

第63回宮崎県学校体育研究発表大会

小学校部会

1 研究主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを
 実現するための資質・能力の基礎を育む体育科学習の在り方
 ～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

2 日 程

	9:00	9:50	10:45	11:45		13:30	14:30	15:00	16:30	
	8:40	9:40	10:35	11:35	12:35		14:20	14:45	16:00	
受付	開 会 行 事 (40分)	視 点 説 明	公 開 授 業 小 学 校 (45分)	公 開 授 業 特 別 支 援 (50分)	公 開 授 業 中 学 校 (50分)	昼 休 食 憩 (55分)	公 開 授 業 高 等 学 校 (50分)	指 導 助 言 が 言 り (全 体) (15分)	授 業 研 究 (4部 会) (60分)	閉 会 行 事

① 公開授業

種 別	学 年	単 元	発 表 者
小 学 校	第3学年	ボ ー ル 運 動 (ゴール型:タグラグビー)	日 向 市 立 細 島 小 学 校 教 諭 甲 斐 誠 進

② ワークショップ型授業研究

部 会	役 職	氏 名
小 学 校	指 導 助 言 者	南九州大学人間発達学部 教 授 宮 内 孝
	司 会 者	宮崎市立宮崎東小学校 教 諭 年 永 健 二
	記 録 者	延岡市立恒富小学校 教 諭 山 本 祐 也
		門川町立門川小学校 教 諭 柳 田 かおり
進 行	日南市立吾田小学校 教 諭 図 師 啓 悟	

【小学校】第3学年1組 体育科学習指導案

令和4年 11月 17日 (木)

第3学年1組 (男子15名・女子5名)

場所 日向市お倉ヶ浜総合公園 サンドーム日向

指導者 甲 斐 誠 進

1 単元名 ゴール型ゲーム (タグラグビー)

2 単元の目標 (第3学年及び第4学年の2学年分)

- (1) ゴール型ゲーム (タグラグビー) 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。
(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、集団対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。

低学年のゲームを踏まえ、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。

4 児童の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本学級の児童 (男子15名、女子5名) は、昨年度まで続いた新校舎の改築工事や運動場の整備工事による運動場や遊具がない中で、体育館配当時にはボールを使ってドッジボールやボール当て鬼など運動量の多い遊びをしている様子が多く見られた。今年度に入り、運動場使用も可能になってからは全員、鬼ごっこや遊具での遊びを楽しく行っている。本学級の女子は、外遊びよりも読書や絵を描くことが好きな傾向にあるが、教師と一緒にドッジボールして楽しむこともある。

一方で、体育館に来てフープをしたり、バスケットゴールに向かってシュートをしたり、運動場においてもブランコや滑り台と比較的運動量の少ない遊びをしている児童も見られる。今年度に入って、体育科の学習や昼休みの時間等で、体を動かす機会は増えてきたものの、長時間体を動かす体力はまだ戻っていない。

これまでの体育科の学習を通して、「体づくり運動」や「器械運動」などの体育館でできる内容に関しては、友達の考えを認めるために、友達の動きを見たり、話し合ったりしながら自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫し、それを友達に伝えることはできるようになってきている。

一方で、「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」などに関しては、

「的当てゲーム」や「一人鬼」、「子増やし鬼」などを通して、簡単なボール操作や一定の区域で、逃げる、追いかけるなどの技能を高めることはできているものの、ルールを工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で競い合ったりする経験が十分にできているとは言えない。

(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、低学年までの間に、「ボールゲーム」や「鬼遊び」の経験を通して、ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、規則を守り誰とでも仲よく運動遊びをする経験している。また、空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることも経験している。しかし、低学年の時の様々な「ゲーム」領域に関しては、体育時以外での経験が少なく、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きなどが十分に高まっていない。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、これまでの体育科の学習を通して、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、考えたことを友達に伝える活動を中心に取り組んできた。自分のできることを、課題となることをみんなで共有し、課題を克服するために必要なことを考える習慣が身につけてきている。しかし、「ゲーム」の学習では、規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりした経験がほとんどない。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、体育科のどの学習にも運動に進んで取り組んだり、きまりを守ったりすることができている。しかし、勝敗を受け入れることを頭の中で分かっているが、感情のコントロールができていない様子が見られることがある。

