

玉名市立玉名町小学校第6学年2組 体育科 学習指導案

期 日 平成27年12月7日(月) 第5校時

場 所 玉名市立玉名町小学校 体育館

指導者 教諭 西村 勝

1 単元名

タグラグビー (ボール運動ゴール型)

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育の目標(1)「活動を工夫して各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、その特性に応じた基本的な技能を身に付け、体力を高める。」を受け、内容E(1)ア「ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること」を学習する単元である。さらに、目標(2)「協力、公正などの態度を育てるとともに、健康・安全に留意し、自己の最善を尽くして運動をする態度を育てる。」を受け、内容E(2)イ「ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをすること。」を学習する単元でもある。

タグラグビーの特性(楽しさ)に「仲間と協力して得点を目指す楽しさ」「チームの特徴に合った作戦を考えたり試したりする楽しさ」がある。本単元は、この二つの特性(楽しさ)を味わうことをねらいとしている。タグラグビーは、身体接触もなく「ラン」と「パス」の比較的簡単な技能でゲームを進めることができる。そのため、ボール操作に苦手意識のある児童も取り組みやすいゲームである。また、ボール操作の技能差が小さいため、グループの作戦が成立しやすい。そのため、チームの特徴に応じた作戦を考える中で、ボールを持たないときの動きが重要になってくる。これらのことから、ボール運動ゴール型に必要なボールを持たないときの動きを学んだり戦術を学習したりするのに適した教材である。

(2) 系統観

小学校 第1学年及び第2学年	小学校 第3学年及び第4学年	小学校 第5学年及び第6学年	中学校 第1学年及び第2学年	中学校 第3学年
E ゲーム ア ボールゲーム 簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって行う、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲーム	E ゲーム ア ゴール型ゲーム 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって行う、易しいゲーム	E ボール運動 ア ゴール型 ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防する、簡易化されたゲーム	E 球技 ア ゴール型 ボール操作と空間に走り込むなどの動きによって、ゴール前での攻防を展開する種目	E 球技 ア ゴール型 安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きによって、ゴール前への侵入などから攻防を展開する種目

(3) 児童観 (男子15名、女子14名 計29名)

◇事前調査(6月実施)より

①体力テストの結果と運動習慣、運動に対する意識調査の結果について

体力テストの結果		運動やスポーツをすること「よくしている」の回答率(%)	運動やスポーツをすること「好き」の回答率(%)	運動やスポーツをすること「得意」の回答率(%)
上位群	A 男2名 女2名 B 男5名 女4名	92.3	100	76.9
下位群	C 男6名 女5名 D 男2名 女3名			
		62.5	50.0	25.0

②体育学習に関する意識調査の結果について

	肯定的な回答率(%)				情意目標因子(「体を動かすと気持ちが良い」「明るくてあたたかい感じがする」等の項目)と運動目標因子(「進んで運動する」「上手にできるようになる」等の項目)で、性別間や体力別間に大きな差がある。また、認識目標因子(「めあてをもって運動する」等の項目)では体力別間に大きな差がある。このことから、女子や体力下位群は体育学習に関する肯定的な意識が低いことが分かる。	
	合計	性別		体力別		
		男	女	上位群		下位群
情意目標因子	66.7	78.9	53.6	87.2	50.0	
認識目標因子	73.3	70.0	76.8	82.7	65.6	
運動目標因子	55.2	64.4	45.2	71.8	41.7	
社会的行動目標因子	77.3	74.4	80.4	78.2	76.6	

③「関係形成」に関する意識調査の結果について

* 互恵懸念因子と個人志向因子では「いいえ」の回答を肯定的な回答とする。	肯定的な回答率（数値は%）					協同効用因子（協同の良さや大切さ等の項目）の結果から、子どもたちは協同することの有用性を感じている。しかし、互恵懸念因子（「運動が得意な人は協同する必要がない」等の項目）では性別間に大きな差が見られ、個人志向因子（「一人の方がやりやすい」等の項目）では、性別間や体力別間に差がある。男子や体力上位群は、協同に関する間違ったとらえ方や消極的なとらえ方をしている割合が高い。
	合計	性別		体力別		
		男	女	上位群	下位群	
協同効用因子	77.0	76.3	77.8	78.6	75.7	
互恵懸念因子	42.8	36.0	50.0	43.1	42.5	
個人志向因子	39.1	31.1	47.6	26.9	49.0	

