

# 体 育 科 教 育

口絵・連載2 ■日本で一番受けたい体育の授業 高橋健夫……………5

アルティメットで楽しい戦術学習を

〈授業実践者〉—東京学芸大学附属世田谷小学校 鈴木 聡教諭〈

巻頭エッセイ 「体育の授業を総合芸術に」 佐々木涼子……………9

## 特集 みんなが伸びる「ボール運動」「球技」の授業

「座談会」球技の分類と学習内容を考える 藤井喜一・岩田 靖・佐藤 靖……………10  
子どものつまずきを解消させる教師の視点 黒川正紀……………18

ボール運動、球技の作戦・戦術をどう教えるか 加藤敏弘……………22

「座談会」作戦・戦術をどう教えたらよいか 赤羽根直樹・吉村 正・岡出美則……………28  
〈ボール運動の系統性と学習内容を考える〉

(1)本校独自のボールゲームを例に 鈴木 寿……………34

(2)攻守入り乱れ型のボール運動を例に

木村和泰・網 和弘・安西正史・岡田弘道・中井隆司……………38

(3)中学校の球技を例に 牧田卓司……………42

フラッグフットボールの系統性と授業実践 大後戸一樹……………46

みんなが伸びるバレーボールの授業 田村敏男……………50

ゲーム創りでみんなが伸びるテニスの学習 石本月洋……………56

次 号 予 告  
●巻頭エッセイ 池田清彦

### 特集「体育の評価規準をどうつくるか

●これからの教育評価の在り方 田中耕治

「座談会」指導要録改訂で求められる評価規準の作成はどう在るべきか

渡邊 彰・大貫耕一・木原成一郎

●体育科のカリキュラム作成における教育評価の役割とは 森 敏生

●体育では、何を、何のために評価するのか 海野勇三

●体育の評価規準作成のポイント 品田龍吉

●評価規準運用の手応えとこれからの課題 浅井康正

●「基本の運動」「器械運動」の評価規準をつくる 中本雄一

●「陸上運動」の評価規準をつくる 豊田敬慈

●中学校・体育理論の指導計画と評価規準をつくる 小山吉明

●教育委員会・評価規準作成の試み 大野芳樹

●実践報告「小学校体育授業における絶対評価のメリット・デメリット」 野崎武司

### 連載

▼スポーツ記者の目 佐野慎輔

▼風速計 脇田泰子

▼学校と地域をつなぐ総合型地域スポーツクラブ 山口泰雄

▼現場で役立つメンタルトレーニングの技法 上野耕平

▼子どもの目を輝かせる教材と教師の間わり 平川 謙

▼職員室のひとりごと 弥生の風

▼Q&A 若手教師のための相談室 石橋義秀

▼英語でスポーツ！ ボール・レクター

▼運動の楽しさと基礎・基本を学び合う体育学習 荒木健次・中島美佳

▼文部科学省だより 渡邊 彰

▼スポーツ「新・職人」賛歌 岡 邦行

▼エッセイ ボール・レクター

# ボール運動、球技の作戦・ 戦術をどう教えるか

## ●作戦、戦術、戦略とは何か

新学習指導要領（平成10年）の小学校高学年のボール運動、中学・高校の球技では、表1のように作戦に関する記述が変化している。

表記上の大きな違いは、それまでの「作戦を立てる」から「作戦を生かす」に変化していることである。つまり、高校(3)の記述にあるように、ある課題の解決に向けた具体的方策を実行することが求められていることがわかる。このことは、中学校保健体育の目標に「課題を解決するなどにより」という記述が加えられていることから明らかである。

「作戦を立てる」という場合は、単に「計画を立てる」と言うときよりも「戦いに勝つ」という明確な目的に向かって、具体的に実行することに重点が置かれる。ボール運動や球技は、実際の戦争とは違い、一定のルールとフェアプレーの精神にのっとり、相手との駆け引きを楽

しむ。したがって、勝ってばかりいるより、勝ったり負けたりするくらいのレベルでお互いに競り合い、ハラハラ、ドキドキ、ワクワクしながら、最後まで勝敗がもつれるようなゲームを楽しむことが重要である。

