

状況に応じた価値ある動きの習得を目指したラグビーの学習指導 ～作戦を生かす易しいゲームを段階的に位置づけた活動構成の工夫～

要約

現代社会において大きな問題になっていることに、運動する者としなない者の「運動の二極化」やそれに伴う「子どもの体力低下」が進んでいることが挙げられる。なぜ、このような問題が起こっているのか考えてみると、幼児期において運動体験が少なかったり、運動の面白さを味わっていなかったりしているからだと考える。このことをうけて、小学校段階に、運動のもつ魅力に触れさせ、仲間とともに状況に応じて身につけた動きを選択し、より高い動きを習得させていくことが大切であると考え。これは、体育科の目標である、生涯にわたって運動に親しみ継続して運動しようとする子どもを育てるうえでも意義深い。

本校4年生(44名)に体育科におけるアンケート調査を実施したところ、体育が「好き」または「どちらかといえば好き」と答えた児童は40名であるのに対し、「どちらかといえばきらい」または「きらい」と答えた児童は4名いた。きらいな理由を尋ねると、「運動が面白くない」「やり方が分からない」と回答した。このことから、大半の児童は運動することに喜びや楽しみを感じているが、運動がもたらすおもしろさや運動した後の充実感を味わっていない児童がいることも分かった。

以上のことから、本研究では、児童があまり経験したことのない「ラグビー」を通して、チームとしてどのように動いたらよいのかを簡単なゲームの中で理解していき、その動きを場面に応じて選択していくことで、動き方を理解することにつながり、そのことで運動のおもしろさを感じ取ることができるであろうと考え、以下の3つの支援に重点を置き、本研究に取り組んだ。

① 活動構成の工夫

試しのゲーム→ドリルゲーム→タスクゲーム①→タスクゲーム②→確かめのゲームを位置づける。

② タスクゲーム(30秒ゲーム)におけるゲームの進め方の工夫

○攻撃側有利になるような人数の設定(3対2、4対3) ○話し合う時間の設定と時間の短縮

実践の結果、以下のような成果と課題が得られた。

○易しいゲームを各段階に位置づけたことで、楽しみながらも自分たちの課題を明確にしながら活動でき、その結果、技能を高めることができた。

○ラグビーを教材としたことで、普段運動が苦手と思っている児童も、どのように動いていいかが分かったことで活躍の場を与えられ、意欲面が向上した。

○作戦を意識させながら活動させたことで、普段から何気なく運動していた児童が、より効果的に得点できる方法を考えながら活動し、仲間とともに活動する楽しさを味わわせることができた。

●高学年に向けたゴール型ゲームの系統性を考え、今回学んだことを別のボール運動に生かしていくための手だてが必要である。

●チームの課題をより明確にできるよう、視聴覚機器の活用のあり方を検討していく。

キーワード： ドリルゲーム タスクゲーム(30秒ゲーム)

作戦(チームとして連携できる動き方)

1 主題設定の理由

(1) 現代社会の要請から

現代社会において大きな問題になっていることに、運動する者としなない者の「運動の二極化」やそれに伴う「子どもの体力低下」が進んでいることが挙げられる。なぜ、このような問題が起こっているのか考えてみると、幼児期において運動体験が少なかったり、運動の面白さを味わっていなかったりしているからだと考える。このことをうけて、小学校段階に、運動のもつ魅力に触れさせ、運動ができるという喜びを味わわせ、仲間とともに状況に応じて身につけた動きを選択し、より高い動きを習得させていくことが大切であると考え。これは、体育科の目標である、生涯にわたって運動に親しみ、継続して運動しようとする子どもを育てるうえでも意義深い。

(2) 体育科教育の本質から

体育科の目標の一部に、「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」と明記されている。『運動に親しむ資質や能力』を育てるためには、児童の能力・適正、興味・関心等に応じて運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決するなどの学習が重要であると述べられている。つまり、運動のもつ魅力に触れ、「続けてやってみたい」「もっとうまくなりたい」という内発的な動機が高められことで活動意欲を高め、自らの課題を整理し、取り組むことで「できた」「やれた」という達成感を味わっていくことにつながっていくのである。それが、運動の楽しさを味わうことにもつながっていくのである。

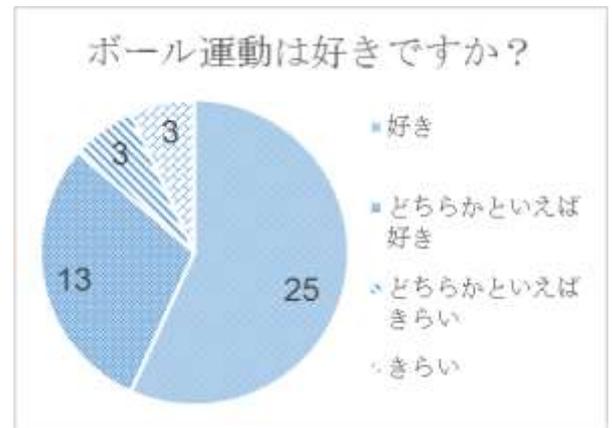
そこで、小学校段階におけるこの時期に、タグラグビーと出合わせ、その中で自分たちの課題に目を向け、場面に応じて自分たちの身につけた動きが活用できるように本研究を設定する。そして、課題解決のために、易しいゲームを段階的に位置づける活動構成を工夫することで、運動への関心を継続してもち続け、「自分にもできるんだ」という達成感を味わうことで自信をつけさせていく。これは、運動のもつ魅力を味わい、もっとやってみたいとする内発的な動機を高め、自分から進んで運動しようとする子どもを育てるうえでも意義深い。

