

実践報告

作戦タイムと活動の振り返りから見る 「わかる」と「できる」の現状について —中学校2学年「バスケットボール」のゲームでのICTの利活用を通して—

岩永 智子* ・ 堤 公一** ・ 福本 敏雄***

A Report on the Game Planning Time and Activities:
An Analysis of the 8th Grade Physical Class "Basketball"

Tomoko IWANAGA*, Kouichi TSUTSUMI** and Toshio FUKUMOTO**

【要約】

ゲーム1→作戦タイム・課題練習→ゲーム2という形で、バスケットボールの授業を行った。作戦タイムでは、タブレットPCを用いてゲームの様相を撮影したものをもとにゲーム1の振り返りを行い、ゲーム2の作戦をたてる。作戦タイムの会話や授業後の振り返りよりどのような作戦をたて、ゲーム中の活動に結び付いているのかを検証する。また、ICTの利活用が生徒の「わかる」につながっているのか、さらにICTの利活用についての効果と課題を探る。

【キーワード】

タブレットPC, 作戦タイム, 課題と課題の解決, 振り返り

1 本校保健体育科の研究について

本校の保健体育科では、平成24年度より「スポーツ文化享受能力を培う体育科・保健体育科教育の研究」という小中共通のテーマのもと、「『わかる』と『できる』をつなぐカリキュラム開発」という中学校研究テーマを設定して研究に取り組んでいる。内容は、小中連携とICTの利活用、基礎的・基本的技能の向上等をキーワードに、問いの探求を通して種目の特性に触れ、技能を高め、すべての生徒が運動に生き生きと取り組む授業づくりである。今回行った2年生におけるバスケットボールの授業も保健体育科の研究の流れを受けて行ったものである。

運動の経験や意欲・技能に関して二極化の傾向があるといわれて久しく、本校においても同様の傾向が見られる。しかし、運動を得意としない生徒も自分の能力に応じて運動の楽しさを経験することは、生涯にわたって運動に親しもうという態度につながっていくと考える。授業においては、運動のコツや技能のポイントを学んだり、球技等の集団での活動におけるチームへの貢献のしかたを学んだりすることが、技能の向上さらには運動の楽しさの追求につながり、スポーツ文化享受能力を培うことにつながるものと考えている。

2 「わかる」と「できる」について

本校では、球技の授業においては、ゲームを活動の中心に据えながら、個人やチームの課題解決を図りながら授業を展開している。ゲームで気づいた課題を個人やチームに立ち返って、状況に応じた作戦をたてたり、練習をしたりして次のゲームで生かし、これを繰り返すことで種目の特性に触れ、技能のポイントや基礎的・基本的技能の習得につなげていくことをねらっている。

本校保健体育科の研究テーマにある「わかる」と「できる」を授業レベルで考えると、自分または、

*佐賀大学文化教育学部附属中学校

**佐賀大学文化教育学部

***西九州大学健康福祉部

チームの課題に気づくこと、その解決のためにどうすればよいか、またはよい動きとの比較により運動のポイントがわかること、そして練習方法を工夫してできるようになること、さらにチームの場合はチームのメンバーが共通理解してゲームに臨むことができることと考えている。

本校体育科では、「わかる」と「できる」ことをつなぐための一つの手段として、ICTの利活用を挙げている。生徒が自分自身やチームの課題に気づき、技能や動きのポイントがわかり、自分またはチームの動きを確認できることをねらって、今回の授業においてもタブレットPCや電子黒板を導入した。

3 リフレクションの内容と方法

(1) 内容

平成25年9月～10月に佐賀大学附属中学校2年生女子で行ったバスケットボールのゲームにおいて、自分自身やチームの気づきと課題の解決のための活動やゲームの変化を振り返る。

(2) 方法

10月5日に行った授業において、抽出したチーム（2班と4班）のゲームの様子を体育館2階からビデオカメラで撮影し、ゲーム中の生徒の動きとICレコーダーに録音した作戦タイムにおける生徒の会話、さらには授業後に生徒が行う形成的授業評価や振り返りのコメントを検証する。10月5日の授業は、全12時間計画の10時間目であり、3対3のゲームから5対5のゲームに移行して2時間目にあたるものである。

