

球技の基本的な技能の習得と仲間と連携した動きの指導の工夫

～ボール操作とボールを持たないときの動きの

技能の定着を目指した授業づくり～

1 はじめに

本校の所在する山梨県山梨市は、甲府盆地の東部に位置し県内では4位の広さを有している。西部から南部にかけては甲府市及び笛吹市、東部は甲州市、北部は埼玉県秩父市及び長野県川上村にそれぞれ接している。地形的には、笛吹川沿い南北につながり、北部は山岳・丘陵地帯、南部は笛吹川とその交流の琴川、鼓川、日川、重川などがもたらす肥沃な土地の恩恵を受け、なだらかな斜面や平坦地に広がる桃・ぶどうの果樹園は、美しい景観をおりなすとともに、県内有数の生産量を誇っている。

本校は、生徒数137名の小規模校である。生徒たちの様子は素朴で素直で、「自ら学び しなやかな心をもった たくましい生徒の育成」を学校教育目標とし、『礎』を生徒会スローガンとして、勉強や部活動に意欲的に取り組んでいる。



2 研究のねらい

バスケットボールは、攻防の切り替えが速いので、運動量も多く、ボールコントロールや瞬時に変化する場面に応じた判断力を高めることに適した教材である。また、パスやドリブル、シュートができた時や作戦がうまくいった時、チームのみんなの力が結集されて勝利したときに喜びを感じることができ、練習やゲームを通して、役割を分担し励まし合ったり認め合ったりと運動の楽しさを味わわせながら責任感や協調性を高めるのに適した教材である。事前調査で次のようなアンケート結果が出た。



事前アンケート 2学年48名

- | | | | | | | |
|-----------------|-------|----|-----|----|----------|-----|
| ① 球技が好き | とても好き | 好き | 42人 | 嫌い | あまり好きでない | 6人 |
| ② バスケットボールが好き | とても好き | 好き | 33人 | 嫌い | あまり好きでない | 15人 |
| ③ バスケットボールの楽しさは | | | | | | |

ほとんどの生徒は、シュートが入ったときと答えた。あとは、仲間と協力するところ

バスケットボールが嫌い、あまり好きではないと答えた理由としては、「シュートが決まらない」「ボールが怖い」という答えが多かった。ただ、生徒の中では、バスケットボールの楽しさはシュートを決めたときと考えている。授業の中で、ボールを持たないときの動きの技術を指導しながら生徒が抵抗なくシュートできるようにさせること、ボール操作をしっかりとできるようにさせることが大切だと考えた。

そこで、今回は球技における基礎基本の定着を行えるような指導や基礎基本を応用させ仲間と連携した動きの指導法について授業を行った。

3 研究の概要

- (1) 指導計画と授業の流れ
- (2) 基礎基本の定着を図った指導
 - ①ボール操作の指導の工夫
 - ②ボールを持たないときの指導の工夫
- (3) 空間を利用した動きを考えさせる指導法の工夫
 - ①タスクゲームの工夫



4 研究の実践

(1) 指導計画と授業の流れ

アンケートの結果から球技のバスケットボールが好きと答える生徒は多くいたが、「シュートがうまくできない」、「ボールをうまく操作できない」、といった反省が1年次での授業では多くあった。2年目となる今年は昨年度習得できなかったボール操作の確認を7人程度の小グループで行った。お互いの動きを見て気づき学ぶことや、練習時間を確保し、活動量を増やした。後半ではボール操作を動きの中で実際に活用できるよう、授業を計画した。また、毎時間グループで確認できるよう準備体操の時間にドリル練習を行い、決められた練習を同じ小グループで行わせた。

また、効果的な実践ができるよう、同じ支部の学校と実践例や取り組みについて話し合いを重ね授業の計画を立てた。

(2) 基礎基本の定着を図った指導

①ボール操作の指導の工夫

バスケットボールが上手くできない生徒の特徴としてボールコントロールが上手くできない、思った通りにボール操作ができない、ボールが怖いという生徒がいた。ボールに慣れることと、コントロールができるようにするために体育館に着いたらまずドリル練習としてボール回し（膝、腰、頭の周りを回す）、ジグザグドリブル、ボード当てを行った。最初は上手くできない生徒が多かったが、授業の後半になるとスムーズにできる生徒が増えてきた。



