

第 5 学 年 体 育 科 学 習 指 導 案

本時の主張

はじめに練習ゲームをさせ、子どもに自分のチームの課題を見付けさせる。練習ゲーム後、チームで話し合わせ、自分のチームの課題を把握させ、解決するための作戦を選択させたり考えさせたりする。子どもに「〇〇すれば(〇〇に動けば)、△△できるだろう。」と、見通しをもたせて本番ゲームをさせることで、子どもは作戦が有効かどうかを考える。本番ゲーム後、話合いで作戦の有効性を振り返らせる。このように、見通しをもって課題解決に取り組ませることで、子どもたちの中で作戦が生まれ、その作戦を成功させようと動きを高めていく。

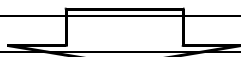
1 単元名 「タグラグビー」

2 単元の目標

- 個人で相手を抜いたり、相手のタグを取ったりすることができる。(運動の技能)
- 友達と協力して攻防することができる。(運動の技能)
- 効果的なチームの作戦を立てることができる。(運動についての思考・判断)
- 友達と助け合って、進んで練習やゲームに取り組むことができる。
(運動への関心・意欲・態度)

3 単元の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動への思考・判断	運動の技能
単元 の 評 価 規 準	<ul style="list-style-type: none"> ・ チームの作戦を基に、進んで練習やゲームに取り組んでいる。 ・ 勝ち負けを素直に認めることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ チームの課題を解決するための作戦を考えたり、既習の作戦を選んだりすることができる。 ・ 相手を抜くための技を考えたり、友達に紹介したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを受けやすい位置に動いてパスを受け、状況に応じてパスやステップなどの攻撃ができる。 ・ チームの作戦を基に、友達と協力した攻防ができる。



	関心・意欲・態度	思考・判断	技能
学 習 活 動 に 即 し た 評 価 規 準	<ul style="list-style-type: none"> ① 進んで用具の準備や後片付けをしている。 ② 友達と仲よく練習やゲームに取り組んでいる。 ③ 話合いで、積極的に意見を言っている。 ④ ルールやマナーを守っている。 ⑤ 負けを認め、相手を讃えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 自分のチームの課題に合った作戦を選択することができる。 ② 「〇〇すれば(〇〇に動けば)、△△できるだろう」と見通しをもつことができる。 ③ 相手を抜くための個人技や組織的な技を考えたり、紹介したりすることができる。 ④ 作戦が成功した理由や失敗した理由を考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ① カットインやスワープ、ペースオブチェンジなど、上手にステップを使って相手を抜くことができる。 ② タグを取られるまで前へ進むことができる。 ③ 相手のタグを取って攻撃を止めることができる。 ④ クロスやロングパス、ブラインド攻撃などの作戦に合った動きができる。 ⑤ マンツーマンやフルバック配置などの作戦に合った動きができる。

4 単元と指導の構想

(1) 単元と児童

リレーの学習を行った際、なかなかタイムが縮まらない子どもに、「どのようにバトンパスをしたら、タイムを縮めることができるか。」と投げ掛けたところ、子どもは「スピードを落とさないようにすればよい。」と考えた。実際の練習を見ると、「後ろを振り返らずに全力で走れば、バトンパスは速くなるのではないか。」というような、見通しをもって練習する姿は見られず、助言をし合うこともなく、繰り返しバトンパスの練習をしているだけであった。

このように、自分たちで話し合っただけで課題を把握したり作戦を立てたりせずに練習をしているため、作戦の有効性を振り返ったり、課題解決のために試行錯誤したりすることがなく、結果的に動きを高めるまでに至っていなかった。

