

## ゴール型におけるボールを持たないときの動きを高める教材開発 ～中学校2年生オフサイドバスケットボールを事例として～

村田 雄大\*・清水 将\*\*

(2018年2月14日受付)

(2018年2月14日受理)

Murata Yudai, Shimizu Sho

Development of Teaching Materials for Improving off-the-ball Movements in Goal-type Games  
: Using "offside basketball" for eighth grade students as an example

### 要 約

ゴール型ボールゲームの中での大半の行動は、ボールを持たないときの動きであり、その行動の仕方がゲームパフォーマンスに重要な意義を持つ。一方、課題として、「ゲームの中で何をしたら良いのかわからない」「どこに動いてよいかかわからない」などが挙げられている。子どもたちの学力を保証するためには、「やさしい教材づくり」(岩田、2012)が必要である。

本研究では、得点をねらってゴール前の空いている場所に走り込む動きを身に付ける教材を開発し、有効性を検証して今後のゴール型の指導に生かす知見を得ることを目的とした。ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追求すること、触球数を増やし、チーム全員が参加できるようにすること、ボールを持たないときの動きに焦点化することから、パスゲーム、3人対3人、オフサイドエリアを特徴とした、オフサイドバスケットボールを開発した結果、下位層の生徒に有効な教材であることが示唆された。

### 第1章 はじめに

わが国の教育課程の編成の基準は、学校種毎に学習指導要領に示されている。昭和33年の文部省告示による学習指導要領以降、中学校の教科保健体育には、取り扱うべき内容として、球技領域が示され、体育の授業における球技は、戦後の教育改革以降に学校体育の中で行われるようになった。そのために、わが国における球技の教材としての歴史は、体操や水泳などの他領域に比べて浅いといわれている。そのため、球技領域のカリキュラム体系や授業の在り方が十分検討されてき

たとはいえ、高橋(1999)によれば、「ボール運動や球技によって何を学ばせるのか、どのような方法によって確実に習得させることができるのか、今後問うていく必要がある」と指摘する。本稿では、特に断らない限り、ゲーム、ボール運動と球技を総称して球技と呼称する。球技は、器械運動や陸上運動、水泳などの運動とは異なって、ゲームの中で常に「意思決定」、すなわちプレイ状況の「判断」が要求される特質を有している。その状況判断に積極的に参加できるようになることが、ゲームの面白さや楽しさにつながると考えられる。言い換えれば、「ゲームの中で何をした

\* 岩手大学大学院教育学研究科教職実践専攻・\*\* 岩手大学大学院教育学研究科

ら良いのかわからない」状況であれば、子どもたちにとってゲームは面白いものにはならないということである。また、長坂（2007）らによれば、球技の授業の課題は、①子どもたちがどこに動いてよいかかわからないということ、②身につけた技術をゲームで活かさないこと、③実行できる効果的な作戦を立てられないこと、④チームで立てた戦術を実行できないことと捉えられる。

平成10年文部科学省告示の学習指導要領では、球技が共通する構造によって、ゴール型、ネット型、ベースボール型の3つの型で構成されることになった。ゴール型の特性は、攻守入り交じってボールを奪い合い、パスやドリブルを用いて相手コートに侵入、またはシュートすることによって得点を競い合うことである。ゴール型は、学習指導要領解説においても陣取り型と攻守入り乱れ型に分類されているとおり、その得点の局面において細分化されている。共通する構造は、パスやドリブルを用いてボールを相手陣地に運ぶことによって得点するということであり、ゲームはそのボール運びを妨げる守備とボールを運ぶ攻撃の攻防によって構成されている。ゴール型では、敵と味方がコートを共有する中で、意識して空間をつくり、それを利用しながらボールを運び、ゴールエリアにボールを持ち込むかゴールにシュートすることが課題になる。学習指導要領の表記からは、パスやシュートを有効に進める空間の創出が球技の大きな課題となっており、その「判断」や「意思決定」を行いつづけることが球技の学びとして特徴付けられていると言って良い。また、ゲームの状況判断において、「味方」「相手」、そして「ゴール」の位置といった多くの「契機」（判断の拠り所となるモメント）が組み込まれていることから、球技は、どのようなタイプのゲームであっても子どもにとっては、次々に展開が変化しているという局面を持ち合わせていると言え、ゲーム展開が非常に速く、常に流動的な様相の中で自らが意思決定する必要があるということである。そこでは、ゲーム状況の判断の「対象」となる「空間（スペース）」の意味が刻々と変化することも、児童・生

徒にとっては、困難と感じる要因となっていると考えられる。このような事柄を踏まえ、岩田（2012）は、「既存のバスケットボールのゲームを例にとれば、ゴールに対して180度の攻撃空間が存在するが、基本的にはボールをどこに持ち込んでも、どこに走り込んでも自由である。また、ドリブル・パス・シュートの選択もでき、パスにおいても誰を受けてとして選び出すかも自由である。しかしながら、ゲームの中で何をしたらよいかかわからない、どこへ動けばよいかかわからないという子どもたちにとっては、この自由が、実は、不自由を生み出しているのではなからうか。」と指摘している。