【ドリル練習の様子】

②ボールを持たないときの指導の工夫

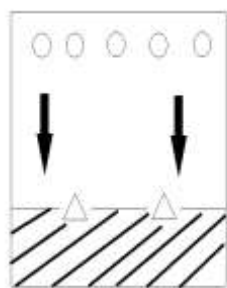
ボールのないところでの動きでは空間（スペース）をどのように使うかを考える必要がある。しかし、動きの苦手な生徒には空間がどのようなものなのかを理解できない生徒もいる。空間があることや、どのようにしたら空間ができるのかを考えさせるために、鬼ごっこやドリブル突破を行った。

a 鬼ごっこ

鬼は2人組でボールを1つ使い行う。ボールを持っている鬼はドリブルを突きながらタッチができるよう移動する。ボールを持っていない鬼は自由に移動することができるがタッチするため

にはボールをパスしてもらいボールを持っている状態でなければタッチができない。鬼は相手の動きを見ながら移動ができ、ドリブルやパスの技能を使うことができる。逃げる側は、鬼の動きを見ながら空いている空間に移動し動くことが必要になる。鬼は、どのようにしたら逃げている生徒を追い込むことができるか（自由に動ける空間を狭くすることができるか）を考えることができる。また、逃げる生徒もどこに動けば自由に動くことができるか、鬼の動きを考えながら動くことができる。空間がどのようにできるかを考える練習として苦手な生徒でも楽しみながら行うことができた。

b ドリブル突破



ながら移動することができ、相手を引きつける、空間が狭くなる。また、競争が生まれ、お互いに協力す

*○印がオフェンス、△印がディフェンス。○印はドリブルを突きながら移動する。△のディフェンスにボールをカットされない、触られないように動く。ディフェンスの後ろの空間に入れたら1点となる。仲間と協力してディフェンスを引きつけたたり、得点を多く取ったりできるような空間を



考えさせ取り組ませた。

この練習を行うことでオフェンスの技能のドリブルを突ききることや、作り出す動きをつ得点方式で行うことグループで作戦がうまることができた。

(3) 空間を利用した動きを考えさせる指導法の工夫

①タスクゲームの工夫

2対1、3対2

ハーフコートで常にオフェンスが1人多い状態をつくりシュートまで行く。ディフェンスの動きを考えさせて、空間を上手く利用する動きを行わせた。学習ノートや視覚的教材を用いて指導をしたり、チーム同士で作戦タイムをつかい意見を出し合ったりして動きを考え、取り組んだ。また、オフェンスとディフェンスの入れ替えをタイマーで行い4つのコートを同時に行うことでオフェンスは自分たちの作戦をしっかりと行うことができ、やりながら修正していたグループもあった。点数もシュートが入ったら通常のルールと同じで2点、3Pシュートは入ったら3点とした。また、アンケートの結果よりシュートを決めたときバスケットの楽しさがあると考えている生徒が多くいたのでシュートを打つ感覚をつかむためにリングに当たったら1点というルールも設定した。



ディフェンスのチームも積極的に守るためにボールカットをすることができたら1点というルールを作った。お互いが積極的になることで空間を利用することや作り出すこともグループによって様々な形で見ることができた。

5 本時の展開（7/10時間）

（1）本時の目標

- ・空いているスペースを作り出す動きを考え、動くことができるようにする。

（2）本時の学習評価

- ・空いているスペースを作り出す動きを考え、動いている。（技能）

	学習内容・活動	評価方法及び評価基準
はじめ	1 ドリル練習 ・各班リーダーを中心に活動を行う。	・リーダーを中心にしっかりと活動を行えているか
	2 集合、あいさつ ・リーダーを中心に整列をする。 3 本時の確認 ・本時のねらいと学習内容を確認する。	・前回の授業を想起させ、本時の課題を提示する。

