

大学体育におけるコーチングとティーチング

—バスケットボールを教材にして—

○実施提案者 「スキル教育の立場から」 九州共立大学 八板 昭仁
「教科教育の立場から」 福岡大学 柿山 哲治
○企画代表者 九州地区大学体育連合 斉藤 篤司
九州体育・スポーツ学会 則元 志郎

1. 企画趣旨

文部科学省は、「学士課程教育の構築に向けて」中央教育審議会答申（2009）の中で、「知識・理解」「汎用的技能」「態度・志向性」「総合的な学習経験と創造的思考力」の4項目を学士力に関する主な内容として掲げ、「何を教えるか」より「何ができるようになるか」を重視した取組、つまり学習成果を重視していく方針を掲げている。これらを受けて全国体育連合及び関連団体は、「学士課程教育に関する共同声明文」（2009）において大学のディプロマ・ポリシーと学士力に「心身の健康」を位置付けるように要請している。

体育授業は基本的にスポーツ・運動教材を使用しながら、その教材の技能習得及びその他の諸能力の獲得等が行われる。そこで、「スポーツ・運動技術を中核とした授業」と「総合的内容（技術含む）を中核とした授業」を比較しながら、実際の大学体育授業ではどのような取り組みが行われているのか、具体的な授業実践例を基に検討していくために企画された。中等教育までとの違いが感じ取れれば幸いである。

2. 「大学体育で「スポーツ」を指導することの意義と心掛けなければならない点について」

八板 昭仁

多くの大学で取り組んでいるようにスポーツを実施することは、生涯を健康に過ごすことが大きな目的になっていると考えられる。スポーツ、特に今回のテーマとなったバスケットボールのような球技は、体力の維持・増進はもとより、良い人間関係を保つこと、調和した適応力、創造的な活動などに大きくかかわると考えられる。大学の授業における「バスケットボール」などのゴール型球技では、高等学校までの知識や経験を活かし、自ら考え、判断し、行動する力を向上させ

ることが目的になると考えられる。

本合同企画においては、①状況認識のための視点、②ゲームにおいて必要となるショット技術の指導方法、③チームメイトと状況を共通認識することが可能となるディフェンスされた状況におけるパスレシーバーの動き方について実技を交えながら行った。

3. 「大学体育でスポーツを教材として授業を行うことの意義」

柿山 哲治

「バスケットボールを知っていますか？」という問いかけに学生は、「1チーム5名」、「スリーポイントシュート」、「ダブルドリブル」等と答える。しかし、「バスケットボールはいつ、どこで、どのようにして始まったのか?」、「なぜバスケットボールと呼ぶようになったのか?」という問いには、バスケットボールの授業を受けた学生はもちろん、経験者でさえ答えられる者はいない。つまり、高校までの体育教育はルールを知って体を動かすことが中心で、そのスポーツやルールがどのようにして生まれ、どのように変化してきたかということ学ぶ機会皆無であり、歴史的足跡を残している文化としての側面は全く無視され、スポーツは身体的強靱さや技術的巧みさを求めて争い、勝利を目指すための道具としてのみ用いられてきた。したがって、日本のスポーツのあり方に対して歴史的知見と文化的考察を持ち込み、「ドリブルはどのようにして誕生したのか?」、「バックボードがなぜあるのか?」といった疑問を軸に展開するスポーツ論は、単純であるがゆえに本質を衝き、必然的に長いスポーツの歴史を辿ることになり、大学生にとって新鮮な驚きに満ちたものになるはずである。

（九州体育・スポーツ学研究 第30巻 第1号「九州体育・スポーツ学会第64回大会発表抄録集より」

「新しいボールゲーム」

ジェームズ・ネイスミス

13 条のルール

・第1条

ボールはサッカーボールを使用し、片手あるいは両手で、どの方向へパスしてもよい。

・第2条

ボールは片手、あるいは両手でどの方向に叩いてもよい。ただし、こぶしでたたくのは禁止する。

・第3条

プレーヤーはボールを保持したまま走ることはできない。また、ボールをキャッチした地点からパスしなければならない。かなりのスピードで走っている時にボールをキャッチした場合、もし、ストップしようと努力しているならば一、二歩程度は許されることもある。

・第4条

ボールは両手で保持しなければならない。両腕やからだを用いてはならない。

・第5条

どのような方法であれ、相手を小突いたり、捕まえたり、押したり、つまずかせたり、たたいたりすることは許されない。この規則の第1回目の違反は1個のファウルとする。2回違反を犯した場合は次のゴールが成功するまで退場とする。もし、故意に相手を傷つけようとするようなプレーであると見なされた場合は、ゲーム終了後まで退場とする。

・第6条

第1、2、3、4条で述べたことに1回違反を犯すごとに、1個のファウルとする。

・第7条

両チームのどちらかが連続して3個のファウルを犯すと、その相手チームに1ゴールを与える。（「連続」とはその間に相手チームがひとつもファウルをしないという意味である）

・第8条

ボールがスローされるか、あるいは、タップされてバスケット内に入ればゴール成功である。もし、ボールがバスケットの縁に止まったり、ショットした時に相手がバスケットを動かしたりした場合もゴール成功と見なされる。

大学体育におけるコーチングとティーチング

—バスケットボールを教材にして—「教科教育の立場から」 福岡大学スポーツ科学部 柿山哲治

・第9条

ボールがコート外に出た場合はそののちに最初にボールを保持したプレーヤーなら誰でもスローインできる。そのとき、スローアーは5秒間だけ相手チームから妨害されないでボールを保持することを許される。もし、どちらのチームのボールとなるか判定がつかないときは副審がその位置からコート内にスローインする。スローインの際に5秒間を超えるとボールは相手側に与えられる。また、スローインの際、どちらかのチームがゲームを遅らせようとした場合、副審はそのチームにファウルを宣告する。

・第10条

副審はプレーヤーを審判し、ファウルを記録し、連続3回のファウルがあったときは主審にこれを知らせる。主審は第5条によってプレーヤーを失格させる権限を有する。

・第11条

主審はボールをめぐるプレーを判定し、いつボールがインプレーとなるか、インバウンズとなるか、どちら側のチームにボールが与えられるのかなどを決定する。また、競技時間を計る。さらに、ゴール成功を確認し、その回数を記録する。これらに加えて、他のゲームで主審がいつも担っているような任務も務める。

・第12条

競技時間は15分ハーフ制とし、5分間のハーフタイムを置く。

・第13条

ゴール成功の多かったほうが勝者となる。もし、同点の場合は両チームのキャプテンの同意をもとに次のゴールが成功するまでゲームを続ける。

<初めてのバスケットボールの試合>

だれ：ジェームズ・ネイスミス（30歳）

いつ：1891（明治24）年12月21日（月）11時30分～12時15分

どこ：アメリカ マサチューセッツ州スプリングフィールド 国際YMCAトレーニングスクール

どのように：桃の籠とサッカーボールを使って、その日の授業に参加した男子学生18人を9人对9人の2チームに分け、フォワード3人、センター3人、バックに3人ずつ配置し、センターから二人選び、ボールがティップオフされた。最初の得点者はウィリアム・チェーズ。最初の試合は1対0で終了した。

<バスケットボールの名前の由来>

クリスマス休暇明けに18人のうちの一人であるマーンという学生がネイスミスの部屋を訪ね、バスケット（桃の籠）とボール（サッカーボール）を使うことからバスケットボールと名付けられた。