

研究主題「ゲームの状況に応じた技能を習得させる指導法の工夫

- 小学校におけるボール運動(バスケットボール)を通して -

東京都教職員研修センター研修部教育経営課
足立区立弥生小学校 教諭 森 健一郎

研究のねらい

1 研究主題設定の理由

中央教育審議会教育課程部会の「審議報告書」(平成18年2月)では、体育の分野において、「基礎的な身体能力や知識を身に付け、生涯を通じてスポーツに親しむことができるようにすることが大切」と示されている。小学校段階では、「仲間とかかわりながら、体を動かし運動する楽しさの経験」を重視し、運動が好きになるような学習を展開することが必要である。しかし、児童が体を動かす機会は減少し、仲間とかかわる経験も少なくなっている。

ボール運動は、集団対集団で勝敗を競い合うことが楽しい運動であり、これまでも、チームで協力しながら運動への意欲を高める指導が展開されてきた。その中で、個人の技能やチームの技能をゲームで発揮させる指導が課題として取り上げられている。

本研究ではバスケットボールの特性に触れた楽しさをより一層味わわせるために、児童一人一人がゲームの状況に応じた技能を習得し、チームの技能としてゲームで発揮できる指導法を追究することとした。

2 研究仮説

バスケットボールの学習において、ゲームの状況に応じた技能を明確にし、段階的な指導を工夫することで、児童一人一人が技能を高め、チームの技能として発揮させることができ、ボール運動の特性に触れた楽しさを味わうことができるだろう。

研究の内容と方法

1 基礎研究

先行研究及び文献による研究により「ゲームの状況に応じた技能」を明確にし、それらを身に付けるための方法について明らかにした。

(1) 「ゲームの状況に応じた技能」の明確化

表1 ゲームの状況に応じた技能と課題ゲーム例(抜粋)

ゲームの局面		ボール操作技能とボールを持っていないときの動きの例		課題ゲーム例
		ボール操作技能	ボールを持っていないときの動き	
攻撃	「相手のボールを獲得し、ボールを運ぶ」	味方に素早くパスをする。走っている味方にパスをする。(アンダー、ショルダー、片手、両手パス等) その場でドリブルをして、ボールを相手にとられないようにする。	相手のいない場所へ移動してパスコースをつくり、ボールを味方にパスするよう声を出す。パスをもらうかまえをしたり、ボールをもらうために声をかけたりして、相手を引き付ける。	

ゲームの状況に応じた技能を児童が身に付けるためには、ゲームで求められる技能や実際のゲーム中の動きを明らかにすることが必要である。本研究では、バスケットボールのゲームの状況を攻撃については「相手のボールを獲得し、ボールを運ぶ」、「シュートをするための動きをゴール付近で行う」、「シュートを行う」の三つとし、防御については「相手の動きを止めたりボールをカットしたりして攻撃を防ぐ」、「リバウンドをとる」の二つとした合計五つの局面でとらえた。また、それぞれの局面における技能を「ボール操作技能」と「ボール

を持っていないときの動き」の視点から整理し、具体的な例を示した。

(2) ゲームの局面に応じた技能の学習課題を解決するための「課題ゲーム」の開発

ゲームにおいて、チームの技能を発揮させるには、個人の技能を高めるだけでなく、ゲームの局面において有効なパスやシュートにつながるボール操作技能や動き方を判断し、行動するなどの経験が必要である。そのため、チームにおける技能の課題を明らかにし、その課題解決に向けたチーム内での「課題ゲーム」を開発した。「課題ゲーム」では、攻撃と防御の人数に差をつける、ドリブルを使わないなど、それぞれの課題に対応したルールを設定することとした。

2 調査研究

平成 19 年 7 月、足立区立小学校 14 校の教員 103 人、児童 1,251 人（第 4 - 6 学年）を対象にバスケットボールの授業における教員と児童の意識の実態を調査した。

(1) 教員が難しいと感じている指導内容

教員の 6 割以上が、パス、ドリブル、シュート等の技能を児童に身に付けさせることや、チームの技能として個人の技能を発揮させることが難しいと感じていることが分かった。

