

生きる力を育む体育授業*

——一人ひとりが主体的に取り組むバスケットボール——

房前 浩二・岡本 昌規・三宅 幸信・藤本 隆弘
高田 光代・三宅 理子・藤原 宏美・江刺 幸政**

新指導要領が告示され「ゆとり」のなかで「特色のある教育」を展開して、生徒自身に自らが学び考える「生きる力」を育成することが大きな柱となっている。当校保健体育科では長年にわたって「生涯体育・スポーツ」を基本において「自己教育力」という概念を中心に「生きる力」を育む授業のあり方を検討してきた。今回は、バスケットボールをとりあげ、生徒一人ひとりが、課題設定、実践、反省を繰り返しながら学習を進めることによって、主体的に学習に取り組み、自らを高めていこうとする能力や態度を育てようとした。毎時間の生徒の個人学習ノートに書かれた課題や反省、授業終了後のアンケートから、「教え合い⇔学び合い」の活性化とスクリーンプレイなどの技術面ではいくらか課題は残るものの、生徒たちは、各自が毎時間課題を設定し、考え、工夫し、意欲的に取り組んだ。課題を達成する喜び、自らが上達する楽しさを感じた授業であった。

I. はじめに

2002年より実施される新しい学習指導要領では、週5日制の完全実施の下で、「ゆとりの教育」と「特色ある教育」を展開して、生徒に「生きる力」を育成することが大きな柱となっている。保健体育科においては、「明るく豊かで活力のある生活を営む態度を育てる」という教科の目標をより具体化するために、「心と体を一体としてとらえ」「生涯にわたって計画的に・・・」「健康の保持増進のための実践力の育成・・・」など、運動不足、少子高齢化、自由時間の増大、仕事重視から生活重視への価値観の転換といった、今日の社会の変化から要請されるストレスからの解放、健康・体力の保持増進、達成感や楽しさを味わうことの出来る生活などの実践力を育てることが求められている。また、「生涯にわたる豊かなスポーツライフ」という言葉を用いて、これまでの「生涯体育・スポーツ」の考えをさらに強調し、運動やスポーツをこれまで以上に私たちの生活の中に取り込んで、生活を豊かにする力を養うことが求められている。そのために、「体操」の領域に「体ほぐし」をいれ、また、現行の学習指導要領解説保健体育編の各領域別の内容では、「技能に関する内容」、「態度に関する内容」

で説明されていたのが、今回の改訂で「技能の内容」、「態度の内容」、「学び方の内容」となって、「学び方の内容」が加えられた。

これまで、個性を生かす教育の充実ということで、体育では「選択制授業」「めあて学習」が展開されてきた。それぞれの成果とともに、「楽しい体育」という言葉がはやり、学習のベースがないままに、生徒に好きな種目を選択させ、自分にあった課題を設定し学習させることにより、生徒個々の力を十分に伸ばすことができず、結果的に学力差が開いてしまったという問題点も明らかになってきた。生徒の実態に応じた「選択制授業」や「めあて学習」を実践できる教師の指導性が問われている。こうした「選択制授業」「めあて学習」の反省にたつて、「生涯にわたる豊かなスポーツライフ」を実現できる基礎を生徒にきちんと身につけさせることの出来る授業のあり方の検討が必要である。

それには、教師が生徒一人ひとりに積極的に関わって、いこうとする姿勢が大切である。生徒が、単元の展開からまとめまでの一時間一時間に、課題を持ち、実践し、それを振り返り、また次の課題を設定することを繰り返しながら、他の生徒と「教え合い⇔学び合い」学習を積

* 広島大学教育学部との共同研究の一部である

** 広島大学教育学部

み重ねて、技能を身につけていくこと、それを教師が援助（指導）していくことである。特に教師は、生徒が授業の中で、何を考え、実践し、学習後にどのような反省や自覚がめばえ、その反省や自覚にもとづき、自らをいかに形成しようとするかに焦点をあて、生徒の発想や工夫などを大切にしながら、援助（指導）することが重要である。

