

# ボール運動（バスケットボール）における課題ゲーム学習の有効性

～話し合い活動の変化と技能の向上の関係から～

宮崎大学教育学部 保健体育科 派遣研修生  
小林市立南小学校 教諭 井上 伸也

## I 研究の目的

体育科の授業においては、児童一人一人の「できる」「できない」の差が顕著に表れる。そのため運動が苦手な児童にとっては、みんなの前で「できない」自分をさらけ出さなければならないことを苦痛に感じることは大いに予想できる。このことが体育の授業を「嫌い」と感じる児童の、理由の一つであると考えられる。

特に、集団での活動が主である「ボール運動（高学年）」では、運動が得意な児童ばかりが中心となって活動し、苦手な児童は遠くから眺めているだけで、活動に参加できない場面にそのことが顕著に表れる。

一方、運動が得意である児童の中にも、「何となく」できている児童が多いように見受けられる。「どんな状況の時に、どのような動きをすればより良い動きにつながるのか」が明確に分かるようになれば、運動技能がより高まっていくことが考えられる。

また、運動が「できる」児童の「分かる」が高まることで「できない」児童との関わり方や話し合いの進め方にも変化が生まれ、できない児童や、チーム全体の技能や動きも高まってくると考えられる。更に、運動が苦手な児童においても、「自分がどうすればより良い動きができるようになるのか」が理解できていたり、友達から技能や動き方について具体的なアドバイスがもらえたりすれば、練習やゲームの中で明確な視点を持ち、安心して活動に取り組むことができるようになることが期待される。このことは、中央教育審議会答申<sup>5)</sup>（平成20年1月）において示された学習指導要領<sup>2)</sup>改善の方向の一つである「思考力・判断力・表現力等の育成」と大きく関わっている。体育科の学習においては、授業中の話し合いやアドバイスがゲームの勝利に直接つながり、児童の「勝ちたい」という切実な願いを叶えることに直結する。その、児童の「勝ちたい」という切実な願いを実現することができる場を、容易に設定することができる体育科の学習でこそ、思考力・判断力・表現力等を十分に高められることが期待される。

上記の点を踏まえ、著者も体育科の授業において児童同士のアドバイスや話し合い活動の時間を確保するようになってきた。だが、何について話し合えばよいのか視点が明確でなかったため具体的な意見・アドバイスが出てこなかったり、特定の児童が一方向的に話をして終わったりする場面が多いという課題が見られた。

ところで先人たちは課題ゲーム<sup>注1)</sup>やドリルゲーム<sup>注2)</sup>を考案し、誰もがゲームを行いながら、技能を習得できるような研究を重ねてきた。田中<sup>4)</sup>らの「ズレを作り、突く」というサッカーの戦術課題を解決するための個人技能を高める「8の字ドリブル」や、後藤<sup>1)</sup>らの「ズレを作って突くパスを入れる（連携的な戦術行動によって相対峙する防御を破りシュートする）」というバスケットボールの運動課題を解決するための「ラインポートボール」「過渡的相乱バスケットボール」<sup>注3)</sup>などが報告されている。

これらの報告によると、児童・生徒がパスの「ズレを作る」機能と「ズレを突く」機能を理解し、ゲームの様相が高まってきたことが報告されている。しかし、話し合い活動の変容が技能やゲーム様

相の変容と直接結び付くような研究は管見の限り見当たらなかった。

そこで本研究では「課題ゲーム」を取り入れることで、児童が「ズレ」を理解し戦術課題を意識したプレーや話し合いができるようになると考え、ボール運動における課題ゲームの有効性を検証することを目的とした。

なお、課題ゲームを行うにあたり、ボール運動の中でも比較的ボール操作が易しく、その分戦術や話し合いに意識を持たせやすいバスケットボールで行うこととした。

本単元は8時間抜いで計画したが、日程上前半の3時間を行い検証しようとした。

## II 研究方法

### 1. 課題ゲームの実践とゲーム様相の変容の検証

#### (1) 課題ゲームの実践

後藤<sup>1)</sup>らの先行研究をもとに、課題ゲームとして「過渡的相乱バスケットボール」を実施した。宮崎県内H小学校6年生3クラスにおいて3時間抜いで学習を進めた。第1時では「試しのゲーム」としてコートやシュートに制限を設けずに通常のルールで行い、第2・3時で「過渡的相乱型バスケットボール」を積み重ねて行った。（各チーム前後半5分ずつ）

