

「ゴール型」ゲームの「ボールを持たないときの動き（戦術的な動き）」を中心とした教材の開発

—小学校中学年から中学校の授業における実践的検討—

中山 泉 湯浅 理枝 日野 瑞保 大上 輝明
木原 成一郎 大後戸 一樹

1. はじめに

2015年8月に出された中教審の「論点整理」において、3つの柱のひとつである「知っていること・できることをどう使うか（思考力・判断力・表現力等）」を育成することが示された（中教審，2015）。体育科・保健体育科の「ゴール型」ゲームでいうところの、「ボールを持たないときの動き（戦術的な動き）」の「思考・判断」にあたると考えられる。

現行学習指導要領において示されている「ゴール型」ゲームには、バスケットボールやサッカーなどのゴールにシュートを入れる型、フラッグフットボールやラグビーなどゴールラインを割って得点する型のものが挙げられる。「ゴール型」ゲームの難しさとして、岩田（2016）は、①攻守の切り替えが多くあり、ゲームの展開が非常に速いことによって状況が次々に変化していくこと（空間の流動的な変化）②味方や敵の動き、ゴールまでの位置といった判断するための契機がたくさんあること（意思決定の契機の多様さ）と述べている（岩田，2016）。さらに、目まぐるしく変化していく状況の中でどのように動くかを判断しながら、投げる・蹴る・捕るなどの技能を発揮しなければならず、学習者にとって動きの難しさが多いと考えられる。

そのような難しさが挙げられる中で、ハンドボールは、ゴールエリアラインが設けてあり、キーパー以外の攻撃も守備も入ることのできないゴールエリアラインよりゴール側に近づくことができない。しかし、そのようなラインがあるということは、攻撃はより近くでシュートを

打つと確実にゴールが狙えることが明確である。岩田（2006）は、「ゴール型」ゲームの中において、「有効な空間に侵入し、ボールを保持する（シュートまで持ち込む）ことが、攻撃側の主要な戦術的課題になり、（中略）」と述べ、さらに「シュートに結びつく有効な空間を子どもたちにとってわかりやすくすること」を意識して教材化を企図している（岩田，2006）。

以上のことから、ハンドボールは、ゴールエリアラインの近くが確実に点をとることに有効な空間であることが明確な教材であることがわかる。

一方、本校では、これまで「ゴール型」ゲームにおける「空間認知力」の育成に着目して研究を進め、「ボールを持っている時の動き」や「ボールを持たないときの動き（戦術的な動き）」などの小・中9年間の「つきたい力」の系統表を作成している。その際の教材は表1に示した（佐伯ら，2010，2011，2012）。表1を見ると、中学年，高学年，中学校において同じ運動種目での報告はされておらず、その系統性を明確にできていないことも課題として挙げられる。

表1 これまでの「ゴール型」ゲームにおける研究の教材

	研究1年目	研究2年目	研究3年目
低学年	鬼遊び	抜きっこバトル (鬼遊び)	
中学年	シュートゲーム (ハンドボールの下位教材)		セストボール
高学年		バスケットボール	バスケットボール
中学校	ハンドボール	バスケットボール	バスケットボール

Izumi Nakayama, Rie Yuasa, Mizuho Hino, Teruaki Oue, Seichiro Kihara, Kazuki Osedo ; Development of Materials for “Goal” Games Focused on “Movement without a Ball (Tactical Movement)”

: Practical Study Conducted in the Classes of Middle and High Grades of an Elementary School and a Middle School

以上、「ゴール型」ゲームにおいては、「ボールを持たないときの動き(戦術的な動き)」を「思考・判断」する力を身に付けることが重要であると考えられる。そして、そのような力は発達段階に応じて系統的に培われるべきであろう。しかしながら、「ゴール型」ゲームには子どもにとっての難しさが挙げられ、本校の研究においてもそれゆえに、その系統性が妥当であるかが明らかにできていないと考えられる。

2. 研究の目的・方法

そこで、本研究においては、表2に示している本年度新たに作成した「つきたい力」の系統表を用いて、「ゴール型」ゲームの「ボールを持たないときの動き(戦術的な動き)」を学習課題の中心とした教材の開発を行う。さらに、ハンドボールが「ボールを持たないときの動き(戦術的な動き)」を教える運動教材として小学校中学年から中学校の発達段階も含めて有効であったか、授業で実践的検討を行う。

