

ボールを持たないときの動きに焦点をあてた  
バスケットボールの授業モデル

森田 勝\*・吉野 聡\*\*・加藤敏弘\*\*\*

（2013年11月26日受理）

Teaching Model of Basketball focused on Movement without Ball

Masaru MORITA\*, Satoshi YOSHINO\*\* and Toshihiro KATO \*\*\*

(Received November 26, 2013)

はじめに

文部科学省（2008）は、ゴール型について「攻防を展開する際に共通して見られるボール操作などに関する動きとボールを持たないときの動きについての学習課題に着目し、その特性や魅力に応じて、相手コートに侵入して攻防を楽しむ<sup>1)</sup>」としている。さらに、「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<sup>2)</sup>」ることが示されている。バスケットボールはゴール型の球技の一種目であり、これまでのボール操作の技能に加えて、ボールを持たないときの動きに着目する必要がある。

しかし、実際の現場では、ボール操作に重点をおいた指導を行っていたり、ゲーム中心の放任型授業を行っていたりする。その原因の一つに、指導者が「ボールを持たないときの動き」をどのように指導したらよいか十分に理解できていないことがあげられる。

鬼澤（2010）は、「中学校ではルールや形式が一般化されたゲームへとより近づくという点で小学校の高学年段階と異なる。これらは、発達段階と学習内容の系統性を踏まえながらゲームの工夫を行うことの必要性を示している。とりわけ、学習課題に対して優先順位を設定し、特定の課題が焦点化されるように修正したゲーム教材を用いることは、効率的な学習という点で有効である<sup>3)</sup>」と述べている。高橋（1994）は、タスクゲームを「ゲームにおける技能や戦術能を高めるために、

---

\*茨城県結城市立結城東中学校（〒307-0001 結城市結城 3381；Yuki-Higashi Junior High School, Yuki 307-0007 Japan）.

\*\*茨城大学教育学部保健体育講座（〒310-8512 水戸市文京 2-1-1；Laboratory of Physical Education, College of Education, Ibaraki University, Mito 310-8512 Japan）.

\*\*\*茨城大学教育学部知識経営講座（〒310-8512 水戸市文京 2-1-1；Laboratory of Knowledge Management, College of Education, Ibaraki University, Mito 310-8512 Japan）.

特定の課題が焦点化されるように修正されたゲーム。タスクゲームづくりの原則としては、そのゲームで習得させたい技術・戦術的課題が明確であることや、ゲーム本来の特性を失わないように課題に応じてコートや人数を修正することがあげられる<sup>4)</sup>としている。斉藤、鬼澤<sup>5)</sup>（2006）は、「タスクゲームの捉え方は2つある。1つ目は、常にフルゲーム（正規のルールでの試合）を行うことを目指し、それに至るまでの修正・誇張したゲームの全てを『タスクゲーム』とするもの。2つ目は、指導者が設定した『メインのゲーム』での課題を解決するために修正・誇張したゲームを『タスクゲーム』とするものである。」と述べている。

バスケットボールは、ルールが複雑で時間、動き方、ボール操作、身体接触等にさまざまな制限がある。そのため公式なゲームのルールを子どもたちに理解させることが難しい。そこで指導現場では子どもたちの実態に合わせてルールを工夫しながら授業が展開される。その際、副教材や市販されている書籍や雑誌などの指導資料に加えて、インターネットで紹介されているさまざまなタスクゲームを参考にすることが多い。しかし、場当たりにそうしたタスクゲームを実施しても、子どもたちが系統的・段階的にバスケットボールの動きを理解することは難しい。

本研究では、主にボールを持たない時の動きを誘発することを目的に考案された手合わせゲーム、ボールつなぎゲーム、ゴールマンボール、ルーズボールゲーム<sup>6)</sup>について、それらの特徴をまとめるとともに、どのように組み合わせて指導すれば、ボールを持たない時の動きやゴール前の空間に走りこむ動きが誘発されるのか授業モデルの展開可能性を検証する。

## I バスケットボールのボールを持たない時の動きを誘発するタスクゲーム

### 1. ボールを持たないときの動きについて

バスケットボールでは、ボールを持たないときの動きは攻撃と守備の両面がある。しかし、学習指導要領では「ボールを受けるための動き」や「空間に走り込むなどの動き」が示され、第1学年及び第2学年では攻撃が重視されている。そこで、本研究では、ボールを持たないときの動きとして、攻撃の際に、①空いている場所に素早く動く、②ボールを受けることのできる場所に動く、③ゴール前の空いている場所に走り込む、などに着目する。

### 2. バスケットボールのタスクゲーム

#### (1) 手合わせゲーム（ハーフコート3対3）

ハーフコート3対3、ドリブルなし、攻守交代制で行う。手を合わせるルールによって、完全なマンツーマンディフェンス（守りの1人が攻めの1人をマークし、ヘルプがない状態）ができる。そのため、まず、Vカットの動きが自然と誘発される。Vカットとは、相手に接近して押し込んでから離れてもらう動きのことである。次に、Vカットで守りが押し込まれないように抵抗すると、攻撃側はバックカットをねらいやすくなる。この2つの動きを誘発させる。ただし、パス&ランができなくなるという欠点もある。

#### (2) ボールつなぎゲーム（ハーフコート3対3）

ハーフコート3対3、ドリブルなし、攻守交代制で行う。「3ポイントライン以内でパスをもら

うと1得点]、「ゴール付近の制限区域でパスをもらおうと2得点」のように、攻撃に有効な動きでパスがつながった場合に、得点を得る。そのため、自ずとゴール前の空間に走り込むようになる。特に、パスを出した後の素早い動きによるパス&ラン（フロントカット、リアカット）を指導する。また、守りの人がボール側に寄って守るオーバーディフェンスになった場合に、Vカットでは対応できないため、Lカットも指導したい。

### （3）ボールつなぎゲーム（オールコート4対4）

オールコート4対4、ドリブルは一人が3回までつくことができる。通常の公式ルールと同様に行なう。手合わせゲーム、ハーフコート3対3のボールつなぎゲームで学習した動きをオールコートで展開し、ほぼ公式ルールに近いゲームを展開することができる。空間が広がるのでボールをもらいやすくなる反面、攻守交代でとまどったり、ディフェンスに戻らないで居残ってしまうケースがでてくるので、居残っていた人はボールを受けてもシュートができない（居残りシュート禁止）などの措置が必要となる。シュートにつながる動きとリバウンドを争うことなどゴール下近辺での争いが激しくなるので、制限区域内で同時にプレイできる人数を2人までに制限するなどの工夫が必要となる。

### （4）ゴールマンボール（表2参照）

オールコート8対8、ドリブルなしで行う。図のように役割に応じて動ける範囲が決まっている。ゴールキーパー1人、ボックス3人、フォワード3人、ゴールマン1人とする。ゴールキーパー→ボックス→フォワード→ゴールマンと順番にパスでボールを運びゴールマンにパスが通ったら2点を得ることができる。ボールをみんなでつなぐという感覚が育つばかりではなく、次の役割の人にボールをつないだ後に、その成り行きを見守る時間ができるため、どのようにしたらボールをうまくつなぐことができるのかを観察する時間を得ることができる。また、ゴールマンにボールがつながったらゴールマンがその場から誰にも邪魔をされずにボーナスシュート（入ったら1点）を打つことができ、いわゆる仲間の全員が注目して盛り上がる場面ができるのも特徴である。

