



2022年度

バスケットボール授業研究会

@流通経済大学 龍ヶ崎キャンパス

文京区立誠之小学校

指導教諭

岩田 純一

調布市立八雲台小学校

指導教諭

小島 大樹

中野区立緑野小学校

指導教諭

安藤 亨

体育における「見方・考え方」とは？

「する・見る・支える・知る」



運動との多様な関わり方の保証

体育における「見方・考え方」とは？

「する・見る・支える・知る」

**今自分がもっている力で、
どのように運動の楽しさを
味わっていくか？**

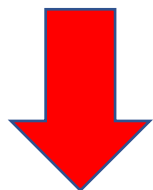
運動との多様な関わり方の保証

小学校体育の系統表

学年	第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年
領域	多様な動きをつくるの運動遊び	多様な動きをつくる運動	体の動きを高める運動
	器械・器具を使つての運動遊び	器械運動	
	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
	水遊び	浮く・泳ぐ運動	水泳
	ゲーム		ボール運動
	表現リズム遊び	表現運動	
		保健	

「遊び」から「スポーツ」までの道のり

ゲーム領域 ……「遊び」から派生



ボール運動領域 ……スポーツ文化を簡易化



中学校「球技」 ……スポーツ文化

ゲーム・ボール運動領域の類型

1 ターゲット型

(例) ボーリング、ビリヤード、ゴルフ、カーリングなど



2 攻守分離型

(例) バレーボール、テニス、バドミントン、卓球など



4 攻守入り混じり型

(例) サッカー、バスケットボール、ハンドボール、ラグビーなど



3 攻守交代型

(例) 野球、ソフトボール、クリケットなど



④ 攻守入り混じり型＝ゴール型

★一定の空間において、集団対集団で、ゴールまたはエリアにシュートするか持ち込むことによって得点を競い合う運動。相手の直接的な妨害あり。

・(例)サッカー、バスケットボール、ハンドボール、ラグビーなどを簡易化した易しいゲーム



ボール運動系領域の学習

学年	低学年	中学年	高学年
領域	ゲーム		ボール運動
表記	易しいゲーム		簡易化されたゲーム
内容	ボールゲーム (的当て)	ゴール型ゲーム	ゴール型
	鬼遊び	ネット型ゲーム	ネット型
		ベースボール型ゲーム	ベースボール型

本日の流れ

13:00~13:20	オープニング
13:20~14:05	① 低学年「遊びから創ろう！低学年の体育」 講師：岩田 純一（文京区立誠之小学校 指導教諭）
14:05~14:15	休憩（10分）
14:15~15:00	② 中学年「ボールを持たないときの意思決定に着目した中学年の指導の実際」 講師：小島 大樹（調布市立八雲台小学校 指導教諭）
15:00~15:10	休憩（10分）
15:10~15:55	③ 高学年「バスケットボールの楽しさを味わうための教材開発の視点」 講師：安藤 亨（中野区立緑野小学校 指導教諭）

