

第6学年 体育科 学習構想案

日時 令和4年11月2日(水) 第5校時
 場所 荒尾市民体育館
 指導者 教諭 高木 友視

1 単元構想

単元名	真剣勝負、笑顔でノーサイド トライを目指せ「ラグラグビー」								
単元の目標	(1) タグラグビーの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作と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することができる。 (2) タグラグビーのルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。 (3) タグラグビーに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。								
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						
	①ゲームの行い方を理解しながら実際に動いている。 ②得点しやすい場所に移動し、パスを受けてゴールにボールを持ちこんだり、フリーの位置に動いてパスを受けたりしている。 ③ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動している。	①誰もが楽しめるルールを考えている。 ②自己の特徴に応じた動き方を選んだり、チームの特徴に応じた攻め方や守り方を選んだりしている。 ③考えた動き等を友達に伝えている。	①タグラグビーに積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合ってプレーしようとしている。 ③場の設定や片付けなど、安全に気を配り、分担された役割を果たしている。 ④勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。						
単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）									
チームの特徴を生かして作戦を考えたり、試行錯誤を繰り返しながらより得点確率が高まる作戦を追究したりしながら、勝利を目指して試合を楽しむ児童									
単元を通した学習課題（単元の中心的な学習課題）				本単元で働かせる見方・考え方					
相手をおかわすための動きやチームメイト内の動き方やパスの出し方などの作戦を考えよう。				相手をおかわすための動きやチームの作戦を実行「する」、他チームの動きを「見る」、ゲーム運営に携わったり、チーム内で励まし合ったりしながら「支える」、ラグビーのルールや多様な作戦を「知る」といった運動の多様な関わり方でタグラグビーの喜びや楽しさを味わうこと。					
指導計画と評価計画（8時間取扱い 本時6/8）									
学習活動	1	2	3	4	5	6(本時)	7	8	
	準備運動・場づくり								
	ドリルゲーム ①円陣パス(外向き) ②手つなぎタグ取り			ドリルゲーム ①通り抜け鬼					
	試しのゲーム課題を把握する	ボールをもらったどこに走ればよいのだろうか？		タグを取られたとき味方はどこにいるとよいのだろうか？	トライをより多く奪うためにどんな作戦があるだろうか？	チームの特徴に合った作戦は何か？	チームに合った作戦を成功させるためにはどのように動けばよいのだろうか？	トライを目指せタグラグビー大会	
	メインゲーム①・②								
	作戦タイム(作戦の修正)								
	メインゲーム③								
学習の振り返り、後片付け、整理運動									
評価規準									
知			①(観察)	②(観察)			③(観察)		
思	①(観察・シート)				③(観察・発言)	②(観察・シート)			
態		①(観察・シート)			⑤(観察・シート)		②(観察・シート)	④(観察・シート)	

