

「ゴール型」バスケットボール授業の現状について

About the current situation of the Goal-Type basketball class

益川 満 治*・塩 見 哲 大**・東 條 佳 史***
渡 邊 陵 由****・北 澤 太 野*****・山 口 良 博*****・児 玉 善 廣*****

要旨

本研究では、中学校及び高等学校の体育授業における「バスケットボール」授業の現状をあきらかとし、これからの「ゴール型」授業づくりを行う上での資料作りを目的とした。その結果、「ゲーム」「ミニゲーム」「試合」といったゲームに関するコードが最も多く出現した。次に、「シュート」「パス」「ドリブル」「レイアップ」いったボール操作を表すコードや、「基本・基礎」「技能・技術」といったボール操作全般を表すコードが抽出された。このことから、中学校及び高等学校のゴール型：バスケットボール授業の現状においては、ボール操作とゲームが多く行われている現状があきらかとなった。

キーワード：バスケットボール，学習指導要領，体育授業，KHCoder

1. はじめに

現在の中学校・高等学校における学習指導要領（保健体育編）体育分野「球技」においては、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の型の表記が採用されている。我が国における学習指導要領の改訂からみると、平成10年には、「バスケットボール型」や「バレーボール型」等の「型」の表記が初めて採用された。そして、平成20年改訂では、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の「型」の表記が採用され、従来表記されていた、「バスケットボール」や「バレーボール」といった公式競技規則に則った種目を指導することの困難さから脱却を目指す形として、特定のスポーツ種目ではなく特徴の似通っていると考えられた数種目を包括し、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」というカテゴリーを設け、「型」に共通する内容を指導することが目指されるようになった。平成29年改訂の中学校学習指導要領（保健体育編）¹⁾及び平成30年改訂の高等学校学習指導要領（保健体育編）²⁾においても「型」の表記が継承された。

高校までの体育カリキュラムにおいてバスケットボールやバドミントンと言った球技は2/3以上を占めている³⁾。その中でバスケットボールは、生徒が最も興味・関心を示す運動であり⁴⁾、屋内で行え、天候に左右されない点からも体育授業で実施される教材となっている。体育授業におけるバスケットボールゲームでは、ゲーム中にコートに立っているだけで実質的にゲームに参加できない者が散見され⁵⁾、その原因として、初心者から経験者までが入り混じり技能レベルの差や、男女共習及び人数のバラツキの問題が指摘されている⁶⁾。

* 弘前大学教育学部
** 中京大学体育研究所
*** 東京学芸大学
**** 八戸学院大学
***** 天理大学
***** 駒澤大学
***** 仙台大学

この問題について、かつてのバスケットボールの授業では、ゲームのルールのみを教えてゲームが成立するといった認識や、技術がなければゲームができないという認識がみられた⁷⁾。また、Griffin et al. (1997) は、「これまでの球技の授業では、実際のゲームとは無関係に個々の技術が指導され、それがまるでゲームに活かされないケースが多かった。他方では、これらの能力育成の目標を放棄して、低レベルのゲームだけを楽しむだけで終わっている授業も少なくなかった。」と述べており⁸⁾、体育授業におけるバスケットボールゲームにおいても同様のケースが起こっていると考えられる。

これらに対し、従来の技術中心、教師中心の授業の在り方を変え、学習者の深いゲーム理解に基づいたパフォーマンスの向上を目指す、新しい授業の在り方が提案された⁹⁾。また、戦術的気づきを短時間のカリキュラムの中で保障しようと、ゲーム自体を誇張・修正した戦術学習 (Tactical Games Approach: 以下、TGAと表記) が提唱され^{8, 10)}、学習者の意欲を損なわないように配慮しつつ、ゲームがプレーされるコートや人数を制限するという簡易化を施したゲーム (タスクゲーム, ドリルゲーム) で学習を進めることを提案している。我が国では特に、TGAの考え方を継承しつつ、戦術理解に必要な状況判断の問題が焦点化され、研究^{11, 12)} や授業実践¹³⁻¹⁶⁾ が行われている。