ボールを持たないときの 意思決定に着目した中学 年の指導の実際

調布市立八雲台小学校

指導教諭 小島大樹



学校現場の実態

- 動けない子ども
- ボールに寄って行く子ども
- ぴよんぴよんパス

先生、パスしてくれない！

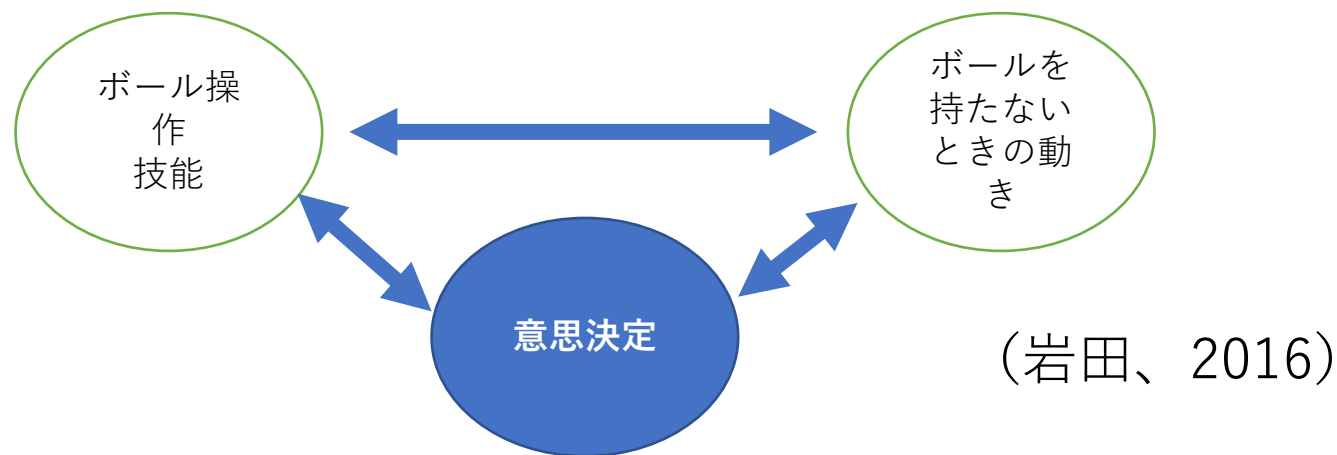
- T「がんばれ！」
- C「・・・」（がんばってるよ！）
- どうすればいいかわからない可能性

ゴール型（ゲーム）の構成

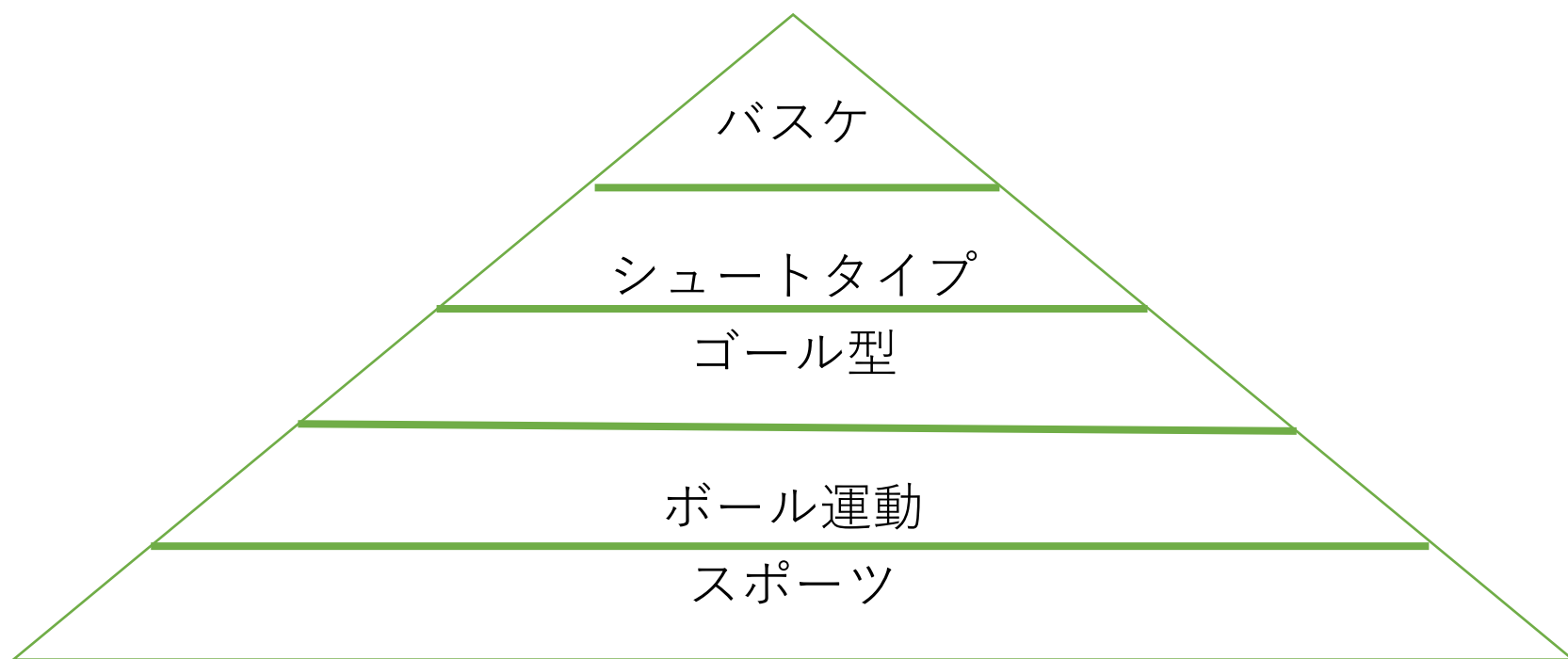
- ボール操作（On the ball skill）
- ボールを持たないときの動き（Off the ball movement）
- スキル練習だけをしてもうまくはならない。

