

平成 24 年度 体育センター長期研修研究報告

状況に即した判断力を高める

バスケットボールの学習

— 「見る」・「選択する」・「実行する」の
流れをふまえた学習を通して—



神奈川県立体育センター 長期研究員
秦野市立西中学校 大熊 桃世

目次

第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	1
4	研究の仮説	2
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1	バスケットボールの学習について	4
2	状況判断について	6
3	ドリルゲーム・タスクゲーム・状況判断トレーニングについて	7
4	「わかる」・「できる」について	8
5	本研究における用語の定義について	8

第3章 検証授業

1	検証の方法	9
2	学習指導計画	10
3	授業の実際	19
4	検証授業の結果と考察	26
5	指導の工夫とその効果及び課題	52
6	授業全体を振り返って	55

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	59
2	今後の展望	60
3	最後に	60

<引用・参考文献>

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

状況に即した判断力を高めるバスケットボールの学習
－「見る」・「選択する」・「実行する」の流れをふまえた学習を通して－

2 主題設定の理由

今、変化の激しい現代社会の中で、子どもたちには自ら学び、自ら考え、主体的に判断・行動していく力が必要とされている。そのような中、学校体育の現場においても、積極的に運動を行う生徒とそうでない生徒の二極化への対応など、授業の内容や方法の工夫が必要とされ、多様な授業づくりが求められてきている。また、今年度より実施された学習指導要領では、従前の学習指導要領と比べ、指導内容が明確化されるとともに、学習指導要領解説の技能の例示に「守備者がいない位置で」「マークされていない味方」など具体的な状況が示されるようになり、今後は状況に即した中での技能の獲得が期待されてきている。

さて、バスケットボールは、生徒からの人気が高く、多くの学校で取り扱われている種目である。これまでの自分自身の授業を振り返ってみると、ゲームにおいては、得意な生徒が積極的に参加していた反面、苦手な生徒はコートの中でほとんどボールに触れられなかったり、あまり参加できなかつたりすることになりがちであった。その原因として、得意な生徒が状況判断をせず、個人技能だけで強引なプレイをしていたことや、苦手な生徒がボールを保持してもどのようなプレイをするかわからず、相手に簡単にボールを奪われるようなプレイをしていたことが考えられる。すなわち、両者ともに適切なプレイが何かを知ったり、ゲームの中で状況把握や、適切なプレイ選択をしたりすることができていなかったのではないだろうか。また、教師の指導面では、基礎的練習の後にドリルゲームやタスクゲームを行う学習過程で授業を行うことで、生徒に集団的スキルが身に付くと考え実践してきたが、実際にはその成果がメインゲームに反映されないことが多かった。これは、学習過程の中に状況をふまえた上での集団的スキルの学習が設定されていなかったからではないかと考える。

よって、今までの学習過程の中に、生徒が状況把握や適切なプレイ選択をすることができるような指導内容を組み入れ、それをタスクゲームで高めていくような学習過程に改善すれば、状況に即した判断力を高めることができ、得意な生徒も苦手な生徒も積極的に参加し、バスケットボールの楽しさを味わうことができるのではないかと考える。

そこで、本研究では、基礎的・基本的な知識及び技能の習得の後に、周囲を見て状況を把握し、適切なプレイ選択からプレイを実行する状況判断トレーニングを取り入れ、タスクゲームの中でその習得を図る学習過程を導入すれば、メインゲームでも同様のパフォーマンスが発揮できるようになるのではないかと考え、本主題を設定した。

3 研究の目的

バスケットボールの授業において、状況に即した判断力を高めるための、「見る」・「選択する」・「実行する」の流れに着目した学習過程の有効性を検証する。

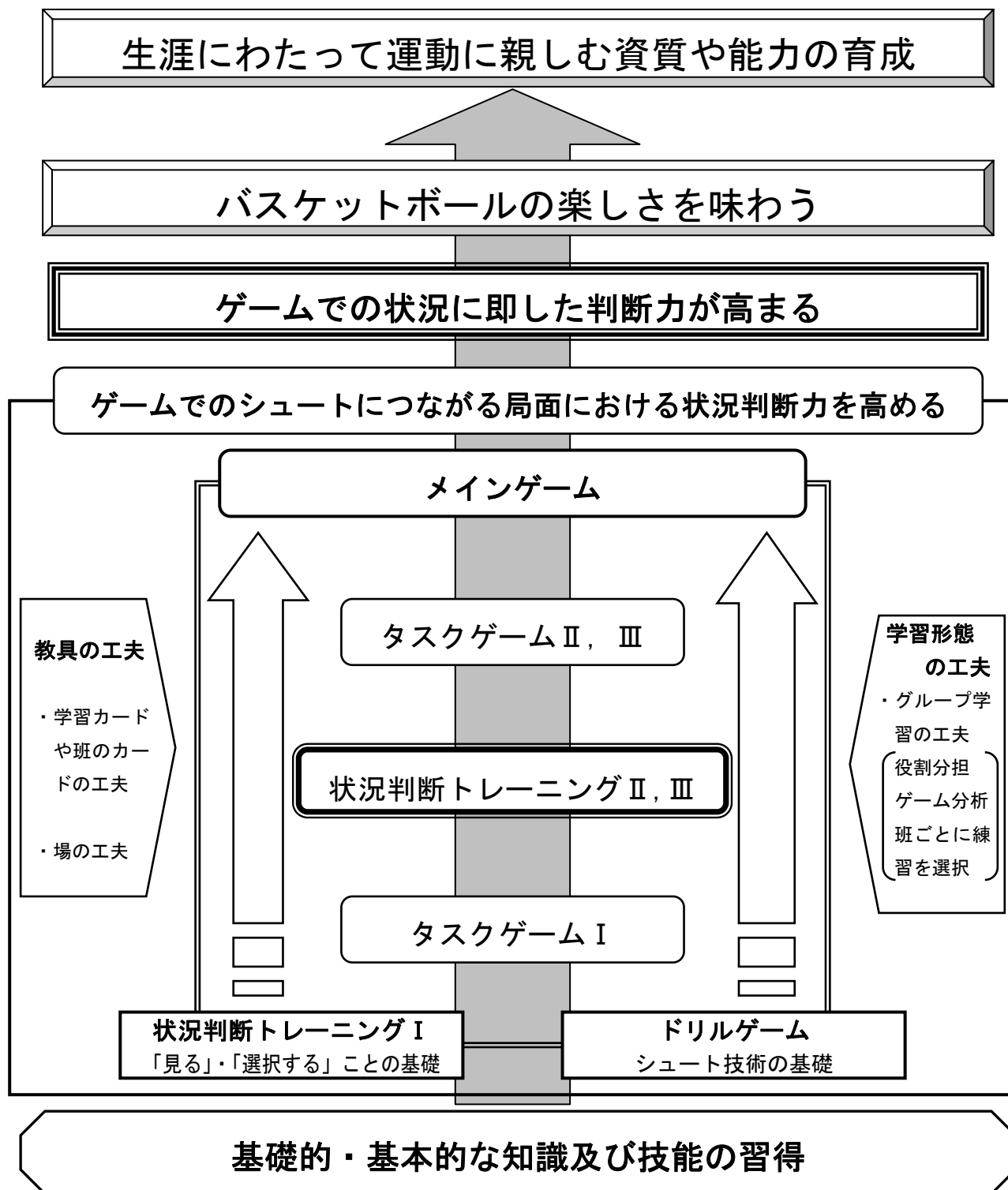
4 研究の仮説

バスケットボールの授業で周囲を見て、適切なプレイを選択し、実行する状況判断を身に付けるための学習過程を設定すれば、ゲームでのシュートにつながる局面における状況判断力が高まるであろう。

5 研究の内容と方法

- (1) 授業実践に先立ち、文献等により、理論研究を行う。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業を行い、仮説検証を中心に、授業を振り返る。
- (3) 理論研究及び授業実践とその振り返りを基に、研究のまとめを行う。

6 研究の構想図



<生徒の課題>

- ・基礎的・基本的練習を通して、身に付けたはずの技術がゲームの中であまり効果的に発揮されていない。
- ・バスケットボールの得意な生徒は、自分の技能だけに頼り、強引にプレイしようとしてしまう。
- ・バスケットボールの苦手な生徒は、どういふプレイをするのかわからない。

<教師の課題>

- ・基礎的・基本的な練習から段階的にゲームへつなげる学習過程で指導をしてきたが、練習の成果がゲームに反映できていないことが多い。
- ・状況把握や適切なプレイ選択をする指導内容に着目していなかった。

第2章 理論の研究

1 バスケットボールの学習について

(1) バスケットボールとは

バスケットボールは「相対する2チームが、コート内を走り回ってボールを奪い合い、ドリブル、パスなどでボールを進め、一定の時間内に相手ゴールにシュートして得点を競い合うスピード感あふれるスポーツ」¹⁾である。攻守が入り乱れる中でボールをゴールまで運ぶためには、基礎的・基本的な個人技能だけでなく、仲間とともに協力する集団的技能も重要となるスポーツといえる。

(2) 学習指導要領におけるバスケットボールの内容の比較について

平成20年3月に告示された中学校学習指導要領の保健体育の体育分野の第1学年及び第2学年の球技（ゴール型）の内容は表2-1のように記述されている。

表2-1 中学校学習指導要領 第2章 第7節保健体育 第2各分野の目標及び内容²⁾
〔体育分野 第1学年及び第2学年〕

2 内容
E 球技
(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。
ア ゴール型では、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。
(2) 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。
(3) 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

また、平成20年9月に発行された中学校学習指導要領解説保健体育編の体育分野の第1学年及び第2学年の球技の技能のゴール型に示されている内容は表2-2のとおりである。

表2-2 中学校学習指導要領解説保健体育編 第2章 第2節〔体育分野〕
2内容 E球技〔第1学年及び第2学年〕 1技能(1) ゴール型³⁾ (抜粋)

「ボール操作」とは、手や足などを使ってボールを操作し、シュートやパスをしたり、ボールをキープすることなどである。シュートは味方から受けたボールを得点をねらって相手ゴールに放つことである。パスは味方にボールをつなぐことである。キープはボールを相手に奪われないように保持することである。
指導に際しては、ボール操作は、相手や味方の動きをとらえることが重要となるため、周囲を見ながらプレイさせることが大切である。
<例示>
・ ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすること。
・ マークされていない味方にパスを出すこと。
・ 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと。
・ パスやドリブルなどでボールをキープすること。

「空間に走り込むなどの動き」とは、攻撃の際のボールを持たないときに得点をねらってゴール前の空いている場所に走り込む動きや、守備の際に、シュートやパスをされないように、ボールを持っている相手をマークする動きのことである。

<例示>

- ・ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。
- ・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。
- ・ボールを持っている相手をマークすること。

なお、平成11年9月に発行された従前の学習指導要領解説保健体育編の体育分野の球技の技能のバスケットボールに示されている内容は表2-3のとおりである。

**表2-3 中学校学習指導要領解説保健体育編 第2章 第2節〔体育分野〕
2内容 E球技 1技能(1)バスケットボール⁴⁾**

(1) バスケットボール

ア ゲーム

ゲームでは、集団的スキルや個人的スキルの程度に応じて、チームの人数、ゲームの時間、コート広さ、ルールの扱い等について工夫し、作戦を立ててゲームができるようにする。

したがって、今もっているスキルを活用してゲームを行い、集団的スキルや個人的スキルの高まりとの関連を図りながら、味方同士が協力し作戦を立てて相手チームに対応したゲームができるようにする。

ゲームの運営については、主審・副審の役割を理解して的確な動き方や公正な判定ができるようにするとともに、実際の場面に依ってゲームの組合せ、記録、計時などが円滑に行えるようにする。

イ 集団的スキル

集団的スキルについては、チームの一人一人の能力に応じて攻防の仕方を工夫し、ゲームに生かすことができるようにする。

<例示>

(ア) オフェンス

- ・速攻
- ・セットオフェンス（カットインプレー、ポストプレー、スクリーンプレー など）

(イ) ディフェンス

- ・マンツーマンディフェンス
- ・ゾーンディフェンス

ウ 個人的スキル

個人的スキルについては、攻防の仕方との関連を図りながら、ゲーム、集団的スキルを組み立てることができるようにする。

<例示>

- ・パスとキャッチ
- ・ドリブル
- ・シュート（セットシュート、ジャンプシュート、ランニングシュート、ドリブルシュート など）

学習指導要領解説における技能の内容を比べてみると、現行の学習指導要領解説の内容は、従前のものより具体的な状況が示されるようになった。従前の学習指導要領解説においては、身に付けるべき技能の内容は例示してあるが、それを使うべき場面については触れられていない。

これにより、シュートやパスといった単一の技術を身に付けるだけでなく、その技術を発揮するために自分や相手がどのような状況であるかを把握する、つまり周囲を「見る」ことができるようになることが必要であり、それらをふまえた状況に即した技能の獲得ができるような練習が必要となってきたと考える。

2 状況判断について

(1) 状況判断

鬼澤は状況判断とは「刻一刻と変化し続けるゲームの状況を把握すること、そして、その状況下において最も適切なプレイを決定すること」⁵⁾と述べている。中川はボールゲームにおける状況判断の重要性を指摘し、「状況判断」という用語には「①プレイする際の状況が如何にあるかを判断すること。②そのような状況把握に加え、目下の状況で何をすべきかを判断することである」⁶⁾の2つがあるとし、後者の意味の中には前者の意味が含まれており、一般的には後者の意味で用いるとしている。さらに、ボールゲームにおける状況判断は4つの重要な精神過程の連鎖を経ておこなわれているとし、「外的ゲーム状況を選択的に注意してから、ゲーム状況を認知、予測し、遂行するプレイに関して決定を下すこと」と定義することが可能である⁶⁾と述べている。機能の概略は図2-1のとおりである。

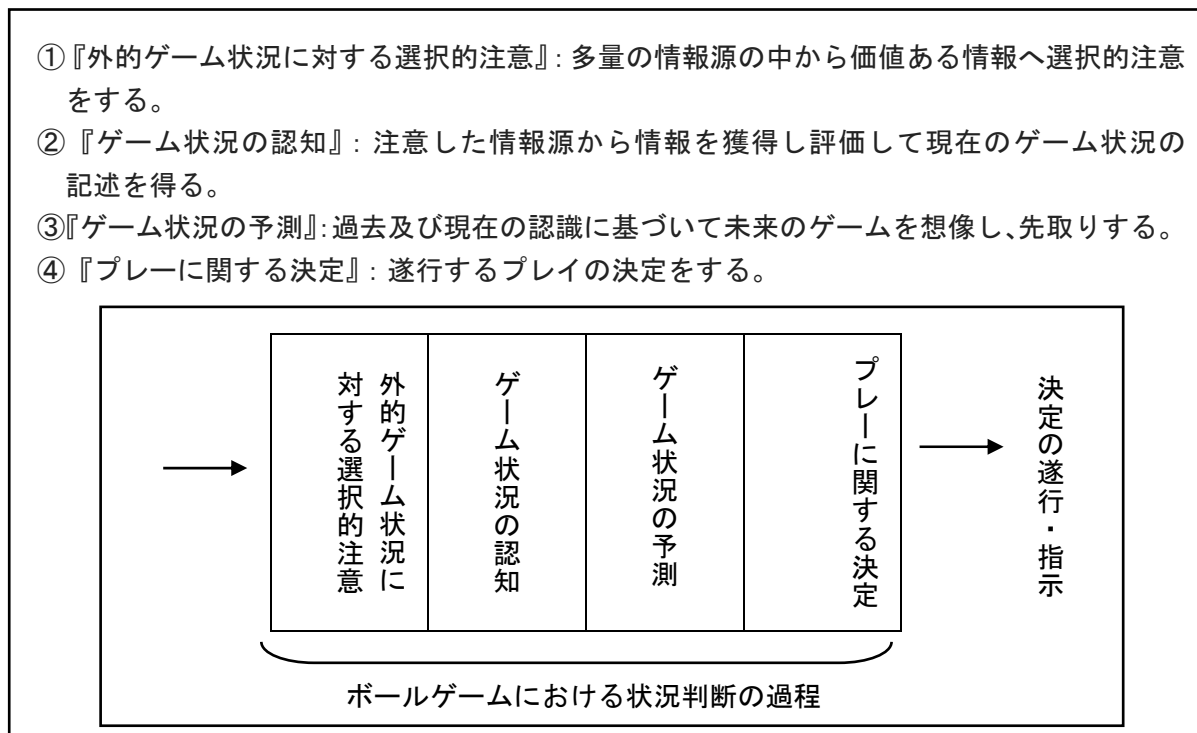


図2-1 ボールゲームにおける状況判断の過程に関する概念的モデル⁶⁾

このことから本研究では、「外的ゲーム状況に対する選択的注意」と「ゲーム状況の認知」をするために、「見る」ことで、ゲーム状況がどんな状況であるかを把握する。また、「プレイに関する決定」は「選択する」と関連し、適切なプレイ選択ができることとする。「決定の遂行」はプレイを「実行する」こととし、状況判断トレーニングの学習を通して生徒に身に付けさせていきたいと考える。よって、状況判断力を高めるために「見る」・「選択する」・「実行する」の流れに沿って学習を進めていく。なお、「ゲーム状況の予測」については、今回はシュートにつながる局面に限定されているため、予測されるプレイが限られることから今回は大きく取り扱わないこととする。また、鬼澤らはアウトナンバーゲームを取り入れたゲーム中の状況判断力の向上についての研究を行い、「アウトナンバーゲームを取り入れた学習をすることによって、ゲーム中の状況判断力は向上することが確認できた。」⁵⁾と述べている。そのため、本研究においてもタスクゲームでアウトナンバーゲームを取り入れた。

(2) 侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則

高橋は「ゲーム中に発揮されている効果的なパフォーマンスは、単に『技能』のみでなく、ゲームの状況に即した適切な状況判断に支えられている。この判断のよりどころが戦術である。戦術とは、特定のゲーム状況場面で直面する課題を解決するための原則であり、知識として抽出が可能である。」⁷⁾と述べている。

このことから、「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」(図2-2)に則ってプレイを選択することが、状況に即した適切な判断につながると考える。また、今回は単元の時間数が少ないこともあり、適切なプレイを選択すると、生徒が一番楽しいと感じているシュートにつながり、さらには得点や勝利に結び付く、シュートにつながる局面での状況判断に限定して学習を進めることとした。

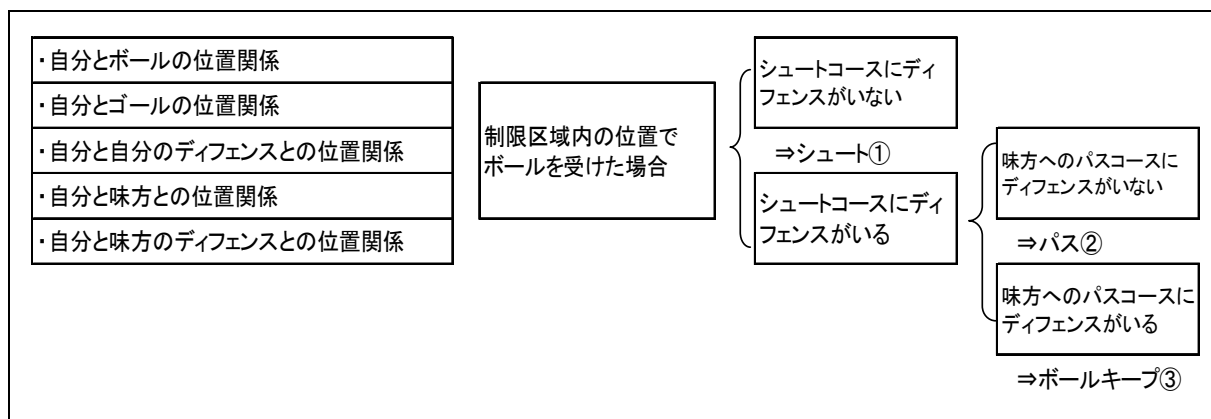


図2-2 侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則⁷⁾

3 ドリルゲーム・タスクゲーム・状況判断トレーニングについて

高橋らは「ドリルゲームは、本来ゲームではないが、練習内容をゲーム化したもの」⁸⁾と述べている。今回の単元では、単一の技術の向上をねらいとした記録達成のゲームとし、毎時間継続してシュートゲームを取り扱う。より実践に近づけた形で行うことで、ゲームにおいてシュート技術の向上をねらうとともに、班の記録を更新していく楽しさなども味わえるようにした。

タスクゲームについて、高橋らは「タスクゲーム作りの基本原則は、①そのゲームで習得させたい技術的・戦術的課題が明確であること、②課題に応じて人数のミニ化を図ること、③本来のゲームの特性を失わないこと」⁸⁾と述べ、グリフィンは「ゲームのルールを変えることによって、プレーヤーが『この状況の中で成功させるためには何を行わなければならないか』という問題に取り組まざるを得ないような、プレイ条件を浮き立たせることができる。」⁹⁾と述べている。

このことから、本研究ではドリルゲームは基礎的技術の習得のために、毎時間継続して取り扱うこととした。また、周囲を見て、適切なプレイを選択し、実行するための状況判断トレーニングを取り入れ、徐々にゲームに近づけた技能が身に付くように指導を進めることとした。さらに、状況判断がしやすくなるような条件付けやルールの工夫を行ったタスクゲームにつなげていくことで、状況判断トレーニングを通して身に付けた判断力が、メインゲームにおいても技能として発揮されるようになるのではないかと考えた。

4 「わかる」・「できる」について

岡出は「『できる』ためには『わかる』ことが必要であり、両者を切り離すこと自体に問題がある。わからないと『できる』ようにはならない。しかし、わかったからといってすぐに『できる』ようにはならない。わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要になる。また実際に試すことを通して、わかった内容の理解も一層深まっていく。したがって、実際に授業を行う際には『わかる』ことを『できる』ことに結び付けていく配慮が必要になる」⁸⁾と述べている。

本研究においては、プレイ選択の原則を理解することが「わかる」こととし、実際にゲームの中でその原則に則ったプレイをすることが「できる」こととした。また、「わかる」から「できる』につなげるために状況判断トレーニングを行い、「試す」ことで、ゲームでも適切な状況判断ができるようになることを目指すこととした。

