

第3学年1組 体育科学習指導案

令和 2年11月17日(火) 5校時
 児童 33名(男子18名 女子15名)
 場所 運動場
 指導者 教諭 川内 聖子

単元名 タグラグビー (E ゲーム A ゴール型ゲーム)

本単元を通して目指す資質・能力

3の1タグラグビーを楽しみ、どうすれば得点できるか考えて、自分の言葉で表現することができる

この運動の面白さ

いかにボールを前に運び、得点できるかをめぐる攻防が面白い運動

中学年の目指す姿

- ・ふりかえりから自分にあつためあてを立てることができる。
- ・仲間とのふりかえりの中から視点を共有できる。
- ・自分の考えを友達に伝えることができる。
- ・主体的に学習に取り組んでいる。

児童の実態

運動への志向性	体育の学習が好き・まあまあ好き 85%	休み時間などの様子	・休み時間に運動に親しむ児童が多い(ボール遊び、輪車、おにごっこ、虫取りなど)。 ・その一方で教室からなかなか出ない児童もいる。(固定化)						
これまでの体育の学び方	・自分の課題に応じためあてを立てることができる児童は82%いる。 ・課題解決の方法として①友達に聞く②教師に聞く③自分なりに考える ・友達とのかわりに有用感を感じている児童が70%いる。								
単元の系統性(カリキュラムの構成)	<table border="1"> <tr> <td>1年生</td> <td>2年生</td> <td>3年生</td> </tr> <tr> <td>ボール遊び おに遊び</td> <td>ボール運びゲーム タグ取りおに遊び</td> <td>タグラグビー</td> </tr> </table>			1年生	2年生	3年生	ボール遊び おに遊び	ボール運びゲーム タグ取りおに遊び	タグラグビー
1年生	2年生	3年生							
ボール遊び おに遊び	ボール運びゲーム タグ取りおに遊び	タグラグビー							
特記事項(阻害要因や技能の習得状況など、指導上参考になること)	○学習を始める前のアンケートではタグラグビーについて、「やったことがある」と答えた児童が1人で、残り32人は「知らない」と回答している。 ○「ボール運動で好きなおところ」①チームが勝つところ②得点を防ぐところ③得点するところ ○「ボール運動でいやなおところ」①なかなか勝てない・パスがない③シュートができない ○「ボール運動で友達ともめた原因」①ルールを破って②ボールの取り合い③体がぶつかって・ルールが分からなくて								

1時目の工夫(問いの共有)

本単元で共有する問い
 「どうやってボールを前に運び、得点する？」

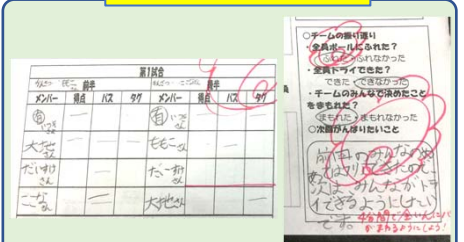
- 1時目にすること
- 主運動につながる運動遊びの紹介
 - 試しの運動(はじめのルールに基づいて)
 - 「3の1タグラグビー」の楽しいところは?
→児童の意見から問いの共有

主運動につながる運動遊び

- 手つなぎタグ取り
- ボールリレー
- 円陣パス
- 金魚のフン

単元のはじめに児童に提示し、決められた運動遊びを各チームごとに行う。

教材・教具の工夫



コート大きさ…
 縦20M→25M 横13M
 時間…4分×2セット
 チームカード(作戦ボード)

単元の評価

- ・タグラグビーの楽しさや喜びに触れ、その行い方を理解するとともに、その技能が身についている。
【知識及び技能】
- ・どうすれば得点できるのか考えて、自分の言葉で表現している。
【思考力、判断力、表現力等】
- ・どうすれば得点できるかについて粘り強く考えたり、楽しくタグラグビーができるよう考えを出し合い、自分達にあったタグラグビーをつくったりしようとしている。
【学びに向かう力、人間性等】

学習の道すじ

	1	2	3	4	5	6
学習活動	オリエンテーション	主運動につながる運動遊び				
		ルールに慣れてタグラグビーを楽しもう。				
						まとめ

本単元で児童の動きやふりかえりから共有したい視点

目線、体の向き、仲間との距離、スペース、スピード

本時の目標 (5/6)

ボールをつなげるためには、どこにいればボールがもらえるか分かる。【知識・技能】

時間
0

1. 準備・準備運動

グループごとに準備

○準備ができたチームから主運動につながる運動遊びに取り組んでいく。

2. 主運動につながる運動遊び



主運動につながる運動遊びが終わったら「チームのみんなで決めたこと（作戦）」「出場順」「個人のめあて」の確認をさせる。

予想される児童の運動遊び

手つなぎタグ取り



ボールリレー



金魚のフン



・チームごとに主運動につながる運動遊びにチャレンジ。
・何をするかは事前に、チームカードに書かせておく。

10
まで

3. 号令・めあての確認



・子どもによる司会。
・前時のふりかえりをもとに、1時間のクラス全体の課題を提示する。

どうすれば、すばやくボールをつなげられる？

4. 活動

ゲーム中の言葉かけ（特に観察の児童）とゲームの間のチーム内の話し合いに注目！！

じゅんぴ	めあての確認	移動	ゲーム 1			移動	ゲーム 2			ふりかえり
			前半	移動・話し合い	後半		前半	移動・話し合い	後半	
7分	5分	1分	4分	2分	4分	2分	4分	2分	4分	10分



かかわる

できる

ふりかえりを通して児童がどんな見方・考え方を働かせて、自分自身のことを見つめているかチェックする。

わかる

5. 片付け・ふりかえり

ゲーム後チームの話し合いが終わったチームから片付けをする。



まず

- ①チームでのふりかえり
- ②個人でのふりかえりをする。そのうえで
- ③本時の課題をもとに学級全体で本時の課題に対するふりかえりと④次時に向けてのふりかえりをする。

期待する児童のふりかえり

- ・ボールを持っている人のすぐ横（手が届くくらい）にいたら、パスがもらえた。
- ・仲間がついてこられるように少しスピードを落としたり、スムーズにパスを出せた。
- ・パスをもらうために、今までで一番速く走った。一生懸命走っていたらパスがもらえた。
- ・声をしっかり出したら、むだな時間がなくなってすばやく試合を進めることができた。

40

6. ふりかえり・号令

45