

第3学年1組 体育科 学習指導案

単元名：みんなでトライ！みんなでタグ！

「タグラグビー」

男子13名 女子14名 なかよし1名 計28名

指導者 清水 智恵

単元について

- 本単元は、小学校学習指導要領体育科第3学年及び第4学年において「E ゲーム ア ゴール型ゲーム」として位置付けられている。学習指導要領の内容「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」の活動例「タグラグビーやフラグフットボールを基にした易しいゲーム（陣地を取り合うゴール型ゲーム）」と示されており、身に付けさせる技能として「ボールを持ったときにゴールに体を向けること」「味方にボールを手渡ししたり、パスを出したりすること」「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」をねらいとしている。

ゴール型ゲームに位置付けられる「タグラグビー」は、従来のラグビーのタックルの代わりに、ボールを持ったプレーヤーの腰につけている「タグ」を取ることで動きを止めるので、接触プレーが一切排除され、誰もが楽しむことができる。また、1、2学年での鬼遊びやしっぽ取りの学習を生かせるボール運動であり、楕円球のボールを抱えて自由に走り回ることができ、相手を抜いたりパスをつないだりしてトライ（得点）することを楽しめるゲームである。「タグラグビー」が体育の教材として優れている点は、全員にボールが渡りやすく全員に得点のチャンスがある、チームでめあてや作戦を立てたり、ルールを工夫したりして思考しながらゲームが行い、誰もが得点できる楽しさや喜びを味わうことができることである。

- 本学級の児童は、休憩時間には外で遊ぶことが多い。一方では、外に出ることをあまり好まない児童も数名いる。

「体育学習に関するアンケート」の結果によると、「体育が好き」と答えたのは、全体の72%で「どちらかといえば好き」と答えたのは、全体の28%だった。「体育がきらい」という児童はいなかった。その中で特に、「ボールを使った運動は好きですか」という問いに対しては、88%の児童が好んでいることがわかった。「ボールを使った運動で、どんな時に楽しいと感じるか」の問いに「ボールが上手に投げられたとき」「ドッジボールで勝ったとき」「サッカーで点を入れたとき」という技能面に関する回答が多かった。しかし、12%の児童は「ボール運動がきらい」と答えている。その理由として、「ドッジボールであたったとき」「チームが負けてしまったとき」という技能面に関する回答と、「取り合いでけんかになる」「ボールにあまり触れない」など、ルールに関する回答があった。しっぽ取りや鬼ごっこが好きと感じている児童も多く、休憩時間には鬼ごっこをして遊ぶ児童が多かった。本学年は、昨年度の新体力テストで、男子においては8項目中4項目が県平均値より低いという結果であった。50m走においては、男女とも低い結果となった。運動能力に課題のある児童が多いことが分かる。

また、これまでの体育の授業では、めあてをもって課題解決的な学習に取り組む経験はあまりない。

- 課題の設定では、2年生までの学習を生かし、タグやボールを使った運動遊びに取り組み、3年生で初めて行う「ゴール型ゲーム」をやってみたいという意欲をもたせる。ルールの理解については、タグラグビーのビデオを見せ、相手をかわして走ったり、友達にパスを回しながら攻めたりするプレーに目を向けさせながら視聴させる。単元の最後には、「タグラグビーチャレンジカップ」をすることを知らせる。

基本的な技能を習得させる段階では、「ボールを持ったらタグを取られるまで走る。」「パスをしたら、ボールを持っている人の後ろへまわる。」という2つを合言葉にして児童に提示し、基本的な動きが身に付けられるような練習を取り入れていく。攻撃に重点を置き、個人のスキルの高まりとチーム力の高まりが感じられる場の工夫をし、作戦となる動きを見つけていけるようにする。

思考し技能を高める段階では、これまでの「タグラグビーひみつ作戦カード」を活用し、兄弟チームでミニゲームを重ねながら、作戦をチームで話し合う活動、作戦を振り返るために話し合う活動を設け、考えたことをさらに作戦カードに加えながら、全員トライを目指す気持ちを高めたい。合わせ

て、全員トライを達成させるために、自分たちでルールを工夫していくことも考えさせたい。

習得したことを生かす段階では、それぞれのチームがこれまでの学習で得たものを生かし、チームのめあてをもって「チャレンジカップ」を行う。パスをつないでトライした場合や全員がトライにチャレンジした場合、全試合を通してチーム全員がトライできた場合にはボーナス点が入るといったことを取り入れながら、全員に主体的にゲームに参加させることで、ゲーム後の達成感が感じられるようにしたい。

振り返りでは、得点することができた喜びを感じ、ゲームの様子をビデオで見ることで、自分が上達したところが再確認できるようにする。チームの協力が認め合えるよう、兄弟チームからよかったところの表彰を受ける場を設定する。

単元の目標

- ゴール型ゲームに進んで取り組み、チームで協力して楽しく運動しようとする。【関心・意欲・態度】
- ゴール型ゲームのルールを工夫したり、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。【思考・判断】
- 相手をかかわして走ったり、パスをつないだりしながら、相手陣地に攻め込むことができる。【技能】

