

<実践報告>

有効性のあるアウトナンバー・ゲームを求めて
 —小学校体育における「ドライブ・バスケットボール」の分析—

宮尾美輝 長野市立若槻小学校
 岩田 靖 信州大学学術研究院教育学系
 佐藤大将 長野市立下氷鉋小学校

Quest for an Effective Out-Number Game

—Analysis of “Drive-Basketball” in Elementary School Physical Education—

MIYAO Yoshiteru : Wakatsuki Elementary School, Nagano City

IWATA Yasushi : Institute of Education, Shinshu University

SATO Taisho : Shimohigano Elementary School, Nagano City

研究の目的	小学校高学年を対象に構成したアウトナンバー・ゲームとしてのゴール型教材「ドライブ・バスケットボール」の有効性について実践的に検討すること。
キーワード	ゴール型 アウトナンバー・ゲーム ゲーム分析 形成的授業評価
実践の目的	ゴール型のボール運動の戦術的課題の中心になるシュートに有効な空間を奪取することがクローズアップできるゲームの中で、特に、ゲームの中での意思決定の契機となるボールマンと相手(ディフェンス)の位置取りに応じてボールを持たないときの動きがよりよく学習できる授業の展開を試みること。
実践者名	第一著者と同じ
対象者	長野県長野市立若槻小学校5年生(28名)
実践期間	2013年10月～11月
実践研究の方法と経過	アウトナンバー・ゲームの形式を前提にしながらも、ボールを持ったプレイヤーが条件付きでゴール方向に動くことができるルールを採用した教材「ドライブ・バスケットボール」の授業の成果を以下の視点から検討している。 ① ゲーム分析(ゲームパターン, ボールを持たないときの動き) ② 形成的授業評価(子どもからみた授業評価)
実践から得られた知見・提言	ゴール型(バスケットボール)における課題性の追究を強調するために、ゲーム条件の工夫によって教材化を図ったことは、ゲーム分析の結果からみて、期待した授業成果が得られたと判断できる。 また、形成的授業評価のスコアからも非常に良好な結果を得ることができたと言える。

1. はじめに

今日のボール運動の授業づくりにおいては、その前提として「やさしい教材づくり」が求められていると言ってよい。例えば、小学校学習指導要領解説体育編では、高学年のボール運動領域において「簡易化されたゲーム」が推奨されている。それは、「ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、プレーヤーの数、コート広さ（奥行きや横幅）、プレー上の制限（緩和）、ボールその他の運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすいように工夫したゲーム」（文部科学省 2008）のことを指している。

筆者の一人・岩田も 10 年前にボール運動において「やさしい教材づくり」が求められる論拠を、①学習者の要因、②時間的要因、③ボール運動独自の指導論的要因の 3 つの側面から記述したことがある（岩田 2004）。

このようなところから本稿において問題とする「ゴール型」のゲームの領域では、これまでプレイヤーの数を減少させた「ミニ・ゲーム」や攻撃側の守備側に対する数的優位を提供する「アウトナンバー・ゲーム」が子どもに相応する修正されたゲームとして利用されるようになっている。

ただし、ミニ・ゲームやアウトナンバー・ゲームの形式をとれば自ずと期待される学習がスムーズに展開されるわけではなく、子どもの学習段階やそこで導入される付加的なゲーム条件によってはさらなる工夫が求められる。

本稿では、これらのゲーム形式のよさを認めながらも、特にゲームにおける攻撃側のボールを持ったプレイヤー、およびボールを持たないプレイヤーの意思決定（ゲーム状況の判断）の視点に着目しながら、バスケットボールのアウトナンバー・ゲームを土台にした教材「ドライブ・バスケットボール」を新たに構成して授業実践を試みたところ、大きな学習成果が認められたので報告したいと思う。特にここでの教材づくりの背後にある問題意識を説明し、実践した授業についてその成果を主としてゲーム分析及び形成的授業評価を用いて検討・考察することにする。

