

# 小学5年生を対象とした体育授業における タグラグビーの技術の学習可能性に関する研究

——児童の技能水準に着目して——

A study on the learnability of motor skills in tag rugby for a 5th-grade elementary school physical education class  
- Focusing on the differences based on children's skill levels -

深田 直宏・大友 智・吉井 健人・宮尾 夏姫  
FUKADA Naohiro・OTOMO Satoshi・YOSHII Takehito・MIYAO Natsuki

## I 緒言

体育におけるボール運動系領域は、2008年及び2009年に告示された学習指導要領（文部科学省、2008、2009）によって大きな変更が加えられた。それまで種目名で示されていた様々な球技をゴール型、ネット型、ベースボール型の3つの型に分類し、それを小学校第3学年から高等学校第3学年まで一貫して位置づけた。また、指導内容として取り扱う技能に関しても、戦術的な観点から「ボール操作の技術」と「ボールを持たない動き」に分け、それを系統的に位置づけることで、児童生徒が易しい段階から身に付けられるようにした。この分類によって小学校中学年段階からネット型が導入され、また、ベースボール型の位置づけが変わったことで、小学校中学年から一貫して高校までの系統性が整ったといえる。ただし、ゴール型に関しては、小学校高学年において、バスケットボール、サッカー、ハンドボールに加えて、タグラグビー、フラッグフットボールが例示された。これは高橋（1994）の分類に従えば、バスケットボール、サッカー、ハンドボール等のシュートゲーム型（以下、「シュート型」と略す）とタグラグビー、フラッグフットボールなどの陣取りゲーム型（以下、「陣取り型」と略す）に分けることができる。

ゴール型に関しては、シュート型が、従前のゴール型の考え方に近いと考えられる。つまり、陣取り型の内容は、2008年小学校学習指導要領解説（文部科学省、2008a）において新しく明示された内容ということになる。また、2017年告示の

小学校学習指導要領では、小学校第3学年及び第4学年において、それまではゴール型の中での選択であった陣取り型が、取り扱うべき内容として位置づいた（文部科学省、2017）。さらに中学校学習指導要領解説保健体育編では、中学校のタグラグビーの取り扱いも可能になった（文部科学省、2017）。これによって、小学校中学年から高校のラグビーまでの系統性が整ってきた。

バスケットボールやサッカーのようなゴール型の種目は、ドリブルでボールを運ぶことや、エンドラインやゴールラインに設置された限定された枠の中にシュートを決めるといった難しさが見られる。しかし、タグラグビーは、ボールを手を持って走ることができ、インゴールに走りこむことで得点することができる。また、ラグビーにみられる接触プレーのタックルの代わりに、腰に付けた帯状のタグを取ることで、攻撃を阻止できるといった安全面にも配慮されている。そのため、児童にとって易しいゲームだとされている（吉野ほか、2002；鈴木秀ほか、2004；後藤、2005；佐藤、2006；吉永、2006）。

タグラグビーに関するこれまでの研究や実践では、技能差にとらわれず、ルールの工夫や作戦が立てやすい教材として実践報告されてきた（紺野、1997；黒川、1999）。また、個人差の解消をはかるためルールの工夫や役割の明確化を図った実践（山本ら、2011）、ゲームの理解や動きを習得させるための教師の関わり方に視点を当てた実践（伊藤ら、2012）、小学校中学年児童を対象としたタグラグビーの教材開発（長谷川ら、2015）などが

みられる。一方で、ラグビー特有の前パス禁止のスローフォワードルールに関して、パスが後ろにしか出せないのは、児童にとって難しいとの指摘がみられた（黒川、1999）。しかし、佐藤・鈴木（2008）は、前パス禁止のスローフォワードルールに関して、初めてラグビーを学習する3年生と学習経験のある5年生を対象に質問紙並びにスローフォワードの出現率を調査し、2、3時間の学習経験を経ることで、児童にとってスローフォワードルールは難しくないと報告した。

ラグビーに関するこれまでの研究や実践から、ラグビーが技術的に易しく、児童にとって取り組みやすいボールゲームであることが報告されてきた。しかし、これまでの報告はゲーム化の手続きなど指導方法に関するものが多かった。児童が、ラグビーで学習できる技術の検討を行った研究では、深田ら（2013）の小学5年生を対象にした報告がみられる。この報告では、ラグビーの典型的な技術としてプレーされる「クロス」、「ループ」、「飛ばしパス」を学習内容に位置づけ、児童の習得状況を分析した。その結果、小学5年生にとって、「クロス」は適した技術であり、「ループ」は難しい技術、「飛ばしパス」は易しい技術であることを報告している。しかし、この報告では、取り上げた3つの技術が、単元開始時から単元終了時にかけて、その出現数が有意に向上した、または、向上しなかった、ことを根拠に報告している。そのため学級に在籍する児童全体に対する達成率は不明である。ボール運動の授業では、80%程度の達成率を保障する課題設定が重要であると指摘されている（French et al., 1991）。このような指摘を踏まえれば、学級全体の児童に対し、学習した技術の達成率を検討することは重要である。また、学級には、運動が苦手な児童も存在する。2017年告示の小学校学習指導要領解説体育編では、運動が苦手な児童への配慮例の記述が見られるように、全ての児童への確かな学力保障が求められている（文部省、2017）。この観点からすると、運動が苦手な児童が、指導内容を獲得できるかは重要である。