5 本研究における用語の定義について

(1) 技術・技能

「技術」とは、運動の課題を合理的に解決し、運動の達成を左右するからだの具体的な動かし方ないし運動のしかたのことである。¹⁰⁾つまり、パス、シュート、ドリブルなど、周りの状況との関連がなされずに行えるものを指す。

「技能」とは、練習やトレーニングを積んだ結果として、技術が自分のものとして身についた状態、あるいは、その技術を用いて運動が実施でき遂行できる能力とされる。¹⁰⁾よって、ゲーム中における攻防や、適切なプレイの選択・実行、判断する力などを指す。

(2) 状況に即した判断

状況に即した判断とは、様々な状況下において、最も適切なプレイを行うことを指す。

(3) 状況判断

状況判断とは、ある状況下において、周囲を見て、適切なプレイを選択し、実行することを指す。本研究では、その「状況」をシュートにつながる局面とした。

(4) 状況判断トレーニング

シュートにつながる局面において、周囲を見て、適切なプレイ選択をし、実行するパフォーマンスを身に付けるための練習とした。

(5) 状況判断力

状況判断トレーニング及びメインゲームにおける、シュートにつながる局面において、周囲を見て、適切なプレイ選択をし、実行する能力を指す。

第3章 検証授業

1 検証の方法

(1) 研究の仮説

バスケットボールの授業で周囲を見て、適切なプレイを選択し、実行する状況判断を身に付けるための学習過程を設定すれば、ゲームでのシュートにつながる局面における状況判断力が高まるであろう。

(2) 期間

平成24年10月1日(月)～10月24日(水)

(3) 場所

秦野市立西中学校 体育館

(4) 対象

第2学年2組(38名)、3組(37名)、6組(39名)

(5) 単元名

球技 ゴール型「バスケットボール」

(6) 主なデータ収集の方法

ア 実態調査と分析(予備アンケートや事前・事後アンケート等)

(ア) 予備アンケート 7月3日(火)実施

(イ) 事前アンケート 9月21日(金)実施

(ウ) 事後アンケート 11月16日(金)実施

イ 学習カード、班のカード

ウ VTR

(7) 分析の視点と方法

表3-1 分析の視点

分析の視点	具体的な分析の観点と方法
(1) シュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたか	<p>ア 「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」に則ってシュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたか</p> <p>(ア) 学習カードの分析</p> <p>(イ) 事後アンケートの分析</p>
(2) 状況判断トレーニングにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができたか	<p>ア 相手の動きを見ることができたか</p> <p>(ア) 班のカードの分析</p> <p>(イ) 学習カードの分析、記述</p> <p>(ウ) VTRの分析</p> <p>イ 適切なプレイを選択することができたか</p> <p>(ア) 班のカードの分析</p> <p>(イ) 学習カードの分析、記述</p> <p>ウ 選択したプレイを実行することができたか</p> <p>(ア) 班のカードの分析</p> <p>(イ) 学習カードの分析</p> <p>(ウ) VTRの分析</p>
(3) メインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができたか	<p>ア 相手や味方、ゴールなどを見ることができたか</p> <p>(ア) 学習カードの分析、記述</p> <p>(イ) 事前・事後アンケートの分析</p> <p>イ 適切なプレイを選択することができたか</p> <p>(ア) 学習カードの分析、記述</p> <p>(イ) VTRの分析</p> <p>(ウ) 事後アンケートの分析</p> <p>ウ 選択したプレイを実行することができたか</p> <p>(ア) 学習カードの分析</p> <p>(イ) VTRの分析</p> <p>(ウ) 事後アンケートの分析</p>

2 学習指導計画

(1) 単元の目標 (第1学年及び第2学年の第2学年分)

* () は第1学年で取り上げた内容

ア 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。

・ゴール型では、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。

イ (球技に積極的に取り組むとともに、) フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする(こと)や、健康・安全に気を配ることができるようにする。

ウ (球技の特性や成り立ち)、技術の名称や行い方、(関連して高まる体力)などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

(2) 評価規準

ア 内容のまとめりごとの評価規準

運動への 関心・意欲・態度	運動についての 思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
球技の楽しさや喜びを味わうことができるよう、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとする事などや、健康・安全に留意して、学習に積極的に取り組もうとしている。	球技を豊かに実践するための学習課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。	球技の特性に応じて、ゲームを展開するための基本的な技能や仲間と連携した動きを身に付けている。	球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力、試合の行い方を理解している。

イ 単元の評価規準 (●：第2学年の評価規準、・：第1学年の評価規準)

運動への 関心・意欲・態度	運動についての 思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> ・球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ●フェアなプレイを守ろうとしている。 ●分担した役割を果たそうとしている。 ●作戦などについての話合いに参加しようとしている。 ・仲間の学習を援助しようとしている。 ●健康・安全に留意している。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ボール操作やボールを持たないときの動きなどの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。 ●自己やチームの課題を見付けている。 ●提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ・仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けている。 ・学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめている。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ゴール型では、ゴール前での攻防を展開するためのボール操作と空間に走り込むなどの動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・球技の特性や成り立ちについて、学習した具体例を挙げている。 ●技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 ・球技に関連して高まる体力について、学習した具体例を挙げている。 ●試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

ウ 指導内容及び学習活動に即した評価規準(第2学年球技:ゴール型「バスケットボール」)

運動への 関心・意欲・態度	運動についての 思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
<p>指導内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バスケットボール独自の楽しさや安全性、公平性が確保されること。 ・お互いを尊重する気持ちが強くなること。 <p>評価規準↓</p> <p>①フェアなプレイを守ろうとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習やゲームを円滑に進めること。 ・責任感を育てること。 <p>↓</p> <p>②分担した役割を果たそうとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間や自分の考えを伝え合うことが大切であること。 <p>↓</p> <p>③作戦などについての話し合いに参加しようとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体調に異常を感じたら運動を中止すること。 ・起きやすい怪我の事例など。 <p>↓</p> <p>④健康・安全に留意している。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイ選択の原則に則り、適切なプレイを選択すること。 <p>↓</p> <p>①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・班のカードへの記録や学習カードでの振り返り。 <p>↓</p> <p>②自己やチームの課題を見付けている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュート系、パス系、ドリブル系、サポート系などの練習を提示。 <p>↓</p> <p>③提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・シュート場面で周りを見ることで相手や味方の動きをとらえプレイすること。 <p>↓</p> <p>①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをしようとすることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・得点をねらって、ゴール前の空いている場所に走り込むこと。 <p>↓</p> <p>②ボールとゴールが同時に見える場所に立つことができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイ選択の原則 ・見て、適切なプレイを選択し、実行すること。 <p>↓</p> <p>①技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡易な試合におけるルール。 ・審判の行い方には、ゲームの開始方法、反則、得点の方法などがあること。 <p>↓</p> <p>②試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。</p>

(3) 指導と評価の計画 (7時間)

	時	ねらい・学習活動	関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	知識 理解	評価 方法
はじめ		<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習の進め方と授業の約束事の確認しよう。 ○基本的なボール操作を復習しよう。 					
	1	<p>1 オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前年度の学習内容を確認する。 ・役割分担決め、授業の進め方、学習カードの記入などについて、理解する。 <p>2 ためしのゲーム</p>					
	2	<p>3 基本的なボール操作の復習・ボール慣れ</p> <p>4 ドリルゲーム「班対抗1分間パス&シュート」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュート場面におけるドリルゲームを毎時間行い、基本技術の向上を図る。 					
なか		<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○状況に即した判断を知り、シュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 ○やさしいゲームの中で、シュートにつながる局面での状況判断ができる。 					
		<p>1 状況判断トレーニングⅠ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1対1のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 					観察
	3	<p>2 タスクゲームⅠ「シュートエリア設定ゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートにつながる局面で、周りを見てプレイする重要性を知る。 				①	学習 カード
	4	<p>3 状況判断トレーニングⅡ (2対1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2対1のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 <p>4 状況判断トレーニングⅢ (3対2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対2のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 	②	①			VTR 分析
	5	<p>5 タスクゲームⅡ「ハーフコート 3対2」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートエリアのないアウトナンバーゲームでの状況判断を行えるようにする。 <p>6 タスクゲームⅢ「4対4 (フロントコート4対3)」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃時のみ優位となるゲームでの状況判断を行えるようにする。 	③	②		②	
	6	<p>7 タスクゲームⅢ「4対4 (フロントコート4対3)」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃時のみ優位となるゲームでの状況判断を行えるようにする。 <p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○自分の班の課題を知ることができ、それに応じた練習方法を選択できる。 ○メインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができる。 	④	③	②		
			<p>1 班別課題選択学習</p>				
まとめ	7	<p>2 メインゲーム「班対抗リーグ戦」</p>	①		①		

(4) 単元計画 (52分×7時間)

	5	10	15	20	25	30	35	40	45	52
1時間目	オリエンテーション 役割分担決め 授業の流れの確認			準備運動	ためしのゲーム 4対4 ゲーム観察記録の記入					
2時間目	基礎・基本の復習 ドリブル ボールハンドリング など			ドリルゲーム 班対抗 1分間パス&シュート 説明・実践		状況判断トレーニングⅠ ドリブル&シュート 説明・実践				
3時間目	ドリルゲーム 状況判断トレーニングⅠ			タスクゲームⅠ シュートエリア設定ゲーム ハーフコート3対2						
4時間目	ドリルゲーム 状況判断 トレーニングⅠ			状況判断トレーニングⅡ 2対1		状況判断トレーニングⅢ 3対2				
5時間目	ドリルゲーム 状況判断 トレーニングⅡ			タスクゲームⅡ ハーフコート3対2		タスクゲームⅢ 4対4 (フロントコート4対3)				
6時間目	ドリルゲーム 状況判断 トレーニングⅠ			タスクゲームⅢ 4対4 (フロントコート4対3)		班別課題選択学習				
7時間目	ドリルゲーム 状況判断 トレーニングⅠ			メインゲーム 班対抗リーグ戦 4対4						

整理運動

片付け

学習の振り返り

次回の学習の確認

(実際の授業内容に合わせ、変更したもの)

(5) 指導の工夫について

ア 学習資料について

(ア) 学習カード

本時の学習の内容を確認し、自分の課題を立てたり、授業の振り返りを行ったりするためのカードである。また、授業を通して知識として身に付けさせたい内容や、個人の考えなどを記入する箇所もあり、授業を終えても活用できるようなものとした。

(イ) 班のカード

班で行うドリルゲームの記録や、状況判断トレーニングにおける各個人の記録、ゲーム観察記録を記入するためのカードである。ゲームにおけるチームの課題やドリルゲームや状況判断トレーニングにおける個人の課題を明らかにし、授業で活用できるものとした。

イ 掲示物・視聴覚教材について

生徒が活動にスムーズに取り組めるよう、導入段階においてパワーポイントを使用した説明を行った。また、説明だけでなく視覚に訴える手立てとして移動式黒板を使用し、重要な箇所については板書をしたり、掲示物を張ったりしながら説明を行った。

ウ 班編成について

今回のバスケットボールでは、状況に即した判断力を高めることがねらいであり、班により技量の差がつきすぎてしまうと、試合の中でボールに触れる機会自体が奪われてしまうと考えた。そこで、出来る限り技量の偏りをなくすため、予備アンケートにおいてバスケットボールの経験者や運動部活動所属者を把握し、教師側がそれらを考慮して男女別に班を編成した。

また、練習やゲームを円滑に進めるために、班の中で「キャプテン」「副キャプテン」「用具」「記録」「応援」の役割を持ち、授業に取り組んだ。

エ 状況判断トレーニングについて

状況判断トレーニングとは、「シュートにつながる局面において、周囲を見て、適切なプレイを選択し、実行するパフォーマンスを身に付けるための練習」のことである。ゲームと異なり、一つのプレイごとに取り出して考えられることで、そのプレイが適切だったか個人の振り返りができる。今回は、活動後に班のカードに記入することで振り返りを行った。

(ア) 状況判断トレーニング I

1対1のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。

○ 守備者 ● 攻撃者 ○ ゴール → 人の動き - -> ボールの動き

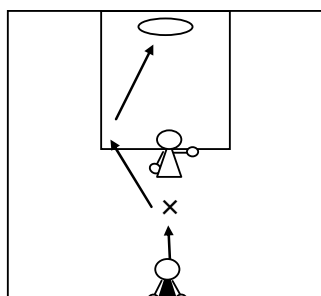


図 3-1

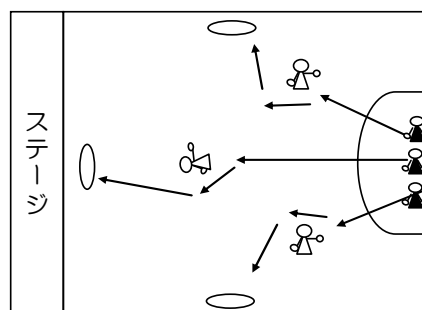


図 3-2

【攻撃側】






1. ボールをドリブルしながら、守備の前に行く。
2. 守備者が左右どちらかの方向に手を挙げるので、挙げられていない方から守備者を抜く。
 ※小走り程度の速さでかまわないが、慣れてきたら徐々にスピードを上げる。
 ※できる生徒は守備者を抜くときに、守備者から遠い方の手でドリブルをする。

【守備側】

1. 攻撃者が×マーク（守備者の1m前）まで来たら、左右どちらかの手を水平まで挙げる。
 ※手を挙げるタイミングが早すぎたり遅すぎたりしないようにする。
 ※足を動かしたり、ボールを取りには行かないこと。

(イ) 状況判断トレーニングⅡ

2対1のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。

 守備者
  攻撃者
  ゴール
  人の動き
  ボールの動き

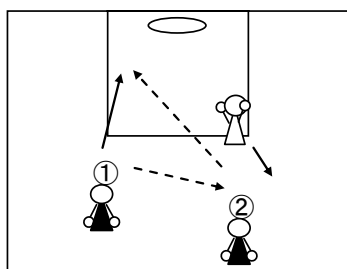


図 3-3

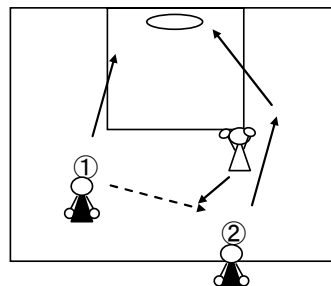


図 3-4

【攻撃側】






1. ①は②にパスを出す。
2. 守備者が左右どちらかのコースをふさぐので、動きに合わせてパスかドリブルかプレイを選択する。
3. 右側（ドリブルするコース）をふさがれたら、①にパスを出す。**(図 3-3)**
4. 左側（パスコース）をふさがれたら、ドリブルで抜き、シュートをする。**(図 3-4)**
 ※①はパスを出したら、自分にボールが戻ってきてもいいようにゴール前に走り込んでおくこと。
 ※できる生徒はボールを受け取ってから次のプレイを早く行うようにする。

【守備側】

1. ②にボールが渡ったら、左右どちらかのコースをふさぐ。
 ※動けるのは一歩のみ。コースはふさぐが、ボールを取りには行かないこと。

(ウ) 状況判断トレーニングⅢ

3対2のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。

 守備者
  攻撃者
  ゴール
  人の動き
  ボールの動き

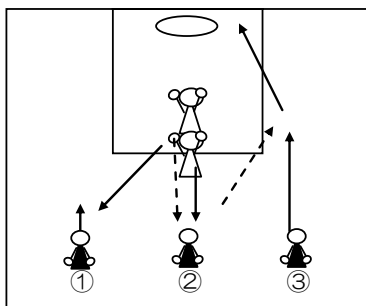


図 3-5

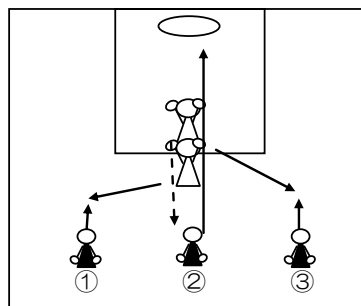


図 3-6

【攻撃側】

1. 守備者（後ろの人）は②にパスを出す。
2. 守備者が①～③の誰かに対し守備をするので、②は①または③のパスコースがふさがれていなければ、パスを出す。（図3-5）
3. ①または③のパスコースがふさがれたら、自分でドリブルをし、シュートをする。

（図3-6）

※①と③は、自分にボールがきてもいいようにゴール前に走り込んでおくこと。

（味方や相手を見ることも大事）

※できる生徒はボールを受け取ってから次のプレイを早く行うようにすること。

【守備側】

1. ②にボールが渡ったら、3人のうち、1人ずつ守備につくこと。

※コースはふさがぐが、ボールを取りにはいかないこと。

オ コート・人数について

コートは男女別で同時にゲームを行うため、体育館を半分に分け、コートを2面作成した。大きさはバレーボールコートに近く、正規のものより大分狭い。状況判断を行うためにもボールに触れる機会をなるべく多く持たせたいと考え、メインゲームにおいても1チームの人数は4人とした。また、状況判断トレーニングⅠやドリルゲームにおいてはオールコート用のゴールも合わせ、6つのゴールを同時に使用した。

カ ゲームについて

（ア）ためしのゲーム

ねらい

- ・昨年学んだことをゲームで生かせるようにする。
- ・1年振りのため、まずはバスケットボールに慣れる。
- ・ゲームを行うことで、自分の課題やチームの課題に気付かせる。

学習の進め方

- ・単元の最後に行うメインゲームと同じ人数で行うゲームである。
- ・ゲーム観察記録の記入の仕方を学ぶ。

指導のポイント

- ・基本的なボール操作の復習とともに、けがに注意させる。
- ・ゲーム観察記録を記入させ、試合をするだけでなく、試合を見ることの大切さを伝える。

（イ）ドリルゲーム

a 班対抗1分間パス&シュート

ねらい

- ・ゲームの中でも現れるような形でシュートの技術を身に付けることで、ゲームの中で発揮しやすいようにする。
- ・楽しみながら記録の向上、技術の向上を目指す。

学習の進め方

- ・1分間にシュートが入った回数を競うドリルゲームである。
- ・列に並んでいるところからゴール下に走り込み、後ろの味方からパスを受け、シュートを打つ。

指導のポイント

- ・バスケットボールの基本であるシュートの技術をゲーム感覚で身に付けられるように指導する。
- ・どうやれば記録が伸びるかを考えさせながら、毎時間行うことでシュート技術を身に付けるようにする。

(ウ) タスクゲーム

a タスクゲームⅠ「シュートエリア設定ゲーム」

ねらい

- ・バスケットボールが苦手な生徒もシュートを打てるようになる試合のルールの工夫を行う。

学習の進め方

- ・ハーフコートを使い、3対2で行う。
- ・シュートエリアを設定し、その中にいる人に対して守備はできない。
- ・得点はゴールに入れば2点。リングに当たっても1点入る。

指導のポイント

- ・シュートが打ちやすくなるような声かけや雰囲気作り、ルールの設定をする。
- ・数的な優位があるので、味方や相手の状況を見ることを意識させる。

b タスクゲームⅡ「3対2」

ねらい

- ・アウトナンバーで数的優位をつくり、空いている人にパスを出す、自分がドリブルをするといった状況に即して適切なプレイの選択をする。

学習の進め方

- ・ハーフコートを使い、3対2で行う。
- ・得点はゴールに入れば2点。リングに当たっても1点入る。

指導のポイント

- ・攻撃側の人数の有利さを生かした攻め方ができるように、スペースの活用やパスを受け取る位置について説明する。
- ・ボールを持っていなくても、状況を見て動くことを意識できるように指導する。

c タスクゲームⅢ「4対4（フロントコートでは4対3）」

ねらい

- ・アウトナンバーで数的優位をつくり、空いている人にパスを出す、自分がドリブルをするといった状況に即して適切なプレイの選択をする。

学習の進め方

- ・攻撃時の人数がフロントコートでは守備側よりも1人多くさせる。
- ・各チーム1人は必ずフロントコート（センターライン上）に残しておく。

指導のポイント

- ・攻撃側の人数の有利さを生かした攻め方ができるように、スペースの活用やパスを受け取る位置について説明する。
- ・ボールを持っていなくても、状況を見て動くことを意識できるように指導する。

(エ) メインゲーム

ねらい

- ・4人対4人の人数が均等なゲームを行い、今まで状況判断トレーニングやタスクゲームで学んできたことを生かして試合をする。

学習の進め方

- ・オールコートで人数が均等な試合を行う。
- ・班対抗のリーグ戦にし、競争意欲を持たせる。

指導のポイント

- ・ボールを持ったときに、周囲を見て、適切なプレイを選択し、実行できるように声かけ等の指導をする。
- ・ボールを持っていなくても、状況を見て動くことを意識できるように指導する。

3 授業の実際

7時間扱いの第1時間目 平成24年10月1日(月) 第6校時(14:20~15:12)			
ねらい (1) 学習の進め方と授業の約束事の確認しよう。 (2) 基本的なボール操作を復習しよう。			
本時のねらい (1) 分担した役割を果たそうとすることができるようにする。 (2) 健康・安全に留意することができるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	学習活動に即した評価規準
はじめ (25分)	<ul style="list-style-type: none"> ○整列・挨拶・健康観察 ○オリエンテーション ・学習のねらいの確認。 ・授業の進め方の説明。 ・班の中での役割分担決め。 ・学習カードの活用方法。 ・健康や安全に対する注意。 ○場の準備、準備運動 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・学習のねらいや授業の進め方、学習カードの使い方を理解できるようにする。 ・健康や安全に対する配慮について説明する。 	
なか (20分)	分担した役割を果たすことは、練習やゲームを円滑に進めることや責任感を育てることにつながる。		
	体調に異常を感じたら運動を中止すること。起きやすいけがの事例など。		
	1 ためしのゲーム 昨年学んだことをゲームで生かせるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ・試合時間は4分。 ・人数は4人対4人。 ・ゲーム観察記録を記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・安全に試合が行われるように配慮する。 ・積極的にゲームに取り組めるような雰囲気づくりに配慮する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> バasketボールの楽しさや喜びについて興味を持てるように説明する。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・試合をするだけでなく、試合を見ることの大切さを伝える。 	
まとめ (7分)	<ul style="list-style-type: none"> ○場の片付け ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるように指導する。 	

