

バスケットボールにおける役割付与がプレイヤーの ボールを持たないときの動きに及ぼす影響

土田 了輔*・與那嶺 響**・伊藤 雅則**・阿部 敏也**・北澤 太野**

(平成22年9月30日受付；平成22年10月29日受理)

要 旨

この研究は、役割付与が女子中学生の「ボールを持たないときの動き」にどのような影響を与えるかを研究することを目的とした。

結果、単元を通して「ボールを持たないときの動き」の出現頻度は優位に増加することが判明した。また、映像の観察者の印象分析では、「ボールを持たないときの動き」は、単元を通して徐々に明確に表れるようになることがわかった。

これからの結果から、役割付与を念頭に置いた今回の戦術アプローチは、学習者が「ボールを持たないときの動き」を改善するのに役立つことが判明した。しかしながら、未熟練者が「ボールを持たないときの動き」を会得する必要があるが本当にあるのかという問いに対する答えは見つかっていない。今後は、その点についての研究が必要となるであろう。

KEY WORDS

戦術アプローチ Tactical approach 役割付与 Role assignment ボールを持たないときの動き Off the ball movements

1 緒 言

2008年に改訂された我が国の学習指導要領における体育5、6年生のボール運動（ゴール型）では、ゲーム中の「ボール操作」や「ボールを持たないときの動き」が明記された。このボールを中心とした攻撃の枠組みは、Bunker and Thorpe⁽¹⁾を中心としたTeaching Games for Understanding (TGfU) に端を発した欧米のボールゲーム指導の趨勢に色濃く影響を受けている。この考え方は、学習者がゲームと練習を繰り返しながらゲームを理解し（Game appreciation）、戦術的気づき（Tactical awareness）をなし、状況にあわせた適切な判断（Making appropriate decisions）、スキル行使（Skill execution）、パフォーマンス（Performance）へと結びつけるモデルを示し、ゲームの文脈から外れた技術習得中心の指導法を批判した。

この流れは、Griffin et.al.⁽²⁾、Lauder⁽³⁾らに代表されるように世界に流布し今日に至っている。我が国においてもゲームパフォーマンスの向上を狙った研究⁽⁴⁾⁽⁵⁾⁽⁶⁾や実践⁽⁷⁾⁽⁸⁾⁽⁹⁾⁽¹⁰⁾⁽¹¹⁾⁽¹²⁾⁽¹³⁾が散見され、学習指導要領にも大きな影響を及ぼしている。

従来の我が国におけるゲーム、ボール運動、球技（以下、ボールゲームと総称する）の授業が、ゲームの文脈から離れた個人の技術を基礎として取り出したり、学習内容が不明確なままにゲームを実施させていたことに鑑みれば、近年のボールゲーム指導の知見を反映させた考え方の導入は、一定の評価ができる。

しかし、戦術的課題を誇張するために人数やコートに制限を加えることは、場合によっては1人のプレイヤー当たりの役割を不明確なものにする可能性がある。例えば、ゴールがコートの左右に設置された場でのゴール型ゲームと、ゴールが片側に設置され、攻守交代が瞬時に生じないようなゴール型ゲームを想定してみると、事態が想起しやすくなる。仮に前者はフルコートでのバスケットボール、後者はハーフコートでの3 on 3 ゲームと仮定する。前者は、主にゴール下で、ディフェンスリバウンドを確保する者、ボールを前方にドリブルやパスで移動する者、ボール移動を中継する者、シュートを得意として攻撃を中心にする者等の役割が生じる可能性がある。事実、初期のバスケットボールでは、攻撃を専門とするフォワード、攻防双方に関わるセンター、守備専門のガードの3つのポジションがあったことが報告されている⁽¹⁴⁾。しかし、ハーフコートの3 on 3 では、ゲームを中心的にコントロールする者がいたとしても、ほとんどの場合、ボールを受け、パスをした後は、ただちに他の場所へ移動して、再びボールを受けやすくなり（サポート）、もう1人のボール非保持者にスクリーンをかけてノーマークを作ったり、場合によってはボールから離れて、ボール保持者の攻撃空間を広く保つ必要が出たりする。これらの攻撃に加え、攻守が交代した後は、防御を余議なくされる。つまり、ゲーム内での人数が少なくなれば、プレイヤーがボールに接触する機会は

