

ゲーム戦術を意識したゴール型球技の授業実践

教育学研究科 教育実践創成専攻 教科領域実践開発コース 中等教科教育分野 渡邊 健太

1. 研究について

(1) 背景

体育科におけるボールゲームは学習課題が明確ですべての子供がその学習課題に十分取り組めるようルールを緩和したり、用具やコートの広さの工夫、ゲームの人数を少なくしたりするなどといったゲームの修正の重要性を主張している。(Siedentop et al., 2004) (高橋, 1994)

中学校学習指導要領(保健体育編)E.球技で、第1学年及び第2学年では、攻撃を重視し、空間に仲間と連携して走り込んだり、マークを交わしてゴール前での攻防を展開したりすることが、ゴール型球技の技能(バスケットボールも含む)で求められている。指導に際しては、ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追求しやすくするための工夫として、プレイヤーの人数・コートの広さ・用具・プレイ上の制限を工夫したゲーム・ボール操作とボールを持たない時の動きの工夫が挙げられる。

本年度の実習校の生徒は、新型コロナウイルス感染症の影響で、1年次に球技を行っていないため、2年生はソフトボールに続き、球技では2種目であるバスケットボールに取り組んだ。本来であれば、基礎・基本的な技能を1年次に単元全体を通じて習得を目指すのが、本年度は1年次にやるはずだった内容を2年次で織り交ぜながら行う必要があったため、授業内容の質をより高めることが求められていた。

鬼澤ら(2007)によると、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判断力向上として、単

元を通じて継続的にアウトナンバーに取り組むことで、プレイの適切さを表す適切率での評価から状況判断力が上がったことを報告している。

以上を踏まえ、本研究では中学校第2学年のバスケットボールにおいて、実際の試合の中で用いられるゲーム戦術(アウトナンバー)をより意識して攻防ができるように、ルールに制限をかけたミニゲームを段階的に行うことを試み、その効果を検討した。

(2) 目的

バスケットボールにおいて、実際の試合の中で用いられるゲーム戦術(アウトナンバー)をより意識して攻防ができるように、ルールに制限をかけたミニゲームを段階的に行うことを試み、その効果を検討した。

2. 実習校と授業計画

(1) 対象

実習校：山梨県内公立中学校
実施日：令和3年12月14日
対象：第2学年生徒(3組, 29人)
単元：E 球技 バスケットボール

(2) 実施方法

- ①参与観察：参与観察を通し、運動・体育に対する生徒の実態、授業の手立てを明らかにする。
- ②授業実践：①を踏まえた授業実践を行う。
- ③アンケート：バスケットボールの技能(ファンダメンタルについて)と授業時に工夫したこと・考えたことについてのアンケートを

研究後に実施し、生徒の既知や、思考・判断・表現を見とる。

3. 研究内容と実践

I 単元名

E.球技（バスケットボール）

II 教材観（バスケットボールについて）

○機能的特性

〈ゴール型共通〉

ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入して、シュートを放ち、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

〈バスケットボール〉

バスケットボールは、パスやドリブル、シュートなどを駆使し、集団的な技能や戦術などを競い合うことや作戦を立てて勝敗を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことのできるスポーツである。

○構造的特性

〈ゴール型共通〉

ドリブルやパス、シュートなどの個人的技能と、チーム内で協力し合って攻撃や防御を行うなどの集団的 skill からなる運動である。

〈バスケットボール〉

ドリブルやパス、シュートなどのボールコントロールやボディコントロールなどの個人的技能や、攻撃の際にゴール前の空間に走り込み、得点しやすい空間を作り出すなどの集団的 skill からなる運動である。

○効果的特性

〈ゴール型共通〉

2チームの選手が入り乱れ、時には身体接触を伴いながら試合を展開するので、ボールコントロールをすることはもちろん、相手や味方の動きを把握して、それらに対応した素早い身のこなしが必要となるため、巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力を高めることのできる運動である。

