

原著論文

小学校6年生の体育授業を対象としたハンドボールに対するスリーサークルボールの有効性の検討

岡田雄樹¹⁾, 近藤智靖²⁾, 末永祐介³⁾, 宗像 洋⁴⁾

¹⁾ 日本体育大学大学院体育科学研究科博士後期課程

²⁾ 日本体育大学

³⁾ 国立教育政策研究所

⁴⁾ 八千代市大和田南小学校

Research on the Influence of the “three circle ball” to the handball games in 6th grader PE classes

Yuki Okada, Tomoyasu Kondo, Yusuke Suenaga, Hiroshi Munakata

Abstract: The purpose of this research was to investigate whether game performance of 6th grader students who learned the “three circle ball” had a positive influence on handball games. The handball games were modified for students in elementary school.

As a method of research, the 6-hour “three circle ball” was performed, and a handball game was carried out before and after the “three circle ball”. Both the “three circle ball” and the handball game performance were analyzed. The main results were as follows.

With the learning “off the ball movement” in the “three circle ball,” game performance in handball games was improved. However, only the decision-making in shot area was not improved.

From the results, to learn the “three circle ball” was great influence to handball. In addition, students should learn the decision-making in shot area.

(Received: August 25, 2013 Accepted: November 26, 2013)

Key words: Support, decision-making, three circle ball, handball

キーワード: サポート, 状況判断, スリーサークルボール, ハンドボール

I. 緒 言

2008年に改訂された、小学校学習指導要領解説体育編¹⁾では、ゴール型ボール運動の学習内容においてボール操作の技能にくわえてボールを持たない動きが明確に位置づけられた。高学年段階の内容を例にみると「近くにいるフリーの味方にパスを出すこと」、「相手にとられない位置でドリブルすること」、「ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように立つこと」、「得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをする事」、「ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと」というように具体的な例示が記述されている。またそれに関わって、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達段階を踏まえ修正し、学習内容を習得しやすいように工夫されたゲームを用いることが求められるようになった²⁾。

こうした背景には、従来までのゴール型ボール運動の指導方法への反省がある。従来のゴール型ボール運動の授業では、シュートやパス、ドリブルといったボール操作の技術練習を行い、そこで学んだ成果をゲームに生かすという考え方が主流であったことにあるが、そのような授業では習得した技術(シュート、パス、ドリブル)は結果としてゲームに活かすことは難しいとされてきた。その理由として、個人技術を発揮する以前にどのようにボールをもらえばよいかわからない子どもが多く、授業に積極的に関わることができない現実があるからである。特に運動が苦手な子どもは、運動能力が高い子どもにもボールを占有され、ゲームにはほとんど参加できないことも見受けられる³⁾。

さらに、子どもたちの発達段階に合わない既存の試合形式を行う授業が一般的であったことが問題としてあげられる。例えば、既存のボールゲームは対戦相手

を含めればサッカーは22人、ハンドボールは14人、バスケットボールは10人で行うのが通常である。それら大人数では、子どもたちにとって様々な状況判断を含みボールを持たない動きも大変複雑で子どもたちの実態にあった授業を行うことは難しくなってしまう。そのことから、既存のゲームを繰り返しても学習内容が習得できない状況が明らかであった^{4,5)}。

これらの問題点もあり、学習指導要領¹⁾では「ボールを持たない動き」が明確に位置づけられ、ボール運動領域の各カテゴリーに位置づけられた学習内容をそれぞれの発達段階に考慮して、修正されたゲームを用いることが求められるようになった。

そのため、高橋を中心とした研究グループはやさしくボールを持たない動きを習得できる教材として、スリーサークルボール（以下、サークルボールとする）を開発するとともに、その有効性を検証するための実践的研究を行ってきた⁶⁻⁹⁾。特に岡田ら⁹⁾の研究では、小学校5年生、全9時間のハンドボールの単元で毎時間サークルボールを行い、主にボールを持たない動き（状況判断やサポートの動き）に有益な効果があると結論づけている。ちなみに、サークルボールは、3対2のアウトナンバー制で行われ、長方形の-halfコートに3つのサークルが三角の形で設置されている。得点方法は、パスのみでボールを運び、オフェンス側の1人がサークルの中に入り込み、味方からのパス（シュート）をキャッチすれば得点できるというものであった。

しかし、サークルボールは主にボールを持たない動きの向上に有効であると確認されているが、それが、一般的なゴール型ボール運動（ハンドボール、バスケット等）へ機能するかは検証するに至っていない。ボール運動の教材づくりは、学習者の体格や能力に適したコートや用具を工夫しながら、求められる運動技能を緩和していく視点とともに、中心的な戦術的課題をクローズアップしていく修正が必要であり、「階層的な教材づくり」が求められる¹⁰⁾。そのことを

