

高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告 (第20報)

— タグラグビーにおける支援内容と方法の「伝達・共有・活用に資する表現形式」の検討 —

佐々木 全*, 名古屋 恒彦**

(2015年2月12日受理)

Zen SASAKI Tsunehiko NAGOYA

A Practical Study of "Eburi Class" for Children with High Functioning Pervasive Developmental Disorders
(20)

— Through the Implementation of "Tag Rugby Football" in the Curriculum

I 問題と目的

筆者らは高機能広汎性発達障害等^{注1)}のある小学生を対象としたエブリ教室を開催している(佐々木, 加藤, 2011¹⁾). その目的は参加児^{注2)}にとっての休日生活の充実である.

エブリ教室では, その活動内容としてタグラグビーを設定した^{注3)}. このような活動内容の設定によって, エブリ教室のねがいとして掲げた「休日生活の充実」がタグラグビーにおいて具体的なねがいとなる. すなわち, 「休日生活の充実」は「タグラグビーに熱中して取組んでほしい」となり, ①攻守それぞれのプレーにおいて目的的にプレーすること, ②その過程では自分の力を存分に発揮して首尾よく, そしてチームとしての連携よくプレーすること, ③プレーの成功と失敗に伴う葛藤をも含め, プレーの成果をチームメイトと共に分かち合うことをねがう.

さらに, 活動内容をタグラグビーにおけるプレーとして特定することで, 一人一人の参加児のねがいはより具体的になる. 例えば「攻撃プレーでは, パスを受けてすぐにサイドライン際を駆け

抜けてトライを決めてほしい」である. ねがいの具体化によって, 支援の手立ての具体性と実効性が問われる. また, ここで考案された支援の手立てを, 筆者らを含むスタッフ集団が共有, 蓄積, 研磨していくことが実務上必要となる.

そこで, 筆者らは, スタッフによる支援の内容や方法について, 実践によって得られた知見を整理することを試みはじめた. ここで筆者らスタッフは, ねがいを実現すべく, 参加児一人一人に対する個別化・具体化された支援方法を講じたが, その支援方法は, 活動内容としてのタグラグビーの一般的な戦略の検討に包括されるものであった. すなわち, タグラグビーに熱中すること自体を活動の目的として位置づけたときに, その支援内容及び方法は, あくまでもタグラグビーとしての自然さと必然さを伴う「ナチュラルサポート」であった(佐々木, 伊藤, 名古屋, 2012²⁾).

また, この研究から, 派生的に以下の3つのテーマを得た(佐々木, 名古屋, 2014³⁾).

①スタッフ間で伝達, 共有可能な情報として活用しやすい表現形式の検討である. 蓄積された支援方法は, 試合局面において適用する戦略であっ

*いわて高機能広汎性発達障害等のある人を支援する会(「エブリの会」)

**岩手大学教育学部

た。その内容について、スタッフ間で円滑な「伝達・共有・活用に資する表現形式」として「マンガ形式」とそれに対照した心的過程と支援方法との関連を示した概念図「トータルな因果モデル」の併用を提起した(佐々木, 今野, 名古屋, 2013⁴⁾)。

発達障害教育や知的障害教育においては、伝達における視覚化やイラスト化の有効性が指摘される(全日本特別支援教育研究連盟, 2013⁵⁾)。わかりやすい授業展開のため視覚化、動作化の必要性も指摘される(桂, 2010⁶⁾)。「マンガ形式」には、視覚化、イラスト化の有効性に加え、間接的ではあれ、動的な動作のイメージを持ちやすくすることで動作化に通じる効果も期待できる。これらの点から、発達障害や知的障害を有する子どもへの伝達や理解を促しやすくすることが推察される。実際に発達障害や知的障害のある子どもを対象とした図書では「マンガ形式」に近いイラストも見られる(全日本手をつなぐ育成会, 2013⁷⁾)。現時点で筆者らは、「マンガ形式」の活用について、スタッフを対象として想定しているが、参加児を対象とした活用も近い将来の検討課題になるかもしれない。いずれにせよ本研究でも、これまで採用してきた「マンガ形式」の有効性について、より具体的な検討が必要である。

②局面的な戦略を有効化するための支援(ゲームプラン)の明確化である。蓄積された支援方法は、「試合の局面において適用できる戦略」であったが、局面の総和でラグビーのゲームを構成し展開するわけではなく、局面的な戦略を実施可能にするための有機的な展開戦略、いわゆるゲームプランとしての見通しがスタッフには必要である。これらは、現時点で、スタッフ個々の経験知に委ねられており、現時点で暗黙のものであるが、これを明確化することでよりよい支援に資するだろう。

③チーム経営の方法の明確化である。②に示した局面的な戦略を有効化するための支援(ゲームプラン)には、チームの構成員の特徴やプレーの志向性等に応じた役割分担、その遂行における個別的支援などの要素を含む。このことは、チーム

経営とも言え、ゲーム展開を円滑に行うことと、チーム内でのコミュニケーションの成立などの要素も、実践上重要かつ必要である。これらは、現時点で、スタッフ個々の経験知に委ねられており、現時点で暗黙のものであるが、これを明確化することでよりよい支援に資するだろう。