できる運動である。

〈バスケットボール〉

上記に加えバスケットボールでは、攻撃の際、ゴール前の空間に走り込む動きや、フォーメーションなどによる空間を作り出す動きが重要となるため、試合展開を予測する判断力を養うことのできる運動である。

○生徒から見た特性

〈ゴール型共通〉

ドリブル、パス、シュートなどのボール操作ができるようになったときに、嬉しいと感じる。試合中に、できるようになったボール操作を使って、チームに貢献できたときに、嬉しいと感じる。ボール操作がうまくできない者には必然的にパスが回ってこなくなり、試合がおもしろくないと感じてしまう。

〈バスケットボール〉

バスケットボールでは、試合中に自分の役割を果たすことができ、さらにシュートを決めることができた時に、嬉しいと感じる。練習でボール操作がある程度習得できても、試合の中では瞬間的な状況判断からのボール操作が要求されるので、練習ほどうまくボール操作ができず、技能の習得につまずきを感じやすい。

III 指導観

バスケットボールは、「ゴール型」の運動であり、一定時間内にコート内で攻守が入り混じって攻防を展開しながら得点を競い合うスポーツである。場の工夫によっては、ゴール型球技の特徴でもある「空間に走り込んだり、作り出したりする動き」が体現しやすい単元である。

本単元では、オフェンスを重視し、「ボール操作」や「ボールを持たない時の動き(オフザボールの動き)」といったオフェンスの基本的な技能を身につけさせ、その技能を活用して試合ができるように展開したい。そのためには、チームとしての課題解決に向けて生徒が創意工夫し、試せる場面を、主にチーム毎の

練習場面に設定する。チーム内での約束事や規則性を有する独自の戦術を試させ、その結果を受けて他チームとの意見交流を図る中で、よりよい動きや連携した動きを確認したり、あるいは再度導き出したりして、生徒の実態に応じた独自のルールで行う試合の中において、それらを試せるように挑戦させ、最終的には公式ルールで試合を行えるようにしたい。

また「ボールを持たない時の動き(オフザボールの動き)」については、意見交換をしながら学び合いを行わせ、仲間と一緒によりよい動きを見つけ出させたいと考える。特に「空間の見つけ方」「空間の作り方・使い方」を追究することが、重要点であることに気付かせ、この単元が「ゴール型」全般の動きに活用させていけるよう指導したい。

IV単元の目標

知識及び技能
次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。 ア ゴール型では、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等
攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等
球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

V単元計画

1	オリエンテーション 技能グループ分け
2	W-UP, 得点板めくりゲーム(空間察知のアイズブレイク), パスゲーム, パス練習
3	W-UP, クイックシュート, パス, 男女に分かれてパスゲーム(ドリブル禁止), ドリブル
4	W-UP, クイックシュート, ドリブルリレー, 3人組で審判付きのパスゲーム
5	W-UP, クイックシュート, 得点板めくりゲーム, 3対2アウトナンバー練習
6	W-UP, クイックシュート, 得点板めくりゲーム, 4対3アウトナンバー練習
7	W-UP, クイックシュート, 得点板めくりゲーム, 5対4アウトナンバー練習
8	W-UP, クイックシュート, 得点板めくりゲーム, ローカル・ルールゲーム①
9	W-UP, クイックシュート, ローカル・ルールゲーム②
10	単元末テスト

4. 本時の内容

本時の目標(6/10)

- ・自己の課題やチームの課題を知り、課題の解決に向けて積極的にアドバイスができるようにする。
- ・ボールとゴールが同時に見える空間を見つけ、活用できるようにする。

本時の学習評価

- ・ボールとゴールが同時に見える場所に立つことができる。【技能】
- ・仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見つけている。【思考・判断・表現】※予備評価

本時の展開

W-UP→クイックシュート→得点板めくりゲーム→4対3アウトナンバー練習, 事後アンケート(教室)

