

広島大学学術情報リポジトリ

Hiroshima University Institutional Repository

Title	タグラグビーをスタート教材にしたゴール型学習の可能性 : タグラグビーからハンドボールへのつながりある学びを目指して
Author(s)	阿部, 直紀; 合田, 大輔; 高田, 光代; 信原, 智之; 藤本, 隆弘; 三宅, 理子
Citation	中等教育研究紀要 / 広島大学附属福山中・高等学校, 60 : 178 - 189
Issue Date	2020-03-31
DOI	
Self DOI	10.15027/49294
URL	http://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00049294
Right	
Relation	



タグラグビーをスタート教材にしたゴール型学習の可能性 ータグラグビーからハンドボールへのつながりある学びを目指してー

阿部 直紀・合田 大輔・高田 光代
信原 智之・藤本 隆弘・三宅 理子

タグラグビーからハンドボールへつなげた実験授業を行い、共通する動き方や思考判断の要素を整理し、その学習配列、順序の可能性を明らかにしようとした。両ゴール型種目に共通することは、「ディフェンスにおけるラインの陣形」と「オフェンスにおける素早いパスや動き」と考えられた。そして、タグラグビーからハンドボールへとつなげる学習順序から、より早い判断の学習が段階に応じてできると考えられた。ゆえに、「動きの形」から共通要素を学ぶことと、その学習順序の工夫から学習の転移が発生する可能性が示唆された。

1. はじめに

2019 年はラグビーW 杯が初めて日本で開催され、日本代表チームは史上初となるベスト 8 進出を果たした。そのおかげもあり、日本国内でラグビーへの関心が急激に高まった年であった。いわばラグビーブームによって、「にわかファン」という言葉に代表されるような、あまりやったことや見たことはないけれどラグビーに興味を持った人が増加したと考えられ、それに W 杯が大きな貢献をしたと言えよう。また、その年末には「ONE TEAM」という言葉が流行語大賞に選ばれた。かねてよりラグビーはスポーツとしての楽しさやおもしろさだけにとどまらず、企業などの人材育成や人としての生き方などに重ねて例えられることも多い。この事例は、スポーツとしての価値が高まるきっかけにラグビーW 杯が少なからず貢献したと言えるのではないだろうか。そこで、ラグビーを教材として体育授業を実践することの価値も大いに認められるのではないかと考えた。杉田 (2010) はタグラグビーが人間関係の基本を子どもたちに教えるにふさわしいスポーツであると述べている。学習指導要領に示されている 3 つの資質能力 (知識・技能, 思考力・判断力・表現力等, 学びに向かう姿勢・人間性等) を身につけるための教材として、はたしてタグラグビーは効果が得られやすい教材と言えるのだろうか。

旧知のとおり、平成 29 年 (2017 年) に中学校学習指導要領が改定された。そこで球技のゴール型を取り扱う際には、「学校や地域の実態に応じて、タグラグビーなどの運動についても履修させることができる」ことが初めて明記された。また、「原則として、その他の運動は、内容の取り扱いに示された各運動種目に加えて履修させること」とも記されている。すなわち、ゴール型ではバスケットボール、ハンドボール、サッカーに加えて、学校や地域の実態に応じてタグラグビーを取り扱うことができると解釈ができる。次にゴール型の学習内容を検討

するにあたり、「ボールを運びの入れ課題を有する種目」と「陣地を取る種目」の差異化を図ることは、ゲーム教材を検討する際の重要な要件であることが示唆されている (廣瀬, 2019)。先に示したゴール型種目の中で、タグラグビーは唯一「陣地を取る種目」に分類されると考えられ、ボールを的に入れる必要なく相手の陣地にボールを運び入れることで得点を競う種目と言える (表 1)。さらに、タグラグビーはドリブルが競技規則上存在しない (早坂, 2018)。すなわち、他のゴール型種目と比較して、単元の中に占める技能習得に必要な時間を比較的短く設定できる。そして、その時間を短くした分で実際のゲームを実践することで、「技能の学習」より「判断の学習」 (森, 2019) に多くの時間を費やすことができる。より多くのゲーム実践によって、戦術行動を繰り返し試行する学習が充実することで、様々な状況でどのようにプレーしたら良いのか理解することができるのではないだろうか。

表 1 ゴール型の分類 (中学校学習指導要領解説より)

ボールを運びの入れ課題を有する種目	陣地を取る種目
バスケットボール ハンドボール サッカー	タグラグビー※ ※ 学校や地域の実態に応じて履修できる。

そこで、ゴール型学習をタグラグビーから行い、そこで学んだ内容が後の他のゴール型種目の学習へと転移していくことは可能なのではないかと考えた。すなわち、タグラグビーを出発点としてゴール型ゲームに共通する動き方や思考判断について学習をしていき、それを後のハンドボールやバスケットボール、サッカーの学習へとつなげることで、よりわかりやすいゴール型学習のカリキュラムとなるのではないかと仮説を立てた。運動

学習については、新しく習得され、ある程度の習熟まで高められた運動は思うままに転移できるように適用されなければならない、習得した運動の“一般化”をとくにやり遂げなければならない。また、それらの転移と一般化の過程においては、その運動が習得された具体的な諸条件からもう一度解放されなければならない（マイネル、1981）。これらのことから、例えばラグビーの学習で様々な状況を想定した技能習得プログラムを実施したとしても、ゲームで同じ状況となることは滅多にないことが想像できる。ゆえに既習の内容を転移させ、状況に応じたプレーを選択する行為を積み重ねることで一般化となるのではないかと考える。そして、ラグビーの学習に限らずハンドボールなどの他の種目も学習することで、より高度な習熟へ向かう学習となる可能性があるのではないだろうか。学習指導要領で球技は「型」によって分類されている。そこで、ゴール型のまとまりの中で、種目間で学習の転移がなされるプログラムによってよりわかりやすい運動学習ができるのではないかと考えた。しかし、球技の学習において種目間のつながりが整理されたカリキュラムで実践された事例は非常に少なく、その報告も多く散見されない。ゆえに、まずラグビーをスタート教材とし、それからハンドボールへとつながるカリキュラムを計画、実践することで学習の転移による習熟の過程について明らかにしていきたいと考えた。

2. 研究の手続き

2.1 研究の目的

本研究では、ラグビーを出発点として学習を進め、その後ハンドボールの学習へとつなげた実験授業を行うこととした。そこで、学習の転移の視点から、共通する動き方や思考判断の要素について整理していくことを1つの目的とした。そして、ゴール型学習というまとまりの中で、よりわかりやすい運動学習カリキュラムを開発するための実践事例として、その学習配列、順序の可能性について明らかにすることを目的とした。

