

オンラインによる大学バスケットボール授業の実践と可能性

小谷 究¹⁾

Practice and potential of online college basketball classes

Kiwamu KOTANI¹⁾

抄録

2020年春、国内におけるCOVID-19の感染拡大により、全国的に大学の授業がオンラインにて実施されるようになった。座学の授業であれば、オンライン授業でも十分な学習効果をあげられると考えられるが、体育実技の場合、そうはいかない。ましてや体操やヨガなどの道具を用いなくとも実施可能な内容ではなく、ゴールやボールを用いるバスケットボールの実技授業をオンラインで実施することは困難を極めた。本稿では、Zoomを用いたオンライン授業におけるバスケットボールの実践とその可能性について報告した。Zoomを用いたオンライン授業では、画面共有機能やチャット機能、「手を挙げる・降ろす」機能、ブレイクアウトルーム機能、ホワイトボード機能などのZoomに備わる各種機能の活用が有効であった。また、動画によるルールやスキルの説明が効果的であり、制限された環境下における動画作成では、可動式のマネキンやNBA 2Kの映像、LEGO、NBA プレーヤーのフィギュアの活用が有効であった。さらに、パーカーのアームとボディ部分を丸めてフードに詰め込み、紐を縛って作るパーカーボールの考案により、オンラインで実施可能な実技の幅が各段に広がり、ドリブルやパス、ショットの授業では各スキルを構成する要素を抜き出して実施した。今回のオンライン授業の成果は、バスケットボールの実技をオンラインで実施する可能性がいくらか見出せたことであろう。実際に受講生はオンライン上でボールを使って実技を行い、相手プレーヤーと駆け引きをし、味方プレーヤーとコミュニケーションをとり、チームメイトと協力してオフェンス戦術について思考を巡らせた。

キーワード：新型コロナウイルス、Zoom、パーカーボール、チーム戦術、スキル

I. はじめに

2020年3月下旬、COVID-19の感染拡大により、筆者の勤務する大学では前期の授業開始日を1週間遅らせるとの発表があった。その後、さらに授業開始日を5日遅らせ、1週目の授業をすべてオンラインで実施し、2週目より対面授業を開始する決定がなされた。筆者の担当する授業はバスケットボールの実技であった。本授業の1週目はガイダンスにてZoom^{注1)}を使用し、受講生に授業の概要や単位取得方法、実技実施時の注意事項について案内した。しかし、4月7日に緊急事態宣言が出され、前期6週目までの授業をオンラインにて実施し、7週目から対面授業を開始することとなった。この時点で、前期すべての授業がオンラインによる実施になることを覚悟した。案の定、5月

には前期のすべての授業をオンラインにて実施することが決定された。つまり、筆者が担当する前期13回のバスケットボールの実技2クラス(専門体育科目；スポーツ健康科学部に在籍する1年から4年；計47名)をオンラインで実施することになった。座学の授業であれば、オンライン授業でも十分な学習効果をあげられると考えられるが、体育実技の場合、そうはいかない。ましてや体操やヨガなどの道具を用いなくとも実施可能な内容ではなく、ゴールやボールを用いるバスケットボールの実技をオンラインで実施することは困難を極めた。

本稿では、2020年の前期に筆者が実施した体育実技のオンライン授業におけるバスケットボールの実践とその可能性について報告することとした。

1) 流通経済大学スポーツ健康科学部

Faculty of Health and Sport Sciences, Ryutsu Keizai University

II. オンライン授業で有効となる機能

1. 受講生間の会話を促進するブレイクアウトルーム機能

2020年度前期に全13回実施したバスケットボールのオンライン授業の内容は表1のとおりである。上述したとおり、初回の授業はZoomを利用してガイダンスを実施した。ガイダンスでは、授業の概要や単位取得方法、実技実施時の注意事項に加えて、オンライン授業特有の注意事項について説明を要した。オンラインで実技を実施する場合、教員が受講生の動きを画面で確認するために、受講生側のビデオをオンにし、カメラ映像を配信してもらわなければならない。そこで、受講生の顔や部屋を他の受講生が記録しないように、スクリーンショットや画面録画の禁止を指示し、バーチャル背景^{注2)}の設定方法などを紹介した。こうしたオンライン授業特有の注意事項以外にも、チャット機能^{注3)}や「手を挙げる・降ろす」機能といった受講時に必要となるZoomの操作方法についても紹介した。

