

「学校体育におけるゴール型に身体接触の視点を 取り入れた球技領域の教材開発」研究経過報告書

廣瀬勝弘*

要旨

学校体育では、校種を越えた12年間の指導すべき領域内容の系統性が示されている。改定指導要領ボールゲーム系領域ゴール型において、中学校での「陣取りゲームの取り扱い」が初めて可能になった。このことは、ゴール型・陣取りゲームの内容として、これまでの小学校（タグラグビー）・高校（ラグビー）を繋ぐための空白部分の補填を意味する。この補填解消には、当該する指導内容・方法の検討、ならびにカリキュラムづくりの指針提示は、急務な課題であると考えられる。そこで、本研究では、学校体育において、学習者が身体知の構築の習得を目ざし、身体接触の視点を取り入れた、ボールゲーム系領域の教材開発を行うことを目的とする。

キーワード：学校体育，ボールゲーム，陣取りゲーム，教材開発，身体接触

1. 研究概要・学術的背景

(1) 研究概要

平成29年、文部科学省より、改訂小学校学習指導要領解説体育編・中学校学習指導要領解説保健体育編が、それぞれ公示された。ここでは、現行の指導要領解説と同様、校種を越えた小中高12年間の指導すべき領域内容の系統性が示された。その中で、特筆に値することは、ボールゲーム系領域ゴール型において、中学校での「陣取りゲームの取り扱い（タグラグビー）」が初めて可能になったことである。このことは、ゴール型・陣取りゲームの内容として、これまでの小学校（タグラグビー）・高校（ラグビー）を繋ぐための「空白部分の補填」を意味する。したがって、この「空白部分の補填」には、当該する指導内容・方法の検討、ならびにカリキュラムづくりの指針提示は、急務な課題であると考えられる。そこで、本研究は、学校体育において、学習者自身が「自らの身体を知ること（身体知の構築）」の習得を目ざし、身体接触の視点を取り入れた中学校保健体育科球技領域での教材開発を行うことを目的とする。

* 京都産業大学現代社会学部

(2) なぜ、中学校のゴール型・陣取りゲームの教材開発を行うのか

現行の指導要領体育編・保健体育編において、教科体育は、全ての領域に関して内容を「小学校1年生～4年生」「小学校5年生～中学校2年生」「中学校3年生～高校3年生」の3つのステージに取りまとめて提示され、〈学習の系統性〉が初めて位置づけられた。

ボールゲーム系学習は、下記の領域構成として整理された。

小学校1・2年生：ゲーム領域 [ボールゲーム・鬼遊び]

小学校3・4年生：ゲーム領域 [ゴール型ゲーム・ネット型ゲーム・ベースボール型ゲーム]

小学校5・6年生：ボール運動領域 [ゴール型・ネット型・ベースボール型]

中学校：球技領域 [ゴール型・ネット型・ベースボール型]

高校：球技領域 [ゴール型・ネット型・ベースボール型]

戦後、ボールゲーム系領域は、一貫して「種目名」によって学習すべき内容が示されていたが、上記の通り、現行では、学習内容を示すであろう代表的な「3つの類型（二重下線）」で提示された。各類型の内容を個別に詳細確認を進めると、「ゴール型」に含まれる「陣取りゲーム」は、小学校（タグラグビー・フラッグフットボール）「高校（ラグビー）」のみが示されており、中学校における内容が空白部分となっていた。つまり、このことは、厳密には学習内容の系統性が保たれていないことを意味するといえ、現在、高校の体育授業においてラグビーの授業実践が極端に少ない実態の一因を示すものであるといえる。

前述の通り、改訂指導要領解説では、この空白部分を埋めるために、中学校において「ゴール型・陣取りゲーム（タグラグビー）」を取り扱うことが可能となった。近年、学校における授業づくりにおいてカリキュラムマネジメントが志向される中、この「空白部分の補填」を研究対象とすることは、「球技の学習内容の体系化」を進めるためには必須課題であると考えられる。

