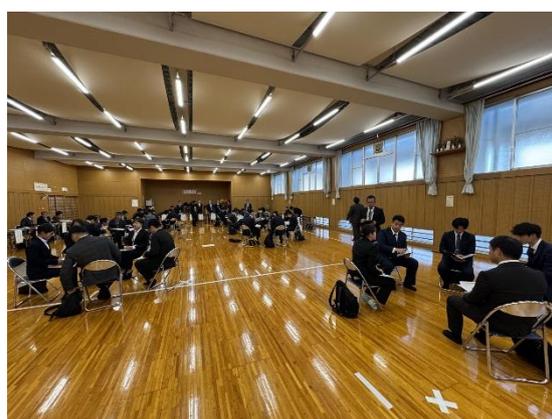


令和6年度保健体育科授業充実事業
中学校保健体育科授業実践事例
E 球技
＜ア ゴール型 バasketボール＞



令和7年3月

群馬県教育委員会

健康体育課

1 保健体育科授業充実事業の概要

授業充実事業とは

中学校保健体育科の授業充実を図るため、教師の授業実践上の課題を明らかにし、課題解決のための方策等を具体化することで、教師の指導力の向上に資する。

保健体育科の授業充実

教師の指導力向上

研究成果のまとめ・発信

授業実践や公開授業、授業研究会のまとめ資料を作成・公開

公開授業

- 委員が所属する学校を「授業充実協力校」として指定
- 研究の成果を県下に広めるため、授業を公開

授業研究会

- 公開授業をもとに、授業充実のための方策を研究協議
- 指導・講評
- 情報提供

授業充実検討委員会の開催

委員の授業実践上の課題を解決するための指導の在り方について検討

2 実践事例

期 日 : 令和6年11月11日(月)
会 場 : みなかみ町立みなかみ中学校
単 元 : 体育分野 E 球技 ア ゴール型 バスケットボール
学 年 : 第3学年
授業者 : 阿部 尚人 教諭
資 料 : ①学習指導案 ②資料等 ③まとめ

令和6年度授業協力校及び授業充実推進員
みなかみ町立みなかみ中学校 阿部 尚人 教諭

令和6年度授業充実検討委員
栗原 和馬 指導主事(利根教育事務所)
久保野雅之 指導主事(みなかみ町教育委員会)
小山 靖弘 指導主事(健康体育課)

[参考資料]

- ・ 中学校学習指導要領解説保健体育編【文部科学省】(平成29年7月)
- ・ 学習評価の在り方ハンドブック(小・中学校編)
【国立教育政策研究所 教育課程研究センター】(令和元年6月)
- ・ 「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(中学校保健体育)
【国立教育政策研究所 教育課程研究センター】(令和2年3月)
- ・ はばたく群馬の指導プラン【群馬県教育委員会】(平成24年3月)
- ・ はばたく群馬の指導プラン実践の手引き【群馬県教育委員会】
(平成26年3月)
- ・ はばたく群馬の指導プランⅡ【群馬県教育委員会】(令和元年8月)

保健体育科学習指導案

単元名「球技 ゴール型 バasketボール」〔学指要領：E 3学年 ア〕

令和6年11月11日（月） 第5校時 体育館

みなかみ町立みなかみ中学校 3年1組 指導者 阿部 尚人

授業の視点

ゴールに迫る攻撃のおもしろさに気付いた子どもたちが、3X3のゲームの中で、シュートチャンスを生み出すためにチームの作戦を考えたことは、チームでゴールに迫る攻撃のおもしろさを実感するために有効であったか。

I 単元の構想

(1) 単元の目標及び生徒の実態

	目 標	生徒の実態
知識及び技能	・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。	・ルールやゲームの行い方についてはおおむね理解をしている。ドリブルやパスについては技能に個人差が見られる。スペースを意図的につくり出しての攻撃はまだ不十分である。
思考力、判断力、表現力等	・攻防などの自己やチームの課題を発見し、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ようにする。	・観察や視聴した映像から課題を見出すことはできるが、練習の場面においては合理的に解決するための解決策を伝えられる生徒は少ない。
学びに向かう力、人間性等	・球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイを大切にしようとする事、互いに助け合い教え合おうとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。	・熱心に取り組む、技能の習得に繰り返し取り組む姿が見られる。チームでの練習や話し合い活動では仲間と声を掛け合い、教え合う姿も多く見られる。