通常の対面授業では、毎回の授業の最後に試合を行う。また、毎回の授業ではチーム分けを行い、チームごとに自己紹介を行っている。毎回の授業で行われる自己紹介により、学年を問わず知り合いができ、学期の最後には受講生同士の関係が深まる。オンライン授業でもこうした環境を作り出したかった。そこで、Zoomのブレイクアウトルーム機能^{注4)}を利用し、毎回4人以下のグループに分けて自己紹介を行わせた。受講生からは初回のブレイクアウトルームでは互いに誰も話し出さず、自己紹介の時間が終了してしまったが、回を重ねるごとに互いに話すようになり、後半はブレイクアウトルームが楽しかったという意見を得た。こうした意見から、ブレイクアウトルーム機能の活用

が受講生同士の関係を深めたことがうかがえる。

2. 受講生間の意見の相互理解のためのチャット機能

初回の授業準備を終えて、第2回の授業に向けての準備を始めた。しかし、第2回の授業に向けての準備期間がほとんどなかったことから、第2回の授業では筆者の研究分野であるバスケットボールの歴史についてのスライドを作成し、Zoomで画面共有をしながら授業を実施することにした。筆者は体育史を研究領域としているため、バスケットボールの歴史について競技の誕生から詳細に説明できるものの体育の授業であることから、教員が一方的に説明するのではなく、受講生が参加できるオンライン授業の展開を意図した。そこで、授業の要所でバスケットボールの歴史に関するクイズを出題し、チャット機能を用いて受講生に回答させた。チャット機能を用いることで、一度に受講生全員が回答することができ、他の受講生の意見に触れることもできた。チャット機能はオンライン授業において大変有効であり、授業最終回まで毎回使用した。なお、受講生の中には他の受講生のチャットへの書き込みを確認してから、自身の意見を書き込むといった者もいた。そこで、まず、受講生にチャットへ入力させ、受講生全員が入力を終えた頃合いで、タイミングを合わせて一斉に送信させるよう工夫した。

3. スキル理解のためのホワイトボード機能

第6回の授業のテーマにはランニングショット^{注5)}も含まれた。ランニングショットではバックボードにボールを当てることでショット成功率を高めることができる。そのため、バックボードのどの位置にボールを当てるかを理解することが重要になる。この理解を助けたのがホワイトボー

表1. オンラインによるバスケットボール授業の内容と教材・教具

回	授業内容	具体的な学習内容	教材・教具
1	ガイダンス	授業の進め方と注意事項	
2	バスケットボールの歴史とルール	主なルール	
3	安全にプレーするためのバスケットボールのルール	安全にプレーするためのルール	可動式マネキン、NBAプレーヤーのフィギュア
4	用具とボールハンドリング	ボディークラーク	パーカーボール、可動式マネキン
5	セットショット	シューティングライン上の各部位の配置、シューティングフィンガーによるボールリリース	パーカーボール、可動式マネキン
6	ショットの歴史とランニングショット	アンダーハンドレイアップシュートの基本ステップ、ボールの回転	パーカーボール、可動式マネキン、NBAプレーヤーのフィギュア
7	ドリブル	ドリブル時の手の使い方	パーカーボール、可動式マネキン、NBAプレーヤーのフィギュア
8	時間制限ルールとパス	時間制限ルールの時間感覚、様々なパス	パーカーボール、可動式マネキン、NBAプレーヤーのフィギュア、NBA 2K、LEGO
9	ボディークントロール	ピボット、ターン、ディフェンスステップ	パーカーボール、可動式マネキン、NBAプレーヤーの人形
10	バスケットボールに必要な筋とトレーニング	バスケットボールの動きにおいて機能する筋、トレーニング法	可動式マネキン、NBAプレーヤーのフィギュア、マッスルスキンスーツ
11	個人戦術	ボールマンディフェンスの位置、ディフェンスの崩し方	可動式マネキン、NBAプレーヤーのフィギュア、LEGO
12	グループ戦術とチーム戦術	ディフェンスにおけるコミュニケーション、スプレッシング	可動式マネキン、NBAプレーヤーのフィギュア、LEGO
13	まとめ	プレーへのモチベーション	パーカーボール、可動式マネキン

ド機能であった。「リングに対して右側からのランニングショットの場合、バックボードのどこにボールを当てるか」という質問についてブレイクアウトルームでディスカッションした後、メインセッションで写真1のようにバックボードの図を画面共有し、各グループでディスカッションした結果をホワイトボード機能で示させた。これにより、受講生たちは各グループでディスカッションされた結果を言葉だけでなく視覚的にも確認することができた。

