

# 広島大学学術情報リポジトリ

## Hiroshima University Institutional Repository

Title	“ハイブリッド ユニット”としてのゴール型単元の授業実践： 「動きの形」に着目したハンドボールとバスケットボールの学習
Author(s)	阿部, 直紀; 合田, 大輔; 高田, 光代; 信原, 智之; 藤村, 繰美; 三宅, 理子
Citation	中等教育研究紀要 / 広島大学附属福山中・高等学校, 61 : 166 - 177
Issue Date	2021-03-31
DOI	
Self DOI	<a href="https://doi.org/10.15027/50878">10.15027/50878</a>
URL	<a href="https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00050878">https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00050878</a>
Right	
Relation	



# “ハイブリッド ユニット”としてのゴール型単元の授業実践 —「動きの形」に着目したハンドボールとバスケットボールの学習—

阿部 直紀・合田 大輔・高田 光代  
信原 智之・藤村 練美・三宅 理子

本研究は，“ハイブリッド・ユニット”で構成する運動学習プログラムを提案し，両種目に共通する動き方を整理するとともに，その学習順序や配列の有用性を明らかにすることを目的とした。そのために，球技ゴール型単元のハンドボールからバスケットボールへ移行する学習プログラムを「動きの形」に着目して設定し，実証的授業を行った。その成果として見えたことは，生徒は両種目の共通の動き方として攻守の切り替えを速くすることと，守備における「ライン」を意識した陣形を理解できたことである。そして，ハンドボールからバスケットボールへと組み合わせた単元によって，課題発見，問題解決の過程を踏まえ，その動き方についてよりわかりやすく学習することができたと結論づけることができた。

## 1. はじめに

中学校で球技・ゴール型種目を行う場合，どの種目から実施してどのような順序で実施すればいいのだろうか。一般的には1つの単元を構成する時間がだいたい12時間くらいであると言われている。そのような限られた時間で効果的に学習を進め，生徒たちの興味・関心を高めるとともに，生涯にわたる豊かなスポーツライフデザインの一助となる授業を行いたい。私は，このような問いや思いを出発点として実際に授業を作り，実践を行うこととした。

平成29年（2017年）3月に中学校学習指導要領が改定され，令和3年度（2021年度）より完全施行となる。その中には小学校から高等学校までの12年間の系統性を踏まえた指導内容の見直しが示されている（文部科学省，2017）。球技に関しては，従前のままゴール型，ネット型，ベースボール型の3つに分類して示されている。しかし，個々の型の中で取り扱う種目は示されていないもの，それぞれの種目を学習していく順序についての明確な例示はされていない。球技の学習について，清水（2016）は3つの型が典型であるにしても，効果的な指導を行うためには，それぞれの型のスコープ（領域）とシーケンス（順序）の関係性が研究され，明らかにされることが必要であると述べている。また，廣瀬（2002）はボール運動において，中学校・高校でのバスケットボール，ハンドボール，サッカーとラグビーとの種目間についての学習転移の可能性の検討が求められるとの見解を示している。以上のことから，限られた時間の中で効果的に学習を進めていくための方法について，その学習の順序や学習の転移の可能性をもとに検討していく意義は大きいと考えられる。

そこで，まずゴール型種目の特性と分類について整理することとした。廣瀬（2019）は学校体育におけるゴール型

の学習内容を検討するにあたり，「ボールを運び的入れ課題を有する種目」と「陣地を取る種目」の差異化を図ることは，ゲーム教材を検討する際の重要な要件である示唆している。このことから，学習指導要領で示されているゴール型種目の中では，「陣地を取る種目」にラグビーが分類され，他のゴール型種目はすべて「ボールを運び的入れ課題を有する種目」であると考えられる（表1）。また，佐藤・浦井（1997）はゴール型を敵の陣営を突破しようとする攻撃の戦術の「動きの形」とそれを阻止しようとする防御の戦術の「動きの形」が直接的に対峙する「敵陣突破型」のゲームとし，さらにそれは「身体妨害」があるものとないもの分けられるとしている（表2）。

表1 ゴール型の分類（廣瀬 2019 より作成）

ボールを運び的入れ課題を有する種目	陣地を取る種目
バスケットボール ハンドボール サッカー	ラグビー※ ※ 学校や地域の実態に応じて履修できる。

表2 ゴール型（敵陣突破型）の分類  
（佐藤・浦井 1997 より作成）

身体妨害あり	身体妨害なし
ハンドボール サッカー ラグビー※	バスケットボール
※ 学校や地域の実態に応じて履修できる。	

以上のようにゴール型種目の整理をふまえた上で，昨年度に中学1年生を対象としたラグビー（陣地を取

る種目)からハンドボール(ボールを運び的入れ課題を有する種目)へとつなげる単元の実験授業を行った(阿部 他, 2020)。タグラグビーはボールを持っている人のタグを取ることでブレイクダウン(攻防の接点)が発生し、その時点で他の味方へパスをしなければならない。また、ボールの位置がラインとなって、攻防が入り乱れないで陣地を獲得していく。このようにブレイクダウンによって比較的パス方向を選択する時間がとれることや、攻防が入り乱れないため、「ボールを持たないときの動き」が他のゴール型種目と比較して理解しやすいと考えた。したがって、タグラグビーをゴール型学習のスタート教材として取り上げ、ハンドボールへとつなげることにした。ハンドボールは「ボールを運び的入れ課題を有する種目」の中で、比較的ゴールとなる的が大きく、合わせてタグラグビーと共通してボールを手で扱って行う種目であると考えられる。ゆえにゴール型学習において、タグラグビーと関連づけて学習できる教材ではないかと仮説を立て、タグラグビーの次にハンドボールを実施した。単元では具体的に「動きの形」を手がかりとして、攻防で現れる陣形に着目した運動学習プログラムを作成し、実践を行った。この実践から、タグラグビーとハンドボールに共通して学習できたこととして、以下の2つのことが示唆された。

- ① 守備におけるラインを作る陣形
- ② 攻撃における素早いパスや動き

そして、「動きの形」から共通する要素を理解することで、習熟の段階に応じて判断の学習をすることが可能になると考えられ、このように学習順序を工夫することで学習の転移が発生する可能性について示唆することができた。

以上の実践を踏まえて、今回の実践となる。前述にあるようにハンドボールとバスケットボールは「ボールを運び的入れ課題を有する種目」として共通している種目であるが、一方でバスケットボールはゴール型種目の中で唯一「身体妨害なし」に分類されている。この違いを認識しつつ、共通する「動きの形」を理解していく学習を行うことで、より効果が高まるのではないかと考えた。そして、昨年実施したタグラグビーからハンドボールへ移行させた単元の学習と同様の形でハンドボールからバスケットボールへと移行する単元を実施し、そのつながりを理解していくことでより効果的なゴール型学習となるのではないかと仮説を立てた。しかし、球技の学習、特にゴール型種目において、その種目間のつながりを整理した実践事例は非常に少なく、また有効な学習順序や配列についての報告も散見されない。したがって、1つの単元でハンドボールからバスケットボールへと2種目を組み合わせたゴール型学習を作成し、実践しよう

