

## 第2学年 保健体育科学習指導案

2年4組 男子21名 女子19名 計40名  
指導者 松田 匠

【授業】13:10~14:00 会場 体育館(1階)

【協議会】14:15~15:25 会場 技術室(1階)

### 1 単元名 球技/バスケットボール

### 2 単元について

#### (1) 単元設定の趣旨

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。バスケットボールはゴール型に位置付けられ、ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入し、シュートを放ち、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。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。」と記載されており、ボール保持時及び非保持時のボール操作や空間への動き方を理解する必要がある。しかし、吉永<sup>1)</sup>はある授業を参観した際、「得意な子供たちがシュートを決め、その他の子供達は、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」と述べている。本校生徒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好意的な回答を示しておらず、「どこに動くかよいか分からない」をその理由としている生徒も多い。また、松本<sup>2)</sup>はゴール型球技指導の難しさについて、学習者が実際に動こうとする際に何をしたらいいのか分からない状況を生み出す要因として「空間」を挙げている。味方、相手、ボール、ゴール、コートなどの複数のものが存在し、さらに攻守が流動的である中で、瞬時に適切なプレイを選択し動作に移さなくてはならない。これらのことが、プレイを選択・判断する困難さにつながっていると考える。そこで、本実践における第2学年では、「より有効な攻撃とは」を単元を貫く学習課題と設定し、各時間や生徒の実態に応じた「空間」の有効性や「状況判断」の基準について理解を深めながら学習を進めていく。

本校保健体育科では、保健体育科の「見方・考え方」には、「特性的な見方・考え方」と「価値的な見方・考え方」の側面があり、これは決して相反するものではなく、2つの軸が相互に関連し合って目指すべき姿である「豊かなスポーツライフの実現」に向かうと考えている。バスケットボールで例えるなら、「特性的な見方・考え方」とは、主に技能やルールに当たる、ドリブルやシュート、空間の使い方、トラベリングやダブルドリブル等である。一方で「価値的な見方・考え方」とは、バスケットボールをする上で必要な心情の側面である。公正に取り組む、互いに協力する、一人一人の違いを大切にするなどの意欲を指している。そこで、本単元では、一人一人に応じたバスケットボールの楽しみ方を探究していく活動を通して、「価値的な見方・考え方」を養いながら、バスケットボールの特性や魅力を獲得していく単元構成になるよう設定した。

#### (2) 生徒の実態

本学級の生徒は、体育の授業に対して意欲的に活動する生徒が多く、与えられた課題に対して解決していこうとする姿がよく見られる。第1学年では、全4時間の小単元でバスケットボールを行い、ハーフコートの3on3を経験してきた。ダブルドリブルやトラベリング、ファウル等の基本と

なるルールを理解し、攻守の切り替え場面が無い3 on 3で実践を積んだものの、個人の技能で突破を図ることが多く、仲間と連携して空間を作る動きはほとんど見られなかった。今年度、バスケットボールについての事前アンケートでは、苦手意識をもつ生徒が約半数いた。その理由には「ボールをもって相手にとられそうで怖い」「どこに動くとよいか分からない」等のボール保持時と非保持時の自分がすべき行動が明確でないことに難しさを感じている。一方で、「パスが繋がると楽しい」「シュートを打つ、決めると気持ちいい」「友達と作戦を考えるのが楽しい」等、プラスに捉えている生徒も多くいる。そこで本単元では、ボール保持時とボール非保持時に行う具体的な行動を整理しながら、学習を進めていく。また、生徒の探究テーマを「自分がバスケットボールを楽しむためには」と題し、探究活動を設定していく。苦手意識をもつ生徒も「自分」が楽しめるための方法を追究していくことで、自己の成長を肯定的に受け止め、バスケットボールがもつ面白さに触れながら活動できると考える。この学習を通して、生徒が個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうだけでなく、自己の適性等に応じた多様な関わり方を見いだすことができるようになる姿を願っている。

