

“ハイブリッド ユニット” ゴール型学習の有用性

—中学校のタグラグビー, ハンドボール, バスケットボールの実践から—

阿部 直紀 岩田 昌太郎 齋藤 一彦 合田 大輔
高田 光代 信原 智之 藤村 繰美 三宅 理子

The purpose of this study was to address a motor learning program consisting of "hybrid units" and to clarify the usefulness of the learning sequence and arrangement by analyzing the common movement patterns among various athletic activities. Then, we conducted empirical lessons of two units: tag rugby-handball and handball-basketball. Results showed that "forming a line in a defense" and "passing effectively in an attack" are common ways of moving. In addition, it was found that both defensive and offensive movements became progressively more complex and could be studied in a developmental sequence.

1. はじめに

中学校の体育授業で球技・ゴール型の単元を実施するとき、どの種目を選択して行うだろうか。また、どのように学年間のつながりを考えて種目を設定するだろうか。年間の授業時間数から考えて、1つの単元で確保できる時間は、その内容にもよるが一般的に12時間程度であると聞いている。ゆえに体育教師は限られた時間内で効果的な学習を進めることが求められよう。体育授業には生徒の運動技能や体力の向上と合わせて、生涯にわたる豊かなスポーツライフデザインを実現するための資質や能力を育成することが求められている。そのためにはどのような授業改善を行う必要があるだろうか。私はこの問いを出発点として実際に授業実践を行うこととした。

平成29年(2017年)3月に中学校学習指導要領が改定され、令和3年度(2021年度)より完全施行となる。その中に小学校から高等学校までの12年間の系統性を踏まえた指導内容の見直しが示されている(文部科学省, 2017)。球技の領域は、従前のままゴール型、ネット型、ベースボール型の3つに分類されている。内容としては各型で取り扱う種目については示されているものの、それを学習していく順序や配列につ

いては明確に示されていない。球技の学習について、清水(2016)は3つの型が典型であるにしても、効果的な指導を行うためには、それぞれの型のスコープ(領域)とシークエンス(順序)の関係性が研究され、明らかにされることが必要であると述べている。また、廣瀬(2002)はボール運動において、中学校・高校でのバスケットボール、ハンドボール、サッカーとラグビーとの種目間についての学習転移の可能性の検討が求められるとの見解を示している。以上からも、1つの単元の中で限られた時間を有効に活用し、効果的に学習するための授業改善について、その順序や配列の有用性を検討していく意義は大きいと考える。しかし、球技の学習、中でもゴール型種目において、その種目間のつながりを整理して行った実践事例は非常に少なく、また有効な学習順序や配列についての報告も散見されない。したがって、本研究ではまず始めにゴール型領域の授業で1つの単元に2種目を組み合わせる学習プログラムを作成することとした。1つの単元で1つの種目を実施することが一般的ではあるが、本研究は1つの単元の中で異なる種目を“組み合わせ”て実施することから、これを“ハイブリッド・ユニット”学習と定義し、実証的授業を行うこととした。

そしてその結果から種目間で共通する「動きの形」を分析していくことで、ゴール型学習の順序や配列の有用性を明らかにすることを目的として研究を進めることとした。

2. 研究の手続き

2. 1. 期日と対象

【单元Ⅰ】

2019年11月上旬から12月中旬にかけて、広島大学附属福山中学校第1学年の男子生徒60名（A B組39名講座，C組21名講座）を対象に実験授業を行った。

【单元Ⅱ】

2020年11月上旬から12月中旬にかけて、広島大学附属福山中学校第2学年の男子生徒60名（A B組40名講座，C組20名講座）を対象に実験授業を行った。

なお、单元Ⅰ・Ⅱは同一の生徒を対象として実施した。しかし、講座内のメンバーの組み替えがあり、それぞれの单元でA B組とC組の構成人員は同じではない。

2. 2. 分析方法

この実験授業で着目する「動きの形」とはどのようなものと考えられるだろうか。佐藤・浦井（1997）によると、球技の学習指導の中で「ゲームの形」を発生・発展させるために欠かせない学習対象となる「動きの形」とは、戦術の「動きの形」と述べている。したがって、戦術学習が主な課題となる構成の单元から学習の成果、効果を測る必要があると考えた。

单元Ⅰ，Ⅱともにそれぞれのプログラムが終了した後に、共通する動き方について理解したことを生徒からの自由記述による回答で得た。そして、以下の項目について分析を行うことで、ゴール型における“ハイブリッド・ユニット”学習の順序と配列の有用性について明らかにしていくこととした。

