

個々の思いや考えを元にコミュニティとして表現するプロセスを大切にする
戦術と個人技能、思考と試行を往還させ、本質的な面白さを味わう
—12秒のプレッシャーを掻い潜り、ゴールを決めよう「球技:バスケットボール」(第8学年)—



1 学びの構想

時間の制約がある中でゴールすることを通して競技の特性を味わい、チーム内の協働探究へとつなげる

バスケットボールは、スピードあふれるドライブやカットインプレー、正確なパスやシュート、豪快なダンクシュートといった技術、味方と連携した戦術や作戦を駆使し、目まぐるしく攻守が入れ替わりながら得点を奪い合うところにおもしろさを感じるスポーツである。これらは、「制限時間内にボールを運び、シュートを打たなくてはいけない」という時間に関するバイオレーションがあることで生まれ発展してきたものであり、そのことから個人の技能が高められ、メンバー同士の連携も高められてきた。本単元では、この時間制約を単元の中核に据え、子供たちが技術の高まりを実感することや、戦術・作戦が発揮されることのおもしろさを味わうこと、バスケットボール特有のスリリングな展開を味わうことへとつなげていこうと考えた。

初めてチャレンジする子供たちはおそらく何の戦術や作戦も持たずにゲームに臨んでいくが、限られた時間の中でゴールすることは難しい。守備側に優位なゲームであることから、子供たちからは「どうすればシュートまで持ち込めるか」「スピーディーにシュートまでつなげるには」、「確実にシュートへつなげるには」、といった発意が生まれるとともに、攻撃に必要な技術や戦術、作戦を構想・構築し、限られた時間の中で遂行・表現しようとすると考えた。独力ではシュートを決められない状況を作り出すことで、必然的に互いの動きに着眼し、チームメイトの力を結集させてゴールを獲得しようとする展開と

バスケットボールは身体の接触を伴う競技であることから、これまでの実践でも男女共修での学びが体現しにくいという難しさを感じてきた。

運動神経や競技経験、性差といった様々な違いを超え、バスケットボール特有の攻防のおもしろさを味わわせることはできないだろうか。少しずつ高まってきた子供たち個々の思考の高まりが、協働探究に表現されていくことを願った実践である。

なっていくことに期待した。結果的に、正確なパスキャッチ、ボールキープの仕方、ボールを受け取って素早くシュートする動きといった個人の技術習得や、ボールを持たないときの動き、チームメイトと連携した動きといった戦術・作戦の理解・習得されることにも期待した。

ゲームを数値化することで探究活動を深めるとともに、運動やスポーツの多様な関わり方のおもしろさを実感することへとつなげる

本単元の前単元であるバレーボールの単元では、ゲームの様相を数値化して示すことで、子供たちは自身や自チームの状態を客観視し、個々やチームの取り組みへと生かしていた。結果、ボールに触れることが少なかった子供がボールに触れる機会が増えるようになったり、苦手な部分がわかるとそれをチームメイトが助言したり練習に付き合ったりして補っていかうとする関わりが見られるようになっていた。複数のメンバーと一緒にプレーする競技においては、そのメンバーが絡んで得点したり勝ちをつかめたりしたときの喜びは大きくなる。また、数値でゲームをとらえることで、何がすごかったのか、どうして得点に結びついたのか、どうしてこのチームが勝ったのか(負けたのか)を考えられるようになり、よりそのスポーツを多面的・多角的にみることにつながり、スポーツを見る・支える・調べるといった関わり方のおもしろさを実感することへとつながっていくと考える。

本単元では、攻撃機会数、シュート数、シュート決定数、リバウンド数など、攻撃に関するスタッツを示していく。そして得点効率を上げるためにはチームメイトのこういった長所を生かすべきなのか、

一人一人がどういった場面でどういった動きをとっていきとよいのかを考え表現することへとつなげていく。そして、意図的に関わらされるのではなく、自然に関わりあっていく協働探究の場を創り出していきたいと考え実践をスタートさせた。

