

範例学習に依拠した中学校体育科における選択制授業モデルの提案 - 攻防相乱型シュートゲームを対象として -

The Proposition of a Model Lesson in an Invasion Game toward the Choice System for Physical Education in Junior High School

後藤 幸弘* 藤田 宏** 日高 正博*** 本多 弘子****
Yukihiko GOTO Hiroshi FUJITA Masahiro HIDAKA Hiroko HONDA

In an attempt to introduce the choice system in to physical education in junior high school bestowed the compulsory education, the system should account for the publicness of curriculum, i.e. the students' optional lesson followed the system were, therefore, required to respond to both the publicness(basic and fundamental contents) and the individuation.

In the present study, basketball, handball and soccer which has made possible an invasion game were taken out, and then the teaching contents were prepared for the students, depending upon the item's publicness and individuation discovered in "technique", "tactics", "rules" and "manners."

Our model lesson was inevitably composed of two units. In the former half, the students took lessons in the common contents in the invasion game through "combined game" developed from "speed ball", and in the latter half each of them developed the individuation through the optional item, basketball, handball and soccer, so on.

キーワード：選択制授業 公共制 個性 中学校体育科 攻防相乱型ゲーム 教育内容

Key words : The Class of Choice System, Publicness, Individuation, P.E. of Secondary School, Invasion Game, Contents

1. 序論

現行の学習指導要領（平成元年改訂）¹²⁾において、中・高等学校の体育科に選択制授業が導入されるようになり、次期学習指導要領（平成10年告示）¹³⁾¹⁴⁾では、その傾向がさらに強まろうとしている。この背景には、「学習の個性化」、「生きる力」、「生涯スポーツ」等への関心の高まりがある。しかし、選択制授業の現状には、種々の問題点が考えられる¹⁾¹¹⁾。

例えば、著者らの実態調査において、「生徒が意欲的・主体的に活動できるためには、領域選択によって教育内容の共通性が失われてもよい」と考えている教師が65%を占めていることである¹⁾。すなわち、選択制の授業に何ら原理・原則がみられず、欲求のみに基づく選択、自主性の尊重に名を借りた放任の授業が散見される。

しかし、教育基本法¹⁵⁾で「義務教育段階においては、すべての人間にとって、一般的・基礎的な教育を行うこと」とされている。したがって、中学校段階で選択制を行うとすれば、カリキュラムの公共性¹⁶⁾が保障されたものである必要がある。

すなわち、義務教育段階で選択制授業を行うとすれば、「選択させる種目に共通の教育内容が含み込まれていること」・「この共通の教育内容の学習を深めながら、そ

れらの特殊性を伸ばすことを通して個性の伸張を図ること」の二点は原則として押さえられなければならないと考えられる¹⁾。

ところで、個性化教育のための学習法として、①自由進度学習、②順序選択学習、③発展課題学習、④課題選択学習（めあて学習）、⑤自由課題学習、¹⁰⁾等がある。

しかし、学習内容の共通性の観点からみると課題選択学習は、自由進度学習や順序選択学習と異なり、また発展課題学習とも様相が異なる。すなわち、自由進度学習と順序選択学習は、前者が子どもそれぞれの学習時間の差に応じ、後者は学習内容の後先を子どもが決定するものである。したがって、ある瞬間には学習者は個々異なる内容を学習しているが、全体としての学習内容は共通である。また、発展課題学習は、単元の前半に共通の学習内容があり、後半部に子どもの選択した発展的な課題の学習か、子どもの設定した課題の学習を行う。一方、課題選択学習では、単元を通して学習内容が子どもの選択に任されることになり、学習課題は、単元を通して並列的に存在し、学習内容が同じでない子どもがいることになる。

前述したように現在、我が国において実施されている選択制授業は、⑤の自由課題学習が殆どで、義務教育段

* 兵庫教育大学第5部（生活・健康系教育講座） ** 島根県西ノ島町立西ノ島中学校

平成13年10月22日受理

*** 宮崎県三股町立勝岡小学校 **** 兵庫教育大学学校教育学部附属中学校

階においては学習内容の共通性の点で重大な問題を含んでいる。

前述したように義務教育段階において選択制授業を実施するとすれば二つの原則は押さえなければならないであろう。これにふさわしい学習法として、③の発展課題学習の基礎となった範例学習法¹⁰⁾が援用できるように考えられる。

範例学習は、1950年代に、ワーゲンシャインを中心に、西ドイツにおいて、教材の大量化とそれに基づく学力の質的低下に対処するために考え出された学習方式であるとされている。

範例学習を行うにあたっては、まず、教師が独立した別個の教材に基本的性質が共通に存在しているかどうかを検討し、共通性のみられる教材を「類型」として把握する作業が求められる。

この教材研究によって、具体化される学習は、類型を代表する個の教材を学習する段階から、類型に属する他の教材を学習する段階へと進められる。すなわち、このような学習過程で学ぶことによって、学習者は、個の段階で得られた一般的な考え方を類型の段階で法則性として確認し、認識を進行・深化させることが可能になると考えられている¹¹⁾。

したがって、この範例学習（広義には、発展課題学習とみることができる）は、義務教育段階の選択制授業において教育内容の共通性を押さえた一つの学習方式として、現代的意義を認めることができる。

