



学校体育におけるボール運動の戦術学習に関する事例的検討

| | |
|-------|---|
| メタデータ | 言語: Japanese 出版者: 北海道教育大学釧路校 公開日: 2010-03-21 キーワード: 作成者: 高瀬, 淳也, 高橋, 健夫, 石田, 譲, 吉本, 忠弘 メールアドレス: 所属: |
| URL | https://doi.org/10.32150/00008407 |

学校体育におけるボール運動の戦術学習に関する事例的検討

高瀬 淳也¹・高橋 健夫²・石田 讓³・吉本 忠弘³

¹新得町立新得小学校

²日本体育大学

³北海道教育大学釧路校保健体育研究室

Eine Beispielsbetrachtung über das Taktikslernen bei den Sportspiele

Jyunya TAKASE¹ Takeo TAKAHASHI² Yuzuru ISHIDA³ Tadahiro YOSHIMOTO³

¹Shintoku Grundschule

²Japan Hochschule für Leibeseziehung

³Kushiro Zweigschule, Hokkaido Universität für Erziehung

I. 序

我々人間が育んできた運動文化は、長い時間を経てその善いかたちを形成し、伝承されてきた。学校体育においては、その文化を経験し、さらに発展させ、生涯にわたり楽しむことができるような「身体知の獲得」が、その中心的な課題となる。

ある価値を持つ運動のまとまりを心地よいと感じ、動きたいと欲し、自分の動感を総動員して、自分の身体で動くことができるようになると、その経験は財産となり、様々な運動発生に際し、呼び出して、利用されうる動感身体知として蓄えられる。

学校体育において、この人間化された運動の知恵（5-4頁）である動感身体知は、学習者に応じ系統的、段階的な配置が目指されることになる。ここでいう身体知とは、金子によれば「今ここに居合わせている私の身体がわかり（発生始原の身体知）、私が動くときのコツをつかみ（自我中心化の身体知）、カンを働かせることができる（状況投射化の身体知）という働き全体」（5-2頁）のことであり、対私的動き方と情況的関わり方との二面性を有するとされている（4-468頁）。

本論で取り上げるボール運動は、対私的な身体知としてのコツと、情況判断の身体知としてのカン（4-230頁）とが、たがいに見え隠れしながら、その運動を成立させている。なかでも次章以下で考察を加えるゴール型と呼ばれているボール運動では、敵と味方とが、同じ空間の中を動くため、敵や味方さらにボールとの位置関係、ゴールやコートとの位置関係等をもとに、学習者がどのように動いてゴールや得点を狙うべきなのか、あるいはそのように守るべきなのかという情況判断の身体知を必要とする運動である。

しかし、これまで、ボール運動の実践においては、おもにボールを操作するコツの学習に焦点があてられ、ボールを持たない学習者の動きとしてのカンについては、あまり関心を持たれず、コツとカンのあいだにある絡み合いの構造（4-103頁）についても系統的に学習されてきたとは言い難い。

このようなことから本研究では、学校体育におけるボール運動における戦術学習を系統的、段階的にすすめるための実践例を呈示し、検討することを目的とする。その中でも本論では、小学校3年生の学習者を対象としたゴール型のボール運動における情況判断のカン創発の事例を中心に論を展開する。

II. ボール運動における動感身体知形成への道程

ゴール型ボール運動におけるカン創発に向けて、本章ではまず当該の運動のカンの構造について考え、次いで本論で取り上げる子どもたちに適した、カンを働かせるための教材を考案し、次いでその場面を実践した事例を検討することとする。

1. ゴール型ボール運動におけるコツとカンの構造

今回の実践では、学習者が、周りの世界との関係で動けるようになることを目指し、特にボールを保持しない攻撃側が、その時々の場合に合わせて、よりよく動くことができるような動感身体知を獲得することを主要なテーマとした。つまり、ボールを保持している味方から、ボールを持っていない学習者が、ボールを受け取るためのカンを働かせることを中心的な課題として取り上げている。

このような課題を解決するためには、ボール保持者と学

習者とのあいだでボールを受け取るための通り道をつくるが必要となる。ボール保持者と学習者との間には、通常防御者がいるので、防御者の頭の上や足下にバウンドさせてボールを受け取る以外には通り道はふさがれた状態である。そこでボールを受け取るための通り道をつくる動きとしては、ひとつには、通り道に防御者がいない場所に移動して、通り道の空間を確保することがあげられる。これは空き空間を意味する「スペース」をつくる動きであり、カンを働かせて「ボールを保持しない学習者」が、ボール保持者と学習者との通り道に防御者がいない空間を感じ取り、さらに「そこに移動する」、「ボールを受け取る」といったコツを働かせることが必要になる。