ねらい：相手との攻防の中で、オフェンスが空いているスペースを作り出す動きを考え、動き、シュートを打てるようにしよう。

なか	<p>4 ドリブル突破ゲーム ボールを持って攻める人5人。エリアを守るディフェンスは2人。ボールを持っている人がドリブルをつきながらディフェンスにタッチされないようにしてゴールエリアに入る。ゴールエリアに進入したら1点。ディフェンスにタッチされたらスタート地点から再スタート。</p> <p>5 ハーフコート2対1 ドリブル、パスを使いながらシュートまで打ちに行く。ディフェンスはボールを取るのではなくあくまでもゴールに進ませないように邪魔をする。</p> <p>6 ハーフコート3対2 2対2の時のようにドリブル、パスを使いながらシュートまで打ちに行く。そのときに1対0を作れるよう動きを考える。ディフェンスはシュートを打たれないよう積極的に守りにいく。また、作戦タイムを設定し、動きを確認したり、各班反省を出し合いながら、仲間の動きを見る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・技能のポイントをつかませる。 ・ゲームと監察を交互に行わせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・チーム内でお互いの動きを監察させて学習カードやボードに記録をさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・課題を考えさせる発問 ・どのような動きをすることでボールをもらいシュートを打つことができるかな？ ・スペースはどのようにしてできるだろうか？ <p>評価 空いているスペースを作り出す動きを考 え、動いている。(技能)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦タイムの中でお互いに意見を出し合い、 ゲームを通して実践しようとしている。
まとめ	<p>7 用具の片付け</p> <p>8 本時のまとめと評価</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の成果や課題などをまとめ発表する。 ・次回の内容を確認し、見通しをもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・今日のゲームの中でどのような動きが考えられましたか？

6 研究のまとめ
(1) 成果

授業後の生徒のアンケートからは、『楽しく授業を受けられた』『1年生の時よりも動きがしっかりとできた』『たくさんボールに触ることができた』という反省が多くあった。2年間『球技』バスケットボールを指導することでバスケットボールの特性や技能の取得ができたと思う。授業のタスクゲームでのルール工夫も生徒の意欲をかき立てるものであり生徒が活発に動く様子が見られた。



ボールを持たないときの動きでは、視覚的資料や生徒同士の話し合い活動を積極的に取り入れることで生徒が自発的に活動することができた。また、周りの声かけもただ見ているのではなく的確なアドバイスをすることができ常に授業に参加する体制ができた。

また、話し合い活動も効果的でグループごとの作戦が授業で活かすことができたり、お互いの作戦を理解し自分たちの反省に取り入れたりすることができた。

また、話し合い活動も効果的でグループごとの作戦が授業で活かすことができたり、お互いの作戦を理解し自分たちの反省に取り入れたりすることができた。

(2) 課題

授業後の生徒のアンケートからは、楽しく授業を受けられた。1年生の時よりも動きがしっかりとできた。たくさんボールに触ることができた。という反省が多くあった反面、自分の思い通りにボール操作ができなかった、遠くからもっとシュートを決められるようにしたいという反省もあった。ボールを操作するという事はバスケットボールに限ったことではなく『球技』のどの種目でもいえる課題だと思う。導入やタスクゲームを通して生徒が積極的に取り組む授業を行っていくことが大切だと思う。

