

第3学年1組 体育科学習指導案

指導者 伊藤 圭祐

展開場所 グラウンド

雨天時 体育館

1 単元名 ゲーム（ゴール型ゲーム） タグラグビー

2 単元について

（1）一般的特性

【機能的特性】

- ・ タグを取られないように得点ゾーンに走り込んで得点したり、タグを取って守備をしたりし、攻防を楽しむ運動である。

【構造的特性】

- ・ パスしたり、パスを受けたりするボール操作と、トライまでつなげるために守備者のいないスペースを目指して走りこむ動きで構成される運動である。

【効果的特性】

- ・ 状況に応じてランやパスを選択する判断力やスペースを狙って走る俊敏性を高めることのできる運動である。

（2）児童からみた特性

- ボールを手にとって自由に走り回れるため、ドリブルをする必要がなく、運動が苦手な生徒でも参加しやすい運動である。
- タックルがないため接触プレーがなく、安全に楽しめる運動である。
- 仲間と話し合っって簡単な作戦を立て、陣地を取り合っって得点を競い合うところに楽しさを味わえる運動である。
- 一度タグを取られても、反則がなければ繰り返し攻撃をすることのできるため、積極的にプレーをすることのできる運動である。

【関心・意欲を低下させる阻害要因として考えられること】

- ▲ ボールを前に投げてはいけないというルールを難しく感じる運動である。
- ▲ 状況判断が難しい児童にとっては、パスかランかを選択することができず、プレーを止めることになってしまう運動である。
- ▲ 走りながらのプレーが多く、ボールのキャッチなどが苦手な児童は、楽しさが半減してしまう運動である。

（3）児童の実態（男子12名、女子11名、合計23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）	13.22	4
学び方（思考・判断）	12.26	5
できる（運動目標）	11.48	4
まもる（社会的行動目標）	13.57	5
合計得点	50.52	5

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	15	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	14	7	2	0
③ 運動のポイントやコツを意識	10	10	3	0
④ 運動の仕方を工夫	12	3	7	1
⑤ たずねたり、教えあったりしている	11	6	4	2
⑥ ⑤は好きか	11	6	4	2
⑦ 自分のめあてをもって取り組んでいる	8	10	5	0
⑧ 難しい技に、挑戦	12	7	4	0
⑨ きまりや規則を守って運動	19	4	0	0
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	15	4	4	0
⑪ 安全に気をつけて運動	16	7	0	0
⑫ 体育は好き	18	0	5	0
⑬ タグラグビーは好きか	7	10	6	0
⑭ タグラグビーの授業で心配なこと	・ルールがわからない ・ぶつかりそう ・投げたり、取ったりするのが苦手			
⑮ タグラグビーの学習で楽しみなことや、頑張りたいこと	・自分で1点以上取りたい ・たくさん点を取りたい ・反則をしないようにする ・パス、キャッチを頑張る ・タグを取られないようにしたい			

診断的授業評価の結果から、「学び方・まもる」の項目で5評価、「たのしむ・できる」の項目で4評価であった。中でも、「運動の有能感・できる自信」、「工夫して勉強・めあてを持つ・他人を参考・時間外練習」の項目で数値が低かった。栗源小独自アンケートでは、体を動かすこと自体については、8割以上の児童が肯定的にとらえているが、工夫をしたり、話し合ったりすることにおいては3割程度の児童が否定的な結果となった。また、タグラグビーの特性上、ぶつかることへの心配はそれほど多くはなく、パスやキャッチ、トライについて前向きな回答が多かった。

(4) 指導観

○ 運動の技能差を補うための工夫（教材づくりの視点）

ラグビーボールではなく、直径20cm程度のやわらかいボールを使用し、パスやキャッチなどの操作をしやすくする。また、ボールへの恐怖心を軽減させ、積極的な参加を促す。

○ 対話を増やす工夫（教授行為の視点）

チームの長所を生かした作戦を考える場面を多く設ける。その際には、作戦を遂行するために必要な動きを助言したり、個々の特性に注目できるようワークシートを活用したりする。

