小学校高学年児童を対象とした 状況判断能力を高めるバスケットボールの授業実践事例

Case Study of Increasing the Decision Making Capacity Using Basketball
for Elementary School Students

中 島 友 樹 : Tomoki NAKASHIMA¹
佐 々 敬 政 : Takamasa SASSA²
筒 井 茂 喜 : Shigeki TUTUI³
後 藤 幸 弘 : Yukihiro GOTO⁴

- 1 西宮市立甲陽園小学校 : Koyoen Elementary School
1-72, Koyoenhonjyotyo, Nishinomiya, Hyogo, Japan 662-0015
- 2 明石市立和坂小学校 : Wasaka Elementary School
2-12-1, Wasaka, Akashi, Hyogo, Japan 673-0012
- 3 兵庫教育大学 : Hyogo University of Teacher Education
942-1, Shimokume, Kato, Hyogo, Japan 673-1494
- 4 宝塚医療大学 : Takarazuka University of Medical and Health Care
1, Hanayashiki-Midorigaoka, Takarazuka, Hyogo, Japan 666-0162

Abstract

In this study, I indicate that compared to a normal basketball game, “line port ball” and “basketball with postman and side zones” can increase the decision making capacity for sixth grade students.

The results showed two findings. First, compared with the students playing a normal basketball game, those playing “line port ball” and “basketball with postman and side zones” showed an increased decision making capacity. Second, the latter games urge the students to make more effective offensive strategies and they showed higher cognitive capacities while playing these games.

Therefore, the study showed that “basketball with postman and side zones” is effective, as it enhances decision making capacities, because it was developed to solve the problem of offensive strategy.

1. 緒 言

体育科の究極的な目標である「生涯に亘って主体的に運動を享受できる能力の育成」の実現に向けては、「的確な判断に基づく行動力」（後藤，1998）のある人間の育成が重要である。したがって、判断力は体育科において育成されなければならない重要な力であると考えられる。

運動場面において必要とされる判断力は、一般に状況判断能力と呼ばれている（中川，1984）。そして、体育科で取り扱われるスポーツの中でも高い状況判断能力を育成できるのは、攻防相乱型シュートゲーム（日本体育学会，2006）であると考えられる。それは、敵味方がコート上で相入り乱れ、時々刻々と変化する状況の中で何をなすべきかを瞬時に決定する必要のあるゲームであるからである。

ところで、体育授業において状況判断能力の育成を企図した授業実践は、それを評価する方法が確立されていないこともあり、等閑視されてきた傾向があり、僅かに鬼澤らの実践（鬼澤ら，2008）が見られるくらいである。なお、そこで用いられる評価方法は、行われたプレーをプレー選択の原則と照合させるもので、評価を簡略化し再現可能な環境設定をしている点では有用な方法であると考えられる。しかし、用いられているゲームにおいて、ボール保持者のボールを奪うことやドリブルが禁止されるなど、戦術の本質的要素を排除していることから、実践的な状況判断能力を評価・育成できているかについては疑問が残る。

そこで、著者らは、攻防相乱型シュートゲームの中でも意図したことがサッカーに比して行い易く、偶発性の少ないバスケットボールを対象に、行われたプレーから下された判断を評価する方法を開発した（中島，2012a）。

本研究では、状況判断能力育成の適時期であると考えられる小学6年生（後藤，1998）を対象に、状況判断能力を高めることを企図して構成した学習過程での授業と、通常のバスケットボールによる授業を行い、上述の方法を用いてその効果を比較検討した。

2. 方 法

2.1. 対象

兵庫県下の小学校6年生3学級104名を対象とした。「ラインポートボール」（林・後藤，1995）と「P & S バスケット」（中島，2012b）の2つのゲームを用いて学習する群（以下、PS群）を2学級、通常ルールでのバスケットボールを用いて学習する群（以下、BB群）を1学級設定し、全10時間からなる授業を行った。

2.2. 授業の諸条件

表1 授業の諸条件

条件		PS群	BB群	
		2学級	1学級	
対象		(男子19、女子16)	(男子19、女子15)	
		(男子19、女子16)		
種目		バスケットボール		
教育内容		ズレを創って突くパスを入れる		
教授活動		課題解決的学習		
専門的準備運動		ドリブル&ピボットターンシュート		
単元計画	1	始めのゲーム (P&Sバスケットとバスケットボール)		
	2～4	ラインポート ボール	共有課題	バスケット ボール
			「いいパスをしよう」	
	5～9	P&S バスケット	「いい場所から シュートしよう」	
	10	終わりのゲーム (P&Sバスケットとバスケットボール)		
	ゲーム人数		4人対4人 (攻防相乱型シュートゲームの最小人数)	
指導者		34才男性教諭(教職歴10年)		

