

<実践報告>

小学校体育におけるゴール型ゲームの教材づくりとその検討
 —チャンスエリア・バスケットボールの発想と分析—

北垣内博 長野市立西部中学校
 長尾 舞 桐生市立広沢小学校
 榎本麻衣 信州大学大学院教育学研究科
 岩田 靖 信州大学教育学部スポーツ科学教育講座

Considerations on the Development of Teaching Materials for
 Goal-type Games in Elementary School Physical Education
 —The Concept and Analysis of “Chance Area Basketball”—

KITAGAITO Hiroshi : Seibu Junior High School, Nagano City

NAGAO Mai : Hirosawa Elementary School, Kiryu City

ENOMOTO Mai : Graduate School of Education, Shinshu University

IWATA Yasushi : Education of Sport Sciences, Faculty of Education,
 Shinshu University

研究の目的	小学校高学年のボール運動領域の「ゴール型」のゲームにおいて、特に、ボールを持たないときの動きの意味区分を導入した発想を基盤に据えたシュート・タイプの新たな教材開発を試みること。
キーワード	ゴール型 教材づくり 明示的誇張 ボールを持たないときの動き
実践の目的	ゴール型ゲームにおけるボールを持たないときの動きに先立ったゲーム状況の判断を緩和した授業づくりを探究すること。
実践者名	第一著者と同じ
対象者	長野県長野市立徳間小学校6年生(29名)
実践期間	2011年11月～12月
実践研究の方法と経過	ゲーム修正における明示的誇張の視点を土台にしたゲーム教材「チャンス・エリア・バスケットボール」を構成し、全9時間扱いの単元を展開した。毎時行われたゲームをVTR撮影し、分析を試みている。
実践から得られた知見・提言	ゲーム分析の結果、単元を展開にしたがって、攻撃時のボールを持たないときの動きが大きく増加した。ただし、その質的側面からみると守備のポジション取りとの関係における判断の向上がさらに期待された。

1. はじめに

2008年改訂の学習指導要領において、小学校の「ゲーム」「ボール運動」、そして中学校の「球技」領域では、「技能」の指導内容として、「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」が強調されている。ただし、これらの技能の発揮の前提には、ゲーム状況の「判断」（戦術的気づき）の大切さが存在している。

ここで問題とする「ゴール型」のゲームは一般的に子どもや初心者にとっては非常に難しいものであることが指摘されてきた(Werner 1989)。それはおよそ、ゴール型のゲーム群の戦術的課題(tactical problem)を解決する上での「判断」の複雑さに起因していると考えてよいであろう。

従来、ゴール型の教材づくりの手法としては、主としてゲームに参加する人数を減少させた「ミニ・ゲーム」化や攻撃側の数的優位を条件づける「アウトナンバー・ゲーム」がその中心を占めてきたと言える(鬼澤 2010)。本稿では、それらの手法に加えて、ボール運動の教材づくり(ゲーム修正)における「明示的誇張」(岩田 2003, 2005)の論理の視点をもとに、バスケットボールを素材とした授業実践を試みたので、ゴール型の教材づくりおよび授業での学習指導に向けての資料データを提供する意味でその事例的な報告をしたい。

そこでまずは、ここでの教材づくりの背景・意図についての説明を前提に、具体的な教材づくりの実際、単元展開に触れつつ、ゲーム・パフォーマンスの分析に関する記述を行うことにする。

2. バスケットボールを素材とした「ゴール型」ゲームの教材づくりの視点

ここでは後述する本実践において構成したゲーム教材「チャンスエリア・バスケットボール」の意図の背景にある思考を説明しておきたい。

2.1 子どもにとっての「ゴール型」ゲームの難しさ

冒頭にも触れたが、「ゴール型」のゲームは非常に難しい。その第一の理由は、ゲームの状況判断において、味方、相手、ゴールの位置といった多くの「契機」が包み込まれているところにある。また第二に、ゲームの展開が速く、常に流動的な様相を呈することにある。そこではゲーム状況の判断の「対象」となる「空間」(スペース)の意味が刻々と変化することになる。このような背景を前提に、次のような指摘が可能であろうと思われる。

