

複式学級におけるボール運動の実践的研究

— 防御境界面突破の創出を目指して —

Practical Research into Ball Games for Combined Classes -Thinking about Strategies for Breaking the Line of Defense-

黒 原 貴 仁

Takahito KUROHARA

1. はじめに

南北600キロに広がる鹿児島県は、現在（平成22年度5月現在）、262校もの学校が複式学級を設置している（鹿児島県教育委員会、2011）。これは、全体の約45%にあたる数字である。さらに、全国的にみても、小学校総学級数277,567学級に対して6,317学級の複式学級が存在する（文部科学省、2007）。今後さらなる少子化に伴い、複式学級を有する小規模校が増加することが明らかである。

そもそも複式学級とは、2つ以上の学年で構成される学級のことを指す。「公立義務教育諸学校の学級編成及び教職員定数の標準に関する法律（第3条）」によれば、小学校の場合、2つの学年の児童数の合計が16人以下（第1学年を含む場合は8人以下）の場合、複式学級が編成されることになる。

2. 本論のねらい

小規模校・複式学級における体育科以外での先行研究は多くみられる。特に、少子化の影響を受け、これからますます小規模校が増えると予想される県では、教育委員会や大学が連携し、研究・実践に積極的に取り組んでいる。

しかし、学校体育における小規模校・複式学級に関する先行研究は極めて少ない。さらに、ボール運動領域についての研究はほとんどなく、これからの課題であると考えられる。

宮崎（1998）は、小規模校でのサッカーの実践から、子どもたち一人ひとりの願いや思いをもとに、機能的特性との関わりを考えながら、子どもたち自身で機能的特性にふれる楽しさを見つけ、創り出していく過程を大切にする授業を構想する必要があると報告している。

この研究では、小規模校・複式学級におけるメリットである個に応じた学習を基本とし、教師が子ども一人ひとりの学習課題を改善する手立てを駆使し、機能的特性に触れられるという授業実践である。

村松（2003）は、まず、小規模校・複式学級でのメリットとデメリットを提示している。次に、作戦の行動に結び付けやすいフラッグフットボールの実践において、フラッグフットボールは少人数集団においても、「作戦→練習→ゲーム→分析→修正→練習」といった主体的な学びのサイクルを作りやすく、学びあう集団を形成しやすいと報告をしている。さらに、子どもの主体的な学びであるので、教師は、コーチ役に徹することが大切であると述べている。

赤羽根（2003）は、小規模校・複式学級でのデメリットである少人数制を解決すべく、異学年合同の体育を実施している。これにより、10人～20人の集団になり、さらには指導形態として、役割分担の仕方により様々な学習成果が期待できるチームティーチング（以下T・Tと記す）を可能に

すると報告している。

これらの先行研究から、以下のように現状の課題をまとめることができる。

- I. 小規模校・複式学級での体育授業では、そのメリットである個に応じた学習内容を提示すること。
- II. 小規模校・複式学級においては、子どもたちの関係が密接であり、性格も特徴も理解しているので、学びあう集団を形成しやすい。
- III. 小規模校において、異学年合同の体育を行うことにより、デメリットである少人数制を改善し、さらにはT・Tという指導形態を可能にするので、様々な学習成果が期待できる。

本論では、小規模校・複式学級におけるボール運動、特に鈴木ら（2003）の提示する最大防御境界面における突破の創出を意図した授業モデルの構築を目指した授業実践を行った。その際、子どもたちから人気のあるサッカーを教材とした。

3. 研究の目的と方法

本研究では、授業改善の手法として近年注目を集めつつあるアクション・リサーチを用いて、複式学級におけるボール運動の防御境界面の突破創出を目指した授業モデル開発と改善を試みた。その際、事前調査により確認できた、児童の実態も考慮した。以下は、約1年間（計34回）の遊びに参加し、作成したフィールドノーツにより把握できた児童の実態である。

- I：運動に対する固定化や行き過ぎた上下関係を背景にゲーム本来の楽しさを味わえていない。
- II：個人技能の低さや個々人の技能に開きがある。
- III：一部の児童（特に上級生）から否定的な言動が頻繁にみられる。

アクション・リサーチは、実践者を中心とする研究チームが実践の場で起こる問題や実践から提示された問題をリフレクト（分析・検討・反省）し、次の実践を意図的に計画実施することにより、実践の改善を図り、その過程をも含めて評価していく研究方法である。