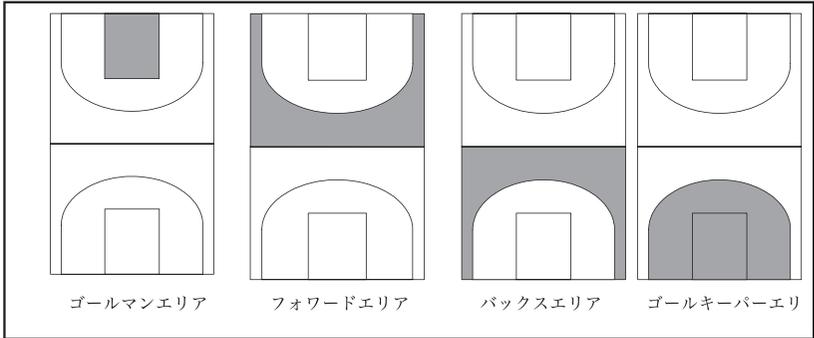
### （5）ルーズボールゲーム

1回のドリブルは一人が3バウンドまでつくことができる。オールコートで行う。サイドラインの外側にセンターラインを挟んでAチームとBチームが並び、3人ないしは4人づつ、センターライン沿いに転がされたルーズボールを取り合って、得点を競い合うゲームである。どちらかの得点が入るとその時点で終了し、次のメンバーがゲームを行う。これによって、オールコートの感覚や切り替えの早さを理解させることができる。

表1. 手合わせゲーム、ボールつなぎゲームの主な特徴

	手合わせゲーム	ボールつなぎゲーム (ハーフコート 3対3)	ボールつなぎゲーム (オールコート 4対4)
競技施設 と用具	通常のバスケットボールコート(ハーフコート)とボール1つ。		通常のバスケットボールコート (オールコート)とボール1つ。
チームの 構成	1チーム3名のプレイヤーと交代要員。交代要員は、ナビゲーターとしてアドバイスを 送る。		1チーム4名のプレイヤー(交 代要員)。
ゲームの 開始	ディフェンス側がオフェンス側にボールをトス して渡すことで開始する。	センターサークル地点から、ディフェン ス側がオフェンス側にボールをトスして 渡すことで開始する。	ジャンプボールによって開始す る。
競技方法 時間	ベースボール型競技のような攻守交替制で行う。競技する時間によって回数を決める。 例えば、「3回戦まで」や「5回戦まで」など。		3分間(生徒の実態に合わせて 4・5分間もあり得る)。
攻守交替 のタイミ ング	得点が入ったりディフェンスにカットされたりしたときに攻守を交替する。		
ゴールと 点数	通常のバスケットボールのルールと同じ。	・パスをつないで、スリーポイントライ ン内の制限区域の外で、ボールをキ ャッチして両足で着地したら1点。 ・パスをつないで、制限区域内で、ボ ールをキャッチして両足で着地したら 2点。 ・ゴールに点が入ったら3点。	通常のバスケットボールのル ールと同じ。
プレイ ヤーの交代	攻守交替のタイミングでプレイヤーは交代することができる。		スローインのタイミングで交代 してもよい。
特別 ルール	・ドリブルなし(防御者はボール保持者のボ ールを直接取ってはいけない)。 ・ボールを持っていない攻撃側・守備側のプ レイヤーは、互いに軽く両手を合わせる。 ・守備側は攻撃側の動きについていかなければ ならない。 ・ボールを持っていない攻撃側プレイヤーは、 ボール保持者とタイミングを合わせて、相 手ディフェンスから手を離してパスを受け る。 ・手を離して5秒間以内にボールがもらえない 場合は、再び両手を合わせる。 ・ボールを持っていない人が、2名同時に手を 離してはいけない。2名同時に手を離れた 時にパスをキャッチしたら、バイオレ ーションとする。	・ドリブルなし(防御者はボール保持者 のボールを直接取ってはいけない)。	一連のドリブルは3バウンド まで
その他の ルール	通常のバスケットボールのルールに準じて、ファウルやバイオレーションとする。但し、トラベリングは止まろうとし ていよいよOKとする。		
課題	・ボールを持たないときの動き(Vカットやバ ックカット)を身に付ける。 ・マークをはずした(手を離れた)味方にタイ ミングよくパスを出すことができる。	・空間に走り込むなどの動き(パス&ラ ン、フロントカット、リアカット) を身に付ける。 ・ボールを持たないときの動き(Lカ ット)を身に付ける。 ・マークをはずした味方や空間に走りこ んだ味方にタイミングよくパスを出 す。	・今までの学習した内容を、フ ルゲームに近い場面で深め る。
特徴	・素早いパス回しやパス&ランができないが、 順序性や運動性が身につく、連携したプ レイに発展させることができる。 ・仲間との動きと合わせるようになる。 ・マンツーマンディフェンスが自然に身に付 く。	・シュートを打つことよりもパスをつな ぐことを優先してしまうことがあるが、 仲間との動きをよく見るようになり、タイ ミングよくパスをしたり、素早いパス回 しができるようになる。	・オールコートで人数が少ない ので、運動量が多い。 ・空間が広く使えるので、ボ ールをもらう動きが容易なれ やすい。 ・攻守の切り替えが身に付く。

