Bulletin of the Educational Research and Development, Faculty of Education, Kagoshima University
2021, Vol.30, 145-154

報告

特別支援学校小学部における主体的・対話的で深い学びによるタグラグビー実践

ー鹿児島県立中種子養護学校の小学部体育の授業実践を事例としてー

久保田治助［鹿児島大学教育学系（地域社会教育）］
前 田 拓 磨［鹿 児 島 県 立 中 種 子 養 護 学 校］
藤 田　　勉［鹿児島大学教育学系（保健体育）］

Proactive, interactive and deep learning tag rugby practice in special-needs elementary schools: A case study of physical education class practice in Kagoshima Nakatane Special Needs Elementary School

KUBOTA Harusuke, MAEDA Takuma and FUJITA Tsutomu

キーワード：特別支援教育、主体的・対話的で深い学び、小学校体育、タグラグビー

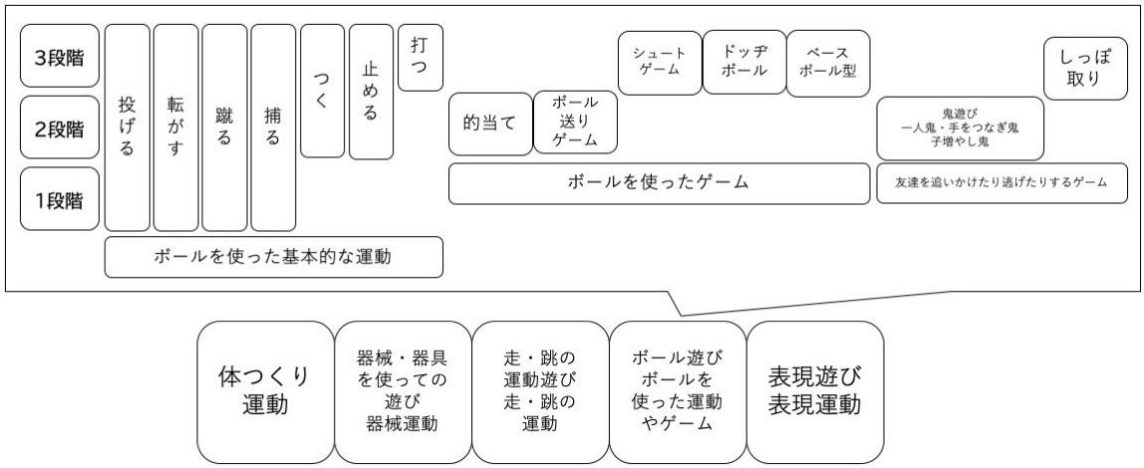
1. はじめに

本研究の目的は、2008 年度から小学校学習指導要領において種目として追加されているタグラグビーのもつ主体的・対話的で深い学びを可能とする特徴的な教育性に着目し、特別支援学校小学部において、その特徴的な教育性を育むことを目指し、特別支援学校小学部体育の授業実践の方法について検討したものである。特に、本研究の分析として、鹿児島県立中種子養護学校で行なった小学部体育の授業実践をもとに行う。

近年オリンピックやワールドカップで全国的に周知されるようになったラグビーに対して、2008 年度から小学校学習指導要領において種目タグラグビーとして取り上げられるようになった。この小学校でのタグラグビー実践を通して、タグラグビーは小学校学習指導要領の「主体的」「仲間とのかかわり」を経験することのできるとの指摘がなされている。

一方、2018 年改訂の「特別支援学校学習指導要領　各教科等（小学部・中学部）」においては、タグラグビー競技が種目として記述されていない。特別支援学校小学部では、知的発達、身体発育、運動発達、生活行動、社会性、職業能力、情緒面での発達等の状態を考慮して、目標や指導内容が 3 段階に分かれている。タグラグビーの種目に該当する特別支援学校小学部体育のボール運動系の領域は、1 段階を「ボール遊び」2 及び 3 段階を、「ボールを使った運動やゲーム」として、3 段階となっている。1 段階は個人のボール操作の技術について、2 段階から集団でゲームを行い友達と一緒にボール運動を楽しむ、3 段階は、ルールを理解し相手を意識しながら自分の動きを考えるというゲームによる学習が個から集団へと学習が広がっていくよう発達段階として設定されている。

