第３学年2組　体育科学習指導案

令和４年１２月１６日（金）　６校時

　　第３学年２組（３６名）

場所　運動場

指導者（T1）　永野　佳太

指導者（T2）　清成　彩花

１　単元名　ゲーム（ゴール型ゲーム：タグラグビーを基にした易しいゲーム）

２　単元の目標

（１）ゴール型ゲームの楽しさや喜びに触れ、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ことができるようにする。

（知識及び技能）

（２）規則を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

（思考力、判断力、表現力等）

（３）運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、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ことができるようにする。

（学びに向かう力、人間性等）

３　運動の一般的特性

　　中学年のゲームは、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成され、主として、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団体集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。

　　中学年では、ゲームの楽しさや喜びに触れ、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ことができるようにし、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。

　　また、運動を楽しく行うために、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、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ことなどをできるようにすることが大切である。

４　児童の実態

（１）運動に触れる楽しさの体験状況

　　　本学級は男子１９名、女子１７名で構成されている。本学習を行うにあたり、事前に紙面によるアンケートを行った。（１２月２日実施）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 楽しい | まあ楽しい | あまり楽しくない | 楽しくない |
| 運動は楽しいですか。 | ３２ | ４ | ０ | ０ |
| 体育は楽しいですか。 | ３１ | ５ | ０ | ０ |
| ボールを使った運動は楽しいですか。 | ２７ | ７ | ２ | ０ |

　　ロイロノートを活用したアンケートから、多くの児童が運動も体育も好きであることが分かった。ただし、運動や体育自体は好きであるものの「ボール運動」に関しては、「楽しい」と答えている児童数が若干減っているという現状もある。

　　また、登校後や昼休みには多くの児童が屋外に出て遊んでいる。特に「鬼遊び」や「ドッジボール」などで男女入り交じって楽しんでいるようであるが、中には昼休みのほとんどブランコに乗って過ごしている児童もいる。また、「汗をかきたくない」等の理由から図書室などで読書などをして過ごす児童も時々見られる。

（２）「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

　　「知識及び技能」に関しては、1学期にソフトバレーを簡易化した運動をしており、円形になってトスをつなぐゲームを経験している。多くの児童がボールに触れる経験はしているが、相手がとりやすいトスをあげる技能には個人差が見られる。タグラグビーに関しては、ほとんどの児童にとって初めての経験である。

　　「思考力、判断力、表現力等」については、ソフトミニバレーの学習において、ラリーを続けるための作戦をチームで考えたり、マット運動の学習において、お互いに動画を撮影し合いながら、その動画をもとにアドバイスをし合ったりする活動を行ってきた。児童の様子としては、積極的に自分の意見を伝えることのできる児童がいる一方で、ほとんど自分の意見を言えない児童も少なからずおり、「自分の意見を相手に伝えること」に課題が見られる状況である。

　　「学びに向かう力、人間性等」に関しては、ほとんどの児童が進んで運動に取り組むことができる。また、規則を守って誰とでも仲良く運動の出来る児童多い。ただし一方で、ルールが曖昧であったり、ルールが理解できなかったり、課題が難しすぎたりすると動けなくなったり、学習に参加できなくなったりしてしまう児童もいるため配慮が必要である。

（３）体力の状況

　　今年度実施した体力テストにおける総合評価の状況は以下の通りである。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A段階 | | B段階 | | C段階 | | D段階 | | E段階 | |
| ５人 | | ８人 | | １３人 | | ８人 | | １人 | |
| 男子 | 女子 | 男子 | 女子 | 男子 | 女子 | 男子 | 女子 | 男子 | 女子 |
| ２人 | ３人 | ５人 | ３人 | ５人 | ８人 | ５人 | ３人 | １人 | ０人 |

　　　体力テストにおいて、総合評価の割合は、男女総合でA・B段階が３６％、C段階が３６％、D・E段階が２５％という結果であった。D・E段階の児童は９名おり、一生懸命に取り組んでいる様子ではあるが、難しそうだと感じた課題には取り組もうとしなかったり、自信のない発言をしたりすることがある。

　　　本学年において、タグラグビーの技能とも関連のある「反復横跳び」の記録については、県平均との差が、男子は１３．４％、女子が１５．４％有意に上回っており、瞬時に移動する力は全体的に高いと思われる。また、５０m走の記録についても、県平均との差が男子は－０．６％、女子は＋２．０％であり、大きな課題は見られない状況である。