通常のゲームでは、攻撃側と防御側とは同数である。しかし、ボールを持っていない学習者が、ボール保持者からボールを受け取るための通り道を有利につくるためには、ボールの通り道となりうる空間において、攻撃側人数が防御側より多い状態、即ち「アウトナンバー」をつくる動きが必要となる。「アウトナンバー」の攻撃では常に「空いている人」がいる状態になる。この「空いている人」を早く見つけて、その人にパスをして攻撃することが基本になる(15-116頁)。ここでいう「空いている人」となりうるためには、上述したように「スペース」を見つけて動くことが不可欠となる。

こうしたことから、「スペース」と「アウトナンバー」とは攻撃側がボールを受け渡すための通り道をつくる動きの構造の中核をなすものと思われる。

2. ゴール型ボール運動におけるカンを働かせるための場面設定

前節において、これらの動きの構造の中核として、「スペース」と「アウトナンバー」を根拠とする動きが挙げられた。それゆえ、以下では、「スペース」と「アウトナンバー」の形成に向けた学習の場の提示を試みる。すなわち、「ボールを保持していない学習者が、ボール保持者からボールを受け取る動き」の発生を目指すことになる。

(1) 学級の特徴と場の設定根拠

1) 子どもたちの実態

今回の指導実践は、平成20年9月から10月までにS小学校3年生の児童30名(男子13名、女子17名)を対象として行った。

学級の特徴としてまず、「好きな教科は?」と質問をすると約8割の子どもが「体育」と回答することが挙げられる。子どもたちの多くは、休み時間には竹馬や一輪車さらに「鬼ごっこ」などを進んで行い、特にボール遊びの人气が高い。前学期に行った「サッカー型ゲーム」では勝敗にこだわり過ぎるあまり「言い争い」になることもあった。このような反省を活かし、今日では「みんなで楽しむためにはどうしたらよいか」を考え、子どもたちなりに、友だち

への声のかけ方等に変化が見られてきている。

特に子どもたちは、今回のボール運動の単元を楽しみにしていた。

2) 教材づくりの根拠

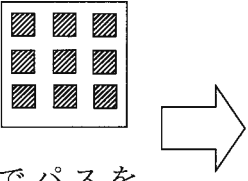
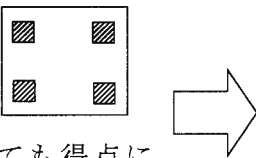
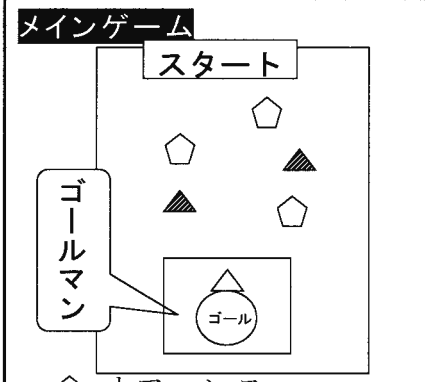
本論で対象となる子どもたちは、1学年、2学年の基本の運動の単元において「ドッジボール」、「ボール蹴りの的当て」および「しっぽとり」などを経験している。それゆえ、コツとしての「ボールを投げる、あるいは蹴る」、「ボールを捕る」といった基本的なボール操作は身につけており、さらに「しっぽとり」や「鬼ごっこ」を通して「ねらった相手の動きをよむ」、「背後にいる敵の気配を感じる」といったいわゆる体感能力(4-470頁以下)に触れている。これらが「ボール運動」に必要な動感身体知の基礎をなしていることはいままでのまではない。しかし「ボール運動」においては、これらの動感身体知に加えて、「ゴールに向かって組織的にボールを運ぶ」といういわゆる戦術的課題が課せられることになる。そのため「ボール運動」においては、上述した課題の達成に関連する動感身体知を新たに発生させることが必要になる。

ここで、ボール運動特有の動感身体知の形成に向けた教材づくりに注目してみよう。残念なことに、これまで一般的に行われてきたボール運動の学習では、メインゲームが学習の中心となり、「ボールを保持していない学習者が、ボール保持者からボールを受け取る動き」の発生を目指した教材づくりは十分に行われてきていなかった。これに関して高橋は「5対5のバスケットボールであれば、技能の高い数人の児童によってゲームが支配され、半数の児童はほとんど何もしていない(13-17頁)、さらに、このような状態を「ゲームでの学習権が奪われている(13-17頁)」と指摘している。上記のようなゲーム設定に関して高橋は、「状況判断に時間がかかり、味方や相手の動きに即座に対応することができない」と指摘し、その解決策として「アウトナンバー」の条件を設定して初めて「ボールをもたない動き」の学習内容が確実に習得されると述べている(13-17頁)。同様に、鬼澤らは、小学校5、6年生を対象とした「バスケットボール」の授業において、「ゲーム中の状況判断(プレー選択の原則)」をゲーム内で誇張させる目的として、「アウトナンバーゲーム」を教材として用い、その有効性を述べている(11)。