(3) 児童の実態から

本校4年生（1組22名、2組22名、計44名）に体育科におけるアンケート調査を実施したところ、体育が「好き」または「どちらかといえば好き」と答えた児童は40名であるのに対し、「どちらかといえばきらい」または「きらい」と答えた児童は4名いた。嫌いと答えた児童の理由を見ると、「運動すると体がきつくなる」「進んで運動したいと思わない」と回答した。このことから、大半の児童は運動をすることに喜びや楽しみを感じているが、運動がもたらすおもしろさや運動した後の充実感を味わっていない児童がいることも分かった。また、休み時間や放課後を見ても、運動場に飛び出して遊ぶ児童や社会体育で体を存分に動かす児童がいる中で、部屋で過ごしている児童や、家でゲームやパソコンで遊ぶ児童も多くいる。このことから、運動自体のおもしろさを十分に味わえておらず、どうやって運動したらいいのか分からない児童がいることが分かる。また、運動経験が少ないことや、多種多様な遊び方を知らないことが原因であると考えられる。

次に、同アンケートにおいて、ボール運動領域について調査した（資料1）。すると、運動することが好きと答えた児童同様に、好きと答えた児童が多く見られた。ボール運動について、好きと答えた理由を見ていくと、「体育の授業でやってみておもしろかったから」「みんなと一緒に楽しめるから」と答える児童が多く見られた。また、嫌いな理由には、「当たると痛いから」「やり方が分からず難しいから」という意見があった。このことから、運動経験がはっきりと見られるボール運動領域においてボール操作を身につけ、チームで協力しながらどのように動けばよいかははっきりさせることで、運動する楽しさや喜びをすべての児童が味わうことができるのではと考えられる。

以上のことから、本研究では、児童があまり経験したことのない「タグラグビー」を通して、チームとしてどのように動いたらよいかを簡単なゲームの中で理解していき、その動きを場面に応じて選択していくことで、動き方を理解することにつながり、



【資料1】 ボール運動領域における、児童の好き嫌い
そのことで運動の楽しさを感じ取ることができるであろうと考え、本主題及び副主題を設定した。

2 主題・副主題の意味

(1) 主題のもつ意味

① 状況に応じた価値ある動きとは

状況に応じた価値ある動きとは、言われた通りに体や物を操作するだけでなく、刻々と変化する状況において、それまで身につけてきた動きの知識をもとに、その場にあった最適な体の動かし方を選択し、実際に動いたり物を操作したりすること

② 状況に応じた価値ある動きの習得を目指したタグラグビーの学習指導とは

状況に応じた価値ある動きの習得を目指したタグラグビーの学習指導とは、ドリルゲームやタスクゲームを行うなかで、ボールをもった時と持たない時にどう動けばよいか繰り返し反復練習することで動きを高めていく学習指導のことである。

高橋（参考文献著者）は、「ボール運動で学習内容の確かな習得を目指すためには、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『タスクゲーム』を取り入れる必要がある」と述べている。

また、高山（参考文献著者）は、タグラグビーの特性を以下のように述べている。

- ・既習経験が少なく、児童にとって新鮮なボール運動である。
- ・ノンコンタクトラグビーなので安全である。
- ・陣取り型ゲームであり、展開が速く運動量も豊富である。
- ・サッカーやバスケットボール等のゴール型ゲームと比べ、ドリブルをする必要がなく、ボールを持って走り回ることができる。
- ・ボール運動が苦手な子にも活躍の場面が広がる良さをもつ。

このことから今回の研究では、チームとしての動きに目を向け、攻撃時においてボールを持っている時には、パスなのかランなのかを選択できる姿を、ボールを持っていない時には、どうサポートするのかを選択できる姿を価値ある動きと捉え、見出していけるよう指導していく。

そのために、ドリルゲームやタスクゲームを各段階に位置づけながら、繰り返し指導していき、どう動けばいいのか身につけさせた後に、多様な場面において動きを選択できるよう、ゲームの行い方を工夫していく。

(2) 副主題のもつ意味

① 作戦を生かす易しいゲームとは

作戦を生かす易しいゲームとは、ゴールにボールを運んだりゴールしたりするために効果的なチームで考えた動きを意図的に繰り返し、活用できる人数やルールを工夫したゲームのことである。

ここでいう作戦とは、相手をかわしたりゴールへ近づいたりという目的に対して、あらかじめ決められた有効な方法をつかった、チームとして連携した動き方である。また、易しいゲームとは、人数制限を行い児童が取り組みやすいように工夫されたゲームのことである。

