

触球数を用いたスカウティング授業の可能性

——「ボールを持たないときの動き」を促進するタスク・ゲームの検討（その二）——

山西 正記⁽¹⁾

本研究の目的は、バスケットボールを教材に「ボールを持たないときの動き」を促進するタスク・ゲームの妥当性を検証することであった。この研究で用意したタスク・ゲームは、①ドリブルなしゲーム（NDR）、②味方の全員がボールに触れたらシュートが許可されるゲーム（ALT）、そして③パスする相手の名前を叫ぶゲーム（CAL）であった。ゲームの妥当性を明らかにするために、各ゲームで観察された触球数（パス数）がカウントされた。また同様に、実験協力者らが各ゲームに参加して感じた戸惑いを自由記述形式のコメントで回収した。その結果、通常のバスケットボール・ゲームに比べて、パス数が有意に増加したゲームは、NDRとALTであった。またNDRのコメントはプレイヤー自身の行動制限に関する戸惑いが多かった一方、ALTはゲーム・パフォーマンスの向上を予期させるコメント（「戦術的気づき」に関連した記述）が多かった。

キーワード：体育、ボール運動系、タスク・ゲーム、触球数、ボールを持たないときの動き

1 はじめに

1.1 ボール運動系の特徴

学校体育で扱われる6つの運動領域のうち、体づくり運動、器械運動、陸上運動、水泳運動、そして表現運動の5つは『『自己』の心と体との関係に気づく』、『『自己』の能力に適した技や課題に挑戦する』、さらには『『自己』の心身を解き放す』など、まずは学習者自身が自分の身体や技能向上に向き合うことが要求されている。その一方で、ボール運動系に限れば、「自己」に向かう視座よりも、友達や仲間と「力を合わせる（協力する）」ことを重視した記述が多くなっている（文部科学省, 2018）。また、その「めあて」からも、集団対集団の攻防形式を用いたゲームを中心に展開すること、仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを求めることと明記されている。

上記の内容から、特筆できるボール運動系の特徴は、他者が存在しなければ個人が技能を習熟させる機会すら確保できない意味で、学習の活動単位が集団を前提にしていること、また授業を成立させる必須条件

には攻防形式によるゲームが欠かせないことが挙げられる。

1.2 「型ゲーム」に共通する動き

ボール運動系は、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」、そして「ベースボール型ゲーム」という3つの型で構成されており、それぞれの「型ゲーム」の中には、教材として選択可能な複数の種目が包含されている。例えば、バスケットボールとサッカーは、共にゴール型ゲームに分類される。手と足でボールを操作する技術の違いもあれば、ルール（規則）の違い、フィールドやゴール・サイズの違い、さらには定石とされる攻防の仕方等にも違いがある。種目と種目の壁を超えたところにあるボール運動で共通した動きや戦術を明らかにすることは、ボール運動において「何を学ばせるか」という問い（小畑, 2010）に挑戦することになる（土田ら, 2017）。

小学校体育において、「種目固有の技能ではなく、攻守の特徴（類似性・異質性）や『型』に共通する動

⁽¹⁾ 福山市立大学教育学部児童教育学科 e-mail: m-yamanishi@fcu.ac.jp

きや技能を系統的に身に付けるという視点」は、平成20年に発行された小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省，2008）より認めることができる。その具体的な記述は、「ボール操作の技能(on-the-ball skill)」と「ボールを持たないときの動き(off-the-ball movement)」であった。これらの学習内容は、Griffin (1996) によって考案された戦術学習を重視した指導理論（戦術ゲーム・アプローチ）に由来するところが大きいとされる（グリフィンら，1999；濱田，2018a）。このアプローチで特筆すべきは，児童や生徒のゲーム・パフォーマンスを向上させるため，学習者の「技能の発揮」と「戦術的な気づき」を結びつけることが意図されていることであった（グリフィンら，1999）。一般に「技能の発揮」に資する技術練習は，戦術練習から切り離して指導されてきたという。そこで，このアプローチでは「試し合い」と称されるゲームを中心にした学習活動を展開する中で，適切な時期に技術練習を挿入することや獲得した技術をゲームの中で，または戦術的状况に合わせて選択・活用することが重視されていた（グリフィンら，1999）。

