

# 第4学年 体育科学習指導案

令和5年12月1日（金） 第5校時 運動場

## 1 単元名 ダッシュでトライ！全員主役のタグラグビー！（ゲーム・ゴール型ゲーム）

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

- 誰もがボールを持って自由に走り回ることができるため、運動量を確保しやすい運動である。
- タグを取られたら前進できなくなるため、周囲のボールを持たないときの動きが重要になる運動である。
- 集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

#### (2) 児童から見た特性

タグラグビーの楽しさや喜びを味わう要因	タグラグビーを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"><li>・守備者をかかわして、トライができたとき。</li><li>・タグをとって攻撃者の動きを封じたとき。</li><li>・作戦を生かしてパスやランでボールを進めるとき。</li><li>・仲間と協力してトライができたとき。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・他の競技とは異なる楕円形のボールの操作が難しいとき。</li><li>・ルールを理解するのに時間がかかり、動き方が分からないとき。</li><li>・足の速い児童など特定の児童だけが活躍し、ボールに思うように触れられないとき。</li><li>・作戦を上手くたてられなかったり、チームの中の役割が分からなかったりするとき。</li></ul>

### 3 児童の実態

省略

### 4 教師の指導観

研究主題と本単元の関わり

研究主題：自己の未来を拓き、たくましく生きる児童の育成  
副題：児童一人一人がワクワク感をもち、課題解決を通して、自らの体力を高める児童の育成

仮説 児童にとってワクワク感を掻き立てる学習過程を設定すれば、自らの課題解決に向けて主体的に取り組むことができ、「できた」「わかった」を実感することができるであろう。

#### 手立て①：ゴール像の明確化

- ・ゴール像を視覚的に捉えやすくするために、ICTと図を利用して単元後のゴール像と毎時間のゴール像を児童に示す。

#### 手立て②：ねらいの設定の仕方とまとめ方

- ・ねらいは、前時の振り返りから児童の言葉で出させる。
- ・本時のねらいに正対した振り返りとなるようにするとともに、本時の活動から次時の自らの課題を見つけられるようにする。

#### 手立て③：ICTの活用

- ・自分のチームの様子を視覚的に捉えやすいように、毎時間、動画撮影を行う。毎時間の動画を蓄積することで自己の伸びを実感できるようにする。
- ・総合的な学習の時間と教科横断的な関わりの中で、ICTを活用しながら作戦を考えたり、修正したりする。

## 手立て④：デジタルポートフォリオの活用

- ・単元前半においては、感覚づくりの運動を教師が提示した内容で行う。単元後半では、児童が自分たちで考えた内容の感覚づくりの運動を行わせる。感覚づくりの運動を行わせる中で、教師は、一方的に運動を与えるのではなく、児童の考えに寄り添いながら、児童が必要と思う運動を形にしていく。また、単元前半に実施した感覚づくりの運動も選択してよいという形にすることで、自分たちのチームに必要な技能を考えることをねらいとする。
- ・チームの特徴に合った作戦を選ぶ際や課題を見つけるときは、ICTの動画撮影や写真、キャプチャ機能など様々なツールを児童に使用させる。自分たちにあったツールを使用することで思考力、判断力、表現力等を養い、自らの課題を解決するための力を養う。また、グーグルスライドを計画的に使用していくことでデジタルポートフォリオとして今後も残せるようにしていく。

### (1) 知識及び技能

本学級の児童は、ボールを用いたゲーム等の経験が乏しいため、学習指導要領の中に示されているゴール型ゲームで必要とされる基本的な技能である「空いている場所に素早く動くこと」や「味方にボールを手渡したり、パスを出したりすること」が上手くいかないことが予想される。

そのため、本単元では、確実な技能定着と毎時間のゴール像を明確にした学習過程を作成することで、全ての児童に運動の特性や魅力を味わわせ、楽しさや喜びを実感させられるようにする。

感覚づくりの運動では、児童に基本的な技能を身に付けられるように毎時間取り組むようにする。特に、ゲームの中で生かせる技能を繰り返し指導し、全員がゴールに向かって走ることと、パスに関する技能（出し方・受け方）を高め、全員がトライを経験できるようにしていく。

タグラグビー体操では、ボールの扱いに苦手な児童でもボールに触れる機会を意図的に増やすことで楕円形のボールの扱いに対しての苦手意識を軽減させるようにする。タグラグビー体操時に一人1球を保持し、体操内でパス交換などを取り入れることで技能の向上と共に運動へのワクワク感を育てるようにする。

学習過程では、知識及び技能のねらいを単元前半に設定することで、得た知識を活用しながら課題解決をしていけるような流れにする。また、児童の困り感や必要感から本時のねらい設定をすることで児童にとって本時の課題が次時につながっていくわかりやすい学習過程にしていく。

