

第 9 分科会 保健・体育（体育）

「主体的・対話的で深い学びの体育学習の在り方」

－誰もが楽しめるフラッグフットボールを通して－

1. 設定理由

運動の二極化と体力の低下は昨今の課題ではあるが、日々の体育の授業に関しては工夫・改善が図られてきている。私は、運動の二極化と体力の低下の課題に対し、子どもが体育の授業に楽しくとりくめ、自ら考えたり工夫したりしながら課題を解決するなどの学習が重要であると考えている。本年度は児童に主体的・対話的で深い学びの過程で誰もが楽しくとりくめるように児童が自ら課題を発見し解決していくことはもちろんのこと、互いの考えを話し合う中で得られる喜びから体を動かすことの良さを感じることができるであろうと考え、本主題を設定した。

2. 研究仮説

仮説 1 ハドルや教具を充実させれば、児童一人ひとりの役割が明確になったり、児童の気付きが増えたりし、課題を解決させることができるであろう。

仮説 2 励まし合いの肯定的な言葉かけを工夫させれば、自己有用感が高まり、運動できることの喜びが育まれるであろう。

3. 研究内容

- ①仮説について
- ②仮説の考察
- ③成果と課題

4. 結 論

○本研究での主体的・対話的で深い学びにおいて、「ハドル」や「学習カード」、「励まし合いの肯定的な言葉かけ」はフラッグフットボールを教え合ったり励まし合ったりすることや、一人ひとりの役割を明確にして作戦を成功させることで楽しみや嬉しさを感じさせるうえで有効であったと考えられる。

○「励まし合いの肯定的な言葉かけ」により、フラッグフットボールの授業に嬉しさを感じていることが分かった。

○「守備能力表」は、C児のように「ディフェンスが上手い人がはっきり分かった」といったように作戦につながるような気付きをしている児童がいたが、児童によっては場合により逆効果になってしまい、より運動を苦手と感じさせてしまうかもしれない。教員は事前に学習カードをもとに起こるであろう児童の気持ちを考え、活用していくことが大切である。

夷隅支部  
いすみ市立東小学校  
喜 多 原 直 哉

1. 研究主題 「主体的・対話的で深い学びの体育学習の在り方」  
～誰もが楽しめるフラッグフットボールを通して～

2. 主題設定の理由

(1) 教育の今日的課題から

現在、日本は運動する子どもとそうでない子どもの二極化の傾向が依然深刻な問題となっている。なかでも、中学校女子はその傾向が強く、およそ5人に1人が1週間の総運動時間が60分未満となっている。「平成28年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」(以下、体力調査)では、「運動やスポーツをすることは好きですか。」という質問に対し、「好き」の割合は前年度に比べて小学校男子が1.0%減少し、小学校女子は0.3%増加した。一方で、「嫌い」の割合は平成26年度以降、小学校の男女ともに増加し続けている。

子どもの体力の低下も深刻な問題となっている。「体力調査」では、体力合計点の平均が小学校女子は平成20年度の調査開始以降最も高い数値であったが、小学校男子は平成25年度以降ほとんど変化が見られなかった。さらに、昭和39年から比較すると、子どもの体力・運動能力は、昭和50年頃まで向上傾向が顕著であったが、昭和50年頃から60年頃までは停滞傾向にあり、昭和60年頃から現在まで低下傾向あるいは低水準のまま推移している。

しかし、体育の授業に関する調査項目では、このような結果となっている。「体育の授業は楽しいですか。」という質問に対し、「楽しい」と回答した割合は、前年度と比べて小学校男子が0.6%増加し、小学校女子も1.0%増加した。また、「ふだんの体育の授業では、友達と助け合ったり、役割を果たすような活動を行っていますか。」という質問に対し、「行っている」と回答した割合は、前年度と比べて小学校男子が3.5%増加し、小学校女子も3.9%増加した。そして、「ふだんの体育の授業では、友達同士やチームの中で話し合う活動を行っていますか。」という質問に対し、「行っている」と回答した割合は、前年度と比べて小学校男子が1.6%増加し、小学校女子も2.6%増加した。

運動の二極化と体力の低下は昨今の課題ではあるが、日々の体育の授業に関しては工夫・改善が図られてきている。私は、運動の二極化と体力の低下の課題に対し、子どもが体育の授業に楽しくとりくめ、自ら考えたり工夫したりしながら課題を解決するなどの学習が重要であると考えている。

以上のようなことから、誰もが楽しくとりくめるように児童が自ら課題を発見し解決していくことはもちろんのこと、互いの考えを話し合う中で得られる喜びから体を動かすことの良さを感じることができるであろうと考え、本主題を設定した。

(2) 児童の実態(男子6名 女子6名 計12名) ※実態調査①:資料P1～2

本校は全校児童数87名と小規模校であり、田んぼや山に囲まれ、自然豊かな地域である。

本学級は、体を動かすことを好む男子児童が多く、休み時間にはよく外でサッカーをしている。また、雨の日にも体育館でボールを使った遊びをしていることもある。女子児童は休み時間に低学年と外遊びをしたり、室内で読書やイラストを描いたりしている。事前の実態調査で、運動やスポーツを大切であると考えている児童が多いことが分かった。また、体育の授業に対しては、真面目によく努力する態度が身に付いており、友達と一緒に運動することが楽しいと感じたり、友達と仲良くなるために大切であると考えたりしている児童が多くいることが分か

った。しかし、その反面、自分の体力にあまり自信がない児童が多かったり、中学へ進学したら自主的に運動やスポーツをすることを考えていない児童がいたりという結果となった。また、1週間の運動やスポーツの時間では、一番少ない児童で40分、一番多い児童で1140分の運動やスポーツを行っている。このようなことから、本学級も運動の二極化が顕著に表れていると言える。

他にも体育の授業に関する質問では、友達と助け合い役割を果たすような活動や友達同士やチームの中で話し合う活動をほとんどの児童は行っているが、F児やL児は行っていないと回答している。また、体育の授業で嬉しい気持ちになったことは11名が「ある」と回答しているが、H児のみが「ない」と回答している。「ある」と回答した児童の理由では、友達とのかかわりについて嬉しいと回答している児童と自己記録の更新や勝てたことが嬉しいと回答している児童に分かれた。このようなことから、まずは授業内での話し合いを行うことで友達とのかかわりをもたせることや、励まし合いにより喜びを感じさせるようにしたい。そして、全員が授業ごとに友達とのかかわりで嬉しい気持ちになったと思うことができるようにさせたい。

### (3) 夷隅郡市教育研究会「体育部会」研究の課題から

- |  |
|--|
| 2010年度「リーダーを中心に全員がいきいきと活動できるサッカーの指導」               |
| 2011年度「思考し、表現する力を高める体育指導」 - 観て振り返る学習の場の工夫を通して-     |
| 2012年度「運動の楽しさを知り、積極的に体育活動に関わる児童の育成」 - 業間体育の実践を通して- |
| 2013年度「低学年における投動作を身につけるための学習の在り方」                  |
| 2014年度「低学年における走動作を身につけるための学習の在り方」                  |
| 2015年度「一人一人が輝く跳び箱運動」 - 個に応じた段階的指導を通して-             |
| 2016年度「誰もが楽しめるボール運動の在り方」 - ユニバーサルデザインを取り入れた指導を通して- |

夷隅郡市教育研究会「体育部会」では、5年間を継続して「運動の喜びや楽しさ」中心に研究を重ねてきた。過去の研究では、「業間体育においてゲーム的要素を持った運動に集団でとりくめる場面を設定すること(2012)」、「投動作を内包した動きを量的・質的の観点から組み合わせる教材化すること(2013年度)」、「身近な材料で教具を工夫し、多様な動きを身につけさせる場を設定すること(2014年度)」、「個に応じた段階的指導をし、一人一人の課題を明確にすること(2015年度)」、「ユニバーサルデザインを取り入れ、個や集団の技能のポイントや課題を明確にすること(2016年度)」で運動の喜びや楽しさを味わわせてきた。昨年度の研究では、学習カードを簡略化し、運動学習の時間を増やすことで気づきや成功体験を増やせるのではないかと課題が出された。

以上を踏まえて、本年度は児童に主体的・対話的で深い学びの過程で得られる運動の喜びや楽しさを味わわせ、全員が体育の授業で友達とのかかわりの中から嬉しい体験が得られるように本主題を設定した。

### (4) 主体的・対話的で深い学びとは

#### ア 主体的な学び

学ぶことに興味や関心を持ち、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら、見通しを持って粘り強く取り組み、自己の学習活動を振り返って次につなげる。

#### ☆本研究における主体的な学び

- ①フラッグフットボールの楽しさや価値に気付き、自分の目標をもち、作戦の成功に向けて粘り強くとりくむこと。
- ②協力、責任、安全の大切さや意義を理解し、フラッグフットボールの楽しさや喜びを味わうこと。

#### イ 対話的な学び

子ども同士の協働、教職員や地域の人との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じ、自己の考えを広げ深める。

#### ☆本研究における対話的な学び

- ①作戦を仲間と共有し、成功に向けて、助け合ったり教え合ったりすること。
- ②仲間と認め合い、励まし合うこと。

#### ウ 深い学び

習得・活用・探求という学びの過程の中で、各教科等の特性に応じた「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見出して解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう。

#### ☆本研究における深い学び

- ①自己やチームの能力に応じたフラッグフットボールの楽しみ方を見つけること。
- ②作戦の成功に向けて、習得した攻め方を活用して、フラッグフットボールの行い方を工夫すること。

