

学習したことを深めるために、いかながら思考力・判断力・表現力を高める子ども

ー 小学6年「みんなでドリブル、パスからシュートにつなげよう～バスケットボール～」の実践から ー

1 単元のねらい

軌跡図や「コート部屋」をもとにシュートにつながるコートの使い方を考えながら、自分の味方や敵などの状況に応じてコートを広く使ってシュートにつなげる力を高める。

2 授業の構想

(1) 子どものとらえについて

下記は、5年生の時に取り組んだ「ハーフコートバスケットボール」の学習における3人の子どものふりかえりである。各次終了時において、下記のような変化が見られた。

<p><第1次終了時></p> <p>児童A：最初はルールが難しかった。でも、やってみるとルールにも慣れて楽しかった。</p> <p>児童B：今日のゲームではシュートにいけなかった。けど、シュートを打つタイミングを見抜いてシュートを決めたいと思った。</p> <p>児童C：シュートをしたけど入らなかった。やっぱり、遠くからよりもゴールの近くからシュートを打つと入りやすいと思った。</p>
<p><第2次終了時></p> <p>児童A：空いているスペースに行って、敵のいないところに行くパスがもらえて、シュートにいけた。</p> <p>児童B：「空いているところに動く」をやってみた。結構空いているところを見つけることができたので、たくさんパスがもらえるようになった。</p> <p>児童C：空いているところに行くときよくパスがもらえた。周りをよく見てフリーの人がいたらパスをすると、(その人が)シュートにいけた。</p>
<p><第3次終了時></p> <p>児童A：端の部屋をなかなか使えてなかったけど、たまに動いて端の部屋に行くパスももらえたり、パスすることも楽にできた。</p> <p>児童B：いろいろな部屋を意識して動きました。たくさん、パスやシュートにいけました。</p> <p>児童C：ほぼ全部の部屋を使うと、シュートまでよくいけるようになった。パスもしやすかった。近くの人にパスをしたらカットされにくかった。</p>

この児童A～Cは、ミニバスケットボール経験者ではなく、普段からボールを使って遊ぶことは少ない、どちらかというとボール運動を苦手としている子どもたちである。5年生の時の「ハーフコートバスケットボール」では、「ボールを持たない動き」つまりシュートを意識しながら自分がパスを受ける場所に移動する動きについて思考し、この動きができるようになることを大きなねらいとして取り組んだ。子どもたちのふりかえりを見ると、最初はルールやシュートに意識が向いていたが、徐々に自分の動き方、空いているところへの動きを意識するようになり、最後にはコート全体をイメージしながら動こうとしていることが分かる。本単元では、この学習をいかし、オールコートで空いた空間を使ってシュートにつなげる力を高めたい。

(2) 本単元の内容と体育・保健体育科で考える思考力・判断力・表現力の育成との関わりについて

バスケットボールの技術向上の大きな要素として「ボール操作の技能」と「ボールを持たない動き」の二つが考えられる。「ボール操作の技能」とは、ボールをねらったところへ投げる、ボールをつかむ、ドリブルをするなどの技能である。「ボールを持たない動き」とは、味方がボールを保持している状態で、自分がパスを受ける場所(空いたスペース)へ移動する動きのことである。バスケットボールにおいて、この動きがシュートに持ち込むチャンスを生み出す重要な動きである。つまり、自分の周りの空いた空間を見つけ、動き、次のパスやシュートにつなげる動きである。この動きができるようになるためには「空間認識力」が必要である。空

空間認識力とは、自分や味方、敵がコート上でどの空間にいるのか状況を踏まえた上で、どのような作戦、戦術を行うのか決定するために空間を的確にとらえ、活用していく力である。この力がボール運動の「ゴール型」において高めたい重要な能力である。この空間認識力が身につくとコートを広く使い、さらにシュートにつながるコートの使い方の学習へとつながっていく。