表2. ゴールマンボールの主な特徴

ゴールマンボール	
競技施設と用具	通常のバスケットボールコート（オールコート）とボール1つ。
チームの構成	ゴールマン1人、ゴールキーパー1人、フォワード3人、バックス3人の1チーム8名のプレイヤー。人数がそろわない場合は、オールマイティ（フォワードとバックスの両方のエリアを動くことのできる）を置くことによって、7人も6人も可能。1チーム3名のプーヤールと交代要員。交代要員は、ナビゲーターとしてアドバイスを送る。
プレイヤーの動ける範囲	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴールマン：制限区域内</li> <li>・フォワード：フロントコートから3ポイントラインの内側を除いたエリア</li> <li>・バックス：自チームのゴールキーパーがいるバスケットボールコートのバックコートから3ポイントラインの内側を除いたエリア</li> <li>・ゴールキーパー：3ポイントラインの内側</li> </ul>  <p style="text-align: center;">プレイヤーの動ける範囲</p>
各プレイヤーの役割	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴールマンは味方フォワードからゴールマンエリア内でシュートをキャッチする。ボールを受け取ったら、その場からだれにもじゃまされることなく、リングに向かってボーナスシュートを打つ。</li> <li>・フォワードは、味方バックスからパスを受け、相手バックスをパスでかわして、ゴールマンへシュートする。</li> <li>・バックスは、相手フォワードに簡単にシュートされないように防衛し、パスをカットする。ボールを奪ったら味方バックスが味方フォワードへパスをつなぐ。</li> <li>・ゴールキーパーは、相手チームのシュートを妨害する。ボールを奪ったら味方バックスへパスをする。ボールを持って移動してもよい。</li> </ul>
ゲームの開始	ジャンプボールによって開始する。
競技方法・時間	5分間
攻守交替のタイミング	得点が足りたりディフェンスにカットされたりしたときに攻守を交替する。
ゴールと点数	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴールマンがゴールマンエリア内でシュートをキャッチしたら2点となる（キャッチしたとき、両足がゴールエリア内の床に接地していること。片足は認めない）。</li> <li>・ゴールマンのボーナスシュートが成功したらさらに1点加点。</li> </ul>
ゴール後の展開	ゴールマンへのシュートが成功したら、相手ゴールキーパーによるキーパスローによってゲームが再開される。
特別なール	・ドリブルなし（防衛者はボール保持者のボールを直剣取つてはいいけない）。
その他のルール	通常のバスケットボールのルールに準じて、ファウルやバイオレーションとする。但し、トラベリングは止まるうとしてよいとOKとする。
課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・味方と協力してパスをつなぎボールを運ぶ感覚を身につける。</li> <li>・サポート（ボール保持を維持するためにボールを運んだり、つないだりするための動き<sup>71</sup>）Vカット、Lカット、バックカットを身に付ける。</li> </ul>
特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動ける範囲が決まっているため、背の高さや縦跳による能力差がにくい。</li> <li>・役割分担が明確なので、全員でパスをつなぐ楽しさやチームで作戦を練る楽しさがある。</li> </ul>

## Ⅱ 授業モデル

### 1. 中学第1学年及び第2学年保健体育科（体育分野）学習指導案

#### （1）単元名 ゴール型（バスケットボール）

#### （2）目標

- ①シュートやパス，ボールをキープするなどの基本的な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。（技能）
- ②バスケットボールに積極的に取り組むとともに，フェアなプレイを守ろうとすること，分担した役割を果たそうとすること，作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや，健康・安全に気を配ることができるようにする。（態度）
- ③バスケットボールの特性や成り立ち，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。（知識，思考・判断）

#### （3）指導にあたって

##### ①バスケットボールの特性

バスケットボールは、「手でボールを扱い，パスやドリブルを使って一定時間内に相手バスケットにシュートして得点を競うゴール型の球技。シュートするリングは小さく，頭上高く水平に設置してある。そのためゴール近くまでボールをつなぎ，相手をかかわして確実にシュートを決める技術，また，それらをさせないように防ぐ守りの技術が大切になる。攻めや守りは作戦にもとづいたチームプレイでおこなわれている。シュートやボールの獲得をめぐる激しい攻防があるが，相手との身体接触は禁止されている<sup>8)</sup>。」加藤は，「バスケットボールの楽しさは，誰もがたくさん等しくシュートを打つことができる点である。その玉入れ感覚は，多くの子どもたちを魅了する。したがって，まずシュートを打つこと，そのシュートが入るようになることが非常に重要であり，他の全ての技能に優先して取り組むべき運動課題である<sup>9)</sup>。」と述べている。また，もうひとつのバスケットボールの楽しさは，1チームの人数が5人と少ないため，仲間意識やチームの一体感などを感じることができることである。そして，それはボールをパスでつないではじめてその意識が芽生えるものである。

バスケットボールが，サッカーやハンドボールと違う点は，守りの基本がマンツーマンディフェンスであることである。それは，他の球技よりコートが狭く，人数が少ないことに関係する。そのことが，ボールをもらう動きにおいて，他の球技より細かく細分化されていることにつながっている。VカットやLカット，バックカット，フロントカット，リアカットなどたくさんの動き方に名称がついている。

##### ②生徒の実態

生徒はこれまでに，小学校第3学年及び第4学年で「ゲームのゴール型ゲーム」を，第5学年及び第6学年で「ボール運動のゴール型」を学習してきた。しかし，学習指導要領改訂以前のようには，ポートボール，バスケットボールを学習してきた生徒ばかりではない。ゴール型として，別の種目のサッカーやハンドボール，タグラグビーやフラッグフットボールなどの運動を経験してきたかもしれない。

##### ③指導観

#### a) ボール操作

シュートやパス、ボールをキープすることなどの基本的なボール操作は、バスケットボールを学習していないことを仮定して、初歩から指導する。また、シュートがボール操作の優先して取り組む課題であると考え、毎時間ドリルゲームとして取り入れる。その他のボール操作は、できるだけオリエンテーションの2時間で指導する。指導できなかった部分は、その後の授業で取り扱う。

#### b) ボールを持たないときの動き

本単元の中心は、ボールを持たないときの動きである。「手合わせゲーム」「ボールつなぎゲーム」、「ゴールマンボール」等のタスクゲームを系統的に取り入れる。このタスクゲームは、ドリブルやディフェンスを制限すること（自分自身のボール操作に気をとられないことやボールを直接奪われないことに気をとられないこと）で、ボール保持者がどこにパスをするかを考え、また、ボール非保持者もどう動いたらパスがもらえるかを否応なしに考えるようになる。そのため、最初は動き方を指導しないで取り組ませ、自分から動き方を発見できるようにさせたい。ある程度活動させてから、Vカットやバックカット等の動きを指導し、さらに活動させることで、ボールを持たないときの動きの考えを深め、身に付けさせたい。

### (4) 単元の流れ

#### ①オールコート→ハーフコート→オールコート

大まかな単元の流れを、オールコート→ハーフコート→オールコートという流れで組み立てる。ハーフコートのゲームを最初に設定すると1つのゴールを2つのチームが攻めるために子どもたちは理解しにくい。攻撃と防御の方向を理解させるためには、オールコートから入るとよい。

#### ②ハーフコートからオールコートへの展開

ボールを持たないときの動きを身に付けるためには、ハーフコートで練習する方が身に付きやすい。ハーフコートの「手合わせゲーム」や「ボールつなぎゲーム」を前半に設定し、オールコートへと自然とつながるように「ゴールマンボール」を配置する。最後に、「オールコート」の「ボールつなぎゲーム4対4」にもっていくことで、空間を広く使えるようにする。

#### ③ルーズボールゲームの意味

単元の前半（オリエンテーションも含む4時間）は、1単位時間の授業の最後にルーズボールゲームを設定する。生徒はオールコートで思いきり走って動くことを望んでいるので、ルーズボールゲームによって運動量を確保すると同時に、手合わせゲームやボールつなぎゲームの成果がどれくらい発揮されるのかを観察する。

#### ④特別ルール<sup>10)</sup>

単元のまとめの「公式ルールに近いゲームを行うリーグ戦」では、「ドリブル3回まで」や「エブリワンタッチルール」「フロントコートディフェンスなし」等のようにルールを工夫することで、経験者の活動を抑えたり、不得意の生徒にもパスがまわって、誰もが楽しめるようにする。