この研究では、「状況に応じた価値ある動き」の習得を目指すために易しいゲームを繰り返し反復することを通して、以下のことを重視していく。

- ・あらかじめ学習していた動き方が最適であるか判断する。
- ・「こうしてみよう」や「もっと〇〇してみよう」とどう動けばいいのか試行錯誤することで、適応していく。
- ・その効果を実感させ、よりよい動き方を身につけていく。

② 易しいゲームを段階的に位置づけるとは(資料 2)

| つかむ段階 | つくる段階 | ひろげる段階 | いかす段階 |
|--------|--------|-------------------|--------------|
| | | | 状況判断を必要とする動き |
| | | 効果的に得点できるチームの連携した | |
| 基本的な動き | | | |
| 試しのゲーム | ドリルゲーム | タスクゲーム① | 確かめのゲーム |
| | | タスクゲーム② | |

【資料 2 段階的に位置づけた易しいゲームとそこで習得させたい動き】

この研究では、今回児童全員が初めて取り組むボール運動なので、タグの取り方や楕円形のボール操作など最低限の技能習得を目指したドリルゲームを行っていくこととする。また、「状況に応じた価値ある動き」の習得を目指して、攻守混合ではなく、攻守交代のゲームの中で、攻撃側に有利となるよう3対2のタスクゲームを取り入れていく。そして、より高度な動きがでてくるよう守備側の人数を増やしていく(4対3、4対4)タスクゲームへとつなげていく。

このような活動を通して、状況に応じた価値ある動きがチームの作戦としてでてくるように促し、繰り返しゲームを行う中で身につけた動きを選択しながら使っていきけるようにしていく。研究時には以下のような計画で行っていくこととする。(資料3)

| つかむ | つくる | | ひろげる | | | | いかす |
|--|---|---|--|-----------------------------|--|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 (本時) | 8 9 |
| ねらい1 ルールを覚え、課題を見つける。 | ねらい2 基本的な動き方やボール操作に慣れながら、他のチームとゲームを楽しみ、個々の力を高める。 | | ねらい3 身につけた動きを作戦としてつかえるようになり、攻め方を工夫しながら、チーム全員で楽しむことができる。 | | | | |
| 1 オリエンテーション ・単元のめあての確認 ・ラグビーのルール確認 ・学習時の約束の確認 | | | 1 集合・挨拶・準備体操 2 本時のめあての確認 3 前時までの動きの振り返りと発問 | | | | |
| 2 試みのゲーム ・5対5 ・トライで交替 ・タグは3回で攻守交替 | | | 4 チームでの振り返りと本時の動きの確認(作戦タイム) | | | | |
| 自分たちの課題を見つけるための | 5 ドリルゲーム ○タグとり鬼 ・30秒間に相手チームのタグをすべて取る ○インバーダーゲーム ・タグをとらぬよう、相手をかわして進む ・攻守交替制(1分間) ・タグされてもスタートに戻って、何度もチャレンジしてよい ○ボール回しランニングゲーム ・3人で決められた回し方を2回行いながら素早くゴールする ○ポジションチェンジランニングゲーム ・ポジションを入れ替えながらボール回しを行い、素早くゴールする | | 5 タスクゲーム(作戦タイムゲーム) ・タグをとられた時、守り側は静止し、攻め側は30秒間の話し合いを行い、作戦を作る(確認)することができる。 ・パスを合図に試合再開 ・タグを3回とられると、攻守交代し、 | | | | 5 ゲーム ・4対4 ・17分7分 ・総当たりリーグ制 |
| | ラグビーそのものを楽しむための動きの習得を図 | | ○3対2 ・攻撃側に数的優位な状況の設定 | ○3対2 ・攻撃側に数的優位な状況の設定 | ○4対3 ・攻撃側を一人増やし、攻撃側に数的優位な状況の設定 | ○4対3 ・攻撃側を一人増やし、攻撃側に数的優位な状況の設定 | |
| | | | ○3対3 ・守備側を1人増やし攻守同人数での攻防 | ○4対4 ・守備側を1人増やし攻守同人数での攻防 | ○4対4(ゲーム) ・作戦タイムを挟まず、通常のゲームを行う | | 状況に応じて動きを使い分けるゲーム |
| | | | チームで連携した動きの習得を図るゲーム。 | | 人数を変更することで、様々な状況を作り出し判断を難しくすることで動きの質を高めること | | |
| | | | 6 学習カードの記入、学習の振り返り 7 後片づけ、次回の学習の確認、挨拶 | | | | |

【資料3 単元計画(9時間)】

3 研究の目標

第4学年体育科のゲーム【ゴール型(タグラグビー)】の学習において、状況に応じて価値ある動きができるようにするために、作戦を生かしやすい易しいゲームを段階的に位置づけ、繰り返し学習することで状況に応じた最適な動き方を身につけることのできる体育科学学習指導法を明らかにする。