(2) 評価規準、指導及び評価、ICT 活用の計画 別紙

(3) 教材の系統

小学校1・2年生（Eゲーム） ボールゲームでは、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と簡単な攻撃や守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを投げたり蹴ったりする簡単な規則で行われる易しいゲーム（ゴール型ゲームに発展）などをする事。
小学校3・4年生（Eゲーム ア ゴール型ゲーム） ゴール型ゲームでは、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする易しいゲーム及び陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むなどの易しいゲームをする事。
小学校5・6年生（Eボール運動 ア ゴール型） ゴール型では、その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化されたゲームをする事。
中学校1・2年生（E球技 ゴール型） 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。
中学校3年生（E球技 ゴール型） 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。

(4) 教材観

本単元では、バスケットボールの「チームで連携してシュートを決めるにはどうしたらよいか」という学びを深め、それに必要な技能を高めていきたい。しかし、運動の特性から、ドリブル・パス・シュートといったボール操作の技能が多く技能差があることや、「いつ・何をしたらよいか（どこへ動いたらよいか）がわからない」といった行動の判断が個人に委ねられることが課題となってくる。

また、運動が得意な生徒ばかりが活躍し、苦手意識をもつ生徒はシュートを打てないだけでなく、ほとんどボールに触らずに試合が終わってしまうというようなこともしばしば見受けられた。こうした実態から、本単元では、技能の習得がしやすく、行動の判断の機会が誰にでも容易である簡易的なゲームの導入が必要と考えた。

そこで、本単元においては、3X3を中心に扱うこととした。3X3を中心に扱う主な理由は以下のとおりである。

- ・一人一人の触球回数が増え、ドリブル・パス・シュートの技能の向上が図られること。
- ・シュートチャンスを生み出すための方法について焦点化して考えられること。
- ・攻守の役割が明確で3人が常にプレイにかかわり続けられること。
- ・シュートが苦手でも自分の動きによって仲間のシュートチャンスを生み出すことができること。
- ・通常のゲームと比べて体力、運動能力や体格差による影響を受けにくいこと。
- ・攻撃の局面が焦点化されるため、チームで目指す戦術や相手に応じた作戦を話し合い、チームで練習やゲームをする楽しさを味わうことが期待できること。
- ・町に3X3のプロバスケットボールチームがあり、生徒への馴染みがあること。

これらのよさを生かし、本単元の学習を通して、チームで攻防の仕方を追究する中でバスケットボールのもつ楽しさを実感し、単元末に行う5対5で行うゲームにおいても3X3で身に付けた技能を活用し、チームで協力・連携してプレイする楽しさを全員が味わえるものになりたい。

(5) 指導方針及び留意点

<全体を通して>

- ・ボール操作の基本的な動きが身に付けられるように、単元を通して毎時間、準備運動の中でドリルを行う。
- ・一人一人の運動量を確保するとともに技能の向上を図ることができるように、少人数でチームを編成し、ボールに触れる回数を増やす。
- ・学習意欲を高められるように、活動中の生徒への声掛けをしたり、授業のまとめには、動きに変化のあった生徒や、よいアドバイスができた生徒を紹介したりする。

<「つかむ」段階>

- ・安全で活動に見通しをもって授業が進められるように、第1時の試しのゲーム前に約束やマナーを確認する。
- ・空いている空間を意識した攻撃に対して必要感をもてるように、ドリブルなしの試しのゲームを行い、ボールを持たないときの動きの難しさを感じられる機会を設ける。
- ・苦手意識のある生徒がゴールに向かって動けるように、シュートが打ちやすいゴール下付近に目印を貼る。

<「追究する」段階>

- ・めあてに沿って話し合えるように、活動に入る前に話合いのポイントを掲示する。

【話合いのポイント】(本時)

- ①空いている空間はどこにあったのか?
- ②空いている空間を作ることができたか?
- ③空いている空間を作り出すための具体的な動きはどういう動きか?

