

多元的価値観を受容し 戦術認識を深める体育授業（2）

— ゲームストップインタビューを使ったバスケットボールの授業を通して —

恩地孝明・今崎英明・東川安雄*・松田泰定**

Physical Education which Deepens Strategic Recognition

by Accepting the Other Senses of Value (2)

-Through the Class of Basketball Using "the Game-stop and Interview"-

Takaaki ONJI, Hideaki IMASAKI, Yasuo HIGASHIKAWA, and Yasusada MATSUDA

Abstract. The purpose of this study is to help students acquisition of the ability which this school aims at, through the physical education.

The abilities are, "recepting various senses of values", "self-expression and communication" and "decision-making".

In this study, we carried an approach focusing "the ability to think scientifically", "determination and judgement" and "thought and judgement ". We carried out the method of "the Game -stop and Interview" for the practical study.

As a result, the students' ability of offense and defense in a game was improved and has become much better than last academic year. This result proved that the method of "the Game -stop and Interview" was effective to improve the students' recognition for tactics.

Key words : the ability to think scientifically, determination and judgement, hought and judgement,the game-stop and interview

I. はじめに

本校では、21世紀をにらみ、めざすべき人間像を「自分を見失わずに異なる文化や異なる価値観を受容し、情報を活用しながら他者とのコミュニケーションを積極的に展開でき、よりよい意思決定を目指し行動しようとする人間像」と設定した。そしてそのための基礎・基本として、たくましく生きるための健康や体力をめざすことや自分との対話ができると同時に、「多元的価値観を受容する力」「表現・コミュニケーション力」「意思決定力」こそが、これからの社会の中で生きていく生徒たちに義務教育終了段階でつけておくべき力であり、さらには、生涯にわたり豊かに生きるための「教養」としてはたらく各教科の学習に対しても有機的に関連する力であると考えている。

保健体育科においても、これら3つの力はこれからの時代を生きる子どもたちが生涯にわたって運

* 広島大学大学院教育学研究科助教授

** 広島大学大学院教育学研究科教授

動・スポーツを行っていくための基礎・基本であり、これら3つの力の育成を授業を通して図っていく取り組みを開始したところである。

Ⅱ. 科学的思考力, 選択力・判断力, 思考・判断に焦点を充てた指導

授業は、意図的・計画的な教育活動であるから、そこには授業の目標理念が明確にされなければならない。学習指導要領にみられる体育の目標はもちろんのこと、本校では21世紀を見据えた「多元的価値観を受容する力」「表現・コミュニケーション力」「意思決定力」を培うことを教育目標として掲げており、さらに本年度から新教育課程が完全実施され、観点別評価項目にのっとりした体育授業が希求されている。