本学校園体育・保健体育科で願う学びの姿として「自分や仲間を観察し、思ったことを言葉や身体をつかって説明している姿」がある。本単元で、子どもたちはチームでお互いに見合い、言葉や動き、作戦板などを使ってコミュニケーションを取り、得点するのに有効な作戦を考え試したり、修正したりすることで思考力・判断力・表現力を高めていく。それにより「わかる」が「できる」につながったり、お互いに高め合い、分かり合える喜びを感じたりすることになると考える。

(3) 思考力・判断力・表現力の育成に関する学び合う場面の構想について

① 単元全体を通して学び合う内容を焦点化する

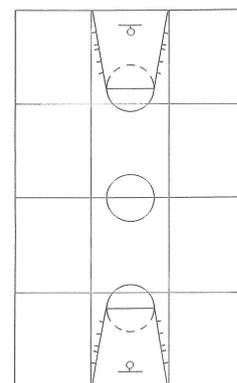
先述した空間認識力については「空間を見つける」「空間に動く」「空間を使う・生かす」の3段階が考えられる。子どもたちは5年生の学習において、個人差はあるものの「空間を見つける」「空間に動く」ことは意識できるようになってきた。その学習をいかし、本単元では「空間を使う・生かす」段階をねらい、単元を構想する。よって、学び合う場面も「空間を使う・生かす」ことに焦点を当てて設定する。つまり、シュートを常に意識しながらパス&ランから空いたスペースに動くことが分かったり、状況を判断してロングパス、ショートパス、ドリブルをしたりできるよう学び合いの時間を設ける。

② 「ハーフコートバスケットボール」の学習とつなげる（いかす）

第1次では、5年生の時に学習したハーフコートからオールコートのバスケットボールへのつながりを大切にする。ハーフコートバスケットボールで学んだことでできたこと、できなかったこと、困ったことを整理していく。そして、困ったことを中心に友だちのプレーを見て解決するヒントを見つける活動を行う。その中で「ハーフコートの時と同じようにコートを広く使えばよさそうだ」「途中でパスカットされてしまう」「なかなかシュートに行けない」などという声が子どもたちからあがるであろう。これらの思いを第2次の学習へとつなげていく。

③ 記録を通して学び合いを深め、「コートの部屋」を作戦にいかす

第2次では、空間、コートの使い方について学習していく。まずは、自分たちのゲームの様相をとらえるため、子どもたちはお互いにボールの軌跡図に記録し、どのようにコートを使うとシュートにつながるのかを考える。その際に「コートの部屋」(右図)を提案し、コートの内側も外側も、遠くも近くも広く使うとシュートにつながることをおさえたい。そして、この学習をいかし、次に「コートの部屋」を使って作戦を考えるよう促していく。本単元における作戦とはシュートにつながる意図的な動きと捉える。その作戦は「速く攻めよう」「たくさん動いて攻めよう」などという漠然としたものではなく、コートの空間をイメージし、空間の使い方を意識した作戦にするためである。また「コートの部屋」を使った作戦を、1回ずつ攻撃を切っ



りかえる時間(アメフトゲーム)の中で試行錯誤しゲームにいかしていく。最後には、状況に応じたシュートにつながる動き、コートの使い方について学習を深めていく。

第3次は、まとめの総当たり戦である。これまでの学習をいかし、チームとして作戦をさらに工夫し考えていく。子どもたちには軌跡図の記録や「コートの部屋」を意識することを促し、子どもたち自身で作戦を工夫したり、ふりかえりをしたりして次にいかせるようにしていく。

