

第4学年1組

体育科学習指導案

令和6年11月21日(木) 第5校時 運動場
在籍児童数 男子15名 女子18名 計33名
朝霞市立朝霞第三小学校 教諭 中村 泰雅

1 単元名 運べ!止めろ!フラッグフットボール

2 運動の特性

(1) 一般的特性

○守備者をかわして走ったり、仲間と連携してボールをつないだりして陣を取り、得点を競い合っ
て楽しむ運動

○攻撃のたびに作戦を立てて実行し、うまくいったかを直ちにフィードバックできる運動

(2) 児童から見た特性

運動の楽しさや喜びを感じる要因	運動を遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・接触が少なく安心できること・仲間と協力して作戦を実行できたとき・自分にあった役割や動きを見つけることができたとき	<ul style="list-style-type: none">・運動の行い方が理解できないとき・作戦カードと実際の動きを結び付けることが難しいとき・点が取れないとき・作戦がうまく実践できなかったとき・うまく陣を取ることができなかつたり、負けが続いたりするとき

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

領域・内容の取り上げ方

本学年の児童は、1・2年生時「ボール投げ遊び」や「ボール蹴り遊び」等のボール遊びに取り組み、ボール遊びに親しむとともに、投げる、捕る、蹴る等の基本的なボール操作を経験している。また、3年次には「ベースボール型」「ゴール型」の単元と投げるパスは禁止のフラッグフットボールを経験し作戦を考える学習を行っている。今年度はまだ作戦を考える単元の学習は行っていない。

本運動に係る令和6年度の本学級の新体力テスト結果

○反復横とび 33人中32人実施

令和6年度埼玉県児童生徒新体力テストの第4学年の男女の平均(男子36回 女子34回)の中央値35回をCとした。そこから5回区切りで、本学級の児童の体力がどのように分布しているのかを、5段階で以下のように表した。

反復横とびの記録	男子(15人)	女子(17人)
A 43回以上	2人	3人
B 38回~42回	5人	5人
C 33回~37回	4人	2人
D 26回~32回	4人	5人
E 25回以下	0人	2人

男子平均36回、女子平均34回の記録は男女ともに県平均を下回っている。

○50m走（33人中32人実施）

令和5年度埼玉県児童生徒新体力テストの第3学年の男女の平均（男子9.1秒 女子9.4秒）の中央値9.25秒を切り上げ計算し9.3秒を含む9.1秒～9.6秒をCとした。そこから0.6秒区切りで、学級児童の走力がどのように分布しているのかを、5段階で以下のように表した。

50m走の記録	男子（15人）	女子（17人）
A 8.4秒以下	3人	1人
B 9.0秒～8.5秒	4人	4人
C 9.6秒～9.1秒	4人	7人
D 10.2秒～9.7秒	3人	2人
E 10.3秒以上	1	3人

本学級男子の平均は9.1秒、本学級女子の平均は9.4秒でいずれも県平均を上回った。

○ボール投げ（33人中33人実施）

令和5年度埼玉県児童生徒新体力テストの第4学年の男女の平均（男子18m 女子11m）の中央値14.5mを切り上げ計算し15mをCとした。そこから5m区切りで、学級児童の投力がどのように分布しているのかを、5段階で以下のように表した。

ボール投げの記録	男子（15人）	女子（18人）
A 23m以上	5人	0人
B 18m～22m	4人	0人
C 13m～17m	3人	4人
D 8m～12m	2人	11人
E 7m以下	1人	3人

本学級男子の平均は18mで県平均を上回り、本学級女子の平均は11mで県平均と同じだった。

これらの結果より、この運動にかかわってくる3種目のうち、反復横とび・50m走は記録が中央値に集まり、個人差があまりないことが分かった。ボール投げにおいては、男子は記録がAに集中し女子はDに集中するという偏りが見られた。投力に男女で差はあるものの、全員が活躍できるような手立てや学習の流れを作っていく必要があると考察した。

(2) 思考力、判断力、表現力等

学び合い

「友達との学び合い」に充実感を持っている児童が多いというアンケートの結果を受け、第4学年では、国語・算数・社会でもペア学習・グループ学習を行ってきた。その際は、積極的に意見を出し合い、そのグループとしての結論を出すことができている。しかし、体育中の話合いではどのような言葉がけをすると友達の技の上達につながるのか、「技能の向上のためのアドバイス」となると難しい部分もあり、「よかった」「上手だった」などという具体性のない「ほめほめ言葉」だけで終わってしまう児童も少なくなかった。