と考えた。異なる種目を“組み合わせ”て1つの単元とすることから、“ハイブリッド・ユニット”学習と定め、一般的に1単元が約12時間という限られた授業時間の中で効果的な学習順序や配列を検討し、その有用性を検討することとした。

そこで本研究は、以下の2つの目的を設定した。まず、球技ゴール型単元においてハンドボールからバスケットボールへ移行する“ハイブリッド・ユニット”学習プログラムを「動きの形」に着目して設定し、実証的授業を行った。そして、両種目に共通する動き方について整理していくことが1つ目の目的である。そして、このプログラムの学習順序、配列の有用性について分析していくことを2つ目の目的と定めた。

## 2. 研究の方法

### 2. 1 調査の方法

#### 2. 1. 1 期日と対象

2020年11月上旬から12月中旬にかけて、広島大学附属福山中学校第2学年の男子生徒60名(AB組40名講座、C組20名講座)を対象に実証的授業を行った。

#### 2. 1. 2 分析方法

この授業で着目する「動きの形」とはどのようなものと考えられるだろうか。佐藤・浦井(1997)によると、球技の学習指導の中で「ゲームの形」を発生・発展させるために欠かせない学習対象となる「動きの形」とは、戦術の「動きの形」と述べている。したがって、戦術学習を主な課題とした単元構成から学習の成果、効果を測る必要があると考えた。そして、その戦術とは攻防の戦術であると考えられるため、攻撃と守備の2つの局面に分けて示し、それぞれについて学んだ内容を整理してまとめることとした。

まず、チーム(グループ)ごとにホワイトボードを準備して、「守備の動き方」、「攻撃の動き方」について1枚のボードにまとめさせることとした。ハンドボールとバスケットボールのそれぞれで戦術学習課題を守備と攻撃の局面に分けて設定し、その動き方についてチームでまとめさせた。具体的な戦術学習の課題については後の単元計画、授業の実際で示す。次に、ハンドボール、バスケットボールの両学習プログラム終了時には、個々にまとめたワークシートを配付した。ここでは、ホワイトボードでまとめたことをもとに、守備と攻撃で必要と考える動き方について自由記述で回答させた。そして、単元終了時はハンドボールとバスケットボールの共通する動き方について、理解したことを自由記述で回答させた。それぞれの項目の記述内容からハンドボールとバスケットボールの動き方を整理し、以下の項目について分析を

行うことで、ゴール型の学習順序と配列について考察をしていくこととした。

- ① ハンドボール、バスケットボールそれぞれに必要な動き方についての記述
- ② ハンドボール、バスケットボールで共通する動き方についての記述

なお、記述によって得られたテキストデータの分析には UserLocal 社のテキストマイニングツールを使用した。そこで、頻出語や共起している関係を分析することで考察に活用することとした。

### 3. 単元計画と授業の実際

#### 3.1 単元構想

学習指導要領でゴール型の技能は、「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」に分けて示されている。そして、ボールを持たないときの動き例としては「空間に走り込むなどの動き」とある。森 (2019) によると、球技の学習は「技術の学習」ではなく「判断の学習」であると述べている。これは、ボールを操作する技能は球技を学習するための手段であり、ゲームで競い合うことが目的であることに依拠する主張であると考えられる。この目的を遂行するために、ゲームで意思決定を行う判断の学習をより多く取り入れるべきであろう。そこで、学習指導要領が示すゴール型の技能について、「ボール操作」は「技術の学習」を中心として、「ボールを持たないときの動き」は「判断の学習」を中心として置き換え、考えていくこととした。そして「判断の学習」とは、空間に走り込むなどの動きを実際に意思決定することであると考えられ、戦術学習が含まれると考えられるであろう。三輪 他 (2011) は、ボールゲームの技能は技術力と戦術力が統一されたものであり、どちらか一方を絶縁的に高めても技能の向上が望めないことを確認している。ゆえに、ゴール型学習では「技術の学習」と「判断の学習」の両方をバランスよく向上させることが求められると考えられよう (図1)。

次に、「技術の学習」と「判断の学習」をどれくらいの割合で構成するべきであろうか。三輪 他 (2011) は前

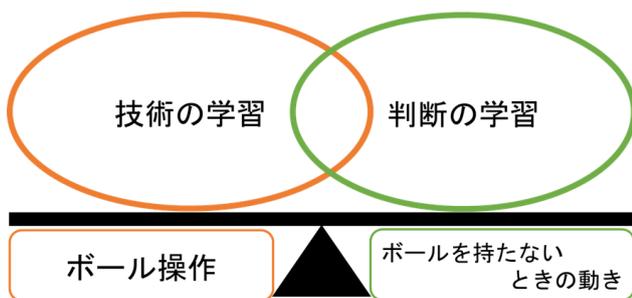


図1 ゴール型の技能概念

述に続き、子どもたちの実態を踏まえて、ゴール型ゲームの競争目的や競争課題を備えた「易しいゲーム」「簡易化したゲーム」を検討し指導計画を作成して実践をすることで、子どもたちのボールゲームの技能、つまりボール操作とボールを持たないときの動きを一体的に向上させることができたと述べている。この考え方に依拠しているのは「戦術アプローチ」の理論であろう (グリフィン 他, 1999)。ここでは、技術と戦術を結びつけることによって、生徒はまさにゲームを学ぶことができ、パフォーマンスを向上させることができることを示している。ゆえにこの理論から、単元を構成するにあたって「技術の学習」から「判断の学習」へと移行するのではなく、「判断の学習」に取り組みせながらその各段階に必要な「技術の学習」を取り上げて実施していくプログラムを計画する必要があると考えた (図2)。



図2 ゴール型学習指導のイメージ

またグリフィン 他 (1999) は、この戦術アプローチによってゲームでのプレイをより深く理解したり、その理解したゲームのパフォーマンスから他のゲームのそれに効果的に転移させる能力を発達させることを示唆している。そこで前述のように、中学1年生を対象にラグビーからハンドボールへ移行する単元の実験授業を行い、そして本単元ではそれに引き続いて中学2年生でハンドボールからバスケットボールへ移行する“ハイブリッド・ユニット”の学習プログラムを構成した。ラグビーとハンドボールの実践で見えた共通する動き方は、「守備におけるラインの陣形」と「攻撃における素早いパスや動き」である示すことができた (阿部 他, 2020)。そして、引き続き今回のバスケットボールへと移行した学習を行った場合、どのような効果が現れるのかを明らかにすることとした。ハンドボールとバスケットボールは両方とも手でボールを扱う種目であるが、ハンドボールからバスケットボールへ移行することでより複雑な動き方となり、守備と攻撃の動き方に発展が見られるのではないかと仮説を立て、以上のような学習順序の実証的授業を設定した (図3)。