さらに、共通性のみられる教材を「類型」として把握

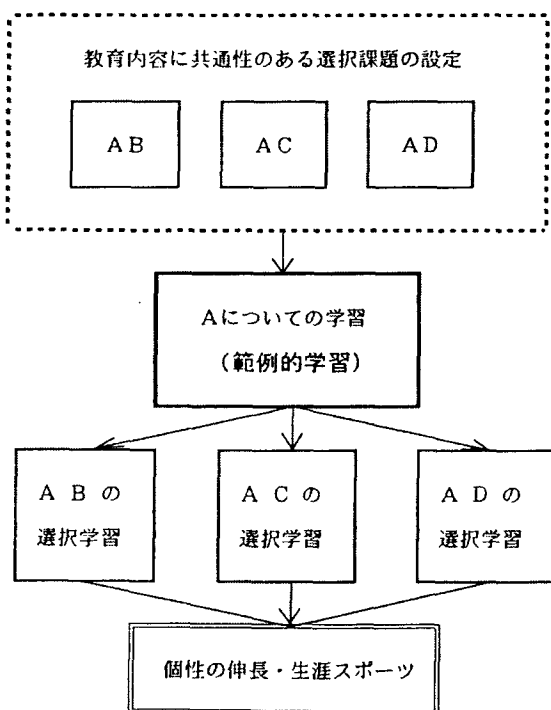


図1 選択性授業モデルの構想例

する作業は、今日求められている「教育内容の精選」¹⁴⁾にも意味あるものと考えられる。

ところで、中学校体育科の球技領域¹²⁾に示されている8種目をゲーム様式に着目し分類すると、攻防分離型ゲームと攻防相乱型ゲームに大別される¹³⁾。したがって、それらには共通性と特殊性が存在すると考えられる。

そこで本研究では、まず攻防相乱型シュートゲームに属するバスケットボール、ハンドボール、サッカーの3種目を図1の教育内容に共通性のある選択課題の対象として、それらの共通性と特殊性を明らかにすることを課題とした。次いで、これらの共通性を範例的に学習させ、その後これら3種目の選択学習に移行するプログラムを作成することを課題とした。

すなわち、本研究では、上記二点の原則を押さえ、攻防相乱型シュートゲームの基礎的・基本的な教育内容を単元前半で習得させる。その上で、3種目の中からいずれかを選択学習し、個性の伸長をも企図した中学校段階に適用できる授業モデルを具体的に提案することを目的とした。

2. 本論

(1) 攻防相乱型シュートゲームの教育内容の指定

現行の中学校学習指導要領¹⁵⁾の球技領域には、バスケットボール、ハンドボール、サッカー、バレーボール、テニス、卓球、バドミントン、ソフトボールの8種目が示されている。これらのうち、バスケットボール、ハンドボール、サッカーは、攻防相乱型シュートゲームとして括することができる¹⁶⁾。

すなわち、これらの3つのゲームは、歴史的にも同属の関係にあり¹⁷⁾、基本的な行い方は同一であることを意味している。

また、ゴールに対してシュート（得点）し、その総量を競うことも同一である。しかし、勝敗を決する得点を得るシュート動作がそれぞれの種目の独自性を決定している。

ところで、ゲーム学習における目標は、「勝敗に関わる諸問題を解決する能力の育成」¹⁸⁾と捉えられ、『技術』、『戦術』、『ルール』、『マナー』の4つの観点から、具体的な教育内容は指定できると考えられる。

本研究では、これらの3種目を対象に、『技術』、『戦術』、『ルール』、『マナー』の観点から教育内容の共通性と特殊性を整理・検討する。

すなわち、これらの3種目の球技を対象に、上記4つの教育内容のそれぞれについて共通性を明らかにし、類型として把握できるかどうかを検討する。

表1-A Bは、攻防相乱型シュートゲームの共通性と特殊性の検討結果をまとめたものである。

『技術』は、「課題解決のための合理的な身体操作の

系統」である。ボールを操作することが中心課題になるボールゲームにおける「技術」に関する内容は、ボール操作者自身の身体を制御するボディーコントロールと、ボールを操作するボールコントロールの面から検討する必要がある。

バスケットボール、ハンドボール、サッカーで用いられている技術には、使用する身体部位や身体操作法に大きな違いが認められる。しかし、前者のボディーコントロールは、①ボディーバランス（身体のバランス保持行為）、②フットワーク（走り：身体重心移動行為、ボールをとともう反転動作：片足を軸にした方向転換行為、フェイント：時間差創出の行為）に、後者のボールコントロールは、①パス・シュート（ボールに勢いをつける行為）、②キャッチ・ストップ（ボールの勢いを止める行為）に、それらの本質的共通性があるとまとめられる。

また、『戦術』は、「勝つための工夫でその有効性が経験的に認められたもの」³⁾で、攻撃と守備に関わるものがある。

攻撃の戦術には、バスケットボール、ハンドボールでは、「パスワークプレー」、「カットインプレー」、「スクリーンプレー」、サッカーでは「ワンツープレー」、「ポストプレー」など種々ある。しかし、これらは、名称は

異なるが、「ボールを横に動かし、相手とのズレを作って縦に（ディフェンスの後ろに）動かすこと」を狙いつている。すなわち、攻撃の戦術は、「ズレを作って突くパスを入れる（シュート〔ゴール〕は、その極地といえる）」とまとめられる。これに対し、防御の戦術は、「ボールとゴールを結んだ直線上に立つ」が、3つのゲームに共通する基本的原則と考えられる²⁾。