課題ゲームを行うことで、児童が克服すべき課題がゲーム中に顕著に表れるようになり、自分たちでその解決策を考え話し合うことでチームとしての動きが高まり、ひいては個人技能も高まっていくことを期待した。

#### ①対象

先述の3クラスの中から技能上位者・下位者、コミュニケーション能力上位者・下位者を各クラス1名ずつ抽出（各クラス4名×3クラス）した。

技能上位者は、昨年度の体力テストA判定で少年団活動に参加している児童（バスケットボール、ハンドボール、ソフトボール）、技能下位者は昨年度の体力テストE判定で体育の学習に積極的でないと教師が評価した児童をそれぞれの対象とした。

コミュニケーション能力は、渡辺<sup>6)</sup>が用いた「児童用社会的スキル尺度」に基づいたアンケートを事前に実施し、チームのリーダーになっている児童の中で得点の高かった児童をコミュニケーション能力上位者、得点の低かった児童をコミュニケーション能力下位者とした。その際、技能上位者・下位者と同じチームにならないように抽出した。

個人技能だけでなくゲーム全体の変容も検証するため、それぞれの抽出児童が所属するチームも、データ分析の対象とした。

#### ②有効性検証の視点

体育館のステージ上と観客席の2か所に設置された計2台のビデオカメラでゲーム全体を撮影した映像を基に以下の観点でゲーム分析し、技能の変容を検証した。

i) チーム全体（技能抽出児童と話し合い抽出児童が所属するチーム）におけるゲーム様相の変容：中西<sup>3)</sup>らが用いた「攻撃完了率」<sup>注4)</sup>「仲

間との係わり率」<sup>注5)</sup>「連携シュート率」<sup>注6)</sup>「アシストパス率」<sup>注7)</sup>  
「シューター分散率」<sup>注8)</sup>「アシストプレーヤー分散率」<sup>注9)</sup>

ii) 技能抽出児童・話し合い抽出児童の技能の変容：ゲーム中の「ドリブル成功率」<sup>注10)</sup>「パス成功率」<sup>注11)</sup>「シュート成功率」<sup>注12)</sup>

## 2. 話し合いの変容と技能の高まりの関係についての検証

前述のコミュニケーション能力上位者と下位者にワイヤレスマイクを装着させ、発話をビデオカメラで拾った。その音声を基に兄弟チームによるアドバイスを参考に話し合いの内容を分析した。また、話し合いの内容の変容が、ゲーム中の技能にどのような影響を与えているかも検証するために、コミュニケーション能力抽出児童が所属するチーム及び技能抽出児童も対象とし、ゲーム様相や技能の変容を分析した。

## III. 結果と考察

### 1. 課題ゲームの実践とゲーム様相の変容の検証

図1は、第1時の「試しのゲーム」から第2・3時の「課題ゲーム」において見られた、抽出児童が所属する6チームのゲーム様相の変容を表したグラフである。

第1時の試しのゲームを行った後に第2・3時と課題ゲームを積み重ねていくことで、アシストプレーヤー分散率以外の全ての項目で数値の向上が見られた。アシストプレーヤー分散率も、第2時と第3時には変化が見られなかったものの、第1時と比較すると数値が上がっている。

シューター分散率は第1時の試しのゲームでは40%を切っており、1試合を通してシュートを打った児童は1チーム(4~5人)当たり1人か2人程度に限定されていたが、第2・3時ではどちらの時間でも全ての児童が試合の中でシュートを打つことができている。今回は、シュートを打ったらゴールマンを交代する、というルールで行ったので、シューター分散率の高まりは予想していた通りの結果が出てきた。

必ずゴールマンにパスを通し、そのゴールマンがシュートを打つ、という今回の課題ゲームを行うことによって、バスケットボールの得意な児童だけがプレーをし、シュートを打つのではなく全ての児童がプレーに関わり得点するチャンスが与えられることが、データからも見えてきた。

しかし、ゲームの中で得点に結びつけるために重要となってくるゴールマンへのパスの多くは技能上位者であった。そのため、技能上位者がゴールマンになったチームは、なかなかゴールマンへのパスが通らなかったという課題も見られた。