アクション・リサーチの実際

<対象>

H市立N小学校 高学年児童（5年生7名 6年生8名）合計15名

<期間>

2007年11月 ～2007年12月 全9時間

<実践者>

筆者

<研究チーム>

実践研究者（体育科教育学を専門とする大学教員）1名

授業協力者（算数・家庭・道徳を専門とするN小学校高学年担任教諭）1名

本研究で用いたアクション・リサーチは、授業実践ごとに指導者と研究者との検討会を持ち、授業の検討を行い、その成果を次の授業改善に生かすことが基本軸となる。

本授業実践の分析は、事前の打ち合わせ、授業実践、検討会というサイクルで行った。検討会で用いた主な検討資料は、授業中にビデオカメラで収録したVTR及び授業実践者が記述したフィールドノーツである。これに加えて、T・Tとして授業に参加している担任教師（協力者）との話し合いで抽出した課題、学習者による単元評価・自由記述を必要に応じて用いた。

4. サッカーのゲーム構造

サッカーのゲーム構造を考えるにあたり、そもそもゲームとは何について争っているのかを考える必要がある。つまり、それは、競争目的を明確にするということであり、ゲーム構造を考えるための基点となると考えられるからである。

鈴木ら（2003）は、「競争目的の特徴」及び競い合いに用いられる「ボールの個数」という2つの視点を組み合わせることによって、ゲーム結果の未確定性ならびに競争課題が明確になり、3つのタイプ（「突破型」「的当て型」「進塁型」）に球技種目の分類を行った。表1から、サッカーは突破型に位置づく。競争目的として、ボールを目的地点（空間）に移動させること。結果の未確定性の発生要因として、ボールを保持しない防御側による妨害としている。さらに、競争課題として、防御面の突破をあげられている。つまり、サッカーのゲームでは、攻撃側にとって、この防御面を突破することが得点を得るための不可欠な課題となる。

表1 競争目的からみた球技の分類論（鈴木ら，2003）

カテゴリー名称	突破型	的当て型	進塁型	
種目の名称	サッカー，バスケットボール，アメリカンフットボール，ラグビー，テニス	ゴルフ ボウリング	野球 ソフトボール	
競争の目的	ボールを目的地点（空間）に移動させること		本塁を陥れること	
ボールの個数	1 個	プレーヤーの人数分	1 個	
結果の未確定性の発生要因	ボールを保持しない 防御側による妨害	ボール操作の困難性	1 次ゲーム	ボールを保持しない防 御側による妨害
			2 次ゲーム	ボールを保持した防 御側による進塁の阻止
競争課題	防御面の突破	ボールを的に接近さ せること	1 次ゲーム	防御面の突破
			2 次ゲーム	次塁に進塁すること

突破型に位置づく種目に「結果の未確定性」を持たせる条件は、ゴールに向けてボールを進めることを阻む防御壁となる「防御面」の存在であると考えられる（廣瀬，2006）。

攻撃側のボールの＜持ち運び＞が制限され、主として＜送り出し＞によるボール移動となる場合は、防御は＜送り出し＞の妨害（ボール移動経路の遮断）が中心となる。図1は、集団対集団で行われるゲームにおける「防御境界面の突破とその阻止」（鈴木ら，2003）の基本構図である。

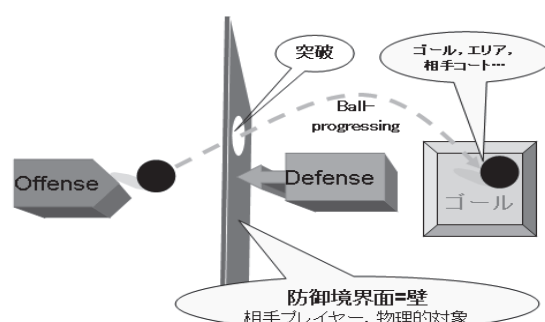


図1 防御境界面の突破（鈴木ら，2009）

さらに、鈴木ら（2010）は、サッカーにおける防御境界面の層構造化を行っている（図2）。

廣瀬（2006）は、サッカーにおける「最終ラインの攻防」「スループスが最終ラインの裏に出た」などの、「最終ライン」が最大防御面に該当すると述べている。

以上のように、サッカーにおける競争課題は、「最大防御境界面」の突破であると確認することができる。よって、本授業実践では、「最大防御境界面」の突破創出を目指した授業を展開した。