そこで本校体育科においては、まず「3つの力」及び「観点別評価」項目の関連性を整理することから検討を試みることにし、両者の関係を図1のようにモデル化した。

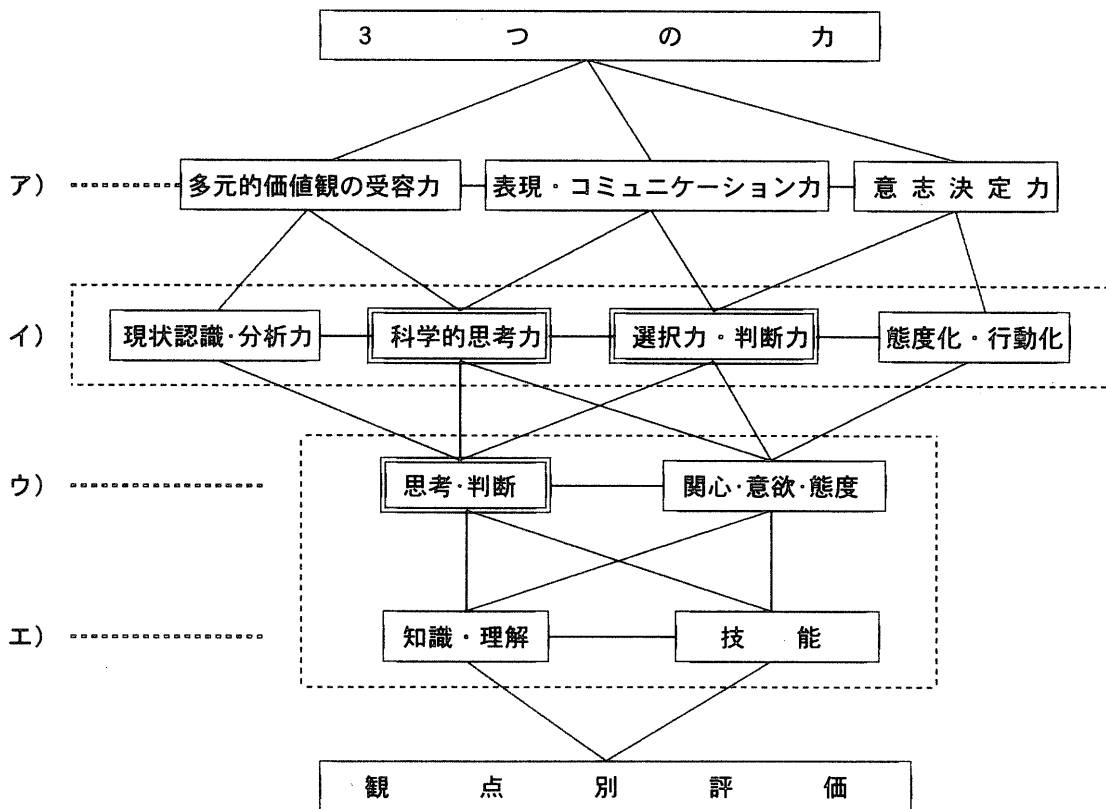


図1 3つの力と観点別評価項目の関連に対するモデル図

このモデル図は、以下のような考え方から構築したものであり、結果、体育授業においてそれぞれ培うべき力や資質・能力はいずれも大切でありながらも、中核をなすのは「科学的思考力」、「思考力・判断力」及び「思考・判断」であるにいたった。次に考え方を示す。

1 3つの力の観点から

ア) 3つの力の関係

「多元的価値観を受容する力」「表現・コミュニケーション力」「意思決定力」の3つの力におい

では、それぞれ独自の価値観をもつものの、相互にはスパイラルな関係が存在するものにとらえる。つまり、運動や各種スポーツ場面において、球技であればボールを持った瞬間に、次に行うべきいくつかのプレイの中から何を選択し、どう発現すべきか、また個人種目や対人種目においても最大能力を発揮するためには技術・戦術等の「意思決定力」（運動やスポーツができるようになる・うまくなるための方法決定等も含む）が必要であり、その「意思決定力」を培うためには、異なる意見や認識、異なる価値観を受け入れる「多面的価値観を受容する力」、そして情報を活用しながら他者とのコミュニケーションを積極的に展開していく「表現・コミュニケーション力」が必要になると考えられる。

イ) 3つの力を支える4つの資質・能力との関係

そして、これら3つの力は4つの資質・能力と関係している。つまり、多面的な価値観を受容するためには子どもたちの中に「現状認識・分析力」が、多面的な価値観を受容し、表現・コミュニケーションを行っていくためには「科学的思考力」が、そして表現・コミュニケーション活動を通して意思決定力を発揮していくためには「選択力・判断力」が、意思決定の発現力として「行動化・態度化」が必要であると考えたのである。

2 4つの観点別評価観点から

エ) 技能と知識・理解の関係

体育授業は、身体活動を通しての学習指導活動であるから、そこには運動やスポーツが「できる」（技能）ようになることが重視されなければならない。しかし、できるようになるためには、その根底としてどうしたらできるようになるのか、うまくなっていくのかが「わかる」（知識・理解）必要がある。つまり、技能と知識・理解においてその関係には「わかる」と「できる」との統一が必要であり「わかって、できる」ことを目標とした授業が展開されねばならない。身体活動を通しての体育授業は「わかる」と「できる」、すなわち「知識・理解」と「技能」の統一体としての学力形成が望まれるのである。

