

教育内容の明確な普遍的体育科カリキュラムの確立に向けて (Ⅲ) —「ゲーム」領域と「基本の運動」領域を融合させた実践—

Designing for universal health and physical education curriculum with the definite content of education (Ⅲ)

—Practice for Integrating “Game” area with “Fundamental movement” area—

佐々敬政* 千原啓輔* 筒井茂喜** 後藤幸弘***
SASSA Takamasa CHIHARA Keisuke TSUTSUI Shigeki GOTO Yukihiro

Curriculum should be on a point of intersection where the scope determined by the needs of the academic and cultural background meets the sequence determined by the needs of the learners' psychological background and maturity. Thus, the authors have been dubious about the fact that the Course of Study has been revised in a ten-year cycle, and have been trying to design the universal health and physical education curriculum with the definite content of education.

In this study, the authors developed ‘Circle Shoot Game I・II’ and verified the effectiveness of learning through the materials. They were developed by integrating “Game” area with “Fundamental movement” area both of which are involved in “Play with instruments.” When we designed the curriculum, we took into account that the material should enable students to achieve the aim.

As a result, students could acquire the skill; ‘to make a time lag and a space and to attack through a narrow gap,’ which is the task to the “Games” area on the ongoing project. By introducing this type of material to students, it is proved that they can increase a success rate of strategy and the capability to judge the situation. Besides that, throwing and catching skills are improved, even when they play in a complicated situation. It was concluded that the unit curriculum developed in this study is proved to be highly effective for students in this grade.

キーワード：カリキュラム, 「ゲーム」領域, 「基本の運動」領域, 融合単元, サークルシュートゲーム

Key words: curriculum, “Games” area, “Fundamental movement” area, Integrating unit, Circle Shoot Game

I. はじめに

カリキュラムは、学問的・文化的要請から設定されるスコープと、学習者の心理的・成熟的要請から設定されるシーケンスの交点に措定されなければならない。したがって、時代変化に伴う微調整は考えられるものの、国家レベルで教育の方向を示す学習指導要領が、10年ごとに大幅に改編され続けていることに疑問がある。

体育科成立の文化基盤は身体運動文化であることから、スコープは、運動（移動系・操作系・回転系・バランス系）、スポーツ（陸上競技・器械運動・水泳・球技・武道等）、ゲーム（攻防相乱型・過渡的攻防相乱型・攻防分離型）、技術（クローズドスキル・オープンスキル）、技術史、スポーツの歴史等の観点から設定してよいと考えられる¹⁾²⁾³⁾。一方、シーケンスは、運動発達における先駆的な研究者、マイネル・ゲゼル・後藤らの運動発達の研究に依拠するのがよい。これらの考え方にに基づき、著者らは先行研究において、義務教育段階の領域編成レベルのカリキュラム試案を提案した⁴⁾。

その中で、小学校低学年・中学年の未分化・未組織な発達段階を考慮し⁵⁾⁶⁾⁷⁾⁸⁾、平成20年学習指導要領⁹⁾で

廃止された運動種目によらない個人的運動遊びである「基本の運動」領域を設定した際の考え方は、堅持すべきと考えている。なぜなら、中学校学習指導要領に示されている運動種目とヒトの基本的運動の発達の接点に教育内容を措定した際、未分化・未組織な子どもたちにとって、操作・移動・回転・バランス等、複合的に関連し合っ高まり合う実態が認められるからである。

したがって、「基本の運動」領域で設定されている内容（「用具操作」「走・跳」「器械・器具」「水」「表現・リズム」「力試し」）や「ゲーム」領域の内容を関連・融合させた単元を構想した。表1は、低学年における単元レベルのカリキュラム案である¹⁰⁾。

ここでは、「遊び」の概念^{11) 注1)}を取り入れ、できるだけ単元数を少なくすることを心がけ、以下に示す3つの原則に基づいて編成した。

1つ目は、「基本の運動」領域の中で運動種目への系統が強く見られる内容を単独で扱う。例えば、「器械・器具を使っの運動遊び」「水遊び」である。2つ目は、「基本の運動」領域内で、その内容を関連させる。例えば、「走・跳の運動遊び」と「用具操作の運動遊び」を

*兵庫教育大学附属小学校

**兵庫県明石市立林小学校

***宝塚医療大学

平成24年11月16日受理

関連させるものである。3つ目は、「ゲーム」領域と「基本の運動」領域を融合させる。例えば、「ボールゲーム(的あて)」と「用具操作の運動遊び」の融合である。

普遍的カリキュラムを確立するためには、これらの単元カリキュラムを実践のフィルターを通して、その適合性や妥当性が確かめられる必要がある。

第I報と第II報においては、表1の実線で示す単元作成における3つの考え方の系統性の強く見られる内容の「器械・器具を使つての運動遊び(忍者ワールドへようこそ!)」¹⁰⁾、「水遊び(もぐって ういて すすめ!)」¹²⁾

について、報告した。

本研究は、第III報として、表1の太い点線で示した「ゲーム」領域と「基本の運動」領域を融合させた単元「コンビネーションプレーを成功させてシュートをきめよう」を2年生を対象に実践し、技能の習得状況や子どもの学びの道筋から、実践カリキュラムとしての適合性と妥当性を検証しようとした。

II. 「ゲーム」領域と「基本の運動」領域「用具操作の運動遊び」を融合させた単元カリキュラム「コンビネーションプレーを成功させてシュートをきめよう!」の実践

1. 目的

今もっている力でルールをもって集団で楽しむ運動遊びである「ゲーム」領域の普遍的な教育内容は、作戦・ルール・マナーである¹³⁾。特に、「ズレをつくって突くパスを入れる」戦術課題(作戦)は、高学年の攻防相乱型シュートゲームにおける学習課題となる。しかし、低学年では、攻防相乱型シュートゲーム¹⁴⁾の学習は困難であるので、著者らは、「攻防分離—過渡的攻防相乱—攻防相乱」に立ち上げるボール運動のカリキュラムを提唱している³⁾¹⁴⁾。

