

技能習得の中で楽しさを感じる体育の授業づくり

ーバスケットボールのパス回しにおける指導上の工夫ー

教育学研究科 教育実践創成専攻 教科領域実践開発コース M21EP028 菊地拓磨

1. 本稿の課題ー三つの先行研究の整理ー

本稿の課題は、バスケットボールのパス回しにおける指導上の工夫に焦点を当て、技能習得の中で楽しさを感じる体育の授業づくりを行うことである。

まず、前単元のサッカーで観察したことを二つ指摘しておきたい。第一に、筆者の本授業（1時間）を受けた3年生（2組：35名、4組36名）はサッカーでは、ゲーム性を取り入れた練習を行っており、それにより生徒全体に活気が感じられ、実際に生徒たちの表情も楽しそうに見えた。そのゲーム性とは、技能練習の中に得点や勝敗を取り入れた、試合形式に近い状態のことである。第二に、授業時間前半の練習で習得した技能を授業時間後半のゲームにて生かしている生徒が多く見られた。しかし、単元終盤のゲームのみを行った授業では、これまでの授業で習得した技能が生かしていない状況に見えた。以上の観察を踏まえて、前単元のサッカーに見られたゲーム性を、バスケットボールではどう取り入れるのかを検討し、バスケットボールでも技能習得を図れないかと考えた。これは、楽しさ自体ではなく、技能習得の中で楽しさを生徒が感じることを目的とする。

次に、以上の課題意識に関わるバスケットボールの実践研究を見ておきたい。第一に、横井（2017）では、①身体的有能さの認知「できる」②統制感「わかる」③受容感「かかわる」といった運動有能感を構成する3因子を高めることで、運動することが楽しいと思える児童を育成できると考え、以上3項目それぞれを取り入れた授業実践（小学校6年生37名）を行い、授業前後で児童たちの運動有能感を分析調査したところ、「受容感」の数値が

大きく上昇したことから、「かかわる」ことが運動することを楽しいと感じるためには大きな役割を果たしていることが明らかとなっている。第二に、澤（2017）においても体育の授業（2013～2016年：大学生800名）を楽しんでいる生徒の一番の要因は、「友人」であり、友達と共に運動をすることで楽しさを感じる生徒が非常に多いことが明らかとなっている。第三に、森（2007）による指導計画の考案では、技術練習の成果をゲームに活かす学習過程において、一部の生徒しかゲームで活躍できないことを問題視し、バスケットボールの授業における技能習得にゲーム性を取り入れた学習内容を13点考案している。このゲーム性を取り入れた学習内容の狙いとしては、①ゲームを経験する中で自然に気付いたプレーの認識を持つこと②無意識にプレーしていたゲームを指向的な認知行為に変えること③連携を意図するゲームにすること、以上3点となっている。

以上において、ゲーム性を取り入れた技能習得といった技能習得といった面では共通するが、そこに生徒たちが楽しさを見出す目的は併せて十分に立てられていないように思われた。また、ゲーム性を取り入れた技能習得に関して、その意味を生徒にどのように考えさせるのかという発問づくりは見られなかった。以上二点を踏まえて本稿は第一に、“技能習得の中で楽しさを生徒が感じることを”を授業の目的として、第二に、ゲーム性を取り入れた技能習得において、生徒がその活動の意味を考えながら活動することのできる授業づくりを行った。その授業内容と実践を以下報告・考察する。

2. 指導案の教育目標・主要発問・概要

2-1. 教育目標と主要発問

本章では、指導案の概要とその要点を説明する。授業内容の教育目標は次の通りである。

【教育目標】：仲間との連携を意識して、練習とゲームをすることができる。パスを回すことで、ゴールに結びつけることができる。

この目標を実現するために筆者が考えた工夫が、次の点である。**【パスを出す人は番号を発言しながら**、仲間にパスを出して、できるだけパスを回すことができる**】**。ここで言う番号とは、パスを回した回数のことであり、一回目のパスであれば「1」、二回目は「2」といった形でパスを回した回数を発言しながらパスを出し、仲間に繋いでいく。このルールの取り入れる目的としては、「声を出すことによって、パスを味方に回そうといった意識が、よりよくできるのではないか」といったことが考えたためである。

