

# 体育科学習指導案

指導者 熊野町立熊野第四小学校  
教諭 ○○ ○○

- 1 日時 令和4年10月28日(金) 第5校時 熊野第四小学校運動場
- 2 学年 第4学年
- 3 単元名 「スペースを見つけて Let's トライ! ~セイフティータグラグビー~」  
E ゲーム ア ゴール型ゲーム (タグラグビーを基にした簡易化されたゲーム)

## 4 単元について

### (1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編第3・4学年「E ゲーム」「ア ゴール型ゲーム」を受けて設定した。ゲームでは、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをする力(知識及び技能)や、規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える力(思考力、判断力、表現力等)、運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりする力(学びに向かう力、人間性等)を育成することをねらっている。

### (2) 教材観

本単元は、ゴール型のタグラグビーを簡易化したゲームとして、セイフティータグラグビーという教材を設定する。セイフティータグラグビーは攻守入り交じって行われるゴール型のゲームで、主な特徴は3点ある。

1点目は、セイフティーゾーンを設定している点である。攻撃側しか入ることのできないセイフティーゾーンを設定することで、技能の高い児童が個で状況を打開してしまうことをなくすことに繋がり、協同的なプレイを促したり、ボール操作が苦手な児童でも安心と余裕をもって走り込みやパスをしたりすることができる。

2点目は、ボールの種類を楕円形のボールではなく、普段から使っている0号球のドッジボールに変更した点である。児童の多くは楕円形のボールを初めて扱うため、技能の習得に時間がかかると考えられる。本単元を通して1番身に付けさせたい力を「ボールを持っていないときにスペースへ走りこむ力」と設定しているため、普段から使い慣れている球形のボールに変更した。

3点目はアウトナンバーでの攻撃を設定している点である。攻撃側が数的優位になるようなアウトナンバーの状況を意図的に作ることにより、コートの中を空いているスペースを見付けやすくなると考えられる。得点が入りやすい状況のため、児童のゲームに対する意欲の向上にも繋がる。また、児童の実態に応じて、単元の最後までアウトナンバーの攻撃を主としたゲームにするか、攻守の人数を同じにしたオープンナンバーのゲームにするかを変更していくこととする。

また、本単元では、児童に簡易化したゲームを取り組ませる中で、実態に応じて、ルールや場を変更していくこととする。

### (3) 児童観

児童の実態については、アンケート等をもとに記入しています。

(4) 指導観 (太字網掛けは共生の視点・太字下線は関わり合いの視点)

指導にあたっては、単元のゴールに「カラスカップ (タグラグビーのリーグ戦)」を設定し、児童の力でゲームを運営 (審判や得点付けなど) したり、学級の皆が楽しめる規則をチームや学級の状態をもとに考えたりすることで、仲間と共に運動を作り上げていく楽しさや面白さを味わわせたい。

また、自己の課題 (ランやパス) を解決するために、運動が苦手な児童でも楽しんで取り組むことのできるドリルゲームを用意し、単元後半では、課題に応じたドリルゲームを選び取り組むことで、自己の課題を解決していく。

さらに、チームの課題 (パスを受けられる位置に動く、タグを取られずにランできる場所へ動く) を解決するために、パスやランに特化したタスクゲームを行う。1時間ごとのめあてに沿ったタスクゲームを行うことで、メインゲームへの繋がりを持たせ、その時間で身に付けさせたい力が身に付くようにしていく。

このような自己やチームの課題に気付かせるための1つの方法として、タスクゲームやメインゲームをするときに客観的にチームの様子を見ることができると設定しておく。活動を通して学ぶことと同様に、見て学ぶことや気付くことも多いと考える。このアドバイザーを活躍させ関わり合いを増やすことで、課題発見・解決へと繋げていきたい。このような指導の中で、自分たちの課題を把握、解決していき、それぞれのチームに合ったランやパスの作戦を選んだり、運動が苦手な児童でも楽しく運動ができる規則を考えたりすることで、学級の皆がゲームの楽しさを味わえるようにしていきたい。また、毎時間の授業での児童の振り返りをもとに学習のめあてを設定することで、児童が意欲的に取り組むことができるようにしていきたい。