- ① タグラグビー，ハンドボールで共通する動き方についての記述
- ② ハンドボール，バスケットボールで共通する動き方についての記述

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。そこで、頻出語や共起している関係を表し、分析することで考察をしていくこととした。

3. 学習プログラム

3. 1. ゴール型の分類と学習順序

まず始めに、ゴール型種目の特性と分類について整理することとした。廣瀬（2019）は学校体育におけるゴール型の学習内容を検討するにあたり、「ボールを運び的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と示唆している。このことから、学習指導要領で示されているゴール型種目の中では、「陣地を取る種目」にタグラグビーが分類され、他のゴール型種目はすべて「ボールを運び的入れ課題を有する種目」と言える（表1）。一方で、佐藤・浦井（1997）はゴール型を敵の陣営を突破しようとする攻撃の戦術の「動きの形」とそれを阻止しようとする防御の戦術の「動きの形」が直接的に対峙する「敵陣突破型」のゲームとし、さらにそれは「身体妨害」があるものとなないもの分けられるとしている（表2）。これらをもとにして、ゴール型の学習の最初の单元としてタグラグビー（陣地を取る種目）を行い、その後ハンドボール（ボールを運び的入れ課題を有する種目）を実施するプログラムを考案した。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）。さらに得点をするためのシュートも存在せず、主にパスを使いながら相手の陣地にボールを運ぶゲームである。すなわち、他のゴール型種目と比べて、ゲームをプ

表1 ゴール型の分類（廣瀬 2019より作成）

ボールを運び的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。

表2 ゴール型（敵陣突破型）の分類（佐藤・浦井 1997より作成）

身体妨害あり	身体妨害なし
ハンドボール サッカー タグラグビー※	バスケットボール
※ 学校や地域の実態に応じて履修できる。	

レイするための技能要素が簡易的であると言えよう。ゆえに、ゴール型学習のスタート教材としてタグラグビーを実施することとした。そして、続いてハンドボールとしたのは、タグラグビーとハンドボールは身体妨害ありのゲームで共通しており（表2）、合わせてボールを手で扱ってプレイすることも類似性があると考えたからである。そして、2つ目の単元ではハンドボール（身体妨害あり）からバスケットボール（身体妨害なし）へ移行するプログラムを考案した。ハンドボールとバスケットボールは、ボールを手で扱うことで類似性はあるものの、身体妨害の有無が違いであることがわかる。そこで身体妨害についてのルールが「あり」から「なし」へと変化することで、ゲームをプレイするために必要な技能要素がより複雑になり、そのことから発展的な学習となるという仮説を立て、2つの種目を組み合わせることとした。

上記のゴール型種目の整理をから、2つの“ハイブリッド・ユニット”学習のプログラムを考案することとした（図1）。



図1 ゴール型“ハイブリッド・ユニット”

3. 2. 学習の配列と単元計画

学習指導要領でゴール型の技能は、「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」として示されている。中でも「ボールを持たないときの動き」の例としては「空間に走り込むなどの動き」とある。一方、森（2019）によると球技の学習は「技術の学習」ではなく、「判断の学習」であると述べている。これは、ボールを操作する技能は球技を学習する手段であり、実際の目的はゲームで競い合うことにあるがゆえの主張であろう。そこで、学習指導要領が示すゴール型技能の「ボール操作」は主に「技術の学習」が中心に、「ボールを持たないときの動き」は主に「判断の学習」が中心となる学習として置き換えて考えてみてはどうだろうか。ゴール型学習では「技術の学習」と合わせて、空間に走り込むなどの実際に自ら意思決定を行って動く

「判断の学習」に取り組む必要がある。三輪 他（2011）は、ボールゲームの技能は技術力と戦術力が統一されたものであり、どちらか一方を絶縁的に高めても技能の向上が望めないことを確認している。ゆえに、ゴール型学習では「技術の学習」と「判断の学習」の両方をバランスよく構成することが求められよう。それでは、「技術の学習」と「判断の学習」はどれくらいの割合で構成すべきであろうか。この問いには「戦術アプローチ」（グリフィン 他，1999）の理論が援用できると考える。ここでは技術と戦術を結びつけることによって、生徒はまさにゲームを学ぶことができ、パフォーマンスを向上させることができることを示唆している。すなわち前述の「判断の学習」には戦術学習が含まれると考えられ、その「判断の学習」に取り組みながら、習熟段階に応じて必要な「技術の学習」を取り入れる単元を構成することが効果的ではないかと考えた（図2）。