鈴木（2018）は「球技」の攻防に関する認識論の検討から，実際のプレイヤーの目線に立ったゲームの目的に言及している。彼は，文部科学省が構成する3つの「型ゲーム」ではなく，Bunker and Thorpe (1982) によって提案された「侵入型ゲーム（バスケットボール・ラグビー等）」，「ネット／壁型ゲーム（バレーボール・テニス等）」，「打撃／守備型ゲーム（ソフトボール・クリケット等）」，そして「標的型ゲーム（ゴルフ・ボウリング等）」の4類型をもとに，複数の種目を検討対象とした。その結果，ゲームは①ボールを目標地点に移動すること，②プレイヤーが目標地点に移動することが目的になると言及した。上述した2つの動きが攻撃の目的と定義するなら，防御の目的はその2つの動きを妨害する動きということになり，攻防形式というゲームの目的は「つとめてシンプルである」と結論づけた（鈴木，2018）。ここで，①ボールを目標地点に移動することは，パス，ドリブル，キック，そしてヒッティングなど，個人的技能の「ボール操作の技能」に該当し，また②プレイヤーが目標地点に移動することは，パスを受ける・防ぐために動くこと，ボールを打つ・獲るために動くこと，得点のため進塁・走塁することなどを示し，これらは「ボールを持たないときの

動き」に該当する。ボール運動を分類する議論は必要であるものの，種目又は「型ゲーム」が有する技術体系や個別理論を超えた戦術的課題が「ボール操作の技能」と「ボールを持たないときの動き」で理解できることがわかる。

1.3 戦術学習の議論

Bunker & Thorpe (1982) は，技術指導に偏重したボールゲームの指導に警鐘をならし，学習者に焦点をあて，ゲームを中心にした「理解のためのゲームの指導法（TGfU：Teaching Games for Understanding）」を提案した。イギリスのラフバラ大学で実践されたTGfUは，その後，アメリカのGriffin (1986) によって，戦術学習を重視した「戦術ゲーム・アプローチ（TGA：Tactical Games Approach）」としてまとめられた。日本には，このTGAが高橋ら（グリフィンら，1999）によって紹介され，戦術学習への取り組みが全国で実践されることとなった。

TGfUとTGAの理論は，いずれも「試合（ゲーム）－技術練習－試合（ゲーム）」というように，ゲームと技術練習を往還させながら進行される特徴をもっていた。ここでの技術練習は，シュートやサーブなどの個人的な技能向上を目的にした学習活動だけでなく，集団による組織的・戦術的学習活動も含んでいた。濱田（2018a）の調査によると，日本で実践される多くの授業実践で，技術練習は学習単元の前半に位置づけられていることが多く，試合（ゲーム）は単元の中盤と最後に配置されていることが報告された。その理由として，濱田（2018a）は日本ではTGfUの趣旨が充分理解されることなくボール運動系のゲーム指導が実施されている可能性を，また学校体育の中に，競技スポーツとしての部活動的指導の流れが介入している可能性を示唆していた。

1.4 タスク・ゲーム

戦術学習は，まず通常のルールに則った本来のゲームから始められ，そのゲームで明らかとなった個人や集団（チーム）の戦術的気づきに基づき，技術練習が実施される。その技術練習の成果は再び本来のゲームへと還元され，効果が確認される。場合によっては，また新たな戦術的気づきを創出することとなる。この先立つゲームとその後のゲームの間で成立する技術練