4対3のアウトナンバー練習



基本ルール

○人数

・ オフェンス（4人）、ディフェンス（3人）に分かれて上図のエリア内で攻防を行う。

○プレイのはじめかた

・ ボール保持者（オフェンス側）が味方へパスしたらプレイ開始
 ・ これを機に味方は動き出すことができる

○スタート位置（ボール保持者）

・ 3pt ラインの外側（上図）

○プレイの区切り

・ 守備がボールを持ったとき
 ・ コートの外にボールが出たとき
 ・ 審判が反則を取ったとき
 ・ ゴールを決めた or リングに当たったとき

○オフェンス

・ 3段階の制限あり

○オフェンスの3段階の制限

- ① ドリブル禁止，パスのみ
- ② ドリブル可能，パス制限（全体で2回まで）
 ※プレイ開始のパスは含めない
- ③ ドリブル・パス共に制限なし

○ディフェンス

・ 1回目のパスはカットしてはいけない

○教員による指導

・ ①と②のゲームが終わったところで，プレイに関する全体指導を取り入れる。

各段階での予想される生徒の様子

〈良い面〉

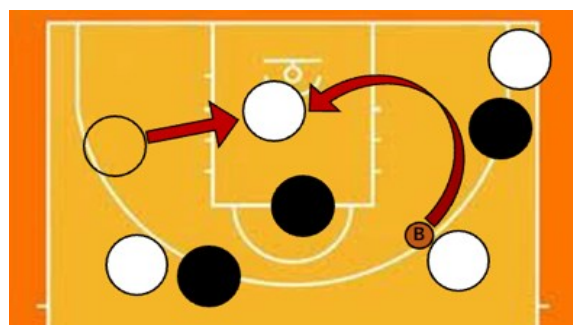
- ① パスが通りやすい場所を探しパスを出してみたり，自ら走り込んだりしてボールを受け取る。
- ② 空いている空間に目掛けてドリブルで進み，進めなくなった場合に味方にパスを出す。
- ③ ①・②のミニゲームを通して，空間を見つけたり，空間に走り込んだりする動きが増える。

〈悪い面〉

- ① 自分の思い通りにパスを出せなかったり，パスが通る場所を見つけられずに動けなかったりする。
- ② 効率の良いドリブルで展開できず，攻撃にさほど関与できない。
- ③ ①・②のミニゲームを通して，空間を見つけたり，空間に走り込んだりする動きに変化が見られない。

5. 結果（工夫出来ていた点：○，課題点：△）

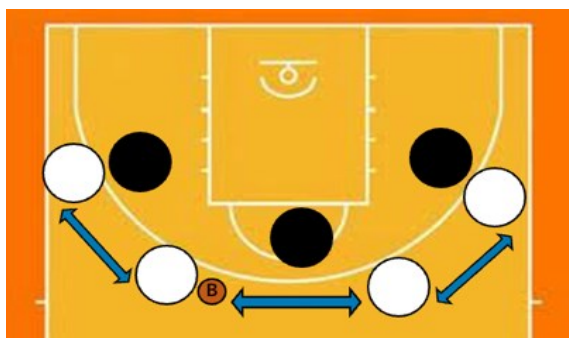
- ① ○：相手の裏を取るパス



守備の裏などの空いている空間や味方が守備を引きつけたことによって作り出された空間を見つけ出し走り込みながらパスを受けることが出来た。（オフザボールの生徒）

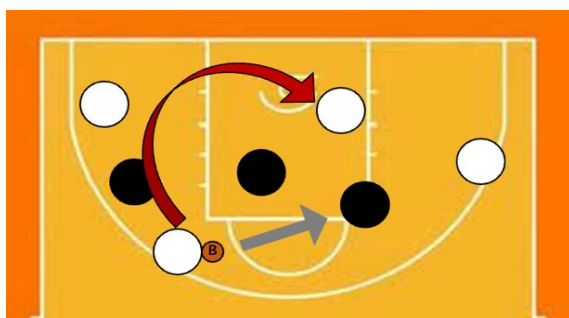
ボール保持者は，守備の頭の上を超える高いパスや，守備に追いつかれないための早いパスなど，パスの種類を工夫していた。