これまでをまとめると、単元構想は以下のように示すことができる。

- ① 学習指導要領に基づき、「技術の学習」と「判断の学習」の両方をバランスよく取り入れること。

- ② 戦術アプローチに基づき、「判断の学習」を経験させながら必要な「技術の学習」を行うこと。
- ③ ハンドボールからバスケットボールへ移行する“ハイブリッド・ユニット”学習を行うこと。

そして、この考え方をもととして具体的な単元計画と学習プログラムを設定した（表3）。

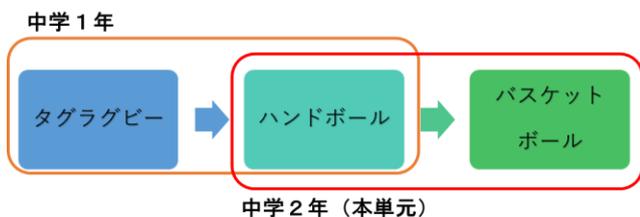


図3 ゴール型学習順序

### 3. 2 ハンドボールの授業構成

#### 3. 2. 1 教材観

まず始めにハンドボールのメインゲームは、通常的人数より2人減らして5対5（フィールドプレーヤー4人、ゴールキーパー1人）と設定した。そして、後述で示すが、バスケットボールのメインゲームは4対4で行う設定とした。このようにすることでバスケットボールへ移行する際のゲーム様相などをイメージするにあたり、より関連づけて学習することができるのではないかと考え、フィールドプレーヤーの人数をそろえることとした。齋藤（2014）は、バスケットボールを題材としてゲームパフォーマンスをプレイヤーの人数と関連づけて検討し、人数を少なくすることで位置取りに対する生徒の意識（自己評価）が高くなることを示している。このこと

表3 単元計画表

時間	教材	項目	学習内容
1	ハンドボール	オリエンテーション① チーム編成 スキルアップドリルガイダンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 学習のねらい、進め方の確認</li> <li>● グループ分け(役割分担)</li> <li>● キャッチ&amp;スロー、シュート、Penetrationゲーム</li> </ul>
2 } 3		スキルアップドリル タスクゲーム 適応ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ハーフコート1対1 (on the ball)</li> <li>● ハーフコート2対2 (off the ball)</li> <li>● ルール確認 (ウォーキングハンドボール)</li> </ul>
4 } 6		スキルアップドリル タスクゲーム メインゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ハーフコート2対2 (off the ball)</li> <li>● オールコート4対4 (cooperation)</li> <li>● 5対5</li> </ul>
7		まとめ① オリエンテーション② スキルアップドリルガイダンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ハンドボールの動き方まとめ</li> <li>● 学習のねらい、進め方の確認</li> <li>● シュート、ドリブル vs ディフェンス 1対1リバウンドゲーム</li> </ul>
8 } 9	バスケットボール	スキルアップドリル タスクゲーム 適応ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ゴール下1対1 (on the ball)</li> <li>● オールコート2対2 (off the ball)</li> <li>● ルール確認 (ウォーキングバスケットボール)</li> </ul>
10 } 13		スキルアップドリル タスクゲーム メインゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>● オールコート2対2 (off the ball)</li> <li>● ハーフコート3対3 (cooperation)</li> <li>● 4対4</li> </ul>
14		まとめ②	<ul style="list-style-type: none"> <li>● バスケットボールの動き方まとめ</li> <li>● 共通の動き方のまとめ</li> </ul>

から、少ない人数でゲームを行うことは、「判断の学習」ととらえるボールを持たないときの動きがよりわかりやすくなるねらいとして採用した。以上の考え方からメインゲームでのプレイヤー人数を少なくするため、コートの設定を通常より小さいサイズに設定した（縦 30m、横 15m）、このコートでゲームを行うことでボールにさわ  
る機会を増やし、さらに空間を広く使うことをねらった（図4 藤本 他, 2017）。

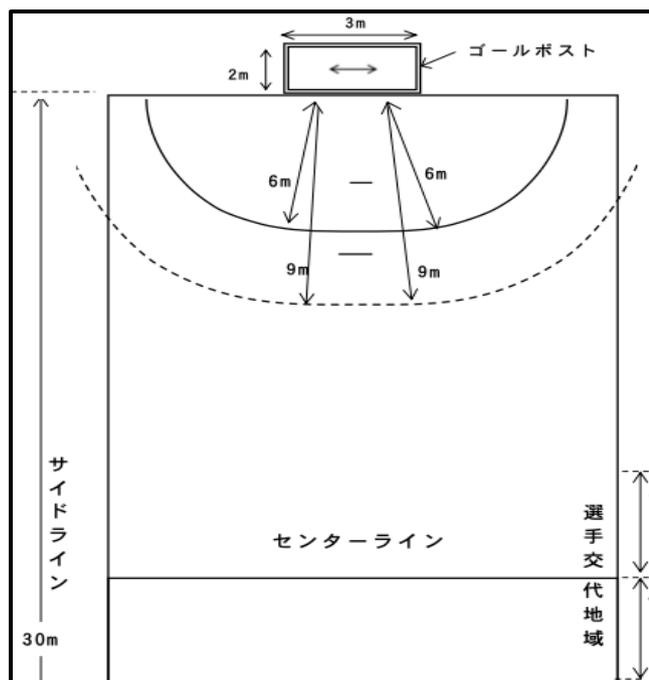


図4 ハンドボールコート設定

### 3. 2. 2 スキルアップドリルとタスクゲーム

前述のように「判断の学習」に取り組ませながらその各段階に必要な「技術の学習」を取り上げて実施していく、メインゲームでそのパフォーマンスが発揮されるようにしていかなければならない。そこで、最初に「技術の学習」として行うスキルアップドリルでは、ゲームを行うにあたり最低限必要であると考えたスキルとして以下の3つのプログラムを行うことにした。

- ① キャッチ&スロー
- ② シュート
- ③ Penetration ゲーム

「技術の学習」としては、ボール操作を向上させる必要がある。そして、中学1年次の実践によって攻撃における素早いパスがゲームで必要であることも明らかになった。ゆえに①キャッチ&スローとして2人組で向かい合って「キャッチしたらすぐに投げる」という課題に取り組みせ、素早くボールを投げるための捕球方法について考えながらその向上を図った。この取り組みによって、

メインゲームで捕球後にシュートやパス、ドリブルの選択や判断が素早くできるようになるのではないかと考えた。次にハンドボールでは、得点を取るために②シュートは必要不可欠な技術であろう。そこで、ジャンプやステップを入れながら“1バウンドで”ボールを投げる動作についてもドリルとして行った。ここではゴールへシュートをするのではなく、2人組で向かい合ってお互いに投げることで、コントロールや1バウンドのさせかたなど、複合的に考えて投げることをねらいとした。結果的には1バウンドをさせる意識が、ゲームの場面でパスにも生かされていることがうかがえた。最後に「判断の学習」に必要なスキルとして、③Penetration ゲームを課題とした。これは、タグラグビーで使用するタグをつけて行う6mラインの中へ侵入する（侵入を阻止する）課題のゲームである。メインゲームと同じ4対4で行い、ベースボール型ゲームのように表裏で攻守の交代をして1回約15秒の試合時間の中で攻撃側は6mラインの突破を試み、守備側は突破される前にタグを取って阻止するゲームを行った（図5）。このPenetration ゲームはボールを持たないときの動きとして、スペースに移動する動きや、その反対に味方のためにスペースを創出する動きを身につけることをねらいとして行った。



