

ゴール型ゲームの導入についての一考察

～教員養成校の体育授業におけるバスケットボール“BUMP”を使った事例研究～

A Study of “Introduction of Goal Game” : A Case Study of the Basketball “BUMP” in the P.E. Class at Teachers College

大森 宏一 OOMORI Kouiti

1. はじめに

学習指導要領の改訂は、ほぼ10年ごとに行われるが、改訂された内容は基本的な教育に関する内容が盛り込まれているため、大きな関心が向けられる。

平成20年3月28日に告示された小学校学習指導要領における小学校学習指導要領解説体育編では、改訂の要点として、「運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、児童の発達の段階を踏まえた指導内容の明確化を図ること」¹⁾とある。従前の中学年以上の「ボール運動系」では「バスケットボール型ゲーム」とされていた内容が今回の改訂では「技能を系統的に身に付ける・・・」という視点から種目を整理し、「ゴール型ゲーム」²⁾として構成されている。今回の改訂の基本的な考え方として、指導内容の技能における「ボール操作」(シュート、ドリブル、パス)「ボールを持たない時の動き」³⁾を授業において獲得させたい技能としている。また態度では「ボールゲームに進んで取り組む」といったことを踏まえた学習の進め方を示している。発達段階に応じた指導内容の明確化・体系化では、「ゲーム」は低学年を「ボールゲーム」、「鬼遊び」で、中学年を「ゴール型ゲーム、ネット型ゲーム、ベースボール型ゲーム」で構成している(表1)。

表1. 指導内容の体型化

	「ゲーム及びボール運動」領域の具体的な内容		
学年	1, 2年生	3, 4年生	5, 6年生
領域	ゲーム	ゲーム	ボール運動
主な内容	ボールゲーム 鬼遊び	ゴール型ゲーム ネット型ゲーム ベースボール型ゲーム	ゴール型 ネット型 ベースボール型

表1において、「型」の後に「ゲーム」が付属している点は特に注目すべき点である。学校体育実技指導資料第8集⁴⁾によると、あまり高度な技能を求めないこと、簡単なボール操作で行えること、どの児童にもボール操作の機会が多いこと、身体接触を伴わないこと、どの児童も楽しみ取り組みやすいように工夫した「簡易ゲーム」を行うことを指導要領では示している。高学年においても「簡易化されたゲーム」としてルールや様式を修正することにより学習課題を追求しやすいようにする工夫が求められている。また、低学年のボールゲームでは、「的に当てるゲームをする」といった例示が示されている。これらのことからボールを1つ使用してゲームを行うという発想ではなく複数使用することやそのスポーツの持っている特性を十分発揮できるような工夫と方法が重要である。

ゴール型ゲームの中のバスケットボールを教材とした場合、その教材の最大の特性について内山⁵⁾は、「頭上の水平面のゴールにボールを入れるシュートの攻防を争点として個人やグループあるいはチームが同一コート上で混在しながら得点を争うこと」としている。特にシュートはその特性の根幹であり、バスケットボールの醍醐味である。ゴール型ゲームにおいてシュートをおこないゴールした時の楽しさや喜びを味わうことは、「生涯にわたって運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにする」という今回の改訂の柱ともいえる。

池田⁶⁾は、体育科教育学における研究領域として体育のカリキュラム論、体育教師論、体育科教授学の研究方法論の3つを挙げている。本研究では、特に体育教師論の中でも教員養成校においてゴール型ゲームの楽しさや喜びを味わうことをねらいとして、バスケットボールの「BUMP」を使ってその教育的意義を考察した。

2. 研究方法

① 「BUMP」について

「BUMP」は、バスケットボールを使い、主にシュートすることの楽しさに焦点を当てた「的に当てるゲーム」である。ルールは鬼ごっこのように自由度が高くアレンジをしやすい。オーソドックスなものとして次のような方法がある。

人数は2人以上で行う。ただし授業では5人～10人が望ましい。ボールは、バスケットボールを2つ使用する。できれば色などの違いがあるほうが楽しみやすい。なお小学校低学年においては、より軽いボールを使うことも可能である。ゴールは1つ使用し、コートに関しては特に決まりはない。またボールを持って歩ける歩数やドリブルの制限は特になく、発達段階に応じて決めることができる。シュートを競うゲームであるがボールを2つ使用しそれぞれがボールを持つため、ボールの取り合いやゴールへの攻防において、ほとんど身体接触をせずにゲームを進めることができる。

1番手から順番にゴールできる任意の場所に並び、1つ目のボールは1番手、2つ目のボールは2番手が、各々持つ。1番手がシュート（ボールが手から離れた瞬間）したら2番手はシ

ュートしてもよい。1番手はとにかく2番手に先に入れないようにゴールを狙う。1番手よりも早く2番手がゴールに入れると1番手にはマイナスポイントが1つ付く。遊びの中ではマイナスポイントではなくゲームに参加する資格を失うというルールもよくつかわれる。1番手、2番手と順にゴールが決まれば、1番手にマイナスポイントはつかない。1番手は素早く3番手にボールを渡して3番手は2番手がゴールするよりも先にゴールを狙う。2番手はこの時3番手にゴールされる前にゴールすることを目指す。このように順に2つのボールで1つのゴールを目指してシュート競争が行われる。