球技における技能には、ボール操作の技能（on the ball skill）とボールを持たないときの動き（off the ball movement）があるが、いずれにしても意思決定（decision-making）が求められる。ゲームの中での大半の行動は、「ボールを持たないときの動き」であり、その行動の仕方がゲームパフォーマンスに重要な意義を持つことになる。

バスケットボールの指導に対して、中村恭之ら（2004）は、ゲームに参加しても、実質的にボール操作に加わることはできない子ども（ボールに触れる機会がほとんどない子ども）が存在し、ボールを奪い合っているばかりで、意図した攻防や動きができないので、何時間たっても同じようなゲームが繰り返され、技能やゲームの質（ゲームの様相）が高まらないことから、「どのように動けばよいか」についての認識的問題を前提にバスケットボールの導入を段階的に指導することを指摘している。また、「パスをもらう側の状況判断能力は、まず、ボールを持った味方と相手の関係を把握することである。次に、自分は、相手がいなくて、パスがよく通る有効空間に移動することである。これは、シュートやドリブルよりも複雑な状況判断が必要である。なぜなら、シュートやドリブルは、ボールを持った行為者が自分であるのに対して、パスをもらう側は、パスを出す行為を考えて行動を起こさなければならないからである。しかし、自分がどこにどのように動けばい

いのかという状況判断能力が身についていくと、ゲームに能動的に参加することができる。」と、ボールを持たないときの動きの難しさと重要性を指摘している。特に攻撃側におけるボールを持たない動きの中心となるパスを受ける動きは、個人的な技能の高まりだけではなく、意図的な集団的プレイである戦術の実現にも大きな役割を果たしており、より深い思考・判断を導くためにも不可欠な学習内容となっている。

これらの球技領域、ゴール型、ボールを持たないときの動きの特性を踏まえ、子どもたちの確かな学力を形成するためには、岩田（2012）が指摘するように「やさしい教材づくり」が必要である。本研究では、球技領域ゴール型におけるボールを持たないときの動き、特にパスを受ける動きを高める教材として、「オフサイドバスケットボール」を開発し、有効性を検討し、中学校におけるゴール型を指導する際の知見を得ることを目的とする。

## 第2章 パスを受ける動きを高める教材開発

本研究で開発する教材は、バスケットボールを素材としている。教材開発の視点として、有効空間、パス、少人数を重視した。

有効空間とは、戦術的課題を解決するために設定したスペースのことである。例えば、ゴール前のフリーシュートゾーンなどが挙げられる。岩田（2005）は、ゴール型ゲームの修正の一手法として、「明示的誇張」を指摘しているが、戦術的課題をクローズアップすることで、子どもたちがゲームにおいて何をどう解決すればよいか明瞭になるゲーム修正の方略を意味する。中村・岩田（2004）、高下・福ヶ迫（2012）、鈴木（2007）らの実践では、「セイフティーエリア」やゴールに直結する有効空間などを付加的ルールにより創出することで、縦方向のスペースの有効利用、有効空間を利用したシュートの成功率が上昇したことが報告されている。そこで、本教材では、ゴール前に「オフサイドエリア」を設定した。「オフサイド」は、

サッカーやラグビーなどのフットボールに適用されるルールであるが、プレイの制限・禁止区域を設けるものである。本教材では、ディフェンスは全く侵入できない区域であるのに対して、オフenseは、そのエリアに1秒以上止まることができない区域として設定し、常にゴール前に空間が存在するようにした。シュートはこのエリア内でのみ可能とし、3ポイントシュートを含めてエリア外からのシュートを禁止した。得点するためには、オフサイドエリアにタイミングよく侵入して、パスでボールを持ち込みシュートしなければならないようにして、ゴールもセストボール用ゴールを使用し、オフサイドエリアでボールを持てば、ダンクシュートができる高さに設定した。ボールをゴールに運べれば、高確率で得点できるという構造によって、有効空間に走り込むという課題に焦点化することをねらいとしており、同様のアプローチは、原・福ヶ迫（2012）の実践においても報告されている。

パスについては、一般的な体育の授業では、競技経験のある生徒によって、ボールが保持される傾向がある。ドリブルは、ボールの保持時間が長くなる傾向があるので、ゲームに参加できない生徒が生まれてしまうのである。既存のバスケットボールは、パスだけでなく、ドリブルでもボールを運ぶことができるが、上位児のワンマンプレイやボールを持たないときの動きに意識が向きづらいことが懸念される。長坂ら（2009）は、パスのみでゲームを進めることにより、ワンマンプレイを防げること、パスをもらうことに意識がいくこと、ボールを持っていないときの動きが重要になってくることを報告している。それらを踏まえ、ボールを運ぶ手段をパスに限定することにした。

