2003）は、『作戦には2つの局面があり、1つはゲーム開始前に立案する作戦で、もう1つはゲームが始まってからの作戦である。前者は、試合が終了してから次の試合までの間に練習が入るため、「練習の計画を立てる」ことと「試合の作戦を立てる」ことの2つの段階からなる。一方で、後者は、前半と後半の間のハーフタイムやプレー間など短時間に「評価→方針の修正→計画」が行われる。』と述べている。

このどちらの局面にも共通していることは、個人の役割をもとに作戦が実行されるということである。個人がもつスキル（走力、フェイント、捕球）などをチーム内で共有することで、作戦の基盤ができ、相手をどう崩していくのかを考える手がかりとなる。そこで、作戦を立てる前に個人の良さを発見する活動を単元の導入時に位置付けた。個人の良さを生かし、役割を明確にした作戦を立てることで、互いが影響を受けながらプレーしたり、作戦の土台となったりし、作戦の有効性が確認できると考えた。

6 研究の実際

(1) 仮説検証の手立て

【仮説1 検証の具体的な手立て】

《検証の方法：児童の学習カード・作戦カードの記述内容の変容、教員による映像解析》

○タクティクスタイム

ひとつのプレーが終わり、次のプレーを始める前に30秒程度の時間で攻撃側、守備側ともに作戦会議を行う。この作戦会議のことを4部会では「タクティクスタイム（作戦を考える時間）」とした。タクティクスタイムでは、状況に応じて、あらかじめ決められた作戦の中から次のプレーを選択する。それぞれの作戦では個々の選手の動きが決められているため、どういうコースを走るか、また、その走路を作るために他の選手はどのようにブロックするか、どういうコースを走ってどの地点でパスをもらうかなどの確認をすることで、状況に応じたプレーができるようになると思った。

○人数の制限

作戦における動きを一人一人が理解して動くことや、実際にその通りに動けたのかをチームのメンバー同士で確認がとれる人数として、1チームの人数を3人に制限した。また、守備側の人数は攻撃側よりも一人少ないアウトナンバーゲームを採用することで、攻撃側が有利な状況を作り、戦術的な学習課題を明確にしたうえで、学習を進めることができると考えた。

フラッグフットボール チーム紹介カード 図5

☆チーム名☆

☆メンバー☆

名前	役割	ここがすごいポイント

○個人の役割の明確化（図5）

それぞれの個性を理解するために、単元の導入時に「チーム紹介カード」として、個人の良さについて、紹介する。さらに、毎時間のドリル運動での活動において、「投げる」「捕る」「走る」などチームの中で作戦の柱となる技能を誰がもっているのか確認することで、個々の良さに合わせた役割を分担し、個性を生かしたゲーム展開を行えると思った。

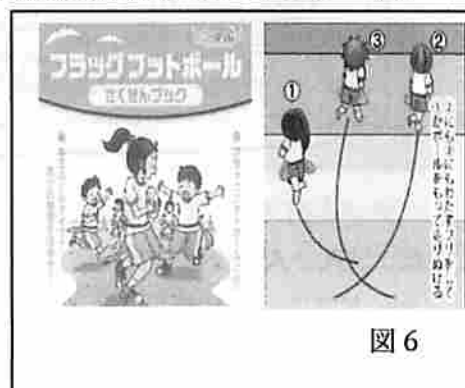
☆お互いの良さを作戦に生かす場を設定したことで、プレーの質が向上したかを見取るために、学習・作戦カードや映像解析をもとに、計画通りに行われた作戦を点数化して記録していく。

【仮説2 検証の具体的な手立て】

《検証の方法：児童の学習カード、診断的・総括的授業評価、形成的授業評価、児童アンケート》

○作戦のテンプレート（図6）

ボールの形状が「球」ではないことにより、投能力や捕球能力を短期間で高めることが困難と考えられるため、ランプレーが中心になるのではないかと考えた。そこで、日本フラッグフットボール協会の資料よりランプレーの作戦の例として、「ボールを受け渡すハンドオフ」、「ボールを持っているふりをするフェイク」、「ボール保持者のフラッグがとられないようにチームメイトが壁になるブロック」の3つを提示した。



☆ 1・8 時間目の授業後に診断的・総括的授業評価を Google フォームにて行う。(図 7)

毎時間の授業後に、形成的授業評価を Google フォームにて行う。(図 8)

Figure 7 shows a grid of Google Forms used for diagnostic and summary evaluations at the end of the 1st and 8th periods. The grid contains multiple rows and columns of form thumbnails, with a label '図 7' at the bottom right.

形式	項目	質問内容
授業	運動体験	ふたつにわかれた中で、より活躍することはありましたか。
	技術の学び	いままでできなかった運動ができたようになりませんか。
習熟・安心	新しい発見	「あ、わかった！」と気があつた、それがいいと思ったことがありましたか。
	精一杯の運動	ぜひ、いっぱい走りたいと思うようになって運動できましたか。
学び	楽しさの体験	楽しかったですか。
	自分の役割	自分から進んで学習することができましたか。
学び	課題解決	自分のためではなくて仲間を助けることができましたか。
	協力学習	友だちと協力して、なにより学習できましたか。
学び	教員の役割	友だちがわからないときに教員から助けられましたか。

Figure 8 is a table detailing the content of formative evaluation Google Forms for each lesson. It lists the form type, the specific item being evaluated, and the question asked to the students. A label '図 8' is at the bottom right.

(2) 仮説検証授業

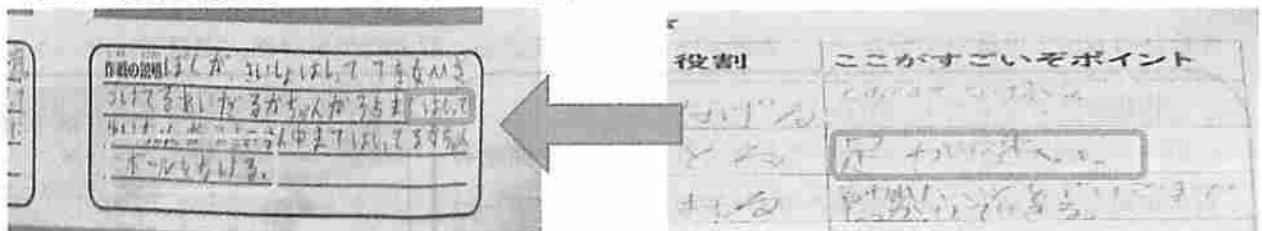
時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0	○オリエンテーション	安全な場の準備 → 整列・挨拶 → 健康観察 → 準備運動						
10	1 フラグフットボールを知る。	【ドリル運動】(10分) 移動1分含む ・ 2人組対面パス (1分) ・ 1対1しっぽとりゲーム (2分) ・ ボール渡しリレー (1分) ・ 三角パス (2分) ・ サインパス (3分)						
20	2 学習課題を確認する。	本時のねらい (学習課題) の確認						
30	3 学習のきまりや進め方を知る。	【スキルアップゲーム】(10分) 2対1ワンプレーゲーム 攻撃の持ち時間 10秒		【メインゲーム①】 ・ 3対2で試合を行う ・ 攻撃は3回で交代 ・ 攻撃の持ち時間は30秒				
40	4 試しのドリル運動・ゲームをする。	【メインゲーム】 ・ 3対2で試合を行う ・ 攻撃は3回で交代 ・ 攻撃の持ち時間は30秒		【フィードバック】 ・ メインゲームを終えての振り返り ・ チーム練習				
45	5 振り返り	【課題解決についての話し合い】 ・ チームでの練習		【メインゲーム②】 ・ 3対2で試合を行う ・ 攻撃は3回で交代 ・ 攻撃の持ち時間は30秒				
		【フィードバック】 ・ メインゲームを終えての振り返り						

Figure 2 is a detailed lesson plan for a hypothesis verification class. It outlines the activities for each 10-minute interval, including orientation, drills, learning tasks, games, and reflection. A label '【大会】' is present on the right side of the plan.

