

## ボール運動（ゲーム）

自分たちの課題に即した練習をスキルアップメニューから選択することで

主体的に活動する子どもを育てる

倉吉市立小鴨小学校 磯尾 和彦

### 1 テーマ設定の理由

連日メディアで取り上げられているように2019年にラグビーワールドカップが日本で開催される。また、イングランドで開催された前回のワールドカップでの日本の活躍もあり、最近ラグビーの知名度が高くなってきた。しかし、ラグビーはルールが難しかったり、激しい接触を伴ったりすることで誰でも簡単に組み入れるスポーツとは言えない。その点、本単元で取り上げるタグラグビーは、ラグビーの特性を活かしながらルールを単純化して性別や経験にかかわらずプレーできる良さがあ、接触なし、ドリブルなし、シュートなしといった手軽さから、誰もがやってみたいと感じるのではないかと考える。

また、タグラグビーは、相手を交わして前へ走るオフENSEの技能や素早く動いて相手のタグを取るディフェンスの技能を必要とする運動であると同時に、個々の能力だけでなくチームとしての組織的な戦略を必要とする運動である。これらのことから、単元構成を工夫することによって、児童は様々な技能を身につけ、仲間と豊かにかかわり合いながら主体的に学ぶことができると考える。

このことを踏まえ、昨年度4年生で様々なスキルアップゲーム（以下「Sゲーム」とする。）を準備してタグラグビーの授業を実践した。児童のミニゲームの様子を見て、課題と思われる動きを習得するのにふさわしいSゲームを教師が選択し取り組ませた。その結果、児童がタグラグビーに必要な動きを効果的に身につけ上達することができた。しかし、与えられた課題に取り組むだけでは、児童はSゲームのねらいが掴めなかったり見通しが持てなかったりと主体的に活動できなかった。

そこで、今年度は様々なSゲームを課題別・レベル別に整理したスキルアップメニュー（以下「Sメニュー」とする。）を作成した。このSメニューを活用し、児童自らが選択する場を設けることで、個人やチームの課題に応じた練習を思考するとともに、実態にあった練習を決定し、その解決に向けて主体的に活動することができるのではないかと考え、本研究のテーマを設定した。

### 2 研究の視点

#### 主体的な活動を育むSメニューの効果的な活用

昨年度の実践で、タグラグビーに必要な力を身に付けるには、Sゲームが有効であることが分かった。そこで、今年度はSゲームを整理したSメニューを作成した。Sメニューには、縦軸に「タグ」「ボール」「パス」「トライ」「ゲーム」などの児童が持つと思われる課題を、横軸はSゲームのスキルのレベル順に並べた。そして、個人やチームの課題を解決するために必要なSゲームを児童自ら選択できることとした。自ら課題を見つけ、解決するためにSゲームを選択する活動をくり返すことで、主体的に活動する力を身に付けることができるであろうと考えた。

### 3 研究の実際

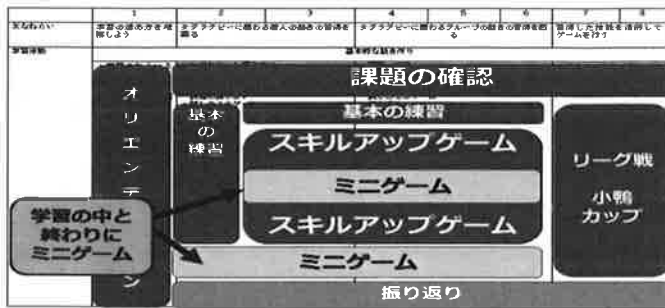
平成27年度 of 取組を基にして、本年度にSメニューを用いた実践研究を4年生で行った。

#### (1) 単元構成の工夫

単元のオリエンテーションとして、運動の特性を理解させるため、試合の動画を用いて子どもたちにタグラグビーを紹介した。その中で「ボールを持って自由に走り回れること」や「前にパスをしてはいけないこと」、「自分たちが守りの時にはタグを取ればよいこと」などの基本のルールを確認した。