しかし、平成10年学習指導要領¹⁵⁾より「基本の運動」領域に位置づけられていた「ボールを操作する運動遊び」が「ゲーム」領域に移され、両領域の特性を曖昧なものにすることにつながった。

ところで、ボール操作能力は、小学校低学年から中学年にかけてその発達が著しく¹⁶⁾、低学年の段階から将来のボール運動につながる巧みな操作能力を育むことは重要である。

すなわち、従来の「ゲーム」領域における教育内容「作戦・ルール・マナー」に加え、「基本の運動」領域の「ボール操作」も教育内容として措定し、両者の目標の達成が求められたのである。

本実践は、指導要領の変化に対応し、かつ普遍的なカリキュラムを企図したものである。すなわち、ボール操作が頻出し、作戦遂行能力・状況判断能力が高まる教材を開発し、作成した融合単元カリキュラムの妥当性を実践のフィルターを通して検証しようとした。

2. 方法

表2は、本実践の授業の諸条件をまとめたものである。

(1) 対象

兵庫県下F小学校の2年生32名(男子18名・女子14名)を対象とした。

表1. 低学年の単元配列カリキュラム試案

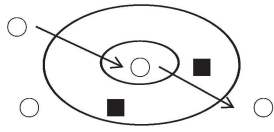
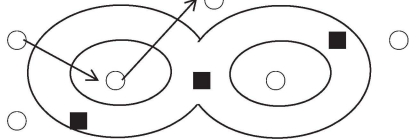
	1学期	2学期	3学期
1年生	<p>走・跳の運動遊び 器械・器具を使つての運動遊び 18h</p> <p>水遊び 18h</p>	<p><運動会> 表現・リズム遊び 5h 走の運動遊び4h</p> <p>用具操作の運動遊び ゲーム(的あて) 12h</p> <p>力試しの運動遊び(相撲) 8h</p> <p>走の運動遊びゲーム(カバディ)8h</p>	<p>器械・器具を使つての運動遊び 9h</p> <p>走・跳の運動遊び 用具操作の運動遊び 10h</p> <p>ゲーム(ならびっこフットベース) 10h</p>
2年生	<p>走・跳の運動遊び 器械・器具を使つての運動遊び 9h</p> <p>走・跳の運動遊び ゲーム(カバディ) 12h</p> <p>水遊び 18h</p>	<p><運動会> 表現・リズム遊び 5h 走の運動遊び4h</p> <p>器械・器具を使つての運動遊び 10h</p> <p>力試しの運動遊び(相撲) 8h</p> <p>用具操作の運動遊び ゲーム(ストップハンドベース) 10h</p>	<p>用具操作の運動遊び ゲーム(サークル:手) 12h</p> <p>用具操作の運動遊び ゲーム(サークル:足) 9h</p> <p>走・跳の運動遊び 用具操作の運動遊び 8h</p>

注) 表の丸囲みは、以下のように分類されている。

実線: 「基本の運動」領域の内容を単独で扱う単元
 実点線: 「基本の運動」領域の内容を関連させた単元
 点線: 「ゲーム」領域と「基本の運動」領域を融合させた単元

配列にあたって、単元間・学年間のつながりをもたせた。なお、太線は、第I報・第II報で報告した単元と本稿で報告する単元を示している。

表2. 授業の諸条件

条件	内容	
対象	F小学校 第2学年	
領域	「ゲーム」領域と「基本の運動」領域 「用具を操作する運動遊び」の融合	
教材	サークルシュートゲームⅠ 内円：直径2m ・ 外円：直径6m 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃者：プレーヤー3人 ゴールマン1人 ・ 守備者：2人 ○ 中心に位置する ゴールマンにパスが通れば1点 ○ ゴールマンからプレーヤーに リターンパスが通れば1点 	
教材	サークルシュートゲームⅡ 内円：直径3m ・ 外円：直径9m 中心～中心：5m 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃者：プレーヤー4人 ゴールマン2人 ・ 守備者：3人 ○ ゴールマンにワンバウンドでパスが 通れば2点（ノーバウンドは1点） ○ ゴールマンからプレーヤーへの パスは1点（ワンバウンドでも） ○ 守備者がキャッチすれば守備得点1点 	
教育内容	ゲーム：「ズレをつくって突く」戦術理解 と遂行・ルール遵守・マナー習得 基本の運動：正確な投・捕	
単元名	コンビネーションプレーを成功させて シュートをきめよう！	
教授活動	課題解決学習	
学習過程 (12時間)	課題をつかむ (4時間)	<ゲームⅠ> サークルシュートゲームを しよう！
	課題を深める (6時間)	<ゲームⅡ> コンビネーションプレーを 考えよう！
	技能的特性 に触れる (2時間)	<ゲームⅡ> トーナメントの ゲーム大会を開こう！
指導者	37歳男性教諭（教職歴16年）	

(2) 領域・教材・教育内容・単元名

「ゲーム」領域と「基本の運動」領域における「用具を操作する運動遊び」を融合させた単元を構想するにあたり、ゴール前でのコンビネーションプレーに特化した攻防分離型シュートゲームであるサークルシュートゲームⅠ・Ⅱを教材化して開発した。すなわち、円の中心にゴールマンを置き、ゴールマンにパスが通れば得点となるようにすることで、「ズレをつくって突くパスを入れる」戦術課題にせまらせるとともに、ボールを正確に投げる・捕るボール操作能力の育成を企図したのである。

サークルシュートゲームⅠは、表2に示すように、内円の直径が2m、外円の直径が6mのコートにおいて、外円の外でプレーする3人のプレーヤーが、中心に位置するゴールマンへのパスを成功させれば得点とするゲームである。守備者は2人で、外円と内円の間のエリアでゴールマンへのパスを防ぐ。この教材は、実質4対2となり、攻撃側に数的優位が保障されており、低学年児童でも「ズレをつくって突く」戦術行動を遂行しやすくなるように仕組まれている。

また、ゴールマンがキャッチした後、外円の外に位置するプレーヤーにリターンパスを通せば、さらに1点追加されるようにし、連続プレーが頻出するように仕組まれている。すなわち、「得点をたくさんとりたい」という思いに支えられて、ボール操作と作戦の必然性が子どもたちの中に生起することが企図されているゲームである。

