

第3学年体育科学習指導案

日 時 令和8年2月6日（金）
第5校時 13:30～14:15
学校名 日野市立平山小学校
対 象 3年1組 28名
わかくさ学級3年 2名
会 場 校庭
授業者 T1 中村雄太 （教諭）
T2 藤内温子（主任教諭）

1 単元名 「走って！ だまして！？ フラッグフット」

E ゲーム ア ゴール型ゲーム フラッグフットボール

2 単元の目標

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
ゴール型ゲーム（フラッグフットボール）の行い方を知るとともに、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、易しいゲームをすることができるようになる。	規則を工夫したり、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なる。	ゴール型ゲーム（フラッグフットボール）に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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付けたりすることができるようになる。

3 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①ゴール型ゲーム（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基本的なボール操作によって、易しいゲームをすることができる。 ③ボールを持たないときの動き（相手を惑わせたり、味方を助けたりするなど）によって、易しいゲームをすることができる。	①規則を工夫している。 ②簡単な作戦を選んでいる。 ③課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	①ゴール型ゲーム（フラッグフットボール）に進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ③友達の考えを認めようとしている。

4 単元について

(1) 単元観

本単元は小学校学習指導要領（平成29年3月告示）体育 第3学年及び第4学年 Eゲーム

- (1) 次の運動を楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。
ア ゴール型ゲームでは、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、易しいゲームをすること。
- (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、考えたことを他者に伝えること。
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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すること。

を受けて設定した。また、小学校学習指導要領解説体育編（平成29年7月）の内容を踏まえ、本単元における児童に味わわせたい運動の特性を以下のようにまとめた。

○一般的特性

- ・基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができる運動である。
- ・規則が分かりやすく、誰でも楽しみやすい運動である。
- ・一人一人に役割が生まれ、作戦を考えたり、自己の動きを考えたりしやすい運動である。
- ・仲間の能力を踏まえて作戦を考えることで、仲間意識や協調性が生まれやすい運動である。

○児童から見た特性

- ・得点する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ・自分の動きで仲間に得点させる楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ・相手との駆け引きをする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ・得意なことを生かしたり、自己の役割を考えたりして仲間と協力することができる運動である。

(2) 児童観

ア 教師から見た実態

本学級の児童は、休み時間に校庭に行き、鬼ごっこやドッジボール、鉄棒等、運動に積極的に関わっている児童が多い。体育の授業でも、何度も技に取り組んだり、用具の準備も安全に気を付けて運んだりと意欲的な児童が多い。

休み時間の鬼遊びや、以前行ったネット型ゲームの様子から考えると、勝敗の絡むゲームでは、感情的になったり、得点を取ることに執着したりする児童が出てくると考えられる。本単元を通して、勝敗だけでなく、仲間の協力を得て得点したり、自己の動きによって仲間に得点させたりする楽しさを味わわせたい。

学習において、自分たちでアドバイスし合ったり、話し合って解決したりできる様子が増えってきた。児童が作戦を考えるうえで、仲間の能力を考えたり、チームに合った動きを話し合ったりして決められるようにしていきたい。

