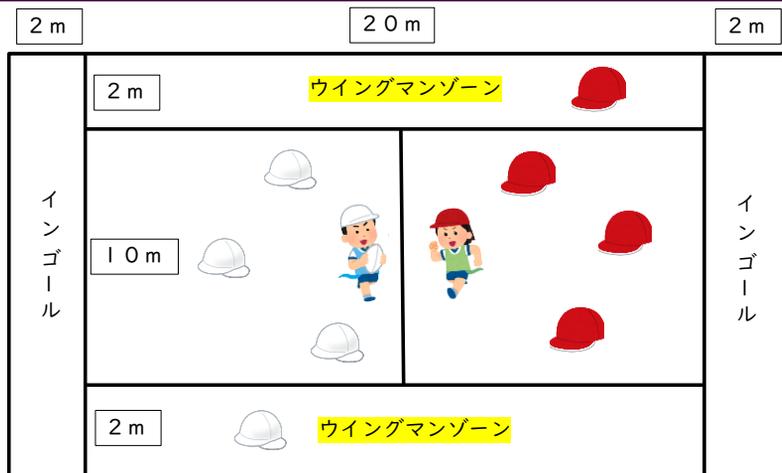


<小学校体育>【タグラグビー】  
 「ゲーム領域・ボール運動（中学年）」  
 ゴール型ゲーム～サンドイッチ型の課題解決学習～



東葛飾教育事務所 指導室

小学校3年生 **単元名「ゴール型ゲーム」～タグラグビー～**です。

中学年では、簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避けるなど、児童が取り組みやすいように工夫した易しいゲームで学習が進められ、味方にパスを出したりボールを保持して走ったりしながら相手のコートへボールを運び込んで得点すること、またゲームの特徴に合った攻め方を知り、ゲームを楽しむための簡単な作戦を立てることができるようになります。

今回はウイングマンゾーンを設ける工夫を取り入れます。

また、「ゲーム→課題解決学習→ゲーム」という、「サンドイッチ型の課題解決学習」を通し、個別最適な学びと協働的な学びが推進されるようにしていく方法をご紹介します。

単元名「ゴール型ゲーム」～タグラグビー～ 小3 体育

1 単元の目標

- (1) 学びに向かう力、人間性等
  - ・運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動することができる。
  - ・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。
- (2) 思考力、判断力、表現力等
  - ・個人やチームにあった練習を選択することができる。
  - ・簡単な作戦を立てることができる。
- (3) 知識及び技能
  - ・手を使ったボール操作や、ボールを持たないときの動きによって簡易化されたゲームを行うことができる。

観点	ア 主体的に学習に取り組む態度	イ 思考・判断・表現	ウ 知識・技能
評価規準	①安全に注意しながら、練習やゲームに取り組もうとする。 ②規則を守り、友達と励まし合い練習やゲームをしたり、勝敗を受け入れたりしようとする。 ③用具の準備や後片付けを協力して行おうとする。	①個人やチームに合った練習方法を選ぶことができる。 ②個人の良さやチームに合った簡単な作戦を立てることができる。	①タグを取って守ることができる。 ②空いている場所に移動する動きができる。

単元の目標は、こちらにまとめました。

この単元をとおして、どのように個別最適な学びと協働的な学びを取り入れていくか、例を挙げていきます。

## 単元計画

時配	1	2	3	4	5	6	7	8
活動	①準備体操 ②しっぽ取りゲーム ③めあての確認							
ねらい		<ねらい1> ①タグを取って守ろう ②パスをつないで攻めよう			<ねらい2> 作戦を考えて攻めたり守ったりしよう			タグラグビー大会
活動	オリエンテーション ①学習の見通しをもつ ②試しのゲームをする	<b>サンドイッチ型の課題解決学習</b>				①試しのゲーム【協働】 ②課題解決学習<個別・協働> ③確かめのゲーム【協働】		トーナメント戦
活動	①振り返り ②今日のチャンピオン ③整理運動							
評価	ア①	ウ②	ウ①	ウ③	ア③	イ①	イ②	ア③