図5 Penetration ゲーム

タスクゲームは1対1の攻防から始めて2対2へと移行し、メインゲームへとつなげるように計画をした。最初に1対1では、オン・ザ・ボールの動きを抽出して学習するゲームとして実施した。その時に守備側は、オフ・ザ・ボール（ボールを持たないときの動き）となるが、相手とゴールを結ぶ直線上の間に立つことを第1に考えて動くという基本的な守備の動き方を学ぶこととなる。そして、次に2対2のゲームではオフ・ザ・ボールの動きを抽出して理解するプログラムとして実施した。攻撃側ではボールを持たないときの動き方に焦点をあてて判断の学習を行い、一方の守備側は前述の基本的な動き方に加えて、相手のボールを持たない人をカバーするため

の位置を考えて動く判断の学習ができる。このように、タスクゲームでは段階的に人数を増やしていくこととした。グリフィン 他 (1999) は生徒が戦術的な理解を高めたときに、ゲームの中に複雑な戦術的課題を次第に組み入れるようにするべきであると述べている。これを根拠として、タスクゲームでプレイする人数を段階的に増やすことで判断の学習が複雑化するのではないかと考えた。そして、より理解を高めるためにこのような学習プログラムを実際に行うこととした。一方で、2対1などで行うタスクゲーム、いわゆるアウトナンバーでのゲームは取り入れないこととした。森 (2016) は、アウトナンバーゲームを計画してしまうと、「空いている人」ありきで「空いている人」を生み出す学習にならないと述べている。このことから、判断の学習の複雑化とは、空いている人やスペースを作り出す動きに大きな手がかかりがあると考えた。ゆえに、タスクゲームはイーブンナンバーにこだわったプログラムとした。

最後に、長嶺 (2015) によると、タスクゲームとドリルゲームを往還的に行わせることで、個人技能の向上に成果のある授業展開となる。したがって、以上で説明したスキルアップドリルは「W-up ドリル」として、タスクゲームは「ゲームアプリケーション」として単元計画 (表3) に示すように、往還的な取り組みとなるような構成とした。

### 3. 2. 3 メインゲーム

メインゲームにおける課題設定について、「戦術アプローチ (グリフィン 他, 1999)」の考え方に基くと、大きくは攻撃と守備の局面の2つの課題に分けて考えることができよう。そこで、今回は守備の課題から取り上げ、その後に攻撃の課題に取り組む学習プログラムを実践した。森 (2016) は、ゲーム様相を発展させるためには守備の学習も必要となり、守備はボール操作技能の習熟を必要としないので、意図をすればすぐにできることが多いと述べている。この考え方を元に、前述のタスクゲームと関連づけながら、守備の動き方の課題から取り組ませることとした。ここでは以下に示すように、課題解決の手掛かりと考えられることを3つの項目にして教師から生徒へ提示した。

- ① ボールへつめる。
- ② 人につく。
- ③ スペースを守る。

集団で連携して守備の動きをするとき、コート内で自分が立っている位置やボール (を持っている人) との距離によってその動き方(役割)は異なるはずである。しかし中には、どのように動けばいいかわからない生徒も少なくない。そこで、タスクゲームで取り組んだオフ・ザ・

ボールの動き方と関連づけて、守備を行う対象はボール、人、スペースであるにとらえ、自分はどれをカバーしなければならないかを判断する学習が必要なのではないかと考えた。その判断の材料として前述の3つを選択肢として提示し、ゲームの状況によって自ら判断して動くことを課題とした。

以上の守備の課題に取り組ませた後に、攻撃の動き方についての課題に取り組ませた。守備の動き方と同様に、以下のように攻撃についても教師から3つの課題解決のための手掛かりを提示した。

- ① 斜めに動く。
- ② 後ろへ下がる。
- ③ 味方との距離。

攻撃局面の課題は守備を突破して得点を取ることであろう。そのためには、シュートが打てる位置、その前にパスがもらえる位置へ動く必要がある。すなわち、スペースを創出し、活用することを理解する必要があると考える。戦術理解が未熟なゲームでは、前進するだけの縦の動きばかりが目立つ。したがって、スペースを創出するために、斜めや後ろへ動くことを意識させることで理解できるのではないかと考えた。また、それによって創出したスペースを活用することは、ボールを持っている味方との距離の遠近を考えながら動くことで理解していくことをねらいとした。

### 3. 2. 4 ハンドボール単元の全体像

以上より、ハンドボール単元の学習プログラムをまとめると、以下のように表すことができる (図6)。スキルアップドリルとタスクゲームは往還的な取り組みとなるような設定とした。また、タスクゲームは習熟度に応じてプレイヤーの人数を増やしていくことからメインゲームへとつなげていくプログラムの実践を行った。

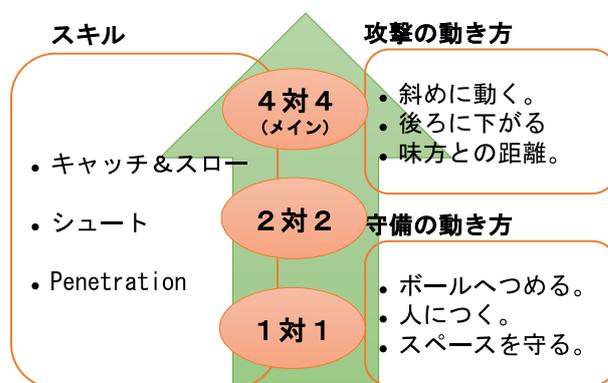


図6 ハンドボールの学習プログラム

### 3. 3 バasketボールの構成

#### 3. 3. 1 教材観

ハンドボールの教材観でも示したように、Basketボールのメインゲームは4対4で行うこととした。通常の設定より1人少なくすることで位置取りに対する生徒の意識（自己評価）が高くなる（齋藤，2015）ための、スペース創出がより簡易化されるのではないかと考えた。また過去の私のBasketボール授業の実践において、攻防を展開する中で5人目のプレイヤーがゴール下などで待ち伏せをし、攻守のどちらかにしか機能していない場面が多く見られた。このことから、人数を減らすことで攻守どちらにもチーム全員で関わり、連携しなければならない状況が発生すると考えた。一方、コート大きさは、ハンドボールのように小さい設定にはせず、規定のコートとした。以上より、少ない人数による規定のコートでゲームを行うことで、スペースを活用しながら自らの役割を考えてプレイできるのではないかと考えた。

