

# 国内小学校体育のゴール型種目における 修正されたゲームに関する検討

村 上 大 記

Modified Games in Goal Type Games  
in Domestic Primary School Physical Education

Taiki Murakami

## 抄録

本研究は、国内小学校体育のゴール型種目における修正されたゲームの教育的意義を高めるために、今後の研究の方向性と課題について検討するものである。平成29年改訂の小学校学習指導要領において、体育科のボール運動系領域では、戦術的な意思決定力や状況判断力の育成が求められている。本研究では、従来の技術習得中心の指導に代わり、欧米で発展した Teaching Games for Understanding (TGfU) をはじめとする戦術中心の学習指導法を取り入れることで、子どもたちが戦術的な気づきを得ることを目指した、修正されたゲームの設計とその実践的研究について概括した。その結果、主にバスケットボールとサッカーの種目において修正されたゲームの研究が進められており、プレイヤーの人数、コート広さ、特別なルールといったゲーム要素を子どもたちの発達段階に合わせて調整することで、適切な意思決定を促し、戦術的な理解を深める効果があることが明らかになっている。さらに、本研究では今後の課題として、低学年や多様な種目を対象とした研究の必要性や、ゲームの楽しさや運動有能感を向上させるための工夫、共通用語を用いた一貫性のある研究の重要性を指摘している。これにより、修正されたゲームが持つ教育的意義をさらに発展させ、より効果的な体育教育の実現に寄与する方向性を示した。

## I. 緒言

平成 29 年に告示された小学校学習指導要領の体育科における目標には、各種運動の基本的な動きや技能を身につけることや、自己の課題を見付けその解決に向けて思考し判断する力を養うことが示されている（文部科学省，2017）。中でも運動領域の内容のひとつである「ボール運動系領域」は、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3つの型によって構成され、それぞれ「ボール操作」と「ボールを持たない時の動き」の技能で構成されている。このボール運動系領域は個人対個人、あるいは集団対集団で競い合う中で、楽しさや喜びを味わうことができる運動であるとされている（高島ほか，2022）。

その中でゴール型は、「コート内で攻守が入り交じり、ボール操作とボールを持たない時の動きによって攻防を組み立てたり、陣地を取り合って得点しやすい空間に侵入し、一定時間内に得点を競い合うこと」を課題としたゲームであることが明示されている（文部科学省，2017）。ただし岩田（2016）は、ゴール型は「意思決定の契機の多さ」「空間の流動性」「行動の自由性」という難しさを有しており、子どもたちにとってのゴール型の難しさにもっと目をむけるべきであると述べている。加えて子どもたちの意思決定を促す、よりわかりやすい条件を生み出すことや、行動の選択を意識しやすくするように、ゲームの修正を試みることが重要であることを指摘している。

学習指導要領においても、ゴール型の指導内容について以下のように明記されている。低学年では「簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること」。中学年では「基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをすること」。高学年では「ボール操作とボールを持たない時の動きによって、簡易化されたゲームをすること」。ゴール型における易しいゲームおよび簡易化されたゲームとは、ゲームを児童の発達の段階を踏まえて、基本的または実態に応じたボール操作で行え、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻める側のプレイヤーの人数が守る側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コートの広さ（奥行きや横幅など）、プレイ上の緩和や制限（攻める側のプレイ空間、触球方法の緩和や守る側のプレイ空間、身体接触の回避、触球方法の制限など）、ボー

ルその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲームであることが示されてある（文部科学省，2017）。

このようにゲームを易しく、もしくは簡易的に修正することが推奨されている背景として、欧米圏で発展してきた戦術中心の学習指導論の影響を大きく受けていることが述べられている（岩田，2016）。その流れを汲み国内においても修正されたゲームに関する研究をさらに発展させ、体育授業においてより効果の高い修正されたゲームを実践していくことが今後ますます求められると考えられる。そこで本研究では特に子どもたちにとって難度が高いとされる小学校体育のゴール型を対象に、修正されたゲームに関する研究の今後の課題について検討を行う。

## Ⅱ. 研究の目的と方法

本研究は、小学校体育のゴール型における修正されたゲームに関する研究を概括することを通して、修正されたゲームが持つ教育的意義をさらに発展させ、より効果的な体育教育の実現を目指すための課題を明らかにすることを目的とした。

