

小学校体育授業におけるタグラグビーの指導方法に関する研究 ～ 陣取り型ゲームの特性に着目した教材を通して ～

学籍番号 1755009

氏 名 三浦 棋介

指導教員（主） 柴田 一浩

（副） 三木 ひろみ

キーワード：タグラグビー，陣取り型ゲーム，体育授業，指導方法

【緒言】

1. 研究背景

平成 20 年に改訂された小学校学習指導要領で初めて，タグラグビーやフラグフットボールが例示され，全面実施から 8 年目を迎えている。

平成 29 年告示の小学校学習指導要領では，3.4 年生のゲーム領域の「ゴール型ゲーム」において，陣地を取り合うゲームを取り扱うものとするのが新たに「内容の取扱い」で示された（文部科学省，2017）。

この変更によって，今後は，タグラグビーやフラグフットボールなどのゴールが開かれた空間になっているタイプ（すなわち陣取り型ゲーム）がカリキュラムに位置づけられることとなった。

平成 29 年告示の中学校学習指導要領の「球技」領域での内容の取扱いでは，「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としているが，原則として，その他の運動は，内容の取扱いに示された各運動種目に加えて履修させることとし，学校や地域の特別の事情がある場合には，替えて履修させることもできる」と示されタグラグビーが加えて履修できる種目として位置づけられた。

タグラグビーと同じゴール型に例示されて

いるサッカーやバスケットボール，ハンドボールではドリブルをしながら攻めたり，味方にパスをしたりするなどの技術が必要であり，限られたゴールにシュートをしなないと得点することができない。

一方，タグラグビーではボールを抱えて走り，広いゴールに走り込むことで得点できる。佐藤・鈴木（2008）らは，小学校 3.4 年生を対象にタグラグビーとポートボールの個人技術に焦点をあて「得点動作」，「パス動作」，「ボールを持ってからの保持移動」について比較検討したところ，タグラグビーの方がポートボールよりもやさしく，取り組みやすい教材であることを示した。

【課題】

タグラグビーの課題としては，「ボールを受け取っても前に走ろうとせずに，相手にタグをとられないように後ずさりしてしまう」「ボール保持者が前に走らないため，味方が前に残ってしまい，そこにパスをして出してしまう」（長谷川 2015）などがあげられている。

昨年二つの小学校でタグラグビーの授業実践をしたところ，ボールを保持したときに，その場で立ち止まってしまったり，左右を行ったり来たりしてしまう，後退して相手にタグを取られ前進することができず，

陣取り型のゲームの特性に触れる楽しさを十分に味わわせることができないという課題に直面した。

これまで、タグラグビーの実践報告やタグラグビーが児童に与える教材の効果やタグラグビーのゲームのルールに焦点を当てた研究はみられる。しかし、今回の「ボールを保持したときにその場で立ち止まったり、後退して相手にタグを取られ前進することが出来ない」という課題を解決するための指導方法についての研究は十分に明らかにされていない。

そこで、ボールを保持したら前進して陣地を奪い合うというタグラグビーの特性の一つに触れることに着目し、課題を解決できる教材の有効性について検討することとした。

【目的】

これまでの学校現場での実践から、ボールを保持した時にその場で立ち止まったり、左右を行き来したりするだけで前進できないなど、陣取り型ゲームの特性に触れる楽しさを十分に味わわせることができないという課題に直面している。

そこで本研究では、先行研究と昨年度の実践の課題を改善するために、タグラグビーの特性に触れることができる教材を開発し、その有効性について検討することを目的とした。

【方法】

1) 昨年の授業実践から見えてきた課題

①対象

2017年11月にM小学校5年生15名、6年生15名を対象に、2018年2月にN小学校38名を対象に、いずれも8単位時間扱い

でタグラグビーの授業を実践した。

②教材

○だれでもできるタグラグビー(鈴木 2009)らが提案している教材。

○タグラグビーティーチャーテキスト(日本ラグビーフットボール協会 2015)に示されている「通り抜け鬼」を改良したゲーム。

③課題

・ボールを受け取った後(オンザボール)、後退してしまったり、左右を行き来するだけで前進することが出来ない。

2) 本年度の授業実践内容と対象・期日

平成30年10月2日～11月6日の期間にN小学校の6年生40名(男子26, 女子14名)を対象に8単位時間の授業を行った。

図1は本実践で作成した単元計画である。

本年度の授業実践では、昨年度の課題を解決するために、スペースに焦点を当てた教材を導入し、授業実践することにした。

ここでのスペースとは、①自分と守備者との間、②守備者と守備者の間、③守備者とサイドラインの間、④守備者とトライゾンの間のこととする。

②教材について

○1対1のゲーム

ボール保持者の動きを習得することをねらいとした。

○3対1のゲーム

ボール保持者とボールを持っていない時(サポートプレイ)の動きを身に付けることをねらいとした。

○通り抜け鬼(日本ラグビーフットボール協会)を改良したゲーム。

ボールを持ったら、迷わずゴールに向かって走ることを意識したゲーム。

○4対4のゲーム

日本ラグビー協会が示している競技規則をもとに行う。

3) 分析方法

- ・ビデオ映像分析

児童のゲーム中に発揮される技能を映像から分析するために、評価基準を作成した。表1はボール保持の時(オンザボール)とサポートプレイ時(オフザボール)の評価基準を作成し、3段階評価とした。

