

群 教 ゼ	G06 - 03
	平16.218集

# チーム力を生かしたゲームの 楽しさを味わう指導の工夫

## 集団的スポーツの学習にチーム分析の活動を取り入れて

長期研修員 須藤 明彦

### 《研究の概要》

本研究は、集団的スポーツにチーム分析の活動を取り入れることによって、チーム力を生かしたゲームの楽しさを味わうことができる指導の工夫を図ろうとしたものである。

具体的には、バスケットボールの学習において、チームのプロフィール作りの活動やチーム力を分析する活動、大会を通してチーム力を振り返る活動をチーム分析の活動ととらえ、それぞれの活動を取り入れながらチーム力の向上を図った。

【キーワード：保健体育 - 中 バスケットボール チーム力 課題解決学習】

### 主題設定の理由

近年の子供をめぐる現状は、核家族化、少子化等により、人とかかわる場が減少し、遊びも様変わりしてきている。このような環境の変化も影響し、社会への適応能力や体力の低下という現状が見られるようになってきたと考える。

こうした現状を踏まえ、保健体育科では、心と体を一体としてとらえて体力の向上を図るとともに、運動の楽しさや喜びを味わい、生涯を通じて積極的に運動に親しむことができるようにすることを目指している。また、人との信頼関係をはぐくむかかわり方を身に付けたり、個人や集団としての役割や約束を守ることを通して、豊かな人間性や社会性を身に付けられるようにすることも重要であるととらえている。これらのことから、チームという集団の中で、友達とかかわることの大切さやルール・約束を守ろうとする態度を培うことができる集団的スポーツについて研究することとした。

集団的スポーツは、ゲームをすることが楽しいという理由で、生徒が好きな種目の一つでもある。しかし、チームの中でなじめなかったり、仲間のミスを責めたり、ボールに触ろうとしなかったりする生徒も見られる。そこで、本当に楽しめているのか疑問に思い、生徒に意識調査を行った。その結果、集団的スポーツの楽しさやおもしろさを「勝敗を意識したゲームをすること」に感じている生徒が多数を占めた。反対に「ミスをする」と責められる、「下手な人にはボールがまわってこない」「運動が苦手な人でも参加できるようにしてほしい」というような不満を感じている生徒もいた。このことから、チーム内における仲間同士のかかわり方や技能面が「楽しさ」を大きく左右していることが分かった。

これまでの集団的スポーツの学習を指導面から振り返ってみると、集団的スポーツの特性に触れる楽しさを生徒に味わってもらいたいという教師の思いはあるものの、ゲームの楽しさを一人一人が十分に味わえるような学習活動の展開が図られていなかったのではないかと考える。つまり、チームリーダーを中心に、生徒が主体的に活動する中で、ゲームの勝敗が優先となり、それぞれの思いを共有したり、それを解決していくための場の設定や支援が十分にできていなかったということである。

本研究では、集団的スポーツを学習する際のゲーム様相に影響のある「チーム力」に視点をあて、そのチーム力を生かしたゲームの楽しさを味わえる指導の工夫を図ろうと考えた。チーム力を高めるためには、メンバー一人一人の考えを互いに理解し、認め合ったり、教え合った

りするなど積極的に仲間とかかわり、何でも言い合える雰囲気をつくりながら活動することが重要であると考えます。

そこで、集団的スポーツの学習にチーム分析の活動を取り入れることにより、チーム力を生かしたゲームの楽しさを味わうことができると考え、本主題を設定した。

### 研究のねらい

集団的スポーツの学習において、チーム力を生かしたゲームの楽しさを味わうために、チーム分析の活動を取り入れることの有効性について、実践を通して明らかにする。

### 研究の見通し

- 1 課題把握の過程で、試しのゲームのデータを基にしたチームのプロフィール作りの活動を取り入れれば、チームの一員としての帰属意識をもつことができ、チームや一人一人の課題を共有し合えるだろう。
- 2 課題追求の過程で、課題解決のためのゲームのデータを基にしたチーム力を分析する活動を取り入れれば、チームや一人一人の学習成果、さらなる課題を明確にした活動ができ、チーム力を高められるだろう。
- 3 まとめの過程で、大会を通して、チーム力を振り返る活動を取り入れれば、チームや一人一人の成長の様子を認め合うことができ、勝敗だけでなくチーム力を生かしたゲームの楽しさを味わえるだろう。