図2 ゴール型学習の概念図

続いて、学習内容と配列の検討を行った。実際には「技術の学習」をスキルアップドリルで、「判断の学習」をタスクゲームで向上を図るねらいでその内容を構成することとした。長嶺（2015）によると、タスクゲームとドリルゲームを往還的に行わせることで、個人技能の向上に成果のある授業展開となることを示している。したがって、毎時の授業でスキルアップドリルとタスクゲームの両方を実施し、その後にメインゲームを行う配列を設定した。まず、スキルアップドリルでは、各種目の特性としてゲームを行うにあたり最低限必要な要素を精選したプログラムを考案し、実践を行なった。これらの実際の内容の詳細については後に示す。次にタスクゲームについて、三輪 他（2011）は子どもたちの実態を踏まえて、ゴール型ゲームの競争目的や競争課題を備えた「易しいゲーム」「簡易化したゲーム」を検討し指導計画を作成して実践をすることで、子どもたちのボールゲームの技能、つまりボール操作とボールを持たないときの動きを一体的に向上させることが

表3 【単元I】計画と主な学習内容

時間	教材	項目	学習内容
1	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ガイダンス	<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 1対2ディフェンス
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1 (on the ball) 2対2 (off the ball) • ルール確認 (ウォーキングラグビー)
4 } 7		スキルアップドリル タスクゲーム メインゲーム	<ul style="list-style-type: none"> • 2対2 (off the ball) 5対3 (match up) • 5対5
8		まとめ① オリエンテーション② スキルアップドリルガイダンス	<ul style="list-style-type: none"> • タグラグビーの動き方まとめ • 学習のねらい, 進め方の確認 • キャッチ&スロー, シュート, Penetration ゲーム
9 } 10	ハンドボール	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"> • ハーフコート1対1 (on the ball) ハーフコート2対2 (off the ball) • 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	<ul style="list-style-type: none"> • ハーフコート2対2 (off the ball) オールコート4対4 (cooperation) • 6対6
14		まとめ②	<ul style="list-style-type: none"> • ハンドボールの動き方まとめ 共通の動き方まとめ

できた」と述べている。また、齋藤(2014)はバスケットボールを題材としてゲームパフォーマンスをプレイヤーの人数と関連づけて検討し、人数を少なくすることで位置取りに対する生徒の意識(自己評価)が高くなることを示している。これらの示唆を援用して、タスクゲームは1対1から始めて2対2へと移行するように、少ない人数から段階的に人数を増やしていく方法で行うこととし、メインゲームへつなげるような構成とした。最後に、メインゲームは守備の課題から取り上げ、攻撃の課題へつなげる配列とした。前述の「戦術アプローチ(グリフィン他, 1999)」の考え方に基づく、課題設定は攻撃と守備の局面の2つに分けて考えることができよう。また、森(2016)は、ゲーム様相を発展させるためには守備の学習も必要となり、守備はボール操作技能の習熟を必要としないので、意図をすればすぐにできることが多いと述べている。以上の考え方をもとに、前述のタスクゲームと関連させながら、課題を守備か

ら攻撃へと移行するメインゲーム学習を設定することとした。

以上の考え方をもとに、単元計画表(表3, 4)を作成した。

3. 3. タグラグビー授業の実際

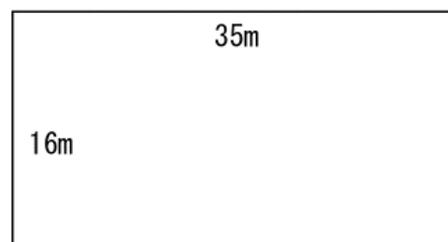
タグラグビーでは、“タグ”が教具が必要である。しかし、市販されている専用のタグは細長く、実際のゲームで手は届いているのに取り損ねてしまうことが多いと思われた。それでは積極的な生徒が1人で突破して得点をする場面が多くなるのが懸念された。そこで、より大きなタグ(図3)を作成した。30cm四方の布にマジックテープを取り付けたオリジナルのタグを作成し、守備側が取りやすく、有利になるような仕掛けを考えた。実際にこのタグを使用することで、守備側は前方や後方など様々な角度からでもタグが取りやすくなり、前述の懸念についての影響は小さくなった。続いてコート設定の工夫である。メインゲームを5対5に設