### (2) 思考力、判断力、表現力等

本授業では、単元の中盤から後半にかけて思考力、判断力、表現力等に進む学習過程となっている。規則の工夫では、コート of 広さや形に注目させ攻撃側に有利な状況を考えさせるようにしていく。ゴールに近づくにつれてコート of 形を広くすることでトライしやすくなることを児童の考えから導くことができるようにする。

簡単な作戦を選ぶでは、プレイの役割に着目させ、スタート位置やランルート、攻撃開始時のボール保持者、攻撃の並び方を決め、チームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。

友達により動きを伝えるでは、動画によって伝え方の例示を示すことで、児童の対話を効果的にするための視点を与えるようにする。

教具では、ICTを活用し動画や写真で各チームの歩みをデジタルポートフォリオとして残していくことで、児童の思考、判断、表現したことを順序だてて整理しながら進められるようにする。また、作戦ボードには、児童の考えや意見を見える形で蓄積し、今までの学習を踏まえながら新たな学びを取り入れられるようにしていく。

### (3) 学びに向かう力、人間性等

すべての児童が主体的に授業に取り組むために教材を工夫することで、児童のワクワク感を大切にしたい授業を行っていく。

第1時では、教材との「出会い」を大切にしていく。この授業で何ができるようになりたいかを児童の意見から出すことやどんなねらいが毎時間設定されていけばよいかを考えさせることで児童が見

通しをもって授業に取り組めるようにする。また、単元全体や毎時間のゴール像を動画や発問から児童に明確に示すことで主体的に運動に取り組む環境を整えていく。

本学級の児童は、ボール運動に対して関心が高く、勝敗に対するこだわりが強く出る。感情的にならず、公正な態度で勝敗を受け入れられるようにノーサイドの精神を指導していく。また、ラグビーの授業では、団結力も必要不可欠である。そのため、作戦における役割分担をしっかりと行い、仲間と協力して活動できるようにする。さらに、ファイトコールやパワーアップタイムを設けることでチームへの所属感を高め、応援や励まし、アドバイスなどがたくさん生まれるようにしていく。励ましやアドバイスを推進するために良い動きに対する言葉かけや掲示物を使って示し、単元後半では児童同士で自然と言言葉かけができるようにしていく。加えて、勝敗を受け入れるようにするために教師からの言葉かけも意識的に増やしていく。また、4年生という実態から技能に関する言葉かけよりも励ましや称賛に対する言葉かけを重視することで児童が主体的に運動に取り組むことができるように後押しできるようにする。

## 5 単元の目標

- (1) ラグビーの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。 〈知識及び技能〉
- (2) ラグビーの規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) ラグビーに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたら、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。 〈学びに向かう力、人間性等〉

## 6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ラグビーの行い方について、言ったり、書いたりしている。 ② ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ③ ボール保持者からパスを受けられる位置に移動することができる。 ④ 味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。	① 攻めやすくするための規則を選んでいる。 ② ボールを持っている人と持っていない人のプレイの役割を踏まえた作戦を選んでいる。 ③ 友達のよい動き方を見つけて伝えている。	① ラグビーに進んで取り組みようとしている。 ② ゲームの規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

## 7 単元の計画

### (1) 領域(ゲーム・ボール運動)の取り上げ方

運動/学年	3年	4年	5年	6年
ゴール型ゲーム及びゴール型	14時間	15時間	7時間	13時間
ネット型ゲーム及びネット型	8時間	/	7時間	7時間
ベースボール型ゲーム及びベースボール型	/	7時間	6時間	/

(2) 領域の内容(ゴール型ゲーム・ゴール型)と目指す動き

学年	内容	目指す動き
3年	サッカー ポートボール	<ul style="list-style-type: none"><li>・ボールを持った時, ゴールに体を向けること。</li><li>・味方にボールをタ渡すことやパスを出すこと, シュートすること。</li><li>・ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。</li></ul>
4年	ハンドボール タグラグビー	<ul style="list-style-type: none"><li>・ボールを持った時, ゴールに体を向けること。</li><li>・味方にボールを渡すことやパスを出すこと, シュートすること, ゴールにボールを持ち込んだりすること。</li><li>・ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。</li></ul>
5年	バスケットボール	<ul style="list-style-type: none"><li>・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。</li><li>・相手に捕られない位置でドリブルすること。</li><li>・ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること。</li><li>・得点しやすい場所に移動し, パスを受けてシュートなどをすること。</li><li>・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。</li></ul>
6年	サッカー ハンドボール	<ul style="list-style-type: none"><li>・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。</li><li>・相手に捕られない位置でドリブルすること。</li><li>・ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること。</li><li>・得点しやすい場所に移動し, パスを受けてシュートなどをすること。</li><li>・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。</li></ul>