ウ) 思考・判断と関心・意欲・態度の関係

「わかる」（知識・理解）と「できる」（技能）を保障する体育授業においては、「なぜ」「どうして」「どうしたら」といった思考活動が展開されなければならない。したがって授業の中に実験的場面や比較場面、試行場面等を設定することを通して「科学的思考力」を培い、生徒の中に認識を肥やし、「わかる」の助長を通して「できる」の保障を、「できる」の保障を通してさらに「わかる」を保障していく。できるとわかるの保障と相互の高揚を通してこそ、その結果として「関心・意欲・態度」が高まり、次への取り組みに転移していくものと考えている。

以上の考え方をもとにすれば、そこには、3つの力に対する資質・能力において「科学的思考力」「選択力・判断力」がクローズアップされてくるのであり、4つの評価観点項目からは「思考・判断」がクローズアップされてくる。ここにあげる全ての力や資質・能力、観点はいずれもそれぞれ重要な意味をもつものの、中核となるべきものは「科学的思考力」「選択力・判断力」「思考・判断」であるにとらえたのである。

Ⅲ. 多元的価値観を受容し戦術認識を深めるバスケットボール授業の実践と評価

1 昨年度の実践より

バスケットボールはオフェンス、ディフェンスが入り乱れて競技するゴール型の球技であり、ゲームにおいては1球のボールをめぐるオフェンス、ディフェンスの立場が瞬時に切りかわるため、一人ひとりのプレイヤーにはその時々における瞬時の判断が求められる。特に、オフェンス場面においていえばゴール付近でボールをもった瞬間にどうするのか。例えば、そのままドリブルカットインで突破するのか、パスアンドランを行うのか、その場でミドルシュートを打つのか等、いくつかの戦術の選択決定が求められ、さらにボールをもっていないプレイヤーはどこへどのように動くか、あるいはゴージャックやポストプレイなどの連携プレイをチームとしてどう生み出していくのか等、チームとしての戦術的意思決定が求められる。子どもたちにとってこのような技術や戦術が「わかって、できる」ようになるためには、瞬間瞬間の「選択力・判断力」、そのための「科学的思考力」を培っていく必要がある。ただ、このような力はゲーム場面で発現されてくるため、技術的認識、戦術的認識はゲーム中で培っていかなくてはならない。

そこで昨年度においては、「ゲームストップインタビュー」という手法を用いて、ハーフコートでのプレイを中心に授業を展開してみた。昨年度の主な実践内容は以下の通りである。

第1次・・・オリエンテーションと3対3の試しのゲーム（3時間）

第2次・・・シュート、パス、ドリブルの基本的学習（3時間）

第3次・・・セットオフェンスにおける戦術の基本的学習（11時間）

（1）ハーフコートでの2対1，3対2，3対3の学習

（2）セットオフェンスをより有効にするための科学的思考

第4次・・・オールコートでの5対5における戦術の学習（6時間）

第5次・・・確かめのゲーム（1時間）

昨年度における授業の考察として、第5次終了後にアンケートをおこなった結果が図2である。アンケートは「全く思わない」から「とても思う」まで5段階評価で質問内容は全部で28項目であった。それを関連ごとに9つにまとめ平均値を出したものが図2である。

