

子どもの思考を深めるボール運動の授業づくり

坂田 行平

1 はじめに

ボール運動は総じて、常にゲーム中の状況判断を前提にしながら運動技能を発揮しなければならないことから、子どもにとって難しい側面を持っている。岩田（2016）はボール運動の指導において意識しておく事柄として、「ゲームの状況判断において、『味方』『相手』、そして、『ゴール』の位置といった多くの契機（判断の拠り処となるモメント）に包まれている」と指摘している。岩田（2016）は具体的には「今、攻撃側のボールを持たないプレーヤーであるとするれば、ボールマン（味方のボールを持ったプレーヤー）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）と位置取りを意思決定しなければならない」と述べている。

ゴール型ボール運動の学習内容を整理する上で、ボールを持っていないときの動きの重要性に着目し、戦術課題を低・中・高学年の3段階で表1のように整理した。

表1 ゴール型ボール運動における戦術課題

低学年	スペースの発見と活用による得点
中学年	スペースの創出と活用による得点
高学年	スペースの創出と活用のために考えた作戦の組み立てによる得点

岩田（2016）は「ボール運動というのは、器械運動や陸上運動、水泳などの運動とは異なって、ゲームの中で常に「意思決定」（プレイ状況の「判断」）が要求される特質を有していることである。したがって、その状況判断に積極的に参加できるようになることが、ゲームの面白さ、楽しさの源泉になる」と述べている。試合の中で何が行われているのかが自分で理解ができ、この瞬間に何をすべきか、動きを自分で考えて実行できることが学習内容として学ばれる必要があると考える。

低学年では、誰もがボールを持ち、得点する喜びを目一杯味わえるだけのゲームの機会を保障することが重要であると思われる。そのような形式のゲームをする中で、ボールと相手との関係がわかることを大切にしたい。ボールがディフェンスラインを突き破ろうとすれば、ディフェンスは寄る。寄るということは、つまり逆方向にスペースが生まれることでもある。ゲーム観察で発見させることから始め、プレー中にも仲間との関係の中で生まれるこのスペースに気づかせ、それを活用することを確認しながら、子どもたちの理解を深めたい。

子どもたちは休憩時間に、こおりおにやふえおになどおにごっこ遊びの要素を含んだ運動を楽しんでいる。おにごっこでは、複数人で遊んではいるが、逃げる人と追いかける人の1対1の関係になりやすい。個人技能でいかに相手をかわすかということが大きい遊びである。この遊びの段階から、チームとして何かしらの意図を持った作戦を考えて得点できるようなゲームを行いたいと考える。

2 単元構想

(1) 単元「第2学年 ボール運びゲーム」

(2) 指導目標と指導計画

①指導目標

- 防御側が動くことによって生まれるスペースを活用することがわかる。
- スペースを生み出すための作戦を考えて、考えた作戦を実行しようとすることができる。
- ルールを守ってゲームをしたり、チームで作戦を話し合ったりすることができる。

②指導計画（全10時間）

- 第1次 オリエンテーション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1
- 第2次 ボール運びゲーム①・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4
- 第3次 ボール運びゲーム②・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5

(3) 単元について

本単元で行うボール運びゲームは、攻撃側が腰の左右につけた2本のフラッグ（授業ではしっぽと呼んでいる）を防御側に取りられないように、ボールをゴールまで運ぶことで得点を得ることができるボール運びのゲームである。ボールは持って走るだけであり、パスやドリブルといった難しいボール操作の運動技術は必要としない。難しいボール操作がないことで、相手の間を素早くすり抜けたり、すき間（スペース）を見つけて、そこを利用して走ったりすることに集中することができる。また、ボール操作を行うために、ボールを見る必要がないので、相手の動きを見ることにも集中でき、相手の動きを見て走ったり、有効なスペースを認識したりする力をつけることにつながるのではないかと考える。スペースを生み出しやすくなるように、ゲームは攻撃側が防御側よりも人数が多い3人対2人のアウトナンバーでのゲームを設定している。

3 授業の実際

(1) 単元前半のボール運びゲーム①

ボールを持った攻撃側が防御側のラインを突き破ろうとすれば、防御側は突き破ろうとするボールを持った攻撃側は寄る。寄るということは、つまり逆方向にスペースが生まれることでもある。ゲーム観察で発見させることから始め、プレー中にも仲間との関係の中で生まれるこのスペースに気づかせ、それを活用することを確認しながら、子どもたちのゲーム理解を深めることを学習内容として設定した。単元前半のゲームは、図1に示したコートにおいて、攻撃側のチーム（図の中で示した①②③）が腰の左右につけた2本のフラッグを防御側（図の中で示した㊥）に取られないように、ボールをゴールまで運び、勝敗を競うボール運びゲーム①を設定する。なお、攻撃側の3人は全員が1個ずつボールを持っている。

