

平成 22 年度 体育センター長期研修研究報告

ボールを持たないときの動きの習得を目指した タグラグビーの学習

—戦術的な課題を意識させることを通して—



神奈川県立体育センター
長期研究員
伊勢原市立緑台小学校 峰 孝一

目次

第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	1
4	研究の仮説	1
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1	生涯スポーツについて	4
2	ボール運動ゴール型について	4
3	戦術学習について	9
4	局面学習について	10
5	授業の中心的な手立て	11
6	形成的授業評価について	12

第3章 検証授業

1	研究の仮説	14
2	検証の方法	14
3	学習指導計画	15
4	授業の実際	31
5	検証授業の結果と考察	41
6	指導の工夫とその効果及び課題	55
7	授業全体を振り返って	63

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	66
2	今後の展望	67
3	最後に	70

<引用・参考文献>

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

ボールを持たないときの動きの習得を目指したタグラグビーの学習
—戦術的な課題を意識させることを通して—

2 主題設定の理由

現在、小学校の体育科では、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う観点を重視し、各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、児童の発達の段階を踏まえ指導内容の明確化を図ること¹⁾が求められている。

改訂学習指導要領では、学習内容の共通性が重視され、ボール運動の領域が「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」という3類型で示され、それぞれの学習内容は「ボールを持たないときの動き」と「ボールを操作する技能」の2側面から捉えられた。²⁾ また、各型では、種目固有の技能ではなく、攻防の特徴や「型」に共通する動き及び技能が例示として示されており、ある種目の動きを習得すれば、その習得した動きが各型の他の種目にも転移されていくことが期待されている。

さて、今まで、私が実践してきたサッカー、バスケットボールの授業では、ボール操作とメインゲームが中心で、ボールを持たないときの動きの指導を重視してこなかった。なぜならボール操作が身に付けば、後はゲームを行っていくことで、ボールを持たないときの動きは自然に身に付くものだと考えていたからである。しかし私が実際に行った授業では、ゲームの様相にボールを持たないときの動きが現れることが少なく、アンケートの結果からも、多くの児童がボールを持たないときの動きを意識していなかったことがわかった。またボール操作の練習では、パス、ドリブル、シュート等の経験を得させることができたが、ゲームでそれが発揮される機会は少なく、ゲームの理解を深められないまま単元が終了していた。その原因としては、ゲームの攻防の各局面で「相手が防御している」ということを児童の課題として捉え、具体的にどうすれば解決できるかという点に着目してこなかったからだと考える。

そこで本研究では、ボール運動の中で、事前の経験や個人の技能の差が小さく、ボール操作が容易で、ボールを持たないときの動きに目を向けやすいと思われるタグラグビーを取り入れることとしたい。そして、視覚的資料や発問、ゲーム記録カード等を活用することで、児童にボールを持たないときの動きの戦術的な課題を意識させ、ゲームに取り組ませたい。そのことにより、児童はボールを持たないときの動きができるようになり、パスをつないでトライをするタグラグビーの攻防の楽しさや喜びを味わうことができるようになるとともに、中学校進学後も、他のゴール型のゲームに進んで取り組むようになると考える。このことが、小学校段階で生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てることと考え、本主題を設定した。

3 研究の目的

子どもたちがボールを持たないときの動きができるようになるために、戦術的な課題を意識させることを通したタグラグビーの学習指導法を明らかにしていくことを目的とする。

4 研究の仮説

主題設定の理由に基づいて、本研究の仮説を次のように設定した。

タグラグビーの授業において、戦術的な課題を意識させることによって、子どもたちがボールを持たないときの動きができるようになり、攻防の楽しさや喜びを味わうことができるだろう。

5 研究の内容と方法

(1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料を基に行う。

- ア 生涯スポーツについて
- イ ボール運動ゴール型について
 - (ア) 小学校段階におけるボール運動ゴール型の共通する動き、特有の動き
 - (イ) タグラグビーの特性
- ウ 戦術学習について
 - (ア) 戦術学習とは
 - (イ) 戦術アプローチモデル
 - (ウ) ゲームの理解とパフォーマンスの転移
 - (エ) ボールゲームにおける学習成果の転移について
 - (オ) 戦術トレーニングにおけるビデオの有用性
- エ 局面学習について
 - (ア) 局面学習とは
 - (イ) 内容を「局面」として捉える
 - (ウ) 学習の流れ
- オ 授業の中心的な手立て
 - (ア) 気付くについて
 - (イ) わかる・できるについて
 - (ウ) ドリルゲーム・タスクゲームについて
- カ 形成的授業評価について
 - (ア) 評価法の意義
 - (イ) 形成的授業評価の調査票と診断基準
 - (ウ) 活用のしかた

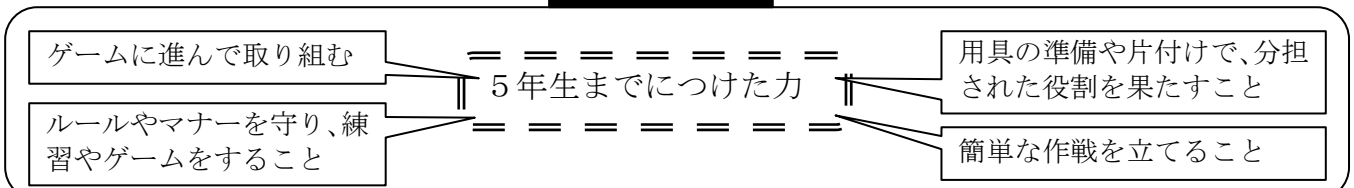
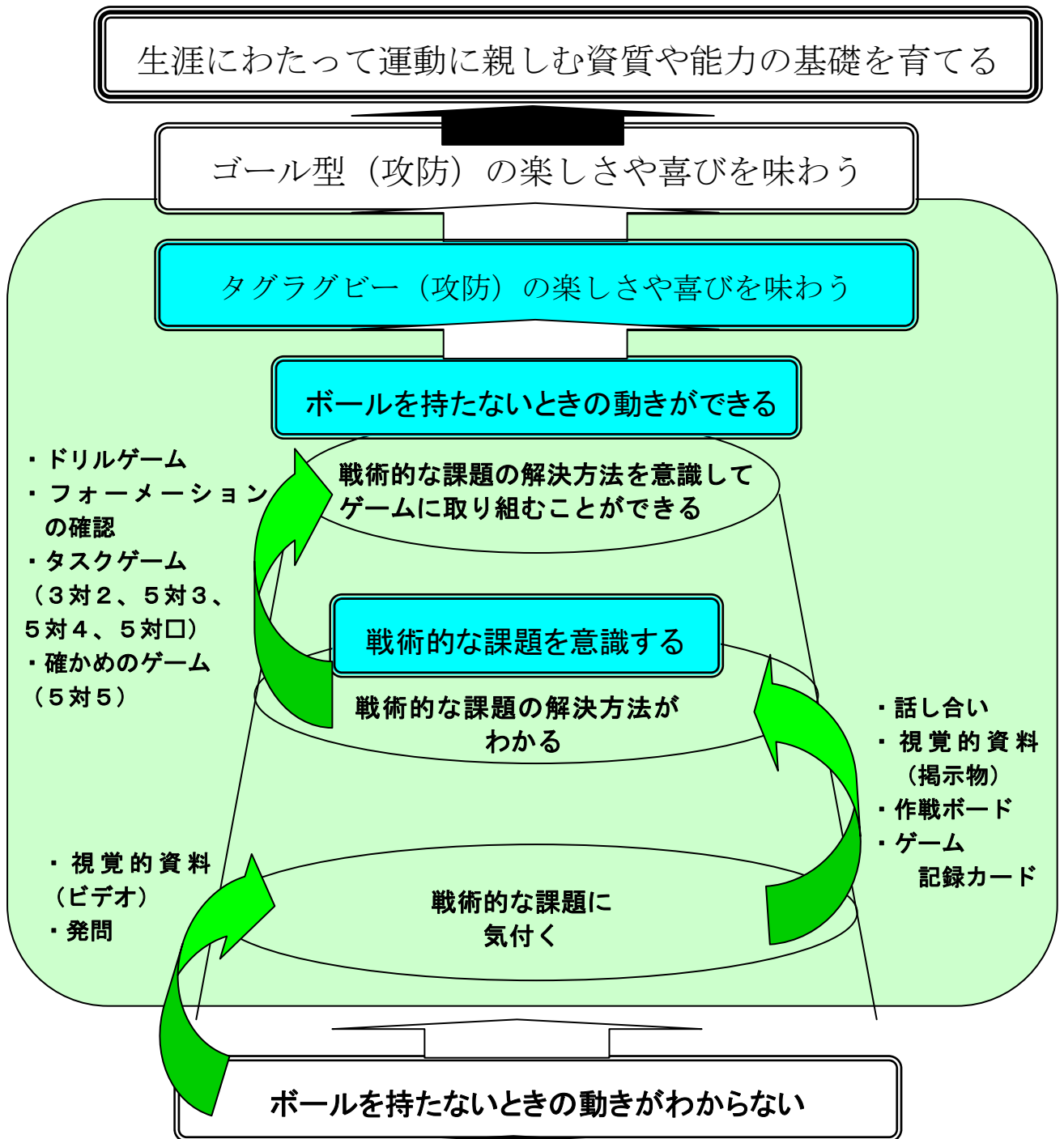
(2) 理論研究を基に学習計画を立て実践研究を行い、仮説の有効性を検証し、授業全体を振り返る。

- ア 研究の仮説
- イ 検証の方法
- ウ 学習指導計画
- エ 授業の実際
- オ 検証授業の結果と考察
- カ 指導の工夫とその効果及び課題
- キ 授業全体を振り返って

(3) 以上のことを理論研究と実践研究を基に研究のまとめを行う。

- ア 研究の成果と課題
- イ 今後の展望
- ウ 最後に

6 研究の構想図



緑台小学校の児童の実態

- ・一昨年度、昨年度とも5年生の新体力テストの結果が県平均を下まわっている。
- ・運動の好きな子、苦手（嫌いまではいかないが）な子の二極化がみられる。

ボール運動における授業の課題

- ・ボール操作とメインゲーム中心の授業になっていた。
- ・多くの児童が、ゲームの中で、ボールを持たないときの動きを意識していなかった。
- ・ゲームの中でボール操作が発揮される機会が少なかった。

第2章 理論の研究

1 生涯スポーツについて

今回の改訂で体育科の目標が「心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる」と下線部の文言が加わった。

「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」と表現されたが、これは改正された学校教育法で、小学校において「義務教育として行われる普通教育のうち基礎的なものを施す」（29条）ことや「生涯にわたり学習する基盤が培われる」（30条）ことが規定されたためであり、このことを受けて体育の観点から明確に示したものである。

生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践していくためには、小学校段階においてその基礎を確実に育成することが重要であることを強調したものである。運動に親しむ資質や能力とは、「運動への関心や意欲」、「だれとでも仲良く運動すること」、「各種の運動の楽しさを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力」、「運動技能」などを指している。³⁾

今回の授業において、「運動への関心や意欲」、「だれとでも仲良く運動すること」、「各種の運動の楽しさを味わえるように自ら考えたり工夫したりする力」、「運動技能」の4点をしっかりとらえた上で、授業に取り組んでいく。

2 ボール運動ゴール型について

(1) 小学校段階におけるボール運動ゴール型の共通する動き、特有の動き⁴⁾

低学年からの系統性を考えたり、他のボール運動ゴール型の動きと比較したりするために、神奈川県立体育センターの「授業に役立つ技能のポイント」を参考に低、中、高学年におけるボール運動ゴール型の共通する動き、特有の動きについて、表2-3から表2-5に整理した。

(2) タグラグビーの特性

高山は、タグラグビーの特性として、以下のことを述べている。

- ・野球やサッカーなどと比べて既習経験に左右されない（初めての楕円球）なので、児童にとっては新鮮なボール運動である。
- ・他に類を見ない前パス（スローフォワード）禁止、パスカット（オフサイド）禁止のルールによってパスが回りやすく、運動が苦手な児童に活躍の場が出てくる。一般的に運動の苦手な児童は、球技をする際にボールより後ろにいる場合が多いが、ボールを前にパスすることができないタグラグビーのルールは、運動が苦手な児童に活躍の場を広げてくれる。
- ・陣取り型ゲームであり、展開が速く運動量も豊富である。
- ・ノンコンタクトラグビーなので安全である。⁵⁾

この考え方をもとに、児童から見た場合のタグラグビーの特性を次のとおりと考える。

- ・ドリブルの技能が必要なく、ボールを持って走ることができる。
- ・パスカットがないので、パスが回りやすく、チームの作戦を実行しやすい。
- ・運動が苦手な児童でもタグを取ることで、相手チームの突破をとめることができる。

また佐藤は、「タグラグビーにおいて『やさしい』とされている得点動作とボールを保持しての移動動作だけでなく、『難しい』とされてきたパス動作も、実はタグラグビーの方がポートボールよりも『やさしい』ことが示された。そのため、グループで作戦を考えたり、実行

したりする集団技術も『やさしく』なるであろうことが予測されるのである。ボール操作が『やさしい』のであれば、児童はラグビーにおいて、得点に絡んだり、パスをつなげて攻めたりするといったボールゲームの面白さに触れやすいと言える。」⁶⁾と述べている。

この考え方から、ラグビーは、他のゴール型のボール運動と比べて、ドリブルやシュートがない分、ボール操作が容易で、ボールを持たないときの動きに目を向けやすく、他のボール運動にはない前パス（スローフォワード）禁止、パスカット（オフサイド）禁止のルールによって、パスが回りやすく、ボール運動が苦手な児童にも活躍の場面が広がると思われる。そこで、今回、ラグビーを取り入れることとした。

また、これらのラグビーの特性をふまえて、今回の6年生で初めて行うラグビーの授業において、5年生までにボール運動で学習してきた「ボール操作」、「ボールを持たないときの動き」を考慮して、単元計画を作成した。

表2-1 各種ボール運動ゴール型が持つ局面と攻防の楽しさ⁷⁾

教材	攻防の特徴			
サッカー	攻守入り乱れ	足でボールを操作したり、操作しない動きを使って、ボールを相手陣地に運ぶことができるかどうか	足でボールを操作したり、操作しない動きを使って、スペースをうまく取ってシュートチャンスを作ることができるかどうか	ボールをゴールにうまく入れることができるかどうか
ハンドボール		手でボールを操作したり、操作しない動きを使って、ボールを相手陣地に運ぶことができるかどうか	手でボールを操作したり、操作しない動きを使って、スペースをうまく取ってシュートチャンスを作ることができるかどうか	
バスケットボール			手でボールを操作したり、操作しない動きを使って、相手をうまくかわし、シュートチャンスを作ることができるかどうか	

表2-2 タグラグビーが持つ局面と攻防の楽しさ

教材	攻防の特徴			
タグラグビー	攻守入り乱れ	手でボールを持って <u>走ったり</u> 、操作したり、操作しない動きを使って、ボールを相手陣地に運ぶことができるかどうか	手でボールを持って <u>走ったり</u> 、操作したり、操作しない動きを使って、 <u>スペースを見つけてインゴールに向かって走る</u> ことができるかどうか	ボールを <u>インゴールまで走ってグラウンディング</u> することができるかどうか

ア 第1学年及び第2学年

表2-3 ボール運動ゴール型の共通する動き、特有の動き（第1学年及び第2学年）

内容	ボールゲーム 鬼遊び
学習指導要領の内容	<p>(1) 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。</p> <p>ア ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや 攻めと守りのあるゲームをすること。</p> <p>イ 鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすること。</p>
学習（指導）内容	<p>ボール操作</p> <p>【簡単なボール操作】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をするには、ボールをよく見て、両手足や体のいろいろな部分を使ってボール操作して、ボールになじむこと。 <p>【ねらったところへ投げる、転がす、蹴る】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりするには、肩の上又は腰の横で、片手にボールを乗せ、もう一方の手で軽くおさえてセットし、ねらった方向をよく見て、ゆっくりと投げたり、転がしたりすること、または、ねらう方向を確認し、ボールをよく見て、ボールの横に足を置き、足の内側（インサイドキック）やつま先（トゥキック）をボールの中心に当てること。 <p>【ボールを捕る、止める】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを捕ったり止めたりするには、ボールに正対して構え、ボールをよく見て、へそより上で捕る場合は両手の平を縦に、下の場合は、ボールは指を下にして捕ること、または足の裏や内側の側面で止めたりすること。 <p>【相手をかかわす動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手（鬼）にタッチされたり、自分のマーク（タグやフラッグ）を取られたりしないように、逃げたり身をかかわしたりするには、動く速さを変えたり、左右にジグザグに走ること。
	<p>ボールを持たないときの動き</p> <p>【コースに入る動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入るには、ボールを持っている人をよく見て、素早くボールの正面に動くこと。 <p>【ボールを操作しやすい場所への移動】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを操作できる位置に動くには、周りの人から離れるようにすること。 <p>【相手のいない場所への移動】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりするには、相手をよく見て全体が見える場所に動いたり素早く動いたりすること。 <p>【2、3人で相手をかかわす動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2、3人で連携して、相手(鬼)をかかわしたり走り抜けたりするには、声を掛け合っ、仲間と動きを合わせながら違う方向へ移動すること。 <p>【相手を追いかける動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりするには、相手をよく見て素早く動くこと。〈鬼遊び〉

イ 第3学年及び第4学年

表2-4 ボール運動ゴール型の共通する動き、特有の動き（第3学年及び第4学年）

内容		ゴール型ゲーム			
学習指導要領の内容		(1) 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。 ア ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること。			
		タグラグビー	ラインサッカー、ミニゲームなどを基にした易しいゲーム	ハンドボールなどを基にした易しいゲーム	ポートボールなどを基にした易しいゲーム
学習(指導)内容	ボール操作	【味方へのパス】 ・味方にパスを出すには、ボールを両手で持って、パス方向を見て、パス方向に1歩踏み出しながらパスすること。	【味方へのパス】 ・味方にパスを出すには、味方のいる方向にインサイドキックやトゥキックでパスを出すこと。	【味方へのパス】 ・味方に手渡したりパスを出したりするには、手渡したり、出したりする方向に片足を踏み出しながら、素早く投げるようにすること。	
		【味方にボールを手渡す】 ・味方にボールを手渡すには、味方にボールが見えるように両手で持ってお腹のあたりに確実にボールを入れてあげること。(ガットパス)			
		【ゴールへ体を向ける】 ・ボールを持ったときにゴールに体を向けるには、常に攻める方向を意識して、ゴールに向かってまっすぐ走るようにすること。	【ゴールへ体を向ける】 ・ボールを持ったときにゴールに体を向けるには、ボールを持っていない際にも、常にゴールのある方向を意識しておくこと。		
	ボールを持たないときの動き	【守備者がいない位置への移動】 ・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には、周りを見て、空いている場所を見つけて動くこと。			

ウ 第5学年及び第6学年

表2-5 ボール運動ゴール型の共通する動き、特有の動き（第5学年及び第6学年）

内容		ゴール型			
学習指導要領の内容		(1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。 ア ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること。			
		ラグビー	サッカー	バスケットボール	ハンドボール
ボール操作		【フリーの味方へのパス】 ・フリーの味方にパスをするには、パスをする方向を向いて素早くパスすること。	【フリーの味方へのパス】 ・近くにいるフリーの味方にパスを出すには、インサイドキックや足の外側を使って、ノーステップから足の外側で蹴るキック（アウトサイドキック）で相手にとられない速さのパスを味方の足元に出すこと。	【フリーの味方へのパス】 ・近くにいるフリーの味方にパスを出すには、コールを聞く、周りを見るなどしてフリーの味方を見付け、パスする方向に上体をひねり、両手でボールを操作して相手の胸を目掛けて投げる（チェストパス）。	【フリーの味方へのパス】 ・近くにいるフリーの味方にパスを出すには、コールを聞く、周りを見るなどしてフリーの味方を見付け、パスする方向に上体をひねり、ボールを下から浮かしながらパスする（アンダーハンドパス）、ボールを上から握り、スナップを利かせて投げる（スナップパス）こと。
			【相手にとられない位置でのドリブル】 ・相手にとられない位置でドリブルするには顔を上げて前方を見ながら、空いている場所にコントロールしやすいスピードで運ぶこと。		
学習（指導）内容	ボールを持たない時の動き	【得点しやすい場所への移動】 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けるには、相手をよく見て、攻撃側の人数が多くなる場所に素早く走りこむこと。	【得点しやすい場所への移動】 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをするには、ゴール近くのディフェンスのいない場所に素早く走ること。		
			【フリーの位置のポジショニング】 ・ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つには、守備者がパスカットできない位置に移動すること。		
		【ディフェンスライン】 ・ボールを保持している人に突破されないように守備を行うには、相手の内側（パスをもらった側）の半身と自分の外側（パスが来た方向と反対側）の半身を合わすようにマークして、相手の腰を見ながら間合いをつめて、タグを取りに行くこと。			
		【はり付き】 ・ボールを保持していない人をマークして守備を行うには、相手の内側（パスが来る側）の半身と自分の外側（パスが来る方向と反対側）の半身を合わすようにしてから、ボール保持者とマークしている人を見ながら相手の内側の少し前方を、いつでもタグを取りにいける間合いで走ること。			
			【シュートコースに立つ】 ・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐには、相手がシュートする位置に合わせてゴールを背にして立つこと。	【シュートコースに立つ】 ・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐには、相手がシュートする位置に合わせてゴールを背にして立ち、手を上に挙げたり手のひらをかざすことがある。	

低、中、高学年におけるボール運動ゴール型の共通する動き、特有の動きについて整理したことによって、ラグビーが低学年の鬼遊びからの動きの流れがあること、他のボール運動ゴール型と比べて、ボール操作が容易で、攻撃時のボールを持たないときの動きに共通している動きがあることがわかった。

また、改訂学習指導要領解説体育編では、「攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり」、「攻撃しやすく、また得点が入りやすくなる」など、攻撃に視点を当てている。

これをもとに、今回の授業では、攻撃に視点を当て、「ボールを持たないときの動き」とは、「パスをもらうための動き」と「味方の役に立つおとりの動き」といった「サポート」と捉えて、学習させることとした。

3 戦術学習について

(1) 戦術学習とは

鈴木は、「戦術学習は、『どう動けばいいのか』とか、『もしこういうときは、こうしよう』ということを考え、ゲームで試したり振り返ったりしながら進める学習である。今回の改訂では、『ボールを持たないときの動き』や『戦術』に焦点を当てるようになった。」⁸⁾と述べている。

この研究では、「ボールを持たないときの動き」の習得を目指すために、戦術的な課題を意識させることを重視した。なぜならゲームの中で、ボールを保持できるのは1人で、他の人たちは、すべてボールを持っていないからである。またチームの作戦を成功させるためには、ボールを持たないときの動きが大切であるとする。