表1は、両群の授業の諸条件を示したものである。

教育内容は、攻防相乱型シュートゲームの中核的学習課題である「ズレを創って突くパスを入れる」とし、ゲームを通して学習する課題解決的学習とした。

毎時の授業のはじめには、身体を温めつつその種目特有の技能の習得を企図した専門的準備運動（スキル・ウォーミング・アップ）として、ドリブルからのパスとキャッチからのピボットターンシュートを組み合わせた「ドリブル&ピボットターンシュート」を行わせた。これは、ボールを持って走ることができないバスケットボールにお

いて、ピボットはキャッチ・シュート・ドリブル・パスを支える基礎技術である（後藤ら，2000）ことに加え、シュートはバスケットボール特有の技術であり、文化としてのバスケットボールを楽しむことができるための中核的技術（日本体育学会，2006）であると考えられるからである。

単元の共有課題は、両群ともに、前半は「いいパスをしよう」とし、ノーマークの味方にパスを通すことを求めつつ、「いいパスとはどんなパスのことだろう」という問いかけを行った。後半は「いい場所（最重要空間）からシュートしよう」とし、ゴール近辺からのシュートの場面を取り上げて賞賛しつつ、「制限区域でのシュートに持ち込むためにはどうしたらよいだろう」という問いかけを行い、そのための作戦の立案・実行を促した。すなわち、両群が用いるゲーム以外の授業の諸条件は統一した。

「バスケットボール」、「ラインポートボール」、「P & S バスケット」のゲーム人数は、触球回数を増やすために4人とした。これは、攻防相乱型ボールゲームにおいて全ての攻撃的戦術の遂行が可能となる最小ゲーム人数であるからである（後藤ら，1998）。

また、1時間目（始めのゲーム）と10時間目（終わりのゲーム）には、状況判断能力を評価するために「P & S バスケット」と、集団的技能を評価するために「バスケットボール」を行わせた。なお、指導者による影響を少なくするため、日本バスケットボール協会公認コーチの資格を有する教職歴10年の男性教諭が全ての授業を担当した。

図1と図2は、用いた課題ゲームの概要を示したものである。

PS群で用いた「ラインポートボール」は、フィールドでのプレーはバスケットボールのルールに準じ、ゴールゾーン内のみを移動できるゴールマンにパスを通せば得点となる課題ゲームである。このゲームは4人対4人で行うが、ゴールマンはゴールゾーン内でのみプレーするため、攻撃側に数的優位が保障され、戦術行動が行い易くなるように仕組みられている。すなわち、ゴールマンはディフェンスの死角から出て突くパス（シュート）を受けること、フィールドプレーヤーはズレを創るための横パスや、突くための縦パスを受け・出すこと

図1 「ラインポートボール」のルールとコート条件

図2 「P & S バスケット」のルールとコート条件

を学習させ得るように企画されたものである。

また、「P & S バスケット」は、通常のバスケットボールに3ポイントライン内でのみプレーできるポストマンと、ディフェンスが入ることのできないサイドゾーンを設置した課題ゲームである。これは、状況判断能力を評価することにも用いられるように開発（中島，2012a）されたゲームである。このゲームにおいても、ポストマンは3ポイントライン内でのみプレーし、守備に参加することができないため、攻撃側に数的優位が保障されている。また、速攻に備えてのポスト役を担っている。さらに、ディフェンスが入ることのできないサイドゾーンを設置（コート上に一部地理的分離の要素を取り入れる）することによって、ディフェンスからの圧力を軽減させ、戦術行動を遂行し易くされたゲームである。

すなわち、攻撃側プレーヤーは、戦術遂行上何

ら制限を受けることなく、攻撃の基本である速攻とパスの中継機能を利用し、ゴール下でのコンビネーションプレーを学習させることができるゲームである。

なお、ゴールマンはゲーム毎に、ポストマンは味方がシュートを打つ毎にその役割を交代し、全てのプレイヤーが均等にその役割を担うようにさせた。

2.3. 学習成果の把握

(1) 状況判断能力

1時間目と10時間目に「P & S バスケット」を行わせ、ゲームの様相をコート上方ギャラリーに設置したビデオカメラで撮影した。この映像を用いて、シュートに至った場面における人とボールの動きを状況判断遂行能力の評価基準に照合させ、「状況判断遂行能力得点」(中島, 2012a)を算出した。

これはバスケットボールのある場面です。それぞれのプレイヤーは、どのように動き、ボールを動かせばシュートができるようになると思いますか。なお、味方・敵のプレイヤーはあなたの思った通りに動き、あなたはミスをしらないものとして考えてください。

