

## [体育・保健体育・学校ヘルスケア]

## チーム内の雰囲気と触球数とのかかわりに関する一考察

金子 優誠\*

## 1 はじめに

平成20年6月に中央教育審議会の答申を受け、新学習指導要領が公示された。今回の改訂においても「運動に親しむ資質や能力の育成」、「健康の保持増進」、「体力の向上」の3つの具体的な目標に密接な関連をもたせつつ、体育科の究極の目標である「明るく楽しい生活を営む態度を育てる」ことを目指すことに変わりはない。ただ、今回の学習指導要領から「コミュニケーション能力の育成」という文言が体育科改訂の趣旨の中に登場した。これは、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現できる人間の育成という観点から見れば当然と言える。学校では当たり前のように整っていた仲間、施設、用具、指導者、練習方法が卒業とともにそのほとんどが失われていくため、自分でそれらを整えていかなければならない。それらを整えるためには、必然的に人とかかわらなければならないからである。つまり、そこでコミュニケーション能力が必要になってくるのである。例えば、地域で催される小さなスポーツ大会に参加する場合、一人で申し込むのは勇気がいることである。仲間から誘われたり、誘ったりする人とかかわりの中で、参加に積極的になることは多くの人が経験しているのではないだろうか。しかし、昨今コミュニケーション能力の低下が叫ばれている。

体育の時間は、学校の教育課程において人とかかわる機会が多いと言われている。陸上運動や水泳など、個人種目といわれているものでも、グループを作って教え合う活動も多く実践されている。運動を通してかかわるため、気持ちも開放的になり、心と心の深いつながりも生まれやすい。ただ、言葉では簡単に言えるが、実際に実現をさせることは容易ではない。自身のこれまでの実践を振り返ると、表面的な関係しか生み出せていないことが多いことに気付く。個人の目標達成は個人の中だけの喜び、チームスポーツであっても、個人の得点は得点者だけの喜びに終始する傾向があった。児童相互のコミュニケーションは必要最小限で、どのようにかかわればよいのか分からない状態である。しかし、これとは逆の経験もある。一人のがんばりをみんなで励まし、運動が苦手な児童も積極的に運動に取り組む姿が見られたのである。

この実践の中から、児童相互が積極的にコミュニケーションをとり、よりよい雰囲気の中で運動することと、触球数（進んでゲームに参加する態度）に深いかかわりがあるという知見を得たので報告する。

## 2 主題設定の理由

ボール運動において、運動能力が低い児童が、ほとんどボールに触らなかつたり、仲間のプレイを見ているだけでゲーム中に一回も触球しなかつたりすることは、多くの実践者が経験していることである。たまたま触っても、自分から積極的にもらいに行つたわけではなく、ボール保持者がパスコースを全てふさがれたから仕方なくパスを出し、それを受け取るといった場面を多く見かける。自身のこれまでの実践の中でもそのような光景が見られた。これらの状況を打開するため、多くの研究がなされている。鬼澤（2009）は『「アウトナンバーゲーム」をメインのゲームに据えることで、多くの子が状況判断力を高められるとともに、触球数も増え、同時にシュート場面に直面した人数の割合も5割から8割へ大幅に増加した』という報告をしている。また、内山（2006）は、「サポートプレイ」に着目し「ボールを持っていないときの動きを習得することで、これまでゲームに参加できなかった子に成功体験を得させることができる」としている。つまり、ボールを持たない時の動き方を身に付けさせ、それを十分に発揮できる場（アウトナンバーゲーム）を設定することで、前述のような課題を解決できるというのである。これは、「ゲームに参加できないのは、ボールを持たないときの動き方を知らず、ゲームを教材化する際に問題点がある」と言い換えられる。これとは別に、自身の経験上、バスケットボールにおいて、ゲームに参加できない児童に共通していたのは、両手を極端に前に出し、ボールを怖がっている不自然なパスのもらい方をしてきたことである。このことから、パスを受け取る技能が身に付いていないことも大きな要因であると考えた。そこで、自身の先行実践では、パスを受け取る技能を確実に身に付けさせることで、技能が低い児童でもゲームに参加できるようになることを明らかにしようとした。B児とD児については、ゲームによって触球数に差はあるものの、ある程度の伸びが見られたが、結果は、顕著なも