これら3つの視点が学習過程の中で関連し合うことで、児童に運動の喜びや楽しさを味わわせることができると考える。

### 3. 研究の目標

主体的・対話的で深い学びの体育学習のあり方について、実践を通して明らかにする。

### 4. 研究の仮説

**仮説1** ハドルや教具を充実させれば、児童一人ひとりの役割が明確になったり、児童の気付きが増えたりし、課題を解決させることができるであろう。

**仮説2** 励まし合いの肯定的な言葉かけを工夫させれば、自己有用感が高まり、運動できることの喜びが育まれるであろう。

※ハドル：攻守両チームがフィールド内で、攻撃が開始される前に集まること。

作戦の確認・伝達などを行う。作戦会議。

### 5. 研究の方法

- (1) 方法 事例研究法
- (2) 対象 いすみ市立東小学校第6学年児童（12名）
- (3) 期間 平成29年4月～平成29年7月
- (4) 組織 夷隅郡市教育研究会「体育部会」

## 6. 研究の実際

### (1) 仮説について

#### **仮説1 ハドルの充実** ※ハドルの型：資料P3

本研究において、課題を解決させるということは、フラッグフットボールの作戦を成功させるということである。そのためには、事前に作戦を考え、どの作戦にするか決めることで一人ひとりの役割を明確にすることが重要となってくる。作戦の選択肢が多ければ、色々な攻め方ができる。作戦内容を話し合う時間は、事前に朝の時間や休み時間に行く。本研究では、課題を解決するために1回の攻撃ごとにハドルという作戦会議を30秒間行う。ハドルでは、作戦カードを基に攻め方を決め、一人ひとりがどのように攻めればよいかを理解することができる。そのような30秒間という短いハドルの時間をより有効に、より充実させるために、チームリーダーが最終的に作戦を決定できるようにする。また、ハドルの型を提示しておくことで児童の気付きを増やすことができると考えた。

#### 【ハドルの型】

- ①作戦が失敗だったか？成功だったか？
- ②失敗だったらどうするか？
- ③成功だったら同じ作戦を続けるか？他の作戦にするか？

#### **仮説1 教具の充実** ※個人カード：資料P3 チームカード：資料P4

作戦カード：資料P4 守備能力表：資料P5

教具では、「個人カード」「チームカード」「作戦カード」「守備能力表」を充実させる。「個人カード」とは、授業のはじめに自分のめあて、授業のまとめに振り返りを書けるようにしてあるカードのことである。ここまでの内容ならば普通の学習カードと同じであるが、本研究では、児童が励まし合いの肯定的な言葉かけをどのように感じているか、そして、授業の中のどんなことで嬉しい気持ちを感じているかを書けるようにする。「チームカード」とは、チームのめあてや対戦チームごとに分かりやすく得点を書けるようにする。また、作戦についての振り返りと本時のMVPが誰なのかを書けるようにしたい。「作戦カード」とは、フラッグフットボールの攻撃時の一人ひとりの動きを明確に書き表すことができるカードのことである。「守備能力表」とは、攻撃チームのフラッグをとったら児童の顔写真ごとに金シールを貼れるようにしてあるカードのことである。金シールを貼ることで、守備チームの一人ひとりが今までどのくらい攻撃チームのフラッグをとったかが一目で分かるようにする。「個人カード」と「チームカード」については、昨年度の研究で挙げられた、「学習カードを簡略化し、運動学習の時間を増やすことで気付きや成功体験を増やせるのではないか」という課題を達成するために、簡略化を意識して作成した。これら4種類の教具を使用することで、自分は攻撃や守備の時にどんな動きをして、何をすればよいのかといった一人ひとりの役割を明確にすることができる。また、作戦の失敗や成功から次はどんな作戦にするか、励まし合いの肯定的な言葉かけによって自分はどう感じるか、チームの中で最も良いプレイをしたのは誰なのか、誰と誰が守備をしたほうが良いのかといった気付きを増やすことができると考える。

#### **仮説2 励まし合いの肯定的な言葉かけの工夫**

運動できることの喜びは様々なものから得られる。本研究では、運動できることの喜びを自己有用感が高まることで得られると考えた。自己有用感とは、他者と交流することで得られる、

自分がしたことを感謝されて嬉しかった，自分は誰かの役に立っている，自分は頼りにされている，みんなから認められているという感情のことである。それは，自分に対する他者からの評価が中心となる。本研究では，自己有用感を高めるために「励まし合いの肯定的な言葉かけ」を実践していくこととした。「励まし合いの肯定的な言葉かけ」の工夫とは，失敗をカバーする言葉やプレーを褒める言葉，アドバイスする言葉，チームのかけ声（円陣の時）という4つの視点を見童が授業中の場面に応じて使い分けていくことである。具体的にどのような言葉を遣っていくかは事前に学級で話し合っておく。

【励まし合いの肯定的な言葉かけ4つの視点】

①失敗をカバーする言葉

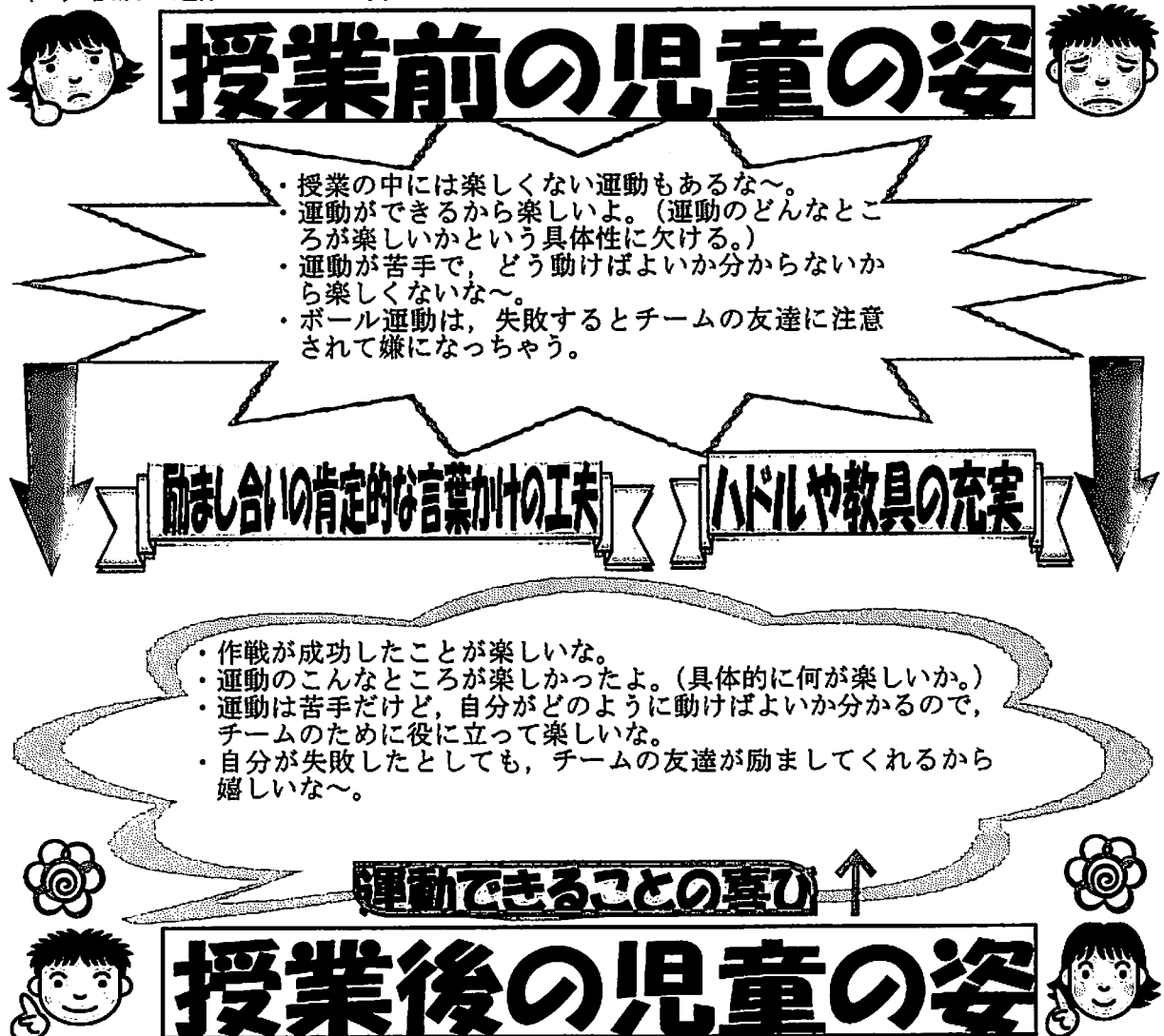
②プレーを褒める言葉

③アドバイスする言葉

④チームのかけ声（円陣の時）

以上のことから，「励まし合いの肯定的な言葉かけ」を見童が授業中に使用していくことで，言葉をかけられた側は嬉しい気持ちとなって自己有用感が高まり，運動できることが良かったという運動できることの喜びを育むことができると考えられる。

(2) 仮説が達成されている姿（目指す見童像）



(3) 授業の計画と考察

①指導計画（8時間扱い）※検証授業指導案：資料P16～19

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8	
段階	習得の段階					活用の段階			
第6学年の流れ	0	場や用具の準備, 挨拶, 準備運動, スキルアップタイム							
	10	<オリエンテーション> ①学習のすめ方を知る。 ②ルールやマナー, 学習カードの使い方を知る。	①学習課題の確認 パスプレーの作戦で攻めよう。	①学習課題の確認 フェイクとハンドオフを組み合わせたランプレーの作戦で攻めよう。	①学習課題の確認 ブロックを組み込んだ作戦で攻めてみよう。	①学習課題の確認 チームの特徴に応じた作戦で攻めよう。			
	20	③しっぽ取り	③3対2のゲーム	③3対2のゲーム	③3対2のゲーム	③3対2のゲーム			
	30 40 45	・ボール運び鬼をする。							
振り返り, 整理運動, 片付け, 挨拶									
指導と評価の機会	関意態	安全⑤ 約束②		進んで取り組む①		協力③④		協力③④	
	思考判断		ルールを考える①		作戦を考える②		作戦を考える②		
	技能		投げる・受ける時の動き①		ボールを保持して走る②		持たない時の動き③		