サークルシュートゲームⅡでは、コートを広くし、人数を増やし、課題性を高めた。すなわち、内円の直径を3m、外円の直径を9mとし、2つの二重円をくっつけた眼鏡型のコートにした。また、人数は、プレーヤー4人・ゴールマン2人、守備者は3人とした。このゲームは、6対3となり、ゲームⅠと同様に攻撃側に数的優位が保障されている。さらに、コートが広がったことから守備者の頭越しのシュート（ループシュート）の頻出することが懸念されることから、守備者のいないズレをつくらなければパスの通らないワンバウンドによるパスを2点とした。また、守備者のキャッチ能力を高めるため、ゴールマンへのパス、ゴールマンからプレーヤーへのパスをインターセプトキャッチすれば守備得点（1点）とすることにした。

その中で、ルールを守ること、審判の判定に素直に従う・挨拶・応援などのマナーに関する態度も内容として位置づけた。

単元名は、ゴール前でのコンビネーションプレーをいかに成功させるかが鍵となることから、「コンビネーションプレーを成功させてシュートをきめよう！」とした。

(3) 教授活動・学習過程

教授活動は、単元を通して課題解決学習で取り組ませ

た。すなわち、課題をつかむ段階（4時間）では、「サークルシュートゲームⅠ」を用いて「サークルシュートゲームをしよう!」とし、ルールの理解と基本となる作戦を考えさせた。課題を深める段階（6時間）では、「サークルシュートゲームⅡ」を用いて「コンビネーションプレーを考えよう!」とし、発展させた作戦を考えさせた。技能的特性に触れる段階（2時間）では、「トーナメントのゲーム大会を開こう!」とし、勝つための工夫であるフォーメーションプレーを考えさせた。

(4) 学習成果について

1) 戦術の変容

戦術の変容については、ゲーム様相の変化を授業者の観察とVTRの分析から把握した。また、戦術成功率(ズレをつくって突くパス/全シュート数)を、ゲームⅠの最初(第1時)と最後(第4時)、ならびにゲームⅡの最初(第5時)、中盤(第8時)、最後(第12時)の5回分析した。

2) 子どもの認識の変容

「よい授業への到達度調査」¹⁷⁾ に子どもの感じたことや考えたことを記述できるようにしたアンケート調査を毎授業後に実施し、量的分析と記述内容の質的分析を通して、子どもの認識の変化を把握した。

3) 状況判断力の変容

ゴールマンのボール保持時間¹⁸⁾ で状況判断力を測ろうとした。すなわち、戦術成功率と同様に、1・4・5・8・12時間目の5回のVTR映像からゴールマンがシュートをキャッチした時から、プレーヤーへリターンパスをするまでの時間を計測した。

4) ボール操作能力の変容

「投」に関しては、シュート場面において、ゴールマンに正確に投げることができているかどうか、「捕」に関しては、シュート場面においてゴールマンが正確にキャッチできているかどうかを、全シュート場面の成功率で評価した。ここでも、1・4・5・8・12時間目の5回、VTR映像から判定した。なお、「投」については、単元前半と後半の投げ方の質的变化も整理・分析した。

また、単元後、3m離れた壁に30秒間で何回壁当てキャッチができるかを測定し、ボール操作能力の習得状況を把握した。

5) 情意的側面

態度測定法¹⁹⁾ を単元前後に実施し、子どもの体育授業に対する愛好的態度を把握した。

Ⅲ. 結果ならびに考察

1. 戦術と子どもの認識の変容

図1は、「よい授業への到達度調査」における、各項目の「はい」を選んだ割合と、戦術成功率の変化を示したものである。また、図2には、ゲーム様相の変化を示

した。

(1) サークルシュートゲームⅠにおける戦術の変容

表3は、ゲームⅠで見られたズレ創出の方法をフェイント・対面パス・横パス・クロスプレー^{注3)}に分け、第1時と第4時のそれぞれの割合を示したものである。

第1時では、1人でフェイントをして、ズレをつくろうとするプレーが頻出したことから、図2のゲーム様相の変化ではワンマンプレー期とした。戦術成功率は68.6%で必ずしも高くなかった。これは、1人でフェイントをしてズレをつくろうとしすぎるあまり、守備者に守られる状況が多々見られた結果である。

しかし、第4時になると、対面パス・横パス・クロスプレーが見られるようになり、仲間と協力してズレをつくりだすことができるようになってきた。すなわち、フェイントというワンマンプレーのみでズレを創出するよりも、コンビネーションプレーとフェイントを組み合わせる方が得点しやすいことを見出したのである。このことによって、戦術成功率は86.7%と高値を示すようになった。

表4は、「よい授業への到達度調査」の「できる」「わかる」の項目で戦術課題に関わる内容で多く見られた記述内容を整理したものである。

第2時に、三角形に位置してノーマークのプレーヤーをつくり出すというポジションへ意識が向き、さらに、対面パスと横パスを成功させるために、正確なパスと動きの素早さの大切さに気付いている。したがって、図2に示すように、第2時からコンビネーションプレー期とした。また、第3時からは、クロスプレーの記述が見られるようになり、「パスをパッと渡すことが大事」「渡していないようにすれ違おうと上手くいったので、次も上手に渡したい」と、成功させるためのめあてをもってプレーしていることが認められた。このような意識の高まりが、表3に示すように、パスワークプレー・クロスプレーの頻出を生み出したと考えられた。第4時では、「うまくなったことがありますか(技能)」「チームの人たちと力を合わせて仲良く運動することができましたか(社会的行動)」で「はい」を選択した割合(技能)が90%を超えた。しかし、「『あっそうか』『わかった!こうすればいいのか!』ということがありましたか(認識)」の数値が向上しなかった。このことは、作戦の飽和が考えら

表3. ゲームⅠで見られたズレ創出の方法(%)