3. 成果と課題

(1) 小学校第3学年における授業実践

小学校第3学年においては、前期に「ハンドボールⅠ」、後期に「ハンドボールⅡ」の単元を行っている。「ハンドボールⅠ」において、攻守交代制のゲーム形式にし、2つのグリッドに必ずボールをパスしてシュートに行くようにした。それによって、ゴールの方向性については難しさを緩和できた。しかし、パスをつなぐための動きが多く見られ、ゴールに向かって走り込み、シュートを打ちに行く動きはあまり見られず攻撃に時間がかかっていた。そこで、「ハンドボールⅡ」では、シュートがねらえる空間、すなわちゴール方向へ向かう動きを身につけることをねらいとした。コートのはしらはバスケットボールのハーフコートにした。図1のように制限区域を設定して守備も攻撃も入れないことを条件とし、3対2のアウトナンバーゲームを実施した。なお、ボール保持者は守備が前にい

表2 「ボールゲーム、鬼遊び」「ゴール型ゲーム」「ゴール型」でつきたい力と『通教科的能力と関連的に育む教科の本質に根ざした資質・能力』の系統表

学年	1	2	3	4	5	6	7	8	9
目 標	<ul style="list-style-type: none"> 運動に楽しんで取り組み、決まりを守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を配ったりすることができるようにする。 簡単な規程を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。 ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きに基づいて当てるゲームや攻めと守りのあるゲームを楽しく行い、その動きができるようにする。鬼遊びでは一定の感覚で遊ぶ。思いがける、陣取りや合図などの運動を楽しく行い、その動きができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動に楽しんで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を配ったりすることができるようにする。 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。 ボールゲームでは、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やさしいゲームを楽しく行い、その動きができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動に楽しんで取り組み、決まりを守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を配ることができるようにする。 ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。 ボールゲームでは、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守する運動の楽しさや喜びを味わい、その技能を身につけることができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動に積極的に取り組み、フェアープレーを実践したり、分担した役割を果たしたり、健康・安全に気を配ることができるようにする。 ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技能を身につけるための運動の行い方のポイントを見つけたら、提供された練習方法から自己やチームの課題を見つけて運動の取り組み方を工夫したりできるようにする。 ボール型ではボール操作と空間に走り込むなどの動きでゴール前での攻守を展開することができるようにする。 特性や成り立ち、技の名前や行い方、関連して高まる体力などを理解できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動に自主的に取り組み、フェアープレーを大切にし、自己の責任を果たし、健康・安全を確保することができるようにする。 仲間と技術的な課題や有難な練習方法の選択について協議したり、提供された情報から自己やチームの課題を見つけて運動の取り組み方を工夫したりできるようにする。 ボール型では安定したボール操作と空間を創り出すなどの動きでゴール前への侵入などから攻守を展開できるようにする。 技術的な名前や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解し、自己の課題に応じた運動に取り組む方法を工夫できるようにする。 				
大切にしたい児童・生徒の感覚・動き【よい動き】⇒【よりよい動き】	<ul style="list-style-type: none"> 相手に妨げられず、進むことができる空間を見つかる。⇒動いてみる。 シュートやねらうことができる空間を見つかる。⇒動いてみる。 空間(コート)を広く使うことが有効であることに気づく。⇒チームで相談しやってみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ボールを操作できる位置に動く。 ボールを持ったときにゴールに体をつける。 空いている空間を見つければ、その空間に走り込む。 フリーの味方に比較的近距離の近いパスをする。 ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手にない(パスを受けやすい)空間へ動く。⇒よりシュートに結びつく有効な空間へ動く。 相手(ディフェンス)を追い越して、シュートチャンスになる空間へ動く。⇒相手を動かして、シュートチャンスになる空間を創る動きをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 小学校で学んだことを復習し、シュートに結びつく有効な空間へ走りこむように動く。 ポジション(役割)を守って動く。⇒ポジションを移動して、攻め位置になる空間を創る動きをする。 					