表4 【単元Ⅱ】計画と主な学習内容

時間	教材	項目	学習内容	
1	ハンドボール	オリエンテーション① チーム編成 スキルアップドリルガイダンス	<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) キャッチ&スロー, シュート, Penetration ゲーム 	
2 } 3		スキルアップドリル タスクゲーム 適応ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ハーフコート1対1 (on the ball) ハーフコート2対2 (off the ball) ルール確認 (ウォーキングハンドボール) 	
4 } 6		スキルアップドリル タスクゲーム メインゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ハーフコート2対2 (off the ball) オールコート4対4 (cooperation) 5対5 	
7		まとめ① オリエンテーション② スキルアップドリルガイダンス	<ul style="list-style-type: none"> ハンドボールの動き方まとめ 学習のねらい, 進め方の確認 シュート, ドリブル vs ディフェンス 1対1リバウンドゲーム 	
8 } 9		バスケットボール	スキルアップドリル タスクゲーム 適応ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ゴール下1対1 (on the ball) オールコート2対2 (off the ball) ルール確認 (ウォーキングバスケットボール)
10 } 13			スキルアップドリル タスクゲーム メインゲーム	<ul style="list-style-type: none"> オールコート2対2 (off the ball) ハーフコート3対3 (cooperation) 4対4
14		まとめ②	<ul style="list-style-type: none"> バスケットボールの動き方まとめ 共通の動き方のまとめ 	



図3 タグラグビーの教具



コートサイズの考え方

横 : リーチ(約160cm) × 2 × 人数(5人)
縦 : 横 × 2.5

図4 タグラグビーコート設定

定した。そして、コートは適切な横幅を決める必要があった。幅が狭すぎると突破が難しくなり、広すぎると大きなスペースが空いて容易に突破できてしまう。ゲームで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だと考えた。森(2019)の実践例によると、横幅は「リーチ×2×人数」、縦は「横幅×2.5」が適切としている。これをもとに、リーチを約

160cm と定めて横幅の設定をした(図4)。縦はグラウンドの広さの都合で少し短くなった。

最後に、最低限必要と考えた「技術の学習」である。単元計画に示すスキルアップドリルで個人技能の向上を図った(表3)。タグラグビーでは、パスを展開するためにボールを確実に捕球することが重要である。そこで、「ラン」と「パス」によって走りながらボールを捕球する

ドリルを実施した。また、タグを取る（取られる）こともゲームに必要な技術ととらえた。そこで、“1対1ブレイクダウン（図5）”や“1対2ディフェンス”というドリルを行った。ここでの守備の課題は取ったタグをすぐに地面に置くことであり、攻撃側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るとして繰り返し行った。



図5 1対1ブレイクダウン

3. 4 ハンドボール授業の実際

メインゲームの設定について、タグラグビーからハンドボールへ移行した単元Ⅰでは6対6（内キーパー1人）、バスケットボールへ移行した単元Ⅱでは5対5（内キーパー1人）とした。それぞれの単元でプレイする人数を合わせることで、動きの形を関連づけながら学習ができるのではないかと考えたからである。そして、人数を通常のゲームより少なくするため、コートの設定も合わせて通常より小さいサイズに設定した（縦30m、横15m）、このコート設定によってボールにさわわる機会を増やし、さらに空間を広く使うことをねらった（図6 藤本 他, 2017）。

続いて「技術の学習」では、前述の「ボールを運びの入れ課題を有する種目」（廣瀬, 2019）で特徴的な技術は、的入れのシュートがあると考えた。そこで、ハンドボールではジャンプやステップを入れながら1バウンドでボールを投げる動作をドリルとした。また、タグラグビーから発展させ、ボールを捕球してすぐに投げることに取り組ませた（キャッチ&スロー）。最後に、「判断の学習」も含めた個人技能の向上を図るために Penetration ゲームを実施した（図7）。これは、タグラグビーで使用するタグをつけて行う6mラインの中へ侵入する（侵入を阻

止する）課題のゲームである。このドリルはスペースに移動する動きや、その反対に味方のためにスペースを創出する動きなど、ボールを持たないときの動きを身につけることをねらいとして行なった。