ゲーム・ボール運動の学習内容

- 「ボール運動というのは、ゲームの中で、その時々状況を『判断』（意思決定）しながら、ボールを媒介にした『技能』を発揮しなければなりません」（岩田、2018）



ゲーム・ボール運動の目標や内容検討



岩田（2016）を改変

ゲーム・ボール運動で学ぶ内容

- 「ゲームという変化する時間的・空間的な流れの中で、これら2つの事柄を同時に要求されているのです」（岩田、2018）
- **有効空間に入り込むために、タイミングとグレーディングを操作することを学ぶ**

スリーサークルボール（岡田ら、2013）

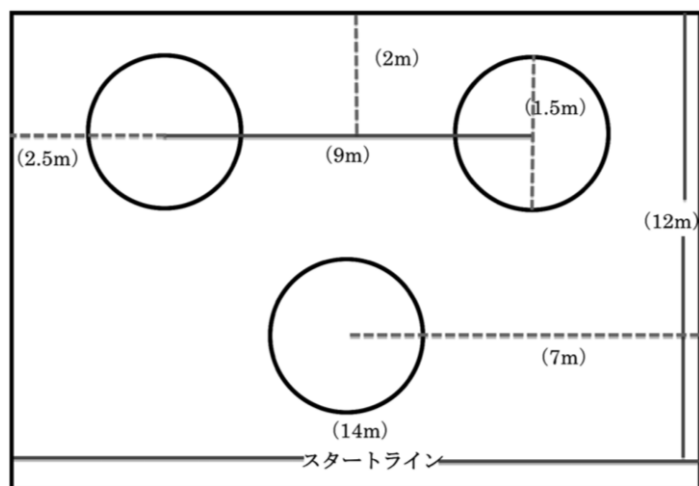


図1. サークルボールのコート^{注1)}

はじめのゲーム

- 攻守交替制. 1ゲーム90秒×前後半×2回 ○3対2のアウトナンバー制.
- 攻撃は仲間にパスを出してスタート. ○ボールを持ったら進むことはできない.
- サークルの中に入り込んだ味方にパスを出し、キャッチできれば得点.
- サークルからサークルへのパスは得点としない. 得点するためには、必ず一度サークル外にいる仲間にパスをしなければならない.
- 同じサークルでの連続得点はなし. ○ボールがコート外に出たら、出た場所からリスタート.
- 守備者はボール保持者に身体接触したりボール奪取をしたりしてはいけない(パスカットのみ可).

- 学級（4年生）の実態に合わせて規則は修正した

ゲームをしよう
ゲームをしよう
ゲームをしよう

各時間の問い

ゲームの規則

①②ゲームの規則の理解

ボールを持たないときの動き

③どこに動けばパスをもらえるのだろうか？（スペーシング）

④いつスペースに動けばいいのだろうか？（タイミング）

⑤スペースに動く時、スピードはどうすればいいのだろうか？
（グレーディング）

ボール保持者の判断

⑥⑦囲まれたときはどうすればいいのだろうか？

⑤スペースに動く時、スピードはどうすればいいのだろうか？（グレーディング）

•お一人ずつ予想を立て
ましょう。

単元の実際

△ゲームを見つけろ！スリーサークルボール！！

みんなが楽しくなるサー

- 全カ本気でやる
- あいさつ←相手のリスペクト
- 負けても楽しくやる
- これまでの学びから

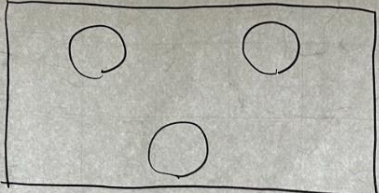
↓

守りがキャッチしたら相手にわたす
(攻め)

