

平成27年度

体育センター長期研修研究報告

ゴール前の空間に走り込む動きができる

球技：ゴール型「バスケットボール」の授業
—動くべき位置を可視化した「スリーサークルボール」の

発展型ゲームを通して—



神奈川県立体育センター

長期研究員

藤沢市立大清水中学校 角田 祐生

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	2
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	球技：ゴール型「バスケットボール」について	4
2	球技：ゴール型「バスケットボール」の問題の所在について	5
3	スリーサークルボールについて	6
4	本研究におけるスリーサークルボールシュートについて	7
5	ドリルゲームについて	8
6	工夫したルールについて	8
7	タスクゲームについて	9

第3章 検証授業

1	研究の仮説と検証の方法	10
2	学習指導計画	12
3	授業の実際	18
4	検証授業の結果と考察	27
5	学習指導の工夫とその効果及び課題	36
6	授業全体を振り返って	39

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	45
2	今後の展望	48
3	最後に	49

[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

ゴール前の空間に走り込む動きができる球技：ゴール型「バスケットボール」の授業
—動くべき位置を可視化した「スリーサークルボール」の発展型ゲームを通して—

2 主題設定の理由

中学校学習指導要領解説における「球技」は、それぞれの特性や魅力に応じて3つの型に分類されている。その1つである「ゴール型」には、「相手コートに侵入して攻防を楽しむ」とあり、特に、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。」とある。

しかし、吉永はある授業を参観した際、「得意な子ども達がシュートを決め、その他の子ども達は、ただひたすらボールが移動する方向へ走るか、その場からほとんど動かずにゲーム終了の笛が鳴るのを待っているかのいずれかであった」¹⁾と述べている。本研究の対象である藤沢市立大清水中学校2年生のクラスにおいても例外ではなく、事前アンケートでは、約半数の生徒がバスケットボールに対し、好意的な回答を示しておらず、そのうちおよそ6割の生徒がゲーム中に「どこへ動けばよいのかわからない」ことをその理由として挙げている。このことは、生徒達は「空間に仲間と連携して走り込む」といった「ボールを持たないときの動き」を理解することができていないことを示している。

生徒にとってのゴール型ゲームの難しさについて、岩田は、「ゴール型はゴールに対して180度の攻撃空間が存在し、基本的にボールをどこに持ち込んでも、どこに走り込んでも自由である。しかし、ゲームの中で『どこへ動けばよいのかわからない』という子どもたちにとっては、この自由が実は『不自由』を生み出しているのではないか」²⁾と指摘している。また、吉永は、「ゴール型の場合、1人のプレーヤーがゲーム中にボールを保持する時間はわずかであり、ゲームの大半がボールを持たないときの動きで占められている。したがって、子どもたちがその動きを確実に習得することができればゲームパフォーマンスの向上が導かれるはず。」¹⁾と述べている。

こうした中で、「ボールを持たないときの動き」を身に付けるための教材づくりが活発に行われており、岡田らが考案した「スリーサークルボール」は、攻撃側のボールを持たないプレーヤーの動くべき位置が可視化（目で見てわかる状態）されており、パスを受けるための動きを改善するために有効なことが確認されている。³⁾しかし、この「スリーサークルボール」は、サークルに入ったプレーヤーがボールを受けて得点するゲームであり、「ゴールへの方向性が限定されていない」³⁾と述べている。

これらのことから、バスケットボールの学習に「スリーサークルボール」を取り入れ、ゴール前に攻撃側のボールを持たないプレーヤーの走り込むべき位置を可視化し、さらには、ゴール前に走り込む前にいるべき位置を可視化することにより、ゴールへの動きの方向性を理解させることで、「ボールを持たないときの動き」ができるようになると考える。

そこで本研究では、中学校2学年の球技：ゴール型「バスケットボール」の授業において「スリーサークルボール」の発展型ゲームとして、ゴール前に走り込むべき位置を可視化した「スリーサークルボールシュート」を用いた授業を展開することにより、ゴール前の空間に走り込む動きができるようになり、ゲームパフォーマンスが向上すると考え、本主題を設定した。

3 研究の目的

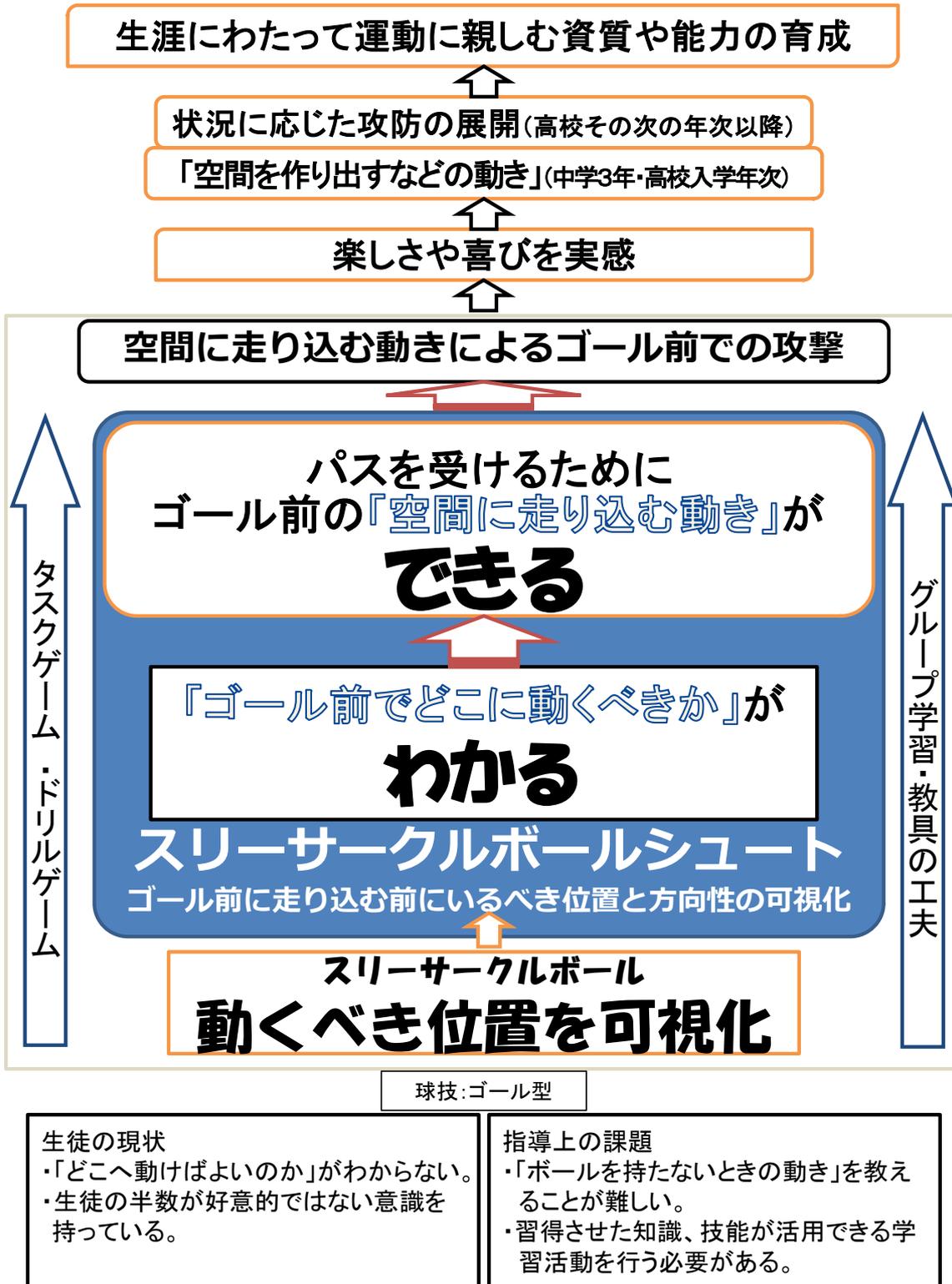
ゴール前に走り込むべき位置を可視化した「スリーサークルボールシュート」を行うことにより、ゴール前でどこへ動くべきかがわかって動くことができ、ボールを持たないプレイヤーがゴール前の空間に走り込む動きが身に付き、仲間と連携した動きによる攻撃が生まれる学習活動を提案する。

4 研究の仮説

中学校2学年の球技：ゴール型「バスケットボール」の授業において「スリーサークルボール」の発展型ゲームとして、ゴール前に走り込むべき位置を可視化した「スリーサークルボールシュート」を用いた授業を展開することで、ゴール前の空間に走り込む動きによる攻撃ができるようになるであろう。

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い、仮説を設定する。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により、授業を行い、仮説の検証を中心に授業全体を振り返る。
- (3) 理論研究と授業実践を基に研究のまとめを行う。



第2章 理論の研究

1 球技：ゴール型「バスケットボール」について

(1) 学習指導要領における内容について⁴⁾ (以下抜粋)

中学校学習指導要領解説 保健体育編 E球技

[第1学年及び第2学年]

中学校では、これらの学習を受けて、基本的な技能や仲間と連携した動きを発展させて、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにすることが求められる。

1 技能

(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) 指導内容の体系化⁵⁾

「学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動」では、指導内容の体系化を整理しまとめている。表2-1は「ゲームの様相」と「ボールを持たないときの動き」を抜粋したものである。

表2-1 ゴール型指導内容の体系化整理表(抜粋)

校種	小学校		中学校	
学年	第5学年・第6学年	第1学年・第2学年	第3学年	
ゲームの様相	攻撃側のプレイヤー数が守備側プレイヤー数を上回る状態をつくり出したり守備側プレーを制限したりすることにより、攻撃しやすく、また、得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームをする。	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。	仲間と連携してゴール前の空間を使ったり、空間を作りだしたりして攻防を展開できるようにする。	
ボールを持たないときの動き	・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートすること。	・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。	・ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること。	

(3) 特性について

川野によればバスケットボールとは「比較的せまいコートで1チーム5人ずつの選手がボールをめぐる攻防をして、一定の時間内において相手ゴールへのシュートによる得点を競うスポーツである」また、「攻守の切り替えがめまぐるしいスピード感あふれる球技だが、身体接触が禁止されている。そのため俊敏な変化への対応、頭脳的な判断が要求される。ボールを持っている人と持っていない人との連携が攻防のカギとなり、チームで作戦を立てたり、多彩な状況の変化に対応したりする楽しさがある」⁶⁾とある。

(4) 授業の課題について

ア ボールゲームの授業から

吉永はある授業を参観した際、「3対3による少人数のゲームが行われており、ボールゲームの得意な子どもたちがドリブルでボールを運び、無人のゴールへシュートを決める場面が多くみられた。その他の子どもたちは、ただひたすらボールが移動する方向へ走るか、その場からほとんど動かずにゲーム終了の笛が鳴るのを待っているかのいずれかで、当然ながら両者がボールに触れることは皆無に等しかった」と述べている。¹⁾

イ バasketボールの授業が抱える課題

岩田はBasketボールの難しさについて、「ボールを持たないプレイヤーはどこへ動いてよいのかわからない。ゲーム中にほとんどボールに触れない子どももまれではない。空間を利用してパスやスペースの生み出し方といった戦術的課題が複雑であること、シュートが難しいことである。このような子どもにとっての難度（運動の課題性の高さ）を緩和するとともに、コートスペースをめぐる攻防を豊富に学習させる教材づくりが課題となる。」と言っている。⁷⁾

そこで本研究では、学習指導要領の例示である「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」着目し、「ボールを持たないときの動き」の指導方法について研究することとする。

2 球技：ゴール型「Basketボール」の問題の所在について

(1) コート上の自由が「不自由」を生み出している

岩田は、ゴール型ゲームの難しさを指摘する中で、「Basketボールのゲームは、ゴールに対して180度の攻撃空間が存在するが、基本的にはボールをどこに持ち込んでも、どこに走り込んでも自由である。しかし、ゲームの中で『何をしたらよいのかわからない』『どこへ動けばよいのかわからない』という子どもたちにとっては、この自由が実は『不自由』を生み出しているのではないかと述べている。²⁾

(2) ボールを持たないときの動きについて

吉永はボールゲームにおいて、「パスやシュートなどのボール操作の技術のみならず、ボールを持たないときの動きについても学習する必要がある。また、ゴール型の場合、1人のプレイヤーがゲーム中にボールを保持する時間はわずかであり、ゲームの大半がボールを持たないときの動きで占められおり、その動きを確実に習得できればゲームパフォーマンスの向上が導かれるはず」と述べている。¹⁾

そこで本研究では、「ボールを持たないときの動き」を指導する際、「どこへ動けばよいのかわからない」ことを改善することを目指すこととした。

3 スリーサークルボールについて³⁾ 8)

(1) スリーサークルボール

スリーサークルボールでは「ボールを持たないときの動き」を高めるために有効なことが確認されている。特に、ボール運動の中で難しいとされるボールを持たないときの動きは、技能の低い生徒にとっては、どこへ動けばよいのかわからないため、いわゆる「お客」になってしまうことが少なくない。しかし、スリーサークルボールは3つサークルが可視化されているため「ボールを持たないときの動き」の位置が明確になるよう工夫されプレーに加わりやすい。(図2-1)

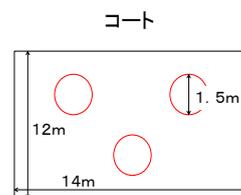


図2-1 スリーサークルボールのコート図

(2) ルール

- ア 攻撃3人対守備2人のアウトナンバーで行う。攻守交代制。1ゲーム60秒。
- イ ゲームはパスのみで行い、ドリブルはできない、ピボットは認める。
- ウ パスをつなぎ、サークルの中に入り込んだ味方にパスを通してキャッチできれば得点。
- エ サークルからサークルへのパスは得点としない。
得点するためには必ず、一度中継者にパスをしなければならない。
- オ 同じサークルに3秒以上、留まってはいけない。
- カ 守備者はボール保持者に身体接触したりボールを奪取したりしてはいけない。

(3) 有効性について

- ア 多くの得点(達成感)を得ることができるやさしいゴール型教材である。
- イ ゴール型ボール運動の重要な学習内容である「ボールを持たないときの動き」の位置がわかる学習に有効な教材であると思われる。
- ウ パスとキャッチの機会が多く、ボール保持者や非保持者の状況判断力の向上に有効な教材であると思われる。
- エ 戦術的行動(コンビネーションプレイ)を学習するための有効な教材であると思われる。

(4) 課題

このドリルゲームの特徴として、ゴールへの方向性が限定されていないことが挙げられる。360度のどこからでも得点を意識することができることとなっている。しかし、ゴール型では一定方向にボールを運ぶことが求められることから、ゴール前でどこに動くべきかわかる教材を導入することが望ましいと考える。

そこで本研究では、スリーサークルボールを活用し「ゴール前の空間に走り込む動き」につながる発展型ゲームとして「スリーサークルボールシュート」を考案することとした。

スリーサークルボールの発展型ゲーム

「スリーサークルボールシュート」

(「空間に走り込む動き」を身に付けるためのドリルゲーム)

4 本研究におけるスリーサークルボールシュートについて

スリーサークルボールシュートは、スリーサークルボールを基に、ゴール前でどこへ動くべきかがわかり、空間に走り込む動きを身に付けるためのドリルゲームである。

(1) ゴール前に走り込むべき位置

小学校高学年のボール運動：ゴール型「バスケットボール」の授業づくりにおいて、バスケットボールを基にした簡易化されたゲームの工夫例に、フリースhootゾーンが紹介されている⁵⁾。(図2-2) これは、ゴール下斜め45度付近にラインテープで、一辺1m程度の正方形を示したものである。このフリースhootゾーンは、守備者は入れないようにし、シュートの機会を保障し、得点が入りやすくするために設定している。⁵⁾

そこで、本研究では、得点が入りやすくなるゴール前に、3つのサークルを示し、可視化することとした。「ゴール前の空いている場所に走り込む動き」を学習させるために、ゴール下斜め45度付近と正面の、3か所にサークル(半径1m程度)をラインテープで示した。

図2-3の○6~8が3ヶ所のサークルである。

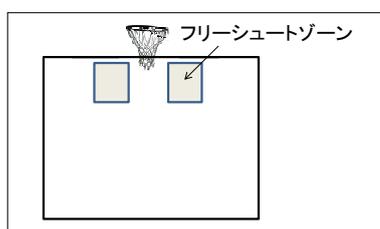


図2-2 簡易化されたゲームのコート図

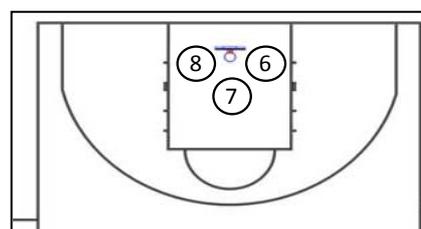


図2-3 3か所サークルの図

(2) ゴール前に走り込む前にいるべき位置

スリーサークルボールのルールで、「サークルからサークルへのパスは得点としない。得点するためには必ず、一度サークルの外にいる中継者にパスをしなければならない」とある。ボールをもたないときの動きが必然的に生まれるように工夫されているのである。