本稿では、これらのうち①に着眼し、スタッフ間における支援内容と方法の「伝達・共有・活用に資する表現形式」を検討し、その有効性と活用の可能性を明らかにすることを目的とする。

II 方法

研究の方法は、「伝達・共有・活用に資する表現形式」に関するスタッフの話し合いの分析とそれに基づく考察である。スタッフによる話し合いは、本稿で用いる資料とすることを前提として、2013年当時のスタッフ5名(第一筆者を含む)によって実施され、逐語録が作成された。

こうして作成した逐語録を次の観点から分析・整理した。すなわち、①「マンガ形式」の機能(伝達・共有・活用)に関する評価について、②「マンガ形式」の内容に関する要請について、③「マンガ形式」の内容に関する要請に関して；その影響因、製作に関するコストパフォーマンス、④「マンガ形式」の内容に関する要請に関して；その影響因、スタッフのキャリア、である。

また、分析においては、必要に応じて実践記録資料によって照合及び補完する。実践記録資料とは、2007～2013年度のラグビーの実践記録である。これには、活動の計画及び実践に関する構想、スタッフの事前事後ミーティングの記録を記した第一筆者の実践記録ノートや「エブリ通信」と称して第一筆者が各活動回後に発行している保護者宛の報告文書、記録写真をも含んだ。また、2013年度には、エブリ教室と姉妹グループ「A c t.」(A c t. マネージャー, 2011⁸⁾)の活動が統合された。したがって、エブリ教室の実践内容との関連部分においてA c t. の実践記録も参照した。

なお、本稿において参加児氏名は全て仮名である。

Ⅲ 結果

エブリ教室においては、タグラグビーにおける支援内容と方法の「伝達・共有・活用」に資する表現形式として、「マンガ形式」とそれに対照した心的過程と支援方法との関連を示した概念図「トータルな因果モデル」の併用を提起し、実施してきた。

具体的には、活動の事前ミーティングにおいて、「マンガ形式」（図1に例示）を印刷・配布し、筆者が解説をした。この内容は、前回活動の反省を受けて改善あるいは発展内容として必要と思われた内容を選定した。

また、「トータルな因果モデル」（図2に例示）は、その内容の読み取りに時間を要することから、印刷・配布を取りやめ、「マンガ形式」の内容解説時の口頭説明にて伝達した。その後、スタッフの実技による打ち合わせを行い、「マンガ形式」にて示したプレー内容を確認しあった。

さて、スタッフによる話し合いからは、「マンガ形式」について、次の二つの指摘がなされた。すなわち、①「マンガ形式」の機能（伝達・共有・

活用）に関する評価、②「マンガ形式」の内容に関するスタッフからの要請と、その影響因である。

「マンガ形式」の機能（伝達・共有・活用）に関する評価について、逐語録における関連箇所（表1；文中スタッフ氏名は全てイニシャルとした。）から、「マンガ形式」は、スタッフ間における支援内容と方法の伝達・共有・活用に関する主要な方法に位置づけられているものの、口頭説明や実技との関連の中で機能しており、その視認性のよさがメリットとして指摘された。

「マンガ形式」の内容に関する要請について、逐語録における関連箇所（表2）から、「マンガ形式」は、スタッフが要請する、情報内容を包括的に表現する可能性が指摘された。要請された情報内容として、空間的な位置・距離関係、参加児童の心理、相手チームの選手の動きや心理などがあった。

一方、「マンガ形式」の内容に関する要請に関して、その影響因として次の二つの話題があった。すなわち、①製作に関するコストパフォーマンス、②スタッフのキャリア、である。

前者について、逐語録における関連箇所（表3）から、スタッフの要請と比例して、製作の技術的な要請も高まることが察せられた。後者について、逐語録における関連箇所（表4）から、スタッフ