最後に、「少人数制ゲーム」についてである。鬼澤（2009）は、①状況判断が難しい②プレー放棄③下位児が疎外される④上位児がボールを寡占する⑤なかなか得点が入らないといった、バスケットボールのフルゲーム（5人対5人）の問題点を分析し、条件を制限したゲーム教材は有効な方策であると指摘した。西田（2013）、長坂（2007）

らの実践で、それらの問題を解決する、人数の工夫の有効性について報告されていることから、今回は3人対3人でゲームを行うことにした。

中学校学習指導要領解説（平成20年9月）によると、指導にあたって、「第1学年及び第2学年では、攻撃を重視」すること、「ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追求しやすくすることが求められている。

### 第3章 研究方法

#### 1. 研究概要・枠組み

授業実践を通して、「オフサイドバスケットボール」の有効性を検討する。

なお、研究の範囲としては、パフォーマンスのみに限定し、ボールを持たないときの動き、触球数、オフサイドエリアへの侵入回数、トランジション数を分析することとした。

#### 2. 対象者

岩手県F中学校2年生

A組男子	19名	女子	20名	計	39名
D組男子	20名	女子	20名	計	40名

#### 3. 期間・場所

平成28年9月26日～10月6日（6単位時間×2クラス）中学校体育館で行った。

#### 4. 教材 オフサイドバスケットボール

3人対3人（オフェンス対ディフェンス）で行う。ゴールはセストボール用ゴールを使用する（ダンクシュートできるくらいの高さ約170cm）。ドリブルは禁止でパスのみでボールをつなぐ。ゴールの周囲にオフサイドエリアを設け、ディフェンスを侵入禁止、オフェンスを一秒以上滞在してはいけないことにする（一秒以上滞在することをオフサイドと呼ぶ）。オフェンスはオフサイドエリア内でパスを受け、シュートする。エリアの外からはシュートを打ってはいけない。パスが制限区域内に通ったらまず一点、ゴールしたらもう一点。

つまりゴールしたら二点が入ることとする。その際、リバウンドはなしで、シュートチャンスは1回のみとする。今回は、ゲーム時間を2分間とした。ボールは男子がバスケットボール7号球、女子はバスケットボール6号球を使用した。使用するコートはバスケットボールと同じフルコート、オフサイドエリアは制限区域を使用した。ルール、コートの詳細は、図1、図2、図3の通り。

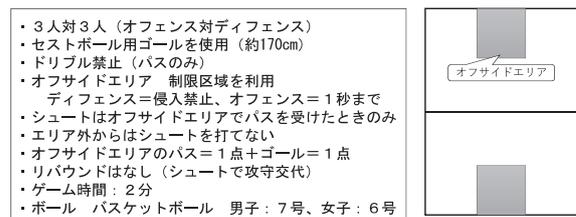


図1 オフサイドバスケットボールのルール

#### 5. 単元計画

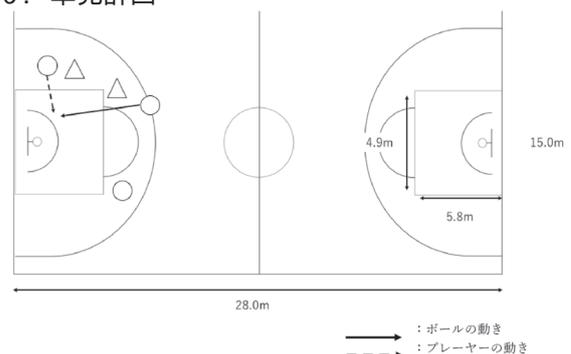


図2 オフサイドバスケットボールに使用するコートとルール①

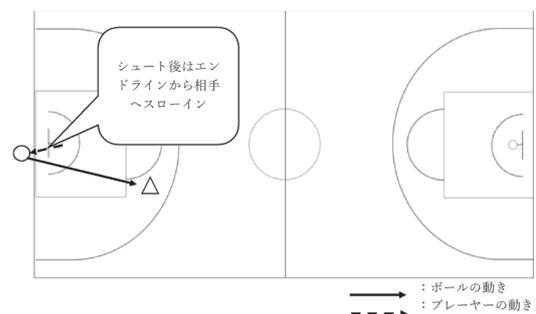


図3 オフサイドバスケットボールに使用するコートとルール②

6単位時間を2クラス行った。1単位時間のうち、前半を今後の単位にもつながるようなシュー

トの教材を、後半をオフサイドバスケットボールを行った(図4)。

授業時間	1	2	3	4	5	6
学習内容	・オリエンテーション(バスケットボールの歴史、ルール) ・ボール慣れ ・オフサイドバスケットボールの説明	準備運動				
		セットシュート				
		レイアップシュート	パス&ランシュート			
		オフサイドバスケットボール				
学習課題	授業の流れについて知ろう	オフサイドバスケットボールについて知ろう	パスをつないで点数をゲットしよう	パスをつないで点数をゲットしよう	ボールをつなぐポイントを見つけよう	ボールをつなぐポイントを見つけよう