ICTの活用

鉄棒運動やマット運動の学習では、技の見合いの際にiPadも使用した。ICTを活用することで、自分自身でも動きの確認ができたため、より明確に自分の課題に向かって学習に取り組むことができた。

課題設定・振り返り

児童の疑問や振り返りの言葉から学習を作り上げることを意識して行ってきた。課題を見つけたり解決の仕方を考えたりする場面において苦手意識をもつ児童が多く、話合いが滞ることが多かった。

作戦タイム

4年生になってチームでの競技はリレー学習のみである。リレー学習の際は、相手チームを意識するよりも自分のチームのタイムを縮めるための話合いを行っていた。相手チームを意識して勝つための作戦をたてるのは本単元が初である。作戦タイムでは、今日の作戦や役割に着目させながら、作戦の選択や実行、またそれに至る話合いの中で児童の思考を促していく手立てを講じていく。

(3) 学びに向かう力、人間性等

児童アンケート結果の肯定的意見

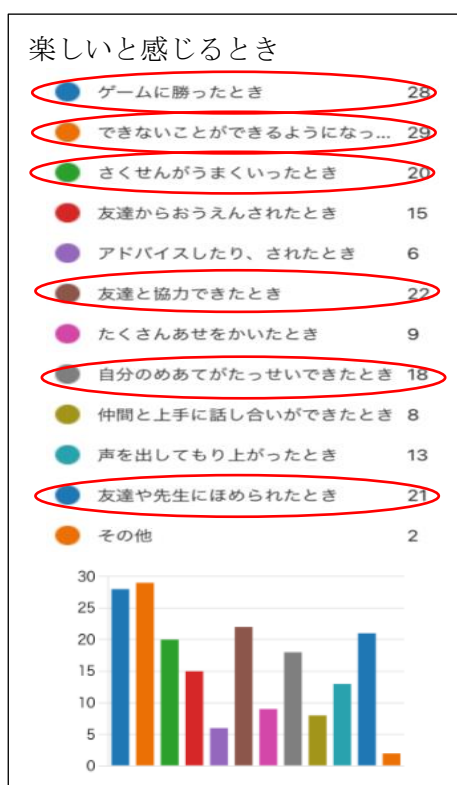
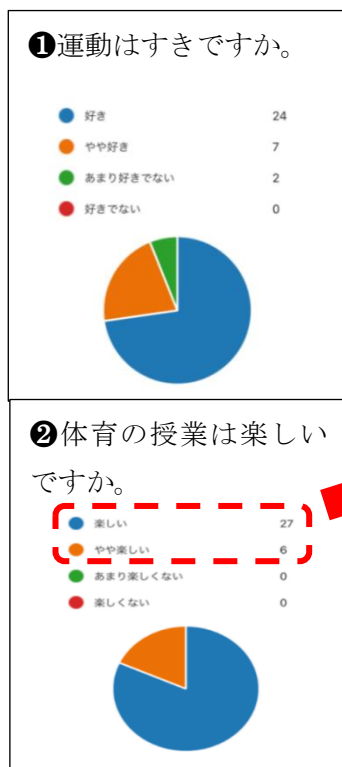
本学級は運動をすることが好きな児童が多く、「体育の授業は楽しいですか」という質問に対しても、肯定的な回答が95.6%であった。また、「体育の授業でどんな時に楽しいと感じますか」という問いには、「できないことができるようになったとき」「友達や先生にほめられたとき」「友達と協力できたとき」という回答が多かった。そこで、技能を身に付け、児童の「できた」を積み重ねる指導を行っていく。また、その際に、友達同士の関わり合いに力を入れ、お互いに認め合い励まし合うことで、あきらめずに最後までやってみようという、粘り強く頑張る気持ちを抱けるよう、グループ活動の場を積極的に設けていきたい。

児童アンケート結果の否定的意見

児童が楽しくないと感じる理由としては、「ゲームに負けたとき」「作戦がうまくいかないとき」「話合いに参加できないとき」という意見が挙げられた。そこで、作戦会議の際に、本時のめあてやグループの作戦からそれないような話合いができるよう、助けになるような教具・教材を準備し、グループ全員が参加して、作戦や役割をしっかりと理解しながらゲームに参加できるようにしたい。そのため、本単元では、話合いがより活発になるよう、教師が意図的にグルーピングを行う。

<アンケート結果> (33人) R6.7.