また、社会的構築主義の立場から、ボールゲームの指導について論じる「ゲーム構造論」¹⁷⁾ が提出されている。この論は、従来のボールゲーム指導が、競争の行い方、すなわち、「競争方法」に傾斜し過ぎていたことを批判し、「競争目的」を重視しながら学習内容を問い直している¹⁸⁾。この「ゲーム構造論」¹⁷⁾ に基づき、体育授業の実践が提案され¹⁹⁾、「ゴール型」授業に関しては、攻防プロセスの分業に基づくバスケットボールの単元が提案されている²⁰⁾。

しかし、実際の中学校及び高等学校の体育授業における「バスケットボール」授業がどのように行われているかの現状はあきらかとなっていない。そこで本研究では、中学校及び高等学校において「ゴール型」に分類される「バスケットボール」を教材とした授業の現状をあきらかとし、これからの「ゴール型」授業づくりを行う上での資料作りを目的とした。

2. 方法

1) 調査時期・対象

2018年4月に青森県・愛知県・東京都にある大学において、「バスケットボール」授業受講者467名 (男性291名, 女性176名, 年齢 18.73 ± 1.13 歳) に対しWeb調査法 (Questant: Macromill社) を用い調査を行った。

2) 調査内容

対象者の特性として、年齢・性別を記入させた。調査内容として、中学校・高等学校時代のバスケットボール授業について、「あなたが受けてきた、中学校及び高等学校の時の体育授業についてお聞きします。体育授業において【バスケットボール】はどのような授業でしたか?」という質問に対し、自由記述で回答させた。

3. 分析及び倫理的配慮

1) 分析: テキストマイニング

本研究の分析には、データの抽出やその特徴の明示が容易であり、分析の客観性が高いとされる計量テキスト分析²¹⁾ をフリーソフトウェアであるKH Coder Ver.3を用いて行った。得られたデータを形態素に分解した後、出現頻度とクラスター分析の利用により概念関係を分類し要約することを試みた。

2) 倫理的配慮

調査対象者には、研究の内容や目的及び調査への参加、不参加は自由意志であること、成績への影響がないことを授業担当者から口頭で十分に説明し、調査に協力できる者だけWebアンケートに回答してもらった。

4. 結果及び考察

テキスト分析を行い、強制抽出後10種類と使用しない語54種類を設定した後に集計された語は3500語であった。このうち異なる語は477語であった。これを上述した方法でコーディングした結果、389コードに分

表1 10回以上出現したコード

コード	出現回数
ゲーム【ミニゲーム・試合】	412
シュート	323
パス	319
ドリブル	294
基本【基礎】	289
技能・技術	140
レイアップ（シュート）	52
テスト	33
ルール	20

けられた。このうち、10回以上出現したコードを表1に示す。

本研究では、10回以上出現したコードは9つであり、コードには、「ゲーム」「ミニゲーム」「試合」といった、「ゲーム」に含まれる内容が412回と一番多く出現しており、実際の授業時においても、「ゲーム」を多く行っていることが推察される。次に、「シュート」「パス」「ドリブル」といったコードが多く出現していた。それらは、その後にも多く出現している、「基本（基礎）」「技能・技術」といった項目に共通する内容と認識でき、次に出現する、「レイアップ」においても、その項目に共通する内容となっていると考えられる。つまり、中学校や高等学校においては、「ゲーム」と「基本・技能」と呼ばれる技術練習中心の授業が多く行われている現状があきらかとなった。

また、「テスト」や「ルール」といったコードが出現しており、授業場面において、ドリブルやシュート、パスなどの実技テストが多く行われていた。そして「ルール」については、最初に公式ルールを教えるからゲームを行うことなどが表記され、ごく少数の意見として、内容に応じてルールの変更が行われていたとの表記があった。これは、ゲーム上でプレーされる人数やコートの大さきを変更するなどの簡易化を施したゲームを行う場面が想定され、教師が生徒の実態に合わせてゲームに修正を加えるなどの工夫を凝らしていることが推察される。