\* 長岡市立表町小学校

のとはならなかった(表1)。しかし、同時に調査した内容も関連させて、さらに詳しく分析してみると、D児が所属していたチームが仲間を励ましたり、認めたりする回数が圧倒的に多かったことが明らかになった(1試合平均4.8回)。そこで、チーム内の雰囲気が児童の触球数と大きくかかわっているのではないかと仮説をもつに至った。このことから、本実践では、児童相互が積極的にコミュニケーションをとり合い、チーム内の雰囲気がよりよいものになることで、技能の低い児童が積極的にボールに触球できるようになることを明らかにする。さらには、前述のように、戦術学習の面からボール運動の研究が多くなされているが、チーム内の雰囲気の観点からボール運動の研究がなされてきていなかったことから、「チーム内の雰囲気と触球数とのかかわりに関する一考察」という本研究の主題を設定した。ここで言う雰囲気とは、「練習や作戦タイム、試合中における児童相互の言語的なかかわり合い」と捉える。昨年度担任した学級は、計29名の6学年であり、年度当初から、学級の雰囲気はあまりよいものではなかった。根の深い人間関係のトラブルもあった。少しでも早く、学級内のよりよい人間関係を築きあげたいという願いがあったことも付記しておく。

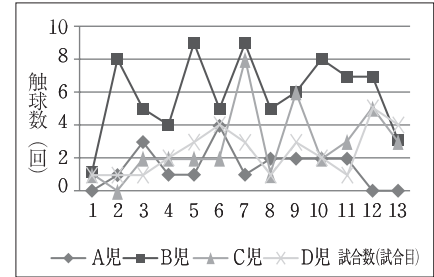


表1 試しのゲームで触球数が少なく運動技能も低い児童の触球数の推移

3 研究の目的

本研究の目的は、児童相互が積極的にコミュニケーションをとり合い、励ましの声・称賛の声を増やし、チーム内の雰囲気をよりよいものにする実践をとおして、技能の低い児童の触球数が増える(積極的にゲームにかかわる)かどうかを検証するものである。

4 研究の方法

(1) チーム内の雰囲気をよりよいものにする授業実践(バディーチームの活用)(研究方法1)

斎藤(2005)は、集団種目におけるかかわりや帰属意識を深めるための手立てとして、ボールに触れる前に様々な話し合いをさせること、チーム名・チーム内の役割(一人一役)・チームのかけ声(ゲーム開始時・得点時)を決めて実行させることの有効性を述べている。本研究では、それらに加えて、バディーチームを活用する。4~5人のチームを6つ作り、さらにそれらを2チームずつ合わせてバディーチームとし、合計3チーム編成(1チーム9~10人・試合時には前半と後半で入れ替わる)で行うものである。一般的には「兄弟チーム」と呼ばれ、得点をともにしたり、欠席者がいたらそこから補充したり、試合をしているときにボール拾いをしたりするのが目的である。しかし、本研究では、ウォーミングアップや作戦タイム、反省会、試合前の練習それら全ての活動をともにし、なおかつバディーチームの試合分析も行う。また、試合中の声かけに意識が向くように、自作のメガホンを活用し、チーム内の雰囲気をよりよくするように仕組む。

(2) 抽出児の動きの抽出と分析(研究方法2)

試しのゲームの様子とこれまでの運動実態から、「ゲームに積極的にかかわろうとしない」、「ボールを怖がっている」、「体力テストの結果がE判定」のいずれかの条件を満たす児童を6名抽出する。抽出児の、各試合の動きと触球数の推移を毎時間調査するとともに、それらと各抽出児が所属するチームの試合中の励ましや称賛の声とのかかわりを分析する。

5 研究の実際 「ミニバスケットボール」の実践から(平成20年6月実施)