(2) 戦術アプローチモデル

吉永は、「グリフィンらによって提案された戦術アプローチモデル（図2-1）では、『子どもの戦術的気づき』と『技術発揮』を結びつけるような学習指導モデルである。モデルでは、子どもの戦術的気づきを促すために、戦術的課題が鮮明になるように修正されたゲームからスタートさせる。修正されたゲームとそれに関わる発問によって問題解決が促されていく。」⁹⁾と述べている。このことから、本研究では、ためしのゲームを最初に行い、戦術的な課題に気付かせるような発問により、戦術的な課題の発見から解決に到る学習過程を計画することとしたい。

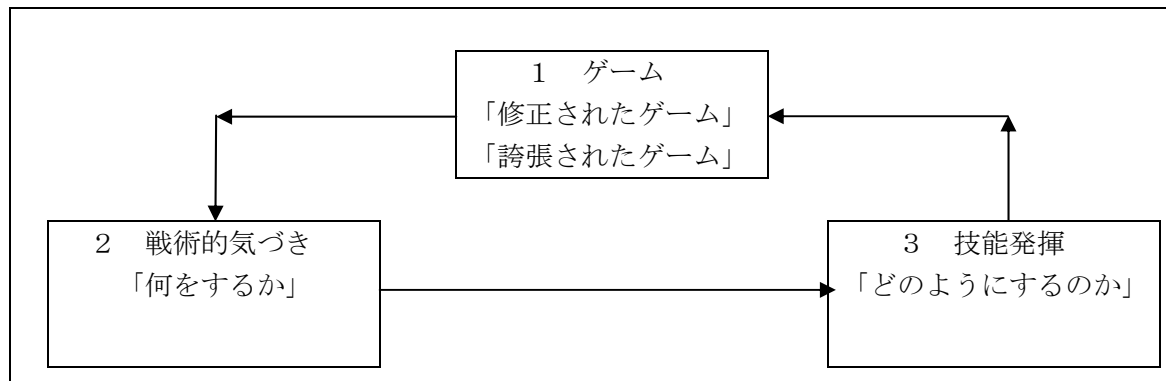


図2-1 ゲーム指導のための戦術アプローチ¹⁰⁾

(3) ゲームの理解とパフォーマンスの転移

グリフィンは、「戦術アプローチは、あるゲームから他のゲームに『理解の転移』が生じることを生徒に実感させるであろう。サッカーの優れた初心者は、ホッケー、アイスホッケー、バスケットボール、あるいは他の『侵入型スポーツ』の経験者である。これらのプレイヤーは、すでにサッカーの空間的側面について理解しているためである。」¹⁰⁾と述べている。

この考え方をもとに、本研究では、ラグビーで身に付けた「ボールを持たないときの動き」を同じボール運動ゴール型であるサッカーやバスケットボールの学習の時に発揮できるように指導していきたい。

(4) ボールゲームにおける学習成果の転移について

吉永は、「有効な攻撃スペースへボールを運ぶためのサポートの習得を意図してフラッグフットボールを選択し、その学習成果が得られることによって、次にバスケットボール単元を実施する場合に、さらに難易度の高い戦術的課題（例えば、得点をとるためのゴールへの攻撃）を学習内容として設定することが可能になる。」¹¹⁾と述べている。

ラグビーは、中学校では取り扱わない。今回の検証授業は6年生で行うため、中学校で行う同じゴール型の種目であるバスケットボール、サッカー、ハンドボールのボールを持たないときの動き（サポート）に転移していくように、系統性を考えて指導していきたい。

(5) 戦術トレーニングにおけるビデオの有用性

中川は、「グラウンドや体育館を離れて別個に、状況判断能力の向上や戦術的知識の習得を目的とした戦術トレーニングを実施することが望ましいと考えられる。最近のビデオ機器にはストップやスローモーションなどの便利な機能も付いており、映像を編集することもそれほど難しくなく行える。したがって、ビデオは現在ではスポーツの戦術トレーニングにおいてもっとも有用な媒体であると言えるだろう。」¹²⁾と述べている。

この考え方をもとに、今回の検証授業は、視覚的資料（前時のビデオ）を使って、戦術的な課題を意識させることとした。「トライを目指してボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題に気付き、「相手をかかわしてトライを目指してボールを運ぶためにはどう動くべきなのか」という戦術的な課題解決の方法がわかるという過程にスムーズにつなげていくことができると考えた。

4 局面学習について

(1) 局面学習とは

松田は、「運動の『勝敗』を決める『攻防の局面』を視点に運動を捉え、その運動の持つ具体的で客観的な楽しさ＝『魅力』とそこで対象となる技能を、不可分の『内容』として主体的に学習させようとするのが『局面学習』という考え方である。」¹³⁾と述べている。この考え方から、「防御している相手をかかわす」ことが楽しさであり、そこで対象となる技能であると考え、特に「ボールを持たないときの動き」に着目した。

(2) 内容を「局面」として捉える

松田は、「バスケットボールという運動は『ボールを運ぶことができるかどうか』『シュートを打つために相手をかかわすことができるかどうか』『ボールをシュートリングに入れることができるかどうか』という3つのゲーム局面から成り立っている。」¹³⁾と述べている。

この考え方から、ラグビーでは、「ボールを運ぶことができるかどうか」「トライをするために相手をかかわすことができるかどうか」の2つの局面から成り立っていると考えた。

(3) 学習の流れ

松田は、「局面学習では、子どもの『意味のある学習を保障すること』、つまり『子どもに生きたねらいを持たせ学習を進めさせること』を大切にする。全体としてのゲームを常にベースにし、『体験の共有』→『振り返りと気付き』→『練習と技能の習得』→『体験の再構成』という過程の繰り返しとしての学習の道筋を考える。」¹³⁾と述べている。

この考え方をもとに、今回の検証授業では、「前時のゲームをビデオから振り返る」→「戦術的な課題に気付く」→「戦術的な課題の解決方法がわかる」→「戦術的な課題の解決方法を意識してゲームに取り組むことができる」という過程の繰り返しとしての学習の道筋を考えた。

5 授業の中心的な手立て

(1) 気付くについて

松田は、「局面学習では、ゲームを振り返る場面と、その気付きに応じて練習を行う場面で、教師の働きを重視している。」¹³⁾と述べている。

この考え方から、今回の検証授業では、毎時間の導入段階で、ゲームにおける活用場面をイメージさせるため、戦術的な課題に気付くような前時のある運動場面（局面）のビデオを見せながら、戦術的な課題に気付くような発問をしていくこととした。これは、その後のドリルゲームやタスクゲームを行う意味を子ども自らの必要感の中で理解させることを目指したためである。⁷⁾また今回の研究では、「相手をかかわしてトライをめざしてボールを運ぶのを相手が防御している」ということを「戦術的な課題」として捉え、気付かせることとした。

(2) わかる・できるについて

高橋は、「わからないと『できる』ようにはならない。しかし、わかったからといってすぐに『できる』ようにはならない。わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要になる。また実際に試すことを通して、わかった内容の理解も一層深まっていく。したがって、実際に授業を行なう際には、『わかる』ことを『できる』ことに結び付けていく配慮が大切になる。」¹⁴⁾と述べている。

この考え方から、今回の検証授業では、毎時間の導入段階で、戦術的な課題の解決方法がわかるように、発問からの話し合い、話し合いの結果をビデオを図式化した掲示物で確認、その後、チームに分かれて作戦ボードでの確認を行うこととした。そして戦術的な課題の解決方法を意識してゲームに取り組ませるようにした。このような過程から、「わかる」ことを「できる」ことに結び付けていけるように考えながら単元計画を作成していく。また今回の研究では、「相手をかかわしてボールを運ぶためにはどうすればよいか」ということを「戦術的な課題の解決方法」と捉え、わからせていくこととした。

(3) ドリルゲーム・タスクゲームについて

高橋は、「ボール運動で学習内容の確かな習得をめざすためには、適切な単元教材を採用する必要があるとともに、主として技能的な能力を高める『ドリルゲーム』や、技能的な能力とともに戦術の能力を高めるための『タスクゲーム』を取り入れる必要がある。」²⁾と述べている。

ア ドリルゲーム

高橋は、「ゲームを楽しむためには最低限の技能が習得されなければならないが、ゲームを漠然と繰り返すだけでは習得されない。技能習得にむけたドリルが必要である。本来ゲームではないが、そういった個々の技能を高めるための練習内容をゲーム化したもの。」²⁾と述べている。

イ タスクゲーム

高橋は、「課題が明確で、その課題が目的的に学習されるようなミニゲームのこと。また、そのような課題の学習に適したニュースポーツで教材化されたもの。」¹⁴⁾と述べている。タスクゲームづくりの基本原則として以下のことを述べている。

- ・そのゲームで習得させたい技術的・戦術的課題が明確であること
- ・課題に応じて人数のミニ化を図ること
- ・本来のゲームの特性を失わないこと

この考え方をふまえて、今回のタグラグビーは、児童全員初めて取り組むボール運動なので、タグの取り方、楕円形のボールの操作など最低限の技能習得に向けたドリルゲームが重要である。また「ボールを持たないときの動き」の習得を目指して、攻撃側に数的優

位な3対2のタスクゲームを取り入れた。そして、より高度な作戦が必要になってくる守備側の人数を増やしていく（5対3、5対4、5対□『希望人数』）タスクゲームを取り入れた。こういった戦術的な課題を意識する活動を通して、ドリルゲームやタスクゲームが単に活用場面を意識できない準備運動や試しの場になってしまう⁷⁾ことがないようにした。

6 形成的授業評価について

(1) 評価法の意義

高橋は、「評価の形態には、診断的評価（事前的評価）、形成的評価、総括的評価の3つがある。診断的評価は、授業開始前に授業の学習課題が子どもにとって適切であるかどうかを判断する。総括的評価は、授業が一段落した後、その授業の成果を把握するために行われる。また、形成的評価は、授業の途中において学習課題が子どもにとって効果的なものであるか判断し、それ自体の軌道を修正したり、その時点での子どもの実状を把握し、目標に達していない子どもに対して処方方を施すために行われる。」¹⁵⁾と述べている。

(2) 形成的授業評価の調査票と診断基準

高橋は、表2-6を形成的授業評価の調査票として示し、「調査項目は、『成果』『意欲・関心』『学び方』『協力』の4次元9項目から成り立っている。このなかの『成果』次元が意味することは、できたり、わかったりしたときに、子どもは大きな感動を味わうことができるというものである。端的に、体育の陶冶目標に対する実現度が評価できる。またこの次元の評価を大きく左右するのは、技能的な達成や習熟である。そのような意味で技能的成果をみる項目であるといってもよい。

『意欲・関心』次元は、運動欲求の充足度を評価するものである。子どもにとって体育授業が楽しかったかどうかのバロメーターとなる。子どもの体育授業に対する総合評価に対して最も規定力をもつのはこの次元で、体育授業の成否を決定づける要因であるといっても過言ではない。

『学び方』次元は、学習の自発性や学習の合理性を問うものである。これら2項目のほかに『考える』『工夫する』といった項目や学習規律に関する項目が含まれていたのであり、まさに『学び方』を評価する次元である。

『協力』次元は、友だちとの人間関係（態度）を評価するものである。学習指導要領では『関心・意欲・態度』として一括されているが、体育授業では人間関係の様態が学習に重大な影響を及ぼすことから、この次元を独立させて評価することが大切である。」¹⁵⁾と述べている。

表2-6 形成的授業評価の調査票

体育授業についての調査		月	日	()	
小・中学校	年	組	男・女	番	名前 ()
◎きょうの体育授業について質問します。下の1～9について、あなたはどのように思いましたか。当てはまるものに○をつけてください。					
1. 深く心に残ることや、感動することがありましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				
2. 今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				
3. 「あっ、わかった！」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				
4. せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				
5. 楽しかったですか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				
6. 自分から進んで学習することができましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				
7. 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				
8. 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				
9. 友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)				

(3) 活用のしかた

高橋は、表 2-7 を形成的授業評価の評価基準として示し、「授業後に調査を実施し、調査票の各項目の『はい』『どちらでもない』『いいえ』の該当する箇所に○印をつけさせる。成績にはいっさい関係ないことを伝え、ありのまま回答させることが大切である。

○印をつけるだけでなく、その理由を記述させると、授業改善に有効な情報をもたらす。しかし、すべての項目に理由を記述させると多くの時間を要するため、最低限の項目に限定する必要がある。

各項目、各次元、全項目について、『はい』に 3 点、『どちらでもない』に 2 点、『いいえ』に 1 点を与えて平均点を算出する。そして、ここで得た平均点を、評価基準に照らして 5 段階で評価する。たとえば全項目のクラスの平均が 2.5 であれば 5 段階評価の 4 になり、2.2 であれば 2 ということになる。2.77 以上の評価が得られれば、大変評価の高かった授業であり、逆に 2.33 以下であればかなり低い評価であり、反省して授業改善に取り組む必要がある。」¹⁵⁾ と述べている。

表 2-7 形成的授業評価の診断基準

次元	項目	評定				
		5	4	3	2	1
成果	1. 感動の体験	3.00~2.62	2.61~2.29	2.28~1.90	1.89~1.57	1.56~1.00
	2. 技能の伸び	3.00~2.82	2.81~2.54	2.53~2.21	2.20~1.93	1.92~1.00
	3. 新しい発見	3.00~2.85	2.84~2.59	2.58~2.28	2.27~2.02	2.01~1.00
	次元の評価	3.00~2.70	2.69~2.45	2.44~2.15	2.14~1.91	1.90~1.00
意欲・ 関心	4. 精一杯の運動	3.00	2.99~2.80	2.79~2.56	2.55~2.37	2.36~1.00
	5. 楽しさの体験	3.00	2.99~2.85	2.84~2.60	2.59~2.39	2.38~1.00
	次元の評価	3.00	2.99~2.81	2.80~2.59	2.58~2.41	2.40~1.00
学び方	6. 自主的学習	3.00~2.77	2.76~2.52	2.51~2.23	2.22~1.99	1.98~1.00
	7. めあてをもった学習	3.00~2.94	2.93~2.65	2.64~2.31	2.30~2.03	2.02~1.00
	次元の評価	3.00~2.81	2.80~2.57	2.56~2.29	2.28~2.05	2.04~1.00
協力	8. なかよく運動	3.00~2.92	2.91~2.71	2.70~2.46	2.45~2.25	2.24~1.00
	9. 協力学習	3.00~2.83	2.82~2.55	2.54~2.24	2.23~1.97	1.96~1.00
	次元の評価	3.00~2.85	2.84~2.62	2.61~2.36	2.35~2.13	2.12~1.00
総合評価 (総平均)		3.00~2.77	2.76~2.58	2.57~2.34	2.33~2.15	2.14~1.00

この形成的授業評価を毎時間つけていき、子どもたちにとって良い授業になるように毎回反省し、授業の改善に努めていきたい。

第3章 検証授業

1 研究の仮説

タグラグビーの授業において、戦術的な課題を意識させることによって、子どもたちがボールを持たないときの動きができるようになり、攻防の楽しさや喜びを味わうことができるだろう。

2 検証の方法

(1) 期間 平成22年9月28日(火)～10月29日(金)10時間扱い

(2) 場所 伊勢原市立緑台小学校 校庭、体育館

(3) 対象 第6学年1組(28名)

(4) 単元名 タグラグビー

(5) 方法

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査と分析(予備アンケートや事前・事後アンケートなど)

(ア) 実態調査 7月14日(水)実施

(イ) 事前アンケート 9月21日(火)実施

(ウ) 事後アンケート 11月2日(火)実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析

(ア) 学習カード(個人用)(チーム用)(毎時)

(イ) ゲーム記録カード(毎時)

オ VTRの分析

毎時間、デジタルビデオカメラ(移動式常時2台・固定式1台)により児童の学習の様子、学習の展開について記録した。

カ 結果の分析

(6) 分析の視点と方法

表3-1 分析の視点と方法

分析の視点	具体的な分析の観点と方法
<p>(1) 戦術的な課題を意識することができたか。</p>	<p>ア 戦術的な課題に気付いたか。 (ア) 視覚的資料(ビデオ)の有効性の分析(事後アンケート、学習カード) (イ) 発問の有効性の分析(事後アンケート)</p> <p>イ 戦術的な課題の解決方法がわかったか。 (ア) 話し合い、視覚的資料(掲示物)、作戦ボードの有効性の分析(事後アンケート) (イ) 事後アンケートによる分析(事後アンケート) (ウ) ゲーム記録カードの有効性の分析(事後アンケート)</p> <p>ウ 戦術的な課題の解決方法を意識して、ゲームに取り組むことができたか。 (ア) 事後アンケートによる分析(事後アンケート) (イ) 学習カードの自己評価の分析(学習カード)</p>
<p>(2) ボールを持たないときの動き(サポート)ができたか。</p>	<p>ア ボール保持者のサポートができたか。 (ア) ゲーム中におけるボール保持者へのサポート回数の分析(VTR、ゲーム記録カード) (イ) ゲーム中におけるボール保持者へのサポートした人数の分析(VTR) (ウ) ゲーム中における1回あたりのパスを出そうとしたときのサポートしていた人数の分析(VTR、ゲーム記録カード) (エ) 事後アンケートによる分析(事後アンケート) (オ) 学習カードの自己評価の分析(学習カード)</p>
<p>(3) タグラグビーの攻防の楽しさや喜びを味わうことができたか。</p>	<p>ア ゲームの攻防を楽しむことができたか。 (ア) 学習カードの自己評価の分析(学習カード) (イ) 事後アンケートによる分析(事後アンケート)</p>

3 学習指導計画

(1) 単元目標

- ア ルールを守り、友だちと助け合って練習やゲームを進んで行うことができる。(関心・意欲・態度)
- イ 自分のチームの特徴に応じた作戦を考えて、練習やゲームを行うことができる。(思考・判断)
- ウ ゲームに発揮されるようなタグラグビーの特性に応じたランやパスのボール操作やボールを持たないときの動きができる。(技能)

(2) 評価規準

ア 内容のまとめりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ボール運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組むとともに、ルールを守り助け合って運動をしようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。	チームの特徴を知り、作戦を立てたり、ルールを工夫したりしている。	ゲームで攻防をするためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けている。

イ 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ラグビーの楽しさや喜びに触れることができるよう、進んでゲームに取り組もうとしている。 ルールを守り、友達と助け合って運動しようとしている。 運動する場や用具の安全に気を配ろうとしている。	みんなが楽しんで攻撃できるように、守備側のプレイヤーの数を選んでいる。 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てようとしている。	ボールを持って相手をかかわして走り抜けたり、パスをしたりすることができる。 相手のタグを取ることができる。 ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くことができる。

ウ 具体の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
十分満足できる	<p>①常に自ら進んで、ラグビーの楽しさや喜びに触れることができるよう、ゲームに取り組もうとしている。</p> <p>②常に自ら進んで、用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>③常に自ら進んで、ルールやマナーを守り、友達と助け合っ、ゲームをしようとしている。</p> <p>④常に自ら進んで、運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</p>	<p>①みんなが楽しんで攻撃できるように、守備側のプレイヤーの人数を適切に選んでいる。</p> <p>②簡単な作戦を自分たちで考えて話し合ったり、図に描いたりしている。</p>	<p>①ボールを持って、相手にタグを取られないように、ゴールに向かってスムーズに走ることができる。</p> <p>②フリーの味方に、両手で素早く確実にパスができる。</p> <p>③ボールが来る方向に体の正面を向けて、ボールを両手でつかむことが確実にできる。</p> <p>④相手のボールになったら、ボールを持っている人に突破されないように、タグを取ることが確実にできる。</p> <p>⑤パスが出せない味方の横か後ろに動いてパスをもらうことがスムーズにできる。</p> <p>⑥チームの作戦に基づいたサポートがスムーズにできる。</p>
おおむね満足できる	<p>①ラグビーの楽しさや喜びに触れることができるよう、ゲームに取り組もうとしている。</p> <p>②用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>③ルールやマナーを守り、友達と助け合っ、ゲームをしようとしている。</p> <p>④運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</p>	<p>①みんなが楽しんで攻撃できるように、守備側のプレイヤーの人数を選んでいる。</p> <p>②簡単な作戦を、提示されたものの中から話し合っ選んでいる。</p>	<p>①ボールを持って、相手にタグを取られないように、ゴールに向かって走ることができる。</p> <p>②フリーの味方に、両手で素早くパスができる。</p> <p>③ボールが来る方向に体の正面を向けて、ボールを両手でつかむことができる。</p> <p>④相手のボールになったら、ボールを持っている人に突破されないように、タグを取ることができる。</p> <p>⑤パスが出せない味方の横か後ろに動いてパスをもらうことができる。</p> <p>⑥チームの作戦に基づいたサポートができる。</p>

<p>努力を要する</p>	<p>①ゲームに取り組まないでタグラグビーの楽しさや喜びに触れることができずにいる。</p> <p>②用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしていないでいる。</p> <p>③ルールやマナーを守らないで、友達と助け合わずにいる。</p> <p>④運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしないでいる。</p>	<p>①みんなが楽しんで攻撃できるように、守備側のプレイヤーの人数を選ばずにいる。</p> <p>②簡単な作戦を提示されても、選ばずにいる。</p>	<p>①ボールを持って、相手にタグを取られないように、ゴールに向かって走ることができずにいる。</p> <p>②フリーの味方に、両手で素早くパスができずにいる。</p> <p>③ボールが来る方向に体の正面を向けて、ボールを両手でつかむことができずにいる。</p> <p>④相手のボールになったら、ボールを持っている人に突破されないように、タグを取ることができずにいる。</p> <p>⑤パスが出せない味方の横か後ろに動いてパスをもらうことができずにいる。</p> <p>⑥チームの作戦に基づいたサポートができずにいる。</p>
<p>努力を要すると判断される児童への手立て</p>	<p>①取り組まない原因は何かを丁寧に聞き取り、その問題を一緒に解決していくことで、自分だけでなく、チームやクラスみんなが楽しくなることを丁寧に伝えていく。</p> <p>②役割分担を、しっかりと確認させ、仕事をやらないことで、みんなの活動まで停滞してしまうことを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。</p> <p>③ルールやマナーを守らないことは、みんなに嫌な思いをさせることを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。</p> <p>④安全確認をしないことが怪我につながることを丁寧に説明していく。</p>	<p>①選ばない原因は何かを丁寧に聞き取り、みんなが楽しむためのルールの必要性を伝えていく。</p> <p>②学習資料をもとに、作戦について、具体的に説明しながら確認する。</p>	<p>①②③⑤⑥具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p> <p>④ボールを持っている相手のタグを取らないと、トライを簡単にされてしまい得点につながることを説明し、守ることの必要性を確認する。</p>

