

第3学年1組 体育科学習指導案

古賀市立舞の里小学校

指導者 松本 華苗

1. 単元 (ゴール型ゲーム タグラグビー)

2. 運動の特性

(1) 体育科としての単元の意図

○教材「タグラグビー」とは

従来のラグビーのタックルの代わりに、ボールを持ったプレーヤーの腰につけている「タグ」を取り合いながら得点を競い合うことを楽しむ運動である。ラグビーと大きく違う点は、接触（コンタクト）プレーが禁止されているので、性別や年齢を問わず誰もが楽しむことができる。また、パスを前に投げることを禁止にすることによって、ボールを持ったプレーヤーがゴールを目指して前に走るというダイナミックな動きを生み出すことができる。さらに、個人やチームの思いや願いをもとに、作戦の工夫を行うことでそれぞれのチーム独自のタグラグビーを創ることができる。

(2) 子どもから見た特性

○児童の実態

本学級の児童は、明るく活発な子が多く、休み時間は必ず外でサッカーやドッジボールを楽しむ姿をよく見かける。しかし、いつもボールを捕り、投げたり蹴ったりしているのは決まった児童数名であり、また、ボールに集結しがちで、スペースを活用できていない様子が見受けられる。

10月に行った「体育学習に関するアンケート」の結果によると、「体育が好き」と答えたのは、全体の62%だった。その中でも特にボールを使った運動学習を52%の児童が好んでいることがわかった。「ボールを使った運動で、どんなときに楽しいと感じるか」の問いに、『当てることができたとき・遠くまで投げられたとき・捕ることができたとき』と技能面に関する回答が多かった。また、「ボールを使った運動で、どんなときに楽しくないと感じるか」の問いに、『ルールを守れない人がいるとき・仲間割れがおきた時』など、ルールの理解に関する回答、勝敗の受け止め方に関する回答が多かった。

○考察

体育が好きだと答えた児童が全体の6割しかいないことから、4割の児童が体育を好きではないととらえている。また、個々の能力の差は様々である。この単元では、運動があまり得意ではない・好きではないと思っている児童でも楽しく運動ができるように、最初に簡単な練習を多く教えながら技能を高め、全員が思いっきり体を動かし、充実感を味わせたいと考える。また、試合中に上手な児童だけが活躍できるようなスポーツではないので、チームワークや個々の能力を生かした作戦がとても重要になってくる。そのため、ゲームの後に必ず振り返り・作戦会議の場を設け、自分たちのチームに合った作戦を考え実行させることで、一人ひとりがトライする楽しさを味わえる、「みんなが楽しめる学習」

にできると考えられる。そのためにも、勝敗を受け入れる正しい態度や行動がとれることも大切にしたい。

3. ■単元の目標■

関心・意欲・態度	○チームの友だちと励まし合ったり、攻め方や守り方を教え合ったりしながら、タグラグビーに進んで取り組むことができる。
技能	○攻めの場合はいているところに動いてパスをもらったり、守りの場合は相手の動きを止めるためにタグを取ったりすることができる。
思考・判断	○仲間を生かし、自分の良さも生かすことで、チームとしての課題をもって作戦を工夫し、練習や試合を行うことができる。

4. 本題材の指導にあたって

①チームの工夫

本単元では、運動が得意な児童だけが活躍できるというものではなく、個々に役割をもち、チーム全体でトライをねらうものである。そのため、チーム構成は担任が意図的に行った。構成のポイントは、人数・リーダーシップ性・運動に対する意欲の3点である。人数は、1チーム6～7人の4チーム。一人ひとりの運動量が確保できるよう、ゲームは4人対4人で行うこととする。また、メンバーは、前半後半と分けて行う。それによって、チームメイトのいいところ見つけや作戦の改善点を客観的に見る目を持つことになり、より高度な作戦への発展につながると考える。また、リーダーシップ性のある児童をリーダーにすることは、作戦への発言を促すだけでなく、チームワークを要とする本単元には不可欠な力であると考えた。運動に対する意欲が低い（運動を好まない）児童を分散させ、楽しいと思う児童と同じチームにすることで、作戦の中から自分の役割を発見し、運動に対する否定的な考えが肯定的なものになるであろうと考えた。

