令和７年度
体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例
【ボール運動（ゴール型）タグラグビー】

群馬県教育委員会

（健康体育課　学校体育係）

１　体育授業モデル作成事業の概要

＜体育授業モデル作成事業とは＞

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。令和７年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用・アレンジした授業実践を行うことで、体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

体育科授業の充実

↑

教師の指導力の向上

研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実を図るための資料を作成

公開授業の実施

・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。

授業研究会

公開授業をもとに、体育授業の充実のための方策を研究協議する。

↑

体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

２　実践事例

＜参考資料＞
① 学習指導案
② 学習カード等

期　日:令和７年１１月５日（水）
会　場:桐生市立南小学校
単　元：ボール運動（ゴール型）
「タグラグビー」
学　年:５年男女
授業者:田中　健太　教諭

令和７年度授業協力校及び作成専門員

桐生市立小学校　田中　健太　教諭

令和７年度作成専門部会

木山　慶子	（群馬大学共同教育学部　教授）
鬼澤　陽子	（群馬大学共同教育学部　准教授）
佐藤　雄亮	（群馬県総合教育センター　指導主事）
和泉　順也	（群馬県小学校体育研究会　事務局長）
髙草木　元浩	（群馬県教育委員会　東部教育事務所　主任指導主事）
熊谷　幸司	（桐生市教育委員会　　指導主事）
小川　勇之助	（群馬県教育委員会　健康体育課　学校体育係　指導主事）

［参考資料］
○小学校におけるボール運動の体育授業プログラム　等
　－ボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベースボール型（ゲーム）－
（平成２５年３月国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会）

○評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料

【小学校　　体育】

（平成２３年１１月　　国立教育政策研究所教育課程研究センター）

○小学校　学習指導要領（平成２９年告示）解説）

体育編　（平成２９年７月　文部科学省）

【参考】体育・保健体育公開授業実践例

※限定公開配信の二次元コードを紹介しています。二次元コードは、学校内限定公開用としてお取り扱いいただくようお願いいたします。

〇桐生市立南小学校の取組＜体育授業モデル作成事業＞

単元名「ゴール型　タグラグビー」

※二次元コードで動画視聴ができますが、学校内限定公開のため、

令和８年度３月に配布された体力向上ガイドブック＜群馬県教育委員会健康体育課発行＞にて

二次元コードを掲載しております。↓

二次元コードは、ガイドブック参照です。

＜研究会に出席された先生方の感想＞

〇今年度教員になり、専門外の教科指導を行うことに得意苦手の差が顕著に現れる体育をもつことに不安を感じていました。限られた時間の中で準備・片付けをし、安全に留意しながら運動量を確保することの難しさを痛感しています。どのような流れで 45 分を区切るのか気になり参加しました。子どもたちが自ら進んで行動し、誰 1 人として受け身の姿勢で臨む児童がいなかったことが印象に残っていますし、あれだけの大人に囲まれながらも自分たちのチームがより多くトライするためにはどうしたらいいのか頭をひねり作戦を考える姿に心を打たれました。ミスをしても責める姿は見られず、あたたかい言葉をかけている児童の様子を見て、自分の学級でもそんな姿が見られたら望ましいと思いました。同じように授業展開をしようと思ってもすぐにはできないかもしれませんが、あたたかい学級づくり、適切なタイミングでの声かけ、誰にでもわかりやすい指導ができるように頑張りたいと思いました。参考になる授業を提供していただきありがとうございました。

〇本研究会を通して、単元構想や教員の工夫の大切さを改めて実感することができました。本校ではゴール型はサッカーやバスケットボールなどを扱っていますが、経験者等がどうしても目立ってばかりで苦手な児童がなかなか関わりを持てないため、授業づくりに悩まされていました。しかし、タグラグビーは苦手な児童も関わらないとできない単元であると気づくことができ、ぜひ本校でも取り組んでいきたいと思いました。また、田中先生と子供たちの関わり方も見ていてすごく参考になる部分も多かったため、日頃の学級経営を振り返ることができました。

