

## 事例研究

# 小学校バスケットボール授業における 戦術学習プログラムの有効性の検証

近藤智靖・平野宗・鈴木麻友美  
藤木雄太・鈴木加奈・出井雄二

Effect of tactical games approach program in  
elementary school basketball classes

KONDOH Tomoyasu

HIRANO Hajime

SUZUKI Mayumi

FUJIKI Yuta

SUZUKI Kana

DEI Yuji

### 1. 問題の所在

学校体育における三大ボール運動<sup>(1)</sup> といえは戦後から一貫してサッカー・バスケットボール・バレーボールであるが、近年、小学校体育のボール運動を巡っては大きな論議が二つほどある。一つはカリキュラム

上の問題であり、もう一つは指導方法の問題である。

一点目のカリキュラム上の問題としては、平成20年に告示された小中学校の新学習指導要領の動向が象徴的なものとしてあげられる。これまでの学習指導要領ではバスケットボールやサッカーといった特定の種目名を前面に押し出していたが、新学習指導要領では「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」といった型をベースとした表記方法に変わっている（文部科学省ホームページ，2008）。この変更の背景には、ボール運動種目の乱立と学習内容の特定化の動向、そして種目の構造を踏まえた分類論の採用がある。たとえば、タグラグビー、フラッグフットボール、アルティメットをはじめとした、従来の体育科の中で実施されてこなかったボール運動について、その教育的効果が全国の実験校で様々な形で検証されてきた経緯がある（後藤他，2005. 高橋他，2005）。こうした様々な検証結果を踏まえた場合、なぜバスケットボールやサッカーといった特定種目だけを学習しなくてはならないのかについて、十分に説明がつかなくなっている現状がある。こうした動向を踏まえて、ボール運動を通じて学ばせるものは何か、共通の学習内容とは何かといった学習内容を特定する動きが始まっており、新学習指導要領のボール運動領域の表記方法もこうした一連の動きの一つと位置づけることができる。

しかし一方で、こうした学界の動向とは別に、実際にボール運動に取り組んでいる児童生徒の実態からもボール運動領域の問題点が浮き彫りになっている。特に小学校で展開されている授業を観察すると、運動ができる児童やクラブチームに所属している児童が試合の中でボールをほぼ占有し、大半の児童はわずかに触れるに留まっている。中には、授業時間中に一度もボールに触れずに得点係や審判など、運動そのものに参加しないとといった児童もいる。また別の問題として、授業中に練習した個別の基礎技術が、試合場面では全く活用できず、練習と試合の間に大きな溝があると言える。たとえばバスケットボールの授業を例にとると、授業の前半にドリブルやシュートを懸命に練習しても、実際の試合

場面ではボールをもらう以前に、どこに動いて良いのかがわからず、練習したことが試合で活用できない場合が多い。

こうした実態が生じる理由の一つとして、教師側の思い込みが一つの大きな要因ではないかと推測する。具体的には正規のルールに近い状態で試合をしたり、あるいは部活動で展開されている技術練習を機械的に適用したりしていくことが、指導方法として妥当であると考えている。結果的には、ルールや練習の工夫や修正がなされないまま、児童の実態に合わない状態が繰り返されてきたと言える<sup>(2)</sup>。しかし、こうした問題の解決に向けて様々な取り組みがこれまでなされてきており、現在も盛んに行われている。その中で、現在注目に値する取り組みが戦術学習という考え方である<sup>(3)</sup>。

この戦術学習という考え方は、現在、筑波大学並びにその関係者を中心として一つのトレンドを形成しており、各地の小中学校で試験的に行われている。戦術学習は、元来、英語圏で発達した考え方であり、アメリカのアマーストマサチューセッツ大学のグリフィンら（1999）を中心とした学者達が戦術学習、あるいは戦術アプローチという考え方を提唱しており、国際的な動向の一つとなっている。我が国では、岡出（2007）吉永（2004）鬼澤（2006, 2007a, 2007b）内田（1999）鈴木（2000）といった研究者・実践家らによってもこの考え方が広められている。