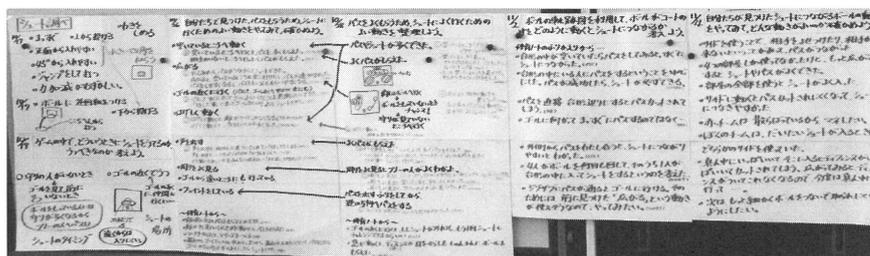
3 展開計画

次	主な学習	時	具体的な学習・内容（◇印は、学び合い）
1	<ul style="list-style-type: none"> バスケットボールのルールを確認する。 シュートやパス、ドリブルなど、ボール操作の技能を高める。 	1 2	<ul style="list-style-type: none"> 学習の計画やルール、ゲームの仕方などについて知り、学習の見通しをもつ。 「パス回数競争」「ドリブルシュート競争」を通して、ボール操作に慣れる。 ゲームをしながら、ルールやゲームの仕方に慣れる。 ◇ハーフコートバスケットボールの学習をいかし、できたことや困ったことなどを整理する。
2	<ul style="list-style-type: none"> アメフトゲームを繰り返しながら、シュートにつながる動きを考える。 考えたことをもとに話し合いをする。 話し合ったことを意識してゲームをする。 	3 4 5 6	<ul style="list-style-type: none"> 「パス回数競争」「ドリブルシュート競争」を通して、ボール操作に慣れる。 ③軌跡図に記録し、シュートにつながる動きを考える。 ④軌跡図を使ってシュートにつながる動きを確かめる。 ⑤「コート部屋」を使って作戦を立て、コートの使い方を考える。 ⑥「コート部屋」を使って作戦を立て、コートの使い方についての考えを確かめる。 ・話し合ったことを意識してゲームをする。 ◇軌跡図や「コート部屋」を使って、どのようにコート空間を使うとシュートに結びつか話し合う。
3	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習をいかし、総当たり戦をする。 	7 8	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習をいかして、作戦を考える。 軌跡図を継続して記録し、自分たちでゲームのふりかえりをして、次のゲームにいかす。

4 授業の実際

(1) 「ハーフコートバスケットボール」から「オールコート」へつなげる

まずは、「ハーフコートバスケットボール」での学習の成果物を掲示し、昨年度の学習の成果についてふりかえった。（この成果物は毎時間掲示した。）



その後、オールコートでのバスケットボールの学習計画、ルール、ゲームの仕方等を共通理解した上で、「ハーフコートバスケットボールの学習をいかし、できたこと、できなかったこと、困ったことなどを整理しよう」というめあてを設定し、試しのゲームを行った。ゲーム後子どもたちからは、できたこととして「激しく動く」、「できなかったこと」として「広がる」ことが多く出された。これらの「激しく動く」や「広がる」という言葉は「ハーフコートバスケットボール」の学習時に出た言葉である。できなかったこととして「広がる」が出たところを考えると「広がる」ということの意義・意味を子どもたちは漠然と理解しているものの「どのように広がるのか」という具体的な動きとしての理解ができていないことがうかがえる。また、この時間のふりかえりの中には「困ったこと」として、下記のようなものが多くあがった。

- ・みんなが固まって動いていて困った。
- ・パスをしようと思っても、なかなかパスをするコースがなかった。
- ・パスをするとカットされることが多かった。
- ・コートが広いから、あまりパスが繋がらなくて困った。

これらの「できなかったこと」「困ったこと」を受けて、次時では「友だちのプレーを見て、困ったことを解決するヒントを見つけよう」というめあてを設定し、学び合いを行った。

- T : 友だちのプレーから何かヒントが見つかった？
 児童D : パスをもらうために、意味のあるところに行くといい。
 T : 「意味のあるところ」ってどこ？
 児童D : ゴールの近くとかシュートができそうなところ。
 児童E : それに関係して、自分のチームのボールになったらゴール近くに向けて走る。
 T : なるほどね。他には？
 児童F : パスを強く、速くするとつながりやすくなると思う。
 児童G : もっと激しく動くといい。
 T : どんなふうに激しく動くといいの？
 児童G : 敵の前に出たらパスがつながりやすいから、敵の前にどんどん動くといい。