ふまえれば単に教材の有効性を示せばよいものではなく次の段階の素材や教材にどのように結びつくのかが問われていくことになる。

そこで本研究では、ゴール型ボール運動として簡易ハンドボール（以下、ハンドボールとする）の単元教材を設定し、下位教材（タスクゲーム）としてサークルボールを位置づけ、それがハンドボールでのボールを持たない動きの向上に寄与するかどうかを検討しようとした。

II. 研究の方法

1. 適用した教材

学習内容を簡易的にまた明確に習得できるよう以下のような教材を適用した。

1) サークルボール

サークルボールとは主にボールを持たない動きを高めるために有効な教材である⁹⁾。特に、ボール運動の中で複雑で難しいとされるボールを持たない動き（サポート）は技能の低い子どもは、どこに動いて良いのかわからず、いわゆるお客になってしまうことが少なくないが、3つのサークル（ゴール）が可視化されているためサポートの方向が明確になるよう工夫されている（図1）。サークルボールの主なルールは表1の通りである。

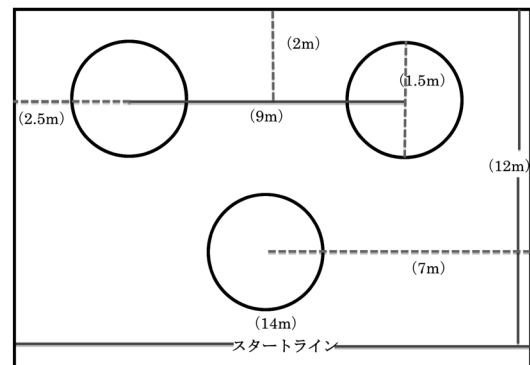


図1. サークルボールのコート^{注1)}

表1. サークルボールの主なルール

- ①縦12m、横14mの長方形コートに、直径1.5m（プレイヤーの実態に合わせる）のサークルを3つ配置。
- ②試合は攻守交代制である。1ゲームは60秒で行い、タイムアウトで攻守交代となる。
- ③3対2のアウトナンバー制で行う。
- ④ゲームはパスのみで行い、ドリブルはできない。ピボットは認める。
- ⑤攻撃はスタートラインに並んで、守備者にパスを出し、リターンしたところからスタート。
- ⑥アウトになったときは、スタートラインからリスタートとする。
- ⑦パスをつなぎ、サークルの中に入り込んだ味方にパスを通して、キャッチできれば得点とする。
- ⑧サークルからサークルへのパスは得点としない。得点するためには必ず一度中継者にパスをしなければならぬ。
- ⑨同じサークルでの連続得点は認められない。
- ⑩ボールがコートの外に出たり、守備者に取られたりすればアウトになる。
- ⑪同じサークルに長い時間（3秒以上）留まってはいけない。
- ⑫守備者はボール保持者に身体接触したりボール奪取をしてはいけない。

2) ハンドボール

本研究ではサークルボールがハンドボールへどれほど寄与するのかを検証するものであるが、ハンドボール自体を既存のルールで小学生に適用してしまっは十分に楽しめないことは明らかである。そのため、小学校高学年の児童でも手でボールを投げてシュートをする楽しさを享受できるように試合のルールや人数等

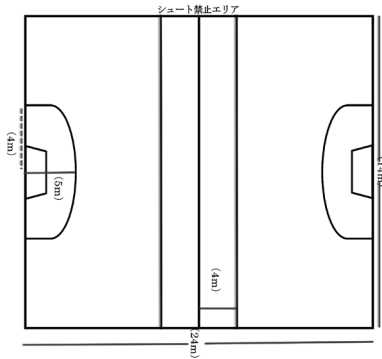


図2. ハンドボールコート

に変更をくわえた(図2)。これは、すでに多くの小学校でハンドボール授業の中に取り入れられているV字ゴール・ハンドボール^{11,12)}に若干の修正を加えたものである(表2)。

2. 実験単元計画

表3をみるように、本単元は1時間目にハンドボール及びサークルボールをプレテストとして位置づけた。なお、1時間目のプレテスト時にルールがわからない等のトラブルを防ぐために、事前にオリエンテーションを開き担当教員がルール説明を行った。

2時間目から5時間目までは準備運動やパス・キャッチ等の基礎練習後にサークルボールをメインゲームとして位置づけ6時間目にはサークルボールを実施したあとポストテストとして簡易ハンドボールを実施した。