### 研究の内容と方法

#### 1 研究の内容

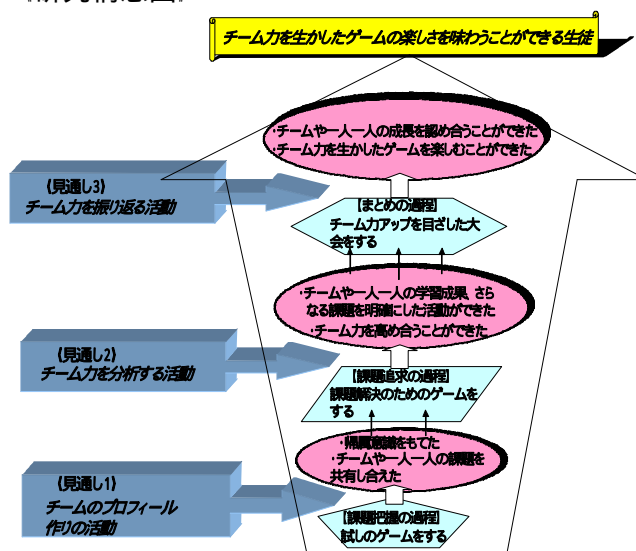
##### (1) チーム力を生かしたゲームの楽しさを味わう生徒について

本研究における「チーム力」とは、メンバー一人一人の技能面と態度面をいくつかの要素から判断し、その個々の力から総合して求められた力と考えた。

集団的スポーツを学習する際のゲーム様相に大きくかかわってくるのが個人的技能や集団的スキル、及び、一人一人の取り組み方と考える。技能中心のゲームでは、勝敗を意識する余り、技能の高い生徒中心のゲーム展開になりがちである。そのため、運動が苦手な生徒にとっては、参加した実感が得られず、あまり楽しくない学習で終わってしまうのではないかと考える。

しかし、一人一人の力を総合したものがチーム力であることを理解し、課題解決に向けてともに協力し、その力をゲームで発揮することができれば、一人一人の力がゲームに生かされ

(研究構想図)



たという実感が得られ、勝敗だけでないゲームの楽しさを味わえるのではないかと考えた。そこで、生徒がゲームを楽しんでいる様子をとらえる場面として「自分から進んで動いたり、声を出したりしている場面」「喜びや悔しさを態度や表情で表している場面」を考え、実際にチーム力を生かしたゲームの楽しさを味わっている生徒の姿を以下のようにとらえた。

対戦チームの守備や味方の状況に応じた動きをしている

進んでボールを受けようと動いている

対戦相手にプレーをさせないように守ろうとしている

仲間がやる気になるような声をかけている

ゲーム中に喜びや悔しさを表したり、終了後も満足した表情を見せたりしている

このような生徒の姿を見取るために、ゲームに必要な技能面の要素とチームの雰囲気や人間関係をよりよくするのに重要な態度面の要素から、今あるチーム力はどの程度なのか、チームで話し合いながら分析し、チーム力の数値化を図ることにした。表1は、バスケットボールを例とした具体的なチーム力の要素と観点である。

表1 チーム力の要素と観点(バスケットボールの例)

	要素	観 点
技能面	パスワーク	相手守備の状況や味方の動きに合わせてパスをしたり、もらおうとする動きをしている
	ドリブルワーク	シュートやパスのチャンスをつくることを意識したドリブルをしている
	シュート力	チャンスを生かしてシュートしている(何本シュートを打ったか)
	守備力	自分の守るべき相手、守るべき場所が分かってディフェンスしている
態度面	活動への取組	チームの一員として、励ましの声をかけ合いながら、進んで練習やゲームをしている
	協力性	準備や片付け、話し合いの場面、ゲームの運営などチームの仲間と協力して行っている
	スポーツマンシップ	ルールを守り、審判の判定に従い、ゲームの勝敗を素直に受け止めている
	仲間やチームの課題理解	自己の課題だけでなく、仲間やチームの長所、課題についても理解している

