コート図をもとに学び合い，いかしながら思考力・判断力・表現力を高める子ども

― 中学３年「バスケットボール」の実践から ―

１　単元のねらい

ボールを安定して操作し，仲間と連動して動くことで意図的に空間を作りだし，シュートにつなげる力を高める。

２　授業の構想

⑴ 子どものとらえについて

以下は本単元以前に球技の授業を行った際の生徒のふりかえりである。

・私たちのチームではキャッチが課題ということがわかりました。キャッチボールの際にグローブや体の位置に気をつけてやろうと思います。（ソフトボール）
・私は投げる力がないからシュートが決まらないんだと分かりました。腰を大きくひねって，その力を使って投げることや助走のステップを利用して投げることが分かってきたので，次に生かしたいです。（ハンドボール）

いずれも本単元と同じ選択球技の授業において，チームでの話し合いを行った後のふりかえりである。本単元は選択球技としてバレーボール・バスケットボールのどちらかを選択して行った。３・４組生徒のうち42名（男子26名，女子16名）がバスケットボールを選択。生徒は１・２年時に多くの球技に触れ，球技の基本的な動き方やルールについては理解している。これをもとに，３年生の学習ではチームで話し合いの時間を設け，基本的な体の使い方を確認したり，お互いの動きの様子を伝え合ったりしながら学習を進めてきている。しかし，ゴール型の球技においては，特定の生徒だけが攻め込んだり，ボールが回ってきてもすぐに手放したりする状況も見られ，球技の特性である，「集団」での動きが活発に行われないこともある。

事前アンケートでは，バスケットボールの楽しさ・喜びについて，以下のような回答があった。

・パスをうまくつないでシュートを決めたとき　・チームで協力して作戦を立てること
・パスがうまくできたとき　・作戦（サインプレー）通りに攻めることができたとき
・狭いコートの中でどうしたら効率よくゴールにたどり着けるかを考えること

生徒は，ただ単にシュートを決めることではなく，パスやドリブルで仲間と協力してシュートにつなげ，ゴールを決めることに喜びを感じていることが分かる。また，シュートを決めるまでの過程（仲間とのパス，作戦を立てること）なども大切にして取り組んでいることが分かった。本単元ではチームを男女に分けるが，部活動でバスケット部に所属していた生徒も多いため，チームのリーダー役も務めやすいと考えている。本単元ではこうした生徒の実態をもとに，安定したボール操作を習得した上で，シュートに至るまでの過程に重点を置き，集団で攻撃につなげる力を高めていきたと考えた。

⑵ 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

バスケットボールに必要な技能は，「安定したボール操作（パス，ドリブル，シュート）」と「ボールを持たないときの動き」である。「安定したボール操作」とは，狙った場所に正確にパスを出せること，周囲の状況を見ながらドリブルを行うこと，そして，その場に応じた適切なシュート

を使い分け，ゴールを狙うことが考えられる。「ボールを持たないときの動き」とは，コート内に空間的な偏りをチームで意図的に作りだし，味方に優位な位置を占めさせる動きや，味方が作り出した空間に自らが走り込み，パスを受けることでよりシュートを狙いやすい位置を占めるための動きである。この空間的な偏りを作りだすためには，ボール保持者が進行できる空間を作り出すために進行方向から離れる動き（自分の守備を引きつけてゴールから遠ざかる）や，パスを出した後に次のパスを受ける動き（パス＆ラン）などが必要となる。こうしたボールを持たないときの動きを，集団として連動して行えば，シュートにつながる機会をより多くすることができる。しかし，バスケットボールは攻守の切り替えが多くあるため，自らの動きをゲーム中に客観的に見ることは難しい。したがって，仲間と連動して空間を作りだすためには，試しに動いてみた自分やチームの動きを仲間に客観的に見てもらい，助言をもらいながら，コート内に空間を作りだしていく必要がある。これは本学校園体育・保健体育科が考える学びをいかしている子どもの姿，「試行」と「批評」がくり返し行われる場面でもある。本単元では，ハーフコートでの攻めをくり返し行う。その際，自チームのプレイヤーの動きをコート図（透明なシート）に記入し，コート図を重ね合わせて，チーム全体の動きを視覚的にとらえることを継続して行うこととした。プレーをしていない仲間からの客観的な視野に基づき，パスのタイミングや受け取り方，シュートまでの動き方を課題として，チームで協力して空間を作り，シュートに至るまでの作戦を立てていきたいと考えた。