さらに岩田は、バスケットボールの指導のポイントとして、シュートに持ち込むための課題について、「攻撃する3人の位置関係を指導して認識させていく必要がある」⁷⁾と指摘している。

そこで本研究では、中学生の発達段階を考慮し、仲間同士のパスがつながる距離である、ゴールの正面と45度の位置、0度の位置となる5か所をゴール前に走り込む前にいるべき位置として、×印をラインテープで示した。(図2-4)

(行い方)

- ・ボールを持っている人が外側1~5の位置からパスを出し、ゴール下サークル⑥⑦⑧の位置に走り込んだ味方がパスを受ける。
(サークルの次は、必ず外1~5に出さなくてはいけない。)
- ・時間は30秒間。ただし、10秒前のブザーが鳴ったら走り込みシュートをする。

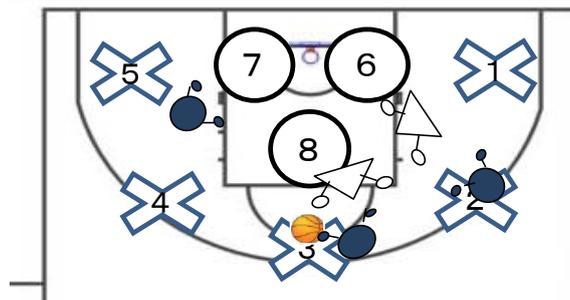


図2-4 スリーサークルボールシュートのコート図

5 ドリルゲームについて⁹⁾

ドリルゲームとは、ボールゲームにおける個人的技能の習得や習熟を目的とした、主として記録達成をしていくゲームである。このゲームは、①直接対決する相手チームがない。②自分（自チーム）や他者（相手チーム）の記録（回数や時間）に挑戦する。という特徴がある。

ドリルゲームは記録に挑戦していくという特徴があることから、各授業時間の記録を残し、記録の伸びが一目でわかるようなグラフや表などを作成すれば、自分（自チーム）の技能の伸びが確認でき、一層意欲的な学習が期待できる。

また、岡田らが考案したスリーサークルボールは、主に「ボールを持たないときの動き」の向上に有効であると確認されている。しかし、「スリーサークルボールが、一般的なゴール型ボール運動へ機能するかは検証するに至っていない。コートや用具を工夫しながら、中心的な戦術的課題をクローズアップしていく修正が必要であり『階層的な教材づくり』が求められている」と述べている。³⁾

そこで本研究では戦術的課題が明確になる段階的なドリルゲームを行うこととした。（表2-2）

表2-2 戦術的課題解決に向けた段階的なドリルゲーム
（スリーサークルボールシュート 20秒間）

戦術的課題	ドリルゲーム	ねらい	
攻撃側がゴール方向へボールを運ぶために動くべき位置でボールをもらうこと	スリーサークルボールシュート 3対0 (守備者なし)	サークルへの走り込み	守備者なしにすることで難しさを軽減し、ゴール前の空間に走り込む動きを理解し、できるようにしていく。
		2人組での走り込みシュート	走り込む動き・よりボールに近づく動きを理解できるようにする。
	スリーサークルボールシュート 3対3 (守備者あり)	3人組での走り込みシュート	走り込む動きと、つなぐ動きを理解できるようにし仲間と連携する。
		×印スタート	より実戦に近い形をハーフコートで行い、ゴール前の空間に走り込む動きを理解し、できるようにする。
		センターラインスタート	

6 工夫したルールについて

学習指導要領では「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。指導に際しては、ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追求しやすいようにプレイヤーの人数、コートの広さ、用具、プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れ、ボール操作とボールを持たないときの動きに着目させ、学習に取り組ませることが大切である。」としている。

そこで本研究では、学習課題が追求しやすいように工夫したゲームづくりとして次のように行った。

(1) プレイヤーの人数

プレイヤーの人数について高橋らは「これまで私たちが行った授業研究の結果から見て『学習内容の確かな習得』を大切に考えれば、中学生であっても、必ずしも5対5の正規のゲームに持ち込む必要はないのではないかと考えている。」¹⁰⁾と述べている。

そこで本研究では、学習内容の確かな習得を目指してプレイヤーの人数を「3対3」とすることとした。

(2) プレイ上の制限¹¹⁾

本研究では、ドリブルなしのオールコートゲーム(3対3)を位置づけた。これによりゴールに向かってボールを運ぶためにはパスでボールをつなぐことが必要不可欠となるので、守備者のいないスペースに動いて味方からパスをもらうという課題が強調されることとなる。

7 タスクゲームについて⁹⁾

タスクゲームとは、個人および集団の技術的・戦術的能力の育成を目的とした、課題の明確なミニゲームを意味している。これまでのゲームの授業では、オフィシャルに近いルールで試合を行うと、学習者にとっては、課題が多すぎたり、複雑すぎたりして、とりわけ能力の低いものは学習機会が失われてしまう。また、反復練習の後にすぐオフィシャルに近い試合を行うことも多かった。

本研究では、課題を明確にしたタスクゲームとするため、①プレイヤーの人数は3人、②ドリブルなし、③マークを決めて守る、とした。オフィシャルに近いルールで試合を行うと、学習者にとっては課題が多すぎたり、複雑すぎたりすることがあり、学習機会が失われることがないようにするためである。

工夫したルール

①プレイヤーの人数 …… 3人

②プレイ上の制限 …… ドリブル→なし

…… 守備者→マークを決めて守る

第3章 検証授業

1 研究の仮説と検証の方法

(1) 研究の仮説

中学校2学年の球技：ゴール型「バスケットボール」の授業において「スリーサークルボール」の発展型ゲームとして、ゴール前に走り込むべき位置を可視化した「スリーサークルボールシュート」を用いた授業を展開することで、ゴール前の空間に走り込む動きができるようになるであろう。

(2) 期間

平成27年9月17日（木）～10月9日（金） 9時間扱い

(3) 場所

藤沢市立大清水中学校体育館

(4) 対象

第2学年3組（38名）

(5) 単元名

球技：ゴール型「バスケットボール」

(6) 方法

ア 単元学習指導計画立案

イ 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16日（木）実施

（イ）事前アンケート 9月1日（火）実施

（ウ）事後アンケート 10月22日（木）実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析、記録表

オ VTRの分析

カ 結果の分析

(7) 分析の視点と方法

分析の視点	観点		具体的な分析の方法
(1) 空間に走り込む 動きができたか	ハーフコート	ア 3対0でのサークルに走り込む動きの変容 (守備者なし)	VTR スリーサークルボールシュートの守備者がいない状態での、20秒間での走り込むことができた回数を映像から分析。 (2、4、6時間目)
		イ 3対3でのサークルに走り込む動きの変容 (守備者あり)	VTR スリーサークルボールシュートの守備者がいる状態での、20秒間での走り込むことができた回数を映像から分析。 (6、7時間目) ○スタート位置 ・6時間目：×印 ・7時間目：センターライン
	オールコート	ウ 3対3でのサークルに走り込む動きの変容	VTR タスクゲーム2分間での走り込むことができた回数を映像から分析。 (7、8、9時間目)
		エ 試しのゲームと最終ゲームでのサークルに走り込む動きの変容	VTR 4分間での走り込むことができた回数を映像から分析。 (1、9時間目)
		オ 事前アンケートで「どこへ動けばよいのかわからない」と回答をしていた生徒の、サークルに走り込む動きの変容	VTR 抽出生徒のタスクゲーム2分間での走り込むことができた回数を映像から分析。 (1、7、9時間目)
	(2) 空間に走り込む動きを理解できたか	『ゴールへの方向性を意識した走り込む動き』の目的を理解することができたか』についての回答、記述の変容	

2 学習指導計画

(1) 単元の目標 (第1学年及び第2学年)

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ができるようにする。〈技能〉

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。〈態度〉

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。〈知識、思考・判断〉

(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
<p>○バスケットボールの学習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>○フェアなプレイを守ろうとしている。</p> <p>○分担した役割を果たそうとしている。</p> <p>●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> <p>●仲間の学習を援助しようとしている。</p> <p>○健康・安全に留意している。</p>	<p>●ボール操作やボールを持たないときの動き等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> <p>●自己やチームの課題を見付けている。</p> <p>○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> <p>●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。</p> <p>○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。</p>	<p>●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こむなどの動きができる。</p> <p>○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。</p> <p>○マークされていない味方にパスを出すこと。</p> <p>○得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと。</p> <p>●パスやドリブルなどでボールをキープすること。</p> <p>○ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。</p> <p>●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。</p> <p>○ボールを持っている相手をマークすること。</p>	<p>○バスケットボール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。</p> <p>●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> <p>○バスケットボール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。</p> <p>●試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。</p>

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> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">①作戦等について の話合いに参加 しようとしてい る。</div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①自分の考えを伝え ようとしている。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">②仲間の学習を援助 しようとして いる。</div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②課題解決に向け て、助言しようと している。</p>	<p>指導内容</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">①ボール操作やボ ールを持たない ときの動き等の 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。</div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①適切なプレイを選 択している。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">②自己やチームの 課題を見付けて いる。</div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②カードへの記録 に、課題を指摘し ている。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">③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。</div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>③カードへの記録 に、適切な協力の 仕方を指摘してい る。</p>	<p>指導内容</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">①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。</div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①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。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">②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。</div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②パスでボールをつ なぐための動きが できる。</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> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①カードや理解度チ ェックに学習した 内容の具体例を挙 げている。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">②試合の行い方に ついて、学習し た具体例を挙げ ている。</div> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②カードや理解度チ ェックに学習した 内容の具体例を挙 げている。</p>

(3) 単元計画 (50×9時間)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
5	オリエンテーション 役割分担決め	集合、整列、挨拶、出席確認、準備運動、ストレッチ									
10	授業の流れを確認	チェストパス チェストパスゲーム	チェストパス チェストパスゲーム	チェストパスゲーム 2人組での走り込みシュート サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き)	対面パス	対面パス	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対3)	ゲーム記録の仕方	タスクゲーム オールコート 3対3		
15	試しのゲーム 3対3	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対0) 走り込む位置・方向を知る ボールをつなぐ動きを知る (○、×の位置)	2人組での走り込みシュート サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き)	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対0) ボールをつなぐ動きを行う (○、×の位置) サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き)	3人組での走り込みシュート ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対3) サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き) ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対3) サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き) ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)	タスクゲーム オールコート 3対3	サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き) ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)		
20										サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き) ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)	
25										タスクゲーム オールコート 3対3	作戦会議
30										タスクゲーム オールコート 3対3	タスクゲーム オールコート 3対3
35	基礎技能 ボール操作 ミート ビポット	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対0) 走り込む位置・方向を知る ボールをつなぐ動きを知る (○、×の位置)	2人組での走り込みシュート サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き)	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対0) ボールをつなぐ動きを行う (○、×の位置) サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き)	3人組での走り込みシュート ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対3) サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き) ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)	スリーサークルボールシュート (ハーフコート 3対3) サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き) ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)	タスクゲーム オールコート 3対3	サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き) ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)		
40	サークルに走り込む動きを行う (×→○の動き) ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)										
45	片付け 学習の振り返り	片付け 学習の振り返り	片付け 学習の振り返り	片付け 学習の振り返り	片付け 学習の振り返り	片付け 学習の振り返り	片付け 学習の振り返り	片付け 学習の振り返り	片付け 学習の振り返り ボールをつなぐ動きを行う (○→○の動き) (○→×の動き) (○→○の動き)		
50	45分日課								片付け 学習の振り返り		
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
指導内容	態度	②			①						
	思考判断				①		②		③		
	技能		①	②							
評価内容	知識理解				①		②				
	態度					②		①			
	思考判断				①		②		③		
技能						②		①			
知識理解				①			②				

(4) 学習指導の工夫

ア 動くべき位置の可視化

全ての学習活動で、「動くべき位置の可視化」(図3-1)

(コート上にラインテープで示す)

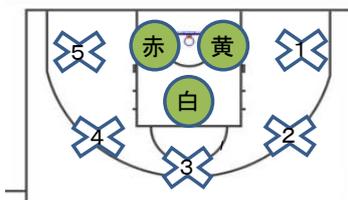


図3-1 動くべき位置が可視化されたコート図

イ 学習活動の工夫

(ア) スリーサークルボールシュート

「空間に走り込む動き」を身に付けるための、段階的なドリルゲームとして、この「スリーサークルボールシュート」を行う。(表3-1)

表3-1 「空間に走り込む動き」を身に付けるためのスリーサークルボールシュート

学習活動		行い方	コート図	工夫
スリーサークルボールシュート	ハーフコート	3対0 守備者なし		○攻撃者のみにすることで難しさを軽減 ○空間に走り込む動きを特定
	×印スタート	3対3 守備者あり		○攻防の段階を踏んでの学習
	ハーフコート	3対0 守備者なし		○オールコート展開への段階を踏んでの学習
	センターラインスタート	3対3 守備者あり		○オールコート展開への段階と攻防の段階を踏んでの学習

*時間は30秒間 : 20秒間は同じチームが攻撃を行い、何度も走り込む動きを行う。

: 残り10秒でシュートまで結びつけた攻撃を行う。

(イ) 走り込みシュート

走り込みシュートは、「空間に走り込む動き」の理解を深め、段階的に動きを身に付けるためのドリルゲームである。(表3-2)

表3-2 スリーサークルボールシュートでの「空間に走り込む動き」の理解を深め段階的に動きを身に付けるためのドリルゲーム

学習活動		行い方	コート図	ねらい
走り込みシュート	2人組	① 正面から A×3から○8へ走り込む パスを受けてシュート B×1から○8へパス コーナーから A×1から○6へ走り込む パスを受けてシュート B×3から○6へパス		ゴール前の空間に走り込む動きを理解し、できるようにする
		② 正面から A×3から○8へ走り込み、さらに○6へ走り込む パスを受けてシュート B×1から○6へパス コーナーから A×1から○6へ走り込み、さらに○8へ走り込む パスを受けてシュート B×3から○8へ、パス		ゴール前の空間に走り込み、よりボールに近づく動きを理解し、できるようにする
	(応用) 3人組	① A×5から○7に走り込み、さらに○8へ走り込む パスを受けてシュート B×1から×2へつなぐために動く、その後○8のAへパス C×3から×2のBにパス		走り込む動きとつなぐ動きを理解し、仲間と連携して走り込むようにする
		② A×3から×2のBにパス。×3から○8へ走り込む。パスを受けてシュート B×2でパスを受け○8のCにパス、×2に再度○8からパスを受け、○8に走り込んできたAにパス C×4から○8へ走り込む。パスを受け×2のBに返す。×1へつなぐために動く。		

*得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点とするドリルゲーム。

3 授業の実際

【本時の展開】 (1/9時間) 9月17日(木) 第4校時(11:40~12:25)

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度②>仲間の学習を援助できるようにする。(評価:6/9時間)

(2) 本時の評価

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備
はじめ (8分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認	<ul style="list-style-type: none"> 生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 本時の学習のねらいや授業の進め方を説明する。 	チームかご 6個 ゼッケン 班ごと 色別人数分
	2 オリエンテーション ・学習の見通しを持つ。		
【学習内容】 仲間と協力していく。声をかける。助言する。			
なか (30分)	3 準備運動	<ul style="list-style-type: none"> 試しゲームのルールを説明する。 チームの目標を確認するよう促す。 自分の目標を決める。 	準備運動掲示物 デジタイマー ボール 20個
	4 試しのゲーム ・人数は3対3。(6チーム) ・試合時間は4分×3試合。 ・ゲーム観察表に記入する。		
	5 チームでゲームの振り返り ・目標に対しての振り返りを話し合わせる。		
【発問】 仲間どんな声をかけるといいか?(プレイのこと、ルールのことなど)			
まとめ (7分)	6 基本技能ボール操作 ・パス ・ミート ・ピボット	・教員が主導で行う。	
	7 片付け、集合、整理運動	・協力して片付けるように指導する。	
	8 本時のまとめ ・本時の学習を振り返る。	・学習カードに記入するよう指示する。	
	9 次時の確認をする。		
	10 挨拶		

【授業者による振り返り】

- ・授業の進め方などの説明を簡潔にまとめる必要があった。
- ・男女仲良くゲームに取り組むことができていた。経験者がボールを操作する場面が多く、ボールを持たないときの動きは少なかった。
- ・パスとキャッチのボール操作に手立てが必要だと感じた。

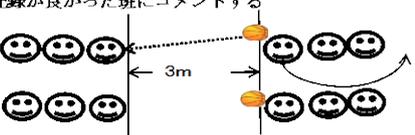
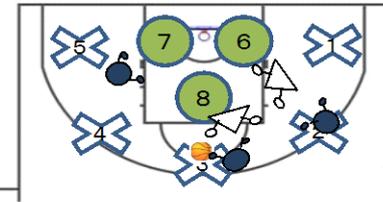
【本時の展開】 (2/9時間) 9月24日(木) 4校時(11:40~12:25)

(1) 本時のねらい

<技能①>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ようにする。(評価: 8/9時間)