(1) 単元構想 単元計画(全9時間)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	準備体操	準備運動(チームごとにランニング&体操)								
10	オリエンテーション ・学習のねらい ・単元の流れ ・チーム編成 ・役割分担 ・学習の約束	オフェンス練習 ・3(OF)対2(DF) *ハーフコート DFのいない所に移動してパスをもらおう		オフェンス練習 ・パス&ラン1(DFあり) ・パス&ラン2(DFなし) ・パス&ラン3(DFなし) ・3(OF)対2(DF) *ハーフコート			[パス&ラン1] 		作戦タイム 3チーム対抗リーグ戦 *前後半各4分×6試合	
20		ディフェンス練習 ・5対5 *ハーフコート ゴールとマークする人の間に立って守ろう		[パス&ラン2] 		[パス&ラン3] 			●: ボール保持者 ○: オフェンス →: ラン ■: パス	
30	試しのゲーム(前後半各4分×2試合)	練習試合(前後半各4分×2試合)								
40		{ チーム内での振り返り(一人一言ずつ) 個人での振り返り(個人カード記入)			{ 本時の成果と課題 次時の確認					

本学級は、男子16名 女子13名の計29名である。自身は4月から本学級を担任することになった。年度当初の児童の様子から、2つの課題が明らかになった。1点目は、世間一般的に言われているように、運動好きとそうでない児童の二極化が顕著であったことである。4月第2週、リレーの学習をする際に、「お腹が痛い」ということで見学を申し出てきた児童が2名いた。次時も同じように見学を申し出てきた。その後に分かったことだが、2名とも走ることが苦手で、強い劣等感をもっていた。前年度にも、自分が苦手な単元になると見学を申し出る児童が多くいたという。2点目は、コミュニケーション能力が非常に低いことである。特に女子においては、2人で競うゲーム性のある運動に取り組めば、互いに遠慮して相手を負かさないように手加減をして運動したり、グループでの学習では、仲間を傷つけないようにするために改善した方がよい点を指摘しなかつたりすることがあった。前年度にバスケットボールの学習をした際には、陰で仲間の悪口を言ったり、相手チームをけなしたりといった人間関係のトラブルが起きたため、毎時チームのメンバーを変えながら学習を進めたという。このまま何の策も講じずにバスケットボールの学習を進めても、作戦に関する深い話し合いもなされず、互いのプレイに対して称賛したり、アドバイスしたりすることが困難であることが予想された。そこで、単元の初めに学習のルールを子どもたちに話してから単元に入った。そして、上記のような流れで単元を構成した。

## (2) コミュニケーションを促し、チーム内の雰囲気をもっとよくする授業実践

### ① チームスポーツにおける基礎基本の定着

第1時のオリエンテーションで確認したことは、「仲間が失敗しても決して責めない」、「仲間がよいプレイをしたら、ナイス〇〇と称賛する」ことである。プロの選手でも、試合で2回に1回シュートを決めれば一流であることや、失敗を責められると身体が萎縮してしまい、よい動きができなくなってしまうということを児童の体験を交えながら説明した。なおかつ、この2つが本単元で全員に身に付けてほしいチームスポーツの基本であることを話して単元に入った。当初は、前年度の児童の様子から、いざ試合になれば仲間の失敗を責めたり、試合に負ければ責任を転嫁し合ったりする光景を覚悟していた。しかし、教師の懸念はよい意味で無駄になった。毎時の導入に、前述のチームスポーツの基本の大切さを繰り返し伝え、試合中に勢いのある掛け声を出したチームをほめ、バディーチームを一生懸命励ましたり、アドバイスをしたりした児童をほめたことで、声量は日に日に増していった。円陣を組み、試合前の掛け声(写真1・資料1)で気合を入れ、相手チームと握手をして、よい雰囲気の中で試合に臨んでいた。練習試合、リーグ戦を含めて、12戦中1回しか勝つことができなかったゲンゴロウズに所属している児童からは、仲間に対する否定的な意見は一切なかった。むしろ、このチームに所属している喜びを感じていることが、単元後の児童アンケートから明らかになった。他の2チームに所属している児童からも、自チームに所属している喜びの記述が多く見られたことを付記しておく。



写真1 試合前の掛け声



写真2 バディーチームの応援の様子

#### 【各チームの試合前のかけ声及び得点時の喜び方】

- ・平成バスケ：「いくぞ、オー！」・「イエーイ！」
- ・ひみこチーム：「ファイト、オー！」・「イエーイ！」
- ・ゲンゴロウズ：「絶対勝つぞ、オー！」・「ナイス、〇〇(名前)！」