## 2. 指導計画、単元の評価規準

9時間扱いの指導計画を表3に、単元の評価規準を表4に示す。

表3. 指導計画

はじめ		なか	なか	まとめ	
1	2	3・4	5・6	7・8・9	
健康観察 準備運動 本時の確認					
<p>オリエンテーション1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・単元のねらい</li> <li>・単元の流れ</li> <li>・ルールやマナーの確認</li> <li>・学習カードの使い方</li> <li>・グループ分け</li> <li>・ボール2つ投げ上げ</li> <li>・突き指しないために</li> <li>・2人組対面パス</li> </ul>	<p>オリエンテーション2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール2つ投げ上げ</li> <li>○シュート練習</li> <li>・セットシュート</li> <li>・オーバーハンドレイアウト</li> <li>・ジャンプシュート</li> <li>◆シュートドリルゲーム</li> <li>○相手をかかわすパス練習</li> <li>・バウンドパス</li> <li>・オーバーヘッドパス</li> <li>◆タスクゲーム（パスまわし方向性なし）</li> <li>・2対1</li> <li>・3対2</li> <li>○次の動作に備えた動き</li> <li>・クイックストップ</li> <li>・ストライドストップ</li> <li>・トリプルスレット</li> <li>・ピボット（Y字）</li> </ul>	<p>ねらい1</p> <p>ハーフコートを中心に、空いている空間にタイミングよく走り込んでボールをつなぎ、積極的にシュートをして、攻防を展開する。</p>	<p>ねらい2</p> <p>オールコートで、空いている空間にタイミングよく走り込んでボールをつなぎ、積極的にシュートをして、攻防を展開する。</p>	<p>ねらい3</p> <p>公式ルールに近いゲームで、空いている空間にタイミングよく走り込んでボールをつなぎ、積極的にシュートをして、攻防を展開する。</p>	
		シュートドリルゲーム			<p>作戦・チーム練習</p>
		<p>手合わせ鬼ごっこ</p> <p>・手合わせゲームのルール説明</p>	<p>ゴールマンボールのルール説明</p> <p>・状況に応じた防御の構え</p> <p>ボクサーズスタンス、オープンスタンス、クロズドスタンス</p>	<p>リーグ戦</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・オールコート4対4</li> <li>・ドリブル3回まで</li> <li>・エブリワンタッチ</li> <li>・フロントコートディフェンスなし</li> <li>・居残りシュートなし</li> </ul>	
		<p>手合わせゲーム（ハーフコート3対3）</p> <p>ボールをもらう動き</p> <p>Vカット、バックカット</p> <p>・ボールつなぎゲームのルール説明</p>	<p>ゴールマンボール（オールコート8対8）（兄弟チームで）</p> <p>ボールをもらう動き</p> <p>サポート、今までの動き</p> <p>パスを順番につないでボールを運ぶこと</p> <p>・シュートフェイク、パスフェイク</p> <p>・1対1の防御</p> <p>ブロックアウト、ボールスナップ、ブロックショット</p> <p>・空中にあるリバウンドボールのキャッチ</p>	<p>ボールつなぎゲーム（ハーフコート3対3）</p> <p>ボールをもらう動き</p> <p>Lカット、パス&amp;ラン、フロントカット、リアカット</p> <p>ボールをキープするドリブルの練習</p>	<p>ボールつなぎゲーム（オールコート4対4）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリブルは3回まで</li> <li>・今までの総合練習</li> <li>・ボールをつないで攻める</li> <li>・マンツーマンディフェンス</li> </ul>
<p>ルーズボールゲーム</p> <p>3対3制限なし→ドリブル3回まで</p>					
整理運動 学習カードの記入 反省 次時の確認					

表4. 単元の評価規準

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>① バスケットボール学習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>② ルールやマナーに則りフェアなプレイに取り組もうとする。</p> <p>③ 用具の準備や片付け、記録や審判などの分担した役割を果たそうとする。</p> <p>④ チームの課題に向けて自分の意見も述べて話し合いに参加しようとする。</p> <p>⑤ 体調の変化、用具の扱い方や練習場所などに気を配り自己や仲間の安全に留意しようとしている。</p>	<p>① ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを書いたり言ったりしている。</p> <p>② 自己やチームの課題を見つけたり、その課題に応じた練習方法を選んだりしている。</p>	<p>① ゴール方向に守備者がいない位置でシュートすることができる。</p> <p>② マークされていない味方や得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。</p> <p>③ 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。</p> <p>④ 攻撃の際にパスを受けるために、ゴール前の空いている場所にタイミングよく走り込むことができる。</p>	<p>① バスケットボールの特性や成り立ちを言ったり書き出したりしている。</p> <p>② 技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを言ったり書き出したりしている。</p> <p>③ ルール、審判や運営の仕方などの試合の行い方を言ったり書き出したりしている。</p>