## (2) チーム分析の活動について

チーム力の高まりを客観的にとらえられるように、ゲームを見ながらチームや一人一人の様子を他チームに記録してもらおう。そのデータを用いてチーム内で相互評価しながら、チーム力の向上を図ることをチーム分析の活動ととらえた。チーム分析の活動をする上で、チームや一人一人の長所、課題をとらえやすくするために、自己やチーム全体の力をレーダーチャートで表すことにした。本研究では、チーム分析の活動を以下の三つの活動ととらえた。

### チームのプロフィール作りの活動

課題把握の過程で、今もっている力で試しのゲームを行い、ゲームを見ながらメンバー一人一人の様子を他チームに記録してもらおう。その際、チェックカードを使って各要素を5点満点で評価してもらおうようにする。個々のデータを持ち寄り、チームで話し合いながらチーム力のレーダーチャートを作成する。これを分析し、チームのプロフィールと個人のプロフィールを作成していく。

### チーム力を分析する活動

課題追求の過程で、チームや一人一人の課題解決のために、課題ゲームを行う。課題ゲームとは、部分的な練習のためのゲームで、個人やチームの課題に合わせたルールで行うものである。どのような課題ゲームをするかは、チーム間で話し合ったり、教師が示した中から選んだりしてその課題に取り組む。その後、課題解決の状況を確認するゲームを行う。ゲームを見ながらチームの様子を他チームに記録してもらい、肯定的なアドバイスも積極的に記入してもらおうようにする。そのデータやアドバイスを基に、チームで話し合いながらチーム力のレーダーチャートを作成する。前回のレーダーチャートと比較することにより、チーム力の高まり、チームや一人一人のさらなる課題を見付けることができるようにする。見付かった成果や課題は、プロフィールに記入して意識化を図れるようにする。

### チーム力を振り返る活動

まとめの過程で、チーム力アップを目指した大会を行い、各チームごとに高まってきたチーム力を基に作戦を立て勝敗を意識したゲームを行う。ここでは、大会でのチームの様子をチーム内で相互評価し、レーダーチャートを作成する。そのデータを基に今までのデータと比較して、一人一人がチーム力の変容について気付いたことを発表し合いながらチーム力を振り返る。

## 2 研究の方法

研究の見通しに基づき、次のような計画で授業実践及び検証を行う。

### (1) 授業実践計画

対象	太田市立南中学校 3年2・3組 男子34名
単元名	バスケットボール
期間	10月1日から10月29日 11時間実施
授業者	長期研修員 須藤明彦

### (2) 抽出生徒

生徒A：運動能力はあるが、勝敗に対するこだわりが強く、仲間のミスを許せなかったり、負けてしまうとやる気のない態度をとったりする。チーム分析の活動を通して、チームみんなが楽しめるゲームに目が向くようにしたい。
生徒B：運動が苦手で、チームの一員としての自覚がもてず、仲間とのかかわりも消極的である。チーム分析の活動を通して、チームの帰属意識をもち、ゲーム中に、自分から進んで動けるようにしたい。

### (3) 検証計画

検証計画	検証の観点	検証の方法
見通し1	課題把握の過程で、一人一人の技能面と態度面の様子を記録したデータを基にレーダーチャートを作成し、チームのプロフィール作りの活動を取り入れたことは、チームの一員としての帰属意識をもつことができ、チームや一人一人の課題を共有し合うために有効であったか。	学習活動の観察記録の分析(VTR)
見通し2	課題追求の過程で、チームの様子を記録したデータを基にレーダーチャートを作成し、チーム力を分析する活動を取り入れたことは、チームや一人一人の学習成果、さらなる課題を明確にした活動ができ、チーム力を高めるために有効であったか。	学習カード・アドバイスカードの分析
見通し3	まとめの過程で、チームの様子をチーム内で相互評価したデータを基にレーダーチャートを作成し、チーム力を振り返る活動を取り入れたことは、チームや一人一人の成長の様子を認め合うことができ、勝敗だけでなくチーム力を生かしたゲームの楽しさを味わうために有効であったか。	チームのプロフィール分析