## Ⅲ. 戦術中心の学習指導論の概要

イギリスのラフバラ大学において Bunker & Thorpe（1982）は、それまでの技術習得に焦点を当てた伝統的な指導方法が戦術的な理解や意思決定を軽視していると主張し、それに変わる指導方法として Teaching Games for Understanding（以下、TGfU）を提唱した。TGfU は特定の戦術的課題が鮮明になるようにルールやコート、人数などが修正されたゲームを行い、学習者がそのゲームを経験することで戦術的気づきを創出し、適切な意思決定を促すことを狙いとしており、「パフォーマンスの絶対的なレベルは異なっても、戦術的気づきに基づいてそれぞれすべての子どもが意思決定に参加することができるのであり、それによってゲーム中での面白さやゲームへの関与が保たれる」と述べられている。（図 1）

さらに Thorpe et al.（1986）はゲームの修正について図 2 のような段階を指

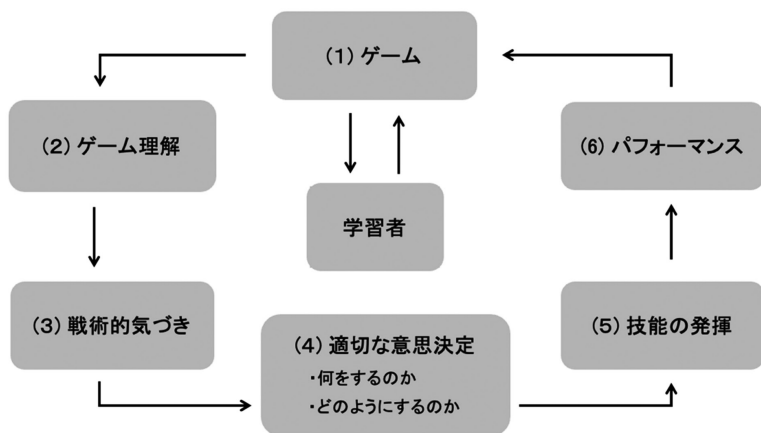


図1 TGfUにおけるゲーム指導モデル  
(Bunker & Thorpe, 1982 より筆者作成)

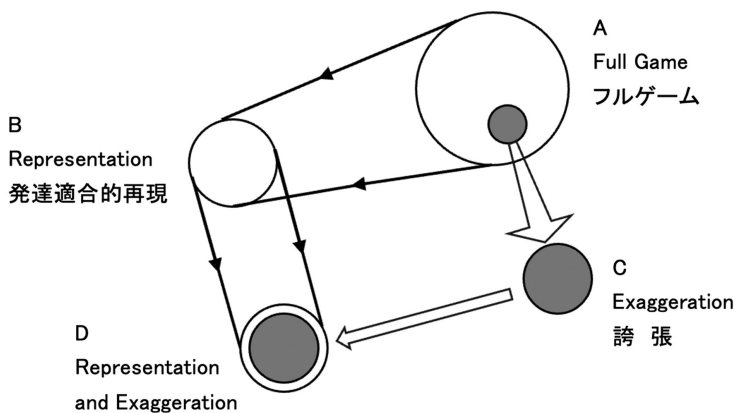


図2 TGfUにおけるゲーム修正の段階  
(Thorpe et al., 1986 より筆者作成)

摘している。(図2) A:フルゲーム (Full Game) は、すべての固有の技術や戦術を備えた大人によってプレーされるゲームであるが、子どもたちにとってはこのフルゲームをそのままプレーすることは困難である。そのため B:発達適合的再現 (Representation) ではフルゲームと同様の戦術的構造を保持しつつ、子どもの体格や技能などの発達段階に応じてゲームを修正することが求め

られる。多くの場合ではコートや用具の工夫とともに、ゲームの参加人数を減少させることでミニゲーム化が図られることとなる。しかしこのようなミニゲームによって運動技能的な課題性を緩和したとしても、ゲームの中で起こる状況判断に基づく意思決定の複雑さは残ることとなる。そこでC：誇張（Exaggeration）においてはそのゲームの本質的形式を与える基本的ルールは保持されつつも、取り組みたい戦術的内容が誇張されるような副次的ルールを導入する。ここでは子どもたちが取り組む戦術の課題に焦点を当てやすくしたり、複雑で難しい状況判断の選択肢を減少させたりすることが重要であるとされている。したがって教師には、「戦術的内容を誇張する適切なゲーム修正の選択ならびにその修正をフルゲームに類似させるように組み込む能力」が必要であることが述べられている。