一方、『ルール』は、「プレイ遂行上の約束」で、いずれの種目も、目的、手段・方法、参加者、役割、結果について明示されている¹⁹⁾。

①目的には、相手よりも数多く得点し「勝つ」、②手段・方法には、「身体の安全とプレイの公平性の保持」、③参加者には、「チーム構成員の統一」、④役割には、「プレイの進め方やゲーム運行上の役割分担」、⑤結果には、「勝敗の判定規定」が示されているという共通性が認められる。すなわち、これらのルールの制定には、課題性、無用なトラブルを避ける明確性、等の意識が内在し、その基底的精神は、「快（楽しさ、おもしろさ）の保障・追求」である。

すなわち、3種のゲームの進め方には、現象的に相違はみられるが、基本的内容・精神には、共通性が認められる。

		攻防相乱型シュートゲームの教育内容				
		共通的内容				
		パスの機能がわかる	パスの種類がわかる	フェイントの原理と方法がわかる	戦術行動の基本方法がわかる	ルールの意味と意義がわかる
攻防相乱型シュートゲームの大単元	前	<ul style="list-style-type: none"> ○運ぶ ○スレを作る ○突く 	<ul style="list-style-type: none"> ○パスの味方へのパス ○パスの味方へのパス ○パスの味方へのパス ○パスの味方へのパス ○パスの味方へのパス ○パスの味方へのパス 	<ul style="list-style-type: none"> ○時間差を創出する ○相手（水）を逆（垂直）に出す 	<ul style="list-style-type: none"> ○スレを作ったパスを相手につく ○ゴール線上に立つ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ルールは試合を楽しくする ○攻撃のバランスをとる ○守備のバランスをとる ○待ち伏せの戦術 ○安全確保
	後	<ul style="list-style-type: none"> ・手によるボール操作（両手によるボール保持） ・ゆるやかなシュートの要求（ゴールが水平） ・垂直方向のフェイントもある ・歩数のきびしい制限 ・スクリーンプレーが出やすい ・リバウンドボール ・ピボット ・スクリーンプレーが出やすい 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクリーンプレーが出やすい ・歩数制限がゆるやか ・豪快なシュートが可能（ゴールが垂直） ・手によるボール操作（ボールが振りやすい） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンピングオーバースロー ・倒れ込みシュート ・スクリーンプレーが出やすい ・豪快なシュートが可能（ゴールが垂直） ・足によるボール操作（ダイレクト操作） 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクリーンプレーが出にくい ・スクリーンプレーが出にくい ・ヘディング ・歩数制限がない ・クリアというパスがある ・バランスが重要 ・豪快なシュートが可能（ゴールが垂直） ・足によるボール操作（ダイレクト操作） 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュルダッチャージ・タックル ・スクリーンプレーは出にくい ・ヘディング ・歩数制限がない ・クリアというパスがある ・バランスが重要 ・豪快なシュートが可能（ゴールが垂直） ・足によるボール操作（ダイレクト操作）
		バスケットボール	ハンドボール	サッカー		
目標		個性の伸ばし・生涯スポーツ 得意な種目を仲間と一緒に教えてあげて共に楽しめる				

図2 範例学習から選択学習に移行する学習過程における「技術」・「戦術」を中心とした教育内容（例）

表1 攻防相乱型シュートゲーム（サッカー、バスケットボール、ハンドボール）の共通性と特殊性一覧（A）

観点	内容項目	本質	機能・意義	種別	共通性			特殊性						
					バスケットボール	ハンドボール	サッカー	バスケットボール	ハンドボール	サッカー				
球	目的	ゲームに勝つ努力	最善の努力	・得点すること ・得点させないこと	ゲームに勝つための工夫を凝らす									
	手段・方法	・勝つためのスタートの条件の公平を保持する ・安全性を確保する	試合を楽しくするためにある	コート空間	コート上空にあるボールは誰でもプレイできる			線外もインプレイ		線上まで				
				ゲームの開始	コートの中央から			攻守未確定で開始		攻守確定で開始				
				ジャンプボール	スローオフ	キックオフ								
				ボールアウト後の再開	サイドラインからのアウト	相手チームのボールとなり、出たところからスローイン								
					エンドラインからのアウト	フィールドプレイヤーによるアウトの場合は相手チームのボールとなる	スローイン	ゴールスロー	ゴールキック	ゴールキック	ゴールキック	ゴールキック	ゴールキック	ゴールキック
				得点後の再開	得点されたチームの攻撃で再開			エンドラインから	センターラインから	センターラインから	センタースポットから			
				プレイが中断した後の再開	・審判がボールを動かすことで再開 ・攻守未確定で再開									
	ファウル後の措置	相手チームのボールになる			違反があった場所に最も近いコートの外から			違反があった場所から						
	参加者	チームの構成についての規定	試合開始成立の人数	試合開始成立の人数に上限がある			5人そろっていないなければならない		最少人数の規定あり					
				5人	7人	11人								
				試合継続可能人数	試合継続可能人数に下限がある			1人になるまでは可能		7人に規定				
	2人	2人	7人											
	選手交代	認められる			選手交代が自由		選手交代に制限							
	回数・選手数	時間・回数・選手数	時間・回数・選手数											
役割	プレイの進め方やゲームの運営には明確な役割分担がある	プレイヤー	攻撃や守備のポジションがある			ゴールキーパーなし	ゴールキーパーあり							
		審判	複数の審判の権限が定められている			主審と副審の権限がほぼ対等		2名の線審が主審を補完						
技	歩数制限 時間制限 プレイエリアの制限	攻守のバランスを保持する 時間つぶしを禁止する 待ち伏せ作戦を禁止する	歩数制限	ボール操作が容易な種目は歩数制限が厳しい			プレイヤー全員が対象			ゴールキーパーのみ				
			トラベリング	オーバーステップ	フォーステップ									
			ボール保持	プレイを促進させる時間制限がある			シュート行動までの時間制限あり							
			5秒ルール	オーバータイム	再開時の時間つぶしの禁止									
			3秒ルール	ゴールエリアへの進入禁止	オフサイド	時間		エリア		敵とのかねあい				
術	ボール操作の身体部位の制限 身体接触の制限	相手プレイヤーの安全の確保	手による操作	・ボール操作に関わる身体の安全を守る ・操作を有利に進めるプレイを禁止する			足・頭の使用禁止		膝下の使用禁止		手の使用禁止			
			キックボール	ハンドリング										
			手、腕の操作	プレイを妨害する身体接触が禁止されている										
フッキング	ホールディング													
トリッピング	キッキング													
チャージング	チャージング													
結果	勝敗を判定する規準	得点	シュートが決まったら得点となる			シュートの場所や種類によって得点が異なる		同一						
		多	中間		少ない									
同点の場合の措置	延長戦を行うこともある			延長戦またはペナルティキック方式		勝敗が決まるまで延長戦を繰り返す		シュート合戦もある						
延長戦	延長戦（延長戦でも決まらない時はペナルティスローコンテスト）													

