

**観点を基に動きを試行することと分析することの往還を通して、
動きを修正していく力を高める授業**

倉嶋 昭久

1 単元名 球技 ゴール型 タグラグビー (3年)

2 目 標

- 「ボールの運び方」「役割に応じた動き方」の観点で動きを試行することと分析することの往還を通して、チームの目的や状況に応じた動き方を説明したり、目的を達成するための個人の動き方を理解し実行したりすることができる。

3 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
<ul style="list-style-type: none">○ パスの仕方やもらい方、ステップワークを活かした動き方などの基本的技能を身に付けることができる。○ 作戦に応じて、仲間と連携した効果的な動き方を発揮しながら攻防することができる。	<ul style="list-style-type: none">○ 自己やチームの動き方の課題を見つけ、その解決方法をチームの仲間と検討する中で、改善すべきポイントなどを仲間に伝えることができる。	<ul style="list-style-type: none">○ 一人一人の違いに応じた動き方を大切にしたり、チームの課題解決のために教え合ったりしようとする。

4 本単元を学習する意義

タグラグビーは、1990年代はじめにニュースポーツとして身体接触を避け、誰でも簡易的にラグビーを行えるよう、イングランドで開発されたスポーツである。本来のラグビーは、1チーム15人ないし7人で行われる競技であるが、それをタグラグビーの競技規則では、1チームの人数を4人ないし5人と定めている。このことから、1人あたりのボールを保持する機会が多くなり、ランニングプレイの回数も増加することが考えられ、全身持久力はもちろん瞬発力や敏捷性といった体力の向上に繋がる。さらに、ボールを持った状態で動くことができることから、他の球技ゴール型種目よりもボール操作に余裕が生まれ、中学3年のスピード感のあるゲーム展開の中でも「空間に着目する」や「空間に着目して動く」という球技ゴール型種目に共通している技能の習得がしやすくなる。また、ボールを手で保持できることで、他の球技ゴール型種目よりも、仲間と連携した動きが多く見られるようになる。そして、パスをもらうだけではなく、自分が犠牲になりながらもチームの目的を達成しようとする、より高度な仲間と連携した動きも見られるようになる。

仲間との協力によることで成立する「連携する動き」を身に付けること、仲間とともに課題を解決することは、生涯にわたって様々な相手とスポーツを通して交流したり、スポーツに親

しむ態度を育むことになったりする。これはまさに、豊かなスポーツライフを送る素地につながることもある。そして、運動やスポーツへの多様なかかわり方である「する、みる、支える、知る」といった要素を踏まえて、スポーツの楽しみ方やルールの工夫、社会におけるスポーツを行ううえでのマナーを学ぶことにもつながり、スポーツの価値に触れるきっかけとなる。

5 本單元における手だて

<手だてア>

中学生とのゲームと大学生とのゲームを行い、動きの違いを見いだす活動を組織する。

ラグビーの動き方について、中学生との試合と大学生との試合を設定する。その試合映像や実感した動き方から、よりよいプレイをするにはどのようにボールを運んだり、仲間と連携して動いたりすればよいのだろうかという課題を見いだすという資質・能力を発揮させるために行う。

① 試しのゲームⅠ（４対４，対中学生）の活動を組織する。

前時までに行ってきた基本的技能練習で得た知識や技能を活かして、縦22m・横9mのコートで中学生同士の4対4のゲームを行う。生徒は、他の球技ゴール型種目と同じように、ゴールを決めるために前に進まなければいけないと感じつつも、ボールを後方にしか投げられないというラグビー独自の動き方を経験し、新鮮さともどかしさを感じる。また、基本的技能練習ではできていたパスやキャッチ技術が、ゲームで相手がいる中だと、なかなか発揮できないことを感じ始める。