3. 指導と評価の計画（表5）

段 時	主なねらい・学習活動	評価計画			
		関	思	技	知
はじめ	<p>○学習の見通しをもち、基本的なボール操作の方法を理解し、身に付けよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。</li> <li>2 単元のねらい、流れを知る。</li> <li>3 本時のねらいを確認する。</li> <li>4 ルールやマナーを確認する。</li> <li>5 学習カードの使い方を知る。</li> <li>6 グループ分けをする。</li> <li>7 ボール2つ投げ上げを練習する。</li> <li>8 突き指しないための動きを知る。</li> <li>9 2人組対面パスを練習する。</li> <li>10 ルーズボールゲームをする。</li> <li>11 整理運動、学習カードの記入、反省、次時の確認をする。</li> </ol>				(カ)
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。</li> <li>2 本時のねらいを確認する。</li> <li>3 ボール2つ投げ上げを練習する。</li> <li>4 シュートの練習をする。 (セット、オーバーハンドレイアップ、ジャンプ)</li> <li>5 シュートドリルゲームをする。</li> <li>6 相手をかわすパス練習をする。 (バウンドパス、オーバーヘッドパス)</li> <li>7 タスクゲーム（パスまわし方向性なし）をする。 ・2対1 ・3対2</li> <li>8 次の動作に備えた動きを練習する。 ・クイックストップ ・ストライドストップ ・トリブルスレット ・ピボット（Y字）</li> <li>9 ルーズボールゲームをする。</li> <li>10 整理運動、学習カードの記入、反省、次時の確認をする。</li> </ol>				
なか	<p>○ハーフコートを中心に、空いている空間にタイミングよく走り込んでボールをつなぎ、積極的にシュートをして、攻防を展開しよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。</li> <li>2 本時のねらいを確認する。</li> <li>3 シュートの練習をする。</li> <li>4 シュートドリルゲームをする。</li> <li>5 手合わせゲームをする。【ボールをもらう動き（Vカット、バックカット）を練習する。】</li> <li>6 ボールつなぎゲームをする。【ボールをもらう動き（Lカット、パス&amp;ラン、フロントカット、リアカット）を練習する。】</li> <li>7 ボールをキープするドリブルの練習をする。</li> <li>8 ルーズボールゲームをする。</li> <li>9 整理運動、学習カードの記入、反省、次時確認をする。</li> </ol>		(発表・カ)		
3 4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。</li> <li>2 本時のねらいを確認する。</li> <li>3 シュートの練習をする。</li> <li>4 シュートドリルゲームをする。</li> <li>5 手合わせゲームをする。【ボールをもらう動き（Vカット、バックカット）を練習する。】</li> <li>6 ボールつなぎゲームをする。【ボールをもらう動き（Lカット、パス&amp;ラン、フロントカット、リアカット）を練習する。】</li> <li>7 ボールをキープするドリブルの練習をする。</li> <li>8 ルーズボールゲームをする。</li> <li>9 整理運動、学習カードの記入、反省、次時確認をする。</li> </ol>				
なか	<p>○オールコートで、空いている空間にタイミングよく走り込んでボールをつなぎ、積極的にシュートをして、攻防を展開しよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。</li> <li>2 本時のねらいを確認する。</li> <li>3 シュートの練習をする。</li> <li>4 シュートドリルゲームをする。</li> <li>5 ゴールマンボールを行う。（パスでボールを運ぶ感覚を身に付ける。）</li> <li>6 シュートフェイク、パスフェイクを練習する。</li> <li>7 1対1の防御（ブロックアウト、ボールスナップ、シュートブロック）の方法を知る。</li> <li>8 空中にあるリバウンドボールのキャッチの方法を知る。</li> <li>9 オールコートで、ボールつなぎゲームをする。</li> <li>10 整理運動、学習カードの記入、反省、次時確認をする。</li> </ol>				(発表・カ)
5 6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。</li> <li>2 本時のねらいを確認する。</li> <li>3 シュートの練習をする。</li> <li>4 シュートドリルゲームをする。</li> <li>5 ゴールマンボールを行う。（パスでボールを運ぶ感覚を身に付ける。）</li> <li>6 シュートフェイク、パスフェイクを練習する。</li> <li>7 1対1の防御（ブロックアウト、ボールスナップ、シュートブロック）の方法を知る。</li> <li>8 空中にあるリバウンドボールのキャッチの方法を知る。</li> <li>9 オールコートで、ボールつなぎゲームをする。</li> <li>10 整理運動、学習カードの記入、反省、次時確認をする。</li> </ol>				
まとめ	<p>○公式ルールに近いゲームで、空いている空間にタイミングよく走り込んでボールをつなぎ、積極的にシュートをして、攻防を展開しよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。</li> <li>2 本時のねらいを確認する。</li> <li>3 正式チーム分けをする。</li> <li>4 チーム毎に作戦を立て、練習をする。</li> <li>5 リーグ戦のルール・審判・役割の確認をする。</li> <li>6 リーグ戦をする。</li> <li>7 整理運動、学習カードの記入、反省、次時確認をする。</li> </ol>				(発表・カ)
7 8 9	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。</li> <li>2 本時のねらいを確認する。</li> <li>3 正式チーム分けをする。</li> <li>4 チーム毎に作戦を立て、練習をする。</li> <li>5 リーグ戦のルール・審判・役割の確認をする。</li> <li>6 リーグ戦をする。</li> <li>7 整理運動、学習カードの記入、反省、次時確認をする。</li> </ol>				

### Ⅲ 授業モデルの検証

#### 1. 調査のねらい

中学校第1学年及び第2学年「ゴール型：バスケットボール」に焦点をあて、タスクゲームを単元計画に組み入れ、体育の授業モデルを作成し、それらが現職の教員に興味を持って受け入れられるのかを調査する。

#### 2. 調査の仮説

「手合わせゲーム」「ボールつなぎゲーム」「ゴールマンボール」等のタスクゲームを系統的に取り入れた体育の授業モデルは、ボールを持たないときの動きが身に付く授業モデルと認められ、中学校教員が抱えている現場の問題解消の手立てになるであろう。

#### 3. 仮説検証の方法

- (1) 作成した学習指導案と同じ指導内容を、茨城大学の授業で実施し、動画を作成する。
- (2) 学習指導案と(1)で作成した動画を県内の中学校教員に提示し、アンケート調査を実施する。

#### 4. 動画の提示

平成25年5月1日に、表3で示した学習指導案と同じ内容を茨城大学の授業で実施し、動画を撮影した。タスクゲームの考案者と協力して編集し、『ゴール型（バスケットボール）「ボールを持たないときの動き」を誘発するタスクゲーム集』として約27分の動画を提示した。



図1. 動画表紙



図2. 手合わせゲームの様子

#### 5. アンケート調査

県内33名の中学校教員（保健体育科29名，小学校体育経験，バスケットボール部指導経験のある他教科4名）を対象として，平成25年5月に「バスケットボールの指導法に関するアンケート調査」を実施した。調査項目は，回答者の属性に関する質問（1～6），普段の体育授業に関する質問（7～9），提示した指導案ならびにDVDの映像に関する質問（10～23）で，選択式と自由記述式を組み合わせで作成した（表6）。

結果は，選択式については単純集計しその割合を円グラフで，自由記述式（問8，12，14，16，18，20，22）については内容をカテゴリーに分類してその項目名と回答数の合計を示した。

表 6. アンケート項目

下記の設問に対し、該当する番号を□内に記入して下さい。

- 1 あなたの職名は？  
① 教員      ② 行政職      ③ 学生
- 2 あなたの年齢は？  
① 10代      ② 20代      ③ 30代      ④ 40代      ⑤50代
- 3 あなたの性別は？  
① 男性      ② 女性
- 4 専門教科は何ですか？  
① 保健体育    ② その他
- 5 4で保健体育と答えた方がお答えください。専門種目は何ですか？  
① バスケットボール    ② その他のゴール型（サッカー、ハンドボールなど）    ③ その他（水泳、陸上など）
- 6 部活動でバスケットボール部の顧問経験についてお答えください。  
① 10年以上      ② 5年～9年      ③ 5年未満      ④ 経験なし
- 7 バスケットボールを授業で指導していますか？  
① 毎年している      ② 隔年ぐらいでしている      ③ 何回かしたことがある      ④ 全くしたことがない
- 8 バスケットボールの授業で困っていることはなんですか？自由に書いてください。
- 9 新学習指導要領でボールを持たないときの動きを指導することになりましたが、そのことを意識して授業を行っていますか？（サッカーやハンドボールなどのゴール型全てを含む）  
① とても意識している      ② どちらかという意識している  
③ どちらかという意識していない      ④ 全く意識していない
- 10 この映像・指導案・学習カード・補足資料を見て、興味をもちましたか？  
① とても興味をもった      ② どちらかという興味をもった  
③ どちらかという興味をもたない      ④ 全く興味をもたない
- 11 「手合わせゲーム」を、今後の授業に取り入れたいと思いますか？  
① とてもそう思う      ② どちらかというと思う  
③ どちらかというと思わない      ④ 全くそう思わない
- 12 それは、なぜですか？理由を書いてください。
- 13 「ボールつなぎゲーム」を、今後の授業に取り入れたいと思いますか？  
① とてもそう思う      ② どちらかというと思う  
③ どちらかというと思わない      ④ 全くそう思わない
- 14 それは、なぜですか？理由を書いてください。
- 15 「ゴールマンボール」を、今後の授業に取り入れたいと思いますか？  
① とてもそう思う      ② どちらかというと思う  
③ どちらかというと思わない      ④ 全くそう思わない
- 16 それは、なぜですか？理由を書いてください。
- 17 「オールコート4対4ボールつなぎゲーム」を、今後の授業に取り入れたいと思いますか？  
① とてもそう思う      ② どちらかというと思う  
③ どちらかというと思わない      ④ 全くそう思わない
- 18 それは、なぜですか？理由を書いてください。
- 19 まどめのゲームの特別ルールをどう思いますか？  
① とてもよいルール      ② どちらかというよいルール  
③ どちらかというよいルールではない      ④ 全くよいルールではない
- 20 それは、なぜですか？理由を書いてください。
- 21 この映像は、茨城大学保健体育科健康・スポーツコース第2学年の学生ですが、このタスクゲームは中学生の授業で適用できると思いますか？  
① とてもそう思う      ② どちらかというと思う  
③ どちらかというと思わない      ④ 全くそう思わない
- 22 指導計画「全体の流れ」（タスクゲームの順番など）をどう思いますか？自由に書いてください。
- 23 この映像・指導案・学習カード・補足資料を見て感じたことを、自由に書いてください。

