

## 第5学年 体育科学習指導案

体育, 保健体育科研究室

### 1. 単元名「TAG RUGBY」(7時間計画)

### 2. 運動の特性

#### (1) 一般的特性

タグラグビーは、楕円形のボールを使った陣取りゴール型のボールゲームである。タグを取られないように、一人で相手をかかわしながらボールを持ってゴールへ走ったり、友だちにパスをつないで攻撃を続けたりして、得点を競い合うことが楽しい運動である。また、タグをとって相手の攻撃を止めたり、相手をうまくかわす動きや作戦を考えたりすることで、より楽しさが深まる運動である。

#### (2) 子どもから見た特性

##### A 運動の特性に触れる楽しさ体験の状況

本学級では、2学期にバスケットボールの学習を経験している。バスケットボールでは、6人で編成されたチームを前後半に分けて3対3でゲームを行った。身体能力的にゴールまでボールが届かない子どもの姿があったため、ゴールにフラフープを下げて1点ゴールを設けてゲームを行わせた。誰でも得点できる環境を整備したことで、得点を競い合うことを楽しむ姿が見られた。しかし、ボール操作に慣れてなく、作戦を立ててもゲームに生かされにくい状況もよく見られるとともに、どのように動いてよいか分からず、自分から進んで取り組めない子が数名いた。

9月、10月に行った診断的評価(体育授業についての調査、運動有能感に関する調査:「体育授業を観察評価する」高橋健夫編集より)では、全体的には、体育に対するよい印象を持っているが、身体的有能さの認知項目の評価が低く、4分の1の子どもが、身体的有能感を低く捉えていることが分かった。

タグラグビーの事前のアンケート調査によると、ボール運動を好きと答えた子は、30名で、その理由は、「投げる・捕る・蹴る」といったボール操作そのものに楽しさを感じている子が大半で、勝敗を競い合う楽しさやゲームのなかで思考する楽しさを感じる子は少なかった。また、あまり好きではない、嫌いと感じた子は6名で、その理由は、「当たると痛い」「運動すること自体」「動き方が分からない」とボールへの恐怖心や運動そのものに対する嫌悪感からである。これまで実態に合わせた運動環境の整備不足や動き方の学習経験が少ないことが要因であると考えられる。

##### B 技術の習得状況

学級レクリエーションで行った「しっぽ取りゲーム」では、ほとんどの子がタグを取ることができたが、数名の子は、逃げ回るのが精一杯で他の子のタグを取ることができない姿が見られた。また、ラグビーボールを使った「ボール運びゲーム」では、全員の子がボールをもって自分なりに相手をかかわながら走る姿が見られた。事前のアンケート調査では、5分の2の子が、相手をかかわして走ったり、逃げる相手を追いかけたりすることが苦手と答えている。これまでの運動経験の乏しさから、身体的有能感を低く捉えている子が比較的多く存在し、二極化傾向が伺われる。ちなみに地域の運動クラブに所属し、日常的に運動している子は、12名(3分の1)である。

### C 学び方に関する学習経験の状況

本学級の子どもたちは、これまでの体育学習を通して、自分のめあてを決めて活動を行い、その活動を振り返る経験をしている。2学期のバスケットボールの学習では、めあて1で総当り戦を行い、めあて2で対抗戦を行うという従来のボール運動の学習の進め方を経験した。体育学習の進め方や協力して行う準備・後片付けにはだいぶ慣れてきたといえる。学習カードを使うこと自体には慣れてきたが、明確なめあてを記述したり、自分の運動を的確に振り返ったりすることは、まだまだ未熟な状態である。特に今日の運動を技術という角度から振り返ることが難しい。

### 3. 学習を進めるにあたって

本学級の児童は、これまでの学習経験より、体育学習の進め方によりやく慣れてきたところである。反面、身体的有能感を低く捉えていることも明らかになってきた。小学校高学年のタグラグビーにおいて児童に身に付けさせたい技術は、高度な戦術的個人技術と戦術的集団技術であると考えられる。そこで、本学級の児童の学習意欲をさらに高め、上記の2つの技術を身に付けさせるために、以下の支援を考えた。