イ 実態調査

調査方法：選択式・記述式アンケート 調査時期 令和7年11月

調査対象：3年1組28名 わかくさ学級3年生2名 計30名

① ボールゲームは好きですか。

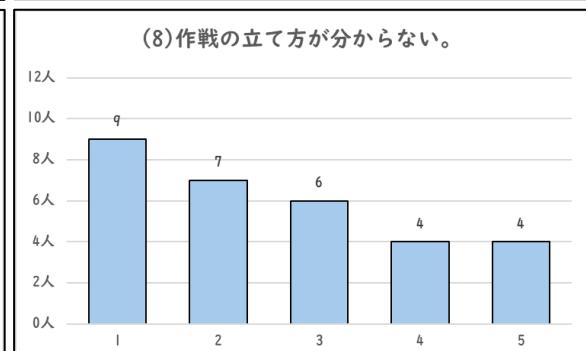
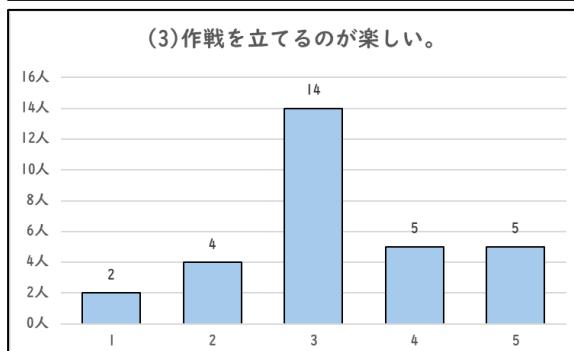
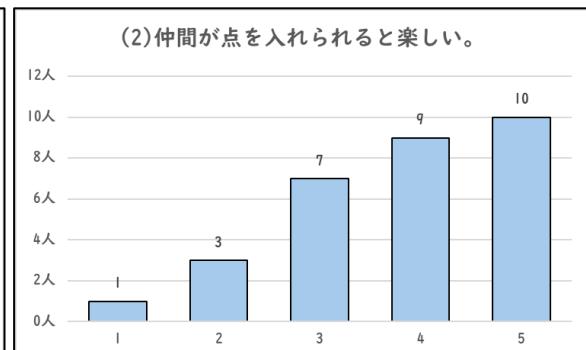
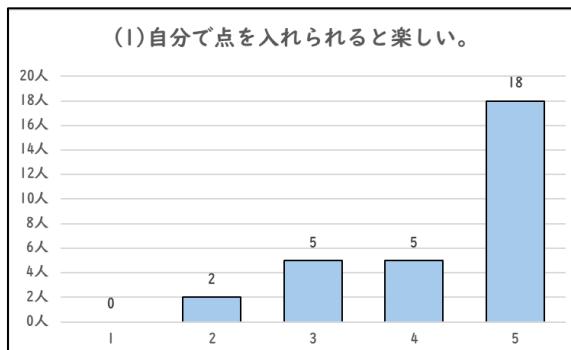
好き…17人 まあまあ好き…7人

あまり好きではない…3人 好きではない…1人 どちらでもない…2人

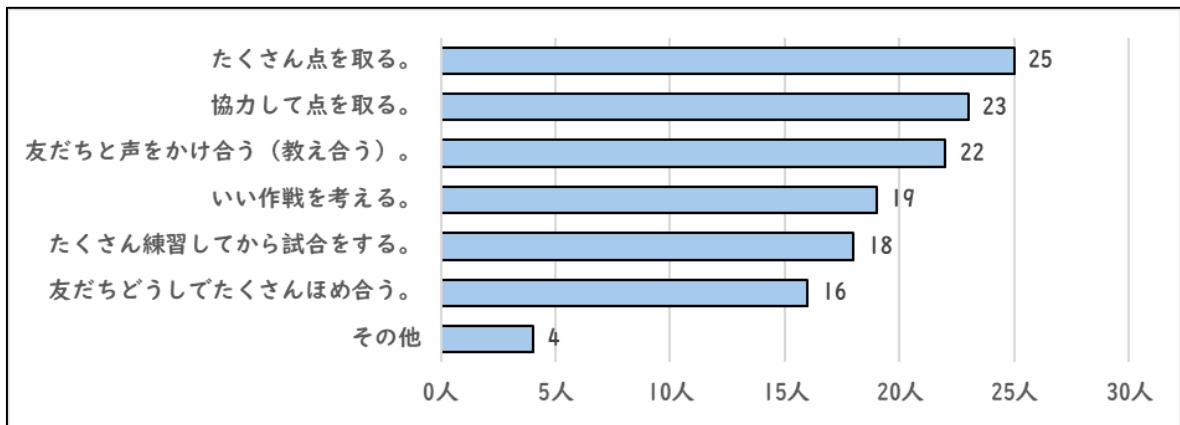
② ボールゲームについてどう思いますか。

(『思わない』を1、『思う』を5とした5段階評価の平均点)

(1)自分で点を入れられると楽しい。	4.30
(2)仲間が点を入れられると楽しい。	3.80
(3)作戦を立てるのが楽しい。	3.23
(4)作戦がうまくいくと楽しい。	3.87
(5)仲間が点を入れられることに協力できると楽しい。	3.83
(6)ボール運動が得意。	3.63
(7)動き方が分からない。	2.20
(8)作戦の立て方が分からない。	2.57