タグラグビー スキルアップメニュー

|       |           | スキルレベル    |           |           |       |  |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-------|--|
| 課題    | 1         | 2         | 3         | 4         | 5     |  |
|       | タグ引き      | パス・タグゲーム  | タグ引き練習    | タグ引きゲーム   | 鬼手つなぎ |  |
|       | 6         | 7         | 8         | 9         | 10    |  |
|       | ボールルール    | ボールはこび    | ボールをタグ    | ドッグアタック   | 1たい1  |  |
|       | 11        | 12        | 13        | 14        | 15    |  |
| 内側でパス | 思いやりパス    | ラインパスLv.1 | ラインパスLv.2 | ラインパスLv.3 |       |  |
| 16    | 17        | 18        | 19        | 20        |       |  |
| トライ練習 | ゴールキーパー練習 | ゴールキーパー練習 | ゴールキーパー練習 | じゃんけんゲーム  |       |  |
| 21    | 22        | 23        | 24        | 25        |       |  |
| 2たい1  | 3たい1      | 2たい2      | 3たい2      | 3たい3      |       |  |



また単元の終わりに総当たり戦の「小鴨カップ」を設定することで、「上手になりたい」「強くなりたい」という意欲が単元を通して継続できるようにした。

児童が主体的に活動するためには、自らの課題を把握することが重要である。そのため、毎時の中と終わりにミニゲームを位置づ

けた。そしてミニゲームの中から課題を見つけ、その課題を解決するために、Sメニューの中から児童がSゲームを選択し活動する過程を繰り返すようにした。

【資料1】4年生タグラグビー単元計画表

## (2) 授業の実際

Sメニューの中のSゲームの説明カードには、それぞれ必要な道具や人数、動き、ルール等を記した。

### 第3時

タグラグビー スキルアップメニュー

|        |              | スキルレベル       |              |              |              |             |
|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| 多人数の活動 | 多人数の活動       | 1<br>タグラグビー  | 2<br>タグラグビー  | 3<br>タグラグビー  | 4<br>タグラグビー  | 5<br>タグラグビー |
|        | 6<br>タグラグビー  | 7<br>タグラグビー  | 8<br>タグラグビー  | 9<br>タグラグビー  | 10<br>タグラグビー |             |
|        | 11<br>タグラグビー | 12<br>タグラグビー | 13<br>タグラグビー | 14<br>タグラグビー | 15<br>タグラグビー |             |
|        | 16<br>タグラグビー | 17<br>タグラグビー | 18<br>タグラグビー | 19<br>タグラグビー | 20<br>タグラグビー |             |
|        | 21<br>タグラグビー | 22<br>タグラグビー | 23<br>タグラグビー | 24<br>タグラグビー | 25<br>タグラグビー |             |
| 少人数の活動 | 多人数の活動       | 1<br>タグラグビー  | 2<br>タグラグビー  | 3<br>タグラグビー  | 4<br>タグラグビー  | 5<br>タグラグビー |
|        | 6<br>タグラグビー  | 7<br>タグラグビー  | 8<br>タグラグビー  | 9<br>タグラグビー  | 10<br>タグラグビー |             |
|        | 11<br>タグラグビー | 12<br>タグラグビー | 13<br>タグラグビー | 14<br>タグラグビー | 15<br>タグラグビー |             |
|        | 16<br>タグラグビー | 17<br>タグラグビー | 18<br>タグラグビー | 19<br>タグラグビー | 20<br>タグラグビー |             |
|        | 21<br>タグラグビー | 22<br>タグラグビー | 23<br>タグラグビー | 24<br>タグラグビー | 25<br>タグラグビー |             |

### 第5時

タグラグビー スキルアップメニュー

|        |              | スキルレベル       |              |              |              |             |
|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| 多人数の活動 | 多人数の活動       | 1<br>タグラグビー  | 2<br>タグラグビー  | 3<br>タグラグビー  | 4<br>タグラグビー  | 5<br>タグラグビー |
|        | 6<br>タグラグビー  | 7<br>タグラグビー  | 8<br>タグラグビー  | 9<br>タグラグビー  | 10<br>タグラグビー |             |
|        | 11<br>タグラグビー | 12<br>タグラグビー | 13<br>タグラグビー | 14<br>タグラグビー | 15<br>タグラグビー |             |
|        | 16<br>タグラグビー | 17<br>タグラグビー | 18<br>タグラグビー | 19<br>タグラグビー | 20<br>タグラグビー |             |
|        | 21<br>タグラグビー | 22<br>タグラグビー | 23<br>タグラグビー | 24<br>タグラグビー | 25<br>タグラグビー |             |
| 少人数の活動 | 多人数の活動       | 1<br>タグラグビー  | 2<br>タグラグビー  | 3<br>タグラグビー  | 4<br>タグラグビー  | 5<br>タグラグビー |
|        | 6<br>タグラグビー  | 7<br>タグラグビー  | 8<br>タグラグビー  | 9<br>タグラグビー  | 10<br>タグラグビー |             |
|        | 11<br>タグラグビー | 12<br>タグラグビー | 13<br>タグラグビー | 14<br>タグラグビー | 15<br>タグラグビー |             |
|        | 16<br>タグラグビー | 17<br>タグラグビー | 18<br>タグラグビー | 19<br>タグラグビー | 20<br>タグラグビー |             |
|        | 21<br>タグラグビー | 22<br>タグラグビー | 23<br>タグラグビー | 24<br>タグラグビー | 25<br>タグラグビー |             |

