

小学校第3学年 体育科学習指導案

学習指導者 高松市立林小学校 土井 剛史

1 単元名 タグラグビー ~チームで力を合わせて、ボールをゴールへ運ぼう~

2 単元計画 (総時数 8時間【本時7/8】)

過程	時	ねらい・学習活動			
1次	1	<p>① オリエンテーション ・単元の見通しをもつ。(文化、学習内容とねらい) ・1時間の流れを知る。 ・「タグ捕り相撲」(タグの脱着)</p> <p>② 試しのゲーム「宝運び鬼」をし、規則を確認する。 ・攻めと守りの規則</p> <p>【単元のめあて】 チームで協力して、タグラグビー名人になろう。</p>			
2次	2	<p>① ドリルゲームを行い、チーム戦の意識をもつ。 ・「通り抜けゲーム(1人、2人)」 ・「2 on 2」 ・パスドリル</p> <p style="text-align: right;">☆メインゲームのグルーピング</p>			
	3	<p>② メインゲーム「4 on 3」の進め方を知る。 ・ルール(プレースタート等) ・パスのタイミング</p> <p>【LEVEL】 ①タグ捕り後に手渡し②タグ捕り後に短パス③タグ前にパスをしてもOK ・運営と記録</p>			
	4	<p>③ チームを意識した作戦を知る。 ・「瞬間つなぎ作戦」「わたすふり作戦」「クロス作戦」</p>			
3次	5	<p>チームで協力して、リーグ戦を戦う。(役割) リーグ戦 I・II (メインゲーム)</p>			
	6	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>1 チーム練習</td> </tr> <tr> <td>2 ゲーム I</td> </tr> <tr> <td>3 中間振り返り</td> </tr> <tr> <td>4 ゲーム II</td> </tr> </table>	1 チーム練習	2 ゲーム I	3 中間振り返り
1 チーム練習					
2 ゲーム I					
3 中間振り返り					
4 ゲーム II					
7 (本時)	<p>同じ相手と2回対戦をする。 リーグ戦 IIの結果で最終ゲームを決める。</p>				
4次	8	<p>新しい相手とゲームをして、単元のまとめをする。</p>			
		<p>【リーグ戦 I】 ゲーム I A-B (C)、D-E (F) ゲーム II A-C (B)、D-F (E)</p> <p>【リーグ戦 II】 ゲーム I C-B (A)、F-E (D) ゲーム II A-B (C)、D-E (F)</p> <p>【リーグ II】 ゲーム I A-C (B)、D-F (E) ゲーム II C-B (A)、F-E (D)</p>			

3 授業の見どころ

- ・「探求」を意識するために、授業の中盤において「振り返り」を行うことで、全児童が主体的に取り組み個別最適な学びになる。
- ・学習環境を整備して各自の役割を明確にすることで、対話が活性化され、協働的な学びになる。

4 本時の学習指導

(1) 目標

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、チームで協力してゲームを楽しむことができる。

(2) 学習指導過程

学習活動	児童の意識の流れ	教師の支援と評価
[事前] 準備をする。	<p><ボール操作></p> <p>ボールを持った ら、前へ行くぞ。</p> <p><持たない動き></p> <p>ボールをなかな かももらえないな。</p> <p><運営></p> <p>レフリーや分 析係をやるん だ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の振り返りの際に、ボ ールを持たない児童のよい 動きを紹介することで、学 習の見通しや意欲づけをす る。
1 点呼、準備体操を する。 前時の振り返りか ら本時の学習課題を つかむ。	<p>⑥ 最高得点をとるためにどうすればいいか、チ ームで考えよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・攻め、守り、運営の準備が 整った確認をすることで、 落ち着いてゲームに臨める ようにする。
2 練習をする。 一 斉 チ ム	<p>とにかく前へ行 けるところまで 行って、仲間に つなぐ。</p> <p>隣の人が前へ行 ったら、次は自分 が行く番だ。</p> <p>とにかく思 いきって判定し てみよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前進することに戸惑う児童 には、ボールを保持した際 に前を向いて周囲の状況を 確認するように声掛けをす る。
3 ゲームIをする。 A-C (B)、D-F (E) 前半3分 入替・水分補給1分 後半3分 レビュー3分	<p>ゲームIで自分の役割を果たすぞ。</p> <p>→</p> <p>ボールを持って いない時から相 手のいないところ を見つけよ う。</p> <p>タグを捕つた後、 すぐにボールを もらうと前へ行 くチャンスだ。</p> <p>判定を受け入 れてくれるとい うれしいな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の役割が果たせていな い児童がいれば、困り感を 聞き解決の糸口を探す。 ・判定に納得がいかない児童 がいれば、次のプレーを大 切にする声掛けをする。 ・チームの振り返りはうまく いったプレーに焦点化す ることで、短時間の話し合 いにする。 ・作戦を意識した攻め、建設 的な運営のチームを取り上 げた中間振り返りをす ることで、めあてと役割を意 識したゲームIIにする。
4 振り返りをして、 めあてを意識する。 「いいねタイム」 (上手い)	<p>どんどんボールを前へ運べるチームは、自分の役割をきちんと果たしているな。</p> <p>→</p> <p>めあてを意識して、ゲームIIで自分の役割を果たすぞ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 基 作戦例や今までのドリル ゲームを思い返すこと で、ボールを持ったら前進する 気持ちを高める。 ・周囲に敬意をもった行動を した児童を称賛するこ とで、チームで協力する大 切さを実感する。
5 ゲームIIをする。 C-B (A)、F-E (D)	<p>チームで考えた作戦を意識したら、うまく攻めるこ とができた。 運営でゲームを支えることができた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 評 ボールを持った時と持た ない時で役割分担してチ ームでボールを前進すること を意識できたか。 (観察、作戦カード、映像)
6 体操、体調の確認 をする。 本時の振り返り をする。 「キラキラタイム」 (うれしい)	<p>持っていない時 から相手を見 ると、ボールを持 て前へ行くこと ができるな。</p> <p>作戦を意識して 役割を果たせば 前にいた。</p> <p>レフリーや分析 をしてくれると、 ゲームがどんど んうまくなる。仲 良くもなれる。</p>	
[事後] ICTで振り返り (教室)	<p>(次時へつながる児童の意識) チームの作戦を使って、最終戦でたくさん点をとろう。</p>	