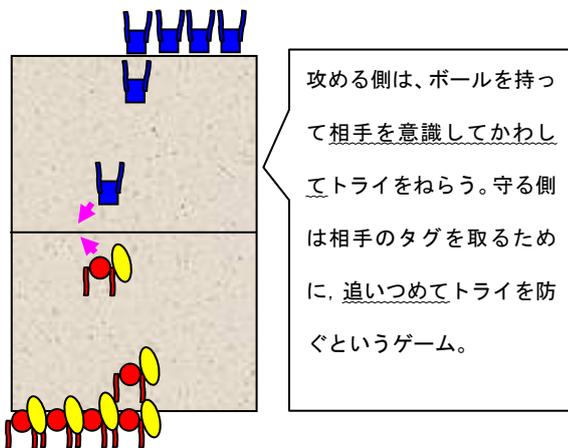
#### (1) 身に付けさせたい技能に応じたミニゲームの工夫と学習過程への位置づけ

高度な戦術的個人技術を身に付けさせるためのミニゲームと戦術的集団技術を身に付けさせるためのミニゲームを以下のように学習過程に位置づける。

#### 【めあて1（2時間）】

高学年における高度な戦術的個人技術とは、「相手を意識してかわしたり、追いつめたりすることができる技術」と考え、単元前半のめあて1に「1対1のトライゲーム」を位置づけることとする。

#### トライゲーム（1対1）



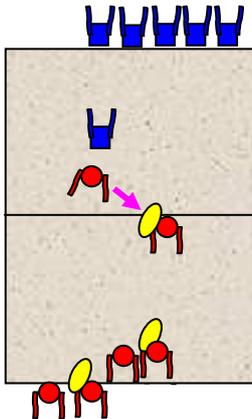
#### 《身に付けさせたい技術》

- 意識してかわす
  - ・カットイン
  - ・スワープ
  - ・チェンジオブペース
  - ・ダミーパス
  - ・フェイク
- 相手を追いつめる
  - ・ぴったりマーク
  - ・まちぶせマーク

## 〔めあて2 (5時間)〕

高学年における戦術的集団技術とは、「タグをとられる前にパスを出したり、自陣を守るための技術」と考え、単元後半のめあて2に「2対1, 2対2のトライゲーム」を位置づけることとする。

### GOGOトライゲーム (2対1・2対2)



2人組で1個のボールを運ぶゲーム。タグを取られる前にパスを出すことをねらいとする。もし、タグが取られたら後方の味方にパスしてゲームを続ける。慣れてきたら、2対2のゲームに切り替える。

#### 《身に付けさせたい技術》

- タグをとられる前にパスを出す。
  - ・クロス ・ダミークロス
- 自陣を守る工夫
  - ・マークマーク ・フルバック
  - ・水平ライン

## (2) 発達段階に応じた技能を身に付けさせる支援の工夫

高度な戦術的個人技術と戦術的集団技術を身に付けさせるためには、単に教師の方から技術モデルを提示することでは、達成できないと考える。そこで、ミニゲームを行う中で児童が見つけた動きを「ヒントカード」として価値付け、活用を促していくことで、技能を身に付けさせたいと考える。

めあて①では、ミニゲーム「トライゲーム (1対1)」を身に付けさせたい技術の視点で観察、ビデオ記録をし、ミニゲームの中で出てきた高度な戦術的個人技術を絵や図で「動きのヒントカード」としてまとめ、価値づけていく。

めあて②では、ミニゲーム「GOGOトライゲーム (2対1・2対2)」を身に付けさせたい技術の視点で観察、ビデオ記録をし、ミニゲームの中で出てきた戦術的集団技術を絵や図で「作戦のヒントカード」としてまとめ、価値づけていく。

本ゲームにおいては、ミニゲームで見つけた上記の「ヒントカード」を積極的に活用させ、成功体験を重ねることで、技術の高まりを実感させていきたい。

## 4. 研究の仮説

「高学年のタグラグビーにおいて、身に付けさせたい技能 (高度な戦術的個人技術・戦術的集団技術) に応じたミニゲームの工夫をすれば、児童が技能を高めることができるであろう。」

## 5. 学習のねらいとみちすじ

### (1) 学習のねらい

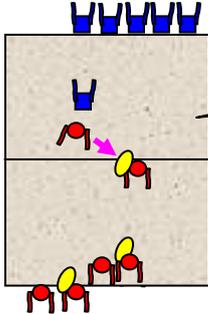
ルールやゲームの進め方に慣れ、かわし方や追いつめ方、攻め方や守り方を工夫して、ゲームを楽しむことができる。