５　学習を進めるに当たって

　　本単元では、ゴール型ゲームの特性の十分な理解と、ゲームの楽しさを味わわせるために、タグラグビーを扱う。タグラグビーは、ボールを持ったまま移動でき、ドリブルがなく、動きの自由度が高い。また、得点するときもシュートをする必要がなく、走り込むだけなので、他の種目と比べて習得する技術が容易であり、運動の苦手な児童にとっても親しみやすいものである。技能習得が容易な分、「どこに動くとよいか」「だれがそこに動くか」など、チームで協力した攻め方に意識を向けることができる。そのため、仲間と話し合い試行錯誤しながら協力して競い合うことができる教材である。また、協力して攻めることができたときには、チームが一つとなる感覚を味わえ、喜びを感じることができる教材である。一方で、「前パス禁止」や「４タグで攻守交替」など他の種目にはない複雑なルールもある。

　　そこで、単元前半においては、試しのゲームを行う時間を１時間とり、タグラグビーのルールをしっかりと教える時間をとる。児童に実際に動いてもらいながら説明をすることで、ルールが曖昧であったり、理解できなかったりすると動けなくなる児童も運動に参加しやすくなるようにしたい。また、試合の進め方を指導する時間も確保し、自分たちで試合を進められるようにすることで、３コート同時に試合を展開し、運動量を確保できるようにする。加えて、第１時のオリエンテーションの時間に、ビブスの着方、タグの付け方、取り方、片付け方、基礎練習の行い方を指導する時間も確保する。この時間を取ることで、次時から運動場に着いた児童から準備をして、準備運動・基礎練習に入れるようにし、運動量の確保につなげたい。この基礎練習に関しても、タグ取り相撲、円陣パス、三角パス、１対１を必ず毎時間授業の始めに行うことで、基本的な技能の向上を狙う。

　　単元後半では、自分の考えを友達に伝えることを主なねらいとして学習を進めていく。学級の実態として、なかなか自分の意見を言えない児童もいるので、話し合いの時間には、視点をもたせた上で、その視点について必ず全員が発言をするというルールを設けて、話し合いを進めさせたい。その上で、自然に全員が発言できているチームや、肯定的な相槌をうっている児童を全体に紹介し、自分の意見を伝えやすい雰囲気を作りたい。また、作戦ボードとしてロイロノートを活用することで、より分かりやすく相手に考えを伝えられるようにしたい。児童の実態として「自分の考えを友達に伝えること」について重点的に指導を行っていくため、本単元では「ゲームの型に応じた作戦を選ぶ」ことは取り扱わないこととし、次の単元及び次の学年で「作戦を選ぶ」ことを取り扱うこととする。

　　本時は、単元前半の最後に当たる。この時間は、「ボールを持っていないときに、ボール保持者の後ろについて走ることができる（フォロー）」という技能をしっかりと高める時間にしたい。ボール運動を苦手としている児童や、動き方は分からないと積極的に参加できない児童がいることからも、「わかる」「できる」という視点をもって指導を行いたい。

本時のはじめの段階では、前時で「４タグで攻守交代」というルールを追加したことで、少し点数が入りづらくなったという課題が生まれていると思われるので、「攻めるとき、ボールを持ってない人はどう動けばよいだろう。」というめあてを設定する。このめあてを設定することで、フォローの動きに意識を焦点化できるようにしたい。

本時のなかの段階では、「ケンステップタイムアタック」というタスクゲームを行う。このタスクゲームでは、相手がいない状況で動きの練習をさせることで、フォローの動きに意識を焦点化して練習できるようにし、運動が苦手な児童でもフォローの動きが「できる」経験を積ませたい。また、各班タイムを計測させることで「少しでも早くトライするには、全員でどんな動きをしたらよいだろう」という課題をもたせ、必然的にフォローの動きが出てくるようにする。また、フォローの動きができている班を取り上げ、全体で紹介することで、「フォローの動きはこういう動きなんだ！」ということが全員に「わかる」ようにしたい。また、単元全体を通して、３対３の試合も毎時間行っていくことで、徐々にゲームに慣れ、ゲームの楽しさも味わえるようにしていきたい。

本時のまとめの段階では、「攻めるとき、ボールを持っていない人はボールを持っている人の後ろをついていくとよい（フォロー）」と学習のまとめをする。

　　カリキュラム・マネジメントの視点から、保健の「けんこうな生活」で学習した「健康に過ごすための４要素」をオリエンテーションでなどでふり返り、運動することへの意欲を高めたい。

　　道徳科においても、事前に「規則の尊重」や「友情、信頼」などについて学習することで、学習中における集団や他者との関わり方の工夫につながり、体育科及び道徳科相互に学習効果が高まることを期待する。