さらに、「BNMP」の特徴は、他人のボールを自分のボールを使って跳ね飛ばしても良いところにある。ゴールリングのあたりで相手のボールを狙って投げ、ボールを遠くに飛ばすこともよくつかわれる攻撃方法である。

②対象者

K女学院短期大学、児童教育学科2010年度入学 2回生「体育科教育法」履修者45名を対象者とし、現在及び過去の競技スポーツ経験等は考慮せずチーム編成を行った。また児童教育学科の初等教育専攻であるが、幼稚園教諭、保育士養成も行っているためすべての学生が小学校教諭を目指しているとは考えられない。そのことにおいて本研究の調査は、限界があることも考えられる。ただし幼稚園・保育所での運動遊びは小学校体育科とのつながりがあることを踏まえた内容であることを伝えたいので授業を行った。

③研究調査の方法

実際に「BUMP」を行った後、自由記述によるアンケート調査を行った。また集計結果の分析については、アンケート結果はもちろんであるが、授業の雰囲気や学生の課題への取り組み方も考慮した。

④養成校における授業の内容

A) K女学院短期大学児童教育学科「体育科教育法」における授業の内容

K女学院短期大学において15回の授業のうち表2から低学年における体育科の授業1、中学年における体育科の授業1、高学年における体育科の授業1、においてゴール型ボールゲームを取り上げ、バスケットボールを使った授業を行った。

B) ゴール型ボールゲーム、バスケットボールを使った授業について

第1回授業：バスケットボールの概要や基本的なボール操作についてレクチャーした後、パスキャッチ、スクエアパスを行った。バスケットボールの醍醐味であるシュートについて、教材選びの大切さについて追加レクチャーした。

そして「BUMP」についてのルールや方法を説明し、4か所に分かれた。バスケットボール経験者においても「BUMP」をしたことがなく全員初心者であったことから、口頭と実際に例を示してより丁寧に説明した。

第2回授業：ボール操作の後、3チーム対抗によるゲームを行った。通常バスケットボールは2チームの対抗戦であるが、より簡単なゲームにより誰もが楽しめるゲームとして「シューター&ドッグファイト」^{註1)}を採用した。

第3回授業：バスケットボールのゲーム、2コートを使い5チームの対抗戦にて、通常のバスケットボールのルールに近い形とした。

表2. 体育科教育法授業概要（シラバス）

1	オリエンテーション：小学校体育の目標
2	低学年における体育科の授業1
3	低学年における体育科の授業2
4	中学年における体育科の授業1
5	中学年における体育科の授業2
6	高学年における体育科の授業1
7	高学年における体育科の授業2
8	体育の指導計画（指導案の作成）
9	低学年における体育科の指導方法1
10	低学年における体育科の指導方法2
11	中学年における体育科の指導方法1
12	中学年における体育科の指導方法2
13	高学年における体育科の指導方法1
14	高学年における体育科の指導方法2
15	まとめ

C)第1回授業「BUMP」の授業方法とルールについて

授業では「BUMP」は初めての学生ばかりであった。そのために4つのグループに分け、1つのグループで説明し、その後4か所のコートに分かれた。

ボールはバスケットボール6号球を使用し、2つのボールの違いが分かるように片方にはテーパーテープで十字型のラインを貼った。コートはバスケットボールのゴールがあるところ

を使い、サイドライン・エンドライン等は設けずフリースペースとした。各コート的人数は10名～11名で、初回はマイナスポイント制で、2回目はミスをするとは抜ける方法で、各グループ内において生き残り戦を行った。

3. 結果と考察

①「BUMP」の認知度

「BUMP」についての認知度であるが、授業の初めに口頭にて「BUMP」を知っている学生がいるか挙手方式で調べたが、肯定法および否定法において皆無であった。授業においても全体説明の後4か所に分かれて行ったが、どのグループも少なからず補足説明が必要であった。ただし補足説明は、ルールの再確認がほとんどであった。このことから今回の対象者の中には「BUMP」を知っているものはいないと推定される。

バスケットボールはシュートが特徴的なボールゲームでありその点を強調した「BUMP」はゲームの導入段階、準備段階において非常に教育的にも有効であると考えられるが、その認知度が低いことは明らかであった。

②「BUMP」の教育的効果について（「BUMP」をおこなった感想より）

学生の自由記述による感想を分析すると、「得意不得意を気にせず楽しむ」「あまりバスケットが得意でなくてもたのしめる」「あまりシュートが上手くなくても楽しめる」といった記述があり、これは新学習指導要領における低学年の児童の実態に合わせた「ごく簡単なゲーム」としての要素を含んでいることがわかる。また他の記述には、「走らないし歩数制限もなくてできるので楽しい、シュートに集中できる」「バスケットはなん歩以上歩いたらファールなどルールが難しい。ややこしい。そのため思い切り動くことができないがバンプは思いっきり動けたので楽しかった」とあった。新学習指導要領における中学年では、どの児童も楽しめ、取り組みやすいように工夫した「易しいゲーム」を行うことが示されている。歩数制限をなくしたこと、身体接触がほぼないことなどからルールの制限が少なく初心者でも、ボール運動が苦手な子どもにおいても十分に楽しめる。このことから「BUMP」は「易しいゲーム」であることいえる。