バスケットボールでは、ゴールに対して180度の攻撃空間が存在する。基本的にはどこにボールを持ち込んでも、どこに走り込んでも自由である。ドリブル・パス・シュートの選択もできるし、パスにおいても誰を受け手として選択するかも自由である。しかしながら、ゲームの中で「何をしたらよいかわからない」「どこへ動けばよいかわからない」という子どもにとっては、この自由度は実は「不自由」なのである。

したがって、この「自由度」に修正を施していくことが教材づくりの一つの重要な視点になりうるであろうと考えられる。

2.2 「ボールを持たないときの動き」について

先述したように、学習指導要領では技能の指導内容が「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」の2つの観点から提示されるようになってきている。このうち特に、「ボールを持たないときの動き」は、ボール運動指導において新たに導入された内容の柱であると言ってもよいであろう。

さて、これらの指導内容の提示に影響を与えたのはもちろん欧米圏にみられる TGfU (Teaching Games for Understanding=理解のためのゲーム指導論) であるのは間違いない。特に、TGfUを継承しつつアメリカで展開されたボール運動指導の「戦術アプローチ」では、技能的側面の内容としてまさにボール操作(on-the-ball skill)とボールを持たないときの動き(off-the-ball movement)が強調されているからである(グリフィンら 1997)。

「ゴール型」のゲームでは、敵と味方が同じコートを共有する中で、有効な空間を生み出しながらボールをキープし、ゴールやゴールラインに持ち込むことが戦術的な課題となる。そのため攻撃側では、ボールを移動させるためのパス・コースを生み出すことが大切である。したがって、ゴール型のゲームにおいては、ボールを保持していないプレイヤーの動きが非常に重要になる。いわゆる「サポート」の動きである。「戦術アプローチ」では、ゲームパフォーマンスの構成要素となる「サポート」を「味方がボールを保持している場面で、パスを受けるポジションへ移動するボールを持たない動き」として規定している(グリフィンら 1997)。

この規定に従って我が国においてもゴール型ゲームにおける「サポート」の有効性やその学習可能性が探究されてきている(吉永ら 2004; 東川ら 2007; 鬼澤ら 2008)。ただし、とりわけゴール型の中でもシュートに持ち込むタイプのゲームでは、この「サポート」行動の中に「シュートチャンスを創出するプロセスでのパスを『繋ぐ』ための動きと、まさに次のシュートに結びつけるためのシュートの有効空間に『飛び込む』チャンスメイクの動きが含まれていることに注意を払うべきであろうと思われる。

なぜ、このことに注目すべきなのか。例えば、このタイプのゲームの攻撃場面において、子どもたちがボールマン(ボールを持ったプレイヤー)からパスを受け取った時点で、シュートに相応しい状況であるにもかかわらず(シュートが打てる位置でボールを受けており、またディフェンスにマークされていないにもかかわらず)、結果的にシュートにチャレンジせずに終わってしまうシーンが数多く観察されるからである。確かに一部の子どもにおいて、シュートに自信がなく、シュートを躊躇してしまうといった心理が働くことも少なくないのかもしれない。ただし、多くの場合、シュートが意識できていないのではないかと想像される。実はこのような現象の背後には、ディフェンスとの位置関係においてパス・コースを生み出すことともに、その次に引き続く行為への「先取り」の重要性が隠されている。そうだとすれば、攻撃場面でのパス・コースを創出する「ボールを持たないときの動き」は、大別して、常に「ボールを繋ぐ」ことと、「シュートする」こととの先取りを含み込んでなされる必要があるのであるが、ゲーム状況の複雑性の中でそのことが子ど

もたちの鮮明な判断として浮き立ちにくいと言ってよいであろう。ゲーム修正における戦術的課題の「誇張」の視点（ソープら 1986）は、子どもたちにとってのこの判断の難しさに向けられることが不可欠となるものと思われる。

