

## <2 実践事例>

### 1 題材名 「バスケットボール（3対3）」

ー仲間と連携してシュートチャンスを創り出そうー

### 2 題材観

#### (1) はじめに

バスケットボールは、攻守の入れ替わりが激しく、全員で攻撃し、全員で守備をする球技です。そのため、ゴール前で多くの攻防が展開されることが魅力の一つです。コートの中に、敵味方が入り乱れるので、駆け引きが必要になり、チームでの戦術が生かされる場面が多くあります。そのため、チームでの一体感や達成感とともに、役割を果たすことができたという自分自身への満足感も得られやすいのではないかと考えました。それが、子どもたちがおもしろさを感じることにつながると思ひ、バスケットボールを題材としました。

#### (2) バスケットボールのはじまり

バスケットボールが初めてプレーされたのは1891年のアメリカでした。国際YMCAトレーニングスクール



J・ネイスミス【1861-1939】

でインストラクターをしていたJ・ネイスミス氏によって考案され、当初は、ボールはサッカーボール、ゴールは桃を入れる籠、11m×15mのコート、9人対9人という形でした。

「ボールをどの方向にパスしてもよい」「ボールを保持したまま位置を変えることは許されない」「身体接触が禁止されている」「水平面のゴールが頭上に設置されている」「ボールを味方がキープして、相手ゴールにショットを入れる」というそれまでのスポーツにあまり見られなかった特性から、人数の多い少ないにかかわらず、屋内でも屋外でもプレーでき、競技者としても、観戦者としても堪能できるということで、普及していきました。

その後、ディフェンスから距離を取るために行ったプレーによりピボットやドリブルといった新しい技能が生まれました。試合で起こった様々な問題を解決するために、1チームの人数や、違反行為に対する罰則、コートやゴールが整備され

たことで、競技者にとっても、観戦者にとっても魅力的な競技として発展していったのです。

#### (3) ゴール前での攻防

ゴール前での得点をめぐる攻防の中には、正確なシュートや相手を抜き去るドリブル、仲間との連携から生まれるパス、相手を抑え込んだのリバウンド、相手のパスを読むことによるスティールなど多くのプレーがあります。これらのプレーが組み合わさり、スピード感あふれる攻防が繰り返されます。

バスケットボールにおけるプレーは、決して一人で行えるものではありません。1対1で攻防が展開されているような場面で、ボール保持者以外に視点を広げて考えてみます。

攻撃側を考えると、スペースを生もうと動い



ていたり、いつパスが送られてもいいように準備をしていたりする仲間がいます。また、守備側から考えると、いつでもヘルプにいけるように準備をしていたり、リバウンドをねらっていたりする仲間がいます。そのため、ボールに直接かかわっていないプレーヤーが、どのように動く（準備をしている）のかによって、ゴール前での攻防は大きく変わります。全員で攻撃し、全員で守備をする中で、チームには一体感が生まれ、プレーが成功した際には、その喜びを分かち合える競技であるといえるでしょう。

#### (4) シュートチャンスを生むための戦術

バスケットボールの試合を分割していくと、ボール奪取（ディフェンスやルーズボール）、突破（シュートチャンスを創るための動き）、シュートという3つの要素で構成されていることがわかります。攻撃側から考えると、「いかにして突破し、シュートチャンスを増やし、得点をするのができるのか」ということになります。どのス

スポーツにおいても、最後の局面であるシュートは確実に決まるわけではありません。ですから、その前の要素である突破を多くして、シュートチャンスを増やしていくことが大切になりますし、それが得点を決めることにつながっていくおもしろさとなるでしょう。

シュートチャンスを生むためには、チームの中で、フリーになるプレーヤーを生む必要があります。フリーとは「自分のタイミングでシュートを打てる状態」であると考えます。ボールを保持するプレーヤーとゴールの間にディフェンスがない状態や、ボールを保持するプレーヤーとゴールの間にディフェンスがいたとしても、ディフェンスと距離を離し、自分のタイミングでシュートを打てる状態であるならば、フリーであるといえるでしょう。

では、そのフリーの状態を創るためには何が必要なのでしょう。「戦術を練ったうえでの仲間との連携」が大きく影響しているのは間違いないでしょう。ドリブルで敵を引きつける動きや、空いたスペースに飛び込む動き、おとりとなって敵を引きつけておく動きなど、さまざまな動きを組み合わせることで、チームの中でフリーの選手ができ、シュートチャンスが生まれるのです。このようにシュートチャンスを創ることが、勝利につながっていきます。ですから、仲間との連携から得点できた際には、得点そのものの喜びとともに仲間との一体感や達成感を得ることができるのだと考えます。