結果、攻めや守りの方法や戦術認識にかかわる「攻守理解」、ついでチーム内での意見交換や思い、

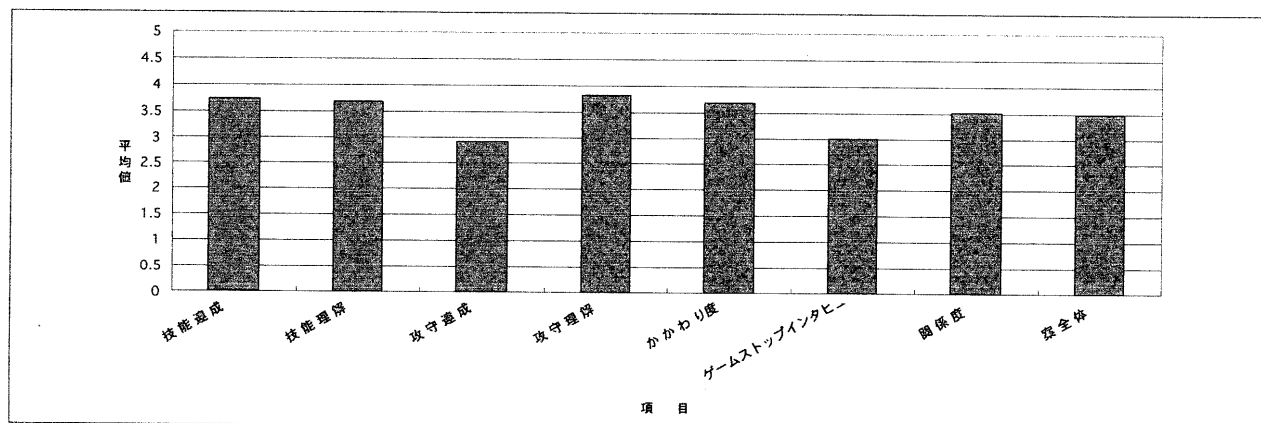


図2 昨年度の授業後のアンケート

意図の発信・受容にかかわる「関わり度」、シュートやパス・ドリブル等にかかわる「技能達成」、技能に対するコツやタイミング等どうしたらうまくなるかの認識にかかわる「技能理解」の順に生徒の自己評価は高かった。昨年度の授業において学習方法として焦点をあてた「ゲームストップインタビュー」の導入により、「攻守理解」や生徒相互の「関わり度」において高い評価を示し、戦術認識を深めることをねらいとした授業としては一定の成果を得たと考えている。しかし、培ってきた戦術認識の行動化、実現化に関わる「攻守達成」については、低い自己評価にとどまっていた。また、ゲームストップインタビューの仕方がわかったか、できたかにかかわる「ゲームストップインタビュー」の質問項目については、「理解した」が平均3.39、「実行できた」が平均2.50、「有効性を感じた」が平均3.26という結果であり、生徒にとって、ゲームストップインタビューに対する理解、有効性については評価するものの、実際に実行することは難かったようである。「技能達成」と「技能理解」の関係が示すように、「わかる」と「できる」とは相乗効果を示すことを踏まえ、「攻守達成」を図るためにはさらに時間をかけて「わかる」と「できる」の保障をしていく必要があると共に、「ゲームストップインタビュー」に関しても深化させていく必要があると考えられた。

2 本年度の実践

そこで本年度は、戦術認識にかかわる「攻守理解」を深めつつ「攻守達成」がより図れるようにした。そしてややもすると「ゲームストップインタビュー」におけるゲームストップのタイミングはシュート後、ミス後に多くみられ、プレイの展開の見通しや場面場面での選択力・判断力には不十分な点が見られ、瞬間の意思決定には結びつきにくかった昨年度の実践を踏まえ、ストップのタイミングを、リバウンドを取った時、ボールカットした時、パスを受けた時、スローインする時など、ボールをもった瞬間に注目させながら実践し、「科学的思考力」や「選択力・判断力」を駆使し「思考・判断」に結び付けさせていくことをねらいとして授業を展開してみた。

（1）第1次…オリエンテーションと5対5の試しのゲーム（3時間）

授業は、教師の教えたいことを子どもの学びたいことに転化していく営みである。このことは毎時間の授業においてはもちろんのこと、オリエンテーションにおいても単元の導入として、子どもたちとこれから行っていく授業の意図と計画を共有する意味で、昨年度の課題を克服すること、ハーフコートをオールコートへと発展させること、そして心電図を用いて現状分析を図り、達成目標の見通しを立てること等を確認し、5分間の試しゲームへと移っていった。なお、ゲーム時には図3のような心電図を利用した。分析用のデータとして表1を使用した。各チームの心電図及びデータをもとに、子ども達から出た目標については、総合的には「もっとシュート率を上げる」やそのために「1対0の状態をうまくつくる」また「互いに何をしたいのか意思が通じ合うようにする」等の意見が見られ、そのために必要な認識や技術・戦術を肥やしていくことを確認して、授業を進めることとした。