運動・体育の学習について



⑤ 体育の学習でうれしい時はどんな時？

● たくさんあせをかいたとき	13	● できないことができるようになった...	24
● 自分のめあてがたっせいできたとき	22	● 作戦がうまくいったとき	23
● 仲間と上手に話し合いができたとき	11	● 友達からおうえんされたとき	16
● 声を出して盛り上がったとき	14	● アドバイスしたり、されたとき	7
● 友達や先生にほめられたとき	22	● 友達と協力できたとき	19
● ゲームに勝ったとき	30	● その他	0

⑥ 3年生で行ったフラッグフットボールを覚えていますか。

● ルールまで覚えている。	7
● どんなスポーツかは覚えている。	10
● なんとなく覚えている。	13
● 覚えていない。	3



⑦ 体育で運動をするとき、自分のめあてをもっていますか。

● よくしている	11
● している	20
● あまりしていない	2
● していない	0



⑧ めあてをたっせいするためにどんな工夫をしているか。

● 友達の動きをよく見てまねしてい...	24
● 友達に教えている。	11
● 友達から教えてもらっている。	15
● 体育ノートで振り返りを一生けん...	12
● 動画で上手な動きを見ている。	8
● タブレットを使って自分の動きを...	10
● その他	0

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

運動の行い方を理解させるために

単元のはじめにオリエンテーションを行い、用具の置き方や使用方法、学習の進め方を丁寧に説明することで、児童が学びの見通しをもって活動できるよう指導する。全体指導の際には教師の実演や動画を用いて視覚的に理解を促していく。

全員が進んで運動に参加するために

第3学年でのフラッグフットボールでは、発達段階や初めての競技であるということを踏まえて、取り扱う技能的要素は、「ハンドオフ」「フェイク」「ボールを持たないときの動き」に絞って、「パス」や「ブロック」は取り扱っていなかった。4年次からは「パス」と「ブロック」を導入し、作戦の幅を広げて誰でも高得点が取れる環境を整えていく。

また、毎時の振り返りを通して出てきた児童の課題意識から技能面の必要感を持たせることで、友達同士の教え合いの言葉かけを増やし、「できた」という達成感と「やってみたい」という期待感の積み重ねにつなげていく。

(2) 思考力、判断力、表現力等

作戦カードの動きと自分の動きを結び付けやすくするために

作戦を考えることがフラッグフットボールの魅力の1つである。初めにいくつかの作戦カードから選び、試行することから指導し、提示された作戦を全て学習した後に、チームごとのオリジナル作戦を考えられるよう、段階的に指導していくことで、チームに合った作戦を見つけられるようにしてい

く。また、作戦と実際の動きを結び付けることが難しいという特性を踏まえ、投げパスを失敗しても自チームが拾えば攻撃失敗にならないような許容やパス出しの位置、攻撃回数を制限したりなど、規則を簡略化することで、チームの作戦における自分の役割や動きを理解したり実行したりしやすくしていく。

さらに、iPadを活用し自分自身でも動きの確認をさせることで、より明確に自分の課題に向かって学習に取り組めるようにしていく。

チームで課題を見つけ解決できる話し合いをするために

話し合いの中で、自分たちで課題を見つけ解決していくという活動に苦手意識をもつ児童が多いという実態を踏まえ、話し合いの際の「話型」を用意し単元を通して継続的に使用していく。「話型」として言葉かけの例示をしたり、話し合いの視点をもたせたりすることにより、一人ひとりが話し合いに参加し、仲間に自分の考えを伝えたり協力して課題を解決したりできる力を育てていく。

また、作戦を立てる際は作戦カードを iPad で作成し見やすさと修正がしやすいようにする。個々の役割や作戦内容を視覚的に仲間と共有できるようにすることで、一人ひとりが理解を深め、意図をもってゲームに参加できるように支援していく。

(3) 学びに向かう力、人間性等

友達と協力し、粘り強く活動に取り組む態度を育むために

本単元では、毎時間の準備運動や用具の準備片付けをチームごとに取り組ませる。作戦会議に限らず、それぞれにチーム内で役割を担い、協力して活動することで、チームの一体感を感じさせ主体的な活動参加を促していく。