ボールをもっているときの動き	<ul style="list-style-type: none"> ボールを操作できる位置に動く。 ボールを持ったときにゴールに体をつける。 空いている空間を見つければ、その空間に走り込む。 フリーの味方に比較的近距離の近いパスをする。 ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ボールを操作できる位置に動く。 ボールを持ったときにゴールに体をつける。 空いている空間を見つければ、その空間に走り込む。 フリーの味方に比較的近距離の近いパスをする。 ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 手や足でボールをキープする。 有効な空間を活用して、ボールを保持している者がカットインをする。 有効な空間をつかって、縦パスを積極的に活用する。 フリーの味方に比較的近距離の近いパスをする。 相手にとられない位置でドリブルする。 味方の動きに合わせてドリブルパスする。 	<ul style="list-style-type: none"> パスやドリブルでボールをキープする。 味方が操作しやしないパスをする。 より有効な空間にいる味方にパスをする。 ゴール方向に守備者がいない位置でシュートする。 ポストの位置でパスを受け、縦を背負いながらフリーの味方にパスをする。 	<ul style="list-style-type: none"> フリーの味方に走りこむ、次の動作にうつりやすいパスをする。 守備者とゴールの間に自分の体をボールを入れてボールをキープすること。 シュート、パス、ドリブルを素早く選択し、プレーする。 味方守備者との距離感・タイミングを考えてプレーする。 				
ボールをもたないときの動き(戦術的な動き)	<ul style="list-style-type: none"> 空いている空間を認識する。 空いている空間を見つければ、その空間に走り込む。 空いている空間を見つければ、ボールを保持している者から比較的近いパスを受け取る。 ボールが飛んできたら、転がったりしてコースに入る。 鬼にタッチされたり、自分のマツを取られたいないように逃げたり、身をかわしたりする。 フェイクを活用したり、スピードを変化させたりしながら、相手をおどかしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 有効な空間をいかに作戦を立て、チームで実行する。 有効な空間を見つけて、そこにボールを受け取るためにカットインする。 縦の空間を空かしてパスがもらえるように動く。 ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動する。 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。 チームで連携することで守備者を意図的に動かして、走りこむ動きができる空間を創る。 	<ul style="list-style-type: none"> 有効な空間をいかに作戦を立て、チームで実行する。 有効な空間を見つけて、そこにボールを受け取るためにカットインする。 縦の空間を空かしてパスがもらえるように動く。 ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動する。 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。 チームで連携することで守備者を意図的に動かして、走りこむ動きができる空間を創る。 	<ul style="list-style-type: none"> ポストプレーやカットインプレーなどを使って攻撃をする。 学習した攻撃パターンを活用し、得点するための作戦を立てて、チームで実行する。特にゴール前で空いている場所に走り込む動きをするようにする。 					
課題対応能力 ○動きの探検を先覚する力 ○新たな動きを創造する力	<ul style="list-style-type: none"> 自分の体のどこが動いていかなを見つめることができる。 よりよい動きになるように、友だちや先生からアドバイスをもとにしながら練習することが出来る。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の動きも振り返ることができる。 よりよい動きを目指して、自分なりに練習に取り組むことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の動きを振り返り、課題に気づくことができる。 よりよい動きを目指して、練習方法を考え、粘り強く取り組むことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の動きを振り返り、課題に気づくことができる。 よりよい動きを目指して、練習方法を考え、粘り強く取り組むことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の動きを分析し、課題を明らかにすることができる。 よりよい動きを目指して、練習方法を工夫して粘り強く取り組むことができる。 				
人間関係形成・社会形成能力 ○よりよい動きにするための力	<ul style="list-style-type: none"> 友だちの動きの気づきを見つければ、伝えたり、共に練習したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 友だちの動きの気づきを見つければ、伝えたり、共に考えたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 動きのよさや不十分さを伝え合い、共によい動きを見つけて出そうとすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 動きのよさや不十分さを伝え合い、共によい動きを見つけて出そうとすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 動きをよりよくするために、仲間と伝え合うことを大切にしながら、自分の動きを改善していくことができる。 				
キャリアプランニング能力 ○主体的に運動にかかわる力	<ul style="list-style-type: none"> 楽しく運動できるように、みんなできまりを守って運動できる。 	<ul style="list-style-type: none"> より楽しく運動ができるように、きまりを守ったり、自分の役割を果たしながら運動ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動のおもしろさを考え、自分にあった運動を見つけることができるように、進んで取り組むことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動のおもしろさを考え、自分にあった運動を見つけることができるように、進んで取り組むことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動のおもしろさや健康な生活を継続して居る方法を考え、自己に適した活動方法を見つけ、進んで取り組むことができる。 				