(3) なぜ、ゲーム教材の開発において「身体接触」の取り扱いについて言及するのか

高校の体育授業において、ラグビーの実践報告が極端に少ないことの原因として考えられることは、前述した「中学校でのゴール型・陣取りゲーム」が取り扱うことができなかったことに加え、ラグビーのゲームにおいて必ず含まれる「身体接触（コンタクトプレイ）」の導入の仕方の難しさが挙げられる。

ラグビー競技において、スクラム・タックル・ラックなどのコンタクトプレイ時には、残念ながら傷害を伴う事故が数多く報告されている。事故の多くは、コンタクト時に、頭部が下がっていたり（目線が下がることにより背中が曲がる危険な姿勢）、自立ができない状況でプレイを行っていたり（空中に浮いている状況下）等に発生している。その主たる原因は、教師が安全に留意した指導の確立ができていないことに起因するといえよう。つまり、それは、授業における教材開発が未整備であることを意味するのである。

また、〈ボールを持ち運ぶこと〉がゲームを円滑に運ぶための主たる技術となる「ゴール型・陣取りゲーム」では、学習の進度にしたがい、防御側はボールを運ばせないために攻撃側を阻止する手段

を「タグ」から「自身の身体を活用して阻止すること」に移行する。その過程では、自ずと学習者の「身体知の構築」が重要な学習内容と位置づけられるため、「身体接触」を含む教材開発は他領域では代替できないと考えられる。このことも、教材開発の難しさに拍車をかけているといえよう。

2. 学術的独自性と研究の方向性

前項に指摘した通り、学校体育において、〈小学校・タグラグビー〉から〈高校・ラグビー〉へと成功裡に繋げるために〈中学校・タグラグビー〉の中に含まれるべきゲーム様相及び技術内容の検討を進めることは、不可避な課題といえる。とりわけ、当該ゲームの中に「身体接触」を、どのように位置づけ導入するのかを基盤とした教材開発を進める研究は、これまでの体育科教育学分野において見当たらず、この点は本研究の独自性であるといえる。

本研究では、改定指導要領解説のボールゲーム系領域におけるカリキュラム構成上の「空白部分の補填」対応を目ざすために、ゴール型・陣取りゲームにおいて、〈小学校・タグラグビー〉－〈高校・ラグビー〉を円滑に繋ぐことを目ざし、〈中学校・タグラグビー〉の内容（教材及びその配列）についての教材開発を目的とする。具体的な検討を進めるにあたり、「身体接触の取り扱いとその導入」は、検討すべき重要な課題となる。すなわち、〈中学校・タグラグビー〉において、目標となるゲーム様相と、そこに含まれる教育的価値を、本研究の遂行及び成果によって、明らかにすることが目ざされることとなる。

3. 平成 30 年度の研究成果・経過報告

前項迄の研究構想に基づき、平成 30 年度は、学会発表 1 件・予備調査及びフィールドワーク 2 件を実施した。以下、その内容を報告する。

(1) 12 年間の陣取りゲームの学習過程（全体構想）試案の提示

前述の通り、これまでの小学校（タグラグビー）・高校（ラグビー）を繋ぐための空白部分の補填のため、当該する指導内容・方法の検討ならびにカリキュラムづくりの指針提示は、急務な課題である。本発表（日本体育学会 第 69 回大会 於徳島大学 平成 30 年 8 月 徳島県徳島市・発表資料 [巻末添付]）では、12 年間の学習の見通しを前提として、「ゴール型・陣取りゲーム」に求められる学習内容の再検討を行うことを目的とし、特に、小学校と中学校で目標とされるタグラグビーのゲーム様相及びその差異、中学校・タグラグビーと高校・ラグビーとを繋ぐ、学習の接続について焦点化をして考察を行い、「12 年間の〈陣取りゲーム [タグラグビー/ラグビー]〉の学習過程（全体構想）」の試案提示を行った。

