

## 1 単元名 ゴール型ゲーム(タグラグビー)

### 2 単元の目標(第3学年及び第4学年の2学年分)

- (1) ゴール型ゲーム(タグラグビー)の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、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、易しいゲームをすることができるようにする。  
(知識及び技能)
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達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)
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、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。  
(学びに向かう力、人間性等)

### 3 運動の一般的特性

中学年のゲームは、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成され、主として、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ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。

低学年のゲームの学習を踏まえ、中学年では、ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、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、易しいゲームをすることができるようにし、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。

### 4 児童の実態

#### (1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本学級では、日常的に外に出て全力で体を動かし、遊具遊びや鬼ごっこなどをして元気に遊んでいる児童が多く見られる。

一方で、学級全員遊びの内容については、ボールを使った運動はほとんど行わず、いつも鬼ごっこのような走る遊びを選んでいるため、ボールを投げたり受けたりすることが苦手である。そのため、ボールを使った運動については限られた授業の中でのみ取り組み、年間を通して行う姿はあまり見られない。

これまでの体育科の学習を通しては、低学年で、一定の区域で逃げる、追いかける、障地を取り合うなど、簡単な規則での鬼遊びを経験している。

一方で、規則を守ったり、集団対集団で友達と協力して競い合ったりすることが苦手な児童が多い。また、ゲームに勝てなかったり、基本的なボール操作が苦手だったりすることで、意欲的に取り組めない児童もいる。さらに、3年時のゲームの学習では、ベースボール型ゲームにおいて、ボールを投げる、受ける経験はしているが、タグラグビーやフラッグフットボールなどで使う楕円形のボールを投げたり、受けたりする経験はしていない。

#### (2) 「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

「知識及び技能」に関しては、昨年度実施したラインサッカーの学習において、パスやドリブルやシュートなどの練習を行った。どのようにすれば、うまくパスを通すことができるのか理解して

いるものの、なかなか技能の習得が進まない児童もいた。また、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを考えながら、易しいゲームを行ったが、ボールを保持した際に周囲の状況が確認できるように言葉がけを工夫したり、ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動したりする動きなどが十分高まっていない。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、課題解決のためにはどうしたらよいかを考えたり、話し合ったりする活動に取り組んできた。ゲームの学習では、簡単な作戦を選んだり、ルールを工夫したりできるようになってきている。また、友達の動きのよさに注目して、動きのこつをつかめるようにもなっている。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、ラインサッカーなどの易しいゴール型ゲームに取り組んできたが、ゲームの勝敗を受け入れることは、十分にできていない。一方で、ゲームや練習の中で、互いの動きを見合ったり、話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合うことを通して、友達の考えを少しずつ認めることができるようになってきている。

### (3) 体力の状況

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	0	3	3	3	2	0	2	7	2	0
%	0	27	27	27	19	0	18	64	18	0

今年度の体力テストでの学級全体の総合評価の割合は、A・B段階の児童が約23%、C段階が約45%、D・E段階の児童が約32%という結果であった。男女ともに、ソフトボール投げや握力、立ち幅跳びに課題があることが分かった。

本年度、授業や昼休みの様子を見てみると、走り続けるという持久力については、一定の体力が備わっているように感じている。しかし、ボールを投げる運動については苦手な児童も多く、まだまだ備わっている状況にはない。

## 5 学習を進めるに当たって

本単元では、タグラグビーの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きに重点を置いて活動を行い、その能力を高めていきたい。

単元を構成するに当たっては、「ボールをつなぐ技能を身に付け、ゲームを楽しもう」と「身に付けた技能を生かして、簡単な作戦を選びながらゲームを楽しもう」と、大きく2つの段階を設定する。

単元のはじめのオリエンテーションでは、DVD等の動画を視聴し、ゲームの楽しさを伝えることで、意欲的に取り組めるようにしたい。その際、練習方法や準備についても理解できるようにする。また、児童同士が友好的に関わり合えるような話合いの方法を示したり、単元の段階に応じた具体的な動きを示して話合いの方向付けをしたりすることで、児童が協力して技能を高め合えるようにしたい。