くわえて、ボール運動系の領域は、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせてゲームをする楽しさや喜びを味わったりすることができる運動とし、内容として投げる・転がす・捕る・打つ・蹴るなどのボールを使った基本的な運動やそれらの基本的な運動と逃げる・追かけるなどを組み合わせたボールを使ったゲームが示されている。しかし下図にみられるように、ボール運動系領域での種目として例示されるのは、「的当て」「ボール送りゲーム」「ドッヂボール」「鬼遊び」「しっぽ取り」とされており、「タグラグビー」に関する記載は特別支援学校小学部指導要領には掲載されていない。（図１参照）



注：『特別支援学校学習指導要領　各教科等（小学部・中学部）』をもとに筆者作成。

図１：特別支援学校小学部における指導内容とボール運動の指導内容

2019 年に日本で行われたラグビーワールドカップでの日本代表の活躍やオリンピックが開催地と決まったことが影響し、全国的にラグビーに対する関心が高まった。そのため、ラグビーに関する学習支援や啓発を目的として、日本ラグビーフットボール協会や各都道府県ラグビーフットボール協会の主催によるラグビー教室や講座が特別支援学校でも行われるようになった。たとえば、神奈川県立中原養護学校では、日本ラグビーフットボール協会主催の教職員向けのタグラグビー講座が、茨城県立友部特別支援学校では、タグラグビーイベント事業参加に向けた出前授業が、大分県立大分支援学校では、大分県ラグビー協会の主催によるタグラグビー教室が行われるように、特別支援学校においてタグラグビーの授業実践が注目されるようになってきた。

２．小学校体育におけるタグラグビー実践の学習指導要領における位置付け

そもそもタグラグビーは、2008 年改訂「小学校学習指導要領解説 体育編」において、第 3・4 学年及び第 5・6 年における種目とし、新たに例示されたものである。その後、タグラグビーは、全国の初等教育において実践事例が重ねられて来ている。この解説においてボール運動系の内容に、陣取り型のゲームすなわちタグラグビーについて新たに加えられており、本格的にタグラグビーが学習指導要領に位置付けられることとなった。以下の「第 1 章 2(2) ウ(ｸ)」の関係箇所につい

て掲載する。（下線、引用者注）

低学年については、従前どおり領域名をゲームとし、内容を「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成した。中学年についても、従前どおり領域名を「ゲーム」とし、内容を「ゴール型ゲーム」「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成した。また、「ゴール型ゲーム」については、味方チームと相手チームが入り交じって得点を取り合うゲーム及び陣地を取り合うゲームを取り扱うものとすることを新たに「内容の取扱い」に示した。高学年についても、従前どおり領域名を「ボール運動」とし、内容を「ゴール型」「ネット型」及び「ベースボール型」で構成した。また、ゴール型はバスケットボール及びサッカーを、ネット型はソフトバレーボールを、ベースボール型はソフトボールを主として取り扱うものとするが、これらに替えてハンドボール、タグラグビー、フラッグフットボールなどア、イ及びウの肩に応じたその他のボール運動を指導することもできることを新たに「内容の取扱い」に示した。なお、学校の実態に応じてベースボール型は、取り扱わないことができることを従前どおり「内容の取扱い」に示した。

この小学校で取り扱われる体育指導内容とタグラグビーが指導内容として例示されているゲーム・ボール運動領域の指導内容の関係性は、下図のようになっている。（表 1 参照）

