

〈中学校保健体育部会〉

研究主題

「一人一人が球技の楽しさや喜びを味わう学習指導の工夫」

— チームづくりと個の役割の明確化を通して —

研究概要

今日、体力低下や運動に興味をもち活発に運動する者とそうでない者の二極化が課題となっており、体育においては子どもが運動の楽しさを味わうことができる学習が求められている。

本研究は、球技の授業における集団と個のかかわりを明確にし、すべての生徒が球技の楽しさや喜びを味わいながら、基礎・基本を身に付ける授業づくりを目指すものである。そのために、生徒一人一人の能力や適性を生かしたチームづくりや個に応じた学びを深めるためのチーム内の役割の明確化を図る有効な学習過程や教材の開発を行った。

I 研究の目的

保健体育科においては、各領域における適切な指導を通して、すべての生徒に「基礎・基本」を確実に身に付ける必要がある。本研究は、球技の特性を生かして集団と個とのかかわりを明確にすることにより、生徒一人一人の学習目標を明らかにし、仲間と共に集団で運動する楽しさや喜びを味わいながら、生徒に基礎・基本を身に付けさせる学習指導の方策を開発するものである。

II 研究の方法

1 基礎研究

先行研究や調査研究をもとに、「球技の特性の楽しさ」「体育分野の授業づくり」「チームづくりと個の役割」について明らかにし、主題に迫るための基礎とした。

2 主題に迫る手立ての検討

「チームづくりにおける指導の工夫」「個の学びにおける指導の工夫」の2つの点から、生徒が球技の特性の楽しさや喜びを味わう授業づくりのための手立てについて検討した。

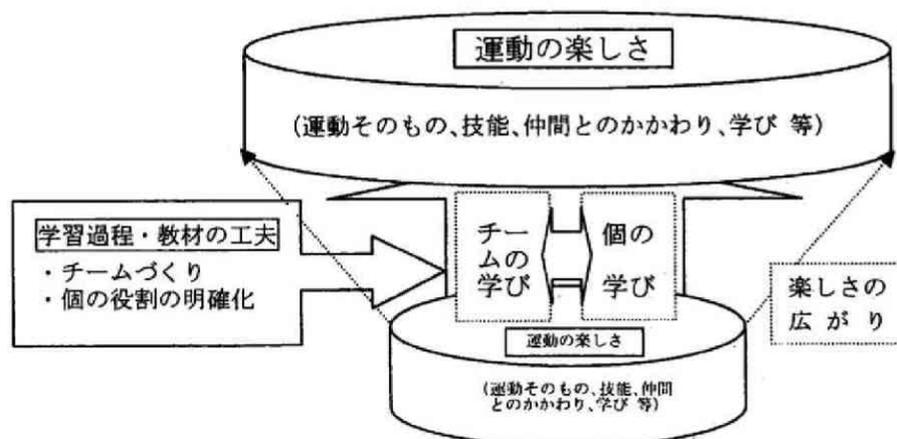
3 検証のための授業研究

バスケットボールを中心に、チームの学びと個の学びの視点から、3つの学習段階における生徒の技能や仲間とのかかわり等の生徒の意識の変容から手立ての有効性について検証を行った。

4 球技における授業のイメージ図

球技においては、技能の向上とともに、チームの凝集性が運動の楽しさの重要な要素である。

本研究では、右図のように、チームづくりや個の役割の明確化など「チームと個の学び」を深める学習過程及び教材の工夫により、生徒の感じる「運動の楽しさ」が上げられると考えた。



Ⅲ 研究の内容

1 基礎研究

(1) 球技の特性の楽しさ

一般的に、運動の特性は、機能的特性、構造的特性及び効果的特性の3つに分けて考えられている。また、楽しさの指向は発達段階や個の関心等によって異なると考えられている。

これらの特性を踏まえ、本研究においては、球技の特性の楽しさを「運動することそのものの楽しさ（機能的特性）」「技能の習得の楽しさ（構造的特性）」「仲間とのかかわりの楽しさ（効果的特性）」「学び方を学ぶ楽しさ（機能的特性・構造的特性・効果的特性）」の4つに分類し、各特性における生徒の楽しさや喜びを高める指導を行うこととした。

(2) 体育分野の授業づくり

中学校学習指導要領では、「生徒の能力適性、興味・関心等に応じること」「自らの運動の課題を自ら解決すること」が重要であるとしている。また、平成16年度東京都教育研究員研究での生徒の意識調査においても、生徒が望んでいる授業は「種目や内容の選択」「自己の能力等にあった課題の解決」「仲間とのかかわり」の3つの要素が重要であることを指摘している。

これらのことから、生徒の主体的に学ぶ力を培うことが重要であり、そのためには自己の能力や適性を知り、種目や内容を自ら選択する「選択制授業」と自己の課題を発見し解決の方法を自ら考え判断し解決を図る「課題解決型の学習」を基本において授業づくりを行うことが必要である。