単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能
ゴール型ゲームに進んで取り組み、チームで協力して運動しようとしている。	楽しくゲームをするためのルールや約束事を理解している。 タグラグビー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。	ボールを持った時に前に進むことができる。 相手をかかわしたり、パスをつないだりして攻めることができる。

単元で育成したい資質・能力

	A	B
【主体性】	・タグラグビーのゲームをする上で、基本の動きがゲームの中でどう生かされていくか考えながら、ゴール型ゲームに意欲的に取り組んでいる。	・タグラグビーの基本となる動きを身に付け、ゴール型ゲームにチームで取り組んでいる。
【思考力】	・ルールや作戦を取り入れたことで、ボールを持っているときの動きと持っていないときの動きの両方がどう変わったのか比較しながら考えている。	・ルールや作戦を取り入れたことで、ゲームがどう変わったのか比較しながら考えている。
【自己理解】	・練習やゲームを通して、得点することができた喜びを感じ、自己の成長とチームの向上に気付き、次の学習へ学びをつなげようとしている。	・練習やゲームを通して、得点することができた喜びを感じ、自己の成長に気付いている。

指導と評価の計画

全 10 時間

次	時	学習内容	評価				
			関	思	技	評価規準	評価方法
一	1	課題の設定 (2) ○タグやボールを使った運動遊びをして、ゴール型ゲームに関心をもつ。 ・タグやボールを使った運動に親しむ。	○			・タグやボールを使った運動に意欲的に取り組もうとしている。	行動観察 学習カード

次	時	学習内容	評価				
			関	思	技	評価規準	評価方法
一	2	○タグラグビーについて理解し、学習の進め方について見通しをもつ。 ・タグラグビーの映像を見て、タグラグビーに必要な動きやルールを確認する。 ・ゴールの見通しをもち、学習計画を立て、単元で付けたい力について考える。	○			・ゴールの見通しをもち、主体的に付けたい力について考えようとしている。	行動観察 学習カード
二	3	情報の収集（２） ○タグラグビーの基本となる技能を含んだ運動遊びをする。 ・トライするための練習（ドリルゲーム）をする。 ・試しのゲームをする。			○	・練習を生かし、ゲームの中でトライをしている。	行動観察 学習カード 作戦カード
	4	○タグラグビーの基本となる技能を含んだ運動遊びをする。 ・パスでつなぐための練習（ドリルゲーム）をする。 ・試しのゲームをする。			○	・練習を生かし、ゲームの中でパスをつないでいる。	行動観察 学習カード 作戦カード
	5	整理・分析（３） ○攻撃の作戦を使って攻める。 ・タグラグビーひみつ作戦カードの中から、攻撃の作戦を選び、作戦につながる練習をする。 ・ミニゲームをする。			○	・選んだ作戦によってゲームがどう変わったか比較しながら考えている。	行動観察 学習カード 作戦カード
	6	○全員トライを目指して、攻め方を工夫する。 ・前時までのルールにさらに工夫を加え、全員トライを目指して作戦を立てる。 ・ミニゲームをする。 【本時】			○	・ルールを見直し、作戦を考えたことで、全員トライを目指せたかどうか比較しながら考えている。	行動観察 学習カード 作戦カード
	7	○ミニゲームの結果を踏まえて、作戦を整理する。 ・これまで立ててきた作戦を整理して、全員トライを目指して練習をする。 ・ミニゲームをする			○	・全員トライの達成に近づくよう、これまでのルールや作戦の工夫している。	行動観察 学習カード 作戦カード
三	8 ・ 9	まとめ・創造・表現（２） ○これまでの学習を生かして、「タグラグビーチャレンジカップ」を行う。 ・作戦を立ててゲームを楽しむ。			○	・ゲームの中でトライができるよう、作戦を考えながら活動している。	行動観察 学習カード 作戦カード
四	10	振り返り（１） ○タグラグビーひみつ作戦カードや学習カードをもとに、チーム表彰を行う。 ・兄弟チーム同士でのかかわりの中から友達のがんばりを見付け、交流し合う。 学びのモニタリング ○自らの学びや学び方を振り返る。 ・単元の初めに立てた「ゴールの見通し」の視点で学習カードを基に自らの学びを振り返る。	○			・タグラグビーを通して、得点することができた喜びを感じ、自分やチームの成長に気付こうとしている。	発言 行動観察 表彰状 振り返りカード

タグラグビーひみつ作戦カード

本時の学習

(1) 本時の目標

- ルールを見直し、ゲームの中で全員がトライすることができる。

(2) 本時の評価規準

- ルールを工夫したことで、全員がトライできたかどうか考えている。

【思考・判断】

(3) 本時の学習展開 (6 時間目 / 全 10 時間)