2.2 研究の方法

2.2.1 期日と対象

2019年11月8日から12月18日にかけて、広島大学附属福山中学校第1学年の男子生徒60名（AB組39名、C組21名）を対象に実験授業を行った。

2.2.2 分析方法

学習ノートを作成し、生徒には授業毎のふりかえりを記述させた。特に、ゲーム実施後にはプレーをして気づいたことについて、項目ごとの自由記述を求めた。また、

ラグビー、ハンドボールの学習プログラム終了時には、プレーするための必要な動き方について、それぞれ自由記述でまとめさせた。さらに、全てのプログラム終了時に、ラグビーとハンドボールに共通する要素について理解できたことを3つあげるように求め、自由記述による回答を得た。それらの記述から、以下の項目について分析を行い、ラグビーとハンドボールの共通性と独自性を整理して学習の転移を探るとともに、ゴール型の学習配列、順序について考察を行うこととした。

① ラグビー、ハンドボールそれぞれの必要な動き方についての記述

② ラグビーとハンドボールに共通することについての記述

なお、記述によって得られたテキストデータの分析には UserLocal 社のテキストマイニングツールを使用した。そして、頻出語や共起する関係の分析から、生徒たちはどのような運動学習ができたかについて考察することとした。

3. 単元計画と授業の実際

3.1 単元構想

ラグビーはタックルが禁止されており、腰のベルトについているタグを取ることでブレイクダウン（攻防の接点）が発生する。しかし、初心者にはボールを持つと「タグを取られまい」と躊躇して「後ずさり」するか、一方で積極的な生徒はフットワークを生かして縦横無尽に突破を試みる（森、2019）。そのような問題を解消するために、ブレイクダウンをより多く発生するゲームとなるような工夫を行い、積極的な生徒だけの突破が目立つゲーム様相とならないようにすることが重要であると考えた。すなわち、タグを取る（取られる）場面が多く発生し、その後のブレイクダウンから意図的な攻防が展開されるゲームとする必要があった。そして、そのようなゲーム経験によって学習指導要領解説の例示にある「ボールを持たない時の動き」方をより具体的に理解することができ、仲間と連携した動きができるようになるのではないかと仮説を立てた。

そして、後に実施するハンドボールではラグビーで学習した要素を関連づけて、学習の転移の可能性を見出すプログラムを実施する必要があった。佐藤（1997）は、体育の現場において、子供たちの戦術の客観的な学習内容、すなわち戦術の「動き方」を身につけさせるために、とりわけ戦術の「動きの形」という視点から「球技」の特性を明らかにし、そのとらえ方に基づいて、個々の種目を分類しておく必要があることを示唆している。また、それを受けて広瀬（1999）によると、「戦術の動きの形」は今後どの球技においても学習転移が可能

な要素を抽出するための1つの大きな視点になりうると考えられると報告している。そこで、今回の実験授業ではタグラグビーとハンドボールの「動きの形」に着目し、それを関連づけることで学習の転移が可能なプログラムとなるのではないかと考えた。

小学校学習指導要領解説によると、ゴール型は「陣地を取り合うゴール型」と「攻守が入り交じって行うゴール型」に分類して例示されており、前者にタグラグビー、後者にハンドボールが含まれている（表2 文部科学省，2017）。そして、「陣地を取り合うゴール型」ゲームの授業を構想する際には、当該ゲームの独自性である「攻守が入り混じらない（攻防が分離している・攻防共にボールの前ではプレーできない）」ルールの中での学習が効果的だと考えられている（廣瀬，2020）。タグラグビーのルールには「オフサイド」がある。ボールの位置が境界線となり、それより前方でボールを待ってプレーすることは許されない。すなわちボールの位置でコート内に攻防を分けるゴールラインと平行な陣形のラインが存在しているイメージができる。そして、そのラインの前進、後退が攻防を展開する上で必要な「動きの形」であることとらえることができる。タグラグビーのゲームでは、まず横に並んでラインを作り、そしてコート内のボールや人の位置、スペースを認識しながら攻防を繰り返すことが求められると言えよう。したがって、このような横に並ぶ陣形の“ライン”が「陣地を取り合うゴール型」における独自の動きの形であると考えられる。

一方でハンドボールのルールにオフサイドは存在しない。コート内で広く双方のプレイヤーが入り交じりながら攻防が展開されるゲームである。しかし、より高い競技レベルで行われるゲームでは、速攻の場面を除いてディフェンスは6mライン付近に並んで壁を作るような陣形をとり、攻防においてプレイヤーが入り交じらない場面が多く見られる（図1）。いわゆる「ゾーンディフェンス」と呼ばれるシステムであり、ハンドボールで学ぶべき1つの「動きの形」ととらえることができる。そして、この場面にタグラグビーで学習した“ライン”の陣形の動き方が活用でき、ハンドボールの学習へ転移できるものではないかと考えた。タグラグビーではゴールラインに平行な直線状のラインが描かれ、一方でハンドボールは6mラインのような曲状線のラインを描くイメージとなる。そして、その陣形に共通の動き方があると考えた。具体的な動き方は、まず横のラインを意識し、加えてコート内でのボールや人の位置、スペースを認識して攻防を繰り返す「動きの形」が理解できるようになることであるととらえた。

そして、学習順序として「陣地を取り合うゴール型」をはじめに取り扱い、続いて「攻守が入り交じって行う

ゴール型」へと発展させる運動学習プログラムが、よりゴール型を理解しやすく、効果的であるという仮説を立てた。以上のように、タグラグビーとハンドボールを「動きの形」を手がかりにその関連性を整理した運動学習プログラムを実践し、その効果を明らかにしようと単元計画（表3）を作成した。そして、これをもとに、以下に示すような具体的な授業内容で様々な工夫を行った。

表2 ポール運動 ゴール型の分類
(小学校学習指導要領解説より)

攻守が入り交じって行うゴール型	陣地を取り合うゴール型
バスケットボール サッカー ハンドボール	タグラグビー フラッグフットボール



図1 ハンドボールの陣形
(2019年11月 日本選手権男子決勝)

3. 2 タグラグビーの構成

3. 2. 1 教材

タグラグビーでは必ず腰にベルトを装着し、“タグ”と呼ばれる目印を体の両側につける。しかし、事前の教材研究で実際のゲームをやってみたところ、市販されているタグラグビー用のタグでは細長く、手は届いているのに取り損ねてしまうことが多かった。ゲームでこのような状況が多ければ、必然的にブレイクダウンの頻度が少なくなる。そして、積極的な生徒が一人で走ってトライを決めてしまう場面が多くなる懸念が予想された。そこで、より大きなタグ（図2）とすることで、ディフェンス側はタグを取りやすくなるのではないかと考えた。実際に30cm四方の布の1つの角にマジックテープを取り付けたタグを作成し、ベルトに付けた。このタグを使用することで、ディフェンス側は前方や後方からなど様々な角度からでもタグを取りやすくなり、ブレイクダウンがより多く発生してディフェンス優位のゲーム様相となるのではないかと考えた。