(3) 仮説検証授業の結果と考察

【仮説 1 について】

① 個人の役割を明確化したことで得られた効果



チーム紹介カードを活用したことで、チームメイトの得意なことを見付けることにつながった。また、一人一人の役割を明確にすることができた。チーム紹介カードと作戦カードを見ると、チーム紹介カードで見つけたチームメイトの得意なことを作戦に取り入れることができていた。このことから、チームメイトの良さを明確にすることで、それを生かした作戦を考えられるようになったといえる。

② タクティクスタイムによる効果

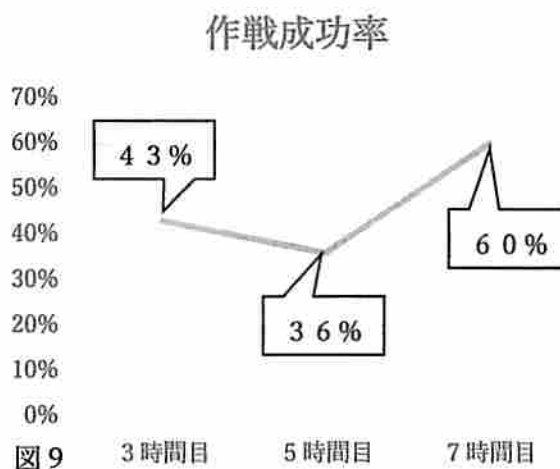


上記のチームでは1回目の攻撃で、動きが守備の児童と被ってしまい、パスを受けることができなかった。その後、2回目の攻撃では、守備の児童から離れてボールを受けることができたことが分かる。タクティクスタイムを導入したことにより、作戦や個人の動きを確認したり、修正をしたりすることができたと考えられる。また、状況に応じたプレーを選択することができ、チームとして状況に応じた動きができるようになったことから、プレーの質が高まったといえる。(資料編P2 参照)

【仮説2について】

① 「作戦の実行」によるプレーの質の向上の実際

各チームの作戦の成功率を児童の学習カードをもとに見取った。今回、得点が0点及び1点の場合を作戦失敗、2点及び3点の場合を作戦成功とした。単元の3時間目では全体の作戦成功率が43%であったが、7時間目には60%まで向上した。5時間目には一度、36%まで下がったが、これは毎時間同じ相手と対戦したことによって、守備側が作戦に対しての手立てを講じたことによるものだと考えられる。相手の守備を上回る作戦を立て、実行することができたことが単元後半における作戦成功率（プレーの質）の向上につながったと考えられる。(資料編 P3～6参照)

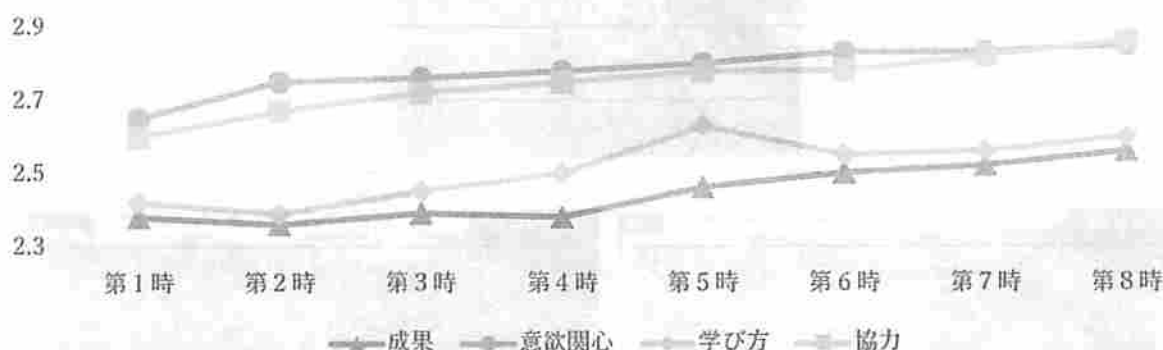


フラッグフットボールの学習後の感想では、作戦について書いている児童が多かった。「作戦が成功すると嬉しい」「もっと作戦を考えたい」などの意見があった。また、フラッグフットボールについては、「ボール運動は苦手だったが、フラッグフットボールを通じて好きになった」「とても楽しいスポーツだと思う」「やっていくうちに楽しいと感じるようになった」といった意見があった。これらのことから、作戦を考え実行することで、学習への意欲を高めることができたと考えられる。



② 形成的授業評価から

図10 形成的授業評価



	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
成果	2.38(3)	2.36(3)	2.39(3)	2.38(3)	2.46(4)	2.50(4)	2.52(4)	2.56(4)
意欲関心	2.65(2)	2.75(3)	2.76(3)	2.78(3)	2.80(3)	2.83(4)	2.83(4)	2.85(4)
学び方	2.42(3)	2.39(3)	2.45(4)	2.50(4)	2.63(4)	2.55(4)	2.56(4)	2.60(4)
協力	2.60(4)	2.67(4)	2.72(4)	2.75(4)	2.78(5)	2.78(5)	2.82(5)	2.86(5)

日本体育大学大学院教授 高橋健夫らが開発 ※ () → 評価基準による5段階評価【市内8校】

「成果」については、第5時から評定が4となった。第5時からはメインゲームを中心とした活動になるため、作戦の成功や、ドリル運動などで行った練習の成果を確認できたことが要因といえる。「意欲関心」では、第1時の評定こそ2と低くなったが、少しずつ評定を上げた。フラッグフットボールを行ったことがある児童がほとんどいなかったため、第1時の評定が低くなったと考えられる。第8時の数値が一番高くなった要因としては、学習を進めていくことで、楽しさを感じるが増えたことが挙げられる。これは、メインゲームを中心に行なったことで、フラッグフットボールの楽しさや、作戦が成功する嬉しさを実感した結果だと考えられる。「学び方」については、第5時の数値が一番高い結果となった。第5時からは、2度のメインゲームの間にタクティクスタイムの時間を設定している。そのため、児童一人一人の反省や、チームの作戦についての話し合い、より得点をねらえる作戦を選ぶことができた。そしてフィードバックの中でも友達の動きの良さや、改善点を伝え合うことが、自分のめあてを明確にできたことにつながった。「協力」については、第5時からの評定が5を示した。メインゲームを中心に行うことで、タクティクスタイムでの話し合いをする機会が増え、友達の得意なことや動きの良さを伝え合うことができたことが要因と考えられる。

③ 診断的・総括的授業評価から

図11

No.	項目	中元前平均	中元後平均	増減
6	授業前の気持ち	2.37	2.53	0.16
9	運動有能感	2	2.14	0.14
10	自発的運動	2.3	2.46	0.16
15	いろいろな運動の上達	2.46	2.52	0.06
19	できる自信	2.29	2.48	0.19
	できる(運動目標)	2.28	2.42	0.14
	たのしむ(情意目標)	2.57	2.65	0.08
	まなぶ(認識目標)	2.34	2.44	0.1
	まもる(社会的行動目標)	2.8	2.78	-0.02

診断的・総括的評価、20項目の内、仮説に関わる「できる」の因子の変化が大きかった4項目を取り上げる。(図11)

「授業前の気持ち」「運動有能感」「自発的運動」の向上については、自分の個性を生かした作戦を行うことで、「できた」と感じることに繋がったと考える。また、タクティクスタイムを設定したことで、作戦を成功させようという児童の気持ちが高まったと考える。