また、詳細は後述するが、第12回の授業では、受講生にオフェンスでの5人の配置「アライメント」についてホワイトボード機能を用いて説明させた。バスケットボールを専門としない者が5人の配置を言葉だけで説明することは難しい。また、言葉で上手く説明できたとしても、専門ではない者が、その説明を聞いただけで理解することは困難を極める。ホワイトボード機能で図示することで説明や理解を助けることができた。

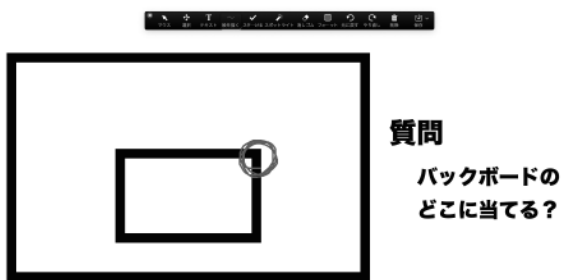


写真1. ホワイトボード機能を用いたボールを当てる位置の図示

4. 画面の活用によるショットフォームの確認

オンライン授業では、前述したZoomに備わっている機能も有効だが、Zoomの画面自体が実技において有効であった。Zoomではパソコンやタブレットなどの画面に自身を映し出すことが可能なため、実技での自身の動きを画面で確認することができる。もちろん、対面授業であってもコート内にスマートフォンなどを持ち込めば、自身の動きを確認することができるが、コート内では多くの人の動きがあり、ボールが飛び交う中での機器の使用は破損の恐れがある。バスケットボールのセットショット^{注6)}ではショットフォームの少しのズレが、ボールがリングに到達する頃には大きなズレとして現れ、ショット成功率の低下につながるため、正確なショットフォームの習得が求められる。例えば、ショットを放つ手の手関節、肘関節、肩関節を一直線上に並べることなどである。こうした各関節が一直線上に揃っているかを自分自身で画面を見ながら確認するのである。オンライン授業では、自身の感覚と実際の

動きの違いに気づき、修正することができる。この点がオンライン授業におけるメリットの一つとしてあげられる。ただし、スマートフォンでZoomに参加している受講生の画面は小さくフォームを確認しにくいいため、自身でショットフォームを確認するワークの後に、受講生をブレイクアウトルームに分けて、受講生同士でショットフォームをチェックし合うというワークを設けた。筆者が担当するバスケットボールの授業は最大の人数が47名ではあったもののブレイクアウトルーム機能を活用することで全員がショットフォームについて他者からのフィードバックを得ることができた。

Ⅲ. 効果的な学習のための授業教材・教具

1. 可動式のマネキンを活用したオフェンスとディフェンスのルール説明

第3回の授業を準備している時点では、第7回の授業から対面で実施する可能性が残されていた。そこで、第3回の授業では、第7回の授業から試合ができるようにバスケットボールを安全にプレーするためのルールについて解説することにした。第2回と同様、第3回もスライドの画面を共有しながら進める授業計画を作成した。バスケットボールのルールは複雑で判定が非常に難しい。それでも、ルールをある程度理解していなければ安全にプレーすることができないため、受講生にはルールの理解が求められる。複雑で判定が難しいルールをオンライン上で説明するには動画が有効であることから、ルールの解説を補助する動画を作成することにした。バスケットボールではオフェンスとディフェンスがあるため、ルールを説明する動画には、オフェンスプレーヤーとディフェンスプレーヤーを登場させる必要があった。ところが、第3回の授業を準備していた時期の筆者の大学では、原則、入構が禁止されていた。教員は大学に申請することで入構が認められる状態であり、体育館に複数人が集まり動画を撮影することはできなかった。したがって、1人でオフェンスプレーヤーとディフェンスプレーヤーを表現し、その様子を撮影しなければならなかった。そこで、可動式のマネキン(写真2)を購入し、台座に車輪を取り付けて、このマネキンに筆者と対峙するプレーヤーを表現させた。さらに、その様子を三脚に固定したカメラで撮影した。マネキンの台座に車輪をつけたものの、自走しないため筆者がオフェンスプレーヤー役の際には、一方の手でドリブルを突きながら、もう一方の手でディフェンスプレーヤー役のマネキンを引っ張るなどしてマネキンを動かした。また、オフェンスプレーヤーを表現したマネキンをカメラにフレームインする手前まで押し

て、フレームインする直前で手を離し、押した勢いで移動するマネキンに筆者がディフェンスするなどの工夫をした。このようにマネキンを利用し、カメラを三脚に固定して撮影することで、一人でオフェンスプレイヤーとディフェンスプレイヤーを表現する動画を作成することができた。作成した動画は、複雑で判定が難しいルールの説明を助けただけでなく、マネキンがディフェンスやオフェンスをすることの意外性により受講生の興味を引くこともできた。