△：シュートまで持ち込む回数



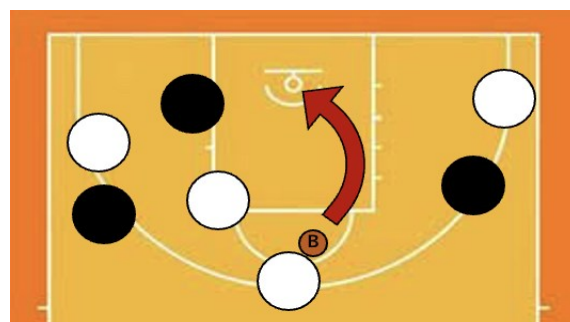
オフェンス側のどの生徒も3ptライン上に滞留しているため、ライン上でのパス回しが多い。そのため、ゴール方向へ前進ができないことから、滞っている攻撃の状態がしばらく続いた。原因として、ディフェンスが3ptラインの少し内側を広く守っていたこと、オフェンス→ディフェンス→ゴールという位置関係を崩すことができなかつたため、ディフェンスの裏を取るような動きの展開が出来なかつたことが挙げられる。

指導：全体指導①



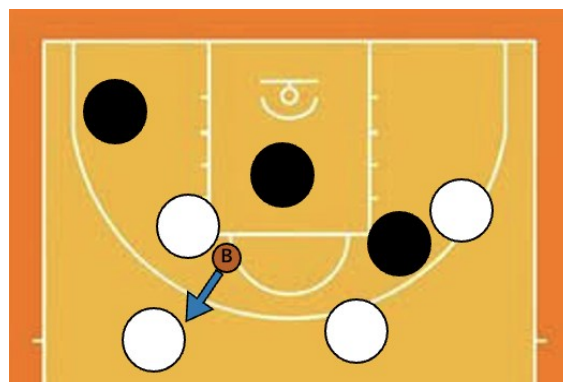
味方との間に必ずディフェンスが存在する場合は、直線的なパスが通らないため、ディフェンスの頭の上を越えるようなパスを行うのが効果的である。また、頭の上を越えるパスは山なりであることが多いことから空中にボールが存在している時間が長くディフェンスが移動してボールを奪いやすくなる。そのため、滞空時間が短い直線的なパスが通る場所に、味方（オフザボールの生徒）ができる限り移動したところでパスを受けるとパスが通りやすくなる。以上のように全体指導した。

② ○：ドリブルでゴール下に切り込む



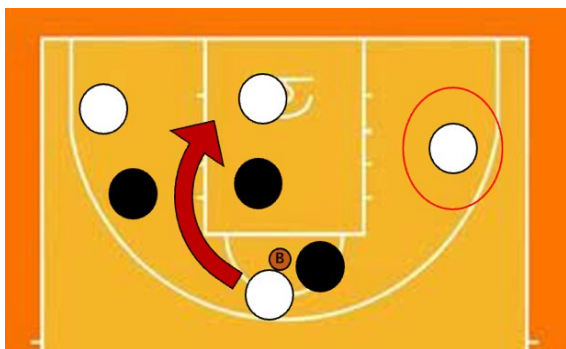
ドリブルでボールをキープした状態で、他のオフェンスにマークしているディフェンスの合間を狙って、ゴール下に切り込む生徒の様子が見られた。ディフェンスの位置関係を見ながらパス機会を伺いつつ、ディフェンスの動きの中で出来た空間に目をつけて、自らがスピード感あるドリブルでゴール下まで展開し、シュートまで持ち込めていた場面があった。パス・ドリブルの2つの選択肢の中で、変わりゆくオフェンスの位置関係、それに対応するディフェンスの状況を見る中で、攻撃の展開に効果的な選択ができていた。