(2) 本時の評価

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備
はじめ (10分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認	・生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。	ゴール下にサークル(直径1m)を3カ所貼っておく チームかご 6個 ゼッケン班ごと 色別人数分 準備運動掲示物
	2 準備運動(班ごとで行う。) ・班長が号令をかけながら行う。 ・終了後、班でボール3つ持つ。 ・ファイル(学習カード)を受け取る。	・バスケットボールに必要な運動(7つ)を行うように指示する。(掲示物参照) ・1つの運動を左右8カウントずつとし、1つの運動を1人が指示しながら行うことを伝える。	
なか (25分)	3 本時のねらいと学習の進め方の説明 ・パスの仕方について理解する。	・チームかご(ファイル、ビブス入り)を配る。 ・授業の進め方をプリントを使って説明する。 ・パスの出し方や受け方について説明する。	
	【学習内容】 パスを出そう。パスを受けよう。		
	4 チェストパス ・チェストパスについて理解する。 ・2人1組で行う。 ・各班の並び方を確認する。 ・お互いに教えながら行う。(20秒間) ・教員の質問に答える。 ・20秒間行う。	・チェストパスの動きについて説明する。(出すと受ける) ・掲示物で並び方を確認するよう指示する。 ・ボールを出すことと受けることのどちらが難しかったを尋ねる。 ・対処の仕方を説明する。(出す時は、スピードではなく正確さ)(受ける時は、前に出した手を引くように)(指先を上に向けて、やや丸める) ・10秒程度、練習させる。 ・班ごとに記録をとることを伝える。 ・代表に、記録表に記入させる。 ・記録が良かった班にコメントする	ボール 20個 デジタルタイマー
5 チェストパスゲーム (班ごとに一斉で30秒間)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>行い方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスを出したら、自分の列の後ろに並ぶ。 ・パスの回数を全員で数えながら行う。(ボールを落としても、継続して数える) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>・チームで話し合いを行う。(1分間)</p> </div>	 <p>・チェストパスゲームで、パスを出すか受けるかできていたか確認させ、出来ていない生徒がいれば、アドバイスするように促す。 <急ぐよりも正確に>を強調する。</p>	記録表 マジック マーカー12個
6 スリーサークルボールシュート ・班ごとに輪になって集合する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】チェストパスゲームでは、止まっている人にパスを出すことができました。では、ゲームの時にゴールを狙うためには、どの方向にパスを受ける人がいたら良いでしょうか？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・班で話し合っ、選択肢(①→、②←、③↓、④↑)の中から、選んで答える。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>行い方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っている人が外側1~5の位置からパスを出し、ゴール下サークル⑥⑦⑧の位置に入り込んだ味方がパスを受けると得点。(得点后、必ず外1~5に出さなくてはならない。) ・ゲーム時間は30秒間。 ・ボールを持っている人は、必ず守る。(近づいて、正面に立つこと) </div> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃者のみで行う。(4回1セット) ・守備者ありで行なう。(4回2セット) ・チームで話し合いを行う。(1分間) ・4回2セット行う。 ・ゴール方向にパスを出すことの重要性を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃者と守備者について説明する。 ・守備者はたすきを身に着けるよう伝える。 ・記録係は得点を数えるよう伝える。  <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム途中で、パスの方向性について指示する。 ・ゴール方向にパスを出すことができたかを確認する。 	たすき 18本 デジタルタイマー コート図 ルール表 ポイント表 ローテーション表 掲示物(オフェンスディフェンス) 実施30秒、インターバル10秒にタイマーをセットする。 記録表
7 片付け、集合、整理運動		・協力して片付けるように指導する。	
8 学習の振り返り ・学習を振り返る。 ・学習カードに記入する。 ・次時の確認をする。		・今日の学習内容について振り返るよう促す。 ・学習カードに記入するよう指示する。	

【授業による振り返り】

- ・ボール慣れとしての、チェストパスとキャッチの仕方が身に付いていない生徒が多く活動時間を長引かせてしまった。
- ・チェストパスゲームはゲーム性があるため、生徒が楽しく取り組んでいた。
- ・スリーサークルボールシュートの発問は、説明を簡潔に伝える準備が必要であった。
- ・タイムマネジメントしていくことと、生徒とのやり取りの中でねらいに導くことが課題であると指摘を頂いた。

【本時の展開】 (3/9時間) 9月25日(金) 4校時(11:40~12:25)

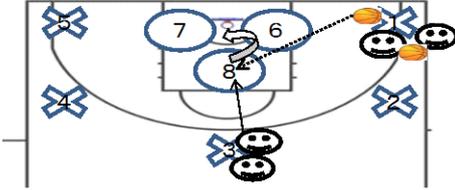
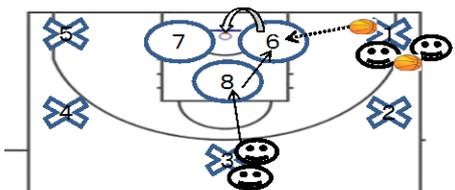
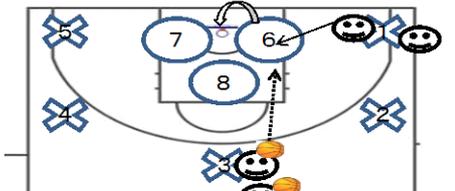
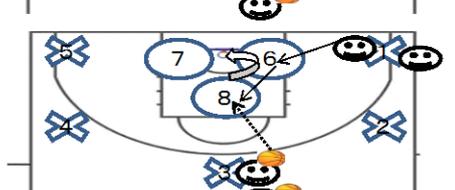
(1) 本時のねらい

<技能②>パスで、ボールをつなぐための動きができるようにする。

(評価: 6/9時間)

(2) 本時の評価

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備
はじめ (10分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認 ・ゼッケンを着用しておく 2 準備運動(班ごとで行う。) ・指示者が号令をかけながら行う。 ・終了後、班でボール1つ持ち、 チェストパスゲームの準備を行う。 3 チェストパスゲーム (班ごとに練習後、一斉で30秒間) ・班ごと一列になって集合する。 4 本時のねらいと学習の進め方の説明 ・ゴール前に動くこと、シュートを 打つことについて理解する。	・生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ・バスケットボールに必要な運動(7つ)を行うように指示する。(掲示物参照) ・1つの運動を左右8カウントずつとし、1つの運動を1人が指示しながら行うことを伝える。 ・班ごとに記録をとることを伝える。 ・記録が良かった班にコメントする。 ・授業の進め方を説明する。	ゴール下にサークル(直径1m)を3カ所貼っておく チームかご6個 ゼッケン 班ごと 色別人数分 準備運動 掲示物 記録表 デジタイマー
【学習内容】 ゴール前に走り込もう。シュートを打とう。			
なか (27分)	5 2人組の走り込みシュート (班ごと一斉で1分間) ・得点を全員で教えながら行う。 行い方1 ・走り込む人は、×3から○8へ、パスを受けてシュートする。 ・パスを出す人は×1から○8へ、パスをする。 ・得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点で記録をとる。 ・パスを受ける時は、声を出し、手でほしい所を示すようにする。 ・パスを出す時は、相手の名前を呼ぶようにする。 行い方2 ・走り込む人は、×3から○8さらに○6へ、パスを受けてシュートする。 ・パスを出す人は×1から○6へ、パスをする。 ・得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点で記録をとる。 ・得点を全員で教えながら行う。 ・バウンズパスやワンハンドパスを場面に応じて行う。 行い方1 ・走り込む人は、×1から○6へ、パスを受けてシュートする。 ・パスを出す人は×3から○6へ、パスをする。 ・得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点で記録をとる。 行い方2 ・走り込む人は、×1から○6さらに○8へ、パスを受けてシュートする。 ・パスを出す人は×3から○8へ、パスをする。 ・得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点で記録をとる。 ・得点を全員で教えながら行う。 ・ゴール前の走り込みからパスシュートにむすびつくことを理解する。	・班ごとに記録をとることを伝える。 ・パスを受ける時、パスを出す時の「声」をどのようにすると良いか、生徒に尋ね、声を掛け合う大切さを伝える。 ・記録が良かった班にコメントする。   ・パスを受ける時、パスを出す時の注意点ができているか確認させる。 ・パスを出す時の工夫を伝える。 ・記録が良かった班にコメントする。   ・パスを受ける時、パスを出す時の「声」、走り込む「スピード」を指示する。 ・記録が良かった班にコメントする。 ・ゴール前の走り込みから、パスを受けたときはシュートをねらうことを確認させる。 ・協力して片付けるように指示する。	各班 ボール3つ デジタイマー 記録表 掲示物
まとめ (8分)	6 片付け、集合、整理運動 7 学習の振り返り ・学習を振り返り、 ・学習カードに記入する。 ・次時の確認をする。	・今日の学習内容について振り返るよう促す。 ・学習カードに記入するよう指示する。	

【授業者による振り返り】

- ・生徒に一度に多くのことを説明するのではなく、動き方ができたら声をかけ、できることを増やしていくようにした。
- ・2人組での走り込みシュートでは、生徒はシュートを打つことをとても楽しんで取組んでいた。シュートを打つことだけがねらいではなく、「走り込む」「走り込んだ味方にパス」についての課題を意識させて取り組ませていきたい。
- ・競い合いのドリルゲームでは、仲間と協力していくことを大切にできるよう指導していきたい。

【本時の展開】 (4/9時間) 9月30日(水) 5校時(13:05~13:50)

(1) 本時のねらい

- ＜思考・判断①＞ボール操作やボールを持たないときの動き等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。(評価:4/9時間)
- ＜知識・理解①＞技術の名称や行い方について理解したことについて理解できるようにする。(評価:4/9時間)

(2) 本時の評価

- ＜思考・判断①＞ボール操作やボールを持たないときの動き等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ようとしている。【観察】【学習カード】(指導:4/9時間)
- ＜知識・理解①＞技術の名称や行い方について理解したことを、言ったり書き出したりしている。【学習カード】(指導:4/9時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備
はじめ(15分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認 ・ゼッケンを着用しておく 2 準備運動(班ごとで行う。) ・指示者が号令をかけながら行う。 ・終わった班から、チェストパスゲームの練習を行う。 3 チェストパスゲーム (班ごとに練習後、一斉で30秒間) 4 2人組での走り込みシュート (前回の4パターンを各1分間) ・班ごと1列になって集合する。 5 本時のねらいと学習の進め方の説明 ・ボールを持っていない時の動き方について理解する。	・生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ・バスケットボールに必要な運動(7つ)を行うように指示する。(掲示物参照) ・1つの運動を左右8カウントずつとし、1つの運動を1人が指示しながら行うことを伝える。 ・班ごとに記録をとることを伝える。 ・記録が良かった班にコメントする。 ・パスを受ける時、パスを出す時の「声」。走り込む「スピード」を指導する。 ・得点を全員で教えながら行う。 ・記録が良かった班にコメントする。 ・授業の進め方を説明する。	ゴール下にサークル(直径1m)を3カ所貼っておく チームかご 6個 ゼッケン班ごと色別人数分 準備運動掲示物 記録表 デジタイマー
	【学習内容】 ボールを持っていない時の動き方を考えよう。		
なか(25分)	6 スリーサークルボール ・行い方の説明をする。 ・攻撃のみ3セット2回行う。 ・班ごとに列になって集合する。 7 スリーサークルボールシュート ・行い方の説明する。 行い方 ・ルールはスリーサークルと同じ。 ・サークル⑥⑦⑧でのシュートが、シュートイン2点、リングに当たると1点で記録をとる。 ・ゲーム時間は1分間。 ・守備者は、ボールを持っている人に必ずつく。(近づいて、正面に立つこと) ・シュートが入ったり、守備者がボールを持った場合は、外側の×にもどし、スタートする。 ・3セット1回を行う。	・記録係は得点を教えるよう伝える。 ・ローテーションの仕方を伝える。 〔発問〕 ボールを持っていない時、なぜ走り込むのか？ ・教員の質問に答える。 ・その場に止まっていると、パスを受けられチャンスが少なくなることを理解する。 〔発問〕 走り込んでもパスがもらえない時、どう動けば良いだろうか？ ・見本の動きを確認し理解する。 ・ボールを持っていない時の動き方について理解する。	ローテーション表 記録表 デジタイマー 実施30秒、インターバル15秒にタイマーをセットする。 掲示物 実施30秒、インターバル15秒にタイマーをセットする。 たすき12本 ローテーション表 掲示物 実施1分間、インターバル15秒にタイマーをセットする。
まとめ(5分)	8 学習の振り返り ・学習を振り返る。 ・学習カードに記入する。 ・次時の確認をする。	・協力して片付けるように指示する。 〔思考・判断①〕〔知識・理解①〕 ・学習カードに記入するよう促す。	

【授業者による振り返り】

- ・集合、準備運動など、生徒が授業の流れを把握しはじめたのでスムーズに活動できるようになってきている。
- ・ゴール前に走り込む動きと、確実にパスをつなぐことができるようにすることを意識させて取り組ませた。
- ・スリーサークルボールシュートでは、活動のローテーションが複雑すぎて生徒の負担になってしまった。改善が必要である。
- ・新しく学習する内容についての段階的な計画ができていなかったことから、生徒にねらいを深める活動まで理解させることができなかった。

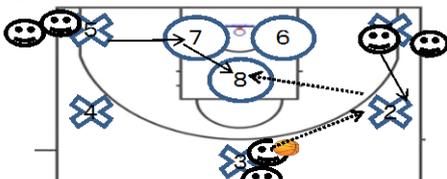
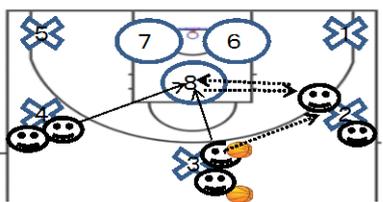
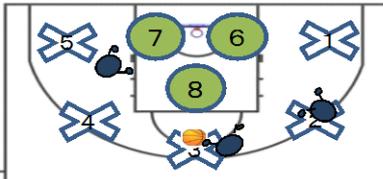
【本時の展開】 (5/9時間) 10月1日(木) 4校時(11:40~12:25)

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度①>作戦等についての話し合いに参加できるようにする。(評価:8/9時間)

(2) 本時の評価

(3) 展開

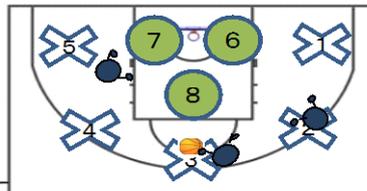
	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備
はじめ(5分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認 ・ゼッケンを着用しておく 2 準備運動(班ごとで行う。) ・指示者が号令をかけながら行う。 ・班ごと1列になって集合する。 3 本時の学習内容と進め方の説明 ・活動を理解し学習の見通しを持つ。	・生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ・バスケットボールに必要な運動(7つ)を行うように指示する。 (掲示物参照) ・1つの運動を左右8カウントずつとし、1つの運動を1人が指示しながら行うことを伝える。 ・授業の進め方を説明する。	ゴール下にサークル(直径1m)を3カ所貼っておく チームかご6個 ゼッケン班ごと色別人数分準備運動掲示物
	【学習内容】 つなぐための動きのポイントを見つけよう。		
なか(35分)	4 対面パス練習 (対面パスを行いながら、ボール操作のポイントを学習する。) ・キャッチの仕方のポイントを見付ける。 ・バウンズパス(受けやすいパス)のポイントを見付ける。 5 3人組での走り込みシュート 行い方1 ・×1はサポートの動き×2へ、×3は×2はパス。 ・×5は、○7に走り込み、さらに○8でパスを受けてシュート。 ・パスを受けるためにボールの近くに行って、助ける動きであることを理解する。(×から×の動き) 行い方2 ・×3は×2にパス。 ・×4は走り込みの動き、×2は○8にパス。(シュート打てない)、×2にパス。 ・○8から×1に動く。(サポートの動き) ・×3は○8に走り込み、パスを受けてシュート。 ・行い方の説明を聞く。 ・中(○)から外(×)に出てゴール下を空ける動きであることを理解する。 6 スリーサークルボールシュート ・行い方の説明する。 ・見本の動きから、つなぐための動きを理解する。 行い方 ・ボールを持っている人が外側1~5の位置からパスを出し、ゴール下サークル⑥⑦⑧の位置に走り込んだ味方がパスを受ける。 (サークルの次は、必ず外1~5に出さなくてはならない) ・時間は30秒間。ただし、10秒前のブザーが鳴ったら走り込みシュートをする。 ・1セット9回(各班3人が3カ所をすべて行う) ・班で話し合う。(1分間)	・手のひらで、ボールを受けてボールを落としても良いことを伝える。 ・片手で、足を踏み出しながら行うことを伝える。 ・班ごと1列に集合させる。 ・ゴール前への走り込みを行うが、パスがもらえない時は、×にパスをつないでも良いことを確認させる。 ・ボールを持っている人を助ける動きであることを指示する。   ・攻撃者のみで行うことを指導する。 ・ゆっくりと見本を示す。  ・サポートの動きができているか確認するよう指示する。(×から×の動き)(○から×の動き)	掲示物 掲示物 タイマーを20秒10秒にセットする。
まとめ(5分)	7 学習の振り返り ・学習を振り返る。 ・学習カードに記入する。 ・次時の確認をする。	・協力して片付けるように指示する。 ・学習カードに、学習した内容を振り返らせながら、行い方のポイントや技術の名称等を使って記入できるように指導する。	