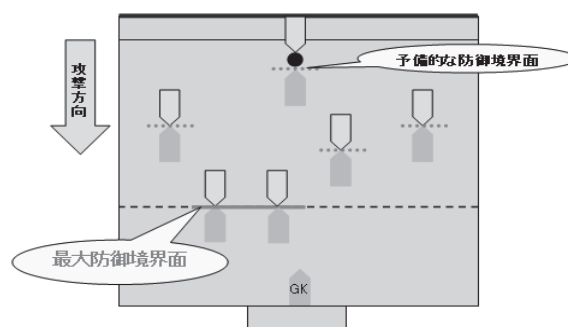


図2 防御境界面の層構造化（鈴木ら，2010）

5. 結果と考察

単元計画についての検討

本実践では、基礎技術の習得を保証することと、防御境界面の突破を学習内容に位置づけることを授業づくりのポイントとしておさえた上で、表2のように授業計画を作成した。1時間の流れは、「学習内容の確認」→「ドリルゲーム」→「タスクゲーム」→「メインゲーム」とした。単元前半では、スペースへ移動することを目的としたタスクゲームを設定した。単元中盤では、前半に学習した動きを活用して行われるミニゲームを毎時間実施するように設定した。後半では、サッカー大会を実施し、意図した防御境界面の突破創出を目指した設定した。しかし、あくまでも「計画」であり、1時間毎の子どもの様子を分析や検討会での議論内容から、修正を加えて展開した。表3は検討会での議論をもとに実際に実施した授業の単元内容である。太字で示している部分が計画と異なる内容である。

大きく修正を加えた部分は、ボールを足で操作をすることだけではなく、ボールを手で操作するハンドボール風のゲームをメインゲームに取り入れたことである。このような手立てを行うことにより、防御境界面の突破場面の創出を期待した。

表2 単元開始前に筆者が作成した単元計画

1	2	3	4	5	6	7	8	9	
学習Ⅰ 学習の狙いや進め方を知る	学習Ⅱ ▪ 個人技能を高める ▪ ゲームの質を高める動きができるようになる						学習Ⅲ チームで作戦を立案し、 ゲームにいかせるよう に工夫する		
オリエンテーション ▪ 学習の狙い ▪ 単元の流れ ▪ 1時間の流れ ▪ ボール遊び ▪ ドリルゲーム ▪ 試しの確認	①挨拶、準備運動		②学習内容の確認 ▪ 個人技能を高める ▪ パスがもらえるにはどうしたら よいかを考え、工夫し行動する					サッカー大会（N小杯）	
	③ドリルゲーム 個人技能の習得（インサイドキックパス、トラップ、 ドリブル競争等）								
	④タスクゲーム ボール回しゲーム （4対1、4対2）			④課題ゲーム ミニゲーム （4対4）					
	⑤メインのゲーム 7対7のゲーム			⑤メインのゲーム 7対7のゲーム					
	⑥学習のまとめ								

表3 検討会での議論をもとに実際に実践した授業の単元内容

1	2	3	4	5	6	7	8	9
学習Ⅰ 学習の狙いや進め方を知る	学習Ⅱ ・個人技能を高める ・ゲームの質を高める動きができるようになる						学習Ⅲ チームで作戦を立案し、ゲームにいかせるように工夫する	
オリエンテーション	①挨拶、準備運動							
・学習の狙い	②学習内容の確認 ・個人技能を高める ・スペースへの動き、サポートプレーの重要性を、成功体験をもとに理解する							
・単元の流れ	・戦術的な動きの習得を目指す							
・1時間の流れ	・単元を通して得た技術をゲーム状況で生かす							
・ボール遊び	③ドリルゲーム 個人技能の習得 (インサイドキックパス、トラップ、ドリブル競争等)							
・ドリルゲーム	④タスクゲーム ボール回しゲーム 4対1、4対2		④タスクゲーム ボール回しゲーム 5対2		④課題練習 チームごとに取り組む		④メインのゲーム ・ハンドボール風のゲーム	
・試しの確認	⑤メインのゲーム						・サッカー	
	○	●	◎	□	■	○		
	⑥学習のまとめ							

