

ゴール型ゲームにおいて仲間と運動する面白みを感じる子どもの育成

—戦術学習の中で「コーチング」を活用した授業実践—

教職実践基礎領域

立川 貴士

I はじめに

「言霊」。これは、高校の部活動の顧問から送ってもらった言葉である。「言葉には、魂がこもっている。時には言葉で人を動かすこともできる」当時はこの言葉の本当の意味を理解していなかった。しかし、言葉の重さを知ることができた貴重な体験を母校の教育実習で得ることができた。教育実習の担当教員はサッカー部の顧問であった。部員100人を越える部活であったが、どの子どもも意欲的に部活に取り組んでいた。その成果もあり、愛知県内でも着々と力をつけている部活であった。しかし、担当教員である監督の指導を見ていると、技術指導を積極的に行っているわけではなかった。どちらかというと子どもをその気にさせる言葉掛けを多く行っていた。技術指導を積極的に行わなくても、技量を伸ばし意欲的に参加できている現場を目の当たりにした。子どもが集中して取り組むことができる環境設定と子どもをその気にさせる言葉がけを適切に行うことで、充分育てることができるのではないかと考えた。

そこで、近年注目されている当事者を意欲的にさせ、目的を達成するための支援を行う「コーチング」が研究構想に挙がってきた。「コーチング」を小学校体育に取り入れることで、面白みを感じ生き生きと、運動することができる子どもを育てたいと考えた。

II 運動における面白み

1 「遊び」の面白みを運動に

身体を動かすことが好きな子どもはとても多い。学校現場においても体育が好きという割合が、全教科の中でも、1・2位と答える子どもが多い。そこには、実技教科であり、身体を思う存分動かせることが一つの要因として挙げられると考えている。子どもにとっては、放課に運動場で遊んでいる感覚に近いのかもしれない。だが、その「遊び」感覚こそが体育の中では最大の武器になる。

松田(2016)は、カイヨワ(1990)の言葉を借り、遊びと教育の関係について以下のように記述している。

「面白い＝ワクワクすることをやっていることが遊びの本質であり、夢中になればなるほど『肉体的・性格、知性の教育』が付加価値として豊かにもたらされる」

つまり、遊びから子どもたちは学び成長する。教育として体育を行うのはもちろんのことではあるが、技能を習得することばかりに意識が向きすぎると、子

どもは、ワクワクする面白さを感じるができなくなってしまう。

また、松田(2016)は子どもの感じる面白さについて次のようにも述べている。

「ワクワクすることを『できないからこそ面白い』と感じることが授業のベースラインに必要だ。運動が苦手な子どもは『できないからやらない』と思考が働いてしまう。一方で、運動に意欲的に取り組む子どもは、できないことが目の前に発現したときに『できないから挑戦したい』といった感情が出てくる」

指導者から授業のベースラインを変える声掛けをしていくことで、普段運動に取り組まない子どもも、授業に意欲的に参加することができる。そもそも「遊び」は繰り返し失敗をして、試行錯誤していくものである。子どもは遊んでいるときには目が輝き、意欲的である。その遊びの中で学習を深め、考え方や活用する力を身に付けていく。

体育においても、できないことに挑戦し、達成したときに運動ならではの面白みを感じる子どもを育成したい。そのためには、子どもたちの「どうしてもやってみてみたい」「チャレンジしてみたい」という動機付けを行う必要がある。

2 体育における動機付け

スポーツ心理学の基本的な三つの動機付け(伊藤2012)には、以下のものがあると考えられている。

達成(自分の目標を成し遂げたい)

優越(人に勝ちたい)

親和(仲間と一緒にいたい)

この三つの動機づけを満たすために、運動に対して意欲的に参加することができる。

つまり、ゲームに勝つ(優越)ために、仲間と共に戦略を練り(親和)、実現できることを目指して(達成)ゲームに取り組む。これらを繰り返しながら、意欲的に運動に取り組み、その面白さを感じるができると考える。

III 戦術学習における「コーチング」の活用

1 「コーチング」について

(1) 基本的な考え方

この三つの心理的欲求を満たして、子どもに運動の面白みを感じるができるようにするためには、コーチングの学習体系が適していると考えている。

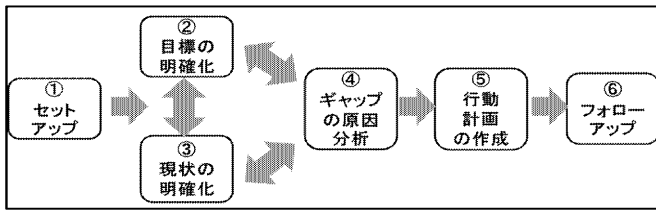
コーチングの基本的な考えとして、次の三点がある。

「人は無限の可能性をもっている」
 「その人が必要とする答えはその人のなかにある」
 「その答えに気付くためにはサポートが必要である」

さらに、片山(2017)によるコーチングでは「仲間の最大限の潜在能力を発揮させること。教えるのではなく、その人に気づきを与え、学ぶのを助けることである。」と定義されている。さらに、そのポイントとして次のようなものがある。

(2) コーチング・プロセスについて

コーチング・プロセス(鈴木 2018)は以下のようなものである。コーチングでの流れは使い、これを体育科授業に援用する。このように、六つのプロセスでコーチングを行うことが大切である。



【図1 一般企業におけるコーチング・プロセス】

(3) コーチング・スキルについて

潜在能力を引き出すために、以下の七つのスキルを活用する。

- ①聞く②ペアリング(同調)③質問④アクルジメント(承認)
 ⑤フィードバック⑥提案⑦要望

コーチングの定義に基づき、二つの手法を取り入れ、教師が主体となって課題を解決していく授業ではなく、コーチングを用いて子どもが主体となって課題を解決していく授業を目指し、子どもの成長を支えたい。

2 「コーチング」と学習指導要領

学習指導要領(平成29年公示)では、系統性のある指導がこれから求められる。従来では、指導書の技のポイントが教師が指導し、子どもが試してみる。そのような過程が多くあった。これからの学習では、ハンドボールやバスケットボールなどのゴール型ゲームの中で、汎用的に活用できる力を伸ばしていく必要があり、汎用的な力を伸ばすことで、生涯スポーツの獲得をしやすいように支援を行う。