図4 本研究におけるF中学校球技領域ゴール型の単元計画

### 6. 分析方法

ビデオカメラで授業の様子を撮影した(図5)。

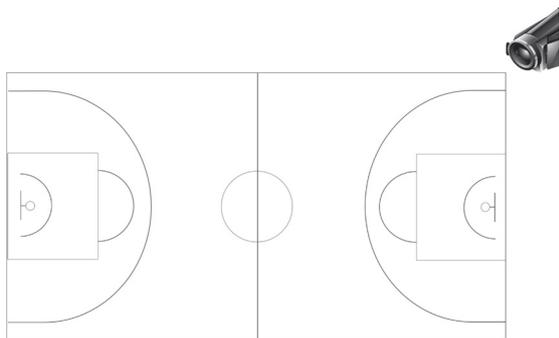


図5 ビデオカメラの撮影位置

分析項目は、①ボールを持たないときの動きの様相②味方からの触球数(パス成功本数)③侵入回数(得点)④トランジッション数とした。

「ボールを持たないときの動きの様相」は学習指導要領をもとに、「パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動く」ことを達成目標とし、以下のように筆者が作成した(表1)。

表1 ボールを持たないときの動きの評価規準

A (=3点)	ボール保持者よりもゴールに近い、有効なパスコースに走り込んでいる。
B (=2点)	パスを受けられる場所にいるが、ボール保持者に近すぎたり、ゴールから離れたりする場所にいる。
C (=1点)	Bの動きに満たない。

また、ボールを持たないときの動きの様相の評価規準をもとに、Aを3点、Bを2点、Cを1点とし、それぞれの回数に得点をかけた(生徒1がAを3回、Bを6回、Cを1回記録したとしたら、 $3 \times 3点 + 6 \times 2点 + 1 \times 1点 = 22点$ )。3時間目、6時間目における個人の評価得点として表し、上位群、中間群、下位群に分けた。いずれも3時間目の評価得点を基準とし、上位群は、20~38点の20人、中間群は、14~19の23人、下位群は、5~13の22人とし、できるだけ均等に人数が分かれるようにした。

「味方からの触球数」は、意図的なプレイに焦点化するため、ルーズボールやリターンパスなどは含めず、パスの成功本数のみをカウントした。

「侵入回数」は、ゴール前への走り込んだ数を見るため、オフサイドエリアに、オフサイドにならずに侵入しパスを受けた回数をカウントした。

「トランジッション数」は、ゲームのスピーディさを分析するため、簡単なターンオーバーは含めず、自陣エンドラインからゴール付近までボールを運んだ数を1とした。

分析には、欠席者を除いた2年A組35名(男17名女18名)、D組30名(男17名女13名)のデータを用いた。また、同じ条件でゲームが行われた3時間目から6時間目のうちの、3時間目と6時間目のデータを比較・検証した。また、検定にはMicrosoft Excel ver.15.20のデータ分析を用いた。なお、有意水準は5%とした。

### 7. ボールを持たないときの動きの指導や手立て

本研究では、オフサイドバスケットボールにおいて、ボールを持たないときの動きの中の、パスを受ける動き、つまり攻撃の技能向上に関しての有効性について検証するため、守備に関しては一切指導しなかった。また、「パスをつないで点数をゲットしよう」「ボールをつなぐポイントを見つけよう」と攻撃についての学習課題を設定し、授業を実践した。攻撃時のボールを持たないときの動きの指導としては、学習課題を提示する際に前時までのパスを受ける人についての反省を共有したり、「ボールを持っていない人はどこに

動けばパスをつなげられる？」などの発問から解決策を出し合ったりした。ゲーム中は、ゴール前に走り込んでパスを受けようとした生徒に肯定的フィードバックや、「右、空いてる!」「パス出せないから〇〇に行って!」などの声かけを行った。

## 第4章 結果

### ①-1 ボールを持たないときの動きの様相 (評価得点の変容)

上位群、中間群は増加が見られなかったが、下位群は、9.8点から19.0点へと有意に評価得点が増加した ( $t=3.764, df=21, p<0.001$ )。 (図6)。