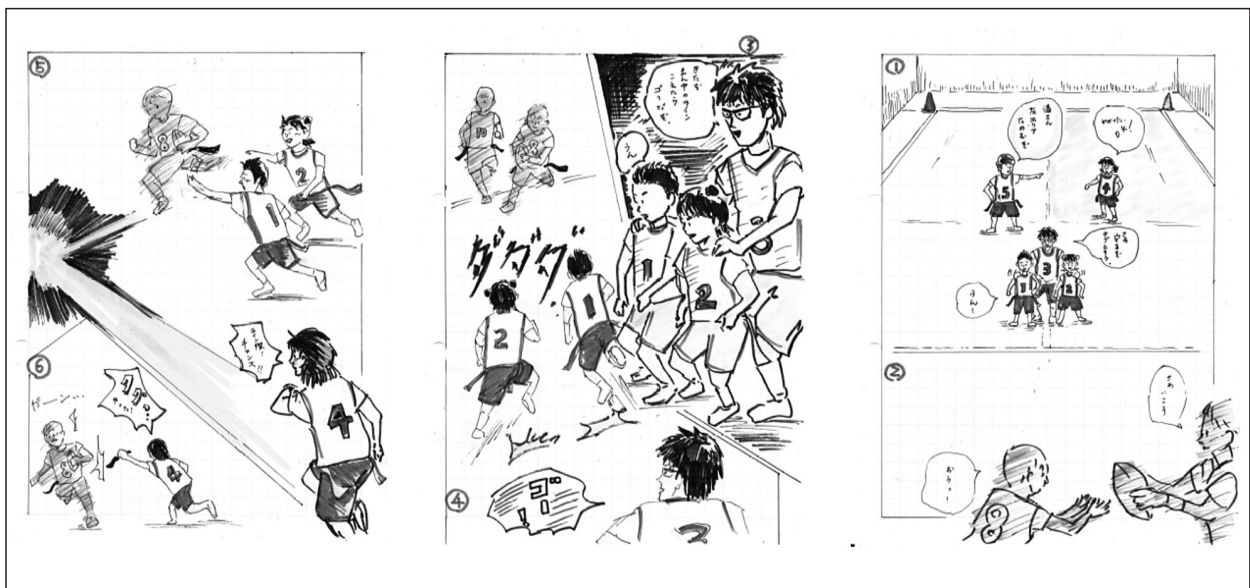


図1 マンガ形式の例；守備における前衛と後衛の役割分担と動き 前衛の寛人君と、後衛の渚さん

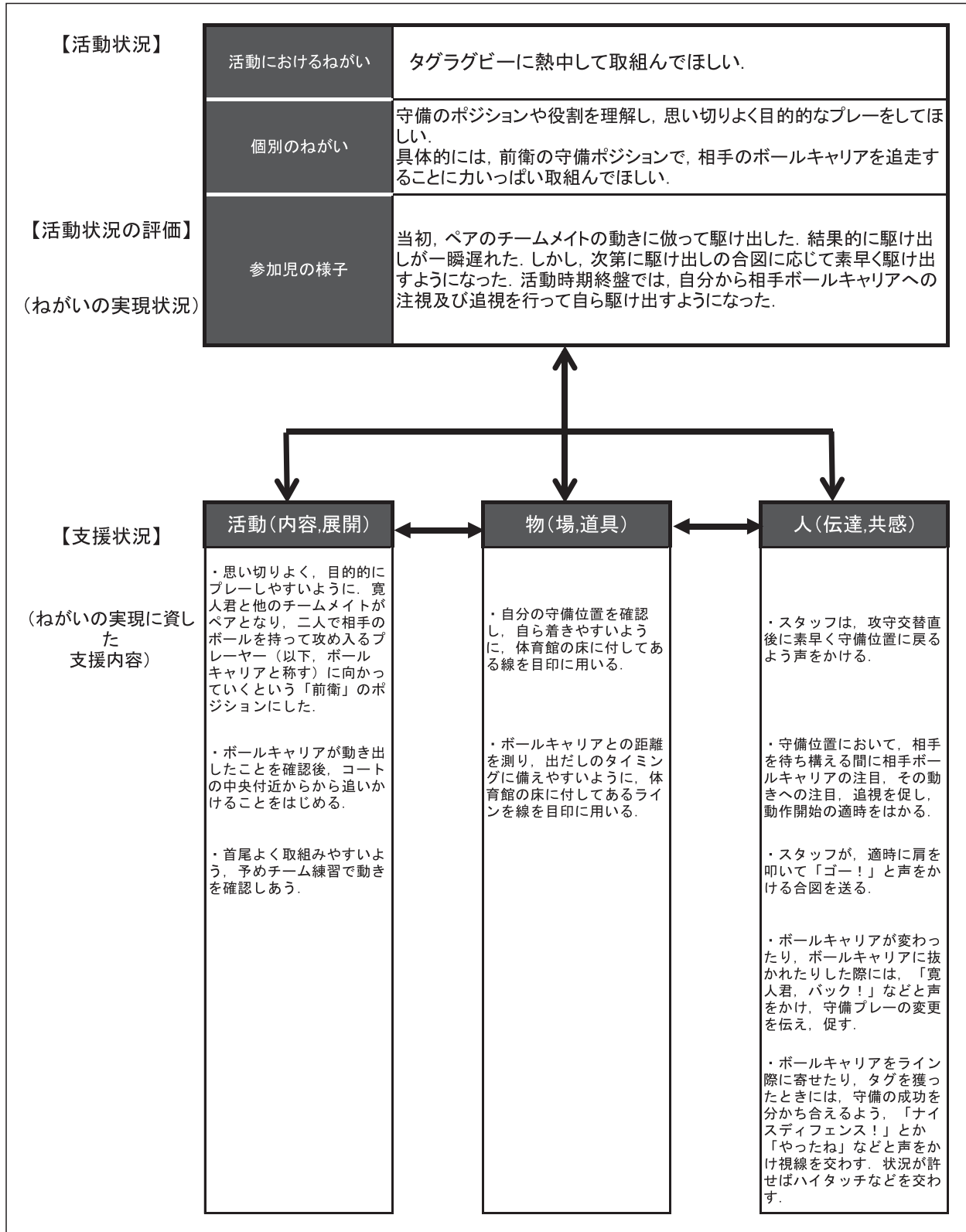


図2 トータルな因果モデルの例；守備プレーにおける、寛人君の心理過程と支援方法の関連概念図

のキャリアの構成について、プレーの理解と、子どもとの関係性という二つの軸が想定された。これに伴い、情報伝達における焦点、重点を規定する可能性が指摘された。具体的には、二つの軸に