「もう少しで勝つたのに」とか、「もう少しで負けていたかもしれない」と思えるようなゲームを数多く体験することによって、次の戦いに對する意欲がかき立てられ、「よし、この次は何とかがしてやっつけてやろう」とか、「今度はもっと引き離して勝つてやろう」という気持ちを持たせることができる。将来、困難な状況に迫られた時に、プラス思考ができるようになるばかりか、そうした困難な状況を打開するため具体的な方策を練って、解決する力をつけさせることができる。それが「作戦を立て、それを生かす」ということである。

スポーツ場面では、「作戦」「戦術」「戦略」という用語が使われる。その用語の違いをまとめると次の表2になる。

## 加藤敏弘

茨城大学教育学部  
知能経営講座助教授



●体育の授業において「作戦を立てる」とは、子どもたちに、ものごとに対してつねに前向きに考える姿勢（ポジティブ・シンキング）を身につけさせ、その具体的方策を練り、実践力を養うことである。教師は、その過程の重要性を理解し、その要点と援助・助言のタイミングを学ぶ必要がある。

この区分はボールゲームにおける一般的な用語の使い方の特徴を示し、理解を助けるためのものである。授業では、「この試合はわざと負けておいて次の試合に備えよう」というように戦略を考えることはあまりないので、ゲームに備えて計画を立てて行動を起こすこと全体を「作戦」と呼び、その作戦の中でプレーヤーが創意工夫しながら持てる技術を発揮し、ゲーム中の局面を打開する方策を「戦術」と理解するとよい。

## ●体育の目標と「作戦を生かす」と

体育が目指している人間像は、明るく健やかで活発な人間である。しかし、今日の子どもたちを取り巻く状況は、ますます厳しくなるばかりで、子どもたちは本来の明るさを失い始めている。急激な社会環境の変化は人々に様々なストレスを生起させる。だからこそ、困難な状況に出会ったときに、それに立ち向かい解決する

表1 新旧学習指導要領の比較

	新	旧
小学校	チームに適した課題をもって次の運動を行い、その技能を身に付け、簡単な作戦を生かしてゲームができるようにする。	次の運動の技能を身に付け、ルールを工夫したり、簡単な作戦を立てたりしてゲームができるようにする。
中学校	チームの課題や自己の能力に適した課題をもって次の運動を行い、その技能を身に付け、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする。	次の運動の技能を身に付け、攻防の仕方を工夫するなど作戦を立ててゲームができるようにする。
高校	(1) チームの課題や自己の能力に応じて次の運動の技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする。 (2) チームの課題や自己の能力に応じた課題の解決を目指して、計画的な練習の仕方やゲームの仕方を工夫することができるようにする。	(1) 次の運動の技能を高め、作戦を立て、それに適した攻防の仕方を工夫してゲームができるようにする。 (2) チームにおける自己の役割を自覚して、その責任を果たし、練習やゲームができるようにする。

(注) 太字は筆者。

表2 ボールゲームの戦略・作戦・戦術

	影響の範囲	主たるアイディアマン	チームの具体的方策例
戦略	大会全体	監督・コーチの考え	メンバーの決定や交代、マークマンの決定等
作戦	1試合の戦い方	チームの合意	攻撃・防御システム、タイムアウト、各種フォーメーション等
戦術	試合中の局面打開	プレーヤーの創意工夫	コンビネーションプレーの選択、オープンスペースを作る等

過程を経て、最後には必ずどちらか一方が勝ち、もう一方は負ける。相手の喜びや悔しさに想いを寄せることによって、人間理解に通じる。

子どもたちは勝ち負けという結果だけにとらわれてしまう。そこで「作戦を立てる」という過程を体験させることによって、次のゲームに向けての建設的な姿勢を養うことができる。その立案過程で子どもたちには、チャレンジ精神、協調性、決断力、合意形成力、あきらめのよさと心の切り替えが求められる。さらに、実施段階(ゲーム中)では、状況判断力、臨機応変さ、調整力、修正力、リーダーシップ、フォロアーシップ、創造性、冷静さが求められる。

### ●作戦を工夫するポイント

今日の学校教育では、自然科学的な発想から何か問題が起こった時にその原因を追求しようとする。つまり、過去にさかのぼってその原因を突き止める。自然現象を相手にした場合には、確かにこのような原因分析は有用であり、こう