3. 「チャンスエリア・バスケットボール」の構想と授業展開

3.1 「チャンスエリア・バスケットボール」の教材づくりの基本的な考え方

前述したように、特に攻撃場面の「ボールを持たないときの動き」において、それが「ボールを繋ぐ」ためのものなのか、次の直接シュートに結びつくチャンスメイクの「侵入」の動きなのかを「先取り」しながらプレイできるように、シュートの打てるエリアを特定し、子どもにわかりやすく提示しようとしたのが以下に記述する単元教材（単元の中で子どもたちが取り組むメイン・ゲーム）としての「チャンスエリア・バスケットボール」の主要な意図である。

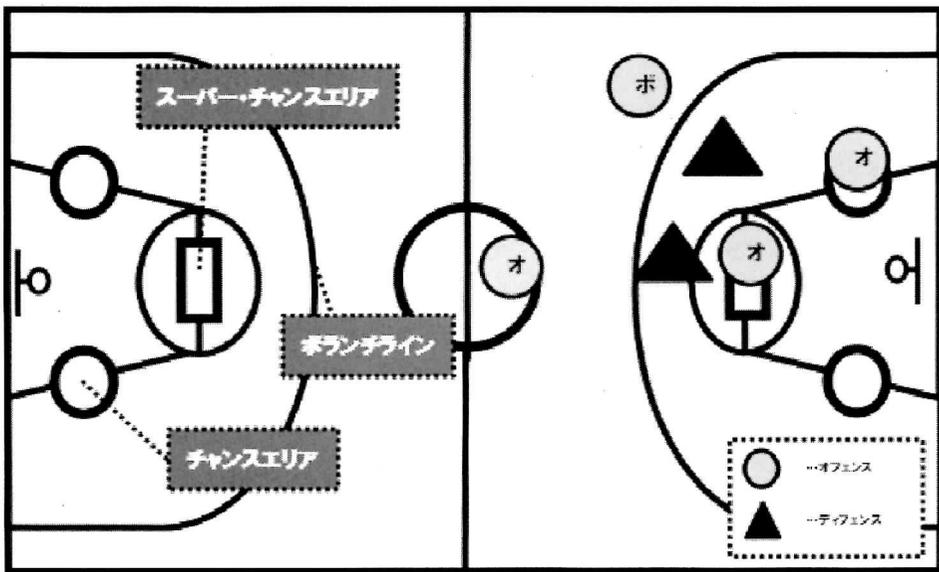


図1 「チャンスエリア・バスケットボール」のコート

図1に示したように、コート両サイドの中央（フリースローサークルの中）を「スーパー・チャンスエリア」、ゴール下の左右の2箇所に「チャンスエリア」を設け、これら3箇所のエリアをシュート可能な場所として限定した。これは、ゲーム修正における「明示的誇張」、つまり、「戦術的課題をクローズアップすることにおいて、子どもに戦術的気づき（判断）に基づいた『意図的・選択的プレイ』を促進させることに向けてなされる、子どもにとって明瞭な付加的ルールを伴ったゲーム修正の方略」（岩田 2005）として理解しうる方策の一つである。

このような3つのエリアのいずれかを守備側のプレイヤーの動きとの対応の中で、積極

的に奪取し、ボールを保持することは、次に続くシュートを予測し、先取りすることになる。また、それらのエリア以外のスペースでのパスの受け取りは、ボールを繋ぎ、味方へのさらなるパスを想定した動きを意味することになると言ってもよい。いわば、攻撃場面におけるボールを持たないプレイヤーのまさに「ボールを持たないときの動き」の意味をシュートに結びつくエリアへの「侵入」と、ボールを繋ぐための全き意味での「サポート」に区別し、その両者の意味合いの動きを明瞭にすることを意図したゲームの条件づくり (game condition) を考えてみようということなのである。

