

体育科学習指導案

平成28年〇〇月〇〇日 第〇校時(校庭)

6年 在籍〇名 (男子〇名、女子〇名)

指導者 黒岩功太

本時におけるユニバーサルデザインの視点

学習カードを工夫することで、児童が主体的にチームの作戦を考えられるようにする。

I. 単元名 ボール運動 ゴール型 【タグラグビー】

II. 考察

1 単元の目標

- ・ルールを守り、協力し合ってゲームをしたり、場や用具の安全に気を配りながら準備や片付けをしたりすることができる。(関心・意欲・態度)
- ・チームの特徴に応じた作戦を立てることができる。(思考・判断)
- ・タグラグビーに必要なパスの技能やボールをもらうときの動きを身に付けることができる。(技能)

2 単元の指導・評価計画

過程	時間	ねらい	主な学習活動	支援及び指導上の留意点	評価項目(方法)
導入	①	タグラグビーについて知り、進んで運動する意欲を高める。	<ul style="list-style-type: none"> ○オリエンテーション ・タグラグビーの動画 ・準備の仕方の説明 ○タグを使った運動 ・手つなぎタグ取り ・タグ取り鬼ごっこ ○ラグビーボールを使った運動 ・円陣パス ・金魚ランニング 	<ul style="list-style-type: none"> ・準備の仕方を確認し、次時から自分達で安全に気を配りながら準備ができるようにする。 ・タグラグビーの公式ウェブサイトに掲載されている動画を鑑賞させることでルールやゲームの様子を知り、タグラグビーに対する関心を高めることができるようにする。 	<p>【関】準備や基礎的な練習を友達と協力しながら、進んで取り組んでいる。(観察)</p> <p>【技】ボールを落とさないよう取ること、取りやすいパスを出すことができる。(監察)</p>
	②	タグやパスなどの基礎的な動きを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ○基礎的な運動 ・手つなぎタグ取り ・タグ取り鬼 ・タグ通り鬼 ・円陣パス ・金魚ランニング ・ボール集め競争 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームごとに競わせることで、意欲的に基礎練習に取り組ませる。 ・良いプレーをした児童を積極的に賞賛することで、他の児童の意欲を高める。 	

展開1	③ ④ ⑤ ⑥	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つける。	○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 ○メインゲーム ・3対3連続ゲーム	・図による説明やデモンストラ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。 ・良い動きをしていたチームを賞賛し、次時の意欲へつなげる。	【技】ボールを持ったらタグを取られるまで前に進むことができる。(観察) 【技】パスをしたらボールを持つ人の後ろへ回ることができる。(観察)
	⑦ ⑧	ルール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 ○メインゲーム1 ・4対4 ○ミーティング1	・複数の人が得点することが有利なることを説明し、ルールを生かした作戦を立てられるようにする。 ・作戦がうまくいかないチームに対して作戦の立て方や練習方法について助言する。	【思】ルールに合わせてチームの特徴に応じた作戦を立てている。 (観察、作戦板、学習カード) 【思】作戦を振り返り、相手チームの特徴に合わせた作戦を工夫している。(観察、学習カード)
展開2	⑨ ⑩	チームの特徴に応じた作戦を考え、ゲームに取り組むことができる。	○課題練習 ○メインゲーム2 ・4対4 ○ミーティング2	・学習カードにまとめてきた、チームの長所を確認させることで特徴に応じた作戦を考えられるようにする。 ・作戦を生かせず結果に結び付かなかったチームの話し合いの輪に入り助言をする。	【思】チームでの自分の役割を理解して、ゲームに取り組んでいる。 (観察、学習カード)
	まとめ	⑪	学級対抗の大会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	・トーナメント方式で行う。 ・実行委員を組織し、児童中心に運営させることで、意欲的に大会に参加できるようにする。

3 教材観

(関心・意欲・態度)

本単元は、学習指導要領「体育第5学年及び第6学年内容Eボール運動ゴール型」にあたるものである。タグラグビーは、同一のコートで行う、攻守混合系の陣取りゴール型の運動である。昨年に行われたラグビーワールドカップでの日本代表の活躍もあり、ラグビーへの関心も高まっている。

