

<実践報告>

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—

東川 智之 大田原市立蛭田小学校
 岩田 靖 信州大学教育学部スポーツ科学教育講座
 竹内 隆司 長野市立吉田小学校

A Study of Teaching Invasion Game in Elementary Physical Education
 —Considerations of the Learnability of “Support Behavior” in Basketball Games—

HIGASHIKAWA Tomoyuki : Hiruta Elementary School, Otawara City

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

TAKEUCHI Takashi : Yoshida Elementary School, Nagano City

研究の目的	小学校体育のボール運動領域において、侵入型ゲーム(バスケットボール)の中での「サポート行動」の学習可能性を1単元全体の授業実践・ゲーム分析によって検討すること。
キーワード	侵入型ゲーム ボールを持たない動き サポート GPAI
実践の内容	「セーフティーエリア・バスケットボール」を教材として選択し、特に、シュートチャンスを生み出すためのボールを持たないときの動き、とりわけ「サポート」行動の重要性を中心に掲げた学習を展開した。
実践者名	竹内隆司(第三著者)
対象者	長野市立吉田小学校5年生(59名)
実践期間	2006年10月～12月
実践研究の方法と経過	単元全体にわたって繰り返し取り組まれたゲームについて、以下の3つの視点からのゲームパフォーマンスの分析を行っている。 ①有効なサポート行動の変容 ②パスを出した後のサポート行動の割合の変容 ③運動の苦手な子どものサポート行動の分析 ここでは、ゲーム様相のパターン分析およびGPAIを参考にしている。
実践から得られた知見・提言	上記の3つの視点からのゲーム分析の結果から、ゲームの中での「ボールを持たないときの動き」、特に侵入型ゲームでの中心的な役割を果たす「サポート行動」は、10時間前後の単元において十分確実に学習成果を向上させることができ、少なくとも小学校高学年段階における学習内容の一つの中心的な柱として位置づけることができるであろうと考えられる。また、運動の苦手な子どもにとっての学習可能性も明瞭に確認できる。

1. 緒言

従来、我が国のボール運動の指導は、「個別の要素的な運動技術の練習を積み上げてもゲームに生きない、あるいは無意図的にゲームを繰り返しても質的發展がみられない」(岩田1999)という問題点を抱えており、それらを乗り越えていくための方法論が探究されてきたと言ってよい。このような状況の中で、イギリスのソープらの「理解のためのゲーム指導論」(Teaching Games for Understanding)やアメリカのグリフィンらによるゲーム指導の「戦術アプローチ」(Tactical Approach)といった「戦術的思考」や「意思決定」に着目した欧米の理論が紹介され始め、大きな影響をもたらしてきたと言えるであろう。

例えば、岡出が「戦術学習論」をテーマにして『体育科教育』誌に連載したのは1998年から2000年であり、また、グリフィンらの著書が高橋らによって『ボール運動の指導プログラム—楽しい戦術学習の進め方』として出版されたのが1999年であった(高橋・岡出1999)。そしてそれらに並行するように、全国的規模の組織である「体育授業研究会」の研究誌『体育授業研究』に戦術学習を強調したボール運動の指導の実践研究・報告が多数みられるようになっていく。その第1巻には児玉ら(1998)が「状況判断能力」に着目したバスケットボールの授業に関する事例研究を寄せている。

このような戦術を中心とした指導アプローチの特徴は、ゲームパフォーマンスの向上の大きな要素として、ゲーム理解を前提とした「意思決定」行為を大切にしていることと同時に、「ボール操作の技能」(on-the-ball skill)ばかりでなく、「ボールを持たない動き」(off-the-ball movement)の重要性を強調しているところにある。この視点から、本稿でその対象とする「侵入型ゲーム」(invasion game)に眼を向ければ、ゲーム中における「ボールを持たないプレイヤー」の「サポート(support)」行動の重要性が浮き彫りになる。「サポート」とは、「味方のメンバーがボールを保持している状態で、自分がパスを受けるポジションへ移動する、ボールを持たないときの動き」のことを意味する。このボールを持っていないプレイヤーの「サポート」の動きこそ、シュートに持ち込むチャンスを生み出す極めて重要な行動なのである。

