

小学校 体育科学習指導案

日 時 平成 24 年 ○ 月 ○ 日
対 象 〇〇立〇〇小学校第 5 学年〇組

1 単元名 ボール運動 ゴール型「タグラグビー」

2 単元の見込み

技 能	・簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによる攻防ができるようにする。
態 度	・運動に進んで取り組み、ルールを守って助け合って運動できるようにする。 ・場や用具の安全に気を配り、分担された役割を果たせるようにする。
思考・判断	・ゲームの行い方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てられるようにする。

3 単元の評価規準

運動の関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
・運動に進んで取り組み、仲間と助け合って運動しようとする。 ・場や用具の安全に気を配り、分担された役割を果たそうとする。 ・ルールを守って、助け合って運動しようとする。	・ゲームの行い方を知り、運動の仕方を工夫している。 ・チームの特徴に応じた攻め方を考えている。 ・作戦に応じた動きを意識して、運動している。	・ボールを持って走り、相手をかわしたり味方にパスをしたりすることができる。 ・得点しやすい場所に移動して、パスを受けることができる。 ・ボールを保持する人のタグを取り、得点を防ぐことができる。

4 タグラグビーの運動特性

(1) 児童から見た特性

- 前パス禁止（スローフォワード）、パスカット禁止（オフサイド）、ノンコンタクト（非接触）のルールがあるため、落ち着いて攻撃することができる。
- ボールを持って走ることができるため、開放感や爽快感を味わうことができる。
- ドリブルや得点するためのシュート技能の必要がないため、誰でも意欲的にゲームに参加ができ、有能感（自分はチームの役に立っているのだという気持ち）を味わうことができる。
- タグを取ったか取らないかで相手の攻撃を阻止するので、ジャッジが明確であり、攻撃を阻止したときの喜びを実感しやすい運動である。

(2) 教師から見た特性

- ドリブルやシュートがなく求められる技能が少ないことや既習経験がないボール運動のため、運動スキルを問わず、誰にでも活躍のチャンスがある運動である。
- ボールを持って走る（攻）、タグを取りに行く（守）、ことがゲームの中心であるため、攻守問わず運動量を確保することができる。
- 常にボールの後方で味方のフォローに回るため、どこのスペースが空いているのかを見つけやすく、ボールを持っていない時の動き（オフ・ザ・ボール）を学ばせるのに適した運動である。

5 児童の実態

体育の授業は意欲的で、週 2～3 回程度の体育授業を楽しみにしている。児童自身が授業で何を準備すべきなのかを聞いてきたり、次回に何をやるのかを聞いてきたり、体育授業への関心の高さをうかがえる。しかし、運動遊びの経験や各種の運動経験に大きな個人差もある。特に、ボール運動の経験が少ない児童は多く、2 学期のバスケットボールでは、とにかく「ボールに触れることの楽しさ」「得点することの楽しさ」を味わわせることにねらいを絞り、ルールを簡易化し、ボール運動を好きになるよう努めた。

こうした実態の中で、本学級でタグラグビーを扱うことに、以下、二つの期待をしている。

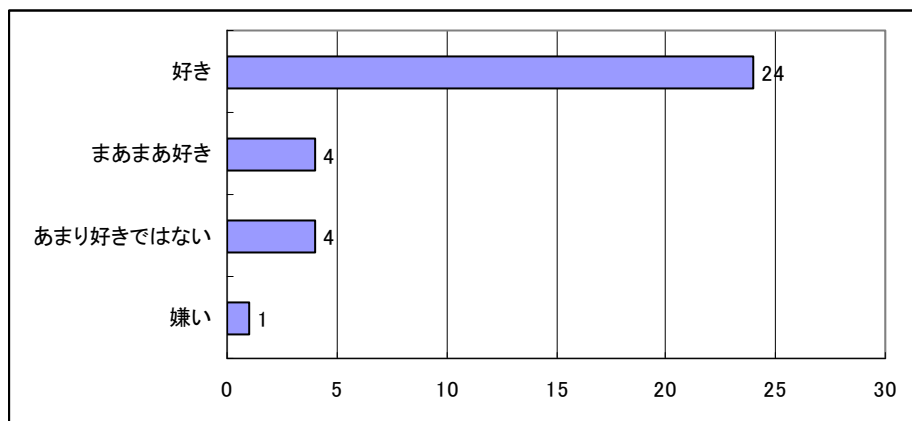
一つは、「基礎的な技能」を身に付けさせることである。ボール運動でいう基礎的な技能とは、「ボール操作」及び「ボールを持たない時の動き」である。他の種目では、ドリブルやシュート等の特別な技能が要求され、“動き方”の指導に至るまでに数々の技能的難関をクリアしなくてはならない。しかし、タグラグビーでは、「ボールを持って走ることができる」という特性に加え、「シュート」がないため、比較的児童が落ち着いて“動き方”を学ぶことができる。ボール運動の経験が少ない本学級の児童にとっては、適切な教材であると考えられる。

