

# 第5学年 体育 学習指導案

令和3年12月1日(水) 第5校時  
大田区立松仙小学校 5年4組 36名

校内研究のテーマ

## 体育が大好きな児童の育成

～3つの課題解決の視点を生かして～

- 1 単元名  
ボール運動領域 ゴール型「タグラクビー」
- 2 単元の目標及び単元の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の目標	タグラクビーの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きで簡易化されたゲームを行うことができるようにする。	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するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。	積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
評価の視点を整理	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タグラクビーの行い方を理解している。(知識)</li> <li>・パスをしたり、タグを取られないように相手をかかわして走ったり、相手のタグをとったりすることができる。(技能)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・誰もが楽しくゲームに参加できるように、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。(思考・判断)</li> <li>・課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。(表現)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(愛好的態度)</li> <li>・ゲームの勝敗を受け入れている。(公正・協力)</li> <li>・場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。(責任・参画)(共生)</li> <li>・使用する用具の安全に気を配っている。(健康・安全)</li> </ul>
単元の評価規準	<ol style="list-style-type: none"> <li>① タグラクビーの行い方や動きのポイントについて、行ったり書いたりしている。(知識)</li> <li>② 相手をかかわしたり、パスをしたり、味方が動きやすいようにサポートしたりしてゴールに迫ることができる。(技能)</li> <li>③ 作戦通りに動くことができる。(技能)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫している。(思考・判断)</li> <li>② 自己や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。(思考・判断)</li> <li>③ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。(表現)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(愛好的態度)</li> <li>② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。(共生)</li> <li>③ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。(責任・参画)</li> <li>④ ゲームの勝敗を受け入れている。(公正・協力)</li> <li>⑤ 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。(学習の調整)</li> <li>⑥ ゲームや練習の際に、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。(健康・安全)</li> </ol>

※網掛けは、主体的な態度の中で今回の単元で特に評価したいこと。

### 3 単元について

#### ○単元観

本単元は、小学校学習指導要領（平成29年7月告示）体育〔第5学年及び第6学年〕のE「ボール運動」の、

- (1) ア ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。
- (2) 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するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

を受けて設定した。

本単元では、第1時でボールの投げ方と受け方を確かめ、安全に運動に取り組めるよう用具の扱い方を知り、試しのゲームに取り組む。第2時では、ルールをより簡易化した「やさしいタグラグビー」のゲームを通して、児童がタグラグビー自体になじめるようにする。第3時では、ゲームに勝つことをより意識して「やさしいタグラグビー」に取り組む。第4時～第6時では、ボールを投げたり味方にパスを出したりするボール操作と、空いているスペースに動いてパスを受け取るボールを持たないときの動きについて、作戦を生かしてゲームに取り組む。その際、ゲームに勝つための方法について考えたり、チームで伝え合ったりすることで、作戦や練習方法を選び、チームの課題を解決することを目指す。なお、本単元では攻め方に関する作戦を選んだり考えたりすることを重視し、守り方に関する作戦については、児童から必要なものとして意見が出された場合に用いることとする。

校内研究のテーマである「体育が大好きな児童の育成」に迫るため、学級の実態に応じてルールの工夫を行うようにする。児童はタグラグビーというスポーツになじみがなく、ほとんどの児童が初めて経験することになる。そのため、学習を進めていく中で、本来のタグラグビーのルールに則ってゲームを行うことに児童が限界を感じることも想定される。そこで、各学級でタグラグビーのルールを簡易化したり、オリジナルのルールを加えたりして工夫し、どの児童も楽しく運動に取り組めることを目指す。

課題解決に向けて、児童がチームの課題に応じた作戦を考えたり選んだりできるように学習カードや時間設定などの工夫をする。学習カードについては、攻撃側の時に相手をかわしたりボールをパスしたりして走り抜け、得点に結び付けるための作戦を考える攻め方図を用いる。このような学習カードを活用することで、児童が自分たちのチームにおける課題を解決するための方法を考えたり伝え合ったりできるようにする。また、ゲームの前後に児童が作戦を確かめたり選んだりするための「作戦タイム」を設ける。ゲームを通して、児童は自分たちのチームの特徴を見つけたり気付いたりする。このようにして得た課題意識を基に作戦について考えることで、意欲的に課題解決に向き合えるようにする。さらに、掲示資料を活用することで児童が課題を見つけられるようにしたり、言葉がけを意識することで仲間の考えや取組を認められるようにしたりすることを目指す。