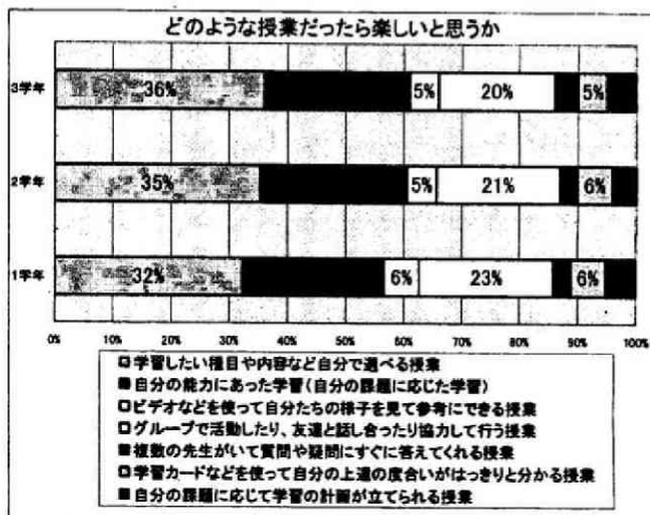
授業づくりを進める上では、中学校の3年間を見通して、生徒をどのように指導していくかという計画と実施及び評価を考えなければならない。

本研究では、球技における指導計画を右図のように、第1学年では特性に触れ基礎技能の向上と球技の楽しさを知る段階、第2学年では自己の能力や適性に応じて運動を選択し、チームづくりと個の役割の視点から、球技の特性により深く触れ楽しむ段階、第3学年では生徒の主体的な活動により、単元の計画や大会運営を行える段階と考えることとした。

(3) チームづくりと個の役割

ア チームの凝集性とチームづくり

運動心理学者のレヴィンは、運動集団の凝集性について、集団の構成員に作用する心理的な力は、構成メンバーの魅力など集団内に引きつける「内へ向かう力」と集団を阻害しよう



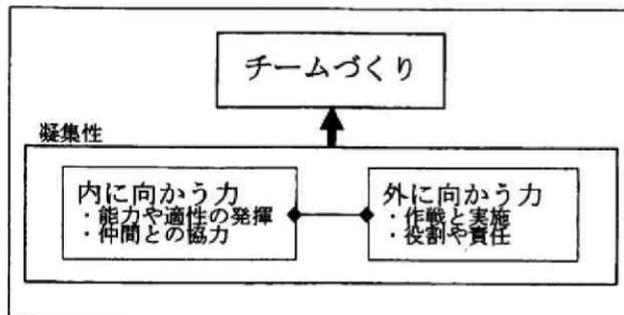
参考：「平成16年度東京都教育研究員研究報告書」

学年	形態	ねらい
第1学年	共通	特性に触れ、楽しさを味わう
		・基礎技能の定着 ・ゲームの工夫と運営の仕方
第2学年	選択制	チームづくりを中心に楽しむ
		・個を発揮したチームプレー ・対戦チームを意識した作戦
第3学年	選択制	主体的な学びを楽しむ
		・単元を通した練習計画 ・大会等の企画と実施

とする力に抵抗する「外に向かう力」があると述べている。

球技のチームにおける「内に向かう力」とは、仲間との信頼や協力を通して生徒一人一人に能力や適性を十分発揮しようと考えさせる力であり、「外に向かう力」とは、対戦チームに勝つ等のチーム目標の達成に向けた作戦づくりや個人の役割を自覚し責任を果たしていく力ととらえた。

チームづくりには、生徒の心身の特性を生かし、チーム内の学び合いを深め、対戦チームに対応した作戦等により、チームの凝集性を高める指導の工夫が必要である。



イ 球技における個の役割

チーム内における個の役割は、「技能にかかわる役割」と「チーム運営にかかわる役割」の2つに大別される。本研究では、中学生の発達段階では生徒が構造的特性を重視する傾向があることから、前者を中心に個の役割の明確化を進める必要があると考えた。

また、「中学校学習指導要領解説」（保健体育編）においては、バスケットボールの個人技能について、「攻防の仕方との関係を図りながら、ゲーム、集団技能を組み立てることができるようにする。」としている。

チームにおける個の役割としての個人技能については、チームの集団技能を成立・向上させるためのものに重点化した指導を行うことが重要である。

2 主題に迫る手立ての検討

(1) チームづくりにおける指導の工夫

ア チーム編成と役割の明確化の工夫

チーム編成は、これからチーム主体の授業を行っていく上で大変重要な要素である。教師は生徒一人一人の能力や適性を把握し、生徒がチーム内における役割分担を適切に行い責任を果たせるように指導する必要がある。

そのために、個の能力や特性を肯定的にとらえ、共通理解し、チーム内における個の役割の考え方を深める「特性チェックカード」（右表）を工夫し、活用することとした。

このことにより、生徒は自分や仲間の能力や適性を知り、その力を十分発揮できる作戦や練習計画を立てるとともに、練習やゲームにおける関心を深め、意欲の喚起にもつながると考えた。

