

# 体育学習における教師の指導性についての一考察

## ーボールゲームの教師による教材解釈が及ぼす

## 子どもの技能習得への影響ー

竹内 隆司<sup>1</sup>・井浦 徹<sup>2</sup>

(1：東海学院大学健康福祉学部，2：長野県坂城町立坂城小学校)

### 要 約

平成 20 年(2008)以降，学習指導要領においてボールゲームが 3 つの「型」表記がなされるなどしているのは，一般的なスポーツ種目の形式をなぞるのではなく，一定のフレームで括られたゲーム群からボールゲーム種目(素材)を選択し，「やさしい教材づくり」の必要性が押し出されているからである。その教材で授業をする際には，教材に含み持たれる学習内容の分析・抽出をする教材解釈が，その成否に大きく関わってくる。一般的に「よい教材」と呼ばれるものを再試する時も同様であると言われているが，教材の再解釈を通じて新たな意味理解が導き出されることがある。

本稿では，そこから派生する新たな学習内容が，子どもの技能習得に及ぼす影響を，ボールゲームにおけるゴール型ハンドボール教材(ザ・シューター)を使って検証した。特に，ゲーム中の，シュートに向けた攻防における「スペース利用の仕方」に焦点をあて，ゴール付近のシュート・パスに関わるプレイに最適なスペース利用の意味と，シュートチャンス創出に向けた有効なスペース利用の方法を提示した。これにより，子どもの新たな技能の獲得が見られたことで，教師の教材の再解釈によって新たな学習の可能性が拓かれることが確認された。

キーワード：ハンドボール教材，ザ・シューター，教材解釈，学習内容，学習可能性

### 1. はじめに

ボールゲーム領域は，平成 20 年(2008)の学習指導要領において，小学校から高校までを貫き，種目表記から型表記に変更された。このことは，平成 10 年(1998)の学習指導要領の小学校中学年(3, 4 学年)において，「バスケットボール型ゲーム」「サッカー型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」が内容とされ，「地域や学校の実態に応じてバレーボール型ゲームなどその他の運動を加えて指導することができる」\*1 と明記されていた系譜を辿ることができる。しかし，それ以上に注目すべきは，ボールゲームの技能が「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」とで構成されたことからわかるように，型という一定のフレームで括られたゲーム群から，ボールゲーム種目(素材)を選択し，「やさしい教材づくり」の必要性が押し出されている点であった。それは，小学校及び中学校学習指導要領解説において，ゲーム修正の強調点が記述されていることから明らかである。そして，この時期を前後した 2000 年代以降，体育科教育の専門誌などを中心に，数多の教材が世の中に発表されてきた。

その中に，小学校中学年のやさしいゴール型学習を実現することができる「ザ・シューター」という教材がある。本稿の目的は，この教材の先行実践研究に学びつつ，新たな学習可能性を探索することにある。「教材とは，学習内容を習得するための手段であり，その学習内容をめぐる教授＝学習活動の直接的対象になるもの(岩田.2017)」であり，学習内容を分析・抽出する教材解釈を再試することで，新たな意味理解が為される可能性がある。このことを論拠として，一般的に「よい教材」とされるものの再解釈を経て，新たな授業提案を施し，教材が含み持つ学習内容を探りあてたり，新たな教材づくりの契機を発見したりする可能性を，検証したいと考えている。

### 2. ボールゲーム教材の必要性

学校体育におけるボールゲームの歴史を注視すると，戦後日本の変革期に目が留まる。それは軍国主義からの脱却を図り，日本の民主化を促すために，多くのスポーツ種目が学校体育に取り入れられた事実が浮かび上がってくるからである。しかし，そもそも大人が楽しめるよ

うに発展を遂げてきたスポーツを学校体育に導入する際は、教育学レベルでの検討を通じて、その是非を問うべきであったにもかかわらず、そのことが十分であったかどうかは疑問が残る。これ以降の状況を岩田(2017)は、「体育授業に選り取られてくる運動種目や運動の技を『教材』として位置づけてきた歴史が横たわってきた」と述べ、心身共に発達段階にある子どもたちが運動を学ぶ場合、既存のスポーツ種目や技を「素材」として「学習内容」と「教材」を導き出すことの、必要性和重要性を長年にわたって示唆し続けている。

平成20年の学習指導要領(高等学校は21年)において小・中・高等学校におけるボールゲームが3つの「型」で表記されたことは、授業において単に種目をそのまま扱うのではなく、何らかの(本来であれば、教育学的な)検討を潜った学習を構築することが、全国の学校体育の現場に求められたと言っても過言ではない。

これまで、筆者らはボールゲームの授業づくりのコンセプトを「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイの探究」として捉えてきた(岩田・斎藤, 2008)。それは、ゲームの中で求められる「意志決定(状況判断)」行為に積極的に関与・参加できることが、ボールゲームの面白さの大きな源泉になると考えているためである。換言すれば、「ゲームの中で、何をしたいのかわからない」というのでは、その参加者にとってゲームは面白いものにはならないということなのである。

ところで、学習指導要領ではボールゲームは「ボール操作の技能」と「ボールを持たないときの動き」の2つの枠組みで指導内容が構成され、提示されている。これらは総じて「技能の内容」の観点であるが、これらは先に筆者らが強調した、ゲーム中の「意志決定(状況判断)」に基づいて発揮されるものである。ここでは、それが前面に押し出されてはいないが、これらの結びつきを考えると今日のボール運動の授業の大きな課題となっているのである。

これらを前提として、発達段階に応じた「ゲーム修正=教材」が求められる。小学校学習指導要領解説体育編では中学年段階の「易しいゲーム」、高学年段階の「簡易化されたゲーム」づくりが、また、中学校の解説では必修段階(1・2年次)の「工夫したゲーム」づくりが強調されている。ここでのゲーム修正(教材)とは、「型」表記によって明確にされた内容を、確実に習得することができる学習を実現するために、必要不可欠なものであるという理解を促すものとなっていると考えられる。

### 3. ゴール型のゲームとは

#### (1) ゴール型の難しさ

岩田は(2016)「ゴール型のボール運動は、子どもにとって難しい。このことに、もっともっと気づくべきである」と述べ、三つの事柄からそのことを指摘している。

##### I 意思決定の契機の多さ

- ・ゲームの状況判断において、多くの「契機」が包み込まれていること

##### II 空間の流動的な変化の中での意思決定

- ・ゲーム展開が非常に速く、常に流動的な様相になること

##### III 行動の自由性

- ・行動の自由性が、実は、行動の選択を難しくしていること

Iは、ゲームの意志決定(状況判断)において味方、相手、そしてゴールの位置といった多くの「契機」が包み込まれていることを挙げ、攻撃側のボールを持たないプレイヤーであるなら、ボールマン(味方のボールを持ったプレイヤー)と(少なくとも)自分の周囲に存在する相手、そしてゴールとの関係の中で、自分の役割(ボールを繋ぐ、シュートチャンスに飛び込む等)と位置取りを意思決定しなければならないという、課題性の存在を挙げている。