② チームや相手チームの動き方を確認したり、改善策を見いだしたりするチームミーティングの活動を組織する。

試しのゲームⅠをタブレットで兄弟チームに撮影させる。そして、その映像を観て、攻撃や守備で自分や仲間、相手チームがどのような動き方をしているのかなどをワークシートにまとめる活動を組織する。その中で、パスがうまくつながっていない、一方に偏りすぎているなどの課題や相手チームは脚の速い人が外側にいて守りにくいなどの実感を伴った感想を挙げると予想される。その後、それらの課題を解決するための改善策をチームで見いだす活動を組織する。生徒は、これまでの球技ゴール型種目で得てきた知識などを活かし、コートを広く使うようにしようなど、よりよいプレイにつなげるための動き方を見いだしていく。

③ 試しのゲームⅡ（４対４，対大学生）の活動を組織する。

②のチームミーティングで、よりよいプレイをするための動き方を、ある程度チームで見いだしている状態で、大学生とのゲームを組織する。大学生チームには、連係プレイを多用してもらうようにし、連係プレイの重要性に生徒が気づきやすいようにしておく。事前のチームミーティングを通して、大学生が相手でもプレイできるであろうと考えていた生徒も、大学生の高い技術やスピーディーな動き、仲間と連携した動きで、思っていた通りにプレイできないことが予想される。ここで生徒は、なぜこんなに攻撃や守備ができないのだろうか

と疑問を抱き始める。

④ 大学生チームの動き方を分析し、違いを見いだしたり、大学生に聞きたいことを質問したりする活動を組織する。

②の活動と同様に試合映像を観て、攻撃や守備で大学生チームがどのような動き方をしているのか、大学生と自分たちとの動き方の違いは何かをワークシートにまとめる活動を組織する。生徒は、タグを取っても、どんどん後ろから人が連続して走ってくることに気づき、関係プレイが多く使われていることに気づき、仲間と連携する動き方の必要性を理解し始める。また、時間を設定し、生徒が大学生にプレイに関する質問をする。そこでは、兄弟チーム2チームにつき、大学生を1名配置し、全体では共有せず、そのチーム内での質問とさせる。そこで、生徒は、「どういうことを意識して動いているのか」「関係プレイにはどういったものがあるのか」などの質問をするであろう。その中で、生徒は、「仲間と連携した動き方を身に付けてゲームで勝ちたい」という目的意識が醸成され、次の課題を見いだす。

<本單元における課題>

相手の守備をかわしてトライしたり、相手にトライされないように守備をしたりするには、一人一人がどのように連携して動けばよいのだろうか。

<手だてイ>

タブレットでゲームを撮影し、観点を基に動きを分析するチームミーティングを組織する。

自分や仲間の課題を明確に見だし、それを解決するために思考し、様々な動き方を試行していくという資質・能力を発揮させるために行う。

本單元では、ゲームの前後にチームミーティングの時間を設定する。ゲーム前には、どのような動き方を試すのか、ゲーム後には、自分や自チームの動き方がどうだったのかを「ボールの運び方」「役割に応じた動き方」という観点を基に分析させる。この観点は、大学生とのゲーム後に大学生と自分たちとの動き方の違いなどを全体で共有する中で、生徒とやり取りしながら設定していく。

ゲーム後のチームミーティングをしやすくするため、かつ、客観的に自分たちの動きを振り返られるようにするために、タブレットを使用してゲームの様子を撮影させる。そして、チームミーティング後、その分析したことを踏まえ、攻撃や守備をしやすくするためにはどういった動き方をしていけばよいのか、相手チームに応じた動き方をするにはどうしたらよいのかなど、改善策をチームで見いだしていく。そして、次のゲームではどのような動き方を試していくのか、チームの攻撃や守備の目的を達成するために個人としてどのように動いていけばよいのかなどを考え、次のゲームを展開していく。

この働き掛けによって、生徒は自分や自チームの動き方を客観視し、観点を基に動きを分析することで自分や自チームの課題を明確にもつことができるようになる。さらには、動き方を修正し、よりよいプレイをしようと様々な試行をすることができるようになる。