小学校体育のタグラグビーの授業に関する箇所は、ボール運動の中で行われている。1～4 学年までは「ゲーム」に分類され、ボール運動の前段階として、友達と協力してゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームを作り上げることを前提とした学習となっている。そのうえで、5～6 学年では、「ボール運動」として、ゲームによる学習とボールの操作に関する学習が発達段階として設定されている。

上記の表から分かるように、タグラグビーは、ゴール型の競技として例示されている。ゴール型は、コート内で攻守が入り交じり、ボール操作とボールを持たないときの動きによって攻守を組み立て、陣地を取り合って得点しやすい空間に侵入し、一定時間内に得点を競い合う競技である。

この小学校体育のタグラグビーの指導を特別支援学校小学部のボール運動の各段階にあてはめてみると、以下の 3 段階といえる。1 段階の児童の目標や内容は、ボールを使った基本的な運動の「投げる」「手渡しする」「持つ」に当てはまる。2 段階の児童には、手渡したり投げたりしてゴールに向かってボールを運ぶというところや集団で行うゲームであるということで、ボールを使ったゲームの中の「ボール送りゲーム」を中心とした中心とした課題設定が当てはまる。3 段階の児童には、相手を意識してゲーム性を高めるというところで、逃げる相手を追いかけて尻尾を取ったり、相手に尻尾を取られないように身を交わしたりする「しっぽとり鬼」を中心とした課題設定が当てはまる。この 3 段階の目標や内容を合わせ、児童の理解度に合わせてルールを変更していったものが特別支援のタグラグビーであるという推論が成り立つ。

表１：小学校体育指導内容、ゲーム・ボール運動領域指導内容とタグラグビーの関連性

<table>
<tr><td>学年</td><td colspan="2">1・2</td><td>3・4</td><td>5・6</td></tr>
<tr><td rowspan="12">領域</td><td colspan="2">体つくりの運動遊び</td><td colspan="2">体つくり運動遊び</td></tr>
<tr><td colspan="2">器械・器具を使っての運動遊び</td><td colspan="2">器械運動</td></tr>
<tr><td colspan="2">走・跳の運動遊び</td><td>走・跳の運動</td><td>陸上運動</td></tr>
<tr><td colspan="2">水遊び</td><td colspan="2">水泳運動</td></tr>
<tr><td colspan="3">ゲーム</td><td>ボール運動</td></tr>
<tr><td rowspan="3">内容</td><td rowspan="2">ボールゲーム
的当てゲーム
シュートゲーム
相手のコートにボールを投げ入れるゲーム
攻めがボールを手などで打ったり蹴ったりして行うゲーム</td><td>ゴール型ゲーム
ハンドボール・ポートボール・ラインサッカー・ミニサッカーを基にした易しいゲーム
（味方チームと相手チームが入り交じって得点を取り合うゲーム）
<u>タグラグビー・フラッグフットボールを基にした易しいゲーム</u>
<u>（陣地を取り合うゲーム）</u></td><td>ゴール型
バスケットボール・サッカー・ハンドボールなどを基にした簡易化されたゲーム
（攻守が入り交じって行うゴール型）
<u>タグラグビー・フラッグフットボールを基にした簡略化されたゲーム</u>
<u>（陣を取り合うゴール型）</u></td></tr>
<tr><td>ネット型ゲーム
ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム</td><td>ネット型
ソフトバレーボールやプレルボールを基にした簡略化されたゲーム
バトミントンやテニスを基にした簡略化されたゲーム</td></tr>
<tr><td>鬼遊び
一人鬼
手つなぎ鬼
子増やし鬼
宝取り鬼
ボール運び鬼</td><td>ベースボール型ゲーム
攻める側がボールを蹴って行う易しいゲーム
手や用具を使って打ったり、静止したボールを打ったりして行う易しいゲーム</td><td>ベースボール型
ソフトボールを基にした簡略化されたゲーム
ティーボールを基にした簡略化されたゲーム</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現リズム遊び</td><td colspan="2">表現運動</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">保健</td></tr>
</table>