以上の先行研究から、本研究の目的を、小学5

年生を対象としたラグビーの授業において、先行研究で取り上げられた「クロス」、「ループ」、「飛ばしパス」が小学5年生の指導内容として適切であるかを検討するため、学習者全体に対する通過率及び児童の技能水準の違いによる通過率を明らかにすることとした。

## II 方法

### 1 対象児童

対象は、G県K市の小学校5年生3学級101人（1組34人、2組34人、3組33人）のうち授業開始から授業終了までの間に2回以上欠席した児童を除いた94人（1組31人、2組32人、3組31人）を対象とした。なお、対象の5年生は、ラグビーの学習経験のない児童であった。

対象となった児童は、体育担当の教師によって、それぞれの学級ごとに、運動技能水準別に、上位群33.3%、中位群33.3%、下位群33.3%に分けられた。

### 2 指導者

指導した教師は、教職経験年数22年の男性教師であった。中学校及び高等学校教員免許保有者（保健体育科・専修免許状）で、ラグビー・ラグビーの競技経験及び指導経験はなかった。3学級とも1人の教師が指導した。

### 3 実施時期

実施時期は、2011年1月から2月であった。

### 4 タグビーで指導内容に設定した技術

2008年告示の小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省、2008b）のゴール型の技能の指導内容の例示を踏まえ、また「みんなでトライ！」（日本ラグビーフットボール協会）で紹介されている技術を参考にし、戦術的複雑さのレベルを踏まえ、「クロス」「ループ」「飛ばしパス」を、指導する技術として選択した（図1参照）。

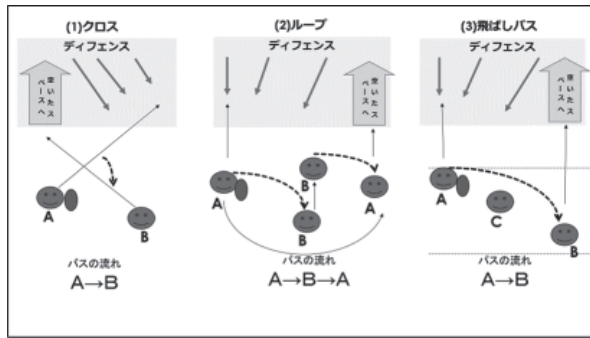


図1 タグラグビーで指導内容に設定した技術

## 5 授業時間及び単元計画

単元は、9時間計画で構成した（表1参照）。

表1 各学級の単元計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1組	オリエンテーション	準備運動・パス・キャッチ練習							
	チーム編成	クロスの練習			飛ばしパスの練習				
	学習のねらい	チーム内練習（クロス）			チーム内練習（飛ばしパス）				
	ドリルゲームの説明	メインゲーム			メインゲーム				
	メインゲームの説明	4人対4人			4人対4人				
学習のまとめ									
2組	オリエンテーション	準備運動・パス・キャッチ練習							
	チーム編成	ループの練習			クロスの練習				
	学習のねらい	チーム内練習（ループ）			チーム内練習（クロス）				
	ドリルゲームの説明	メインゲーム			メインゲーム				
	メインゲームの説明	4人対4人			4人対4人				
学習のまとめ									
3組	オリエンテーション	準備運動・パス・キャッチ練習							
	チーム編成	飛ばしパスの練習			ループの練習				
	学習のねらい	チーム内練習（飛ばしパス）			チーム内練習（ループ）				
	ドリルゲームの説明	メインゲーム			メインゲーム				
	メインゲームの説明	4人対4人			4人対4人				
学習のまとめ									

2、3、4時間目に1組は「クロス」、2組は「ループ」、3組は「飛ばしパス」を指導した。また5時間目には、大会を設定した。6、7、8時間目に1組は「飛ばしパス」、2組は「クロス」、3組は「ループ」を指導した。また9時間目には大会を設定した。クラスによって3つの技術の指導順を変えた。また、授業時間の関係で3つの技術を指導するのは困難だったため、1学級に対して2つの技術を指導した（表2参照）。1つの技術に対して3時間の指導時間後、1時間の大会を設定した。

表2 対象となる学級の指導内容

学級	N	単元前半	単元後半
1組	31	クロス	飛ばしパス
2組	32	ループ	クロス
3組	31	飛ばしパス	ループ

## 6 技能成果の分析方法

校庭に3つのコートを設定した。1つのコートに対し、1台のビデオカメラを校舎3階ベランダに設置し録画した。2時間目から9時間目まで毎時間のゲーム場面を録画し、映像をもとに「クロス」、「ループ」及び「飛ばしパス」の分析を行った。分析については、表3に示す分析カテゴリーに従って行った。分析カテゴリーについては、体育科教育学の専門家1名、授業者、ラグビー経験のある大学院生の3名で協議し決定した。

