

1. 単元名 「フラッグシンクボウル」
2. 研究主題

課題の解決に向けて“運動の楽しさ”をそうぞうする子どもの育成

(1) 単元について

高学年のボール運動の学びは、①自分とゴール②自分と仲間③自分と相手の3つの位置関係の把握が中核となる。その中で陣取り型では、「自分とゴール」の把握を育むことに適している。そこで本単元では、フラッグフットボウルを取り扱う。フラッグフットボウルは、陣地を広げ、自分とゴールの距離をいかに近づける、得点を狙うことが目的となる。すなわち、「1歩でも多く進む」ことが重要となる。また、得点されないように守備をするため、激しい攻防が繰り広げられる。守備側は、攻撃側に突破されてしまうと全ての陣地を取られる可能性があるため、お互いの目の前が常に最大防御境界面となる。この状態の中、攻撃の仕方や守り方などを考えやすいという特性を持った運動である。戦術・戦略というボール運動の教科内容を適切に学べる教材である。

そこで、最大防御境界面を巡る戦術・戦略を教科内容とする「フラッグシンクボウル」を考案した。本教材は、長いコートを設定し、陣地を広げていく際に、攻める場所によって戦術を考えながら最大防御境界線をいかに突破するかを考える。また、本単元では、「インターセプト」を採用する。そのため、最大防御境界面が後退させられる可能性もあり、攻撃側もボールを確実に前へ進められる戦術を考え、工夫する展開になると想定される。具体的には、1ゲームでは、攻撃回数を制限するのではなく、制限時間内なら何度も攻撃をできるようにし、1ゲーム中にハドル(作戦会議)時間を設ける。そうすることで、思い切った作戦に常にチャレンジすることができ、また新たに作戦を考えることも自然に生まれるだろうと考えられる。

以上のように、教材を工夫しても、戦術が自然に完全に高められない。戦術をどのように“そうぞう”するかが重要である。そこで、本単元ではジグソー法を用いた学習を展開する。これまで授業では、自己のふりかえりはよくするが、他者のふりかえりをするのはあまりなかった。ジグソー法を導入することで、戦術や自己、さらに他者も分析することができ、そこから児童自ら主体的に戦術を生み出すのではないかと考える。そこで本単元では、戦術面でジグソー法のグループを組む(後述)。そうすることで、自分のチームの新たな作戦の創出につながる。それによって、作戦を決めてみんなで遂行する楽しさにつながり、同時にボール運動の見方・考え方を養うことにもつながっていく。それぞれの分析を通して、作戦を生み出し、児童が主体的に取り組むことができるような学習活動を展開していきたい。

(2) 活動構成の仮説

自分とゴールとの位置関係を考える陣取り教材が、児童自らがゲームを分析し、戦術面を考える手立てとして、ジグソー法を導入することで、主体的に協働的に学ぶことができ、運動の楽しさをそうぞうする子どもの育成につながるのではないかと考える。

ゲームの分析をする際に、ジグソー学習を活用することで、どんな攻め方が有効なのか、チームでどのように役割分担をすれば、ボールを進めることができるのかをそうぞうし、作戦遂行の楽しさや運動の楽しさを感じられると考える。

(3) 単元の目標

創造的実践力が見とれる姿	
<ul style="list-style-type: none"> 考えた作戦を遂行することができる。(技能) ゲームでの課題を、責任をもって分析する。(思考力) 状況に応じた攻め方をすることができる。(判断力) ゲームで明らかになった課題を作戦に生かすことができる。(表現力) 	
主体的実践力が見とれる姿	協働的実践力が見とれる姿
<ul style="list-style-type: none"> ボールを持って走ったり、パスしたりする基本的なボール操作ができる。(技能) ルールを尊重し、安全に留意し、ゲームに取り組む。(学びに向かう力) チームの特性やゲーム状況に応じた作戦を考えることができる。(思考力) 	<ul style="list-style-type: none"> チームの特性やゲーム状況に応じた作戦を理解する。(知識) ゲームでの役割を自覚し、協力しながらゲームを進める。(人間性) ゲームでの課題を、視点をもって分析することができる。(思考力)