3. 学習の流れ

表3にみるように1時間目は分析の比較対象となる

表2. ハンドボールの主なルール

- ①縦12 m, 横14 mとしシュート禁止エリアをスタートラインから4 mの所に設置。また、ゴールエリアをゴールラインから横8 m, 縦5 mの半錐円を設置し、そのゴールエリアの真正面および左右45°にサークル(2 m)を設置する。ゴールは台形型であり3つの面で成り立つ(高さ1.2 m, 正面1.5 m, 側面2 m)。
- ②1試合は6分ハーフの2セットで行う。また、1回の攻撃が終了するたびにセットプレイとなり、立てた作戦の成否を即座に振り返ることができるなどの利点がある。6分間の時間内であれば、相手にカットされたり、ラインアウトしても、スタートラインからリスタートできる。
- ③4対4(フロントプレイヤー3人+キーパー1人)のオープンナンバー制で行う。また、キーパーはゴールエリアから出ることはできない。
- ④ゲームはパスのみで行い、ドリブルはできない。ピボットは認める。
- ⑤攻撃はスタートラインに並んで、守備者にパスを出し、リターンしたところからスタート。
- ⑥ボールがコートの外に出ればアウトとなる。アウトになった時はスタートラインからリスタートする。
- ⑦3人のチームメンバーが手でパスをつなぎボールがゴールのネットに当れば得点となる。また、キーパーはゴールエリアから出ることはできない。
- ⑧守備者は攻撃者に対して触れることはできずボール奪取も禁止となる。ただし、パスやシュートに対してのボールカットは可能である。

表3. 単元計画

	1	2	3	4	5	6
5		課題の確認	課題の確認	課題の確認	課題の確認	課題の確認
15	台形型 ハンドボール	基礎練習 (パス・キャッチ等)	基礎練習 (パス・キャッチ等)	基礎練習 (パス・キャッチ等)	基礎練習 (パス・キャッチ等)	スリーサークル ボール
25						
35	スリーサークル ボール	スリーサークル ボール	スリーサークル ボール	スリーサークル ボール	スリーサークル ボール	台形型 ハンドボール
45						

プレテストを行った。2時間目は①ボールを持たない動き(相手と重ならないところに素早く大きく動く)3時間目は②ボールを持っているときの状況判断(相手と重なっていない仲間に素早くパスを出す)4時間目には①②の習熟を図り、単元の5,6時間目には③総合(パスと同時に次の場所に走る)(パス&ゴーでサークルを目指す)と各時間に学習内容を習得できるよう課題を持たせた。

なお、本研究の授業を受けたすべての児童に対して、どのような学習成果をもたらしたかを主観的側面から判断するために、毎授業後に形成的授業評価¹³⁾を記入させた。「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」という4次元9項目合計得点の平均値を算出した。

4. 実施期日と児童数及び教師の特徴

本実験単元は、2012年C県にある小学校6年生、35名(男子18名、女子17名)のクラスで実施された。これらの単元を担当したのは30代中堅の男性でC県の長期研修生である。他の教科は担任が授業をしており、今回は体育の授業のみ長期研修生が指導にあたった。

なお、すべての授業の実施、撮影、分析は学校、教師、児童、保護者の了承を得て行われた。

5. 分析の方法

本研究では、ハンドボールをメインゲームとして位置づけているが、このハンドボールにいたる前にサークルボールを実施し、どれほどボールを持たない動きに寄与するかを検証することにある。そのため分析対象はサークルボール及びハンドボールのはじめ(1時間目)とおわり(6時間目)に限定した。

なお、「ボールを持たない動き」の分析項目^{注2)}は「サポート適切率」、「動いてのサポート(サポートの質)率」、「状況判断適切率(パス)」、「状況判断適切率(ゴール前)」の4項目を分析対象とした。くわえて、これらの教材が子どもたちにどの程度受け入れられていったかを分析するため「形成的授業評価」を用いる。

各分析項目については以下のように規定した。

「サポート適切率」とは、図3をみるように、パスの出

し手と受け手の間に守備者がいない状態を意味する。適切なサポートの動きができていれば、もし落球しても「適切なサポート」とした。

「動いてのサポート(サポートの質)率」とは、ボール非保持者がボールを受けらとるために、移動してサポートする行動である。守備者のマークを外すために、またサークルに入りこむために動いてサポートしたかを評価した。

「状況判断適切率(パス)」とはボール保持者が適切なサポート者にパスを出しているのかを評価するものである。

「状況判断適切率(ゴール前)」とはハンドボールにおいて、表4に示すようなプレイの原則に則ってプレイを選択したかを評価するものである。ゴール前では、「シュートを打つべきか」それとも「ボール非保持(サポート)者にパスをすべきか」の状況判断が必要となる。表4のプレイの原則にあるように、ゴール前(ゴールラインから2m以内)でボールを保持したときにキーパーとの間に守備者がいない場合、シュートを選択すれば「適切」とし、そこに守備者がいても無理にシュートを打てば「不適切」と判断した。また、ゴール前でキーパーとの間に守備者がいる場合に適切な位置にいる味方にパスを選択した場合は「適切」とし、キーパーと保持者の間に守備者いなくてもかかわらずパスを選択すれば、「不適切」と判断した。