学習活動 ○主な発問 ・予想される児童の反応 □思考の場の工夫	◇指導上の留意事項 ★めざす児童の姿 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て	評価規準〔観点〕 (評価方法) ◎本時で付けたい力
1 準備運動をする。 <u>ドリルゲーム</u> 金魚ランニング, 1対1 タグ取り, 円陣パス 2 本時の学習課題を確認する。 めあて _____ 全いんトライを目指して, せめ方をくふうしよう。	◇チームごとに, タグとボールを使ったドリルゲームを行い, ゲームに必要な技能を高める。	
本時のゴールの見通し A : ボールを持っていない時の動きに着目したルールを取り入れ, ボールを持っていない時の動きでゲームがどう変わったのか比較しながら考え, 全員トライを目指している。 B : ルールを取り入れ, ゲームがどう変わったのか比較しながら考え, 全員トライを目指している。		
3 全員トライが目指せるルールを考える。 ○ 全員がトライをすることができたというゲームになるようにルールを工夫してみましょう。 ・ゴールラインの手前にもう1本線を決めて, そこでパスができていた人もトライができたことにしたらどうか。 ・パスを回してトライできたらボーナス得点にしてはどうか。 ・ボールを持っている人の両側後ろをついてパス回し作戦をやってみよう。 ・ゴールラインに近づいたら, ボールを持っている人にぴったりくっつく作戦にしよう。	◇全員トライというめあてをしっかりと意識させた上で, ルールの付け加えをしていくことをおさえる。 ◇ボールを持っていない時の動きが全員トライにつながるポイントになるという視点を示す。 ◆ボールを持っていない時にできる動きをいくつか提示し選べるようにする。 ◇考えたルールで実際にトライができるように, チームで作戦を考えさせる。 ◆作戦ボードを使って動きの確認ができるようにする。	

<p>学習活動</p> <p>○主な発問</p> <p>・予想される児童の反応</p> <p>□思考の場の工夫</p>	<p>◇指導上の留意事項</p> <p>★めざす児童の姿</p> <p>◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て</p>	<p>評価規準〔観点〕</p> <p>(評価方法)</p> <p>◎本時で付けたい力</p>
<p>4 ゲームをする。</p> <p>前半6分，後半6分</p> <p>5 チームで振り返り，全体で交流する。</p> <p>○全員トライを目指すために付け加えたルールによってゲームはどう変わりましたか。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>□思考の場の工夫 比較する</p> <p>ボールをもっていない時の動きに着目したルールを取り入れたことで，トライがしやすいゲームになったかどうか，前時と比較しながら考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っている人にぴったりくっついていて，たくさんパスが回ってきてトライのチャンスがでてきたよ。 ・ラッキーゾーンでパスができて，二人のトライになったからうれしかったよ </div> <p>6 本時の学習のまとめをする。</p>	<p>◇兄弟チームは全員トライに向けてルールを活用したり作戦を実行したりできているかどうかを見てカードに記入する。</p> <p>◇全員トライができるよう，作戦を生かしている児童への声かけをする。</p> <p>◇比較しやすいように，ルールを入れる前の動きを想起させる。</p>	<p>◎ボールを持っていない時の動きに着目したルールを意識して実行してみたことでゲームがどう変わっていったか，比較しながら考えている。</p> <p>〔思考・判断〕(発言・行動観察・学習カード)</p>
<p>★めざす児童の姿</p> <p>ボールを持っていない時の動きを考えたことで，みんなでトライを目指すことができました。ボールを持っていた〇〇くんの後ろについていたら，ラッキーゾーンでパスがし合えて，一緒にトライができたのでうれしかったです。</p>		
	<p>◇次時は，これまでのルールや作戦を整理してゲームをすることを伝える。</p>	

(4) 板書計画

みんなでトライ！みんなでタグ！

めあて **全員トライを目指して、せめ方をくふうしよう。**

◎ チームで新しい作せんを考え、全員トライを目指している。

❁ ボールを持っていない時の動きを作せんの中に取り入れ、全員トライを目指している。

付け加えた
ルール

↑
↓

ボールを持っている時の動き

作せんカード

作せんカード

ボールを持っていない時の動き

作せんカード

作せんカード

① グループでじゅんぴ運動
・金魚ランニング
・ストレッチ

② ドリルゲーム① 1対1タグ取り

③ ドリルゲーム② 円じんパス (30秒)

④ めあてのかくにん

⑤ 作せんタイム

⑥ チーム練習

⑦ ゲーム 前半5分 後半5分

⑧ ふりかえり

まとめ

ボールを持っていない時の動きを工夫すると、全員トライをすることができる。

<参考> 学びのモニタリング

タグラグビーをふりかえって

5 とてもよくできた

4 よかった

3 できた

2 まあよかった

1 できなかった

自己理解・・・**自分やチームの成長**
練習やゲームを通して、自分ができるようになったことやチームでがんばったことに気付くことができました。

5 とてもよくできた

4 よかった

3 できた

2 まあよかった

1 できなかった

思考力・・・**考えて動く**
全員トライを目指して、ルールや作戦を考えることができました。

5 とてもよくできた

4 よかった

3 できた

2 まあよかった

1 できなかった

主体性・・・**自分から進んで動く**
タグラグビーにひつような動きが分かり、進んで練習したりゲームに取り組んだりすることができた。

三年組 ()

学びのモニタリング
みんなでトライ！みんなでタグ1

