

15	豊川	御油小学校	イノウエ ヨシトモ 名前 井上喜友
分科会番号	11a	分科会名	保健体育（体育）

保健体育（体育） 「運動する楽しさや喜びを味わい、自ら学びを深めていく体育学習」
—4年 ゴール型ゲーム タグラグビー「チームに合う作戦でトライを目指せ！」の実践を通して—

1 はじめに

本学級の児童は、1学期に実施したポートボールの学習において、チームで課題を見つけながら簡単な作戦を考えて活動することができていた。一方で、チーム内で意見の衝突や単独プレーが見られる児童がおり、チームで協力したり、互いの考えを伝え合ったりすることに課題をもつ児童も少なくなかった。また、作戦を考えたとしても、「がんばる」「走る」といった抽象的なものにとどまることが多く、その結果、運動の楽しさや喜びを味わうことのできる機会や児童が限定されてしまっていたと考える。以下は、10月に実施した体育に関するアンケート結果である。

質問1 体育は好きか？（人数31名）
 好き 23名 どちらかというところ好き 8名 どちらかというところ嫌い 0名 嫌い 0名
 質問2 ボール運動は好きか
 好き 22名 どちらかというところ好き 4名 どちらかというところ嫌い 4名 嫌い 1名

この結果から、体育という教科は学級全体としては好きな児童が多いものの、ボール運動になると、前向きに取り組むことができない児童も少なからずいることが確認できた。以上の状況を踏まえ、本研究では、ボール運動のもつ楽しさやよさに多くの児童が気づき、ふれる機会を創出する。これにより、児童が運動の楽しさを実感し、達成感や成就感を味わうとともに、設定しためあてが達成できた時や、課題を発見し、課題意識をもてるようになることで、運動のもつ本質にふれることができると考えている。運動の本質はその運動のもつ、楽しさであり、タグラグビーでは課題を見つけて解決策を探し、作戦を考えて成功した時の達成感や喜び、陣取りの中での攻防、トライできた時の達成感を味わえると考えている。また、友達との関わりの中で自らの考えを明確に伝えることで学びを深めていく姿が見られることを期待し、主題を設定することとした。

2 めざす子ども像

- ・達成感や成就感のある学習過程の中で、運動のもつ本質を味わえる子
- ・友達と協力する中で考えを伝え合い、学びを深める子

3 研究の仮説と手立て

（1）仮説Ⅰ

子どもたちに「できた」「考えた通りになった」という達成感や成就感のある学習過程を設定すれば、運動の楽しさや喜びを感じて、運動のもつ本質を味わえる子を育成できるだろう。

〈手立てⅠ〉

① 活動構成の工夫

単元の各段階において、試しのゲーム→ドリルゲーム→易しいゲーム（タスクゲーム）→確かめのゲーム（メインゲーム）を位置づける。

- ・ドリルゲーム：児童の実態に応じて技能を習得させる場とする。
- ・タスクゲーム：作戦を練習し、個人やチームの課題や強みを確認する場とする。
- ・メインゲーム：作戦を実践し、試行錯誤する場とする。

活動構成を設定することで、「できた」「考えた通りになった」という成功体験をさせて達成感や成就感を生み出し、児童が運動の楽しさや喜びを感じて、運動のもつ本質を味わえる子を育成することできるだろう。

② 扱いやすい道具やルールの設定

ラグビーボールはボールの形状が特殊であり、バウンドの不規則性や独特の扱い方は、この單元のおもしろさの一つであるが、その反面、難しさも持ち合わせている。そこで、ボール操作の技能の差を少なくしながら單元のおもしろさにふれるために、小さなラグビーボールを使用する。そうすることで、運動が苦手な児童やボールが怖い児童も自らすすんでプレーに関わろうと思うことができるだろう。また、ルールを児童の実態に応じて変更したり、作ったりする。そうすることで、多くの子どもたちが運動の楽しさや喜びを感じる場面を生み出し、運動のもつ本質を味わえる子を育成することにつながるだろう。

(2) 仮説Ⅱ

作戦を選択制にしたり、作戦と動きの確かめや実践の場を設けたりすることで、自分の役割やチームの課題が把握しやすくなり、ゲーム中や作戦会議で友達と協力したり、考えを伝えたりして学びを深めることができるだろう。