「できる(運動目標)」内の「できる自信」の項目では、単元前と単元後の数値の伸びが最も大きかった。これは、自分の得意なことを作戦に組み込んだことで、自分の良さを生かすことができ、自信につながったためだと考える。また、タクティクスタイムによって、得点が向上したことも「できる自信」の項目が向上した要因だと考えられる。

以上のことから、自分の個性を生かすことや、自分たちの作戦を見直すタクティクスタイムを設定することで、「できた」と感じる児童が増え、積極的に学習に取り組んでいることが分かった。

④ 児童アンケート

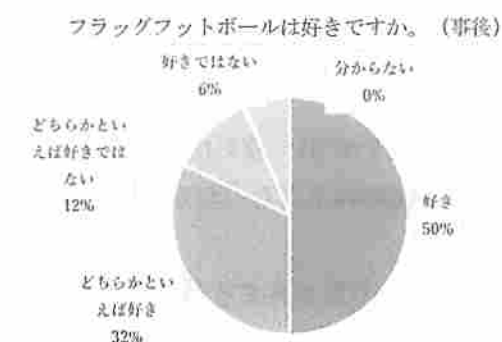


図12

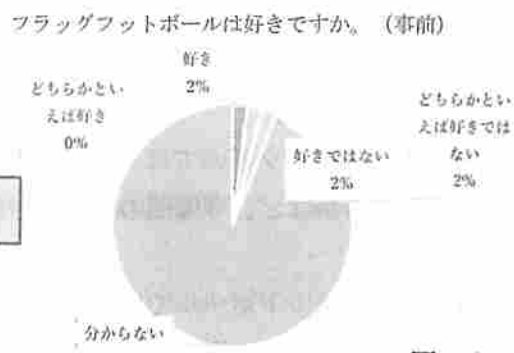


図13

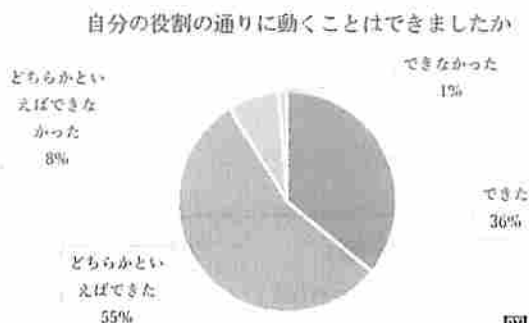


図14

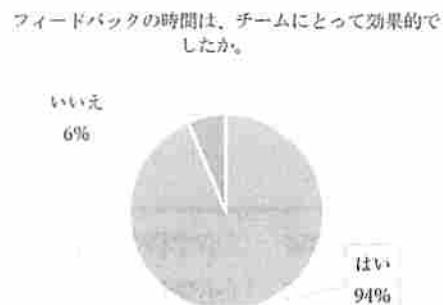


図15

「フラッグフットボールは好きですか」という質問に対して、事前アンケートでは、競技経験がほとんどなかったため、プレー経験がある児童は27%であったが、94%の児童が「分からない」と回答している。それに対し、事後アンケートでは、82%の児童が「好き」「どちらかといえば好き」と回答し、大きく変化が見られた。(図12、13) 事後アンケートで「好き」「どちらかといえば好き」と回答した理由として、「自分たちで作戦を考えられるから」や「パスやランなど、様々な動きができるから」など、作戦についての意見が多く挙がった。自分たちの得意なことを生かした作戦を考え、実行できることが、児童にとって有意義な時間につながったと考える。また、「自分の役割通りに動くことができましたか」という質問に、91%の児童が、「できた」「どちらかといえばできた」と回答している。(図14) タクティクスタイムで個人やチームの動きの確認をしたことが、この結果につながったと考えられる。「フィ

ードバックの時間は、チームにとって効果的でしたか」の質問には、94%の児童が「はい」と回答した。

(図15)理由として、「自分たちの役割を見直すことができた」「反省を次に生かした」などが挙げられた。フィードバックの時間を設けたことで、作戦を考え実行するだけでなく、自分たちの動きを振り返ることにつながり、作戦に対する反省を、次のプレーに生かすことにもつながった。これらのことから、フィードバックの時間を設けたことで、より質の高い動きを引き出すことができたと考えられる。

7 成果と課題

<成果>

- チーム紹介カードに記入した個人の良さを基に、作戦カードに役割や動きを記入させたことで、個々の役割が明確になり、ゲームに参加する意欲が高まった。
- タクティクスタイムの導入で作戦における動きの確認を行うことができ、チームとして状況に応じたプレーができるようになった。
- 作戦カードに基づいて実行した作戦の動きを確認する時間を設けたことで、互いの動きの良さに気づき、さらにその力を伸ばそうとすることができた。
- 作戦の例をランプレーに絞ることで、やるべき役割が理解しやすくなり、役割を果たすことができた児童が増えた。
- タクティクスタイムでは、主に攻撃側の確認の時間として設定していたが、攻めに対してどのように対応するかなど、守備側の確認の時間にもなり、守備に対する意識の向上にもつながった。

<課題>

- フラッグフットボールでは、タクティクスタイムの導入により、動きの質が高まる効果が見られたが、これが他のゴール型の運動でも活用できるか検証していきたい。
- 作戦の成功の要因が、ボールを持たないときの動きの質の向上によるものか、守備者の技能の低さによるものか判断ができない部分があった。守備能力の向上を見取る手立てが十分ではなかったためと考える。

8 参考文献

- | | | | |
|---------------------|---------------------------------------|----------------------|-------|
| ・文部科学省 | 「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編」 | 東洋館 | 2018年 |
| ・文部科学省 | 「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック（高学年）」 | | 2011年 |
| ・公益財団法人フラッグフットボール協会 | 「フラッグフットボールスタートブック」 | | 2020年 |
| ・公益財団法人フラッグフットボール協会 | 「フラッグフットボール公式規則 小学生編」 | | 2020年 |
| ・加藤敏弘 | 「ボール運動、球技の作戦・戦術をどう教えるか」 | 体育科教育 51 巻 5 号 大修館書店 | 2003年 |
| ・高橋健夫 | 「体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント」 | 明和出版 | 2003年 |

令和5年度 第73次印旛地区教育研究集会

体育分科会 提案資料

資料編



【目次】

1. 構想図	P1
2. 仮説1「タクティクスタイムによる動きの変容」	P2
3. 仮説2「チームの作戦成功に向けた思考の過程と変容」	P3～6
4. 試合の進め方	P7
5. 用具について	P8
6. 検証授業 学習指導案	P9～14
7. ドリル運動	P15～17
8. 学習カード（チーム紹介カード・フィードバックシート・個人カード）	P18～20