4 授業の内容

(1) 単元について

- ① 単元：バスケットボール
- ② 問い：「バスケットボールの楽しさとは？」
- ③ 単元のゴールの姿：「全員シュートを成功させよう！」
- ④ 単元の授業過程（全 12時間）

12												
オリエンテーション	ねらい1	ねらい2										
	・今持っている技能でゲームや練習を楽しむ。 ・簡易ゲームや練習で基本的な技術を身につける	・自分たちにあった作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。 ・新しい技術を身につけ、簡易ゲームや練習を楽しむ。										
活動内容	①準備・準備運動（達成競争型ドリルゲーム）						②めあての確認					
	③練習 ④ゲーム (1/2 コート, 3 対 3)		③ゲームⅠ ④ゲームⅡ (1/2 コート, 3 対 3)		③ゲームⅠ ④作戦タイム・課題練習 ⑤ゲームⅡ (1/2 コート, 3 対 3) *タブレット PC 使用		③ゲームⅠ ④作戦タイム・課題練習 ⑤ゲームⅡ (オールコート, 5 対 5) *タブレット PC 使用					
	⑤ (⑥) 片付け・振り返り											

(2) 授業について

バスケットボールの楽しさを全員が味わうことを目指して、単元のゴールの姿を「全員シュートを成功させよう！」と設定した。チームは、1チーム5人で8チーム編成とした。

バスケットボールに対して苦手意識を持っていたり、ボール操作に難しさを感じたりしている生徒が少なくなかったため、5号球のボールとセストボールゴール（リング径60cm、高さ250cm）を使

用し、8時間目までは、ハーフコート（全4面）で3対3、シュートが決まれば、一人ずつ交代するというルールでゲームを行った。ねらい2からは、タブレットPCを各チーム1台持たせて、ゲームに出していない生徒にゲームの様子を撮影させ、作戦タイムで活用できるようにした。また9時間目からは、コートを広げ（ボールは5号球、ゴールはセストゴールを使用）、5対5のゲームを行った。コートを広くした分、コートが2面しか設営できず、チーム全員がゲームを行っているため、ゲームをしていない姉妹班にタブレットPCで撮影させた。

達成競争型のドリルゲームでは、「ドリブルリレー」と「パス&ラン」、「パス&シュート」の3つを行い、そのタイムや回数を毎時間、記録させた。毎時間記録をとることで、技能の伸びを感じたり、意欲的に取り組んだりすることにつながり、個人的技能の向上をねらった。

8時間目までの3対3のゲームでの生徒たちのチームでのプレーに関する気づきには、次のようなものが挙げられた。

- A 比較的短いパスを小刻みにつなぐことが有効だと感じ、そのためにボールをためて保持しないことやパスを出した後はすぐ動きだすこと。
- B スペースをつくりだすために、フェイントや前に出ることで相手ディフェンスを引き付けること。
- C どこに動くかコート全体を視野に入れること。また、ボールが来るのを待つのではなく、空間にボールを出し、走り込むこと。
- D ディフェンスにつくことで、相手のパスのパターンが減ること。
- E 三角形の陣形でパス回しをすること。
- F 攻守の切り替えを素早くし、攻守ともに先回りをする事。

9時間目以降の授業では、3対3のゲームで気づき、実践した動きを5対5で生かせるのか、また5対5になったことで新たに见えてくる課題はどういうことかという視点で授業を展開した。

5 授業の実際（2班対4班のゲーム）

(1) チームの特徴

① 2班（A, B, C, D）

Aは、現在バスケットボール部に所属し、ボール操作やバスケットボールの技能が高く、チームのメンバーにもよく声をかけ、リーダーシップを発揮している。BとC, Dは、バスケットボールの経験はほとんどないが、授業を通してボールや動きに慣れてきたところである。このチームは4人である。ゲームの様子としては、Aが他のメンバーに積極的に声をかけたり、教えたりしながらパスを回したり、自らドリブルで攻めて得点したりしている。