○：ハンドボール風のゲーム ●：エリアゲームⅠ ◎：エリアゲームⅡ □：エリアゲームⅢ ■：エリアゲームⅣ

単元における初期段階での授業概要と検討会での経過と議論内容（第1回～第3回）

検討会1回～第3回の議論の内容を意味のあるまとまり（トピック）ごとに区切った。以下の表4は検討会（第1～第3回）での議論の内容である。

授業者の反省的思考は授業の成否に大きな影響を与えている。授業者が授業の前に思い描いた内容や授業の課題をどのように把握したかなどが授業の進行に反映している。今回のボール運動のような連続した授業の場合、各授業の後で省みたこと、研究者と協力者からの意見に対する反応、これらを総合的に取り込み次の授業改善にどのように生かしていったかについて検討することが授業づくりにとって重要な要素となると考えられる。

表4 検討会で議論されたトピック 第1回～第3回

		第1回	第2回	第3回
授業者の反省			<ul style="list-style-type: none"> ・個人技能の習熟を狙ったドリルゲームにおいて、学習意欲を高めることができなかった。 ・マネジメント ・担任教師とのかかわり 	<ul style="list-style-type: none"> ・マネジメント ・子どもたちの学習意欲を高めることができなかった。 ・メインのゲームでのルールの設定と説明の仕方
目的・目標		●単元計画と指導案	<ul style="list-style-type: none"> ・スペースへの働きかけ ●突破場面の創出 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習内容の精選 ●密集状態の改善
学習内容	何を教えるか	<ul style="list-style-type: none"> ・個人技能で用いられる動作の名称とその動き 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人技能の習熟 ・サポートプレーの重要性 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人技能の習熟 ・エリアごとの役割
	何で教えるのか	<ul style="list-style-type: none"> ・教師による示範 ・提示資料 ・子どもによる模範 	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム ●タスクゲーム ●ハンドゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師による示範 ●提示資料 ●タスクゲーム
授業方法	展開・過程	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の流れ・導入 ・個人技能の重要性 ・「試す」部分を丁寧に ・各内容のねらい ・子どもとのかかわり ・担任教師とのかかわり 	<ul style="list-style-type: none"> ・時間配分 ・授業展開 ・ドリルゲーム、タスクゲームのねらいと課題ゲーム作成 ・担任教師とのかかわり 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の展開 ・時間配分 ●タスクゲームのねらいと課題ゲームの作成 ●全員が満足する授業とは ・担任教師とのかかわり
	マネジメント	<ul style="list-style-type: none"> ・安全面 ・場の設定（グリッド、ライン） ・ルールの設定 ●チーム編成 	<ul style="list-style-type: none"> ・安全面 ・場の設定（コート of の広さ、グリッドの配置） ・ルールの設定 ・雰囲気づくり ・チーム編成 	<ul style="list-style-type: none"> ・安全面 ・場の設定（コート of の広さ、エリアの広さ） ●ルールの設定 ・チーム編成
授業者の願い・想い			<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中における動きの変容 	<ul style="list-style-type: none"> ●普段ボールが触れない子どもの積極的な動き
子どもたちの状況			<ul style="list-style-type: none"> ・できる子ども、できない子どもへの配慮 ●密集状態の形成 ●ゲームへの飽き 	<ul style="list-style-type: none"> ・できる子ども、できない子どもへの配慮 ・不満足感 ・各エリアでの密集状態の形成

●は、当日の検討会の中で複数回話題に上ったり議論が集中した内容を示す

単元における中期段階での授業概要と検討会での経過と議論内容（第4回～第6回）

表5は第4～第6回の検討会の内容である。第4回～第6回までの検討会を通して、系統的な授業展開と子どもたちの動きに関する議論が多かった。この傾向は授業の進行と共に強まっていった。議論の内容を検討してみると、タスクゲームの重要性、子どもたちの動きの変容、学習意欲の向上の手立てであり、より具体的な内容を検討している。以下では、検討会で議論の集中した子どもたちの動きの変容についてまとめた。

第4時間目：ボールをもたない子が積極的にスペースに動く姿が観察することができた。

第5時間目：コート上に地理的分離要素を入れ、攻撃側に数的優位を保障することで、戦術行動を遂行できるように配慮したエリアゲームを行うことで、子どもたちの動きは、確実に変化した。