## 6. 集計結果

### （1）対象教員の属性について（問1～6）

調査対象となった33名の職業、年齢、性別、専門教科、専門種目、バスケットボール顧問歴は、表7のとおり。

表7. 調査対象者の属性

1	あなたの職名は？	①教員：27名	②行政職：6名
2	あなたの年齢は？	①20代：10名	②30代：8名 ③40代：14名 ④50代：1名
3	あなたの性別は？	①男性：26名	②女性：7名
4	専門教科は何ですか？	①保健体育：29名	②その他：4名
5	4で保健体育と答えた方はお答えください。専門種目は何か？	①バスケットボール：2名	②別のゴール型（サッカー、ハンドボールなど）：7名
		③その他（水泳、陸上など）：20名	
6	部活動でバスケットボール部の顧問経験についてお答えください。	①10年以上：11名	②5年～9年：3名 ③5年未満：14名 ④経験なし：3名

### （2）授業でのバスケットボールの実施の状況（問7）

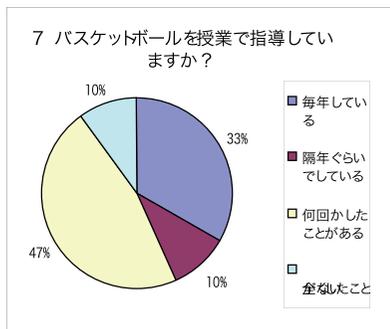


表8. 問7回答

毎年している	10
隔年ぐらいでしている	3
何回かしたことがある	14
全くしたことがない	3

(名)

図3. 授業でのバスケットボール実施の状況

### （3）バスケットボールの授業で困っていること（問8）（回答数全43件）

複数の項目が記載されていたので、回答数は回答者数を上回った。まとめると以下のようなものになる（回答件数を括弧内に示す）。

- ・パスやドリブル、シュートなどの基本技能が身に付いていない。(6)
- ・ルールがたくさんあり、理解しきれない。ルールの基準がわからない。(4)
- ・能力差が大きいため、指導の内容が難しい。(7)
- ・ボールを持たない生徒の動きや戦術、連携プレイの指導が難しい。(11)
- ・ボールに集中しすぎる、団子バスケットになってしまう。(4)
- ・用具が不足し、施設が不十分である。(2)
- ・根本的な指導法がわからない。(4)
- ・全体の運動量の確保が難しい。(1)
- ・ファウルに対する意識が身に付かない。(1)
- ・ディフェンスの仕方の理解が難しい。(1)
- ・トラベリングが多い。(1)
- ・生徒の審判のレベルアップが図れない。(1)

(4) ボールを持たない時の動きに対する意識（問9）

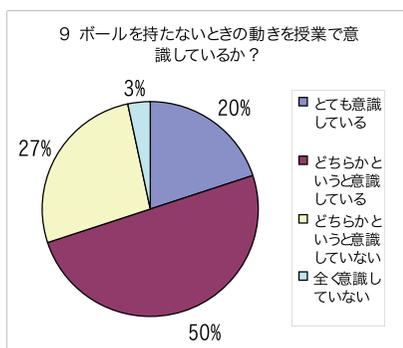


図4. ボールを持たないときの動きに対する意識

表9. 問9回答

とても意識している	6
どちらかという意識している	15
どちらかという意識していない	8
全く意識していない	1

(名)

(5) 授業モデルに対する興味（問10）

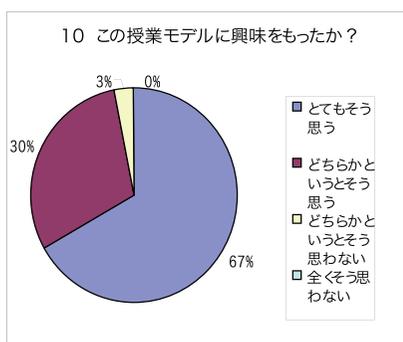


図5. この授業に興味をもった割合

表10. 問10回答

とてもそう思う	22
どちらかというそう思う	10
どちらかというそう思わない	1
全くそう思わない	0

(名)

(6) 手合わせゲームを授業で取り入れたいか（問11）

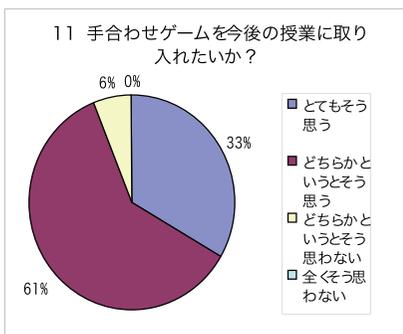


図6. 手合わせゲームを授業に取り入れたい割合

表11. 問11回答

とてもそう思う	11
どちらかというそう思う	20
どちらかというそう思わない	2
全くそう思わない	0

(名)

## その理由（問12回答）全47件

## 〈肯定的な理由〉（39件）

- ・周りを見るようになり、自然とVカットなどの動きが誘発され、ボールを持たないときの動きが身に付く。(17)
- ・ターゲットハンドが身に付けられる。(8)
- ・マンツーマンディフェンスが身に付く。(3)
- ・生徒が興味をもち、生徒同士のコミュニケーションがとれ、楽しそうにできそう。(6)
- ・非経験者や苦手な生徒にも効果的である。(4)
- ・段階的なつながりもある(1)

## 〈否定的な理由〉（8件）

- ・ルールが複雑であるから(3)
- ・次の動きが分からない生徒は、手を合わせたまま動けない気がする。(3)
- ・相手を押す動作がルール上問題はないか？(1)
- ・悪ふざけをして手を握って離さない等の行動が予想される。(1)

