

## 体 育 科

# 「ネットボール」を教材として用いた授業実践の一考察

## —第3学年「ボール運動（ゴール型）」の実践を通して—

中山 泉

### 1 問題の所在と研究の目的

前回の学習指導要領改訂があつてから久しいが、旧小学校学習指導要領（文部科学省，1998，以下，旧学習指導要領）によると，第5学年及び第6学年におけるボール運動については「(1) チームに適した課題をもって次の運動を行い，その技能を身に付け，簡単な作戦を生かしてゲームができるようにする。ア. バスケットボール，イ. サッカー，ウ. ソフトボール又はソフトバレーボール」と記されている<sup>1)</sup>。このように，旧学習指導要領においては，ボール運動の運動種目が限定されていた。しかし，現行小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省，2008，以下，現行学習指導要領）では，ボール運動はゴール型，ネット型，ベースボール型に分けられ，その目的は「種目固有の技能ではなく，攻守の特徴（類似性・異質性）や『型』に共通する動きや技能を系統的に身に付ける」ようにすると記載されている<sup>2)</sup>。つまり，小学校体育科のボール運動においては，それぞれの型に応じた運動種目が学校現場の状況に応じて選択できるようになったということがうかがえる。現行学習指導要領に改訂されてから，ボール運動ではさまざまな実践がされている。特にゴール型では，米村ら（2015）によるハンドボールの実践<sup>3)</sup>や，井浦ら（2014）によるセストボールの実践<sup>4)</sup>など，旧学習指導要領では取り扱っていない運動種目での実践が多く報告されている。しかしながら，アルティメットやネットボールなど，報告があまりなされていない運動種目があるのもまた事実である。

現在，筆者が受け持っている学級は第3学年で

ある。現行学習指導要領の小学校第3学年及び第4学年のゲーム（ゴール型）の技能の目標には「ゴール型ゲームでは，基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって，易しいゲームをすること」と記載されている<sup>5)</sup>。佐伯ら（2012）は，ボールを持たない動きに着目した研究を報告しており<sup>6)</sup>，足立ら（2013）もまた「ボールを持たないサポートの動きの学習」について報告している<sup>7)</sup>。それは，ボール操作については各運動種目によって異なるが，ボールを持たない動きについては，ゴール型で共通性が見られるからであると考えられる。そして，その実践の多くはアウトナンバーゲームを取り入れている。しかしながら，ボール非保持者の動きとともに，ボール保持者の判断が伴って初めてパスがつながり，得点に結びつくのではないかと考える。今日では，ボール保持者の判断について，研究や報告が多くは見られないのが現状である。

そこで本研究では，小学校第3学年におけるボール運動のゴール型ゲームで，「ネットボール」を教材としたアウトナンバーゲームが，ボール保持者の判断及びボール非保持者の空間創出に有効であるかを明らかにすることを目的とする。そのために，授業実践とアンケートの結果から考察する。

### 2 教材について

#### (1) ネットボールについて

ネットボールとは，自陣から敵陣までパスのみでボールを運び，敵陣のゴールにシュートし，得点を競う攻防入り乱れ型のスポーツである。また，

プレイヤー一人ひとりが動くことのできる範囲が決められており、役割が明確であることも特徴の一つである。本研究においては、攻防のラリーがあると子どもたちに混乱が起こることが想定されたため、攻撃をする時間と守備をする時間をそれぞれに分けて行った。

## (2) コート

コートについては、シュート場面に特化してゲームが行えるように、ハーフコートでゲームを行うことにした。コートは図1のように、ブレイクゾーン、シュートゾーンに分け、攻撃の始まりはスタートラインから行うこととした。さらに、スタートゾーンからシュートゾーンへの直接のパスはなしとし、必ずブレイクゾーン内にパスをつなぐことを条件とした。なお、守備側はシュートゾーンには入れないこととした。

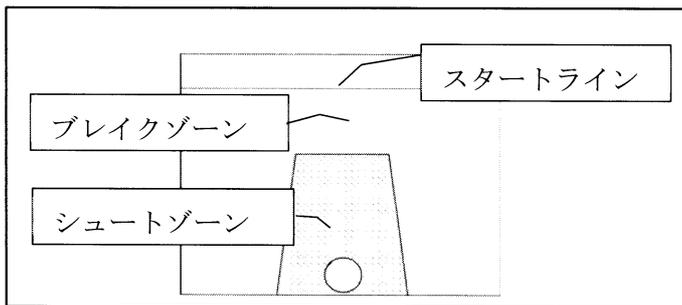


図1 コート図

## (3) ゴール

ネットボールのゴールについては、籠状のゴールであるが、バスケットボールのゴールのようにバックボードがないものである。本研究においては、セストボールのゴールを使用した。