このように、学習者に身につけて欲しい技能の獲得を保証するために「教材の類縁性に基いて目的に応じて簡易化したゲーム」から学習を始めることは、ブルガーらが行う「運動発展体系」(1-59頁)と同様の視点に立ったものといえよう。

こうしたことから、ボール運動の戦術学習に初めて触れる子どもたちを対象とした本実践では、上述した見解と同様にゲーム開始時点から「アウトナンバー」である状態でゲームを行うことにした。

表1 単元構成

| 時 | 学習活動 | 関 | 思 | 技 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ○オリエンテーション ・チーム決め、単元の流れ、タスクゲーム・メインゲームの説明 | ① | | ① |
| 2 | ○個人技能を高める ・投げる、捕る、ドリブルなどのドリルゲーム ・チームでのパス練習 | ② | | ① |
| 3 | ○ボールをもっていないときの動きⅠ | | ① | |
| 4 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">ディフェンスのいないところへ動いてパスをもらおう</div> <div style="margin-top: 10px;"> タスクゲームⅠ  </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 3対2で行う ○ 9つの島の上でパスをもらおうと得点 ○ ドリブルなし ○ ボール保持者は移動できない | | ② | ② |
| 5 | ○ボールをもっていないときの動きⅡ | | ① | |
| 6 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">ボールをもっている人が、パスを出しやすいところに動こう</div> <div style="margin-top: 10px;"> タスクゲームⅡ  </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 3対2で行う ○ どこでもらっても得点になるが、島の上でをもらうと高得点になる ○ ドリブルなし ○ ボール保持者は移動できない | <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>メインゲーム</p> <p>スタート</p>  <p>ゴールマン</p> <p>ゴール</p> <p>○ オフェンス ▲ ディフェンス △ ゴールマンの前に立つディフェンス</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 4対3だが、攻撃（ゴールマン）、守備（ゴールマンの前に立つ人）1名ずつは動くことができない ○ ドリブルなし ○ ボール保持者は移動できない ○ ゴールマンが持つバケツの中にボールが入れば得点。 ○ 相手にボールを捕られたら、スタート地点からやり直し </div> | ② | ② |
| 7 | ○ゲーム大会（メインゲームⅡで行う） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;">チームで作戦を考えよう</div> | ② | ② | |

学習の単元構成、授業の流れ、それぞれのゲームの内容とその意図するところは以下の通りである。

(2)単元構成と授業の流れ

本実践では先述したように、「ボールを保持している味方から、ボールを持っていない学習者が、ボールを受け取るためのカンを働かせること」を中心的な課題として取り

上げた。単元計画ならびに1時間の流れは表1、2の通りである。なお、本実践ではメインゲームに向けた系統的・段階的な単元計画を作成したが、学習者の技能獲得状況に基づき、その内容には若干の修正を加えながら進化した。

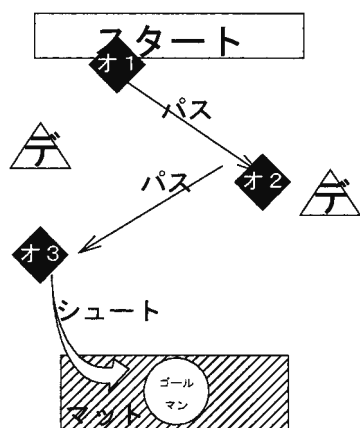
表2 授業の流れ

1. 準備活動
 - ・ 状況判断を養う遊び（通ってもいいですか）・パス練習・場の準備
2. 1回目のタスクゲーム
3. 全体交流
4. チームでの話し合い、練習
5. 2回目のタスクゲーム
6. メインゲーム
7. 整理体操
 - ・ 相互評価・整理体操・片付け

(3)本実践におけるメインゲームとタスクゲームの設定

ボール運動の楽しさは、得点の奪い合いという競争であり、その中でもゴール型ゲームはボールを運びシュートを決めることに面白さがあると考えられる。本実践では、子どもたちが慣れ親しんでいる「鬼ごっこ」のように、一定空間を自由に動きながらカンとコツを働かせることで成立する性質の遊びを基礎として、次第にゴール方向に意識を向けた戦術としての組織的な動きを発生させることを目的とし、以下のようなメインゲームとタスクゲームを設定した。これらのゲームにおける「ねらい」ならびにその概要は以下の通りである。