(3) 指導と評価の計画

時間	学習のねらいと活動	学習活動における 具体的評価規準			評価方法等
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	
はじめ (1時間目)	<p>ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、 いろいろなチームとゲームを楽しみ個人 人やチームの力を高める</p> <ol style="list-style-type: none"> オリエンテーション ・学習の進め方・場の準備、準備運動の説明、 確認 ためしのドリルゲーム 「タグ取り鬼」「金魚さんランニング」 ためしのゲーム ・2ゴール交替 学習カード記入説明 学習のふりかえり 次回の学習確認・挨拶・場の片付け 	①			<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>①タグラグビーの楽しさや喜びに触れる ことができるよう、ゲームに取り組も うとしている。(学習カード、行動観察)</p>
なか 1 (2時間目) 5時間目	<ol style="list-style-type: none"> 挨拶・健康観察・場の準備・準備運動 本時のねらいの確認 視覚的教材を使つての発問 振り返り、作戦タイム ドリルゲーム 「タグ取り鬼」「金魚さんランニング」 ゲーム(3分間) ・対戦相手・ルール・役割・記録の取り方確 認 ・作戦タイムを設ける <p><2時間目></p> <ul style="list-style-type: none"> ためしのミニリーグ戦 <p><3、4時間目></p> <ul style="list-style-type: none"> タスク(3対2)ゲームのリーグ戦 攻撃側に数的優位な状況が生まれる状況ハ ーフコートの使用 1トライ交替制 <p><5時間目></p> <ul style="list-style-type: none"> 確かめのゲーム1(ミニリーグ戦) <ol style="list-style-type: none"> 学習のふりかえり 次回の学習確認・挨拶・場の片付け 	② ③ ④		① ② ③	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>②用具の準備や片付けで、分担された役 割を果たそうとしている。(学習カー ド・行動観察)</p> <p>③ルールやマナーを守り、友達と助け合 って、ゲームをしようとしている。(行 動観察)</p> <p>④運動する場を整備したり、用具の安全 を保持したりすることに気を配ろうと している。(行動観察)</p> <p>【運動の技能】</p> <p>①ボールを持って、相手にタグを取られ ないように、ゴールに向かって走るこ とができる。(行動観察)</p> <p>②フリーの味方に、両手で素早くパスが できる。(行動観察)</p> <p>③ボールが来る方向に体の正面を向け て、ボールを両手でつかむことができ る。(行動観察)</p>

<p>なか2 (6時間目) 10時間目</p>	<p>ねらい2 ゲームを楽しみながら、高まった力で、チームごとに作戦を考え、攻め方を工夫する。</p> <p>1 場の準備、準備運動、集合、挨拶 2 本時のねらいの確認 3 視覚的教材を使つての発問 4 振り返り、作戦タイム <6時間目> 5 ドリルゲーム ・「タグ取り鬼」「金魚さんランニング」 <7時間目、8、9、10時間目> 5 チーム練習 ・「フォーメーションの確認」 6 ゲーム(3分間) <6、7、8時間目> ・タスク(守備側の人数を増やしていく)ゲーム <9、10時間目> ・確かめのゲーム2(チーム対抗戦) 7 学習のふりかえり 8 次回の学習の確認・挨拶・片付け</p>		<p>① ②</p>	<p>④ ⑤ ⑥</p>	<p>【運動についての思考・判断】 ①みんなが楽しんで攻撃できるように、守備側のプレーヤーの人数を選んでみる。(発言・行動観察・学習カード) ②簡単な作戦を、提示されたものの中から話し合つて選んでいる。(発言・行動観察・学習カード)</p> <p>【運動の技能】 ④相手のボールになったら、ボールを持っている人に突破されないように、タグを取ることができる。(行動観察) ⑤パスが出せない味方の横か後ろに動いてパスをもらうことができる。(行動観察) ⑥チームの作戦に基づいたサポートがスムーズにできる。(行動観察、ゲーム記録カード)</p>
<p>まとめ</p>	<p>1 単元全体をふりかえり、学習のまとめをする</p>	<p>①</p>			<p>【運動への関心・意欲・態度】 ①タグラグビーの楽しさや喜びに触れることができるよう、ゲームに取り組もうとしている。(発言・学習カード)</p>

(4) 時間毎の評価計画

観点		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	10時間目
関心・意欲・態度	①	◎									
	②				◎						
	③		◎								
	④			◎							
思考	①								◎		
	②							◎			
技能	①			◎							
	②				◎						
	③					◎					
	④						◎				
	⑤									◎	
	⑥										◎

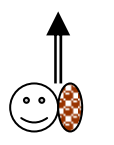
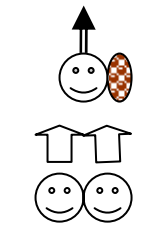
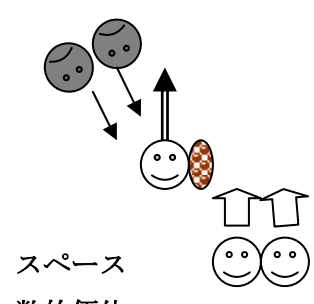
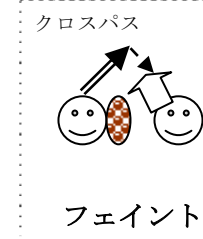
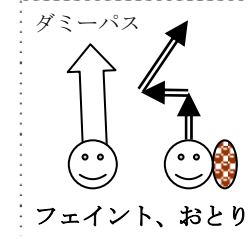
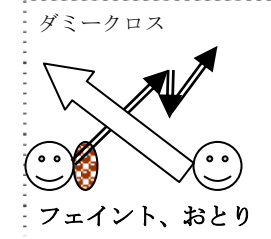
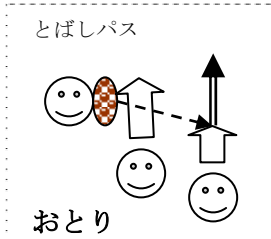
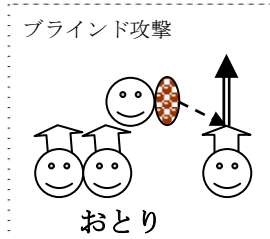
◎・・・重点的に評価する観点

(5) 単元計画(45分×10時間)

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しむ個人やチームの力を高める					ねらい2 ゲームを楽しみながら、高まった力で、チームごとに作戦を考え、攻め方を工夫する。				
5	1 オリエンテーション ・単元のめあての確認 ・タグラグビーの説明 ・学習時の約束の確認	1 集合・挨拶・健康観察・準備運動								
10		2 本時のめあての確認								
20		3 視覚的資料を使った発問								
40		4 振り返り(作戦タイム)								
5	2 ためしのドリルゲーム ・タグとり鬼 ・金魚さんランニング	5 ドリルゲーム タグ取り鬼 金魚さんランニング			5 チーム練習 フォーメーションの確認					
10		6 ためしのミニリーグ戦 ・対戦相手、ルール、役割、記録の取り方の確認 ・攻撃・守備同人数 ・1ゲーム3分間 ・1チーム2試合ずつ ・タグは5回で攻撃権交替	6 タスクゲーム(3対2) ・対戦相手、ルール、役割の確認 ・1トライ交替制 ・ハーフコートによる、攻撃側に数的優位な状況(攻撃3人、守備2人)の設定 ・タグは何回されてもOK	6 確かめのゲーム1 ・対戦相手、ルール、役割、記録の取り方の確認 ・攻撃・守備同人数 ・1ゲーム3分間 ・1チーム2試合ずつ ・タグは5回で攻撃権交替	6 作戦を考えたタスクゲーム(守備側の人数を増やしていく) ・対戦相手、ルール、役割の確認 ・ハーフコートによる攻撃側優位な状況から時間ごとに守備側の人数を1人ずつ増やしていく設定(6時間目:5対3、7時間目:5対4、8時間目:5対□) ・1チーム3分間。 ・タッチラインから出たらやり直し ・タグ5回でやり直し ・8時間目は、攻撃側がチームの作戦の成熟度に応じて、守備側の人数を選ぶ。	6 確かめのゲーム2(チーム対抗戦) ・対戦相手、ルール、役割、記録の取り方の確認 ・攻撃・守備同人数 ・タグ5回で攻撃権交替 ・1ゲーム3分間 ・総当りリーグ戦(兄弟チームは除く)				
40	7 学習カードの記入・学習の振り返り									
45	8 片づけ・次回の学習の確認・挨拶									

※兄弟チームとは、アドバイスをし合ったり、メンバーが足りない時は協力したりするチームのことである。ゲーム記録カードを記入するため、兄弟チーム同士では、対抗戦、ミニリーグ戦の試合を行わない。

(6) 時間ごとのボールを持たないときの動きで習得させたい動き

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
	ドリルゲーム 「タグ取り鬼」⇒動きのあるタグを取る、タグを取られないように空いているスペースに走りこむ 「金魚さんランニング」⇒ボール保持者は先頭を走る、ボールの非保持者はボール保持者の後ろを走る、後方に下手投げで取りやすいパスをする、前に落とさずキャッチする													
	ためしのゲーム	ためしのミニリーグ戦	タスクゲーム (3対2)	確かめのゲーム1	作戦を考えたタスクゲーム (守備側の人数を増やしていく)	確かめのゲーム2 (チーム対抗戦)								
	ボールを持ったら前へ走る動き スペース 	パスをもらえるように、ボール保持者の後方をついていく動き  数的優位	前方に相手がいなスペースを見つけ、パスをもらえるようにボール保持者の後方をついていく動き  スペース 数的優位	 クロスパス フェイント							 ダミーパス フェイント、おとり		 ダミークロス フェイント、おとり	
					 とばしパス おとり		 ブラインド攻撃 おとり							

(7) 学習の工夫について

ア 視覚的資料

(ア) 気付く（ビデオ、ビデオ映像を図式化した掲示物、発問）

今回は、戦術的な課題に気付かせるために、前時の授業のビデオを使いながら発問をする。上條は、「8mmビデオを用いて運動の様子を授業後に観察することは、学習者にとって言葉でいわれるより役に立つフィードバック情報である。」¹⁶⁾と述べている。この考え方をもとに、前時の授業のビデオを見せることによって、子どもたちは前時にフィードバックでき、より身近に「トライをめざしてボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題に気付くことが容易になると考える。

また阪田は、「発問とは、学習主体（子ども）の内面に『なぜ…』『いかに…』』というような問いを芽生えさせることである」¹⁶⁾と述べている。この考え方をもとに、「トライを目指してボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題に気付くことができるように、「なぜこの攻撃は失敗したのか」「いかに攻撃すればよかったのか」などの発問を考えていきたい。

(イ) わかる（話し合い、ビデオ映像を図式化した掲示物）


今回は、戦術的な課題の解決方法をわからせるために、話し合いをした後、ビデオ映像を図式化した掲示物を使用する。上條は、「屋外で移動式の掲示板を使って学習の課題や子どものめあてを子どもに見えるような位置に掲示したり、黒板の変わりに磁石を使ったマグネットボードでゲームの作戦の検討や説明を行ったりする活用例もある。」¹⁶⁾と述べている。この考え方をもとに、ビデオ映像を図式化した掲示物を使用することで、耳からの情報だけでなく目からの情報も合わせることにより、「相手をかかわしてトライをめざしてボールを運ぶためにはどう動くべきなのか」という戦術的な課題の解決方法がわかることが容易になると考える。


(ウ) 確認（作戦ボード）


今回は、各チームや個人で、戦術的な課題の解決方法を確認するために、作戦タイムの時に、作戦ボードを使用する。作戦ボード上で、一人ひとりが自分たちの名前が書いてあるマグネットと相手チームのマグネットを動かすことにより、実際のゲームの中で、「相手をかかわしてトライをめざしてボールを運ぶためにはどう動くべきなのか」という戦術的な課題の解決方法を確認することが容易になると考える。


イ 戦術的な課題を意識する過程


ゲーム中のある運動場面（局面）⁷⁾から、「トライを目指してボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題に気づき、「相手をかわしてトライをめざしてボールを運ぶためにはどう動くべきなのか」という戦術的な課題の解決方法がわかる過程を、ビデオ映像を図式化した掲示物、発問、話し合いを予測しながら作成した。

 オフェンスプレーヤー


 ディフェンスプレーヤー

 ボール

 ボールを持っていないオフェンスプレーヤーの軌跡

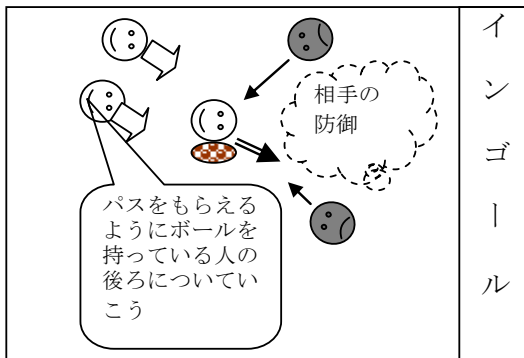
 ボールを持ったオフェンスプレーヤーの軌跡

 ディフェンスプレーヤーの軌跡

 パスの軌跡

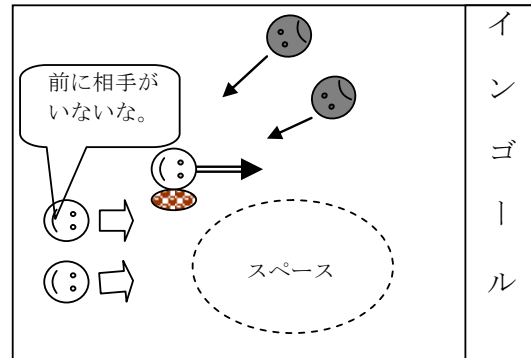
①パスをもらえるように、ボール保持者の後方についていく動き（中学年）

発問「パスをもらうにはどうしたらよいかな。」



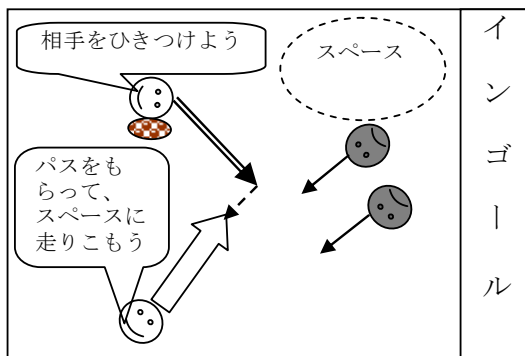
②前方に相手がいないスペースを見つけ、パスをもらえるようにボール保持者の後方についていく動き（高学年）

発問「すぐにタグされないように、パスをもらうにはどうしたらよいかな。」



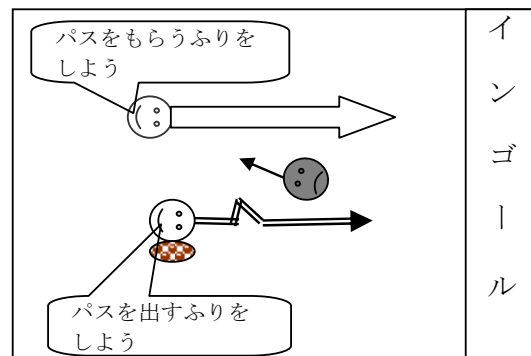
③クロスパス（ボール保持者の斜め後方に走りこみ、パスをもらう・高学年）

発問「チームで相手をかわすにはどうしたらよいかな。」



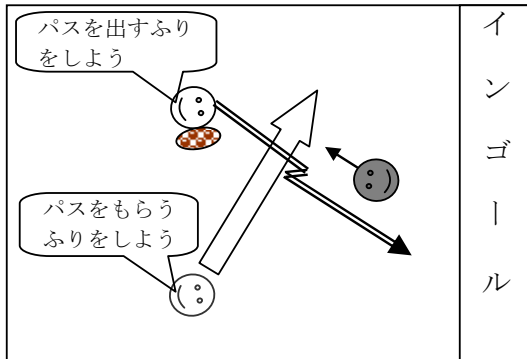
④ダミーパス（ボールをもらうかのような動きをする・高学年）

発問「チームで相手をかわすにはどうしたらよいかな。」



⑤ ダミークロス (ボールをもらうかのような動きをする・高学年)

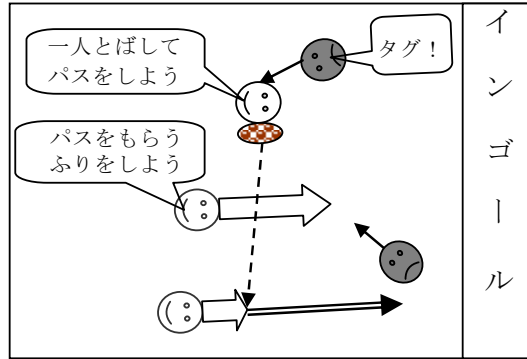
発問「チームで相手をかかわすにはどうしたらよいかかな。」



イン
ゴ
ー
ル

⑥ とぼしパス (ボールをもらうかのような動きをする・高学年)

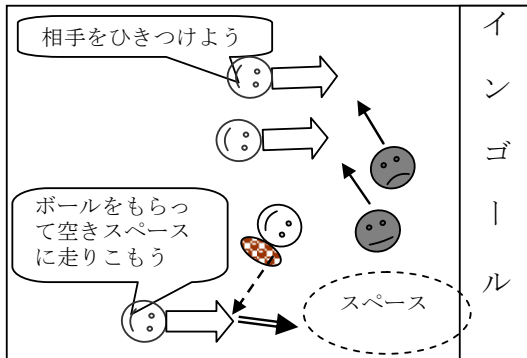
発問「チームで相手をかかわすにはどうしたらよいかかな。」



イン
ゴ
ー
ル

⑦ ブラインド攻撃 (ボールをもらうかのような動きをする・高学年)

発問「チームで相手をかかわすにはどうしたらよいかかな。」



イン
ゴ
ー
ル

ウ ボールを持たないときの動きを習得させるタスクゲーム

大貫は、「ボール操作の技術差に関係なく、どの子どもがコンビプレイの面白さを学べるためのゲーム人数は『3人』が基本となる。」¹⁶⁾と述べている。この考え方をもとに、単元計画の前半に、局面の視点から明確化された運動の特性¹³⁾をどの子どもにも味わえる3対2のタスクゲームを取り入れた。攻撃側の人数が1人多いことで、空きスペースを見つけやすく、パスを出す味方もわかりやすいので、自分たちで考えた作戦が実行しやすいと考える。

また後半では、3人、4人、5人のコンビプレイという高度な作戦ができるように、攻撃側の数的優位の状態から守備の人数を増やしていくタスクゲームを取り入れた。大貫は、「作戦の学習指導は、子どもたち自身が考えた作戦を大切にしながら、

『有効な作戦』の存在に気付かせるように指導することが大切である。」¹⁶⁾と述べている。この考え方をもとに、生きたねらい¹³⁾を持たせて、ゲームを行うこととし、正規の人数である5人でも作戦が実行できるように、まず5対3を行い、守備が2人いない分の空きスペースを見つけ、トライしやすい状況にした。次により高度な作戦が実行できるように、5対4を行い、5対5のゲームに近づけていった。次の5対□のゲームでは、子ども自らの必要感⁷⁾の中で、子どもたち自身がチームの作戦の成熟度に応じて、守備の人数を選ぶこととした。この守備の人数を増やしていくタスクゲームを通して、自分たちのチームにとって、有効な作戦、有効でない作戦がわかり、5対5のゲームの時に、有効な作戦を実行し、成功させてほしいと考えた。

3対2

【習得させたい力：ボール保持者は前の空いているスペースに走る
非保持者はボールをもらえるように保持者の後方でサポートする】

- ・ハーフラインによる攻撃側に数的優位な状況（攻撃3人、守備2人）の設定
- ・1トライ交替制
- ・タッチラインから出たらやり直し、タグは何回されてもOK
- ・チームごと順番にゲームをする。

1 番目…攻撃（1班）⇒守備（2班）⇒見学（3班、4班、5班、6班）

2 番目…攻撃（2班）⇒守備（3班）⇒見学（4班、5班、6班、1班）

3 番目…攻撃（3班）⇒守備（4班）

：

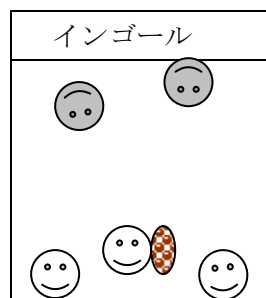
：

6 番目…攻撃（6班）⇒守備（1班）

7 番目…攻撃（1班）⇒守備（2班）

：

※以降繰り返し



《言葉かけのポイント》

「ボールを持っている人はタグを取られるまで前へ進もう」

「ボールを持っていない人はボールを持っている人の後ろについて、いつでもパスをもらえるようにしよう」

「守っている人は、とにかくタグを取ろう」

守備の人数を増やしていくゲーム

【習得させたい力：チームで作戦を考えて、攻撃パターンを増やす、ボールを持たないときの動きがわかる】

- ・ 攻撃側のチームは全員（5人）出て、時間ごとに、守りの人数を3人から1人ずつ増やしていく。（6時間目：5対3、7時間目：5対4、8時間目：5対□）
- ・ 1チーム3分間。
- ・ タグ5回、タッチラインから出る、反則（ノックオン、スローフォワード）の時は、スタートからやり直す。
- ・ スタートになった時点で、守備側のチームは順番に交替していく（入れ替わっていく）。
- ・ 守備側を順番に行っていく（攻撃側の兄弟チームは守備側に入らず、攻撃側のデータを取る）。

1 番目…攻撃（1班） vs 守備（2班⇒3班⇒5班⇒6班⇒…）

※ 4班は1班と兄弟チームのため、データを取る。

2 番目…攻撃（2班） vs 守備（3班⇒4班⇒6班⇒1班⇒…）

※ 5班は2班と兄弟チームのため、データを取る。

3 番目…攻撃（3班）

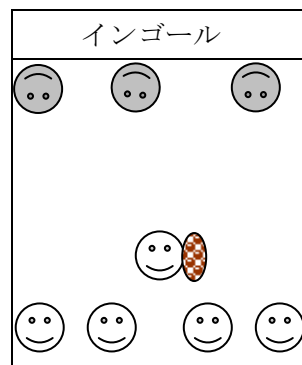
：

6 番目…攻撃（6班）

6 時間目……守り 3 人

7 時間目……守り 4 人

8 時間目……攻撃側が守りの人数を選ぶ。



《言葉かけのポイント》

「全員が動ける作戦を考えよう」

「自分たちで考えた作戦を色々と試してみよう」

「対抗戦で使えるような作戦をたくさん作ろう」

- ・ 8時間目は、攻撃側がチームの作戦の成熟度に応じて、守備側の人数を選ぶ。
- ・ 作戦ボードを使い、平面上で考えさせてからゲームをする。
- ・ 1コートで行うので、他のチームの作戦が分かり、色々な作戦を共有できる。
- ・ グループで考えた（協力した）攻撃が出たら紹介する。
- ・ 守備側の人数が増えることによって、作戦（攻撃）も高度になっていくと思われる。

エ ボール操作（個人的技能を高めるドリルゲーム）

大貫は、「コンビプレイが上手にでき、楽しむためには、ボール操作、ボディコントロールなどについても上手になる必要がある。」¹⁶⁾と述べている。この考え方をもとに、今回の検証授業では、授業の前半10分間を、ボール操作やボディコントロールが上手になるように、「タグを取る」、「ボールを持って走る」、「持っていない人はボールを持っている人の後ろを走る」、「後方に下手投げで取りやすいパスをする」、「前に落とさずキャッチする」などのドリルゲームを取り入れた。