映像の分析に関しては、授業者とラグビー競技経験のある大学院生2名で行った。データの信頼性を担保するために、分析項目ごとに一致率が80%を超えるまでトレーニングを行った後、分析した。

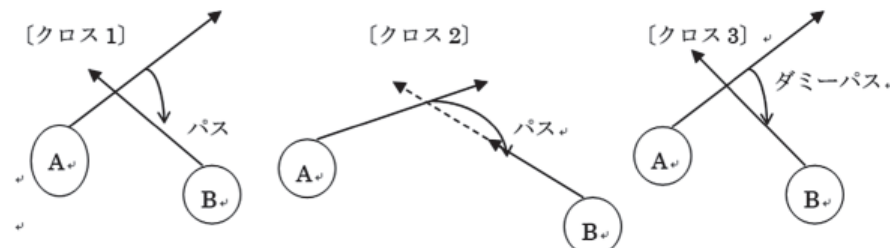
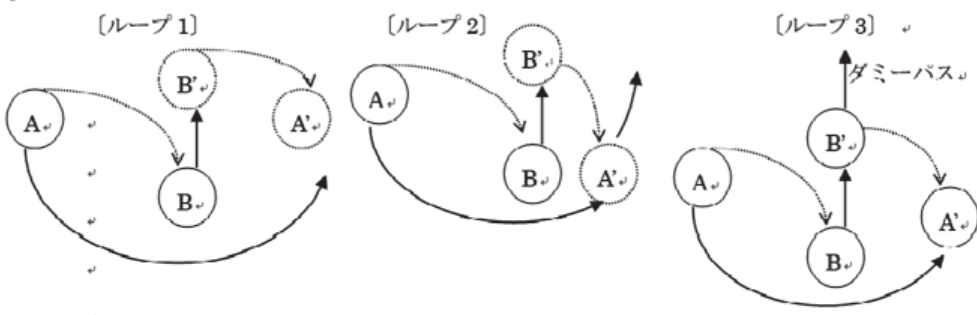
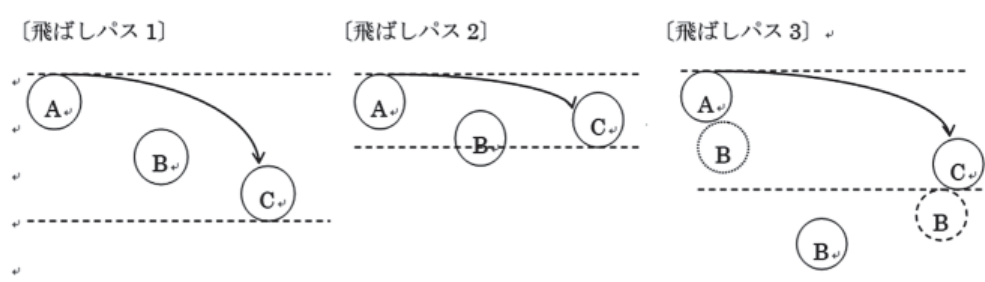
## 7 データの処理方法

3つの技術「クロス」、「ループ」、「飛ばしパス」に対して、それぞれ上位群児童、中位群児童、下位群児童の差の分析をするため、一要因分散分析、及び、多重比較検定を行った。また、3つの技術に対して、学習をしたクラスと学習をしなかったクラスの差の分析をするため、一要因分散分析、及び、多重比較検定を行った。さらに、3つの技術間の差を分析するため、一要因分散分析、及び、多重比較検定を行った。

対象児童全体に対し、どの程度の割合の児童が3つの技術を達成できるかを検討するために、それぞれの技術ごとの通過率を算出した。その際、ゴール型ゲームの場合、ゲームに参加している児童全てに平等の試技回数が保証されるわけではない。つまり、刻々と変化する場面の状況に応じて、分析対象とする技術を発揮しやすい場面もあれば、そうでない場合も考えられる。分析対象とする技術を発揮する児童が一部の児童に偏る場合もある。そこで、本研究では、分析対象としている時間のいずれであっても、ゲーム場面において、分析対象の技術を発揮した児童をカウントし、その人数を、対象人数全体で割り、100倍することで通過率とした。

また、対象児童全体というのは、分析対象の技術を学習したクラスのことを示す。具体的には、

表3 タグラグビーの3つの技術に関する分析カテゴリー

技術	成否	分析対象場面・状況	行動定義	具体例及び観察の基準
クロス	成功	Aがボールを持っている。	交差するタイミングでAがBにパスをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・A、及びBが交差するタイミングでパス、または、手渡しでボールを渡した(クロス1)。</li> <li>・A、及びBが交差する前にパスをしたが、その後すぐに交差した(クロス2)。</li> <li>・A、及びBが交差するタイミングで、AがBにパスをするふり(ダミーパス)をして、そのままA、及びBが反対方向に走った(クロス3)。</li> <li>・A、及びBが交差するタイミングで、Bは止まっているが、パスを受けると同時に、Aと反対方向に走った。</li> </ul>
	失敗	Aがボールを持っている。	交差するタイミングでAがBにパスをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・A、及びBが交差するタイミングでパス、または、手渡しでボールを渡すが、Bがボールを落とした。</li> <li>・A、及びBが交差する前にパスをし、A、及びBは交差をしたが、Bがボールを落とした。</li> </ul>
【クロス発生時の判断基準】				
				