## 研究の展開

### 1 単元名と単元の考察

単元名	バスケットボール
単元の考察	<p>バスケットボールは、ドリブルやパスを使って相手の防御を破り、リングにシュートをして、一定時間内に得点を競い合うゴール型のスポーツである。身体接触を避けながらのスピーディなゲーム展開のため、ボールコントロールやボディコントロール、瞬時に変化する場面に応じた判断力が必要とされる。</p> <p>生徒にとってバスケットボールは、ゲームをするのが楽しいという理由で、球技の中でも好きな種目の一つである。生徒は、ゲームにおいて、攻防の速さ、個人的技能や集団的スキルを生かしてシュートへ結びつけるまでの様々な作戦や協力、声かけなどにより、ゲームの楽しさを味わうことができるとともに、友達とかがわり合い、協力し合うことの大切さやルールを守るうとする態度を身に付けることができる。しかし、ゲームの勝敗を意識する余り、能力のある生徒中心のゲームになりがちで、苦手な生徒にとっては参加した実感が得られず、楽しくないゲームで終わってしまう危険性がある。</p> <p>そこで、一人一人がゲームに参加し、貢献していると実感が得られ、みんなの力が結集されたゲームを味わえれば、勝敗だけでなくゲームの楽しさを味わうことができると考える。</p>

### 2 単元の目標と評価規準

目標	チームや個人の能力に応じた課題を考え、ゲームを通してその課題解決を図るとともに、自チームの特徴にあった作戦を考えながら、チーム力アップを目指したゲームや大会を楽しむことができる。		
	単元の評価規準	学習活動における具体的評価規準	
		おおむね満足できる状況	十分満足できる状況
ア 関 心 ・ 意 欲 ・ 態 度	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己の役割を意識しながら、ゲームに取り組み、楽しもうとする。</li> <li>仲間とかがわりながら、互いの課題や長所を理解し、認め合ったり、教え合ったりしながら活動しようとする。</li> <li>ルールを守り、審判の判定や指示に従い、勝敗に対して公正な態度をとろうとする。</li> <li>協力しながら、学習の準備や片付けをしようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム力を生かしたゲームのイメージをつかもうとする。</li> <li>チームの一員として、役割を意識しながらゲームに取り組み、楽しもうとする。</li> <li>話合いの活動で、聞かれたら意見を言おうとする。</li> <li>プロフィールを見て、チームや仲間の長所、課題について理解しようとする。</li> <li>勝敗に対して公正な態度をとり、ルールを守り、審判の判定や指示に従おうとする。</li> <li>施設・用具の安全を確かめ進んで学習の準備や片付けをしようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム力を生かしたゲームのイメージを具体的につかもうとする。</li> <li>チームの一員として役割を意識したり、仲間に励ましの声をかけたりしながらゲームに取り組み、楽しもうとする。</li> <li>話合いの活動で、自分から進んで意見を言おうとする。</li> <li>仲間と話をしながらチームや仲間の長所、課題について理解しようとする。</li> <li>いつも勝敗に対して公正な態度をとり、ルールを守り、審判の判定や指示に従おうとする。</li> <li>施設・用具の安全を確かめ、協力して学習の準備や片付けをしようとする。</li> </ul>
イ 思 考 ・ 判 断	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームや自己の課題を明らかにし、その課題解決の方法を考えたり、選択したりしている。</li> <li>課題解決に向けて、ルールを工夫したり、作戦を立てたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームのデータを基に、チームや自己の課題、成果を見付けている。</li> <li>チームの課題に応じた課題ゲームを選択している。</li> <li>チーム間で話し合いながらルールを決めてゲームをしている。</li> <li>チームで話し合い、作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームのデータと仲間の助言を基にチームや自己の課題、成果を見付けている。</li> <li>チームの課題に応じた課題ゲームを考えたり、選択したりしている。</li> <li>チーム間で話し合いながら課題に応じたルールを決めてゲームをしている。</li> <li>チームで話し合い、課題やチームのよい点を生かした作戦を立てている。</li> </ul>
ウ 技 能	<ul style="list-style-type: none"> <li>バスケットボールの特性に応じた技能を使ってゲームをすることができる。</li> <li>課題を解決するためのゲームや試合を通して、個人的技能や集団的スキルを高めることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手守備の状況に応じたバスやドリブルをしたり、チャンスを生かしてシュートしたりすることができる。</li> <li>チームの約束としてのディフェンスができる。</li> <li>連攻やカットインプレーを取り入れたゲームができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手守備の状況や味方の動きに合わせてバスやドリブルをしたり、チャンスを生かして、ポジションに応じたシュート技術でシュートしたりすることができる。</li> <li>相手にプレーさせないように、チームの約束としてのディフェンスができる。</li> <li>連攻やセットオフエンスを取り入れたゲームができる。</li> </ul>