4 研究の仮説

タグラグビーの学習において、作戦を生かす易しいゲームを段階的に位置づけることによって、子どもたちがゲームの中で状況に応じた価値ある動きができるようになり、ゴール型ゲームの楽しさを味わうことができるであろう。

5 仮説検証の内容と方法

- (1) 検証対象:小郡市立東野小学校 第4学年1組(男子14名 女子8名 計22名)
第4学年2組(男子12名 女子10名 計22名)

- (2) 検証の内容と方法

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→タスクゲーム①→タスクゲーム②→確かめのゲームを位置づける。児童の実態に応じて技能を習得させ、無理なく正規のルールに近づけていく。

② タスクゲームにおけるゲームの進め方の工夫

タスクゲームにおいて、攻撃側有利になるような人数を設定したり(3対2・4対3)、30秒の話し合う時間をだんだん短くしたりして、正規ルールに近づけていく。

③ 具体的な支援

○VTRの活用

動き方の見本を見たり、自分たちの動きを見たりして、高まりや修正点を把握させたりする。

○作戦ボードの活用

学習前に自分たちの考えた動き方を話し合わせることで意識させ、ボールをもっている時と持っていない時の動き方を把握させる。(写真1)



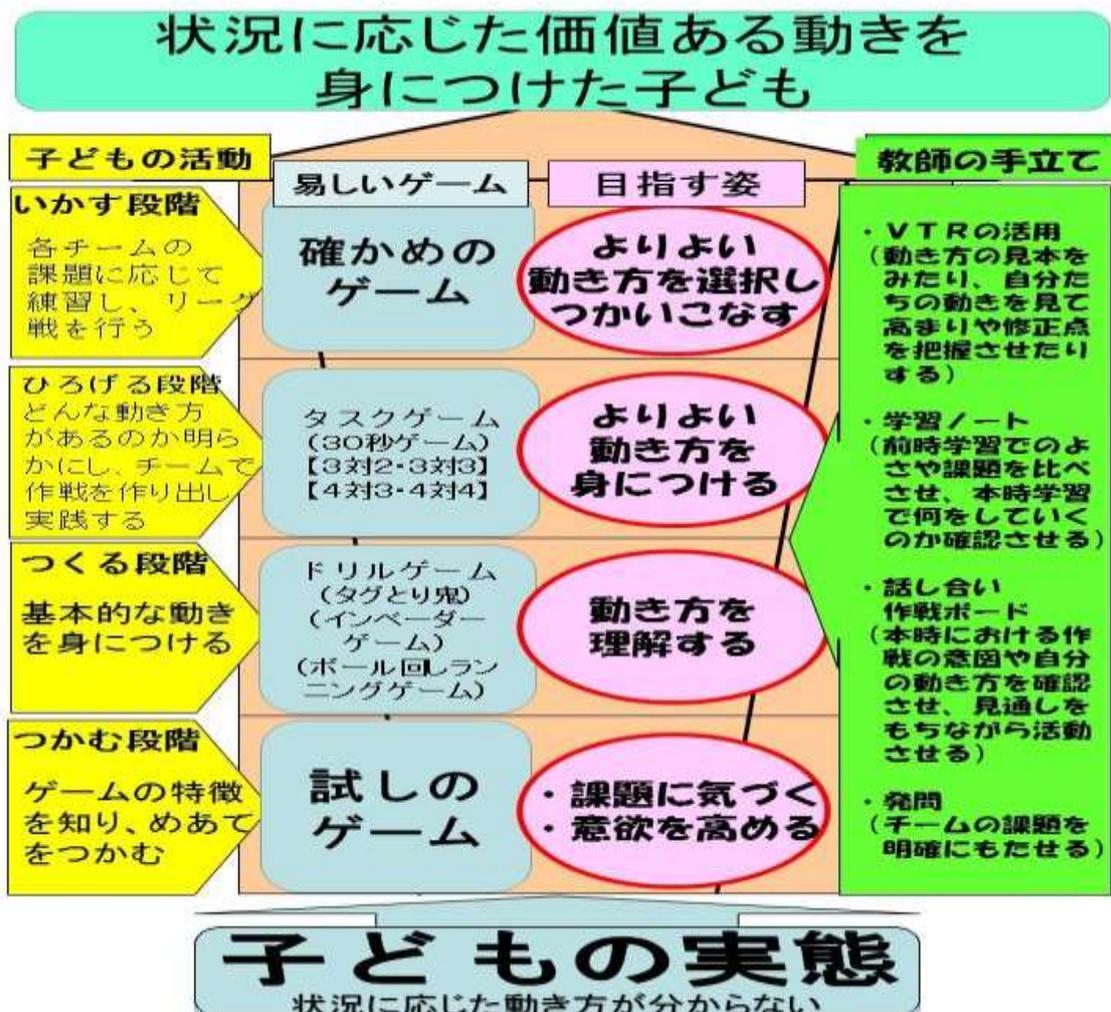
【写真1】 作戦ボードを使って話し合いをする

○学習ノートの積み上げ

個人ノートとチームノートを作り、事前と事後の振り返りを行うことで課題の再構成をさせる。

- また、ゲームの記録を積み上げていくことで、作戦の有効性を話し合わせる。
- ・個人ノート(ボールをもっている時の動き・もっていない時の動きの自己評価)
 - ・チームノート(ゲームの記録、本時やろうとする動きとその反省)

