

バスケットボールの「楽しさ」に触れる学習過程 —ゲーム位相からみる教材化の具体を求めて—

中 島 友 樹*・大 井 幸 乃**・西 山 泰 佑**
下 田 啓 介**・内 田 し ず か**

(2019年10月21日 受理)

A Curriculum in which Students Experience the Joy of Basketball :
Searching Concrete Examples for Educational Materials in Light of a Phase of the Game

NAKASHIMA Tomoki, OOI Yukino, NISHIYAMA Taisuke,
SHIMODA Keisuke, UCHIDA Shizuka

要約

教師は、学習者全員が「楽しい」と感じ得るような授業を行いたいと願っている。しかし、オーブンスキル系の集団的スポーツを取り扱うボール運動・球技領域において、技能水準と課題水準の調和のとれた教材を提示することは、それを構成する人数の多さも影響することから非常に難しく、高度に学習者を見抜く力が要求される。それ故に、適切な手立てを講じることができていない授業も散見される。

そこで、本研究では、バスケットボールを対象に、ゲーム位相を観点として学習者の力を見抜く知見を導出すること。加えて、それぞれの段階にあった課題ゲームの具体を提示することを目的とした。

そのため、中学生のゲームを分析し、それぞれの段階の特徴を明らかにした。また、そこで見られたゴールの軌跡と人の分布の状況等から、ゲーム位相を判定するための指標を示した。さらに、それぞれの段階の学習者に提示する課題ゲームの具体を示した。これによって、バスケットボールの「楽しさ」に触れ続けながら学習のできる具体的な学習過程を構成する実践的な知見が示された。

キーワード：楽しさ、ゲーム位相、バスケットボール、教材、適時期

* 鹿児島大学 法文教育学域 教育学系 講師

** 鹿児島大学教育学部附属中学校 教諭

I 緒言

教師は、学習者全員が「楽しい」と感じ得るような授業を行いたいと願っている。また、学習者は、体育授業に「精一杯運動させてくれる授業」、「ワザや力を伸ばしてくれる授業」、「何か新しい発見をさせてくれる授業」、「友人と仲よくさせてくれる授業」を求めている(高田典衛,1978)。この「高田4原則」は、小林の示す「体育のよい授業の姿」を実現させる教授活動の視点とも考えられる(梅野・辻野,1980)。また、体育の授業において、「楽しさ」が強調されるのは楽しさの経験を積み重ねることは人間形成に、逆に楽しくない経験は人格崩壊に結びつくと考えられる(片岡・森田,1990)とともに、学習指導要領(文部科学省,2017)に示される生涯にわたって健康を保持し豊かなスポーツライフを実現することに資するからである。

後藤・松本(2001)は、サッカーを楽しめない要因がボールが回ってこないことや、ゲームを理解できないこと、ボール保持時及び非保持時に何をすべきかが理解できないこと等であることを示している。これは、体育授業で集団的スポーツを取り扱う際には、部分練習の積み重ねの後にゲームを行う方法では、ゲーム局面に現れる問題を解決できずに単元を終えてしまうことを示唆している。すなわち、「楽しさ」に触れるためには、ただ単に技能を伸ばすことを企図した学習過程ではなく、種目特有の楽しさに触れ続けられるゲーム中心の学習過程が必要であると考えられる。

チクセントミハイ(1991)は、遊びにおける楽しさは、遊び手の課題水準と技能水準の調和の中に生じ、さらにその楽しさは発展的に深まっていくとしている。であれば、遊びを高度に組織化したものであるスポーツもまた同様に、プレーヤーの課題水準と技能水準の調和の中に楽しさがあるはずである。したがって、教師が学習者の段階を見極め適切な課題ゲームを提示すれば、学習者は楽しさを感じ、さらにその楽しさを発展的に深めていくことが期待できるのである。

