

体 育 科

子どもが運動を楽しみ、確かに子どもを育てる体育の学習

—バスケットボール「ゴール型ゲーム」の授業を通して—

小 早 川 善 伸

1. はじめに

日々体育の授業を行う中で、どの子どもも意欲的に運動に取り組み、かかわり合いながら自分や友だちの成長を感じとることができる1時間にしたいと考えている。そのために、運動の場やルールを工夫したり、子どもたちがアドバイスし合いながら運動が進められるような指導方法を考えたりしてきた。器械運動や持久走など、一般に個人種目であるにとらわれがちな運動も様々な工夫により少しずつ自分が目指す授業に近づきつつある。しかし、ボール運動、特に、バスケットボールの指導には課題を感じている。ボール操作が得意な子どもの活躍が目立ち、そうでない子どもが活躍する場面が少なくなっている。一人ひとりのボール操作能力を上げるために繰り返し練習を重ねても、それがゲームには生きてこなかったり内容に系統性がなく、学習内容をその学年特有のものに十分できていなかったりといった筆者自身の課題がみえてきた。

平成20年度発行の学習指導要領解説体育編で、ボール運動を中・高学年では「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」に分類することが打ち出された¹⁾。様々な開発されてきた運動に対応し、学習内容ははっきりとさせ、どの子どもも課題をもち意欲的に学習できるようにするねらいをもって「ボールを持っているときの動き」と「ボールを持っていないとき」という新しい視点ができた。バスケットボールは「ゴール型」の運動にあたるが、この「ゴール型」の運動において、個人の技術とチームの作戦を有機的に結びつけ学習を進める戦術学習やゲームをその特性をもとに局面に分け

その局面を取り出して学習する局面学習などの実践が数多くされている。グリフィン(1999)は、「ゴール型」の運動では、攻守が入り混じる中、得点を取るために敵の陣地に侵入することが必要になってくるため、ゴール型の運動では、パスやドリブル、シュートなどの基礎的な技能と、ゲーム内における戦術的な技能とを結びつけることが大切であるとしている²⁾。例えば、基礎的な技能としてパスやドリブル、シュートなどを学習していたとしても、ゲームの中で空間を見つけて飛び込みパスをもらったり、自分から空いている空間に入って攻撃したりするなどの戦術を自分たちのものにしておかなければ、得点につながる攻撃として成立しにくいのである。そこで松元(2009)は、ゲームの中の戦術的課題を取り出し、その課題をわかりやすく誇張させたミニゲームを活用することを通して、子どもたちが戦術的な気づきを解決する課題をもって技術を身につけ、意欲的に学習することができるとしている³⁾。また、松田(2009)は、ゲームをその特性を生かしたいくつかの局面で分け、その局面を学習することを通して、そのゲーム特有の楽しさに触れるとともにその局面にあった技能を身につけることができるとしている⁴⁾。さらに、鬼塚(2009a:2009b)は、アウトナンバーゲームの有効性について研究し、イーブンナンバーゲームに比べ、ボールを保持した時の時間的・空間的な余裕ができるため、状況を判断する時間と機会が保障され、ボールを持っていない人もノーマークになりやすいためその動きの重要性に気づきやすく、それらの修得した技能を発揮しやすくなると報告している⁵⁾⁶⁾。

そこで本研究では、バスケットボールの単元に

においてゴール下のシュートチャンスを生かす攻防の局面に学習の中心をおくと共に、アウトナンバーゲームでゲームを進めることにより、バスケットボールの特性を味わいつつ、一人ひとりが課題をもって意欲的に学習できるような授業づくりを計画・実施した。

2. 研究の方法

(1) 対象児

本校第5学年1クラスの子ども40名(男子20名、女子20名)を対象に調査を行った。1チーム5人の小集団をつくり、その数は8チーム(そのうち男子3人、女子2人のチームが4チーム。男子2人、女子3人のチームが4チーム)であった。

(2) 調査時期

平成22年11月、12月に調査を行った。

(3) 授業構成

調査対象とした単元は「バスケットボール」であった。授業計画は次の通りである。

単元計画(全7時間)