II. 研究のねらい

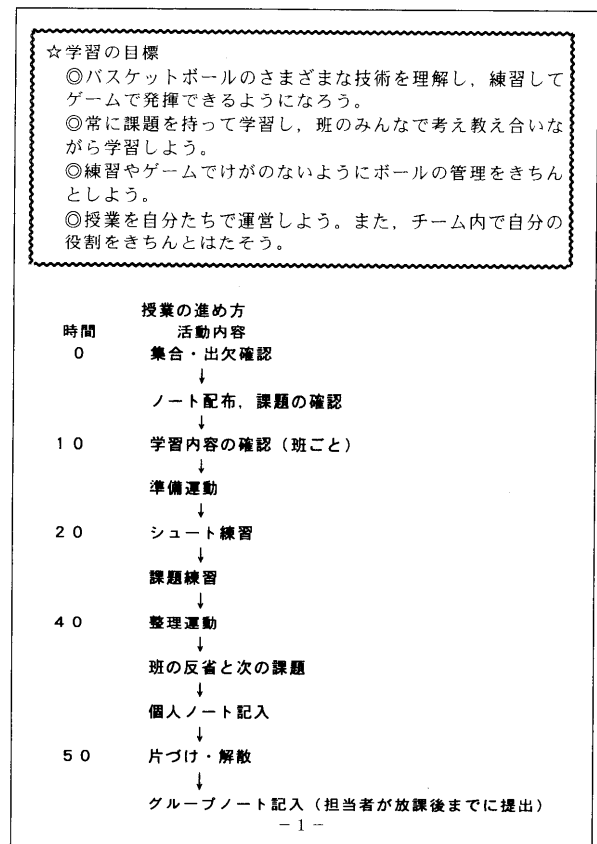
チームスポーツであるバスケットボールをとりあげ、①パス・キャッチ、ドリブル、シュートなどの個々の技術をゲームとの関連の中で考える、②スクリーン、カットインの技術を使って、ディフェンスを崩し、シュートに結びつけられるようにする、という二点を学習の目標にした。そして、グループ学習の中での「教え合い⇄学び合い」学習を活発にし、一人ひとりが毎時間課題設定、実践、反省を繰り返しながら学習を進めることによって、生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組み、自らを高めていく能力や態度を育てることができる授業のあり方を検討する。

III. 研究手続き

- 1) 研究対象 広島大学附属福山高等学校
一年生 男子39名
- 2) 期 間 2000年9月～10月
- 3) 研究方法

実験授業（表1. 学習計画）を行い、生徒一人ひとりが、毎時間の課題と反省を記入した「個人学習ノート」と授業後に行った「アンケート調査」から、学習の目標を達成する過程の中で、どんな課題を持って、どんなことを考え工夫し、どんな反省や自覚を持って自己を変革しようとしたかという、生徒の内面の変容を明らかにして、生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組み、自らを高めていく能力や態度を育てる授業のあり方を検討する。

図1. 個人学習ノートの学習資料



☆学習のポイント

1. 個人の技術
 - a. 相手が寄せてきたときでも、あせらず「ピポット」をうまくつかってバスコースをみつけよう。
ボールの移動と体の移動が同時にならないように。
 - b. 状況に応じたいろいろなパスが使えるようになるよう。
チェストパス、サイドブッシュパス、バウンズパス、オーバーヘッドパス、アンダーハンドパス、フックパスなど
 - c. パスの受け方を身につけよう。
①相手から離れてうける。→ゴールを向いて着地する。
Vカット、Lカット、Sカット、Cカット
②相手をつけたまいうける。
ポスト
③ボールを受けるタイミングと受けたいところを声と手で示そう。
2. シュート
 - a. いろいろなシュートを身につけよう。
セットシュート、ジャンプシュート、ドリブルシュート、ランニングシュート、ゴール下でのシュート
 - b. できるだけ動きながらのシュートを練習しよう。
 - c. ボールをキャッチして、フリーならば素早くシュートできるようになるよう。
 - d. ボールをキャッチして、相手がいたらフェークしてシュート、ドリブルシュートができるようになるよう。
3. カットインプレーで攻めよう
積極的にゴール下へ走り込んで、シュートをねらおう。
4. スクリーンプレーで攻めよう。
積極的にスクリーンに入ろう。
5. ポストプレーで攻めよう