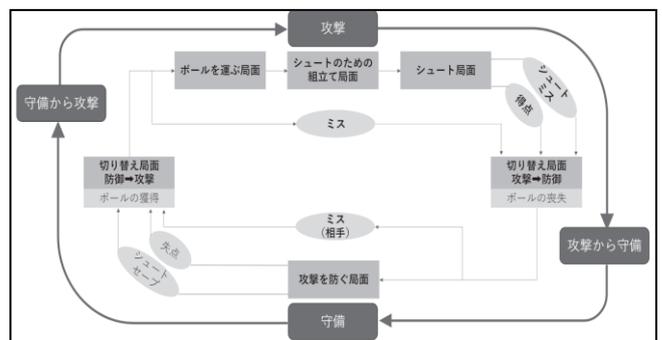
### (3) 指導の構え

#### ① 個探究がチームの課題解決へと変容していく単元構成

単元を通して「自分がバスケットボールを楽しむためには」という探究テーマを設定する。最初は「シュートを決める」「パスをつなぐ」等の個々の理解から始まる生徒が多い。ゲームを重ねバスケットボールの戦術の特性について課題を感じ始めると、「自分のもっている力でチームに貢献するには何ができるだろうか」と意識の変容を期待できる。自分ができることについてのスタートラインは違うが、一人一人の「やってみよう」「これはできた」を積み重ねていく単元構成とすることで、運動有能感を高めながら学習を進めていく。学習の中で、生徒は、ゲームを行う度にチームの新たな課題に直面するだろう。そこで、本単元では「自分がバスケットボールを楽しむためには」という個々が探究してきた内容から「チームのために自分にできることは何か」へと課題の複合と変容をねらう。そのためには「パスをつなぐ」という一面的な見方から、どんな場面で、なんのためにパスをつなぐのかという具体的な行動目標についての気付きを促しながら活動を行いたい。本単元を通して、個の学びがチームの成長へと繋がっていくことを十分に実感させ、一人一人の違いを認め合いながら、仲間の存在を大切にできる関係性の構築を期待したい。

#### ② プレイの選択・判断を促す揭示

ゴール型球技の特性として、土井<sup>3)</sup>の「ボールゲームの局面構造とそれぞれの局面に要求される技能」をもとに中学校の発達段階を考慮し簡易化した局面構造を提示する。図1にあるように、ボールゲームは4つの局面によって使用する技能や動き方、立ち位置等が変化する。本単元におけるゲームの局面構造は攻撃、攻撃から守備、守備、守備から攻撃のサイクルになると考えられる。中でも、攻撃時には、「ボールを運ぶ局面」「シュートのための組み立て局面」「シュート局面」とさらに細分化して考えることができる。生徒が「どこに動いていいか分からない」状況が、一体いつの場面で起こるか自ら判断することができれば、やるべき行動が明確になる。



＜図1 ボールゲームの局面構造＞

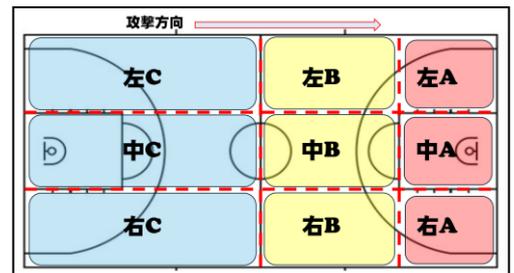
#### ③ 俯瞰映像を活用した自己分析スライドの作成

俯瞰映像を見ることの有効性は言うまでもない。吉田<sup>4)</sup>は、「俯瞰映像を見ることで、適切な

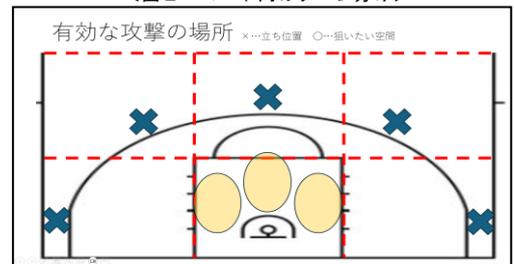
状況把握ができ、行動改善につながる」と述べている。また、小泉<sup>5)</sup>らは俯瞰映像の効果について「個人の空間の使い方の高まり」「周りを見る必要性」「攻守の切り替え」等に効果があると述べており、ゲームの局面構造と合わせることで、より適切な状況判断を行うことにつながると考える。単元で3回位置付けた、分析やレポート作成の時間では、自分のよかったプレイや課題となるプレイの映像をトリミングし蓄積していく。個人技能の高まりを期待できるほか、自身でより適切な空間を見つけることができるだろう。また、そのスライドはチームで1つのシートを使用することで、チームの仲間が、どんなプレイに課題を感じているか、どんなプレイを臨んでいるかを瞬時に共有でき、チームとしての高まりも期待できるだろう。生徒は、個々の学びが、いつしかチームとしての高まりや一体感に変容していく過程に、バスケットボールの魅力を感じるだろう。