②考察

ハドルや教具の充実(仮説1)

【本研究での主体的な学び①②】【本研究での対話的な学び①】【本研究での深い学び①②】

ハドルについて ※実態調査②：資料P5～6 授業場面の期間記録：資料P7

本研究では、第2時から第8時までの3対2のゲーム内においてハドルを取り入れた。1チームの攻撃回数は全部で3回あるが、ハドルは1回の攻撃ごとに行うことができる。1回30秒という短い時間で設定したため、はじめのうちは慣れずに30秒を過ぎてしまうと考えられた。そこで、ハドルの型を指導したり、チームリーダーに作戦の決定権を与えたりした。それにより、比較的ハドルの時間を有効に使い、自分がどのように動けばよいのかしっかりと覚えてとりくむことができたと考えられる。また、1回目のパスを取り入れた作戦が失敗した時に「なぜ、失敗したんだろう？」という疑問から「パスをとることが難しい。」と気付くことができた。そこで、「パスは手渡しにして、ボールを隠しながら走ろう。」という作戦に変更した。授業後の実態調査結果2からも分かるように、多くの児童がハドルでは進んで話し合いに参加することができ、ハドルの型にあてはめて話し合うことが、児童に気付きを増やすうえで有効であったと考えられる。E児においては、事情によりフラッグフットボールの授業を1回

しか行っていなかったため、同結果2の質問に「あまり参加しなかった」と答えたと考えられる。個人学習カード振り返り平均値（P8）では、「話し合い」の項目が全体的に上昇傾向であり、その中でも第2時から第3時にかけては大きく向上していた。これは、第2時の学習課題である「パスプレーの作戦で攻めよう」でパスを捕ることがとても難しいと気づくことができ、その結果第3時にはパスではなくてフェイクやハンドオフを作戦に組み込んでいこうという話し合いが進んだと考えられる。

7月12日第6時の授業場面の期間記録では、運動学習場面（A2）が全体の40%であり、高橋健夫氏（授業場面の期間記録法）が述べている「運動学習場面は、最低50%は確保したい。」を達成できていなかった。しかし、ハドルを充実させたことで、ハドルを中心とした認知学習場面（A1）が授業全体の34%をしめた。フラッグフットボールは、教材の特性から、30秒間のハドルに対してゲームが数秒ということもある。そこで、児童の運動量確保に配慮し、ゲーム前にめあてに即したブロック練習等のチーム練習を取り入れ、ゲームに必要な基礎感覚・基礎技能を高めさせた。また、ゲームのないチームは、サブコートで実践練習を繰り返すこととした。したがって、実際の運動学習場面は40%を上回っており、運動量は確保できていると考えられ、ハドル→ゲーム→ハドルの学習サイクルの中で、対話や学びの質、ゲームの質が高められたと考えられる。このことから、本研究におけるフラッグフットボールでは、認知学習が適切に行われたことで、授業を重ねるごとに児童の意欲が高まり、次の活動に繋がっていたことが推測される。

**教具について** ※個人カード集計：資料P8～13 チームカード：資料P4

作戦カード：資料P14～15

児童は、簡略化された「個人カード」と「チームカード」に記入していくことで、短い時間内でのチームのめあてや点数の確認、授業への振り返りができたと考えられる。そして、各種のカードに書く時間が短縮されたことで、なかの部分での話し合いによる児童の気づきや作戦の成功体験を増やすことができたと考えられる。

「個人カード」においては、H児のように「前向きな気持ちを言われたから」や「仲間に応援された」、L児のように「いいよいいよと友達に言われたから」といったような、励まし合いの肯定的な言葉かけを振り返らせることで、自分自身が嬉しい気持ちを感じ、友達とのかかわりの大切さに気づくことができたと考えられる。

「チームカード」においては、チームのめあてを書かせることはもちろんのこと、得点を意識させやすいように工夫した。得点を1回の攻撃ごとに記入していくことで、視覚的に勝敗を捉えやすくなり、「あと何点とれば相手に勝つことができる」といった気付きを増やすことができた。また、ライジングスターというチームの作戦についての振り返りでは、「ランゲームの作戦はうまくいったけど、すぐボールをもっている人がばれた」というように、次の授業へつながる話し合いをすることができたと考えられる。

「作戦カード」においては、授業後の実態調査結果6からも分かるように、作戦の中で自分がどんな動きをすればよいかを11人の児童が「よく分かった」もしくは「分かった」と答えた。また、個人学習カード振り返り平均値でも「役割」の項目が第3時から第4時、第5時から第6時、第7時から第8時と上昇していることが分かる。これは、学習課題ごとに始めの時間よりも次の時間のほうが自分の役割が明確になっていると考えられる。このことから、「作戦カード」はほとんどの児童にとって役割を明確にさせることができたと考えられる。さらに、



授業後の実態調査結果3では、B児が「みんなで考えた作戦が成功した時」を授業での楽しい時と感じていた。これは、運動できる楽しさを具体的な運動の場面で捉えていたということである。しかし、J児については同結果6で「まったく分からなかった」と答えていた。J児は、チームの仲間たちにどんな動きをすればよいか教えてもらいながら攻撃に参加することで、嬉しさを感じたと考えられる。

「守備能力表」においては、実態調査結果7より、B児の「フラッグをとれてシールがはれたら嬉しいと思った」というように守備能力表を見ることで喜びを感じている児童もいれば、F児のように「フラッグをとった数分かるのでとてもいいと思いました」というように守備能力表の良さについて触れている児童もいた。また、C児のように「ディフェンスが上手い人がはっきり分かった」といったように作戦につながるような気付きをしている児童もいた。このことから、「守備能力表」は運動の喜びを味わわせたり、気付きを増やしたりすることができたと考えられる。しかし、なかにはA児の「とれなかった人がシールをはれなくてかわいそうだと思った」、H児の「全然フラッグがとれなかった」といったような意見があり、「守備能力表」の課題も発見することができた。

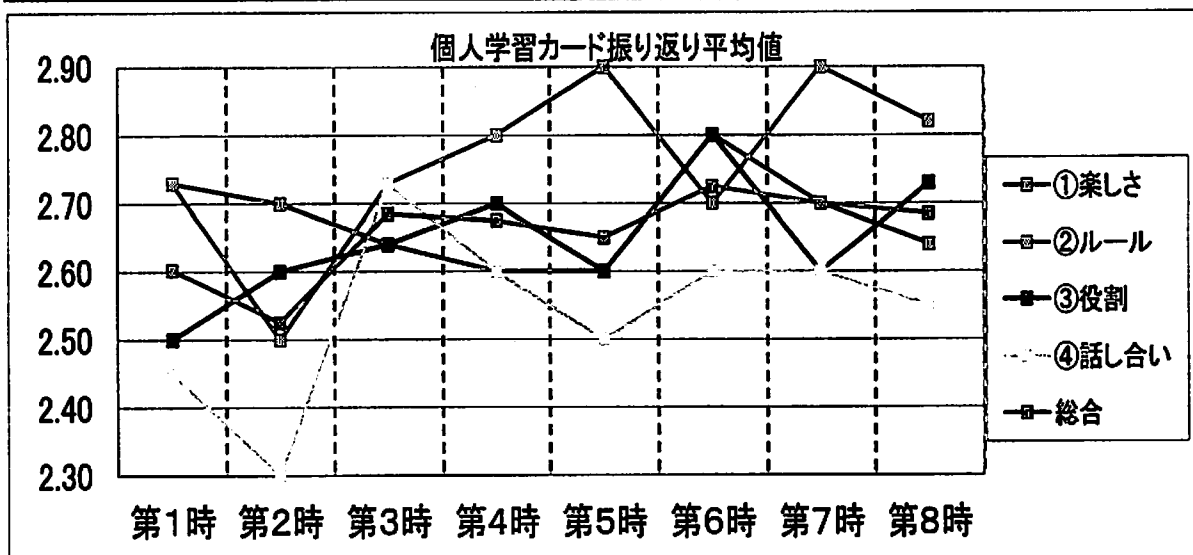


←「守備能力表」  
フラッグを1枚とったら、金色のシールを1枚貼る。

<個人学習カード振り返り平均値の変容>

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
①楽しさ	2.73	2.70	2.64	2.60	2.60	2.80	2.70	2.64
②ルール	2.73	2.50	2.73	2.80	2.90	2.70	2.90	2.82
③役割	2.50	2.60	2.64 → 2.70	2.60 → 2.80	2.60 → 2.80	2.60 → 2.73		
④話し合い	2.45	2.30	2.73	2.60	2.50	2.60	2.60	2.55
総合	2.63	2.55	2.64	2.67	2.62	2.70	2.57	2.53

