

球技領域の指導の変遷過程の検討

兒玉英華

An examination of a change process in ball game instruction

Eika KODAMA

I. 問題と目的

球技領域の授業において、子どもの技能差やゲームに参加できない子が見られる。それは、「技術アプローチ」の採用が一つの原因と考えられる。そしてこれらの問題の克服を目指し、学習指導要領の目指す学力観に基づいて「戦術アプローチ」が採用され始めた。

学習指導要領は、何回かの改訂の経緯がある。その理念に基づき、体育の理念も「身体の教育」から「運動による教育」、そして「運動の教育」へと変遷の経緯をたどっている。「技術アプローチ」や「戦術アプローチ」は、このような体育科の目標に影響されてきたのである。

2008年の改訂では、「基礎的・基本的な知識・技能の習得（文部科学省2008 p 1-2）」が求められ、球技領域では、種目固有の技能ではなく、攻守の特徴（類似性・異質性）や「型」に注目し、種目が「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」に整理された（文部科学省2008 p 7）。

球技指導上の問題については、上述したことの他に「戦術と技術の遊離」「教材内容の不明瞭さ」などが指摘されている。そしてこれらの問題に対して、「カリキュラムづくり」「認知スキル」「サポート学習」「局面学習」などの解決案が提案されている。しかし、球技指導上の問題は解決されているのであろうか。

そこで本研究では、次の2点を目的とした。

- 1) 「技術アプローチ」と「戦術アプローチ」の2つの観点でおおよその時代区分をとらえ、これまでの球技指導の変遷過程を事例から明らかにする。
- 2) 実際の授業を観察し、子どもの学習状況の特徴を概念で表し、球技領域における指導の改善の示唆を提供する。

II. 方法

研究1では文献研究を行う。

まず、学習指導要領の変遷過程を検討する。「技術アプローチ」と「戦術アプローチ」の2つの観点でおおよその時代区分をとらえ、「技術アプローチ」が広く採用されていた時代（以下「前」〔1960～1970年〕と表す）と「戦術アプローチ」が広く採用されていた時代（以下「現」〔1987～1999年〕と表す）を3つの視点（「技能」「判断の学習」「ゲーム水準」）で比較する。その中でゲーム参加や技能がどのように扱われていたのかを考えていく。

そして、指導事例から、指導の変遷過程を明らかにする。

対象：雑誌「学校体育」

1960～1970年（「前」）

1987～1999年（「現」）

研究2では参与観察を行う。小学校のボール運動の授業事例から児童の学習状況のうち、ゲームの場面だけを分析する。そのために、ゲームの場

面を観察し描写する。補助として、VTR撮影を行う。子どものプレイ意図は質問紙やインタビューを行い、聞き出していく。これらを手がかりに、データを比較、検討し、概念を産出していく。そして球技指導上の問題の解決方法を検討する。

対象児童：愛知県A市立N小学校

期間：2009年10月～12月

対象授業：

3年生「突き進め！ゴールを目指して

(バスケットボール型ゲーム)」

5年生「キャッチバレーボールを楽しもう！

(ネット型ゲーム)」

6年生「ゴールヘダッシュ！オフenseの

鬼になろう～バスケットボール」

Ⅲ. 球技領域における指導の変遷過程についての検討(研究1)

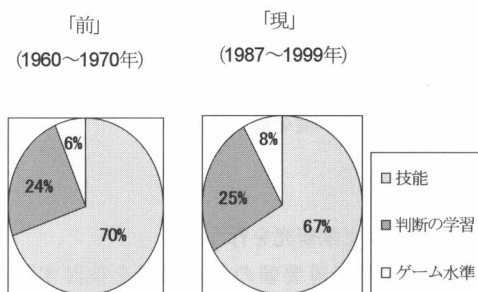


図1 「前」と「現」の分類の比較

研究1では、3つの視点に関する記述件数を得た。「前」では事例364件のうち、技能に関する記述が306件、判断の学習に関する記述が107件、ゲーム水準に関する記述が28件あった。「現」では事例180件のうち、技能に関する記述が123件、判断の学習に関する記述が47件、ゲーム水準に関する記述が15件あった。図1は、全事例に対する「技能」「判断の学習」「ゲーム水準」の割合を表したものである。

この結果から、「前」と「現」を比べると「技能」「判断の学習」「ゲーム水準」に関する記述は、数的に大きな違いが見られないことが分かった。そのため、質的に事例の検討を行った(表1)。

