

# バスケットボールにおける戦術的な学習課題を解決するための指導法

—ワンドリブルによるドリブル制限の有効性—

Teaching Methods for Solving Tactical Learning Tasks in Basketball

—Effectiveness of limiting dribbling to one time only—

埴 佐敏 Hanawa Satoshi

(家政学部こどもの生活学科)

渡邊 芳哉 Watanabe Yoshiya

(聖籠町立亀代小学校 (新潟県))

## 抄 録

ゴール型ボール運動の指導として、ドリブルを用いないゲームやアウトナンバー型<sup>注)</sup>のゲームが行われることが多い。しかし、前者であればドリブルを用いたゲームへの、また後者の場合、イーブンナンバー<sup>注)</sup>のゲームへの、それぞれの発展性について言及されているものはほとんど見当たらない。

そこで本研究では、6年生を対象に4対4のイーブンナンバーでワンドリブルのみを認めたバスケットボールを行った。これは中学校に向けドリブルを用いたイーブンナンバーゲームへの繋がりを意図している。その結果、ノーマーク位置へのパス成功率は有意に向上し( $z=1.96$ ,  $p<.05$ )、シュート成功率( $z=3.09$ ,  $p<.05$ )及び制限区域内におけるシュート成功率( $z=2.25$ ,  $p<.05$ )も有意な向上を示した。また、ボール保持者の攻撃完了率の数値も向上した。

これらのことから、ワンドリブルはドリブル操作の負担軽減を図るとともに、動き出しの1歩(ワンドリブル)がディフェンスのズレを創り出す契機となり、それがサポート行動(「お助け」)の創出、そして得点能力の向上に繋がっていったことが考えられる。

## キーワード

サポート support 戦術的思考 tactical thinking ノーマーク no mark  
状況判断 situation judgment 意思決定 decision making

## 目 次

### I 緒言

### II 研究対象・研究計画・研究方法等

1. 研究対象 2. 研究期間 3. 研究計画 4. 研究内容 5. 分析項目と分析方法

### III 結果

1. 授業の流れ 1-1. 第1時 1-2. 第2時 1-3. 第3時 1-4. 第4時 1-5. 第5時  
2. パスに関する技能、サポート及び意思決定  
2-1. パス成功率 2-2. ノーマークパス成功率 2-3. 有効サポート率  
3. 攻撃(ボールを繋ぐ)のための技能  
4. シュートに関する技能及び意思決定  
4-1. シュート成功率 4-2. 制限区域内シュート率及びその成功率

### IV 考察

### V まとめ

## I 緒言

小学校体育科の目標は、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成である（文部科学省、2018）。この資質・能力は、「知識及び技能」「思考力・表現力・判断力等」「学びに向かう力、人間性等」で示され、体育科においては各運動領域の学習を通して培われることになる。このうち、第5学年及び第6学年のEボール運動ゴール型における(1)「知識及び技能」では、「ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること」（文部科学省、2018）と記されている。従前は「簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること。」（文部科学省、2008）と示され、「ボールを受けるための動き」のみに焦点を当てて示していたと読み取ることができる。しかし新学習指導要領では、「ボールを持たないときの動き」と表現され、ボール保持者、ボール非保持者一人一人がチームの一員としてどのように動けばよいかを示していると捉えることができる。また従前は、「ボール操作やボールを受けるための動き」としていたものを「ボール操作とボールを持たないときの動き」と表記を「や」から「と」に変更している。このことからこの2つの技能を、従前よりもしっかり指導することが求められていると推察される。表記上の変更は認められるが、「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」が技能指導の中核になることは相違ない。

ところで、ゴール型の基本的戦術課題は「争奪したボールを保持し、ゴールを目指すこと」である（松元、2009）。そのためには、ボールを持ったプレイヤーが自分で防御を交わして自ら前進したり、ボールを前進させたりしながら防御側が構成する複数の壁である防御境界局面を順次突破しなければならない（鈴木、2010）。本質的にこのようなゲーム構造をもつゴール型であるが、これまでの指導では、ボール操作の技能を高めるための練習を行い、その後ゲームを行うという指導法が用いられてきた。しかし実際のゲーム場面になると、その技能が発揮されることが少なく、むしろ何をどのように動けばよいか分からず、ゲームに参加できないでいる子どもの姿を見ることが多かった（近藤ほか、2008；村瀬・小坂、2016；筒井ほか、2017）。つまり技術はある程度

習得されていても、ゲームの中でどのように動いてよいのかという状況判断がうまくできていない状態と言える。状況判断について French & Thomas (1987) は、事実についての知識である宣言的知識とやり方についての手続き的知識とに大別している。これに従えばこれまでの指導法は宣言的知識の一面は習得されていたとしても、手続き的知識については課題を残していると考えられる。このような状況に対し宮内 (2001) は、「学ぶべき技術は、戦術を遂行するために必要な技術で、技術は戦術との関連で獲得されるべき」として、技術単体での指導に問題を投げ掛けている。さらに Bunker & Thorpe (1982) は、「パフォーマンスレベルは異なっている、戦術的気づきに基づいて子どもが意思決定に参加できることがゲームの面白さを保っている」とし、ゲーム中に何をすべきかを考え判断し、動くことの重要性を説いている。

このような思考・判断を学習する方策として、戦術学習の有効性が主張されている。戦術学習は、ゲームについて知ることを指導の強調点とした「理解のためのゲーム指導」(Teaching Games for Understanding) モデル (Bunker & Thorpe, 1982) や、ゲームにおいてプレイすることを最大の目標にゲームでのプレイ理解やプレイ能力の向上を目指した「戦術アプローチ」(Tactical Approach) モデル (Griffin, et. al., 1997) が有名である。両者とも相手との攻防のなかで「何をすればよいのか」「どう動けばよいのか」という「戦術的思考」や「意思決定」に着目している。ゴール型のゲームであれば、敵と味方が同一コートを共有する中で、有効な空間を生み出しながらボールをキープし、ゴールにボールを持ち込むことが戦術的な課題（北垣ほか、2012）となる。従って、ボールを前に進めるためにどう動けばよいかを考え行動することが必要になる。