△：効率の低いパス



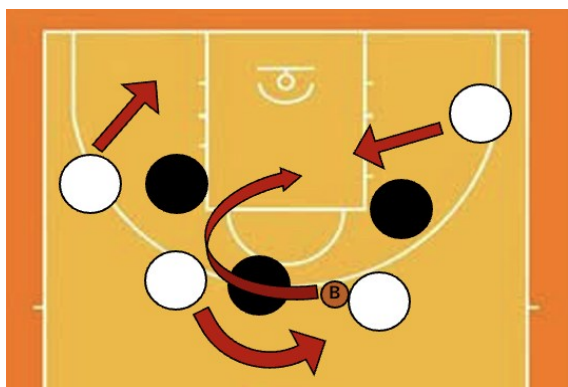
ディフェンスに阻まれゴール方向へ前進できないときに、後ろ方向への短い距離のパスを行う場面が数多く見られた。効率の低い理由として、全体でパスが2回までと制限されているにもかかわらず、攻撃展開に直接関わることなく単なる攻撃プレイヤーの交代に使われていたためである。数少ないパスを生かすためには、守備の裏を取りながらボール保持者とタイミングを合わせたオフザボールの生徒の効果的な動きの展開が必須である。

指導：全体指導②



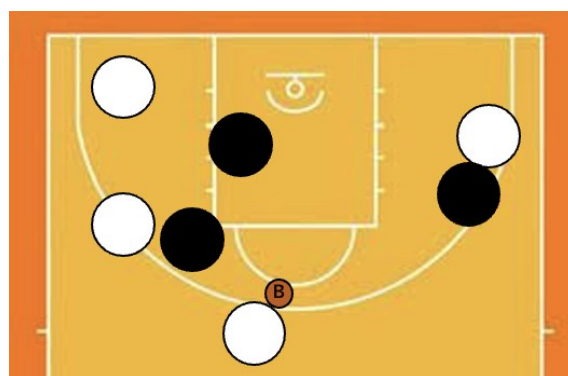
ボール保持者がドリブルをしてディフェンスを引きつけたときに、フリーになった生徒がどのように動けばよいのかを考えさせた。具体的には、パスをどこでもらうためにどのように動くのか（例：ゴール下でパスをもらうために→直線的に動くのか、曲線的に動くのか、フリーな状態でパスをもらうところから、ディフェンスの動きを見て空いている空間・生まれた空間に走り込むなどを示しながら全体指導した。

③ ○：①・②のプレイを応用



ミニゲームを段階的に行ったことで、随所に良いプレイが見られた。目に見える成果としては、シュートの企画回数が①、②に比べて増えていた。これはボールをゴール下やシュートが打ちやすい位置（ディフェンスによる守備に影響されない位置）まで運ぶことができていることを意味する。①で身につけたオフザボールの動き、②で身につけたドリブルでのボールキープやディフェンスの合間を切り込み展開する動きを組み合わせることでスピード感ある攻撃を展開することができていた。

△：考えていること→動きにつなげること



基礎・基本的な技能（パス、ドリブル、シュート）が、戦術を展開する上で毎回ではないものの程度自分の思い通りにできる必要がある。例えば、ドリブルができなければ空間を見つけても素早く走り込むことが出来ない、フリーの仲間に通る長いパスを出したいのだが、パスが届かないことなどがある。ここでは大きな課題点として、戦術や動き方を頭では理解したり動こうしたりしているものの、実際に身体で表現することが出来ていないことが確認できた。