単元計画です。

2～4時間目、5～7時間目でそれぞれねらいをもって活動します。

サンドイッチ型の課題解決学習として

①試しのゲーム【協働】4分…まずはやってみる。課題を見付ける。協働する中で、課題を発見します。

②課題解決学習<個別・協働>8分…課題について話し合い、チーム内で解決できるようにする。

③確かめのゲーム【協働】4分…課題を解決できるかどうか、もう一度、ゲームをやってみる。を必ず取り入れます。

※1チームの人数は5人。(6人にするとチームの中の運動が苦手な子にボールが渡らなくなってくることが多かったため。)

※タグラグビーはとても運動量が多いので、子どもたちの体力や気候条件などに応じて適切な時間を行う。

## 課題解決学習の例



<狙い①タグを取って守ろう>

- (1) 手つなぎタグとり【個別・協働】
- (2) ねことねずみ【個別・協働】
- (3) 1対1の宝運び【個別・協働】



<狙い②パスをつないで攻めよう>

- (1) 円陣パス【個別・協働】
- (2) 2対2の宝運び【個別・協働】
- (3) 3対2のミニゲーム【協働】

手を使ったゴール型ゲーム  
指導の充実のために

- ① 易しいゲームとなるように  
規則や運動を工夫する。  
例 用具の工夫  
      ルールの工夫
- ② ゲームを楽しむためにより  
作戦や個人の動きの  
ポイントを押さえる  
例 作戦ボード×マグネット  
      今日のチャンピオン
- ③ 課題に気付くように  
言葉がけを具体的に  
例 作戦ボード×マグネット

課題解決学習<個別・協働>の例として、みなさんだったらどんな練習が考えられますか？

低学年時にもボール遊びを経験しています。その時の学びを想起させ、3年生での学びと関連付けるのもよいと思います。

単元計画には書ききれない活動の流れやおさえたい大事な声掛け等も、教師が体育用の掲示物として紹介することで、子どもたちも意識することができ、主体的な学びへと手助けしてくれます。

<狙い①タグを取って守ろう>

- (1) 手つなぎタグとり【個別・協働】

2人1組で握手したまま行きます。

「よーいどん！」で握手していない方の手で、早く相手のタグをとった方が勝ちです。タグをとれたら「タグ！」と大きな声で言います。

- (2) ねことねずみ【個別・協働】

2人組で、片方が「ねこ」、もう一方が「ねずみ」になります。

ねことねずみがそれぞれ1列に並びます。

審判役の子が「ねねねー…」と声を出しながら「ねこ！」か「ねずみ！」と叫びます。言われた人は自分のゴールへ逃げます。言われなかった人は追いかけてタグをとります。ゴールまで逃げきるか、タグをとったら勝ちです。

- (3) 1対1の宝運び【個別・協働】

小さなコートで1対1で行います。

ボール（宝）を持った人は、タグをとられないように相手から逃げながら、ゴールまでボールを運べたら勝ちです。

## 課題解決学習の例



<狙い①タグを取って守ろう>

- (1) 手つなぎタグとり【個別・協働】
- (2) ねことねずみ【個別・協働】
- (3) 1対1の宝運び【個別・協働】



<狙い②パスをつないで攻めよう>

- (1) 円陣パス【個別・協働】
- (2) 2対2の宝運び【個別・協働】
- (3) 3対2のミニゲーム【協働】

手を使ったゴール型ゲーム  
指導の充実のために

- ① 易しいゲームとなるように  
規則や運動を工夫する。  
例 用具の工夫  
      ルールの工夫
- ② ゲームを楽しむためにより  
作戦や個人の動きの  
ポイントを押さえる  
例 作戦ボード×マグネット  
      今日のチャンピオン
- ③ 課題に気付くように  
言葉がけを具体的に  
例 作戦ボード×マグネット

<狙い②パスをつないで攻めよう>

### (1) 円陣パス【個別・協働】

チームで円を作り、チーム内でパスを回していきます。30回パスできたら全員が中央に集まってボールを高くかかげ、「トライ」と宣言します。片手パスやチェストパスではなく、両手で下からパスを行う経験をつくるようにするといいでしょう。