タグラグビーのもとになるラグビーにはノーサイドという精神がある。ノーサイドとは「ゲーム後はお互いに尊敬し合い健闘を称え合う」という考え方である。このノーサイドの精神に触れさせ、勝敗を意識して学習活動に取り組むが、ゲームが終われば勝敗にこだわらず、互いに気持ちよく健闘を称え合う大切さを味わわせていきたい。

(思考・判断)

タグラグビーでは、どんなに足が速く技能の高い児童でも、一人の動きだけではトライにつながらないことに面白さがある。そのため、チームで作戦を立てる活動に重点を置いていきたい。また、作戦を考える過程では、2つの段階を踏んでいく。

まず、ゲームのルールを理解してそれを生かす作戦である。単独で攻めるのではなく全員が役割を持ってゲームに関わり、パスをつなぎボールを前に進めることが大切だということに気付かせたい。また、1人で得点をするよりも、複数で得点した方が有利なルールを提示することで、チーム全員が活躍できる作戦を考えさせたい。

次に、自分のチームの特徴に合わせた作戦を考える。例えば、技能の高い児童がいれば、その子を起点にして攻め、全員がトライできるようにする作戦が考えられる。チームの課題に目を向ければ、「パスを丁寧につなげよう」「ボールを持ったらタグを取られるまで前に進もう」など課題を克服するような作戦も考えられる。また、振り返りにおいて相手チームの評価を行うことで相手の特徴に合わせた、マンマークやラインディフェンスなどの守り方の作戦も考えられる。このような過程で作戦を立てさせることで、作戦の有用性を感じさせたい。さらに、チームの特徴に合わせて作戦を考えながら組織的に攻撃していく楽しさを味わわせていきたい。

(技能)

ラグビーはタックルや身体接触、しゃがんだり飛び込んだりする激しいプレーも禁止している。タックルのかわりにタグをとって相手を止めることができ、男女混合で楽しめるスポーツである。また、ボールを持って走り、ゴールラインを越えるだけで得点できるため、運動が苦手な児童でも取り組みやすい運動と言える。だが、ラグビーには独特のルールがある。例えば、児童の経験してきたサッカーやバスケットボールでは、前にパスを出してボールをつないでいくためパスを出した後は前に走っていくが、ラグビーでは、前へのパスは禁止されている。そのため、パスを出した後はボールを持つ人の後ろに回らなくてはならない。また、相手のいないところを狙って攻めるだけでなく、タグを取られてもパスを継続できるというラグビーの独特の攻め方にも慣れさせることが必要である。

4 児童観

〈関心・意欲・態度〉

アンケートでは、「ラグビーを知っている」という児童は21人で、ほとんどの児童が「トライ」や「タックル」、「キック」という言葉を知っていた。また、ボール運動が「得意ではない」「あまり得意ではない」と答えた児童が女子を中心に8人いた。「ラグビーを知っている」という児童は数名いたが、「やったことがある」という児童はいなかった。経験者がおらず、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めるだろう。

また、これまでのボール運動の中で勝敗にこだわりすぎるあまりルール違反に過剰に反応して相手チームに文句を言ったり、ケンカになってしまったりすることがあった。ゲームの後に相手チームや審判について文句を言い、勝敗を受け入れられない姿も多く見られる。勝敗を受け入れながらゲームを楽しむことに課題があると言える。

〈思考・判断〉

アンケートでは「チームの作戦がうまくいったことがある」と答えた児童は15人である。また、成功した理由を尋ねた質問には「意見を出し合った」「弱点をねらった」などのことが出てきたが、成功したことがない理由を尋ねた質問に対しては「話し合いをまとめられず時間になってしまう」「人に任せてしまう時がある」との答えがあった。他教科での

話し合いでも、一人の児童に任せる消極的な姿が見られるグループもあり、話し合いの持ち方に課題がある。単元を通して振り返りの学習カードを工夫し、記入させることで、自分の意見を持たせ、活発な意見交換が行われるようにする。

〈技能〉

6月に行った新体力テストでは、反復横跳びの男子の平均が9.4点、女子が8.9点と敏捷性は高いと言える。しかし、休み時間にクラスでドッジボールやアルティメットフリスビーをする際には、得意な児童に任せてほぼ動かない児童も見られる。また、ボールやフリスビー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。得点しやすい場所へ移動し、パスを受けようとするような工夫をする児童も少ない。このような実態の児童に対して、単元を通してドリルゲームを行い、パスやタグなどの基礎的な技能の向上を目指す。