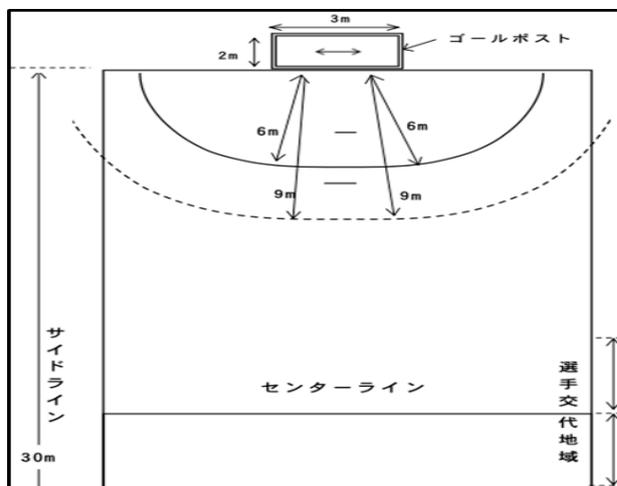


図6 ハンドボールコート設定



図7 Penetration ゲーム

3. 5 バスケットボール授業の実際

バスケットボールのメインゲームは、通常の数より1人減らして4対4で行うこととした。齋藤（2014）はバスケットボールのゲームにおいて、プレイヤーの人数を少なくすることにより、位置取りに対する生徒の意識（自己評価）が高くなることを明らかにしている。一方で、コートの広さは前述のハンドボールのように小さく設定せず、通常のコートの広さのままとした。したがって、少ない人数で規定コートのメインゲームとすることで、スペース創出や活用が容易となり、役割認識がよりわかりやすくなるのではないかと考えた。

「技術の学習」については、ハンドボールと同様にまずシュートを設定した。バスケットボールのシュートはハンドボールのシュートの

であった(表5)。そして、これらの頻出語と共起関係にある単語について表した(図10)。最も多く出現した単語である「ライン」では、「作る」と「意識」が共起関係であった。次に、「パス」では「味方」、「回す」という単語が共起関係で現れた。そして、「守備」には「切り替え」、「相手」、「マーク」という単語が共起関係で結びつきがあった。

以上の結果から見てきたことを、守備と攻撃の動き方に分けてまとめていく。まず、守備の動き方はラインの陣形によって相手の突破を阻止することが共通の動き方として理解したことが見えた。実際の記述では「ラインを意識して守備をするところ。」といった記述が多くあり、ラグビーとハンドボールの守備ではラインが手掛かりとなって、動き方を理解していることがわかった。そして、その動き方とは仲間と連携して守ることの学習ができたと言えよう。一方の攻撃では「仲間でパスを回して連携する。」、「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、味方同士で効果的パスを回しながら攻撃を組み立てることが共通の動き方であると理解できたことが見えた。

以上の考察より、ラグビーとハンドボールに共通する動き方は「守備ではラインの陣形

を作ること」と、「攻撃では効果的にパス回すこと」であることが示すことができる。守備の動き方では、相手の侵入を防ぐために仲間と連携する動き方の共通性を見出すことができた。そして、その陣形がラグビーでは直線だったラインが、ハンドボールでは6mラインに沿うような曲線へと変化することが見えた。一方、攻撃では、前述の守備の陣形を突破するために効果的にパスを回すことが共通する動き方であることがわかった。

4. 2. ハンドボールとバスケットボール

ハンドボールとバスケットボールに共通する動き方についても前述と同様な分析を行った。記述の中で多く出現した単語は、多かった順に「ライン」、「守備」、「パス」、「作る」であった(表6)そして、これらの頻出語と共起関係を見ると、「ライン」には「守備」と「作る」とい