2 学びのストーリー

(1) 7年時の活動を思い出す(第1時)

7年時のバスケットボールの学習では、『ゴール下を制す者が試合を制す』や『シュートパラダイス※保体委員企画』のテーマのもと、ドリブルやボールキープ、シュートといった個人技能を中心に触れてきている。少人数での攻防を簡易的なゲーム形式で楽しんだ瞬間はあるものの、それほど多くの時間を攻防に割けたわけではない。本実践では、ゲームを行うなかでの攻防の面白さを味わわせたいこともあり、7年時の復習もかねて即席班を作ったゲームを行った。

【ゲームの主なルール】

- ・1チームの人数は5 or 6人
- ・男女各2名ずつの4人でコートに立つ。
- ・コートはハーフコート。
- ・得点や各種反則は、通常のルールを採用する。
- ・攻撃チームの得点が決まるか、守備チームが攻撃チームのボールを奪い、センターラインに戻った場合に攻守交代となる。

いずれのゲームも、男子がボールを保持し、男子同士でパス交換がなされていく。また、7年時に基本的技能や各種ルールを確認しているとはいえども、ダブルドリブルやトラベリングといったバイオレーションが頻発していた。また、その様子を見ている周囲のメンバーも、反則を指摘できず、各々が好きなようにプレーしている様子が見られた。そこでゲーム終了後は、一度全員で、今後確認が必要なことを整理することにした。「がむしゃらにシュートを打とうとすると背の高い人に防がれてしまうから、パス回しが必要。」「一人に一人がつく、マンツーマンディフェンスが必要。」「パスコースがそんなになかったから、ポジショニングを考えていく必要がある。」「反則があまりにも多く、ルールが理解しきれていなくてどう動けばいいかわからないから、ルールの確認が必要。」「といった声が上がってきた。教師としては、ボールに触れる機会に差ができていないことと、チームで連携して攻撃する、あるいは守ることのおもしろさを味わうことに触れさせたいと、この時間のゲームを見て一層思うようになり、子供たちから

出てきた課題意識と、教師が味わわせたいこととがうまくリンクした学びにしていきたいと考えこの時間を終えた。

(2) 12秒ルールを採用したゲーム(第2・3時)

この時間は教師が作成した単元の見通しシートを子供たちに提示し、今後取り組むゲームのルールやゲームの運営方法、これからの学習の展望等を共有した。(資料1)

資料1 共有に使ったシート

共有後は、保体委員の2人が新たに作成した活動グループを確認し、チームごとに簡単にウォーミングアップを行い、試しのゲームを行うこととした。運動神経がよく、1時間目のゲームでよくボールを保持していた剛。一方で剛ともう一人の男子とでのみゲームが実施されていたことが気になっていたため、本実践では、剛のピンクチームを中心に追うことにした。ピンクチームの剛以外のメンバーは、康、弘、真希、香里である。

試しのゲームでピンクチームは、レッドチームに対して0-3で敗戦、グリーンチームに対しては2-1で勝利した。いずれの試合も攻撃時は、剛がいる場合は剛がドリブルを仕掛け、相手に阻まれた場合は別の男子にパスを出し、再度ボールを受けて突破を図り、ゴールへ持ち込むパターンを繰り返している。剛がいないゲームではシュートへ持ち込むことができず、シュート数は0であった。守備時は、剛が最前線でボールカットを試み、ボールの移動とともに剛が一人に対応していた。ゲーム中にメンバー同士で対話をする瞬間はなく、各々が思うように動いている印象を受けた。ゲーム後の振り返りでは、次のような内容を記述していた。

【剛】12秒は短い。一人につき一人がついていく。

シュートをもっと打てるようにしたい。

【康】12 秒は短い。焦ってしまっただめになりやすく、いい試合ができなかったように思います。

【弘】自分のシュートの決定力が低い。守備でブロックを抜かれることが多い。一人につき一人がつくこと意識する。

【真希】身長が低い人はシュートしにくいのでパス中心になる。ボールをすぐ背中のところに持っていく練習をしたい。12 秒については足りない時もあるけどこのままでいい。時間が長くなってしまえばボールが保持できてしまって仲間にパスをしなくなる。

