

岩泉町立小川小学校 第6学年 体育科指導案

日 時 令和4年11月10日(木) 5校時
 児 童 6年 16名
 授業者 T1 三上 貴 史
 T2 伊藤 樹梨藍

主体的に学び続ける児童の育成
 ～振り返りにおける活動の工夫を通して～

1 単元名

ボール運動 ゴール型 タグラグビー

2 単元について

◎目標

- ・タグラグビーの行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすることができるようにする。(知識及び技能)
- ・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。(思考力、判断力、表現力等)
- ・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ができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

○育成する資質・能力

	児童の実態	育成する資質・能力	具体的な姿
知識 及 び 技 能	<p>児童は1学期にソフトバレーボールの学習でボールを操作したり、ボールを持っていない時の動き方を考えたりする運動については経験してきているものの、技能面での個人差が大きい。また、ボールを投げる、キャッチするというボールの操作が身につけていない児童も多い。</p>	<p>個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームができる力</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ボールを投げる、受ける力</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ボールを受けやすい場所へ動く力</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">相手やボールの位置に応じた守備をする力</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・タグラグビーのルールを理解すること。 ・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ・得点しやすい場所へ移動し、パスを受けて前進すること。 ・相手の動きを防ぐ位置に立ってタグを取ること。
思考力, 判断力, 表現力等	<p>1学期のソフトバレーボールの学習では友達同士で関わり合いながら協力したり、作戦を考えたりする姿が見られた。</p> <p>一方で課題に対して的確に判断したり、そのことを友達に伝えたりすること、言葉で書き表すことに苦手意識をもつ児童もいる。</p>	<p>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力</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">課題解決に向けルールや作戦を選ぶ力</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">考えを他者に伝える力</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・攻守に応じて動くことできる範囲を設けてプレイの制限をするなどのルールを選ぶこと。 ・チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認すること。 ・タグラグビーにおいて、自己や仲間が行っていた動き方の工夫を、動作や言葉、絵図などを用いて他者に伝えること。

<p>学びに向かう力、人間性等</p>	<p>運動に対する意欲は高い。また、友達と協力して準備や片付けも主体的に行うことができる。</p> <p>ボール運動については「ボールが痛い」「ボールを自由に動かすことが苦手」という理由から苦手意識をもっており、練習に消極的になったり、失敗を恐れてしまったりする児童もいる。</p>	<p>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力</p> <p>積極的に運動に取り組む力</p> <p>助け合ったり認め合ったりしながら運動をする力</p> <p>安全に気を配る力</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームや練習に積極的に取り組むこと。 ・ルールやマナーを守り、仲間と助け合うこと。 ・ゲームの勝敗を受け入れたり、ゲームや練習の中で、仲間の考えや取組を認めること。 ・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ること。
---------------------	---	--	--

3 指導観

タグラグビーは、タックルの代わりに腰に付けているタグを取り合い、ボールをパスでつなぎながらゴールをめざす接触の少ないラグビーである。インゴールにボールを持ち込めば得点できるため、特別なシュート技術やドリブルの技術を必要とせず、ボールを自由に動かすことが苦手な児童にも取り組みやすい教材であると言える。ボール運動が苦手な児童もいるため、第1時のオリエンテーションで、友達の願いから課題を設定する。チームの課題を見つけ、課題解決のために作戦を立て、その作戦を実践し、全体で共有することで「友達の願い」を達成するためのルールや作戦を考えるきっかけとしたい。

また、本単元では、振り返りでできるようになったことや、うまくいかなかったこと、その理由について毎時間の導入で紹介し、次への課題へとつなげていく。チームや兄弟チームで課題解決の時間を設け、話し合いで考えを伝え合う力を育てたい。

どの児童にも、ボールを持って前進し、パスを回し、トライする機会を保障するため、はじめのうちのゲームのルールを簡易化し、パスのつながる喜びやトライした喜びを感じさせたい。

