

単元名 タグラグビー（第5学年）

運動の特性

タグを取られないようにボールを手で持って相手をかわしたり、パスをつないだりしながら、ゴールまでボールを運ぶことが楽しい運動である。守備側は、相手を進ませないようにしたり、パスをつながせないようにしながら、いかにボールを運ばせないことに楽しさを感じる運動である。

1 単元の目標

技能	ボールを持って走ったり、味方にパスをしたり、相手のタグを捕ったりする動きによって、攻防ができるようにする。
態度	練習やゲームに進んで取り組み、ルールを守って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
思考・判断	個人の課題をとらえ、得点に結びつくような動きを考えて、めあてを立てることができるようにする。

2 2年間を見通した評価計画

	第5学年		第6学年	
	評価規準	具体的な児童の姿	評価規準	具体的な児童の姿
技能	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール運びができる。 ・ボールを運ばせないようにすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○敵の動きを見ながら、かわしたり、味方へパスをしたりしている。 ○パスを受け取りやすい場所に動いている。 ○敵の動きを見ながら、タグを取っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側や守備側プレーヤーの動きを見ながらボール運びができる。 ・作戦に応じた動き(攻撃時、守備時)ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○敵や味方の動きを見ながら、かわしたり、味方へパスをしたりしている。 ○パスを受け取りやすい場所に動いている。 ○チームの作戦をよく理解し、試合の中で作戦に応じた動きをしている。
態度	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組み、ルールを守り運動したり、場や用具の安全に気を配ったりしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ルールを守って練習やゲームに進んで取り組み、ルールを守り助けて運動したり、場や用具の安全に気を配ったりしようとしている。 ○安全に配慮して準備・片付けをしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、場や用具の安全に気を配ったりしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ルールを守ってチームで声をかけあい、練習やゲームに進んで取り組んでいる。 ○安全に配慮して協力しながら準備・片付けをしている。
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ・得点に結びつくような動きを意識して試合をしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○得点に結びつくような動きを意識してめあてを立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人やチームの課題をとらえ得点に結びつくような動きを意識して試合をしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○個人やチームの課題をとらえ、改善するめあてを立てている。

3 学習過程（全8時間）

	知る・試す			慣れる・広げる	深める	
時	1	2	3	4・5・6（本時）	7・8	
学習過程の工夫	学習の進め方を知る			得点に結びつくような動きを意識して試合をする。	得点に結びつくような作戦を立てて試合をする作戦を生かして	
	集合・整列・挨拶・準備運動・ウォーミングアップ					
	①オリエンテーション ②鬼遊び ③ゲームⅠ (攻守交代制)	①パス練習 ②ゲームⅡ (攻守交代制 ボール1つ)	①ゲームⅢ (攻守混合) ②振り返り	①M ゲーム〈1〉 ②T 作戦タイム ・練習 ③M ゲーム〈2〉	①リーグ戦 ②振り返り	
	振り返り・整理運動・挨拶・片付け					
ゲーム設定の工夫	<p>・「しっぽ取りゲーム」を行い、新しいゲームに対する抵抗感を減らす。</p> <p>・ルールの工夫</p> <p>〈ゲームⅠ〉 〈ゲームⅡ〉 〈ゲームⅢ〉</p> <p>・ボールは一人1つ ・ボールはチームで1つ ・ボールはチームで1つ</p> <p>攻守交代制 攻守交代制 攻守混合制</p>			<p>・互いのゲームを見取り、記録をさせる。</p> <p>・振り返りの時間に、小ボードを活用させる。</p>		<p>・これまでの個人の課題解決を生かして試合をする。</p>
	<p>ここがねらい！</p> <p>鬼遊びや簡単なルールの中でのゲームを通して、タグラグビーの「かわす」「運ぶ」楽しさを感じさせる。</p>			<p>ここがねらい！</p> <p>個人のよさや課題に合わせた攻守を考えさせる。得点に結びつくような動きを意識し、「守備」や「攻撃」などチーム力向上につなげる。</p>		<p>ここがねらい！</p> <p>これまでの学習を生かし、個人のよさや課題を生かした作戦を考えて、ゲームを楽しませる。</p>
	<p>・「はげまし・おたすけボイス」を設定する。(8時間目まで)</p> <p>※タブレット端末を資料的に提示し、客観的に自分や友達の姿を見せる。 (T 振り返り時 3時まで)</p>					
<p>ここがねらい！</p> <p>肯定的な言葉かけやタブレット端末の画像を通して、技能を高める。</p>						