<手だてウ>

コートの大きさとルールを変え、攻撃と守備が入り交じるゲームを組織する。

条件が変わった中で、その条件に合わせながら適切に動くという資質・能力を発揮させるために行う。

単元の後半では、コートの大きさを変更し、縦22m・横9mのコートから、縦28m・横11mのコートでのゲームを組織する。さらに、攻撃と守備を交互に行うというルールを変更し、通常の球技ゴール型種目のように、ボールを持っているチームが攻撃、持っていないチームが守備となり、攻撃と守備が入り交じるゲームを展開できるようにする。これまでのゲームよりも縦の長さが長くなり、仲間と連携した動き方を繰り返し行いながら攻撃しなければいけなくなる。一方、守備側はルール変更により、ボールを奪ったら改めて自分たちの攻撃となるゲームから、ボールを奪った瞬間に攻撃に転じることができるようになる。これにより、自チームに優位になるよう、守備面での工夫や連携することの効果を感じられるようになる。

こういった状況を設定することにより、生徒はこれまでの学びを活かし、チームの攻撃・守備の目的を踏まえた動き方や脚の速さや敏捷性といったチームメンバーそれぞれの特徴に合わせた動き方、さらに個の役割などを関連付けながら試行していく。そして、自分たちの手でその動き方の有効性を検証し、よりよいプレイができるように仲間と連携した動き方を修正していくようになるのである。単元前半では、なんとなく単独で動いていた生徒も、単元終末にはチームとして目的や状況に応じた動き方を説明したり、チームで考えた目的を遂行するための個人の動き方を理解し実行したりすることができるようになる。これこそ、資質・能力が高まった姿そのものである。

【ゲームⅠ・Ⅱ共通ルール】（附属新潟中特別ルール）

- 相手コートゴールエリアにボールを運べば1点とする。ゴールエリア内の地面にボールを置く必要はない。
- 相手にタグを取られた場合、すぐにボールをパスしなければならない。
- 相手のタグを取った守備者は、そのタグを手渡しで返す。その間、プレイすることはできない。また、攻撃者もタグを取られたら、そのタグをもらわない限り、プレイできない。

【ゲームⅠ特別ルール】

- 攻撃チームは、自コートのゴールラインから、味方にフリーパスをして始める。その際、守備チームは、守備側コート内に入っていないなければならない。
- 攻撃と守備は、交互に行う。ボールを奪ったとしても、その場からすぐにプレイすることはできず、自コートのゴールラインに必ず戻らなければならない。
- コートからボールが出てしまった場合、自チームボールであれば、ボールが出た場所からのフリーパスで再開する。守備側は5m離れなければならない。相手ボールであれば、相手チームの攻撃で再開する。

【ゲームⅡ特別ルール】

- 攻撃チームは、センターラインから、味方にフリーパスをして始める。その際、守備チームは、守備側コート内に入っていないなければならない。
- ボールを持っているチームが攻撃側となる。ボールを奪った場合、その場から攻撃に転じてよい。
- コートからボールが出てしまった場合、ボールが出た場所から、出した反対側のチームのフリーパスで再開する。フリーパスをしないチームは5m離れなければならない。

6 本単元における構想 (全12時間 本時10/12)