第1次 パスをまわしてシュート・・・2時間

- ・試しのゲーム、単元課題設定
- ・ハーフコート3対2のゲーム

第2次 カットインでシュート・・・5時間

- ・ハーフコートで3対2のゲーム(3時間)
- ・ハーフコートで4対3のゲーム(2時間)

(4) 授業の概要

①授業づくりの視点

バスケットボールのハーフコートを使い、シュート場面を焦点化し、攻防を行うように設定した運動である。シュート場面に限定することで、シュートが決まりやすくなるゴール下を生かした攻撃の有効性に気づくことができる。また、少人数やドリブル無しにすることで、ボールを持っていない子どもも積極的に動くことができ、チームで様々な作戦を考えて問題解決的に運動することができると考えた。

②児童の実態

本研究対象の子どもたちは4年生の時、ポート

ボールを経験している。そのため攻撃では、パスを回してボールをつないでいる場面がよくあった。しかし、パスをした後、有効な空間へ動くというような姿はほとんど見られなかった。また、作戦を立てるところでは、全員が参加するような作戦にはならずチーム内の何人かで進めてしまうという実態であった。

③指導にあたって

ゴール下を生かした動きやチームでの作戦を考えることを通して、「ボールを持っていないときの動き」の育成を図る。第1次では、3対2のゲームを通して、ノーマークの味方を見つけてパスしたり、ノーマークになるように動いたりして、ボール操作やボールを持っていない人の動きを身に付けることができるようにした。第2次では、シュートが入りやすいところがゴール下であることを生かし、ゴール下でシュートができるようにするためのカットインの動きやそれを使ったチームの作戦を考え、ゲームができるようにした。また、1時間の中でゲームとゲームの間にはチームや全体で作戦や個人の動きについて話し合う時間を確保し、かかわり合いながら運動ができるようにした。

④単元の見直し

- ・運動の楽しさを感じ取り、友だちと協力して、安全に楽しく運動することができるようにする。
- ・ゴール下を生かした攻撃方法や個人の動きを考えることができるようにする。
- ・カットインなど個人技能を習得し、ゴール下を生かして、攻撃をしたり守備をしたりすることができるようにする。

⑤授業の実践

<第1次>

単元の最初は、基本のボール操作から学習を行った。ドリルゲームを活用しながらボールの持ち方やパスの種類、ボールのとり方、ピボットなどを身につけることができるようにした。

ゲームのルールについては教師から提示した。

- ・1チーム5人(男女混合)全8チーム。攻撃3人、守備2人。
- ・1チーム5回攻撃。シュートが入ったら2点。

- ・ハーフコートを使用。パスのみでボールを運ぶ。トラベリングは反則。

チーム編成については、これまでの体育の授業から運動技能、友だちへのかかわり方などを考慮して、チームごとに偏りがないように教師が編成した。

試しのゲームでは、子どもたちはゲームができることにたいへん喜んでいて、そのゲームになるとパスがなかなかつながらずシュートができるところまでボールを運ぶチームが少なかった。また、シュートまでつないでも、それが成功する子どもはほとんどいなかった。その後の話し合いで「パスをもっとつないで攻撃ができるようになりたい。」「シュートが入るようになりたい。」と単元を通しての大きな課題を全員で確認した。

2時間目からは、ボール操作を総合的に使う三角パスゲーム（時間内に何回パスをまわすことができるか）を毎時間行うようにした。子どもたちは記録を伸ばすためには、基本のボール操作が大切であると考え、お互いに声を掛け合ったり個別に練習したりして意欲的に取り組むことができていた。また、シュート練習も毎時間行った。ゴールの正面と斜め45度、ゴールゾーンの外と内というように場所を変えて練習することにより、シュートが入りやすいところと入りにくいところを体感していた。

ゲームでは、よくパスをもらうことができる子どもに師範をさせ、パスをまわすためには、特にボールを持っていない人の動きが大切であることに気づくようにした。子どもたちは左右に動いてマークをはずしたり、空いているスペースに走っていったりすることが大切であることに気づいていた（図1）。