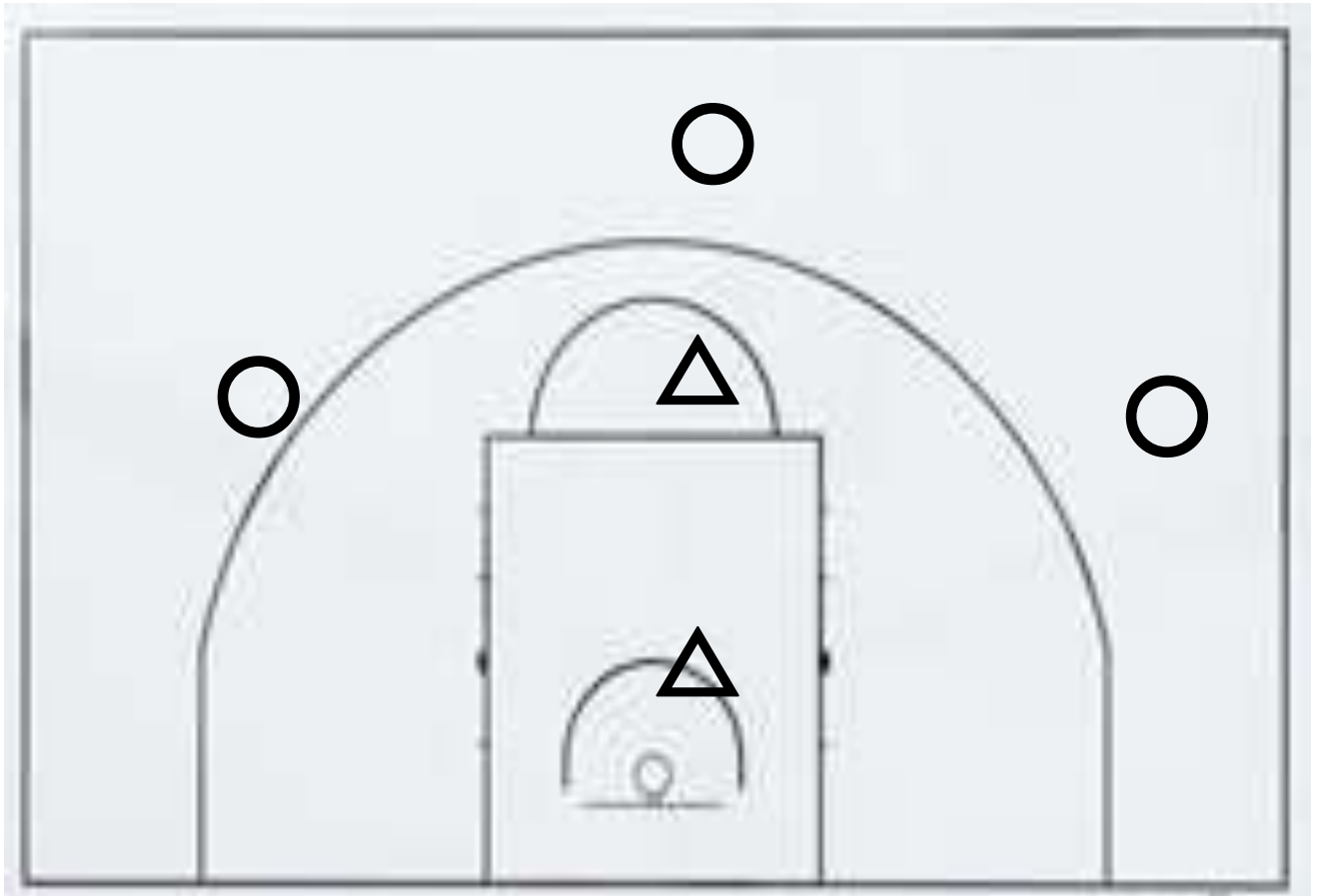
タスクゲームでは、空間を考え動いている様子も見えたが、女子のコートでは運動量の少ない生徒もいた。苦手やできない生徒への取り組みはまだ課題がある。

ボールを持たないときの動きでは、視覚的教材や動きを紹介するだけでなく、生徒の話し合い活動から作戦を考えさせ実践したところは良かったと思う。しかし、動きが単調になってしまったのと相手に対応されたときの動きがなくボール操作に不安のある生徒は立ち止まってしまった。ボール操作を定着させるために基礎的な動きの時間を増やしたり、ボール操作が周りを見ながらできたりするような取り組みも必要であると思う。

また、『球技』の中で空間を意識させることはとても大切なこと。この実践を他の種目にも活かし実践できるように今後の課題として研究を続けていきたい。



3対2



オフェンスは

- *ドリブルは2回まで。(パスで攻撃をしよう)
- *シュートは2回まで。(少ないチャンスで決めよう)
- *シュートが入るか、相手にボールをとられる、
コートの外にボールが出たら次のオフェンスと交代。

○得点

- リングにシュートしたボールが当たる・・・1点
- シュートが入った・・・2点

ディフェンスは

- *3Pエリアから外で守ることはできない。
- *オフェンスが持っているボールやドリブルをしているボールはとれない。
(シュートのボールやパス、リバウンドなどどちらの
ボールでもないものはさわることができる。)