### (2) 学習のみちすじ

めあて1 ルールやゲームの進め方に慣れ、かわし方や追いつめ方を工夫して、ゲームを楽しもう。

めあて2 チームで攻め方や守り方を工夫して、ゲームを楽しもう。

6. 学習と指導の計画

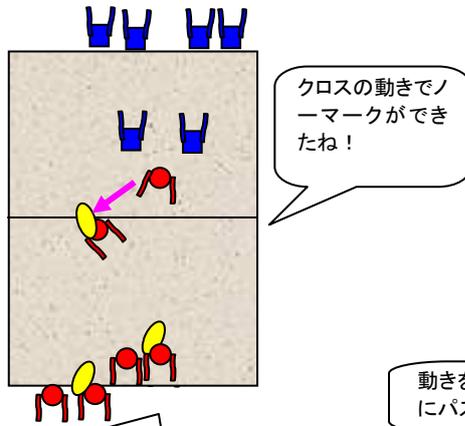
	1	2	3	4												
目標	●ゲームのルールや進め方を知ることができる。 ●かわし方や追いつめ方を意識して、1対1で行うミニゲームを楽しむことができる。	●前時に見つけたかわし方や追いつめ方を使ったり、新しい動きを見つけたりすることができる。	●オフサイドを理解し、ゲームの行い方に慣れる。 ●パスを意識して、2対1で行うミニゲームやゲームを楽しむことができる。	●タグ後のパスを確実に正しいながら、ミニゲームやゲームを楽しむことができる。 ●自陣を守ることを考えることができる。												
支援	●指導用 VTR を使ってゲームのルールや進め方を紹介する。 ●相手を意識してかわすことと相手を追いつめることを身に付けさせるために、1対1で行うミニゲームを紹介する。	●ボールを持って積極的に前に走る子、前時に見つけたかわし方や追いつめ方を使っている子、新しい動きを見つけたりした子を賞賛する。	●オフサイドについて指導する。 ●パスを意識させるために、2対1で行うミニゲームを紹介する。	●タグ後のパスを確実に正しいながらミニゲームやゲームを行っている子を賞賛する。 ●自陣を守ることを考えているチームを賞賛する。												
0	<b>めあて① ルールやゲームの進め方になれ、かわし方や追いつめ方を工夫して、ゲームを楽しもう。</b>		<b>めあて② チームで攻め方や守り方を工夫して、ゲームを楽しもう。</b>													
5	1. タグラグビーのルールと学習の進め方を知る。 ○指導用VTRでゲームの概要とルールの確認をする。	1. 学習の準備をする。 ○安全面に気を付けて、協力して場づくりをする。	1. 学習の準備をする。 ○安全面に気を付けて、協力して場づくりをする													
20	2. 学習の見通しをもつ。 ○単元のめあて ○グルーピング○役割分担 ○学習の準備○ミニゲーム	2. ミニゲームをする。 3. 本時のめあてを確認する。 4. タグラグビーをする。	2. ミニゲームをする。  「タグを取られるまで、前に走ろう！取られたら後ろの味方にパスをしよう！」 「パスをしたら後ろへ回ろう。タグ後は攻めのラインをつくろう！」 「今まで見つけた動きを組み合わせているね！」													
40	3. ミニゲームをする。 トライゲーム(1対1)  「ボールを持ったら前に走ろう！」 「かわし方や追いつめ方を考えよう！」	(はじめのルール) ■中央からのフリーパスでゲーム開始。 ■タグを取られずにトライできたら1点。 ■タグを取られたらパスをする。 ■前にパスをしてはいけない。 ■タグを取ったら返すまで、取られたらつけるまでプレーに参加できない。 ■反則やコートから出たら、その場から相手のパスで始める。	3. 本時のめあてを確認する。 4. タグラグビーをする 〔対戦表〕 <table border="1" data-bbox="957 1209 1452 1433"> <thead> <tr> <th>コート</th> <th>3時間目</th> <th>4時間目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>1—3</td> <td>2—5</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>4—5</td> <td>1—4</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>2—6</td> <td>3—6</td> </tr> </tbody> </table> 「ボールを持っている人のおしりを見て走ろう！」 「前の時間に見つけたかわし方や追いつめ方を使っているね！新しいかわし方や追いつめ方を見つけることができるかな！」 「チームで守り方の工夫をしているね。」 「動きを工夫して、タグを取られる前にパスができたね！」	コート	3時間目	4時間目	A	1—3	2—5	B	4—5	1—4	C	2—6	3—6	
コート	3時間目	4時間目														
A	1—3	2—5														
B	4—5	1—4														
C	2—6	3—6														
	4. 学習のまとめと後片づけをする。 ○かわし方や追いつめ方を「動きのヒントカード」に価値付ける。 ○協力して後片づけをする。	〔対戦表〕 <table border="1" data-bbox="510 1366 782 1545"> <thead> <tr> <th>コート</th> <th>2時間目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>1—2</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>3—4</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>5—6</td> </tr> </tbody> </table> ※前後半7分ずつ、休憩2分	コート	2時間目	A	1—2	B	3—4	C	5—6	5. 学習のまとめと後片づけをする ○学習の振り返りをする ○ルールやマナーの確認 ○協力して後片づけをする					
コート	2時間目															
A	1—2															
B	3—4															
C	5—6															
めざす子どもの姿	●かわし方や追いつめ方を考えてミニゲームを楽しんでいる。 ☆取り上げたい技術 ◎カットイン (個) ◎スワープ (個) ◎ぴったりマーク (個) ※単元全体を通して戦術的個人技術を「動きのヒントカード」へ、集団技術を「作戦のヒントカード」へ価値付ける。→	●前時に見つけたかわし方や追いつめ方を使ったり、新しい動きを見つけたりしながらゲームを楽しんでいる。 ☆取り上げたい技術 ◎フェイク (個) ◎チェンジオブペース (個)	●パスを意識して、2対1のミニゲームやゲームを楽しむことができる。 ☆取り上げたい技術 ◎ダミーパス (個) ◎まちぶせマーク (個)	●タグ後のパスを正確に行いながら、ミニゲームやゲームを楽しむことができる。 ●自陣の守り方を考えることができる。 ☆取り上げたい技術 ◎マークマーク (集) ◎フルバック (集)												