表3 単元計画表

時間	教材	項目	学習内容
1	タグラグビー	オリエンテーション① チーム編成 スキルアップドリル	<ul style="list-style-type: none"> 学習のねらい、進め方の確認 グループ分け(役割分担) 「ラン」と「パス」、1対1ブレイクダウン
2 ┆ 3		スキルアップドリル タスクゲーム 適応ゲーム(5対5)	<ul style="list-style-type: none"> 1対2ディフェンス on the ball(1対1), off the ball(2対2) ルール確認(ウォーキングタグラグビー)
4 ┆ 7		スキルアップドリル タスクゲーム メインゲーム(5対5)	<ul style="list-style-type: none"> off the ball(2対2), match up(5対3)
8	ハンドボール	まとめ① オリエンテーション②	<ul style="list-style-type: none"> ふりかえりレポート タグラグビーの技能、戦術のまとめ 学習のねらい、進め方の確認
9 ┆ 10		スキルアップドリル タスクゲーム 適応ゲーム(5対5)	<ul style="list-style-type: none"> 「シュート」と「突破」 on the ball(1対1), off the ball(2対2) ルール確認(ウォーキングハンドボール)
11 ┆ 13		スキルアップドリル タスクゲーム メインゲーム(6対6)	<ul style="list-style-type: none"> off the ball(2対2), penetration(5対5)
14		まとめ②	<ul style="list-style-type: none"> ふりかえりレポート 共通の技能、戦術のまとめ



図2 タグラグビーの教具

クダウンが多く発生するゲームにするためには、オフェンスよりもディフェンスが優位となる必要がある。しかし、オフェンスの戦術が全く成功しないようではおもしろいゲームとはならないだろう。理想としては攻防の相克を繰り返しながら発展するゲームとなることが重要である。そこで、森の実践例(2019)を参考に横幅を「リーチ(約160cm)×2×人数」と算出し、16mと設定をした。縦幅は「横幅×2.5」と示されているが、グラウンドの広さの都合で35mとした(図3)。いずれのゴール型種目においても、対象である生徒の体格や運動経験などの状況に応じて適切なコートの設定をすることは、学習を深めるための必要な要素だろう。

3. 2. 2 場の設定

メインゲームは5対5と設定をした。そこでコート広さについて、横幅を適切に設定する必要がある。横幅が狭すぎると突破が難しくなり、反対に広すぎると大きなスペースができて突破が容易になってしまう。ブレ

3. 2. 3 スキルアップドリルとタスクゲーム

タグラグビーではボールを前に落とすと「ノックオン」の反則となる。また、意図的に連続してパス展開をするためには、その直前の動作である捕球の安定が欠かせない。加えてそれらの課題には捕球と併せて送球のスキル

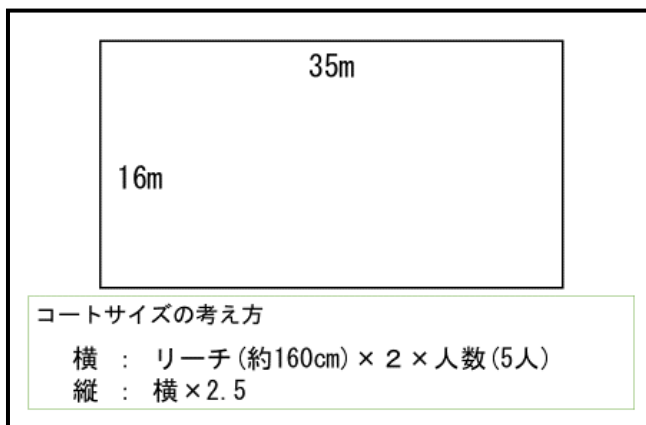


図3 タグラグビーコート設定

(相手が捕球しやすいパス) も含まれるだろう。さらに発展させると、走りながら捕球できることが必要なスキルであると考えられる。そこで、スキルアップドリルでは、「ボールをキャッチ (捕球) すること」を最優先課題と設定し、学習プログラムを考案した。具体的には「ランパスループ」というドリルを徹底して行い、ボールを落とさずに連続して行えるようにした。これは、走りながら後方へパスし、その後最後尾へ移動して並ぶことを連続してグループで行うドリルである。加えて、タグラグビー独自のタグを取ること (取られること) も優先すべきスキルと設定した。そこで、「1対1ブレイクダウン」(図4) というあえてタグを取られにくいドリルも繰り返し行なった。これは、ボールを持った人がタグを取る役割の人のところへ走って接近してタグを取られ、その後の展開のための動き方について理解するドリルである。ここでのディフェンス側の課題は、「取ったタグをすぐに地面に置くこと」であり、オフェンス側の課題は「取られたらすぐに止まり、後方の味方に体を向けること」であったとした。

タスクゲームではメインゲームに結びつく動き方を学習するために、1~2人の少人数ゲームを行うことから始めた。なぜならば、「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」について、動き方の原則が理解しやすいからである。そして、2対2ゲームではその役割がより明確になり、それぞれの動き方が理解しやすいのではないかと考えた。特に、オフェンス側でのボールを持たないときの動きでは、スペースを見つけたり左右のサイドを有効に活用することを理解することが重要である(阿部 他, 2018)。以上に加えて、あえてディフェンスから取り上げた学習を行うこととした。それは、ディフェンスの動きにはボール操作がなく、より状況に応じた動き方に集中できるからである。ゲームを実践する上で、生徒たちはオフェンスにより強い意識を持つことが一般

的であると感じる。だからこそゲームで攻防の相克を引き出すためにまず守り方を理解することが、それに応じた攻め方を工夫して考えるためにも必要なのではないだろうか。それらの考え方をもとに、「ラインで守ること (1対2)」から始め、「後ずさりしない突破 (1対1, 2対2)」へとタスクゲームを発展させた。そして、最後にオフェンス側の選択肢を多くした状況で、スペースを見つけたり、左右のサイドを有効活用する戦術を学習する「意図的な展開 (5対3)」を行い、メインゲームへとつなげた。



図4 1対1ブレイクダウン

3. 2. 4 ゲームの実際とルール設定

タグラグビーのゲームで原則として最低限守るべきルールは3つであると考えられる。前述のとおり、攻防共にボールの前ではプレーできないというタグラグビーの独自性を担保するためには、「スローフォワード」と「ノックオン」、「オフサイド」は必ず守らなければならない。中でも「オフサイド」を理解することが難しく、ゲームの初期段階では多くの混乱が見られた。生徒たちのこれまでのゴール型ゲームの運動経験は、サッカーやバスケットボールが主なようであった。ゆえにブレイクダウン時にボールの位置が境界線となり攻守が入り交じらない動き方が最初は理解できず、ボールよりも前方のプレーヤーが後方に移動しなければプレーができない動き方の理解に時間を要することとなった。そこで、ルール理解を促進するために走ることを禁じて歩いて行う、「ウォーキングタグラグビー (森, 2019)」を取り入れた。これによって自ずとゲームの展開がゆっくりとなり、互いに反則が確認しやすい。また、途中でプレーを止めて動き方を修正することも容易であることから、公正なゲームとなるためにも必要であった。