【授業者による振り返り】

- ・キャッチの仕方、受けやすいパスを繰り返し練習することによって運動が苦手な生徒も安心してチャレンジできるようにしていきたい。
- ・ゲーム形式への実戦を想定し、3人組での走り込みシュートを行った。「パスがつながる」「パスがシュートにつながる」楽しさ喜びを体験させチームプレイの意識が高まったと思われる。
- ・スリーサークルボールシュートでは前回の反省を生かし、攻撃者のみで動きを確認し、次回につながるように段階を踏まえた指導を行った。
- ・授業を重ねるごとに、生徒が意欲的に活動するようになってきている。説明を簡潔にし、さらに学習内容を明確にした指導を実践したい。

【本時の展開】 (6/9時間) 10月2日(金) 4校時(11:40~12:25)

- (1) 本時のねらい
 <関心・意欲・態度①>作戦等についての話し合いに参加できるようにする。
- (2) 本時の評価
 <関心・意欲・態度②>仲間の学習を援助しようとしている。【観察】【学習カード】(指導:1/9時間)
 <運動の技能②>パスで、ボールをつなぐための動きができるようにする。【観察】(指導:3/9時間)
- (3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備
はじめ(6分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認 ・ゼッケンを着用しておく 2 準備運動(班ごとで行う。) ・指示者が号令をかけながら行う。 ・終了後、班でボール1つ持ち、対面パス練習の隊形になる。 3 対面パス練習 (対面パスを行いながら、ボール操作のポイントを学習する。) ・バウンズパス(受けやすいパス)のポイントを理解して行う。 4 本時のねらいと学習の進め方の説明 ・行うことを理解し学習の見通しを持つ。	・生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ・バスケットボールに必要な運動(7つ)を行うように指示する。(掲示物参照) ・1つの運動を左右8カウントずつとし、1つの運動を1人が指示しながら行うことを伝える。 ・手のひら(指先は上)で、ボールを受けてボールを落としても良いことを伝える。 ・下からボールが弾んでくるので、受けやすいことを伝える。 ・授業の進め方を説明する。	ゴール下にサークル(直径1m)を3カ所貼っておく チームかご 6個 ゼッケン班ごと色別人数分 準備運動掲示物 記録表 デジタイマー
	【学習内容】 自分の考えを伝えてみよう。		
なか(34分)	5 スリーサークルボールシュート ・学習カードの振り返りから、仲間が感じていることを聞いたり発表したりする。 ・前回学習したサポートの動きを復習する。 ・攻撃者のみ 行い方 ・ボールを持っている人が外側1~5の位置からパスを出し、ゴール下サークル⑥⑦⑧の位置に走り込んだ味方がパスを受ける。 (サークルの次は、必ず外1~5に出さなくてはならない。) ・時間は30秒間。ただし、10秒前のブザーが鳴ったら走り込みシュートをする。 ・班ごと1列になって集合する。 ・振り返りを行う。 ・動く合図に気づくこと、つなぐ動きができていたか確認する。 ・守備者について説明を聞く。 ・守備者3人 ・班で1列に集合する。 ・班で話し合う。(2分間) ・アドバイスをする。	・2~3人に振り返りを紹介するよう指示する。 ・学習カードでつなぐ動きを確認できるよう指導する。 ・パスが出ることができない時が動く合図であることを理解させる。(X→Xの動き)(O→Xの動き)(困った→動く合図) <運動の技能②>【観察】  ・マークを決めて守ることを確認させる。 ・守備者をかかわすパス、受けやすいバウンズパスを意識させる。(バウンズパス) ・「パスは入ったか?」「走り込めたか?」を確認する。 ・走り込む「スピード」はどうだったか? ・受けやすい「バウンズパス」を使っていたか?についてチームで確認させ、ホワイトボードに書くよう促す。 ・「スピード」「バウンズパス」をアドバイスし合うよう促す。 (スピード)(バウンズパス) <関心・意欲・態度②>【観察】	タイマーを20秒10秒にセットする。 掲示物 掲示物 ホワイトボード6枚 マーカー6本 掲示物
まとめ(5分)	6 学習の振り返り ・学習を振り返る。 ・学習カードに記入する。 ・次時の確認をする。	・協力して片付けるように指示する。 <関心・意欲・態度②>【学習カード】 ・学習カードに記入するよう指示する。	

【授業者による振り返り】

- ・スリーサークルボールシュートを繰り返し練習することで、動き方がスムーズになってきたと思われる。
- ・守備者がつくことによって、パスカットされる場面が出てきている。
- ・班での話し合いでつなぐ動きなどを確認させプレイイメージの一致を図る活動を行った。班長を中心に良く活動できていた。
- ・ハーフコートで学習したことが、オールコートのゲームでも発揮されるように指導していきたい。

【本時の展開】 (7/9時間) 10月5日(月) 2校時(9:50~10:35)

(1) 本時のねらい

<思考・判断②>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。(評価:7/9時間)

<知識・理解②>試合の行い方について理解できるようにする。(評価:7/9時間)

(2) 本時の評価

<思考・判断②>自己やチームの課題を見付けようとしている。【学習カード】(指導:7/9時間)

<知識・理解②>試合の行い方について理解している。【学習カード】(指導:7/9時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備
はじめ(6分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認 ・ゼッケンを着用しておく 2 準備運動(班ごとで行う。) ・指示者が号令をかけながら行う。 ・終了後、班でボール1つ持ち、対面パス練習の隊形になる。 3 チェストパスゲーム (班ごとに練習後、一斉で30秒間) 4 対面パス練習 (対面パスを行いながら、ボール操作のポイント进行学习する。) ・バウンスパス(受けやすいパス)のポイントを理解して行う。 5 本時のねらいと学習の進め方の説明 ・行うことを理解し学習の見直しを持つ。	・生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ・見学者にコメントカードを配る。 ・班ごとに記録をとることを伝える。(ラスト) ・記録が良かった班にコメントする。 ・手のひら(指先は上)で、出した手を引くように取ることを伝える。 ・バウンドさせる角度を考えるよう指示する。 ・下に押すようにパスを出すことを伝える。	ゴール下にサークル(直径1m)を3カ所貼っておく チームかご 6個 ゼッケン班ごとと色別人数分 準備運動掲示物 記録表 デジタイマー コメントカード カラーコーン6個
	【学習内容】 自分とチームの課題を見つけよう。試合の行い方を理解しよう。		
なか(34分)	6 スリーサークルボールシュート ・学習カードからの仲間の振り返りを聞く。 ・前回までの「動き」の状況を確認する。 ・ラインから並んでスタートすることを理解する。 行い方 ・オフェンスはライン(黄)の三角(赤)に並んでスタートする。 ・ボールを持っている人が外側1~5の位置からパスを出し、ゴール下サークル⑥⑦⑧の位置に走り込んだ味方がパスを受ける。 (サークルの次は、必ず外1~5に出さなくてはならない。) ・時間は30秒間。ただし、10秒前のブザーが鳴ったら走り込みシュートをする。 ・オフェンスのみで、6セット行う。 ・「止まる」状況について確認する。 ・ディフェンスについて説明する。 ・ディフェンス3人、6セット行う。	・2~3人の振り返りを紹介する。 ・「止まる」状況を確認するよう指示する。 ・動かないとパスが進まない状況からスタートすることを指導する。(×→×の動き)(○→×の動き)(困った→動く合図) ・動く合図に気づくこと、「止まる」状況にアドバースすることを意識するよう指示する。 ・改善できている動きを紹介する。 ・ライン(黄)に並んだ状態からスタートすることを指示する。	タイマーを20秒10秒にセットする。 掲示物
	7 タスクゲーム オールコート 3対3 ・行い方の説明をする。 ・自分、チームの課題を見付けることを理解する。 行い方 ・試合時間2分(1分、交代(10秒)、1分) ・ドリブルなし。 ・相手のコートでは、パスカットなし。 ・得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点で記録をとる。 ・「シュートインとリングに当たる」は得点なので、その後はエンドラインからスローイン。 ・班で1列に集合する。 ・班で話し合う。(3分間)	・事前の練習「止まらない」を意識することを伝える。 ・「走り込むことはできたか?」「走り込む味方にパスを出せたか?」「サポートの動きはできたか?」が課題であることを確認するよう指示する。 ・課題についてチームで確認させ、ホワイトボードに書かる。 ・班長に課題について、発表するよう指示する。 ・協力して片付けるように指示する。 <思考・判断②><知識・理解②>【学習カード】 ・学習カードに記入するよう指示する。 ・チームの課題に対して行う練習法を確認するよう指示する。	デジタイマーを1分、10秒、1分30秒にセットする。 掲示物 ホワイトボード6枚 マーカー6本
まとめ(5分)	8 学習の振り返り ・学習を振り返る。 ・学習カードに記入する。 ・次時の確認をする。	・協力して片付けるように指示する。 <思考・判断②><知識・理解②>【学習カード】 ・学習カードに記入するよう指示する。 ・チームの課題に対して行う練習法を確認するよう指示する。	

【授業者による振り返り】

- ・「止まる」事を改善することが、今回のポイントであった。サークルに走り込んだ人に必ずパスを出す必要はないことであつたり、外側でボールを回しながら、チャンスをつくることを少しは伝えることができたのではないかと感じた。
- ・オールコート3対3では、ボール運びに苦労している状況があつた。プレイ上の制限で対応し、ハーフコートで学習したことが発揮されるように工夫が必要であると思われる。

【本時の展開】 (8/9時間) 10月8日(木) 4校時(11:40~12:25)

(1) 本時のねらい

<思考・判断②>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。

(2) 本時の評価

《関心・意欲・態度①》作戦等についての話し合いに参加しようとしている。【観察】(指導5/9時間)

《運動の技能①》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ようにする。

【観察】(指導:2/9時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備
はじめ(6分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認 ・ゼッケンを着用しておく 2 準備運動(班ごとで行う。) ・指示者が号令をかけながら行う。 ・終了後、班でボール1つ持ち、対面パス練習の隊形になる。 3 対面パス練習 (対面パスを行いながら、ボール操作のポイントを学習する。) ・バウンズパス(受けやすいパス)のポイントを理解して行う。 4 本時のねらいと学習の進め方の説明 ・行うことを理解し学習の見通しを持つ。	・生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ・見学者にコメントカードを配る。 ・バスケットボールに必要な運動(7つ)を行うように指示する。(掲示物参照) ・1つの運動を左右8カウントずつとし、1つの運動を1人が指示しながら行うことを伝える。 ・手のひら(指先は上)で、出した手を引くように取ることを伝える。 ・守備者をかわすために足を踏み出すことを伝える。	ゴール下にサークル(直径1m)を3カ所貼っておく チームかご 6個 ゼッケン班ごと色別人数分 準備運動掲示物 記録表 デジタイマー カラーコーン6個
	【学習内容】 協力して試合を行おう。		
なか(34分)	5 タスクゲーム オールコート 3対3 ・記録用紙の説明をする。 ・試合を仲間と協力して行っていくことと、それぞれの分担した役割を行って運営していくことを理解する。 ・試合に出ていないメンバーは、アドバイスする。 行い方 ・試合時間4分(2分、交代(10秒)、2分) ・ドリブルなし。 ・相手のコートでは、パスカットなし。 ・得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点で記録をとる。 ・「シュートインとリングに当たる」は得点なので、その後はエンドラインからスローイン。 ・後半のスタートは前半で終了した所から、近いサイド・エンドラインからスローイン。 ・班で1列に集合する。 ・班で話し合う。(4分間)	・記録用紙を使って「走り込む味方にパスができていないか」について記録することを伝える。 ・自分の班の記録用紙を記録係に渡す。 ・チームの応援だけでなくアドバイスすると良い言葉を促す。 Aコート(ステージ側) 運営 ① 1班 対 6班 2班 ① 3班 対 4班 5班 ② 2班 対 6班 1班 ② 3班 対 5班 4班 ③ 2班 対 4班 6班 ③ 1班 対 5班 3班 Bコート(入口側) 運営 ① 3班 対 4班 5班 ② 3班 対 5班 4班 ③ 1班 対 5班 3班 《運動の技能①》【観察】 ・「走り込むことはできたか?」「走り込む味方にパスを出せたか?」「サポートの動きはできたか?」を確認させる。 ・ホワイトボードを使って、試合での課題を確認するよう指示する。 《関心・意欲・態度①》【観察】	デジタイマーを2分、10秒、2分、50秒にセットする。 記録用紙 ホイッスル 2個 バイндガー12個 掲示物 コート図 ホワイトボード6枚 マーカー6本 マグネット36個
まとめ(5分)	6 学習の振り返り ・学習を振り返る。 ・学習カードに記入する。 ・次時の確認をする。	・学習カードに記入するよう指示する。 ・協力して片付けるように指示する。	

【授業者による振り返り】

- ・生徒たちが率先して、ゲーム運営に取り組んでいた。
- ・ゲーム記録は、細かくしすぎてしまい生徒にはやや負担になっていたと感じた。
- ・話し合いでチームの雰囲気も良くなり、チームで共通した課題に取り組む活動ができていたと思われる。
- ・基本的なボール操作(チェストパス、バウンズパス、キャッチ)が安定してきている生徒が増えてきたと感じた。

【本時の展開】 (9/9時間) 10月9日(金) 3校時(10:55~11:45)

(1) 本時のねらい

<思考・判断③>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ることができるようにする。
(評価: 9/9時間)

(2) 本時の評価

<思考・判断③>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ようとしている。

【学習カード】(指導: 9/9時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	用具・準備																														
はじめ (6分)	1 集合・整列・挨拶・出席確認 ・ゼッケンを着用しておく	・生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ・見学者にコメントカードを配る。	ゴール下にサークル(直径1m)を3カ所貼っておく チームかご 6個 ゼッケン班ごと色別人数分 準備運動掲示物 記録表 デジタイマー																														
	2 準備運動(班ごとで行う。) ・指示者が号令をかけながら行う。 ・終了後、班でボール1つ持ち、対面パス練習の隊形になる。 3 対面パス練習 (対面パスを行いながら、ボール操作のポイント进行学习する。) ・バウンズパス(受けやすいパス)のポイントを理解して行う。 4 本時のねらいと学習の進め方の説明 ・行うことを理解し学習の見通しを持つ。	・バスケットボールに必要な運動(7つ)を行うように指示する。(掲示物参照) ・1つの運動を左右8カウントずつとし、1つの運動を1人が指示しながら行うことを伝える。 ・手のひら(指先は上)で、出した手を引くように取ることを伝える。 ・守備者がかかわすために足を踏み出すことを伝える。																															
	【学習内容】 協力して試合を行おう。声をかけあおう。																																
なか (39分)	5 タスクゲーム オールコート 3対3 ・記録用紙の説明をする。 ・試合を仲間と協力して行っていくことを理解する。 行い方 ・試合時間4分(2分、交代(10秒)、2分) ・ドリブルなし。ただし、自分のコートではあり。 ・相手のコートでは、バスケなし。 ・得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点。 ・「シュートインとリングに当たる」は得点なのでその後はエンドラインからスローイン。 ・後半のスタートは前半で終了した所から、近いサイド・エンドラインからスローイン。	・記録用紙を使って「走り込む味方にバスができていないか」について記録することを伝える。 ・自分の役割を確認するよう指示する。 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="3">Aコート(ステージ側)</th> <th colspan="3">Bコート(入口側)</th> </tr> <tr> <td></td> <td>運営</td> <td></td> <td></td> <td>運営</td> <td></td> </tr> <tr> <td>①</td> <td>1班 対 2班</td> <td>3班</td> <td>①</td> <td>4班 対 5班</td> <td>6班</td> </tr> <tr> <td>②</td> <td>2班 対 3班</td> <td>1班</td> <td>②</td> <td>5班 対 6班</td> <td>4班</td> </tr> <tr> <td>③</td> <td>1班 対 3班</td> <td>2班</td> <td>③</td> <td>4班 対 6班</td> <td>5班</td> </tr> </table>	Aコート(ステージ側)			Bコート(入口側)				運営			運営		①	1班 対 2班	3班	①	4班 対 5班	6班	②	2班 対 3班	1班	②	5班 対 6班	4班	③	1班 対 3班	2班	③	4班 対 6班	5班	デジタイマーを2分、10秒、2分にセットする。 記録用紙 ホイッスル 2個 バインダー12個 チームカード 掲示物
	Aコート(ステージ側)			Bコート(入口側)																													
	運営			運営																													
①	1班 対 2班	3班	①	4班 対 5班	6班																												
②	2班 対 3班	1班	②	5班 対 6班	4班																												
③	1班 対 3班	2班	③	4班 対 6班	5班																												
6 タスクゲーム オールコート 3対3 ・記録用紙の説明をする。 ・試合を仲間と協力して行っていくことを理解する。 行い方 ・試合時間4分(2分、交代(10秒)、2分) ・ドリブルなし。ただし、自分のコートではあり。 ・相手のコートでは、バスケなし。 ・得点は、シュートイン2点、リングに当たると1点。 ・「シュートインとリングに当たる」は得点なのでその後はエンドラインからスローイン。 ・後半のスタートは前半で終了した所から、近いサイド・エンドラインからスローイン。	・ホワイトボードを使って、試合での課題と解決法を確認するよう指示する。 ・チームカードに記録と話した内容はまとめるよう指示する。 ・記録から「走り込む味方にバスができていないか」を意識させるように促す。 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="3">Aコート(ステージ側)</th> <th colspan="3">Bコート(入口側)</th> </tr> <tr> <td></td> <td>運営</td> <td></td> <td></td> <td>運営</td> <td></td> </tr> <tr> <td>①</td> <td>1班 対 4班</td> <td>6班</td> <td>①</td> <td>2班 対 5班</td> <td>3班</td> </tr> <tr> <td>②</td> <td>3班 対 6班</td> <td>1班</td> <td>②</td> <td>2班 対 4班</td> <td>5班</td> </tr> <tr> <td>③</td> <td>1班 対 6班</td> <td>4班</td> <td>③</td> <td>3班 対 5班</td> <td>2班</td> </tr> </table>	Aコート(ステージ側)			Bコート(入口側)				運営			運営		①	1班 対 4班	6班	①	2班 対 5班	3班	②	3班 対 6班	1班	②	2班 対 4班	5班	③	1班 対 6班	4班	③	3班 対 5班	2班	コート図 ホワイトボード6枚 マーカー6本 マグネット36個 デジタイマーを2分、10秒、2分にセットする。 掲示物	
Aコート(ステージ側)			Bコート(入口側)																														
	運営			運営																													
①	1班 対 4班	6班	①	2班 対 5班	3班																												
②	3班 対 6班	1班	②	2班 対 4班	5班																												
③	1班 対 6班	4班	③	3班 対 5班	2班																												
まとめ (5分)	7 学習の振り返り ・学習を振り返る。 ・学習カードに記入する。 ・次時の確認をする。	・チームカードに記録と話した内容はまとめるよう指示する。 ・協力して片付けるように指示する。	コート図 ホワイトボード6枚 マーカー6本 マグネット36個																														