	⑤	6	7
目標	●タグ後のパスを工夫して、ミニゲームやゲームを楽しむことができる。 ●チームで攻め方、守り方の作戦を立ててゲームを楽しむことができる。	●タグを取られる前にパスを出す工夫をして、ミニゲームやゲームを楽しむことができる。 ●チームで攻め方、守り方の作戦を工夫してゲームを楽しむことができる。	●タグを取られる前にパスを出す動きでゲームを楽しもう。 ●単元を振り返り、技能の高まりを実感させる。
支援	●タグ後のパスを工夫してミニゲームやゲームを行っている姿を賞賛する。 ●作戦ボードを準備し、事前にチームごとに作戦を立てさせる時間を設ける。	●タグを取られる前にパスを出すことを意識させるために、2対2のミニゲームを紹介する。 ●タグ直前のパスを意識して行なっている姿を賞賛する。	●ゲームの中でタグをとられる前にパスを出している姿を賞賛する。 ●これまで身に付けた技能を生かしている姿を賞賛する。

**めあて② チームで攻め方や守り方を工夫してゲームを楽しもう。**

1. 学習の準備をする。  
○安全面に気を付けて、協力して場づくりをする
2. ミニゲームをする。

10



〔対戦表〕

コート	5時間目	6時間目	7時間目
A	1—5	1—6	もう一度、対戦したい相手と
B	4—6	2—4	
C	2—3	3—5	

タグ後のパスを確実にしよう！工夫できるといいね。

動きを工夫してタグを取られる前にパスしよう！

タグ前のパスワークがうまいね！

最後のゲームをおもいきり楽しもう。

**「動きのヒントカード」**

**「作戦のヒントカード」**

40

かわし方	<b>カットイン</b>  <small>走る方向を急に変えて相手をかわす。</small>	追いつめ方	<b>スワープ</b>  <small>大きな半円をえがくようにして、相手をふりきる。</small>	せめ方	<b>追いつめタグ</b>  <small>タッチラインに追いつめてタグを取る。</small>	守り方	<b>まちふせタグ</b>  <small>相手の動きをよく見ながら、まちふせてタグを取る。</small>	<b>クロス</b>  <small>2人がクロスしたときにパスを渡して攻撃の方向をかえる。</small>	<b>フルバック</b>  <small>後ろに一人残って守る守り方。</small>
	<b>クロス</b>  <small>2人がクロスしたときにパスを渡して攻撃の方向をかえる。</small>		<b>フルバック</b>  <small>後ろに一人残って守る守り方。</small>						

3. 本時のめあてを確認する。
4. タグラグビーをする。

ヒントカードを使って、攻め方、守り方の作戦を立てよう！

ヒントカードを使った作戦がゲームに活かされたね！

はじめのゲームと比べて、とても動きがよくなったよ！うまくなったね！

5. 学習のまとめと後片づけをする。  
○学習の振り返りをする。  
○協力して後片づけをする。

めざす子どもの姿	●タグ後のパスを工夫して、ミニゲームやゲームを楽しむことができる。 ●チームで簡単な作戦を立ててゲームを楽しむことができる。 <b>☆取り上げたい技術</b> ◎クロス (集) ◎水平ライン (集)	●タグをとられる前にパスを出す工夫をして、2対2のミニゲームやゲームを楽しむことができる。 ●チームで攻め方、守り方の作戦を工夫してゲームを楽しむことができる。 <b>☆取り上げたい技術</b> ◎ダミークロス (集) ◎ブラインド (集)	●タグを取られる前にパスを出す動きでゲームを楽しむことができる。 ●単元を振り返り技能の高まりを実感することができる。
----------	---	--	--

