**第５・６学年　体育科学習指導案**

令和〇年　〇月〇〇日(〇)　〇校時

５年生〇〇名　６年生〇〇名　計〇〇名

指　導　者　 ６年担任　　〇〇　〇〇

５年担任　　〇〇　〇〇

**１　単元名**　　　みんなでつかめワントライ！タグラグビー【ボール運動ゴール型】

**２　単元について**

1. 単元の位置とねらい

本校では，５年生は「ポートボール」，６年生は「バスケットボール」の学習を行い，また５，６年生と

もに「サッカー」の学習を通して，コート内で攻守が入り交じって的やゴールに向かってボールを投げたり蹴ったりする易しいゲームを経験している。これまでの学習により，それぞれの種目の基本的なボール操作とボールを持たない動き等を身に付けてきている。そして，「もっとたくさん得点したい。」「チームの友達と作戦を考えて協力したい。」という思いをもっている。

　　そこで，本単元ではタグラグビーの基本的なボール操作や，ボールを持たないときの動きを身に付けさせるとともに，より多くのトライを決める作戦の立て方や，味方の取りやすいパスのしかたやパスの受け方を重点的に指導していきたい。また，ボール運動の楽しさや喜びを十分に味わわせることができるようみんなが楽しめるルールを工夫したり，チームの特徴に合った作戦を考えさせたりしていきたい。

1. 運動の特性

　「タグラグビー」のおもしろさは，コート内で攻守が入り交じる中で，空いている場所に素早く動いたり，パスや走り込みを使って攻守を組み立てたりして，トライを決めるなど，一定時間内で得点を競い合う楽しい運動である。さらに，チームで作戦を考えて攻める，協力して守るなど仲間と関わりながら運動をすることで，楽しさが深まり運動意欲を高めることができる。

　本単元の「みんなでつかめワントライ！タグラグビー」は，パスやボールを持たないときの動きを身に付けながら，チームの作戦を選んだり，遂行したりして，得点を競い合う学習である。

1. 運動の系統性(学習指導要領より)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 低学年(ボールゲーム) | | 中学年(ゴール型ゲーム) | 高学年(ゴール型) | 中学校１・２年 |
| ボール操作 | ○　ねらったところに緩やかにボールを転がす，投げる，蹴る，的に当てる，得点する  ○　相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり，捕ったりする  ○　ボールを捕ったり止めたりする | 〇　味方にボールを手渡したり，パスを出したり，シュートをしたり，ゴールにボールを持ち込んだりする | ○　近くにいるフリーの味方へのパス  ○　相手にとられない位置へのラン  ○　パスを受けてのトライ | ○　ゴール方向に守備者がいない位置でのシュート  ○　マークされていない味方へのパス  ○　得点しやすい空間にいる味方へのパス  ○　パスやボールキー  　プ |
| ボールをもたないときの動き | ●　ボールが飛んだり，転がったりしてくるコースに入る  ●　ボール操作できる位置に動く | ●　ボールをもったときに体をゴールに向ける  ●　ボール保持者と自分の間に守備者がいない空間に移動する | ●　ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動する  ●　得点しやすい場所に移動し，パスを受  けてトライなどをする  ●　ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をする | ●　ボールとゴールが同時に見える場所に立つ  ●　パスを受けるために，ゴール前の空いている場所に動く  ●　ボールを持っている相手のマークする |

**３　児童の実態**

1. 体力・運動能力，運動習慣等調査より

　ア　調査結果

　　「５０ｍ走」においては５，６年生ともに男子が県や全国の平均を下回っている。「反復横とび」においては，５年生男子，６年生女子はともに県や全国の平均を下回り，６年生男子は県平均を上回ったものの，全国平均は下回っている。昨年度本校の課題であった柔軟性については，体育の授業や家庭での継続した取組により男女ともに５年生においては全国平均を，６年生においては県平均を上回る結果となった。

　　イ　考察

５，６年生男女共通の課題は「スピード」と「敏捷性」であるといえる。授業でそれらを高める運動を継続的に実施することで課題となっている運動能力が高めていける。「柔軟性」を高めるための取組については，今後も継続して授業に取り入れていくことで，様々な運動や生活により一層生かされていくと考える。