<授業者による振り返り>

バスケットボールを好きな生徒も多く、ゲームには積極的に取り組む生徒が多かった。しかし、今日の授業では今回の単元の中で身に付けさせたいと考えている「見る」・「選択する」・「実行する」ことについてほとんど触れていないため、大半の生徒はまだプレイ選択の原則に則った適切なプレイの選択については理解できていないと考えられる。これから生徒のわかりやすい形で学習できるように授業を進めていきたい。

7時間扱いの第2時間目 平成24年10月10日(水) 第2校時(9:45~10:37)			
ねらい (1) 学習の進め方と授業の約束事の確認しよう。 (2) 基本的なボール操作を復習しよう。			
ねらい (1) 状況に即した判断を知り、シュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 (2) やさしいゲームの中で、シュートにつながる局面での状況判断ができる。			
本時のねらい (1) ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをしようとするようにできるようにする。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	学習活動に即した評価規準
はじめ (15分)	○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 ○基礎・基本技能の復習 ドリブル、ボールハンドリング など	・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるように指導する。 ・本時のねらいの説明をする。	
シュート場面で周りを見ることで相手や味方の動きをとらえ、プレイすること。			
なか (30分)	1 ドリルゲーム 「班対抗1分間パス&シュート」 ・1分間にシュートが入った回数を競うドリルゲーム。 2 状況判断トレーニングⅠ 「ドリブル&シュート」 ・ドリブルしながら相手を見る。 ・1対1のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。	・バスケットボールの基本であるシュートの技術をゲーム感覚で身に付けられるように指導する。 ・楽しみながら記録の向上、技術の向上を目指せるよう指導する。 ゲームの中でも現れるような形でシュートの技術を身に付けることで、ゲームの中で発揮しやすいようにする。 ・「見る」ことの必要性を指導する。 自分の状況を把握するためには、見るということが第一段階であることを説明する。	
まとめ (7分)	○場の片付け ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○挨拶	・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるように指導する。	

<授業者による振り返り>

状況判断トレーニングⅠは、選択肢が2つしかない状況だが、ドリブルをしながら相手を見ないといけないものなので、周りを見るための第一段階として継続して行うことで、「見る」ことへの意識を高めていきたい。ドリルゲームも毎時間継続することで、基礎的なシュート技術の向上を目指すとともに、記録を伸ばすために班の仲間と協力することや、他班への競争意識によっても積極的に取り組ませることを目標としたい。

7時間扱いの第3時間目 平成24年10月15日(月) 第2校時(9:45~10:37)			
ねらい (1) 状況に即した判断を知り、シュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 (2) やさしいゲームの中で、シュートにつながる局面での状況判断ができる。			
本時のねらい (1) ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをしようとするようにできるようにする。 (2) 技術の名称や行い方について、理解できるようにする。			
本時の評価 (1) 技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。【知・理】			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	学習活動に即した評価規準
はじめ (15分)	○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 ○ドリルゲーム ○状況判断トレーニング I	・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるように指導する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (30分)	シュート場面で周りを見ることで相手や味方の動きをとらえ、プレイすること。		
	1 タスクゲーム I 「シュートエリア設定ゲーム」 ・ハーフコートで行う。 ・人数は3人对2人。 ・シュートエリアの中にいる人に対して、守備をしてはいけない。 ・リングに当たっても得点。	・シュートが打ちやすくなるような声かけや雰囲気作り、ルールを設定をする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">バスケットボールが苦手な生徒もシュートを打てるようになるような試合のルールの工夫を行う。</div> ・分担した役割を果たせるように、グループ内の役割を確認する。	
	プレイ選択の原則を理解すること。見て、適切なプレイを選択し、実行すること。		
		・状況に即した判断のプレイ選択の原則を理解できるように指導する。	【知・理】 ①技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 (学習カード・行動観察)
まとめ (7分)	○場の片付け ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○挨拶	・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるように指導する。	

<授業者による振り返り>

アウトナンバーで数的優位をつくり、空いている人にパスを出す、自分がドリブルをするといったプレイの選択をねらいとしていたが、実際はシュートエリアの中で待機し、ボールが回ってくるまで同じ場所で待ってしまう生徒も多く、人数の優位さをうまく使えなかったように感じた。しかし、シュートに挑戦する生徒は多く見られたので、良い点と改善点を次のアウトナンバーゲームで生かしていきたい。

7時間扱いの第4時間目 平成24年10月17日(水) 第3校時(10:45~11:37)			
ねらい (1) 状況に即した判断を知り、シュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 (2) やさしいゲームの中で、シュートにつながる局面での状況判断ができる。			
本時のねらい (1) ボール操作やボールを持たないときの動きなどの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ることができるようにする。 (2) 作戦などについての話し合いに参加しようとすることができるようにする。 (3) ボールとゴールが同時に見える場所に立つことができるようにする。			
本時の評価 (1) 分担した役割を果たそうとしている。【関・意・態】 (2) ボール操作やボールを持たないときの動きなどの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。【思・判】			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	学習活動に即した評価規準
はじめ (15分)	○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 ○ドリルゲーム ○状況判断トレーニングⅠ	・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるように指導する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (30分)	プレイ選択の原則に則り、適切なプレイを選択すること。		
	仲間や自分の考えを伝え合うことが大切であること。		
	得点をねらって、ゴール前の空いている場所に走り込むこと。		
	1 状況判断トレーニングⅡ(2対1) ・2対1のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 ・パスを受け取った後、相手の動きに対してのプレイ選択をする。 2 状況判断トレーニングⅢ(3対2) ・3対2のシュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 ・パスを受け取った後、相手の動きに対してのプレイ選択をする。	・分担した役割を果たせるように、グループ内の役割を確認する。 ・ゲームの中で生まれやすい状況を設定する。 ・選択肢が増えた状況で、適切なプレイ選択ができるように指導する。 ボールをもらってから適切な判断ができることで、チャンスが広がることを説明する。 どの状況判断トレーニングにおいても、基本的な考え方は同じだということを説明する。	【思・判】 ①ボール操作やボールを持たない時の動きなどの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。 (学習カード) 【関・意・態】 ②分担した役割を果たそうとしている。 (行動観察)
まとめ (7分)	○場の片付け ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の ○挨拶	・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるように指導する。	

<授業者による振り返り>

今回は状況判断トレーニングのみの授業内容だったので、飽きてしまうことが懸念されたが、生徒は良く活動していた。ゲームでは一つひとつのプレイが常に動いているため、そのプレイに対しての振り返りができないが、今回のように確認しながら進めることで、適切なプレイの選択がわかり、ゲームでも発揮できるのではないだろうか。

7時間扱いの第5時間目 平成24年10月19日(金) 第1校時(8:45~9:37)			
ねらい (1) 状況に即した判断を知り、シュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 (2) やさしいゲームの中で、シュートにつながる局面での状況判断ができる。			
本時のねらい (1) フェアなプレイを守ろうとすることができるようにする。 (2) 試合の行い方について、理解できるようにする。 (3) 自己やチームの課題を見付けることができるようにする。			
本時の評価 (1) 試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。【知・理】 (2) 作戦などについての話し合いに参加しようとしている。【関・意・態】 (3) 自己やチームの課題を見付けている。【思・判】			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	学習活動に即した評価規準
はじめ (15分)	○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 ○ドリルゲーム ○状況判断トレーニングⅡ	・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるように指導する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (30分)	簡易な試合におけるルールの把握。審判の行い方には、ゲームの開始方法、反則、得点の方法などがあること。		
	バスケットボール独自の楽しさや安全性、公平性が確保されること。お互いを尊重する気持ちが強くなること。		
	1 タスクゲームⅡ 「3対2」 ・ハーフコートで行う。 ・シュートエリアは設定しない。 ・リングで得点あり。 2 タスクゲームⅢ 「4対4(フロントコート4対3)」 ・攻撃時の人数がフロントコートでは守備側よりも1人多い。 ・各チーム1人が必ずフロントコートに残っていること。	・否定的な発言をしないように指導する。 ・数的な優位があるので、自分や味方、相手の状況を見ることを意識させる。 ・ボールを持っていなくても、状況を見て動くことを意識できるように指導する。 攻撃側の人数の有利さを生かした攻め方ができるように、スペースの活用やパスを受け取る位置について説明する。	【知・理】 ② 試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。 (学習カード) 【関・意・態】 ③ 作戦などについての話し合いに参加しようとしている。 (行動観察) 【思・判】 ② 自己やチームの課題を見付けている。 (学習カード)
	班のカードへの記録や学習カードでの振り返り。		
まとめ (7分)	○場の片付け ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○挨拶	・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるように指導する。	

<授業者による振り返り>

3時間目に行ったシュートエリア設定ゲームよりもボールがスムーズに回っていたように感じた。特に男子は、ボールを持たない生徒が、相手のいないスペースやボールのもらいやすい位置を探して自ら動いているので、チャンスが増えたように思われる。タスクゲームⅢでは、攻撃の人数の優位さを使いながら攻撃することができていた。

7時間扱いの第6時間目 平成24年10月22日(月) 第2校時(9:45~10:37)			
ねらい (1) 状況に即した判断を知り、シュートにつながる局面での状況判断を行えるようにする。 (2) やさしいゲームの中で、シュートにつながる局面での状況判断ができる。			
ねらい (1) 自分の班の課題を知ることができ、それに応じた練習方法を選択できる。 (2) メインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができる。			
本時のねらい (1) 提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選ぶことができるようにする。			
本時の評価 (1) ボールとゴールが同時に見える場所に立つことができる。【技】 (2) 健康・安全に留意している。【関・意・態】 (3) 提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。【思・判】			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	学習活動に即した評価規準
はじめ (15分)	○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 ○ドリルゲーム ○状況判断トレーニング I	・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるように指導する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (30分)	1 タスクゲームⅢ 「4対4(フロントコート4対3)」 ・攻撃時の人数がフロントコートでは守備側よりも1人多い。 ・各チーム1人が必ずフロントコートに残っていること。	・否定的な発言をしないように指導する。 ・数的な優位があるので、自分や味方、相手の状況を見ることを意識させる。 攻撃側の人数の有利さを生かした攻め方ができるように、スペースの活用やパスを受け取る位置について説明する。	【関・意・態】 ④健康・安全に留意している。(行動観察) 【技】 ②ボールとゴールが同時に見える場所に立つことができる。(行動観察)
	シュート系、パス系、ドリブル系、サポート系などの練習の提示。		
	2 班別課題選択学習 ・シュート系、パス系、ドリブル系、サポート系などから班ごとに練習方法を選ぶ。	・自分たちの班に足りないものを考え、それに添った練習内容を考えるよう指導する。 生徒が選択できるように、あらかじめこちらで練習方法を用意しておく。	【思・判】 ③提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。(学習カード・行動観察)
まとめ (7分)	○場の片付け ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○挨拶	・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるように指導する。	

<授業者による振り返り>

今回のゲームは2回目ということもあり、前回よりも人数の優位さを活用できたように思う。しかし、守備を取り上げた練習を行っていないので、守備の時に迷いが見られた。班別課題選択練習は、予定より時間が短くなってしまった上に、何の練習を選ぶのにも時間がかかってしまったので、もっと時間配分を考えた指導をしていかななくてはならない。

7時間扱いの第7時間目 平成24年10月24日(水) 第2校時(9:45~10:37)			
ねらい (1) 自分の班の課題を知ることができ、それに応じた練習方法を選択できる。 (2) メインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができる。			
本時の評価 (1) フェアなプレイを守ろうとしている。【関・意・態】 (2) ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをしようとする事ができる。【技】			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	学習活動に即した評価規準
はじめ (15分)	○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 ○ドリルゲーム ○状況判断トレーニング I	・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるように指導する。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (30分)	1 メインゲーム 「班対抗リーグ戦」 ・4人対4人で行う。 ・時間は前半4分、後半4分。	・学習してきた内容のポイントを確認する。 ・一人ひとりが、自分で状況に即した判断が出来るように指導する。 ・否定的な発言をしないように指導する。 ゲーム内で、今までの学習の内容が生かせるように、作戦や、メンバーなどを考えさせる。	【関・意・態】 ①フェアなプレイを守ろうとしている。 (行動観察) 【技】 ①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをしようとする事ができる。 (行動観察・学習カード)
まとめ (7分)	○場の片付け ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○挨拶	・具体的に記入できるように説明する。 ・次回からの授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるように指導する。	

<授業者による振り返り>

ゲームの中で生徒は、以前よりもボールに群がることなく、積極的に動こうとする生徒が増えたように感じている。また、ゲーム観察記録も自分の班の記録をしっかりとろうとしている姿が見られ、ゲームを見ようとする意識が高くなってきた表れではないかと考える。しかし、フェアプレイを守れていない生徒がいたので、ゲームを行う前に指導の徹底をしなくてはならなかったと感じた。

4 検証授業の結果と考察

研究の主題に迫るため、検証授業から得られたデータを基に、設定した分析の視点に沿って分析し、シュートにつながる局面での状況判断力を高めることができていたかについて考察した。なお、分析・考察を進める上で、文中に使用した図表の生徒数については表3-2のとおりである。また、表中の生徒の記述内容については、できる限り生徒が記述したままの表現で載せることとした。

表3-2 文中に使用した生徒数

時間		1	2	3	4	5	6	7
生徒数	2組	37	35	35	34	35	34	35
	3組	33	35	36	35	35	34	35
	6組	39	39	38	39	39	37	37
合計		110	109	109	108	109	105	107
		事前アンケート 113名			事後アンケート 113名			

(1) シュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたか

ア 「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」に則ってシュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたか

(ア) 学習カードの分析

図3-7は、学習カードの自己評価「状況判断とプレイ選択の原則を理解できた」の回答である。1時間目において「できた」と回答した生徒は35.5%であるが、7時間目においては76.6%に増加している。「できた」と「どちらかというときできた」の肯定的な2つの回答の合計においては急激な変化は見られないが、「どちらかというときできた」と回答した生徒が減少し、「できた」と回答した生徒が増加している。単元の最初に比べ、状況判断とプレイ選択の原則の理解について「どちらかというとき」でなく「できた」と感じられる生徒が増えた。

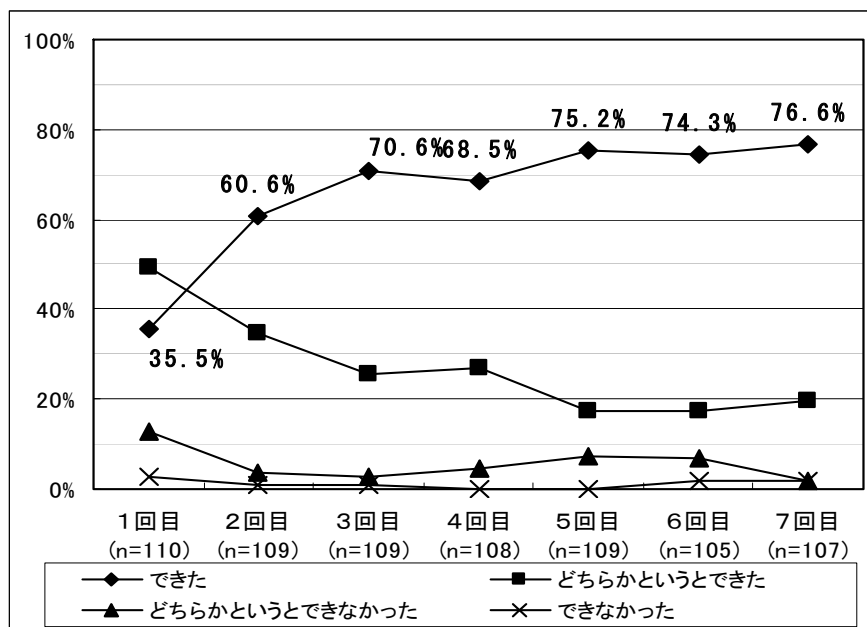


図3-7 学習カード「状況判断とプレイ選択の原則を理解できた」の回答

(イ) 事後アンケートの分析

図3-8は、事後アンケートの「バスケットボールに関する図を見て、『ゴール下でシュートコースにディフェンダーがいない状況』で、どのプレイを選択するか」の回答のまとめである。☆がボールを持っている自分という状況で、○が味方プレイヤー、×が相手プレイヤーを表している。

「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」に則って考えた場合、適切とされるプレイ選択は「シュート」であり、96.5%の生徒が適切なプレイの選択ができています。シュートと回答した生徒がプレイ選択のために選んだ理由では、「自分の前が空いていたから」が65.4%、「空いている味方がいなかったから」が26.1%である。この2つの理由を両方選択した生徒は、シュートを選択した109人中36人(33%)であった。

その他の回答を選択した全ての生徒は、理由に「ゴールが近かったから」と回答し、プレイヤーの状況だけでなく、ゴールまでの距離も考えて判断していた。

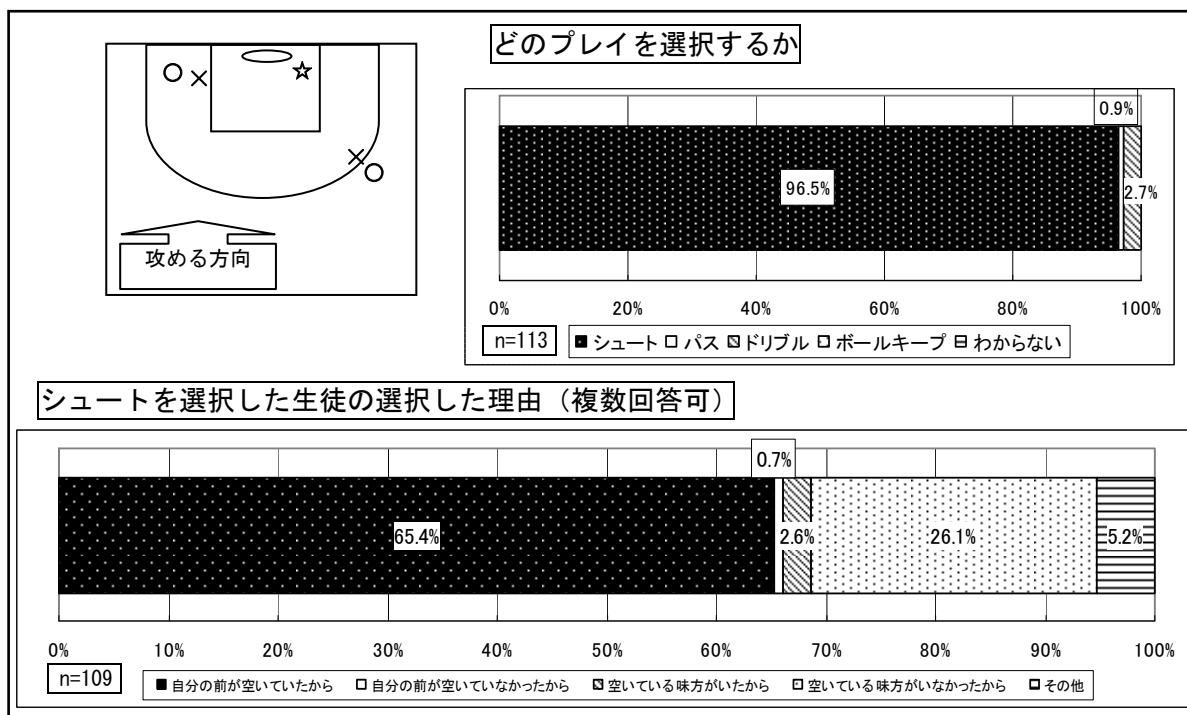


図3-8 「ゴール下でシュートコースにディフェンダーがいない状況」の回答（まとめ）

図3-9は、「『シュートコースはふさがれているが、味方へのパスコースにディフェンスがない状況』で、どのプレイを選択するか」の回答のまとめである。

「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」に則って考えた場合、適切とされるプレイ選択は「パス」であり、90.3%の生徒が適切なプレイの選択をしている。パスと回答した生徒がプレイ選択のために選んだ理由では、「自分の前が空いていなかったから」が31.4%、「空いている味方がいたから」が62.8%である。この2つの理由を両方選択した生徒は、パスを選択した102人中31人(30.4%)であった。

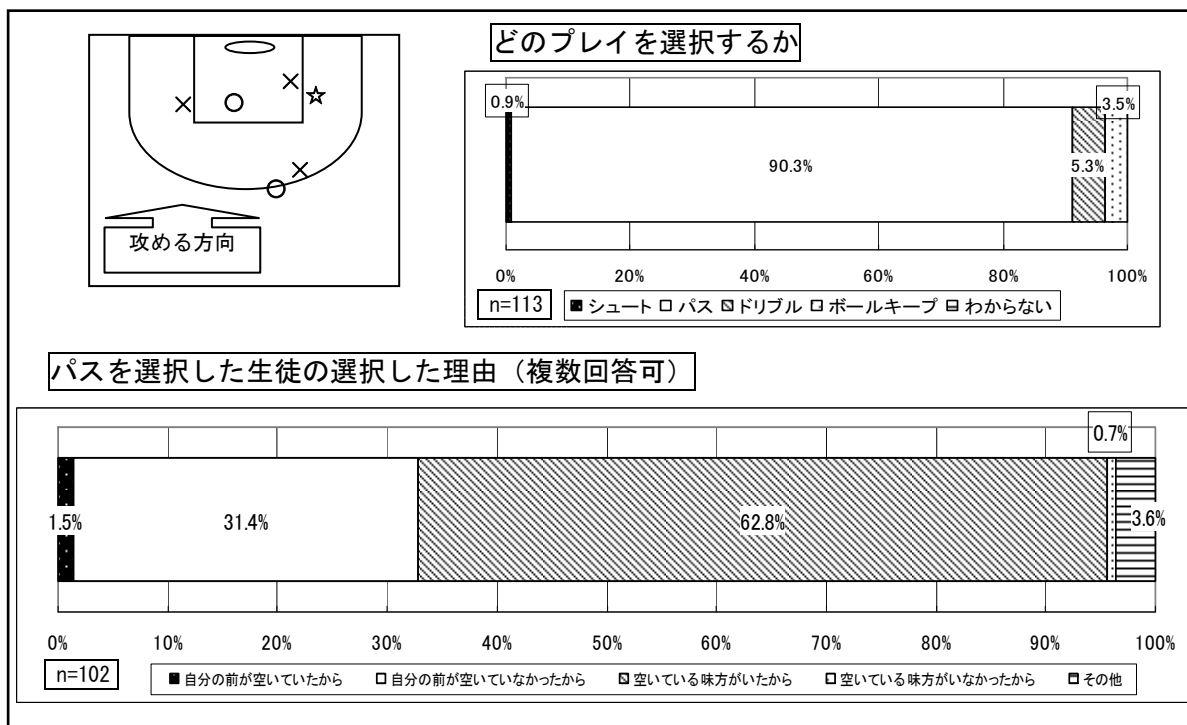


図3-9 「シュートコースはふさがれているが、味方へのパスコースにディフェンスがない状況」の回答（まとめ）



図3-10は、「『シュートコースがふさがれ、味方へのパスコースにもディフェンスがいる状況』で、どのプレイを選択するか」の回答のまとめである。

「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」に則って考えた場合、適切とされるプレイ選択は「ボールキープ」であるが、この結果においてはドリブルを選択した生徒が58.4%あり、ボールキープを選択した生徒の34.5%よりも高い結果となった。しかし、その理由を見てみるとドリブルを選択した生徒も「自分の前が空いていなかった」「空いている味方がいなかった」に高い数値を示しており、ただ攻めるためにドリブルを選択したのではなく、ボールをキープしておくためのドリブルとして選択している生徒が多いことが考えられる。