より習熟したゲームへ近づくにつれて、プレーのスピ

ードが増した。それゆえに反則などの判定に困る場面が多く見られた。また、タグを取られると同時にパスを出す、いわゆる「オフロードパス」を試みる生徒も目立つようになった。しかし、そのパスは反射的な行為であるように見られ、意図的に展開しているようではなかった。基本的なタグラグビーのルールは、タグを取られたら“3歩以内を目安に”止まってパスを出すことが定められている。しかし、突破を試みて走るスピードによって、停止するまでの距離や歩数が曖昧のまま進む場面が多く見られた。そこで、ブレイクダウン時にオフenseは“タグが置かれた位置まで戻る”というルールとした。タックルがあるラグビーのようなラック状態でのボール争奪は発生しないが、その時に行われる陣形を整えてからスクラムハーフ (SH) が展開していくイメージでのプレーができるのではないかと考えた。このルールによって、オフense、ディフェンス側双方がブレイクダウン後に陣形を整える時間が生まれ、ボールを持っていない時の動き方をより意識してプレーができるようになったことが見てとれた。また、オフロードパスをする場合には、走るスピードを調節して意図的にタグを取られに行くといった工夫をする生徒も見られた。

このように、習熟の段階に応じてルール設定を工夫し、ねらいとする動き方がゲームでより多く発生して意図的な展開ができるようにすることが重要だと考える。

3. 3 ハンドボールの構成

3. 3. 1 教材

タグラグビーもハンドボールも同じゴール型であり、共通する戦術的課題はゴールにボールを運ぶこと、阻止することである (森, 2016)。したがって、突破と阻止についての原則を学ぶ必要があると考え、タグラグビー教材を使ってハンドボールの動き方が理解できないかと考えた。ゆえに、ハンドボールでもタグラグビーで使ったタグとベルトを教材として使用することとした。教材の使用方法は後のタスクゲームのところで示す。

3. 3. 2 場の設定

前述のとおり、タグラグビーのメインゲームは5対5で実施した。同様にハンドボールではフィールドプレイヤーを5人とし、ゴールキーパー1人を加えた6対6の設定とした。フィールドプレイヤーをタグラグビーと同じ5人にすることで、攻防の展開において特にボールを持っていないときの戦術行動にタグラグビーの学習が活用できるのではないかと考えた。そして、コート設定は正規のハンドボールコートよりも少し小さくし (縦30m, 横15m)、ボールにさわる機会を増やして空間を広く使うことをねらった (図5 藤本, 2017)。

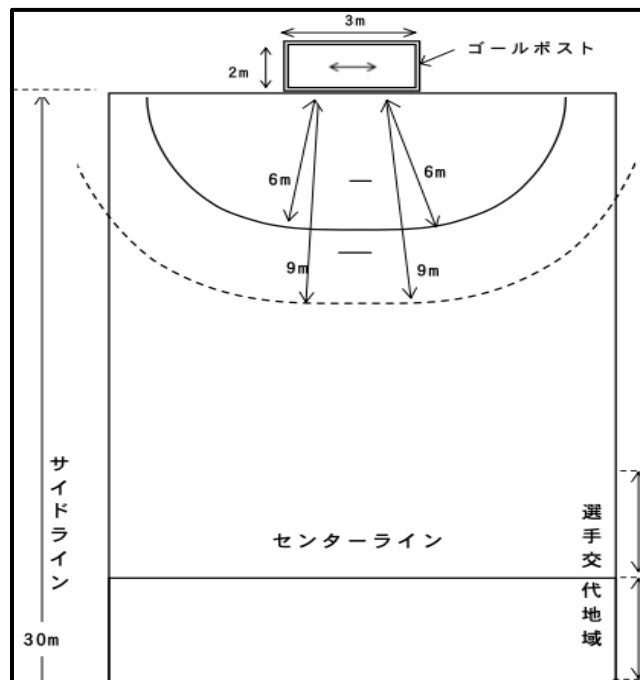


図5 ハンドボールコート設定

3. 3. 3 スキルアップドリルとタスクゲーム

タグラグビーからハンドボールへと移行する際、シュートの動きが新たに加わることで大きな変化である。すなわちボールを相手陣内へ運び入れた後、ゴールの的へボールを入れなければならない。そこで、まずシュートのスキルを身につけるドリルが必要であると考えた。具体的には、ウォーミングアップで①1ステップ、②ジャンプ、③1ドリブル、④倒れこみといった4種のシュートを行わせ (森 2016)、ゲームでの様々な状況でシュートをするイメージを持てるようにした。また、シュートは必ずワンバウンドで叩きつけて打つように指示し、キーパーが防ぎにくいボールを投げるイメージも持たせた。さらに、ハンドボールでは「キャッチ&スロー」というスキルアップドリルも行った。タグラグビーでは「ボールをキャッチすること」が最も必要な課題であると述べた。一方で、ハンドボールでは捕球後に素早くシュートやパス、ドリブルの選択をする必要がある。そこで、ウォーミングアップでのキャッチボールは「キャッチしたらすぐに投げる」という課題とし、素早くボールを投げるための捕球方法を考えながら行わせた。

タスクゲームでは、「ゴール前1対1ゲーム」から実施した。スキルアップドリルでの各種シュートが実際のゲームで実践できるように、ディフェンス1人をどのようにかわしてシュートするかについての課題に取り組みさせた。そしてメインゲーム直前にはタグラグビーでも使用した教材を活用し、仲間と連携した動き方を学ぶ「5対5ペネトレーションゲーム」を行った (図6)。この

ゲームの課題としては、オフenseは6mラインを突破することであり、ディフェンスはその前にタグを取って阻止することである。始めはボールを持たずに行い、オフenseは1人でも突破すればよいルールで様々な動きを工夫させた。次に、ドリブルはなしでボールを持って行った。そこでボールを持っている人が突破するために、ボールを持っていない人はどのように動けばよいかについて様々な試行をさせた。このタスクゲームによってタグラグビーとハンドボールの関連性が認識でき、その動き方について学習の転移の可能性があるように見えた。



図6 5対5ペネトレーションゲーム

3.3.4 ゲームの実際とルール設定

ハンドボールでは、タグラグビーのような「ノックオン」や「スローフォワード」、「オフサイド」といったルールはない。ゆえに、コート内で双方のプレーヤーが入り交じったゲームとなる。ゆえにタグラグビーよりル