TGfU による戦術中心の学習指導論はイギリスのみならず世界中に大きな影響を与え、各国で TGfU をベースとした指導論がそれぞれの国の文化的文脈に合う形で修正されて発展していった（鈴木・濱田，2021）。アメリカにおいても生徒のゲームパフォーマンスの向上を目的として、戦術的気づきと技能発揮とを結びつけることが意図された戦術アプローチ（Tactical Games Approach）が提唱され（グリフィンほか，1999），TGfU の考え方を基盤にしながらその指導過程をよりわかりやすく示した戦術アプローチモデルが示された。（図3）

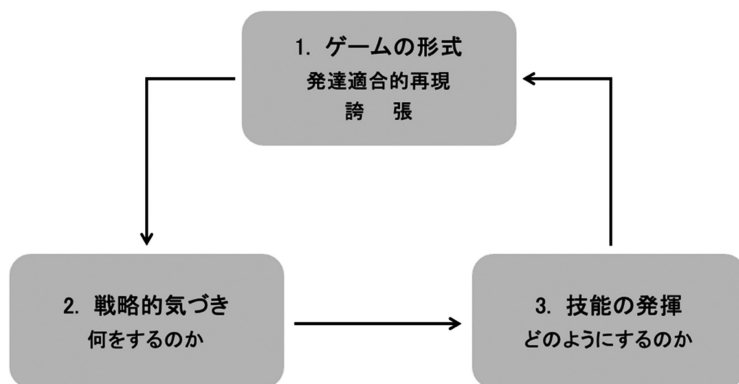


図3 ゲーム指導のための戦術アプローチモデル  
（グリフィンほか，1999より筆者作成）

またゲームパフォーマンスの向上を目的とした戦術アプローチにおいては、効率的かつ信頼される評価方法が必要であるため、パフォーマンス行動を観察・コード化する道具として Game Performance Assessment Instrument（以下、GPAI）が併せて開発された。GPAI はゲーム中の戦術的課題を解決する能力である意思決定、適切な動き、技能発揮に関わる複数の行動から7つの構成要素を抽出しており、これらを観察することによってゲームパフォーマンスの評価が可能になるとした。（表1）評価する際には、観察者がゲーム様相や指導内容に即してこの7つの構成要素から評価基準を選択し、それぞれの構成要素における行動が「適切」か「不適切」であったか、あるいは「有効」か「非有効」であったかどうかを観察することによってゲームパフォーマンスの評価が行われる。

表1 ゲームパフォーマンスの構成要素  
（グリフィンほか、1999 より筆者作成）

| カテゴリー     | 定義                                                      |
|-----------|---------------------------------------------------------|
| 1 ベース     | ある技能を発揮し、次の技能を発揮するまでの間のホームポジションあるいはリカバリーポジションへの適切な戻り。   |
| 2 調整      | ゲームの流れに応じた、オフェンスあるいはディフェンスのポジション調整の動き。                  |
| 3 意思決定    | ゲーム中にボール（あるいはシャトルなど、ボールに相当するもの）などを操作して何を行うべきかに関する適切な選択。 |
| 4 技能発揮    | 選択した技術の有効な実行。                                           |
| 5 サポート    | 味方チームがボールを保持している場面で、パスを受けるポジションへ移動するボールを持たない動き。         |
| 6 カバー     | ボールを保持している味方プレイヤーやボールに向かって移動している味方プレイヤーに対するディフェンス面での支援。 |
| 7 ガード／マーク | ボールを保持している相手プレイヤー、もしくはボールに向かって移動している相手プレイヤーに対するディフェンス。  |

#### IV. 国内小学校における修正されたゲームを用いた実践研究

我が国においても TGfU や戦術アプローチといった理論に則り様々な研究が行われてきた。蛭原（2020）は「戦術学習」「戦術アプローチ」「Teaching Games for Understanding」「Tactical Games Approach」の4つのキーワードで文献検索を行い、国内体育授業における戦術学習研究の系統的レビューを行った。この研究によって抽出された実践研究の研究対象は小学校高学年が最も多く、種目はバスケットボールが最も多い結果となっている。