しかしながら、「侵入型ゲーム」において必要不可欠な「サポート」行動が実際の授業における確実な学習内容として位置づき得るのかについての研究成果は非常に少ない。例えば、第10回体育授業研究会では、「ボール運動・球技の授業が目指すもの」という研究テーマが掲げられ、その中で岩田・吉永ら(2006)は、「ボール運動・球技文献データベース—過去10年間に出版・発表された文献を対象に」と題する資料を提示しており、近年のボール運動関係の授業研究・実践動向を検討する大きな手掛かりを与えてくれるが、この問題に取り組んでいるのは極めて限られている。そのような中で、吉永ら(2004)によるフラッグフットボールにおいて「サポート」に注目した研究が出始めている。ただし、作戦の共有とその確実な実行を求めるフラッグフットボールは、常に流動するバスケットボールなどとはやや性格が異なる。また、サポートに着目した実践報告・事例研究としてサッカーにおける岡出ら(2000)、盛島(2003)、滝澤ら(2005)、ハンドボールでの岩田(2003a)などが

散見されるが、単元全体を通してのサポートの学習可能性について探究しているもの、またバスケットボールに類するゲームを対象にしたものはほとんど見当たらない。そこで本研究では、小学校高学年段階におけるバスケットボールの授業実践における「サポート」行動の学習可能性について検討することを目的とする。

2. 実践研究の手続きおよび方法

2.1 実践データ

本実践は、バスケットボールの修正ゲームである「セイフティー・バスケットボール」(岩田 2003b)を単元教材として選択し、以下の実践校、期間、単元時間等で行われた。

実践校 : 長野市立吉田学校 5年1組(男子12名, 女子18名 計30名)

5年4組(男子13名, 女子16名 計29名)

実践期間 : 2006年10月~12月(全11時間扱い)

実践者 : 竹内隆司

「セイフティー・バスケットボール」は、ボール保持者にも、またボールを持っていない味方にも相互に特定のエリアの重要性を意識化させようとした「明示的誇張」^{注1)}の論理の視点から創り出された教材である(フリースロー・サークルのゴール側の半円部分へのパスが成立すれば、ディフェンスに防御されずにフリー・シュートを打つことができるルールを加えたもの)。このゲームは、センターラインで区切ったグリッド・コートを使用し、常時3対2の少人数・アウトナンバー状態で攻防を繰り返すルールを採用している。ドリブルで移動することを禁止し、パス・シュートの形式を強調している。したがって、攻撃側のシュートチャンスはパスのみによって生み出さねばならず、ボールを持っていないプレイヤーの「サポート」の動きを必然的に要求するゲームであることから、「サポート」行動が中心的な学習内容として設定し得ると考えられる。

なお、主要な単元目標は、「ボールを持たないときの動きを意識すること、シュートに有効な空間を判断することを通して、有効な空間でパスを受け、フリーでシュートを打つことができる」とし、各時間は表1のような教師のインストラクションを軸に展開された。

表1 各時間の学習課題の展開(教師のインストラクションの主要なテーマ)

第1時	・オリエンテーションと試しのゲーム。
第2時~第3時	・ノーマークでシュートを打つためにどうやって攻めるか。 ・どうしたらパスが繋がるのだろうか。
第4時~第6時	・ボールを持っていないプレイヤーが動いて連続してパスを回す。 ・空いているところへ走り込んでパスをもらう。 ・チャンスでボールを受けたら積極的にシュートをねらう。
第7時~第8時	・パスを出した後にはどうしたらいいのだろうか。 ・3人目のプレイヤーはどう動いたらいいだろうか。
第9時~第11時	《リーグ戦》 ・「中一外一中」にボールを振って攻めよう。

また、各時は、「チームでの準備、ウォーミングアップ、練習」→「全体での学習課題の把握」→「チームでの作戦タイム」→「ゲーム 1」→「ゲーム 2」→「チームでの振り返り」→「全体での学習のまとめ」として構成している。

