小学校低学年体育授業における戦術学習の導入可能性に関する研究

－「カバディ」教材の授業実践を事例として－

A study on the possibility of introducing from lower grades (second grade) physical education classes

－Case study on "Kabadi" class practice－

厚東 芳樹¹, 森下 純弘²

¹大妻女子大学家政学部, ²桃山学院教育大学

Yoshiki KOTO¹, Sumihiro MORISHITA²

¹Department of Child Studies, Faculty of Home Economics, Otsuma Women's University

12 Sanban-cho, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-8357 Japan

²Momoyama Gakuin University of Education

4-5-1 Makizukadai, Minami-ku, Sakai-city, Osaka, 590-0114 Japan

キーワード：小学校低学年体育授業，戦術学習，カバディ

Key words : Lower grades (second grade) physical education classes, Tactical learning, Kabaddi

抄録

本研究では，小学校低学年（2年生）の子どもを対象に，ボール操作を伴わずに相手との駆け引きが存在する鬼遊びゲーム教材「カバディ」の体育授業を実施し，単元内で子どもたちがどのような「戦術の立案」をいくつ考えるのか，また「戦術の実行数」はどうかといったチーム戦術を事例的に検討することで，低学年で「ゴール型」ゲームにつながる戦術学習の導入可能性を明らかにすることを目的とした。

まず，態度測定による体育授業診断の結果，男女共に比較的高い評価になった。これより，実施した「カバディ」の単元計画は低学年2年生にとってある程度妥当な内容であったことがわかる。また，「プレイ数」「戦術（ゲーム様相毎も含む）の立案数」「戦術の実行数」は，単元計画や企図した戦術的気づきに関わった内容構成とよく対応していた。これらより，実施した鬼遊びゲーム教材「カバディ」の体育授業は，低学年の子どもたちに戦術学習の「わかる」と「できる」の両面を保証できていた可能性が示唆された。以上のことから，低学年の体育授業でも「ゴール型」ゲームにつながる戦術学習を導入することは可能であることが示唆された。

1. はじめに

2008年に小学校学習指導要領^[1]の改訂が行われ，ボール運動領域が「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3つに整理された。この改訂に伴い，ボールを持たない場面の動き（off the ball movement）に関わった学習や技能的にやさしい球技であることから戦術行動に関わった指導内容が例示されるようになった^[2]。

このとき，フラッグフットボールやタグラグビーは，バスケットボールやサッカーに必要とされるドリブルやシュートなどの難しいボール操作がなく容易にボールを運び得点が可能であること^[3]，ボールを持たない場面の動き（off the ball

movement）に関わった学習や技能的にやさしい球技であることから戦術行動に関わった学習などに有効であるといった主張があった^{[4][5]}。こうした主張に賛同する実践者や研究者は，「ゴール型」の中でフラッグフットボールやタグラグビーが例示される前後から，上記の教材に注目し数多くの授業研究^{[3][6][7][8][9]}を行ってきた。

これら一連の先行研究より，中学年の子どもたちにとってフラッグフットボールやタグラグビーといった教材には，「戦術の立案」「戦術の実行」を高め，体育授業に対する愛好的態度や形成的授業評価なども高めやすい優れた運動教材であり，高学年で取り扱う「攻防相乱型^[注1]」^[10]のボール運

動に転移しやすい可能性が秘められていることが示唆された^{[4][11]}。

しかしながら、現実的には「戦術の立案」「戦術の実行」が意図した水準まで向上しなかった事例も散見できる^{[12][13][14]}。これには、投能力や補能力が未熟なためランプレイ中心の教材開発が推奨されている^[15]。中学年を対象とした授業研究を概観してみると、高学年を対象に作成されたパスとランを組み合わせた課題設定になっている事例が認められた。また、相手から逃げることや逃げる相手を追いかけるといった動作にも一定の個人的技能が要求される^[16]が、幼児教育の世界で鬼ごっこなどの鬼あそびを禁止する地域も存在し、低学年の段階でこうした技能レディネスの向上が十分に育成できていない可能性は経験的にも否定できなかった。そのため、フラッグフットボールやタグラグビーを取り扱った中学年の体育授業の中で、結果的に子どもたちの「戦術の立案」「戦術の実行」を意図した水準まで向上させることが困難であった事例も確認できる^{[9][14]}。

学習指導要領においても、各学年で指導内容が確実に定着するためには内容の明確化だけでなく、それ以上に系統的な指導が求められている^[16]。そのため、中学年の学習への転移を企図した低学年の体育授業に視点をあてた授業研究の蓄積が重要になる。