習を教材化する場合、戦術的気づきが比較的個人に由来するときは、個々の技能を高めるためのドリル・ゲームが適用される。ドリル・ゲームの学習事態は、個人であってもグループ活動でもよく、基本的には、個人技能の習得や習熟を目的とした記録達成型のゲームとされる。他方、戦術的気づきが比較的集団ダイナミクス（仲間と連携する動き）に由来するとき、各種目の正規ルールに則ったゲームを展開してしまうと、学習者にとっては処理する課題が多すぎたり、複雑すぎたりする場合があるため、本来のゲームのルールを修正（緩和・制限）したり、学習課題が明確になるよう約束事を誇張したルールでゲームが実施される。この後者のように、個人及び集団における技術的・戦術的能力の育成を目的とする教材はタスク・ゲームと呼ばれている。

鬼澤ら(2007, 2008, 2012)は、ゲーム中の状況判断力を育成することを目的に、バスケットボールにおける3対2のアウトナンバーゲームと3対3のイーブンナンバーゲームを比較し、アウトナンバーゲームの有益性を指摘した。また吉村ら(2018)は「ボールを持たないときの動き」を身に付けることを目的に、バスケットボールにおける4対4と5対5のイーブンナンバーゲームを用い、ドリブルなし条件とドリブルあり条件の比較から、4対4でドリブルなし条件の有益性を報告していた。

1.5 目的

学校体育のボール運動系において、「型ゲーム」に共通する動きは、「ボール操作の技能」と「ボールを持たないときの動き」であった。日本におけるボール運動系の学習は、一般にボール操作に関する技術練習が優先されることが多く、個々で学習された技能がゲームに反映しない等の課題が指摘されていた（濱田, 2018b; 鈴木, 2008）。またTGfUとTGAの理論を念頭に、学校体育におけるボール運動系の学習過程を考えると、戦術的気づきが学習を促進することが指摘され、戦術的気づきを基に、その課題を解決させるようなタスク・ゲームの教材化が重要であることが確認できた。タスク・ゲームは、ある学習目標を達成させるため、本来のゲームのルールを修正したり、誇張したりする。そのため、学習者の行動や行為が一次的に制限または停滞するものの、学習者が解決すべき課

題を明確にする効果が期待されていた。

そこで本研究では、ボール運動系の学習課題である「ボールを持たないときの動き」の獲得に貢献するであろう3つのタスク・ゲームを取り上げ、その効果をゲーム中にパスが成功した数（以下、触球数）の変化から検証する。また3つのタスク・ゲームに参加した実験協力者より回収したアンケート調査から、各ゲームに関して消極的な印象を持った理由とプレイに際して戸惑いを感じた理由について、自由記述の内容から言及し、「ボールを持たないときの動き」を促進する教材として採用された各タスク・ゲームの特徴を考察する。

2 タスク・ゲームにみる触球数の変化

2.1 実験協力者

実験協力者は2018年から2021年の4年間で小学校教員養成課程に所属していた学生（146名）であった。本研究の実践内容は、彼らが履修した講義の学修プログラム（教材開発とその検証法）の中に組み込まれていた。彼らには研究の趣旨を説明すると共に、研究発表の可能性についても口頭で説明がなされた。また本研究で得られた結果は、彼らの学修内容に帰する情報として直ぐにフィードバックされた。

2.2 運動課題（タスク・ゲーム）

実験協力者に要求した課題は、バスケットボールを教材とした4つのゲームに参加することであった。1つのゲームに要した時間は5分であり、それぞれゲーム間インターバルは10分であった。彼らは90分間で4試合を完遂した。4つのゲームは、それぞれ①通常のルールに則った本来のゲーム（以下、NOR: normal gameとする）、②ドリブルなしのゲーム（NDR: no dribbling game）、③味方のプレイヤー全員がボールに触ったときシュートする権限が発生するゲーム（ALT: all touch game）、そして④パスする味方の名前を大声で叫びパスするゲーム（CAL: call game）であった。これらのゲームは、濱田（2018b）の指摘を踏まえ、タスク・ゲームで学習した内容が本来のゲームに障壁なく移行できるようバスケットボールの正規ルールに1つの制限や1つの誇張ルールを課したものとし、プレイヤーも5対5のイーブンナンバーゲームとした。