二つは、「有能感」（自分はチームの役に立っているという気持ち）を味わわせることである。普段、「パスをもらうのが怖い」「パスをもらってもすぐに友達にパスをしてしまう」といった、ボール運動自体に苦手意識をもっている児童でも主体的にゲームに参加し、活躍する機会がある。他の運動では、消極的な参加になりがちな児童にもタグラグビーを通じて「私にもできる」「チームのために動けた」という有能感を味わわせていきたいと考えている。

これらの願いを基に、班テーマである「運動の特性に触れ、できる喜びを味わえる体育学習」を目指していく。

授業アンケート 調査児童数 33名

① 体育の学習は、好きですか？



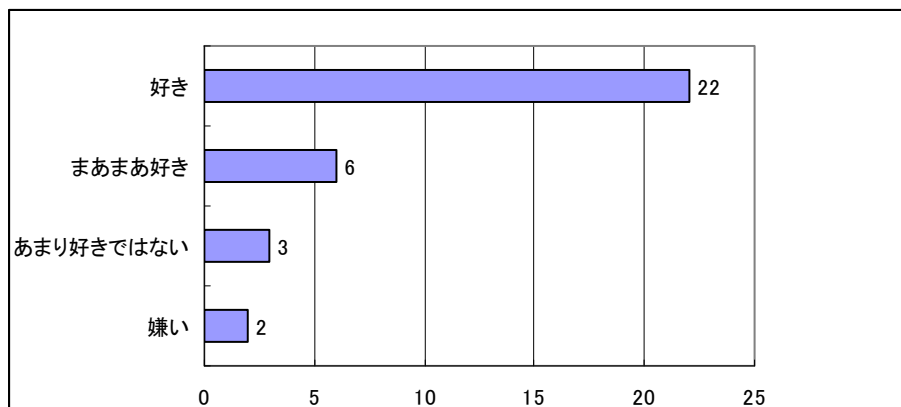
【好きな理由】

体を動かすのが好き、サッパリする、友達と協力できる、走ることが好き、ボールをさわるのが好き、家ではできないことだし大勢でする楽しさがあるから 等

【好きではない理由】

運動が苦手だから、疲れるから、運動経験がないから、あまりできないから、体を動かして運動することがきらいだから

② ボール運動は、好きですか？



【好きな理由】

とにかく楽しい、みんなと協力できる、色々なボールをさわられるのが楽しい、野球/サッカー/バスケットボールをやっている、仲間とコミュニケーションがとれる 等

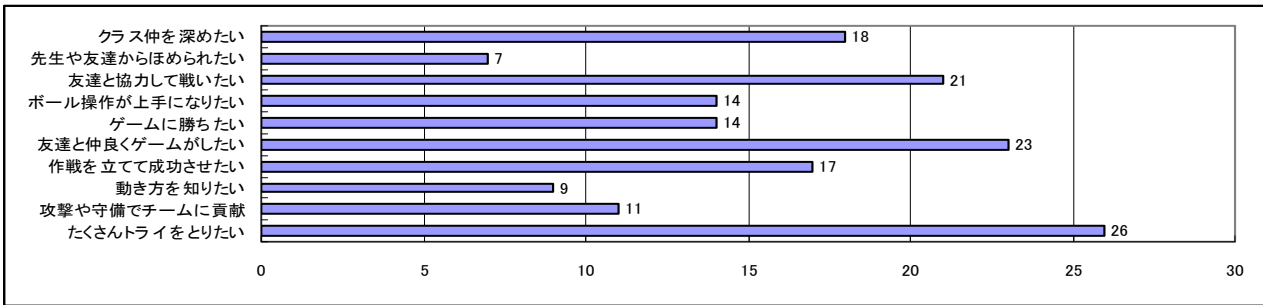
【好きではない理由】

ドリブルがうまくいかない、ケガをする、痛い、ボールがこわい、ボールが回ってこない

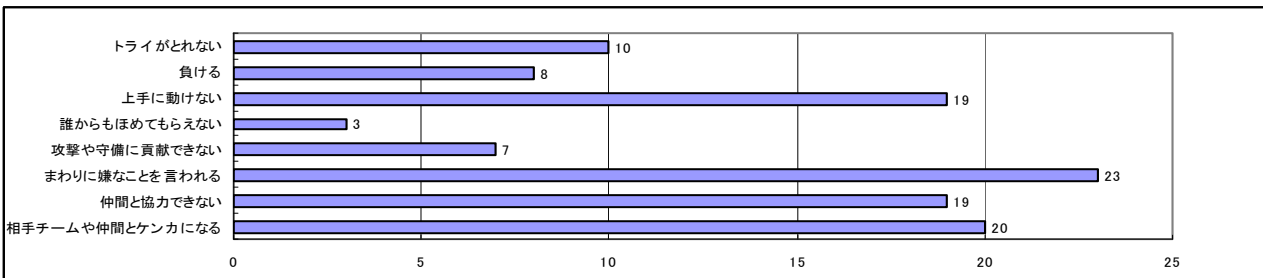
【①、②の考察】

体育の授業やボール運動への関心は高いことが分かる。その理由として、「野球をやっているから」「サッカーをやっているから」など、自らのボール運動の経験の有無を反映させている。一方、ボール運動が「あまり好きではない」「嫌い」と回答した児童は、その理由に「痛い」「ボールがこわい」「ボールが回ってこない」と、これまでのボール運動の学習を振り返っている。今回の単元では、誰もが初めて行う運動という共通点から自身の経験の有無にとらわれず、興味をもって活動してくれることを期待する。また、少ない人数でチームを組み、一人一人の役割が大切になってくるであろうことから、これらの意識を取り除いて運動に取り組むことができるようにしていきたいと考える。

