

第 1 学年 保健体育科学習指導案

1 年 3 組 男子 20 名 女子 20 名 計 40 名

指 導 者 畑 佐 知 弘

【授 業】13：30～14：20 会場 体育館（1 階）

【協議会】14：30～15：20 会場 第一研修室（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、ベースボール型などに分類され、個人やチームの能力に応じた作戦を立てながら、集団対集団あるいは個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを見いだせる運動である。その中でもバスケットボールは、パスやドリブルを用いてボールを前進させ、相手の守備をかわしてシュートを決めるという、集団対集団で競い合う種目である。また、チームで協力して行う練習や試合を通して、集団的スポーツならではの仲間との交流を体験し、楽しさや喜びを味わうことができる運動でもある。一方で、思うようにシュートやドリブルができなかったり、人との接触、あるいは一瞬で攻守が入れ替わるスピーディーな展開が苦手だったりする生徒にとっては、「チームの迷惑になるのではないか」という不安な気持ちから、積極的に活動することが難しい一面もある。

そこで本単元では、ゲームコートをオールコートではなく、ハーフコート（3on3）を採用する。オールコートでの 5 対 5 のゲームには、攻防の展開が速く、実際の試合に近い臨場感を味わえるという魅力がある一方で、ボールに関わる機会が限られ、特に技能に不安のある生徒が受け身になりやすいという課題もある。また、コート全体を使うことで、自他の動きを把握することが難しくなることもある。これに対し、3on3 では、生徒のボールへの関与が増えるとともに、プレイの意図や役割が明確になりやすい。攻防の局面がコンパクトな空間で展開されるため、自分や仲間、相手の動きが見えやすく、「なぜその動きを選んだのか」「どうすればチームに貢献できるか」といった思考を育む場として有効である。これらの理由から、本単元では、バスケットボール特有の戦術について理解を深めるためにハーフコートでの 3on3 のゲームを行う。

単元の初期では、バスケットボールに必要な技能を習得するための基礎練習を通して、パス・シュート・ドリブルといった技能を身に付け、バスケットボールのゲームに臨む期待感を高めたい。その後、自己の能力やチームの課題を把握し、それを解決するための練習メニューを考える活動を通して、生徒一人一人が自ら学びを調整しながら、バスケットボールの特性や魅力を理解し、主体的に取り組む姿を育んでいきたい。このような学びを促すことを目的として、本単元を設定した。

（2）生徒の実態

本学級の生徒は、体育の授業に意欲的に取り組む姿が多く見られ、与えられた課題に対して解決しようとする様子がうかがえる。ほとんど生徒が小学校で、ルールを工夫したバスケットボールの学習に取り組んできた経験がある。今年度の事前アンケートでは、「パスがつながると楽しい」「シュートを打って決まると嬉しい」「チームで作戦を考えたい」など、半数以上の生徒がバスケットボールの学習に好意的な回答を示している。一方で、「技能の高い人が攻め続ける」「ボールを持っても相手に取られそうで怖い」「どこに動けばよいか分からない」といった理由から、不安を感じている生徒も少なくない。

そこで本単元では、生徒一人一人が「自分がバスケットボールを楽しむためには何が必要か」と

いうテーマで探究活動を行う。これにより、不安を感じている生徒も、自ら楽しめる方法を見い出しながら学習に主体的に取り組むことができるようにしたい。

また、中学1年生という発達段階においては、新しい集団に適応しながら人間関係を構築している過程にあり、友人との距離感や関わり方に不安を抱く生徒もいる。特にチームスポーツの中では、協力や役割分担、相互理解といった関係性の構築が必要となる場面も多く、個々の関係性の未成熟さがゲームへの関わりに影響することもある。こうした課題を見据え、本単元では、仲間との対話や協働の中でプレイの意図を共有したり、個人やチームの課題をともに乗り越えたりする経験を通して、互いを認め合いながら人間関係を育むことも目指したい。

これらの学習を通して、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の楽しさや喜びを味わうとともに、自己の適性に応じた多様な関わり方を見付け出す姿を期待したい。