2.3 手続き

実験協力者は、各年度の各クラス単位で8名から14名の規模でメンバーが均一になるよう4つのグループに分けられた。各グループでの話し合いをもとに、ゲームに参加する者（5名）とゲームを観察する者に分かれるよう指示された。また対戦するグループは固定されていた。実験の当日に要求されるタスク・ゲームのルールは、事前に公開されておらず、各ゲームの開始直前に実験者から実験協力者らに説明された。実験協力者らが参加するゲームの順序は、まず基準となるNORのゲームを行ったのち、NDR、ALT、そしてCALであった。他方、各グループの話し合いの結果、ゲームを観察することになった実験協力者らについては、自身が所属するグループのパスが成功した数を触球数として数取器でカウントすることと、所属しているグループを応援し、得点を記録することが課されていた。

2.4 結果と考察

4つのゲームで観察された触球数を図1に示した。横軸は実験協力者らが実践した4つのゲームを示し、縦軸は各ゲームで観察された触球数を示した。また図中のエラー・バーは、標準偏差を示した。図から、最も触球数が多かったのは、NDRであり、次いでALTとCALが続いた。最も触球数が少なかったゲームはNORであった。この結果について、対応のある一要因（4水準）の分散分析を行った結果、ゲーム要因の主効果に5%水準で有意差が認められた（ $F(3, 45)=6.481$, $p<.05$ ）。ゲーム要因の主効果に有意差が認められたため、下位検定としてBonferroni法による多重比較を行った。その結果、NORとNDRの間に、またNORとALTの間に、さらにNDRとCALの間に、それぞれ5%水準で有意差が認められた。

一般に、学習者の学習活動は、教師が学習者に直接投げかける「発問」によって導かれる。「どのような発問を投げかけるか」が学習者の批判的思考や問題解決を助長するうえでの鍵となる（グリフィンら、1999）。この研究において、学習者らの学習活動に制限を加えること、また誇張ルールを要求することを求めたタスク・ゲームは、身体活動を中心におく体育科特有の発問方法と考えることができる。今回は、バスケットボールを教材に「ボールを持たないときの動き」の促進を目的にしていた。結果からは、通常のルー

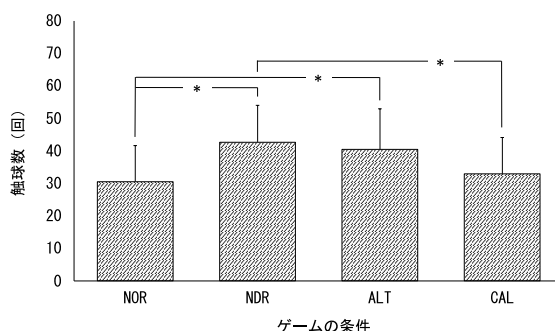


図1 ゲームの条件で変化する触球数 (* : $p<.05$)

ルに則った本来のゲーム（NOR）より、NDRとALTの触球数が多いことが認められた。触球数が多いことはパスが多いことを意味している。しかしNDRはボール運搬行為の一つであるドリブルに制限を加えることで強制的にパスの出現率を高めることを意図したため、場合によっては、運動能力の優れた学習者同士でパスが成立した可能性を否定できない。その一方で、ALTはルール上、シュートするためには味方のプレイヤー全員がボールに触れることが決まっている。既にボールに触れた者も未だボールに触れていない者も、全員で協力し合いボールに触れる事態に貢献しなければならず、また未だボールに触れられていない者も、パスがもらえる位置に積極的に動くことが要求されている。NDRとALTはNORに比べてパス数が多く、また効果は等しいことがわかっている。この結果を踏まえると、本研究における「ボールを持たないときの動き」の促進により妥当性を持って提示できるタスク・ゲームとしては、ALTに期待するところが大きいことになる。残るCALは混沌したゲーム状況の中で「誰にパスをする」という意思決定を常に強いられるゲームであった。このCALでは、パスの成否は求められておらず、ボールを保持しているプレイヤーが味方にパスを出したいとき、偶然面前にいたレシーバーの名前を、一方的に叫んだ可能性がある。仮にパスが成功した場合でも、その多くは、ボールを受けるレシーバー側の体勢が整っていたとは限らない。つまり、実質的には、本来のゲームであるNORと等質なゲーム展開になったと考えられた。このような背景から、ゲームに際して、教師が学習者に対して「パスを意識して出していこう」という教示は、ボールを保持しているプレイヤーに対する発問になるだけで、ボールを持って

