

Ⅲ 研究部のあゆみ

Ⅰ 研究主題・副題

『生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための
資質・能力の基礎を育む体育科学習の在り方』
～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

2 研究の基本方針

- (1) 育成を目指す資質・能力の明確化
- (2) 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の推進
- (3) 体育科学習におけるカリキュラム・マネジメントの推進

3 研究の内容

ゲーム・ボール運動（ゴール型）における児童の姿に対する手立て
（スキルアップテキスト）の作成及び活用

4 研究の見通し

年度	2 年度	3 年度	4 年度	5 年度
宮崎県	『研究主題』 生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の基礎を育む体育科学習の在り方			新研究主題
学体研	九州学体研 宮崎大会 (体づくり)	都城・三股 宮崎大会 (ゴール型：タグラグビー)	日向・東臼杵 宮崎大会 (ゴール型：タグラグビー)	日南・串間 宮崎大会 (仮) ネット型
宮崎市	体づくり	ゴール型：タグラグビー（鬼遊び）		ネット型

5 研究の実際

(1) 昨年度の実践課題

ボール運動系の領域として、低・中学年
「ゲーム」、高学年を「ボール運動」で構成
している。昨年度は、低学年の「鬼遊び」、
中学年を「ゴール型ゲーム」のタグラグビー
単元計画を作成した。そこで、作成しにくなか
で、課題が見つかった。(図1) その課題を
解決するためのスキルアップテキストを作成
することにした。

(2) スキルアップテキストの作成

身に付けさせたい力と課題をもとに「ボー

ボールを 持った時 の動き	○走る 【相手をかわす動き】 ・ボールを持ったからトライゾーンに向かって進む ・ボールを持った後ろに下がらない。 ・タグを取られずに走り抜ける ・相手と駆け引きをする ・フェイントを使う ・チェンジオブペース ・カットイン ・スワープ ・味方よりも前に出くおく 【課題】 ・ボールを持った時に、タグを取られたくないという思いからどうしても後ろに下がってしまいう児童がいた ・ボールをもったら進む姿勢がまだまだ、出来ていないようにみえた。 ・ボールをもらってもすぐに友達にパスをしまったり、足が止まったままになってしまったりする児童も見られた。 ・1対1の練習等を取り入れて、相手をかわしたり、前に進んで自分の陣地を取ったりすることを意識付けたい。
---------------------	---

表1 【指導者の課題】

ルを持ったときの動き」や「ボールを持たないときの動き」を分類した。分類したものをさらに下記のように分類した。

- タグをとる動き ○相手をかわす動き
- パスを出す（もらう）技術
- パスを出す（もらう）状況判断
- サポートの動き ○ルール of 工夫
- 攻撃や守りの作戦

課題を解決させるためにスキルアップテキストを作成した（図2）。

（3）授業実践

①実施日 12月2日、15日

②実施校・学年・単元名

広瀬小学校（4年生）タグラグビー

加納小学校（6年生）タグラグビー

③実施内容

授業前半では、指導者がスキルアップテキストをもとに、ランニングパスや円陣パスなどを取り入れた練習を進めていった。授業後半では、試合を中心に行った。試合中は、プレーをしていないチームがタブレットで動画を撮影したり審判をしたりした。試合後は、お互いのプレーを振り返った。

7 成果と課題

（1）成果

- 多くのスキルアップテキストが作成できたことにより、指導者の手立ての幅が広がった。

（2）課題

- 指導者がスキルアップテキストを選択するのではなく、児童がスキルアップテキストを選択し、児童自らが課題解決できればよかった。また、いつでも児童が見られるような掲示資料があればよかった。

身に付ける力
① ボールを持った時 or 持っていない時
② どの課題なのか

課題
児童の困っていること
ねらい
児童のゴールイメージ

行い方
どのようにすれば、その課題が解決できるのか

場
準備物をどこに置けばよいかや児童がどのように動けばよいのか分かるようにしておく。

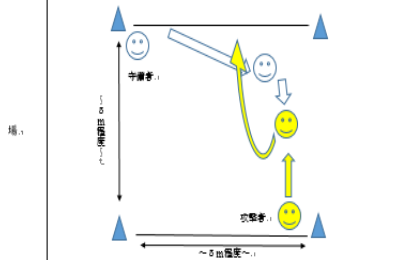
スキルアップテキスト（集ごっこ・タグラグビー・フラッグフットボール）		
（低）中・高	個人スキルアップ	チームスキルアップ
練習・ゲーム	「1対1」(スワップ)	
身に付ける力	① ボールを持った時の動き ② タグを取る パスを出す技術 パスをもらう技術 作戦：攻撃 作戦：守備 ルール その他	ボールを持たない動き 相手をかきよす動き パスを出す状況判断 パスをもらう状況判断 サポートの動き
課題やねらい	ねらい：ボールをもらっても、すぐに友達にパスをしたり、足が止まったりする。 ねらい：ボールをもらったら、相手をかわしながら前に進むことを意識付けたい。 ねらい：攻撃者と守備者に分かれ、攻撃者はボールを持つ。 ねらい：攻撃者と守備者のスタート位置は、コート対角の位置とする。 ねらい：教師（プレイをしない児童）の『用意、スタート』の合図で開始し、「5,4,3,2,1,0」とカウントする。 ねらい：攻撃者は、5秒以内にゴールラインを超えることができた攻撃者の勝ち。 ねらい：守備者は、攻撃者のタグをとるか、5秒間、ゴールラインを越えさせない。 ねらい：コート外に出す（走るコースを越える）ことができた守備者の勝ち。 ねらい：スワップのコツ。 ・（わざと）相手がタグを取るようにし、相手がタグを取りに来たら（間合いをつめてきたら）、「し（つ）」の字を書くようにして、相手をかわす。	
行い方	場、  ゴールライン 守備者 攻撃者 ゴールライン	

表2 【スキルアップテキスト例】

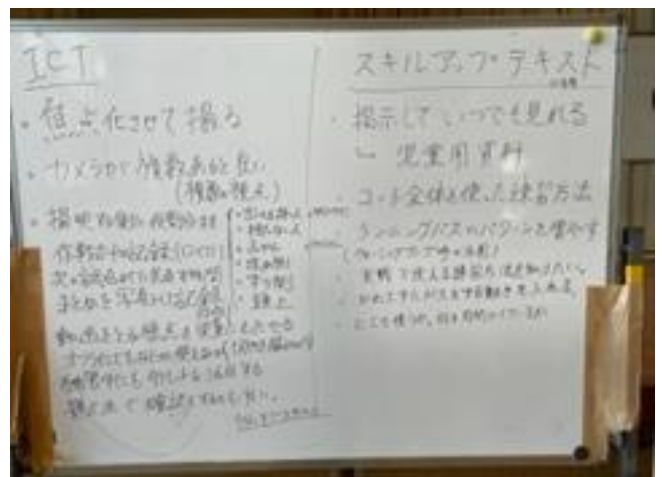


写真1 【授業実践後の成果と課題】