## 5 単元の目標

知識及び技能	タグラグビーの行い方を知るとともに、基本的なボール操作 (パス) とボールを持たないときの動き (パスを受ける・トライできる位置に動く) を身に付け、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込む易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりできるようにする。

## 6 単元の評価規準

知識・技能	<ul style="list-style-type: none"><li>・タグラグビーの行い方を理解している。</li><li>・基本的なボール操作をすることができる。</li><li>・ボールを持たないときの動きを身に付けることができる。</li><li>・陣地を取り合って得点ゾーンに走りこむ易しいゲームをすることができる。</li></ul>
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"><li>・誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫している。</li><li>・ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。</li><li>・自己の考えたことを友達に伝えようとしている。</li></ul>
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"><li>・易しいゲームに進んで取り組もうとしている。</li><li>・規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。</li><li>・場や用具の安全に気を付けようとしている。</li></ul>

7 単元モデル

熊四体育科単元モデル 第4学年 領域 E ゲーム A ゴール型ゲーム

本質的な問い（何度も問い直され答えが更新され続ける問い）  
 ゴール型ゲームの楽しさって何だろう。

単元を貫く問い（単元を通して考え深めていく問い）  
 タグラグビーを学級のみんなが楽しむためにはどうすればいいだろう。



次	第1次	第2次	第3次	第4次	
時数	1	4 (本時)	7	8	
0分	①オリエンテーション (用具や場の準備・学習のルールなどの確認)				
	②ドリルゲーム				
	③めあての確認				
	④タスクゲーム (課題に応じた練習)				
	⑤メインゲーム				
	⑥振り回り・片付け・挨拶				
45分	◆予想される振りの返り 初めてやったから、ボールを捕ることが難しかった。ボールの使い方がもっと上手になりたい。	●予想される振りの返り 走りながらパスをすることと相手とすれをなくすることができる。チーム内のパスがもっと回るようにしていきたい。	☆予想される振りの返り チームの全員がトライをするためには、三角形以外にもいろいろなバタースの攻撃をしないと良い。もっと楽しむことができるルールはないか考えてみたい。	◇予想される振りの返り 自分たちが楽しむことができようルールを考えることができる。次の試合ではチームに合った作戦を考えていきたい。	■予想される振りの返り チームに合った作戦を選んでゲームをすることができよう。もっと作戦を練って力あそびたい。
講主	知・技	○	○	○	
備な	態・判・表	○	○	○	
備	学びに向かう	○	○	○	



目指す児童の姿 (ゴールイメージ)  
 タグラグビーを通して、ゴール型ゲームの楽しさにふれることができる児童

学習の流れ

◆本時のめあて  
パスが上手になるためのポイントを見つけて、ゲームをすることができる。

●本時のめあて  
走りながらパスをすることと相手とすれをなくすることができよう。

◎本時のめあて  
味方のパスを受け取ることができよう位置を見付け、ゲームをすることができる。

★本時のめあて  
練習試合を通して、クラス全員がもっと楽しむルールを考え、ゲームをすることができる。

◇本時のめあて  
クラス全員に向けての練習試合でチームに合った作戦を選び、ゲームをすることができる。

■本時のめあて  
クラス全員でタグラグビーの楽しさを感じよう。

④タスクゲーム (課題に応じた練習)

⑤メインゲーム

⑥振り回り・片付け・挨拶

①整列・挨拶・準備運動・場の準備

②タスクゲーム (課題に応じた練習)

## 8 本時の学習展開

### (1) 本時の目標

- ・ボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを行うことができるようにする。  
(知識及び技能)