またIIは、ゲーム展開が非常に速く、常に流動的な様相になることから、ゲーム中の意志決定(状況判断)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も、子どもたちにとっての困難性の前提となることを挙げている。

さらにIIIは、プレイの自由性にも難しさの原因が潜むという。基本的には、ボールをどこに持ち込んでも、走り込んでも自由であり、ドリブル・パス・シュートの選択もでき、パスにおいても誰を受け手として選び出すかも自由であるが、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、この自由が実は「不自由」を生み出していると指摘している。

これらの事項を踏まえ、ゴール型のゲーム修正(教材)を試みていくポイントを勘案するのであれば、子どもにとっての積極的な「意思決定」を促す、「よりわかりやすい条件を生み出すこと」と「行動の選択を意識しやすくすること」がポイントとなることを、明確に理解すべきであろう。

## (2) ハンドボールタイプのゲーム

小学校中学年・高学年・中学校のゴール型のゲームは、主に「シュートタイプ」と「ラインタイプ」に大別できる。ここでは、ゲームの行い方を理解するとともに、「投げる・受ける・蹴る・止める・運ぶ・手渡す」といったボール操作と「ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなど」の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など、攻守入り交じったゲームまたは、陣地を取り合うゲームをすることが求められている。前者はゴールにシュートをするタイプのゲームとして、凡そバスケットボール・サッカー・ハンドボールが学習されることを想定しており、後者はラインにボールを運び込む陣取り型のゲームとして、ラグビー・フットボールが学習されることを想定している。

筆者らは、ゴール型の戦術的課題を「相対するチーム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」として把握している。シュートタイプのゲームはこのフレームワークの下でシュートという共通性を有しながら、ハンドボールなど、各科目がそれぞれの個別性を保有している。表1は、その個別性を整理して表したものである。

ボールゲーム学習においてやさしいゲーム状況を追求したとき、それぞれの利点を生かした授業づくりが期待される。ハンドボールタイプのゲームは、これまでに、他に比べてパス・シュートに関わる運動技能(ボール操作技能)の課題性が易しいとされ、その技能的負担の緩和によって、ゲーム中の意志決定に関わる戦術的な学習が、潤沢に展開されると注目を浴びてきた。しかし、バスケットボールタイプ及びサッカータイプにおいて「やさしい教材」が開発されてきた経過(岩田, 2012・2016・佐藤, 富永ら 2018, 他)を辿ると、ハンドボールタイプの利点だけが、特別に目を引くものではなくてきているのも事実である。寧ろ、やさしいゲーム修正によって、フリーでシュートする場面の創出に成功している他のタイプのゲームに比べて、必ずキーパーと相対してシュートを打たなくてはならないハンドボールタイプの場合、この状況の難易度を緩和するために、何らかの仕掛けが必要になってくることを自覚する必要がある。

この問題をクリアすることができる教材の一つ\*2に、「ザ・シューター」というゲームがある。次項においては、この「ザ・シューター」という教材について、その紹介と解説を加えたい。

表1 ゴール型ゲーム(シュートタイプ)の個別性

素材	ボール操作	シュートの技能的課題	スペースの意味	サイドの使い方
バスケットボール	手	上方へのシュート	・基本的に自由 ・ゴールに近い場所ほどシュート成功率が高まる	・コート中央と、ほぼ同じ(ドリブル、パス、シュート) ・0°のシュート可
ハンドボール	手	キーパーと1対1のシュート * 武道的なオープンスキル	・ <u>ゴールエリア外</u> は基本的に自由 * エリアの分、プレイできるスペースに限りがある。 ・ゴール正面に近いほどシュートを打つ角度が広いシュート成功率高まる	・コート中央とほぼ同じ(ドリブル、パス、 <u>技能課題のきわめて高いシュート</u> ) ・0°のシュート難易度・最高値
サッカー	足	足での正確なキック	・基本的に自由 ・ゴール正面に近いほどシュートを打つ角度が広いシュート成功率が高まる	・コート中央とほぼ同じ(ドリブル、パス、 <u>技能課題のきわめて高いシュート</u> ) ・0°のシュート難易度・最高値

### (3) 「ザ・シューター」の教材解説

#### ①教材の概要

この教材は、長野県佐久学校体育同好会が2001年当時「やさしく・深く・楽しく」というキーワードの下、「思わず触ってみたいくなるボールで、得点に結びつくシュートが簡単なゲーム」「シューターがノーマークになるような作戦が、子ども達の力で数多く考え出せるようなゲーム」「自分達の作戦が得点に結びつき、みんながシュート体験できるゲーム」といったコンセプトで、小学校の中学年を対象に開発された教材である。主なルールなどは、以下の通りである。

【教材】「ザ・シューター」

【ルール】・ゲーム参加4名（うちキーパーができる者は1名）＊オールコートで行う。

・得点は、ゴールゲート通過すると1点

【ねらう技術・戦術】

○技術 ・片手で投げる（オーバースロー）

- ・力強くシュートする。
- ・両手でパスする。
- ・両手でキャッチする。
- ・ボールを追いかける。
- ・スペースに走る。

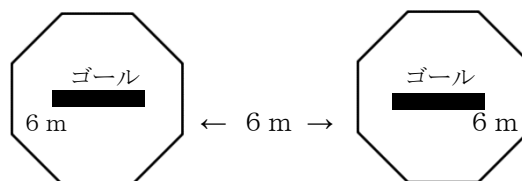
○戦術「オフェンス」・相手をかわして投げる。

- ・パスでボールを運ぶ。
- ・フェイント

「ディフェンス」・ゴールとボールの間に立ち守る。

- ・シューターをマークする。
- ・パスを読んでカットする。
- ・ゴール近くのアウトナンバーにパスを出す。

【コート】



教材開発の中心を担った澤田(2015)は、「ゴールをゲート型にし、90°向きを変えて、360°どこからでもシュートが打てるハンドシュートタイプのゲーム。ゲームをゴール前の攻防に焦点化するために両サイドのゴールを近づけ、ゴール中心部同士の距離を12mに設定した」と、開発の意図を述べている。つまりは、ここでの主要な工夫の仕掛けとは、「ゴールの向きを変更」「360°のシュートエリアの設定」「(2つの)ゴール間のボール運びエリアの省略」であったと、括ることができる。

#### ②先行実践研究におけるゲーム記録

開発過程で意図されたように、ゴールの向きを変更したことによって、マイボールになった瞬間のダイレクトシュートはなくなり、2つのゴール間を近づけたことによってゴール前の攻防が学習対象の中心を占めることとなった。その結果、**図1**にあるような作戦が子どもたちから考案されるに至った。