## 第5学年 体育科学習指導案

体育,保健体育科研究室

### 1. 単元名 TAG RUGBY

2. 本時 本時 平成18年11月21日(水曜日) 5校時 運動場 5/7時

### 3. 本時のねらい

○タグ後のパスを工夫してゲームを楽しませる。

### 4. 本時の仮説

これまでの学習で子どもたちは、ゲームのルールや進め方になれてきている。また、ミニゲーム、ゲームを通して、相手をかかわす動きや相手を追いつめる動きを見つけてきた。教師は子どもが見つけた動きを価値付けるために「動きのヒントカード」と名づけた掲示物を作成し、活用を促してきた。

前時の学習では、スピード感と連続性のあるゲームの姿を導き出すために、

①ボールをもったら空いているところに向かって前へ進むこと。

②タグ後のパスを正確につなげること。

③ボールをもっていない人は、ボールを持っている人のすぐそばにようにすること。

と3つのポイントを絞ってゲームを行わせてきた。その結果、ゲームのスピード感と連続攻撃の姿が少しずつみられるようになり、チームとしてパスのつなぎ方や攻撃の形などを考える姿も導き出すことができた。見られたチームの動きは「作戦のヒントカード」としてまとめ、新たに教師の方から、いくつかの作戦のヒントカードを紹介した。

そこで、本時では、以下の手だてを行い、引き続きスピード感と連続性のあるゲームを意識させながら、チームとして攻めたり、守ったりする姿を期待したい。

○前へ攻めていく意識とタグ後のパスを正確に行わせるために、1対1+1のミニゲームを行う。

○タグ後のパスを工夫した攻め方を意識させるために、作戦のヒントカードを紹介する。

### 5. 準備

タグ・ゼッケン(6セット)、ラグビーボール、得点板、ストップウォッチ、マーカーコーン、学習カード、学習資料、作戦ボード

### 6. 展開(5/7)

	学習活動と内容	支援(指導)
0 5	<p>1. 学習の準備と練習をする。</p> <p>○安全に気をつけて、協力して場づくりをする。</p> <p>2. ミニゲームをする。</p> <p>3. 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">                     タグ後のパスを工夫した攻め方、相手をぬかせない守り方を考えてゲームを楽しもう。                 </div>	<p>※安全に気をつけ、役割を分担して準備できるようにする。</p> <p>※今日の対戦チームとミニゲームを行わせる。</p> <p>※前に攻める意識とタグ後の正確なパスを意識させる声かけを行う。</p> <p>※めあてを確認し、「作戦のヒントカード」を紹介する。</p>
15	<p>3. タグラグビーをする。</p> <p>A:1班—5班 B:4班—6班【ゲームⅠ(7分)—休憩(2分)—ゲームⅡ(7分)】 C:2班—3班</p> <p>(予想される児童の様相)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: 150px;">                         「トライアングル」で攻めよう！                     </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: 150px;">                         「フルバック」で守ろう！                     </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: 150px;">                         ボーナス点をねらうぞ！                     </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: 150px;">                         「とばしパス」だ！とってね！                     </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: 150px;">                         「クロス」をためてみようよ！                     </div> </div>	<p>※スピード感と連続性のあるゲームの様相を導くために、以下の声かけを行う。</p> <p>①ボールを持ったら空いているところへ向かって、前に走ること</p> <p>②タグ後のパスを正確に出すこと</p> <p>③ボールをもっていない人はボールを持っている人の近くにいるようすること</p> <p>※タグ後のパスを工夫している姿を賞賛する。</p> <p>※ゲームでの姿を観察し、「作戦のヒントカード」に書かれた動きにつながる姿を見つけ、賞賛する。</p>
35	<p>4. 学習のまとめと後片付けをする。</p> <p>○学習の振り返りをする。</p> <p>○協力して後片付けをする。</p>	<p>※チームでの振り返りをさせる。</p> <p>※ゲームの中で作戦を工夫したチームを賞賛する。</p> <p>※新しい動きの工夫をした子の動きを価値づける。</p> <p>※安全に気をつけ、役割を分担して片付けが行われるようにする。</p>