「お互いのよさを生かし、オフザボールでの
動きの質を高める授業の在り方」
～フラッグフットボールの実践を通して～



仮説1

お互いの良さをチームの作戦に生かす場を設定すれば、互いに
影響し合いながらプレーの質を高めることができるだろう。

仮説2

個々の役割分担を明確にすることで、一人一人が個性を生かしながら
ゲームに参加する意欲を高めることができるだろう。

タクティクス

タイム

オフザボール

の動き

思考力、判断力、表現力等

フラッグフット
ボールの特性

- ・新学習指導要領から追加された種目。
- ・ボールを持って遠くまで運んだら得点。
- ・タックルの代わりにフラッグを取る。
- ・作戦を立てる時間がある。



運ぶ

捕る

走る

投げる

フェイント

知識及び技能

児童の実態

- ・ボール運動が好き。
- ・仲間と協力して取り組むことが楽しい。
- ・一人だけで攻めてしまうと、楽しくない。
- ・フラッグフットボールは初めて学習する。



仮説 1

タクティクスタイムによる動きの変容

ボールを引き出す動きの変容

守備のラインを確認し、自身が空いているスペースへ動くことで、ボールを貰うことができた。



守備をブロックする動きの変容

ボールを持っていないときに、守備をブロックすることで、ボール保持者が走るスペースを確保することができた。



仮説 2

チームの作戦成功に向けた思考の過程と変容

〈1 試合目〉

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	かくしホ	0
2	ランク物	3
3	梅ぼし	0

1 試合目では、この作戦で3点がとれている。

〈作戦〉

〈2 試合目〉

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	梅ぼし	0
2	ランク物	0
3	かくしホ	3

2 試合目は、相手に対策され得点できなかった。

児童の感想

この作戦はダメだ！

させんもつすし広げろ

1 試合目に通用した作戦が、2 試合目には得点につながらなかった。チームで話し合い、新しい作戦を考えて3 試合目に臨んだ。



〈3 試合目〉

1 試合目		
攻撃回数	作戦NO.	得点
1	ええ〜?	2
2	ランク物	3
3	梅ぼし	1

チームで新しい作戦を考え、3点を取ることができた。

同じ作戦では、通用しないことに気付くことができた。

〈作戦〉

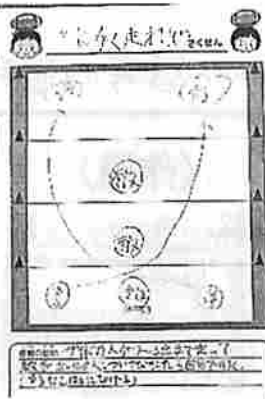
児童の感想

敵を誘い寄せたり、おいてはさせんがわからないうわら。

〈1 試合目〉

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	1	0
2	1	1
3	1	0

〈作戦〉



〈2 試合目〉

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	1	3
2	1	0
3	1	0

この作戦では、1点しか取ることができなかった。

児童の感想

相手に対策され、0点が続いてしまった。

次どうしていくか。2試合目の時、とにかく走れ作戦をやめて、みまわり作戦に替える。

2試合とも「とにかく走れ作戦」で攻撃していたが、通用しないことに気付いた。

〈3 試合目〉

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	4	3
2	4	3
3	4	0

〈作戦〉



フェイントを入れながら走る作戦を考え、得点につなげることができた。

1、2試合目は、ただ走るだけの作戦だったが、相手の動きを見て考えて走ることができるようになった。

児童の感想

走れ走れで、相手に入ると、作戦もどろり動かすので、相手は、10分くらいは、相手の動きを見て、走ることができるようになる。

<1 試合目>

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	かくす せん	0
2	かくす せん	0
3	強行突 破	0

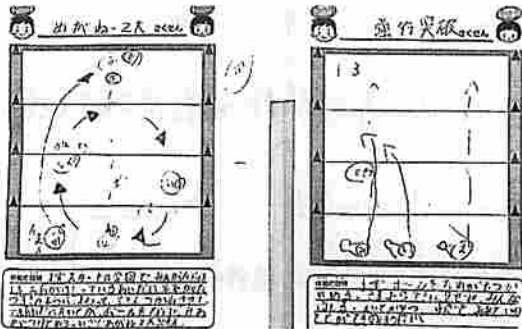
2つの作戦を試したが、得点を奪うことができなかった。

<2 試合目>

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	かくす せん	0
2	かくす せん	0
3	強行突 破	0

もう一度、強行突破作戦を試したが、得点することはできなかった。

<作戦>



児童の感想

[1つだけ]確にんして次は成功させたい。

分かったこと・気付いたこと

強行突破が一番強い。

得点を奪うことはできていなかったが、チームの良さを生かすには、「強行突破作戦」が有効だと考えていた。

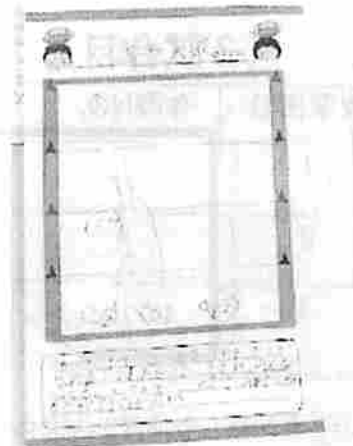
<3 試合目>

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	強行突 破	0
2	..	1
3	..	1

自分たちの特徴を生かした「強行突破作戦」を何度も練習し、得点につなげることができた。

初めは得点につながらなくても、自分たちの良さを生かした作戦であれば、練習次第で得点につながることに気付いた。

<作戦>



児童の感想

練習を続けてやる事が大切。

<1 試合目>

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	No.2	0
2	No.1	0
3	No.3	0

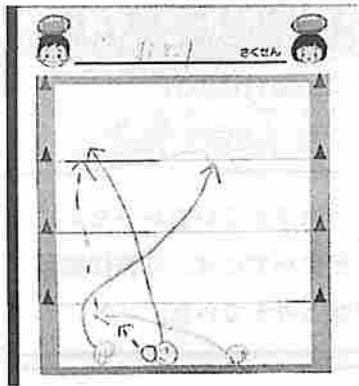
いろいろな作戦を試したが、得点にはつながらなかった。

<2 試合目>

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	1	0
2	1	0
3	1	0

2試合目は、「おとり作戦」のみで攻撃をした。得点にはつながらなかった。

<作戦>



児童の感想

練習が足りなかったから、次から練習を増やしていく。

得点するには、たくさんの練習が必要であることに気付いた。

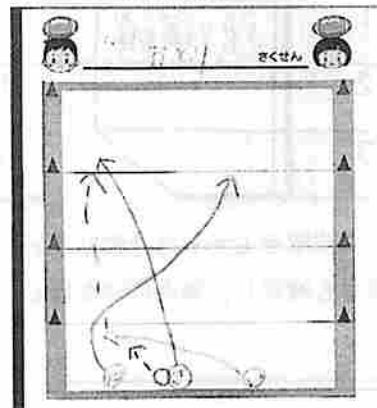
<3 試合目>

攻撃回数	作戦NO.	得点
1	1	3
2	1	3
3	1	3

「おとり作戦」の練習を入念に行い、毎攻撃で3点を奪うことができた。

「投げる・捕る」の基礎的な練習が得点につながることに気付いた。

<作戦>

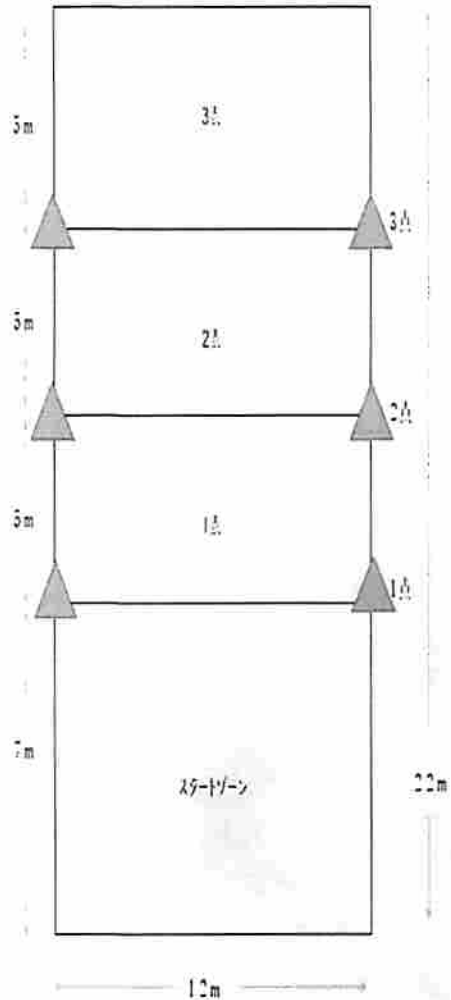


児童の感想

おとり作戦を練習して、おとり作戦で3点を奪うことができた。

フラッグフットボール 試合の進め方

試合のコート図



試合の進め方

- ① 先攻後攻のじゃんけんをする。
- ② レディ・セット・ゴー
- ③ 作戦実行
- ④ 〇回目の攻撃
- ⑤ タクティクスタイム
- ⑥ 最初の位置から攻撃再開
- ⑦ 3回で攻撃終了