これまで、小学校や中学校の体育授業のボール運動(球技)領域においては、ゴール型の運動種目としてバスケットボールやサッカー、ハンドボールを運動素材とした攻防相乱型シュートゲームが行われる中で、様々な観点から教材化されたもの(課題ゲーム)が用いられてきた。これらは、前述した「楽しさ」に触れることを企図したものであると解釈される。さらに、対象とする学習者の段階に適合することを企図した教材配列も試みられてきた。そして、それらはカリキュラムとして学年段階に割り振られることが一般的である。

図1は、よい体育授業のできる教師の力量の構造である(野津・後藤,2010)。

前述した課題ゲームは、教育素材を見抜き、方法を選択・構築する力の発揮されたものであり、歴史の積み重ねと共により良い教材の提供が行われてきた。そして、それらは体育科教育が生み出した共有可能な財産である。

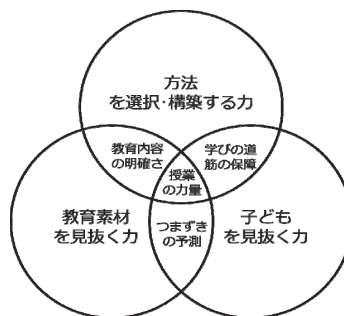


図1 よい体育授業のできる教師の力量の構造(野津・後藤,2010)

しかし、子どもを見抜く力は、授業を行う教師自身が発揮すべき力である。ところが、目の前にいる子どもたちの技能や認識の習得状況や意欲、これまで辿ってきた学びの過程は様々であり、一概に何年生にはこのゲームが適切であるとは言い難い。さらに、同じ学級であっても段階は存在し、この学級にはこのゲームともいかないのもまた現実である。加えて、オープンスキル系の集団的スポーツを取り扱うボール運動（球技）の領域においては、それを構成する人数の多さも重なり、ひとくくりにこの段階と言い切ることは難しい。

そこで、本研究では、バスケットボールのゲーム位相を観点として、その段階にあった課題ゲームの具体を示すことを通して、体育授業を行う教師の子どもを見抜く目を補助し、よい教材を提示するための具体的な学習過程を示すことを目的とした。

II 方法

(1) 対象

分析の対象は、K県F中学校3年生40名（2019年5～6月）とした。チーム分けは、男女別に4チームの計8チームとし、一般的な体育授業で多く用いられる集団内異質・集団間同質の条件となるように授業担当者が編成した。

(2) ゲームの収集

ゲームの分析は、体育授業で行われた正規ルールバスケットボールにおけるプレイヤーの動きを、コート上方ギャラリーに設置したビデオカメラで、コート全体が映るように撮影した。なお、各チームとも単元中盤のゲーム（5分）の中から、相手チームとの得点差の最も小さかったゲームを分析の対象とした。

(3) ゲーム分析

ボールの動きは、ボールを保持した地点を始点、パス・ドリブルによって次の保持者へ渡った地点を終点とし、その2点を直線で結びコート図へプロットした。人の動きは、ボールの動きに対する反応を見るため、1つのパス・ドリブル・シュートが終了した時点での位置をコート図へプロットした。ただし、オフENSリバウンド獲得後にシュートを行うプレーは、集団的戦術行動の要素は低いと考えられるため、分析の対象外とした。なお、再び攻撃権を得た場合は、攻撃の組み立て直し（リセット）が行われた地点からの分析を行った。

図2は、分析のために用いたコート図である。縦方向は、制限区域の両端の線（幅4.9m）でコートを3分割した。横方向は、エンドラインとフリースローラインの距離（5.8m）を基準にコートを6分割し、18分割されたそれぞれの地域に番号を振った。なお、攻撃方向はすべて下から上となるようにした。



図2 18分割したコート

(4) ゲーム分析の観点

図3は、ゲーム分析の観点となるゲーム位相の考え方を示したものである。これは、瀧井(1988)が「学習の適時性に合ったサッカーの内容」で示した第1～5位相に、中島(2012)の示す「バスケットボールの状況判断場面」に出現するプレーパターン」を照合させ、プレーを解釈する視点として作成したものである。