（2）第2次…個人技能の学習及びマンツーマンにおける攻防の学習（5時間）

第2次における学習は、昨年度の復習の意味を含めて行った。バスケットボールの最大の目的は

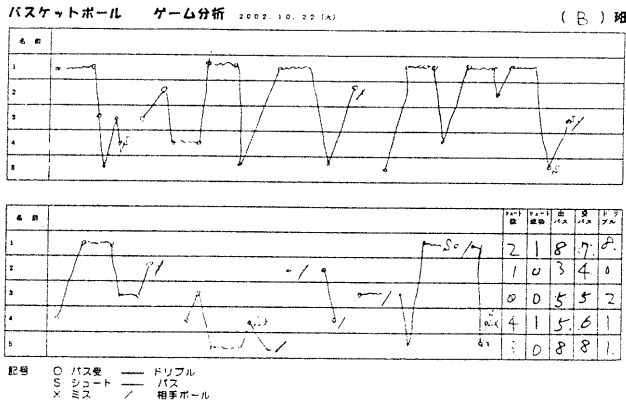


図3 試しのゲーム用心電図

表1 試しのゲーム分析

チーム	試しのゲーム					
	シュート数	シュート成功率	シュート成功率%	出パス	受パス	ドリブル
A	6	1	16	20	13	9
B	8	0	0	24	14	8
C	9	2	22	10	7	4
D	3	0	0	11	10	9
E	8	1	12	15	14	9
F	10	2	20	27	26	12
平均	7.3	1	11.7	18	14	8.5

シュートにある。内容として取り上げたのはゴール下からのシュート，ミドルシュート，フェイントを入れたカットインシュートであり，「なぜ」を常に意識させながら1対0，1対1で行わせた。また，戦術認識を深めるためには，マンツーマンディフェンスの理解が必要であり，3対3を行いながら深めさせていった。

(3) 第3次…セットオフenseを中心とした5対5の学習(5時間)

第3次においては，まず，ポジショニング(基本形としてガード1人，フォワード2人，センター2人)について共通理解を図り，ポス的な動きやゴバック的動き，サイドチェンジを使った攻撃等があること，また「空間を創って使う」ことを確認し，「ゲームストップインタビュー」を用いて，5対5のセットオフenseの戦術について深めさせていった。その際，ゲームストップのタイミングをボールを持った瞬間の状況をもとにし，その後の展開の見通しに焦点を当て，コミュニケーション活動を通して展開認識の幅を広げ，その行動化・実現化を図らせた。

(4) 第4次…速攻を含めたオールコートにおける5対5の学習(5時間)

第4次においては，第3次に行った5対5のハーフコートにおける戦術をオールコートへと拡大していった。その際，ゲームの流れの構造として，有効な攻撃は「速攻」から1対0のシュート体制を生み出すこと，そのためにボールを持った瞬間に「速攻」(ファーストブレイク)をねらうこと，成功しない場合にはパス・ドリブルを用いて相手コートにボールを運んだ後，開いてパスアンドランを中心とした「セカンドブレイク」を，両者が実現できないときに前時に学習した「セットオフense」に移行するという確認して授業を展開していった。なお，ゲームストップインタビュー場面及び表現・コミュニケーション場面を設定した1時間の授業の流れとし



ては以下（第1時の授業）のように行った。

- (1) ウォーミングアップ
 - ・グループ毎に準備運動及び戦術のための基本技能練習を継続して行わせる。
- (2) 本時の見通し
 - ・前時の相互評価表を相互に確認し合い、互いの良さや課題を交流させる。
 - ・オールコートへの移行と速攻の構造の理解を図る。
- (3) 教師によるゲームストップインタビューの指導
 - ・2チームの対戦の形式の中で教師によるゲームストップを行い展開起点からの戦術認識（プレイヤー間のコミュニケーションを通して）と実践化を図る。
- (4) 生徒たちによるゲームストップインタビューと指導
 - ・コートに入ってゲームストップインタビューを行っている生徒に対してのゲームストップのタイミング及びコミュニケーションの補助速攻とセットオフenseの戦術認識の指導を行う。
 - ・コート外で学習している生徒に対しては学習カードをもとに展開起点からの戦術を思考・試行及びコミュニケーションを行わせる。
- (5) まとめ
 - ・相互評価表を用いて、本時の評価を生徒自身でまとめさせる（教師のコメントは次時まで記入とともに本時全体の成果と課題をまとめ、次時への展望として共有させる。

図4は、生徒相互の評価活動及び教師の形成的評価として第2次から第4次まで毎時間に用いた相互評価表であり、図5は、思考・判断力の育成を目的として第3次・第4次に用いた学習カードである。