その後のゲームでは、パスがよくまわるようになり、ゲームに出ていない子どもも「右に動け」「あっちが空いている」などと声をかけるようになっていった。

<第2次>

子どもが「シュートかパスか迷ってしまう。その間に守備がきてしまう。」とつぶやいた。パスが少しずつまわるようになっていたが、シュートがなかなか入らない課題について子どもたちは考え始めていた。毎時間のシュート練習の経験を出し合い、「シュートをねらえるところ（ゴール下）」、「むずかしいところ」、「その間の迷うところ」をはっきりとさせた（図2）。

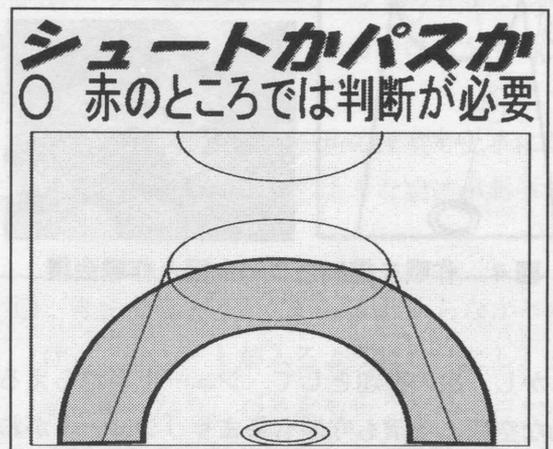


図2 シュートかパスか判断図

そこから、子どもたちは「ゴール下」にボールを運ぶことが大切であることに気づくことができた。そこで、コート図や子どもたちがゲームを行っている場面の画像を使って「ゴール下」にボールを持っていない人が走りこむ動き（カットイン）について考えるようにした（図3）。



図3 子どもたちのゲーム画像

「一度サイドにボールを回してゴール下に走りこみ、パスを受けてシュート」「最初にボールを

パスを回そう

○ ボールを持っている人	○ ボールを持っていない人
・強さ	・声
・方向	・相手がいない所に動く
・目線	→左右に大きく
・周りをよく見る	
→シュートかパス	

図1 子どもたちの気づきを板書したもの

出した人がパスをしたらずぐに空いたゴール下に走りこんでパスをもらいシュート」など、子どもたちは様々な作戦を考え試しゲームを楽しむようになった。ただ左右に動いていた子どももシュートがねらえる空間を意識しながら動くことができるようになっていった。また、作戦はコート図(図4)に描くようにし、ゲームの後に作戦の有効性を振り返ることができるようにした。

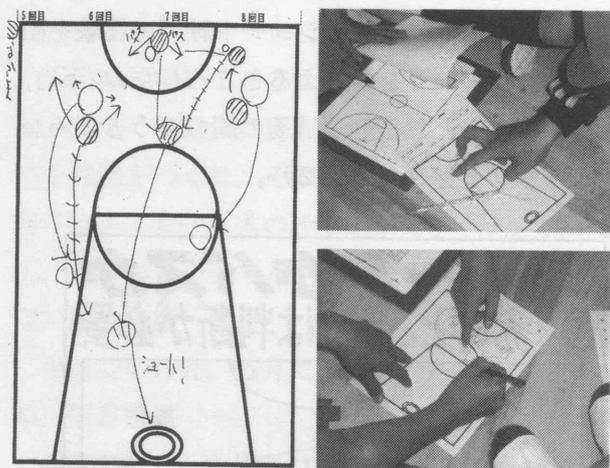


図4 作戦を描いたコート図と作戦会議

しかし、次の課題として、シュートがねらえる有効な空間に攻撃も守備も集まり「シュートがねらえるところ」が「シュートができないところ」になってしまう場面が見られるようになった。



図5 ゴール下に集まっている様子

その場面(図5)を実際に子どもたちに再現させたり、コート図を使って解決方法を説明させたりしてどうすればよいのか考えさせた。すると、

もう一度ゴール下を空いたスペースにすることが大切であることに子どもたちは気づき、いったん、外に出てパスをまわし、再びゴール下に走りこんでシュートする作戦を考え出した。これまではすでにある空間を使っていた子どもたちに、その空間を創るという視点に気づかせることができた。