(2) 児童が教員に教えて欲しいと望んでいる内容

児童の 7 割以上が、パス、ドリブル、シュートがうまくなる練習方法や技能をゲームで発揮する方法を教えてほしいと望んでいることが分かった。

以上の調査から、児童にパス、ドリブル、シュート等の技能を身に付けさせ、チームの技能として発揮させる指導法の開発が必要ながことが明らかとなった。

3 授業研究

(1) 学習過程の工夫

表 2 ゲームの状況に応じた技能を身に付けるための学習過程

時間	第 1 時	第 2・3 時	第 4・5 時	第 6・7 時	第 8・9・10 時
段階	学習の進め方を知る。	状況に応じた技能を身に付け、ゲームをする。			身に付けた技能を生かしてゲームを楽しむ。
学習活動	1 学習の見直しをもつ。 2 チャレンジゲームを知る。 3 課題ゲームを知る。 4 試しのゲームを通して、ゲームのルールを知る。 5 学習のまとめをする。	1 学習の見直しをもつ。 2 チャレンジゲーム で技能を高める。 3 技能の課題を知り、 課題ゲーム を行い、技能や動きを高める。 「課題ゲームにおける技能の学習課題例」 味方のボールをゴールに運び、ゴール付近にボールを運び、シュートをする。 シュートをして、リバウンドをとって、シュートをする。 4 確かめゲーム を通して、課題の解決やめあての実現を目指す。 5 学習のまとめをする。 ・次時における技能の学習課題を知る。 ・チームのめあてを立てる。			1 学習の見直しをもつ。 2 チームの時間 3 リーグ戦（3 試合） ・前後半 2 分 30 秒ずつ ・作戦タイム 1 分間 ・毎試合後、記録係からの助言を受ける。 4 学習のまとめをする。 ・次時の技能の学習課題を知る。

第 5 学年では、まずバスケットボールの個人のボール操作技能を高める。次に、ゲームでチームの技能として発揮するために、攻撃の三つの局面に応じた技能の学習課題を 2 時間目から 7 時間目に 2 時間ずつ設定し、「ボール操作技能」と「ボールを持っていないときの動き」を児童に理解させ、身に付けさせるようにした。また、防御の技能については、ゲーム中に個人指導を行うようにした。

技能を身に付ける「チャレンジゲーム」の設定

パス、ドリブル、シュートのボール操作技能の習得を目的として、練習時間を設定した。

チームの技能を身に付けるための「課題ゲーム」の設定

4・5時間目の「シュートをするための動きをゴール付近で行う」局面においては、技能の学習課題を「ゴール付近にボールを運びシュートをする」と設定した。そのための「ボール操作技能」や「ボールを持っていないときの動き」を身に付けることをねらいとし、攻撃三人対防御一人若しくは防御二人やパスだけでボールをつなぐ「課題ゲーム」を位置付けた。また、防御は、攻撃がコートのハーフラインを越えてから動くルールにするなど、ゴール付近でのパスやシュートがしやすいゲームとした。

ボールに触れる機会を増やす少人数の「確かめゲーム」の設定

身に付けた動きをチームの技能として発揮することをねらいとして、三人対三人の少人数ゲームを設定した。また、1時間目から4時間目は、「相手のいないところに動いてボールをもらう」ことができるように、ドリブルを使わないルールでゲームを行った。5時間目からは、パスとドリブルを使い、チームの技能を発揮してボールを自分たちのゴールに運ぶことができるように、実践的なゲームを行った。

(2) 学習資料の工夫

ヒントカードの開発

児童が技能の学習課題に応じた「課題ゲーム」の方法と、「課題ゲーム」で児童が身に付ける「ボール操作技能」と「ボールを持っていないときの動き」の理解を深めるための「ヒントカード」を作成した。

記録カードの開発

児童が、「ボールを持っていないときの動き」をはじめ、それに伴うパスやシュートの実際のタイミングを理解することや自分の動きを振り返ることをねらい、友達のプレーを記録する「動きの分析カード」を作成した。

研究の結果と考察

平成19年10月に、足立区立小学校第5学年1組（30人）において、バスケットボールの授業を行い、学習過程と学習資料の有効性について検証した。

1 児童に身に付いた力

(1) 「ボール操作技能」と「ボールを持っていないときの動き」の定着

バスケットボールのゲームにおける技能の評価を行った結果、学習が進むにつれ、「十分満足できる」「おおむね満足できる」の評価の児童が増加し、「努力を要する」の評価の児童が減少した。「努力を要する」の評価であった二人の児童は、1ゲーム（5分当たり）のボールを持っていないときの動き及びパスした回数が平均2 - 3回と徐々に増加していった。また、学習カードの記述からもバスケットボールへの意欲が高まったことが分かった。