2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)				
小学校学習指導要領第5学年及び第6学年 [知識及び技能] (ア) 運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作と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すること。 [思考力、判断力、表現力等] (ア) ルールを工夫すること、(イ) 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと、 (ウ) 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。 [学びに向かう力、人間性等] (ア) 簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組むこと、(イ) ルールやマナーを守り仲間と助け合うこと、(ウ) ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで分担された役割を果たすこと、(エ) ゲームの勝敗を受け入れること、(オ) 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する際に仲間の考えや取組を認めること、(カ) ゲームや練習の際に使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに用具の安全に気を配ること。				
運動の価値				
タグラグビー型のゲームでは、ボールを持って走ることによってプレーができるので、誰でも楽しめる運動である。また、ボール操作が簡単なため、学習内容を習得しやすく、チームでの作戦も成功しやすいと考えられる。タグが取られることでパスの必要性が生まれ、全員にボールが渡りやすく、協力することを学べる運動である。さらに、タックルなどの危険な行為を禁止し、タグを取ることでディフェンスを行うため、接触が減り、運動に消極的な児童でも安心してゲームに参加することができる。				
本単元における系統				
第1学年及び第2学年 E ゲーム (ア ボールゲーム) ボール投げゲーム・ボールけりゲーム				
第3学年及び第4学年 E ゲーム (ア ゴール型ゲーム) ポートボール・グリッドサッカー	第3学年及び第4学年 E ゲーム (イ ネット型ゲーム) フロアボール・プレルボール	第3学年及び第4学年 E ゲーム (ウ ベースボール型ゲーム) ラケットベースボール・ティーボール		
第5学年及び第6学年 E ボール運動 (ア ゴール型) タグラグビー フリーゾーンサッカー シートバスケットボール	第5学年及び第6学年 E ボール運動 (イ ネット型) ソフトバレーボール	第5学年及び第6学年 E ボール運動 (ウ ベースボール型) ティーボール		
中学校 球技 (ア ゴール型)	中学校 球技 (イ ネット型)	中学校 球技 (ウ ベースボール型)		
児童の実態 (単元の目標につながる学びの実態) 30人				
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況 (人)				
調査内容 (60%以上の確率でできたもの)	概ね (6割~8割程度)	十分 (8割以上)		
進行方向を向いて、横にパスをすることができる。(2m)	0	30		
進行方向を向いて、横にパスをすることができる。(5m)	9	21		
ボール保持者を追従し、パスを受けることができる場所に移動することができる。	15	15		
■本単元の学習に関する意識の状況 (人)				
調査内容	とても	まあまあ	あまり	ほとんど
体育の授業は楽しいですか。	20	9	1	0
体育の授業で、「前より上手になっているな」と思うことはありますか。	9	16	4	1
体育の授業で、自分のめあてや目標をもって取り組んでいますか。	10	14	5	1
運動やスポーツは好きですか。	17	10	3	0
運動やスポーツを観るのは好きですか。	11	12	5	2
何かをするときに、最後までやり遂げて嬉しかったことはありますか。	21	6	2	1
難しいことでも失敗を恐れなくて挑戦していますか。	10	12	5	2
■考察 (資質・能力に関して) 5年時にタグラグビーを経験していることもあり、ルールの把握や基本的な動き方は定着している。しかし、ボール操作に慣れておらず、ボールを落とすことが多い。また、遠くの味方に正確にパスを出すことができていない。こ				

これは、作戦を実行する上で重要な技能であるため、ドリルゲームを継続して設定し技能の向上を図る必要がある。これ以外にも、ボールを保持した味方が攻め込んでいても、その様子を見ているだけで、パスを受けられる位置に移動したり、追従したりする動きが不十分である。単元の前半では、個人の動きに焦点を当て、得点に結びつく動きを高めていきたい。

(学びに関して)

体育の授業を楽しんでいると思ったり、運動・スポーツをすることを楽しいと思ったりする児童の割合が多く、ラグビーにも意欲的に取り組むことが期待される。また、体育や運動に消極的な児童が一定数いることを考慮し、チーム分けの配慮やルールの工夫などを行い、全員が楽しめる授業づくりに努める。体育授業との関わりには、「する」「見る」「支える」「知る」の視点があることを共有し、「する」だけでなく、様々な立場から運動に関わることの意義について触れていく。アンケート結果から、伸びを実感する児童の割合が中位であることから、単元のゴールのイメージを全員で共有し、単元終末に自身やチームの伸びを実感させる。その際、動画記録などを比較し伸びを実感しやすくする。

3 指導に当たっての留意点

<研究仮説1 視点1：学習過程の工夫>

- 児童の実態から、予想される課題（問い）を設定し、資質・能力を単元全体で養えるようにデザインする。
 - ・ 試しのゲームを行った後に、単元終末にどんな姿になりたいのか（個人の動きに関すること、チームの戦術に関すること）というゴールイメージをもたせる。イメージに近づくように、前時の振り返りから課題（問い）を連続して設定する。
 - ・ 課題に児童自らが気づけるように、ICT等を活用し、視覚的な支援をする。
 - ・ 単元の終末には、ラグビー大会を設定し、単元の学びや自分・チームの伸びを実感できるようにする。
- 児童が見通しをもち、安心して学習に臨めるように、単元を通して1単位時間の流れを固定する。「ドリルゲーム、課題把握、1人の考え、チームで共有、メインゲーム、まとめ・振り返り」を基本とする。
- 児童が「する」「見る」「支える」「知る」のどの立場にも立てるように、チーム内で役割分担をさせる。