表1 攻防相乱型シュートゲーム（サッカー、バスケットボール、ハンドボール）の共通性と特殊性一覧（B）

観点	内容項目	本質	意義・機能	種別	共通性			特殊性			
					バスケットボール	ハンドボール	サッカー	バスケットボール	ハンドボール	サッカー	
技	ボールコントロール	パス	ボールに勢をつける行為	・運ぶ ・ずれを作る ・突く	・パス（味方へのパス） ・ドリブル（自分へのパス） ・シュート（ゴールへのパス） ・クリア （ゾーンへのパス）	身体の操作によってボールに勢をつける			両手が主	片手が主	足が主
		キャッチ	ボールの勢いを止める行為	ボールを保持する	・キャッチ ・ボレー	身体の操作によってボールの勢いを止める			緩やかなシュートが主（ゴール水平）		素早いシュートが主（ゴール垂直）
	ボディバランス	身体のパラnsを保持する行為	身体重心の移動がスムーズにできる	・手の操作 ・足の操作	手足の操作によって身体のパラnsを保持する			2本足のバラン		1本足のバラン（ボール操作時）	
	フットワーク	走り	身体重心を移動する行為	ボールや相手の動きに対応して、素早く身体を移動することができる	・ダッシュ～ストップ ・ダッシュ～ターン ・サイドステップ ・クロスステップ ・バックラン ・ジャンピング	速度・方向を変えて走る			/		
		ボールをともなう反転動作	片足を軸にして方向転換する行為	ボール保持者自身でズレを作ることができる	・ピボット ・ターン ・ストップやトラッピングからの反転動作	反転動作によってボールを出す方向を変える					
フェイント	時間差を創出する行為	プレイヤー自身でズレを作る	・水平方向 ・垂直方向	相手の逆を突く			水平・垂直方向	水平方向が主	水平方向のみ		
戦術	攻撃の戦術	ズレを作って突くパスを入れる	得点する	・パスワークプレイ ・リターンパスプレイ ・スクリーンプレイ	ボールを横に動かし、相手とのズレを作って縦に動かす（突く）			スクリーンプレイが出やすい		スクリーンプレイが出にくい	
	守備の戦術	ボールとゴールを結んだ直線上に立つ	相手の得点を阻止する	・ゾーンディフェンス ・マンツーマンディフェンス ・混合ディフェンス	シュートを打たせない			マンツーマンディフェンスが主	ゾーンディフェンスが主		
マナー	挨拶	相手チームに敬意を表する	良い試合成立の基底的態度	・競争と協同	「敵は自分を高めてくれる仲間である」とする認識に基づく行動規範			/			
	フェアプレイ	全力を尽くす		・流戦 ・公正	試合中は勝負にこだわり、試合終了後はお互いの感謝をたたえ合う						

さらに、『マナー』は、「良い試合成立の基底的態度」と定義でき、ゲームの相手は、自分を高めてくれる仲間と認識することから生ずる①相手チームに対する敬意、②フェアプレイの中核的内容である全力を尽くすこと、にその本質がある。

したがって、攻防相乱型シュートゲームの基底的・基本的教育内容は、上記のように共通性の認められる本質的内容を指定するのが妥当であると考えられる。

これらの結果は、バスケットボール、ハンドボール、サッカーの3種目を対象にした範例学習プログラムの作成が可能であることを示唆している。

(2) 範例学習から選択学習へ発展させる学習過程の作成

ここでは、(1)で指定された攻防相乱型シュートゲームの共通的教育内容(3種目の基底的・基本的内容)を単元の前半に学習させ、後半は選択学習に移行し基礎・基本をさらに深く学習させるとともに、選択した種目の特殊性を学ばせることを通して個性の伸長を図る範例学習法に依拠した学習プログラムを作成する。

すなわち、単元の前半は範例として位置づけるゲームで基底的・基本的な教育内容を習得させ、単元の後半は選択制に移行し、生徒が選択した種目と他の2種目との関係を範例的に学習する授業モデルである。

図2は、(1)において指定された攻防相乱型シュートゲームの主な共通的教育内容を単元前半に、それぞれのゲームにのみみられる特殊的内容を後半に分けて示したものである。