小学校学習指導要領体育編解説には授業改善の推進として挙げられているものの中で、四点に着目した。

- ① 思考を深める発言を促す →スキル「質問」
 ② 気付いていない視点の提示 →スキル「フィードバック」
 ③ 指導の在り方の追求 →コーチング・プロセス
 ④ 必要な学習環境を積極的に設定 →セットアップ

である。この四点はすべてコーチングの考え方や類似している。

コーチングというとは一般には、対話によるかわりか中心と考えられるが、一概に会話による気づきを与えることだけでは終わらない。子どもに気づきを与えるために場や指導法などあらゆる観点からコーチン

グをしていく必要がある。

3 「コーチング」と戦術学習

一方で、コーチングと対照的な関係にあるのがティーチングである。片山(2017)によると、「ティーチングは『すでにある解に向かって、子どもを引っ張り、導いていく』」とある。

子ども主体であるコーチングに対してティーチングは教師主体になる。体育学習において、コーチングが優位に働く場合は、主に戦術を考え、それを実践する戦術学習である。戦術に答えはなく、あらゆる戦術が考えられる。自らの技能に合った戦術を選ぶことが求められる。

しかし、ティーチングに重点を置いた指導になると、教科書にある技能ポイントを知っている知識にとどまってしまう、必要性を感じづらい。

体育のゲームにおいては、相手の動きによって多種多様な動き方や考え方ができる。ある決まった解があるのではなく、その場、その状況によって選択肢は大きく異なる。そのため、戦術学習に「コーチング」を活用することで、子どものもつ力を最大限に引き出すことができる。子どもが必要としている考えを引き出し、それを実践する技能を伸ばすことができる。

そこで、戦術学習において「コーチング」を活用した授業展開が、運動する面白みを感じることができる子どもの育成に必要であると考えた。

4 戦術学習における技能と思考・判断・表現

戦術学習において、技能は「ボール操作とボールを持たないときの動き」とする。中でもボール操作は投げ方や捕り方の指導ではなく、パスをする場所やタイミングを示していく。子どもが戦術として考える「思考」を、ゲームの中で動きとして「判断」「表現」できたものを「技能」として中心的に扱うこととする。

体育の授業で、取り上げた教材の特有の運動スキルを中心に学習を進めていくと、その運動に対しては運動スキルを高められるが、他の運動に変わったときに、その特有の運動スキルは他の運動には生かすことができない。そのため、体育において、技能を習得させる際には、同じ型(ゴール型・ネット型・ベースボール型)の運動の中で、通ずる技能を習得するようにする。例えば、授業でバスケットボールしか取り扱わなかったとしても、将来同じがゴール型のハンドボールを始めてもバスケットボールの授業で得た動き方や考え方が生きるように指導をしていく。

小学校学習指導要領体育編解説にも、

「様々な場面で活用できる概念としておくこと」
 「知識及び技能を状況に応じて既存の知識と関連づけること」

など、特有の運動スキルを高めることではなく、単元を横断的に考え、技能を習得することがうかがえる。

また、コーチングにはこれらの「思考・判断・表現」

「技能」などの潜在能力を引き出す力がある。コーチングとして、言語活動のみではなく、場の設定や単元構想も重要である。このように、様々な場面での対話を通して、子どもの力を引き出すことができる。さらに、豊富な運動経験を得られるようにすることも重要である。

5 戦術学習としてのゴール型ゲームの特性

本実践で行う単元はゴール型の運動である。ゴール型の運動では、各チームでそれぞれの課題が生まれやすい。そのため、対集団の指導ではないことでコーチングの弱点を補える。また、豊富な運動経験を通し、時間を費やすことで自らの課題を見つけやすくすることにつながる。

また、小学校体育では、易しいゲームを取り上げることになっている。「ワクワクすること」は運動の種類によって大きく異なる。ゴール型の運動において、ワクワクすることは、

「勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動。イーブンの関係で勝つか分からないことにワクワクする。」

と松田(2016)は述べている。つまり、勝つか負けるかといった状況に立つことからゴール型の特性を味わうことができる。また、相手とイーブンの関係にあることも大切である。

近年では、アウトナンバーのゲーム形式が見られることが多い。これは3対2といったようにイーブンの関係ではないと考える。オフェンス側の人数が多い分、攻めやすい状況ができる。しかし、これではゲームをするワクワクを味わうことができない。作戦を考える力を身に付けさせたいといった指導者のねらいが出てしまった授業の設定である。

子どもにとって「易しいゲーム」とは、人数を変えて攻めやすくすることではなく、シュートやルールの緩和をすることでゲームに集中できるようにするのが大切になる。

よって、ゴール型ゲームを通して、イーブンな関係になるように場を工夫することで、子どもたちの戦術学習を支えていきたい。

IV 運動する面白みを感じる子どもへ

1 実践校の子どもの実態

実践校である、名古屋市立公立小学校の5年の24人を対象に体育の意識アンケートを実施した。

体育の意識調査のアンケートは、文部科学省が調査している「3運動・スポーツに関する意識—(4) 体育の授業についての意識」を基に、6件法でアンケートを実施した。

アンケート結果からは、どの項目も全国平均と比べると高い水準にあった。特に「体育は楽しいか」という項目では、ほとんどの子どもが好きと答えでいた。

しかし、学級の中に数名は体育や運動に対して苦手意識をもつ子どももいた。また、運動を得意としている子どもは、技能のポイントが理解できていないと答えていることも分かった。

運動自身を楽しんでいる子どもたちに、運動の特性を味わいながら、仲間と共に戦略を考え、チームでの個々の役割を意識してゲームに取り組むことを通して、その面白みを味わわせていきたいと考える。

2 目指す子ども像

以上のような実践校の実態を踏まえ、子どもたちに運動する面白みを感じることができるようしていきたい。そのためには、仲間と戦術学習を通して、作戦を考え、実践することで運動の特性に気づかせていきたい。それには、ゴール型ゲームが最適である。そこで、目指す子ども像を以下のように設定する。

ゴール型ゲームにおいて、仲間と戦術学習を行う中で、運動する面白みを実感する子ども

3 研究仮説

本研究においては、戦術学習をする中で、ゴール型ゲームの特性を理解し、体験したことから得られたことを基に考え、戦術としてチームの動きに反映させる。意図的な動きができる技能を高めることをねらう。また、仲間と一緒にやり遂げたとき(親和)や勝てたとき(優越)、個人や集団で思うような動きができたとき(達成)にゴール型の面白さを実感できると考えている。