1. 運動・単元に関するアンケート調査より

ア　調査結果

(ア)　４年生・５年生のときのボール運動の学習は好きでしたか。

|  |  |
| --- | --- |
| 好き　　　　　　　１４名 | 協力して得点できる・運動全部が好き・教え合える・楽しい |
| まあまあ好き　　　１１名 | 得意なものもあるが苦手なものもある・難しいと感じることもあった |
| あまり好きではない　１名 | シュートやパスが苦手で好きじゃない |
| 好きではない　　　　０名 |  |

(イ)　ボール運動で，どんなときに楽しいと思いましたか。

|  |  |
| --- | --- |
| 点数をとれたとき　　　　　　　　　　　２１名 | 自分が上手になった，成長できたとき　　１９名 |
| 友達と協力できたとき　　　　　　　　　１６名 | 自分が活躍したとき　　　　　　　　　　１５名 |
| チームの作戦がうまくいったとき　　　　１５名 | 先生や友達にほめられたとき　　　 １４名 |
| うまく守備ができたとき　　　　　　　　　９名 | 作戦を考えているとき　　　　 ３名 |

　　　 (ウ)　ボール運動で，みんなが楽しむためにはどんなルールがありますか。

・　全員にパスを回したらプラスポイントが入る。　・　全員得点できたらプラスポイントが入る。

・　作戦を事前に審判に伝えて，作戦がうまくいったら点数を２倍にする。

・　１人がボールをもっている時間を決める。　・　ボール運動が苦手な人にはプラスポイントが入る。

・　同じ人の連続得点は認めないようにする。

イ　考察

(ア)の「ボールを使った学習は好きでしたか。」は，ほとんどの児童が「好き」「どちらかといえば好き」と答えている。「どちらかといえば好き」と答えた児童には，種目によっては，「苦手だ」「難しい」と感じた経験があるようだ。「あまり好きではない」と答えた児童は，これまでの運動経験において成功体験が少ないために自信が持てないのではないかと推測する。成功体験を積ませ，運動意欲につなげることが課題だと考える。

　　　　(イ)の「ボール運動でどんなときに楽しいと思いましたか。」は，「点数をとれたとき」が最も多く，次に「自分が上手になった，成長を実感できたとき」が多かった。多くの成功体験を積ませるために，一人一人の得点チャンスを作り出す工夫を図っていきたい。一方，「友達と協力できたとき」「チームの作戦がうまくいったとき」等，友達との関わるときにも楽しさを感じている。話し合いや友達と関わる場を効果的に取り入れることで，さらに協力して運動することの楽しさを味わわせたい。

　　　　(ウ)の「みんなが楽しむためにはどんなルールがありますか。」は，全員にパスを回したらプラスポイントが入るや全員得点できたらプラスポイントが入る等，試合をチーム全員で楽しみたい気持ちが感じられる。６時間目のルールの工夫では，児童の意見を大切にしながら，みんなで楽しめるルールを考えさせていきたい。

**４　指導に当たって**

運動大好き　〝祓川っ子〞の育成

～学び合い，高め合い，「できた」実感を味わえる体育指導法の研究～

⑴　対話を重視した「学び合い」

　　　パスやトライをするための技能を習得する際，試しのゲームでトライできたとき，できなかったとき，パスが通ったとき，通らなかったときの動画を撮影し，映像を見ながら「なぜ上手くいったのか。」「なぜ上手くいかなかったのか。」について児童同士で対話を促し，気付き，実践に生かすことができるようにする。

チームで作戦を考える際には，作戦の視点を与えるために，上手くいった攻め方の映像を前時までに撮りためておき，児童に提示することで，作戦の話し合いを活発にできるようにする。