この点を生徒にも考えさせるために、次の発問を作った（これは表1の「3」における発問である）。「番号を声に出してパスを出します。これにはどんなメリットがあるでしょうか？」この練習の活動の狙いとしては、攻撃側の人数を多く設定し、パスをたくさん回すことができることで仲間との連携の技能習得を図ることである。以上の狙いを予想させるために、発問を出すよう授業工夫を行った。

2-2. 指導案の概要

中学校学習指導要領（平成29年告示）保健体育編での球技「ゴール型」の授業を担当する第3学年では、「仲間と連携してゴール前の空間を使ったり、空間を作り出したりして攻防を展開すること」が求められているため、今回はその基本となる「仲間との連携（パス回し）」といった技能習得に重点を置き、授業内容を考えた。授業内容の概要は表1の通りである（実践日：2021年12月23日3限目）。

【表1】1時間の指導案の概要

0	事前アンケート（授業前日に実施）
1	本時の活動と教育目標の確認
2	w-up（二人組パス・シュート練習）
3	ルール説明（練習） ：(1) 同じ班のメンバーで攻撃を3人、守備を2人決め練習を行う。(2) 攻撃側のボールがセンターラインを越えるまでは、守備側はボールを取ってはいけない。(3) 攻撃側はパスを出すときに声を出してパスカウントを行う。
4	練習（攻3守2）
5	ルール説明（ゲーム） ：(1) パスを出すときに声を出してパスの回数をカウントし 、ゴール時にその回数が得点となる。(2) 攻撃側はセンターラインを越えてからパス回数をカウントできる。(3) パスカウントの上限は10点とし、10回以上のパスカウントでも得点は10点とする。(4) 距離2m以内の近すぎるパスはカウント無し。
6	ゲーム（5対5）
7	事後アンケート（授業後に実施）

表1の活動内容を詳しく説明する。「1」の説明をした後、「2」ではウォーミングアップとして2人組パスとシュート練習を6分間行った。「3」では、練習のルール説明と発問を行い、「4」で練習を9分間行った。この練習では、攻撃側の人数を多く設定し、パスをたくさん回すことができることで仲間との連携の技能習得を図りつつ、パスをできるだけたくさん回し、「パスが通った」と多くの生徒に感じてもらい、「できた」という経験から楽しさに繋げるといった狙いの基、攻撃を3人、守備を2人として設定した。「5」では、ゲームのルール説明と「3」同様に発問を行い、「6」でゲームを練習で学んだ仲間との連携といった技術を活用し、技能の実践活用を図るといった狙いの基、5人対5人のゲームを3試合、4分×3の12分間で行った。最後に「7」で事後アンケートを本時の授業が技能習得と楽しさにどのように影響したかを検証するために10分間行った。

3. 事前質問の内容・結果と考察

本章では、まず事前質問の内容と結果を提示して、次に球技の体育の授業での楽しさと技能習得に焦点を当てて、結果を考察する。

3-1. 事前質問の内容・結果

事前質問の内容と結果は表2の通りで、質問1・2の結果は、生徒の回答を筆者が類別・整理したものである。

[表2] 事前質問の内容と結果 (2組: 35名)