ドリブル練習

○体育館に入ったら班ごとに人数を確認してそろったら始める。

1. ハンドリング

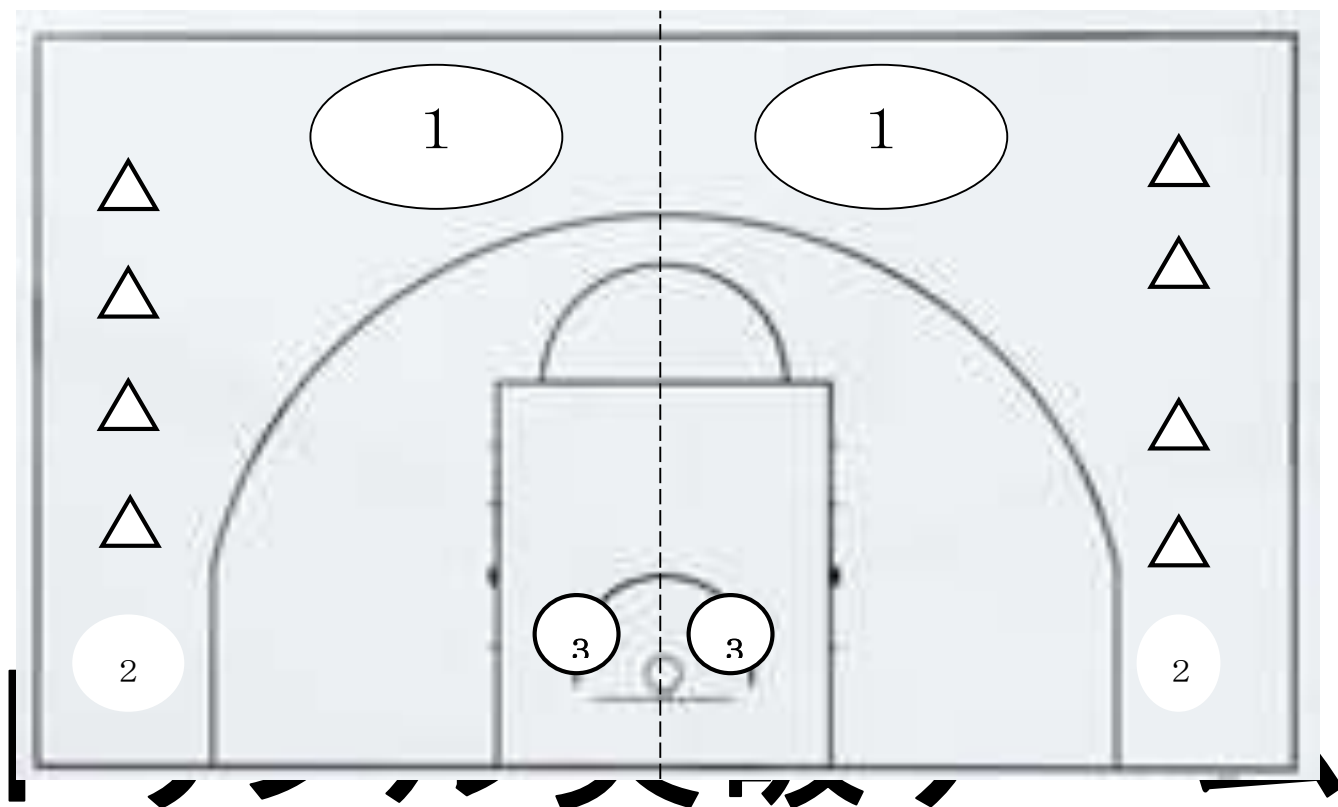
頭、腰、脚を5周ボールを回す

2. ドリブル

4つのコーンを左右の手でドリブルを突きながら移動

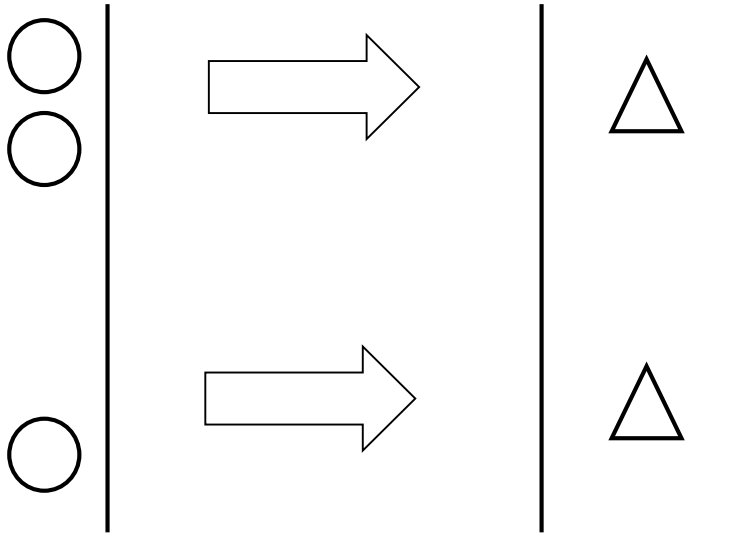
3. ボード当て

狙った所に5回ボールを当てる



スタートライン

ゴールゾーン



- ディフェンスをかわして『ゴールゾーン』のスペースに入る。
- ディフェンスにタッチされたらスタートラインに戻る。
- 時間内なら何回攻めてもOK！
- ドリブルを途中で止めてボールを持ってしまったら3秒動けない。
- ディフェンスは両足をつけた状態でタッチする。

(走りながらタッチは危ないのでしない。)