*芸術・体育教育学系 **上越教育大学（修士課程）

増加し、授業として実施する場合の学習機会を保障するには都合がよい半面、1人のプレーヤーが同時に背負い得る役割が増加する可能性は否定できない。そればかりか、フルコートでゲームを実施する際と比して、チームの中で各プレーヤーに付与される役割構造が大きく変化することになりかねない。

逆に、ある程度の人数で役割を明確にするよう指導すれば、各々のプレーヤーは、自身の役割遂行という目的意識に沿った行動を取らざるを得ず、そのことが「ボールを持たないときの動き」を促進する可能性がある。もしこれが可能となれば、同一单元内にタスクゲームやドリルゲーム、フルゲームなど、ゲームと名がついているが、構造が異なる場を多数用意する必要性が少なくなり、学習者の混乱も減少することが期待される。

そこでTsuchida et. al.⁽¹⁵⁾は、社会構築主義の立場に立ち、ゲームの参加者相互のゲーム内外における相互作用から多様に立ち現れる現実的課題に対して、学習者が自らの判断によって答えを見い出していけるようなゴール型ゲームの戦術アプローチを開発した。このアプローチは、バスケットボールを、かつてのサッカーに似た攻防分業から開始するように求め、プレーヤー1人あたりの役割負担を軽減し、ゲームの対決状況⁽¹⁶⁾にあわせて徐々にゲームの十全な参加者に近づけるように開発されたものである。

そこで本研究では、中学校の体育授業において、Tsuchida et. al.が開発した役割に重点を置いた、バスケットボールの戦術アプローチを実施し、学習者の「ボールを持たないときの動き」に与える影響を検討することを目的とする。

2 方 法

本研究は、役割意識が学習者に与える影響を、单元前後¹⁾に実施したフルコート4対4のゲーム内における「ボールを持たないときの動き」の出現回数の変化で評価した。「ボールを持たないときの動き」は、熟練者であれば「V-cut」や「L-cut」といった特徴的な動きをするため抽出しやすいが、そもそも未熟練者におけるそれは明確な形を持たない段階のため、非常に判別しにくい。そこで、4人の観察者に対し、①ボールを貰おうとする意思表示が明確な動き、しぐさ（1歩でも踏み出せば動きと見なす。ただし、両足を床につけたままの意思表示は含まない）、②ドリブル速攻に対する並走、④スローインした者が、スローイン後にコートに入った時、明確な意思表示が見える動作、を基準とした。ただし、オフENSリバウンドに入ると見なされた動作、ボールが投げられた後、ボールを取るために生じるミート動作は除外した。観察者は対象と別の中学生男子における同様のゲーム映像を事前に観察し、観点を照合した。その後、各々の観察者が独立して事象を抽出した。動画はPegasys社製動画ソフトTMPG enc KARMA plusにてバスケットコートのエンドライン上方から撮影した2映像（対面2方向）を同期させ、コート全面をカバーした。

調査の対象となったのは、N県J市のJ中学校の1年生、女子生徒32名である。調査期間は2010年2月26日から同年3月23日である。図1は、J中学校1年生の体育（バスケットボール）の授業計画である。授業は基本的に、4対4のフルコートゲーム（3分）を用い、「ゲーム」、「話し合い」、「ゲーム」の繰り返しにより授業が実施され、教諭による技術指導等はほとんど実施しなかった。教諭は、学習者のうち、バスケットボール経験のある者が、専門用語で話し合いをリードすることがないように指導した。また、相手の傾向、特に、シュートの成功率を無視して、とりあえず全員で守って全員で攻撃することがないように、学習者の常識的知識を問い直すような介入（すなわち、本当に全員で守る必要があるのか、などの問い）を心がけた。第1時から第3時までにはチーム内ゲーム（3分×2ゲーム）を用い、ゴール付近の最大防御境界面⁽¹⁷⁾の人数を調整しながら、余剰人員を速攻などに割り振る方法で作戦を立案することに慣れる時間とした。