③ ボールゲームでどんな学習がしたいですか。（いくつでも）



「その他」の回答

- ・仲良くやる
- ・頑張る楽しむ仲良く
- ・頑張って友だちと作せんを立てたい
- ・ない

ウ 分析・考察

①から、ほとんどの児童がボールゲームに対して、前向きにとらえていることが分かる。「あまり好きではない」、「好きではない」と答えている児童は普段の様子を見ると、休み時間にどちらかというと積極的に校庭で遊ぼうとしない児童であった。また、この回答をしている児童のほとんどが②(7)「ボール運動が得意。」に対して低い点数をつけている。このことから、「ボール運動が苦手」＝「ボールゲームが好きではない」につながっていると考えられる。ボールを投げたり捕ったりする動きのない規則からはじめ、苦手な児童が前向きに参加できるようにしていきたい。

②から、ボール運動に対して前向きにとらえている児童が多いことが分かる。

(1)と(2)から、自分で得点することに楽しさを感じている児童に比べ、仲間が得点することに楽しさを感じている児童がやや少ないことが分かる。

(3)は、他の質問に比べ、低い点数になっており、3と答えた児童が一番多かった。(8)に対しての3、4、5の回答を合わせると学級の半数になる。一方で、(4)から、作戦がうまくいくことに楽しさを感じている児童が多いことも分かる。このことから、作戦の立て方が分かつて実行することができれば、楽しさを感じられる児童が多くなると考えられる。

③から、たくさん点を取ることに加え、協力したり声をかけ合ったりしたいと答えている児童が多いことが分かる。作戦が必要不可欠なフラッグフットボールの特性を生かし、作戦立てをする必然性を生みたい。そこで出てきた作戦を共有、掲示し、チームで活用させることで、話し合いの充実や成功体験につなげていく。

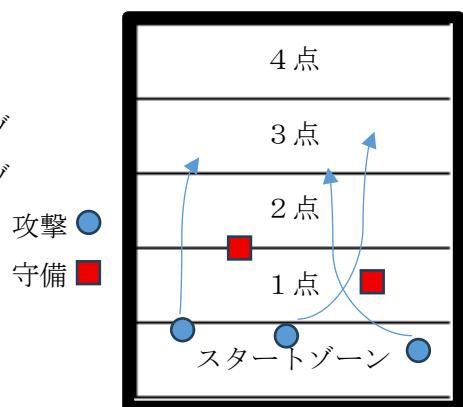
(3) 教材観

フラッグフットボールは、ゴール型の中でも陣取り型のゲームである。腰につけたフラッグを取られないように得点エリアに走っていくことから、児童がしつぼ取り遊びの発展として親しみやすく、規則も分かりやすいため、運動に苦手意識のある児童でも参加しやすい。また、ボールを投げたり捕ったりする動作は、児童がゲームに慣れてから取り入れることができ、技能を段階的に身に付けていくことができる運動である。

誰もが参加しやすい規則からはじめ、児童の実態や、技能の向上に合わせて、規則を変更したり、新たな規則を追加したりできるようにする。

【はじめの規則】

- 攻撃3人、守り2人
- フラッグを取られずに進んだ距離で点数が決まる。
- 攻撃は「レディ ゴー！」の合図ではじめスタートゾーンでボールを渡すか、そのまま持つかして、得点ゾーンへと走る。
- 点を入れた人は交代して次の攻撃の準備をする。
- 攻撃前にハドル（20秒程度の作戦タイム）を行う。
- 5回攻撃したら、攻守交替