またこれらのドリルゲームが、「タグを取れるようになる」、「ボール操作が上手になる」という単なる技能の向上が目的ではなく、これらの技能をゲームの中で発揮できるように、常にゲームを意識させる内容を工夫した。

(ア) タグ取り鬼（基礎編）

【習得させたい力： タグを取る時→動きのあるタグを取る

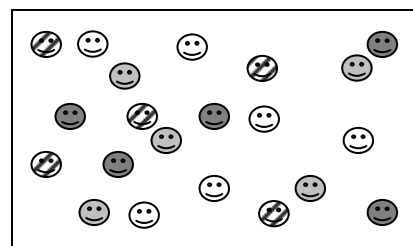
タグを取られない時→タグをとられないように空いているスペースに走りこむ】

ルール

- ・チーム（色）ごとにタグを取り合う。



- ・制限時間内に、自分のタグを取られないように、注意しながら他のチームのタグを取る。
- ・タグをたくさん取ったチームが勝ち。



(イ) タグ取り鬼（発展編）

【習得させたい力： タグを取る時→動きのあるタグを取る

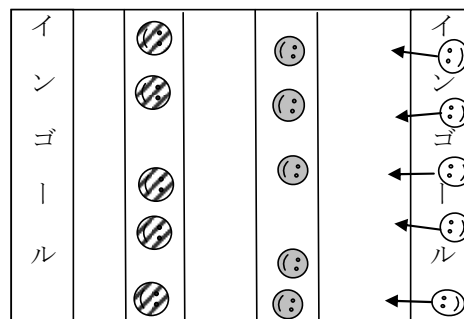
タグを取られない時→タグをとられないように空いているスペースを見つけ、反対側のインゴールまで走る】

ルール

- ・攻撃側はインゴールから反対側のインゴールまで自分のタグを取られないように走る。
- ・守備側は決められた範囲内で走ってくる人のタグを取る。
- ・チームごとに、攻撃、守備を順番に行い、タグが一番取られなかったチームが勝ち。

《共通する言葉かけのポイント》

「ゲームの中で、タグを取る時は、相手のどのくらいの距離、どの角度の時、



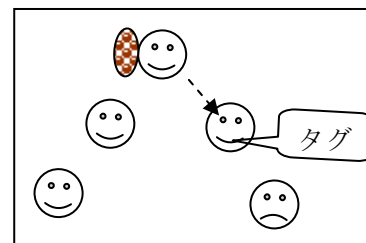
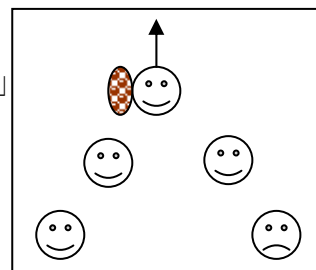
取りやすいか、考えて取ってみよう」

「タグを取られないようにするには、ゲームの時と同じように、誰もいない空いているスペースを探してみよう」

(ウ) 金魚さんランニング

【習得させたい力：ボール保持者は先頭を走る、ボール非保持者はボール保持者の後ろを走る、後方に下手投げで取りやすいパスをする、前に落とさずキャッチする】

- ・5人が左図のように並び、ボールを持った人が「金魚さん」で、他の3人が「金魚さんのフン」になる。
- ・「金魚さん」は、前へ走り、「金魚さんのフン」の4人は、形を変えずに後ろから追いかける
- ・走りながら、2番目のどちらかが、「タグ」と言う。
- ・ボールを持った人が「タグ」と言った人にパスをする。
- ・パスをもらった人が先頭になり、「金魚さん」になる。パスをした「金魚さん」だった人は、パスをした後、後ろに回り、「金魚さんのフン」になる。



《言葉かけのポイント》

「ボールを持ったら必ず先頭を走って、パスをする時は相手を取りやすいように下からやさしいパスをしよう」

「ボールを持っていない人はボールを持っている人の後ろを走って、パスがきたら前に落とさずしっかりキャッチしよう」

「ゲームを意識しながら、相手との距離を狭くならないように考えて、パスしていこう。」

オ チーム分け

チーム分けを行う際、勝敗の不確定性を保つには、チーム間の力が均等に近づけなければならない。またチーム内には、リーダー的存在、技能が高い、低い、性別など、様々なタイプの子が混在することで、学び合いが生まれ、チームワーク、社会性の高まりにつながるものとする。

このようなことをふまえ、今回は担任と相談しながら、リーダー性、運動の技能差、人間関係などを考慮し、男女混合チームで、5名を4チーム、4名を2チームの計6チーム編成で決めていくこととする。

また2つのチームを兄弟チームとし、アドバイスをし合ったり、メンバーが足りない時は協力したり、兄弟チームの友だちのゲーム記録カードを記入したりする。兄弟チームとは、対抗戦、ミニリーグ戦の試合を行わないこととした。

カ 学習資料

上條は、「学習ノート、学習カード、教育機器は、形態は異なるが、子どもが円滑に学習を進めることを助ける学習の材料、資料である。学習資料には、学習者が記録や達成の状況などを実際に記録していく記録カード、学習の方法や練習の仕方に関する印刷物や資料、運動のポイントや技を説明するための写真やVTRなどの視聴覚機器を利用したものなどがあげられる。」¹⁶⁾と述べている。

(ア) 個人カード

自分のめあて、ドリルゲームの結果、学習の振り返りを記入するカードである。

(イ) チームカード

チームのめあて、作戦（単元の後半で使用）、ドリルゲーム、試合結果を記入するカードである。



(ウ) ゲーム記録カード

今回の学習では、トライにつながるパスの技術（サポート）を身に付けることを目指していくわけだが、本当にトライにつながるパスを理解するには、ただ試合を行うだけでは難しい。そこで今回の学習では、ラグビーのゲーム記録カードを作成し、サポートした回数の記録を取ることとした。その結果から誰が何回サポートしたかが分かり、次のゲームに活かすことができると考えた。また兄弟チームの友だちのゲーム記録カードを取ることで、サポートする動きが客観的に見え、理解がより深まるだろう。

ラグビー学習カード（ゲーム記録用）										
～どの程度サポートできているか調べよう～										
サポートとは？										
サポートとは、攻撃するためにパスを受けられる場所にいるか、そこに動く動きを指します。またチームの作戦で、おとりになる動きも指します。										
☆ボールを持っている味方の後方において、										
①パスをもらうための動きをしているか。										
②味方の役に立つおとりの動きをしているか。										
※①か②の時に、「サポート」していると考えます。サポートの動きがどれくらいできているのか確かめてみましょう。										
記録の仕方										
サポートできた時に、「サポートした」に○をつける。またサポートした人にパスが出た、トライをした時に、「パスが出た」「トライをした」にも○をつける。										
	記録									回数
サポート①した	○	○		○		○				4
サポート②した			○		○		○			3
パスが出た				○		○				2
トライをした				○						1



図3-1 ゲーム記録カード

4 授業の実際

10時間扱いの第1時間目 平成22年9月28日(火) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。				
本時のねらい (1) 学習の進め方を知る。 (2) タグラグビーの楽しさや喜びに触れることができるよう、ゲームに取り組む。				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
20分	はじめ	○ 集合・整列・挨拶 [学習内容] 集合・整列・場の用意・片付けは、すばやく安全に気を配って行うこと。 ○ オリエンテーション ○ 場の準備、準備運動	・集合はすばやく、整列はキャプテンを先頭に、挨拶は元気よく全時間行うことを伝える。 ・場の用意、片付けをみんなで安全に行うように伝える。	
20分	なか	[学習内容] タグラグビーの楽しさや喜びに触れることができるよう、練習の仕方やルールを知り、失敗を恐れずに積極的にゲームに取り組むこと。 1 ためしのドリルゲーム ・ルールを知り、ゲームを行う 「タグ取り鬼」「金魚さんランニング」 2 ためしのゲーム ・ルールを知り、ゲームを行う ~主なルール~ ・人数は5人对5人。 ・整列・挨拶をする。 ・1トライで交替(トライしたチーム)する。 ・新たに入ってきたチームがフリーパスをしてゲーム開始(始めだけジャンケンをして勝った方から)。 ・タッチラインから出た、タグを5回された、スローフォワード、ノックオンの場合は、攻撃権交替。	・ドリルゲームを行う前に、習得させたい動きはどのようなものか模範しながら説明する。  ・失敗を恐れずに積極的にタグを取ったり、ボールに触りに行ったりすることを伝える。 ・ルールが理解できていない児童には近くによって助言する。 ＜努力を要する児童への手立て＞ ①取り組まない原因は何かを丁寧に聞き取り、その問題を一緒に解決していくことで、自分だけでなく、チームやクラスのみみんなが楽しくなることを丁寧に伝えていく。	【運動への関心・意欲・態度】 ①タグラグビーの楽しさや喜びに触れることができるよう、ゲームに取り組もうとしている。(観察、学習カード)
5分	まとめ	○ 学習カード記入 ・学習カードの記入の仕方の説明を聞き、記入する。 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け	・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・今日の感想を何人からか聞き、よい動き、言葉を紹介する。 ・みんなで安全に片付けできるように伝える。	


＜授業のふりかえり＞

- ・学習の進め方の説明を、児童は集中して話を聞いていたが、「学習の進め方がわかったか」について「はい」と回答した児童は48%であった。
- ・「タグラグビーの楽しさを感じたか」については「はい」と回答した児童は78%であった。
- ・ためしのゲームでは、タグを取られないことを意識しすぎていてパスが多く、前進する意識が薄かった。無理なパスが多いため、ノックオン、スローフォワードが多かったが、チームで協力してパスをまわしながらトライしようと楽しむ姿が見られた。
- ・タグ取り鬼では、「タグを取る」と「タグを取られないこと」を同時に行っていたため、子どもたちがそれぞれのねらいに集中できていなかった。
- ・金魚さんランニングでは、その場でグルグル回ってパスをしていた。メインゲームに活かすためにも、前に進みながらパスをする意識が必要である。

10時間扱いの第2時間目 平成22年10月1日(金) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。				
本時のねらい ルールやマナーを守り、友達と助け合って、ゲームをする。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列ができていないか確認する。 ・場の準備をみんなで行っているか確認する。 	
35分	なか	<p>[学習内容] スローフォワード、ノックオンなどのルールを、友達と教えあって、ゲームをしたり、見たりすること。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。 2 ドリルゲーム 「タグ取り鬼」「金魚さんランニング」 3 ドリルゲームの振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲームの結果の振り返り 4 ミニリーグ戦 <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手とルールを確認しゲームを行う。 <p>～主なルール～ ためしのゲームに追加するもの <ul style="list-style-type: none"> ・人数は5人対5人。 ・時間は各3分間 ・トライしたら、1点。 </p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。  <ul style="list-style-type: none"> ・前時と同様に積極的にタグを取ったり、ボールに触りに行ったりすることを伝える。 ・トライが決まったり、パスが通ったりするなど、よいプレイには積極的に称賛していく。 <p><努力を要する児童への手立て> ③ルールやマナーを守らないことは、みんなに嫌な思いをさせることを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。</p>	<p>【運動への関心・意欲・態度】 ③ルールやマナーを守り、友達と助け合って、ゲームをしようとしている。(観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・今日の感想を何人からか聞き、よい動き、言葉を紹介する。 	


<授業のふりかえり>

- ・「ルールやマナーを守り、友達と助け合って、ゲームをしたか」で「はい」と回答した児童は33%であった。ルールについては、2回目ではあるが、スローフォワードやノックオンなどを意識してゲームをしていた。マナーについては、ゲームを見ている時の態度が良くなく、次回までに指導が必要である。
- ・前時のゲームのVTRを見せながら、発問、話し合いをしたため、子どもたちが本時の習得させたい動きを意識しながらゲームに取り組むことができた。
- ・タグ取り鬼では、タグを取るチーム、タグを取られないチームに分けたため、1つのねらいに集中して動いていた。ただコートの方角にずっといる子どももいた。
- ・ミニリーグ戦では、「タグを取られるまで前へ走る」というルールを加え、また「タグを取られて3秒もある」ということを伝えた所、前進して落ち着いて後ろを向いてパスをする様相が見られた。

10時間扱いの第3時間目 平成22年10月5日(火) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。				
本時のねらい (1) 運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配る。 (2) ボールを持って、相手にタグを取られないように、ゴールに向かって走ることができる。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<p>[学習内容] 運動する場を用具の安全に気を配りながら、みんなで準備すること。</p> <p>○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認</p>	<p>・場の準備をみんなで行っているか確認する。</p> <p><努力を要する児童への手立て> ④安全確認をしないことが怪我につながることを丁寧に説明していく。</p>	<p>【運動への関心・意欲・態度】 ④運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。(観察、学習カード)</p>
35分	なか	<p>[学習内容] ボールを持って、相手にタグを取られないように、空きスペースに向かって走ったり、相手との間合いを考えてジグザグに走ったりすること。</p> <p>1 前時の振り返り、作戦タイム ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。</p> <p>2 ドリルゲーム 「タグ取り鬼」「金魚さんランニング」</p> <p>3 ドリルゲームの振り返り ・ドリルゲームの結果の振り返り</p> <p>4 タスクゲーム(3対2) ・ルールを確認しゲームを行う。</p> <p>~主なルール~ ・人数は攻撃側3人対守備側2人。 ・1トライで交替する。 ・整列・挨拶をする。 ・タッチラインから出た、スローフォワード、ノックオンの場合は、やり直し。 ・タグは何回されてもok。</p>	 <p>・本時の習得させたい動きを確認する。</p> <p>・攻める人数が多いので攻撃側は落ち着いて仲間にパスができるように、守備側はたくさん動いて何とかゴールを守るように伝える。</p> <p>・トライが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイには積極的に称賛していく。</p> <p><努力を要する児童への手立て> ①具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p>	<p>【運動の技能】 ①ボールを持って、相手にタグを取られないように、ゴールに向かって走ることができる。(観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<p>○ 学習カード記入・学習の振り返り ・学習カードの記入 ・学習の振り返り</p> <p>○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け</p>	<p>・トライを決めるにはどのように攻めたら良いのか考えて発表する。</p>	



<授業のふりかえり>

- ・「運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ったか」について「はい」と回答した児童は78%であった。
- ・「ボールを持って、相手にタグを取られないように、ゴールに向かって走ることができたか」について「はい」と回答した児童は70%であった。ボールを持って、相手にタグを取られないスペースを見つけてインゴールを目指して走り、トライをした児童がたくさんいた。
- ・前時のゲームのVTRを見せながら、要点を明確に説明していた。
- ・タグ取り鬼では、インゴールまで移動しなければいけなくなったので、全員タグを取られないように意識しながら前進することができ、タスクゲームの動きにつながっていた。
- ・金魚さんランニングとタスクゲームのつながりが薄い。良い見本を見せながらねらいを明確にしていける必要がある。
- ・3対2のタスクゲームでは、個人技での突破が多く、ボールを持っている人の後ろについていくという本時のねらいが薄れてしまっていた。守り方やコート工夫が必要である。

10時間扱いの第4時間目 平成22年10月8日(金) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。				
本時のねらい (1) 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たす。 (2) フリーの味方に、両手で素早くパスができる。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<p>[学習内容] 安全に気を配って、用具の準備や片付けをみんなで分担して行うこと。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 ・場の準備では、みんなで行っているか確認する。 <p><努力を要する児童への手立て> ②役割分担を、しっかりと確認させ、仕事をやらないことで、みんなの活動まで停滞してしまうことを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。</p>	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>②用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。(観察、学習カード)</p>
35分	なか	<p>[学習内容] 前方に空きスペースあるフリーの味方を見つけ、両手で素早くパスすること。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。 2 ドリルゲーム 「タグ取り鬼」「金魚さんランニング」 3 ドリルゲームの振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲームの結果の振り返り 4 タスクゲーム(3対2) <ul style="list-style-type: none"> ・ルールを確認しゲームを行う。 <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数は攻撃側3人対守備側2人。 ・1トライで交替する。 ・整列・挨拶をする。 ・タッチラインから出た、スローフォワード、ノックオンの場合は、やり直し。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・パスをつなぐにはどうしたらいいのか、前時から出た意見をみんなで確認をする。  <p><努力を要する児童への手立て> ②具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p>	<p>【運動の技能】</p> <p>②フリーの味方に、両手で素早くパスができる。(観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・試合中のパスがつながる動きがあったか聞く。 	



<授業のふりかえり>

- ・「用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたか」について「はい」と回答した児童は70%であったが、用具の準備や片付けとも、みんなで素早く行うことができた。
- ・「フリーの味方に、両手で素早くパスができたか」について「はい」と回答した児童は、41%であった。3対2のゲームであったため、フリーの味方を見つけやすく、素早くというよりは、落ち着いてパスができていた。
- ・金魚さんランニングでは、パスがこない端の2人の子どもの動きが鈍かった。5人を意識させて(パスがいつでもくると思うように)行うようにする。良い見本を見せる。
- ・3対2のタスクゲームでは、タッチラインの幅を10m縮めたので、個人技での突破が少なくなり、前に相手がいないう味方にパスする活動がたくさんできた。
- ・ディフェンスでは、ボール保持者に2人で取りにいかないで、1人ずつ取りに行くことを次時で伝えていく。

10時間扱いの第5時間目 平成22年10月12日(火) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める				
本時のねらい ボールが来る方向に体の正面を向けて、ボールを両手でつかむことができる。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列ができていないか確認する。 ・場の準備をみんなで行っているか観察する。 	
35分	なか	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>[学習内容]</p> <p>ボールが来る方向に体の正面を向けて、ボールを両手で確実につかむこと。</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 前時の振り返り、作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。 ドリルゲーム <p>「タグ取り鬼」「金魚さんランニング」</p> ドリルゲームの振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲームの結果の振り返り 確かめのゲーム1(ミニリーグ戦の続き) <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム記録カードの記入の仕方を知る。 ・対戦相手・ルール・役割・記録を確認して、ゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>～主なルール～</p> <p>ミニリーグ戦と同じ</p> </div> 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。  <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム記録カードの記入の仕方を分かりやすいように見本を拡大するなど工夫して説明する。 ・トライが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイには積極的に称賛していく。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>③具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p> </div>	<p>【運動の技能】</p> <p>③ボールが来る方向に体の正面を向けて、ボールを両手でつかむことができる。(観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 	



<授業のふりかえり>

- ・「ボールが来る方向に体の正面を向けて、ボールを両手でつかむことができたか」について「はい」と回答した児童は67%であった。ボールが来る方向に体の正面を向けることはできた。ボールのキャッチは、投げる方の問題もあるが、胸の辺りにボールがくれば、確実に両手でつかむことができた。
- ・金魚さんランニングでゲームを想定しての動きは、子どもたちにとって難しい。
- ・確かめのゲームでパスミスが多く見られたので、金魚さんランニングでパスの仕方(ボールの投げ方、取り方)を重視してもよいのではないか。
- ・確かめのゲームでは、ボール保持者の後方について行けていたが、数的優位まで意識がいかなかった。
- ・子どもたちに戦術的な良さをどう考えさせていくか。

10時間扱いの第6時間目 平成22年10月15日(金) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい2 ゲームを楽しみながら、高まった力で、チームごとに作戦を考え、攻め方を工夫する。				
本時のねらい 相手のボールになったら、ボールを持っている人に突破されないように、タグを取ることができる。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 	
35分	なか	<p>[学習内容] 走ってくるボール保持者の正面より横に立ち、相手をじっくり見ながら、相手の横か後方よりタグを取ること。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。 2 ドリルゲーム 「金魚さんランニング」 3 ドリルゲームの振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲームの結果の振り返り 4 作戦を考えたタスクゲーム(5対3) <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手・ルール・記録の確認 ・1チーム3分間 <p>～主なルール～ タスクゲーム(3対2)に追加するもの 攻撃側全員(5人)、守備側3人</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。  <ul style="list-style-type: none"> ・トライが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイには積極的に称賛していく。 <p><努力を要する児童への手立て> ④ボールを持っている相手のタグを取らないと、トライを簡単にできてしまい得点につながることを説明し、守ることの必要性を確認する。</p> 	<p>【運動の技能】</p> <p>④相手のボールになったら、ボールを持っている人に突破されないように、タグを取ることができる。(観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・選んだ作戦を達成できたか聞き取る。 	

<授業のふりかえり>

- ・「相手のボールになったら、ボールを持っている人に突破されないように、タグを取ることができたか」について「はい」と回答した児童は41%であった。5対3のゲームであったため、スペースがかなりあり、タグを取ることに苦労していた。しかしタグ取り鬼を行ってきた成果が出てきて、以前よりタグの取り方が上手になった。
- ・チームの目標と本時の目標を合わせた方がよい。
- ・ラグビーボールの持ち方(取り方、投げ方)が各々違っていたので、確認する。
- ・タグの取り方の中で、タッチラインを使って外に追い出すプレーも教えてもよい。
- ・9、10時間目の対抗戦のために、攻撃パターンをチームとして増やしていく方向で次時を行っていく。

10時間扱いの第7時間目 平成22年10月19日(火) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい2 ゲームを楽しみながら、高まった力で、チームごとに作戦を考え、攻め方を工夫する。				
本時のねらい 簡単な作戦を、提示されたものの中から話し合っ選ぶ。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 ・場の準備をみんなで行っているか観察する 	
35分	なか	<p>[学習内容] クロスパス、ダミーパスなどの簡単な作戦を、チームで話し合っ選ぶこと。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。 2 作戦に応じたチーム練習  <ol style="list-style-type: none"> 3 作戦を考えたタスクゲーム(5対4) <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手・ルール・記録の確認 ・1チーム3分間 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>～ルールの変更～ 攻撃側全員(5人)、守備側4人</p> </div> 	 <ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・習得させたい動きとかけ離れている児童には近くに寄っ助言する。 ・トライが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイには積極的に称賛していく。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><努力を要する児童への手立て> ②学習資料をもとに、作戦について、具体的に説明しながら確認する。</p> </div>	<p>【運動についての思考・判断】 ②簡単な作戦を、提示されたものの中から話し合っ選んでいる。(発言・観察・学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄っ個別に説明する。 ・選んだ作戦を達成できたか聞き取る。 ・試合を行う中で、困ったことはないか聞き取る。 	



<授業のふりかえり>

- ・「簡単な作戦を、提示されたものの中から話し合っ選んだか」について「はい」と回答した児童は37%であった。キャプテンを中心に、できそうな作戦、やってみたい作戦を話し合い、チーム練習も作戦を意識しながら行っていたチームもあれば、そうでないチームもあった。
- ・前回の個人技(ラン)中心からチームの作戦(パス)中心のタスクゲームに様相が変わり、戦術的な部分が見えてきた。
- ・作戦に暗号をつけて練習やタスクゲームをしているチームがあった。
- ・作戦をクロスパスととぼしパスの2つにしぼっても良いのではないかと。
- ・戦術的な動きをさらに意識させるために、両サイド、中央サイドの隊形(誰がどこのポジションにいるのか)を明確にするとよい。