〈手立てⅡ〉

① 作戦の選択制【資料1】

作戦を曖昧にしないために、攻めの作戦を6種類、守りの作戦を3種類提示し、チームで選択させる【資料1】。共通理解された作戦を話のもとにすることで、活動内容が曖昧にならずにはっきりし個人やチームの課題と役割を把握しやすくなり、自分の考えを伝えたりチームで協力したりすることを促し、学びを深めることにつながるだろう。

② 作戦の実践と確かめの場としての易しいゲーム（タスクゲーム）【資料2】

5回のタグで攻守交替の易しいゲーム（タスクゲームと呼ぶ）のルールの中、3回目にタグを取られたタイミングで30秒間の作戦タイムを設ける【資料2】。このタスクゲームを毎時間取り入れる。タスクゲームは、チームで決めた作戦の練習や課題の確認の場とする。プレー中に作戦タイムの時間を設けることで、その場での個人やチームの作戦への意識について仲間と話し合ったり、考えを伝えたりしながら学びを深めていくだろう。

4 研究の計画

(1) 抽出児について A児

本研究では、授業での発言の様子や、OPPシートの記述、対話記録をもとに、抽出児の変容を追うことによって、仮説における手立ての成果と課題を明らかにしていく。A児は、どの教科の授業でも前向きに取り組むことができる。また、友達の意見をよく聞いており、反応したり考えをつぶやいたり、ワークシートには自分の考えをびっしりと書いたりする姿が見られる。しかし、運動することに苦手意識をもっており、運動に自信がないため、積極的にプレーに関わったり、チームで話し合いをしたりする場面ではなかなか発言することができていない。この研究を通して、運動する楽しさや喜びを味わいながら運動のもつ本質にふれ、友達と協力したり考えを伝え合ったりする中で、学びを深めていく姿を期待したい。

(2) 教材について

タグラグビーは、味方とパスをつないだり、作戦を選んだりしながら、友達と力を合わせてトライをねらって競い合う中で、運動の楽しさを味わうことができるスポーツである。そして、1人のプレーだけでは簡

＜作戦一覧＞

○攻めの作戦

- ・パス&パス…チームで横一列になり、パスを繰り返しながらトライを目指す。
- ・パス&ゴー…パスをもらった瞬間に走り出し、相手をかわしてトライを目指す。
- ・クロスパス…お互いがクロスしながら走り、交わる瞬間にパス。相手をかわしてトライを目指す。
- ・とびこしパス…隣の味方ではなく、2つ3つ隣の味方へパスをしてトライを目指す。
- ・ダミーパス…パスをすると見せかけて、しないで相手をだましてトライを目指す。
- ・こっそりパス…ボールを背中側へもっていき、後ろの人にこっそり渡して、トライを目指す。

○守りの作戦

- ・マークマーク…特定の相手をマークし続ける。
- ・フルバック…1人が後ろに残り、突破してきた相手のタグを取る。
- ・水平ライン…横1列になって、隙間をなくし、かわそうとしてきた相手のタグをとり、侵入をとめる。

作戦の種類【資料1】

タスクゲーム 30秒間作戦ゲーム 【3対2】→【3対3】→【4対3】→【4対4】へと変化

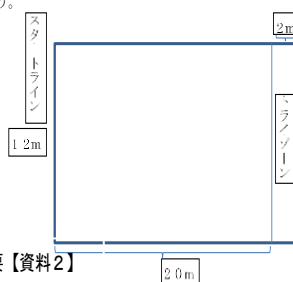
＜ルール＞

- ・トライ後はスタート地点に戻り、再開。反則後（ノックフォワード・スローフォワード）は反則のあった場所からパスして再開。
- ・セルフジャッジで行い、5回目のタグで攻守交替。チームでトライした回数で勝敗を決める。
- ☆チームで作戦を選ぶ。3回目にタグされた時に30秒間の作戦タイム（攻め・守り両方）を設ける。
- ・8分間で行い、早く終わった場合は作戦会議か練習を行う。

＜反則＞

- ・ノックフォワード…ボールを落としてはいけない。
- ・パスカット禁止…相手のパスを取ったり、邪魔をしたりしない。
- ・オフサイド…パスを受けるプレーヤーをあらかじめ先回りして、タグをとってはいけない。（待ち伏せ禁）
- ・スローフォワード…前にパスを出すこと。
- ・接触禁止…相手に触らない。タグだけを狙う。
- ・キック禁止…ボールを蹴って運ばない。
- ・ぶつかり、ターン、ジャンプは禁止。