６　単元の評価規準

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
| 内容のまとまりごとの評価規準 | 次の運動の行い方を知っているとともに易しいゲームをしている。  ・ゴール型ゲームでは、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、易しいゲームをしている。 | 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しているとともに、考えたことを友達に伝えている。 | 運動に進んで取り組もうとし、規則を守り誰とでも仲良く運動をしようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、友達の考えを認めようとしていたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。 |
| 単元の評価規準 | ①　タグラグビーの行い方について、言ったり書いたりしている。  ②　ボールを持ったときに体をゴールに向けることができる。  ③　味方にボールを手渡したり、パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。  ④　ボールを持っていないときに、ボール保持者の後ろについて走ることができる。 | ①　攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。  ②　パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりするときの工夫を友達に伝えている。 | ①　ゲームに進んで取り組もうとしている。  ②　規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。  ③　ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。  ④　ゲームの勝敗を受け入れようとしている。  ⑤　友達の考えを認めようとしている。  ⑥　周囲を見て、場や用具の安全に気を付けている。 |

８　本時の学習（５／８）

（１）本時の目標

　　　ボールを持っていないときに、ボール保持者の後ろについて走ること（フォロー）ができるようにする。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（知識及び技能）

（２）本時の評価項目

　　　タグラグビーの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。

（知識・技能）

９　指導過程

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 段階 | 学習内容及び学習活動 | 指導上の留意点 | 〇：評価項目  （評価方法）  【Ａの例】 | 「努力を要する」状況と判断される児童への手立て |
| はじめ　１０分 | １　学習の準備をする。  ①　ビブス、タグ、ベルトの準備をする。  ②　準備運動、基礎練習を行う。  ２　本時のめあてを確認する。 | ・　運動場に到着したグループから学習の準備、準備運動、基礎練習を行わせることで、運動量を確保する。  ・　毎時間基礎練習（タグ取り相撲、円陣パス、三角パス、１対１）を行わせることで、基本的な技能の向上を図る。  ・「攻守交代の条件に４タグが追加されたことでトライしづらくなった」という前時の課題を踏まえてめあてを設定することで、本時のめあてへの必要感をもたせる。  攻めるときボールを持ってない人はどう動いたらよいのだろう。 |  |  |
| なか　３０分 | ３　チームでタスクゲーム（ケンステップタイムアタック）を行う。  【ルール】  ・　３人一組で行う。  ・　ケンステップについたら後ろの人にパス。  ・　ゴールまでのタイムを計測する。  ①　タスクゲームをやってみる。  ②　タイムが早いチームを見る。  ③　フォローの動きを意識してやってみる。 | ・　相手に邪魔されずに動きの練習ができるタスクゲームを設定することで、フォローの動きに意識を焦点化して練習できるようにする。  ・　各班タイムを計測させることで、「少しでも早くトライするためには、全員でどんな動きをしたらよいだろう？」という課題をもたせ「フォロー」の動きの必然性を高める。  ・　ケンステップにも児童を一人ずつ立たせ、その児童にタグを取られてからパスを出させることで、できる限り実戦に近い形で練習できるようにする。  ・　フォローの動きが上手にできている班があれば、全体を集め手本として見させることで、フォローの動きが具体的にイメージできるようにする。 |  |  |
|  | ４　試合①を行う。  【攻守交代の条件】  ・　ゴール  ・　前パス、落球  ・　ラインから出る  ・　４タグ  ５「フォロー」の動きができているチームの試合を見る。  ６　試合②を行う。  ・　試合を見ているときは友達が「フォロー」の動きができているかに着目しながら見る。 | ・　チーム内で赤と白に分かれて、相手チームの同じ色同士で試合をさせることで、友達の動きを見る機会も保障する。  ・　セルフジャッジで行わせることで、試合を３コート同時に展開できるようにし、運動量を確保する。  ・　タスクゲームでの「フォロー」の動きを生かしているチームがあれば、全体を集めてお手本として見させることで、試合の中でのフォローの動きを具体的にイメージできるようにする。  ・　見ている児童に「フォロー！」と声をかけさせたり、フォローができている児童を教師が積極的に称賛したりすることで、全員がフォローの動きを意識できるようにする。 | 〇タグラグビーの行い方について、言ったり書いたりしている。  （観察・カード）  【Ａの例】  タグラグビーの行い方の留意点を友達や教師に詳しく伝えたり、カードに書いたりすることができる。 | 行い方を正しく理解している児童を具体的に伝え、その児童の動きに注目させたり、場面を限定して考えさせたりする。 |
| まとめ　５分 | ７　ふりかえり  ①　ロイロノートでアンケートを提出する。  ②　感想を発表する。  ③　まとめを行う。  ８　あいさつ・片付け | ・　ロイロノートでアンケートをとることで、全体の傾向をすぐに把握できるようにする。  攻めるときボールを持ってない人は、ボールを持っている人の後をついていくとよい（フォロー）。 |  |  |