#### ○運動の特性

##### 【一般的特性】

- ・ボールを投げる、受ける、運ぶ、手渡すなどのボール操作をしたり、ボール保持者からボールを受けるために動いたりする技能を身に付け、得点に結び付けるために工夫して動いたりする運動である。
- ・ボール保持者のタグを取って動きを止めることで、安全に攻撃を阻止することができる運動である。
- ・仲間と作戦を考え実行したり協力したりしてゲームに取り組める運動である。

##### 【児童から見たタグラグビーの特性】

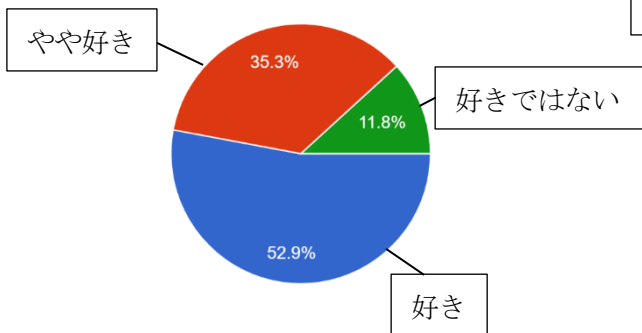
- ・初めて経験する児童が多いため、経験値による差があまりない中で取り組むことができる運動である。
- ・ボールを持って走ったりパスしたりする動きに親しみながら取り組むことができる運動である。
- ・チームでゲームに取り組む、仲間と協力したり助け合ったりするよさを感じられる運動である。

## ○児童の実態

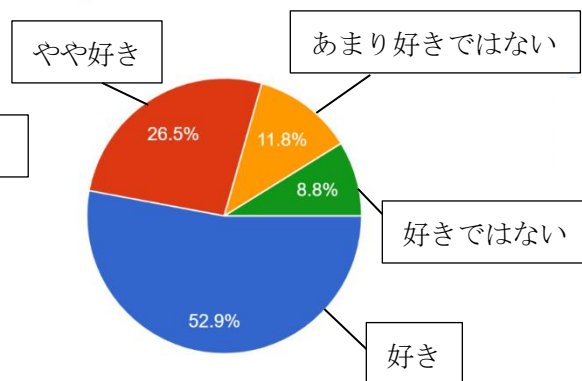
5年4組の児童は、男女共に仲が良く、休み時間になると校庭や屋上で鬼遊びをして仲よく遊ぶ姿が見られる。また、体育の学習を楽しみにしている児童も多く、活動に夢中になって取り組む姿が見られる。これまでの学習でペアやトリオ、グループでの活動を経験しているが、アドバイスをし合ったり、応援したり、意見を出し合ったりと、友達と積極的に関わりながら学習を進めていた。友達と学び合いながら、できないことに対しても一生懸命取り組もうとする意欲が見られる一方で、「マット運動」など得意不得意が顕著に表れる運動では、苦手意識からか、単元のはじめから消極的になってしまう児童も数名いる。また「ティーボール」では、勝ち負けにこだわりすぎて発言や行動が荒くなってしまう児童も数名いる。「タグラグビー」は初めての学習内容で、あまり親しみのない児童も多い。活動内容を明確にし、児童がスモールステップで成長していけるような手立てをうつ。また、友達（チーム）に対して良い声掛けをしている児童を教師が称賛することで、児童が自身の行動を見直せるようになっていく必要がある。