ールに縛られることがなく、比較的自由にプレーを選択できるのではないだろうか。そこで守るべき最低限のルールを強いてあげるならば、ボールを保持した状態での歩数やドリブルの制限に関することであろう。したがって、今回の実験授業では、「オーバーステップ」と「ダブルドリブル」の2つを守るべきルールと定めた。そして、他のルールはなるべく柔軟に取り扱い、ルールを確認する時間によってゲームの展開が頻繁に止まらないようにした。しかし、ゲームが習熟していくにつれて攻防の展開は速くなり、互いに接触してしまう場面も増えた。そこで、意図的なプレーが現れるようなねらいと併せて、安全にゲームを楽しむためにも習熟の度合いによって適用するルールを少しずつ増やした。特に、接触場面でのルールはよく確認する必要があると考え、ファウルの定義について場面ごとの確認をさせた。

3.4 単元のまとめ

本単元は、学習順序として先に「陣地を取り合うゴール型」を取り扱い、続いて「攻守が入り交じって行うゴール型」へと発展させる運動学習プログラムが、ゴール型をより理解しやすいという仮説のもとに実験授業を行った。そして、タグラグビーとハンドボールについて、「動きの形」を手がかりとして様々な工夫を行った。具体的にはコート内での攻防の境界線に現れる陣形に着目し、タグラグビーではコートに平行な直線のラインが、ハンドボールは6mラインが示す曲線のラインが描かれるところに学習の転移を発生させる要因があるのではないかと考えた。そして、具体的に工夫した内容を4つの項目にまとめて述べた。以下にスキルアップドリル、タスクゲーム、ゲームルールについての工夫についてまとめている(表4)。

表4 単元構成における工夫

	タグラグビー	ハンドボール
スキルアップドリル	【課題：キャッチする】 「ランパスループ」 「1対1プレイクダウン」	【課題：キャッチしてすぐ投げる】 「シュート」 「キャッチ&スロー」
タスクゲーム	「ラインで守ること(1対2)」 「後ずさりしない突破(1対1, 2対2)」 「意図的な展開(5対3)」	「ゴール前1対1ゲーム」 「5対5ペネトレーションゲーム」
ゲームルール	「ノックオン」 「スローフォワード」 「オフサイド」	「オーバーステップ」 「ダブルドリブル」
	※ 習熟の度合い(戦術面, 安全面)によってより複雑化	