【香里】ディフェンスに行こうと思っても、行ったら押し潰されそうで怖くていけません。シュート練習したい。ディフェンスが強いチームとやると攻めることができないため、12 秒を 15 秒に延ばしてほしい。

(3) チームで戦い方を構想・構築する① (第 4 時)

次のゲームに向けて、この時間はチームとしての課題を整理し、解決策を考え、練習する時間である。このいわゆる構想・構築の機会は、子供たちが子供たちなりに考えて試行錯誤する時間である。この時間を充実させるには、元になる活動（ゲーム）をしっかりと分析する機会が必要と考えており、その一つの手段として活動を数値化したものを提示した（資料 2）。また、あわせて個々の振り返りの記述をまとめたものも提示した。

1試合目の 攻撃スタッツ		1セット目 (Aチーム)								2セット目 (Bチーム)								3セット目 (Cチーム)								
		攻撃 回数	シュート 回数	得点 当て	リバウンド 当て	相手B・F ⑤秒B	他B	P F	ポイント ロス	攻撃 回数	シュート 回数	得点 当て	リバウンド 当て	相手B・F ⑤秒B	他B	P F	ポイント ロス	攻撃 回数	シュート 回数	得点 当て	リバウンド 当て	相手B・F ⑤秒B	他B	P F	ポイント ロス	
内 野 手	康	4		2		1	1						2		1											
	剛																									
	弘			2																						
	真希																									
	香里																									
合計		4	4	0	1	1	0	0	1	0	0	3	4	2	0	1	0	0	3	4	2	0	1	0	0	1
内 野 手	康	3		1									1	1												
	剛																									
	弘																									
	真希																									
	香里																									
合計		3	2	0	1	0	0	0	1	0	0	2	5	4	1	1	0	0	2	5	4	1	1	0	0	2

資料 2 ピンクチームの攻撃スタッツ

資料 2 と前時の振り返りを元に、ピンクチームで構想が始まる。

剛 : 一人に一人がつく！一人に二人が行っちゃうと、フリーな人ができてしまって、その人にパスが回されちゃうから。

真希 : つく相手はあらかじめ決めておく？

剛 : そう。

真希 : 役割とかって決めなくてもいい？

剛 : うーん…。誰かが中に入っていた方がシュートをうちやすいかなあ？みんなが遠くにいただけ

じゃいくらパスしてもゴールからは遠いまだから。

真希 : 他は、配置とか？

剛 : 初期位置？

相手の場所によるかもしれないけど…。

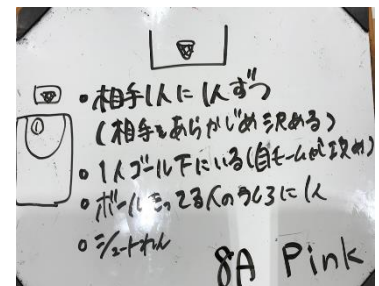
康 : 後ろに出した方がいいんじゃない？後ろにだれか一人入る人がいて、12 秒だけど無駄に焦って突っ込んで取られたりしても意味がないから、後ろに一応逃げ道を作っておいて、そこで立て直す。

剛 : でも相手の位置にもよるから、現時点では配置は決められない。

香里 : じゃあ、ボールを持っている人の後ろにだれか一人は備えるようにしよう。

康 : あと、シュート率が大切！
だからシュート練習！

構想したものを元にこの後は、構築の時間へと移っていった。ピンクチームはまずはシュート練習にとりかかる。バスケットコート半面を共同使用するスカイブルーチームも一緒に



資料 3 ピンクチームの構想後のホワイトボード

行っている。構築タイムの途中からはスカイブルーチームが作戦の確認作業に入ったため、シュート練習とチーム練習とが混在する形になってしまったが、しばらくするとピンクチームとスカイブルーチームとで練習ゲームが開始された。