注：『小学校学習指導要領 体育編』をもとに筆者作成。

なお、本研究においては、特別支援学校小学部の 1～6 学年全員という異年齢授業で行なった。そのため、小学校体育の 1～2 学年はゲームに親しむことがねらいとなっており、3 学年以上から集団の学習として行われ、特に 5～6 学年については、対戦相手を意識したゲーム戦術についての学習を念頭に置き、特別支援教育小学部のタグラグビーの指導案設定を行なった。

３．特別支援学校小学部におけるタグラグビーの教育性

本研究における授業実践のねらいとして「主体的・対話的で深い学び」としてタグラグビーをおこなうこととした。その理由について、以下に特別支援学校小学部における授業実践の先行研究から論じる。

タグラグビーの教育性について、吉永武史（2019）が、「プレイを成功させるために、チーム一人一人がそれぞれの役割を果たすことが求められる。その結果、プレイが成功したときには、チームのメンバーが喜び、仲間同士でハイッタッチするなど、大きな集団的達成感を得ることができる。また、プレー開始前の掛け声やチームメイトとのハイタッチをすることでチームに加わっていることが理解しやすく、人との関わりを学びながら集団的達成感を味わいやすい」[1]と述べているように、タグラグビーが集団づくりに関する教育実践として有用であるということは、多くの検討がなされている。それは、特別支援教育小学部の体育実践においても同様の指摘がなされている。

たとえば、中川一彦（1990）が「特殊教育諸学校の体育教員に関する一考察」[2]において、集団的なスポーツが認められながらも、実際には長距離・体操と言った個人的スポーツを扱うことが多いといった現状を述べ、特別支援学校において、仲間とともに楽しんだり、助け合ったり、協力して課題を解決するなどの「人との関わり（対話的）」は重要と指摘されている。しかし、特別支援教育において、集団的技能の指導や支援についての困難さ[3]は、中川一彦や渡邊貴祐等によって論じられているように、現状では、集団的スポーツを取り扱う機会が少なくなっている。

４．タグラグビーの良さを生かした主体的・対話的な集団づくり

特別支援学校小学部における主体的・対話的な集団づくりとしてのタグラグビー実践について検討するために、2 つの行程で検討を行う。①タグラグビー実践の特徴的な教育目標とされる「主体的・対話的な集団づくり」に即して、特別支援学校学習指導要領における体育・ボール運動における評価について明らかにする。そのうえで、②主体的・対話的で深い学びにおいて研究手法とされているルーブリックを用いて、タグラグビーの教育方法についてする。

はじめに、2018 年改訂の「特別支援学校学習指導要領　各教科等（小学部・中学部）」では、ボール運動の評価は以下のようになっている。（表 2 参照）

表 2：特別支援学校学習指導要領よりボール運動における評価

		1 段階	2 段階	3 段階
ボール遊び（1 段階）ボールを使った遊びゲーム（2、3 段階）	知識及び技能	教師と一緒に、ボールを使って楽しく体を動かすこと。	教師の支援を受けながら、楽しくボールを使った基本的な運動やゲームをすること。	楽しくボールを使った基本的な運動やゲームの楽しさを感じ、その行い方を知り、基本的な動きを身に付けること。
	思考力、判断力、表現力等	ボールを使って体を動かすことの楽しさや心地よさを表現すること。	ボールを使った基本的な運動やゲームに慣れ、その楽しさや感じたことを表現すること。	ボールを使った基本的な運動やゲームの楽しみ方を工夫するとともに、考えたことなどを他者に伝えること。
	学びに向かう力、人間性等	簡単な合図や指示に従ってボール遊びをしようとすること。	簡単なきまりを守り、友達とともに安全に楽しく、ボールを使った基本的な運動やゲームをしようとすること。	きまりを守り、自分から友達と仲よく楽しくボールを使った基本的な運動やゲームをしたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとすること。