そこで、以下のように仮説を設定する。

コーチングを活用して、ゴール型ゲームに易しいゲームになるような場を設定し、豊富な運動経験を保証した上で、意図的な子どもへのかかわりをすれば、子どもは運動する面白みを実感することができるだろう。

4 研究の方法と手立て

(1) 手立てⅠ(易しいゲーム作り)

運動の環境設定を行っていく。中でも注意することは、戦術が生み出しやすい環境を作り上げることである。環境設定を適切に行わなければ、サイクルは生まれてこない。そのため、誰もが参加しやすい場の設定を考え、多くの人数がかかわることで多様な戦術が生まれてくることをねらう。

(2) 手立てⅡ(豊富な運動経験の保証)

豊富な運動経験を保証することで、子どもは考えたことを試し、さらに試したことから課題を見つけ、それを解決しゲームに取り組む。また、ゲームの中でも様々思考を巡らせていく。そこで、時間内に多くのゲームを経験できるような場を設定する。

(3) 手立てⅢ(意図的なかかわり)

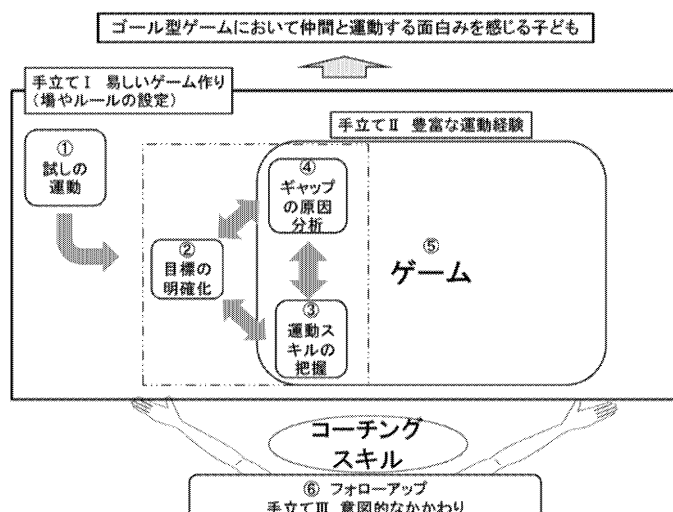
子どものつまづきを見取り、フォローアップを行う。コーチングスキルにある7つのスキルうち以下のことを視点に行う。

- ① 聞く
- ② ペーシング(同調)

- ③ 質問
- ④ フィードバック

この視点でフォローアップを行うことにより、子どもが何をしたいのか、どこに困っているのか聞き出すことができ、解決に向けた糸口を引き出すことが可能になる。

以上の三つの手立てを用いて、以下のように実践に取り組む。



【図2 教師力向上実習Ⅰの研究構想図】

図1の①～⑥はコーチング・プロセスを援用した子どもの活動の流れである。①は単元のはじめに行う試しの運動である。その後の時間は、主に授業内で②～⑥を繰り返し、戦術学習を深める。

①試しの運動の後、②目標の明確化や③運動スキルの把握がされる。そして、現状と目標の違いについて考え、④ギャップの原因分析を行う。言葉では難しいように感じるが、子どもの言葉で言えば、「もっとこうしたら上手くいく」といった言葉になる。そこで、目標とする姿に近づくために、⑤ゲームを積み重ねることで、②目標の明確化を達成することができる。上手くいかない場合も当然あり得る。そこで、どのようにすべきなのか、何が足りないのかなど、どうしたら上手くできるようになるのか指導者の意図的なかわりにより⑥フォローアップを受ける。順序立てて質問をすることで、次の改善へと向かわせる。このようなサイクルを行う中で、確実に技能を身に付け、運動の特性を味わうことができ、運動する面白みを感じることができると考えた。

5 検証について

(1) 検証方法

以上の学習の流れで、戦術学習の中でコーチングを活用した授業実践の検証を行う。

- ① ワークシートの作戦と授業映像による動きとの関連からの分析
- ② 事前事後のアンケートからの分析
- ③ 抽出児の変容

(2) 抽出児について

ア 抽出児Aについて

運動能力は、投力・走力・瞬発力に長けている。さらに、負けず嫌いであるため、本実践において運動には意欲的に参加すると考えている。しかし、クラスの中では信頼が高いとは言えない状況である。要因としては、自分の思い通りにいかないとすぐに暴力を振るってしまったり暴言を吐いてしまったりすることもあるからである。また、普段の生活の様子から見ると、考えたり決めたりすることが、苦手である。

そこで、チーム内で協力して取り組むことができるか、また、それにともない戦術を考え表現することができるのか、この二点について、変容を見ていく。

イ 抽出児Bについて

クラスの中では、おとなしく表立って活躍する場は少ない子どもである。一方で、自分の好きなことに対しては、集中して取り組んでいる。また、大人や仲のいい友達に対しては積極的に会話をすることができる。

しかし、学習に意欲的に取り組む姿はあまり見られない。体育に関する意識調査では、「体育はとても好き」と答えている。運動が好きなのか、座学ではないから好きなのか定かではない。また、技能に関しては基本的な技能である、捕る・投げる動作が十分に習得できていない。低学年の段階からボール遊びを避けてしまっていた可能性が考えられる。

そこで、運動に対して興味・関心をもって取り組むことができるか、また、その中で、思考・判断・技能を身に付けることができるのか、二点について変容を見ていく。

Ⅲ 教師力向上実習Ⅰでの実践

対象	名古屋市公立小学校 第5学年 24名
期間	平成30年5月7日～6月1日
単元	体育 ボール運動「ゴール型」

1 実践の概要

本単元では、ボール操作とボールを持たないときの動きによってチームの作戦に基づいた位置取りをすることをねらう学習である。本実践において、これらの技能を教え込みの指導ではなく、子どもの考えと豊富な運動経験から技能を習得できるようにする。そのために、易しいゲーム作りや言葉掛けを行うことで、子どもの学習を保証していく。

2 単元計画

図2の単元構想を組み、ゴール型のゲームとしてバスケットボールを簡易化した授業実践を行った。研究のテーマとして、豊富な運動経験を積ませるために、多くの活動時間を確保した。1チーム当たり40試合ほど行った。また、ウォーミングアップもボールを使った運動に取り組ませることで、全員がボールに触れる機会を設けた。