ピンクチームは、攻撃時は真希と香里がゴール下付近に位置を取り、剛がボールをコントロールする。剛がボールをキープすると弘が近くへ寄っていく。スカイブルーチームは基本的にマンツーマンディフェンスを採用しているため、弘のマークにつく男子が、弘の動きにつられてゴールから離れていくため、自然とゴール付近で女子が動いたりボールを受けたりするスペースが生まれ、剛から何本かパスが通り、シュートに持ち込むことがあった。先に打ち合わせた役割や位置取りについて、各々が意識して取り組んでいることが窺えた。ただし、シュートが決まってもチームメイト同士で、シュートまで持ち込めた要因が話されることはないため、作戦が得点へと結びついたことは実感できたメンバーはいなかったのではないかと思います。そして、ピンクチームにとって難しさがあるのは剛がいないときの戦い方である。そのことについては確認がされることはなく、

構築タイムを終えることになった。

他のチームの様子を見ても、構想時にはそれぞれで戦い方の共有がなされているものの、構築タイムでは構想したもの試されることはなく、仲の良いメンバーと活動する様子や個々で必要なことに取り組む様子が見られた。

(4) リベンジマッチ①(第5時)

試しのゲームと同じ相手と再戦する。前時の構築タイムでは、チームメイトやペア班との活動がうまく設定されていない印象を受けていたため、何か手立てが必要ではないかと考え、こちらから一枚の資料(資料4)を提示することにした。資料には数値化データから見える気になるポイントをチームごとに提示している。子供たちにはない視点を情報として共有することで、子供たちの活動にも動きがあらばと思ひ提示した。

資料4 提示資料

【ピンク vs グリーンのゲームの様子】

口第1ゲームメンバー：剛、弘、真希、香里

攻撃時は剛がボールをもち、ドリブルで相手をかかわそうと試みる。しかし相手を抜くことができず進行を止められると周囲のパスできそうなメンバーにパスを出す。パスはスピードが速かったり、苦し紛れだったりするためいいところへ出せず、アウトオブバウンズやターンオーバーとなることが多い。ボールが味方に渡ったとしても、残り時間が少ないことから急いでシュートを打つためシュートは決まらない。だが、香里が打ったシュートを剛が拾い、シュートを決めることに成功する。剛と弘はよく動いているが、真希と香里はほとんど動きがない。

口第2ゲームメンバー：康、弘、真希、香里

剛がメンバー外のため、康と弘がボールを運ぼうと積極的に動くことになる。ただし、ボールコントロールが十分ではないため、ボールをロスとして相手にわたってしまうことや攻めきれずにおわるが多い。真希と香里は第1ゲームと同じくゴール下に位置をとるが、同じ場所にとどまっているためパスも阻まれてしまう。

口第3ゲームメンバー：剛、康、真希、香里

第1ゲーム同様の動きになる。得点するどころか、シュートを打つ機会もほとんどなかったため、いかにシュートの場面をつくり出せるかがポイントになってきそうである。

【ピンク vs レッド(オレンジ)のゲームの様子】

口第1ゲームメンバー：剛、弘、真希、香里

攻撃時は剛がボールをもつ。しかし、オレンジチームの男子2人(翔と大)がダブルチームで対抗してくるため抜くことはできない。進行を止められた時点でパスをすればカットされ、シュートを打てば入らないという場面が繰り返される。

守備時には、ボール運びが上手な相手チームの女の子(咲)に対してマークにつくことをせず、自由を与えてしまう。咲はディフェンスが緩いところを狙ってドリブルをするため、ゴール下への侵入を許し、咲がシュートするか、翔や大にパスを通されてしまい、シュートを打たれてしまう。翔や大は身長が高いため、高い位置でパスを通される場面もある。

口第2ゲームメンバー：康、弘、真希、香里

康と弘がボールを受ける。ボールをうまく運べないことがわかっているからか、無理にドリブルはせず、遠目からのシュートを狙ったり、他のメンバーにボールを預けたりしてゴールを狙っていく。