## (4) ボール

本研究においては、子どもたちの技能やボールへの恐怖心のことを考慮し、MIKASAのスマイルバレーボールの4号球を使用し、さらに空気を抜いて子どもたちがつかみやすいようにした。

## (5) チーム

本研究においては、単元の第2次から攻撃側に有利なアウトナンバーゲーム（3対1，3対2）を行った。チームの人数は1グループを4人とすることで、常にコートの外からゲームを見ること

ができる状況を作った。

## (6) その他のルール

攻撃側はパスのみでシュートまで行き、ドリブルやボールを保持しながらの移動はなしとした。また、守備側が攻撃側への接触やボール保持者のボールカットはなしとし、パスカットや誰もボールを保持していない状況のカットはありとした。

## 3 授業の実践

### (1) 対象児

本研究では、広島大学附属三原小学校3年1組31名を対象とした。

### (2) 授業実施期間

授業は平成27年11月から12月にかけて実施した。

### (3) 単元について

本単元では、①マークが外れた味方にパスをすること、②チームで連携し、パスをもらったりシュートに行ったりするために有効な空間を作る動きを身に付けることをねらいとした。その際、攻撃側が有利なアウトナンバーゲームによって、ボール保持者の状況判断や、ボール非保持者の空間を使った動きを身に付けられるのではないかと考えた。①については、第2次前半で、3対1のゲームを行い、ボール保持者がマークのついていない味方を見つけ、確実にパスが出せるようになると思った。②については、第2次後半で3対2のゲームを行い、ボール非保持者が守備にマークされた状態で、ボールをもらうために相手を振り切り、空間を使う動きを身に付けられると思った。

### (4) 単元の目標

基本的なボール操作である「投げる」、「捕る」を習得し、守備側がアウトナンバーのタスクゲームを行うことを通して、マークが外れた味方にパスをすることやボールをもらったりシュートゾーンに行ったりするために有効な空間を見つけて動くことができるようにする。

### (5) 単元の計画

第1次 オリエンテーション（1時間）

- 第2次 第1～2時 3対1のタスクゲーム  
第3～5時 3対2のタスクゲーム  
第3次 Mリーグ～3-1の王者になれ～  
(2時間)

## (6) 授業の実際

### ①第1次 オリエンテーション

第1次においては、目標やルールについての確認を行った。また、「投げる」、「捕る」の基本的なボール操作を身に付けるために、単元を通して行う2人組のキャッチボールを丁寧に行った。さらに、フェイントを行うことや、仲間と協力することを意識させるために、インベーダーゲームも単元を通して行うこととした。

### ②第2次 第1～2時 3対1のタスクゲーム

第2次の前半においては、3対1のタスクゲームを行い、ボール保持者がマークされていない味方にパスを出す判断ができるようになることをねらいとした。各グループに磁石を人として見立てて動かせるようにした作戦ボードと、自分が考えた動きを書くことができる作戦カードを渡し、自分が考えた作戦をチームの皆に視覚的にも伝えられるようにした。また、単元を通して、作戦タイム→ゲーム①→作戦タイム→ゲーム②を行い、ゲーム①での反省をゲーム②で活かせるようにした。

以上のように学習を進めていく中で、子どもたちから図2のようなボール保持者の判断が見られた。ボール保持者から見て右の味方にパスしようとしたが、守備が動いたため、マークの外れた味方にパスを出す判断をした様子である。また、図3、図4、図5は図2を写真で表したものである。これについては、動画とホワイトボードの磁石で確認し、子どもたちと共有することができた。