#### (5) 題材と子どもたち

バスケットボールには、ドリブル、シュート、パスといった基礎的技能がありますが、その習得には多くの反復練習が必要になります。そのため、授業においては、ボール自体を怖がってよけてしまったり、意図なくボールを投げてしまったりするなど、ボールを扱うことの難しさを実感し

てしまい、バスケットボールを苦手と感じてしまう子どもがいます。また反対に、自分の技術に自信があるため、一人でシュートやドリブルをくり返してしまい、仲間との連携がとれない子どももいます。

これらのあらわれからは、個人のボール操作の習熟度によって、子どもたちが感じるバスケットボールのおもしろさに、大きな差ができてしまっていることが言えるのではないのでしょうか。

そこで、今回は得点をする前の要素である「仲間と共にシュートチャンスを創る動き」に着目し、「ハーフコートでの3対3」を扱うことで、より得点に結びつけやすくし、一人一人がバスケットボールのおもしろさを感じることができるよう題材を構想したいと思います。

子どもたちが「チームでどのように動けばフリーでシュートを打つことができるのか」という問いを共有し、仲間と話し合いながらシュートチャンスを創る動きを考えることにより、一人一人にチームの中で役割が生まれていくでしょう。ボール操作が上手な子ども、走ることが速い子ども、戦術を考えたり、献身的に活動したりすることができる子どもなど、さまざまな能力に合わせた役割が考えられるはずです。こうした活動を通して「自分が動くことでシュートチャンスが生まれるんだ」「仲間と創ったチャンスでシュートを決めたい」というような思いをもち、自分の役割を練習や試合の中で果たそうとすることにより、自分たちの考えた戦術を体現しようとするおもしろさを味わうことができるでしょう。また、考えた戦術がうまくいったり、失敗してしまったりすることの繰り返しの中で、自分たちなりの合理的な動きを追求していくことができるはずです。

このような活動を繰り返していくことで、子どもたちが生涯にわたって自分たちなりに運動にかかわっていく人へと成長していくことを願っています。

### 3 学習指導要領との関連

#### 1 技能

(1) ア ゴール型では、ボール操作と空間に走りこむなどの動きによってゴール前での攻防を展開すること。

#### 2 態度

(2) 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、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

#### 3 知識、思考・判断

(3) 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

## 4 授業実践

### (1) ハーフコートでの3対3

はじめに、バスケットボールの映像（3対3の練習）を子どもたちに見せました。子どもたちは映像を見ながら、シュートが決まる場面で歓声をあげたり、子どもたち同士でプレーについて話したりしていました。ある程度映像を見せた後に、授業者から「バスケットボールに対するイメージがわいたか」と問うと、子どもたちはうなずき始めたので、「ハーフコートで3対3の試合をしてみよう」となげかけました。

ルールを以下のように設定し、子どもたちと確認をしました。

- ・ オフェンスが一度ボールをバウンドさせたら試合開始
  - ・ 以下の状況があったら、はじめの状態に戻す
- |   |
|---|
| 攻守交替<br>ダブルドリブル、トラベリング、身体接触（ファウル）<br>攻守交替しない<br>アウトオブバウンズ |
|---|
- ・ シュートを打つか、ディフェンスにボールを取られたら攻守交替
  - ・ ディフェンスは3ポイントラインより外に出てはいけない
  - ・ ディフェンスは1本目のパスに触らない
  - ・ マンツーマンディフェンスをする
  - ・ 時間内のシュート成功数で競う
  - ・ 全員が攻守に参加する
  - ・ 試合に出ていない人が試合の撮影をする

特に、ファウルやヴァイオレーションについては、模範を見せながら確認をしました。また、身体接触による怪我や、ジャンプをした時に想定される危険な場면을提示し、安全に留意するように呼びかけて、試合に入りました。試合の中では、パスをもらおうと動いたり、アピールしたりする姿や、ドリブルでDFをぬいたり、引きついたりする姿、シュートが決まったことを喜び合う姿などが見られました。しかし、どう動けば良いか分からずに止まってしまう姿や、ボールをもって戸惑ってしまう姿、パスに対応できずにボールをはじいてしまう姿なども見られました。授業者はパスをもらおうと動き続ける姿や、積極的にシュートをねらう姿を認めながら、子どもたちとかわりました。