問題1	問題2	問題3	問題4
得点 問題1「突くパス」 5 Bにパス→シュート 4 Bにドリブルで近づくパス→シュート 3 A・Cにパス→Bにパス→シュート 2 A・Cにパス→A・Cがドライブインまたはシュート 1 その場からシュート	得点 問題2「ズレを創るパス」 5 A・Cにパス→Bにパス→シュート 4 Bにパス→走り込んだA・Cにパス→シュート 3 Bにパス→シュート 2 A・Cにパス→A・Cがドライブインまたはシュート 1 その場からシュート	得点 問題3「ポストプレー」 5 Bにパス→シュート 4 Bにパス→走り込んだAにパス→シュート 3 Aにパス→Bにパス→シュート 2 走り込んだA・Cにパス→シュート 1 その場からシュート	得点 問題4「ピボットによるパスコース創出」 5 ピボットにより、パスコース創出 4 Aにパス 3 Cにパス 2 Bにパス 1 その場からシュート
得点 問題5「フリー」 5 ドライブイン→シュート 4 その場からシュート 3 ドライブイン→Bにパス→シュート 2 Bにパス→シュート 1 Aにパス	得点 問題6「コンビネーション」 5 走り込んだAにパス→シュート 4 Aにパス→シュート 3 その場からシュート 2 ドリブルで制限区域を出る 1 Bにパス	得点 問題7「オープンナンバー1」 5 A・Bにパス→カットインしパスをもらう→シュート 4 ドリブルでしかける 3 A・Bにパス→A・Bがドライブイン→シュート 2 A・Bにパス→A・Bがシュート 1 その場からシュート	得点 問題8「オープンナンバー2」 5 Aにパス→カットインしパスをもらう→シュート 4 ドリブルでしかける 3 Aにパス→Aがドライブイン→シュート 2 Bにパス→Bがドライブイン→シュート 1 その場からシュート

図3 戦術テストの問題と採点基準

(2) 技能的側面

a) 個人的技能

① 8 の字ドリブル

コート上の2つのサークル（フリースローサークルとセンターサークル、半径1.8m、サークル間6.0m）を、30秒間で8の字を描くように、ドリブルで回ることのできる回数を測定した、

なお、半円を回る毎に1点を与え、8の字を1周すれば4点とし得点化した。

② ピボットターン・シュート

制限区域内の任意の位置から、自ら投げ上げたボールをゴールに背を向けた状態で空中でキャッチし、着地後ピボットでターンし、シュートする課題を10回行わせ、入ったシュートの本数を得点とした。

なお、いずれのテストも2回行わせ、良い方の記録を成績とした。

b) 集団的技能

1時間目と10時間目に通常ルールでの「バスケットボール」を行わせ、ゲームの様相をコート上方ギャラリーに設置したビデオカメラで撮影し、以下の指標について分析した。

① 攻撃完了率：シュート数／ボール獲得数×100

② ゼレ創出パス率：ボールとゴールを結ぶ架空の直線から左右45°より外側へのパス数／全パス数×100

③ 最重要空間シュート率：3秒ルールが適用されるゴール下の台形の中からのシュート数／全シュート数×100

④ シュートに至るプレーパターン：シュートに至る4本前のパスからの人とボールの動きについて、プレーパターン（ペネトレイト・フィード・パスワーク・カットイン・ポスト・スクリーン）とパス回数をもとに分類した。

(3) 認知的側面

図3に示す、4対3ならびに3対3のゲーム場面における攻撃的戦術行動に対する認識度を把握できるように作成された記述式テスト（後藤ら、2009）を単元前後に実施した。なお、採点基準は小学生が実行可能なものへと一部変更した。

(4) 情意的側面

① 態度測定

体育授業に対する愛好的態度を評価できる「態

度測定」（小林、1978）を単元前後に実施した。

② よい授業への到達度調査

「よい授業への到達度調査」（小林、1978）に「楽しさ」の項目を加え、それぞれの項目に対して5段階で回答させるとともに、その理由を自由記述させるように改変したアンケート調査（松本・後藤、2007）を毎授業後に実施した。