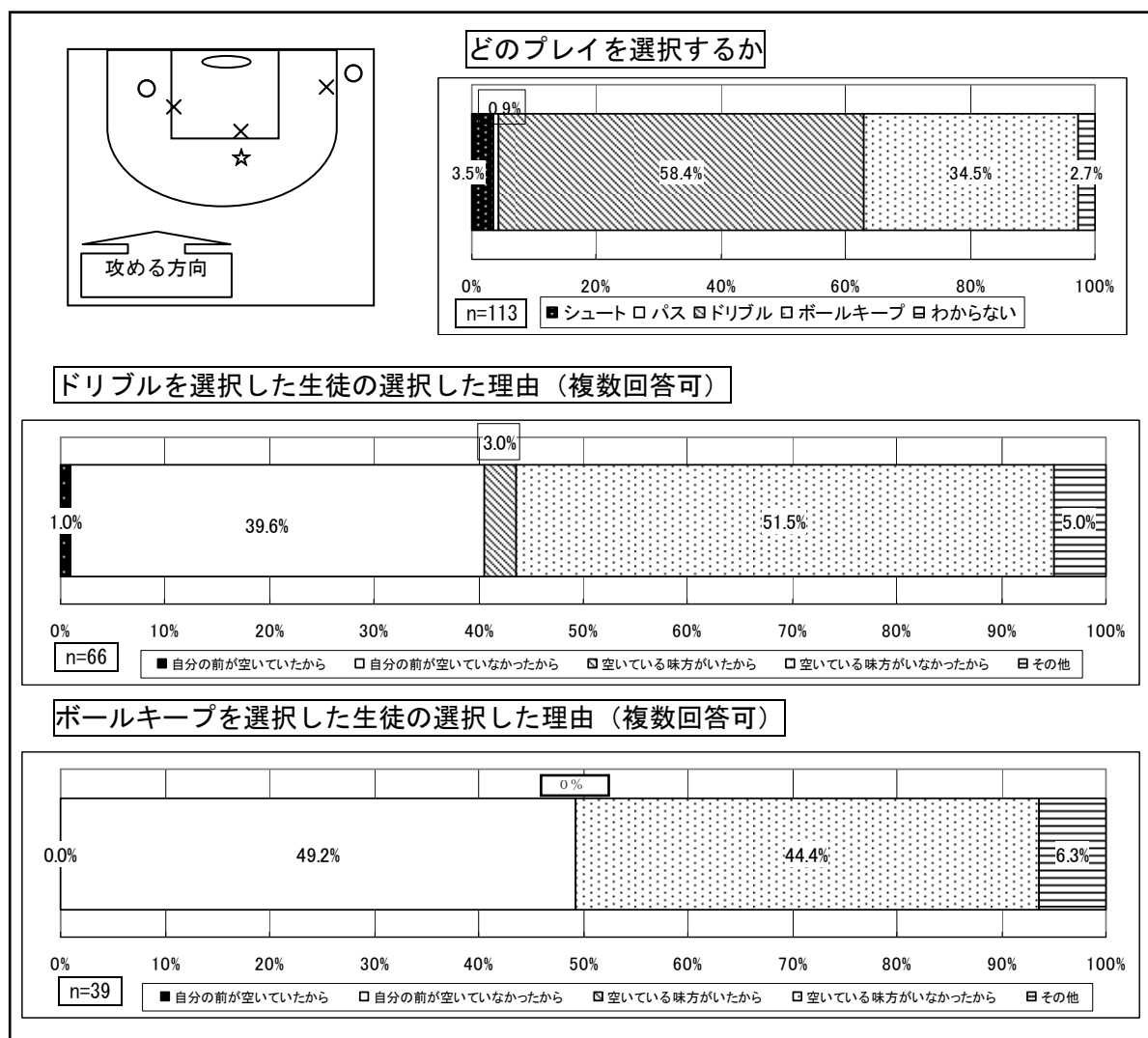


図3-10 「シュートコースがふさがれ、味方へのパスコースにもディフェンスがいる状況」の回答（まとめ）

(1) ア『侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則』に則ってシュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたか』についての考察

「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」の理解をするために、学習カードに記入欄を作成（資料編P. 3参照）するとともに、毎時間自己評価を行いながら学習を進めた。

学習カードの毎時間の自己評価「状況判断とプレイの原則を理解できた」（図3-7）では、「できた」「できなかった」の肯定的な回答の合計においては急激な変化は見られないが、「できた」と回答した生徒が1時間目は35.5%であるのに対し、7時間目は76.6%に増加している。これは「どちらかというとできた」と回答した生徒が、プレイの原則をふまえて授業を進めることで、「どちらかという」とでなく「できた」と感じられる生徒が増えたと言える。

事後アンケートにおいては、「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」をふまえて図の問題を作成し、その状況において適切なプレイを選択させた。「1. ゴール下でシュートコースにディフェンダーがいない状況」（図3-8）でのプレイ選択では、96.5%がシュートを選択し、「2. シュートコースはふさがれているが、味方へのパスコースにディフェンスがいない状況」（図3-9）では90.3%がパスを選択、「3. シュートコースがふさがれ、味方へのパスコースにもディフェンスがいる状況」（図3-10）では58.4%がドリブル、34.5%がボールキープを選択した。どの状況においても、9割以上の生徒がプレイ選択の原則に則って考えた時に適切であるとされている回答を選んでいる。このことから多くの生徒がシュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたと考えられる。

以上のように、学習カードや事後アンケートの回答から、多くの生徒が「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」に則ってシュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたと考えられる。

(1) 「シュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたか」についてのまとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○多くの生徒が、「侵入型ゲームでの状況判断のための判断材料とプレイ選択の原則」に則ってシュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができた。

このことから、シュートにつながる局面での状況判断の仕方を理解することができたと考える。



(2) 状況判断トレーニングにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができたか

ア 相手の動きを見ることができたか

(ア) 班のカードの分析

図3-11は、班のカードの状況判断トレーニングIで各自で記入する項目である「見れたか」(守備の生徒がどちらの方向に手を挙げたかを見ることができたか)を○か×で回答したものである。状況判断トレーニングIにおいては、守備の生徒が左右どちらかの方向に手を挙げ、その方向と逆に行く活動のため、相手を見ることは重要な役割を持つ。nは生徒が状況判断トレーニングI実施した回数を示している。毎回、4回実施するようにしていたが、時間がきたら次の活動に移るため、実施回数が異なっている。どの時間でも95%以上の生徒が見ることができたと回答している。

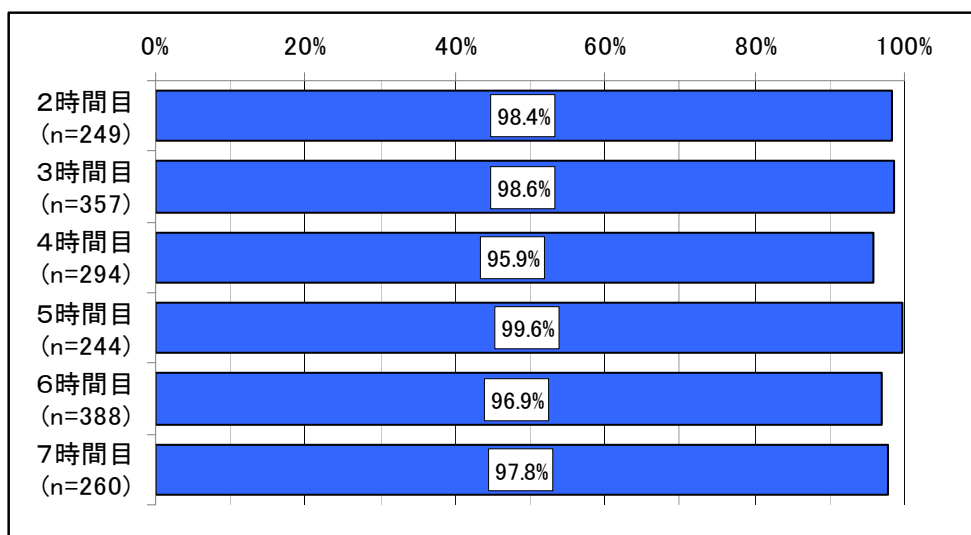


図3-11 班のカード 状況判断トレーニングI「見れたか」の回答

(イ) 学習カードの分析、記述

図3-12は授業において、状況判断トレーニングのみを行った4時間目の学習カードの自己評価「相手や味方を見ることができたか」の回答である。99.1%の生徒が「できた」「どちらかというところできた」と回答しており、7時間の授業の中で唯一「できなかった」と回答した生徒がいなかった。

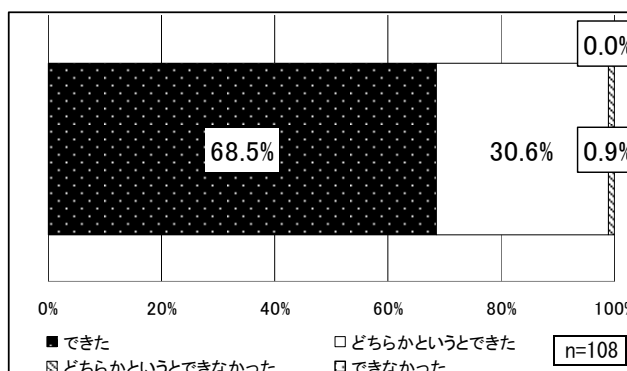


図3-12 学習カード(4時間目)「相手や味方を見ることができたか」の回答

表3-3は、学習カードの毎時間の感想から、「状況判断トレーニングにおいて相手や味方を見る」ことに関しての内容を一部抜粋したものである。見ることの必要性について考えることができていることが表れてきている。

表3-3 学習カード（4時間目）

「状況判断トレーニングにおいて相手や味方を見る」ことに関する記述内容（抜粋）

- 状況判断トレーニングなどをして、初めて相手の動きを見ようと思った。
- 状況判断トレーニングでも相手を見ることもできし、ボールの持ち替えもできた。
- 状況判断トレーニングⅡの時に、相手の動きを見て素早く動くことができなかった。足の動き、目の動き、手の動きをしっかりと見たい。
- 状況判断トレーニングⅡで相手がいる場所にパスをしてしまったので、しっかり相手をよく見ることに気をつけたいと思いました。
- 3対2での状況判断（状況判断トレーニングⅢ）では、少し味方のいる位置を見失ってしまい戸惑ってしまいました。

(ウ) VTRの分析

図3-13は、状況判断トレーニングⅠにおいて見ることができたかのVTRの分析をした結果である。分析は体育センタースタッフ（教員経験21年）と2人で行った。ビデオの映像では、個人の目線が見とれないため、守備側の手が挙げられたときに、頭が動くまたはドリブルの方向を意図的に変えたと2人とも判断した場合に見ることができたとした。何回かミスをしてしまう生徒については、確実性がないため、見ることができたとはしていない。できたと判断できた生徒は、女子は3クラスともに100%であり、見ることができたことがわかる。男子においても多くの生徒はできたが、ドリブルをすることに必死になってしまい、見ることができずに相手に向かってしまうことがあった。全体としては、95%以上の生徒が見ることができた判断できた。

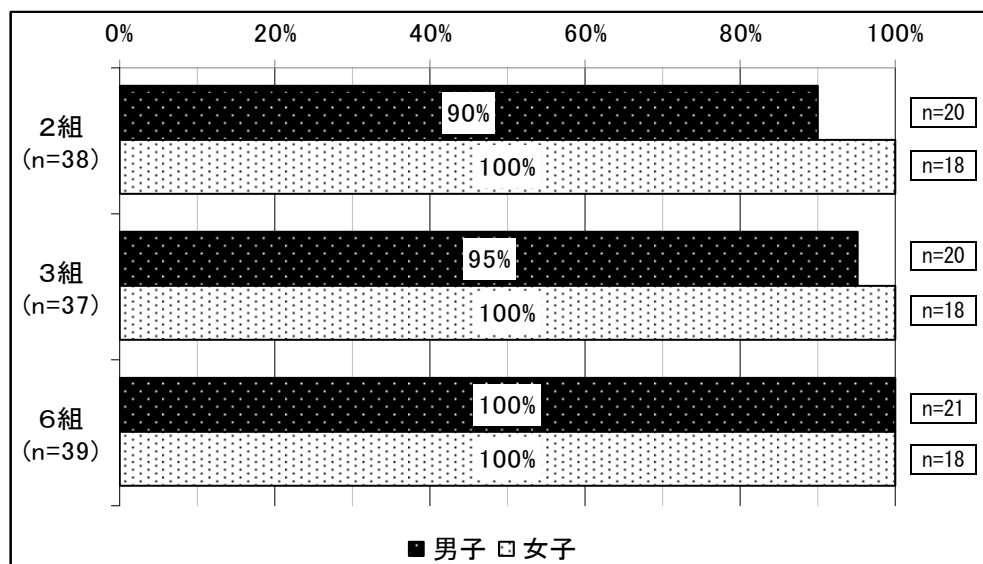


図3-13 VTRの分析「状況判断トレーニングⅠにおいて見ることができたか」

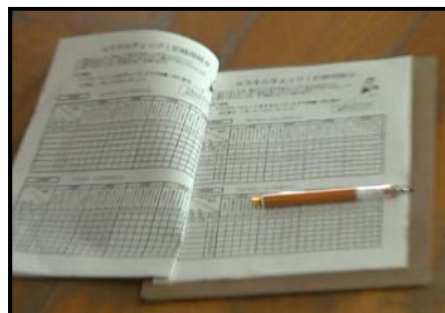
(2) ア「相手の動きを見ることができたか」についての考察

班のカードの状況判断トレーニングⅠの各自で記入する項目である「見れたか」(図3-11)の回答では、見ることができたと回答する生徒が全ての時間において95%を超えている。状況判断トレーニングⅠにおいては、守備の生徒がどちらの方向に手を挙げ、その方向と逆に行く活動であるため、相手を見ることは重要な役割を持つが、多くの生徒が見ることができたと考えられる。

学習カードの毎時間の自己評価「相手や味方を見ることができた」(図3-12)の4時間目の評価においては、「できた」と回答した生徒が68.5%であり、「どちらかというときできた」と回答した生徒を合わせると、約99%の生徒が相手や味方を見ることができたと回答した。授業の4時間目に行った内容は、どのクラスにおいても状況判断トレーニングのみとなっており、状況判断トレーニングⅠ、Ⅱ、Ⅲにおいて、多くの生徒が相手や味方を見ることができたと回答していた。また、表3-3の学習カードの感想から、状況判断トレーニングで相手や味方を見ることについての記述も読み取ることができ、状況判断トレーニングにおいて見るということが意識付けられたと考えられる。

VTRの分析では、映像において個人の目線が見とれないため、守備側の手が挙げられたときに、頭が動くまたはドリブルの方向を意図的に変えたことを見ることができたとした。何回かミスをしてしまう生徒については、確実性がないため、見ることができたとはいっていない。女子は3クラスともに100%であり、ゆっくりでも確実に見ることができた。男子においても多くの生徒はできたが、ドリブルに必死になって見ることができずに守備に向かってしまうことがあった。全体としては、95%以上の生徒が見ることができたと判断できた。(図3-13)

以上のように、班のカードや学習カード、VTRの分析からも、多くの生徒が相手の動きを見ることができたと考えられる。



イ 適切なプレイを選択することができたか

(ア) 班のカードの分析

図3-14は、班のカードの状況判断トレーニングIにおいて、各自で記入する項目である「選択できたか」（守備の生徒がどちらの方向に手を挙げ、その逆の方向を選択できたか）の回答である。状況判断トレーニングIを初めて行った2時間目においてはどちらの方向に行くのかの選択ができていないと考える生徒もいたが、授業を重ねるにつれ、90%以上の生徒ができるようになったと言える。

全体的に高い数値を示しているが、単元後半に数値の減少が見られる。これは、単元の初めはゆっくりとドリブルをしていた生徒が徐々に素早いドリブルやボールの持ち替えに挑戦しようとしたため、確実に選択することができたと言える生徒が減少したと考えられる。

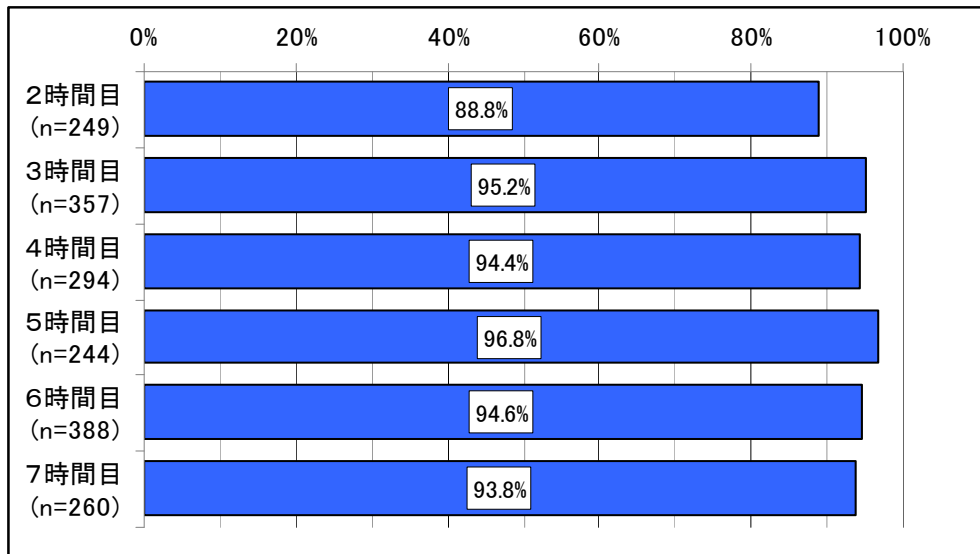


図3-14 班のカード 状況判断トレーニングI「選択できたか」の回答

(イ) 学習カードの分析、記述

図3-15は授業において状況判断トレーニングのみを行った4時間目の学習カードの自己評価「シュート場面で適切なプレイ選択ができた」の回答である。96.3%の生徒が「できた」「どちらかというとできた」と回答した。

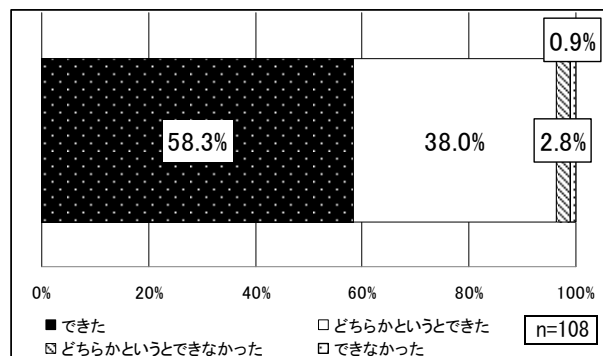


図3-15 学習カード（4時間目）
「シュート場面で適切なプレイ選択ができた」の回答

表3-4は、学習カードの毎時間の感想から、「状況判断トレーニングにおいて適切なプレイの選択をする」ことに関しての内容を一部抜粋したものである。記述から、その状況において何をすべきかがわかるようになってきたと考えられる。さらに、これを素早く実行に移すために、プレイ選択までの時間を短くすることが大事だと考えている生徒も出てきた。

表3-4 学習カード（4時間目）
「状況判断トレーニングにおいて適切なプレイを選択する」こと
に関する記述内容（抜粋）

- 状況判断トレーニングは、最初は判断するまでに少し時間がかかってしまったが、だんだん早くボールをパスすることができた。
- 状況判断トレーニングⅠは慣れてきて、ドリブルが上手くできるようになった。
- 状況判断トレーニングⅢは、初めてで少し迷う時もある余裕がなかったと思う。
- ディフェンスが出てきた時に、素早く判断することができた。
- 判断がすぐにできなくて、固まっちゃったから、ゲームだと相手に取られちゃうので早くできるようにしたい。
- 積極的に取り組めたが、理解してから実行までの動きが遅い。

（2）イ「適切なプレイ選択をすることができたか」についての考察

班のカードの状況判断トレーニングⅠにおいて、各自で記入する項目である「選択できたか」(図3-14)では、初めて状況判断トレーニングⅠを行った2時間目においては88.8%と、どちらの方向に行くのかの選択ができていない生徒もいたが、授業を重ねるにつれ90%以上の生徒ができるようになった。全体的に高い数値を示しているが、単元後半において多少の減少が見られた。このことは、最初はゆっくりとドリブルをしていた生徒が、徐々に素早いドリブルやボールの持ち替えに挑戦しようとしたため、確実に選択できたと言える生徒が減少したと考えられる。

学習カードの毎時間の自己評価「シュート場面で適切なプレイ選択ができた」(図3-15)の4時間目の評価においては、「できた」と回答した生徒が58.3%であり、「どちらかというときできた」と回答した生徒を合わせると95%以上の生徒がシュート場面で適切なプレイを選択することができたと回答した。また、表3-4の学習カードの感想の記述から、状況判断トレーニングにおいてプレイの選択をすることに関しての記述も読み取ることができた。状況判断トレーニングは、相手の動きに応じていくつかの選択肢から適切なプレイを選択するため、その状況においては何をすべきかがわかるようになってきたと考えられる。さらに、これを素早く実行に移すために、プレイ選択までの時間を短くすることが大事だと考えている生徒も出てきた。