タスクゲームの概要【資料2】



単にトライをすることができないため、チームで協力をし、作戦を考える活動に重点を置くことのできる単元である。本教材は、タックルの代わりにタグを取って相手を止めるため、身体接触が起きにくい。また、ボールを抱えたまま走るため、難しいボール操作が求められるドリブルがないことから、運動の得手不得手が関係しにくく、「できた」という達成感や喜びを感じやすいため、多くの子どもが積極的に取り組みやすいと考える。また、作戦を考える活動に重点が置かれるタグラグビーでは、一人一人が作戦や自分の考えを伝え合い、自らの役割を積極的に果たすことが求められる。そのため、子どもたちの主体的な動きや対話が生まれやすく、チームで協力してトライをねらうという深い学びに向かう姿が期待できるだろう。

5 研究の実践

(1) 単元を通じたA児の変化【手立てⅠー①の検証】

第1時～3時では試しのゲームを行ったり、動画を見せたりしてタグラグビーというスポーツを知る機会を作った。ドリルゲームでは1対1やインバーダーゲーム、金魚のふんなど基本的な動きを身につけさせた【資料3】。ドリルゲームを行う中でA児ははじめ、「ボールを受け取ることができない」という個人の課題、「うまくパスができない」というチームの課題をもった。そこから「ボールをたまごだと思って受け取る」という解決方法を意識するようになった。続いて、第5時～10時にかけてドリルゲームに加えてタスクゲームを行っていく中で「いろいろな人にボールが回っていない」ことに気がつき、タスクゲームでA児はボールを保持した時や保持していない時の動きについて考え始めた。その後、「ボールを持ったら前に行く」「ボールを持っている人がパスしやすい位置に行く」ことを意識してプレーをし始めた【資料4】。このことから、A児は単元の初めでは個人の技能やチームの技能に課題意識をもっていることがわかり、ドリルゲームを積み重ねながらタスクゲームを行ったことで、次の自分の動きやチームの動きに視野を広げることができた。さらに、タスクゲーム後半の第9時では、自分の課題を「ボールを持ってもすぐにタグを取られてしまう」として、次のめあてには「ボールを持ったらただ真っすぐ行かず、相手にどのように進んでいくのかわからないように前に進む」とあり、「走り方」に注目することができるようになった【資料5下線①より】。単元を進めるごとに、児童が設定しためあてを達成したり、課題を発見して課題意識をもったりしながらプレーをして運動のもつ本質を味わうことができた。最後にはメインゲームで自分もトライを目指しながらもチームで協力して勝利を目指すようになり、その後の振り返りにはこのような記述があった【資料6下線①より】。このことから単元の各段階において試しのゲーム→ドリルゲーム→タスクゲーム→メインゲームという活動構成を設定したことで、「できた」「考えた通りになった」という達成感や成就感を生み出し、児童が運動の楽しさや喜びを感じ、運動のもつ本質を味わうことができた。

ドリルゲーム

【タグ取りゲーム】

- ・手をつないだ状態で片手で相手のタグを取り合う。
- ・取ったらタグを言い、相手に返す。
- ・20秒で行う。
- ※発展→手をつなぐで行う。

【タグ取り鬼ごっこ】

- ・10m四方のコート内で行う。
- ・30秒以内に相手チームのタグをすべて取る。
- ・タグを何本取ったかで勝敗を決める。

【ボール集めゲーム】

- ・3チームでボールを集め合い、自分たちのフラフープ内にボールを3つ集めたら勝ち。ゲームスタート時点では真ん中にボールを6つ置いておき、真ん中のボールがなくなったら、隣のチームからボールを奪い合う。
- ・2分間で行い、3つ集めたチームがいた時点で終了。

【ボールランニングゲーム】

- ・チームで横1列になり、スローフォワードにならないように、走り方を考えて進む。タイムの早いチームの勝利。
- ・端まで行ったら、折り返してパスをしていく。

【1対1】

- ・20mの直線で行う。
- ・ボールを持った状態で相手をかわしてタグを取られずにトライまでできたら1点。
- ・相手のタグを取ったら攻めの人が交代。
- ・チーム全員1回攻めたら攻守交替。(守りも1回以上行う)

