

1 単元名 ゲーム (ゴール型ゲーム: タグラグビーを基にしたゲーム)

2 単元の目標 (第3学年及び第4学年の2学年分) \* ( ) は第3学年で取り上げた内容

- (1) 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。  
 ・ ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること。 (技能)
- (2) 運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、(場や用具の安全に気を付けたり) することができるようにする。 (態度)
- (3) (規則を工夫したり)、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。 (思考・判断)

3 運動の一般的特性

ゲームは、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合うことに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ゴール型ゲームは、コート内で攻守が入り交じり、ボール操作やボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、陣地を取り合って得点しやすい空間に侵入し、一定時間内に得点を競い合ったりすることを課題としたゲームである。パス、キープ、シュートなどの個人技能を高めるとともに、チームの課題をもとに作戦を立て、戦術を工夫することで、相手との駆け引きを行いながら攻防することが大切である。

4 児童の実態

(1) 運動の特性に触れる楽しさの体験状況

本学級の児童(男子11名、女子15名、計26名)は、運動が好きな児童が多く、昼休みもボール運動遊びなどを好んで行っている。しかし、一部、運動することに対して消極的で外遊びを好まない児童もいる。体育に関するアンケートの結果は以下の通りであった。

	とても楽しい	楽しい	どちらかといえば楽しくない	楽しくない
体育は楽しいか	18	6	2	0
ボールゲームは楽しいか	18	6	2	0
好き・嫌いな理由	<p><b>【好きな理由】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>みんなと協力して作戦を立てたりすることが楽しい</li> <li>得点したりパスしたりすることが楽しい など</li> </ul> <p><b>【嫌いな理由】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>なかなか上手にならないから</li> <li>ボールを投げたり捕ったりすることが苦手だから</li> </ul>			

第4学年における体育科学習では、鉄棒運動やゴール型ゲーム(ハンドボールを基にした易しいゲーム)、浮く・泳ぐ運動を行ってきている。特に、ゴール型ゲームでは、チームで協力して、より多くの得点を競い合う楽しさを味わう活動を行ってきた。これまでの学習の中においても、友達と関わりながら運動することの楽しさを感じている児童が多かった。

(2) 態度、思考・判断に関する学習体験状況

児童はこれまで、自分の力に合った技を選んだり、練習方法を選んだりする学習を行ってきている。また、ハンドボールゲームの学習では、チームの学習カードを使って自分たちで作戦を考える場を設定したり、ゲームのよかったところや課題を振り返らせたりする活動を展開してきた。しかし、ルールを工夫したり、自分たちの課題に合った作戦を選んだりして思考を伴う活動の展開につ

いては、今後も継続する必要がある。また、態度面については、ほとんどの児童が協力して準備や片付けをしたり、勝敗を受け入れたりすることができる反面、ゲーム中にルールのことでの言い争いになる場面も稀に見られ、課題も見える。

### (3) 技能の習得状況

これまでに児童は、陣地を奪い合うようなゲームは行ってきておらず、本単元で初めて経験することになる。

1学期のハンドボールゲームでは、味方にボールをパスしたりシュートしたりすることができる児童は少なく、相手を意識できずに、ただボールを投げてしまうだけの児童が多かった。また、ボールを持たないときの動きにおいても、ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができずに、混み合った中でパスをもらおうとする児童が多かったことから、ゲームの様相としては、ボールに集まる密集型の傾向にあると言える。

### (4) 体力の状況

今年度実施した体力テストにおける総合評価の状況は以下の通りである。

A 段階		B 段階		C 段階		D 段階		E 段階	
5 人		8 人		6 人		4 人		3 人	
男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子
3 人	2 人	2 人	6 人	1 人	5 人	4 人	0 人	1 人	2 人

体力テストの結果から見ると、A・B段階児童が全体の50%、D・E児童が約30%を占めており全体的に体力が高いと言えない。また、本単元にかかわる項目別の得点の平均を見てみると、50m走は6点、シャトルランは6.5点、反復横跳びは7.3点となっており、本単元を通して俊敏性、筋持久力、走る能力を高めていくことが必要となってくる。

## 5 学習を進めるに当たって

そこで本単元の指導に当たっては、タグラグビーのルールや陣地を取り合うゲームの特性を十分に理解させるために、タグラグビーのルールを簡易化したゲームを段階的に行い、陣地を取り合うゲームの楽しさを十分に味わわせながら、展開したい。また、チームで作戦を考えたり、ゲームを振り返ったりする活動を充実させることで、仲間と勝敗を競い合う楽しさに十分触れることができるようにする。