ところで、ゲーム場面で適切な意思決定をするには的確な状況判断が必要になる。ボールゲームにおける状況判断について中川 (1984) は、「外的ゲーム状況を選択的に注意しながらゲーム状況を認知・予測し、遂行するプレイに関して決定すること」と定義し、状況判断には「選択的注意」「認知」「予測」「決定」の4つの過程があることを示している。つまり、時々刻々と変化する状況の中で、相手や味方の動きを正確に認知し、チー

ムのために最も効率的なプレイが何であるかを判断し、意思決定すること (西田、1981) に他ならない。しかし、ボール運動ではその種目固有の技能発揮と判断的行為を同時にしなければならぬところに難しさがある (岩田、2008)。そこで技能発揮を制限し、判断的行為を容易にする実践が数多く報告されている。技能発揮制限の多くはドリブルを用いないもので、そこにアウトナンバーゲームを取り入れたり (鬼澤ほか、2006; 東川ほか、2007; 北垣ほか、2012; 井浦ほか、2014; 中島ほか、2017)、ドリブルは用いないもののイーブンナンバーで行ったりする (小畑ほか、2010) ものが見られる。ドリブルを使えないために、ボール非保持者の動きが必然的に生じる (東川ほか、2007; 吉村・宍戸、2018) ことから、一部の得意な子どもによってゲームが進められてしまうという状況はなくなる。さらにアウトナンバーが加わることでパスやシュートの機会が増えることが期待される (小畑ほか、2010)。しかし、例えば3対2でドリブルなしのアウトナンバーゲームを行った場合、ボール非保持者2人にディフェンスがつくと、数的優位な状況を生かしたパスの容易性は生かされないことになる (宮尾ほか、2014)。つまり、いくら数的に優位であってもボール保持者が自ら動いてボールを前に進められないことから、非ボール保持者が敵のマークを外すしかないが、それがうまくできないとそこでゲ

ームが停滞してしまうことになりかねない (宮尾ほか、2014)。それを解消するには、ボール保持者にドリブルを認めることしかなく、宮尾ほか (2014) や三本・大庭 (2015) は、アウトナンバーでドリブルを用いた実践を報告している。ドリブルは、バスケットボールの中核的技術の一つであることから、中学校への接続を考えたとき、ドリブルの指導を小学校で行う必要性が考えられる。しかし、ドリブルは中学生においても指導の困難さが指摘されている (中道、2015)。攻撃側の数的優位な状況であるアウトナンバーゲームであっても、ゲーム中にドリブル操作に意識が向いてしまい、ゲーム状況の判断が困難になったり、これまでよく見られたドリブルの得意な子どもがボールを支配してしまったりすることの再現になりかねない。

そこで本研究では、ドリブル技能行使の負担軽減を図ることで状況判断を容易にし、攻防における効果的な意思決定を行うために、ワンドリブルのみを認めたバスケットボールの有効性を明らかにすることを目的とした。

## II 研究対象・研究計画・研究方法等

1. 研究対象 A町立B小学校第6学年 24名 (男子11名、女子13名)
2. 研究期間 平成28年12月
3. 研究計画

表1 ワンドリブルバスケットボールの単元計画

| 第1時                                     | 第2時                                      | 第3時                                  | 第4時   | 第5時 |
|---|--|--------------------------------------|---|-----|
| 1. オリエンテーション                            | 1. ・用具の準備 ・準備運動 ・本時の学習内容を知る              |                                      |   |     |
| ・前年度のバスケットボールを振り返る。<br>・学習内容や学習の進め方を知る。 | 2. スキル・ウォーミング・アップ                        |                                      |   |     |
| 2. スキル・ウォーミング・アップ                       | ・パス&ワンドリブルパス<br>・パス&ワンドリブルシュート           | ・ピボットターン &ワンドリブルパス<br>・パス&ワンドリブルシュート | ・3対2のサポート練習<br>・パス&ワンドリブルシュート<br>・ピボットターン &ワンドリブルパス<br>・ピボットターン &ワンドリブルシュート |     |
| ・ワン・ツーパス<br>・ワンドリブルシュート                 | ・ピボットゲーム                                 |                                      |   |     |
| 3. タスクゲーム                               |  |                                      |   |     |
| ○ワンドリブルシュート競争                           | ○パス&ワンドリブルシュート競争<br>○制限区域内での3対2ワンドリブルゲーム | ○制限区域内での3対2ワンドリブルゲーム                 |   |     |
| 4. 本時の課題の確認と共有                          |  |                                      |   |     |
| 5. メインゲーム 【ワンドリブルバスケットボール】              |  |                                      |   |     |
| ・ゲーム1…課題解決を意識して動く                       |  | ・ゲーム2…課題解決のための気づきを共有して動く             |   |     |
| 6. 振り返り                                 |  |                                      |   |     |
| ・ゲームを通しての課題解決度や困り感の認知及び共有               |  |                                      |   |     |