(3) 指導の構え

① 個と協働が往来する単元構成

本単元では、「自分がバスケットボールを楽しむためには何が必要か」という個人の探究テーマを軸に学習を進めていく。単元の初期段階では、「シュートを決めたい」「パスがつながると楽しい」といった個々の技能面への関心や達成感が学びの出発点となる生徒が多く見られるだろう。

しかし、ゲームを重ねていく中で、バスケットボール特有の攻防の展開やチームの戦術的な動きに気付き始めると、「自分の力をどうチームに生かすか」「どのように連携すればよりよいプレイにつながるか」といった、より広い視点からの課題意識へと意識が変容していくことが期待される。生徒の技能には個人差があるが、それぞれが「やってみたい」「できた」という小さな達成を積み重ねることで、運動への自信（運動有能感）を高めながら学習を深めていく。

そうした積み重ねが、やがて「チームのために自分ができることは何か」というチーム課題の解決への参画につながっていくと考える。本単元を通して、個の探究がチームの成長へと繋がっていくことを実感させたい。

② 俯瞰映像を用いたメタ認知的活動

俯瞰映像を活用することの有効性はこれまでの研究からも明らかになっており、先行研究では、「俯瞰的な視点で自らのプレイを捉えることで、適切な状況判断や行動の改善につながる」ことや、「個人の空間の使い方の理解」「周囲を意識したプレイの必要性」「攻守の切り替えに対する意識の向上」といった効果が示されている。特に、チームの攻め方、守り方の特徴と自らの動きを照らし合わせながら振り返ることで、より具体的で実践的な課題設定が可能になるとされている。

そこで本単元では、3回程度の振り返り・分析の時間を位置づけ、生徒が自分のプレイの中で「よかった点」や「改善したい点」の映像をトリミングして蓄積し、スライドにまとめていく活動を行う。生徒の主観的な振り返りだけではなく、ゲームの映像を見ながら振り返るメタ認知活動を通して、生徒は自分のプレイを客観的に見つめ、個人技能の向上だけでなく、スペースの活用や状況に応じた判断力の育成にもつながることが期待できる。

また、作成したスライドは個人で保持するのではなく、チームで共有していくことで、仲間がどのような課題意識を持ち、どんなプレイを目指しているのかを互いに把握しやすくなるだろう。

これらの活動により、個人の学びが自然とチーム全体の成長や一体感へとつながっていくような、学習環境の構築を図りたい。

③ 気づきを促すパス・シュートの記録と分析

本単元では、プレイ中の自分の動きを客観的に把握し、具体的な課題意識をもって次の活動につなげることをねらいとしている。特に、パスやシュートといったプレイの基本行動について記

録し、自分がどの程度関わっているかを数値として分析することが、学びの動機付けとなり、改善への手がかりとなる。以下の手立てを用いて、パスやシュートの回数を記録・分析していく。

・チェック表を用いた観察記録

授業中のゲームの場面において、交代で見取りを行う生徒に簡易的な記録用紙を配付し、チームメンバーそれぞれのパス回数やシュート回数を記録させる。観察者は、プレイ中の動きを客観的に捉える役割を担いながら、仲間のよさや課題にも気付くことができるだろう。この活動を通じて、生徒は「どのような場面でパスやシュートが多くなるのか」「プレイが偏っていないか」などの視点をもってプレイを見る力を養うことができると考える。

・俯瞰映像を活用した後追い分析

授業内で撮影した俯瞰映像を活用し、生徒自身がゲーム中の自分のプレイを確認する時間を設ける。パスやシュートの場면을映像から探し出してトリミングし、スライドにまとめることで、回数やプレイの質に関する気付きを記録に残していく。生徒は「どのような場面で自分がボールに関わったか」「どのような意図でプレイしていたか」を言語化しやすくなり、自分のプレイスタイルやチームでの役割について具体的に考えることができるようになると思う。