第6時間目：子どもたちはボールをもたない状況で、スペースに動くことはできるようになった。しかし、その動きが得点に結びつく、有効な動きであると言い難く、今後の授業での課題となった。

表5 検討会で議論されたトピック 第4回～第6回

		4回	5回	6回
授業の反省		<ul style="list-style-type: none"> ・教具の使い方 ・場の工夫 ・マネジメント（時間配分） ・子どもへの積極的な声掛け 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習めあての提示の工夫 ・ドリルゲームにおいての子どもへの配慮 ・マネジメント 	<ul style="list-style-type: none"> ・雨の日の場の工夫（体育館） ・安全面への配慮 ・ドリルゲームにおいての子どもへの配慮 ・マネジメント
目的・目標		<ul style="list-style-type: none"> ・1.5mルール設定の意味とその有効性 		<ul style="list-style-type: none"> ・戦術的な動きをどのように指導するのか
学習内容	何を教えるか	<ul style="list-style-type: none"> ・慌てず状況を見て、判断しての行動 ・フリーでいる味方にパスをする 	諸事情により検討会中止	<ul style="list-style-type: none"> ・サポートプレーの重要性 ●ボールを効率よくゴールに運ぶ手立て
	何で教えるのか	<ul style="list-style-type: none"> ・タスクゲームでの工夫 ・教師の示範 ・メインのゲームでの工夫 		<ul style="list-style-type: none"> ・教師の示範 ・資料提示 ・タスクゲーム、メインのゲーム
授業方法	展開・過程	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の流れ ・時間配分 ・タスクゲーム ・各内容のねらい ・子どもとのかかわり ・担任教師とのかかわり 		<ul style="list-style-type: none"> ・授業展開 ・時間配分 ・各内容のねらい ・課題の設定と説明 ・子どもとのかかわり ・担任教師とのかかわり
	マネジメント	<ul style="list-style-type: none"> ・安全面 ・場の設定（グリッド、ライン） ・ルールの設定 ・チームの編成 		<ul style="list-style-type: none"> ・安全面 ・教具の使い方 ・場の設定 ・ルールの設定 ●チーム編成
授業者の願い・想い		<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの状況を判断しての動き ・状況判断能力 		<ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちに成功体験を味わわせたい
子どもたちの状況		<ul style="list-style-type: none"> ・すべての子どもが楽しく運動する ●否定的な言動の多さ 		<ul style="list-style-type: none"> ・クラス全体の雰囲気 ・学習意欲 ・運動量の増加

●は、当日の検討会の中で複数回話題に上ったり議論が集中した内容を示す

単元における後期段階での授業概要と検討会での経過と議論内容（第7回～第9回）

検討会7～9回の議論の内容を意味のあるまとまり（トピック）ごとに区切った。以下の表6は検討会7～9回での議論の内容である。

第7回での検討会で議論の焦点となったのは「戦術的な動きをどのように指導するのか」ということである。ここでの戦術的な動きとは、得点をするための有効な動きである。

第8回の検討会での議論の焦点となったのは、「戦術学習での反省」である。実践での反省として挙げられることは、練習課題を理解しやすいように、資料を提示したのだが、あまり効果的ではなく、子どもたちだけでの練習は不可能であった。

第9回の検討会での議論の焦点となったのは、「授業実践を終えての子どもたちの動きの変容」である。

次章では、「子どもたちの動きの変容」について考察する。

表6 検討会で議論されたトピック 第7～第9回

		7回	8回	9回
授業の反省		・課題を深めるための練習やまとめに十分な時間が充てられなかった。	・ゲームとゲームの間に、時間がかかりすぎたため、まとめに十分な時間が充てられなかった。	・まとめの時間が足りない。余裕を持ってまとめの時間にはいるべきであった。
目的・目標		・戦術的な動き ・学習意欲が沸く学習内容	・学習意欲が沸く授業展開 ・楽しいゲーム	・単元を通してのボール運動に必要な学習課題とは
学習内容	何を教えるか	・個人技能の習得 ・戦術的な動き方	・個人技能の習得 ・これまでの学習内容を生かしたプレー	・個人技能の習得 ・戦術的な学習課題の設定
	何で教えるのか	・ドリルゲーム ・教師による示範 ・メインのゲーム	・ドリルゲーム ・教師の示範 ・子どもの模範	・ドリルゲーム ・タスクゲーム ・教師による示範
授業方法	展開・過程	・授業の流れ ・授業展開 ・チーム編成の留意点 ・担任教師とのかかわり	・授業の流れ ・提示資料の工夫 ・担任教師とのかかわり	・子どもたちの実態に合わせた授業展開・過程が必要である。
	マネジメント	・安全面 ・場の設定 ・ルールの設定 ・チーム編成 ・雰囲気づくり	・安全面 ・場の設定 ・ルールの設定 ・チーム編成	
授業者の願い・想い		・ゲームの質が高く、楽しいゲーム	・ゲームの質が高く、楽しいゲーム	
子どもの情況		・できる子、できない子への配慮	・できる子、できない子への配慮	・すべての子どもへの配慮