レッドチームも咲がおらず、男子2人でプレーしているような状態となっていたため攻めにくそうではある。

口第3ゲームメンバー：剛、康、真希、香里

剛が積極的にゴールを狙うが個人技では打開できない。一方のレッドチームは、ボールも人も良く動くため、ピンクチームは振り回されてしまう。ずっとボールマンを中心に動いていた剛も、疲れてしまったのか、あるいは諦めてしまったのか、ゴールに近い位置でディフェンスをするようになる。しかし、そのことにより、ゴールに近いところでピンクチームがいることになり、結果、レッドチームが攻めにくさを感じているように見受けられた。

ピンクチームはこの日の試合、グリーンチームには1-0で勝利し、レッドチームには1-5で敗戦する。ピンクチームのメンバーは、前時までに確認した役割や位置取りに気を付けてプレーしてはいたが、思うように攻めることができていなかった。この日のゲーム後の振り返りメモには、5人はそれぞれ次のように記述をしている。

- 【剛】シュートをもっと打ちに行く。ディフェンスの後ろに立たない。
- 【康】バスケットで顔を殴ったらファウルじゃないのか？裏を取りにいかないと攻撃がうまくいかない。
- 【弘】守備でなるべく時間を稼ぐことが大切になる。パスで相手を掻い潜ること。シュート成功率を上げる。
- 【真希】上手な人は良く動いていると思いました。ポーっとしていてボールが来たとき反応できないので、もっと動くことを心がけたいと思います。
- 【香里】前回のゲームよりもディフェンスに回れたけど、シュートが全然決まらなかったり、パスが回ってきても受け取れなかったりしたので、次はそこを改善

(5) チームで戦い方を構想・構築する②(第6時)

2回目のチームでの構想・構築の時間。今回も試合の結果、各チームの攻撃スタッツ、個々の振り返

[illegible]

資料 5 提示資料

り、教師の振り返りを記載したシートを提示した（資料5）。ピンクチームには、「裏」や「ディフェンスの後ろ」という記載があり、他のチームにはない特徴的な記述だったため、全体への説明を求めた。

剛：自分が囲まれているとき、味方が相手ディフェンスの後ろの見えないところにいるとパスが出せないから、近くによってきたりしてくれると嬉しい。

ピンクチームに限らず、他のチームの記述やこれまでのゲームの様子を見ていると、パスを回すことの必要性を子供たちが感じていることは伝わってきていた。しかし、どういった位置にいと都合が悪いのか、パスを受けるためにどういった位置に動くとかよいのかは、具体的に理解できている子供は多くはなかった。剛の発言により、特にこれまで動けていなかった女子に変化が出ることを期待した。その後の構想タイムでは、ピンクチームはこのようなやりとりが行われている。

剛　： 囲まれちゃうじゃん？そうすると、裏にいとパスが出せないじゃん？だから、もう一人が動いてきてカバーをしてくれるとありがたい。

真希：この人にもディフェンスがついてるときは？
剛：相手もこっちの一人に対して一人がついてくると、誰かが必ず余ってくるじゃん？だからそこをつこう！

剛 : リバウンドが取れていなかったような気がするから…

康：あと、ゴール下で持ったらすぐシュートとか…。

剛：ゴール下で迷わない！すぐシュートする！
真希：すぐ打つシュートって入らないんだよね～。どうすればいいんだろう？

康 : いや、でもリバウンドは、まあ剛がとってくれるから、

弘 : 剛がリバウンドやるの？

康　：レッドチーム3人展開してくるからなあ…。

剛　：あいつらデカすぎる。

康：なんか男子と男子で展開してくるから…

剛の発言からは、あくまで自分がボールをもつ前提で周囲への協力を求めているのだと窺えた。仮に味方がパスを受けに来てくれたとしても、その味方がパスをもらった後にうまくコントロールできなかったり、再度、剛にボールが戻されたりすることが想定され、局地的な打開になったとしても、根本的な改善には至らないのではないかと私は考えていた。また、剛がゴールを決めたとしても、チームでとった1点ではなく、剛の1点、あるいは男子でとった1点にしかならないのではないか。現にこれまでピンクチームが得点した場面では、チームメイト同士で一緒に喜びあっている様子はなかった。ピンクチームの中で最も大事な視点で議論がなされていないような気がして、残りの時間でどのように教師として働きかけをしていくとよいのか、この時は本当に困っていた。

