

体育科学習指導案  
単元名「タグラグビー」

令和元年9月4日(水) 第3校時 東校庭  
6年梅組 指導者 ○○○ ○○

I 単元構想

1 目標

○簡易化されたゲームを行い、チームで作戦を立てたり、必要なパスの技能や動きを身に付けたりする。

2 単元の評価規準及び児童生徒の実態(男子20名、女子16名、計36名)

	評価規準	児童生徒の実態
関心・意欲・態度	<p>① 進んで練習やゲームに取り組もうとしている。</p> <p>② 場や用具の安全に気を配り、友達と協力しながら運動しようとしている。</p> <p>③ ゲームの勝敗を受け入れて楽しむことができる。</p>	<p>日頃から外で遊び体を動かすことが好きな児童もいるが、体を動かすことが苦手で、休み時間には室内で遊ぶことを好んでいる児童が多い。こうしたことから、運動習慣の二極化や体力の二極化が見られる。</p> <p>5年生のときにタグラグビーを初めて学習し、みな同じ立場で授業に参加でき、ボール運動が苦手な児童も意欲的に取り組むことができていた。</p>
思考・判断	<p>① ゲームのルールを生かして、チームの特徴に応じた作戦を立てている。</p> <p>② 作戦を振り返り、試行錯誤しながら練習方法を工夫している。</p> <p>③ チームの作戦を成功させるために、自分の役割を考えて取り組んでいる。</p>	<p>体育の授業では、意欲的に運動する姿が見られるが、自分で考えて場を工夫したり、運動したりする姿が少ない。また、他教科での話し合いでは、自分の意見を積極的に言えず、一人の児童に任せる消極的な姿が見られるグループが多くある。そのため、話し合いの持ち方にも課題がある。</p>
技能	<p>① ボールを落とさずキャッチすること、取りやすいパスを出すことができる。</p> <p>② パスをしたらボールを持っている人の後ろへ回ることができる。</p> <p>③ ボールを持ち、空いているスペースをねらったり、タグを取られるまで前に進んだりできる。</p>	<p>昨年度行った新体力テストでは、投力の結果が他の領域より劣っていた。また、休み時間にクラスでドッジボールをした際には、得意な児童に任せてはほ動かない児童が多く見られた。</p> <p>さらに、ボールのキャッチに関してはボールを正確にキャッチできず落としてしまう児童が多く技能は低い。</p>

3 単元計画(全6時間計画、□は本時)

過程	時間	主な学習活動	評価の観点			
			関	思	技	知
つかむ	1	<p>課題 チームで作戦を立てたり、必要なパスの技能や動きを身に付けたりして、タグラグビーを楽しもう。</p> <p>◎タグラグビーについて知り、タグラグビーへの興味や関心を高める。</p> <p>○オリエンテーション</p> <p>・タグラグビーの動画視聴 ・準備の仕方の説明</p> <p>○タグを使った運動</p> <p>・手つなぎタグ取り・タグ取り鬼ごっこ</p> <p>○ラグビーボールやタグを使った運動</p> <p>・手つなぎタグ取り・タグ取り鬼・円陣パス</p>	○			
	2	<p>◎基礎的な動きを身に付ける。</p> <p>○基礎的な運動</p> <p>・手つなぎタグ取り ・タグ取り鬼 ・タグ通り鬼 ・円陣パス</p> <p>・金魚ランニングパス ・ボール集め競争</p>	○		○	

追究する	3	◎簡易化されたゲームを行い、必要なパスの技能や動きを身に付ける。 ○ドリルゲーム ・円陣パス・タグ取り鬼 ○タスクゲーム ・2対1、3対2 ○ためしメインゲーム ・4対4	○		○	
	4 5	◎ルールやチームの特徴を生かした作戦を考え、ゲームに取り組むことができる。 ○ドリルゲーム ・円陣パス・タグ取り鬼 ○作戦タイム ○課題練習 ○タスクゲーム ・2対1、3対2 ○メインゲーム ・4対4	○	○	○	
まとめる	6	◎「6梅カップ」で今までの学習を生かすことができる。 ○開会式 ○ウォーミングアップ ○大会 ○閉会式 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">         単元末に表れてほしい児童生徒の姿          ・チームの作戦タイムに進んで参加したり、必要なパスの技能や動きを身に付けたりして、タグラグビーを楽しむことができた。       </div>	○			

#### 4 特別支援教育（ユニバーサルデザイン）の視点での配慮事項及び指導方針

##### 【焦点化】

- ・授業の流れを準備運動、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームとパターン化することで、児童が見通しをもって活動に参加できるようにする。