T :なるほどね。敵の前に出るとよさそうなのか。他にはない？
 児童H：白チームがやっていたパスランをするといい。
 T :「パスラン」ってどういうこと？
 児童H：「パスして走って、パスして走って」をして、パスをくり返すこと。
 T :なぜいいの？
 児童H：どっちがシュートするのか、敵を惑わせるから。
 児童I：パスがよくつながるし、カットされにくいから。
 児童J：コートを広く使うことになるし、いろいろな部屋を使っているから。

この記録の中の「パスラン」や「いろいろな部屋」という言葉も「ハーフコートバスケットボール」の学習で出た言葉であり、その学習を子どもたちがいかしている。また、「『パスラン』ってどういうこと？」や「なぜ（『パスラン』が）いいの？」という指導者の掘り下げるはたらきかけにより、漠然としたパスランの有効性がより具体的に考えられることにつながった。

(2) 軌跡図の記録を通して、シュートにつながる動きを考える

これまでの学習で「広がる」「激しく動く」「パスラン」「いろいろな部屋」という言葉があがっていたことから、子どもたちは「ハーフコートバスケットボール」の学習をいかし考えていることが分かった。そこで、次にボールの動きを記録する「ボールの軌跡図」を提案し学習に取り組んだ。5年生の時にも取り組んでいるので抵抗なく取り組めた。「軌跡図に記録し、シュートにつながる動きを考えよう」というめあてを設定し、その結果をチームごとに分析する活動を行い、チームで出た意見を全体に広めていった。各チームから出た意見は大きく二つ「ドリブルが多い」「コートの真ん中しか使っていない」というものだった。これらについて、さらに深める学習を行った。

T :「ドリブルが多い」があっただけど、どうするの？
 児童K：パスを多くする。
 T :どうして、パスを多くするといいの？
 児童L：ドリブルよりパスが速い。
 児童M：パスの方が速いから、すぐにシュートにつながる。シュートにつながりやすい。

T :コートの真ん中しか使っていないと困るわけ？
 児童N：真ん中は敵が多い。
 児童O：敵が多いから、パスカットをされやすい。
 T :そういうことだね。では、コートの真ん中を使わずにどうするの？
 児童P：コートの左右を使うといい。
 児童Q：コートを広く使うといい。今よりももっと広く。
 児童R：広がるのはいいけど、走っているときにボールを見ることも大事だと思う。

この学び合いを通して、パスの有効性やコートを広く使うよさに気付いている。この時間のふりかえりでは次のような言葉が多く見られた。

- ・シュートにつながる動きは、ドリブルよりパスが速いと分かった。
- ・コートの真ん中しか使っていなかった。後半、できるだけ動くとパスがつながってシュートにいった。
- ・コートを広く使うと、パスカットされないと分かった。
- ・広いスペースのところへパスをするとシュートにつながった。
- ・パスをもらいやすいように広がり、そのうち何回か速くパスしてシュートにつながった。
- ・自分たちが広がらないと広がるができないから、自分たちがもっと広がるといい。

子どもたちのふりかえりを見ると「広く」という言葉が大きなキーワードと考え、次時では「コートを広く使うためには、どういう動きをすればいいか考えよう」というめあてを設定し、軌跡図に加え「コートの部屋」を提案して学習に取り組んだ。最初のゲームの軌跡図をもとに、透明なアクリル板の「コートの部屋」を重ねることにより、自分たちがどういう部屋を使っているか、使っていないかを分析しながら学習を進めた。学び合いの場面では「コート全体を使うには、敵のいないところに動く」「パスを端の部屋にする」「人も端の部屋へ行く」などという考えが出された。この時間のふりかえりは下記のものである。



- ・敵が少ないところを選んでパスを回したらシュートにいった。「コートの部屋」を意識したら、ちゃんとシュートにつながった。
- ・空いているところに行ったり、ボールを持っている人の遠くにいるとパスがもらったりしやすいし、広がることもできた。

- ・ボールをもっている時も、もっていない時も、どこに動くといいのか考えてプレーしたい。
- ・コートの手をうまく使えていない。うまく使うために、部屋を意識して、次にどこへ行けばいいのか、頭の中でボールの動きをイメージしてパスなどをもらいたい。