- ・話合いの場面で、チームの動きを視覚的に捉え、1人1人の動き方についてイメージができるように、タブレットのカメラ機能やホワイトボードを用いた作戦ボードを使ってチームの動きを確認できるようにする。
- ・ボールを持たないときの動きを意識して取り組むことができるように、オフェンスが数的優位な状況(3対2、2対1)になるタスクゲームを取り入れる。

<「まとめる」段階>

- ・単元を通して学習してきたことを生かし、ゲームを通して実践できるように、リーグ戦形式の試合を設ける。
- ・チーム全員が仲間意識をもって取り組めるように、一人一人の違いを認め合い、全員が活躍できるような目標・課題設定を心がけるようにする。
- ・チームの関係を深め、互いに尊重し合えるように、仲間の良いプレイを積極的に称賛し、全体で紹介する機会を設定する。

II 本時の学習 (5/10)

(1) ねらい 自チームの攻めの局面の動画を基に、シュートまでの動きを考える活動を通して、ゲームの中で、空いている空間を作り出したり、空いている空間に走り込んだりする作戦で攻めることができる。

(2) 準備 ボール、デジタルタイマー、ホワイトボード (作戦板)、電子黒板、タブレット、得点板、ビブス

(3) 展開

【★ICT活用に関する事項】

主な学習活動 予想される生徒の意識 [S]	主な発問	○指導上の留意点 ◆評価項目 (観点)
<p>1 チームごとに準備運動と基礎練習を行う。(5分) S: ゴール下からのシュートの確率が上がってきたな。</p> <p>2 前時の学習を振り返り、本時のめあてをつかむ。(5分) S: 空いている空間を見付けるためにはボールを持っている味方の動きやボールを持っていない味方の動き、マークの動きを見ればいんだな。</p> <p>＜めあて＞ ゴール下でシュートチャンスを生み出すためのチームの作戦を考えよう。</p> <p>S: もっと自分たちで空いている空間をつかって、フリーでプレイできないかな。</p>		<p>○意欲的に取り組めるように、仲間のプレイに対して声かけができていない生徒を賞賛していく。</p> <p>○シュートを正確に狙う意識をもって練習に取り組めるように、時間を区切ったり、入った本数を数えたりするよう伝える。</p> <p>○本時の学習の見通しがもてるように、前時の「空いている空間を見付けるときのポイント」と空いている空間での動きを確認する。【★一覧表示】</p> <p>○本時目指す動きができていない一例の動画を視聴し、本時でチームに必要な作戦の工夫を問いかける。【★再生】</p>
<p>3 3対2のゲームを行う。(20分) 【★撮影・再生】 チームで連動した動きを高めたり修正したりしながら、ゴール前でのチャンスをつくりだそう。</p> <p>S: 動画を見ると○○さんはタイミングよく空いている空間に走り込んでいるね。</p> <p>S: 走り込むタイミングとパスのタイミングが少しずれているな。もう少し早めにパスを出してみよう。</p> <p>S: 作戦ボードだけではわかりづらいから実際にコートで動いて確認してみよう。</p> <p>S: ポイントに照らしてみると、空いている空間ができるけれど、すぐ守りがくるから、動き出しを早めにした方がよさそうだな。</p> <p>4 3×3のゲームを行う。(10分) S: チームで練習をしたから、空いている場所に入るタイミングが合い、シュートをすることができたな。友達も「タイミングがよかった」と言ってくれたよ。</p>		<p>○話合いや振り返りでチームの動きを確認できるように、ゲームを定位置から動画に撮るよう伝える。</p> <p>○目標とする動きと比べて繰り返し取り組むことができるように、ゲーム間に動画を視聴する時間を設ける。</p> <p>○チームの動きを可視化できるように、コート図の書かれたホワイトボードとマグネットをチームに用意する。</p> <p>○めあてに沿った話合いになるように、空いている空間に関する3つの話合いのポイントを提示する。</p> <p>◆評価項目 (思・判・表③) ゲームの中で「チームで考えた動きを試す中で、仲間に解決策を伝えたり、身振り手振りで動きを示したりしているか」を評価する。(観察・振り返りシート)</p> <p>○目指す動きができたことを実感できるように、チームで考えた動きができたときに、出来映えを仲間に伝えるよう促す。</p>
<p>5 学習内容の振り返り、本時のめあてに対するまとめを行う。(10分) 【★保存・提出】 ＜まとめ＞ ゴール前でシュートチャンスを生み出すには、マークを外して数的優位をつくることや自分たちで空いている空間をつくり出すことが大切である。</p>		<p>○選んだ練習方法や仲間のアドバイスのよさに気付けるよう、できるようになった動きとその根拠を振り返りシートに記述するよう促す。</p> <p>○次時への見通しがもてるよう、チームで取り組みたい学習を問いかける。</p>
<p>＜振り返り＞ S: フリーでシュートを打てるが多くなったけれど、守りの時に得点をされてしまうことが多いから、守備の位置をもう少し考えることが必要だな。</p>		