まず、単元の導入として、オリエンテーションを1時間設定する。ここでは、タグラグビーの映像を活用し、児童にゲームのイメージやゴールイメージをもたせるようにする。また、単元計画表を活用することにより、学習のねらいや進め方を理解させ、見通しをもたせたい。なお、ボールゲームは、チームでのまとまりが重要であるため、協力することや勝敗を受け入れることの大切さなどの学習の約束を十分に掴ませ、全員が楽しく活動できるようにする。

単元前半のねらい1では、「パス」「ラン」「ボールを持たないときの動き」など基礎的な技能を高めることをねらいとし、動きのポイントを確認しながら学習を進める。タグラグビーを初めて経験する児童には、タグを取られないようにする心情が働き、ボールをもらったらずぐにパスをしたり、後ろに下がったりする姿が多く見られる。そこで、「ボールを持ったらずは前に走る」ということを中心に指導を行いたい。また、タグラグビーは難しいボール操作がなく、ボールを持ってゴールラインに走りこめば誰でも得点できるというよさに気付かせる。

単元後半のねらい2では、授業の前半で身に付けた技能を生かしながら、チーム力を高めることを中心に学習を進めていく。自分たちで作戦を考えることは難しいと予想されるため、まずは、作戦カードから適切と思われる作戦を選ばせ、徐々に自分たちでチームの特徴に合った作戦を立てることができるようにしていく。また、ゲームの振り返りをしっかりと行わせることでチームや個人の課題を明確にし、練習や作戦に生かすことができるようにしていく。

1時間の流れとしては、「作戦タイム」「準備運動・感覚づくりの運動」「ゲーム①」「振り返り・ス

キルアップ」「ゲーム②」「振り返り」で授業を展開するようにする。基礎感覚づくりでは、円陣パス、パス&ランなどを行わせ、楕円形のボールに触れる感覚やタグラグビーの特性である後ろにパスする感覚を身に付けさせる。ゲームでは、少数でのゲームにすることにより、多くの児童がボールに触れる機会がもてるようにする。また、作戦に応じた攻め方が上手にできたチームやよい動きができた児童を積極的に称賛し、その動きのよさを観察させることにより、ポイントを確認したり、友達のよさに気付かせたりする。ゲームの振り返りでは、ゲームの中でよかったことや課題をできるだけ全員に発言させるようにし、みんなでチーム力を高めようとする意識をもたせるようにする。

6 単元の評価規準（●第4学年 ・第3学年 ◎共通）

	運動への関心・意欲・態度	運動への思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ ゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>● 規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようしたり、勝敗の結果を受け入れようとしていたりしている。</li> <li>◎ 友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。</li> <li>・ ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゴール型ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。</li> <li>◎ ゲームの型の特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ ゴール型ゲームでは、易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>② 勝敗の結果を受け入れようとしている。</li> <li>③ 友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ゲームの特徴に合った攻め方を知ること、簡単な作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールを持ってゴールに向かって走ることができる。</li> <li>② 味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。</li> <li>③ パスがもらえる位置に移動することができる。</li> </ul>

8 本時の学習（7／8時間）

- (1) 本時の目標  
 ○ 簡単な作戦を立てることができるようにする。(思考・判断)
- (2) 本時の評価項目  
 ○ 簡単な作戦を立てている。(思考・判断)