知識及び技能	学びに向かう力、人間性等	思考力、判断力、表現力等
<ul style="list-style-type: none"> ボールを持って走ったり、パスしたりする基本的なボール操作ができる(技能)。 チームの特性やゲーム状況に応じた作戦を理解する。(知識) 考えた作戦を遂行することができる。(技能) 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームでの役割を自覚し、協力しながらゲームを進める。 ゲームでの課題を、責任をもって分析する。 ルールを尊重し、安全に留意し、ゲームに取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> チームの特性やゲーム状況に応じた作戦を考えることができる(思考力)。 状況に応じた攻め方をすることができる。(判断力) ゲームでの課題を、視点をもって分析することができる。(思考力) ゲームで明らかになった課題を作戦に生かすことができる(表現力)。

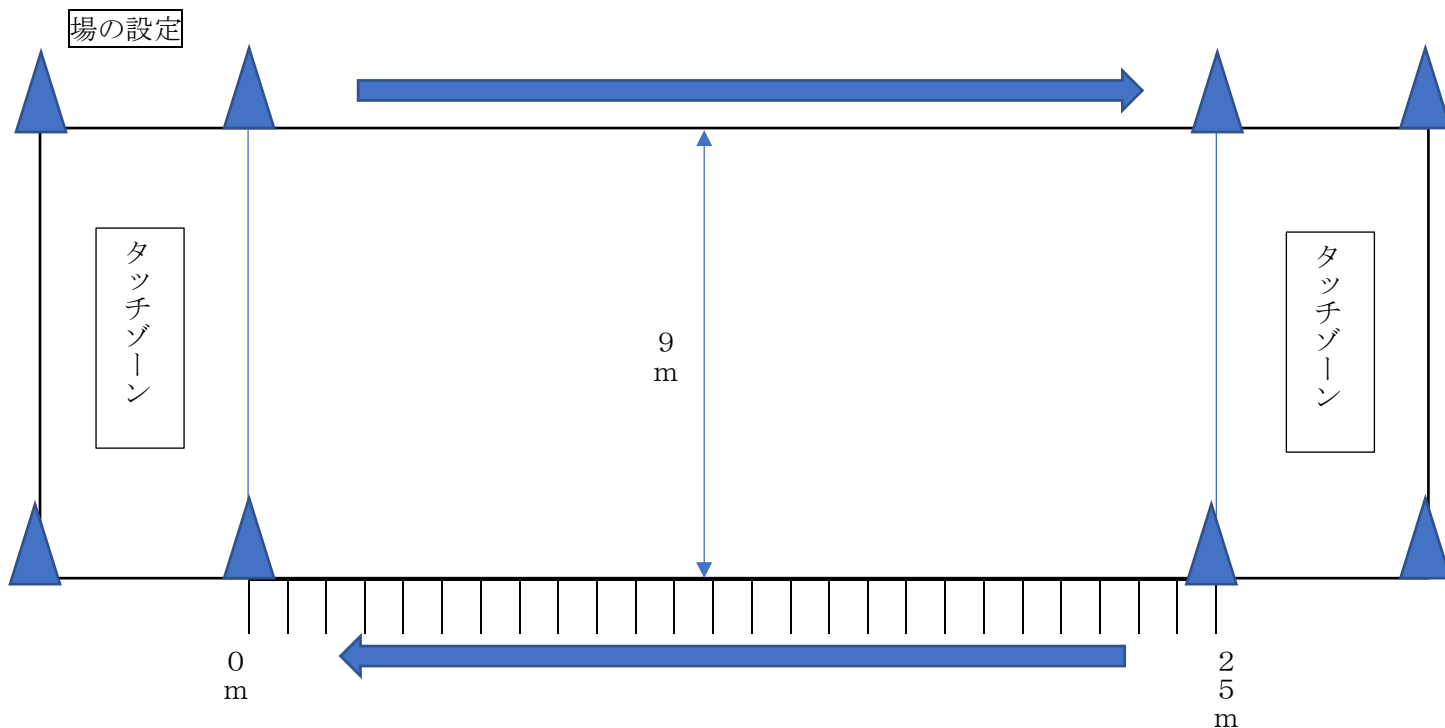
(4) 学習を進めるにあたって

準備物

- ・スマイルハンドボール1号球(ミカサ) ・タグベルト ・バンダナ(フラッグ用)
- ・ビブス ・得点板 ・ストップウォッチ
- ・コーン(タッチゾーン用と距離用)

グループニング

- ・3人1チームの兄弟チームを作る。(合計6チーム)
- ・Aチームは、男子1人、女子2人とBチームは、男子2人、女子1人で構成し、A対A、B対Bが試合をすることにする。