なければ前に進んでよいこととし、ドリブルでの移動はしないこととした。今回の単元では「よ

り得点を多くとる」ことを子どもたちと共有した。ゴールの前にコーンを置き、シュートの際

にコーンを倒せば5点,コーンに当てれば2点,コーンに当たらずゴールに入れば1点という得点配分にしてゲームを行った。なお,本稿では,「ハンドボールⅡ」の実践を中心に述べていく。

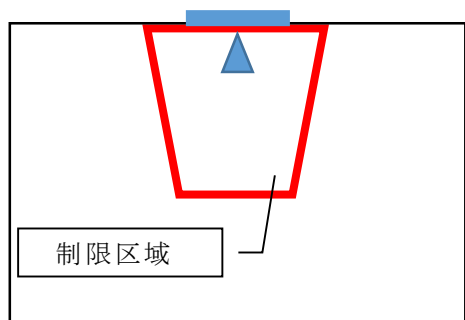


図1 ハンドボールのコート図

①単元の目標

- 運動に積極的に取り組み,チーム内でアドバイスし合えることができる。また,ルールを守り,安全に活動が行うことができる。
- 「投げる」「とる」の基本的なボール操作を習得し,ゴール方向に向かう動きができる。
- より多くの得点につながるためのゴール方向に向かう動きを個人やチームで考えることができる。

②本単元で大切にしたい「空間」に視点をあてたよい動きとよりよい動き

【よい動き】

- ・シュートをねらうことができる空間を見つける。

【よりよい動き】

- ・シュートをねらうことができる空間を見つけ,実際に動いてみる。

③単元計画

- | | | |
|-----|------------------|-------|
| 第1次 | ためしのゲーム | (1時間) |
| 第2次 | 得点をたくさんとれる攻撃をしよう | (4時間) |
| 第3次 | リーグ戦 | (1時間) |

④授業の実際

第1次のためしのゲームでは,コーンを倒すことができたチームが得点を伸ばすことができた結果から,「コーンを倒す,コーンに当てるためにはどうしたらよいか」という学習課題を子どもたちと設定することができた。

第2次では,まず守備にボール保持者を守ることを意識するようにした。そうすることで,ボール非保持者の2人のうち「守備から離れている人」が明確になり,パスができると考えたためである。次に,「守備から離れている人」はどこに動けばよいのかを子どもたちと考えるために,図2のような状況を示した。その結果,正面から打つよりもっとゴールに近づいた方がよいことを共有した。これは,サイドへの展開,すなわち広くコートを使うことにもつながった。そして,「そこでシュートを打つためにはどうやって動いたらよいか」という学習課題が共有できた。実際に動いて試していくうちに,あるチームが,①パスした人がもう一度動きなおす,②最初からシュートを打てる場所にいくのではなく,わざとあけておいて走り込む,という2つの視点をもとにした動きを考えた。このことを,実際のコートでも確認し,各チームの動きの改善を図った。



図2 正面とゴールの近くからシュートを打つ様子を比較

⑤結果と考察

小学校第3学年の実践においては,アウトナンバーゲームを用いることで,空いている空間が多くあるようにした。さらに,2人のボール非保持者のうちの「守備から離れている人」が子どもたちにとって明瞭になった。また,コーンを設置し,得点のルールの工夫をしたことにより,多くの得点をねらうことができる空間を見つけ,そこにどうやって動くかを考えていった。パスをした人がもう一度動きなおすこと,シュートを打ちたい場所をわざとあけておくこと,これらの考えが子どもたちの中から挙げられ,全体で共有を図った。単元を終えた振り返りの中には,図3のように,「空間を作っておいて走りながら取るとシュートしやすくてたくさん点がとれました。」と記述があった。また,よかった動きを図示してもらえると,図4のように,空間をあけているものがいくつも見られた。

ユフ目は、前に走りながら取るという
とです。空間をつくらせて歩いて走りな
がら取るとショートしやすくてたくさん
取れました。

図3 単元を終えての振り返りの記述



図4 よかった動き

一方で、小学校3年生という発達段階において、走っている人に向かってボールを投げることは、走りながらボールをキャッチすることは困難であった様子も見られた。また、チームで考えた作戦の通りに動いてみた結果、シュートまで成功する作戦があれば、ボール非保持者はそこに動いているが、パスがこない場合も見られた。これらのことから、小学校3年生においては、空間的視点であるシュートをねらうことができる空間を見つけ、そこに動くことを追求することができる。しかし、動き出す、パスを出すなどのタイミング、すなわち時間的視点からのアプローチは難しいと考えられる。

