

小学生のハンドボール指導における処方能力の発生分析 ー予備ゲームの工夫と関連してー

保健体育専修 修教 08-030

高橋 喜春

序論

研究動機・目的

平成 20 年度小学校指導要領解説体育編では、ボール運動は、「ゴール型」「ネット型」及び「ベースボール型」と表記された。新学習指導要領の「E ボール運動」の「内容の取扱い」(3)において、『「ゴール型」は「バスケットボール及びサッカー」を、「ネット型」は「ソフトバレーボール」を、「ベースボール型」は「ソフトボール」を主として取り扱うものとするが、これらに替えてそれぞれの型に応じたハンドボールなどのその他のボール運動を指導することもできるものとする。』と表記され、ハンドボールは「ゴール型」のボール運動の教材として高く評価されている。ハンドボールの教材としての魅力は、ボールを片手で容易に操作できること。さらに、ハンドボールの特性から特殊な技術を必要としない分、戦術学習に適していることが考えられる。それでは、実際の授業実践におけるハンドボールの指導において、教師の指導能力と、子どもたちにはどのような能力が必要なのか考えたことが研究動機となった。

そこで、本研究は、教材づくりの工夫と関連して、指導者の指導能力としての「処方能力」と学習者に必要とされる「創発能力」との関係性を発生論的運動学の立場から分析・考察しながら、明らかにすることを目的とする。

研究方法

本研究は、秋田大学教育文化学部附属小学校 4 年 A 組 (2008 年 11 月 17 日から 12 月 9 日)における石田の授業実践と、2 年 A 組 (2009 年 4 月 27 日から 6 月 19 日)における木谷の授業実践に参加しながら、両方の活動をデジタルビデオに記録した事例に基づく例証的研究である。ここでは、「応じられる」動きかたの形成を目指した予備ゲームの教材づくりを中心とした指導者の処方能力と学習者の動感形成の関係を発生論的運動学の立場から読み解いていく。その際、分析方法として、私的な主観におちいらないように、「あたかも私や我々がその場面で動いているかのような感じ」で筆者、授業者の石田、木谷、そして共同研究者の佐藤とともに間動感的に分析・考察していく。

本論

第 1 章 事例研究の意義

事例研究は、一人もしくは複数の被調査者の変化について、徹底かつ詳細に記述していくアプローチである。しかし、単にデータを集めて数量的に処理し、一般的にこのようなことがいえるということでは数量的な研究になってしまう。ある事例を観察したり、体験することで「あっ」と思える感動・エピソードを深く研究することが必要である。また、一度しか起こらないような体験、事象との出会いが大事なのである。ある事例について理解を深めていくとき、研究対象に共感し、筆者自らの主観で厳密に解釈、記述していか

なければならない。このように、体験に密着し、研究者と対象とが共鳴しあい、経験や直観を深く研究していくことが事例研究の大きな特徴だといえる。

第2章 発生論的運動学の意義

本研究における運動分析は、小学校のハンドボール指導における指導者の処方分析と学習者の創発分析を目的としたものである。したがって、発生論的運動学にも触れておかななければならない。運動学における運動分析では、人から人への運動感覚能力の伝承が主題化されている。本研究で主題化しようとしているのは、運動指導の実践的な運動分析である。「そこでは生徒や選手などの運動学習者が新しい動きかたを自ら生み出す〈創発〉の場合にしても、指導者が学習者に新しい動きかたの発生を促す〈促発〉にしても、そこでの両者に共通に目的とされているのは、運動発生の出来事である。」とあるように、科学的運動分析とは本質的な違いをもっていることを理解しておかななければならない。そして、運動感覚能力の全体系を解明していくことこそ最大の関心事になるのである。