5 研究主題に迫る手だて

(1) 個別最適・課題解決

① 基本的な動きにつながるミニゲーム

基本的な動きを身に付けるために単元前半では、「だましランゲーム」、後半では、「おじやまランゲーム」を取り入れる。「だましランゲーム」では、フェイントやハンドオフの動きを使い、相手の陣地にボールを運び入れる。ボールを持っている児童が持っていないふりをしたり、持っていない児童が持っているふりをしたりするなど、フラッグフットボールにおける駆け引きの仕方を身に付けることがねらいである。「おじやまランゲーム」では、ボールを持たない児童が、守備側の前に立ち、ボールを持っている児童のフラッグを取られることを防ぎながら、陣地にボールを運び入れる。ボールを持たない児童の駆け引き以外の動きを身に付けるために、「だましランゲーム」の発展形として取り入れる。自分の得意なことや、得点するために必要なことを考えられる時間にしたい。

② チームの振り返りと共に個人の振り返り

振り返りはチームボードを囲んだ形で行う。チームで話し合いながらチームの作戦と個人の動きとをリンクさせて振り返りをすることで、自己の課題をつかんだり、得意なことを見付けたり、うまくできたことを実感させたりすることにつなげていく。

③ 対戦チームの工夫

単元前半ではゲームごとに相手を替えて試合を行い、単元後半では一単位時間で対戦相手を固定して行う。

単元前半では様々なチームとゲームを行うことで、チームごとの違いを基に、学級に合わせた規則を工夫・調整していく必要性に気付かせたい。また、それぞれのチームの特徴を知ることで、単元後半の作戦立てに活用できるようにする。

単元後半では、一単位時間で同じ相手とゲームを行うことで、自分たちの作戦を見直し、すぐ実践するといった「考える」→「実行する」→「見直す」→「実行する」のサイクルを作り出すようにする。

④ イメージをもたせる動画資料の活用（ICTの活用）

フラッグフットボールは、児童にとって初めて行う運動であるため、事前に動きのイメージをもたせておきたい。日本フラッグフットボール協会のWebページに掲載されている動画を単元開始前に視聴し、合わせてはじめの規則を伝えておくことで、第1時の試しのゲームから、楽しんで取り組めるようにしたい。

（2）対話・協働

① ハドル（作戦タイム）の設定

運動の特性上、同じチームでの作戦立ては必要不可欠である。フラッグフットボールの単元そのものが、得点するため、得点されないために話し合いをする必然性を生み、自然と対話・協働が行われることをねらっている。攻撃前に必ず短い作戦タイムである「ハドル」を取り入れることで、自然発的に生まれる「対話」の時間を確保し、作戦を立てる楽しさや、うまくいった達成感を味わわせることにもつなげていく。

② 作戦の共有・作戦カードの作成

本時までに振り返りの中で出てきた攻守の作戦をカードとして掲示することで、学びを共有し、考えを広げていく。ハドルでその作戦カードを活用したり、作戦カードをヒントに新たな作戦を考えたりすることにつなげていけるようにする。

また、チームボード（作戦ボード）で、マグネットを用いて攻撃や守りの動きをイメージできるようにすることで、言葉だけでは伝わりにくい児童が、自分の役割を認識できるようにする。

6 単元(題材)の指導計画と評価計画(全7時間)

時間	1	2	3	4	5 (本時)	6	7		
問題解決の流れ	つかむ			広げる			まとめる		
ねらい	フラッグフットボールをやってみて、規則を理解する。	基本的な動きを理解し、身に付ける。クラスに合わせた規則を考える。	チームの特徴に応じて作戦を選び、個人の役割を考える。			今までの学習を生かして、ゲームに取り組む。			
主な学習活動		1 場と用具の準備 2 集合、整列、挨拶 3 本時の見通し 4 準備運動							
	5 試しのゲーム ① 6 試しのゲーム ② 7 試しのゲーム ③	5 ミニゲーム ・だましランゲーム (ハンドオフ・フェイント) 6 ゲーム① 7 規則の工夫 8 ゲーム②	5 ミニゲーム ・おじやまランゲーム (ボールを持たないときの動きの広がり) 6 ゲーム① 7 ゲーム②	一単位時間を通して同じ相手と戦う。自分たちのチームの作戦を見直し、その成果を確かめ、新たな作戦を考える。					
8 (9) 片付け 9 (10) 整理運動 10 (11) 振り返り 11 (12) 集合、健康観察、挨拶									
評価(方法)	ア 知・技	① (行動観察・振り返り)		② (行動観察)		③ (行動観察・振り返り)	③ (行動観察・振り返り)		
	イ 思・判・表		① (行動観察・振り返り)		③ (行動観察・振り返り)	② (行動観察・振り返り)			
	ウ 主	① (行動観察)	② (行動観察)		① (行動観察)	③ (行動観察)	② (行動観察)		