④ 有効なゾーンを示すコートの分割と分析

生徒が難しさを感じる要因の一つに「どこに動くとよいか分からない」がある。そこで、コートを図2のように分類した。攻撃の際の第一優先は、制限区域内である中央Aのゾーンである。このゾーンが守備者で埋められていた場合は、右Aもしくは左Aである。右A左Aとも狙えない場合は、Bゾーンとなる訳である。また、図3にあるように、有効な攻撃場所の場所を示す。5時間目の分析の時間には、プロバスケットボールの映像を視聴する。選手がどのゾーンの取り合いをしているかは一目瞭然であり、主にどこに位置しているか理解できる。中央Aでフリーになるためにはどういう動きをチームで連携してすればよいかを考えるための手立てになると考える。



<図2 コート内のゾーン分け>



<図3 有効な攻撃場所>

⑤ 「空間」についての課題発見を促す「ゾーン心電図」

ある程度チーム課題への意識が高まってくると、「守り方」や「空間」への侵入についての課題に到達するだろう。しかしながら、「空間」は俯瞰映像や分析無しには理解しがたいものである。そこで具体的に、いつ、どのように、どのくらい、「空間」に侵入したかが分かるように、「ゾーン心電図」を導入する。「ゾーン心電図」とは、図1で示したコート内の各ゾーン間においてどのようにボールが運ばれたかを記録するシートである。どこからどこへのパスが多いのか、Aゾーンへ侵入するためのパスやドリブル、各ゾーンからのシュートの回数、はどうかを数値で集計

		組チーム ( ) ゾーン心電図										VS ( ) 戦		
		試合時間 ( )												
例	A A A A <sup>A</sup> A A A A A A A A <sup>SO</sup>											—パス	~~~~ドリブル	S シュート
	B B B B <sup>B</sup> B B B B B B B B B B											× ミス	SO ゴール	
	C C C C C C C C C C C C C C C C													
①	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A
②	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A	A A A A A A A A A A A A A A A A

<図4 ゾーン心電図>

		パス数		ミス数		パス総数	
→	AA						
	BA						シュート数
	BB						シュート成功数
→	AB						
→	ドリブル B~A						
		前半	後半	前半	後半	前半	後半