## （7）ボールつなぎゲーム（ハーフコート）を授業に取り入れたいか（問13）

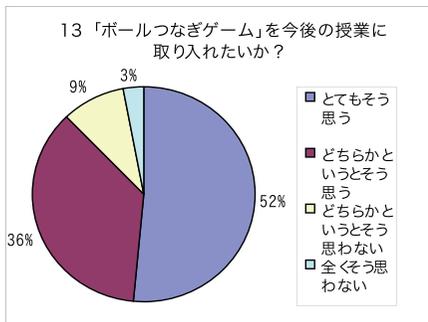


表12. 問13回答

とてもそう思う	17
どちらかというと思う	12
どちらかというと思わない	3
全くそう思わない	1

(名)

図7. ボールつなぎゲームを授業に取り入れたい割合

## その理由（問14回答）全46件

## 〈肯定的な理由〉（34件）

- ・ゴール前の空間に走り込むことが意識されるのでよい。(4)
- ・「手合わせゲーム」が発展したゲームとして、さらにボールを持たないときの動きが身に付く。(19)
- ・ゲーム感覚で、意欲的に楽しみながら学習できる。(5)
- ・ボールを受けた位置でポイントが決まるというルールがよい。(4)
- ・ドリブルをしなくてよいという面で、未経験者への配慮としてはよい。(1)
- ・運動量が多い。(1)

## 〈否定的な理由〉（12件）

- ・ルールが難しい。(2)
- ・中学生では、空間が分からずすぐにパスカットされ、点数が入らない気がする。何か工夫が必要。(8)
- ・生徒はパスよりもシュートを打ちたいと思っている。(2)

(8) ゴールマンボールを授業に取り入れたいか (問 15)

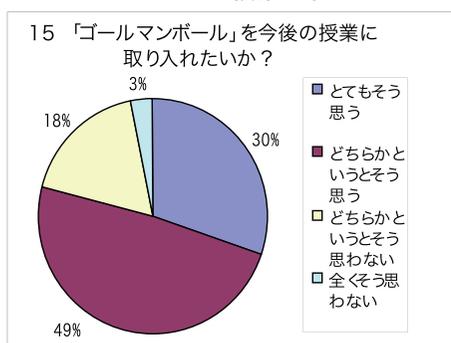


表13. 問15回答

とてもそう思う	10
どちらかというと思う	16
どちらかというと思わない	6
全くそう思わない	1

(名)

図8. ゴールマンボールを授業に取り入れたい割合

その理由 (問 16 回答) 全 52 件

〈肯定的な理由〉 (35 件)

- ・ボールを持たないときの動きについて効果的である。(6)
- ・ゴール下までボールを運ぶ意識が高まる。(9)
- ・ポートボールの応用の感じで、取り組みやすいと感じた。(2)
- ・動けるエリアが制限されていて、役割が明確なので、動きが分かりやすくてよい。(8)
- ・多くの生徒（8人全員）で協力して取り組むことができる。(5)
- ・生徒が興味をもって、楽しく学習できる。(3)
- ・今までのタスクゲームの発展型になっている。(2)

〈否定的な理由〉 (17 件)

- ・ルールがすごく多いので、中学生が理解できない。難しい。(3)
- ・スペースが少ないので、ゴールまで運べない気がする。内容が難しい。何か工夫が必要。(10)
- ・今までのタスクゲームで獲得した動きが活用されない。(2)
- ・強いというならボックスのモチベーションの維持。(1)
- ・どちらかというルールズボールの方が大切。(1)

(9) ボールつなぎゲーム (オールコート4対4) を授業に取り入れたいか (問 17)

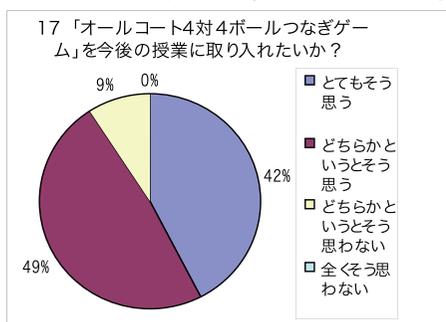


表14. 問17回答

とてもそう思う	14
どちらかというと思う	16
どちらかというと思わない	3
全くそう思わない	0

(名)

図9. ボールつなぎゲーム(オールコート4対4)を授業に取り入れたい割合

## その理由（問 18 回答）全 50 件

## 〈肯定的な理由〉（45 件）

- ・本来のゲームに近い形でよい。(11)
- ・今までのタスクゲームで学んだこと「ボールを持たないときの動き」が身に付く。(10)
- ・5対5ではなく4対4は、空間が広がる。(11)
- ・一人一人の役割、動きが重要。誰もが動かなければならない。(4)
- ・ドリブルを3回までと制限することがよい。(3)
- ・段階的になっている(2)
- ・実践に近いので生徒がやる気が出る。(1)
- ・運動量が確保できる。(1)
- ・ボールを直接奪ってはいけないというルールがよい。(1)
- ・部活動の指導としても役立つ(1)

## 〈否定的な理由〉（5 件）

- ・オールコート4対4では、人数や施設、時間配分が難しい。(3)
- ・ドリブルの規制が難しい。(1)
- ・実際のゲームに近すぎるため、アウトナンバーにするなど、工夫が必要。(1)

## (10) まとめのゲームの特別ルールについて（問 19）

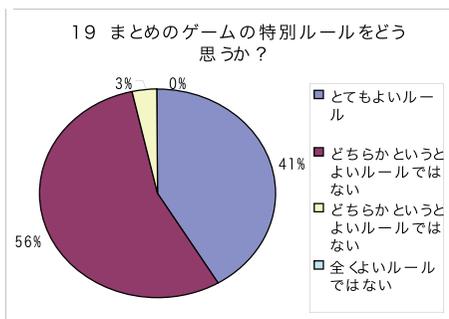


図10. まとめのゲームの特別ルールに対する感じ方の割合

表15. 問19回答

とてもよいルール	12
どちらかというよいルールではない	16
どちらかというよいルールではない	1
全くよいルールではない	0

(名)

## その理由（問 20）全 41 件

## 〈肯定的な理由〉（33 件）

- ・人数が少ないので空いているスペースがたくさんあり、ボールを持たないときの動きが身に付く。(6)
- ・ドリブル3回の制限があるので、味方選手の動きが重要になるのでよい。(6)
- ・全員がボールにさわるといルールで、誰もが意欲的に楽しめる。(12)
- ・直接ボールを奪ってはいけない制限は、周囲を見渡して考えて次の動きに移れると思う。(3)
- ・居残りシュートなしなので運動量確保につながる。(1)
- ・戦術を考え、思考力が高まり、チーム力も高まる。(3)
- ・実力差がなくなる。(1)
- ・工夫することは大切。(1)

## 〈否定的な理由〉（8件）

- ・あまりにルールが難しくするより、生徒の実態に合わせてルールを変化させるべき。(7)
- ・中にはボールを怖がる生徒がいるので配慮が必要。(1)