##### 【視覚化】

- ・拡大図による説明やデモンストレーションを行うことで、活動の目的や流れを理解できるようにする。
- ・ケンステップやコーンを使い、並ぶ場所や待つ場所を分かりやすく示すことで、児童がスムーズに動けるようにする。
- ・掲示板に授業の流れやルール、練習方法を掲示しておくことで、見通しをもって学習に取り組めるようにする。
- ・作戦ボードを用意し、全員が共通理解をして作戦の話し合いに参加できるようにする。

##### 【共有化】

- ・単元を通して振り返りの学習カードや作戦ボードを工夫し、記入させることで、自分の意見をもたせ、活発な意見交流が行われるようにする。

## II 本時の学習（3／6）

- ねらい 簡易化されたゲームを行い、必要なパスの技能や動きを身に付ける。
- 展開

主な学習活動 ☆児童生徒の意識	指導上の留意点及び支援・評価	時間
1 チーム毎に学習の準備をして準備運動を行う。 ○チームごとに準備 ○準備体操 ○金魚ランニングパス ☆チームで協力してがんばろう。 ☆前回学んだことを生かしていこう。	・各チームで準備ができているか確認し、安全に運動が行えるように留意する。 ・校庭に集まったチームから準備運動を始めることで時間の確保ができるようにする。 ・前回学習した基礎的な運動ができているか確認し、必要に応じて助言する。	5
2 めあてを確認する。 ☆めあてに沿って今日もがんばろう。	・本時のめあてを確認し、見通しをもって活動に取り組むことができるようにする。	2

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈めあて〉 やさしいルールของเกมを行い、いろいろなパスの仕方や動き方を身に付けよう。</p> </div>		
<p>3 ドリルゲームを行う。</p> <p>○円陣パス ○タグ取り鬼</p> <p>☆前回やったことを生かしてやってみよう。 ☆タグラグビーって楽しいな。 ☆声を掛け合うと上手くパスができるね。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スモールステップ化を意識し、児童に意欲をもたせながら取り組ませる。</li> <li>・ドリルゲームでは、アドバイスや賞賛など声をかけながらチームを回り、基本的な動き方やボール操作に意識が向くようにする。</li> <li>・チームの中でアドバイスや賞賛ができていた所を意識して教師が賞賛する。</li> </ul>	5
<p>4 タスクゲームを行う。</p> <p>○2対1 ○3対2</p> <p>☆このルールだったらできそうだな。 ☆タグラグビーって楽しいな。 ☆人数が少ないゲームだけど難しいな。 ☆いろいろな動きをして相手を迷わせよう。 ☆ぼくがおとり役になるよ。 ☆協力して守りをしよう。</p> <p>5 ためしのメインゲーム</p> <p>○4対4</p> <p>☆ルールが難しそうだな。 ☆練習したことを生かしてやってみよう。 ☆作戦を立てれば、もっと上手くいくかな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・掲示板に授業のルールを掲示することで、見通しをもって学習に取り組めるようにする。</li> <li>・チームの実態に応じた声かけを積極的に行い、児童の困り感や不安をなくし、楽しんでゲームに取り組ませる。</li> <li>・運動量が確保できるようコートの数や試合時間を多く確保する。</li> <li>・チームの中でアドバイスや賞賛ができていた所を意識して教師が賞賛する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>【評価項目】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで協力し、進んでいろいろなゲームに取り組んでいる。（観察、ワークシートの記述）</li> <li>・タグラグビーに必要なパスや動き方を身に付けている。（観察）</li> </ul> </div>	2 5
<p>6 チームごとに、めあてに沿って振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「パスや動き方を参考にしたい人」という観点でチームの MVP を選出し、学習カードに記録することで、次時での作戦を立てる参考にできるようにする。</li> </ul>	5
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈振り返りの姿〉</p> <p>いろいろなゲームを経験することで、パスや動き方が身に付いた。</p> </div>		
<p>7 本時のまとめをし、次時の予告をする。</p> <p>☆味方の後ろにいないとパスがもらえないな。 ☆練習してもっとうまくなりたいな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードを記入させることで、本時を振り返り、次時の意欲をもたせる。</li> <li>・本時の学習の充実感が味わえるように、児童の良かった点や頑張りを認める言葉かけをする。</li> </ul>	3

### 3 板書計画

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>単元名</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>○めあて やさしいルールของเกมを行い、いろいろなパスの仕方や動き方を身に付けよう。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○タスクゲームのルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2対1</li> <li>・ 3対2</li> </ul> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>○ためしのメインゲームのルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4対4</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○まとめ やさしいルールของเกมを行い、いろいろなパスの仕方や動き方が身に付いた。パスや動き方は作戦や試合に生かすことができる。</p> </div>
--	--	---