	第1時	第4時
フェイント	85	30.7
対面パス	12.5	18.7
横パス	2.5	13.3
クロスプレー	0	37.3
戦術成功率	68.6	86.7

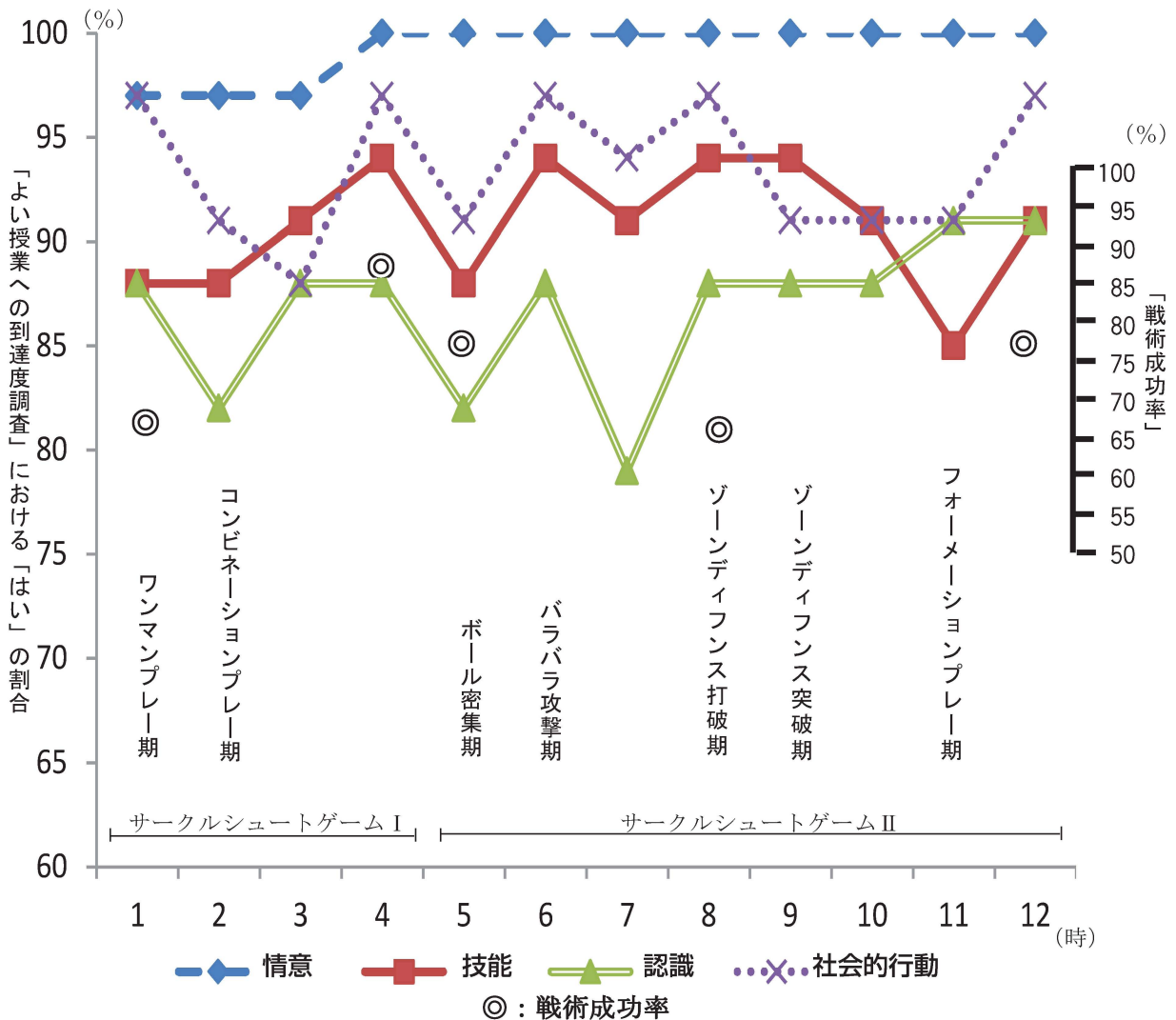


図1. 「よい授業への到達度調査」における4項目の「はい」の割合と戦術成功率の変化

れ、課題性を高めたゲームⅡに移行してよいと判断された。

(2) サークルシュートゲームⅡにおける戦術の変容

ゲームⅡの最初の第5時では、ゲームⅠの最後の第4時に比して戦術成功率が86.7%から78.9%に低下した。これは、コートが広がったこと、人数が増えたことにより戸惑いが生じ、攻撃側も守備者もボールに集まる様相が見られたことによるものであった。このことは、「よい授業への到達度調査」における、技能・認識・社会的行動ともに、数値が若干落ちてきていることから伺うことができる。また、記述内容には、今まで成功していたパスが成功しなかったことが中心に書かれていた。したがって、第5時を「ボール密集期」と名付けた。

第6時で、守備者は依然ボールに密集するものの、攻撃側プレイヤーはコートを大きく使って、たくさん点がとれるようになった。

図1の技能・認識・社会的行動のいずれの数値も大きく向上しており、戦術行動の達成できていたことが示唆

された。記述内容も、表4に示したように、パスに加え、フェイント・ポジション・ボール非保持者に関する内容が見られるようになり、認識の深まりが読み取られた。この時期には、「ボールに固まらないで、バラバラになって攻撃したらいい」という記述が多く見られたことから、「バラバラ攻撃期」とした。ここでは、バラバラに広がることから、横パスが多く見られた。その際、ゲームⅠとのつながりを子どもたちと確認し、他のプレー（フェイントや対面パスやクロスプレー）も活用できるのではないかと投げかけ、プレーに広がりをもたせようと働きかけた。

第7時では、認識の割合が第6時の88%から79%に低下した。これには、42対7で勝利するチームが現れたことが影響し、バラバラで攻撃しながらも、なぜ得点が7点しかとれなかったのかを考える時間となった。その中で、表4の記述内容に見られるように、攻撃だけではなく、守備もバラバラに守れば良いことに気付いたのだが、本質にせまるには至らなかった。