- ・男女混合チームで、技能差や人間関係を考慮し、編成する。(ボールに対する積極性や投力など、リーダー性も考慮する。)



ゲームルール

- ・制限時間は6分とする（その間に何回攻撃してもよい）。
- ・守備側は、最大防御境界面から3m離れた場所を守備位置とする。
- ・タッチゾーン内に入るとタッチダウンとし、得点は、1点とする。
- ・3対3（攻撃側6分攻撃して、交代して守備側の攻撃6分）
- ・インターセプトあり（守備側がフラッグを取られた場所まで、最大防御境界面が後退する）。
- ・ボール保持者に接触することは禁止。タックル→フラッグを取る（取られた場所から、ゲームが再スタートする）。

ジグソー法のグループ分け

自分と相手のチームを分析する3つのグループに、チーム3人が分かれる。

①人の動きの分析（仲間へのアプローチ）

攻撃ごとに、誰が誰にパスをしているのか（→誰を守ればいいのか守備の仕方が見える）を分析することで、チームの中でどこにボールが多く集まっているかなど攻撃をしていることで、分析できる。また、次の自チームでの攻撃の仕方に生かすことができるようになる。

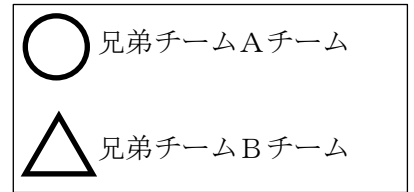
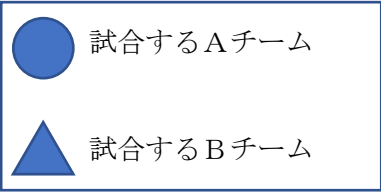
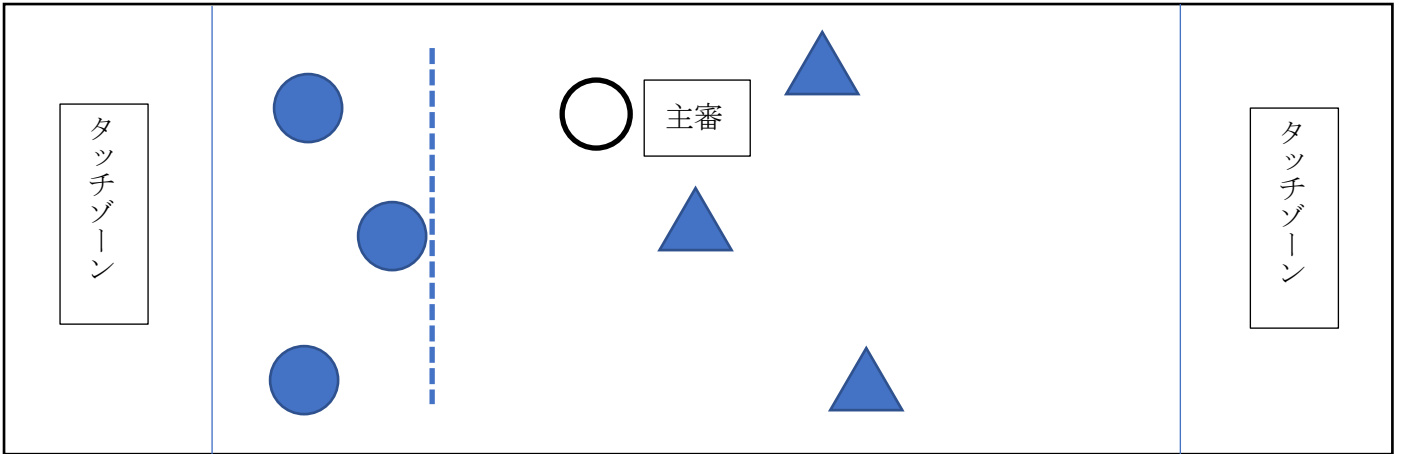
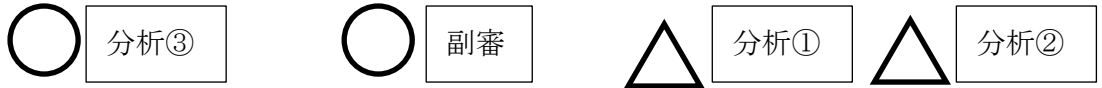
②ボールの軌跡の分析（ボールの進み方+ボール操作）