② 4班（E, F, G, H, I）

このチームは、バスケットボール部員がいないチームであるが、運動部に所属している生徒（F・G）、日頃から活発で活動的な生徒E、冷静に動くH、単元の初めで指を骨折してゲームには参加しないIの5人である。実際にゲームで活動するのは、I以外の4人である。

(2) ゲームの様相

2班対4班のゲームは、4人対4人であり、ゲーム1、ゲーム2ともに5分間ずつ行い、ゲーム1とゲーム2の間に作戦タイムと課題練習の時間をとった。ゲーム1とゲーム2において、シュートの打数と決定数、パスが通った数とキャッチミスや相手チームのカットによってパスが通らなかった数、相手チームのドリブルやパスをカットした本数を表1に、作戦タイムの会話を資料1と資料2に示している。

表1 ゲームにおけるパスやシュート等の記録（2班対4班）

班	ゲーム	シュート打数	シュート得点	パス成功	パス不成功	カット
2	1	8	2	12	4	6
	2	3	1	16	9	1
4	1	6	0	27	6	3
	2	8	5	17	3	4

資料1 2班の作戦タイムの会話（一部省略）

A：さっきは、カットされるのが多かったから、パスを正確に。あと、ドルブルをつくときはできるだけ自分の近くでドリブルをつかないと相手からカットされる可能性が高いから、相手が近づいてきたなーと思ったらすぐにパス。多分空いている人がいると思うんだよ。一人に集まってくる人が多いから、そのすきをねらって、一人が走って行ってシュート。結構チャンスは多かったから、人が近づいてきたらまずドリブルはやめ。パス、パスを中心にやろう。

（タブレットを見て、意見交換）

A：ここで取られちゃうんだよね、確か。あっ出たのか。ドリブルめっちゃうまかったよ。ドリブルついていくのはいいんだけど、人が近づいてきてカットされることが多いから、人が近づいてきたって足音でわかるじゃん？足音でわかっただけで誰かにパスをする。正確なシュートね。きちっとゴールに目線合わせてシュート打つ。いつもの練習のように打つ。

D：Aさ、ロングパスでも狙ったら？

A：うん、だれかボール出しして。ボール出しして、a：ここでもボール取られたやん？取られること多いじゃん。だから、誰かパス出して！そしたらドリブルでこう行くから、それでBちゃんかCちゃんにパスをする。だからDがボール出してね。Dがボール出しで、私がドルブルついていって、この2人がパスを出してシュート。そういう流れ。

B：じゃあ、ゴール下にいたほうがいいの？

A：うん、ゴール下ね。あっちがシュート決められたり、あっちで取られたりしたら、Dがボール出しをして、私にパスして、ドルブルをついて行って、この2人のどちらかに渡すからシュートね。OK？

C：どれどれ・・・

A：さっきここら辺・・・

C：見えなかった

D：これじゃね？

A：ここら辺・・・ここじゃない！？

D：b：はやっ！〇〇（相手チーム）ちゃん速い

B：やばいやばい・・・

A：c：これ、シュート・・・決めろや・・・

A：d：後ろに一人余ってるじゃん？ここに誰かつかないといけない・・・そこにパスだされてシュートされたら終わりだから。周りを見たら・・・e：ここナイスリバウンドだったよ、Bちゃん。

