

山鹿市立山鹿中学校第2学年5組 保健体育科 学習指導案

期 日 平成27年10月23日(水) 第5校時

場 所 山鹿市立山鹿中学校 運動場

指導者 教諭 内田 正典

1 単元名 球技(タグラグビー:ゴール型)

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、中学校学習指導要領保健体育の以下の項目に基づくものである。

E 球技

- (1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにする。
- (2) 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、自己の責任を果たそうとする事、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。
- (3) 技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解し、自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

タグラグビーはゴール型の類に入り、タグを付けた2つのチームが入り交じり、ボールを手で持って相手をかわして走ったり、ボールをパスでつないだりしながら、ゴールラインまでボールを運ぶこと(トライによる得点)を競い合う運動である。近年、みんなで一緒に楽しめるボールゲームとして、小学校を中心に授業実践が広がっている運動である。

タグラグビーは、他の球技に比べて、ゲームに必要な個人的技術が易しく、容易にゲームに参加することができる。そのため、運動が苦手な生徒も含めて、どの生徒も今持っている力で楽しむことのできる運動である。さらに、「仲間との協力」によってゲームが展開されるという運動の特性(楽しさ)から、豊富な運動量が確保されたり、ゲーム中のいろいろな動きから敏捷性やバランス感覚が養われたりすることも期待できる運動である。

多くの生徒にとって初めて経験する運動種目であることから、個人差や男女差が顕在化していないので、運動の得意な生徒も苦手な生徒も、男女も関係なく全ての生徒が同じスタートラインから学習に取り組むことのできる単元である。

(2) 系統観

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	高等学校 入学年次
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だ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	E ボール運動 ア ゴール型 状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの連携した動きによって空間への侵入などから攻防を展開する種目

(3) 生徒観(男子20名、女子19名 計39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1名 女2名	53.9	69.2	53.9
	B 男2名 女8名			
下位 群	C 男11名 女8名	73.1	61.6	23.1
	D 男6名 女1名			

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いい」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）について、全体的に肯定的な意識が低い。加えて、性別間に大きな差があり、女子の肯定的な意識の低さが顕著である。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、性別間、体力別間に大きな差がある。男子、そして体力下位群の肯定的な意識の低さが分かる。
	合計	性 別		体力別		
		男	女	上位群	下位群	
情意目標因子	49.1	58.3	39.5	48.7	49.4	
認識目標因子	59.0	52.5	65.8	67.3	54.8	
運動目標因子	46.2	55.0	36.8	48.7	44.9	
社会的行動目標因子	75.4	77.9	72.8	73.1	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）や個人志向因子（「一人の方がやりやすい」等の項目）では、肯定的な回答率が低く、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	79.5	76.1	83.0	82.1	78.2	
互恵懸念因子	20.5	21.0	20.0	24.6	18.5	
個人志向因子	33.3	32.5	34.2	29.5	35.3	

◇体育学習における学び合いについて

山鹿中学校の保健体育の授業は、男女別習を基本に進められているが、本学級のみ（2年時になり）、男女共習による授業を進めている。はじめは、男女共習に戸惑う生徒もみられたが、徐々に慣れてきて、男女混合のグループ編成による活動もスムーズにできている。また、学び合いを中心とした学習も経験してきている。1学期の走り高跳びの授業では、本時のめあてに沿った技能のポイントを確認し合ったり、そのポイントを基に教え合ったりしながら意欲的に学び合う姿が見られた。「一人でやるよりも協同でした方が良い結果を得られる」と感じた生徒がたくさんいて、体育学習における学び合いの良さを体感している。

(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、「仲間との連携プレイから生まれるトライ」である。その特性（楽しさ）を味わうために、課題解決活動やゲームの中で、サインプレイを考えたり選んだりする場面を設定するなど、活動を工夫したい。また、運動やスポーツをすることが「得意」と感じている生徒が少ない。「自分もできた」といった成功体験が少なく、自己の技能に自信が持てない現状が伺える。技能習得のための時間を十分に確保したり、作戦ボードや基礎的な動きを紹介するシートを活用するなどの教材を工夫したりしたい。さらに、ルールやコート of 広さを工夫することで、スペースを見つけて走りやすいようにしたり、得点（トライ）をしやすくしたりし、生徒たちの成功体験を増やしていくようにしたい。