対象とした両クラスとも、チーム間の能力差ができる限り小さくなるように配慮して、5～6人からなる6チームを編成した。

2.2 学習成果の分析方法

「サポート」に関する子どもたちのゲームパフォーマンスの学習様態を確認していくため、授業の中で実際に行われたゲーム中の「サポート」行動について分析する。

ゲームは体育館の2コートで行い、各コートともに8分(4分ハーフ)のゲームを2回繰り返す方法をとった(なお、第9時～第11時のリーグ戦の際には、ゲーム数が増加している)。

本研究では、ゲームの攻撃時の行動を分析するために、2コート4箇所すべての攻撃場面を体育館のギャラリーからVTR収録した。オリエンテーションを終えた第2時から最終の第11時までの全ゲームを対象とする。「サポート」行動に関わるゲーム分析の視点・方法は以下の通りである。

①有効なサポート行動の変容

ゲーム中の攻撃場面において、ボール保持者がサポートを必要とした場面で、ボールを持たないプレイヤーがパスを受けるためにパスコースを生み出すことができているのかについて分析する。

- ・「サポート」を必要とする場面は、ボール保持者にディフェンスがついている場面、および2人の「ボールを持たないプレイヤー」にそれぞれディフェンスがついている場面とする。また、ボール保持者とボールを持っていないプレイヤーがマークされた場合には、1人はマークを外してパスコースを創る必要があり、マークされていないプレイヤーはボールを受けることができるように移動しなければならないため、この両者ともにサポートの必要な場面として抽出する。なお、ボール保持者がシュートを打った場合には除外する。
- ・ゲーム中にサポートを必要とする場面でのボールを持っていない2人のプレイヤーの行動をVTR再生画像によって観察し、「ゲームパフォーマンス評価法(GPAD) (Griffin, L. et al. 1997)を参考に、「パスを受けるために空いているスペースに動くこと」、つまり、「ディフェンスを振りきり、ボール保持者との間にパスコースを確保できた場合」を「適切」として、また確保できなかった場合には「不適切」としてカウントする。したがって、ボールを持っていないプレイヤー双方の行動をチェックする。
- ・「適切な回数/適切な回数+不適切の回数×100」によって「有効なサポート率」を算出する。

②パスを出した後のサポート行動の割合の変化

パスを出した後、ボール保持者はボールを持たないプレイヤーへと変わり、次のプレイ

のためにディフェンスのいない空間やシュートに有効な空間へと動かなければならない。そこで、セーフティーエリア以外へ出したパスが繋がった場面を抽出し(セーフティーエリアへのパスが繋がった場合にはフリーシュートとなる)、パスを出したプレイヤーのパス後の行動を観察し、表2のパターンに分類してカウントする。そのデータを基に、パターンごとの出現頻度を算出し、単元展開におけるその変化を分析する。

表2 パスを出した後の行動パターン

Aパターン	・パスを出した後、ディフェンスや味方のいないスペースへ直接移動することができた場合。
Bパターン	・パスを出した後、有効なスペースではないところ(ディフェンスや味方のいるところ)に動いた場合。
Cパターン	・パスを出した後、ほとんど動けなかった場合。

③運動の苦手な子どものサポート行動の分析

運動の苦手な子どもにとっても「サポート」行動は適切な学習内容でありうるであろうか。そこで、単元開始前に実施した体育授業における「診断的評価」(高田ほか 2003)のスコアが低く、さらに第1時の「試しのゲーム」段階において、ボールを持っていないときの動きがほとんどできていなかった4名の子どもの抽出し(5年1組-A・B児;5年4組-C・D児=すべて女子)、先と同様に「有効なサポート」と「パス後のサポート」の視点からその学習成果を検討する。

3. 結果および考察

3.1 有効なサポート率の変化

表3・4は、対象とした2つのクラスにおける、ボールを持った味方をサポートする行動のデータを示している。図1は、その「有効なサポート率」の変化のグラフである。

表3 単元展開におけるサポート行動の変化(5年1組)

	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時	9時	10時	11時
適切	49	67	125	127	170	188	174	256	256	326
不適切	199	205	141	173	118	84	64	108	118	132
有効なサポート率(%)	19.8	24.6	47.0	42.3	59.0	69.1	73.1	70.3	68.4	71.2

表4 単元展開におけるサポート行動の変化(5年4組)