#### 資料1 チーム内での約束一覧

—単元終了後のゲンゴロウズのキャプテンの振り返りから—

あまり会話をしたことがない人ともたくさん話ことができました。とてもうれしかったです。どのチームも力がほとんど同じで、すごい接戦のときがありました。(中略) 負けたときもたくさんあったけど、みんなで力を合わせたら、勝つことができるということも感じました。キャプテンを中心に、いろいろな作戦を考えることができることも分かりました。



写真3 作戦タイムの様子

### ② バディーチームの活用

前項でも述べたが、本単元では、4～5名のチームを6つ作り、さらにそれを2チームずつ合わせて合計3チーム編成で行った。チーム内にある2つの小チームが、バディーチームである。バディーチームが試合をしているときは、応援と観察(バディーチームの観察)の2つの役割を分担した。バディーチームへの応援は大変素晴らしいものであった(写真2)。チームが丸一となって、仲間のプレイに注目し、具体的な動きに関するアドバイスや、よいプレ

イをしたときの称賛の声、失敗したときの「ドンマイ！」といった励ましの声が試合を重ねるたびに大きくなっていった。最初は声を出すことを恥ずかしがっていた女子児童も同様である。試合が接戦であろうと、一方的な試合展開であろうと関係なく、熱心に仲間に出し続けていた姿も印象的であった。応援の際に使用したメガホンは、色画用紙を丸めてテープで留めただけのものであったが、有効にはたらいていた。メガホンを介しての応援は、自分の声を直接届けられないため、恥ずかしがりやの児童でもすんなり声を出せた。声が響くことも功をそうした。また、観察の児童は、バディーチームの分析に目を光らせていた。カードに記入したバディーチームのよい点や弱点は、次時の作戦タイムで活用されるからである。これらのカードは試合前の作戦タイムにおける話し合いの材料となる。作戦タイムにおいて、作戦盤にチームのみんなが所狭しと集まって話し合う姿から、チームが一つになっている様子が見える(写真3)。

なかでも、バディーチームで全ての活動をともにする時間を意図的に確保したことが、称賛や励ましの声を進んで出せるようになった要因であると考えられる。チーム内でのランニング後の体操では、キャプテンとメンバーが交互に声を出し合うことで一体感を生み、そのことが、試合中に声を抵抗なく出す練習にもつながった。さらに、作戦タイムでバディーチームの長所短所をはっきり伝え合う場を設けることで、「何も遠慮しなくていいのだ」という雰囲気を醸成し、心の距離を縮めることができた。

(3) 抽出児の動きの抽出と分析

① 抽出児の触球数の変化

	性別	所属チーム	体力テストの結果	バスケットボールについて	その他の実態
A児	女	平成バスケ	E判定	どちらかというが好き	ボールを怖がる・キャッチの仕方が不自然
B児	女	平成バスケ	C判定	好き	ゲームに積極的に参加しない
C児	女	ひみこチーム	C判定	どちらかという嫌い	キャッチの仕方が不自然
D児	女	ひみこチーム	C判定	好き	右半身に障害をもっている
E児	女	ゲンゴロウズ	E判定	どちらかというが好き	ボールを怖がる・キャッチの仕方が不自然
F児	女	ゲンゴロウズ	C判定	どちらかというが好き	運動に対する劣等感をもっている

抽出児を各小チームに1名ずつ配属させ、合計6名抽出した。抽出児の実態は上記のとおりである。特に、A児とE児に関しては、極度にバスケットボールの技能と動き方が身に付いていなかった。以下、抽出児の動きの変化と触球数の変化(表2)について述べる。

A児は10試合目にパスカットを3回、11試合目にはスティールを1回記録した。その学習後の自己評価でも、自分のプレイに対する評価を初めてB(ABCDの4段階評価)にした。単元後の感想でも、「初めはパスをもらえなかったけど、今はもらえるようになって嬉しかった。」と述べているように、自分の成長に気付くことができた。

B児は4試合目から、大きな変化が見られた。これまでパスの受け渡しが主なプレイだったが、シュートを打てるようになり、決定率も50%を記録した。パス&ランでの動きを再現し、自らゴール下へ行ってパスをもらえるようになったことが大きな要因である。単元後の感想では、『シュートやカットが決まったときに、「ナイス!」と言われることが嬉しかった。』と述べている。

