

単元名 「フラッグフットボール ～誰もが主役～」 E ボール運動

平成26年10月15日(水) 第6校時(13:50~14:35) 27名 場所 美土里小学校芝生校庭

1【運動の特性】

フラッグフットボールは、アメリカンフットボールのルールを安全にゲームできるように簡素化したゴール型の運動である。

基本の動きは、「走る」「渡す」「フラッグをとる」のみで、ボールを相手のゴールゾーンまで運べば得点できる。また、攻守の区別がはっきりとしており、1つ1つの動きが分かりやすく、1回のプレーごとの「ハドル(作戦タイム)」で、作戦や動きの確認ができる。そのため、一人一人の役割が明確になり、誰もが得点にからむプレーを行え、楽しさを味わえる運動である。

2【子供の実態】

本学級の児童は、5年生でバスケットボールやサッカーなどのゴール型の学習を通して、みんなが楽しめるように場や簡単なルールを工夫したり、勝敗や友だちのよさを素直に認め合ったりしてきた。また、ゲームで勝つために、チームで作戦を考えたり個人の技能を高めるための練習をしたりしてきた。しかし、作戦作りの過程では、ボールを持った人の動きが中心になり、ボールを持っていない人の動きの役割については、十分意識できていない。

3【単元の目標】

- ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻撃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】

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにゴール型のゲームに進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ・効果的な攻め方を知るとともに、チームに合った作戦を選んでいる。 ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型では、簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボールを受けるための動きができる。

学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで協力し、役割を分担して練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ・勝敗に対して正しい態度をとるとともに、安全に留意しながら運動をしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ポジションの役割を理解し、「ハンドオフ」「フェイク」「ピッチ」などのボール操作を生かしたランプレーの作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ラン、パス(ハンドオフ、ピッチ)、ブロックなどを練習やゲームの中で行うことができる。 ・ゲームの中で作戦に応じた自分の動きを実行することができる。
--------------	--	--	---

5【指導にあたって ～4つの手立て～】

<課題のもたせ方>

- 本単元では、ランプレーの作戦作りを中心に、「ボールを持った動き」だけでなく、「ボールを持たない動き」を作戦作りのポイントとして指導する。一人一人の役割をはっきりとさせ、誰もが主役になれるよう課題意識を持たせる。

<場の設定>

- 単元前半ではインバーダーゲームやランゲーム等の簡易ゲームを設定し、フラッグを取る感覚やフラッグを取られないように走り抜ける技能を高める。また、個人の動きだけでなく、チームで作戦を立てて、ランやハンドオフ、ピッチが有効に使えるようにする。

<評価活動>

- 毎時間、形成的授業評価や体育ワークシートを活用し自分やチームについて振り返らせる。そして、児童の記述や授業のVTRから次時の活動の課題を提示し、学級全体で共有しながら学習を行っていく。

<みんなで考え合う場面>

- 作戦シートをもとに得点のための動きを練習したり、ゲームの中のハドルを有効に使い一人一人の役割を明確にしたりしながらゲームを行っていくようにする。また、適時VTRを活用し、自分たちの動きを確認しながら、話し合いがもてるように仕組んでいく。

6【研究仮説】 研究仮説

仮説検証の視点と方法

○ゲームや練習の中での作戦シートやハドル(作戦タイム)を充実させ、**人とのかかわり**を積極的にとっていくことで、誰もが主体的に授業に臨み、楽しさや満足感を味わうことができるであろう。

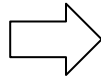
○作戦シートやハドル(作戦タイム)によって、一人一人の役割が明確になり、チームで話し合いを通じて誰もが進んで授業に臨むことができたか。(形成的授業評価, ワークシート, VTR)

7【単元計画】 後述

8【本時の学習】 (1) 本時の目標

(2) 評価規準

○「ハンドオフ」や「フェイク」の基本的なボール操作を生かして、作戦を立てることができるようにする。



○「ハンドオフ」や「フェイク」などの基本的なボール操作を生かして、ディフェンスを引き付けたりスペースを広げたりして、ランがしやすい作戦を立てている。(思考・判断)