円の内を向いて行った後、外を向いてもやってみるのもおすすめです。

### (2) 2対2の宝運び【個別・協働】

1対1のときよりも、コートを少し大きくして2対2で行います。ボールを運ぶ2人は、走りだすタイミングを同時にしたりずらしたりして、いろいろ工夫してみましょう。

### (3) 3対2のミニゲーム【協働】

チーム内でアウトナンバー（攻3人・守2人）をつくり、攻め方の作戦を立てるためにミニゲームを行います。

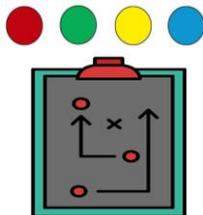
これらの他にも、狙いに沿った練習方法をチームで考えたり、教師が紹介したりすることで、子どもたちの興味関心が湧くと思います。

## 個別最適な学び・協働的な学びを支える工夫とツール

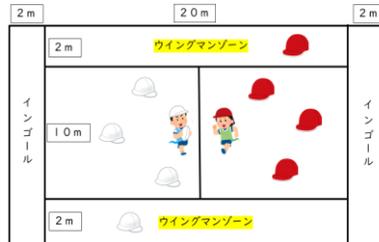
サンドイッチ型の課題解決学習【個別・協働】

サンドイッチ型の課題解決学習	
①試しのゲーム【協働】	①試しのゲーム【協働】
②課題解決学習<個別・協働>	②課題解決学習<個別・協働>
③確かめのゲーム【協働】	③確かめのゲーム【協働】

作戦ボード×マグネット【個別・協働】



ルールの工夫【個別・協働】



今日のチャンピオン【個別】



用具の工夫【協働】



週1ランチミーティング【協働】



ゴール型ゲームの単元では、みなさんだったらどんな工夫を行っていきますか？

個別最適な学び・協働的な学びを支える工夫とツールの例として、これらを紹介いたします。

- ・サンドイッチ型の課題解決学習…「ゲーム→課題解決学習→ゲーム」という形で授業を行い、個別・協働的な学びを通して課題を解決していきます。
- ・ルールの工夫【個別・協働】…例示してあるものをベースに、実態に応じて工夫することができます。ウイングマン（邪魔されず動ける。トライはできない。）ゾーンを設けることで、チームとしての作戦の幅が広がります。
- ・用具の工夫【協働】…洗濯ネットに新聞紙をいれたものをボールとして使うことも可能です。実態に応じて、空気を抜いたドッジボールなどを使用することもできます。
- ・作戦ボード×マグネット【個別・協働】…課題解決を行うための話し合いで活用します。個々に合わせた動きやチームとしての作戦を協働的に行います。
- ・今日のチャンピオン【個別】…振り返りの最後に、チームの中でその時間のチャンピオン（課題解決に向けて頑張っていた子）を決め、発表します。自己肯定感を高めます。
- ・週1ランチミーティング【協働】…週に1回、給食の時間にチームで集まって給食を食べる取組もあります。チームとしての作戦を話し合うなどします。

これらは一例なので、クラスの実態に合わせて、他にも取り入れられる工夫は他にも多くあるかと思えます。

## ルーブリック評価（例）

	A	B	C
知識・技能	①タグを2つ以上取っている。 ②空いている場所に移動し、2回以上パスを受けている。	①タグを1つ以上取っている。 ②空いている場所に移動し、1回以上パスを受けている。	①タグを取ろうとしている。 ②空いている場所に移動しようとしている。
思考・判断・表現	①タグ取りとパス回しについて、個人とチームに合った練習方法を選んでいる。 ②作戦ボードを使い個人の良さやチームに合った簡単な作戦を提案している。	①タグ取りとパス回しのどちらか1つについて、個人とチームに合った練習方法を選んでいる。 ②作戦ボードを使い個人の良さやチームのどちらか1つについて、簡単な作戦を提案している。	①タグ取りかパス回しについて、練習方法を考えている。 ②作戦ボードを使い簡単な作戦について考えている。
主体的に 学習に取り組む態度	①安全に注意しながら練習やゲームに取り組み、友達の行動を変容させている。 ②「今日のチャンピオン」に2回以上選ばれている。 ③用具の準備と後片付けを毎回協力して行っている。	①安全に注意しながら、練習やゲームに取り組んでいる。 ②「今日のチャンピオン」に1回以上選ばれている。 ③用具の準備と後片付けを協力して行っている。	①安全に注意しながら行動している。 ②「今日のチャンピオン」を選んでいる。 ③用具の準備と後片付けのどちらかを協力して行っている。