すなわち、本質的・共通的教育内容は、①パスの機能がわかる、②パスの種類がわかる^{注3)}、③フェイントの原理と方法がわかる、④戦術行動の基本がわかる、⑤ルールの意味と意義がわかる、にまとめることができると考えられる。これらを単元前半で範例的に学習させ、単元後半は、図2に示した3種目の中から1つを選び、選択した種目の特殊的内容の学習を他の2種目との関連性を押さえながら学習させようとするものである。

図3は、16時間からなる単元前半の範例的な学習の学習過程の、また、図4は、単元後半の12時間からなるバスケットボールを例とした選択学習の学習過程の、概略を示したものである。

『技術』、『戦術』は、ゲームを通して学習させることが重要であると考えられる⁴⁾。そこで、単元前半は、「スピードボール」⁷⁾にヒントを得て開発した「コンバインドゲーム^{注1)}」(図5)を用いて、攻防相乱型シュートゲームの総体を範例的に学習させようとした。このゲームは、手と足の両方を使えるようにすることでボール操作を容易にするとともに、ゴールゾーンへのシュートも得点化し、ボール運動が苦手な生徒にもシュート機会を保障している。すなわち、どの子にもシュートゲームの特

性に触れさせ得るように配慮した教材で、その有効性は著者らの実践によって確かめられている。

攻防相乱型シュートゲームにおける「ズレを作って突くパスを入れる」という戦術は、「パスワークプレイ」・「リターンパスプレイ」・「スクリーンプレイ」の3つにまとめることができる。したがって、これらの戦術行動の基本的方法を習得させるための教材として、図6に示す「パスワークプレイの課題ゲーム」⁷⁾、図7に示す「リターンパスプレイの課題ゲーム」、図8に示す「スクリーンプレイの課題ゲーム」⁷⁾、図9に示す「ラインポートボール」²⁾、「キックラインポートボール」⁷⁾の5つを段階的に積み重ねて配列し、これらの戦術学習の深まりと発展を企図したものである。

すなわち、単元の最初には、攻防相乱型シュートゲームの戦術課題をつかむために「コンバインドゲーム」を2時間設定し、続いて、戦術的發展をねらって「課題ゲーム」と「コンバインドゲーム」を毎時に段階的に積み重ねる学習過程として編成されている。

「ズレを作って突くパスを入れる」が、戦術行動の基本(中核)であると考えられたので、これを学ばせる「パスワークプレイの課題ゲーム」が、最初に3回配当

時間	学習内容		
	0	10 20 30 40 50	
1	○オリエンテーション ○準備運動	○攻防相乱型シュートゲームの戦術課題をつかむ	
2		コンバインドゲーム	
3	○一般的な準備運動(ストレッチ等) ○専門的準備運動(パスキャッチフェイント、ドロップキック、高手シュート)	○「ズレを作って突くパスを入れる」がわかる(手・足) パスワークプレイの課題ゲーム	○学習した戦術をゲームに生かすことができる コンバインドゲーム
4		○「突くパスを入れてズレを作る」がわかる(手・足) リターンパスプレイの課題ゲーム	
5		○手によるボール操作で戦術行動ができる ラインポートボール	
6		○足によるボール操作で戦術行動ができる キックラインポートボール	
7		○スクリーンを利用してズレを作る」がわかる(手) スクリーンプレイの課題ゲーム	
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14	チーム練習	コンバインドゲーム大会	
15			
16	バスケットボール・ハンドボール・サッカーのルールと戦術についての共通性と特殊性を知る		まとめ

図3 単元前半における学習過程(範例学習)の概要

時間	学習内容				
	0	10	20	30 40 50	
単元後半(選択)	1	○オリエンテーション	○作文(自分の適性と選択種目)	○各種目の最終者の決定	まとめ
	2	○一般的準備運動(ストレッチ等) ○専門的準備運動(パス・キャッチ・ヒップ・ドリブル・シュート・リバウンドボール)	○バスケットボールの技術・戦術課題をつかむ バスケットボールゲーム		整理運動・反省
	3		○技術・戦術を簡易ゲームに生かすことができる 4対4の簡易ゲーム	○学習した技術・戦術をゲームに生かすことができる バスケットボールゲーム	
	4				
	5		バスケットボールゲーム 大会		
	6			バスケットボールゲーム 大会	
	7		バスケットボールゲーム 大会		
	8			バスケットボールゲーム 大会	
	9		バスケットボールゲーム 大会		
	10			バスケットボールゲーム 大会	
	11		バスケットボールゲーム 大会		
	12			作文(コンバインドゲームと自分が選択した種目の学習を通して学んだこと)	

図4 単元後半における選択学習(バスケットボールの例)の概略

されている。

次いで、「突くパスを入れてズレを作る」を学ばせる「リターンパスプレイの課題ゲーム」が位置づけられている。

また、「手によるボール操作で上記の戦術行動ができるようになる」を「ラインポートボール」で、「足によるボール操作で上記の戦術行動ができるようになる」を「キックラインポートボール」で、それぞれ学習者の状況に合わせて学習できるように2~3回配当する。

この二つのゲーム教材は、ボール操作を手で行うか、足で行うかが異なるだけで、その内容はまったく同一である。したがって、ボール操作が容易な手による方法の方が戦術行動発揮のしやすさから見れば有効と考えられる。しかし、生徒の実態(技能・興味・関心、等)によって、足による方法に重点をおくことも考えられる。

「スクリーンを利用してズレを作る」戦術行動は、これまでの2つの戦術行動よりも高度である。また、コートが大きなサッカーでは殆どみられず、特殊な戦術と考えられるため、最後にその方法の紹介にとどめることにする。