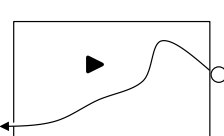
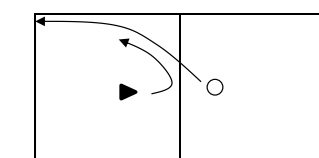
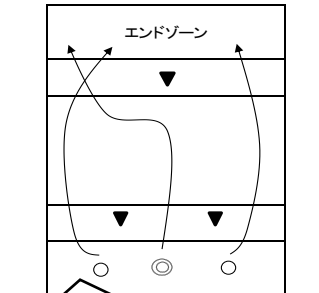
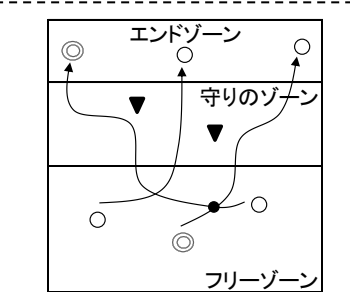
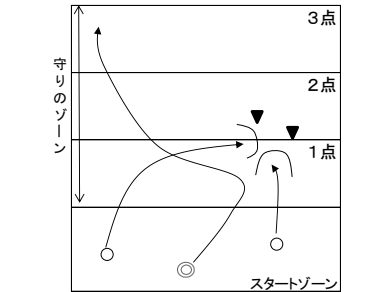
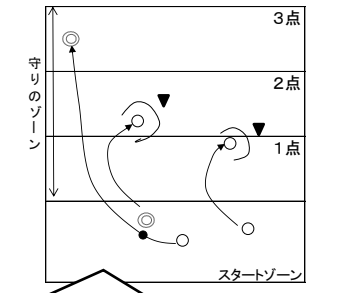
(3) 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点	評価規準 (評価方法)
6分	1 用具の準備と準備運動をする。	○主運動につながる運動を取り入れる。 ・ボール渡しリレー ・フェイク練習	
6分	2 前時の学習を振り返り、本時のめあてを知る。	○前時でハンドオフと有効に使われた場面をVTRで確認し、本時のめあてを意識させる。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ハンドオフとフェイクを組み合わせたランプレーの作戦を考え、試してみよう。 </div>			
18分	3 例示をもとに、作戦づくりを行い、練習を行う。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 作戦シートのかき方 ◎ クォーターバック ○ フランカー ▲ ディフェンス → ラン ● ハンドオフ </div>	○指導者が用意した例示の作戦をもとに、チームごとに作戦を考えさせる。 ○作戦が考えにくいチームに対しては、まずは例示された作戦を試してみることを助言する。 ○ボールを持っている人、持っていない人の動きを意識させるため、一人一人の役割を作戦シートにかかせる。 ○ハンドオフやフェイクによって、相手が引きつけられているか、味方のランがしやすいようにスペースが空けられているかを意識させる。 ○必要に応じて、よい動きをVTRで紹介する。	「ハンドオフ」や「フェイク」などの基本的なボール操作を生かして、ディフェンスを引き付けたりスペースを広げたりして、ランがしやすい作戦を立てている。 (作戦シート, 行動履歴)
10分	4 試しのゲームを行う。	○兄弟チームでディフェンスをつけ、考えた作戦を試させる。 ○ディフェンスは、ボールを持った人のフラッグを積極的に取りに行くようにさせる。	
3分	5 本時の振り返りと次時の見通しを持つ。	○めあてに沿って、どのような作戦が成功したか、逆に失敗したかを発表させる。 ○次時は、ブロックの動きを中心に学習することを伝える。	
2分	6 整理運動と用具の片づけをする。	◇学習終了後、形成的授業評価法とワークシートで振り返りを行う。	

(4) 準備物

- ・ ライスボール ・ フラッグ ・ ビブス ・ マーカーコーン ・ マーカーライン
- ・ 例示用作戦シート ・ 児童用作戦シート ・ ワークシート ・ VTR 機器

7【単元計画】(全10時間)