本単元のタグラグビーは子どもが初めて挑戦する運動である。タグラグビーはバスケットボールやサッカーといったボール運動とは違い、ボールを扱いながらのドリブルやシュートがなく、ボールを持って走ったり、パスをしたりする易しい運動である。そのため、運動の苦手な子どもでも抵抗なくゲームに参加することができる。防御も、ボールを持っている子どもを追いかけいき、鬼ごっこの要領でタグを取ればよいだけなので、他のボール運動に比べて易しい。そんな易しいボール運動であるが、友達と協力してパスをつなげて攻めたり、組織的に防御したりすることが必要となるため、作戦が生まれる。子どもは、練習ゲームをした後、自分のチームの課題を知り、話合いを通してその課題に合った作戦を選択したり考えたりする。本番ゲーム後、作戦の有効性について振り返ることで、課題が明確になる。また、作戦を成功させるためには個人技能がある程度必要であることに気付き、基礎・基本の個人の動きを考えたり練習したりして身に付けていく。練習ゲームを通して課題解決のための見通しをもち、振り返りによって次の課題を明確にしていくことで、作戦どおりに組織的に動こうとしたり、個人技で抜いたり守ったりしたりしていく。このようにして、動きを高めていくことが期待できる。

また、チームの友達と話し合ったり練習したりしながら、チームの友達と力を合わせるものの大切さを学ぶことも期待している。同時に、ゲームにおける勝ち負けに対して素直に認める態度も育てていきたい。

(2) 指導の構想

子どもに練習ゲームをさせ、ゲームで課題を見付けさせる。話合いによって見付けられた課題を解決するために、子どもは、練習をしたり作戦を選択したり考えたりする。練習ゲームで見付けられた課題を解決するという課題意識をもたせた上で、子どもに本番ゲームに臨ませ、その後、作戦の有効性について振り返らせる。効果的な攻め方や守り方を考えたり練習したりしていきながら、子どもは動きを高めていく。

また、学習を通して、ゲームにおけるマナーや態度を身に付けさせていく。

【手だて1】

毎時間「練習ゲーム→作戦・練習→本番ゲーム→検証」の流れで学習を行い、課題解決意識をもたせる。

まず、練習ゲームで自分のチームの課題を知る。課題に合った作戦を選択したり考えたりした後、練習ゲームで対戦したチームと本番ゲームを行わせる。このことで、作戦の有効性について振り返りができる。この学習の流れを繰り返す中で、子どもは「勝つためにはどうしたらよいか」という課題をもち、解決するために作戦を立てたり練習したりする。

【手だて2】

課題を把握し、作戦を選択したり考えたりするための話合いの時間を設定する。

練習ゲーム後、チームで課題を把握し、本番ゲームに向けた作戦を選択したり考えたりするための話合いの時間を設定する。練習ゲームでトライできたときの動きや、逆にトライされたときの動きを作战ボードで再現しながら、自分のチームの課題をつかませる。その後、作战ボードで相手の動きを予想させながら、トライするための作戦を、既習の作戦から選択させたり、考えさせたりする。

【手だて3】

作戦の有効性を振り返るための話合いの時間を設定する。

練習ゲーム後に立てた作戦が、本番ゲームでは有効であったかを振り返るための話合いの時間

を設定する。どうして作戦が成功したのか、また、失敗したのかについて、作戦ボードで再現しながら振り返りをさせる。その後、「次、勝つためにはどうしたらよいのか」という課題を与え、その課題を解決するための作戦を考えさせる。

【手だて4】

作戦を成功させるために必要な基礎・基本の動きを身に付けさせる。

学習の流れの中で、子どもの中に技能的な作戦（個人の動き方）や組織的な作戦が生まれる。ゲームの中で、個人で上手に相手を抜くことができないという課題に対し、カットインやスワープ、チェンジオブペースなどの技を紹介し、身に付けさせる。また、組織的に攻めたり守ったりするために、クロスやロングパス、ブラインド攻撃といった攻め方や、マンツーマンやフルバック配置といった守り方を提示し、子どもに選択させる。また、チームによっては、これらの作戦を参考にした自分たちの作戦を考えさせる。