第1位相：密集。プレーヤーは、技能的にボールを自由に扱うことは難しい。ゲーム中の意識はゴールではなくボールに向けられ、ボールの動きと共に多くの人々が本能的に動く様子が多くみられる。また、この段階のゲームでは、プレーヤー間の距離が非常に短いという特徴を有し、数名のボール操作技能に優れたプレーヤーがドリブルを用いて密集を突破し、ゴールに至る場面が数多くみられる。

第2位相：縦長。プレーヤーは、(精度は高くはないが)ボールをやや自由に扱いはじめ、長い距離のパスが可能になる。また、ボールの動きと共に多くの人々が本能的に動く様子がみられるものの、一部のプレーヤーはこの密集地帯から離れゴール前で待ち伏せをするような位置をとる。この段階のゲームでは、ボールと密集に加わらないプレーヤー間の距離が縦方向に長いという特徴を有し、ボールを中心とする密集に加わらない数名のプレーヤーがゴール前に待ち伏せる現象が見られる。そこへ、一部のボール操作技能に優れたプレーヤーが長い距離のパスを用いてボールを供給し、ゴールに至る場面が数多くみられる。

第3位相：広がり。プレーヤーは、ボールをある程度自由に扱うことができはじめる。ゲーム中の意識は、ボールの扱いから解放されることで周囲の様子に向けられる。また、攻撃の方向を変える(横パスを使う)ことの有効性を実感できている。この段階のゲームでは、ボール保持者と非保持者間の距離のバランスが良いという特徴を有し、ゴール方向(縦方向)だけではなく、ゴールとは異なる方向(横方向)に位置する複数のプレーヤーが見られる。ボールの動きは、前段階までの縦方向の割合が高いものから、横方向への割合が増す。また、シュート地点はゴール下に偏らず、ミドルレンジ(2点シュート)からの割合がやや多くなる。

第4位相：多様性。プレーヤーは、ボールを自在に扱うことができ、正確なパスができる段階にある。ゲーム中の意識は周囲の様子に向けられ、的確な状況判断が可能となりつつある。また、オープンスペースへの意識がもてる段階であることから、ボール非保持時の動きに着目した戦術行動

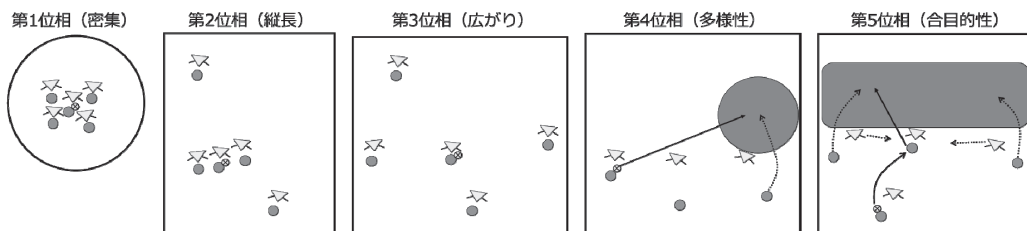


図3 バスケットボールのゲーム位相からみるプレーパターン 瀧井(1988)を参考に著者改変

ができるようになる。この段階のゲームでは、ゴール方向（縦方向）だけではなく、ゴールとは異なる方向（横方向）に位置する複数のプレーヤーが見られることに加え、プレーヤーの役割分担に違いが見られる。縦・横方向へのパスを待つだけではなく、ディフェンスの裏の空間をねらって走り込むプレーヤーが複数いることが特徴である。

第5位相：合目的性。プレーヤーは、ボールを自在に扱うことができ、正確なパスができる段階にある。ゲーム中の意識は周囲の様子に向けられ、的確な状況判断が可能となる。また、守備の集中を意図的に拡散させること（得点への合目的性）のできる段階であることから、ボール非保持者間の複雑な動きの連携が必要な戦術行動が可能となる。この段階のゲームでは、プレーヤーの配置はボール保持者を中心に前・横・後に展開され、ディフェンスの動きに反応してゴールに向かっての攻撃を展開できる。

以上の観点に基づき、体育科教育を専門とする大学教員1名と保健体育科の授業を担当する4名の教諭の計5名の専門家による合議により、収集されたゲームを1～5のゲーム位相に分類した。