(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

本単元では，授業の展開において次のような学習方法を取り入れることによって，試行と批評がくり返し行われるようにしたいと考えた。

① チーム内でお互いの動きを見る時間を設け，チームでお互いに助言したり，動きを調整したりすることで，その学習活動の中で課題を見付けたり，解決したりする場を設定する。
② 生徒自身が自分やチームの状態を把握し，目標をもって学習に取り組めるようふりかえりを記入する場を設定する。

第１次では，試しのゲームを行うことから始め，チームとしての課題を確認する場を設けることにした。生徒からは「特定のプレイヤーのみがボールに触れている。」または，「動きながらパスを受けることができない。」，「ボールやゴール周辺に人が密集している。」などの課題が挙げられると考えた。この課題を出発点として以降の学習を進めていくことにした。話し合いの中では，仲間と協力してうまく攻めることができた時とそうでない時の様子を画像や映像などから視覚的に理解し，ふりかえって課題を見付けることができるようにした。

第２次前半では「空間を見つけ，つくる」ことに焦点を当てさせ，後半には試合に向けて，「空間をいかして攻める」ことができるよう展開していくことにした。まず，チーム内で作戦を立て，有効な攻め方を見付け出すことから始める。この時，空間をいかして攻めることができた場面とそうでない場面について，チームの動きを客観的にとらえることができるよう，ハーフコートを８分割したコート図（**図１**）に，個々がどのように動いてシュートに至ったのかを記録する。

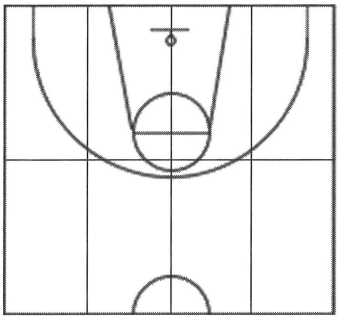

図１：８分割したコート図

コートを８分割することによって，使っていない空間や，動き方が明確になることから，コートを広く使うことや，仲間と協同した動きをおさえられると考えた。コート図にはゲームに出ていない生徒が，自チームの選手一人の動きを追って記入し，それらを重ね合わせ，５人すべての動きを重ね合わせて分かるようにする。重ね合わせた５人の動きから作戦を立てるが，コート図を見ると「この空

間を使えていない」，「ここにパスを通すためにどう動けばよいだろうか」など，チーム内に課題意識が生まれ，自然に作戦を立てる流れになるであろう。試しに動く→チームで検証→試しに動く→チームで検証…というような学習を第２次では繰り返し，チームとしての動き方を確立させていくことにした。

第３次では学んだことをいかし，総当たりでゲームを行う。仲間と立てた作戦に相手（ディフェンス）がどう反応するのかを確かめ，再び話し合いを行い，課題を見つけ，解決する場を設定し，さらに作戦が高度になっていくことを期待したいと考えた。