「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の３つの観点からの発達段階に合わせた段階に合わせて評価基準が示されている。しかし、國松らは、運動技能に対する段階表があれば授業改善につながると述べ、体育学習評価の未整備を指摘している。個々の実態差が大きい特別支援学校の児童に対しては、３段階からより個に応じた評価に落とし込んでいく必要性がある。

そのうえで、主体的・対話的で深い学びにおいて研究手法とされるルーブリックとして、文科省におけるルーブリックに関する協議について記述する。「ルーブリック」とは、米国で開発された学修評価の基準の作成方法であり、評価水準である「尺度」と、尺度を満たした場合の「特徴の記述」で構成される。記述により、達成水準等の明確化されることにより、他の手段では困難な、パ

フォーマンス等の定性的な評価に向くとされ、評価者・被評価者の認識の共有、複数の評価者による評価の標準化等のメリットがあると指摘がなされている[4]。

このルーブリックは、道徳の時間や特別活動の授業実践において多くなされてきている。これらの授業は、総合的な学習の時間など広く教科を越えて連携することが求められている。それは、特別支援学校小学部においても同様であり、広島県立庄原特別支援学校「課題発見・解決学習の取組について～ルーブリック評価を用いて～」[5]や高知大学教育学部付属特別支援学校「生活単元学習における『できる状況づくり』」[6]のようにルーブリックを用いた授業研究はなされている。小学部体育についてのルーブリックを用いた授業実践の先行研究は、検討の深まりはこれからと言える。そこで、タグラグビーの実践を行うにあたり、上記をもとにルーブリックを作成し、活動場面ごとの評価基準を設定した。以下に、授業実践の内容について述べる。

５．実践・検証

５．１．本校におけるボール運動系の領域の取り扱い

本校小学部では、通常の体育の時間に加えて、ふれあいタイムという15分間の朝の運動で曜日ごとに機械運動、ダンス、ランニング、リトミック、ボール運動に取り組んでいる。令和元年度の球技の単元は、下図のように計画した。（図2参照）

ふれあいタイムでは、1学期にボール運動の基本動作を中心とし、個から集団へと段階的に題材を設定している。タグラグビーをまとめと位置付けた。

図2：本校のボール運動系の領域の取り扱い

５．２．単元「タグラグビーをしよう」の評価について

まず、学習指導要領のボール運動の評価をもとに、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の３つの観点からタグラグビーの単元に対する3段階に分けた評価を作成し、教師同士で共通理解を行った。（表4参照）

表4：単元目標

	1段階	2段階	3段階
知識 技能	・教師と一緒に、ボールを持ってトライゾーンまで走ることができる。	・ボールを持ってトライゾーンまで走ることができる。	・ボールを持ってトライゾーンまで走り得点を決めたり、相手の動きを見てタグを取ったりすることができる。
思考力 表現力 判断力	・教師と一緒に自分の役割をこなすことができる。	・教師の支援を受けながらルールを理解し、ゲームに参加することができる。	・教師と一緒に自分の動きや作戦を考えることができる。
学びに向かう力 人間性等	・教師やチームメイトと一緒にゲームに参加することができる。	・チームメイトと一緒に掛け声を出したり、得点を喜んだりすることで、チームスポーツの楽しさに気付くことができる。	・自分から進んで、掛け声を出したり、得点を喜んだりすることで、チームスポーツの楽しさに気付くことができる。