また第1時では、バスケットボールが得意な特定の児童がゲームを進めていく場面が殆どであったが、攻撃完了率は30.8%であった。課題ゲームを2時間積み重ねていく中で、運動の得意な児童以外にも「ズレを作る」動きや「ズレを突くパス」を行う場面が多く見られるようになり、攻撃完了率が第2時で33.8%、第3時では39%と高まってきた。

ルールを工夫すればバスケットボールが得意な児童が一人で攻めるよりも、多くの児童が関わりながらシュートまで繋げられ、有効的な攻撃ができるようになった事を示している。

## 2. 話し合いの変容と技能の高まりの関係についての検証

### (1) 話し合いの変容とチームのゲーム様相の変容の関係

第1時から第3時までの活動の中で、前半と後半の間にチームごとの話し合いの時間を設定した。その際、兄弟チームに書いてもらったアドバイスを基に話し合いを行うこととした。第1時では兄弟チームのアドバイスにも、話し合いの際にも特に視点は与えずに行った。第2時では「ズレを突くパス」「ズレを作る動き」を説明し、第3時には「ピボット」でズレを探したり作ったりする練習を行い、アドバイスや話し合いの視点とすることを伝えた。表1は兄弟チームのアドバイスの内容の一部をまとめたものである。

表1 兄弟チームによるアドバイスの変容

<p>〈 第1時 〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリブルがうまい。 ・パスがナイス。 ・しっかりキャッチしていた。 ・もっと動いたほうがいい。 ・もっと積極的に！！</li> </ul>
<p>〈 第2時 〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・味方のことを考えてズレが作れている。 ・パスを出したら、またもらおうと動いている。 ・ズレを作って自分からもらおうとしている。</li> </ul>
<p>〈 第3時 〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の前に出てパスをもらうのがうまい。 ・ピボットを使ってもっと周りを見ろといい。 ・ゴールマンの動きをよく見てパスをしている。 ・もう少し自分からズレが作れると良い。 ・パスが出しやすいところにいた。</li> </ul>

第1時ではドリブルやパスなどのボール操作がうまいかどうかの内容が多く見られた。またボールを持たない時の動きについてもいくつか見られたが、具体的にどのように動けばよいのかのアドバイスは見られなかった。第2時になると、「ズレ」を意識した言葉やパスを出した後の動きについてまで触れられるようになっていく。ゲームの中で、どのような動きについて見ていけばよいのか理解できているようである。しかし、「ズレ」という言葉は出てきてはいるものの、どうすればもっとズレが作れたり、ズレを見つけたりすることができるようになるのかまでは触れられていない。第3時になると「相手の前に出て」や「ゴールマンの動きをよく見て」などより具体的な動きについて観察やアドバイスができるようになってきた。明確な視点を与えた上で課題ゲームを行うことにより、児童のゲームを観察する力やアドバイスをする力が高まってきていることが分かる。

表2は、前述の兄弟チームからのアドバイスを基に話し合った内容の一例である。

第1時では、パスについての課題意識は持っているが「どっかにパス」のように、具体的にどのようなパスを出せば良いのか分かっていない発言が見られる。

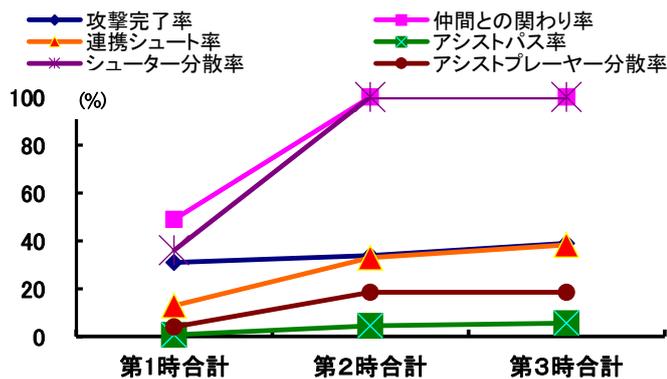


図1 対象チームにおけるゲーム様相の変容推移 (6チーム平均)

表2 話し合いの内容の変容

<p>〈 第1時 〉</p> <p>・「もうどっかにパスする?」「いいよ、まかせて。」・「早めにパスして。」・「動きが悪い人にパスするんじゃないとね。」「ボールについて行って、だんご状態にならんように。」</p>
<p>〈 第2時 〉</p> <p>・「2点入るようなところでパスをする。いいね。」・「パスが通らんよ。まずズレを作って。」・「いつもあそこに人いないよ。」・「上からだけでなく、下からもパスしてね。」</p>
<p>〈 第3時 〉</p> <p>・「ピボットで相手をだませば良いっちゃやない。」・「敵がおらん時はドリブルして進んで良いっちゃやねえ。」「後はズレを作って声出してパスもらって。」</p>