②単元構成の工夫

本教材は、児童らは初めて経験する球技であり、これまで味わったことのない運動を経験することになる。そこで本単元を楽しむには、「である」段階を大切にすることが必要だと考えた。そのため、「である」段階を4時間、「ひたる」段階を2時間、「生かす」段階を1時間に設定した。1時間目のオリエンテーションは、低学年にある鬼遊びのひとつ「ボール運び鬼」を行い、初めて触れるラグビーボール、タグに慣れる時間を設ける。2時間目は、3年生に合わせた易しいルールでゲームを行う。1チーム対1チームごとにゲームを行い、教師は審判としてルール違反をするたびに丁寧に全体に向けて指導を行い、ルールの定着を図る。その中で、タグラグビーならではの特性を味あわせたいという願いがある。残り2時間では、セーフティーゾーン（ボールを持った人以外入れない場所＝無敵ゾーン）を作成し、攻撃における工夫をチームで考えさせたいと考える。「ひたる」段階では、前段階で習得した攻撃作戦をチームにおろし、自分たちの特性に合った作戦をゲームのなかで実践して行ってほしいという教師の願いから、「である」段階を大切に工夫を取り入れる。

③ルールの工夫

クラスの児童がもつ体ボール運動に対する否定的な思いは、「ルールを破るから」(32%)という意見が最も多かった。このことをうけ、3年生に合わせた易しいルールでルールを理解しやすいものにすることが、ルールを守る手立ての一つであると考えた。今回は、タグを4回とられる・タッチラインを踏む(越える)・反則行為をすることで攻守交代とし、ゲームでの混乱を避けるため、攻守切り替え型のルールを作成した。

④用具の工夫

今回、初めて触れるラグビーボールを使用した背景として、運動が得意な児童も苦手な児童も「初めて」という共通点を大切にしたいと考えた。また、丸いボールよりも抱きかかえやすく、『ボールを持ったら走る』という動きがしやすいと考える。加えてボール操作が苦手な児童の配慮として、空気を少し抜いてから柔らかくして使用する。

⑤場の工夫

コートのおおきさは20×15mとし、スタートラインから4mをディフェンスが入ることのできないフリーゾーンを設けた。また、ゴールライン手前の両サイドに1点ゾーンを設け、攻撃する際の作戦の幅を広めてほしいという願いと、苦手な児童でもトライを決められる配慮から運動に対する意識を肯定的なものに変えたいという願いがある。加えて得意な児童には、ゴールラインに走りこめれば3点とし、個々の能力に合った方法でチームへの貢献が可能となる。また、3・4・5時間目では、攻撃するときの動き方を作戦の一つとして考えてほしいという願いから、セーフティーゾーンを左右または中央に設けた。

⑥人数の工夫

子どもたちが動きを習得するためには、しっかりと運動量を確保し、ゲームを経験させることが必要であると考えた。また、チームで動き方の作戦を考え、実行する上で動きが発展する人数を確保する必要があると感じた。そのため、ゲームの人数は4人対4人とし、チームは6～7人構成で、互いにチームの仲間の動きや作戦の考察・実行・反省を行えるようにした。

5. 単元計画 (別紙に記入)

段階	であう		ひたる					いかす
時間	1	2	3	4	5	6	7	8
活動	オリエンテーション		チーム練習・ゲーム					大会
ねらい	簡単なルールでゲームを楽しもう。					チームに合った作戦を選び実践しよう		作った作戦を大会で活かそう
学習の流れ	0	○学習のねらいの確認	スキルタイム (手つなぎタグ取り・走りタグ取り・円陣パスリレー)					
	10	○スキルタイムの確認 ・手つなぎタグ取り	○ルールの説明 実演しながら確認を含めルールをつかませる。	学習課題の提示				○第1試合
	20	・走りタグ取り ・円陣パスリレー	○左右セーフティゾーンの確認 ・動き方の例示	○前時の動きの確認	○中央セーフティゾーンの確認 ・動き方の例示	○対戦メンバー・作戦の確認をする。	○ゲーム1 ・学んだ動きをゲームで活かそう。	○第2試合
	30	○ボール運び鬼のルールを説明 運び鬼ゲーム1 (振り返り) ○振り返りを生かしてゲーム2	○試しのゲーム1 学んだルールを守りながらゲームを行う	タイム (使ってみての感想)			○チーム練習 (振り返り・修正)	○第3試合
	45		○ゲーム2 ・中央を空白にする動きを用いてみよう。	○ゲーム2 ・中央を空白にする動きをマスターしよう。	○ゲーム2 ・サイドを活用する動きを用いてみよう。	○ゲーム2 ・修正を加えた作戦や試したい作戦を使おう		
			振り返り活動					
関心・意欲・態度	・用具の準備や片づけの分担された役割を果たそうとしている。 ・規則を守り、友達と協力してゲームをすることができる					・勝敗に対して、正しい態度をとることができる。 ・進んで練習やゲームに取り組もうとしている		
思考・判断	・ルールを覚え、簡単な作戦を立てようとするすることができる。					・自分たちの攻撃を振り返り、良さや課題を話し合うことができる。 ・作戦を理解し自分の役割を果たそうとすることができる。		
技能	・腰を落として相手のタグを取ることができる。 ・ボールをもらったらタグを取られるまで走ろうとすることができる。					・対戦相手がいない場所に動いてパスをもらう簡単な技能を身につけることができる。		