時間	1	2	3	4	5	6本時・7・8	9・10
めあて	フラッグフットボールを知ろう	簡単なルールで、フラッグやライスボールを使ったゲームの仕方に慣れよう			フラッグフット(ポイント制)に慣れよう	一人一人の役割を意識した作戦を考えて、練習やゲームをしよう	リーグ戦をしよう
評価規準	◎フラッグフットボールに関心を持ち、チーム内で役割分担を決めようとしている。(関・意・態)	○場や安全に気をつけ、勝敗に対して正しい態度をとり、ルールやマナーを守って運動しようとしている。(関・意・態) ◎フラッグフットにつながる簡易ルールを理解している(思・判) ○チーム内の作戦を意識して、ゲームをすることができる。(技)			◎フラッグフット(ポイント制)のルールを理解している。(思・判)	◎ポジションの役割を理解し、基本的ボール操作を生かしたランプレーの作戦を立てている。(思・判) ○フェイクやブロック等の基本動作を生かしてゲームができる。(技)	◎フェイクやブロック等の基本技能を生かしてゲームができる。(技)
活動の流れ	<p>①フラッグフットボールのねらいや学習の進め方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> DVDを視聴したり、ワークシートを用いたりして、ポジションの役割や作戦、フォーメーションがあることを知る。 <p>②ルールや審判の仕方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> コートやポジション、ゲームの開始方法について知る。 <p>③チームを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> 3人×8チーム(3チームは4人) 兄弟チームを作成する <p>④チーム内で役割を決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> 進行、審判係 ピブス、フラッグ係 得点、記録 <p>⑤<ゲーム1> 1対1ランゲーム(レベル1)</p>  <p>まっすぐよりも、ななめやジグザグに走るほうが相手をかわせるよ。</p>	<p><ゲーム2> 1対1ランゲーム(レベル2)</p> <p>じゃんけんで勝った方がボールを持ってエンドゾーンへ向かう。</p>  <p><ゲーム3> インバーダーゲーム(レベル1)</p> <p>ボールの受け渡しはなし 得点は ボールを持っている人2点 ボールを持っていない人1点</p> <p>作戦シート フラッグを取られないように、攻撃の仕方を工夫しよう。</p>  <p>スタートのフォーメーションを工夫するといいいね。 次時は、パス(ハンドオフ)を使って攻撃してみよう。</p>	<p><ゲーム3> ボール渡しリレー</p> <p>向かい合った相手まで走ってボールを手渡すパスをリレー形式で行う。ハンドオフの習得</p> <p>両腕でポケットを作って挟み込むようにもらおう。 お腹をめがけて易しく渡そう。</p> <p><ゲーム4> インバーダーゲーム(レベル2)</p> <p>ボールの受け渡し有り(ハンドオフ) 得点はボールを持っている人3点 ボールを持っていない人1点</p> <p>作戦シート いつ、どこで、だれがどう動くか一人一人の役割を考えよう。</p>  <p>相手をだます動きによって、よりボールを遠くまで運べる→フェイクの習得</p> <p>きみがおとりになったから、ボールを持った人がゴールにきたんだね。VTRの活用</p>	<p>フェイク練習</p> <p>2対1でフェイクを使いながら相手を抜いていく。フェイクの技能向上</p> <p><ゲーム4> インバーダーゲーム(レベル2)</p> <p>作戦シート フェイクを使って、相手をだます動きをするための役割を考えよう。</p> <p><ゲーム5> ランゲーム</p> <p>ボールの受け渡しなし 得点はボールを持っている人の進んだゾーン(1~3点) 攻撃は3回(1人1回ボールを持った動き)</p> <p>作戦シート 空いたスペースを作るにはどう動けばよいか考えよう。</p>  <p>相手をブロックする動きによって、よりボールを遠くまで運べる→ブロックの習得</p> <p>ブロックの動きがしっかりとできていたので、空いたスペースを走り抜けられたね。VTRの活用</p>	<p>用具・場の準備 準備運動</p> <p>ブロック練習</p> <p>2対1でブロックを使いながら相手を抜いていく。ブロックの技能向上</p> <p><ゲーム6> フラッグフット(ポイント制)</p> <p>①攻撃全員が「レディーゴー」のかけ声で攻撃開始 ②スタートゾーンの中のみパス(ハンドオフ、ピッチ)有り ③ボールを持った人がフラッグを取られたりサイドラインを越えたりしたら1回の攻撃終了。そのゾーンが得点になる。(1~3点) ④攻撃前に30秒のハドルをとり、作戦を再確認する。 ⑤3回攻撃したら、攻守交替し、それを2セット続ける。 ◇相手との接触は禁止。</p> <p>作戦シート 一人一人の役割を明確にして、3人が連動して動こう。</p>  <p>一人一人の役割ができていたので高得点につながったね。VTRの活用</p>	<p>フェイク練習 ブロック練習 ボール渡しリレー 作戦提示 ピッチ、ピボットの習得</p> <p>フラッグフット(ポイント制)</p> <p>①作戦を考えよう。 ↓ ②作戦に応じた練習をしよう。 ↓ ③作戦を試してみよう。 ↓ ④試しのゲームをしよう。(兄弟チーム) ↓ ⑤作戦を振り返ってみよう。</p> <p>作戦シート うまくいかなかった作戦を改善して、よりよい作戦を考えよう。</p> <p>成功した作戦は、どうしてうまくいったのかな。 ボールを持っていない人の動きはどうだったかな。 〇〇作戦は確実に2点はとれるね。VTRの活用</p>	<p>リーグ戦</p> <p>○係を分担し、自分たちでリーグ戦を運営する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 審判 時間管理 記録 会場設定 等 <p>○これまでチームで考えた動きをもとに作戦を実行していく。また、必要に応じて改善を図っていく。</p> <p>作戦シートのかき方</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ クォーターバック ○ フランカー ▲ ディフェンス → ラン ● ハンドオフ ---> パス(ピッチ) ┌ ブロック
		学習の振り返り			整理運動	用具の片づけ	
	形成的授業評価、ワークシート						