計画内に見られるチーム内ゲームとは、单元内で計画されたメインゲームに必要な2チーム分程度の人数を一つの学習集団と見なし、何らかの戦術的課題を克服すべく、集団を二分割して実施するゲームを指し、児童の遊戯集団をモデルにしている。この戦術アプローチでは、「何人で守れるか」という防御人数の調整が、チームに与えられる最初の戦術的課題となる。このゲームを繰り返す際に、メンバーの入れ替え等の相互交流をし、チームが全体として課題を克服する一つの学習集団となるよう、話し合いを一カ所で行う等の方向付けを行い、いわゆる兄弟チームとの質的差異化を図った。この方法は、兄弟チームとほぼ同じ機能を持ちながらも、兄弟チームでは各チームがメンバーの交流を含まない「別人格（兄弟）」として取り扱われる点を修正し、集団全体での競争の激化を一定程度、抑制することを目的としており、ゲーム内でのプレーヤーにある程度、余裕を与えることが知られている⁽¹⁸⁾⁽¹⁹⁾。

チーム内ゲーム実施後に、他の学習集団との対戦をチーム間ゲームと称し、区別した。チーム内ゲームを導入した意図は大きく二つある。一つは、ゲームが勝敗を目指すあまり激化しすぎることを防ぐことである。もう一つは、この戦術アプローチが、個々の学習者にゲーム内での役割を明確にすることから開始されるのが大きなテーマになるの

はじめ			なか					まとめ
1	2	3	4	5	6	7	8	9
集合・挨拶・健康観察・本時のねらいの確認・準備運動								
オリエンテーション ◇チーム分け ◇ルールやマナーの確認	◇試しのゲーム（チーム内ゲーム）1チーム6分（3分×2）撮影 ◇課題①「何人いれば守れますか」役割分担, 課題②「なるべく速攻を出そう」余剰人員を効果的に使おう	◇試しのゲーム（チーム内ゲーム） ◇課題②「パスのための空間（パスレーン）を探そう」：バウンスパス・オンリー・ゲーム	◇チーム間ゲーム総当たり戦・（「傾向と対策」）相手に応じて作戦を立てるとともに, 状況に応じた判断で相手と関わる。			◇チーム間ゲームリーグ戦・（「傾向と対策」）前回の対戦経験（データ）に基づき作戦を立てるとともに, 状況に応じた判断で相手と関わる。		◇役割交代のチーム内ゲーム・1チーム6分（3分×2）撮影（チームメンバーシャッフル？・ポジション交代, 他チームの戦術の試行） ◇学習記録
◇チーム内ゲーム			◇6分ハーフ×2 フルコートゲーム：得意な役割を探そう！ ◇学習記録			◇6分ハーフ×2 フルコートゲーム：得意な役割を探そう！作戦提出 ◇学習記録		
◇学習記録	◇学習記録	◇学習記録						

学習内容：①個人：ゲーム内での戦術的判断（相手に応じる・応じさせる），②集団：防御（待ち受け局面の形成），攻撃（早期の突破）

図1. 単元計画（9時間：4・5組：VTR撮影あり）

で，単元の後半に，敢えて役割交代を実現させることである。未熟練者が役割を付与される場合，あまりにも自身の苦手な役回りでは，ゲームに参加すること自体が困難になる。したがって，チーム間ゲームでは，未熟練者，技能の低い者ほど，自身にとって比較的やりやすい役割でプレーすることを求めた。単元後半に役割交代をすると，苦手な役割を，通常の激しいゲームの中で実施するのは極めて困難になることから，チーム内ゲームという勝敗を度外視した中で，役割交代を実現させることを企図した。