4. 考察（生徒の記述から）

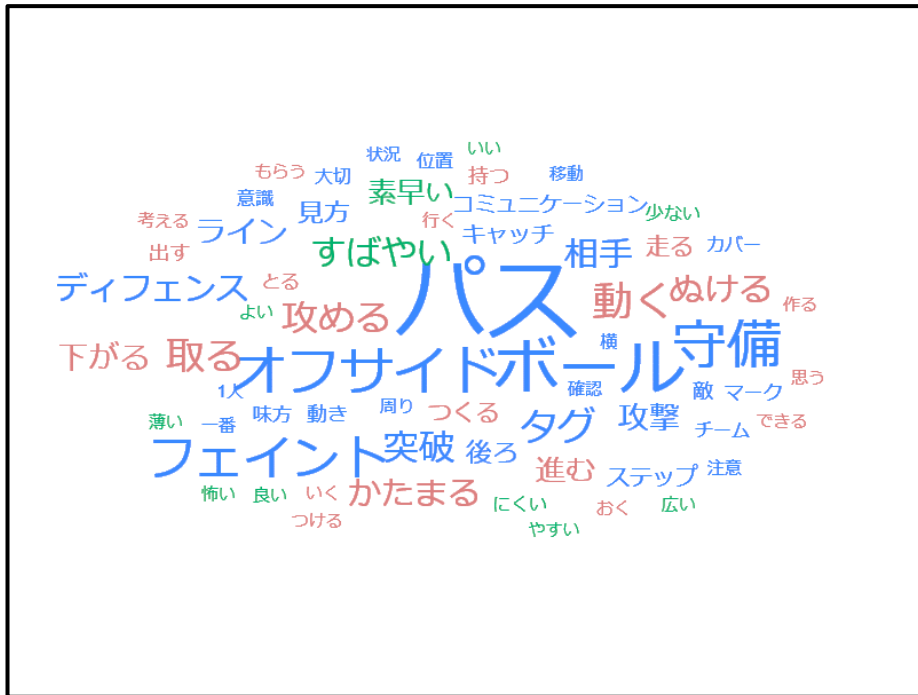


図7 タグラグビーの動き方 ワードクラウド

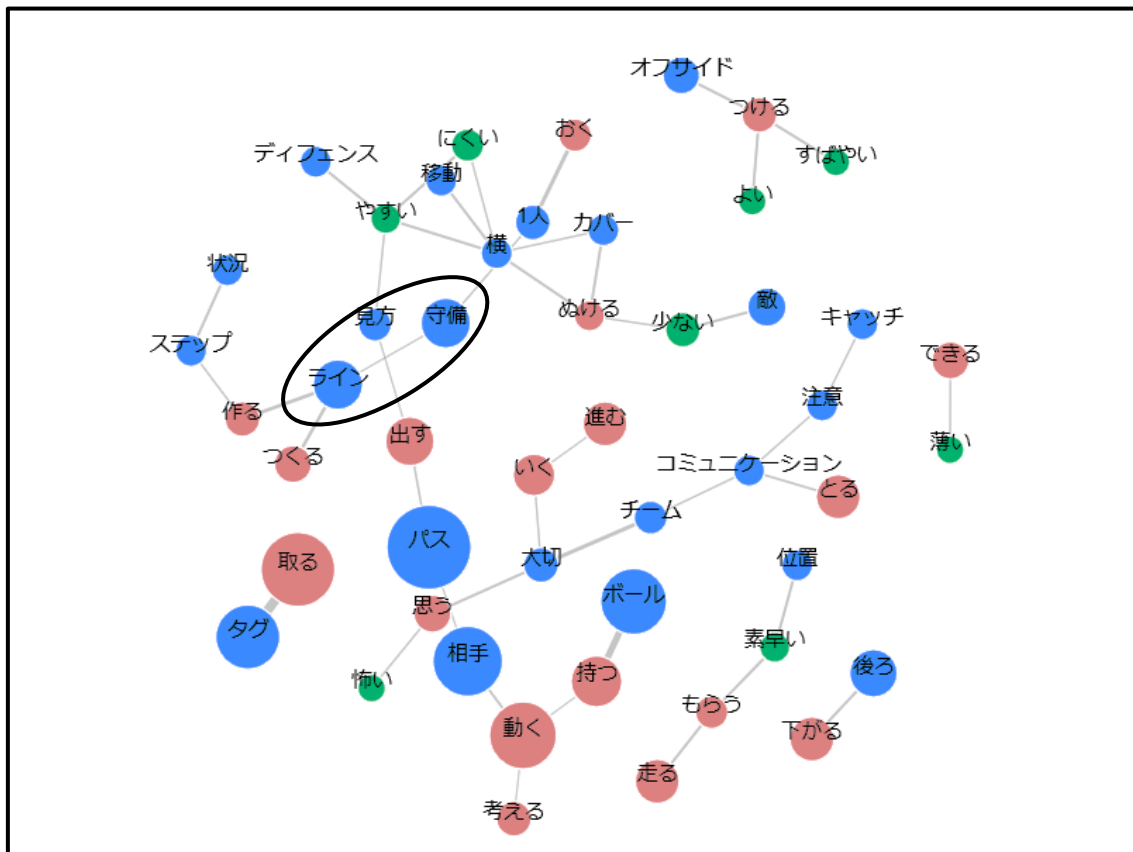


図8 タグラグビーの動き方 共起ネットワーク

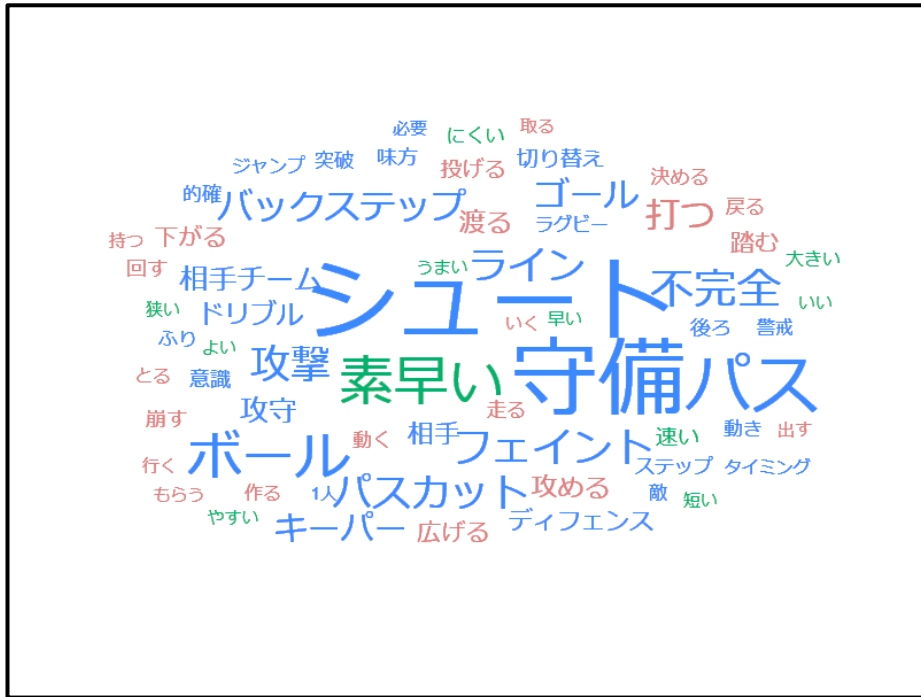


図9 ハンドボールの動き方 ワードクラウド

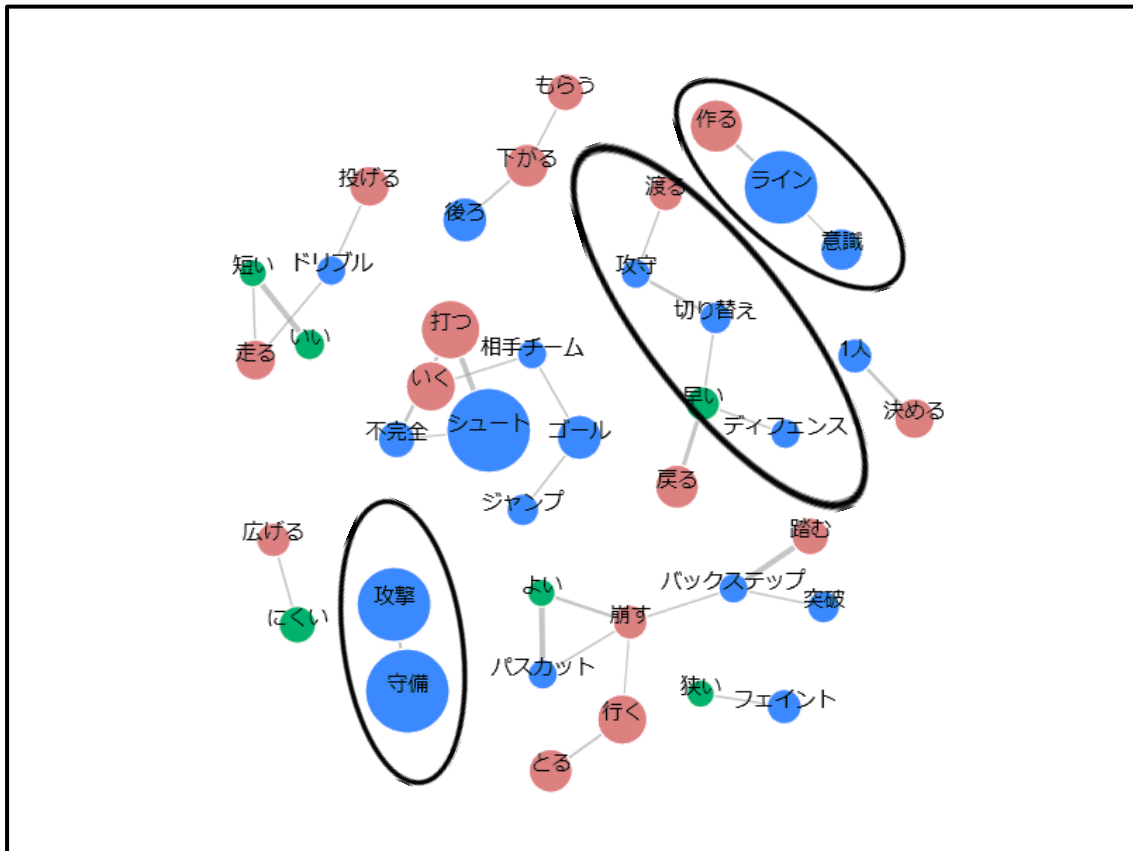


図10 ハンドボールの動き方 共起ネットワーク

4. 1 タグラグビーの動き方

「タグラグビーに必要な動き方をまとめてください」という質問から得た回答の記述を、テキストマイニングツールで分析を行った。その結果、頻出語として現れた「パス」、「フェイント」、「守備」、「オフサイド」に着目することとした(図7)。

まず、「パス」については、ボールを持ってパスを“送ること”，反対に“もらうこと”，そしてみんなで“つなぐこと”が必要であるとの記述が多く見られた。ゆえに、パスを使用して相手陣内へ侵入していくことの必要性を感じたととらえることができよう。併せて「フェイント」という語が多く記述されていた。これは、パスをすると見せかけてディフェンスを突破しようとしたり、近くの味方ではなくわざと遠くの味方へととぼしてパスをするといった工夫があったことによる記述であった。