	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時	9時	10時	11時
適切	46	68	150	203	182	200	235	370	393	334
不適切	122	180	144	89	84	74	61	66	123	102
有効なサポート率(%)	27.4	45.9	51.9	69.5	68.4	73.0	79.4	84.9	76.1	76.6

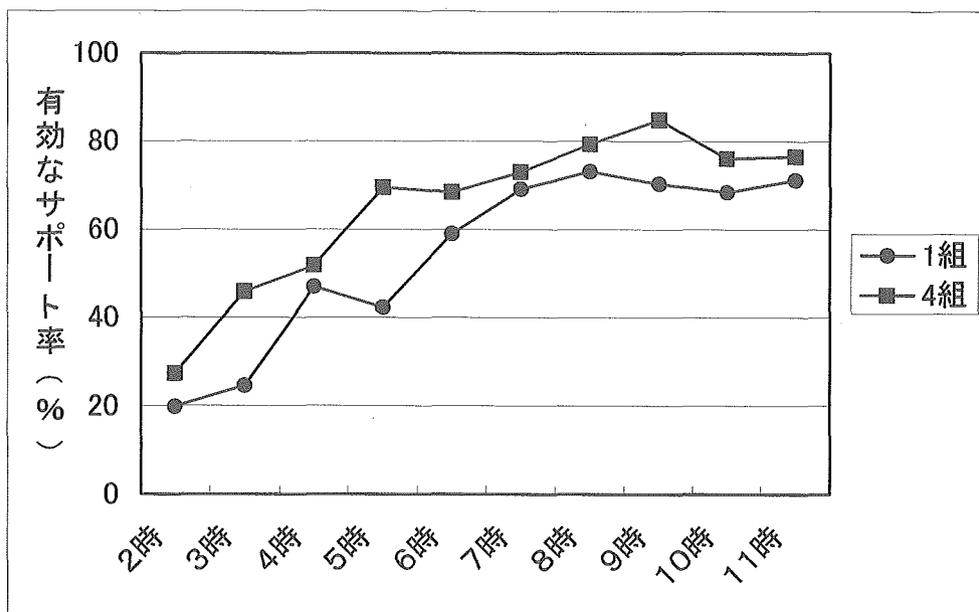


図1 単元展開における有効なサポート率の変容

図表から明らかなように、両クラスともに「有効なサポート率」はほとんど同様な推移を示し、単元始めの20%前後から単元終末では70%を越えるところまで上昇している。特に、単元中盤までの間に大きな学習成果が認められたと解釈してよいであろう。

3.2 パスを出した後のサポート行動の変化

表5・6は、対象とした2つのクラスにおける、パスを出した後のサポート行動の変化

表5 パスを出した後のサポート行動の変化(5年1組)

	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時	9時	10時	11時
Aパターン	13	12	21	24	40	33	36	65	61	87
	15.1%	14.3%	21.0%	20.9%	33.0%	36.7%	45.0%	55.5%	46.0%	47.5%
Bパターン	22	27	42	33	38	25	23	37	44	64
	25.6%	32.1%	42.0%	28.7%	31.4%	27.8%	28.8%	31.6%	33.1%	35.0%
Cパターン	51	45	37	58	43	32	21	21	28	32
	59.3%	53.6%	37.0%	50.4%	35.5%	35.6%	26.3%	12.8%	21.1%	17.6%
計	86	84	100	115	121	90	80	117	133	183

表6 パスを出した後のサポート行動の変化(5年4組)

	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時	9時	10時	11時
Aパターン	8	7	27	26	31	37	43	100	121	98
	12.3%	9.3%	26.0%	22.8%	30.4%	34.6%	40.6%	52.9%	59.3%	56.6%
Bパターン	12	15	45	64	40	49	47	64	55	56
	26.7%	20.0%	43.3%	52.0%	39.2%	45.8%	44.3%	33.9%	27.0%	32.4%
Cパターン	45	53	32	31	31	21	16	25	28	19
	69.2%	70.7%	30.8%	25.2%	30.4%	19.6%	15.1%	13.2%	13.7%	11.0%
計	65	75	104	123	102	107	106	189	204	173