#### 3. 3. 2 スキルアップドリルとタスクゲーム

ハンドボールのプログラムと同様に、ゲームを行うにあたり最低限必要であると考えた「技術の学習」として、以下の3つをスキルアップドリルに設定をした。

- ① シュート
- ② ドリブル vs ディフェンス
- ③ 1対1リバウンド

Basketボールで「技術の学習」を取り上げる際の第一は、①シュートであると考えた。なぜならば、ハンドボールのシュートのようなスピードや力強さよりは、コントロールが必要となるからである。そして、この技能は試行を繰り返すことで向上できることだと考え、授業の最初には必ず取り組ませる課題とした。なお、制限区域の外側の様々な位置からたくさんシュートをするように指示をして、ゲームにおいても活用できる技能としての向上を図った。

次に、Basketボールはハンドボールと比べて、ドリブルを多用して相手陣内へ侵入を図ることも独自の技能であると考えた。それに合わせて、ドリブルを阻止するための守備の動き方も学習するねらいとして、②ドリブル vs ディフェンスというスキルアップドリルを設定した（図7）。このドリルの課題は、攻撃側のドリブル突破と守備側のドリブル阻止である。ここで注意すべきことは、先に述べたようにBasketボールは、ゴール型種目の中で「身体妨害」がないものとして分けられていることである（表2）。ゆえに、守備側がドリブルを阻止する動きの中で、攻撃側のプレイヤーと接触してはならない。したがってこのような局面における動き方

は、手を広げて（ハンズアップ）バックステップで後退しながらボールを奪う機会をうかがうことであろう。反対に、攻撃側は守備側のプレイヤーにボールを触れさせないように、ボールと相手の間に自分の体を入れて前進することが求められる。このようなドリブル技能は守備側のプレイヤーをイメージしてこそ理解できるものと考え、ドリルとして繰り返し取り組ませた。



図7 ドリブル vs ディフェンス

最後にBasketボールでは、攻防が切り替わるタイミングにリバウンドの局面があると考えられる。したがって③1対1リバウンドと題して、リバウンドを取る技能を高めるスキルアップドリルに取り組ませた（図8）。ゴール下で、バックボードに向かって前後に並び、前の方はボードへボールを投げ当ててすぐにシュートをブロックする（手を挙げる）。反対に、後ろの方はボードに当たったボールをキャッチして素早くシュートをするというドリルである。生徒たちはタグラグビー、ハンドボールと実践を重ねてきた。しかし、自分の頭より上にあるボールを争奪することは、Basketボールで初めて



図8 1対1リバウンド

取り組むことになるのとらえた。ゆえに、リバウンドを争奪するスキルアップドリルに取り組むことで、メインゲームにおける攻防の展開がより活性化されると考えた。

タスクゲームはハンドボールと同様に1対1の攻防から始め、プレイする人数を段階的に増やす方法で実施した。また、オープンナンバーにこだわったプログラムとすることも、ハンドボールと同様に行った。メインゲームへとつなげるために実際に行ったタスクゲームは以下の3つである。

- ① ゴール下1対1
- ② オールコート2対2
- ③ ハーフコート3対3

まずは①ゴール下1対1での攻防である。対戦する2人が3ポイントライン外側に横並びとなり、第3者が後方からバウンドさせたボールを投げ入れる。2バウンド目にお互いにボールを取りに動き出し、ボールを取った方が攻撃、取れなかった方は守備を行うゲームである(図9)。このゲームは、まず状況に応じて攻撃(オン・ザ・ボールの動き)と守備(オフ・ザ・ボールの動き)のどちらを行うかについて判断することが求められる。そして、攻撃側はドリブルを活用しながら守備を突破してシュートまで持ち込むことが課題であり、守備側は相手を突破させずにシュートを阻止する、またはリバウンドを取ることが課題となる。このタスクゲームによって、スキルアップドリルで学習したことを活用して攻撃はドリブルとシュートの認識を、守備側はシュートを外させてリバウンドを取る認識を学ぶことができると考えた。



図9 ゴール下1対1

続いて、2対2のタスクゲームである。このタスクゲームの特徴は、オールコートで行うことにある。ハンドボールで行った2対2のタスクゲームと同様に、ここで課題はオフ・ザ・ボールの動きである。守備側では相手のボールを持っていない人をカバーするための位置を考えて動く判断が求められる。一方で、攻撃側はボール

を持たないときの動きとして、ボールを持っている味方よりも前へ走ることが第1の原則であり、素早く相手ゴールへ走ることが求められる。そして、オールコートで行うことで、攻守の切り替え局面で適切に判断して動くことが追加されると考えた。したがって、②オールコート2対2と題して、オフ・ザ・ボールでの動き方を学ぶ学習に取り組ませた。しかし、運動負荷はかなり高いため、1回のゲーム時間を1分程度に設定して、チームでプレイヤーを入れ替えながら繰り返し行うようにした。

タスクゲームの最後は、③ハーフコート3対3と設定した。ベースボール型のルールのように裏表で攻守交代制とし、守備側がボールを奪取するかボールがコートの外に出た場合に3ポイントラインの外側から攻撃を再開するルールで行った。ゲーム時間は1分30秒に設定し、チーム同士で交互に攻防を展開させた。このタスクゲームの課題は、速攻ではない攻撃の組み立てを考えることである。そして、「スクリーン」などのような味方同士の距離を近くして守備を崩す動きを引き出し、オフ・ザ・ボールの動き方を連携して行うことを学習するプログラムとして設定をした。一方で、守備側も3人でボール、人、スペースのいずれかをカバーしなければならないかを判断する学習ができると考えた。

以上のプログラムをハンドボールの学習と同様に、スキルアップドリルは「W-up ドリル」として、タスクゲームは「ゲームアプリケーション」として往還的な取り組みとなるような構成とした(表3)。

### 3. 3. 3 メインゲーム

ハンドボールからバスケットボールへ移行する際の懸念は、ゲームで身体接触をしないことが理解できているかということであった。前述のように、バスケットボールはゴール型種目の中で「身体妨害なし」に分類されており、その点においてハンドボールと大きな違いがある(表2)。特にハンドボールで実践した守備の動き方をそのままバスケットボールで行うと反則であり、また事故やけがにもつながってしまうだろう。しかし、今回のプログラムでスキルアップドリルの②ドリブル vs ディフェンスや③1対1リバウンドのように、オン・ザ・ボールの技能と合わせてオフ・ザ・ボールの技能も取り上げて繰り返し行わせた。ゆえに、メインゲームを行う際には目立った身体接触は見られなかった。スキルアップドリルとタスクゲームを往還的に取り組むことでその効果があったものと推察する。

バスケットボールもハンドボールの実践と同様に、守備の課題から取り上げて攻撃の課題へ移行する学習プログラムを実践した。したがって、教師から生徒へ提示する課題解決の手掛かりの内容もハンドボールと同じ項目