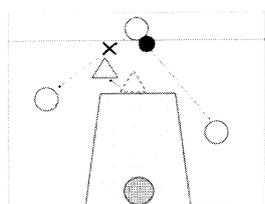


図2 ボール保持者の判断

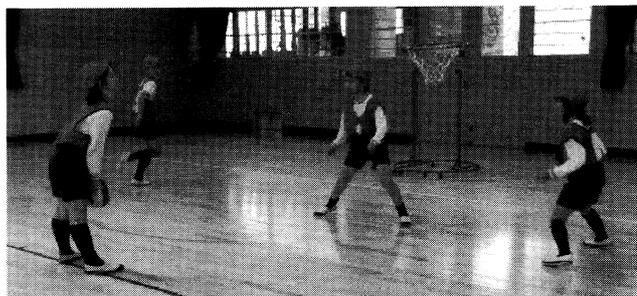


図3 ボール保持者が  
右の味方にパスを出そうとしている様子

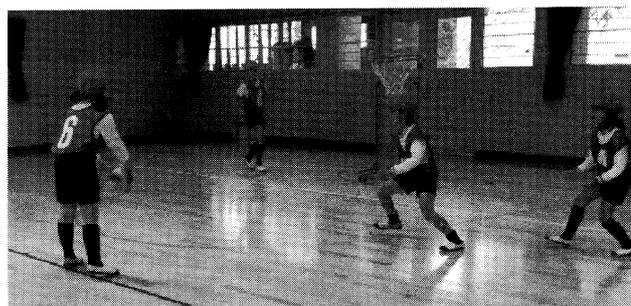


図4 ボール保持者が守備の動きを見て  
左の味方にパスを出している様子



図5 マークされていない味方に  
パスが通った様子

このようにして3対1のタスクゲームで学習を進めていき、子どもたちと「マークが外れている味方にパスを出さなければならない」ことを共有できた。

なお、この時点で、子どもたちの中から「守備側が不利である」ということが挙げられたため、攻撃側には「一度シュートに行くまでに全員がボールを触ってシュートする」というルールが加えられた。さらに、「守備の人数を増やしてほしい」という意見も挙げられたので、第2次の後半の単元にもスムーズに入ることが出来た。

### ③第2次 第3～5時 3対2のタスクゲーム

第2次の後半においては、3対2のタスクゲー

ムを行った。前半とは違い、ボール非保持者が2人ともマークされた状態を作り、ボール非保持者の空間創出をねらいとした。

子どもたちと「どうやったらマークを外せるか」という課題で単元を進めていった。そこでは、単元を通して行っていたインベーダーゲームが子どもたちの中でも想起されており、フェイントをかけることが一つの解決策として挙げられた。1歩や2歩でかけるフェイントをかける子どももいれば、ゴールの方に走って守備を引き付けた後、もう一度スタートラインに立っているボール保持者に近づきボールをもらいにくるような、空間を広く使う動きも見られた。このような動きについても、動画を見ながら子どもたちと共有することができた。

しかし、ここで問題が2点挙がった。1点目は、作戦タイムで考える動きはチームで連携した「集団の動き」であるが、課題であるマークを外す動きは「個の動き」であるということである。ここで子どもと教師との間で解決したい課題と実際に行っていることが異なってしまった。

2点目は、第2次前半では、ボール保持者の技能が未熟であっても、ボール非保持者がマークされていないため、パスがつながっていた。しかし、第2次後半では、マークを振り切った一瞬でパスを出す判断とパスを出す技能を發揮しなければならない。

その結果、作戦を考えてゲームに臨むが、実際に作戦通りに動くことができていない様子が見え、子どもたちの中に、「作戦通りではない」という葛藤が見られた。臨機応変に動くことは悪いことではなく、判断をして動いているため、むしろ良いことなのであるが、チームの共通認識が困難になった。

#### ④第3次 Mリーグ～3-1の王者になれ～

第3次では、第2次でのタスクゲームを活かして、3対2のゲームにおいて、自分たちで作戦を考え、リーグ戦をしていくことをねらいとした。子どもたちはよく話しながらゲームをしており、作戦を実行しようとしながらも、ボールがもらえ

る位置まで移動して攻撃する動きも見られた。しかし、第2次後半にも見られたように、3対1でマークが外れた味方にパスをすることは容易であったが、3対2のゲームでは個人の技能の差が見られ、作戦通りに動き、シュートまで行くことが困難な様子も見られた。

#### (7) 事前事後アンケート

アンケートについては、単元の事前事後に行った。時期については、事前アンケートを9月に、事後アンケートについては12月に行った。内容については、「【1】運動を続けて楽しむ力」と「【2】ボール運動」についての質問項目を設定し、回答するようにした。なお、本稿においては、「運動を楽しむ力」についての内容、結果については、紙面の都合上割愛することとする。