授業後には以下のような感想が書かれました。

- ・ 一人一人の力が大切になってくると思うので、ルールをちゃんと覚えたい
- ・ シュートが1本だけ入ってうれしかった
- ・ チームプレーが大事なので、仲間と協力したい
- ・ パスをしっかりと受ける練習をしたい
- ・ パスを受ける位置が大切。みんなと上手く連携したい
- ・ パスが上手くいくとうれしかった
- ・ 常にまわりを見ていないといけないし、自分が動かないとパスをもらえない
- ・ パスをしやすいようにするためには自分が動く。マークされている時には、わざと横に出してもらってすばやく動いて、パスをつなげる
- ・ 攻撃の手段が少なく、一人プレーになっていた。動きのパターンを決めて、全員が参加できるようにしたい
- ・ それぞれの役割や特技を活かしたプレーができるといい

など

### (2) 連携する動きを習得しよう

子どもたちがもった感想を、学級全体で出し合った後に、視聴覚機器で記録した試合を見ました。ディフェンスに囲まれてしまいシュートが打てなかった場面や、逆にフリーでシュートが打てた場面の映像を見ながら、その時に、ボールを保持していた子どもがどんなことを考えていたのかをインタビューをしていきました。

- ・ パスを通したほうが良いと思ったけれど、うまくいかなかった
- ・ 次に誰にパスをわたそうか迷ってしまった
- ・ 囲まれていたけれど無理にシュートを打った
- ・ 周りに人がいなかったのだから、チャンスだと思った
- ・ ゴールが近かったのだからシュートを打った

インタビューでの子どもたちの感想を受けて、「シュートを決めるためには、どのような状態でシュートを打ったほうがよいのか」を聞いていきました。子どもたちからは、「フリー」「周りに人がいない」という意見が出されました。そこで、ゴールと自分の間にディフェンスがいないことやディフェンスとの間に距離があり自分のタイミングでシュートを打てるのがフリーの状態であるということを確認しました。そして「チームでどのように動けばフリーでシュートを打つことができるのか」という問いを追求していくために、動きの練習をしていくことを提示しました。「フロン

トカット」,「ビハインドカット」というパスをもらうための動きを以下のように練習していきました。

- ・ 2対0の状態からコーンをディフェンスに見立てて動き方やパスの出し方を練習する
- ・ 最後はシュートを打って交代する

子どもたちは、パスをつないでシュートを打っていましたが、コーンをディフェンスにとらえることが難しく、カットする動きにつながっていない姿が見られました。そこで、授業者は「コーンではなく、人がディフェンスをすること」「オフェンスのパスが通るようにボールを追わないこと」を提示して練習を続けました。

パスをもらうための動き方がわかり始めた子どもたちに、「ディフェンスが動いてよい中で、フリーでシュートが打てるように練習しよう」となげかけました。「パスをもらう側に一人のディフェンスをつける」「ディフェンスは最初のパスをカットできない」「ディフェンスは3ポイントラインの外には出られない」というルールを追加しました。ディフェンスが自由に動けるようになったので、今までフリーで打っていたシュートがブロックされてしまう姿や、ディフェンスにつかわれてしまいボールを保持したまま動けなくなってしまう姿が見られましたが、パスをした後に、もう一度動いてフリーの状態シュートを打つ姿も見られました。授業者はその動きを全体に広げ、「パス&ラン」という動きを提示しました。子どもたちからは、パスをした後に何度も動きなおしながら、フリーの状態を創ろうとする姿が見られました。また、まわりで見ている子どもたちから、動いている子どもに対する声かけも多くなっていきました。動きの練習を終えて、子どもたちは以下のような感想を記述しました。

- ・ フリーでシュートが打てても、なかなか入れることができない
- ・ パス&ランを実行でき、フリーの状態になれた
- ・ フロントカットよりもビハインドカットが動きやすかった。相手に気づかれずに動くにはビハインドカットが良い
- ・ フロントカットとビハインドカットはシーンによって使い分けることが大切だと思った
- ・ コートの片方に人が集中してしまっていて行動範囲が狭くなってしまった
- ・ パス&ランをすることで、フリーを創る。フリーになるまで何度もやり直したい
- ・ パスをしてすぐ走ることは大事だし、どこにいればパスしやすいかを考えることも大事だと思

