

技能差や性差を認め合い、みんなで共創するバスケットボール
 高等学校第2学年 E 球技 ア ゴール型「バスケットボール」

1 単元の見直し

- バスケットボールについて、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な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、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。 【知識及び技能】
- 生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- バスケットボールの学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとする、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、健康・安全を確保することができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) メンバーの技能を生かすための「得点記録シート」

本研究の対象は2学年理数科35名(男子名24名、女子11名)であった。理数科の特徴として1年次から3年次までクラス替えがないことや、普通科に比べて学校生活の中でクラス内の異性の生徒と協働する学習活動の機会が多いことがあげられる。運動については、運動部に所属している生徒の割合や、新体力テストの各項目の体力水準は普通科に比べて低い。一方、数値化されたデータを分析したり、課題を見いだして解決策を考えたりする機会が多く、分析を得意とする生徒は多い傾向がみられる。

そこで、シュートの成功率から班員同士の技能の状況や、得意なシュートを把握できるようにするための仕掛けとして、本単元における基本的な技能のうち、シュートを打った場所(内容)を4種類に、シュートの結果を「ゴール(ゴールに入る)」「リング(ゴールには入らなかったもののリングもしくはボードにあたった)」「Air(リングやボードに触れなかった)」の状況を3段階に分類して正の字で記録させた【資料1】。この記録用紙は第4時から第8時まで使用し、特に第7時～第8時のリーグ戦時にチームの作戦を立てたり、アダプテーションの内容を検討したりするうえで資料として活用した。

得点記録シート

月 日 チーム

(練習 / ゲーム)

メンバー	レイアップ			2ポイント(3秒ゾーン内)			2ポイント(3秒ゾーン外) 3ポイントライン内			3ポイント		
	ゴール	リング	Air	ゴール	リング	Air	ゴール	リング	Air	ゴール	リング	Air

【資料1 得点記録シート】

(2) ゲームにおけるルールや条件の工夫を促す「アダプテーションシート」

5対5のアダプテーションゲームとしてのリーグ戦を、第7時～第8時と第9時～第11時に分けて実施した。リーグ戦を行うにあたりアダプテーションについての説明を行う際、「アダプテーションシート」【資料2】を各チームに配布し、ルールや条件を工夫する観点として「コートに関すること」、「得点に関すること」、「プレイヤーのボール操作に関すること」、「チーム編成に関すること」の4つを示した。第7時～第8時に実施したリーグ戦では、生徒はあらかじめ記載されたアダプテーションの内容に沿って各チームで対戦相手と交渉し、決定した内容をお互いに確認した上でゲームを行うようにした。

アダプテーションの内容

月 日 チーム

<p>【コートに関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> フリースローの位置 あり / なし <p>【得点に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 2ポイントの位置 あり / なし 3ポイントの位置 あり / なし フリースローの位置 () ポイント ボードに入らなければ () ポイント ボードに入らなければ () ポイント その他 () <p>【プレイヤーのボール操作に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールの位置 ボールの位置 ボールの位置 その他 () <p>【チーム編成に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> メンバー () 人 メンバー () 人 メンバー () 人 その他 () 人 		<p>【コートに関すること】</p> <p>【得点に関すること】</p> <p>【プレイヤーのボール操作に関すること】</p> <p>【チーム編成に関すること】</p>
--	--	--

【資料2 アダプテーションシート】

第9時～第11時のリーグ戦では「全員が得点することを目標とした5対5のゲーム」を行い、第7時～第8時まで記録した「得点記録シート」と「アダプテーションシート」を基に、新たなルールや条件の工夫を求めた。特に、生徒からは第8時までには「シュートがリングに当たれば1点」などチーム全員が一律に同じ条件でゲームを実施していたが、第9時以降は自チームや対戦チームの中で個人毎に条件を変えるなど、個人に対するアダプテーションが見られるようになった。

また、特に第5時までの授業では、話し合いの様子をみていると、一部の生徒が意見を述べるとどまることが多かったが、アダプテーションシートを活用するようになった第7時以降は、どの班も得点記録シートとアダプテーションシートを見比べながら、自分の考えを積極的に仲間に伝えている姿がみられた【資料3】。