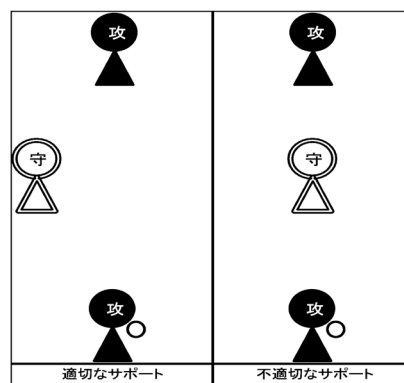
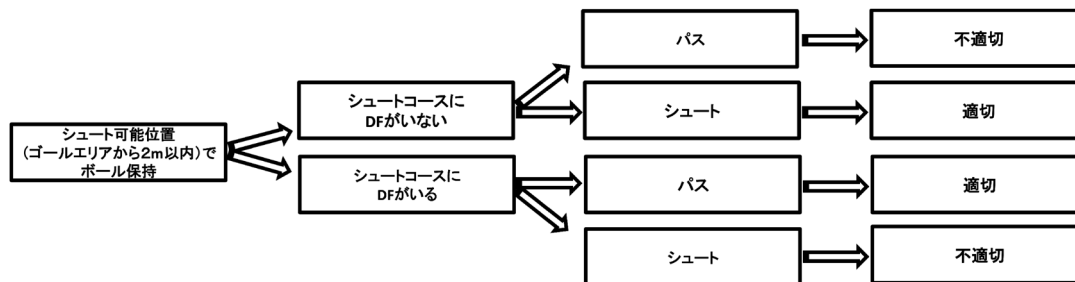


図3. 適切なサポート

表4. プレイの原則



6. 分析の信頼性

ゲーム分析の信頼性を確保するために、すべての分析項目に関わって信頼性テスト¹⁴⁾を実施し、体育科教育学を専門とする3名(小学校教諭1名と大学教諭1名、高等学校のサッカー部活動の指導歴がある大学院生1名の計3名)の観察者相互間の一致率が、基準となる80%以上になるまでトレーニングを繰り返した結果、全ての分析項目において80%以上の一致率が得られた。なお、最終的な分析は、より安定したデータを得るために、1人の観察者によって行われた。

III. 結果および考察

1. サークルボール

1) サポート適切率の変容

1時間目のサポート総数(全12ゲーム)は、474回であり6時間目(全12ゲーム)は613回であった。

図4に示されているように、サポート適切率が1時間目では49.2%であったが、6時間目では64.6%と有意な伸びを示した($p < .05$)。

本単元では学習指導要領体育編¹⁾のボール運動高学年段階に示されている「ボール保持者と自分の間に守備者をいれないように立つこと」を重要視している。そのため、授業を担当していた教師は子どもたちに、安全で確実にパスをもらうためには、「相手と重ならないところに動くこと(横ズレのサポート)」を重点的に教え、その次にそれができなければ「縦(奥)のスペースを活用(縦ズレのサポート)」するように指導し

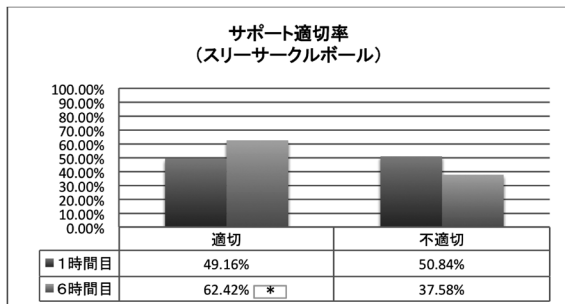


図4. 適切なサポート率の変容

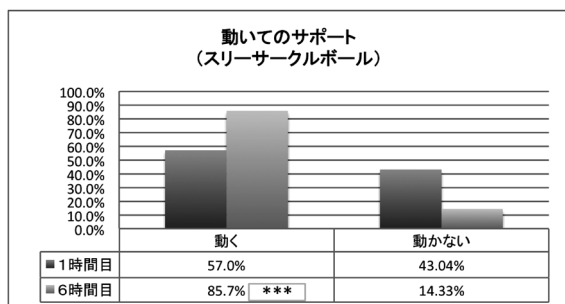


図5. 動いてのサポート率の変容

た。その結果、単元が進行するとともに頭越しのパスは減少し、横にズレたサポート者へのパスが頻繁にみられるようになっていった。

2) 動いてのサポート(サポートの質)率の変容

続いて、ボール非保持者が守備者のマークを外す動きや、空いているサークル(ゴール)に入り込んだり、味方からのパスを受けれるように自ら動いてサポートしているのか、サポートの質的な変容をみるために「動いてサポートしている」のか「止まったままサポートしている」のかを分析した。

図5に示されているように、動いてのサポート率が1時間目では57.0%であったが、6時間目では85.7%と1時間目と比較すると30%近くの顕著な伸びを示した($p < .001$)。

この背景にはサークルボールのルールが大きな要因といえる。その一つとして、ドリブルを禁止にしていることでボール非保持者はサポートする(動く)ことが求められ、必然的に個人プレイでは得点できないように工夫されていることが挙げられる。また、3対2のアウトナンバー制や子どもたちにとってサポート(得点)場所を目で見ることが出来るサークルが、より簡単に動いてのサポートができるようになったと考えられる。