バスケットボール 相互評価表

名前	ゲームストップ	コミュニケーション	観合	コメント
	④・B・C	④・B・C	④・B・C	周りがよく見ていて声が出ている
	④・B・C	④・B・C	④・B・C	ホールの音が聞こえてきた
	④・B・C	④・B・C	④・B・C	ホールにまわりの音が聞こえてきた
	④・B・C	A・B・C	④・B・C	少しファールはあった
	④・B・C	A・B・C	A・B・C	声が出ていないが少しは聞こえてきた
	④・B・C	④・B・C	④・B・C	スペースの走りか

A:ばっちりだ B:まあまあ C:もう少し

図4 相互評価表

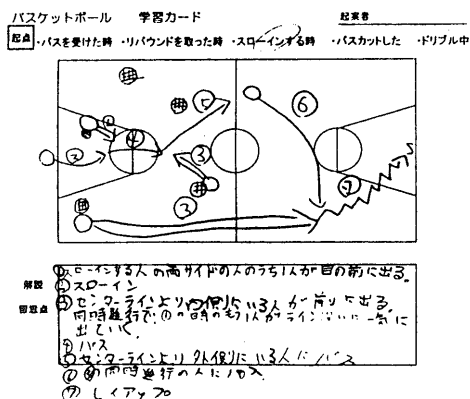


図5 学習カード

(5) 第5次…確かめのゲームとまとめ (3時間)

第5次では、確かめのゲームを試しのゲームと同様に5分間で行い、表2のデータを踏まえてこれまでの学習を振り返らせた。

表2 試しのゲームと確かめのゲームの比較

チーム	試しのゲーム						確かめのゲーム					
	シュート数	シュート成功率	シュート成功率%	出パス	受パス	ドリブル	シュート数	シュート成功率	シュート成功率%	出パス	受パス	ドリブル
A	6	1	16	20	13	9	10	5	50	16	15	7
B	8	0	0	24	14	8	12	4	33	25	25	12
C	9	2	22	10	7	4	4	1	25	28	21	12
D	3	0	0	11	10	9	4	0	0	33	15	8
E	8	1	12	15	14	9	11	4	36	25	23	14
F	10	2	20	27	26	12	3	1	33	17	17	7
平均	7.3	1	11.7	18	14	8.5	7.3	2.5	29.5	24	20	10

子ども達は、シュート成功率と共に出パス数・受パス数が増えていることやゲームを通しての体感から、当初の目標であったシュート率の向上、そのためにみんなで1対0の状態を生み出す戦術、相互のコミュニケーション活動については成果があったとまとめた。また、試し・確かめのゲームはともに5分間であり、パス・ドリブル数がともに増えていることにより、瞬時の「選択力・判断力」「意思決定力」が高まっていったのではないかという結論にもいたった。なお、単元終了後、バスケットボールについての全体像の把握、戦術認識の深まりを整理させる意味で生徒一人ひとりにポートフォリオを作成させた。図6はその一例である。

バスケットボール

～ オフェンス～

1. 攻守の切り換え

- ・リバウンドをとった時
- ・パスカットをした時…DFには意識しにくい、時間があるので大に武器。
- ・スローインの時

2. 攻撃の優先順位

- ①. ファーストブレイク
- ②. セカンドブレイク
- ③. セットアップ…ポジションにつき相手のディフェンスをくすす。

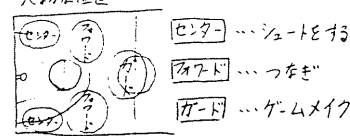
3. プレーの優先順位

パス → ドリブル

パスの方がドリブルよりも速い。でも、ドリブルすることにより、DFの注意を払い、フリーな空をすくってパスする。

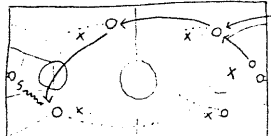
4. ポジションについて

大まかな位置



5. 戦術

例)



- ・全員の攻守の切り換えが遅ければ遅いほど良い。
- ・その時々々の状況に応じてつなぎと受けを定める。(ポジションにとらわれる必要はない)