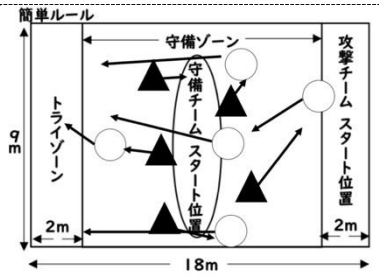
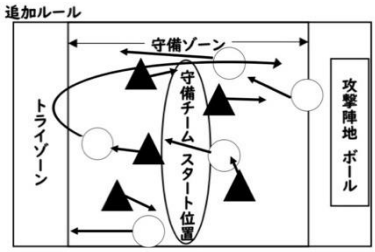
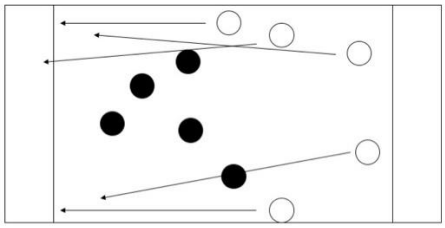
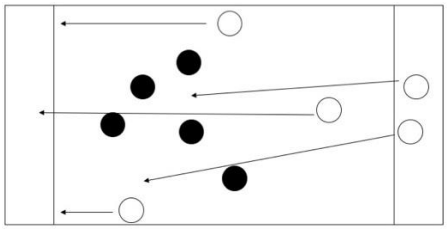
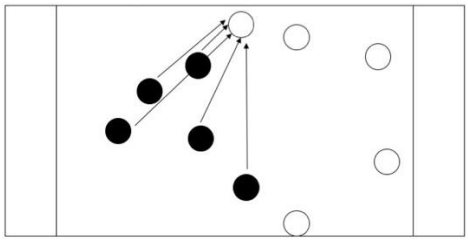
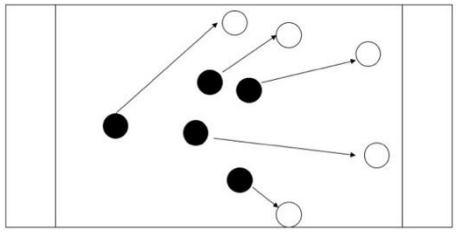
1段階では、主にボールを持って走るという基本的な技能とゲームに参加すること、段階では、教師の支援を受けながらルールを理解し、ゲームへの参加を楽しむこと、3段階では、ルールを理解し、相手を意識して自分の動きを考えることが中心課題となるように設定している。

５．３．指導計画

全 3 次とし、1 次を「知る」2 次を「つかむ」3 次を「深める」とした。1 次の「知る」では、大きく 2 つのことを知るとした。まずは、ラグビーについてである。ラグビーワールドカップの日本代表の活躍やボールに触れてみることを通して、ラグビーに対する興味関心を高めることができるようにする。次に、タグラグビーのやり方についてである。1 次では、簡単なルールでタグラグビーの基本的なルールが理解できるようにする。大きくは、次のようなことが理解できるようにする。「チームに分かれて戦う」「攻撃と守備に分かれる」「ボールを持って走って良い」「トライゾーンまで走ってボールを運ぶ」「攻撃はタグを取られないようにする」「守備はタグをとる」である。

2次では、1次で行った簡単なルールに新たなルールを3つ付け加えた。まず一つ目にボールの数を増やし、2回以上の攻撃をできるようにした。それにともない2つ目のルールとして、2回目の攻撃をするためのボールを置いておく攻撃陣地を設定し、守備側チームが入れないようにした。　さらに、3つ目のルールとして、時間を1分間とした。何度も繰り返しゲームを行うことでルールをより理解しタグラグビーについてつかむことができるようにする。また、チームとして意識できるようにゲームの前にチームで考えた掛け声を出すようにした。