こうした考え方から末永ら^[16]は、「戦術の立案」「戦術の実行」といった戦術行動やチーム戦術に意識を向けさせることで、低学年と中学年の戦術的ギャップを埋めるための運動教材の一つとしてトレジャーボールという「宝運び鬼」のゲーム開発を試みていた。その結果、開発したトレジャーボールは、パフォーマンスを高め戦術行動やチーム戦術に一定の意識を向けさせることが可能であることを認め、低学年から戦術学習は導入可能であることを報告した。

一方で、宝運び鬼の場合、相手との駆け引きが1対1など単純化されたものが多い傾向にあり、ゴール型の学習ほど作戦・戦術の難易度や実行条件は高くない。そのため、そこでの学習をフラッグフットボールやバスケットボールなどゴール型の学習へと転移する際に、内容が解離する可能性は否定できない。このことについて、高橋ら^[17]はフラッグフットボールの教育的価値として、鬼遊びで必要な技能の延長線上で楽しめる球技である

と主張している。このことは、鬼遊びの中で相手から逃げることや逃げる相手を追いかけるといった動作やこれらに関わった戦術行動の育成が不十分な状態ではフラッグフットボールの教育的価値は低下することを示唆している。しかしながら、これまで低学年を対象にフラッグフットボールなど中学年で取り扱う「ゴール型」ゲームの学習への転移を意図した鬼遊びに関わった授業研究は、皆無であった。

そこで本研究では、小学校低学年の子どもを対象に、ボール操作を伴わずに相手との駆け引きが存在する鬼遊びゲーム教材「カバディ」の体育授業を一単位6時間にわたって実施し、単元内で子どもたちがどのような「戦術の立案」をいくつ考えるのか、また「戦術の実行数」はどうかといったチーム戦術を事例的に検討することで、低学年で「ゴール型」ゲームにつながる戦術学習の導入可能性を明らかにすることを目的とした。

2. 研究方法

2.1. 調査対象およびその期間

2018年9月から10月にかけて、小学校2年生（男子19名、女子24名）を対象に、一単位全6時間からなる課題解決的な指導プログラムによる体育授業「カバディ」を実施した。いずれの子どもたちも、カバディおよび戦術学習に視点をあてた体育授業未経験者であった。授業実践は、教職経験年数2年の男性教師が担当した。

なお、課題実施にあたっては、事前に研究の主旨及び目的と調査方法を口頭および書面にて説明し、安全面に十分に考慮して実施した。このとき、調査対象とした学級の担任教師、学校長ならびに授業実践対象者の保護者から授業実践の同意を得て行った。

2.2. 学習成果の調査内容

「作戦術の立案」および「戦術の実行数」については、先行研究^{[9][18]}に倣って分析・評価した。

まず、「戦術の立案」は各時間でグループノートに記述した「戦術の立案数」で評価した。また、「戦術の実行数」は戦術の記述内容とデジタルカメラを使用して撮影したVTR中で実行されている戦術を比較し、その数を評価した。

導出した「戦術の立案数」および「戦術の実行数」は、本授業内で発生した事例を抽出し、著者

らが作成した分類表を用いてすべて印象分析より分類・カウントした。分類表の作成は、本授業内で発生した事例を抽出・類型化することで作成した。

なお、事例の抽出・分類および分類表の作成は、体育科教育学を専門とする大学教員と授業実践者である教師（教職経験 2 年）の 2 名で行い、その後、「カバディ」授業の実施経験がある教師 1 名を加えた計 3 名で行うことで分析の信頼性^[19]を担保した。このとき、3 名の分析結果が同一となるまで合議し、分析した。

「戦術の実行数」を分析する対象授業は、各学習段階の最終時間である 3・6 時間目とした。ゲームパフォーマンスは、計 3 台のデジタルカメラを使用してゲーム中の動きを収録し、チーム毎にそれぞれ測定した。

図 1 と図 2 には、本授業で子どもが立案した戦術のゲーム様相を示している。

第一次「上手くタッチして逃げよう（3 時間目）」の中で認められたゲーム様相として、「出入口付近でタッチ作戦」「ハイエナ（追いかけてこ）作戦」「フェイント作戦」「狙う人だまし作戦」「いきなりダッシュ作戦」「その他」の 6 つが認められた。また、第二次「タックルでアウトを取ろう（6 時間目）」では、「四隅バラバラ作戦」「出口から遠い作戦」「おとり作戦」「囲み作戦」「通せんぼ作戦」「その他（洗濯機（グルグル逃げ回る）作戦）」の 6 つが認められた。