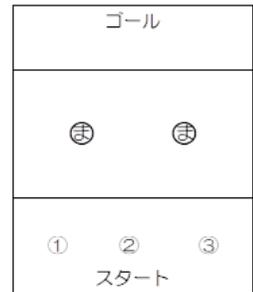


図1 ボール運びゲームのコート図

ボールは持って走るだけであり、パスやドリブルといった難しいボール操作の運動技能は必要としない。ボールも片手で持つことができる空気を抜いたハンドボールを用いている。スペースを生み出すことができるように、ゲームは攻撃側が防御側よりも人数が多い3人対2人のアウトナンバーでのゲームを設定している。防御側からフラッグを取られないように走り抜けることや空いているスペースに走り込むことを課題とした。

授業の中で子どもたちは、3人の動きを合わせることでスペースを生み出すことができることを見つけた。下の図2は、防御側2人の真ん中を突破しようとした攻撃側の児童1人のフラッグを取ろうとした防御側の2人が中央に寄って、左右にスペースができた場面である。

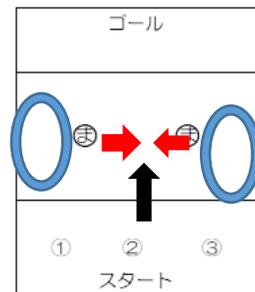


図2 中央を突破しようとした攻撃側に対して、防御側の2人が寄って左右にスペースが生まれた場面

次の図3は左右の端を走り抜けようとした攻撃側の2人を止めようと防御側の2人が左右に寄ったために、中央にスペースが空いた場面である。

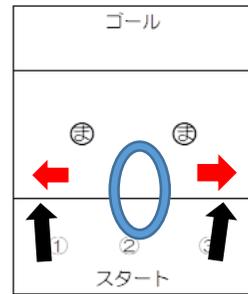


図3 左端と右端を突破しようとした攻撃側に対して、防御側の2人の児童が左右に寄って中央にスペースが生まれた場面

次に示した図4と図5は、子どもたちがゲーム後の振り返りでどのように攻めたらよいかについて記述した学習カードである。

せめかたのせつめいを書きましょう。
(とく点をとるために大切なことは何ですか)

まず②の人は歩きさきに出て、④も③が④
①の近くにいって、そのあいたに④と④が
左右をついてきて、②はかん(ふてし
なる。ゴツはかん(ふてし)といくとあひ
ける。そして④と③をかきよせること。

図4 学習カード①

せめかたのせつめいを書きましょう。
(とく点をとるために大切なことは何ですか)

まず③と②が線まで歩いて行って④と④をおかきよせて
①がそのあいせにありかきよせて走る。
ゴツ④と④が右によつて①も走る。

図5 学習カード②

図4「AとBをひきよせる」、図5「AとBをおびきよせて①がそのあいだにあっていすきまを走って行く」という記述があり、防御側を寄せることによって空間ができることやその空間ができた瞬間に走り込むことを記述している。

(2) 単元後半のボール運びゲーム②

ボール運びゲーム②では、ボールを攻撃側の3人のうち1人だけが持っているルールに変更している。ボールを持たない2人が出てくることにより、この2人のゲームでの役割を考えさせるようにした。

授業の中では、ボールを持っている1人だけでは、得点を得ることができないため、作戦を考えるためのチームの話し合いが行われ、作戦を考え出していた。ボールを持たない2人の役割として、図6に示したように、味方のフラッグをとられないために防御側のボール持っている味方の間に入って壁となって守る(ガードする)ことで意