<メモ>

<図5 分析結果集計表>

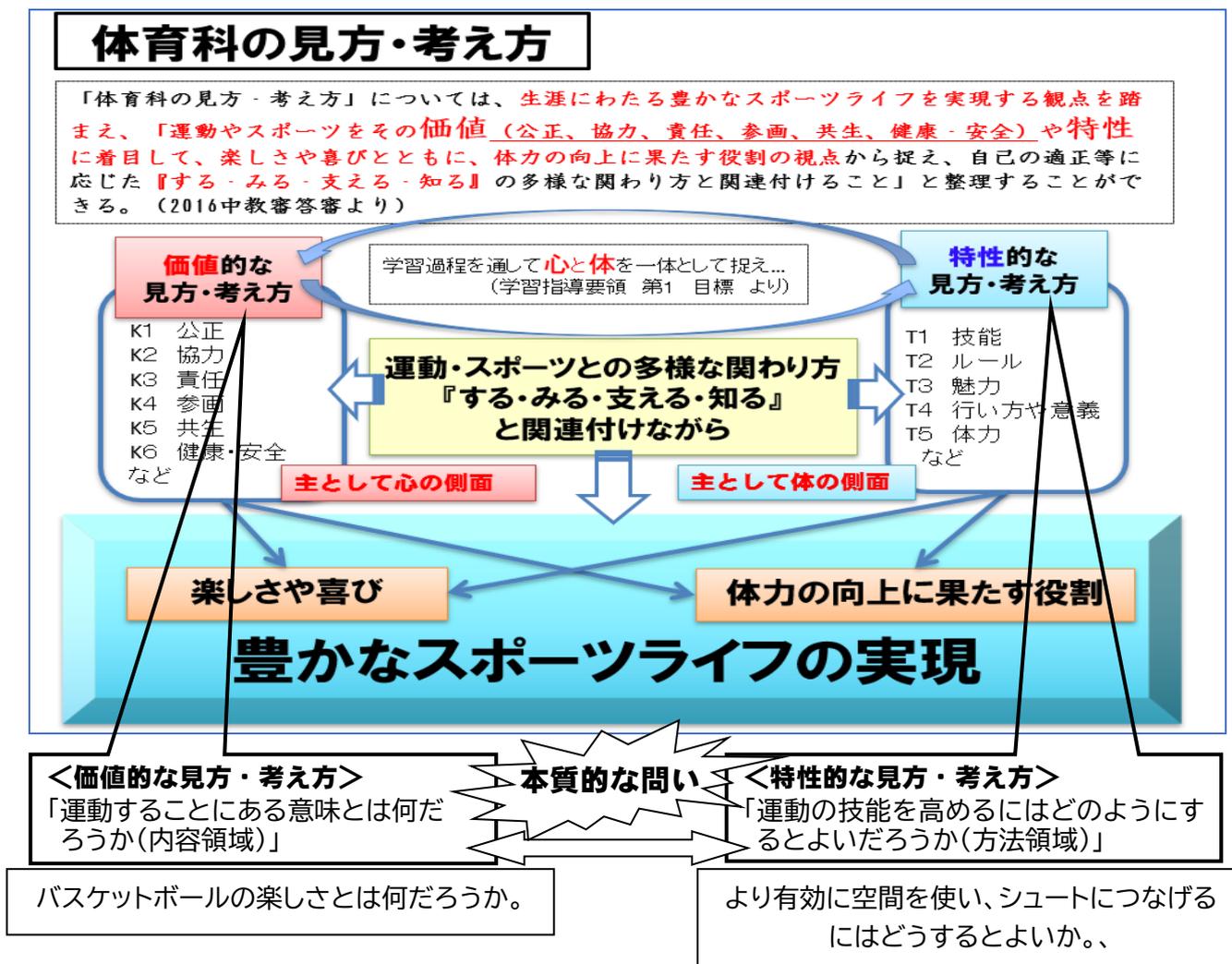
<各ゾーン間へのパス成功・失敗例>

→	○	よりシュート成功率の高い空間を狙っている。
→	×	シュートを考えずにパスをしている。味方がAゾーンでフリーになっていない。
→	○	相手の隙をついて空間を狙ったパスができています。
→	×	空間を狙ったがパスの精度が低かった。Aゾーンでフリーではない味方にパスをしてしまった。
→	○	シュートを打てる空間を伺っている。
→	×	Aゾーンから相手DFを引き出そうとしている。
→	○	相手がいるところにパスを出してしまった。
→	×	相手の状況を見て空間への攻め直しを考えている。
→	×	ヒポットを使ったボールキープができていない。

することで、チームの特徴や課題に気付くことができる。また、ボールの動きをゾーンで示したものであることから、「空間」に対する生徒の認識がさらに高まることを期待できる。さらに図5のように、ゾーン間でのパスの回数、ミス数とそれに対応した、成功・失敗の主な要因の例を示すことで、数値から読み取れる一般的な事象と自らが体験した運動時の感覚とを融合させた見解をチームとして示すことができると考える。このような分析によって得られた結果が、一人一人の生徒のさらなる主体性の高まりを生み出すことが期待される。

### 3 「見方・考え方」を働かせ、「深い学び」を実現する授業づくり

#### (1) 保健体育科が掲げる運動の本質的な問いとの関連



#### (2) 深い学びが実現している状態

学習指導要領解説では、保健体育の見方・考え方について「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点で捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わりと関連付けること。」と記述されている。そこで本単元で目指す「深い学び」が実現している姿を以下のように捉える。

本単元で目指す深い学びを、自身がバスケットボールを楽しむための探究過程において、「する・見る・支える・知る」のそれぞれの関わり方と関連付けて技能を習得し、仲間と連携してゴールを目指したり、防いだりすることに喜びを感じ、今後の学習や日常に生かそうとしている姿。