(2) 小学校第6学年の授業実践

第6学年では「守りをくずして空間をつくる」動きができたか否かについて子どもたちが実感することができるようにしたい。そこで、4対4で攻守の切り替えのないゲームをメインゲームにして学習を行った。コートについては、バスケットボールの-halfコートを利用した。図5にも示しているように、ゴール前に台形型のゴールゾーンを設定し、攻撃も守備も入ることができないようにした。ゴールキーパーも置かなかった。ゴールに近いシュートゾーンの有効空間を見つけて活用する動きがうまれやすい状況を確保するために得点のルールにおいて工夫を行った。青いラインの内側からシュートをしたら「3点」、青と緑のラインの間からは「1点」とし、緑のラインの外はシュートをうつことができないこととした。

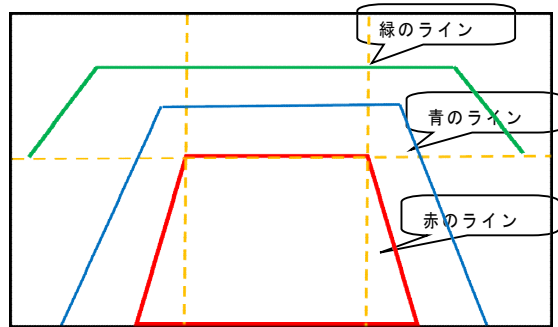


図5 ハンドボールコート図

その他のルールとしては、個人のボール操作技能の差によってゲームの主導権が握られることがないように、ドリブルは行わないこと、目の前に守備がいなければボールをもって走ってよいことというルールを設定した。

① 単元目標

- 運動に進んで取り組み、ルールを守り、助け合いながら、場の安全に気をつけて運動しようとする。
- 得点につながる空間に気づいたり、得点につながる空間を関係によってつくり出したりするための動きについての作戦を考えている。
- ボールを「投げる」「とる」などの個人技能を習得し、チームで関係しながらシュートにつながる動きを取り入れてゲームができる。

② 本単元で大切にしたい「空間」に視点をあてたよい動きとよりよい動き

【よい動き】

- ・相手（守備）を追い越して、シュートチャンスになる空間へ走りこむ。

【よりよい動き】

- ・相手（守備）を動かして、シュートチャンスになる空間をつくる動きをする。そして、その空間へ走りこむ。《チームでの関係が必要》

③ 単元計画

- 第1次 オリエンテーション～これまでの学びから課題設定を～ (2時間)
- 第2次 くずされない守備をきわめる (4時間)
- 第3次 自分たちに必要な課題を見つけ、動きを高める (4時間)
- 第4次 ハンドボール大会を運営しよう～学級活動～ (1時間)

④ 授業の実際

単元全体を通じて、「自分がどういう意図をもって動いたのか」をしっかりと考えさせることを大切にするようにした。そのために、2つの手立てを行った。1つ目は、「空間に走りこむ動き」や「空間をつくる動き」をよい動きに設定しながら、まずは『そのような動きをさせない』という守備からのアプローチを行ったことである。2つ目は、動きの質を高めていくために、自分たちで動きの課題を見つけ、どう改善していくかを考えていくことができるように、動きを再現する時間を授業の中に取り入れたことである。これらの手立てを取り入れて、子どもたちの動きの高まりが見られた場面を中心に以下に述べる。

本単元で大切にしたい動きの質が高まるようにするには、動きの課題を具体的に見出し、改善していく必要があると考えた。しかし、教師からの提示では、すべての子どもに知識として理解させ、改善するための方法を思考させることが難しいと考え、ICTを活用した。図6は守備が攻撃の子どもに抜かれてしまったときに、そのままにゴール近くまで走られてしまい、シュートされた場面を提示したときの場面の様子である。



図6 ICTを活用した場面

この後の交流で、「人を守っているのではなく、ゴールをみんなで守っているから、誰かが抜かれたときは、近くの人が救助する動きをする」ということを合意形成した。そのため、こういった場面が出現したときには「救助の動き」を合言葉にフリーの人をつくらないようにすることを意識して学習を進めるようになっていた。反対に、攻撃場面では、ここで得た知識を活用し、守備が不利な状況である2対1をつくるための動きをすればよいと考えて動くようになっていた(図7, 図8)。これは、大切にしたい動きの「よりよい動き」であることから、守備の動き