また、この教材は360°全体を有効利用するために、45°のポジションが意識できるようゴールエリアが八角形に設定されている。ゲーム分析の記録用紙からも、学習者である子どもたちが名付けた「パス・ラン攻撃」「ゴール1周攻撃」「Y字攻撃」といったボールの経路の軌跡とともに、45°のポジションが意識されていたことを確認することができる。

また、**表2**にあるように、単元中の第5時における1時間の「パス・キャッチ・シュート」の試行回数記録を示し、「(学級集団の実態から抽出されたと思われる)技能の

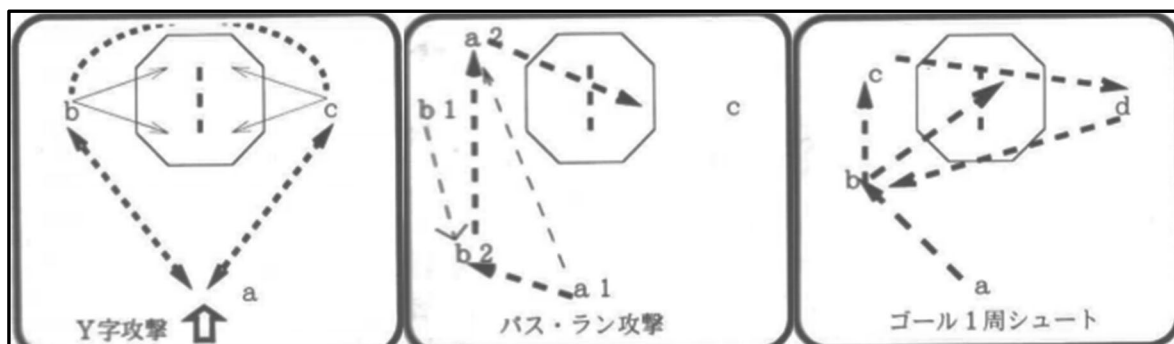


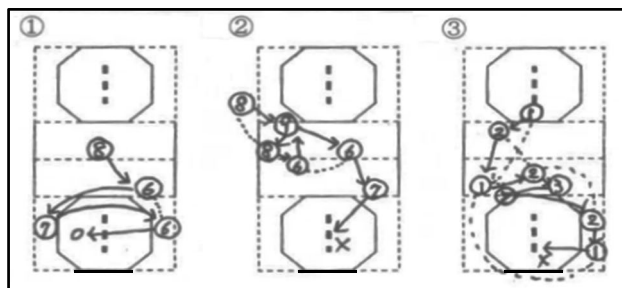
図1 先行実践研究において考案された作戦（長野県学校体育研究会佐久大会研究集録.2003.佐久学校体育同好会.p23）



**表2 先行実践研究における試行(パス・キャッチ・シュート)回数※ゲーム時間は、3分ハーフ2試合**

(赤羽根・澤田.2003.132)

		成功数(回)	失敗(回)	成功率
上位生	練習	20	0	100
	ゲーム	49	10	83
下位生	練習	43	12	78
	ゲーム	17	11	61



**図2 先行実践研究におけるゲーム記録の一部**

(長野県学校体育研究会佐久大会研究集録. 2003. 佐久学校体育同好会. p22)

低い児童でも、ゲーム中のプレイに参加していたこと」と「工夫のない教材であれば、技能の上位生と下位生の試行回数の差はもっと開いているはずであること」から、やさしい教材としての妥当性が強調されていた。

しかし、360°設定については、その利点を十分に生かし切れていない状況が、先行実践研究のゲーム分析データ(2003)から浮き彫りになってくる。一部を**図2**に示したが、その記録から八角形の一番奥の辺(**図2の最下部の辺**)が利用されているプレイを確認することはできなかった。このことは、この実践及び「第13回ハンドボール研究集会(2010年. 佐久市立中佐都小学校)」における「ザ・シューター」の授業を、筆者自身が直接、観察した時に抱いた印象と合致している。

ここに回顧した先行実践研究のゲーム記録から、「ザ・シューター」が、学習者である子どもたちにとってやさしい教材であることが改めて確かめられたが、ゴールエリアの360°をフル活用されていなかった事実も明らかになった。この部分を有効活用できるような学習を仕組むことで、子どもたちのプレイの幅は広がり、学習のさらなる深まりが期待できるのではないかという、可能性が浮かび上がってくるのである。

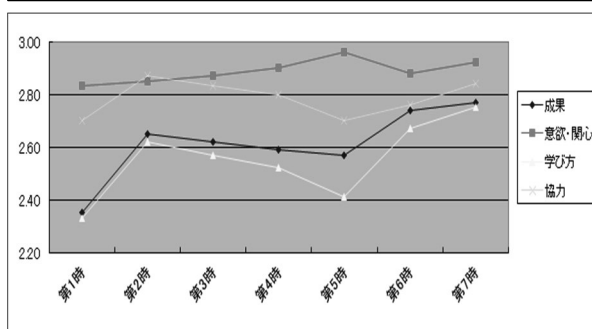
**③先行実践研究における形成的授業評価**

**表3・図3**<sup>\*3</sup>は、先行実践研究における形成的授業評価(クラス全体)のデータである。形成的授業評価とは、公教育における説明責任と、意味ある多くの情報から授業

**表3 先行実践研究における形成的授業評価**

\*括弧内は5段階評価

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
成果	2.35	2.65	2.62	2.59	2.57	2.74	2.77
評価	3	4	4	4	4	5	5
意欲・関心	2.83	2.85	2.87	2.90	2.96	2.88	2.92
評価	4	4	4	4	4	4	4
学び方	2.33	2.62	2.57	2.52	2.41	2.67	2.75
評価	3	4	4	3	3	4	4
協力	2.70	2.87	2.83	2.80	2.70	2.76	2.84
評価	4	5	4	4	4	4	4



**図3 先行実践研究における形成的授業評価のグラフ**

改善を行うことを目的に、1980年代以降、高橋ら(2003)を中心に開発・検証された授業評価の方法である。その調査項目は「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4次元9項目から成り立っている。授業後に子ども達に調査をし、調査表に「はい」「どちらでもない」「いいえ」の該当する箇所には○印をつけ、各項目・各次元について「はい」に3点「どちらでもない」に2点「いいえ」に1点を与え、平均点を算出する。そして、ここで得た平均点を評価基準に照らして5段階で評価する方法をとる。

ここに記載はしないが、基準表と照らし合わせた時、例えばクラスの平均(総合評価)が2.5であれば5段階評価の4になり、2.2であれば2となるようになっている。2.77以上の結果が得られれば、大変評価の高い授業であり、2.33以下であればかなり低い評価であり、反省して授業改善に取り組む必要があるとされている。