った

- ・ ディフェンスのすきをねらって、移動する事ができればパスをすることにつながると思ったなど

### (3) 連携してシュートチャンスを作りだそう

2対1で練習を重ねてきたことで、試合をしたくなってきた子どもたちに「3対3の試合をしてみよう」となげかけました。子どもたちがフリーの状態積極的にシュートが打てるように、「パスを受けてフリーの状態シュートを打つことができたら2点を加算する」「ゴールのリングに上からボールが当たったら1点を加算する」というルールをつけ加えました。フリーの状態の判断については、各チームから1人ずつフリーでシュートを打てた回数を数える係をつくり、2人の平均値を得点として加算していくこととしました。子どもたちからは、フリーでシュートを打つために、相手の背後にまわってパスをもらおうとしたり、パス&ランの技能を活



かして動いたりする姿が見られました。試合をしながら「動いてパスをもらって」や「今フリーだよ」という声をかける子どももいました。しかし、ディフェンスが目の前にいることに困ったり、明らかにカットされるパスを出してしまったり、チームが連携できていない姿も見られました。子どもたちに試合をしてみたの感想を聞くと「同じ人数になるとフリーを創ることが難しい」「動きが決まっていないからどうしたら良いかわからない」「仲間と話し合う時間がほしい」と言ったので、「チームでフリーになるための戦術を考えよう」となげかけました。子どもたちが戦術を考えるにあたり、授業者は作戦板を配付し、人の動きは実線で、ボールの動きは点線で書きながら戦術を組み立てていくように提案し、話し合いに入っていました。



子どもたちは作戦板を用いて、チームの動きを意識しながら戦術を考えました。

戦術を考える時間を終えて子どもたちは以下のような感想を記述しました。

- ・次の時間までに動きを覚えてフリーの状態ですhootが打ちたい
  - ・ディフェンスがどのように動くのかを予測した
  - ・回りこんだり、フェイントを掛けたりすることでパスやshootがやりやすくなることを学んだ
  - ・常にフリーでいるためにずっと動いておくことをチームで確認できた
  - ・自分たちのチームはパスを受けることが苦手なので、パスの回数を少なくして、動きを多くした
  - ・動きはシンプルにしたけれど、ディフェンスをだませるようにおとりを考えた
  - ・フリーを創るには、ボールを少し先に出して、スピードをつけてゴールに打てば良い
- など

自分たちなりの戦術を考えることができた子どもたちに、2つのチームをペアとして、戦術を試し合うことを提案しました。子どもたちは、ペアのチームを相手に戦術を試すと、戦術が上手く発揮できないことに対して、「ディフェンスが思うように動かずにフリーになれないこと」「全員が戦術を理解していないこと」「3人の役割が明確でないこと」「動きが小さく少ないこと」「コートが広く使えないこと」「長い時間ボールをもってしまうこと」といった課題をもちました。そこで授業者は、「ディフェンスの動きを予測すること」「一人一人の動きに役割があること」「戦術が複雑になりすぎないこと」を考えながら、もう一度戦術を話し合うことを子どもたちになげかけました。子どもたちは作戦板を用いながら、戦術の課題を解決できるように話し合っていました。子どもたちが新たな戦術を考えたところで授業者は次のような活動を提案しました。

- ・実践する時間と振り返る時間を5分ずつ交互に設定すること
- ・ディフェンスはオフェンスの考えが活かされるように必要以上にボールを追わないこと

子どもたちは、自分たちの新たな戦術を試す中で出てきた課題について、ペアチームの意見を取り入れたり、動きをもう一度再確認したりしながら取り組みました。授業者は、動きの理解ができていない子どもたちに、ゆっくりと動きを試してみることを促したり、戦術を考えることにつまず

いている子どもたちの思考を引き出すようにかかわったりしました。自分たちなりの戦術を創ることができてきた子どもたちから「もう一つ戦術を考えたい」という発言があったので、戦術を学習カードに転記し、新たな戦術を考えてもよいことを伝えました。ペアチームで十分に戦術を考えた子どもたちから「ペアチームだと戦術がわかっているから、別のチームと対戦してみたい」という発言があったので、授業者は、今まで戦術を試したことがないチームと対戦をし、実践する時間と振り返る時間を交互に設定することを提案しました。また、試合に出ない子どもには、試合を撮影したり、フリーでshootを打てた回数をチェックしたりして、戦術を試した後の話し合いにつながるような役割を提案しました。