<u>関わり方</u>	具体的な知識や言動 等
<u>する</u>	【ボール保持者】 <ul style="list-style-type: none"> <li>・より適切な状況判断でパスやドリブルなどでボールをキープすること。</li> <li>・得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと。</li> <li>・ゴール方向に守備者がいない状況でシュートをする事。</li> </ul>
	【ボール非保持者】 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを運ぶ局面では、コートの中空いている空間に広がること。</li> <li>・シュートのための組み立て局面では、守りをかわして空間に侵入すること。</li> <li>・シュート局面では、リバウンドや守備に備えること。</li> </ul>
<u>みる</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・俯瞰映像を見て、動き方や判断について、仲間に助言をすること。</li> <li>・各ゾーンの使い方が適切かどうかを見ること。</li> <li>・俯瞰映像から自分の動きのよい点や改善点を見付けること。</li> </ul>
<u>支える</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仲間の挑戦や失敗を肯定的に受け止め、一人一人の違いを認められる励ましや賞賛の声かけができること。</li> <li>・仲間の探究テーマについて一緒に解決していこうとすること。</li> <li>・互いの有利や不利に関係なく、事実にも忠実にプレイヤー同士で公正なセルフジャッジを行うこと。</li> </ul>
<u>知る</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム局面構造に応じた、プレイの選択・判断基準や行動について。</li> <li>・より有効な空間の使い方について。</li> <li>・トリプルスレッドやピボットの有効性について。</li> </ul>

<本単元で設定した「する・みる・支える・知る」の視点>

### (3) 深い学びの評価について

授業者が総括的評価をする際、「する・みる・支える・知る」のそれぞれの観点には3つの具体的な行動目標を設定した。各観点3つのうち、2つ以上の記述をするか、体现しているかを授業者が判断し総合的に判断する。すべての項目で2つ以上達成できれば「深い学び」が実現したと定義し、評価に生かす。

## 4 全体計画

### (1) 単元計画 (全 14 時間)

次	時	学習課題・内容 等
一次	1	基礎技能を試合で生かしてみよう (課題発見のゲーム)
	2	
	3	
	4	
二次	5	探究テーマの設定 俯瞰映像の分析
	6	
	7	
	8	
	9	
三次	10	より有効な空間の使い方を考えよう 探究テーマにあった活動をしよう
	11	
	12(本時)	
	13	
	14	
		個人探究テーマについてまとめよう

### (2) 単元構造図 (別紙参照)



5 本時の学習 (12/14 時間)

