

事例 2 児童の学習改善につながる学習評価の事例

- 学年 第3学年
- 単元名 タグラグビー（ゴール型ゲーム）
- 事例のポイント
 - ①児童が自己の伸びを実感できるようにするために、タスクゲームやメインゲームにおいて、よい動きを身に付けたり、課題の把握をしたり、その解決が図れたりするような活動を繰り返し行い、適切な評価をする。
 - ②児童が個人やチームの動きを改善したり、思考を深めたりすることができるようにするために、個人やチームの状況を把握し、それぞれの課題に応じた適切な指導を行う。
 - ③課題について思考し判断したことを共有できるように、学習カードや作戦ボードを活用する。
 - ④児童がゲーム中の動きを改善したり、作戦を選びやすくしたりするために、ICT端末を活用する。

1 単元名 タグラグビー(ゴール型ゲーム)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ボールを持って自由に走り回ることができ、広いゴールに走り込むことで得点できる取り組みやすい運動である。
- 集団対集団で競い合い、友達と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

タグラグビーの楽しさや喜びを感じる要因	タグラグビーを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・ボールを持ち、相手のゴールに向かって走ったり、チームでパスをつなぎながら攻めたりして、得点したとき。・相手のタグをとって得点を防いだり、攻撃を止めたりすることができたとき。・作戦を生かして攻めたり、守ったりしながら、試合に勝つことができたとき。	<ul style="list-style-type: none">・トライができなかったり、上手くパスが繋がらなかったりするとき。・ボールの操作が難しいとき。・規則を理解するのに時間がかかり、動き方が分からないとき。

3 児童の実態（略）

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

陣地を取り合うゲームの特性を踏まえ、「ボールを持ったら、ゴールに体を向けて走る」ことを中心に学習を展開していく。具体的には、ボールを持ったら前に走っている児童を積極的に称賛し、「前進してタグを取られることはよいことである」ということを、単元の早い段階で共有していく。また、ゴール型ゲーム入門期という児童の実態から、単元を通して、攻めの人数を多くした攻守交代のゲームを基本とする。

単元前半には、得点につながるよい動きを、児童の気付きから整理し、全体で共有することで、知識として習得できるようにする。また、ボールを持ったまま走る、パスを出す、受けるなどの動きや、パスをもらうためのサポートの動きは、毎時間の感覚づくりの運動及びドリルゲームで身に付けられるようにしていく。

タスクゲームについては、学習内容に伴った行い方とすることで、課題に応じた動きが身に付くようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

本単元では、学び合いによる思考力、判断力、表現力等の育成を目指していく。具体的には、ドリルゲームやタスクゲームを兄弟チームで行い、互いのよさや課題を伝え合うようにする。また、ICT端末や作戦ボードを活用して、チームの課題を捉えたり、考えたことをチームメイトに伝えたりしていく。特に作戦については、単元前半で知識として習得したよい動きを、単元中盤からは作戦例として取り上げ、チームごとに選べるようにする。なお、

作戦について話し合う際には、「動き方」と「役割」に焦点を絞ることで、作戦内容を具体的に捉えられるようにする。また、規則の工夫をクラス全体で話し合うことで、誰もが楽しくゲームに参加できるようにする。

(3) 学びに向かう力、人間性等

毎時間のねらいを原則「ゲームに勝つために、〇〇しよう。」とすることで、勝敗にこだわられるようにする。そして、「ゲームに勝ちたい」という児童の思いを認めながら、どうすれば勝てるのかを問いかけ、チームで協力することの大切さに気付けるようにする。また、勝敗を受け入れている姿を称賛し、フェアプレイの大切さを全体に広めていくとともに、安全に対する意識も高めていく。

5 単元の目標

- (1) タグラグビーの行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
〈知識及び技能〉
- (2) 規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付け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〉

6 単元の評価規準

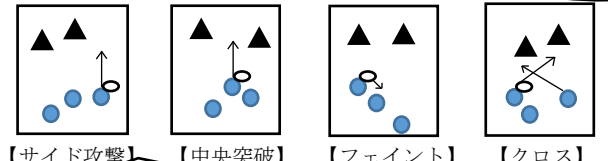
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①タグラグビーの行い方について言ったり、書いたりしている。 ②ボールを持ったとき、ゴールに体を向けて走ることができる。 ③パスを受けられる位置に動くことができる。	①攻めやすいように規則を選んでいる。 ②簡単な作戦を選ぶとともに、考えたことを友達に伝えている。	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲良くしたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。 ③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。