バスケットボール 特性チェック						
1 ポジションの特徴						
ガード (G)	スピード、判断力、突破力、ボール運びが上手、司令塔					
フォワード (F)	スピード、外角からのシュート力がある、カットインプレーが上手					
センター (C)	リバウンドが上手、ポストプレーヤー					
2 体力・身体特性とポジションの適性						
50m走が得意である	ガード、フォワード					
立ち幅跳びが得意である	センター					
ハンドボール投げが得意である	ガード、センター					
身長が高い、ジャンプが得意である	センター					
3 メンバーとポジション (得意◎、やや得意○、得意でない△)						
	氏名	ポジション	50M走	立ち幅跳び	ハンドボール投げ	身長が寸
①	Cap					
②						
③						

イ 学習過程の工夫

チームづくりを有効に進めるために、学習段階を一人一人の能力や適性を生かす段階「学習Ⅰ」と対戦チームを意識した作戦によるゲームでの具体的な役割から個を発揮する段階「学習Ⅱ」に分け、発展的にチームづくりを行うこととした。

このことにより、生徒は各学習段階の学習内容が明確になり、チーム目標と個

の目標に応じた練習計画が立てられ、チームにおける学習活動も活性化すると考えた。

また、生徒が各段階における学習内容を十分身に付けるための学習カードを活用することで、チームづくりとともに、球技の特性にも深く触れて楽しむことができると考えた。

学習段階		時	主な学習内容
学習Ⅰ <small>個の能力や適性を生かしたチームづくり 〔内に向かう力中心〕</small>	学習Ⅰ-1 <small>個人技能中心</small>	1 4	・オリエンテーション① ・個人技能 ・補充的・発展的学習
	学習Ⅰ-2 <small>集団技能中心</small>	5 8	・オリエンテーション② ・集団技能 ・チームの特色づくり
学習Ⅱ <small>対戦チームに対応したチームづくり (対戦チーム分析と作戦) (外に向かう力中心)</small>		9 11	・オリエンテーション③ ・戦略・作戦 ・チームの高まり

ウ 対戦チーム分析表の活用

学習Ⅱにおけるねらいは、対戦チームの分析と作戦づくりである。そのためには、攻防の基礎知識と対戦チームの攻防の特徴をゲームを通して分析しておくことが大切である。

下図は、対戦チームの分析を行うための対戦チーム分析表である。ゲームの組み立て方やチームの特徴を知るなどの視点でゲームを観察・記録し、分析することは、中学校の発達段階において、有効な学習である。本分析表の活用は作戦を立てるだけでなく、チームの共通の学びを深めることとなり、チームの凝集性を高める重要な要素になると考えられる。

対戦チーム分析表 (組 班)			
スカウティング担当氏名 _____			
組 班のスカウティング内容			
オフェンス	速攻	<input type="checkbox"/> ワンマン速攻 <input type="checkbox"/> ツーメン速攻 <input type="checkbox"/> 速攻をしない	どのタイミングでだれが走るか
	ボールの運び	<input type="checkbox"/> パス中心 <input type="checkbox"/> ドリブル中心 <input type="checkbox"/> 特に決まっていない	だれがボール運びの中心となっているか
	ハーフコートオフェンス	<input type="checkbox"/> カットインプレイ <input type="checkbox"/> ポストプレイ <input type="checkbox"/> 特に決まっていない	だれが中心となって攻撃をしかけているか
	得点力の高い人		
ディフェンス	マンツーマン	<input type="checkbox"/> オールコート <input type="checkbox"/> ハーフコート <input type="checkbox"/> オ・ハーフ状況に応じて	ディフェンスは機能しているか 相手の弱点はどこか
	リバウンド力の高い人		

(2) 個の学びにおける指導の工夫

ア オリエンテーションの充実

生徒が主体的に学習を進めるためには、単元の始めに生徒が学習の意味や内容を十分理解しておくこと、自己の能力や適性を把握して自らの能力や資質の向上とチームへの貢献の見通しをもたせることが極めて重要である。

そのために、オリエンテーションを充実させる必要がある。このことにより、生徒が学び方を理解し、自己の課題や目標の明確化、課題解決方法の工夫、課題解決の実施、評価及び修正・発展のPDCAサイクルを効果的に行うことができる。

本研究においては、オリエンテーションを各学習段階に設け、単元の始めのオリエンテーションでは、「球技の理解」「チーム及び自分の課題の発見」「学習の進め方（考え方と学習段階Ⅰ-1を中心にする。）」「安全への配慮」「評価」等について行うこととした。

また、他の学習段階におけるオリエンテーションは、各学習段階の学習内容の確認及び具体的事例の紹介などを通し、生徒の学習活動の充実を図ることとした。

オリエンテーションの充実

【学習段階Ⅰ-1】

オリエンテーション① (35分)
 ・単元全体の学習の意味を理解し見直しをもつ
 ・学習段階におけるポイント
 ・カードの活用方法など

【学習段階Ⅰ-2】

オリエンテーション② (15分)
 ・学習段階におけるポイント
 ・カードの活用方法など

【学習段階Ⅱ】

オリエンテーション③ (15分)
 ・学習段階におけるポイント
 ・カードの活用方法など

イ 個に応じた技能の向上

個人技能について、ゲームや集団技能を組み立てることをねらいとし、生徒一人一人が個に応じた技能を習得できるようにチームシステムカードを作成し活用した。

本カードの活用により、生徒はチームの特徴を理解するとともに、チーム内における自分の役割を明確に自覚することができる。

このことにより、生徒は自分の目標を明確にし、ゲームに生きる技能に焦点化した練習計画をつくることができる。そして、ゲームにおけるチームの作戦と個の役割を理解した生徒は、授業にも関心や意欲が高まり、主体的に活動し、自ら技能を高める方法と楽しさを学ぶと考えた。