(1) 指導目標

- ・ 守りを交わして空間に侵入することや、得点しやすい空間にパスを出すことについて仲間に伝えたり書いたりしている。 【思考力・判断力・表現力】

(2) 展開

学習活動と予想される生徒の反応	指導上の留意点																																		
<p>1 W-UP を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ドリブル、シュート、パス、ピボット</li> </ul> <p>2 学習課題を提示する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前時まで学習したピボットやトリプルスレッド、ジャブステップ、フェイント等、多様な技を取り入れながら準備運動ができるように声をかけたり、挑戦している姿について賞賛したりする。</li> </ul>																																		
<p>【学習課題】 チーム探究課題を解決するには、どのように動くよいだろうか。</p>																																			
<p>3 個人の探究課題を確認した後、前回のゲーム分析シートをもとにチーム課題についてする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 私のチームは B→A のところでのパスミスが多いので、A ゾーンでフリーになるように動きたい。</li> <li>・ 僕のチームは、A ゾーンでのシュート回数が少ないから、どうにかして相手を引き出して、フリーになりたい。</li> <li>・ 私たちのチームは AB のパスが少なく、ゴールも少ない。無理やり侵入している感じがあるから、一度Bゾーンへ広げて、制限区域内のスペースを空けるようにしたい。</li> </ul> <p>4 前半のゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 該当のゲーム以外の生徒は、分析班・撮影班・審判補助班に分かれ活動を行う。</li> </ul> <p>＜試合の流れについて＞</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">入口側コート</th> <th style="text-align: center;">分析・撮影・審判補助</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 試合目</td> <td>A (赤) VS (橙) B</td> <td>C (黄) D (緑)</td> </tr> <tr> <td>2 試合目</td> <td>C (黄) VS (緑) D</td> <td>A (赤) B (橙)</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">ステージ側コート</th> <th style="text-align: center;">分析・撮影・審判補助</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 試合目</td> <td>E (水) VS (青) F</td> <td>G (黒) H (白)</td> </tr> <tr> <td>2 試合目</td> <td>G (黒) VS (白) H</td> <td>E (水) H (青)</td> </tr> </tbody> </table>		入口側コート	分析・撮影・審判補助	1 試合目	A (赤) VS (橙) B	C (黄) D (緑)	2 試合目	C (黄) VS (緑) D	A (赤) B (橙)		ステージ側コート	分析・撮影・審判補助	1 試合目	E (水) VS (青) F	G (黒) H (白)	2 試合目	G (黒) VS (白) H	E (水) H (青)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個人の探究課題について、確認の時間を設け、互いの挑戦や失敗を賞賛しようとする雰囲気を感じられるようにする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">＜各ゾーン間へのパス成功例・失敗例＞</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">AA</td> <td>○ よりシュート成功率の高い空間を狙っている。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">AA</td> <td>× シュートを考えずにパスをしている。味方がAゾーンでフリーになれていない。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">BA</td> <td>○ 相手の隙をついて空間を狙ったパスができています。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">BA</td> <td>× 空間を狙ったがパスの精度が低かった。Aゾーンでフリーではない味方にパスをしてしまった。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">BB</td> <td>○ シュートを打てる空間を伺っている。Aゾーンから相手DFを引き出そうとしている。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">BB</td> <td>× 相手がいるところにパスを出してしまった。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">AB</td> <td>○ 相手の状況を見て空間への攻め直しを考えている。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">AB</td> <td>× ピボットを使ったボールキープができていない。</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">＜分析シートより抜粋＞</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>＜試合の主なルール＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4人対4人 全員が均等に出るよう交代</li> <li>・ 時間は、5分程度</li> <li>・ 審判はセルフジャッジ</li> <li>・ 3点シュートはなし</li> <li>・ 制限区域内は3秒のみ</li> <li>・ 前後半の総得点で勝敗が決まる。</li> <li>・ 試合の無いチームで、ゾーン心電図の分析、カメラ撮影、審判補助を行う。</li> <li>・ ファウル等は、セルフジャッジで行い、審判補助が、制限区域内の監視を行う。</li> </ul> </div>	AA	○ よりシュート成功率の高い空間を狙っている。	AA	× シュートを考えずにパスをしている。味方がAゾーンでフリーになれていない。	BA	○ 相手の隙をついて空間を狙ったパスができています。	BA	× 空間を狙ったがパスの精度が低かった。Aゾーンでフリーではない味方にパスをしてしまった。	BB	○ シュートを打てる空間を伺っている。Aゾーンから相手DFを引き出そうとしている。	BB	× 相手がいるところにパスを出してしまった。	AB	○ 相手の状況を見て空間への攻め直しを考えている。	AB	× ピボットを使ったボールキープができていない。
	入口側コート	分析・撮影・審判補助																																	
1 試合目	A (赤) VS (橙) B	C (黄) D (緑)																																	
2 試合目	C (黄) VS (緑) D	A (赤) B (橙)																																	
	ステージ側コート	分析・撮影・審判補助																																	
1 試合目	E (水) VS (青) F	G (黒) H (白)																																	
2 試合目	G (黒) VS (白) H	E (水) H (青)																																	
AA	○ よりシュート成功率の高い空間を狙っている。																																		
AA	× シュートを考えずにパスをしている。味方がAゾーンでフリーになれていない。																																		
BA	○ 相手の隙をついて空間を狙ったパスができています。																																		
BA	× 空間を狙ったがパスの精度が低かった。Aゾーンでフリーではない味方にパスをしてしまった。																																		
BB	○ シュートを打てる空間を伺っている。Aゾーンから相手DFを引き出そうとしている。																																		
BB	× 相手がいるところにパスを出してしまった。																																		
AB	○ 相手の状況を見て空間への攻め直しを考えている。																																		
AB	× ピボットを使ったボールキープができていない。																																		

5 前半戦を振り返り、チーム練習を行う。

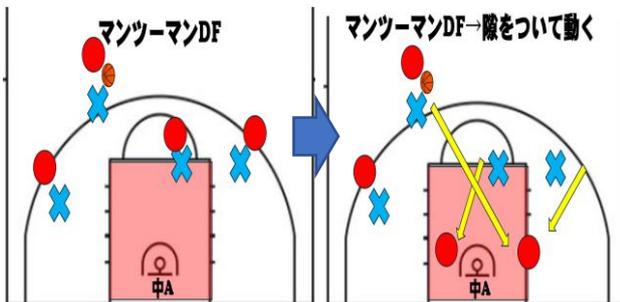
**課題例 A**

相手が一人ずつマークをついているからフリーになることができない。

**<切り返しの問い>**

どんな時にマークが外れるだろうか。

- ・ディフェンスがボールを見た瞬間に空間へ走り込めるかもしれない
- ・Bゾーンでパスを回したり、わざとAゾーンへパスをしたりすると相手もボールの方向に動くかもしれない。