5 指導観 具体的な手立て

【導入】

- ・タグラグビーの映像を見せたり、教師が師範したりすることで、タグラグビーのルールや動きを理解できるようにする。
- ・チームは男女混合で5～6人×4チームで編成する。また、技能差を最小にしたり、リーダー性のある児童を均等に振り分けたりするために、新体力テストの結果や普段の様子、事前アンケートなどを参考に教師がチーム編成を行う。
- ・大きな声でのタグのコールや、良い動きをした友達への賞賛の声かけ、チームの雰囲気高めるゲームの前の円陣など、声を出すことを意識させて取り組ませることで、意欲的な雰囲気を作ることができるようにする。
- ・道具をしまうかごや使わないボールや作戦板などの置き場所を確認し、危険な場合には随時声をかけることで、児童が場や用具の安全に気を配ることができるようにする。

【展開】

- ・チーム毎で準備やウォーミングアップに取り組ませることで、チームの中でのコミュニケーションをとれるようにし、チームワークを高める。
- ・ドリルゲームでは、円陣パスやタグ取り鬼に行い、タグラグビーの基本動作（パス、タグを取る、取られる）に慣れさせるようにする。
- ・タスクゲームでは、2対1や3対2などの簡易化したルールでの練習を行うことで、ねらいをしぼって練習ができるようにする。
- ・メインゲームでは、展開1として3対3の連続ゲームを行い、ルールを覚えることを目的とする。展開2として4対4のゲームを行うことで運動量の確保につなげる。
- ・ミーティングでは、作戦板を使うことで話し合いの時間をできるだけ短くしたり、動きながらの話し合いを促したりして運動量を確保する。
- ・独自のルールを設けることで、チーム全員でのトライを目指した作戦が出てくるように工夫する。(例) Aさんの1回目→1点、Bさんの1回目→2点、Cさんの1回目→3点……。2回目は全員1点。
- ・単元を通して、学習カードによる振り返りを行いチームの長所や課題を見つめる活動を取り入れることで、チームの特徴に合わせた作戦を立てることができるようにする。
- ・作戦を立てる活動では、前半ではルールを生かした作戦、後半ではチームの特徴に合

わせた作戦を立てることをめあてにすることで、スモールステップを踏み作戦を立てることができるようにする。

【まとめ】

- ・単元の最後に学年合同のタグラグビー大会を行うことで、児童の意欲を高める。
- ・児童の中から実行委員を募り、大会の企画・運営を任せることで意欲的な活動につながられるようにする。

6. 校内研修とのかかわり

本校の研修主題は「主体的に取り組む児童の育成～ユニバーサルデザインの視点を取り入れた授業の工夫を通して～」である。ユニバーサルデザインの視点である「焦点化・視覚化・共有化」から指導形態や展開の工夫をしていくことで、配慮を必要とする児童への支援はもちろん、周りの児童に対しての支援となり、学級全体の学習意欲の向上につながり、主体的に学ぶ児童の育成を目指していく。本学級には活動内容の理解への支援が必要な児童がいる。そこで本単元では、ユニバーサルデザインの工夫として次の支援を行う。

（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、児童が見通しを持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。
- ・作戦板を用意し、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）

- ・学習カードを工夫することで、主体的な話し合いができるようにする。

7. 評価規準

【関心・意欲・態度】

- ① 進んで練習やゲームに取り組もうとしている。
- 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。
- ③ ゲームの勝敗を受け入れて楽しむことができる。

【思考・判断】

- 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。
- 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。
- 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。

【技能】

- ① ボールを落とさずキャッチをすること、取りやすいパスを出すことができる。
- 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。
- 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。