Ⅲ 結果・考察

（1）ゲームの分析について

表1は、5名の専門家によって示された主観的判別によるゲーム位相の段階と、ゲームにおける攻撃完了率（シュート数/攻撃権獲得数×100）、ドリブル使用率（ドリブル使用数/総パス数×100）、縦3分割線を跨いだパス使用率（縦3分割線を跨いだパス数/総パス数×100）、また、そのうちフロントコートに限定した率を数値化したものである。なお、図4は、ゲームに見られたボールの軌跡と人の分布をプロットしたものである。

女子赤・青・緑・男子緑チームは、ボールの分布はそのほとんど（78.9%、93.8%、92.3%、70.0%）が縦3分割の中央であり、人の分布も同様の傾向（66.0%、67.1%、84.6%、61.4%）であった。加えて、縦3分割線を跨いだパスの使用率、特にフロントコート（攻撃するゴールのある側のコート）での使用率が極めて低い値（18.2%、18.2%、10.0%、14.3%）であったこと。さらに、図4のボールの軌跡から、ゴールに向かう直線的な動きによってゲームが展開されていることから、プレーヤー間の距離が非常に近く、限定された地域の中で密集状態にあったことが示唆された。

女子黄・男子青チームは、フロントコートでの縦3分割線を跨いだパス使用率がやや高く（40.0%、33.3%）、人の分布も中央の割合が低い値を示した（35.1%、47.7%）。さらに、図4のプレーヤー間の距離からは密集状態を脱している。しかし、パスの方向は前方及び側方に偏る傾向が見られた。

男子黄チームは、フロントコートでの縦3分割線を跨いだパス使用率が高い値を示した（47.30%）。また、図4のボールの軌跡からは、側方及び後方へのパスが頻出する傾向がうかがわれた。

表1 ゲーム分析の結果一覧

	女子				男子				
	赤	青	黄	緑	赤	青	黄	緑	
ゲーム位相(専門家による判別)	1	1	2	1	4	2	3	1	
攻撃完了率	60.0	100	33.3	100	83.3	66.7	100	100	
ドリブル使用率	26.3	25.0	30.7	40.0	26.9	27.3	21.1	25.0	
ボール分布率	1	31.6	37.5	13.3	53.8	18.5	15.0	33.3	50.0
	2	0	6.3	6.7	0	7.4	0	12.5	0
	3	0	0	0	0	3.7	20.0	8.3	0
	4	21.1	0	0	0.0	11.1	5.0	20.8	20.0
	5	0	0	0	7.7	0	0	8.3	0
	6	0	0	0	0	3.7	5.0	4.2	0
	7	0	6.3	6.7	0	0	0	4.2	0
	8	0	0	0	0	0	0	4.2	0
	9	0	0	13.3	0	3.7	5.0	0	10.0
	10	5.3	6.3	6.7	15.4	3.7	0	0	0
	11	0	0	0	0	3.7	5.0	0	0
	12	10.5	0	20.0	0	3.7	10.0	0	0
	13	10.5	12.5	13.3	7.7	7.4	5.0	0	0
	14	0	0	6.7	0	0	0	0	0
	15	0	0	0	0	0	0	0	0
	16	10.5	31.3	0	15.4	22.2	15.0	0	0
	17	0	0	6.7	0	3.7	15.0	4.2	10.0
	18	10.5	0	6.7	0	7.4	0	0	10.0
3分割の中央	78.9	93.8	40.0	92.3	63.0	40.0	58.3	70.0	
フロントコート	52.6	50.0	40.0	61.5	48.1	50.0	95.8	80.0	
プレーヤー分布率	1	26.6	28.8	6.8	26.2	18.8	12.1	20.3	29.5
	2	7.4	2.7	2.7	3.1	6.3	1.9	8.5	4.5
	3	0	2.7	4.1	0	6.3	3.7	8.5	0
	4	9.6	16.4	1.4	13.8	8.6	11.2	21.2	25.0
	5	2.1	1.4	0	3.1	7.0	2.8	8.5	9.1
	6	1.1	2.7	2.7	0.0	3.1	6.5	9.3	0
	7	4.3	9.6	5.4	4.6	2.3	4.7	5.1	0
	8	3.2	0	0	3.1	3.9	0	4.2	2.3
	9	1.1	5.5	13.5	0.0	3.1	7.5	1.7	4.5
	10	4.3	2.7	5.4	12.3	5.5	6.5	4.2	4.5
	11	1.1	1.4	2.7	4.6	4.7	1.9	0	2.3
	12	4.3	2.7	10.8	0	3.9	10.3	0.8	0
	13	16.0	5.5	14.9	18.5	2.3	7.5	3.4	2.3
	14	0	1.4	9.5	1.5	6.3	5.6	0.8	4.5
	15	9.6	6.8	8.1	0	4.7	4.7	0	0
	16	5.3	4.1	1.4	9.2	7.8	5.6	0.8	0
	17	1.1	2.7	5.4	0	3.1	3.7	2.5	4.5
	18	3.2	2.7	5.4	0	2.3	3.7	0.0	6.8
3分割の中央	66.0	67.1	35.1	84.6	45.3	47.7	55.1	61.4	
フロントコート	55.3	69.9	36.5	53.8	59.4	50.5	87.3	75.0	
縦3分割線を跨いだパス使用率	25.0	18.8	46.2	10.0	46.2	31.9	47.4	25.0	
うち、フロントコート	18.2	18.2	40.0	10.0	63.6	33.3	47.3	14.3	