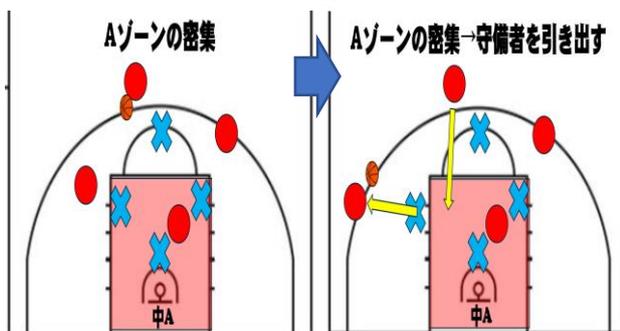
**課題例 B**

Aゾーンが密集し、侵入できる空間がない。

**<切り返しの問い>**

どうするとAゾーンの空間から相手を引き出せるだろうか。

- ・Bゾーンからもどンドンシュートを打てば、相手は前に出てくるかもしれない。
- ・ドリブルで切り込んで、相手を二人ひきつければ一瞬Aゾーンの真ん中あたりが空くのではないか。



- ・個人探究課題をチームで確認した上で、チームとして課題に感じていることを話し合う。その際に、個人探究課題の追究とチーム課題との関連が浅いチームには、教師が積極的に介入し、練習方法や、考え方について提案する。

例)

**<個人課題>**

「私は、シュートを打たせないように守ることができたら楽しむことができる」

**<チーム課題例 A の場合の助言>**

「2対2の練習で、とにかく守ろう。守れなかった時に相手がしたことが、他のチームにとっても嫌なことだよ。」

のように、守備と攻撃は、表裏一体となっていることを理解させ、探究活動の時間に入ることによって、個人の探究課題とチーム課題との関連性を感じられるようにする。

- ・チーム課題の確認をしながら、切り返しの問いを行い、ボール保持者や非保持者が具体的にどのような行為をすることが効果的か具体的に考えさせられるようにする。

- ・チームの作戦ボードや学級用のホワイトボードで実際にマグネットを動かしながら考えを共有することで、生徒に、各チームが課題と感じているもの共通点に気付かせられるよう構造的に板書に位置付ける。

例) 板書に位置付ける用語

- ・空間が無い
- ・空間を空ける
- ・引き出す ・使う
- ・「上手い」「下手」ではなく、「もしもドリブルで突破されたとしたらシュートまでいってしまう」という状況に対して、守りができることについて考えられるように、必要であればボードを用いて補足説明する。