3.2 「チャンスエリア・バスケットボール」のルール

ここで構想した「チャンスエリア・バスケットボール」のルールの大要は以下の表1のとおりである。

表1 「チャンスエリア・バスケットボール」のルールの大要

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">●ゲームの人数<ul style="list-style-type: none">・6対6…オフェンス4人（このうち1人はボランチ・プレイヤー）、ディフェンス2人●コート<ul style="list-style-type: none">・センターラインで区切られたグリッド・コート。オフェンスはフロントコート、ディフェンスはバックコートに位置する。・コート内に、スーパー・チャンスエリア、およびチャンスエリアを設ける。●得点方式<ul style="list-style-type: none">・スーパー・チャンスエリア、またはチャンスエリアからシュートし、ゴールに入れば2点、リングに当てれば1点とする。●ゲーム時間<ul style="list-style-type: none">・1ゲームは4分×3セットとする。●ルール<ul style="list-style-type: none">・ゲームは、センターサークルからボランチ以外のオフェンスがパスを出して開始する。・ボランチ・プレイヤーはオフェンス専門で、ボランチラインの外側からパスを送る役割を持つ。ただし、シュートには関与できない。・シュートは、スーパー・チャンスエリア、およびチャンスエリアからのみ行うことができる。・スーパー・チャンスエリアでパスを受けることができた場合には、フリースロー・サークルのライン前縁まで出て、フリースローを打つことができる。・オフェンスはパスのみでボールを移動させる。ドリブルは禁止。・ディフェンスはボランチラインの外には出てはいけない。・オフェンスがボールをコート外に出してしまった場合には、ディフェンス側のボールとなり、センターサークルからの攻撃となる。ディフェンス側がボールをコート外に出した場合には、オフェンス側のボールになり、ボールが出たところのラインからパスを出してリ |
|--|

スタートとなる。

- ・シュートが入らない、またリングにも当たらなかった場合のボールをオフェンス側が取った場合には、一度ボランチにボールを戻してから再び攻撃することができる。ディフェンス側が取った場合には、ディフェンス側のボールになり、センターサークルからリスタートする。

3.3 単元の展開と毎時間の基本的な流れ

単元の主要な学習課題の展開は以下のものであった。

第1～2時	第3～6時	第7～9時
・オリエンテーション ルールを理解し、ゲームに慣れよう。	チャンスエリア、スーパー・チャンスエリアでシュートを打つにはどうしたらよいか考えよう。	チームシュートチャンスをつくり得点するための作戦を考えてゲームをしよう。

また、各時間は、「チームでのウォームアップ・シュートゲーム」→「全体での学習課題の確認」→「チームでの練習」→「ゲーム①～③」→「チームでの振り返り」→「全体での振り返り」を基本的な流れとした。

4. 学習成果の検討

単元の第3時以降に行われたゲーム(2コート×3ゲーム)を体育館のギャラリーから4台のカメラによってすべてVTR撮影した。この再生映像によって次のようなゲーム分析を行っている。

4.1 出現したゲーム・パターンについての分析

このゲームではすべての攻撃はセンターサークルから開始される。そこでオフェンスが交代するまでの攻撃を1プレイとし、次の表2のカテゴリーによって出現したプレイの様態を区分して、それぞれの出現率を単元の時間ごとに算出している(なお、クラスは4チーム編成としており、毎時、2コートで4分間のゲームを3回繰り返した)。

以下の表3は、第3時から第9時までの各時間のゲームにおける各パターンの出現数と

表2 攻撃場面のプレイの分類パターン

シュートした	Aパターン	・スーパー・チャンスエリアでパスを受け、シュートした。 ・チャンスエリアでパスを受け、ノーマークでシュートした。
	Bパターン	・チャンスエリアでパスを受けたが、ディフェンスにマークされている状況でシュートを打ってしまった。
シュートしなかった	Cパターン	・パスミスによってボールをコート外に出してしまった場合。 ・ディフェンスにボールをカットされた。