単元計画	1時間目	2・3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7～9時間目
主な活動	場の準備 (手立てⅠ)	ボールを使った 準備運動	→	チームでの 準備運動※	→	→
	オリエン テーション	前半のリーグ 戦 (手立てⅡ)	戦術の 視覚化	→	後半のリーグ 戦 (手立てⅡ)	→
	試しの ゲーム (4VS4)			前半の 振り返り ※		
		本時のまとめ				

【図3 教師力向上実習Ⅰでの単元構想】

3 手立ての具体化

(1) 易しいゲーム作り：「バスケットボール」

本研究において、ゴール型の球技である「バスケットボール」を設定した。「集団と集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって簡易化されたゲームをすること」と記されている。当然楽しさも追及していくが、高学年で行う集団での攻防にも注目して単元を進めていく。教師力向上実習Ⅰでの簡易化されたゲームでは、バスケットボールを取り扱う。しかし、競技化されたバスケットボールでは、運動の技能が特有であり、ルールも複雑かつ困難なものが多い。学校の実態を考えた上で、簡易型バスケットボールでは、本来の形は残しながらも、場の設定とルールを工夫し、ゴールを床に設置し、バスケットボールの特有のスキルであるシュートを簡単にし、トラベリングやダブルドリブルなどの基本的なルールは全て簡易化した。

(2) 豊富な運動経験の保証

運動経験を保障するために、ゲームはチーム全員が参加し、6チームが3コートに分かれ、休む時間が無いようにした。運動を繰り返す行うことで、スポーツにおける欲求からゲームの中で工夫をさせていくことをねらう。

(3) 意図的なかかわり

ゲームの中で行き詰まったり、投げ出しそうになってしまったりする子どもに対しては、フォローを行い学習の意欲を保てるようにする。コーチング・スキルを援用し、以下の視点でフォローアップを行う。

- ① 要望
- ② フィードバック

導入では①要望を主に子どもとかかわる。子どもは無意識の間に、自分自身に枠組みを作って、大きく成長する妨げになってしまう。視野を広げ、可能性を引き出すための言葉がけを行う。運動中は②フィードバックを主に子どもとかかわる。現状の姿を伝えることで、理想の姿とのギャップを考えることができる。まとめでは①要望と②フィードバックを行うことで、チームを大きく成長する可能性があること、現状を伝えることで「やってみたい」と感じさせる。①要望と②

フィードバックの視点を中心に子どもとかかわるようにする。

4 実践の結果と考察

(1) ワークシートの作戦と授業映像による動きとの関連からの分析

図4は、ゲームの様子を撮影したものを基に戦術と思われる動きをア：第一時と、イ：第九時で比較したものである。さらに、単元を通してワークシートに記述されたチームの作戦数も加え、作戦の記述と動きの合致数を算出した。また、これらをチームごとにリーグ戦の上位順に表記した。

リーグ戦 チームと順位	ア：第1時の戦術と見える動き (個)	イ：第9時の戦術と見える動き (個)	ウ：ワークシートへの記述 (チーム)	エ：記述と動きの合致＝戦術
青チーム(1位)	1	1	5	0
橙チーム(2位)	1	2	6	1
白チーム(3位)	4	8	6	4
緑チーム(4位) ※抽出現A	1	6	12	6
黄チーム(5位) ※抽出現B	3	4	7	1
赤チーム(6位)	4	8	15	7

【図4 各チームの戦術とみられる動きと記述】

チームが決まった第一時(ア)と最後の授業である第九時の授業(イ)を比較した場合、戦術とみられる動きが増加する傾向にある。

また、チームの順位が上位になるほど、戦術と見える動きの増加が小さくなる傾向にある。1位の青チームの場合、第一時(ア)で見られたドリブル突破という戦術が、第九時(イ)まで続いていた。これは、ドリブル突破によって得点を奪うことで、勝つことができたため、それ以上戦術を増やす必要がなかったと思われる。このように、上位チームに多い例は、運動能力が高い子どもが一人でドリブル突破してそのままゴールを決めているというものであった。

上位のチームの子どものワークシートを見ると、「勝ちたい」「パスをする」など戦術が抽象的であり、かつ、エ：記述と動きの合致が少なく、記述と動きが一致していないケースが多かった。「パスをする」といった考え方はあるが、その必要性を全く感じていないことが行動からうかがえる。

3位の白チームは、動きこそは戦術に近い動きを多くしていたが、意図的ではなく、偶然そうなったケースが多かった。

6位の赤チームを見てみると、第一時(ア)と第九時(イ)では、動きが7増えていた。その他にも、ウ：ワークシートへの作戦の記述は、15で6チームの中で最も多い。ここから、上位のチームよりも下位のチームの方が作戦を多く考える傾向が見られる。負けているチームだからこそ思考が深まったと考えられる。

5位の黄チームは、ウ：ワークシートの作戦の記述は、7で少ないが、その多くは守備に特化した戦術であり、非常によく考えた戦術であった。例えば、一人のドリブラーに得点を任せ、その他は守備に徹するなどの記述があった。

(2) 事前事後のアンケート結果から

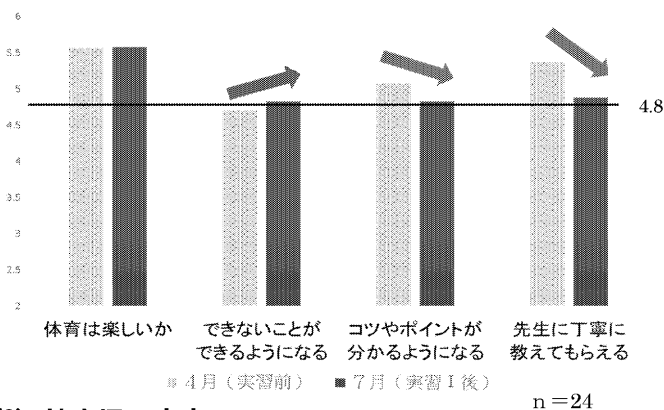
体育にかかわる意識調査を行った、事前と事後で以下の四点について変容が見られた。

「できないことができるようになる」	+0.1
「コツやポイントが分かるようになる」	-0.3
「先生に丁寧に教えてもらえる」	-0.5
「体育は好きか」	±0

4項目全てで、4.8ポイントを超える八割以上の高い値を得ている。コーチングによって、運動に対する子どもたちの意識を高く保つことができた。

「先生に丁寧に教えてもらえる」「コツやポイントが分かるようになる」の項目では、直接技術指導をしなかったため、数値が下がっていると思われる。ドリブル突破だけで勝つことができたことも影響しているのではないかと考えられる。子どもたち自身が戦術の効果を感じられるような工夫を取り入れる必要がある。