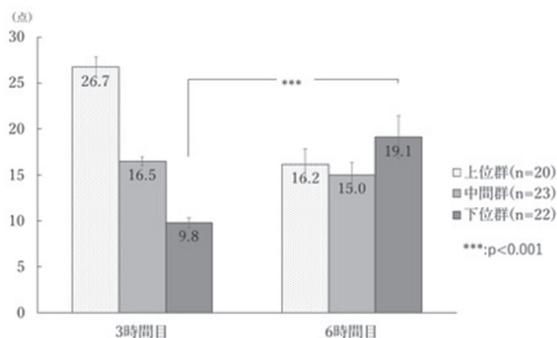


図6 1人当たりのボールを持たないときの動きの様相・評価得点の変容 (1ゲーム平均)

### ①-2 ボールを持たないときの動きの様相 (A、B、Cの数の変容)

上位群、中間群では、A、B、Cともに有意な増加は見られなかった。下位群でも、B、Cは有意な増加は見られなかったが、Aの数は、1.6回から4.1回へと有意に増加した ( $t=3.989, df=21, p<0.001$ )。 (図7)

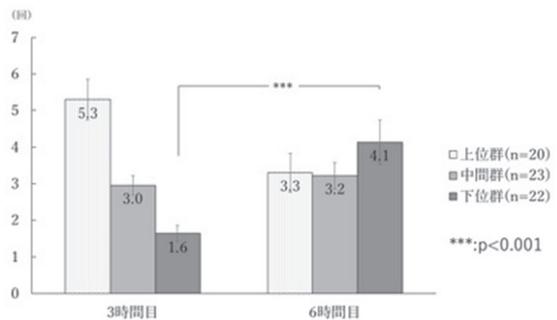


図7 1人当たりのボールを持たないときの動きの様相・Aの数の変容 (1ゲーム平均)

### ②味方からの触球数

味方からの触球数は、上位群、中間群は、触球数平均に有意な増加は見られなかったが、下位群の触球数平均は、2.1回から3.8回へと有意に増加した ( $t=3.435, df=21, p<0.01$ )。 (図8)

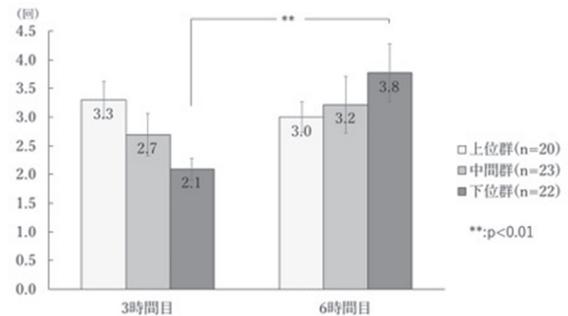


図8 1人当たりの味方からの触球数 (1ゲーム平均)

### ③オフサイドエリアへの侵入回数

上位群、中間群は、侵入回数が有意に増加することはなかったが、下位群は、0.5回から1.0回へと有意に増加した ( $t=2.128, df=21, p<0.05$ )。 (図9)

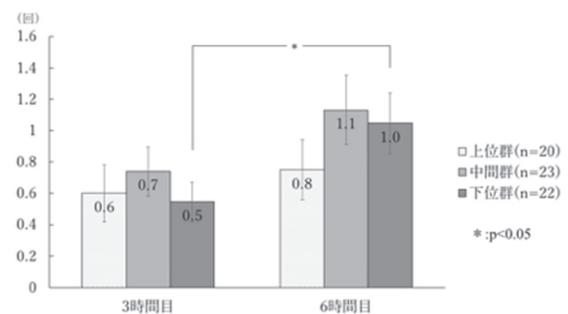


図9 1人当たりのオフサイドエリアへの侵入回数 (1ゲーム平均)

### ④トランジション数

3時間目では、1ゲームあたり7.6回だったのに対し、6時間目では、9.8回に増加し、有意差が見られた ( $t=4.570, df=11, p<0.001$ )。 (図10、表2)

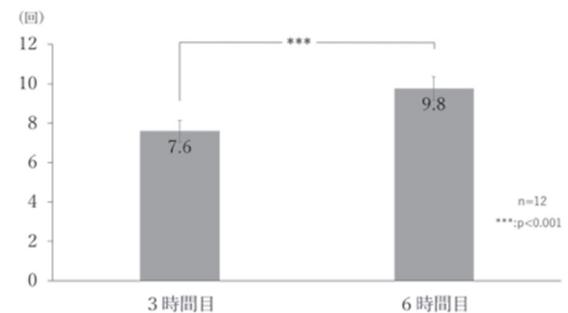


図10 1ゲーム当たりのトランジション数平均の比較

表2 1ゲーム当たりのトランジション数の比較

ゲームID	pre(3)	post(6)
A1	9	13
A2	11	10
A3	8	12
a1	8	10
a2	6	10
a3	6	8
D1	7	11
D2	7	8
D3	11	12
d1	6	9
d2	5	6
d3	7	8
合計	91	117
平均	7.6	9.8