先行実践研究の授業では、単元を終えた授業者が省察を行っている。「意欲・関心」「協力」の次元が、比較的高い数値で推移していたことから、この教材(授業)が子どもたちに肯定的に受け入れられたと分析している。また、単元の途中から「学び方」次元の評価の低さを注視するようになり、(単元前半の)合い言葉の「パスをつないでいく」ための、具体的な見通しをもたせる指導の必要性を感じていたと記述されている。しかし、「パスをつなぎたい」という子どもの願いを実現するための、手立てや学習展開の工夫を、(教師自身が)できなかったという反省を述べている。単元終盤に、運動技能向上の実感を表す、

「成果」次元の評価が上昇していることから考えると、一定の学習成果が修められたことは想像に難くないが、この反省点に関わる改善によって、プレイの実現性の高揚が期待できると予想される。

尚、この単元の振り返りにおいて、授業者が実現できなかったという「パスつなぎからの、シュートチャンスづくり」の学習の具体を顕在化させることが、本研究のまさに目的であることを、改めて指摘しておきたい。

#### 4. 教材解釈とは

真篠(1986)は、「教材を通して何(どんな教育内容)を教えるのか」あるいは「教育内容を教えるために、どんな教材をもってくるのか」ということを明確にするために、教材と教育(学習)内容とを区別することが重要であると説いている。また、それを前提として岩田(2017)は、教材から教育(学習)内容を導き出す仕事は発見的行為であり、そのことを「教材解釈」とし、もう一方で、教育(学習)内容の習得を現実化させるための作業は発明的行為であり、これが「教材づくり」と述べている。

一般教授学的に、教材解釈とは「教師が、授業前に行う仕事のうち、子どもに伝えたい、学ばせたい価値を、教材のなかから発見して、それをいかに教えていくかを考える仕事(山下, 1987)」とされる。学校教育現場では、「教材解釈」そのものは、1時間または一定のユニット(単元)における授業案を構想するまでの、授業内容の検討(研究)作業に含まれ、一般的に「教材研究」に位置づくものである。昨今、学習に有意性をもつ「教材」が数多く創出されている状況を鑑みると、その教材<sup>※4</sup>の学習の成否を左右するのは、教師の教材解釈に負うところが大きいと言える。

学習内容の分析・抽出が、教材解釈で問題としている中心であるが、一般的に「よい教材」といわれるようなものや、研究会や公開授業で見聞きした教材、文献などから知った教材といった、既に開発されている教材の分析・検討をすることも、教材解釈の一部となる。この過程を通して、その教材のもとになった素材(スポーツ)の文化としての本質や特性などについての解釈が洗練されたり、その創られた教材の授業における手段的・機能的意味が意識的に掘り起こされたりするなど、その教材の作り手の意図が問われ、吟味され、教材の修正の契機が与えられる(岩田,2017)のである。

本研究における主題は、その目的がここに存在するのであり、「ザ・シューター」という教材の、再解釈を通じ

て、新たな学習成果を探り、その実証に努めるものである。次節においては、この再解釈から導き出されたことを中心に記述したいと思う。

#### 5. ザ・シューターの再解釈と

##### プレイの広がりの可能性

「ザ・シューター」という教材は、「ゴールの向きの変更による、ゴール前の攻防の実現」「八角形のゴールエリアによる45°ポジションの意識化」「意欲的・協力的に、技能向上に向けて学習する子どもの姿が生み出されること」などの研究成果が、これまでに確認されている。

しかし、先行実践研究においては、360°のゴールエリアの利用が可能だったにも関わらず、コートが一番奥の辺が全く利用されていなかったことは、先に指摘した通りである。つまり、実際には7つの辺の315°利用のゲームに終始していたのである。また、ゲーム記録からは、シュートチャンスづくりに向けた、ゴールキーパーを振り切るためのパスの多くが、ゴールに対して対面で行われていたことにも着目したい。これらは、ポストプレイも含めたゴールエリア付近のスペース利用方法などが、学習内容として意識されていなかったことが原因にあると思われる。

本研究においては、良好な研究成果を導き出した教材開発の意図を十分に尊重しながらも、シュートチャンス創出に向けたゴール前付近のスペース利用の仕方、特に一番奥の360°の面を利用できることも考慮して、対面パスだけではなく「横パスからのポストプレイ」を織り交ぜる学習を加えることで、この教材の学習可能性の広がりを予測し、実際の授業データから検証を行いたいと考えている。

具体的には、**図4**に示したように、八角形の辺の、ゴールと垂直の面はポストプレイ・スペース、それ以外の辺はシュート・スペースであるとして提示するとともに、そのスペースにおける意志決定と技能行使の仕方を具体的に学習できるよう授業設計を行う。また、ポストプレイ・スペースにはコート中央側の「0°ポジション」と奥側の「360°ポジション」があることを明示し、2つのスペースを認識した上でゲーム参加ができるように企図する。この「スペース利用の仕方」について、学習(指導)内容を補完することで、より高いパフォーマンス習得と子どもの満足感に溢れるゲームの実現が期待できると思われる。

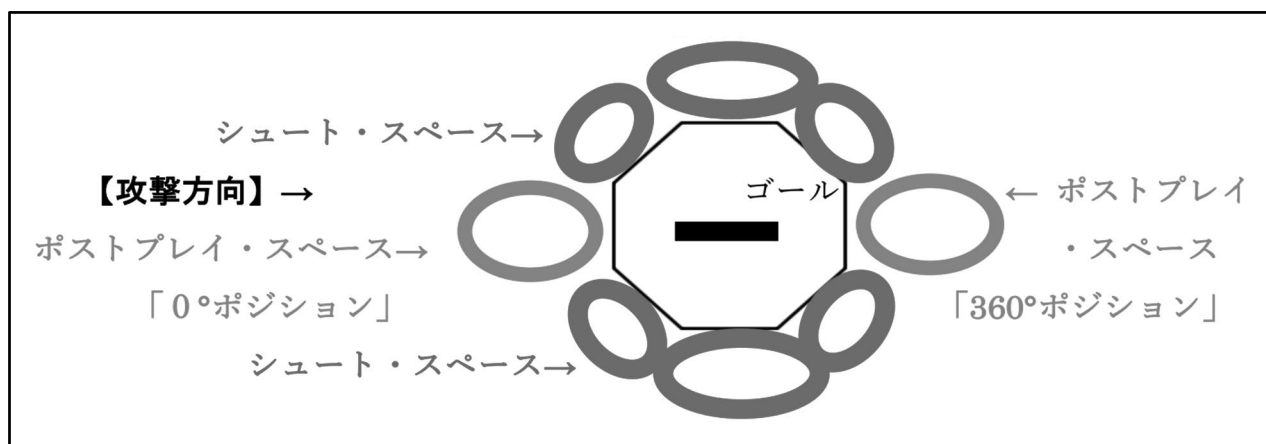


図4 補完する学習内容・「スペース利用の仕方」

## 6. 授業実践データおよび学習成果の検討方法

### (1) 授業実践校・実践期間及び単元計画について

授業実践校・実践期間および単元計画については以下  
 のようであった。

授業実践校：S町立A小学校

4年生 32名（男子18名・女子14名）

実践期間：2022年11月～12月（全8時間）

単元は全8時間で構成した。第1時を除き、基本的に  
 ゲーム学習中心の単元展開とした。単元を通して毎時間、  
 ゲーム前やゲーム間にパス・キャッチや攻守のドリル練  
 習を挿入している。また、各時間の学習の中心テーマは、  
**表4**のとおりである。クラスを6チームに編成した（4チ  
 ムが5人、2チームが6人構成）。毎時間のゲームは、3分  
 ハーフゲームを2試合ずつ（第8時のみ3試合）、3コ  
 ートに分かれて行っている。