の課題点を可視化したことで発見し、攻撃場面での「空間をつくる動き」へ活用できたのだと考えられる。



図7 守備を引き付ける動き



図8 有効空間に走りこむ動き

⑤ 結果と考察

小学校6年生の実践では、本単元で大切にしたい動きを攻撃場面での動きに設定しながらも、守備の動きに焦点を当てて、動きの問題点を可視化することで分析と改善を図っていった。ICTを活用したことで、自分たちの動きを客観的に見つめ、自分たちでよりよい動きを守備場面と攻撃場面を往還しながら思考・模索していき主体的な学びとなっていったと考える。

また、空間の使い方について、「空間のレベル」(表3)を子どもたちとの合意形成のもとで設定し、レベルがあがっていくにつれ、よい動きに近づいているというように、子どもたちに明確によい動きがイメージできたことも、チームでの作戦のひろがりにつながっていったと考えられる。

表3 設定した空間のレベル

《レベル1》	あいている空間を見つける
《レベル2》	有効な空間にとびこむ
《レベル3》	チームで連係して空間をつくる

6年生の子どもにとって、「空間をつくる」ということが、イメージすることが難しいので

はないか、という心配はあった。しかし、子どもたちは、守備を引き付けて空間をうみだし、そこへとびこむ、という動きを作戦ボード上でも、実際の場面でもたくさんイメージして、動くことができていた。これは、自分やチームの動きを振り返り、次回への見通しをたてるために活用している「体育ノート」の効果も大きい。体育ノートには、図を用いながら、シュートにつながる有効な空間を示すことができていた。また、その空間に走りこむための自分の動きをイメージして書いている子がほとんどであった（図9）。

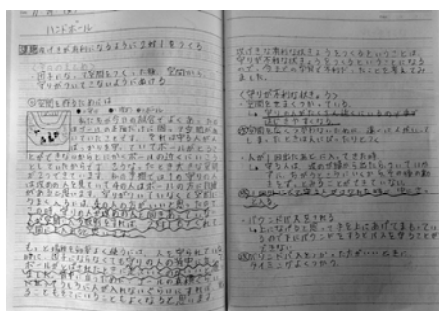


図9 体育ノートより

「空間のレベル」でもあるように、空間を見つける⇒有効空間にはしりこむ⇒連係して空間をつくる、のようにスモールステップで空間という視点で動きを思考していけば、小学校高学年でも「引き付ける動き」から「あいた空間へ走りこむという連係の動き」が出現することが可能であることがわかった。

（3）中学校第2学年における授業実践

中学校第2学年においては、昨年度にもハンドボールを実施している。本単元においては、とりわけ、サイドを使った動きや、そこからのパスを起点にして、シュートに結びつく有効な空間へ走り込むことをねらった。加えて、コートはオールコートを使用し、攻守の切り替えを入れたゲームにした。そのため、相手のミスなどで自チームがボールを保持してから早い動きで敵陣までボールを運び入れ、数的優位を作ってシュートまでいくようにした。なお、本単元においては、男女を分けてチーム編成をし、ゴールキーパーを含めた6対6でゲームを行った。コートの広さは、男子が35m×18m、女子が30m×15mにし、ゴールエリアゾーンは男子が6m、女子が5mとした。

①単元の目標

- 運動に積極的に取り組み、フェアプレイを大切にしながら、自分の役割を果たそうとする。
- サイドの動きやパスを起点に、カットインプレーなどの動きを使い、シュートに行くまでの動きを考えている。
- ボールをねらったところになげたり、走り込んでキャッチしたりし、得点するための動きをしてゲームができる。