単元前半では、基礎技能の習得に向けた活動を行う。授業前半では、ジグザグ走や1対1を行い、タグラグビーの基本動作（前に走る、相手をかわす）に慣れさせるようにする。また、ボールを投げる運動が苦手な児童が多いことから、ボールの扱いを習得する時間を十分に確保する。止まった状態での円陣パスや水戸黄門パスの練習を行う。動きをイメージしにくい場面では教師が動きを示していく。このような活動を行うことで、技能の習得を目指したい。授業の後半では、ゲームを行うことで学習の意欲を高めたい。また、子ども達が自分たちに合ったルールを自主的に考えられるようにすることで、次の時間の練習に生かせるような意識付けを行いたい。

単元後半では、習得した技能を生かしながらゲームを行う。2分ハーフのゲームを1回行って、その後、ゲームを振り返る時間を設定する。ゲームでの良かった動きや改善すべき動きを話し合ってから2回目のゲームを行い、自分たちが選んだ作戦がうまくいくか試すことができるようにする。

単元の終わりには、ラグビー大会を実施して、運動する楽しさや喜びを味わえるようにしたい。

単元を通して、基礎技能習得のための基礎的な練習をゲーム形式で行い、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きの定着を図りたい。ボール操作の苦手な児童には、授業時間だけでは、練習量が不十分であると考えられるので、休み時間にも楕円形のボールを使えるようにしておき、児童がたくさんボールにふれることができるようにする。また、学習カードを活用して毎時間振り返りの時間を確保し、その振り返りの内容から、次時の課題の設定をしていきたい。さらに、チームみんなが楽しんで取り組む姿勢を大切にし、協力する態度を育てるため、良い行動を大いに認め、全体に広めていく。そうすることで、どんなチーム編成でもゲームを楽しむ態度を育てたい。このような活動を通して、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きへの理解を深めるとともに、他のゲーム・ボール運動と共通する部分や、ラグビー特有のルールを理解できるように展開したい。

「見方・考え方」を働かせる学習過程を工夫することにより、「すること」だけではなく、「みること」、「支えること」、「知ること」など、自己の適性等に応じて、運動やスポーツとの多様な関わり方について考えさせていきたい。

学習カードは単元を通して、考えたことや思ったことを言葉でまとめるだけではなく、自己の考えを深めたり友達の考えを理解したりすることができるように工夫したい。そのために、学習カードの中に、ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を記入し、児童自身が動きの高まりを把握できるようにする。また、チームの考えを共有するために、チームの学習カードの補助として、作戦ボードやタブレット端末等を活用することで、思考力、判断力、表現力等の高まりにもつなげていきたい。さらに、学習カードでの振り返りにより自分の課題やチームの課題が明確化されていくことで、次時以降、動きを獲得していこうという主体的な学びへのつながりも期待したい。

また、ボールを持っていない人の動きを身に付けさせるために、単元を通してタブレット端末を効果的に活用していきたい。タブレット端末に録画された自分たちの映像を客観的に見ることで、ボールを持っていない人の動きを確かめたり、課題の発見や解決が効果的に行われたり、運動のポイントや動きの高まりをより一層実感しやすくしたりすることにつなげたい。

特に、本時の指導に当たっては、「はじめ」の段階では、準備運動や基本的な技能を高める運動をグループごとに行わせる。まず、ジグザグ走では、ラグビーの基本動作である前に走る、相手をかかわすことを意識づけたい。次に、円陣パスでは、5～6人で円を作って円の外側を向いて立ち、左右後方に位置している仲間にパスを行う。ラグビーの特徴の一つである後方へのパスを意識付けるとともに、パス・キャッチの技能を高めたい。そして、水戸黄門パスでは、ボールを持っている人の後ろに回るフォローの動きを意識付けたい。ゲームでの理想の動きを想起させ、ボールを持たない児童に、的確な位置取りについて考える機会を設けたい。練習の際は、味方との距離やパスをもらった味方よりも前に走ることなどを適宜指示することで、児童の意識を高めたい。準備運動等が終わったら、めあての記入やタグの準備などを行うようにすることで主運動の時間を確保したい。

「なか」の段階では、めあての確認を行う。めあてを「4タグの間に得点するためには、どうすればよいのだろうか」と設定し、3回タグを取られても続けて攻撃できるルールであることを強調することで、「タグを取られても、4タグの間にトライにつなげよう」といった意識を持たせたい。ゲームは2分間で行い、2チームが対戦する。ゲームへの意欲を高めるため、兄弟チームとし