そこで、第一次で導出した「戦術の立案」「戦術の実行」は「出入口付近でタッチ作戦」をはじめとする 6 つのゲーム様相に、第二次で導出したそれらも「四隅バラバラ作戦」をはじめとする 6 つのゲーム様相に、それぞれ分類・カウントした。

また、わが国の体育科教育学分野では体力・運動能力やパフォーマンスだけでなく、その過程で体育授業に対する愛好性、好意性や運動有能感などの向上も重要であるという各立場から、数多くの授業評価尺度が作成され研究が蓄積されている。その中には、授業の総括評価の一つとしての有効性が認められてきた「態度得点」^[20]を高める教師を優れた教師と捉えた上で、研究を蓄積してきたものがある。態度測定法より算出される「態度得点」は、運動技術を機械的・生産的に高めた場合であっても高まるとは限らず、両者を同時に高める能動的な学習が必要であることが指摘されてい

る^[20]。本研究でも、実施した体育授業の評価を上述した態度測定法より行った。

なお、態度測定法は単元後に梅野・辻野^[21]の作成した小学校 2 学年用の態度尺度を用いて測定した^[注 2]。

2.3. 単元「カバディ」計画の内容

実践した体育授業は、課題解決的プログラムによるカバディの授業を単元（全 6 時間）とした。図 3 は、今回用いたカバディの指導プログラムの内容を示したものである。学習過程は、第一次「上手くタッチして逃げよう（3 時間）」、第二次「タックルでアウトを取ろう（3 時間）」を共有課題として展開した。また、第一次では、ルール理解、授業の場や学習規律の理解を指導しつつ、生じたトラブルを手がかりにゲームに合ったルールづくりを行った。その過程で、守る側のときに出口付近の位置は簡単に得点されること、一対一の状況は得点されやすいこと、の 2 つを発見することをねらいとした。第二次では、第一次で発見したことを手がかりに、どうすればタックルが成功するのかグループ毎に考えるように働きかけた。

ここで、カバディを教材化し実践した理由を記せば、以下の通りである。第 1 点目は、本研究で用いた指導プログラムが「試案－実践－評価」のサイクルによる実践検討してきたものであり^[10]^[22]^[23]^[24]、「身体感覚」、「他者への攻撃性の抑制」や「思いやりの気持ち」の育成にもその有効性が認められてきたことによる^[25]。第 2 点目は、ボール操作を伴った運動教材の場合、成功した・成功しなかったといった実感が得点できたかできなかったかに関係することがしばしばあり、自身の技術向上を自覚しにくいことが考えられた。これより、取り扱う「カバディ」教材は「戦術の立案」「戦術の実行」といったチーム戦術に意識を向けやすいものと考えられた。

なお、上記カバディの指導プログラム作成は、先述した学習成果を分類・測定した同 3 名で納得いくまで行った。また、課題が切り替わる 4 時間目にも学習内容の確認・打ち合わせを行った。

本研究では、下記に示した態度測定研究の成果を踏まえて、「発見的学習」のスタイルをとった。すなわち、課題解決的な教材編成を採る方が系統

上手くタッチして逃げようの作戦	作戦の種類	動きの解説
	・ 出入口付近でタッチ作戦	1. 入口付近にいる守備側の人に素早くタッチする 2. タッチ後、出口を目指す
	・ ハイエナ（追いかっこ）作戦	1. 守備側の一人をターゲットに決める 2. ターゲットの人を追いかける 3. 疲れたところ、止まったところでタッチする 4. タッチ後、出口を目指す
	・ フェイント作戦	1. 守備側の一人をターゲットに決めて、そのターゲットがいる位置とは違う方向に移動したり顔を向けて油断させる 2. 油断したところを素早くタッチする 3. タッチ後、出口を目指す
	・ 狙う人だまし作戦	1. 守備側の一人をターゲットに決める 2. ターゲットとは違う人を狙う仕草をする 3. ターゲットが油断したところを素早くタッチする 4. タッチ後、出口を目指す
	・ いきなりダッシュ作戦	1. 守備側の一人をターゲットに決めて、ゆっくりとした仕草や立ち止まりそうな様子を見せて油断させる 2. いきなり加速し素早くタッチする 3. タッチ後、出口を目指す