ループ	成功	Aがボールを持っている。	①Bにパスをする。 ②Aはパスをした後、Bの後方を通る。 ③BはA'にパスをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・BがA'にパスをした後、A'がボールを持って前方に走った(ループ2)。</li> <li>・BがA'にパスをした後、A'はボールを受け取ったが、前方にディフェンスがいたため、前方に走れず、その場に止まった(ループ1)。</li> <li>・BがA'に対し、パスをするふりし(ダミーパス)、そのままBが前方へ走った(ループ3)。</li> </ul>
	失敗	Aがボールを持っている。	①Bにパスをする。 ②Aはパスをした後、Bの後方を通る。 ③BはA'にパスをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・BがA'にパスをした時、A'がパスを落とした。</li> </ul>
【ループ発生時の判断基準】				
				
飛ばしパス	成功	Aがボールを持っている。	AからBではなく、Cにパスをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AからCへのパスが、山なりのパスになった。</li> <li>・AからCへのパス時、AとCがプラットフォーム(真横)に近い状態で、Bが後方にいた(飛ばしパス2)。</li> <li>・AからCへのパス時、Bが破線より後方にいるときや、B'のような重なった位置にいるときは、飛ばしパスとしない(飛ばしパス3)。</li> </ul>
	失敗	Aがボールを持っている。	AからBではなく、Cにパスをする。	Cがボールを落とした。
【飛ばしパス発生時の判断基準】				
				

クロスは、1組及び2組のみ学習しているので、両学級の合計63人が対象児童全体となる。また、1組は、クロスは単元前半に学習し、2組は単元後半に学習した。そこで、1組については、クロスは学習した3時間と次の大会のゲーム場

面、つまり5時間目の結果を、2組については、クロスは単元後半に学習しているので、9時間目の結果を合わせることで通過率として示した。

さらに、分析対象の技術を単元前半に学習した学級の単元後の通過率と単元後半に学習した学級

の単元後の通過率を比較する。このことによって、単元計画への適切な位置づけ、あるいは、学習に必要な時間を検討することができるのではないかと考えた。

## 8 ゲームのルールについて

2時間目から4時間目、6時間目から8時間目に実施したゲーム及び5時間目、9時間目の大会で行ったゲームのルールは、以下のとおりである。

- (1) ゲームの人数は、4vs4で行う。
- (2) ボールを持った状態で得点ゾーンに入ること得点（トライ）となる。
- (3) タグは5回取られたら攻守を交代する。
- (4) ディフェンスはタグを取ったら、「タグ」と大きな声で叫びながらタグを持った手を上に挙げる。そして、タグを返してからゲームに参加する。タグを取られたオフェンスの児童は、その場で止まりボールを味方にパスし、タグを付け直してゲームに参加する。
- (5) 身体接触、オフェンスがディフェンスを押し、ディフェンスがオフェンスを押し、タグを押える、隠す、地面にあるボールに倒れこむ、タグを取りにきた手を払うなどは行わない。
- (6) 前方の味方へのパスは、スローフォワードの反則になり、攻守交代する。
- (7) ボールを前に落としたら、ノックオンの反則になり、タグ1回分とする。
- (8) ルーズボールを相手に取られたら、タグ1回分とする。
- (9) タグを取られたら、その地点にオフサイドラインが生まれ、ディフェンスの選手は、一度オフサイドラインまで戻る。
- (10) サイドラインを出たら、タグ1回分とする。

## Ⅲ 結果

1 3つの技術に対する群間、クラス間、及び、3つの技術間に関する一要因分散分析、及び、多重比較検定の結果

### (1) 3つの技術に対する群間の結果

「クロス」、「ループ」、「飛ばしパス」に対するそれぞれの上位群児童、中位群児童、下位群児童

の一要因分散分析、及び、多重比較検定結果は表4の通りであった。

「クロス」に対して群間の一要因分散分析を行った結果、群間の差は有意であった（F値 = 7.99,  $p < .01$ ）。多重比較決定の結果、「上位群」と「中位群、下位群」の間に有意差があり、上位群児童は、中・下位群児童に対し、有意にクロスを行っていた。

「ループ」に対して群間の一要因分散分析を行った結果、群間の差は有意であった（F値 = 5.74,  $p < .01$ ）。多重比較決定の結果、「上位群」と「中位群、下位群」の間に有意差があり、上位群児童は、中・下位群児童に対し、有意にループを行っていた。