写真2. ルール説明に用いた可動式マネキン

2. NBA 2K, LEGO, NBA プレーヤーのフィギュアを活用した時間制限ルールの説明

第8回の授業は時間制限ルールについて扱った。バスケットボールには8秒ルール^{注7)}や24秒ルール^{注8)}などの時間制限ルールがある。このルールを説明する際に役に立ったのがPlay Stationのゲームソフト“NBA 2K”である。NBA 2KはNBA (National Basketball Association)のスタブプレイヤーをコントローラーで操作してバスケットボールをするゲームであり、通常のルールと同様、ゲーム上でも8秒ルールや24秒ルールが存在する。また、NBA 2Kの動画はPlay Stationから直接YouTubeにアップすることが可能であり、オンライン授業で使うことができた。そこで、NBA 2Kを用いて意図的に8秒ルールや24秒ルールを犯すようにコントロールし、時間制限ルールの説明する動画を作成した。NBA 2Kの画面には、ショットクロック^{注9)}も表示されており、時間制限ルールの説明を助けた。また、NBA 2Kの映像はとても鮮明でNBAのスターたちが時間制限ルールを犯し、悔しがることがリアルに描き出されており、受講生たちは、この映像に興味を示した。

24秒やそれ以前の30秒^{注10)}などのショットクロックが導入されるまでは、リードしているチームが、ボールを保持し続けて時間を消費するストーリングを24秒以上行う

ことができた。この24秒以上も続くストーリングをNBA 2Kで表現することはできない。NBA 2Kでは、どんなにパスやドリブルでボールを保持し続けたとしても24秒が経過すると相手チームのボールになってゲームが再開されてしまう。そこで、バスケットボールコートのマットの上にNBA プレーヤーのLEGOを立たせ、ボールを数分間パスし続けるストーリングの動画を作成した(授業では早送り再生)。もちろん、Power Pointによるアニメーションを駆使すれば表現することは可能であるが、受講生が実際のコート上でのバスケットボールをイメージするにはLEGOのほうが有効であると考えた。また、LEGOでは小さすぎる場合にNBA プレーヤーのフィギュアを用いてプレーを表現した。こうした、NBA 2Kの映像やNBA プレーヤーのLEGO及びフィギュアは内容の説明を補助するだけでなく、受講生の興味を引くことに大きく貢献した。

3. トッププレイヤーの動画を活用したスキル指導

第4回の授業からはバスケットボールのスキルに関する内容に入ったため、受講生にスキルを動画で示す必要があった。筆者はバスケットボール経験者ではあるものの、競技歴は4年弱しかなく、受講生に上質なスキルを披露することができない。そこで、元日本代表のプレイヤーや現役Bリーガー、Bリーグのコーチに動画の作成を依頼した。COVID-19の感染拡大により、楽しみにしていたバスケットボールの授業がオンラインになってしまい気を落としている学生のために多くのコーチやプレイヤーが動画作成に協力した。トッププレイヤーたちが作成した動画の内容は、受講生が自宅で実施可能なスキルの実技である。トッププレイヤーによる上質な動きは受講生にとって最高の見本となった。受講生のなかには、バスケットボールの授業がすべてオンラインになることが決定した時点で、授業に対するモチベーションを失い、履修を取り消そうとした者もいた。しかし、その受講生にBリーガーが授業の動画を作成することを伝え、目を輝かせながら好きなBリーガーについて語り出し、その後、一度も授業を欠席することなく単位を取得した。トッププレイヤーによる動画の作成協力は、一人の学生の受講意欲を掻き立て、受講の継続につながったということのみでも大きな効果であったといえるだろう。