☆主な練習方法

1. シュート

a. ドリブルシュート

- ①ワンステップ
- ②ツーステップ
- ③ワンバウンドキャッチ
- ④ツードリブルキャッチ

b. ランニングシュート

- ①手渡し
- ②投げ上げ
- ③パスにあわせて

c. 横からのパスにミートして

d. ディフェンスをかわして（フェーク）ドリブルシュート

e. ディフェンスを横にかわして（フェーク）シュート

f. ゴールドでのシュート

- ①バックシュート
- ②フックシュート
- ③ポンプフェークシュート
- ④タップシュート

g. 横向きランニングシュート

- 3 -

4. 2:1のピボットパス

5. 2:2の攻め方

- 5 -

2. ボールのもらい方

Vカット

Lカット

Cカット

Sカット

3. スクリーンプレイ

- 4 -

6. 3:3の攻め

斜線の部分で原則としてプレーする。

3アウト

2アウト1イン（ポストプレー）

攻撃のきっかけ
カットイン

トレール

- 6 -

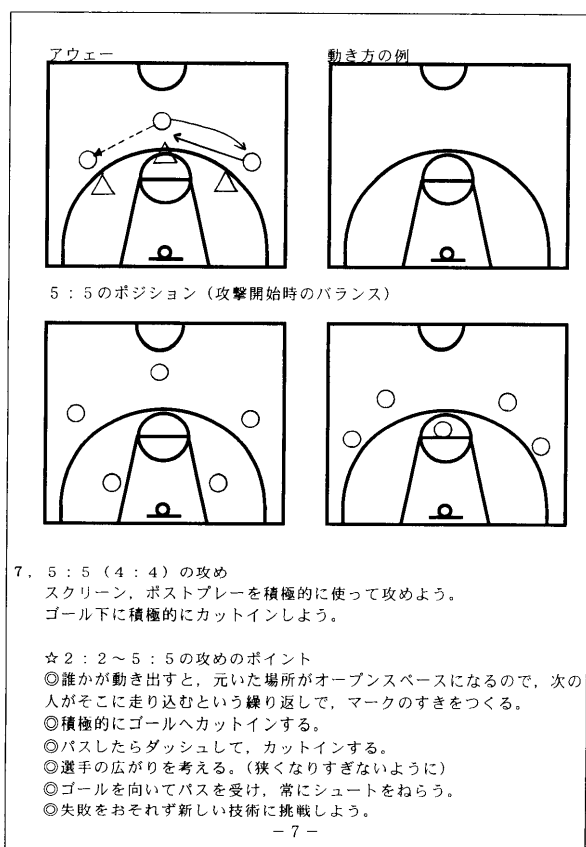


表1. 学習計画

時間	学習内容
1, 2	学習のねらいと進め方 学習内容 (学習ノートとVTR視聴)
3~9	班ごとの課題練習
10	審判法と試合の進め方 試合に向けて
11~16	班対抗戦

第1, 2時間は、班分け、役割分担の後、個人学習ノートの学習資料(図1)を用いてVTRを視聴しながら学習の方法と目標を示した。

第3~9時間は、第1, 2時間で提示されたシュート、カット、スクリーンを中心に2:2~5:5の練習を班ごとに計画して実践した。

第10時間は、班対抗戦にそなえて、審判法と班ごとにポジションの決定と役割の確認を行った。

第11~16時間は班対抗戦を行った。

1時間の授業は、まず個人学習ノートを配って、前回設定した各自の課題と教師のコメントから、その時間の各自の課題を確認した。その後班ごとに分かれて、練習の確認を行い活動を始めた。活動の終了後、班の練習についての反省と、次の時間の練習内容を決めた。そして、各自で課題に対する反省と次の時間の課題を個人学習ノートに書いて提出して授業を終了した。

IV. 結果と考察

バスケットボールにはシュート、ドリブル、パスなどのボール扱いに関する個々の技術、カット、スクリーンなどの相手と関連した技術、それらを味方との関連で発揮する戦術、など多くの学習することがある。その中で、今回の授業では、オフェンスに的を絞って、「図1. 学習ノート」の「学習のポイント」にある内容について、学習の目標として、生徒が身につけてほしい技術をあげ、それらを課題を持って学習していくことができるように考えた。

生徒に示した学習の目標の主なもの11項目についての生徒の自己評価が、「図2. 学習目標に対する自己評価(5段階)」である。その設問ごとに他の資料も加えて考察をする。