←「役割」が向上している。



## 励まし合いの肯定的な言葉かけの工夫（仮説2）

【本研究での主体的な学び②】【本研究での対話的な学び①②】

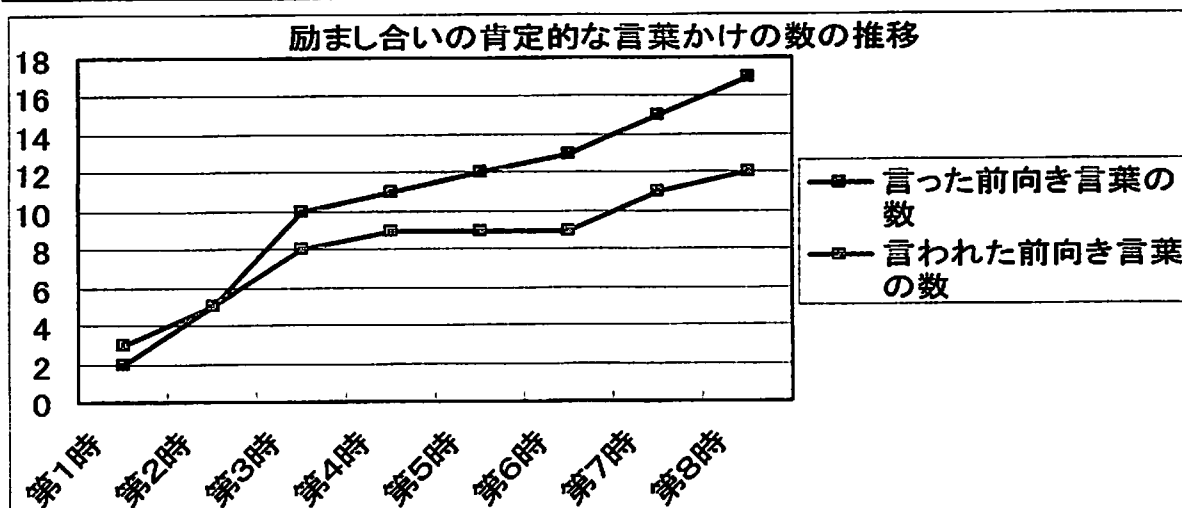
### 励まし合いの肯定的な言葉かけについて

学級では事前に「励まし合いの肯定的な言葉かけ」でどのような言葉を遣っていくか話し合った。失敗をカバーする言葉では、「ドンマイ」や「大丈夫だよ」「次がんばろう」「もりあげていこう」「次があるさ」という言葉が意見として挙げられた。プレーを褒める言葉では、「ナイス」や「サンキュー」「ナイスプレー」「オッケーオッケー」「〇〇さん、がんばってるね」という言葉が挙げられた。アドバイスする言葉では、「～したほうがいいよ」「～の方へ行ったほうがいいよ」という言葉が考えられた。円陣の時のチームのかけ声は、チームごとに考えることとした。授業後の実態調査結果4より、D児の「仲間にドンマイやナイスと言われて嬉しかった」や、H児の「チームの人に褒められた時」、I児の「ハイタッチや言葉かけをした時」、J児の「ドンマイって言ってくれて嬉しかった」というように、「励まし合いの肯定的な言葉かけ」がフラッグフットボールの授業での嬉しい時と感じている児童がいた。さらに、H児やJ児、L児の「個人カード」からも、嬉しい気持ちが友達同士の「励まし合いの肯定的な言葉かけ」であると読み取ることができる。また、L児は6月27日に「ナイスタッチダウンを覚えた」後に、7月10日に「ナイスタッチダウンを言えた」と書いている。これは、言われた言葉により嬉しい気持ちとなると認識し、次の授業で友達を嬉しい気持ちにさせようと言葉を遣ったと考えられる。

励まし合いの肯定的な言葉かけの数の推移では、第1時から第8時と増加していることが分かった。特に、はじめのうちは「いけー」など抽象的な言葉を使用しているのに対し、徐々にプレーに対する言葉を使用し、第7時や第8時では「ナイスフラッグ」「ナイスフェイント」「ナイスアシスト」といったような具体的な言葉で友達同士言葉かけを行うようになった。以上のように、「励まし合いの肯定的な言葉かけ」によって児童は言葉を自分たちで発展させていた。そして、言葉により嬉しい気持ちを感じている児童は自己有用感が高まり、運動できることの喜びが育まれていたと考えられる。

<励まし合いの肯定的な言葉かけの数の推移>

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
言った前向き言葉の数	2	5	10	11	12	13	15	17
言われた前向き言葉の数	3	5	8	9	9	9	11	12



## 7. 研究のまとめ

### (1) 本研究の成果

- ・ハドルの時間設定やチームリーダーの決定権、ハドルの型を工夫することにより、児童一人ひとりの役割が明確になったり気づきが増えたりした。
- ・「個人カード」「チームカード」の2つの学習カードの記入を簡易化することにより、授業時間を有効に使うことができた。
- ・「個人カード」で励まし合いの肯定的な言葉かけを振り返らせたことで、「前向きな気持ちを言われたから」など、多くの児童が自分の嬉しい気持ちに気づくことができたと考えられる。
- ・「チームカード」により、得点を視覚的に捉え、勝つための方法や作戦についての振り返りに対して多くの気づきがあった。
- ・「作戦カード」により、ほとんどの児童が役割を明確にしてゲームに参加することができた。
- ・本研究での主体的・対話的で深い学びにおいて、「ハドル」や「学習カード」、「励まし合いの肯定的な言葉かけ」はフラッグフットボールを教え合ったり励まし合ったりすることや、一人ひとりの役割を明確にして作戦を成功させることで楽しみや嬉しさを感じさせるうえで有効であったと考えられる。
- ・「励まし合いの肯定的な言葉かけ」により、フラッグフットボールの授業に嬉しさを感じていることが分かった。

### (2) 今後の課題

- ・「守備能力表」は、C児のように「ディフェンスが上手い人がはっきり分かった」といったように作戦につながるような気づきをしている児童がいたが、児童によっては場合により逆効果になってしまい、より運動を苦手と感じさせてしまうかもしれない。教員は事前に学習カードをもとに起こるであろう児童の気持ちを考え、活用していくことが大切である。

## 参考文献・資料・HP

「夷隅郡市教育研究会体育部会共同研究レポート」1999~2016年

「小学校学習指導要領解説 体育編」文部科学省

「次期学習指導要領等に関するこれまでの審議のまとめ 補足資料」

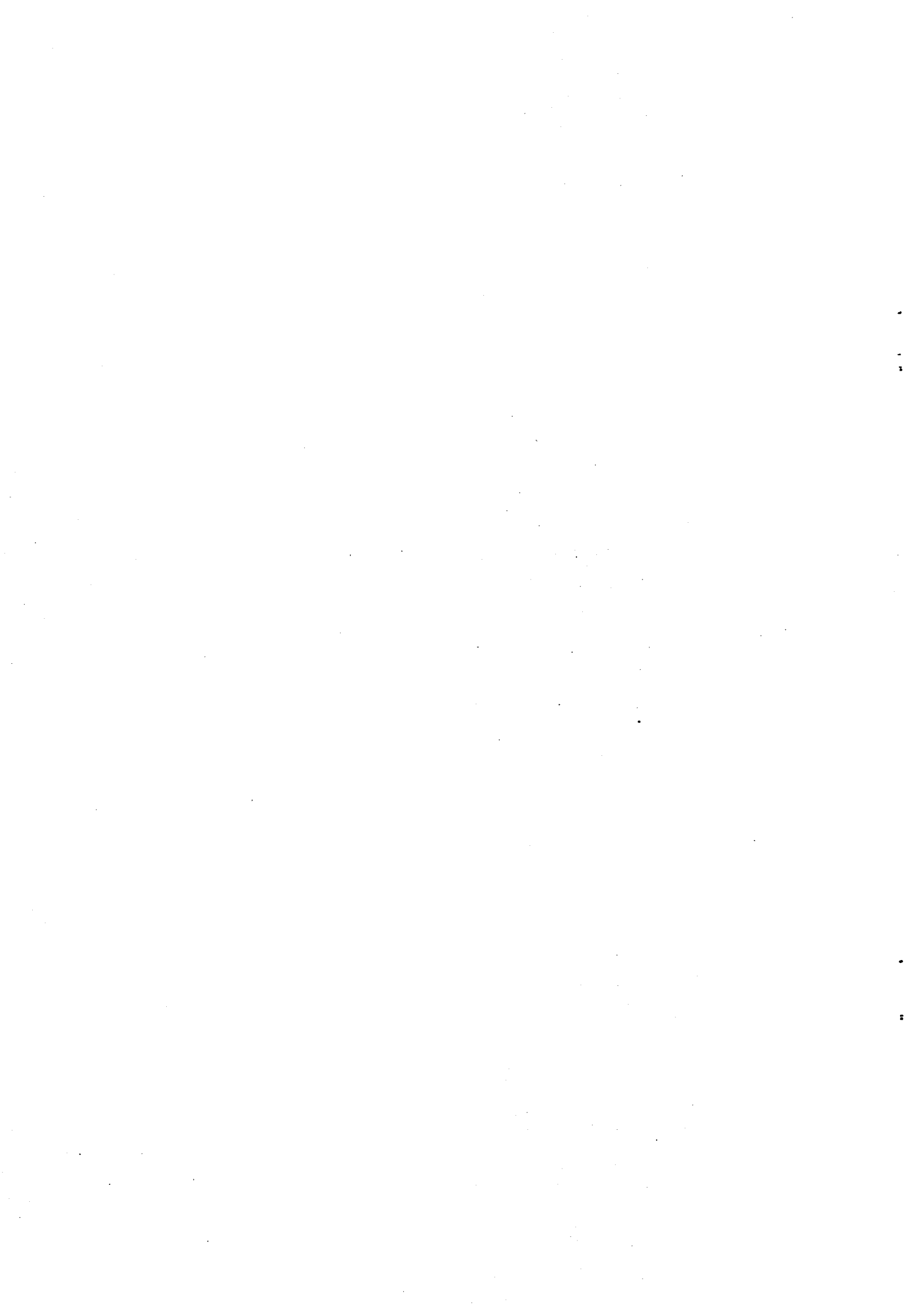
中央教育審議会 教育課程部会

「FLAG FOOTBALL」公益財団法人 日本フラッグフットボール協会

「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」

高橋健夫編著

# 資料



体育科実態調査① 授業前

1. 運動（体を動かす遊びをふくむ）やスポーツをすることは好きですか。

	好き	やや好き	ややきらい	きらい
結果表記	◎	○	△	×

2. 小学校入学前は体を動かす遊びが好きでしたか。

	好きだった	やや好きだった	ややきらいだった	きらいだった
結果表記	◎	○	△	×

3. 自分の体力に自信がありますか。

	自信がある	やや自信がある	あまり自信がない	自信がない
結果表記	◎	○	△	×

4. あなたにとって運動（体を動かす遊びをふくむ）やスポーツは大切なものですか。

	大切	やや大切	あまり大切ではない	大切ではない
結果表記	◎	○	△	×

5. 中学校に進んだら、授業以外でも自主的に運動やスポーツをする時間を持ちたいと思いませんか。

	思う	やや思う	あまり思わない	思わない	分からない
結果表記	◎	○	△	×	□

6. ふだんの1週間について聞きます。学校の体育の授業以外で、運動（体を動かす遊びをふくむ）やスポーツを合計で1日およそどのくらいの時間していますか。それぞれの曜日のらんに記入してください。