9 学習指導過程

段階 (分)	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	評価項目 【Aの例】 (評価方法)	「努力を要する」 状況と判断される 児童の手立て
はじめ 12分	<p>1 本時の学習課題の確認し、作戦を立てる。</p> <p>○ みんなの課題</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">                     みんながたくさんトライできるための作戦を考えよう。                 </div> <p>○ 作戦タイム</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>○ 準備運動</p> <p>○ 作戦の練習</p>	<p>○ 本時のみんなの学習課題・学習内容・ゲームのポイントを確認することで、学習の見通しをもたせる。(T1)</p> <p>○ 必要に応じて作戦カードを活用させる。</p> <p>○ 前時のゲームの様相から支援の必要なチームを中心に指導を行っていくようにする。(T1、T2)</p> <p>○ チームごとに準備運動を行わせ、主体的に活動できるようにする。(T1)</p> <p>○ チームの課題に応じた練習を行わせ、課題意識をもたせる。(T1、T2)</p>	<p>・簡単な作戦を立てている。</p> <p>【Aの例】</p> <p>・既習事項を生かし、タグラグビーゲームの攻め方に合った作戦を適切に立てている。(観察・学習カード)</p>	
なか 28分	<p>3 ゲーム①をする。</p> <p>4 ゲームの振り返りをする。</p> <p>5 スキルアップタイム</p> <p>6 ゲーム②をする。</p>	<p>○ よい動きやチームの作戦がうまくいったチームを称賛し、友達のよさに気付かせる。(T1、T2)</p> <p>○ 支援が必要なチームや児童を中心にゲームの様子を見届け、助言行う。</p> <p>○ 学習カードを活用し、自分たちの作戦について確認させ、必要に応じて書き込みをさせる。</p> <p>○ 集団でチームを強くするという意識をもたせるため全員にゲームについての感想を述べさせるようにする。</p> <p>○ チームの作戦や課題に応じた練習をさせる。</p> <p>○ チームの課題や作戦を意識してゲームに臨ませるためにチームごとの課題を把握しておき、助言する。</p>	<p>・簡単な作戦を立てている。</p> <p>【Aの例】</p> <p>・作戦について適切に意見を述べたり、修正を加えたりしている。(観察・学習カード)</p>	<p>・チームの作戦について、仲間の意見をしっかりと聞き、同じように説明できるように助言する。</p>
まとめ 5分	<p>7 ゲーム②の振り返りと学習のまとめをする。</p> <p>8 後片付け</p>	<p>○ 作戦に対する成果と課題を振り返らせる。成果と課題は、具体的に何がよかったのか、できなかったのかをカードに書かせ、次時に生かす。(T1)</p> <p>○ 全員で協力して安全に留意しながら後片付けを行うように指示する。(T1、T2)</p>		

8 本時の学習（7／8時間）

(1) 本時の目標

- 簡単な作戦を立てることができるようにする。(思考・判断)

(2) 本時の評価項目

- 簡単な作戦を立てている。(思考・判断)

9 学習指導過程

段階 (分)	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	評価項目 【Aの例】 (評価方法)	「努力を要する」 状況と判断される 児童の手立て
はじめ 12分	<p>1 本時の学習課題の確認し、作戦を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ みんなの課題</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">                     みんながたくさんトライできるための作戦を考えよう。                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 作戦タイム</li> </ul> <p>2 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 準備運動</li> <li>○ 作戦の練習</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 本時のみんなの学習課題・学習内容・ゲームのポイントを確認することで、学習の見通しをもたせる。(T1)</li> <li>○ 必要に応じて作戦カードを活用させる。</li> <li>○ 前時のゲームの様相から支援の必要なチームを中心に指導を行っていくようにする。(T1、T2)</li> <li>○ チームごとに準備運動を行わせ、主体的に活動できるようにする。(T1)</li> <li>○ チームの課題に応じた練習を行わせ、課題意識をもたせる。(T1、T2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単な作戦を立てている。</li> </ul> <p>【Aの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・既習事項を生かし、タグラグビーゲームの攻め方に合った作戦を適切に立てている。(観察・学習カード)</li> </ul>	
なか 28分	<p>3 ゲーム①をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 4分×3ゲーム</li> </ul> <p>4 ゲームの振り返りをする。</p> <p>6 ゲーム②をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 4分×3ゲーム</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 1つのコートで3試合を順番に行わせるようにする。(T1)</li> <li>○ 兄弟チームのゲームは見てアドバイスや応援をさせるようにし、それ以外の時間は、ゲームの振り返りを行わせ次のゲームに向けての作戦タイムとする。(T2)</li> <li>○ 学習カードや作戦ボードを活用し、自分たちの作戦について確認させ、必要に応じて書き込みをさせる。</li> <li>○ 集団でチームを強くするという意識をもたせるため全員にゲームについての感想を述べさせるようにする。</li> <li>○ チームの課題や作戦を意識してゲームに臨ませるためにチームごとの課題を把握しておき、助言する。</li> <li>○ よい動きやチームの作戦がうまくいったチームを称賛し、友達のよさに気付かせる。(T1、T2)</li> <li>○ ゲーム②は、みんなで応援やアドバイスをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単な作戦を立てている。</li> </ul> <p>【Aの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦について適切に意見を述べたり、修正を加えたりしている。(観察・学習カード)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの作戦について、仲間の意見をしっかりと聞き、同じように説明できるように助言する。</li> </ul>
まとめ 5分	<p>7 ゲーム②の振り返りと学習のまとめをする。</p> <p>8 後片付け</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 作戦に対する成果と課題を振り返らせる。成果と課題は、具体的に何がよかったのか、できなかったのかをカードに書かせ、次時に生かす。(T1)</li> <li>○ 全員で協力して安全に留意しながら後片付けを行うように指示する。(T1、T2)</li> </ul>		