③ 今回のタグラグビーで期待したいことは何ですか？（※複数回答可）



④ 今回のタグラグビーでこうなってしまうたら嫌だなと思うことはありますか？（※複数回答可）



【③、④の考察】

友達と協力することなどの「態度面」は、多くの児童に意識されているようである。この気持ちを大切に受け止めつつ、基礎的な運動技能をしっかりと習得させ、誰もが有能感を味わい、運動や体育の学習がより好きになることができるよう指導していく。

6 指導の工夫

(1) 運動の特性に触れるための手だて

① Small Step (ちよつとずつ)

タグラグビーの特性に触れさせるために、本単元を3つのねらいから構成する。

ア 知る

初めは、「知る」段階である。誰もが初めて行う運動ということからいきなり高度な技能や動き方を求めることはできない。したがって、初めの3時間は基本的なルールを知るとともに、「ボールを持ったら前に走ること」と「タグを取られたら後ろへパスをすること」という2つの動きをしっかりと経験させることに重点を置く。

イ 楽しむ

次に「楽しむ」段階である。ボールや動き方（前に走ることと後ろにパスをすること）に慣れてきたところで、チームを意識した動き、すなわち「作戦」を導入していく。あらかじめ授業者が簡単な作戦をいくつか提示し、それらをゲームで試しながら「チームを意識して動く楽しさ」を実感させていく。

ウ 高める

そして「高める」段階である。タグラグビーの特性を知り、チームを意識して動く楽しさを味わってきたところで、「作戦を生かしてチームの力を高めること」を意識させる。前時までに紹介した作戦

に磨きをかけても構わないし、独自の作戦を作り出しても構わないこととする。また、総当り戦を実施し、児童の意欲喚起を促すこととする。

② Go!Forward (前進・前へ)