また、集団技能を踏まえた個人技能を向上するためには、集団技能の理解を深める必要がある。

そこで、すべての生徒が基本的な集団技能を理解できるように、各学習段階においてアドバイスシート（次ページ）を作成した。このことにより、生徒は練習している個人技能がどのようにチームに生かされるのかを理解するとともに、練習方法の工夫が広がり、技能向上

チームシステムカード①												
【第1時～第4時】												
2年 組氏名 _____		② 目標										
① メンバー		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">学習①</td> <td>チームづくり、個人技能の向上</td> </tr> <tr> <td colspan="2">チームの目標</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> <tr> <td colspan="2">個人の目標（技能）</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> </td> </tr> </table>	学習①	チームづくり、個人技能の向上	チームの目標				個人の目標（技能）			
学習①	チームづくり、個人技能の向上											
チームの目標												
個人の目標（技能）												
番	氏名	ポジション										
①	Cap											
②												
③												
④												
⑤												
⑥												
③ オフェンス												
		だれがどう動くか										
速攻	<input type="checkbox"/> ワンマン速攻 <input type="checkbox"/> ツーメン速攻											
ボール運び	<input type="checkbox"/> パス主体 <input type="checkbox"/> ドリブル主体											
攻撃法 (ハコトワイス)	<input type="checkbox"/> カットインプレイ <input type="checkbox"/> ポストプレイ											
④ ディフェンス												
		だれがだれをマークするのか										
<input type="checkbox"/> オールコート <input type="checkbox"/> ハーフコート												
⑤ 主な役割と目標												
月・日	役 割	役割に対する具体的目標										

のためのチーム内のかかわりが高まると考えた。

【アドバイスシートについて】

右図アドバイスシート②は、学習1-2で利用するためのものである。

アドバイスシートは、各学習段階ごとに作成し、学習内容に応じて、生徒が活用できるように、配慮することが大切である。

各段階のオリエンテーションを活用し、生徒の学習活動に十分生かすことを具体的に例をあげ助言する必要がある。

バスケットボール アドバイスシート②

1 オフェンス【速攻(ファーストブレイク)】
☆ディフェンスが準備する前にすばやく攻める。

パターン	特徴
リバウンドからの速攻	●リバウンドを取ったプレーヤーが、ノーマークでリングへ走っているプレーヤーにパスを出す。 ●ワンパス速攻ができなければ、ボール運びをするプレーヤーにパスを出す。
スティール、ミスボールからの速攻	●ノーマークでリングへ走っているプレーヤーにパスを出す。 ●ワンパス速攻ができなければ、ボール運びをするプレーヤーにパスを出す。
シュートを決められた後の速攻	●ゴール下にいるプレーヤーが、すぐにスローインする。ノーマークでリング方向へ走っているプレーヤーがいればパスを出す。 ●ワンパス速攻が出来なければ、ボール運びをするプレーヤーにパスを出す。

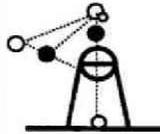
成功のポイント：ディフェンスからオフェンスへのきりかえを早くする。
練習のポイント：オフェンスに替わったらすぐに前方へパスを送り出すタイミングの練習をしよう。

【ハーフコートオフェンス】 ☆ディフェンスの陣形をくずして攻める

パターン	特徴	図
パスを使ったカットインプレー	●パスをした後、ディフェンスをフェイントで振り切ってカットインし、パスを受けてシュートする。 ●カットインには、ボールサイドカット(ボールに近いほう※右図)とブラインドサイドカット(ディフェンスの背中側)がある。	
パスの中継点となるポストプレー	●ポストへパスをした後、フェイントで振り切ってカットインし、ポストからパスを受けてシュートする。 ●ポストからパスを受けるパターンには、アウトサイド(外側でノーマークの位置※右図)とブラッシング(手渡し)がある。 ●ポストプレーヤーがシュートフェイクを使うとより効果的である。	

成功のポイント：すばやい動きやパス回しで、ノーマークとシュートチャンスをつくる。
練習のポイント：2対2や3対3で、カットインプレーやポストプレーを意識した練習をしよう。

2 ディフェンス【マンツーマンディフェンス】

パターン	特徴	図
オールコートマンツーマン	●1人ずつマークする相手を決めて、オールコートで1対1のプレッシャーをかけ、ミスを誘う。脚力のあるチームに向いている。	<p>【防御の基本的な位置】</p> <p>●ボールを持っているオフェンスに対しては、ボールとゴールを結ぶ直線上に立ち、ボールを持っていないオフェンスをマークするときは、そのオフェンスとボールマン、自分で左図三角形ができる位置に立つ。</p> 
ハーフコートマンツーマン	●1人ずつマークする相手を決めて、1対1でプレッシャーをかける。5人の力がそれぞれ相手と同じか、上回っているときに有効的である。	