①ボールの受けたいところを手で示し、声を出して呼ぶことができる。

声や動きで自分の意図を示すことは、チームゲームでは大切なことである。約60%ができると答えている(図2)。課題や反省(表2, 表3)で「パスを受けるときに手で示す、声を出す」ことをあげた頻度はあまり多くないが、「声を出す」ということについてはかなりの頻度が見られる。また、アンケートの「カットで工夫したこと」(表4-2)「スクリーンで工夫したこと」(表4-4)では「声を出すこと」が一番多くあがっている。パスだけでなくゲームのいろいろな場面でのコミュニケーションでは苦勞している様子が見え、うかがえるとともに、チームゲームで大切なお互いのコミュニケーションの大切さを認識してきているといえる。

②Lカット、Vカットを使ってマークから離れることができる。

これも約60%ができると答えている(図2)。Lカット、Vカットは、マークがついた場合ボールを受けるときには大切な初歩的な技術であるが、「試合で使えない」というのが9件あがっている(表4-1)。「声を出す」「スピードの変化」をつけたりなど工夫

している（表4-2）が、パスの出し手との関係もあって、ゲームで使えるようになることはなかなか難しかったようである。

③ゴールを向いてボールを受けることができる。

この技術は、シュート、パス、ドリブルといった次のプレーへの良い判断ができるための大切な技術である。課題や反省（表2、表3）にあがっているのは課題練習の頃だけである。意識すればそんなに難しくなない技術であるが、最後には約60%ができるにとどまっている（図2）。課題と反省（表2、表3）の「回りをみる」「落ち着く」といった、状況判断の難しさからくる課題や反省が多くあがっていることとの関連で考えさせることが必要であったかもしれない。

④相手が寄せてもピボットを使ってパスコースを見つけることができる。

ゲームの中では、ボールをキープして次の展開を判断する時に、相手に詰められたとき大切な技術である。できると答えたのは50%にとどまった（図2）。練習課題として、あまり強調しなかったこともあって、課題としてもあまりあげられていない（表2）。フェイクシュートと同じでもう少し練習が必要であったように思う。

⑤フェイクを使ってシュートできる。

試合では、フリーな状態でシュートできることは少なく、パスを受けてとか、リバウンドをとってとか、相手のいるなかでのシュートするときが多い。そのときにフェイクが必要となってくるのだが、フェイクを使ってシュートできると答えたのは約50%である（図2）。ドリブルシュート、セットシュートといったシュートだけでも課題が多い段階である（表2、表3）が、フリーでのシュート練習と併せて、相手をおろしながらフェイクからのシュートも練習に取り入れることが必要である。時間が少ないという問題もあるが、今回の授業でのシュート練習が多かったのはドリブルシュートやボールを受けてのジャンプシュートといった相手のいない状況でのシュート練習であった。試合を想定したシュート練習も強調する必要があった。

⑥回りをみながら味方との距離を4～5m保ってプレーできる。

パスで相手をおろすのに必要な間隔であるが、どうしてもボールを受けるために、パスに近づいてしまう傾向がある。課題や反省をみると（表2、表3）、

「4～5mの距離を保つ」という課題はあがっていないが、4:4や5:5の練習が中心になってくる9月26日くらいから、「広く使う」といったことがあげられている。人数が多くなると、コートの中で、お互いの距離間隔と位置取りをどうするかということも考えるようになってきている。

⑦ボールを持った味方のマークにスクリーンをかけることができる。⑧ボールを持たない味方のマークにスクリーンをかけることができる。

⑦で40%⑧は10%しかできない（図2）。特に⑧は、お互いが多くの場合動いているため、スクリーンの時どこにたってスクリーンするのか（ポジションどりが難しかったようである。教えあったことなかでも、「スクリーン」をあげたものが14人と一番多かった（表4-7）。また、スクリーンについての課題や反省も他のどの項目よりも多くあげている（表2、表3）。「声を出す」「場所を探す」「合図をする」といった工夫をしながら（表4-8）、また、練習では、動きを遅くしてタイミングや動き方を練習するなどして、生徒はスクリーンプレイを一生懸命練習した様子が見える。しかし、スクリーンプレイで難しかったこととして、「タイミングや場面」という反省を半数のものがあげており（表4-3）、動きの中でスクリーンに入るのは難しいようで、試合で十分に使えるようになるには、ボールキープの技術、まわりをみて判断する力なども含めて、もっと学習時間が必要であろう。しかし、生徒はスクリーンを課題として練習や試合のなかで、いくらかは使えるようになってきている。