以上のように、班のカードや学習カードから多くの生徒が適切なプレイを選択することができたと考えられる。

ウ 選択したプレイを実行することができたか

(ア) 班のカードの分析

図3-16は、班のカードの状況判断トレーニングⅠにおいて、各自で記入する項目である「実行できたか」（守備の生徒がどちらの方向に手を挙げ、その逆の方向を選択し、それを実行できたか）の回答である。状況判断トレーニングⅠを初めて行った2時間目においては自分で選択した方向に進めたと回答した生徒は79.4%であるが、授業を重ねるにつれ、できるようになった生徒が増えたと言える。

全体的に高い数値を示しているが、単元後半の数値の減少は、単元の最初ではゆっくりのドリブルをしていた生徒が徐々に素早いドリブルやボールの持ち替えに挑戦しようという意識が表れてきたため、確実に実行することができたと言える生徒が減少したと考えられる。

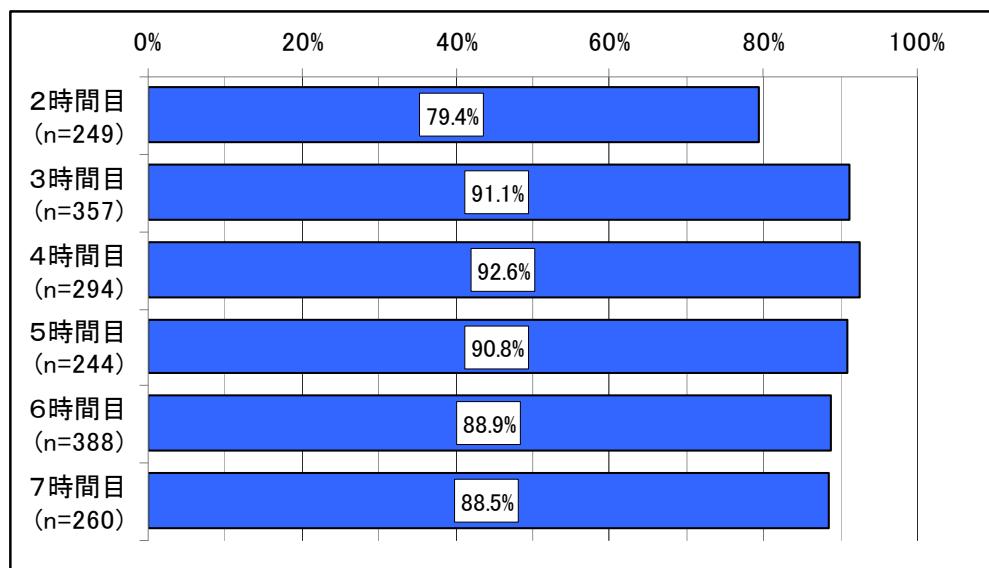


図3-16 班のカード 状況判断トレーニングⅠ 「実行できたか」の回答

(イ) 学習カードの分析

図3-17は授業において状況判断トレーニングのみを行った4時間目の学習カードの自己評価「選択したプレイを実行することができた」の回答である。93.5%の生徒が「できた」「どちらかというときできた」と回答した。

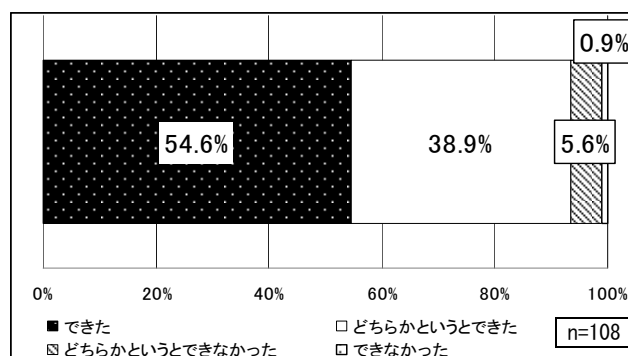


図3-17 学習カード（4時間目）
「選択したプレイを実行することができた」の回答

(ウ) VTRの分析

図3-18、図3-19は、状況判断トレーニングⅡ、Ⅲにおいて、選択したプレイを実行することができたかのVTRの分析をした結果である。分析は体育センタースタッフ（教員経験21年）と2人で行い、2人とも実行できたとした場合をできたと判断した。状況判断トレーニングⅠは、見ることができなくては実行に移せないことから、図3-13で示されるように、全体としては95%以上の生徒が実行できたと判断できた。図3-18の状況判断トレーニングⅡは映像が残っていないクラスもあるが、2組と6組においては、94%以上の生徒がプレイ選択の後、実行することができたと判断できた。図3-19の状況判断トレーニングⅢでは、女子に比べて男子の数値が低かった。映像では女子はボールを受けてから、適切なプレイを確実に選択してから実行していたが、プレイを選択し実行するまでに時間がかかる生徒が見られた。しかし、男子は女子に比べ素早くプレイ選択をしようという傾向が見られたので、この差が表れたのではないかと考えられる。全体においては93%以上の生徒が選択したプレイ実行することができたと判断できた。

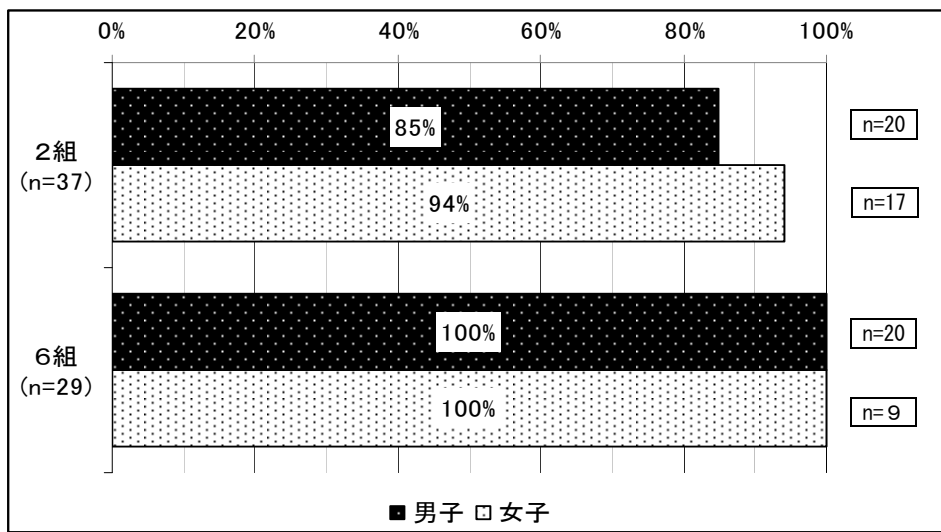


図3-18 VTRの分析
「状況判断トレーニングⅡにおいて適切なプレイを選択後、実行することができたか」

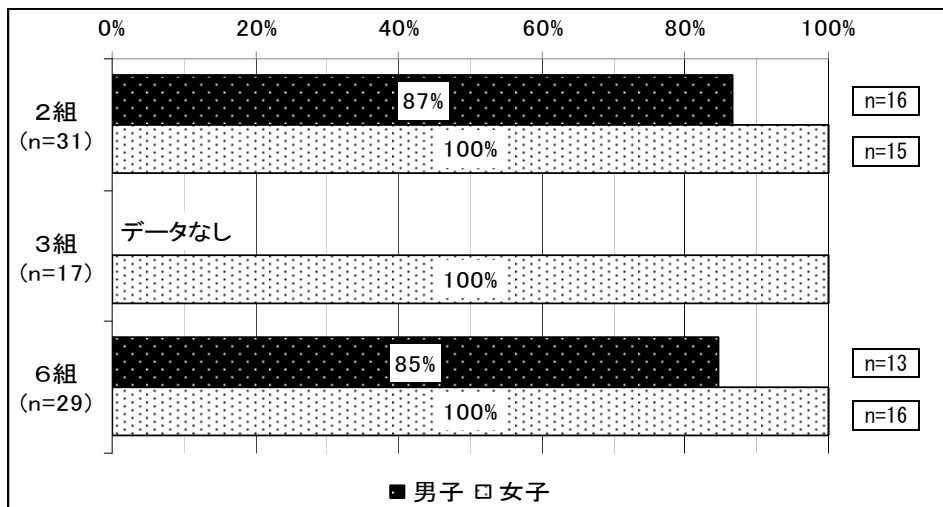


図3-19 VTRの分析
「状況判断トレーニングⅢにおいて適切なプレイを選択後、実行することができたか」

(2) ウ「選択したプレイを実行することができたか」についての考察

班のカードの状況判断トレーニングⅠにおいて、各自で記入する項目である「実行できたか」(図3-16)では、初めて状況判断トレーニングⅠを行った2時間目においては79.4%と、適切なプレイを選択した後に実行できない生徒もいたが、授業を重ねるにつれ88%以上の生徒ができるようになった。全体的に高い数値を示しているが、単元後半において多少の減少が見られる。このことは、最初はゆっくりとドリブルをしていた生徒が、徐々に素早いドリブルやボールの持ち替えに挑戦しようとしたため、確実に実行できたと言える生徒が減少したと考えられる。

学習カードの毎時間の自己評価「選択したプレイを実行することができた」(図3-17)の4時間目の評価においては、「できた」と回答した生徒が54.6%であり、「どちらかというのできた」と回答した生徒を合わせると、90%以上の生徒がシュート場面での選択したプレイを実行することができたと回答した。

VTRの分析は、状況判断トレーニングⅠで、全体では95%以上の生徒が実行することができたと判断できた。図3-18の状況判断トレーニングⅡは映像が残っていないクラスもあるが、2組と6組においては、94%以上の生徒がプレイ選択の後、実行することができたと判断できた。図3-19の状況判断トレーニングⅢでは、全体では93%以上の生徒が実行することができたと判断できたが、女子に比べて男子の数値が低かった。女子はボールを受けてから、判断し実行するまでに時間がかかる生徒が見られたが、適切なプレイを確実に選択してから実行に移そうとすることが多かった。しかし、男子はどちらかという素早くプレイ選択をしようという傾向が見られたので、この差が表れたのではないかと考えられる。

以上のように、班のカードや学習カード、VTRの分析から多くの生徒が選択したプレイを実行することができたと考えられる。

(2) 「状況判断トレーニングにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができたか」についてのまとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○多くの生徒が、状況判断トレーニングにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができた。

このことから、状況判断トレーニングにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができたと考える。

(3) メインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができたか

ア 相手や味方、ゴールなどを見ることができたか

(ア) 学習カードの分析、記述

図3-20は、学習カードの自己評価「相手や味方の動きを見ることができた」の回答である。1時間目において「できた」と回答した生徒は46.4%であるが、7時間目においては74.8%に増加している。「できた」と「どちらかというときできた」の肯定的な2つの回答の合計では急激な変化は見られないが、2つの回答を比較すると、「どちらかというときできた」と回答する生徒が少なくなり、「できた」と回答している生徒が増えている。単元の最初に比べ、周りを見ることについて、「どちらかというとき」でなく「できた」と感じられる生徒が増えた。

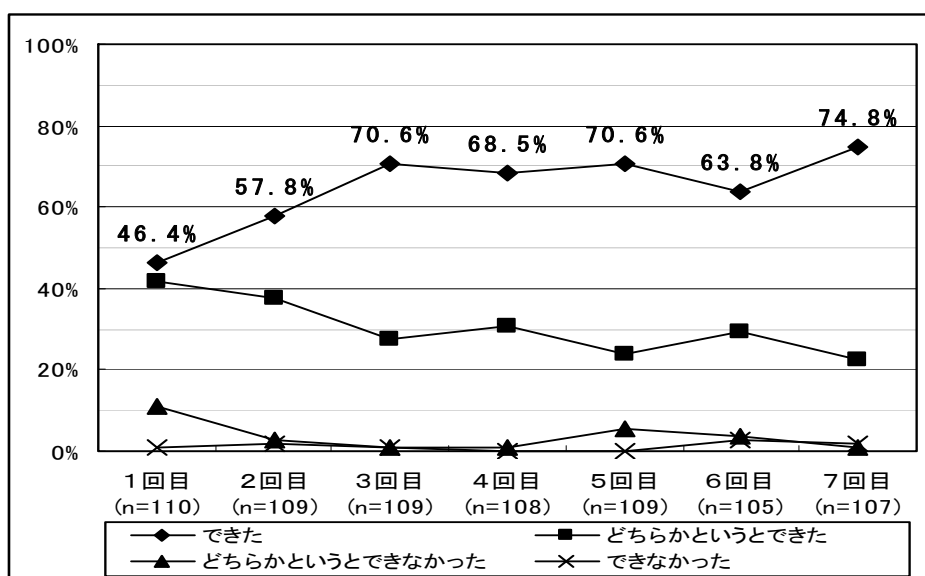


図3-20 学習カード「相手や味方の動きを見ることができた」の回答

(イ) 事前・事後アンケートの分析

図3-21は、事前・事後アンケート「いつも味方を見ながらプレイしていた」の回答の比較である。「そう思う」「どちらかというときそう思う」の肯定的な回答をした生徒が89.4%から95.6%に増加するとともに、「そう思う」と回答した生徒が30.1%から60.2%と2倍に増加した。

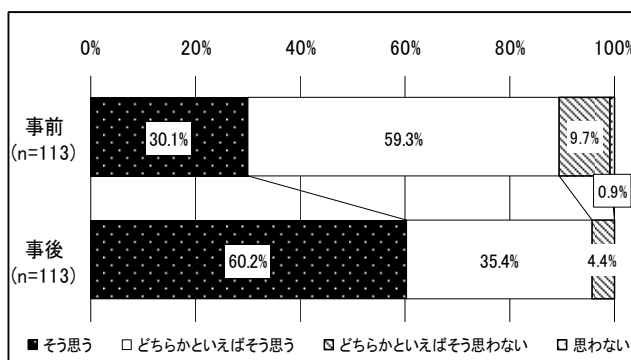


図3-21 事前・事後アンケート「いつも味方を見ながらプレイしていた」の回答

図3-22は、事前・事後アンケート「いつも相手を見ながらプレイしていた」の回答の比較である。「そう思う」「どちらかというと思う」の肯定的な回答をした生徒が84.1%から93%に増加するとともに、「そう思う」と回答した生徒が24.8%から55.8%に増加した。

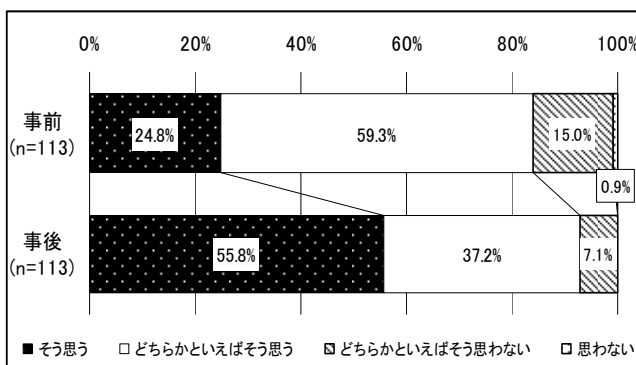


図3-22 事前・事後アンケート
「いつも相手を見ながらプレイしていた」の回答

図3-23は、事前・事後アンケート「いつもゴールを見ながらプレイしていた」の回答の比較である。「そう思う」「どちらかというと思う」の肯定的な回答をした生徒が55.8%から81.4%に増加するとともに、「そう思う」と回答した生徒は19.5%から42.5%に増加した。

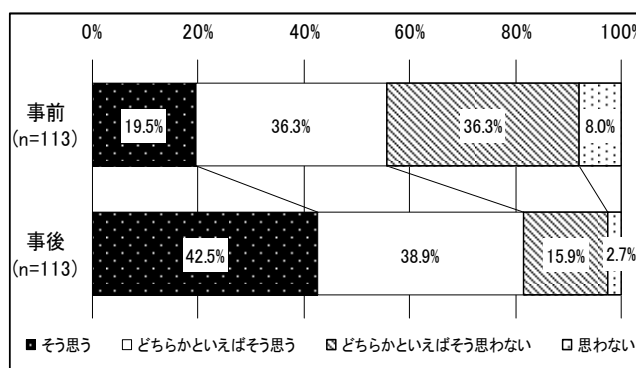


図3-23 事前・事後アンケート
「いつもゴールを見ながらプレイしていた」の回答

図3-24は、事後アンケート「以前に比べて周りを見られるようになった」の回答である。「そう思う」「どちらかといえばそう思う」と回答した生徒が89.3%であり、「そう思わない」と回答した生徒は0%であった。「どちらかといえばそう思わない」と回答した生徒は12人であり、そのうちの11人は「周りを見ようとする意識は生まれたか」という問いに対して、「はい」と回答した。

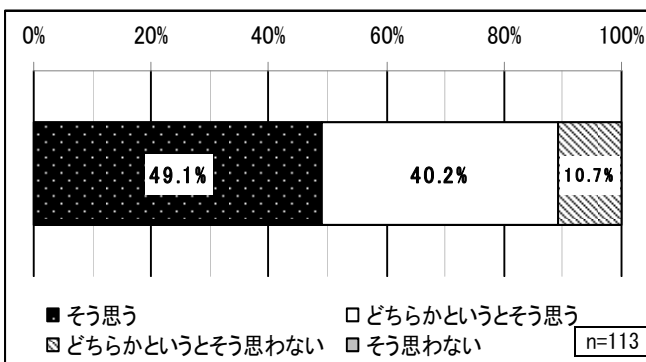


図3-24 事後アンケート
「以前に比べて周りを見られるようになった」の回答

図3-25は、事後アンケート「周りを見るために有効だったと思う練習は何ですか」の回答である。「4対4（フロントコートでは4対3）」との回答が22.6%と最も多く、次に多いのが「状況判断トレーニングⅢ」の17.6%であった。

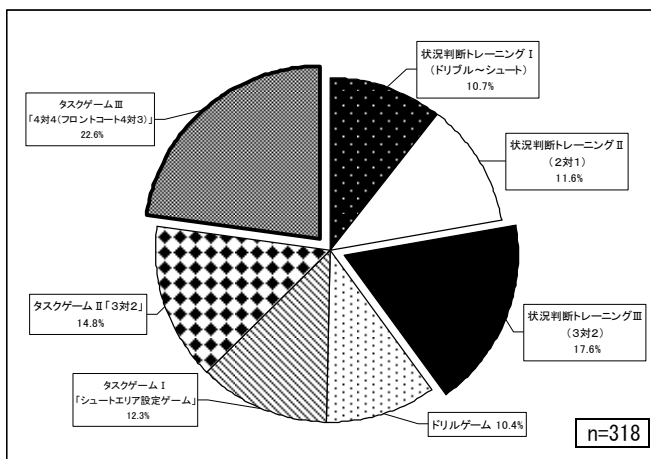


図3-25 事後アンケート「周りを見るために有効だったと思う練習」の回答

図3-26は、事後アンケート「周りを見るために有効だったと思う練習は何ですか」の回答より、状況判断トレーニングとタスクゲームの選択された割合を事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に集計したものである。「そう思う」「そう思わない」の生徒の回答にほとんど差はなかった。どちらかというとタスクゲームが周りを見るために有効であったと感じている生徒が多かった。

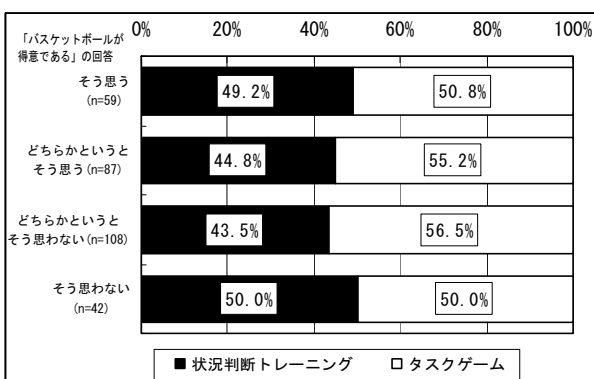


図3-26 事後アンケート「周りを見るために有効だったと思う練習」の回答（得意・不得意別）

表3-5は、事後アンケート「以前に比べて周りを見られるようになった」で「そう思う」「どちらかというと思う」と回答した生徒に対し、「見ることができるようになって自分のどんなところが変わったか」の記述を一部抜粋したものである。見ることへの意識が高まることでパスやドリブルなどの技能が向上したり、プレイの予測をして行動することができるようになってきたことが伺える。

表3-5 事後アンケート「見ることができるようになって自分のどんなところが変わったか」の記述内容（抜粋）

- 自分中心の動きをしてたから相手にボールを取られやすかったけど、周りを見ることにより、パスを出しやすく、ボールを取られにくくなった。
- 前は空いているところへ適当にドリブル、パスをしていたが、今は周りを見て自分が行動し、次の相手の動きを予想するようになった。
- 相手がここにいるから、味方の○○に渡そうといった判断ができるようになった。
- 周りを見る練習が多かったので、パスをもらう前に相手を見たりできるようになった。
- 前よりも積極的に周りを見るようにしたら、こうすればいいなという考えが生まれた。
- 1つのことだけでなく、多くのことを見れるようになった。
- 自分と敵だけの試合じゃなく、味方と自分と敵の試合へと変わった。
- 味方や敵をいつもより意識した。
- しっかりと周りを見てプレイすることができるようになったし、体育以外でも周りを見れるようになった。

(資料編 P. 19 参照)

(3) ア「相手や味方、ゴールなどを見ることができたか」についての考察

学習カードの毎時間の自己評価「相手や味方の動きを見ることができた」(図3-20)では、「できた」「どちらかというときできた」の肯定的な回答の合計においては急激な変化は見られないが、「できた」と回答した生徒は1時間目に46.4%であるのに対し、7時間目は74.8%に増加している。これは「どちらかというときできた」と回答していた生徒が、見る意識が高まることにより、「どちらかというとき」でなく「できた」と感じられる生徒が増えたと考えられる。

