

体育 1 (第3学年) 規則を工夫したゲームを通して、コミュニケーションを図る事例
【学習活動の概要】

1 単元名	みんなでねらうぞタッチダウン! 「フラッグフットボール」(ゴール型ゲーム)													
2 単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 易しいゲームにおいて、ボール操作やボールを持たない動きによって攻防できるようにする。(技能) ・ ゲームに進んで取り組み、規則を守り勝敗を受け入れて仲よく運動したり、運動する場や用具の安全を確かめたりすることができるようにする。(態度) ・ 規則を工夫したり、ゴール型ゲームに応じた簡単な作戦を立てたりできるようにする。(思考・判断) 													
3 評価規準	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームに進んで取り組もうとしている。 ・ 規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしていたりしている。 ・ 友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ・ ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。 <p>【運動についての思考・判断】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゴール型ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則や練習を選んでいる。 ・ ゲームの型の特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。 <p>【運動の技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。 ・ 相手チームがいない場所に動くことができる。 													
4 教材	<p>フラッグフットボールは、陣地を取り合って得点ゾー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、ボール操作にかかわるプレーを易しくしたゲームである。</p> <p>陣地を取り合うことにつながる競い合いを楽しく行えるよう、プレーヤーの人数を少なくしたり、コート of 広さを調整したりするなどの工夫をすることによって、児童が空いている場所を見つけて走り込んだり、型に応じた攻撃の仕方や作戦の立て方を理解したりする学習が行いやすい。</p> <p>そこで、単元のはじめの段階では、簡単な規則を理解したり、実態に合わせて教師の例示を基に児童が規則を工夫したりして、ゲームに慣れながら基本的な動きを身に付けていくようにする。単元後半は、チームで簡単な作戦を立ててゲームを楽しむことができるようにする。そして、チームや全体での話し合いにおいて、ゲームでの体験から感じ取ったことを交流することを通して、攻め方が分かたり、簡単な作戦を立てたりすることができるようになると考える。</p>													
5 主な学習活動(単元の展開(全8時間))	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;"></th> <th style="width: 45%;">学 習 活 動</th> <th style="width: 40%;">言語に関する指導上の留意点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1時</td> <td>ためしのゲームをして、課題を見だし、学習の見通しをもつ。(1)</td> <td rowspan="4"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的な規則を知らせるとともに、どのようなゲームをするのか(課題)を明確にすることにより、学習の見通しがもてるようにする。 ・ だれもが得点できる楽しさや喜びを味わうことができるように、規則を選ぶことができるようにする。 ・ 得点できた動き方を学習カードに記録することで、攻め方をまとめることができるようにする。 ・ 作戦ボードや学習カードを活用して、チームが共通して作戦を考えることができるようにする。 ・ 兄弟チームの動きを観察して、気付きを交流することで、作戦を振り返ることができるようにする。 </td> </tr> <tr> <td>第2～3時</td> <td>楽しくゲームが行えるように、規則を選ぶ。(2)</td> </tr> <tr> <td>第4～5時</td> <td>効果的な攻め方を見付ける。(2)</td> </tr> <tr> <td>第6～8時</td> <td>簡単な作戦を立てる。(3)</td> </tr> </tbody> </table>			学 習 活 動	言語に関する指導上の留意点	第1時	ためしのゲームをして、課題を見だし、学習の見通しをもつ。(1)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的な規則を知らせるとともに、どのようなゲームをするのか(課題)を明確にすることにより、学習の見通しがもてるようにする。 ・ だれもが得点できる楽しさや喜びを味わうことができるように、規則を選ぶことができるようにする。 ・ 得点できた動き方を学習カードに記録することで、攻め方をまとめることができるようにする。 ・ 作戦ボードや学習カードを活用して、チームが共通して作戦を考えることができるようにする。 ・ 兄弟チームの動きを観察して、気付きを交流することで、作戦を振り返ることができるようにする。 	第2～3時	楽しくゲームが行えるように、規則を選ぶ。(2)	第4～5時	効果的な攻め方を見付ける。(2)	第6～8時	簡単な作戦を立てる。(3)
	学 習 活 動	言語に関する指導上の留意点												
第1時	ためしのゲームをして、課題を見だし、学習の見通しをもつ。(1)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的な規則を知らせるとともに、どのようなゲームをするのか(課題)を明確にすることにより、学習の見通しがもてるようにする。 ・ だれもが得点できる楽しさや喜びを味わうことができるように、規則を選ぶことができるようにする。 ・ 得点できた動き方を学習カードに記録することで、攻め方をまとめることができるようにする。 ・ 作戦ボードや学習カードを活用して、チームが共通して作戦を考えることができるようにする。 ・ 兄弟チームの動きを観察して、気付きを交流することで、作戦を振り返ることができるようにする。 												
第2～3時	楽しくゲームが行えるように、規則を選ぶ。(2)													
第4～5時	効果的な攻め方を見付ける。(2)													
第6～8時	簡単な作戦を立てる。(3)													