表2 授業での学習課題の展開

|                    | 第1時                                   | 第2時   | 第3時   | 第4時                                | 第5時                             |
|--------------------|---------------------------------------|---|---|------------------------------------|---------------------------------|
| 学習課題               | 上手にパスをキャッチするための動きを考える                 | 上手にパスをもらうための動きを考える。                         | 縦方向への攻撃を展開するための動きを考える。                      | 味方の前後や横方向にサポートする動きを考える。            | サポートと縦方向への速い攻撃を組み合わせた動きを考える。    |
| 学習目標               | ワンドリブルバスケットボールを理解し、試しのゲームを行って課題を見付ける。 | ・ピボット技術を習得する。<br>・パスしたら進む。<br>・動きながらパスをもらう。 | ・ボール保持者のボールをもらいに行く。<br>・敵のいない位置に動き、ボールをもらう。 | ・味方が相手に囲まれパスを出せずにいるとき、助け(サポート)に行く。 | ・ボール保持者、敵、受け手が一直線にならない位置関係をつくる。 |
| 児童の困り感(本時の学習を振り返り) | パスが味方に上手に渡らない。                        | パスを出せる相手がいらない。パスカットをされてしまう。パスをもらう人が止まっている。  | ・縦にパスを送ろうとしても、止められてしまう。                     | ・サポート者にボールを出しても、ボールが前に進まない。        |                                 |
| 次時のゲームで達成したい欲求     | ・相手に取られず、確実にキャッチがしたい。                 | パスがもらえるよう縦に動きたい。                            | 相手にガードされた味方のボールを受け取りたい。                     | ・ズレを創りながら、パスを繋げたい。                 |                                 |

本研究は全5時間扱いで、毎時間基礎技能習得のためのスキル・ウォーミング・アップとその技能を活用したタスクゲーム、そしてメインゲームであるワンドリブルバスケットボール(以後、「ワンドリブルバスケ」と略する。)を行った。なお、メインゲームは、前後半各4分(計8分)行うが、第1時～第2時は各1試合、第3時～第5時は各2試合行った(表1)。タスクゲームは、習得した技能の活用と状況判断力を容易にするためにアウトナンバーで行い、またメインゲームのワンドリブルバスケは、4対4のイーブンナンバーで行った。

また戦術学習モデルでは、戦術的気づきを促し、自ら課題解決に取り組むことができるようにするために発問の必要性を強調している(小畑ほか、2010; 筒井ほか、2017)。本研究において発問は、実際の学習によって生じる(あるいは、生じることが想定される)子どもの「困り感」に基づき学習課題を検討した(表2)。具体的には、第1時でゲームを行ったとき、パスが味方にうまく通らないことが起こると、それが子どもの「困り感」となる。この「困り感」をもとに、次時は相手に取られないように確実にキャッチをしたいという欲求を持つことで、それが次時の「うまくパスをもらうためにはどう動いたらよいだろうか」という発問となる。

このようにして、ゲームにおいて生じる子どもの「困り感」から、子どもたちが解決したいと考える欲求を洗い出し、そこから次の学習課題及び課題達成のための発問を設定した。

#### 4. 研究内容

メインゲームでのドリブルをワンドリブルとしたのは、以下の点からである。一点目はドリブルが1回のみであることから、ドリブルの苦手な子どもにとってはその負担が軽減され、周囲の状況を見渡すことが容易になること。二点目は、ボール保持者は1回のドリブルのみでパスをしなければならない。つまり、ボール保持時間は極めて短いことから、ボール保持者がボールをキャッチしたタイミングが非ボール保持者の動き出しのタイミングとなる。そのため課題を「パスをもらうための動き」に焦点化することができる。そして三点目として、ボール保持者がワンドリブルによって動きの体勢に入ること、ディフェンスの動きを誘い出し敵のマークを崩す(ズレを創る)第一歩になることが期待できる、と考えたからである。

このように本研究では、ボール保持者はワンドリブルによって状況判断が容易になることで、適切な意思決定がなされるのか、また非保持者はワンドリブルを契機にズレを創り有効なサポートが発揮できるのか、そしてゲーム中のパスやシュートの技能が向上していくのかを本研究での研究内容とした。

#### 5. 分析項目と分析方法

毎時間行われる抽出チームのメインゲームをビデオ録画し、分析方法について筆者の一人と教職30年の教員が共通理解を図ったのち、それぞれがアナウンス方式(一人が分析項目に当たるゲ

ーム状況を口頭で伝え、もう一人がその回数を記録用紙に記入する方法)で交互に行い、両者の一致率が80%未満の場合、再度分析を行った。

分析項目と分析方法は、以下のとおりである。

### (1)パスに関する技能

パスは時々刻々とゲームが変化する状況下において、味方に正確に渡らなければ有効なパスとはならない。

ボール保持者からのパスが成功する場合は、次の三つがある。一つは、ノーマーク状態になるために自ら動きパスが成功した場合(「ノーマーク創出」)、二つ目は元々ノーマーク位置にいてパスが成功した場合(「ノーマーク位置」)で、この両者を合わせて「ノーマークパス成功」と言う。そして三つ目はノーマーク位置にはいなかったがパスが成功した場合で、この場合ノーマーク状態になっていないので「非ノーマークパス成功」となる。また、これらすべてを合わせて「成功パス」となるが、非ボール保持者がどの位置でパスを受けようとしてもパスが繋がらなければ「失敗パス」になる。そこで、まずパスの成功率(①)の推移を比較した。

①パス成功率 = (成功パス数 / 総パス数<sup>a</sup>) × 100

<sup>a</sup>: 総パス数 = 成功パス数 + 失敗パス数

本研究ではワンドリブルによってドリブルの負担軽減が図られていることから、相手に防御されていない味方を見付けパスを送ることが容易になると考えられる。そこで、「ノーマークパスの成功率」(②)の推移を比較した。

②ノーマークパス成功率

= ((ノーマーク創出パス成功数 + ノーマーク位置パス成功数) / 総パス数) × 100

さらにボール運動の学習内容としてボールを持たない動きが位置づけられ、その具体例として「ボールを受けることのできる場所に動く」(文部科学省、2018)ことが示されている。そこで、ノーマーク位置に移動しパスが成功した場合の比率を「有効サポート率」(③)とし、その推移を比較した。