Ⅲ. 本時の学習（10 / 11 時間目）

（1）ねらい

学習カードを活かしたメインゲーム1の振り返りを通して、チームの特徴に合わせた作戦を工夫してメインゲーム2を楽しむことができる。

（2）準備

- ・ビブス ・得点板 ・カラーコーン ・作戦板 ・タグベルトセット
- ・ボール ・学習カード ・体育ファイル ・掲示板

（3）展開

過程	主な学習活動 (・予想される児童の反応)	時間 (分)	支援及び指導上の留意点 評価項目【評価の観点】(評価方法)
つかむ	1, チーム毎に学習の準備をして準備運動を行う。 ○準備体操 ○金魚ランニングパス	5	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
	2, ドリルゲームを行う。 ○円陣パス ○タグ取り鬼	5	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲームでは、賞賛やアドバイス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。 ・チームの中でアドバイスや賞賛ができている所を意識して教師が賞賛する。
	3, めあてを確認する。	2	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてを確認し、見通しを持って活動に取り組むことができるようにする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;">めあて ゲームに勝つためにチームの特徴に合わせた作戦を考えよう。</div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;">【UD】授業の流れを示し、見通しを持って取り組めるようにする。(構造化)</div>			
活動	4, 前時に立てた作戦を確認し、メインゲーム1を行う。 (4分)	6	<ul style="list-style-type: none"> ・試合前には、前時までに立てた作戦を記録するファイルを用意することで、短時間で作戦を確認することができるようにする。 ・試合開始と終了のあいさつをしっかり行わせることでノーサイドの精神を浸透させる。 ・ゲームに出ない児童には、チームの作戦が成功したかどうかの確認や、審判、得点付けをさせる。 ・ゲーム中の良いプレーには賞賛の声かけをし、児童の意欲的なプレーや、良いプレーの気付きにつなげる。 ・あらかじめ各チームの作戦を確認しておき、作戦が上手くいっているか、どうすれば上手くいくかをミーティングの際にアドバイスできるように監察しながら回る。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;">【UD】ルールポイントを掲示し、常時確認できるようにする。(視覚化)</div>			

	<p>5, ミーティング 1 を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦が成功したぞ ・ 作戦が上手くいかなかったのはなぜだろう。 ・ パスが上手くつながらなかったからだ。 ・ パスをもらう位置を工夫しよう。 ・ 攻める時の並び方を変えよう。 	10	<ul style="list-style-type: none"> ・ これまでにまとめてきた学習カードを振り返らせることで、自分や相手のチームの特徴に応じた作戦を考えられるようにする。 ・ チームで作戦板を使って話し合わせることで、主体的に話し合いに参加できるようにする。 ・ 作戦板を用意したり、動きながら確認をするよう促したりすることで、座って話し合いをする時間を短くし運動量を確保できるようにする。 ・ メインゲーム 1 で負けたチームを中心に話し合いの輪に入り、作戦の助言をする。
<p>【UD】 これまでの学習カードを使ってチームで作戦を考えられるようにする。 (共有化)</p>			
	<p>6, チーム課題練習を行う。</p>		<p>【思】 メインゲーム 1 からチームで立てた作戦を振り返り、自分のチームの特徴に合わせた作戦を工夫している。 (観察、学習カード)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 話し合いが終わったチームからチームの課題練習に取り組みせることで、作戦への意識を高める事ができるようにする。
	<p>7, メインゲーム 2 を行う。 (4分×2ゲーム)</p>	10	<ul style="list-style-type: none"> ・ メインゲーム 1 と同じ。 ・ ゲームとゲームの間の時間では、作戦の確認をさせるように声をかける。
<p>ま と め る</p>	<p>8, ミーティング 2 を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ○○さんがパスをもらいやすい位置にいたから作戦が成功したぞ。○○さんが MVP だ。 	5	<ul style="list-style-type: none"> ・ ミーティング 1 と同様の観点でメインゲーム 2 を振り返らせ作戦内容と練習方法を練り直すことができるようにする。 ・ 作戦の遂行に貢献した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。
	<p>9, 本時のまとめ</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームの中で作戦を生かすことができていたチームを紹介し、次時の確認をすることで、次時への意欲付けとする。