第2時になると、ズレや最重要空間を意識した発言(2点入るようなところ)、空いている空間に目を付けた発言が見られるようになってきている。

更に第3時では、ピボットでズレを探したりスペースに応じてパスやドリブルを使い分けようとしたりする発言も見られるようになってきた。

与えた視点がゲーム中に頻出する構造になっている課題ゲームを積み重ねることで、児童は自分たちのゲーム中のプレーを明確に分析することができ、アドバイスや話し合いの内容が、抽象的な発言から具体的な発言に変化してきたことが確認できた。

次に、話し合いの変容と技能の変容の関係性を、抽出児童のデータを基に検証した。図2は話し合い抽出児童のデータをグラフに表したものである。

第1時の試しのゲームを行った後、児童の中から「ドリブルが難しくできなかった」という意見が多く聞かれたため、第2時の導入でドリブルの練習を取り入れた。そのため、第1時では76%だったドリブル成功率が85%に上がった。しかし、第3時ではドリブル成功率が70%に下がってしまった。これは第3時の導入で、課題ゲームにつながるピボットを使ったパスの練習を取り入れ、ドリブルの練習は行わなかったためだと考えられる。しかし第3時の話し合いで、前

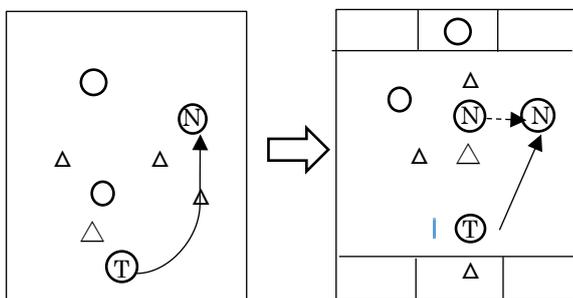
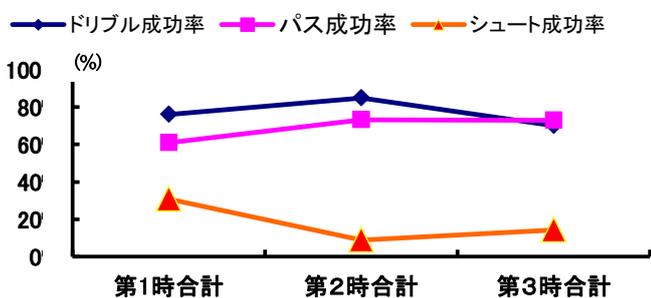


図3 対象チームにおける第1時と第3時のプレーの変容

述のように児童の中からドリブルの使い方についての意見が出てきており、自分たちのチームの状況をしっかり把握できていることが窺える。

パス成功率は第1時が60.9%、第2時が72.9%、第3時が73.1%と数値の高まりが見られた。第1時では、どのようなパスを出せば良いのか、またどこでパスをもらえば良いのかが明確でない児童が多かったが、第2時以降のアドバイスや話し合いの中で、ピボットやズレを突くパスについての意見が見られるようになったことで、ズレをまく使うことへの意識が高まり、パスの成功率も高まってきたと考えられる。

AチームのT児・N児のプレーを例に挙げてみる(図3)。第1時では、ボール保持者Tと味方Nの間に相手ディフェンダー(△)がいるにもかかわらず、山なりのパスを投げカットされた。第3時では、話し合いの際に「ズレを作って声を出して」という意見が出て、ズレを意識した動きをするよう確認しあっていた。その後のプレーでは、空いているスペースに素早く動き(N)、その動きを確認したボール保持者Tがワンバウンドでズレを突くパスを出すことができていた。第1時には見られなかった、意図的にズレを作りそのズレを突くパスを出すことができるようになった場面である。

## (2) 兄弟チームのアドバイスと個人技能の向上

図4は技能抽出児童の個人技能の変容を表したグラフである。

ドリブル成功率は、技能上位者・下位者ともに時間を重ねるごとに数値が高まってきている。これは、第2時の導入でドリブルの練習を取り入れたことや、授業が進むにつれて児童がボール操作に慣れてきたことが大きな要因だと考えられる。