本研究であきらかとなったバスケットボール授業の現状を踏まえたうえで、これからの授業づくりを検討する必要があると考える。学習指導要領の「球技」領域には、「型」ごとに説明が書かれており、「ゴール型」の説明には、中学校学習指導要領において、「ゴール型では、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすること。」、高等学校学習指導要領において、「ゴール型では、安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすること。」と明記されている。しかし、本研究の結果から見ると、ボール操作の方に傾斜していることが推察される。「ゴール型」授業の問題点として土田（2017）は、①各カテゴリーに特徴的な内容があると誤解される、②「ゴール型」という名前から、ゴール付近のハーフコートなどの小ゲーム（Small Sided games）の修正され誇張されたゲームが採用されやすいことを指摘している²²⁾。つまり、ゴール前の攻防についての競争の行い方（競争方法）に傾斜した授業が行われる可能性を指摘している。本研究の結果からも、競争方法の指導が盛んに行われている現状があきらかとなり、ゲームの文脈から外れた名前の冠せられたプレーの指導が中心となっている可能性がある。

体育の授業では、何らかの技術が「できた・できない」よりも、様々な技術や戦術がゲームの中でいかに有効性を持つに至ったかを学習者に感じさせ、そしてそこに誘うことが重要である。このような考えを踏まえたバスケットボール授業実践が行われている。土田（2010）の授業実践²⁰⁾は、競争目的を達成するために学習者が、ゲーム計画を簡単な攻防の分業から開始し、やがて、その計画にあった役割を成員（ゲームに参加する個人）が取得していくというものである。役割の明確化により、個人に求められる行為選択の

幅が減少し、自身が何をすべきかがわかりやすくなることが期待されている。この方法を用いて、中学生の運動有能感を高め、ゲーム内での対決状況の把握に必要な認識範囲の拡大を促すことに成功している²³⁾。

また、益川ほか(2018)の授業実践²⁴⁾は、ボール操作などの技能向上の時間を削減し、ゲームのそれ以外の要素に目を向けさせることを狙いとしている。これは、人間の情報処理能力に注目し、主課題を簡易化することで、二次課題に多くの注意を配分できること²⁵⁾に注目し、授業の中で技能習得の時間を削減し(一次課題)、ゲームの状況の把握や判断の向上に注意を割くこと(二次課題)を狙いとしている。その結果、判断力や予測力、作戦能力などの心理的能力を高め、同時にバスケットボールをプレーすることに対する得意といった情意的側面も同時に高めることに成功している。

これらの授業実践に共通することとして、TGA等で行われるコートや人数を簡易化する「外的簡易化」に対し、この実践では「内的簡易化」を意図して行われている点があげられる。すなわち、個人に期待される行動の制限による「内的簡易化」が戦術的気づきを促進し、その結果、状況にあった適切な判断に影響すると考えられる。そして、この実践で注目すべき点として、有能感や情意的側面にも影響を与えていることである。成人後の運動習慣に対して、成人期以前の運動経験は直接的な影響よりも運動好意度を介した間接的な影響のほうが強いといった報告²⁶⁾や授業の中で楽しいといった情意的側面の享受が卒業後の健康習慣や運動習慣に繋がるといった報告²⁷⁾からも、体育授業を通して情意的側面への影響も踏まえた授業づくりが求められる。

5. まとめ

本研究では、中学校及び高等学校の体育授業における「バスケットボール」授業の現状をあきらかとし、これからの「ゴール型」授業づくりを行う上での資料作りを目的とした。その結果、ゲームと技能・技術といったコードが多く出現し、ゲームや技術中心の授業が多く行われている現状があきらかとなった。今後、それらの現状を踏まえた授業提案や情報の提供が求められるであろう。

6. 謝辞

本研究は、中学生・高等学校で行われているゴール型バスケットボール授業の現状について調査を行ったものである。調査に協力いただいた、各大学の学生諸君に対し厚く御礼申し上げます。