表3 各時間の出現パターンとその頻度

	Aパターン	Bパターン	Cパターン	合計
第3時	22 (50.0%)	3 (6.8%)	19 (43.2%)	44
第4時	43 (56.6%)	1 (1.3%)	32 (42.1%)	76
第5時	49 (57.7%)	11 (12.9%)	25 (29.4%)	85
第6時	35 (56.5%)	7 (11.3%)	20 (32.3%)	62
第7時	53 (67.1%)	3 (3.8%)	23 (29.1%)	79
第8時	39 (53.4%)	6 (8.2%)	28 (38.4%)	73
第9時	33 (56.9%)	6 (10.3%)	19 (32.8%)	58

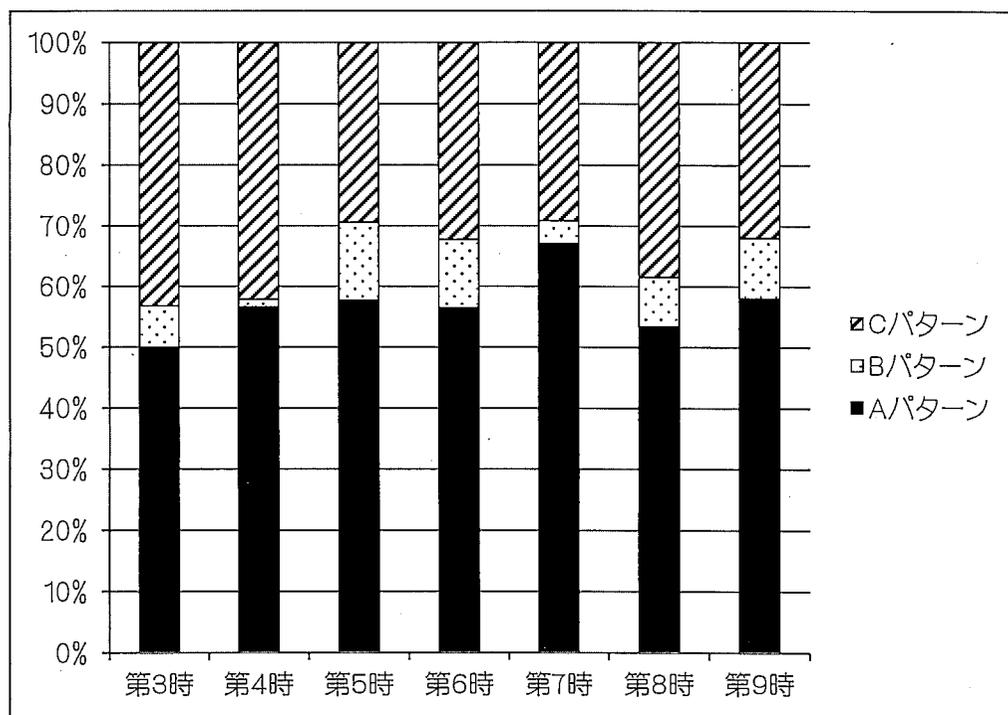


図2 各パターンの出現頻度の変化

その頻度を示したものである(カッコ内は出現頻度)。また、図2は各パターンの出現頻度の変化を示したグラフである。

もちろん、オフェンスからみれば期待されるのはAパターンであり、減少してほしいのはB・Cパターンである。Bパターンはチャンスエリアを奪取できてはいるものの、適切なシュートの状況を判断できていない段階を示しているし、Cパターンはパスの状況判断やボール操作の技能の発揮の失敗によって、シュートチャンスを得ることができていない

からである。

表3・図2にみられるように、単元を通したAパターンの微増、Cパターンの微減傾向が確認されたと言える。このような数値からは、直接的に攻撃パターンに現れた学習成果を明確に解釈できそうにはない。ただし、通常、ゲーム学習の中では、ボール操作を伴わないディフェンス側の動きの向上はオフェンス側よりも顕著に表れるものである。そこからすれば、Aパターンの微増が示されたことは、オフェンス側の学習成果を向上を推察してよいものと思われる。