(◎守備側の子ども →攻撃時の子どもの軌跡)

図1. 共有課題「上手くタッチして逃げよう」時に生じた戦術のゲーム様相

タックルでアウトを取ろうの作戦	作戦の種類	動きの解説
	・ 四隅バラバラ作戦	1. 守備側の人が一か所に固まらないようにわかれている 2. 四隅に分かれることで、一か所に固まりにくい状況をつくる
	・ 出口から遠い作戦	1. 入口付近から離れたところにいる 2. 入口とは反対側のエンドラインに位置する 3. タッチされた後、出口に戻るまでに攻撃側の人を捕まえる時間をつくらうとする
	・ おとり作戦	1. 守備側の一人がおとりになり、おとり以外の守備側の人、おとりの人がタッチされた後、すぐに攻撃側の人を捕まえられるような位置にいる 2. タッチされた後、攻撃側の人を素早く捕まえようとする
	・ 囲み作戦	1. 守備側全員で協力し攻撃側の人を囲む 2. 誰かがタッチされた後、素早く攻撃側の人を捕まえようとする
	・ 通せんぼ作戦	1. 守備側全員で協力し攻撃側の人が出口に逃げるためのコースを無くしている 2. 誰かがタッチされた後も、攻撃側の人が出口に向かうコースはなく困惑するようにしている

(◎守備側の子ども ○攻撃側の子ども)

図2. 共有課題「タックルでアウトを取ろう」時に生じた戦術のゲーム様相

図 3. カバディの指導プログラムの概要

表 1. 態度測定によるカバディ授業の診断結果

H 小学校 2 年生態度測定			男子		女子	
			項目点	診断	項目点	診断
よろこび	1	体育をするよろこび	0.95	○	0.75	○
	2	はりきる気持ち	0.89	○	0.83	○
	3	運動のそう快さ	0.79		0.50	×
	4	深い感動	0.89	○	0.83	○
	5	がんばる習慣	0.89	○	0.67	
	6	学習のよろこび	0.79		0.46	×
	7	挑戦する態度	0.89		0.67	×
	8	体育科目の価値	0.74		0.46	×
	態度スコア		6.84	B	5.17	C
評価	9	仲間との協力	0.63		0.88	○
	10	授業のながれ	0.47		0.50	
	11	体力づくり	0.47	×	0.67	
	12	授業の印象	0.47	×	0.17	×
	13	男女意識	0.47	○	0.75	○
	14	みんなのよろこび	0.53		0.88	○
	15	体育授業に対する好嫌	0.58		0.83	○
	16	体育授業に対する評価	0.53		0.67	○
	態度スコア		4.16	C	5.33	C

的な教材編成を採る授業よりも子どもの体育授業に対する愛好的態度を高めやすいこと^[26]、探求的・発見的な教授活動を展開させた方が提示・説明的な教授活動を展開させた授業よりも子どもの体育授業に対する愛好的態度を高めやすいこと^[27]、小集团的な学習集団を用いた方が一斉的な学習集団を用いた授業よりも子どもの体育授業に対する愛好的態度を高めやすいこと^[28]、同一の単位時間内では同一の指導スタイルや集団編成の方が子どもの体育授業に対する愛好的態度を高めやすいこと^{[26][27][28]}、といったこれまでの態度測定研究の成果から、課題解決的学習法の一つである「発見的学習」のスタイルを採用した。

その他、本研究で取り扱った授業での学習は、中学年で取り扱われるフラッグフットボールやタグラグビー教材の学習時へと転移していくことをねらいとしている。故に、教材選択や指導プログラム作成にあたっては先行研究^{[10][13][25]}に倣って次の2点についても考慮した。すなわち、①チーム構成（グループ内異質、グループ間等質）と人数の制限（4人1チームでどの子どもも毎授業14分間はゲームに参加可能できるように設定）、②コート数（すべてのグループが毎時間2ゲーム以上行えること）と広さ、についてそれぞれ考慮した。

なお、本単元では事前に習得すべき特定の技能や動き方は存在しないものと考え、ドリルゲームやタスクゲーム^{[31][29]}は設定しなかった。

3. 結果および考察

3.1. 子どもによる授業評価について

表1は、態度測定による体育授業診断の結果を示している。実施したカバディ授業に対する子どもからの授業評価をみてみると、男子「やや高いレベル」、女子「ふつうレベル」と比較的^[30]高い評価になった。これより、実施した「カバディ」の単元計画は低学年2年生にとってある程度妥当な内容であったことがわかる。