事前・事後アンケート「いつも味方を見ながらプレイしていた」(図3-21)では、事前アンケートの数値も高かったが、「そう思う」と回答する数値が事後アンケートにおいては2倍に増加し、自信を持って言えるようになったと考えられる。「いつも相手を見ながらプレイしていた」(図3-22)では、味方の動きや位置を把握するだけでなく、相手の動きによって自分の適切なプレイを選択することの必要性をプレイ選択の原則で学んだので、単元の最初よりも意識して見ようとするにつながったのであろう。「いつもゴールを見ながらプレイしていた」(図3-23)においては、事前アンケートにおいてはゴールを見るということへの意識はあまり高くなかったが、授業を進めることで、「周り」として見るものは味方や相手だけではないということがわかったり、徐々に自分の見られる部分が広がったりしたことにより、ゴールを意識する生徒が増加したと考えられる。どの質問の結果も事前アンケートより事後アンケートが増加している。また、事後アンケート「以前に比べて周りを見られるようになった」(図3-24)の結果においても、89.3%の生徒が「そう思う」「どちらかというときそう思う」と回答しており、「どちらかというときそう思わない」と回答した生徒の10.7%(12人)中、11人は周りを見ようとする意識はしていたと回答している。これにより、多くの生徒が以前より周りを見ることができたことがわかる。これらの結果から、多くの生徒が見るものには何があり、それらを見てプレイすることを意識しながら、「見る」ということができたと考えられる。

事後アンケート「周りを見るために有効だったと思う練習は何ですか」(図3-25)では、最も多いのは、「4対4(フロントコートでは4対3)」のゲームであり、次に多いのは「状況判断トレーニングⅢ」ということから、見る技能を高めるためにはタスクゲームだけでなく、状況判断トレーニングを組み合わせることが有効であると考えられる。また、図3-26は、事後アンケート「周りを見るために有効だったと思う練習は何ですか」の回答より、状況判断トレーニングとタスクゲームの選択された割合を事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に集計したものであるが、「そう思う」「そう思わない」の生徒の回答にほとんど差はなかった。どちらかというときタスクゲームが周りを見るために有効であったと感じている生徒が多かった。「見ることができるようになって自分のどんなところが変わったか」(表3-5)の記述からは、見ることへの意識が高まることでパスやドリブルなどの技能も向上したり、プレイの予測をして行動することができるようになったりしてきたことが伺える。

以上のように、学習カードや事前・事後アンケートの回答から、多くの生徒が相手や味方、ゴールなどを見ることができたと考えられる。



イ 適切なプレイを選択することができたか

(ア) 学習カードの分析、記述

図3-27は、学習カードの自己評価「シュート場面での適切なプレイ選択ができた」の回答である。1時間目において「できた」と回答した生徒は29.1%であるが、7時間目においては72%に増加している。「できた」と「どちらかというときできた」の肯定的な2つの回答の合計では急激な変化は見られないが、2つの回答を比較すると、「どちらかというときできた」と回答した生徒が減少し、「できた」と答えられる生徒が増加している。単元の最初に比べ、適切なプレイの選択について、「どちらかというとき」でなく「できた」と感じられる生徒が増えた。

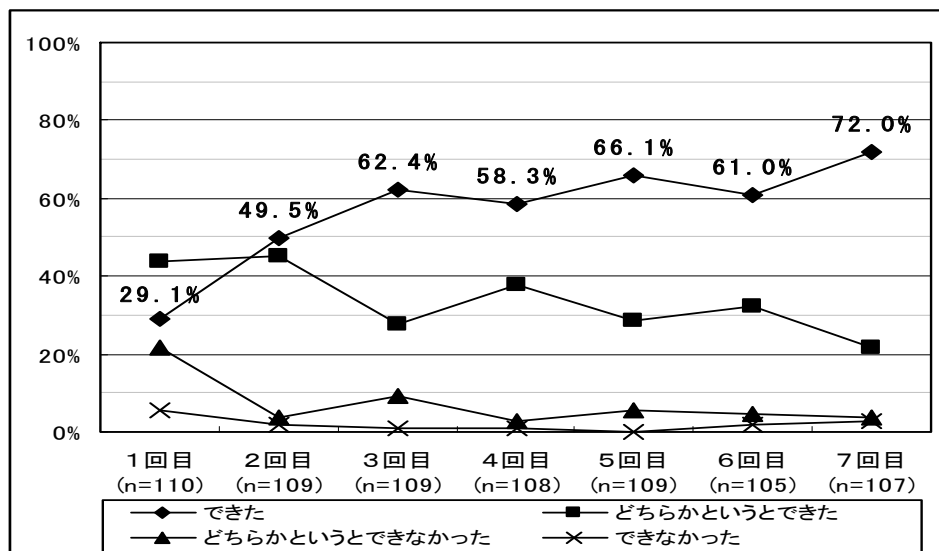


図3-27 学習カード「シュート場面での適切なプレイ選択ができた」の回答

表3-6は、学習カードの状況判断トレーニングⅡ、Ⅲの振り返り「どうすれば、相手の状況に応じた適切なプレイ選択ができるようになるか」の記述の一部を抜粋したものである。適切なプレイを選択するために自分でどうすれば良いかを考え出すことができている。

表3-6 学習カード「どうすれば、相手の状況に応じた適切なプレイ選択ができるようになるか」の記述内容（抜粋）

- 判断が大切だが、できない人もいるので、ちゃんと考えてゆっくりでもいいから判断する。
- 仲間をよく見て、相手の動きをよく見て動くこと。
- 敵がやられたら一番困るプレイを考えて選択する。
- プレイするのと同時に、頭の中で自分がこうしたら、こういう風になるだろうというのをイメージする。
- どのような判断をするのかを考える事と必要な見るところを把握すること。
- しっかり声を掛け合って、みんなの連携を保つ。
- いつも自分の周りを把握して、一番良いプレイをできるだけ早く考えられるようにする。

(資料編 P. 20、21 参照)

表3-7は、学習カードの毎時間の感想から、「適切なプレイ選択」に関する内容を単元の前半部1時間目から3時間目において一部を抜粋したものである。単元前半では、適切なプレイ選択ができていないことや、難しさについての記述が見られた。

表3-7 学習カードの感想より「適切なプレイ選択」に関する記述内容（単元前半）

- パスが来た時、相手がくるとなかなかドリブルをせずすぐにパスを出してしまう。また、シュートのチャンスがあってもシュートをすることができない。
- ボールをもらってもパスばかりになってしまった。もっとドリブルをしたり、周りを見て判断すれば良かった。
- 動く範囲がとてつもない。頭では考えても実際やるとパニックになって動けなくなってしまう。
- その時の状況によって少し焦る。タスクゲームは相手がいることによって、少しずつ判断が出来るが時々間違えている。

表3-8は、学習カードの毎時間の感想から、「適切なプレイ選択」に関する内容を単元の後半部4時間目から7時間目において一部を抜粋したものである。少しずつ適切なプレイ選択ができるようになっていたり、こういったプレイをしたら良いかを考えたりすることができるようになった。

表3-8 学習カードの感想より「適切なプレイ選択」に関する記述内容（単元後半）

- ディフェンスが出てきた時に、素早く判断することができた。
- いつもより、ドリブルの時間が長くできたが、何かするときおかしかった。今日が今までで一番いいプレイができた。周りを見ることができるとこういうことなんだと思った。
- 相手が誰にパスをするのかが前はわからなかったけど、今はボールを持っている人を見れば、少しは判断できるようになった。
- 試合して、自分のチームは守備ばかりでシュートの数が少ないことに気がついた。次はもっと積極的になって、周りを見て、自分にボールが来るように、味方にボールが行くようにしてシュートまでのプレイをしたい。
- 前より少しだけ早く判断できるようになった。周りも前に比べればよく見れるようになったがシュートを打つ回数が少ない。もうちょっとできるように積極的にいきたい。



(イ) VTRの分析

図3-28は、7時間目のメインゲームにおいて、シュートにつながる局面でプレイ選択が求められるプレイの回数と、その状況でのプレイ選択が適切であったかをVTRで分析した結果である。分析は体育センタースタッフ（教員経験21年）と2人で行い、2人とも適切と判断したプレイを適切なプレイとした。シュートにつながる局面については制限区域内のプレイを目安に考えたが、今回使用したコートには制限区域を設けていない。そのため、正規のバスケットボールコートの制限区域のリングからの距離と今回のコートのリングからの距離をおおよそ一致させ、その中でのプレイをシュートにつながる局面として判断した。

そして、シュートにつながる局面でプレイ選択が必要なものの中から、その状況で適切なプレイを選択できたかを「適切率」として表し、男女別に示すこととした。

ゲームにおける、シュートにつながる局面でのプレイ選択が求められるプレイの回数は男子は342回、女子は369回であった。プレイの適切率については、男子は89.8%、女子は89.6%と高い数値を示している。また、状況判断における適切率の差は男女においてほとんどないこともわかった。

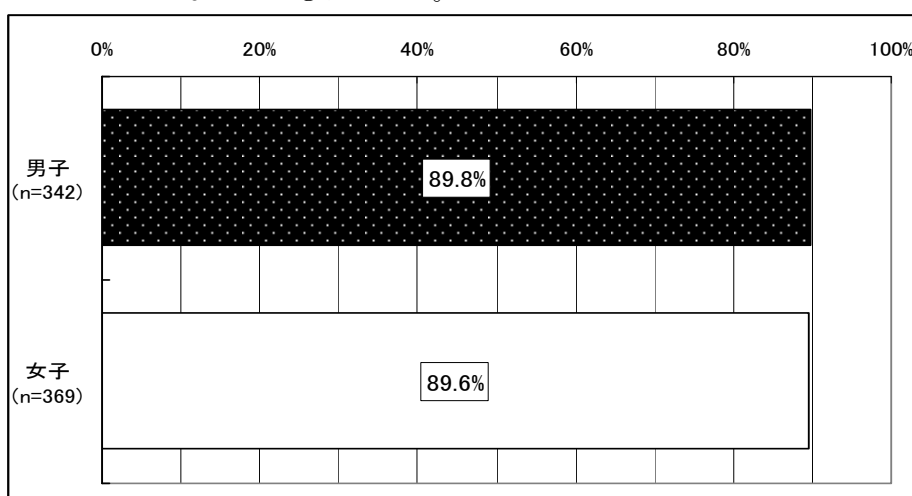


図3-28 シュートにつながる局面におけるプレイ選択の適切率

また、図3-29は、この全体の「適切率」を男女個別に表わしたものである。適切な判断が100%出来ていた生徒は男子は59%、女子は52%であり、どちらも半数以上の生徒が適切なプレイ選択ができていた。50%以下の適切率を示したのは男子が1人、女子は0人であることがわかった。シュートにつながる局面における状況判断をする回数は生徒によって異なり、状況判断をする機会がなかった生徒も数人見受けられた。

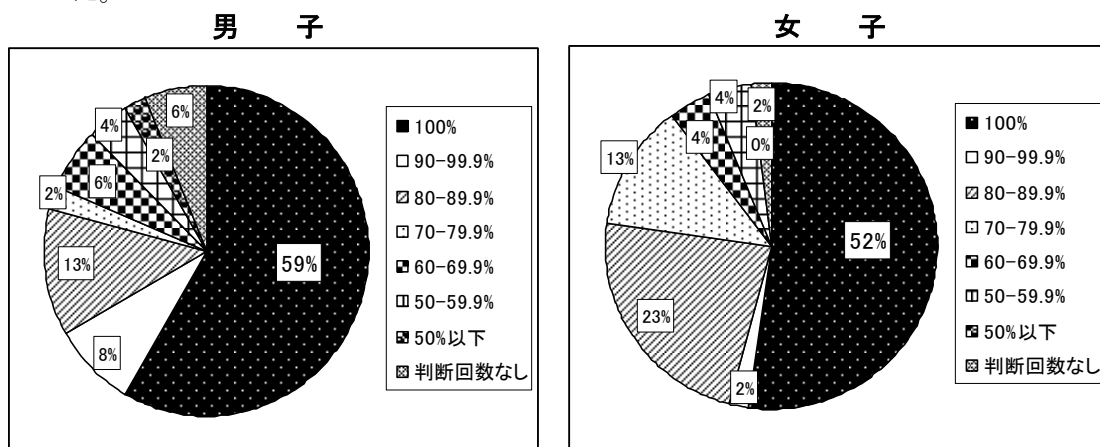


図3-29 シュートにつながる局面におけるプレイ選択の適切率（男女個別）

図3-30 は事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別の適切率の比較である。「そう思う」と回答した生徒が92%と最も高く、「思わない」と回答している生徒が80.5%となり、バスケットボールが得意と感じている生徒ほど、適切率が高い結果となった。しかし、バスケットボールが苦手と感じている生徒も16人中9人は適切率が100%という結果となっているため、適切な判断が極端にできないわけではないと考えられる。

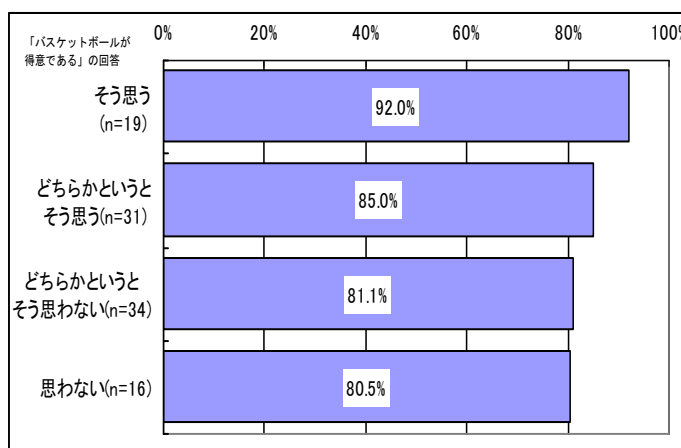


図3-30
シュートにつながる局面においての得意・不得意別のプレイ選択の平均適切率

図3-31 は事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に、シュートにつながる局面においての状況判断をする回数の比較である。生徒によって出場時間が異なったり、クラスによって試合時間が異なるため、ゲーム内の1分あたりの判断回数を示すこととした。1分間の判断回数は、「そう思う」と回答した生徒が0.813回であり、「そう思わない」と回答した生徒は0.49回となり、バスケットボールが得意と感じている生徒ほど、シュートにつながる局面での判断回数が多かった。バスケットボールが苦手と感じている生徒は、シュートにつながる局面でのプレイが少なかったことがわかる。

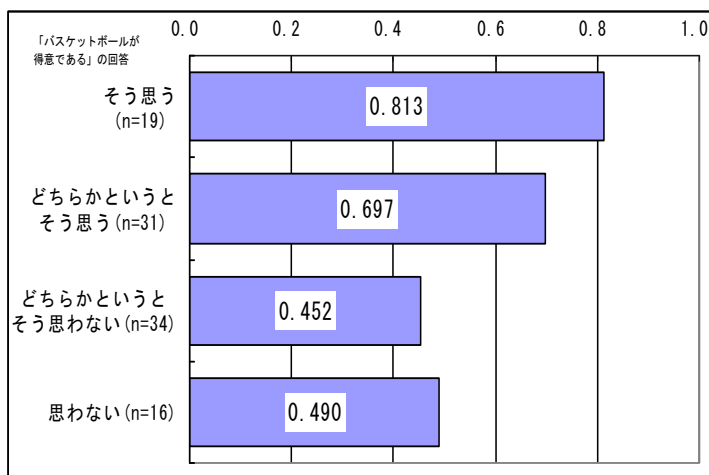


図3-31
シュートにつながる局面においての得意・不得意別の1分間の判断回数



(ウ) 事後アンケートの分析

図3-32は、事後アンケート「以前に比べて適切なプレイ選択ができるようになった」の回答である。「そう思う」「どちらかといえばそう思う」と回答した生徒は95.5%であり、「そう思わない」と回答した生徒は0%であった。

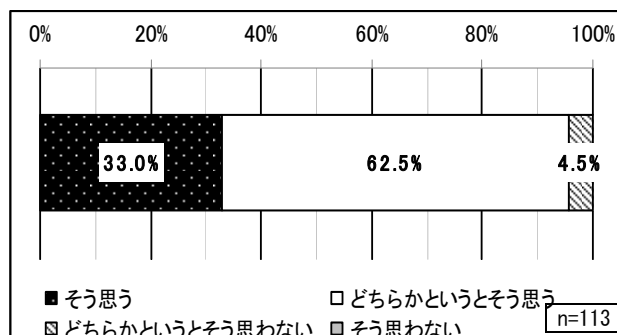


図3-32 事後アンケート「以前に比べ適切なプレイの選択ができるようになった」の回答

図3-33は、事後アンケート「適切なプレイの選択をするために有効だったと思う練習は何ですか」の回答である。「4対4（フロントコートでは4対3）」との回答が19.5%と最も多く、次に多いのが「状況判断トレーニングⅢ」の16.6%であった。

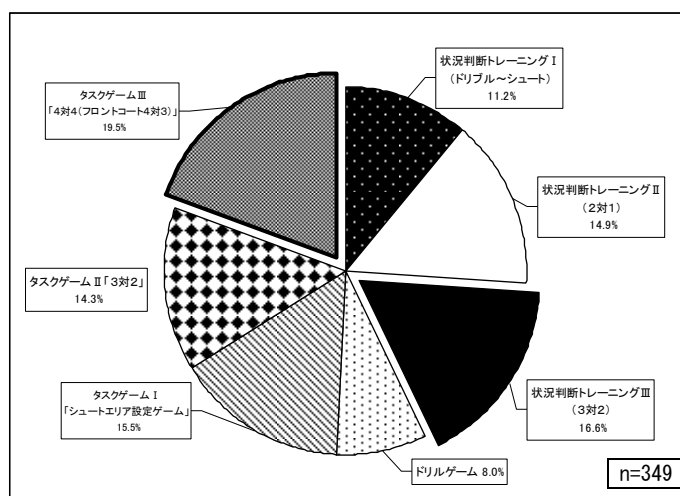


図3-33 事後アンケート「適切なプレイの選択をするために有効だったと思う練習」の回答

図3-34は、事後アンケート「適切なプレイの選択をするために有効だったと思う練習は何ですか」の回答より、状況判断トレーニングとタスクゲームの選択された割合を事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に集計したものである。「そう思う」と回答した生徒では、タスクゲームが有効であったと感じているが、「そう思わない」と回答した生徒ほど、状況判断トレーニングが有効であったと感じているようである。

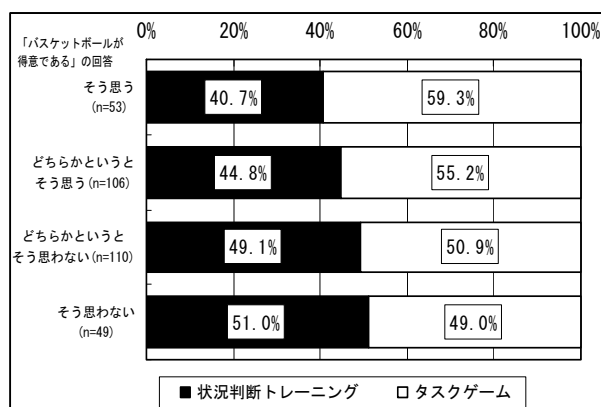


図3-34 事後アンケート「適切なプレイの選択をするために有効だったと思う練習」の回答(得意・不得意別)

(3) イ「適切なプレイを選択することができたか」についての考察

学習カードの毎時間の自己評価「シュート場面での適切なプレイ選択ができた」(図3-27)では、「できた」「どちらかというのできた」の肯定的な回答の合計においては急激な変化は見られないが、「できた」と回答した生徒は1時間目に29.1%であるのに対し、7時間目は72%に増加している。これは「どちらかというのできた」と回答していた生徒が、単元を進めることにより、適切なプレイの選択について、「どちらかというのできた」と感じられる生徒が増えたと考えられる。表3-6は学習カードの状況判断トレーニングⅡ、Ⅲの振り返り「どうすれば、相手の状況に応じた適切なプレイ選択ができるようになるか」の記述の一部を抜粋したものである。適切なプレイを選択するために自分でどうすれば良いかを考え出すことができている。また、表3-7、表3-8については、学習カードの感想より適切なプレイ選択に関する内容を抜粋したものである。単元前半では、適切なプレイ選択ができていないことや、難しさについての記述が見られたが単元後半では、少しずつ適切なプレイ選択ができるようになったり、どういったプレイをしたら良いかを考えたりすることができるようになった。

VTR分析は、7時間目のメインゲームにおいて、シュートにつながる局面でプレイ選択が求められるプレイの回数の中で、その状況でのプレイ選択が適切であったものを適切率で示している。ゲームにおける、シュートにつながる局面でのプレイ選択が求められるプレイの回数は男子は342回、女子は369回であり、プレイの適切率については、男子は89.8%、女子は89.6%と高い数値を示している。また、状況判断の適切率の差は男女においてほとんどないということもわかった。(図3-28)「適切率」を個別に表わすと、適切な判断が100%出来ていた生徒は男子は59%、女子は52%であり、どちらも半数以上の生徒が適切なプレイ選択ができていた。50%以下の適切率を示したのは男子が1人、女子は0人であることがわかった。(図3-29)シュートにつながる局面での状況判断をする回数は生徒によって異なるため、状況判断をする機会がなかった生徒も数人見受けられる。事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に適切率の比較をしてみると、「そう思う」と回答した生徒が92%と最も高く、「思わない」と回答している生徒が80.5%となった。(図3-30)しかし、バスケットボールが苦手と感じている生徒の中にも16人中9人は適切率が100%という結果となっているため、適切な判断が極端にできないわけではないと考えられる。また、シュートにつながる局面においてメインゲームの1分あたりの判断回数を事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に比較をしてみると、「そう思う」と回答した生徒が0.813回であり、「そう思わない」と回答した生徒は0.49回となった。(図3-31)得意と感じている生徒ほど判断回数が多かった。バスケットボールが苦手と感じている生徒はシュートにつながる局面でのプレイが少なかったことがわかる。

事後アンケート「以前に比べて適切なプレイ選択ができるようになった」(図3-32)においては、「そう思う」「どちらかといえばそう思う」と回答した生徒は95.5%であり、「そう思わない」と回答した生徒は0%であった。よって、多くの生徒が以前より適切なプレイ選択をすることができるようになったと考えられる。