4.2 ボールを持たないプレイヤーの動きについての具体的場面での事例

「ボールを持たないときの動き」をシュートに結びつける「侵入」とボールを繋ぐ「サポート」に区分けし、その学習成果を確認するための一つの事例的分析を提示してみたい。

ここでは、ゲーム中にオフェンス側が「チャンスエリア」でパスを受けた際に、すばやくディフェンス側がマークに付き、容易にシュートが打てない状況になった場面を抽出し、その際に、他の2人のボールを持たないオフェンス側のプレイヤーの動きを対象にしてみる。

この場面では、ボールを持たないプレイヤーは、マークされている味方がいるチャンスエリア以外のもう一方のチャンスエリア、あるいはスーパー・チャンスエリアに動いて（「侵入」）次のシュート・チャンスを創り出すか、マークされている味方のボールを繋ぐためにシュート可能なエリアではないスペースに動く（「サポート」）ことが求められる。当然ながら、ボールマン（チャンスエリアでボールを持っているプレイヤー）にマークしているプレイヤー以外のディフェンダーの位置取りに対して、パス・コースが生み出されようように動かなければならない。

そこで、この場面でのボールを持たない攻撃プレイヤー2人の動きについて、次のような区分けで評価を試みた。

- ①有効な「侵入」…パス・コースが生まれるようにシュート可能なエリアに動いた。
- ②無効な「侵入」…エリアに動いたがパス・コースは生まれていなかった。
- ③有効な「サポート」…パス・コースが生まれるようにエリア以外に動いた。
- ④無効な「サポート」…エリア以外に動いたがパス・コースは生まれていなかった。
- ⑤ほとんど動けなかった。

次の表4は、第3時以降の各時間のゲームにおいて生じた前記の場面数、および①～⑤に相当する延べ人数の総数とその頻度を示したものである。ボールを持たないプレイヤーは2人であるため、「動けた」「動けなかった」人数の各時間の総数の合計は、場面数の2倍になっている。また、図3は、各区分の出現頻度の変化をグラフ化したものである。

これらの図表から、とりわけ単元後半の第6時以降、「動けた」割合（①～④の部分）が大幅に増加し、ボールを持たない場面での積極的行動が学習されたことが窺える。ここにはシュート可能なエリアを明示的に設定した効果が推察される。ただし、「有効な侵入」はほぼ漸増傾向にあったものの、ボールを繋ぐための「サポート」の出現が極めて低調で

表4 ボールを持たないプレイヤーの動き

		第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	
場面数		9	19	28	20	29	28	33	
動 け た	総数	8 44.4%	9 23.7%	25 44.6%	26 65.0%	43 74.1%	41 73.2%	51 77.3%	
	侵入	① 有効	5 27.8%	5 13.2%	18 32.1%	15 37.5%	17 29.3%	21 37.5%	26 39.4%
		② 無効	3 16.7%	1 2.6%	5 8.9%	9 22.5%	23 39.7%	12 21.4%	19 28.8%
	サポ ート	③ 有効	0 0.0%	1 2.6%	1 1.8%	1 2.5%	1 1.7%	5 8.9%	3 4.5%
		④ 無効	0 0.0%	2 5.3%	1 1.8%	1 2.5%	2 3.4%	3 5.4%	3 4.5%
			⑤ 総数	10 55.6%	29 72.3%	31 55.4%	14 35.0%	15 25.9%	15 26.8%
	動 け な か っ た								