C児は抽出児の中で2番目に触球数が多かった児童である。コンスタントにボールにかかわっており、5試合目に初シュートを記録した。10試合目は、自らゴール下へ行ってボールをもらい、シュートができるようになった。シュートは決められなかったが、この試合では4本のシュートを打った。

D児は、右半身に障害をもっているため、パスを受けなくてもそれを返すことが困難であった。しかし、積極的にゲームにかかわるため、仲間からたくさんパスをもらっ

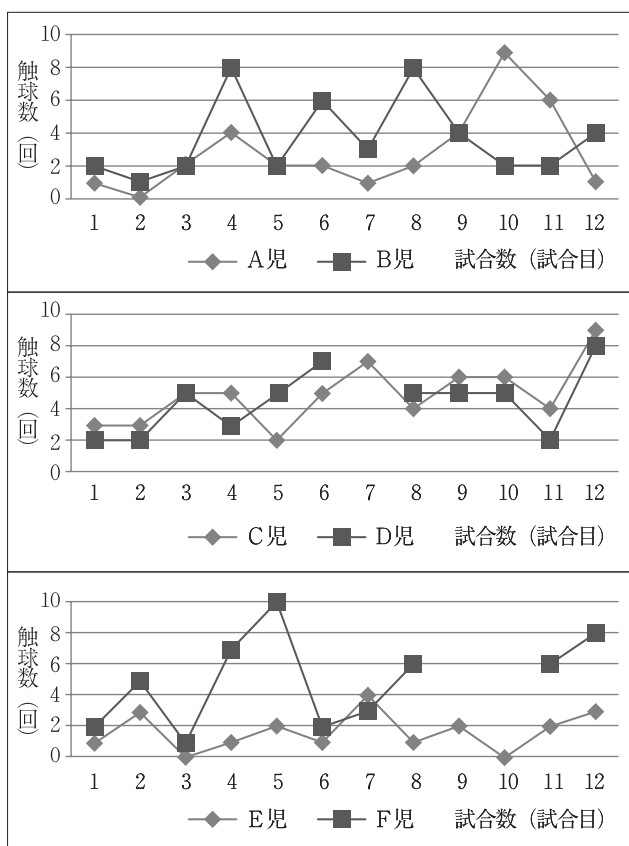


表2 抽出児の触球数の変化

\*D児は、けがのため7試合目はゲームに参加をしなかった。  
\*F児は、かぜのため9・10試合目はゲームに参加をしなかった。



た。最終試合では、初めてパスカットを成功させることができた。

E児は、常にボール保持者よりも後ろに位置し、意図的にボールにかかわろうとしなかった児童である。触球数も一番少なかったが、11試合目には初めてパスカットを成功させ、さらに、ゴール下にいる仲間に見事なアシストを決めた。自分では上手くゲームにかかわれなかったが、チームを客観的に見ており、作戦タイムの時には、自分がマークする相手からしっかり目を離さないことや、仲間がいる所にパスをしなければいけないことをみんなに伝えていた。

F児は、抽出児の中で最も触球数が多かった児童である。4試合目から触球数が飛躍的に増えた。人のいないスペースへ移動したり、シュートを積極的に打ったりできるようになった。単元後のアンケートに『失敗しても、みんなが「ドンマイ!」と言ってくれたので嬉しかったです。』と述べている。

## ② 抽出児の触球数とバディーチームの声数とのかかわり

触球数が多かったC児とF児に着目すると、一つの疑問点が浮かび上がる(表3)。一緒に試合をする小チーム内の試合中の称賛や励ましの声の数(以下声数)が少ないにもかかわらず触球数が多いのである。これだけを見ると、一見、触球数と声数にはかかわりがなさそうに見える。しかし、試合をしているときに応援してくれるバディーチームの応援の声数が多いことに気付く。C児から見ると、D児が所属するチームがバディーチームであり、F児から見ると、E児が所属するチームがバディーチームである。