(3) 体力の状況（昨年度の結果）

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	1	1	8	5	0	0	1	1	1	2
%	6.7	6.7	53.3	33.3	0	0	20	20	20	40

今年度の体力テストの学級全体の総合評価の割合は、A・B段階の児童が15%、C段階の児童が45%、D・E段階の児童が40%という結果であった。男女ともに、上体起こしやシャトルラン、反復横跳びに課題があることが分かった。

本学級の児童の多くが、地域のスポーツ少年団であるソフトボールクラブやドッジボールクラブに所属しているため、ソフトボール投げに関しては男女ともに県平均を超えている。本単元を通して、本校の課題である敏捷性と持久力を高めていく必要がある。

5 学習を進めるにあたって

本単元では、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とボールを持たないときの動きによって、ボールをゴールに向かって運んだり、パスをして陣地を取り合ったりすることができるように進める。

本単元の指導に当たっては、陣地を取り合うゲームの特性を十分に理解させるために、タグラグビーのルールを簡易化したゲームを段階的に行い、陣地を取り合うゲームの楽しさを十分に味わわせた。また、3グループ編成（1グループ6～7人）とし、チームで作戦を考えたり、ゲームを振り返ったりする活動を行うことで、友達の考えを認めたり、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたりできるようにしたい。

単元のはじめのオリエンテーションでは、日本ラグビーフットボール協会が出しているタグラグビーのリーフレットやNHK for schoolが出しているタグラグビーに関する動画などを活

用して、タグラグビーの魅力について説明を行うことで、興味を持たせるとともに、どのようなゲームなのか見通しをもたせる。

単元前半では、誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コート広さ、プレイ上の緩和や制限など加えながら行う。

単元後半では、ゲームやそれらの練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めることができるように進めていく。

単元の終わりには、「3年タグラグビー総当たり戦」を実施して、運動する楽しさや喜びを味わえるようにしたい。

単元を通して、味方へのボールの手渡し、パス、ゴールにボールを持ち込むことや相手のいない空間に移動すること、規則を守り誰とでも仲よく運動することを身に付けさせたい。

「見方・考え方」を働かせる学習過程を工夫することにより、「すること」だけではなく、「みること」、「支えること」、「知ること」など、自己の適性等に応じて、運動やスポーツとの多様な関わり方について考えさせていきたい。そして、運動の楽しさや喜びに触れるとともに、体力の向上を目指したい。

授業の前半では、低学年での経験が少ないことから、タグ取り鬼ごっこや2メンからの1対1を行い、タグラグビーの基本動作（相手をかかわす、前に走る）に慣れさせるようにする。また、ボールを遠くへ投げる運動が苦手な児童が多いことから、サークルパスなどのボールの扱いを習得する時間を十分に確保する。動きをイメージしにくい場面では、教師が動きを示していく。このような活動を行うことで、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などの技能の習得を目指したい。

授業の後半では、タスクゲーム（決められた範囲の中でしか動くことができないディフェンスをかわして進む2対1→3対2）や習得した技能を生かしながら易しいゲーム（4分間で行う。3メンから必ずスタートし、ハーフコートを超えたあたりからディフェンスがコートに入る。3メンからの折り返しから3対3のゲームが始まる。）を行うことで学習意欲を高め、全員がゲームを通して常に技能を高めたり、チームとしてどう動けばよいかなどを考えたりできるようにする。また、ゲームのないチームは、前時や本時で終えたゲームを振り返り、本時のめあてやチームの目標達成に向けた視点を基に、良かった動きや改善すべき動きを話し合うことで、次のゲームや次時に試すことができるようにする。