【攻撃の終了】

- ① ボールを持っている攻撃選手がフラッグを取られる。
- ② ボールを持っている選手がサイドラインをふんだり、ボールを落としたりする。
- ③ ボールを守備にカットされたり、取られたりする。
- ④ 30秒の時間が過ぎる。

【攻撃のルール】

- ① レディ・セット・ゴーで始める。
- ② パスは何回でも出してよい。
- ③ 攻撃の持ち時間は30秒

得点の入り方

ボールを持った人か、フラッグを取られたり、横の線から出たり、ボールを落とした地点のゾーンの得点が入ります



1回の攻撃が終わったら、再度作戦会議を行う

【攻撃のルール】

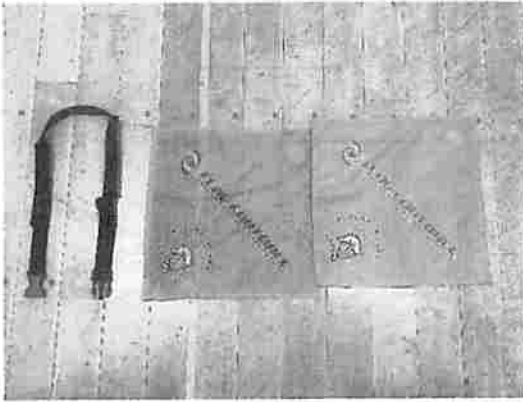
- ① スタートゾーンの中に入ってはいけない。
- ② フラッグ以外はさわらない。
- ③ フラッグを取った時は、「ナイスフラッグ」と大きな声で言う。



試合をしていく中で
変更する必要があるらば
どんどん意見をだそう

用具

フラッグ



「フラッグフットボール用フラッグ」

ベルトを腰に巻き、マジックテープで左右にフラッグを取り付ける。

守備の選手は攻撃選手のフラッグを取ることで、攻撃を止める。

タックルはしないため安全に取り組むことができる。

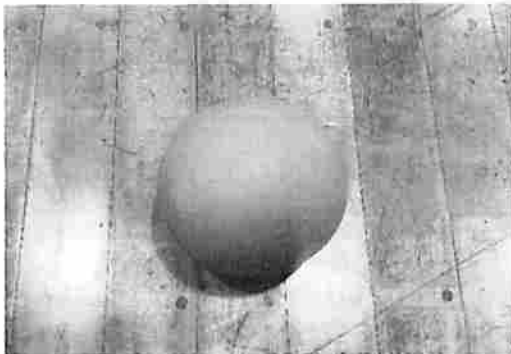
ボール



「フラッグフットボール」

ジュニアラグビーボール3号よりも一回り小さいサイズで、扱いやすい。

柔らかい素材のため、ボールへの恐怖心を和らげ、安心して取り組むことができる。



「キャンディーボール」

楕円形のボールを投げたり捕ったりすることに困難を感じている児童への手立てとして、フラッグフットボールよりもさらに柔らかく、丸い形のボールも用意した。

1 単元名
フラッグフットボール (E ボール運動 ア ゴール型)

2 単元について

(1) 一般的な特性

- 1 アメリカンフットボールのルールを簡単にしたゴール型のボール運動である。
- 2 タックルの代わりにフラッグ(尻尾)を取る。
- 3 ハンドボールやバスケットボールとちがい、ボールを持って走ることができる。
- 4 一回一回攻撃が連続して行われないため、作戦の成功・失敗がわかりやすい。成就感を味わわせたり、反省をもとに改善する機会をもったりしやすい。
- 5 攻撃の前にハドルと呼ばれる作戦会議をもち、作戦をチーム内で確認することができる。

(2) 児童から見た特性

- 1 攻守のはっきりと分かれたゲームである。
- 2 誰も経験したことがないため、初めから個々の能力に差が出ることがない。
- 3 バスケットボールと違ってボールを持って走ることができるので、低学年の鬼遊びの発展的な学習として取り組みやすい。
- 4 ボールをより遠くに運ぶと高い得点が得られる分かりやすいルールである。
- 5 必ずチームの全員に何らかの役割が与えられる。

(3) 児童の実態

※省略

(4) 指導観

実態から、ボール運動は多くの児童に好まれている領域ではあるが、「ゲームに関わる技術の難しさ」から苦手意識をもっている児童が多い。攻守が入り交じって行うサッカーやバスケットボールなどのゴール型では、その問題は顕著である。また、個人プレーの善し悪しが楽しさに直結するが、友達との関わりも楽しさの要因の一つだと考えている児童が多いことも分かった。

そこで本単元では、フラッグフットボールを通して、毎試合ごとに個々の役割分担を明確にし、仲間と意見を出し合いながら作戦を考え、伝え合う場面を設定することで、互いのよさを生かせるようにする。さらに、オフザボールでの動きの質を高めながら、運動することの楽しさを味わわせていきたいと考える。

今回教材として選んだフラッグフットボールは、新学習指導要領から新しく追加された種目であり、体育科学習において経験の差が生まれにくい。また、「速く走る」「パスを捕る」だけではなく、「作戦を考える」「相手の攻撃を分析する」など、単に運動能力の高さだけではない活躍の場面が多く得られる運動である。オフザボールでの動きによって、得点が入りやすくなることから、個人プレーに走ることなく、チームのよさを生かした授業を展開することができる。さらに、フラッグフットボールは、試合(プレー)が途切れるまでにみんなが集まり作戦を考え試合を行う。セットプレーの連続のため、ほかの競技に比べ、試合での戦術がとて重要な競技である。仲間と

もに作戦を考える過程で、ポジションや、役割を変えることで、それぞれの活躍の場を見だし、お互いのよさを認め合うことができると考える。

まず、お互いのよさをチームの作戦に生かした授業展開を行うために、タクティクスタイムを設定した。タクティクスタイムとは、作戦の確認をするための時間であり、ワンプレーごとに設定することで準備した作戦を確実に実行できるようにするものである。試合中や試合後に、この時間を設定することで、互いに影響し合いながらプレーの質を高められると考える。また、初めての活動で作戦を立てることが困難なことが予想されるため、作戦の基礎を提示しておくことで、チームのよさを生かせる作戦の一助とする。考えた作戦は、タブレット型PCにまとめておくことで、いつでも作戦を振り返ったり、その作戦をもとに新たな作戦を立てる手掛かりにしたりする。さらに、単元を通して、自己や仲間が行っていた動きを可視化できるように、タブレットで試合の様子を撮影しておき、動きの確認をできるようにする。確認したことを毎時間フィードバックシートに書いておくことで、自己やチームの変容に気付いたり、課題を捉えたりできるようにする。

次に、個々の役割分担を明確にするために、互いのよさを確認する視点を児童に提示する。毎時間のドリルタイムでの活動において、「投げる」「捕る」「走る」などチームの中で作戦の柱となる技能を誰がもっているのか確認することで、個性を生かしたゲーム展開を行えるようにする。また、毎時間のドリル運動やタスクゲームの活用により、基礎的技能を習得させ、ゲーム内での楽しさにつなげていけるようにする。