成功のポイント：正しいポジショニングをすること、マークマンをきちんと守ること。
練習のポイント：チームで2対2や3対3に分かれ、ポジショニングの確認をしよう。

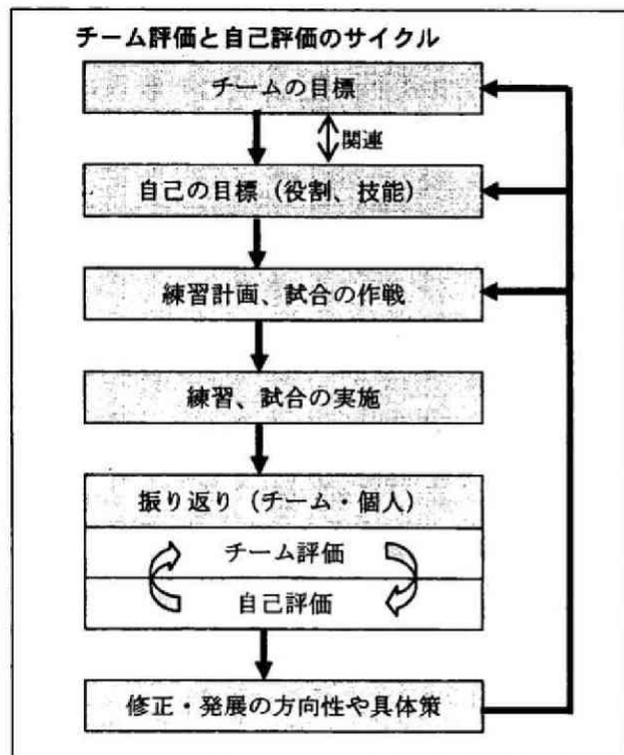
ウ チーム評価と自己評価の活用

学習者にとって自己評価は、学習意欲の喚起や課題・目標及び学習活動の修正・発展のために大変重要である。

生徒が自己評価を適切に行うためには、目標が具体的であり、かつその目標に応じた学習活動が行われることが大切である。

集団スポーツにおける個の目標とは、チームの目標から導き出されるものであり、その目標を合理的に達成するためには、チーム内での共通理解が大切である。

また、これらの自己評価は、単元全体だけで行われるものでなく、1時間の授業の中で、あるいは1つの練習やゲームの中で繰り返し行うものと考えた。また、相互評価として、他者からの評価や他者を評価す



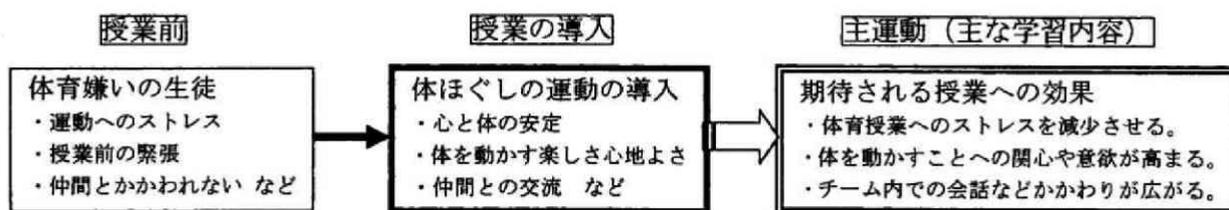
る過程で一層効果的に自己評価が行われると考えた。

エ 「体ほぐしの運動」の導入

授業における生徒の学びを効率的にするためには、生徒が心と身体をほぐし、学習の準備が十分整った状態にしておくことが重要である。

「体ほぐしの運動」を授業の始めに導入することにより、生徒は体を動かす心地よさを感じるとともに、チーム内の交流により仲間とのかかわりが広がる。このことにより、その日の学習内容を効果的に学び、生徒の主体的な学習活動に結びつくと考えた。

また、ボールに親しみながら自分の体に気付き、仲間とかかわりながら行うように、「体ほぐしの運動」をバスケットボールを意識した内容とすることにより、一層チームづくりや技能の向上に生かすよう配慮した。



3 実証のための授業研究

(1) 学習過程 「バスケットボール」（選択制授業「球技」）

第2学年選択制授業「球技」のバスケットボールを中心に実証授業を行った。

(2) 単元目標

- ・バスケットボールの特性に触れ、楽しさや喜びを味わいながら、練習やゲームを通して基礎的・基本的な技能を身に付けることができる。
- ・チームにおける自己の役割を自覚し、責任を果たしながら練習やゲームができる。
- ・対戦チームの特徴の分析や対戦チームに応じた作戦を立てるとともに、チームや自己の能力に適した課題をもって練習やゲームの仕方を工夫し、課題解決ができる。

