

# 第4学年1組学習指導案

令和2年10月16日(金)2校時  
 児童 37名(男子19名 女子18名)  
 場所 運動場  
 指導者 田代 卓也

## 本単元を通して目指す資質・能力

4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

## 児童の実態

運動の特性	体育の学習が 好き・まあまあ好き 97%	休み時間な どの様子	休み時間運動に親しむ児童が多い。その一方で教室からなかなか出ない児童もいる。 週に一度、みんなで遊ぶ日を設定し、その日は、全員外で運動をしている。								
これまでの体育の学び方	自分の課題に応じたため立てる練習をしているところである。 問題解決の方法として①友達に聞く②自分なりに考える③先生に聞く。										
単元の系統性 (カリキュラムの構成)	<table border="1"> <tr> <td>3年生</td> <td>4年</td> <td>5年生</td> <td>6年生</td> </tr> <tr> <td>しっぽ取り</td> <td>タグラグ</td> <td>バスケットボール</td> <td></td> </tr> </table>			3年生	4年	5年生	6年生	しっぽ取り	タグラグ	バスケットボール	
3年生	4年	5年生	6年生								
しっぽ取り	タグラグ	バスケットボール									
特記事項 (障害要因や技能の習得状況など、指導上参考になること)	<ul style="list-style-type: none"> <li>「高段を取ることができない(40%)」「ボールにさわる事が出来ない(37%)」ことが原因でボール運動を楽しめずにいる児童がいる。</li> <li>タグラグビーを知らない児童が91%おり、さらにルールを知らない児童は100%であった。</li> <li>ほとんどの児童がタグの付け方を知っている。</li> </ul>										

## 中学年の目指す姿

- ふりかえりから自分にあった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。

## 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)
- 「4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

- タグ取り遊び
- ボールリレー
- タグ取りおに
- 円陣パス

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32M 横20M  
時間…4分×2セットの3回  
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、その技能を身につけている。【知識・技能】
- どうすれば得点できるのか考えて、自分の言葉で表現できる。【思考・判断・表現】
- どうすれば得点できるかについて粘り強く考えることができ、楽しくタグラグビーができるよう考えを出し合って、自分達にあったタグラグビーをつくることことができる。【主体的に学習に取り組む態度】

## 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				ねらい2 動きを工夫してタグラグビー楽しもう。	まとめ
		ねらい1 ルールに慣れてタグラグビーを楽しもう。					

## 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、スピード、パスの長さ

本時の目標（5/6）

自分たちのチームの特徴に応じた作戦を組み立て、勝敗を競い合おうとしている

【思考・判断・表現】

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

タグ取りおに

ボールリレー

円陣パス



・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。

### どうやってボールを前に運ぶ？

### 4. 活動

じゅんぴ	めあての確認	作戦タイム	ゲーム 1		移動・作戦タイム	ゲーム 2		移動・作戦タイム	ゲーム 3		ふりかえり
			前半	後半		前半	後半		前半	後半	
5分	4分	1分	4分	4分	2分	4分	4分	2分	4分	4分	7分

- ・A児のポジショニングを気にしながら見ていく。
- ・チーム内の連携やゲーム中のチーム内の言葉かけを見ていく。
- ・自分たちのチームの特徴に目を向けながら言葉かけや動きを意識しているチームを価値づけていく（必要に応じて全体で共有）。



できる

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

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！！



かかわる

#### ◆評価規準

自分やチームの特徴に合わせて勝敗を競い合おうとしている【思考・判断・表現】(観察・学習カード)

●自分たちのチームの特徴を意識できずにプレーしている。

→ゲーム間の話し合いの時に、これまでの活動の動画やチームのみんで決めたことを確認しながら、自分たちのチームと向き合わせる。

### 5. 片付け

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。

わかる

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次時に向けてをする。



期待する児童のふりかえり

- ・ボールを持った人の後ろについて走ると、次の攻撃につながると分かった。
- ・攻撃を組み立てるとき、広い方へと走ると攻撃の幅を広げることができた。
- ・自分たちのチームは〇〇が特徴だと改めて気づくことができた。
- ・チームの中で私の役割は〇〇だと思ったので、次に生かしたい。

40

45