

小学校におけるハンドボールの教材価値に関する研究
—授業実践例のGPAIによるゲーム分析を通じて—

附田陽仁（小学校課程・保健体育副専攻）

〈序論〉 研究動機・研究目的・研究方法

著者はこれまで7年間ハンドボールをやっているが、戦術がいかに重要なものかを感じさせられる。ハンドボールは身体運動の基礎である、「走」、「跳」、「投」という動作が常に行われるため、体力の向上が見込まれ、また頭を使ったプレイが必要になる。したがって、より早い時期からハンドボールを経験することにより将来行うスポーツの基礎となる技能や戦術が身につくと考える。そこで、授業実践を例に取り教材としてのハンドボールの有効性を明らかにするために、この研究を行った。

本研究では、いち早く学校現場にハンドボールの授業を取り入れた秋田大学教育文化学部附属小学校の実践を例に取り、量的研究の視点からハンドボールとバスケットボールのゲームを分析し、教材としてのハンドボールの有効性をバスケットボールとの比較により明らかにすることを目的とする。その方法として、秋田大学教育文化学部附属小学校1年生（児童36名）を対象とした授業実践におけるゲームをゲームパフォーマンス評価法により分析し、その結果を通じて考察していく。

〈本論〉 第一章 ハンドボールの特性

ハンドボールの特性を、プレイヤーの人数、コート、ルールについてまとめ、またゲーム中に要求される能力などを構造的に明らかにした。

第二章 戦術学習について

戦術とは新たなプレイの創造やボール回しにその場その場で適応していくことをさし、戦略とはチームがチームそのものを組織するために事前に論議していた諸要素をさす。さらにこれらの中に位置づくゲームに臨む方針を作戦と呼び、これらは階層的に捉えることができる。ボール運動では学習対象としてまず個人戦術が、そしてそれをもとにした集団戦術が重視される。個人戦術のボールを持たない動き方としてプレイアブルという語が最も重視され、この概念は行為の価値判断の基準になる。

初等教育段階における戦術学習では簡易化されたゲームを経験し、ゲームを理解することがあげられる。

以上の事からハンドボールは戦術学習に適しているのではないかと、という仮説を設定した。その根拠としてボールの大きさや重さが手頃なため、片手で握って簡単に操作できる可能性がある。したがって、他のボール運動以上に個人や集団の様々な戦術を覚えたり、工夫するのに適していると考えられる。

第三章 ゲームパフォーマンス評価法（GPAI）

グリフィン(Griffin, L.L.)らは戦術学習の学習成果を確認する指標としてゲームパフォーマンスをあげている。そして信頼されるゲームパフォーマンスの評価のためにはボールを保持していない時のプレイヤーを観察する必要がある。そのためには注意深く計画された観察が不可欠である。この目的のためにグリフィンらはゲームパフォーマンス評価法を開発した。

第四章 秋田大学教育文化学部附属小学校の授業実践

1) 対象・期日について、2) 子どもたちの実態について、3) 仮説実験授業について、4) 教材化における工夫、の4つの点からまとめた。

第五章 秋田大学教育文化学部附属小学校の授業実践の考察

ゲーム分析には第三章で述べたゲームパフォーマンス評価法を用いた。そして、ゲーム分析をゲームパフォーマンスの構成要素の中のサポート、意思決定、技能発揮を選択し観察分析した。分析結果から、ハンドボールはボールを持たない動きをはじめ、多くの技能が授業を通して発展がみられたが、バスケットボールはみられなかった。

〈結論〉

本研究はハンドボールが小学校の教材として戦術学習に適しているか、また、教材としての価値を明らかにするために行った。結論として適しているといえ、また教材としても十分に価値があると実証できた。そして、ハンドボールの有効性を一般化することができた。本研究ではゲーム分析をGPAIのうち、意思決定、技能発揮、サポートのみを用いて行ったが今後の課題は、他の構成要素も用いてハンドボールの有効性と教材としての価値、また戦術学習に適しているかを明らかにすることである。

—引用・参考文献省略—