次に、「守備」という語には「ライン」という語が共起していることがうかがえる(図8)。先に述べたように、タグラグビーは攻防が入り交じらない特徴を有し(廣瀬, 2020)，ボールを境界に攻守が分かれる陣形を作る必要がある。ゆえに、ディフェンス側が早く相手のタグを取りに行くには、ボールの位置である攻防の境界線に並ぶ必要があり、そのラインの陣形を意識していたことがうかがえる。さらに、ラインを崩してしまうと「オフサイド」の反則となる可能性が高まる。ゆえに、オフサイドとならないような動きの形を意識しながらゲームを行っていたと考えられ、「守備」や「オフサイド」といった記述が多く見られたと言えよう。生徒の中には、『チームの1人は仲間が突破されたときの最後の守備として後ろにさがる。』との記述があった。ディフェンスラインの後方に下がった位置に1人が立って、ラグビーでのフルバック(FB)の役割に気づいてプレーしている姿も現れていた。

4. 2 ハンドボールの動き方

タグラグビーと同様に「ハンドボールに必要な動き方をまとめてください」という質問から得た回答を分析した。頻出語として着目したのは「シュート」、「守備」、「パス」、「素早い」、であった(図9)。

タグラグビーからハンドボールへと移行すると、主に「シュート」が新たに加わる技能である。相手の陣地へボールを運ぶだけでなく、それに加えてゴールの的にボールを入れる課題が追加される。ゆえに、シュートについての記述が多く現れていたと考えられる。しかし、それらの記述では、『シュートしてすぐに守備について相手のシュートを阻止する。』や、『守備は後ろに下がって、手を広げてシュートを防ぐ。』という内容であった。このように、「シュート」の記述の中に「守備」と

いう語が関連して多く現れており、ディフェンスを意識している記述が多く見られた。そして、『相手チームにボールを取られたら、すぐに味方のゴールに走って行ってラインを作った。』、『守るときにとりに行くのではなくラインを作っておくこと。』というように、「ライン」を意識して守る必要性に気づいてプレーしていたことがうかがえた。攻防が切り替わり、ディフェンス局面となれば、早く自陣6mラインのところで陣形を整えることが必要な動き方であると理解したととらえることができよう。また、これらのことから生徒たちは、攻撃よりも守備の動き方に意識をもってゲームを行っていたと考えることができる(図10)。

そして、その守備を突破するためには「パス」使わなければならないことに気づいたと見られた。そこで、『シュートを打つふりをしてパスをするなどの相手をだますことが必要。』という記述に代表されるように、タグラグビーでも実践したような「フェイント」を活用しながら攻撃に工夫を加えたことがうかがえた。オフェンス側が最終的に「シュート」まで至るには、ディフェンスをかわしてゴールキーパーと1対1の局面を作る必要がある。そのためには、『素早い動きをすること。』や『素早いパスや的確なシュートが必要。』といった記述があるように、「素早い」パスや動きが必要だという気づきが生まれたことが示された。

4. 3 タグラグビー・ハンドボールに共通すること

「タグラグビーとハンドボールに共通すること」という質問について、3つ挙げる方法で回答させ、分析を行った(図11)。得られた回答から、「守備(ディフェンス)」、「ライン」、「パス」、「素早い」といった語が頻出語として現れていることがわかった。

中でも、ディフェンス局面でラインの陣形から相手の突破を阻止することが共通の動き方であると理解していることがうかがえた。『ラインを意識して守備をするところ。』という記述からも、タグラグビーとハンドボールのディフェンス局面は「ライン」という「動きの形」が手がかりとなって、共通の動き方が認識されている可能性が考えられた。そして、その動き方を考えることによって、ただボールを追いかけるのではなく、仲間と連携して守る動きの形が学習できることが考えられる。

一方でオフェンスは、『仲間でパスを回して連携する。』や『パスをつないで進んでいく。』という記述に代表されるように、パスを効果的に使いながら相手陣内へ侵入することが共通の動き方であると認識されていると見られた。そして、『すばやくパスを出す。』との記述からも、ディフェンスを突破するためにはよりプレーのスピードを上げていく必要があることも共通の認識であったと考えられた。

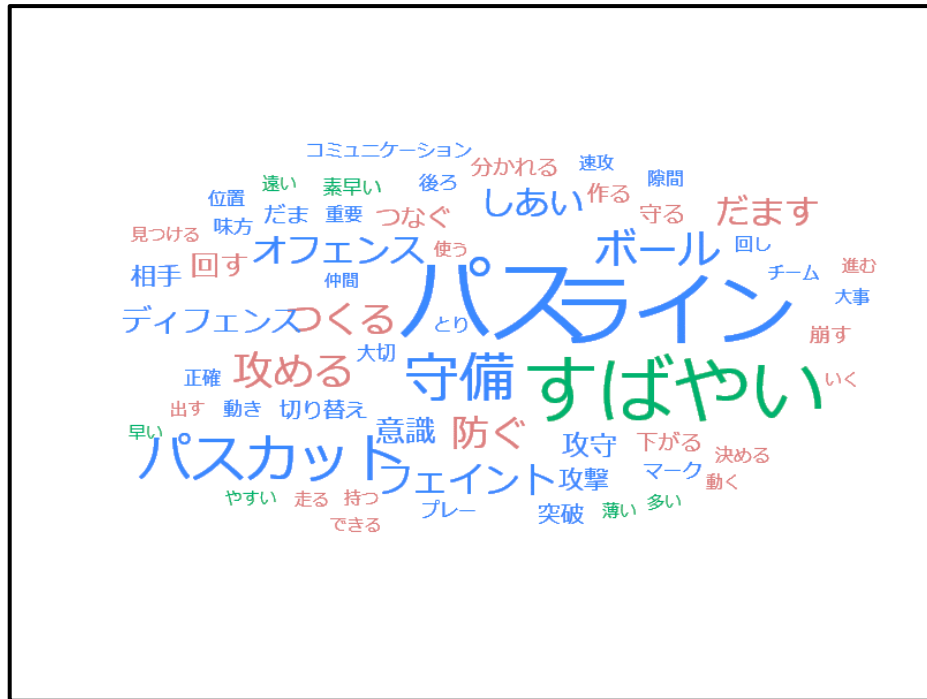


図11 タグラグビー・ハンドボールに共通すること ワードクラウド

4. 4 学習の転移の可能性

「すばやい」という語からは、攻守における判断の早さが必要であることに気づいたといえるのではないだろうか（図11）。実際の記述では『相手の攻撃が終わったらずちに攻撃する。』や、『攻撃と防御の切り替えが早い。』という記述があった。ゲームが発展していくにつれて“素早いパス”や“素早い動き”，“攻守の切り替え”がより必要となり，速いゲーム展開での早い判断が求められることが共通する要素と考えられよう。判断を早く行うためには，瞬時に次のプレーを選択する必要がある。人が思考判断をする状況を“選択アーキテクチャ”と言い，それが積み重なって“戦術的気づき”となることが報告されている（森，2019）。本単元のタグラグビーとハンドボールの両ゲームでは，最初から早い判断ができていたとは考えにくく，繰り返し“選択アーキテクチャ”を積み重ねていくことで学習できたこととらえることが妥当であろう。その際に，タグラグビーからハンドボールへ移行した学習順序が効果的であったのではないだろうか。タグラグビーでブレイクダウンとなった時，攻守双方に陣形を整える時間があり，落ち着いて次のプレーが選択できる。その時間によって反射的ではなく，より意図的なプレーを選択しやすいはずである。それらの判断の積み重ねから，動き方の選択肢を増やすことができたのではないだろうか。そして，ハンドボールでのよりパスや動きの展開が速くなるゲームの中で，その判断を生かすことができたと考えられる。