対応する内容であり、「プレーの内容」と「子どもの心的過程」であった。これを模式的に示せば、図6のように考えられた。

表1 「マンガ形式」の機能（伝達・共有・活用）に関する評価について（逐語録における関連箇所）

<p>Y) スタッフ打ち合わせで新しい人に対してまずやってみましょう、って実技をするじゃないですか、あれがやっぱり分かりやすい。</p> <p>K) むしろ、やらないと分からない。</p> <p>N) マンガと実技経験という打ち合わせ方法だと理解しやすいですね。</p> <p>K) スポーツ経験がある人だと、ボード上の○△などの記号で示すやり方でも分かると思います(図3)。</p> <p>Z) 見慣れているということもありますね。</p> <p>I) 特に、サッカーとかバスケとかゴール方スポーツの経験者には分かりやすいかもしれない。でもスタッフとして参加する人にスポーツ経験があるとは限らない。</p> <p>Z) 確かにそうです。</p> <p>I) プレーの説明は、論文だと、「マンガ形式」と「トータルな因果モデル」が両方あって分かりやすい。特にマンガは目を引きます。文字情報を前部読まなくてもパッと見て分かる。</p> <p>N) なるほど、文章や「トータルな因果モデル」は読むのに時間がかかる。マンガと見比べることも手間がかかる。</p> <p>I) パッと見て分かりやすいということが大事。分かりやすくマンガを描くということは大変でしょうけれど。</p>