タスクゲームでは、チーム内で2対1のワンプレーゲームを行う。ここでワンプレーは、1回の攻撃権を指す。タスクゲームを行うことで、チームで立てた作戦の有効性や、守備の際にどのように動けば得点が取られにくいかなどを確認できるようにする。メインゲームだけでなく、タスクゲームにおいても、毎時間数秒作戦を確認し合うという習慣を付けることで、作戦に対する意識を高められるようにする。

メインゲームでは、1チームの人数を3人とし、12チームで展開する。コートはバスケットボールのコートを使用し、状況に応じてコートの幅を変えるなど、児童が立てた作戦が成功しやすい状況を設定するようにする。また、3対2という守備側にアウトナンバーを作ることで、攻撃する際にオフザボールの動きの質を高められるようにする。

3 単元の目標

- ・ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)の行い方を知るとともに、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを身に付け、簡易化されたゲームをすることができるようにする。

(知識及び技能)

- ・規則を工夫したり、より多くの得点をとるために自分たちの特徴に応じた簡単な作戦を立てたり、選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

- ・運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたら、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

4 評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
内容の まとめ ごとの 評価規準 (ボール 運動)	・簡易化されたゲーム で攻防をするための 基本的なボール操作 や、チームの作戦に 基づいてボールを持 たないときの動きを 身に付けている。	・ルールを工夫したり、自 己やチームの特徴に応じ た作戦を選んだりして いるとともに、自己や仲間 の考えたことを他者に伝 えている。	・運動に積極的に取り組もうと し、ルールを守り助け合っ て運動をしようとしていた り、勝敗を受け入れよう としていたり、仲間の考 えや取り組みを認めよう としていたり、場や用具 の安全に気を配ったり している。
単元の 評価規準 (フラ ッグフ ット ボ ール)	【知識】 ①フラッグフットボ ールのルールや特性を 理解している。 【技能】 ②味方にボールを手渡 したり、パスを出し たり、ゴールにボ ールを持ち込んだりす ることができる。 ③ボールを保持してい ないときに、仲間が 得点しやすくなるよ うに動くことができ る。	【思考・判断】 ①攻めを行いやすいよ うにするなど、ルールを選 んだり、作ったりして いる。 【表現】 ②自分のチームの特色に 応じた作戦を立て、ゲー ムに生かしている。 ③パスを出したり、ゴー ルにボールを持ち込ん だりするときの工夫を 友達に伝えている。	①練習やゲームに進んで取 り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、友 達と協力して練習やゲー ムをしようとしている。 ③用具などの準備や片付 けの際に、分担された役 割を果たそうとしてい る。 ④ゲームの勝敗を受け 入れ、次の作戦につな げようとしている。 ⑤場や用具の安全を確 かめている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0	○オリエン テーショ ン	安全な場の準備 → 整列・挨拶 → 健康観察 → 準備運動						
10	1 フラッグ フットボ ールを知 る。	【ドリル運動】(10分) 移動1分含む ・2人組対面パス(1分) ・1対1しっぽとりゲーム(2分) ・ボール渡しリレー(1分) ・三角パス(2分) ・サインパス(3分) 本時のねらい(学習課題)の確認						【大会】
20	2 学習課題 を確認する。	【スキルアップゲーム】(10分) 2対1ワンプレーゲーム 攻撃の持ち時間10秒			【メインゲーム①】 ・3対2で試合を行う ・攻撃は3回で交代 ・攻撃の持ち時間は30秒			
30	3 学習のき まりや進 め方を知 る。	【メインゲーム】 ・3対2で試合を行う ・攻撃は3回で交代 ・攻撃の持ち時間は30秒			【フィードバック】 ・メインゲームを終えての振り返り ・チーム練習			
40	4 試しのド リル運 動・ゲー ムをす る。	【課題解決についての話し合い】 ・チームでの練習			【メインゲーム②】 ・3対2で試合を行う ・攻撃は3回で交代 ・攻撃の持ち時間は30秒			
45	5 振り返り	【フィードバック】 ・メインゲームを終えての振り返り						
知識技能	特性 ① (カード)	ボール操作		② (観察・カード)	オフザ ボール の動き		③ (観察・カード)	
思考判断表現		ルールの工夫 ① (観察・カード)	作戦			③ (観察・カード)		② (観察・カード)
学びに向かう力	役割 ③ (観察)	安全 ⑤ (観察)		進んで取り組む ① (観察)		ルール・マナー・協力 ④ (観察・カード)		② (観察・カード)

6 本時の指導 (1/8)

(1) 目標

- ・フラッグフットボールのルールや特性を理解している。

(知識・技能)

- ・用具などの準備や片付けの際に分担された役割を果たそうとしている。

(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○)、評価 (☆)	用具・資料
はじめ	10	1. フラッグフットボールを知る。 ①フラッグフットボールの様子を動画で観る。 ②どのような道具を使い、どのような動きをしていたか振り返る。 ・フラッグを付けていた。 ・ラグビーボールのようなものを使っていた。 ・3人チームで行っていた。 ・カードに作戦が書かれていた。	○学習意欲を高めるために、フラッグやボール等の道具を実際に触れさせる。 ○動画の中で気が付いたことや分かったことを学習カードに書かせることで、次時以降に振り返りができるようにする。 ☆フラッグフットボールのルールや特性を理解している。 (知識・技能)	フラッグボール 学習カード
	2	2. めあてを確認する。 め フラッグフットボールについて知り、自分の特性を見付けよう。		
	2	3. 学習の決まりや進め方を知る。 ①フラッグフットボールについて知る。 ②ドリル運動を通して、チームの特性を知り、作戦を考える。 ③メインゲームでの反省を踏まえて、作戦について振り返る。 ④大会を行う。	○学習の進め方を記した表を提示しておくことで、単元の流れをいつでも確認できるようにする。	表

なか	10	4. 健康観察・準備・準備運動を行う。	○進んで取り組んでいたり、友達と協力したりしている児童を称賛する。 ☆用具などの準備や片付けの際に分担された役割を果たそうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)	学習カード
	18	5. 試しのドリル運動・ゲームをする。 ・2人組対面パス ・サインパス ・三角パス ・ボール渡しリレー ・1対1ランゲーム ・ゲーム	○自分の特性に気付かせるために、よい動きを伝え合うように指導する。 ○自分の特性を振り返ることができるように、上手くできた動きがあった時は、学習カードに書き記すように指導する。	
おわり	3	6. 振り返りをする。	○学習カードに本時の活動で気が付いたことや分かったことをかくことで、次時以降の活動で見返すことができるようにする。 ○友達の動きの良さを伝え合う時間を設けることで、自分では気付かなかった特性を知るきっかけを作る。	学習カード

ドリル運動の様子



本時の指導（2～4／8）

（1）目標

- ・自分のチームに合った作戦を見付けようとしている。（思考、判断、表現）
- ・協力してゲームを行う場や用具の準備や後片付けを行うことができるようにする。（主体的に学習に取り組む態度）