また、児童から出てきた応援や称賛の言葉かけを「ほめほめ言葉」、アドバイスの言葉かけを「のびのび言葉」としてクラス内で共有・掲示していくことで、児童が互いの頑張りを認め合える雰囲気を作り、友達との関わりによって感じる「楽しさ」や「喜び」を味わわせていく。

さらに、発問の工夫や体育カードの充実を図り、「なぜ得点できたのか」「誰のどの動きが有効だったのか」等、友達の動きを意識した振り返りを毎時間行っていく。その際振り返りの視点を提示することによってスムーズに振り返りを行えるようにする。

おとりやスペースに走ることなど、ボールを扱わない状態での動きの重要性を感じられる授業を展開していくことで、児童同士の称賛やアドバイスが活発になり、粘り強く自己の課題やチームの課題に取り組むことができるように支援していきたい。

5 研究主題との関わり

「生き生きと学ぶ児童の育成」
～児童の粘り強さを引き出す体育指導の充実～

《仮説》

達成感・充実感を積み重ねられるような体育指導を行えば、児童は自らの学習を調整し、粘り強く取り組むことができるだろう。

《手立て》

(ア) 友達との関わり合い

A 作戦タイムやアドバイスカードの工夫（ほめほめ言葉やのびのび言葉）

- ・めあてを解決するための作戦タイムを設けて、児童が互いに関わり合う時間を意図的に設定する。

B 試しの工夫

- ・自分たちで考えた作戦を試しの中で教え合ったり考え合ったりして、作戦や役割を確認し、仲間の活躍を喜び合えるようにする。

C 見合わせ方の工夫

- ・自分たちの作戦を動画で撮り、課題を見つけやすくする。

D 得点・ルールの工夫

- ・どの児童も学習に参加しやすくなるように、その試合で初めて点を取れた児童はボーナス得点をもらえるようにする。
- ・スタートゾーン以外はすべて得点ゾーンにすることで技能の低い児童も必ず1点以上は取れる場の設定とする。そうすることで、運動の楽しさや喜びを味わえるようにする。
- ・全員が活躍できるよう、ルールなどを分かりやすくする。
- ・パスは、回数を制限することなく行えるようにすることで作戦の幅が広がるようにする。
- ・どの児童も学習に参加しやすくなるように、その試合で初めて点を取れた児童はボーナス得点をもらえるようにする。
- ・スタートゾーン以外はすべて得点ゾーンにすることで技能の低い児童も必ず1点以上は取れる場の設定とする。そうすることで、運動の楽しさや喜びを味わえるようにする。

E 話し合いカード（話型）を使った作戦と振り返り

- ・短時間でも話し合いができるように話型を使い、一人一人が自分の考えを伝えられるようにする。
- ・ほめほめ言葉やのびのび言葉をかけ合い、互いに認め合える雰囲気を作り、運動の楽しさや喜びを感じさせ意欲を高める。

G チームの振り返り活動

- ・活動を振り返り、友達や作戦の良いところを認め合うことにより、次時の意欲につなげるようにする。また、チームの動きの向上を図るために、対話の時間を確保する。

I 作戦の選択や思考の補助となる教具や環境の設定（作戦カードやボーナス得点等）

- ・作戦カードなどを用いて、作戦を共有できるようにする。
- ・1試合の中で初めて得点をした人はプラス10点にすることで、どの児童にもボールがいきわたりやすくする。

(イ)「単元の見通し」を持たせ、教師と児童で学びを作り上げていく授業

E CDを活用した児童の活動

- ・CDを聞き、児童が次の動きのイメージをもち、見通しをもって動けるようにする。
- ・iPadとスピーカーを接続することで、全体指導が必要な際は教員の手元で一時停止できるようにする。
- ・動画などを用いて、視覚的に動きを理解できるようにする。

G 振り返りの充実

- ・1時間ごとに振り返りを行うことで、これまでの学びを確認し、次の学びを生み出すことにより、児童が主体的に学び、児童が運動の楽しさをより味わえるようにする。体育カードに自分が考えたことや友達のアドバイスなどを記入し、次時の課題へつなげられるよう意識づけるようにする。
- ・振り返りの書き方の視点を提示し、振り返りを全員が同じ視点で行えるようにする。

6 単元の目標

- (1) 運動の行い方を知り、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、攻守を交代する簡易化されたゲームをすることができる。 <知識及び技能>
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を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>
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。 <学びに向かう力、人間性等>