【資料3 「得点記録シート」「アダプテーションシート」を活用しながら話し合う様子】

3 成果と課題

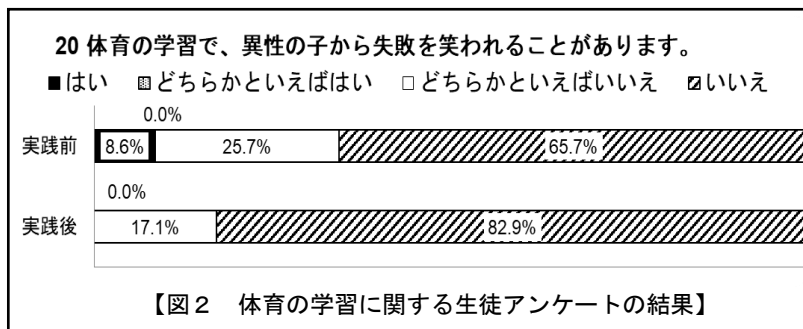
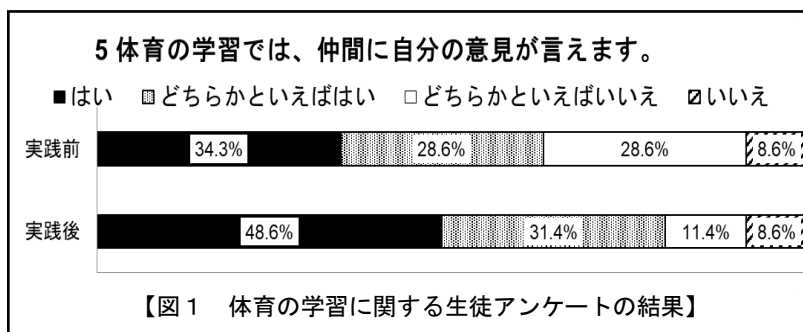
(1) 成果

○アンケート結果から

「体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます」では、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増えた【図1】。これは、「得点記録シート」「アダプテーションシート」を活用したことで、話し合いが活発になり自分の意見を伝えること場面が増加することで、意見を言える生徒が増えたと考える。

また、「体育の学習で、異性の子から失敗を笑われることがあります」では、「いいえ」「どちらかといえばいいえ」と回答していた生徒が増え、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が減った【図2】。これは、単元前半から得点記録シートによって個人の課題を把握した上で、単元中盤から後半にかけて技能に応じて得点できるようなルールの工夫や、個人に対するアダプテーションを段階的に取り入れたことで、運動の苦手な人を責めたり、失敗やできないことを笑ったりするのではなく、一人一人の違いに応じたプレイとして認めることのできる生徒が増えたと考える。

また、「体育の学習で、異性の子から失敗を笑われることがあります」では、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が減った【図2】。これは、単元前半から得点記録シートによって個人の課題を把握した上で、単元中盤から後半にかけて技能に応じて得点できるようなルールの工夫や、個人に対するアダプテーションを段階的に取り入れたことで、運動の苦手な人を責めたり、失敗やできないことを笑ったりするのではなく、一人一人の違いに応じたプレイとして認めることのできる生徒が増えたと考える。