【資料2】全チームのSゲームの選択の比較（第3時と第5時）

児童はそれを読み、チームの課題に合った内容かどうかを判断し選択していった。

AチームのSゲームの選択の軌跡（資料3）を辿ると、第3時では運動の難易度が低い活動を選択し、基礎的な練習（②、⑪）を行っているのに対し、第5時では実戦に近い練習（⑭、⑲）で活動していることがわかった。学級全体の傾向（資料2）も同様に基本的な練習からより実戦に近い練習に変化してきていることがわかった。

また、Bチーム（資料4）は、第2時に自分たちの課題がよく分からないままチームの実態に合わないSゲーム（⑲）からスタートした。しかし、実際にやってみると自分のチームの実態とSゲームとの間に大きなギャップがあることに気づき、1時間内の2回目にはレベルを落としたSゲーム（⑭）を選択し、基本練習に立ち返りながらチームとしての技術を高めていく姿が見られた。Bチームのように単元のはじめの段階では自分たちのレベルや課題に合わないSゲームを選択するチームは他にも見られた。しかし、ミニゲームでの話し合いや学習の振り返りを通して、課題を具体的にとらえられるようになり、単元の中頃にはチームの課題に即したSゲームを選択できるようになった。

主体的な姿とは全てが順調にレベルをあげていくような直線的な学びの中で培われるものばかりではなく、失敗や気づきによってスパイラルな学びの中で育っていくものであると改めて感じた。

児童の気づきを促すため、ミニゲームが終わった後は必ずチームの話し合いの時間を設けた。コート

|                            |                            | タグラグビー スキルアップメニュー |    |    |    |    |
|----------------------------|----------------------------|-------------------|----|----|----|----|
|                            |                            | スキルレベル            |    |    |    |    |
| 多<br>人<br>数<br>の<br>活<br>動 | 多<br>人<br>数<br>の<br>活<br>動 | 1                 | 3  | 4  | 5  | 6  |
|                            | 6                          | 7                 | 8  | 9  | 10 | 11 |
|                            | 12                         | 13                | 14 | 15 | 16 | 17 |
|                            | 18                         | 19                | 20 | 21 | 22 | 23 |
|                            | 24                         | 25                | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 少<br>人<br>数<br>の<br>活<br>動 | 多<br>人<br>数<br>の<br>活<br>動 | 1                 | 3  | 4  | 5  | 6  |
|                            | 6                          | 7                 | 8  | 9  | 10 | 11 |
|                            | 12                         | 13                | 14 | 15 | 16 | 17 |
|                            | 18                         | 19                | 20 | 21 | 22 | 23 |
|                            | 24                         | 25                | 26 | 27 | 28 | 29 |

【資料3】AチームのSゲーム  
選択の軌跡

|                            |                            | タグラグビー スキルアップメニュー |    |    |    |    |
|----------------------------|----------------------------|-------------------|----|----|----|----|
|                            |                            | スキルレベル            |    |    |    |    |
| 多<br>人<br>数<br>の<br>活<br>動 | 多<br>人<br>数<br>の<br>活<br>動 | 1                 | 6  | 3  | 4  | 5  |
|                            | 6                          | 7                 | 8  | 9  | 10 | 11 |
|                            | 12                         | 13                | 14 | 15 | 16 | 17 |
|                            | 18                         | 19                | 20 | 21 | 22 | 23 |
|                            | 24                         | 25                | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 少<br>人<br>数<br>の<br>活<br>動 | 多<br>人<br>数<br>の<br>活<br>動 | 1                 | 6  | 3  | 4  | 5  |
|                            | 6                          | 7                 | 8  | 9  | 10 | 11 |
|                            | 12                         | 13                | 14 | 15 | 16 | 17 |
|                            | 18                         | 19                | 20 | 21 | 22 | 23 |
|                            | 24                         | 25                | 26 | 27 | 28 | 29 |