単元計画 保健体育科 第3学年 単元「球技（バスケットボール）」（全10時間計画）

単元の目標	知識及び技能	ボール操作と空間を作り出すなどの動きによって、ゴール前への侵入などから攻防を展開できるようにする。								
	思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、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ようにする。								
	学びに向かう力、人間性等	バスケットボールに自主的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、仲間の学習を援助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。								
学習過程	つかむ	追求する						まとめる		
時	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8	9	10
本時のねらい	○学習の進め方やルールを理解することができ、仲間の学習を援助することができる。	○ゲームに必要なボール操作（ドリブル・パス・シュート・ボール保持等）の技能を身に付けることができる。	○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ができるようにする。	○パスで、ボールをつなぐための動きができるようになる。	○ゲームの中で空いている空間を作り出したり、空いている空間に走り込んだりして攻める作戦を考える。	○ゴール前までチームでパスをつなぎ、シュートができるようにする。	○作戦等について話し合いに参加できるようにする。	○グループの課題を解決できるようにする。	○自己やチームの課題を見つけることができるようにする。	○自己やチームの課題を見つけることができるようにする。
主な学習内容	○バスケットボールの特性や学習の進め方、安全面の注意について理解する。 ○試しのゲームをする。	○基本的なボール操作（ドリブル、パス、シュート）の練習を行う。 ○自己の技能に応じたボール操作の練習を選んで行う。	○動きながらパスを受けて、シュートにつなげる練習を行う。 ○技術の名称や行い方を理解する。	○空いている空間を意識して、ルールを守りながら3対2のゲームを行う。	○3対2のゲームを行い、空間を作り出す動きを考える、チームでゴール前にシュートチャンスを作る作戦を考える。	○3対2のゲームを行い、ディフェンスをする時の空間を埋める動きを考える。空間を埋めるようなディフェンスの仕方について話し合い、他者に伝える。	○自分の役割を確認しながら、ボールを持っていない時の動きを意識してゲームを行う。	○ルールを工夫し、高まった技能を使ってミニゲームを行う。	授業で学んで来たことをリーグ戦で発揮できるようにする	授業で学んで来たことをリーグ戦で発揮できるようにする
あて	バスケットボールの特性や学習の進め方を理解しよう。	動きながら、様々な種類のパスを受けよう。	動きながらパスを受け、シュートにつなげよう。	ゲームの中で、空いている空間を意識した攻撃を行えるよう。	ゴール下にシュートチャンスを生み出すためのチームの作戦を考えよう。	ゲームの中で、空いている空間を埋めるようなディフェンスを行えるようにしよう。	ボールを持っていない時の動きを意識して、攻守を切り替えながら、ゲームを行おう。	チームの課題に応じた練習方法を選択し、技能の向上を図ろう	これまで学んだことを生かして、仲間と協力してゲームを行おう。	これまで学んだことを生かして、仲間と協力してゲームを行おう。
評価機会	知	①	②						総括的な評価	
	技		①				②			
	思		①			③	②			
	態			①			②	③		
単元の評価規準	知	①バスケットボールの特性や学習の進め方、安全面の注意について理解している。 ②基本的な技術の名称や行い方を理解している。								
	技	①安定したボール操作を行うことができる。 ②ボールを持っていないときに動き（空いている場所に走り込む・作り出す、広がる・絞る）ができる。								
	思	①自己の技術に応じたボール操作の練習を選んで行っている。 ②自己やチームの課題、作戦や戦術について話し合い、他者に考えを述べている。 ③ボールを持っていないときの動きやボール操作についてのポイントを他者に伝えている。								
	態	①安全に留意し、自主的に取り組んでいる。 ②チームにおける自分の役割を確認しながら、参加しようとしている。 ③仲間と協力して作戦を考えたり、フェアなプレイに配慮したりしながらゲームをしようとしている。								
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> <p>【ICT活用の計画】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・活用する学習支援ソフト カメラ機能、GoogleFoams、Classroom ・活用するコンテンツ ・YouTube </div>										