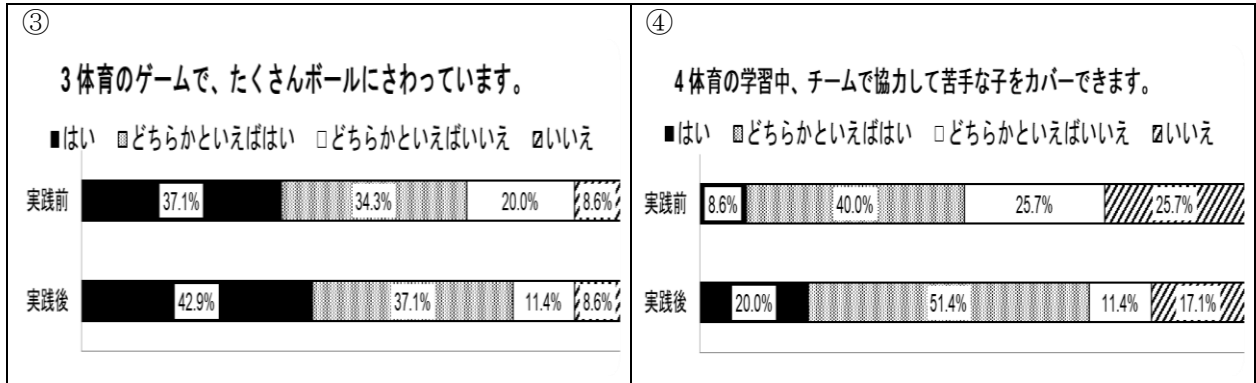


(2) 課題

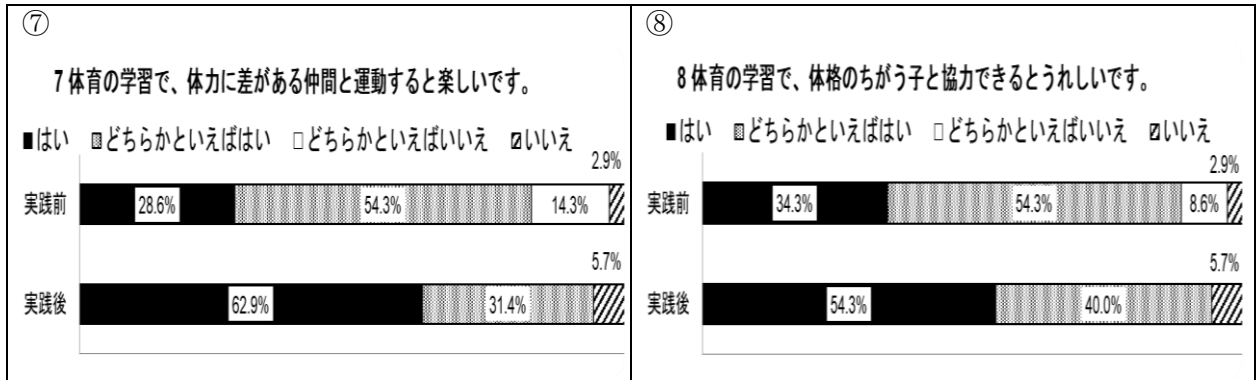
●今後さらに共生を基盤とした体育の授業づくりを発展させていくために、技能差だけでなく、体力差や男女差などを踏まえたルールを、生徒が考案する場面を仕組む必要があると考える。

【児童生徒の変容】

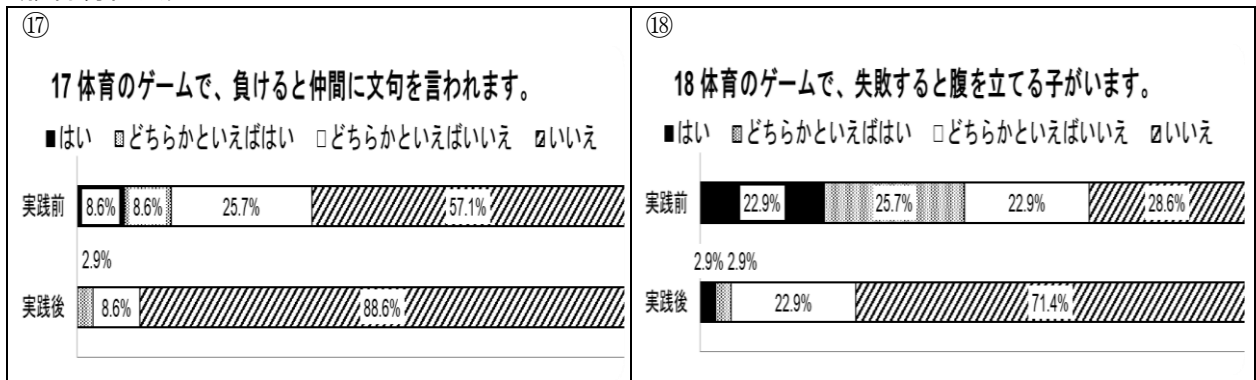
〔Ⅰ リーダーシップ〕



〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

男女差に関わらず全力で技能を発揮してゲームを楽しませることができました。
 また、アダプテーションゲームでは、生徒が様々なルールの工夫を考えていました。
 これからの体育の学習において、相手の意見を聞きながら合意形成を図る力を身に付けさせていくことが重要だと感じました。