この研究会に参加させていただき、ありがとうございました。今後に生かしていきたいと思います。

単元名「ゴール型　タグラグビー」〔学指要領：E　5学年　ア〕桐生市立南小学校
分析結果について

群馬大学共同教育学部
保健体育講座
教授　木山　慶子

1．運動有能感調査の結果について

運動有能感を高めることは、生涯スポーツの基礎づくりをめざす体育授業において、非常に重要である。

運動有能感が高い児童は、運動に対する愛好的な意識があり、運動に対する内発的動機づけも高く、体育の授業に積極的に参加する傾向がある。一方、運動有能感が低いと、運動への参加意欲が低下し、体育の授業の参加も消極的になり、運動の楽しさを体験する機会も減少することが指摘されている。

この運動有能感は、下記の 3 つの要素からなる。

①身体的有能さの認知: 自分の運動能力や技能に対する自信。

②統制感: 努力や練習によって運動をどの程度コントロールできるかという認識。

③受容感: 運動場面で教師や仲間から受け入れられているという感覚。

本単元において、単元前後で調査した。結果は表 1 の通りである。

単元前に比べ、単元後は、3 つの要素および合計得点の上昇がみられたが、有意な結果とはならなかった。よって、運動有能感について、維持できた、と考えられる。

表 1　運動有能感調査結果

	単元前			単元後			p値
身体的有能さの認知	17.06	±	3.12	17.72	±	2.23	0.46
統制感	15.06	±	3.63	16.11	±	2.90	0.33
受容感	18.06	±	2.44	18.50	±	1.54	0.49
合計	50.17	±	8.69	52.33	±	5.90	0.37

2. 形成的授業評価の推移について

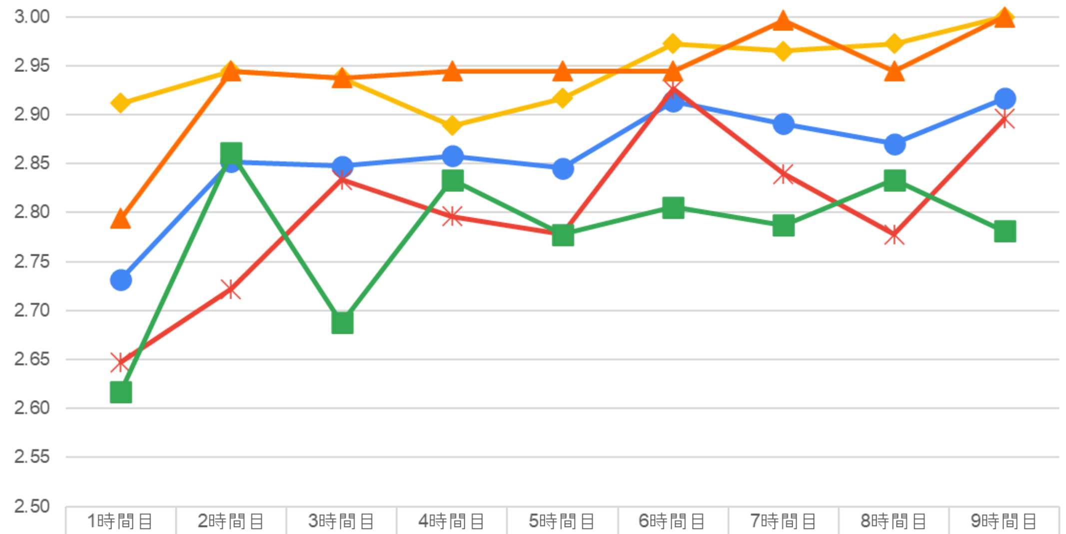
形成的授業評価は、学習者である児童が 1 単位時間の授業を評価するものである。形成的授業評価の結果を通して、教師は、児童の学習状況を授業ごとに把握し、それらを基に次回の授業において適切な指導を行うことができ、授業改善に有益な要素となる。