【表1 教師力向上実習Ⅰの前と後のアンケート結果】



(3) 抽出児の変容

ア 抽出児Aの変容

単元の試しのゲームでは、ドリブル突破をする姿が多く見られた。試しのゲームであったため、相手も守り方が分かっていなかったため、シュートはほとんど決めることができていた。

ワークシートの記述には、「チームメイトと仲良くやりたい」など、仲間と友好的に取り組みたいという思いがうかがえた。

単元を進めていくと、相手のディフェンスの動きが良くなり、ドリブル突破を失敗する場面が増えてきた。前半のリーグ戦を終えたところから、抽出児Aのいる緑チームに変化がみられた。ドリブル突破する抽出児Aが、相手チームに数人で止められた際、反対側にいた仲間にパスをし、上手くゴールを決めることができたことがあった。これについて、指導者が試合後に、「何か攻めるときに意識していることはあるのか」と

問うと、しばらく黙り込み「何もない」と答えた。コーチング・スキルを上手く生かすことができなかった。

緑チームの傾向として、動きはできているものの意識して動いているのではなく、感覚として動いていることが分かった。その後も同じようなパスが何度か続いたが、チームとして意識して動いているわけではないことが分かった。抽出児Aも無意識ではあるものの、戦術的な動きが少しずつできるようになってきた。一方で、意識させるためのかわり方をすることで、抽出児Aはもっと成長することができたのではないかと考えた。

イ 抽出児Bの変容

抽出児Bはオフェンスやディフェンスの際によく走っていた。しかし、基本的にゴール前にいるだけになっているため、ディフェンスがついていても離れなかったり、ボールとの距離が離れすぎていたりしてボールを触ることができていなかった。

本実践では、ボールをバスケットボールで行ったため、ボール操作が得意な子どもがドリブルをすると止められない状況ができてしまっていた。そのため、パスをする必要がなく、抽出児Bにもパスが行き届かなかった。抽出児Bは他者と連動性がほとんどなかった。

ワークシートの記述においても、第一時は「自分でちゃんとカゴにシュートしたい」、第三時は「攻めたりシュートしたりしたい」とほぼ変わらなかった。後半になり、「シュートをしたい」といった個人の達成の動機付けから、勝ちたいという優越の動機付けに変わりはじめていた。教師力向上実習Ⅱでは本実践のつながりを意識することで、さらなる成長をねらう。

籠球の単元(教師力向上実習Ⅰ)	
第一時	自分でちゃんとカゴにシュートしたい
第二時	チームワークが足りない
第三時	攻めたりシュートしたりしたい
第五時	シュートができた
第九時	後半戦の方が成績が良かった

【図5 抽出児Bのワークシート】

5 本実践の課題

(1) 無意識の動き

子どもが運動する中で、複雑な戦術ができているにもかかわらず、子どもは無意識にその動きをしていることがある。その動きを指導者から言葉掛けによって、その動きの価値に気づきを与えることで、意図した動きができるようになると思った。

(2) ドリブル突破

単元の始めの段階で、ドリブル突破を止めることを意識させる必要がある。また、場の設定やルールによってドリブル突破だけで成り立つことがないようにす

る。このことから、チームで様々な戦術を考えさせる。

(3) 戦術の停滞

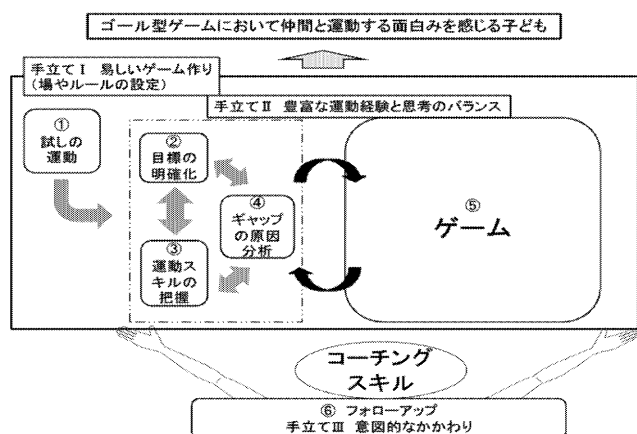
子どもはゲームを繰り返す中で学びを深めていくと考えていたが、9単位時間の中では、ゲームだけで学びを深めるには時間が足りないということが分かった。経験中心ではあるものの、作戦が行き詰まった場面で的確な指導者によるフォローアップが必要である。加えて、自分たちを見つめる工夫や仲間と戦術を深める場の工夫が必要である。

V 教師力向上実習Ⅱでの実践

対象 名古屋市公立小学校 第5学年 24名
期間 平成30年5月7日～6月1日
単元 体育 ボール運動「ゴール型」

1 実習の概要

教師力向上実習Ⅰでの改善点を踏まえ、本実践を行っていく。また、同じゴール型の単元であるため、同じくボール操作とボールを持たないときの動きによってチームの作戦に基づいた位置取りをすることをねらう学習である。本実践で集中的に取り組むことは、思考と動きの一致である。そのために、子どもが必要としているのであれば、考える時間を確保する。



【図6 教師力向上実習Ⅱの研究構想図】

2 単元計画

教師力向上実習Ⅰと同じように単元を進めていく。教師力向上実習Ⅰで課題の一つである戦術の停滞を防ぐために、ゲームはチーム四人中三人がゲームに参加し、一人は試合を観察できるようにし、客観的に自チームを見られるように工夫した。

単元計画	1時間目	2・3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7・8時間目
主な活動	場の準備 (手立てⅠ)	ボールを使った準備運動	戦術の視覚化	チームでの準備運動※	後半のリーグ戦 (手立てⅡ)	
オリエンテーション		前半のリーグ戦 (手立てⅡ)		前半の振り返り※		
試しのゲーム (3VS3) 各チーム一人は観察		本時のまとめ				
						※各チームに声かけをする(手立てⅢ)