1 授業づくりにあたって【授業構想】

球技（バスケットボール）の授業を構想するにあたり、生徒一人一人が興味・関心をもって主体的に取り組み、生徒自身が学びの成果を実感できる授業づくりを目指し、次の3項目を重点とした。

- (1) 生徒の実態に応じた教材・ルールを工夫すること
- (2) シュートにつながる作戦をチームで考えること
- (3) ICT機器を用いて、自分自身やグループの動きを基に、課題を見付け、他者と解決すること

(1)については、2年次までに基本的な技能やゲームの進め方を学習してきた。5対5でのゲームでは、数的優位の局面をつくり出すために、速攻の場面が重要となり生徒の中には、いつ何をしたらよいか、どこへ動いたらよいか分からないといった課題があり、運動が得意な生徒ばかりが活躍し、運動を苦手と感じる生徒はシュートを打てないだけでなく、ほとんどボールに触らずに試合が終わってしまう姿も見られた。

そこで、本單元においては、運動を苦手と感じる生徒も楽しめるよう、3X3（3対3）を基に単元構想を考えた。理由としては、1チームの人数が少ないことで一人一人の触球回数やシュート回数が増え、技能が向上しやすいことが挙げられる。ゲームの中で得点場面も多く、攻守の役割が明確で3人が常にプレイに関わり続けることができるので、自分の動きによって自分だけでなく仲間のシュートチャンスを生み出すことも挙げられる。また、得点のルールでは、ゴール下の制限区域内からのシュートを1ゴール2点、それ以外を1点とし、攻防を展開する中で、ゴール下から攻め込み、シュートに結び付けることを目指した。

(2)については、ゴール型の種目において、シュートの局面をどのようにつくり出すかが得点の鍵となり、運動の楽しさを感じる瞬間である。そのため、シュートに結び付けるために、どのように攻めるかをチームの中で共有していくことが大切になる。そこで、一人一人のチームでの役割を明確にし、ゴールに迫ることを目指した。また、チームの動きを整理することによって、これまで無意識に行っていたプレイを説明することや、生徒同士でプレイについて評価し合うことで、一つ一つのプレイに対して考えを伝え合う姿の育成を目指した。

(3)については、これまでの授業で、ICT機器を用いて、取り組んだ運動の出来映えの確認やその動きの良い点を見付けることに活用してきた。しかし、ペアやグループ活動の話合いの場面では運動を得意とする生徒が中心になって話合いが進み、運動を苦手と感じる生徒が意見を出せない様子も見られた。

そのため、本單元では、ICT機器を活用し、撮影した動画から、自分の動きを中心にチームの動きの分析を行うことを通して、動きの確認だけでなく、課題について根拠を示して解決策を考えることで、合理的な解決ができるようになることを目指した。さらに、作戦ボード（ホワイトボードにコート図の書かれたもの）を自分たちの動きを可視化する教具として活用し、作戦を話し合う際に、考えをまとめたり、相手に考えを伝えたりする手段の一つとした。そして、動画の視聴と運動の確認を繰り返すことによって、動きの高まりに気付くきっかけとなるよう、話合いと練習にチームで選んで取り組める時間を設定した。

授業の振り返りについて、Googleのフォーム機能を活用し、データを保存・蓄積することで、生徒の動きの出来映えやつまずきを見取り、学習や指導の改善に役立てていくことを目指した。

2 授業研究会より（○：良かった点 ●：課題及び改善点）

(1) 生徒の様子

- 主体的に取り組む態度が見られた。チームの生徒全員で、話し合いが活発に行われていた。
- 男女の関わりもよく、互いに認め、生徒同士でも支援し合いながら活動ができていた。
- 作戦ボードが話し合いのきっかけとなり、ゲームで動いて考えたことを基に試行錯誤しながら話し合いがよくできていた。

(2) 教師の生徒への関わり

- 各グループを回り、個に応じた支援（一人一人に声かけ）ができていた。
- 話し合いのポイントを提示することやすぐに見えるところに掲示物を置くことで指示が伝わりやすかった。