戦術学習の効果は、シュート・パスといった個別の基礎技術が上達していなくても、動き方を学習しているためにボールをもらうことができ、プレイに参加できるチャンスが広がる。特に戦術的課題の学習を通じて、ボールを持っていない時の動き（off the ball movement）を習得することは、プレイに参加する可能性を大きく広げることになると考えられる。戦術学習がこれまでのボール運動の学習と異なり、児童の学習機会を広げる一つの契機となるのではないかということが容易に想像できる。従って、本研究では戦術学習に着目し、その教材の有効性を検証していくこととする。

## 2. 先行研究の検討と本研究の目的

戦術学習の授業展開の特徴としては、先述したように、技術練習と試合での溝を埋める事や、動きを中心とした学習をすることから「技術練習（ドリル）→戦術的課題の練習（タスク）→ルールを修正した試合（ゲーム）」といった手順で進めていくことを特徴としている。ちなみに、グリフィンによれば、戦術学習としては「試合→練習→試合」（グリフィン, 1999, p.214）といった授業展開が提案されているが、我が国ではグリフィンの提案とは異なり「技術練習→戦術的課題の練習→ルールを修正した試合」といった手順をたどっている。

バスケットボールについて言えば、パス・シュートといった基礎技術を授業の前半10分程度をかけて行い、中頃にはアウトナンバー<sup>(4)</sup>を用いた戦術的な要素を含んだ練習を行い、後半にはルールを修正した試合を行うことが鬼澤の研究では見られている（鬼澤, 2007a, 2007b）。鬼澤の研究では、状況判断を重視しており、授業の進め方として次のようなすぐれた工夫が見られている。

- (1)ドリブルを廃止し、パスを中心とした練習や試合をすることで、プレイの選択肢を限定すると同時に、ワンマンプレイのできない状況を作る。
- (2)アウトナンバーをルール化し、攻撃側が有利になるようにしている。
- (3)3名を一つの単位とし、できる限り多くの児童がボールに触れられる機会を作る。
- (4)活動の場所をハーフコートに制限する。
- (5)攻撃の時間と守備の時間や場面を区切り、攻守の切り替えが一瞬にして起こらないようにする。
- (6)プレイの原則を授業過程で教えている。

鬼澤の提案する教材の工夫は、複雑になりがちなボール運動をルールによって制限し、簡易にすることで、学習内容の習得に向けて児童ひと

り一人が何をすべきか理解しやすくする点にその特徴がある。たとえば(1)のルールがあることにより、一人でコートを駆け抜けるプレイが制限され、仲間と協同せざるを得ない状況になる。また、(4)のハーフコートでの試合は、オールコートでの試合の問題を解消している。オールコートで行うと、空間が広くなりすぎるために、技能の低い児童にとってはどこに走って良いのか、意味ある空間がわからず混乱してしまう。また、走る距離が長くなるために持久力の乏しい児童にとっては攻守共に参加しづらい状況に陥り、コート中央付近で、だらだらと歩く姿が散見される。こうした問題の解消につながっている。

こうした鬼澤の先行研究はすぐれた成果を収めているおり、今後学校教育現場での普及促進が図られていくことが期待されるものの、二つの問題を抱えており、その解消が図られ、検証される必要がある。一つは、鬼澤の提案する単元の長さである。いずれも事前事後調査などを踏まえると10時間を同一種目の単元に割くことは現実的に難しいと多くの教師は考えるのではないかと推測する。もう一つは、アウトナンバーから攻守同数への展開のタイミングである。鬼澤の研究ではアウトナンバーの実証的研究と、攻守同数の実証的研究とが別に行われており、単元の途中でアウトナンバーから攻守同数へと展開していくことは可能かどうかを試みられていないと言える。

こうした先行研究を踏まえて、本研究の目的は、小学校6年生のバスケットボールにおいて、アウトナンバーから攻守同数の学習への発展を中心とした教材の有効性の検証とする。

### 3. 研究方法

上記目的に迫るために、下記のような検証授業を行った。

<対象>

対象：栃木県内 A 小学校 6 年 計24名 男子13名 女子11名

期間：2007年10月5日～29日

学級の実態としては、バスケットボールクラブに所属している者はおらず、サッカーを経験している児童が1名、バレーボールが2名、野球が2名である。突出した運動能力を示す児童は存在せず、人間関係も良好で穏やかな雰囲気が漂っている。