を示している。図2・3は、出現した各パターンの割合の変化を示したグラフである。

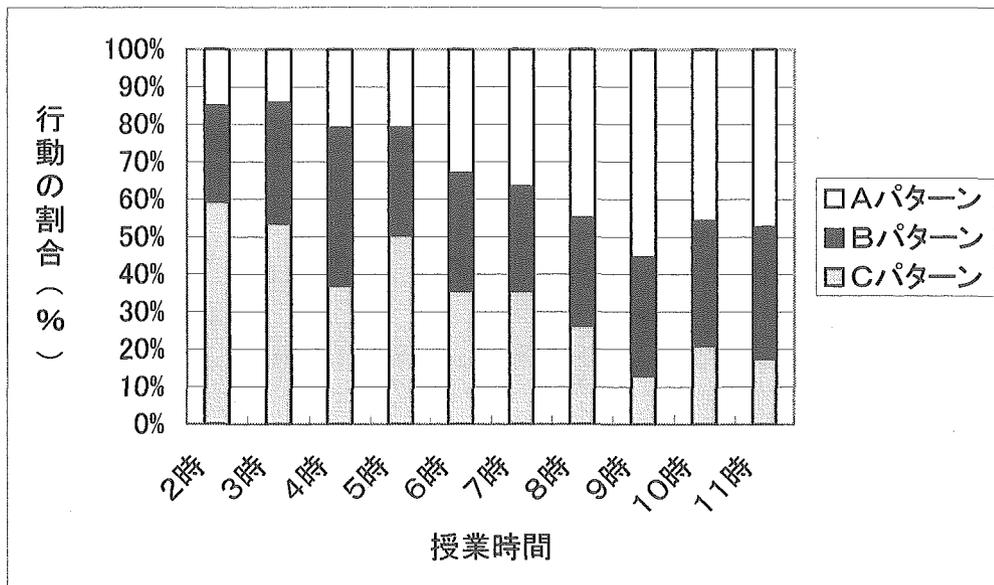


図2 パス後のサポート行動の割合(5年1組)

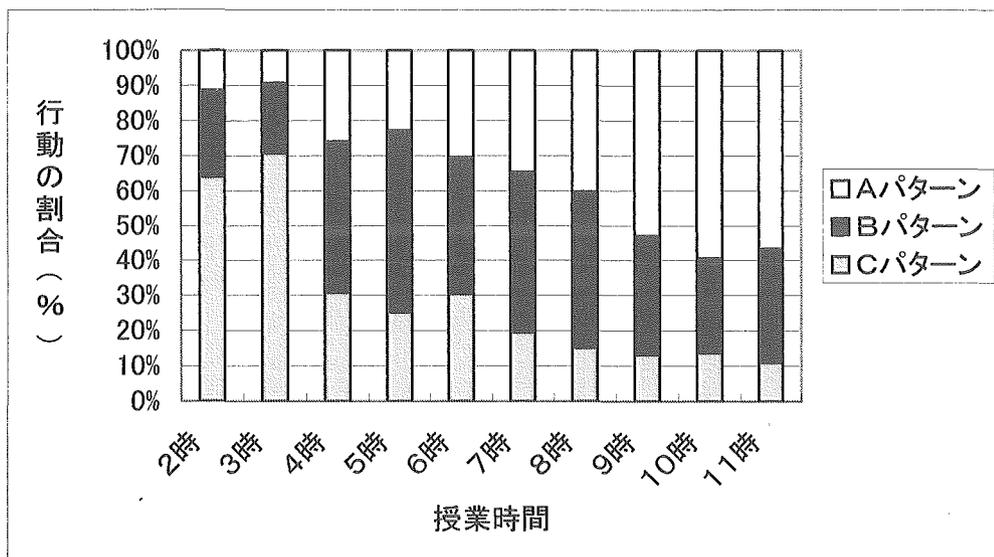


図3 パス後のサポート行動の割合(5年4組)

グラフから明瞭なように、両クラスとも単元展開の経過の中でCパターンが大幅に減少し、Aパターンが増大している。Aパターンはボール保持者の「パス・アンド・ラン(ゴー)」の行動を意味するが、まさに意図的で選択的にパスコースを確保するサポート行動の学習