10時間扱いの第8時間目 平成22年10月22日(金) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい2 ゲームを楽しみながら、高まった力で、チームごとに作戦を考え、攻め方を工夫する。				
本時のねらい みんなが楽しんで攻撃できるように、守備側のプレーヤーの人数を選ぶ。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 ・場の準備をみんなで行っているか観察する 	
35分	なか	<p>[学習内容] 次時からのチーム対抗戦を見据えて、チームの作戦の成熟度に応じて、守備側のプレーヤーの人数を選ぶこと。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。 2 作戦に応じたチーム練習  <ol style="list-style-type: none"> 3 作戦を考えたタスクゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手・ルール・記録の確認 ・1チーム3分間 <p>～ルールの変更～</p> <p>攻撃側(5人)が、自分たちの作戦の成熟度に応じて、守備側の人数を選ぶ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・習得させたい動きとかけ離れている児童には近くに寄って助言する。  <ul style="list-style-type: none"> ・トライが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイには積極的に称賛していく。 <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>①選ばない原因は何かを丁寧に聞き取り、みんなが楽しむためのルールの必要性を伝えていく。</p>	<p>【運動についての思考・判断】</p> <p>①みんなが楽しんで攻撃できるように、守備側のプレーヤーの人数を選んでいる。(発言・観察・学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・選んだ作戦を達成できたか聞き取る。 	



<授業のふりかえり>

- ・「みんなが楽しんで攻撃できるように、守備側のプレーヤーの人数を選べたか」について、「はい」と回答した児童は70%であった。キャプテンを中心にして自分たちの作戦を成功させようと、守備の人数を適切に選ぶことができた。
- ・チーム練習は、ラインの作り方をもっと行うとよい。守備はつけなくてよい。
- ・前回と比べると、どのチームも自分たちで立てた作戦を意識して練習していた。
- ・ゲームを中断して、ミスした所をみんなで共有できるとよい。
- ・5対口のゲームは、守備の人数を3人、4人、5人で選んでいた。だいたいのチームは4人を選んでいった。

10時間扱いの第9時間目 平成22年10月26日(火) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい2 ゲームを楽しみながら、高まった力で、チームごとに作戦を考え、攻め方を工夫する。				
本時のねらい パスが出せない味方の横か後ろに動いてパスをもらうことができる。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 ・場の準備をみんなで行っているか観察する 	
35分	なか	<p>[学習内容] タグされた味方の横か後ろにすばやく走りこんでパスをもらうこと。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。 2 作戦に応じたチーム練習 3 確かめのゲーム2 (チーム対抗戦) <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手・ルール・記録の確認 ・1チーム3分間 ・2ゲームを行う。 ・兄弟チームとはゲームをしない。 <p>～主なルール～ <u>確かめのゲーム1と同じ</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。  <ul style="list-style-type: none"> ・トライが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイには積極的に称賛していく。 <p><努力を要する児童への手立て> ⑤具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p>	<p>【運動の技能】 ⑤パスが出せない味方の横か後ろに動いてパスをもらうことができる。(観察、学習カード、ゲーム記録カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・作戦を達成できたか聞き取る。 	

<授業のふりかえり>

- ・「パスが出せない味方の横か後ろに動いてパスをもらうことができたか」について「はい」と回答した児童は60%であったが、サポートの意識が高まり、チーム全体で、ラインを作ろうと意識して動いていたため、パスを容易にもらうことができていた。
- ・確かめのゲームでは、守備が堅くなり、引き締まった試合になっていた。
- ・練習をしっかりと取り組んでいたチームは、ゲームでも作戦を成功させることが多かった。
- ・ボール運動が苦手な子の動きが良くなった。取り残されることがなくなった。
- ・次回のVTRは、作戦が良かったチームのプレーを見せて、チームの動き方、パスの正確さを伝える。

10時間扱いの第10時間目 平成22年10月29日(金) 第5校時(13:50~14:35)				
ねらい2 ゲームを楽しみながら、高まった力で、チームごとに作戦を考え、攻め方を工夫する。				
本時のねらい チームの作戦に基づいたサポートが、スムーズにできる。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 	
35分	なか	<p>[学習内容] チームの作戦に応じたサポートを、作戦ボードを使って、各自が理解し、正確に行うこと。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時のゲームのVTRを見て、振り返りを行い、本時のゲームの作戦を考える。 2 作戦に応じたチーム練習  <ol style="list-style-type: none"> 3 確かめのゲーム2 (チーム対抗戦) <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手・ルール・記録の確認 ・1チーム3分間 ・2ゲームを行う。 ・総当たりリーグ戦(兄弟チームとはゲームをしない) <p>～主なルール～</p> <p>確かめのゲーム1と同じ</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・ルールや動き方が理解できていない児童には近くによって助言する。 ・トライが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイには積極的に称賛していく。 <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>⑥具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p>	<p>【運動の技能】</p> <p>⑥チームの作戦に基づいたサポートがスムーズにできる。(観察、学習カード、ゲーム記録カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・単元を通しての感想を何人かに聞く。 	

<授業のふりかえり>

- ・「チームの作戦に基づいたサポートが、スムーズにできたか」について、「はい」と回答した児童は74%であった。チームの作戦に基づいたサポートの意識が作戦タイムの時からあり、話し合いも活発であった。チーム練習でも意識が高く取り組んでいたため、ゲームでも一人ひとりがチームの作戦に基づいたサポートの意識をもってスムーズにできた。
- ・誰も動かない子がいなかった。(チームプレーができていた)
- ・VTR→作戦ボードでの話し合い→チーム練習→ゲームと流れで、クロスパスの有効性がわかった。
- ・作戦会議で顔を近づけて話し合っていたので、誰がどう動くのかしかり確認できていた。
- ・タグされてからの展開がはやくなった。(ロングパスが出ていた)

5 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るため、検証授業から得られたデータを基に、検証の視点に沿って分析し、ボールを持たないときの動き（サポート）の習得ができたかについて考察していくことにする。なお、分析・考察を進める上で、文中に使用した図表の標本数については、**表3-2**の通りである。

また文中の児童の記述内容については、できる限り児童が記述したままの表現で掲載した。

表3-2 文中に使用した標本数

時間	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	10時間目
人数	27名	27名	27名	27名	27名	27名	27名	27名	27名	27名
予備アンケート 28名 事前アンケート 28名 事後アンケート 27名										

(1) 戦術的な課題を意識することができたか。

ア 戦術的な課題に気付いたか

(ア) 視覚的資料（ビデオ）の有効性の分析

図3-1は、事後アンケート「ビデオ(前回の授業)を見て、動き方に気付きましたか」について、4段階で記入したものである。「気付いた」、「やや気付いた」と答えた児童は86%であった。

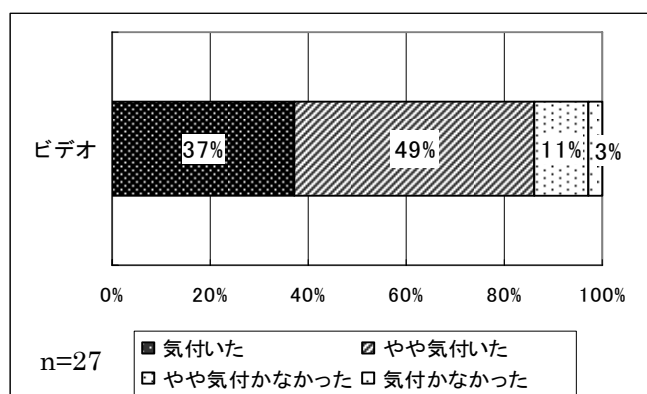


図3-1 「ビデオで戦術的な課題に気付くことができたか」という質問に対する回答（事後アンケート）

表3-3は、毎時間後の学習カード「今日の授業の感想」についての記述から、授業の始めに見た視覚的資料（ビデオ）に関するコメントを抜粋したものである。

表3-3 視覚的資料（ビデオ）に関する児童の記述内容（学習カード）

ビデオに関する学習カードのコメントの抜粋	
1	ビデオを見てBチームは横に並んでいたの誰にパスしてもいいんだなと思いました。
2	ビデオを見て、そのコツを学び、うまく技を使ってトライを決めました。
3	ビデオの色々な例を見て、色々な作戦を作ることができました。
4	ビデオを見てこういう風にパスをすればうまくできるなと思ったものがありました。
5	パスの高さ低さで大きく試合が変わるんだなと思いました。

(イ) 発問の有効性の分析

図3-2は、事後アンケート「先生の質問を聞いて、動き方に気付きましたか」について、4段階で記入したものである。「気付いた」、「やや気付いた」と答えた児童は75%であった。

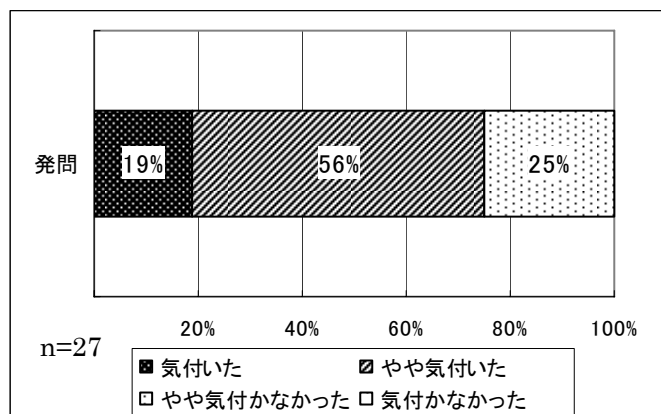


図3-2 「発問で戦術的な課題に気付くことができたか」という質問に対する回答（事後アンケート）

(1) ア「戦術的な課題に気付いたか」の考察

2時間目以降の授業の始めに、「トライを目指してボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題を気付かせるために、視覚的資料（前時の授業のビデオ）を見せてから、教師からの発問を投げかけた。その結果、視覚的資料（前時の授業のビデオ）を見て、本時の習得させたい動きに気付く児童は86%いた。（図3-1、表3-3）また教師からの発問で、本時の習得させたい動きに気付く児童は75%いた。（図3-2）学習カードの自由記述からも「先生の質問は『あっそうか』と思うことがたくさんあって作戦とかに使えました。」、「ビデオを見てから先生が質問する所で、Eチームのパスのタイミングがとても良かったことが分かりました。」等と発問に関することが書いてあった。

子どもたちは、自分たちが出ている映像なので、興味深く見ていた。みんなが集中して見ていた映像なので、発問に対する児童の反応も良かった。また視覚的資料（ビデオ）や発問だけでなく、視覚的資料（ビデオ）と発問を二つ一緒に行ったことで、戦術的な課題に気付くことができたと考える。目でしっかり見て、耳でしっかり聞くことにより児童の記憶にも残るのであろう。その後のゲームにおいても戦術的な課題を意識して動いている児童がたくさんいた。

イ 戦術的な課題の解決方法がわかったか。

(ア) 話し合い、視覚的資料（掲示物）、作戦ボードの有効性の分析

図3-3は、事後アンケート「話し合い、掲示物、作戦ボードで動き方がわかりましたか」について、4段階で記入したものである。話し合い、掲示物、作戦ボードとも「よくわかった」、「ややわかった」と答えた児童は約80%であった。

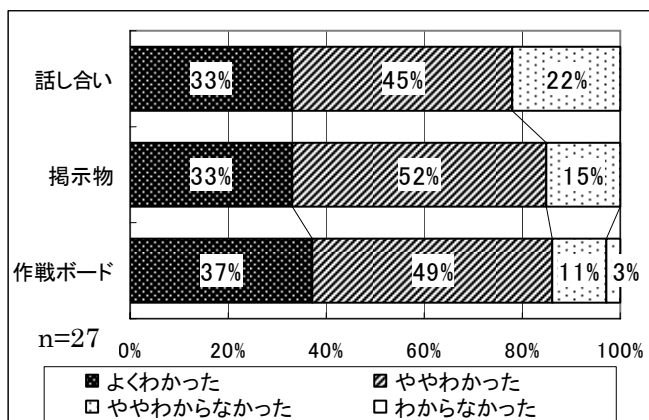


図3-3 「話し合い、掲示物、作戦ボードで動き方がわかったか」という質問に対する回答（事後アンケート）

(イ) 事後アンケートによる分析

図3-4は、事後アンケート「ゲームの中でパスをもらうためにどこに動けばよいかわかりましたか」について、4段階で記入したものである。

「よくわかった」、「ややわかった」と答えた児童は85%であった。

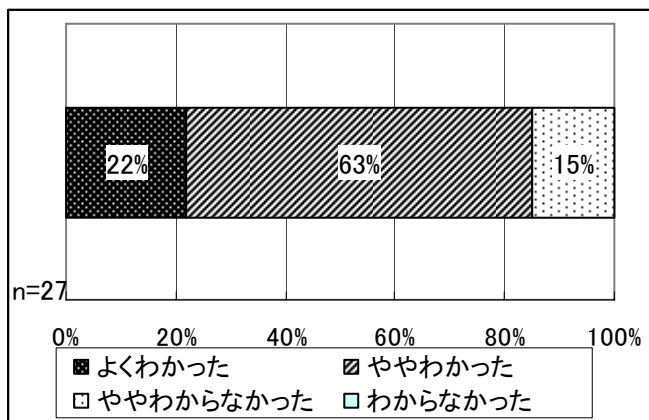


図3-4 「ゲームの中でパスをもらうためにどこに動けばよいかわかったか」という質問に対する回答（事後アンケート）

図3-5は、事後アンケート「ゲームの中で味方の役に立つおとりの動きがわかりましたか」について、4段階で記入したものである。「よくわかった」、「ややわかった」と答えた児童は71%であった。

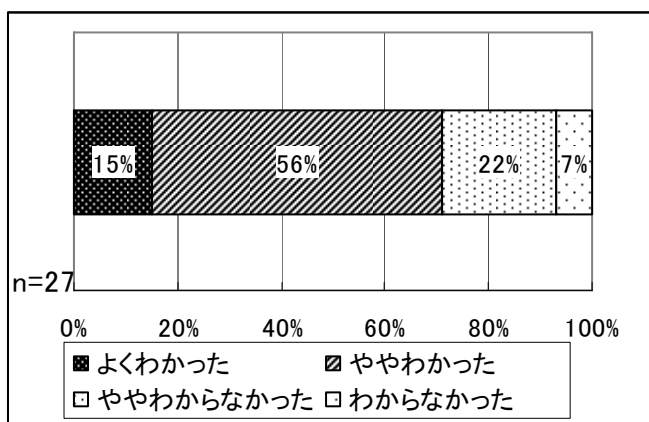


図3-5 「味方の役に立つおとりの動きがわかったか」という質問に対する回答（事後アンケート）

(ウ) ゲーム記録カードの有効性の分析

図3-6は、事後アンケート「自分のゲーム記録カードを見ることで自分の課題がわかりましたか」について、4段階で記入したものである。「よくわかった」、「ややわかった」と答えた児童は85%であった。

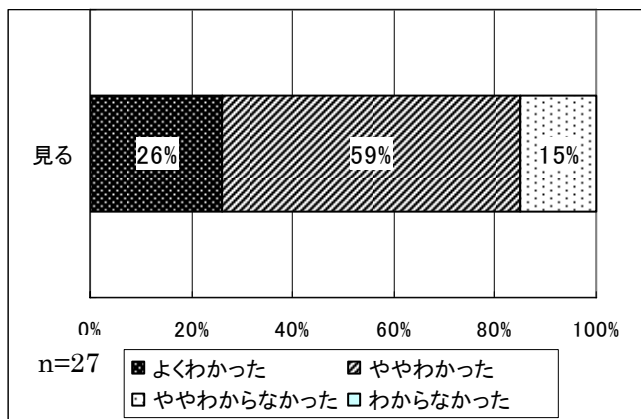


図3-6 「自分のゲーム記録カードを見ることで自分の課題がわかったか」という質問に対する回答（事後アンケート）

図3-7は、事後アンケート「友だちのゲーム記録カードを書くことでサポートの動きがわかりましたか」について、4段階で記入したものである。「よくわかった」、「ややわかった」と答えた児童は75%であった。

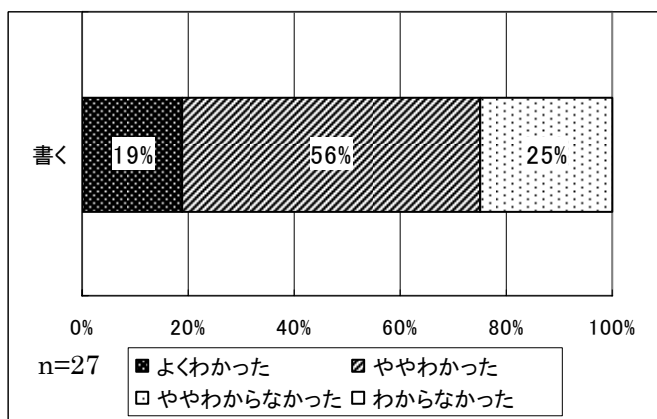


図3-7 「友だちのゲーム記録カードを書くことでサポートの動きがわかったか」という質問に対する回答（事後アンケート）

(1) イ「戦術的な課題の解決方法がわかったか」の考察

「相手をかかわしてトライを目指してボールを運ぶためにはどう動くべきか」という戦術的な課題の解決方法をわからせるために、視覚的資料（ビデオ）を見て発問した後、話し合いの時間を取り、その後視覚的資料（掲示物）を使って説明した。話し合いでは78%、掲示物では85%、作戦ボードでは86%の児童が本時の習得させたい動きがわかったと答えている。(図3-3) この要因としては、視覚的資料（ビデオ）や発問で戦術的な課題に気付くことがしっかりできていたため、話し合いも活発になったと考える。また掲示物を使って、話し合いのまとめを行うことで、戦術的な課題の解決方法を頭の中で整理してよりわからせることができたと考える。

(図3-3) その後のチームごとの作戦タイムでは、言葉だけでなく作戦ボードを使ったため、チームとしての作戦を明確に共有できたと考える。(図3-3) このような取り組みを通して、「パスをもらうための動き」、「おとりの動き」がわかったと考える。(図3-4、図3-5)

また、5年生の時はただ漠然とゲームを見るだけであったが、今回は、ゲーム記録カードの記入を通して、サポートの動きに視点を当ててゲームを見たことで、85%の児童が自分の課題を、75%の児童がサポートの動きをわかったと考える。(図3-6、図3-7) ゲーム記録カードも戦術的な課題の解決方法をわからせるには、子どもたちにとって有効だったと考える。

ウ 戦術的な課題の解決方法を意識して、ゲームに取り組むことができたか。

(ア) 事後アンケートによる分析

図3-8は、事後アンケート「ゲームの中で、パスをもらうために、どこに動けばよいのかを意識して動いていましたか」について、4段階で記入したものである。「いつも動いていた」、「ときどき動いていた」と答えた児童は85%であった。

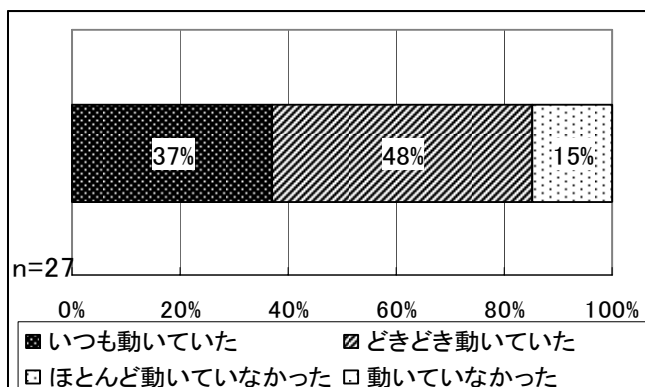


図3-8 「パスをもらうために、どこに動けばよいのかを意識して動いていたか」という質問に対する回答(事後アンケート)

図3-9は、事後アンケート「ゲームの中で、味方の役に立つおとりの動きを意識して動いていましたか」について、4段階で記入したものである。「いつも動いていた」、「ときどき動いていた」と答えた児童は67%であった。

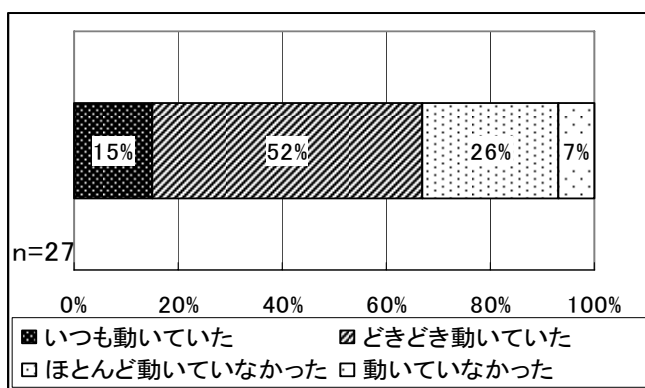


図3-9 「味方の役に立つおとりの動きを意識して動いていたか。」という質問に対する回答(事後アンケート)

図3-10は、事後アンケート「ゲームの中で、チームの作戦通りに攻めていましたか」について、4段階で記入したものである。「いつも攻めていた」、「ときどき攻めていた」と答えた児童は、85%であった。

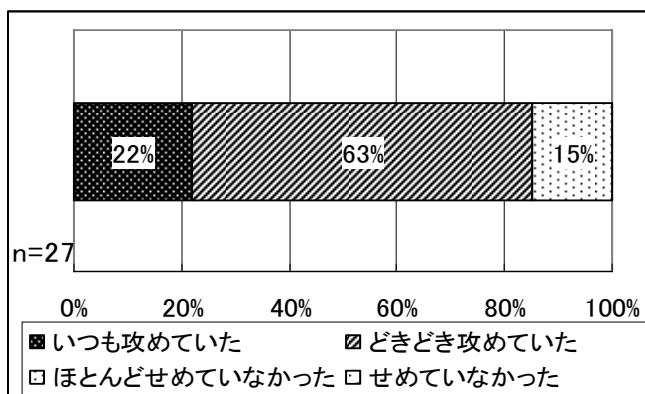


図3-10 「チームの作戦通りに攻めていたか。」という質問に対する回答(事後アンケート)

図3-11は、事後アンケート「ゲームの中で、攻めている人の動きや位置を意識して守っていましたか」について、4段階で記入したものである。「いつも守っていた」、「ときどき守っていた」と答えた児童は、74%であった。