(3) 評価規準

意欲・関心・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
・球技の楽しさや喜びを味わおうとする。 ・チームにおける自分の責任を自覚し、責任を果たそうとする。 ・ルールを守り、審判の判定や指示に従い勝敗を受け入れようとする。 ・環境の安全管理や危険なプレーなどをせず、健康・安全に留意しようとする。	・自分のチーム（自分）や対戦チーム（相手）の技能を把握し、それに応じた作戦を立てている。 ・チームや自己の課題を明らかにし、その課題の解決の仕方を選んでいる。 ・ゲームの結果等から、チームや自分の新たな課題を明らかにし、技能の向上に伴う新たな練習の仕方を選んでいる。 ・ゲームの結果等から、チームや自分の新たな課題を明らかにし、作戦を立てている。	・自分の技能を発揮してゲームができる。 ・チームや自己の能力に適した課題の練習やゲームを通して、集団技能や個人技能を高めることができる。 ・対戦チームに対応した作戦を立ててゲームができる。	・選択した種目の特性や学習の進め方、集団的な技術や個人的な技術の構造、合理的な練習の仕方、練習計画の立て方を知っている。 ・競技の運営やルール、審判の方法を知っている。

(4) 指導と評価の計画

段階	時	学習内容・学習活動	指導上の留意点・評価の観点	評価方法
学習Ⅰ-1 (個人技能)	1	①体ほぐしの運動 ②オリエンテーション ・学習の意義やねらい等の説明 ・学習Ⅰ-1の進め方 ・チーム編成(3チーム) ③チームミーティング ・ポジション、チームシステムの決定 ※進み具合により、練習を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらいや学習の方法を学習カード等を利用し具体的に説明する。 ・チームを能力や経験を踏まえて編成し、チーム内での役割と責任、学習の決まりを確認する。 ・各チームをまわりミーティングやカード記入状況から助言する。 (関)進んで学習に取り組もうとする。 (思)チームや自分に応じた目標設定や練習等の計画を立てている。 (知)バスケットボールの特性について理解している。 (知)学習の進め方を理解している。 ※チームのメンバーの特徴や個の役割を助言する。 ※カード等を利用し一人一人への助言を行う。 	(関、思、知) ・観察 ・学習ノート
	2	ねらい1 ・チームの目標達成のための集団技能を踏まえた個人技能の習得		
	3	①体ほぐしの運動 ②チーム練習 ○個人技能を高めるための練習 ・ドリブル、シュート、パス等 ・2対1、3対2		
	4	③ゲーム ・3チームリーグ戦 ④チームミーティング ・振り返り及び新たな目標の設定		
学習Ⅰ-2 (集団技能)	5	①オリエンテーション ・学習Ⅰ-2の進め方 ②チームミーティング ・集団技能を高めるための練習計画 ・ポジション、チームシステムの再考 ※進み具合により、練習や試合を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらいや学習の方法を学習カード等を利用し具体的に説明する。 ・グループを均等に編成し、グループ内での役割と責任、学習の決まりを確認する。 ・各チームをまわりミーティングやカード記入状況から助言する。 (関)進んで学習に取り組もうとする。 (思)チームや自分に応じた目標設定や練習等の計画を立てている。 (知)本学習段階の学習のねらいや進め方を理解している。 ・チームの特徴と集団技能についてアドバイスシートをもとに助言する。 ・安全で合理的な練習の工夫を助言する。 (関)チームでまとまり練習やゲームに取り組もうとしている。 (思)チームの課題解決に向けた工夫をしている。 (技)チームの作戦にあった集団技能ができる。 ※チーム内での教え合い・学び合いを支援する。 ※カード等を利用し一人一人への助言を行う。 	(関、思、知) ・観察 ・学習ノート
	6	ねらい2 ・チームの目標達成のための集団技能の習得		
	7	①体ほぐしの運動 ②チーム練習 ○集団技能を高めるための練習 ・3対2、セットプレー ・ディフェンスの確認など ③ゲーム ・3チームリーグ戦 ④チームミーティング ・振り返り及び新たな目標の設定		
学習Ⅱ (分析と作戦)	8	①オリエンテーション ・学習Ⅱの進め方 ・試合分析、作戦の立て方 ②体ほぐしの運動 ③短時間のゲーム、対戦チームの分析 ・3チームリーグ戦 ④チームミーティング ・作戦と役割の決定、目標の設定 ・作戦を実践するための練習計画	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらいや学習の方法を学習カード等を利用し具体的に説明する。 ・グループを均等に編成し、グループ内での役割と責任、学習の決まりを確認する。 ・各チームをまわりミーティングやカード記入状況から助言する。 (関)進んで学習に取り組もうとする。 (知)本学習段階の学習のねらいや進め方を理解している。 ※各チームのミーティングを観察し、一人一人の役割を具体的に確認するよう助言する。 ・対戦チームの攻め方や守り方を踏まえること、自チームの特徴を生かすことを具体的に助言する。 ・個人技能等の生かし方を助言する。 (関)チームでまとまりゲームに取り組もうとしている。 (技)基本的な技能をゲームで生かすことができる。 (思)チームや個人の課題の解決に向け考え、工夫している。 (知)バスケットボールの特性やルール、審判の方法を理解している。 ※チーム内で意見が出やすいようなミーティングを助言する。 ※カード等を利用し一人一人への助言を行う。 	(関、思、知) ・観察 ・学習ノート
	9	ねらい3 ・対戦チームに対応した作戦とゲームでの実践		
	10	①体ほぐしの運動 ②チームミーティング、チーム練習 ・作戦と役割の確認 ・作戦を実践するための練習 ③ゲーム、対戦チームの分析 ・3チームリーグ戦 ※試合中1分間のハーフタイムを設け、作戦の確認をする。 ※対戦チームの分析 ④チームミーティング ・振り返り及び新たな目標の設定 ・作戦の修正		
11				(関、思、知) ・観察 ・学習ノート (技) ・観察