（2）展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援（○）評価（☆）	用具・資料
はじめ	15	1. 準備・健康観察を行う。 2. 準備運動を行う。 3. ドリル運動を行う。 ・2人組対面パス ・1対1しっぽとりゲーム ・ボール渡しリレー ・三角パス ・サインパス	○進んで取り組んでいたりと、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。 ☆協力してゲームを行う場や用具の準備や後片付けを行うことができるようにする。 （主体的に学習に取り組む態度） ○投げ方やキャッチの仕方、動きのポイントをアドバイスすることで、適切な動きが行えるようにする。	ボール フラッグ タイマー 三角コーン 掲示物
	25	4. めあてを確認する。 ㊦ 自分のチームに合った作戦でゲームを行おう。 5. スキルアップゲームを行う。 ・2対1ワンプレゲーム 6. メインゲームを行う。 【ルール】 3対2で行う。 攻撃は3回で交代 攻撃の持ち時間は30秒 ボールを落とす、フラッグを取られたら攻撃終了 7. 課題解決に向けての話し合い チームでの練習	○よい動きがみられた場合には、全体で紹介することで、課題を明確にし、作戦を立てる素材とする。 ○試合間や待機時にタクティクスタイルをとることで、攻撃を複数のパターンで行えるようにする。 （予想されるつまずきの例と具体的な支援） 守備でどのように動いたらよいかわからない児童には、映像を確認したり、作戦ボードを使ってパターンを話し合わせたりして動きの確認を行う。 ○試合の様子を撮影しておくことで、作戦を立てる際の手立てとなるようにする。 ○自分のチームに合った作戦を見付けようとしている。 （思考・判断・表現）	タブレット型 PC 掲示物 電子ホイッスル

おわり	5	8. 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ・整理運動・後片付け	○個人やチームの動きでよかったところを中心に話すことを伝えることで、友達のよさに気付けるようにする。 ○動きの上達が見られたり、話し合いの様子がよかったりしたチームや児童を紹介することで、次時への意欲を高められるようにする。 ○怪我の有無を確認する。	学習カード
-----	---	---	---	-------

スキルアップゲームの様子



タクティクスタイルの様子



本時の指導 (5~7/8)

(1) 目標

- ・ボールを保持していないときに得点しやすい位置に移動することができるようにする。(知識・技能)
- ・ゲームの勝敗を受け入れ、次の作戦につなげようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	15	1. 準備・健康観察を行う。 2. 音楽に合わせて準備運動を行う。 3. ドリル運動を行う。 ・2人組対面パス ・1対1しっぽとりゲーム ・ボール渡しリレー ・サインパス・三角形パス	○進んで取り組んでいたり、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。 ○投げ方やキャッチの仕方、動きのポイントをアドバイスすることで、適切な動きが行えるようにする。	ボール フラッグ タイマー 三角コーン 掲示物 アンブ
なか	25	4. めあてを確認する。 ⑧ ボールを持っていないときの動き方を意識してゲームを行おう。 5. メインゲーム①を行う。 ・タクティクスタイム 【ルール】 攻撃は3回で交代 攻撃の持ち時間は30秒 ボールを落とす、タグを取られたら攻撃終了 ・試合・審判(撮影)・作戦を考える 6. フィードバックを行う ・メインゲームを終えての振り返り ・課題解決に向けた練習 7. メインゲーム②を行う ・メインゲーム①での作戦を生かし試合を行う。 ・タクティクスタイム	○児童に審判を任せることで、他チームの良い動きを見たり、ルールへの知識を高めたりできるようにする。 ○試合間や待機時にタクティクスタイムをとることで、攻撃を複数のパターンから選択して行えるようにする。 ○試合の様子を撮影しておくことで、作戦を立てる際の手立てとなるようにする。(予想されるつまずきの例と具体的な支援) 守備でどのように動いたらよいかわからない児童には、映像を確認したり、作戦ボードを使ってパターンを話し合わせたりして動きの確認を行う。 ○よい動きがみられた場合には、全体で紹介することで、課題を明確にし、作戦を立てる素材とする。 ☆ボールを保持していないときに得点しやすい位置に移動している。 (知技・観察カード) ・相手がいる所から動けない。 →動画を確認しながら、どこに動けばよいか助言する。 ☆ゲームの勝敗を受け入れ、次の作戦につなげようとしている。 (主・学・態 観察・学習カード) ・次の作戦につなげようとしていない →作戦の出来栄を助言することで、次時の意欲につなげる。	電子ホイッスル タブレット 型PC 掲示物

まとめ	5	8. 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ・整理運動・後片付け	○個人やチームの動きでよかったところを中心に話すように伝えることで、友達のよさに気付けるようにする。 ○動きの上達が見られたり、話し合いの様子がよかったりしたチームや児童を紹介することで、次時への意欲を高められるようにする。 ○怪我の有無を確認する。	学習カード
-----	---	---	---	-------

メインゲームの様子



フィードバックの様子



本時の指導（8/8）

(1) 目標

- ・自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、ゲームに生かしている。
(思考・判断・表現)
- ・ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。
(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○)、評価 (☆)	用具・資料
はじめ	5	1. 健康観察・準備・準備運動を行う。	○進んで取り組んでいたり、友達と協力したりしている児童を称賛する。	フラッグボール タイマー 三角コーン 掲示物
	2	2. めあてを確認する。		
め フラッグフットボールの大会を開き、チームの特性を生かした作戦を実行しよう。				
なか	25	3. メインゲームを行う。 ①【ルール】 (1) 3対2で試合を行う (2) 攻撃は3回で交代 (3) 攻撃の持ち時間は30秒 (4) ボールを落とす、タグを取られたら攻撃終了 ②12チーム編成 トーナメント戦 計11試合 ③「試合をするチーム」「審判をするチーム」「作戦を考えるチーム」をローテーションで変えながら進める。	○これまでの学習で学んだことを想起させるために、作戦を考えるチームには、作戦カード見返すよう指導する。 ○試合をしていないチームには、試合をしているチームが得点をしたとき、どの動きがよかったのか話し合いをさせることでオフザボールの動きの大切さに気付かせる。 ☆自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、ゲームに生かしている。 (思考・判断・表現) ☆ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。 (主体的に取り組む態度)	得点版 電子ホワイトボード タブレット型PC トーナメント表 作戦カード

おわり	13	4. 振り返りをする。 ①チームの中で「ラン」「スロー」「フェイント」の観点から1人ずつMVPを決める。 ②各チームMVPに選んだ理由を説明する。 ③本時で学んだことを学習カードに記入する。 ④整理運動・後片付け	○MVPをあえて3つの観点から決める際に、それぞれ違う児童を選ぶように指導することで、チーム全員が称賛を受け、体育科の学習への意欲向上につなげる。 ○MVPの観点を1人ずつ選ぶことで、ボールを持った人だけでなく、オフザボールの大切さに気付かせる。	学習カード
-----	----	--	--	-------

大会の様子



ドリル運動

① 2人組対面パス (1分)

・向かい合ってパスをする。下投げ (30秒)、上投げ (30秒) の計1分間パスの練習を行う。

【ボールの持ち方】



【ポイント】

- ・相手の胸に向かって投げる。
- ・ボールの縫い目にひっかけるようにボールを持ち、投げるようにする。
- ・上方にきたボールは、両手で三角形を作って捕球する。

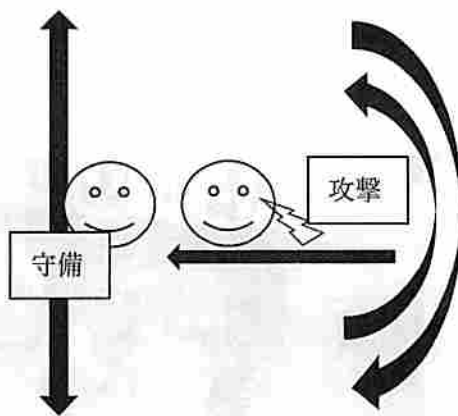
【教師の動き】

- ・時間を計る。(音楽で区切ってもよい)
- ・投動作のポイントについて例を示す。
- ・ボールを落としたら0点になるという意識をもてるような声掛けをする。



② 1対1しっぽ取りゲーム (1分)