事後アンケート「適切なプレイの選択をするために有効だったと思う練習は何ですか」(図3-33)においては、「4対4(フロントコートでは4対3)」のゲームが最も多く、次に多いのは「状況判断トレーニングⅢ」ということから、適切なプレイを選択することができるようになるためにはタスクゲームだけでなく、状況判断トレーニングと組み合わせることが有効であると考えられる。また、図3-34は、事後アンケート「適切なプレイの選択をするために有効だったと思う練習は何ですか」の回答より、状況判断トレーニングとタスクゲームの選択された割合を事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に集計したものである。「そう思う」と回答した生徒では、タスクゲームが有効であったと感じているが、「そう思わない」と回答した生徒ほど、状況判断トレーニングが有効であったと感じているようであり、バスケットボールが苦手な生徒にとっては、状況判断トレーニングのほうがプレイ選択を学びやすかったと考えられる。

以上のように、学習カードやVTRの分析、事前・事後アンケートの回答から、多くの生徒が適切なプレイを選択することができたと考えられる。

ウ 選択したプレイを実行することができたか

(ア) 学習カードの分析

図3-35は、学習カードの自己評価「選択したプレイを実行することができた」の回答である。1時間目において「できた」と回答した生徒は31.8%であるが、7時間目においては71.0%に増加している。「できた」と「どちらかというときできた」の肯定的な2つの回答の合計では急激な変化は見られないが、2つの回答を比較すると、「どちらかというときできた」と回答した生徒が減少し、「できた」と答えている生徒が増加している。単元の最初に比べ、適切なプレイの選択について「どちらかというとき」でなく「できた」と感じられる生徒が増えた。

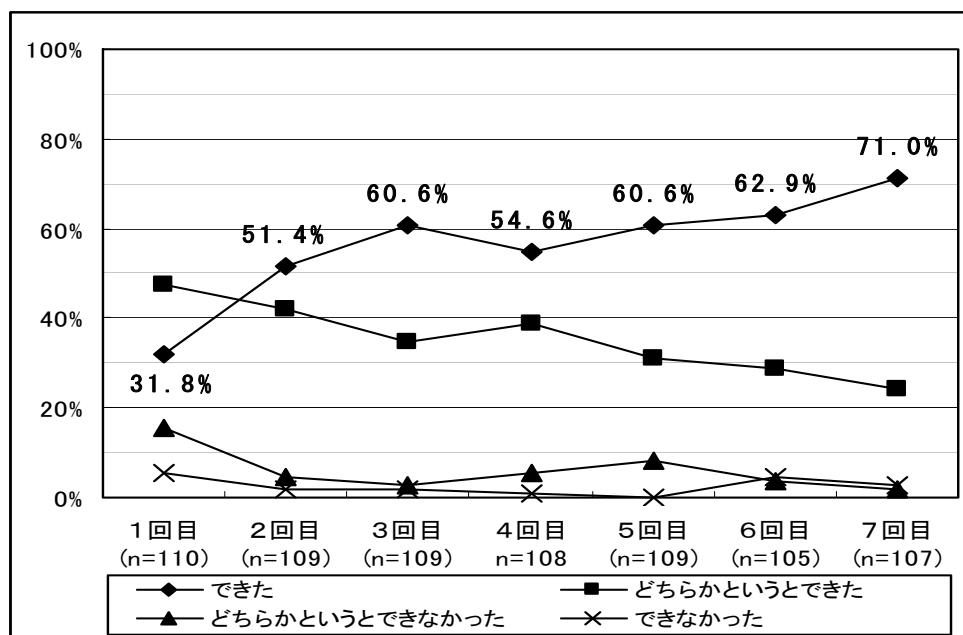


図3-35 学習カード「選択したプレイを実行することができた」の回答

(イ) VTRの分析

表3-9は、ゲームにおけるシュート本数とその成功回数についてVTRの分析をした結果である。今回の授業は「シュートにつながる局面」が検証の視点になっていることから、7時間目のメインゲームにおいて、シュートを打った本数と入った本数、シュートの成功率を表している。試合時間は前半4分、後半4分とした。全体のシュート本数は516本であり、そのうち入った本数は163本で成功率は30.9%であった。男女別では、やや男子のほうが高かった。7時間目のゲームにおいてシュートを打っていない生徒は8人であり、その中でシュートにつながる局面での状況判断をする機会がなかった生徒は3人であった。

表3-9 ゲームにおけるシュート本数とその成功回数について

	シュート本数	シュート成功数	シュート成功率
全体	516本	163本	30.9%
男子	264本	83本	32.6%
女子	252本	80本	29.1%

(ウ) 事後アンケートの分析

図3-36は、事後アンケート「以前に比べて選択したプレイを実行できるようになった」の回答である。「そう思う」「どちらかといえばそう思う」と回答した生徒は87.4%であり、「そう思わない」と回答した生徒は0%であった。

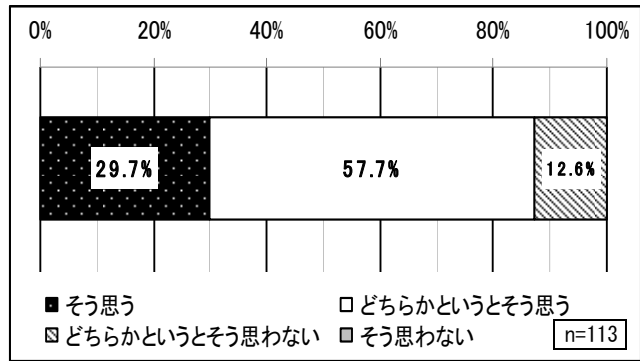


図3-36 事後アンケート「以前に比べて選択したプレイを実行できるようになった」の回答

図3-37は、事後アンケート「選択したプレイを実行するために有効だったと思う練習は何ですか」の回答である。「4対4（フロントコートでは4対3）」との回答が16.9%と最も多く、次に多いのが「状況判断トレーニングI」と「3対2」の15.2%であった。

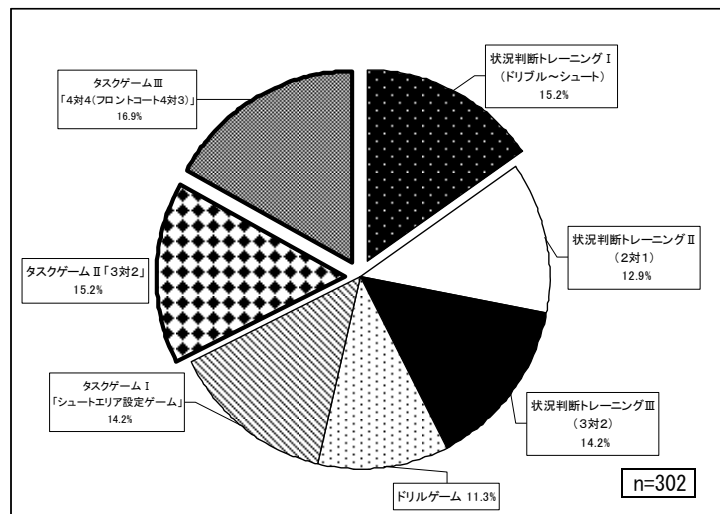


図3-37 事後アンケート「選択したプレイを実行するために有効だったと思う練習」の回答

図3-38は、事後アンケート「選択したプレイを実行するために有効だったと思う練習は何ですか」の回答より、状況判断トレーニングとタスクゲームの選択された割合を事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に集計したものである。若干ではあるが、バスケットボールが得意と感じている生徒よりも苦手だと感じている生徒の方が、状況判断トレーニングが有効であったと感じているようである。

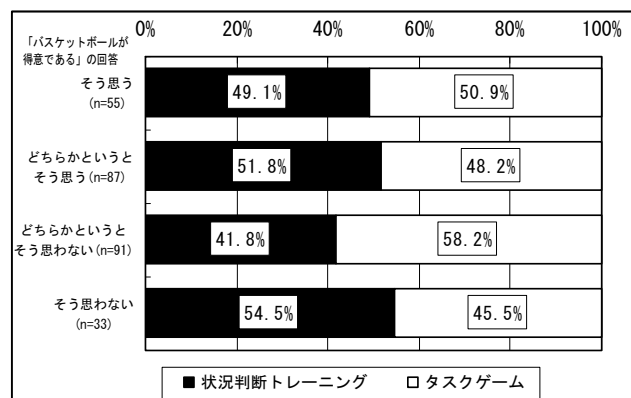


図3-38 事後アンケート「選択したプレイを実行するために有効だったと思う練習」の回答（得意・不得意別）

(3) ウ「選択したプレイを実行することができたか」についての考察

学習カードの毎時間の自己評価「選択したプレイを実行することができた」(図3-35)では、「できた」「どちらかというとできた」の肯定的な回答の合計においては急激な変化は見られないが、「できた」と回答した生徒は1時間目に31.8%であるのに対し、7時間目は71%に増加している。これは「どちらかというとできた」と回答していた生徒が、単元を進めることにより、選択したプレイを実行することについて「どちらかという」となく「できた」と感じられる生徒が増えたと考えられる。

表3-9は、ゲームにおけるシュート本数とその成功回数についてVTRの分析をした結果である。今回の授業は「シュートにつながる局面」が検証の視点になっていることから、7時間目のメインゲームにおいて、シュートを打った本数と入った本数、シュートの成功率を表している。全体のシュート本数は516本であり、そのうちに行った本数は163本で成功率は30.9%であった。男女別では、やや男子のほうが高かった。

事後アンケート「以前に比べて選択したプレイを実行できるようになった」(図3-36)では、「そう思う」「どちらかといえばそう思う」と回答した生徒は87.4%であり、「そう思わない」と回答した生徒は0%であった。よって、多くの生徒が以前に比べて選択したプレイを実行できるようになったと考えられる。しかし、「見る」・「選択する」・「実行する」の流れにおいて、「見る」・「選択する」ことに比べ、「実行する」が一番低かったことは、生徒は「実行する」ことが一番難しいと感じているようであり、頭ではわかっているけどできなかった生徒がいることが考えられる。

事後アンケート「選択したプレイを実行するために有効だったと思う練習は何ですか」(図3-37)では「4対4(フロントコートでは4対3)」のゲームとの回答が最も多く、次に多かったのは「状況判断トレーニングⅠ」と「3対2」であったことから、選択したプレイを実行するためには、より実践的なタスクゲームやボール操作が高まる状況判断トレーニングⅠが有効であると生徒は感じていたようである。ただ、ア・イで高い数値を示した状況判断トレーニングⅢが1時間しか取り組めなかったため、プレイを実行するところまではいかなかったことも考えられる。状況判断トレーニングⅠのように数時間繰り返すことで、この数字はもっと高くなると考える。よって、選択したプレイを実行するためには、タスクゲームだけでなく、状況判断トレーニングと組み合わせることが有効であると考えられる。また、図3-38は事後アンケート「選択したプレイを実行するために有効だったと思う練習は何ですか」の回答より、状況判断トレーニングとタスクゲームの選択された割合を事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の回答別に集計したものである。若干ではあるが、バスケットボールが得意と感じている生徒よりも苦手だと感じている生徒の方が、状況判断トレーニングが有効であったと感じているようである。

以上のように、学習カードやVTRの分析、事後アンケートの回答から、多くの生徒が選択したプレイを実行することができたと考えられる。

(3) 「メインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができたか」についてのまとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○多くの生徒が、メインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができた。

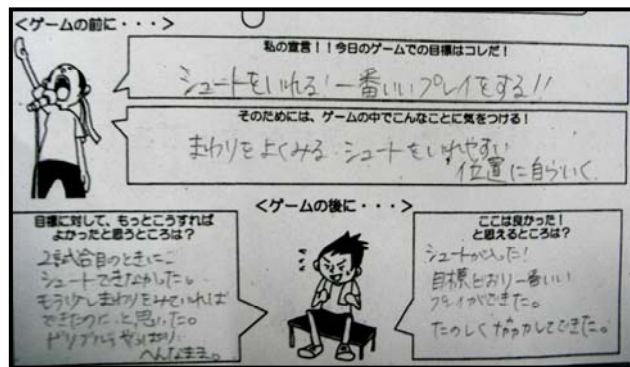
このことから、メインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断ができたと考えられる。

5 指導の工夫とその効果及び課題

(1) 学習資料について

ア 学習カード

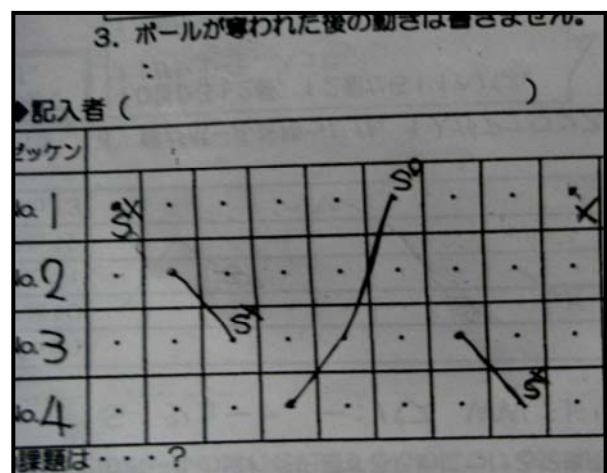
学習カードを活用したことで、学習内容を把握し授業に取り組むことができたとともに、自分の課題を立てたり、授業の振り返りを行うことができていた。また、授業を通して知識として身に付けさせたい内容や、個人の考えなどの記入にも活用できていた。



イ 班のカード

ドリルゲームと状況判断トレーニング I の記録の記入を毎時間行ったことで、記入の活動が習慣化してスムーズに取り組むことができた。ドリルゲームでは前回の記録がわかることで、それを上回ろうと取り組む向上心が身に付いた。また、ゲーム観察記録を付けることにより、しっかりゲームを見ることができ、そのことがチームの課題やゲームの流れを知るために役立っていた。

時間目	日	個人記録	合計	連続で入った最高回数																
4時間目	10月11日	<table border="1"> <tr><td>No. 1</td><td>No. 2</td><td>No. 3</td><td>No. 4</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>No. 5</td><td>No. 6</td><td>No. 7</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	3	1	1	2	No. 5	No. 6	No. 7		3				10	10
No. 1	No. 2	No. 3	No. 4																	
3	1	1	2																	
No. 5	No. 6	No. 7																		
3																				
5時間目	10月12日	<table border="1"> <tr><td>No. 1</td><td>No. 2</td><td>No. 3</td><td>No. 4</td></tr> <tr><td>2</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>No. 5</td><td>No. 6</td><td>No. 7</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	2	4	1	2	No. 5	No. 6	No. 7		3				12	12
No. 1	No. 2	No. 3	No. 4																	
2	4	1	2																	
No. 5	No. 6	No. 7																		
3																				
6時間目	10月17日	<table border="1"> <tr><td>No. 1</td><td>No. 2</td><td>No. 3</td><td>No. 4</td></tr> <tr><td>4</td><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>No. 5</td><td>No. 6</td><td>No. 7</td><td></td></tr> <tr><td>0</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	4	0	1	1	No. 5	No. 6	No. 7		0				6	6
No. 1	No. 2	No. 3	No. 4																	
4	0	1	1																	
No. 5	No. 6	No. 7																		
0																				
7時間目	10月19日	<table border="1"> <tr><td>No. 1</td><td>No. 2</td><td>No. 3</td><td>No. 4</td></tr> <tr><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td>No. 5</td><td>No. 6</td><td>No. 7</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	5	3	4	2	No. 5	No. 6	No. 7		2				16	16
No. 1	No. 2	No. 3	No. 4																	
5	3	4	2																	
No. 5	No. 6	No. 7																		
2																				



(2) 掲示物・視聴覚教材について

活動にスムーズに取り組めるよう、パワーポイントを使用し説明を行うことで、説明は効率よくできた。しかし、パソコンを常設できる場所がなく、説明した後に片付けなくてはいけなかったため、理解が不十分だった時に見直すことができず、教師がその場に行き説明をしなおすなど、余計な時間がかかってしまうこともあった。常に見ることができるような掲示物にするか、場所の確保が必要であったと感じた。

(3) 班編成について

技能の偏りをなるべくなくすため、予備アンケートにおいてバスケットボールの経験者や運動部活動所属者を考慮して男女別に班を編成した。教師側で考えた技能レベルと実際の技能レベルが異なる生徒もおり、多少のばらつきもあったものの、どの班にも勝つチャンスが生まれ、そのことが互いに教え合い、協力して授業に臨む姿勢やゲームに対して積極的に臨むことにつながったと考えられる。役割分担については、一人ひとりに責任を持たせたことで、自主的に係の仕事をする生徒が多く見られた。

(4) 状況判断トレーニングについて

状況判断トレーニングⅠは毎時間取り組むことで、「見る」ことの必要性を意識付けるとともに、ドリブルの基礎練習にもつながった。また、個人の振り返りを行うことで、自己チェックを行いながら活動に取り組むことができたが、班のカードの記入漏れや記入忘れも見られたので、もっと徹底すべきであったと感じている。状況判断トレーニングⅡ、Ⅲについては、適切なプレイ選択ができたかどうかを振り返りながら取り組むことで、自分の理解とともに、班の中での教え合い活動にもつながった。

チェック項目	1日目					2日目					3日目				
	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル	ドリブル
10	○	×	×	×	×	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○
5	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
7															

(5) コート・人数について

人数が4人であることについては、人数が少なくなることで、ボールに触れる機会を多くつくることができ、多くの生徒がシュートにつながる局面において、ボールを保持したり、適切なプレイ選択をすることができた。また、動きの激しい男子のゲームでの安全面においても適切であったと感じている。状況判断トレーニングⅠやドリルゲームにおいて、6つのゴールで同時に行うことで、効率良く進められたが、班ごとの位置が近く狭く感じることもあった。

(6) ゲームについて

ア ためしのゲーム

バスケットボールの授業が1年振りということもあり、ボール操作やプレイに戸惑いが見られたが、積極的に取り組む生徒が多かった。ゲームを行うことで、自分の課題やチームの課題に気付かせることにもつながった。しかし、プレイ選択の原則についてはまだ学んでいないため、ゲームでの状況判断のための知識や、プレイ選択の意識がないままゲームを行っていた生徒が多い。その後の授業でわかりやすく指導することが必要である。

イ ドリルゲーム

(ア) 班対抗1分間パス&シュート

毎時間継続して行うことで、シュートの基礎練習として定着した。パスを受けてからのシュートのため、より実戦に近づいた内容にすることができた。また、毎回の記録を記入することで、個人のシュート成功数や班の成功数などを確認でき、次の時間に向けて意識付けることにもつながった。単元の後半において、個人の最高記録を達成した生徒は65%（114人中74人）であり、1本もシュートが成功しなかった生徒は0%だったことから、シュート技術が少しずつ身に付いたことがわかった。しかし、単元の後半に班での最高記録を達成した班は50%（18班中9班）であったことは、バスケットボール経験者以外の生徒のシュートの入る本数が安定しなかったためであり、安定して入れられるようになるための指導や工夫が必要と考える。

ウ タスクゲーム

(ア) タスクゲームⅠ「シュートエリア設定ゲーム」

人数の優位さを生かして攻撃をすることができ、シュートが苦手な生徒もシュートを打ちやすい状況をつくることで、たくさんの生徒がシュートを打つことにつながっていた。しかし、パスをもらうためにずっとエリアの中にとどまってボールを待ってしまうことで、ボールが回りにくくなってしまふなどの、改善する必要がある場面も見られた。

(イ) タスクゲームⅡ「3対2」

適切な状況判断をするというねらいが明確になり、ゲームで人数の優位さを生かして攻撃をすることができていた。シュートエリア設定よりも自ら動いてボールをもらおうとする場面が見られた。ハーフコートなので、オールコートよりもすぐにシュートにつながる局面となるため、一人ひとりのシュートを打つ機会が増えた。

(ウ) タスクゲームⅢ「4対4（フロントコートでは4対3）」

攻撃時に人数が多いことで、適切な状況判断をするために少し余裕があったと思われ、人数の優位さを生かして攻撃をすることができていた。しかし、ディフェンスの仕方についてはこの単元ではほとんど取り扱うことができなかったため、ポジションの取り方などに課題が残った。

エ メインゲーム

人数が4人であったことで、一人ひとりのボールに触れる機会を多くつくれた。数的優位がなくなり、タスクゲームよりはボールが回りにくい場面もあったが、ボール保持時に無理に自分で行こうとせずに味方を探す姿や、ボールを持っている味方がどこに動いてほしいと思っているかなどを考えながら動くことができていた生徒が多くいた。



6 授業全体を振り返って

ここまで今回の検証授業について、分析の視点に沿って振り返ってきたが、ここでは授業全体を振り返っていききたい。

(1) 課題設定について

図3-39は、事前・事後アンケート「自分の課題を立てることができたか」の回答の比較である。「そう思う」「どちらかといえばそう思う」の肯定的な回答をした生徒が76.1%から87.6%に増加するとともに、「そう思う」と回答した生徒が29.2%から51.3%に増加した。授業のねらいを明確にすることで、生徒も自分自身の課題を持って授業に取り組めたと考えられる。

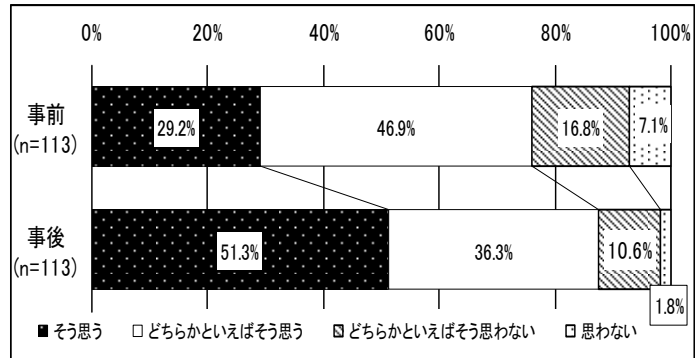


図3-39 事前・事後アンケート
「自分の課題を立てることができたか」の回答

(2) 教え合いについて

図3-40は、事前・事後アンケート「友達にアドバイスをもらうことがあった」の回答の比較である。「そう思う」「どちらかといえばそう思う」の肯定的な回答をした生徒が61.9%から73.5%に増加するとともに、「そう思う」と回答した生徒が23%から31%に増加した。

