

1 「本質的な問い」による単元構想について

- 本単元の本質的な問いを「コロナ禍で、どうすれば誰もが運動やスポーツの楽しさや喜びを味わうことができるだろう。」と設定した。児童は、全員がタグラグビーを通して運動を楽しむことができるように、「チーム全員にパスがつながってトライをすると通常の２倍の得点にする」というルールを考え、作戦や練習、試合を通してそれを実践し、運動を楽しむ姿が見られた。

2 単元で育成を目指す資質・能力について

【思考・判断・表現】

- 試合後の児童の振り返りから、友達からのアドバイスを受けることにより「パスを前に投げない事を意識する」など、どのように動けばよいかを考えることができた。

また、アドバイスを送るチームの試合を観戦することで、友達の動きのよさに気づき、タグラグビーの動きについての理解を深めることができた。

【主体的に学習に取り組む態度】

- 事前・事後アンケートの結果は次の通りであった。

振り返り 個人

相手にボールが渡ってしまわないように当たり前だけ前にボールを投げないとか４回タグを取られてしまわないようにタグを取られる前にボールをパスするというアドバイスを兄弟チームの人たちにアドバイスできたと思います。そして、兄弟チームの人達からも前に投げないようにするというアドバイスを受けて次の試合で前に投げない事を意識する事が出来ました。これからも兄弟チームから受けたアドバイスを活かしていきたいです。

兄弟チームのMVP

名前： さん
理由：タグを取られないように体の向きを変えたりしてすごいと思ったからです。

振り返りの記述内容

質問内容	事前（％）	事後（％）
体育への関心	８５	８５
ボール運動が好き	７４	８４
チーム運動で友達と協力することが大切	７５	９２
自ら作戦を考え提案する	４０	６８
友達にアドバイスなど声かけをする	１８	７２

タグラグビーの単元を通して、チームで作戦を考える場を設定したり、アドバイスを送るチームを決めて試合を観戦させ、お互いにアドバイスをし合う場を設定したりしたことにより、「チーム運動で友達と協力することが大切」と回答した児童が７５％から９２％に増えた。また、「友達にアドバイスなど声かけをする」と回答した児童が１８％から７２％に増えたことから、友達と助け合って試合に取り組もうとする姿が見られた。

3 「デジタル機器」の活用

- チームの作戦を話し合う際に、ロイロノートを活用してチームの動きを図に表して視覚化することで、チーム全員が主体的に話し合いに参加し、具体的な動きを確認することができた。さらに、試合の様子をビデオで撮影することで、試合後に動画を見ながら、試合の成果と課題を話し合ったり、児童同士でアドバイスをしたりすることができた。
- 試合の動画を見る際に、振り返る視点を提示していたが、アドバイスを伝えることができなかったり、試合における作戦の成果について振り返るまでに時間がかかったりした。振り返りの際、見る場面や視点を具体的に提示する必要がある。



試合の動画を見ながら話し合う児童の様子