(2) 学校体育の実践現場における陣取りゲームの導入に関する実態把握

学校体育における陣取りゲームの導入に関する実態把握を目的として、当該指導者に対してヒアリ

ング調査を実施した（平成 30 年 11 月 福岡県朝倉市）。調査では、特に福岡県・九州地区の学校体育へのラグビー授業の導入実態に関する情報収集を行った。その結果、中等教育現場では、体育授業でラグビーを実施する学校が極めて少ないことが明らかになった。その主たる原因として考えられることは、ラグビーが危険であることが第一にあげられ、その解決策として安全確保のための教員研修会実施の必要性が問われること、さらには、教員養成の機会において、安全に留意する指導法の学習が急務であること等が確認された。

(3) 中学校体育授業における陣取りゲーム実践のフィールドワーク

改訂中学校学習指導要領解説保健体育編において、球技領域では、初めて陣取りゲームの取り扱いが可能となった。このことを受け、陣取り型ゲームの「単元レベル」での実践検証は急務の課題の 1 つである。この課題に積極的に向き合う福岡教育大学教職大学院の授業実践実習の視察及び授業改善に向けた参画のため、実践現場である当該中学校に出向き、「単元レベル」での陣取りゲームの実践的課題に迫るためフィールドワークを実施した（平成 30 年 12 月上旬）。授業後に、授業者・授業観察者及び筆者を加え、即座に事後省察を実施し意見交換を行った。今回の実践に関するフィールドワークを通じて、中学生における陣取りゲームの内容構成及び実践整合性の確認ができた一方、身体接触を指導内容に含むことの困難性が確認された。

【巻末資料】

・日本体育学会 第69回大会 於徳島大学 平成30年8月 徳島県徳島市・発表ポスター

学校体育における「ゴール型(陣取り型ゲーム)」のカリキュラムづくりに関する検討
タグラグビー・ラグビーの「12年間の学び」に焦点化して

○廣瀬 勝弘(京都産業大学現代社会学部)
黒原 貴仁(鹿児島女子短期大学)

I 研究の目的

平成29年6月及び7月、文部科学省より、改訂小学校学習指導要領解説(体育編・中学校学習指導要領解説(保健体育編がそれぞれ公示された。そこでは、現行の指導要領解説と同様、校種を越えた小中高12年間における指導すべき領域内容の系統性が示された。その中で、特筆に値することは、ボールゲーム系領域ゴール型において、中学校での「陣取りゲームの取り扱い(タグラグビー)」が初めて可能になったことである。このことは、ゴール型・陣取りゲームの内容として、これまでの小学校(タグラグビー)・高校(ラグビー)を繋ぐための空白部分の補填を意味する。したがって、この空白部分の補填には、当該する指導内容・方法の検討、ならびにカリキュラムづくりの指針提示は、急務な課題であると考えられる。

本研究では、12年間の学習の見直しを前提として、「ゴール型・陣取りゲーム」に求められる学習内容の再検討を行うことを目的とする。とりわけ、小学校と中学校で目標とされるタグラグビーのゲーム様相及びその差異、中学校・タグラグビーと高校・ラグビーとを繋ぐ、学習の接続について焦点化して考察を行い、「12年間の陣取りゲーム(タグラグビー/ラグビー)」の学習過程(全体構想)」の試案提示を行うこととする。

II 「ゴール型・陣取りゲーム(タグラグビー/ラグビー)」の

系統性に関する検討

1. 「ゴール型」における「攻防の仕組み」の差異

学習指導要領解説に示される「ゴール型」という表記は、文字通り、ボール争奪に勝った側が「ボールをゴールに入れる」という得点が目ざされるゲーム群といえよう。すなわち、「ゴール」「ネット」「ベースボール」という表記は、学習者が目に見える活動を軸的に理解するための内容であるといえる。ボールゲーム系学習において、「学習者はゲームの中で何を争っているのか」ということを基点として、鈴木(2008)は、数多くのボールゲーム種目に対応する課題解決過程を明らかにし、その対決状況のタイプとその発端位置について提起している。その中で、学校体育における「ゴール型」を示すであろう。【2つの対決状況】分離型(「競争目的:ボールを目的的に移動すること」)「競争課題:突破」「解決方法:持ち運ぶ」…タグラグビーなどの陣取りゲーム・「混在型(「競争目的:ボールを目的的に移動すること」)「競争課題:突破+の入れ」「解決方法:送り出し」…サッカー・バスケットボールなどのゴールゲーム』の違いが明示されている。「陣地を進める」種目群は、「分離型」として、すなわち、攻防が明確に分離することが前提としたルールの中でゲーム学習が効果的であることが推奨される。したがって、競技ラゲビーでは、キックを活用して陣地を進めることが行われるが、学校体育における用いるルールとしては、「キック使用は不可」とする方向性が、陣取りゲームを系統的に学習することを手助けすることになると考えられよう。