- ・攻撃側と守備側に分かれてしっぽ取りを行う。攻守は、ワンプレーごとに交代する。
- ・守備側の動ける範囲を横方向に限定し、フェイントの動きが高まるようにする。



【ポイント】

- ・細かいステップや低い姿勢で、すばやく動く。
- ・攻撃側は、体をひねったり、引いたりしてしっぽ (フラッグ) を守る。
- ・守備側は、手を広げたり、相手に正対したりしてしっぽ (フラッグ) を奪う。

【教師の動き】

- ・時間を計る。(音楽で区切ってもよい)
- ・腰をひねる、足を右・左に動かすなどフェイントの例を示す。
- ・ボールを前に運ぶほど有利、後ろに下がるほど不利であることを伝える。

③ ボール渡しリレー (2分)

- ・ 3人組に分かれてから対面になり、ボールを手渡してリレーする。対面の相手にボールを渡した後に、対面の相手のスタートラインに行き、振り向いてまた戻ってボールをもらう。そして対面からきた相手にボールを渡すことを繰り返す。



【ポイント】

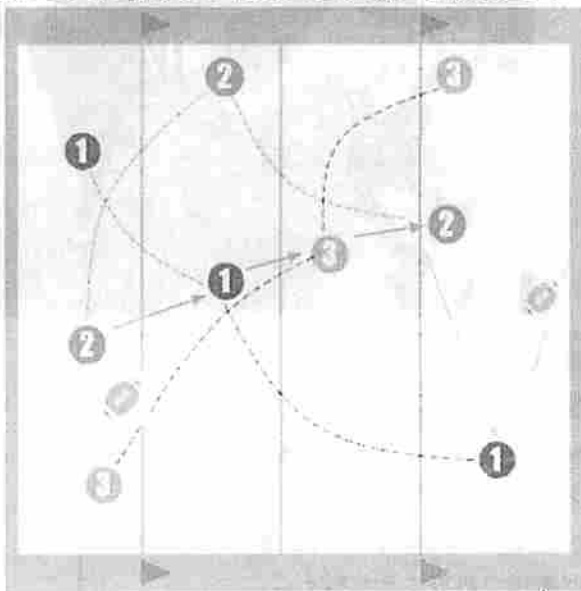
- ・ ボールをもらう人は、止まってもらうのではなく、走りながらもらう。
- ・ ボール保持者はボールを隠しながら、運ぶようにする。
- ・ 受け手は、ボールが相手から見えないように受け取る。

【教師の動き】

- ・ 時間を計る。(音楽で区切ってもよい)
- ・ ボールを落としたら0点になるという意識をもてるような声掛けをする。
- ・ ボールの隠し方の例を示す。

④ 三角パス【クロスパス】(3分)

- ・ 3人組でパスを出し合いながら進み、ゴールラインへと向かう。パスを出した相手の背後を通過して交差しながら入れ替わり、前方に進みながら繰り返す。

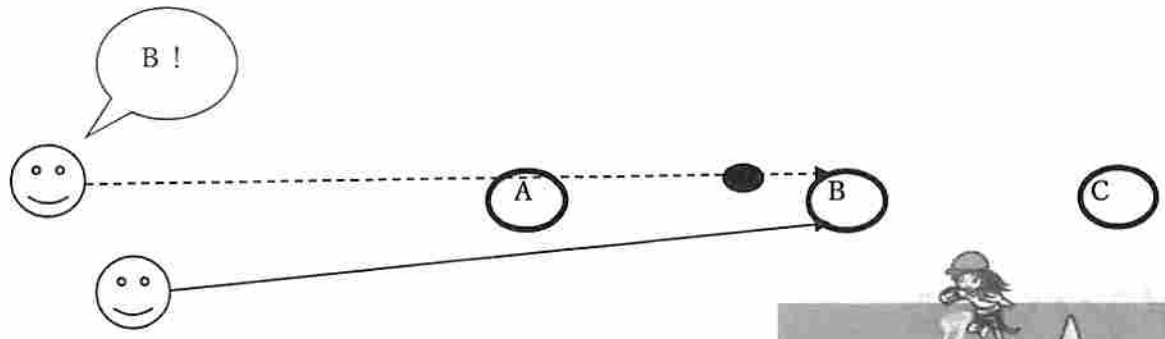


進行方向

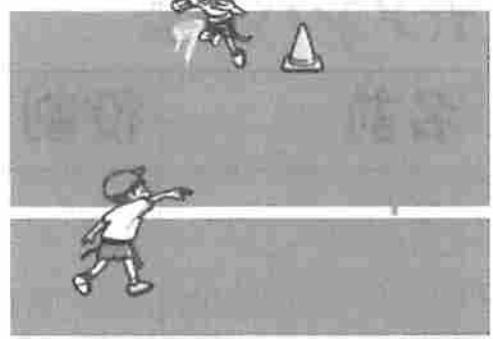
<p>ポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バスを出した後の動きに気を付けて、3人それぞれの動きをなぞっていくようにする。 ・バスを出した後は、人のいないところに動くようにする。 ・動きながらバスをもらうようにする。 	<p>【教師の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間を計る。(音楽で区切ってもよい) ・走るコースが小さくなりすぎないように声を掛ける。 ・うまくできない児童には、投げるタイミングや振り向くタイミングを指示する。
---	--

⑤ サインパス (3分)

・バスを出す児童と、バスを受け取る児童に分かれる。バスを出す児童は3地点 (A地点・B地点・C地点) のいずれかにバスを出すことをコールし、バスを受け取る児童がコールされた地点に素早く移動してバスを受ける。



<p>【ポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バスの出し手は、バスを受け取る児童が受けやすいように、バスのタイミングに気をつける。 ・受け手は、半身になってバスを受ける。 	<p>【教師の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間を計る。(音楽で区切ってもよい) ・うまくできない児童には、バスを出すタイミングを伝える。
--	--



フラッグフットボール チーム紹介カード



☆チーム名☆

☆メンバー☆

名前	役割	ここがすごいでポイント

フラグフットボール フィードバックシート

月 日 ()

チーム名

対戦チーム名

1 試合目 () 2 試合目 ()

1 試合目			2 試合目		
攻撃回数	作戦NO.	得点	攻撃回数	作戦NO.	得点
1			1		
2			2		
3			3		
対			対		
勝ち・負け・引き分け			勝ち・負け・引き分け		

「役割の振り返り」 個人の役割分担について考えよう

名前	名前	名前

「作戦の振り返り」

☆なぜ成功したのか考えてみよう(当てはまるものすべてに○をつけましょう)

- ①() 全員が役割どおり動くことができた ②() みんなで繰り返し練習できた
 ③() 相手のフォーメーションやマークがよくなかったから
 ④() ボールを持っていない人の動きがよかったから ⑤その他()

分かったこと・気付いたこと

☆なぜ失敗したのか考えてみよう(当てはまるものすべてに○をつけましょう)

- ①() 役割どおり動くことができなかった ②() 練習が足りなかった
 ③() 相手のフォーメーションやマークがよかった
 ④() 相手に作戦が分かってしまっていた ⑤その他()

次どうしていくか

フラッグフットボール 個人カード

月 日 () 名前 _____

チーム名 _____

☆フラッグフットボールの学習めあて☆

☆フラッグフットボールを初めて行って見た感想☆

☆单元ごとの振り返り(◎・○・△で書きましょう。)

月 日	協力できた	作戦成功!	いいプレー発見	楽しくてきた
/ ()				
本日のヒーロー	名前	理由		
今日のゲーム	感想			

☆フラッグフットボールの学習を終えての感想☆