7 単元の計画

- (1) 領域の取り上げ方 (略)
- (2) 領域の内容と目指す動き

学年	内容	目指す動き
3	ゴール型ゲーム (タグラグビー) (ハンドボール)	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール保持者は、体をゴールに向けて走ること。 ・相手のタグを取ること。 ・パスを受けやすい位置に動くこと。
4	ゴール型ゲーム (ポートボール) (ラインサッカー)	<ul style="list-style-type: none"> ・味方にボールをパスしたり、ゴールに向かってシュートをしたりすること。 ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。

(3) 指導と評価の計画(8時間扱い) 本時は○印 7/8時

時間	1	2	3	4	5	6	⑦	8
ねらい	タグラグビーの行い方を知り、安全に気を付けてゲームをしよう。	ゲームに勝つために、得点につながるよい動きを見付けよう。	ゲームに勝つために、ボールを持ったら前に走ろう。	ゲームに勝つために、パスをもらえる位置に移動しよう。	ゲームを楽しくするために規則を工夫しよう。	ゲームに勝つために、チームで作戦を選ぼう。		ゲームに勝つために、作戦を生かした動きをしよう。
指導内容	・学習の進め方 ・場の準備、片付けの仕方	・タグを取られてからの動き	・ボールを持ってからの動き	・サポートの動き ・進んで運動に取り組む態度	・規則の工夫の仕方 ・チーム内での協力の在り方 ・勝敗への態度	・作戦の位置付け ・作戦の選び方	・作戦の選び方 ・話合いの仕方	・作戦に応じた動き方
学習過程	3 単元の学習と本時のねらいを確認する。 4 学習の仕方や進め方に見通しをもつ。 ・1時間の流れ ・チーム編成 5 試しのゲームをする。 6 片付けをする。 7 学習のまとめをする。 8 整理運動、挨拶をする。	1 集合、整列、服装点検、健康観察、挨拶をする。		2 準備運動をする。		3 感覚づくりの運動をする。 ①スクエアパスゲーム：チームで外側を向いて四角に広がり、パスを行う。30秒間で早く正確にパスする。 ②金魚ランニング：3人で行う。ボール保持者とサポート2人で三角形をつくり、ボール保持者の動きに合わせて3人で三角形を維持したまま走る。		
	事例のポイント① タスクゲームやメインゲームの活動を通して、よい動きを積極的に評価することで、児童が自己の伸びを実感できるようにする。	4 本時のねらいを確認する。 5 ドリルゲーム(1対1のタグ取り鬼)をする。 ・攻めと守りに分かれ、時間内にトライできた回数を競う。 ・トライをしたり、タグを取られたりしたらスタート位置に戻り再開する。 6 タスクゲーム①をする。 ・攻めと守りに分かれ、時間内にゴールできた回数を競う。 ・攻めは一人1個ボールを持ち、トライエリアに入れたら得点となる。 ・トライしたり、タグを取られたりしたらスタート地点に戻る。 ・守りは守備ゾーンから出ずにタグを取る。 7 メインゲーム①をする。 ・攻め3人対守り2人とし、時間内にトライできた回数を競う。 ・時間によって攻守を交代する。 ・タグを取られたら、後ろか横にいる味方にパスをする。 ・前にパスをしたり、コートの外にボールが出てしまったりしたらスタートエリアに戻る。 ・守りはタグを取られた直後のパスはカットできない。 ・取ったタグは本人に手渡しで返す。	事例のポイント② 個人やチームの状況を把握し、それぞれの課題に応じた適切な指導を行うことで、動きを改善したり、思考を深めたりすることができるようにする。	事例のポイント③ 課題について思考し判断したことを、作戦ボードに書き表すことで、イメージの具体を共有できるようにする。	6 タスクゲーム②をする。 ・基本的な行い方はタスクゲーム①と同じ。 ・攻めはチームでボール1個とし、タグを取られたら、後ろか横にいる味方にパスをする。 ・パスされたボールを落としてしまったら、スタートエリアに戻る。 ・守りはタグを取られた直後のパスはカットできない。 7 メインゲーム②をする。 ・基本的な行い方はメインゲーム①と同じ。 ・攻め3人対守り2人とし、3回の攻めでトライできた回数を競う。 ・タグを取られたら、後ろか横にいる味方にパスをする。 ・3回攻めたら攻守交代をする。 ・トライをするか、タグを3回取られたら1回の攻めは終わりとする。	5 作戦についてチームで話し合う。 6 タスクゲーム③をする。 ・兄弟チームで行い、選んだ作戦に応じた動きができるようにする。 ・ゲームを行ったり、チームで話し合ったりする。 編P135 指導計画作成の留意事項(3)	事例のポイント④ ICT端末を用いて、児童が客観的に自己やチームの動きを振り返ることで、ゲーム中の動きを改善したり、作戦を選びやすくしたりする。 編P135 指導計画作成の留意事項(2)	【作戦例】 
		8 片付けをする。	9 学習カードを記入する。	10 本時のまとめをする。	11 整理運動、挨拶をする。			
評価計画	知・技		①	②	③			②③
	思・判・表					①	②	②
	態	③			①	②		
	方法	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・ICT端末	観察・学習カード	観察・ICT端末	観察・学習カード
場面	6	6, 7	6, 7	6, 7	6, 7	5, 6, 7	5, 6, 7	6, 7