1	球技の体育の授業で、どのような点に、楽しさを感じますか？
	<ul style="list-style-type: none"> ・ [23名] : 得点 (シュート) を決めること ・ [15名] : 仲間と協力 (連携) すること ・ [8名] : パスを繋ぐこと (繋がったとき) ・ [7名] : 技能が向上 (上達) したとき ・ [7名] : 思い通りのプレーができたとき
2	球技の体育の授業で、どのような時に、楽しくないと感じますか？
	<ul style="list-style-type: none"> ・ [12名] : 思い通りのプレーができない (失敗した) ・ [10名] : ボールに触れない (特定の人のみのプレー) ・ [7名] : シュートやパスが決まらない ・ [6名] : 負けたとき ・ [5名] : ルール (マナー) 違反があるとき
3	球技の体育の授業で習った技能を、ゲーム (試合) の時に、いかすことができていると思いますか？ ①~③のどれか1つの [] に○を入れてください。
	<p>[22名] ①できていると思う</p> <p>[10名] ②いくらかできていると思う</p> <p>[1名] ③できていないと思う</p>
4	(1) 球技において協力してパスを回すことは、必要だと思いますか。
	<p>[32名] ①そう思う</p> <p>[1名] ②いくらかそう思う</p> <p>[0名] ③そう思わない</p>
	(2) 球技において協力してパスを回すことは、楽しいと思いますか。
	<p>[27名] ①そう思う</p> <p>[5名] ②いくらかそう思う</p> <p>[1名] ③そう思わない</p>

3-2. 事前質問の結果の考察

事前質問の結果 (35名) の質問毎の考察を以下に整理してみよう。

(1) 質問1から、球技の体育の授業において、得点 (シュート) を決めることや、パスを繋ぐこと (繋がったとき) といった技能が思い通りに発揮できた時に楽しさを感じている生徒が最も多いことを示している。

(2) そのため、質問2では、思い通りのプレーができないことや、シュートやパスが決まらないといった、失敗をした時に楽しくないと感じる生徒の割合が多いことが考えられる。次いで、仲間と協力 (連携) することに楽しさを感じている生徒が多く、それと対応し特定の人達だけがプレーし、ボールに触れない、連携に参加できないといった状況に楽しくないと感じている生徒が多いことが考えられる。質問1の上位の回答から、試合 (ゲーム) 内において楽しさを感じている生徒が非常に多いことを示している。

(3) 質問3から、授業で習った技能をしっかりと活かすことができていると感じている生徒が半数以上であるが、完全にできているとは言い切れない生徒も多く存在した。

(4) 質問4では、パスを回す必要性を全員が感じていることが示されているため、本授業内においても多くのパスが行われることが期待できる。

以上のように、球技の体育の授業は、技能を「できた」という経験や仲間と協力するような他者と関わる活動に楽しさを見出している生徒が多いことが明らかとなった。また、それらに対して「できない」ことや他者と上手く関わるできないことに対し、楽しくないと感じる生徒が多いことが明らかとなった。本授業での教育目標は、仲間と連携することや「できた」という体験を与えることが狙いとなっているため、今回明らかとなった「生徒が楽しくないと感じる体育の活動」を改善していきたい。

4. 授業記録とその考察

本章では、ルール説明（表1：「3」ルール説明（練習））において発問した際の授業記録を要約して、生徒の反応を考察する。鬼澤ら（2006：小学校6年生29名）等、体育の授業に関する報告では、授業でどのような発問を出したのか、それに生徒はどのような反応をしたのかが見られなかった。体育教育の特に実技において発問作りが容易ではないことを示して、そしてその習慣がないのではないかとと思われる。この点も踏まえて今回発問作りに取り組み、授業実践を行った。その発問（表1：「3」ルール説明（練習））時の授業記録を表3に、筆者が注目した箇所を下線を引いて、提示する。

〔表3〕 発問①の箇所の授業記録

T：番号を声に出してパスを出します。これにはどんなメリットがありますか？班で1分間話し合ってください。
T：【1班】 それでは1班お願いします。
C：どれくらいパスをすれば攻撃がしやすいかなど、次の試合に向けて分析がしやすくなると思います。
T：ありがとうございます。パスの回数は次の試合の分析に使うことができますね。次に3班お願いします。
C：【3班】 <u>声を出してパスを投げることに慣れることができ、名前が呼ばなくても、コミュニケーションのできるパスを出せるようになると思います。</u>
T：ありがとうございます。コミュニケーションにも繋がるということですね。次に5班お願いします。
C：【5班】 <u>声を出してパスをすることで、パスの感覚が掴めるといった考えが出ました。</u>
T：ありがとうございます。もう少し意見を聞いていきたいと思っています。2班お願いします。
C：【2班】 <u>パスを出すときに声を出すことでパスを受ける側もパスを貰いやすくなると思う。</u>
T：パスを出す状況が分かるということですね。次に4班お願いします。
C：【4班】 <u>今パスがどれだけ回しているかが分かるようになると思います。</u>
T：ありがとうございます。今どれだけ連携やパスができていたかが分かるということですね。最後、6班お願いします。
C：【6班】 <u>パスがしやすくなるから、攻めやすく、連携がし</u>