図的にスペースを作り出すという動きが出てきた。

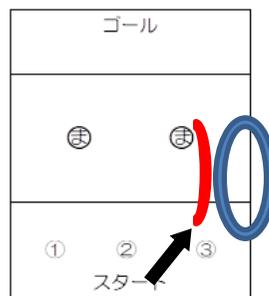


図6 防御側の右に立ってガードすることによって、右側に空間をつくっている場面

さらに子どもたちは、ゲームを繰り返すうちに、ただガードをするだけではうまくいかないことにも気づいた。授業の中で交わされたやりとりを紹介する。

T : うまくいきそうなときはどんなとき？

C1 : タイミングが合ったとき

T : タイミング？

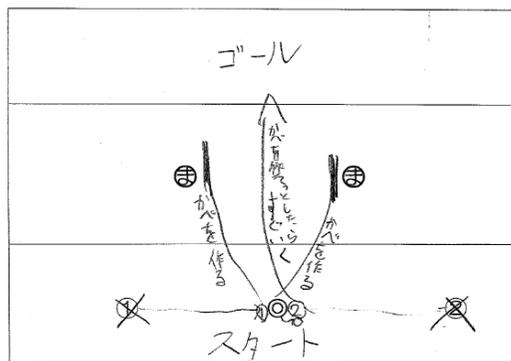
C2 : 壁つくって、それで走って行ったとき

C3 : 壁をつくって止めたりするとき、守っている人の思っていることが分かっているとき

C4 : いいチャンス

タイミングという言葉が出てきていて、防御側の横でガードをすることで空間を作ったときに走り込むというタイミングの重要性に気づいている。

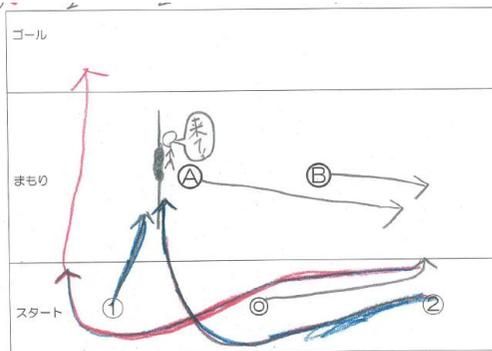
次に示した図7と図8は、子どもたちがゲーム後の振り返りの記述である。



どのようにせめるのか、作せんのせつ明を書きましょう。

まわりまわして、②の人にわたします。ボールをあたないひとは、かべを作る。②のみじかいあいたをよく見てかをつくらうとしためんかんに行く。

図7 学習カード①



どのようにせめるのか、作せんのせつ明を書きましょう。

まず、②が右(左)に行きます。次に①と④がかわります。①と②が左(右)にかべを作り、タイミングが合うように、「来た！」などの声を出し、開け(左)に走り行きます。

図8 学習カード②

図7の学習カード①には「かべをつくる」「かべを作り」と記述があり、ガードによって空間をつくることを学んでいることが推察できる。また、図8の学習カード②には、「かべをつくろうとしたしゅんかんに行く」や「タイミングがあうように」という記述があり、授業の中で学んだタイミングを知識として得ていることが推察される。

4 おわりに

攻撃と防御について教えたことを整理することで、試合の中でうまくプレーができるようになるためには、どんな知識が必要か、どんな動きができるようになることが必要か、試合を通して何に気づかせるのか等、6年間の系統性を見通しをもつことを大切にしたいと考えている。

そして、子どもたちに教えたことに合わせたルールづくりも必要であると考え。子どもたちが試合の中で行われていることを把握できるように、子ども発達段階や実態に応じたルールを設定することで、学習課題に迫ることができる考える。

また、子どもたちは自分の考えを伝えたり、友達の考えを聞いたりすることで運動を振り返り、新たな知識を得たり、運動の修正につなげることができる。そのための思考場面を設定したいと考える。

ボール運動の学習では、ボール操作等の技能習熟だけではなく、知識理解や思考の深まりを促す学習を行うことで、ボールを扱うことや競い合うことの面白さを味わうことだけにとどまらない体育授業をめざしたい。

〈文献〉

- 1) 徳永隆治「授業づくりの考え方」『基礎・基本を大切にする体育の授業』明治図書，1998年
- 2) 小林一久『体育の授業づくり論』明治図書，1985年
- 3) 小林一久『体育授業の理論と方法』大修館書店，1995年
- 4) 吉田茂・三木四郎編『教師のための運動学』大修館書店，1996年
- 5) 吉田文久「球技における戦略・戦術論」『運動文化研究』，1991年
- 6) 阪田尚彦・高橋健夫・細江文利『学校体育授業事典』大修館書店，1995年
- 7) グリフィン，高橋健夫・岡出美則（訳）『ボール運動の指導プログラム』大修館書店，1996年
- 8) 岩田靖「戦術中心の学習理論に学ぶ」『ボール運動の教材を創る』大修館書店，2016年
- 9) Kirk, D. and MacPhail, A. 「Teaching Games for Understanding and Situated Learning :Rethinking the Bunker-Thorpe Model 」『 Journal of Teaching in Physical Education』，2002年
- 10) 中川昭「状況判断能力を養う」杉原隆ほか編著『スポーツ心理学の世界』福村出版，2000年
- 11) 大後戸一樹『「わかる」「できる」力をつける体育科授業の創造』明治図書，2005年