なお，第3時のみ，パスを通すための空間，いわゆるパスレーンを意識させる目的で，ゲーム中の全てのパスをバウンス・パスに制限する「バウンス・パス・オンリー・ゲーム」を導入した。バスケットボールでは，攻防が入り乱れている中で味方にパスを通す場合，敵の頭越しに高いパスを投げれば，少々コントロールやタイミングが悪くてもパスが通ってしまうことがある。しかし，パスを1度床に弾ませることにより，人と人との間のパスレーンをしっかり認識しないとパスが通らなくすることにより，学習者のパス技能向上を狙ったものである。実は，この授業をJ中学校で実施するのは，昨年度に引き続き2度目であるが，昨年度も授業を実施した同校の教諭に，このゲームの有用性について報告があり，今回も特に取り入れたものである。

各チームのリーダーについては，バスケットボールの経験者を中心に，話し合いやゲームが展開されることを回避するためと，攻防分業がサッカーの人員配置に近いことから，各チームのキャプテンは，バスケットボール経験者以外の生徒（特にサッカー部）をなるべく配した。

第4時から第6時はリーグ戦（一回目）とし，対戦相手のシュート地点，シュート率，ポイントゲッターの特定などのデータを収集させた。第7時から第8時はチーム間ゲームで，リーグ戦（一回目）のデータを参考に作戦を立案し，ゲームで試す時間とした。第9時ではチーム内ゲーム（3分×2ゲーム）を実施し，それまでの授業でやったことがない役割を中心に経験する時間とした。

授業は教員2名によるティームティーチングで，男女が同じフロアのバスケットボールコート1面ずつを使用した。男女は別々にチーム編成し，ゲームも男女別々実施した。授業の進め方等の説明は，男女を1カ所に集めて同時に説明がなされた。本論のデータは，上記のうち女子のものを採用している。

調査で着目した「ボールを持たないときの動き」は，攻撃時のプレーヤーがボール非保持時に，ボール保持者からパスを受け取ろうという動きに明確な意図が見られた場合に着目し，教員養成系大学大学院修士課程在学者3名と，同大学で球技の授業を担当する教員が独立して事象を抽出した²⁾。

単元前後のゲームの質的な変化に対しては，観察者4名がVTRによる映像分析終了後に，ゲームの単元前後での変化の印象を自由記述したものを参考にした。

3 結 果

表1は、単元前後に実施したチーム内ゲーム（3分×2ゲーム）における「ボールを持たないときの動き」の出現回数である。値は、4名の観察者がチームごとにカウントした値である。

表1. 「ボールを持たないときの動き」の出現回数

観察者	Team	1	2	3	4	Total
A	事前	59	52	62	59	232
	事後	70	49	47	61	227
I	事前	28	31	33	23	115
	事後	103	67	65	57	292
T	事前	34	25	43	38	140
	事後	77	45	74	78	274
Y	事前	43	20	36	26	125
	事後	78	52	59	62	251

(回)

観察者Aによる、チーム1の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は59回であり、単元後の出現回数は70回であった。チーム2の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は52回であり、単元後の出現回数は49回であった。チーム3の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は62回であり、単元後の出現回数は47回であった。チーム4の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は59回であり、単元後の出現回数は61回であった。4チームの「ボールを持たないときの動き」の出現回数の合計は、単元前232回、単元後227回であった。カイ二乗検定（ 1×2 ）の結果、単元前後の出現回数に有意な偏りは無かった。

観察者Iによる、チーム1の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は28回であり、単元後の平均出現回数は103回であった。チーム2の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は31回であり、単元後の出現回数は67回であった。チーム3の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は33回であり、単元後の出現回数は65回であった。チーム4の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は23回であり、単元後の平均出現回数は57回であった。4チームの「ボールを持たないときの動き」の出現回数の合計は、単元前115回、単元後292回であった。カイ二乗検定（ 1×2 ）の結果、出現回数の増加は有意（ $\chi^2(1)=76.97$, $p<.01$ ）であった。

観察者Tによる、チーム1の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は34回であり、単元後の出現回数は77回であった。チーム2の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は25回であり、単元後の出現回数は45回であった。チーム3の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は43回であり、単元後の平均出現回数は74回であった。チーム4の単元前の「ボールを持たないときの動き」の平均出現回数は38回であり、単元後の平均出現回数は78回であった。4チームの「ボールを持たないときの動き」の出現回数の合計は、単元前140回、単元後274回であった。カイ二乗検定（ 1×2 ）の結果、出現回数の増加は有意（ $\chi^2(1)=43.37$, $p<.01$ ）であった。