<研究仮説1 視点2：学習活動の工夫>

- ドリルゲームは単元を通して継続して取り組む。ゲームを構成する要素であるパスと相手をかかわす動きを中心に扱う。学習シートに記録を残すことで、伸びを実感できるようにする。
- 課題を把握させるために、前時の動画や画像を提示する。その際、課題を把握しやすいように短い動画に編集したり、児童の多様な考えが出やすい場面を提示したりするなどの工夫をする。
- 課題に対する自分の考えが持ちやすいように、文章やイラストでの記入ができるように学習シートを工夫する。また、まとめを書く欄にはリード文を設定し、めあてに対応する考えをもちやすくする。
- チームで作戦を共有したり、考えを伝えたりしやすいように作戦ボードを用意する。視覚的にわかりやすいように、コート図、マグネット、ホワイトボードマーカー、消しゴムを予め準備する。
- メインゲームは、すべてのチームが2試合をプレーできるように、3試合実施する。その際、2試合目と3試合目の間に作戦タイムを設定し、チームの作戦を修正する時間を確保する。
- メインゲームは、4人対4人とする。1チーム5人で編成するため、1人はコート外で待機する。仲間がトライを決めたら選手を交代することで、すべての児童にプレーの機会を保障する
- 1単位時間の中で見たり、聞いたりした動きや戦術に関するキーワードを集め、児童が使う言語として一般化する。

<研究仮説2 視点3：児童の運動や健康に関する実態の把握>

- 児童の基礎・基本の定着状況や情意面を考慮しチームを編成する。チームの所属感をもたせるとともに有用感を高めるために、掛け声をかけたり、チーム名を考えたりさせる。

<研究仮説2 視点4：環境整備と日常活動>

- タグを自由に利用できる環境を整備し、日常の遊びでタグ取り鬼などの遊びに親しめるようにする。
- ラグビー大会の映像を見る機会を設定し、学習への意欲を高めたり、ラグビーへの関心を広げたりできるようにする。
- 荒尾市のラグビー大会を案内し、学習した成果を発揮する機会を与える。

4 本時の学習

(1) 目標

自己やチームの特徴に応じた攻め方の作戦を考えたり、選んだりすることができる。(思考、判断、表現)

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等) □ : 運動の多様な関わり方
導入	5分	<p>1 課題をつかむ。</p> <p>① 準備運動</p> <p>② ドリルゲーム ・通り抜け鬼</p> <p>③ 本時の学習の流れを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【めあて】 トライにつながる作戦を考えよう。 <学習課題> チームの良さを生かした作戦とは、どんな動きだろう？</p> </div>	<p>○ドリルゲームの目的を意識できるような声かけを行う。(左右への揺さぶり、仲間との連携など)</p> <p>○ドリルゲームの結果を記録し、伸びを実感できるようにする。</p> <p>○前時の作戦を提示し、自分たちのチームに合った作戦を考えることに焦点化させる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin-top: 5px;"> <p>する・知る</p> </div>
展開	33分	<p>2 課題解決に向けて活動する。</p> <p>① 1人で作戦を考える。 ◇足が速い仲間がいるから、最後にパスが回るようにパス回しをしよう。 ◇みんな走力が同じぐらいだから、クロスに動いて相手を惑わそう。</p> <p>② チームで作戦を共有する。 ◇私は○○作戦がいいと思う。こんな風に動くのどうかな？ ◇その作戦の場合、私はどの位置にいるといかないか？</p> <p>③ メインゲーム①をする。 ◇作戦通りに動いてみよう。 ◇間隔をもう少し広く取ろう。</p> <p>④ メインゲーム②をする。</p> <p>⑤ チームで作戦を修正する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>【期待される学びの姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人で考えた作戦を全員で共有し、チームに合った作戦を選んだり、動き方を話し合ったりしている。 ・メインゲーム①②で動きを確かめるとともに、成功確率を高める修正を加えながら作戦を共有している。 </div> <p>⑥ メインゲーム③をする。 ◇考えた作戦通りに動こう。 ◇位置をずらそう。</p>	<p>○作戦を記入しやすいようにコート図を示した学習シートを準備する。</p> <p>○作戦が思いつかない児童には、パネルに提示した作戦の中から選ぶように促す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin-top: 5px;"> <p>する・知る</p> </div> <p>○作戦の共有・修正が活発になるように、作戦ボードを活用し、動き方を伝えやすくする。</p> <p>○チーム内で全員が作戦を伝えられるように話し合いのルールを決めておく。</p> <p>○メインゲーム②後に、チームで作戦を修正する時間を設ける。</p> <p>○共有した作戦が実行できるように、味方の位置や動きについて声かけを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin-top: 5px;"> <p>する・見る・支える</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【具体的評価規準】思②</p> <p>○チームの特徴に合った作戦を考えたり、選んだりしている。</p> <p style="text-align: right;">(方法：観察・シート)</p> </div> <p>【到達していない児童への手立て】</p> <p>○掲示された作戦から選ぶように促す。</p> <p>○同じチームで互いに支え合えるような雰囲気作りに努める。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin-top: 5px;"> <p>する・見る・支える</p> </div> <p>○メインゲーム②の際に、作戦を意識した動きができていないか声かけを行う。</p> <p>○作戦ボードをいつでも利用できるように常備させておく。</p>
終末	7分	<p>3 めあてに対するまとめと振り返りをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【まとめ】 チームの作戦を成功させるためには、() を決めると良い。</p> </div> <p>① まとめを行う。 ◇自分たちのチームは、ポジションを話し合いました。</p> <p>② 振り返りを行う。 ◇作戦が上手くいかない場面があったから、次は成功させたいです。</p>	<p>○作戦を成功させるために話し合った要素をまとめることで一般化する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin-top: 5px;"> <p>知る</p> </div> <p>○学習シートをもとに振り返りを行う。</p> <p>○分かったことや、次がんばりたいことなど友達との関わりを視点に振り返りをさせる。</p>