6 研究の構想



7 研究の実際と考察

(1) 単元 みんなでトライ 【E ゲーム (ア) ゴール型ゲーム】

(2) つかむ段階 (1時間)

【ねらい】 ○タグラグビーの特徴を知り、ルールを理解してゲームをすることができる。
○ゲームを通して、ボール操作や攻撃の仕方(動き方)の課題に気づくことができる。

【試しのゲーム】

- ルール ・人数は5対5で行う。 ・1試合7分間で行う。
- ・3回タグされたら攻守交替。 ・前に投げたら反則(スローフォワード)
- ・ボールを落としても反則はとらない(ノックオン)

① 指導の実際

つかむ段階では、ルールを確認した後、以下の課題を明確にさせるために、上記のルールで試しのゲームを行った

○攻撃側に数的優位がない。

→課題1 守る人数が多いことで、なかなかトライ(得点する)できない。

○攻撃の仕方が分からず密集(団子状態)する。

→課題2 ボールをうまく前に進めることができない。

○3回タグされるまで攻撃が続く。

→課題3 状況を把握することができない。

相手をかかわしながら間をすり抜けたり、相手のいないサイドを見つけて走りこんだりする姿は見られた。しかし、大半の児童はどうしていいか分からず止まってしまったり、前にいる仲間にパスをして反則を取られたり(写真2)する姿が目立った。また、ボール操作が難しく、ボールを落とす姿が多く見られた。試しのゲーム後に、チームで話し合う時間を設定し、その後全体で課題を出し合い、ゲームを行ううえでどんな課題があるのか確認していった。



【写真2 前にボールを投げてしまう児童の姿】

② 考察

試しのゲームを行ったことで、運動が得意な児童が得点をする姿は見られたが、多くの児童はうまく得点できずに自分の思っている動きになっていないことを実感(資料4)し、なぜ得点できないのかを考えることにつながった。そこから、自分たちの課題がどこにあるのかを見つけようとすることで課題を明確にすることができた。以上のことから、試しのゲームを行ったことは、有効であったと考える。

ボールをもっても投げとされていないのにパスやまとりしてしまたから、次はボールをもつと、トライに行く。
ボールをもっていない時にボールをもつ、1人の前などに行ってしまうから、次は後ろに行く。

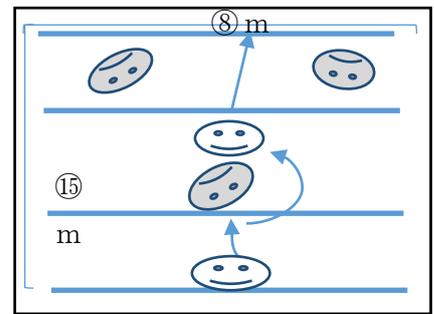
資料4 試しの活動後の児童の感想

(3) つくる段階 (2時間)

【ねらい】 タグラグビーを行ううえで、基本となる動き方やボール操作に慣れ、他のチームと楽しみながら活動することができる。

【タグとり鬼】

- ルール
 - ・10m四方のコート内で行う。
 - ・30秒間に相手チームのタグをすべてとる。
 - ・タグが何本残るかで勝敗を決める。

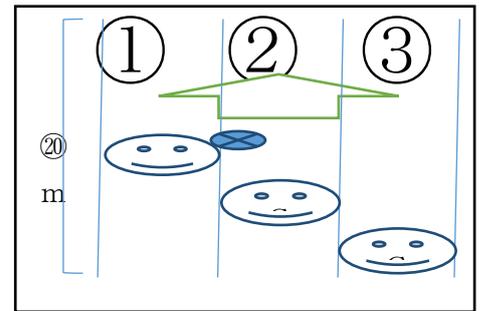


【インベーダーゲーム】(資料5)

- ルール
 - ・縦15m、横8mのコート内で行う。
 - ・タグをとられないよう、相手をかかわして進む。【資料5 インベーダーゲーム】
 - ・攻守交替制。(1分間)
 - ・タグされてもスタートに戻って、何度もチャレンジしてよい。

【ボール回しランニングゲーム】(資料6)

- ルール
 - ・20mの直線コースで行う。
 - ・3人で決められた回し方を2回行いながら素早くゴールする
- 例 1 → 2 → 3 → 2 → 1 → 2 → 3 → 2 → 1
 2 → 1 → 2 → 3 → 2 → 1 → 2 → 3 → 2
- ・スローフォワードにならないように前方に走り、ボールを受け取る者は横・後ろに動く。