観察者Yによる、チーム1の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は43回であり、単元後の平均出現回数は78回であった。チーム2の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は20回であり、単元後の出現回数は52回であった。チーム3の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は36回であり、単元後の出現回数は59回であった。チーム4の単元前の「ボールを持たないときの動き」の出現回数は26回であり、単元後の出現回数は62回であった。4チームの「ボールを持たないときの動き」の出現回数の合計は、単元前125回、単元後251回であった。カイ二乗検定（ 1×2 ）の結果、出現回数の増加は有意（ $\chi^2(1)=42.22$, $p<.01$ ）であった。

次に、4名のVTR観察者による、単元前後での学習者のゲーム中の動きに関して印象分析を行ったところ、単元前には、①プレーヤーの密集化（「ボールの移動に対してただ単においかけているだけ」「単なる密集」「なんとなく後ろから追いかける」）、②無目的な動き（「速攻（速く攻めよう）とする時、何となく後ろから追いかける姿」「（事後では）目的を持って場所を移動している」「ボールの移動に連動して総員が目的意識を伴って動いているように見えない」）が共通項目として挙げられたが、単元後には、①目的意識を持って動く者の増加（「役割＝自分が居る地点、という固定観念が消え、必要があれば、自分の役割を主としながらも、他の役割にも参加しようとしている」「（事後では）目的をもって場所を移動していることが見受けられる」）、②「ボールを持たないときの動き」の明瞭

化（「ボールをもらう動きを見せなかった生徒が、意思表示を行い、パスを要求したり、ボールに寄ったりする動きを見せる」「動き方や意思表示が増加する」「ボールをもらうため動き、意思表示が多くなる」）、③動くタイミングの会得（「ゲームの中で自分の役割がわかってきたため、いつ動いたらいいかわかる」「得点された後、一斉に速攻のために動き出す」「パスを出した後に立ち止まらず、前へ走りこむ動きをする」）、④当初の役割に縛られず、臨機応変に行動する者の増加（「味方が相手に囲まれている時や、立ち止まってしまった時にボールをもらいに行くなど、フォローする場面が増えた」「必要があれば、自分の役割を主としながらも、他の役割にも参加しようとしている」「状況に応じて役割を変化させる」「誰かがもらえないと動いてもらおうとする」）、が観察者4名に共通して挙げられた特徴である³⁾。

4 考 察

観察者ごとに集計した「ボールを持たないときの動き」の出現頻度は、バスケットボールのプレー経験がある3名の観察者に限り、単元前後で有意に増加することが確認された。従来の研究では、観察者の事象確認の一致度が80%を超えない場合、観察の観点の信頼性が疑われることになる⁽³⁰⁾。今回の研究でも、事前に「ボールを持たないときの動き」について観点を定め、一定程度、分析の訓練期間を設け、事象抽出の一致度の向上を図った。しかしながら、プレー経験のある3名の観察者I、T、Yにおいても、事象抽出の一致度は70%を超えず、観察者Aに至っては、他の3者とは異なる事象の抽出傾向を見せた。したがって、本研究では観察者ごとの集計結果を別々に分析している。しかしながら、プレー経験のある3者の集計結果においては、いずれも「ボールを持たないときの動き」の出現頻度の増加が見られることから、今回の単元が「ボールを持たないときの動き」を増やしたと考えることは可能であろう。

このような対象抽出の不一致が生じた理由として、今回、対象となった学習者のディフェンスの熟練度が考えられる。指定対人防御（マン・ツー・マン・ディフェンス）が発達していない未熟練者によるゲームでは、本来、マッチアップする相手を振り切るために必要となる「ボールを持たないときの動き」が、高度に発達している必要性が生じない。加えて、動き方の軌跡も「V」や「L」の字になる必要性もない。今回も、手を挙げるなどの意思表示をしながら、数歩移動するという程度で、十分に「ボールを持たないときの動き」として機能し、防御されていない空間に移動できるという例が多数あった。