【板書計画】

真剣勝負、笑顔でノーサイド トライを目指せ「タグラグビー」

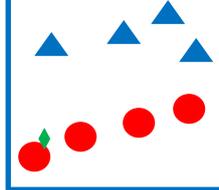
めあて トライにつながる作戦を考えよう。

まとめ チームの作戦を成功させるには、を決めるとよい。

授業の流れ

対戦表

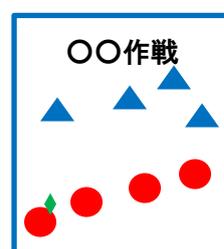
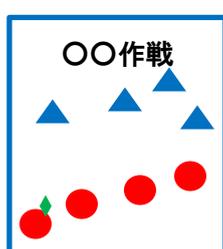
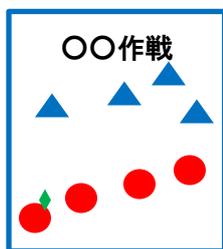
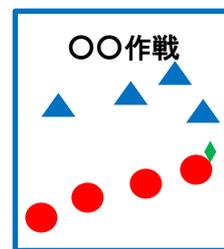
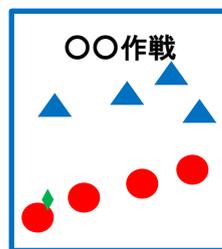
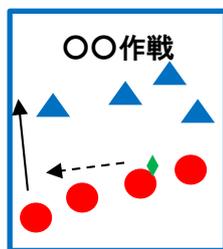
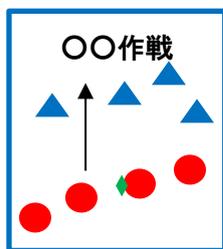
〇〇作戦