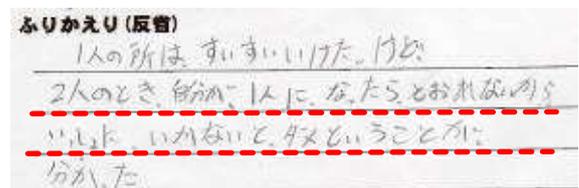
【資料6 ボール回しランニングゲーム】

① 指導の実際

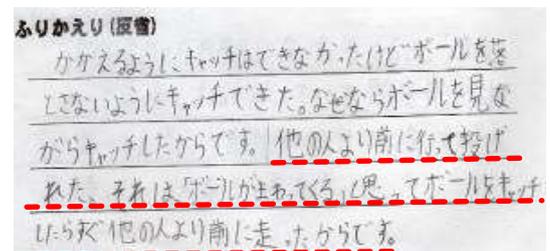
つくる段階では、試しの活動で見えてきた課題をうけて、タグラグビーにおける基本的な動きの習得を図るために3つのドリルゲームを行った。タグとり鬼は、タグをとるための動きの習得のために行った。インベーダーゲームは、1対1で相手をかかわす動きや守備側が複数になった時に、チームで連携して相手をかかわす動きの習得のために行った。ボール回しランニングゲームは、ラグビーにおける特徴的な動き(パスは横や後ろに投げる)の習得のために行った。タグラグビーを行うための基本的な動きを身に付けるため、各ドリルゲームで身につけてほしい動きを明確にしたことで、児童はゲームで競い合いながらも確実に動きの習得を図っていった。

② 考察

試しの活動ででてきた課題を基に、ドリルゲームを行ったことで、ドリルゲームをする意図が児童の動きからはっきり見えてきた。ボールをもったら前に向かって走り出そうとする動きや、チーム内で連携して相手のマークをはずそうとする動き(資料7)がインベーダーゲームで見えた。また、ボールを回しながら前に向かおうとする動き(資料8)はボール回しランニングゲームででてきた。これは、タグラグビーにおける基本となる動きの定着を図るうえで、有効であったと考える。



【資料7 児童のノート】



【資料8 児童のノート】

(4) ひろげる段階 (4時間)

【ねらい】 あらかじめ考えたチームの連携した動きを入れて攻め方を工夫しながら、チーム全員で楽しくゲームを行うことができる。

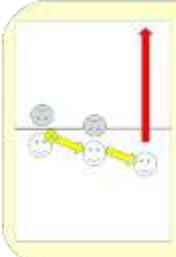
【30秒ゲーム】

- ルール ・タグをとられたら守り側は静止し、攻め側は30秒間の話し合いを行い、その場の状況に応じた動き方を確認することができる。
- ・パスを合図に試合を再開する。
- ・タグを3回とられると、攻守交替する。
- ・最初は攻撃側優位な人数で行い、徐々に守備側の人数を増やしていく。
(① 3対2 → ② 3対3 → ③ 4対3 → ④ 4対4)

① 指導の実際

ひろげる段階では、まず30秒ゲームを行う前に、児童にどんな動き方を取り入れていけるかを考えさせるために具体的な作戦を示した。(資料9)

【動きを生かした動き方】



パス&パス
(ボールを持っている人)
○横にきた相手にパスを行い、すぐに次の人にパスを行う。
(ボールを持っていない人)
○最初にもらった人はすぐにパスを送り、次にもらった人が直進してゴールを目指す。ボールを持っている人の守りめ後ろから順番に走ってくる。

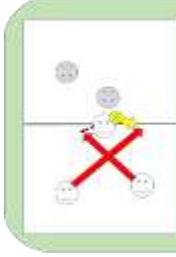


パス&ゴー
(ボールを持っている人)
○近くの人のパスを行う。
(ボールを持っていない人)
① パスをもらったら、すぐに相手に向かって走り出し、せりかえしながら走りあげてゴールを目指す。
② 相手のいない所に向かって走りこむ。

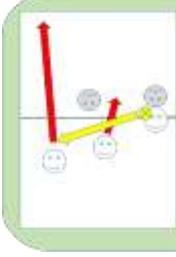


おいこし攻げき
(ボールを持っている人)
○走りこんでくる人に向かってパスをする。
(ボールを持っていない人)
○タグされた人の後ろからまわりこみ、相手がいらないところに向かって走りこむ。

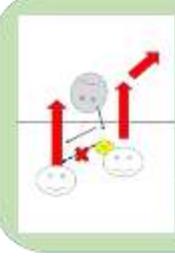
【パスを生かした動き方】



クロスパス
(スイッチパス)
(ボールを持っている人)
○出す前にサインを出し、相手にフェイントをかけながらパスを出す。
(ボールを持っていない人)
○瞬間差でクロスしながらか走っている。パスをもらう。



とびこしパス
(ボールを持っている人)
○近くの仲間にパスを出すふりをして、とびこした大きなパスを出す。
(ボールを持っていない人)
○一人は、パスをもらうふりをする。
○もう一人は、大きなパスを落とさずにキャッチし、ゴールを目指す。