て、2チーム対2チームの合計得点で競うようにする。1回の対戦を終えたら、作戦タイムを設定し、ゲームの振り返りを行うとともに、2戦目へ向けて作戦を話し合う時間を設ける。

「まとめ」の段階では、本時の振り返りを行う。その際、学習のめあての振り返りに対応してまとめられるよう、「4タグの間に得点するためには、〇〇すればよい」という例文を提示する。数名の児童の意見を発表させ、考えを共有する場面も設定したい。また、次時へ向けて意欲付けを行いたい。

また、カリキュラム・マネジメントの観点から、事前に保健領域における「健康な生活」（第3学年）の学習を振り返ったり、「体の発育・発達」（第4学年）の学習を進めたりしておく。それにより、児童に運動の大切さを実感させるとともに「ゴール型ゲーム」を学習する意義をより一層理解させ、スムーズな導入につながるようにしたい。

道徳科においても事前に「相互理解」や「規則の尊重」などについて学習することで、学習中における自己や他者との関わり方の工夫につながり、体育科及び道徳科相互に学習効果が高まることを期待する。

単元途中や単元後も他教科との関連を持たせながら学習を進めることで、教科横断的な学びが実現するよう指導を進めていきたい。

## 6 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
内容のまとめりごとの評価	次の運動の行い方を知っていると同時に、易しいゲームをしている。 ゴール型ゲームでは、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、易しいゲームをしている。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりしているとともに、考えたことを友達に伝えている。	運動に進んで取り組もうとし、規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、友達の考えを認めようとしていたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。
単元の評価規準	①タグラグビーの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ③味方にボールを手渡したり、パスを出したり、ゴールにボールを持ちこんだりすることができる。	①攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。 ②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。 ③パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりするときの工夫を友達に伝えている。	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤友達の考えを認めようとしている。 ⑥場や用具の安全を確かめている。

## 7 指導と評価の計画（8時間）

時間	1	2	3	4	5	6（本時）	7	8
----	---	---	---	---	---	-------	---	---

指導内容	知	①知識 (タグラグビ-の行い方)	②技能 (ボールを持っている時の動き)	③技能 (ボールを持っている時の動き)	②技能 (ボールを持っている時の動き)			③技能 (ボールを持っていない時の動き)		
	思					①思考・判断 (規則の工夫)	②思考・判断 (簡単な作戦の選択)	③思考・判断 (動き方の工夫)	③表現 (友達に伝える力)	
	態	⑥健康・安全 (場や用具の安全)	①愛好的 (進んで取り組む)	③責任・参画 (準備や片付け)	②公正・協力 (規則)	④公正 (勝敗の受け入れ)	②公正・協力 (規則)		⑤共生 (友達との認め合い)	
学習過程	8分	1 チームごとに準備運動をする。 2 集合、整列、あいさつをする。								
	30分	3 本時の学習内容を確認する。 ○ めあての確認 ○ 学習の流れの確認 4 チームの課題を確認し、練習をする。 5 タスクゲームをする。								
		○ 3対3 でミニゲ-ムを行-う。	○ 3対2 のミニゲ-ム形式 で練習行-う。	○ 3対2 のミニゲ-ム形式 で練習行-う。	○ 3対2 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ タグ ラグビ-大会 を行-う。	
		6 チームで話し合い、練習をする。 ○ 新たな課題の確認 ○ 作戦の確認・選択 ○ チームでの練習 7 メインゲームをする。								
		○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。	○ 3対3 のミニゲ-ムを行-う。		
7分	8 本時の学習をふり返る。 ○ 学習カードへの記入 ○ 考えの共有 ○ 次時の予告 9 片付け、整列、挨拶をする。									
評価の重点	知	①知識 【ICT】		②技能 【ICT】	③技能 【ICT】			③技能 【観察・ICT】		
	思					①思考・判断 【観察・ICT】	②思考・判断 【ICT】	③思考・判断 【ICT】	④表現 【ICT】	
	態	⑥健康・安全 【カード】	①愛好的 【観察・カード】	③責任・参画 【カード】		④公正 【カード】	②公正・協力 【カード】		⑤共生 【観察】	
準備物	タグラグビーセット、ホワイトボード、ボード用マーカー、タブレット端末、ビブス									
カリ・マネ	保健領域：健康な生活（第3学年）、体の発育・発達（第4学年） 道徳科：B（10）相互理解、C（11）規則の尊重									