◇子どもたちの「関係形成」を育むための視点から

単元全体を通して、「ゲーム開始や終了時の礼」「ゲーム前の円陣」「仲間が喜ぶ言葉かけ」を意識させ、みんなが楽しめる雰囲気づくりを大切にする。そのことによって、仲間意識や相手チームへの敬意、終了時の「ノーサイド」の精神を身に付けさせたい。

学び合いの場面では、生徒一人一人に、個人の学習のめあてとグループ内の共通のめあてを明確に持たせることを心がけたい。めあてを明確にすることは技能の習得に効果が得られるとともに、仲間との協力やチームの団結力を高めることにつながると考える。めあてを共有したり、共通のめあてがあったりすると、互いに声をかけ合いながら学習に取り組んだり、めあてを達成したときの楽しさや喜びを共有したりすることができる。また、共通のめあてを考えさせたり、ゲームにおけるチームの作戦を立てたりする活動を通して、他者への思いやりや仲間意識を高めさせたい。

単元全体や授業全体を通して、ラグビースピリッツ「For All」の精神を大切にしたい。そして、みんながみんなを大切にして、みんなで楽しく学習をつくり上げていく指導を目指したい。

◇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
○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。 ○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。	○「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。 ○ワークシートの工夫 ホワイトボード等を活用し、学習過程や学習時の個人またはチームメンバーの思考を可視化、共有化できるようにする。	○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。 ○PCを活用したオリエンテーションの実施 映像でイメージをつかませ、技能の習得やルールの理解に役立てる。

◇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。
- ・本時のめあてを示し、学習課題を明確にした上で授業に取り組むようにする。

【合理的配慮】

（省略）

3 単元の目標と評価規準

単元の目標		○勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を展開できるようにする。 ○学習に積極的に取り組み、フェアにプレイすること、分担した役割を果たすことや、話し合いに参加することに意欲をもち、健康・安全に気を配ることができるようにする。 ○ラグビーの特性、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。
評価規準	関心・意欲・態度	①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ②仲間の学習を援助しようとしている。 ③チームの話し合いに参加しようとしている。 ④フェアなプレイを守ろうとしている。
	思考・判断	①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけている。 ②自己やチームの課題を見つけている。 ③提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。
	技能	①ゴール前での攻防を展開するためのボール操作ができる。 ②ゴール前での攻防を展開するために、空間に走り込むなどの動きができる。
	知識・理解	①ラグビー（タグラグビー）の特性や成り立ちについて、言ったり書き出したりしている。 ②技術の名称や行い方について、言ったり書き出したりしている。

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」 の視点から	協働・協調的な学習 のための3つの視点	
1	1	オリエンテーション 学習の進め方や単元の流れ、ラグビーの特性や成り立ちを理解する。	【関係形成】 男女混合の班編成	【視点3】 I C Tの活用	知識・理解①（学習カード） ラグビーの特性や成り立ちについて、言ったり書き出したりしている。
2	2	基本技能の習得に向けて タグとりやボール操作などの基本技能の習得を目指す。	【運動特性】 基本技能の習得		関心・意欲・態度①（観察） 基本技能の習得に向けて、進んで学習活動に取り組むことができる。
	3	タスクゲーム ランニング技能のポイントを理解する。	【運動特性】 ランニング技能の理解	【視点3】 I C Tの活用	思考・判断（学習カード）① 技術を身に付けるためのポイントを見付けている。 知識・理解②（学習カード） 技術の名称や行い方について、言ったり書き出したりしている。
	4	タスクゲーム 基本的なパスの技能を習得する。	【運動特性】 マークされていない味方にパスを出す	【視点2】 学習のUD化	技能（観察）① マークされていない味方にパスを出すことができる。
3	5	試しのゲーム 自己やチームの課題を明確にする。	【関係形成】 話し合い活動	【視点1】 言語活動の充実	思考・判断②（学習カード） 自己やチームの課題を見付けることができる。
	6	試しのゲーム 課題に応じた練習方法を選択し実践する。		【視点2】 思考過程の可視化	思考・判断（学習カード・発言）③ 提供された練習方法から、課題に応じた練習方法を選択している。
	7	試しのゲーム 課題解決に向けて助言し合いながら練習する。	【関係形成】 話し合い活動		関心・意欲・態度②（観察） 学習課題の解決に向けて仲間に助言することができる。
	8	試しのゲーム ボールを持たないときの動きを身に付ける。		【視点2】 「振り返り」の充実	技能②（観察） パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。
	9	試しのゲーム チームの話し合いに積極的に参加する。	【関係形成】 仲間との連帯感		関心・意欲・態度③（観察） チームの話し合いに参加しようとしている。
4	10	まとめのゲーム まとめのゲームを行う。	【関係形成】 フェアプレイ		関心・意欲・態度④（観察） フェアプレイを守ろうとしている。

