

第4学年3組 体育科学習指導案

指導者

1 単元 タグラグビー（ゴール型ゲーム）

2 目標

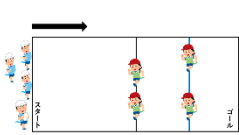
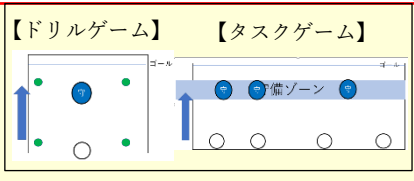
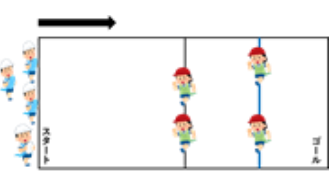
- パスやキャッチのボール操作やパスの受け手がラインをつくるときの動きを高めることによって得点を競い合うゲームができるようにする。
- めあてに応じたドリルゲームやタスクゲームを選択し、個人やチームで動きの課題を解消したり高めたりする活動を通して確かめの試合やトーナメントの試合で活かすことができるようにする。
- ゴール間近の攻守のせめぎ合いやコート全体を利用したパスの展開など、タグラグビーの楽しさを味わう中で、チームが勝つための作戦やゲームを選択する活動を通してチームの動きや自己の動きを高めようとする態度を育てる。

3 単元計画（9時間）

配時	学習活動・【自己選択・決定を伴うつなぐ活動】	手立て
1/9	1 試しのゲームを行い、単元のねらいと見通しをもつ。 ○ 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 ・ 学習過程、1時間の流れ・学習の約束の確認 ・ 用具や準備の仕方の確認・学習カードの記入の仕方 ○ 試しのゲームを通して、個人やチームの課題をつかむ。 ・ 4対4で攻守を切りかえて行い、個人やチームの課題をつかむ。 ・ 難しかった動きやできるようになりたい動きについて確認する。 ○ 試しのゲームを通して、チームとしての単元の目標をもつ。	○ 目指す動きを明確にすることができるようタグラグビー全国大会の試合の映像を見せる。
2/9 3/9	2 基本的なボール操作やボールをもたないときの動きの練習を行う。 ○ （パス）の技能を高めるために、練習方法や場を工夫し取り組む。 ○ （ラン）の技能を高めるために、練習方法や場を工夫し取り組む。 【ドリルゲーム】 ・ 的当てゲーム ・ ジグザグラン ・ 通過ゲーム 課題の確認 ドリルゲーム タスクゲーム ふり回り 【タスクゲーム】 ・ ボールタッチ鬼 ・ 宝取りゲーム	○ 課題となる動きを確かめ、課題を解決できるように、学習者用タブレットにゲームの行い方を一覧化した動画や作戦ボードを配布して、いつでも確かめられるようにする。
4/9 5/9	○ ドリルゲームやタスクゲームを選択して練習したり、試合をしたりして、個人やチームの動きの高まりを振り返り、次時の課題となる動きを明らかにする。 【振り回り】 ・ パスを繋げて前に進もうとすると守備に囲まれてしまった。 ・ 次はもっと、コートを横に広く使いたい。 試しの試合 ドリルゲーム タスクゲーム 確かめの試合  振り返り	○ チームごとに作戦やゲームを選択することができるよう、ペアチーム同士で試合の様子を撮影し合い、チームの課題となる動きを確かめ、ICTを用いた作戦ボードを活用する場を設定する。
6/9 本時	○ これまでのドリルゲームやタスクゲームを選択して練習する活動をもとに、4対4の確かめの試合①を行い、課題となる動きを明らかにし、チームごとに確かめの試合②で活かすことのできる練習や作戦を選択する。 ・ 僕達のチームはパスが得意だから、パスを回しながらボールを前に運ぼう。 確かめの試合① 作戦 確かめの試合② ふり回り ・ 私達のチームは、ランが得意な人が多いからおとり作戦を使おう。	○ 確かめの試合で実践できるような戦術的な動きをチームごとに練習できるように、基本的なボール操作やチーム単位での練習を話し合い、選択する場を設定する。
7/9 8/9	○ これまでの学習をもとに、トーナメントで試合を行い、個人やチームの動きの高まりを確かめる。 ○ これまでの振り返りカードを見直ししながら、チームの作戦を考えたり単元の始めのころと個人やチームの動きを比較して動きの高まりを確かめたりする。	○ 動きの高まりを振り返られるように、振り返りカードや単元始めのゲーム時の映像を見られるようにする。
9/9	3 今までの学習をもとに、トーナメントで試合を行い、個人やチームの動きの高まりを確かめる。 ○ これまでの振り返りカードを見直ししながら、チームの作戦を考えたり単元の始めのころと個人やチームの動きを比較して動きの高まりを確かめたりする。	