なお、「陣取りの仕組み」に関わって、タグラグビーの学習での実践的な課題として常に取り上げられることは、「パスを前に投げてはいけないこと(ルール:スローフォワード)」に対する指導の難しさである(佐藤・鈴木, 2008b)。攻防が分離しているゲームであれば、攻撃側の「タグ(防御側の成功)後のパス」は、「後方の味方を探した際のやさしいパス」を可能とするといえる(佐藤・鈴木, 2008a)。なぜならば、防御側は、タグ後にボールの位置を越えた相手陣地で待ち受けることができないために、「攻撃側の再攻撃(連続突破)が保証」されているからである。

また、今回の改訂を受け、中学校体育授業の実施を念頭に置きタグラグビーの指導内容について詳細な検討を加えた早坂(2018)の考察によると、球技領域ゴール型の記載内容は、タグラグビーのゲーム原理を的確に言い表すことができず、改めて整理を行い提起することが必要であるとしている。このことの

意味することは、課題解決過程の差異から対決状況にも違いが見られることに起因していると考えられる。ゴール型の学習内容を検討するにあたり、「ゴールを持つ種目」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り、このことは、他のゴール型種目では学習することのできないタグラグビーを扱う独自性であるといえよう。

2. 「身体接触の学習」の位置づけと安全面の確保

タグラグビーにおいて、「相手のタグを取るという行為」は、ラグビーにおける「防御側のタックルが成功」を意味している(Liddiard, 2014)。このことは、一般的に危険とされるラグビーの身体接触場面を、簡易な手段に代えることで安全面を確保しているといえるが、一方で、ボールゲーム学習でも大切な内容である「ボール争奪場面が存在しない」ということをも意味している。「派生的ゲーム(タグラグビー)」と「原型ゲーム(ラグビー)」との相違点を精緻に検討することは、学習内容の検討には不可避な観点と言えよう(鈴木, 2012)。

なお、ラグビーにおける身体接触に関わる学習内容を検討するにあたり考慮すべき事項は、学習すべき内容に差異(直接的な身体接触(例:相手と直接対峙してコンタクトを行うこと)と「間接的身体接触(例:モール・スクラムなど味方の身体を通して相手とコンタクトを行うこと)が存在することである。この学習内容は、他の種目では学習することができないことであるので、ラグビーのみで学習可能な独自性といえよう。例えば、学校体育において目標となる身体接触を含む学習として考えられることは、「立ちながらのボール争奪(モール)」である。攻防相互に1~3名にて、頭部を目録を上げながら、ボール争奪を実施。前進を図る行為であるが、安全面の確保を維持することができる。加えて、留意すべき事項は、ラグビーではタックル時に事故発生が多いため(日本スポーツ振興センター, 2013)、学校体育では「タックル無し」すなわち、「防御はホールドまでの実施」に留めることは大切な要件であるといえる。よって、タックル後のボール争奪が発生しないため、タグは投げないこととなる。前述の立ちながらのボール争奪(モールゲーム)おしほま(まじゅう遊び)は、「中学校・体づくり運動領域」を活用しながら、単元での授業実施の可能性が模索されよう。