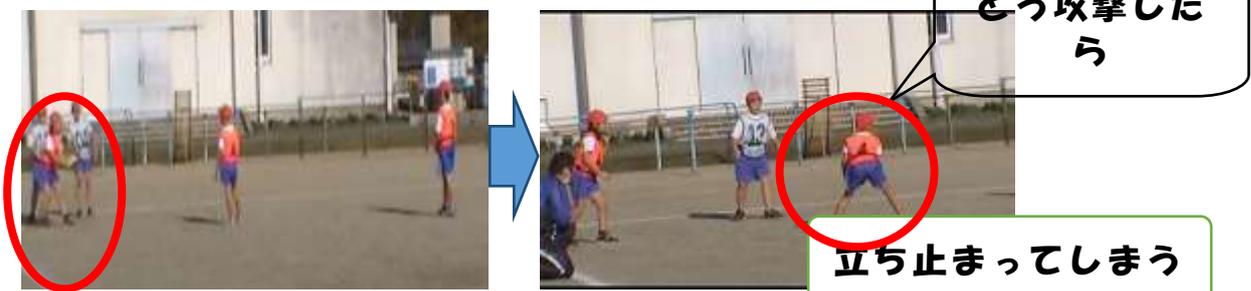


ダミーパス
(ボールを持っている人)
○仲間にパスを出すに見せかけて、相手にフェイントをかけながら走りこむ。
(ボールを持っていない人)
○パスがもらえる位置まで走っている。パスをもらうふりをする。

3対2 → 3対3

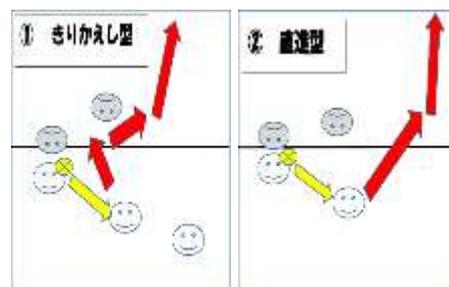
【資料9 具体的な動き方の例】

最初の2時間は、攻撃の人数を3人、守備の人数を2人にして、攻撃側が有利な状況を作ってゲームを行った。初めは、攻撃側が有利にもかかわらずなかなか得点をあげることができなかった。守備側の位置を見て、空いている場所を見つけようとする状況判断ができていないことやどんな攻撃をしたらいいのかわからないことが原因(写真3)であった。



【写真3 立ち止まってしまう児童の姿】

そこで、タグされた位置から離れて今の状況の確認と、どんな攻撃が有効であるかを話し合う時間を30秒与えた後、攻撃を行わせた。すると、児童の多くは、「パス&ゴー」のきりかえし型や相手のいない所に走る直進型(資料10)を使うようになり(写真3)、スムーズに得点することができるようになってきた。相手の位置を把握し、相手から遠ざかったり間を抜けたりする動きが出てきたからである。そこで、守備側の人数を1人増やして、攻守同数で行った。すると、スタート時に止まった状態だったことで、動き出しがなく、スピードがつかないで守備側から止められることが多くなった。そこで、パスを生かす動き方に目を向け、スタート時に走り出しながらパスをもらえる、クロスパスを教えたところ、走りこむことで相手を置き去りにしたり、相手をだましたりできるようになり、得点する機会が増えた。



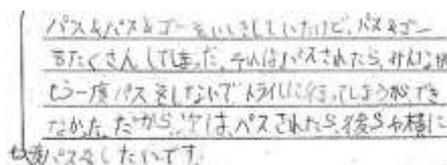
【資料10 パス&ゴーの型】



【写真3 話し合い後に、パス&ゴーを選択してゴールを目指す姿】

4対3→4対4

次の2時間は、攻撃の人数を1人増やし、守備の人数を3人にして、前回同様攻撃側が有利な状況のゲームを行った。人数を変えたことで、今までできていた作戦がうまくいかなかった。2人だけで攻撃するパス&ゴーでは、守備側に止められて、前進できなくなってしまったからである。そこで、パス&パスとパス&ゴーをつなげて動いてみたり(資料11)直進パスとクロスパスを交互にすることで相手を惑わしたり(写真4)しようとする工夫が見られるようになった。その後、守備側の人数を一人増やして、正規のルールに近づけて行った。守備側が増えたことで、より一層、チームとしてどのような動きが必要なかが問われてきた。ボールを持った人とそれをサポートする人の役割を明確にしていき、自分はどんな動きをしたらいいのか繰り返し反復することで動き方を身につけていった。しかし、正規ルールでの確認の試合を行った際に、30秒ゲームで試合を止めてその都度動きを考えていたことから、一度タグをとられたらその後のプレーが止まってしまう、試合が流れていかないという課題が出てきた。