(3) 発問・板書の工夫 指導の工夫

- 前時までの動きの確認が良かった。また、前時のまとめを基にめあての設定ができていた。
- 電子黒板で子どもの良いプレイの動画を選んで見せることで、前時までの学習を振り返り、本時の学習の見通しをもつことができた。
- ICT（動画）を活用することで生徒が思考しやすかった。動画の使い方として、「どこが良かったのか」「どう良かったのか」と教師が問いかけることで思考を促していた。
- トライ&エラーができるように話し合いと練習を交互にできる機会を作り、繰り返すことで生徒の技能の高まりにつながった。
- 動画撮影がギャラリーからだったので、動きを俯瞰して捉えることができ、確認がしやすく、作戦を立てることにつながっていた。
- めあては生徒の言葉から引き出し、疑問形で作ることで、話し合いの時の視点にすることができる。
- 教師が課題を伝えるのではなく、動画から本時にどんな動きを身に付けたいかを生徒に考えさせる発問にしたい。
- 例示する動画は複数用意しておき、よい例と悪い例とを見比べることができた方がよかった。

(4) 授業全体 振り返り・まとめ 指導と評価

- 振り返りを共有する時間をもてるようにしたい。チーム内だけでも振り返りの共有ができるとよかった。
- 運動量の確保のための工夫として、話し合いのタイミングはグループごとに行ったり、課題への取り組み方も自由に時間内で行ったりさせてもよい。
- 必ずしも座って考えることが話し合いではない。運動量の確保のためには、作戦タイムは動きながら行ったり、動画撮影や作戦ボードにまとめたりはチームに選択させる形もよい。

3 生徒の変容

【知識及び技能】

- ・チーム全体で自分からフリーになろうとスペースに走り込むことができるようになった。また、作戦がうまくいかなかったときは無理にゴール下へパスするのではなく、コートを広く使ったパスをすることで作戦を仕切り直すことができるようになった。
- ・パスだけでなく、ドリブルで動き、味方のためのスペースを作るなど、オンザボールとオフザボールの時とで動き方に工夫が見られるようになった。

【思考力、判断力、表現力等】

- ・ゴール下のスペースだけでなく、ゴールから離れた場所にスペースを見付け、活用する姿が見られるようになった。
- ・オンザボールのときに、味方の動きをよく確認し、味方の動きに合わせてたり、敵の位置に合わせてプレイを選択したりする姿も多く見られるようになった。

【学びに向かう力、人間性等】

- ・チームの中で自分の役割をしっかりと果たすことができていた。試合の中でチームに貢献しようと練習に積極的に取り組むことができていた。
- ・チーム内での連携を大切に、正確にパスをしたり、試合中に的確に指示をしたりと、相手を思いやるプレイが増えた。それぞれがシュートやパスなど役割を分担してプレイができていた。

4 授業後の生徒の感想等（ _____ : 思考について、 _____ : 技能について）

生徒 A

はじめ (1 / 10)	なか (4 / 10)	おわり (10 / 10)
もっと味方が自分にボールを出しやすい位置に移動した方がいいと思った。パスをもっと取りやすいように出した方がいいと思った。 <u>3X3はボールを持っていない人はたくさん動かないとダメということが分かった。</u>	班の作戦通りにプレイすることができた。ゴール前でシュートをするにはやはり一人ひとりの動きが大切で、 <u>みんなでスペースを作ることが大事だと分かりました。</u>	パスをブロックできたし逆に味方にいいパスが出せたしシュートが決められた。 <u>3X3で学んだ味方が動いたスペースに行くが5対5でうまく活かせた。</u>

生徒 B

はじめ (1 / 10)	なか (4 / 10)	おわり (10 / 10)
<u>空いてるところに自分で行ってパスをもらうのがあんまりできないから頑張りたい。空いてるところでパスをもらうことが大切だと分かった。</u> チームの改善点を話し合っ頑張っていきたい。	<u>たくさん動き回ってパスをゴール下でもらってシュートできた。</u> リバウンドが相手よりも先にとれたりたくさんみんなが動いてフリーになってパスをもらうことが大切だと分かった。	<u>たくさん動けたけど相手チームの人にマークされてフリーにあまりなれなかった。</u> チームの人と協力して楽しめた。 <u>フリーになれるようにマークをつかれないうように空いてるスペースに走り込んでパスをもらうのが大事。</u>