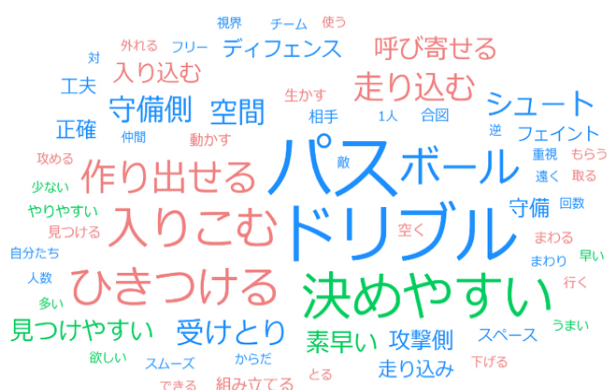
6. 成果と課題

4対3のアウトナンバー練習の中で、オフense側に3段階の条件をつけるプレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れたところ、全体的なゲーム戦術の意識が向上していた様子が見られた。生徒たちの授業内の動きだけを見ても、最後に行った③のゲームでは、ボール保持者だけでなくオフザボールの生徒の動きも活発であった。さらには、オフザボールの生徒がボール保持者とタイミングを合わせるために積極的に「はい！まえ！すぐ！」などの声をかける様子もあった。特に段階を経る際に、前段階で学んだこと（オフザボールの動き方やドリブルでゴール下に展開していくことなど）を次段階で生かしたり、生かそうとしたりする様子が多く見てとれた。

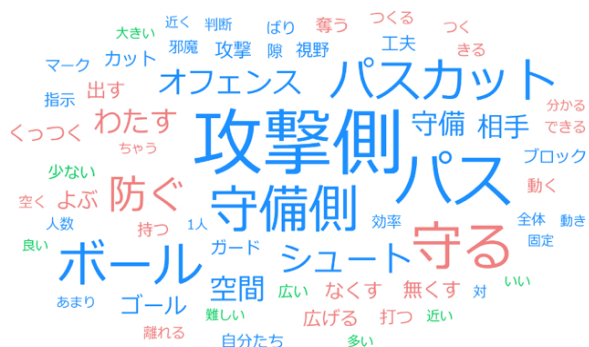
また、授業後の事後アンケートの自由記述からも生徒たちのゲーム戦術の認識を評価できる部分があった。

以下は、事後アンケート「4対3アウトナンバー練習において、攻撃・守備場面において工夫したこと・考えたことを教えてください。(できた・できなかったに関わらず)」の攻撃・守備それぞれの記述解答をAIテキストマイニングを用いて分析したものである。頻出頻度の多い単語ほど中心に近く、大きく表示され、品詞によっても色で分類される(名詞:青、動詞:オレンジ、形容詞:緑)。

【攻撃側:AIテキストマイニング】



【守備側:AIテキストマイニング】



上図から攻撃側においては「パス・ドリブル・作り出せる・入り込む・ひきつける・決めやすい」という単語が、守備側においては「攻撃側・パスカット・オフENS・守備側・ボール・シュート・パス・守る・防ぐ」という単語が中心付近に大きく表示された。

工夫したこと・考えたこととしてほとんどの生徒が攻撃側・守備側のどちらのときも、「空間」についての記述を多くしていた。具

体的には、攻撃時は、ボール保持者やオフザボールの生徒が「空間」をどのように生かすのか?守備時は「空間」を使われないためにはどうすれば良いのか?について記述されていた。

以上からオフENSの条件を工夫することは、シュートまで持ち込む際の生徒たちの実際の動きに変容が見られるだけでなく、事後アンケートで見られた生徒たちの思考(生徒が頭の中で考えたことや理解していること、実際に行おうとしていること)の質を高めることが出来たと評価できる。

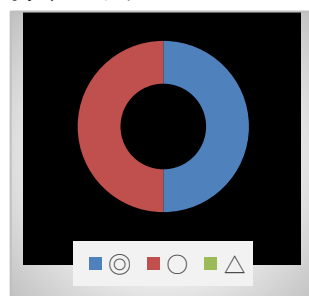
一方で、以下は事後アンケートのファundamental(ドリブル・パス・シュート)を3段階で自己評価したものである。