これらの活動を通して、生徒は自分のプレイを数値的に客観視することが可能となり、主体的に課題を発見し、改善に向けた意識を高めていくことができると考える。また、データや映像をチームで共有することで、仲間と課題を認識し合いながら、互いに高め合おうとする雰囲気育てていきたい。

3 研究主題との関連

本単元では、ゲーム中の自他の動きを振り返り、よりよい攻防のために課題を見出し、仲間と協働しながら工夫・改善を重ねながら、自らの学び方を調節できる生徒を「自立した学習者」と捉え、その育成を目指す。また、単に技能を習得するだけでなく、ゲームの中で自分や仲間の動きがどのような意味や役割を果たしているかを考え、それらの動きが得点や守備にどうつながっているかを振り返りながら、より効果的なプレイへと改善していく力を育むことを重視する。

しかし、現状では、生徒は基本的なパスやシュートなどの技能が未熟であるだけでなく、攻防の流れを理解し、自他の動きを多面的に振り返る視点も十分に育っていないという課題が見られる。

そこで本単元では、ゲーム映像、学習スライド、記録用紙などの教材を活用し、動きや判断を客観的に振り返る学習活動を取り入れる。その中で「どのような動きや判断が、よりよい攻防につながるのか」を生徒自身が問い続ける学びを展開する。この過程では、仲間との対話を通じて考えを深めたり、意図をもってプレイを改善したりする「見直す → 考える → 試す」という学びのサイクルを重視し、生徒が自らの学びを調整していけるように支援する。

こうした学びを積み重ねることで、生徒はバスケットボールの特性を生かしながら「自立した学習者」像に迫ることができると考える。

本単元では、「どのような動きや判断が、よりよい攻防につながるのか」という問いを追究する過程を通して、ゲーム中の自他の動きをメタ認知し、自ら学びを調整し続ける力の育成を目指す。こうした学習過程では、教師や仲間との対話、ゲーム映像や記録カードによる振り返りを通じて、「個⇔協働」の往來を繰り返しながら、プレイに対する見方や考え方を深めていく。例えば、自分のプレイを映像で振り返ることで「なぜこの動きを選んだのか」「結果としてどのような効果があったのか」と自問自答しながら、自分の判断を言語化したり、客観的に見たりする力を育む。さらに、仲間と意図や課題を共有しながらプレイを改善していく活動によって、自らの考えを再構成する契機ともなる。

また、ゲームを繰り返し実践する中で「過去の自分⇔今の自分」の変化を実感し、自らの成長を捉える視点を得る。こうしたメタ認知的な振り返りを積み重ねることで、生徒は「見直す→考える→試す」という学びのサイクルを主体的に回し続けるようになり、目的に応じて自他の動きを調整できる「自立した学習者」へと近づいていくと考える。

関わり方	関わり方についての解説・評価規準
<u>する</u> 【知識・技能】 ・バスケットボールの基本的な技能（パス・ドリブル・シュート等）を活用し、状況に応じたプレイができているか。	【A】 状況に応じて多様なプレイ（パスの種類を使い分け、ドリブルでのスペース活用、適切なタイミングでのシュート等）を選択し、チームに貢献している。 【B】 基本的な技能（パス・ドリブル・シュート等）を安定して実行できている。 【C】 基本的な技能の実行に課題があり、安定したプレイが難しい。
<u>みる</u> 【思考・判断・表現】 ・ゲームの流れを理解し、自分や仲間、相手の動きを捉えたうえで、適切な判断や工夫ができているか。	【A】 相手や味方の動きを見て、効果的なポジション取りやサポート、判断をしている。 【B】 ある程度状況に応じた動きができるが、判断が遅れる場面もある。 【C】 状況把握が難しく、判断や動きに一貫性がない。
<u>支える</u> 【主体的な態度】 ・仲間と協力しながら課題に取り組み、チームの一員としての意識をもって行動できているか。	【A】 仲間を尊重し、声かけや励まし、パスやカバー等を通して積極的にチームに関わっている。 【B】 基本的な協力姿勢があり、チームプレイに取り組んでいる。 【C】 連携や協力が不十分で、個人プレイに偏っている。
<u>知る</u> 【知・技、思判表、態度】 ・バスケットボールの特性や動きの意味を理解し、映像や記録をもとに自他の動きを振り返り、プレイを改善しようとしているか。	【A】 映像や記録を活用して自己のプレイを客観的に分析し、改善に取り組んでいる。 【B】 振り返りを通して自身の成長や課題に気づき、次に生かそうとしている。 【C】 振り返りが十分でなく、自分の動きを見直す姿が少ない。