単元を通じて、授業者の教材解釈に裏打ちをされた

「パスをつないで、フリーでシュートしよう」という一貫  
 した指導が行われ、ルールとしても新たに「(シュートし  
 たボールを)キーパーがタッチしたゴールは1点」「キー  
 パーがノータッチだった時のゴールは2点」というルール  
 を挿入することで、「キーパーを避けてシュートするとい  
 う意思決定」を促すようにした。また、単元を開始した直  
 後の第1時のインストラクションにおいて、シュート時の  
 意思決定としては、「キーパーがいる時は×(赤信号)・キー  
 パーがゴールセーブの対応に遅れる時は○(黄信号)・キー  
 パーがいない時は◎(青信号)」ということを強調している。

コート中央側「0°ポジション」、奥側「360°ポジシ  
 ョン」のポストプレイ・スペースについての位置と利用の  
 仕方については、第3時に扱った。その中で、シュート  
 のタイミングを選び取るために、パスを回す中で、ディ  
 フェンスのマークを遅らせる目的で、これらのスペース  
 を意識的に活用し、局面を打開する有効性を確認した。

また、第2時以降、3人のオフenseプレイヤーに対

表4 各時間の学習の中心テーマ

1	オリエンテーション 授業・ゲームを知ろう！① 「めざすプレイイメージを持つ ノーマークでシュートを打とう」
2	ゲームを知ろう！② 「マイボールの後、パスをつないでシュートチャンスをつくろう！ボールマン・ボールを持たないときの動き」
3	マイボール時の役割・2人でボールの両側(左右)に動く(走り込む) ・フリーの人がチャンスメイク→シュートを打つ場所、パスをつなぐ場所へ動く=ポストプレイ ＊0°、360°ポジションを使ってパスをつなぐ ・ボールマンはノーマークの味方へパス
4	シュートチャンスを増やす・シュートをねらえるパスコースづくり
5	・45°のスペースからもシュートをねらう ・どちらかの面で、2対1の状況をつくる
6	守りをだますフェイントも使って、相手を遅らせてチャンスをつくろう ・動きと声、ボールマンとフリーマン
7	(ゴールを挟んで)ボールの反対側に2人で動いて、チャンスをつくろう
8	リーグ戦(3試合) チーム力で勝負しよう・ミス減らすために… 「先取り、励まし、チャレンジできる 声かけ」

して、ゴールキーパーとの「2対1場面」の創出の重要性とパス回し中のシュート場面づくり・攻守の切り替えの速さ(速攻)・フェイントの有効性といった、具体的な指導についても継続して行うようにした。

## (2) 学習成果の検討方法

ここでは、「ノーマークのシュート数とスペース利用の変化」「抽出生のプレイ状況」「授業成果の全体的傾向(子どもたちの意識)」について、ゲーム記録映像の分析と形成的授業評価法を利用する。「シュート数の推移」「スペース利用の仕方」「抽出生のプレイ状況」の検討方法については、以下の通りである。

### ①「ノーマークのシュート数」と「スペース利用の変化」についての分析

単元中の「ザ・シューター」のゲームにおける、「ノーマークシュート数」と「ポストプレイ・スペースを経由したパス数」の変化を検討する。

ノーマークシュート数はその総数の変化を導き出す。これは先にも述べてきたように、キーパーと相対してシュートを打つ難易度の緩和を図るために、この教材によって生み出された状況設定を活かすことによって生起する。ノーマークシュート数の変化は「パスつなぎからの、シュートチャンスづくり」の実現度に大いに関わっており、それらを推察する重要な手がかりとなるであろう。

また、「ポストプレイ・スペースを経由したパス数」についても、その総数からノーマークシュート数の変化を比較する。これは、新たに加えた「スペース利用の仕方」の指導内容が、子どもたちのパスをつなぐ学習に、どのような影響を与えたかを検証し、教材を再解釈して導き出されたものの妥当性を探ることを目的としている。

そこで、単元の序盤(第2時)・中盤(第4時)・終盤(第8時)に行われたゲームをVTR撮影し、その再生画像から「ノーマークシュート数」と「ポストプレイ・スペースを経由したパス数」をカウントする。ノーマークシュート数については、単元を通して試合時間が一定であるため、シュートに至るまでのパス数が増加することで、その総数は横ばいか減少傾向を示すことも予想されることから、マークされた時のシュートもミスとしてカウントし、それぞれの数の推移を比較・分析することとした。

「ポストプレイ・スペースを経由したパス数」については、単純に総数とコート中央側(0°ポジション)と奥側(360°ポジション)それぞれの数をカウントすることで、

先行実践研究では見られなかった、技能習得に向けた新たな学習の出現状況を実証することとした。また、実践授業においては、攻守切り替え場面における速さが強調されたため、「速攻」が子ども達に意識されていた状況を鑑みて、2本以内のパスからシュートが打たれたケースを、「速攻」場面として位置づけることとした。

尚、最終時間の第8時のみ1時間に3試合が行われたため、データは2試合分に換算して示すこととする。

### ②抽出生のプレイ状況の分析

実践クラスの同一(黄色)チームにおいて、ボール操作技能に関わる上位生1名と下位生1名を抽出し、先行実践研究に倣い第5時の1時間の「パス・キャッチ・シュート」の試行回数記録を算出する。また、単元序・中・終盤の各局面での、「ノーマークシュート」「ポストプレイ・スペース」のプレイの総数・成功数等を算出し、どのような変化が見られるのかを検証し、この実践における技能習得を測る具体とする。その中で、やさしい教材として認知されている教材が秘めた学習内容を、新たに掘り起こすことの意義について言及したいと思う。

### ③授業成果の全体的傾向(子どもたちの意識)の分析

単元第1時から最終の第8時まで形成的授業評価を実施し、単元展開におけるそのスコアを検討する。なお、本研究の分析を行う上では、東海学院大学「人を対象とする研究」に関する倫理審査委員会には、報告済である。