した因果律に基づいた思考によって天気予報のように明日を予測することが可能になる。

しかし、人間の活動は、自然現象と同じではない。例えば、ゲームの敗因を突き止め、相手チームの有力選手の得点を抑えるための対策が練られ、その作戦がうまくいったとする。しかし、自チームの得点が全く入らなかつたり、相手チームの目立たない選手が突然大活躍し、再び負けてしまうこともある。条件設定によって一定の法則を導くことができる自然現象に比べ、このことがゲームの魅力を生み出す。

したがって、ゲームで作戦を立てる際に、試合でうまくいかなかった原因を究明するだけではいけない。むしろ、原因追求にこだわると、時に悪者探しになってしまう。

話し合いのきっかけとして、失敗したこと、うまくいかなかったこと、気に入らなかったこと、追いつめられたこと、悔しかったことなど困難な状況や印象深い嫌な出来事を列挙させることは大切である。ここである程度子どもたちの心にあるわだかまりを吐き出させてしまう。

その状態から次のゲームに向けてどうしたらよいのかという具体的方策を導き出すまでの過程が非常に大切である。まさに、そこがものごとに対して前向きに考える(ポジティブ・シンキング・positive thinking)姿勢を養う重要な鍵を握っている。

例えば友だちの悪いところばかりを指摘するのではなく、「いいところみつけ」をしてみる。

そのことで、もっとうまくいくのではないかとお互いに思えるようになるかもしれない。そうした発想の仕方が求められている。

試合中にうまくいかなかった原因を分析することも大切であるが、試合でうまくいったことやよかったこと、うれしかったことや成功したことを積極的にイメージする。そのイメージをさらに膨らませる。教師は、子どもたちが作戦を立てるといふ過程で、ポジティブ・シンキングになれるように、援助・助言をしなければならぬ。

### ●作戦を立てる手続きはどの順番か

一度決めた作戦にこだわるあまり、チームの力の半分も出せないことがある。「こんなことなら作戦なんか立てるんじゃないか」と思う時もある。このように自ら立てた作戦に自ら束縛されてしまうのは、実は作戦を立てる際の手続きに問題があることが多い。

作戦に限らず、何かを成し遂げさらに高めるためには、綿密な計画を立て、果敢に実行し、その成果を適切に評価し、次の計画に向けてあらたな方針を設定しなければならない。これを図解すると図1のようになる。

このサイクルは、計画を立案する時にも実行している時も、評価(見直し)の時にも巡る。実は、方針を修正する局面(Feedback)でも巡るが、他の局面と異なり目に見えにくいので、なかなか理解されない。見かけ上の計画を立て

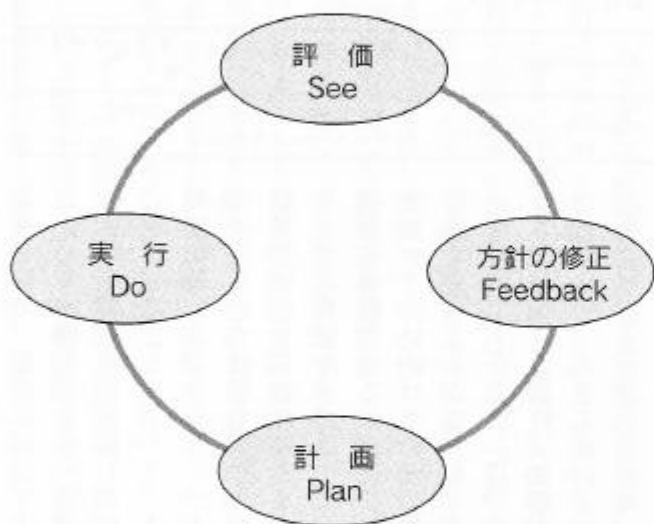


図1 行動計画立案実行サイクル

ることも、それらしく実行することも、その成果をある程度分析し評価することも比較的簡単である。しかし、そこから次の計画に反映させる過程で、チームメンバー一人ひとりのアイデアが創出され、影響し合い、全員の合意を得ることは、至難の業である。