●は、当日の検討会の中で複数回話題に上ったり議論が集中した内容を示す

ゲーム中における子どもの動きの変容

1 時間目におけるメインゲーム（サッカー）の様子<ビデオカメラによる連続写真>

1



4



2



5



3



6



以上の写真からもわかるように、ボールは子どもたちの中心にあり、あまり動きがない。さらに、コート全体の4分の1ほどの広さに、GK以外の子どもが入り、狭い範囲に子どもたちが群れている状態である。

狭い範囲に十数名が密集しているため、子ども同士が接触して転んだり、時には友達の足を蹴ったりと否定的な言動も観察された。

このような状況を改善すべく、タスクゲームやメインのゲームを工夫し、実践した。

防御境界面突破を目指したタスクゲームとメインゲーム

子どもたちが、防御境界面を理解し、それを実行できるようになることを意図して、「トライアングルパスゲーム」「フリーパスゲーム」をタスクゲームとして設定した。トライアングルパスゲーム（図3）は、バランスのとれた位置どりを理解し、三角形を作りながらパスを回すことを意図したゲームである。フリーパスゲーム（図5）は、パスをもらうために、有効なスペースへと動く技術を身につくことができると考えられる。タスクゲームによって習得したスペースへの動きを確認するために、エリアゲームⅠ・Ⅲ（図4・図6）をメインゲームとして実施した。ゲームの人数は同数であるが、自陣のコートでは攻撃と守備がアウトナンバーになるように、修正を加えた。この修正には、攻撃側へ数的優位を保証することで、防御境界面の突破の創出を出現しやすくするという意図がある。