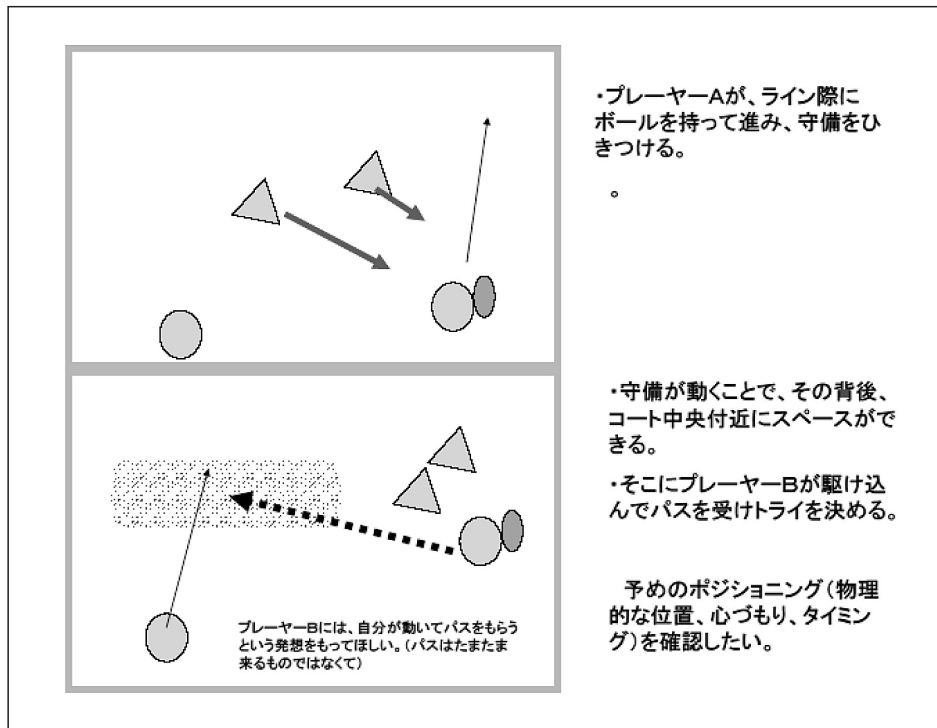


図3 マーカーによるプレーの説明（内容は図1に同じ）

表2 「マンガ形式」の内容に関する要請について（逐語録における関連箇所）

- Z) マンガで表現したいものには、子どもたちの気持ちの動きなんかもある。「どうしよう、パスをキャッチするの苦手なんだよな」とかという戸惑いなんかもプレー中にはあるはず。そんな気持ちを察しているから、スタッフがパスキャッチを代行するような中継プレー（図4）が効果的なのだということまで表現できたらいい。戦略の根拠としての心的過程ということ。
- K) ○△などの記号での図示（図3）では、分かりにくいところまでマンガでは表せるわけですね。ゲームの流れとかは表現が難しいかもしれないけれど、1つのプレーに限っては流れや内容がよく分かる。
- I) スタッフがこう動けば子どもはこのように動けるというのは伝わります。
- N) プレー中の、子どもの気持ちや考えと、スタッフのそれが合わさって理解できるといい。
- K) ○△などの記号での図示では、動きを表せても、このマンガ（図3）でいうところの、子どもへのパスでの「ほいっ」とボールを扱うニュアンスや、守備の「あ～！やられた」というところまでは表せない。もしかして、この子に中継無しでダイレクトでのキャッチを求めたらどうなるかというマンガもあって、プレーの比較をできれば新規で参加したスタッフには分かりやすいのかもしれない。
- Y) なぜ、その位置にスタッフが予めいなければならないのかということも分かりやすいですね。
- K) 空間的なイメージを伝えるならば、俯瞰の画がいいですね。マンガはプレーヤー間の距離感や感覚、心的過程が表現できる。マンガとマーカーの組み合わせで補って表現するといいかもしれません。
- Z) マンガでは、その表現に、私たちの要請を反映させるだけの幅、可能性がりますね。
- Z) ところで、タグを獲られてからパスを出すという、早いリスタートの戦略の理解が共有しにくいようにも思います。それは守備プレーヤーを完全に自分にひきつけたことになる。タグを獲られる前にパスを出すという動作のイメージが先入観としてあったり、タグを獲られるということに対するマイナスイメージがあったりすると、焦ったパスになり子どもとりにくい。守備をひきつけていないからパスをもらった子どもにすぐに守備が対応し、結果攻めきれない。そういう場面で子どもがタグを獲られると、まさにプレーの失敗になってしまう。
- N) 初めて参加するスタッフはそうなりがち。「タグを獲られてからパスをすればいいんだよ」という言葉かけの真意が伝わっていない。
- Z) 5年生のある児童がそこに気がついた。タグを獲られることは失敗ではない、リスタートのパスによって戦略を展開すること自体が大切ということ。
- I) タグをとられてからのパスという意図的なプレーを描いたマンガもあればいいかもしれませんね。
- Y) それがスタッフの役割、プレーの戦略として理解するという事は意外に難しいですね。
- I) 慣れないとできないですよ。
- K) うん、獲られたくないというのが本音にありますからね。
- I) 他のスポーツにはないプレーなんです。取られる物を身につけているということ。
- K) そうなんですよね。
- Y) タグを捕って喜んだ直後にパスを出されて焦る守備プレーヤーの心情も表現できればいい。