4 主眼 前時の振り返りや試しの試合をもとに、チームの課題について話し合い、課題に合ったゲームを選択して行いチームの動きを高めることができるようにする。

5 本時過程 **自己選択・自己決定の場**

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時
導入	1 前時の振り返りからもっと少ない攻撃回数でトライを決めてより多く得点したいという願いをもとに、チームの課題を解決するめあてについて話し合う。 より多く得点するためにチームの課題に合ったゲームを選択し、確かめの試合で活かそう。 ・コートを広く使えていないから前に進めない。もっとコートを広く使う練習をチームでしたい	○ チームがより多く得点するために適した練習方法を選択することができるように、前時の振り返りを確認する時間を設定する。【既有】	5
展開	2 試しの試合でチームの課題となる動きを確認し、少ない攻撃回数でトライする方法を考えて話し合い、課題に合ったゲームを選択し、確かめの試合で活かす。 （1） 試しの試合を行い、ボールを前に運ぶためのパスのつなぎ方など、チームの課題について話し合い、課題に合ったドリルゲームやタスクゲームを選択し行う中で、解決の見通しをもつ。 【試しの試合】  ・なかなかパスを繋ぎながら前に進めない。【チームの課題】 ・コートを横に広く使えていないので、守備が密集する【原因】 【ドリルゲーム】 【タスクゲーム】  ・試合になるとコートを広く使えなくなるから、試合形式に近いゲームにしよう。（タスク） ・パスをしながら前に進む練習は宝さがしゲームがいいんじゃないかな。	○ 個人やチームとしての攻めの動きの課題を解決することができるようにするために、ペアチーム同士で話し合う場を設定する。【他者】 ○ 試合後に、試しの試合中のチームの課題となる動きについて捉えることができるようにするためにペアチーム同士で試合中の動きを撮影し合うようにする。（ICT）	15
終末	（2） 選択したゲームの練習をもとに、確かめの試合を行い、本時の動きの高まりを実感する。 【チームが意識する動き】 ・コートを横に広く使って、パスをつないだりランを使ったりして得点しよう。 【チームのために個人が意識する動き】 ・僕は、パスを味方が出しやすいように、積極的に声をかけるようにしたい。 ・私は、ランが得意だから、守備にスペースができたならランプレーを仕掛けたい。 【確かめの試合】  3 学習を振り返り、本時でできるようになった動きや見つけた動きを紹介し、動きの高まりを実感する。 【チームとしての振り返り】 ・コートを広く使ってパスをすると守備に囲まれない。 ・リスタート時はボール保持者の近くに一人つくようにして早く始める。（おとり作戦） ・数的有利な状況をつくるためにトライアングルを作れるといい。 【個人の振り返り（次時への見通し）】 ・ぼくは、ランが得意だからおとり役になったりサイドラインでボールを受けたりしよう。 ・私は、ランが苦手だから素早くパスを出してチームに貢献したいな	○ 確かめの試合に課題となる動きを改善して臨めるように、ペアチームで課題となる動きに適したドリルゲームやタスクゲームを話し合い、選択する場を設定する。【他者】 ◇ チームの課題となる動きを改善することができるようにチーム内で積極的に話し合いに参加し、課題に合ったゲームを選択し、確かめの試合で活かしている。【思・判・表】 ○ 自分の動きの高まりについて振り返ることができるように、「できるようになった動き」「次のゲームでやってみたい動き」という振り返りを書く場を設定する。【既有】	20
			5