③有効サポート率

= (ノーマーク創出パス成功数 / 総パス数) × 100

### (2)攻撃(ボールを繋ぐ)技能

ゴール型のゲームでは、自チームが保持したボ

ールをシュート場面まで運ぶ必要がある。

そこで、一度獲得したボールをパスで繋ぎ、シュート場面まで持ち込んだ比率を「攻撃完了率」(④)とし、その推移を比較した。

④攻撃完了率

= (シュート数<sup>b</sup> / ボール獲得数<sup>c</sup>) × 100

<sup>b</sup>: シュート数: ボール獲得後、パスカットやパスミスがなくシュートに持ち込んだ数(リバウンドシュートはシュート数に含めない)。

<sup>c</sup>: ボール獲得数: 攻撃のためにボールを獲得した回数。シュートをするかパスカットをされるか等を除き、パスが繋がっている間は、この数は1となる(リバウンドは、獲得数に含めない)。

### (3)シュートに関する技能

ゲーム中にシュートによって得点になることで、有効な技能が発揮されたと言える。

そこで、まずシュートの成功率(⑤)の推移を比較した。

⑤シュート成功率

= (成功シュート数 / 総シュート数<sup>d</sup>) × 100

<sup>d</sup>: 総シュート数

= 成功シュート数 + 失敗シュート数

次にシュートの位置とシュート率及びその成功率を比較するため、制限区域内のシュート率(⑥)とその成功率(⑦)の推移を比較した。

⑥制限区域内シュート率

= (制限区域内総シュート数 / 総シュート数) × 100

⑦制限区域内シュート成功率

= (制限区域内成功シュート総数 / 制限区域内シュート総数) × 100

上記①~⑦の比率が単元進行とともにどのように推移したのかについてコクラン・アーミテージ検定(Cochran-Armitage test)を用い、出現比率の有意性を検討した。分析はMicrosoft Excel 2010で行い、危険率は5%未満とした。

## III 結果

本研究結果を、一つは「授業の流れ」として実際の子どもの動き(質的面)を中心に、もう一つはパスやシュートの技能及びサポートの出現率などゲーム場面で発揮された動き(量的面)の観点から示していく。

1. 授業の流れ

1-1. 第1時

「みんながゲーム（攻撃）に参加できるバスケットボールにするにはどうしたらよいだろうか」と、単元開始前に記入した「6年生でのバスケットボール授業への期待」（表3）を示しながら子どもに問いかけた。記述内容を集約すると、「非難されない」「平等にゲームに参加できる」「パスがもらえる」「シュートが打てる」の4点になった。このうち、技能面に関しては「パス」と「シュート」に絞られる。そこで、子どもたちの期待に応えるために、「ワンドリブルバスケットボール」を行うと説明した。「ワンドリブル」にすることで、「パスがたくさんもらえ」、そのことが「パスが回ってこない」

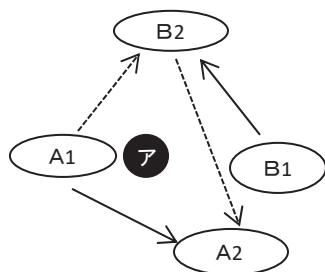


図1 ワン・ツーパス

「ドリブルをしながら走ることができなかった」「ボールに触れられなかった」の解消につながると説明した。しかし、「ワンドリブルバスケット」を説明しても、昨年度まで行っていたバスケットボールと異なるため、子どもたちの中にもしっかりとイメージを持ちづらかった。

そこで、「ワンドリブルシュート」、「ワン・ツーパス」（A1からのパスをもらうためにB1はB2に動き、A1はディフェンスの裏に走り込みA2でパスを受ける）（図1）の練習を行った後、1回目のゲームを行った。しかし初めてのゲームであったことから、連続してドリブルを行ったり、パスカットやパスのキャッチミスをしたりする

場面が見られた。

1-2. 第2時

第1時の振り返りで、パスカットされたり、味方がキャッチミスをしたりしてパスがうまく繋がらないことが課題として挙げられた（これは子どもにとって、ゲームを行う上での「困り感」となる）が、このことは、パスの受け手にとっては「相手に取られずに確実にキャッチするにはどう動けばよいのか」という課題になる。

そこで、本時は「上手にパスをもらうためにどう動けばよいか」と問いかけたところ、「もらう人が前に行ってキャッチする」「敵のマークを外す」といった意見が出された。

課題解決のための技能練習として「パス&ワンドリブルパス」（A1から走って来てA2でパスをもらい、ワンドリブルでA3へ移動し、B2に移動した味方にパスを返す）（図2）のほかに、「パス&ワンドリブルシュート」（図2においてB2でワンドリブルパスを受けた後、ワンドリブルシュートを行う）やピボットを使って味方にパスを出す「ピボットゲーム」を行った。

これらの「パスに向かって前でキャッチすること」や「ディフェンスを振り切る」ことの大切さの学習を通し、ボールを持った味方からパスを受けるためのサポートの習得を目指した。

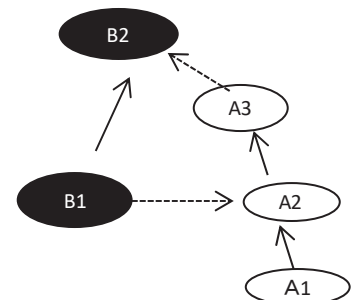


図2 パス&ワンドリブルパス

表3 5年生時のバスケットボールの振り返りと6年生時の授業への期待

| 5年生のバスケットボールで楽しかったこと   | 5年生のバスケットボールで楽しくなかったこと  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリブルやパス、シュートがうまくできたとき。</li> <li>・チームでプレーするのが楽しかった。</li> <li>・パスが回ってきたとき。</li> <li>・先生や友達に褒められたとき。</li> </ul>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリブルをしながら走ることがうまくできなかった。</li> <li>・パスをもらうためにどう動いていいのかわからなかった。</li> <li>・シュートがうまくできなかった。</li> <li>・失敗すると友達に責められた。</li> <li>・パスが回ってこない。</li> <li>・ゲーム中にボールに触れられなかった。</li> </ul> |
| 6年生では、どんなバスケットボールにしたいか   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなが公平になるような授業</li> <li>・ゲームでは、男子は女子に、女子は男子にパスを出す授業。</li> <li>・バスケが苦手な人も参加できる授業。</li> <li>・パスをうまくもらえるようになる授業。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・失敗しても嫌なことを言われない授業</li> <li>・シュートをたくさん打てる授業。</li> </ul>  |