また、話し合いを活発にするために、ホワイトボードや作戦カードを用意する。攻防の中で各々の動きを、マグネットやマーカーで示し、視覚的に共有できるようにする。

○ 思考を整理するための工夫（教材づくりの視点）

基本となるいくつかの作戦や、それらの動きのもととなる「練習カード」を用意し、チームの特性に合わせて、適切な練習方法や作戦を選択できるようにする。また、「作戦カード」を用意し、個々の特性を生かした、チームならではの作戦を考えられるようにする。

○ 基本となる技術習得のための工夫（授業設計の視点）

基本的なパスやランを取り入れた、ドリルゲームを毎時間行う。回を追うごとに、回数や時

間などの視点を増やし、個々の技術向上を狙いとする。また、単元の前半には、戦術理解を目的としたタスクゲームを取り入れる。作戦に応じて役割があることを理解し、チームの長所をどのように生かしていくかを考える機会とする。単元の後半には、メインゲームを中心に展開していく。その際には、「全員がトライをする」というめあてを達成するため、一人一人を活躍させるための話し合い活動を適宜取り入れ、目的に応じた動き方を振り返られるようにする。

3 単元目標

- 手を使った基本的なボール操作や、パスやラン、ボールを持たないときの動きによって、タグラグビーのゲームを行うことができるようにする。(知識及び技能)
- ルールを選択したり、簡単な作戦を立てたりして、どのように動けば、トライにつながるかを考えることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- タグラグビーに積極的に取り組み、ルールを守って楽しく運動したり、勝敗を受け入れ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、実際に動いたりしている。 ②ボールを持ったときに、ゴールに体を向けるとともに、パスやランをしたり、トライをしたりすることができる。 ③空いている場所に素早く動いたり、パスを受けたりすることができる。	①ゲームの場や規則の中から、誰もが楽しくゲームに参加できるように、場や得点の仕方などの規則を選んでいる。 ②タグラグビーの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を選んでいる。 ③攻め方などの工夫について、考えたことを友達に伝えている。	①タグラグビーに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームや練習の際に、友達の考えを認めようとしている。 ③周囲を見て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
0	オリエンテーション ・学習内容、安全の約束の確認 ・準備、片付けの仕方の確認 ・チーム分け ・ルールの確認 ・ドリルゲーム パスゲーム タグ取りゲーム ランゲーム ・振り返り	安全な場の準備→整列・挨拶・健康観察→準備運動（ドリルゲーム）					
		ランプレーでトライを決めよう。 ・タスクゲーム① ランを中心とした優しいゲームで、ルールや動きを覚える。 ・メインゲーム チームや個人の課題を見つける	パスをつないでトライを決めよう。 ・タスクゲーム② パスを中心とした優しいゲームで、ルールや動きを覚える。 ・メインゲーム チームや個人の課題を見つける	パスやランで攻撃して、たくさんトライしよう。 ・タスクゲーム③ 作戦や課題に合わせ、必要な練習を選択する。 ・メインゲーム 特性を生かした作戦を考える。	チームに合わせた作戦を考えて、たくさんトライを決めよう。 ・作戦会議／チーム練習 チームの課題や個人のめあてを達成できるように練習する。 ・メインゲーム ・作戦会議／チーム練習 反省点を生かして、チーム練習する。 ・メインゲーム	栗ンピックを開催しよう。 ・チーム練習 相手や出場者に応じて作戦を決める。 ・メインゲーム（総当たり） →総得点数で勝敗を決める	
		振り返り→整理運動→整列・健康観察→片付け					
4 5							
知・技	①観察	②観察・学習カード		③観察・学習カード			
思			②観察・学習カード	①観察・学習カード	③観察・学習カード		
態	①観察					②観察・学習カード	③観察