項目点の診断結果をみてみると、男女共通して標準以下（×印）を示した項目として、「授業の印象（12）」が認められた。一方、標準以上（○印）を示した項目として、「体育をするよろこび（1）」、「はりきる気持ち（2）」、「深い感動（4）」「男女意識（13）」が認められた。このことは、体育授業の中でこれまで経験したことのない「戦術学習」を導入したことで、子どもたちの体育授業に対する

印象が変化し、男女で協力し作戦を実行する活動を評価し、こうした体育授業のあり方に喜びを見出したことを示唆している。

とりわけ、女子では「みんなのよろこび（14）」「体育授業に対する好嫌（15）」「体育授業に対する評価（16）」の3項目でも標準以上（○印）を示した。先行研究^{[9][25]}では、低学年であっても身体接触を伴った運動教材の場合、恐怖心など心理的つまずきが生じやすく、とりわけ女子児童の中にはチームで協力する行動に否定的な態度を示す子どもが存在していた。

得られた結果より、こうした女子児童にとっても実施した「カバディ」の内容は男女仲良く意欲的に楽しむことができ、「わかる」「できる」経験を保証できた可能性を示唆している。

一方、男子のみ標準以下（×印）を示した項目として「体力づくり（11）」が、女子では「学習するよろこび（6）」「挑戦する態度（7）」「体育科目の価値（8）」が、それぞれ認められた。

いずれにしても、上述した結果より今回実施した体育授業の学習内容は低学年の子どもたちから高く評価されたものと判断でき、豊かな学習になっていたものと考えられた。

3.2. プレイ数

第一次「上手くタッチして逃げよう（3時間目）」での1ゲームあたりの各チームの攻撃回数の平均は、 19.06 ± 1.43 回であった。一方、第二次「タックルでアウトを取ろう（6時間目）」での1ゲームあたりの守備回数のそれは 15.89 ± 1.18 回となった。

第一次では、タッチ後に逃げ切るために「タッチした瞬間にダッシュで逃げ切る」「方向や人へのフェイントを駆使しながらタッチする」「出入口近くの人をタッチする」といった行動を戦術的気づきとして学習する内容構成になっていた。その中でも、効率よく得点を重ねるためには「出入口近くの人をタッチする」チーム戦術が有効であることに気づくことで、守備側のチーム戦術を考える必要性を発見し、第二次の「タックルでアウトを取ろう」へと共有課題を移す内容構成になっている。

また、第二次では、「守備側は出入口近くにいるとタッチされやすい」「出入口から遠い方がタックルしやすい」「一人より複数の方がタックルは

成功しやすい」「タッチした人を囲んだり、出入口への走るコースを潰すことでタックルは成功しやすい」といった行動を戦術的気づきとして学習する内容構成になっていた。ここでは、「一人より複数の方がタックルは成功しやすい」や「タッチした人を囲んだり、出入口への走るコースを潰すことでタックルは成功しやすい」の戦術的気づきによって安易にタッチすることが難しくなるものと予想した。そのため、1 回あたりの攻撃時間が増加し、3 時間目の攻撃回数が少なくなるものと考えられた。このことが、結果的に守備回数も減少させるものと考えられ、上述した 3 時間目の攻撃回数よりも 6 時間目の守備回数の平均値が低くなった結果は、子どもたちの学習が内容構成に対応していたことを示唆している。

これらより、今回実施した「カバディ」を教材化した体育授業は、低学年の子どもたちの戦術的気づきを高め得る学習になり得る可能性の高いことが示唆された。

3.3. 作戦・戦術の立案数

図 4 は、子どもたちが各時間でグループノートに記述した「戦術の立案数」の単元経過に伴う変化を示している。

「戦術の立案数」は、先述した単元経過に伴ったプレイ数と相関する傾向が認められ、第一次「上手くタッチして逃げよう」では漸増し、第二次「タックルでアウトを取ろう」では横ばいになった。

図 5 は、第一次、第二次それぞれの「ゲーム様相毎の戦術の立案数」を示している。第一次の序盤では、「ハイエナ（追いかけて）作戦」など「どうやって追いかけてタッチするか」に意識があったものと考えられる。一方、ゲームのルールを理解した第一次の終盤になると、「出口近くの人をタッチ作戦（4 個）」「移動フェイント（だまし）作戦（5 個）」「実は狙った人が違うフェイント作戦（5 個）」が多くなる傾向にあった。これは、第一次で企図した戦術的気づきに関わった学習内容の構成とよく対応していた。