【授業者による振り返り】

- ・生徒達はオールコートのゲーム展開に対応してきていると感じた。試合運営もスムーズに行うことができていたと思われる。
- ・話し合いも回数を重ねると班長を中心に、次のゲームでのチームの課題を見付けようとする事ができていたと感じられた。
- ・今回は最終日であるが、もう少しゲーム(オールコート展開)を指導できると学習が深まると感じた。
- ・攻撃の場面では、生徒が止まることなく動きつづけ、チームでバスをつなぎシュートに結びつけようとするゲームの様相が見られた。

4 検証授業の結果と考察

仮説「中学校2学年の球技：ゴール型「バスケットボール」の授業において「スリーサークルボール」の発展型ゲームとして、ゴール前に走り込むべき位置を可視化した「スリーサークルボールシュート」を用いた授業を展開することで、ゴール前の空間に走り込む動きによる攻撃ができるようになるであろう。」について、検証の視点及び具体的な分析の視点と分析の方法に基づき検証していく。

(1) 空間に走り込む動きができたか

文中の表3-3、表3-4に使用した標本数については、試しのゲームから映像データとして抽出することにした黄、緑チームを対象とした。

ア ハーフコート3対0でのサークルに走り込む動きの変容（VTR分析）

表3-3は2時間目、4時間目、6時間目に行ったスリーサークルボールシュート（ハーフコート3対0）の守備者がいない状態で、20秒間でサークルに走り込むことができた平均回数を表にしたものである。

図3-2は、2時間目、4時間目、6時間目に実施したスリーサークルボールシュート（ハーフコート3対0）をVTRで分析し、「サークルに走り込む動き」の平均回数の変容を示したものである。2時間目が3.3回、6時間目が5.6回となり、2.3ポイント増加した。

表3-3 ハーフコート3対0での「サークルに走り込む動き」

授業時間	2	4	6
ゲーム数	4	4	10
ゲーム時間	20秒間		
チーム	黄、緑		
サークルに走り込む平均回数	3.3	5.3	5.6

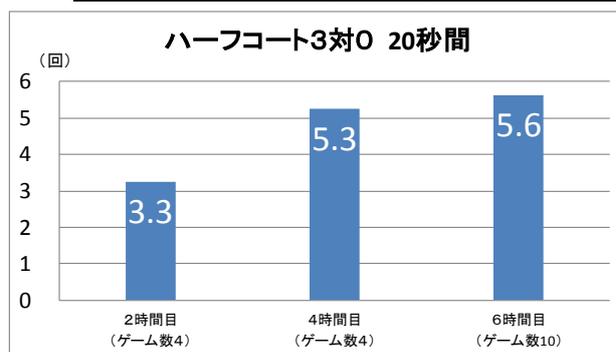


図3-2 「サークルに走り込む動き」の平均回数の推移（ハーフコート3対0）

<考察>

ア ハーフコート3対0でのサークルに走り込む動きの変容について

○ 可視化の効果

ゴール前の走り込むべき位置を可視化された状態で、スリーサークルボールシュートを行い、初めのうちは、可視化されているにもかかわらず、なかなか走り込むことができず、どこへ動けが良いのかわからない状況であった。しかし、ゴール前の可視化されたサークルに走り込むことを理解するにつれ、何度もゴール前の空間に走り込む動きができるようになったと考えられる。

○ 工夫したルールの効果（人数：3人、制限：ドリブルなし）

人数を3人とした結果、①パスをする人、②走り込んでパスを受ける人、③その次にパスを受ける人、というように役割を分担することができ、今何をすればいいのかが明確となり走り込む動きを導き出すことができたと考えられる。

また、ドリブルなしでは、パスをつないで攻撃しなければならないため、必ず受ける人がいなければならない状態となり、パスを受けるために走り込む動きを導き出すことができたと考えられる。

○ スリーサークルボールシュートの効果

(3対0、守備者なし、ハーフコート20秒間)

ここでは、3対0とすることで、守備者がいない状態で行った。また、20秒間の走り込む動きをした後シュートまで結びつけるという形で行った。さらに部分的に動きを身に付けるためのドリルゲームを行って走り込む動きができるようにした。

【3対0 (守備者なし)】

相手のいない状況であるため、可視化された走り込むべき空間を容易に見付けることができた。

走り込む動きにだけに意識を向け、動くことができたからではないかと考えられる。

【ハーフコート20秒間】

短い時間に設定したことで、走り込む回数を増やそうと挑戦する様子が見られた。オフENSEの学習を継続したことで、より効率的に走り込む動きができたのではないかと考えられる。しかし、20秒間での走り込みは最高7回を記録していたが、限られた時間で行うことができる回数には限界もあった。

【2人組での走り込みシュート】

2人組での走り込みシュートを行ったことによって、「サークルに走り込む動き」についての理解が進み、3人組で行った際も、走り込む動きができるようになり、効果的であったと考えられる。

【仲間との連携】

サークルに走り込もうとした時に、仲間が走り込んでいるのに気付き、走り込む前にいるべき位置に移動し、次の「サークルに走り込む動き」につなげている動きなどがみられ、仲間の動きにスムーズに対応し、仲間と連携するということにつながった。

イ ハーフコート3対3でのサークルに走り込む動きの変容 (VTR分析)

表3-4は6時間目、7時間目に行ったスリーサークルボールシュート (ハーフコート3対3) の守備者がいる状態での、20秒間での走り込むことができた平均回数を表にしたものである。

図3-3は、6時間目と7時間目に実施したスリーサークルボールシュート (ハーフコート3対3) をVTRで分析し、「サークルに走り込む動き」の平均回数の変容を示したものである。

6時間目が4.4回、7時間目が4.3回とほぼ変わらなかった。

表3-4 ハーフコート3対3での「サークルに走り込む動き」

授業時間	6	7
ゲーム数	14	8
ゲーム時間	20秒間	
チーム	黄、緑	
平均回数	4.4	4.3

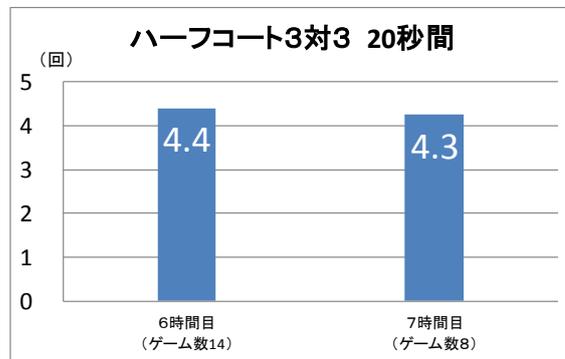


図3-3 「サークルに走り込む動き」の平均回数の推移 (ハーフコート3対3)

<考察>

イ ハーフコート3対3でのサークルに走り込む動きの変容について

ハーフコート3対3では、サークルに走り込んでも守備者に守られてしまい「可視化された位置に止まる」状況が見られた。

7時間目に、0.1ポイントと若干の減少がみられたのは、オールコートでのゲーム展開に向け、攻撃の開始地点をゴール前に走り込む前にいるべき位置の×で開始させるのではなく、センターラインから開始したことでゴールからの距離が生まれたことが要因として考えられる。

○ 可視化の効果

動くべき位置が可視化されていることによって、「動くべき位置に移動した次の動き」が理解しやすくなったと考えられる。そこで可視化されたコート図を使って話し合いをさせ、動きがなくなり「止まる」状況を、仲間と改善するための動きを考えさせることができた。

○ 工夫したルールの効果

守備者は自分が守るべき相手を決め、その者（マークマン）について動いていくことにした、常にゴール前で守るということがなくなり、オフェンスの動きにとまらぬ、ゴール前の空間に走り込む動きを導き出すことができたと考えられる。

○ スリーサークルボールシュートの効果

【3対3（守備者あり）】

守備者を設定したことで、より実戦に近い状況で行うことができた。この攻防での学習により、生徒の「走り込む動き」が、スピードをつけて走り込むことにつながったと考えられる。

【20秒間】

守備者を設定しない場合と同じ時間で行うことで、生徒は走り込む動きの回数を比較しながら行うことができたと考えられる。

【3人組での走り込みシュート】

3人組での走り込みシュートを行ったことによって、「空間に走り込む動き」と「つなぐ動き」についての理解が進み、仲間の動きに対応しながら行うことができた。

【仲間との連携】

始めは「止まる」が見られたが、「つなぐ動き」をすることで、次の「サークルに走り込む動き」が生まれたと考えられる。仲間の動きに対応し仲間と連携するということがつながったと思われる。

ウ オールコート3対3でのサークルに走り込む動きの変容(VTR分析)

表3-5は7時間目、8時間目、9時間目に行ったタスクゲームにおいて2分間でサークルに走り込むことができた平均回数を表にしたものである。

ただし、8時間目、9時間目のゲームは4分間で実施したため平均回数は、4分間ゲームを2分間ゲームに換算して算出した。

表3-5 オールコート3対3での「サークルに走り込む動き」

授業時間	7	8	9
ゲーム数	6	6	6
ゲーム時間	2分間		4分間
チーム	全6班		
平均回数	3.8	4.9*	7.4*

※4分間のゲームを2分間に換算して平均回数を算出

図3-4は、7時間目と8時間目と9時間目と9時間目に実施したオールコート3対3のゲームをVTRで分析し、1試合における「サークルに走り込む動き」の回数の変容を示したものである。全体の平均は、7時間目が3.8回、9時間目が7.4回（2分間に換算）となり、3.6ポイント増加した。

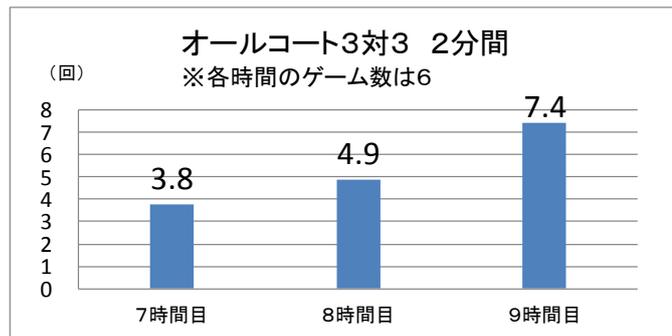


図3-4 「サークルに走り込む動き」の平均回数の推移（オールコート3対3）

<考察>

ウ オールコート3対3でのサークルに走り込む動きの変容について

○ 可視化の効果

生徒はゲームになると、競い合うことに対する興奮や緊張感などで、これまで学習してきた動きへの意識が低くなっていたことから、「可視化された動くべき位置」を確認させることが大切であった。攻撃では、「ゴール前に走り込むべき位置」に走り込むこと、「ゴール前に走り込む前にいるべき位置」に移動することを再度意識させたことが効果的であったと考えている。

○ 工夫したルール（パスカットできるコートの設定）

本時までに学習してきたハーフコートでの「空間に走り込む動き」の機会が増えるように、「自分たちが守るゴール側のハーフコートだけパスをカットして良い」とルールを設定した。これにより、7時間目では、ボール運ぶことに苦勞していたが、授業が進むにつれて生徒は慣れていき、「空間に走り込む動き」を導き出すことにつながったと考える。

○ 仲間との連携

段階的な学習を進めてきたことで、スリーサークルボールシュート（ハーフコート3対3）の中で、「サークルに走り込む動き」がチームとしてできたことを体験させることができた。その結果、オールコートでの展開において「空間に走り込む動き」を発揮することができたと考えられる。

エ 試しのゲームと最終ゲームでのサークルに走り込む動きの変容（VTR分析）

表3-6は1時間目、9時間目に行ったオールコート3対3の4分間での走り込むことができた平均回数を表にしたものである。

※ただし、試しのゲームはドリブルありで行っていたため、ドリブルでサークルに動いた回数も含んでいる。

表3-6 試しのゲームと最終ゲームでの「サークルに走り込む動き」

授業時間	1	9
ゲーム数	6	
ゲーム時間	4分間	
チーム	6	
平均回数	6.3	14.8

図3-5は、1時間目と9時間目に実施したオールコート3対3のゲームをVTRで分析し、1試合における「サークルに走り込む動き」の平均回数の変容を示したものである。1時間目が6.3回、9時間目が14.8回となり、8.5ポイント増加した。

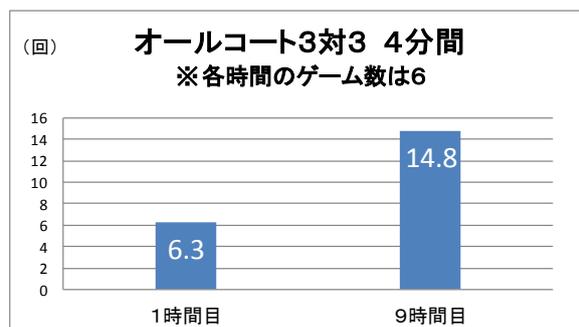


図3-5 「サークルに走り込む動き」の平均回数の推移 (オールコート3対3)

<考察>

エ 試しのゲームと最終ゲームでのサークルに走り込む動きの変容について

試しのゲームでは、バスケットボールの経験者が中心にボールをコントロールしてシュートまでもっていく場面が多く見られた。コートも中央を行き来する生徒がいるなど「ボールを持たないときの動き」がとても少ないと感じられた。ゲーム中、ボールに触れる機会がほとんどない生徒がいる様相であった。

試しのゲームと最終ゲームを比較すると「サークルに走り込む動き」の平均回数が8.5ポイント増加した。

これは、ゴール前に走り込むべき位置を可視化したスリーサークルボールシュートを行うことで、「サークルに走り込む動き」ができるようになり、ゴール前でどこへ動くべきかがわかって動くことにつながったと考えられる。

また、オールコートでの展開の手立てとして、「可視化された位置の確認」「工夫したルール」「仲間との連携」などを行ってきたことも要因であると思われる。

オ 事前アンケートで「どこへ動けばよいかわからない」と回答をしていた生徒の、サークルに走り込む動きの変容

事前アンケートでバスケットボールがやや嫌い、嫌いと答えた理由として、「どこへ動けばよいかわからない」と答えた生徒が12人であった。

表3-7はこの生徒たちが1時間目、7時間目、9時間目に行ったオールコート3対3において2分間でサークルに走り込むことができた平均回数を表にしたものである。ただし、1時間目のゲームはドリブルありで行っていたため、ドリブルでサークルに動いた回数も含んでいる。

表3-7 オールコート3対3における抽出生徒の「サークルに走り込む動き」の平均回数

生徒	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
1時間目※	1.5	0	0	0	0	0	0	0	0.5	0.5	0	1.5
7時間目	3	1	1	2	1	1	1	0	1	0	0	1
9時間目※	3.5	2.5	3.5	1.5	2	0	2	1	2.5	3	2.5	3