### (2) 学習の展開

主な学習活動	◇指導上の留意点 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て <b>◎共生の視点 ■関わり合いの視点</b>	評価 (☆) <b>【評価方法】</b>
1 チームで運動の場や用具の準備, 準備運動をする。  2 ドリルゲームをする。  3 前時のゲームでのオフenseパターンを確認する。(課題を見付ける)  4 本時のめあてを確認する。	◇チームワークを高めるために、キャプテンを中心に準備運動を行うようにする。  ◇タスクゲームとメインゲームに繋がるように、ボールを持つ人にしっかりとついていくことを意識させる。  <div data-bbox="497 678 778 835" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">             ドリルゲーム  <b>【金魚さんのパスラン】</b>              ボールを持つ人にビタッとついていくゲーム           </div> <div data-bbox="790 678 1222 1043" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div> ◇実際にコート上で児童に動いてもらい、オフenseがうまくいかなかったチームを教師が意図的に取り上げ、原因を考えさせる。  <div data-bbox="497 1182 778 1429" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">             ☆児童の気付き              ・横に広がっているからパスがしにくい。              ・タグを取られた後、すぐにパスをすることができない。           </div> <div data-bbox="790 1182 1222 1451" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div> ◇児童の前時の振り返りの言葉や、ゲームの様子からめあてを提示する。	
味方のパスを受けることができる位置を見付け、ゲームをすることができる。		
5 ボールを持たないときにどのように動けばいいのか考える。 (課題解決) ① コート上での確認 ② ホワイトボードでの確認	◇実際にコート上で児童が動き、原因を解決するための方法を考える。 ◆ホワイトボード上で動きを確認することで、コートを俯瞰できるようにする。  <div data-bbox="497 1809 1222 2022" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">             ☆児童の気付き              ・ボールを持つ人との距離をもう少し近くすればいい。              ・タグを取られたときにすぐにパスを出せるように後ろにいるようにしよう。              ・左右の両方についていくといい。           </div> <div data-bbox="497 2033 1098 2105" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">              キーワード              ・三角形 ・ついていく ・フォローする           </div>	



■審判チームからアドバイザーを用意し、他チームの動きを見て、三角形の形を意識して動くことができるかどうかを分析し、振り返りタイムで伝える。

■振り返りタイムを活用して、自分たちの動きがタスクゲームのときと同じように三角形の形を意識して動くことができたかどうかという視点をもって振り返るように声をかける。

◇ゲーム振り返りボードを活用し、うまくいったときといかなかったときを比較させ、原因を考えさせる。

8 場や用具を片付ける。

◇安全に気を付けて片付けを行うようにする。

9 振り返りをする。

◎**チームの全員がトライできるようにするためにはどうすればいいのか考えさせ、次時に繋げるようにする。**

◇児童の振り返りをもとに、次時の学習課題を設定し、学習意欲を高めるようにする。

今日のポイント

①パスを受けるために三角形の形をくずさない。

②自分と守りの距離を見ながら動く。

まとめ

味方のパスを受けるためには、三角形の形に動いたり、守りとの距離を見ながら動いたりすると良い。

スペースを見つけつけてLet'sトライ!		4	4年( )組 名前( )
めあて 味方のパスを受けられる位置へ動くことができる。			
ドリルゲーム (金魚さんのバスラン) どちらかにパス ① → ② → ③ → ① どちらかにパス ① ← ② ← ③ ← ①	タスクゲーム (ゴースルゲーム) スタート → ゴール ○ ← アドバイザー	メインゲーム (アウトナンバードゲーム) リザーブ ○      タイエンスタートライン      リザーブ □ □ 1点トライ      SZ      3点トライ      1点トライ 3点トライ      SZ      3点トライ      3点トライ 1点トライ      SZ      1点トライ      1点トライ アドバイザー → ☆      得点板      ☆ ← アドバイザー	
キーワード 1試合目      2試合目 自分得点      自分得点 自分チーム [      ]      自分チーム [      ] VS      VS 点      点		味方のパスを受けられる位置に動くためのポイント 自分得点      点 自分チーム [      ]      自分チーム [      ] VS      VS 点      点	
学習を終えての振り返り			