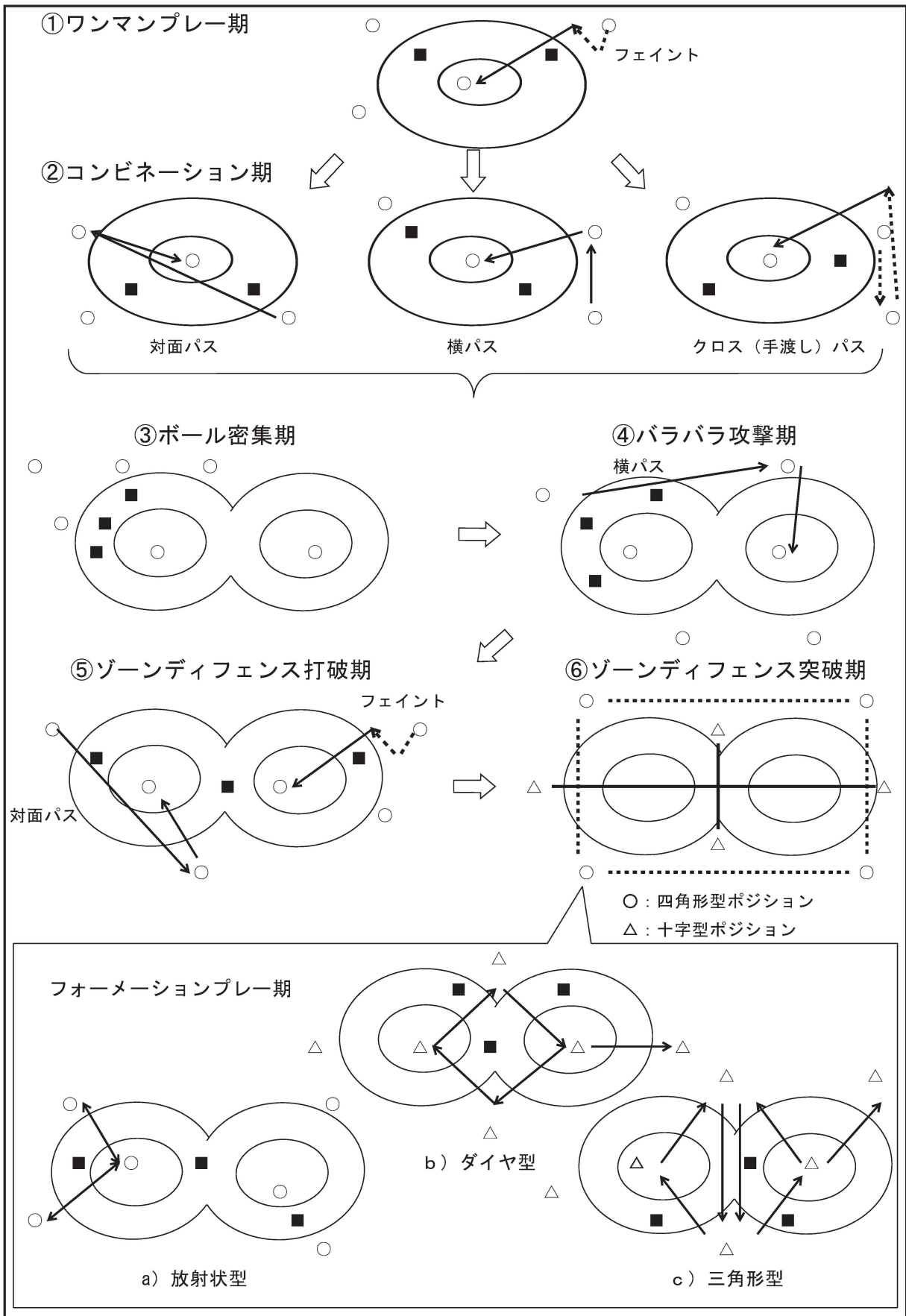


図2. ゲーム様相の変化

そこで、第8時に、42対7で勝利したチームに、どうして勝てたのかを全体の前で問うことにした。作戦板であるホワイトボードのマグネットを動かしながら、ゾーンディフェンスに関する内容が発表された。具体的に、1人は左ゾーンを守る・1人は右ゾーンを守る・もう1人は真ん中に位置し左右どちらも守る、という内容であった。つまり7点しかとられなかったチームは、ゾーンディフェンスをしていたのである。全てのチームがその良さに納得し、ゾーンディフェンスを取り入れるようになった。図1の、技能・認識・社会的行動の数値が向上したのは、ゾーンディフェンスの理解と遂行がもたらしたものであった。このことは、「守る場所を決めると守りやすかった」「○○チームはプレーヤーがどこにいても守れるようにしていたから、すごいと思いました。」などの記述内容からも明らかであった。このようにゾーンディフェンスが効果的に働いたことによって、結果として戦術成功率は66.9%と最低値を示したのである。その後、子どもたちはゾーンディフェンスをなんとか打ち破って得点しようとし始めたことから、第8時を「ゾーンディフェンス打破期」とした。

第9時には、フェイントや対面パスが成功するときの状況に目を向けさせ、どのようにすればゾーンディフェンスを突破できるのかを考えさせた。すると、子どもたちは、守備でポジションを考えたのだから、攻撃でもポジションを考えれば良いことに気付き、試行錯誤し始め

た。そして、有効だと共通確認されたものが、「四角形型ポジション」と「十字型ポジション」であった。「四角形型ポジション」は、4人ができるだけ大きく広がり、面積を大きくするポジショニングである。この利点は、一本のパスが通る間に、守備者がたくさん動かなければならなくなり、その間にズレができシュートをきめることができる所にある。また、「十字型ポジション」は、真ん中に位置するプレーヤーが、どちらのゴールマンへもシュートできる可能性があるため、フェイクを使えば守備者を振り切れ、ズレをつくりやすくなるという利点がある。このように、基本的なポジションを2つ整理する中で、ゾーンディフェンスを崩し始めた。この様相はゾーンディフェンスに対抗する効果的なポジションを発見したことから、「ゾーンディフェンス突破期」とした。