1)メインゲーム：「バケツットボール」(図1)



スタートからオフェンス1→オフェンス2→オフェンス3へとパス。そしてオフェンス3がシュート。

図1 バケツットボールコート図およびゲーム例

ここでは、後述する2つのタスクゲームで養った技能を試す場として、いわゆる「3on3」を変形させた「バケツットボール」を考案し実践した。

「バケツットボール」では、オフェンスの一人が持ったバケツをゴールとした。このような設定を行った意図は、身近にあるもので、誰でも簡単にできるゲームであること、またバスケットボールのように、ゴールに入ったときの「シュポッ」という感覚を再現したいと考えたからである(図2)。



図2 ゴールマンの持つバケツの中にボールが入ったら得点

「バケツットボール」の実践では、9m×9mを1コートとして、体育館に4コート作った。また、コート内にはダンボール紙で作製した「島」(一辺が50cmの正方形)(図3)をおいた。島の裏面には、子どもたちが上に乗っても滑らないように、滑り止めを貼り付け、それぞれ1～4の番号を振り、区別しやすいようにした。

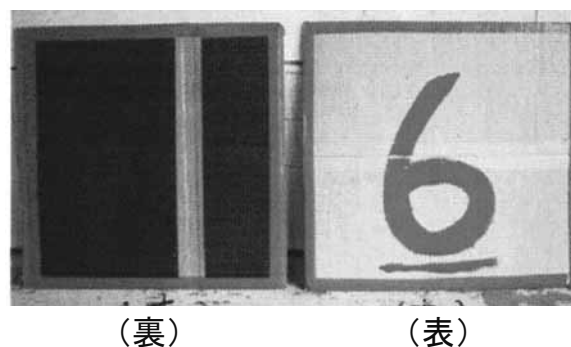


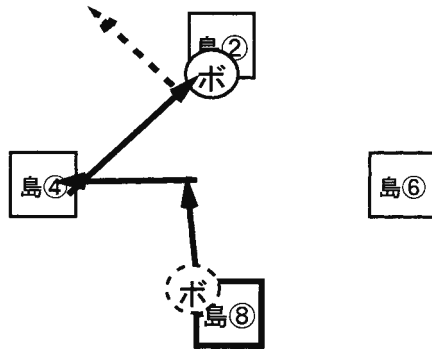
図3 島の形状

「バケツットボール」は4対2で行うが、オフェンスの一人はゴールマンとなり、図1に示したマット上でしか動くことができない。そのため、実際には3対2の「アウトナンバー」となる。このゲームにおいてはゴール型ボール運動の大目標ともいえる「組織的にボールを運んでゴールを目指す」ことの入り口部分に該当する「スペースを見つける」、「自分達に有利に攻撃を展開する」、「味方にパスを

繋ぐ」、あるいは「味方からパスを受ける」という行為を行い易くする目的で以下のようなルールを設定した。

- ・ドリブルを禁止する（ボールを持たない動きを重視）。
- ・ボール保持者の移動を禁止する（ボールを持っていない者が積極的に動くことを重視）。
- ・ゴールマンが持つバケツの中にボールが入れば得点となる。ただし、2回以上パスをつなげないとシュートできない（あくまでもゴールまでボールを繋ぐことを重視）。
- ・相手にボールを捕られたら、スタート地点からやり直しをする（これにより、パスが上手くつながらなかった場合でも反復習練が可能になる）。
- ・1ゲーム1分15秒で行う。全チームが2試合できるように組み合わせた。

2) タスクゲームⅡ：「フォーアイランド」(図4)



⑧から、中継ぎパス（1点）、そして④→②（2点×2回）へとパスが繋がった。その後、コート外にボールがでたため、もう一度⑧にボールを戻して、ゲーム再開となる

ボ → ボール

図4 フォーアイランドのコート図およびゲーム例

「バケツボール」と同様に、9m×9mを1コートとして、体育館に4コート作った。

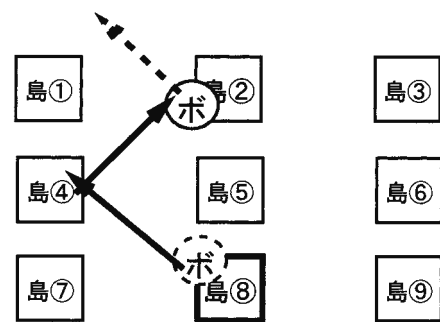
このゲームでは、4つの「島」をひし形に置き、各島の間隔を6mあけた。これは、「島」から「島」へのパスがノーバウンドでは届かないような距離にすることで、中継ぎパスの必然性を持たせるために設定した（注1）。本ゲームでも「バケツボール」と同様に3対2のアウトナンバーを取り入れることとした。また、子どもたちが積極的にボールをもらいに行く行為の促進ならびにボールに対する恐怖心で動きが消極的になることを避ける目的で、スポンジボールを使用した。