いないプレイヤーに、パスを受けるための動きを誘発させたり、喚起させる効果は小さいと考えられた。

3 タスク・ゲームに対する情動的アプローチ

3.1 実験協力者

この調査で対象となった実験協力者は、先の実験に参加していた学生のうち、2021年に小学校教員養成科目を履修した37名であった。アンケート調査は、学修時間外にネットワーク上に設置された所定の質問フォームを介して回収された。質問フォームへの回答は、研究不参加による不利益が生じないことを前提に、任意とした。結果、37名中の34名から回答を得た。

3.2 アンケートの内容

アンケート調査には、3つの分岐水準が存在した(表1の上部を参照)。

第1の水準では、タスク・ゲームに参加した実験協力者らの参加様態を分類するため、まずプレイヤーとして参加した者(P:player)とゲームを観察した者(O:observer)が確認された。

第2の水準では、タスク・ゲームに参加して、又はそのゲームを観察した過程で感じた印象を「楽しさ」というキーワードを用いて、肯定的に捉えるか、又は否定的に捉えるかを質問し、その理由についても自由記述形式で回答を求めた。分類上、タスク・ゲームに参加して、又はゲームを観察していて「楽しい」や「楽しそう」と肯定的な印象を持った者を肯定(P: positive)とし、「楽しくない」や「楽しくなさそう」と消極的な印象を持った者を否定(N: negative)とした。

そして第3の水準では、タスク・ゲームに参加して戸惑う事態が発生したか否かを質問し、その理由についても自由記述形式で回答を求めた。この水準は、プレイヤーとしてゲームに参加した者だけが回答した。分類では、戸惑わなかった者を順応(A: adaptive)とし、戸惑った者を困惑(C: confusion)とした。

上記のアンケート調査は、本研究で採用した3つのタスク・ゲームそれぞれに同じ内容で実施され、別々に回収された。そして調査に回答した34名は、表1に示すように、PPA、PPC、PNA、PNC、OP、そしてONという6事象に分類された。この6事象の一つであるPPAは、タスク・ゲームにプレイヤー(P)として参加し、肯定(P)的な印象をもって戸惑わず順応(A)した者を示していた(表1を参考に、その他も

同様)。なお、第2の水準と第3の水準で回収された自由記述は、本研究で採用したタスク・ゲームに対する消極的な印象(否定: N)とプレイ時に学習者が直面した戸惑い(困惑: C)について言及するため、考察対象を第2の水準ではONに、また第3の水準ではPPCとPNCに限定した。

3.3 結果と考察

3.3.1 事象の分布度数からみたタスク・ゲームの特徴

表1は、タスク・ゲームに参加した実験協力者らの参加様態とその実践を通じて感じた情動分析を示した。プレイヤーと観察者の別を問わず、各タスク・ゲームについて肯定的に捉えた実験協力者は34名中、NDRが29名(85.3%)、ALTが33名(97.1%)、そしてCALが32名(94.1%)であった。PNAは、いずれのタスク・ゲームでも0名であった。また各タスク・ゲームにおける6事象の出現様相は比較的類似していたが、タスク・ゲームの違いは、特にプレイヤーとしてゲームに参加し、ゲームを肯定したPPAとPPCの間で観察される分布度数の違いによって確認された。詳細に、その分布度数の様相から、図1で最もパス数が多かったNDRは戸惑う者の方が少なく、プレイに順応した様相がうかがえる。他方のALTとCALは、戸惑い(困惑)を感じながらプレイに従事したことが確認できた。