【インバーダーゲーム】

- ・タグを取られないように、相手をかわして進む。
- ・奥まで行けたら得点。段階に応じて、得点を変える。
- ・タグを取られても、スタート地点に行き、再開できる。
- ・同時に攻めるのも可。
- ・1分間で攻守交替。チームで何点取れたかで勝敗を決める。

【1対2】金魚のふん

- ・攻め：2人 守り：1人で行う。
- ・タグが取れるまで進み、取られたらパスを出す。
- ・前にボールを出したり(スローフォワード)、ボールを落とし(ノックフォワード)したら終了。
- ・トライできたら1点。2分間で攻守交替。チームで何点取れたかで勝敗を決める。

ドリルゲームの概要【資料3】

《次の自分のめあて》

ボールはたまごだと思って受け取る。

ドリルゲームはじめてのA児のOPPシート

チームのかだい(こまっていること)

いろいろな人にボールが回っていない。

ドリルゲームとタスクゲーム後のA児のOPPシート

《次の自分のめあて》

ボールを持ったら前に行く。

《次の自分のめあて》

ボールをも、いろいろな人がパスしやすい位置にいく。

good!! 自分に7秒ほど待たせたい。

単元中盤のタスクゲーム後のA児のOPPシート

ドリルゲームとタスクゲームを重ねたA児の変容【資料4】

選んだ作戦(番号をかこう)

自分のかだい

＜せめるとき＞ ⑥

＜まもるとき＞ ②

ボールをも、すぐにタグをとれる①

《次の自分のめあて》chirup good

何回も回ると、ボールも、また、真っすぐに相手に渡すように、前に進む。

タスクゲーム後半 第9時のA児のOPPシート【資料5】

○タグラグビーの感想(できるようになったこと、学んだこと、生かしたいことなど)

こればらずに前にすすめるようになった。もう中にボールを決められるようになった。タグを少しとれるようになった。なかまといしょに楽しんだり、しあいで「かつ」の楽しさを学んだ。体を動かすのがもっと楽しくなった。

① A児の単元最後の振り返り【資料6】

(2) パスや作戦の練習をして試合でトライしたり、チームで勝利を目指したりするA児

【手立てⅠ-②の検証】

A児はボール運動に苦手意識をもっており、小さなラグビーボールにも不安を感じていた。チームの中にA児以上にボール運動に苦手意識を持つC児がいた。A児はC児と一緒にパスの練習をしたり、そこにB児も加わり協力して練習をしたりしていった。単元終了後にボールの大きさのアンケートを取ったところ以下のような結果になった【資料7】。A児は「大きいボールは受け取るのはできたけれど、ボールを投げるのが難しかった。受け取ってからボールを持っているのが大変だった」と記述していた【資料7】。このことからA児だけでなく、小さなラグビーボールを使用したことは多くの児童の不安を減らし、運動の苦手な児童にとっても扱いやすいものであったことがわかる。また、児童の実態に応じてメインゲームのルールを変更した。本来であれば、試合の中で攻守を切り替えたり、ボールが落ちたときは相手のボールからスタートしたりするが、複雑になり

質問 ボールの大きさはどのボールがやりやすかったですか。(計29人)
大きいボール…7人 小さいボール…22人

理由(変わらない場合はそれを書いてね)

ボールを受けとることはできたけれど、ボールをなげるのがむずかしかった。
受けとってから、ボールが大きいから持っているのが大変だったから。

ボールの大きさのアンケート集計結果とA児の記述【資料7】

<ルール>

・攻守交代制で行い(3分間攻めて、3分間守る)点数で勝敗を決める。

・試合の開始と再開について。

攻めるチームがスタートラインからフリーパスで試合を開始する。

相手チームはボールのある位置から数歩下がらなければいけない。

※フリーパスを行う時は…

①試合開始(スタートライン) ②ボールが外に出たとき(出たラインから) ③反則があったとき(反則があった場所から)

・タグを取ったプレイヤーはそのタグを返すまで、タグを取られたプレイヤーはタグを腰につけるまでゲームに参加できない。

・必ずチーム全員が試合に出られるようにする。

・全員トライしたらボーナス点。(3点)