で設定し、攻守それぞれ3つずつとした。そのような設定から、ハンドボールで学習したことを生かしてバスケットボールの学習が進められるのではないかと考えた。主な守備の課題は、リバウンドを取るためにゴール下のスペースを埋めることであると考えた。そこで、ボールに寄せることや人につくことと合わせて、ゴール下のスペースを埋めることをチーム内で役割を考えながら判断していくことを課題とした。一方で攻撃は、守備を突破するために味方同士が離れた距離でパスをもらうことに加え、互いに近づいて相手の守備を乱すことを課題として考えさせた。いわゆる「スクリーン」といった動き方がゲームの中で生まれるように、味方同士の距離を近づけてパスやドリブルへと展開していくことを意識的に実践させた。いずれの攻守の課題においても、オフ・ザ・ボールでの動き方について状況に応じて判断をする学習を積み重ねることで、ゲームに必要な動き方を理解していくものであると考えた実践とした。

### 3. 4 バスケットボール単元の全体像

以上より、バスケットボール単元の学習プログラムをまとめて以下に示す。(図 10)。スキルアップドリルとタスクゲームの往還的な取り組みや、タスクゲームで段階的に人数を増やしてメインゲームへとつなげていくプログラムはハンドボールと同様の設定で行うこととした。

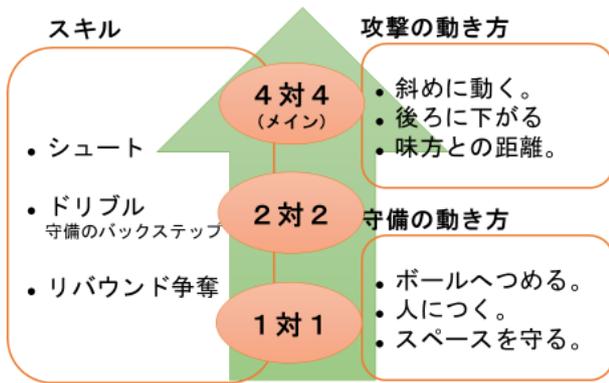


図 10 バスケットボールの学習プログラム

## 4. 結果と考察

前述のように、戦術の「動きの形」(佐藤・浦井, 1997)に着目をして、様々な課題を設定した。また、その戦術を攻撃と守備の2つの局面に分けて考えた。ハンドボール、バスケットボールそれぞれの学習を終えた後に、攻撃と守備の動き方(形)として大切だと感じた事柄を、最大3つの項目で自由記述による回答を得た。その記述データをもとに、テキストマイニング (UserLocal 社)

を利用して分析を行った。そして、共起ネットワーク図を表した(図 11)。各単語の上の円の大きさは出現回数を表しており、その円が線で結ばれているのは共通に出現しているということがわかる。また、着目すべきと考えたところについて、大きな円でそのまとまりを示した。

### 4. 1 ハンドボールの動きの形

守備の動き方については、①ボールへつめる、②人につく、③スペースを守るという3つの手掛かりを生徒へ提示してメインゲームを行った。ここでは守備の際にコート上で立つべき位置についての記述が多く見られた。第1に相手との対峙するときの位置についての記述が多かったことがうかがえる。「相手とゴールの直線上に立つ。」という記述に代表されるように、ボールを持った相手と対峙するときは、後ろにゴールがある延長線上に立つことを意識して実践した様子が見てとれる。第2として、仲間同士で連携して守るための方法についての言及が見られた。「ラインを作る。」といった記述が多くあり、ゴール前の6mラインに沿って4人が曲線を描いた守備ラインを形成して守ることの必要性についての気づきが見られた。また、「ライン」の記述に共通して「マーク」や「パスカット」といった記述もうかがえる。このことからボールを持っている人だけを見るのではなく、持っていない人をマークすることや、空いているスペースを埋めてパスコースを塞ぐことも必要な守備の動き方として考えていたことがわかる。

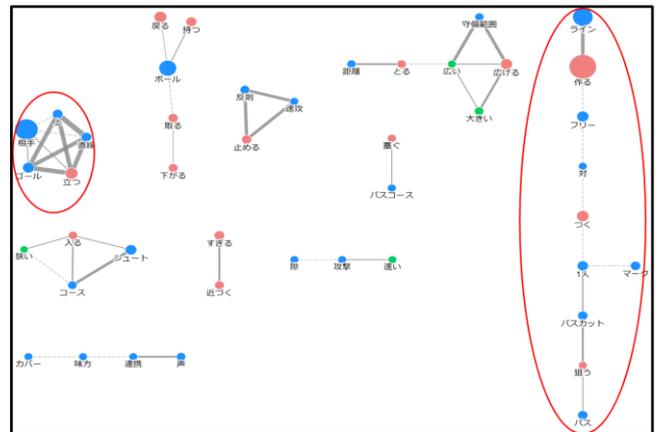


図 11 ハンドボール守備の動き方(共起)

一方で攻撃の動き方は、①斜めに動く、②後ろに下がる、③味方との距離という3つの手掛かりをもとにメインゲームを実践させ、ふりかえりの記述から共起の関係を表した(図 12)。「パスをつなぎながらシュートを狙う。」という記述に代表されるように、パスを展開させてからシュートへつなげる意識を持っていたことがわか

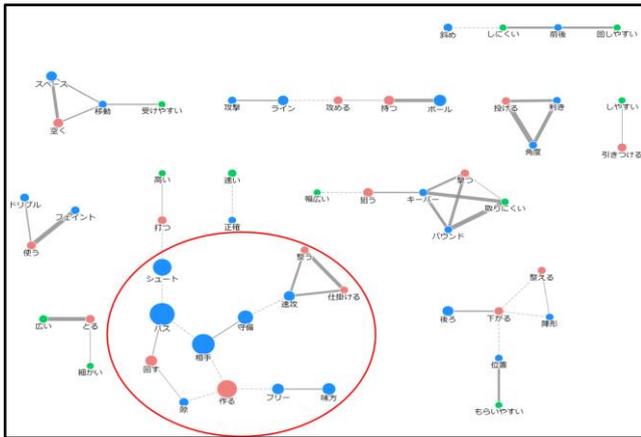


図12 ハンドボール攻撃の動き方（共起）

る。また、「フリーな味方にパスをしたり、後ろに戻したりする。」や、「相手の守備ラインが整っていなかったら速攻。」といった記述による「フリー」や「速攻」という単語からは、次のようなことが理解できたと言えよう。それは、ボールを持っていない人が相手のマークをはずす動きの必要性を理解したことである。続いて、相手の守備陣形から効果的な攻め方を考え、速く攻めるという判断もできていることがうかがえる。攻撃におけるオフ・ザ・ボールの状況を判断する動き方について、理解を深めることができたと言える。

以上より、ハンドボールの動きの形で学習したことについて、見えたことをまとめる。

- 守備の動き方では、相手と対峙したときに自分はどの位置に立って守るべきかを考えて動くことができた。それに合わせて、仲間同士で連携して守備の「ライン」を作り、ボール・人・スペースの関係を見ながら自分の役割を考えて動くことができた。
- 攻撃の動き方では、パスをつなぎながらシュートをする意識を持つ中で、オフ・ザ・ボールにおける動きによって、突破を試みる動き方を理解することができた。さらに、相手の守備の陣形によって攻撃のスピードを変えることも効果的であることを理解することができた。