## 8 本時の学習（6/8時間）

（1）本時の目標

- ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

(2) 本時の評価項目

- ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。(思考・判断・表現)

9 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	○：評価項目 (評価方法)	「努力を要する」状況と判断 される児童への手立て
はじめ 8	<p>1 チームごとに準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>必要な用具を準備して各チームの待機場所に集合する。</li> </ul> <p>2 チームの課題を確認し、練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>今までの作戦</li> <li>チームの課題を解決する練習</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>目的に応じた動きで取り組むことができるように声かけを行う。</li> <li>前時までの課題を意識して取り組むことができるように、事前にポイントを伝えておく。</li> <li>意欲的に取り組めない児童には、学習への取組の手順を掲示物で確認できるようにする。</li> <li>活動の目的を意識付けできるように、全体で指導しながら活動を展開する。</li> <li>運動が苦手な児童には、ボールを保持した際に、周囲の状況が確認できるように声かけを行う。</li> <li>意欲的に取り組めない児童には、文字やイラストを用いて説明する。</li> </ul>		
なか 3 0	<p>3 本時のめあてと学習の流れを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>4 タグの間にとく点するためには、どうすればよいのだろうか。</p> </div> <p>4 タスクゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2分ハーフで攻守交替</li> <li>ノックオンなし</li> <li>A 1 攻撃対 C 1 守備</li> <li>A 2 攻撃対 C 2 守備</li> <li>B 1 攻撃対 D 1 守備</li> <li>B 2 攻撃対 D 2 守備</li> <li>A 1 守備対 C 1 攻撃</li> <li>A 2 守備対 C 2 攻撃</li> <li>B 1 守備対 D 1 攻撃</li> <li>B 2 守備対 D 2 攻撃</li> </ul> <p>5 チームで話合う。</p> <p>6 メインゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4タグ攻守交替</li> <li>ノックオンなし</li> <li>兄弟チーム得点合算</li> <li>A 1 対 C 1</li> <li>A 2 対 C 2</li> <li>B 1 対 D 1</li> <li>B 2 対 D 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>再確認することで、振り返りの際、めあてに対する答えを書けるようにする。</li> <li>適宜、よい動きを称賛する。また、ボールを持たない動きを意識できるように、声かけを行う。</li> <li>状況に応じて、活動を止め、発問したり、児童同士で気付きを交流させたりし、思考と試行の往還により、課題解決に導く。</li> <li>タブレット端末を使い、得点につながる動きを動画撮影させる。</li> <li>判定に従うことやフェアプレーの大切さについて、適宜、声かけを行う。</li> <li>動画で動きを確認しながら、課題と改善策を話し合う時間を設定する。</li> <li>作戦板を活用し、チームのねらいや自分の動きを確認させる。役割をしっかりと担わせる。</li> <li>ゲーム前に改善策を確認し、ゲーム中に助言を与える。</li> </ul>	<p>○：友達の良い動きやアドバイスについて教師がゲーム中に起こる状況を具体的に挙げさせ、考えさせる。</p> <p>○ ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。 (観察・カード・ICT) 【Aの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チームのよさを生かした作戦を選んでいる。</li> </ul>	

ま と め 7	<p>7 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カード記入</li> <li>・考えの共有</li> <li>・次時の予告</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・めあての答えになるようなまとめを記入できるよう、例文を提示する。</li> </ul>		
<p>4タグの間にとく点するためには、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールを持ったら、空いているスペースを見つけて前へ走る。</li> <li>② タグを取られたら、守りの人数がそろう前に、素早くリスタートする。</li> <li>③ パスをもらう時は、ボールを持っている人と自分の間に守る人がいない場所へ動く。</li> <li>④ パスをする時は、フリーになっている人を見つける。</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・次時の課題解決に向けての意欲向上を図る。</li> </ul>		
	<p>8 片付け、整列、挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・次時の課題解決に向けての意欲向上を図る。</li> </ul>		