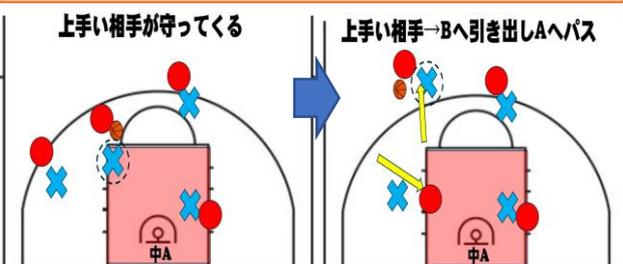
### 課題例 C

上手い相手が守りにくると、ミスが起こりやすくなってしまふ。

#### <切り返しの問い>

うまく引き出されているということは、どういふことだろうか。

- ・他の空間で同じようなことが起きているかもしれない。
- ・うまい相手をBゾーンまで引き出せれば、Aゾーンに空間は生まれやすくなるかもしれない。

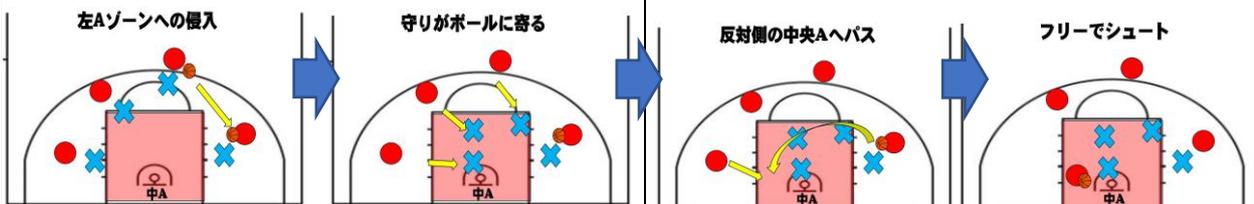


#### 6 ゲームの後半戦を行う

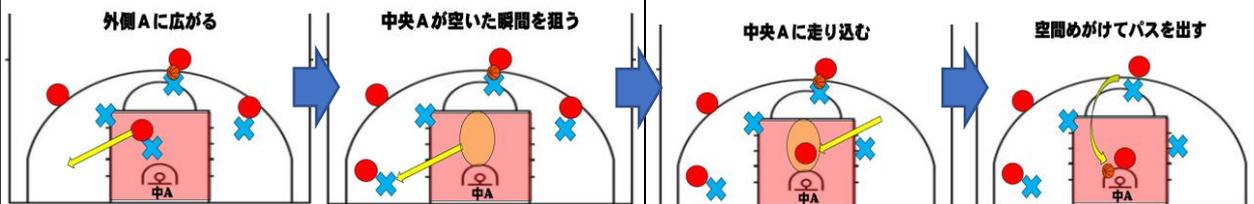
- ・前半戦と同じ組み合わせ

#### 7 振り返りを行う

- ・左Aゾーンを使った瞬間、右Aゾーンの守備の人が真ん中に寄ったから、フリーになり、パスを出せた。シュートは入れなかったけれどいい崩しができた。



- ・自分は制限区域内にいたけれど、外側に広がったことで、相手がついてきて中央Aが空いた。そこに味方が走り込んできて、シュートを打つことができた。



#### 8 片付け・挨拶

守りを交わして空間に侵入することや、得点しやすい空間にパスを出すことについて仲間に伝えたり書いたりしている

【思考力・判断力・表現力】

- ・空間は自らが発見し使うことで、シュートや得点につながるという認識から、自分が動くことで相手が使いたい空間から引き出され、他の味方が侵入できるようになるという「空間を空けて使う」という認識が芽生えたり、より明確になったりすることねらう。

#### 7 授業観察の視点

切り返しの問いや、チームタイム等は、空間への侵入について理解を深め、技能を高めることに有効であったあか。

## 8 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」(大修館書店 2009)
- (2) 松本 真「ゴール型球技指導での『空間』について考える - 『空間』を指導する際の難しさ・誤解の要因を探る -」(埼玉大学紀要教育学部 2020)
- (3) 土井 秀和「ボール運動のゲーム学習の進め方『教師のための運動学;運動指導の実践理論』(1996)
- (4) 吉田 雄大「サッカーの状況把握に対する選手目線映像と空撮映像との比較」(日本体育・スポーツ・健康学会予稿集 (2021)
- (5) 小泉 岳央「中学校体育授業における俯瞰映像を用いたゴール型球技の一事例 - バスケットボールに着目して -」(千葉大学教育学部紀要, 2023)
  - ・富山大学人間発達科学部附属中学校「主体性の高まりをめざして-課題学習で学校をつくる-」(富山大学出版会 2009)
  - ・田村学「学習評価」(東洋館出版 2021)
  - ・田村学「深い学び」(東洋館出版 2018)
  - ・文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 保健体育編」(東洋館出版社 2018)
  - ・文部科学省国立教育政策研究所「指導と評価の一体化のための学習評価に関する参考資料」(東洋館出版社 2020)
  - ・鬼塚陽子ら「バスケットボールの攻撃映像を用いた戦術状況判断テスト作成の試み」(体育科教育学研究,2004)
  - ・庭木守彦ら「体育授業における教授学的研究～バスケットボールを教材として～」(熊本大学教育実践研究,1990)
  - ・佐々木直基「視覚的フィードバックが運動スキル獲得に与える影響」(びわこ成蹊大学研究紀要,2010)
  - ・清水安夫ら「運動スキル促進要因としての認知的能力の探索的研究 - バスケットボール授業のビデオ介入による検討 -」(神奈川体育学会 体育研究 2010)
  - ・高田彬成,森良一,細越淳二「これからの体育科教育はどうあるべきか」(東洋館出版 2023)
  - ・梅澤秋久「体育における『学び合い』の理論と実践」(大修館書店 2016)
  - ・鈴木直樹,藤本拓矢ら「体育授業の一人一台端末活用アイデア 60」(明治図書 2022)