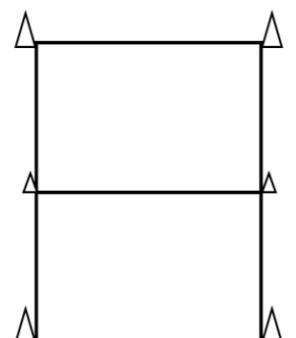
(4) 場の設定

- ・ 校庭にコート (縦 30 m、横 15 m) を 2 面作成する。
- ・ 中央とゴールエンドのラインには小さなコーンを置く。

(5) 本時でのゲームルール

ゲーム

- ・ 試合開始と得点後は、中央からフリーパスでスタートする。
- ・ 4 対 4 でゲームをする。



- ・ 1 試合 4 分、ハーフタイム 1 分で行う。
- ・ 5 人チームは必ず一人 3 回試合に出るようにする。6 人チームは一人 2 回出るようにする。
- ・ ボールをゴールラインよりも先に持ち込むと 1 点（トライ）となる。
- ・ 全員のトライの 1 回目にトライをした人数をかける。2 回目以降は全て 1 点。
例) A さんの 1 回目→1 点、B さんの 1 回目→2 点、C さんの 1 回目→3 点…。
C さんの 2 回目は 1 点。
- ・ トライをした児童は帽子を赤に変える。

タグ

- ・ 4 回タグをとられたら攻守交代。
- ・ タグをとられたら、3 歩以内にパスをしなくてはならない。また、とられたタグを受け取り、ベルトにつけるまでゲームに戻れない。歩いてしまったら、とられた場所に戻ってはじめる。
- ・ タグをとったときには「タグ」と大きな声でコールする。とったタグは手渡しで返すまでゲームに戻れない。
- ・ 守備側は、タグをとった地点より自陣に下がらなくてはならない。また、パスをブロックしたり、インターセプトしたり、待ち受けたりしてはいけない。

(オフサイド)

攻守交代となる反則

- ・ パスをもらうときに、前にボールを落としたり、攻守交代する。(ノックオン)
- ・ 前にパスを出してはいけない。(スローフォワード)
- ・ コートの外に出てはいけない。(タッチライン)
- ・ ボールをもったまま、わざとぶつかってはいけない。
- ・ ボールをけてはいけない。(キック)
- ・ タグを手で押さえたり、回転しながら前進したり、タグを取られるのを阻止してはいけない。
- ・ 反則後のフリーパスで始める。
- ・ 反則後のフリーパスはカットできない。(オフサイド)

※ゲームや練習のルール

金魚パスランニング

- ・列になって走る。
- ・先頭がボールを持ち、最後尾から走ってきた人にパスを出す。
- ・パスをしたあと、もらった人の後ろに回る。

タグ取り鬼

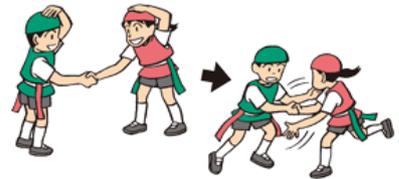
- ・コート内に2チーム入る。
- ・タグを取り合い、取った数が多かったチームが勝ち。
- ・タグがなくなった人は取ったタグを自分の腰につける。

タグ通り鬼

- ・攻撃はコートの端から中心線を通り抜ける。通り抜けたらもう一度スタート地点に戻って攻める。
- ・守備はコートの中心線上だけを動いて良いこととし、通り抜けようとする相手のタグを取って阻止する。
- ・攻撃側が1人通り抜ければ1点。攻守交代をして得点を競う。

手つなぎタグ取り

- ・片手で握手をして反対の手は頭に置く。
- ・笛を合図に握手した手を離さずにタグを取り合う。



円陣パス

- ・円陣を組み、大きな声で数を数えながら時計回りにボールを回す。
- ・30回パスが成功したら反対回り。

2対1タスクゲーム

- ・コートの端に並び、攻撃側は2人ずつ、守備側は1人ずつコート内に入る。
- ・ボールを持ったタグを取られるまで前に進む。
- ・パスを落としたり、トライをしたりした場合は交代をする。

3対2、3対3のタスクゲーム

- ・コートの端に並び、攻撃側は3人ずつ、守備側は2人ずつコート内に入る。
- ・次の時には交代をする。
- 3回タグを取られる。トライをする。スローフォワードやオフサイドなどの反則。

3対3の連続ゲーム

- ・2チームずつコート両端に並ぶ。
- ・3人ずつコートに入りゲームをする。
- ・どちらかがトライを決めたら外に出る。
- ・また自分の列に戻る。※繰り返し