#### 4.2 バスケットボールの動きの形

守備の動き方(図13)では、ハンドボールと同様に「ラインを作る。」という記述が多く見られ、仲間同士で連携して守る意識でゲームを実践していたことがうかがえる。しかし、その「ライン」の陣形はハンドボールとは異なる形が見えてきた。生徒の記述では、「横1列のラインではなく、リバウンドなどを意識した三角形型。」や、「三角形のラインを作り、ゴール前、ボールを持っている人、ボールを持っていない人に分担してマークす

る。」といった内容が見られ、ハンドボールで行った曲線の陣形ではなく、その線がつながって三角形の陣形を意識するように変わったと考えられた。つまり、バスケットボールの守備は、ハンドボールでは横または限られた範囲での背後(6mライン曲線カーブの角度分)を範囲として意識して動くものが、前後左右360度の範囲をカバーする意識の動きに発展したと言えるのではないだろうか。さらに、「ゴール下に位置をとり、リバウンドを獲る。」や、「マンツーマンで守り、パスを出しにくくする。」という記述からは、ボール・人・スペースの3つの手掛かりをもとに、自分の役割を判断して動くことができたと考えられる。

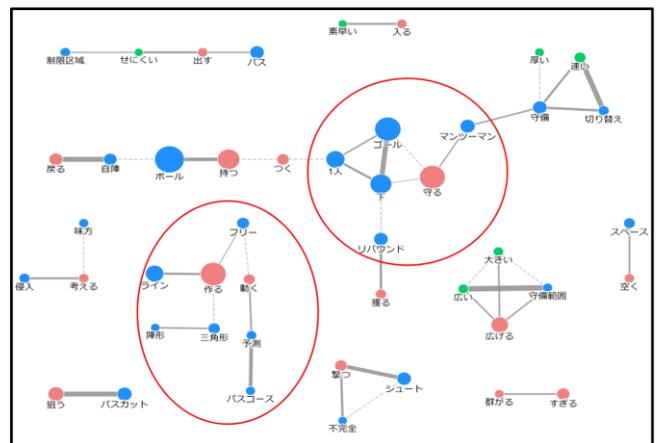


図13 バスケットボール守備の動き方（共起）

攻撃の動き方(図14)は、ハンドボールより複雑な動きが必要であると感じ、工夫して動いたことが見えてきた。まず、「後ろ、斜めなど相手にマークされないように動く。」という記述が表すように、オフ・ザ・ボールの場面で相手のマークをはずすために、前後左右360度の範囲を活用する動き方見えた。また、「味方がシュエ

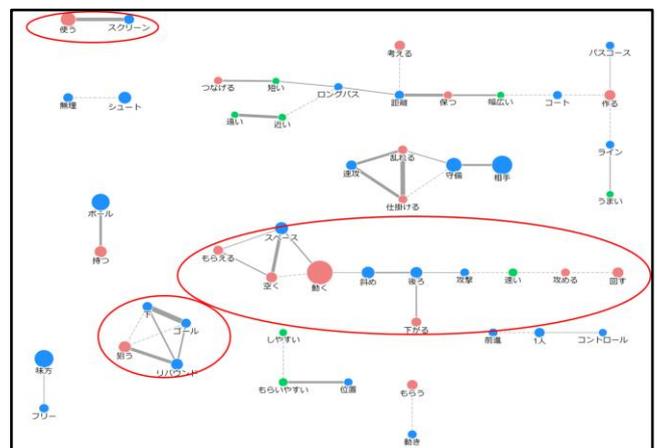


図14 バスケットボール攻撃の動き方（共起）

トをしたら1人はゴール下でリバウンドを狙う。」という記述からは、ゴール下の攻防は得点が左右する重要な局面だと認識していたことがうかがえる。このことは前述の守備の動き方にも共通すると考えられ、リバウンド争奪はゲームで重要な動きだとわかる。ゆえに、スキルアップドリルで③1対1リバウンドを実践したことで、それに関連してゲームで意識をして動くことができたと言えよう。さらに、「味方同士の距離感を考え、スクリーンを使う。」という記述も見られた。これは味方同士の距離を近づけて、相手守備のミスマッチを誘導する動きを意図的に行ったと考えられる。ゆえに、攻撃におけるオフ・ザ・ボールの動き方では、自分が相手のマークをはずす動きだけではなく、味方のマークをはずすことも考えて動くようになったと考えられる。

以上より、バスケットボールの動きの形を学習して、見えたことをまとめる。

- 守備の動き方では、三角形の陣形を意識するようにならなると考えられた。つまり、前後左右 360 度の範囲をカバーする意識の動きへとハンドボールから発展したと考える。また、ボール・人・スペースの3つの手掛かりから、自分の役割を判断して動くことができたことが見えた。
- 攻撃の動き方では、オフ・ザ・ボールの場面で相手のマークをはずすために、前後左右 360 度の範囲を活用して動く認識が見えた。また、ゴール下の攻防は得点が左右する重要な局面であり、リバウンド争奪の重要性を理解することができた。さらに、自分が相手のマークをはずす動きだけではなく、スクリーンを活用して味方のマークをはずすことも考えて動くようになった。

#### 4. 3 共通する動きの形

ハンドボールとバスケットボールで共通する動きの形についての回答では、「攻守の切り替え」が頻出語として多かった。また、「守備」についての記述が多かったこともわかる(図14)。生徒の記述には「攻守の切り替えを速くすること。」といった内容が多数見られ、攻撃と守備の局面の判断から、速い動きによって切り替えることが共通していると考えたと見られる。(図15)。そして、次に注目すべきは「守備」の記述が多かったことである。「相手にボールが渡ったらすぐに守備の陣形を作る。」、「ラインを作って守備をする。」という記述にあるように、守備の局面における動き方について共通することを見つけたようであった。そこでは「ライン」という言葉を使って、味方同士で連携して動くことが理解できたが見えてきた。そして前述の考察からわかるように、ハンドボールは6mラインに沿った曲線の陣形

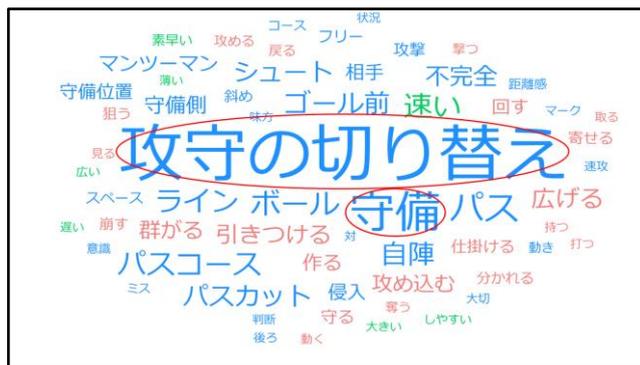


図14 共通する動きの形(ワードクラウド)