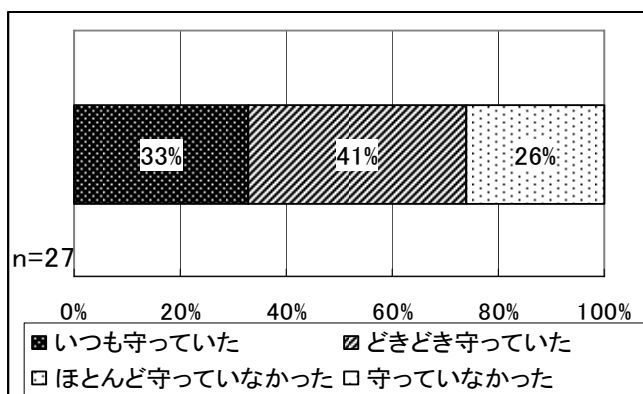


図3-11 「攻めている人の動きや位置を意識して守っていたか」という質問に対する回答（事後アンケート）

(イ) 学習カードの自己評価の分析

表3-4は、学習カード「今日の授業の感想」についての記述から、戦術的な課題を意識してゲームに取り組んだことに関するコメントを抜粋したものである。

表3-4 戦術的な課題の解決方法を意識してゲームに取り組んだことに関する児童の記述内容（学習カード）

	戦術的な課題を意識してゲームに取り組んだかに関する学習カードのコメントの抜粋
1	上手くボールを持っている人の後ろにつけた。（3時間目）
2	タグされた時、三角形にできるだけなるように頑張った。（4時間目）
3	後ろにまわってパスをもらえるようにした。（5時間目）
4	攻めの隊形を意識して攻撃できたと思います。（6時間目）
5	技が決まると結構簡単に攻められた。（7時間目）
6	パスをもう少し丁寧にして攻めの時の完成度を徐々に高くして5対5のゲームをやる。（8時間目）
7	チームで「ラインを作ろう」と話していたので、なるべくボールを持っている人の横につこうとしたが意外に難しかった。（9時間目）
8	うまくラインはできなかったけど、ラインを作るように努力した。（10時間目）

表3-5は、事後アンケート「タグラグビーをやってみて」についての記述から、戦術的な課題を意識してゲームに取り組んだことに関するコメントを抜粋したものである。

表3-5 戦術的な課題を意識してゲームに取り組んだことに関する児童の記述内容（事後アンケート）

	戦術的な課題を意識してゲームに取り組んだかに関する事後アンケートのコメントの抜粋
1	みんなで考えた作戦でやったら点がだんだん入るようになりました。

2	クロスパスや色々な技がでてきた時一番難しそうだったクロスパスができてこれなら試合で勝てるんじゃないかと思って試合でこのクロスパスを使ってみたらトライが決まりました。
3	1時間目はボールを触るのも大変でみんなに追いつくのも大変だったけど10時間目にはなんとなくチームの作戦通りに動けるようになった。
4	チームの作戦を考えるのも頑張りました。クロスパスやダミークロスをやってからのとばしパスをすると結構トライを決められました。
5	リーグ戦は練習したやり方をやりました。少しくましくいきました。

(1) ウ「戦術的な課題の解決方法を意識してゲームに取り組むことができたか」の考察

視聴覚資料（前時の授業のビデオ）、発問で、「トライを目指してボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題に気づき、話し合い、視覚的資料（掲示物）、作戦ボードで、「相手をかかわしてトライを目指してボールを運ぶためにはどう動くべきか」という戦術的な課題の解決方法をわかる学習を2時間目以降の授業の始めに行った。繰り返し行ったことで、子どもたちも授業の流れに慣れ、戦術的な課題を意識して、ゲームに取り組んでいることが学習カード、事後アンケートの結果に表れている。

(表3-4、表3-5)

また「パスをもらうための動き」では85%、「おとりの動き」では67%、「チームの作戦上の動き」では85%、「攻めている人の動きや位置を意識しての守り方」では74%の児童が、意識して動くことができたと答えている。(図3-8、図3-9、図3-10、図3-11) これは、授業の始めの戦術的な課題を意識させる学習をしっかりと行った成果だと考える。

(1) まとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

- 多くの児童が視覚的資料（ビデオ）、発問を通して、戦術的な課題に気づくことができた。
- 多くの児童が話し合い、視覚的資料（掲示物）、作戦ボードを通して、戦術的な課題の解決方法がわかった。
- 多くの児童が戦術的な課題を意識して、ゲームに取り組むことができた。

これらのことから、視覚的資料（ビデオ）、発問、話し合い、視覚的資料（掲示物）、作戦ボードを手立てとして行うことで、**多くの児童が戦術的な課題を意識することができた**と考えることができる。

(2) ボールを持たないときの動き（サポート）ができたか。

ア ボール保持者のサポートができたか。

表3-6は、ボールを持たないときの動き（サポート）の整理表である。ボールを持っている味方の後方において、パスを出そうとしたケースのみ判定した。前に相手がない場所において、パスをもらうための動き（以下文中では「フリーでのサポート」と言う）をしている場合は○、パスをもらうためのおとりの動き（以下文中では「おとりの動き」と言う）をしている場合は□、前に相手がいる場所でパスをもらうための動き（以下文中では「フリー以外でのサポート」と言う）をしている場合は△とすることとした。

なお、映像分析にあたっては、研究協力者（保健体育科教諭）2名と共に実施し、全員の合意のもとで判別した。

表3-6 ボールを持たないときの動き（サポート）の整理表
【パスを出そうとしたケースのみ判定】

サポートの判別記号	前に相手が	動き	以下の文中表現
△	いる場所で	パスをもらうための動きをしている。(注1)	フリー以外でのサポート
○	いない場所（フリー）で	パスをもらうための動きをしている。	フリーでのサポート
□		おとりの動きをしている。	おとりの動き

(注1) 「パスをもらうための動き」とは
 ・ボールを持っている人に声をかけている。
 ・ボールを持っている人に向かって手を挙げている。
 ・いつでもパスをもらえる体勢ができている。
 (ボール保持者を見ている又は体を向けている)

(ア) ゲーム中におけるボール保持者へのサポート回数の分析

図3-12は、5対5のゲームにおいて、攻撃中のサポートの総数(△+○+□)をVTRでカウントし、その変容を示したものである。2時間目は89回だったが、10時間目は284回だった。

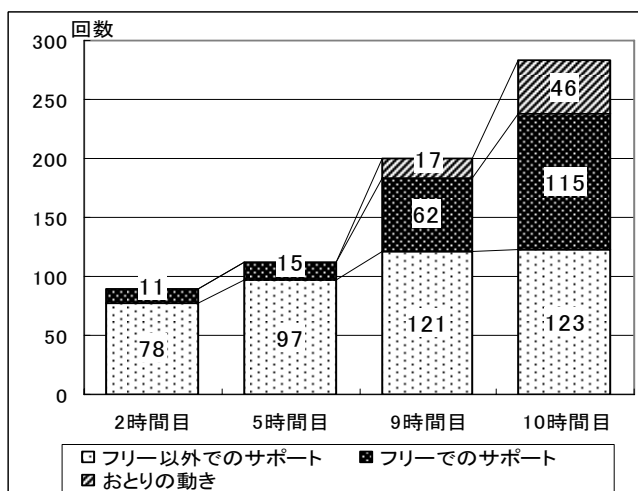


図3-12 「サポートの総数(△+○+□)」

(イ) ゲーム中におけるボール保持者へのサポートした人数の分析

図3-13は、5対5のゲームにおいて、攻撃中、フリー以外でのサポート(△)とフリーでのサポート(○)とおとりの動き(□)をした人数をVTRでカウントし、その変容を示したものである。

フリーでのサポート(○)した人数は、2時間目は11%だったが、10時間目は63%だった。

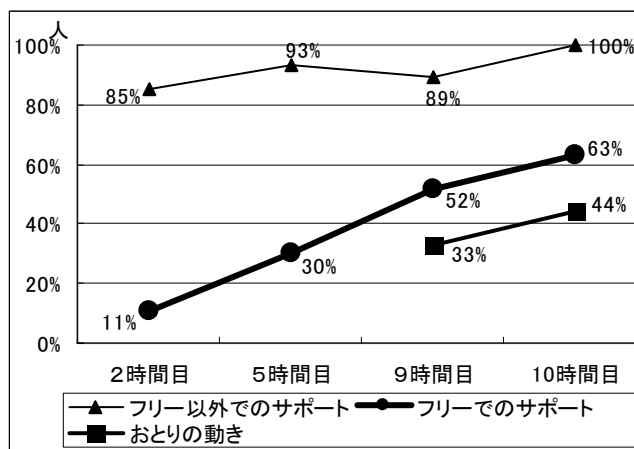


図3-13 「サポートした人数の割合」

(ウ) ゲーム中における一回あたりのパスを出そうとしたときのサポートしていた人数の分析

図3-14は、5対5のゲームにおいて、一回あたりのパスを出そうとしたときのサポートしていた人数(△+○+□)をVTRでカウントし、その変容を示したものである。2時間目は、ボール非保持者の4人中1.65人だったが、10時間目は、4人中2.61人だった。

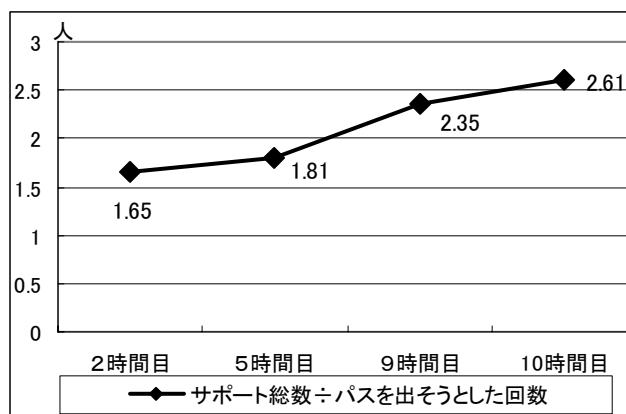


図3-14 「一回あたりのパスを出そうとしたときのサポートしていた人数」

図3-15は、5対5のゲームにおいて、一回あたりのパスを出そうとしたときの、フリーでのサポート(○)とおとりの動き(□)とフリー以外のサポート(△)の人数をVTRでカウントし、その変容を示したものである。フリーでのサポート(○)の人数は、2時間目は0.2人だったが、10時間目は1.06人だった。

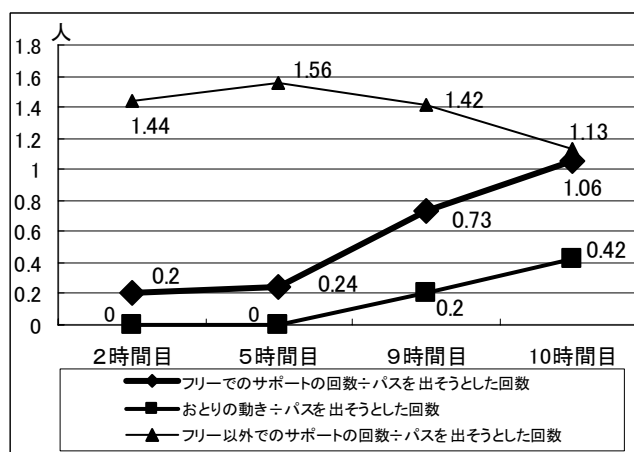


図3-15 「一回あたりのパスを出そうとしたときのフリーでパスをもらうための動きとおとりの動きと相手が前にいる場所でパスをもらうための動きをした人数」

(エ) 事後アンケートによる分析

図3-16は、事後アンケート「ゲームの中で、守っている人の動きや位置を意識して攻めていましたか」について、4段階で記入したものである。「いつも攻めていた」、「ときどき攻めていた」と答えた児童は78%であった。

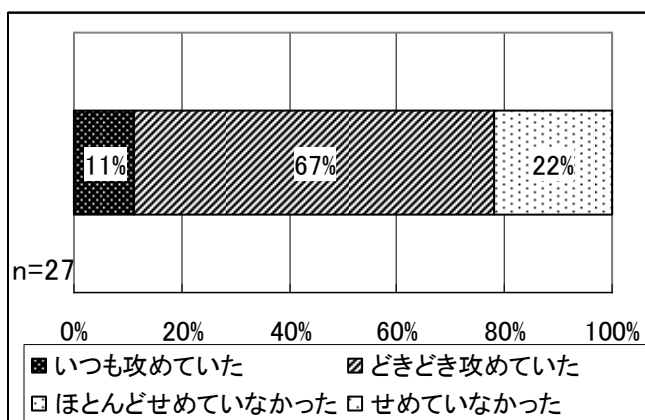


図3-16 「守っている人の動きや位置を意識して攻めていたか」という質問に対する回答 (事後アンケート)

(オ) 学習カードの自己評価の分析

表3-7、学習カード「今日の授業の感想」についての記述から、ボールを持たないときの動き (サポート) に関するコメントを抜粋したものである。

表3-7 ボールを持たないときの動き (サポート) に関する児童の記述内容 (学習カード)

	ボールを持たないときの動き (サポート) ができたかに関する学習カードのコメントの抜粋
1	ボールを持ってる人の後ろについてたからパスがいっぱいもらえるようになった。(3時間目)
2	今日は三角形を意識してできたパスもトライもスムーズでした。(4時間目)
3	ボールを持っている人がタグされた時に攻撃する人数が多くなるように空きスペースに入るはできました。(5時間目)
4	人のいないスペースにいる事ができたので良かった。(6時間目)
5	作戦がうまくできたことでパスが前よりもらうことができた(7時間目)
6	やはりチームのみんなでラインを作るのが難しかったけれど、ボールを持っている人の後ろになるべくいることはできていたかなと思いました。(8時間目)
7	みんな横に並んで攻めてトライできました(9時間目)
8	サポートできた時に点が入ったので全部うまくいけば点がたくさん入っていたので悔しかったです。(10時間目)
9	ロングパスに対応した動きができたので良かった。(10時間目)
10	前よりもサポートが上手にできたからパスをいっぱいもらえるようになりました。(10時間目)

(2) ア「ボールを持たないときの動き (サポート) ができたか」の考察

ボールを持たないときの動き (サポート) を習得させるために、毎時間の授業の始めに、視覚的資料等を使い、戦術的な課題を意識させることに取り組んだ。その結果、2時間目はサポート数が少なかったが、時間を追うごとにサポート回数が上昇してい

った。9時間目、10時間目になると、守備の仕方も上達したのにも関わらず、サポート回数が大幅に上昇したこと（図3-12）は、児童一人ひとりがしっかりサポートの意識を持っていたからだと考える。

また2時間目は、フリーでのサポート（○）をした人の割合が11%であったが、10時間目には、63%と大きく上昇した。これは、9、10時間目になると、守備力が増したことで、個人での突破とフリー以外でのパスが有効でないこと、フリーでパスをもらった方がタグされずに攻撃しやすくなることが分かり、またボール保持者もフリーの味方にパスしよう意識していたからだと考える。（図3-13）

ゲーム中、一回あたりのパスを出そうとしたときのサポートしていた人数については、2時間目は、ボール非保持者の4人中1.65人しかサポートしていなかったが、5、9時間目と着実に増えていき、10時間目は、4人中2.61人がサポートできていた。また4人中、1人はタグをもらって、つけているためにゲームに参加できないことを考えれば、残った3人全員は、ほぼサポートできていたと思われる。これは、ボールを持たないときはどう動けば良いのかを一人ひとりがわかって、動けるようになっていたからだと考える。（図3-14）

また9時間目、10時間目では、フリーでのサポートとおとりの動きが大きく増加している。これは、より効率的に攻撃しよう意識して動いていたと考える。（図3-15）

そして守っている人のいない空きスペースへの動きを意識するようになった（図3-16）こともサポート数が上昇した結果だと思われる。またサポートしている時に、言葉がけをしたり、手を挙げたりして、前方にいるボール保持者にわかるように工夫していた。5年生の時よりも言葉がけした児童が増えていて、サポートしようという意欲が高まったと考える。

児童の感想からも、「前よりもサポートが上手にできたからパスをいっぱいもらえるようになった」とあるように、サポートができるようになったことで積極的にゲームに取り組めるようになったと感じている児童が増えたと考える。（表3-7）

（2）まとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○多くの児童がボール保持者のサポートができるようになった。

これらのことから、戦術的な課題を意識させることで、**多くの児童がボールを持たないときの動きができるようになった**と考えることができる。

(3) タグラグビーの攻防の楽しさや喜びを味わうことができたか。

ア ゲームの攻防を楽しむことができたか。

(ア) 学習カードの自己評価の分析

図3-17は、毎時間の学習カード「タグラグビーは楽しかったですか」について、3段階で記入したものである。9時間目、10時間目に大きく上昇している。

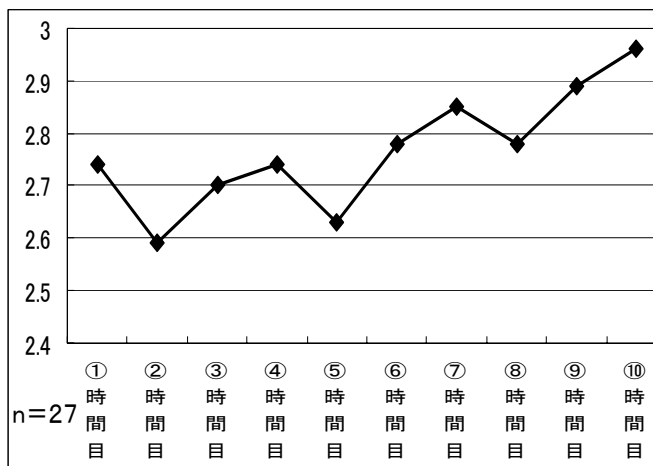


図3-17 「形成的授業評価（楽しさの体験）」

表3-8、学習カード「今日の授業の感想」についての記述から、攻防の楽しさに関するコメントを抜粋したものである。

表3-8 攻防の楽しさに関する児童の記述内容の抜粋（学習カード）

攻防の楽しさに関する学習カードのコメントの抜粋	
1	今日はパスをもらえるようになってしかもトライできたからすごく嬉しかった。
2	相手をかかわして2トライを決めると気分がいい。
3	今日はトライよりサポートをたくさんやって意外と楽しかったです。
4	タグをいつも取れないのにタグを取れたから嬉しかった。
5	ラインを作れて良かったです。
6	ロングパスのキャッチからのロングパスが上手にできたので良かった。
7	私はみんなで作戦を決められて良かった。
8	今日は今まで以上にみんなで協力できたと思いました。パスもいっぱいもらえてトライも決められたので嬉しかったです。

(イ) 事後アンケートによる分析

図3-18は、事後アンケート「タグラグビーの学習は楽しかったですか」について、4段階で記入したものである。「楽しかった」、「どちらかという楽しかった」と答えている児童が、89%であった。

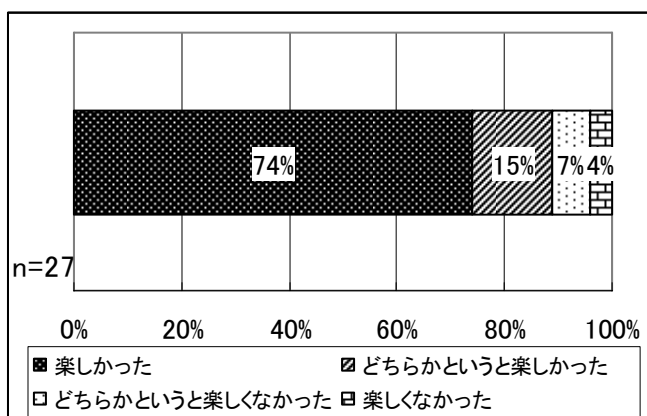


図3-18 「タグラグビーの学習は楽しかったですか」という質問に対する回答 (事後アンケート)

表3-9、事後アンケート「タグラグビーをやってみて」についての記述から、攻防の楽しさに関するコメントを抜粋したものである。

表3-9 攻防の楽しさに関する児童の記述内容の抜粋 (事後アンケート)

攻防の楽しさに関する事後アンケートの自由記述の抜粋	
1	僕はタグラグビーをやってみてサッカーのフェイントを使って相手をかわすのが楽しかったです。
2	パスをもらってトライを決めた時はすごく嬉しかったです。
3	トライを決めると気分が良くなるので、なるべくトライを決められる所へ行きました。
4	最初はタグもあまり取れなくて難しかったけど練習していくうちにできるようになって最初の難しさなどは楽しさに変わっていきました。
5	クロスパスがだんだんうまくできるようになって最後はうまくできたので、嬉しかったです。
6	僕はタグラグビーをやって1時間目から2時間目位まではゲームに勝つとうれしかったけど、どんどんやっていくうちにパスや作戦が決まる方がうれしくなっていました。試合に負けても作戦が決まった時はすごくうれしかったです。
7	最初はトライを決めることができなかったけど、何回かやっていくうちにトライを決めることができうれしかったです。
8	守りの時はたくさんタグが取れて良かった。攻撃の時はコートから出そうになって大変だったけれど、相手から逃げるのは楽しかった。
9	私がタグラグビーで1番楽しかったことは相手のタグが取れた時のうれしさを感じられ、もう少し取れるという悔しさがあったことです。

(3) ア「ゲームの攻防を楽しむことができたか」の考察

毎時間にとった学習カード「タグラグビーは楽しかったですか」の結果を見ると、「楽しかった」と感じた児童が全体的に多かった(図3-17)が、2時間目、5時間目に下降している。これは5対5のゲームで守備の人数が多いために、うまく攻撃できないで、トライができなかったことが原因であると考え。また9時間目、10時間目も5対5のゲームであったが、大きく上昇している。これは、トライの有無に関わらず、チームの作戦が成功した結果が上昇につながっていると考え。

事後アンケート「タグラグビーの学習は楽しかったですか」では、「楽しかった」、「どちらかという楽しかった」と答えた児童が、89%であった。(図3-18) また事後アンケート「タグラグビーをやってみて」では、70%の児童が個人及び集団的技術の向上に伴う楽しさのみならず、ゲームを一層楽しくするために、作戦を立てたりすることといった攻防の楽しさについて記述していた。(表3-9) 学習カードの児童の記述を見ると、6時間目までは、「トライができて楽しかった」、「タグを取れてうれしかった」等という個人技に関する記述が多かったが、7時間目以降は、「作戦が決まってうれしかった」等のチームプレーに関する記述が多くなった。これは、前半の授業では、個人対個人の攻防の楽しさを味わっていたが、後半の授業では、チーム対チームの攻防の楽しさを味わえるようになったからであると考え。(表3-8) このことから攻防の楽しさの質についても十分に高まったと思われる。

(3) まとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○多くの児童がゲームの攻防を楽しむことができるようになった。

これらのことから、**タグラグビーの攻防の楽しさや喜びを味わうことができるようになった**と考えることができる。

6 指導の工夫とその効果及び課題

(1) 視覚的資料

ア 気付く（ビデオ、ビデオ映像を図式化した掲示物、発問）

中川は、「ビデオは、現在ではスポーツの戦術トレーニングにおいてもっとも有効な媒体であると言えるだろう。」¹²⁾と述べている。そこで、毎時間、授業のビデオを撮った。ただビデオを見せるとなると、校内で比較的暗く、また45分という限られた時間の中で効率の良い場所でなければならない。そこで校庭からの移動距離があまりなく、スクリーンを映せる場所を校内で探し、一階の昇降口で、戦術的な課題を意識させる授業を行った。昇降口では、外履きのままで授業ができるので、履き替える時間を有効に使うことができた。