3.3.2 第2の水準において観察者(ON)が消極的な印象を持った理由

表1から、NDRにおけるONのコメントが4件と最も多く、その他、ALTとCALはいずれも1件であった。

NDRにおけるONのコメントから、4件中の3件は「パス・スポーツであるバスケットボールの特性を蔑ろにしている」というタスク・ゲームで課されたルールに対する懐疑的な意見が挙げられた。残る1件は「パスの頻度が多く、シュートまで繋がっていない」事態に、否定的な印象を持つものであった。

またALTにおけるONのコメントからは「シュートができる状況にありながら、ボールに触れていない人がいるためシュートできていない」ことを指摘し、ゲームとして適切な行動とは言えないと主張していた。

そしてCALにおけるONのコメントでは「名前を呼ぶことがめんどろ」という印象を持っていた。

いずれのコメントから、各タスク・ゲームで附し

表1 タスク・ゲームに参加した実験協力者の参加様態と実践を通じて感じた情動の分類

タスク・ゲーム の条件	① :	プレイヤー (P)				観察者 (O)	
	② :	肯定 (P)		否定 (N)		肯定 (P)	否定 (N)
	③ :	順応 (A)	困惑 (C)	順応 (A)	困惑 (C)		
	n	PPA	PPC	PNA	PNC	OP	ON
NDR	34	12	6	0	1	11	4
ALT	34	8	11	0	0	14	1
CAL	34	5	12	0	1	15	1

たルールに焦点を絞ったコメントとなっていたが、特に、NDRとALTでは、パスの頻度を促進させた結果、シュートまで辿り着けない事態に、観察者として本来のゲームとのギャップを感じていることがうかがえた。

3.3.3 第3の水準においてプレイヤー (PPCとPNC) が戸惑った理由

NDRにおけるPPCのコメントは6件、同PNCは1件であった。これら7件中の3件は「いつもならドリブルで状況を創れるのにそれができない」など、ゲームに参加しているプレイヤー自身の積極的な行動が制限されたことに戸惑いを持っていた。残る4件中の3件は「どこにパスを出せるか、判らない」という戸惑いを示していた。その背景には、ドリブルでの移動がないため、ボールを保持したプレイヤーの周りに相手チームのプレイヤーが集まることも理由とされた。この戸惑いが、もし学習集団のグループで共有されたと想定すると、ボールを持ったら直ぐ味方にパスする意識が強化されると考えられるため、ボールを保持しているプレイヤーが広い視野で味方のレシーバーを探す行為やレシーバーが空いている場所に走り込んで体勢を整える前にボールをパスする事態が発生すると考えられた。最後の1件は「ドリブル・カットができない」など、自分の技能を発揮する機会が消失したことに対する戸惑いであった。

ALTにおけるPPCのコメントは11件、同PNCは0件であった。11件中の7件は「誰がボールに触れていないか判らなくなる」という戸惑いであった。この戸惑いが、もし学習集団のグループで共有されたのならば、ボールに触れていない者が「どのような振舞いや行動をしなければならないのか」という問いを発生させる可能性があり、「ボールを持たないときの動き」

を促進するキッカケになると期待できた。残る4件は「初めて体験するルール」への戸惑いと「思い通りに動けない・パスできない」など個人的な技能に対する戸惑いであった。

そしてCALにおけるPPCのコメントは12件、同PNCは1件であった。これら13件中の10件は「咄嗟に名前がでてこない」ことに戸惑いを感じていた。図1におけるCALの触球数とNORの比較から、その平均値に有意差は認められなかったが、実測値でのパス数は増加を確認できている。つまり、プレイヤーはパスをすることに明確な意識は持てているものの、NDRやALTに比して、期待したほどパス数が増加しなかった背景には、プレイヤーは、混沌とするゲームの中で状況判断が求められる一方で、味方の名前を想起しなければならないという共時的な二重課題下にあったと考えられた。