「ボール運動について」の質問項目を以下のように設定し、回答するようにした。

#### 【2】ボール運動についての質問項目

- ①ボール運動が好き（4：好き，3：やや好き，2：あまり好きではない，1：好きではない）
- ②ボール運動が得意（4：得意，3：やや得意，2：あまり得意ではない，1：得意ではない）  
※得意ではない，あまり得意ではないと答えた人は、その理由の当てはまるものすべてに○をつけてください。（・ボールがこわい・ボールを投げるのが苦手・ボールを捕るのが苦手・ボールをもらったらずいすればいいかわからない・ミス（失敗）をしてしまう・シュートが入らない・その他
- ③ボール運動は楽しい（4：楽しい，3：やや楽しい，2：あまり楽しくない，1：楽しくない）

ボール運動についての質問項目の事前事後の平均値の比較については、以下の図7のグラフのような結果となった。

質問項目「①ボール運動が好き」「②ボール運動が得意」については、平均値は若干上がったが有意な差は見られなかった。一方、質問項目「③ボール運動は楽しい」については、事前事後の平均値を比較すると有意な差が見られた ( $p<0.05$ )。

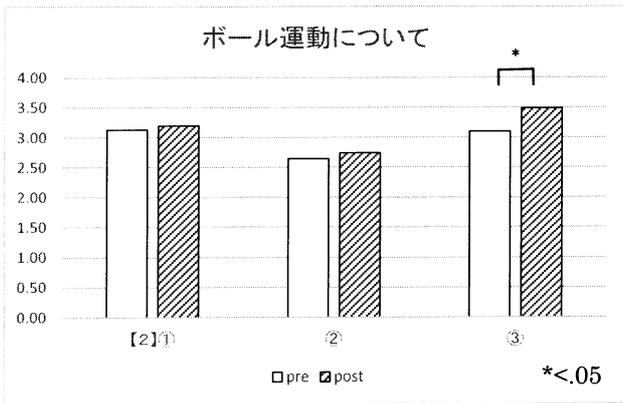


図6 ボール運動についての質問項目の事前事後の回答結果の平均値の比較

最後に、質問項目②「ボール運動は得意」の質問項目において、苦手であると回答した人については、その理由についても回答を求めた。その結果は表1のようにになっている。

表1 「ボール運動が苦手」と回答した人の理由

回答項目	ボールが怖い	投げるのが苦手	捕るのが苦手	ボールを持ったらどうすればいいかわからない	ミスしてしまう	シュートが入らない	その他
pre	2	6	7	4	6	6	2
post	3	8	7	2	7	3	1

表1を見ると、大きく変化が見られた項目はないが、「ボールを持ったらどうすればいいかわからない」や「シュートが入らない」の項目については人数が若干少なくなっているのがわかる。

#### 4 考察

ここでは、主に単元の第2次について、とりわけ「ボール運動が苦手」と感じている子どもに焦点を当て、考察を述べていく。

まず、第2次前半においては、ボール保持者の判断について学習を進めていった。最初は近くに見える味方にパスを出すことも多く見られたが、守備側の人数が少なく、ボール保持者にも余裕があったこと、ホワイトボードの磁石や動画を見せて動きを共有したことから、マークが外れている味方を判断し、パスが出せるようになった子ども

が多くなったように思われる。その結果が、アンケートの質問項目「ボールを持ったらどうすればいいかわからない」で回答数が減ったことの要因として考えられる。また、質問項目「③ボール運動は楽しい」についても事前事後の平均値に有意な差が見られた。さまざまな要因は考えられるが、前述したことも要因として考えられる。しかし、投動作が未熟であり、パスが思うように相手の所に投げられずにミスになることもあった。それがアンケートの「ボールを投げるのが苦手」の項目において回答が多くなった要因として考えられる。

次に、第2次後半においては、ボール非保持者の空間創出について学習を進めていった。ハーフコートで3人で使える上に、守備の動く範囲に制限があったため、小さなフェイントだけではなく、空間を大きく使いながらマークを外す動きが見られた。しかし、個人の基本的なボール操作の技能の差が大きく、ボールを遠くに投げすぎてしまう子どももいれば、味方までボールが届かない子どももいた。したがって、コート大きさやプレイヤーの人数、守備範囲の制限が、子どもたちの動きに必ずしも良い影響を与えていないように感じられた。その結果が、質問項目の「ボールを投げるのが苦手」や「ボールを捕るのが苦手」のアンケート結果の要因として考えられる。また、前項でも述べたが、課題の設定と子どもたちの活動が合致しておらず、作戦通りに動いているのに、達成感が得られない、作戦通りに味方にパスをしたのにミスになる、という悪循環を生んでしまった。教師が大いに反省するところである。