7. 文献

- 1) 文部科学省(2017)中学校学習指導要領解説 保健体育編. 文部科学省, 東京.
- 2) 文部科学省(2018)高等学校学習指導要領解説 保健体育編. 文部科学省, 東京.
- 3) 高橋健夫・岡出美則(1999)ボール運動の指導プログラム. 大修館書店, 東京.
- 4) 永島惇正(1999)ボールゲームの授業づくり—問題提起—. 体育科教育, 47: P.9.
- 5) 吉永武史(2004)みんなが運動好きになるボールゲームのカリキュラムの選択とは. 体育科教育, 52: 26-29.
- 6) 益川満治(2016)一般大学におけるバスケットボール授業について. 第1回バスケットボール授業研究会発表要旨.
- 7) 鬼澤陽子・高橋健夫・岡出美則・吉永武史・高谷昌(2006)小学校体育授業のバスケットボールにおける状況判断力向上に関する検討—シュートに関する戦術的知識の学習を通して—. スポーツ教育学研究, 26(1): 11-23.
- 8) Griffin, L. L., Mitchell, S. A. and Oslin, J. L.(1997) Teaching Sport Concepts and Skills. Human kinetics.
- 9) Bunker, D and Thorpe, D., The Curriculum Model; In Bunker, R., Thorpe, D. and Almond, L.(1986) Rethinking Games Teaching, Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology, Loughborough.
- 10) Mitchell, S., Oslin, J. and Griffin, L.(2013) Teaching Sport Concepts and Skills -3rd Edition. Human kinetics.
- 11) 鬼澤陽子・高橋健夫・岡出美則・吉永武史・高谷昌(2006)小学校体育授業のバスケットボールにおけ

- る状況判断力向上に関する検討. スポーツ教育学研究, 26(1): 11-23.
- 12) 鬼澤陽子・小松崎敏・岡出美則・高橋健夫・齊藤勝史・篠田淳志 (2007) 小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上. 体育学研究, 52(3): 289-302.
 - 13) 鬼澤陽子・岡出美則・小松崎敏・高橋健夫 (2007) アウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上—小学校高学年児に対する戦術的知識テスト, 状況判断テストの分析を通して—. スポーツ教育学研究, 26(2): 59-74.
 - 14) 兒玉秀人・宮内孝・岩田靖 (1998) 状況判断能力に着目したボール運動の指導—バスケットボールの「課題ゲーム」づくりに関する事例的研究—. 体育授業研究, 1: 28-36.
 - 15) 原健一郎・中井隆司 (2002) 状況判断能力を高めるバスケットボール型の授業づくりに関する研究—特にoff the ball movementを重視した学習内容及び指導方法に基づいて—. 体育授業研究, 5: 73-83.
 - 16) 森勇示 (2001) 戦術アプローチによる球技の学習指導の事例的研究. Proceedings, The International Conference for the 20th Anniversary of The Japanese Society of Sport Education: 473-478.
 - 17) 鈴木理・廣瀬勝弘・土田了輔・鈴木直樹 (2008) ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討. 体育科教育学研究, 24(1): 1-11.
 - 18) 鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹 (2003) ゲームの構造からみた球技分類試論. 体育・スポーツ哲学研究, 25(2): 7-23.
 - 19) 鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔 (2010) だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり. 教育出版, 東京.
 - 20) 土田了輔 (2010) ゴール型のゲーム (作戦の効果を実感できるバスケットボール風ゲーム). 鈴木直樹, 鈴木理, 土田了輔, 廣瀬勝弘, 松本大輔: だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり: 98-106, 教育出版, 東京.
 - 21) 樋口耕一 (2004) テキスト型データの計量的分析—2つのアプローチの峻別と統合—『理論と方法』. 数理社会学会, 19(1): 101-115.
 - 22) 土田了輔 (2017) 学校体育におけるボールゲームの指導教本. 新潟.
 - 23) 土田了輔 (2010) 分業に基づくバスケットボールの戦術アプローチが中学生の運動有能感と戦術的情况判断能に及ぼす影響. 上越教育大学研究紀要, 29: 301-308.
 - 24) 益川満治・土田了輔・相良康介・玉城耕二・柴原健太郎・平田大輔 (2018) 大学生における分業に基づくバスケットボール授業の実践事例—心理的能力と情意的側面からの検討. 専修大学スポーツ研究所紀要, 41: 1-9.
 - 25) リチャード, A, シュミット (1994) 運動学習とパフォーマンス—理論から実践へ—. 大修館書店, 東京.
 - 26) 鈴木宏哉 (2009) どんな運動経験が生涯を通じた運動習慣獲得に必要か?: 成人期以前の運動経験が成人後の運動習慣に及ぼす影響. 発育発達研究, 41: 1-9.
 - 27) Supaporn, S and Griffin, L. L. (1998) Undergraduate students report their meaning and experiences of having fun in physical education. Physical Educator, 55(2): 57-67.