⑨チーム内で教えあったり意見を出し合ったりできた。

これについては約50%しかできたと答えていない（図2）。今回の授業のねらいの一つである「教え合い学び合い」の達成度としては物足りない結果である。たしかに、「話し合う」ということは、今回の授業の中で指導に労力をつかったことでもある。授業終了時の班の反省で、班での話し合いをせずにすぐに学習ノートの個人の反省に入っていくといった場面も当初みられた。「楽しかったこと」のなかで、一番多かったのは「シュートがはいった」二番目が「試合」をあげる（表4-8）など、生徒の意識はボールに向きがちであった一方で、三番目には「自分たちで協力してできたこと」（表4-8）をあげており、また、「教え合ったこと」では、「スクリーン」「ディフェンス」「声を出して合図する」「動き方」などチームプレーに関することが多く（表4-7）、チームプ

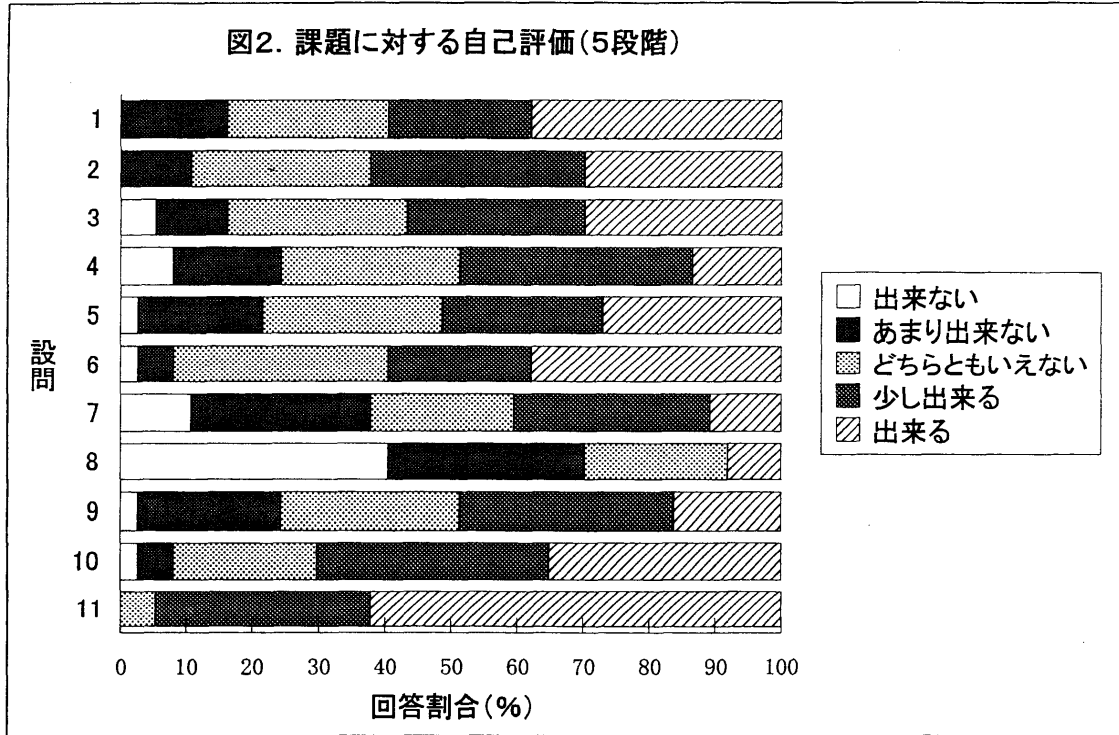
表2. 学習ノートの課題に書かれたキーワードの数

月/日		9/8	18	21	22	25	26	29	10/3	6	10	13	16	17
ドリブル	ドリブル						1			1			2	2
	カットイン				1									
シュート	シュート	7	5	3	4	1			10	6	8	10	7	3
	相手がいても									1				
	積極的に					2		2	1	1				2
	落ち着いて			1	1					3	1	2		
	早く											1		
	スナッフ		1											
	手を高く高く	3	2			1								
	左	7	4		1	3								
	タイミング	1												
	力	1	2											
	ステップ	1												
	フェイク			7	2	1		2		1				
ピボット			1											
リバウンド									1	2	1	1	1	2
パスを受ける	ゴールを向いて			3	3	1								
	声を出して	2	1			1		2						
	手を出して	2	1			1								
	動いて									2	1			
	タイミング			1			2							
	フリーで			1										
	カットを使う		3	3										
	すぐドリブルしない			4	1									
	ゴール下									1		2	2	2
	スペース					2					1	4	1	
パスを出す	つながらない			2		1			1		2		3	1
	タイミング		1		1		1							
	出すところ			2										
パスを回す										6	2	3		5
動き	しっかり動く		1	2	2	3	4	5	7		3			
	動きすぎない	3												
	理解できない		1					1						
広く使う		1					5	2	1	1	2	4		
スクリーン	スクリーン	1	9	7	13	15	11	10	9	7	5	4		6
	理解できた		2		1									
	気づかない				1	1	1	3				1		1
	後の動き				1	1								
	声を出す					2	2							
	ボールのない同士					1	2				1	1		
	タイミング					1					1			1
ディフェンス	ディフェンス								3		4	4	2	3
	パスカット					1						2		
	マーク		1					3	1	2	2			3
	ゴール下												1	1
周りをみる			2	1	3	2	1	5	3	3			1	
考えてプレー				2										
落ち着く		1				2	1		2	4	2	4	3	1
声を出す				5	3		7	4	4	3		2	6	