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	・バスケットボールの授業の進め方やルールを確認する。 ・試しのゲームをする。	1 2	・単元の目標と進め方やバスケットボールのルールを確認し，活動に見通しをもつ。 ・試しのゲームを行い，チームの課題を見付ける。 ◇仲間の動きを見ながら，チームの課題を見付け，助言する。
2	・仲間と連動して動き空間を作りだして攻める方法を考える。 ・仲間の助言を受けて実際に連動した動きを作りだす。 ・チームで作戦を立てる。	3 4 5 6 7 8	・チーム内での自由な攻防の中から，空間を意図的に作りだす動きについて考える。（空間をみつける，つくる） ・チームで作戦をたて，ハーフコートでの攻防を行う。 ・誰がどの空間を使っているのかを８分割コート図に示し，５人分を重ねてみる。 ◇記入されたコート図を検証し，どのように空間を使うのかを話し合う。（作戦を立てる） ・作戦をもとに，ハーフコートゲームを行う。（空間を使う）
3	・チームで立てた作戦をもとに試合を行う。	9 10	・これまでの学習をいかし，作戦をもとに試合を行う。 ・仲間の動きの方や，技術的な向上に目を向け，ふりかえりを行う。

４　授業の実際

(1) 試しのゲーム

まず，１年次に学習したバスケットボールについて内容を振り返り，３年生での授業の進め方，ルールについて確認した。10～13名程度を１チームとし，コートに立っていないチームメイトは，自チームの課題を見つけ，助言するよう伝え，試しのゲームを行った。この試しのゲームを行うに当たっては，コート内の空間を意識させたり，作戦を立てさせたりはせず，自由に攻防を行わせた。

自由な攻防による試しのゲームを行い，チームでのふりかえりを行った結果，「全員が動いてボールをもらおうとしていた。」「シュートの数が１年生のときより増えていた」などのプラスの意見がある一方，以下のような課題が挙げられた。

○ チームの課題
・全員がボールのある場所（特にゴール下）に密集してしまい，パスが回らなかった。
・パスやドリブルをカットされることが多く，シュートすることができなかった。
・ボールをバスケットボール部ばかりで回す場面が多かった。　・広がることができなかった。

生徒は密集，広がるなどの言葉でコート内の空間にも目を向けようとしていることが分かった。この結果をもとに，ボールやゴール付近に人が密集しすぎないためにはどのようにすればよいのか，コート図をもとに考えさせた。

(2) コート図をもとに空間を見つける，つくる，作戦を立てる

① 空間を見つける

まず、生徒から挙げられた課題に対応する場面の映像を見せ，シュートに至らない（途中でミスをする）要因を探ることから始めた。**図2**は生徒の話し合いの中で「密集しすぎる」と表現された場面である。全員がボールの方向に近づいてしまい，ディフェンスとの距離が全体的に近くなり，この後ディフェンスにパスカットされてしまった。この一連の動きを確認した後のチームでの話し合い様子を以下に記す。

図2

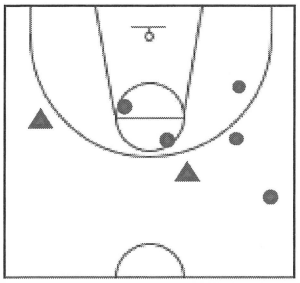

図3：パスを出せる場所

T　：うまく攻めることができなかったのはなぜ？
生徒A：密集しすぎて，パスを出すところが無かった。
T　：どうすればパスはつながっただろう？
生徒B：逆サイドやディフェンスから少し遠ざかった位置でもらえば良かった。もらってくれる人が二人以上いたら良い。
T　：具体的にどこに人がいたらパスが出せる？
生徒C：（**図3**の△の位置を示し）逆サイドとボールサイドの少し離れた位置。
T　：同じようにシュートを狙える人も２カ所くらいつくってみたら？

また，生徒が上手く攻めることができたと感じている映像についても同じように生徒に見せ，ふりかえりを行った。二つの違いをもとにふりかえり行うと，生徒の多くが「場所」，「スペース」という言葉を用いてコート内の様子を説明し，その使い方をチームで考えようとしていた。そこでコートを８分割したコート図を提案し，空間を見つけるための補助として用いるよう伝えた。