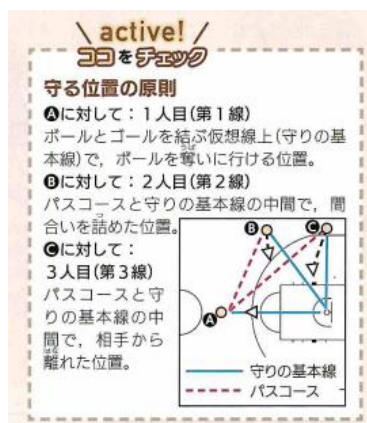
この後は、スカイブルーチームとの構築タイムである。前回は前半でシュート練習、後半で練習ゲームが行われたが、今回は最初から最後まで、ピンクチームとスカイブルーチームの男女ごとで2対2や3対3が行われていた。前回は教師側から「前半はチーム内で、後半はペアチームと一緒に」と時間と活動の指定をしていたが、今回は活動場所を指示するだけにとどめていた。12秒でゴールするという課題に向かい、チーム内で、あるいはペアチームで自然に対話や試行の場が生まれていくことを願ったが、子供たちは実力の会う者同士、普段から接している者同士での活動を選択していたと推察する。

今回はリベンジマッチ②の予定であったが、各々のチームがもう少しコミュニティとして成熟した状態でないとゲームの意味がないと考えていた。

(6) チームで戦い方を構想・構築する③ (第7時)
最終ゲーム (第8時)

ピンクチームとスカイブルーチームのような状態は、レッド&イエロー、グリーン&ブルーでも見られていた。そこでこの時間は、これまではこちらか

らほとんど情報を提示してこなかったが、考えるための情報として、A：守り方（個人）、B：守り方（チーム）の2つを提示することにした（資料6・7）。守備に関する視点を与えたのには考えがあった。攻撃は技術を必要とする



資料6 守り方（個人）

こともあり、伝達してもすぐに効果としてあらわれないこと。守備に関する記述が子供たちから挙げられていたこと。守備が安定し点が取れにくくなること



資料7 守り方（チーム）

で攻撃側の困り感

が高まり、攻撃面へのコミュニティ内での意見交換や活動が活発になること。第1時でマンツーマンディフェンスという用語があがったために、どのチームもそれを採用している。また、守備の考え方としてボールを奪うことが優先されており、12秒以内にシュートを打たせないようにするという考え方は後回しにされており、結果、パスカットを狙いについて失敗し、相手を自由にしてしまうという場面が多く表れていた。

これまでのゲームで最も失点が多かったイエローチームでは早速、これまでの守備の形をやめ、4人が制限区域以上に広がらない守備システムを採用することになった。

【イエローチームの守備の約束事】

- ・基本的に4人が口をつくり、制限区域内で守備をする。
- ・相手にはゴールから遠いところからのシュートは打たせてもよい。しかし、制限区域内でのシュートは絶対に打たせない。
- ・男子がゴールに近い位置、女子がゴールから遠い位置を担当する。
- ・基本的に相手のボールを奪うことはせず、12秒バイオレーションやリバウンドでのターンオーバーを狙う。

チームの守り方を構想したイエローチームは、残りの時間でペア班のレッドチームとの練習試合の中で実際の動きを確認していく。ピンクチームとの対

戦では、咲がドリブルで自由に動き回り、翔や大がゴール下で多くのシュートを放ってきていたところだが、咲にとっては侵入するスペースがなく、翔や大にとってはいつものようにボールに触れる機会がもらえず、「もぉ、なんなん！」とレッドチームから声が漏れてくるほど、イエローチームの守備システムは機能していた。イエローチームはこれまでのゲームで一度も勝利したことがなかったが、第8時の最終ゲームでは、1勝を挙げる事ができていた。