このように、練習ゲーム後に子どもにチームの課題や作戦を話し合わせたり、練習させたりした後、本番ゲームを行わせ、その後、作戦の有効性を振り返らせるという学習のサイクルを繰り返し行わせれば、子どもは動きを高めていく。

5 単元の指導計画（全7時間）

時	学習のねらい（○）と主な活動内容（・）	評 価			
		関	思	技	評価規準
1	○ タグやボールに慣れる。(オリエンテーション) ・ 鬼遊びをしてタグに慣れる。 (1対1でタグ取り, タグ取りヘビ, 円形タグ取りなど) ・ ボールを使ったゲームをしてボールに慣れる。 (ボール集め競争, 円陣パス, パスリレーなど) (ゴールラインタグ取りゲーム, ボール運びゲーム, 通り抜けエリアゲームなど ※ 攻め側は, 前進と斜め方向への走りはよいが, 横や後ろに下がると反則になる。)	① ④			㊦ 進んで用具の準備や後片付けをしている。 ㊦ ルールやマナーを守っている。
2	○ 練習ゲームで課題を明確にし、解決するための方法を工夫する。 ・ 練習ゲーム後、話合いで自分のチームの課題を把握する。 ・ 課題を解決するための作戦を知ったり、個人技を練習したりする。 (カットイン, スワープ, ペースオブチェンジなど) ・ 本番ゲームをして、作戦の有効性を振り返る。	① ② ⑤	③	①	㊦ 進んで用具の準備や後片付けをしている。 ㊦ 友達と仲よく練習やゲームに取り組んでいる。 ㊦ 負けを認め、相手を讃えている。 ㊦ 相手を抜くための個人技や組織的な技を考えたり、紹介したりすることができる。 ㊦ カットインやスワープ、ペースオブチェンジなど、上手にステップを使って相手を抜くことができる。
3	○ 練習ゲームで見つけた課題の解決に向けて、作戦を考えたり、試したりする。 ・ 練習ゲーム後、作戦ボードを使ってトライできたときやトライされたときの動きを再現し、作戦を立て直す。 ・ 組織的な作戦を知る。 (攻め…クロス, ダミークロス, ロングパス, ブラインド攻撃など) (防衛…マンツーマン, フルバック配置, 水平ラインなど) ・ 本番ゲームをして、作戦の有効性を振り返る。	③	②		㊦ 話合いで、積極的に意見を言っている。 ㊦ 「○○すれば(○○に動けば), △△できるだろう」と見通しをもつことができる。