(3) 指導と評価の計画(8時間扱い) 本時は○印 6/8時

時間	1	2	3	4	5	⑥	7	8	
ねらい	タグラグビーの基本的な行い方を知ろう。	ボールを持って1歩でも前に進めるようなランをしよう。	仲間からパスがもらえる位置に行くためにボール保持者についていこう。	近くの仲間にはパスをつなごう。	易しいゲームを行うための規則を選ぼう。	プレイの役割を踏まえた、作戦を選ぼう。	友達のよい動きを伝えよう。	ルールやマナーを守り、協力してゲームをしよう。	
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方</li> <li>準備の方法</li> <li>チームの編成</li> <li>基本のルール</li> <li>場の準備</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>パワーアップタイムのやり方(パス・ラン)</li> <li>空いているスペースへのボールを運ぶ動き</li> <li>ボール保持者のランの仕方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボール保持者からパスを受ける位置取り</li> <li>ボール保持者についていく動き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボール保持者からのパスの受け方</li> <li>素早いパスの出し方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>規則の工夫の仕方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームの特徴にあつた作戦を考える</li> <li>スタートの位置</li> <li>ランコース</li> <li>攻撃の並び順</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>友達のよい動きの伝え方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>規則を守ること</li> <li>友達への励まし</li> <li>勝敗を受け入れる</li> <li>学習の振り返り</li> </ul>	
学習過程	1 集合、整列、挨拶、健康観察、前時の振り返りをする。 2 準備運動をする。								
	3 感覚つくりの運動をする。 ①円陣パス ②ランニングパス ③瞬間ゴール ④超速パス								
	4 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。								
	4 ねらいの確認(動画視聴)をする。								
	4 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。	5 パワーアップタイムを行う。 ・ハーフコート(1対1)で行う。 ・攻撃者はボールを持ちゴールゾーンまで走る。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。	5 パワーアップタイムを行う。 ・ハーフコート(3対3・2・1)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。	5 試しの運動(パワーアップタイム)を行う。 ・今まで学習した動きを新しい場で試してみる。	5 パワーアップタイムを行う。 ・ハーフコート(3対3)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。	5 試しの運動(パワーアップタイム)を行う。 ・今まで学習した動きを新しい場で試してみる。	5 パワーアップタイムを行う。 ・ハーフコート(3対3)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。	5 パワーアップタイムを行う。 ・ハーフコート(3対3)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。	5 パワーアップタイムを行う。 ・ハーフコート(3対3)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。
8 学習のまとめ、振り返りをする。	6 メインゲームを行う。 ・フルコート(3対3)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。・前後半で4回ずつの攻撃をする。(20秒×4回×前後半)	6 試しの運動(メインゲーム)を行う。 ・今まで学習した動きを新しい場で試してみる。	6 メインゲームを行う。 ・フルコート(3対3)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。・前後半で4回ずつの攻撃をする。(20秒×4回×前後半)	6 試しの運動(メインゲーム)を行う。 ・今まで学習した動きを新しい場で試してみる。	6 メインゲームを行う。 ・フルコート(3対3)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。・前後半で4回ずつの攻撃をする。(20秒×4回×前後半)	6 試しの運動(メインゲーム)を行う。 ・今まで学習した動きを新しい場で試してみる。	6 メインゲームを行う。 ・フルコート(3対3)で行う。 ・攻撃者の一人がボールを持ち、ゴールゾーンまで走る。 ・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。 ・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。 ・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。 ・守備者は、タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。・前後半で4回ずつの攻撃をする。(20秒×4回×前後半)	6 試しの運動(メインゲーム)を行う。 ・今まで学習した動きを新しい場で試してみる。	
9 場の片付けをする。	7 学習のまとめをする。	7 学習のまとめをする。	7 学習のまとめをする。	7 学習のまとめをする。	7 学習のまとめをする。	7 学習のまとめをする。	7 学習のまとめをする。	7 学習のまとめをする。	
10 整理運動をする。	8 振り返りをする。	8 振り返りをする。	8 振り返りをする。	8 振り返りをする。	8 振り返りをする。	8 振り返りをする。	8 振り返りをする。	8 振り返りをする。	
11 健康観察、挨拶をする。	9 場の片付けをする。	9 場の片付けをする。	9 場の片付けをする。	9 場の片付けをする。	9 場の片付けをする。	9 場の片付けをする。	9 場の片付けをする。	9 場の片付けをする。	
評価計画	知・技	①	②	③	④				
	思・判・表					①	②	③	
	態	①				②		③	
	方法	学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード・ICT機器	観察・学習カード・ICT機器	観察・学習カード・ICT機器	観察・学習カード
	場面	4, 5, 6, 7, 8	5, 6, 7, 8	5, 6, 7, 8	5, 6, 7, 8	4, 5, 6, 7, 8	4, 5, 6, 7, 8	4, 5, 6, 7, 8	4, 5, 6, 7, 8