なお、毎時の初めには、一般的準備運動とともに、専

課題	ズレを作ってゴールゾーンでパス(シュート)を受け、ゴールにシュートしよう	
教育内容	サッカーとハンドボールとバスケットボールの技術を駆使し、攻防相乱型シュートゲームの戦術行動の基本である「ズレを作って突くパスができるようになる」を学習する。	
ゲームの説明	ゲームの仕組み	
<ul style="list-style-type: none"> ・7対7で行う(キーパーは随時、誰が行ってもよい)。 ・グランドボールは足で、フライボールは手で操作する。 ・ドリブルは足のみとし、手によるドリブルは禁止する(安全面の配慮)。 ・バスケットボールゴールへは手で、ハンドボールゴールへは足でシュートを決めた場合に得点(1点)とする。 ・ゴールゾーン内で味方からのパスをノーバウンドでキャッチした時と、グラウンドボールを足で押さえた時も得点(1点)とする。 	<p>手によるボール操作によって、戦術行動の遂行を容易にするとともに、足によるボール操作も認めることで、キャッチミスしても技能の遂行が継続できるように仕組みている。ゴールを大きくすることで、シュート機会が増大するようになっている。また、加算シュートを認めることにより、リターンパスプレイが頻出するようになっている。</p>	

図5 コンバインドゲームの概要

門的準備運動として、キック²⁾、パス・キャッチ⁶⁾等を取り入れ、基本的技術の習得を保障できるように配慮されている。

単元前半の終盤では、ゲーム大会の企画・運営を通して、審判等を含む社会的側面の学習を行わせ、まとめとさせる。

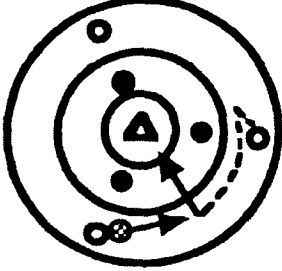
その後に、バスケットボール、ハンドボール、サッカーの共通性と特殊性についてルール・戦術を中心に講義し、選択種目を決定させる際の情報・資料を提供する。

単元後半の選択学習では、図3に示した3種目の共通の「ズレを作って突くパスを入れる」戦術行動を深化・発展させるとともに、選択した種目の特殊技術の学習に取り組みさせる。

シュートは、ゴールへのパスとして括れるが、それぞれのゲームの特殊技術の典型は、シュート技術(動作)に現れる。例えば、サッカーではヘディングシュート、バスケットボールではレイアップシュート、ハンドボールではジャンピングオーバースローシュート等である。また、シュートは、ゲームの目的を達成する重要な技術で、主要な教育内容となる。

また、歩数制限、時間制限、待ち伏せ作戦の禁止、ボ

● 攻撃者 ● 守備者 ⊕ ボール → ポールの動き --→ プレイヤーの動き

ゲーム名	パスワークプレイの課題ゲーム
課題	ズレを作って突くパスを入れよう
教育内容	パスワークプレイによって、ズレを作って突くパスを入れることがわかる
	
ゲームの仕組み	
<ul style="list-style-type: none"> ・3対3の攻防分離型で行う。ボールを三角コーンに当てれば、1点とする。3分間の時間制で、攻守を交代する。 ・攻防分離型にすることによって、守備側からのプレッシャーが軽減でき、攻撃側が容易にズレを作れるように仕組んでいる。 	

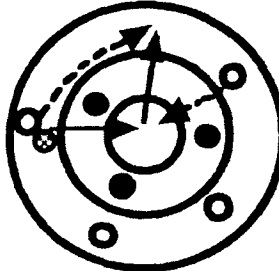
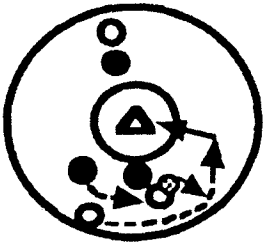
ゲーム名	リターンパスプレイの課題ゲーム
課題	突くパスを入れてズレを作ろう
教育内容	リターンパスプレイによって、突くパスを入れてズレを作ることがわかる
	
ゲームの仕組み	
<ul style="list-style-type: none"> ・4対3の攻防分離型で行うが、4人の攻撃者は、自由に内円に進むことができる。内円に入ったプレイヤーがパスを受け、外にいる味方にパスを返したら1点とする。3分間の時間制で、攻守を交代する。 ・攻撃者が内円に進むことができるようにすることによって、リターンパスプレイが出現するように仕組んでいる。 	

図6 パスワークプレイの課題ゲームの概要 図7 リターンパスプレイの課題ゲームの概要

● 攻撃者 ● 守備者 ⊕ ボール → ポールの動き --→ プレイヤーの動き

ゲーム名	スクリーンプレイの課題ゲーム
課題	ズレを作って突くパスを入れよう
教育内容	味方や敵の体を使って、ノーマークの味方を作り、突くパスを入れることがわかる
	
ゲームの仕組み	
<ul style="list-style-type: none"> ・3対3の攻防相乱型で行う。パスは「手渡しパス」に限定する。ボールを三角コーンに当てれば、1点。3分間の時間制で、攻守を交代する。 ・コート小さくし、パスを「手渡しパス」に限定することによって、身体接触を利用したスクリーンプレイが出現するように仕組んでいる。 	