形成的授業評価は、4 つの因子（「成果」，「意欲 ・関心」,「学び方」，「協力」，）からなる。（各因子及び総合評価は 3 点満点）

毎回の授業後に調査した。結果は、図 1 の通りである。

「総合評価」については、1 時間目（2.73 点）から 9 時間目（2.92 点）に上昇し、9 時間目は、3 点満点にほぼ近かった。「意欲・関心」及び「協力」については、9 時間目は 3 点満点となった。「成果」については、6 時間目（2.93 点）が最も高かったが、9 時間目（2.90 点）も 2.9 点台と満点に近かった。「学び方」については、9 時間目（2.78 点）となり、1 時間目（2.62 点）より上昇したが、他の因子より低い結果となり、自主的な学習やめあてを明確にした学習についての改善の余地があることが推察される。

結果から、概ね、児童に高く評価された授業であったといえる。



	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目
総合評価	2.73	2.85	2.85	2.86	2.85	2.91	2.89	2.87	2.92
成果	2.65	2.72	2.83	2.80	2.78	2.93	2.84	2.78	2.90
意欲・関心	2.91	2.94	2.94	2.89	2.92	2.97	2.96	2.97	3.00
学び方	2.62	2.86	2.69	2.83	2.78	2.81	2.79	2.83	2.78
協力	2.79	2.94	2.94	2.94	2.94	2.94	3.00	2.94	3.00

総合評価　成果　意欲・関心　学び方　協力

図1　形成的授業評価の推移(点)

体 育 科 学 習 指 導 案

単元名「ゴール型　タググラグビー」〔学指要領：E　5学年　ア〕

令和７年１１月５日（水）　第５校時　校庭（雨天時　体育館）

桐生市立南小学校　５年２組　男子１０名、女子８名　合計１８名　指導者　田中　健太

Ⅰ　単元の構想

１　単元の目標及び児童の実態

	目　標	児童の実態
知識及び技能	・ゴール型（タググラグビー）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。	●ボール操作については、ベースボール型ゲームの様子から８割以上の子が上手に操作できている。２割の子も困難を感じている様子は感じられない。 ●ボール操作が上手な子ほど、ボールを持つ子に近づいている傾向がある。
思考力、判断力、表現力等	・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られることができるようにする。	●道具の準備や片付けをする際に、自分たちで分担を考え動くことができている。ゲームの中では、一部の子が考えを伝えることはできるが、双方で伝え合うことができていない。
学びに向かう力、人間性等	・運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、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。	●作戦を考えた際に、声が大きい子、友達の意見を聞かずに自分の意見だけを主張してしまう子がいる。

２　評価規準

知識・技能	①　タグ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　近くにいるフリーの味方にパシをすることができる。 ③　ボール保持者と自己の間に守備が入らないように移動することができる。
思考・判断・表現	①　誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コートの広さ、プレイの制限，得点の仕方などのルールを工夫している。 ②　自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。 ③　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ている。
主体的に学習に取り組む態度	①　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。 ②　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そうとしている。 ③　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。

３　指導及び評価、ICT活用の計画（全９時間：本時第６時）　※観点別に、評価規準の数字を記載

時	主な学習活動	知・技	思	主
1	単元の課題　陣地に走ったり、パスしたりしてより多くトライできるよう、仲間と話し合ってより良い作戦を選んで、タググラグビーを楽しもう。 ・オリエンテーリング、学習の流れ、単元のめあての確認、タグ取り鬼をする。	①		
2	・手繋ぎタグ取り、円陣パスや横並びパス等を行う。	②		①
3	・作戦カードに書かれた動きをチームで行う。（作戦カード）		③	
4	・作戦カードを用いて守備が少ない状態でのタググラグビー等を行う。（作戦カード）		①	
5	・攻守が同人数でのタググラグビーを行い、作戦カードを用いて自チームの特徴を知る。（作戦カード）	③		
6 本時	・自チームの特徴をもとにして、よりたくさんトライできる作戦を選び、実践する。（作戦カード）		②	③
7	・選んだ作戦を効果的に試合に生かす。		③	
8 9	・学級タググラグビー大会 ・学年タググラグビー大会として、まとめの試合を行う。	総括的評価 総括的評価		

