

タグラグビーの指導案の書き方（例）

第 学年 体育科学習指導案【 指導案作成例 】

市立

小学校

年 組 男子 名 女子 名 合計 名

指導者

1 単元名 タグラグビー（「ボール運動」または「ゲーム」）

2 単元について

（1）単元の位置とねらい

子どもたちのタグラグビーの既習経験や発達特性を傾向的に述べる。

本単元のねらいを4つの観点（関心・態度・意欲，思考・判断，技能・表現，知識・理解）から明確に述べる。

学習指導要領におけるタグラグビーの位置づけを述べる。

本単元「タグラグビー」の学習が次のどんな学習に発展していくかを述べる。

（2）指導の基本的な立場

ラグビーの分析をもとに学習内容をどう構造化し、それをどのように学ばせていくかという立場から、基本的な指導観（学習過程，学習活動などの過程）を述べる。

基本的な指導観（学習課程，学習活動などの学びの過程）に基づくタグラグビーの学習を通して、子どもたちはタグラグビーを学ぶ喜びや楽しさをどのように深め、どんな力を養い高めしていくことができるかを、単元のねらいと関連付けながら教科の本質に迫る単元の価値として述べる。

（3）児童の実態

本単元のねらいや学習内容に関する子どもの実態を、一人ひとりを深く理解する立場から述べる。（例えば、タグラグビーの楽しさ体験，他の競技と学び方の比較，タグラグビーを通しての人との交わり，技能修得等）

実態の考察については、分析的，傾向的に述べる。

（4）指導上の留意点

子どもの実態を考え、具体的に、タグラグビーを通して、何のために、何をどのようにするというような立場で述べる。（例えば、運動の楽しさや喜びを実感できるためには、どのようにすればよいか。主体的に体育学習をさせていくためにはどのようにすればよいか。評価のあり方はどのようにすればよいか。）

3 目標 2の(1)(2)(3)(4)の考えを踏まえながら具体的に述べる。

（1） 個やチームで楽しんだり，励まし合ったりするような観点（関心・意欲，態度欲）

（2） 個やチームのよさを生かした学び方の観点（思考力・判断力・表現力）

（3） ゲームを楽しむためにチームのよさや作戦にあった動き方の観点（知識・理解，技能）

4 指導計画（全6～9時間） 学校の実態に応じて，わかりやすく構造化して述べる。

（例）

段階	時間	単位時間（45分間）の学習内容の流れ			留意点 評価
		15分	30分	45分	
簡単なルールでの試合を楽しむ。	1	学習のねらい・進め方を知る。 「タグの取り方やボールの持ち方になれよう。」 チーム決めと準備運動。 タグを使ったゲームをする。 ・握手タグ取り			個々の能力を考え，ペアやチームを組ませる。 正面タグ取りでは，ケガ防止のためお互いの

		ボールを使ったゲームをする。 簡単なルールでの試合	顔を見ながら勝負させる。
2	学習のねらい・進め方を知る。		

必要な事項・・・学習過程，主な学習活動，学習形態，学習の場，教師の働きかけ，留意点，評価など，その他に学ぶ喜びや楽しさ，深まり等を構造化して明記する。
学習課題・学習問題をできるだけ明記する。

5 本時 (/)

(1) 目標

基本的に単元の目標に準ずるが，内容的には単元全体における本時の位置付けを明確にして，本時でのタグラグビーの中心的目標を具体的に述べる。

(2) 実際(例)

段階	学 習 内 容	時間	教師の具体的な関わり 評価
導入	1 体ほぐしをする。 2 学習のねらい・進め方を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">(例 簡単なルールで，チームみんなです ないでトライをしよう。) 文末は・・・しよう。</div>	10 分	全員で協力して準備運動を行うようにする。主運動につながる準備運動も取り入れる。 体育の授業への意欲を持っているか。めあてを確認することで，本時の活動意欲を高めさせる。
展開	3 (例 チームごとに試合のための練習を仲よく楽しみながらする。) 文末は・・・する。 学習内容が具体的にわかるように表現する。できれば，さらに絵や図を使う。 子ども一人ひとりの動きがわかるように具体的に述べる。 4 (例 簡単なルールで試合を楽しむ。) ・総当たり戦のタグ大会をする。 ・毎回，作戦タイムを行い，作戦を行かしたプレーをする。 ・試合観戦をしながら，ルールの確認や作戦を立てる。 ・試合観戦で友だちの良さや見る楽しさを知る。 ・レフリーをしながら，ルールを確認する。	30 分	友だちの良さを見つけさせ，友だちの良さやチームの良さを賞賛できているか。 タグを取られた後の継続プレーについて考えさせる。 困ったことを発表させて，ルールの再確認や工夫をさせる。 作戦が生かせるように作戦ボードを活用させる。 必要に応じて，ゲームを止め，ルールの確認や良いプレーを賞賛する。 チームワークがとれているか。 ゲームを楽しむための作戦会議をしているか。 個々の技能だけでなくチームワークの大切さや人間的なやさしさについて感じさせる。
終末	6 学習のまとめをし，次の試合を考える。 ・チームワークの良さを見つける。 ・プレーでの友だちや自分の良さを見つける。 ・次の試合でのチームや自分のめあてを持つ。	5 分	本時の学習を振り返り，自分や友だちの良さを賞賛できているか。 表情や動き，自己評価カードで変容を把握する。 自分やチームの課題を見つけ，次時の学習につなげるようにする。 児童の思いや願いを把握し，支援する。