目的意識	生徒の意識	学習活動・学習内容	教師の支援・指導	評価の観点 評価の方法	
仲間と連携した動き方を身に付けてゲームで勝ちたい	ボールが楕円形で扱いにくいな	① ラグビーボールに慣れる活動 ○ ラグビーボールを使った簡単な運動を行う。	○ ラグビーボールを使った体ほぐし運動を行い、楕円形のラグビーボールに慣れさせる。	【思判表】 ワークシート	
	あんなプレイをしてみたいな	② ラグビーというスポーツを理解する活動 ○ モデル映像(15人制ラグビー、7人制ラグビー、タグラグビー)を視聴する。	○ 様々なモデル映像を準備し、ラグビーへの関心を抱かせるようにするとともに、選手がどういった動きをしているのか、それぞれの動きの違いなどをワークシートにまとめさせる。		
	相手にタグを取られないように逃げろぞ	③ タグを使った運動を経験する活動 ○ 「タグとり鬼ごっこ」と「1対1タグとり合戦」を行う。	○ グリッドの中に4チームずつ入り、なるべく多くのタグを取り合う「タグとり鬼ごっこ」の活動を組織する。 ○ 1対1で、攻撃者は、守備者をかかわしてインゴールへ行く「1対1タグとり合戦」の活動を組織する。		
	パスをするのもすごく難しいんだな	④ パスや動き方について知る活動 ○ パスの仕方や動き方を練習する。	○ 新潟大学ラグビー部の学生(教育学部保健体育科)からパスの仕方や動き方を教えてもらう活動を組織する。		
	基本的技能を確実に身に付けて、ゲームに活かすぞ	基本的技能練習 ※毎時間行う 【パス練習】 ○ 対面パス ○ 円陣パス ○ ランニングパス 【対人プレイ練習】 ○ カットイン ○ スワープ ○ チェンジオブペース ○ ダミーパス	○ 大学生から行い方を見せてもらい、確実にできるようにする。 ○ 毎時間、ウォーミングアップを兼ねて行い、基本的技能の定着を図る。	【知技】 観察	
	前に投げられないのは難しいな	⑤ これまでの技能で試しのゲームⅠを行う活動 ○ 縦22m、横9mのコートで行う。 ○ 人数は4対4で中学生同士で行う。 ○ タブレットで試合の様子を撮影する。	○ 4対4の試しのゲームを組織し、待っている兄弟チームにタブレットでゲームの様子を撮影させる。 (手だてア)	【思判表】 ワークシート	
	ゴチャゴチャした動きになってしまっているな	⑥ チームミーティングで、一人一人の動き方を確認する活動 ○ タブレットのゲーム映像を視聴し、自分たちや相手チームがどのように攻めたり守ったりしているのかを確認する。	○ 攻撃や守備で自分や仲間、相手チームがどのようなプレイをしているのかをワークシートにまとめさせる。		
	大学生とやると全然攻撃できないし、守備もできないな	⑦ これまでの技能で試しのゲームⅡを行う活動 ○ 大学生チームと対戦する。 ○ タブレットで撮影し、自分たちと大学生との動きの違いを見いだす。 ○ 大学生にプレイの秘訣などを質問する。	○ 大学生チームとのゲームを組織する。 ○ 実際の試合での実感とその後のゲーム映像の分析を通して、大学生と自分たちとの動きの違いを見いださせ、ワークシートにまとめさせる。さらに、全体共有する中で、「ボールの運び方」「役割に応じた動き方」の観点を設定する。 ○ チームごとに大学生への質問タイムを設定し、どんなことを意識してプレイしているのかなどの確認を促す。 ○ 大学生チームには、関係プレイをゲーム中に多用してもらい、その重要性を見いださせるようにする。 ○ 違いを全体共有する中で関係プレイを確認し、モデル映像で関係プレイの動き方を知る活動を組織する。		
	関係プレイを身に付けるぞ	<本単元における課題> 相手の守備をかかわしてトライしたり、相手にトライされないように守備をしたりするには、一人一人がどのように連携して動けばよいのだろうか。	⑧ 関係プレイについて知る活動 ○ 関係プレイを練習する。	○ 毎時間、ウォーミングアップで行う。	【知技】 観察
	関係プレイを入れると少しは守備をかかわせるようになったぞ	⑨ ゲームとチームミーティングで動き方の試行と分析を行い、課題や改善策を考える活動(ゲームⅠ) ○ 観点を基にした分析を通して、自分たちの課題や改善策を見いだす。	○ 4対4のゲームを行い、その後、タブレットのゲーム映像と作戦盤を使って、「ボールの運び方」「役割に応じた動き方」の観点を基に動き方を分析する活動を組織し、自分たちの課題や改善策をワークシートにまとめさせる。 (手だてイ)	【思判表】 ワークシート	
	どう練習をすればいいのだろう	⑩ 課題解決に向けて兄弟チームと練習を行う活動 ○ 見いだした課題を解決するための練習を兄弟チームと協力して行う。	○ 見いだした課題を解決する練習を行わせる。その際、一人一人の動き方や役割を明確にさせられるように促す。	【主態】 観察	
	関係プレイで守備をかかわって攻められるようになってきたぞ	⑪ ゲームとチームミーティングで動き方の試行と分析を行い、さらに一人一人の特徴を考える活動 ○ 観点を基にした分析を行う。 ○ メンバーの得手や不得手を自己・他者評価する。	○ ゲームⅠ→チームミーティングの流れで再度動き方を試行、分析する活動を組織する。 (手だてイ) ○ これまでのゲームなどの活動を通して、チームメンバーの特徴をワークシートにまとめさせる。	【思判表】 ワークシート	
	コートが広くなって、守備も難しいけど、連携してみよう	⑫ ゲームとチームミーティングで動き方の試行と分析を行う活動(ゲームⅡ) ○ 縦28m、横11mのコートで行う。 ○ 攻守入り交じるルールで行う。 ○ 観点を基にした分析を通して、自分たちの課題や改善策を見いだす。	○ コートとルールを変更したゲームを組織する。 (手だてウ) ○ コートが変わったこと、攻守が入り交じることで攻撃や守備の動き方がどのように変わってくるのかなどをワークシートにまとめさせる。 ○ ゲームⅡ→チームミーティングの流れで再度動き方を試行、分析する活動を組織する。 (手だてイ)	【思判表】 ワークシート	
相手に勝てるようがんばろう	⑬ 高まった技能でゲームを展開する活動 ○ これまでの学習を活かしてリーグ戦を行う。	○ リーグ戦を組織し、これまでの学習で高まった技能でゲームを行わせる。	【知技】 観察		