ラグビーの特性の一つに、前へ走れば横に空間(スペース)が生まれることが挙げられる。最初から横のスペースを上手に使いこなし、一人で広いコートを自由に走り回り得点につなげていける児童もいるが、基本として前に進むから横に空間(スペース)が生まれ、仲間の活躍を演出することができるのだというラグビーの特性を十分に味わわせていきたい。そのための手だてとして具体的に以下の工夫をしていく。

ア タグの本数制限の工夫

児童にとってタグを取られることとは“マイナスなイメージ”がある。しかし、タグを取られるのはそこまでボールを前進させた証拠であり、相手の守備が固まっている状況でもある。そこで、導入のルールとしてタグは何度取られてもよしとして、タグを取られるのを怖がらずに前に進める(走れる)ようにする。上手に前に進められるようになってきた段階で、「人数+1本」→「人数と同数」のようにルールを戻していく。児童の実態に合わせて、前に進んだのにもかかわらずタグを取られて残念がっている児童には、「タグを取られるほど敵を集めたからパスした後、得点になったんだよ。」「タグを取られる瞬間まではチームを前に進めたんだよ。」など授業者からの言葉かけを大切にしていく。

イ 感覚づくりの運動の工夫

単元導入の「知る段階」では、感覚づくりの運動を行い、ボールを持ったら前に進むことができるような運動を取り入れ、実際に体験させていく。

③ One For All All For One (一人はみんなのために、みんなは一人のために)

チームプレーを意識させるためには、常に心の中に「一人はみんなのために、みんなは一人のために」という気持ちを持たせ続けたい。そのような状況を生み出すように以下の手だてをしていく。

ア パスの仕方の工夫

導入のルールとして、「パスはタグを取られてから」ということを徹底して行っていく。こうすることで、サポートする児童(学習指導要領でも新たに示された「ボールを持たない時の動き」)は、とにかく「後方からついていく」というシンプルな動きでサポートに回るができるようになる。ボールを持った人はみんなのために「前へ」出て、ボールを持っていない人はその一人のために後方からサポートに回るというラグビー独自の姿を引き出せると考える。

もちろん、タグを取られる前のパスも戦術上重要になってくるが、まずはボールを持たない時の動き、すなわちサポートの動き方に慣れさせることを優先させ、段階的に自由なパスのルールへと戻していく。

イ 相手や仲間とのかかわらせ方の工夫

単元全体を通じて、「ゲーム開始/終了時の礼・握手」「ゲーム前の円陣」「仲間が喜ぶ言葉かけ」を意識させ、雰囲気づくりをしていく。こうすることで、仲間意識や相手チームへの敬意、終了時には「ノーサイド」の意識を自然と身に付けさせていけると考える。

(2) できる喜びを味わうための手だて

① 良い動きの紹介

どのような動きが「良い動き」なのかが分からない段階からのスタートとなる。単元を通して何度も以下の方法で「良い動き」を伝えていくようにする。

「示範」……よい動きを行い、見せる。

「共有」……よい動きをした児童を全体に紹介し、知識を共有する。

「称賛」……よい動きをした児童のよさをほめる。※示範と共有の時間が長くないように注意する。

② 教師による言葉かけ

技能指導が中心となる体育の授業では、教師による言葉かけの役割は極めて重要となってくるが、あれもこれも児童に伝えては逆に混乱を招く原因となる。そこで、言葉はできる限り短い擬声語・擬態語を使

っていく。(「ここにドーン!と走りこんでみよう」「フワッと投げてごらん!」など)

また、言葉かけの種類にも配慮をしていく。体育の授業では、以下の通り分類ができると考える。

- ①技能的言葉かけ…「〇〇を伸ばして、△に向けて投げてごらん」等、技能向上を目的としたもの。
- ②肯定的言葉かけ…「いいね、ナイスプレー、がんばれ」などの意欲喚起を目的としたもの。
- ③否定的言葉かけ…「だめだよ、この動きはよくないね」などの技能改善を目的としたもの。
- ④矯正的言葉かけ…「こうしなさい」などの学習内容以外での授業規律を整えることを目的としたもの。