2. アウトナンバー・ゲームの有効性を高める工夫

— 「ドライブ・バスケットボール」の教材づくりにおける課題意識 —

2.1 アウトナンバー・ゲームの効用とゲーム条件によって発生する問題点

前述したように、一般にアウトナンバー・ゲームは「ゴール型」のゲーム領域において利用されるゲーム形式であると言ってよい。攻守が入り乱れるゲーム様相の中で、特に攻撃側のプレイヤーが守備側に対する優位性の中でスペースを奪取する学習をよりわかりやすく促進することに大きなねらいがあるが、例えば鬼澤（2014）はバスケットボールにおける 3 対 3 の「イーブンナンバー・ゲーム」と 3 対 2 の「アウトナンバー・ゲーム」を対比しながら次のような観点からアウトナンバー・ゲームの有用さについて指摘している。

① ゲーム中に、シュート、パス、ボールキープを状況判断すべき場面に直面する割合

② ゲーム中に、パス場面に直面したプレイヤーの適切なプレイの割合

③ ゲーム中に、シュート、パス、ボールキープを状況判断すべき場面に直面した回数

この指摘は、ゲームの中で個々のプレイヤーの意思決定（状況判断）の学習機会の提供という意味においてアウトナンバー・ゲームがイーブンナンバー・ゲームよりも子どもたちの学習に適合していることを示している。

今日、このようにプレイヤーの数を減らし、なお且つ攻撃側の数的優位を前提にすると、ところから、バスケットボールを素材としたゴール型の授業において、3対2のゲームが「メインゲーム」（単元教材）や「タスクゲーム」（練習ゲームとしての下位教材）として大いに活用されていると言ってよいであろう。筆者らもこれまで頻繁に利用してきたが、次のような場合にはこのゲームが有効に機能しないことも多い。

それは、通常、バスケットボールにおいて用いられるボール操作技能としての「ドリブル」を意図的に削除する際に生起する。つまり、「ドリブル」を用いない場合、攻撃側のボールマン（ボールを持ったプレイヤー）がシュートに有効な空間ではない場所に位置しているとすれば、ドリブルができないため他の味方2人のどちらかにパスせざるを得ないが、2人のディフェンスはボールマンをマークする必要がないことから、ボールを持たない他のオフェンス2人に執拗に張り付いてしまう状況が生まれる。この時、ボールを持たないオフェンスプレイヤーがディフェンスを振り切ってパスコースを生み出すことができなければ、ボールマンはボールキープを続けなければならないが、ゲームが停滞してしまう可能性も高い。ゲームに未熟な段階では往々にして出現する状況である。

さて、もともと「ドリブル」を除くことにはおよそ次のような理由が掲げられるであろう。

○ドリブルはボール操作の技能としてかなり難しいものであり、短時間の練習で習得できるものではないこと。また、未熟な段階のドリブルでは、ボールに意識が向いてしまい、ゲーム状況の判断にとってはマイナスになりかねないこと。

○ドリブルができる一部の子どもたちの独占的なゲーム支配になりかねないこと。このような場合、他の子どもたちはゲームに実質的に参加できない状態になってしまうこと。

○今日的に大切にされている「ボールを持たないときの動き（off-the-ball movement）」の学習を促進するために、ボールを持たないプレイヤーの積極的にパスコースを生み出す動きを期待したいこと。

これらの理由は筆者らも肯定するものではあるが、先のようなパスのみでボールを移動させなければならないゲーム条件であれば、3対2のよさが十分に機能しない場合も多い。

ここでの問題点は、ボールマンにディフェンスが付かない場面にある。シュートできるのはボールマンであるのに、ドリブルで移動できないために、ディフェンスにマークされないのである。そのため、ボールを持たない攻撃プレイヤーがノーマークになれるとは限らなくなってしまう。また、ボールマンもディフェンスにマークされていない状況で、周囲に移動できる空間が存在しても動き出すことができないため、行動を選択する意思決定

の範囲も非常に狭められてしまうことになる。

このような不都合な側面を打開でき、さらに3対2のアウトナンバー・ゲームのよさを増幅できないかというのがここでの中心的な課題意識である。特に、その視点は「ボールを持たないときの動き」に向けた意思決定のやさしさを誇張するところに据えられる。