⑵　異学年交流による「高め合い」

　　　５・６年合同での体育を行う。単学級では，チーム編成も限られておりメンバーが固定化する。合同体育

を実施することで，チーム編成を様々なバリエーションで行い，規則を守り誰とでも仲良く運動する態度を身に付けることができるようにする。また，チーム内に５・６年生が合わさるようにすることで，６年生は動きのコツを５年生に言葉や動きで伝えて教える経験をしたり，５年生も６年生から学んだりと相互に高め合うことができるようにする。

⑶　「できた」実感を味わわせる工夫

　　　学習の振り返りは，タブレット上のワークシートに毎時間ごとに実感した自分の成長を記入する。また，児童の動きの工夫が見られた様子や，作戦を遂行している様子，協力している様子等を映像に記録し，客観的に自分たちの動きを見ることをとおして，動きを分析したり，自分たちの成長を実感したり，自信をもたせたりすることができるようにする。運動が苦手な児童に対しては，パスの捕り方や出し方を個別に指導したり，チーム内の役割を一緒に確認したりするなどの配慮をすることで「できた」実感を味わわせたい。

**５　単元の目標**

　⑴　簡易化されたゲームの中で，チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作，ボールを受けるための動き

　　を身に付けることができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識及び技能】

　⑵　みんなが楽しめるルールや自分のチームの特徴に応じた作戦を選んだり，伝えたりすることができる。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【思考力・判断力・表現力等】

　⑶　ルールを守り，友達と協力しながら安全に楽しくゲームをしたり，場や用具の安全に気を付けたりすることができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【学びに向かう力，人間性等】

**６　評価規準(◎＝５・６年生の評価規準，〇＝５年生の評価規準，●＝６年生の評価規準)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
| 単元の評価規準 | パスなどのボール操作とボール  を持たないときの動きを身に付けて，簡易化されたゲームをしている。 | 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しているとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 | 運動に積極的に取り組もうとし，ルールを守り助け合って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，仲間の考えや取組を認めようとしていたり，場や用具の安全に気を配ったりしている。 |
| 学習活動に即した評価規準 | ①　近くにいるフリーの味方にパ  　スを出したり，ボールを落とさずに受け取ったりすることができる。(◎)  ②　得点しやすい場所に移動し，パ  スを受けたり走りこんだりして  トライすることができる。(〇)  ③　ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動しパ  スを受け，トライすることができ  る。(●)  ④　ボール保持者とゴールの間に  体を入れて守備をすることがで  きる。(◎) | ①　みんなが楽しめるようなルー  ルを選んでいる。(◎)  ②　チームの特徴に応じた作戦を  選び，自己の役割を確認してい  る。(〇)  ③　チームの特徴に応じた作戦を  選び，役割や動きをチームの仲間  に伝えている。(●)  ④　自己や仲間が行っていた動き  方の工夫を，ICT機器を用いて記  録した動画などを使って，友達に  伝えている。(◎) | ①　ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(◎)  ②　ルールやマナーを守り，仲間と助け合おうとしている。(◎)  ③　ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり，話し合ったりする際に，仲間の考えや取組を認めようとしている。(◎)  ④　使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに，用具の安全に気を配っている。(◎) |

**８　本時の実際**

1. 目標

ア 作戦に合わせパスを出したり，得点しやすいところに動いたりすることができる。(５年生)【知識及び技能】

イ 作戦に合わせパスやランをしたり，守備者に取られない場所に動いたりすることができる。(６年生)【知識及び技能】

ウ 自分のチームの特徴に応じた作戦を選んだり，伝えたりすることができる。【思考力・判断力・表現力等】

　 エ 仲間と考えを認め合いながら作戦を立てたり，協力し合い，作戦を意欲的に試合に生かそうとしたりすることができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 　　【学びに向かう力，人間性等】

1. 授業設計の工夫

ア　スピードや敏捷性，柔軟性を高める運動

本校５，６年生の課題に関する運動を取り入れて，継続的な体力向上を目指す。

　　イ　話し合い活動の充実

　　　⑴　ICT機器の活用

作戦の共有では，前時までの児童のトライできたプレーを映像として蓄積しておき，作戦として紹介す

る。自分や友達の姿を客観的に見て，チームの特徴に応じた作戦を選べるようにする。

⑵　発問の工夫

話し合いでは「自分たちの得意なことは何だろう。」「どう動いたら敵に邪魔されないでトライできるかな。」と発問をし，ねらいに沿って児童が活発に話し合いを行えるようにする。