4	<p>○ 練習ゲームで自分のチームの課題を知り、トライしたり守ったりするための作戦を選択する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードを使って、動きを再現したり、作戦を確認したりする。 ・本番ゲームで作戦を試し、試合後、作戦の有効性を振り返る。 	③		<p>① ④ 話合いで、積極的に意見を言っている。</p> <p>② ④ カットインやスワープ、ペースオブチェンジなど、上手にステップを使って相手を抜くことができる。</p> <p>③ ④ タグを取られるまで前へ進むことができる。</p> <p>④ ④ 相手のタグを取って、攻撃を止めることができる。</p> <p>④ ④ クロスやロングパス、ブラインド攻撃などの作戦に合った動きができる。</p>
5 本 時	<p>○ 練習ゲームで自分のチーム課題を知り、課題に合った効果的な攻め方や守り方を選択したり、考えたりした後、本番ゲームで攻め方や守り方の有効性を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードを使って、練習ゲームの動きを振り返る。 ・自分のチームの課題に合った作戦を選択したり、考えたりする。 ・本番ゲームで作戦を試し、試合後、作戦の有効性を振り返る。 	④ ⑤	① ④	<p>④ ④ ルールやマナーを守っている。</p> <p>④ ④ 負けを認め、相手を讃えている。</p> <p>④ ④ 自分のチームの課題に合った作戦を選択することができる。</p> <p>④ ④ 作戦が成功した理由や失敗した理由を考えることができる。</p> <p>④ ④ 作戦に合った動きができる。</p>
6	<p>○ 練習ゲームを作戦ボードで振り返り、本番ゲームに向けて作戦を選択したり考えたりして、本番ゲームで作戦を試し、その有効性を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードを使って、練習ゲームの動きを振り返る。 ・自分のチームの課題に合った作戦を選択したり、考えたりする。 ・本番ゲームで作戦を試し、試合後、作戦の有効性を振り返る。 	③		<p>② ④ 話合いで、積極的に意見を言っている。</p> <p>④ ④ タグを取られるまで前へ進むことができる。</p> <p>⑤ ④ クロスやロングパス、ブラインド攻撃などの作戦に合った動きができる。</p> <p>④ ④ マンツーマンやフルバック配置などの作戦に合った動きができる。</p>
7	<p>○ タグラグビー大会で、作戦を考えたり、作戦をもとに動いたりしながら、タグラグビーを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トーナメント戦を行うが、その合間に作戦を話し合ったり、確認し合ったりする。 	② ④	④ ④	<p>④ ④ 友達と仲よく練習やゲームに取り組んでいる。</p> <p>⑤ ④ ルールやマナーを守っている。</p> <p>④ ④ クロスやロングパス、ブラインド攻撃などの作戦に合った動きができる。</p> <p>④ ④ マンツーマンやフルバック配置などの作戦に合った動きができる。</p>

6 本時の学習（全7時間、本時5時間目）

（1）本時のねらい

- 自分のチームの課題に合った効果的な作戦を選択したり考えたりすることができる。
(運動への思考・判断)
- ルールやマナーを守り、ゲームで負けたときには素直に負けを認め、相手を讃えている。
- 話合いで、積極的に自分の意見を言っている。
(運動への関心・意欲・態度)
- クロスやロングパス、ブラインド攻撃などの作戦に合った動きができる。
(運動の技能)

（2）本時の構想

- ① 練習ゲームをさせた後、作戦ボードを使って動きを再現させながら課題を話し合わせる。
練習ゲーム後、話合いの場を設定する。そこで、練習ゲームでトライできたりトライされたりしたときの動きを作戦ボードで再現させながら、自分のチームの課題を把握させる。
- ② 作戦を選択したり考えたりするために話し合わせる。
自分のチームの課題をつかんだ子どもに、作戦ボードで相手の動きを予想させながら、トライするための作戦を、既習の作戦から選択させたり、考えさせたりする。同様に、トライさせないための作戦も選択させたり考えさせたりする。
- ③ 本番ゲームをさせた後、作戦の有効性を振り返るための話合いを行わせる。
本番ゲーム後に、どうして作戦が成功したのか、または、失敗したのかについて作戦ボードで動きを再現させながら作戦の有効性を振り返らせる。その後、子どもに「次に勝つためにはどうしたらよいのか」という次の時間の課題をもたせる。
- ④ ルールやマナーの約束を確認する。
毎時間約束してきたルールやマナーを全員に再確認させる。

（3）本時の展開と評価

学習内容・活動	主な教師の働きかけと児童の反応	指導上の留意点と評価
1 ドリルゲームを行う。	<p>グループ対抗で、円陣パスやパスリレーをします。</p> <p>C1 速くパスを回そう。</p>	○ 競争させることで、パスのスピードを上げさせる。
2 本時の学習課題を確認する。	<p>今日の学習は、まず、練習ゲームをして自分のチームの課題をつかみます。作戦ボードを使って自分のチームの課題に合った作戦を選んだり考えたりします。その後、本番ゲームをします。自分たちの作戦が成功したか失敗したか確認しましょう。</p> <p>C2 練習ゲームでこの前立てた作戦を試してみよう。</p> <p>C3 トライできるように頑張ろう。</p>	<p>○ 本時の学習課題を確認することで、学習の見通しをもたせる。</p> <p>○ 本時の学習課題を掲示し、本時中、学習課題が目に見えるようにする。</p>
3 ルールとマナーを確認する。	<p>今日のルールとゲーム中の約束を確認しましょう。</p> <p>C4 4対4で、タグは4回まででいいよね。</p> <p>C5 トライが決まったら、絶対にみんなでハイタッチをしなければならないよね。</p>	○ ルールやゲーム中の約束を掲示し、本時中、目に見えるようにする。