注：1単位時間に、A組男子、A組女子、D組男子、D組女子、それぞれ3ゲームずつ行ったため、n=12は、3時間目、6時間目におけるゲーム数の合計を表している。なお、アルファベットの大文字は男子、小文字は女子を表している。

### 第5章 考察

高下・福ヶ迫(2012)は、ゴールに直結したスペースを有効利用するために、縦方向のスペースへの気づき、有効利用を身につけさせる実践を行っている。本研究においては、ボール保持者よりもゴールに近い位置でパスを受けようとしているAの動き、ボール保持者に近すぎたり、ゴールから離れたりする場所でパスを受けようとしているBの動き、Bに満たないCの動きに、それぞれに3、2、1点を配点し、ボールを持たないときの動きの様相を得点化した。結果は、上位群、中間群には増加が見られなかったが、下位群は、9.8点から19.0点へと有意に評価得点が増加した。下位群はB、Cにおいては、有意な差は認められなかったが、Aの数は、1.6回から4.1回へと有意に増加した。本研究における授業実践では、縦やゴール方向への動きを肯定的に捉え、指導、フィードバックを行った。ただパスをつなぐだけでゴールに結びつかないようなBの動き、すなわち、ボール保持者の横や後ろ（ゴールとは逆方向）でパス

を受けるのではなく、ゴールに直結するスペースに走り込む動きを目指した。残念ながら、上位群、中間群には、その指導の通りに、Aの動きの数や評価得点の向上に繋がらなかったが、下位群においては、Aの動きの増加により評価得点が増加した。それは、下位群のボールを持たないときの動きの指導に有効的だったと言える。

前述した、中村恭之ら(2004)の「ゲームに参加しても、実質的にボール操作に加わることのできない子ども（ボールに触れる機会がほとんどない子ども）の存在。」という指摘をもとに、本研究においても、触球数、それも、ルーズボールなどは除いた、パスを受けた数について分析した。その結果、上位群と中間群では、有意な増加は見られず、下位群の触球数が、2.0回から3.8回へと有意に増加した。しかも、3時間目においては、上位群が3.3回、中間群が2.7回と、下位群は、3群の中で、1番パスを受けていなかったのにもかかわらず、6時間目では、上位群が3.0回、中間群が3.2回と、下位群は、3群の中で、1番パスを受けた結果となった。このことから、「ゲームに参加しても、実質的にボール操作に加わることのできない」生徒もゲームへ積極的に参加するようになったと言える。

本研究では、トランジション数を、ゲームのテンポの良さを分析するため「簡単なターンオーバーは含めず、自陣エンドラインからゴール付近までボールを運んだ数を1」とした。結果は、3時間目では、7.6回、6時間目では、9.8回を記録し、2.2回の有意な増加が見られた。このことから、単元序盤に比べ、単元後半では、テンポの速いゲームが展開されるようになったと言える。さらに、触球数の結果と合わせて分析すると、次の有効性を示唆することができる。それは、ゲームにおいて有効なパスが増加したということである。先ほど、下位群において、触球数が増加したと述べた。しかしながら、触球数が増えることは、必ずしもいいことだとは言えない。なぜなら、近距離での簡単なパス交換で、ゴールに結びつかないパスを繰り返したり、いわゆる時間稼ぎのような

パス交換をしたりしても触球数は増加したことになるからだ。高下・福ヶ迫(2012)は、相手チームのディフェンスの数よりも数的優位な状況を作るために、縦に早く攻めることを目指し、ゴールに直結したスペースを有効利用するために、縦方向のスペースへの気づき、有効利用を身につけさせる実践を行なった。本研究でも、縦やゴール方向への動きを肯定的に捉え、ゴールに直結するスペースに走り込む動きを指導し、それに基づき生徒にフィードバックした。そのため、ただパスをつなぐだけでゴールに結びつかないような、ボール保持者の横や後ろ(ゴールとは逆方向)でパスを受ける動きを、B評価と位置付けた。触球数が増加しただけでなく、トランジッション数も増加し、テンポの速いゲーム展開が見られたということから、時間を無駄に使うようなパスは少なく、あくまでも、ゴールに結びつくような有効なパスが増加したことが言える。

加えて、侵入回数も分析してみると、下位群の生徒に著しい有効性を示すことがわかった。オフサイドエリアへの侵入回数は、3時間目と6時間目で、上位群では、0.6回と0.8回、中間群では、0.7回と1.1回を記録したが、いずれも有意な増加ではなかった。しかし、下位群においては、3時間目で0.5回、6時間目で1.0回と、0.5回の有意な増加が見られた。このことから、下位群の生徒が、得点に関わるゴール前への走り込みをできるようになったことが言える。