ポジション
タイミング
動き方
距離

振り返りの視点

パネル



【ICT活用計画】

電子黒板による場の設定やゲームの行い方、課題場面などの提示

- 課題（問い）設定を行う際は、前時のメインゲームの動画や静止画を提示し、本時の課題に焦点を当てやすくする。

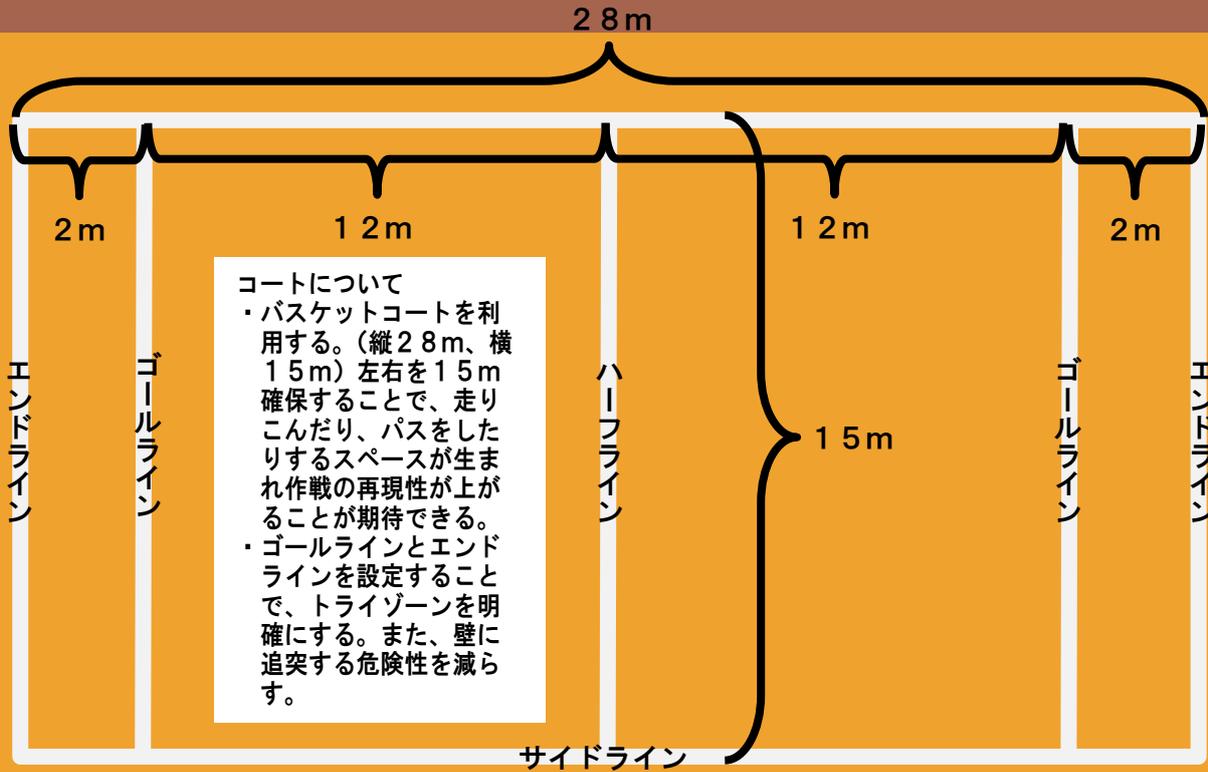
【見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画】

見方・考え方を働かせ、単元の終末で次の単元に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

- 単元の終末では、「タグラグビー大会」を実施する。
- 単元において、「する」「見る」「支える」「知る」の観点からタグラグビーに関わることで、他の競技・種目への関わりに生かすようにする。

コート図 (市民体育館)