○生徒のふりかえり
・私たちのチームはパスアンドランを基本にして動いていきたいと思います。パスした後に空いているスペースに走り，パスを受けたり，シュートを狙ったりできるようにしたいと思います。うまくスペースが使えていくといいです。（生徒D）
・この前の試しゲームで僕たちはコートを広く使えていないことがわかったので，コートをなるべく大きく使い，パスやシュートができる位置を見つけていけたら良いと思いました。また，逆サイドが空いていることが多いと思ったのでいかしていきたいと思います。（生徒E）

② 空間をつくる

８分割したコート図を用い，一人一人がどのように動き，シュートに至っているのか記録することを行った（**図4**）。５人の動きを重ねて見た結果をもとに「コートの使い方を意識して，空間をつくりだしてみよう」を目標としてチーム内で動き方を考えた。

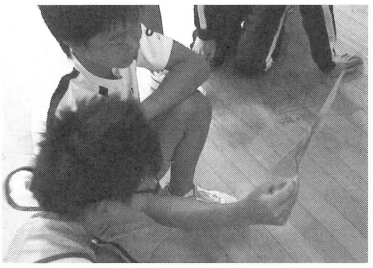

図4：コート図を用いて検証する様子

生徒は重ねたコート図を眺めて，「ここは使えているけど，このスペースは使ってないからもったいない」「パスした後に止まらずに動いて，動いた後にできる場所に走り込もう」などのコートを広く使うために必要な動き方について話し合っていた。続いて，チームでルールをつくり，シュートまでのパスの回数や，動き方を決め，ハーフコートゲームの中で試した。ここでは①ハーフコートゲーム②コート図を検証③コート図で動き方の修正という流れを繰り返し行った。

○生徒のふりかえり
・コートをなるべく広く使うために，人と人の距離を５ｍにして，５つの８つ分割されたコートのうち５カ所に１人ずつちゃんといるように移動してみました。パスはうまくつながるようになったけど，一人一人がシュートを狙う意識が足りなかったと思います。（生徒F）
・みんなで考えた動き方通りには攻めることができませんでした。実際にプレーしているとわからなかったけど，コート図を見ると，スペースをうまく活用できていないことがよくわかりました。広い視野をもってスペース活用を意識していきたいです。（生徒G）

コート図を用いて検証することで，試しのゲームで見られた密集する状態は減り，チームで決められた動きからシュートに至る回数が徐々に増えていった。特に，パスした後に走り込んで空いた空間に走り込むような，仲間と連動した動きでコートを広く使ってシュートを狙う様子が多く見られた。８分割コート図を用いたことは，密集した状態を解消するだけでなく，仲間と連動した動きを生み出すためにも有効であった。

しかし，ディフェンスの付き方やパスの強弱によってコートを上手く使えないという声もあった。そこで相手の状況を見ながら，意図的に空間を作りだす（作戦をつくる）ようにしてゲームに臨むよう提案し，今までの一人一人の動き方に加え，スクリーンプレイを絡めた作戦を立て，次時以降につなげていけるようにした（**図５**）。

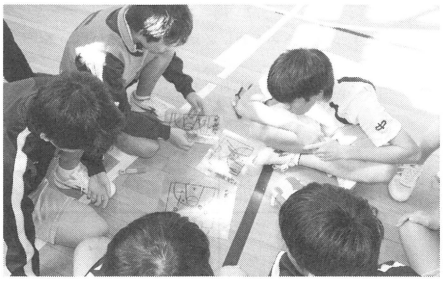

図５：コートをもとに作戦を立てる様子

③ 作戦を立てる

コート図を用いたことは，空間をつくり，仲間と協同した動きにも有効だったことを踏まえ，コート図を用いていくつか作戦を立て，ハーフコートゲームで実践し，チームで検証を行った。ここでは，最終的にシュートを打つことができるよう，「いくつかの動きを組み合わせ，どこからシュートを狙うか」を意識するよう伝えた。以下は作戦を立てる段階でのチームでの学び合いの場面の授業記録とチームで考えた個人の動き方（**図６**）である。