積極的に攻める						1								
攻守の切り替え											1			1
関係							8		11		1	1		
ポジション, 役割								1			1			
体力		1		2										3
練習の運営				1										1
練習を生かす				1	1	1			2					
ファールをしない					1	1			3		1		1	
審判										3		1	1	

表3. 学習ノートの反省に書かれたキーワードの数

月/日		9/8	18	21	22	25	26	29	10/3	6	10	13	16	17
ドリブル	ドリブル	2	1				1							
	左手			1			1							
	カットイン					1					2	3		
	運ぶ											1	1	
シュート	打つ	24	5	6	3	2	1	3		6	6	4	1	3
	相手がいても			1										
	積極的に						1	2	4	2				1
	落ち着いて								1		2	2	4	1
	早く												6	
	スナップ		3	3										
	手を高く高く		5	1	1									
	左		4		1		1	1						
	ステップ		3				1							
	フェイク			1	5									
ピポット		1	2	2	3	1	1							
相手を抜く				1										
フェイク					5	1	1							
リバウンド											1		4	
パスを受ける	ゴールを向いて				7	1	1							
	声を出して			1				2	2	1			2	1
	手を出して			1	1									
	動いて								3		1			
	とりやすい		1					3		3	1			
	工夫		1	1									1	
	カットを使う		4		3	3	1		2		1			1
	すぐドリブルしない							2						
	ゴール下								1	1		4		4
	スペース								1	2		4		
パスを出す	強く							2						
	タイミング							3	1					1
パスを回す		2	4	1		2					1	3	3	3
動き	しっかり動く	3												
	スペースへ						1							
	動きすぎない						1	1	1				1	
	理解する			1										
広く使う			1	1			1	7	1	1	1	1	3	
スクリーン	スクリーン		3	11	13	13	9	8	11	10	4	8	4	
	横に立つ				1									
	タイミング					1	3							
	声を出す							1		1			1	
	ボールのない同士							1					4	
ディフェンス	ディフェンス			2							2	3		1
	パスカット			1							1			
	マーク		2							1	1	2	1	1
	ゴール下											2		
周りを見る			4	3	5	7	5	5	3	4	2	6	2	2
判断をはやく					1									
落ち着く			1		1		3			2	7		2	2
声を出す				1	3			10		11	2	3	6	3
積極的に攻める						1					1			
攻守の切り替え										1				
関係							1	2	1	1				
ポジション、役割									4	1		4		
体力		1				1								1
練習の運営		1		4		1								
練習を生かす						2			2					
ファールをしない									2		1			
審判										1				