図6-1 生徒のポートフォリオ

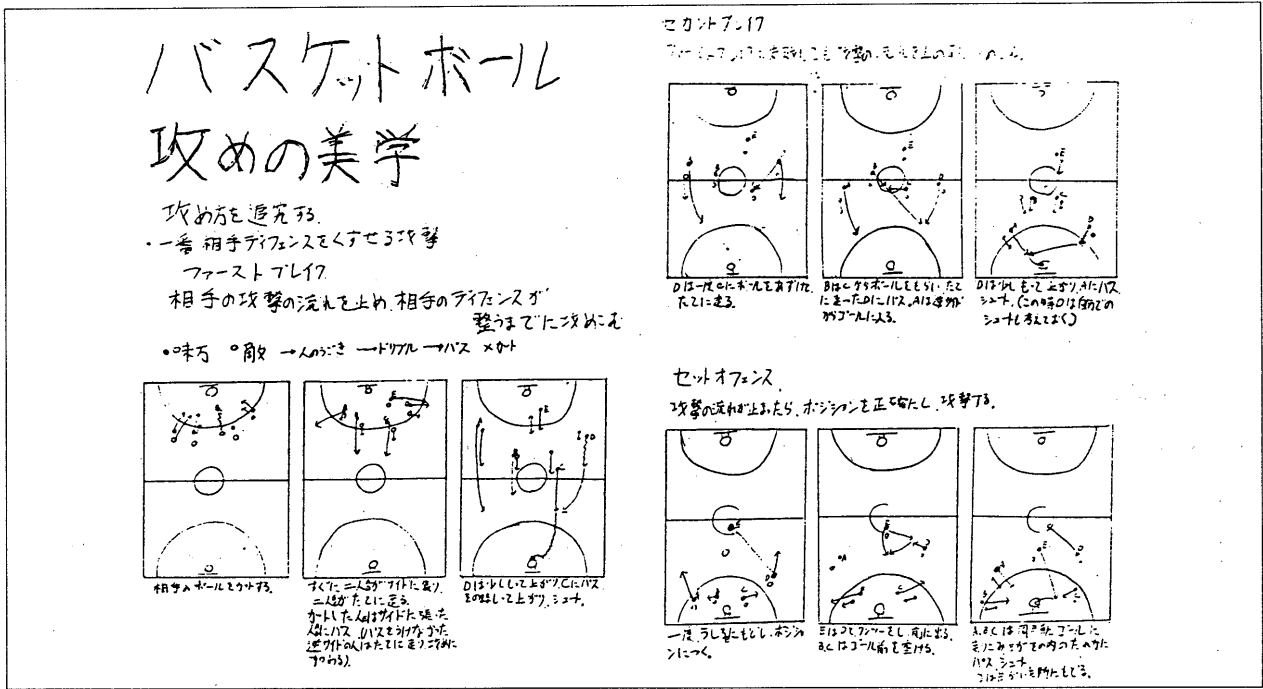


図6-2 生徒のポートフォリオ

3 アンケートと本年度の評価

さらに、本年度の授業実践の考察として、昨年度と同様の質問項目で最終アンケートを行った。

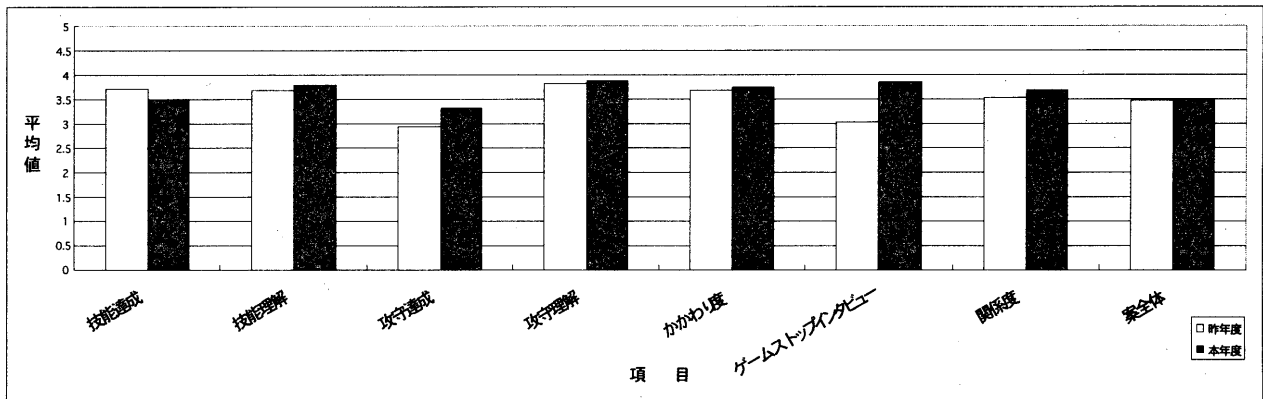


図7 事後アンケートの平均値と昨年度との比較

その結果、攻めや守りの方法や戦術認識にかかわる「攻守理解」、ついでゲームストップインタビューの仕方がわかったか、できたかにかかわる「ゲームストップインタビュー」、そして技能に対するコツやタイミング等どうしたらうまくなるのかの認識にかかわる「技能理解」、チーム内での意見交換や思い、意図の発信・受信にかかわる「関わり度」の順に生徒の自己評価は高かった。また、「技能達成」を除く全ての項目で昨年度よりも本年度の方に高い値を示す傾向がみられ、全項目の平均が3.41であった昨年度を本年度は3.66と上回った。特に、「ゲームストップインタビュー」及び「攻守達成」においては、それぞれの項目で0.000、0.004と有意差が認められ、今回「ゲームストップインタビュー」の定着化を図り、「攻守理解」をさらに深め、「攻守達成」の向上を図ることをねらいとした授業としては、一定の成果を得ることができたと考えている。

Ⅳ. おわりに

本校の目指すべき人間像は「自分を見失わずに異なる文化や異なる価値観を受容し、情報を活用しながら他者とのコミュニケーションを積極的に展開でき、よりよい意思決定を目指し行動しようとする人間像」であり、そのための基礎・基本として、「多元的価値観を受容する力」「表現・コミュニケーション力」「意思決定力」の3つの力がこれからの社会の中で生きていく生徒たちに義務教育終了段階でつけておくべき力であり、さらには、生涯にわたり豊かに生きるための「教養」としてはたらく各教科の学習に対しても有機的に関連する力であると定義した。