◇ボール運動（タグラグビー）や体育学習における学び合いについて

第5学年時のボール運動「ゴール型」では、サッカーとバスケットボールを学習していて、タグラグビーの学習は、多くの児童が未経験である。しかし、男子1名、女子1名が地域クラブ等でタグラグビーの経験がある。

体育学習における学び合いについては、第6学年時、グループ活動を中心とした課題解決学習に取り組んでいる。陸上運動「短距離・リレー」の学習では、バトンを受ける児童がスピードに乗ってバトンを受け取るためのポイントを導き出した。そのことを通してバトンをつなぐ心地よさを味わうことができた。ボール運動ネット型「ソフトバレーボール」では、ラリーを楽しむために必要なボール操作やコート内でどのような隊形をとるとボールがつながるかについて考えた。また、振り返りを基に、チームの課題を明確に把握して課題解決学習を行い、ボール操作やボールを持たないときの動きを学んだ。そのことで、児童はソフトバレーボールの特性（楽しさ）を味わうことができた。

(4) 指導観

◇子どもたちに「運動の特性（楽しさ）」を味わわせるための視点から

今回の学習で味わわせたいタグラグビーの特性（楽しさ）は、「仲間と協力して得点を目指す楽しさ」「みんなが活躍できる作戦を考えたり試したりする楽しさ」である。

「仲間と協力して得点を目指す楽しさ」では、ランとパスという比較的簡単な技能で得点を得られるというタグラグビーの良さを生かして、全ての児童が得点する楽しさを味わうことのできる活動やゲームのルール（簡易化されたゲーム）の工夫を行いたい。そのことによって、全ての児童が意欲的に参加することができると思う。そして、ボール運動に苦手意識がある児童にも「できた」という達成感を味わわせたい。

「みんなが活躍できる作戦を考えたり試したりする楽しさ」では、攻撃や守備の隊形、個人の能力を生かした作戦を考えたり試したりする活動を設定する。その活動を通して、ラグビースピリット「One for All, All for One」（一人は皆のために、皆は一人のために）を体感させたい。

◇子どもたちの「関係形成」を育むための視点から

本学級において、球技（集団競技）の部活動や地域クラブチームに所属している児童は、男子が約9割、女子が約2割である。それらの児童は体育学習、特にボール運動の学習に積極的に参加している。しかし、その他の児童は体育学習に対してあまり積極的ではない。今回、全ての児童がボール運動に積極的に参加し、運動の持つ特性（楽しさ）を味わいながら運動することの心地よさを感じる学習を展開したい。一人一人が責任を持って役割を果たしながら学習に参加できる活動やルール等の工夫をしていきたい。そして、チームの中で自分の役割を果たす経験を積むことで、自己有用感が高まることを期待したい。また、友だちと協力して課題解決活動に取り組むことを通してお互いを認め合ったり、協力することの大切さを感じたりしてほしい。

また、ほとんどの児童が初めて経験するタグラグビーでは、みんな同じスタートラインという意識で取り組むことができる。さらに、児童の実態に合わせた簡易化したゲームを行うことで、みんなが楽しく取り組むことができるようにして体育学習やボール運動が苦手と感じている児童に安心して参加できる環境をつくりたい。そのことが、グループ活動を中心とした学び合いにもよい影響を与えてくれると期待する。

◇熊本県立教育センターの研究の視点「協働・協調的な学びを充実するため3つの視点」から

【視点1】学びを引き出す 豊かなかかわり合いのある 言語活動	【視点2】学びを振り返る 思考過程の可視化と 学びの振り返り	【視点3】学びを支える 学びのUD化と 効果的なICTの活用
<p>○単元を貫く学習課題の設定 関係形成を育みながら運動の特性（楽しさ）を味わう「単元を貫く学習課題」を設定する。</p> <p>○活動目標の明示 生徒が活動に見通しを持って取り組むことができるように、活動目標を明示する。</p>	<p>○「振り返り」の設定 作戦や学習課題について話し合う「振り返り」を設定する。</p> <p>○ワークシートの工夫 学習カードやホワイトボードを活用し、学習過程や学習時の個人またはチームの思考を可視化、共有化できるようにする。</p>	<p>○ルールの簡易化 みんなが楽しむことができるように、生徒の実態を考慮した簡易化ルールでゲームを行う。</p> <p>○PCやタブレットPCの活用 オリエンテーションで学習過程や学習課題を理解するためにPCを活用したり、タブレットPCを使って活動やゲームの様子を録画して、技能習得や作戦づくりに役立てたりする。</p>