【図7 教師力向上実習Ⅱの単元構成】

3 手立ての具体化

(1) 手立てⅠ 易しいゲーム作り：「ハンドボール」

教師力向上実習Ⅰで行った籠球と同じゴール型の授業を行う。

近年、注目されているのがハンドボールである。特有の運動スキルが少なく、バスケットボールと似ていて、手を使ってボールを運び、決められた枠の中に入れ、得点を奪い合うというものである。また、ボールが小さいため、パスがしやすく攻撃の際に、攻撃の選択の幅を広げることができるためである。

単元では籠球と同じく、ハンドボールの特有のスキルを取り除いた中で、授業実践を行った。バスケットボールのトラベリングより歩数の多いオーバーステップという反則があるが、これは子どもに混乱を生むため取り除いた。次に、ボールをハンドボールより軽く小さく。また、弾みにくいボールを採用したことで、ドリブル突破ではなく、本来のハンドボールにもあるパスで攻めるゲームをできるようにした。パスによる攻めが多様になる事で、ゴール型での面白みを増すことができると考えた。

(2) 手立てⅡ 豊富な運動経験と思考のバランス

教師力向上実習Ⅰの課題としても挙げられた「無意識な動き」に対して改善していく必要がある。当初は、ゲームの中でも考えながら試行錯誤すると考えていた。しかし、実際にゲームをしてみると、夢中になり、無意識に身体が動いていることもあった。これを改善するために、1チーム4人の中で、3人だけが試合に参加し、1人が試合を観察し、チームを客観視できるようにした。また、ゲーム間のインターバルを少し多く設けることで、会話を必然的に生まれるようにした。運動量は教師力向上実習Ⅰより減少してしまうが、学習の成果を挙げるための手立てとして考えた。

(3) 手立てⅢ 意図的なかわり

教師力向上実習Ⅰにおいて、チームによっては成果が挙げられた。本実践においては、勝ち続けることが難しくなるようボールやルールの工夫を行った。各チームにおいて、意図的なかわり(①要望②フィードバック)が有効になると考えている。

VI 実践の結果と考察

1 ワークシートの作戦と授業映像による動きとの関連からの分析

ゲームの様子を撮影したものを基に戦術と思われる動きをア：第二時と、イ：第八時と比較したものである。さらに、単元を通してワークシートに記述されたチームの作戦数も加え、作戦の記述と動きの合致数を算出した。また、これらをチームごとにリーグ戦の上位順に表記した。

第二時(ア)と第八時(イ)を比べるとどのチームも戦術が増えたことが分かる。また、教師力向上実習Ⅰと

は異なり、どのチームも戦術を増やすことができた。増加数にはバラつきがあるが、映像の分析をすると単純かつ効果的ではない戦術がなくなり、効果的な動きが増え、結果的に動きの数はそれほど大きく変わらなかったが、質の高まりを確認することができた。

第八時の動きと見える動き（イ）とワークシートへの記述（ウ）の相関を見た（エ）では、どのチームもワークシートに書いたことを動きに反映させていたため、意図的な動きが多かったことが分かる。第八時になるとサイドチェンジやポストプレー、ディフェンスを引き付ける攻めなど、仲間と意思疎通を図り、連携する戦術や記述が多くあった。

リーグ戦チームと順位	ア:第2時の戦術と見える動き(個)	イ:第8時の戦術と見える動き(個)	ウ:ワークシートへの記述(チーム)	エ:記述と動きの合致=戦術
橙チーム(3→1位)	5	6	13	5
白チーム(1→2位)※B	5	7	10	7
緑チーム(2→3位)	6	7	7	2
黄チーム(6→4位)※A	3	10	12	6
青チーム(3→5位)	5	7	12	4
赤チーム(5→6位)	4	5	14	3

【図8 各チームの戦術とみられる動きと記述】

今回の実践では、戦術の多様化より戦術の深化を図ることができた。単元初めより戦術を深めることができたため、指導者のねらいは達成できたと考える。

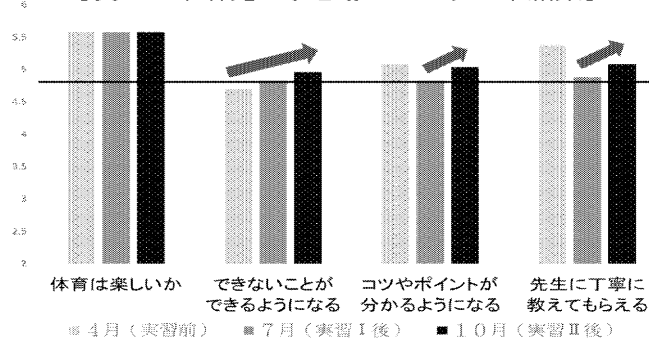
その理由としては、上位チームもある程度負けを経験していることが挙げられる。手立てにより、ドリブル突破がしづらくなったことによって、一人の力で勝つことが難しくなった。手立てが有効に働き、多くのチームに学習成果が現れた。

2 事前事後のアンケート結果から

子どものアンケートでは、教師力向上実習Ⅰに比べ、各項目で少しずつ向上したことがうかがえる。「できないことができるようになる」の項目では、できるようになると実感することができたと考えられる。これは、数多くの経験から得られた結果だと考えている。

「コツやポイントが分かるようになる」の項目では、技術指導中心の授業展開とほぼ同じ成果となった。子どもの実感では、指導者による技術指導と同じ程度の成果が得られていると感じている様子であった。

【表2 本研究の子どものアンケート結果】



「先生に丁寧に教えてもらえる」の項目では、技術指導ではなく、ヒントをもらうことが「教えてもらえる」というように教えるという認識が変わったため、ポイントが上昇したのではないかと考えた。

「コーチング」による授業実践において、子どもの実感の中では、数多くのゲームを通して、自分自身の思いから戦術を考えため、やりたいことをやれるようになったことが大きかったのではないかと考えた。ティーチング中心の授業構想とほぼ同じ成果が挙げられたと考えられる。