表5：指導計画

指導計画（全5時間/20分間）				
次	活動内容		時数	準備
1次	知る	・ラグビーについて知る。 ・タグラグビーについて知る。 ・チームメイトを知る。 ・チームの名前を考える。 ・簡単なルールでゲームを行う。 攻撃：一人一つずつボールを持ち、トライゾーンへトライを決める。30秒以内にトライゾーンに運び入れたボールの数が得点となる。 守備：タグを取った本数が得点となる。トライゾーンへ入ることはできない。 攻守交代し、総得点で勝敗を決定する。  	1	写真カード タグ ボール コートテープ 点数板 ホワイトボード
2次	つかむ	・ルールを追加し、中養ルールに合わせ、繰り返しゲームを行う。 （追加ルール） ・ボールの数を増やし、攻撃チーム自陣に戻り２回目の攻撃を仕掛けることができる。 ・守備チームは、攻撃陣地には入れない。 ・制限時間を１分間とする。 ・試合前に掛け声を決めてチームの一体感を高める。  	2	
3次	深める	・ゲームが始まる前に作戦タイムを設け、教師と一緒に作戦を考えてからゲームを行う。 ・児童が理解しやすいようにホワイトボードで動きを視覚化する。 ・児童から出てきた作戦に名前を付けてカードにする。 攻撃側 サイド攻撃  時間差攻撃  守備側 一人狙い  マンツーマン  ・児童一人一人の役割を確認しながら、チームとしての一体感を高めることができるようにする。	2	

3次では、さらに児童のルール理解が深まるよう、2次で行ったルールで引き続き行った。自分や相手の動きを考えるために、ゲーム前に作戦タイムを設け、教師と一緒に自分の動きを考えてからゲームに臨むようにした。ホワイトボードとマグネットを使い、マグネットを動かしながら自分や

チームメイトの動きを考え確認したり、児童から出てきた作戦は作戦名を付けて簡単な作戦カードを作ったりすることで、タグラグビーに対して深めることができるようにする。

終末では、これまでに使った道具を見たり、触ったりしながら児童の頑張ったことや難しかったことなど感想を発表できるよう、個人でのふりかえりの時間をとり、児童それぞれに単元を通しての達成感やタグラグビーを通して集団競技の楽しさを得られるようにする

そのうえで、授業計画から各場面での主体的・対話的な姿のルーブリックを設定し、教師間で共有を行なった。（表5参照）

表6：主体的・対話的な特別支援教育小学部体育におけるタグラグビー実践のルーブリック

	活動内容		1	2	3
1次 知る	・タグラグビーについて知る。 ・チームメイトを知る。 ・チームの名前を考える。	主体的な姿	・ボールを触ってタグラグビーに関心をもち、タグラグビーについての写真やチームメイトの写真を見たりすることができる。	・友達の様子を見ながら、教師の話を聞いたり、発言したりすることができる。	・教師の発問に対して応答しながらラグビーについて知っていることを発表したりチーム名を決めたりすることができる。
		対話的な姿	・友達を意識し、教師と一緒に集団の中に座ったり、チームメイトと握手をするなど友達を意識したりすることができる。	・自分の意見を挙手などのサインで伝えることができる。	・教師の支援を受けながら、自分の意見をまとめ伝えることができる。
	・簡単なルールでゲームを行う。	主体的な姿	・トライゾーンまでボールを持って行くことが分かり、教師と一緒にトライゾーンまでボールを持って行くことができる。	・教師の見本によって、トライゾーンまでボールを持って行くことができる。	・30秒という時間を意識してトライゾーンまでボールを持って行くことができる。
		対話的な姿	・教師と一緒に、運動をしたり、友達の様子、教師の見本や手振り身振りに気付いたりして、運動をすることができる。	・自分から友達と一緒に整列をしたり、チームの輪の中に入ったりすることができる。	・教師からの言葉掛けを聞き、友達の応援をすることができる
2次 つかむ	・ルールを追加し、中養ルールに合わせ、繰り返しゲームを行う。	主体的な姿	・ボールを持ち、教師と一緒に走ったり、一人でトライゾーンまで走ったりすることができる。	・友達の様子を見て、友達の動きの真似をすることができる。	・教師と一緒に自分の動きを確認したり、自分の動きを考えたりすることができる。
		対話的な姿	・教師の声掛けや指差しにより、相手の動きを目で捉えることができる。	・教師の助言を聞き、相手の動きを予測することができる。	・相手が向かってくることを予想して、避けることができる。
3次 深める	・ゲームが始まる前に作戦タイムを設け、教師と一緒に作戦を考えてからゲームを行う。	主体的な姿	・自分の役割に気付き、教師と一緒に運動することができる。	・自分の役割に気付き、教師の支援を手掛かりに運動することができる。	・教師と一緒に考えたり、自分で考えたりした動きができる。
		対話的な姿	・教師と一緒に走りながら、複数の相手の動きを見ることができる。	・教師の声掛けや指差しにより、複数の相手の動きを予想することができる。	・教師の助言を聞き、自分の動きを考えることができる。