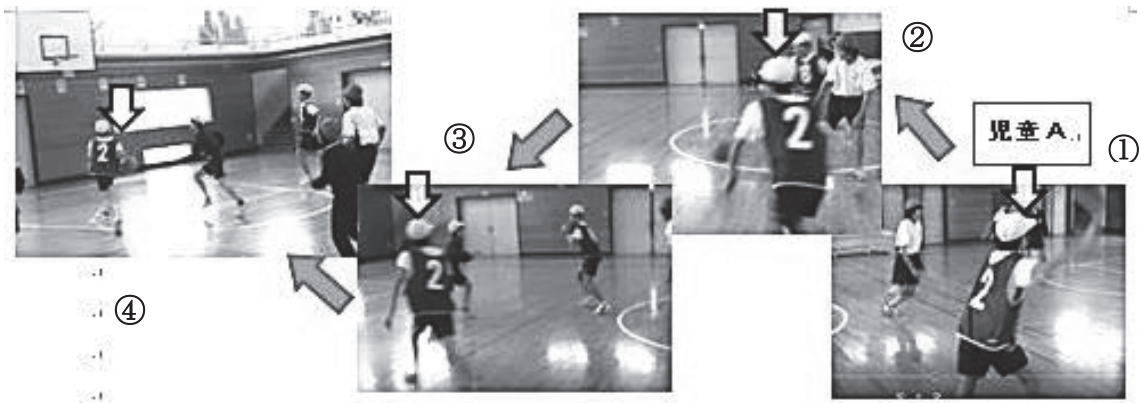


図3 縦方向への攻撃を展開するための動き (パス&ラン)

### 1-3. 第3時

本時は「パスカットされてしまう」「パスをもらう人が止まっている」という困り感から、「縦方向への攻撃を展開するための動きを考えよう」を学習課題とした。これはボール保持者がワンドリブルを行うことで、味方も動きながらパスを受けることができるようにすることを狙ったものである。

図3は、児童Aが味方からパスを受け(①)、味方にパスを出した後(②)、ゴールに向かって走り(③)、リターンパスを受けワンドリブルでシュートに持ち込んだ(④)ものである。

### 1-4. 第4時

前時の授業において、ボール保持者がパスを出したくても味方がいないことや、相手に囲まれてボールが奪われてしまうことが課題(困り感)として出された。

そこで、本時は「ボール保持者が敵にマークさ

れて動けないで困っているときどうすればいいのか」を学習課題として提示したところ、「味方の横か後ろからボールをもらいに行く」という考えが示された。そこで、パスを出せないで困っている味方がいた場合、その近くに動きパスを受けることを「お助け」と呼び、そのような場合「お助け」に行きパスを繋ぐことを指導した。

本時の課題を解

決するために、図4に示す3対2のサポート(お助け)練習を行った。この図の場合、ボール保持者のAが敵にマークされパスが出せない。Bも敵がいて死角から出られない。そこでCがAの横に来てパスを受け、Bがゴールに向け走り出すというものである。

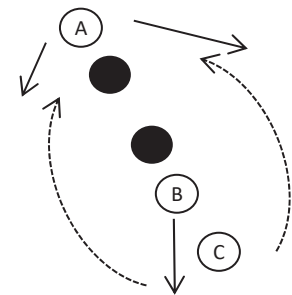


図4 3対2のサポート(お助け)



図5 敵に囲まれた味方を助けるためのサポートの動き (お助け)

授業場面での様子である(図5)。児童B(①)はディフェンスを振り切り、ボール保持者の横にサポート(お助け)に行った(②)ことで、ボール保持者は横に回ってきた児童Bにパスを送ることができた(③)。

1-5. 第5時

味方が敵にマークされていてボールを前に出せない場面では、サポートしての「お助け」によって、ボール保持者の近くまで行きパスを受けることができるようになってきた。しかし、第4時に挙げた児童Bのようにうまくボールを繋ぎ前に進めることができた数は決して多くない。

そこで、『お助け』の後の攻撃を有効に進めるにはどうしたらよいか」と問いかけたところ、「今までだって縦になっていただけ繋がらなかった」との声が挙がった。そこで「どうしたら縦で繋げることができるのか」を再度考えさせたところ、縦とはいっても敵からズレることの必要性に気付いた。つまり「く」の字形になることである。図6で児童Cは、パスができなくなったボール保持者の横に「お助け」に入っている(①、②)。その動きに合わせ、児童DとEが児童Cからのパスを受けるために走り出した(③)。児童Eはパスを受けたDより前に走り込み(④)、Dからパスを受けワンダブルシュートを決めることができた(⑤)。



図6 「お助け」後の縦方向の動き

2. パスに関する技能、サポート及び意思決定

2-1. パス成功率

パス成功率は、第1時が82.4%、その後、少しずつ上昇し第4時(第5試合)には91.4%にまで増加したが、授業の進展とパス成功率との間には有意な直線関係は認められなかった( $z=0.80$ 、 $p<.05$ ) (図7)。

2-2. ノーマークパス成功率

ノーマークパス成功率は、成功パスのうち、ノーマーク状態を創出したか、あるいはノーマーク位置に予めいたことによるパスの成功率である。その推移は、第1試合の45.9%が第4時(第5~第6試合)、第5時(第7~第8試合)にはほぼ60.0%を超えるサポート率となり、単元全体を通して有意な直線関係が認められた( $z=1.96$ 、 $p<.05$ ) (図7)。