みんなが攻めも守りもやろう！

全カ本気でやろう！

はじめのゲーム



- サークルの中をキャッチしたら点
- パスのみ ⇒ サークルからサークルのパスはなし
- 3人 vs 2人
- コートからボールが出たら、出た所からスタート
- 守りがパスアウトしたら、スタート地点からスタート
- 1分 × 前後半 × 2回

上手になるために

相手のいない所(スペース)が大事
スローイングバースポールの学びから

ボールを持っている人

- ④ かこまれたとき、どうする
- ④ 上からのパス
- ④ 反対を見る
- ④ 声指示 (声)
- ④ 方向、高さ

ボールを持っていない人

- ③ どこに動けばパスをもらえそうか
- ③ 相手のいない所に行く
(齋藤、木村、坂、堀、竹田、向田、武居、安海、森田、土井、藤野、折笠)
- ③ 相手より前に行く
- ③ 相手をはよ

⑤ スペースに動くとき、スピードはどうおればいいのか？

全カダッシュ速
(五、向、中野、坂、森田、武居、藤野、向田、佐藤、折笠、藤野、安海、山内、折田)

↓

ゆっくり速
(山中、櫻田)

走りながらもらう
(北村)

スピードのヒント

④ いつスペースに動けばいいの？

仲間

- ① かこまれた時、また時
(中野、土井、森田、山中)
- ② 投げるか、誰か人が
(齋藤、向田、安海)

相手

- ① よろ見している時
(藤野、藤野、河村、金)
- ② 動きを見せた時
(山中)
- ② 相手が止まった時
(い)

仲間と相手を見て決める！！

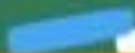
引用参考文献

- 岩田靖（2016）ボール運動の教材を創るーゲームの魅力をクリックアップする授業づくりの探究. 大修館書店.
- 岩田靖（2018）「資質・能力」を育むボール運動の授業づくりー全員参加を保障する体育学習をめざして. 大修館書店.
- 小島大樹（2023）指導教諭学習指導案.
- 岡田雄樹・末永祐介・高田大輔・白旗和也・高橋健夫（2013）ゴール型ボール運動教材としてのスリーサークルボールの有効性の検討ーゲームパフォーマンスの分析を通してー. スポーツ教育学研究.

③高学年

「バスケットボールの楽しさを味わうための教材開発の視点」

中野区立緑野小学校 安藤 亨



ゴール型ゲームの特性



運ぶ



かわす



シュートする

「バスケットボールの構造」



運ぶ



かわす



シュートする

基本的なボール操作

ボールを持たないときの動き

東京学芸大学教授 松田 恵示

基本的なボール操作



ドリブル

ボールを持たないときの動き

子どもたちには、何が見えているのだろうか？



ボールを持たないときの動きとは？

～Off The Ball Movementの3つの要素～

スペーシング (Spacing)

- 身体の動きの空間的調節（人とのバランスのよい間隔）

タイミング (Timing)

- 身体の動きの時間的調節（人の動きとの連動）

グレイディング (Grading)

- 力の調節（動きの強弱、なめらかな強弱のリズム）

ボールを持たないときの動きの段階表(児童用)