Ⅱ　本時の学習（６／９）

１　ねらい　チームの特徴をいかし、チームでトライできる回数を増やすために自分たちの特徴にあった作戦を選んで、実践する。

２　準備物　タグ４色、ビブス４色、ホワイトボード、マグネット、iPad、得点板、タイマー

３　展　開

主な学習活動　**主な発問** 予想される児童の反応〔Ｓ〕	○指導上の留意点 ◆評価項目（観点）
１　チームごとにアップをする。（７分） ・準備運動 ・タグ取りやパス練習や作戦カードのシミュレーション ・守備の少ない人数でのタスクゲーム	○怪我をしないように、十分に体操と準備運動を行うように伝える。 ○Google サイトにまとめられた練習方法を参考にしてアップをするように伝える。
２-①　〈自チームの特徴と作戦を振り返る。〉（２分） ＜めあて＞たくさんトライをするには、どんな作戦を選んだらいいかな？ **「今までどんな作戦で試合をしてきたかな？」** Ｓ：○○作戦はうまくいかなかった。 Ｓ：○○作戦で攻めたら、うまくいった。 Ｓ：タグを取られたら誰にパスをするのかを決めた。	○前時に行った試合を振り返り、チームの特徴を考えさせる。
２-②　〈作戦を選ぶ〉（３分） ・前時の試合の様子をもとに、本時で選ぶ作戦を検討する。	○前時に行った作戦が有効であったか否かをチームで相談し、より良い作戦を選んだり、本時の作戦を選んだり、磨きをかけたりするように声をかける。
３　作戦をもとにして試合をする。（２７分） 全チームと試合ができるように「１試合５分」→「試合の振り返り３分」→「移動等１分」を３回行う。 **「たくさんトライをするには、どんな作戦を選んだらいいかな？」** S：○○作戦をするとみんな動けたな。 S：ボールを持たない時は、空いている場所に移動しよう。 S：声を掛け合ってパスを出そう。 S：トライはできなかったけど、貢献できた。	○ワークシートに選んだ作戦を書き、動きの確認をするように伝える。 ○作戦カードを用いて、うまくいったことをより良くする方法をより良くする方法を相談する。 ◆思②観察：「たくさんトライを取るための作戦を伝え、選んでいるか」を評価する。 ◆主③観察、記述：振り返りの記述から「友達と作戦を考え、選ぶ上で認める事ができているか」評価する。
４　本時のめあてに対する振り返りをする（６分）	○片付けを進んで取り組んだり、協力していたりする児童を取り上げ、称賛する。 ○子どもたちの発言に価値づけ、意味づけをする。
＜振り返り＞ Ｓ：チームでトライをとるようにするには、一人一人の得意なことを活かして作戦を選んで、前に進むことが大切だと思った。 Ｓ：自分やチームがうまく攻撃できない課題があったな。 Ｓ：○○作戦を選ぶことで、自分の良さや△△さんの良さを活かして攻撃できたし、もう１つ□□作戦も組み合わせると攻撃力が上がったよ！	