◇インクルーシブ教育の視点から

【基礎的環境整備】

- ・一人一人が学習に見通しを持てるように、単元を通して単元計画を掲示したり、毎時間の学習過程（シラバス）を授業のはじめに提示したりする。
- ・運動の特性（楽しさ）を全ての児童が味わうことができるように、実態に応じてルールを簡易化したゲーム形式の活動を設定する。
- ・自分やチームの動きについて明確に課題を把握するように、タブレットPC等を活用する。
- ・前時までの学びを振り返られるように、ボール操作やボールを持たないときの動きについて学んだことを掲示する。

【合理的配慮】

（省略）

3 単元の目標と評価規準

単元の目標	<p>(1) チームの連携プレーによる攻防が成り立つように、タグラグビーの技能を身に付けることができる。</p> <p>(2) 互いに協力し計画的に練習やゲームをしようとしている。</p> <p>(3) ルールや作戦を工夫したり、チーム内で役割を分担したりしてゲームや練習を行っている。</p>						
評価規準	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="220 1467 518 1646">関心・意欲・態度</td> <td data-bbox="518 1467 1433 1646"> <p>①チームに適した課題をもって、練習やゲームに進んで取り組もうとする。</p> <p>②ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。</p> <p>③運動をする場や用具の安全を確かめようとする。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="220 1646 518 1713">思考・判断</td> <td data-bbox="518 1646 1433 1713"> <p>①自分のチームの良さを生かした作戦を立てている。</p> <p>②自分やチームの課題に応じたルールを選んでいる。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="220 1713 518 1783">技能</td> <td data-bbox="518 1713 1433 1783"> <p>①簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。</p> </td> </tr> </tbody> </table>	関心・意欲・態度	<p>①チームに適した課題をもって、練習やゲームに進んで取り組もうとする。</p> <p>②ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。</p> <p>③運動をする場や用具の安全を確かめようとする。</p>	思考・判断	<p>①自分のチームの良さを生かした作戦を立てている。</p> <p>②自分やチームの課題に応じたルールを選んでいる。</p>	技能	<p>①簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。</p>
関心・意欲・態度	<p>①チームに適した課題をもって、練習やゲームに進んで取り組もうとする。</p> <p>②ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。</p> <p>③運動をする場や用具の安全を確かめようとする。</p>						
思考・判断	<p>①自分のチームの良さを生かした作戦を立てている。</p> <p>②自分やチームの課題に応じたルールを選んでいる。</p>						
技能	<p>①簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。</p>						

4 指導・評価の計画

次	時	主な学習活動	指導上の留意点		評価の観点（評価方法） B基準
			「運動特性」「関係形成」 の観点から	協働・協調的な学習 のための3つの視点	
1	1	・グループ編成 ・試しのゲーム(4対4)	【関係形成】 男女混合の班編成	【視点1】 学習の見通し	関心・意欲・態度②③（観察） ・安全に気を付けながら、助け 合ってゲームに取り組もうと している。
2	2	・ランゲーム ・アウトナンバーゲーム (3対2)		【視点3】 ルールの工夫	思考・判断②（ワークシート） ・楽しく学ぶためのルールを考 えている。
	3	・ランゲーム ・アウトナンバーゲーム (3対2)	【特性】 基本技能の習得	【視点3】 ICTによる課題の明確化	技能①（観察） ・スペースを生かしたランを使 ってボールを前に進めること ができる。
3	4	・アウトナンバーゲーム (4対3) ・試しのゲーム(4対4)	【関係形成】 チームの中で一人一人の 特徴（よさ）からそれぞ れの役割をつくる	【視点2】 「振り返り」の充実	関心・意欲・態度①（ワークシ ート） ・チームの課題を見付けて課題 解決しようとしている。
	5	・アウトナンバーゲーム (4対3) ・試しのゲーム(4対4)	【特性】 チームの作戦		思考・判断①（ワークシート） ・チームのみんなが活躍できる 作戦を立てている。
4	6	・まとめのゲーム (4対4)	【特性】 集団での攻防	【視点1】 まとめのゲームへの明確 なめあて	技能①（ワークシート） ・ボールを受けるためのサポ ートの動きができる。