生徒Ｈ：最終的にどこからシュートを狙う？やっぱりゴール下？
生徒Ｉ：密集しすぎたらシュートが狙えないからゴール下を空けておいて誰かが飛び込んだら？
生徒Ｊ：スクリーンを使ってから飛び込んでくいくのはどう？
　Ｔ　：そこにパスできなかったらどうする？
生徒Ｋ：もう一つサークルの近くでスクリーンをかけたら？
生徒Ｌ：両方がシュートを狙うようにすればいい。

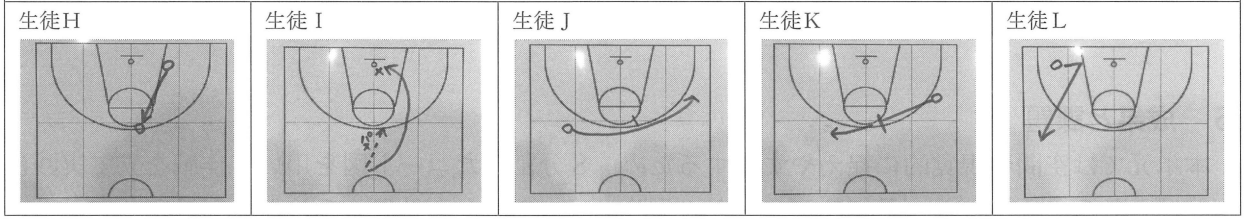

図６：チームで考えた作戦における個人の動き方

コート図を用いて作戦を立てたことにより，コート上のスペースを５人で有効に使うことを意識し，ディフェンスを妨害するための動き（スクリーン）も使いながらシュートを複数箇所で狙うことができるようになった（**図７**）。このような学び合いを通して，意図的に空間をつくるための動きについて，チーム内で共通理解を図ることができた。このことは，試しのゲームの時点では個々の動きでしかなかったチームの動きから，仲間と連動した動きへと変容したと結果と考える。これは試しのゲームと最終的に行ったゲームでのコート図の変化（**図８**）からもうかがえる。

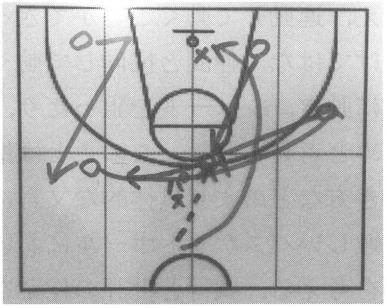

図７：５人の動きを重ねたコート図

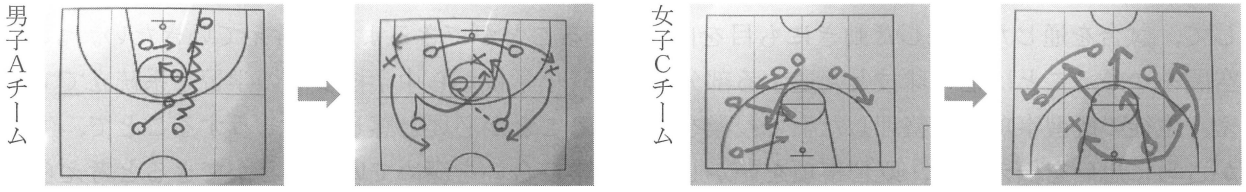

図８：試しゲーム（左）と最終試合（右）の動き

(3) 生徒の変容

生徒の動きの変容について，ビデオ映像や観察から技能を評価し，チームでの学び合いの場面での発言や内容と毎時間行ったふりかえりを参考にして，思考力・判断力・表現力を評価し，２軸のグラフに表した（**図９**）。第１次終了時と第３次終了時の評価を**図10**に示す。