4 本時の学習（6/8時間目）

- (1) 目標 パスやランを使って、相手をかかわす動きができるようにする。
- (2) 展開

過程	学習活動	留意点	よさの表れ (評価)
はじめ (10分)	1 場、用具の用意。 挨拶。準備運動。 2 学習のめあてを 確かめる。	・キャプテンを中心に準備する物を 知らせておく。	・友達と協力して、 準備をしている。 【態】
	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 得点に結びつくよ うな動きを意識し て試合をする。 </div> 3 ウォーミングアップ をする。	・「かかわすため」にはどうするかを 意識させながら練習を行わせる。	
なか (25分)	4 対戦相手やコートを確認する。 5 M ゲーム〈1〉 6分 (3分で前後半交代)	・攻める時や守る時の方法を確認し ながら行わせる。 ・試合に出ていない児童には、チ ームメイトに「はげましボイス」や 「おたすけボイス」を伝えるよう に促す。	・ルールやマナーを 守ってゲームをし ている。【態】 ・動きや気持ちが高 まるような声掛け をしている。【態】 (行動観察・カード) ・ <u>パスを受け取った り、空いている所 を見つけて動いた りしている。【技】</u>
	6 作戦タイム・練習 5分 ・ゲーム①の結果をもと にチームで作戦を考 える。 7 M ゲーム〈2〉 8分 (4分で前後半交代)	・「かかわすために」どんなことが できたのか、また、できなかった のかを話し合わせる。 ・良い動きをしている児童がいたら、 大きな声で称賛する。	
終わ (10分)	8 整理運動 9 振り返りをする。 ・よい作戦や動きを発表 し合う。 10 挨拶 場・用具の片付け	・使った部位を中心に行う。 ・「本時のめあて」や「チームのめ あて」をもとに振り返らせる。 ・友達やチームの良かった動きに ついて考えさせる。 ・安全に注意し、片付けさせる。	・友達やチームの良 さや課題について 考えようとしてい る。【思】

5 学習カード

タグラグビー 個人カード

	1	2	3	4
準備や片付けができた	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △
友達と協力して練習や試合ができた	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △
声をたくさんかけることができた	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △
ボールを両手でパスすることができた	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △
ボールを両手で受け取ることができた	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △
走って相手をかかわすことができた	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △
作戦を理解して動くことができた	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △	◎ ○ △
感想 ・楽しかったこと ・がんばったこと ・友だちのよかったこと ・困ったこと ・次がんばりたいこと など				
先生より				

タグラグビー チームカード

1、今日のめあて

2、作戦

攻め方

守り方

3、振り返り

○よかったこと

○反省点

6 教師の指導・助言 (○：評価規準に達していない児童 ◎：評価規準以上の児童)

観点	学習状況	だれに	助言例
技能	ボール運び	うまくパスができない ボールを落としてしまう	個人 ○両手で下から優しく投げよう。 ○両手でボールを包むようにキャッチしよう。
		どこにパスをすればよいか分からない	個人 ○仲間の声を聞こう。 ○仲間がどこにいるか見つけよう。
		敵をかわすことができない	個人 チーム ○ボールを持ったら、少しでも前に走ろう。 ○敵のいない所を探して走ろう。 ○敵をかわす走り方にはどんな走り方があったかな。 ◎相手の動きをよく見ているね。
		パスがつながらない	個人 チーム ○パスする相手をよく見て投げよう。 ○「○○さん、パス」と声をかけよう。 ○三角形ができるようにボールを持っている人の後ろや横にいよう。
		タグを取れない	個人 ○腰を低くして取ろう。 ○敵の動きをよく見よう。
	守備	守備位置が分からない	個人 チーム ○相手とゴールとの間に立とう。 ◎相手の動きをよく見て守っているね。

態度	ルールが守れない	勝敗を受け入れられない	個人	○悔しいね。でも最後の挨拶まできちんと出来る人は立派ですよ。
		ルールやマナーが守れない	個人 チーム	◎ルールを守ってゲームをすると、みんなが気持ちよくプレーできるね。 ○どんなルールがあったかな。忘れていたらチームの中で教え合おう。
	協力できない	友達の失敗を責める。認め合えない	個人 チーム	○友達が嬉しくなるような声をかけよう。 ○相手を責めてもチームは強くないよ。どうすればいいか、教えてあげられるといいね。
		安全が守れない	個人 チーム キャプテン	○役割分担をしっかりと決めよう。 ◎自分のことが終わっても他の人を手伝っている人は立派だね。 ◎このチームは早いね。団結力を感じるよ。
思考・判断	チームの特徴に応じた作戦が立てられない	ゲームの振り返りができない	個人 チーム	○どんなことがうまくできたのかな。また、どんなことができなかったのかな。前回のめあてやカードを見て考えてみよう。 ○タブレット端末を見て、気付いたことやよい動きはあったかな。
		考えた作戦の意味が分からず、動けない	個人 チーム	○どこにいればいいのかな。 ○どんな作戦なのか、チームの中で確かめよう。
		作戦が立てられない	チーム	○どんなことが課題だったかな。 ○点を取るためには、どうすればいいかな。 ○点を取られないためにはどうすればいいかな。