○評価規準

<p>知識・技能</p>	<p>①タグラグビーの行い方を理解し、言ったり書いたりしている。</p> <p>②近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。</p> <p>③相手の動きを防ぐ位置に立って、タグを取ることができる。</p> <p>④得点しやすい場所に移動し、パスを受けて前進することができる。</p>
<p>思考・判断・表現</p>	<p>①タグラグビーで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。</p> <p>②プレイの制限や得点の仕方などのルールを選んでいる。</p> <p>③自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。</p>
<p>主体的に学びに取り組む態度</p>	<p>①タグラグビーに、自分から積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、仲間と助け合って運動しようとしている。</p> <p>③勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組みを認めたりしようとしている。</p> <p>④ゲームや練習の際にけがのないように場や用具の安全に気を配っている。</p>

3 指導計画

単元	ボール運動 ゴール型 タグラグビー								
時	1	2	3	4	5	6	7	8	
◎目標	◎タグラグビーについて知り、みんなで楽しんで活動するためにはどうすればよいか考えることができる。	◎ボールを前進させるための動き方について考えることができる。		◎プレイの制限や得点の仕方などのルールを選ぶことができる。	◎チームにあった簡単な作戦を選んでゲームに取り組むことができる。	◎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ことができる。	◎チームで見つけた課題の解決に向けた練習ができる。	◎小川小カップを楽しむためのルールや作戦を選ぶことができる。	
学習活動	○オリエンテーション ・学習の進め方 ・ルールの確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認	ドリルゲーム パス競争, スネークラン, サポートラン							
	○ドリルゲームのやり方を確認する ○チーム作りを行う。 ○試しの運動 ・提示された作戦を選び, 役割分担を行う。 (知①) タグラグビーの行い方について	簡単なルールで技能を身に付けながら作戦を選んでゲームを行う		チームの課題を解決する作戦を考えてゲームを行う					
		○簡単なルールでゲームを行う。 ・試しのゲーム ・中間の振り返り ・確かめのゲーム (知②) 近くにいるフリーの味方にパスを出す (知③) 相手の動きを防ぐ位置に立ってタグを取る	○ルールについて意識を向けてゲームを行う。 ・試しのゲーム ○どんなルールを選択すればゲームを楽しめるか話し合う。 ・チームでの話し合い ・全体での話し合い ○次時に行うルールを選ぶ。 (思②) プレイの制限や得点の仕方などのルール選択	○より多く前進できるようにどうすればよいか考える。 ・試しのゲーム ・話し合いタイム ・確かめのゲーム (知④) 得点しやすい場所へ移動パスを受ける	○自分たちのチームの課題を見つける ・試しのゲーム ・途中の振り返り ・練習 ・確かめのゲーム (思①) 課題解決のための考えを他者に伝える	○作戦を選んで練習をする。 ・練習 ・途中の振り返り ・確かめのゲーム (思③) 特徴に応じた作戦の選択	○小川小カップを行う。 ・チームで考えた作戦を実践しながら試合を行う。 ・学習を振り返り, 身に付いた力を話し合う。		
	片づけ・ダウン・まとめ・振り返り								
児童の思考	タグラグビーのルールや運動の目標を知る。	タグを取られたらどうすればいいだろう。	タグを取るにはどこへ動けばいいだろう。	多くの人がトライするためにはどんなルールがあるといいのだろう。	ボールを持っていないときはどうすればいいだろう。	自分たちのチームの課題は何だろう。どんな作戦を考えれば解決できるだろう。		ルールや作戦を選んでゲームを楽しもう。	
	みんなで楽しく取り組むためにはどうすればいいかな。 ・トライできると楽しいな。 ・全員がトライできるといいな。 ・全員がトライできるようなルールはないかな。 ・ミスしても全員でカバーし合いたいな。	落ち着いてパスすればいいな。 ・ボールより後ろにいないといけないんだな。	逃げては陣地が減るな。 ・タグは取られてもいいんだ! ・こう動くとタグが取れるな。	ルールを工夫するとみんな楽しめるな。 ・なかなか前進できないけど, どうすればたくさん陣地を広げられるかな。	ボールの後ろってどのあたりだろう。 ・どこから走ればより前に進めるかな。	この場面ではこの作戦が有効そうだ。 ・全員が活躍出来て楽しいな。	前に進めないのが私たちの課題だね。 ・ボールのもっと後ろから走ったら良さそうだよ。	昨日のたしかめのゲームではここがうまくいった(いかなかった)な。 ・兄弟チームからのアドバイスでうまくいったぞ	作戦がうまくいった。 ・〇〇さんのこの動きが良かったな。 ・サッカーなど違う運動にも生かせそうだな
つきたい力	ボールを投げる, 受ける力		課題解決に向けルールや作戦を選ぶ力						
	相手やボールを見て, 守備をする力			考えを他者に伝える力					
	ボールを受ける場所を考え, 動く力								
	積極的に運動に取り組む力								
	場や用具の安全に気を配る力				助け合ったり, 認め合ったりしながら運動をする力				
知	観察・ノート①	観察②	観察③		観察④				
思				観察・ノート②		観察・ノート①	観察・ノート③	観察①	
態	観察・ノート④	観察・ノート①	観察・ノート④		観察・ノート②			観察・ノート③	