6. 本時の指導

平成 25 年 11 月 25 日 (月) 3 校時 運動場 (雨天時 体育館)

7. 本時の目標

- 空いているスペースを使った動き方で攻撃することができる。
- チームの作戦を交流しあい、良さや課題を話し合うことができる。


8. 指導にあたって

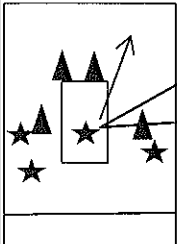
本時まで低学年の鬼遊びを通してタグとラグビーボールに触れる。また、試しのゲームをしながらパスは後ろのみ、タグを取られるまで走るというルール徹底をはかる。前時には、左右にセーフティーゾーンを設けたコートで攻める動きの工夫をチームで考え、実行・修正する交流活動を通し、セーフティーゾーンを活用した動き方を定着する。

そこで本時は、セーフティーゾーンを中央に設けることで、前時とは違う動き方を考えチームでの作戦交流活動を行い、チームの技能や作戦の高まりを実感していく。

準備：ラグビーボール、得点板、ストップウォッチ、ホイッスル、作戦ボード、コート図、学習ノート

本時学習の展開

時間	主な学習活動と内容	指導上の留意点
5	<p>1 本時の見通しを持つ</p> <p>(1) スキルタイムを行い、主運動に向けて心と体の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1対1 タグ取りゲーム ・ 円陣パスリレー <p>(2) 前時までの活動の良さを想起し、本時のめあてをつかむ。</p> <p>2 作戦を意識してゲームを行う</p> <p>(1) チームの作戦に応じた、チームの動きの課題を解決する練習方法を選択し練習を行う。★：味方 ▲：相手</p>	<p>○</p> <p>○作ってきた作戦や積み上げてきた良さを、資料を使って確認させ本時への活動の意欲を高める。</p> <p>○コート図を提示しながら中央セーフティーの活用の仕方を例示する。</p> <p>○作戦を考える時間は、巡回しながら各チームへの助言を行う。</p>
10	 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>作戦例 1. 相手を引きつけて、ノーマークの仲間にパスをまわす。</p> </div>	<p>※サイドを使ってパスをつなぐ作戦</p>

<p>15</p> <p>25</p> <p>30</p> <p>40</p> <p>45</p>	<div data-bbox="288 275 722 533" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <div data-bbox="507 293 722 533" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-left: 10px;"> <p>作戦例 2. 空いたスペースを狙って走りこむ。</p> </div> </div> <p>(2) ゲーム 1 を行う。(前半 5 分・後半 5 分)</p> <p>(3) 作戦を振り返り、修正をかねてチームの練習を行う。(3 分)</p> <p>(3) ゲーム 2 を行う。(前半 5 分・後半 5 分)</p> <p>3 本時学習を振り返る</p> <p>(1) 学習カードで本時を振り返り、自己評価する。</p> <p>(2) 本時の学習について、全体で交流する。</p> <p>・今日のプレーのなかで友達の良かったところを発表し、共有しあう。</p>	<p>※空いたスペースを狙う作戦</p> <p>○フェイントやパスの仕方、応援の仕方などについて、これまでの学習の中で出てきたコツを中心に賞賛し助言を行う。</p> <p>○ゲーム 1 を振り返らせ、作戦に修正を加えるか、違う作戦を試してみるか決め、時間があれば試しの動きをしてみるよう上手く動けなかったチームを中心に助言を行う。作戦ボードの活用も声かけする。</p> <p>○ゲーム 1 の対戦相手と再度ゲームを行う。</p> <p>○観点に沿って学習を振り返る。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <p>・作戦のよさ・友達との関わり・意欲・技能</p> </div> <p>○友達のよさを認め合う。</p> <p>※授業の中でよい動きをしていた子を意図的に指名し、全体で共有し合う。</p>
---	--	--