## 7. 学習成果の検討

### (1) ゲーム分析の結果

#### ①「ノーマークのシュート数」と「スペース利用の変化」についての分析

「ノーマークシュート数」と「ポストプレイ・スペースを経由したパス数」の変化について、ゲーム分析を施し、以下のような結果が得られた。

**表5**は、単元序盤(第2時)・中盤(第4時)・終盤(第8時)の「ノーマークシュート」の総数を示したものである。

**図5**は、それをグラフ化したものである。これらを見ると、単元を通じてノーマーク状況におけるシュート数が確保され、単元中盤には最高値を示していることがわかる。その反面、「シュートにまで至らないミス」「ディフェンス、キーパーにゴールを守られた状況でのシュート(ミスとしてカウント)」は減少傾向にあった。



表5 ノーマークシュートの総数

	第2時	第4時	第8時
ミス	18	12	12
ノーマークシュート	12	18	13.3
速攻	1	3	11.3

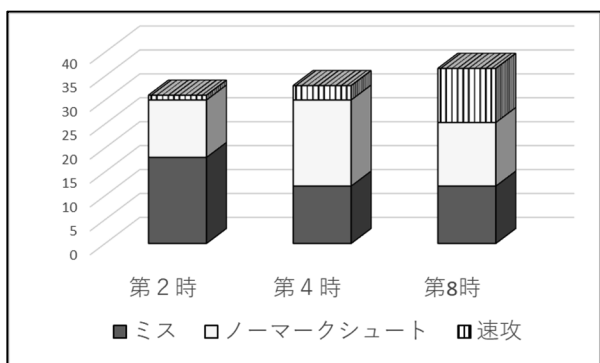


図5 ノーマークシュート数の変化

もう一つ注目したいのは、2本以内のパスでシュートに至る「速攻場面」が、第8時に最高値を示していることである。これは攻守切り替え場面におけるスペースへの走り込みと、正確かつスピーディーなパスプレイが実現していたことを示すデータといえる。速攻場面のシュートはいずれもノーマーク状況であったことから、それが増加したということは、ノーマークでシュートするプレイの実現の先にある、学習成果が得られたと考えるべきであろう。

これらのデータは、本稿の著者の一人であり、授業者を担った井浦教諭の「ノーマークは青信号」「攻守切り替えの速さ」といった継続した意識付けや、キーパーに対して2人のオフenseがシュートを狙える45°のスペースを利用するよさを指導した影響が大きかったと思われる。特に、ポストプレイ・スペースから少し45°スペースにズレて移動すると、ポストプレイヤーがシュートを狙えることを、子ども達に学ばせた効果が高かったのではないと思われる。

また、表6は、単元序盤・中盤・終盤の「ポストプレイ・スペースを經由したパス」について、コート中央側(0°ポジション)・奥側(360°ポジション)それぞれの数をカウントしたものであり、図6は、それをグラフ化したものである。このデータから、先行実践研究では見られなかった、360°ポジションを經由したパスの出現を確認するこ

表6 ゲーム中のポストプレイ状況の記録

	第2時	第4時	第8時
0°ポジション	13	15	16
360°ポジション	9	28	24.6

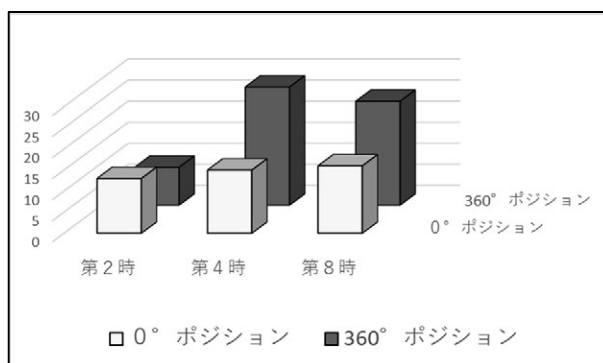


図6 ゲーム中のポストプレイ状況の変化

とができる。単元序盤に比べて中盤は利用率が上昇しているが、終盤にかけてやや減少傾向にある。これは、子ども達が速攻を意識していたことと、360°ポジションを經由しないゴールの頭越しのパスを織り交ぜて、守備側の虚を突こうとする攻撃のバリエーションが豊富になったことが、主な要因であったと映像分析の過程から推測された。しかし、「パスをつないで、フリーでシュートしよう」というプレイの実現に向けて、ポストプレイ・スペースという新たに加えられた学習内容である0°ポジション・360°ポジションを活用し、パスをつなぐ有効性が子ども達に十分認識されていたと、考えてよいデータといえるだろう。

また、子ども達のパスプレイ映像を注視すると、特に360°ポジションを巧みに利用することで、ディフェンスやキーパーのマークを振り切ったパスが供給されていたことも確認された。先の「ノーマークシュート」の実現と絡めて考察すると、ゲーム中における子どもの技能の向上に関わって、このスペース利用の学習、つまりは360°ポジションを活用できるようになることは、このゲームの学習成果を保障する上で、大きな役割を果たすと考えてよいのではないだろうか。また、今後この教材を追実践する際には、このことを積極的に理解することが、ゲーム中の技能習得を求める上で必須な要件になってくるとと思われる。

②抽出生のプレイ状況の分析

以下に、示すデータは、実践クラスの同一(黄色)チームにおける、ボール操作技能に関わる上位生1名と下位生1名の、第5時の1時間の「パス・キャッチ・シュート」の試行回数と、単元序・中・終盤の「ノーマークシュート」「ポストプレイ」状況の、ゲーム分析結果である。

表7は、第5時1時間を通してのボール操作技能に関わる試行回数記録である。

表7 本研究における  
試行(パス・キャッチ・シュート)回数記録

	成功数(回)		失敗(回)	成功率(%)
	練習	ゲーム		
上位生	練習	66	10	86.8
	ゲーム	44	8	84.6
下位生	練習	46	5	90.1
	ゲーム	26	2	92.8

技能上位生・下位生ともに十分にボールに触れる機会があったことが確認できる。また、先行実践研究と比較しても、同様またはそれ以上にプレイ機会が保障されていたことがわかるデータとなっている。ゲーム時間に関しては3分ハーフのゲームを2試合行うという授業設定は先行実践と同じであり、その結果も似たような傾向が示されている。

本実践において特筆すべきは、ゲーム中の下位生のプレイ成功率が、きわめて高い数値を示していることである。先行実践において開発された「やさしい教材」において、「やさしい学習」が実現したと言えるものである。その一因として、スペース使用の仕方を学習し、よりパスをつなぎやすい状況を設定した影響が挙げられ、それは単元序・中・終盤の「ノーマークシュート」「ポストプレイ」状況のゲーム分析結果(表8、表9)にも反映されていると思われる。