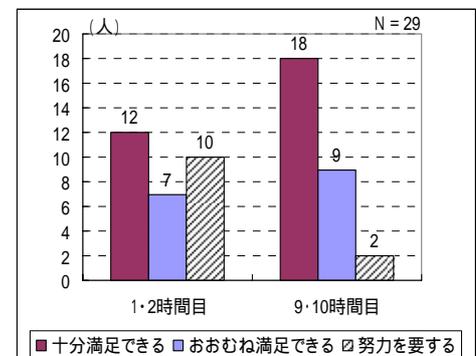


図1 単元前半と後半の技能の評価

(2) チームの技能の定着

撮影したビデオから、「有効なパスやシュートにつながる動き（以下「よい動き」という。）」「パス受け」「パス出し（シュート）」について全児童の分析を行った。その結果、「よい動き」は学習が進むにつれて回数が増加した。これは、児童がチームの技能につながる「よい動き」

を身に付けていったことを示している。

ボール運びやシュートに有効な「パス出し」は、5時間目以降は平均して6回以上行われていた。3時間目から4時間目に回数が減少しているのは、チャンスにシュートをすることができ、ドリブルを使って無駄なパスを減らし、有効なシュートにつなげていたためである。

「パス受け」は、平均して3回以上パスしてゲームをしていることから、チームの技能としてのパスを基にゲームが行われていたことが分かる。

4時間目以降に回数が減少したのは、ボールを持っていない児童が、素早くゴール付近に移動し、パスをもらってシュートをするなど、少ないパスでチャンスを生かしたためである。

(3) 「ボールを持っていないときの動き」の理解

記録カードを活用し、他の児童の「よい動き」の観察をさせたことで、「今日はよくボールをもらえる場所に動くことができていた」「パスをAさんに多く回すことができた」などの記述が見られたことから、児童がボールを持っていないときの動きや、パスを出してボールを運んだりシュートをしたりするチームの技能を理解し、身に付けることに有効であった。また、友達が記録したカードから、自分の動きを振り返り、次のゲームに技能を生かすことができていた。

(4) 自ら進んで技能を高める力の定着

チームカードを分析した結果、すべてのチームが、提示した技能の学習課題に応じたチームのめあてを設定していた。また、学習が進むにつれて、より具体的な課題に発展していた。個人の学習カードにも、技能のめあてが記され、振り返りが行われていた。このことからチームで協力しながら、ゲームの状況に応じた技能をめあてとし、その解決に向かい、バスケットボールへの興味・関心を高め、自ら進んで技能を高める学び方が定着したと言える。

2 ゲームの状況に応じた技能を身に付け、ゲームに発揮する指導法の工夫

(1) 「ボール操作技能」と「ボールを持っていないときの動き」をゲームの状況に応じた技能

として児童に身に付けさせる学習を展開することで、チームのめあてが具体的になり、仲間とのかかわりが深まるなど、チームの学びを一層高めることができる。

(2) バスケットボールにおけるゲームの五つの局面に応じた技能の課題を設定し、「課題ゲーム」として取り組むことで、個人の技能をチームの技能として一層ゲームに発揮することができ、児童一人一人がバスケットボールの特性に触れた楽しさを味わうことができる。

今後の課題

1 他のボール運動における指導法の追究

他のボール運動でも、バスケットボールで身に付けた「ボールを持っていないときの動き」を生かし、チームの技能として発揮できる指導法の追究が必要である。

2 中学校と関連を図った学習指導計画の作成

中学校の球技における個人技能及び集団技能との関連を踏まえ、系統性のある小学校における技能指導の工夫や学習指導計画の作成が必要である。

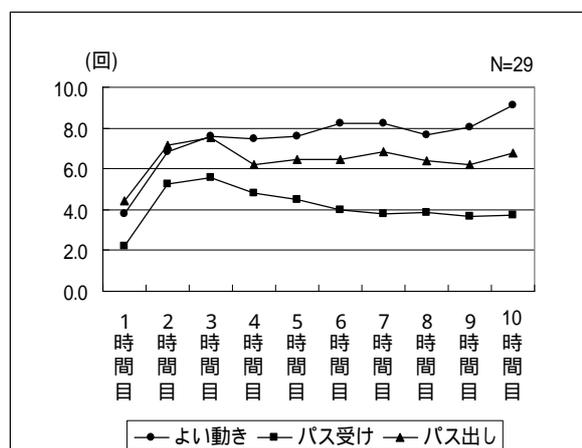


図2 児童の動きの分析