次に、「守備側は出入口近くにいとタッチされやすい」という気づきを契機に、守備側のチーム戦術を考える第二次の序盤では、「出口から遠くへ移動作戦（6 個）」が一番多い結果にあった。しかし、「一人より複数の方がタックルは成功しやすい」などといった行動を戦術的気づきとして

学習した後は、「一人おとりで 3 人は入口固める作戦（5 個）」「囲み作戦（4 個）」が多くなる結果になった。これらより、「戦術の立案数」「ゲーム様相毎の立案数」からみたチーム戦術の出現は、単元経過に伴った内容構成に対応していることが認められた。

佐藤・鈴木^[13]は、近年のボールゲームに関連した実践や研究では、「一般的には」という表現に留まり、実際に子どもが何を意識し何を考え、どのようにプレイしているのかといった学習者側の視点を欠き、子どもと教師の間にズレが生じたまま行われている可能性を指摘した。さらに佐藤・鈴木は、こうした状況下では、教師が企図した学習成果を達成できないだけでなく、その運動教材に対して苦手意識や否定的な意識を抱かせる危険性すらあると述べた。

今回対象とした低学年の子どもは、単元計画の内容構成に沿って「戦術の立案」などを行っていたことから、低学年に戦術学習を導入してもチーム戦術を子どもたちが思考・立案できる可能性はあるものと考えられた。

3.4. 「戦術行動」の実行数

図 6 は、子どもたちが各時間でグループノートに記述した「戦術の実行数」を示している。

「戦術の実行数」は、3 時間目では全攻撃回数（343 回）の中の 126 回（36.7%）、6 時間目では全守備回数（286 回）の中の 116 回（40.6%）であった。上記の結果は、先行研究^{[3] [6]}で見られた戦術の実行数（いずれも 50%を超える値）よりも低値にあった。このことについて、3 対 2 など攻撃側が数的優位なゲーム内容になっていなかったことと合わせて、今回の調査対象が低学年の子どもたちであったことから、むしろ自然な結果であるものと判断できる。現に、運動技術の向上や運動パフォーマンスの発揮と密接に関係する態度得点が高値になったことから、単元目標の意図が子どもたちに伝わり実践できたと体感していたものと推定できる。したがって、今回得られた「戦術の実行数」は、一応の妥当性があるものと考えられた。

いずれにしても、今回対象とした低学年の子どもは、立案したチーム戦術に基づいて行動していた場面が認められたことから、低学年に戦術学習を導入してもチーム戦術を子ども達が実行可能であることが示唆された。

4. まとめ

(個)

平均	1.33	1.89	2.33	1.89	2.11	1.89
標準偏差	0.50	0.60	0.50	0.60	0.60	0.60

図4. 作戦・戦術の立案数

図5. ゲーム様相毎の作戦・戦術の立案数

図6. 作戦・戦術の実行数

本研究では、小学校低学年の子どもを対象に、ボール操作を伴わずに相手との駆け引きが存在する鬼遊びゲーム教材「カバディ」の体育授業を一単元 6 時間にわたって実施し、低学年での戦術学習の導入可能性を検討した。その結果、次の点が明らかになった。

1) 態度測定による体育授業診断を行った結果、男女共に高い授業評価になった。これより、実施した「カバディ」の単元計画は低学年 2 年生にとってある程度妥当な内容であったものと考えられた。とりわけ、「授業の印象 (12)」「体育をするよろこび (1)」、「はりきる気持ち (2)」、「深い感動 (4)」「男女意識 (13)」といった項目に有意な得点の向上が認められた結果は、「わかる」「できる」経験を保証できた可能性を示唆している。これらより、低学年であっても戦術学習を導入した体育授業の展開は可能であるものと考えられた。

2) プレイ数は、第一次「上手くタッチして逃げよう (3 時間目)」での 1 ゲームあたりの各チームの攻撃回数の平均が 19.06 ± 1.43 回であった。また、第二次「タックルでアウトを取ろう (6 時間目)」での 1 ゲームあたりの守備回数のそれは 15.89 ± 1.18 回となった。

このことから、今回の子どもたちの学習が内容構成に対応していたことが示唆された。

3) 「戦術の立案数」および「ゲーム様相毎の戦術の立案数」は、単元計画の内容構成と対応するものであった。すなわち、企図した戦術的気づきに関わった内容構成とよく対応していた。これより、今回実施したカバディ教材による戦術学習は、低学年であってもチーム戦術を思考・立案できる可能性があるものと考えられた。