促発能力とは

金子（2002）に依拠すると、「促発能力」は指導者側の能力であり、「促発」という表現は、「受け手の運動感覚能力の図式化を促して形態発生させること」を意味する。ここで、促発能力を①観察能力 ②交信能力 ③代行能力 ④処方能力の四つに指定することができる。ここで挙げられた四つの促発分析能力のうち観察能力、交信能力、代行能力の三つの能力は、「伝え手の基礎的な能力」である。また、最後の処方能力は統合的意味構造をもち、その素材として収集したデータを受け手の個性や運動感覚能力に合わせて処方し、その成果を本人に戻してやるという、いわば、「運動感覚的方法論を実現できる決定的な重要さをもつ促発能力」である。とりわけ、本研究では④の処方能力の発生について分析をしていく。

創発能力とは

金子（2002）に依拠すると、「〈創発〉（ēmergere）という表現は、ここでは、その個人の運動感覚に新しいメロディーが流れて、新しく一つの運動形態が創出されること」が意味される。能力構造をみていくと、四つの分節をもった能力構造を認めることができる。創発能力は①体感能力、②コツ創発能力、③カン創発能力、④即興能力によって体系化されている。本研究では、原身体の根源をなし、運動の起点となる運動感覚能力の「体感能力」と、運動における状況の意味構造を読み取る運動感覚能力が意味される「カン創発能力」について触れていくこととする。

第3章 ハンドボールの構造特性と分類論

佐藤（1997）らは、球技の魅力は、ゲームの攻防状況のなかで、子供たちが作戦を工夫して自チームを有利に導くことができるようになっていく過程と結果にあるとしている。子供たちが本当の魅力を味わうことができるように、球技の学習において中心となる戦術的な内容を身につけさせておかななければならないと述べている。球技の教材解釈として、戦術の「動きの形」を前景に置いて、球技の教材特性をとらえておく必要があると指摘し、戦術の「動きの形」は、個から集団へと“視点変更”することによって、それぞれのレベルの「動きの形」が見えてくるので、重層的な構造特性を有すると述べている。

ハンドボールの局面構造

ここでは佐藤(2000)のゲーム局面のとらえ方をよりどころとして述べていく。常に「準備・展開・終決」という局面が循環する攻防の「切り換え」が特徴的である。さらに、攻撃には速攻とセット、防御では戻りとセットという4つの局面に分節けられる。準備局面では「ポジションにつく」「位置取り」。展開局面では「きっかけ」「継続」。終決局面では「突破」「シュート」に分節される。

第4章 体育科におけるハンドボールの教材づくり

佐藤(2001)は戦術学習の明瞭な系統性をもたせるために、ゲーム形態を「基礎ゲーム・予備ゲーム・目標ゲーム」と分類した。基礎ゲームは、「正規のゲームの基礎となる動きが含まれたゲーム形態」である。予備ゲームは、「正規のゲーム理念を含み、ゲームの中で戦術を簡易なルールを通して学習することができる。」目標ゲームは、「ほぼ正規のゲームの理念をもったゲーム形態」である。本研究の対象である秋田大学教育文化学部附属小学校における体育の授業カリキュラムには佐藤の分類論・構造論が大きく反映されている。

第5章 指導実践における例証分析的考察

処方能力の発生様態

石田、木谷の実践から、指導者が学習者に処方を実施している場面と、学習者に運動発生が生じている場面と16の例証を抽出し、分析・考察をおこなった。両教師の実践例から、次のような三つの処方能力の発生を分析することができた。

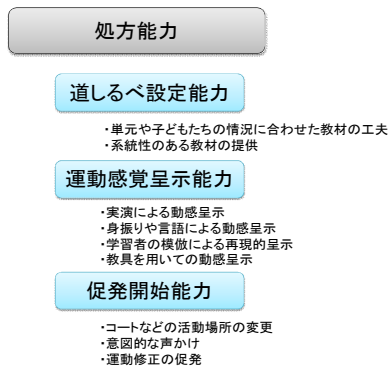
- ①・・・「道しるべ設定能力」を駆使し、単元や子供たちの状況に合わせた「基礎・予備ゲーム」を工夫し、「動きかた」を学びの中心とした系統的な戦術学習を分析することができた。
- ②・・・実演、身振りや言語、模倣による再現、そして教具を用いて動きの感覚を伝えた「運動感覚呈示能力」の発生の様態を分析することができた。
- ③・・・上述した二つの能力によって選び出された動感呈示内容をどんな状況で開始するかを判断・承認する「促発開始能力」の発生を分析することができた。