2.2 3対2の「パス・シュート」ゲーム形式に付加的ルールを追加する

ドリブルを許容すれば、先に指摘したように得意な子どもが集中的にゲームを支配してしまい、ゲームに実質的に参加できずに終わってしまうメンバーが生じかねない。しかしながら、パスのみでボールを運ぶルールでは、停滞場面が頻発する可能性も高い。

したがって、ボールマンは「ドリブル」はできないけれども、ディフェンスが常にボールマンを意識せざるを得ないゲーム条件が設定できないものであろうかというところに具体的な工夫・修正の視点が向けられた。そこで採用したのが、「ボールマンがディフェンスにマークされていない状況であれば、ゴール方向に向かってボールを持ったまま移動できる。ただし、移動中にディフェンスに防御されたら静止しなければならない」という付加的ルールである。

このようなルールを加えれば、ディフェンス側はボールマンをマークせざるを得なくなるであろう。ボールマン以外の2人のボールを持たないオフenseに防御を集中させれば、ボールマンを自由にしてしまい、シュートに向けてのゴールへの移動を許してしまうからである。

この付加的ルールは3対2のアウトナンバー・ゲームの利点をさらに明瞭に生かすものになるのではないかと考えられる。それは攻撃側のプレイヤーにおいて次の指摘が可能であろう。

【ボールを持ったプレイヤー】

・ディフェンスにマークされているのか、いないのかの状況の違いに応じて、次の行動として味方にパスをするのか、ゴールに向かって移動するのか、さらにはシュートにまで結びつけるのかについての判断を選択する学習機会が明瞭に提示されることになる。

・自分がマークされていれば、他のディフェンダーは1人であり、そのディフェンダーの位置取りに応じて、次の攻撃に結びつくパスの受け手として有効な味方を選択する手掛かりも明瞭となる（2人のボールを持たない味方のうち、ディフェンダーにマークされていないパスコースとなるのはどちらなのかを選択すればよい）。

【ボールを持たないプレイヤー】

・特に、ボールマン（ボールを持ったプレイヤー）にディフェンスの1人がマークする必要が生じれば、ボールを持たないオフenseプレイヤーは、ボールマンともう1人のディフェンダーを注目して自分の位置取り、つまり、シュートに結びつく「チャンスメイク」のスペースに侵入するか、「ボールを繋ぐサポート」としてパスコースをつくることを鮮明に意識できる。したがって、ボールを持たないプレイヤーの意思決定を促す「誇張」的意味合いを持つものとなる。

つまり、ここで重要なのは、ボールマンに2人のディフェンダーのうちの1人がマーク

につけば、残りのオフェンスとディフェンスの人数関係が2対1状態を生み出すことになり、まさに「アウトナンバー・ゲーム」の利点が有効に機能する状況が生起することである。

ここで付加した「ボールマンがディフェンスにマークされていない状況であれば、ゴール方向に向かってボールを持ったまま移動できる。ただし、移動中にディフェンスに防御されたら静止しなければならない」というルールは、「ドリブル」を可能にするゲームにおいて危惧される一部の子どもへの独占的支配に陥るゲームは回避することができるであろう。ボールマンがゴール方向に向かって移動しても、その行動をディフェンスによって止めることができるからである。

このようなバスケットボールにおける3対2のアウトナンバー・ゲームを生かすための思考を通して、次に掲げる「ドライブ・バスケットボール」を新たに構成している(なお、ゲーム名の「ドライブ」は、ボールを持って「前進する」ところの意味合いから呼称した)。

2.3 「ドライブ・バスケットボール」のルール

以上のような教材づくりの発想を基底にした「ドライブ・バスケットボール」のルールを以下のように設定した。表1はその大要を記述したものであり、図1は設定したコートである。