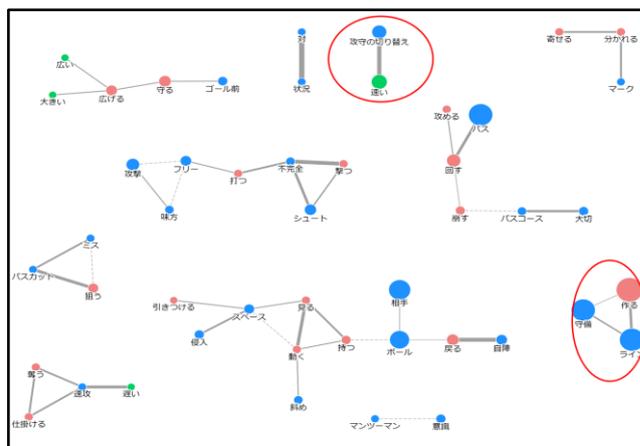


図15 共通する動きの形(共起)

が理解できたと考えられる。一方でバスケットボールはそのラインの線がつながり、三角形の陣形として理解できたと言えよう。

以上より、ハンドボールとバスケットボールで共通する動きの形について、以下の内容が学習できたこととしてまとめることができよう。

- 攻守の切り替えを速くすること。
- 守備における「ライン」を意識した陣形。

#### 4. 4 “ハイブリッド・ユニット”の有用性

ハンドボールからバスケットボールへ移行する“ハイブリッド・ユニット”単位では、スキルアップドリルとタスクゲームを往還的に取り寄せた。また、タスクゲームでは段階的に人数を増やしてメインゲームへとつなげた。さらに、メインゲームは守備の動き方の課題から攻撃の課題に取り組ませることとした。以上の取り組みから、攻守の切り替えを速くすることと、守備における「ライン」を意識した陣形を共通の動き方として理解することができた。そして、ハンドボールからバスケットボールへ移行したことで、守備ではその陣形が曲線から三角形の形へと発展した。一方、攻撃でも前後左右 360

度の範囲を活用して、より複雑な動き方へ発展することができた。これらはゴール型2種目を組み合わせた“ハイブリッド・ユニット”単元によって、課題発見、問題解決の過程を通して、その動きの形についてよりわかりやすく学習することができたと結論づけることができよう。

## 5. まとめと今後の課題

本研究は、球技ゴール型単元のハンドボールからバスケットボールへ移行する学習プログラムを「動きの形」に着目して設定し、実証的授業を行った。そして、ゴール型領域で“ハイブリッド・ユニット”学習プログラムを提案した上で、両種目に共通する動きの形について整理していくことと、プログラムの学習順序、配列の有用性について分析していくことを目的とした。

単元では、両種目ともにスキルアップドリルとタスクゲームを往還的に取り組ませた。また、タスクゲームでは段階的に人数を増やし、メインゲームへとつなげた。さらに、メインゲームは守備の動き方の課題から攻撃の動き方の課題へ取り組ませることとした。

学習の成果として生徒のまとめの記述から見えたことは、攻守の切り替えを速くすることと、守備における「ライン」を意識した陣形を共通の動きの形として理解することができたことである。また、ハンドボールからバスケットボールへ移行した順序やその内容の配列によって、守備ではその陣形が曲線から三角形へと発展したことが見えた。一方で攻撃では意識を前後左右360度まで広げていき、より複雑な動きへと発展できたことを示せた。

今回は、ハンドボールからバスケットボールへと組み合わせた学習順序で、その内容を考案しての実践を行った。また、先行してラグビーからハンドボールへ移行する学習プログラムの実践についてもその成果を示している(阿部 他, 2020)。しかし、さまざまな種目を組み合わせて、学習順序の有効性について比較をした実践については検証をしていない。一方で、学習指導要領には上記の種目に加えてサッカーがゴール型種目として示されている。サッカーは多くの学校がゴール型教材として取り上げているものと考えられる。ゆえに、サッカーを含めた“ハイブリッド・ユニット”学習プログラムの順序と配列を検討することは次の課題であると考えられる。さらに、球技の他の型での実践や、領域をまたいだ学習プログラムの検証も必要であろう。今後も、“ハイブリッド・ユニット”学習による生徒たちの興味・関心を広げ、生涯にわたる豊かなスポーツライフデザインを育むための実践を続けていきたい。

## 【引用・参考文献】

- 1) 阿部直紀他, 2020, 『ラグビーをスタート教材にしたゴール型学習の可能性—ラグビーからハンドボールへのつながりある学びを目指して—』, 広島大学附属福山中・高等学校 中等教育研究紀要 第60巻 pp.178-189
- 2) グリフィン 他著 高橋健夫 他訳, 1999, 『ボール運動の指導プログラム』, 大修館書店
- 3) 齊藤一彦 他, 2014, 『ゴール型教材・バスケットボールにおけるゲームパフォーマンスに関する研究—人数の違いに着目して—』, 学校教育実践学研究 第20巻 pp.103-108
- 4) 佐藤靖・浦井孝夫, 1997, 『「球技」の特性と分類に関する研究—中学校学習指導要領の分析を中心に—』, スポーツ教育学研究 Vol.17 No.1 pp.1-14
- 5) 清水将, 2016, 『ゲーム・ボール運動の学習理論に関する基礎的検討—21世紀型能力を育成する球技指導プログラムのあり方を考える—』, 岩手大学教育学部研究年報 第75巻 pp.17-30
- 6) 長嶺健 他, 2015, 『タスクゲームとドリルゲームを効果的に結びつけるバスケットボールの授業研究(2)』, 福岡教育大学紀要, 第64号 第5分冊 pp.161-168
- 7) 廣瀬勝弘, 2019, 『学校体育におけるゴール型(陣取りゲーム)のカリキュラムづくりに関する検討—ラグビー・ラグビーの「12年間の学び」に焦点化をして—』, 京都産業大学教職研究紀要 14巻 pp.1-10
- 8) 廣瀬勝弘, 2002, 『ボール運動における学習転移の可能性についての検討』, 鹿児島大学教育学部研究紀要 教育科学編 第54巻 pp.9-19
- 9) 藤本隆弘 他, 2017, 『ハンドボールの良さ・楽しさを追求する授業』, 広島大学附属福山中・高等学校 中等教育研究紀要 第57巻 pp.178-187
- 10) 三輪佳見 他, 2011, 『ボール運動領域におけるゴール型ゲームの系統的指導』, 宮崎大学教育文化学部附属教育実践総合センター研究紀要 第19号 pp.105-117
- 11) 森勇示, 2019, 令和元年度愛知県10年経験者教員研修資料
- 12) 森勇示, 2016, 『体育授業の見方を変える』, 愛知教育大学
- 13) ユーザーローカル テキストマイニングツール (<https://textmining.userlocal.jp/>)による分析
- 14) 文部科学省, 2017, 『中学校学習指導要領(平成29年告示) 解説 保健体育編 体育編』, 東山書房