3 抽出児の変容

(1) 抽出児Aの変容

Aのチームは、単元のはじめにロングシュートを多用していた。キーパーからゴール前でパスをもらい、シュートを打つ姿が多く見られた。このような状況になってしまっているのは、仲間がパスをもらいに行く動きができていないことと、相手チームのディフェンスがマンツーマンでつく相手(エース級の選手)を見極めていたことが挙げられる。初めての試合では、パス7回、ロングシュート5回、ゴール前でのシュート3回(うち一回はドリブルからのシュート)であった。パスをもらったらシュートといった感覚が身に付いていた。しかし、初めての授業を終えた後に子どもが書いたプリントには

仲間「パスができるチームが強い」
A 「(どうしたら勝てるかわからない。こまった)」

とそれぞれが記入していた。チームの仲間は強いチームがどのようなチームか抽象的ではあるものの表現することができていた。Aは、運動技能が高いもの自分自身の役割や勝ち方など何も気付かずに終わってしまった。しかし、負けが多かったため、何かを変えたいという気持ちはもっていたのではないかと文章からうかがえた。

チームに大きな変化があったのは、前半のリーグ戦を終えた4単位時間のときであった。黄色チームの4人中3人が自由記述の作戦メモができるコート図(図9・10)に、記されていた。

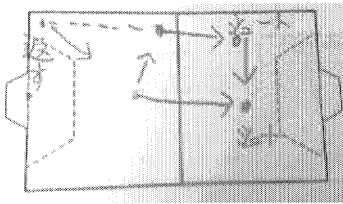
このように、ボールを持つときの動きと、それに伴って動く場所が記されていた。チームで勝つために、工夫をし始めたタイミングであった。

黄色チームは前半のリーグ戦は6チーム中、最下位であったが、戦術を考え始めることができてきた。

後半のリーグ戦の最後の授業では、チームで行った最初の試合と以下のような試合内容の変容が見られた。

パス回数	7回→9回
ロングシュート	5回→0回
ゴール前シュート	3回→4回
空間への走り込み	0回→3回

それは、ロングシュートがなくなり、空間への走り込みが発現したことである。無理をしてシュートを打つのではなく、空間に走り込み、着実に前にパスをつなげていた成果である。具体的な動きを以下の図で説明する。



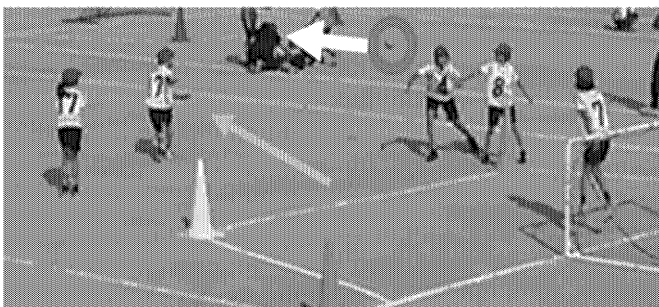
【図9 抽出児Aの記述】

チームで初めて行った試合でも起きていたゲーム状況がゲーム中にあった。ボールを保持した時に、相手チームにマークされ、身動きが取れなくなってしまう状況である。単元のはじめでは、この状況からロングシュートを狙っていた。



資料1【抽出児Aがパスを出す場面】

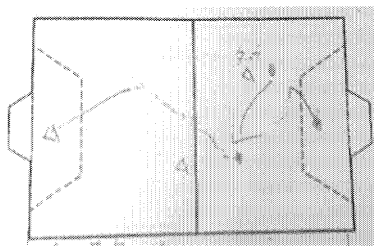
今回は、ボールを保持していた子どもが、一度サイドにいた仲間にパスを出したことで、相手マークが外れ、仲間にマークがついた。そのとき、パスを出した子どもは空いた空間に走りだし、再びボールを受け取った。その結果、キーパーと1対1の状況が作り出され得点した。



資料2【抽出児Aが空間に走り出す場面】

これらの子どもの動きは、仲間の子どもが考えた戦術であった。つまり、意図的に動いた戦術であったのは、間違いないと言える。

黄チームへのかかわり方は、主に質問のコーチング・スキルでかかわった。「勝ちたい」や「仲間とやり遂げたい」といった思いがあるため、「どんなことが上手いかわからないのか」「そのときに、



【図10 仲間の記述】

自分自身がどこにいる方がいいのか」と質問をした。そこから、子どもたちは自分自身で考え、試行錯誤しチームの思いを具体的に動くことができた。

(2) 抽出児Bについて

抽出児Bの思考・判断・表現は表3のようになった。実習Ⅰは子ども自身がシュートを決めることに執着していた。心理的欲求で考えると、物事をやりたいという感情の「達成」にあたる。しかし、シュートをした感情は、自分自身の行動しかとらえられてなく、他者の行動にまで目を向けていないことが考えられる。ゲームを見ると、集中することができておらず、よそ見をしていてボールへの反応が遅れたり、ボールや人に当たって泣いてしまったりする光景を何度も見た。抽出児Bの運動技能は高いものではないため、チーム内で不満に思う子どももいた。

しかし、実習Ⅰの最後の時間には、チームの成績についての記述があり、次第に個人のスキルから集団の成績に意識が向くようになっていった。 教師力向上実習Ⅱの始めでは、自分自身がシュートをうつことの記述が目立っていた。抽出児Bに変化が見られたのは、第三時の記述である。

籠球の単元(教師力向上実習Ⅰ)

第一時	自分でちゃんとカゴにシュートしたい
第三時	攻めたりシュートしたりしたい
第九時	後半戦の方が成績が良かった

送球の単元(教師力向上実習Ⅱ)

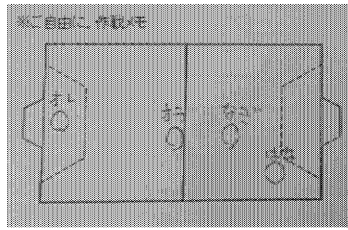
第二時	シュートが打てるようにしたい
第三時	タッチ(ディフェンス)・パスを繰り返す
第五時	攻めてシュートをする。キーパーにボールをとられないようにスピードがあるシュートをうつ タッチ・パスをしっかりとてボールを必ず落とさない
第八時	相手をマークする。パスをしてシュートをうつ