この授業では、1チーム7人編成とし、特定のゲーム中(ゲームのハーフ)にはメンバ

表1 「ドライブ・バスケットボール」のルールの大要

《チーム》	ゲームに参加するのは1チーム5人、フロントコート(攻撃)に3人、バックコート(守備)に2人。攻撃時はアウトナンバーのゲームになる。
《コート》	体育館に2面取れるコート。半径4mのスリーポイントエリアを設定する。
《ゴール》	通常、小学校の体育館に備え付けのゴールを利用する。
《ボール》	レクリエーションバレーボールを使用。
《主なルール》	
	・ゲームの時間は4分ハーフ(8分)。
	・攻撃開始時、攻撃側はセンターラインに3人が並び、守備側2人はスリーポイントラインの内側に入った状態からスタートする。スタートは攻撃側内でのパスとする。パスが行われたら守備側はスリーポイントラインの外に出ることができる。
	・攻撃側が得点した時、ボールをコート外に出してしまった時、また守備側がボールを奪った時、攻守の交代となる。守備側がボールをコート外に出した場合には、攻撃側のボールとなり、ボールが出たライン上からリスタートする。
	・守備側が攻撃側のボール保持者に覆いかぶさったり、キープしているボールをはいたり、ボールを直接奪い取ることはできない。
	・スリーポイントエリアから打たれたシュートが入れば3点、それ以外の場所からのシュートでは2点とする。なお、シュートがリングに当たれば1点とする。
《「ドライブ」に関連したルール》	
	・攻撃側のボール保持者は「ドライブ」(ボールを持ったまま移動すること)でゴール方向にまっすぐ進むことができるが、攻撃側のプレイヤーに正面でその進行を阻止された場合には、止まらなければならない。なお、止められた後、守備側プレイヤーが離れた場合には、「ドライブ」を再開できる。

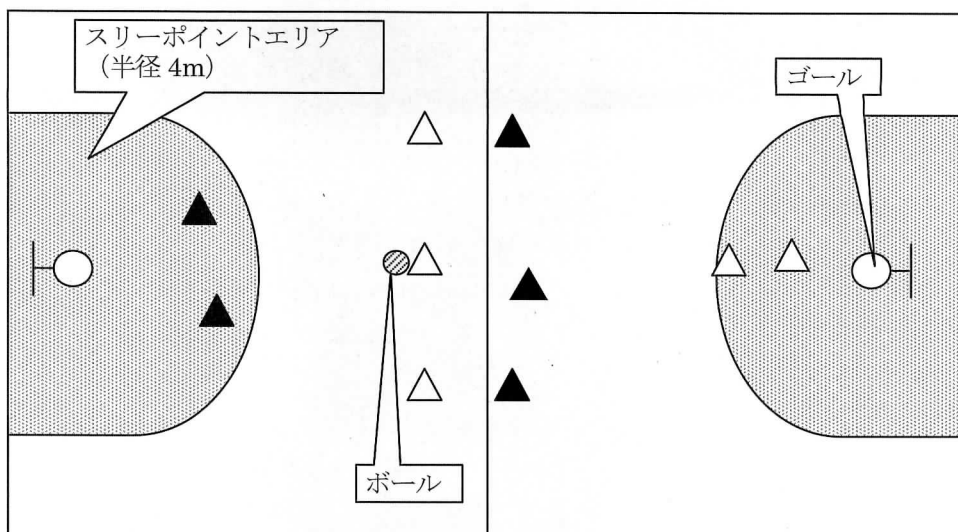


図1 「ドライブ・バスケットボール」のコート

ーを固定し、ゲーム毎、およびゲームの前半・後半でローテーションするようにした。

3. 「ドライブ・バスケットボール」の単元展開の概略

本実践の単元は8時間で構成した。毎時の授業展開は、基本的に「チームでのウォーミングアップ」→「ボール操作のドリル」→「全体での学習課題の把握」→「チームでの作戦の確認」→「練習(タスクゲーム)」→「ゲーム」→「チームでの振り返り」→「全体での学習のまとめ」の流れをとって進められた。