ここまでのことを整理すると、以下のようにまとめられる。ボールを持たないときの動きを得点化した場合、上位群と中間群に増加は見られなかったが、下位群では、有意な増加が見られた。また、下位群が得点を向上させた背景として、ボール保持者よりもゴールに近い位置でパスを受けようとしている、Aの動きが増加したことが挙げられる。さらに、触球数を増加させ、ゲームに積極的に参加するようになっただけでなく、トランジッション数も有意に増加していることから、ゴールに結びつくパスを受けるために、有効なスペースに走り込んだことが言える。このことは、

Aの動きが増加したことにも裏付けられている。そして、オフサイドエリアへの侵入回数が増加したことは、得点シーンに関わるような、ゴール前への有効な走り込みができるようになったことが言える。

最後に、上位群と中間群で、単元後半にかけての有意な向上が見られなかったことを分析していく。まず、単元に入る前から、すでに目指す動きができていたことが考えられる。ボールを持たないときの動きの得点やAの数の多さからもわかるように、特に上位群の生徒は、単元終盤でできるようになってほしい動きがすでにできていた。また、チームは、授業実践を行ったクラスの保健体育を担当している教師が、チーム間の技能が均等になるように編成した。そして、オフサイドバスケットボールのルール上、ゲームには、1チームにつき3人が参加する。そのような条件の場合、各チームに1人は下位群の生徒がいることになる。パスゲームで、ワンマンプレイができないことから、最低でも2人でボールをゴール前に運ばなければならない。そこで、下位群の生徒がゲームに積極的に参加できなければ、その2人の生徒が上位群、あるいは、中間群になる。そういったゲームの様相が見られた単元前半であったが、6時間目では、下位群の生徒も積極的なゲームへの関わり方を理解し、技能発揮できるようになったことから、今回のように、上位群、中間群にあまり変化は見られず、下位群だけに有意な向上が見られた。

全体を通して言えることは、戦術的課題がボールをゴール前に運ぶことに焦点化されたということである。まず、オフサイドエリアのルールを設定することで、ゴール型特有の「意思決定の契機多様さ」、ここでいえば、シュートをどこから打つかという判断の契機が簡易化された。このことにより、学習指導要領に明記されてある、ゴール前に走り込む場面が確保された。既存のバスケットボールやサッカーでは、ゴール前だけではなく、3Pエリアからのシュートや遠目からのシュートなど、相手や味方、ゴールや空間など様々

な要素が判断の基準となり、シュートの仕方が多様化する。そのため、ともすればゴール前での攻防が展開されない危険性もある。確かに、ゴール型では、どこからシュートを打つのか、それをいつ打つのかを判断させることも重要である。しかし、学習指導要領に明記されている、ゴール前の空いている場所に走り込む動きができなければ、ゴール型を学習したことにはならない。今回は、オフサイドエリアに侵入しなければ得点できないというルールを設定したため、シュート場面では、必ずゴール前に走り込むことができた。そういった意味から、学習指導要領に記載されてある学習内容を達成する教材であると言える。また、ゴールを簡易化したことにより、シュートの成否に左右されず、パスを受ける動きに絞って学習に取り組めた。原・福ヶ迫(2012)が、「ゴールを簡易化し、技能水準下位生徒の技能獲得の補助的装置の役割を有している」と判断しているが、本研究でも、シュートチャンスゾーンへ走り込むサポートの動きを積極的に行わないことがなかったため、どの生徒にもサポートの動きをする機会が確保された。また、パスのみに制限したこと、3人対3人で行ったことで、よりパスを受ける動きが重要になったことで、触球数の増加、そして、侵入回数の増加につながった。Aの数は、下位群のみだが、有意に増加したことから、ゴール方向にパスをつないで運ぶという意識がこの教材によってもたらされたと言える。

以上のことを踏まえ、トランジション数と下位群の触球数、侵入回数が有意に増加したことから、下位群のパスを受ける動きが高まったことが言える。また、触球数が増えたことから、下位群の生徒が、ゲームに積極的に関わるようになったことが言える。さらに、侵入回数が有意に増加したことから有効空間に走りこめるようになったこと、つまり、ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追求しやすいようにすること、ボールを持たないときに得点をねらってゴール前の空いている場所に走り込む動きが達成されたことが言える。

## 第6章 結論

本研究では、中学校2年生男女を対象に、球技領域ゴール型におけるボールを持たないときの動きを高めることを目的に、オフサイドバスケットボールを開発し、その有効性を検証した。以下三点が明らかになった。

一点目は、縦やゴール方向への動きの指導、オフサイドエリアの設置によって、ボール保持者よりもゴールに近い位置でパスを受けようとしたり、ゴール前にタイミング良く走り込んだりするなど、下位群の生徒のボールを持たないときの動き(パスを受けようとする動き)が良くなったことである。