成果が認められるであろう。

3.3 抽出児(運動の苦手な子ども)のゲームパフォーマンスの変化

表7は、運動の苦手な子どもとして抽出した4名の単元序盤と単元終盤における「有効なサポート率」の比較である(ここでのデータは、抽出児がプレイした攻撃場面を対象としているが、1ゲーム当りのサポートはその絶対数が少なく比較しにくいいため、抽出児が攻撃側のメンバーとして参加した単元序盤・単元終盤の各5ゲームを分析対象としている)。また、図4はそれをグラフ化したものである。

表7 抽出児における有効なサポート率の変化

抽出児	単元序盤			単元終盤		
	適切	不適切	有効なサポート率(%)	適切	不適切	有効なサポート率(%)
A児	1	44	2.2%	18	7	72.0%
B児	9	41	18.0%	30	18	62.5%
C児	6	40	13.0%	32	12	72.2%
D児	15	26	36.6%	34	7	82.9%

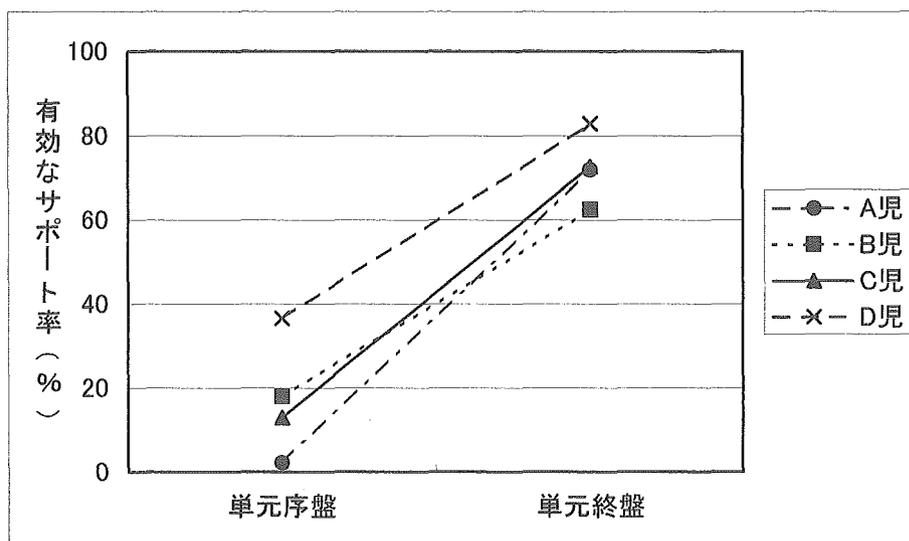


図4 抽出児における有効なサポート率の変化

表8 抽出児におけるパス後の有効なスペースへの動きについての比較

抽出児	単元序盤			単元終盤		
	対象場面	有効なサポート数	有効なサポート率(%)	対象場面	有効なサポート数	有効なサポート率(%)
A児	8	0	0	10	6	60.0
B児	10	0	0	15	7	46.7
C児	14	0	0	13	6	46.2
D児	10	2	20.0	26	11	42.3

