⑤ゲームや練習の際に、場の危険物を取り除く等、安全に気を配って

1180

総括評価

@ @

Ø

 $\Theta$ 

Θ

@

9

知識・技能 思・判・表 主

(3)

# 小学校第5学年 E ボール運動 ア ゴール型「タグラグビー」 単元目標

ケー 芸芸 17. ノジャナ 会口	タグラグビーの行い方を知るとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって陣地を取り合う簡易化されたゲームをすることができるようにす
	° C
田本十 芝居士将	誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を選んだり、課題の解決のために考えたことを仲間に伝えたりするこ
+JM 77,	とができるようにする。
少7%7である。と 日子年	運動に積極的に取り組み、ルールを守り仲間と助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間と互いの考えを認め合ったり、場の安全に気を配ったりする
<	ことができるようにする。

評価規準	[知識・技能] ①スローフォワード等、タグラグビ 一の行い方について、言ったり書 いたりしている。	②ボールを持ったときにトライゾー ンに体を向けて走ったり、後方に	いる味方にパスをしたりすること ができる。 ③ボール保持者の後方で、パスを受	ける位置に移動することができる。  「思考・判断・表現】  ①ルールを工夫している。 ②チームの特徴に応じた作戦の中で、自己の役割を確認している。 ③攻撃をする時の動きについて考えたことを仲間に伝えている。 【主体的に学習に取り組む態度】 のゴール型の簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ③ゲームのルールを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④ゲームや練習中に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り組みを認めようとしている。
6 8	大会を開催し、単元のまとめをすることができる。		これまでの学習を生かして大 会を行うことを確認し、本時 学習のめあてをつかむ。	得点方法やコートの広さ、作 を行う。 共: <b>ゲーム後、みんなが楽し</b> むことができているか、 チームに貢献できる役割 をもった作戦になってい るかを伝え合い、次のゲ ームで修正できるように 話し合う時間を設定す る。 其: 単元を通してみんなが楽 しむことができるように 話し合う時間を設定す る。 は: 本元を通してみんなが楽 しむことができるように が一ルを工夫したり作戦 を考えたりしたよさを交 流し称賛する時間を設定す する。
(L) (9)	チームの特徴に応じた作戦を選 んだり考えたりしながら、みん 大会を開催し、単元のなでタグラグビーのゲームを楽 をすることができる。 しむことができる。	ミングアップを行う。	チームの特徴に合った作戦を選ん だり考えたりすることを確認し、 本時学習のめあてをつかむ。	いくつかの作戦例を提示し、チームで課題追求を行う。 共: 児童が仲間と関わり合いながら 繰り返し課題追求をすることが できるようにペアチームで課題 追求を行う方法を提示する。 共: (2) 自他の考えを可視でき る作戦ボードの活用 ・課題追求で感じたこと を伝え合い、互いの考えや取り組みを認め合 う。
(4)	コートの広さ)し、みんなでタむことができる。	アルで、ウォー	エ夫するルール (コートの 広さ)を確認し、本時学習 のめあてをつかむ。	得点方法やコートの広さを観点にルールを工夫する方法を 提示し、チームで課題追求を行う。 共:児童が仲間と関わり合いながら繰り返し課題追求をすることができるようにペアチームで課題追求を行う方法を提示する。 ・課題追求で感じたことを伝え合い、互いの考えや取り組みを認め合う。 共:(1) チームの実態に応じて、得点方法を選択できる ルールの工夫 ・ボーナス得点ゾーン・コートの広さ
@	ルールを工夫 (得点方法、コートの広さ) しグラグビーのゲームを楽しむことができる。	共:心と体をほぐすために、タグ取り増え鬼ごっこやランパスタイムトライ	工夫するルール (得点方法)を確認し、本時学習の めあてをつかむ。	得点方法やコートの広さを観点にルールを工程示し、チームで課題追求を行う。 共:児童が仲間と関わり合いながら繰り返しることができるようにペアチームで課題法を提示する。 共:(2) 自他の考えを可視化できる作戦ボ・課題追求で感じたことを伝え合い、や取り組みを認め合う。 対しのゲームを行い、本時学習の振り返りを行う共:(1) チームの実態に応じて、得点方法ルールの工夫ルールの工夫・ボーナス得点ゾーン・コートの
	タグラグビーの特性やボール 時に等について理解するとと いもに、単元の見通しをもつこ とができる。	導 共: 心と体をほぐすために、Ś	大 準備運動含む学習の進め方を 知る。	はじめのルールを提示し、試 しのゲームを行う。 ・1チーム4名(男女混合) とし、ゲームを行う。 とし、ゲームを行う。 が、ゲームを行う。 は、ゲームを行う。 は、単元のめるてをつかんだ が、単元のめるてをつかんだ が、単元のめるてをつかんだ が、単元のめるてをつかんだ