資料2 4班の作戦タイムの会話（一部省略）

- E：ロングパス
I：慣れてないから・・・
F：f：後ろの人にも前来てるね・・・まず、ロングパスと
F：それか・・・それと、ちょっとずれて・・・
I：ずれてたらディフェンスくるよ
F：だから、前に来てて・・・ロングパスは向うが用意してるじゃん、人。その時にちょっとずれたところ見て、ロングパスをカットする。
H：まあ、普通に2人くらい
E：いや2人はいらない
E：真ん中・・・、だから、2人前にいてそのちょっと後ろ側に一人・・・
E：一人いて、そのもう一人が後ろに・・・
G：あーピラミッドみたい
G：あーそっか、3・2・1・・・
E：逆ピラミッド・・・
G：けど、4人4人・・・g：2・1・1・・・2・1・1・・・
F：向うからのボール・・・
E：向うからのボールか・・・うん。だからまず、Bちゃんとは・・・
G：取れる取れる・・・
E：これやってるときにボールと手が離れているから・・・
E：そのときに、カットしたら・・・
F：Aちゃんはどうするの？
E：Aは前に渡すの、
G：まあね、前だね。
E：Aがボール持ったら、
F：近くに・・・Aちゃんがボール持った時は、Dちゃんの近くに
いる誰かがマークして
E：そう、マークして・・・
F：でもさ、Dちゃんに近くに行く暇ないからさ
E：だから、なんか地味に空いてるような
Dについているみたいな感じで、後ろの人をちゃんと見とく。一人に任せよう・・・
G：練習する？2・2・1
F：シュートのさ、確率が、あれだよな・・・
G：うん
E：もう、ドリブルしたら、走ろう。
I：まだ来てない間に
G：誰か一人さ・・・
E：だから、h：一人誰か味方がボール持ったら、誰かひとり先にゴールのところに走って
F：はい。OK、OK。
E：そしたら、すぐゴール下にボールが行くから
I：来た時どうする？なんか、こんな感じで手伸ばされたら、シュートの時に・・・
E：来たら、ちょっと後ろでもいいからボール回して・・・
I：うんうんうん・・・
E：こっち行くから、
G：じゃあ後ろに行ったら、後ろか横か空いたら・・・
F：あのさ、カットした後に、ボール持てないんだよ。ポーンて・・・
E：カットしたら、
G：走る
E：走ろう！とにかく。・・・練習しよう！
I：取るっていうかあれだよな、なんかはじくみたいな・・・



【写真1 作戦タイム】

2班の作戦タイムでは、相手にボールをカットされないように、相手が近づいてきたら、パスでかわすことやパスを正確に行うこと、シュートのミスを減らすことなどをAが提案している。タブレットPCの映像でAは自分の提案を裏付けている（下線a）。また、相手のディフェンスをかわし、できるだけ早く攻め込むために、D→A→B・CへとパスをつなぎBかCがゴール下で、シュートを打つことを確認した。ゲーム2では、Aがドリブルでゴール下までボールを運び、ゴール下でパスをまわしてシュートのチャンスをつくろうとしている場面が見られた。作戦タイムで確認したように不成功のパスもあるがパスを多く使用していることがわかる。

4班の作戦タイムでは、相手チームの攻撃の傾向として、ロングパスが多いので、ロングパスの時にボールをカットするチャンスだと考え、その時の陣形を確認している。また、相手チームはAとDが中心となって、パスを回しているののでAとDの動きを予測したり、マークを確認したりしている。そして、自分たちのボールになったらすぐにゴール下に走ることを確認している（下線h）。また、それぞれがシュートが入る確率が高くないこと、シュートを打つときに相手のディフェンスに囲まれた時に困ってしまうこと、相手ボールをカットしようと試みるが、カットした後、はじいてしまって自分のボールにできないこともあることなどの課題を出し合っている。それに対して、思い思いに、解決策を述べ合っている様子がうかがえる。ゲーム2では、ロングパスに対応できるよう、相手チームのいる位置に合わせてディフェンスについた結果（写真2）、カットの本数も増えている。また、バウンズパスを効果的に使うことでパスをつなぎ、ゴール下に素早く走ることで、ゲーム1と比べて、ディフェンスに囲まれることなく（写真3、写真4）シュートを打つことができ、その結果シュートの成功率も上がっている。



【写真2（2班：白、4班：ビブス着用）】



【写真3 ゲーム1でのシュート場面】



【写真4 ゲーム2でのシュート場面】

(3) 個人カードの記述と振り返りより

毎時間、めあてと振り返りを記入している個人カードによると資料3～5のような記述が見られた。また、ゲーム2の後のミーティングで、作戦タイムで確認したことに対する振り返りの会話が資料6である。