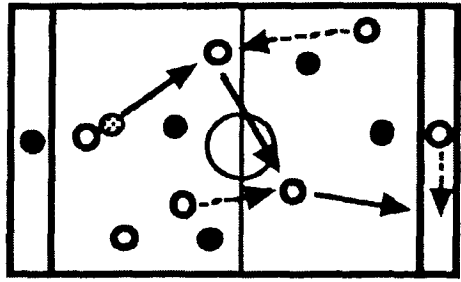
ゲーム名	ライン/キックライン・ポートボール
課題	ズレを作ってゴールマンにパス(シュート)しよう
教育内容	タイミング良くゴールマンにパスすることで、ズレを作って突くパスを入れることがわかる
	
ゲームの仕組み	
<ul style="list-style-type: none"> ・5対5の攻防相乱型で行う(ゴールゾーンにはゴールマンしか入れない)。ゴールマンが味方からゴールゾーン内でパスを受けたら1点。 ・ゴールマンがいることで、攻撃側に数的優位が保障されている。そのため、敵からのプレッシャーが軽減され、ズレを作ってタイミング良く突くパスを入れやすくなるよう仕組んでいる。 <p>・(ラインポートボール:手を使用,キックラインポートボール:足を使用)</p>	

図8 スクリーンプレイの課題ゲームの概要 図9 ライン/キックライン・ポートボールの概要

ール操作の身体部位の制限・身体接触の制限等のルールの本質について、選択した種目と他種目とを関連させて範例的に学習させる。

例えば、歩数制限では、バスケットボール、ハンドボールにおいては「プレイヤー全員」が、サッカーでは「ゴールキーパーのみ」^(注5)が、対象となる点である。

また、時間制限では、バスケットボールにおいては「シュート行動までの時間が30秒に制限されている」^(注6)ということである。これらは、いずれもゲームの本質でないプレーによって、時間を浪費しないようにするためのルールである。

プレイエリアの制限では、バスケットボールにおいては「3秒ルール」という時間による制限があるのに対し、ハンドボールでは「ゴールエリアへの進入禁止」というエリアによる制限があり、サッカーでは「オフサイド」という相手とのかねあいによる制限のあることを理解させることが重要な内容になろう。

さらに、身体接触の禁止では、バスケットボールでは「きびしい制限がある」のに対して、ハンドボールでは「制限がゆるやかである」。サッカーでは「一定の方法によって身体接触が認められている」点等を列挙することができよう。すなわち、種目によって、その厳しさに相違のあることの意味を理解させることである。

このように選択した種目と他の2種目の違いと関連性を学ばせることによって、将来における幅広い運動実践（生涯スポーツ）と個性の伸長を期待することができると考えられる。

選択学習に移行した最初の1時間は、前時に行った3種目の共通性と特殊性の学習を基にして、自分の適性等を振り返り作文にまとめさせ、選択種目を決定させる。

次に、選択した種目のゲームを行い、その種目の特殊性に気づかせていく。

続く3時間は、選択した種目の基礎技術の練習から簡易ゲーム、ゲームへと発展するように教材が配列されている。

図4に示すバスケットボールの例では、「ピボットからの反転シュートができる」を学ばせるための「ピボットシュート」から、「技術・戦術を簡易ゲームで生かすことができる」を課題に「4対4の簡易ゲーム」を行わせ、さらに「学習した技術・戦術をゲームに生かすことができる」を課題に「バスケットボールゲーム」へと発展させるようにプログラムは編成されている。

その後は、前述した基本技術の習得と、チームの課題や作戦に応じて練習できる時間を配当し、生徒の主体的な活動を保障する。

単元終盤に、ゲーム大会が2時間配当されている。単元のまとめとして、ゲーム大会の企画・運営を実際に生徒達の手で行わせ、生涯にわたってスポーツを楽しめる

ための実践力を身につけさせることを企図している。

そして、最後の1時間では、「コンバインドゲームと自分が選択した種目の学習を通して学んだこと」と題する作文を書くことによって、攻防相乱型シュートゲームに対する認識の深まりを自覚させるとともに、授業評価の資料とする。

なお、毎時の初めの準備運動についての考え方は、単元前半と同様で、選択した種目の特殊技能の習得を位置づける。

本選択制授業は、1学期間で収まるように28時間で編成したが、余裕があれば、選択しなかったゲームにも参加する3種のゲーム大会（学校行事と位置づけ実践するのも一つの方法）を設定し、3種目の共通性と異質性を体験させることも、生涯にわたってスポーツを実践できる素地を培う上から意味あると考えられる。

以上、提案した範例学習に依拠した教育内容の共通性を押さえた選択学習は、義務教育段階におけるカリキュラムの公共性を保障する一つの選択制授業モデルになり得ると考えられる。また、単元前半に共通の教育内容を範例として学び、後半に選択した興味ある種目で学習を深めさせる学習方式は、個性の伸長と生涯スポーツの発展につなげ得ると考えられる。

しかし、今後、多くの実践を通して、本プログラムの有効性を検証する必要があることは言うまでもない。

なお、範例学習に依拠した選択制授業においては、選択した種目だけでなく、共通性で括れる他の種目の学習にも範例で学ばせた教育内容を、生かすことが可能になると考えられることをベースにしている。したがって、選択した種目の学習に際しては、範例で学ばせた教育内容を省略することも可能になると考えられる。これが達成できれば、各種ゲームの共通性と特殊性を検討する作業は、今日的教育課題の「教育内容の精選」を解決するものとして意義が認められることになろう。