第10時には、守備への記述が見られなくなった。すなわち、守備よりもゾーンディフェンスをいかにして突破するかという攻撃への意識が高まったのである。

そして、第11時になると、フォーメーションプレーを成功させようとする姿が多々見られるようになってきた。このフォーメーションを整理すると、「四角形型ポジション」を基にした「a)放射状型フォーメーション」、「十字型ポジション」を基にした「b)ダイヤ型フォーメーション」「c)三角形型フォーメーション」の3つに大別された。a)の「放射状型」は、片方の二重円だけを使うことにより、3対1の状況をつくりだし、連続得点を

表4. 「よい授業への到達度調査」における「できる」「わかる」に関する記述内容の変遷

		シュートゲームⅠ				シュートゲームⅡ							
		第1時	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
記 述 内 容	攻 撃	○フェイント→ ・フェイク ・プレーキ				○フェイント ・フェイク							
		○パス(対面・横)→ ・正確なパス ・素早さ				・2回以上のパス							
		○クロス→ ・渡し方											
		○ポジション→ ・三角形				○ポジション→ ・バラバラ ・大きな四角形 ・十字型							
	守 備					○ボール非保持者→ ・素早さ ・オープンスペース							
○守り方→ ・マンツーマン ・バラバラに守る(くっつかない)				○ポジション→ ・バラバラに守る ・ゾーンディフェンス									
						○フォーメーション ・放射状型 ・ダイヤ型 ・三角形型							

とり続ける作戦である。b)の「ダイヤ型」は、真ん中にいるプレイヤーが起点となり、ダイヤの形を描くようにパスを回していく。ある程度ボールが回ると、守備者に予想されるので、その時に、十字の横に位置するプレイヤーにパスを回して守備者の予想の裏をとる。c)の「三角形型」もb)と同様に、真ん中のプレイヤーが起点となって三角形を描くようにパスを回し、守備者が予想して先にパスコースをふさいだ際にはオープンスペースに位置するプレイヤーにパスをすることで連続攻撃ができる。このようなフォーメーションプレーの試行は見られたが、図1の技能に関する数値が91%から85%へと低下していた。このことは、認識に関する数値は向上していることから、フォーメーションプレーのよさは理解できているが、まだ動き方が十分にできておらず、上手くいかない場面も見られたことによる。

しかし、第12時には、上述の技能の数値が91%へ、社会的行動が91%から97%へと向上し、フォーメーションプレーの成功も多く見られるようになった。これは、戦術成功率が第8時の66.9%から78.5%に向上したことから明らかである。また、記述内容に、「パスが上手に回り、ダイヤ型作戦が成功した」「三角形型作戦で、長いパスが届いて上手くシュートできたから作戦成功です」など、フォーメーションプレーの成否に関する内容が多く見られ、「ズレをつくって突く」戦術課題の達成にせまれたものと考えられた。

2. 状況判断力の変容

表5は、ゴールマンのボール保持時間、すなわち、プレイヤーからボールを受け取り、プレイヤーへ投げるまでの時間の単元経過に伴う変化を示したものである。

ここでは、先行研究¹⁸⁾を参考に保持時間を2秒以内・3秒以内・3秒以上の3つに分けることにした。ボール操作が上手ければ1秒強で遂行可能であることから、2秒以内は、ボールをキャッチしてから瞬時に状況判断できていると評価される。3秒以内は、守備者をフェイクで振る、あるいは、ノーマークのプレイヤーを探すといったワンテンポ遅れたプレーである。3秒以上は、フェイクパスをしてズレをつくろうとするが2回以上かかる、あるいは、誰にパスを出せばよいのかわからず戸惑ってしまっていることを意味し、判断力が悪いと評価される。

ゲームIにおいては、第1時で2秒以上の割合は35.3

表5. ゴールマンのボール保持時間の変遷 (%)

	ゲームI		ゲームII		
	第1時	第4時	第5時	第8時	第12時
2秒以内	64.7	91.8	64.2	83.3	83.3
3秒以内	32.3	6.6	15.8	13.4	16.7
3秒以上	3	1.6	20	3.3	0

%であったのに対し、第4時では2秒以内の割合が91.8%と高値を示した。このことは、判断力の高まっていることを意味するが、判断力の観点からも、ゲームが飽和していることを示唆していると考えられた。

また、ゲームIIにおいては、第5時で3秒以上が20%見られたが、第12時においては0%となり、状況判断力の向上が認められた。すなわち、守備者がゾーンディフェンスを始めた第8時において2秒以内の割合が83.3%と高値を示したこと、さらに、守備者の守り方に向上が見られる中、それを突破するフォーメーションを遂行した第12時においても2秒以内の割合が83.3%と高値を示したことから、判断力とプレイヤーのボールをもらえる位置への動きの高まりが裏付けられる。

このゴールマンのボール保持時間の短縮は、同時にボール操作の巧みさが向上したと読み取られる。さらに、ボールが円滑にプレイヤーに回っていることから、ゲームが上手にできるようになった、すなわち、動きの上達を示している。

3. ボール操作能力の変容

図3は、ボール操作能力の変遷を表したものである。

ゴールマンへのパス成功率で示す「投」に関しては、単元を通して、数値としては大きな変化は見られない。しかし、第1時には、写真1・2に見られるように頭越しのパスや両手でのプッシュパスが見られた。しかし、第12時には、写真3・4に示すように、片手でボールをつかんで投げる動作や、走りながらのゴールマンへのパスが見られるようになった。すなわち、合理的な投げ方で正確なパスができるようになってきたことから、「投」能力は向上していると評価された。