②本単元で大切にしたい「空間」に視点をあてたよい動きとよりよい動き

【よい動き】

- ・ポジション（役割）を守って動き、シュートに結びつく有効な空間へ走り込むように動く。

【よりよい動き】

- ・ポジションを移動して、数的優位になる空間を創り出す動きをする。

③単元計画

- 第1次 ルールの確認・試しのゲーム（3時間）
- 第2次 コートを広く使った作戦を立てて実践しよう（5時間）
- 第3次 リーグ戦（2時間）

④授業の実際

単元前半では、攻守の切り替えの際にロングパスが出ており、速攻でのシュート場面が多く見られた。ボールを持っていない人は、できるだけ切り替えのときに早く動き出すことを意識し、数的有利をつくってシュートまでいった。しかし、次第に守備の戻りが早くなると、速攻だけで点をとることが難しくなっていた。つまり、ロングパスでは守備が戻っているためカットされてしまうこと、またシュートを打とうと思ってゴール前にボール非保持者が行くと、守備が戻ってきている分、人数が多くなりシュートやパスが難しくなったこと、これらが課題として挙げられた。そこで、「速攻が出なかった時に、どのように動いてシュートをしたらよいか」という学習課題を立てて、単元後半に入ることができた。

単元後半では、前半での課題を踏まえ、ロングパスではなく、短い距離でボールをつなぐこと、それから、ボール非保持者がゴール前に固

まるのではなく散らばることを意識して動きの改善が必要だと考えた。そこで、図10のようにサイドレーンを設け、その中に一人入ることとした。最初は役割を固定にし、あとからはどのタイミングで誰が入ってもよいことにした。すると、サイドレーンにパスをすることで空間ができ、敵陣のコート内において、サイドレーンの中にいる人からパスをもらうカットインプレーが多くみられるようになった。そのよさに気付いたことで、その後サイドレーンを外しても、サイドの動きやパスなどを起点にして、作戦を考えることができた。

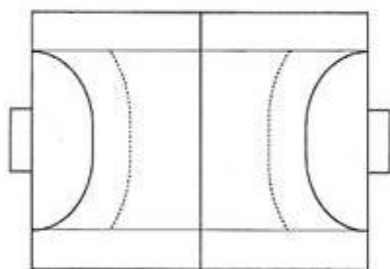


図10 サイドレーン有りのコート図

⑥ 結果と考察

中学校第2学年においては、サイドの動きやパスを起点にし、シュートに結びつく有効な空間へ走り込むような動きを大切にしながら単元を進めた。オールコートゲームにしたことにより、まず速攻の動きを出すことができた。そして速攻に守備が対応することにより、ハーフコートの中でいかに有効な空間へ走り込むことができるか、その必要性を感じながら課題を追究できたのではないかと考える。また、サイドレーンを設けたことにより、そこに行く役割、それからサイドからボールを受けるためにカットインをする役割などが明確になり、サイドレーンを外した後でも、効果的にサイドの動きやパスを起点にした作戦が見られた。それは、図11の生徒の作戦カードの中の記述からも読み取ることができる。

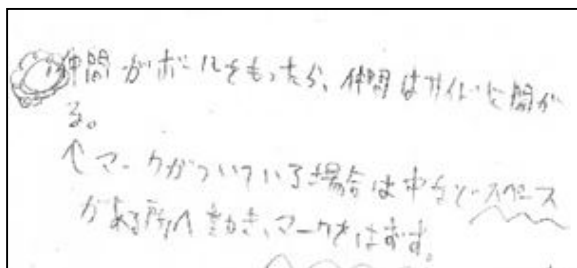


図11 単元終末の生徒の記述

記述によると、「仲間がボールをもったら、仲間はサイドに開がる(広がる)」とあり、サイドに広がることで、シュートに向かうための空間を創ろうとしていることがうかがえる。

一方で、課題も挙げられる。それは、人数の問題である。6対6のオールコートゲームを行っていったが、ハーフコートの中で空間が分りにくい様子が見られた。サイドに広がったとしても、守備を含めた人数がゴール前に集まることになるため、生徒にとっては「空間に走り込む」という感覚が身に付きづらかったのではないかと考える。また、本単元で身に付けたい【よりよい動き】である「ポジションを移動して、数的優位になる空間を創り出す動きをする。」ことについて、本単元では深めることができなかった。今後はこれらの課題を踏まえて、授業づくりを検討していかなければならない。

4. おわりに

本研究では、本校で作成した「つきたい力」の系統表を用いて、「ゴール型」ゲームの「ボールを持たないときの動き(戦術的な動き)」を学習課題の中心とした教材の開発を行った。

小学校第3学年では、アウトナンバーゲームを用いたり得点の工夫をしたりすることで、ボール非保持者がもともとある空間、加えてシュートをねらうために有効な空間を見つけ、その空間に「どのように動くか」という課題を追究していくことができた。