## (11) 中学生の授業で適用できるか（問 21）

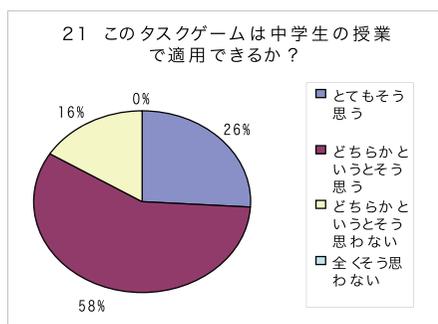


表16. 問21回答

とてもそう思う	8
どちらかというと思う	18
どちらかというと思わない	5
全くそう思わない	0

(名)

図11. このタスクゲームが中学生で適用できる割合

## (12) 指導計画「全体の流れ」（タスクゲームの流れ）について（問 22）全 43 件

## 〈肯定的な意見〉（28件）

- ・簡単なタスクゲームから実践に近づいていて、系統性があり、段階的な指導になっている。(16)
- ・この流れでやれば「ボールを持たないときの動き」が分かるし、「ボールを持っているとき」もどこにパスを出せばよいかよく分かる。(5)
- ・オールコート・ハーフコートが交互に、全体としてはハーフコートからオールコートに取り入れた点に工夫が見られた。(2)
- ・十分中学生にも活用できる。(4)
- ・シュートについても練習する時間がとられていていい。(1)

## 〈否定的な意見〉（15件）

- ・もう少し時間がとれればと思う。全てのタスクゲームをやることは時間的に難しい。(5)
- ・この通りには流れない。生徒の状況を見ながら進めていくことも大切。(5)
- ・もう少しゴールマンボールまでにスモールステップがあるとよい。(1)
- ・ルールを難しすぎないように十分配慮する必要がある。(2)
- ・パスの練習がもう少し入るとよい。(1)
- ・手合わせゲームは動きの基本にとどめる。(1)

## (13) この指導案・映像・学習カード等について（問 23）全 47 件

## 〈肯定的な意見〉（38件）

- ・ねらい、そのための練習方法がとてもわかりやすく取り組みやすい内容だと感じた。(4)
- ・とても勉強になった。参考になった。授業に取り入れたい。(23)
- ・このような内容の授業ができれば、楽しく意欲的に取り組むだろう。(3)

- ・部活動にも取り入れたい。(2)
- ・熱心に研究し、細かい指導を行っていることが分かった。(2)
- ・改めてボールを持たないときの動きを身に付けさせるのは難しい。段階的な指導を根気よく続けなければならない。(3)
- ・ルーズボールゲームなどにも興味をもった。(1)

#### 〈否定的な意見〉(9件)

- ・中学生は、映像のようにうまくいかない。(2)
- ・ルールを難しすぎないように十分配慮する必要がある。(2)
- ・見本としてはよい映像だが、プレーがうまくいかない場面もあるとよいのでは？(1)
- ・学習カードに工夫が必要。(思考判断、知識が見取れるもの、課題は生徒に問いかけるもの、専門用語の補足を入れる)(3)
- ・さらなる研修で、どんな学校でもどんな生徒の実態でも、生かせる内容を提案していただければ体育教師が救われる。(1)

### 7. 考察

アンケート調査をした結果、「手合わせゲーム」(94%)、「ボールつなぎゲーム」(88%)、「ゴールマンボール」(79%)、「オールコート4対4ボールつなぎゲーム」(91%)で、現場の教員は授業に取り入れたいと答えていた。また、「まとめのゲームの特別ルールをどう思うか」でも97%が肯定的にとらえていた。その理由を尋ねたところ、肯定的な理由は186件、否定的な理由は50件であった。特に件数の多かった意見は、「周りを見るようになり、自然とVカットなどの動きが誘発され、ボールを持たないときの動きが身に付く。」(17件)、「手合わせゲームが発展したゲームとして、さらにボールを持たないときの動きが身に付く。」(19件)、「簡単なタスクゲームから実践に近づいて、系統性があり、段階的な指導になっている。」(16件)、「とても勉強になった。参考になった。授業に取り入れたい。」(23件)であった。

以上のような結果から、現場の教員はこの授業モデルを受け入れたといえる。指導案に加えて動画を提示したことが、より理解を促したとも考えられる。

もちろん、ほとんどの項目で「とてもそう思う」よりも「どちらかというと思う」が多いので、実際に授業で自ら実践してみないと確証が得られないのであろう。また、「ルールや内容が難しい」、「生徒の実態に合わせて進めるべき」などの意見が見られたので、指導計画の見直しはもちろんであるが、アンケート対象者への理解が深められるような表現方法も追及していきたい。そして、実際に中学生に授業をして、検証していきたい。

### おわりに

「手合わせゲーム」「ボールつなぎゲーム」「ゴールマンボール」等のタスクゲームを系統的に取り入れた体育の授業モデルは、ボールを持たないときの動きが身に付き、中学校教員が抱えている

現場の問題解消の手立てになり得ることが明らかになった。

今後の課題については、以下のとおり。

- (1) 今回作成した指導案を、実際の中学校で生徒を対象に実践し、検証する。
- (2) 現場の教員にさらに共感してもらい、生徒の理解が深まるような指導計画を工夫する。
- (3) 中学校第3学年の指導案を作成し、検証する。
- (4) 生徒向けの動画を作成する。

#### 注

- 1) 文部科学省, 2008『中学校学習指導要領解説保健体育編』（東山書房）p.10.
- 2) 同書. p.84.
- 3) 鬼澤陽子, 2010「ゴール型ゲームの教材づくり・授業づくり」高橋健夫等編『新版体育科教育学入門』（大修館書店）p.189.
- 4) 高橋健夫, 1994『体育の授業を創る』（大修館書店）pp.205-206.
- 5) 斎藤勝史, 鬼澤陽子, 2006「ゲームに生きる「タスクゲーム」とその扱い方」『体育科教育』6月号, pp.32-33.
- 6) 加藤敏弘, 2010「バスケットボール」高橋健夫等編『ステップアップ中学体育』（大修館書店）pp.110-130.
- 7) Stephen A.Mitchell, Judith L.Oslyn, LindaL.Griffin, 2006, *Teaching sport concepts and skills-2nd*, Human Kinetics, p.89.
- 8) 加藤敏弘, 2010 前掲書. p.110.
- 9) 加藤敏弘, 2012「ゴール型の運動課題を誘発するゲームの条件ーバスケットボールの場合」日本スポーツ教育学会第32回大会配布資料.
- 10) 加藤敏弘, 同資料.

本研究のカリキュラムの一部は、科学研究費補助金基盤研究(C)加藤敏弘「ゴール型ゲームの運動課題と評価の観点～条件制御で誘発される運動技能を探る～」(課題番号 22500560) で得られた成果を元に構成されている。

また、本研究は平成25年度茨城大学教育学部内地留学制度(前期)を活用して行われ、その成果は「平成25年度前期内地留学研究集録」(茨城大学内地留学生会)にも掲載されている。