

中 学 校

平成 2 4 年度

教育研究員研究報告書

保健体育

東京都教育委員会

目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の仮説	1
III	研究構想図	2
IV	研究の視点	3
V	研究の内容	4
1	単元指導計画の作成の考え方	4
(1)	学習過程の工夫と指導内容の明確化	4
(2)	個に応じた指導の工夫	5
2	学習カードの作成の考え方	6
(1)	技能段階の提示	6
(2)	相互評価	6
(3)	種目に関する知識・理解	7
(4)	学習の記録	8
(5)	学習カード	9
3	検証授業	10
VI	研究のまとめ	13
1	学習カードへの生徒の記述	13
2	観察による生徒の様子	15
3	授業アンケートの実施	16
4	成果	18
5	今後の課題	24

研究主題

運動する意欲を高める体育授業の工夫

～球技（ゴール型：バスケットボール）を通して～

I 研究主題設定の理由

平成24年度から、「明るく豊かな生活を営む態度を育てること」を目標とした中学校保健体育科学習指導要領が全面実施となった。保健体育の授業を通して、運動することの楽しさや喜びを実感させ、運動することの意義を知り、生涯にわたり運動に親しむことのできる資質や能力を身に付けさせることが求められる。

しかし、「平成24年度東京都・生徒体力・運動能力、生活・運動調査（東京都統一体力テスト）」結果では、「運動が嫌い、やや嫌い」と回答している児童・生徒の割合は、学年が上がるにつれて増加し、小学6年生では男子8%、女子15%であるのに対して、中学3年生では男子12%、女子23%と増加していることが明らかとなった。

成長期にある中学生は、体格、体力・運動能力が著しく発達し、これまでの運動経験や運動能力の違いから生徒一人一人の個人差が広がり、様々な生徒が体育授業で共に学習することとなる。こうした、中学生期の発育・発達の特性を考えると、学年が上がるにつれて、運動の嫌いな生徒が増加するという傾向には、保健体育科の授業の在り方が大きな影響を与えるものと考えられる。これからの体育授業は、様々な生徒に対して、一人一人の生徒が運動の楽しさや喜びを感じ、達成感や充実感を味わうことのできる授業に改善していく必要がある。授業において、生徒が「わかった。」「できた。」という実感をもつことで、運動が好きになり、運動の意義を理解し、生涯にわたり運動に親しむ資質や能力を育むことができる。

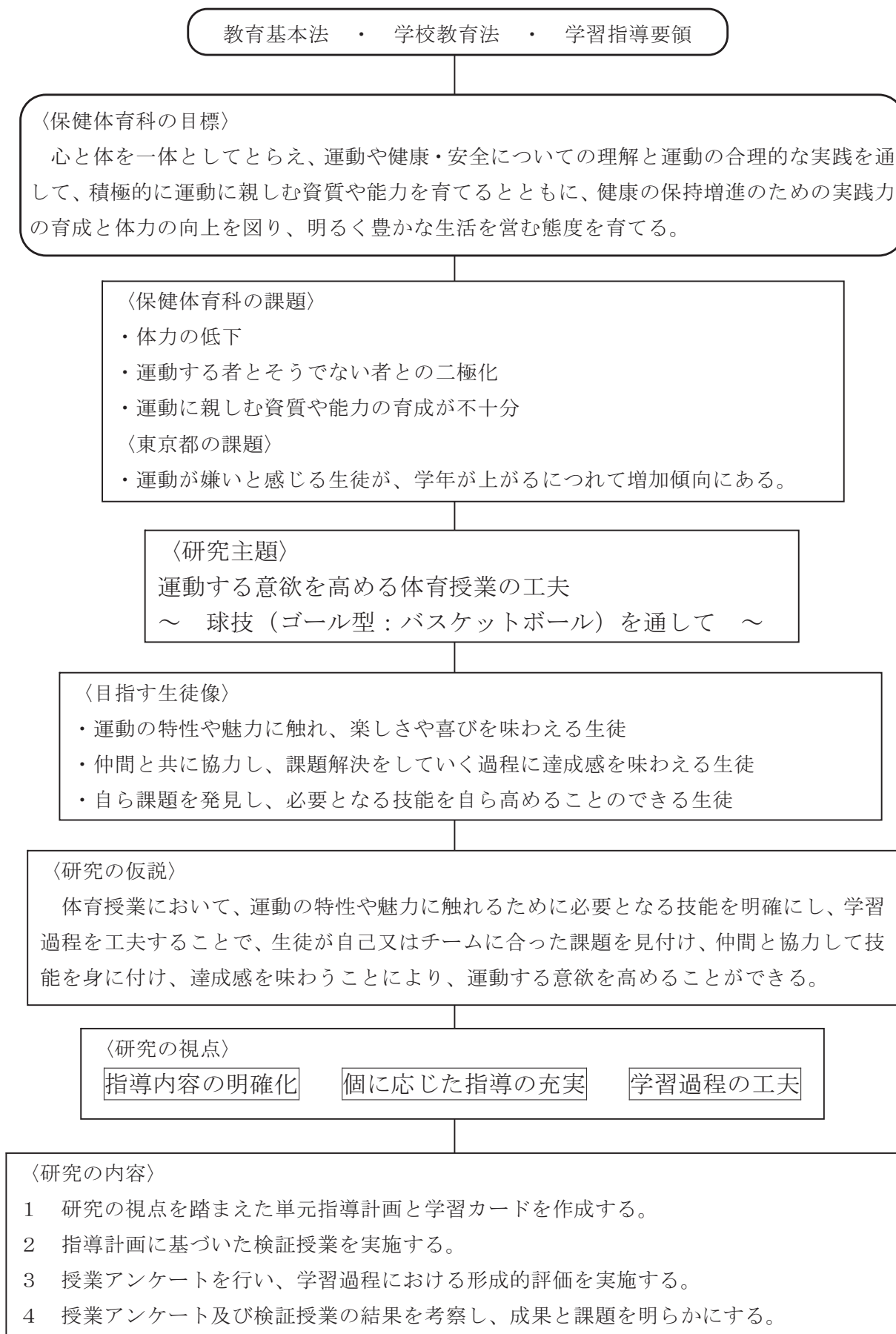
生徒が、運動の意義を理解して、生涯にわたり豊かなスポーツライフを実現するためには、様々な運動を経験し、その運動の特性や魅力に触れることが大切である。そして、自ら課題を発見し、仲間と協力して練習方法を工夫し、解決する過程を共有することで、運動の意義を理解し、技能の高まりへの達成感や充実感を味わう経験が重要である。

そこで、本部会では、運動の楽しさや喜びを体感し、達成感や充実感を味わうことで、生徒の運動する意欲を高める体育授業を目指して、「指導内容の明確化」「個に応じた指導の充実」「学習過程の工夫」の三つの視点から、研究を進めることとした。

II 研究の仮説

体育授業において、「運動の特性や魅力に触れるために必要となる技能を明確にし、段階を踏んで技能が習得できる学習過程を工夫することで、生徒が自己又はチームに合った課題を自らが見付け、仲間と協力して技能を身に付け、達成感を味わうことにより、運動する意欲を高めることができる。」と考えた。

III 研究構想図



IV 研究の視点

学習指導要領では、運動に関する領域を整理・統合するとともに、運動種目名などで示していた指導内容を、発達の段階を踏まえて具体的な動きの様相として明確に示した。球技については、特性や魅力に応じて「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」に分類して示している。

本部会では、生徒の興味や関心が高い球技の中で「ゴール型（バスケットボール）」を取り上げて研究することとした。ゴール型の技能の目標は、「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。」となっている。

また、中学校学習指導要領解説保健体育編には、第1学年及び第2学年では、「攻撃を重視し、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を展開できるようにする。」と示している。生徒がゴール型の特性や魅力を味わうために、「指導内容の明確化」「個に応じた指導」「学習過程の工夫」の三つの視点から、ボール操作と空間に走り込むなどの動きからシュートにつながるように関連付けて指導計画を作成し、指導計画に沿った学習カードを開発した。

1 指導内容の明確化

(1) 単元指導計画

単元を通して、ドリブル、パス等のボール操作に取り組む時間を設定し、その後の活動で自分の技能段階に合わせて練習方法を選択できるようにした。「空間に走り込むなどの動き」については、チームの状況に応じて仲間と工夫して活動できるように取り扱った。バスケットボールの魅力に触れ、特性を味わうことができるようにボール操作や空間に走り込む動きなどの練習ではシュートで終わることを意識するように指導した。

(2) 学習カード

生徒が課題を把握しやすくするとともに、仲間の課題に対する助言ができるよう具体的な技能のポイントがわかる表を載せ、チームとしての課題に触れられるようにした。

2 個に応じた指導の充実

(1) 単元指導計画

自分が設定した課題を技能段階表により把握し、どの程度解決が図れているか確認できることが活動への意欲につながるものである。また、課題別に練習する場面を設定し、指導者が技能向上のポイントを伝え、仲間とともに工夫し、協力して練習できるようにした。この経験を通して、課題を達成への様々な関わり方があることを知り、運動の楽しさや喜びを実感できると考え、支援方法や技能のポイントの確認方法を検討した。

