

1 単元名 ボール運動（ゴール型） 「タグラグビー」

2 単元について

(1) 一般的特性

【機能的特性】

- ・ボールを持って相手をかいたり、味方とのパスワークでゴールまでボールを運んだり、タグを取り相手チームの攻撃を防いだり、作戦を工夫したりして、得点を競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動である。

【構造的特性】

- ・2つのチームがコート内で攻撃と防御に分かれ、攻撃側は楕円形のボールを持って走ったり、自分よりも前に投げずにパスをしながら陣地を進めたりして、相手のゴールラインを越え得点を取ろうとする。防御側は攻撃側の腰につけている「タグ」をとることで相手の前進を止めることができ、一定時間内で取れた得点を競い合う競技である。

【効果的特性】

- ・瞬発力や持久力、調整力をはじめ、多くの運動要素を含んでおり、様々な体力を向上させる競技である。また、試合を行うにあたりゲームの面白さを保証するために公平さや公正さが求められるため、ルールやマナーを守る姿勢や勝敗に対する公正な態度といった社会生活における望ましい態度を身につけられる運動でもある。

(2) 児童からみた特性

- 前パス禁止（スローフォワード）、パスカット禁止（オフサイド）、ノンコンタクト（非接触）のルールがあるため、落ち着いて攻撃することができる。
- ボールを持って走ることができるため、開放感や爽快感を味わうことができる。
- ドリブルや得点するためのシュート技能の必要がないため、誰でも意欲的にゲームに参加ができ、有能感（自分はチームの役に立っているのだという気持ち）を味わうことができる。
- タグを取ったか取らないかで相手の攻撃を阻止するので、ジャッジが明確であり、攻撃を阻止したときの喜びを実感しやすい運動である。
- ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びに触れることのできる運動である。

(3) 児童の実態（男子18名、女子9名、合計27名）

診断的授業評価

項目名	Mean（単元前）	評価
たのしむ（情意目標）	13.33	0
学び方（思考・判断）	12.26	+
できる（運動目標）	12.89	+
まもる（社会的行動目標）	13.89	+
合計得点	52.37	+

※心理的充足：3 時間外練習：2 授業前の気持ち：3

栗源小独自アンケート

項目	1 肯定	2 やや肯定	3 やや否定	4 否定
① 体を動かすこと	19	4	4	0
② 体育でできなかったことができるようになったこと	19	6	2	0
③ 運動のポイントやこつを意識	17	7	2	1

④ 運動の仕方を工夫	13	9	2	3
⑤ 友達に動きについて質問する	8	7	7	5
⑥ 友達に動きについて伝える	13	6	4	4
⑦ ⑤⑥は好きか	9	12	4	2
⑧ めあてをもって取り組んでいる	20	5	0	2
⑨ 難しい技に挑戦	21	3	2	1
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	18	7	2	0
⑪ 安全に気を付けて運動	22	5	0	0
⑫ 体育は好きか	18	6	2	1
⑬ タグラグビーは好きか	10	7	6	4
⑭ タグラグビーの学習で心配なこと	・ 投げること ・ 転ぶこと／けが ・ もめる			
⑮ タグラグビーの学習で楽しみなこと、頑張りたいこと	・ 思い切り体を動かしたい ・ 協力すること ・ 得点したい ・ タグを取りたい			

診断的授業評価の結果から、全体的に体育科に対してプラスの側面がある。独自アンケートでは、おおむね肯定が多いが、友達に動きのことを質問する項目は低めの結果となった。「どうしたらいいか？」を積極的に聞いたり、教え合ったりする場を設定したい。タグラグビーは初めての学習なので、魅力が分からず肯定が低めの結果となった。タグラグビーの特性に触れることで、楽しさを知り、意欲的に学習に取り組めるようにしたい。

(4) 指導観

○ トライする特性や楽しさに触れさせるための工夫

鬼遊びとのつながりや陣地を取り合うタグラグビーの特性を考え、「ボールを持ったら、タグを取られるまで前へ走ろう」ということを指導する。また、チームで協力して陣を進めるために、ボールを捕球しやすい後方近くで三角の陣を作りサポート体制を整えること、空いているスペースを見つけて陣を進めたり、鬼遊びでの経験を想起させながら、相手をかわして陣地を広げたりしていく動きを教師から児童に紹介することで、自分のチームや相手のチームに合わせて攻め方を工夫できるようにする。

○ お互いの考えを伝え合う場の設定

ゲームの前半と後半の間に得点を取るための工夫を話し合う場を設定する。慣れてくると予想される単元後半では、簡単な作戦を選んで攻めたり、考えたことを友達に伝えたりできるようにする。また、ゲームを楽しく行うためのルールの工夫の仕方を児童と話し合い、クラス全体でルールを考えながら学習を進めていく。

