

# 小学校におけるハンドボールタイプのゲーム指導に関する検討

## －作戦タイムにおける ICT 活用の有効性－

市村 嘉夢 (信州大学)

### 1. 目的

V字ハンドボール(岩田, 2012)は、V字型にゴールを設定することで、正面からだけでなく、サイドからもシュートすることができ、加えて3対2のアウトナンバーで行うことにより攻撃側の判断が緩和された「簡易化されたゲーム」である。ゴール型ゲームは、守備の状況に応じた判断が非常に複雑である。そのため、自己や仲間のゲーム中の動きや判断の適否を振り返り、改善していくことが不可欠である。

そこで、本研究では「ICTを用いた自分たちのプレイのフィードバック」を通して、パフォーマンスの変化について検討することを目的とした。

### 2. 研究方法 (MS ゴシック 10.5 ポイント)

- ・対象者：千曲市立H小学校6年生児童(24名)
- ・単元の概要：全7時間の中で、単元を通して、ゲームをアプリケーションで撮影し、ゲーム後に動画を見ながら作戦タイムを位置づけた。
- ・分析項目：①攻撃パターン(A：ゴール前の有効空間でマークされずにシュート，B：明らかに適当でない空間や状況からシュート，C：シュートにつながらない)の出現回数と頻度，②シュート成功時の平均パス回数，③作戦タイムの発言とゲームパフォーマンスの関連。

### 3. 結果と考察

特定の1チームを抽出し、分析・考察を行った。①攻撃パターンの出現回数と頻度をまとめると、表1のようになる。

表1 攻撃パターンの出現回数と頻度

	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
A	6 (54.5%)	6 (35.2%)	2 (8.3%)	12 (38.7%)	8 (22.8%)
B	4 (36.3)	5 (29.4%)	9 (37.5%)	8 (25.8%)	17 (48.5%)
C	1 (9.0%)	6 (35.2%)	13 (54.1%)	11 (35.4%)	10 (28.5%)

表1の結果から、A、B、Cの割合において大きな変化は見られなかった。これはディフェンスの能力の向上によるものと考えられる。

②第3時以降のシュートが成功した攻撃時のパスの平均回数をまとめると、表2のようになる。

表2 シュート成功時の平均パス回数

第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
6.00	6.30	3.44	2.84	3.27

表2の結果から、第3時、第4時はパスの回数が多く、第5時から第7時にかけて、パスの回数が減少していることがわかる。第3時、第4時にはV字型ゴールになったことに加え、ディフェンスが両サイドに1人ずついるような形をとることが増え、シュートチャンスが生まれづらくなっていた。その後、単元後半では要領をつかんだディフェンスに対して、シュートチャンスを早く作り、得点を決めることができていくことがわかる。また、①の結果も含めると、パス回数が減少しつつもAの割合が高くなっていることがわかる。よって、オフenseのシュートチャンスを生むための動きが変化したことに加え、状況判断能力が向上したと推察できる。

③作戦タイムの発言内容が後のゲームパフォーマンスにどう影響されたかを分析した。

例①：第1時の話し合いで「サイドが(ディフェンスから)遠い」と話していた。その発言をしたK君は、第1時にはディフェンスが目の前にいるのにシュートを打った場面が攻撃回数6回のうち2回あった。しかし、第2時には、攻撃回数5回のうち自分がシュートをした回数が0回、サイドにアシストをした回数が2回であった。

例②：第4時の話し合いの際に「マークされているサイドのプレーヤーがセンターに近づいてボールをもらったら、センターにいた人がサイドに戻ろう」という話し合いがされた。話し合いの後、ポジションチェンジの動きが生まれ、ディフェンスのマークを引きはがしながらチャンスを作ることを試みることができた。