図2. 課題に対する自己評価(5段階)



設問

- 1 ボールの受けたいところを手で示し、声を出して呼ぶことができる。
- 2 LカットやVカット等を使ってマークから離れることができる。
- 3 ゴールを向いてボールを受けることができる。
- 4 相手が寄せてきても落ち着いてピポットを使ってパスコースを見つけることができる。
- 5 フェイクを使ってシュートができる。
- 6 まわりを見ながら、味方との距離を4~5m保ってプレーできる。
- 7 ボールを持っている味方のマークにスクリーンをかけることができる。
- 8 ボールを持っていない味方のマークにスクリーンをかけることができる。
- 9 チーム内で教え合ったり意見を出し合ったりできた。
- 10 練習やゲームにいつも課題を持って取り組むことができた。
- 11 積極的にバスケットボールの授業に参加できた。

表4. アンケート調査の結果

表4-1. LカットやVカットで難しかったことは何ですか

タイミング	12
練習ではできたが試合で使えない	9
マークを振り切れない	8
相手との距離	6
ボールを受けてからのプレー	3
相手とマークの両方をみる、 コースを変えるとき	各 1

表4-3. スクリーンプレイで難しかったことは何ですか

タイミングや場面	19
スクリーンをかけても気づかない	13
試合で使えない	9
かける方向	6
ボールを持たない同士のスクリーン	5
相手を止める	2

表4-2. それに対してどんな工夫をしましたか

声を出す	8
スピードの変化	7
スペースへ動く	2
手を使って牽制する	2
鋭くする、距離を保つ	各 1

表4-4. それに対してどんな工夫をしましたか

声を出す	7
場面を探す	5
合図をみる	3
仲間との位置関係をよく見る	3
止まった時かける	2
ゆっくり練習する、味方の見える位置、 じゃまなところへいく	各 1

表4-5. 今回の授業で難しかったことやうまくいかなかったことは何ですか

スクリーンプレー	12
シュートが入らない	12
練習したことを試合で使う	5
役割・チームプレー	5
授業の運営	4
ディフェンス	3
スペーシング	3
審判	3
状況判断	3
声を出す	3
ばてる	2
ファイルが多い	2
マークがついてのシュート	2
左のレイアップ	2
ボールのキープ力	2
ゴールを向いて着地, カットイン, リバウンド, パスがつながらない, ドリブルでのキープ, 落ちついたボール回し	各 1

表4-6. 今回の授業で良かったことやうまくいったことは何ですか

シュートが入った	9
積極的に走り込んでシュートを打つ	8
協力して楽しくパスけができた	7
守り方, 攻め方が理解できた	5
あまりなし	4
スクリーンができるようになった	3
練習するとみんながうまくなって	2
状況判断ができるようになった	2
バスケットが楽しかった	2
ドリブル	2
ドリブルシュートができるように	2
リバウンド	2
フェイントを使って相手を抜く	2
ジャッジング, ピボットが落ち着いてできた, カットを使ってボールを受ける, レイアップ, 引き分けることができた, 考えながら試合をする, 得点に絡んだプレーができた	各 1

表4-7. どんなどころを教え合ったり意見を出し合ったりしましたか

スクリーン	14
ディフェンス	9
声を出して合図すること	8
シュートなどの個人の技術	8
動き方	7
ポジションを決める	5
試合でうまくいかなかったこと	5
考えてプレーすること	3
パスの受け方	3
リバウンド	2
いうことはなかった	2
落ち着く	1

表4-8. 今回の授業で楽しかったことは何ですか

シュートが入った	11
試合	9
自分たちでして練習できた	6
いい形ができた	5
課題が成功した	5
できなかったことができるように	4
試合に勝った	3
練習したことが試合でできた	3
相手のボールカット, 考えてプレーする, 試合中の緊張感, 審判でファールがわかった, プレーにそれぞれの個性がでる, ドリブルができるようになった, 適度な運動	各 1

レーを中心とした学習目標の中での「教え合い⇄学び合い」の活性化は、一定の成果は上げることができた。授業を活性化し楽しいものにするには、生徒同士が考え意見を出し合える場を作って、「教え合い⇄学び合い」学習の場を多く設定することが必要である。