Ⅳ. ワークの工夫

1. パーカーボールの考案

第3回までの授業は参加型ではあったものの、受講生が身体を動かすことはなかった。しかし、体育実技の授業で

ある以上、なんとか身体を動かして学習する機会を設けたかった。そこで、第4回の授業からはオンラインで実技を行うことにした。2020年4月1日より、筆者が指導する大学バスケットボール部がZoomを用いたオンライントレーニングを実施していたため、オンラインで実技を行うイメージは既にできていた。しかし、ここで問題となったのは、ボールである。部活動でのオンライントレーニングの対象はバスケットボール部員であることから、全員が自宅にボールを所有していた。しかし、一般の学生の自宅にバスケットボール、もしくは代用できるボールがあるとは考えにくかった。一方、パーカーであればどの学生も1枚は持っていることが予想されたため、写真3のようにパーカーのアームとボディ部分を丸めてフードに詰め込み、紐を縛って作るパーカーボールを考案した(小谷, 2020)。第4回の授業では、このパーカーボールを用いてボールハンドリング(ボールの扱い方)を実施した。頭や腰、膝の周りでボールを回すボディーサークルや股の間を8の字にボールを移動させるフィギュアエイトなどを行った。また、授業の最初に腰の周りでボールを10秒間で何回回せるかを確認するプレテストを実施し、授業の最後に同じ内容のポストテストを行った。このプレ・ポストテストにより、授業でボールハンドリング力を向上させることができたかを確認した。ポストテストの前には、ブレイクアウトルームに受講生を分け、各ルームで受講生同士が指摘し合いながら練習をする時間を設けた。このように、パーカーボールの考案により、オンラインで実施可能な実技の幅が各段に広がった。



写真3. バスケットボールの代用として考案したパーカーボール

2. スキルを構成する要素の抽出

パーカーボールの考案により、オンラインであってもボールハンドリング等の実技の実施が可能になったが、パーカーボールではドリブルをつくことができない。また、一人暮らしの学生の自宅にはパスをする相手やパスをしてくれる相手もない。そして、自宅にバスケットボールの

ゴールを所有している学生もいなかった。したがって、対面授業で行うようなドリブル、パス、キャッチ、シュットをオンラインで実施することは不可能であった。それでも、各スキルを構成する要素を抜き出して実施することはできた。例えば、写真4のように仰向けになり、天井に向かってボールを投げることにより、パスもシュットも実施可能となり、同時にキャッチも実施できる。また、ドリブルも写真5のようにボールの側面に手を添えてボールを操作する要素や身体の背面でボールを操作する要素、遠心力を利用する要素などを抜きだし、こうした要素を高める実技を組むことができる。このように、ドリブルやパス、シュットの授業では各スキルを構成する要素を抜き出して実施した(小谷, 2020)。



写真4. 天井に向かってパーカーボールを投げるシュットの実技



写真5. パーカーボールの側面に手を添えて操作する実技

3. ボールを操作しない内容

第9回の授業の内容はボディーコントロールであった。ストップやターン、ピボット、ディフェンスのステップである。このようなボールを操作しない実技はオンラインでも十分に実施可能であった。受講生の自宅では、体育館のように長い距離をステップで移動することはできないが、バスケットボールでは短い距離を素早く移動する能力が求められるため、1、2歩のステップが踏めるスペースがあれば対面に近い内容が実施できた。

第10回の授業は、第9回までの授業で実施してきたスキ

ルを發揮する際に主に働く筋を理解し、その筋のトレーニング方法を実践した。この内容は、実際の対面授業には組み込まれていないが、第9回までに扱ったスキルを振り返ることを目的に設定した。前述したとおり、筆者が指導する大学バスケットボール部では2020年4月1日より週5日のオンライントレーニングを実施していたため、この内容は既に実施経験が豊富にあり、授業での展開は容易であった。さらに、筆者は以前よりマッスルスキンスーツ(写真6)を用いた授業を展開しており(小谷, 2017)、このスーツを用いてバスケットボールのスキル發揮において主にどの筋が収縮して働いているのかを示す動画を作成した。このマッスルスキンスーツを用いた説明動画により、受講生は主にどの筋が収縮して働いているのかを視覚的に理解できたものとする。



写真 6. 筋の収縮を学ばせることを意図して使用したマッスルスキンスーツ

4. オンライン上での対人スキルの学習

第11回の授業内容は個人戦術であった。つまり、この回からオフェンスプレーヤーとディフェンスプレーヤーの駆け引きについて学習することになる。しかし、受講生がオンライン授業を受けている部屋には対戦相手がいないため、オンライン上での駆け引きを作り出す必要があった。まず、バスケットボールでは、ボールを持っているオフェンスプレーヤーに対して、これをマークするディフェンスプレーヤーは、オフェンスプレーヤーの動きに素早く反応して、動き出し、ディフェンスすることになる。もちろん、オフェンスプレーヤーの動きを予測してディフェンスプレーヤーが動き出すこともあるが、バスケットボールの授業レベルにおいてディフェンスプレーヤーは、往々にしてオフェンスプレーヤーの動きに反応することになる。そこで、この反応の要素だけを抜き出して実技を実施した。まず、受講生をブレイクアウトルームに分けて、ブレイクアウトルーム内のメンバーのうち1名がオフェンスプレー

ヤー、残りのメンバーがディフェンスプレーヤーとなった。次に、オフェンスプレーヤーが「右」、「左」と方向を指示し、ディフェンスプレーヤーは指示された方向にステップを1歩踏んですぐに元の位置に戻るというように、オフェンスプレーヤーの指示にディフェンスプレーヤーが素早く反応する実技を行った。