(2) 学習カード

記録を数値化し、視覚的に把握することで取組に対する興味をもたせ、技能向上への意欲を高めるための課題設定ができると考え、「記録表」を載せた。また、チームの課題を把握するために、相互評価を取り入れ、役割を分担して記述する枠を設けた。

3 学習過程の工夫

(1) 単元指導計画

生徒が活動の流れを見通して取り組めるように、学習過程を「学習課題に触れる。」「課題を発見する。」「課題を練習する。」「課題を振り返る。」と4時間を一つのサイクルとした。技

能の段階や集団の課題に合わせてルールを変更したり、グループ分けを工夫するなど、練習やゲームを行う際の状況に応じて変更できるようにした。

(2) 学習カード

自分の課題に対する「成果」や「考えたこと」、「努力したこと」が短時間で記述できる欄を設けて、次の時間の課題を検討することができるようにした。

V 研究の内容

1 単元指導計画の作成の考え方

(1) 学習過程の工夫と指導内容の明確化

単元の見通しがもちやすくなるように考え、「①学習課題に触れる、②課題を発見する、③課題を練習する、④課題を振り返る」という学習過程を生徒に提示し、自分の課題を常に意識できるようにした。ドリブルやパスなどの技能を身に付けるための時間(●)を設定し、空間へ走り込むなどの動きへのつながりを考え、ゲーム要素を取り入れた活動(○)を設定した。下の表は、各時間の展開例である。

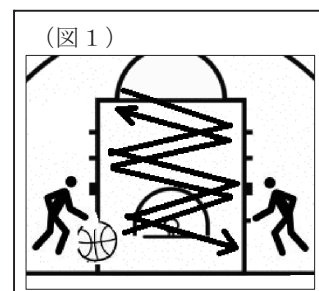
展 開	①学習課題に触れる	②自己の課題を発見する	③自己の課題を練習する	④自己の課題を振り返る
指導内容(1〜4時間目)	ボールハンドリング、ドリブル、対人パス			
	●セットシュートの技能のポイントを指導 ○ボール保持する技能のピボットの練習	●技能のポイントを確認 ●セットシュートを練習し、課題を設定 ●20秒シュートを実施し、仲間と技能の段階を確認 ○ドリブルの練習	●課題別グループで練習 ●成果を確認するための20秒シュート ●仲間から助言を聞き、自分に合った課題解決のための練習内容を検討	●課題を再確認するために20秒シュートを行い、仲間に助言も合わせて成果検証 ●自己の課題を踏まえチームに分かれて練習
			●ピボットからパスをもらって1対0 ※走り込んでパスを受けて1対0でセットシュートを打つ。 ○5対5ゲーム	○2対1 ・空間を捉えてパスをもらう。 ○5対5ゲーム
指導内容(5〜8時間目)	ボールハンドリング、ドリブル、対人パス、セットシュート			
	●レイアップシュートの技能のポイントを指導し、練習	●技能のポイントを確認し、レイアップシュートの練習 ●ドリブルシュートを実施し、友だちの助言を参考にして自己の課題を発見	●課題別にグループに分けて練習 ●成果を確認するためのドリブルシュート(2周) ●仲間から助言を聞き、自分に合った課題解決のための練習内容を検討	●課題を確認するためにドリブルシュート(2周)を行い、仲間に助言も合わせて成果検証 ●自己の課題を踏まえチームに分かれて練習
	○2対1 ○ハーフコート ・3対2のゲーム	○制限区域内のパスから2対1 ・攻撃側は、パスで移動し、守備側はエンドラインより出てくる。 ○ハーフコート ・3対2のゲーム	○制限区域内のパスから2対1 ○5対5ゲーム	○制限区域内のパスから2対1 ○5対5ゲーム

(2) 個に応じた指導の工夫

ア 単元を通して取り組む活動

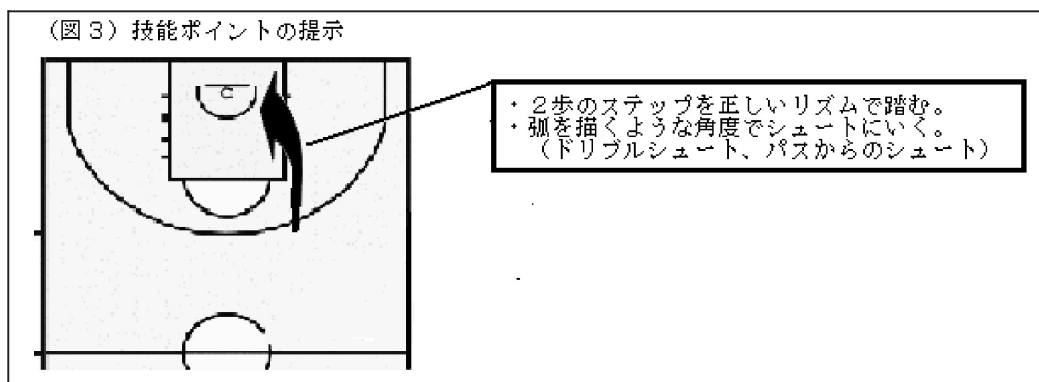
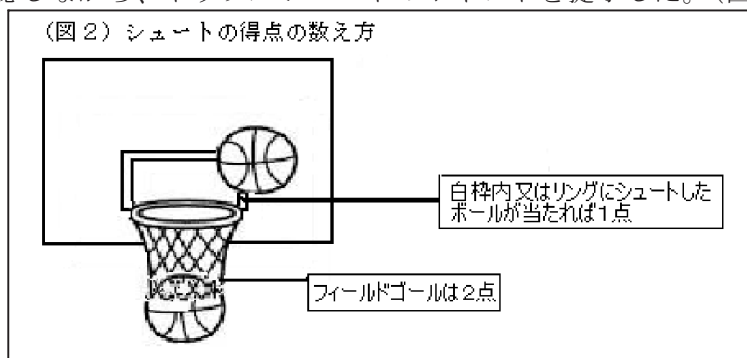
ボール操作を毎時間継続して行う運動として活動の開始時に準備運動の後に位置づけた。以下は、具体的な動きである。

- ①頭・腰・脚の周りでボールを回す（ボールハンドリング）×30秒
- ②制限区域内のチェスト・バウンズパス×1分（図1）
- ③ピボットからシュート×4セット
- ④セットシュート練習×2分



イ シュートにおける得点の数え方

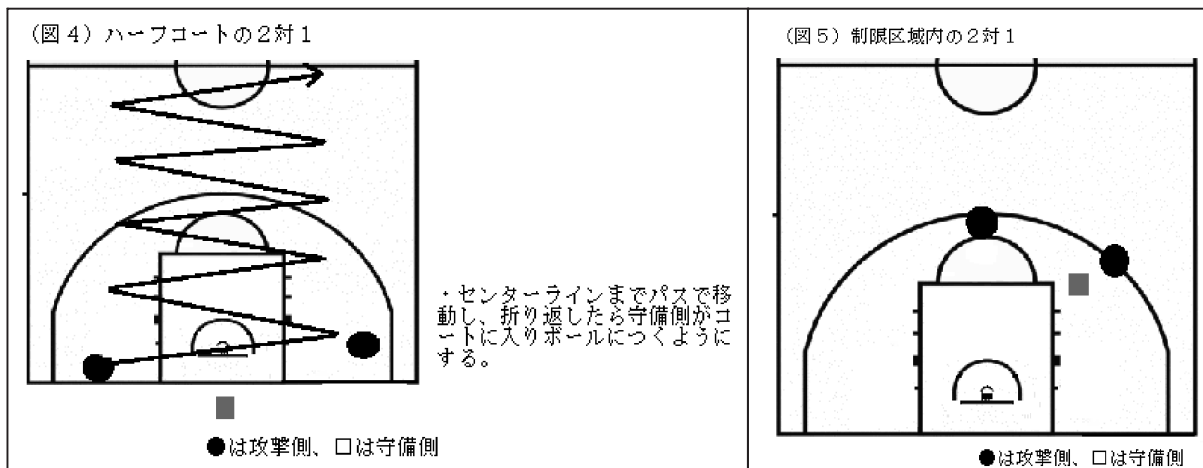
バックボードにあるリング上の枠内に当てることができれば、ボールがゴールしなくても得点となるルールとした。(図2) 技能のできばえと得点の集計を仲間と協力して、互いに確認しながら、ドリブルシュートのポイントを提示した。(図3)



ウ ゲーム要素を取り入れた活動

ボールを保持するピボットや移動しながら味方の動きに合わせていくドリブルを身に付けるために、ピボット鬼ごっこやドリブル鬼ごっこを行い、ボールと相手の間に体を入れることやボールを見ないでドリブルする練習を実施した。チームの課題を見付けることができるようにゲーム要素と結びつけられるように互いに気付いたことを話し合う時間を設けた。