【資料4】BチームのSゲーム  
選択の軌跡

の中で気づいたことや、コートの外で気になったことを話し合わせ、児童が課題を正しく選択する手立てとした。その際、作戦ボードやワークシートを活用し、課題を具体化できるよう工夫した。また、主観的な課題把握と併せて、タブレットでミニゲームの様子を見直すことができるようにした。タブレットを利用することで客観的に自分たちの動きを見る視点も加わり、より課題が明確となったように思う。

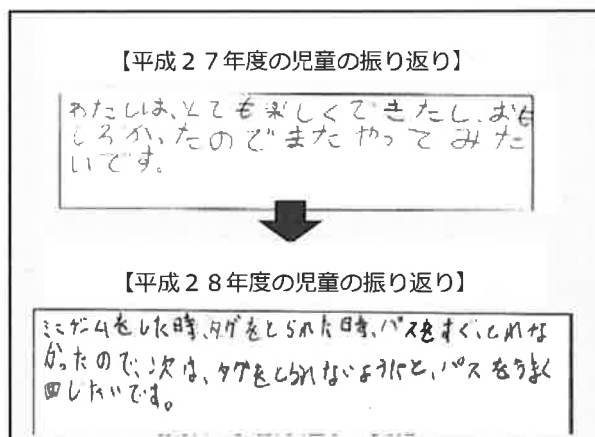
授業の終わりには学習の様子を振り返るだけでなく、練習したSゲームと課題を解決するために次の時間にやってみたい練習を振り返りシートのSメニュー欄に記入した。そうすることで、ミニゲームの中で課題として現れた動き（パスがうまくつながらなかった・タグが上手にとれなかったなど）を、次時の練習に取り入れたいと考えた児童が多く、課題意識を持って活動に取り組むことができた。

児童の話し合いの様子を見ると、できていない部分やチームの不十分な動きに話し合いが集中していた。そこで、教師がチームの伸びてきた動きや身に付いてきた力を伝えたり、全体の前で紹介したりするなどして、自信を持って活動に取り組めるように配慮した。

### (3) 児童の変容

平成27年度の実践では、自分たちのできるようになったことや楽しかったことが振り返りの中心（資料5）となっていた。学習を通して、タグラグビーの楽しさを実感しながら技術を向上させることができたものの、チームの課題を把握して次時へとつなげていくような振り返りは少なかった。

しかし、平成28年度の実践では、Sメニューをもとにしながら振り返りを行うことで、チームの課題は「パス」なのか、「タグ」なのか、「トライ」なのか、また、スキルレベルはどこなのかななどの具体的な課題が明確となった。また、話し合いの焦点が明確になり、チームとしての話し合いが活発になった。



## 4 研究の成果と課題

### (1) 成果

- ア. Sメニューの中から自分たちの課題にあったSゲームを選択する活動を繰り返すことで、課題をより具体的にとらえ、解決していこうとする主体性が育った。
- イ. 試行錯誤をしながらも基本練習へ立ち返り、チームとしての技術を向上していく姿が見られた。これは、児童の主体性の表れであると考え。一見大回りのように見えながら失敗やその中での気付きを糧に本来の目標に近づいていくようなスパイラルな学びの場を提供できた。
- ウ. Sメニューを作成することで、タグラグビーの運動要素を分類・整理して、児童に提示することができ、児童が主体的に活動する上で効果的であった。このことは、タグラグビー以外の様々なボール運動でも応用が可能であると考え。

### (2) 課題

- ア. 自分たちのチームの課題を見つけることが難しい場面が見受けられた。今年度はミニゲーム中の教師のコーチングやタブレットで撮影した動画を活用した支援を行ったが、どのような支援が効果的なのが今後の課題である。
- イ. 単元が進むにつれて、実戦に近いSゲームを選択する傾向が見られた。すると、自分たちのチームだけでは取り組みえないSゲームもできた。チームごとに取り組むSゲームを掲示して、チーム同士での練習が進むような工夫が必要である。
- ウ. Sメニューのゲームの並べ方や内容が妥当であるかを検証することが必要である。そして、Sメニューは、学級の実態に応じて3×3、4×4など、変形して利用することも可能で、活用の仕方は発展できる。今後もSメニューを活かした実践を積み上げながら、子どもたちが主体的に学べるツールとして発展させていきたい。