4 本時の指導

(1) 目標

◎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ることができる。【思考力・判断力・表現力等】

(2) 展開 (6 / 8)

展開 (時間)	学習活動	児童の思考	指導上の留意点 (・) 評価 (□)
導入 (8)	<p>1 問題を把握する。</p> <p>(1) ドリルゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スネークパス ・サポートラン <p>(2) 前時の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時振り返りを紹介し、自分のチームや友達のチームの課題を確認する。 <p>(3) 課題把握</p> <p>チームの課題を見つけて仲間に伝えよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・うまくボールを操作できるようになった ・試合でこの動きを使えないだろうか 	<ul style="list-style-type: none"> ・BGM を効果的に活用する。 ・振り返りを利用して「チームの課題」について触れ、全員で解決していくことを意識させる。
展開 (30)	<p>2 課題を解決する。</p> <p>(1) 作戦会議 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「課題を見つける」という観点で前回の自分たちを振り返り、いくつかの作戦を話し合う。 <p>(2) 試しのゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5分の試合を行う。 ・兄弟チームとの合計点で勝敗を決める。 <p>(3) 作戦会議 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中間の振り返り ・兄弟チームで試しのゲームを振り返ったり話し合ったりして、確かめのゲームに向けて話し合いをする。 ・話し合ったことをもとに練習を行う。 <p>(4) 確かめのゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習したことを試す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをもったら前に進むようにしましょう。 ・全員がトライするためにはどうすればいいかな。 ・成功した⇔失敗した 	<ul style="list-style-type: none"> ・作戦会議 1 では、今まで出た振り返りもとに考えさせ、活動の時間を保証する。 ・話し合い時はマスクの着用を指示する。 ・それぞれの作戦がうまく機能しているチーム、うまくいかない場面を見つけ声を掛ける。 ・兄弟チームの良いところ、うまくいかなかったところを発見させ、中間の振り返りに生かす。 ・話し合いの観点として「チームの課題」について提示する。 ・(T2) 話し合いの観点に沿っているか確かめる。
終末 (7)	<p>3 学習をまとめる。</p> <p>4 学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・考えたことについてまとめを作成する。 ・次時に生かしたいこと、できたことやできなかったことについて振り返る。 ・記述内容を発表する。 ・次の時間の確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・兄弟チームからの○○というアドバイスでうまくトライまでつなげられた。 ・なかなか前に進めなかったけど、空いている人が声をかけて、後ろから走ってパスを受けると前進できた。 	<ul style="list-style-type: none"> □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。【思・判・表】 ・本時に見つけた課題を解決するための練習をすることを伝える。

(4) 研究主題との関わり

意欲的に課題解決に向かう意識をもたせるための振り返りの工夫

【手立て1：振り返りを生かした導入】

今までの学習の振り返りを生かし、本時の課題解決のヒントとする。また、前時までの振り返りで出されたルールや作戦を掲示しておき、本時の課題解決の活動が活発になるようにする。

【手立て2：課題解決のための中間振り返り】

「自分たちのチームや兄弟チームの課題を見つけよう」という視点で、学習の途中に話し合いの時間を設け、課題解決のためのヒントとする。

【手立て3：単元を通して視点をもたせた振り返りを生かした課題解決】

「チームとしての課題やつまずき」や「自分の課題やつまずき」について単元を通して振り返りを積み重ね、本時ではチームとして課題見つけ、仲間に伝えられるように意識させる。