# <単元>

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	
	集合・準備運動・健康観察								
5	オリエン テーション 学習内容の 説明 「ボールを 持っている ときの動	(ドリル) ボールハンドリング パス シュート			(ドリル) ボールハン ドリング パス シュート ピボット	(ドリル) ボールハンドリング パス シュート		(タスク) 3対3練習	
15	きの大切さ を勉強する」	(タスク) 3対1練習	(タスク) 3対2練習		(タスク) 3対3練習		(ゲーム) 3対3試合 ×2		
30	授業の進め 方の説明	めあての確認（カードへの記入）							
	チームの確 認（男女混 合固定チ ーム）	(ゲーム) 3対3試合	(ゲーム) 3対2試合		(ゲーム) 3対3試合				
	試しの試合	振り返り							

図1 単元計画

本単元の特徴としては、以下の通りである。

## (1) 先行研究を踏襲した点

- ①「技術練習（ドリル）→戦術的課題の練習（タスク）→ルールを修正した試合（ゲーム）」といった一連の過程を踏襲した。
- ②ドリブルを廃止し、ワンマンプレイできない状況を作った。
- ③攻撃側の人数を3名と限定し、プレイに参加している児童ができる

限りボールに触れられる機会を保障した。

- ④場所をハーフコートにし、動くことのできる場所を制限した。
- ⑤攻撃と守備の時間を区切り、攻守の切り替えが一瞬にして起こらないようにした。

## (2) 先行研究を踏まえて工夫をした点

- ①オリエンテーションから始まり8時間で単元を終了させた。
- ②単元内でアウトナンバーから攻守同数への展開を試みた。

### <データの収集と分析の観点>

教材の有効性の検討を行うにあたってはいくつかの手続きを踏む必要があると考えている。一つは、観察者から見た授業中の児童の客観的な様態である。もう一つは、その授業を実際に受けている児童達、あるいは授業を実施している教師の心情面での評価である。こうした授業に対する主観的・客観的評価に加えて、運動を得意としていない児童にとっても教材が有効であったかといった個別の視点からも授業が評価される必要がある。従って、データの収集とその分析を下記のように行った。

## (1) VTR による映像分析

- ① VTR 計3台を用い、2台を体育館の上部に設置し、コート全体が見渡せるよう撮影した。ここではルールを修正した試合について撮影を行った。残り1台はコート上から抽出児童の撮影をした。
- ② 2台の VTR 映像を対象として、ゲームパフォーマンス評価法<sup>(6)</sup>から、サポート行動を分析した。本研究におけるサポート行動とは、ボールを持っていない人がボールを持っている人を助けに行く動きであり、具体的にはボールを持っていない児童がボールをもらう行動と定義できる。ここでは加藤らの先行研究に従って「自ら動かずに自然とパスをもらえる位置にいること」をサポートBとし、「自ら動き、パスをもらいにいくこと」をサポートCとした。サポートBは出現回数をカウントし、サポートCは出現回数と1分あたりの頻度をカウントした<sup>(6)</sup>。(加藤, 2005)

このサポート行動を分析の対象とした理由としては、戦術学習の中心である動きの学習のうち、試合の大半を占めるボールを持っていないときの動きが重要であると考えからである。この動きを見ることにより、児童に戦術（個人戦術）の基礎が身についたかどうかの一端を知ることができると考えている<sup>(7)</sup>。

- ③ 1 台の VTR 映像を対象として、運動技能水準下位児 D<sup>(8)</sup> の行動観察を行った。分析の観点は、サポート行動に限定した。

(2) アンケート及び担任教師に対するインタビュー

- ① 毎時間終了後に 9 項目 4 次元からなる形成期授業評価表（高橋，1994，pp.234-237）を用いて、児童らに授業に対する評価を行ってもらった。なお、8 時間単元のうち 6 時間目は都合により回収することができなかった。
- ② 教材の有効性や運動技能水準下位児 D の学習への取り組みなど、授業を行っている担任教師へのインタビューを行った。