・トライしたら帽子を赤にする。

・オーバーステップ…タグされた後、3歩・3秒以内にパスを出す。

・タグされて、1歩でトライゾーンに入れた場合はトライとみなす。

メインゲームの概要【資料8】

すぎてしまい、「作戦」に意識を向けさせきれなかった。そこで、「時間で攻守を交代する」「ボールが落ちたら落ちたところから攻めのボールでスタートする」とこととした【資料8】。すると、攻めが優位なゲーム構成となり得点がしやすくなった。そのため、自分でトライを目指そうとする子どもが多くなった。A児はボールが落ちたところにすばやく近づき、B児がタグを取られた後のパス&パスからトライをすることができ、作戦が成功した瞬間にチーム全員が喜んでいて【資料9】。また、

第6時からトライした時には帽子を赤色にして、全員トライできたときには+3点のボーナス点を追加するルールを作った。今まで個人でトライを目指そうとしていた児童がだんだんチームで勝利を目指すようになっていった。A児もその一人であった。A児はC児もトライできるようにB児とともに、作戦を伝え合ったり、個人やチームの課題が理解できているか確認したりするようになった【資料10】。その結果、C児はB児の金魚のふんになるために懸命に走り、B児がタグされた時にすぐにパスをもらい、トライをすることができた。これがC児にとって初めてのトライであり、C児とともにA児も喜びや達成感を感じていた。このメインゲームではチームが初めて全員トライできてボーナス点の3点をとって勝利をした。チームで勝利をするために協力して課題を見つけて、課題意識をもってメインゲームに臨み、成功した。これは運動のもつ本質を味わえたといえる。ボールの形状を工夫したり、ルールを子どもの実態に応じて変更したりしたことは多くの子どもたちが運動の楽しさや喜びを感じる場面を生み出し、運動のもつ本質を味わうことができた。

(3) 作戦を選択するA児【手立てⅡ-①の検証】

タスクゲームやメインゲームを進めていくうえで、作戦を選択させた。何の練習や確認をするのか明確になりA児は「自分は金魚のふんをする」といって作戦の練習をスムーズに行っていた【資料11】。また、タスクゲームの30秒の作戦タイムではチームで選択している作戦が明確だったことから、どの子ども意見を言おうとする意識が高まり、話し合いが活

A児：パス！
B児：ナイスA児！
A児がトライ
チームメンバー：やったー！！
A児：B児ナイスパス！
B児：A児がパスするときですぐ近くにいてくれたからパス&パスができたよ。
メインゲーム前の会話【資料9】

B児：C児もトライできたら3点ボーナスが入る。
A児：B児の後ろのがんばってついていこ。パス&パスで。
B児：動いて確認しよ。
C児：ここにいたいらい？
A児：そこにいてくれたらパスできるよ。
B児：メインゲームでやってみよ。
メインゲームでの会話【資料10】

B児：今日はパス&ゴーでいこう。
メンバー全員：わかった。
A児：それなら自分は金魚のふんをするね。
B児：おっけー。
スムーズに作戦を決めて、練習する対話記録【資料11】

A児：ごめん、金魚のふんしようとしたけど、おいつけなかった。
B児：いいよ、C児も今みたいになんばってついていこ。
C児：わかった。
メンバー：自分がつつこむ。
B児：A児はその後ろね。
A児：がんばる。
B児：もう一回パス&ゴーね。
タスクゲーム中の作戦会議の対話記録【資料12】

性化されていた【資料1 2】。第8時でのチームの話し合いでは、パス&ゴー、とびこしパス、こっそりパスの3つを攻めの作戦として選択していた。実際にタスクゲームで試合をしてみるとパス&ゴーしか使うことができていなかった。しかし、話し合いで作戦を変更することなく、そのままメインゲームも3つの作戦を選択してプレーをした【資料1 3】。その後、A児のOPPシートには「作戦をきめすぎた」という記述があった【資料1 4 下線①より】。チームで話し合ったり伝え合ったりしたことで、チームに合う作戦を決めたが、実際に試合でどれを使うか判断に迷ったことがわかる。たくさん選択しすぎてうまくいかなかった経験から、A児やチームにとって作戦は立てればよいものではないことを理解した。第8時以降はチームの作戦はこっそりパスをメインとし、チームの強みとしてメインゲームを行っていくようになった【資料1 5】。作戦を選択制にしたことは、子どもたちにとって、共通理解された作戦が話題になることで、個人やチームの課題と役割を把握しやすくなったことがわかる。そして、その課題を解決するために自分の考えを伝えたりチームで協力したりすることにつながった結果、「作戦を立てすぎてはいけない」ことやチームに合う作戦を選択することができ、学びを深めることになった。