3) 状況判断適切率(パス)の変容

状況判断適切率(パス)とは適切なサポート者にパスを出しているのか、それとも不適切なサポート者にパスを出しているのかを評価したものであり、サークルボールではどの程度状況判断能力が高まるのかを分析した。

図6からもわかるように1時間目の状況判断適切率(パス)は79.1%とはじめから高い数値を示したのにも関わらず、6時間目は87.3%と有意な伸びを示した($p < .05$)。この理由として、アウトナンバーゲームは状況判断を簡易化し向上させるために有効であると鬼澤ら^{15~17)}が指摘しているように、本実験でもその有効性が確認できたといえる。また、サークルボールでは守備側の身体接触やボール奪取、ドリブルを禁止し

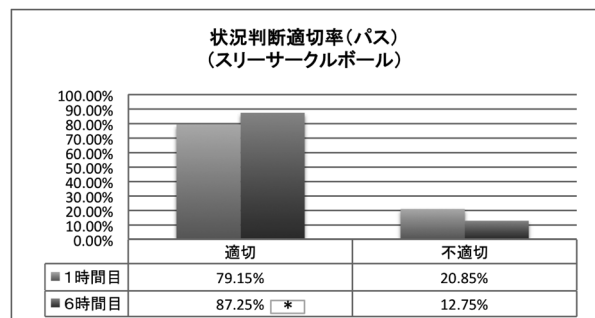


図6. 状況判断適切率(パス)

ていることから技能が高まるにつれてボール保持者は落ち着いて状況を判断していたと推察できる。

こうした結果から、本研究でもサークルボールは先行研究⁹⁾同様にサポートおよび状況判断を向上させる結果となっていたことがわかる。

2. ハンドボール

表3の単元計画を見ると1時間目から6時間目までのボールを持たない動きの学習はサークルボールのみである。そのため、サークルボールと同じ分析視点からハンドボールのゲームパフォーマンス向上の変容を比較分析すればサークルボールでの学習がハンドボールにどのような影響をもたらしたかを明らかにできると仮定した。

1) サポート適切率の変容

サークルボールがハンドボールのサポート適切率にどのような変化をもたらしたであろうか。図7は、単元中に行われた1時間目(全12ゲーム、サポート総数、670回)、と6時間目(全12ゲーム、サポート総数741回)のハンドボールのサポート適切率の割合の変容と比較をしたものである。

図7をみるように、ハンドボールでは、1時間目の1ゲームあたりのサポート適切率は平均して56.9%であったが、6時間目では64.8%と有意に高まった($p < .001$)。

サークルボールとハンドボールの大きな違いはゴールの方向性であった。サークルボールは得点する場所(ゴール)を3つ設置するが、ハンドボールは1つである。ハンドボールのように攻める方向が1つに限定されていると、ゴールに直接結びつきやすい縦(奥)のスペースへのロングパスの活用が頻発することがある。そのため、ゴール方向へのロングパスを多用して、荒れたゲームになる場合が多い。こうしたことを防ぐためにも教師は「ゲームではできるだけパスがもらいやすい(近い)場所で適切な(横ズレの)サポートを行うこと」を重点的に指導していた。

このことから、サークルボールを中心に学習したこ

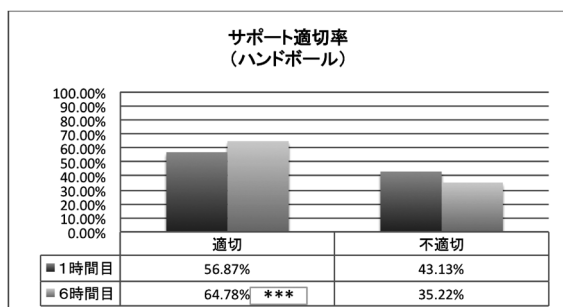


図7. 適切なサポート率の変容

とが、メインゲームであるハンドボールでも生かされることが示唆された。

2) 動いてのサポート(サポートの質)率の変容

続いて、動いてのサポート(サポートの質)率はどのような変容を示したであろうか。

まず、図8をみると、1時間目が、70.7%で、6時間目が77.4%と有意に向上したことがわかる($p < .05$)。単元のはじめから70%を超える高い数値を示したのにも関わらず有意な伸びを示した。そのことから、サークルボールで重点的に指導した、「相手と重ならないところに動く」がハンドボールでも発揮できたと推察できる。また、サポート適切率と同様に向上していることから、「適切に動いてサポート」できるようになっていったことが示唆された。

3) 状況判断適切率(パス)の変容

図9の状況判断適切率(パス)をサークルボール同様に見てみると1時間目は82.8%とかなり高い数値を示したが、6時間目は88.3%と有意な伸びを示した($p < .05$)。そのことから、アウトナンバーゲームを中心としたサークルボールで身につけた状況判断力はハンドボールでも生かされたと考えることができる。また、サポート適切率と動いてのサポート率も向上していることをふまえれば、ボール非保持者が良いサポートを行うことが、ボール保持者にとって適切な判断をくだしやすくなったと考えることができる。