「フォーアイランド」のルールは以下の通りである。

- ・コートのもどこでもパスを受けても得点。ただし、島の上でパスを受けると得点は倍になる。
- ・ゲームは、「島」⑧にオフェンスの1名が立ち、ディフェンスからボールをもらってスタートする。ディフェンスにボールを捕られる、あるいはコートの外にボールが出たときも、同様にしてゲームを始める。
- ・ドリブルはなし。
- ・ボール保持者は移動できない。
- ・各チーム5名の6グループを作り、その中で3名ずつ兄弟チーム、合計12チームで行う。
- ・1ゲーム1分15秒で行い、全チームが2試合できるように組み合わせた。

3) タスクゲームⅠ：「ナインアイランド」(図5)

このゲームは9m×9mのコート内に3m間隔で9つの「島」を置き、「島」の上でパスを受けると得点となるように設定した。ここで9つの「島」を設置した理由は次に示すとおりである。



島⑧から島④へとパス（1点）、そして島④から島②へとパス（1点）が繋がった。その後、コート外にボールがでたため、もう一度⑧にボールを戻して、ゲーム再開となる

ボ → ボール

図5 ナインアイランドのコート図およびゲーム例

今回の実践のねらいは「ボールを保持している味方から、ボールを持っていない学習者が、ボールを受け取るためのカンを働かせること」にある。そこで、単元の導入部に該当するこのタスクゲームにおいては「フォーアイランド」よりも多くの「島」を目印にして「スペース」を探せるようになることを期待した。

「ナインアイランド」のルールは以下に示す通りである。

- ・9つの島の上でパスをもらって得点となる。それ以外はパスを受けても得点にならない。
- ・ゲームは、島⑧にオフェンスの1名が立ち、ディフェンスからボールをもらってスタートする。ディフェンスにボールを捕られる、あるいはコートの外にボールが出た

クをつけたビブスを着せて2回目のゲームを行った(図9)。これにより、子どもたちは、島にこだわらずカンを働かせて状況判断を行うと同時にコツを働かせてディフェンスのいないところへ移動し、さらにそこでカンを働かせて「ディフェンスの後ろになる」と感じると、新たにコツを働かせて「横に一步動いてパスを受ける」、あるいは「フェイントでディフェンスをかかわす」といった動きを行えるようになった。2時間目も同様な流れで行い、ビブスはつけずに行ったが、1時間目と同様の動きが見られ、大変盛り上がるゲームとなった。

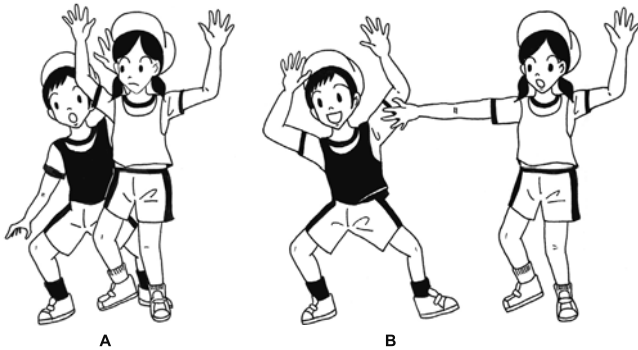


図8 パスを出しやすいのはどっち？



図9 味方に「ハート」を見せてパスキャッチへ

(3) バケツボール(メインゲーム)

8時間の単元中、授業のメインゲームとしてバケツボールを3時間目から取り入れた。初めて行ったゲームでは、図1のようにスタート地点の近くで2回のショートパスをつないで、ロングシュートすることが多く見られた。しかしロングシュートでは、ゴールマンがバケツでキャッチすることが難しくなり、点数が伸び悩んだ。しかしこれをきっかけに、次の時間から、「3、4回のパスをつなげてからシュートをうつ」、「数回のパスによってゴール近くでシュートがうてる」ようになり、これに伴いゴールマンがバケツでキャッチしやすい山なりのシュートが見られるようになり、得点も増えていった。このようなことから、「バケツボール」の実践の中に「ナインアイランド」で身につけた技能が発揮されてきたと考えられた。

単元構成の6時間目にあたる授業では全体での話し合い

が長引きメインゲームができなかったが、7~8時間目では、各チームの作戦を立てる時間を確保できたため、パスをもらう位置やパスをまわす順番を話し合わせた。このことで、ボールをもたないときにはフリースペースでゴール付近のフリースペースを見つけて移動することができるようになり、ボール保持者も迷うことなくパスを出すことができた。