	月	火	水	木	金	土	日
		分	分	分	分	分	分

7. 体育の授業は楽しいですか。

	楽しい	やや楽しい	あまり楽しくない	楽しくない
結果表記	◎	○	△	×

8. それはなぜですか。書きましょう。

9. 体育の授業は大切だと思いますか。

	大切	やや大切	あまり大切ではない	大切ではない
結果表記	◎	○	△	×

10. それはなぜですか。書きましょう。

11. ふだんの体育の授業では、友達と助け合ったり、役割を果たすような活動を行っていますか。

	行っている	ときどき行っている	あまり行っていない	行っていない
結果表記	◎	○	△	×

12. ふだんの体育の授業では、友達同士やチームの中で話し合う活動を行っていますか。

	行っている	ときどき行っている	あまり行っていない	行っていない
結果表記	◎	○	△	×

13. 体育の授業で嬉しい気持ちになったことはありますか。

	ある	ない
結果表記	○	×

14. それはどんなときですか。書きましょう。

名前 \_\_\_\_\_

実態調査結果① 調査人数：6年生12名（男子6名 女子6名）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	◎	○	◎	◎	○	◎	◎	○	○	◎	○	◎
2	◎	○	○	○	◎	◎	○	◎	◎	◎	△	○
3	○	△	○	○	△	△	○	×	△	◎	△	△
4	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○
5	◎	○	◎	◎	△	○	○	◎	△	◎	○	◎
6	月：120分 火：120分 水：120分 木：0分 金：120分 土：180分 日：180分	月：0分 火：0分 水：0分 木：0分 金：0分 土：30分 日：30分	月：0分 火：0分 水：0分 木：0分 金：0分 土：180分 日：0分	月：0分 火：0分 水：90分 木：0分 金：180分 土：0分 日：0分	月：0分 火：0分 水：0分 木：0分 金：0分 土：40分 日：0分	月：10分 火：0分 水：0分 木：0分 金：0分 土：180分 日：30分	月：135分 火：120分 水：140分 木：30分 金：120分 土：180分 日：180分	月：0分 火：120分 水：120分 木：120分 金：0分 土：300分 日：480分	月：15分 火：10分 水：10分 木：15分 金：10分 土：30分 日：30分	月：10分 火：10分 水：10分 木：10分 金：10分 土：0分 日：0分	月：30分 火：30分 水：30分 木：20分 金：30分 土：50分 日：60分	月：0分 火：0分 水：0分 木：60分 金：0分 土：0分 日：0分
7	◎	○	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎
8	みんなと一緒に運動ができるから	みんなで一緒にスポーツをやるのは楽しいから	みんなで協力したり、自分ができるできないことにも挑戦したりするから	運動が好きで授業も好きだから	楽しいと思ったから	いろいろな運動をするのが楽しいから	走ったり、体を動かしたりするから	体がポカポカになるから	自分が好きなことをやることもあるし、嫌いなことをする時もあるから	体力がつくから	運動ができるから	体を動かすことが楽しいから
9	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	○	◎	◎	◎	○
10	みんなで協力して行うスポーツもあるから	体を動かすのは大切だし、みんなとも仲良くなれると思うから	将来、もしかしたらスポーツ選手になれるかもしれないから	体を動かすことが大切だから	大切ではなかったら、やらないから	体を動かすことは大切だと思うから	将来、役立つかもしれないから	体育の授業は毎日やっているから	体を動かさなくなると、たまに運動する時に痛くなるから	友達と仲良くなったり、一緒にチームワークしたりできるから	体を動かせる時間だから	体を動かすことはいいことだから
11	◎	◎	○	◎	×	◎	○	○	◎	◎	○	○
12	◎	○	○	◎	×	◎	◎	○	◎	◎	△	◎
13	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
14	自分のできなかったことができるようになったら、友達に「良かったね」と言ってくれた時	バスケットをやった時、友達が教えてくれたりボールをパスしてくれた時	自己ベストを更新した時	ドッチボールで勝った時	休日の時、なぜか嬉しい	ドッチボールで勝った時など	未記入	用具を片付けている時	みんなで協力して楽しく体育ができた時	ドッチボールや鬼ごっこをしている時	何かができた時	ドッチボールで勝って嬉しい時

フラグフットボール個人学習カード

○:とてもよくできた ○:よくできた △:あまりできなかった ×:できなかった

時 月日	自分のめあて	めあて ルール	安全 役割	楽しさ 話し合い	友達に言った前向き言葉 言われた前向き言葉	嬉しい 気持ち	ある場合の理由
①						ある ない	
②						ある ない	
③						ある ない	
④						ある ない	
⑤						ある ない	
⑥						ある ない	
⑦						ある ない	
⑧						ある ない	
⑨						ある ない	

資料 3-

# <ハドルの<sup>かた</sup>型>

① <sup>さくせん</sup>作戦が<sup>しっぱい</sup>失敗だったか？  
<sup>せいこう</sup>成功だったか？

② <sup>しっぱい</sup>失敗だったらどうするか？

③ <sup>せいこう</sup>成功だったら<sup>おな</sup>同じ<sup>さくせん</sup>作戦を<sup>つづ</sup>続けるか？  
<sup>ほか</sup>他の<sup>さくせん</sup>作戦にするか？





# 守備能力表

名前

児童の顔写真

名前

児童の顔写真

名前

児童の顔写真

名前

児童の顔写真

## 体育科実態調査② 授業後

1. 今回のフラッグフットボールの授業について感じたことや思ったこと、良かったこと等をなんでもよいので書きましょう。

2. ハドルでは進んで話し合いに参加しましたか。

進んで参加した      参加した      あまり参加しなかった      参加しなかった  
結果表記    ◎                    ○                    △                    ×

3. 今回のフラッグフットボールの授業で、どんな時が楽しいと感じましたか。

4. 今回のフラッグフットボールの授業で、どんな時が嬉しいと感じましたか。

5. 作戦を話し合っ作戦カードに書く時間は楽しかったですか。

とても楽しかった      楽しかった      あまり楽しくなかった      楽しくなかった  
結果表記    ◎                    ○                    △                    ×

6. 作戦カードを見たことで、自分がどんな動きをすればよいかははっきり分かりましたか。

よく分かった      分かった      あまり分からなかった      まったく分からなかった  
結果表記    ◎                    ○                    △                    ×

7. 守備能力表についてどう思いましたか。

名前 \_\_\_\_\_

実態調査結果② 調査人数：6年生12名（男子6名 女子6名）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	みんなで協力してプレーできて楽しかった。パスをつなげると、キャッチするのが難しかった。	チームの協力がとても大切だと思った。	仲間とのコミュニケーションがとれた。	みんなでハドルをしたり、作戦カードを書いたりできた。	未記入	タッチダウンができたのが楽しかった。相手をだませたのが良かった。	プレー中、パスが上手くいった。	仲間といっしょに話し合いや反省ができた。チームワークが良かった。	点が入った時のハイタッチや前向きな言葉をかけていて楽しかった。みんなと戦ったり、協力できたりしてよかった。	体育館で全部5点でよかった。	チーム同士で戦えたのでとても良かった。	チームでパスがつながって5点を3回連続でとった。
2	◎	○	○	○	△	○	◎	○	◎	◎	◎	◎
3	5点とれた時と、仲間が5点とれた時。パスミスした時。	みんなで考えた作戦が成功した時。	みんなで協力してハドルを考えること。	相手のフラッグをとったり、5点をとったりした時。	分からない。	タッチダウンをできた時。相手に勝った時。	3対2のゲーム。練習。	チーム同士で戦った時。	点を決めた時。みんなと戦った時。	3対2のゲームが楽しかった。	ハドルで作戦を決めている時。	パスがつながった時や勝った時。
4	5点とれた時。仲間が5点とれた時。フラッグをとれた時。	作戦が成功した時。5点をとれた時。	みんなで協力してタッチダウンするのが嬉しかった。	仲間にドンマイやナイスと言われて嬉しかった。	分からない。	相手に勝った時。相手をだませた時。タッチダウンできた時。	タッチダウンをした時。	チームの人に褒められた時。	ハイタッチや言葉かけをした時。パスが上手くいった時。	ドンマイって言ってくれて嬉しかった。	フラッグをとった時。タッチダウンした時。勝った時。	最後の試合で3回も5点をとれたこと。
5	○	○	○	◎	△	◎	○	○	◎	×	◎	◎
6	◎	○	○	◎	○	◎	○	○	○	×	○	◎
7	フラッグをとれたらシールが増えて嬉しかった。とれなかった人がシールをはれなくてかわいそうだと思った。	フラッグをとれてシールがはれたら嬉しいと思った。	ディフェンスが上手い人がはっきり分かった。	未記入	いいと思う。	フラッグをとった数がかかるのでとてもいいと思いました。	面白そうだった。	全然フラッグがとれなかった。	自分がとったフラッグの数が分かってよかった。ほかの人のを見て、もっとがんばろうと思った。	分かりません。	自分がどれくらい守備ができていたか分かった。	とった数がよく分かった。