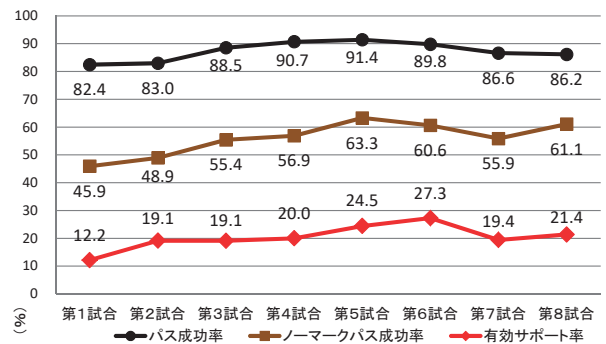


図7 パス技能及びサポート率の推移



### 2-3. 有効サポート率

ノーマーク状態を創出しパスを受ける「有効サポート率」は、第1試合は12.2%であったものが、第4時の第5試合は24.5%、第6試合は27.3%まで増加した。しかし、単元全体を通して有意な直線関係は認められなかった ( $z=1.46$ , ns) (図7)。

### 3. 攻撃 (ボールを繋ぐ) のための技能

自チームが獲得したボールをシュートにまで持ち込むことができた割合 (攻撃完了率) の推移を比較したところ、第1時は45.3%、第2時は52.9%であったものが、第3時以降は60%を超えるまでに増加した。しかし、単元全体を通して有意な直線関係は認められなかった ( $z=1.66$ , ns) (図8)。

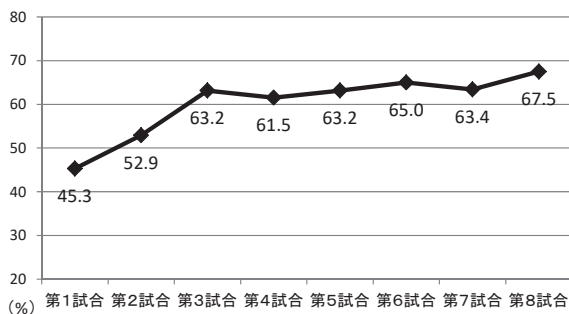


図8 攻撃完了率の推移

### 4. シュートに関する技能及び意思決定

#### 4-1. シュート成功率

技能の指標となるシュート成功率の推移を比較したところ、第1試合が11.8%、第2試合が15.2%であったものが、第5試合(第4時)で30%を超え、単元全体を通して有意な直線関係が認められた ( $z=3.09$ ,  $p<.05$ ) (図9)。

#### 4-2. 制限区域内シュート率及びその成功率

制限区域内でのシュート率は、第1試合と第2試合が50%前後であったものが、第3試合以降増加し、第8試合(第5時)で70%まで低下したものの概ね80%以上となり、単元全体を通しての制限区域内でのシュート率は有意に向上していた ( $z=2.80$ ,  $p<.05$ ) (図9)。

また制限区域内シュート成功率は、単元前半は30%未満であったものが、その後成功率は増加し、第7試合には60%を超え、単元全体を通して制限区域内のシュート成功率の増加に有意な直線関係が認められた ( $z=2.25$ ,  $p<.05$ ) (図9)。

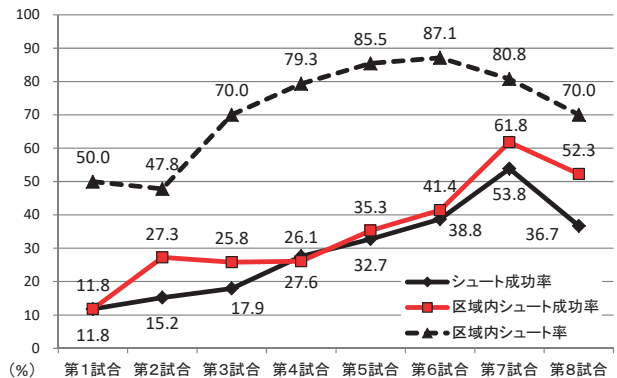


図9 シュート率及びシュート成功率の推移

## IV 考察

まず、授業場面で見られた様子から、ワンドリブルの効果を検討してみる。

第3時において児童Aは、リターンパスを受けワンドリブルでシュートに持ち込んだ (図3)。ここで注目したいのは、児童Aはパス&ランでゴールに向かって走っていることである。それを可能にした大きな要因としてワンドリブルであったことが考えられる。つまり、ドリブルに制限がなければ児童Aやパスを受けた味方は、ドリブルでゴールに向かおうとすることが考えられる。となると、ディフェンスに進行を妨げられそこで攻撃がストップしてしまう可能性がある。しかし、ワンドリブルしか認められていないため、ディフェンスにマークされる前にボールを離さなければならず、ボールを離してノーマークになったことでゴールに向かってラン (直進) することができたと考えることができる。つまり、児童Aの動きは「近くにいる味方にパス」を出し、「ボール保持者と自分の間に守備が入らないように移動」し、「得点しやすい場所に移動しパスを受けてシュートをする」ことを行っていたことになる。

また本研究では、ディフェンスにマークされて困っている味方をサポートする動きを「お助け」と呼んだ。この動きはディフェンスの死角から出ないとパスを受け取ることはできない。場合によっては、ボール保持者の横又は後ろになることがある。これは、「ワン・ツーパス」の動きの活用に他ならない。つまり、味方からのパスをその場で止まってもらうのではなくランを取り入れることや、ボール保持者もワンドリブルで動くことによって、ディフェンスのズレを創ることのきっかけになったと考えられる。第4時でも、ボール保