パスの成功率を見てみると、上位者は第1時が88%、第2時が88.4%、第3時が93.7%と第1時から高い成功率を示していたが、3時間を通して成功率が上がっていった。他の児童がうまくズレを作ることができるようになった事で、技能上位者のパスの成功率も、更に高まってきたことが認められた。

また、技能上位者のパスに対する意識が高まった場面も見られた(図5)。Bチームの技能上位者K児は、第1時では相手に囲まれていても、ドリブルで強引に攻めようとし、ゴール前にいるフリーの味方(A)にパスを出すこともなくボールを奪われた。兄弟チームからのアドバイスにも「周りをよく見て」という記述がなされていた。

第3時ではドリブルで攻め上がり、敵に囲まれると味方(B)にパスを出すふりをし、ズレを作ってフリーになったゴールマン(C)にパス出すなど、フリーの味方や相手の動きをよく見た効果的なパスが出せるようになっていた。

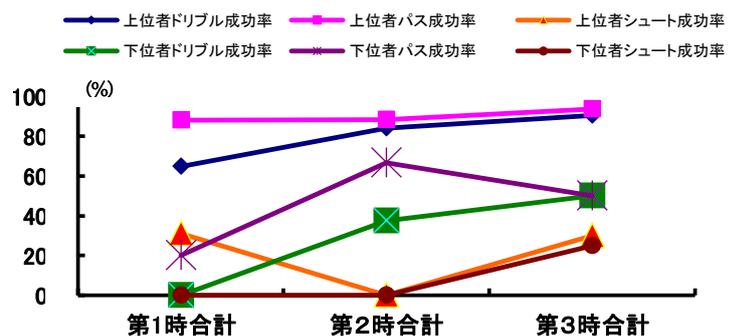


図4 技能抽出児童 個人技能の変容推移

技能下位者のパスの回数（3人合計）を見てみると第1時が5回、第2時が6回、第3時では最も多い14回であった。第1時と第3時を比較すると3倍近くも増えていることが分かる。ズレを見つけ、そのズレを突くパスを積極的に行おうとしていたことが窺える。

しかしパス成功率は、第1時の20%から第2時の66.6%と大幅に上がったものの、第3時では50%と下がってしまった。第3時になると、ディフェンス側にズレを埋めるような動きが見られるようになってきた。パスの回数は増えたものの、技能下位者はその動きにうまく対応することができなかつたことが、パスの成功率が低下した原因だと考えられる。

また、数値には表れていない動きの変化も見られた（図6）。技能下位者N児は第1時で、フリーな場所におりパスがもらえればチャンスになる場面があったが全く動こうとせずプレーに参加することができずにいた。第3時になると、コート中央付近から空いているスペースに走りこんでボールをもらおうとしただけでなく、相手が自分の前に立ちふさがったら横に動いてズレを作ることで、味方からパスをもらうことができた。兄弟チームからの「もらえるところに動く。声を出してもらおう」というアドバイスを実践できた場面である。

シュート成功率は、技能上位者も下位者も低い数値を示している。また、グラフには出てきていないが、シュートを打った本数を挙げてみると、技能上位者（3人合計）は第1時では16本であったが、第2時では5本しか打つことができなかった。これは、技能上位者がゴールマンになった時に、他の児童が有効なパスを出すことができなかったことが原因だと考えられる。第2時では、話し合いの中で、ズレや空いているスペースについての意見が出てきていたにも関わらず、実行するための技能が十分身につけていなかったことが見えてくる。しかし、第3時になると技能上位者のシュート数は10本と、第2時の2倍になった。技能上位者のシュート数が増えたということは、それ以外の児童がゴールマンである技能上位者にパスをつなぐ回数が増えてきたということである。技能上位者以外でも、ピボットやズレを意識してプレーすることで、得点に結びつくようなパスを出せるようになることが、この結果からも窺える。