(5) 統計処理

PS群とBB群の比較には対応のないt検定を、同群内の前後比較には対応のあるt検定を行った。また、2変量間の関係性の検討は χ^2 検定を用いた。

なお、有意水準は学習者の多様性を考慮して10%とした。

3. 結果ならびに考察

3.1. 状況判断遂行能力について

図4は、始めのゲームと終わりのゲームとして行わせた、「P & S バスケット」から算出された「状況判断遂行能力得点」の変化を示したものである。

a) の「状況判断遂行能力得点」の個人得点は、PS群（ 4.4 ± 2.6 （平均±標準偏差、以下同様）→ 6.1 ± 2.7 点）、BB群（ 4.1 ± 1.4 → 4.6 ± 2.6 点）ともに向上したが、PS群にのみ有意な向上が認められた。

b) の単元後の「状況判断遂行能力得点」のチーム平均値は、PS群（ 23.2 ± 6.0 点）とBB群（ 20.1 ± 5.1 点）の間に有意差が認められた。その内実をボール保持時と非保持時に分けてみると、ボール保持時の得点には、PS群（ 12.2 ± 6.0 点）とBB群（ 12.0 ± 5.1 点）に差はみられなかった。しかし、ボール非保持時の得点は、PS群（ 11.0 ± 4.3 点）とBB群（ 8.1 ± 2.6 点）の間に有意差が認められた。

さらにc) は、ボール非保持時の「状況判断遂行能力得点」の内実をサポートの種類別（アタック：ディフェンスラインの裏をとり突くパスをもらう、ポスト：中継点となりゴール近辺へのパスを供給する、サポート：横パスを受けてズレを創る、カバーリング：深い位置でのサポートとパスカットに備える）にみたものである。

アタックとサポートでは、PS群（ 3.4 ± 2.3 点、 3.0 ± 2.3 点）とBB群（ 3.4 ± 1.8 点、 2.6 ± 1.6 点）

図4 「状況判断遂行能力得点」の変化

の間に差はみられなかった。しかし、サポートについてはPS群が若干高値を示した。また、ポストとカバーリングでは、PS群 (2.5 ± 1.9 点、 1.6 ± 1.6 点) とBB群 (1.4 ± 1.6 点、 0.7 ± 1.0 点) の間に有意差がみられた。

以上のことから、PS群の状況判断遂行能力の向上は、サポートを含むボール非保持時、とりわ

け、ポスト・カバーリング位置での判断の向上によってもたらされていることが認められた。

これは、ゴール前でのまちぶせと、前線へのパスの中継点になるというゴールマンやポストマンの機能や、ズレを創り横パスを受けるサポートの機能が学習され、これを活用して攻撃を有利に展開できるようになったことを示している。すなわち、「ラインポートボール」と「P & S バスケット」の教材としての有効性を示唆していると考えられた。加えて、ポストマンのまちぶせ機能を果たせなくするために、攻撃時にも防御のことも考えながらポジションをとること（カバーリング）の重要性に気づかせることのできるゲーム教材であったことが反映された結果であると考えられた。

図5は、始めのゲームにおける両群の「状況判断遂行能力得点」の平均値4.32点から1/2標準偏差値分（1.15点）にあたる3.17点以下の者を状況判断能力下位群、5.47点以上の者を上位群、その間の者を中位群として分類し、「状況判断遂行能力得点」の単元前後における変化をPS群とBB群で比較したものである。

状況判断能力上位群では、PS群 ($7.0 \pm 0.9 \rightarrow 6.9 \pm 2.9$ 点) とBB群 ($6.3 \pm 0.5 \rightarrow 6.9 \pm 3.1$ 点) とともに殆ど変化は認められなかった。しかし、中位群では、PS群 ($4.3 \pm 0.6 \rightarrow 5.8 \pm 2.2$ 点)、BB群 ($4.0 \pm 0.6 \rightarrow 4.7 \pm 2.1$ 点) とともに向上がみられた。さらに、下位群では、PS群 ($1.1 \pm 0.9 \rightarrow 5.2 \pm 2.7$ 点)、BB群 ($2.3 \pm 0.3 \rightarrow 2.6 \pm 1.6$ 点) とともに向上がみられたが、中位群・下位群ともに有意な向上が認められたのはPS群のみであった。

これらのことから、PS群に用いた「ラインポートボール」と「P & S バスケット」は、状況判断能力の中・下位群の児童の力を高め得る教材と評価された。

後述する個人的技能には、両群間で差がみられなかった。したがって、ゴールゾーンやサイドゾーンという地理的分離の要素が入った場所が設定されているこれらの課題ゲームに生じる「攻撃側プレイヤーに保障された数的優位なゲーム状況」が、技能の未熟な児童であっても落ち着いて的確な判断ができることを可能にし、その成功経験の蓄積が的確な状況判断能力を高めるために作用したと考えられた。

図5 段階別「状況判断遂行能力得点」の変化

3.2. 技能的側面について

a) 個人的技能

① 8の字ドリブル

8の字ドリブル得点の単元前後の変化は、PS群 ($10.4 \pm 1.4 \rightarrow 11.0 \pm 2.4$ 点)、BB群 ($10.7 \pm 1.6 \rightarrow 11.2 \pm 1.9$ 点) とともに有意な向上が認められたが、両群間に差はみられなかった。