小学校を対象としたバスケットボールの代表的な実践研究として鬼澤ほか

(2007, 2008, 2012)の一連の研究が挙げられる。3対2のアウトナンバーゲーム（攻撃が数的優位なゲーム）を用いることで、ゲーム中の状況判断能力が向上することや、3対3のイーブンナンバーゲーム（攻守の人数が同数のゲーム）よりも状況判断の学習機会を多く提供することができ、適切な状況判断が多かったことを明らかにした。またアウトナンバーゲームで習得した適切な状況判断は、イーブンナンバーゲームにも適用できることが確認されている。サッカーを対象とした研究においても、特定のプレイヤーの動くことのできる範囲を限定することで、常に4対3のアウトナンバーになるように修正されたゲームが提案されており（吉永・馬場, 2009）、攻撃側の数的優位を保証したゲームはゴール型において適切な「ボールを持たない動き」を引き出すための修正されたゲームとして広く認識されている。

菅沼ほか（2008）がサッカーの下位教材として開発した「センタリング・サッカー」は攻撃側の数的優位に加え、使用するボールを工夫することでボール操作の難度を下げ、さらに意図的な位置に「フリーゾーン」を設定することで、ボール操作の技能的課題性の高いサッカーの戦術学習を保障し、子どもたちの積極的なゲーム参加を促し得るものとしている。同様に岩田ほか（2006）がハンドボールを基に開発した「V字型ゴールハンドボール」は、攻撃側の数的優位や使用するボールの工夫に加え、ゴールの形状を改変させることによって子どもたちの戦術的思考を促し、課題解決の手がかりを与えることを意図している。このように国内小学校体育においても様々な実践研究が行われており、ゲームに多様な工夫を加えることでThorpe et al. (1986) が提言したところの「発達適合的再現」と「誇張」が組み合わさり、戦術的課題に取り組みやすい修正されたゲームが開発・実践されている。

## V. 今後の研究の方向性と課題

### (1) 意思決定の自由度を保った修正されたゲームの開発

ここまで、修正されたゲームを用いることで、適切な状況判断と意思決定を促すことができることを述べてきた。一方で、「このようなゲーム修正・誇張の論理では、多様で複合的な戦術的内容の一側面を強調することによって、そ

の他の戦術的内容を捨象している可能性を否定できない。」(宗野, 2015)との指摘もある。つまり、教師の意図した戦術的な行動が誇張されるあまり、それ以外の選択肢が放棄されている恐れがあるということである。

また清水 (2018) は球技の技能とは、ゲームにおいて刻々と変化する状況に即応した技術の選択と発揮を意味し、特定の課題達成としての「できる」ことではなく、ゲームの状況に応じた技能の発揮であることを述べており、「課題解決学習で行われるような仮説検証しながら結果のフィードバックを得て計画の修正を図ることに対して、眼前で展開される想定外の事象に対するスピードを持った意思決定力を育成するのがゴール型に特徴的な学びとなる。」と語っている。

したがって修正されたゲームの開発にあたっては、特定の戦術的行動を誇張する一方で、本来のゲーム特性を失うことなく、子どもたちが刻々と変化する状況をその場で判断し、意思決定することを促す、というバランス感覚を教師自身が身につけている必要がある。また鬼澤 (2009) が主張するように、学習の初期段階にある子どもたちには優先順位の高い要素を誇張したゲームから取り組んでその戦術的行動の定着をはかり、その後に後回しにしていた別要素の誇張ゲームへと移行するといった段階を踏むことで、フルゲームの要素を補完的に埋めていくという方法も有効であると考えられる。

## (2) ゲームを楽しむための修正に関する研究の推進

数多くの研究がパフォーマンスの向上を目的として修正されたゲームを用いる一方で、ゲームそのものを楽しむための修正に焦点を当てた研究も行われている。例えば、鬼澤ほか (2022, 2023) は低学年を対象に、修正されたゲームを用いることで子どもの運動有能感を高めることができることを明らかにしている。運動有能感とは、①身体的有能さの認知：自己の運動能力や運動技能に対して肯定的に認知している因子、②統制感：自己の努力によって運動能力がコントロールできる程度を認知している因子、③受容感：運動場面で教師や仲間から受け入れられていると認知している因子から構成される。運動を継続的に行うためには運動に対して内発的に動機付けられる必要があり、運動に内発