【図11 抽出児Bの記述の変容】

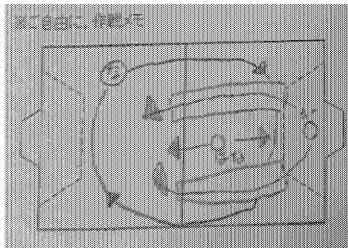
「タッチ(ディフェンス)・パスを繰り返す」といった発言から自分自身がシュートをうつことだけでなく、ディフェンス時の意識をもてるようになったことやオフense時にもシュートではなく、パスをするといった記述があった。このことから、ゲーム中において、仲間や相手などの自分以外の人を着目することができるようになったと考えた。

また、抽出児Bが他者に目を向けられるようになったことに対して、裏付ける記述もある。抽出児Bはこれまでにワークシートにある作戦メモは空白又は、人の場所が示される○のみが記入されている程度であっ

た。第4時の作戦メモでは、ディフェンス意識の記述であった。第3時の作戦メモには、誰がどの位置にいるべきか記述がされていた。役割を分担することは、チームが組織的に動いていることになる。第4時の作戦メモには、誰がどの位置にいるだけではなく、チームの仲間の動き方が記されていると同時に、それに対しての自身の動き方が記されていた。チ



【図12 第3時の作戦メモ】



【図13 第4時の作戦メモ】

ームで役割が分担されているだけではなく、チーム内で連動した戦術が考えられているとみられる。

抽出児Bの運動技能はクラスの全体の中では、低いレベルにある。本実践の映像分析の中では、自身の能力の中で、参加することができた。教師力向上実習Ⅰのはじめも、ゲーム中によそ事をしたり、接触したりするなど運動に対して消極的な場面が多く見られた。しかし、教師力向上実習Ⅱの単元終盤になると休んだり、泣いたりする場面が激減し、運動に対して意欲的に参加することができていた。その要因として挙げられるのが、運動の面白みを感じることができたからだと考えている。スポーツ心理学の中にある動機付けの三つの要素「達成・優越・親和」が有効に働いていた。特に抽出児Bの場合は、「達成」の項目に大きな変化が挙げられた。当初は自分自身のプレーのみだった視野が、仲間と連携することでディフェンスや作戦の面白さを味わうことができたと考えた。

Ⅵ 「コーチング」を取り入れた学習の今後の課題

コーチングの考えを取り入れた授業では、子どもの主体性が欠かせないものである。本研究授業では、子どもたちは意欲的に参加することができた。挙げられた成果と課題をそれぞれ述べる。成果は三点である。

一点目は、コーチング・スキルを活用し、かかわることで、子どもが自分で戦術を考え、身に付けることができた点である。戦術に関わるポイントを指導しなくても、子どもが主体的に戦術を考え、実践することができた。

二点目は、コーチングによる易しいゲーム作りを行うことで、誰もが参加できる場をつくることができた。具体的には、ルールや場の設定を実態に合わせて工夫することである。また、どちらが勝つか分からないオープンな関係をつくることで、子どもがワクワクしながら主体的に運動できた。

三点目は子どもが戦術を形成する場と、それを実践する場を設定することで、思考と運動のバランスをとることができた。具体的には、時間を明確にして強制的に話し合う場をつくるのではなく、ゲームとゲームの間の時間をある程度長くすることで、必要に応じて子どもたちは戦術を考えることができた。

一方で課題として挙げられた点は三点ある。

一点目は、投げる・捕るなどの基本的技能の保証が確実ににはできなかったことである。「コーチング」の手法を用いる中で、子どもたちが基本的技能を習得できるすべを考えていく必要がある。

二点目は、かかわりのほとんどが個別対応となってしまったことである。抽出児は個別の対応が充実していたため、戦術の考案、実践などの成果は挙げられたが、他の子に対する指導は十分に確保することができなかった。

三点目は、「コーチング」を用いた指導では時間がかかってしまったことである。子どもの考えを否定することなく実践させると、はじめは、効率的ではない動きもあった。その動きに対して、効率的ではないと実感し、改善していく過程は長いものであった。単元は限られた時間数しかない。その中で、学びを深めていくために、指導と「コーチング」のバランスをとることを、これからも検討し続けていきたい。

「コーチング」を用いた授業実践は数少ない。本研究を通して、少しでもコーチングの可能性を感じ取ることができたら幸いである。

主な引用文献・参考資料

- ・文部科学省 (2017) 『小学校学習指導要領解説 体育』
- ・片山紀子 (2017) 『知ってるつもりコーチング』(学事出版)
- ・片山紀子 (2017) 『「深い学び」を支える学級はコーチングでつくる』(ミネルヴァ書房)
- ・コーチ・エイ (2017) 『コーチングの基本』(日本実業出版)
- ・松田恵示 (2016) 『「遊び」から考える体育の学習指導』(有創文企画)
- ・神谷和宏 (2015) 『教師のほめ方叱り方コーチング』(学陽書房)
- ・伊藤守 (2015) 『コーチングの教科書』(株式会社アスペクト)
- ・吉田・山田 (2014) 『できるクラスの育て方』(学陽書房)
- ・文部科学省 (2013) “平成25年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果・特徴”
- http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/kodomo/zencyo/1342661.htm
- ・中込・伊藤・山本 (2012) 『よく分かるスポーツ心理学』(ミネルヴァ書房)
- ・伊藤ら (2012) 『よくわかるスポーツ心理学』(ミネルヴァ書房)
- ・Joseph O'Connor・Andrea Lages (2012) 『コーチングのすべて』(英治出版株式会社)
- ・W. T. ガルウェイ (2000) 『新インナーゲーム』(日刊スポーツ出版社)

付記

1年半に渡り、名古屋市立公立小学校でサポーター活動を行い、数多くの経験を積むことができ、これから迎える教員生活の中の土台をつくることができました。

また、特別課題実習や教師力向上実習Ⅲ、多様なフィールド実習でお世話になった皆様、深く感謝申し上げます。そして、伊藤幹夫先生をはじめ、愛知教育大学教職大学院の職員のみなさま、心から感謝申し上げます。教職大学院の3年間の学びは、人生において大きな起点となるのは間違いのないことです。3年間ありがとうございました。

愛知教育大学 修了報告論集 第10輯 (教職実践研究科〔教職大学院〕)

正誤表

頁	箇所	誤	正
42 頁	左 10 行目	コーチングプロセス (鈴木 2018)	コーチングプロセスについて鈴木 (2009)

追加表

頁	箇所	追加
50 頁	主な引用文献・ 参考資料	・鈴木義幸 (2009) 『コーチングの基本』 (日本実業出版社)