小学校第6学年では、単元のはじめに守備に焦点を当てたこと、そこから守備をくずすための「よい動き」を子どもたちと共有し、スモールステップを踏んで動きを思考することで、ボール非保持者が守備を引き付けて空間をつくり、その空間に走り込むことができた。

中学校第2学年では、オールコートゲームにおいて、攻守の切り替えの中でボール非保持者が守備のいない空間に走ることができた。また、速効が出なくなった際には、ハーフコートにおいてサイドへの動きやそこが起点となった攻撃の有効性に気づくことができた。

以上、各発達段階に応じた「ボールを持たないときの動き」を学習課題の中心として授業実践を行った。系統的に学習を積み重ねることにより、その運動のおもしろさにふれることができ、体育科・保健体育科がめざすところの「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する

資質・能力」を育てていくことにつながるのではないかと考える。今後は、横断的な研究だけでなく、ある学年の発達をおった縦断的研究も必要であろう。

一方で、本研究では、ハンドボールという教材に焦点を当てて研究を行った。ゴールエリアラインよりゴール側には攻撃、守備ともに入ることができない空間であることから、どの学年においても、ゴール前の空間をいかに攻め入るかを追究できることがわかった。よって、ハンドボールは、「ゴール型」ゲームの教材として「ボールを持たないときの動き（戦術的な動き）」を系統的に学習していくために有効であったと考えられる。

引用（参考）文献

- 1) 中央教育審議会：「論点整理」, p. 13, 2015.
<http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2015/12/11/1361110.pdf> (2017年1月20日アクセス)
- 2) 岩田靖：「ボール運動の教材を創るーゲームの魅力をクリックアップする授業づくりの探求ー」, 大修館書店, pp. 35-36, 2016.
- 3) 岩田靖・西沢和彦・降旗春希：「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ー『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ー」, 信州大学教育学部紀要, No. 118, pp. 21-31, 2006.
- 4) 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』授業の創造ーゲーム・ボール運動『ゴール型』・球技『ゴール型』の授業づくりを通してー」 広島大学学部・附属学校共同研究機構研究紀要, 第38号, pp. 209-215, 2010.
- 5) 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（2）ーゲーム・ボール運動『ゴール型』・球技『ゴール型』の授業づくりを通してー」 広島大学学部・附属学校共同研究機構研究紀要, 第40号, pp. 243-248, 2011.
- 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）ー『ゴール型』ゲームの空間認知能力の育成に着目した授業づくりー」 広島大学学部・附属学校共同研究機構研究紀要, 第40号, pp. 201-206, 2012.

要 約

「ゴール型」ゲームの「ボールを持たないときの動き（戦術的な動き）」を中心とした教材の開発
—小学校中学年から中学校の授業における実践的検討—

本研究は「ゴール型」ゲームの「ボールを持たない動き（戦術的な動き）」を中心的な学習課題として設定した教材の開発を目的としている。その教材として、ハンドボールを選択し、小学校中学年から中学校までの発達段階に応じた「つきたい力」を明確にして実践を行い、検討を行った。本研究により、「ボールを持たないときの動き」を子どもたちが思考し、実際にその動きを獲得するためには、ゴール前の空間をいかに攻めるかが課題となった。つまり、その空間にボール非保持者がどのように走りこむのか、走りこむための空間をどのようにうみ出すのかが、どの学年でも共通の課題となり学習を進めることになった。これは、ハンドボールという教材が、ゴールエリアラインよりゴール側は攻撃も守備もはいることができない空間があったからだと考える。したがって、本教材は、「ボールを持たないときの動き」を学習していく「ゴール型」ゲームの教材として有効であったと考察した。

Development of Materials for “Goal” Games Focused on “Movement without a Ball (Tactical Movement)”
: Practical Study Conducted in the Classes of Middle and High Grades of an Elementary School and a Middle School

The purpose of this study was to develop materials focused on the learning task of “movement without a ball (tactical movement)” in “goal” games. The students practiced handball in a class with the clear purpose of acquiring the “targeted skills” appropriate to their developmental stages. We examined how to practice to achieve this goal. The students considered the “movement without a ball,” finding it difficult to run into the space facing the goal, and deliberated how to create that space. This was a common challenge across grades that facilitated their learning. This active learning was thought to be caused by the fact that there was a space in front of the goal in the handball court wherein neither the offence nor the defense could run. Therefore, we concluded that handball was effective as material that focuses on “movement without a ball.”