男子赤チームでは、フロントコートでの縦3分割線を跨いだパス使用率が最も高い値を示した(63.6%)。また、図4からは、ファウルライン(フリースローラインの延長線上を示す架空のライン)より後方かつ3ポイントライン近辺と、3秒ルールの適用される制限区域内への人の分布が顕著であったことから、コート内でのバランスを保ちながらゴール方向へ侵入する機会をうかがっていたことが示唆された。

ゲーム位相の段階とフロントコートでの縦3分割線を跨いだパス使用率の間には、高い相関関係が認められた($r=0.977$)。したがって、ゲーム位相を判定するにはこの観点が最も的確であると考えられ、33.3%未満であれば1の位相、33.3~40%であれば2の位相、40~63.6%であれば3の位相、63.6%以上であれば4以上の位相と判断してよいことが示唆された。

(2) 課題ゲームについて

課題ゲームの作成にあたっては、種目特有の面白さを担保しつつ、現段階の技能・認識で十分に楽しさを感じられることを企図した。なお、授業で用いられる課題ゲームには、多くのプレーヤーがボールに触れることを企図した

ドリブルの禁止や、意図したプレーを行い易くすることを企図したボール保持者のボールを奪うことの禁止、シュートの入りにくさを勘案したリングに当たれば得点を与える等のルールが設定されているものも散見される。

しかし、それらは、攻撃の基本戦術であるペネトレイトを排除したり、ボールを追わないことを習慣づけたり、故意にリングの下側にボールを当てることを繰り返して得点することを認める結果