「飛ばしパス」に対して群間の一要因分散分析を行った結果、群間の差は有意ではなかった（F値 = 2.56）。「飛ばしパス」は、群間による差はみられなかった。

### (2) 3つの技術に対するクラス間の結果

「クロス」、「ループ」、「飛ばしパス」に対するそれぞれの1組、2組、3組の一要因分散分析、及び、多重比較検定結果は表5の通りであった。

「クロス」に対してクラス間の一要因分散分析を行った結果、クラス間の差は有意であった（F値 = 5.22,  $p < .01$ ）。多重比較決定の結果、「1組、2組」と「3組」の間に有意差があり、「クロス」の学習を行った1組と2組が、学習を行わなかった3組に対して有意に「クロス」を行っていた。

「ループ」に対してクラス間の一要因分散分析を行った結果、クラス間の差は有意であった（F値 = 5.04,  $p < .01$ ）。多重比較決定の結果、「2組」と「1組、3組」の間に有意差があった。学習を行わなかった1組と単元後半に「ループ」を学習した3組の間には有意差が見られなかった。それに対し、単元前半に「ループ」を学習した2組と1組、3組の間には有意差がみられた。

「飛ばしパス」に対してクラス間の一要因分散分析を行った結果、群間の差は有意ではなかった（F値 = 0.88）。「飛ばしパス」は、学習を行った1組、3組と学習を行わなかった2組の間に有意差はみられなかった。

表4 3つの技術に対する群間の一要因分散分析結果

	群	人数(人)	平均値	標準偏差	分散分析		多重比較検定
					F値		
クロス	上位群	20	2.32	2.52	7.99	**	上位群>中位群, 下位群
	中位群	22	0.80	1.51			
	下位群	21	0.24	0.72			
ループ	上位群	20	1.46	2.43	5.74	**	上位群>中位群, 下位群
	中位群	22	0.38	0.69			
	下位群	21	0	0			
飛ばしパス	上位群	20	4.96	3.57	2.56		
	中位群	22	3.08	4.14			
	下位群	20	2.46	3.10			

表5 3つの技術に対するクラス間の一要因分散分析結果

	クラス	人数(人)	学習の有無	単元前後半	平均値	標準偏差	分散分析		多重比較検定
							F値		
クロス	1組	31	有り	前半	1.54	2.18	5.22	**	1組, 2組>3組
	2組	32	有り	後半	0.66	1.52			
	3組	31	なし		0.30	0.47			
ループ	1組	31	なし		0.09	0.32	5.04	**	2組>1組, 3組
	2組	32	有り	前半	0.99	1.97			
	3組	31	有り	後半	0.19	0.71			
飛ばしパス	1組	31	有り	後半	3.65	3.60	0.88		
	2組	32	なし		2.52	2.79			
	3組	31	有り	前半	3.32	3.92			

表6 3つの技術に対するクラス間の一要因分散分析結果

技術	人数(人)	平均値	標準偏差	分散分析		多重比較検定
				F値		
クロス	63	1.09	1.91	22.50	***	飛ばしパス>クロス, ループ
ループ	63	0.59	1.53			
飛ばしパス	62	3.49	3.74			

### (3) 3つの技術間の結果

「クロス」、「ループ」、「飛ばしパス」に対する一要因分散分析、及び、多重比較検定結果は表6の通りであった。

3つの技術間の分散分析の結果は有意であった(F値 = 22.50,  $p < .001$ )。多重比較検定の結果、「飛ばしパス」と「クロス、ループ」の間に有意差が見られた。3つの技術を児童が学習した結果、「飛ばしパス」は他の2つの技術に対し、有意に高い値を示した。一方、「クロス」と「ループ」の間には、差はみられなかった。

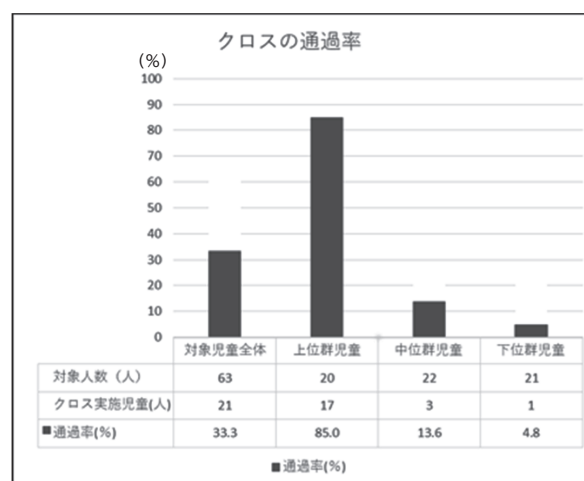


図2 クロスの通過率

## 2 「クロス」の通過率の結果

### (1) 対象児童全体及び技能水準別の結果

対象児童全体及び技能水準別の結果は、図2に示した通りであった。

対象児童全体が63人で、そのうち21名がクロスを行った。クロスを学習した児童全体の通過率

は33.3%であった。上位群の児童は、20人中17人がクロスを行い、通過率は85%であった。中位群の児童は、22人中3人がクロスを行い、通過率は13.6%であった。下位群の児童は、21人中1人がクロスを行い、通過率は4.8%であった。