5年4組の児童を対象とした事前アンケートの結果(10月中旬実施)は以下の通りである。

①体育は好きですか。  
34件の回答

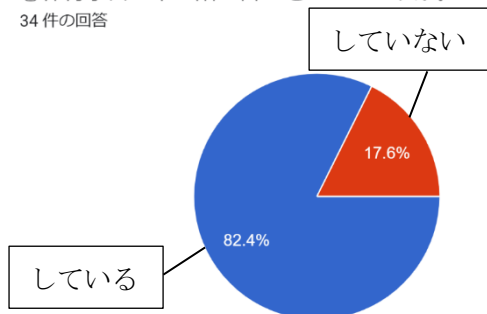


②ボールゲーム（ティーボールやポートボール、ラインサッカーなど）は好きですか。  
34件の回答



①②の結果を見ると、体育の学習が好きで多いのだが、領域をボールゲームに絞ると好きではない割合が約2倍に増えている。ボールゲームが楽しいと感じた理由として、「得点できたこと」や「チームのみんなと協力して取り組めたこと」、「試合で勝ったこと」が主に挙げられた。嫌だと感じた理由としては、「上手にできなかったこと」や「得点できなかったこと」、「友達に文句を言われること」を挙げる児童が多かった。誰もが得点できる手立てやチームで協力できる手立て、友達同士で良い言葉かけができる手立てを考える必要がある。

③体育学習の中で話し合いをしていますか。  
34件の回答



③の結果を見ると、約8割の児童が話し合いをしていることが分かる。話し合いを行う理由としては、「協力して作戦を立てて練習ができるから」や「チームワークが良くなるから」、「ゲームに勝ちたいから」、「コツを教えてもらえて、上手くなるから」などが多かった。話し合いをしない理由としては、「話し合いをしなくても、みんな上手くやってくれるから」や「話し合いをしても、自分の意見を聞いてくれないから」などが挙がっていた。話し合いが学習に役立っていると感じている児童が多いので、今回も話し合いの場面を意図的に設定することで、学習に夢中になって取り組めるのではないかと考えられる。また、話し合い方や話し合う視点を明確にすることで、誰もが話し合いに参加できる環境を整えていく必要がある。

○課題解決の視点

- ① 課題を見付ける導入の工夫
- ② 課題解決に効果的に取り組むための指導
- ③ 課題解決に向けた考えを再構築する振り返りの工夫



○テーマに迫る手立て

<p>課題を見付ける 導入の工夫</p>	<p><b>遊びとしての導入</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「走りながらタグを取る」「ラグビーボールを投げる」ことに慣れるために、体育館遊びのときに、タグ取り鬼遊びやボール送りリレーなどを行い、児童自身が自分の力を知る機会をもつ。</li> </ul> <p><b>準備（補助）運動</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・運動で使う体の部位の意識や安全面の意識を高めるために、主運動（タグを取る、ラグビーボールを投げる、走る）につながる準備運動や補助運動（三角ランニングパス、パスアンドランゲーム）を行う。</li> </ul> <p><b>掲示</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の見通しをもたせるために、1時間の学習の流れや準備の仕方を示す。</li> <li>・自らの課題を見つけたり、解決の方法を考えたりするために、作戦の図（相手をかかわして走り抜けるなどの攻め方図、となりの人を飛ばして、マークのいない味方へパスをするなどの攻め方図）を示す。</li> </ul> <p><b>作戦カード（見本用）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの課題を解決したり、伝え合いを促したりするために、作戦の図（相手をかかわして走り抜けるなどの攻め方図、となりの人を飛ばして、マークのいない味方へパスをして攻め方図）をもたせる。</li> </ul>
<p>課題解決に効果的に 取り組むための 指導</p>	<p><b>作戦ボード（チーム用）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームでの動きや作戦を確認するために、コートと同じラインが引かれているホワイトボードや個人名マグネットを用意する。</li> </ul> <p><b>学習の流れ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの課題を明確にするために、つかむ学習段階（2・3時間目）では、ゲームの間に練習や作戦・練習タイムを設定し、課題解決につながるようにする。</li> <li>・作戦を生かしたり、チームの課題を解決した試合をするために、深める学習段階（4～5時間目）では、主運動①で作戦・練習タイム（前時の反省から作戦を考えたり、軽く作戦を確認したりする）、ゲームとし、主運動②を作戦・練習タイム（前半ゲームの動きの反省を行い、後半ゲームにつなげる）、ゲームとして意欲的に取り組むように促す。</li> </ul> <p><b>場の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの課題や作戦を確認したりするために、チームごとの練習の場（ホームグラウンド）を設定し、ゲーム前やゲーム後にすぐに動けるようにする。</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div>