次に4対3のゲームを行った。これは、3対2と空いた空間を見つけやすい状況から人数を増やし、空いた空間を見つけづらい状況でも3対2でつけた力を発揮できるようにするためと6年生でのオールコート5対5のゲームにつなげるという意図をもって設定した。子どもたちは人数が増えた中でも、自分たちの作戦が成功するのか試したい気持ちでとても意欲的であった。ゲームでも、チームで空いた空間やゴール下の空間を意識した声かけがよくできていた。しかし、「ゴール下に走りこんでチャンスだったけど、パスが来なかった。」という子どものふり返りもあった。ボールを持っていない人の動きは少しずつ身につきつつあったが、ボールを持っている人との連携が課題としてあがった。

3. 結果と考察

単元終了後のアンケート(平成22年12月22日39名)と抽出した1グループの単元を通じたゲームの中で出現したカットインの数の変化を基に考察する。

アンケートでは、まず、「得点を挙げるために大切なポイントは何か」について記述(複数回答可)と図示するようにした。

表1の結果から「ゴール下に走りこむ」ことをポイントとして挙げた子どもは35人であった。パスのみのボールを運ぶゲームであったので、ボールを持っていない人の動きに着目し、シュートが入りやすいゴール下に走りこむといった動きを意識できていたことがわかる。

表1 得点を挙げるために大切なポイント

ポイント	人数(人)
ゴール下に走りこむ	35
左右に動いてパスをまわす	29
周りをよく見る	18
正確なシュート	17
声をかけ合う	11
チームワーク・協力	10
その他	8

場面	人数(人)
①空間を見つける	33
②空間を創る	21

シュートまでの作戦を描き込むコート図では、
 ①ゴール下の空間を見つける：すでにあるゴール下の空間を見つけ、走りこんでシュート
 ②ゴール下の空間を創る：一度外に出てゴール下の空間を創り、再び走りこんでシュート
 といった2面について図示させた(図6・7)。

表2の結果から「①空間を見つける」については33人の子どもたちがコート図に表すことができた。コート図に描き表すことができていて、実際のコートでも自分がどのように動いたらよいかというイメージをつかむことができていると考えられる。

「②空間を創る」については21人の子どもたちがコート図に表すことができた。しかし、「①空間を見つける」に対して大きく下回る結果であった。コートを広く使い、ゴール下の有効な空間を創るというところにまでは十分ではなかったことがわかる。

次に、「バスケットボールの授業で上手になったところ」について以下のような記述があった。

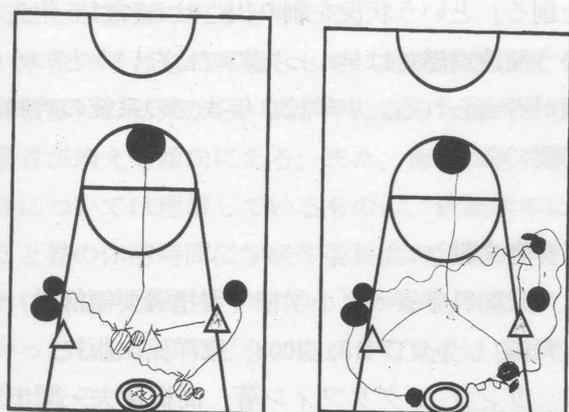


図6 ①ゴール下の空間を見つける

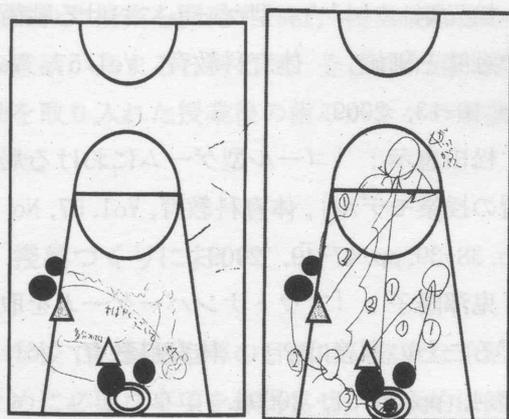


図7 ②ゴール下の空間を創る

- 今まではどうしていいかわからなかったけど、シュートが入るようになったし、左右に動いたり、パスをもらうためにゴール下に走りこんだりできるようになった。
- 空いているところやゴール下のチャンスゾーンを見つけて走りこめるようになった。
- ボールを持ってない人がどんどん動かないとシュートできないので、チームのみんなが動いてチームワークがよくなった。
- コート図で作戦を話し合っ、アイコンタクトで動いたり、パスしたりできるようになった。