表2は、単元における学習のねらいの展開についてその概略を示している。単元を通してメインゲームである「ドライブ・バスケットボール」に取り組むが、単元前半(第1～3時)では「ボール保持者の判断」の指導に重点を置き、単元中盤以降(第4時以降)では「ボールを持たないときの動き」を大切にしながら学習を進めていった。単元終盤(第7～8時)には各チームによるリーグ戦を位置づけている。また、単元を通してボール操作(パス・シュート)の基本技能を高めるためのドリル的な練習と、戦術的な動きを高めていくためのタスクゲームを挿入した。なお、表3は、単元各時間の実際の授業において中心的な学習課題とした事柄である。

表2 「ドライブ・バスケットボール」の単元展開の概略

第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
オリエンテーション	《ボール操作のドリル, タスクゲーム, ゲーム》 ゲームの仕方を理解し, ボール操作技能を高めるドリル練習を行ったり, タスクゲームやメインゲームを通して, 攻撃における戦術的な判断や動きを身につける。					《リーグ戦》 これまでの学習を生かし, 総当たりのリーグ戦でチームの力を発揮する。	
試しのゲーム							

表3 各時間における中心的な学習課題

第1時	単元全体の流れや授業の進め方を知ろう。ノーマークでシュートをしよう。
第2時	積極的に「ドライブ」をしよう。そのとき止められたらパスをしよう。
第3時	「打て」の声をかけよう。重ならない場所に動こう。
第4時	2人の距離と場所が大切、シュートチャンスマンになれる場所に動こう。
第5時	次のチャンスマンになれる場所に動こう。
第6時	開いてもらえるコースへ動いてもう一度立て直そう。
第7時	広く開いてディフェンスを引き出そう。
第8時	今までの学習を生かして、協力してリーグ戦をしよう。

4. ゲームパフォーマンスに関する学習成果の分析

単元では毎時、体育館の2コートにおいて「ドライブ・バスケットボール」のゲームに取り組んでいる（クラスは4チーム編成：各チーム7人）。各時、それぞれのチームは2ゲームに取り組んでいるが、第7時のみ、リーグ戦の関係で1ゲーム設定になっている。単元の中で行われたすべてのゲームを体育館のギャラリーから4台のカメラでVTR撮影し、その映像再生によってゲーム分析を行っている。

4.1 ゲーム様相（攻撃場面）のパターン分析

まず、「ドライブ・バスケットボール」の中心的な課題となる「有効空間にボールを持ち込み、ディフェンスにマークされずに（マークを外して）フリーな状況でシュートを打つ」ことがゲームの中でどの程度達成されていたかを確認したい。そこで、表4のように、コートのセンターから始まる攻撃場面をA～Dの4つのパターンに区分し、その出現回数をカウントする方法によって各パターンの出現頻度を算出した。表5はその結果である。期待したいのはもちろんAパターンの割合の向上であるのは言うまでもない。

表4 ゲーム様相のパターン区分

シュートを打った	Aパターン	・3ポイントエリア内：ノーマークでシュートを打った。
	Bパターン	・3ポイントエリア内：ノーマークではない場面でシュートを打った。
	Cパターン	・3ポイントエリア外でシュートを打った。
シュートを打てなかった	Dパターン	・パスミスなどでボールをコート外に出してしまった。 ・ディフェンスにボールをインターセプトされてしまった。

表5の数値から、ディフェンスのマークを外してフリーな状況・位置でシュートに持ち込むAパターンの出現頻度が単元の進展に伴って確実に高まり、Dパターンが顕著に減少していることが確認された。Aパターンは単元序盤の20%台から単元終盤の60%台への大きな変化であった。したがって、ディフェンスのマークを外してシュートをねらうことが、子どもたちの主要な課題として意識され、学習されたと解釈してよいであろう。ちなみに、単元終盤では8分間のゲームにおいて30～40点台の総得点を争うものとなっていたことを付記しておく。