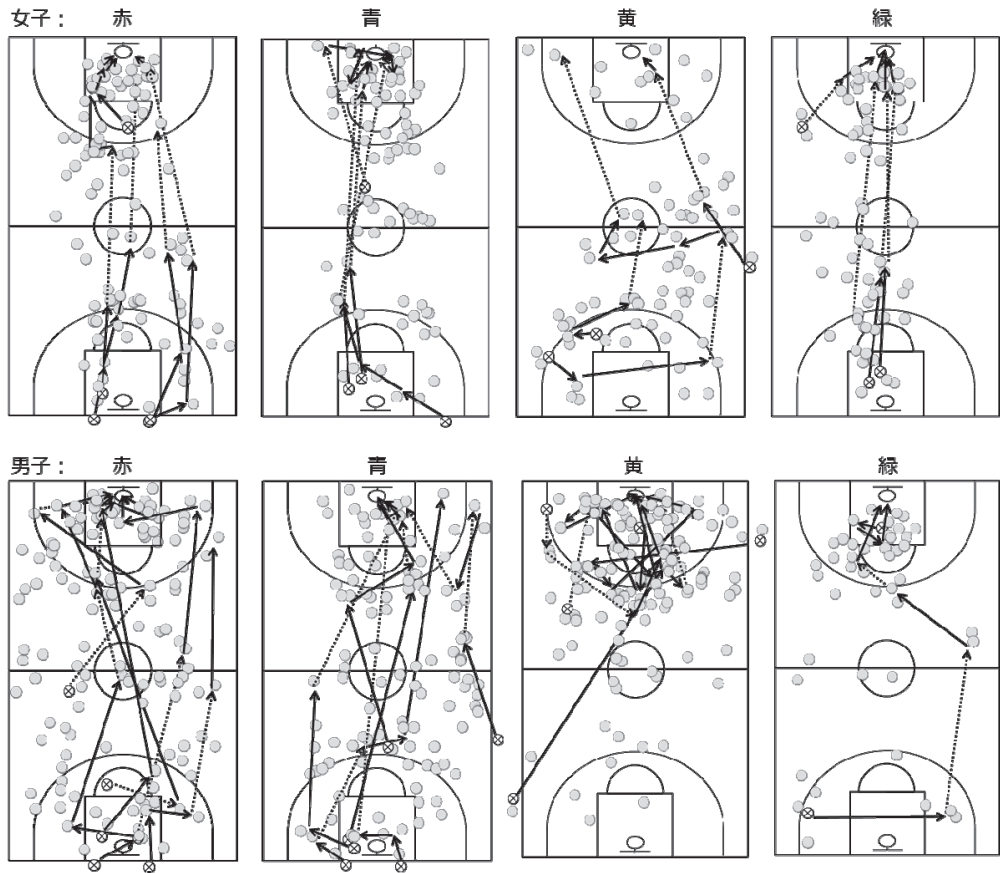


図4 ゲームに見られたボールの軌跡と人の分布

になったりと大きな問題を包含する。したがって、正規のルールからの変更を最小限にとどめ、技能発揮に関わる部分での変更は一切行わないこととした。また、これは、単元の中で複数のゲームを用いた際にルールの理解が及ばないことによって起こる学習の停滞を防ぐためでもある。

第1位相のゲーム様相を中心に展開される学習者を第2位相へと導くゲームには、ボールを中心とした密集を縦方向（ゴール方向）に抜け出すプレイヤーの存在が必要である。すなわち、この状況を打破する主な手段はドリブルを用いての突破である。したがって、この位相を示すゲームにおいて有効な攻撃方法は、ボール保持者がドリブルを用いて密集を突破するペネトレイトと、密集に加わらないボール非保持者へのロングパスを用いるフィードであると考えられる。

そこで、通常バスケットボールに以下に示す2点の変更を加えた「ポストマンバスケット」が適切であると考えられた。

- ①フロントコートの2点エリア内（3ポイントラインの内側）のみでプレーする1人のポストマンを設定する
- ②ボール保持の機会を保障するため、ゲーム人数は攻防相乱型シュートゲームの最少人数である4人とする

ポストマンは一定時間（おおよそ1分）が経過するごとにその役割を交代する。これは、ボールを中心とした密集状態を客観的に認識することで、攻撃的戦術行動の変容を促すことを企図してのものである。このゲームは、攻撃時には実質4対3の数的優位（アウトナンバー）となり、意図したことが行い易いゲーム状況を設定することになる。

なお、小学校の体育館には3ポイントラインが設定されていないことが多い。そのため、ポストマンの範囲を3秒ルールの適用範囲である制限区域に設定することが行われがちである。しかし、この段階のプレーヤーの技能では制限区域内へのロングパスは難しいことから、結果的にポストマンにパスが供給されない。また、同様にポストマンの範囲をハーフコート全域に設定すると、ロングパスを受け即時にシュートができることから、その本来の役割（ゴール前での待ち伏せ、2次攻撃の起点となる）を果たすことができない。したがって、ポストマンの範囲は2点エリア内に設定する必要がある。