7 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① フラッグフットボールの行い方について言ったり書いたりしている。 ② ハンドオフやフェイクなどの基本的なボール操作ができる。	① 自分が行った動きの工夫や友達の工夫を、動作や言葉、絵図などで友達に伝えている。 ② 得点コートに侵入するために、ボールを持つ人と持たない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。	① 勝敗を受け入れたり、互いの動きの良さや課題を伝え合う際に友達の考えを認めたりしようとしている。

9 本時の学習と指導（6/8時）

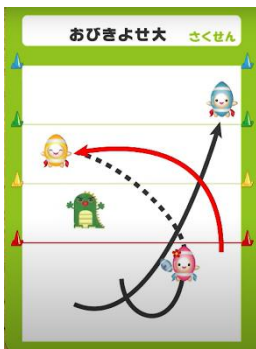

(1) ねらい

たくさん点を取るための作戦を選ぶことができるようにする。【思考力・判断力・表現力等】

(2) 準備

フットボール、フラッグ、作戦カード（iPadは班で一台）、ビブス、体育ノート、得点板、CD、学習掲示資料、Bluetoothスピーカー

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導☆仮説に対する手立て◆評価規準）
導入 8分	<p>1 整列・挨拶・健康観察・準備運動（三小体操）をする。</p> <p>2 場の用意をチームごとに行う。</p> <p>3 感覚づくりの運動を行う。 ・「サインパスゲーム」</p>	<p>◎明るい雰囲気づくりと称賛の言葉がけにより、気持ちよく学習が始められる雰囲気づくりをする。</p> <p>○ウォームアップや各準備運動を正しく丁寧に行わせる。</p> <p>○補強運動（三小体操内）では、学習内容に合わせた動きを取り入れるようにする。</p> <p>○グループで協力して、用具の準備を進めるように言葉がけをする。体の使い方が意識できるように言葉がけをする。</p> <p>○時間を決めて繰り返し取り組み、活動量を確保できるようにする。</p>
展開 30分	<p>4 本時のねらいを確認する。</p>	<p>○前時の内容を振り返りながら、活動に見通しをもてるよう言葉がけをする。</p> <p>○ボーナス得点等に触れ、チーム全員が作戦を理解することや練習に取り組むことの必要性を確認する。</p> <p>○初めて点を決めた児童は帽子を赤にすることを確認する。</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>得点を取るための得意作戦を選んで、チャレンジしよう！</p> </div>		<p>○作戦を選ぶ視点を示す。</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>・チームのみんなが分かる作戦 ・得点がとれそうな作戦</p> </div> <p><作戦例></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>（その他、チームごとに考えたオリジナル作戦を用いる。）</p>

<p>5 チームで練習を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦カードの中から、作戦を選び、チーム練習を行う。 ・作戦を成功させるために、個人の技能をレベルアップする練習を行う。 <p>6 3対3ゲームを行う。</p> <p>(1) 作戦タイム 作戦とポジションを確認する。</p> <p>(2) ゲーム ①A対E・B対F・C対D</p> <p>攻撃 30秒×2 攻守・選手交代時間 30秒</p> <p>⊖ ⇒ ⊕ ⇒ ⊖ ⇒ ⊕</p> <p>(3) 移動・作戦タイム ゲームの振り返りと次のゲームで使う作戦を確認する。</p> <p>(4) ゲーム ②A対B・E対D・C対F</p>	<p>○前時での学習をふり返し、想起させる。</p> <p>○話合いの型を使って、スムーズに話合いが進行できるようにする。</p> <p>○これまでに見つけた得意作戦も含め、練習を行えるように言葉がけをする。</p> <p>○ハーフコートで練習を行う。(6人グループは3対3)</p> <p>☆ (ア) A 作戦タイムやアドバイスカードの工夫</p> <p>☆ (ア) C 話合いカード(話型)を使った作戦と振り返り</p> <p>☆ (ア) F 作戦の選択や思考の補助となる教具や環境の設定</p> <p>○音楽を変えて、活動の切り替わりを分かりやすくする。</p> <p>☆ (イ) B C Dを活用した児童の活動</p> <p>○準備や移動は、素早く行えるように、笛を用いたり言葉がけを行ったりする。</p> <p>☆ (ア) B 試しの工夫</p> <p>○ゲームに参加していない児童に見る視点を与える。(良い動き・選んだ作戦は有効かどうか等)</p> <p>○30秒ごとで時間を区切り、確実に2回ずつ攻撃ができるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>点を取るための作戦を選んでいる。(観察・体育ノート) 【思考・判断・表現】</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・できる技や好きな技をチームに伝えさせ、それを踏まえた作戦を考えて選ばせる。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分や友達の良さに気づき、チームに伝えるとともに、よさを生かすことのできる作戦を選ぶことができている。 </div> <p>☆ (ア) E 技能的要素や規則の簡略化</p> <p>☆ (ア) D 得点の工夫</p>
<p>終末5分</p> <p>7 チームでの振り返りと体育ノートの記入を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・見つけた得意作戦を体育ノートに記録する。 ・本時のまとめと次時のめあてを確認する。 	<p>○有効であった作戦や上手いかなかった作戦について、チームで共有できるように言葉がけをする。</p> <p>○振り返りの視点を分かりやすく提示する。</p> <p>○得点を決めた人だけでなく、どのような動きや作戦が得点につながったのかを意識して、振り返りを行えるようにする。</p> <p>○数名の児童に振り返りを発表させる。</p>