表8は、単元を通してのボール操作技能・上位生と下位生の「ノーマークシュート」の総数を記録したものである。また、表9は「ポストプレイ」状況についてのゲーム分析結果である。

まず、シュートに関わっては上位生のシュート数と決定数が増加していることがわかる。その一方で、下位生の第4時までのシュート数は皆無であった。しかし、第8時にシュートを打ち、得点を奪うことができています。

表8 ゲーム中のノーマークシュート数と決定数の記録

		第2時	第4時	第8時
上位生	シュート数	1	4	4
	決定数	1	4	3
下位生	シュート数	0	0	1
	決定数	0	0	1

表9 ゲーム中のポストプレイ状況の記録

		第2時	第4時	第8時	
上位生	成功数	0° ポジション	2	2	1
		360° ポジション	0	7	6
	失敗数	0	0	0	
下位生	成功数	0° ポジション	5	5	9
		360° ポジション	0	6	3
	失敗数	2	1	1	

これは、第6時に初めて2本のシュートを打ち、得点したことから与えられた成果であると思われる。

この成果は、ポストプレイの記録からも窺い知ることができる。スペース利用の仕方を知らなかった第2時には、自然と0°ポジションでのプレイに終始していたが、学習後の第4時には、360°ポジションでのプレイの出現が認められる。しかし、第8時には、低位生は、再び0°ポジションでのプレイが増加している。この時は、ゴール正面にポジショニングし、反対サイドやポストプレイ・スペースからのパスを受け、シュートを打つ役割を担ったためである。これは、所属する黄色チームの作戦であったと思われ、味方プレイヤーのパスが回っている時はゴール正面に位置取り、味方プレイヤーが守備によって囲まれた状況に陥った時は、0°ポジションを中心に移動し、ポストプレイヤーを務めていたことが、映像からも確認された。それと反対に、単元終盤の上位生は、反対サイドでシュートチャンスを待ったり、360°ポジションに移動してポストプレイをしたりする姿が確認されている。

単元を通じて、上位生・下位生共にポストプレイも駆使しながらパスをつなぐことができていたが、「スペース」について学習したことで、その意味と利用方法についての認識や「ボールを持たないときの動き」としての技能を獲得し、プレイの幅を広げたと判断することができるだろう。これらのデータは、子どもたちが、このゲー

ムの面白さに深く触れていく経過を、読み解くことが可能なデータになっていると思われる。

## (2) 形成的授業評価の検討

クラスの子どもたちにどのように評価されたのか、授業成果の全体的傾向を確認するために、「ザ・シューター」の教材に取り組み始めた第2時以降に「形成的授業評価」を実施しているので、以下の表10・図7に示しておく。

表10 本実践における形成的授業評価

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
成果	2.62	2.80	2.88	2.88	2.70	2.88	2.82	2.78
評価	4	5	5	5	5	5	5	5
意欲・関心	2.88	2.98	2.98	2.85	2.83	2.98	2.89	2.84
評価	4	4	4	4	4	4	4	4
学び方	2.75	2.92	2.98	2.92	2.93	2.93	2.95	2.86
評価	4	5	5	5	5	5	5	5
協力	2.90	2.96	2.96	2.96	2.89	2.98	2.95	2.93
評価	5	5	5	5	5	5	5	5

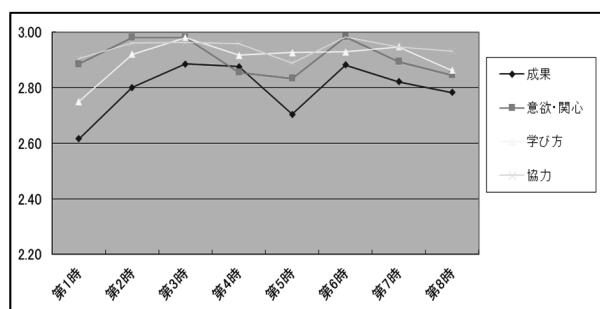


図7 本実践における形成的授業評価のグラフ

このデータから、総じて子どもたちから高い評価が得られ、ゲーム参加への十分な満足を提供し得たと判断してもよいであろう。「ザ・シューター」に取り組み始めた初期から良好なスコアが得られていることは、4年生のゲーム学習に相応な教材であることが改めて確認されたという解釈が十分可能であるが、総体的には、ハンドボールの面白さを保持しつつ大胆に修正されたゲームにあって、複雑なゴール型の基本的なゲーム構造を学ぶ過程を設定した効果が現れていると考えられる。

先行実践研究と比較しても、全体的に高いスコアを示している。技能の習得状況が如実に影響を及ぼす成果次元において、パスをつなぐことを強調した第2時、スペース利用の仕方を学習した第3時において、大きく上昇傾向を示したことは本研究の主旨が大きく関わっていたと思われる。しかし、この成果次元における、その後の変化は、単元が進むにつれて、ゲーム中のプレイスピードが上がったことによって、パスや捕球ミスが増えるな

ど、ボール操作技能のできばえに影響されたというのが、実践に携わった第2著者の見解である。やはり、ボールゲームにおける技能においては、スペースを利用するための「ボールを持たないときの動き」とともに、投捕といった「ボール操作」の両面をもって習得が成されるものであることが、改めて実感されるものとなった。易しいゲームの実現を追究していく上で、ボール操作については今後も熟慮すべきテーマではあるが、単元当初の成果次元の比較的高いスコアを見ても、スペース利用を中心としたパスをつなぐ状況を生起させる条件を整えたことは、子どもたちの学習成果に好影響を与えると考えられることができるだろう。

## 8. おわりに

小学校学習指導要領の体育編解説では、中学年のボールゲームの項において、「運動が苦手な児童への配慮の例」として、以下のように記述されている。

- ・パスを出したり、シュートをしたりすることが苦手な児童には、ボールを保持する条件を易しくするとともに、ボールを保持した際に周囲の状況が確認できるように言葉がけを工夫するなどの配慮をする。

また、「運動に意欲的でない児童への配慮の例」として、次のように解説されている。

- ・学習の仕方が分からないために、ゲームに意欲的に取り組めない児童には、学習への取組の手順を掲示物で確認できるようにするなどの配慮をする。
- ・場や規則が難しいと感じ、ゲームに意欲的に取り組めない児童には、文字やイラスト等を用いて掲示しながら説明したり、より易しい規則に変更したりするなどの配慮をする。
- ・新しく提示した動きが分からないために、ゲームや練習に意欲的に取り組めない児童には、よい動きの友達やチームを観察したり、掲示物などの具体物を用いて説明したりするなどの配慮をする。

ここでは「やさしいゲーム」学習の実現に向けて、「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」といった「学習内容」の視点と、心理的負担の軽減という「学習意欲」の喚起の視点が示されている(竹内.2020)が、その内容からは、子どもへの認知的な働きかけの必要性が読み取れ