さて、バスケットボールにおいてオフェンスプレーヤーはショットフェイントやステップによるフェイント、ドリブルによるフェイントを用いて、ディフェンスプレーヤーとの間合いを崩すことや、オフェンスプレーヤーとゴールを結ぶドライブラインに位置しようとするディフェンスプレーヤーをドライブラインから外すことを試みる。一方、ディフェンスプレーヤーはオフェンスプレーヤーのフェイントにひっかからずに、ディフェンスポジションを保持しようとする。そこで、このフェイントの要素を抜き出して実技を実施した。先述した反応の実技と同様、受講生をブレイクアウトルームに分けて、ブレイクアウトルーム内のメンバーのうち1名がオフェンスプレーヤー、残りのメンバーがディフェンスプレーヤーとなった。オフェンスプレーヤーは手を交差し、ディフェンスプレーヤーはオフェンスプレーヤーが手を交差したタイミングに合わせて手を叩くという実技である。オフェンスプレーヤーは手を交差するふりをするフェイントをかける。ディフェンスプレーヤーはそのフェイントにひっかかり手を叩いてしまわないように努めるのである。このようにしてオンライン上でオフェンスプレーヤーとディフェンスプレーヤーの駆け引きの一要素を抜き出して実施した。

これらの実技により、ディフェンスではオフェンスの動きに反応して対峙を保ち、オフェンスではディフェンスの反応を利用して対峙を打破するという、オフェンスとディフェンスの関係性を理解できたものとする。

5. オンライン上でのグループ戦術

第11回の授業では、なんとかオフェンスプレーヤーとディフェンスプレーヤーの駆け引きの要素を抜き出すことで個人戦術の内容について扱うことができた。しかし、個人戦術に続く第12回の授業内容はグループ戦術とチーム戦術という、より複雑なものであった。個人戦術ではオンライン上で相手プレーヤーの存在を作り出せば良かったが、グループ戦術やチーム戦術では味方プレーヤーの存在を作り出さなければならなかった。

バスケットボールのディフェンスでは、ディフェンスプレーヤー同士のコミュニケーションが重要になる。例えば、1人のオフェンスプレーヤーを1人のディフェンスプレーヤーがマークしてディフェンスを行うマンツーマンディ

フェンスにおいて、ボールを持っていないオフボールマンをマークするディフェンスプレイヤーは、ボールを持っているボールマンをマークするディフェンスプレイヤーに対して、「カバー OK !!」や「ヘルプ OK !!」などと声をかける。この声かけには、ボールマンをマークするディフェンスプレイヤーがボールマンに抜かれた場合、すぐにカバーして助けられる状態にあることを伝える意味がある。こうしたオフボールマンをマークするディフェンスプレイヤーの声かけにより、ボールマンをマークするディフェンスプレイヤーはボールマンに対して積極的にプレッシャーをかけることができる。また、ボールマンをマークするディフェンスプレイヤーがボールマンに抜かれた場合には「ヘルプ!!」と声をかけて、他のディフェンスプレイヤーに助けを求める。このように、バスケットボールのグループ戦術では、自身の状況を味方プレイヤーに正確に伝えるコミュニケーションが求められる。

そこで、第12回のグループ戦術の部分では、味方プレイヤー同士のコミュニケーションに着目し、コミュニケーションを図るワークを実施した。実施したワークは以下のとおりである。

- ・2人組のブレイクアウトルームを作成し、一方が先にブレイクアウトルームに入室し、もう一方はメインセッションに残る。
- ・メインセッションに残った受講生に、図形を表示する。つまり、先にブレイクアウトルームに入室した受講生は、図形を見ることができない。
- ・メインセッションに残った受講生は図形をメモし、ブレイクアウトルームに入室する。
- ・後からブレイクアウトルームに入室した受講生は、先に入室していた受講生に言葉で図形を説明する。
- ・先に入室していた受講生は説明を聞いて図形を描く。
- ・制限時間が終了後、メインセッションに戻ってきて、示した図形を確認する。
- ・入室する順番を代えて繰り返す。

