



# 東京学芸大学リポジトリ

Tokyo Gakugei University Repository

「『私たちの』バスケットボール」の創造：  
対立・葛藤、そして共感・共存へ

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-04-07 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 長坂, 祐哉 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2309/00173667">http://hdl.handle.net/2309/00173667</a>

# 『私たちの』バスケットボール』の創造 —対立・葛藤、そして共感・共存へ—

前泰日協会学校バンコク校(バンコク日本人学校)教諭  
東京学芸大学附属世田谷小学校教諭 長坂 祐哉

キーワード: バンコク、体育科教育、ルール学習、異質なる他者、共生、教室体育、体育理論、議論、対話

## 1. 「私たちの」に込めた思い

本校の各学期の終業式や学年終わりの修了式当日は、学校全体が涙に暮れる。その日は、日本に本帰国する友達や先生との「惜別のとき」になるからだ。

本校は在籍児童生徒数約 2600 名であり、日本人学校の中でも最大級の学校である。私が担任していた第 5 学年は約 300 名規模、10 学級で編成されている。そして、クラス替えは 1 年ごとに行われる。したがって、多くの子どもたちが「1 年間だけの関係」の中で、学習と生活をともにしている。それは、学級担任との関係においても同様のことが言える。そのような状況下にあるからこそ、教師も子供も、一時一時を大切に濃密な 1 年間で過ごそうという思いが強い。

そこで私は、「本音をさらけ出し、互いに寄り添うことができるかどうかを問う『ルール学習』の授業実践を企画した。そして、子ども達に対立や葛藤をくぐり抜けて共感、そして共存し、「これが私たちのバスケットボールだ」と実感を伴って認識できることを目指した。

## 2. 授業の実際

### (1) 問題の設定 (第 1~5 時)

#### ①オリエンテーション

##### 【1 時間目】

教室で板書をしながら進めた。まずは、バスケットボールの歴史(どのような条件で考案されたのか、13 条のルール、日本への普及)を解説した。

そして、バスケットボールの面白さとは何か、その面白さが一部の人以上に面白くない場合、その面白さの実感をどのように実現するかといったことを発問しながら子どもたちとやりとりし、本単元の目標「誰もがバスケットボールの面白さを味わえるようにする」、内容「ルールの検討と合意」「技術・戦術の追究」を立てた。

その上で、はじめのルールを「だいきミニバス改訂版(日本バスケットボール協会)」を参考にして提示した。主に、ゲーム人数(5 人 vs 5 人)やドリブルに関することである。そして、チームの決め方を話し合った。子どもたちから、「身長」「スピード」「経験の有無」といったものが挙がった。そこで、それらを調査してデータ化し、チーム(5 人×6 チーム)を決めた。

## ②ゲーム記録の分析と考察

### 【2 時間目】

2コート使い、1度に2ゲーム行えるようにした。6チームあるので、2チームはゲーム観察記録（触球数・シュート数・ゴール数）や審判を行った。ゲーム観察記録の仕方については、授業の冒頭で、ホワイトボードを使って説明した。観察記録をし終わると、自然と記録表に集まり、「ほとんど、Yくんじゃん！」「Aさんが、あまりボールに触れていない」といった観察記録に関する気づきの声が聞こえてきた。



ゲームを観察し、記録している様子

### 【3 時間目】

チームごと、一人ひとりの2ゲーム合計のデータを棒グラフで示した。はじめての記録結果を、子どもたちは食い入るように見ている。

まず、「記録結果から分かることは何か」と発問した。すると、「触球数30回以上の方がチームに1人はいる」「比較的、触球数やシュート数は男子が多い」「Aチームは、特に記録の差が激しい」「ゴール数が少ない」といった気づきが挙がった。

次に、「そこから言える問題点は何か」を話し合った。そして、「触球数の違いが大きすぎる」「ワンマンプレーのゲームになっている」「シュートを打っている人が少ない」といったことがクラスの課題として浮き彫りになった。

そこで、解決策について話し合うこととした。ルール面での解決策として「パスの制限（回数・リターンパスなしなど）」「人数」「ポジションやプレーエリアの固定」「ドリブルの制限」に関するものが挙がった。