○ どの児童にもトライをしようとする意欲をもたせる

1トライ目は通常より多い得点、4対3などの攻めの数的優位（チーム数は4チームで、1チーム6～7人とする。）、攻めの機会の確保のための時間制による攻守交代などの工夫をする。

3 単元の目標

- ゴール型ゲーム（タグラグビー）の行い方を知るとともに、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）
- 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）
- 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、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）

4 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
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ボールを持っているときの動き方を工夫して、ボールを前に運ぶことができる。 ④ボール保持者からパスを受けられる位置に移動することができる。	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持っていない人の役割を踏まえた作戦の工夫を、友達に伝たり、考えたりしている。	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、ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ③用具などの準備や片付けを友達と一緒にいき、場や用具の安全を確かめている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5 本時	6	7	8	
0	安全な場の準備→集合・整列・挨拶・健康観察→準備運動								
	オリエンテーション ・基本的な ルールの 確認 ・学習の見 通しをも つ。 ・感覚づく り運動の 仕方 ・チーム分 け ・試しのゲ ーム	感覚づくり運動 ねことねずみ・円陣パス回し・金魚のランニング・外向きでの円陣パス回し						本時のねらい (学習課題)の確認	
		本時のねらい(学習課題)の確認						友達と励まし	
		ボールを持 たら前に走ろ う。	相手をかわす ために動きを 工夫して、ボ ールを前に進 めよう。	相手のいない ところを見つ けて、ボール を前に進めよ う。	パスを受けら れる位置に移 動して、サポ ートの力を高 めよう。	攻めを行いや すくするため の規則を選ば う。	作戦を考え、 自分の役割を ふまえてゲー ムをしよう。	合い、ノーサ イドの心を大 切にして、ラ グビー栗っ子 カップをしよ う。	
		パワーアップタイム 通りぬけゲーム			作戦計画 タイム	規則の 話し合い	パワーアップタイム 作戦おためしゲーム	・総当たりの リーグ戦	
		メインゲーム ・ハーフコートの4対3(残りのメンバーは審判) ・トライかタグ3回でメンバー交代(審判も交代) ・時間制による攻守交代 前半①攻②守 話し合い 後半③攻④守(3分ずつ) ・守備ゾーンなし ・ノックオン→再スタート(段階を踏んで変更) ・タグ、ファウル3回で最初から再スタート ・個人の1トライ目は10点、それ以降は1点			パワーアップタイム 通りぬけゲーム	メインゲーム ハーフコート 4対3	・守備者は守 備ゾーンの み		
	メインゲーム ハーフコート 4対3					・他は今まで と同じ			
	振り返り→共有→整理運動→整列・健康観察→片付け								
	45								
	知・技	① 観察・学習カード	② 観察・学習カード	③ 観察・学習カード	③ 観察・学習カード	④ 観察・学習カード			
思					② 観察・学習カード	① 観察・学習カード	② 観察・学習カード		
態	③ 観察・学習カード		① 観察・学習カード					② 観察・学習カード	