このふりかえりを見ると、前時よりも具体的で、思考に深まりが見られる。漠然と「広がる」とか「広いスペース」ではなく、「空いているところ」「部屋を意識して」「敵のいないところ」などと具体的になってきた。これは、軌跡図と合わせて「コートの手」を提案したことにより、子どもたちにコート全体を12分割した部屋（スペース）を意識させ、ボールだけでなく、空いたスペースを見つけようとする思考や動きにつながったものと考えられる。子どもたちに「コートの手」を提案し「部屋」を意識させたことは、いわゆる「ダンゴ状態」（ボールの周りに固まる状況）を解消するために有効であった。

(3)「コートの手」を使って、作戦や動きを考える

「コートの手」を意識させることは有効であることを踏まえ、次に『コートの手』を使って作戦を立て、シュートにつながるコートの使い方を考えよう」というめあてを設定した。まずは「作戦」の意味についての共通理解を図った。本単元における「作戦」とは「シュートにつながる意図的な動き」と意味づけをした。つまり「コート全体をイメージし、シュートゾーン（ゴールのある部屋）にどうやってボールをもっていくか」ということで共通理解をした。そして、子どもたちは「コートの手」とマグネットを使って作戦を考えた。その後、自分たちが考えた作戦がうまくいくかどうかを確かめたり、さらに効果的な作戦を考えたりするために「アメフトゲーム」を提案し、取り組んだ。これは攻撃を終えると1回ずつふりかえる時間を設けたゲームである。このアメフトゲームについて、子どもたちからは「アメフトゲームは展開が早く、すごくおもしろかった」「アメフトゲームをすると、どこへ行けばいいのか、どういう動きをすればいいのかよくわかった」「アメフトゲームの時に、台形（シュートゾーン）に素早く動くことができた」などというふりかえりがあった。そして、アメフトゲーム後、作戦の確認をしてからゲームを行った。ゲーム後、シュートにつながるコートの使い方について聞いたところ、下記の意見が主に出された。

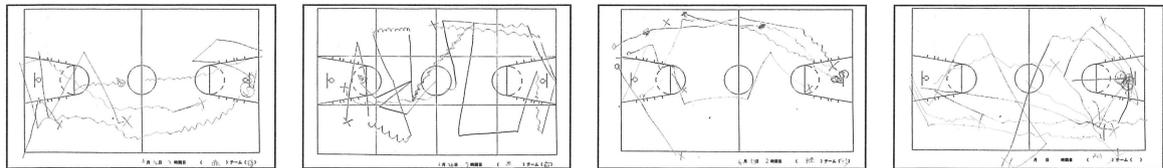


- 左右に広がって三つの部屋を使う。
- 部屋から部屋へ縦につなぐ。(斜めの部屋でもOK)
- ディフェンスの裏の部屋を使う。
- 敵よりもゴール近くの部屋に行く。
- ボールのある部屋のとなりや近くの部屋へ行く。
- 台形の部屋を空けておいて、外の部屋から台形の部屋に動く。

これらの意見をもとに次時では『コートの手』を使って作戦を立て、シュートにつながるコートの使い方について確かめよう」というめあてを設定した。作戦を考え、アメフトゲームで試し、全体で学び合いの場面を設けた。その学び合いの場面の授業記録である。

- T : 今、アメフトゲームをやってみました。めあてにもどって、気付いたこと、うまくいったこと、うまくいかなかったことは？
- 児童S : スローインする時に3人で固まるともらいにくかった。1人は後ろに行って2人がもらえなかったとき後ろからもらいに行く。
- T : 何か新しい考えだね。
- 児童T : 部屋を広く使っていることは同じ。
- 児童U : そうやって素早く動くといいね。
- T : 他には？
- 児童V : 左右に広がって三つの部屋を使うことを基本として、少しずつ真ん中の部屋に集まっていくといい。(作戦板を使いながら説明)
- T : 今、二つのことを言ったね。どれとどれ？
- 児童W : 左右に広がって三つの部屋を使うことと、相手よりもゴール近くの部屋に行くこと。
- 児童X : 結局、ボールのある部屋のとなりや近くの部屋に行くといい。
- T : どういうこと？作戦板で説明して。
- (児童Xは作戦板を使って説明。ボールを指導者が動かし、それに従ってマグネットを動かしていった。)
- T : なるほどね。ボールのある部屋が変わると動くところも変わってくるんだね。では、前の時間の意見や今の話し合いをもとに作戦を確認してゲームをしてみよう。