このワークによって、バスケットボールのゲーム中に自

身の状況を味方プレイヤーに伝える能力を養うことができたものと考えられる。

6. オンライン上でのチーム戦術

第12回の授業では、グループ戦術に加えてチーム戦術の内容もオンライン上で実施する必要があった。グループ戦術の内容では、主にディフェンスでのコミュニケーションについて説明したので、チーム戦術ではオフェンスについて扱うことにした。バスケットボールのオフェンスではスペーシングがとても重要になる。したがって、オフェンスプレイヤー同士の距離が5～6m程度離れていることが求められる。しかし、狭いコートで5人全員がオフェンスに参加するバスケットボールにおいて、この条件を達成するには工夫が必要になる。そのため、バスケットボールではオフェンスを開始する際、図1のように5人の配置「アライメント」を決めることが多い。

チームの各プレイヤーの身長が低い場合は5人をゴールから離れた位置に配置する5メンアウト(a)、チームにゴール付近で有利性を発揮できる大きなプレイヤーが1人いる場合は、そのプレイヤーをゴール付近に配置し、他の4人をゴールから離れた位置に配置する4アウト1イン(b)、チームに大きなプレイヤーが2人いる場合は、その2人をゴール付近に配置し、他の3人をゴールから離れた位置に配置する3アウト2イン(c)、チームに大きなプレイヤーが3人いる場合は、その3人をゴール付近に配置し、他の2人をゴールから離れた位置に配置する2アウト3イン(d)というように、アライメントは5人の特徴によって決定され、各プレイヤーをアライメントのどこに配置するのかも各プレイヤーの特徴によって決められる。そこで、以下のワークを実施した。

- ・5人組のブレイクアウトルームにわかれる。
- ・ブレイクアウトルーム内のメンバーの身長や体格、得意なプレー等の特徴を確認する。
- ・オフェンスにおいてメンバー5人の特徴をいかす効果的なコート上の配置についてディスカッションする。
- ・制限時間終了後、メインセッションでハーフコートの図

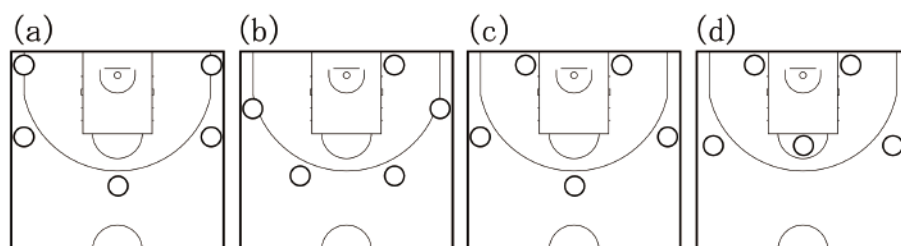


図1. 5人の配置「アライメント」

を画面共有し、各ルームでディスカッションした結果をホワイトボード機能を用いて説明する。

このワークを実施することで、受講生がオフENSEでのスペーシングを理解し、チームメイトの特徴によってアライメントや役割を決定できるようになることを狙った。このワークは12回目の授業で実施したことから、受講生同士の関係性が形成されており、ブレイクアウトルームでのディスカッションも盛り上がり、メインセッションで共有された内容も深いものであった。

V. おわりに

初回の授業準備をしていた時点において、体育実技のオンライン授業に関する情報は乏しく、筆者にとっても初の試みであったことから、大学の授業補助を担当する者を受講生役としてリハーサルを実施し、改善点を洗い出し、修正して授業日をむかえた。こうした、オンライン授業のリハーサルは前期13回繰り返され、授業の質を大きく向上させたものと実感している。

第2回の授業にむけてリハーサルを行い、スライドの修正を終えた頃、他の大学でバスケットボールの授業を担当する教員から、オンライン授業の方法についての相談を受けた。筆者に相談した教員と同様、バスケットボールの授業を担当する多くの大学体育教員が、オンライン授業の実施方法について悩みを持っていることは容易に想像できた。そこで、第2回の授業で使用するスライドとスライドの使用例を示した動画をバスケットボールの授業を担当する大学体育教員にむけて提供することにした。タイミングよく、Facebookに開設されたコロナ禍における情報を共有する大学関係者のグループに招待されたため、このグループにスライドを提供する投稿を前期の授業ごとに繰り返した。投稿に対する反響は大きく、多くの教員からスライドの使用についてのメッセージが届いた。スライドの提供は、バスケットボールの授業を担当する大学体育教員が抱える悩みをいくらか解消することができたものと考ええる。

こうして、バスケットボールの実技のオンライン授業を前期全13回実施した。今回のオンライン授業の成果は、バスケットボールの実技をオンラインで実施する可能性がいくらか見出せたことであろう。実際に受講生達はオンライン上でボールを使って実技を行い、相手プレイヤーと駆け引きをし、味方プレイヤーとコミュニケーションをとり、チームメイトと協力してオフENSE戦術について思考を巡らせた。