※1時間目、9時間目の値は、それぞれ2分間に換算して算出。

1時間目と7時間目の変化を比較検討するため、平均値の差の検定をjs-STAR¹²⁾によりI要因参加者間計画の分散分析を行った。表3-8は抽出生徒たちの「サークルに走り込む動き」の回数の平均値、標準偏差、分散分析の結果を表にしたものである。

表3-8 1、7時間目の平均値、標準偏差、分散分析の結果

	平均	標準偏差
1時間目	0.3	±0.6
7時間目	1.0	±0.8
有意差検定の結果	*	

* : $p < 0.05$ (5%水準で有意) (n=12)

7時間目と9時間目の変化を比較検討するため、平均値の差の検定をjs-STARによりI要因参加者間計画の分散分析を行った。表3-9は抽出生徒たちの「サークルに走り込む動き」の回数の平均値、標準偏差、分散分析の結果を表にしたものである。

表3-9 7、9時間目の平均値、標準偏差、分散分析の結果

	平均	標準偏差
7時間目	1.0	±0.8
9時間目	2.3	±1.0
有意差検定の結果	**	

** : $p < 0.01$ (1%水準で有意) (n=12)

1時間目と9時間目の変化を比較検討するため、平均値の差の検定をjs-STARによりI要因参加者間計画の分散分析を行った。表3-10は抽出生徒たちの「サークルに走り込む動き」の回数の平均値、標準偏差、分散分析の結果を表にしたものである。

表3-10 1、9時間目の平均値、標準偏差、分散分析の結果

	平均	標準偏差
1時間目	0.3	±0.6
9時間目	2.3	±1.0
有意差検定の結果	**	

** : $p < 0.01$ (1%水準で有意) (n=12)

図3-8は、1時間目、7時間目、9時間目を実施したオールコート3対3のゲームをVTRで分析し、「サークルに走り込む動き」の平均回数の推移を示したものである。1時間目が0.3回、9時間目が2.3回(2分間に換算)となり、2.0ポイント増加した。平均値に有意な改善が認められた。

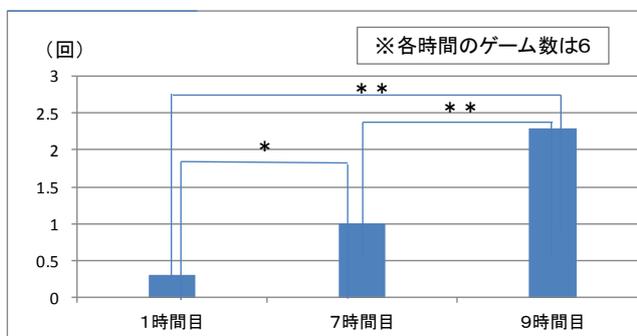


図3-8 抽出生徒たちの「サークルに走り込む動き」の平均回数の推移(オールコート3対3)

<考察>

オ 事前アンケートで「どこへ動けばよいのかわからない」と回答をしていた生徒の、サークルに走り込む動きの変容について

「どこへ動けばよいのかわからない」生徒にとって、動くべき位置が可視化されたことで、どこへ動けばよいかが明確になったと考えられる。また、スリーサークルボールシュートによって、段階的に学習することができ、難しさを少しずつ克服し、「サークルに走り込む動き」が身に付き、オールコート3対3のゲームでも発揮できたと思われる。また、「人数を3人」としたことや、「ドリブルなし」などの工夫したルールによりプレイに参加する機会が必然的に増える環境にしたことも要因であったと考えられる。

抽出した生徒の中で9時間目に改善が見られなかった「d」、「f」の2名は、空間に

走り込む動きがまだ身に付いていないことが表3-7から読み取ることができる。しかし、ボール運びや走り込んだ味方にパスをするなど、ゲームへ積極的に参加していたことから、今後も継続して取り組むことで一層の改善が見られるのではないかと考える。

(2) 空間に走り込む動きを理解できたか

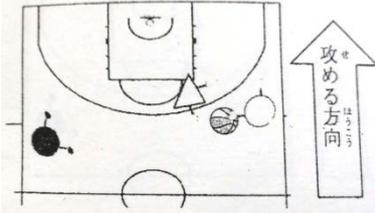
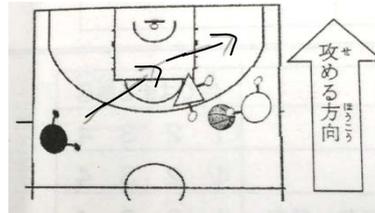
ゴールへの方向性を意識した走り込む動きの目的を理解できたかの回答、記述の変容
事前と事後で理解度チェックプリントを実施した。攻撃の場面で「どう動くか」の回答と「その理由」の記述を比較した。

質問 あなたは、それぞれの攻撃の場面でどう動きますか。あなたが適切であると思う動きを、図に実線と矢印で書いてください。また、理由も書いてください。

《図における記号》

あなた：  味方：  相手：  ボール： 

回答の変容の例

	事前アンケート	事後アンケート
動きの回答		
理由	<p style="text-align: center;">理由</p> <p>わがたがた</p>	<p style="text-align: center;">理由</p> <p>パスをもらって シュートしようため。</p>

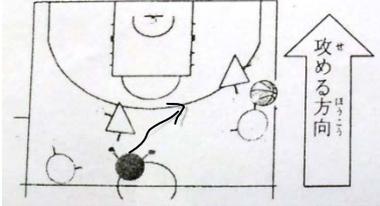
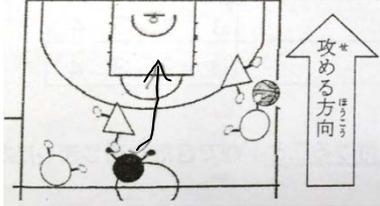
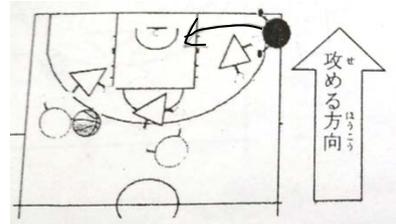
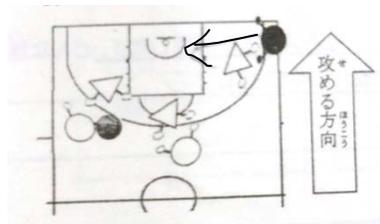
	事前アンケート	事後アンケート
動きの回答		
理由	理由 もつたため	理由 パスを受け、シュートを打つため
	事前アンケート	事後アンケート
動きの回答		
理由	理由 相手のうらでパスを受けたいから。	理由 パスを受けてコートに結びつけるため。

図3-9は「どう動くか」について、「サークルに走り込む動き」を答えた割合を事前と事後で比較したものである。

事前では56.8%であった正解率が事後では84.2%となり、27.4ポイント増加した。

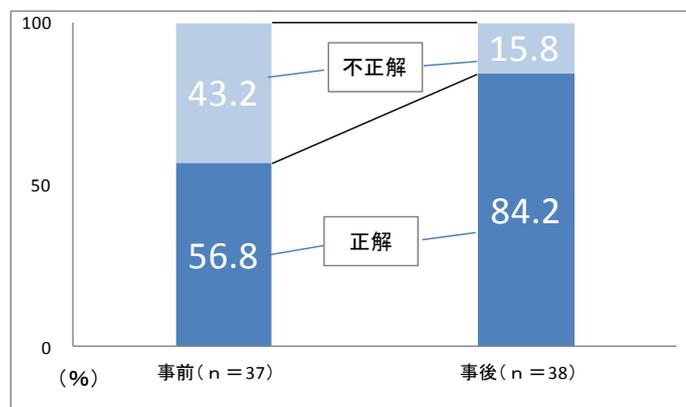


図3-9 「どう動くか」に対する「サークルに走り込む動き」の正解率（理解度チェック）

<考察>

スリーサークルボールシュートの学習の中で、動くべき位置を可視化したことで「サークルに走り込む」ことが生徒に理解しやすくなったと思われる。

事後アンケートにおいて、15.8%（6人）の生徒が「サークルに走り込む動き」ではなく「ボールをつなぐ動き」という回答をしたのは、6時間目以降、守備者がいる状態の学習になったことにより、「ゴール前に走り込む前にいるべき位置」で、ボールをつなぐ動きを行うことも必要であると気付いたことによるものと考えられる。

(3) 分析の視点に沿った検証のまとめ

これまでの(1)空間に走り込む動きができたか、(2)空間に走り込む動きを理解できたかについての結果と考察から、次のことが明らかになった。

- ・「空間に走り込む動き」をわかって動くことができるためには「可視化が有効」であると考ええる。

可視化の有効性は先行研究で確認されており、本研究においてもバスケットボールの授業に取り入れることで、有効性が再確認できた。「ゴールへの方向性」を付加して行ったところ、仲間がどこへ動くかがわかりやすくなり、仲間との連携した動きがスムーズになったと考える。

- ・「空間に走り込む動き」を身に付けるためには、「工夫したルール」により段階を踏んだ学習を進めて仲間と連携していくことが大切であると考ええる。

「工夫したルール」として、人数を減らす(3人)ことや、プレイ上の制限として「ドリブルなし」「マークを決めて守る」「守備制限」などを行った。これらのことにより、バスケットボールの難しさを軽減し、課題(学習の目的)の明確化を図ることができたと考ええる。

また、守備者がいる状態での学習では特に、「仲間との共通理解」が大切であると考ええる。

- ・「スリーサークルボールシュート」を用いた授業を展開することで、「空間に走り込む動き」ができるようになると思える。

「スリーサークルボールシュート」を単元を中心として行い、その手立てとして、段階的に動きを身に付けるためのドリルゲーム(走り込みシュート)を行ったことで、単元の後半に計画したタスクゲーム<オールコート3対3>において、「空間に走り込む動き」が多く見られたことから「空間に走り込む動き」への理解が段階的に進んでいくことに有効であったと考える。

5 学習指導の工夫とその効果及び課題

(1) 学習活動について

全ての学習活動で、「動くべき位置の可視化」(コート上にラインテープで示す)、「ドリブルなし」を継続して行った。学習活動での工夫と効果及び課題は表3-11のとおりである。

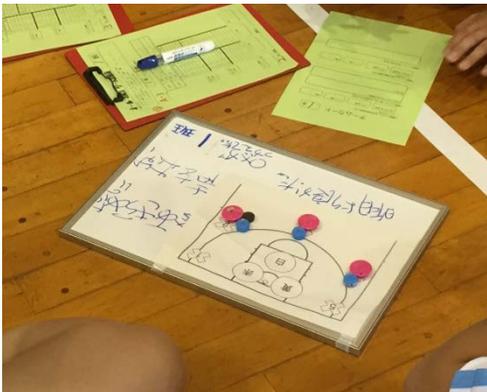
表3-11 学習活動の工夫とその効果及び課題

学習活動		工夫	効果	課題	
スリーサークルボールシュート	ハーフコート × 印スタート	3対0	○攻撃者のみにすることで難しさを軽減 ○空間に走り込む動きを特定 ○守備者なし	仲間との動きだけに集中できる。	ゴールに対して正面からボールをスタートさせることのみであった。様々な角度からボールをスタートさせることで走り込む動きにバリエーションを持たせる必要があった。
	ハーフコート × 印スタート	3対3	○攻防の段階を踏んだ学習 ○守備者あり	守備者がいる状態で、走り込む動きができる。	守備者がいる状態での、走り込む動きについての意義を説明する指導が必要であった。活動に時間を掛け指導する必要があった。
	ハーフコート センターラインスタート	3対0	○オールコート展開への段階を踏んだ学習 ○守備者なし	ゴール前へ走り込む前にいるべき位置に動くことができる。	ボールをスタートさせる場所を変えることによって、走り込む動きにバリエーションを持たせる必要があった。
	ハーフコート センターラインスタート	3対3	○オールコート展開への段階と攻防の段階を踏んだ学習 ○守備者あり	守備者を意識してゴール前へ走り込む前にいるべき位置に動くことができる。	守備者がいる状態で、ゴール前に走り込む前にいるべき位置走り込む動きについての説明する必要であった。活動に時間を掛け指導する必要があった。
走り込みシュート		2人組	○ゴール前の空間に走り込む動きを特定	段階的に仲間と連携する動きができる。	ゴール下の様々な角度からボールをスタートさせ、走り込む動きにバリエーション(ゲーム中に起きる動き)を持たせる必要があった。
		3人組	○「走り込む動き」(つなぐための動き)を特定		

(2) 教材・教具について

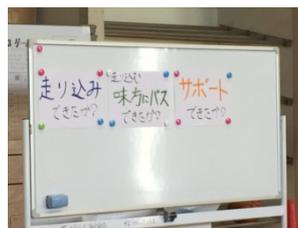
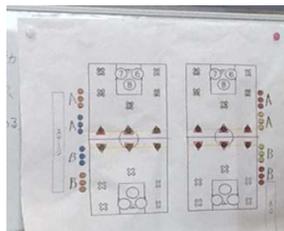
表3-12は教材・教具についての工夫と効果及び課題について表に示したものである。

表3-12 教材・教具の工夫とその効果及び課題

教材・教具	工夫とその効果および課題																					
<p>ゲーム記録用紙</p>	<p>「タスクゲームオールコート3対3ドリブルなし」で、試合運営の班には、ゲームを記録させた。「サークルに走り込む回数」「サークルに走り込んだ味方へのパス回数」「得点」を記録し、班での話し合いで、記録用紙の結果をもとに作戦会議を行った。具体的に数値化したことでチームの攻撃状況がわかるため、課題が明確になった。</p> <p>課題としては、記録する内容が3点もあり複雑になってしまい生徒に負担をかけることになった。「サークルに走り込む回数」に限定しても良かったと思われる。</p> <p>記録用紙の概要</p> <ul style="list-style-type: none"> 記録の仕方 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>記録の仕方 P…走り込んだ味方にパス 走…走り込み(サークル) 得点…得点 ゼッケン番号を記入。サークルは書く。 き…黄色 あ…赤 し…白 シュートインは2を記入。リングに当たるは1を記入。 シュートはずれは0 シュート打てないは×を記入。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 記録(記入例) <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <thead> <tr> <th>走</th> <th>P</th> <th>得点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2あ</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1し</td> <td>3</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>3あ</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>3し</td> <td>1</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>2き</td> <td>2</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>1し</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> チームの記録 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 15%;">走り込み(走)回数</div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 15%;">パス(P)回数</div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 15%;">シュート本数</div> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 15%;">得点</div> </div>	走	P	得点	2あ			1し	3	0	3あ	2	2	3し	1	×	2き	2	×	1し		
走	P	得点																				
2あ																						
1し	3	0																				
3あ	2	2																				
3し	1	×																				
2き	2	×																				
1し																						
<p>作戦ボード</p>	<p>ホワイトボード(小)にコート図を貼り、マグネットで味方と相手を示すことができる。作戦会議や話し合いで活用した。</p> <p>チーム内で動きの共通理解を図るために有効であったと考える。</p> 																					

掲示物

ホワイトボード（大）を活用し、学習のねらい、学習活動、ルールなどを掲示することで分かりやすくし、必要に応じて確認できるようにした。



6 授業全体を振り返って

前項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。

また、グラフに記載している割合（パーセント）は小数第2位を四捨五入しているため、合計が100%にならない場合がある。

(1) 事前・事後アンケート「バスケットボールは好きですか」の結果について

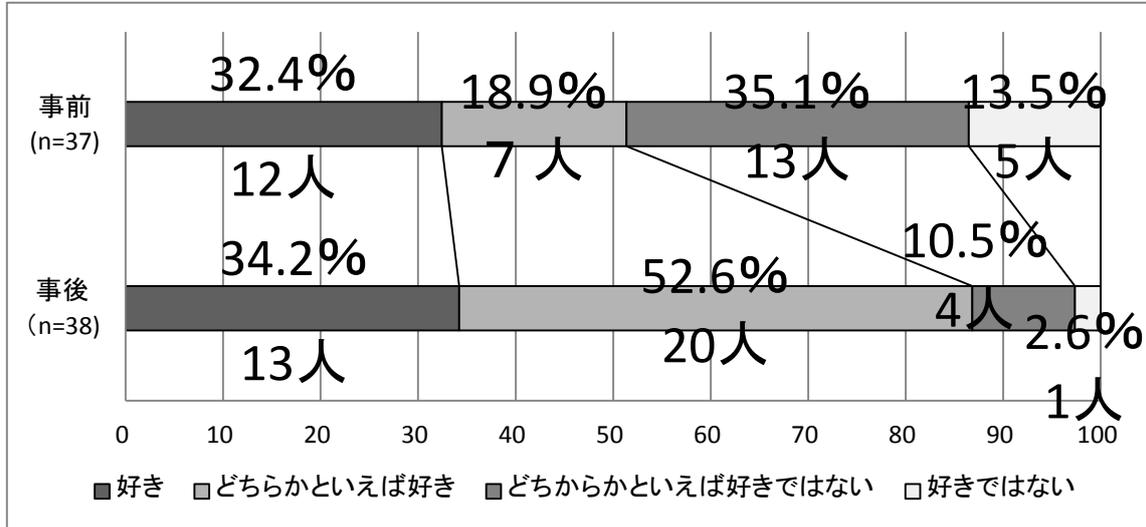


図3-10 事前・事後アンケート「バスケットボールは好きですか」

図3-10は、事前・事後アンケート「バスケットボールは好きですか」の回答結果である。「好き」「どちらかといえば好き」を合わせた回答を肯定的な回答とすると、肯定的な回答をした生徒は、事前で51.3%から事後で86.8%となっている。