また、「ボールを持たないときの動き」がディフェンスの防御行動に一致して方向変換をしている場合と、何に反応して方向を変えているか不明確な場合とが多々あった。観察者間で同じ映像を観察しながら協議した結果、これが、事象抽出回数の大きな差を生み出した最大の要因であることがわかった。つまり、ある観察者は、「ボールを持たないときの動き」が方向を変えている時は、方向転換前後で異なる「動き」が生じたと判断していた。しかし、他の観察者は、それらの動きが一連の「ボールを持たないときの動き」とカウントされていたのである。あるいは、ボール非保持時に動きが見られたとしても、それがいわゆるサポート行動なのか、単に他の学習者につられて移動しただけなのかで意見が分かれるケースが目立った。

このレベルの学習者にとって重要なことは、ボールを保持している自分の味方が、どのような時に窮地に陥るかを予測し、常にボールを受けようと準備し、明確に意思表示できるかどうかなのであって、防御を振り切ることではない。加えて、「ボールを持たないときの動き」は、スローインやドリブル終了時など、ボールが止まってしまう場面に限られており、この発生パターンを学習できれば、ゲームはかなり円滑に進行する。今回も、特に単元後半のゲームにおいて、相手にゴールされた瞬間に、味方からボールを受けようと、一斉に動き出すプレーヤーの姿が、多く見受けられた。しかしながら、どこからどこまでが一連の「ボールを持たないときの動き」なのかは、判然としなかった。加えて、唯一、プレー経験がない現職教員Aによる観察が、他の3名と異なる傾向を見せたことに留意せねばならない。Aの観察結果は、プレー経験が無い者が「ボールを持たないときの動き」を抽出することの困難さを示す可能性がある。仮にそうであるならば、教育現場の多くの教師は、体育授業のゲームにおいて「ボールを持たないときの動き」を評価できない可能性が出てしまう。

また、今回、ゲームを分析した観察者の、単元前後におけるゲームの質的变化に対する印象分析を見ると、特別に動きの指導を実施しなかった単元にあっても、学習者は必要に応じて「ボールを持たないときの動き」を習得し、ゲーム中にボールが止まったり、攻撃が行き詰まるシーンが減っている。この授業では、役割付与に焦点化して授業が開始されることが特徴である。しかし、場の状況に応じて、自身に付与された役割以外の行動を臨機応変に取る学習者が増加することによって、最終的に、学習者はゲームの中で自身の取るべき行動を見出していったと推察される。

5 ま と め

未熟練な学習者が、ゲームで「ボールを持たないときの動き」を発現させるためには、役割を常に明確化させ、行為の目的は何か、自分は何をすることが求められているかをはっきりさせることの有効性が示唆された。今回は、9時間で設定された単位における女子生徒の事例を取り上げた。この時間数は、中学校のゴール型ゲームとしては決して多くはない。しかし、固定したメンバーでゲームを繰り返すことで、味方のメンバーの癖や、自身の行為目的（役割）が明確になり、「ボールを持たないときの動き」が発現したと考えられる。

近年の研究では、戦術的課題が誇張されるよう、修正され、誇張されたミニゲームが紹介されてきた⁽²¹⁾⁽²²⁾。確かに、課外活動のように年中練習する時間がある場合や、対外試合等でゲームの全体像がプレイヤーに把握されている場合、あるいは、チームの中で自身のポジションと呼ばれる役割を得ている熟練者にとって、このようなミニゲームが有効であることは否定できず、事実、課外活動の練習は、まさにこのようなミニゲームを毎日実施するのが常である。

しかしながら、ゲームの全体像がイメージできない未熟練者にとって、制限された範囲で何らかの練習をしても、フルコートゲームを実施するとすると、メンバーの数が増えたり、ボールを移動していくプロセスで、それまで経験したこともない役割が生まれる可能性もある。したがって、フルコートゲームはフルコートゲームとして学習し直さなければならず、時間数の少ない学校体育の授業では、効率が悪い場合もあろう。