5 学習活動の計画

学 習 課 題	みんなでダグラグビーを楽しむために必要なものを身に付けよう。									
	特性を理解しよう	みんなで基本技能を身に付けよう	ゲームのやり方を理解しよう	みんなで基本技能を高めよう	自己やチームの課題を解決しよう	みんなが活躍できる作戦（連係プレイ）をつくろう			For All の精神でゲームしよう	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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 トレー ニング	スキルアップタイム							まとめの ゲーム
20			作戦づくりタイム							
30			タスクゲーム							
40			試しのゲーム							
50	整 理 運 動 ・ 振 り 返 り ・ ま と め ・ 片 付 け 等									

6 本時の学習（第3次：7時間目）

(1) 目標

課題解決に向けて助言し合いながら練習することができる。（関心・意欲・態度）

(2) 展開

過程	学 習 活 動	指導上の留意点及び評価 ○徹底指導 ◎能動型学習	備 考
導入 10 分	1 挨拶・健康観察 2 準備運動・補強運動 3 基本動作のスキルアップ トレーニング （フラットパス） 4 本時の学習内容確認	○健康状態を確認し、安全指導を心がける。 ○大きな動きやかけ声を意識させ、全員が意欲的に取り組む雰囲気づくりをする。 ○横の列ごとに、パスリレーを行わせるようにする。 ・真横にノーマルパス ・キャッチの直前に手拍子 ○学習課題を確認することで、目標や見通しをもって活動できるようにする。	タグ ビブス ボード
学習課題 チームの課題解決に向けて、アドバイスをし合いながら学習を進めよう。			
展開 8 分	5 スキルアップタイム 基本技能の向上 （3対2 or 2対2）	◎ランニングスキルやパススキルを活用しながら、練習するようにする。 ラン（カットイン・カットアウト・ダミーパス・スワープ・チェンジオブペース） パス（クロス・ループ・ブラインド・とばし） ◎動き方の例を掲示し、参考になるようにしておく。	練習例
10 分	6 作戦づくりタイム ・チームの課題に応じた練習方法を選択し、助言し合いながら学習を進める。 ①クロスプレイ ②ループプレイ ③ブラインド攻撃 ④とばしパス	◎前時に出了チームの課題を確認した上で、練習に取り組むようにする。 ◎作戦ボードを活用しながらアドバイスをし合うようにする。	チーム課題 シート 作戦ボード
14 分	7 試しのゲーム（5対5） 【コート広さ】 縦40m×横18m 【進め方】 ゲーム：6分×2試合 試合間：2分（チームトーク）	評価：評価の観点（評価の方法） B基準：学習課題の解決に向けて仲間に助言することができる。 A基準：B基準に加え、自ら進んで助言することができる。 〈B基準に達していない生徒への手立て〉 ・仲間からの助言内容を確認し、その援助について考えながら取り組むようにする。 ◎セットプレイでは、チームで練習したプレイを発揮できるようにする。 ◎互いに声をかけ合いながら、チーム全体で学習課題を解決していけるようにする。 ◎チームトークでは、セットプレイの改善が図られるようにする。	
3 分	8 チームミーティング	○ゲームの振り返りを行い、互いの良さやチームの課題などを確認させる。	
整理 5 分	9 本時のまとめ ・学習の成果と課題を確認し、発表する。 ・次時の確認をする。	○本時の学習で、意識した点や課題点を学習カードに記入し、発表させる。 ○次時の活動の確認を行う。	学習カード