試合中うまくいかない原因がわかっても、それを乗り越える手段がチーム内で確立されていないと、メンバーの意思疎通が図れず、チームが崩壊してしまふ。その結果、ゲームが終わった時に、作戦を立てたこと自体に不満を漏らす結果に終わり、マイナス思考(ネガティブ・シンキング・negative thinking)になってしまう。伝統のあるチームが強いのは、このフイー

ドバックの過程で独自の方法を持っているからであり、まさに、底力とはこのことを指す。

### ●作戦を立案評価する局面とは何か

チームゲームにおける作戦には2つの局面がある。1つはゲーム開始前に立案する作戦で、もう1つはゲームが始まってからの作戦である。前者が戦略に基づいているのに対し、後者は戦術の確認とその組み合わせである。前者は、試合が終了してから次の試合までの間に練習が入るので、「練習計画を立てる」とことと「試合の作戦を立てる」ことの2つの段階からなる(図2)。後者は、前半と後半の間のハーフタイムやタイムアウトなどの短時間に「評価↓方針の修正↓計画」が行われる(図3)。

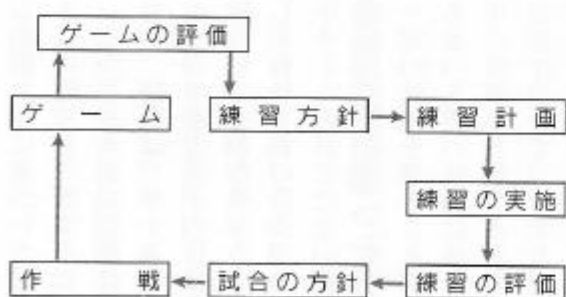


図2 ゲーム前の作戦立案サイクル



図3 ゲーム中の作戦立案サイクル

### ●評価のための3つの手順

チームゲームでは、子どもたちが反省する段階からチーム全体を見つめ直す段階へ高める必要がある。そして、方針を修正するためには、チームの合意を形成する必要がある。そのためには「話し合い」が欠かせない。この話し合いの仕方が重要で、教師は次のようなステップを理解しておくとうい。

#### ①現状把握（主観的事実）

ゲームの勝敗にかかわらず、ゲームの時に感じた問題は何かを個々人で洗い出す。危険な場面、困った場面、不満に感じた場面、我を忘れてしまった場面などを思い出し、その時実感した問題を学習カードに箇条書きにする。タイムアウトの時などは、コートの外から見ているチームメイトの意見を尊重する。

#### ②ゲーム分析（客観的事実）

ゲームの結果をそれぞれの球技の特徴に合わせて、データに基づき客観的に振り返る。得点と失点、ボールの支配率、シュート等の成功率、ミス率、攻撃回数に対する得点の割合など種目の特性に応じた記録用紙を作成し、ステップ①で感じた主観的事実を客観的データによって冷静に振り返る。ビデオ撮影したゲームをもう一度見直ししながら、記録用紙に記入するだけでも随分効果がある。試合の最中は、前半が終了した時点でこうしたデータを素早く集計できる仕組みを考案するのもよい。

③原因追求（主観的事実と客観的事実のすり合わせ）  
なぜ、そうなったのかその原因を考えてみる。体力、技術、戦術、戦術、チームワークなどさまざまなレベルでその要因を見つけた。そしてもしこのままの状態が続いたらどうなるのか、さらに予想される事態を回避するためにどこから立て直す必要があるのかを考えて話し合う。