- ・形成的授業評価

高橋ら(2003)が作成した形成的授業評価票をもとに、毎時間授業終了後に児童に配布し行う。

- ・児童への質問紙調査

N小学校の6年生を対象に1時間目開始前と8時間目終了後、質問紙調査を行った。

- ・授業者へのインタビュー調査

N小学校第6学年担任男性教諭を対象に単元終了後、タグラグビー教材についての感想及び今回開発した教材の有効性についてインタビュー調査を行う。

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
目標	●タグを取ることや、ボールを持ってタグを取られない位	●ボールを持ったとき、走り抜けられるコースを見つけることができる。	●タグを取ろうとしている人の間を走り抜けることに挑戦する。		●ボールを持ったとき、走り抜けられるコースを見つけることができる。	●パスを受けられるところに移動すること	●学習した技能やチームの作戦を使って、ゲームを進めることができる。	●ゲームのルールを守ることができる。
導入	あいさつ・健康観察・本時の学習の流れの確認・準備運動							
展開	ボールになれる	走り抜けられるコースをみつけることができる			狙ったところにボールをパスする事、ボールをキャッチすることができる		味方をいかす動き	チームで作戦
	タグの取り方				味方をいかす動き		パスを受けられるところに移動する	ゲーム
	ボールを持って守備を突破する	ボールを持って守備を突破する		ボールを持って守備を突破する	パスを受けられるところに移動する		ゲーム	
	試合を行う							
まとめ	整理運動・学習のまとめ							

図1 単元計画

表1 ボール保持者とサポートプレイヤーの評価基準表

ボール保持者	1点	前進できずに後退してしまう。
	2点	守備を移動させることなく、守備がいないスペースに走り込める。
	3点	フェイントを使って守備者を移動させた後、守備のいないスペースに走り込むことができる。
サポートプレイ	1点	ボール保持者がボールを投げられる位置にいない。
	2点	ボール保持者がボールを投げられる位置にいる。
	3点	ボール保持者がボールを投げられる位置で、かつ自分の正面に守備がいない位置にいる。

【結果・考察】

- ・映像分析の結果

1) 単元全体を通してのプレイ数

《ボール保持者のスペースの活用》

1点(前進できずに後退する割合)のプレイは、単元の進行に伴って減少した。単元の中盤に2点(守備を移動させることなく、守備がいないスペースに走りこめるようになった)のプレイ数、割合が増え、単元の後半に3点

(フェイントを使って守備者を移動させた後、守備のいないスペースに走りこむことができた)のプレイが増えた。

《サポートプレイ》

1点(ボール保持者がボールを投げられる位置にいない)の割合は単元中盤に減少した。2点(ボール保持者ボールを投げられる位置にいる)の割合は、単元の初めから8割を超えており、単元中盤にわずかに増えた。3点(ボー

ル保持者がボールを投げられる位置で、かつ自分の正面に守備がない位置にいる)の割合は単元後半にわずかに増えた。

2)児童のプレイの成功率

ボール保持時のスペースの活用とサポートプレイは上位から70%番目の児童が80%の成功率を満たしていた。概ね児童がボール保持者のスペースの活用とサポートプレイの技能を習得できたと言える。

・質問紙調査(単元開始前・終了後)の結果

単元終了後、項目4~9の全てにおいてタグラグビーの技能、知識理解について児童の自己評価は向上していた。

・形成的授業評価の結果

総合評価と成果、意欲関心、学び方、協力の4つの次元の評定が4であり、児童から概ね良好な評価を得た授業であったといえる。

・授業者へのインタビュー調査の結果

授業者は「1対1のゲームはカラーコーンが目印になっていてスペースを意識しやすかった」「単元の後半に、ボールを持ったら得点を取るために、スペースを走り抜ける児童の姿が増え、スペースを広く使えるようになった」と述べていた。

【結論】

以上の結果から、開発した1対1の教材は「ボールを保持した時にその場で立ち止まったり、左右を行き来したりするだけで前進できない」という課題に対して有効であったと言える。しかし、ボールを持たない児童(攻撃)がスペースを見つけて勢いを止めずにスペースに走りこんで、スペースを活用し、守備を突破する場面が少なかった。

これは、3対1のゲームで児童がボールを持たないときの動きを十分に身に付けることができなかつたと考える。今後は、ボ

ールをも持たないときの動きを十分に身に付けるための下位教材・上位教材を開発し、有効性について検討していく必要があると考える。

【参考文献】

1. 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.
2. 佐藤善人・鈴木秀人(2008) 小学校体育におけるタグラグビーに関する一考察-ポートボールとの個人技術をめぐる「やさしさ」を中心に-. 体育科教育学研究 24(2):1-11
3. 長谷川悦示・中川照・古川拓生・竹村雅裕・嵯峨寿(2015) 小学校体育授業のためのタグラグビー 教材の開発.
4. 高橋健夫(2003) 体育授業を観察評価する-体育改善のためのオーセンティック・アセスメント-. 明和出版
5. 中垣貴裕・岡出美則(2009) 中学校におけるベースボール型ゲームの守備のゲームパフォーマンスに関する評価基準の事例的検討 スポーツ教育学研究 Vol.29, pp.29-39