以上の考察によって，タグラグビーとハンドボールに共通することは，“ディフェンスにおけるラインの陣形”と“オフェンスにおける素早いパスや動き”であると示された。タグラグビーで直線的だったラインがハンドボールでは曲線となり，いずれも相手の侵入を防ぐための組織的なディフェンスの“動きの形”として，その動き方に共通性を見出すことはできよう。そしてその守備を突破するために，オフェンスは効果的なパスによって選択アーキテクチャを積み重ね，より素早い動き方へ発展することも共通する要素であると考えられた。ゆえに，学習順序をタグラグビーからハンドボールへと設定することで，段階に応じたより早い判断ができる学習過程となり，ゴール型の「判断の学習」がより深まると考える。

以上より，タグラグビーからハンドボールへとつながる運動学習プログラムでは，“動きの形”を手掛かりにその共通要素を学習することで，学習の転移が発生する可能性を有すると示唆できよう。

5. まとめと今後の課題

本研究は，タグラグビーからハンドボールへつなげた実験授業を行い，共通する動き方や思考判断の要素について整理することと，その学習配列，順序の可能性について明らかにすることを目的とした。

実験授業では「動きの形」を手がかりとして，コート内の攻防で現れる陣形に着目した運動学習プログラムを

行った。中でも、ラグビーではコートに平行な直線のラインが、ハンドボールではコート上の6mラインが示す曲線のラインが描かれるところに学習の転移が発生する可能性があるのではないかと考えた。

そして、学習ノートによって生徒が記述した授業の振り返りをもとに、以下の項目について整理をすることができた。

①ラグビーの動き方

ラグビーでは「オフサイド」のルールが特徴的で、ボールを境界に攻守が分かれる陣形を作る必要がある。攻防においてディフェンス側が早く相手のラグを取るためには、ボールの位置である攻防の境界線に並ぶラインの陣形を作らなければいけないことを強く意識していたことがうかがえた。

②ハンドボールの動き方

ラグビーから移行した際に新たに加わった課題である「シュート」を阻止するため、「ライン」を意識したディフェンスの必要性を理解することができた。ディフェンス局面では、早く自陣6mライン付近で陣形を整えることが必要な動き方であると理解したようであった。一方で、オフェンスで「シュート」まで至るには、「素早い」パスや動きが必要であるという気づきが生まれた。

③ラグビーとハンドボールに共通すること

ディフェンス局面での陣形が共通の動き方であると理解していることがうかがえた。特に「ライン」という動きの形が手がかかりとなり、共通の動き方の認識となる可能性が示唆された。一方で、オフェンス側ではパスを効果的に使って相手陣内へ侵入することが共通の動き方だと認識していることも示唆された。そして、ディフェンスを突破するためには、より「素早く」プレーをする必要があることも共通の認識であると考えられた。

④学習の転移の可能性

ラグビーとハンドボールに共通することは、「ディフェンスにおけるラインの陣形」と「オフェンスにおける素早いパスや動き」と考えられた。そして、ラグビーからハンドボールへつながる学習順序で、段階に応じたより早い判断の学習ができると考えられた。ゆえに、「動きの形」から共通要素を学び、その学習順序の工夫から、転移が発生する可能性が示唆された。

今回の実践は、ラグビーとハンドボールに焦点をあてて「動きの形」を手掛かりに整理し、学習の転移の可能性を探るものであった。しかし、学習指導要領に示されているゴール型種目は他にバスケットボール、サッカーがあり、これらを含めてのより効果的なゴール型学習の順序や配列を明らかにしていくことが今後の課題であるとする。そして、今回の実践で示した「動きの形」

によってゴール型種目の共通性を見出し、整理できると予見している。より系統性のあるカリキュラムが開発できるようさらに研究を進めていきたい。

【引用・参考文献】

- 1) NHK放送局, 2019, 『第71回日本ハンドボール選手権大会(男子)決勝』, 2019年11月24日放送
- 2) 阿部直紀, 2020, 『ラグビーでゴール型に共通する要素を学ぶ』, 体育科教育第68巻第2号 pp.34-37 大修館書店
- 3) 阿部直紀 他, 2018, 『深い学びへ発展させるゴール型(サッカー)の授業 -ゲームの『認識形成』に着目して-』, 広島大学附属福山中・高等学校 中等教育研究紀要 第58巻 pp186-197
- 4) クルト・マイネル著 金子明友訳, 1981, 『マイネル・スポーツ運動学』, 大修館書店
- 5) 佐藤靖・浦井孝夫, 1997, 『「球技」の特性と分類に関する研究-中学校学習指導要領の分析を中心に-』, スポーツ教育学研究 Vol.17 No.1 pp.1-14
- 6) 杉田正樹, 2010, 『教育のツールとしてのラグビー』, 人間環境学会紀要 第14号 pp.17-32
- 7) 早坂一成, 2018, 『前期中等教育(中学校1学年及び第2学年)におけるラグビーの指導法と普及に関する考察』, 名古屋学院大学教職センター年報 2号 pp.55-63
- 8) 廣瀬勝弘, 2020, 『12年間を見据えたラグビーカリキュラムを構想する』, 体育科教育第68巻第2号 pp.22-25 大修館書店
- 9) 廣瀬勝弘, 2019, 『学校体育におけるゴール型(陣取りゲーム)のカリキュラムづくりに関する検討 -ラグビー・ラグビーの「12年間の学び」に焦点化をして-』, 京都産業大学教職研究紀要 14巻 pp.1-10
- 10) 藤本隆弘 他, 2017, 『ハンドボールの良さ・楽しさを追求する授業』, 広島大学附属福山中・高等学校 中等教育研究紀要 第57巻 pp178-187
- 11) ユーザーローカル テキストマイニングツール (<https://textmining.userlocal.jp/>)による分析
- 12) 森勇示, 2019, 令和元年度愛知県10年経験者教員研修資料
- 13) 森勇示, 2016, 『体育授業の見方を変える』, 愛知教育大学
- 14) 文部科学省, 2017, 『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 保健体育編 体育編』, 東山書房
- 15) 文部科学省, 2017, 『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編』, 東洋館出版社