## 4. 結果と考察

### (1) 形成的授業評価の観点から

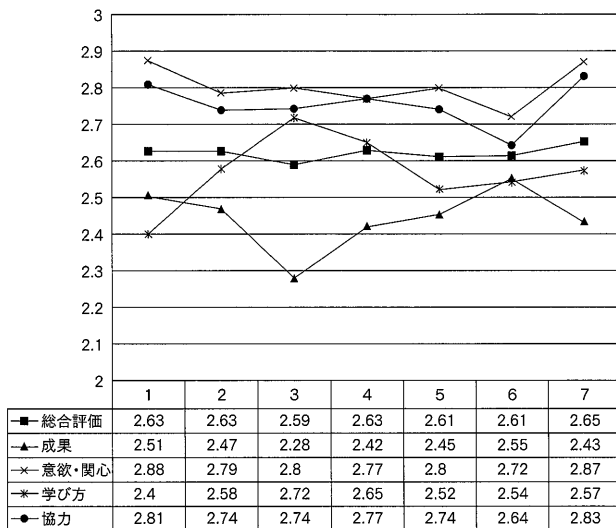


図2 形成的授業評価

図2に示したとおり、概ねどれも高い数値を出しており、授業全体の総合評価としては5段階中4の評価を得ており、成功した授業であったと言える。特に意欲・関心の次元並びに協力次元が全般的に高く、それに比して成果次元や学び方次元が低いのが特徴と言える。これは単元全般にわたってコート上でプレイをする人数を制限し、さらにはドリブルなしといったルールを設定しているため、ひとり一人がプレイに参加せざるを得ない状況になっており、そうした要因から意欲・関心次元や協力次元が高くなったのではないかと推察する。しかし一方で、アウトナンバーから攻守同数といった戦術的課題が児童ひとり一人にとって、技術的な成果を実感しにくいものとなっていたのではないかと推測できる。さらには、教師と研究者側が単元全般にわたり単元の指導計画や授業内

容を規定してきたため、自主性について質問をする学び方次元の伸びが見られないものといえる。

(2) ゲームパフォーマンス評価法から

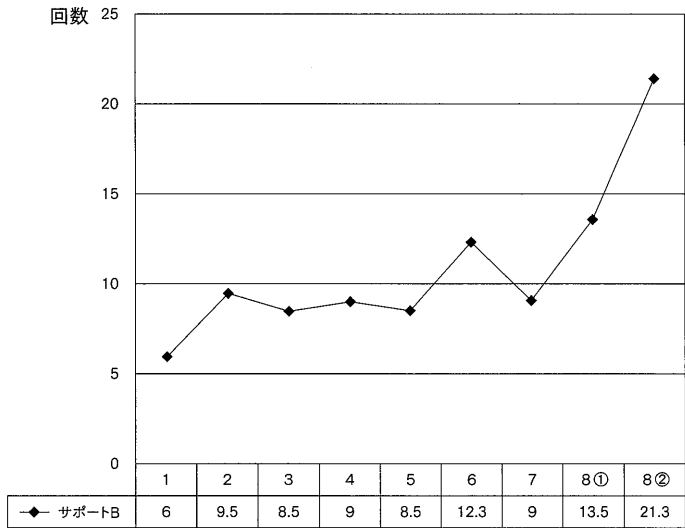


図3 サポートB

図3は、サポートBとして、1時間目から8時間目までの頻度をグラフ化したものである。ちなみに8時間目は2試合行われたために、前半を8①とし、後半を8②としている。サポートBは先述したとおり、自ら動かずに自然とパスをもらえる位置にいることであるが、8時間目を除けばほとんど変化がないと言える。

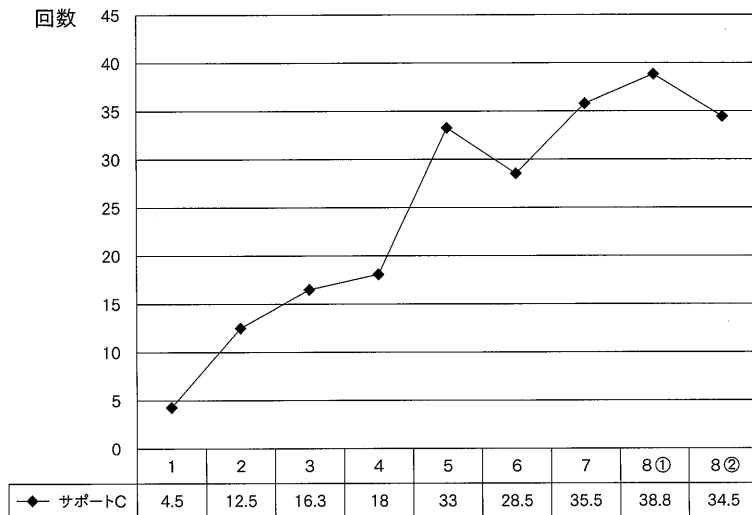


図4 サポートC

図4は、自ら動いてパスをもらいにいくことであるが、時間経過と共に右肩上がりとなっている。しかし、試合時間が異なるので、図5のように1分あたりの出現頻度に直すと単元前半は1分あたりに1.7回となっており、単元後半は、2.7回となっておりわずかであるが増加している。