つまり、C児が試合をしているときには、声数の多いD児が所属するチームから多くの応援を受けることになる。F児についても同様のことが言える。3番目に触球数が多いD児については、バディーチームからの応援の数が少なくても、一緒に試合をしている仲間から、多くの励ましや称賛の声を受けることになる。A児とB児については、一緒に試合をする仲間とバディーチームからコンスタントに称賛や励ましの声、そして応援を受けており、それにともなって、触球数も平均的な数値を示している。したがって、一緒に試合をしている仲間か、応援してくれるバディーチームのいずれかの声数が多ければ(チーム内の雰囲気がよければ)、児童の触球数も多くなるということである。これらのことから、触球数と声数には大きなかかわりがあることが明らかとなった。なお、表3にある「声数」は、プレイをしている児童が出し合う称賛や励ましの声数である。

## 6 考察

### (1) 研究内容1について

単元前後の児童アンケート「このチームに満足していますか」の結果を見ると、否定的評価をつけていた児童が2名から1名に減り、「満足している」と答えた児童が12名から21名に大きく増えた(表4)。このことから、チームスポーツの基礎基本をしっかりと定着させたことと、バディーチームの活用が有効に機能し合ったことで、チームへの帰属意識が高まり、なおかつ、チーム内の雰囲気がよくなったと言える。「どちらかという満足していない」と答えた児童は、チーム編成直後のアンケートでも否定的評価をしており、所属チームは試合で1回しか勝てなかったゲンゴロウズである。単元後の振り返りでは「バスケットボールでは一人で攻めないで、パスをしながらやるとうまくいくと感じた。チームワークがよくなると勝てないと思った。このチームで、1回でも勝てて嬉しかったです。」と記述している。決して仲間を非難するような記述ではない。むしろ、仲間と共に勝利の喜びを味わえたことが分かるものである。

さらに、単元後の児童アンケート「バスケットボールは好きですか」の結果を見てみると、否定的評価を付けていた児童が0名になり、「好き」と答えた児童が、15人から22人に