Ⅲ.「ナインアイランド」・「フォーアイランド」・「バケツボール」における実践の意味とその関連

これまで「ナインアイランド」、「フォーアイランド」ならびに「バケツボール」の実践を報告してきた。以下では、今回の単元で目標とした「ボールを保持している味方から、ボールを持っていない学習者が、ボールを受け取るためのカンを働かせること」に向けてこれらのゲーム設定がどのような役割を果たしたのかについて考察する。

1. 「スペースづくり」を促す「島」

まず、「ナインアイランド」における3時間の学習をふり返ると、ボールをもっていない人の視点に立ち、「パスをもらうために移動する」ことが理解できたが、実際にカンを働かせて動くまでにはとても時間がかかっている。特に、授業で一番子どもたちが苦労していたのは、「どこへ移動するのか」であった。このようなボール運動特有の動きに不慣れな子ども達に新たな動きかたを発生させるためには、当然のことながらこれを手助けするための工夫が必要になる。

グロッサーらは「初級者の場合には、運動の最中に空間的な方向定位を行うことは非常に難しい」と指摘し、視覚的な方向定位を助けるのに、「印をつける、線を引く、棒を置く」といったことがよく行われると述べている(3-125頁, S. 103)。ここでいう工夫と同様の働きをしたのが「島」であった。竹内は、「ボールを持たない動き」(off the ball movement)と「ボールを操作する技能」(on the ball skill)をボール運動の学習の中核ととらえ、ハンドボールの学習に向けたタスクゲームとしてグラウンドに円を描き、その中でパスをもらえれば得点できるという実践を報告している(14)。本実践で用いた「島」も、動くべき場所が見えるという点では竹内の実践における「円」と同様の効果があると考えられる。

実際にゲームを重ねていくうちに、子どもたち達は「～番の島をめがけて移動する」という意識を持ちはじめていた。つまり、視覚的にとらえられる目印としての「島」を頼りに動くことを通して、間接的に「ディフェンスのいない「島」へ移動してパスをもらう」という動きが学習することができたと考えられる。また、応援している子どもからも「移動して!」というアドバイスから、「～番の島へ移動して!」など、移動場所に関わる具体的なアドバイスへと変化が見られた。

こうしたことから、「島」を用いたタスクゲームの実践を通して、子どもたち自身が積極的にスペースを探すことを促し、さらにはゲームを見ている子どもたちに関しては「スペース」に関連する観察ポイントを絞る役割を果たしたといえよう。

2. パスを受け取るためのコツの学習

本実践では「ボールを保持している味方から、ボールを持っていない学習者が、ボールを受け取るためのカンを働かせること」に注目してきたが、実際にパスを成立させるためには、カンとしての状況判断のみならず、コツとしてのパスを受ける動きそのものにも注意を払わなければならない。

金子は「たとえ神業のようなボールさばきのできる選手が状況の意味を読めず、カンを働かせることができなかつたら、そのコツとしての身体知はまったく宝の持ち腐れでしかありません」（5-327頁）と指摘している。つまり、ボールを持たない子どもが、「カン」を働かせて「スペース」を感じ取り移動したとしても、味方がパスを出しやすく感じ、なおかつ受け手がパスを捕りやすくするためにコツとしての動きかたを身につけなければパスを成立させることはできない。

そこで、パスを受けやすくするためのコツとして、「相手の方（パスを出す味方）を向く」ということを意識させた。このようなコツの発生を促すために胸にハートマークをつけたビブスを用いた。教師がハートマークを相手に見せることの示範をした後に、子どもたちに実際に行わせた。開始当初はハートマークに気をとられることが見られたが、回数を重ねるにつれて自然と味方の方を向いて積極的なパスキャッチが見られるようになった。

こうした工夫を用いることで、「スペース」へ移動するだけではなく、ディフェンスの立ち位置やボール保持者と自分との距離を考えるようになり、島にこだわらずに移動してパスがもらえるようになった。また、ボール保持者も、「味方の胸が見えたらパスを出す」という1つのパターンができ、安心してパスが出すことができていた。

3. 実践の成果と学習内容の系統性

このように、ナインアイランドの学習では、島を目印にして移動していく中で子どもたちに「スペース」の存在を気づかせ、次に行った「フォーアイランド」では「ナインアイランド」で触れた「スペース」の獲得を「島」に頼らず子どもたち自身で「ディフェンスのいないところを探して移動する」といったように、最終的には自力で「スペース」を探すといったように2つのタスクゲーム間に学習内容の系統性を保証することが可能になった。しかし、ゴール型ゲームは本来、ゴール方向に向かってボールを運ぶ必要がある。そこで、ナインアイランド・フォーアイランドで身につけた技能をいかしながら、一定の方向にボールを