やすくなると思います。

T：ありがとうございます。連携がしやすくなりますよね。
T：皆さん、ありがとうございました。今4班が言ってくれたように、パスをどのくらい回したかが分かりやすくなりますね。後は、それが分かることによって、更にパスを回そうといった意識が持てるようになると思います。

この練習では、攻撃側の人数を多くすることによってパスと通しやすくし、仲間との連携の技能習得を図ることと、「パスが通った」と多くの生徒に感じてもらい、「できた」といった経験から楽しさに繋げることが目的である。そのため、パスの回数を声に出してパスを出させることによって、①「今どれだけパスをしているかが分かるため、パスをより回そうとする意識が持てる」、②「パスが通りやすくなり、仲間との連携がしやすくなる」。以上の2点を発問の期待する答えとした。

授業記録における各班の反応を、以下、班毎に考察してみよう。

(1) 3班と5班の回答からは、パスの回数を数えることはメリットとして捉えておらず、あくまでも声を出してパスをすることによってメリットが発生すると考えていることが示されている。

(2) 1班の回答からは、パスの回数を数えることに着目をしていたが、分析をするためと捉えていたことから、期待する答えとは違った捉え方をしていたことが分かる。

この結果は次の点を示している。(ア) 教育目標に大きく関わるルールの意味理解は、発問にして生徒に問う必要がある。(イ) 発問を出しても生徒から、ルールの意味理解に関する反応が難しい場合、発問を出し直す必要がある。これは本稿の最後でも述べるが、その点も踏まえて教師は発問を事前に検討しておく必要がある。

授業計画では、1・3・5班の3つの班に意見を聞く予定であったが、このルールの意味に関わる指摘（期待する答え）がなかったので、

更に2・4・6班にも発問を出した。

- (3) 2班では、3.5班同様、声自体を出すことに着目したメリットであった。
- (4) 4班の回答からは、今どれだけパスをしているかが分かるため、パスをより回そうとする意識が持てる。という①の期待する答えに最も近い、「今パスがどれだけできているかが分かる」といった視点に着目した答えが挙げられた。①の期待する答えそのものではなかったものの、そこからパスをより回そうといった意識を持つことのできる、①の期待する答えの一つ前の段階の答えであることが考えられる。
- (5) 6班の回答からは、「パスが通りやすくなり、仲間との連携がしやすくなる」といった②の期待する答えが挙げられたことから、パスの回数を声に出してパスを出すことによって、パスが通りやすくなり、連携がしやすくなることを考えていたことが示されている。

以上の授業記録の考察の結果、①の期待する答えである「今どれだけパスをしているかが分かるため、パスをより回そうとする意識が持てる」を生徒から引き出すためには、「パスの回数が分かることによってどんなメリットが発生するのでしょうか?」といった内容に変えて発問を出し直すことが有効であったのではないかと考える。

5. 事後質問の内容・結果と考察

本章では、まず事前質問の内容と結果を提示して、次に本授業での技能習得と楽しさに焦点を当てて、結果を考察する。

(1) 事後質問の内容・結果

事後質問の内容と結果は表4の通りで、質問3の結果は、生徒の回答を筆者が類別・整理したものである。

【表4】事後質問の内容・結果 (2組:35名)