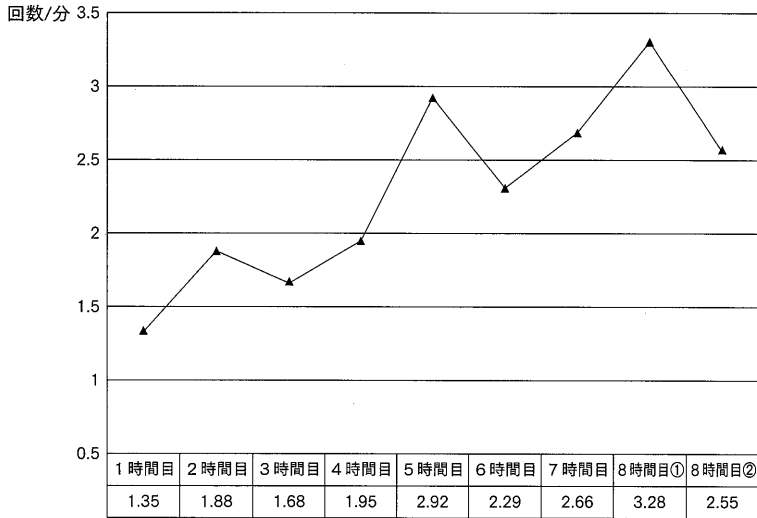


図5 1分あたりのサポートCの出現頻度

こうした数値だけからすれば、アウトナンバーから攻守同数への移行はサポート行動を見る限りはスムーズにいったものと言える。観察していた立場からも、動きが素早くなる様子がうかがえており、ボールをもらおうという意識は、多少なりとも向上しており、4時間目までのアウトナンバーから5時間目の攻守同数になってもその意識は変わらずにいたと言える。それは、サポート行動自体の頻度にはさほど変化がなかった様子からもうかがえる。もっとも、統計的な処理を経ていないので、有意な差が見られたかどうかは判断できていない。

では、運動の苦手な児童にとって、この授業はどうだったのか。冒頭の問題意識と関連して運動技能水準下位児Dのサポート行動との関係や教師の実感という視点の結果を示す。

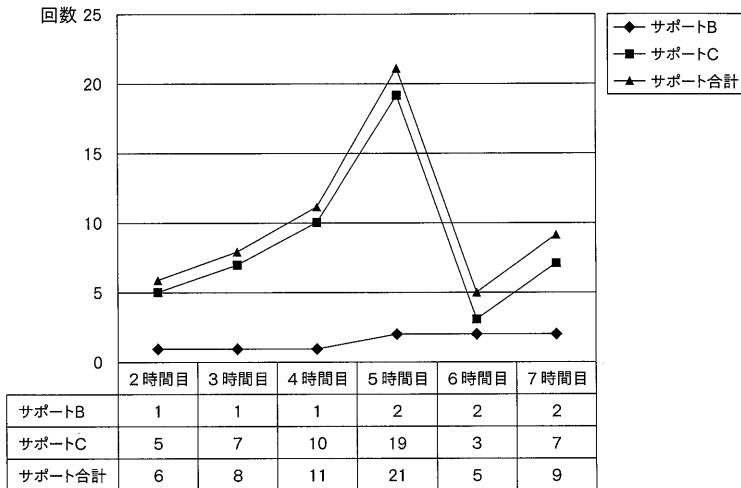


図6 Dのサポート行動

図6はDのサポート行動の頻度であるが、サポートB行動がほとんど見られず、サポートCの頻度が高いことがわかる。これは、じっと立っていることがほとんどなく、ボールをもらうために自ら動いていたことを示している。この教材では運動のできないDにとっても取り組みやすいのではなかったかと推察する。また、アウトナンバーから攻守同数への以降についても大きなつまづきもなかったものと言える。