表6 出現回数【ハンドボール・バスケットボール】

単語	出現回数
ライン	25
守備	24
パス	24
作る	22

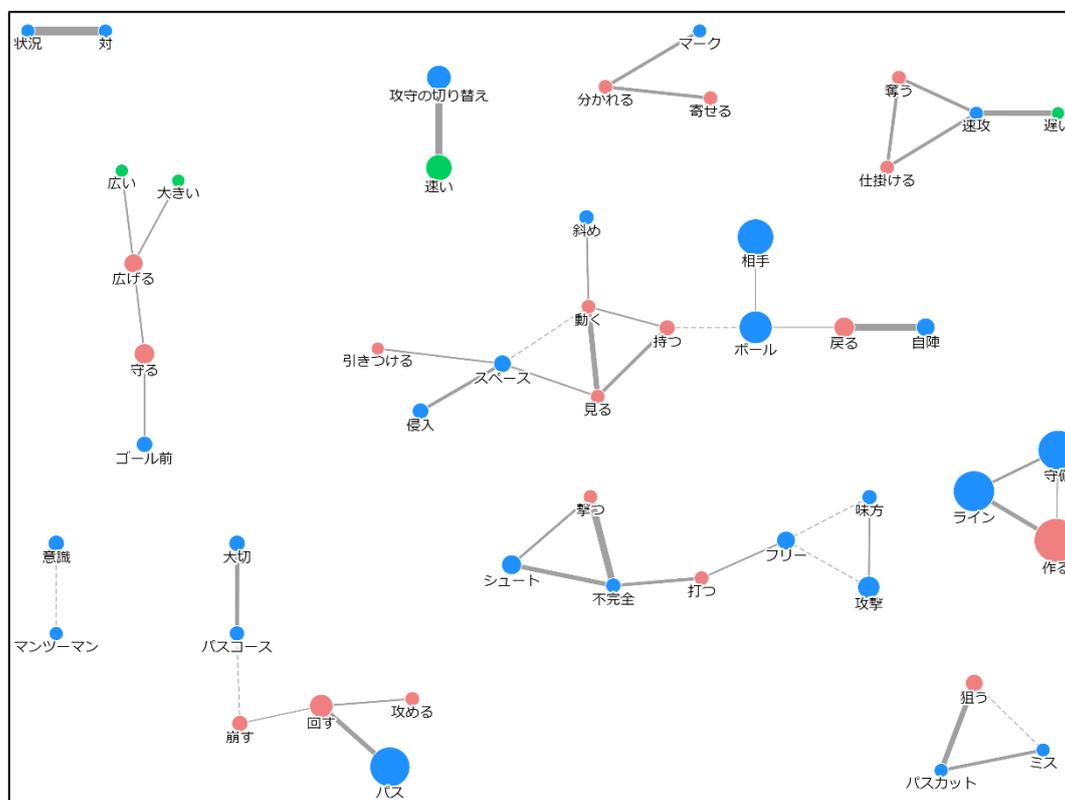


図11 ハンドボール・バスケットボール共起ネットワーク

う単語が結びついていることがわかる。また、「パス」には「回す」、「攻める」、「崩す」という単語の結びつきが見えた（図11）。

以上の結果より、ハンドボールとバスケットボールにおいても守備の局面における動き方について、前述と同様の共通することが見いだされた。生徒の記述では、「相手にボールが渡ったらすぐに守備の陣形を作る。」、「形は違うけれど、ラインを意識する。」という内容があった。やはり「ライン」という言葉を活用して、仲間で連携して守ることが共通する動き方であることがわかった。「ライン」の形については、ハンドボールでは6 mラインに沿う曲線の陣形であったものが、バスケットボールはそのラインの線がつながり、三角形のような陣形と変化したことが見えた。一方の攻撃の動き方では、「パスを回して相手を崩す。」、「積極的にパスを回して前へ進む。」といった代表的な記述が示すように、ラグビーとハンドボールの単元と同様の味方同士で効果的パスを回しながら攻撃を組み立てることが共通の動き方であると理解できたことが見えた。

以上をまとめると、ハンドボールとバスケットボールに共通する動き方は、ラグビーとハンドボールの単元と同様に「守備ではラインの陣形を作ること」と、「攻撃では効果的にパス回すこと」であると言えよう。ただし、守備のラインの陣形については、ハンドボールでは6 mラインに沿うような曲線であったものが、バスケットボールは三角形のような線を結ぶ形へと変化した。このことは、直線や曲線の陣形では主に前や横の範囲でとらえていた動き方が、前後左右360度の範囲へと広がり、より発展した複雑な動き方へと移行する過程が見えた。

4. 3. ハイブリッド・ユニット学習の有用性

本研究ではラグビーからハンドボール、またハンドボールからバスケットボールの1単元にゴール型種目を2つ組み合わせた“ハイブリッド・ユニット”学習を考案し、その有用性についての実証的授業を行った。学習の順序は、先行研究におけるゴール型の分類に関する示唆をもとにその組み合わせを考えた。また、配列は毎時にスキルアップドリルとタスクゲームを往還的に行うこととし、ドリルはその種目でプレイするために最低限必要と考えた種目を精選して行なった。さらに、タスクゲームでは段