試合中のルール

①４タグで攻守交代

②ボールを落とした際は、１タグとする。

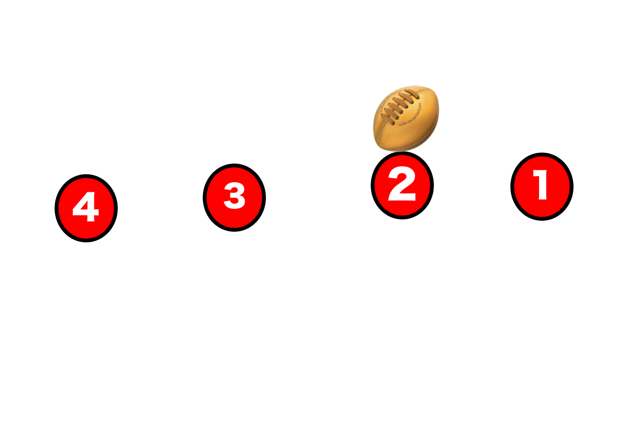
③サイドラインを出てしまった際は、１タグとする。

④パスカットは行わない。

難易度：★☆☆☆☆

① 横並び作戦

スタンダードな作戦



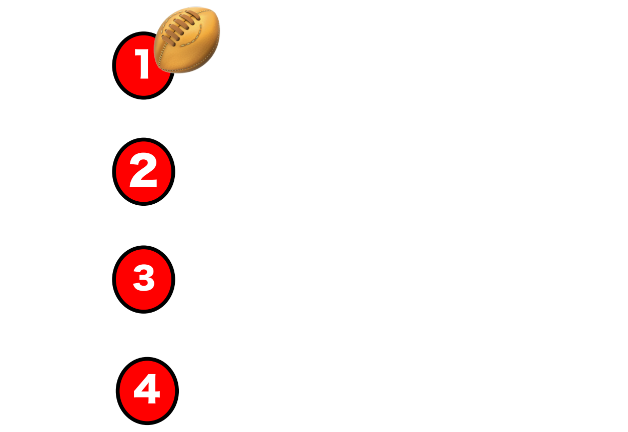
・ボールを持っている子を先頭に横並びになる。
・近くへのパス、遠くへのパスができるので、相手の隙を狙いやすい。
・右左と攻撃できる。
・パスが作戦成功のポイント。

パス：－ －▸　ラン：──▸

難易度：★☆☆☆☆

② だんご作戦

タグをされてもひたすら突っ込む作戦



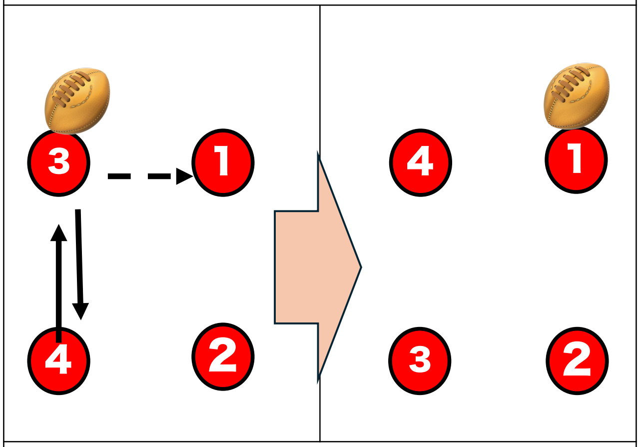
・先頭がおとりになって、タグをされたらすぐにパスを出して、連なって攻める。
・走りながらの手渡しパスも可能。
・他の作戦に変更しやすい。
・変更するときは打ち合わせがポイント。

パス：－ －▸　ラン：──▸

難易度：★★☆☆☆

③ 四角作戦

どこにでもパスが出せる作戦



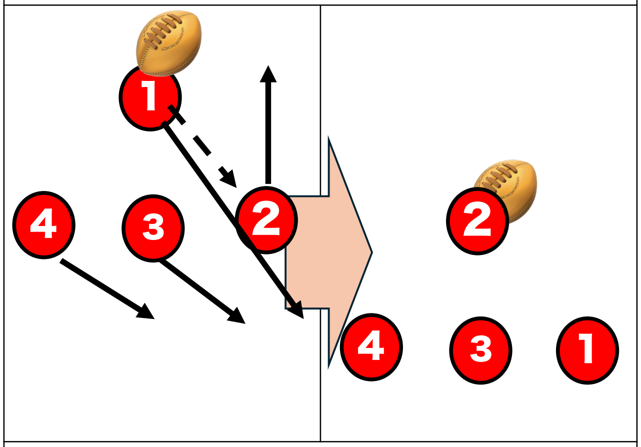
・四角を作って、パスをする。
・横、後とパスの選択肢が多い。
・パスを出した前後が入れ替わる。
・後パスと横パスをうまく使うと相手をかくらんできる。
・誰にパスか瞬時の判断がポイント

パス：－ －▸　ラン：──▸

難易度：★★★☆☆

④ ワイド作戦

左右、中央どこからでも攻めやすくなる作戦



・ボールを持っている子を先頭に真ん中と左右に3人が広がる。
・真ん中、左右どちらへも攻撃ができる。
・パスをもらった人の進む力がポイント！

パス：－ －▸　ラン：──▸