授業の中では、①技能的言葉かけを行い、次に②肯定的言葉かけを意識する。③と④の否定的、矯正的な言葉かけはできる限り避ける。

③ 音楽 (BGM)

児童に「できる喜び」を味わわせるためには、基礎的な運動技能の習得が必要になる。そこで、授業導入時には補助運動を行い、個々の技能を高めさせていきたいと考える。しかし、単調な補助運動を繰り返すだけでは、面白みにかげ、児童の意欲をそいでしまう。そこで、音楽を流しながら行うことで児童の意欲を引き出し、楽しみながら運動できるよう工夫をする。また、一つの曲の流れの中で「準備運動」「補助運動」「場の用意」を組み込むようにし、短時間で体を温め、ボールやタグに慣れ、場を作れるよう工夫をする。

④ 作戦の意識化

作戦を意識することは、チーム力が向上することはもとより、個人の動きについて明確な目的をもつことができるようになる。特に、どのように動いてよいのか分からない運動の苦手な児童でも、例えば「2番目にボールをもらって前に走る」などという具体的な動きをイメージすることができれば、気持ちの準備も整い、より「できる喜び」が味わいやすくなる。タグラグビーではセットプレー(ゲームを止めた状態から始めるプレー)が多いため、作戦を意識させるのにはとても適した運動である。

また、作戦をチームのみんなと考えたり、相談したりすることは、知的理解を深めるとともに、学び合い、言語活動の充実にもつながると考える。したがって、作戦を意識させるために以下の手だてをとることとした。

ア 作戦ブックの活用

あらかじめ基礎的な動きを紹介する資料を作り、配布する。それを使ってゲームで試しながらチームとして「楽しむ」時間を与える。

イ 作戦を振り返る時間の設定

ゲームの間や授業の最後に自分たちの作戦がどうだったか、振り返られるよう、チームで話合いができる時間を確保する。また、児童がより実践的な話合いができるようマグネットを活用した作戦板を用意し、動きを確認できるようにする。

7 学習過程（全8時間／本時は第7時）

	知る段階	楽しむ段階	高める段階
時間	1・2・3	4・5・6	7（本時）・8
学習活動	<p>オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> 単元の学習の見通しをもつ 単元のためを確認する <p>タグラグビーのルールを知り、ラグビーボールと友達になろう！</p> <ol style="list-style-type: none"> 準備運動 ～心拍数を上げ体を温める運動～ 感覚づくりの運動 ～タグラグビーに必要な運動～ ※運動内容は1時間2つに精選する。 場の用意 ゲームの行い方の確認 試しのゲームⅠ・Ⅱ・Ⅲ (1ゲーム5分の3試合) 整理運動・片付け 振り返り 	<ol style="list-style-type: none"> めあての確認、本時の学習の見通し <p>作戦を試しながら、ゲームを楽しもう！</p> <ol style="list-style-type: none"> 準備運動 ～心拍数を上げ体を温める運動～ 感覚づくりの運動 ～タグラグビーに必要な運動～ ※運動内容は、1時間2つに精選する。 場の用意 ゲームを進める上での確認事項 作戦を試しながらのゲームⅠ・Ⅱ・Ⅲ <ol style="list-style-type: none"> ゲーム4分 得点記入 ゲーム4分 チームタイム3分（作戦） ゲーム4分 得点記入 ゲーム4分 <ol style="list-style-type: none"> 整理運動・片付け 振り返り 	<ol style="list-style-type: none"> めあての確認、本時の学習の見通し <p>作戦を生かしてチームの力を高めよう！</p> <ol style="list-style-type: none"> 準備運動 ～心拍数をあげ体を温める運動～ 感覚づくりの運動 ～タグラグビーに必要な運動～ ※運動内容は、1時間2つに精選する。 場の用意 ゲームを進める上での確認事項 総当たり戦 <ol style="list-style-type: none"> ゲーム5分 得点記入 ゲーム5分 チームタイム3分（作戦） ゲーム5分 得点記入 ゲーム5分 <ol style="list-style-type: none"> 整理運動・片付け 振り返り
指導上の留意点	<p>「Go Forward!」と「One for all All for one」の意識をもたせるように技能的・肯定的言葉かけを行う。</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> 基本となるルール・約束を確認する。 技能面として、「ボールを持ったら前に走る」という動きと「タグを取られたら後ろへパス」する動きの2点に重点を置いて言葉かけをする。 「示範・共有・称賛」をして知的理解を深めさせていく。 	<ul style="list-style-type: none"> 相互審判制でゲームを進行し、導入のルールを守ってプレーできるようにする。 音楽を使った感覚づくりの運動では、動きの中で意識させたいことを適宜伝えていく。 提示した作戦を試しながら、「チームを意識した個の動き」を考え、ゲームを楽しめるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 審判を決め、ゲームを進行させる。 実態に合わせて本来のルールに戻していく。 自分のチームの特徴に合った作戦を立てさせ、「チームとして」ということを強調していく。 よりよい作戦となるように、児童の発想を活かしつつ、実践的な作戦となるようにアドバイスをする。