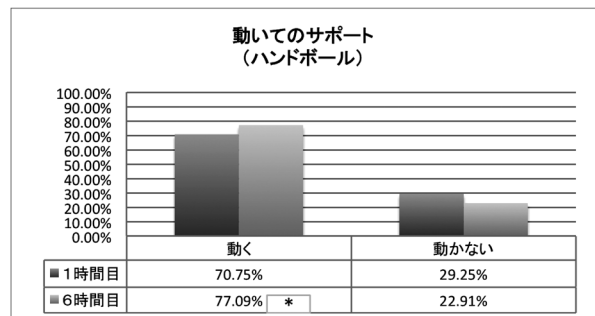


図8. 動いてのサポート率の変容

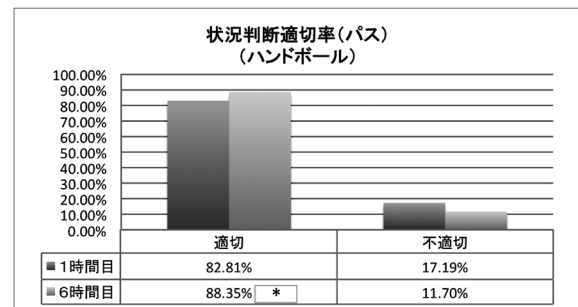


図9. 状況判断適切率

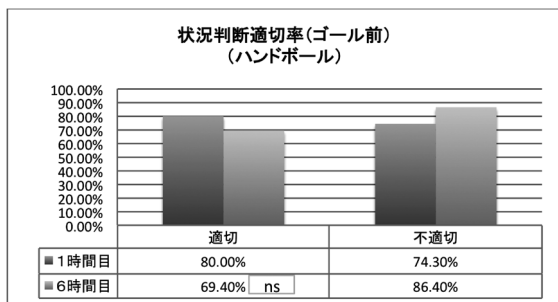


図 10. 状況判断適切率 (ゴール前)

4) 状況判断適切率 (ゴール前)

「状況判断適切率 (ゴール前)」とはプレイの原則に則ってプレイを選択したかである。サークルボールではゴールへのシュートはなかったため、ゴール前での状況判断の分析は行えない。しかし、ゴール型へのボールを持たない動きの影響をみるならばゴール前でのパス・シュートの状況判断を分析する必要があると考えた。

本研究では主にサポート行動の変容を示してきたが、ゴール前では、「シュートを打つべきか」それとも「ボール非保持 (サポート) 者にパスをすべきか」の状況判断が必要となる。

この結果は図 10 をみるように本単元の 1 時間目は 80.0% であり、6 時間目は 69.4% と大幅に低下したことがみてとれる。

この結果からサークルボールではゴール前での状況判断の学習には寄与しないと示唆できる。ゴール前での状況判断の原則は、教師が教えていたのにも関わらずこのような結果になった要因として、サークルボールでは空いている味方を探し、適切なパスを繰り返し学習してきたことから「パスの意識」が強くなってしまったことにあると推察できる。

また、サークルボールにはゴールへの方向性が限定されていない。360°のどこからでも得点を意識することができる。それに比べ、ハンドボールではある一定方向にボールを運ぶことが求められる。この違いが子どもたちの混乱を招いてしまったと考えることができる^{注3)}。

この結果から、ゴール前での適切な判断を習得できる教材を本単元に導入することが望ましいと考えられる。

3. 形成的授業評価

表 5 は、毎授業後に実施した形成的評価の結果である。「総合評価」は、単元前半から高い水準を保っていることがわかる。また、パフォーマンス向上の比較対象である 1 時間目と 6 時間目の変容を特に「成果」の

表 5. 形成的授業評価

時間	第 1 時	第 2 時	第 3 時	第 4 時	第 5 時	第 6 時
総合評価	2.71	2.74	2.79	2.69	2.83	2.90
成果	2.59	2.63	2.63	2.45	2.71	2.81
意欲・関心	2.90	2.89	2.89	2.85	2.86	2.96
学び方	2.49	2.66	2.85	2.74	2.87	2.90
協力	2.91	2.83	2.89	2.82	2.91	2.97

項目に着目しても 2.59 から 2.81 に向上している。このことから、子どもたちは 6 時間目に新しく実施したハンドボールにおいてもサークルボールで学んだことを生かすことができた実感できたのではないかと考察することができる。

くわえて、難しい課題や新しい教材などが授業に入ると評価が一時的に大幅低下する現象がみられることがあるが、本実験ではそのようなことはなく、単元後半につれて評価も高まっていった。そのことから、課題をやさしく習得できる 2 つの教材が子どもたちに評価され受け入れられていったと判断することができる。