2対1の練習では、空間に走り込む動きを意識したハーフコートを使った練習（図4）から制限区域内で行う練習（図5）に徐々に空間を狭くするようにし、ゴール前のボールを持たないときの動きや声の掛け方を工夫できるようにした。



2 学習カードの作成の考え方

(1) 技能段階の提示

ボール操作や空間に走り込む動きなどをシュートにつなげるために、生徒が課題を捉えやすくするために、セットシュートやレイアップシュートの「技能段階表」をカードに示した。

表1は、カードに実際に載せた「技能段階表」である。

(表1) 技能段階表

☆技能段階表☆自分の課題を発見！解決しよう！ 目指せ、シュート名人！！
出来る：○ 出来るようになった：◎ 友達のアドバイスも参考に、チェックしよう！！

	セットシュート	レイアップシュート
上級	⑥制限区域の外から、シュートを決める	⑥パスをもらってスピードを落とさずにレイアップシュートを打つ
	⑤制限区域の外から、小白枠内・リングにボールを当てる	⑤パスをもらってレイアップシュートを打つ
中級	④ゴールに近い位置から、シュートを決める	④弧を描きながら走り込んでドリブルシュートを打つ
	③ゴールに近い位置から、小白枠内・リングにボールを当てる	③ドリブルシュートを打つ
初級	②手の平を外に向けながら、膝を曲げ体全体でシュートを打つ	②同じ手と足をあげてシュートを打つ
	①手の平を外に向けながら、シュートを打つ	①2歩のステップを正しいリズムで踏む

(2) 相互評価

表2は、シュート練習での得点を記入する欄である。得点を記入させることで積極的にシュートしようとする意識を高めるとともに、得点するための戦術を考えるように指導した。

また、グループ内で役割分担を交代して実施させることでチームの戦術などに関する課題を考えさせ、個の技能向上がチームとしてゲームに生きる技能につながることを気付けるようにした。

(表2) 記録表

☆記録表☆		A: 出来ている B: もう一歩 C: 頑張ろう							
	記入者 サイン	小さい 白枠内	セット シュート in	合計 点数	in/ 打	他者評価 A~Cとコメントを記入してもらおう			
						膝を曲げて打つ		手の平が外に向いている	
例		<u>3</u> ×1= <u>3</u>	<u>6</u> ×2= <u>12</u>	<u>15</u> 点	<u>6</u> / <u>9</u>	A	上手!	B	上向いていた
2		___×1= ___	___×2= ___	___点	/				
3		___×1= ___	___×2= ___	___点	/				
4		___×1= ___	___×2= ___	___点	/				
	記入者 サイン	小さい 白枠内	レイアップ シュート in	合計 点数	in/ 打	他者評価 A~Cとコメントを記入してもらおう			
						1・2のリズム		同じ手と足を上げている	
例		<u>2</u> ×1= <u>2</u>	<u>2</u> ×2= <u>4</u>	<u>6</u> 点	<u>2</u> / <u>4</u>	B	1で打っていた	A	Good!
6		___×1= ___	___×2= ___	___点	/				
7		___×1= ___	___×2= ___	___点	/				
8		___×1= ___	___×2= ___	___点	/				

※役割分担について
 次のような役割分担で実施した①白枠内にボールが当たった数を数える者②ゴールした数を数える者③シュートした本数を数える者④技能のポイントを観察する者の四つの分担でチームの人数により観察する者を増やした。

(3) 種目に関する知識・理解

オリエンテーションとゲーム要素を取り入れた活動の前に確認させた。

(表3) 主なルール

☆おもなルール☆	()の中の用語を答え、ルールを覚えよう!!
◎バイオレーション…ファウル以外の反則	反則後：相手側のボールとなり()で試合再開
・()	…ボールを持って規定以上歩く
・()	…ドリブル後にボールを持ち、再びドリブルをする
・()	…ボールを持ってサイドライン・エンドラインを踏みこす
・()	…ルール…ボールを持ったら()秒以内にパスかドリブルをする
◎ファウル(身体接触)	反則後：シュート成功時…得点+()回のフリースロー シュート不成功…()回のフリースロー
	上記以外の場合…相手側のボールとなり()で試合再開
・()	…相手をおさえる
・()	…相手に突き当たる
・()	…相手を押す
・()	…相手の進行を妨げる
・()	…相手をたたく、つかむ

(4) 学習の記録

表4は、自分の課題を記入させ、振り返りに活用するための記述をさせる欄である。取組に対する成果を明確にできるように「意識・工夫したこと」と「できた・わかったこと」という欄を設け、対比して記述できるようにした。

(表4) 学習の記録

内容	「課題」	「意識・工夫したこと」	「できた・わかったこと」	自己評価				
				①	②	③	④	
ボール操作と空間に走り込む動きでセットシュートにつなげる	① 触れる 「頑張りたいこと！」			①	②	③	④	
	先生							
	② 発見する 課題	目標 点			①	②	③	④
	先生							
	③ 練習する 課題	目標 点			①	②	③	④
	先生							
④ 振り返る 課題	目標 点			①	②	③	④	
先生								
ボール操作と空間に走り込む動きからレイアップシュートにつなげる	① 触れる 「頑張りたいこと！」			①	②	③	④	
	先生							
	② 発見する 課題	目標 点			①	②	③	④
	先生							
	③ 練習する 課題	目標 点			①	②	③	④
	先生							
④ 振り返る 課題	目標 点			①	②	③	④	
先生								

(5) 学習カード

球技・ゴール型 (バスケットボール)

年 組 番 名前: _____

《グループ》 『 _____ 』 班

◎ _____ ○ _____

☆レベル確認表☆自分の課題を発見！解決しよう！ 目指せ、シュート名人！！

出来る：○ 出来るようになった：◎ 友達のアドバイスも参考に、チェックしよう！！

	セットシュート	レイアップシュート
上級	⑥長方形の外から、シュートを決める	⑥バスをもらってスピードを落とさずにレイアップシュートを打つ
	⑤長方形の外から、小白枠内・リングにボールを当てる	⑤バスをもらってレイアップシュートを打つ
中級	④ゴールに近い位置から、シュートを決める	④弧を描きながら走り込んでドリブルシュートを打つ
	③ゴールに近い位置から、小白枠内・リングにボールを当てる	③ドリブルシュートを打つ
初級	②手の平を外に向けながら、膝を曲げ体全体でシュートを打つ	②同じ手と足をあげてシュートを打つ
	①手の平を外に向けながら、シュートを打つ	①2歩のステップを正しいリズムで踏む

★学習のねらい★

- ①シュートを打ったり、決めたりして、バスケットを楽しむ。
- ②お互いにアドバイスするなど、教え合う力を身につける。
- ③技術向上のための課題は何であるか、分析する力を身につける。
- ④分析したことを取り入れ、どのような練習をしたらよいかを考え取り組む力を身につける。
- ⑤ルールやマナーを守り、安全に注意して行動する。

★記録＆課題の書き方★

「課題」…成果を元に、練習メニューから自分の課題(番号)を選び、次の授業の欄に記入する。
「意識・工夫した」こと…課題練習を取り組む中で、自分なりに意識・工夫したことを記入する。
「できた・わかった」こと…練習をした結果、何がどのようにできたのか、できなかったのかを記入する。

「自己評価」…①～④をA～Dで自己評価する。

- ①課題を発見することができたか？
- ②課題を解決するための練習はできたか？
- ③次の授業の課題を見つけることができたか？
- ④協力して授業に取り組むことができたか？

※見学をした場合は、「見て学んだこと」・「友達へのアドバイス」・「手伝ったこと」などを記入する。

★授業の注意★

- ・協力して準備を行う
- ・準備体操、ストレッチ、補強運動をしっかり行う。(けがの防止)
- ・髪のも、爪、服装など、身だしなみを整える。
- ・使用しないボールは、必ず片付ける。(踏んだら危険！)

《チームの雰囲気盛り上げるために》

- ・班員全員で作戦会議と練習、いつでも全力プレー！
- ・ナイスシュート、ナイスパス、いいプレーにはお互いに声をかけよう！
- ・試合後はしっかり反省し、次の時間に生かそう！

《ルール・マナー・審判・応援について》

- ・ルールを理解し、全員がフェアプレイを心がける。
- ・ボールを蹴ったり、叩いたりしない。
- ・失敗を恐れずに、審判は思いきり笛を吹く。
- ・真剣に試合を観戦し、思いやりのある応援をしよう！