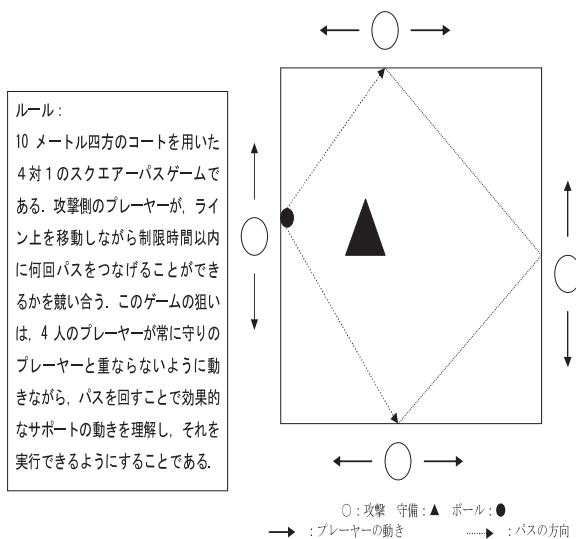


図3 トライアングルパスゲーム

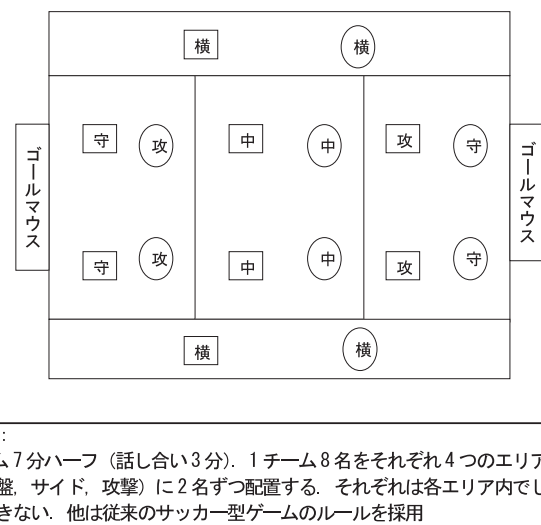


図4 エリアゲームⅠ

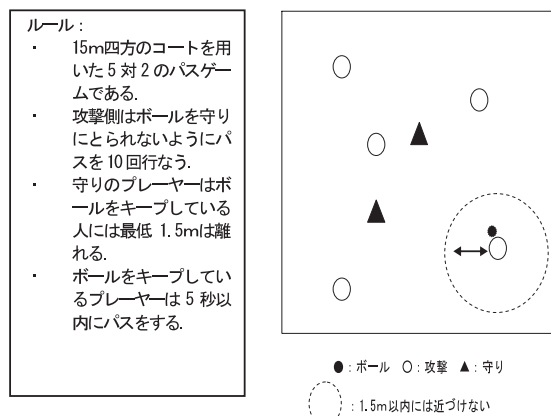


図5 フリーパスゲーム



図6 エリアゲームⅢ

8時間目におけるメインゲーム(ハンドボール風のゲーム)の様子<ビデオカメラによる連続写真>

1



4



2



5



3



6



場面1は、中央からのスローオフである。場面2は、スローオフと同時に右サイドにいたプレイヤーがゴール前に走り出すシーンである。場面3では、その動きに気付いた中央のプレイヤーがパス（スルーパス）を行っているシーンである。場面4は、そのパスをもらいシュートしているシーンである。

この一連の動きは、ボールをもったプレイヤーが、味方プレイヤーの有効なスペースへの走り出しを確認し、そのプレイヤーにスルーパスを行い得点するというシーンである。創造的で臨機応変

なプレーの意図が観察することができる。場面5～6でも同じようなスループスを用いたプレーの連続写真である。

6. まとめ

本研究は、授業改善の手法として近年注目を集めつつあるアクション・リサーチを用いて、複式学級におけるボール運動の防御境界面の突破創出を目指した授業モデル開発と改善を試みた。その結果、アクション・リサーチを用いることにより、授業改善が図られ、効果的な授業実践を行うことができた。さらに、単元を通して、授業の初期段階（第1時間目～第3時間目）では、意図した防御面突破を確認することができなかったが、授業の後期段階（第7時間目～第9時間目）では、意図した防御面の突破を確認することができた。

ボールゲームは子どもに最も好まれる運動の一つである。少子化が進み、学校体育でボール運動が学習できなく事態になってはならないと考える。少人数や異学年合同の体育授業でも、ボール運動の学習内容を指導していく必要があると考えられる。今後の課題として、ゲーム中における意図した突破場面創出の回数、他競技種目での検討があげられると考えられる。

引用文献

赤羽根直樹（2003）小規模校での体育授業はどうあるべきか。体育科教育 51(3):14-17.

鹿児島県教育委員会（2009）公立小学校一覧。鹿児島県教育委員会、

URL http://www.pref.kagoshima.jp/kyoiku/_filemst_/58754/H22syoun.pdf

廣瀬勝弘（2006）系統性を考慮した授業づくりを。体育科教育 54(6):14-18.

廣瀬勝弘（2006）ゲーム構造からみた球技の学習内容。伝承 6:31-46.

廣瀬勝弘・北川隆・森博文（2000）球技における類似する戦術行動の比較—戦術名称からのアプローチ。体育授業研究 3:57-67.

廣瀬勝弘・黒原貴仁・梶山俊仁（2007）球技学習における課題設定過程に関する実践的研究、—ラグビーフットボールにおける防御技術の指導を対象として—。鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要 第17巻:53-63.

宮崎克彦（1998）男女がともに楽しみを分かち合える授業。—小規模校でのサッカーの学習をとおして—。学校体育 51(10):21-23.

文部科学省（2007）平成18年度学校基本調査 調査結果の概要（初等中等教育機関、専修学校・各種学校）学校調査1 小学校。文部科学省、

URL http://www.mext.go.jp/b_menu/toukei/001/06121219/001/001/001.htm

松村衛人（2003）小規模校・少人数学級のメリットを生かした体育実践。—淡路島でのフラッグフットボールと水泳の実践—。体育科教育 51(3):26-29.

鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹（2003）ゲーム構造からみた球技分類試案。体育・スポーツ哲学研究 第25巻第2号:7-23.

鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔（2010）だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり。教育出版株式会社、東京。

（2011年12月6日 受理）