	<p><b>作戦・練習タイム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>今日のめあてを達成するために、作戦・練習タイム①は、どのような作戦を考えていて、一人一人がどんな動きをするのかを確認し、話し合ったり練習したりする。また、作戦・練習タイム②は、ゲーム①を受けて、今日のチームの作戦や個人のめあてとのよさや改善点を話し合ったり、その話し合いを受けて練習したりして課題解決につながるようにする。</li> </ul> <p><b>言葉がけ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>効果的な練習や動きに気付かせるために、指導者が目指す動きが見られたときに称賛し意識付けを図る。</li> <li>チームで互いのよさを認め合い課題解決に向かう姿勢を高めるために、ナイスファイト、ナイストライ、ドンマイ、などの称賛の声かけを指導者が認め、学級の雰囲気をよくする。</li> </ul> <p><b>事前のアンケート</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>話し合い活動や試合の勝敗をバランスよくするために、チーム分けに関する自己申告アンケート（話し合いのときに中心になれる、ボール運動が得意、友達の気持ちを大切にできる、相手のよさが見つけられる、チームキャプテンになってもよいなど）を取り、チーム分けの参考にする。</li> </ul> <p><b>チームについて</b>      <math>37 \cdot 36 \text{人} \div 6 \text{チーム} = 1 \text{グループ} 6 \sim 7 \text{人}</math></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>運動のポイントや気付きを共有し、チームの力を高めるために、ボールを投げる力、走力、運動の得意な子・苦手な子、作戦を考える力のある子、などの視点を考慮し、1チーム6～7人で作る。</li> </ul> <p><b>ゲームに参加する人数</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チームごとによさを認め互いに励ましたり、チームの動きを工夫したり、運動量を確保したりするために、コートに入る人数を5人にした。どちらかのチームがトライをしたら、一人ずつ交代をする。コートの外にいる児童は、チームを盛り上げる声かけをしたり、ゲームで見ていたことを練習で伝えたりするようになりたい。</li> </ul>
<p>課題解決に向けた考えを再構築する 振り返りの工夫</p>	<p><b>振り返りの時間設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>次のゲームのための作戦や練習を考えるために、チームごとに振り返りをする時間や個人のワークシートを用意し、それを生かして個人の振り返りに生かす。</li> <li>1時間ごとの学びを明確にし、自己と向き合って考えることができるようにするために、振り返りの視点を示した学習カードを用意する。</li> </ul>

#### 4 単元の指導と評価の計画（全6時間）

時間	1	2	3	4	5（本時）	6
学習段階	知る	つかむ		深める		
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タグラクビーの行い方を知る。㊦</li> <li>・学習の見通しをもち、課題を設定する。㊧</li> <li>・ルールやマナーを守り、積極的に運動している。㊨</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手のタグを取るができる。㊩</li> <li>・誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールの工夫などを行っている。㊪</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タグを取られないように相手をかかわして走ることができる。㊫</li> <li>・使用する用具の安全に気を配ろうとする。㊬</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・近くにいる味方にパスを出したり、ボールを受け取ることができる場所に応じてパスを受けたりする。㊭</li> <li>・自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。㊮</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。㊯</li> <li>・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、仲間の考えや取り組みをみとめようとしている。㊰</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの作戦を生かした位置取りやランプレイやパスプレイによって得点につなげる。㊱</li> <li>・課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える。㊲</li> </ul>
学習活動	1 場・用具の準備 2 めあての確認					
	タグラクビーの行い方を知ろう。	勝つための方法を考えよう	勝つための方法を考えよう	作戦を生かしてゲームをしよう	作戦を生かしてゲームをしよう	作戦を生かしてゲームをしよう
	3 準備運動・補助運動（体のストレッチ、三角ランニングなど）					
	4 補助運動の内容や学習の進め方を知る。	4 やさしいタグラクビーのゲーム①	4 やさしいタグラクビーのゲーム①	4 作戦タイム①	4 作戦タイム①	4 作戦タイム①
	5 ボールの投げ方、捕り方、を確かめる	5 課題を解決するための練習方法を確かめる。	5 課題を解決するための練習方法を確かめる。	5 ゲーム(前半)	5 ゲーム(前半)	5 ゲーム(前半)
6 タグの付け方などの安全について確かめる。	6 作戦タイム・練習	6 作戦タイム・練習	6 作戦タイム②	6 作戦タイム②	6 作戦タイム②	
7 試しのゲーム	7 やさしいタグラクビーのゲーム①	7 やさしいタグラクビーのゲーム①	7 ゲーム(後半)	7 ゲーム(後半)	7 ゲーム(後半)	
	※ 総 当 たり 戦			※ 対 抗 戦		
	8 振り返り（クラス全体・個人）			9 整理運動	10 片付け	
評価の重点	知	① 学習カード	① 運動の様子	② 運動の様子	② 運動の様子	③ 運動の様子
	思		① 学習カード		② 学習カード	③ 学習カード
	態	①② 運動の様子		⑥ 運動の様子		⑤ 児童の様子

