

## VI—1. 小学校（木下）

学習者：4部3年児童（男子20名 女子19名 計39名）

### I. ゴール型ゲーム今回の授業での提案

1. 低・中学年の授業は2教材で→子どもに力をつけるには
2. 発達と内容に応じた教材のスケール→成果を出すのに必要な単元の大きさ
3. 一方通行（攻守交替型）のゲーム＝発達に応じたゲーム形態の発展
  - 3年生 一方通行 4年生 入り乱れ
  - 高学年 基礎的技能学習＋一方通行 →入り乱れ  
基礎的技能学習＋タスクゲーム→入り乱れ
4. わかる言葉で動きを示す＝戦術的な面で何を学ばせるか  
判断基準を示すキーワードとして次のことを挙げておきたい。
  - ボールを持ったとき→左右の味方を見る・誰なら渡せる
  - ボールを持たない動き→シュートを打てる場所に動く・お助けマンになる
5. 投捕の技能は事前にゆったりと身につけさせる→ドリルゲームでは楽しめない
6. シンプルな教材＝誰もがができる授業
7. 汎用性の高いボールの使用を→「何でも使える」がコスト低減と管理に役立つ

### II. 魔王（コーン）ゲットゲームについて

魔王ゲットゲームは、ポートボール大の上に置いたコーンを「魔王」に見立て、それを落とすことで得点となるゲームである。ルールは以下の通りである。

- ①スタートラインからボールを投げてゲーム開始。攻め4人。守り2人（途中から3人）。  
挨拶・儀式をしてからジャンケンで先攻・後攻を決める。
  - ②味方同士でパスをつないで魔王を倒す。2つ倒れても1点。
  - ③ボール保持者は3、4歩は歩いてもよいが、ひどい場合はやり直し。コンパス（ピボット）はよい。
  - ④次の場合は、スタートラインに戻って、ゲームを再開する
    - ・得点した場合（コーンを直すのは、攻めの側）。 ・隣のコートや遠くまで行ってしまった場合。
  - ⑤ゲーム時間は2分×2（自チーム・相手チーム）
  - ⑥勝ったチームは上のコートへ、負けたチームは下のコートへ移動し、次のゲームを行う
- 教材化にあたって、次のような視点を持って取り組む。
- (1)シュートすることのおもしろさを経験させることを中核にする
    - ・魔王に見立てたコーンを落とすこと、その際の音に子どもは魅力を感じる。
  - (2)できるだけ易しく取り組みやすいようなルールの工夫。その為に、次のような方略をとる。
    - ①投捕の技能を事前に扱う
    - ②数的優位により得点しやすい状況づくり・少人数でのゲーム（4対2→4対3）
    - ③常にゲームへ参加＝発達に応じた状況づくり
    - ④お助けマンを意識させる→誰にパスするのか目標の明確化・戦術の意識

### III. 活動目標

- ◇身につけた投捕の技能と関係性を生かし、得点しやすい位置へ移動したり、パスをしたりしながらゲームをすることができる。
- ◇相手チームと挨拶したり、儀式で自分のチームの雰囲気盛り上げることができる。
- ◇チームで動きを考え、遂行しようと試みることができる。

### IV. 活動計画（7回計画 本時は7／8回の予定）

- ◇1次 モデルを使ったルール確認・4対2のゲーム ــــــــــــــــ20分×4回
- ◇2次 4対3のゲーム・学習のまとめ ــــــــــــــــ20分×4回

以上のような内容で授業を構成し取り組んだ結果、児童が意欲的に学習に取り組み、小学校でのゴール型ゲームとして一定の成果をあげることができた。

## VI—2. 中学校(小山)

中学校で行われた球技領域・ゴール型の授業は、次に示す内容で行われた。

授業者：小山 浩 学習者：2年5組男女41名

### I. 本校球技領域の捉え方と概要

本校では、中学校生活に適応してきた2年から3年生にかけて、球技領域を配置するようにしている。詳細は2005年度の四校研発表資料を参照とする。その中で、2年次には、球技領域・ゴール型として、バスケットボールとハンドボールを配置している。