保健体育科においても、これら3つの力はこれからの時代を生きる子どもたちが生涯にわたって運動・スポーツを行っていくための基礎・基本であり、これら3つの力の育成を授業を通して図ろうとしてきた。

そして、関連する4つの資質・能力を設定し、さらにそれらと4つの観点別評価項目との関連性をもとに、モデル図をつ構築し、「科学的思考力」「選択力・判断力」「思考・判断」を核とした実践を積み重ねてきた。

今回のバスケットボールの授業においては、「ゲームストップインタビュー」という手法を用い、「なぜ」「どうして」「どうしたら」といった思考活動やコミュニケーション活動を基軸として授業実践を行い、「多元的価値観の受容力」「表現・コミュニケーション力」「意思決定力」の育成に対して、わずかではあるが一定の成果を得ることができたと考える。

誰しも、運動・スポーツに対して、どうしたらうまくなるかがわかるようになれば、どんなに個人差があろうと、それぞれが個に応じた時間をかけることによって必ずうまくなっていく。また、運動・スポーツを行うためには用具や時間・場所が必要であるように、供に行う仲間が必要であり、運動・スポーツや仲間とのかかわりには技術認識や戦術認識等の内容知と共にどう取り組むかといった方法知が必要となってくる。さらに体育授業は、休憩時間や部活動で子どもたちが行っている運動・スポーツ、また、クラブチームや社会での活動とちがって、限られた時間の中で、かつ全員必修によって行われることを考え合わせれば、「科学的思考力」「選択力・判断力」「思考・判断」を核としたモデルをもとに、体育授業を継続し、モデル図と授業実践について検討を加えていくことは意味あることと考える。そして、本校の目指すべき人間像の育成に保健体育科として寄与していきたいと考えている。

引用・参考文献

黒瀬基郎ほか、「明日を担う生徒を育てる学校教育の創造(2)」, 広島大学附属東雲中学校研究紀要「中学教育」, 第34集, 2002.

小林一久, 「体育の授業づくり論」, 明治図書, 1985.