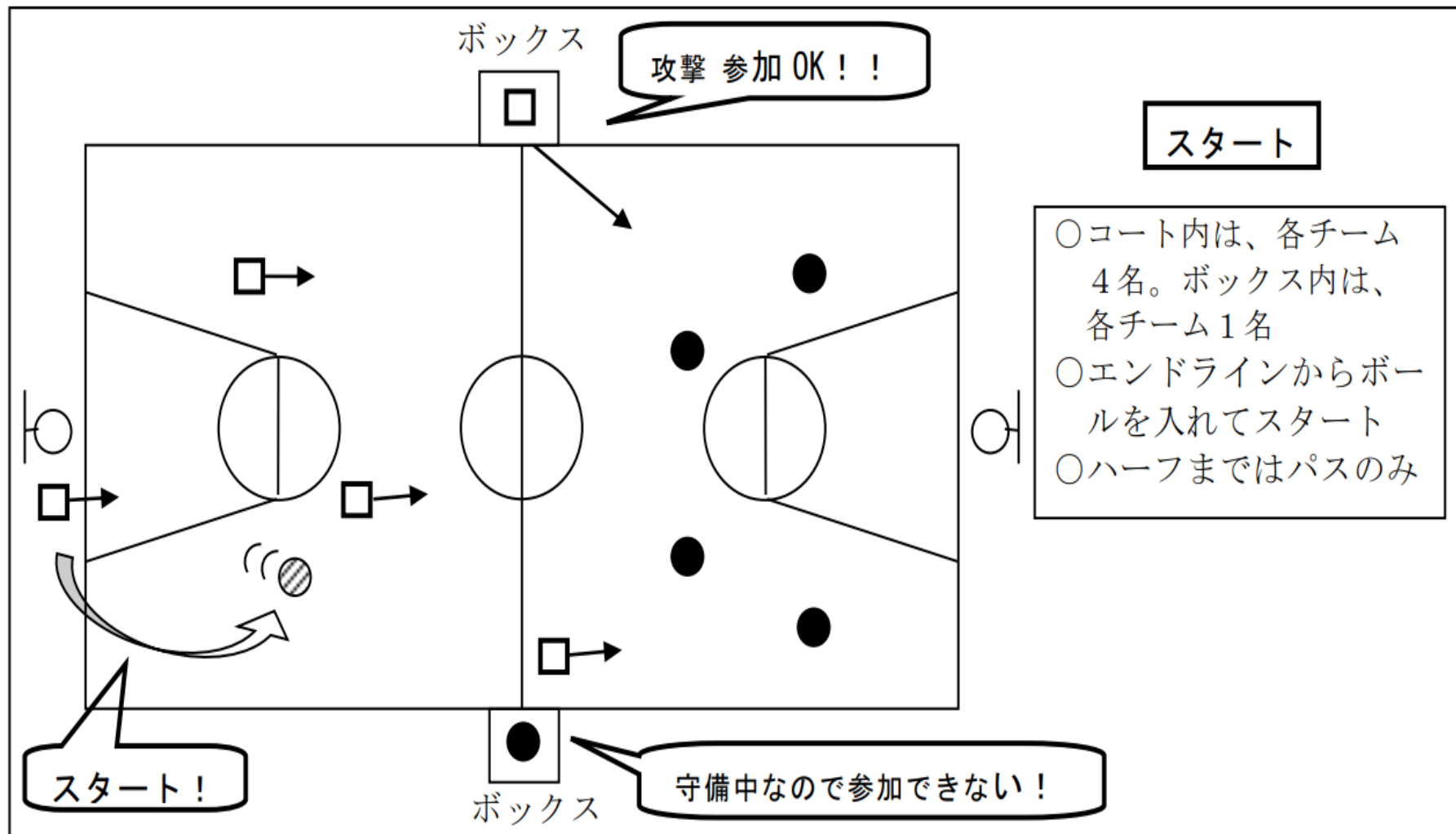
レベル	評価項目	具体的な様子
1	動けない	<ul style="list-style-type: none">とまどいが大きく、どう動いていいかわからない。
2	ボールや味方や相手の近くにいる	<ul style="list-style-type: none">ボールに寄っていく。味方のすぐ近くにいる。相手のすぐ近くにいる。
3	パスがもらえる場所にいる	<ul style="list-style-type: none">シュートはできないが、パスをもらえる場所にいる。ボールを持っている味方と自分の間に、相手がいない様に意識している。
4	シュートができる場所にいる	<ul style="list-style-type: none">パスをもらえばすぐにシュートができる場所(ゴールの近くやシュートがとどく範囲で)にいる。
5	味方のパスを予測して、シュートができる場所に動いている	<ul style="list-style-type: none">次のプレーを予測して、パスをもらえばすぐにシュートができる場所に走り込んでいる。フリー(相手に邪魔されないで)でシュートをしている。