② ピボットターンシュート

ピボットターンシュート得点の単元前後の変化は、PS群 ($3.8 \pm 1.9 \rightarrow 6.6 \pm 2.2$ 点)、BB群 ($3.6 \pm 2.1 \rightarrow 6.6 \pm 2.6$ 点) とともに有意な向上が認められたが、両群間に差はみられなかった。

すなわち、両群ともに個人的技能を有意に向上させ得た。これは、毎授業時の専門的準備運動(スキル・ウォーミング・アップ)の効果と考えられた。加えて、ゲーム人数を4対4としたことによるゲーム中の触球数の増加も作用したものと考えられた。

b) 集団的技能

図6は、始めのゲームと終わりのゲームとして行わせた通常ルール下での「バスケットボール」のゲーム様相を分析した結果を示したものである。

① 攻撃完了率

a) は、作戦成功の指標と考えられる攻撃完了率(林・後藤, 1995)の変化を示したものである。

PS群 ($49.6 \rightarrow 61.7\%$) では有意な向上が認められたが、BB群 ($60.2 \rightarrow 58.9\%$) は低下した。

② ズレ創出パス率

b) は、ズレ創出パス率の変化を示したものである。

PS群 ($13.4 \rightarrow 21.7\%$)、BB群 ($11.5 \rightarrow 15.9\%$) とともに向上したが、有意な向上が認められたのはPS群のみであった。また、単元前にみられなかった両群間の有意差が単元後には認められた。

このことは、PS群がより横パスを有効に用いて攻撃を組み立てられるようになったことを示している。

③ 最重要空間シュート率

c) は、最重要空間から打たれたシュートの全シュートに対する割合の変化を示したものである。

PS群 ($62.4 \rightarrow 75.3\%$) では有意な向上が認められた。しかし、BB群 ($71.9 \rightarrow 64.0\%$) では低下した。また、単元前にみられなかった両群間の有意差が単元後には認められた。

このことは、PS群の方がBB群よりもシュートの決まる確率の高い地点でシュートを打てるようになったことを示している。

④ シュートに至るプレーパターン

図7は、シュートまでに用いたパス回数の割合

図6 集団的技術の変化

の変化を示したものである。

PS群では、2回のパスでシュートに至った割合は有意に減少(76.9→68.5%)し、3回のパスは増加(19.9→27.9%)した。一方、BB群もPS群と同様に2回のパスは有意に減少(81.6→70.9%)し、3回のパスは増加(16.5→27.3%)した。しかし、4回のパスはPS群では微増(3.2→3.5%)したのに対し、BB群では微減(1.9→1.7%)した。

図7 シュートまでに用いたパス回数

図8 シュートまでに用いたプレーパターン

一般に、2回のパスでシュートできていることは、「(既にできている)ズレを突いてシュートすること」である。また、3回のパスでは「ズレを創って、突くパスを入れてシュートすること」である。そして、4回のパスでは「ズレを創るパスを繰り返すことで相手を揺さぶり、突くパスを入れてシュートすること」を示している。

したがって、終わりのゲームにおいて、3回以上のパスを用いてシュートに至ったプレーの割合がBB群(29.1%)よりもPS群(31.5%)で僅かではあるが多くみられるようになったことは、ズレ創出パス率の結果も考え合わせて、PS群の方がより意図的にズレを創り出して攻撃を行えるようになったことを示している。

図8は、シュートまでに用いたプレーパターン

毎の割合の変化を示したものである。

PS 群では、ペネトレイト (49.5 → 39.4%) を用いてシュートに至った割合は有意な減少が認められた。また、フィード (15.6 → 14.4%)、パスワーク (14.0 → 11.2%) も減少した。カットイン (7.0 → 11.8%) とポスト (14.0 → 23.2%) には有意な増加が認められた。一方、BB 群では、ペネトレイト (51.5 → 33.7%) は有意な減少が認められ、パスワーク (14.6 → 9.9%) も減少した。フィード (11.7 → 20.9%) とポスト (12.6 → 22.1%) は有意な増加が認められ、カットイン (9.7 → 13.4%) は増加した。

PS 群では、ゴール方向への走り込みという味方と判断やタイミングを一致させる必要のあるプレー (カットイン) が多かったのに対し、BB 群では、既にできているズレを突くという比較的容易な攻撃的戦術行動 (フィード) が多かった。これは、PS 群がより難易度の高い攻撃的戦術行動を用いていたことを示している。