表5 ゲーム様相のパターン別の出現数と出現頻度

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
Aパターン	24	29	43	68	80	89	40	70
	23.2%	25.4%	36.1%	41.5%	51.6%	61.8%	56.0%	61.9%
Bパターン	22	41	40	57	39	31	17	22
	21.3%	36.0%	33.6%	34.8%	25.1%	21.5%	24.6%	19.5%
Cパターン	13	15	12	11	6	7	0	2
	12.6%	13.1%	10.1%	6.7%	3.9%	4.9%	0.0%	1.8%
Dパターン	44	29	24	28	30	17	12	19
	42.7%	25.4%	20.2%	17.1%	19.4%	11.8%	17.4%	16.8%

4.2 「ボールを持たないときの動き」の学習成果の分析

この「ドライブ・バスケットボール」の教材づくりの発想の中心は、アウトナンバー・ゲームの機能をよりよく発揮できる条件を生み出すことであった。特に、ボールマンにディフェンスがマークした状態によって創り出される、他のプレイヤーの2対1の数的優位が「ボールを持たないときの動き」のわかりやすさを提供できるであろうということである。

そこで、ゲーム中に攻撃側のボールマンが「ドライブ」によって前進し、守備側の1人がそれを阻止した場面を抽出し、その際に、攻撃側の他の2人のボールを持たないプレイヤーの「ボールを持たないときの動き」について、以下の表6に示したカテゴリーによって区分し、その出現頻度の分析を試みた。表7はその結果としての出現数と出現頻度を示している。

表6 「ボールを持たないときの動き」を評価するパターン区分

Aパターン	・有効なパスコースに移動する動きができた。 ・ゴール近くに固まった状態から広がってボールを繋ぐスペースを生み出した。
Bパターン	・移動はしたが、有効なパスコースが生まれなかった。
Cパターン	・パスコースではい場所に留まった。

表7 「ボールを持たないときの動き」のパターン別の出現数と出現頻度

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
Aパターン	35	42	70	81	122	161	86	227
	18.0%	18.2%	28.9%	33.5%	42.4%	55.5%	46.7%	56.8%
Bパターン	60	93	101	103	120	97	75	144
	30.9%	40.4%	41.7%	42.6%	41.7%	38.4%	40.8%	36.0%
Cパターン	99	95	71	58	46	32	23	29
	51.0%	41.8%	29.3%	24.0%	16.1%	11.0%	12.5%	7.3%

表 7 の数値から、単元序盤 40～50% 台もパスコースでない場所に留まって子どもたちに大きな変化が生まれたと言ってよいであろう。単元の最終時には 10% 以下に低下している。そのことは、味方の「ドライブ」が阻止された時、子どもたちは次のパスコース創出に向けて積極的に「ボールを持たないときの動き」を試みたことを示している。単元後半の第 5 時以降では、A パターンの頻度が B パターンを逆転するように増加し、有効なパスコースへの動きの学習成果が大きく示されたと言える。

5. 形成的授業評価からみた授業成果

授業成果の全体傾向を確認するために、運動学習の時間が中心となった第 2 時以降に形成的授業評価（高橋ほか 2003）を実施している。表 8 は男女別およびクラス全体の結果である。各次元および総合評価の満点は 3.00 であり、括弧内は 5 段階評価を示している。