## 8 本時の学習と指導(6/8時)

### (1) ねらい

- ・ボールを持っている人と持っていない人のプレイの役割を踏まえた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力, 判断力, 表現力等)

### (2) 準備

- ・タグ ・タグベルト ・タグラグビーボール ・ビブス ・チームボード ・フラフープ
- ・大型TV ・一人一台端末 ・得点板 ・学習掲示資料 ・学習カード

### (3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点(○指導 ◆評価規準)
導入 5分	1 集合・整列・挨拶・健康観察・前時の振り返りをする。	○素早く集合し, 気持ちよく学習が始められるような雰囲気づくりをする。 ○前時の活動を踏まえることで, 本時のめあてへの取り組みやグループ学習への意欲を高められるようにする。
	2 準備運動をする。 ・三輪野江体操とタグラグビー体操を行う。	○一つ一つの動きを正確に行えるよう, 積極的に声かけを行い, 意識を高められるようにする。
展開 30分	3 感覚つくりの運動をする。 (1)円陣パス (2)ランニングパス (3)瞬間ゴー (4)超速パス	○斜め後ろにボールを素早くパスできるように, 相手の胸あたりに向かって投げるように声掛けをする。 ○ランに関する言葉かけを行い, 空いているスペースへ走り抜けることができるようにする。 ○ボールが来る方向に体を向け, 両手でキャッチできるように繰り返しポイントの指導をする。 ○素早いパスを回しながら, 前へ走っていく動きや, 走りながら両手でしっかりとボールをキャッチできる力を身に付けられるように一つ一つの動きを丁寧に指導する。 ○ポイントを抑えたよい動きができていない児童を具体的に褒め, よりよい動きを全体に広められるようにする。
	4 本時のねらいの確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">プレイの役割を踏まえた, 作戦を選ぼう。</div>	
	5 パワーアップタイムを行う。(課題解決学習) ・各チームで課題解決に向けた練習時間を確保する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ハーフコート(3対3)で行う。</li> <li>・攻撃者の一人がボールを持ち, ゴールゾーンまで走る。</li> <li>・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。</li> <li>・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。</li> <li>・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。</li> <li>・守備者は, タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。</li> </ul> </div>	○前時の課題から本時のねらいを立てられるように教師の発問を工夫する。 ○動画を視聴し, 明確なゴール像をもてるようにする。 ○作戦ボードを活用し, 簡単な作戦を選べるように支援する。 ○作戦をチームで修正したり組み合わせたりして, よりよい作戦を立てていけるようにするための時間を設ける。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;">◆ボールを持っている人と持っていない人のプレイ役割を踏まえた作戦を選んでいる。 (観察・学習カード・ICT機器)【思考・判断・表現】</div>
	6 メインゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フルコート(3対3)で行う。</li> <li>・攻撃者の一人がボールを持ち, ゴールゾーンまで走る。</li> <li>・タグを取られたときにはもう一人の攻撃者にパスをする。</li> <li>・ボールがタッチランを超えてしまったら攻撃を終了させる。</li> <li>・パスを落としてもボールを拾って攻撃を続ける。</li> <li>・守備者は, タグを取ることで相手の攻撃を防ぐ。</li> <li>・前後半で4回ずつの攻撃をする。(20秒×4回×前後半)</li> </ul> </div>	△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て ・提示された作戦において具体的などのような動き方をすればよいか作戦ボードを用いて確認し, 動き方を一緒に試すようにする。 ◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿 ・チームの特徴に応じて, チーム内のメンバーの役割を選ぶとともに, 作戦を選んでいく。 ○作戦を生かした連携プレイを積極的に称賛することでランニング中心のゲームを活性化させる。 ○ファイトコールやハイタッチ, 励ましの声などを称賛し, 温かい雰囲気の中でゲームが行えるようにする。 ○作戦が上手くいかないチームには, どのようにすれば得点につながるか具体的に助言する。 ○提示した作戦を工夫したり, 組み合わせたりしているチームを褒め, 運動の特性を味わえるようにする。
整理 10分	7 学習のまとめをする。	○本時のねらいに正対したまとめを行えるように教師の発問を工夫する。 ○ねらいに沿った振り返りをしている児童の考えや動きを取り上げ, 全体に広めたり, 次時につなげたりする。 ○児童の困り感や必要感を取り上げ, 次時のめあての設定を行う。 ○安全面に気を付けるように声掛けをする。 ○本時に使った部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。 ○怪我がないか等の声掛けをし, 表情や動きから健康状態を把握するとともに, 落ち着いた雰囲気の中で学習を終えられるようにする。
	8 振り返りをする。	
	9 場の片付けをする。	
	10 整理運動をする。	
	11 健康観察, 挨拶をする。	