<p>4 練習ゲームを行う。</p>	<p>練習ゲームを始めましょう。</p> <p>〈Aコート〉 〈Bコート〉</p> <p>1班－2班(審判3, 4班) 5班－6班(審判7, 8班)</p> <p>3班－4班(審判1, 2班) 7班－8班(審判5, 6班)</p> <p>C 6 クロス作戦をしよう。</p> <p>C 7 マンツーマンで守ろう。</p>	<p>○ ゲームを始める前に、作戦を確認させる。</p> <p>【評価】</p> <p>㊦ ルールやマナーを守っている。</p> <p>【活動の様子】</p>
<p>5 練習ゲームを振り返り、作戦を選択したり考えたりする。</p>	<p>自分のチームの課題に合った作戦を選んだり考えたりしよう。作戦が決まったら練習をしよう。</p> <p>C 8 なかなか前へボールを運べないよね。</p> <p>C 9 ボールを持ったらタグを取られるまで前へ走り込んでいこうよ。</p> <p>C 10 そこで、クロスとかすればいいよ。</p> <p>C 11 ぼくたちのチームはパスを工夫した方がいいね。相手はマンツーマンで守ってくるから、クロスをやるといいと思う。</p> <p>C 12 相手は守りがかたまっているから、ロングパスを出すといいかもしれない。</p> <p>C 13 あまりロングパスを出せなかったもんね。</p> <p>C 14 とにかくパスを回そうよ。</p>	<p>○ 作戦ボードを使わせて、練習ゲームの動きを再現させながら自分のチームの課題を確認させる。</p> <p>○ 作戦ボードで自分たちや相手の動きを予想させながら、作戦を選択させたり、考えさせたりする。</p> <p>【評価】</p> <p>㊦ 話合いで、積極的に意見を言っている。</p> <p>㊦ 自分のチームの課題に合った作戦を選択している。</p> <p>【活動の様子】</p>
<p>6 本番ゲームを行う。</p>	<p>本番ゲームを始めます。作戦が成功するか試してみよう。</p> <p>〈Aコート〉 〈Bコート〉</p> <p>1班－2班(審判3, 4班) 5班－6班(審判7, 8班)</p> <p>3班－4班(審判1, 2班) 7班－8班(審判5, 6班)</p> <p>C 15 クロスを試してみよう。</p> <p>C 16 ロングパスを試してみよう。</p>	<p>○ ゲーム前に作戦を確認させる。</p> <p>【評価】</p> <p>㊦ ルールやマナーを守っている。</p> <p>【活動の様子】</p> <p>㊦ 作戦に合った動きができる。【活動の様子】</p>
<p>7 作戦の有効性を検証する。</p>	<p>作戦は成功しましたか。成功した理由、失敗した理由を話し合ひましょう。次の課題も話し合ひましょう。</p> <p>C 17 クロスやダミークロスをしたら、相手も戸惑っていたね。</p> <p>C 18 ロングパスをしても、すぐにタグを取られてしまったね。ロングパスはあまり効かなかったね。</p>	<p>○ 作戦の有効性について、その根拠を明確にさせる。</p> <p>【評価】</p> <p>㊦ 話合いで、積極的に意見を言っている。</p> <p>【活動の様子】</p> <p>㊦ 作戦が成功した理由や失敗した理由を考えることができる。</p>