3. 結論

本研究では、まずバスケットボール、ハンドボール、サッカーの3種目の攻防相乱型シュートゲームを対象に、それらの共通性と特殊性を明らかに（教育内容の措定）した。

次いで、これらの共通性を範例的に学習させ、その後3種目の中から1つを選択し学習する、個性の伸長をも企図した、中学校段階に適用できる選択制授業モデルを提案した。

(1) 義務教育段階の選択制においては、カリキュラムの公共性の立場から「選択させる種目の教育内容の共通性（基礎・基本）を押さえること」、「共通性を深めながら特殊性を伸ばしていくこと」の原則を押さえる必要

がある。

(2) 攻防相乱型シュートゲームとして括れる、バスケットボール、ハンドボール、サッカーは、「技術」、「戦術」、「ルール」、「マナー」の観点から共通的教育内容を指定することが可能であった。

(3) 攻防相乱型シュートゲームの本質的教育内容を内在させ開発した「コンバインドゲーム」と5つの「課題ゲーム」を位置づけ、攻防相乱型シュートゲームの基礎的・基本的教育内容を範例的に単元前半で学習させた後に、サッカー、バスケットボール、ハンドボールの選択学習に移行する範例学習に依拠した一つの大単元選択制授業モデルを提案した。

(4) 単元前半に共通の教育内容を範例として学び、後半に選択した好きな種目で学習を深めさせる学習方式は、個性の伸長と生涯スポーツの発展につなげ得ると考えられる。

注

注1) バスケットボールは、1891年サッカー等を参考にネイスミスによって室内ゲームとして開発された。また、ハンドボールは、ドイツにおいて、サッカーが男子のスポーツであるのに対して、女子用のスポーツとしてサッカーに代わるものとして(1919年)作成された。したがって初期のハンドボールは、サッカーと同様に11人制でスタートした。

注2) 攻防分離型ゲームにおいても「戦術」「技術」部分を除けば、本論で述べた点には共通性が認められる。

注3) 「ドリブル」は「自分」へ、「パス」は「味方」へ、「シュート」は「ゴール」へ、サッカーにおける「クリアー」は「ゾーン」への、いずれもパスといえることができる。ゲーム状況に応じていずれのパスを行うのがよいかを学ばせることが重要である。

注4) 「コンバインドゲーム」は、攻防相乱形シュートゲームの全ての要素を含む一つの文化として成り立つゲームである。

注5) これらの検討を行った時点では、サッカーのゴールキーパーには歩数制限がなかった。しかし、2001年以降、歩数制限がなくなり、ゴールキーパーのボール保持は、時間(6秒)で規定されるようになった。

注6) これらの検討を行った時点では、30秒ルールであったが、2001年から24秒にさらに短縮された。

文 献

1) 藤田 宏・日高正博・本多弘子・後藤幸弘(1999) 中学校体育科における選択制授業モデルの提案、日本教育学会第25回 全国大会論文集、pp.90-93.

2) 後藤幸弘(1994) ボールを蹴る、学校体育、47(13):72-74.

3) 後藤幸弘(1998) ボールゲームにおける判断力育成の適時期について—ラインポートボールならびにバスケットボール学習におけるゲーム様相の学年差から—、平成10年度科学研究成果報告書、pp.14-25.

4) 後藤幸弘・林 修・佐伯卓也(1998) バスケットボールの教材化に関する基礎的研究—ゲーム人数ならびにコートサイズの変化に伴うゲーム内容の変容から—、兵庫教育大学実技教育研究、第12号、pp.73-86.

5) 後藤幸弘・藤本泰弘・松本 靖・日笠公則・辻 延浩・林 修(1999) 小学校中学年のゲーム領域における過渡的相乱型ゲーム教材の開発、兵庫教育大学教科教育学会紀要、第12号、pp.44-59.

6) 後藤幸弘・井上直郁・松下健二(2000) ピボットの未習熟はバスケットボールにおける技術的つまずきの要因になるか—ピボット動作の巧拙とシュート・パス技能の関係から—、兵庫教育大学実技教育研究、第14号、pp.53-61.

7) 林 修・後藤幸弘(1995) ゲーム領域における教材学習課題) 配列に関する事例的検討—攻防分離型から攻防相乱型への移行・発展の有効性—、第2回スポーツ教育筑波国際研究集会論集: pp.55-57.

8) 林 修・後藤幸弘(1997) ボールゲーム学習における教材配列に関する事例的研究—小学校中学年配当する過渡的相乱型ゲームを求めて—、スポーツ教育学研究、17(2):1-12.

9) 井上 弘(1974) よい授業の条件、明治図書:東京、pp.46-62.

10) 出原泰明(1994) 選択制授業を問い直す、体育科教育、(42)4:21-24.

11) 加藤幸次(編)(1999) 新しいパラダイムによる授業の創造—実践の工夫と技術—、教育開発研究所、82-143.

12) 文部省(1989) 中学校学習指導要領、大蔵省印刷局:東京

13) 文部省(1998) 中学校学習指導要領、大蔵省印刷局:東京

14) 文部省(1998) 教育課程の基準の改善について(答申)とその解説、中等教育資料、47(16):9-17.

15) 宗像誠也(編)(1966) 教育基本法、新評論:東京、pp.147-181.

16) 佐藤 学(1996) カリキュラムの批評—公共性の再構築へ—、世織書房:神奈川、pp.147-174.

17) 清水良隆・紺野 晃(編)(1998) ニュースポーツ百科、大修館書店:東京、pp.110-114.

18) 杉谷雅文・村田 昇(編著)(1984) 教育学原論(全訂版)、ミネルヴァ書房:京都、pp.65-66.

19) 菅原 禮(編)(1983) スポーツ規範の社会学、不味堂:東京、199-231.