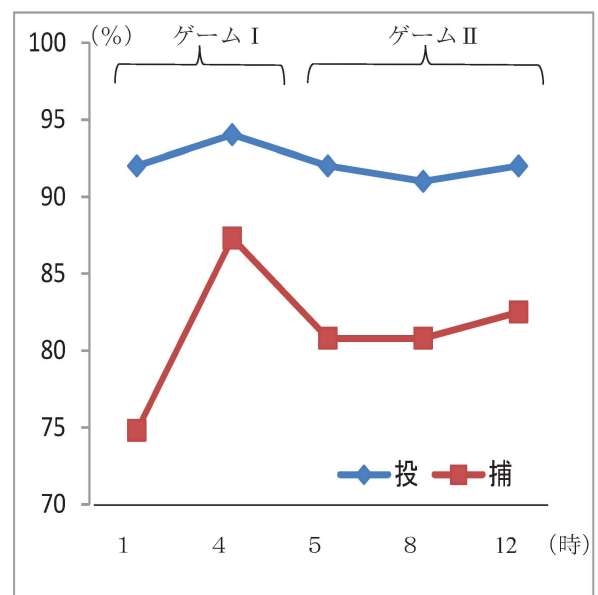


図3. ボール操作能力の変遷



写真1. 頭越しのパス



写真2. 両手でのブッシュパス



写真3. 片手でのスロー



写真4. ランニングスロー

表6. 壁から3m離れた所から30秒間で何回壁パス・キャッチができたかの結果

	30秒壁パス回数の平均
本実践の2年生 (n=32)	15.0±3.6回
一般の2年生 (n=66)	13.3±4.4回
3年生 (n=33)	14.0±5.1回

ゴールマンのキャッチ成功率で示す「捕」に関しては、第4時を最高値に、第5時には一旦低下した。これは、ゲームⅡへ移行したことによって、コートが大きくなりパスの距離が長くなったために、キャッチミスが生じたことによる。しかし、ゲームⅡにおいては、単元進行とともにゾーンディフェンス打破期・突破期といった、守備者の能力が高まる中、数値の向上が見られたことは、より難しい状況においても正確にキャッチできるようになったことを示唆し、「捕」能力も向上したと評価された。

表6は、投捕能力の客観テストとして単元後に測定した壁から3m離れたところから30秒間で何回投げてキャッチできたかの結果である。本単元を経験した2年生の平均回数は15.0±3.6回で、比較対象のために測定した他単元を経験した2年生の13.3±4.4回、一学年上の3年生の14.0±5.1回よりも高値を示した。このことは、本単元計

画は、ボール操作能力の向上にも有効であったことを示している。

4. ルール遵守・マナー習得について

図1に示す、情意は第4時から単元終了時まで100%を示した。また、社会的行動が90%以上を維持し続けたことは、ルールやマナーが守られて学習の進んだことを示している。具体的には、「悔いのない試合」を合い言葉に、勝っても負けても「楽しかった」と言えるために、互いに精一杯力を出し切る・文句を言わず審判のジャッジに従うことを大切にしてきたことによると考えられた。すなわち、ルール遵守・マナー習得の教育内容の目標は達成されたと判断してよいと考えられた。

5. 情意的側面について

表7は、態度測定の診断結果を示したものである。態度測定の診断結果は、男女とも「高いレベル」で、授業の成否は「成功」と診断された。

全ての項目において、○で示すように標準値以上の値

表7. 態度測定の診断結果

意見項目		男子		女子		
		単元前	変化	単元前	変化	単元後
よろこび	1 体育をする喜び	○	↗	○	○	○
	2 はりきる気持ち	○	↗	○	○	↗
	3 運動の爽快さ	○		○	○	○
	4 深い感動	○	↗	○	○	↗
	5 がんばる習慣	○	↗	○	○	↗
	6 学習の喜び	○	↗	○	○	↗
	7 挑戦する態度	○	↗	○	○	○
	8 体育科目の価値	○	↗	○	○	↗
態度得点		A	4	A	A	4
評価	9 仲間との協力	○		○	○	↗
	10 授業の流れ	○	↗	○	○	↗
	11 体力づくり	○	↗	○	○	↗
	12 授業の印象	○	↗	○	○	○
	13 男女意識	○	↗	○	○	↗
	14 みんなの喜び	○	↗	○	○	↗
	15 体育授業に対する好嫌	○	↗	○	○	↗
	16 体育授業に対する評価	○	↗	○	○	↗
態度得点		A	4	A	A	4
単元後の態度得点		高いレベル		高いレベル		
単元期間の授業の成否		成功		成功		

を示した。また、男女共通に標準以上の伸びを示した項目が16項目中11項目で見られた。

これらのことは、本単元計画が、子どもたちに高く評価されていることを示唆している。

特に、「9. 仲間との協力」「13. 男女意識」「14. みんなの喜び」において、高値を示したことから、「ゲーム」領域の教育内容である「ルール遵守」「マナー習得」に関しても目標の達成されていることが認められた。

ゴール前でのコンビネーションプレーに課題を特化した攻防分離型シュートゲームである「サークルシュートゲームⅠ・Ⅱ」は、ゲーム様相の変遷から作戦の多様性・発展性を保障する教材であることが認められた。また、戦術成功率の高まりが見られたことから、ゲーム・ボール運動領域での「ズレをつくって突く」戦術課題にせまる教材となることも認められた。

ゴールマンのボール保持時間の変遷からは、ゲームⅡの第12時には、2秒以内が83.3%、3秒以上が見られなかったことから、状況判断力も高められたことが認められた。

さらに、シュート場面における正確なパス・キャッチを測ったボール操作の変遷からは、ゲームⅡにおいて、後半にゾーンディフェンスをされながらも投・捕ともに数値に向上が見られ、30秒壁パスの回数においても、他単元を経験した2年生や3年生よりも高値を示したことから、ボール操作能力が向上したと評価された。また、「子どもからの授業の通信簿」と言われる態度測定も高いものであったこと等々から、本単元計画が有効であったことが裏付けられた。

したがって、本単元カリキュラム案は、普遍的カリキュラムとして位置づけることができると考えられた。

IV. 要約

教育内容の明確な普遍的体育科カリキュラムの確立に向けて、「ゲーム」領域の「ボールゲーム」と「基本の運動」領域の「用具操作の運動遊び」を融合させ、「ズレをつくって突く」戦術行動や正確な投・捕の動きといった、それぞれで求められる教育内容が頻出する「サークルシュートゲームⅠ・Ⅱ」と名付けた教材を開発した。そして、「コンビネーションプレーを成功させてシュートをきめよう！」と名付けた単元カリキュラム案の有効性を、戦術成功率・状況判断力・ボール操作能力の学習成果から、小学校2年生の発達段階に適合しているかを検討した。

1) ゴール前でのコンビネーションプレーに特化した攻防分離型シュートゲーム（サークルシュートゲームⅠ・Ⅱ）は、戦術行動に広がりが高まりが見られた。すなわち、戦術成功率は、ゾーンディフェンスといった守