前時の授業から、本時の戦術的な課題となる場面を選び、授業の始めに見せた。「トライをめざしてボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題に気付くことができる場面でビデオを止め、静止面を見ながら発問をした。そうすることで、「相手をかかわしてトライをめざしてボールを運ぶためにはどう動くべきなのか」をイメージしやすくなったと考える。

またビデオ映像を図式化した掲示物を使って、発問の意味をよりわからせるように工夫した。すると、子どもたちは、発問の意味をよく理解でき、「なぜこの攻撃は失敗したのか」「いかに攻撃すれば良かったのか」「なぜこの攻撃は成功したのか」などの発問に対し、自分なりの考えを整理していった。これは、発問を子どもたちの内面に芽生えさせ、戦術的な課題をより深く追求させる機能を持たせることができたと考える。



イ わかる（話し合い、ビデオ映像を図式化した掲示物）

またビデオやビデオ映像を図式化した掲示物を見て、発問を聞いたことで気付いた「相手をかかわしてトライをめざしてボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題を解決するためには、どうしたら



よいかを「わかる」ために、話し合いをした。その後、視覚的にわかるように、ホワイトボード上にビデオ映像を図式化した掲示物を使って、確認した。



ウ 確認（作戦ボード）

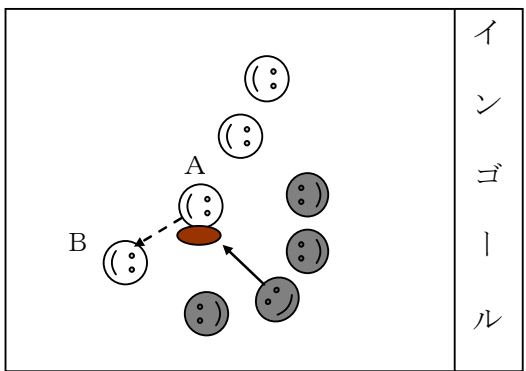
ホワイトボードにビデオ映像を図式化した掲示物を貼って、戦術的な課題の解決方法がわかった後、各チームで作戦タイムを設けた。作戦ボードを各チームに配り、自分たちの名前が書いてあるマグネット（緑）と相手チームのマグネット（ピンク）を使い、実際に誰がどのように動くのか確認していった。作戦ボードを使うことにより、自分がどう動けばよいのかを確認することで、ゲーム中の動き方も意欲的になったと考える。



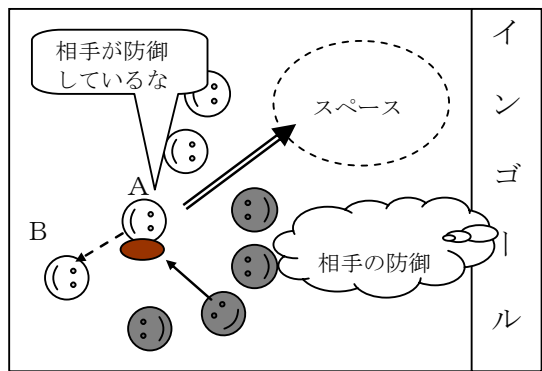
（２）戦術的な課題を意識する過程

2時間目以降の授業の始めに、本時の目標（戦術的な課題）を気付かせるために、ビデオを見せた後、発問をした。自分たちが出ているビデオなので、みんな集中して見ていた。課題となるゲーム中のある運動場面（局面）⁷⁾でビデオを止め、発問をした。またビデオ映像を図式化した掲示物も使って、発問の意味をよりわからせるように工夫した。すると、子どもたちは、発問の意味をよく理解でき、「トライをめざしてボールを運ぶのを相手が防御している」という戦術的な課題に気づき、「相手をかかわしてボールを運ぶためにはどうすればよいか」という具体的な課題解決方法を考えるための話し合いを活発に行っていた。これは、発問を子どもたちの内面に芽生えさせ、戦術的な課題をより深く追求させる機能を持たせることができたと考える。ビデオ映像を図式化した掲示物と合わせて行った発問の内容を示した。

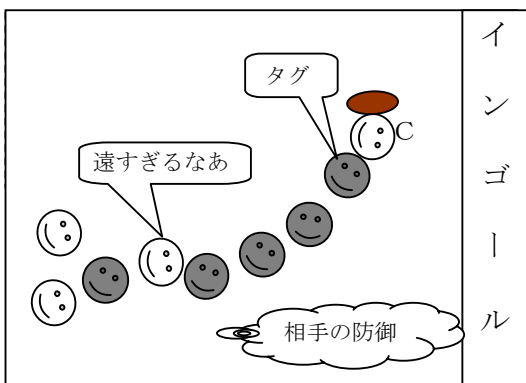
2 時間目の発問
 「AさんはBさんにすぐパスしたけど、自分だったらどうしますか。」



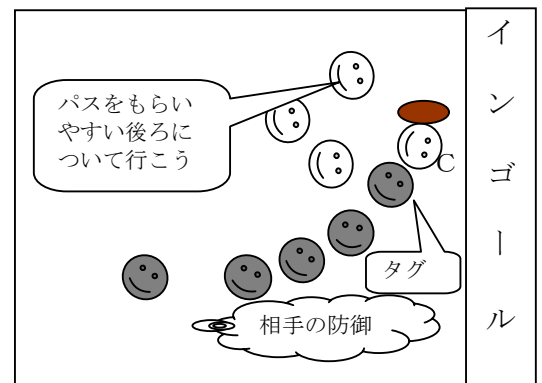
2 時間目に引き出した意見
 「パスを出すと後ろに下がるので、前の相手のいないスペースに走る。」



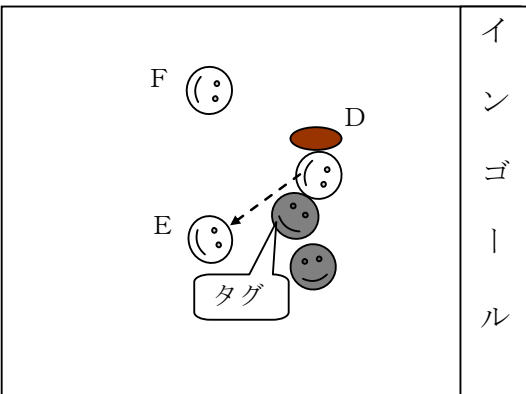
3 時間目の発問
 「Cさんからボールをもらうには、どうすればいいかな。」



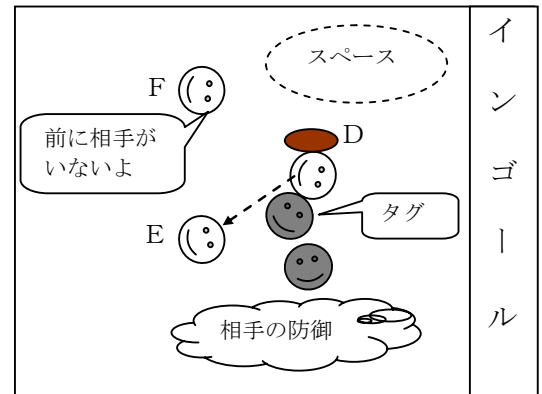
3 時間目に引き出した意見
 「パスをもらえるように、Cさんの後ろについて行く。」



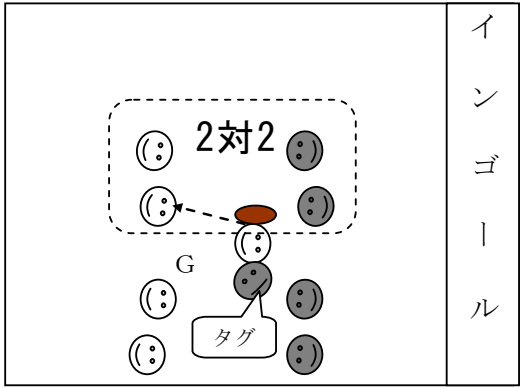
4 時間目の発問
 「DさんはEさんにパスしてEさんはすぐにタグされてしまった。みんなだったら誰にパスするかな。」



4 時間目に引き出した意見
 「前に相手がないFさんにパスを出す。」

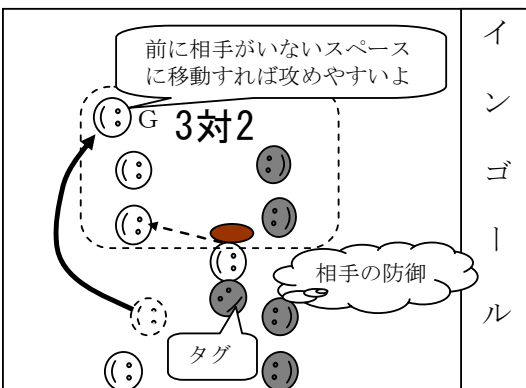


5 時間目の発問
 「3対2の状態を作るにはどうすればいいかな。」



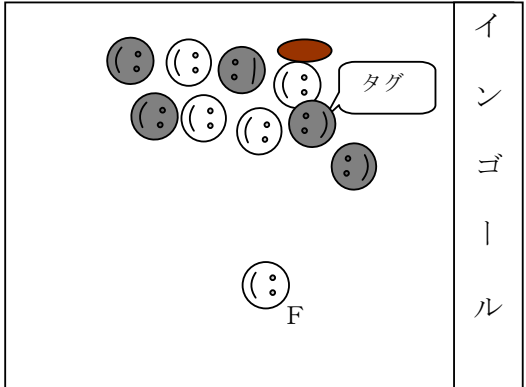
イ
ン
ゴ
ー
ル

5 時間目に引き出したい意見
 「Gさんが、前に相手が少ない反対側のスペースに移動し、3対2の状態を作る。」



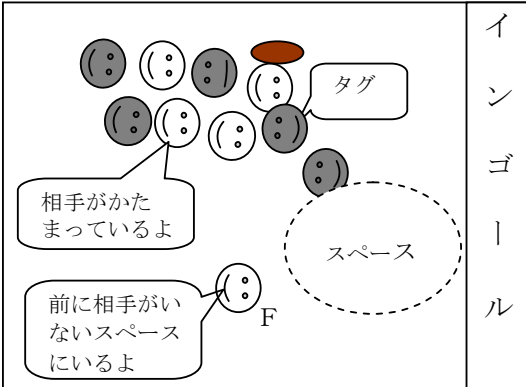
イ
ン
ゴ
ー
ル

6 時間目の発問
 「なぜFさんはトライできたのでしょうか。」



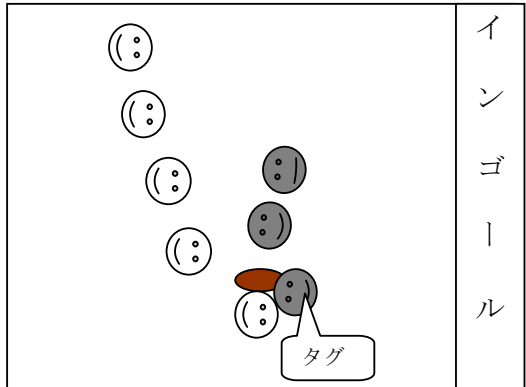
イ
ン
ゴ
ー
ル

6 時間目に引き出したい意見
 「前に相手がいないスペースにいたからです。」



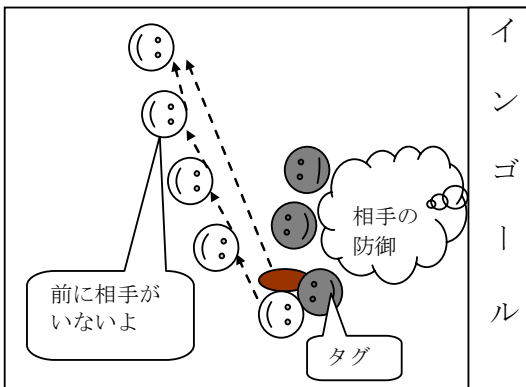
イ
ン
ゴ
ー
ル

7 時間目の発問
 「白チームの隊形は、何がいいのかな。」



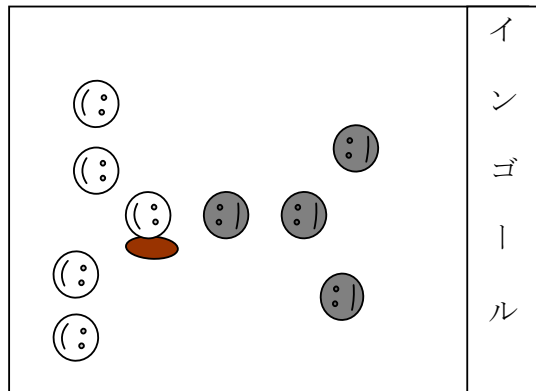
イ
ン
ゴ
ー
ル

7 時間目に引き出したい意見
 「とばしパスもできるし、すぐ隣にパスを出せるから。」

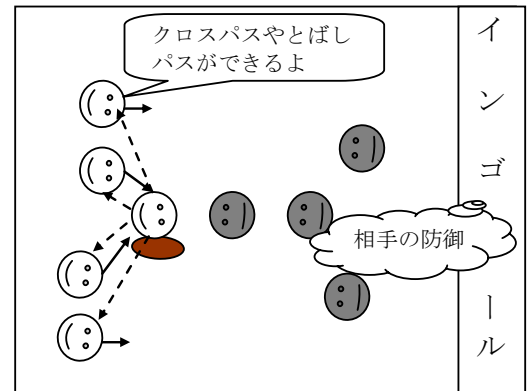


イ
ン
ゴ
ー
ル

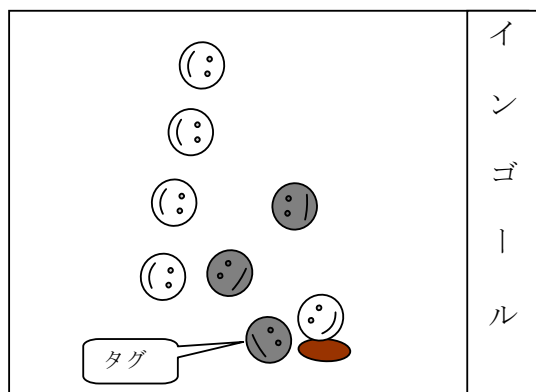
8 時間目の発問
 「攻撃するときに、ボールを持っている人の後ろで、横一列になると、どうしていいのかな。」



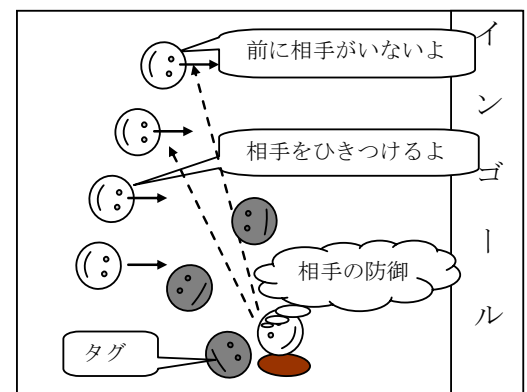
8 時間目に引き出した意見
 「横一列だと、誰にでもパスを出せる状態で、クロスパスやとばしパスができるよ。」



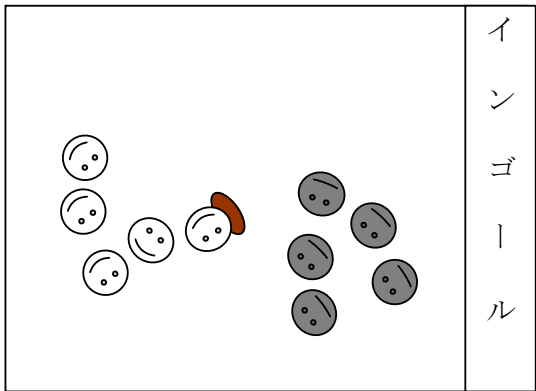
9 時間目の発問
 「白チームの良いところは何でしょう。」



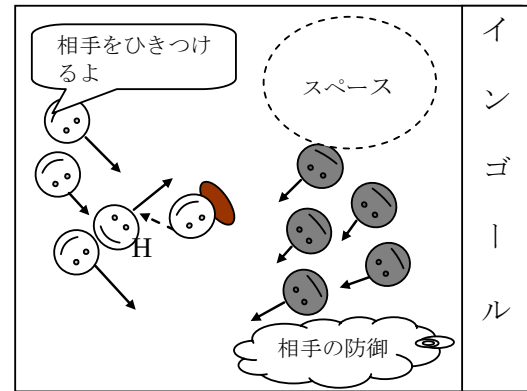
9 時間目に引き出した意見
 「横一列にラインができていて、とばしパスができる所。」



10 時間目の発問
 「白チームのプレーは何が良かったかな。」



10 時間目に引き出した意見
 「Hさんのみ空いたスペースに走っている。」 「ボール保持者と同じ方向に走ることで相手をひきつけている。」



(3) ボールを持たないときの動きを習得させるタスクゲーム

今回の検証授業では、1コートで行ったため、コンビプレイの観点から見ると、3人チームが適切だが、それではゲームを見ている児童が多くなってしまいうため、5人チームを基本として、ゲームに取り組んだ。前半の授業では、5人全員がパスをもらうことが難しかったが、3時間目、4時間目に3対2のゲームを行った。3人チームにしたことで、パスの出し方、もらう動きがわかったようで、5時間目以降は、5人全員が作戦通りに動くことができ、ほとんどの児童がパスをもらえるようになった。(図

3-19)

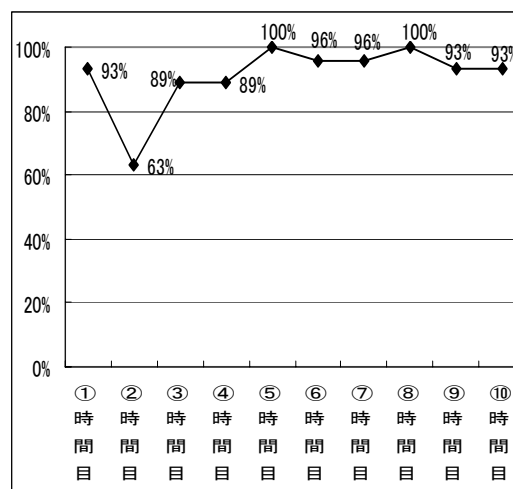


図3-19 「パスをもらった人数の割合」

ア 3対2

「ボール保持者は前の空いているスペースに走る」、「非保持者はボールをもらえるように保持者の後方でサポートする」を習得させたい (P26 参照) と考え、取り組んだ。

5対5より人数が少なくなったため、ボールに触れる回数が増え、また守備側が一人少ない状況なので、ほとんどの児童が前の空いているスペースを見つけて走り、トライを決めることができた。(図3-20) これは、局面の視点から明確にされた運動の特性¹³⁾をほとんどの児童が味わえたと考える。またゲーム中に「ボールを持っている人はタグを取られるまで前へ進もう」、「ボールを持っていない人はボールを持っている人の後ろについて、いつでもパスをもらえるようにしよう」と言葉がけを繰り返し行ったため、ボールを持っていないときはどうすればよいかわかったと考える。

3時間目は、個人技がある児童は、一人で突破し、トライを決めることが多かったので、4時間目はタッチラインの幅を25mから15mに狭めて行った。すると、一人での突破が少なくなり、たくさんパスが回ってからのトライが多くなった。

サッカー、バスケットボールの3対2は、必ず得点できるゲームではないが、タグラグビーの3対2はほとんどトライできるゲームなので、「守っている人は、とにかくタグを取ろう」と言葉がけはしていたが、守備側の意欲が低くなってしまいう可能性もある。そのためにも3対3のイーブンゲームでも良いのではないかとも思われる。今後検討していく必要がある。

イ 守備の人数を増やしていくゲーム

「チームで作戦を考えて、攻撃パターンを増やす」、「ボールを持たないときの動きがわかる」を習得させたい（P27 参照）と考え、取り組んだ。

5対3のゲームの時は、チームの作戦という段階までいけなかったため、「チームの隊形を意識する」という生きたねらい¹³⁾を持たせて、ゲームを行わせた。守備が3人ということもあり、前に相手のいないスペースを見つけるのも容易でトライにつながっていったと思われる。（図3-20）ただとばしパス、クロスパスなどのチームの作戦を試すことができなかった。

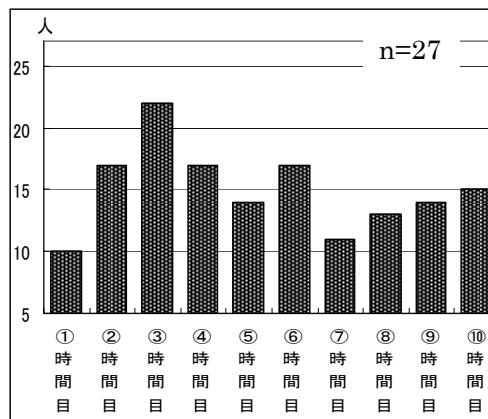


図3-20 「トライを決めた人数」

5対4のゲームは、「とばしパス、クロスパスなどのチームの作戦を考える」という生きたねらい¹³⁾を持たせて行わせた。守備の人数が一人増え、また初めてチームの作戦を立てて行ったため、作戦が成功することは少なかった。作戦を成功させるためには、この時間も5対3の方が良かったかもしれない。5対4のゲームは、一人増えただけだが、守備力が高まり、成功する回数が5対3と比べるととても少なかった。

5対□のゲームでは、攻撃側が、チームの作戦の成熟度に応じて、守備の人数を選んでいった。「全員が動ける作戦を考えよう」、「自分たちで考えた作戦を色々と試してみよう」、「対抗戦で使えそうな作戦をたくさん作ろう」という言葉がけをしたため、守備6人を選ぶ無謀なチームはなく、だいたいのチームが前時の反省を活かし、4人を選んでいった。ここで作戦を成功するチームが増えたことから、この動き方の理解が、その後の9時間目、10時間目の5対5のゲームの様相につながったと考える。

このように守備の人数を3人、4人と増やしていくゲームは、5対5のイーブンゲームを行うよりも作戦が通りやすく有効だったと考える。また8時間目のチームで守備の人数を選ぶことも、子ども自らの必要感¹³⁾の中で、子どもたち自身がチームの作戦の成熟度を確かめる上で有効だったと考える。

(4) ボール操作（個人の技能を高めるドリルゲーム）

授業の前半10分間をドリルゲームとして、「タグ取り鬼」、「金魚さんランニング」の時間を設けた。「タグ取り鬼」、「金魚さんランニング」の内容をゲームに近づけていこうと毎回見直して、改良を重ねていった。その結果、タグを取る技術が高まり、9時間目、10時間目の5対5のゲームでは、守備力が高まり、締まった内容のゲームになった。またボール操作も近いパスから遠いパスができるようになり、9時間目、10時間