1	(1) 番号を声に出しながらパスをすることによってパスをいつもより回すことができましたか? ①~③のどれか1つの [] に○を入れて下さい。
	[19名] ①できていたと思う [15名] ②いくらかできていたと思う [1名] ③できていなかったと思う
	(2) 番号を声に出しながらパスをするゲームは、番号を声に出さずにパスをするゲームよりもパスを回すことができましたか? ①~③のどれか1つの [] に○を入れて下さい。
2	(1) 授業後、球技において協力してパスを回すことは、必要だと思いますか?
	[32名] ①そう思う [3名] ②いくらかそう思う [0名] ③そう思わない
	(2) 授業後、球技において協力してパスを回すことは、楽しいと思いますか?
3	(1) 授業後、球技において協力してパスを回すことは、楽しいと思いますか?
	[28名] ①そう思う [7名] ②いくらかそう思う [0名] ③そう思わない
	今日の授業が楽しかった場合、どのような点が楽しかったですか?
<ul style="list-style-type: none"> ・ [17名]: 友達(班員)と協力できたこと ・ [12名]: パスやシュートが決まったこと ・ [9名]: たくさんパスができたこと ・ [8名]: パスをカウントし高得点が取れたこと ・ [6名]: 相手のパスやシュートを防ぐこと ・ [5名]: 自分のパスが得点に繋がったこと ・ [4名]: たくさんボールに触れたこと 	

(2) 事後質問の結果の考察

事後質問の結果(35名)の質問毎の考察を以下に整理してみよう。

- (1) 事後質問1(1)の結果から、パスをいつもよりも回すことができていたと思う生徒と、パスをいつもよりもいくらかできてい

たと思う生徒が約半数に割れた結果となり、本授業の方が完全に回せていたとは言い切れない生徒も多かったことが明らかとなったが、できていなかったと思う生徒が1名のみであったことから、本授業の中で、番号を声に出しながらパスをすることによって、ほとんどの生徒がよりパスを回すことができたことが示されている。

(2) 事後質問1(2)の結果から、番号を声に出しながらパスをするゲームが、番号を声に出さないでパスをするゲームよりもパスを回すことができていないと思う生徒が僅かに出てしまった結果となったが、ほとんどの生徒が、番号を声に出さないでパスをする通常のゲームよりもできていたと答えているため、番号を声に出しながらパスをすることは、番号を声に出さないでパスをすることよりもパスを回すことができたことが示されている。以上の事後質問1(1)(2)の結果より、パスを回した回数の番号を声に出しながらパスをすることはパスをより回す上で、有効性があつたことが明らかとなった。

(3) 事後質問2では、同じ内容の質問である、事前質問4と比較すると、人数の変化がほとんど見られなかったが、事前質問ではパスを回すことを楽しいと思っていなかった生徒に、事後では楽しいと思わせる変化を与えたことから、パスを回すことの必要性や仲間と連携することの楽しさを十分に伝えることができたのではないかと考える。

(4) 事後質問3では、本授業において友達や班員などの仲間と協力できたことに楽しさを感じた生徒が最も多かったことが示されている。次いで、パスやシュートが決まったこと、たくさんパスができたことといった技能が成功し、できたことに楽しさを感じた生徒が多く、本授業の狙い通り「できた」といった体験から楽しいと感じさせる

ことができたことが明らかとなった。また、パスをカウントし、高得点が取れたことや、相手のパスやシュートを防ぐことといったことに楽しさを感じた生徒が多かったことから、本授業ではゲームの中に楽しさを見出した生徒が非常に多かったことが示されている。そして、本研究の課題である「楽しさ」へ着目したきっかけとなった、「試合に参加できずに、つまらなそうにしている生徒の様子」を覆すような、自分のパスが得点に繋がったことや、たくさんボールに触れたことといった、ゲームに参加できたことを楽しいと感じた生徒も多かったことが示され、これまで積極的にゲームや試合に参加できなかった生徒にも、本授業を通して、球技の体育の授業の楽しさを与えることができたのではないかと考える。