備への気づきが見られた第8時から第12時にかけても高まりが見られ、開発した教材は2年生にとって適合性の高いことが認められた。

- 2) ゴールマンがシュートを受けてから次の攻撃につなげるのに要した時間は、ゲームⅡの開始時3秒以上が20%認められたが、単元終了時には0%となり、2秒以内の割合は64.2%から83.3%に増加した。これらのことから、状況判断力・ボール操作能力は向上したと評価された。
- 3) 単元進行とともに、片手で合理的に投げられるようになり、両手でミスなくキャッチができるようになり、ボール操作能力の向上が認められた。また、「30秒壁あてパス・キャッチ回数」は、他単元を経験した2年生や一学年上の3年生よりも高値を示した。
- 4) 態度測定の結果は、「高いレベル」、授業は「成功」と診断され、本単元計画は、子どもたちに評価されていたと判断された。また、「よい授業への到達度調査」から、ルール遵守やマナー習得にかかわる項目においても、高値を示した。したがって、ゲームの教育内容に関わる目標は達成されたと考えられた。
- 5) 以上のことから、「ゲーム」領域と用具操作の「基本の運動」領域の融合を企図して作成した「サークルゲームⅠ・Ⅱ」を用いた単元カリキュラムは、普遍的カリキュラム案になり得ると評価された。

注

- 1) 著者らは、遊びを「真面目さや失敗を内包し、創造性と不確定性を含めたアゴン・アレア・イリンクス・ミミクリに取り組む中で、夢中・没頭という状況を生み出す子どもたちの行為」¹¹⁾と定義づけている。
- 2) 指導要領ではボールゲームの分類を、ゴール型・ネット型・ベースボール型と示されている。しかし、これらの表記の問題点は、後藤らによって「各種ボールゲームを貫く戦術（攻撃課題）の系統性の追求—勝つことの工夫を学習できる一貫カリキュラムの構築に向けて—」²⁰⁾で指摘されている。
- 3) ここで言う「クロスプレー」は、ボール保持者が円に沿って走り、仲間とすれ違う際に手渡しパスをして守備者をかわし、ゴールマンとのズレをつくるプレーである。この動きは、将来のゲーム・ボール運動・球技領域での「スクリーンプレー」につながると考えている。

文献

- 1) 後藤幸弘 (2008) 『ヒトの基本動作の発達特性に基づく小学校体育科における教育内容 (I) —バランス系・移動系の運動について—』兵庫教育大学研究紀要 32, pp.135-150

- 2) 後藤幸弘 (2008) 『ヒトの基本動作の発達特性に基づく小学校体育科における教育内容 (Ⅱ) - 操作系・回転系の運動について -』兵庫教育大学研究紀要33, pp.169-171
- 3) 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研究 - 攻防分離型から攻防相乱型への移行・発展の有効性 -』Pro.of the 2nd Tsukuba Intel Workshop on Sport Education, pp.55-66
- 4) 佐々敬政・中島友樹・後藤幸弘 (2011) 『体育科カリキュラム作成に向けての基礎的考察』兵庫教育大学研究紀要38, pp.203-216
- 5) 三浦一朗・野沢要助編 (1979) 『「できた」喜びを体験させる基本の運動の指導 1・2年』東洋館出版社, p50
- 6) 厨 義弘・宇土正彦編 (1990) 『体育科教育法入門』大修館書店, p307
- 7) 西野猛明・高田典衛編 (1985) 『「基本の運動」をめぐる問題点とその対策』明治図書, p55
- 8) 宇土正彦 (1988) 『小学校新しい体育の考え方・進め方』大修館書店, p38
- 9) 文部科学省 (2008) 『小学校学習指導要領解説体育編』
- 10) 佐々敬政・川人慎二・千原啓輔・中島友樹・後藤幸弘 (2011) 『教育内容の明確な普遍的体育科カリキュラムの確立に向けて (Ⅰ) - 「器械・器具を使つての運動遊び」についての実践 -』兵庫教育大学研究紀要 39, pp.253-266
- 11) 佐々敬政・中島友樹 (2012) 『体育科における「遊び」の定義と実践における有効性と可能性』教育実践学論集13, pp.277-288
- 12) 佐々敬政・川人慎二・千原啓輔・中島友樹・後藤幸弘 (2012) 『教育内容の明確な普遍的体育科カリキュラムの確立に向けて (Ⅱ) - 「水泳」領域の適時性の検証 -』兵庫教育大学研究紀要40, pp.167-180
- 13) 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検討 - 小学校中学年期に配当する過渡的攻防相乱型ゲームを求めて -』スポーツ教育学研究17 (2), p106
- 14) 後藤幸弘 (2007) 『種目主義を超えた義務教育段階ボールゲーム・カリキュラムの構築 - ゲーム形式と戦術課題ならびに適時期に基づいて -』兵庫教育大学研究紀要30, pp.193-208
- 15) 文部科学省 (1998) 『小学校学習指導要領解説体育編』
- 16) 奥野暢通・後藤幸弘・辻野昭 (1989) 『投運動学習の適時性に関する研究 - 小・中学生のオーバーハンドスローの練習効果から』スポーツ教育学研究 9 (1), pp.23-35
- 17) 小林篤 (1980) 『体育の授業研究』大修館書店, pp.224-258
- 18) 後藤幸弘・辻敏彰 (2000) 『ボールゲームにおける状況判断力の発達過程について』小学校体育科におけるカリキュラム編成に関する基礎的研究 (平成9年度科学研究費補助金研究成果報告書), pp.3-13
- 19) 梅野圭史・辻野昭 (1980) 『体育科の授業に対する態度尺度作成の試み - 小学校低学年児童について -』体育学研究27 (1), pp.139-148
- 20) 後藤幸弘・北山雅典 (2005) 『各種ボールゲームを貫く戦術 (攻撃課題) の系統性の追求 - 勝つことの工夫を学習できる一貫カリキュラムの構築に向けて -』日本教科教育学会誌28 (2), pp.61-70