4 総括

本研究ではグリフィンら (1999) に代表される戦術学習を背景とし、学校体育のボール運動系で課題となっている「ボールを持たないときの動き」を促進するタスク・ゲームの効果について検討した。また各タスク・ゲームに参加した実験協力者らの自由記述から、学習者が直面する否定的な印象や実践レベルの戸惑いを抽出し、それぞれの特徴について言及した。

当初より、ボール運動系の問題では、学習者がボールに集まる「だんご」状態が観察されること (城後ら, 2008) が、また運動ができる学習者とクラブチーム等に所属している学習者が試合の中でボールをほぼ占有し、大半の学習者はわずかに触れるに留まっていること (近藤ら, 2008) が観察されており、すべての児童・生徒がゲームに積極的に参加できるような工

夫が求められていた（吉村，2018）。それゆえ，本研究で採用したタスク・ゲームは，ボール保持者が直ぐシュートを打てない制限を設けると共に，プレイヤーがバスケット・コートを大きく，又は広く動いてパスを繋げなければならない誇張ルールを設けた。これらの制限や誇張ルールは，図らずも「ボールを持たないときの動き」の創出に資する課題となっていた。

触球数に着目した実験から，本来のゲーム（NOR）よりパス数が有意に増加したのは，NDRとALTであった。NDRはPPCとOPへの分布度数が多いことから，学習者からは最も抵抗なく受け入れられた教材であることがわかる。一方で，プレイヤー全員がボールに触れたという確証が得られないことに加え，自由記述からは，①ドリブルができないためボール保持者のまわりに相手プレイヤーが「だんご」状態で集まり，パスができないという意見，②本来のゲームで許されているはずのドリブルができないというルールそのものへの批判，さらには③ドリブルを用いて積極的にゲーム状況を創りたい学習者からの戸惑いの特徴であった。他方，ALTでは約6割に及ぶプレイヤーが「誰がボールに触れていないか」が判らず戸惑っている様子がうかがえた。しかし先述したNDRのコメントがプレイヤーの行動制限に対するコメントに集中したのに対し，ALTのコメントは，戸惑いながらもゲームのルールに則って，パスする味方を「見つけなければならない」という意見が多く確認されていた。この「誰がボールに触れていないのか判らない」という事態はプレイヤー全員が実体験として共有される戸惑いであると共に，自分が未だボールに触れていないとき，延いては「ボールを持っていないとき」にパスを受けるため，何らかの行動をしなければならないという戦術的気づきを誘発すると考えられた。

グリフィンら（1999）に代表されるボール・ゲームの戦術学習は本来のゲームを反復する学習モデルを前提としている。この先のゲームと後のゲームの間で実践される技術練習には，個人及び集団における技術的・戦術的能力の育成を目的とするタスク・ゲームが有効とされ，そのタスク・ゲームの目的は，本来のゲームに還元できる学習者の戦術的気づきを創出することであった。この観点から，本研究で着目した「ボールを持たないときの動き」を促進するために採用され・実践されたタスク・ゲームを概観すると，①パスの数が

が多く，学習者の学習機会が担保され，また②「ボールを持たないときの動き」をチーム内の課題として明確に共有することが期待されるALTが最も有益なタスク・ゲームであったと考察できた。