生徒 C

はじめ (1 / 10)	なか (4 / 10)	おわり (10 / 10)
ドリブルの技術でシュートチャンスは多かったけど、 <u>パス回しでシュートチャンスはあまりなかったからもっとチーム内で動きの確認をしたほうが良かった。</u>	<u>コート全体を使ってフリースペースを作り出す戦術をまた一つ見つけることができた。</u> 実践するときは今まで考えた戦術をすべて頭に入れてプレイする。	<u>3対3より5対5のほうがうまく空いている空間をつくり出すことができた。</u> リバウンドやスクリーンアウトもうまく使ってプレイすることができた。

生徒 D

はじめ (1 / 10)	なか (4 / 10)	おわり (10 / 10)
<u>自分からスペースを探し、進んでゴール下でパスを貰うことが出来たので続けていきたい。</u> また自分からパスを出すときにも味方がシュートしやすいパスを出していきたい。	<u>作戦を考え、シュートを打つチャンスはどうすればつくれるか話し合うことができた。</u> 3対3の状況で作戦を実行できるようにしていきたいです。シュートを打ちやすいスペースを作るためにはチームの作戦をもとに、一人ひとりが動いてマークを外したりすることが大切になる。	<u>最後の試合でいいプレイがたくさんあったけれど走り疲れてディフェンスに間に合わないことが多かったので、自分がつくプレイとつかないプレイの区別をつけて取り組むことを心がけたかったです。</u> 5対5では3対3と違い、スリーポイントも決めてきた人がいたので時間と能力を考えながらプレイすることも大切だと思いました。

生徒 E

はじめ (1 / 10)	なか (4 / 10)	おわり (10 / 10)
ドリブルが下手くそで中にボールを持ったまま入れなかった。ドリブルができればパスを出せる場所にパスを取りに行くのはだいぶできたけど、パスを出すのが苦手だった。 <u>どこに出したらいいかわからなくなってボールを持ったまま止まってしまうことがあった。</u> パスを出す相手の動きを読んでパスを出したり、もらったりするのが難しかった。	<u>前回考えた動きもいかしながらゲームできたから改めて動画をとってみると前より動いている気がした。</u> でも空いているスペースに気づけなかったり、スペースをつくりたいところにつくれなかったりした。班の中で出し合った動きも3つ全部違っていたからシュートに持っていくための手段はたくさんあるんだなと思った。 <u>できるならパターンを臨機応変に使えるようになったら強いと思った。</u> また、パターンだけじゃなくてその状況を見て、どうすればいいか考えられるようになりたい。	何回も試合をしているうちにそれぞれのチームの特色がわかって、プレイしやすくなった。だけど、5対5になったとき、超ロングパスをうまく出されてしまうと追いつけないことがあって、うまくいかないこともあった。 <u>3対3の動きが最初はもたついて出来なくなってしまうことがあったけどだんだん自分たちのプレイに戻せた。</u>

生徒 F

はじめ (1 / 10)	なか (4 / 10)	おわり (10 / 10)
<p>パスがゲームの中でもらえなかったのでもうスペースの中に入ったりゴール下にいたりチームに貢献できるようになりたいです。</p>	<p>自分の良かった動きと悪かった動きを比較し、どこが悪かったかを見つけ、積極的に上手な人にアドバイスを求めたこと。動画を見る限りただウロウロしているだけにしか見えなかったのでもうスペースのこと、フリーでパスを貰うことも考えたいです。また、私もチーム全体としてもシュートが入らないのでシュート練習が課題だと思いました。</p>	<p>コートが広がってスペースが大きくなって、周りのことをきちんと見なければいけないことが難しかったです。速攻があったりと相手チームに点を入れられることが多かったですが、自分たちのチームもたくさん点を入れることができました。</p>

生徒 G

はじめ (1 / 10)	なか (4 / 10)	おわり (10 / 10)
<p>声をかけながらパスしたりパスを受けたりすることができた。動きながらだと相手と意思疎通しながらやらなければうまくいかないのでもう声かけや作戦を立てることが大切だと思った。</p>	<p>チームの中であまりいいプレイはみられなかったけど、みんなと話し合っただけで何が良かったのか、どうやって改善していくかを考えて共有することができた。</p>	<p>オールコートは距離が伸びるけど、そのぶん人数も増えるので、うまく場所をメンバーとローテーションすれば、ずっと動きっぱなしの人がいなくなるので、後半はローテーションしながらできた。</p>