また、PS 群で最重要空間シュート率が高まった背景には、攻撃完了率が高まっていることから推察されるように、横パスを効果的に使い相手との間にズレを創出することで突くパスを入れられるようになったことを示している。

すなわち、PS 群において、集団的技能の高まりが認められたことには、前述の状況判断能力の向上が寄与していると考えられた。

換言すれば、PS 群に用いた課題ゲーム「ラインポートボール」と「P & S バスケット」は、横パスを用いてズレを突き、より効果的な場所からシュートするという攻撃的戦術行動を「バスケットボール」よりも習得させ、その学習成果を通常のバスケットボールにおいても発揮できるようになっていることが認められた。

3.3. 認知的側面について

図 9 は、戦術テスト得点の単元前後の変化を示したものである。

PS 群において、問題 1・7・8 で有意な向上が認められた。また、BB 群において、問題 7・8 で有意な向上が、問題 3 で低下が認められた。

問題 7・8 は、3 対 3 の状況下で、いかにしてズレを創るかを求める問題である。両群ともにこれらの問題の得点に向上がみられたのは、問題と類似した場面がゲームの中に出現し、その解決に成功した経験によるものと考えられた。

問題 1 は、前方にいるノーマークの味方にパスを通すことが求められる場面であり、PS 群でこ

* : $p < 0.1$, ** : $p < 0.05$, *** : $p < 0.01$

図 9 戦術テストの得点

の問題の得点に向上がみられたのは、「ラインポ
ートボール」でのゴールマンへのパスと、「P & S
バスケット」でのポストマンへの突くパスという、
まちぶせの役割を果たしているプレーヤーへのパ
スの重要性が学習されたためと考えられた。

問題3は、ポストに位置するプレーヤーにパス
し、そこから攻撃を展開することが求められる場
面である。単元後のBB群の解答には、ポストの
利用以外の攻撃を選択するパターンが多くみられ
たことから、「バスケットボール」では、ポスト
の有効性を感じることができにくかったと考えら
れた。

戦術テストの総得点は、PS群にのみ有意な向
上が認められた。すなわち、PS群の方が正しい
判断ができる基盤としての知識を高めていると考
えられた。

3.4. 情意的側面について

①態度測定

表2は、単元前後に行った態度測定の診断結果
を示したものである。

PS群のA学級においては、男子では「成功」、
女子では「かなり成功」、B学級においては、男
女ともに「成功」であった。BB群のC学級にお
いても、男女ともに「成功」であった。すなわち、
いずれの学級も体育授業に対する愛好的態度を高
め得た授業であると評価された。

②よい授業への到達度調査

「楽しさ」、「精一杯の運動」、「技や力の伸び」、
「新しい発見」、「仲間との協力」の項目について
5段階で評価させた平均得点の単元経過に伴う変
化は、両群ともにおおむね右肩上がりの傾向を示
した。すなわち、課題解決的学習により、自発的・
主体的な学習行為が保障され、単元を通して児童
が意欲的に学習できていたことを示すものである
と考えられた。

図10は、「新しい発見」の項目に記述された内
容をカテゴリー化し、単元経過に伴う推移を示し
たものである。

パスについての記述には、両群とも「パスを使
うと攻撃がしやすい」に代表されるようなやや曖
昧な表現が用いられ、単元序盤から終盤にかけて
一定以上の割合でみられた。

表2 態度測定の診断結果

群 学級 性別	PS群												BB群			
	A学級				B学級				C学級							
	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子	男子	女子
	単元 前	単元 後	単元 前	単元 後	単元 前	単元 後	単元 前	単元 後	単元 前	単元 後	単元 前	単元 後	単元 前	単元 後	単元 前	単元 後
よ う こ び	1 こころよい興奮	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	2 心身の緊張をほぐす	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	3 生活のうおい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	4 苦しみよりよこび	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	5 集団生活の楽しみ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	6 友だちをつくる場	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	7 積極的活動意欲	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	8 自主的思考と活動	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	9 体育科目の価値	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	10 授業時間数	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
群 価 値	態度スコア												C	4	A	4
	11 きびきびした動き	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	12 体力づくり	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	13 明朗活潑な性格	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	14 精神力の養成	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	15 空気がよくなる習慣	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	16 協力の習慣	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	17 基本的理論の学習	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	18 深い感動	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	19 授業のまとめ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
価 値	態度スコア												C	5	B	3
	21 チームワークの発展	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	22 みんなの活動	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	23 みんなのよこび	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	24 利己主義の抑制	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	25 永続的な仲間	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	26 主体的人間の育成	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	27 理論と実践の統一	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	28 授業のねらい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	29 教師の存在価値	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
授業の成否	態度スコア												C	4	C	4
	授業の成否												成功	かなり成功	成功	成功