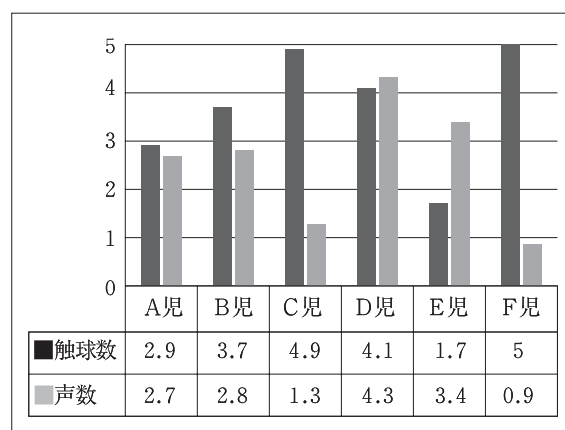


表3 1試合当たりの抽出児の平均触球数とチーム内の応援の平均声数

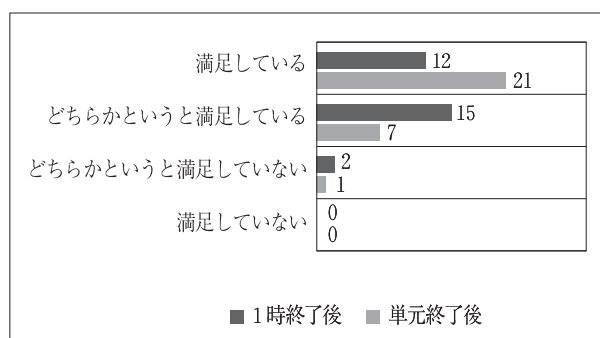


表4 児童アンケート「このチームに満足していますか?」の結果

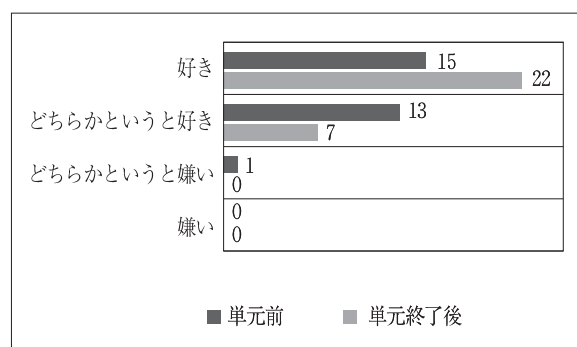


表5 児童アンケート「バスケットボールは好きですか?」の結果

大きく増えた(表5)。全体の約75%が4段階評価の4(バスケットボールが好き)を付けたことは大きな成果である。自分が満足のいくプレイができるようになったことも一つの要因ではあるが、やはり、コミュニケーションを積極的にとり合い、仲間から称賛や励ましの声を受け、よい雰囲気の中で活動できたことが一番の要因である。リーグ戦の戦績は、平成バスケが4戦全勝、ゲンゴロウズが1勝2敗1分けで2位、ひみこチームが3敗1分で3位という結果であった。1勝もできなかったひみこチームであったが、全員が所属チームに満足していたアンケート結果や以下に紹介する振り返りの文章からも、チームの雰囲気がいかに重要であるかが明らかである。

バス&ランは実践で使えたり、カットやパスやシュートをすると、チームの人が「ナイス!」とか、失敗したときに「おいしい!」「ドンマイ!」と言ってくれるのがとても嬉しいです。私もよく言っています。このチームが、かけ声が一番多いチームだったので、とても嬉しかったです。リーグ戦では最下位になってしまったけれど、悔いの残らないよい試合ができました。来年は一生懸命バスケに取り組んで、今度こそ勝ちたいです。このチームでよかったです。バスケットボールがとっても大好きです。

## (2) 研究内容2について

触球数と声数とに深いかわりがあることは前項で述べたとおりである。本単元をとおして、抽出児6名中3名が試合中にシュートを打ち、なおかつゴールを決めることができた。単元開始当初(試しのゲーム時)は、常にボール保持者よりも後方に位置し、あえてパスがこないようにしていた抽出児であったが、リーグ戦に入るところには、全員がゴール下のスペースでパスを待っていたり、パスカットを狙えるようになっていたりしていた。対戦相手やゲームの流れによって触球数に増減はあるものの、自信をもってゲームに参加できるようになったことは単元後の振り返りや実際のプレイから明らかである。

## 7 おわりに

本単元を実施し、何よりも嬉しかったのは、これまで運動することに消極的で、児童会主催の大会(運動委員会が企画し、休み時間に実施する大会)に参加したことのなかった女子児童が、自らチームを結成し、バスケットボール大会に参加をしたことである(写真4)。まったく、予期していなかった出来事であった。その中には、運動が苦手为本実践で抽出児となったD児とF児が参加していた。また、そのチームを応援するために、学級内からも試合に駆けつけた児童が多くいたことも嬉しい誤算であった。残念ながら、1回戦で6年男子チームと対戦して負けてしまったが、最後まで真剣にボールに向かう姿は今でも自身の目に焼きついている。今大会には、男子が3チーム14名、女子が1チーム5名参加した。昨年度までは、自分たち単独(自学年だけ)でチームを作ったことのなかった児童であったことから考えると、大きな変容である。

このように互いに誘い合って大会に参加する姿から、チーム内の雰囲気をよりよくし、その中で子どもたちが運動に取り組めるようにする実践は、新学習指導要領でも取り上げられているコミュニケーション能力の高まりにもつながり、生涯スポーツの視点から考えても大変有効である。自身のこれまでの実践を振り返ると、そのスポーツがもつ本来の魅力ではなく、勝敗にばかりこだわってしまう児童の多い授業を生み出していた。本実践では、バスケットボールというスポーツそのものの魅力にも触れさせることができ、授業外の活動にもつなげることができた(表5)。

今後の課題は、ゲーム中におけるメンバー相互の称賛や励ましの声の数を、チームによってばらつきなく増やすにはどのようにしたらよいかを追究することである。

### 〈引用・参考文献〉

- (1) 内山治樹 『体育科教育』、「なぜサポートプレイに着目してゲームを構想するのか」、大修館書店、2006年、6月号
- (2) 鬼澤陽子 『体育科教育』、「状況判断力の習得を意図したアウトナンバーゲームの意義」、大修館書店、2009年、9月号
- (3) 斎藤為之 『体育科教育』、「かわりにこだわったソフトバレーボールの教材づくり」、大修館書店、2005年、5月号
- (4) 松田雅彦 『体育科教育』、「地域・学校の中での学校体育の役割とは何か」、大修館書店、2006年、7月号
- (5) 文部科学省 『小学校学習指導要領解説 体育編』、2008年



写真4 抽出児も参加したバスケットボール大会の様子