目の5対5のゲームでは、遠い味方へのロングパスがたくさん見られるようになり、そこからトライにつながることも多く見られた。このように、ドリルゲームで習得した技能がゲームの中で生かされるようになったことは、ゲームを意識してドリルゲームを行った成果だと考える。またロングパスのキャッチなどのボール操作が高度になったことで、ゲームの様相も高まった。

(5) チーム分け

チーム分けは、リーダー性、運動の技能差、人間関係、性別などを考慮し、5名を4チーム、4名を2チームの計6チームで編成した。運動の技能差については、できるだけ均等にしたため、圧倒的な力の差もなく、どのゲームも接戦で行うことができた。人間関係、性別についても十分配慮したので、特にトラブルになることもなく、子どもたち全員、楽しく運動することができた。

リーダー性については、上手にチームのメンバーを引っ張っていける子がいるチームは、作戦タイムやチーム練習で、内容の濃い活動ができて、ゲームでも作戦の成功率が高かったが、うまくチームを引っ張っていけない子のチームは、作戦タイムやチーム練習でも個人で活動している場面が多く、ゲームでも個人技に頼る場面が多く見られた。そのため、うまくチームを引っ張っていけない子がリーダーを務める場合、教師がチーム練習に入るなどの配慮が必要になってくると考える。

また仲良しチームを作ったことで、4名チームや欠席の児童がいた時のメンバー補充をスムーズに行うことができた。またゲーム記録カードの記入も仲良しチームでペアを決めたので、それほど時間もかからずにできた。ただ仲良しチーム間（AとB、CとD、EとF）の人間関係は配慮したため、リーダー性、運動の技能差に若干、差が出てしまったように思われる。全てを均等にすることは難しいとは思いますが、もっと上手く仲良しチームを考える必要があったと考える。

(6) 学習資料

ア 個人カード

指導者にとっては、児童一人ひとりが本時の目標を達成できたかを知ることができ、次時へつなげていくにも有効であった。ただ小学生にとって、カードを書くのは時間がかかる。なるべく簡潔にかけるように形成的授業評価を取り入れて○をつけるだけの項目を増やしたが、5分間という短い時間では、厳しかったようである。さらなる改善を図る必要があると感じた。今後は何のために書くのかをはっきりとさせ、必要最低限のものにしていく。

イ チームカード

各チームに、書くことが得意な児童を入れ、チームカードを書く担当にした。チームの目標や作戦を把握するにはとても有効であった。ただ時間をあまり確保していなかったため、少しの時間を見つけて記入したり、授業後に記入したりしていた。しっかりと時間を確保してあげないと、負担感が増すと思われるので、今後工夫していく必要がある。

ウ ゲーム記録カード

今回初めてゲーム記録カードを付けたが、始めの時間（5時間目）はペアの友だちの動きを追うだけで精一杯だった。しかし時間を追うごとに慣れていき、ゲーム記録カードを書きながらも、ゲームをしている子にアドバイスする児童も見られた。整合性については、サポートの理解が徹底されていなかったこともあり、厳しかったが、子どもたちなりに、サポートの動きがわかったようであることが図3-6、図3-7の事後アンケートの結果からもわかる。

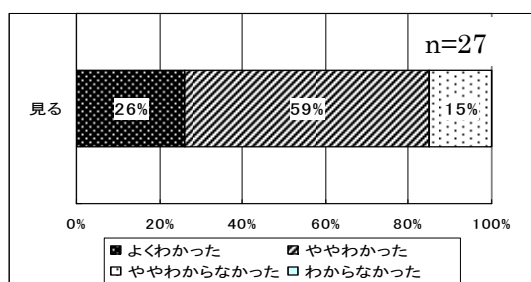


図3-6 「自分のゲーム記録カードを見ることで自分の課題がわかりましたか」という質問に対する回答（事後アンケート）

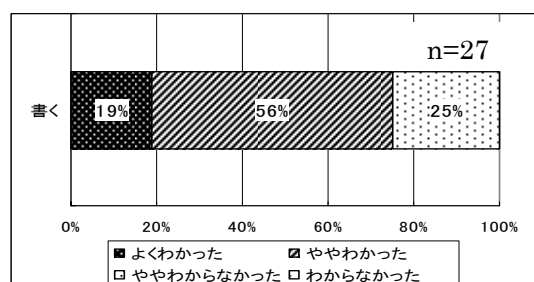


図3-7 「友だちのゲーム記録カードを書くことでサポートの動きがわかりましたか」という質問に対する回答（事後アンケート）

7 授業全体を振り返って

ここまで、今回の検証授業について、分析の視点に沿って振り返ってきたが、ここでは、検証授業全体を振り返っていきたい。

(1) 戦術的な課題を意識させることについて

戦術的な課題を意識させようと、視覚的資料、発問、話し合い、作戦ボード等を使って取り組んできた。「前時のビデオ→発問→話し合い→掲示物で確認→作戦ボードで確認（チームごと）」という一連の流れを2時間目以降の授業の前半に行ったことで、後半のゲームにおいても戦術的な課題を意識した動きが時間を追うごとに、たくさん見られるようになった。

特に、戦術的な課題に気付く段階については、話し合いが活発になったことで効果が見られたが、戦術的な課題の解決方法がわかる段階については、簡略化した言葉で伝えていたため、子どもたちにとっては曖昧であったと思われる。もっと明確な言葉で伝えれば、さらに子どもたちの理解度が増したと考える。

(2) サッカー、バスケットボールで得点を決めていない児童について

5年生の時のサッカー、バスケットボールの授業で得点を決めていない児童が6人いた。そこで、今回のラグビーの授業では、各チームに一人ずつ得点を決めていない児童を振り分けた。表3-10は、今回の授業における6人の児童の変容を示したものである。

表3-10 サッカー、バスケットボールで得点を決めていない児童の変容

	トライを決めたか	2時間目のサポート	5時間目のサポート	9時間目のサポート	10時間目のサポート
A	決めた	△	△	△□	△
B	決めた	△	△	△	△○
C	決めなかった	×	×	△	△□
D	決めた	△○	△○	△○□	△○□
E	決めた	×	△	△	△
F	決めた	△	△	△	△○

今回の授業で、6人中5人はトライを決めることができた。サポートの状況を見てもゲームに積極的に参加できていたことが伺える。もう1人は残念ながら、トライをすることができなかったが、何度も惜しい場面があった。

(3) トライを決められなかった児童について

トライを決めることができなかったCさんは、5年生の時に行ったサッカー、バスケットボールの授業を「楽しくなかった」と答えた児童である。しかし今回の検証授業で、ボールを持たないときの動きの指導に重点を置いたことで、本児童が時間ごとに、変容していった様子を学習カードの感想から抜粋した。

表3-11 タグラグビーに対する気持ちに変容した児童の記述内容

	学習カードの感想
1時間目	とても疲れました。
2時間目	ラグビーボールがまわってきた時に怖くて落としてしまいました。
5時間目	金魚さんランニングでとても疲れました。試合で体力がなくなっていました。
6時間目	ボールを持つとみんなにたくさん追いかけてまわされ、そこまで意識できませんでした。追いかけてないで欲しいです。
7時間目	初めてタグラグビーを楽しいと感じました。シミュレーションでトライができただけで満足です。

8 時間目	チームの皆さんの協力であと少しでトライできる所までできました。今度こそトライを決めたいです。今日も少し楽しかったです。
10 時間目	最後まで少し楽しかったです。トライはできませんでしたが、みんなを追っかけることができたので良かったです。少しだけ運動が好きになりました。

前半の授業では否定的な感想が多かったが、同じチームメイトの「Cさんをなんとかトライさせてあげよう」という思いや励ましに応えようと、後半の授業では頑張っている姿が多く見られるようになった。このチームは作戦タイムやチーム練習の時もトライできるように色々作戦を練り、練習していた。すると、7時間目のチーム練習で、シミュレーションでトライをして嬉しそうな表情をしていた。結果的にその後の授業では、トライを決められなかったが、事後アンケートでは表3-12のようにボール運動に対する気持ちも変容が見られた。

表3-12 Cさんの事後アンケートの記述内容

「タグラグビーをやってみて」
運動は基本的に大嫌いですが、慣れてくるうちに少し楽しくなりました。体育が楽しいと思っただけが一度もなかった私だったので、自分でも不思議な感じです。みんなのようによくはできなかったけれど、自分なりに頑張りました。これからは運動が楽しいと思えるように少しずつ頑張っていこうと思います。運動不足をなおしたいです。

Cさんのチームは、よくパスがまわるので、Cさんのサポート総数は、10時間目に大幅に上昇した。(図3-21) これは、Cさん自身がトライを決めようと、ボール保持者の後を一生懸命ついていったからである。2時間目には見られなかった一生懸命さが十分に伺えた。

また、タグラグビーのボール操作が容易であることも考えられる。タグラグビー

の特性である「優しいパス」や「ボールを持って走れる」こともCさんにとって、「私にもできる」という自信が付き、サポート総数が上昇したと考える。

これらの内容から、チームメイトの励ましやボール操作の容易性も関係していると思うが、ボールを持たないときの動きの指導に重点を置いたことで、戦術的な課題の解決方法がわかり、ボールを持っていないときの動きができるようになったことで、ボール運動に対する気持ちも変容し、ゴール型の攻防の楽しさや喜びを味わうことができるようになったと考える。

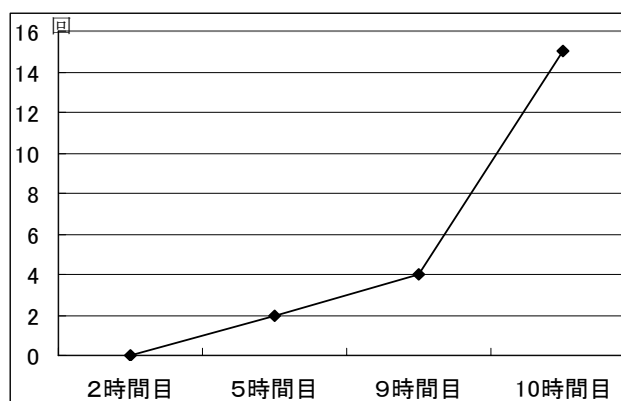


図3-21 「Cさんのサポート総数 (Δ+○+□)」

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

本研究では、タグラグビーの授業において、子どもたちがボールを持たないときの動きができるようにするために、戦術的な課題を意識させることを通した学習指導法を明らかにしていくことを目指した。

その結果、次のことが明らかになった。

- (1) 視覚的資料と発問による話し合いを行うことで、戦術的な課題を意識することができた。
- (2) 戦術的な課題を意識させることで、ボールを持たないときの動きができるようになった。
- (3) ボールを持たないときの動きができるようになったことで、タグラグビーの攻防の楽しさや喜びを味わうことができるようになった。

(1) については、技能を明確化したため、効果的な資料と発問を作成することができた。

(2) については、戦術的な課題の解決方法がわかったため、以下のようなボールを持たないときの動きができるようになった。

- ・ボール非保持者がボールをもらえるように、ボール保持者の後方でサポートすることができるようになった。
- ・ボール非保持者がボールをもらえるように、ボール保持者の後方で、前に相手がない場所でサポートすることができるようになった。
- ・おとりの動きがわかった。
- ・相手の進行方向に体を入れて、前進させないように守ることができるようになった。

このように、「ボールを持っていないときにはどのように動けばよいのか」をしっかりと理解させることで、何もわからずただ走っているだけの様相に変化が見られた。

(3) については、ボールを持たないときの動きができるようになり、以下のような攻防の楽しさや喜びを味わうことができるようになった。

- ・ボールを持って空いているスペースに走ってトライを決めよう。
- ・フリーの味方にパスを出そう。
- ・作戦通りにおとりの動きをしよう。
- ・相手のタグを取ろう。
- ・相手の前に立って、前進させないようにしよう。
- ・自分たちで考えた作戦を成功させよう。
- ・作戦を成功させるために、作戦タイムやチームごとの練習を一生懸命取り組もう。

このような様々な思いを持って取り組んだため、多くの児童が、個人及び集団的技能の

向上に伴う楽しさのみならず、ゲームを一層楽しくするために、作戦を立てたりすることといった攻防の楽しさや喜びを得ることができた。

またこの研究の主題に関わる課題として次のようなことが考えられる。

今回の検証授業は6年生で行った。これから、中学校における球技のゴール型の種目であるバスケットボール、ハンドボール、サッカーに取り組むにあたって、タグラグビーで習得したボールを持たないときの動きが、どのようにつながっていくのか。つまりボールゲームにおける学習成果の転移を考えながら、系統性を検討していくことが必要である。

2 今後の展望

(1) 系統性を持った指導

ア 単元計画

今回の検証授業をふりかえり、タグラグビーの学習をより効果的に行うために低学年からの系統性を考え、示すこととした。

低学年では、鬼遊びの中で、「相手をかかわす動き」、「相手のいない場所への移動」、「2、3人で相手をかかわす動き」、「相手を追いかける動き」が出てくる。

「相手をかかわす動き」

・相手（鬼）にタッチされたり、自分のマーク（タグやフラッグ）を取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりするには、動く速さを変えたり、左右にジグザグに走ること。

「相手のいない場所への移動」

・相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりするには、相手をよく見て全体が見える場所に動いたり素早く動いたりすること。

「2・3人で相手をかかわす動き」

・2・3人で連携して、相手(鬼)をかわしたり走り抜けたりするには、声を掛け合って、仲間と動きを合わせながら違う方向へ移動すること。

「相手を追いかける動き」

・逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりするには、相手をよく見て素早く動くこと。〈鬼遊び〉

この4つの動きを低学年で十分に行うことで、中学年のタグラグビーの学習では、ボール操作を中心に取り組み（表4-1）、高学年のタグラグビーの学習では、ボールを持たないときの動きを中心に組み合わせ（表4-2）ことが可能になると考える。

表4-1 ゲーム「タグラグビー」単元計画（中学年）

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
	ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、今できる動き方でタグラグビーを楽しむ 《鬼遊びの延長としての動き》			ねらい2 工夫した動き方を加えて、みんなで攻めたり、守ったりしてタグラグビーを楽しむ。 《個人技で相手の守りを突破する動き》				
はじめ	集合挨拶・健康観察・場の準備・準備運動・本時のめあての確認							
なか	オリエンテーション	タグ取り鬼						
		金魚さんランニング						
		ボール集め競争			トライ or タグ			
	ためしのゲーム1 攻撃・守備同数 (3対3) 1トライ交替	ためしのゲーム2 攻撃・守備同数 (3対3) 1ゲーム3分間		タスクゲーム 攻撃側に数的優位(3対2) 1ゲーム3分間		確かめのゲーム 攻撃・守備同数 (3対3) 1ゲーム3分間		
おわり	学習カード記入・学習のふりかえり・次回の学習の確認・挨拶・場の片付け							

表4-2 ボール運動「タグラグビー」単元計画（高学年）

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
	ねらい1 工夫した動き方を加えて、みんなで攻めたり、守ったりしてタグラグビーを楽しむ、個人やチームの力を高める。《個人技で相手の守りを突破する動き》			ねらい2 ゲームを楽しみながら、高まった力で、チームごとに作戦を考え、攻め方を工夫する。 《チームの作戦で相手チームの守りを突破する動き》				
はじめ	集合挨拶・健康観察・場の準備・準備運動							
なか	オリエンテーション	視覚的資料を使つての発問・話し合い・本時のめあての確認 チームごとの作戦タイム						
		金魚さんランニング			作戦に応じたチーム練習			
		タグ取り鬼						
	ためしのゲーム 攻撃・守備同数	タスクゲーム 攻撃側に数的優位 (3対2)	確かめのゲーム1 攻撃・守備同数	作戦を考えたタスクゲーム 攻撃側に数的優位 (5対3、5対4、5対□)		確かめのゲーム2 攻撃・守備同数		
おわり	学習カード記入・学習のふりかえり・次回の学習の確認・挨拶・場の片付け							

イ 時間配分

1時間（45分）の授業で、効率良く学習するためには、教師によるマネジメント能力が大切な要素の一つと言われているが、今回の授業をふりかえってみて、準備・片付け全てを含んだ基本の時間配分を再考すると、タスクゲーム・確かめのゲームを2コートで行わないと、時間的に非常に厳しくなる。また2コートで行うことで、1ゲーム3分×3ゲームの9分間を、戦術的な課題を意識させる時間やボール操作の技能を高める時間（ドリルゲーム）に当てることができる。これで、少しではあるがボール操作の技能が高まることが予想される。このことを踏まえた時間配分改善案を中学年、高学年で表4-3、表4-4に示す。

表4-3 時間配分（中学年）

時間	学習内容
7分	集合挨拶・健康観察・場の準備・準備運動・本時のめあての確認
20分	ボール操作の技能を高める時間（ドリルゲーム）・移動
10分	ためしのゲーム・タスクゲーム・確かめのゲーム（1ゲーム3分間×3ゲーム）・移動 2コート使用
8分	学習カード記入・学習のふりかえり・次回の学習の確認・挨拶・場の片付け

表4-4 時間配分（高学年）

時間	学習内容
7分	集合挨拶・健康観察・場の準備・準備運動
6分	戦術的な課題を意識させる時間（視覚的資料を使つての発問・話し合い）・移動
5分	戦術的な課題を意識させる時間（本時のめあての確認・チームごとの作戦タイム）・移動
10分	ボール操作の技能を高める時間（ドリルゲーム）・チーム練習・移動
10分	ためしのゲーム・タスクゲーム・確かめのゲーム（1ゲーム3分間×3ゲーム）・移動 2コート使用
7分	学習カード記入・学習のふりかえり・次回の学習の確認・挨拶・場の片付け

（2）小学校と中学校の接続について

今回改訂される学習指導要領には、「学習したことを実生活、実社会において生かすことを重視し、学校段階の接続及び発達の段階に応じて指導内容を整理し、明確に示すことで体系化を図る」ということで、児童生徒の発達の段階のまとまりを考慮することが示され、小学校第5学年から中学校第2学年までを多くの領域の運動を体験する時期と位置づけられた。

吉永は、ボールゲームにおける学習成果の転移が同一形態の種目間で実証されたことによって、子どもたちの発達段階に応じて、学習内容を系統的に設定していくこと

ができるボールゲームのカリキュラムづくりへの道が開けるとともに、さまざまなボールゲームを子どもたちに経験させることにも結びついていく²⁾と言っている。

以上のようなことを踏まえて、今回の授業で習得した「ボールを持たないときの動き」を、中学校で行う球技のゴール型の種目のバスケットボール、ハンドボール、サッカーで発揮し、さらに難易度の高い戦術的課題を学習内容として設定することが可能になると思われる。そしてボールを持たないときの動きが高度化することにより、ボール操作も高度になってくると考える。このことから、今後は小学校6年間の枠だけでカリキュラムを作成するのではなく、中学校を見据えたカリキュラム作りや授業実践が求められていくと考える。今回の授業で習得したものを中学校のゴール型につなげていくと考えると表4-5のようになる。

表4-5 共通する動き（ゴール型）の転移（一例）

小学校5, 6年(タグラグビー)	小学校5, 6年 (サッカー、バスケットボール等)	中学校1, 2年(ゴール型)
ボール保持者が前の空いているスペースを見つけて走る	相手にとられない位置でドリブルすること	パスやドリブルによるボールキープ
フリーの味方へのパス	近くにいるフリーの味方にパスを出すこと	フリーの味方へのパス 得点しやすい味方へのパス
フリーでのサポート	ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと	ボールとゴールの見えるポジショニング
	得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行うこと	ゴール前への動き出し
相手の進行方向に立ち、前進させないように守る	ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと	ボール保持者へのマーク

<参考> 今回の授業で見られた発展的な動き

クロスパス、とばしパス、ダミーパス、ダミークロス、ブラインド攻撃

3 最後に

今回の研究では、「ボール運動ゴール型の授業で、ボール操作とメインゲームが中心で、ゲームの様相にボールを持たないときの動きが現れることが少なかった。」といった授業における課題を改善するために、戦術的な課題を意識させることによって、ボールを持たないときの動きを習得させることを目的としてきたが、今まで述べてきたように多くの成果を得ることができた。

私自身、タグラグビーの授業を行うのは初めてであり、検証授業が始まるまでは技能の高まりがどこまで得られるのか、不安であった。しかし実際に授業が始まってみると、児童は教師がねらいとした学習内容を吸収しようと頑張っており、時間を追うごとにボールを持たないときの動きの高まりが見られ、最後の10時間目のゲームは、攻撃、守備ともに見ごたえのあるすばらしいゲームを展開してくれた。

またボール運動が苦手な児童が「運動は基本的に大嫌いですが、慣れてくるうちに少し楽しくなりました。体育が楽しいと思ったことが一度もなかった私だったので、自分でも不思議な感じですが。みんなのようにはうまくはできななかったけれど、自分なりに頑張りました。これからも運動が楽しいと思えるように少しずつ頑張っていこうと思います。運動不足をなおしたいです。」(表3-12)と事後アンケートで書いてくれたことが何より嬉しかったことである。

今回の研究を通じて「できる」ために、指導者は学習内容をしっかりと捉え、それが「わかる」ように児童の実態に応じた様々な手立てを講じていくことが必要であることが実感できた。今後の授業においても、運動が苦手な児童を含めた子どもたち全員が運動の楽しさや喜びを味わえるような授業づくりができるように努力していきたい。

<引用・参考文献>

- 1) 小学校学習指導要領解説体育編 文部科学省 東洋出版社 2008.3月
- 2) 高橋建夫 『こう変えなければならぬ「ボール運動・球技の授業」』
体育科教育 2009.3月
- 3) 小学校学習指導要領の解説と展開体育編 教育出版 2008
- 4) 神奈川県立体育センター『授業に役立つ 技能のポイント』体育学習ハンドブック
2009
- 5) 高山由一 『“One for All, All for One” のタグラグビー』体育科教育 2004.4月
- 6) 佐藤善人、鈴木秀人『小学校体育におけるタグラグビーに関する一考察 ―ポートボールとの個人技術をめぐる「やさしさ」の比較を中心に―』体育科教育学研究 2008
- 7) 松田恵示『「戦術学習」から「局面学習」へ』体育科教育 2009.3月
- 8) 鈴木聡 『「戦術」学習と「種目」の学習の比較から、これからのボール運動を考える』
体育科教育 2009.3月
- 9) 吉永武史『「ボールを持たない動き」の習得を企画した「サポート学習」の実践モデル』
体育科教育 2009.9月
- 10) グリフィン ボール運動の指導プログラム 大修館書店 1999
- 11) 吉永武史『ボールゲームのカリキュラムの選択とは?』体育科教育 2004.12月
- 12) 中川昭『チームゲームにおけるビデオを使った戦術トレーニング』体育の科学
1994.7月
- 13) 松田恵示『ゴール型ゲームにおける「局面学習」の授業モデル』体育科教育
2009.9月
- 14) 高橋建夫 体育の授業を創る 大修館書店 1994
- 15) 高橋建夫 体育の授業を観察評価する 明和出版 2003
- 16) 宇土正彦 阪田尚彦 高橋建夫 細江文利 学校体育授業事典 図書印刷 1995