最終ゲームのピンクチームでも変化が起きていた。

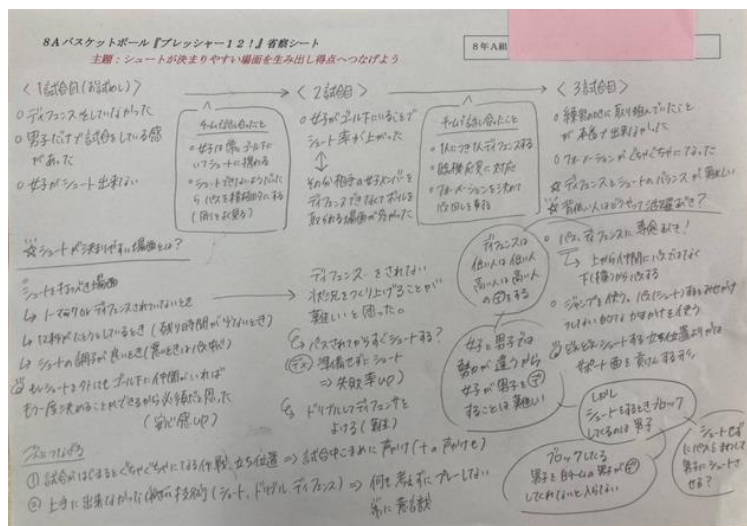
	これまで	最終ゲーム
攻撃	・剛がドリブルを仕掛けてボールを運び、とめられたらシュートやパスをする。	・剛は制限区域内に位置をとり、最初のパサーからのロングパスを受けシュートする。
守備	・剛がボールを持っているプレイヤーにつき、ボールを奪おうとする。	・剛は制限区域内に位置をとり、相手チームのシュートブロックやパスカットを狙う。

第7時はイエローチームの様子を見取っていたためピンクチームがどういった話し合いを経て設定したのかはわからなかったが、後に真希に聞いたところ、「チームで話し合ったときに、剛が『ドリブルではなかなか攻めることができないし、リバウンドをとらないといけないから自分がゴールのそばで待つようにする』と発言した。」と教えてくれた。最終ゲームのピンクチームの結果は、グリーンチームとは3-3の引き分け、レッドチームには0-7で敗戦した。結果としては満足いくものではなかったはずだが、チーム内での試行錯誤がうまれ、チームとしての攻め方・守り方がいっそう工夫され、チームで成長する喜びやおもしろさを少しでも感じ取れていたらうれしく感じる。

（7）単元を省察する（第9時）

第9時は教室での活動とし、これまでのゲーム動画を見たり、ゲームの記録に目を通したりしながら、単元を振り返り、省察シートに書き起こしていった。

真希の省察シートには、これまでの学びの歩みの事実、シュートが決まりやすい場面をどう創出するか、チームとしての戦い方についての持論、単元を終えての次への学びについて記されていた。彼女の中で多くのことを考えていたことがわかる内容であったが、実践の最中に共有されず、試行の場面にも生かされなかったことが残念に思った。



資料8 真希の省察シート

3 省察

(1) 単元の探究の中核をどこに設定するのか

本実践では、子供たちの感想やアイデアを共有することで情報の収集へとつなげ、チームでの構想・構築・表現を繰り返すことでチームとしての戦い方が洗練されていくことを目指した。教師からの情報提供は極力控え、子供たちで解決の糸口を見つけていくことに期待するとともに、そのプロセスが学びの価値であると考え実践した。ピンクチームの攻撃時には剛がボール保持するものの、独力で抜くことはできずに困っていた。この時の構想では、剛が周囲のメンバーにパスを受けに来ることを提案するが、本来であればスクリーンプレーという戦術が最も適当であるように思う。しかしその情報を知るものはおらず、パスを出しては止められ、思うように進まないことが続く。最終ゲームでは剛のポストプレーが設定されたことで多少の打開がはかれるものの最善の策とは言えない。もしこの時にバスケットボールの基本的な戦術をおさえていたのであれば、子供たちの思考は数ある戦術の中から選択したり、チームに合わせて設定したりすることになる。ピンクチームの協働探究にも、もう少しつながりが生まれたのではないかと考える。