技能下位者のシュート数（3人合計）は、第1時では0本だったが第2時で7本、第3時では減少したものの4本打つことができ、第3

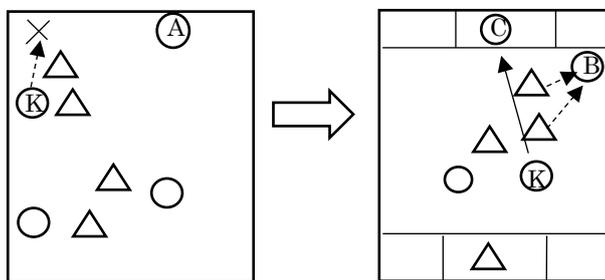


図5 技能上位者児童のプレーの変容

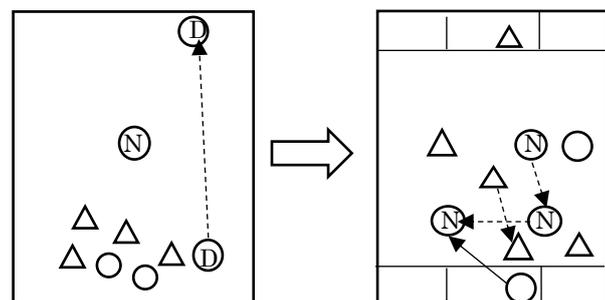


図6 技能下位者児童のプレーの変容

時では1本成功することもできている。

以上のことから、ボール運動（バスケットボール）において課題ゲームを積み上げていくことは、話し合い活動を充実させたり、チームのゲーム様相や個人の技能を高めたりするための手立てとして有効的であると言えることができる。しかし、シュート技術の習得については、今回の課題ゲームだけでは不十分であろうと思われた。

#### IV. まとめ

ボール運動（バスケットボール）の単元前半において課題ゲームの有効性を、話し合い活動の変化と技能の向上という点に着目して検証した。その結果、以下に示す成果が認められた。

- (1)課題ゲームを行うことにより、運動技能の高い児童だけでなく、全ての児童がプレーに関わる機会が増え、ズレを突くパス等のボール操作及びズレを作るなどのボールを持たない時の動きを理解し、バスケットボールの特性に触れることができた。
- (2)課題ゲームを実践することで、チームの課題や目指すプレーが明確になり、兄弟チームのアドバイスや話し合いの内容に深まりが出たり、話し合った内容をゲーム中に実践したりすることができるようになった。このことにより、チームのゲーム様相や個人技能の高まりを確認することができた。

（引用・参考文献）

- 1) 後藤幸弘・古賀秀和・松本靖 (2006) 「課題ゲーム」を中心とするバスケットボールの特性に触れる学習過程—高学年児童を対象として—兵庫教育大学研究紀要 28 巻
- 2) 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領
- 3) 中西充宏・辻延浩・後藤幸弘 (2003) 児童のバスケットボールに見られる「だんご状態」を解消する方法—コート上に動ける範囲の制限線を設けなくて— 実技教育研究
- 4) 田中譲・松田光弘・渡邊健・後藤幸弘 (2016) 中学生を対象とした「課題ゲーム」を用いたサッカー授業の成果について—体力向上も目指して—大阪産業大学人間環境論集 (15)
- 5) 中央教育審議会 (2007) 幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について（答申）
- 6) 渡辺 弥生 (2006) ソーシャルスキル学文学部紀要 (54)

（注釈）

- 注1) 児童が克服すべき課題がゲーム中に顕著に表れるようなゲーム
- 注2) 課題ゲームを行う際に必要となる個人技能を習得させるようなゲーム
- 注3) ゴールマンがシュートゾーンでパスをキャッチした時点で得点を与え、その地点がゴールに近い最重要空間であれば2点、ゴールから遠い場合は1点とし、さらにシュートが決まれば2点追加される。ゴールマンはゾーンから出られないため、攻撃側に数的優位が保証され、ズレを使った攻撃が生まれやすくなる。
- 注4) 「攻撃完了率」：ボール獲得数に対する全シュート数の割合
- 注5) 「仲間との係わり率」：全シュートに対するパスを用いたシュートの数の割合
- 注6) 「連携シュート率」：ボール獲得数に対するパスを用いたシュートの数の割合
- 注7) 「アシストパス率」：ボール獲得数に対するアシストパス数の割合
- 注8) 「シューター分散率」：ゲーム参加人数に対するシュートした人数の割合
- 注9) 「アシストプレーヤー分散率」：ゲーム参加人数に対するアシストパスが出せた人数の割合
- 注10) 「ドリブル成功率」：全ドリブルにおいて相手にボールを奪われずに次のプレー（パスやシュート）を行うことができた割合
- 注11) 「パス成功率」：全パスにおいて相手に奪われず味方にパスがつながった割合
- 注12) 「シュート成功率」：全シュートにおいてゴールに決まった割合