階的に人数を増やしてメインゲームへとつなげ、メインゲームは守備の動き方の課題から攻撃の課題へつなげる設定とした。

以上の実証的授業から、「守備ではラインの陣形を作ること」と、「攻撃では効果的にパス回すこと」が共通の動き方であることがわかった。守備の動き方では、その陣形がラグビーでは直線となり、続いてハンドボールでは曲線へと変化したことがわかった。さらに、バスケットボールでは三角形のような線を結ぶ形へと変化した（図12）。これは守備を行う範囲がラグビーでは主に前や横であったものが、ハンドボールでは少し後方も入るようになり、さらにバスケットボールでは前後左右360度へと徐々に広がりをもったことが見えた。したがって、動き方が段階的により複雑になっていく過程が見られ、より発展的な学習となる順序を示すことができたと言えよう。また、守備の動き方が発展するとともに、攻防の相克の考え方から攻撃の動き方は同様に段階的な発展があったと考えられ、効果的なパスを回すためにより複雑な動き方へと発展したことがうかがえた。



図12 守備 ラインの陣形の変化

以上のことから本研究のハイブリッド・ユニット学習では、異なる種目における動き方の共通性を見出すことによって、段階的に発展していく学習であったと言えよう。これは、各種目の「技術の学習」の多くは独自のものであるが、「判断の学習」においては共通性を見出すことができ、それらに関連づけて学習することに大きな意味があることがわかった。したがって、限られた授業時間で効果的な学習を行う視点と、多くの種目を経験することによる豊かなスポーツライフを育む視点の両方において、このハイブリッド・ユニット学習は有用な授業改善としての方法であると言えよう。

5. まとめ

本研究はゴール型において1つの単元の中で異なる種目を“組み合わせ”て実施する“ハイブリッド・ユニット”学習を考案し、実証的授業を行った。そして、種目間で共通する動き方を分析していくことで、ゴール型学習の順序や配列の有用性を明らかにすることを目的として研究を進めた。

以上の実証的授業の実践から、「守備ではラインの陣形を作ること」と、「攻撃では効果的にパス回すこと」が共通の動き方であることがわかった。守備、攻撃の局面ともに、段階的により複雑な動き方へ移行したことがわかり、発展的な順序で学習を行うことができた。これは、各種目の「判断の学習」における共通性について、段階的に関連づけた学習を行うことに大きな意味があることがわかった。そして、限られた授業時間で効果的な学習を行う視点と、多くの種目を経験することによる豊かなスポーツライフを育む視点の両方において、このハイブリッド・ユニット学習は有用な授業改善としての方法であることを示唆することができた。

本研究は、ゴール型の3つの種目を組み合わせた実証的授業であり、他の種目を加えてさらに検証していく必要がある。今後はゴール型の種目だけではなく、球技の他の型や他領域の種目を組み合わせての検証も含め、さまざまな種目を組み合わせて、学習順序の有効性について比較をすることが課題と言えよう。

引用（参考）文献

- 1) 阿部直紀他, 2020, 『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—』, 広島大学附属福山中・高等学校 中等教育研究紀要 第60巻 pp.178-189
- 2) グリフィン 他著 高橋健夫 他訳, 1999, 『ボール運動の指導プログラム』, 大修館書店
- 3) 齊藤一彦 他, 2014, 『ゴール型教材・バスケットボールにおけるゲームパフォーマンスに関する研究—人数の違いに着目して—』, 学校教育実践学研究 第20巻 pp.103-108
- 4) 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

- 5) 清水将, 2016, 『ゲーム・ボール運動の学習理論に関する基礎的検討—21世紀型能力を育成する球技指導プログラムのあり方を考える—』, 岩手大学教育学部研究年報 第75巻 pp.17-30
- 6) 早坂一成, 2018, 『前期中等教育（中学校1学年及び第2学年）におけるタグ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
- 7) 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—タグラグビー・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
- 8) 廣瀬勝弘, 2002, 『ボール運動における学習転移の可能性についての検討』, 鹿児島大学教育学部研究紀要 教育科学編 第54巻 pp.9-19
- 9) 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 pp.178-187
- 10) 三輪佳見 他, 2011, 『ボール運動領域におけるゴール型ゲームの系統的指導』, 宮崎大学教育文化学部附属教育実践総合センター研究紀要 第19号 pp.105-117
- 11) 森勇示, 2019, 令和元年度愛知県10年経験者教員研修資料
- 12) 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
- 13) 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