ステージ

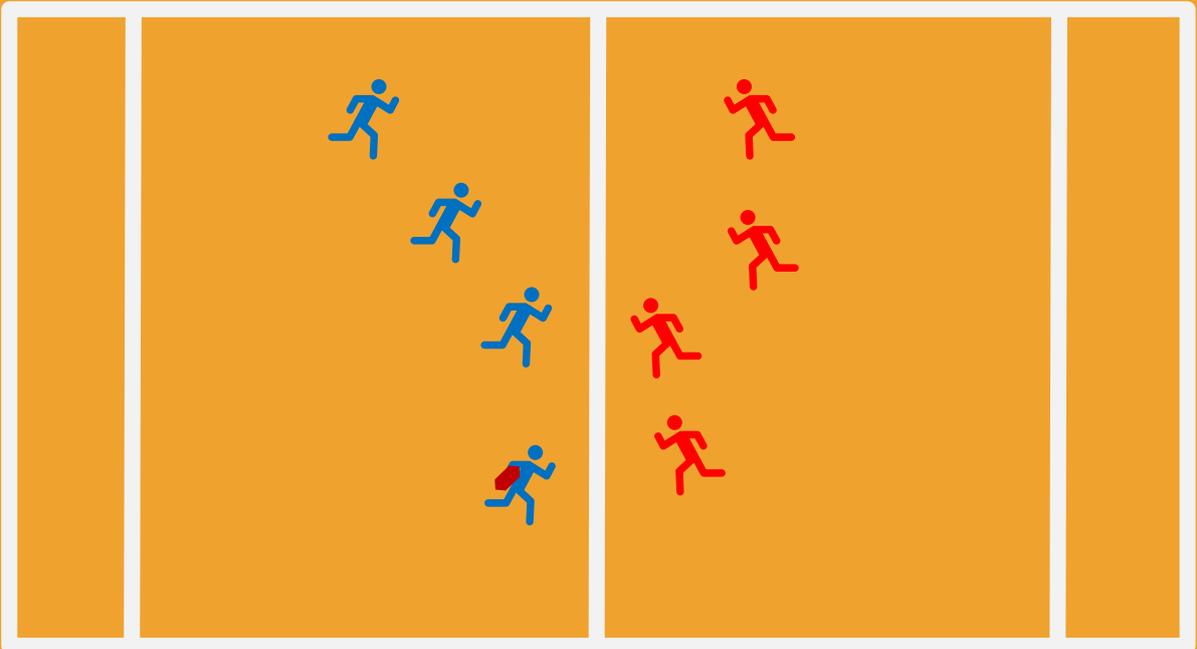


段ボールパネル

ホワイトボード

ホワイトボード

デジタルタイマー



女子トイレ

女子更衣室

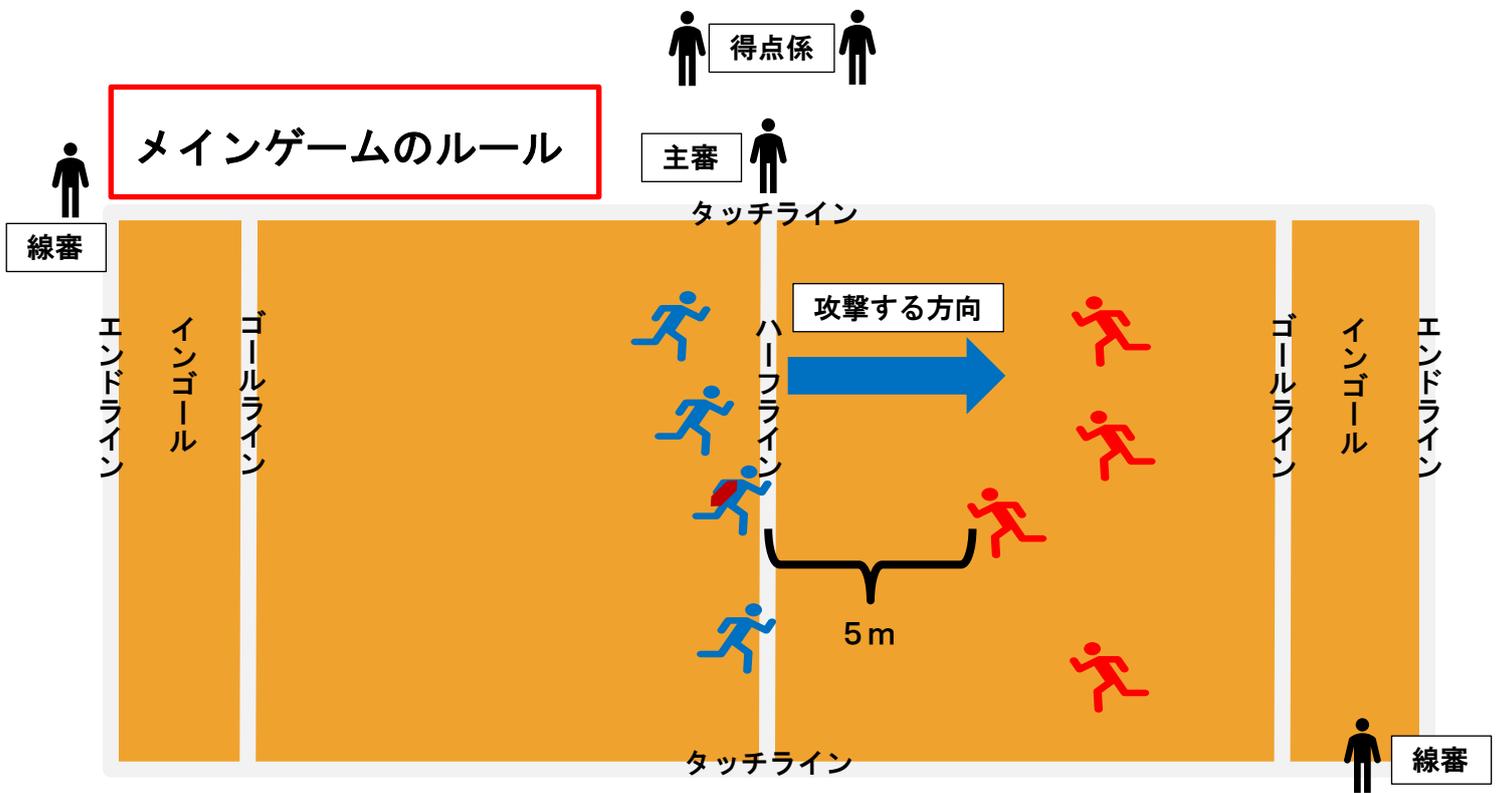
男子トイレ

男子更衣室

体育倉庫

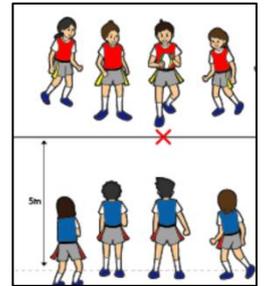
階段

出入口



ゲームの開始

- ・ハーフラインをはさんで整列・あいさつ。じゃんけんでボールを決める。
- ・オフェンスは、自陣のゴールライン中央からパスでゲーム開始。
- ・ディフェンスは、5m離れたところで待ち、相手がパスするまでは動かない。
- ・得点された側のチームがセンターライン中央からフリーパスでゲームを再開する。

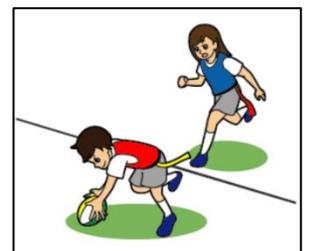


ゲームの進め方

- オフェンス**
- ・ボールを持って走ったり、真横か後ろへのパスをしたりしながら前へ進み、相手のゴールラインを超えて、インゴールまで運んで得点する。