る。運動を対象に学習を行う体育であっても、改めて、運動の形式知を育むことが大切であるという、自覚が促されるものとなっている。

本稿において、体育教材の再解釈を経て新たな可能性を見出そうとしたことは、本来含み持たれている潜在的な学習内容を、抽出して顕在化させる行為であったと換言することができる。その含み持たれる内容が、シュートに向けた攻防における「スペース利用の仕方」であった。ゴール付近の、シュート・パスに関わるプレイに最適なスペース利用の意味と、シュートチャンス創出に向けて有効な方法を提示し、その授業における学習成果を技能的な側面から若干ながら報告した。とりわけ、先行実践研究において見られなかった「360° ポジション」の積極的な活用と、ノーマークシュート場面の増加といった、ゲーム中のパフォーマンス＝技能の向上に対する有効性の一端を、示すことができたのではないと思われる。

また、抽出生のプレイ記録の分析を通じて、ボール操作技能の習得段階に関わりなく、等しく積極的な学習への取り組みと技能の習熟度の高まりが確かめられた。ここでは「易しい教材」とともに、ゲームで求められる戦術的な課題を達成するための最適なプレイを学ぶための、「易しい学習」の存在意義が実証されたと判断しうる。それは、子ども達の肯定的な意識に沿って構築されたという事実でもある、形成的授業評価からも明らかである。

本研究を通じて、既に開発過程を過ぎ、追試段階の教材についての再解釈、つまりは再検討を通じて、体育学習における新たな学習を拓く一つの可能性を示唆することができた。しかし、新たな教材開発の過程における解釈も含め、その理論と方法についての精査と検証が不十分な点<sup>※5</sup>は、否めない状況にあると思われる。これらについての言及は、今後の課題としたい。

## 注

- ※1 ハンドボールという表記は、平成10年(1998)の学習指導要領の解説では、小学校高学年(5, 6 学年)において、「ハンドボールなどその他のボール運動を加えて指導することができる」と示されていた。平成20年(2008)の学習指導要領の解説では、小学校高学年(3, 4 学年)からゴール型の例示としてハンドボールという表記が見られる。
- ※2 筆者も何度か授業実践をした経験があるが、岩田ら(2003, 2006)は、「V 字ゴールハンドボール」を開発している。これは、ゴールを V 字の形状に仕立てる

ことで、2 箇所の有効な空間を明示し、攻撃側が相手プレイヤー(ディフェンダー)やキーパーの位置との対応から、その2 箇所のうちのどちらがよりシュートに結びつきやすいかを判断し、選択してプレイすることを強調したゲームである。また、香川県スポーツ教育研究会(2017)では、台形の形状のゴールを採用し、サイドチェンジのパスを用いてノーマークシュートを打つ工夫をした実践を報告している。

- ※3 参考文献の「佐久学校体育同好会 長野県学校体育研究会佐久大会研究集録(2003)」には、形成的授業評価のグラフだけが提示されていた。この表は、そのグラフにある目盛から、推定で読み取った数値である。
- ※4 体育科における教材という概念には、未だ既成の運動文化(スポーツ・種目)のレベルでの捉えがちな傾向もあるが、ここでは、素材として選択された運動(スポーツ・種目など)を体育の目標や内容の視点から検討を加えたり、再構成したりしたものとして、論を書き進めるものとする。
- ※5 体育科教育における「教材」の概念は、運動文化財であるスポーツそのものを指す場合と、それらを素材として学習内容を抽出して再構成されたものを指す場合とが、ある。ここで主題にしたい「教材」とは、後者を指すが、その教材開発(教材づくり)においては、既存のスポーツや運動を素材として、学習内容研究を通じて「教材解釈(=素材や構成された教材を理解すること)」と「教材を構成する作業」が二元的に行われる。しかし、その開発過程において得られる新たな、または、隠れていた内容(実践から解釈される内容)については、多少の言及が認められるものの、明確な位置づけが示されていない状況にあるのではないと思われる。

## 引用文献

- 岩田 靖(2017) 体育科教育における教材論. 明和出版.p125
- 岩田 靖・斎藤和久(2008) 教材開発で授業モデルは進化する. 体育科教育 56(2):44-51
- 岩田 靖(2016) ボール運動の教材を創る. 大修館書店. pp.15-16
- 文部科学省(2017) 小学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説 体育編.東洋館出版.pp.140-141
- 文部科学省(2017) 中学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説 保健体育編.東洋館出版.p138
- 岩田 靖(2012) 体育の教材を創る.大修館書店



佐藤政臣・富永泰寛・岩田 靖(2018)「資質・能力」を育む  
ボール運動の授業づくりー全員参加を保障する体育学習  
をめざして.大修館書店

佐久学校体育同好会(2002)平成 14 年度長野県学校体育研  
究会佐久大会 大会要項・研究紀要. 佐久学校体育同好  
会.pp.30-31

赤羽根直樹・澤田 浩(2003) 佐久の体育授業研究ーザ・  
シューター (ハンドボール型) の実践ー.高橋健夫編著.  
体育授業を観察評価するー授業改善のためのオーセン  
ティック・アセスメントー. 明和出版. pp.129-130

澤田 浩(2015) 教材づくりへの熱き思い.よい体育授業を  
求めて 全国からの発信と交流. 体育授業研究会.大修館  
書店.pp.108-111)

佐久学校体育同好会(2003) 長野県学校体育研究会佐久大会  
研究集録.佐久学校体育同好会.pp.30-31

真篠 将(1986) 真篠将音楽教育を語る.真篠将先生退官記  
念著作集編集委員会編 音楽之友社.p123

山下政俊(1987) 教材づくりと教材解釈. 吉本 均(1987)  
現代授業研究大事典. 明治図書.pp.449-450

竹内隆司・菅沼太郎・高橋亜紀・岩田 靖(2021) 小学校体育に  
おける低学年のボールゲームの教材づくりに関する研究  
ースライドボールを用いたボールを蹴るゲームの検討ー,  
長野体育学研究第 27 号.p23

北原準司・中村博一・岩田 靖(2003) 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』No.4

岩田 靖・西沢和彦・降旗春希(2006) 信州大学教育学部紀要  
No.118

増田一仁(2017) 主体的・対話的で深い体育の学びを求めて  
第 6 回中学校第 1 学年球技ゴール型の実践から考える,  
体育科教育 65(10):69

竹田清彦・高橋健夫・岡出美則(1997) 体育科教育学の探究,  
大修館書店

## A Study of Teachers' Guidance in Physical Education Learning ー The Influence of Ball Game Teachers' Interpretation of Teaching Materials on Children's Acquisition of Skills ー

TAKEUCHI Takashi and IURA Toru