＜「する・みる・支える・知る」に対応したルーブリック評価＞

4 単元構造化図 全体計画（全14時間計画）

単 元 の 目 標	知識及び 技能	勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができる。 (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すること。)													<自立した学習者の姿> 本単元で目指す「自立した学習者」とは、自身がバスケットボールをより楽しむことを目的に、探究的な学びを通して成長しようとする生徒の姿である。具体的には、「する・見る・支える・知る」という多様な関わり方を意識しながら技能を習得し、ゲーム中の自他の動きを振り返って課題を見出すことができる。また、その課題に対して仲間と協働しながら、工夫や改善を重ねて自らの学び方を調節できる姿を「自立した学習者」と捉える。				
	思考力、 判断力、 表現力等	攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。																	
	学びに向 かう力、 人間性等	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、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとしている。																	
	時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12(本時)	13		14	授業づくりのポイント		
課題学習の流れ		単元の見通し	現状把握と課題設定		探究テーマ設定		個人探究活動		課題見直し		個人探究→チーム			課題見直し		個人探究⇄チーム探究		レポート作成	・ゲームの映像や記録カードを活用し、プレイを客観的に振り返る時間を設ける。自他の動きを見直すことで、自分のプレイを的確に捉え直し、改善点や成功の要因に気付けるようにする。 ・仲間との対話を通して、自分では気付かなかった視点や意図を知る機会をつくる。他者とのやりとりの中で学びを深め、思考や判断の幅を広げる。 ・チームの目標やプレイ方針を共有することで、個人の動きがチーム全体にどのように影響しているかを実感させ、個とチームの関係を理解させる。 ・「見直す→考える→試す」のサイクルを繰り返し、プレイの質を高めていく。生徒自身が、自分の課題や強みに気づき、それを次のプレイに生かそうとする姿勢を育てる。 ・振り返り活動では、「過去の自分」と「今の自分」を比較し、成長や変化を実感できるようにする。これにより、生徒のメタ認知を促し、学びを自己調整できる力を養う。
学習内容		試しのゲーム・基礎技能			分析の仕方		個に応じたスキルアップ		振り返り		個の特性を生かしたチーム戦術			振り返り		目的をもった攻め方・守り方		振り返り	
学 習 の 流 れ	⑩	単元計画の 確認	スキルアップタイム ・ドリブル・パス・シュート		探究テーマの設定	スキルアップタイム ・ドリブル・パス・シュート		探究活動の 振り返り・再設定	スキルアップタイム ・ドリブル・パス・シュート		探究活動の 振り返り・再設定	スキルアップタイム ・ドリブル・パス・シュート 学習内容の確認 「探究活動に応じた練習をしよう」			レポートの書き方 ・個人の変容 ・動画分析				
			学習内容の確認 「バスケット特有の技能を試す」		課題発見	学習内容の確認 「探究活動に応じた練習をしよ		学習内容の確認 「探究活動に応じた練習をしよ											
	②⑩	基礎技能 の確認	基礎練習 チーム練習 ・ピボット ・ジャブステップ		ゲームの分析	探究活動 ・個人練習 ・チーム練習		ゲームの分析(次の ゲームに向けて)	探究活動 ・個人練習 ・チーム練習		ゲームの分析(リーグ 戦に向けて)	探究活動 ・個人練習 ・チーム練習			学びの共有				
			チーム課題の確認			チーム課題の確認			チーム課題の確認										
	③⑩	ルールの確 認	チーム課題の確認		探究活動の 計画	チーム課題の確認		ゲーム 3対3	チーム課題の確認		ゲーム 3対3	チーム課題の確認			発表会 ・グループ間 共有				
			課題発見ゲーム 3対3 ・試合映像撮影、分析 シートの確認			ゲーム 3対3			ゲーム 3対3			リーグ戦(後半) 3対3							
	④⑩	試しのゲー ム	課題発見ゲーム 3対3 ・試合映像撮影、分析 シートの確認		ゲーム 3対3	ゲーム 3対3		ゲーム 3対3	ゲーム 3対3		ゲーム 3対3	リーグ戦(後半) 3対3							
⑤⑩	振り返り・片付け																		
評 価 機 会		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	評価方法			
	知		①			②			②			②			①	学習スライド、観察			
	技			①			②			③			③			観察、動画			
	思				①			②					②	③	②	学習スライド、観察			
	態	①				①				②							観察、学習スライド		
単 元 の 評 価 規 準	知	①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることを言ったり書き出したりしている。 ②対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることを具体例を挙げながら学習している。																	
	技	①パスやドリブルなどでボールをキープすることができる。 ②得点しやすい空間にいる味方にパスを出したり、ゴール方向に守備者がいない状況でシュートをすることができる。																	
	思	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えについて伝えている。 ②提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。																	
	態	①球技の学習に目標をもち、積極的に取り組もうとしている。 ②マナーを守ったり相手の健闘を認めたりしてフェアなプレイを守ろうとしている。																	