的に動機付けられるためには、運動有能感を高めることが重要であると述べられている。(岡沢ほか, 1996). 岩田 (2016) は「楽しさという機能は構造から生成される」と述べ、子どもたちがスポーツを楽しむためには、それに相応しいゲームの修正が不可欠であることを主張しており、またボール運動を「仲間づくり」という視点からも発展させていく必要性についても触れている。ボール運動系領域において友達・仲間と力を合わせてゲームを楽しむことの重要性については学習指導要領(文部科学省, 2017)にも記されており、須甲 (2021) は、「今後体力や技能の程度、年齢や性別、障害の有無等を超えて、誰もがともにゴール型ゲームの本質的な面白さを追求していくことのできるという視点からの授業研究がますます求められると考えられる」と述べている。

### (3) 研究対象の拡充

蛸原 (2020) によって国内小学校体育のゴール型における戦術学習研究の対象は、学年は高学年、種目はバスケットボールに集中していることが明らかとなっている。特に小学校低学年については、発達段階が未熟であり、戦術を思考することの難しさがこれまで研究が進められなかった大きな要因であると推察される。ただし前項で述べたように、修正されたゲームの目的はパフォーマンスの向上のみに留まるものではないため、低学年に対しては誰もがゲームの楽しさや有能感を得られるような修正を行うことで、その後の体育学習への動機付けを高める役割が期待される。また村井・荻原 (2021) が低学年を対象に「フロアキックボール」を教材として用いることで、ボールを蹴る・止める技能が向上したことを明らかにし、中学年以降の学習に接続可能な教材であることを示したように、技能面においてもその後の学習をスムーズに行うための準備としての役割を果たすことができる。ひとつの単位、ひとつの学年で学習を完結させることに囚われずに、子どもたちの将来的な学びに繋がるような修正されたゲームを研究することが求められると考えられる。

種目については、学習指導要領(文部科学省, 2017)においても、ゴール型の内容は「バスケットボール及びサッカー」の記述の後に、「これらに替えてハンドボール、タグラグビー、フラッグフットボール」などを指導できると記

載されている。バスケットボールとサッカーは国内において競技人口が多く、それらに慣れ親しんだ教員も多いであろうことから、研究対象として頻繁に選定されていることが想像できる。反対にハンドボール、タグラグビー、フラッグフットボールは実際にプレーしたり学んだりした経験を持つ教員が少ないため、研究対象や授業内容として選ばれることが少ない現状にあると推察される。しかしながらスポーツ種目はそれぞれ異なる競技特性を持つため、ハンドボール、タグラグビー、フラッグフットボールを実践することで、新たな戦術的気づきや楽しさを子どもたちが見出すことができると考えられる。体育授業において多様な内容を提供するためにも、様々な種目を対象とした研究が行われる必要がある。

#### (4) 共通の用語を使用した研究の推進

先に述べたように、TGfUに端を発した戦術中心の学習指導論は世界中で様々なバリエーションに発展した (Tactical Games Model, Game Sense, Play Practice, Games Concept Approach など)。そのため戦術中心の学習指導論のモデルやアプローチについて互換的に複数の用語が使用されることになり、研究や教育現場での混乱を引き起こしていることが認識されている。そこで体育、身体活動、スポーツ教育分野の国際団体である AIESEP の TGfU Special Interest Group は 2021 年に声明を出し、1つの用語を使うことで研究や実践の一貫性を促進するため、「Game-Based Approach」という用語の使用を提案している。Game-Based Approach は「modified game (修正されたゲーム)」を基盤に、思考力や創造力、知識や技能を向上させるための学習者中心の指導方法であるとされている。(AIESEP TGfU SGI, 2021) 国内においても、「戦術学習」「戦術アプローチ」「教材開発」などの用語が互換的に使用されており、蛸原 (2020) は特定のキーワードを利用して戦術中心の学習指導論に関する研究を抽出することが困難であることを述べている。したがって今後の修正されたゲームに関する研究においては、Game-Based Approach のキーワードのもとに研究成果を集約することによって、さらなる発展と遂げていくことが望まれる。