IV. 摘 要

本研究の目的は、ゴール型ボール運動の教材であるサークルボールで高められたボールを持たない動きがハンドボールに有意に機能するかを明らかにすることであった。サークルボールはゴール型ボール運動の主にボールを持たない動きを向上させると報告されていたが、それが他の教材や素材で発揮できるかどうかは不明なままであった⁹⁾。この目的を検証するために、小学校 6 年生、35 名 (男子 18 名、女子 17 名) のクラスでハンドボール単元の中でサークルボールを下位教材として位置づけた。そこで高められた能力が、簡易ハンドボールで発揮できるかどうかをみるために 1 時間目と 6 時間目のサークルボールとハンドボールを対象にし、分析項目を「サポート適切率」、「動いてのサポート (サポートの質) 率」、「状況判断適切率 (パス)」、「状況判断適切率 (ゴール前)」、「形成的授業評価」とした。

その結果以下のことが明らかになった。

ハンドボールの下位教材として位置づけたサークルボールの分析結果は以下の通りである。

- ①サポート適切率：1 時間目では 49.2% であったが、6 時間目では 64.6% と有意な伸びを示した ($p < .05$)。
- ②動いてのサポート率：1 時間目では 57.0% であったが、6 時間目では 85.7% と 1 時間目と比較すると 30% 近くの顕著な伸びを示した ($p < .001$)。

③状況判断適切率(パス):1時間目の状況判断適切率は79.1%とはじめから高い数値を示したのにも関わらず、6時間目は87.3%と有意な伸びを示した($p < .05$).

以上、本単元のサークルボールでは先行研究⁹⁾と同様にボールを持たない動きや状況判断力が有意に高まっていった。また、ハンドボールの分析結果を以下に示す。

①サポート適切率:1時間目の1ゲームあたりの適切なサポート率は平均して56.9%であったが、6時間目では64.8%と有意に高まった($p < .001$).

②動いてのサポート率:1時間目が、70.7%と高い数値を示したのにも関わらず6時間目が77.4%と有意に向上したことがわかる($p < .05$).

③状況判断適切率(パス):1時間目は82.8%とかなり高い数値を示したが、6時間目は88.3%と有意な伸びを示した($p < .05$).

④状況判断適切率(ゴール前):状況判断適切率(ゴール前)は1時間目が80.0%であり、6時間目は69.4%に低下した。

この結果から、以下の2点のことが考察できる。

1点目は、「サポート適切率」、「動いてのサポート(サポートの質)率」、「状況判断適切率(パス)」はサークルボール、ハンドボール共に有意に高まった。このことから、サークルボールで高められた「ボールを持たない動き」や「状況判断力」はハンドボールでも発揮できることが示唆された。また、「形成的授業評価」をみてもサークルボールやハンドボールは子どもたちに受け入れられていったことがわかる。

2点目は、状況判断適切率(ゴール前)は、ハンドボールに寄与しないことが示唆された。その理由として、サークルボールではハンドボールのようにゴールにシュートを打つことはしなかったためであると推察できる。本研究の仮説では、サークルボールは人にシュート(パス)することが得点となり、ハンドボールはゴール(ネット)にシュートすることで得点となることから、ゴールが「人」か「もの(ネット)」の違いだけで、今「パスすべきか」それとも、「シュート(得点)すべきか」の判断にさほど混乱は生まれないであろうと仮定していた。しかし、子どもたちにとってその判断はサークルボールの学習だけでは定着しなかったといえる。

今回の研究では上記したようなゴール前での適切な判断の習得にはいたらなかったため今後はそのための適切な教材が必要である。また、今回の研究は35名(1クラス)の対象者であったが、他の学校やクラスで行っても今回のような結果が出るかは検討するにいたっていない。これらについては今後の研究課題とし

たい。

注

- 1) 岡田ら⁹⁾が行ったスリーサークルボールではサークルの設置場所が手前が2つであり、奥が2つとなっている。しかし今回は、子どもたちにコートをより大きく使ってもらったり、小学校6年生という発達段階からみても簡単に点をとれないように、授業者と相談して手前を1つ、奥を2つにした。
- 2) 分析項目はグリフィン¹⁸⁾のゲームパフォーマンス評価法(GPAI)のサポートおよび意思決定を参考に設定した。
- 3) 稲垣^{19~21)}の「攻撃のなかで、後方へのパスなど攻撃行動を停滞させたり休止させたりすることは、攻撃力は無力になり、逆に、防御側より係争物を守ることが必要になる。」という立場で攻撃の特性を考えれば、今後は①ゴールを目指す(シュート)、②相手の背後にパス、③自分より前方にパス、④自分と平行(横)にパス、⑤自分より後方にパス、といった攻撃のプライオリティを子どもたちに学習させなければならない^{22~24)}。

スリーサークルボールはゴールが3つあり、攻める方向が360°存在する。そのため、ある一定方向に攻めるハンドボールと比較をすれば攻撃行動の停滞や休止は緩和される。このことから状況判断(ゴール前)を効果的に学習させるためにはこの差異を縮める新たな教材が必要となる。