☆記録表☆

A: 出来ている B: もう一歩 C: 頑張ろう

記入者 サイン	小さい白枠内 セット シュート in	合計点 数	in 打	他者評価 A～Cとコメントを記入してもらおう	
				膝を曲げて打つ	手の平が外に向いている
例	3×1= 3	6×2= 12	6 9	A 上手!	B 上向いていた
2	__×1=__	__×2=__	__		
3	__×1=__	__×2=__	__		
4	__×1=__	__×2=__	__		
記入者 サイン	小さい白枠内 レイアップ シュート in	合計点 数	in 打	他者評価 A～Cとコメントを記入してもらおう	
				1・2のリズム	同じ手と足を上げている
例	2×1= 2	2×2= 4	2 4	B 1で打っていた	A Good!
6	__×1=__	__×2=__	__		
7	__×1=__	__×2=__	__		
8	__×1=__	__×2=__	__		

☆ 学習の記録

内容	「課題」	「意識・工夫したこと」	「できた・わかったこと」	自己評価
ボール操作と空間に走り込む動きまでセットシュートにつなげる	① 触れる 「頑張りたいこと！」			① ② ③ ④ 先生
	課題			① ② ③ ④
	目標			先生
	課題 点			① ② ③ ④
ボール操作と空間に走り込む動きまでレイアップシュートにつなげる	② 発見する			① ② ③ ④ 先生
	課題			① ② ③ ④
	目標			先生
	課題 点			① ② ③ ④
ボール操作と空間に走り込む動きまでレイアップシュートにつなげる	③ 練習する			① ② ③ ④ 先生
	課題			① ② ③ ④
	目標			先生
	課題 点			① ② ③ ④
まとめ	④ 振り返る			① ② ③ ④ 先生
	課題			① ② ③ ④
	目標			先生
	課題 点			① ② ③ ④

☆おもなルール☆ () 中の用語を答え、ルールを覚えよう！

◎バイオレーション…ファウル以外の反則

反則後：相手側のボールとなり () で試合再開

- ・() …ボールを持って規定以上歩く
- ・() …ドリブル後にボールを持ち、再びドリブルをする
- ・() …ボールを持ってサイドライン・エンドラインを踏みこす
- ・() ルール…ボールを持ったら () 秒以内にバスカドリブルをする

◎ファウル(身体接触) 反則後：シュート成功時…得点+ () 回のフリースロー
シュート不成功…() 回のフリースロー

上記以外の場合…相手側のボールとなり () で試合再開

- ・() …相手をおさえる
- ・() …相手に突き当たる
- ・() …相手を押す
- ・() …相手の進行を妨げる
- ・() …相手をたたく、つかむ

・後方からの不当なガード…相手の後ろから不当にふれる

3 検証授業

- (1) 日時 平成24年11月5日(月) 13:25~14:15
 (2) 対象 第2学年C・D組 女子(27名)
 (3) 単元 球技(ゴール型:バスケットボール)
 (4) 単元のねらい

ア 基本動作を正しく身に付けるとともに、自己の技能を向上させて試合で応用することができるようになる。

イ 技能の程度に応じた目標を設定し、課題解決に向けて積極的に取り組めるようになる。

ウ 自己の能力やチームの課題に合わせたゲームにおける課題を発見し、互いに協力して自主的・計画的に活動できるようになる。

エ きまりを守り、安全を確かめ、体調に留意して練習や試合ができるようになる。

(6) 単元の評価規準

ア 運動への意欲・関心・態度	イ 運動についての思考・判断	ウ 運動の技能	エ 運動についての知識・理解
(ア) 学習に積極的に取り組もうとしている。 (イ) 仲間へのアドバイスや話し合いに参加している。 (ウ) 健康、安全に注意して学習に取り組んでいる。 (エ) 準備や片付けを率先して行っている。	(ア) 自分やチームの課題を見付けている。 (イ) 自分やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 (ウ) 技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。 (エ) 練習の中で課題に応じた練習を行おうとしている。	(ア) ゴール方向に守備がない位置でシュートをすることができる。 (イ) マークされていない味方にパスを出すことができる。 (ウ) パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。 (エ) 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。 (オ) パスやドリブルなどでボールをキープすることができる。 (カ) ボールを持っている相手をマークすることができる。	(ア) 個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で得失点をめぐる攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことのできる運動であることを理解している。 (イ) ゴール型、ネット型、ベースボール型などに大別できることを理解している。 (ウ) 技術や戦術、作戦の名称やその具体的な行い方や活用方法を理解している。 (エ) ゴール型で主として高まる体力要素が異なることを理解している。 (オ) 簡易な試合におけるルール、審判や運営の仕方があることを理解している。

(7) 指導と評価の計画

時	指導内容		評価				
			ア	イ	ウ	エ	
1	学習課題に触れる	・オリエンテーション（領域・種目の特性、技術名称、学習カードの説明） ・技能説明と確認（パス、ドリブル・シュート・ピボット）		(ア)			(イ)
2	課題を発見する	セットシュート（ゴール下での20秒シュート） ドリブル		(イ)		(オ)	
3	課題を練習する	ゴール下セットシュート 自分の課題に挑戦	ゲーム（5対5） 審判法		(イ)		(オ)
4	課題を振り返る	ゴール下セットシュート 課題メニュー確認	パスからの攻防、 ゲーム（特別ルール） 審判法	(エ)	(ウ)		(ア)
5	学習課題に触れる	レイアップシュート ※ステップとボールの持ち方	2対1からの攻防 （空間に走り込む） ゲーム（3対2）	(ウ)			(ア)
6	課題を発見する	レイアップシュート ※グループ練習で手渡し・ワンドリブル・パス	2対1からの攻防 （空間に走り込む） ゲーム（3対2）		(エ)		(ウ)
7	課題を練習する	・レイアップシュート ※習熟度別練習（手渡し・ワンドリブル・パスから） ・自分の課題に挑戦	ゲーム（5対5）	(イ)	(ウ)		
8	課題を振り返る	（達成度確認） ・セットシュート ・レイアップシュート	ゲーム（5対5）		(ア)	(ウ)	
9	まとめ	（技能テスト） ・レイアップシュート ・セットシュート	ゲーム（5対5）			(イ) (エ)	(エ)

(8) 本時のねらい（第5時）

- ア 仲間と教え合ったり、励まし合ったりしながら、きまりを守り、自他の健康・安全に留意して活動することができる。
- イ 積極的にシュートをねらうことができる。
- ウ 友達に適切なアドバイスをすることができる。
- エ 技術を身に付けるために、練習の仕方を工夫している。

(9) 本時の展開

	学習活動・内容	◎指導上の留意点	支援を必要とする生徒への手立て	評価
導 入	<ul style="list-style-type: none"> 集合、整列、挨拶 学習内容の確認 準備体操 補強運動 ドリブルランニング(2周) 	<ul style="list-style-type: none"> 生徒の健康観察、状態把握を行う。挨拶をさせる。 体育係が声を出して、準備体操・補強運動をさせる。 他人との距離、安全に留意させる。 	<ul style="list-style-type: none"> 【ドリブルができない生徒に対して】 力強くボールをつく。リズムよくつく。 模範を示す。 	
	基本動作	<ul style="list-style-type: none"> 四人一組を作る。 相手と目を合わせながら行わせる。 互いにアドバイスさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> 【ハンドリングができない生徒に対して】 しっかり両手でボールを持つように指示する。 ボールの位置を確認させる。 	
展 開	<ul style="list-style-type: none"> レイアップシュートの説明(5分) 練習(①～③各3分) ①2歩でシュート ②ワンドリブルからシュート ③ドリブルからシュート パスからの2対1 	<ul style="list-style-type: none"> ポイントを伝える。 ①一歩目の足を間違えないようにさせる。 ②ドリブルと同じリズムでキャッチをする リズムを作ってからシュートに行く。 ※周りの友達がリズムの声を出すようにさせる。 パスを出したら止まっていなくてボールをもらいに動く。 ボールをもらった人はまずゴールを見る。 シュートかパスかを判断させる。 ルールを説明する。 ディフェンスは声を掛け合ってボールマンに行く、一人はボールマンに近づき、ボールを奪うようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 【シュートができない生徒に対して】 一歩目の足を確認してから行わせる。 ゴールを見る。 上にジャンプをする。 下からボールを投げるようにさせる。 【パスがもらえない生徒に対して】 素早く守りを振り切る。 ボールをもらいたいところでキャッチボイスを出させる。 たくさん足を動かす。 【積極的に動けない生徒に対して】 ①空いている空間を意識させる。 ②ボールをもらったらゴールを見る。 ③ドリブルができるならする。シュートが打てるなら打つ。 	ア(ウ)
	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム ハーフコートの3対2 			ア(ア)
ま と め	<ul style="list-style-type: none"> 集合、整列 健康観察 挨拶 	◎怪我をした生徒がいないか声掛けをして確認する。		

(10) 本時の考察

ア 授業者自評

- ・技能に関する助言において段階的に示した観点を見切れない生徒も数名いた。
- ・理解に時間がかかる生徒には、「触れる」段階で多くの内容となってしまった。
- ・課題練習で技能習得につまずいている生徒への助言の際、同じ課題のグループとしたことにより、他の生徒にも技能のポイントを再確認することができた。