5 学習活動の計画

学 習 課 題	みんなでタグラグビーを楽しむために必要なことを身に付けよう。					
	特性を理解し よう	みんなで基本技能を高めよう		みんなで作戦（関係プレイ）をつくろう		One for All All for One でゲーム をしよう
	パスとランを使っ てゲームしよう	スペースを生かした ランでトライしよう	作戦をつくろう	みんなが活躍できる 作戦をつくろう		
	1	2	3	4	5	6
0	準備・出欠確認・健康観察・準備運動等					
10	オリエン テーション	スキルアップタイム		作戦タイム		まとめの ゲーム
20		【チャレンジタイム】 ランゲーム		アウトナンバーゲーム (4対3)		
30	試しの ゲーム①	【レベルアップタイム】 アウトナンバーゲーム (3対2)		試しのゲーム②		
40	整理運動・まとめ・片付け等					
45						

6 本時の学習（5／6）

(1) 目標

チームのみんなが活躍できる作戦を立てている。（思考・判断）

(2) 展開

過程	学 習 活 動	指導上の留意点及び評価	備 考
導入 7分	1 挨拶・健康観察 2 準備運動 3 めあての確認	・事故防止のために丁寧に行うよう言葉かけをする。 ・前時のゲームのビデオを見ることで、課題を明確に把握できるようにする。	タグ PC 大型テレビ ビブス 学習シート
展開 33分	学習課題 チームのみんなが活躍できる作戦を考えよう。		
	4 チャレンジタイム アウトナンバーゲーム（4対3） 試合時間3分 攻撃 ○4人で行う。 ○ゲームスタートとトライ後は、両チームともスタートラインからとする。 ○パスはボール保持者の横か後ろの人にさせる。 ○タグを取られたらその場でパスをする。パスした後にタグを返してもらい、着け直したら再プレーが可能とする。 ○トライゾーンにボール保持者が入ったら1点とする。 守備 ○3人で行う。 ○相手に触れずにタグを取ることで進入を防ぐ。 ○タグを取ったら「タグ」と叫び、相手にタグを手渡ししてから守備に戻る。 ○パスカットはなしとする。 攻守交代 ○トライ後、またはサイドラインを割った時に攻守交代する。	・前時の振り返りを基にルールの確認、変更を行う。 ・前時の振り返りを基に、チームの作戦を確認する時間を設定する。 ・出場の順番を待つ児童には、ボールを持たないときの動き「サポート」が機能しているかを確認するよう言葉かけをする。 ・ゲームをしないチームは、審判をすることでルールの確認をできるようにする。	ボール タブレットPC 学習シート 作戦ボード
	5 作戦タイム	徹底指導 (チームのメンバーの特徴(良さ)を出し合い、その良さを生かす作戦となるよう言葉かけをする。) ・各グループの作戦ボードを活用し、チームの作戦を視覚的に分かるようにする。 ・ボールを持たないときの動き「サポート」を生かす隊形を考えるようにする。	タブレットPC
	6 試しのゲーム メインゲーム（4対4）	能動型学習 (各チームのローテーションで行う。2試合ずつ行い1試合目の修正ができるようにする。) ・考えた作戦を試すことで、作戦の良さや課題を発見できるようにする。	
		評価：思考・判断（評価の方法）学習シート B基準 ：チームのみんなが活躍できる作戦を立てている。 A基準 ：B基準に加え、「一人一人のよさを生かし」	
整理 5分	7 振り返り 8 整理運動・挨拶	〈B基準に達していない児童への手立て〉 ○チームの仲間とそれぞれの動きの良さを出させ、自分の役割を話し合うようにさせる。 ・試しのゲームの動画をチームで見ながら作戦の振り返りを行う。そこから次時のまとめのゲームに向けてめあてを立てる。	学習シート