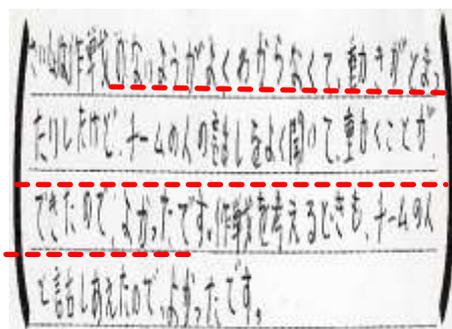
【資料11 児童のノート】



【写真4 パス攻撃で相手を惑わす動き】

② 考察

30秒ゲームを行ったことで、すべての児童がこれからどんな動きをしたらいいのか考える時間がもて、見通しを持ちながら動けたので、活発に動くことができるようになった。また、守備側の人数を変えたことによりチームとしての動き方が意思疎通できていないと得点が生まれないことに気が付く(資料12)ことができた。このことから、30秒ゲームを行ったことは、作戦を生かしながら次にどう動けばよいのか考えさせる上で有効であったと考える。



【資料12 児童のノート】

(5) いかす段階 (2時間)

【ねらい】 効果的に得点できるよう、身につけた動きを場面に応じて選択しながら使えるようになり、チームで勝利を目指してゲームを行うことができる。

【確かめのゲーム】

- ルール
- ・人数は4対4で行う。
- ・1試合7分間で行う。
- ・攻守混合制で行う。
- ・3回タグされたら攻守交替。
- ・前に投げたら反則。(スローフォワード)
- ・ボールを落としたら反則。(ノックオン)
- ・タグされたら10秒以内にパスを行う。

① 指導の実際

ひろげる段階ででてきた課題をうけて、確かめのゲームを行う前に、1時間練習時間をとった。その中で、タグされたら、10秒以内にパスをするルールを追加した。また、「ボールを持っている人の後ろに1人ついていくこと」「残りの人はタグをとられた後のことを考えてフォーメーションを作ること」を約束として付け加え活動させた。(資料13)(写真5) 最初は、タグされても10秒以上経過し、反則になることも多かったが、ボールを持っている人の後ろに1人がついていくようになり、ゲームがスムーズに流れていった。また、タグされた後にパスを受けた人が自らゴールに向かったり(パス&ゴー)パスをちらしたり(パス&パス)する姿が見られ、ひろげる段階で身につけた動きがでてくるようになった。確かめのゲームでは、身につけた動きを使うだけでなく、追い越し攻撃(写真6)やダミーパス等の今まで見られなかった動きも見られ、ゲームに勝つために最善を尽くす姿がでていた。



【資料13 新ルールでの考えられるフォーメーション】



【写真5 実際に見られたフォーメーション】



【写真6 追い越し攻撃をする児童の姿】

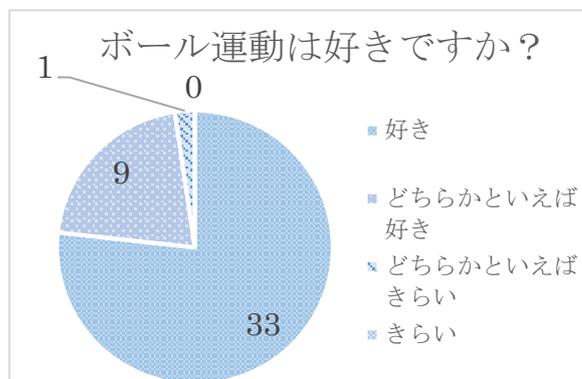
② 考察

確かめのゲームの前に、新ルールを付け加えたゲームをさせたことは、ひろげる段階で身につけた動きを正規のゲームで使えるだけでなく、チーム全員で作戦を意識しながら動くために、各個人がどんな動きをしたらいいのか振り返らせるうえでも有効であったと考える。また、フォーメーションを取り入れたことで、作戦ボードを使用しながら、運動が苦手な児童も自信をもって自ら動こうとする意欲的な姿が見られたので、効果的であったと考える。

8 研究の成果と課題

(1) 学習後のアンケートから

授業後のアンケート（資料 14）を見ると、授業前と比べ、ボール運動に対する意欲が高くなっていった。児童の感想を見ても、学習を通して自分の技能の高まりや作戦の成功体験を味わうことができたこと（資料 15）で、勝利する喜びやゲームの面白さを感じとることができたことが分かった。動き方が分かったことで、チームの一員として勝利に貢献できる喜びや、それに応じてボール運動のもつよさを実感できたのだと考える。



【資料 14 学習後のアンケートの分析】



【資料 15 児童の授業後の感想】

(2) 研究の成果と課題

- 易しいゲームを各段階に位置づけたことで、楽しみながらも自分たちの課題を明確にもちながら活動でき、その結果、技能を高めることができた。
- タグラグビーを教材としたことで、普段運動が苦手と思っている児童も、どのように動いていいかが分かったことで活躍の場を与えられ、意欲面が向上した。
- 作戦を意識させながら活動させたことで、普段から何気なく運動していた児童が、より効果的に得点できる方法を考えながら活動し、仲間とともに活動する楽しさを味わわせることができた。
- 高学年に向けたゴール型ゲームの系統性を考え、今回学んだことを別のボール運動に生かしていくための手だてが必要である。
- チームの課題をより明確にできるよう、視聴覚機器の活用のあり方を検討していく。

《参考文献》

- ・小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省）
- ・学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動（文部科学省）
- ・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）
- ・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）