このような学び合いを通して、ボールのある部屋に応じて近くの空いた部屋へ意識して動く
とよいことが確認できた。つまり、このことは部屋の使い方、コートへの使い方にもつながる考
えである。本単元の始まりの頃、子どもたちは「広がる」「コートを広く」という言葉を多く
使っていたが、このような学習を行うことにより、一人一人の動きとしてより具体的になって
いった。このことは、軌跡図の変化からもうかがえる。



赤チーム第3時の軌跡図

赤チーム第7時の軌跡図

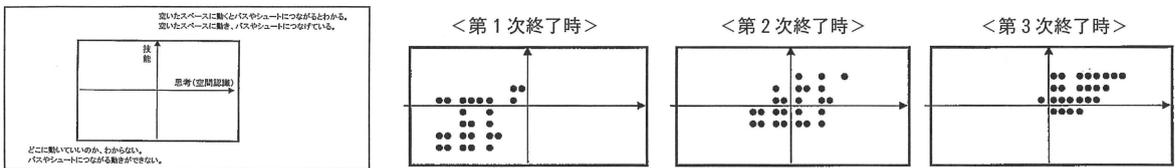
緑チーム第3時の軌跡図

緑チーム第8時の軌跡図

本単元で軌跡図を記録し始めたのは第3時である。この時間から毎時間、子どもたちは記録
をとり続け、分析をし、コートの空いた部屋について思考を深めていった。第7、8時はまと
めの総当たり戦である。そのゲームでは、これまでの学習をいかしコート全体を使いシュート
につなげようとする子どもたちの動きが多く見られた。

(4) 子どもの変容 (評価)

子どもたちのゲームやアメフトゲームでの動きを観察して技能面を評価し、学び合い場面で
の発言やチーム内での話し合い、そしてふりかえりを参考にして思考面・判断面・表現面を評
価し、2軸のグラフに表した。下記は、各次終了時における評価をドットで表したものである。



これを見ると、全体的に右上にシフトしていることが分かる。特に思考面（判断力、表現力
を含む）では、授業中やふりかえりの言葉が抽象的なものから徐々に具体的な動きにつながる
言葉に変容していった。技能面でも、前述の軌跡図から読み取れるように、子どもたちは空い
た部屋によく動き、コート全体に広がり、パスやシュートにつなげようとしていた。

5 成果と課題

本単元は、5年生の「ハーフコートバスケットボール」の学習をいかし、空間認識力をつけ
ることを大きなねらいとして取り組んだ。ねらいや学習内容を次にいかすことも体育・保健体
育科における系統性から重要である。しかし、より深まりのある学習にするために学習方法も
いかす必要がある。例えば、本単元においては5年生の時と同じように、ボールの動きが視覚
化できるよう「軌跡図」を、コート全体の空間をとらえ意識できるよう「コートの部屋」を提
案した。同じ学習方法で取り組んだことにより、子どもたちの思考も抽象から具体へ、具体
的な動きへと深まりが見られた。高学年2年間の学習を系統的に考え、学習内容と学習方法の両
方をいかしたことは、子どもたちの思考力・判断力・表現力を伸ばすために効果的であった。

さらに、子どもたちの思考の背景、根拠、つながりを明確にとらえておくと、より効果的な
はたらきかけができたと考える。子どもたちの思考の流れはある程度とらえることができたが、
その背景にある根拠、理由などをさらに掘り下げ、さぐる必要があった。これを行うと、思考
したことをいかし表現し、さらに思考を深めるための具体的なはたらきかけが可能であった。
また、思考・判断し「わかった」ことが「できた」につながるはたらきかけも必要であった。
「わかる」と「できる」をつなぐ工夫をさらに考えていきたい。(文責 小林 敏朗)