【解説】

【指導事例と学習指導用との関連】

本単元は、小学校学習指導要領・体育の第3学年及び第4学年において「E ゲーム ア ゴール型ゲーム」として位置付けられている。

本単元では、単元の目標の達成のために、言語活動の場面を次の3つの活動で取り入れることとした。

だれもが得点できる楽しさや喜びを味わうことができるように、学級全体で規則を選ぶ活動。作戦を、チームで話し合う活動。

作戦を振り返るために、兄弟チームと話し合う活動。

では、主として「活動の選択や工夫」をねらい、その理由を述べることで、自分の考えを全体に伝えることができるようにした。

では、主として「動きの言語化」をねらい、自分達の動きや相手チームの動きを説明することで、仲間に分かり易く動きを伝えることができるようにした。

では、主として「認め合い」「教え合い」「励まし合い」をねらい、兄弟チームへの動きの気付きや改善点を伝えることで、コミュニケーション能力を高めることができるようにした。言語活動の充実には体育科でも重要であるが、話し合い等の時間を多くとることで運動する時間が減少することは避けなければならない。

「全員で守られると、なかなか前に進めないもので、1人だけは守る場所が限られている規則だったら、得点しやすくなると思います。」



「私もその方が、みんながタッチダウンできるようになると思うので、よいと思います。」

【言語活動の充実の工夫】

規則を選ぶための話し合い

「ゲーム」において、だれもが得点できる楽しさを味わうことができるようにすることは、大変重要なことである。そこで、オリエンテーションでは、基本的な規則だけを前面掲示により提示し確認した。その後、思考・判断及び運動の技能の向上に伴い、ゲームの展開に広がりが出てきた第2・3時において、規則の改善を図った。その際、単元の目標に迫るための規則を整理し、児童の実態に合わせて規則の改善のための視点や内容を提示した。そして、改善したい規則について、その理由を付けて交流することにより、全体で決定することができ、前面掲示により確認することができた。

効果的な攻め方を見付けるための話し合い

第4・5時において、攻撃側の人数を多くしたゲーム（アウトナンバーでのゲーム）を通して、攻め方を見付ける活動を行った。アウトナンバーという攻撃側に有利な状態でのゲームは、考えた攻め方が成功する可能性が高く、振り返りを行うことを容易にした。ここでは、計画後半の作戦に活かすため、基本的な攻め方を見付けることを課題とした。そこで、話し合いの活動では、得点できたときの動き方を、検証しながら作戦ボードのマグネットで再現することにより、具体的に攻め方を振り返ることができた。その際、「どうして成功したのか。」（理由）を述べることにより、相手の動き方にも意識して考察することができた。



「くんとさんが真ん中に走りこんだときに、右側が空いたので、そこに走ったらタッチダウンできたよ。」

「くんが相手を引き付ける役で右に走ったら、相手が右に引き付けられるので、その間にさんが左からタッチダウンをねらおう。」

チームで作戦を立てるための話し合い

第6～8時では、易しいゲーム（攻守の人数が同数でのゲーム）の作戦を立ててゲームを行った。前時までに見付けた攻め方を参考に、いくつかのパターンを作戦にした。作戦の話し合いでは、ゲームがオープンナンバーであることから、アウトナンバーでのゲームのときよりも、相手の動きを意識する必要が出てきた。その際、作戦ボードで相手の動きをマグネットで予想しながら話し合いを行った。また、作戦は役割分担がはっきりとしていることから、マグネットを動かしながら、具体的な話し合いを行うことができた。



「じゃあ、僕にさんがタッチダウンしやすくするために、左側の相手をブロックするね。」

作戦を検証するための話し合い

易しいゲーム後に、作戦についての振り返りを行った。その際、兄弟チームがお互いのゲームでの動きについて、気付きや意見を交流した。そうすると、自チームだけでは気付かなかった自分達の動きや相手チームの動きを出し合うことができた。また、兄弟チームの作戦や動き方を参考に、自分達の作戦を変更や追加することができるようになった。



「さんが相手を引き付ける動きがとてもよくて、だれもいない場所ができてたよ。」