持者の前にはディフェンスがいた(図5)。味方にパスを出すにしても、ディフェンスの頭上を越えなければならない。その時、児童Bはディフェンスを振り切り、ボール保持者の横にサポート(お助け)に行ったことで、ボール保持者は児童Bにパスを出すことができた。児童Bがサポートに走り込んで来たことと、ボール保持者がワンドリブルを行ったことでディフェンス形態が崩れていったと考えられる。

第5時(図6)では、ディフェンスにマークされパスができずに困っていたボール保持者に「お助け」が入り、その後、敵や味方の位置関係を視野に入れてパス回しを行いながらディフェンスを崩し(横パスでのズレの創出)、最後にはノーマークに走り込んだ子どもにパスを回し、シュート(ズレを突く)が成功していると捉えることができる。仮にドリブル制限が無ければ、児童Cはドリブルでゴールに向かうことができるが、ディフェンスに阻まれ苦し紛れのパスやシュートをしてしまう可能性がある。本研究では、ワンドリブルしかできないことから、素早いパス回しが必要になる。またドリブルを継続する必要がないことから、絶えず戦況を見渡すことが可能となる。従って、ワンドリブルによってズレを創出することはドリブルが可能なゲームと比較して容易になったのではないかと考えられる。

次にパスの技能について検討していく。

まず、パスの成功率は単元全体を通して有意な増加関係は見られなかった。これはパスの成功率が授業開始当初から80%以上と高かったことが影響していると考えられる。パスは最も基本的な技能で、ボール保持者から非保持者にボールを渡すという動きは、バスケットボール以外の様々なボール運動で経験していることから、成功率は高かったと考えられる。

攻撃場面においてパスを確実に繋げるためには、ノーマーク状態になる(なっている)味方にパスを出すことである。ノーマーク状態の味方への成功パス率は、単元全体を通して有意な増加関係が認められた。ノーマーク状態の味方にパスを出すことができる条件の一つとして、ボール非保持者が密集を回避しボールをもらいやすい位置にいる、あるいは密集状態から移動しノーマーク状態を創出していくことである。そして当然ではあるが、ボール保持者がその状況を判断できてい

なければならない。ドリブルの継続という子どもにとって難しい技能の行使の必要がなくなり、ワンドリブルによってパスを出さなければならないことが、素早い状況判断を可能にしたと考えられる。

一方、ノーマーク状態を創出する有効サポート率は、単元全体を通して数値的には増加したが、有意な増加を認めるまでには至らなかった。パス場面における有効サポート率の向上について、東川ほか(2007)、北垣ほか(2012)、井浦ほか(2014)、宮尾ほか(2014)が報告しているが、これらの研究ではドリブルを用いないアウトナンバーゲームであったり、あるいはシュート場面では敵に邪魔されなかったりなど独自の工夫を取り入れた実践研究であることから、本研究結果と比較することはできない。本研究では、ノーマークを創出するという有効サポート率が単元全体を通して、有意な向上が見られなかった。このことは、小学校段階ではノーマークを創出するというサポートを習得することは難しい面があることを示唆する可能性があると考えられる。

次に攻撃のためにボールを運び、シュートに持ち込むまでの局面(攻撃完了率)である。本研究では、パスの成功率は向上したが、攻撃完了率については数値的な増加は見られたものの有意差が認められるまでには至らなかった。このことは、バスケットボールのようなオープンスキルを發揮しなければならないスポーツにおいては、自らの技能だけでなく、相手チームのディフェンス技能も向上していることから、有意差を認めるまで数値を向上させることは難しいと考えられる。中島ほか(2017)は、小6生を対象にオフenseノーマークゾーンを設定し、攻撃場面でアウトナンバーとなるバスケットボールで、授業開始時は49.6%であった攻撃完了率が授業終了時には61.7%まで増加していることを報告している。本研究では、オフenseノーマークゾーンや攻撃場面においてアウトナンバーになることの意図的設定がない中、ほぼ同様の数値であった。このことから、オープンナンバーのゲームでも、ワンドリブルによって技能發揮を易しくすることでズレ創出の契機となり、それが結果的にサポート率の向上、そして攻撃完了率の増加に繋がったと考えられる。

ゴール型のゲームでは、最終的にシュートが成

功しない限り得点とはならない。本研究では単元開始当初 20%以下であったシュート成功率が後半には 50%を超え、少しずつ成功率が高まっていた。バスケットボールに近いスポーツとしてポートボールがある。ポートボールは、ゴールマンがシュートされたボールを受け取ることで得点になるわけで、これはゴールマンへのパスにほかならない。バスケットボールでは、ゴールマン(人)がリング(器具)に変わっただけであるから、シュートはパスの一形態と捉えることができる。しかし、リングという固定された器具の中に入れるためには、ボールのスピードや角度等のボールコントロール力が求められ、ましてゲーム進行中にディフェンスの位置関係を把握しながら、この力を発揮するのは容易なことではない。本研究におけるシュート成功率の有意な増加は、シュート場面において適切な状況判断を行いながら、シュート技能を向上させていったと考えられる。

シュートの成否とシュートの位置関係は大きい。制限区域内であればゴールに近いことからシュートの成功率の高まりが期待できる。本研究においては、制限区域内でのシュート率が単元開始当初は 50%程度であったものが、後半は 80%以上にまで向上を示した。中島ほか(2017)もほぼ同様のシュート率であったことを報告している。制限区域内でシュート率が向上していることは、そこへ入り込みパスを受ける、あるいはワンドリブルでそこへ入り込むことができたことを意味する。三本・大庭(2015)は 4対3のアウトナンバーゲームで制限区域内の 1箇所をフリーシュートゾーンにすることの有効性を述べている。この報告では、シュート率やその成功率については述べられていない。しかし、本研究のようにイーブンナンバーであってもワンドリブルにすることで周囲の状況判断が容易になることから、制限区域内に入りシュートを行う学習をすることは可能ではないかと思われる。さらに制限区域内でのシュートの成功率も有意に向上していた。制限区域内に入ることができれば、シュート率及びシュート成功率の向上に繋がることを示していると考えられる。