5 引用・参考文献

- Bunker,D.and Thorpe,R. (1982) A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 19:27-31.
- Griffin,L.L. (1996) Tactical Approaches to Teaching Games Improving Net/Wall Game Performance. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 67(2):34-37.
- グリフィン, L.L.・ミッチェル, S.A.・オスリン, J.L.: 高橋健夫ら訳 (1999)『ボール運動の指導プログラム: 楽しい戦術学習の進め方』大修館書店: 東京.
- 濱田敦志 (2018a) 日本の「戦術学習」におけるドリルゲームとタスクゲームの意味. *地域総合研究*, 19(1):81-93.
- 濱田敦志 (2018b) 子どもたちがゲーム理解をするベースボール型ゲームの授業デザイン. *松本大学研究紀要*, 16:91-102.
- 城後豊・岩崎正義・日下部未来 (2008) バスケットボール授業に関する実践的研究I:「空間認識」の視点から. *北海道教育大学紀要*, 59(1):101-108.
- 近藤智靖・平野宗・鈴木麻友美・藤本雄太・鈴木加奈・出井雄二 (2008) 小学校バスケットボール授業における戦術学習プログラムの有効性の検証. *白鵬大学論集*, 223(1):107-123.
- 文部科学省 (2008)『小学校学習指導要領解説 体育編』東洋館出版: 東京.
- 文部科学省 (2018)『小学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説 体育編』東洋館出版: 東京.
- 森敏昭・吉田寿夫 (1999)『心理学のためのデータ解析テクニカルブック』北大路書房: 京都.
- 日本バスケットボール協会 (2011)『バスケットボール指導教本』大修館書店: 東京.
- 小畑治・岡澤祥訓・石川元美・森本寿子 (2010) 体育授業における「かべパスバスケットボール」の有効性の検討: ゲームパフォーマンス及び運動有能感の視点から. *奈良教育大学教育実践総合センター研究紀要*, 19:119-127.

- 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.
- 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: ゲーム中の状況判断力及びサ
ポート行動に着目して. 体育学研究, 53(2):439-
462.
- 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋健夫 (2012)
バスケットボール3対2アウトナンバーゲームに
おいて学習した状況判断力の3対3イーブンナン
バーゲームへの適用可能性: 小学校高学年を対象
とした体育授業におけるゲームパフォーマンスの
分析を通じて. 体育学研究, 57(1):59-69.
- シーデントップ, D: 高橋健夫監訳 (2003) 『新しい体育授業
の創造: スポーツ教育の実践モデル』大修館書店:
東京.
- 鈴木理 (2018) 球技における攻撃と防御の認識論的検討. 体育・
スポーツ哲学研究, 40(1):25-33.
- 立野龍太郎・本多壮太郎 (2016) タスクゲームとスキルアッ
プドリル・ゲームを効果的に結びつける剣道の授
業展開に関する研究. 武道学研究, 49(2):71-81.
- 土田了輔・榊原潔 (2017) ゲームの原理をベースにした
体育の指導について. 上越教育大学研究紀要,
36(2):677-687.
- 山上暁・倉友佐一 (2008) 『新版 要説 心理統計法』北大路
書房: 京都.
- 吉村浩一・糸戸隆之 (2018) バスケットボールのボールを持
たないときの動きを身につける授業実践: ドリブ
ル無しの4対4ゲームの有効性. スポーツパフォー
マンス研究, 10:213-231.

(2021年10月19日受稿, 2021年11月24日受理)

A Potential of a Scouting Lesson Using the Ball Touch Frequency: Examination of Task Games that promote the off the ball movement: Part 2

YAMANISHI Masaki⁽¹⁾

This study examines the validity of task games, which promote off-the-ball movement using a basketball, as teaching material. The task games comprised a game where players had to score without dribbling (NDR), one in which they were allowed to shoot once all teammates had touched the ball (ALT), and one in which they had to call out the name of the receiver when they wanted to pass (CAL). To validate the games, the number of passes in each game was counted. The participants commented on the confusion they felt during each type of game; these were documented in a free format. The results indicated that the number of passes in the NDR and ALT games were significantly higher than those in regular basketball games. The comments on the NDR game were mostly about the players' restricted movements, while many of those on the ALT game predicted an improvement in performance, i.e., tactical awareness.

Keywords : physical education, ball sports, task games, ball touch frequency, off-the-ball movement

⁽¹⁾Department of Childhood Education, Faculty of Education, Fukuyama City University