### 【4・5 時間目】

条件制御のために、まずはゲーム人数（3人vs3人）のみを変更して検討することとした。

棒グラフのデータは、ゲーム数に違いがあったため、平均で示した。それに伴い、前回のデータも平均にして比較できるように合わせて示した。

はじめの気づきとして、全員の触球数が増えたこととシュートをする人数が増えたことが挙がった。そこで私は、それらを受け容れた上で、「未だ残る問題は何か」と発問した。すると、「チーム内での違いの大きさ」を指摘する子がいた。その上で、その理由を「ワンマンプレー」とし、ルール上「ワンマンプレー」をなくすことができないかどうかを模索することとなった。

すぐに「ドリブルの制限」が挙がったが、これには賛否両論が巻き起こった。賛成派の意見は「パスが増える」「動く必要が出てくる」「チームプレーができる」等、反対派の意見は「物足りない」「バスケットボールではなくて、ポートボールになっちゃう」「ドリブルもバスケの楽しみだ」等。そこで私は思わず「ドリブルは一部の人だけが享受可能なたのしみだ」と言ったが、私の話に反対派は耳を貸そうともしなかった。

## (2) 解決方法の思索と検証（第6～11時）

### ①ディベート

### 【6 時間目】

「ドリブルなし」か「ドリブルあり」かをテーマとしてディベートを行った。中には折衷案をすでに考えている子もいたが、あえて二者択一にして「ドリブル」について考えを対立させることにより、「なし」と「あり」両者の本音をさらけ出しやすいただろうと考えた。

まず、各々の立場を明確にした。なんと、「なし」が九人、「あり」が十九人であった。私は、これまでのデータが吹き飛ばされてしまったような感覚に陥った。この人数結果は、スポーツへの表面的固定観念の根

強さを物語っていると思った。

「あり」の中には、これまで一度もドリブルをしていない子や触球数が少ない子もいたのである。さらに、その理由が「ドリブル無しだとバスケらしくない」というものがほとんどであった。

客観的にディベートを聞いていて、「なし」の理由は、「みんなでみんながたのしめる」ことを念頭に置いた非常に明確なものであった。そして、「あり」と考えていた子たちに揺らぎも見られた。しかしながら、頑として「あり」を譲らない子もいた。そこで次時に、ゲーム中にどれくらいの子がどの程度ドリブルをしているかを観察記録することとした。

## ②「ドリブル」の問い直し

### 【7～9 時間目】

ドリブル数の調査結果を分析・考察した。子どもたちはデータ結果を見るや否や、「ほとんどの人がドリブルしていない」「とても多くドリブルをしている人はチームに1人いるかいらないか」と口を揃えて呟いた。

#### ①種目クイズ

現時点でのクラスにおける「ドリブル」に関する実態を把握した上で、近代スポーツの基本原則の一つである「基本的特徴保持の原則」(『最新スポーツ大事典』中村敏雄 1987) について問い直すため、「スポーツのルール(原則)を教える授業」実践(石原 1996)を参考に追加・修正して、パワーポイントを用いてドリブル場面やゴール場面の写真を見せるなどして種目クイズを行った。その後の「ルールの役割は何か(=ルールはそのスポーツの何を守っているのか)」という話し合いを通して、「基本的特徴」の一つとして発言された「ゴールの仕方」という考えにほとんどの子が納得した。



教室で体育の学習をしている様子

#### ②折衷案

ようやく全員が同じ土俵の上に乗ったと担任として判断できた。今一度、『ルール』は、誰の何のためのものか?と問い掛けると、「みんな(一人ひとり)のためのもの」「誰もが公平に楽しめるためのもの」という子どもたちの認識を確かめることができた。

そして、「みんな(一人ひとり)」が「公平に楽しめるため」のルールとして、ドリブルを禁止にするのではなく全面的にありにするのでもない折衷案が多様に提案された。その中で、第5時の議論でも挙がっていた「バウンド数の制限」が、明確さやプレーの合理性を理由に検証内容として決定した。まずは、ワンバウンド(ボールを1回バウンドさせたら止まる)で試してみることにした。

## ③「5年10組ワンドリバスケ」誕生

### 【10・11 時間目】

かなりスピーディーな展開となり、縦だけではなく斜めの動きや3人目の動き、サポートの動きなども見られ、パスが良くつながっていた。ゲーム観察記録結果から、これまでと明らかにゲームが変わったのが分かった。触球数平均化への接近とシュート数の増加がどのチームでも現れた。子どもたちの学習感想にも、ルールの良さやプレーの面白さが書かれていた。