学習カードは、単元を通して、考えたことや思ったことを言葉でまとめるだけではなく、自己の考えを深めたり友達の考えを理解したりすることができるように工夫したい。

そのために、画用紙と付箋、ホワイトボード、作戦ボード（オフenseとディフェンスの動きをマグネットで示す）を活用した形式にする。目標達成に向けた実践の中で、個人とチームのことで気付いたことを付箋紙に書き、それを画用紙に貼らせる。そうすることで、意見の共有がしやすくなり、書くことに抵抗がある児童にとっても、先に示された考えを基に、自分の言葉で書こうとすることにも繋がる。ホワイトボードは、チームの目標を示したり、修正したりが容易にできるように活用する。また、作戦ボードは、タブレットPCで撮った試合の動画を見返し、チームの課題解決や目標達成ために必要な動きを確認するときに活用する。マグネットをオフenseとディフェンスに例えて動かし、マーカーで書き込んだりすることで、具体的な動きをイメージすることができたり、チームの考えを共有したりすることが簡潔にできると考える。コート縦に3つに分けた線とディフェンスが出てきてもよい横線を作戦ボードに表記しておくことで、ポジショニングや空間を意識した動きにつ

いて、試合をイメージしながら話し合いを進めることができると考える。

単元を通してタブレット端末を効果的に活用したい。主に動画撮影時に活用するが、1時間ごとに設定されるめあてを達成するためにどうすればよいかを話し合う上での補助資料として活用する。また、動画を見る際も、1時間ごとのめあてとチームの目標を達成するためにはどうすればよいかという視点に立って、視聴することができるように指導する。さらに、はじめやまよりの段階でタブレット端末を活用する。児童が前時の話し合いの中で出た意見を記した付箋の内容を、担任が次時のはじめの段階でベストコメント賞と称し、全体に提示する。そうすることで、新たな気づきがあったり、本時の話し合いの中で自分の考えと近いものから伝えたりすることができると考える。まよりの段階では、出された各チームの意見を打ち込み、画面上に表記することで、各チームの考えが視覚化でき、次時へ向けて意欲付けにも繋がると考える。

本時において、はじめの段階では、準備運動や基本的な技能を高める運動をグループごとに行わせる。まず、タグ取り鬼ごっこで、タグラグビーの基本操作である前に走る、相手をかわすことやかわす際の見える空間や相手の位置を意識付けたい。次に、2メンからの1対1、3メンからの2対1では、動きながらのパスやおとりからのパス、手渡しパス、フェイク、ロングパス、3つの作戦〔クロス(手渡しパスまたは、フェイク)、ダミー(おとり)、ロング(ロングパス)]などに取り込み、3対3をやっているイメージで練習する。相手意識をもって行わせることで、ボールを保持したときに、なかなか周囲の状況が把握できない児童にとっても取り組みやすく、ボール操作の技術も上達していくと考える。その後、めあての確認を行う。めあてを「より多く得点するためには、どのような場所に移動すればよいか」と設定することで、チームの作戦を考える際に、3つの作戦から選んだ作戦を成功させるためには、ボールをもらった人だけではなく、ボールを出した人がどう動けばよいかを考
えることが大切になってくることに気付かせる。

なかの段階は、チームの作戦と目標設定に合わせた練習を行った後、4分間で2チームが対戦するゲームを行う。その際、チームで考えた作戦を意識させることで、得点がしやすくなることを意図したゲームを行わせたい。同時に、ゲームを見ている人もボールを出した人がどのように動けばよいかという視点に立って観戦させる。ゲームのないチームは、この間に前時や本時で行ったゲームの動画(各組のオフェンスのみを撮った動画)を見たり、チームの作戦遂行や目標達成のためにボールを出した人がどのように動けばいいかなどの気付いたことを付箋に書いたりしながら、作戦を立てさせるようにする。

まよりの段階は、チームで出た意見を全体の前で発表する場を設定し、児童の発言を生かしながら「より多く得点するためには、相手のいない場所を見つけて移動すればよい」という学習のまよりにつなげたい。今回はゲームがない時間に、チームごとに振り返りを行うことで、「まよりの段階で書く時間を省略することができ、活動時間の確保と各チームの振り返りを聞くことによる新たな気づき
につながると考える。