6 本時の指導（5／7）

（1）目標

◎ 攻め方などの工夫について、考えたことを友達に伝えられるようにする。

（思考力、判断力、表現力等）

（2）展開

過程	時配	学習内容と内容	指導（○）・評価（☆）	用具・資料
はじめ	1 5	1 場の確認、挨拶、健康観察、準備運動をする。 2 ドリルゲームをする。	○ 児童の健康状態を把握する。 ○ 使用部位を中心に準備運動をする。 ○ ドリルゲームを行い、パスやランなどの技術向上に努める。 [授業設計]	ボール タグ
なか	1 10 9 5 9	3 本時のねらいを確認する。 チームに合わせた作戦を考えて、たくさんのトライを決めよう。 4 チームごとに作戦を考え必要な練習を選んで行う。 【予想される作戦】 ・おとり作戦 ・サイドライン作戦 ・パスフェイント ・交差作戦 【予想される練習方法】 ・走りながらパス練習 ・フェイントを混ぜたラン ・パスをキャッチする練習 ・高速パス回し 5 メインゲーム①を行う。 前後半4分、休憩1分 6 チームで作戦会議および課題解決のための練習を行う。 7 メインゲーム②を行う。 前後半4分、休憩1分	○ これまでの作戦カードを提示しておくことで、自分たちができそうな作戦を選んだり、考えたりすることができるようにする。 ○ ホワイトボードを用意し、作戦遂行に必要な動きなどを、マグネットを動かしたり、線を書き込んだりしながら、視覚的に考えを共有し、話し合いを活性化させる。 [教授行為] ☆ 攻め方などの工夫について、考えたことを友達に伝えている。 【思・判・表】（観察・学習カード） ○ 考えの浮かばない児童には、前時のタスクゲームやドリルゲームの結果から、チームや個人の特性等を分析し、作戦内での役割を選択したり、必要なサポートは何かを伝えたりするよう助言する。 ○ 練習カードを提示しておくことで、作戦に必要な技術を向上させるための練習方法をチームごとに選択できるようにする。 [教材づくり] ○ 試合に参加しない児童は、よい動きや改善点を記録するようにする。 ○ ホワイトボードを用意し、役割や作戦を変えるなど、動きの修正などが随時行えるようにする。 [教授行為] ○ 同じチームと再戦することで、メインゲーム①の結果を生かせるようにする。 [授業設計]	初任ボード ワークシート 作戦カード 練習カード
まとめ	5	8 本時のまとめと活動の振り返りをする。 9 整理運動・片付け・挨拶。	○ 作戦の中で自分や友達の特性をどう生かすことができたかを振り返るよう言葉掛けをする。 ○ 健康観察と次時の学習の確認をする。	