また、今回明らかになった課題は、未熟練者のゲームにおける「ボールを持たないときの動き」の捉え方である。今回は、バスケットボールのプレー経験が10年以上ある者3名が、かなりの時間を費やしても、どこからどこまでが一連の「ボールを持たないときの動き」なのかを見極め、見解を一致させるのは難しいということがわかった。このことは、欧米で発達したボールゲーム指導の大きな流れ、すなわちTGfU、あるいはTGAの中で想定されている攻防のレベルが、我が国の学校体育の学習者の現状と乖離している可能性を示唆する。例えば、前述のGriffinet. al.のTGAでは、バスケットボールの初期の段階（Level 1）での「Off the ball movements」の中に「V-cut」等の防御を振り切る動きの習得が示されている。しかし、今回調査したJ中学校1年生女子のゲームでは、特定の個人を対象とした指定対人防御が必要ないケースが多々あった。そればかりか、そもそも「守る」とは何かということすらわからず、とりあえず動き回ったり、ボールとゴールを結ぶ線、すなわちボールよりゴール側に居ることの重要性さえわからずに、防御者4人全員が、攻撃者2名より外側でシュートやオフェンスリバウンドを見守るシーンなどが見受けられた。つまり、今回対象とした学習者にとって、「On the ball skills」や「Off the ball movements」などという枠組みが意味を成すのかということが、再考されねばならないということを示している。バスケットボールの常識としては「Off the ball movements」は、防御者を振り切って安全にパスされたボールを受ける技術と捉えられている。しかし、学校体育の学習者の常識では、「Off the ball movements」は、単に味方にパスを促す意思表示に過ぎない。ただし、このことをして、未熟練者はレベルが低く、ゲームが成立しないとは言えない。現に、J中学校の女子生徒達は、生き生きとゲームに参加し、相手の傾向を調べ、対策を練っていた。敵と見立てた仲間相手に、対策の有効性を検証する「練習の時間」がほしいというチームすら現れたのである。また、単元後のゲームでは、ボールを受けようと積極的に意思表示する生徒が増加し、相手に得点を許した後などにも、スローインする者、ボールを最初に受けようと手を挙げて「動き」を見せる者、速攻に向けて走り出す者などの動作が見事に一致しているシーンもあった。このような意図的な動きの変化を分析する枠組みをこそ、我々は新たに開発せねばならないのであろう。

注

- 1) この場合、正確にいうと単元前半（第1回目）、単元後半（第9回目）となるが、便宜上、本論では単元前後、単元前、単元後と表記する。
- 2) 観察者の1名は①小学校現職教員（教職歴17年、ミニバス指導3年）、②バスケットボールのプレー歴12年、③バスケットボールのプレー歴20年、指導歴（大学課外活動17年、元JABBA公認コーチ）④プレー歴14年、指導歴（大学課外活動）3年の4名で、A、I、Yの3名は、いずれも大学院修士課程で保健体育専攻、球技の研究をしている。現職教諭を入れた理由は、この種のゲームパフォーマンス（今回は「ボールを持たないときの動き」）が、教育現場でのいわゆるバスケットボールのプレー歴がない教諭にとって、どのように判別されるかを考慮に入れたからである。
- 3) 印象分析の表記は、「」内は、実際に観察者が記述した内容を示している。重複している内容もあるが、どちらの項目とも関連する場合は記載した。