カリキュラム・マネジメントの観点から、事前に保健領域における「健康な生活」(第3学年)の学習を進めたりしておく。それにより、児童に運動の大切さを実感させるとともに、「ゴール型ゲーム」を学習する意義をより一層理解させ、スムーズな導入につながるようにしたい。

道徳科においても事前に「相互理解」や「規則の尊重」などについて学習することで、学習中における自己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したい。

単元途中や単元後も他教科との関連をもたせながら学習を進めることで、教科横断的な学びが実現

するよう指導を進めていきたい。

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
内容のまとめりごとの評価規準	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よ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 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。 ③ <u>相手がいない空間に移動することができる。</u>	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 ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた上で、動きを選んでいる。 ③ 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 場や用具の安全を確かめている。 ④ 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。 ⑤ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑥ 友達の考えを認めようとしている。

7 指導と評価の計画（8時間）

		1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8									
指導内容	知	①知識 (タグラグビーのルール)			②技能 (ボールを持っている動き)	②技能 (ボールを持っていない動き)	③技能 (相手のいない空間への移動)											
	思		①思考・判断 (簡単な規則の選択)	②思考・判断 (簡単な動きの選択)				②思考・判断 (簡単な動きの選択)	③表現 (友達に伝える力)									
	態	④責任・参画 (準備や片づけ)	②公正・協力 (規則)		③健康・安全 (場や用具の安全)	①愛好的 (積極的な取組)		⑤公正 (勝敗の受け入れ)	⑥共生 (友達との認め合い)									
学習過程	8分	1 チームごとに準備運動・練習をする。(第1～8時) 2 集合、整列、あいさつをする。 3 本時の学習内容を確認する。 ○ めあての確認 ○ 学習の流れの確認																
	30分	4 チームの課題を確認し、練習をする。 ○ チームの作戦及び目標設定 ○ 練習の再開(第2～8時) 5 タスク・易しいゲームをする(第2～7時)。																
		<table border="1"> <tr> <td></td> <td>○ タスクゲームで練習行う。</td> <td>○ タスクゲームで練習行う。</td> <td>○ タスクゲームで練習行う。</td> <td>○ 3対3の易しいゲームを行う。</td> <td>○ 3対3の易しいゲームを行う。</td> <td>○ 3対3の易しいゲームを行う。</td> <td>○ 3対3の易しいゲームを行う。</td> <td>○ 3対3の易しいゲームを行う。</td> <td>○ 3対3の易しいゲームを行う。</td> </tr> </table>		○ タスクゲームで練習行う。	○ タスクゲームで練習行う。	○ タスクゲームで練習行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。
	○ タスクゲームで練習行う。	○ タスクゲームで練習行う。	○ タスクゲームで練習行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。	○ 3対3の易しいゲームを行う。									
7分	○ チームで話し合いをする。(第2～8時) ※ ゲーム(試合)がないときに話し合いを行う。 ・ 新たな課題の確認(動画視聴) ・ 付箋への記入(振り返り) ・ ホワイトボードで動きの確認																	
7分	6 本時の学習を振り返る。 ○ 考えの共有 ○ 次時の予告 7 片付け、整列、挨拶をする。																	
評価の重点	知	①知識 【観察・付箋】			②技能 【ICT】	②技能 【ICT】	③技能 【観察】											
	思		①思考・判断 【観察・ICT】	②思考・判断 【付箋・ICT】				②思考・判断 【付箋・ICT】	③表現 【付箋・ボード】									
	態	④責任・参画 【観察】	②公正・協力 【観察】		③健康・安全 【観察】	①愛好的 【観察】		⑤公正 【観察】	⑥共生 【観察・付箋】									
準備物	タグラグビーセット、タブレットPC、付箋、鉛筆、消しゴム、マグネット、得点板、スクリーン、プロジェクター、コーン、ホワイトボードセット																	
カリ・マネ	保健領域：健康な生活(第3学年)、体の発育・発達(第4学年) 道徳科：B(10)相互理解、C(11)規則の尊重																	