その結果、「前」では、ボールや用具にかかわる技術指導が多く取り入れられ、「ゲーム」は単

表1 「前」と「現」の授業プログラムの比較

「前」 中学校体育科の指導 女子バレーボールの指導	「現」 此授業を以て シミュレーション中心としたバレーボールの指導
○コート (バレーコート、フリスビーコート、ドリアコート)	○コート種類 バレーコート、フリスビーコート、ドリアコート
○バレー (バレーボール、バレーボール、バレーボール)	○バレー種別 バレーボール、バレーボール、バレーボール
○キャッチ ○ドリアル (高ドリアル、低ドリアル)	○ドリアル型ゲーム ○パス型ゲーム
○パスステップ	○ドリブル型ゲーム ○パス型ゲーム
○パス ○パス ○パス	○ドリブル型ゲーム、2点取得 ○パス型ゲーム、2点取得 ○ドリブル型ゲーム、4点取得 ○パス型ゲーム、2点取得 ○パス型ゲーム、4点取得 ○ドリブル型ゲーム
○パス (パス、パス、パスのゲームを中心とし、徐々にボールを動かす)	○ドリブル型ゲーム ○パス型ゲーム ○ドリブル型ゲーム、2点取得 ○パス型ゲーム、4点取得 ○ドリブル型ゲーム、2点取得 ○パス型ゲーム、4点取得

なる「ゲーム」として扱われていた。それに対し「現」では「ゲーム」に至るまでに様々な課題や条件のついた学習が取り入れられていたことが分かった。このことから、事例からも、球技領域において「技術アプローチ」から「戦術アプローチ」へと変遷してきたことが明らかとなった。

また、「ゲームの水準」に関する記述は、「前」「現」ともに数的には少なかった。このことが、事例に見られる様々な運動課題と子どもたちの学習状況との間に差を生み、解決に至らない原因なのではないだろうかと考えた。そこで、子どもの学習状況の特徴を概念で表し、球技領域の指導の改善の示唆を提供することとした。

Ⅳ. 実際の体育授業の分析と考察

実際のゲームをオフenseの連係プレイに注目して、観察した。

連係プレイは主として「パス」と「off the ballの動き」で成り立っているため、「パス」「off the ballの動き」「その他」に視点を置き、検討した。

1. 抽出場面の主な内容

ゲーム場面におけるオフenseの連係プレイは47件あった。そのうち、「パス」に関する場面は46件、「off the ballの動き」に関する場面は39件、「その他」に関する場面は14件あった。

「パス」

①ドリブルで敵を抜くことに夢中になり、パスをしようとしな

②無理矢理シュートを打っている。

- ③ボール保持者自身が自分で気付いてパスを出す。
- ④味方やコート外で試合を観戦している児童によって気付かされてパスをする。
- ⑤シュートを打とうとしたが打てず、そこからパスが発生した。
- ⑥敵の頭上を越えるパスが見られた。
- ⑦レシーブ→トス→アタックという一連の流れが出来ている。
- ⑧レシーブ→トス→アタックという一連の流れがある。セッターが上げるトスに工夫が見られた。
「off the ballの動き」
- ⑨マイボールの時、off the ballがゴールへ走っている。
- ⑩off the ballがパスを呼んでいる。
- ⑪マイボールになった瞬間、ゴールへ走り出している。
- 「その他」
- ⑫コート外で試合を観戦している児童からの言葉。

2. コード化及び概念化

「パス」に関しては8つ、「off the ballの動き」に関しては3つ、その他については1つのコードを導くことができた。

この12個のコードから、7個の概念を導くことができた。

「夢中」「ひとりよがり」に共通していること

表2「場面のコード化及び概念化」

場面番号	コード名	概念
①	「夢中」	「個人プレイ」
②	「ひとりよがり」	
③	「味方の発見」	
④	「気付かされて生まれるパス」	「気づき」
⑤	「シュート阻止により生まれるパス」	
⑥	「パスを通す工夫」	
⑦	「パターンの利用」	「パターン」
⑧	「パターンの応用」	
⑨	「偶発的原則の利用」	「偶発」
⑩	「パスの要求」	「要求」
⑪	「原則の理解」	「意図」
⑫	「コート外からのアドバイス」	「アドバイス」

は、味方がいるにもかかわらず、個人プレイに走っていることである。この段階では、自分のことしか考えられていないため、2つを合わせて「個人プレイ」と命名した。

「味方の発見」「気付かされて生まれるパス」「シュート阻止により生まれるパス」「パスを通す工夫」に共通しているのは何らかのかたちで気付いており、気付くことによって、パスが生まれ、連係プレイにつながっているということである。よって、これらをまとめて「気づき」と命名した。

「パターンの利用」「パターンの応用」は、このパターンをプレイヤーが共通理解することで、個人プレイに走ることなく、パスが発生し、連係プレイに繋がっている。よって、この2つを「パターン」と命名した。

「偶発的原則の利用」については「偶発」、「パスの要求」については「要求」と命名した。

「原則の理解」については、原則を理解し、マイボールになった瞬間に走り出すというところにoff the ballの意図が含まれていることから「意図」と命名した。

「コート外からのアドバイス」は「アドバイス」と命名した。

3. 3つの次元

研究2の結果と考察から、パスに関して「個人プレイ」「気づき」「パターン」、off the ballに関して「偶発」「要求」「意図」、その他に関して「アドバイス」という概念が得られた。