III 「学校体育のラグビー」における目標となるゲーム様相

1. 「小学校のタグラグビー」と「中学校のタグラグビー」の差異

タグラグビーの学習では、相手防御の「突破を行う」という競争課題を解決するために、「ボールを持ち運ぶ」という手段が目ざされる。小学校では、主に「ボールを両手で持ち」、「相手防御を突破すること」が、中学校では、「味方との連携で相手ボールを受け渡し」、「相手防御を連続的に突破すること」が目ざされるゲーム様相と言え、可能であれば、中学校では「タグラグビー(両手で相手をタッチする)での防御成功」を行い、相手を掴まえるための「身体への向け方」の学習を行いたい。

2. 「高校のラグビー」のゲーム様相(技術・戦術・ルールを含む)

高校では、小・中学校の学習を踏まえ、「ホールド防御」による前向きな身体接触(立ちながらのボール争奪者)を含むゲームの実施展開を、目標となるゲーム様相として目ざしたい。

IV 「12年間の陣取りゲーム(タグラグビー/ラグビー)」の学習

過程(全体構想)試案 ※表1参照

V まとめと今後の課題

近年、小学校の体育授業では、タグラグビーの実践報告が数多く行われ、問題提起が行われている(山本ら, 2011・黒木, 2015)。「12年間の学び」を念頭に置かならば、本研究で指摘した「ゴール型における攻防の仕組みの差異」についての理解、つまり、今後は、「陣取りゲームの攻防の仕組み」をクロスアップした効果的な実践の取り組みが期待される。なお、表1で試案として提示を行った内容を基点として、学習者である児童・生徒が「陣取りゲームの面白さ」に出会うことを強く期待したい。

【本研究は、京都産業大学総合学術研究所の研究活動によるものである】

表1 「12年間の陣取りゲーム(タグラグビー/ラグビー)」の学習過程(全体構想)試案

校種	対象・領域	単元時間数(目安)	種目	目標となるゲーム様相(攻撃時)	ゲーム参加人数・フィールド(目安)	攻撃の学習内容	防御の学習内容	ゲーム教材づくりに関する留意点
小学校	中学年・ゲーム	5~8時間	タグラグビー	中学年:突破 (1名にて実施)	中学年:4名(チーム)	急発進	並ぶ	フィールド上における、「触れ合い」(急発進、急停止、急転回)の身体感覚の習得。主に「定位置」「支配感」。
	高学年:ボール運動			高学年:突破 (味方を活用)	高学年:5名(チーム) 20~30m×30~40m	急発進 急停止 急転回	並ぶ 広がる 跳上げる	
中学校	球技	5~8時間	タグラグビー (タッチラグビー)	連続突破	5~6名(チーム) 20~30m×30~40m	急発進 急停止 急転回	並ぶ 急発進 急転回	ゲーム実施時における、「両足接地身体接触」(急発進、急停止)の習得。主に「付帯身体接触」。
				【体づくり運動】【3~7時間】【モールゲーム】	【立った姿勢によるボール争奪】	【1~3名(チーム)】	【頭を上げてボール保持】	【頭を上げてボール保持】
高校	球技	12~15時間	ラグビー (ホールド)	相手に置かれたらボール争奪有り(急発進まで参加有り) ※キック活用なし	10名(チーム) ※スクラム:急5名参加 30~40m×40~50m	相手防御の並びを崩すことを志向した意図的行動	相手攻撃に対して安全かつ密着した防御身振	ボール争奪時における、「両足接地身体接触」(急発進、急停止)の習得。主に「付帯身体接触」。

Research progress report : Development of teaching material for a school physical education class on ball games from the viewpoint of physical contact during goals type.

Katsuhiro HIROSE

Abstract

In school physical education, 12 years of teaching content are organized and presented. The revised course on goal types in ball games field made it possible for the first time to have “a game to take the territory” for the junior high school level. This means, as the content of the goal type / game to take the territory, compensation of the blank part for connecting the elementary school: tag rugby / high school: rugby so far. To eliminate this compensation, examination of the relevant teaching content, methods, and guidelines for curriculum development is urgent. This study aims to develop teaching material for school physical education on ball games from the viewpoint of physical contact.

Keywords : school physical education class, ball games, game to take the territory, development of teaching materials, physical contact