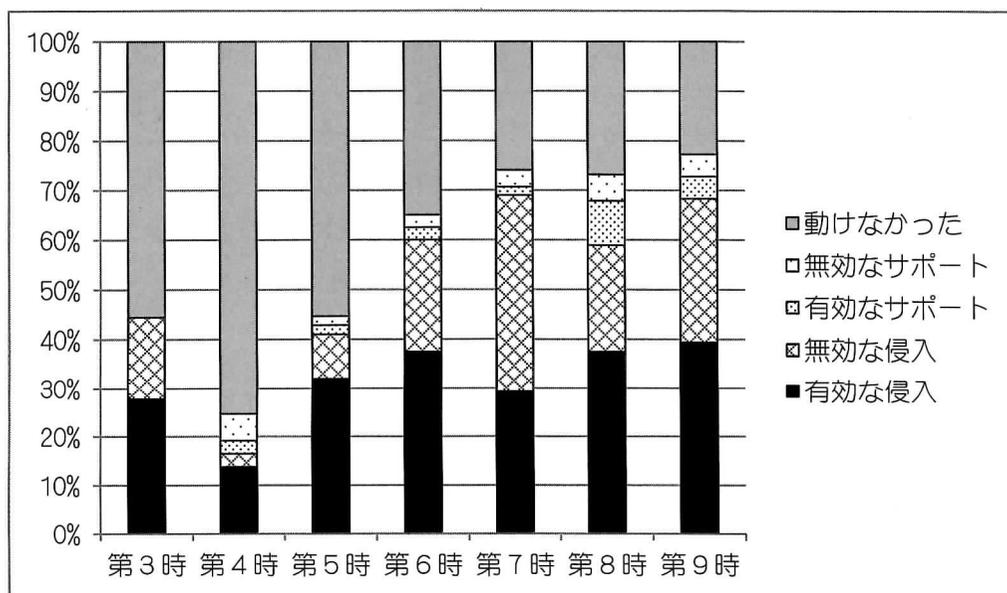


図3 ボールを持たないプレイヤーの動きの内容別頻度

あったことが確認された。ゲーム中のある特定の場面を抽出した極めて部分的な分析結果ではあるが、この実践で用いた単元ゲーム（教材）のあり方、および指導プロセスでの学習ポイントを再検討するための視点を提供してくれるデータであろうと思われる。

5. おわりに

学習成果の分析において記述したように、ゲーム教材「チャンスエリア・バスケットボール」の授業では、およそ良好なゲーム様相が出現し、特定のゲーム場面を抽出した際の積極的なボールを持たないときの動きの増大が確認された。しかしながら、その分析事例は、「侵入」と狭義の意味での「サポート」の選択的な行動という視点からみたとき、未だに重要な追究課題が解決されずに残されたことが浮き彫りになった。それは特に、「サポート」行動への消極性という結果に表れていた。ここでは、シュートのできる3つのエリアと3人の攻撃人数という同数のゲーム条件が「侵入」への意識を過大に誘発した可能性も否定できない。さらなるゲーム条件の工夫を今後の課題としたい。

文献

- Griffin, L.L. et al, 1997, Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach. Human Kinetics. Champaign, IL. 高橋健夫・岡出美則監訳(1999)ボール運動の指導プログラム, 大修館書店
- 東川智之・岩田靖・竹内隆司, 2007, 小学校体育における侵入型ゲームの授業研究—バスケットボールにおける「サポート行動」の学習可能性に関する検討, 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要・教育実践研究(8), 153-162
- 岩田靖, 2003, バスケットボールの教材づくりと授業成果の検討, 高橋健夫編, 体育授業を観察評価する—授業改善のためのオーセンティック・アセスメント, 明和出版, pp.107-111
- 岩田靖, 2005, 小学校体育におけるボール運動の教材づくりに関する検討—「侵入型ゲーム」における「明示的誇張」の意味と方法の探究, 体育科教育学研究 21(2), 1-10
- 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋健夫, 2008, 小学校6年生のバスケットボール授業における3対2アウトナンバーゲームと3対3イーブンナンバーゲームの比較—ゲーム中の状況判断力及びサポート行動に着目して, 体育学研究 53(2), 439-462
- 鬼澤陽子, 2010, ゴール型ゲームの教材づくり・授業づくり, 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編, 新版体育科教育学入門, 大修館書店, pp.187-196
- Werner, P., 1989, Teaching Games: A Tactical Perspective. The Journal of Physical Education, Recreation & Dance 60(3), 97-101
- 吉永武史・高橋健夫・岡出美則・松元剛・鬼澤陽子, 2004, フラッグフットボールの授業におけるサポート行動の有効性, 筑波大学体育科学系紀要(27), 71-79

(2012年6月25日 受付)