5 本時の学習（12／14 時間）

（１）指導目標

- ・ 自チームの課題を意識しながら、ゲームの状況に応じて自分や仲間の動きを見直し、よりよい攻防のために考えた動きやプレイを実行しようとしている。

【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"> ・ ドリブル、シュート、パス、ピボット等 <p>2 学習課題を提示する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時まで学習したピボットやフェイント等、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。 												
<p>【学習課題】 チーム探究課題を解決するには、ゲーム中にどのような動きや判断をすればよいか。</p>													
<p>3 前回のゲーム分析シートをもとにチーム課題を確認し、チーム練習を行う。【個⇄協働】</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><課題例①></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 全員でたくさんパスをつなげるように、コートの中の空いているスペースに動こう。 <p><チーム練習例②></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 対面パス ・ とりかご ・ 3対2 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><課題例②></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゴール下のスペースでパスをもらい、確実にシュートを決めていこう。 <p><チーム練習例②></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 対面パス ・ パスキャッチシュート ・ ゴール下シュート、リバウンドシュート </div> <p>4 前半のゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 試合に出ていない生徒は、分析班・撮影班・得点班に分かれ活動を行う。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">ステージ側コート</th></tr> <tr> <td>1 試合目</td><td>赤色 VS 白色</td></tr> <tr> <td>2 試合目</td><td>青色 VS 黄色</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">入口側コート</th></tr> <tr> <td>1 試合目</td><td>水色 VS 緑色</td></tr> <tr> <td>2 試合目</td><td>オレンジ VS ピンク</td></tr> </table>	ステージ側コート		1 試合目	赤色 VS 白色	2 試合目	青色 VS 黄色	入口側コート		1 試合目	水色 VS 緑色	2 試合目	オレンジ VS ピンク	<ul style="list-style-type: none"> ・ 個人の探究課題について、互いの挑戦や失敗を賞賛しようとする雰囲気を高められるように各チームに個別指導を行う。 ・ 前時に蓄積したスライドや振り返り記録をもとに、チーム内でどのプレイを試すのかを明確にすることで、練習やゲームで意図をもってプレイできるようにする。 ・ 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。 <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"> ・ 3人対3人 全員が均等に出るよう交代 ・ 時間は、前半5分、後半5分 ・ 審判はセルフジャッジ ・ 2点シュートのみ ・ 前後半の総得点で勝敗が決まる。 ・ 試合出ない生徒で、パス・シュート分析、カメラ撮影、得点を行う。 </div>
ステージ側コート													
1 試合目	赤色 VS 白色												
2 試合目	青色 VS 黄色												
入口側コート													
1 試合目	水色 VS 緑色												
2 試合目	オレンジ VS ピンク												