## V まとめ

本研究は、ドリブルを「ワンドリブル」にすることが、「ボールを持たないときの動き」である

サポートに必要な意思決定や、「ボール操作」であるパスやシュート技能の向上に有効であるかどうかを明らかにすることを目的として行った。

その結果、ノーマークパス成功率、シュート成功率、制限区域内でのシュート率及び成功率は有意に向上していた。また、有意差は認められなかったものの、有効サポート率や攻撃完了率の数値的な向上が見られた。

これらのことから、ワンドリブルによる動き出しの 1歩がディフェンスのズレを創る契機となり、それがサポート行動、そしてゴール場面までのパスへの繋がりとなり、結果的に得点能力の向上になったと考えられる。またワンドリブルによって、動き出しのタイミングでのドリブル使用の感覚が掴めたと思われることから、ドリブルを用いないゲームからドリブルを用いたゲームへの繋ぎとして活用していくことが考えられる。

しかし本研究は、単一学級の結果であるため、今回の結果がすべてワンドリブルによってもたらされたものと結論づけるには早計である。今後の課題として、ドリブルの使用の有無によって有効なサポートの習得にどのような違いがあるのかについて検証を進めていく必要がある。

注) アウトナンバーは、「攻撃エリア内で、オフenseプレイヤーがディフェンスプレイヤーより人数的に多い状態」(ENEOS バスケットボール用語集)を指すことから 3対2などが当てはまる。一方、イーブンナンバーゲームは同数を示すことから、3対3のイーブンナンバーゲームといった使われ方をする。

## 引用文献

- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982) A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*.18(1),5-8
- French, K. E. & Thomas, J. R. (1987) The relationship of knowledge development children's basketball performance. *Journal of Sport Psychology*, 2, 22-33
- Eneos.jp/clinic/web\_clinic/teach\_term/ (参照日: 2020年10月17日)
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., and Oslin, J. L. (1997) *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Human Kinetics: Champaign.
- 東川智之・岩田靖・竹内隆司(2007) 小学校体育における侵入型ゲームの授業研究—バスケットボールにおける「サポート行動」の学習可能性に関する検討—, 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, 8, 153-162

- 井浦徹・岩田靖・堀口はるか・中村恭介 (2014) 小学校体育における「ゴール型」ゲーム教材づくりとその実践的検討ー「スクウェア・セストボール」の分析ー、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、15、45-54
- 岩田靖 (2008) 子どもの積極的参加と学習成果を促す教材づくり、体育科教育、56(5)、50-53
- 北垣内博・長尾舞・榎本麻衣・岩田靖 (2012) 小学校体育におけるゴール型の授業づくりとその検討ーチャンスエリア・バスケットボールの発想と分析ー、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、13、81-90
- 鬼澤陽子・高橋健夫・岡出美則・吉永武史・高谷昌 (2006) 小学校体育授業のバスケットボールにおける状況判断力向上に関する検討ーシュートに関する戦術的知識の学習を通してー、スポーツ教育学研究、26(1)、11-23
- 近藤智靖・平野宗・鈴木麻友美・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学習プログラムの有効性の検証、白鷗大学論集、23(1)、38-40
- 松本剛 (2009) ゴール型ゲームにおける「戦術学習」の意味と価値、体育科教育、57(11)
- 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説体育編平成20年8月、東洋館出版社、72-73
- 文部科学省 (2018) 小学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説体育編平成29年3月、東洋館出版社、17、140-141
- 三本雄樹・大庭昌昭 (2015) 小学校高学年のバスケットボール授業に取り入れたフリーシュートゾーンが戦術に与える影響、体育学研究、60、239-248
- 宮尾美輝・岩田靖・佐藤大将 (2014) 有効性のあるアウトナンバー・ゲームを求めてー小学校体育における「ドライブ・バスケットボール」の分析ー、信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要、15、93-102
- 宮内孝 (2001) 戦術学習と技術習熟をつなぐ学習過程づくり：ソフトバレーボールを例に、体育科教育、49(15)、30-33
- 村瀬浩二・小坂竜也 (2016) 小学校体育科ボール型單元における戦術学習の効果、和歌山大学教職大学院紀要学校教育実践研究、1、45-54
- 中川昭 (1984) ボールゲームにおける状況判断研究のための基礎的概念の検討、体育学研究、28、287-297
- 中嶋友樹・佐々敬政 (2017) 小学校高学年児童を対象とした状況判断能力を高めるバスケットボールの授業実践事例、スポーツ教育学研究、37(1)、19-31
- 中道莉央 (2015) 学校体育におけるボール運動・球技の教材に関する研究ーバスケットボールのトラベリングに着目してー、北海道教育大学紀要 (教育科学編)、65(2)、291-300
- 西田保 (1981) 競技の心理、3.F型競技の心理学、日本体育協会 (監) 勝部篤美・糸野豊 (編)、コーチのためのスポーツ人間学、大修館書店、129-133
- 小畑治・岡澤祥訓・石川元美・森本寿子 (2010) 体育授業における「かべパスバスケットボール」の有効性の検討、奈良教育大学教育実践総合センター研究紀要、19、119-127
- 鈴木直 (2010) ボール運動・球技では何を学ぶのか、鈴木直也他著、ボール運動・球技の授業づくり、教育出版、55-67
- 筒井茂喜・佐々敬政・中島友樹・藤原典英 (2017) ゴール型ゲームにおける状況判断力を高める学習モデルの有効性 (I)ー予期図式の形式に着目してー、兵庫教育大学研究紀要、50、115-124
- 吉村浩一・宍戸孝之 (2018) バスケットボールのボールを持たないときの動きを身につける授業実践ードリブル無し4対4ゲームの有効性ー、スポーツパフォーマンス研究、10、213-231

(原稿受理年月日：2020年9月7日)