### II. 今回の球技領域・ゴール型の授業構成の視点

今回取り上げるザースボールは、ゴール型に分類できる。ただし、単独の単元と考えず、様々なゴール型の内容の下位教材として位置づけられる。新指導要領ではゴール型の中で、1、2年次は「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展開すること」、3年次は「安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防を展開すること」とされている。共にボール操作と空間を上手に利用することができるようになることが求められている。多くの球技の指導で、ボール操作は、練習を繰り返すことで一定の技術を身につけることができる。より困難なのは、攻撃する空間を認知し利用することである。単元に割ける時間数では、十分な成果はあげにくい。そこで下位教材としてではあるが、ボールを手で扱いながら、より空間の使い方に重点をおいた、今回のザースボールを紹介した。

### III. 活動目標

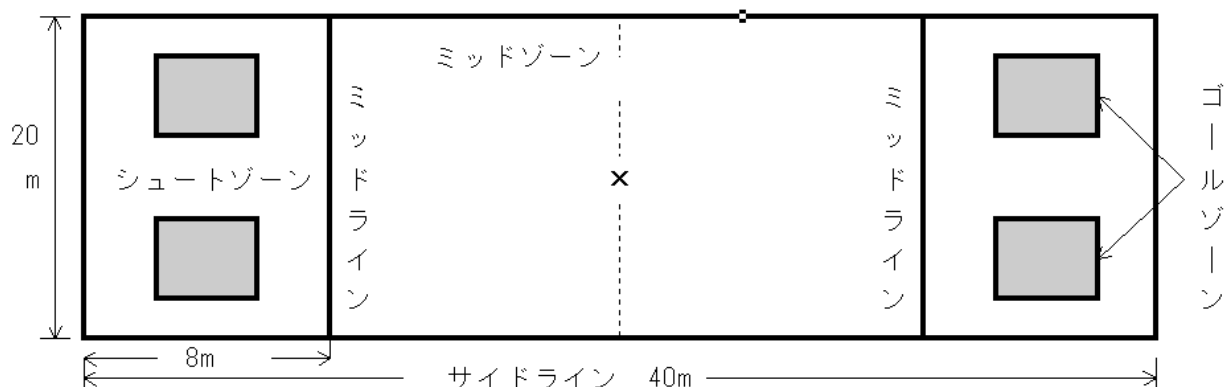
- (1) 個人技能の向上をはかる。併せて個々の技能をつなぐ要素を身につける。(技能)
- (2) ゲームを通して、空いた空間への移動、またいわゆるスペースを作り出す動き方を学ぶ。(技能、知識・思考・判断)
- (3) 常に今何をすべきか判断する力(安全面に対する配慮も含む)やボールがくるかもしれないという予測する力を身につける。(態度、知識・思考・判断)

### IV. 活動計画 (2時間計画)

- (1) 導入：オリエンテーション(ゲーム構造の把握)、個人技能の向上(パス、キャッチ)
- (2) 展開：空いた空間を意識したゲーム展開

—ザースボールの概略— (第4回東海大学学校体育授業研修会資料より)

#### ①競技場



#### ②主要なルール

- ・1チーム7人で、4人のディフェンスと3人のフォワードからなる(ゼッケンNO.で分ける)。
- ・ディフェンスのみ自陣のシュートゾーンに入る(ディフェンスは自陣のゴールゾーンを除いたコート内の全てに進入可能)。
- ・オフェンスは自陣のシュートゾーンに入ってから防衛はできない。
- ・ボールを保持したまま2歩まで移動できる。その後軸足を決めてのピポットは許される。
- ・ドリブル移動は禁止だが、静止した状態でのドリブルは許される。
- ・シュートはシュートゾーンの中から行わなければならない。(ミッドゾーンからのシュートは無効)
- ・ゴールゾーンには3秒以上とどまることはできない。自陣のゴールゾーンへの進入は禁止。
- ・ゴールの成立は、相手ゴールゾーンに進入し、そこでボールを受け取った時点で得点となる。