個人カード集計 調査人数：6年生12名（男子6名 女子6名）

A児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	みんなと協力してやる！	(見学)	声を出す！	パスにたよらない	様子を見て行動する	作戦通りにプレーする	パスをキャッチする	協力してプレーする
めあて	◎		○	○	○	○	×	○
安全	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎
楽しさ	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎
ルール	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎
役割	◎		◎	◎	◎	◎	◎	○
話し合い	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎
友達に言った前向き言葉			ドンマイ ナイス トライ	ドンマイ	ドンマイ ナイス プレー	ナイス タッチ ダウン ドンマイ	ドンマイ	ドンマイ
言われた前向き言葉			ドンマイ	ドンマイ	ドンマイ	ナイス タッチ ダウン ドンマイ	ナイス タッチ ダウン	ドンマイ
嬉しい気持ちある・ない	ない		ある	ない	ある	ある	ある	ある
ある場合の理由			5点とれて！		5点とれた	5点とれた！！	5点とれた	うまくパスできた

B児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	チームのメンバーと楽しくやる	チームワークを生かす	フェイントをうまく使おう	ボールをうまくかくそう	フェイントをうまく使おう	ぶつからないようにブロックしよう	パスを取り入れたプレーをしよう	ボールをうまくかくそう
めあて	○	○	○	○	◎	○	◎	△
安全	○	○	○	◎	○	○	◎	○
楽しさ	○	○	○	○	○	○	○	○
ルール	○	○	○	◎	○	◎	◎	◎
役割		◎	○	◎	◎	○	○	◎
話し合い	○	○	○	○	○	◎	◎	×
友達に言った前向き言葉								
言われた前向き言葉							ナイス！ タッチ ダウン	ドンマイ
嬉しい気持ちある・ない	ない	ない	ない	ある		ある	ない	ない
ある場合の理由				ボールをかかすふりをうまくできた		タッチダウンできたこと		

個人カード集計 調査人数：6年生12名（男子6名 女子6名）

C児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	声をかけ合う	ミスをしないうちに気を付ける	ランゲームを真剣にやる	チームのたぐいにがんばる	チームワークを大切に	パスミスをしないうちに気を付ける	タッチダウンするようにがんばる	タッチダウンするようにがんばる
めあて	◎	○	◎	◎	○	◎	○	△
安全	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎
楽しさ	○	○	△	○	◎	◎	○	◎
ルール	◎	△	△	◎	◎	◎	◎	◎
役割	◎	◎	○	◎	○	◎	◎	◎
話し合い	○	○	◎	○	◎	◎	○	◎
友達に言った前向き言葉		いいよ	どんまい	どんまい	ナイスタッチダウン	ナイスタッチダウン	ドンマイ	ナイスタッチダウン
言われた前向き言葉			どんまい	ナイスタッチダウン	ドンマイ	ナイスタッチダウン	ドンマイ	ナイスタッチダウン
嬉しい気持ちある・ない	ある	ある	ない	ある	ある	ある	ない	ある
ある場合の理由	勝てなかったけど、3対2を初めてやったから	今日、フラグフットボールで優勝したから		今日、より結果が良かったから	5点を2つもとったから	パスミスしないでタッチダウンしたから		チームで3こも5点をとったから

D児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	3対2を楽しもう	みんなで協力してやろう	みんなで協力してやろう	一人だけでできるだけパスしないでゴールをねらおう	(欠席)	考えた作戦を使おう	パスを使ってプレーしよう	ランを使ってゴールしよう
めあて	◎	◎	◎	○		◎	◎	◎
安全	◎	◎	◎	◎		◎	◎	○
楽しさ	◎	◎	◎	◎		○	◎	◎
ルール	◎	◎	◎	◎		○	◎	◎
役割	◎	◎	◎	○		◎	◎	○
話し合い	◎	◎	◎	◎		○	◎	◎
友達に言った前向き言葉				ドンマイ		ナイス	ドンマイ	ドンマイ
言われた前向き言葉						ドンマイ		ドンマイ
嬉しい気持ちある・ない	ある	ある	ある	ある		ある	ある	ある
ある場合の理由	負けたけど次の試合で勝てた	負けて悔しかったけど楽しかった	協力してやれた	あまり1人で攻められなかった		あまりフラグがとれなかったけど楽しくできた	パスはつながってなかったけどランができた	ランでゴールができた

個人カード集計 調査人数：6年生12名（男子6名 女子6名）

E児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	(不参加)	(不参加)	(不参加)	全体的にがんばる	(不参加)	(不参加)	(不参加)	(不参加)
めあて								
安全								
楽しさ								
ルール								
役割								
話し合い								
友達に言った前向き言葉								
言われた前向き言葉								
嬉しい気持ちある・ない								
ある場合の理由								

F児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	3対2のゲームを楽しもう	3対2のゲームで点をとろう	ランゲームを楽しもう	ランゲームで点をとろう	フェイクをしよう	ブロックをして攻めよう	ブロックをして点を入れよう	
めあて	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○
安全	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎
楽しさ	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○
ルール	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎
役割	○	○	◎	○	○	◎	◎	○
話し合い	○	○	◎	◎	○	○	◎	○
友達に言った前向き言葉		ナイス	ナイス	ドンマイ		ナイスタッチダウン	ナイスタッチダウン	ナイスタッチダウン
言われた前向き言葉	だいじょうぶだよ		ナイスタッチダウン			ナイスタッチダウン	ドンマイ	ドンマイ
嬉しい気持ちある・ない	ない	ある	ある	ある	ない	ある	ない	ない
ある場合の理由		点を入れられた	点を入れられた	フラッグをとられたけど点を入れられた		点を入れた		

個人カード集計 調査人数：6年生12名（男子6名 女子6名）

G児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	みんなで協力してプレーする	自分で相手をぬかそう！	声をかける！	フェイントを上手く使おう	ランプレーを上手く使おう！	ブロックを使って攻めよう！	パスをキャッチできるようにしよう！	パスを使って上手く攻めよう！
めあて	◎	○	◎	◎	◎	○	○	△
安全	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
楽しさ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ルール	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
役割	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎
話し合い	○	△	○	○	○	○	◎	◎
友達に言った前向き言葉	ナイス！		ナイスタッチダウン！ イエーイ	ナイス！	ナイストライ！	ナイスナイス	ナイスフック！	ナイスキャッチ！
言われた前向き言葉	今の良かったよー		ドンマイ！	ドンマイドンマイ	大丈夫だよー	ナイストライ！	ドンマイ	ナイスパス！
嬉しい気持ちある・ない	ない	ない	ない	ない	ない	ない	ない	ない
ある場合の理由								

H児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	けがさせないように楽しもう	すばやく動き、ボールになれよう	ランゲームを工夫しよう	相手に通じる戦略で戦おう	相手に分からないようにゴールに進もう	ブロックさせてボールをとられないようにしよう	ブロックを組み込みながら5点をとりよう	いっしょうけんめいプレーをしよう
めあて	○	○	○	○	○	◎	○	◎
安全	◎	◎	◎	○	◎	○	○	○
楽しさ	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○
ルール	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○
役割	○	○	○	◎	○	○	○	◎
話し合い	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
友達に言った前向き言葉	がんばれ	リラックス リラックス	がんばれ	ナイスタッチダウン	がんばれ	〇〇さんが がんばれ	次があるさう	次がんばろう
言われた前向き言葉	いけー	いけー	ナイスタッチダウン	がんばれ	ナイス	がんばれ	ナイスフェイント	ナイスタッチダウン
嬉しい気持ちある・ない	ある	ない	ある	ない	ない	ある	ない	ない
ある場合の理由	前向きな気持ちを言われたから		仲間に応援された			みんなに応援された		



個人カード集計 調査人数：6年生12名（男子6名 女子6名）

I児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	チームと協力して3対2のルールなどを知ろう	フェイクをして友達をかわしてみよう	友達と協力して手渡しパスをしてみよう	パスを工夫して攻めてみよう	フェイクしたり手渡しパスを工夫したりして攻めてみよう	ブロックをして味方を走りやすくしてあげよう	ブロックとパスを失敗しないようにしよう	みんなと協力して作戦通りやろう
めあて	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	◎
安全	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	◎
楽しさ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ルール	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
役割	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
話し合い	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎
友達に言った前向き言葉		ナイス	ナイス次がある！ドンマイ	ナイス ナイスタッチダウン ドンマイ	ナイス ドンマイ	ナイス ドンマイ ナイスタッチダウン	ナイス ドンマイ ナイスタッチダウン	ナイスアシストパス ドンマイ ナイスタッチダウン
言われた前向き言葉		ドンマイ	ナイス次あるよ！ドンマイ	ドンマイ ナイス	ナイスタッチダウン ドンマイ	ナイスタッチダウン ドンマイ ナイス	ドンマイ ナイス	ナイスタッチダウン ドンマイ
嬉しい気持ちある・ない	ある	ある	ある	ある	ある	ある	ある	ある
ある場合の理由	勝てなかったけど、みんなと楽しくできたから	3対2のゲームで勝ったから	5点決められたし、作戦もうまくできた	他のチームがやっていると練習ができて楽しかったから	2回連続で5点とれたから	みんなと協力して点をとれたから	失敗したけど、みんなと楽しくできたから	パスがうまくいってタッチダウンができたから

J児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	かんたんなルールで3対2を楽しもう	みんなで工夫してフットボールを楽しもう	ランゲームを工夫して楽しもう	ランゲームを工夫して楽しもう	フェイクとハンドオフを組み合わせさせてゴールをめざそう	がんばってブロックして走ろう	(欠席)	がんばってブロックやフェイントでどんどん攻めよう
めあて	◎	◎	◎	◎	◎	◎		◎
安全	◎	◎	◎	◎	◎	◎		◎
楽しさ	◎	◎	◎	◎	◎	◎		◎
ルール	◎	◎	◎	◎	◎	◎		◎
役割	◎	◎	◎	◎	◎	◎		◎
話し合い	◎	◎	◎	◎	◎	◎		◎
友達に言った前向き言葉				ファイト	ドンマイ			
言われた前向き言葉				ガンバレ	次があるさ			
嬉しい気持ちある・ない	ある			ある	ある			
ある場合の理由				友達からファイトとガンバレを言ってくれたから				