※太枠は「記録に残す評価」、その他は「指導に生かす評価」とする。

5 本時の活動計画（5/6）

(1) 本時の目標

・【知識及び技能】 作戦通りに動くことができる。

◎【思考力、判断力、表現力等】 自己や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。

・【主体的に学習に取り組む態度】 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。

(2) 本時の展開

○児童の主な学習活動 ・予想される児童の思いや考え	*教師の指導・支援 ☆評価規準（評価方法）【観点】
<p>○場・用具の準備（3分）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タグ・コート・得点板</li> </ul> <p>○めあて、学習の流れの確認（2分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>㊟ 作戦を生かして、ゲームをしよう。</b></p> </div> <p>○準備運動・補助運動（5分）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・主運動につながる動きを取り入れる。</li> <li>・三角ランニングパス</li> </ul>	<p>*安全に気を付けて、協力して取り組んでいる児童を賞賛する。</p> <p>*前時までに出てきた作戦を掲示し、本時の学習に役立てられるようにする。</p> <p>*自分のチームや相手のチームに応じて作戦を立てるように伝える。</p> <p>*運動で使う体の部位を意識できるように声をかける。</p>
<p>○主運動①（13分）</p> <p>【作戦・練習タイム①】 6分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時を振り返り、作戦を確認する。</li> <li>・チームの課題に適した練習に取り組む。</li> </ul> <p>C: 前は、パスがうまくつながらなくて得点が取れなかったから、動きながらパスをする練習をしよう。</p> <p>C: 前の試合でとばしパスが有効だったから、今回の試合でも使いたい。遠くの相手へのパスができるように練習しよう。</p> <p>【ゲーム①】 7分</p> <p>○主運動②（12分）</p> <p>【作戦・練習タイム②】 5分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合内容を振り返り、作戦を考える。</li> </ul> <p>【ゲーム②】 7分</p>	<p>*前時の試合の振り返りをもとに、本時までにはあらかじめ作戦や練習の内容を決めるよう声をかけておく。</p> <p>*【作戦タイム】では、負けが続いているチームの話し合いに積極的に入り、勝つためにどうすればよいのかを共に考える。</p> <p>*【ゲーム】では、作戦を効果的に使えているチームへの称賛を積極的に行う。加えて、良い動きやプラスの声掛けができていたことを称賛したり、作戦が正しく機能しているか指導したりする。</p> <p>☆自己や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。（思・判・表①）【観察・カード分析】</p>
<p>○整理運動（2分）</p> <p>○まとめ・振り返り（5分）</p> <p>C: 今回の試合では、パスが上手につながった。練習の成果が見られた。とばしパスをしているチームがいてたくさん得点していたので、次はやってみよう。</p> <p>C: 今回の試合は、とばしパスを使うことが読まれていてうまくつなげなかった。パスだけでなく、走ることで得点につなげていきたい。</p> <p>○片付け（3分）</p>	<p>*使った部位を意識してほぐすように声をかける。</p> <p>*全体で振り返り、その後チームごとに話し合い学習カードにまとめる。</p> <p>*協力して素早く片付けられるように声をかける。</p>