スペースやサポートについての記述は、「逆サ
イドががら空きなことに気がついた」、「味方から
いつもパスがもらえるようにしておくことが大
切」のように、場所やプレーの意図についての具
体的な記述がみられ、PS群の方が高い割合で推
移した。

このことから、PS群は、パスの有効性にいち
早く気づき、空いているスペースを有効に使うこ
とに加え、味方のプレーに反応して次の行動を起
こしやすい位置にいることの重要性を認識できて
いることがうかがわれた。

個人技能に関する記述には、PS群では「ピボッ
トをすると、パスを出す所を見つけやすい」に代
表されるような攻撃のつながりに関する記述がみ
られた。一方、BB群では「シュートは山なりに
打てばよい」に代表されるような攻撃の最終局面
に関しての記述がみられた。また、記述の割合は、
PS群では低い割合で推移していたのに対し、BB
群では終盤になっても比較的高い割合で推移し
た。

これらの記述内容の相違から、PS群とBB群
では、ゲームの課題を解決する方法論に違いのあ
ることが示された。すなわち、PS群では攻撃の

図10 「新しい発見」の項目に見られた記述の各カテゴリーの割合

つながりを意識し、ボール非保持時の動きに工夫をこらしていたのに対し、BB群では、個人技能を中心として局面の打開を試みていたことがうかがわれた。換言すれば、PS群ではゲーム中の意識が自チーム内にまで向けられていたのに対し、BB群ではその意識が個人内で完結する児童の多いことが認められた。

3.5. 総合的考察

両群ともに個人的技能は有意に向上したが、群間差はみられなかった。しかし、集団的技能はPS群の方が向上した。また、「状況判断遂行能力得点」は、ボール保持者ではなく、非保持者の得点が向上した。さらに、戦術テストの合計点はPS群のみに有意な向上が認められた。

これらのことを考え合わせると、「ラインポートボール」と「P & S バスケット」という2つの課題ゲームに存在している地理的分離の要素の入った場所の存在と、攻撃側の数的優位が生じるゲーム状況が、落ち着いて正しい判断を下す時間的・認識的余裕をもたせ、「ズレを創って突くパスを入れる」というバスケットボールの本質的な

戦術課題を達成させ得たことが考えられた。また、これら2つの課題ゲームで得られた学習成果は、通常ルールバスケットボールにも転移されていることが認められた。

換言すれば、図11に示すボールゲームにおける状況判断の過程（中川，1984）の「ゲーム状況の予測」、「プレーに関する決定」の部分の正確性が増したとみてよいと考えられた。

また、「よい授業への到達度調査」に記されたPS群の児童の記述から、ゲーム中に向けられる意識の範囲が広がっていたことが読みとられた。

換言すれば、図11の「外的ゲーム状況に対する選択的注意」、「ゲーム状況の認知」における認識範囲が拡大されたとみてよいと考えられた。

なお、運動課題と認知課題を組み合わせたデュアルタスクには、わずかな技能差を顕在化させ、それを分ける要因は状況判断能力にあることが報告されている（木塚ほか，2010）。PS群に用いた「ラインポートボール」と「P & S バスケット」は、技能の高低に関わらず状況判断能力に焦点化したゲームが展開できる。したがって、PS群の児童の姿は、正しい攻撃的戦術行動が促されるゲーム条件によってもたらされたプレー選択の正確性と、意識範囲の拡大が状況判断の各過程に作用し、的確な状況判断を下す下支えになったと推察された。

すなわち、よりよいゲーム様相でのゲームが展開できるようになったPS群の児童の姿は、図12に示す状況判断の過程とそれに関わる要因（窪田・後藤，2001）に示される判断基準の生成とその下層にある時空間の認識、さらには戦術の理解が

図11 ボールゲームにおける状況判断の過程（中川，1984）

図 12 状況判断の過程とそれに関わる要因
(窪田・後藤, 2001)

強化されたことによってもたらされたと推察された。

なお、授業はそれを構成する様々な要素が複雑に絡まり合って効果をもたらすことを考え合わせれば、上位群の状況判断能力に伸びがみられなかったことに関してさらに検討する必要がある。今後、多くの実践を通してこれらのことがより確かなものになるとともに、他の授業者が行っても同様の結果が得られるのか等の検証も必要であると考えられる。

4. 要約

小学6年生を対象に、「ラインボートボール」と「P & S バスケット」を用いた学習過程で学習するPS群と、通常のバスケットボールで学習するBB群を設定し、全10時間からなる授業を行い、学習成果を主として状況判断能力の側面から比較した。