(4) タスクゲームで自分の考えを主張するA児【手立てⅡ-②の検証】

タスクゲームでは3回目のタグで30秒の作戦タイムの時間を設けた。第5時での2対3のタスクゲームではこのような対話があった【資料1 6】。第9時の4対4の場面では攻守の人数が一緒でどのチームもなかなか点数が入らないこともあり、30秒の作戦タイムの中でこのような会話が合った【資料1 7】。タグをとられてもいいから前に走る。ボールを持っていない人はボールを持っている人の近くを走っていたらパスをもらえることをチームで話し出したのがA児であった。すぐにパスをつなげることで、相手に守られるよりも早くトライを目指すことができる。A児はそのことをチームで共有した。このゲームの後のOPPシートにはこのような記述があった【資料1 8】。「ボールを持っている人についていく」を自分のめあてにしており、作戦を意識して成功させるためにできる自分の役割を探している姿があった。タスクゲームでは当初の作戦通りにいかず、チームの意思を修正したり、整えたりする必要性が生まれてくる。プレー中に作戦タイムを設けておくことで、これがスムーズに行うことができた。その結果、A児はボールを「保持している人」と「保持していない人」の動きの違いを仲間に伝えることができ、走り方はボールを保持しているときと保持していないときで違うというチームで学びを深めていくことにつながった。

B児：パス&ゴーはできてる。
A児：こっそりパスととびこしパスは？
B児：できてない。とりあえずパス&ゴーやる
A児：作戦はどうする？
メンバー：3つのままでよくね。
B児：使えそうなら他の作戦もやる。
A児：わかった。
メインゲーム前の対話記録【資料1 3】

チームの作戦		今日のチームの作戦は
作戦の種類	くまもととき	作戦でうまくいったこと(チーム・自分)
① パス&パス	① マークマーク	パス&パスでうまくいったこと
② パス&ゴー	② フルバック	とびこしパスができてよかった
③ クロスパス	③ 水平ライン	さくせんもよくできた
④ とびこしパス		チームのかだい(こまについていること)
⑤ ダミーパス		ボールも、持っている人うしろにいないとパスが
⑥ こっそりパス		できないのに、前にパスがたいてしまう
選んだ作戦(番号をかこう)	自分のかだい	
くまもととき	くまもととき	4/7をきくとられる

失敗を記述するA児のOPPシート【資料1 4】

B児：今日は作戦どうする。
A児：こっそりパスだけでいいよ。
メンバー：なんで？
A児：だって前に作戦立てすぎて、使えなかったじゃん。
どれ使えばいいのかわかったもん。
B児：それなら今一番うまくいってるこっそりパスにしよう。
作戦を1つにしようとするA児の対話記録【資料1 5】

A児：タグをすぐにとられちゃう。
B児：がんばってかわそうよ。
A児：ボールもついてもとられるから前に運べん。
B児：とにかくがんばって。
第5時でのタスクゲームの作戦タイムの対話記録【資料1 6】

B児：点数がとれないね。前になかなかいけなくて攻められん。
A児：タグを取られてもいいから、前に走る？
そしたらボールを持っていない人は金魚のふんをしたら前に進めそう。
第9時でのA児とB児の対話記録【資料1 7】

チームの作戦		今日のチームの作戦は
作戦の種類	くまもととき	作戦でうまくいったこと(チーム・自分)
① パス&パス	① マークマーク	ボールも、持っている人がパスがもらえて、
② パス&ゴー	② フルバック	ほかのチームは、ボールをもらえないように、
③ クロスパス	③ 水平ライン	ボールも、持っている人がパスがもらえて、
④ とびこしパス		ボールも、持っている人がパスがもらえて、
⑤ ダミーパス		ボールも、持っている人がパスがもらえて、
⑥ こっそりパス		ボールも、持っている人がパスがもらえて、
選んだ作戦(番号をかこう)	自分のかだい	
くまもととき	くまもととき	ボールを

(次の自分のめあて)

