

ゴール型ボールゲームにおける学習内容の系統性に関する検討

大島素代

A study on sequence of learning content in goal type ball games

Motoyo Oshima

I. 緒言

2008年3月に改訂された学習指導要領は2011年4月より全面実施に移された。改訂に関わって、中央教育審議会（2008）は、体育科・保健体育科の基本方針の改善点として、学校段階の接続及び発達の段階に応じて指導内容を整理し、明確に示すことで体系化を図ることを示した。授業者は小学校から高等学校までの12年間の指導内容を見通し、各領域の系統性を踏まえた授業を求められるようになったといえよう。ボールゲーム（ボール運動および球技の総称として用いる）も例外ではない。1980年以降、ボールゲームは、戦術的・構造的観点から捉えた分類に関心が向けられ、学習指導論で、ゲーム理解のための指導論(Teaching games for understanding, 以下、「TGFU」とする)が注目された。この学習指導論をもとに、ゲームの分類システムは、ターゲット型、スライキング/フィールディング型、ネット/ウォール型、テリトリ型に4つに分類された。わが国でも、戦術的観点を取り入れられ、従来の「種目」にかわって、ボールゲームは、ゴール型・ネット型・ベースボール型に分類された（文部科学省，2008）。

諸外国を見ると、Griffin and Butler（2005）はTGFUに基づき、3～12年生を対象に行ったボールゲームの教育プログラムを提示した。このプログラムの結果に基づく考察として、主に次のことが述べられている。子どもたちはいくつかの類似したゲームに取り組まなければ、共通点や相違点は理解できない。子ども達の発達段階に合わせた学習内容の選択が必要であり、学んだ内容をさらに広げられる応用的な学習内容を取り組ませることが重要である。指導で、従来のような細かい技術指導を先に行うのではなく、ゲームを通して学ばせることを重視するべきである。カリキュラム

を作るに至って注意すべきは、カテゴリーの一体化を見据えた学習内容を作ることである。

そこで本研究は、TGFUに基づき、学習内容の系統性とそのカリキュラムについて事例的に検討することを目的とした。具体的には、ゴール型ボールゲームの中でも唯一足をを使うサッカー型ボールゲームを選択して行った。

II. 研究方法

1. 研究対象とゲームカリキュラム

愛知県A小学校の1年生、4年生、5年生を対象に2012年2月下旬から3月中旬にかけて、サッカー型ボールゲームを行い、観察・分析を行った。学習指導要領解説を参考に、学習内容を設定し、教材・学習時間を各学年で設定した（表1）。

表1 研究対象とゲームカリキュラム

	1年生	4年生	5年生
期間	2012年2月下旬～3月中旬	2012年2月下旬～3月中旬	2012年2月下旬～3月中旬
場所	愛知県A小学校	愛知県A小学校	愛知県A小学校
単元数	8時間完了	8時間完了	8時間完了
授業者	授業者C	授業者C	授業者C
児童	男子 21名 女子 8名	男子 29名 女子 16名	男子 32名 女子 19名
合計人数	29名	45名	51名
サッカーボール	MIKASA(kick off kids30)	MIKASA(kick off kids30)	4号
ドリルゲーム	ステーション学習ゲーム サッカーゴールゲーム	ステーション学習ゲーム	ステーション学習ゲーム
タスクゲーム	ファストブレイクラインゲーム	バスランゲーム	
メインゲーム	サークルシュートゲーム	Aゴールライングリッドゲーム	2×2グリッドゲーム

2. 分析方法

8時間の授業におけるタスクゲーム、メインゲームの運動学習場面における「意思決定」と「サポート」について観察・分析した。表2は各学年の分析視点である（表2）。

表2 各学年の分析視点

		サポート場面	意思決定場面
Aプレイ	1年生	パスがもらえるところへ動く	フリーの味方にパスをする
	4年生	パスを出す人との間にディフェンスがいないスペースへ走り込む	空いているスペースに走り込んでいる味方にパスをする
	5年生	得点しやすいスペースに走り込む	得点しやすいスペースに走り込んでいる味方にパスをする
Bプレイ	1年生	パスをもらうための動きがある	味方にパスをする
	4年生	空いているスペースへ動く	フリーの味方にパスをする
	5年生	ボールがもらええるスペースに動く	フリーの味方にパスをする
Cプレイ	1年生	パスをもらう意思がみられない	狙いもなくボールを蹴る
	4年生	スペースへの気付きがない	フリーの味方に気付かない
	5年生	スペースへの気付きがない	フリーの味方気付かない