 - ・ボールを持っているプレイヤーは、前後左右どの方向にも自由に走ることができる。パスは前に投げなければいつでもよい。
- ディフェンス**
- ・オフェンスの攻撃を止める唯一の方法は、ボールを持っているプレイヤーの左右のどちらかのタグを取ること。

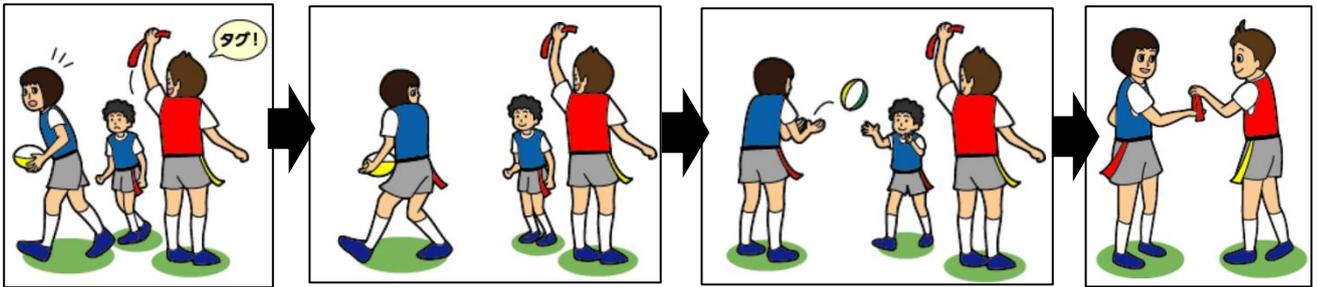
基本ルール オフェンス

- ・相手のゴールラインを超えて、インゴールの中に走り込めば「トライ」となり、1点を獲得できる。
- ・パスはいつでもOKだが、前に出すことはできない。
- ・ボールを前に出したら、「スローフォワード」となり、相手チームのフリーパスから再開となる。
- ・タグを取られたらプレイヤーはすぐに味方にパスをし、取られたタグを再びつけるまでゲームに参加できない。残りのプレイヤーでゲームが続く。
- ・1回の攻撃で4回タグを取られたら攻守を交代する。
- ・ゴール直前でタグを取られた場合、ゴールラインから5m地点まで戻ってパスからやり直す。