運ぶという意識を身につけさせたいと考えたのが、メインゲームの「バケツットボール」であった。

「バケツットボール」における最初のゲームでは短いパスが多く見られ、子どもたちの意識がパスをつなげることに大きく傾いていた。しかし、授業を重ねてボールを持たないときの動き方が獲得されるにつれ、ボール保持者もプレーヤーの立ち位置を見てパスができるようになり、「ゴール方向へパスをつなげる」という意識が子どもたちの中に生まれてきた。これまで、ボール保持者に対して正対しながら移動していた子どもたちも、次第にボール保持者に対して体をななめに向けながら移動してパスを受けられるようになり、ボールを一定方向へ運ぶという方向性を理解させることができたと考えられる。

今回の単元で初めてボール運動の戦術的な側面に触れたゆえに、子どもたちにおいては、「思い通りにプレーを楽しむ」レベルには至らなかった。しかし、本実践で用いたタスクゲームの設定やその他の教具等を利用することで、ボールを持たないときの動きを意識し、チームで協力してゴールにボールを運ぶことに価値を見出して動くことができた。また、教師の眼から見た子どもたちの変化に関しては、毎時間「汗かく」になって活動するだけでなく、「パスの成立」を中心に、子どもたちの間で「友だちの良いところを見つけようとし」、さらに「友だちのコツを探ろうとする」といった態度が確認された。

また、本実践の5時間目は、公開授業として多くの先生方に参観してもらったが、参観後のアンケートには「オフザボールの動きとして3年生として十分であったと思います」と書かれているものがあったことを記しておく（表3）。

IV. 結語ならびに展望

ボール運動のゲームを楽しむために、状況判断能力が大きな役割を果たすことはいままでのない。金子は、「状況判断能力は、グループやチームとしての戦術トレーニングのなかで訓練されるでしょうけれども、そのプレーヤーの動感身体知として状況判断力のカンをどのように体系的にトレーニングするかが新しい問題として浮かび上がってくることとなります」（5-327頁）と述べている。

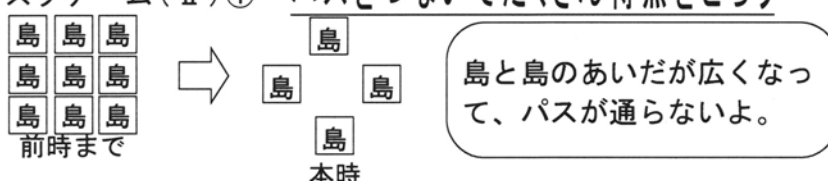
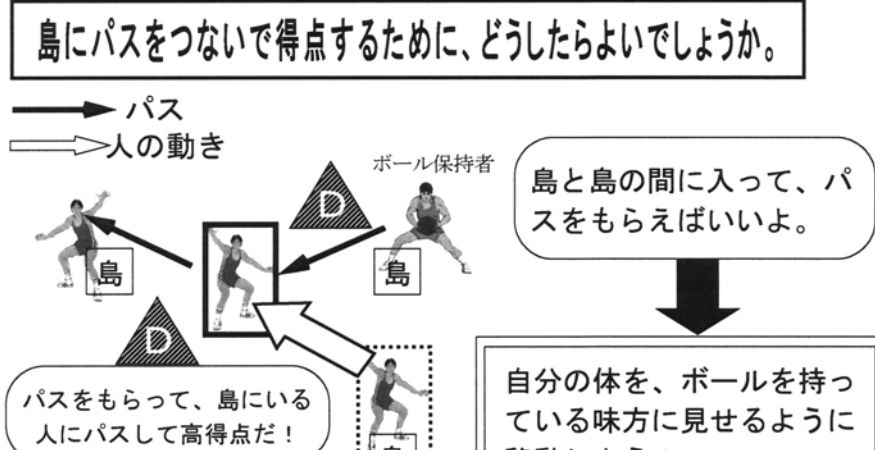
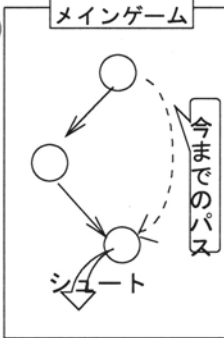
本実践では、これまでのメインゲーム中心の授業形態ではなく、ボール運動特有の戦術学習を体系的に学習することをねらいとしたタスクゲームとメインゲームを呈示し、その意義について検討した。特に、「ボールを保持していない学習者が、ボール保持者からボールを受け取る動き」の発生を着目してきた。