作戦ボードなどを作成し、どこを攻めているのか、どのように進んだのか（パスやランなどの方法）を軌跡として残していく。そうすることで、ボールがコートをどのように動いているかが把握できるようになる。また、チームによってどんな方法でボールを進めているのか（ラン、パス、ハンドオフ、フェイクなど）の傾向がわかったり、阻止するための手立てを考えたりすることもできる。

③自チームの作戦の分析（作戦をしたことで進んだ距離、成功失敗の把握）

自ら創った作戦に名前をつけて、その作戦の作戦状況（成功や失敗など）を毎回記録し、なぜ失敗したのかなどを分析していく。また、それに合わせて作戦によって、どれくらいの距離を進んでいるのかを調べて効果的な作戦かも分析する。

試合中の配置



学習の流れ

時間	前時間	本時間	次時間
0	○準備運動	○準備運動	
5		○チームに戻って、次回の試合に向けて、攻め方を考える。(作戦の考案)	
12	○試合をする。(7分×2、A・Bチーム)	○試合をする。(7分×2、A・Bチーム) 考案した作戦を生かしながら試合でためしていく。	
30	○視点ごとの分析 各3つのグループごとに集まり、各チームがどんな攻め方をしているのか視点ごとに分析を行う。 ①人の動きの分析 ②ボールの軌跡の分析 ③自チームの作戦の分析	○視点ごとの分析 (今回の試合を受けて) 各3つのグループごとに集まり、各チームがどんな攻め方をしているのか視点ごとに分析を行う。 ①人の動きの分析 ②ボールの軌跡の分析 ③自チームの作戦の分析	
40	○片付け	○片付け	
45	○ふりかえり	○ふりかえり	