山梨大学教授 中村 和彦

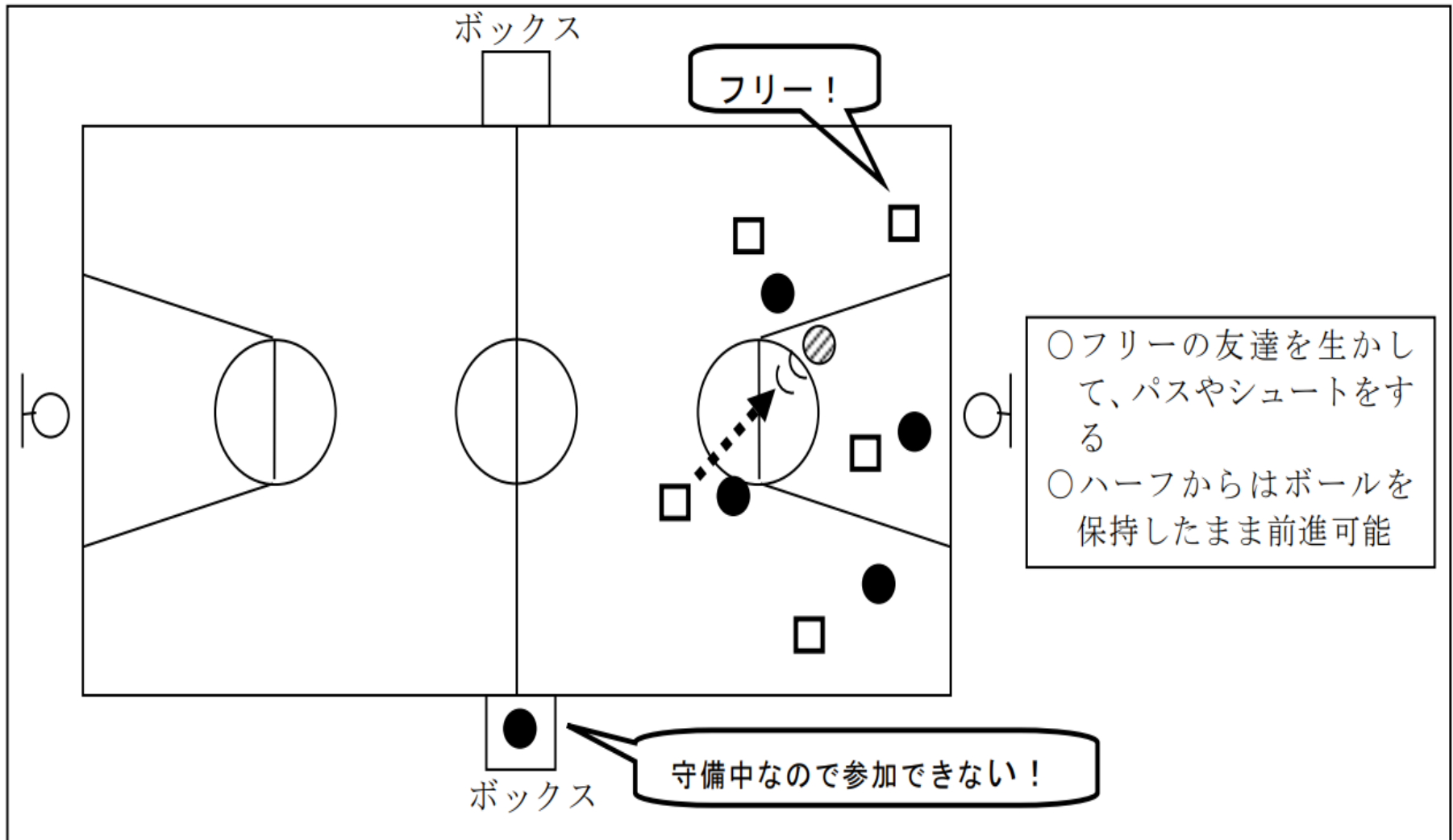
5vs4ゲーム(はじめのゲーム)