◎:いつも思い通りにできる

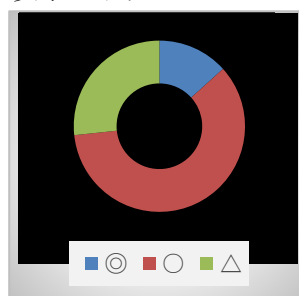
○:いつもではないが思い通りにできることが多い

△:あまり思い通りにできない

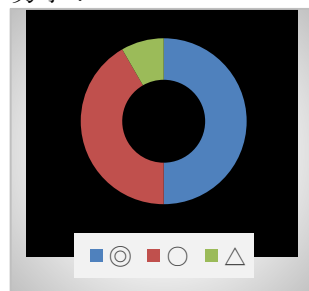
男子:ドリブル



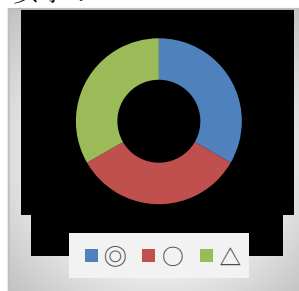
女子:ドリブル



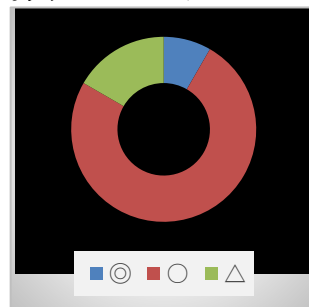
男子:パス



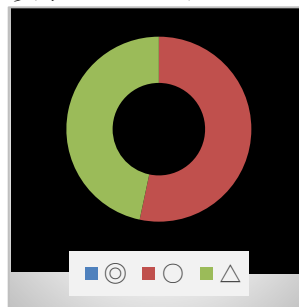
女子:パス



男子:シュート



女子:シュート



グラフよりドリブル・パスについては◎・○と答える生徒の割合が多かったのに対し、シュートについては○・△と答える生徒の割合が多かった。その理由として、本時までの授業内容でゴール下からの相手がいない状況でシュート練習を行うことはあったが、ゲームのような動きの中でのシュートについて取り扱う場面が少なかったことが原因と見られる。

そのため今後には及んでは、ゲームで攻撃を展開する中でドリブル・パスだけでなく、シュートを打つ場面を増やせる授業内容の工夫や動きの中から正確なシュートを打てるようになるため、継続的にシュートに取り組んでいく必要がある。

7. まとめ

本研究の目的は、バスケットボールにおいて、実際の試合の中で用いられるゲーム戦術（アウトナンバー）をより意識して攻防ができるように、ルールに制限をかけたミニゲームを段階的に行うことを試み、その効果を検討してきた。アウトナンバーゲームにおいては、ルールの制限がある段階的な学習をすることによって、ゲーム戦術に関する生徒の理解が深まったと評価できる部分があった。

今後の課題として、本研究で示唆されたパス・ドリブルに比べてシュートに苦手意識を持つ生徒が比較的多いことから、ルールの制限を取り入れたミニゲームがシュートまで繋がるような工夫をし、シュートをメインとして取り扱うミニゲームの開発、さらには3対3や5対5のオープンナンバーゲームでも、本研究のような学習成果が得られるのかどうかを確かめる必要がある。

さらに、技能向上を目指し取り扱う内容を複雑化することによって、授業マネジメントに時間がかかり全体の活動時間が減少したり、生徒たちがルールを理解するのに時間がかかったりすることがある。そのためより簡潔に説明できたり理解できたりする授業内容を準備することが必要である。

加えて、今後教師が学習過程において、教師の役割や指導方法を明らかにし、体育では複数教師が一つの授業にいることが多いので、ティームティーチング（TT）のあり方、教師の役割分担についても検討していかなければならない。

8. 引用・参考文献

- ・文部科学省(2018).『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 保健体育編』開隆堂.
- ・鬼澤陽子・岡出美則・小松崎敏・高橋健夫(2007) 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変容—小学校高学年児に対する戦術的知識テスト, 状況判断テストの分析を通して—. スポーツ教育学研究, 26 (2) : 59-74.
- ・Sidentop, D., Hastie, P. A., and Mars, H. (2004) Complete Guide to Sport Education. Human Kinetics : Champaign.
- ・高橋健夫(1994) 体育の授業を創る. 大修館書店 : 東京.