表 8 「ドライブ・バスケットボール」の単元の形成的授業評価スコア

		第 2 時	第 3 時	第 4 時	第 5 時	第 6 時	第 7 時	第 8 時
成 果	男子	2.79 (5)	2.67 (4)	2.80 (5)	2.73 (5)	2.89 (5)	2.64 (4)	2.91 (5)
	女子	2.81 (5)	2.89 (5)	2.67 (4)	2.78 (5)	2.92 (5)	2.61 (4)	2.84 (5)
	全体	2.80 (5)	2.77 (5)	2.74 (5)	2.75 (5)	2.90 (5)	2.63 (4)	2.88 (5)
意欲・関心	男子	2.89 (4)	2.93 (4)	2.93 (4)	2.83 (4)	3.00 (5)	2.83 (4)	3.00 (5)
	女子	3.00 (5)	2.96 (4)	3.00 (5)	2.79 (3)	2.96 (4)	2.79 (3)	2.92 (4)
	全体	2.94 (4)	2.94 (4)	2.96 (4)	2.81 (4)	2.98 (4)	2.81 (4)	2.96 (4)
学 び 方	男子	2.86 (5)	2.86 (5)	2.87 (5)	2.83 (4)	2.90 (5)	2.73 (4)	3.00 (5)
	女子	2.83 (5)	2.71 (4)	2.83 (5)	2.79 (4)	2.92 (5)	2.63 (4)	2.96 (5)
	全体	2.84 (5)	2.79 (4)	2.85 (5)	2.81 (5)	2.91 (5)	2.69 (4)	2.98 (5)
協 力	男子	2.93 (5)	2.93 (5)	2.90 (5)	2.80 (4)	3.00 (5)	2.90 (5)	3.00 (5)
	女子	2.92 (5)	2.96 (5)	2.92 (5)	2.83 (4)	2.92 (5)	2.71 (4)	3.00 (5)
	全体	2.92 (5)	2.94 (5)	2.91 (5)	2.81 (4)	2.96 (5)	2.81 (4)	3.00 (5)
総合評価	男子	2.86 (5)	2.83 (5)	2.87 (5)	2.79 (5)	2.94 (5)	2.76 (4)	2.97 (5)
	女子	2.88 (5)	2.88 (5)	2.83 (5)	2.80 (5)	2.93 (5)	2.68 (4)	2.92 (5)
	全体	2.87 (5)	2.85 (5)	2.85 (5)	2.79 (5)	2.93 (5)	2.72 (4)	2.95 (5)

得られた数値から総じて子どもたちからかなり高い評価を受けた授業であったと判断できるであろう。その中で特筆されるのは一般的にスコアの得られにくい「成果」の次元においても期待どおりの結果が得られたことである。クラス全体で第 7 時に少しばかり落ち込みがみられたものの、非常に良好な結果であった。先のゲーム・パフォーマンスに関する学習成果の分析結果と併せて考察すれば、今回の授業実践において「3 対 2 のアウトナ

ンバー・ゲーム」が新たに加えたルールによって、子どもたちに「わかりやすさ」とともに「空間利用の達成可能性」を大いに感じさせられるものとなっていたのではないかと推察される。

6. おわりに

本授業実践では、ゴール型の教材づくりの一つの手法としてのミニ・ゲーム、その中でも特に、ゲームのミニ化をした上での「アウトナンバー・ゲーム」の有効性を高める視点の探究を試みた。そこで、本稿では、「ドリブル」というボール操作の技能的側面は緩和しながらも、ボールマンに移動可能な条件を付加することによって「ボールを持たないときの動き」の学習を促進できるのではないかと仮説的な意図をもって構想した「ドライブ・バスケットボール」についての実践と学習成果の分析の一端を報告した。

本文において記述した攻撃場面における「ゲーム様相」、および「ボールを持たないときの動き」の分析結果から、ノーマークシュートの実現可能性が高いこと、子どもたちのパスコースを創り出す積極的な動きの学習がなされたことが確認された。

なお、ここでは紙幅の関係から取り上げることはできなかったが、攻撃場面における「ボール保持者の状況判断」について、ディフェンスがマークしている場合とマークがおらず、ゴール方向に侵入できるスペースが存在している場合に区分しながら、シュート、パス、ドライブなどの行動選択が有効になされたかどうかの分析も行っているが、非常に高い学習成果が認められていることを付記しておく。

文献

文部科学省, 2008, 小学校学習指導要領解説体育編, 東洋館出版社, p.73

岩田靖, 2004, もっとやさしく, もっとかかわりのあるボール運動の授業, 長野体育学研究 13 : 18-21

鬼澤陽子, 2014, ゲーム中の学習機会を保証できるゲーム教材とは, 体育科教育 62 (1) : 70-71

高橋健夫・長谷川悦示・浦井孝夫, 2003, 体育授業を形成的に評価する, 高橋健夫編, 体育授業を観察評価する, 明和出版, pp.12-15

(2014年4月9日 受付)