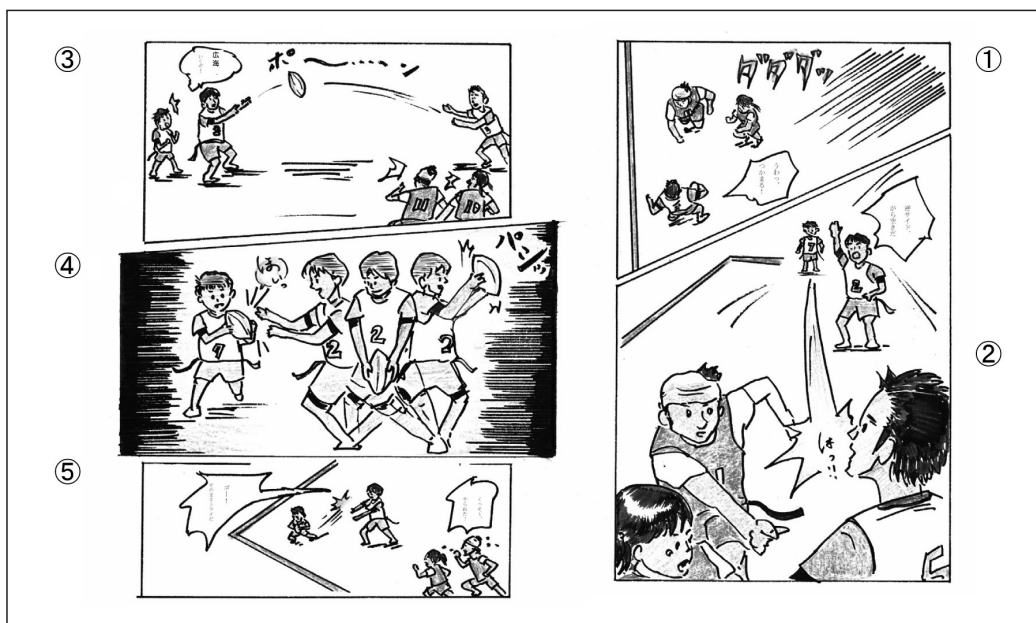


図4 キャッチの代行と手渡しによるパス

表3 「マンガ形式」の内容に関する要請に関して；その影響因，製作に関するコストパフォーマンス（逐語録における関連箇所）

- K) マンガを描くのは手間ですか？
- Z) 毎年、マンガを描いてくれる人材を探しているんだけど…。
- I) いないね！
- Z) 第三者にこういうのを描いてね、って伝えるためにマンガが必要だったりして、二度手間になってしまうこともありそう。描くのも、頼むのもコストパフォーマンスかかる。
- I) プレーの写真を撮ってそれに吹き出しをつけるとか。
- Z) なるほど、実写ね。
- N) それなら動画が一番いいですね。
- Y) 確かに。
- N) できれば子ども目線で撮影して、ココで振り向いたときに、このスペースが開いている、なんていうことが分かるものといい。
- Z) 実技打ち合わせのときに、そこスペース空いているでしょ、こちらが話す。スタッフ間でそういう認識を共有していくということが難しいこともありますね。空間に線が書ければいいのですが。
- Y) テレビで観るサッカーとかにはそういう演出ありますよね。
- K) 空間的なイメージを伝えるならば、俯瞰の画がいいですね。○や△の記号のよさは、俯瞰であるところ。マンガはプレーヤー間の距離感や感覚、心的過程が表現できる。マンガとマーカーの組み合わせで補って表現するといいかもかもしれません。
- Z) 併せるということはあるですね。写真や動画は、撮影時のトリミング（注目したいところをとりだすこと）がしにくかったり、手軽に視聴しにくかったりする面もある。そして、撮影は一人ではできない。ロケが必要なわけだから。マンガは一人で、いつでもつくれる。トリミングも、マンガであればデフォルトとして、抽出して書けば済むというのは、コストパフォーマンスとして楽かもしれない。
- I) 結局、マンガを自前で描くことになる。しかも、いろいろな内容を含みながらね。
- Z) 表現する内容として、空間的な位置・距離関係、参加児童の心理、相手チームの選手の動きや心理などを描こうとすれば、技術的な問題に行き当たります。マンガを上手に描くことを目指すことより、活用段階で、やはり口頭で補ったり、実技で確認したりということが大切ですね。

表4 「マンガ形式」の内容に関する要請に関して; その影響因, スタッフのキャリア (逐語録における関連箇所)

- K) 僕たちは、ラグビーの取り組みが先にあってマンガを見ることになった。ラグビーの経験がないスタッフは、マンガをどう見るのでしょうか。
- K) 僕たちはプレーしてからマンガを見るからわかりやすい。逆に、マンガをはじめに見てもわからないでしょうね。
- Y) 何試合か経験してラグビーを分かってみたほうが活用はできそうですね。
- Z) そこがスタッフのキャリアとの関連ですよね。
- N) スタッフにとって、参加して間もない頃は、まずラグビーのルールを覚えることですね。自分も何回前にパスを出したとか、手からボールが放れてから、「あっ！失敗」と気がつく。
- Y) 考えながらプレーするところじゃない。ある程度できるようになってきてから、マンガを理解できる。例えば、自分がパスを出すときには、子どもよりも前にしてからじゃないと、ということも忘れてしまう。理解とプレーの間に差がある。
- I) 慣れないと無理ですね。パスを受ける場合もそう。ボール持っている人の前では、で受けられないという感覚を得るのにも時間が必要。
- N) ルールを分かった上でようやく、「じゃあ、自分がどう動くべきか」という考えになる。このように、スタッフの経験、キャリアには二段階ある。
- Z) スタッフの経験として、プレーに必死という段階から、次の発展的な段階を考えるとしたらどのような内容になりますか？
- K) 流れのあるような「動き」を指示されてもわからないでしょうね。
- Z) 中継パスという戦略、役割はどうですか？ (図4)
- K) あれば、わかりやすかった。そういうピンポイントの役割から入れればいい。
- Y) 参加して間もないスタッフには、〇〇君とペアね、というやり方もよいと思う。
- N) ベテランの子どもがいればペアになって中継パスも成立しやすいかもしれない。それによって戦略のレパートリーもこなせる。
- K) いずれ、場数を踏まないとわからない。
- I) うん。やりながらじゃないとルールってわからない。口頭で説明されてもわからないし、理解に時間もかかる。
- N) スタッフも子どもも同じ。それぞれの役割を分かりやすくということからですね。
- Z) 中継役の発展として守備を見ながらリターンパスや、パスのフェイントを使っていい、というように少しずつプレーに伴う判断や内容を増やしていくといいですか？
- N) 慣れないうちに判断を求められると戸惑うので、やはり一つ一つですね。
- Z) 参加して間もないスタッフにとっては、プレーばかりか、子どもとの関係性も同時進行ですね。プレーの実現のために一緒にいるということ自体が難しいこともある。一緒にいるつもりでも「その距離感」では、パスが成立しないということ。子どもがキャッチできなかったりタイミングを逸したりすることがある。
- K) 関係性ができていないと子どもだって、自分にちゃんとしたパスがくるとは思っていないでしょうね。
- Z) この写真 (図5) が象徴的です。これは、図4の実際場面、サイドのあいている空間をとらえようとする瞬間のもので、その点では成功している。ところが、よく見るとサイドの子どもにパスを出すことができない。子どものほうがスタッフよりも前にいるから、スローフォワードの反則になってしまう。予めのポジショニングがうまくいってなかったんです。
- I) それは、子どもとのコミュニケーション、関係性を反映した。
- Z) この時点で、スタッフのルールや戦略の理解は確かにあった。けれど、子どもとのコミュニケーション、関係性はまだこれから熟すところだったのでしょね。そう考えると、スタッフのキャリアは、プレーの理解と、子どもとの関係性という二つの軸で構成されることが考えられます (図6)。あくまで模式的だけれど、この二軸に対応して、それぞれに伝達情報の焦点、重点もかわりますね。プレーに関して距離感とか動きの内容、子どもの心理過程の内容についてのどこを、いかに伝えるか。