子どもたちは、自分たちが考えてきた戦術をチームで確認し、試合に入っていました。試合の中で子どもたちからは、今まで考えてきた戦術を發揮しようと、ドリブルで相手を引き付けたり、空いたスペースに走りこんだり、相手を引き付けようとおとりになったりするなど、それぞれの役割をとらえながら動く姿が見られました。また、動きをとらえきれない仲間に対して指示を出す姿も見られました。振り返りの場面では、視聴覚機器や作戦板を用いながら、自分の動きを確認したり、課題を共有し、よりよい戦術を創ろうとしたりする姿が見られました。授業者は、フリーでshootを打っていることを認め、戦術づくりが停滞しているチームの考えを引き出すことで、よりよい戦術が考えられるようにかかわりました。

戦術を考えることと、試行することを繰り返した子どもたちからは以下のような感想が書かれました。

- ・戦術をちゃんと理解しないと難しい
  - ・何度も確認して、確実に動けるようにしたい
  - ・まだ実行することが難しいけれど、ディフェンスのスピードよりも速く動きたい
  - ・相手の裏にパスを出すことを意識していきたい
  - ・フリーになる場所を見つけて、動いていきたい
  - ・戦術に加えて声を出していきたい
  - ・動くことでディフェンスをふりきるといいう戦術なので、まわりをみて大きく動きたい
  - ・長距離のパスをあまり使わず確実なパスを多くする戦術になった。自分のやるべきことを考えて動きたい
  - ・3人に役割がある戦術になった。動くタイミングを合わせていきたい
  - ・フリーの状態を創れる戦術になったので、パスを上手くつないでいきたい
- など

#### (4) 自分たちの成果を確かめよう

授業者は、これまで考えてきた戦術を発揮する場として、まとめの大会を提案しました。まとめの大会ではペアチームが試合をしないように2つのリーグをつくり、ペアチームとの勝ち点の合計で順位をつけることで、お互いのチームが応援しあえるような環境をつくりました。

試合の中では、子どもたちが自分の役割をはたし、自分たちが考えた戦術を体現しようと、一生懸命に動く姿が見られました。そして、これまで考えてきた戦術が発揮され、得点できたときには、仲間と連携したからこそ取れた得点に対して拍手をして喜んだり、仲間のプレーを認め、声をかけたりする姿が見られました。

#### (5) 動きを振り返ろう

第1時に記録した試合と最後の試合を見比べることで、自分たちの成長を振り返ることができるようにしました。映像を見る中では、フリーの状態得点している場面に歓声をあげたり、違うチームの動きを認め合ったりする姿が見られました。その後、授業者は各チームで集まって、学習カードに振り返りを書くことを提案しました。子どもたちは自分たちの良かった動きや、他チームの良かった動きを思い出しながら振り返っていました。

最後にそれぞれの感想を、全体で共有する場面をもちました。子どもたちは、動きを創りあげる中で味わったバスケットボールのおもしろさや、仲間と共に動きを創りあげることによって生まれた一体

感や達成感を語り、思いを共有していきました。本題材を終えて、以下のような感想が書かれました。

- バスケットボールは一人だけではうまくいかないので協力してプレーすることが必要だということが分かりました
- 仲間と一緒に戦術を出し合っていく中で自分の意見を言えて良かった
- 必ず全員が活躍できるような戦術を考えることができ、自分にもパスが回ってきてうれしかった。もっとやりたかった
- フリーを創るためには、段階を踏んで攻めていくことが大切だと思った。仲間にフリーで打たせることができた時には楽しかった
- バスケットボールは仲間と協力するスポーツで、フリーを創るためにパスをつなぎながらシュートをするという流れを戦術として考えることの難しさや楽しさを知りました
- バスケットボールを通して、仲間が積極的に自分では思いつかなかったアイデアを発信してくれて楽しかった
- チームで役割分担することで、個人でやるよりもできることが増えた。チームの誰かがゴールを決めるとみんなが一緒になって喜ぶことができ、気持ちを共有することができた
- 自分たちで考えた戦術を試して、課題を直していきながらそれぞれの良いところを活かして試合ができたと思うので良かった。これから授業以外でもバスケットボールをやっていきたい