第2位相のゲーム様相を中心に展開される学習者を第3位相へと導くゲームには、ボールの展開を横方向へ変えることの意味を感じさせることが必要である。したがって、この位相を示すゲームにおいて有効な攻撃方法は、横方向へのボールの移動によってディフェンスからの圧力を回避してシュートに至ること。すなわち、パス回しである。なお、攻防相乱型シュートゲームの戦術課題が「ズレを創って突くパスを入れる」ことであることを考えれば、どの技能・発達段階の学習者であってもこの段階までのゲームをこなし、楽しめる必要があると考えられる。

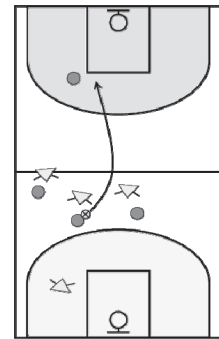
そこで、通常のバスケットボールに以下に示す2点の変更を加えた「サイドゾーンバスケット」が適切であると考えられた。

①サイドライン内側 1.5mにディフェンスの入ることのできないサイドゾーンを設定する

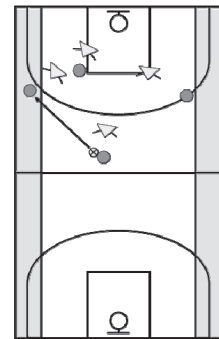
②ゲーム人数は4人とする

サイドライン内側 1.5mの範囲は、ディフェンスの入ることのできない場所とするが、オフェンスにはその制限は一切ない。したがって、サイドゾーンの中でパスを回すこと、ドリブルで前進すること、シュートをすることもできる。これは、縦方向を主体とした攻撃によって中央に固まったディフェンスを拡散させ、新しい攻撃的戦術行動の獲得を促すことを企図したものである。

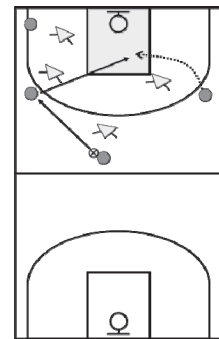
なお、サイドゾーンの幅が 1.5m よりも狭ければ、自在にボールを扱うことのできにくいこの段



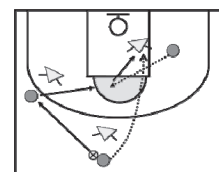
a ポストマンバスケット



b サイドゾーンバスケット



c バスケット (4対4)



d ハーフコートバスケット

図5 課題ゲーム

階のプレーヤーが動きながらボールをキャッチしたり、周りを見渡しならドリブルをしたりすることは困難となる。また、1.5m よりも広ければ、助走をつけたロングシュートが可能になり、戦術的気づきへの阻害要因ともなる。したがって、サイドゾーンはコート両端 1.5m に設定する必要がある。

コート両側にサイドゾーンが設定されることにより、攻撃権の獲得後バックコートにおいてボールを失うことはなくなる。これは、この段階の学習者であってもバスケットボールの醍醐味であるゴール前でのシュートを巡る攻防に特化したゲームを展開させるためである。なお、この段階の学習者にハーフコートゲームを行わせても、技能や状況判断能力の未熟さからゲーム自体を楽しむことは非常に難しい。

第3位相のゲーム様相を中心に展開される学習者を第4位相へと導くゲームには、ボール非保持者の動きを高めることが必要である。したがって、この位相を示すゲームにおいて有効な攻撃方法は、ボール非保持者がオープンスペースに走り込むカットインである。

そこで、通常のバスケットボールに以下に示す1点の変更を加えるとともに、3秒ルールの厳格な適用を意識したゲームが適切であると考えられた。

①ゲーム人数を4人とする

②3秒ルートを厳格に運用する

3秒ルールの適用は、保健体育（体育）の授業において、寛容に取り扱われる傾向が強い。それは、意図せず制限区域内に居続ける学習者への配慮の意味合いが強く、また、それによってゲームが止まることへの抵抗があるものと推察される。しかし、この段階の学習者のミドルレンジからのシュート決定率がさほど高くないことを考えれば、シュートへの絶好の場所はゴール下である。その場所にディフェンスを引き連れて居続けることは、その空間の利用を難しくする行為であることを自覚させなければならない。すなわち、通常のバスケットボールと同様に3秒ルートを厳格に適用し、それによって必要な時以外は空けておき、好機にはディフェンスの裏を突いて走り込む攻撃的戦術行動を行い易くすることがこのゲームのねらいである。