8 本時の学習（6／8時間）

（1） 本時の目標

- 相手がいない空間に移動することができる。

（知識及び技能）

（2） 本時の評価項目

- 相手がいない空間に移動している。

（知識・技能）

9 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	○：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 8	1 チームごとに準備運動・練習をする。 2 集合、整列、あいさつをする。 3 本時のめあてと学習の流れを確認し、チームの作戦を立てる。	<ul style="list-style-type: none"> 相手を意識した練習に取り組むことができるように、前時のゲームのことを話題にし、児童に考えさせながら取り組ませる。 前時の振り返りを行うことで、本時のめあてに向かってどうしていけばよいかを考えやすくする。 		
	より多く得点するためには、どのような場所に移動すればよいだろうか。	<ul style="list-style-type: none"> <u>本時のめあてからチームの作戦を考えさせることを通して、ボールをもらった人だけでなく、ボールを出した人の動きも大切になってくることに気付かせる。</u> 		
なか 32	4 練習を再開する。 5 易しいゲーム（3メンからの3対3）を行う。 ○ 良い動き例 ・ ボールを出した後、次のボールを受ける動きをする。 ○ 悪い動き例 ・ ボールを出した後、止まっている。	<ul style="list-style-type: none"> 適宜、よい動きを称賛する。また、ボールを出した人にその後どう動けばよいかを考えさせる声かけを行うようにする。 タブレットPCで動画撮影させることを通して、めあて達成のためのチームの課題を振り返る際の補助資料にさせるようにする。 チームとしての作戦や目標の視点から、どのような場所に動けばよいかについて気付いたことを付箋にまとめさせるようにする。 作戦ボードを活用し、チームや個人としての動きを確認させ、ゲームに向けたイメージをもたせるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 相手がいない空間に移動している。（ICT） 【Aの例】 ○ <u>ボールを出した後、相手がいない空間に何度も移動したり、次のパスを受ける動きをしたりすることができる。</u> <small>（観察・ホワイトボード・ICT）</small>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 低学年で行った鬼遊びで経験した、空いている場所を見つけて速く走ったり、急に曲がったりする動きを想起させて、ボール操作が苦手な児童も積極的に動くことができるように声かけをする。 ○ 意欲的に取り組めない児童には、前時までの振り返りで自分が次頑張りたいことをまとめた付箋を確認させ、本時の活動への見通しをもたせる。 ○ 友達の良い動きやアドバイスについて教師がゲーム中に起こる状況を具体的に挙げさせ、考えさせる。

おわり 5	6 本時の学習を振り返る。 ・ 考えの共有	・ チームごとに、ボールを出した後の動きについて、話し合いの中で出た意見を基に、発表させる。		
	より多く得点するためには、相手のいない場所を見つけて移動すればよい。			
	・ 次時の予告	・ 出た意見を教師が入力し、スクリーン上で示すことで、各チームの考えを視覚化し、次回のミニゲームで生かしたり、話し合いのテーマにしたりできるようにする。 ・ 次時の課題解決に向けての意欲向上を図るようにする。		
	7 片付け、整列、挨拶をする。			

10 スクリーン計画

ベストコメント（例）

第5時
多く得点するためには、ボールを持っていない人はどう動けばよいだろうか。

- 焦って速う作戦のようになっていた。（Aさん）
- 止まってキャッチしない。（Bさん）
- 後ろに迷わず、まっすぐ進む。（Cさん）
- 今回のおとり作戦はうまくいった。（Dさん）
- タグを取られたらすぐにパスをする。（Eさん）
- ディフェンスで一人にしか集中していない。（Fさん）

より多く得点するためには、
どのような場所に
移動すればよいだろうか。

第6時

第6時の振り返り（例）

1班～
2班～
3班～

まとめ

11 場の設定