<参考・引用文献>

- 早坂一成 2018 『前期中等教育（中学校第1学年及び第2学年）におけるタグラグビーの指導法と普及に関する考察』 名古屋学院大学教職センター年報 第2号
- 今関豊一 2018 『平成29年改訂 中学校教育課程実践講座 保健体育』 ぎょうせい
- 佐藤豊 2017 『中学校 新学習指導要領の展開 保健体育編』 明治図書
- 藤田晃之他 2017 『授業が変わる！新学習指導要領ハンドブック 中学校保健体育編』 時事通信出版局
- 鈴木秀人 2009 『だれでもできるタグラグビー』 小学館
- 日本ラグビーフットボール協会 『みんなでトライ！タグラグビーを教える指導者のためのガイドブック 中学校編』 スポーツ庁委託事業 2019年ラグビーワールドカップ普及啓発事業

7 本時の詳細

(1) 前時までの学習を終えた生徒の実態

- ラグビーではどのような動き方をしているのか、7人制ラグビーや15人制ラグビー、タグラグビーの動き方の違いなどをモデル映像から見いだしている。(学習活動②)
- パスの仕方や対人プレイを毎時間、基本的技能練習としてウォーミングアップで行っており、基本的技能をある程度は身に付けている。(学習活動④～⑪)
- 仲間と連携した動き方ができるように、チームで連携プレイの練習を適宜行っている。(学習活動⑧～⑪)
- チームミーティングを通して、自分や仲間、相手チームがどのような動き方をしているのかを確認している。(学習活動⑥, ⑦)
- 4対4のゲームをタブレット端末で撮影して「ボールの運び方」「役割に応じた動き方」の観点で動き方を分析している。(学習活動⑨, ⑩)
- いくつかのゲームを通して、チームメンバーそれぞれの得手や不得手を自己評価・他者評価し、ワークシートにまとめている。(学習活動⑪)