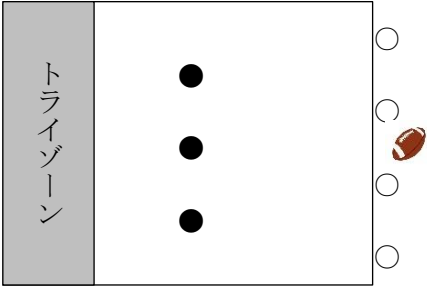
6 本時の指導（5／8）

（1）目標

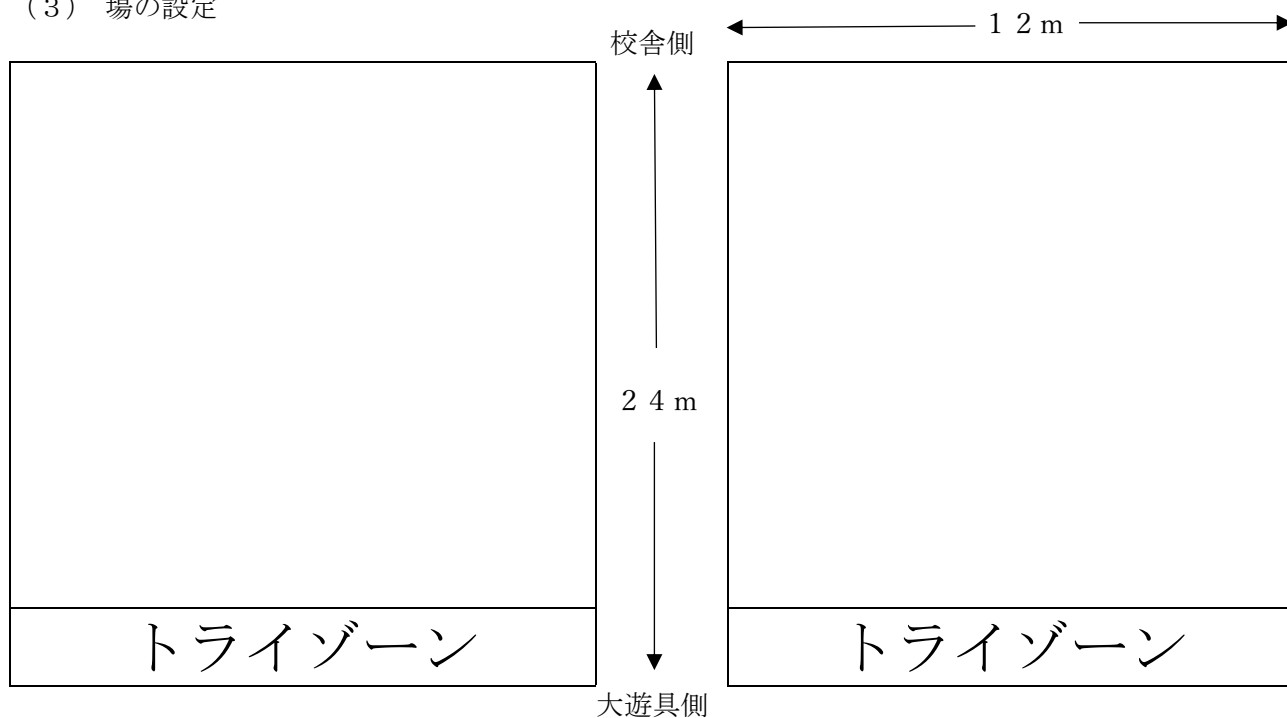
- ◎ 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。（思考力・判断力・表現力等）

（2）展開

過程	時配	学習内容と学習活動	指導（○）・評価（☆）	用具・資料
はじめ	3	1 集合、挨拶、準備体操、健康観察をする。準備をする。	○素早く集合・整列できるように声かけし、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○児童の健康状態を確認し、安全に運動が行えるよう、身支度を整える。 ○本時で特に使う部位である足を重点的にほぐすことができるよう声かけする。	
なか	6	2 感覚づくりの運動を行う。 ・外向きでの円陣パス回し ・金魚のランニング	○相手の胸の高さに向かって投げるよう声かけする。 ○パスを送ってくる人に体を向け、両手でキャッチするよう声かけする。 ○三角形の形を保つよう声かけする。	掲示物
	3	3 本時のねらいを確認する。 パスを受けられる位置に移動して、サポートの力を高めよう。		
	8	4 作戦計画タイムを行う。 作戦を考えて練習をしたり、話し合ったりして、自分たちのチームに合った作戦を組み立てる。	○前時までは、ボールを持ったら攻めることに主眼をおいてきたが、チームメイトにトライしてもらえようようにするためには、どうしたらよいかを考えられるようにする。	
	20	5 メインのゲームを行う。 ・ハーフコートの4対3 ・トライかタグ3回でメンバー交代 ・時間制による攻守交代 ・ノックオンの場合、最初から再スタート ・タグ、ファウル3回で最初からスタート ・個人の1トライ目は10点 それ以降は1点 ・スタート時、ディフェンスはトライゾーンまで下がる。	○実際に動いてみて、その作戦が有効なのかを考えられるようにする。 ○何度かチャレンジすることで、よりよい作戦にできるようにする。 ○ゲームの中で、作戦がうまくいったチームを具体的に称賛する。 ・4人のうち1人がボールを保持して攻め ・守備ゾーンなし ・4対2 ・タグを取られたらパス ・2回タグを取られたら終わり ・3分間で何トライできるか 時間交代制による攻守交代について ①攻撃（3分） ②守備（3分） 後半に向けた工夫の話し合い3分 ③攻撃（3分） ④守備（3分） ○空いている児童は審判をする。 ○ゲームの前と後に相手に敬意を払って	ボール ビブス タグベルト タグ 作戦ボード 得点板 ボール ホイッスル ビブス タグベルト タグ タイマー 作戦ボード

			挨拶することができるよう声かけする。 ☆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の工夫を友達に伝たり、考えたりしている。 (観察)【思・判・表】 ○うまく作戦が使えていないチームに助言する。	
まとめ	5	6 学習の振り返りをする。 7 整理運動、挨拶をする。 8 片付けを行う。	○本時のねらいが何であったかを確認して振り返れるようにする。 ○よく使った部位を十分にほぐさせる。 ○次時の予告をし、意欲を高める。 ○分担、協力して素早く片付けができるよう声かけする。	学習カード

(3) 場の設定



コートとコートの間は少し距離をとり、児童同士の接触による事故やけがを避けるようにする。
ボールアウトなどのときは、事故やけが防止のため、互いに声を掛けられるようにする。