

4年3組 体育科学習指導案

授業者 出嶋 志津子
授業① 体育館

1 単元名 みんなで みんながトライ！ キャリータグタグ（ゴール型ゲーム）

2 単元のねらい

- ・ゴール型ゲームの楽しさや喜びにふれ、そ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。 【知識及び技能】
- ・陣地に侵入するための簡単な作戦を選ぶとともに、考えたことを友達に伝えることができる。 【思考力、判断力、表現力等】
- ・運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、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。 【学びに向かう力、人間性等】

3 教材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①基本的なボール操作（パスを出す、ゴールに向かって移動するなど）を理解し、易しいゲームをすることができる。 ②基本的なボールを持たないときの動き（ボール保持者の後ろや空いている場所に素早く動くなど）を理解し、易しいゲームをすることができる。	①陣地に侵入するための簡単な作戦を選んでいる。 ②陣地に侵入するための動きを動作や言葉、絵図などで伝えている。	①安全に気を付けゲームに進んで取り組み、誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ②動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。

4 体育科で重点的に育成を図る資質・能力とその手立て

挑戦心	失敗を恐れることなく、粘り強く意欲的に課題の解決に取り組もうとする。 ①運動の楽しさや喜びを価値付ける。 ②みんなが楽しめるルールを考えさせる。
調整力	複数の解決方法を試し、他者との対話を通して、よりよい解決策を見出すことができる。 ①局面を絞った発問をする。 ②解決策を実行できる場を設定する。
課題を発見する力	自らの学習活動をふり返りつつ、課題を修正したり、新たに設定したりすることができる。 ①動きを細分化し、視点を明確にする。 ②自己やグループに合ったゴールを設定させる。変容をふり返ることで、自己の成長に気付くことができる。

5 指導にあたって

(1) 教材観

ゴール型ゲームは、基本的なボール操作とボールを持たない動きによって易しいゲームをして、集団対集団で競い合う楽しさや喜びにふれることのできる運動である。本単元では基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けながら、誰もが楽しく参加できる規則でゲームに進んで取り組むことができるよう、タグラグビーとフラッグフットボールを合わせた易しいゲームを取り扱う。攻撃ではボールを持って走るためシュートやドリブルなどの技能は必要なく、ボール操作が苦手な子どもでもトライして得点を獲得することができる。守備でもボールを直接奪うのではなく、ボール保持者のタグを取るという簡易化されたルールなので、運動が苦手な子どもでも動きが分かりやすい。さらに時間を区切り攻守をはっきり分けることで、話し合った作戦を試しやすい。つまり、本単元で取り上げた易しいゲームは経験差や技能差を超えてどの子どももできる楽しさを味わい、簡単な作戦を選んだり考えたことを友達に伝えたりすることに適した教材である。

(2) 児童観

本学級の子どもは、意欲的に体育の学習に取り組み、友達と協力して活動することができる子どもが多い。休み時間にはドッジボールやバスケットボールなどで遊ぶ子どもがいる一方で、教室で花いちもんめ等の簡単な体を動かす遊びを好む子どもも多い。自ら好んでボール遊びや全身を使った運動遊びはあまりしない様子が見られる。またクラスでの鬼ごっこや体育の授業に参加はするものの、全力を出すことに抵抗があり、捕まえたい逃げたい勝ちたい等の意欲が低い子どももいる。

挑戦心については、1学期に行った「ベースボール型ゲーム」で、運動が得意な子どもが勝ち負けにこだわり、負けが続いたチームの子どもが失敗を恐れたり、粘り強く取り組むことができなかつたりする姿が見られた。

調整力については、2学期に行った「ハードル走（走・跳の運動）」で、ipad を使って兄弟チームの走る様子を確認し、チームでより速く跳び越えるための話し合いをしてきた。また、体育科だけでなく他教科でも3～5人での話し合いは多く経験している。しかし、チームでよりよい解決策を決め、チームで試す経験はまだ少ない。

課題を発見する力については、1学期に行った「ベースボール型ゲーム」で、失点を少なくするためにボールの飛球方向に移動する課題を発見し、修正したり、新たに設定したりする子どもも見られた。しかし、それは運動が得意な子どもに限られていた。

(3) 指導観

本単元で取り上げる易しいゲーム「キャリータグタグ」は、1チーム4人～5人で構成し、攻撃3人、守備2人で行う。一人がゴールを多く決めるよりも、チームの中で多くの人がゴールを決める方が、合計点が高くなるように設定する。教師はその規則を活用しながら「みんながトライするには」といった局面をしぼった発問をし、チームで話し合うことによって、よりよい作戦を見いだすことができるようにしていく（調①）。また、狭いコートを使って3対2で行うことで、一人でボールを運ぶのではなく、タグをとられる、パスをするなど陣地に侵入するための様々な作戦を選ぶことができるようにする。さらに1分の攻撃時間を交代制で行うことで、チームで選んだ作戦を何度も試すことができると考える（調②）。