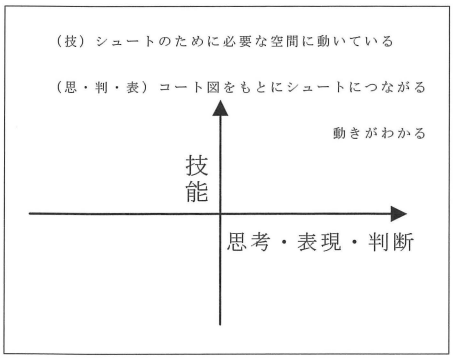

図９：技能と思考力・判断力・表現力の評価

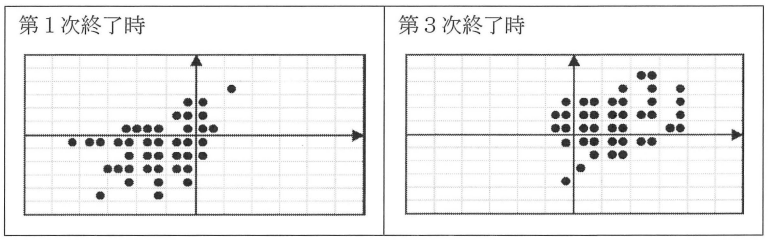

図 10：第 1 次終了時と第 3 次終了時の変化

全体的に右上のエリアにプロットされる生徒が多くなったことが分かる。生徒のふりかえりは，「個々の技能（シュート・パス・ドリブル）をどのように向上させるか」と言った視点から，「チームで連動して動き，よりシュートを狙いやすくするための空間はどこか。その空間をどうつくるか」という視点に変容していくのが見て取れた。生徒のふりかえりの変容は，実際に動いてみた後，コート図をもとにチームで検証を行い，具体的にどの空間にチャンスがあるのかチーム全員で視覚的に共有できたことも大きいと考えられる。個人の動き方によって，味方のシュートの機会を作り出したり，味方と協同することで同時に複数箇所からシュートを狙えるようしたりすることに楽しさを感じた生徒も増えており，コート図をもとにした作戦立てが有効に機能した結果と考えられた。

5　成果と課題

本単元では空間を視覚的に捉えやすくするため，８分割したコート図を用いて作戦を立て実践につなげられるようにした。最初はシュートの失敗，パスミスなど結果のみに目を向けがちであった生徒が，コート図をもとにチームとしての動き方がどうであったかに目を向け，具体的な作戦を考え，連動して動くことができるようになった。これは作戦立てまでの過程において，個々の動きだけではなく仲間と協同して動くことの重要性に気づき，仲間や相手の様子を見ながら，自らが空間に動き，シュートを狙ったり，仲間に意図的に狙わせたりすることに喜びを感じる生徒が増えたためと考えられる。このことは抽象的であった生徒のふりかえりが，シュートを狙うための空間や動き方などのより具体的な文言に変化したことからも見て取れる。自らの動きを客観的に見ることが難しいバスケットボールにおいて，チーム内でお互いの動きを見て，助言し，より具体的な動き方を考える，試行と批評の作業をくり返し行うことは有効であったと考えられる。反面，動きが固定化されてしまい，作戦とは違う動きが出たときに対応しきれなくなるというふりかえりもあった。コート図を用いた作戦立ては，仲間と協同した動きづくりのきっかけにはなり得ることは確認できたので，試合を通しての仲間の動きを撮影し，さらに試行と批評を繰り返し行う場面を設けるなどして，試合を通じた連続した動きにも目を向けさせることができるように考えていきたい。また，空間をつくることは他の球技と共通する部分が多く，小学校から中学校までの学習を系統立てて考え，生徒の既習事項等を整理した上で授業を構成することが必要と感じた。そうすることで，生徒がさらに思いを伝え合い，既習事項をいかしながら学び合いを深めていくことができると考えられる。

（文責　藤田　壮志）