7 本時(全7時間中の第5時)

(1) 本時の目標

◎チームの特徴に応じて簡単な作戦を選んだり、考えたりすることができる。

(思考力、判断力、表現力等)

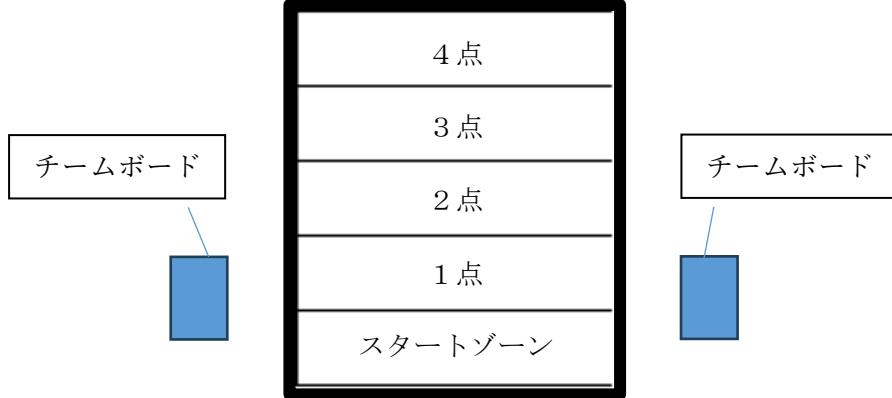
○友達の考えを認めながら、話し合おうとすることができる。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 本時の展開

	学習内容・学習活動	○指導上の留意点や配慮事項	評価規準
導入 10分	1 場と用具の準備 2 集合、整列、挨拶 3 本時の見通し <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">チームに合った作戦を考えよう。</div> 4 準備運動 • リズムウォーミングアップ • しっぽ取りゲーム	○服装など安全確認をする。 ○前時までに出てきた作戦を振り返り、本時のゲームで使えそうな作戦の見通しをもつ。 ○音楽に合わせてウォーミングアップを行い、心と体のスイッチを入れる。 ○「フラッグを取る」、「取られないようにかわす」の基本的な動きを意識する。	
展開 27分	5 ミニゲーム (おじやまランゲーム) 6 ゲーム① 7 ゲーム② (ゲーム①と同じ相手)	○守備側をだましたり、進路を塞いだりして、得点するための動きができるチームを称賛する。 ○ハドルで、チームの特徴に応じた作戦が立てられるように見回る。 ○同じ相手と戦うことで、うまくいったこと、うまくいかなかったことを振り返りすぐ実践できるようにする。	イ-②
まとめ 8分	8 片付け、整理運動 9 振り返り (チームごと) • チームや友達の良かったところ • 作戦の改善点 10 振り返り (全体) 11 集合、健康観察、挨拶	○全員で協力して片付けられるようにする。 ○運動で使った部位をほぐすようにする。 ○チームボードを中心に、話し合いながら振り返りカードを書く。うまくいった作戦や動き、次回の作戦はどうするかを伝え合う。 ○見回ったチームから、作戦についてよく話せていたグループを当て、振り返りを共有する。	ウ-③

(3) 場の設定

【コード例】



(4) 授業観察の視点

- ・ミニゲームは基本的な動きを身に付けるために有効だったか。（個別最適・課題解決①）
- ・攻撃前のハドルは、対話・協働を生むために確保した時間として有効だったか。
(対話・協働②)

(5) 授業で使用した資料について

- ・日本フラッグフットボール協会 Web ページ 動画集

(6) 参考文献

- ・小学校学習指導要領解説体育編（平成29年3月）文部科学省
- ・日本フラッグフットボール協会 Web ページ
- ・スポーツ庁 ゴール型ゲーム「フラッグフットボールを基にした易しいゲーム」