図5 プレーの一場面（図4の実行場面）

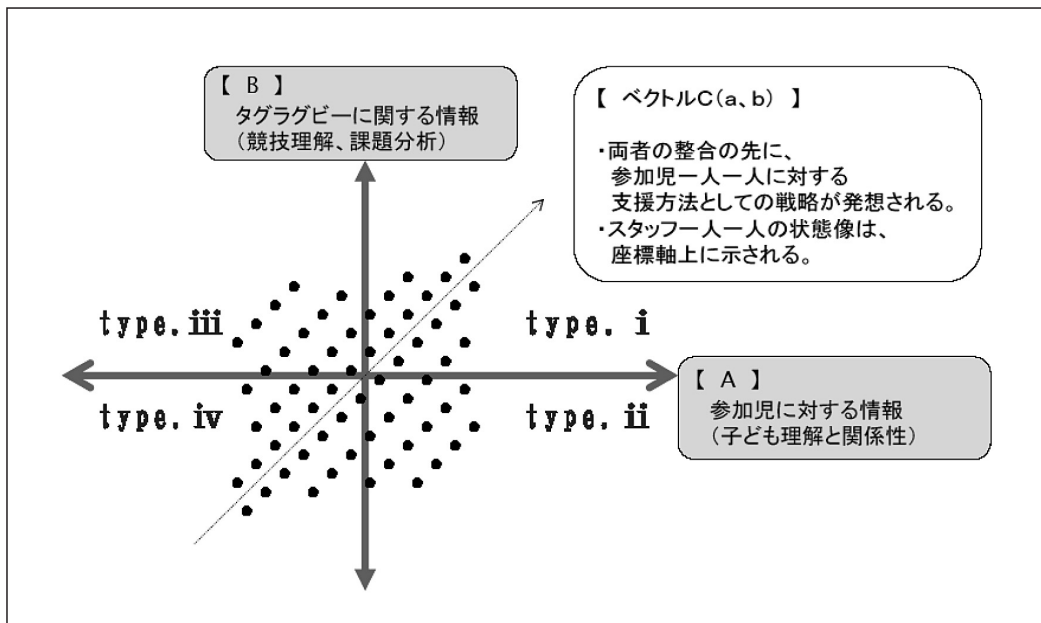


図6 スタッフのキャリア構成模式図

Ⅳ 考察

本稿では、スタッフ間における支援内容と方法の「伝達・共有・活用に資する表現形式」を検討し、その有効性と活用の可能性を明らかにすることを目的とした。

「伝達・共有・活用に資する表現形式」としての「マンガ形式」は、伝達・共有・活用に資する

主たる手段として位置づけられた。

また、「マンガ形式」は、スタッフが要請する多様な内容、例えば、空間的な位置・距離関係、参加児童の心理、相手チームの選手の動きや心理などを包括的に表現することが可能である。さらに、スタッフのキャリアに応じて、伝達内容の焦点、重点を変えることも必要だろう。

同時にこれは、マンガ製作にかかる技術的な要

請も強まる。しかし、マンガ形式を唯一の伝達手段とするのではなく、あくまで主たる手段として、口頭説明や実技による確認などの他の手段との関連づけ、有機的・相補的に機能するような運用こそが有効であり、現実的であろう。

今後の課題として、実践的な課題、研究的な課題をそれぞれ挙げる。前者として次の3つを挙げる。すなわち、①本稿で示された「マンガ形式」への要請に応じていくこと、②今後も有効な知見を「マンガ形式」として蓄積、活用すること、③「マンガ形式」と有機的・相補的に関連する口頭説明や実技のあり方の追求、である。

後者として、次の二つを挙げる。すなわち、①「マンガ形式」の運用事例をもって、その有効化のプロセスを明らかにすること、②スタッフのキャリアについての検証と、キャリアの促進プロセスと促進因子を明らかにすること、である。

謝辞

本報告をまとめるにあたり、ご理解、ご協力いただいた方々へ感謝申し上げます。第一に、エブリ教室の児童とその保護者の皆様。そして、ご一緒いただいたスタッフ諸氏。

注釈

注1) 高機能広汎性発達障害とは、「知的障害を伴わない広汎性発達障害」という意味である。すなわち、「自閉症スペクトラム障害」以前の用語で、知的障害を伴わない自閉症（いわゆる高機能自閉症）、アスペルガー障害、特定不能の広汎性発達障害を包括する概念である。

なお、エブリの会では、参加児の障害名、診断名の有無や内容よりも支援のニーズを重視している。そのため、「高機能広汎性発達障害等」として「等」を付した表記をしている。