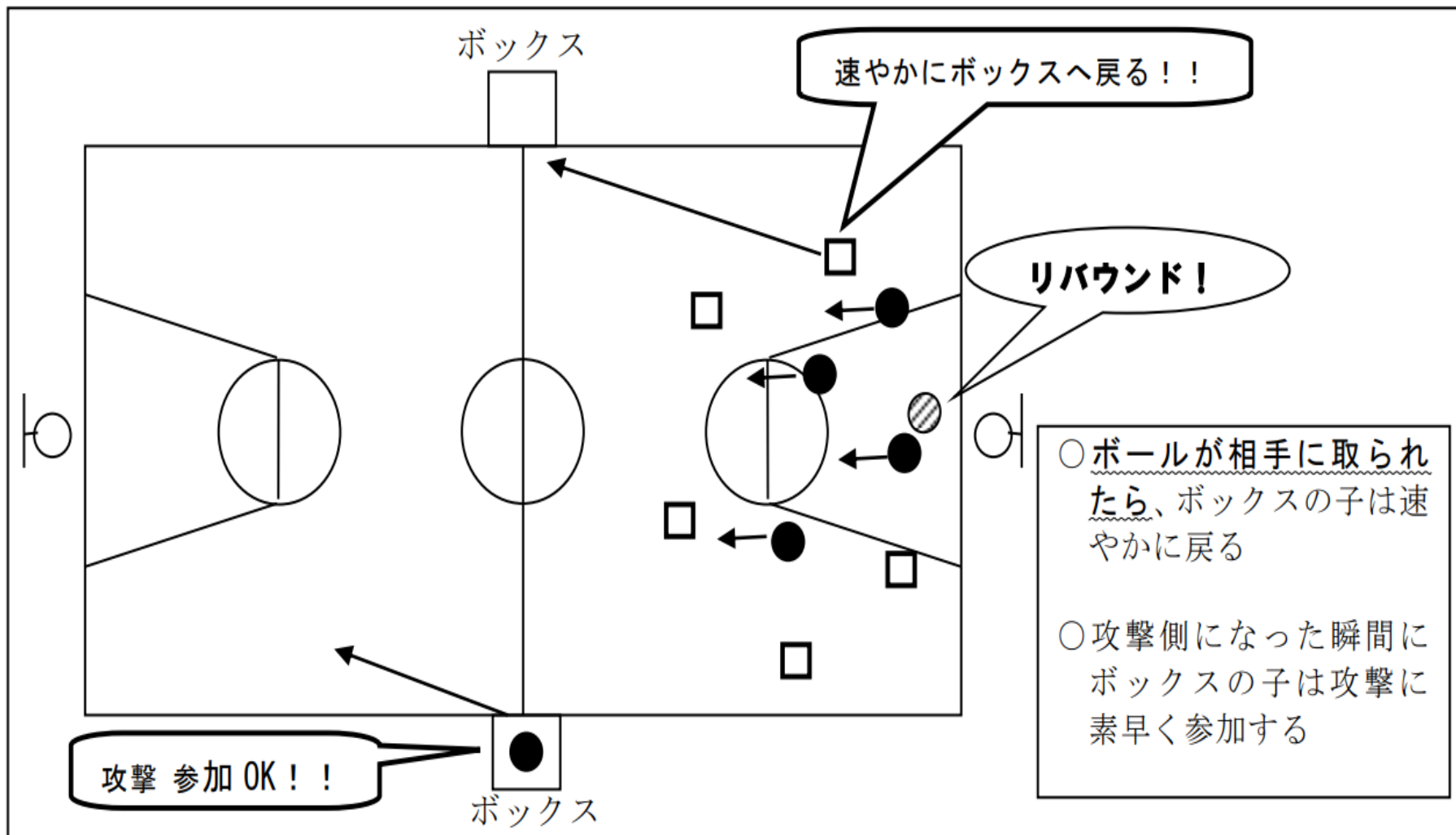
5vs4ゲーム



5vs4ゲーム



5vs4ゲーム



ボールを持たないときの動きの段階表(児童用)

レベル	評価項目	具体的な様子
1	動けない	<ul style="list-style-type: none">とまどいが大きく、どう動いていいかわからない。
2	ボールや味方や相手の近くにいる	<ul style="list-style-type: none">ボールに寄っていく。味方のすぐ近くにいる。相手のすぐ近くにいる。
3	パスがもらえる場所にいる	<ul style="list-style-type: none">シュートはできないが、パスをもらえる場所にいる。ボールを持っている味方と自分の間に、相手がいない様に意識している。
4	シュートができる場所にいる	<ul style="list-style-type: none">パスをもらえばすぐにシュートができる場所（ゴールの近くやシュートがとどく範囲で）にいる。
5	味方のパスを予測して、シュートができる場所に動いている	<ul style="list-style-type: none">次のプレーを予測して、パスをもらえばすぐにシュートができる場所に走り込んでいる。フリー（相手に邪魔されないで）でシュートをしている。

山梨大学教授 中村 和彦