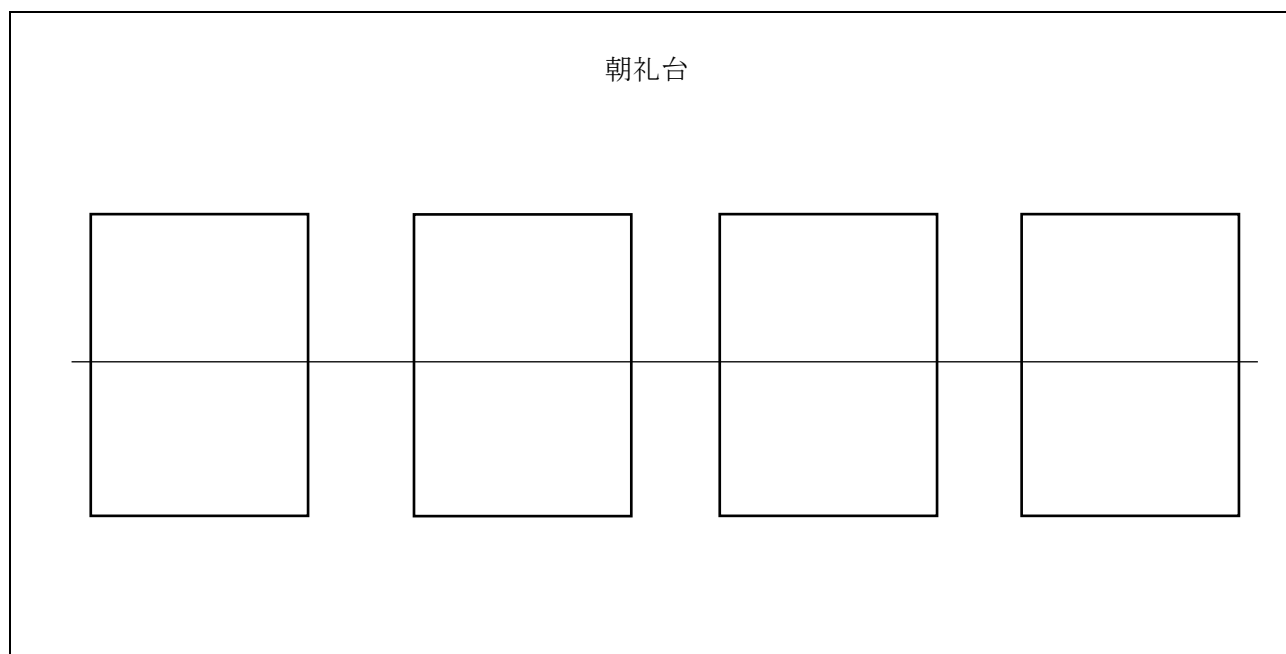
(2) 展開 雨天バージョン

過程	時配	学習内容と内容	指導 (○)・評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1 4	1 場の確認、挨拶、健康観察、準備運動をする。 2 ドリルゲームをする。 ・円陣パス、金魚ラン	○ 児童の健康状態を把握する。 ○ 使用部位を中心に準備運動をする。 ○ ドリルゲームを行い、パスやランなどの技術向上に努める。 【授業設計】	ボール タグ
なか	1 10 24	3 本時のねらいを確認する。 チームに合わせた作戦を考えて、たくさんのトライを決めよう。 4 チーム全員がトライするための作戦を考える。 (個人) → (全体) 【予想される作戦】 ・おとり作戦 ・サイドライン作戦 ・パスフェイント ・交差作戦 5 タスクゲーム①を行う。 ・攻め A 守り B (4分間) ・攻め C 守り D (4分間) ・攻め B 守り A (4分間) ・攻め D 守り C (4分間) 【ルール】 ・トライをしたら、スタート位置にもどる ・タグ5回ルールは無効 ・反則やラインアウトは、フリーパスで再開	○ これまでの作戦カードを提示しておくことで、自分たちができそうな作戦を選んだり、考えたりすることができるようにする。 【教材づくり】 ○ ホワイトボードを用意し、作戦遂行に必要な動きなどを、マグネットを動かしたり、線を書き込んだりしながら、視覚的に考えを共有し、話し合いを活性化させる。 【教授行為】 ☆ 攻め方などの工夫について、考えたことを友達に伝えている。 【思・判・表】(観察・学習カード) ○ 考えの浮かばない児童には、前時のタスクゲームやドリルゲームの結果から、チームや個人の特性等を分析し、作戦内での役割を選択したり、必要なサポートは何かを伝えたりするよう助言する。 ○ 守備の人数を減らし、4分間攻め続けることで、作戦に必要な動き方を身に付けられるようにする。 【授業設計】 ○ トライをした子から、メンバーチェンジをする。他の人のトライのために動くことができるようにする。 ○ ホワイトボードを用意し、役割や作戦を変えるなど、動きの修正などが随時行えるようにする。 【教授行為】	ホワイトボード ワークシート 作戦カード 練習カード
まとめ	5	6 本時のまとめと活動の振り返りをする。 7 整理運動・片付け・挨拶。	○ 作戦の中で自分や友達の特性をどう生かすことができたかを振り返るよう言葉掛けをする。 ○ 健康観察と次時の学習の確認をする。	

【基本ルール】

- ・ 4人対4人で行う。先攻後攻はあらかじめ決めておく。
- ・ 3回トライを決めるか、5回タグを取られた場合、攻守交替とする。
- ・ 反則があった場合は、その場所から相手の攻撃となる。
- ・ 守備は取ったタグを相手に返すまで、攻めはタグを2本つけるまで、プレーに参加できない。
- ・ タグを守らない。
(タグを隠す、1回転・ジャンプで避ける、相手の手を払いのける など×)
- ・ ボールは手に持って走る。
- ・ パスをするときは自分より後ろに投げる。真横はOK。 (反則名：スローフォワード)
- ・ ボールを前に落としてはいけない。真下はOK。 (反則名：ノックオン)
- ・ タグを取られたらなるべくすぐに止まり味方へパスをする。 (反則名：オーバーステップ)
- ・ 守備がいるところに故意にあたりに行ってはいけない。 (反則名：オフENSEスチャージ)