第7時では、守り方（個人およびチーム）を提示したことで、イエローチームはチームとして取り組むことが明確になり、「ゾーンディフェンスをいかにチームで洗練させるか」に思考の中心が置かれることになった。守りのビジョンを共有し、ゲーム中でも声を掛け合えるようになったことで、イエローチームの構築・表現の場面は充実しているようであった。

世の中に存在する様々な情報をどの程度、どのよ

うに子供たちの手に取らせていくかで、探究の内容や学びの価値が変わっていくことを改めて感じることとなった。

(2) 長期的な探究活動と短期的な思考と試行の往還のプロセスとをバランスよく配置する。

令和3年度の7年生短距離走の実践「名ランナー名コーチになろう!」では、子供たちが走る人と映像を撮る人（コーチ）とに分かれて、テンポよく試行→分析→思考→試行→分析…を繰り返していた。思考と試行の往還がその都度行えたことで、子供たちは一本走るごとに着目することを変え、走りを変化させることができ、探究が間延びせずに連続して続いていたと感じている。

一方、本実践では、構築（チーム練習）・表現（ゲーム）のそれぞれの場面に時間を割いた。特に表現の場面においては、どっぴりと時間をかけて取り組めることを子供たちはうれしく感じたであろうが、連続性のある探究は起きにくかったと考える。ゲーム時間を2分と設定していたが、例えば攻撃機会を回数制にすることや攻撃の機会と守備の機会とを分けてゲームを行うことで、より活動が焦点化され、分析や思考の機会も設定しやすく、意図をもった試行がなされたのではないかと考える。子供たちが自分たちの活動の様子を見たのは第9時の時だけになっており、客観視する機会がなかったことが、変化の生まれにくさにつながっていたと考える。

(3) 「する」「見る」「支える（指示を出す）」といった多様な関わりを通して、学習の深まりや繰り返しがりを生む。

ピンクチームと対戦したレッド（オレンジ）チームには、卓という男子生徒がいた。卓は試しのゲームで負傷し、その後の学習ではプレーすることはできなかった。しかし卓は、チームの様子をずっと外から見ていたため、回を重ねるごとに卓の指摘によりチームの戦い方が修正されていった。第7・8時には本人から、「先生、外から指示出すって結構おもしろいですよね」という声も上がったほどだった。

(2) で記述したことともつながってくるが、本単元では、リズムカルな思考と試行の往還が乏しかったのだが、レッド（オレンジ）チームは卓の存在により、適宜、思考と試行の往還がなされていた。

また、イエローチームの輝も、ゲームをじっくりと外から見たときのことに触れ、

「私は外から見ていたので、パスや動き方に関していくつか気づくことができました。1つ目は女子の位置です。相手の女子を自チームの女子がマークしておらず、相手がフリーになり、何回もシュートを打たれ

てしまう場面がありました。2つ目は仲間がパスをもらえるところにいることが多いことです。攻撃の際、相手のディフェンスで仲間にパスを出せないときに、ボールを持っていない人がパスをもらえる位置に移動することが大切だと思いました」

と記述していた。このことから、単元デザインとして、思考と試行が繰り返される場面を創り出す必要があったことを実感することとなった。

個々のゲームの様相をとらえる力は少しずつではあるが高まっている。ただしそれはチーム内で共有され、試行されてこそ意味をなしていく。授業者の役割として、子供同士をつないでいくような問いを投げかけることや、意図的に場を設定していくことが大切であることを痛感することになった。

(田原 裕)