4) 「戦術の実行数」は、全体の行動回数の中の 40% 前後にとどまった。これには、3 対 2 など攻撃側が数的優位なゲーム内容になっていなかったことと合わせて、今回の調査対象が低学年の子どもたちであったことが関係している可能性は否定できない。いずれにしても、今回対象とした低学年の子どもは、立案したチーム戦術に基づいて行動していた場面が認められたことから、低学年に戦術学習を導入してもチーム戦術を子ども達が実行可能であることが示唆された。

以上のことから、本研究で取り扱ったカバディ教材による授業は、低学年の子どもに戦術学習の「わかる」と「できる」の両面を保証できていた

可能性は示唆された。今後、事例数を増やして検討することで、子ども一人ひとりの戦術の理解度なども詳細に調査・分析していく必要はある。また、他の運動教材を用いた戦術学習の検討も必要である。

脚注

1) 攻防相乱型とは、林・後藤 (1997) ^[31] がボールゲームのゲーム様式に着目し、「攻防分離型ゲーム」、「過渡的相乱型ゲーム」「攻防相乱型ゲーム」という 3 つに大別できると主張し、示した用語である。一般的な用語として用いられている「攻防入り乱れ型」と同義と考えられるが、攻防分離と対応した表現として攻防相乱型の方が妥当であるという見解から、林・後藤は上記の表現を用いている。

2) わが国の体育科教育学分野では、「プロダクト」を測定する道具の開発が推進されてきた。まず、1985 年に「体育の ALT (Academic learning time)」観察法を適用した研究が発表され、1989 年には体育の ALT 観察法の有効性に関する検討が報告されている。その結果、「楽しさ尺度」、「課題形成的評価」、「よい授業への到達度調査」といったものが開発され、その中の一つとして「態度測定法」という測定道具も開発されてきた。現在、態度測定法の診断基準は学校体育授業辞典^[32]の中で示されている。

参考文献

- [1] 文部科学省 (2008a) 小学校学習指導要領. 東京書籍：東京.
- [2] 文部科学省 (2008b) 小学校学習指導要領解説. 東京書籍：東京.
- [3] 榎野陽介・持木信治・近藤智靖 (2015) 小学校中学年体育授業のフラッグフットボールにおける児童の作戦行動に関する事例的研究—ランプレイを中心課題とした授業実践に着目して—. 東京体育学研究, 6.
- [4] 松村衛人 (2000) フラッグフットボールにおける戦術学習. 体育科教育, 48 (14) : 50-53.
- [5] 高橋健夫 (2005) 子どもが育つフラッグフットボール. 学習研究社：東京.
- [6] Yoshinaga, T. & Takahashi, T. & Onizawa, Y. (2003) A study on the effectiveness of flag football at teaching materials in physical education classes:

- Through analysis of the change in planning and executing strategies by children. *International Journal of sport and health science*. 1 (1) : pp.171-177.
- [7]星尾尚志 (2007) 小学生体育におけるフラッグフットボールの教材化に関する研究. 京都教育大学教育実践研究紀要, 6 : 71-80.
- [8]平田和孝 (2011) みんながタッチダウンするフラッグフットボールの指導. 創文企画 : 東京.
- [9]厚東芳樹 (2013a) 体育授業における「戦術的気づき」を高める運動教材の開発過程に関する研究-小学校 4 年生 : フラッグフットボールを題材に-. 北海道体育学研究, 48 : 55-66.
- [10]梅野圭史 (2017) 小学校ボールゲームの授業づくり-実践理論の生成と展開-. 創文企画, 東京 : pp.168-173.
- [11]吉永武史・岡出美則・鬼澤陽子・小松崎敏 (2006) 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第 26 回大会号 : P.45.
- [12]菊幸一 (1999) ボールゲームと体育理論学習. 体育科教育, 47 (5) : 16-18.
- [13]佐藤善人・鈴木秀人 (2008) 小学校の体育授業におけるタグ・ラグビーに関する研究-スローフォワードルールに焦点をあてて-. スポーツ教育学研究, 28 (1) : 1-11.
- [14]宗野文俊 (2012) フラッグフットボールの発展段階に関する一考察 : アメリカンフットボールの発展段階を踏まえて. 北海道大学大学院教育学研究院紀要, 115 : 93-121.
- [15]日本フラッグフットボール協会 (2010) フラッグフットボール指導テキスト. 一般財団法人日本フラッグフットボール協会 : 東京. pp.9-26.
- [16]末永祐介・太田真理子・岡田雄樹 (2013) 小学校 2 年生のゲーム領域 (鬼遊び) における集団戦術に意識を向けさせるための教材開発とその有効性に関する事例研究. 日本体育大学紀要, 42 (2) : 119-128.
- [17]高橋健夫・岡出美則・松元剛 (2005) 子どもが育つフラッグフットボール. 全日本フラッグフットボール協会日本フラッグフットボール協会 HP (<http://www.japanflag.org/>).
- [18]丸井一誠 (2012) 小学校のハンドボール授業における攻撃側の「ボールを持たない動き」の特徴に関する研究-ゲーム様相との関連性に着目して-. スポーツ教育学研究, 31 (1) : 1-11.
- [19]Metzler, M. (1983) Using Academic Learning Time in Process - Product Studies with Experimental Teaching units. In: Templin, T. and Olson, J. (Ed.) *Teaching in Physical Education, Human Kinetics: Champaign*: pp.185-196.
- [20]梅野圭史・厚東芳樹 (2004) 授業研究の評価とその活かし方. 体育科教育, 52(6) : 30-33.
- [21]梅野圭史・辻野昭 (1980) 体育科の授業に対する態度尺度の試み-小学校低学年児童について [8]-. 体育学研究, 25 (2) : 139-148.
- [22]辻延浩・林修・日笠公則 (1997) ゲーム : 鬼遊び (カバディ) の授業研究-第 2 学年児童を対象として-. 兵庫教育大学附属小学校研究紀要, 16 : 61-68.
- [23]筒井茂喜・日高正博・原田尚幸・中村俊一・後藤幸弘 (2011) 身体接触を伴うゲーム教材 (カバディ) の教育的効果 : 2 年生児童を対象として. 兵庫教育大学教科教育学会紀要, 24 : 9-16.
- [24]筒井茂喜・日高正博・上原禎弘 (2012) 身体接触を伴う運動「カバディ」の教育的効果について : 小学校 3 年生児童を対象として. 教育実践学論集, 13 : 265-276.
- [25]厚東芳樹 (2013b) 成功体験と体育授業に対する愛好度の低い子どもの学習者行動との関係-小学校 2 年生を対象として-. 北海道大学大学院教育学研究院紀要, 118 : 121-133.
- [26]辻野昭・川島俊明・梅野圭史・亀井靖夫・古賀万佐代 (1982) スポーツ教育における学力とその形成に関する一考察-教授活動の相違が児童の授業に対する態度に及ぼす影響-. スポーツ教育学研究, 1(1) : 13-28.
- [27]梅野圭史・辻野昭 (1982) 体育科における学習形態と児童の授業に対する態度との関係-小学校低学年を中心として-. 体育学研究, 27(1) : 1-15.
- [28]梅野圭史・辻野昭 (1984) 体育科の授業診断に関する研究-態度得点と学習形態との関係-. スポーツ教育学研究, 3(2) : 67-87.
- [29]小松崎敏 (2006) 最新スポーツ科学辞典-ゲーム (競争)-. 平凡社 : 東京. pp.277-278.
- [30]厚東芳樹 (2014) プロフェッショナルな教師の体育授業をみる観点は何かが違うのか. V2 ソリューション出版 : 名古屋.
- [31]林修・後藤幸弘 (1997) ボールゲーム学習におけ

る教材配列に関する事例的検討—小学校中学年期に
配当する過渡的相乱型ゲームを求めて—
スポーツ教育学研究, 17 (2) : 1—12.

[32]宇土正彦〔監〕阪田尚彦・高橋健夫・細江文利
〔編〕(1995) 学校体育授業辞典—授業研究の
方法— 大修館書店：東京. pp.713—725.

(受付日：2020 年 7 月 14 日，受理日：2020 年 7 月 28 日)

厚東 芳樹（こうとう よしき）

現職：大妻女子大学家政学部児童学科准教授

兵庫教育大学連合大学院後期課程修了。

専門は体育科教育学。主に，体育授業における教師の「出来事の予兆」への気づきやその対処方法の背景にある知識に焦点をあてた研究を行っている。

主な著書：

プロフェッショナルな教師の体育授業をみる観点は何が違うのか（単著，V2solution 出版）