さらに記述には、「必ずボールに触れるのが楽しい」「絶対ボールに触れるので良い みんなで楽しめる」「ボールに触る回数が多くたくさんシュートできるところが楽しい」との記述があった。これはボール運動を行う上での基本的な要素である。ボール操作の機会が多い「BUMP」はボール操作の技能を高める上では欠かすことのできない要素を含んでいることになる。ボールに触れる回数の確保に加えて、ボールを持った時にはシュートしかないことはバスケットボールの醍醐味であるシュートを子どもたちに確保できる非常に有効なゲームであると考えられる。

新学習指導要領の「態度」に関する内容には、「運動に進んで取り組み、規則を守り仲良く運

動したり勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。」とある。学生の記述において「競ったり待っている時も応援しあったりするところが楽しい」とあったが規則を守ること、友達と応援しあって仲良く運動している様子がかえり、実際の授業においても各グループで歓声が上がったりシュートが入って喜んだり、悔しがったりしている姿が随所で見られた。このことからこの態度面においても教育的な効果があることがわかる。

このように「BUMP」はゴール型ボールゲームの導入及び低学年から中学年にかけての教材としてはかなり教育的な効果があると考えられる。ただし、「理解に時間がかかる」「難しかった」「ボールをぶつけるのが少し怖い」といった記述もあり、説明の方法やボールの硬さや重さを考慮することが必要である。これまで「BUMP」を一度も経験したことがない学生にとっては、そのルールが理解しにくいかもしれない。このことも踏まえて、ビデオなどにより視覚に訴えるレクチャー等で授業を展開することも必要なのではないかと考えられる。

③今後の課題

短期大学の養成校において学生は必ずしも小学校の教員を目指しているとは限らない。さらに教員は、教員養成校から採用段階を経て現場研修と教員研修の中でその力量を形成していく。その最初である養成校での役割が、採用試験のためにあるのか、幼稚園教諭、保育士としてのための発達段階を踏まえたうえでの指導内容を重視するのか、また本人の生涯教育のためにあるのかを見極める必要もある。

今回の調査では、学生に対して「BUMP」を伝えてやってみることから始まったが、その楽しさを体験することが主となった。それは上記のような学生のキャリア形成も関係があるが教育現場においてどのように指導していくかという点まで深められなかったように思われる。そのうえで今後「BUMP」をどのように扱って授業の内容に盛り込むのかが課題である。

註1)「シューター&ドッグファイト」について 本研究事例における進め方とルール

3チーム対抗戦で、1チーム12名編成で行った。人数調整は1人が2役することで対応した。

第一シューター3名、第一ドッグファイト1名、続いて第2、第3まで役割を決める。

シューターの3名は、1番手、2番手、3番手、と番号を決めておきシュートをする、これはゴールしてもしなくても次のシューター役にボールを運ぶ。同じチームのシューターはとにかく3人で早くたくさん他のチームよりもゴールすることを目指してひたすらシュートする。基本的なルールとしては他の2チームの妨害はしない。ドリブルや歩数の制限もない。ボールは各チーム1個であるので実際は3つのボールがゴールめがけてシュートを競う形になる。1回ゴールが決まると5点加算される。

この点数はチーム内の第2、第3のメンバーが得点版に加点した。ちなみに、バスケットボールが苦手な学生や体力に自信のない学生がシューター役をするよう助言した。

ドッグファイトは、各チームから1名ずつ出てくるので3名が対戦することになる。このルールは、ほぼバスケットボールと同じで1個のボールを3人が取り合いゴールを目指すことになる。1ゴールは10点とした。ボールを持ったひとり以外は敵になり、ボールを持たない2チームの2人は完全な味方ではないが、ボールを持ったチームのゴールを協力して阻止することになる。犬の喧嘩さながらの激しい動きのなるためこの名が付けてある。

ここでボールを持ったチームの1名がゴールした場合はフリースロー権が与えられる。これはフリースローシュートを外すまで権利を持てるためフリースローが5回続けば50点の得点になる。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省：小学校学習指導要領解説 体育編 東洋館出版社 2008年 p.5
- 2) 文部科学省：小学校学習指導要領解説 体育編 東洋館出版社 2008年 p.7
- 3) 文部科学省：小学校学習指導要領解説 体育編 東洋館出版社 2008年 p.18
- 4) 文部科学省：学校体育実技指導資料第8集 ゲーム及びボール運動 東洋館出版社 2012年 p.4
- 5) 内山治樹：「バスケットボールの競技特性に関する一考察 運動形態に着目した差異論的アプローチ」体育学研究 54巻 2009年 pp.29-41
- 6) 池田延行：体育科教育学の現在 創文企画 2011年 p.2