		<p><振り返りの流れ></p> <p>1 うまく行った作戦（どんな動きが得点につながったか）</p> <p>2 次回に向けて、もっと得点を取るにはどうすればいいか</p> <p>☆（ア）C 話合いカード（話型）を使った作戦と振り返り</p> <p>☆（ア）G チームの振り返り活動</p> <p>☆（イ）C 振り返りの充実</p> <p>○安全面に気をつけさせながら、素早く行わせる。</p> <p>○めあてに向かい努力した姿勢をほめ、気持ちの良いあいさつで、学習を締めくくるようにする。</p>
8	片付け、整理運動、健康観察をする。	
9	集合、あいさつをする。	

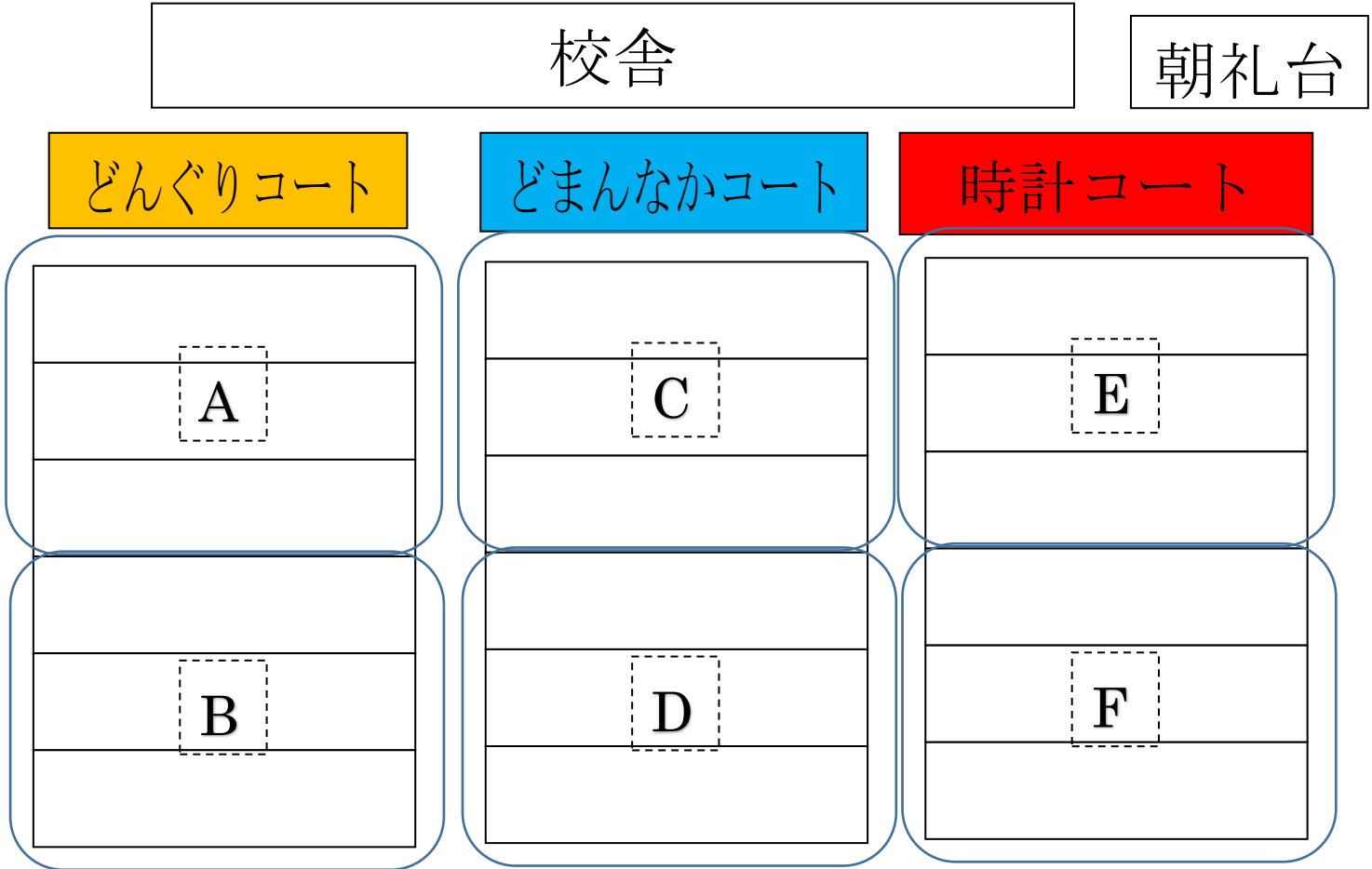
10 資料

★ グループニング

33人 ÷ **6グループ** 5人グループ×3つ・6人グループ×3つ

★ 場の設定

- ・チーム練習



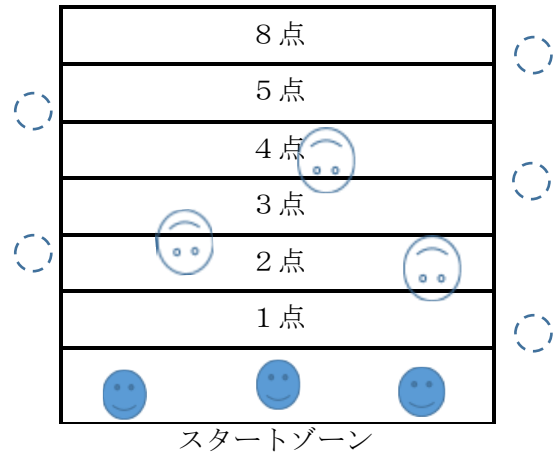
・ 3対3ゲーム (セルフジャッジ)

8点 32M	5点 28M	4点 24M	3点 20M	2点 16M	1点 12M	スタートゾーン 8M	4M
			☹️	☹️	☹️		☹️ ☹️ ☹️

☺️ **得点板** ☹️ ☹️

運べ！止めろ！フラッグフットボール

- ・右の図のようなコートで行います。
- ・ボールを相手のじんに協力して運びます。