以上の事後質問の結果の考察を、本授業の教育目標「仲間との連携を意識して、練習とゲームをすることができる。パスを回すことで、ゴールに結びつけることができる」に照らして、要約しておきたい。事後質問1からは、ほとんどの生徒が本授業で普段よりパスを回すことができ、事後質問2からは、事前質問ではパスを回すことを楽しいと思っていなかった生徒に、事後では楽しいと思わせる変化を与えたことから、パスを回すことの必要性や仲間と連携することの楽しさを十分に伝えることができたことが考えられる。事後質問3からは、たくさん仲間と連携できたことやパスやシュートの技能が成功した生徒が多かったことが示されている。

6. 本稿の総括と今後の課題

以上本稿ではバスケットボールのパス回しにおける指導上の工夫を行い、技能習得の中で楽しさを感じる体育の授業づくりの開発と実践について報告してきた。事前事後質問の内容と結果から、成果として生徒が技能習得を行う中で、楽しさを感じることでできる体育の授業づくりを行うことが、1時間という短

い時間ながら、いくらかできたことが示された。本授業のねらいは、「できた」といった体験から楽しいを感じさせることであったが、その他の球技の体育の授業の中で楽しいと感じることのできる活動や要因をいくらか明らかにすることができたことも成果である。

また、ルール(表1:「3」ルール説明(練習))の意味を考えさせる発問については、その授業記録を提示した。このルールの意味に関わる指摘(期待する答え)2点を事前に考え、そのうちの1点が答えとして挙げられたことから、授業工夫のねらいを生徒たちがどの程度理解できているのか、また理解させるにはどのような手立てが必要であったかを理解することができたと考える。

以上今回の取り組みの中で、私ははじめて授業記録をとったが、その教師における意味について次のように学ぶことができた。教育目標の技能習得や活用を生徒が達成するためには、それを達成するための活動の意味(何のためにやるのか)を理解しなければ困難であり、生徒の発問に活動の意図を理解する発言が現れているか確かめることは、教育目標を生徒に保障する上で、必要であると考えた。

最後に、今後の課題について二点述べておきたい。第一に、本授業の後の、実習報告書(2021年12月23日)で、指導教官から次の課題提示があった。

発問Aを作った後、それに対する児童生徒の反応を想定して、その反応が教師の想定から程遠いものであった場合、発問Aをどのように言い直して、出題し直すのか。

この課題を意識しなければ、上記報告書の指導教官の説明にあったように、授業は教師の説明主義となってしまう。本授業実践のように、発問時に生徒から期待する答えが出なかった場合、直接答えを示すのではなく、生徒から期待する答えを引き出すための発問を出題し直すために、発問をどのように言い直すかを事前に考えることが必要であった。こ

のことを実際に私が発問を出す授業の中で、経験することができた。

第二に、今回の授業実践においてパスや仲間との連携が「できるようになった」と感じた生徒が多く、その点が楽しさへ大きく影響したことが成果として上がったが、「番号を声に出しながらパスをするゲームが番号を声に出さないでパスをするゲームよりもパスを回すことができなかった」と答えた、いわゆる普段は問題無くパスができていた生徒たちに対しても、仲間との連携をパス回しだけでなく、「仲間と連携してゴール前の空間を作り出したりして攻防を展開すること」など技能習得の一步先の段階も取り入れ、授業が楽しいと感じることのできる授業工夫を考える必要があることが課題となった。

<引用文献>

- ・横井克哉(2017) 運動することが楽しいと思える体育授業づくり―「できる」「わかる」「かかわる」を取り入れたバスケットボールの指導を通して― 愛知教育大学教育実践研究科(教職大学院) 修了報告論集, 2017, pp.71-80.
- ・澤聡美(2017) 楽しい体育授業の満足度に影響する要因 富山大学人間発達科学部紀要, 2017, pp.31-37.
- ・森勇示(2007) ゲーム様相の発展過程に基づいたバスケットボールの指導計画の考案-吉井の「初心者に対する速効的指導法」を手がかりに- 愛知教育大学保健体育講座研究紀要, 2007, pp.23-32.
- ・文部科学省(2017) 中学校学習指導要領(平成29年告示) 解説 保健体育編 平成30年3月. 東山書房
- ・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, 2006, pp.11-23.