第4位相のゲーム様相を中心に展開される学習者を第5位相へと導くゲームには、より知的に戦術を理解し遂行できることが必要である。したがって、この位相を示すゲームにおいて有効な攻撃方法は、シューティングエリア内の味方にいったんボールを預けるポストや、ボール非保持者同士の間によって進路を塞ぐスクリーンである。

そこで、通常のバスケットボールに以下に示す3点の変更を加えた「ハーフコートバスケット」が適切であると考えられた。

①コートはハーフコートとする

②ゲーム人数は3人とする

③フリースローセミサークルをディフェンスの入ることのできないポストゾーンとする

この段階の学習者は、フロントコートへ難なくボールを運びゴール前のシュートを巡る攻防を展

開できる。換言すれば、本質的な攻防はハーフコート内で行われていると解釈できる。そこで、ハーフコートでのゲームとし、攻撃権の喪失に備えボール保持者の後方に位置するカバーリングの役割を果たすプレーヤーは不要となるため、ゲーム人数は3人とする。加えて、フリースローを行う半円（フリースローセミサークル）をディフェンスの入ることのできないポストゾーンとすることで、ディフェンスを収縮させオープンスペースを創り出すポスト等の合目的性の高い攻撃的戦術行動を行い易くすることがこのゲームのねらいである。なお、作戦の適否により焦点化したゲームとするために、攻守の交代は、野球の3アウト制・アメリカンフットボールの4ダウン制のように複数回の攻撃を連続して行う。

IV. まとめ

本研究では、バスケットボールを対象に、ゲーム位相を観点に学習者の力を見抜く知見を導出すること、さらに、それぞれの段階にあった課題ゲームの具体を提示することを目的とした。

そこで、中学生のゲームを分析し、それぞれの段階の特徴をゴールの軌跡と人の分布の状況等からまとめ、ゲーム位相を判定するための指標を示した。さらに、それぞれの段階の学習者に提示する4つの課題ゲーム（ポストマンバスケット・サイドゾーンバスケット・バスケット（4対4）・ハーフコートバスケット）を示した。これによって、バスケットボールの「楽しさ」に触れ続けながら学習のできる具体的な学習過程を構成できる実践的な知見が示された。

なお、著者は「P&S バスケット」の効果を報告しその活用を推奨しているが、本論文ではゲーム位相と課題ゲームの関係をより明らかにするため、あえて触れていない。

文献

- 高田典衛（1978）『体育科の授業入門』, 明治図書, 11-34.
- 梅野圭史・辻野昭（1980）「体育分野における学習指導の基本的問題」辻野昭・松岡弘編著, 保健体育科教育の理論と展開, 第一法規, 197-213.
- 片岡暁夫・森田啓介（1990）「体育科の展望としての楽しさ論の哲学的検討」体育・スポーツ哲学研究 12(1)63-76.
- 文部科学省（2017）「学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編」, 東洋館出版社, 17.
- 後藤幸弘・松本靖（2001）「サッカーにおける楽しさと戦術行動に関わる能力との関係—児童の意識調査とゲーム様相の実態から—」, 兵庫教育大学研究紀要 21(3)41-52.
- チクセントミハイ・M：今村浩明訳（1991）『楽しむということ』, 思索社, 307.
- 野津一浩・後藤幸弘（2009）「教師の力量の構造に関する予備的考察」兵庫教育大学教科教育学会紀要第22号, 19-26.
- 瀧井敏郎（1988）学習の適時性に合ったサッカーの内容, 学校体育第41巻12号, 日本体育社, 23-28
- 中島友樹・後藤幸弘（2012）判断力の評価について. 『内容学と架橋する保健体育科教育論』後藤幸弘・上原禎弘編著, 晃洋書房, 308-310.