

第1学年1・2組 保健体育科学習指導案

指導者 教諭 中居 宏彰

- 1 日時・場所 平成26年10月21日(火) 体育館
- 2 単元名 「球技」 フラッグフットボール
- 3 単元について

(1) 学習指導要領に示されている「ゴール型」球技は、攻防が入り乱れるため、戦術的にもとても複雑で難しい課題がある一方、球技の醍醐味を味わうことができる。しかし、戦術的な難しさの上に技能的な難しさが加われば、球技の醍醐味や勝敗を競う楽しさ・喜びが半減し、ゲームで学ぶべき戦術の楽しさを味わうことができなくなる。

フラッグフットボールは、ボールを持って走ることができるため、ボールを操作する技能が他種目に比べて易しく、攻守交代で行うため戦術的な作戦が重要となる。そして、攻撃のたびに作戦会議(ハドル)を持ち、実行し即座にフィードバックするなど、Plan-Do-Seeのサイクルが成立しやすい。このように、ゲーム場面でチームの成功体験や集団的な達成の喜びを共有しやすい教材である。本単元では、意図的・組織的な作戦の立案や実行のために、生徒一人ひとりがチーム内で役割を持ち、ゲームに有効な参加を保障することを目指す。戦術的な課題解決をするために、チーム内の対話により作戦を決めて実行することや、既習したゴール型の戦術的課題と関連づけて学習成果を転移することを目指すことは、今後の球技の学習だけでなく、日常生活における集団内での自己の居場所づくりや自己肯定感を高めることなどにも役立つ、大変意義深いことと考える。

(2) 本学級の生徒31名(1組15名、2組16名)は、事前アンケートで体育が「好き」「どちらかといえば好き」は95%を超え、体育の授業への興味・関心がとても高く、「時間を守ろう」「あいさつをきちんとしよう」「忘れ物をなくそう」などといった、集団で行動する上での課題に対して前向きに取り組もうとする素直さがある。活動にも積極的な生徒が多く、よりよくしようという雰囲気がある。その一方で、話を聞くことが苦手な生徒や学習に集中できなかったり、仲間と適切なかわりが持てなかったりする生徒もいる。

また、全員がフラッグフットボールを初めて学習するので、「イメージすら浮かばない」「ぶつかって痛そう」「けがが多そう」「怖そう」など、不安なイメージを持っている生徒が多い。

(3) 本題材を通して、互いに認め合う集団や基礎・基本を身につけ主体的に活動する生徒を育成するため、次のことに留意したい。

- ① 攻守が入り乱れるスポーツのため、練習やゲーム中の安全面等を考慮し、まずは基本的なルールやマナーを大切に学習を進めたい。
- ② 小グループによる学習活動を取り入れ、分担した役割を果たしたり協力して活動したりすることを通して、友達と交流することの楽しさや一人一人の役割の大切さを実感させる。
- ③ ルールを工夫することで課題を明確にし、課題解決に向けた話し合いを重視しながら授業を進めることで、タッチダウンの成功体験やチームの集団的達成の喜びを実感させる。

4 単元の目標

- (1) 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することができる。
(技能)
- (2) 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。
(関心・意欲・態度)
- (3) チームにあった作戦を工夫することができる。
(思考・判断)

5 学習指導計画(総時間数 10時間)

- (1) オリエンテーション(DVD視聴、チーム分け、役割分担) …2時間
- (2) 基本技能を習得する。(ラン、フェイント、ハンドオフ) …1時間
タスクゲームⅠ(ランプレー)
- (3) 基本技能を習得する(パス、キャッチ) …1時間
タスクゲームⅡ(パスプレー)
- (4) チームの特徴に応じた作戦を立てる。 …1時間
- (5) プレ大会で作戦を試す。 …2時間(本時2/2)
- (6) リーグ戦に向け、作戦を再考する。 …1時間
- (7) まとめのリーグ戦を行う。 …2時間

6 本時の学習指導

(1) 目標

プレ大会のデータをもとに考えた作戦で試しのゲームをすることにより、その作戦の課題をつかみリーグ戦に向けて修正することができる。

(2) 学習指導過程

学習活動と内容	教師の支援と留意点
1 集合、準備運動、補強運動をする。 2 タスクゲームⅡをする。 3 本時の学習課題を確認する。	・すばやい集合や整列、正しい姿勢・服装等、学習規律を確認させることで、授業に集中する雰囲気高める。 ・ゲーム中の動きにつながることを伝え、素早く正確に動くよう助言する。
リーグ戦で使う作戦を試して、修正しよう！	
4 チームで作戦会議をし、兄弟チーム合同で練習をする。	・チーム全員が動きを共通理解したり、記録として残したりできる作戦シートを配布する。特に、ボールを持っていない生徒の動きを考えるよう指示する。 ・兄弟チームで攻守交代しながら、それぞれの作戦の成功率が上がるようにアドバイスをするように指示する。 ・前回までに負けているチームや作戦がうまく機能しなかったチームに密着し、生徒とともに作戦を考える。 ・ゲームでのハドルが短時間で終わるよう作戦パターンを複数作っておくようアドバイスをする。 評 仲間と協力して積極的に話し合うことができる。 (関心・意欲・態度) A 前回までの練習やゲームを通してチームの攻撃の課題を見つけ、積極的に話し合うことができる。 B 仲間と協力して話し合うことができる。 C 前回までの結果や作戦カードを振り返らせる。
5 ゲームを行う。 ※ゲームのルール ・3対2のアウトナンバー ・攻撃3回 ・1プレー 20秒	・1組と2組の同じ色を兄弟チームとし、攻撃の順番は○色→○色→△色→△色を1セットとし、3セット行わせる。 ・1プレーごとにチームのハドルを行い、作戦板や作戦カードを使って生徒の動きを確認させる。 ・作戦が上手く機能しないチームのハドルに教師が参加し、修正や変更を助言する。 ・兄弟チームで作戦の修正をさせるために、ゲーム間に作戦会議をする時間を設ける。 ・自分の能力を十分に発揮したり、仲間と豊かに関わったりしながら、楽しくゲームに参加できたチームや生徒を賞賛する。 ・「意図的な攻撃はできたか?」「なぜ作戦が成功したか?」「逆になぜ作戦が失敗したか?」など、自己やチームの作戦の良かった点や修正すべき点についてポイントを提示し、代表者に発表させることで、本時の学習の成果を共有させる。
6 本時のまとめを行う。 (1) チーム内でミーティングをする。 (2) 全体で発表しあい、作戦を共有する。	評 プレ大会を振り返り、リーグ戦に向け作戦を修正することができる。(思考・判断) A 前回までや今回のゲームを参考に、リーグ戦に向けて効果的な作戦を考えることができる。 B 今回のゲームを参考にしながら、作戦を考えることができる。 C 今回の作戦の良かった点や悪かった点を話し合わせる。

