

〔課題演習抄録〕

戦術アプローチモデルに基づく小学校体育科学習の研究
—中学年ゴール型タグラグビーの学習を通して—

阿 部 奈 央

Nao ABE

福岡教育大学教育学研究科教職実践専攻教育実践力開発コース

キーワード：戦術アプローチ，タグラグビー，作戦

1 研究の目的

戦術アプローチモデルとは、リンダ・L・グリフィン他(1999)によって提唱された、ゲーム・ボール運動領域での技術練習を適切な時期に行うことや、ゲームにおける戦術的状况の中で技術を用いることを強調することによって、戦術と技術とを関連づけようとする指導方法のモデルである。戦術アプローチモデルに基づき授業を構成することの意義は、すべての子どもがゲームを楽しむことができるという点にある。ゲームの中での動き方を学ぶことができるので、どの子もゲームに参加することができ、運動の楽しさを知ることにつながる。さらに、平成29年度告示学習指導要領解説体育編に示された『知識・技能』、『思考力・判断力・表現力等』、『学びに向かう力・人間性等』の資質・能力の三つの柱を確実に身に付けるために、その関係性を重視した学習過程の工夫にもつながる。

そこで本研究では、全ての子どもが戦術的な気付きを通して、ゲーム理解を深め、運動の楽しさを実感するボール運動領域の授業方法を検討することを研究の目的とする。

2 研究の計画

実習校において、戦術アプローチモデルに基づいた体育授業の実践研究をし、作戦ボードの分析や学習カードの記述、単元前後の運動に関するアンケートから児童の変化を調査する。

単元名	ゲーム ゴール型 タグラグビー (全8時間)
実施期間	平成30年10月～11月
学習者	福岡県内公立小学校第4学年42名

3 研究の内容

(1)単元

①単元の概要

本単元は、全8時間で構成した。(表1)

表1：単元計画

時間	主眼	主な学習活動
1	オリエンテーション	ルールの説明と慣れの運動
2	最初のゲームをしよう	最初のゲームと最初の作戦
3	ゲームに慣れよう	最初の課題の提示
4	たくさんトライを決めよう	作戦例の提示(1)
5	みんながトライを決めよう(1)	新ルールの追加
6	みんながトライをきめよう(2)	作戦例の提示(2)
7	守りの作戦を立ててゲームをしよう	作戦例の提示(3)
8	タグラグビー大会をしよう	学習のまとめを行う

②授業の実際

a 1時間

簡単なゲームや遊びを取り入れながら、タグラグビーへの不安を解消し、自分にもできそうだという自信をもたせるようにした。授業後の学習カードの記述には、早くゲームがしてみたい、タグを取るのが面白かったというような肯定的な記述が多く見られた。

b 2～4時間

戦術アプローチモデルに基づき、「ゲーム①ー作戦タイムーゲーム②」のサイクルで1時間の授業を構成し、チームで協力しながらゲーム理解を深め、運動の楽しさを実感させようとした。その結果、単元後の学習カードには、ゲーム理解に関することやチームで連携する面白さ等についてほとんどの児童が記述することができていた。さらに、アンケート調査の結果は、運動や体育が好きと答えた児童が、単元前が36人であったのに対し、単元後は39人と増加した。3時間目には、作戦の必要性を感じられるようにするためにルールの追加と作戦例を提示した。

c 5時間

「チーム全員トライでプラス5点ルール」を追加した。ルール追加前の児童の様子は、一部の児童ばかりがトライを決める場面が多く、トライを決めたことがない児童が多数いた。そのため、トライを決めることができる児童は作戦の必要性を感じることができず、作戦タイムに対して否定的な様子が見られた。しかし、自分だけではなくチームの仲間をトライさせなければならぬ状況になったことで作戦の必要性に気付き、積極的に作戦を立てたり、練習したりする姿が見られるようになった。

d 6 時間

導入段階では前時までに学習した守りがいない所に走ることを意識させるために、タグ取り鬼ごっこを取り入れた。その後で、トライを決めるために必要なことは何かを発問すると、守りがいない所に走ることや、わざとタグを取られて守りを引きつけること等の発言が見られた。また、前時に新ルールを追加し行ったゲームの振り返りをもとに「今日こそは全員がトライを決めよう」という学習課題を設定し、追究の視点としてみんながトライを決めるために作戦をパワーアップさせることを示した。

展開段階の「ゲーム①」では、作戦をパワーアップさせるために、チームの作戦の上手いかないところはどこかを見つけるという目的を確認し、ゲームを行った。「作戦タイム」では、「ゲーム①」での課題をもとに、作戦をパワーアップさせる活動を行った。パワーアップを行うために、最初に3つの作戦例を示した。3つの作戦からチームに合った作戦を選択し、チームの作戦に付け加えるよう伝え、チームで作戦を立てさせた。「ゲーム②」では、チームでパワーアップさせた作戦を使い「チーム全員がトライを決める」ことを目標にゲームを行った。その中で、チーム全員がトライを決めることができたのは1チームのみであった。

終末段階では、「ボールの近くに相手がたくさん集まることがわかった。」という児童の発言が見られた。この発言から、次時の「守りの作戦を考えよう。」という学習課題につなげた。作戦ボードの作戦に空間を作る動きや、空間に走り込む動きが見られたのは、8チーム中4チームであった。

e 7 時間

作戦例を提示した。作戦例を提示したことで、作戦が深まる様子が見られた。単元の始めのチームの作戦は、ルールを図にしたような作戦を立てるチームが多く、初めは作戦を立てられないチームもいたが、単元終末の作戦になると提示した作

戦例を使って作戦を立てているチームや、作戦例をさらに変化させて、新しい作戦を立てるチームもでてきた。

f 8 時間

タグラグビー大会を行った。単元最初のゲームに比べると、フェイントを使ったり、コートの間を上手く使ったりして楽しそうにトライを取り合う様子が見られた。

(2) 考察

① ゲーム中心の学習を計画したことについて

ゲームと作戦を関連させながら、タグラグビーの授業実践を行った。その結果、単元の最後にはチームの作戦が深まり、児童のゲーム理解が深まった。これは、ゲームを中心に学習を進めチームで作戦を立てる活動を繰り返し行ったことで、それぞれが体験したゲーム場面とチームの作戦が関連付けられたからであると考ええる。

② 作戦例を提示したことについて

3, 6, 7 時間目に提示した作戦例がチームの作戦にあまり反映されていなかった。これは、チームの課題が明確になっていなかったことと、提示した作戦例の良さや使える場面が曖昧で、児童にとって必要な情報ではなかったからであると考ええる。さらには、全員がトライを決めるという目標を達成することができなかった。これは、考えた作戦をゲームの場面で発揮できず、特定の児童がトライを決めるという状況が変わらなかったからではないかと考える。

表2：提示した主な作戦例

3 時間(攻め)	ダイヤモンド作戦, ジグザグ作戦, 流れ星作戦
6 時間(攻め)	クロス作戦, ブラインド作戦, とばしパス作戦
7 時間(守り)	たて1列作戦, 横1列作戦, 2列作戦

4 成果と課題

- ・作戦例を示しながら、チームで作戦を立てる活動を積み重ねたことで、ゲーム理解が深まる姿が見られた。
- ・チームの課題を把握するための手だてや、作戦をゲームの中で実行するための手立てについては、さらに研究していく必要がある。

主な引用・参考文献

- リンダ・L・グリフィン 2013 ボール運動の指導
プログラム-楽しい戦術学習の進め方-
佐藤善人 2000 はじめてタグラグビーを学習する
3年生の授業