3. 指導計画（8時間）

時数	学習活動と問題意識	子どもの意識	指導者の役割	指導者による評価		
				知識・技能	学びに向かう力、人間性等	思考力、判断力、表現力等
【1時間】	<p>フラッグシンクボウルとは？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーションをし、ゲームのルールを知る。 ・攻め方の方法にパスやランがあることを知る。 	<p>どんなゲームだろうか？</p> <p>フラッグシンクボウルでなんだろう？</p> <p>5分間の間に何度でも攻撃ができるんだ。</p> <p>ボールは、投げるゾーンが決まっているんだ</p> <p>相手を止めるには、フラッグをとろう。</p> <p>攻めるのに、ボール持って走ればいいんだ</p>	<p>○教材のルールや教具の役割をしっかり理解させて学習単元に意欲を持たせる。</p> <p>○パスでは、ゾーン内からのスローが決められていることやランでは、持って走って進むちがいがあに気づかせる。</p>	<p>知識・技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスやランなどを使って陣地を取りに行こうとしている。 	<p>学びに向かう力、人間性等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの友だちと協力して、ゲームのルールを理解しようとしている。 	<p>思考力、判断力、表現力等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ランやパスなど仕方を考えている。
【6時間】	<p>ボールを前へ運ぶためには、どのように運ぶといいのかを考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ランやパスでどんな方法で進めるのがいいのかを考える。 ・パスとランのメリット・デメリットを踏まえて、距離や時間などで攻撃の仕方では何がいいのかを考える。 ・パスでもランでも3人がどのように動くのが効果的かを踏まえて進むための方法を考える。 	<p>投げると、たくさん進むことができる。</p> <p>走って攻める時に敵を抜くことができると、点数を決めることができるぞうだな。</p> <p>タッチゾーン近くは、あと少しだからランかな。</p> <p>ブロックをして、パスをしやすくしよう。</p> <p>守備よりも早く仲間と攻めると、攻撃に余裕をもつことができる。</p> <p>パスをするように見せかけて、ランで攻めてみよう。</p> <p>相手のいないスペースへ動こう。</p> <p>投げると、失敗すると、全然進まないな。</p> <p>インターセプトはされないようにしよう。</p> <p>タッチゾーン近くは、敵がいないところへパスかな</p> <p>フラッグを取られると攻撃が止まってしまう。</p> <p>おとりになって、守備をひきつけよう。</p> <p>相手のボールをとって、インターセプトして、陣地を取り戻そう。</p> <p>敵を引きつけてから仲間パスをして得点を決めよう。</p>	<p>○ランは、走る分確実に前へ進めることができるが、すぐにタグを取られる可能性がある。また、パスでは長い距離を一気に進めるが、ミスをするとう進むことができないということを感じさせる。</p> <p>○攻撃する場所によって、攻撃の仕方の工夫させることを考えさせる。</p> <p>○残り時間によっても、攻め方を工夫させる。</p> <p>○チームでの協力や役割についても考えさせる。</p> <p>○守りのいない場所を見つけて、動くことも意識させる。</p>	<p>・ランでは、全力で走っている。</p> <p>・パスでは、取りやすいところへ投げ、取りやすい所へ動いてキヤッチしようとしている。</p> <p>・守りのいないところを見つけて、パスをもらいに動いたり、ランをしたりしている。</p> <p>・チームの作戦に応じた動き方を実践することができている。</p>	<p>・チームが一丸となって、攻守の切り替えのために動きを友だちの動きを見て動く。</p> <p>・仲間同士で協力しながら役割を考え、動きに取り組んでいる。</p> <p>・チームの仲間を意識して、ランの仕方を考えたり、パスをもらおうとしたりしている。</p>	<p>・仲間と話し合ったり、他チームの動きから作戦を考えたりしている。</p> <p>・パスのもらいやすいところと早く攻撃できるところへ動いている。</p> <p>・守りのいないところがどこなのかを考えたり、チームの仲間にアドバイスをしたりしている。</p>
【1時間】	<p><5-3平野ボールを開催></p> <ul style="list-style-type: none"> ・まとめの大会を行う。 	<p>今までに学習したことを生かしているんなチームと試合をしよう。</p>	<p>○今までに学習したことを生かして、チームの勝利をめざして取り組ませる。</p>	<p>・ランやパスの動きによって攻防している。</p>	<p>・チームでの役割を自覚し、責任をもって、ゲームを進めている。</p>	<p>・勝利をめざして作戦を立て、攻め方を工夫している。</p>