タグを2回とるのボールをもらうしかりもの。ボールを
もっている人についていく、くまもとの7秒間。
自分の役割をわかっていく

タスクゲーム中のA児の学び【資料1 8】

6 研究の成果と課題

【仮説Ⅰについて】

手だてⅠ-①

単元の各段階において活動構成を設定したことで、ドリルゲームでは実態に応じた技能の習得、タスクゲーム・メインゲームでは作戦を練習・実践して試行錯誤する中で、多くの子どもたちが成功体験でき、達成

感や成就感が生み出され、運動の楽しさや喜びを感じて運動のもつ本質を味わうことができた。一方、タスクゲームで課題意識を持ってプレーすることができたものの、タスクゲームで練習した作戦がメインゲームで活かしきれないこともあった。メインゲームへの意識付けが甘く、ゲームとの接続に課題が残った。

手立てⅠ－②

小さなラグビーボールを使用したことは多くの子どもたちの不安を減らし、運動の苦手な子にとって扱いやすく、おもしろさに触れられた。運動が得意な子のOPPシートには「普通のボールではない形のボールだったから取りにくかった」と記述があり、タグラグビーのボールが持つおもしろさに触れることができていた。一方、ボールを抱えずに片手で持ち、雑に投げることもあり、ボールの扱い方に課題が残った。また、ルールを児童の実態に合わせて変更したことは多くの子がトライできる場面を生み出し、楽しさや喜びを感じて運動のもつ本質を味わうことができた。単元の前半では自分でトライすることを目指し、単元の後半では自分でトライすることだけでなく、苦手な子にパスを出して全員がトライできるように個人やチームの課題を伝え合い、課題意識をもって活動してチームで勝利を目指すようになった。一方、ボールを落としても大きなマイナスがなく、パスを丁寧に繋ぐ意識が薄れてしまった。ルールを変更する際はメリットとデメリットをよく吟味して設定する必要がある。

【仮説Ⅱについて】

手立てⅡ－①

作戦を選択制としたことで子どもたちの中でキーワード化され、作戦が明確になり、どの子にも意見を言う意識が高まり、タスクゲームの30秒という短い作戦タイムでも「この作戦がダメだった」「作戦を組み合わせよう」といった話し合いが生まれた。また、「フルバック改造型」という既存の作戦から自分たちのチームに合う作戦を考え出す子も現れるなど、学びを深めることができた。一方、作戦の役割理解の不足が課題となった。大きなボードを使用しポジションのことや具体的な役割を伝えるとより成果があったのではないかと考える。

手立てⅡ－②

タスクゲームは作戦を練習し、個人やチームの課題や強みを確認する場と位置づけて行ったため、失敗を基に作戦を変更するチームや作戦を組み合わせたり、発展させたりするチームが出てきたりして学びを深めることができた。30秒間の作戦タイムは、ボールを保持する人の動きや保持している人にだれが付いていくかといった話し合いがされ、作戦意識を高めることや動きの確認が行われた。短い時間で作戦について話し合う必要があり、多くの子どもたちが協力したり、考えを伝えたりしようとして学びを深めることができた。短い作戦タイムはプレー中に行うため、ゲームの流れを掴みながら作戦意識を高め、確認できる良さがあった。一方、短い作戦タイムで十分に話し合いきれないことがあった。ゲームが終わった後に作戦を振り返る時間を設けることも必要であった。

7 研究のまとめ

質問1	体育は好きか？（人数30名）※1名転出
好き	24名
どちらかという	と好き 6名
どちらかという	と嫌い 0名
きらい	0名
質問2	ボール運動は好きか
好き	24名
どちらかという	と好き 4名
どちらかという	と嫌い 2名
きらい	0名

単元後のタグラグビーのアンケートの結果はこのようになった。多くの子どもたちが体育が好き、ボール運動が好きと回答している。運動が苦手であったA児は単元の振り返りで「体を動かすのがもっと楽しくなった」と記述していた【資料6参考】。運動が苦手であったA児の大きな変容である。また、放課にもタグラグビーをするようになり、2学期のクラスのお楽しみ会ではタグラグビーが選ばれた。少しでも運動に親しむ心を養うことができたのなら本研究の成果である考える。今後も子どもたちが運動に親しみながら成長していき、人生100年時代を健康に生きることのできる体力を身につけ、豊かな人生を送れることを願っている。