イ 研究の視点から

(ア) 指導内容の明確化

- ・ボール操作や空間に走り込む動きからシュートにつなげることを課題として、バスケットボールの魅力を味わうことができるように、技能を身に付けられるようにした。通常のゴールとならない場合も得点できるルールとしたことで、運動を苦手とする生徒も得点できる機会が増えることを喜び、積極的にシュートする姿勢が見られ、ボールを持たないときに空間に動くことができた。
- ・ゴールが決まる頻度が高くなってきた生徒は、技術も意識して、技能の向上に対する課題を設定する生徒もおり、「シュートにつなげること」を意識させることが課題克服や運動する意欲を高めるために有効であると考えられる。

(イ) 個に応じた指導

- ・学習カードにチェックをすることで、自分の課題を発見して、次の課題を設定しやすくなるのが生徒の記述に表れていた。
- ・選んだ課題を意識した積極的な取組が見られた。
- ・仲間にアドバイスをすることが自分自身の振り返りにもつながり、技能に関する知識を活用して助言する場面があった。
- ・生徒の課題が明確となることで、教師からの声掛けによる指導がしやすくなる。

(ウ) 学習過程の工夫

- ・毎時間、基本動作を取り入れて、個人技能を課題としたシュートを練習、後半は空間に走り込む動き（ゲーム的な要素を取り入れた活動）という流れで、生徒に見通しをもたせ、その時々で取り組まなければいけないこと自覚して活動できるようになった。
- ・空間に走り込むなどの動きの練習では、守りがどのように動かなければいけないか迷う場面があるので、動きに関する具体的な指示が必要であった。
- ・単元を通じて実施した①頭・腰・脚の周りでボールを回す、②制限区域内のチェスト・バウンズパス×1分、③ピボットからパスをもらってシュート、④セットシュート練習)は、互いに声を掛け合うなど本運動の前の活動として定着した。

VI 研究のまとめ

1 学習カードへの生徒の記述

個に応じた指導の手立てとして作成した学習カードでは、毎時間の課題への取り組みについて記入する欄を設け、「意識・工夫した」ことについて記述させた。自分の課題を確認しながら練習することで技能のポイントを意識するとともに、振り返りで課題が明確になり、次の時間への課題を意識できた。シュートに結びつけるためのボール操作や空間に走り込むな

どの動きを習得することで、チームとしての課題を確認し合う場面もあり、ゲームの戦術に対する関心の高まりも感じられた。学習カードへの記述では、「どこにパスを出せばいいか、カバーしたり、カットしたり体と頭を動かせる楽しいスポーツだった。」「バスケットは男子のスポーツだと思っていたが、女子も楽しめるスポーツだった。」などのゲームでの展開や種目の魅力や関する記述もあり、球技領域のゴール型種目への理解が深まったと考える。次は学習カードの記述の抜粋である。

生徒A 課題「2歩のステップのリズムや同じ手と足を上げること。」
自己評価「ゆっくり正しくリズムや同じ手と足を踏めるようになった。」

7時間目に「シュート前の2歩を強く踏んでやるとうまくできる。」、8時間目に「斜め45度のところからスタートする」など意識するポイントを増やして授業に取り組んでいた。最後の記述では、「難しい」と感じていたレイアップシュートができるようになったという実感がもっており、ゲームでの活用に関する記述が見られている。

生徒B 課題「レイアップシュートのステップを踏む。」
自己評価「リズムが取れずあまりゴールできなかった。」

7時間目、8時間目と練習を重ねるごとに「リズムに合わせて勢いをつけた」という工夫を記述している。レイアップシュートもその場からスタートしてステップしてシュートする段階から、ドリブルからの空間に走り込むなどの動きに関連したレイアップシュートへ発展した記述がある。ゴールに関しては、リングを通過させることを目標としていた。

生徒C 課題「シュートの時に腕を伸ばす。」
自己評価「少し強く投げすぎてボードにあたって跳ね返ってしまいました。」

この生徒は、課題に対する記述が、2時間目は「シュートの時に手の平を外に向けてやりました。」。3時間目は「シュートの時に力を入れすぎないように弱めて投げました。」と意識する技能のポイントを確認している様子が分かる。その結果、単元開始時に20秒シュートでリングを通過した本数が2本から4本に増えた。レイアップシュートでも、課題を明確にもって練習に取り組むことができていた。

その他の学習カードからは、「レイアップシュートができるようになった。」「シュートが入るようになってよかった。」というコメントや、シュートが「楽しかった」という記述が多く見られた。このことから、生徒が段階的に課題を設定し、学習カードへの記述方法を工夫することや数値などを用いて視覚的に技能に関する自分の達成状況を確認することは、自分の課題に対して向かい合うことができるようになり、運動する意欲を高めるために効果的であると考える。

そして、知識を記述させることで、ゲームを楽しむとともに、審判の役割やチームとしての課題を意欲的に解決しようとする効果が見られた。カードを活用して活動を振り返ること

で自分やチームの課題を認識し、目標を新たに設定することができ、運動する意欲を高めると考える。

2 観察による生徒の様子

- ・自己の課題を知り、学習カードに仲間にチェックしてもらうことで、記録として残ることにより、次回の課題を設定しやすくなるとともに、克服するための課題として積極的に取り組めるようになり、運動量を増えている印象である。
- ・自分の課題が明らかとなり、もう少し時間をかけて練習をしていきたいと感じる生徒に対しては、各時間における展開が早かったと思われた。
- ・セットシュートにおける20秒シュートやレイアップシュートでの2周シュートを行い、友達からアドバイスをもらうことにより自己の技能段階を知ることができる。互いにチェックをし合う機会が増えたので、友達の指摘を素直に受け入れたり、褒められてうれしいと感じている生徒が増え、お互いに声を掛け合う姿が多くなった。
- ・友達にアドバイスをすることで、自分自身の振り返りにつながっていた。アドバイスは、種目に関する用語等を覚えることにつながり、生徒同士の声掛けに変化がみられた。
- ・課題別に分かれて練習を行うことで、消極的になる生徒が減り、互いに声を掛け合って練習することができていた。
- ・運動を苦手とする生徒のグループでは、生徒同士で適切なアドバイスをもらうことができない。自己の技能に自信がもてない様子で、アドバイスをためらう生徒が多かった。
- ・シュートが入らなくても、白枠内に当たったら1点ということで積極的にシュートし、徐々に白枠内に当てることでシュートが入る可能性が高まるので、ゴールするためのポイントを知り、「わかった。」と感じる生徒が多かった。
- ・毎時間の活動の開始にハンドリング、パスやドリブルを位置付け、中盤にはシュート練習、後半は空間に走り込む動きと分けて行うことで、生徒は授業の流れや、その時々で取り組まなければいけないことを気持ちを切り替えて動くことができた。

◎考察

- ・空間を走り込むなどの動きを練習する場面では、守りがどのように動かなければいけないのか迷う場面があるので、とにかく相手チームでボールを持った人に1人がマークするようにさせるとよい。
- ・模範を見せ、生徒と同時に練習をしたい時は右利きの生徒は自分の背中側に、左利きは向き合って鏡の様な感じで行うとよい。
- ・ホワイトボードを使い、目的を視覚で見える様になると、より生徒が毎時間の目的を意識して行える。
- ・基本動作はプログラムタイマーを使って行くと、メリハリがついて行動が早くなる。
- ・レイアップシュートでは、ボールが重たく、下からボールを支えるようにもつことが難しく上からシュートを打っている生徒がいるので、ボールを支えてから上げる練習をさせておくとよい。
- ・苦手な生徒は、勢いがないままレイアップシュートに行ってしまうボールがあがず、肩の上から打つ生徒がいた。勢い（スピード）が必要だということを気付かせる必要があった。

3 授業アンケートの実施

- (1) 調査目的 単元を通して、アンケートを実施し、毎時間の形成的評価により、単元指導計画の効果を検証する。
- (2) 調査対象 第2学年女子 80名
- (3) 調査方法 年間指導計画に位置づけられている球技（ゴール型：バスケットボール）の期間に毎時間授業終了時に記入し提出させた。
- (4) 調査内容 単元全体を通して生徒による形成的評価を用いて、下記の項目で実施した。技能の重点としたシュートについては、選択方式で生徒の活動中の技能に関する意識を調査した。