8 本時の学習（7／8時間）

(1) ねらい

〔技能〕空いているスペースに動いてパスを出したりもらったりし、プレーに関わることができる。

〔態度〕味方・相手・審判を大切にルールを守り、進んでゲームに参加しようとする。

〔思考・判断〕チームの作戦に応じた「自分の動き」を考え、役割を果たそうとする。

(2) 展開

学習内容・活動	○指導の留意点 ★評価規準
1 あいさつ、学習の流れの確認 2 準備運動 ～心拍数を上げ体を温める運動～ 3 感覚づくりの運動 ～タグラグビーに必要な運動～ 4 場の用意 得点用の紅白玉、コーン、試合球、笛、等 25m×15mのコートを3コート 5 学習のねらい／ゲームを進める上での確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 作戦を生かして、チームの力を高めよう！ </div>	○赤白帽や服装、タグの付け方や付いている位置を確認する。 ○音楽に合わせて準備運動、感覚づくりの運動、場の準備を行うことで、指示の時間を短縮し、短時間で効果的にボールやタグに慣れるようにする。 ○児童と一緒に心身の開放をするとともに、リズムカルにボールをパスしたりもらったりできるようにしていく。 ○「One for all All for one」を確認し、意識できるようにする。
6 総当り戦 ○ゲーム1（5分）Aコート 1班 VS 2班 Bコート 7班 VS 3班 Cコート 6班 VS 4班 審判 5班 ○ゲーム2（5分）Aコート 7班 VS 1班 Bコート 6班 VS 2班 Cコート 5班 VS 3班 審判 4班 ○チームタイム（3分） ○ゲーム3（5分）Aコート 6班 VS 7班 Bコート 5班 VS 1班 Cコート 4班 VS 2班 審判 3班 ○ゲーム4（5分）Aコート 5班 VS 6班 Bコート 4班 VS 7班 Cコート 3班 VS 1班 審判 2班	○身に付けさせたい動きのポイントを具体的な「技能的言葉かけ」で伝えていくようにする。 ○プレー中は、各コートの様子を見て回り、よい動きをした時は積極的に称賛していく。 ○失敗することよりも、ねらいをもってプレーしている児童を称賛することで、作戦を意識したプレーができるようにしていく。 ★チームの作戦に応じた「自分の動き」を考え、役割を果たそうとしている。【思考・判断】 ○縦の空間、横の空間を意識できるように言葉かけをして支援していく。 ○ナイスプレー、トライの時には、チーム全体で称賛する雰囲気をつくれるよう支援する。 ★空いているスペースに動いてパスを出したりもらったりし、プレーにかかわることができる。【技能】 ★味方・相手・審判を大切にルールを守り、進んでゲームに参加しようとしている。【関心・意欲・態度】
7 整理運動・片付け・チームの振り返り 8 全体での振り返り	○整理運動では、心と体のオン・オフを切り替えられるようにゆっくりと行わせる。

<参考文献>

- ・ 文部科学省 小学校／中学校学習指導要領解説 体育編
- ・ 文部科学省 学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動
- ・ 平成23年度東京都小学校体育研究会 研究発表大会（多摩地区）資料
- ・ 22道場夏季合同研修 資料「タグラグビー編」
- ・ 22道場保健体育組4班助言者及び部員による指導案（2年間で実施したもの）