(2) 本時のねらい

コートやルールが変わったゲームの活動で、「ボールの運び方」「役割に応じた動き方」という観点で動き方を試行し分析することを通して、チームの攻撃・守備の目的を踏まえた動き方とチームメンバーの特徴に合わせた動き方を関連付けて、目的や状況に応じた動き方を見いだすことができる。

(3) 評価基準

○ 評価の観点—思考・判断・表現

A	B
チームの攻撃・守備の目的や役割を踏まえた動き方とチームメンバーの特徴に合わせた動き方を関連付けて、相手チームの特徴などに合わせながら、目的や状況に応じた動き方を説明することができる。	チームの攻撃・守備の目的や役割を踏まえた動き方とチームメンバーの特徴に合わせた動き方を関連付けて、目的や状況に応じた動き方を説明することができる。

(4) 本時の展開

学習活動・予想される生徒の反応	教師の支援・指導 ■ 評価の観点・方法
<p>① 基本的技能を練習する活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ チームでパス練習，連係プレイ練習を選択して行う。 <p>② どのような動き方をゲームで試行するのかをチームで確認する活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 前時にチームで考えた攻撃や守備の動き方を確認する。 ○ 前時に使ったワークシート（チーム動き方シート②）と作戦盤を使って確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 準備運動，用具準備を終えたチームからパス練習，連係プレイ練習を行わせる。 ○ 活動場所を指定する。 <ul style="list-style-type: none"> ○ チームの攻撃・守備の目的と役割，一人一人の特徴などを関連付けて，よりよい動き方を見いださせるために，以下の発問を行う。 (手だてウ) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><発問></p> <p>コート大きさやルールが変わった中で，よりよく攻撃したり守備したりするには，どのような動き方をすればよいのか，チームミーティングで確認しなさい。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 前時に考えた動き方が描かれたワークシート（チーム動き方シート②）と作戦盤を使って，チームや個の動き方を確認させる。
<p>【予想される対話の具体】</p> <p>A： 攻撃をする時は，なるべくコートを広く使うようにしよう。</p> <p>B： Aさんは脚が速いから，それを活かすために，Aさんはなるべく外側でプレーしてもらいたいな。</p> <p>C： Aさんを活かした攻撃にするために，（Aさん以外の）私たち3人でボールを取れるといいよね。そのために，Bさんと私とでタグを積極的に取りに行くから，Dさんは相手のパスを狙って。</p> <p>D： わかった。じゃあAさんとBさんとCさんで前3人にして，私が後ろに入って，3-1の形でやってみよう。</p> <p>A： 僕は，相手が左から攻めてきた時に，守備に行くね。じゃあ，みんなボールを取ったら，まず僕に渡して。</p>	
<p>③ チームで確認した動き方をゲームで試行する活動 I（4分間×2セット）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1本目 A-G（グラウンド側コート） C-E（テニスコート側コート） 	<ul style="list-style-type: none"> ○ チームで考えた動き方をゲームの中で試行させる。

2本目 B-H (グラウンド側コート)

D-F (テニスコート側コート)

- 4対4でゲームを行う。選手交代は各チームで自由とする。
- 待機している兄弟チームは、ゲームの様子をタブレットで撮影する人、得点を付ける人に分かれる。

④ ゲーム映像を基に動き方を分析し、動き方をどのように修正するかを考える活動

- タブレットで撮影したゲーム映像を「ボールの運び方」「役割に応じた動き方」の観点で分析する。
- 作戦盤を使いながら、どのように動き方を修正していけばよいかをチームで見いだす。
- ワークシート (チーム動き方シート②) に修正した動き方を記入する。

