

第6学年O組 体育科学習指導案

令和3年1月〇日 〇曜日 第〇時 (運動場)

指導者 〇 〇 〇 〇

1 単 元 ボール運動 (ゴール型) タグラグビー

2 単元の見通し

- (1) ゴール型の運動の行い方を知り、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、決められたルールの中で、相手の陣地へボールを運ぶなどの簡易化されたゲームをすることができる。
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

3 学習の計画 (8時間完了)

- 第1次 第1時 タグラグビーの特性を知り、学習の見通しをもつ。
- 第2次 第2時～第4時 タグラグビーの基礎的な動き (ラン、パス、フォロー、タグ取り) をタスクゲームで身に付け、簡単なゲームをする。
- 第5時 (本時) トライにつながるフォローの動きを考え、ゲームをする。
- 第6時 チームの特徴に応じた作戦を立て、ゲームをする。
- 第3次 第7時～第8時 タグラグビー大会をする。

4 本時の学習指導

- (1) 目 標
 - 味方から出されるパスを受け、フォローとしてトライにつながる動きをすることができる。
 - 相手陣地へトライするための動きを考え、その動きを図や言葉で仲間に伝えることができる。
- (2) 準備・資料
 - 児童……学習カード、探検バッグ
 - 教師……タグラグビーボール (8) , タグ (4色×10) , ゲームベスト (4色×10)
- (3) 関 連
 - 1年 体育 鬼遊び (空いている場所を見つけて、速く走ったり、身をかわしたりする。)
 - 3年 体育 ボールゲーム (味方へのボールのパス、ゴールへボールを移動する。)
- (4) 学習過程

段階	学 習 活 動	時間	指 導 上 の 留 意 事 項
つ か む	1 本時の学習内容の確認をする。 (1) 4列横隊に集合し、整列する。 (2) ボールを使った準備運動をする。 ○ 各コートに分かれ、チームでタグラグビーにつながる運動をする。 (3) 本時の課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> トライにつながるフォローの動きを見付けよう。 </div> (4) 課題に対する個人の考えを書く。 ・ コートの真ん中ではなく、隅の方を攻める。 ・ 遠くにいて、反対のサイドを攻める。	10	<ul style="list-style-type: none"> ○ 健康観察、服装調べ (爪の点検も含む) をする。 ○ 主運動につながる簡単な準備運動を全体で行う。その後、チームに分かれて、ラン&パスを行わせる。チーム内の役割を果たさせるため、キャプテンを中心に行わせる。 ○ 身に付けさせたいフォローの動きについて児童自らがその動きを考えられるように発問を投げ掛ける。 ○ 個人の考えを大切にさせるため、チームの味方とは相談をさせず、自分なりの考えを学習カードに言葉と図で記述をさせる。

追 究 す る	2 簡単なゲームを行う。 (1) パスフォローゲームを行い、個人の考えを試すゲームを行う。 (2) 個人の考えを修正する。 ○ パスフォローゲームを通して、自分の考えを見直し、修正した考えを書く。 ・スピードをつけて走り込む。 (3) 修正した考えを確認するパスフォローゲームを行う。 (4) 考えたことを全体で共有する。 ○ 修正案をチームで確認する。 ○ 修正した動きを発表する。		○ タグを取られた後、スムーズにパスをつなげられるためにはどこにフォローに行けばよいのか繰り返し試させる。 ○ 個人の考えをもてなかつたり、動けなかつたりする児童には、頭の中に浮かんだイメージを表現できるように個別に声掛けを行う。 ○ 個人の考えは、必ず修正しなければならないものではなく、同じ考えでもよいことを補足しておく。 ○ トライにつながる動きになるように児童同士で声掛けができていた姿を称賛する。 ○ 全体での意見発表は、その内容のみならず繰り返し試しながら活動していたことを称賛するようにし、学級全体で共有する。
	3 メインゲームを行う。 (1) チームで確認をする。 ・出場選手や交代 ・チームの役割の確認 (2) メインゲームをする。 ・前後半3分のゲーム	30	評 トライをするためのフォローとしての動きを見付け、その動きを学習カードに図や言葉で書いたり、考えたことを仲間に伝えたりしている。(学習カード・話し合い・チーム練習) ○ 繰り返し試した動きを基に、トライにつなげられる動きになるようにゲームに取り組ませる。ここでは、タグを取られた後のフォローの動きについて称賛して回る。 ○ 後半ゲームのプレーヤーには、コート外からの声掛けを大切にさせ、繰り返し試した動きのキーワードとなる言葉を投げ掛けさせる。
	4 本時の学習のまとめをする。 (1) 学習カードに振り返りを記入する。 (2) 次時の学習の予定を知る。	40 45	評 ボールを受けやすい場所に動いてパスを受け、トライにつなげられるコートのサイドや、相手のいない場所へ動いている。(メインゲーム) ○ 本時の振り返りをさせ、次時の活動への見通しをもたせる。

(5) 本時の評価規準

- 味方からのパスを取りやすい場所で受け、トライにつなげられる場所へ走り込んでいる。
(メインゲーム)
- トライにつなげるための動きを見付け、その動きを図や言葉で仲間に伝えている。
(学習カード・話し合い・チーム練習)

5 備 考

(1) 学級の実態

- 体育のゲームになると、体育を得意とする児童が活躍をし、苦手な児童が遠慮をしてしまう傾向がある。そこで、学習内容を明確にすることで、主体的に取り組み、分かってできる運動の喜びを味わうことができると考えた。

(2) 指導の力点

- 学習内容を「トライにつながるフォローの動き」とし、個人で考えたことをゲームで試し、そこから修正して、また試すという活動の流れにしている。思考させることを軸に構成することで、学習課題を追求しやすくし、より深めることができるように学習過程を構成している。

6 指導と評価