(5) 展開 (第10時)

時間	学習内容・学習活動	指導と支援及び評価
導 入	①準備 ②あいさつ・健康観察・本時の説明 ③体ほぐしの運動	・事故防止のため、用具の安全確認をする。 ・本時の説明をする。 ・傷害予防のため、十分に準備運動をさせる。 (関)チームでまとまりゲームに取り組もうとしている。
展 開	①チームミーティング、練習 ・対戦チームに応じた作戦、個の役割を確認する。 ・作戦を実践できるように、練習に取り組む。 ②ゲーム及びゲーム分析 ・3チームリーグ戦(合同クラスは固定2リーグ) ・試合中1分間のハーフタイム (作戦の確認) ・審判(主審1名、副審1名、得点係1~2名) ・ゲーム分析(各チーム2名) (分析担当者が対戦チームの分析をする。)	・チームの作戦と個人の役割が明確になっているか確認し、支援する。 ・ねらいに応じた練習ができていないか観察し、支援する。 ・ゲームの運営を支援する。 ・対戦チームの攻め方や守り方を踏まえること、自チームの特徴を生かすことを具体的に支援する。 ・活動の安全を図る。 (関)チームでまとまりゲームに取り組もうとしている。 (技)基本的な技能をゲームで生かすことができる。 (思)チームや個人の課題の解決に向け考え、工夫している。 (知)バスケットボールの特性やルール、審判の方法を理解している。 ※チーム内で意見が出やすいようなミーティングを助言する。
ま と め	①チームミーティング ・チーム・個人目標の反省 ・ゲーム分析結果から、作戦の修正をする。 ②片付け ③あいさつ	・チームと個人の目標に対する反省をさせ、次時の目標を考えさせる。 ・本時のゲーム分析から、作戦の修正をさせる。 (思)振り返りから新たな課題や解決方法を考えている。 ※カードを利用し、一人一人の課題等を把握し、解決を図る支援を行う。

(6) 考察

下の表は、各学習段階における授業の様子について教師の観察を中心に生徒の発言や学習カードの記入を参考にしてまとめたものである。学習Ⅰ-1では、生徒はただバスケットボールをすることを楽しむ傾向がある。学習Ⅰ-2から学習Ⅱになると、生徒はチームの特徴や個の役割を意識し、チーム内で意見をたたかわせ、チームの凝集性を高めていることが分かる。

【教師による授業観察結果】

学習段階	学習Ⅰ-1	学習Ⅰ-2	学習Ⅱ
学習内容及び教師の指導等	○チーム特徴とチーム目標 ○個の役割 ○チーム内における個人技能の練習	○チーム目標の修正 ○個の役割の明確化と責任 ○個人技能を生かした集団技能の練習	○対戦チームを意識したチーム目標の修正や発展 ○目指すチーム像と個の目標 ○振り返りの生かし方
主な使用カード類	○特性チェックカード ○チーム評価と自己評価表 ○アドバイスシート① ○チームシステムカード①	○チーム評価と自己評価表 ○アドバイスシート② ○チームシステムカード②	○チーム評価と自己評価表 ○アドバイスシート③ ○チームシステムカード③ ○対戦チーム分析表
チームの活動状況	○各チームともリーダー役の生徒が目標、役割や練習を指示し元気がよい。 ○興味をもって役割を確認し練習している。 ○キャプテン中心で一人一人の意見が出ない。	○個人技能を集団技能として生かそうとしている。 ○目標を見直すなど、一人一人の発言が増える。 ○意見が合わなかったり、思ったプレーにならなかったりして悩む。	○対戦チームへの対応として具体的な役割を再確認する。 ○話し合いがスムーズになり、チームの目標と個の目標が明確になり、協力する姿勢が高まる。 ○チームの声や戦術など具体的に増える。
生徒の楽しさ意識 ○機能的特性 ○構造的特性 ○効果的特性 ◇学び方等	○機能的特性 ・8割がバスケットボールを楽しんでいる。 ・5割の生徒が思ったように動けず、めんどくささを感じていない。 ○構造的特性 ・シュートやパスの正確さを楽しんでいる生徒は少ない。 ○効果的特性 ・仲間と一緒にいることや仲良くできることに楽しさを感じている。 ◇チーム目標の大切さを理解した楽しさを感じる生徒がでてきた。	○機能的特性 ・8割がバスケットボールを楽しんでいる。 ・5割の生徒が思ったように動けないため楽しさを感じていない。 ○構造的特性 ・シュートやパスの正確さ等、個人技能の向上に楽しさを感じている。 ○効果的特性 ・かかわりの楽しさに、チームによる差や日による差が目立つ。 ◇チーム内で意見が合わず工夫した活動ができないチームがでてきた。	○機能的特性 ・9割がバスケットボールを楽しんでいる。 ・思いっきり動けたことに楽しさを感じている。(50%→70%) ○構造的特性 ・練習したプレーがゲームで出せた楽しさを感じている生徒が急増した。 ○効果的特性 ・チームで十分声を出して練習やゲームを楽しむ生徒が急増した。 ◇目標をもって活動することや工夫する楽しさを感じる生徒が急増した。