ア 形成的評価の質問項目（はい3点、どちらともいえない2点、いいえ1点）

(ア) 授業は楽しかったですか。【意欲関心】

(イ) 全力を尽くして運動することができましたか。【意欲関心】

(ウ) 深く心に残ることや感動することがありましたか。【成果】

(エ) 今までにできなかったことができるようになりましたか。【成果】

(オ) 「あ、わかった」とか「あっそうか」と思ったことがありましたか。【成果】

(カ) 自分から進んで学習をすることができましたか。【学び方】

(キ) 自分のめあてに向かって何回も練習できましたか。【学び方】

(ク) 友だちと互いに教えたり助けたりしましたか。【協力】

イ 技能に関する質問項目

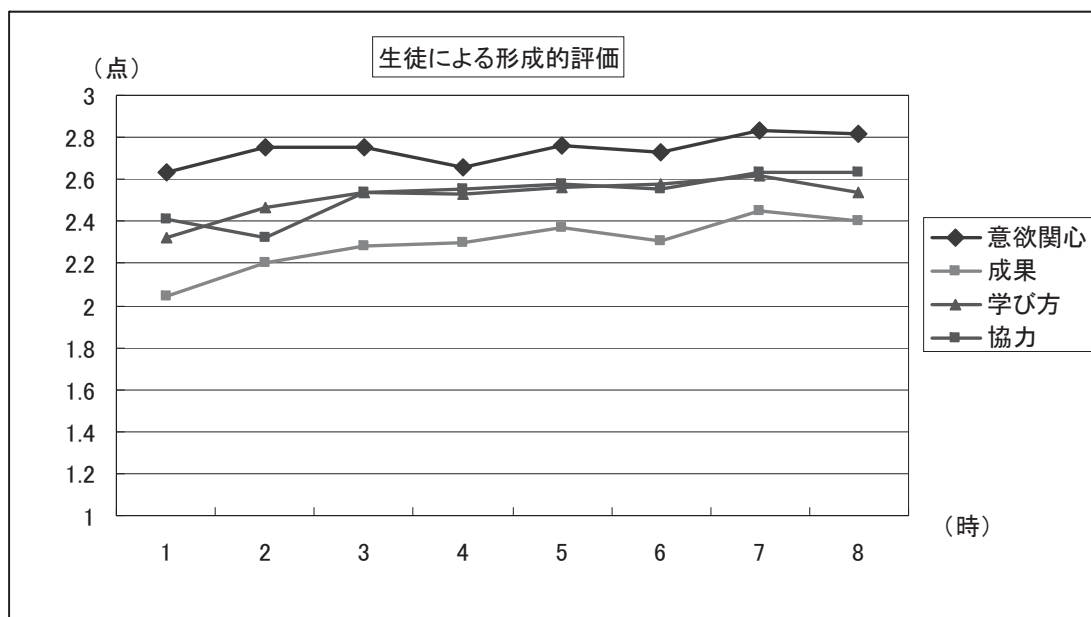
「特に力を入れて頑張ったことは何ですか。」

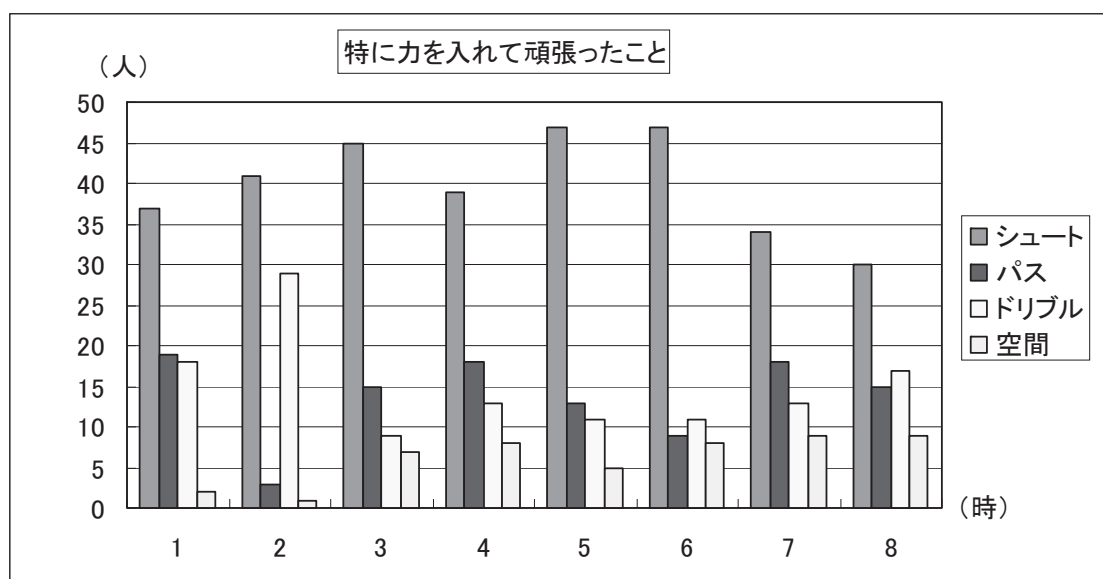
(ア) シュート (イ) パス (ウ) ドリブル (エ) 空間に走り込むなどの動き

(5) 調査結果

ア 生徒による形成的評価

毎時間の形成的評価をはい3点、どちらともいえない2点、いいえ1点で集計し、4つの次元（意欲関心、成果、学び方、協力）に分類した。





ア 結果

- (ア) 生徒による形成的評価の意欲関心は、最大値 2.83（7 時間目 課題を練習する）、最小値 2.66（4 時間目 課題を振り返る）であった。
- (イ) 生徒による形成的評価の成果は、最大値 7 時間目（課題を練習する）2.45、最小値 1 時間目（課題に触れる）2.04 であった。
- (ウ) 生徒による形成的評価の学び方は、最大値 7 時間目（課題を練習する）2.62、最小値 1 時間目（課題に触れる）2.32 であった。
- (エ) 生徒による形成的評価の協力は、最大値 7 時間目（課題を練習する）、8 時間目（課題を振り返る）2.63、最小値 2 時間目 2.32 であった。
- (オ) 生徒による形成的評価の最大値は、全ての次元で 7 時間目（課題を練習する）の数値が大きかった。
- (カ) 特に力を入れて頑張ったことは、シュートが全時間を通して選択項目の中で最大人数となった。それぞれの項目別に見ると、シュートは 5 時間目、6 時間目、パスは 1 時間目、ドリブルは 2 時間目、空間に走り込むなどの動きは 7 時間目、8 時間目が最大人数となった。

イ 考察

- (ア) 意欲関心において 4 時間目が最小値であった理由として、振り返る時間で行った 20 秒シュートの結果を反映していると考ええる。
- (イ) 成果が最小値であった 1 時間目（課題に触れる）は、オリエンテーションとして、種目に関する知識や学習カードの記入方法等についての説明する時間があり、活動量が少なかったことが理由であると考ええる。
- (ウ) 学び方も成果同様に 1 時間目（課題に触れる）が最小値であった。
- (エ) 協力の最小値は、2 時間目（課題を発見する）であった理由として、生徒が授業への見通しがもてずに活動の仕方に戸惑ったと考ええる。
- (オ) 学習形態が 2 回目のサイクルとなり、生徒が見通しをもって課題を解決に向けた練習方法を工夫しながら活動できたためと考ええる。

(カ) シュートが5時間目、6時間目に最多人数となった理由として、レイアップシュートを課題とした時間であり、セットシュートに比べてダイナミックな動きとなるためシュートへの意識が高まったと考える。パスが1時間目に最多人数となった理由として、オリエンテーションで説明する時間等があり、パスの時間が最も長くなったことによると考える。ドリブルが2時間目に最多人数となった理由として、ドリブルを用いたゲーム的な要素を取り入れた活動があったことによると考える。空間に走り込むなどの動きが7時間目、8時間目に最多人数となった理由として、実践的なゲームを行ったことによると考える。

4 成果

(1) 指導内容の明確化

- ・運動する子供としない子供に二極化しているという指摘があり、運動経験や日常の運動量の少ない生徒あるいは運動に対する苦手意識の強い生徒に対して、運動量を増加し、体力向上を図るために、オリエンテーションを活用することで種目への関心を高めるとともに、単元のねらいを焦点化して、声掛けを重視した指導計画を作成することができた。
- ・シュートにつなげるための動きを意識させて、パスやドリブル等のボール操作を毎時間実施することは、生徒が自分の課題を設定できることにつながった。その結果、単元を通して、生徒による形成的評価の意欲関心が高い数値となっており、活動に意欲的に取り組むことができたことが分かった。

(2) 個に応じた指導の充実

- ・達成感を味わうことができるように、段階的に練習する方法を指導し、学習カードを用いて自己の課題と向き合わせることができた。生徒による形成的評価の成果も数値からも、「わかった。」「できた。」という経験を積んでいることが分かる。そして、学習カードからも技能に関することを記述する生徒が多かった。
- ・段階的な練習と合わせて、相互評価を取り入れたことで、学び合いの活動にもつながった。課題を振り返る時間では、生徒は自己の技能の段階を確認し、チームとしての課題を記述する生徒もおり、毎時間、学習カードに記入することが自己の振り返りとなり、チームとしての意識が芽生えていることが生徒の様子から観察できた。
- ・支援が必要とする生徒に対する教師の働きかけが学習カードの課題から把握することができ、授業の中で、効果的に声かけすることができた。