筆者らの一連の研究における診断名（障害名）の表記については、適語を使用すべく、その内容と使用開始のタイミングを目下検討中である。

注2) エブリ教室の、参加児は盛岡市内およびその近隣地域在住であり、高機能広汎性発達障害等の診断があるか、その疑いがあるとされる。また、相談支援機関や親の会等関連団体からの紹介である。2013年度現在、15名の参加登録があった。この内訳は9人の対象児（男女比=7:2）とそのきょうだい（高機能広汎性発達障害ではない小学生を含む）が6名（男女比=4:2）であった。

なお、このうち、2013年度から新規登録した対象児は5名であり、姉妹グループ「A c t .」でタグラグビーを経験した児童3名とそのきょうだい2名であった。

注3) タグラグビーでは、4チーム編成し、それぞれ赤、黄、青、緑をシンボルカラーとした。また、各チーム3名の参加児と2名のスタッフでの構成を原則とした。スタッフは、第一筆者を含めた現職教員有志、第二筆者を含めた大学院生や大学生有志、計9名であった。ただし、年間の活動を通じてはスタッフの参加には流動的な面があり、各活動回4~8名程度での活動となった。児童の参加も同様に流動的であったため、チーム編成や試合の実施形態を柔軟に企画し再編成した。

活動は月一回第3土曜日午前または午後2時間程度を原則とし、盛岡市近隣の体育館を借用して開催した。2013年度は8回実施した。ウォーミングアップの後、チーム練習を経てゲームを行う。

なお、タグラグビーの概略は次のとおりである。一部、エブリ教室における独自ルールを用いている。

- ① 1チームを5名で編成する。プレーヤーは、タグを腰の両側につける。
- ② 攻撃では、ボールを持ってゴールラインを踏み越える「トライ」と称するプレーで得点となる。
- ③ パスは、横または後ろにいる味方に行く。前にパスを出すと「スローフォワード」という反則になる。

- ④ 守備では、ボールを持っている相手のタグを獲る「タグ」と称するプレーで相手の進行を止める。タグを獲られたプレーヤーは、その位置から味方にパスを出してプレーを再開する。
- ⑤ 得点した場合やタグを5回連続で獲られた場合、ルーズボールを獲られた場合などには攻守交代する。
- ⑥ その他、ゲームの細部においては、会場の物理的な制限や、参加児の様子に合わせてタグラグビーの競技としての独自性を損なわない程度にルールの変更やアレンジを施した。参加児の様子に合わせたルールの変更には、不慣れさに応じた軽減的で配慮的な変更もあれば、プレーの成熟に応じた発展的な変更も含んだ。例えば、配慮的なルールとして「タッチラインを踏み越えた場合、その位置からのパスを持って攻撃プレーを再開する。ただし「タグ」1回とみなす。（配慮的なルール）」、発展的なルールとして「タグを獲られて二歩以内のパスはアドバンテージとしてプレーを続行する。（発展的なルール）」などがある。
- ⑦ 会場は、体育館のバスケットボールコートを使用する。サイズは借用する会場によって異なるが、縦30メートル程度、横20メートル程度である。コート両側長辺がタッチライン、コート両側短辺がゴールライン、中央をハーフウェイラインと称する。また、自チームが守るべきゴールラインからハーフラインまでのエリアを自陣、ハーフラインから自チームが目指すべきゴールラインまでのエリアを敵陣と称する。これらは正式な競技とは異なる独自のものである。
- ブリの会」,1998年から2010年までの経緯—岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,10,203-210.
- 2) 佐々木全,伊藤篤司,名古屋恒彦(2012):高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告(第15報)—参加児の活動経過及び心的過程の変遷に着目したタグラグビーにおける支援内容と方法の検討(1)—,岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,11,233-242.
- 3) 佐々木全,名古屋恒彦(2014):高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告(第18報)—単元「タグラグビー」における,支援方法としての「活動内容及び展開」の検討—,岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,13,203-213.
- 4) 佐々木全,今野文龍,名古屋恒彦(2013):高機能広汎性発達障害児に対する「エブリ教室」の教育実践に関する報告(第17報)—参加児の活動経過及び心的過程の変遷に着目したタグラグビーにおける支援内容と方法の検討(2)—,岩手大学教育学部附属教育実践センター研究紀要,12,243-255.
- 5) 全日本特別支援教育研究連盟(2013):特別支援教育 学級経営12か月 通常の学級,東洋館出版社,18-19.
- 6) 桂聖(2010):教材を教材化する.授業のユニバーサルデザイン研究会編,授業のユニバーサルデザイン Vol.1, 54-55.
- 7) 全日本手をつなぐ育成会(2013):「働く」の教科書,中央法規,11-17.
- 8) Act. マネージャー(2011):花風レポート Act. ~クローバー×エブリ,放課後活動の試み,はなまき軽度発達障害児の教育と生活を支援する会 年報花童・風童,7, 31.

文献

- 1) 佐々木全,加藤義男(2011):高機能広汎性発達障害児・者への支援の取組み(2)—「エ