7 場の設定 (グラウンド)



※ 1辺10mの正方形

8 ワークシート

日付	個人のめあて	ふりかえり
① 日		
② 日		
③ 日		
④ 日		
⑤ 日		
⑥ 日		
⑦ 日		

	第1試合	第2試合	第3試合	第4試合	第5試合	第6試合	第7試合
チームの得点	点	点	点	点	点	点	点
自分の得点	点	点	点	点	点	点	点
勝ち負け							

◎ ○ △	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
パスを出すことができましたか							
パスをうけたら、前を向くことができましたか							
できなかったことができるようになりましたか							
わかったことや、気づいたことがありましたか							
全力で運動をしましたか							
楽しかったですか							
自分から進んで学習しましたか							
できるようになるまで何回も練習しましたか							
友だちときょうりょくして学習しましたか							
友だちに教えたり助けたりしましたか							

チーム名

メンバー

日付	チームのめあて

第1試合				(きろく者)			
前半				後半			
メンバー	得点	パス	タゲ	メンバー	得点	パス	タゲ

第2試合				(きろく者)			
前半				後半			
メンバー	得点	パス	タゲ	メンバー	得点	パス	タゲ

第3試合				(きろく者)			
前半				後半			
メンバー	得点	パス	タゲ	メンバー	得点	パス	タゲ

第4試合 (きろく者)							
前半				後半			
メンバー	得点	パス	タグ	メンバー	得点	パス	タグ

第5試合 (きろく者)							
前半				後半			
メンバー	得点	パス	タグ	メンバー	得点	パス	タグ

第6試合 (きろく者)							
前半				後半			
メンバー	得点	パス	タグ	メンバー	得点	パス	タグ

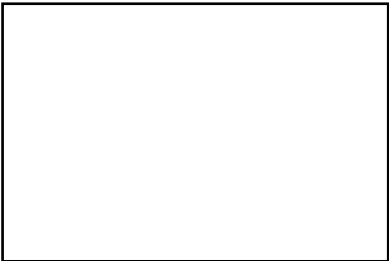
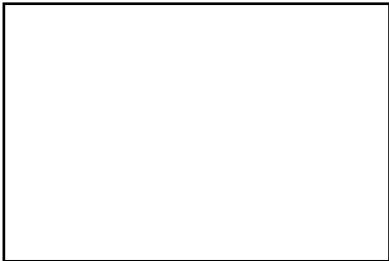
第7試合 (きろく者)							
前半				後半			
メンバー	得点	パス	タグ	メンバー	得点	パス	タグ

作せん名

味方  ボール ○ 走る線 → パスの線 ----> (相手 ☆)

ゴールゾーン

スタートゾーン

ロングパス  2～3人用 サイドからサイドまで、 遠くにパスをなげよう	連続パス  3～4人用 パスをうけたらすぐ次へ サイドまですばやく回す	ランニングパス  2～3、4人用 フリーパスから攻めるため 走りながらパス&キャッチ
交差パス  2～3人用 走る方向とはんたい向きに パスをしよう	パスフェイント  3～4人用 パスを出すふりして 守りをこんらんさせよう	バックパス  3～4人用 一直線にならんで走り、ふ り返って真後ろの人にパス
おいこしラン  3～4人用 前の人からパスをもらい、 おいぬいてトライを狙う	ターン  1～3人用 全力で走り、きゅうていし &方向転かん	まわりこみラン  2～4人用 パスを出したら、はんたい がわに回りこもむ
金魚ラン  3，4対2人用 ボール保持者ついていく タグを取られたらすぐパス	おにごっこ  3対3人用 タグを取られる前にパス パスでにげてトライ	タグ取り  1対1人用 タグを取り合う