(2) 1組単元後と2組単元後の通過率の結果

1組及び2組の単元後の結果は表7の通りであった。

表7に示した1組は、クロスを単元前半に学習し、その後、後半に4時間のタグラグビーのゲームを経験した結果である。一方、2組は単元後半において、初めてクロスを学習した結果である。1組は61.3%の通過率であった。2組は31.3%の通過率であった。1組は2組の約2倍の通過率であった。

表7 1組及び2組の単元後のクロス通過率結果

対象	対象人数(人)	クロス実施児童(人)	通過率(%)
1組	31	19	61.3
2組	32	10	31.3

3 「ループ」の結果

(1) 対象児童全体及び技能水準別の結果

対象児童全体及び技能水準別の結果は、図3に示した通りであった。

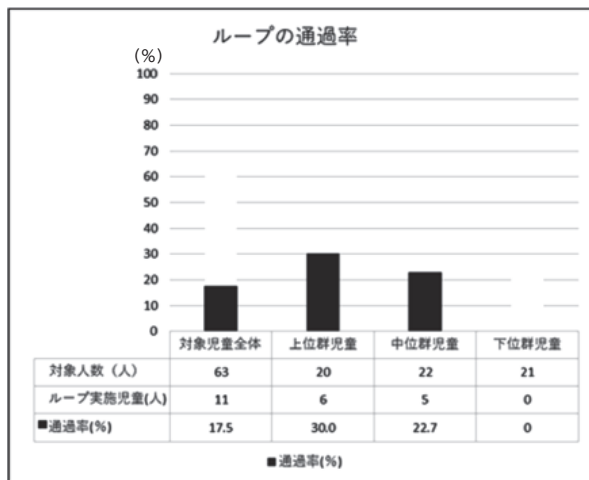


図3 ループの通過率

対象児童全体が63人で、そのうち11人がループを行った。ループを学習した児童全体の通過率は17.5%であった。

上位群の児童は、20人中6人がループを行い、通過率は30.0%であった。

中位群の児童は、22人中5人がループを行い、通過率は22.7%であった。

下位群の児童は、21人中ループを行った児童はいなかった。

(2) 2組単元後と3組単元後の結果

2組及び3組の単元後の結果は表8に示した通りであった。

表8に示した2組は、ループを単元前半に学習し、その後、後半に4時間のタグラグビーのゲームを経験した結果である。一方、3組は、単元後半において、初めてループを学習した結果である。

2組は、単元前半でループを学習し、その後、4時間のゲームを経ても、37.5%までしか向上しなかった。単元後半に学習した3組は、9.7%の通過率にとどまった。

表8 2組及び3組の単元後のループ通過率

対象	対象人数(人)	ループ実施児童(人)	通過率(%)
2組	32	12	37.5
3組	31	3	9.7

4 「飛ばしパス」の結果

(1) 対象児童全体及び技能水準別の結果

対象児童全体及び技能水準別の結果は、図4に示した通りであった。

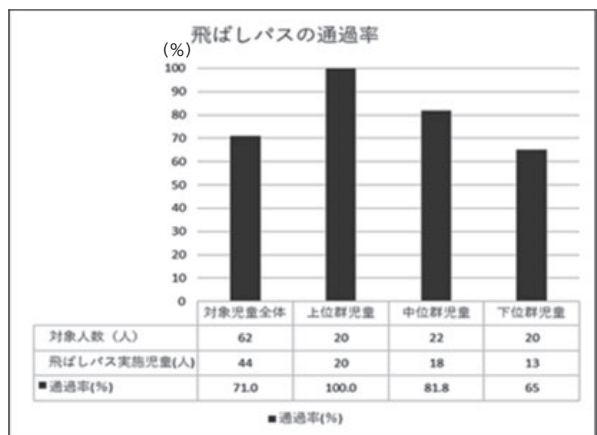


図4 飛ばしパスの通過率

対象児童全体が62人で、そのうち44人が飛ばしパスを行った。飛ばしパスを学習した児童全体の通過率は71.0%であった。

上位群の児童は、20人中全員が飛ばしパスを行った。つまり100%の通過率であった。

中位群の児童は、22人中18人が飛ばしパスを行い、通過率は81.8%であった。

下位群の児童は、20人中13人が飛ばしパスを行った。通過率は65%であった。

## (2) 3組単元後と1組単元後の結果

3組及び1組の単元後の結果は表9に示した通りであった。

表9 3組及び1組の単元後の飛ばしパス通過率

対象	対象人数(人)	飛ばしパス実施児童(人)	通過率(%)
3組	31	22	71.0
1組	31	29	93.5

表9に示した3組は、飛ばしパスを単元前半に学習し、その後、後半に4時間のタグラグビーのゲームを経験した結果である。一方、1組は、単元後半において、初めて飛ばしパスを学習した結果である。3組は71.0%の通過率であった。1組は93.5%の通過率であった。飛ばしパスに関しては、タグラグビーの経験時間の短い1組の方が高い通過率を示した。