2ゲーム試して、右記を理由に「ワンドリブル」が合意された。

## (3) 技術・戦術の追究

### 【第12～15 時】

バスケットボールのゲームにおける問題を観察・記録によって見える化し、その記録を分析・考察することで課題を把握し、その解決を、議論を経てルールで行うこととした。そして、合意形成の基でつくりあげた自

分たちのバスケットボール「5年10組ワンドリバスケ」。子どもたちの意識は、技術・戦術へと向かった。ドリブルに制限がかかっているため、一人だけではボールをゴールに運ぶことができない。チームのみでワンドリブルとパスを駆使してシュートまでつなぐ必要がある。そのためは、一人ひとりがワンドリブルで相手をかわしたり、スペースに入り込むときとそこにパスするときのタイミングを合わせたりしなければならない。

子どもたちは、作戦ボードを活用して動きを伝え合ったり、実際に動いて見せ合ったりすることで共通認識を図っていた。触球数やシュート数の数値の違いはあったが、それほど大きなものではなかった。どの子どもも、身に付けた技能とチームで共有した戦術を存分に発揮し、バスケットボールの面白さを味わうことができた。

### 3. 豊かな体育科学習の実現のために

常にゲーム観察記録結果を根拠に問題を問題として見据え、その解決策を考えて試してきた。29人の全員が合意するというのは、簡単なことではなかった。しかし、試行と議論の往還の中で、「誰もがバスケットボールの面白さを味わえる5年10組ワンドリバスケ ver. 1」を創造することができた。

本実践の詳細と子どもたちの具体的な姿を伝え切れていないもどかしさが残る。しかしながら、目の前の子どもたちのプレーや思考と認識から確かな手応えを感じている。そのプレーや思考と認識の源泉には、教室体育で学習した「バスケットボールの歴史」「ルールの意義」「データの分析と考察」「ディベート」「種目クイズ」があると考えている。例えば、Hくんの学習感想文を読んでいただきたい。

**【単元前半】** やっぱりみんなが楽しめるというのは難しいと思う。ドリブルをして点を取ったりパスしたりするのが楽しいと感じる人もいれば、ドリブルを制限してパスをすれば触球数も増えると考える人もいる。だから、意見が対立する。ワンマンプレーをなくして、みんながバスケットボールの面白さを味わえるルールにするのはとても難しいので無理かもしれない。

**【単元中盤】** みんなが楽しめるためなら、やっぱり「ワンドリブル」の方がいい。それが原因で起きた問題も、ちゃんとみんなですべてを試し、納得できるようにすればいいのだ。

単元前半で、「誰もがバスケットボールの面白さを味わえるルールづくり」に難しさを感じ、早くも諦めかけていたHくん。しかし、クラスメイトとの真剣な学び合いを通して、スポーツや仲間、また技術認識について自己を変革させることができたと言える。つまり、バスケットボールという1つのスポーツに対して、仲間とともに主体的・創造的に働きかけることができたのである。このことは、「体育はプレーを楽しむのが目的ではなく、スポーツを材料に、『へた』の原因は何か、『へた』を『うまくする』にはどのような練習をすれば良いかななどを学ぶのが目的(中村、1998)」であり、だからこそ『うまい』者と『へた』な者が同時かつ多様に存在している方が学ぶ内容が豊かになる(同右)ことを表しており、体育授業の内容と方法への批判的検討を求めるものとなる。

特に、様々な環境にある在外教育施設において子どもたちにとって意味ある体育科学習を行うためには、多様な工夫が必要となる。それは、施設や用具の面もちろんであるが、本論考で述べたように授業に対する考え方も変えていかなければならないと考えられる。

新学習指導要領に掲げられた様々な理念の実現のためには、教師が学びとらせたい中身を明確にもち、真正面からじっくり子どもたちの問題を受け止め、授業構想を絶え間なく練り続ける必要がある。今後、「保健」はもちろんのこと、総合的な学習の時間や「特別活動」、「道徳科」などとの積極的な関連を図った学習指導計画を作成することがより必要となるだろう。本論考が、「体育の未来」「未来の体育」について思考するきっかけとなれば幸いである。

【参考・引用文献】

- 中村敏雄 他『最新スポーツ大事典』（1987）大修館書店
- 石原一則・丸山真司『体育科教育』（1996）11月号 pp. 68-72 大修館書店
- 中村敏雄過『スポーツの見方を変える』（1998）平凡社
- 出原泰明『教室でする体育』（2000）創文企画
- 『体育科教育』2019年1月号 大修館書店 pp. 50-54