5 前半戦をチームごとに振り返る。(3～5分程度)【個⇄協働】

<課題例①>

- ・相手が一人ずつマークをついているから、なかなかパスがつながりにくい。

<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
- ・パス&ランを意識して、素早くパスをつないでいこう。

<課題例②>

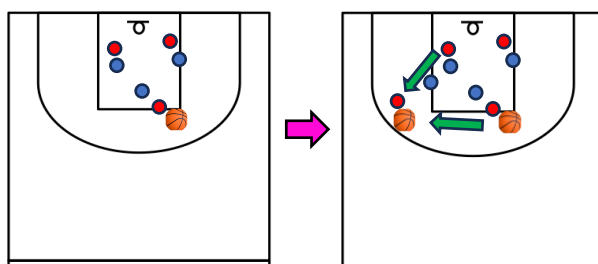
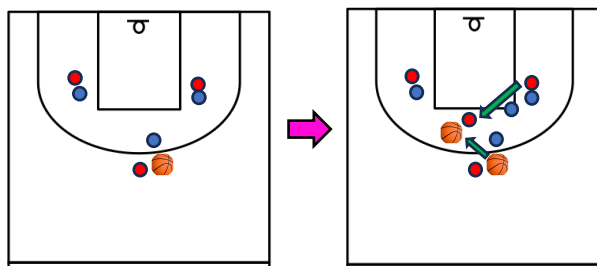
- ・ゴール下に密集していて、ゴールの近くにパスを出す空間がない。

<切り返しの問い>

◎どんなときに相手はゴールの下から移動するのだろうか。

- ・相手が一人ずつマークをついているから、ゴール下以外の広い空間に移動すれば、相手もついてくるから、パスを出せるかもしれない。

- ・チーム課題の確認をしながら、切り返しの問いを行うことで、生徒がどう動けばよいのかイメージできるようにする。



- ・教師は、生徒の話し合いを巡回し、各チームの課題意識や考えの方向性を把握した上で、以下の手立てを通して、チームの思考の深まりを支援する。

【チームの発言が技能面に偏っている場合】

「そのプレイはどんなねらいだったのか？」と問い返すことで、戦術的な意図に目を向けられるようにする。

【思考が具体的なプレイに結びつかない場合】

- ・ボードやマグネットを使って「どの空間を空ける・使う」ことを視覚的に示す。

6 ゲームの後半戦を行う。(5分ゲーム)

- ・前半と同じ組み合わせ

- ・前半との違いやプレイの変化に注目して声かけを行うことで、自分たちの工夫の成果を実感できるようにする。

7 チームごとに振り返りを行う。【個⇄協働】

- ・相手がマークをしてきた際には、その場でパスを待つのではなく、空いているスペースに移動することで、パスをつなぐことができた。今後の練習では、3対2などの実践的な練習で、ゴール下のスペースに切り込みパスをもらえるような練習をしたい。

- ・生徒同士の振り返りや話し合いの場を設定する。本時のゲームの振り返りだけでなく、次の練習に向けた課題や工夫点を言語化できるよう支援する。【個人、チームの自己調整、学び方の振り返り】

<ul style="list-style-type: none"> ・相手がゴール下に集まっていて、パスが出せないときは、一度広い空間に移動すれば、相手もついてくるので、ゴール下のスペースが空き、パスを出せそうだった。ゴール下でパスをもらってシュートする練習をやってきたが、ゴール下のスペースから移動してパスをもらう練習もやっていきたい。 	<div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>ゲームの状況に応じて自分や仲間の動きを見直し、よりよい攻防のために考えた動きやプレイを実行しようとしている。</p> <p>【思考力・判断力・表現力】</p> </div>
---	--

7 授業観察の視点

- ・生徒が主体的に個人やチームの探究活動に取り組むための教師の手立て（問い、分析シート、単元構成等）は有効であったか。

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）
- (6) 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ィア 60」（明治図書 2022）
- (7) 奈須正裕,伏木久始ら「『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実を目指して（北大路書房 2023）