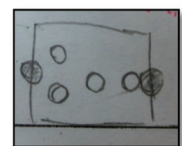
資料3 2班の振り返りの記述

A : 【めあて】絶対勝つぞ～！ 【充実度】30% 【振り返り】負けてしまった。でも精いっぱい頑張ったのでよかった。 【MVP】D：ボールをしっかり運んでくれた。
B : 【めあて】疲れるから無駄な動きをしない→とりあえず、スペースに動く。かたまらずに、バランスよくディフェンスにつく。 【充実度】90% 【振り返り】なかなかパスがつながらなくて、難しかった。今日は負けてめっちゃ悔しい。ドリブルしている人の前を走らないと、パスできずにカットされる。→ボールの先を走る。
C : 【めあて】シュートを打つ。スペースなどを利用して。 【充実度】90% 【振り返り】シュートを打つことはできなかったけど、スペースを利用して味方にパスをつなぐことができた。 【MVP】相手チーム：パス回しが上手だったから。
D : 【めあて】全員にパスでまわして、いろいろな技術をうまく使ってシュートを決めよう。 【充実度】92% 【振り返り】ミスばかりしてしまって味方にパスをつなげられなかったり、相手にボールを取られてしまったりしてしまったので悔しかったです。負けたくなかった。

資料4 4班の振り返りの記述

E : 【めあて】コートの広さを生かして、全体を見ながらバウンドパスでディフェンスをかわし長くパスを回そう。 【充実度】100% 【振り返り】前半は、ボールをカットされていて、周りを見ることができていなかったけれど、後半は、作戦タイムと課題練習を生かして、シュートの時のディフェンスをかわして、シュートしたりロングパスをカットすることができたのでよかった。 【MVP】みんな：課題練習などを生かして、後半に臨めたから。
F : 【めあて】一か所に固まらずに、少しボールから離れたところから見て、コート全体を活用しよう。 【充実度】100% 【振り返り】今日対戦したチームは、1試合目の時にロングパスが多いことがわかったので、2試合目では、ロングパスをカットする準備をすることができました。 【MVP】Eさん：すごい距離を走り抜けていたから。
G : 【めあて】人数が多く、ディフェンスが固いので、ロングパスでパスをする。空間を見つけて移動する。 【充実度】100% 【振り返り】空間を利用してたくさんパスができました。入らなかったけどシュートもすることができました。今回は、バウンドパスが役に立ったのでよかったです。 【MVP】みんな：シュートをしていて、取りやすいところにパスを回していたから。
H : 【めあて】どこにだれがいるか、どこかのスペースが空いているかを把握する。 【充実度】100% 【振り返り】ピラミッド形を意識できた。こぼれたパスをとったりできた。 (図解：資料5) 【MVP】Eさん：高くジャンプしていて、パスカットを頑張っていた。

【資料5】



- I : 【めあて】スペースにボールを投げた後に、自分たちが行くという作戦を完成させる。
 【充実度】90%
 【振り返り】今日はディフェンスが強く、シュートの前で手をのばされたけど、作戦タイムのときに、横か後ろに回ってからパスをして、他の人がゴールをすることができた。
 【MVP】みんな：バウンドパスで相手の足もとの空いている場所にボールを通していった。

資料6 4班の振り返りのミーティング

- I : バウンドパス・・・
 E : バウンドパス、長く遠くに・・・
 I : あだね、あれだった・・・さっき、練習してたあの、後ろに2~3回くらいこうされたけど、後ろとか横とかにできてた。おーすごいと思った。
 E : 周り見てパスして・・・
 I : めっちゃ広がってて、ピラミッドなってた。逆三角形・・・
 E : そう。逆三角形戦法・・・
 I : 空間めっちゃ使えて、ディフェンス頑張った。すごい上手だった。ディフェンスが。すごいカットしてたから・・・すごいと思った。

2班は、タブレットの映像を見ながら、各々の感想を述べ合っているが（資料1下線b, c, d）、動きの速い相手チームのメンバーにどう対応するかとか、シュートが入らなかった原因や課題、マークしていない相手チームのメンバーに誰がマークにつくのかなどについては、共通理解がなされていなかった。また、攻撃を中心に作戦を立てていたため、相手にボールを取られた後のディフェンスについては策がなかった。しかし、運動があまり得意ではないBに対してゴール下でシュートする役割を提案したり、うまくいったプレーを称賛したりしている。それが、Bの振り返りのなかで、自分の役割を果たすために、味方がボールを持ったらできるだけ早くゴール下に移動をするという趣旨のコメントにも表れている。ゲームには負けたけれど、A以外は、今回のゲームに対する充実度は高い評価となっている。