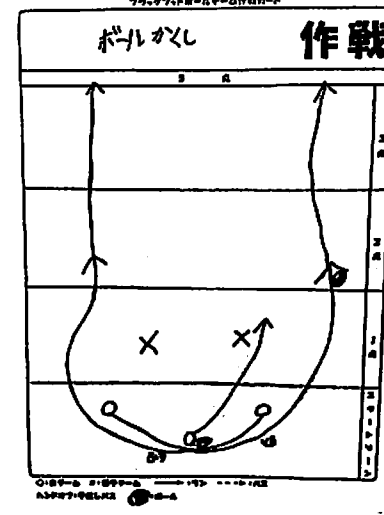
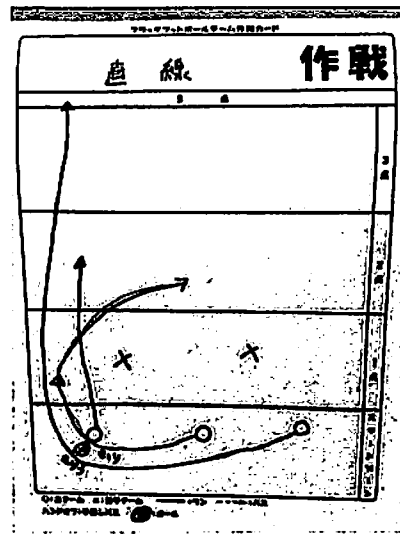
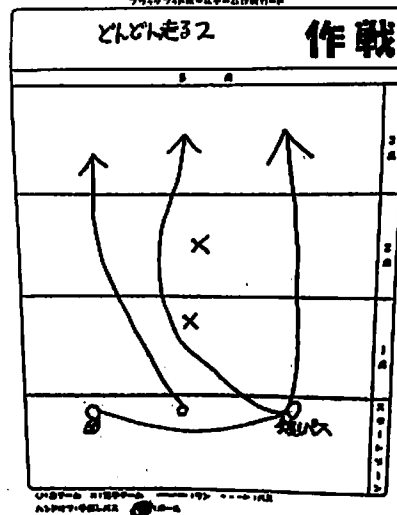
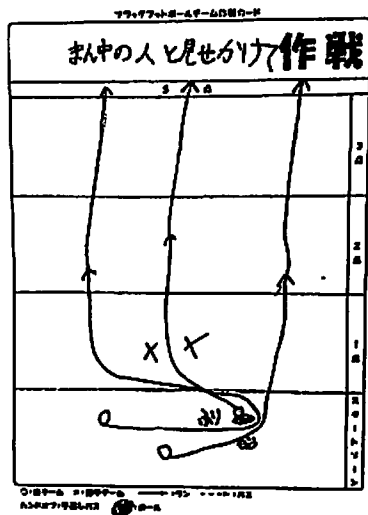
個人カード集計 調査人数：6年生12名（男子6名 女子6名）

K児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	ルールを覚える	ボールをキャッチする	パスに頼らない	作戦を確認しながらやる（見学）	突き進もう	（見学）	キャッチする	フラッグをとる
めあて	○	○	○	△	○	△	○	×
安全	◎	◎	◎	△	○	△	○	○
楽しさ	○	○	◎	△	○	△	◎	◎
ルール	◎	◎	◎	△	◎	△	◎	○
役割	◎	○	◎	△	◎	△	○	◎
話し合い	△	○	◎	△	△	△	○	○
友達に言った前向き言葉	△	△	△	△	ドンマイ	△	ドンマイ	△
言われた前向き言葉	△	△	ドンマイ！	△	ドンマイ	△	ドンマイ	△
嬉しい気持ちある・ない	ある	ある	ある	△	ある	△	ある	ある
ある場合の理由	ルールが分かった	走れた	友達がトライした	△	とられたけど3点とった	△	タッチダウンした	勝った

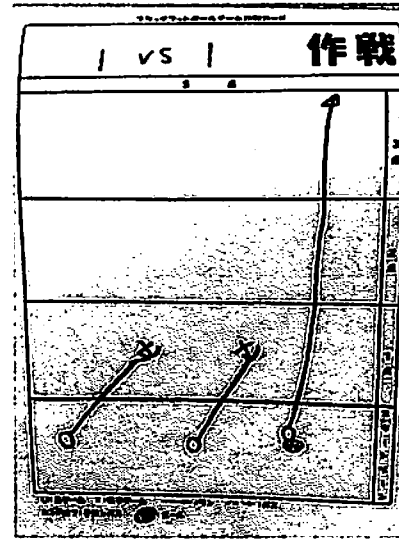
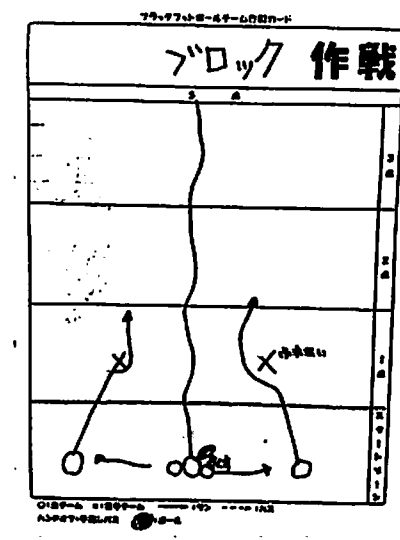
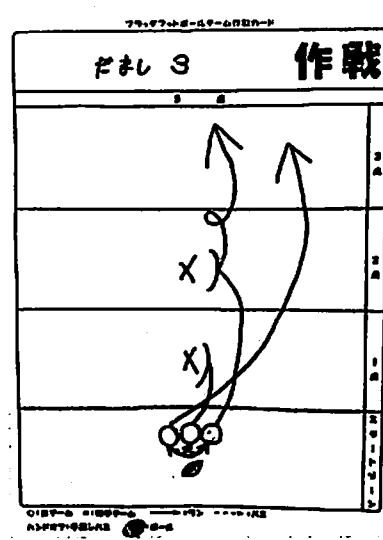
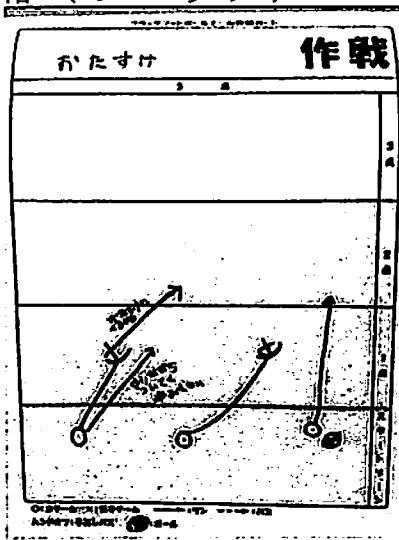
L児	6月19日	6月20日	6月26日	6月27日	7月10日	7月11日	7月12日	7月18日
自分のめあて	3対2になれる	ボールになれる	ランゲームを楽しむ	ランゲームを工夫する	チームワークを大切に	ブロックを意識する	ブロックを意識して進む	パスをうまくするように意識する
めあて	○	◎	◎	○	○	◎	○	○
安全	○	○	◎	◎	○	○	○	○
楽しさ	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	○
ルール	○	◎	◎	○	◎	○	○	◎
役割	○	◎	◎	○	○	◎	○	◎
話し合い	◎	○	○	○	◎	◎	○	◎
友達に言った前向き言葉	△	ドンマイ	次があるさ	ナイスタッチダウン	ドンマイ	ナイスタッチダウン	ナイスパス	ナイスタッチダウン
言われた前向き言葉	△	いいよいいよ	ドンマイ	ドンマイ	ナイスタッチダウン	ナイスタッチダウン	ナイスパス	ナイスアシスト
嬉しい気持ちある・ない	ある	ある	ある	ある	ある	ある	ない	ある
ある場合の理由	攻めで負けたけど、また次に勝とうと思ったから	いいよいいよと友達に言われたから	ドンマイと言われた	ナイスタッチダウンを覚えた	ナイスタッチダウンを言えた	タッチダウンした	△	ぼくのパスで15点も決められた

作戦の体系 (作戦カード)