教師からの支援（声掛け）

- ・1・2歩のステップを練習するときは、必ず声を出させてステップを踏ませる。
- ・右利きと左利きのステップに関しては、重点的に声を掛ける。

(3) 学習過程の工夫

- ・球技は、運動経験の違いにより、技能に顕著な差が現れやすい領域である。自己の技能を知り、課題に合わせた取り組みができる授業を展開する方法として、各時間の活動を「触れる。」「発見する。」「練習する。」「振り返る。」としたことは生徒に活動の見通しをもたせるために有効であった。
- ・運動に対する苦手意識のある生徒へ意欲をもたせるために、課題の克服に向けた活動を課題別に実施する時間を設定した。その結果、苦手意識のある生徒も、同じ課題を共有し

ているので、仲間の動きを見ながら、運動量が増やすことができた。

・空間に走り込むなどの動きなどをシュートにつなげる意識を高めるとともに、ルール・グルーピングの工夫し、チームとして効果的なシュートを考えることでチームの課題に対する意識も高まり、ゲームの様相に関することを楽しめるようになった。

(4) 各時間の展開例

初めてバスケットボールを経験する女子を対象とした学習過程の工夫として、①学習課題に触れる②課題を発見する、③課題を練習する、④課題を振り返るとした学習形態における各時間の学習活動の展開例を作成することができた。

ア ボール操作と空間に走り込む動きからセットシュートにつなげる動きを習得する。

(7) 学習課題に触れる：領域・種目の特性を知り、活動方法を考える。

学習の流れ	◎支援の工夫（指導上の留意点）	支援を必要とする生徒への手立て
オリエンテーション	◎カードを配布する。 ◎バスケットボールの特性や成り立ちの説明をする。	
パス・ドリブル等	◎二人一組を作らせる。 ◎相手と目を合わせながら行わせる。	【ハンドリングが上手くできない生徒に対して】 ・しっかり両手でボールを持つようにする。
セットシュートの説明	◎技能のポイントを伝える。 ①膝を曲げて体全体でボールを放つ。 ②手の平を外に向ける。 ③リングの上の白枠の中をねらう。	【シュートが上手くできない生徒に対して】 ・膝を曲げる。 ・ボールを当てたいところに指先に向ける。
シュート練習	◎4～5人でグループを作らせる。	
ピボット鬼ごっこ 10秒×4セット	◎二人一組を作らせる。 ◎ボールを触らせないようにさせる。 ◎5秒の説明をする。	【ピボットができない生徒に対して】 ・ボールと守りの間に自分の体が入るようにする。 ・スタンスを大きくする。

(イ) 自己の課題を発見する：技能確認表を活用して、課題を設定する。

学習の流れ	◎支援の工夫（指導上の留意点）	支援を必要とする生徒への手立て
パス・ドリブル等	◎四人一組を作らせる。 ◎相手と目を合わせながら行わせる。 ◎互いにアドバイスさせる。	【ハンドリングが上手くできない生徒に対して】 ・しっかり両手でボールを持つようにする。 ・ボールの位置を確認させる。
セットシュート練習	◎技能のポイントを確認する。 ①膝を曲げて体全体でボールを放つ。 ②手の平を外に向ける。 ③リングの上の白枠の中をねらう。 ◎四人一組（前時と同様のグループ）	【シュートが上手くできない生徒に対して】 ・膝を曲げる。 ・ボールを当てたいところに指先に向ける。 ・ジャンプをするだけで力を入れない。
20秒シュートの説明・練習	◎打った本数、入った本数、バックボードの小枠内に当たった本数、シュートの姿勢を確認させる。	【チェック方法が分からない生徒に対して】 ・一人一役だけをやるように声掛けをする。 ・①～③の技能ポイントを一つずつ確認させる。

ドリブルの説明	◎ポイントを伝える ①ヨーヨーの様にボールをつく。 ②手のひらでペチペチ叩かない。 ③ボールを見ない。	【ドリブルができない生徒に対して】 ・力強くボールをつく。 ・リズムよくつく。 ・軽く走らせる。
ドリブルの練習		
ドリブルに関する ルールの説明	☆ダブルドリブル ☆トラベリング	
ドリブル鬼ごっこ 30秒×2セット	◎二人一組を作らせる。 ・お互いにボールを追いかけさせる。 ・ダブルドリブルをしたら止まらせる。 ・ボールにタッチされたら交代させる。	

(ウ) 自己の課題を練習する：仲間に助言をもらい、工夫して練習する。

学習の流れ	◎支援の工夫（指導上の留意点）	支援を必要とする生徒への手立て
パス・ドリブル 等	◎相手と目を合わせながら行わせる。	【ハンドリングが上手くできない生徒に対して】 ・しっかり両手でボールを持つようにする。 ・ボールの位置を確認させる。
セットシュート 練習 (グループ)	◎自分の課題を確認する。 ①膝を曲げて体全体でボールを放つ。 ②手の平を外に向ける。 ③リングの上の白枠の中をねらう。	【シュートが上手くできない生徒に対して】 ・膝を曲げる。 ・ボールを当てたいところに指先に向ける。 ・ジャンプをするだけで力を入れない。
20秒シュート	◎打った本数、入った本数、バックボードの小枠内に当たった本数、シュートの姿勢を確認させる。	【チェック方法が分からない生徒に対して】 ・一人一役だけをやるように声掛けをする。 ・①～③の技能ポイントを一つずつ確認させる。
ピボットからパスをもらって 1対0	◎チームごとに分かれて、活動しない生徒はアドバイスさせる。 ◎ボールがもらえるところまで動き、キャッチボイスを出させる。 ◎守りをかわして、パスをさせる。	【パスが上手くもらえない生徒に対して】 ・守りの裏にいないようにする。 ・キャッチボイスを出すようにする。 ・その場で止まず、たくさん足を動かす。 ・ボールをもらう人はボールに寄らない。
ルールの説明	☆ジャンプボール ☆ヴァイオレーション	
ゲーム ・5対5	◎シュートをねらわせる。 ◎ルールを確認する（シュートが入ったら2点、リングに当たったら1点）。	【積極的に動かない生徒に対して】 ・ボールがもらえるところまで走る。 ・ボールをもらったらゴールを見る。

(エ) 課題を振り返る：課題を共有し、効果的な練習方法を考える。

学習の流れ	◎支援の工夫（指導上の留意点）	支援を必要とする生徒への手立て
パス・ドリブル 等	◎相手と目を合わせながら行わせる。 ◎動きを加えたパスを段階的に加える。	【ハンドリングが上手くできない生徒に対して】 ・しっかり両手でボールを持つようにする。 ・ボールの位置を確認させる。

セットシュート 練習 (課題別グループ)	◎自分の課題を確認する。 ①膝を曲げて体全体でボールを放つ。 ②手の平を外に向ける。 ③リングの上の白枠内の中をねらう。 ④少しずつ遠くから打つ。	【シュートが上手くできない生徒に対して】 ・膝を曲げる。 ・ボールを当てたいところに指先に向ける。 ・ジャンプをするだけで力を入れない。
20秒シュート	◎打った本数、入った本数、バックボードの小枠内に当たった本数、シュートの姿勢を確認させる。	【チェック方法が分からない生徒に対して】 ・一人一役だけをやるように声掛けをする。 ・①～③の技能ポイントを一つずつ確認させる。
パスから2対1 ☆マンツーマン ディフェンスの 説明	◎チームごとに分かれて行わせる。 ◎活動しない人はアドバイスさせる。 ◎ボールがもらえるところまで動き、キャッチボイスを出させる。 ◎パスをもらったならシュートかドリブルを選択させる。	【パスが上手くもらえない生徒に対して】 ・守りの裏（背後）にいないようにする。 ・キャッチボイスを出すようにする。 ・その場で止まず、たくさん足を動かす。 ・ボールをもらう人はボールに寄らない。
ゲーム ・5対5	◎シュートをねらわせる。 ◎チーム課題を発見できるようにする。 ◎ルールを確認する（シュートが入ったら2点、リングに当たったら1点）。	【積極的に動かない生徒に対して】 ・ボールをもらったならゴールを見る。 ・ドリブルができるならする。 ・シュートが打てるなら打つ。

イ ボール操作と空間に走り込む動きからレイアップシュートにつながる動きを習得する。

(7) 学習課題に触れる：新たな課題を経験し、練習方法を考える。

学習の流れ	◎支援の工夫（指導上の留意点）	支援を必要とする生徒への手立て
パス・ドリブル 等	◎四人 or 五人一組を作らせる。 ◎相手と目を合わせながら行わせる。 ◎動きながらパスをさせる。 ◎セットシュートを練習させる。	【ハンドリングが上手くできない生徒に対して】 ・しっかり両手でボールを持つようにする。 ・ボールの位置を確認させる。 ・
シュート練習 (グループ練習) ①2歩で ②ワンドリブルから ③ドリブルから	◎示範する。 ◎練習でのポイントを伝える。 ◎周りの友だちがリズムを言う。	【シュートが上手くできない生徒に対して】 ・膝を曲げる。 ・ボールを当てたいところに指先に向ける。 ・ジャンプをするだけで力を入れない。
ドリブルからの レイアップシュート	◎打った本数、入った本数、バックボードの小枠内に当たった本数、シュートの姿勢を確認させる。	【チェック方法が分からない生徒に対して】 ・一人一役だけをやるように声掛けをする。 ・技能のポイントを一つずつ確認させる。