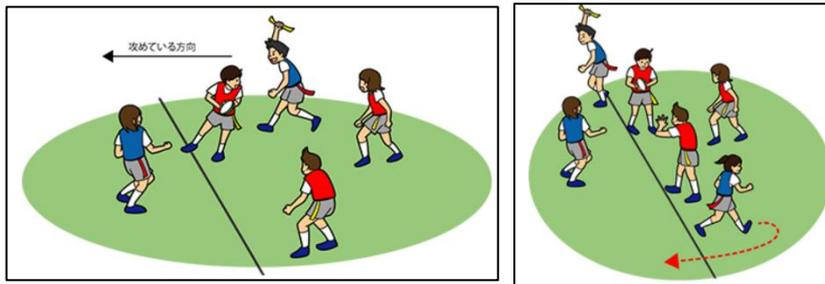
ディフェンス

- ・ボールを持っているプレイヤーの左右どちらかのタグを取ったプレイヤーは、取ったタグを頭上に掲げ「タグ！」と全員に聞こえるような大きな声でコールする。
- ・同時にタグを2つ取った場合は、タグ1回とする。
- ・タグを取ったらそのタグを手渡しで返すまでゲームには参加できない。



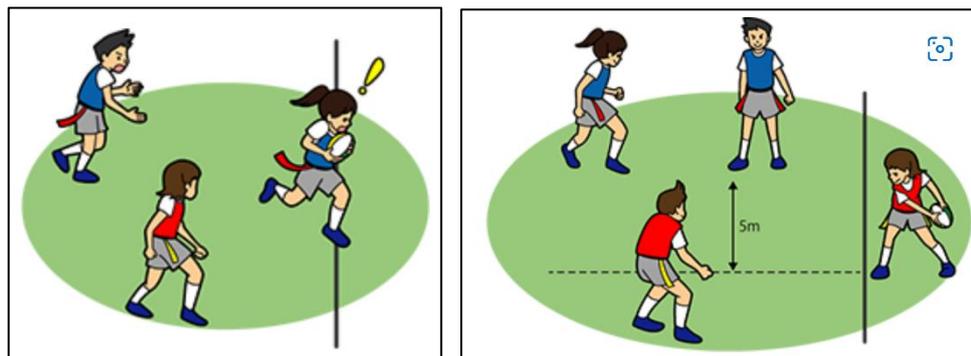
オフサイド

- ・タグが起こると、タグを取られたプレイヤーの横にオフサイドラインができる。このラインより前は、ディフェンスができない。
- ・オフサイドラインより前にいたディフェンスは、一度オフサイドラインまで戻ってからプレーに参加する。



タッチライン

- ・ボールを持ったプレイヤーがタッチラインを踏んだり超えたり、パスしたボールがタッチラインより外に出ってしまった場合は、その地点のタッチラインの外から相手チームのフリーパスで再開する。
- ・タッチラインからパスで再開するときは、ディフェンスは5m離れたところから守る。



反則

すべての反則において、ゲームの再開は反則のあった地点から反則をしなかった側からフリーパスを行う。反則した側はその地点から5m離れてからゲームを再開する。

オフェンス

- ・相手にぶつかりに行く。
- ・タグを取りに来る手をはらう。
- ・タグを取られないように体を180度以上回転させる。
- ・ダイビングしてボールを拾いに行く。
- ・ボールを蹴る。

ディフェンス

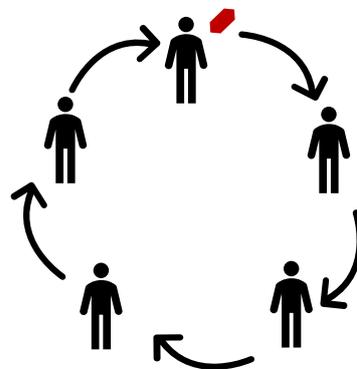
- ・相手をつかむ。
- ・相手を突き飛ばす。
- ・手を広げて守る。



ドリルゲーム

円陣パス（外向き） 後方へのパスの技能

- ・1チーム5人で、外向きに手をつなぎ、外に2歩離れる。
- ・右の人へパスを回していく。
- ・30秒で、何回パスができるか数える。
- ・2回目は左の人へパスを回す。



手つなぎタグ取り タグを取る・ディフェンスをかわす技能

- ・兄弟チームの友達とペアを組む。
- ・左手同士を握り合い、離れないようにする。
- ・互いにタグを取りに行く。
- ・30秒間で勝負を行う。



通り抜け鬼 ディフェンスを見てかわして走る技能

- ・兄弟チームとの対戦。
- ・鬼にタグを取られないように、ディフェンスの間をぬって走る。
- ・タグを1回取られるとスタートに戻ってやり直す。
- ・鬼はライン上のみを動くことができる。
- ・5人で何回トライできたかを記録する。
- ・40秒間で攻守交代する。