　　ウ　運動の楽しさを味わわせるためのゲームの工夫

ゲームでは，「トライを決める」というゴール型の楽しさや喜びを十分に味わわせるために，攻撃４人・守備３人の人数構成にする。

1. 展開　(７/９)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 過程 | 主な学習活動 | 時間 | 〇教師の具体的な働きかけ☆運動の苦手な児童や運動に意欲的でない児童への配慮(評)評価 |
| つかむ・見通す　　　　　挑戦する・工夫する　　　　　生かす　　　振り返る | １　準備運動・補強運動をする。  ２　ボールを操作する運動をする。  ３　本時のめあて・流れを確認する。  　たくさんトライするためには，どうし  たらよいのだろう。  ４　作戦タイム①  ⑴　作戦を知る。  ⑵　自分たちに合った作戦を選び，自分の動きを確認する。    ランが得意な人が相手を引きつけてパスをする引きつけ作戦にしよう。    タグをとられたらパスをどんどんつなぐ連続パス作戦にしよう。  ５　ゲーム①(それぞれ２回攻撃×３試合)  　⑴　作戦を試すことを目的にする。  ６　作戦タイム②  ⑴　チームの作戦を見直す。  ⑵　ポジション・動きの再確認をする。    ・相手を引きつけたときに反対に動いた人は声をだしてパスを呼ぼう。  ・パスを細かくつなぐためには，もう少し近くで待っておく必要があるよ。  ７　ゲーム②(攻守２分ずつ×３試合)  ８　整理運動をする。  ９　学習のまとめを行い，振り返りをする。  　トライをするためには，守りがいない広いところに走りこんだり，パスをしたりするとよい。 | 10  5  5  5      15  5 | ○　体力の実態から，柔軟性・スピード・敏捷性を高める運動を重点的に行う。  ☆　ボール操作が苦手な児童に対して，T2が個別指導を行う。  ○　本時のめあてや本時の流れを確認し，全員が見通しをもって学習を進めることができるようにする。  ○　動画を使ってどんな作戦があるかを紹介し，話し合いに生かせるようにする。  ○　リーダーを中心に作戦ボード(タブレット)を活用し，動きに合わせて書き込みをしながら話し合わせる。その際，一人一人が自分の役割や動きを確認できるようにする。  ☆　チーム内で分担する役割やゲーム中のポジションを個別に声かけし意欲的に取り組めるようにする。  (評)自分のチームの特徴に気付き，作戦を選んだり，仲間に伝えたりすることができたか。(観察)  ○　児童に動きを動画で撮影させ，他のチームのよい動きにも着目させる。  ○　動画を見たり，作戦ボードを活用したりして作戦の練り直しを行う。  ○　試しのゲームで作戦があまり生かせていない様子のグループには積極的に声かけを行い，作戦の再確認ができるようにする。  ○　ゲームでは児童に撮影をさせ，撮影した動画は次時の学習に生かせるようにする。  (評)作戦に合わせて，パス・トライをしたり，ボールを持っていないときの動きをしたりすることができたか。(観察・動画)  ○　全体で本時のねらいに沿った振り返りが行えるようにする。  ○　次時の学習につなげるために，本時で課題になったことを確認しておく。 |

1. 評価

ア 作戦に合わせパスを出したり，得点しやすいところに動いたりすることができたか。(５年生)【知識・技能】

イ 作戦に合わせパスやランをしたり，守備者に取られない場所に動いたりすることができたか。(６年生)【知識・技能】

ウ 自分のチームの特徴に応じた作戦を選んだり，伝えたりすることができたか。 【思考・判断・表現】

エ 仲間と考えを認め合いながら作戦を立てたり，協力し合い，作戦を意欲的に試合に生かそうとしたり

することができたか。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 　　 　 【主体的に学習に取り組む態度】