## 実践事例【 I リーダーシップ⑤】

# チーム全員で協力して攻撃し、得点する楽しさを味わうことができるルールの工夫 小学校第5学年 E ボール運動 ア ゴール型「タグラグビー」

#### 1 単元の目標

- ○タグラグビーの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、陣地を取り合う簡易化されたゲームをすることができるようにする。 【知識及び技能】
- ○誰もが楽しくゲームに参加することができるように、ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた 作戦を選んだり、課題解決のために考えたことを仲間に伝えたりすることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

○運動に積極的に取り組み、ルールを守り、仲間と助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間と互いの考えを認め合ったり、場の安全に気を配っ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】

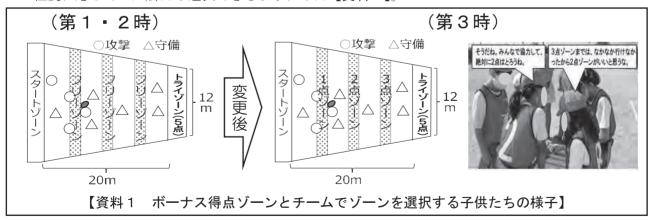
#### 2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

# (1) チームの実態に応じて、得点方法を選択できるルールの工夫

本学習では、チーム全員で協力しながら攻撃し、子供一人ひとりが得点に貢献できた楽しさや喜びを味わうことができるようにするために、ルールの工夫として、チームの実態に応じて、「ボーナス得点ゾーンの選択」と「コートの広さの選択」ができるようにした。

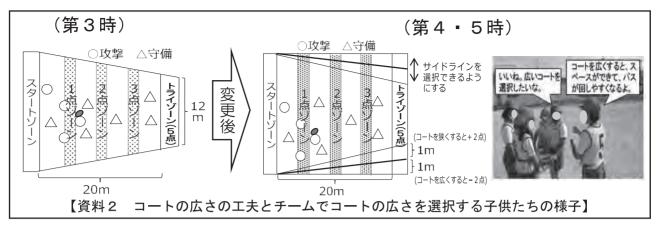
#### ①ボーナス得点ゾーンについて

第1時、第2時で行った試しのゲーム後、子供から「トライできて(得点することができて)うれしかった」や「チームで攻撃しながらトライゾーンの近くまで行けたけど、結局トライできなかった(得点できなかった)」という感想が聞かれた。そこで、チームの技能の程度にかかわらず、どのチームも協力してボールを運び、得点する楽しさや喜びを味わうことができるようにするために、第3時では、フリーゾーンを、進んだ距離に応じて得点できる「ボーナス得点ゾーン」とし、チームの技能の程度に応じて1カ所だけ選択できるようにした【資料1】。



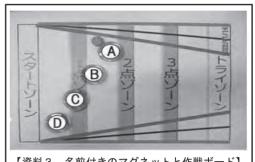
#### ②コートの広さについて

第3時のゲーム後には「トライゾーンまで行けなかったけど、チームで協力して3点ゾーンまで行けてうれしかった」という感想が聞かれた。また、「コートを広くすると、スペースができるからチームでもっとパスを回しながら攻撃できるようになって、たくさん得点できると思う」という意見が聞かれた。そこで、第4、5時では、よりチームで協力してたくさん得点し、みんなでゲームを楽しむことができるようにするために、チームの技能の程度に応じて「コートの広さ」を選択できるようにした【資料2】。



#### (2) 自他の考えを可視化できる作戦ボードの活用

体育科学習において、自分の考えを仲間に上手く伝えるこ とが難しい児童がいることが考えられる。そこで、全ての児 童が、自分が感じていることや考えていることを仲間に伝え ることができるように、一人ひとりに名前付きのマグネット を準備し、作戦ボード内で活用するようにした【資料3】。の ような作戦ボードを活用したことで、「○○さんは、どうし て、2点ゾーンがいいの?」等、チームで互いの意見を聞き 合い、認めようとする姿が見られた。