パスから2対1	<ul style="list-style-type: none"> ◎チームごとに分かれて行わせる。 ◎活動しない人はアドバイスさせる。 ◎パスをしたらボールがもらえるところまで動き、キャッチボイスを出させる。 ◎ボールをもらう人はボールに寄らない。 	【パスが上手くもらえない生徒に対して】 <ul style="list-style-type: none"> ・素早く守りを振り切る。 ・キャッチボイスをするようにする。 ・たくさん足を動かす。 ・その場で止まらない。 ・パスをもらったらゴールを見る。
ゲーム ・3対2 (ハーフコート)	<ul style="list-style-type: none"> ◎シュートをねらわせる。 ◎身に付けた技能を活用させる。 ◎ルールを確認する(シュートが入ったら2点、リングに当たったら1点)。 	【積極的に動かない生徒に対して】 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをもらったらゴールを見る。 ・ドリブルができるならする。 ・シュートが打てるなら打つ。

(イ) 課題を発見する：技能確認表を活用して、課題を設定する。

学習の流れ	◎支援の工夫(指導上の留意点)	支援を必要とする生徒への手立て
パス・ドリブル等	<ul style="list-style-type: none"> ◎四人一組を作らせる。 ◎相手と目を合わせながら行わせる。 ◎お互いにアドバイスさせる。 	【ハンドリングが上手くできない生徒に対して】 <ul style="list-style-type: none"> ・しっかり両手でボールを持つようにする。 ・ボールの位置を確認させる。
シュート練習 ①2歩で ②ワンドリブルから ③ドリブルから	<ul style="list-style-type: none"> ◎自分の課題を確認させる。 ◎技能のポイントを確認する。 ◎周りの仲間にリズムを言わせる。 	【シュートが上手くできない生徒に対して】 <ul style="list-style-type: none"> ・一歩目の足を間違えないように確認させてから行わせる。 ・ゴールから目を離さない。 ・上にジャンプをする。
ドリブルからのレイアップシュート	◎打った本数、入った本数、バックボードの小枠内に当たった本数、シュートの姿勢を確認させる。	【チェック方法が分からない生徒に対して】 <ul style="list-style-type: none"> ・一人一役だけをやるように声掛けをする。 ・技能のポイントを一つずつ確認させる。
制限区域内のパスからの2対1	<ul style="list-style-type: none"> ◎チームごとに分かれて行わせる。 ◎守りが近ければドリブルさせる。 ◎守りが遠ければシュートさせる。 	【上手く攻められない生徒に対して】 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールに群がらない。 ・誰もいないところを見つける。 ・ボールをもらったらゴールを見る。
ゲーム ・3対2 (ハーフコート)	◎空いている空間でパスをもらえるようにさせる。	【積極的に動かない生徒に対して】 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをもらったらゴールを見る。 ・ドリブルができるならする。シュートが打てるなら打つ。状況を判断するようにする。

(ウ) 課題を練習する

学習の流れ	◎支援の工夫(指導上の留意点)	学習につまずいている生徒への手立て
パス・ドリブル等	<ul style="list-style-type: none"> ◎四人一組を作らせる。 ◎相手と目を合わせながら行わせる。 ◎お互いにアドバイスさせる。 	【ハンドリングが上手くできない生徒に対して】 <ul style="list-style-type: none"> ・しっかり両手でボールを持つようにする。 ・ボールの位置を確認させる。

シュート練習 ①2歩でシュート ②ワンドリブルから ③ドリブルから	◎自分の課題を確認する ◎周りの仲間にリズムを言わせる。 ◎入った本数や四角に当たった得点を記入する人を確認させる。	【シュートが上手くできない生徒に対して】 ・一歩目の足を間違えないように確認させてから行わせる。 ・ゴールから目を離さない。 ・ジャンプをする。
ドリブルからのレイアップシュート	◎チームごとに分かれて行わせる。 ◎守りが近ければドリブルさせる。 ◎守りが遠ければシュートさせる。	【チェック方法が分からない生徒に対して】 ・一人一役だけをやるように声掛けをする。技能のポイントを一つずつ確認させる。
制限区域内のパスから2対1ゲーム ・5対5	◎シュートをねらわせる。 ◎身に付けた技能を活用させる。 ◎チームの良いところ、改善点を探させる。	【上手く攻められない生徒に対して】 ・味方はボールをもらいにいく。 ・ボールに群がらない。 ・誰もいないところを見つける。 ・ボールをもらったらゴールを見る。 【積極的に動かない生徒に対して】 ・ボールをもらったらゴールを見る。 ・ドリブルをするか、シュートを打つか、状況を判断するようにする。

(エ) 課題を振り返る

学習の流れ	◎支援の工夫（指導上の留意点）	学習につまずいている生徒への手立て
パス・ドリブル等	◎四人一組を作らせる。 ◎相手と目を合わせながら行わせる。 ◎お互いにアドバイスさせる。	【ハンドリングが上手くできない生徒に対して】 ・しっかり両手でボールを持つようにする。 ・ボールの位置を確認させる。
シュート練習 ①2歩でシュート ②ワンドリブルから ③ドリブルから	◎課題を確認させる。 ◎周りの仲間にリズムを言わせる。 ◎入った本数や四角に当たった得点を記入する人を確認させる。	【シュートが上手くできない生徒に対して】 ・一歩目の足を間違えないように確認させてから行わせる。 ・ゴールから目を離さない。 ・ジャンプを意識する。
ドリブルからのレイアップシュート	◎チームごとに分かれて行う。 ◎守りが近ければドリブル ◎守りが遠ければシュート	【チェック方法が分からない生徒に対して】 ・一人一役だけをやるように声掛けをする。 ・技能のポイントを一つずつ確認させる。

制限区域でのパスからの2対1ゲーム ・5対5	◎シュートを狙う。 ◎今までやってきたことを生かす。 ◎チームの良いところ、改善点を探す。	【上手く攻められない生徒に対して】 ・味方はボールをもらいにいく。 ・ボールに群がらない。誰もいないところを見つける。 ・ボールをもらったらゴールを見る。 【積極的に動かない生徒に対して】 ・ボールをもらったらゴールを見る。 ・状況を判断して、空間に走り込むようにする。
---------------------------	---	---

5 今後の課題

(1) 指導内容の明確化

ゲーム的な要素を取り入れた活動で仲間と連携した動きにつながる指導内容を改善し、身に付けた技能を確認できる活動を工夫する必要がある。教師が指導する内容を明らかにして、声かけに必要な言葉や適切な示範などの支援の幅を広げ、活動を価値付けていくことが課題である。

(2) 個に応じた指導の充実

生徒が、学習カードを記入する時間の確保や記述する内容について、オリエンテーションの時間だけでなく毎時間のまとめで振り返らせることや、苦手意識のある生徒に、反復して同じ課題を練習する時間を十分に確保した学習活動が効果的である。

そして、自己評価・相互評価は生徒の意欲をかき立てると同時にマナー化しやすいため、教師の的確な指導が必要となる。

(3) 学習過程の工夫

課題に触れ、発見する過程では意欲的になれたが、課題を克服する過程（練習方法）では興味・関心を高める指導の改善が必要である。課題別練習に取り組むための準備として、確認の時間が必要であり、苦手意識のある生徒への効果的な支援として、ルールの工夫やグルーピングで十分な活動量が確保できるようにすることが重要となる。

平成24年度 教育研究員名簿

中学校・保健体育

地区	学校名	職名	氏名
墨田区	墨田区立両国中学校	教諭	折田 弘之
北区	北区立王子桜中学校	主任教諭	○野潟 祐子
荒川区	荒川区立第九中学校	主幹教諭	山口 優
練馬区	練馬区立上石神井中学校	教諭	島田 翠
八王子市	八王子市立第七中学校	教諭	◎安藤 文子
府中市	府中市立府中第二中学校	教諭	原添 さやか
東村山市	東村山市立東村山第一中学校	教諭	竹内 宇宣
東久留米市	東久留米市立下里中学校	主任教諭	大野 博史

◎ 世話人 ○ 副世話人

[担当] 東京都教育庁指導部指導企画課 指導主事 松岡 弘悟

平成24年度
教育研究員研究報告書

中学校・保健体育

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成24年度第243号〕

〔平成25年 3月〕

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号
電話番号 (03) 5320-6882
印刷会社 株式会社 イマイシ