一方、教員が各ブレイクアウトルームでの受講生の活動

をすべて確認できないことが課題として残った。教員が、パソコン、タブレット、スマートフォンなど複数のデバイスでZoomに入室し、教員側の各デバイスを各ブレイクアウトルームに割り当てて入室させることで、教員一人で複数のブレイクアウトルームを観察することができる。ただし、各ブレイクアウトルームの音声を確認し、さらに、音声によるコミュニケーションをとりたい場合、イヤホンマイクで対応できるのは2つのブレイクアウトルームまでであり、3つ以上のブレイクアウトルームを作成した場合には対応できない。この点は今後の課題としたい。

オンライン授業の準備期間がほとんどなかったことから前期は土日関係なく毎日、授業準備に追われる日々であった。しかし、オンライン上であっても学生達とやりとりしながら展開する授業は筆者にとって有意義な時間であり、やりがいもあった。学生の反応も良く、オンラインでの実技の実施に踏み切って良かったと考えている。

以降、筆者が勤務する大学では、2020年度後期の授業の一部が対面となった。バスケットボールの授業は50名のクラスを25名の2グループに分け、一方のグループは偶数回の授業で対面授業、奇数回の授業でオンライン授業、もう一方のグループはその逆で実施することで一度に体育館に集まる人数を制限した。また、対面で受講する学生とオンラインで受講する学生が同じ内容を同じ時間に受講するハイフレックス型を採用することにした。

ハイフレックス授業では、オンラインと対面に関係なく、通常の対面と同じ内容で進めることができ、本来は一緒に対面で受講するはずであったオンラインと対面の受講生同士でコミュニケーションをとることもできる。しかし、現時点において体育実技のハイフレックス授業に関する情報は、管見の限り見当たらない。それでも、誰かが実践しなければ体育実技のハイフレックス授業の情報が蓄積されることはない。こうした新たな取り組みには様々な困難が予想されるが、こうした困難から得られた情報は、大学体育に還元できる有益なものとなるだろう。今後、新たな大学体育に関する情報が蓄積されていくことを期待する。

付記

本稿は「情報処理 (Vol.61 (9), 936-937)」を詳述した報告である。

注

注1)「Zoomとは、ミーティングやイベント、セミナーなどをオンラインで開催するために使用するビデオ会議ツール」(マ

イカ, 2020, p.8) である。

注2) バーチャル背景とは「指定した画像が背景になる」(マイカ, 2020, p.34) 機能である。

注3) チャットとは「文字を使ってメッセージを送る機能」(マイカ, 2020, p.40) 機能である。

注4) ブレイクアウトルームとは自動にも意図的にも参加者をグループに分けことができる機能である(福村・飯箸・後藤, 2020, p.46)。

注5) ランニングショットとは「完全にストップすることなく、走り込んだ勢いを利用し、ステップを踏んで打つショット」(小野・小谷, 2017, p.204) とされる。

注6) セットショットとは「ストップした状態からショットモーションに入るショット」(小野・小谷, 2017, p.95) とされる。

注7) 8秒ルールとは「プレイヤーがバックコート内でライブのボールをコントロールしたチームは、8秒以内にボールをフロントコートに進めなければならないというルール」(小野・小谷, 2017, pp.138-139) である。

注8) 24秒ルールとは「コート内でライブのボールをコントロールしたチームは、24秒(14秒)以内にショットしなければならないというルール」(小野・小谷, 2017, p.127) である。

注9) ショットクロックとは「オフェンス側のチームがボールを保持している時間を測る時計」(小野・小谷, 2017, p.68) である。

注10) 24秒ルールが適用される前は制限時間が30秒だった(大野・小谷, 2017, p.21)。

文献

福村裕史・飯箸泰宏・後藤顕一(2020) すぐにできる! 双方向オンライン授業。化学同人。

小谷究(2017) ウェイトトレーニングの授業におけるマッスルスキンスーツの有効性。第5回大学体育研究フォーラム・平成28年度九州地区大学体育連合春季研修会・合同開催プログラム抄録集, p.36. <https://daitairen.or.jp/2013/wp-content/uploads/601e98b46d64b861cac0be1841f46334.pdf>, 参照日2021年1月12日

小谷究(2020) オンライン授業における体育実技の可能性: バスケットボールの実技授業の実践から。情報処理, 61: 936-937.

マイカ(2020) ゼロからはじめる Zoom 基本&便利技。技術評論社。

小野秀二・小谷究(2017) バスケットボール用語事典。廣済堂出版。

大野篤史・小谷究(2017) ボールマンがすべてではない。東邦出版。