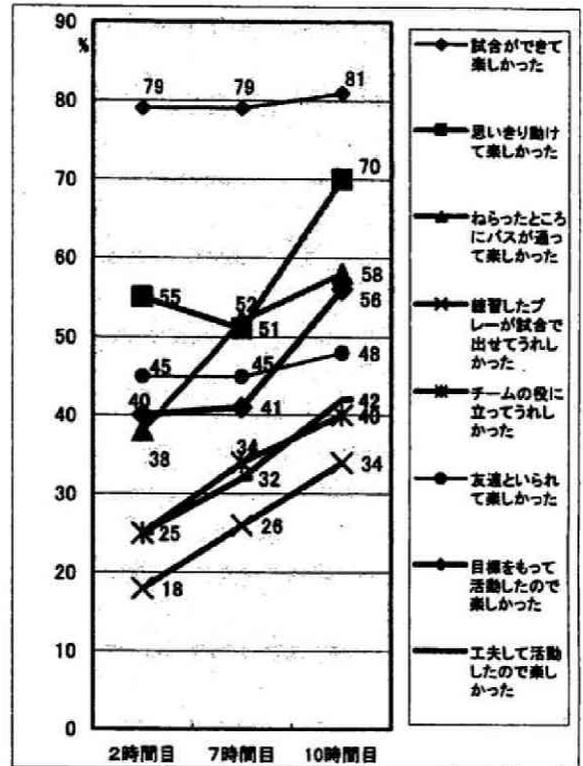
生徒の楽しさ意識の変容

右図は各学習段階における生徒の楽しさ意識を機能的特性、構造的特性、効果的特性及び学び方の視点から調査を行った結果である。

学習Ⅰ-1から学習Ⅰ-2では、目標の明確化や個人技能に楽しさを感じている生徒数の伸びが大きく、個の役割の明確化や技能の向上のための手立てが有効であったと考えられる。

また、学習Ⅱでは、「思いきり動けて楽しかった」と「目標をもって活動したので楽しかった」が大きく伸びた。対戦チームを意識し個の役割を一層明確にし、生徒が自らの目標を踏まえ自信をもって活動できるようになったからと考えられる。

単に、「試合ができた」「仲間といられた」という楽しさには大きな変化はなく、生徒は質の高いゲームやかかわりによってバスケットボールの楽しさを感じるようになったと考えられる。



IV 研究のまとめ

1 研究の成果

- (1) チームづくりには、運動能力や運動経験等の能力や適性を踏まえたチーム編成、生徒一人一人が自己や他者の能力や適性を肯定的にとらえること、目指すチーム像と個の役割の明確化が重要であり、特性チェックカード等の指導の工夫が必要であることが分かった。
- (2) 生徒一人一人の学びを深めチームの凝集性を高めるためには、個人技能と集団技能及び分析・作戦などの学習内容を重点化した学習段階の設定が有効であることが分かった。
- (3) 球技の指導においては、作戦を組み立てるための基本的な知識と対戦チームの特徴などの情報が必要であり、攻防の基本的な知識を示した「アドバイスシート」や分析の仕方が具体的に分かる「対戦チーム分析表」などの学習資料が有効であることが分かった。
- (4) 各学習段階にオリエンテーションを設けることは、生徒一人一人が学習内容や学習方法を十分理解し、生徒の有効な学習活動に結びつくことが分かった。また、個に応じた指導に生かすアドバイスシート等が有効であることが分かった。
- (5) 体ほぐしの運動を導入することは、生徒が体を動かすことの楽しさや人とのかかわりの楽しさを味わい、心と体の準備が整い、授業づくりに効果的であることが分かった。

2 今後の課題

- (1) チームと個の学び、学びの道筋、技能及び自己評価など多くの学習カードやシートを利用した。生徒が短時間で記入・活用できる有効な学習カードの工夫・改善が課題である。
- (2) 選択制授業に求められる補充的・発展的な学習にいたらなかった。球技におけるチームと個のかかわりを深めた学習の中での有効な補充的・発展的な学習の開発が課題である。
- (3) 単元全体を通した中での指導の手立てや工夫の有効性は確認することができた。しかし、各手立てや工夫における個々の効果等が的確に判断できる評価方法の開発が課題である。