また、作戦ボードや兄弟チームが撮影した動画を使って動きを確認する場を設ける。そうすることで

チームでの話し合いを具現化し、よりよい解決策を見出すことができるようにする。同時に、個人の動きをふり返り、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて課題をもち、修正しながら身に付けていくことができるようにする（課①）。

ゲームでは、勝敗だけでなくみんなのトライにつながる動きや、みんなでボールをつなげる動きを価値付けていく。全員がトライに貢献できるゲームをめざしながら、チームで作戦を選び、試し、よりよい解決策を見だし、試すことを繰り返していく。そうすることで失敗を恐れることなく、「みんなでみんなが」粘り強く意欲的に運動課題の解決に取り組む力を付けていきたい（挑①）。

6 単元計画

次	時	学習活動	・9つの資質能力の育成に関する手立て	評価
一	1	<p><どんなゲームかな？></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ボールを持ったら前に進めばいいだね。 みんながトライできたらいいな。 </div>	・みんなでみんながトライすることをめざすために、得点できる楽しさを価値付ける。 （挑①）	態①
二	1	<p><どうしたらトライできるかな？></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 相手をひきつけて友達にパスを出したら、トライできたよ（サイド作戦）。 </div>	・パスの必要性に気付かせるために、前時のゲームの具体的な場面を取り上げた発問をする。 （調①）	知①
	2	<p><トライをふやすには？></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ボールを持っていない人がボールを持っている人に近づいてもらう「トレイン作戦」をやってみたら、トライできたよ。 </div>	・トライを増やすためにチームで作戦を選び、それを試す場を設定する。 （調②）	思① 態②
	3	<p><みんながトライするには？> 本時</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ○○さんもトライできるように「クロス作戦」で、動き方を確認してからやってみたら、4人全員がトライできたよ </div>	・役割や動き方などをより具体的にイメージするために、実際に動きを確認する場を設定する。 （調②）	思②
三	1	<p><FUZOKU キャリータグタグ大会をしよう></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 走るのが遅くても、チームでたてた作戦をさらに工夫して、たくさんのトライを決めることができたよ。 </div>	・みんなのトライにつながる動きやみんなでボールをつなげる動きを価値付ける。 （挑①）	知②

7 本時の学習 第二次中3時

(1) 本時のねらい

より多くのメンバーがトライできるように作戦を選ぶとともに、考えたことを言葉や動きで友達に伝えることができる。 【思考力、判断力、表現力等】

(2) 学習の展開

時	主な学習活動と子どもの思考の流れ ○教師の発問 ・予想される子どもの思考	・指導 ◎評価 ★9つの資質能力の育成に関わる手立て
8	<p>1. 準備・準備運動をする</p> <p>○チーム、クラスの新記録を目指して取り組もう。</p> <p>・クロス作戦では、できるだけ正確にパスしよう。</p>	<p>・チーム、クラスでの伸びを実感させるために、記録を掲示する。</p>
5	<p>2. 本時の課題をつかむ</p> <p>○どうしたらトライがふえたかな。</p> <p>・とられてもいいから前に走ったよ。</p> <p>・クロス作戦でトライができたよ。</p> <p><みんながトライするには？></p>	<p>・課題意識を高めるために、子どものふりかえりを示す。</p>
8	<p>3. ゲーム①</p> <p>・パスをもらったらつつこむぞ。</p> <p>・パスを落とさないように近くでもらおう。</p>	<p>・トライできた子どもが分かるように帽子の色を変えさせる。</p>
10	<p>4. 全体で共有し、チームで伝え合う</p> <p>・全員がトライするまであと少しだ。</p> <p>○どうしたらみんながトライできるかな。</p> <p>・誰が何をするかははっきりさせたよ。</p> <p>・作戦ボードで誰がどこへ走るか確認したよ。</p> <p>・実際に動きながら教えてもらったよ。</p> <p>・動きがわかってできそうだ。やってみよう。</p>	<p>・みんながトライできるように、自分の役割をはっきりさせるとよいことを共有する。</p> <p>★役割や動き方などをより具体的にイメージするために、実際に動きを確認する場を設定する(調②)</p>
8	<p>5. ゲーム②</p> <p>・動く場所が分かって、初めてトライできたよ。</p> <p>・トライできなかったけれど、作戦は試せたよ。</p>	<p>・トライできなかった子どもも学習の成果を実感できるように、みんなとトライしようとする動きや声かけを価値付ける。</p>
6	<p>6. まとめとふりかえりをする</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>○○さんもトライできるように「サイド作戦」の動き方を確認してからやってみたら、4人全員がトライできたよ。</p> </div> <p>・新しい作戦で、全員トライをして優勝をめざすぞ。</p>	<p>◎より多くのメンバーがトライできるように作戦を選ぶとともに、考えたことを言葉や動きで友達に伝えている。 【思考・判断・表現】 (観察・ICT)</p>