- 対戦チームを提示する。
- 兄弟チームにタブレットでゴール裏からゲームの様子を撮影させる。
- デジタイマーで4分間の計測をする。試合間は1分とする。

- 自分たちの動き方を分析し、さらによりよい攻撃や守備をするために、動き方をどのように修正すればよいか、自分たちの考えをまとめさせるために、以下の発問を行う。 (手だてイ)

<発問>

「ボールの運び方」「役割に応じた動き方」を観点として自分たちの動き方を分析し、さらによりよい動き方にするには、どのように修正すればよいか、チーム動き方シート②に描いた自分たちの動き方を修正しなさい。

- 評価の観点：思考・判断・表現
- 評価の方法：様子の観察、ワークシートの記述内容

【予想される対話の具体】

- B: さっきのゲームで、ボールを取ってすぐAさんにパスをしても、Aさんが止められてうまく攻められないことが多くあったよね。だから、ボールを取ったら、まずAさん以外の人がボールを受ける必要があると思うんだよね。それで相手が密集してきたら、外にいるAさんにパスするとかがいいんじゃないかな。
- C: それなら、パスがうまいDさんがいいんじゃない？
- A: Dさんが最初にボールを受けるとなると、後ろのポジションよりも前の方がよくない？
- D: そうだね。じゃあ、私がBさんと代わって前に出て、タグを狙いに行く役になるね。
- C: ポジションはそれでよさそうだね。攻撃なんだけど、Aさんが一人で行くというのはやっぱり難しい？相手チームは、Aさんをよくマークしてたよね。やっぱりAさんの動きに対応して守ってきてるよね。
- A: 確かに、マークされてて、うまく動けなかった。だから、次は僕がおとりになって、外から内側に向かって走る。それで、僕をダミーにして、僕の外を走ってるBさんにとばしパスをして、攻撃するというのはどうかな？
- B: わかった。じゃあ、僕は攻撃になったら、外の方に行って、Aさんと連携すればいいんだね。守備では、3-1の後ろの1になって、相手のパスを狙いに行くね。
- D: 私は、攻撃になったら、まずボールをもらえる位置に動くね。それで何回かパス交換をして、チャンスがあったら、とばしパスをBさんにするね。
- C: じゃあ、私はAさんBさんと反対のサイドにいて、もしそっち側がダメそうだったらということ待ってるね。

**⑤ チームで修正した動き方をゲームで試行する
活動Ⅱ(4分間×2セット)**

- ③と同様の活動を行う。対戦相手も同様で行う。

⑥ 本時の振り返りをする活動

- 学びシートに本時の振り返りを記入する。
- 生徒は、チームの攻撃・守備の目的や役割を踏まえた動き方を試行や分析を行いながら、メンバーの特徴と関連付けて考え、目的や状況に応じた動き方を見いだしていく。

A さんをダミーにを使って、B さんにとばしパスをして攻撃することが何度かできた。A さんは脚が速いので、相手チームはそれに対応しようと、A さんによくマークについていたが、それをうまくつかって相手をだますことができたと思う。私は、守備から攻撃に切り替わった時に、最初にボールを受け、展開していくという役割だった。しかし、攻撃に切り替わった時に、すぐにボールを受けられる位置に動くことができなかった。次回は、すぐにボールを受けられる位置に移動することを心がけてプレイしようと思う。

- ワークシート(チーム動き方シート②)と作戦盤を使って、チームや個の動き方を明確にさせる。
- 机間巡視しながら、各チームに動き方を確認したり、必要に応じて助言をしたりする。
- デジタイマーを使って、時間の管理をする。

- チームミーティングで修正した動き方をゲームの中で試行させる。
- 兄弟チームにタブレットでゲームの様子を撮影させる。
- デジタイマーで4分間の計測をする。

- 学びシートに授業の振り返りを記入させる。

- 評価の観点：思考・判断・表現
- 評価の方法：ワークシートの記述内容