以上のことから、図1のように処方能力の発生様態を体系的に整理することができた。

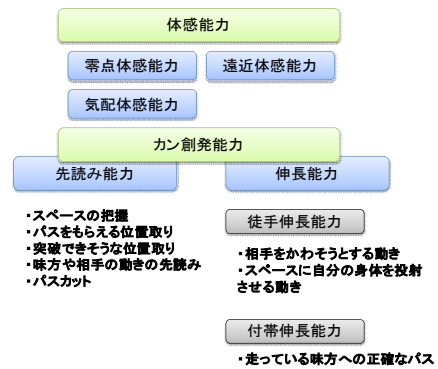
創発能力の発生様態

ここでは、指導者の促発によって確認された、学習者の創発能力と、その動感形態について考察する。

両教師の実践から、共通して「創発能力」のなかの「体感能力」と「カン創発能力」の発生を確認することができた。さらに詳しく見ていくと、「体感能力」では「零点体感能力」を中心に確認することができた。運動現象は時間の経過とともに現れては消えていく。＜今ここ＞という状況において、「直感」によって感じ取ることができたり、先の動きを「予感」でもって感じ取ったりすることは重要な運動感覚能力である。これらは、それぞれの単元の前半で主に確認された。「カン創発能力」においては、「先読み能力」と「伸長能力」を確認することができたのは特筆に値する。これらの能力における動感形態の発生については図2のように体系化することができた。



(図1) ハンドボール指導における処方能力の発生様態の体系



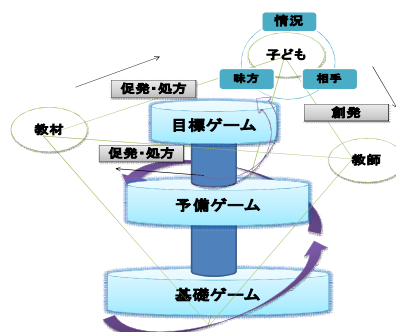
(図2) 創発能力の発生様態の体系と動感形態

結論

これまで、促発能力と創発能力の発生様態をまとめあげてきた。これらの関係構造と予備ゲームとの工夫の視点から以下のことが明らかになった。

「基礎ゲーム」から「目標ゲーム」へと学習が進むにつれて、教師・教材・子どもというつながりを通じた促発と創発の営みは循環しながら相互に発生していることが考えられる。そして、そのつながりが幅を増し、深い関係になることが考えられる。また、学習者（子ども）は「私の運動」として自分自身の運動感覚を発生させている。ハンドボールというボールゲームにおいて、「私の運動」とは＜味方と相手に応じた動きかた＞と＜状況に応じた動きかた＞と二つの意味をもつことが考えられる。この学習者が創発した、運動感覚に指導者も共感できなければならない。そこでは、相互に運動感覚を交信する能力が身についていなければならないということが明らかになった。このことから、図3のように教材の工夫を通しての促発と創発の関係構造を示すことができた。

とりわけ、指導者における処方分析がどうあるべきなのかを考えると、「観察能力」が最も重要であり、その能力を駆使して、子どもたちの動きかたの意味構造を読み取ること、すなわち、子どもたちの実態を把握し、実態に応じて教材を工夫していくことが教師に求められる能力であることが明らかになった。



(図3) 促発と創発の関係構造

—予備ゲームの工夫との関連を通して—

※引用・参考文献省略