## IV 考察

### 1 クロスの検討

クロスに関して、上位群児童の通過率が85%、中位群児童の通過率が13.6%、下位群児童の通過率が4.8%であった。さらに、クロスに対する群間の分散分析によっても、上位群の児童と中位群及び下位群の児童の間に有意差がみられた。これらのことから、上位群の児童には、3時間の学習でも、十分獲得可能であるが、中位群及び下位群の児童にとっては、獲得困難な技術であると考えられる。

ただし、3時間の学習で、30%程度の通過率であったものが、その後のゲーム経験の中で60%を超える通過率まで向上した。一度、獲得してしまえば、その後のゲームの中で技術を発揮していくことが可能である可能性も考えられる。さらにクロスに対するクラス間の分析においても、学習経験のある1組と2組には、有意差がみられず、学習経験のない3組との間に有意差がみられた。このことは深田ら（2013）のクロスは学習開始時と単元終了時を比較すると、有意に向上していたという報告とも一致する。ただし、Frenchら（1991）の主張する、ボール運動の授業では、80%程度の達成率を保障する課題設定が重要であるとの指摘に基づくと、5年生児童の中位群及び

下位群の児童には、少し困難な技術と考えられる。しかし、クロスを、単元前半に位置付け、学習時間を確保し、中位群及び下位群の児童への支援を工夫することで学習できる可能性が考えられる。

### 2 ループの検討

ループは、群間の分散分析及び多重比較において、中位群及び下位群の児童に対して、上位群の児童は、有意に高い値を示した。また、学習をした2組及び3組では、単元前半に学習をした2組は、単元後半に学習をした3組より有意に高い値を示している。しかし、それにもかかわらず、上位群の児童でも30.0%の通過率であり、単元前半に学習した2組の通過率も37.5%であった。下位群の児童では0%であった。学習後のゲーム経験によって向上はみられるものの80%基準には及ばない。このことから、ループは、技能水準、及び、学習時間の長さにも関わらず、5年生児童にとって困難な技術であると考えられる。このことは深田ら（2013）の、ループは、高学年児童には難しい技術であるという指摘と一致する。このことから、5年生の児童にとって、ループは獲得可能な技術とは言えないと考えられる。

### 3 飛ばしパス

飛ばしパスは、3時間の学習でも70%を超える通過率を示し、上位群の児童に関しては、100%の通過率であった。中位群の児童に関しても80%を超えていた。Frenchら（1991）の基準に従えば、上位群、中位群の児童にとっては、適切な技術と考えることができる。下位群の児童は、65%の通過率に止まったものの、前半クロスを学習した児童の通過率は良かったことから、学習の順序性や適切な指導時間を設定することで、十分、獲得可能であると考えられる。また、飛ばしパスに対する群間の分散分析では、群間による差はみられなかった。さらに、深田ら（2013）は、飛ばしパスは、易しい技術であると報告している。これらのことから下位群の児童には、学習を保障する配慮は必要と考えられるが、飛ばしパスは、5年生児童にとって学習可能な技術と考えられる。ただし、上位群の児童にとっては、100%という



通過率であったが、仮に学習開始時から、高い通過率を示すのであれば、それは易しい技術、または、学習に時間をかける必要のない技術という可能性が考えられる。飛ばしパスに対するクラス間の分散分析では、学習した1組及び3組と、学習しなかった2組の間に有意差はみられなかった。つまり学習をしなくても、ある程度の通過率に達する可能性が考えられる。

また一方で、特に飛ばしパスの通過率の高い1組は、単元前半にクロスを学習してから、後半に飛ばしパスを学習している。前半のクロスの学習が、飛ばしパスの理解に対し影響を与えていた可能性も検討する必要がある。

## V 摘要

本研究の目的は、小学5年生を対象としたタグラグビーの授業において、先行研究で取り上げられた「クロス」、「ループ」、「飛ばしパス」が小学5年生の指導内容として適切であるかを検討するため、3つの技術を学習内容に位置づけ、学習者全体に対し、それぞれの技術の通過率及び児童の技能水準別の通過率を明らかにすることであった。

対象は、G県K市の小学校5年生3学級94人（1組31人、2組32人、3組31人）であった。対象の5年生は、タグラグビーの学習経験のない児童であった。

得られた主な結果は以下の通りであった。

- (1) クロスに関して、80%程度の達成率を保障する課題設定という観点から判断すると、上位群の児童には、十分獲得可能であるが、中位群及び下位群の児童にとっては、獲得困難な技術である。
- (2) ループに関して、児童の技能水準、また学習時間の長さに関わらず、5年生児童にとっては獲得困難な技術である。
- (3) 飛ばしパスに関して、5年生の上位群及び中位群の児童には、獲得可能な技術である。
- (4) ループは、技能水準に関わらず獲得困難な技術であった。クロスは上位群の児童にとって獲得可能な技術であった。飛ばしパスは、上位群及び中位群の児童にとって獲得可能な技術であった。つまり、技術の難易度は、「ループ」、「クロス」、