文 献

- 1) 文部科学省(2008)小学校学習指導要領解説 体育編。東洋館出版社:東京。
- 2) 文部科学省(2010)ゲーム及びボール運動 学校体育実技指導資料 第8集。東洋館出版社:東京。
- 3) 近藤智靖・平野 崇・鈴木真友美・藤木雄太・鈴木加奈・出井雄二(2008)小学校バスケットボール授業における戦術プログラムの有効性の検証。白鷗大学論集23(1):107-123。
- 4) 高橋健夫(1998)ボール運動のよい授業—よい授業を生み出すための前提。たのしい体育・スポーツ 第26号:pp.48-53。
- 5) 岩田 靖(2000)ボール運動・球技の教材づくりに関する一考察—『課題ゲーム』論の『戦術中心のアプローチ』からの再検討—。体育科教育学研究17(1):9-22。
- 6) 竹内 裕(2010)サークルハンド「新しいボールゲームの授業づくり」高橋健夫・立木 正・岡出美則・鈴木聡(編著)体育科教育別冊3月号58巻3号。大修館書店:pp.56-61。
- 7) 末永祐介・川井 明・徳野一弓・高橋健夫(2009)サークルボール教材の有効性に関する研究—ボールを持たない動きに着目して—。代表 高橋健夫,平成19-21年度科学研究費,基礎研究A,研究成果報告書:pp.336-345。
- 8) 末永祐介・徳野一弓・元塚敏彦・高橋健夫(2012)簡便なゲームパフォーマンス評価法としての2対2のパス・キャッチの妥当性に関する検討。スポーツ教育学研究31(2):1-12。
- 9) 岡田雄樹・末永祐介・高田大輔・白旗和也・高橋健夫

- (2013) ゴール型ボール運動教材としてのスリーサークルボールの有効性の検討—ゲームパフォーマンスの分析を通して—. スポーツ教育学研究 62: 31-46.
- 10) 岩田 靖 (2010) 体育の教材教具論. pp. 54-60. 高橋健夫・岡出美則・友添英則 [編著] 体育科教育学入門. 大修館書店.
 - 11) 岩田 靖・西沢和彦・降旗春希 (2005) 小学校体育における中学年の侵入型ゲームの教材づくりとその検討—「V字型ゴールハンドボール」ゲームの修正とその成果に関する分析—. 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要「教育実践研究」No. 5: pp. 71-80.
 - 12) 岩田 靖 (2012) 体育の教材を創る. 大修館書店.
 - 13) 高橋健夫 (1994) 高橋健夫・長谷川悦示・刈谷三郎 体育授業の「形成的評価法」作成の試み. 体育学研究 39 (1): 29-37.
 - 14) Metzler, M. (1983) Using Academic Learning Time in Process—Product Studies With Experimental Teaching units: In: Templin, T. and Olson, J. (Ed.) Teaching in Physical Education, Human Kinetics: Champaign: pp. 185-196.
 - 15) 鬼澤陽子・小松崎敏・岡出美則・高橋健夫・斎藤勝史・篠田敦志 (2007) 小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断の向上. 体育学研究 52: 289-302.
 - 16) 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋健夫 (2008) 小学校6年生のバスケットボール授業における3対2アウトナンバーゲームと3対3アウトナンバーゲームの比較—ゲーム中の状況判断能力及びサポート行動に着目して—. 体育学研究 53: 439-462.
 - 17) 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋健夫 (2013) バスケットボール3対2アウトナンバーゲームにおいて学習した状況判断力の3対3アウトナンバーゲームへ適用可能性: 小学校高学年を対象とした体育授業におけるゲームパフォーマンスを通して. 体育学研究 57: 59-69.
 - 18) Griffin, L. L., Mitchell, S. A. and Oslin, J. L. (1997) Teaching Sport Concepts and Skills—A Tactical Games Approach—. Human Kinetics.
 - 19) 稲垣安二 (1981) 球技に関する一考察—攻撃, 防御の基本的な方法—日本体育大学紀要 10号: 1-10.
 - 20) 稲垣安二・八板明仁・石川 武・清水義明・西尾末広・畠山栄一 (1987) バスケットボールの防御の特殊戦術に関する研究—防御の方法の体系化—. 日本体育大学紀要 17巻1号: 23-30.
 - 21) 稲垣安二 (1989) 球技の戦術体系序説. 梓出版社.
 - 22) 日本サッカー協会 (2007) サッカー指導教本 2007. 財団法人日本サッカー協会・技術委員会. pp. 16-17.
 - 23) 木崎伸也 (2010) サッカーの見方は1日で変えられる. 東洋経済新報社.
 - 24) 西部謙司・北島一郎 (2011) サッカー戦術とは何か? 誰でも簡単に分かるようになる本. 株式会社毎日コミュニケーションズ.

〈連絡先〉

著者名: 岡田雄樹

住 所: 東京都世田谷区深沢 7-1-1

所 属: 日本体育大学大学院 体育科学研究科体育科学専攻
博士後期課程スポーツ文化・社会科学系

E-mail アドレス: 12n0002y@nittai.ac.jp