⑩練習やゲームにいつも課題を持って取り組むことができた。⑪積極的にバスケットボールの授業に取り組むことができた。

⑩では70%⑪では90%ができたと答えており、生徒はおおむね課題を持って意欲的に学習に取り組んだようである。表2, 表3の課題や反省に見られるように、生徒一人ひとりがそれぞれ自分なりの考えた課題を設定して、実践反省をしている。たしかに、個人学習ノートの記述には十分でないものもあるが、生徒なりによく考えていたように思う。また、「楽しかったこ

と」のなかで、「自分たちで協力してできた」「課題が成功した」「できなかったことができるようになった」「練習したことが試合でできた」など、主体的な学習を行うことの楽しさはかなりの生徒が味わうことができたのではないだろうか。

V. まとめと今後の課題

新指導要領が告示され「ゆとり」のなかで「特色のある教育」を展開して、生徒自身に自らが学び考える「生きる力」を育成することが大きな柱となっている。特に保健体育科では「生涯にわたる豊かなスポーツライフ」を実現できる基礎を身につけさせるとともに、現在の生活を豊かなものにすることが求められている。当校保健体育科では長年にわたって「生涯体育・スポーツ」を基本において「自己教育力」という概念を中心に生徒自らが主体的に取り組む授業のあり方を検討し、生徒の活動、特に内面的な活動がどうなっているかに目を注ぎそれを援助していくという授業への変革をめざしてきた。それは、今回の指導要領改訂の趣旨とも合致している。

今回の授業では、バスケットボールをとりあげ、①パス・キャッチ、ドリブル、シュートなどの個々の技術をゲームとの関連の中で考える。②スクリーン、カットインの技術を使って、ディフェンスを崩し、シュートに結びつけられるようにする。という二点を学習の目標にした。そして、グループ学習の中での「教え合い⇔学び合い」学習を活発にし、一人ひとりが毎時間課題設定、実践、反省を繰り返しながら学習を進めることによって、生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組み、自らを高めていこうとする能力や態度を育てようとした。

生徒たちは、バスケットボールにある多くの学ぶべき内容から、各自が毎時間課題を設定し、考え、工夫し、意欲的に取り組んだといえる。学ぶべき内容が多く、ピボット、フェイク、スクリーンプレイなど技術面では課題が残った。生徒の感想には、「スクリーンの練習は頭も使わなければならず難しかったが、一番やりがいがあった」「スクリーンがわからず四苦八苦しながらもなんとか少しはかけられるようになった」「スクリーンやカットなど結構難しかった」「スクリーンやシュートの難しさを知り、その難しいプレーができたときはうれしかった」など、苦しみながらも「スクリーンのやり方も学んでだいたいできるようになっておもしろくなってきた」「試合を重ねるたびに少しずつうまくなっていったと思う」「少しでも上達したなと感じると結構おもしろく感じた」というように、課題に取り組む中で、少しずつ課題を克服し上達する喜びを感じている。そして、多くの生徒が「授業は楽しかった」と述べている。

こうした生徒の声から、「教え合い⇔学び合い」の活性化やスクリーンプレイなどの技術面ではいくらか課題は残るものの、今回の授業のねらいはおおむね達成できたと思う。

今回の実践の成果とともに残された課題をもとに、これからも生徒一人ひとりに「生きる力」を育み、「豊かなスポーツライフ」を実践できる力を育てていくことのできる授業をめざして研究実践を積み重ねようと思う。

参考文献

- 1) 房前浩二他
新学習指導要領への体育からの発信
ー生きる力の育成をめざした陸上競技（走り幅跳び）の授業ー
広島大学附属福山中高等学校研究紀要第40巻
2000. 3
- 2) 梶原久巳他
自らが学ぶ力を育てる授業実践
ー陸上競技（短距離走・リレー）の授業からー
広島大学附属福山中高等学校研究紀要第38巻
1998. 3
- 3) 文部省
高等学校学習指導要領解説 保健体育編保健編
1998. 12. 28
- 4) リンダ・L・グリフィン他
ボール運動の指導プログラム 大修館書店
1999. 6. 15
- 5) 中学校スポーツ指導者用ビデオ
「女子バスケットボールトレーニングマニュアル」
日本スカイウエイ
- 6) バスケットボールの練習プログラム「全3巻」
大修館書店