謝 辞

本研究は平成22年度科学研究費補助金基盤研究（C）（課題番号：21500555）の助成を受けた研究成果の一部である。

引用・参考文献

- (1) Bunker, D and Thorpe, R (1982) A model for the teaching of games in secondary school, *Bulletin of Physical Education*, 18 (1), 5-8.
- (2) Griffin, L., Mitchell, S. and Oslin, J. (1997) *Teaching sports concepts and skills*, Champaign, IL: Human Kinetics.
- (3) Launder, A., (2001) *Play practice*, Champaign, IL: Human Kinetics.
- (4) 鬼澤陽子・高橋健夫・岡出美則・吉永武史・高谷 昌 (2006) 小学校体育授業のバスケットボールにおける状況判断力向上に関する検討ーシュートに関する戦術的知識の学習を通してー, *スポーツ教育学研究*, 26 (1), 11-23.
- (5) 鬼澤陽子・小松崎敏・岡出美則・高橋健夫・齊藤勝史・篠田淳志 (2007) 小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上, *体育学研究*, 52 (3), 289-302.
- (6) 鬼澤陽子・齊藤勝史 (2006) ゲームに活かす「タスクゲーム」とその扱い方, *体育科教育*, 54 (6), 32-35.
- (7) 吉永武史・馬場智哉 (2006) サポート学習による小学校5年生のサッカーの授業実践とその成果, *体育科教育*, 54 (6), 16-19.
- (8) 鬼澤陽子・高谷 昌 (2006) 「状況判断力」の習得を意図した「アウトナンバーゲーム」の実践例, *体育科教育*, 54 (6), 28-31.
- (9) 小島大樹 (2006) ゴール型ゲームにおける「局面学習」の授業実践ー「シュートのためにかわす」局面を中心に, *体育科教育*, 54 (6), 40-43.
- (10) 兒玉秀人・宮内 孝・岩田 靖 (1998) 状況判断能力に着目したボール運動の指導ーバスケットボールの「課題ゲーム」づくりに関する事例的研究ー, *体育授業研究*, 1, 28-36.
- (11) 原健一郎・中井隆司 (2002) 状況判断能力を高めるバスケットボール型の授業づくりに関する研究ー特にoff the ball movementを重視した学習内容及び指導方法に基づいてー, *体育授業研究*, 5, 73-83.
- (12) Bailey, J. (2008) Rundowns in physical education? Try it with the tactical approach!. *Strategies*, 22 (2), 10-12.
- (13) Todorovich, J. R., Fox, J.P., Ryan, S., Todorovich, S.W. (2008) Argoball a dynamic-rules game for teaching striking-and-fielding game tactics. *Joperd*, 79 (5), 26-41.
- (14) 吉井四郎 (1980) *バスケットボールのコーチング基礎技術編*, 大修館書店, 東京, 25-26.
- (15) Ryosuke Tsuchida, Osamu Suzuki, Naoki Suzuki, Katsuhiro Hirose (2009) Tactical Approach for Teaching Novice learners in Basketball Units, Tampa AAHPERD National Convention & Expo in Tampa, Florida, Naspe Sports and Physical Education Poster Sessions.
- (16) 廣瀬勝弘 (2006) 系統性を考慮した授業づくりを, *体育科教育*, 54 (6), 14-18.
- (17) 鈴木 理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹 (2003) ゲームの構造からみた球技分類試論, *体育・スポーツ哲学研究*, 25 (2), 7-23.
- (18) 土田了輔 (2009) 学習内容の開発研究ーバスケットボールの指導法ー, 新潟大学大学院現代社会文化研究科, 博士論文.
- (19) 土田了輔・笛木 寛・細野 真・大谷 大 (2008) 児童の遊戯集団をモデルにした球技の学習集団の編成と効果について, *上越教育大学実技教育研究指導センター平成19年度実技教育研究*, 2, 11-21.
- (20) シーデントップ著・高橋健夫他訳 (1998) *体育の教授技術*, 大修館書店, 東京, 294.
- (21) Ibid. Griffin et al. (1997), 14.
- (22) 兒玉秀人他 (1998), 前掲論文.

Effect of role assignment in basketball games on player's "Off the ball movements"

Ryosuke TSUCHIDA* • Hibiki YONAMINE** • Masanori ITO** • Toshiya ABE** •
Takaya KITAZAWA**

ABSTRACT

The purpose of the present study was to examine the effect of role assignment on player's "Off the ball movements" of junior high school girl students.

Results demonstrated that the frequency of "Off the ball movements" was significantly increased throughout the unit. Also, impressions of the four observers showed that the movements of players had a tendency to become distinguishable through the unit.

These results led us to the conclusion that the tactical approach on the basis of role assignment in games helped learners to improve their movements without the ball. However, we have not found an answer to the question of whether novice learners need to master "Off the ball movements". Future research is needed to search for the answer this research question.

KEY WORDS

Tactical approach, Role assignment, Off the ball movements

* Music, Fine Arts and Physical Education

** Joetsu University of Education (Master's Program)