Ⅲ. 結果・考察

1. 1年生における学習内容の達成可能性

(図1, 図2)

8時間目には, AプレイとBプレイを合わせた出現回数の割合は, サポート場面, 意思決定場面共に90%以上であったことから, 「パスをもらうための動きがある」ことと, 「味方にパスをする」という学習内容は達成可能であった. しかしAプレイの出現回数はあまり増えず, 「フリーの味方にパスをする」ことや, 「パスがもらえるところへ動く」ことに課題が見られた.

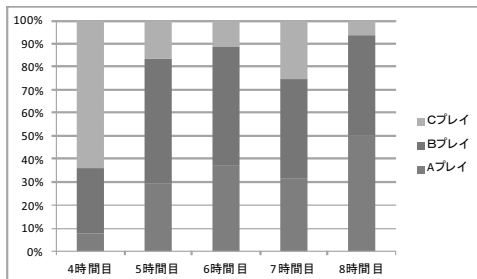


図1 サークルシュートゲームにおけるサポートの変容

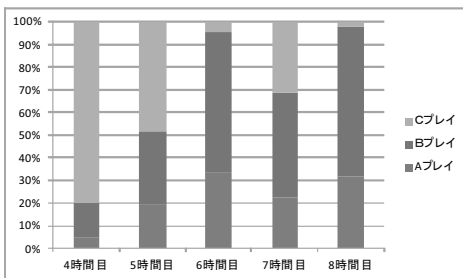


図2 サークルシュートゲームにおける意思決定の変容

2. 4年生における学習内容の達成可能性

(図3, 図4)

意思決定場面ではAプレイの出現回数が60%を超えたことから, 「空いているスペースに走り込んで味方にパスをする」という学習内容は大方習得できたと言える. しかし, サポート場面において, Aプレイの出現回数の割合は, 6時間目から8時間目では常に40%から50%の間であったことから, 「パスを出す人との間にディフェンスがないスペースに走り込む」ことに課題があると考えられる.

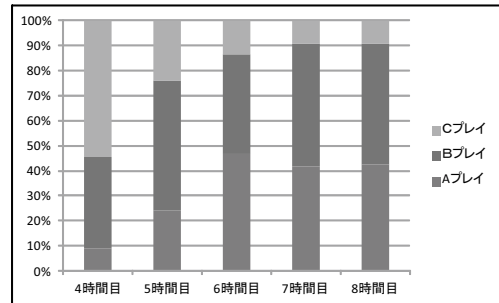


図3 4ゴールライングリッドゲームにおけるサポートの変容

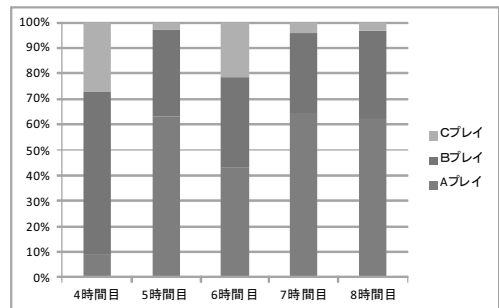


図4 4ゴールライングリッドゲームにおける意思決定の変容

3. 5年生における学習内容の達成可能性

(図5, 図6)

8時間目のAプレイ出現回数の割合は, サポート場面, 意思決定場面共に40%程度であった. このことから, 「得点しやすいスペースに気付く」ことが課題であったといえる. しかし, AプレイとBプレイを合わせた出現回数の割合は, 6時間目以降, 共に90%を超えた. このことから, 「ボールがもらえるスペースに気付き, スペースへ動く」ことと, 「フリーの味方にパスをする」という学習内容の達成は十分に可能であったといえる.