得点後は速やかに、ゴールゾーンにボールを置く。

- ・開始は、ミッドゾーンの中央マークでのジャンプボールから行う。
- ・ゴール成立後は、自陣ゴールゾーンに置かれたボールを拾い上げて再開する。防衛側は、再開後最初のパスがされるまで、シュートゾーンへの進入ができない。

## VI—3. 高校（貴志）

授業者：貴志 泉 学習者：高校1年男子41名

### 1. 本単元の概要

バスケットボールゲームを分解してみると、オフェンス（攻撃）とディフェンス（防御）から成り立っていることがわかる。さらにオフェンスをゲームの流れに沿って観てみると、①ボール運び「どうやってフロントコートまで運ぶか」②ディフェンスの崩し「どうやってシュートまでもっていくか」③シュート「精度高く、どんなシュートをするか」からできていると思われる。ディフェンスでは、④攻防の切り替え時でのボールへのプレッシャー「どうやってボール運びを困難にさせるか」⑤ディフェンスの崩し阻止「どうやって崩されないようにするか」⑥シュートへの防御「どうやって難しいシュートをさせるか」である。

個人技能を見てみると、オフェンス面では⑦パス&キャッチ⑧ドリブル⑨シュート、ディフェンス面では⑩ボールディフェンス、さらに⑪リバウンドボール（ルースボール）は攻防どちらにも必要である。しかし①～⑪まですべてを14時間で習得できるわけではない。そこで、一番時間のかかる⑧ドリブルをはずし、④そして①をルールで制限してゲームを構成するプランをたててみた。

### 2. 単元目標

ゲームの全体像を掴ませながらではあるが、状況判断向上を目指してアウトナンバープレイを積極的に取り入れることにした。また、モチベーション向上にもつながるコミュニケーションとしてのハイファイブの習得も目標とした。なお今回の単元では、特に個人技能⑦パス&キャッチ向上を重要視しながら展開した。

### 3. 単元計画

※本単元でおこなった主なドリル紹介

- ・オリエンテーション：  
アメリカ文化とバスケットボール/ボールハンドリング /ピボット/スクエアパス
- ・ジャンプパスキャッチ/ピボット&パス/ルースボール&ピボット/ゴール下連続シュート/  
ハーフコート2対0 2対1
- ・本時：ジャンプパスキャッチ/ピボット&パス/ルースボール&ピボット/スクエアパス  
ゴール下連続シュート/ハーフコート2対0 2対1
- ・連続タップ/ 3人組ピボット&パス/ピボットから1対1 /サイドからのシュートドリル
- ・片手パス&キャッチ/ 3人カットイン/ハーフコート3対2/4対4ゲーム（レフリー付）
- ・授業まとめテスト（ルール 単元狙い ドリルのポイント他）

### 4. 公開授業の概要

公開授業では、①ボールをもらうときに声かけする「ハイ」②ボールがほしいときは、「ターゲットハンド」③うまくいったとき、ほめる「ハイファイブ」④アウトナンバーからの攻撃で、自分がシュートすることを重視する「自己チュー」⑤ゴール方向を目視してからボールをもらう「チラ見」を目標としてドリルをおこなった。

特にハーフコート2対1では、「自己チュー」を強調した。理由は、ボール保持者の選択肢の一番がシュートで、失敗したら練習すればいいし、またチャンスは来るという楽天的ものの考え方を生徒にも伝えたかったからである。バスケットボールという単元を通じて、主体的に参加すること（局面での決断への参加）の意味、そして仲間の温かさ（支援）に気づいてくれたと思う。

貴志 泉