表2 コート図に作戦を書き込む

特に1つの目のふり返りは、運動能力が決して高いとはいえない子どもであった。毎時間、スキルゲームを生かした基本のボール操作運動を繰り返したことによってシュートの技能を上げ、ボールを持っていない時の動き方を理解し、それを実行しようとすることで意欲的に運動することがで

きた。

最後に、ゲームの中で出現したシュートの内「カットインしてボールを受け、シュートした」回数の割合について調査した。単元を通して同一チームをおってVTR撮影し、1授業時間（攻撃回数10回）毎にまとめた結果は以下の通りであった。

表3 ゲーム中のカットインシュートの割合

授業時間	第2時	第4時	第5時	第6時
全シュート(回)	5	9	13	8
カットインシュート(回)	0	3	7	3
割合(%)	0	33	54	38

表3の結果から、第2次（表3、第4・5時）の授業ではシュートまでつなぐ攻撃ができるようになっていくと共に、カットインをしてシュートの数・割合とも上がっている。しかし、第6時になるとすべての値が前時よりも低くなった。この原因は人数が3対2から4対3にコート内の人数が増えたため、空いたスペースやカットインでゴール下に走りこんでもパスをもらいづらくなっていたことが考えられる。

また、最高でもカットインシュートの割合が54%という結果であった。コート図などを使った作戦までは、理解が進んでいるが、実際に動きで実現しようとするのが難しい。理由としては、守備がいる中で、作戦通りに動くことの難しさがある。作戦を立て、ゲームをするまでに、攻撃だけの動きの確認など支援が必要であった。

4. 結論と今後の課題

本研究の結果からシュートが入りやすいゴール下の空間を認知し、そこを生かして運動しようとする子どもの育成に本単元は有効であったと考えられる。特にボールを持っていない人がどのよう

に動くかチームで考え作戦を練りあうことを通してどの子どももかかわりあいながら意欲的に運動することができた。

一方、子どもたちは「ゴール下のシュートがねらえるところでパスをもらう」ことは理解できていても、実際にそれを実行できるまでには十分至っていなかった。理解したことを実践で使い「できた」と実感できる教師の手立てが必要である。

また、第2次での子どものふり返りにあったように、ボールを持った人との連携である。ボールを持っていない人の技能とボールを持った人の技能とのバランスが大切であると考えられる。また、表2の「②空間を創る」の結果が半数だった。これはゴール下に人が集中する場面を子どもたちに十分に理解させることができなかったことと、「空間を創る」という状況を創り出させるには5年生という発達段階では早かったのではないかという原因が考えられる。中学校3年までの系統の吟味が必要である。

<参考文献>

- 1) 文部科学省：「小学校学習指導要領解説 体育編」, pp. 17-18, 2008, 東洋館出版社.
- 2) リンダ.L.グリフィン著, 高橋建夫・岡出実則監訳：「ボール運動の指導プログラム」, 1999, 大修館書店.
- 3) 松元剛：「ゴール型ゲームにおける戦術学習の意味と価値」, 体育科教育, Vol. 57, No. 11, pp. 10-13, 2009.
- 4) 松田恵示：「ゴール型ゲームにおける局面学習の授業モデル」, 体育科教育, Vol. 57, No. 11, pp. 38-39, pp. 47-49, 2009.
- 5) 鬼澤陽子：「アウトナンバーゲームを取り上げることの意義は?」, 体育科教育, Vol. 57, No. 4, pp. 30-31, 2009a.
- 6) 鬼澤陽子：「状況判断力の習得を意図したアウトナンバーゲームの意義」, 体育科教育, Vol. 57, No. 11, pp. 26-31, pp. 35-37, 2009b.