一方、4班は、I がけがでゲームに出ることができないため、コートの外から作戦タイムで確認した視点で観察をすることができていた。作戦タイムのときに思い思いに話したことをゲーム2で実践を試み、うまくいった場面が各々の振り返りの中にも表れている（網かけ部分）。

(4) 形成的授業評価による「わかる」と「できる」について

毎時間記入する個人カード（自己評価表）には、形成的授業評価の評価も行うようにしている。形成的授業評価は、「成果」、「意欲・関心」、「学び方」、「協力」の4次元9項目から成り立っているが、そのなかで、「わかる」と「できる」に関する「成果次元」の2項目に着目した。「『あっ、わかった!』とか『あっ、そうか』と思ったことがありましたか」という質問と「今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか」という質問に関して1時間目から11時間目までのクラス全体の結果の推移を図1に示している。時間を重ねるごとに微増ではあるが、評価が向上している。作戦タイムによる意見交換やタブレットPCで自分の動きやチームの動きを客観的に観察することでよりよい動き方がわかるようになってきたのとチームで確認したことをゲームのなかで実践して、「できた」という実感を持てたのではないかなと思われる。

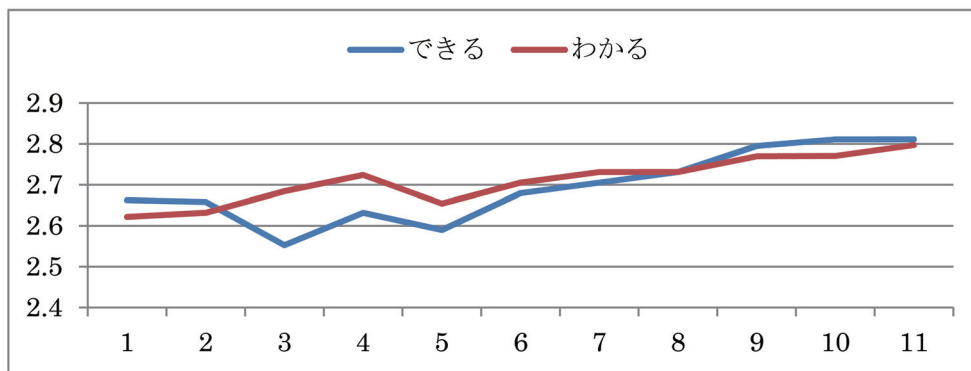


図1 形成的授業評価の推移

6 ICTに関する意識調査

(1) 授業前のアンケートより

この単元を行うに当たり、該当クラスの生徒に事前アンケートを行った。その中に、ICTの活用に関する項目も入れた。「バスケットボールの授業でICTを使ってみたいですか。」の質問に対して、39名のうち「はい」と答えたのは12人、「いいえ」と答えたのは6人、「どちらでもない」と答えたのは21人であった。また、「どんな場面で活用したいですか。」という質問に対して自分の動きやフォームの確認と答えた生徒が多かった。フォームの確認では、シュートフォームが9人、パスのフォームが3人、ドリブルのフォームが1人という集計結果だった（複数回答）。

(2) 授業後の振り返りより

単元の最後に単元の振り返りを行い、生徒の記述による振り返りの中からICTに関する記述をピックアップしてみると、ICTを活用することによって、次のようなメリットとデメリットを生徒は感じていた。メリットとしては、①何回も見直しができる。②自分たちの課題や改善点が確認できる。③自分のチームや相手チームの動きを見ることができる。またそれを通して、作戦をたてたり、自分の動きの改善につながった。④タブレットPCで撮影することで、自分の動きを客観的に見ることができた。デメリットとしては、タブレットPCを使う時間（作戦タイム等の時間）が短くて十分に活用できなかったというものが見られた。

