

3x3の要素を取り入れたゴール型教材の有効性に関する実践的検討

ーゲーム中の意思決定及びボールを持たないときの動きに着目してー

巻島 千夏 (宇都宮大学)

1. 目的

本研究の目的は、フルゲームの緩和修正をしつつも攻守が分離しない構造を持っているバスケットボールの新種目 3x3 (スリーエックススリー/スリーバイスリー) の要素を取り入れたゲーム教材の有効性を検討することである。

2. 研究方法

- 1) 対象者は、栃木県内小学校第6学年1学級40名。授業者は、体育を研究の中心にしている対象学級の担任教諭(教職歴17年)。
- 2) データは、①対象2チームのゲーム映像、②ワークシート(全児童対象 計190枚)、③単元終了後実施のワークシート、④単元終了後に行なった授業者へのインタビュー。③及び④は考察の際に用いる。
- 3) ゲーム映像は、鬼澤ら(2007a, 2008)が作成した「プレー選択の原則及び状況判断力の観察基準」に一部加筆をし、使用した。直面回数と適切なプレイ数を基準に従ってカウントし、鬼澤ら(2008)と同様に、適切なプレイ数÷直面回数×100=適切率(%)という計算から適切率を算出した。ワークシートは、KJ法を用いて文意のまとまりごとに分類し、カテゴリー及びサブカテゴリーを作成した。

3. 結果と考察

全2272プレイが対象となった。プレイをカウントした結果が表1である。鬼澤ら(2008)が行なった3対3オープンナンバーゲームの数値とも比較検討する(表1)。

表1 各意思決定場面における適切率

場面	シュート	パス	ドリブル	サポート
直面回数	369	388	349	1166
適切なプレイ数	308	258	238	744
適切率	83.5%	66.5%	68.2%	63.8%
鬼澤ら適切率	78%	76%	—	34%

1) 適切率が最も高いのはシュート場面であり、シュート場面の意思決定が最も容易であることがわかる(表1)。また、単元終了後のワークシートには、攻守の切り替えとシュートのつながりに関する気づきが書かれており、攻守の切り替えがシュート場面の創出に関わっていると考えられる。

2) サポート場面の適切率は鬼澤らより高い割合で

あった(表1)。3x3では同一のバスケットを競争しているため、攻守交替の際、動かずに同じ場所に居続けられるということが要因だと考えられる。

3) シュート場面の直面回数の割合は本研究が高い値を示した(表2)。3x3の構造により、相手ディフェンスの準備が完了する前に攻撃を開始できることや、中間局面の省略により、シュートエリアでのプレイが大半であることが要因と考えられる。

4) ワークシートは表3のように分類された。

【ボール操作】では、「パス」の出現回数が最多であった。このゲームではボール操作の中で、パスへの関心が最も高かったと考えることができる。

5) 児童が考えたフォーメーションの中に速攻のような記述が見られた。走りながらボールを操作するというようなオールコートでの速攻の難しい要素を解消し、ハーフコートでも速攻場面に出会うことができるゲームであることが発見された。

表2 各直面回数の割合の比較

	シュート	パス	ドリブル
本研究	19.2%	20.2%	60.6%
鬼澤ら	3.4%	21.4%	75.1%

表3 ワークシート記述の分類

【カテゴリー】	「サブカテゴリー」
【ボール操作】	「シュート」「パス」「ドリブル」
【ボールを持たないときの動き】	「ボールを持たないときの動き」「どうせんぼ、邪魔をする」「リバウンド」
【連携プレイ】	「速攻」「攻撃のフォーメーション」
【ディフェンス】	「ディフェンス」

4. 結論

本研究では、3x3の要素を取り入れたゲームの特徴が明らかになった。それらのことをゴール型教材に求める場合、3x3の要素を取り入れたゲームを新たなゲーム修正の形として教材に取り入れる意義があるものと判断する。

5. 主な参考文献

- 1) 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オープンナンバーゲームの比較ーゲーム中の状況判断力及びサポート行動に着目して。体育学研究, 53(2): 439-462.