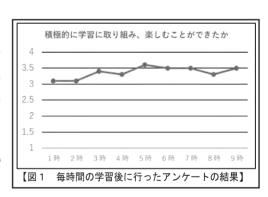


【資料3 名前付きのマグネットと作戦ボード】

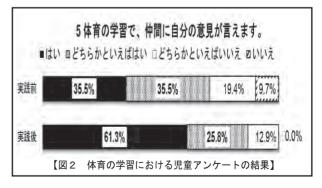
#### 3 成果と課題

#### (1) 成果

○ 毎時間の学習後に行ったアンケート「4項目質問紙アン ケート(4件法)Q:『積極的に学習に取り組み、楽しむ ことができたか』」については、平均値が3.0点以上を維 持しながら推移している【図1】。これは、チームの実態 に応じてルールを工夫しながら学習を重ねたことによっ て、チームで協力し、パスを回して攻撃し、得点する楽し さや喜びを味わうことができたからだと考える。また、得 点するためにチーム内で互いの考えを伝え合い、その考え のよさを認め合いながら学習に取り組むことができたか らであると考える。



○ 単元実施前後に行った「体育の学習に関する児 童アンケート」において、「体育の学習で仲間に自 分の意見が言えます」という項目で、単元後87% の児童が「はい」「どちらかといえばはい」と回答 している【図2】。これは、【資料3】のように、 一人ひとりに名前付きのマグネットを準備したこ とで、「誰が、どうするか」考え伝える活動が活発 に行われたからであると考える。

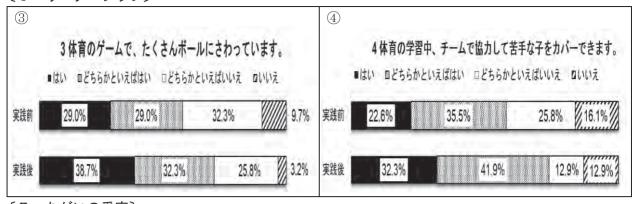


### (2)課題

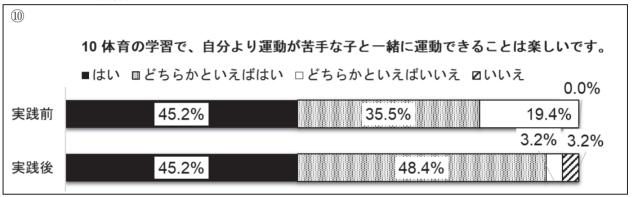
● 個人の運動課題の解決が不十分な子供が見られた。そこで、集団競技においてチームの運動課題 の解決だけでなく、個人の運動課題についても解決できるような単元構成を考える必要がある。ま た、教師が個別に支援を行ったり、ドリルゲーム等、解決方法を提示したりして、集団と個の運動 課題をバランスよく解決できるようにしていく必要がある。

## 【児童生徒の変容】

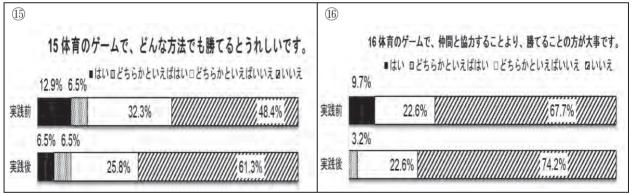
# [ I リーダーシップ]



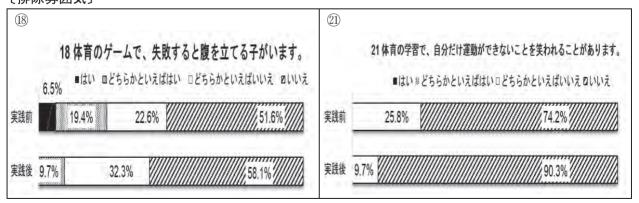
[Ⅱ ちがいの受容]



# [V 過度な勝利志向]



# [排除雰囲気]



#### 【授業実践協力者の声】

実践を通して、多くの子供たちが得点する楽しさを味わったり、チームに自分の意見を伝えたりすることができるようになりました。また、運動が苦手な児童は自信をもって学習に取り組むことができ、他の児童は、その姿を認めながら学習に取り組む姿が見られました。