## 参考文献

- Bunker, D. and Thorpe, R. (1982) A Model for the Teaching Games in Secondary Schools. Bulletin of Physical Education, 18(1): 5-8.
- 蛭原正貴 (2020) 国内の体育授業における戦術学習研究の系統的レビュー. 長崎女子短期大学紀要, 45: 112-122.
- グリフィン・L., ミッチェル・S., オスリン・J., 高橋健夫・岡出美則監訳 (1999) ボール運動の指導プログラムー楽しい戦術学習の進め方ー. 大修館書店.
- 岩田靖 (2016) ボール運動の教材を創るーゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探求ー. 大修館書店.
- 岩田靖, 西沢和彦, 降旗春希 (2006) 小学校体育における中学年の侵入型ゲームの教材づくりとその検討ー「V字型ゴールハンドボール」ゲームの修正とその成果に関する分析ー. 信州大学教育学部紀要 118, 21-31.
- 文部科学省 (2017) 平成 29 年告示小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版.
- 村井梨沙子・萩原朋子 (2021) 小学校体育授業における「フロアキックボール」教材の学習成果の検討: 児童のボールを蹴る・止める技能に着目して. 体育教育学研究 37 (1): 17-33.
- 岡沢祥訓, 北真佐美, 諏訪祐一郎 (1996) 運動有能感の構造とその発達及び性差に関する研究. スポーツ教育学研究 16(2): 145-155.
- 鬼澤陽子, 小松崎敏, 岡出美則, 高橋健夫, 斎藤勝史, 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: 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ーゲーム中の状況判断力及びサポート行動に着目してー. 体育学研究, 53(2): 439-462.
- 鬼澤陽子 (2009) ボールゲームで保証すべき確かな学力とはーゴール型ゲームの基礎としての状況判断力ー. 体育科教育, 57(11): 35-37.
- 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して. 体育学研究, 57: 59-69.
- 鬼澤陽子, 野村充, 森川美也, 千木良厚, 島孟留, 小松崎敏 (2022) 小学校低学年の体育授業における運動有能感を高める指導方略の有効性の検討: 運動有能感とゲーム中の状況判断力との関係に着目して. スポーツ教育学研究 42(2): 19-31.
- 鬼澤陽子, 小松崎敏, 森川美也, 島孟留, 大橋涼子, 千木良厚, 岩崎安里寿 (2023) 小学校低学年の体育授業において再適用した運動有能感を高める指導方略の有効性の検討: 2 年生のボール投げ単元を対象に. スポーツ教育学研究 43(1): 1-12.
- 清水将 (2018) 戦術アプローチにおけるゲーム修正の論理に関する検討. 岩手大学教育学部研究年報, 77(3): 1-16.
- 宗野文俊 (2015) 学校体育におけるボールゲームの指導理論に関する研究: フラッグ

- フットボールを中心にして. 北海道大学博士学位論文(教育学)乙第 6972 号.
- 菅沼太郎, 岩田靖, 千野孝幸 (2008) 小学校体育におけるゴール型教材の開発とその実践的検討－「センタリング・サッカー」の構想とその分析－. 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要「教育実習研究」, 9: 121-130.
- 須甲理生 (2021) ゴール型ゲームの教材づくり・授業づくり. 岡出美則・友添秀則・岩田靖編著, 体育科教育学入門. 大修館書店, 203-214.
- 鈴木直樹・濱田敦志 (2021) 体育で実現する“ホンモノ”の「ゲーム中心の指導アプローチ」－第 6 回国際ゲームセンス学会の成果より－
- 高島二郎, 南島永衣子, 鈴木淳也 (2022)－教科指導法シリーズ改訂第 2 版－小学校指導法体育. 玉川大学出版部.
- Teaching Games for Understanding Special Interest Group (TGfU SIG) (2021) Game-Based Consensus Statement. <http://www.tgfu.info/game-based-consensus-statement.html> (最終閲覧日: 2024 年 11 月 10 日).
- Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986) A Change in Focus for the Teaching of Games. In Pieron, M. & Graham, G. (Eds.) Sport Pedagogy: The 1984 Olympic Congress Proceedings, Vol. 6. Champaign, IL. Human Kinetics. pp.163-169.
- 吉永武史・馬場智哉 (2009) サポート学習による小学校 5 年生のサッカーの授業実践とその成果. 体育科教育 57(11): 16-19.