#### 5 まとめ

本研究では、小学校第3学年におけるボール運動のゴール型ゲームで、「ネットボール」を教材としたアウトナンバーゲームの有効性を考察することを目的とし、ボール保持者の判断及びボール非保持者の空間創出をねらった授業実践をしていった。

3対1のアウトナンバーゲームにすることに

よって、「どのような状態の味方にパスしなければならないか」というボール保持者の判断については、ある程度身に付けられたように感じられた。さらに、3対1のゲームでは、ボール非保持者におけるフェイントだけではなく、ボール保持者がパスをする動作や視線などのフェイントをかけ、パスする空間を創ることができるという示唆も得られた。

一方、ボール非保持者の空間創出の動きについても、3対2という少ない人数のアウトナンバーゲームを行うことで、フェイントをかける動きや、広い空間の中でディフェンスを引き付ける動きが生まれ、マークを外していた。しかし、実際にはボール操作の未熟さや課題と活動の不一致などから、授業を進めていく上で困難な点もいくつか見つけた。米村（2015）は、ゴール型ゲームが抱える問題として、「①すべての子どもがゲームを楽しめていない②ゲームの勝因・敗因について正しく学べていない③ボールを持たない動きやスペースの有効性を学ぶ必要性が分からない」<sup>8)</sup>と述べている。本研究においても、その課題は垣間見ることができた。今後は、パスに必要なボール操作に加え、シュートについても技能を身に付けるとともに、子どもが必要感や達成感を感じられるような課題の設定が求められる。なお、本研究においては、子どもたちの思考については分析していないため、今後はその方法についても課題が残る。

最後に、教材としてのネットボールの示唆について述べる。ネットボールは動く範囲が決められており、役割が明確であること、パスゲームであり協力しないと得点がとれないこと、ゴールの高さを工夫して、容易にシュートが入るようにしたことなど、多くのメリットが考えられた。しかし、そのメリットが逆にデメリットになることも考えられる。例えば、守備範囲が決まっていたことで、守備はもちろん、攻撃の動きも制限されることである。また、容易にシュートが入るようになっているが、小学校第3学年の発達段階において、果たしてその技能の習得でよいのか、などの改善点

も挙げられる。

以上のような改善点とともに、どのような運動種目を教材化し、目の前にいる子どもたちに、何を身に付けさせていくかを吟味していかなければならない。そして、ゴール型ゲームが抱える問題についても、子どもたちと解決していきたい。

#### <注および引用・参考文献>

- 1) 文部科学省：「小学校学習指導要領（平成10年12月告示，15年12月一部改正）第2章 各教科 第9節 体育」  
<[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/cs/1320056.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/cs/1320056.htm)>（2016/1/7アクセス）
- 2) 文部科学省：「小学校学習指導要領解説 体育編」，東洋館出版社，2008。
- 3) 米村耕平：「簡易化されたゴール型ゲーム教材の開発とその有効性」，『学校教育』，7月号，No. 1175，学校教育研究会，pp. 14-21，2015。
- 4) 井浦徹・岩田靖・堀口はるか・中村恭之：「小学校体育における『ゴール型』ゲームの教材づくりとその実践的検討—『スクウェア・セストボール』の分析—」，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. 15，pp. 45-54，2014。
- 5) 文部科学省：前掲書，p. 51，2008。
- 6) 佐伯育伸・藤原由弥・小早川善伸・木原成一郎・松尾千秋：「仲間とかかわり合いながら，運動が『わかる』『できる』，学びを『いかす』授業の創造（3）—『ゴール型』ゲームの空間認知力の育成に着目した授業づくり—」，広島大学 学部・附属学校共同研究機構研究紀要，第40号，pp. 201-222，2012。
- 7) 足立匠・宮崎明世・三木ひろみ：「ゴール型に共通するサポートを学習するための教材の効果—中学校におけるバスケットボールをサッカーの授業実践を例に—」，スポーツ教育学研究，vol. 32，No. 2，pp. 1-14，2013。
- 8) 米村耕平：前掲書，pp. 14-15，2015。