「好きではない」「どちらかといえば好きではない」を合わせた回答を否定的な回答とすると、否定的な回答をした生徒は、事前で48.6%から事後で13.1%となっている。

(2) 事後アンケート「コートに○×で動く場所が示されていたことが動きを学習していくために役立ったと思うか」の結果について

図3-11は事後アンケート「コートに動く場所が示されていたことが動きを学習していくために役立ったと思うか」の回答結果である。

「思う」「どちらかといえば思う」を合わせた回答を肯定的な回答とすると、肯定的な回答をした生徒は、97.4%となっている。

「どちらかといえば思わない」「思わない」の回答を否定的な回答とすると、否定的な回答をした生徒は、2.6%でその人数は、1人である。

その1人の理由は、「動き方は分かりやすかったけど、実際に動くことは難しいから」との理由であった。

このことから可視化（動くべき場所を示すこと）したことは、生徒に役立っていたと考えられる。

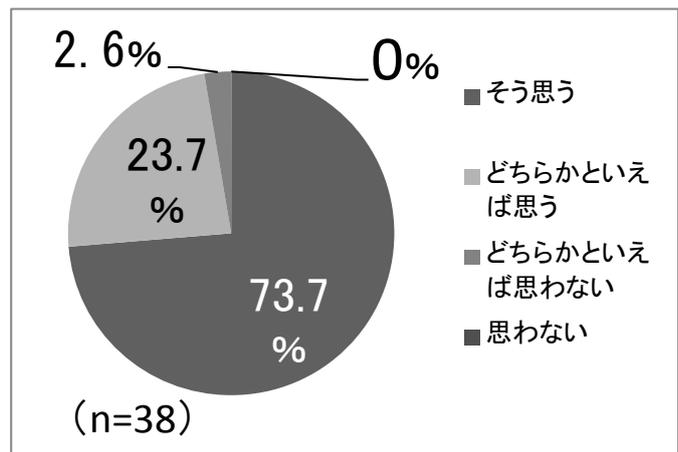


図3-11 事後アンケート「コートに動く場所が示されていたことが動きを学習していく為に役立ったと思うか」

(3) ボールつなぐための動きについて

空間に走り込む動きを作り出すために、「ボールをつなぐための動き」を学習内容として行ってきた。スリーサークルボールシュートで、サークルに走り込む動き以外の動きを「ボールをつなぐための動き」として、回数の変容をまとめた。

ア スリーサークルボールシュート（ハーフコート3対0）

表3-13は2時間目、4時間目、6時間目に行ったスリーサークルボールシュート（ハーフコート3対0）の守備者がいない状態で、20秒間で「ボールをつなぐための動き」ができた平均回数を表にしたものである。

図3-12は、2時間目、4時間目、6時間目に実施したスリーサークルボールシュート（ハーフコート3対0）のゲームをVTRで分析し、「ボールをつなぐための動き」の平均回数の変容を示したものである。回数は2時間目が4回、6時間目が8.2回となり、4.2ポイント増加した。

表3-13 ハーフコート3対0での「ボールをつなぐための動き」

授業時間	2	4	6
ゲーム数	4	4	10
ゲーム時間	20秒間		
チーム	黄、緑		
ボールをつなぐための動き	4	7.5	8.2

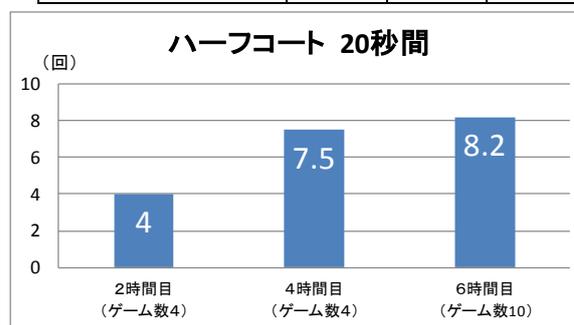


図3-12 「ボールをつなぐための動き」の平均回数の推移回（ハーフコート3対0）

イ スリーサークルボールシュート（ハーフコート3対3）

表3-14は6時間目、7時間目に行ったスリーサークルボールシュート（ハーフコート3対3）の守備者がいる状態での、20秒間で「ボールをつなぐための動き」ができた平均回数を表にしたものである。

図3-13は、6時間目と7時間目に実施したスリーサークルボールシュート（ハーフコート3対3）ゲームをVTRで分析し、「ボールをつなぐための動き」の平均回数の変容を示したものである。

6時間目では6.5回、7時間目が8.4回となり、1.9ポイント増加した。

表3-14 ハーフコート3対0での「ボールをつなぐための動き」

授業時間	6	7
ゲーム数	14	8
ゲーム時間	20秒間	
チーム	黄、緑	
平均回数	6.5	8.4

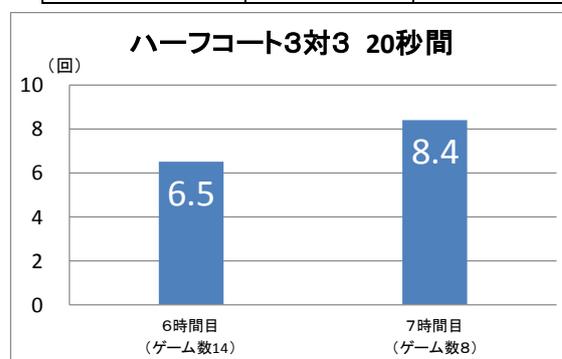


図3-13 「ボールをつなぐための動き」の平均回数の推移（ハーフコート3対3）

ウ オールコート3対3

図3-14は8時間目、9時間目に行ったオールコート3対3での「ボールをつなぐための動き」を説明したものである。

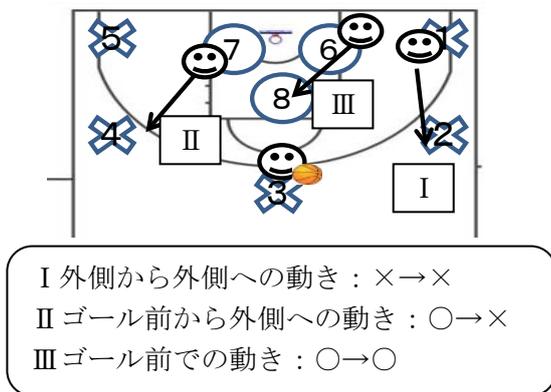


図3-14 「ボールをつなぐための動き」の説明

表3-16 オールコート3対3での「ボールをつなぐための動き」

表3-15は8時間目、9時間目に行ったオールコート3対3での、4分間で「ボールをつなぐための動き」が出現した回数を表にしたものである。

授業時間	8	9
ゲーム数	6	6
ゲーム時間	4分間	
チーム	全6班	
出現回数	25	43
×→×	1	8
○→×	11	17
○→○	13	18

図3-15は、8時間目と9時間目に実施したオールコート3対3のゲームをVTRで分析し、6試合で「ボールをつなぐための動き」の出現数の変容を示したものである。外側から外側への動き(×→×)は1回から8回と7回増加した。ゴール前から外側への動き(○→×)は11回から17回と6回増加した。ゴール前での動き(○→○)は13回から18回と5回増加した。総数は25回から43回と18回増加した。

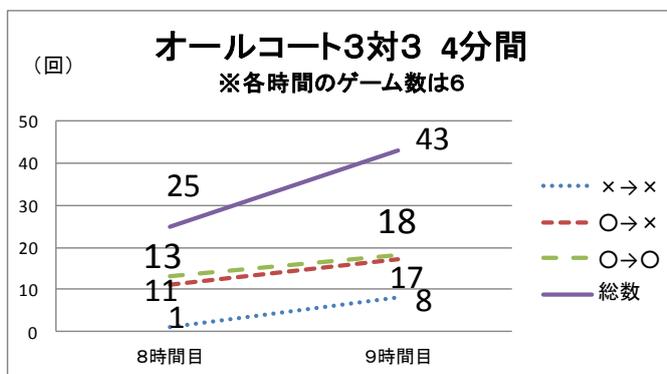


図3-15 「ボールをつなぐための動き」出現数の推移

(4) 「話し合い、作戦会議がチームプレイに役立ったと思うか」の結果について

図3-16は事後アンケート「話し合い、作戦会議がチームプレイに役立ったと思うか」の回答結果である。

「思う」「どちらかといえば思う」を合わせた回答を肯定的な回答とすると、肯定的な回答をした生徒は94.7%となっている。

「どちらかといえば思わない」「思わない」の回答を否定的な回答とすると、否定的な回答をした生徒は、5.3%で、その人数は2人であった。

その2人の理由は、「あまり意見を言えなかったから」と「話すことが苦手だから」との理由であり、自分の積極性の反省を挙げている。

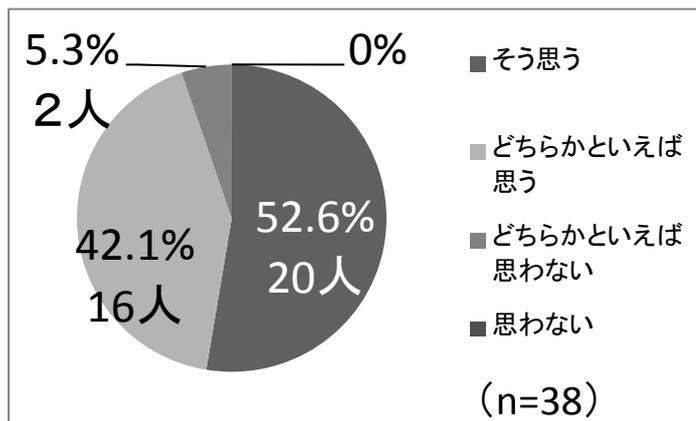


図3-16 事後アンケート「話し合い、作戦会議がチームプレイに役立ったと思うか」

(5) 走り込む動きがシュートチャンスにつながっていたかについて

本研究の目的の「ゴール前でどこへ動くべきかがわかって動く攻撃が生まれる学習活動を提案する。」であったかを振り返ってみる。ここでは、「シュートチャンス」を「ゴール前でどこへ動くべきかがわかって動く攻撃」とした。また、シュートチャンスを「空間に走り込んだ味方の動きに対して、パスを試みた」と定義した。ただし「パスを受けた側のキャッチの成否は問わない」とした。

そして、「サークルに走り込んだ味方に、パスを試みた」回数の変容をまとめた。

○オールコート3対3

表3-16は7時間目、9時間目に行ったオールコート3対3での、2分間での「シュートチャンス」の平均回数を表にしたものである。

ただし、9時間目のゲームは4分間で実施したため、平均回数は、4分間ゲームを2分間ゲームに換算して算出した。

表3-16 オールコート3対3での「シュートチャンス」

授業時間	7	9
ゲーム数	6	6
ゲーム時間	2分間	4分間
チーム	全6班	
平均回数	3.2	4.8*

※4分間のゲームを2分間に換算して算出

図3-17は、7時間と9時間目に実施したオールコート3対3のゲームをVTRで分析し、1試合におけるシュートチャンスにつながった平均回数を示したものである。

全体の平均は、7時間目が3.2回、9時間目（2分間に換算）が4.8回となり、1.6ポイント増加した。

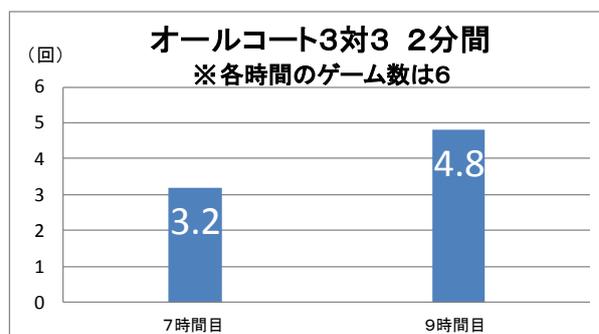


図3-17 シュートチャンスの平均回数の推移

(6) 事前・事後アンケート「シュートを打つことが多くなったか」の結果について

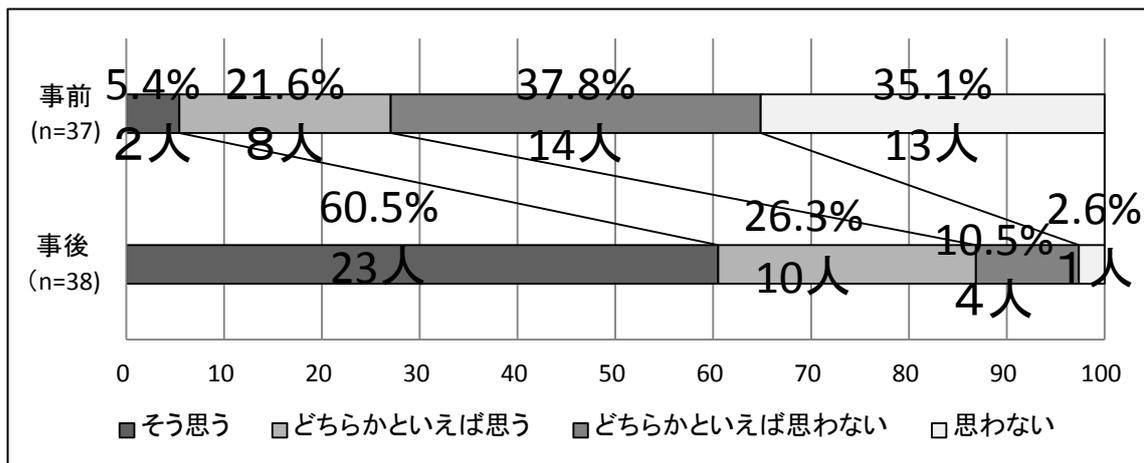


図3-18 事前・事後アンケート「シュートを打つことが多くなったか」回答割合

図3-18は、事前・事後アンケート「シュートを打つことが多くなったか」の回答結果である。「思う」「どちらかといえば思う」を合わせた回答を肯定的な回答とすると、肯定的な回答をした生徒は、事前で27.0%から事後では、86.8%となっている。

「どちらかといえば思わない」「思わない」を合わせた回答を否定的な回答とすると、否定的な回答をした生徒は、事前で72.9%から事後では、13.1%となっている。

事後アンケートで、「思わない」と答えた生徒1人(2.6%)は怪我のため見学の生徒であった。

(7) 授業全体を振り返ってのまとめ

ア バasketボールに対して肯定的な生徒が増えた

事前アンケートで「どちらかといえば好きではない」と否定的な回答をした13人中、12人が事後アンケートでは肯定的な回答になった。1人は変わらなかったが、その1人の事後アンケートで、「ボールを保持する回数が多くなったか」の質問に対し、「どちらかというとも多くなった」と回答し、事前アンケートでの「多くない」という回答からは改善が見られた。また、事後アンケートで「どこへ動けばよいかわかりましたか」の質問に、「どちらかといえばわかった」と肯定的な回答をしている。これらのことから、Basketボールに対して否定的な回答をしているものの授業に取り組む姿勢には前向きな変化があった。

事前アンケートで「好きではない」と否定的な回答をした5人中、2人が事後アンケートでは肯定的な回答になった。3人は「どちらかといえば好きではない」に変わった。事前アンケート受けず(転入生)事後アンケートで1人が「好きではない」と回答した。ただし、その1名の事後アンケートでは、「ボールを保持する回数が多くなったか」の質問に、「どちらかというとも多くなった」、「どこへ動けばよいかわかりましたか」の質問に、「どちらかといえばわかった」と肯定的な回答をしていることから、Basketボールに否定的な回答をしているものの授業に取り組む姿勢には前向きな変化があった。

イ 動きの学習に可視化が有効であるという生徒の意識

先行研究でも可視化の有効性は確認されており、今回の授業においても「ゴール前に走り込むべき位置」「ゴール前に走り込む前にいるべき位置」を可視化したことで、ゴール前の空間に走り込む動きを身に付けさせることができたと考えている。

今回の授業で、生徒達から「○」や「×」の印を使って、仲間にアドバイスをするなど活用している様子が見られたとともに、班での話し合いや作戦会議において「可視化され

たコート図」をもとに振り返りをしたり、課題を確認したりしていた様子が伺え、生徒の学習活動にたいへん役立っていたと考えられる。

ウ チームにおける「空間に走り込む動き」と「ボールをつなぐための動き」

段階的なドリルゲームとしてのスリーサークルボールシュート（攻撃者のみ）を学習することで、「サークルに走り込む」回数を増やすことができた。

回数を重ねることによって、仲間との動きがスムーズになり、①ボールを持っていてパスをする人、②走り込んでパスを受ける人、③その次にパスを受ける人、といった役割を理解することができたことによると考えられる。2時間目では、誰かが「パスを受けてから動き出す」状態であったのが、6時間目には、「パスが出ると動く」状態に変化し、結果として「空間に走り込む動き」を行うために「ボールをつなぐための動き」も増えていったことが伺える。