5 成果と課題

(1) 成果

① 生徒の実態に応じた教材・ルールを工夫すること

ハーフコートで行う3X3 (3対3) は、攻めの動きを分析しやすいというよさにより、生徒たちが動きを基に、話し合うことで思考の深まりにつながる教材であることが分かった。

② シュートにつながる作戦をチームで考えること

フリーになることの重要性を理解し、シュートチャンスをつくり出すための作戦を考える中で、フリーになるための様々な動きには共通点があることに気付くことができた。対話を通して、自分の考えをより明確にすることができた。また、作戦を考えることを通してそれぞれが自分の動きを理解し、仲間の動きの評価にも繋げ、アドバイスし合うことができた。

③ ICT機器を用いて、自分自身やグループの動きを基に、課題を見付け、他者と解決すること

タブレットを用いて、動画を分析することで、個人やチームの課題を焦点化することができた。見いだした課題や解決策をチームで伝え合い、共有したことで、個人の課題を全体の課題として捉えることができた。また、フリーになるための動きの共通点に気付き、連動した動きのイメージを共通理解し、それを作戦に生かし、ゲームで試すことができた。

(2) 課題

①生徒の実態に応じた教材・ルールを工夫すること

強引にドリブルで攻め込んだり、ゴール下の制限区域外からロングシュートをしたりする場面も見られた。このことから、生徒たちが得点するという結果に価値を見いだすのではなく、シュートしてゴールまでの過程に価値を見いだせるようにルールや場を工夫する必要がある。

②シュートにつながる作戦をチームで考えること

チームの実態や相手チームに合わせて、いくつかの作戦を考えることができたが、ゲームになると作戦を遂行しようとする気持ちが強くなりすぎて動きがぎこちなくなってしまう生徒がいた。また、パターンから外れた場合、作戦を立て直すことができず、動きが止まってしまうことがあった。

③ICT機器を用いて、自分自身やグループの動きを基に、課題を見付け、他者と解決すること

チームの課題を見付けるための視点をしっかりと例示する必要があった。また、よい動きから身に付けたい動きなどを生徒に考えさせられるように発問等を工夫する必要がある。

これまでも3対3のゲームは、バスケットボールの授業で行っていたが、オールコートの5対5の試合を行うための過程で実施することが多かった。本実践においては、オールコートではなく、ハーフコートで行う3対3を中心に授業を行った。授業を振り返る中で、生徒たちの感想からは、試合の中でボールに触れ、シュートができたという声が多かった。動き方に関しては、動画を見る時や仲間のプレイを見る時に対象のプレイヤーの人数が少ないことから、観察しやすく、考えを伝え合い、動きの修正もしやすいようであった。単元のまとめに実施したオールコートのゲームにおいても、単純な速攻を用いての展開だけでなく、ゴール前での攻防やスペースを活用してシュートチャンスを生み出す動きも増えた。

本実践を行うにあたり、単元構想や発問を考える上で一番考えたことは、いかに生徒が主体的に考える授業にしていくかということだった。教師が与えた課題を解決するだけでは、生徒が主体的に学習しているとは言えない。本実践において、生徒たちは記録した動画や仲間の動きから自分たちの動きの良いところを見つけ、お互いにアドバイスし合ったり、試行錯誤しながら作戦をつくり出したりすることができた。本実践を生かし、生徒が自ら課題を発見し、課題解決する力を身に付けられるようにしていきたい。

6 授業の様子

(1) チームごとに準備運動と基礎練習を行う。

ゴール下からのシュートを練習します。2分間で何回入るか毎時間記録します。



(2) 前時の学習を振り返り、本時のめあてをつかむ。

動きのよかった場面を参考にスペースを生み出す動きとは何か考える。



(3) チームで話し合っ、3対2のゲームを行う。

スペース生み出す動きを考え、チームで作戦を考えます。動画を元にホワイトボードに作戦を書き出していきます。



自分たちの作戦を試します。作戦の動きと比較するために動画を撮っておきます。



動画や作戦ボードを用いて、取り組んだ動きと比較して作戦の修正点を話し合います。



アウトナンバー（3対2）のタスクゲームで作戦の最終確認をします。



(4) 3X3のゲームを行う。

チームの作戦を生かして、ゴール下にシュートチャンスを作ります。



(5) 学習内容の振り返り、本時のめあてに対するまとめを行う。

個人・チームで本時の振り返りをします。

