

佐藤眞美子 (1511039)

〈序論〉

○研究動機・目的・方法

筆者は、「ボールあそびの集い」の経験から子どもたちと触れ合うことは、楽しいことでもあり難しいことでもあると感じ、上手く指導ができなかったときは、次はどうすればいいのかを考えるようになった。現行の小学校学習指導要領では、授業でハンドボールを取り扱ってもよいこととなっており、またハンドボールの授業が増えてきているからこそ、子どもたちのために系統性のもった指導を実施していくべきだと考える。先行研究や実際のハンドボールの授業実践例を研究し、これからの筆者の教育活動に生かしたいと感じるようになり、小学校におけるハンドボールの系統的指導について研究するに至った。

本研究の目的は、まず我々が関与した小学校中・高学年の授業実践例について教師の処方能力のうち、とりわけ道しるべ設定能力の観点から分析し、把握していくことである。すなわち、指導助言や介入授業という形で授業に入り込み、系統的指導による子どもの変容などを見ていく。よって、本研究では、特に3つの事例分析から学年や子どもの実態に合ったハンドボールにおける系統的指導のあり方を明らかにしていく。

本研究は、A大学附属小学校5年におけるS先生、盛岡市立M小学校5年におけるT先生、秋田市立I小学校3年におけるS先生の授業実践に関与しながら、全活動をデジタルビデオに記録した事例に基づく研究である。そこでは、ビデオ観察とエピソード記述による事例について道しるべ設定能力の観点から分析していく。

〈本論〉

○事例研究・関与観察・エピソード記述について

3つの授業実践例を対象として研究するにあたっては事例研究を行っていくわけだが、ここでは事例研究とそれに関係している関与観察、エピソード記述について述べていく。事例研究とは、一つまたは少数の事例について詳しく調査・研究し、それによって問題の所在・原因を究明し、一般的な法則・理論を発見しようとするものである。そのためには、一方で自ら対象者に関わりながら、他方で対象者の様子を観察する関与観察が必要になる。また、事例研究は関与観察におけるエピソード記述の深さが重要になってくる。本研究の特色は、指導助言や介入授業という形での関与観察、エピソード記述、ビデオ観察によって分析することである。

○ハンドボールの指導における促発能力について

促発能力は、観察能力、交信能力、代行能力、処方能力の4つに指定することができる。本研究は、処方能力のうち、とりわけ道しるべ設定能力の観点から分析していく。道しるべ設定能力とは、伝え手が受け手に運動感覚図式を伝承するときに、手順を示す能力のことである。つまり、子どもたちの実態に合い、なおかつ教師が設定した授業のゴールに向

かっていくことができるような内容を、ゲームや技術・戦術練習としての道しるべを子どもたちに設定する能力である。この能力は、観察、交信、代行能力の全てを含むもので教師にとって重要な能力となる。3つの授業実践例を教師の道しるべ設定能力の観点から分析することで、系統的指導のあり方を明らかにした。

○系統的指導法に関する事例研究

3つの授業実践例から「基礎ゲーム」、「予備ゲーム」、技術・戦術練習を抽出して、教師の道しるべ設定能力の観点から分析を行い、考察した。「基礎ゲーム」とは、正規のゲームの基礎となる動きが含まれた簡易なゲーム形態のこと、「予備ゲーム」とは、正規のゲームの理念を含んだ簡易なゲーム形態のことである。子どもの変容が一番みられた授業実践からゲーム、練習の内容とゲーム様相と子どもたちの意識の変容を一例として以下に示した。

ゲーム、練習	ゲーム様相と子どもたちの意識の変容
① 「突破ゲーム」(基礎ゲーム) ・ディフェンス2人に対してオフェンス3人で攻めるゲーム。ディフェンスにタッチされずに突破できれば1点となる。	子どもたちのアンケートから「別々の方向でそれぞれ突破するようにした、ディフェンスを2人で引き付ける」などという回答があり、ゴールに向かって攻めるという動きが形成された。
② 「ランパスシュート」(技術・戦術練習) ・2人組になりランパス、最後にシュートをす。動かずに手のみでパスを妨害するディフェンスを立たせる。	試しのゲームの中で一番浮き彫りとなったパスキャッチのミスが減った。相手がボールをリリースする瞬間に「1」、自分がキャッチするときに「2」という声かけなどから子どもたちのパスキャッチの上達が見られた。
③ 「オールアタックゲーム」(予備ゲーム) ・ゴールキーパーを含めた5対5のオールコートのゲーム。ゴールキーパーを含めた5人全員がセンターラインを越えないと得点にならないというルール。	試しのゲームでは見られなかったパスをつないで攻める動きが形成された。オフザボールムーブメントについてもアンケートから「誰もいない所、空いている所に動く」などといった回答がみられ、ゴールとなる7対7のゲームにつながる動きが形成された。

〈結論〉

系統的指導を行うには、系統性のある「基礎ゲーム」と「予備ゲーム」を子どもの現状に応じて設けることで2つのゲームの関連が強くなる。それが、子どもにとって理解しやすく、子ども自身が考えて動くことができる活動を生む。また、ただゲームの回数を踏むだけでは技術面での身に付く能力は乏しい。さらにランパスなどの技術・戦術練習を含めることによって系統性のあるゲームがさらに効果的になると考えられる。系統的指導を行うためには、子どもに合った段階を踏んだ系統的なゲームを含める必要がある。そのためには、子どもの実態に合わせて指導法を変化させていく教師の道しるべ設定能力が重要になってくる。

(引用・参考文献省略)