これらの概念から、子どもたちの動きにある特徴が見られた。それは、ゲーム初期の段階では自分の置かれた状況に対して「反射的」にプレイし、

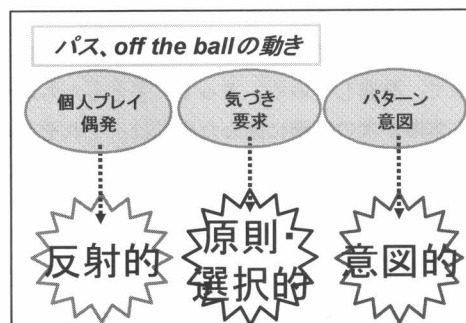


図2「概念とその特徴」

技能が高まるにつれて「原則・選択的」、「意図的」にプレイするようになっていったということである。

ゲーム場面で見られたプレイをそれぞれ「反射的次元」「原則・選択的次元」「意図的次元」とする。

これはゲーム水準の発展段階と捉えることができる。反射的な次元では巧い子・強い子が活躍する。ボール操作の技術指導だけでは、その差が埋まることは考えられない。なぜなら、off the ballの原則的動きに関する知識が子どもたちにないからである。技術を熟練するまで指導しようとするれば相当な時間が必要となり、授業の中で行うのは時間的に難しい。

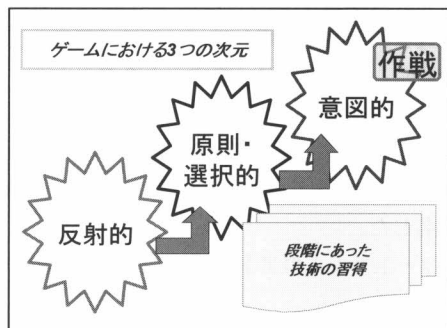


図3 「ゲームにおける3つの次元」

しかし、正しいやり方を習得させるまでの指導は、「知らないためにできない」子に対する指導であるため、それほど多くの時間を必要とせず成果を上げることができると考えられる。

「動き方」が分かると、次は「選択的次元」に移行する。その成熟した姿が「意図的次元」である。この「意図的次元」で「作戦」の意味が出てくると考えられる。

このように、子どもたちのゲーム水準は段階を追って、発展していく。よって、子どもたちのゲーム水準が次の段階に進むためには、それぞれの段階に合った運動課題の提供が必要であるといえる。

V. まとめ

以上の2つの研究から、球技領域の指導の変遷過程を検討し、実際のボール運動の授業において

球技指導上の問題の一部を抽出することができた。

子どもたちのゲーム水準は段階を追って、発展していく。よって、子どもたちのゲーム水準が次の段階に進むためには、それぞれの段階に合った技術の習得が必要であるといえる。

教師が、ゲーム水準の発展段階を視野に入れ、授業を組み立てることができれば多くの子どもたちがゲームに参加し、運動に親しむことができるのではないだろうか。そして、球技指導上の問題も解決に近づけるのではないかと考えられる。

VI. 引用・参考文献

- 1) 文部科学省：小学校学習指導要領解説体育編，1-2，東洋館出版社，東京都，2008
- 2) 文部科学省：小学校学習指導要領解説体育編，7，東洋館出版社，東京都，2008
- 3) 宮内孝：戦術学習と技能習熟をつなぐ学習過程づくり—ソフトバレーボールを例に—，体育科教育，第49巻15号：30-33，2001
- 4) 森敏生：小・中・高校を見通した教科内容の編成と教材づくりにむけて—攻守混合系のゴール型教材を中心に—，体育科教育，第49巻15号：14-19，2001
- 5) 吉永武史：学習内容を明確にしたボールゲームの授業づくり，体育科教育，第54巻6号：19-23，2006
- 6) 田中雅人：ボールゲームにおける状況判断をどう教えるか，体育科教育，第54巻6号：24-27，2006
- 7) 内山治樹：なぜ「サポートプレイ」に着目してゲームを構想するのか—バスケットボールの中心に—，体育科教育，第54巻6号：28-31，2006
- 8) 松田恵示：「戦術学習」から「局面学習」へ—新しいボール運動系の学習指導の考え方—，体育科教育，第57巻4号：20-24，2009
- 9) リンダ・L・グリフィン他，高橋健夫ら訳：ボール運動の指導プログラム 楽しい戦術学習の進め方，大修館書店，東京都，1999
- 10) 福西孝允：女子バスケットボールの指導，学

校体育. 第21巻第13号:123-127, 1968

- 11) 遠藤嘉津敏: シュートゲームを中心としたバスケットボールの指導. 学校体育. 第41巻第8号:116-124, 1988
- 12) 吉井四郎: バスケットボール指導全書 1, 30-32, 大修館書店, 東京都, 1986
- 13) 吉井四郎: バスケットボール指導全書 1, 36, 大修館書店, 東京都, 1986
- 14) 福原祐三ら: バレーボールの練習プログラム, 7, 大修館書店, 東京都, 1997
- 15) 福原祐三ら: バレーボールの練習プログラム, 6, 大修館書店, 東京都, 1997
- 16) 吉井四郎: バスケットボール指導全書 1, 137, 大修館書店, 東京都, 1986

(指導教員 森 勇示)