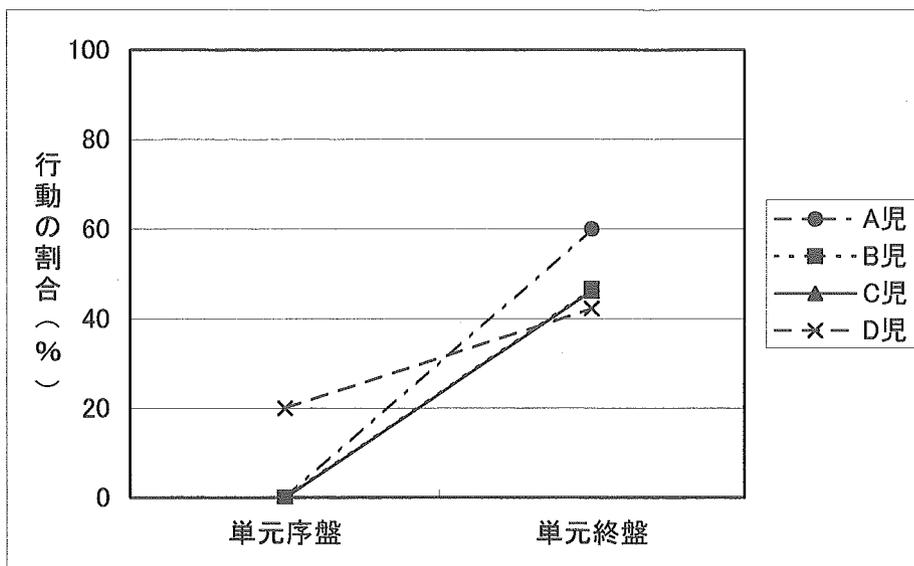


図5 抽出児におけるパス後の有効なサポート率の変化

さらに表8は、抽出児についてのパス後の有効なスペースへの動きについてデータ化したものであり、図5は有効なサポート率をグラフ化したものである。

示された数値において明瞭なように、これらの運動の苦手な子どもたちは、単元序盤においてゲームの中で「どのように動いたらよいか」についてイメージが持てなかったに違いない。とりわけ、自分がボールを持っていないときにとるべき「サポート行動」がほとんど生み出されておらず、有効なサポート率が極めて低かったからである。しかしながら、単元終盤のデータに確実に現れているように、これらのボールを持たないときの動きは、2つの分析対象において「有効なサポート率」の大幅な上昇が認められる。したがって、運動の苦手な児童にとっても、ゲーム中の「サポート行動」は大きな学習成果を期待できる学習内容として位置づけることが可能であると考えられる。

4. 結語

本実践では、「セイフティーエリア・バスケットボール」を教材として選択し、「ボールを持たないときの動きを意識すること、シュートに有効な空間でパスを受け、フリーでシュートを打つことができる」ことを単元目標に設定する中で、全11時間の授業実践を異なる2つのクラスで試みた。また、各時間に取り組まれた全ゲームを対象に以下の3つの視点から分析を加えた。

- ①有効なサポート行動の変容
- ②パスを出した後のサポート行動の割合の変化
- ③運動の苦手な子どものサポート行動の分析

これらのゲーム分析から、ゲーム中の「サポート行動」のパフォーマンスには良好な学

習成果がみられ、この種のタイプのゲーム指導における学習内容として大いに強調できるものであることが確認された。

注

注1) 「明示的誇張」とは、「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」を意味する(岩田 2005)。

文献

Griffin, L., Mitchel, S., Oslin, J., 1997, *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Human Kinetics.

岩田靖, 1999, 問われる球技の学習内容, 学校体育 52(5), pp.38-40

岩田靖, 2003a, 小学校中学年における侵入型ゲームの授業実践の検討ーハンドボールのゲーム分析, 高橋健夫編, 体育授業を観察評価する, 明和出版, pp.103-106

岩田靖, 2003b, 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, 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ー「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), pp.1-10

岩田靖・吉永武史・細越淳二・福ヶ迫善彦, 2006, ボール運動・球技文献データベースー過去 10 年間に出版・発表された文献を対象に, 第 10 回体育授業研究会岩手大会要項

児玉秀人・宮内孝・岩田靖, 1998, 状況判断能力に着目したボール運動指導ーバスケットボールの「課題ゲーム」づくりに関する事例的研究, 体育授業研究(1), pp.28-36

盛島寛, 2003, サポートを学習の中心にすえたサッカーの授業, 体育科教育 51(1), 62-65

岡出美則・小川正一・長妻美孝・佐藤隆治・近藤英基, 2000, 小学校 6 年生・サッカーの授業におけるサポートの学習可能性, 体育科教育 48(4), pp.46-48

高田俊也・岡澤祥訓・高橋健夫, 2003, 体育授業を診断的・総括的に評価する, 高橋健夫編, 体育授業を観察評価する, 明和出版, pp.8-11

滝澤崇・細江拓郎・岩田靖・玉置龍, 2005, 小学校体育における侵入型ゲームの教材づくりに関する検討ー「明示的誇張」の効果の視点から, 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(6), pp.121-130

吉永武史・高橋健夫・岡出美則・松本剛・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学習の有効性についての検討, 筑波大学体育科学系紀要(27), pp.71-