単元終了後に担任教師がDに対する印象を下記のように語っている。

「普段の運動・性格をみていても、自分から自発的に行動する子ではない。誰かに何かを指示されて動くことが多い。Dは運動も得意ではない。一生懸命頑張るけれども、うまくなれない。…中略…今回のバスケットボールの授業では、最初はどのようにいいかわからない場面、友達に言われないと動けない場面が多かったが、最後の頃には自分から動くようになる場面が多くなっていった。パスを受ける場面でも、はじめはパスが来ることにに対して不安を感じていたようだが、最後の頃にはパスがもらえると嬉しそうな表情をし、パスをもらえる喜びを感じていた。これは

非常に大きな変化だと思う。…中略…運動が苦手な子は、どうしてもリアクションで動きがちになってしまうが、Dは自分でアクションを起こそうと変化してきたことがすごいところである。今回のDは自分で考えて、動こうとしていたことが印象的であった。」

こうした担任教師の印象からしても、運動技能水準下位児Dにとって、非常に満足の高い単元だったのではないかと推測できる。

## 5. 総括

本研究では、個人戦術、特にボールを持っていないときの動きに注目し、児童の動きをサポート行動から測定し、さらには、形成的授業評価などを用いた心情面からの評価を測定した。本単元はあくまで一事例に過ぎないため、一般化を図るわけにはいかないが、本研究から少なくとも次の点が示唆されたと言える。

- (1) 児童のサポート行動の出現頻度が増加することが予測できる。
- (2) 4時間目まで攻撃側の人数が多い状況（アウトナンバー）を練習し、5時間目以降、攻守同数の学習へと移行したが、サポート行動をみると、人数の増加による難しさを乗り越えられるのではないかと考えられる。
- (3) 戦術的課題を中心とする単元では、空間・人数等の条件を限定することで運動技能水準下位児の児童であっても積極的に授業に参加していくことは可能である。

こうした点から、8時間単元の教材の中で、アウトナンバーと攻守同数を組み合わせた単元展開は一つの可能性を示唆しているものと考ええる。

しかし、一方で多くの課題も山積している。今回は4時間目までをアウトナンバーの学習として、5時間目以降から攻守同数への展開にするといった展開例を示したが、アウトナンバーの学習時間をどの程度まで保証すればよいのか、本研究では十分に検証できてはいない。また、授

業の中で動き学習と個別の技能の学習の関係が十分に検討できていない点。さらには、本単元は研究者と授業者との間での合意に基づいて進められていったが、児童が授業の創造にどのように介在するのか、形成的授業評価の学び方次元が低調であった点などからも、児童にどのように戦術的な動きを発見させ学び取らせていくのかなどの課題が残されている。

### 【注】

- (1) 学習指導要領上ボールを扱う領域名称は小学校低中学年においてゲーム、高学年においてボール運動、中等高等学校は球技となっているが、本稿では、小学校高学年を研究の対象としていることから、ボール運動と表記する。
- (2) 鬼澤は、小学校高学年を対象としたオールコートを用いた5対5のフルゲームが学習成果を伴わないと立証している（鬼澤，2008）。
- (3) 戦術については様々な定義がなされており、十分な統一見解が学問的に出されているわけではないが、たとえば、ケルンによれば「長期にわたる計画の立案」という意味を持つ戦略という用語との対比の中で、戦術を「その場の状況に制約された短期の選択過程」（ケルン，1998，pp.21-22）と規定している。また、内山は戦術を「スポーツ競争の指揮に関する理論」（内山，2007，p.136）としている。この両者の定義を検討するまでもなく戦術という言葉を通じては様々な定義が見られるが、本稿では、簡易に「試合場面での動き方」と規定し、特に個人がどのように動くのかといった個人の動きに焦点化する。ここでは、通常、戦術という言葉から想起する複数人数が関わる動き、いわゆるフォーメーションのことを本稿で取り扱っているのではない。
- (4) アウトナンバーとは、攻撃側の人数が多く守備側の人数が少ないことである。たとえば、攻撃が2人であれば守備が1人の状態を指す。
- (5) ゲームパフォーマンス評価法（Game Performance Assessment Instrument）（通常、GPAIと呼ばれる）は、ゲームパフォーマンスを7つの構成要素に分けて、評価する方法である。その7つとは「ベース」「調整」「意思決定」「技能発揮」「サポート」「カバー」「ガード/マーク」であり、試合中のパフォーマンスを評価する方法としてグリフィンらによって開発されている（グリフィン，1999，p.200）。
- (6) 本単元では、各授業時間における試合時間の長短があり、出現回数のみならず1分あたりの出現頻度を算出している。主としてボールを自らもらいに行くサポートCの行動が出現するように教師の働きかけを行っており、データとしてサポートCの1分あたりの出現頻度が重要であると考え、サポートCについてのみ記載した。
- (7) 戦術的行動あるいは知識が身についたかどうかについては、鬼澤により状況