攻防の中でも「空間に走り込む動き」を行うために、「ボールをつなぐための動き」が大切であると考えられる。特に守備者がいることで、容易にパスを受けることができない状況になるため、チームで仲間と連携しながらパスをつなぎ「空間に走り込む動き」でゴール前に攻め込むことの必要性について学習できたと考えられる。

こうしたことから、本研究においてのスリーサークルボールシュートを継続して学習することで「空間に走り込む動き」ができるようになると思われる。

エ 話し合いや作戦会議によるそれぞれの役割の共通理解の大切さ

本研究では、「どこへ動けばよいかわからない」生徒への改善を目指して行った。

試しのゲームにおいても、バスケットボールの経験者が立ち止まっている生徒に「中に走れ」とアドバイスをしていたが、その生徒は動くことができない様子であった。

本研究の目的である「どこへ動くべきかわかって動く攻撃」のためには、自分がどこへ動けばよいのかが、理解できなければ動くことができないと考える。

また、ゴール型ではチームで協力していくことが大切であり、仲間はその時どのように動くのかを共通理解していることが大切である。仲間と共通理解が図られていくためには仲間との、話し合い活動や作戦会議を計画的に行うことが有効である。そこで、スリーサークルボールシュートを繰り返し行い、「どこへ動けばよいのか」の理解を高めるとともに、ゲーム後には、必ず話し合い活動として作戦会議を設けた。

その結果、共通理解の大切さがわかるとともに、「どこへ動けばよいのか」が理解でき、スリーサークルボールシュートに取り組む姿勢も、話し合い活動や作戦会議も積極的になり、仲間にアドバイスをする姿も多く見られるようになった。

これらのことが、本研究の「空間に走り込む動き」ができる授業の成果につながっていたと思われる。

オ シュートチャンスにつなげるための「空間に走り込む動き」

本研究の「スリーサークルボールシュート」を行うことや、走り込むべき位置の可視化、また工夫したルールによって、ゴール前の空間に走り込む動きができるようになった。さらに「ゴール前に走り込むべき位置を可視化したスリーサークルボールシュートを行うことにより、ゴール前でどこへ動くべきかわかって動くことができ、ボールを持たないプレイヤーがゴール前の空間に走り込む動きが身に付き、仲間と連携した動きよる攻撃が生まれる学習活動」が展開でき、楽しさや喜びを実感させることができたのではないかと考えられる。同時に、シュートを打つことが多くなったと感じている生徒も増え、空間に走り込む動きを身に付けることによって、シュートチャンスに結び付ける動きにつながったと考える。

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

(1) 研究の成果

本研究は、バスケットボールの授業に否定的な意見を持つ生徒が、その理由としていたことに着目したことから始まった。

ボール操作の難しさや動き全般の「技能的なことの難しさ」のほか、「どこへ動けばよいのかわからない」からという理由を挙げている生徒が多かった。そこで技能を発揮するための動きの知識を理解させて、解決する方法を探した。

「どこへ動けばよいのかわかれば、できるようになるのか」「どこへ動けばよいのかわかれば、バスケットボールが楽しくなり、肯定的になるのか」と考え、ゴール前に走り込むべき位置を可視化したスリーサークルボールシュートを用いた授業を展開することで、ゴール前の空間に走り込む動きができるようになるであろう、と仮説を立て検証を行った。

中学校2年生のバスケットボールの授業について、研究の成果として次のことが明らかになった。(表4-1) また、今回の研究の中心に行ってきた「スリーサークルボールシュート」についてその成果を挙げる。(表4-2)

表4-1 研究の成果

工夫・取組		成果
可視化	ゴール前の走り込むべき位置 3つのサークル	目で見て分かるようにしたことで、動くべき位置に走り込む動きを理解することができた。
	ゴール前に 走り込む前にいるべき位置 5つの×印	目で見て分かるようにしたことで、どこから走り込むのかがわかったり、ボールをつなぐために仲間と連携する動きを生み出すことができた。
工夫したルール	時間：20秒	限られた時間とすることで、空間に走り込む動きの、回数を増やすことに意識して取り組むことができた。
	プレイヤーの人数（3人）	人数を少なくすることにより、各自の役割が明確化され、役割を果たそうとする自主的な動きを生み出すことができた。
	プレイ上の制限	ドリブルなし マークを決める

表4-2 スリーサークルボールシュートの成果

工夫・取組		成果	
段階的ドリルゲーム	スリーサークルボールシュート 3対0 (守備者なし)	走り込む動きに特化して行い、仲間の動きに対応した走り込む動きなどを行うことができた。	
		2人組での走り込みシュート	走り込む位置、よりボールに近づく動きを理解することができた。
	3人組での走り込みシュート	仲間の動きに対応した走り込む動きや、つなぐ動きを理解することができた。	
	スリーサークルボールシュート 3対3 (守備者あり)	×印スタート	×印を目安にして走り込む動きを身に付けていくことができた。
		センターラインスタート	より実践的に走り込む動きにしていけることができた。

表4-1、4-2に示すように、コートに動くべき位置を可視化したことが、「ボールを持たないときの動き」を学ぶことに役立っていたと思われる。可視化したことで、どこからどこへ動くのかといった動くべき位置がわかりやすく、走り込む動きを理解することができた。また、走り込む位置がわかりやすく、味方へのパスが容易になったため、ボールをつないだりして仲間と連携する動きを生み出すことができた。生徒たちは仲間に「×」や「○」を使って「×から○に走り込もう」「×に出て、ボールをつなごう」などの具体的な声かけによるアドバイスをしたり、コート図をもとに班での話し合い活動や作戦会議において、振り返りをしたり課題を確認したりする姿が見られた。

また、コート図を活用したことで学習カードへの記述において、どこへ動くかを簡潔に書くことができるようになるなど、ボールを持たないときの動きを仲間と共有していくことができた。

さらに、生徒がボールを持たないときの動きを理解することによって、パスを受けるために走り込む回数が増え、シュートチャンスに結びつくような走り込む動きも増えた。また、単元が進むにつれ、「なぜサークル(○)に走り込むのか」という走り込むことの大切さを理解し、「ゴール前の空間に走り込む動き」ができるようになったと感じた。

生徒にとってゴール型の学習は難しいため、段階を踏んで学習を進めることができるドリルゲームとして「スリーサークルボールシュート」を行い、さらに、工夫したルールを組み込むことで、より焦点化した課題に取り組み、継続して実践したことにより、生徒が学習したことをタスクゲームで発揮させることができた。

(2) 今後の課題

今回の研究で中心に行ってきた「スリーサークルボールシュート」について、その課題も見えてきた。(表4-3)

表4-3 スリーサークルボールシュートの課題

取組		課題	
可視化		○や×のある位置に止まってしまう場面があった。動くべき位置の理解が進んで来た段階で、単元の終盤ではラインテープなどをはずして行う必要があると思われる。	
		発達段階に応じたルールとしての設定であったが、単元の始めと終盤で段階に応じた内容にする必要性を感じた。	
工夫したルール		走り込む動きをパターンとして行うことはできたが、限られた場所への走り込みになる動きが見られたので、バリエーションを持たせる必要があると思われる。	
		2人組での走り込みシュート	様々な角度からの走り込みを、部分的に行うことが、より多くの動きを身に付けるために必要であると思われる。
		3人組での走り込みシュート	
段階的ドリルゲーム	スリーサークルボールシュート 3対3 (守備者あり)	×印スタート	×印にすることでマークされてしまう状況であった。より実践的にしていくため、×印を目安に動き、×印を経由して走り込む動きを行う必要があると思われる。
		センターラインスタート	

ア 可視化、工夫したルールについて

今回の研究を通して、上記の表4-3のような課題が見えてきた。

可視化は、単元のはじめでは動くべき位置がわかり、空間に走り込む動きを導き出すことに非常に有効であり、生徒達の意識も高まり、アドバイスや学習カードへの記述も積極的に活用していた。しかし、○や×のある位置に止まってしまう場面がでてきたり、守備者がいる状態になると、カットされる場面も出てきた。したがって、動くべき位置の理解が進んで来た段階で、単元の終盤ではラインテープなどをはずして行い、理解したことができるようになる活動として進められるとよいと思われた。

工夫したルールは、今回対象となった生徒の実態を調べ、また学校などの環境に対応して決定をした。時間や人数、プレイ上の制限など、様々な内容を検討することができるが、学年が進むにつれ、また対象クラスによって工夫することができると思われる。

今回の研究において、床にラインテープでサークルを作り可視化し、表4-1のように工夫したルールを設定した。これを普通の授業に手軽に取り入れていく方法として、可視化は、水性のマーカーで床に直接書いておくこともできる。また、ケンステップやラバー

シートなど、フラットな形状であり、滑り止めがあるような平らなもので代用することもできると思われる。工夫したルールは、現状でもいろいろと考えられていることと思うが、ねらいとする内容焦点化や、生徒の実態に応じて設定していくなど教員側のアイデアが重要だと思われる。

イ スリーサークルボールシュートについて

今回の研究では、より実戦に近い形でゴール前に走り込む動きができるようにするため、守備者がいない状態から学習を進めた。しかし、走り込む動きをパターンとして行うことはできたが、限られた場所への走り込みになる動きとなってしまったため、バリエーションを持たせる必要があった。

また、仲間と連携した動きを理解できるようにするために「2人組・3人組での走り込みシュート」を行った。しかし、様々な角度からの走り込みを部分的に行うことが、より多くの動きを身に付けるために必要であると思われる。

最終的に、守備者がいる状態から段階的に学習を進めた結果、「仲間が走り込んで攻める」状況が容易に作り出せ、仲間に対応する動きもできるようになった。しかし、×印にすることでマークされる状況があったり、○や×の印に行くことが容易に守備者にもわかったり、攻撃側の走り込み方の工夫が必要になってくると思われる。

ウ 球技：ゴール型を行う上での共通した「ボールを持たないときの動き」について

今回の研究では、球技：ゴール型「バスケットボール」の授業を通して「ゴール前の空間に走り込む動き」の学習を行った。コート形状によって可視化をするべき位置の工夫はあるものの、「動くべき位置」を「可視化」し、段階的なドリルゲームとしての「スリーサークルボールシュート」を行い、ねらいを焦点化するための「工夫したルール」を設定してゲームを行うことで、ゴール前の空間に走り込む動きができ、仲間と連携した走り込む動きにつながっていくであろうと思われる。ボールを持たないときの動きを身に付けさせるための学習として、是非、実践して見ていただきたい。また、3年間を見通した単元計画を立て、球技：ゴール型の共通する動きを身に付けられるよう、各学年での指導内容を決定していく必要があると思われる。

2 今後の展望

本研究の球技：ゴール型「バスケットボール」の授業を通して、「スリーサークルボールシュート」を段階的に取り組むことにより、ゴール前の空間に走り込む動きができることを身に付けさせることができた。これは、学習指導要領の第1学年及び第2学年の例示に示されている「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」であり、第3学年の例示に示されている「ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること」「パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること」につながると考える。

「動くべき位置」を可視化した「スリーサークルボールシュート」の活用の中で、ゴール前の動くべき位置への意識が高まった。次へのステップとして「守備者への対応」など、マークをかわして走り込むことを含め、「相手（守備者）がゴール前にいる」状況をとらえたあとの判断を学習内容として、第3学年に計画していくべきである。このような実践から、「空間を作り出すなどの動き」と「守備者の状況に合わせた動き方」を身に付けさせ、仲間と連携したゴール前での攻防を楽しむことを味わわせたいと考える。

本研究においては、攻撃における「ボールを持たないときの動き」に焦点を当てて実践してきたが、第3学年において、「安定したボール操作」と「ボールを持たないときの動き」の防御についても、随時焦点を当てて指導していきたい。

3 最後に

いままで、ゴール型の単元は、前半に「ボール操作」に関する学習（ドリブル、パス、シュート）を行い、後半にゲーム（5対5）を行うようにし、ゲームの中で「ボールを持たないときの動き」に課題を持たせるような授業を展開していた。前半の「ボール操作」に関する学習では、生徒一人ひとりが技能を身に付けていく学習内容を計画していたが、後半のゲームの中における「ボールを持たないときの動き」に関する学習は、チームで課題を見つけて改善していく思考・判断の学習内容であった。この反省から、「ボールを持たないときの動き」がわかり、技能として発揮することができるようになる授業について研究をしていきたいと考えていた。

今回、授業実践を行った大清水中学校の生徒に対し、事前アンケートを行った。その結果、「どこへ動けばよいのかわからない」「ボール操作が苦手」など技能に対して課題を感じている生徒が多くいることがわかった。この技能に関する課題において、ボールを持たないときの動きとして『まずは、生徒を動かす』ことをし、誰かが動くことで、そこに『パスが生まれる』（ボール操作）ということにつながると考え、「ボールを持たないときの動き」の指導法に着目した授業実践を行うこととした。

1時間目の試しのゲームでは、コート中央に留まってしまう生徒やボールを保持する回数が少ない生徒が目立ち、ゴール型の難しさを感じた。そこから「スリーサークルボールシュート」を段階的に学習することで、徐々に動きを理解し生徒の動きが変わってきた。実際の授業では、授業を終えるたびに修正と改善を繰り返し、段階的に学習する内容と方法を練り直していくことになったが、生徒の実態に合わせた学習内容の「段階的な指導」につながったと考えている。

また、今回の研究で再確認できたことは、しっかりと課題（学習内容）を生徒に理解させ、教員が実態を把握して段階的指導を行うことによって、運動量を含め活動的な授業を展開することができるようになったことである。

例えば、「どこへ動けばよいのかわからない」生徒が、まずは「動くこと」につながり、学習を積み重ねていくことで本人の理解が深まり、仲間とのスムーズな連携が進み、走り込んだりパスを出したりする攻撃の「スピード」に変化が見られた。さらに、試しのゲームでボールを保持する回数が多かった生徒は、仲間にパスを出すことでチームの攻撃を充実させ、仲間の動きを生かし連携することについて考えることができるようになった。中には、仲間に動き方を教える場面や、動いた仲間にパスを出すことを楽しみ、共に喜ぶ場面が見られた。「運動が好き・嫌い」、「運動が得意・不得意」、の両者が、お互いに学習したことをもとに、同じように判断し、共通の活動を選択することでつながっていく光景を見ることができたことは、素直にうれしく感じた。「ゴール前の空間に走り込む動きができる」ことを目指す中で試行錯誤を繰り返し、研究を進めてきたからこそ味わえたことだと思っている。

本研究を行うにあたり、大変お忙しい中、快く受け入れてくださり御協力をいただいた藤沢市立大清水中学校の金箱裕子校長をはじめ、保健体育科及び他教科の教職員の皆様に深く感謝申し上げます。また、専門的な見地から御指導、ご助言をいただいた、神奈川県教育委員会教育局保健体育課、神奈川県教育員会湘南三浦教育事務所、藤沢市教育委員会、神奈川県立体育センターの指導主事の方々に深く感謝申し上げます。そして、授業に積極的に取り組んでくれた大清水中学校2年3組の生徒の皆さんと協力してくださった保護者の方々に感謝いたします。ありがとうございました。

[引用・参考文献]

- 1) 吉永武史 「学習内容の転移を企図するボールゲームの教材配列」 『体育科教育』 大修館書店 p. 38 2009年1月
- 2) 岩田靖 「ゴール型のゲームにおける明示的誇張を考える」 『体育科教育』 大修館書店 pp. 74-75 2013年9月
- 3) 岡田雄樹、近藤智靖、末永祐介、宗像洋 「小学校6年生の体育授業を対象としたハンドボールに対するスリーサークルボールの有効性の検討」 『日本体育大学スポーツ科学研究』 pp. 31-39 2013年
- 4) 文部科学省 『中学校学習指導要領解説 保健体育編』 東山書房 2008年9月
- 5) 文部科学省 『学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動』 東洋館出版社 2010年9月
- 6) 川野龍太郎 『図解中学体育』 廣済堂あかつき株式会社 p. 96 2013年
- 7) 岩田靖 「バスケットボールの教材づくりと授業成果の検討」 『体育授業を観察評価する』 明和出版 pp. 107-111 2003年10月
- 8) 岡田雄樹、末永祐介、近藤智靖 「小学校3年生の体育授業におけるオールコートサークルボールの有効性に関する事例研究」 『体育科教育学研究』 2015年 pp. 29-41
- 9) 末永祐介共著 「ドリルゲームとタスクゲームは、何がどう違うのか？」 『体育科教育』 大修館書店 pp. 38-39 2009年3月
- 10) 高橋健夫、末永祐介共著 「進化する中学校体育授業 知的に学ぶ3対3のバスケットボールの授業」 『体育科教育』 大修館書店 pp. 74-75 2009年6月
- 11) 高橋健夫 吉永武史 『小学校「戦術学習」を進めるフラッグフットボールの体育授業』 明治図書 pp. 14-16 2010年4月
- 12) js-STAR2012 <http://www.kisnet.or.jp/nappa/software/star/puma/sa.htm#/>
2015年12月 情報取得