- (1)「状況判断遂行能力得点」は、PS 群にのみ有意な向上が認められた。これは、主としてボール非保持時のサポートとカバーリングにおける状況判断能力の向上によってもたらさ

れていた。

- (2) 作戦成功の指標である攻撃完了率と、横パスの利用を示すブレ創出パス率は、PS 群にのみ有意な向上が認められた。したがって、BB 群よりも PS 群の方がより意図的に攻撃を組み立てシュートできていると考えられた。
- (3) 戦術テストの総合成績は、PS 群にのみ有意な向上が認められた。
- (4) プレー選択の正確性と意識範囲の拡大が状況判断の各過程に作用し、的確な状況判断を下す下支えとなり、正しい攻撃的戦術行動が促されたと考えられた。

以上のことから、「ラインポットボール」と「P & S バスケット」と名づけた課題ゲームを用いた学習過程による授業は、通常のバスケットボールを用いた授業よりも状況判断能力を高め、攻撃的戦術行動を習得させ得ると考えられた。

文献

- 後藤幸弘(1988)新学習指導要領と体育科(中学校)の課題。体育と保健 32 : pp.2-7.
- 後藤幸弘(1998)小学校体育科におけるカリキュラム編成に関する基礎的研究ーボールゲームにおける状況判断能力の発達過程ならびに状況判断能力育成の適時期についてー。平成9年度科学研究補助金(基盤研究(C)(2))研究成果報告書
- 後藤幸弘・林修・佐伯卓也(1998)バスケットボールの教材化に関する基礎的研究ーゲーム人数ならびにコートサイズの変化に伴うゲーム内容の変容からー。兵庫教育大学実技教育研究 12 : pp.73-86.
- 後藤幸弘・松下健二・井上直郁(2000)ピボットの未習熟はバスケットボールにおけるつまずきの基底的要因かーピボット動作の巧拙とシュート・パスの関係からー。兵庫教育大学実技教育研究 14 : pp.41-52.
- 後藤幸弘(2003)技能の評価と指導の一体化を目指してー教育内容の明確な授業のためにー。体育科教育学研究 20(1) : pp.15-26.
- 後藤幸弘(2007)種目主義を越えた義務教育段階ボールゲームカリキュラムの構築ーゲーム形

- 式と戦術課題ならびに適時期に基づいて、
兵庫教育大学研究紀要 30：pp.193-208.
- 後藤幸弘・松本靖（2007）戦術の系統に基づいて
考案されたサッカー「課題ゲーム」学習の有
効性．スポーツ教育学研究 26(2)：pp.89-103.
- 後藤幸弘・芹澤博一・下田新（2009）普遍的価値
（技能的・機能的特性）を拠り所とした絶対
評価規準設定の試みー中学生男子のバスケット
ボールを対象としてー．日本教科教育学会
誌 32(2)：pp.21-30.
- 林修・後藤幸弘（1995）ゲーム領域における教材
（学習課題）配列に関する事例的検討ー攻防
分離型から攻防相乱型への移行・発展の有効
性ー．第2回スポーツ教育筑波国際研究集会
論集：pp.55-66.
- 木塚朝博・板谷厚・岩見雅人・川村卓（2010）高
度なスポーツスキルを評価するデュアルタス
クの可能性．バイオメカニズム 20：pp.11-20.
- 小林篤（1978）体育の授業研究．大修館書店：東
京，p279.
- 窪田眞希人・中西充宏・後藤幸弘（2001）状況判
断能力評価法の試案とその基底要因，ならび
に発達過程の検討．日本スポーツ教育学会第
20回記念国際大会論集(3)：pp.461-466.
- 中川昭（1984）ボールゲームにおける状況判断の
ための基本概念の検討．体育学研究 28(4)：
pp.287-297.
- 中島友樹（2012a）状況判断能力の評価について、
内容学と架橋する保健体育科教育論．後藤幸
弘・上原禎弘編．晃洋書房：京都，pp.308-
310.
- 中島友樹（2012b）状況判断能力を高める球技の
指導．内容学と架橋する保健体育科教育論．
後藤幸弘・上原禎弘編．晃洋書房：京都，
pp.223-226.
- 日本体育学会（2006）最新スポーツ科学事典．平
凡社：東京，pp.180-182.
- 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋
健夫（2008）小学校6年生のバスケットボー
ル授業における3対2アウトナンバーゲーム
と3対3イーブンナンバーゲームの比較ーゲー
ム中の状況判断力及びサポート行動に着目し
てー．体育学研究 53：pp.439-462.

平成 28 年 5 月 13 日 受付

平成 28 年 11 月 28 日 受理