表3 作戦を立てるためのステップ

場面		内容	ポイント	具体的内容
話し合い場面	ゲームの評価 See	Step1	現状把握 主観的事実をあげる	危険なことはなかったか。嫌なことはなかったか。困ったことはなかったか。
		Step2	ゲーム分析 客観的事実を把握する	自チームと相手チームの得点と失点、ボールの支配率、シュート等の成功率、ミス率等のデータ分析。
		Step3	原因追求 主観的事実と客観的事実をすり合わせる	なぜそうなったのか。このままいくとどうなるのか。体力・技術・戦術・チームワークの分析。
	合意形成 Feedback	練習の方針設定	チームの努力目標を設定する	できること、できそうなこと、できないことを分類し、それぞれ具体的な数値目標を設定する。
	Plan	練習計画立案	ドリルの考案と確認	目標を達成するためのドリルを考案し、そのポイントを確認する。
練習場面	Do	練習の実施	系統的・段階的にドリルを実施	ドリルとドリルの順番や組み合わせ方が適切かどうか判断しながら実施。
話し合い場面	See	練習の評価	体力テスト、スキルテストの実施	練習前と後で体力や技能にどのような変化があったかを測定して評価する。
	Feedback	ゲームの方針設定	チームが目標とする大会の成績を決める	できたこと、できそうなこと、できなかったことを分類し、ゲームに向けた具体的な目標を設定する。
	Plan	作戦の立案	システムの考案と確認	練習でできたことを組み合わせ、チーム内の役割分担を決めてゲームプランを策定する。
ゲーム場面	Do	See	戦況分析 自チームと相手チームの戦い方	なぜ勝っているのか、負けているのか、相手チームの主力は誰か？
		Feedback	方針修正 作戦の確認、修正、立て直し	今の作戦でよいのか、なぜうまくいかないのか、修正する必要はあるか、変更する必要はあるか。
		Plan	戦術確認 いつ、どこで、誰が、どのように	いつ、どこで、誰が、どのように、何を行うか。そのために他のプレイヤーは何をすべきか。

●チームの合意形成を促すための必要性  
原因をつきとめたところで、チームとして「できること」と「できそうなこと」と「できないこと」に分類する。長期的には「できないこと」を「できるようにすること」が目標となるが、中

期的には「できそうなこと」が「できるようになること」を目標として掲げ、短期的には「できること」を「さらに確実にできるようにすること」がチームの目標となる。このとき、「いいところみつけ」が役に立つ。よかったこと、うまくいったこと、楽しかったことのイメージを膨らませる。ハーフタイムやタイムアウトの時などゲーム中の作戦では、中・長期的な目標を掲げることが無意味である。「できること」を「いつ」「どこで」「誰が」「どのように」行うのかを確認し、成功するイメージをチームのみんなで共有することが大切である。

### ●危機管理（リスク・マネジメント）

最後に作戦の内容を再確認するが、特にゲーム中にうまくいかない時や、ある一定の点差がついてしまった時などにどうするのかを決めておく。例えば、ある子どもがボールを持つたら1人でプレーしてしまい、味方にパスが回らないことがチームの課題であったとする。チームでなるべくパスを回しながらゲームを進めることが合意され、それに基づいて練習もした。しかし、ゲームになったとたん、やはり1人でプレーをしてしまう。このような時、どのようにして修正するのかをみんなで確認しておく。タイムアウトをとるのか、メンバーチェンジをするのか、リーダーが大声を発するのか、あらかじめ決めておくのである。

また、うまくいかなかった時に、これまでの

計画や作戦がまともであったのかどうかをチェックすることも必要である。自分たちの技能レベルや体力レベルにふさわしい作戦であったのか、無理はなかったのか、計画を実行するための時間的な余裕はあったのかなどをチェックする。表3にこれらの流れとポイントを示す。

### ●チェック

「作戦を立てる」のは、決して難しいことではない。その時々状況に応じて、基礎基本に忠実にプレーできているかどうかをチェックし、「できること」を「さらに確実にできるようにする」ためにどうしたらよいかを工夫することである。新しい練習に取り組む前に、それまでの練習のポイントをもう一度確認し、そのポイントをさらに強調するような練習を繰り返す。そうした普段の練習の成果をゲーム中に存分に発揮している姿（グッドイメージ・good image）をチーム内で共有することができれば、作戦はほぼ成功したと言える。

〈注〉

(1) 英語圏では、strategyを全体の作戦計画に、tacticsを個々の戦術の用兵として使うことから、日本語の戦略と戦術に対応する。ところが、「作戦」を和英辞典で調べるとstrategyとtactics(両者を区別)とtacticsの「作戦」に着眼した概念とoperationとで用語が異なる。(2) このサイクルからフィードバックを除いたものを「PDCAサイクル」と呼ぶ。また、「計画(plan)→実施(do)→チェック(check)→改善(adjust)」の概念「ティンバーナクル(The Deming-Circle)」が「PDCA Cycle」と呼ぶ。