判断テストや状況判断に関する研究がなされているが、ここではサポート行動をその一つの指標とした。

- (8) 本研究における運動技能水準下位児は、バスケットボールをはじめとしたボール運動が得意ではない児童を指している。

## 【文献】

- 後藤一彦編，東京都荒川区ひぐらし小学校著（2005）陣取り型スポーツの計画・実践・評価 みんなが主役フラッグフットボール・タグラグビー，東洋館出版社。
- グリフィン，L 他著，高橋健夫ら訳（1999）ボール運動の指導プログラム，大修館書店。
- 加藤めぐみ（2005）バスケットボール型ゲームでのマークについての検証：小学校4年生・2サークルハンドを例に，筑波大学平成17年度卒業論文。
- ケルン，J 著，浅岡正雄ら訳（1998）スポーツの戦術入門，大修館書店。
- 文部科学省ホームページ（2008）新学習指導要領－小学校学習指導要領（2008年6月1日確認）[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/index.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/index.htm)
- 岡出美則他（2007）戦術学習モデルの効果の検討：小学校におけるフラッグフットボールの授業分析を通して，スポーツ教育学研究27（1）:37-50。
- 鬼澤陽子他（2006）小学校体育授業のバスケットボールにおける状況判断力向上に関する検討－シュートに関する戦術的知識の学習を通して，スポーツ教育学研究26（1）:11-23
- 鬼澤陽子他（2007）アウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上：小学校高学年児に対する戦術的知識テスト，状況判断テストの分析を通して，スポーツ教育学研究26（2）:59-74。
- 鬼澤陽子他（2007）小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上，体育学研究52:289-302。
- 鬼澤陽子（2008）ゴール型ゲームの教材開発と学習指導と評価，日本体育科教育学会第13回大会課題研究Ⅰ発表資料。
- 鈴木聡（2000）小学校体育科ボール運動領域における教材開発及び戦術学習の有効性に関する研究，科学研究費奨励研究（B）研究課題番号12923008。
- 高橋健夫他（2005）フラッグフットでみんなが燃えた（6年生），体育科教育53（2）:5-8。
- 高橋健夫他（1994）体育の授業を作る：創造的な体育教材の研究のために，大修館書店。
- 内田雄三（1999）小学校における児童の戦術学習への意欲を高める指導に関する研究（2），科学研究費奨励研究（B）研究課題番号11923003。
- 内山治樹（2007）スポーツにおける戦術研究のための方法叙説，体育学研究52:133-147。



小学校バスケットボール授業における戦術学習プログラムの有効性の検証

吉永武史他（2004）フラッグフットボールの授業におけるサポート学習の有効性についての検討．筑波大学体育科学系紀要27:71-79．

※本研究は、教育科学研究所学内助成のご支援により成り立っており、深く感謝を申し上げます。また、共同研究者の役割分担として、平野氏には授業者並びに本実践全般にわたっての相談。鈴木麻友美氏・鈴木加奈氏には、VTR撮影及びゲーム分析。藤木氏には、運動技能水準下位児に関わる分析やインタビュー。出井氏には、検証授業先の紹介並びに単元作成に当たっての相談。近藤は、本研究の統括・執筆並びに学生指導を担当しました。

（本学教育学部講師）

（藤岡町立藤岡小学校教諭）

（本学発達科学部卒業生）

（本学発達科学部卒業生）

（本学発達科学部卒業生）

（古河市立中央小学校教諭）