今後の課題としては、子どもたちの要求に応える簡易化ゲームの開発が挙げられる。子どもたちは実践中、どのゲームも夢中になって取り組んでいたが、「本当のバスケットボールがしたい」という声も聞こえてきた。限られた時間の中で、簡易化されたゲームの中にも「本物」を味

わえる単元構成のアレンジという点でも、今後さらなる研究が必要である。

注

表3 公開授業での本時案

| 子どもの活動と思考の流れ | ○教師のかかわり ☆評価 |
|--|---|
| <p>1 挨拶、準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・通ってもいいですか ・パスパスシュートゲーム | <p>○互いに声をかけ、雰囲気盛り上げるよう声をかける。</p> |
| <p>2 タスクゲーム(Ⅱ)① パスをつないでたくさん得点をとろう</p>  | <p>○タスクゲーム(Ⅱ)①では見ている子どもを中心に声をかけ、良い動きを見つたら声をかけるように説明する。</p> |
| <p>3 全体交流</p> <p>島にパスをつないで得点するために、どうしたらよいでしょうか。</p>  | <p>○全体交流では、板書や実際に動いてみたりして、ボールを持っていない時の動き方を考えるように助言する。</p> |
| <p>4 練習タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各チームに分かれ、タスクゲーム(Ⅱ)と同じ場を使う。 ・3対1+アドバイス1人で練習する。 <p>自分の体を見せるようにして移動すると、パスがもらいやすくなったよ。</p> | <p>☆パスをもらうために、ボールを持っていないときの動きを工夫できた。(思考・判断① 観察)</p> |
| <p>5 タスクゲーム(Ⅱ)②</p> <p>1回目よりたくさん点数をとろう!</p> <p>島にいる人へパスがつながって、得点が増えたよ。</p> | <p>○練習やタスクゲーム(Ⅱ)では、動き方が体でわかるように、動く場所やタイミングを具体的に指示したり、一緒に動いたりする。</p> |
| <p>6 メインゲーム</p> <p>あいだに1人が入ることで、パスが通りやすくなり、シュートチャンスが増えたね。</p>  | <p>○本時の学習を振り返り、良い動きを認め合うことで楽しさや伸びが実感でき、次時への意欲を高める。</p> |
| <p>7 自己評価、相互評価</p> <p>8 整理体操、後片付け、挨拶</p> | |

- 1) 実践に先立ち、研究代表者が行った、児童の投能力テスト（スポンジボールを使用）の結果、学級平均は5.5mであった。この結果と体育館の広さを考慮して場の設定を行った。
- 2) 図8, 9の絵は北海道教育大学釧路校4年次の村尾香（保健体育研究室）が作成した。
- 9) Meinel, K.: *Bewegungslehre, Volk und Wissen Volkseigener Verlag*, 1962（金子明友訳: スポーツ運動学, 大修館書店, 1981）
- 10) 文部科学省: 小学校学習指導要領解説 体育編 平成20年8月, 2008.

文献

- 1) ブルガー, E. W., グロル, H. / 稲垣正浩訳: 体育の方法学, 不昧堂出版, 1982.
- 2) デブラー, H. (稲垣安二, 上平雅史監訳, 谷釜了正訳): 球技運動学, 不昧堂出版, 1985.
- 3) Grosser, M., Neumaier, A.: *Techniktraining Theorie und Praxis aller Sportarten, BLV Verlagsgesellschaft*, 1982（朝岡正雄, 佐野淳, 渡辺良夫訳: スポーツ技術のトレーニング, 大修館書店, 1995）
- 4) 金子明友: わざの伝承, 明和出版, 2002.
- 5) 金子明友: 身体知の形成（上）, 明和出版, 2005.
- 6) 金子明友: 身体知の形成（下）, 明和出版, 2005.
- 7) 金子明友: 身体知の構造- 構造分析論講義-, 明和出版, 2007.
- 8) 金子明友: スポーツ運動学, 明和出版, 2009.
- 11) 鬼澤陽子, 小松崎敏, 岡出美則, 高橋健夫, 齊藤勝史, 篠田淳志: 小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上, 体育学研究52, 289-302, 2007.
- 12) 高橋健夫: 新しい学習指導要領の方向その3- ボール運動の学習指導- 小学校体育ジャーナル, 54, 学研, 2008.
- 13) 高橋健夫: こう変えなければならない「ボール運動・球技の授業」, 体育科教育, 57巻, 4号, 15-19, 大修館書店, 2009.
- 14) 竹内裕: ゴール型ボール運動（ハンドボール）の教材作りとその有効性の研究, 体育科教育, 57巻, 4号, 44-47, 大修館書店, 2009.
- 15) 手嶋昇, 新井栄子, 大門芳行, 五三健, 児島英倫: バスケットボールの教科指導, 不昧堂出版, 1985.