8 本時の学習指導（本時7／8時）



(1) ねらい

- ・簡単な作戦を選ぶとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

〈思考力、判断力、表現力等〉

(2) 準備（略）

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 7分	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 準備運動をする。 3 感覚づくりの運動をする。 ・スクエアパス ・金魚ランニング 	○素早く集合、整列し元気よく挨拶ができるようにする。 ○特に本時で使う部位を十分にほぐすようにする。 ○丁寧に取り組んでいる児童を称賛し、全体に広める。 ○それぞれの動きのポイントや意図を確認し、必要感をもって取り組めるようにする。 ○スクエアパスは毎時間の回数を記録し、伸びを実感できるようにする。 ○金魚ランニングは、ゲーム中の動きを想定し、少しずつ走るスピードを上げるようにする。
展開 30分	4 本時のねらいを確認する。 事例のポイント② 特に前時に作戦がうまくいかなかったチームを中心に関わり、前時の課題を明確にすることで、チーム内の共通理解が図れるようにする。	○前時の学習を振り返り、作戦を選んでゲームをすることの必要性を確認する。 ○作戦を生かすには、チームで作戦の内容を共有することが大切であることを確認する。
	5 作戦についてチームで話し合う。 事例のポイント③ 作戦ボードの活用を通して、ゲーム中の動き方と役割を可視化することで、作戦の内容を具体的に理解、共有できるようにする。	○前時のゲームをもとに、作戦を選ぶようにする。 ○話し合う視点を「動き方」と「役割」に焦点化することで、作戦をチーム全体が共有できるようにする。 ○作戦ボードを活用し、どの作戦をどのような役割で行うかを具体的に考えられるようにする。 ○兄弟チームで行い、どちらのチームにも作戦を試す機会を確保できるようにする。 ○選んだ作戦を試し、チームで修正できるようにする。
	6 タスクゲーム③をする。 	○必要に応じて、ゲームの様子をICT端末で撮影し、動きを振り返ることができるようにする。 ◆簡単な作戦を選ぶとともに、考えたことを友達に伝えている。（観察、学習カード）【思考・判断・表現】
	事例のポイント④ 児童が客観的に自己やチームの動きを振り返ることで、ゲーム中の動きを改善したり、作戦を選びやすくしたりする。	△努力を要すると判断される状況（C）の児童への指導の手立て ・これまでの学習を振り返り、得点につながる動きを想起できるようにする。 ・前時に選んだ作戦のよかったところやうまくいかなかったところを確認し、本時の作戦選びに生かせるようにする。 ◎十分満足できると判断される状況（A）の児童の具体的な姿 ・根拠を明確にして作戦を選んだり、自己の考えを具体的に伝えたりしている。

	<p>7 メインゲーム②をする。</p>	<p>○前時で負けているチームや、作戦の選択がうまくいっていないチームを中心に関わるようにする。 ○選んだ作戦を確認し、動き方や役割を意識できるようにする。 ○ゲーム中のよい動きや言葉がけを称賛して、全体に広める。 ○児童のよいプレイやアドバイスの言葉などを積極的に称賛し、他の児童が参考にできるようにする。</p>
<p>整理 8 分</p>	<p>8 後片付けをする。 9 学習カードを記入し、チーム内で共有する。</p>	<p>○素早く、安全に気を付けて行わせる。 ○作戦の成否やその要因を考え、学習カードに記入し、チーム内で共有することで、次時の話合いに活用できるようにする。</p>
	<p>事例のポイント③ 課題について思考し判断した成果や改善点を学習カードに書き表し、各自の振り返りをチーム内で共有することで、次時の作戦に応じた具体的な動きのイメージを共有できるようにする。</p>	<p>10 学習のまとめをする 11 整理運動、挨拶をする。</p> <p>○本時のねらいに沿って学習を振り返り、作戦を選んでゲームをすることや、チームで作戦について話し合うことの有効性や必要性を実感できるようにする。 ○ゆったりとした動作で体全体をほぐすとともに、気持ちのよい挨拶で学習を終われるようにする。</p>

事例のポイント①
作戦を意識して動いている個人や、作戦が成功したチームを積極的に称賛し、自信をもってゲームに参加できるようにするとともに、作戦を選ぶことへの必要感をもてるようにする。

編 P135 指導計画
作成の留意事項(2)