- ・運ばたきよりによって、得点が変わります。
- ・1番おくまで行くと、1番点数の高い8点が入ります。



- ・こうげきは、30秒×2回行い、攻守交代します。それを2回行います。
- ・ボールを持っている子のフラッグがとられたら、1回のこうげき終了です。こうげきのと中でも、30秒たったら終了です。
- ・こうげき中は、何度でも味方同士、ハンドオフ（手わたし）やパスができます。
- ・パスを落とした場合は、0点になります。
- ・フラッグをおさえて走ったり、守りの人の手をはらったりしてはいけません。

こうげき

- ・守りの人は、ボールを持っている人のフラッグをとります。
- ・相手のフラッグを取ったときには、大きな声で「フラッグ」と言います。
- ・タックルなどのせつしょくは、禁止です。
- ・守りの人は、スタートゾーンには入れません。（手を入れるのも禁止です。）

まもり

- ・ボールを持っている人がフラッグを取られてしまったら、1回のこうげきが終わり、とられた場所の点数が入ります。30秒でこうげきが、と中で終わってしまった場合は、その時いる場所の点数が入ります。
- ・ボールをと中で落としたら、ボールが落ちた場所の点数が入ります。（パス失敗の場合は0点）
- ・横の線から出ても、こうげきは終わります。線をふんだら、外へ出たものとしします。その場合、線から出た場所の点数が入ります。
- ・ボーナス得点 ⇒ 試合の中で、初めて得点をとった人はプラス10点

とく点