(3) 2学期までのICTの利活用状況について

本校では、時間や物理的に可能な限り、その状況に応じてICTの利活用を進めている。2学期までの段階において、ICTの利活用に関する有効性や課題について生徒の意見をまとめると、半数以上の生徒が、自分の動きやフォームを客観的に見ることができるので有効だと感じており、約4分の1の生徒は、自分の動きやフォームから課題や改善点を見つけると答えている。その他、数は少ないが、周りの人の動きを確認することができる、良い動きと良くない動きの比較をすることができる、見本として見ることができる、作戦に活用することができるなどが挙げられた。それに対して、撮影した映像を見る、または繰り返して見て分析する時間がない、活動に夢中になり撮影するのを忘れてしまう、（バスケットボールのようなチームで行う球技の場合）応援できない、撮影者が活動できない、タブレットPCの使い方がわからない、スロー再生で見たい、自分の顔が写るのがいやなどの意見があった。

特に、電子黒板やタブレットPC、ノートパソコンなどを多く使った器械運動の印象が大きかったせいか、自分の動きやフォームを見ることができることを挙げている生徒が多かった。自分の動きやフォームを見て、課題や改善点に気づく生徒とそうでない生徒がいることも推測できる。今回のバスケットボールの授業では、課題や改善点に気づくことが難しい生徒も、作戦タイムの中でタブ

レットPCの映像を用いることで、チームや個人の課題を共有し、動き方や約束事の共通理解を図ることをねらった。また、50分と限られた授業時間のなかで、生徒たちの活動量や活動時間を確保したいという思いから、作戦タイムの時間を約7分とし、その時間で、ゲーム1の振り返りとゲーム2に向けての作戦の話し合い、作戦のための課題練習を行わせた。タブレットPCで撮影する時は、ボールがコートの外に出たりシュートが決まったりしたときは、撮影を止めるようにしていたが、5分間行ったゲームを再生したり、見たいシーンを探しだしたりして見るだけでも時間がかかった。じっくり分析して意見交換をしたり、さまざまな意見を集約して作戦にまとめたりするのに、意見が活発に出れば出るほど時間が十分でなかったと感じているようだった。

7 考察およびまとめ

これまで、バスケットボールの経験がなかった生徒も今回の3対3のゲームを通して、バスケットボールの効果的な動き方や味方への有効なパスの仕方をゲームを通して身につけていったのではないかと思う。5対5のゲームになったばかりの時は、コートに立つ1チームあたりの人数が増えたこととコートが広がったことで、3対3で有効だったことが通用しなくなり、それぞれがボールを追いかけるシーンが多く見られた。しかし、本時は3対3で身につけた技能や作戦を生かしながら、作戦をたてゲームに取り組んでいる様子がうかがえた。

そして、作戦タイムの際に、タブレットPCを用いてチームで話し合うことで、良かったプレーは強化されていた。バスケットボールのゲームは、生徒たちの動きが活発になりスピードが増すにつれ、どんどんスピーディに流れていく。そのチームや個人の動きをリプレイして確認することで、課題となるプレーへの意識付けになり、課題練習等も多く行われるようになった。今回1～4班の作戦タイムの様子をICレコーダーで記録したが、どのチームにおいてもメンバーそれぞれの動きが話題に上がっており、タブレットPCでチームの中での自分の動きを観察している様子が見られた。チームでの話し合いで、チームや個人の改善すべき視点が焦点化され、タブレットPCで自分の動きを確認し、良い動きを見ることで、新たな課題に気づいている生徒も見られた。ICTの利活用で、そのようなメリットも見られた一方、生徒のアンケートから課題も見つかった。活動欲求が高く個人の課題が明確で数多く練習したい生徒もいれば、タブレットの映像をじっくりと分析して、よりよい動き方や運動のコツをつかみたい、撮影ただけで消化不良を感じている生徒もいたようだった。

4班のように、相手の傾向を知り、動き方のヒントに気づき、ゲームの中で試みる。そして、それがうまく成功すれば、「上手くいった」という強化につながり、「できた」という実感を伴う「わかる」にもつながっていくのではないかと考える。

【参考文献】

- ・佐賀大学文化教育学部附属小中学校（2012）研究紀要第1号
- ・佐賀大学文化教育学部附属小中学校（2013）研究紀要第2号
- ・高橋健夫編著（2003）体育授業を観察評価する．明和出版
- ・文部科学省（2008）中学校学習指導要領解説保健体育編．東山書房
- ・高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編著（2010）新版体育科教育学入門．大修館書店