二点目は、3人(少人数)でパスをつないでゴール前までボールを運ぶというルールによって、下位群のゲームへの積極的な参加が見られるようになったことである。

三点目は、ゴールに結びつく動きやパスの指導によって、テンポの速いゲームが展開されるようになったことである。

そのため、オフサイドバスケットボールを教材として用いる意義として、特に、下位群の生徒にとって、パスを受ける動きが良くなること、ゲームに積極的に関わるようになったこと、そして、ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追求しやすいようにすること、ボールを持たないときに得点をねらってゴール前の空いている場所に走り込む動きが達成されることが挙げられる。

一方で上位群、中間群の生徒にとっては、有意な向上が見られなかった。すべての生徒の学習を保障しなければいけない授業において、一部の生徒にしか成果が見られなかったことは今後解決していくべき課題である。今回は、6単位時間という時間数での実施、1ゲームにつき2分間という短いゲーム時間、1単位時間における教材配置など、いくつかの制約があった。その中で、ゲームの様相を変えていくには、下位教材の配置や学習課題・評価の明確化など、さらに徹底していく必要がある。また、子どもたちの話し合いなどで

は、ゴール前にボールを運ぶために、重要であると考えていたボールを持たないときの動き、パスを受けるサポートの動きよりも、パスの速さやタイミング、種類など、ボール操作に関することが多く取り上げられていた。今後、よりボールを持たないときの動きに焦点化するために、もっとボールを持たないときの動きに焦点化した下位教材を積み重ねたり、目指すべき「ボールを持たないときの動き」をわかりやすく示したりすることが挙げられる。原・中井（2002）も、ボールを持たないときの動きを重視したゲームで、状況判断能力を高めることができたと認識した理由として、「次の移動場所（コース）をシュートコース、パスコースといった具体的な学習内容を提示し、そのことを教師が実際の支援行動で強化することによって、児童の中に価値付けることができ、児童の理解を促進することができたのではないだろうか。」と述べていることから、教材、教師行動、両面からボールを持たないときの動きの学習に、より具体的に迫っていく必要がある。さらに、今回は、攻撃時のボールを持たないときの動きという技能についてのみ取り扱ったが、今後は、ボール操作や戦術学習などの内容も指導していかなければならない。そのためには、教材づくりや単元計画などについて、さらなる研究が必要である。評価についても、撮影した映像を時間をかけて分析してようやく正確に動きを評価できたため、実際の現場で、学習評価をするには、まだまだ課題があると考えられる。

#### 〈引用文献〉

- 岩田靖（2016）ボール運動の教材を作るゲームの魅力をクリックアップする授業づくり. 大修館書店.
- 鬼澤陽子（2009）ゴール型ゲームの教材開発と学習指導と評価. 体育科教育学研究 25(1), pp.53-57.
- 坂元祐征・岩田 靖（1999）小学校中学年のゲーム教材としてのセストボールの検討. 体育授業研究 2, pp.35-44.
- 鈴木雅孝（2007）有効空間からのシュート率を高めるバスケットボールの授業 ～中学校1年生男子を対象としたポートバスケの実践を通して～. 体育授業研究10, pp.27-35.
- 高橋健夫・岡出美則（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. 大修館書店.
- 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖（2010）新版体育科教育学入門. 大修館書店
- 高下隆史・福ヶ迫善彦（2012）ゴール型ボール運動において意図した学習成果をめざした教材づくりに関する実践的検討. 体育授業研究15, pp.35-44.
- 中村恭之・岩田 靖（2004）小学校体育におけるバスケットボールの教材づくりと授業実践の検討. 体育授業研究 7, pp.21-29.
- 長坂祐哉（2007）戦術学習におけるハンドボールの教材価値「体育を苦手とする児童の変容に着目して」. 体育授業研究10, pp.19-26.
- 長坂祐哉・小澤直子・鈴木聡・永野みゆき（2009）セストボールの発達段階（学年）による学習内容についての検討ー子供達のプレイの様相に着目して-. 体育授業研究12, pp.29-35.
- 西田 佳（2013）「オフサイド」の意味を考える 小学校4年生タッチラグビーの実践ールールに込められた意味を問い、解釈する学習-. 体育授業研究16, pp.42-51.
- 原 和幸・福ヶ迫善彦（2014）戦術的課題を効果的に習得するための教具開発に関する検討ーバスケットボールのゴールを例に-. 体育授業研究17, pp.21-26.
- 原 健一郎・中井隆司（2002）状況判断能力を高めるバスケットボール型の授業づくりに関する研究ー特に off the ball movement を重視した学習内容及び指導方法に基づいて-. 体育授業研究 5, pp.73-83.
- 文部科学省（2008）中学校学習指導要領解説.
- 文部科学省国立教育政策研究所（2011）評価規準の作成, 評価方法等の工夫改善のための参考資料【中学校保健体育】.

〈付記〉

本稿は、科学研究費補助金（挑戦的萌芽研究、課題番号15K12625）による研究成果の一部である。