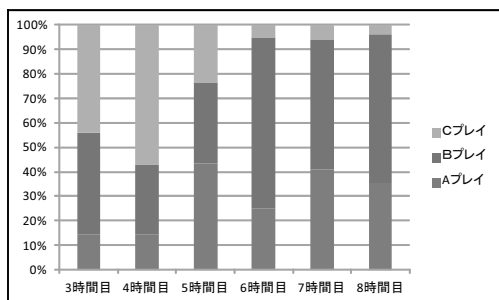


図5 2+2グリッドゲームにおけるサポートの変容

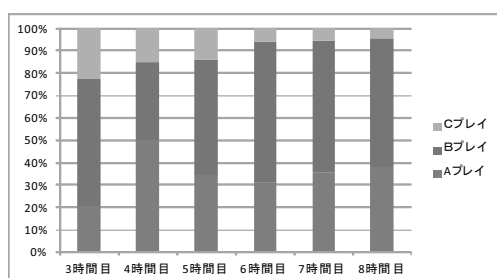


図6 2+2グリッドゲームにおける意思決定の変容

IV. 結論

Griffin and Butler (2005) は、最終的に学習させたい内容を見据え、同型異種目を段階的に学習していくことや、学習内容に系統性を持たせることが、効果的に学習内容の習得を高めることを明らかにした。そこで、本研究では足で操作するゴール型ボールゲームについて、学習時間、内容、教材といったゲームカリキュラムを、サポートと意思決定場面における学習内容の達成度から判断した。その結果、本研究で作成した教材によって学習内容は、すべての学年で大方達成されたといえる。しかし、本研究のゲームカリキュラムは、いくつかの問題を包括していた。

1年生では、Aプレイの出現回数の割合は低迷し、とりわけ、サポート場面での低迷が目立った。そのため、手を使ったゴール型ボールゲームで、ボールを持たない動きを学習したのち、2年生でサッカー型ボールゲームを行うことが、学習効果を高めると考えられる。

4年生ではAプレイの出現回数の割合は漸増し、8時間の授業時間数で学習内容が大方習得できたといえる。しかし後半は、サポート場面の出現回数の割合が停滞し、有効なスペースに走り込む動きを学習できるような教材の開発が必要であったといえる。したがって、ボールマンと自分の間にディフェンスがいないスペースへ走り込むことを学習内容の中核とした、ワンゴールの当てゲーム(伊藤, 2007)を参考にし、例示とした。また、3年生で手を使ったゴール型ボールゲームで同内容を学習することにより、より効果的に学習内容を習得できるといえよう。

5年生では、Aプレイの出現回数の割合は低迷

し、「得点しやすいスペースに気付く」ことに課題がみられた。そのため、5年生では手を使ったゴール型ボールゲームを行い、シュートを狙うために有効な機会や状況を増やす、V字ゴール・ハンドボール(岩田, 2012)を参考にし、例示とした。その上で、サッカー型ボールゲームを6年生で行うことがより学習効果を高めると考えられる。

これらのことを受けて、ゴール型ボールゲームにおけるゲームカリキュラムは表3の試案を示すことができる。

表3 ゴール型ボールゲームにおける
学習内容のカリキュラムの試案[illegible]

ただし、本研究ではサッカー型ボールゲームの授業を1年生、4年生、5年生において同時期に行ったが、他学年の授業実践や、他種目の学習内容、より有効な教材や単元計画、具体的なカリキュラムの構成についてさらに検討していく必要がある。

V. 引用参考文献

- 1) 中央教育審議会：体育科・保健体育科の改善の基本方針、2008
- 2) 文部科学省：小学校学習指導要領解説体育編、2008
- 3) Griffin and Butler：Teaching games for understanding.33-54、2005
- 4) 伊藤久仁：今こそ、学びの順序を考慮した教材作りへ、体育科教育 55（5）：18-21、2007
- 5) 岩田靖：体育の教材を創る、大修館書店、131-140、東京、2012

(指導教員 福ヶ迫善彦)