



# 体育科



公開授業①

-Challenge to Creative Lessons-

CCL

「ゴール型」のボール運動における「空間認知力」の育成に関する研究

第3学年 藤原由弥



## 研究テーマ「空間認知力を育成する体育科授業」

### 1. なぜ、「空間認知力」が大切なのか？

2008年の小中学校学習指導要領改訂に前後して、「ゴール型」のボール運動において、作戦を立てること、攻防を組み立てることなど戦術に焦点を当てた実践が近年数多く報告されている。

私は、この「ゴール型」のボール運動において、戦術の学習で身につけるべき重要な能力を「空間認知力」と考えている。「空間認知力」とは、「ゲーム場面において自分がおかれている状況を的確に分析して把握し、何が適切な競技行為かを瞬時に決定する能力」ととらえている。グリフィン（1999）の言うように、「ゴール型」（侵入型ゲーム）の運動では、攻守が入り混じる中、得点を取るために敵の陣地に侵入することが必要になってくる<sup>1)</sup>。「ゴール型」の運動では、パスやドリブル、シュートなどの基礎的な技能の側面と、ゲーム内における戦術的な側面を結び付けることについて表記されている。このように、自分や仲間、敵がコート上で今、どの空間にいるのか、その状況を踏まえた上でどのような戦術を使っていくかを決定するためには、空間を的確に捉え、活用していく「空間認知力」が必要である。この力は大きく2つに分けられる。

#### ①空間の活用

1つは、運動をする中で瞬時に空間を認知し、より有効な空間へ移動したりパスを出したりして攻撃をすることをいう。ボールを使った「ゴール型」のゲームの中では、攻撃の際に自分がパスをもらえるように有効な空間に動くこと、またはパスを出せそうな位置やドリブルで攻撃できる位置を探すことが必要になってくる。あるいは、「ゴール型」のボール運動において、ゴールに攻撃するには、ゴール、自分、味方、敵を含めた空間の「奥行き」や「広がり」、「高低」を認識し、それらを有効に活用することも重要である。

#### ②空間の創出

もう1つは、攻撃のためのより有効な空間を意図的に創り出すために動くことである。これは、空間の活用よりも高次の能力であると考えている。攻撃に有効な空間というのは、自然発生的にできるものではなく、意図的に創り出していくということも発達段階を考慮して求められるべき能力であると考えられる。

さらに、「ゴール型」のゲームにおいては、攻守が瞬時に入れ替わるというゲームの特性があるため、この「空間認知力」は瞬時に判断する必要性があることも忘れてはならない。

### 2. 「空間認知力」を育成するために

#### ①空間認知力を高めることのできる「ゴール型」ゲーム＝「フラッグフットボール」

フラッグフットボールは、アメリカンフットボールがもとになって作られた運動で、左右に広く開かれた得点ゾーンにボールを持って走りこんで（タッチダウン）得点するゲームである。この運動では、ボールを持ってコート内を自由に走ることができ、小学校中学年でも取り組みやすい運動である。また、

この運動には、オフense（以下「OF」）が攻撃に有効な空間を認知したり創出したりしながら、その空間を活用して攻撃する特徴がある。ここでいう「有効な空間」とは、ディフェンス（以下DF）がない空間のことである。ボールを持ったときにDFをかかわして有効な空間を走りタッチダウンを狙う動きや、ボールを持たないときに味方が走り抜けることができるように有効な空間を創るといった動き方や戦術的な記述を育むことができる。このような動きは、フラッグフットボールだけでなく、他のゴール型運動にとっても必要な技能や戦術的な気づきでもある。

また、フラッグフットボールの特徴として、「攻撃のリセット」があげられる。フラッグフットボールでは、攻撃が終了するたびにOFが「ハドル」という作戦タイムを30秒とることができ、実行したい作戦をその都度確認することができる。また、「ハドル」終了後は、ポジションを再度リセットしてゲームが開始される。よって、子どもたちは攻撃する際に1回ずつ状況に応じた作戦を立てて、攻撃しやすいポジションにリセットして、空間を活用・創出するための動きを試すことができるのである。これを反復することで「空間認知力」を高めることが期待できる。

## ②静止画・動画の活用

ゴール型ゲームでは、刻々と状況が変化するという特徴があるため、子どもたちが空間を認知するためには一工夫が必要である。そこで活用しているものが、静止画や動画である。

授業の中で話し合いの時間（学びタイム）を設定しているが、そのときに視聴覚機器を活用して静止画や動画で認識を高める工夫を行っている。全体で、あるいはチームのメンバーと一緒に静止画や動画を見ながら、この状況ではどのように動くべきなのか、どこに空間が生じているのかを確認したり考えたりすることによって、空間に対する認識や、空間を活用するための動き方を整理していくようにしている。

本時では、教師の用意した静止画ならびに各チームが持っているi-Padを活用している。普段から子どもたちはi-Padで自分たちのゲームの様子を録画し、自分たちの動きを確認している。このような自分たちの動きを振り返る時間の積み重ねも、「空間認知力」にとって必要な力であるといえよう。

## ③単元間の共通部分を浮き彫りにする

「空間認知力」をとらえる上で大切にしていることは、単元間の共通部分を浮き彫りにすることである。

「空間認知力」を高めるための動きは、その単元ごとに違いがあるというよりは、共通している部分が多く存在していると考えている。ゲームのルールやコートは異なっているとしても、空間を活用する動きや空間を創出する動きを整理していくと、前単元で学んだ動きが活用できることが少なくない。

前単元のセストボールで学習した内容が本単元でも生かされると考える。ノーマークになることの重要性、ノーマークになるために必要な個人技能、ノーマークになるためにボールを持っているときの動きと持っていない時の動きを前単元と結びつけながら学習を進めていくことで、子どもたちの「空間認知力」に対する認識はさらに深まっていくだろう。

このような単元間の共通部分を浮き彫りにしていくことを継続していくことで、子どもたちに自然と「空間認知力」への認識が高まり、自分たちの動きとしてどのゴール型ゲームの中でも表出していくと考える。

<参考文献>

- (1) グリフィン『ボール運動の指導プログラム』, 1999, 大修館書店.