教員による振り返りとして、「主体的・対話的な姿は、単元を通してよく分かったが、深い学びの姿も検討したい」や「◎〇△や５段階評定のような評価方法ではなく、児童の様子を観察し記述式の評価が採用されているので、どのように活用すればよいか」などのコメントがなされた。主体的・対話的な姿を具体的に例示したことで、評価基準が明確となり評価の際に活用されていたことが分かる。しかし、本校の評価の仕方が記述式であるために、ルーブリック評価の評価基準の生か

した評価方法が検討されることが必要あろう。また、「深い学び」については、他教科との関連性や今後の指導の中から、「深い学びの児童の姿」が今後検討されていくべきであろう。それは、今後の課題として、このような改善点として検討すべきであろう。

６．まとめ

このように、特別支援教育小学部体育における主体的対話的で深い学びとしてのタグラグビーの授業実践を行った。そのうえで、タグラグビーの指導方法とルーブリックによる評価方法について検討をおこなった。

タグラグビーの良さを生かし、各段階に合わせた目標の設定や授業場面ごとに主体的・対話的な姿を教員同士で共有することで主体的・対話的な集団づくりを目指した授業を行うことができた。

結論として、以下の３つのタグラグビー実践の有用性があると言える。①ボール運動の苦手な児童の活躍場面が設定しやすい。②特別支援教育において難しいとされる他者との協働を念頭に置いた授業づくりとして、相手の動きを考え、「避ける」「逃げる」「捕まえる」など相手を意識した運動ができる。③児童同士の関わり合いが増え、児童同士の信頼性が深まったという実感を持つことができた。

今後の課題は、特別支援学校における評価が、実際の児童の姿をそのまま評価することが多いため、ルーブリック評価の活用の仕方、在り方の検討である。そのうえで、主体的・対話的で深い学びの実現のための「深い学びの姿」を、タグラグビー実践だけでなく各教科と横の連携まで広げた特別支援教育の特徴に沿った評価方法の検討がなされる必要がある。

注

[1] 吉永武史『楽しい体育の授業』10、明治図書、2019年、pp.8-11。

[2] 中川一彦「特殊教育諸学校の体育教員に関する一考察」日本スポーツ教育学会編『スポーツ教育学研究』10巻1号、1990年、pp.55-64。

[3] 渡邊貴祐・橋本創一・菅野敦・中村勝二「特別支援学校における体育の教育課程に関する調査」日本発達障害支援システム学会編『発達障害支援システム学研究』6巻2号、2007年、pp.45-51。

[4] 文部科学省教育課程部会総則・評価特別部会「平成28年総則・評価特別部会第4回配布資料6-2（学習評価に関する資料）、https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/061/siryo/__icsFiles/afieldfile/2016/02/01/1366444_6_2.pdf

[5] 藤田博史「庄原特別支援学校　公開授業研究会ポスター発表」2017年、http://www.shobara-sh.hiroshima-c.ed.jp/kenkyu/H29poster1.pdf

[6] 片山裕吾・蒲生啓司「生活単元学習における「できる状況づくり」 ―調理実習で生徒の主体性を育む評価規準の在り方とは―」『高知大学教育実践研究』32 巻、2018 年、pp.119-127。