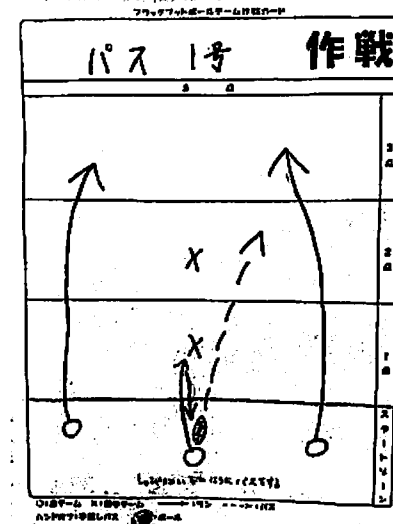
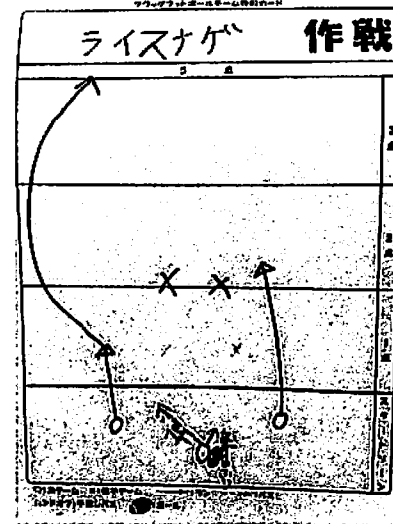
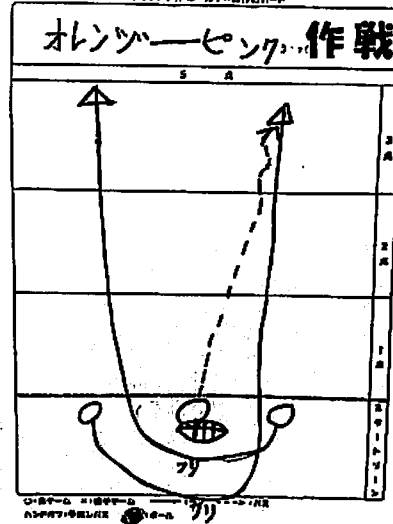
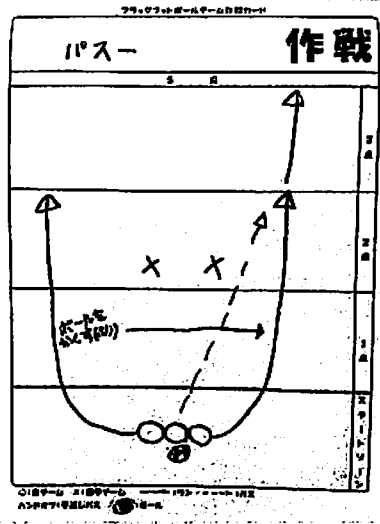
第1段階 (ラン・フェイク)



第2段階 (ブロック)



第 3 段階 (パス)



1 単元名 フラッグフットボール（ボール運動ゴール型）

2 単元について

（1）一般的な特性

フラッグフットボールは、攻撃側のボール保持者がランプレーやパスプレーで守備側チームのエンドラインを超えることで得点し、守備側は攻撃側プレイヤーの腰につけたフラッグを取ることによって相手の動きを止めて得点を阻止するゲームである。攻撃側は、走ることで守備側プレイヤーをすり抜けたたり、フェイントやパスで裏をかくたりしながら得点を決めることが楽しい運動である。また、攻撃側は作戦を考え、成功させることが楽しい運動である。守備側は、攻撃側の動きを予測しながら、ボール保持者のフラッグを取ることによって相手の得点を阻止することが楽しい運動である。

（2）児童から見た特性

フラッグフットボールは、主にパスプレーとランプレーが中心となり、サッカーやバスケットボールのようなドリブルやシュートの技術を必要としないので、児童にとって比較的易しい運動である。守備側チームのエンドラインを超えたら得点というルールにすると、作戦が失敗し無得点となる場合が多いと考えられる。そこで、得点のエリアを1点・2点・3点・5点と工夫することで攻撃側プレイヤーが進んだ場所の得点が入るようにし、得点する喜びを感じやすくすることができる。また、チームの人数を3～4人にすることで全員が守備や攻撃を友達と協力してできる楽しさや喜びにつながる運動である。

（3）児童の実態と考察（男子6名 女子6名 計12名）

本校は全校児童数87名と小規模校であり、田んぼや山に囲まれ、自然豊かな地域である。

本学級は、体を動かすことを好む男子児童が多く、休み時間にはよく外でサッカーをしている。また、雨の日にも体育館でボールを使った遊びをしていることもある。女子児童は休み時間に低学年と外遊びをしたり、室内で読書やイラストを描いたりしている。事前の実態調査で本学級は、運動やスポーツを好み、運動やスポーツが大切であると考えている児童が多いことが分かった。また、体育の学習に対しては、真面目によく努力する態度が身に付いており、友達と一緒に運動することが楽しいと感じたり、友達と仲良くなるために大切であると考えたりしている児童が多くいることが分かった。しかし、その反面、自分の体力にあまり自信がない児童が多かったり、中学へ進学したら自主的に運動やスポーツをすることを考えていない児童がいたりという結果となった。また、1週間の運動やスポーツをする時間では、一番少ない児童で40分、一番多い児童で1140分であった。このようなことから、本学級も運動の二極化が顕著に表れていると言える。

他にも体育の学習に関する質問では、友達と助け合ったり、役割を果たすような活動や友達同士またはチームの中で話し合ったりする活動をほとんどの児童が行っていると回答してい

る。しかし、2名の児童は行っていないと回答している。また、体育の授業で嬉しい気持ちになったことは11名が「ある」と回答しているが、1名のみが「ない」と回答している。「ある」と回答した児童の理由では、友達とのかかわりについて嬉しいと回答している児童と自己記録の更新や勝てたことが嬉しいと回答している児童に分かれた。このようなことから、まずは授業内での話し合いを行うことで友達とのかかわりをもたせることや、励まし合いにより喜びを感じさせることをしたい。そして、全員が授業ごとに友達とのかかわりで嬉しい気持ちになったと思うことができるようにさせたい。

#### (4) 教師の指導観

友達とのかかわりをもたせるために、ゲーム中にハドルという作戦会議を行う。攻撃側チームは3回攻めることができ、その3回の攻撃の前に30秒間ハドルを行わせる。ハドルでは事前に考えてある何種類もの作戦を選び、誰が何をするのかという役割を明確にすることができる。作戦の成功が、一人一人喜びを感じることに繋がると考えられる。友達とのかかわりでは、励まし合いも意図的に仕向けていかなければならないと考えている。肯定的な言葉かけを児童が考え、フラッグフットボールの授業内で遣わせていくことで体育の授業を嬉しいと感じられるようにしたい。

### 3 単元の目標

- 簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを持たない時の動きによって、攻防をすることができるようにする。 【技能】
- 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。 【態度】
- ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。 【思考・判断】

### 4 評価規準

	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
単元評価規準	簡易化されたフラッグフットボールのゲームの楽しさや喜びに触れることができるように、ゲームに進んで取り組むとともに、ルールを守って助け合って運動しようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりしている。	簡易化されたゲームで攻防するためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けている。
学習活動	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ルールを守ろうとしている。 ③準備や片付けで自分の役割を果たそうとしている。	①簡易化されたゲームのルールを考えている。 ②チームの特徴に応じた攻撃や守備を	①ボールを投げたり、受けたりすることができる。 ②ボールを保持しながら守備をかわしてゴール

即 し た 評 価 規 準	④友達と助け合ってゲームをしようとしている。	知るとともに、自分のチームに合った作戦を考えている。	に向かって走ることができる。
	⑤運動する場を整備したり、用具を安全に使用したりしている。		③ボールを持たないときの動きができる。

## 5 指導と評価計画

本編 6 研究の実際 (3) 授業の計画と考察 ①指導計画 (8時間扱い) と同じ

## 6 本時の指導 (6/8)

### (1) 目標

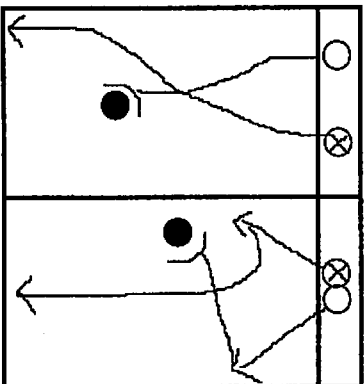
○ボールを持たないときの動きを身に付けることができる。

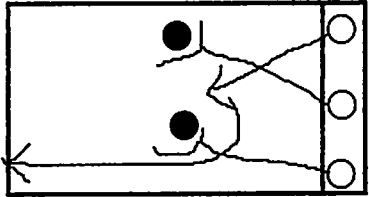
【運動への技能】

◎自分のチームに合った作戦を考えている。

【思考・判断】

### (2) 展開 (6/8)

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (☆)	用具・資料
は じ め	10 分	1 場や用具の準備を行う。 2 挨拶をする。 3 準備運動を行う。 4 スキルアップタイムを行う。	○学習の見通しをもたせるために、掲示物を活用し、学習の流れを確認できるようにする。 ○よく使う部位をほぐすために、一つ一つの動きを正確に行うように助言する。 ○フラッグフットボールで必要な動きを意識して行わせる。	コーン、ボール ピプス、ベルト フラッグ 筆記用具 個人ファイル チームファイル 学習の流れ
		5 本時の学習課題を確認する。 <b>ブロックを組み込んだ作戦で攻めてみよう。</b> 6 2対1ブロック練習を行う。 	○今までの学習内容を振り返り、作戦に生かすように助言する。 ○前時のゲームの様子から有効な作戦を例示したり説明したりする。 ○2対1ブロック練習の時でも、肯定的な言葉かけを意識して遣わせていく。 ☆ボールを持たないときの動きができる。(観察)	

<p>な か</p>	<p>30 分</p>	<p>攻撃 Xボール保持者 ●守備 }ブロック</p> <p>7 3対2のゲームを行う。</p> 	<p>○チームの中で、だれがどこでどんなプレーをするのかを明確にするように助言する。</p> <p>○励まし合いの肯定的な言葉かけをするように促す。</p> <p>○1回の攻撃ごとにハドルを行わせ、作戦の失敗や成功から次の攻撃を考えさせる。</p> <p>○チームで考えた作戦通りに動いているかを確認し、作戦通りにいかなかったチームには走るコースを変えたり、ブロックの位置を変えたりするように助言する。</p> <p>○ゲーム中に良い動きをしている児童を称賛する。</p> <p>○チームのために自分の役割を行っている児童も称賛する。</p> <p>☆友達と助け合ってゲームをしようとしている。(観察)</p> <p>☆自分のチームに合った作戦を考えている。(作戦カード)</p>
<p>ま と め</p>	<p>5 分</p>	<p>8 整理運動を行う。</p> <p>9 振り返りを行う。</p> <p>10 片付けを行う。</p>	<p>○使った部位をよくほぐすように助言する。</p> <p>○チームの作戦や動きについて振り返り、次時へつなげるように助言する。</p> <p>○安全に気を付けて、協力して片付けを行うように指示をする。</p>