また、表3-10は、事後アンケート「見たり、判断したりすること以外でも高まったものがありますか」の抜粋である。仲間と協力したり、互いに教え合うことができたという記述があった。さらに、適当にプレイするのではなく、状況に即した行動をとろうという意識も生まれている。

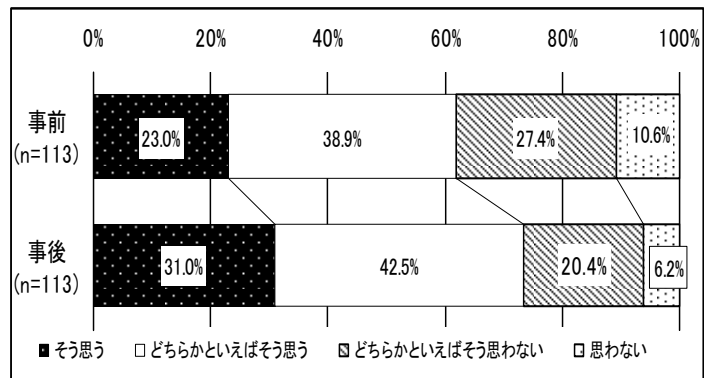


図3-40 事前・事後アンケート
「友達からアドバイスをもらうことがあった」の回答

表3-10 事後アンケート

「見たり、判断したりすること以外でも高まったものがあれば教えてください」(抜粋)

- チームワークを高められたと思う。味方同士で声を掛け合ってパスをつなげたと思う。
- 状況判断トレーニングのやり方やゲームの仕方を友人と教えあえた。
- 仲間との絆や協力性。
- チームで団結する、協力する力。
- みんなと打ち解けることができた。
- 仲間と協力してプレイすること。
- 周りに頼らず、時には自分で行こうとする気持ち。
- 空いていたら自分が行こうという気持ちが高まった。
- 仲間を使うようになった。

(資料編 P. 22 参照)

表3-11は、事後アンケートの「授業を終えての感想」の抜粋である。多くの生徒がこの授業のねらいである「見る」ことや「適切なプレイ選択をする」ことについて考えることができていたとわかる記述が多く見られた。事前アンケートにおいて、バスケットボールが得意かどうかの回答別に生徒の感想を比べてみると、得意であると回答した生徒の感想には自分だけでなく、チームの仲間について書かれている内容が多く見られた。

表3-11 事後アンケート「授業を終えての感想」(抜粋)

事前アンケート 「バスケットボール が得意である」の回答	感 想
そう思う	<p>○バスケ部が1人だけで周りの子に期待されててすごく緊張してたけど、チームみんなで楽しくできて楽しかったです。チームの子がみんなすごく上手くなってて私もおもがんで練習して一番最後の試合は全勝できてすごく嬉しかったです。</p> <p>○すごく楽しかったです。去年に比べて状況を見る練習をしたり、味方の事をすごく考えたりして、周りがよく見えるようになりました。</p> <p>○試合などを通してチームみんながシュートをしたりドリブルしたりできるようにして、一番深まったのはチーム力だと思いました。</p> <p>○去年はみんなにパスをするとか自分が結構行っていたけれど、今年はみんなでプレーできるような環境を作ろうと、運動が苦手な子も参加できるようにしました。楽しかったです。</p>
どちらかという と そう思う	<p>○最初は慣れなかったけど、状況判断トレーニングなどをやってくうちに慣れていき楽しくなりました。シュートも素早くできて良かったと思います。</p> <p>○班のみんなと協力してプレイし、自分の出来なかったところを次の時間しっかりやって、バスケが好きになりました。楽しかったです。</p> <p>○チームになった子と協力し合ったり、仲良く楽しくプレーができたり、色々と学べてよかったです。</p> <p>○今まで、バスケの授業で自分はシュートを決めることが苦手だった。今回の授業で周りを見て、状況判断、適切なプレイ選択ができるようになり、最後の授業の試合では負けてしまったが、自分は今までで一番ゴールを決められたので楽しかった。</p>
どちらかという と そう思わない	<p>○去年まで、試合の時は周りを見ていたつもりなのですが、今年のバスケットボールで周りを見ていなかったことが良くわかりました。</p> <p>○周りを見て行動したりするのが、最初のうちは大変でした。だけど、だんだんやっていくうちに周りも少し見て行動したりゴールに入れることができたので良かったです。楽しくできました。</p> <p>○昨年よりもバスケットボールでの動きが良くなったと思ったから良かった。見ることを覚えることが出来たから良かった。いろいろな練習があって良かった。</p>
そう思わない	<p>○とても楽しくでき、シュートが入った時がすごく嬉しかった。</p> <p>○いつもバスケの授業は試合などが多かったけど、練習が多くてびっくりした。でも、そのおかげで何となくやっていたこともちゃんとできたと思う。楽しかったです。</p> <p>○最初は状況判断とか何もわからなかったから、適当に試合をしていたけれど、「見る」などの練習をしていくうちに、試合をするとパスを必ず渡せるようになってきました。バスケットボールの授業楽しかったです！</p>

(資料編 P. 23～25 参照)

(3) 楽しさについて

図3-41は、「バスケットボールの授業は楽しかった」、図3-42は、「バスケットボールの授業は積極的に取り組んだ」図3-43は、「バスケットボールの授業が好きである」の事前・事後アンケートの回答の比較のまとめである。また、事前アンケートの「バスケットボールが得意である」の質問に対して、「そう思う」「どちらかというと思う」と回答した生徒と「どちらかというと思わない」「そう思わない」の回答別に比較をした。

どの数値においても、全体的な高まりは見られているが、バスケットボールが得意と感じている生徒にとっては、若干物足りないと感じた面もあったかもしれない。しかし、バスケットボールを苦手だと感じていた生徒が今回の授業を楽しみを感じてくれたり、積極的に取り組めるようになったことは成果の一つではないだろうか。多くの生徒は今回の授業において、状況判断力の高まりだけでなく、授業への取り組み姿勢や意識が高まったことがわかった。

授業においてシュートやドリブルなどの技術を身に付けることはもちろん大切なことだが、それ以上に生徒がバスケットボールという種目そのものを楽しみを感じられるような内容にし、意欲を持って授業に取り組めることが、向上心や協力性を育むことにもつながり、そのことが来年度以降にもつながるのではないかと考える。

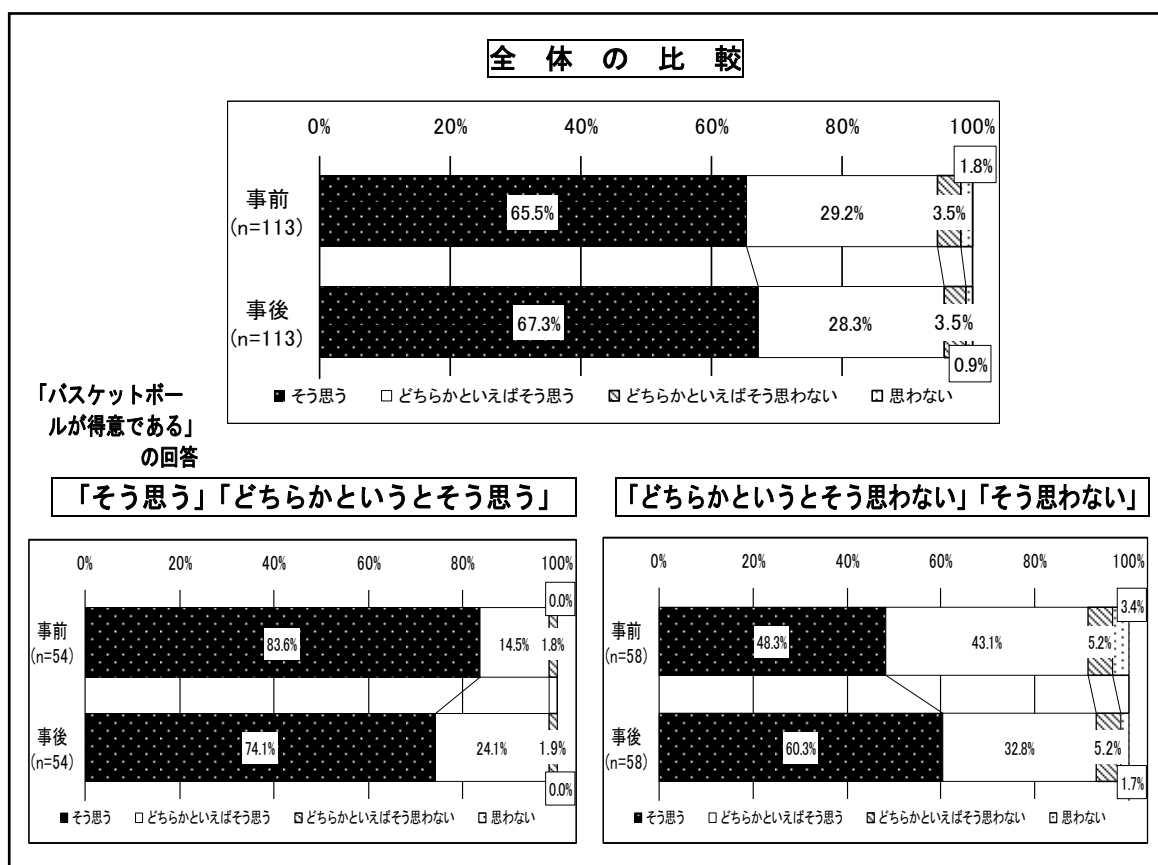


図3-41 事前・事後アンケート 「バスケットボールの授業は楽しかった」の回答（まとめ）

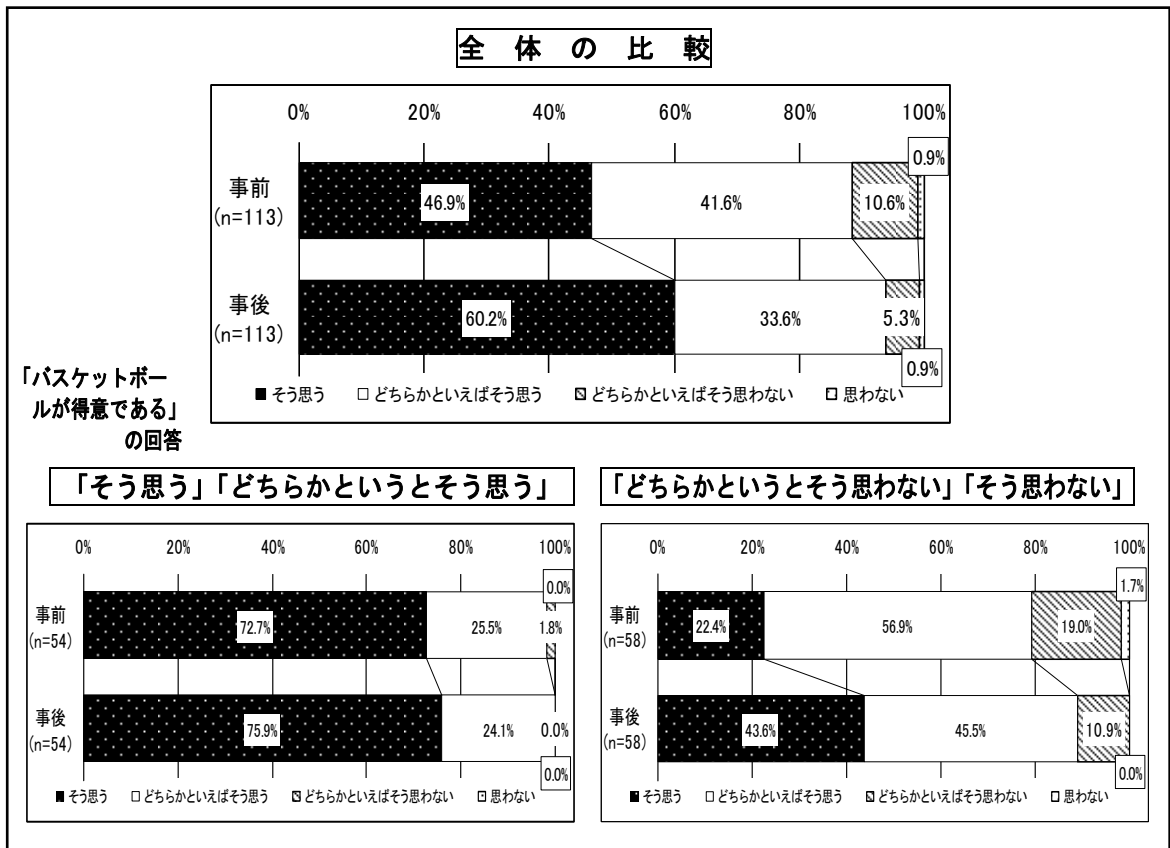


図3-42 事前・事後アンケート「バスケットボールの授業は積極的に取り組んでいた」の回答（まとめ）

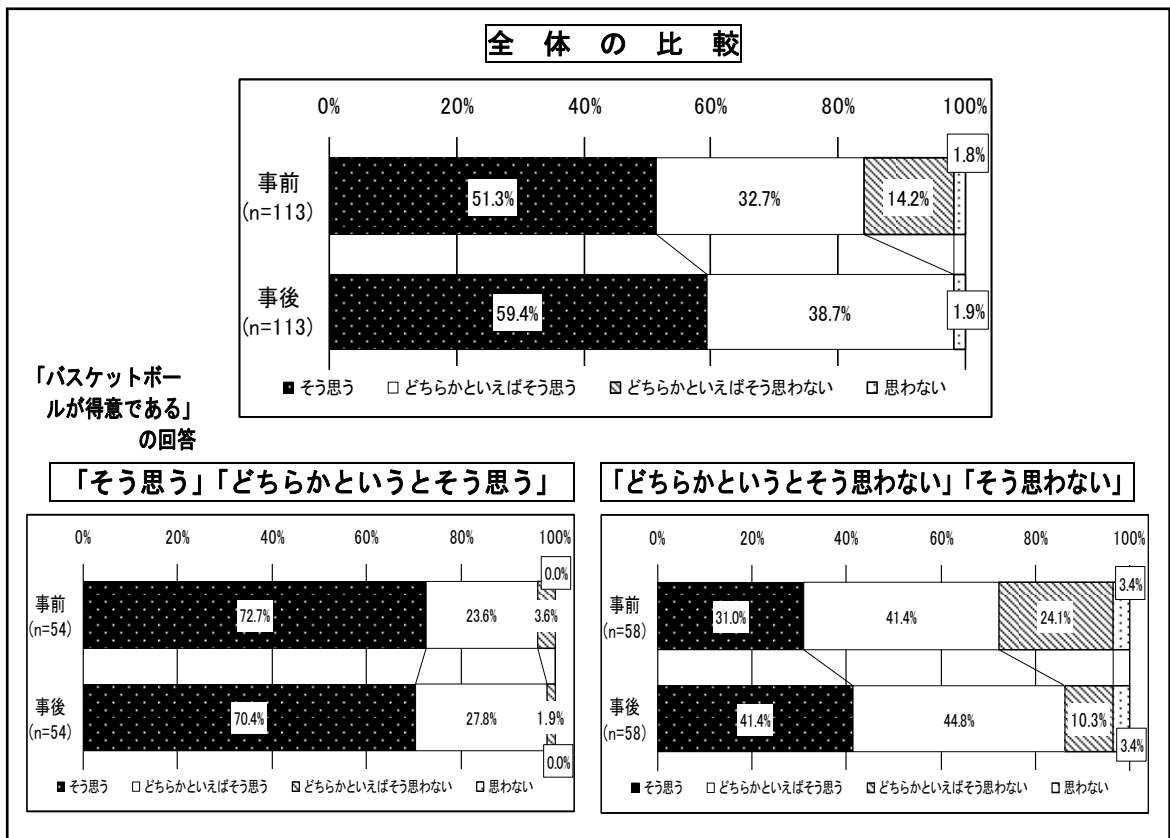


図3-43 事前・事後アンケート「バスケットボールの授業が好きである」の回答（まとめ）

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

本研究では、バスケットボールの授業において、状況に即した判断力を高めるための、「見る」・「選択する」・「実行する」の流れに着目した学習過程の有効性を検証することを目的に、授業を進めてきた。

その結果、次のようなことが明らかになった。

周囲を見て、適切なプレイを選択し、実行する状況判断を身に付けるための学習過程を設定すれば、ゲームでのシュートにつながる局面における状況判断力を高めることができる。このことは、学習過程を工夫すれば、練習やゲームにおけるシュート局面での状況判断力を高めることができることがわかった。これは、様々な状況に即した判断の一つの能力を高めることができたにすぎないが、基礎的・基本的な知識及び技能の習得の後に、タスクゲーム、メインゲームといった学習過程で済ませることなく、「見る」・「選択する」・「実行する」能力を身に付ける状況判断トレーニングを取り入れていくことが状況判断力を高めるために有効であることを明らかにすることができた。よって、この状況判断トレーニングのような内容に着目した学習過程を取り入れることが、様々な状況に即した判断力を高めることにつながると考える。

なお、この研究の主題に関わる課題として次のようなことが考えられる。

- ・事前アンケートでバスケットボールは苦手と感じていた生徒が、事後アンケートでは楽しかったと回答する割合が高くなった反面、得意と感じている生徒は楽しかったと回答する割合が下がってしまった。これは、得意と感じている生徒にとって、状況判断力を高めるのに有効と感じているのは、タスクゲームであり、状況判断トレーニングに物足りなさを感じたのではないだろうか。状況判断トレーニングは確認しながら進めるため、苦手と感じている生徒が状況判断力を高めることには有効であるが、生徒の実態に応じて、状況判断トレーニングとタスクゲームのバランスを考える必要がある。
- ・今回は生徒が楽しいと感じ、得点や勝敗に結びつくシュートにつながる局面と限定して検証を進めたことは良かったが、ディフェンスの仕方をほとんど取り扱えなかったため、ディフェンスの対応が適切にできない場面も見られた。状況判断をしてプレイすることが有効にはたらくためにも、ディフェンスの仕方を並行して指導していく必要があった。
- ・7時間目のメインゲームにおいて、シュートにつながる局面での状況判断をする機会がなかった生徒もいた。原因の一つとして、メインゲームが1時間しか設定できなかったことで、出場の時間が少なかったことが考えられる。メインゲームを複数回行い、出場時間数を増やすことで、状況判断をする機会が表れるのではないか。また、メインゲーム後にプレイの適切率やシュート本数、状況判断をする回数などの分析結果を生徒に戻し、考え、練習させた後、もう一度メインゲームを行えば、生徒のゲームでのプレイにさらに高まりが見られたであろう。

2 今後の展望

今回の状況判断トレーニングは、シュートにつながる局面のみを取り扱ったが、実際のゲームにおける状況判断はこの局面だけでなく、様々なものがある。ゲームでの状況に即した判断力を高めていくためには、1つの局面だけでなく、ディフェンスやボールを持たないときの動き方など、ゲームの中で考えられる様々な局面に対して、状況判断を学ぶことができるような内容を設定していくことが必要だと感じている。また、状況判断トレーニングの内容を、身長や技能差など個人のレベルに応じて変化させたり、タスクゲームとの組み合わせ方を考えるなど、バスケットボールが得意な生徒においても、状況判断トレーニングに物足りなさを感じないようなものにする必要があると考える。

そして、状況に即した判断力については、第1学年から第3学年まで計画的に取り扱うことが有効であると考え。1つの学年で終わるのではなく、学年が上がるにつれ、徐々に発展させるような内容にすることで、学習の高まりが期待できる。さらに、バスケットボールだけでなく、サッカーのような同じゴール型の球技と関連させることで、より学びが深くなると考える。

3 最後に

今年度から完全実施された学習指導要領では、解説の技能の例示に具体的な状況が示され、その状況に即した判断力を高めることを目的に取り組んだ本研究は、大きな意味を持つものと考え。球技において個人的技能の習得はもちろん必要な要素であるだが、場の状況を把握したり、どんなプレイが適切であるかを知ったりすることができないと、せっかく習得した個人的技能も発揮する機会がつかれないと考え、状況に即した判断力が必要になると考えた。

バスケットボールが苦手な生徒にとっては、基礎的・基本的な練習からドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームの学習過程では、なかなか状況判断が身に付かないこともあったが、途中で状況判断トレーニングを入れ、プレイの確認をしながら進められることで、ゲームの中ではわからなかったことも理解できるようになった。さらに、タスクゲームを組み合わせたことにより、状況判断力が高まり、バスケットボールが楽しいと感じ、積極的に取り組めたことが大きな成果の一つと言える。苦手であっても、まずはその種目が楽しいと思えることで、状況判断力を高めるだけでなく、技術を身に付ける練習も積極的に取り組みたいと思うことにつながると思う。

今まで教科指導について深く考える機会をなかなか持つことができなかったが、今回このような機会をいただき、授業について考えることができたことはとても良い経験になったと感じている。実技において「状況判断」が必要ということは感覚的に感じていたが、授業の中で取り扱ったことがなく、大変難しかった。しかし、今回のこの経験を生かし、他の種目でも状況判断力を高められる内容を考えたり、練習からゲームをつなぐ手立てを考えるなど、生徒が楽しんで授業に取り組むことができるような授業を目指していきたい。

<引用・参考文献>

- 1) 「中学体育実技 2011」 学研教育みらい
- 2) 「中学校学習指導要領」 文部科学省 平成 20 年 3 月
- 3) 「中学校学習指導要領解説 保健体育編」 文部科学省 平成 20 年 9 月
- 4) 「中学校学習指導要領解説 保健体育編」 文部省 平成 11 年 9 月
- 5) 鬼澤陽子「状況判断力の習得を意図したアウトナンバーゲーム」 体育科教育 大修館書店 2009 年 9 月
- 6) 中川昭「ボールゲームにおける状況判断研究のための基本概念の検討」 体育学研究 第 28 巻 日本体育学会 1984 年 3 月
- 7) 高橋健夫「体育授業を観察評価する」 明和出版 2003 年 10 月
- 8) 高橋健夫「体育の授業を創る」 大修館書店 1994 年 5 月
- 9) リンダ・L・グリフィン「ボール運動の指導プログラム」 大修館書店 1999 年 6 月
- 10) 「学校体育授業事典」 大修館書店 1995 年 7 月