そして「飛ばしパス」という順序であった。

本研究の結果から、5年生児童に適切な技術は「飛ばしパス」であると考えられる。しかし、いくつかの課題も明らかになった。本研究では、児童の技能水準別に、主に学習後の通過率の分析から検討を加えた。そのため、学習開始時に通過率が低かったものが、時間経過に伴い、向上していったかまでは検討しなかった。例えば、100%の通過率を示した飛ばしパスが、1時間目から高い通過率だったのか、あるいは、時間を追って高くなっていったのかまでは検討されていない。つまり1時間目から、高い通過率を示しているのであれば、その技術は、5年生にとっては、易しい技術、あるいは時間をかける必要のない技術であり、適切な技術とはいえないことも考えられる。今後は、データを時間経過に沿って精緻に分析する必要があると考えられる。また、「クロス」、「ループ」、「飛ばしパス」については、学習の順序性も示唆された。例えば、「クロス」を前半に学習し、後半に「飛ばしパス」を学習した1組は、後半に飛ばしパスの学習をしているにもかかわらず90%以上の通過率を示した。一方、3組は、前半に「飛ばしパス」を学習したにも関わらず、71%の通過率であった。さらに、「クロス」を前半に学習した1組は、60%以上の通過率であり、後半に「クロス」を学習した2組の約2倍の通過率であった。このことから、学習の順序として、「クロス」を単元前半に位置づけることが後半の学習に影響を与えることが示唆された。

本研究で設定した3つの技術について、それぞれの難易度が明らかになると共に、5年生児童の技能水準別の通過率も明らかになった。一方で、指導する順序によって学習成果に違いが出るという可能性も示唆された。また、学習指導要領解説では、指導内容は、2年間で1つのまとまりとして示されている。これらのことを考えるならば、本研究の結果をもとに、6年生児童を対象に、3つの技術の通過率の検討を行うことで、高学年児童に適切な指導内容を特定していくことも可能であると考えられる。これらは今後の課題としたい。

## 文献

- French, K. E., Rink, J. E., Rikard, L., Mays, A., Lynn, S., and Werner, Peter. (1991) The effects of practice progressions on learning two volleyball skills, *Journal of Teaching in Physical Education*, 10 : 261-275.
- 深田直宏・大友智・吉井健人・梅垣明美・南島永衣子（2013）小学校体育授業における高学年児童に学習可能なタグラグビーの技術の検討. 日本体育学会大会予稿集 64（0）, 359,
- 長谷川悦示・中川昭・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. 筑波大学体育系紀要 38 巻 : 123-128,
- 紺野健（1997）作戦・戦術を考え競うタグラグビー. 体育科教育. 45（3）: 46-48
- 黒川正紀（1999）やさしく学べる「ボール運動・球技」実践事例タグビーボールーラグビー型教材の定着をめざして. 学校体育 52（5）24-27.
- 文部科学省（2008）小学校学習指導要領. 東洋館出版社：東京.
- 文部科学省（2008a）小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版社：東京. p50, p72
- 文部科学省（2008b）小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版社：東京. p72
- 文部科学省（2008）中学校学習指導要領. 東山書房：京都.
- 文部科学省（2008）中学校学習指導要領解説保健体育編. 東山書房：京都.
- 文部科学省（2009）高等学校学習指導要領. 東山書房：京都.
- 文部科学省（2009）高等学校学習指導要領解説保健体育編. 東山書房：京都.
- 文部科学省（2017）小学校学習指導要領. 東洋館出版社：東京.
- 文部科学省（2017）小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版社：東京.
- 文部科学省（2017）中学校学習指導要領. 東山書房：京都.
- 文部科学省（2017）中学校学習指導要領解説保健体育編. 東山書房：京都.
- 岡出美則・劉静波・吉永武史・鬼澤陽子・小松崎敏（2007）戦術学習モデルの効果-小学校におけるフラッグフットボールの授業分析を通して-. スポーツ教育学研究. 27(1) : 37-50.
- 佐藤善人（2006）みんなでトライ!. 東京学芸大学附属大泉小学校編豊かな学力. 教育出版：東京, pp.70-75.
- 鈴木秀人・日本ラグビーフットボール協会普及育成委員会（2004）みんなでトライ! タグ・ラグビーを教える指導者のためのガイドブック. (財) 日本ラグビーフットボール協会, pp. 6-31.
- 高橋健夫（1994）ゲームの授業を創る 体育科教育 42（2）:12-18
- 山本洋平・山田達哉・中川怜香・佐藤善人（2011）授業実践から考えるタグラグビーの魅力. 体育科教育. 59（13）:32-35
- 吉永武史（2006）学習内容を明確にしたボールゲームの授業づくり. 体育科教育 54（6）:19-23.
- 吉野和雅・関原一久・吉永武史・高橋健夫（2002）小学校高学年の陣取り型ゲームの実践. 体育科教育 50（9）: 58-61.