工 知 識 ・ 理 解	・バスケットボールの学び方、運動の行い方を理解している。 ・試合の運営やルール、審判の方法を理解している。	課題の見付け方や解決の方法など学習の進め方を理解している。 仲間の動きや助言を参考にしながら、運動の行い方を理解している。 ゲームの運営の仕方やルール、審判の方法を理解している。	課題の見付け方や解決の方法など学習の進め方を理解し、見通しがもてる。 仲間の動きや助言を参考にしたり、学習資料を活用したりするなどして運動の行い方や高め方を理解している。 ゲームの運営の仕方やルール、審判の方法を正しく理解している。
----------------------------	--	---	--

### 3 指導と評価の計画

過程	主な学習活動	学習への支援・留意点	学習活動における具体的評価規準（評価方法）				時間
			関・意・態	思・判	技 能	知・理	
	オリエンテーション 学習のねらいを知り、単元の見通しをもつ。	アンケート結果やNBA、オリンピックの例などを挙げながらチーム力についてのイメージがもてるようにする。	ア (学習カード)			エ (観察)	1
課題把握の過程	今ある力で試しのゲームを楽しむ。	既習の個人技能でゲームを楽しむことを伝える。	ア (観察)		ウ (観察・VTR)		2
	自己やチームのプロフィールを作成する。(見通し1) ・レーダーチャートを見て、チームや一人一人の長所や課題について話し合い、プロフィールに記入する。	プロフィールの作り方を具体物を例に説明する。 チームや一人一人の課題をとらえやすくするために、チーム力を表すレーダーチャートを提示し、活用方法について助言する。 自己の課題もプロフィールから分かるようにするために、レーダーチャートの該当する項目に印を付けるようにする。		イ (観察・学習カード)			3 4
	課題解決のための課題ゲームの方法を考える。	課題ゲームについて説明し、そのゲーム方法を示した資料をチームが必要に応じて活用できるよう準備する。					5
	課題解決のための課題ゲームを楽しむ。 課題解決の状況を確認するゲームを楽しむ。	できるだけ多くのチームと対戦できるよう組合せは指示する。 チーム力の意識化を図るため、ゲーム記録とともに肯定的なアドバイスも添えられるよう助言する。		イ (観察・学習カード)			6
	チームごとにゲームを終えての学習成果やさらなる課題について話し合う。(見通し2) ・ゲーム記録やアドバイスを基に相互評価し、チーム力を数値化する。 課題解決のための課題ゲームの方法を考える。	チームの学習成果やさらなる課題をとらえやすくするために、前回のチーム力と比較できるレーダーチャートを提示し、グラフの広がりや狭まりに着目できるようにする。 チームや一人一人の課題を共有するために、プロフィールを提示し、みんなで見合うことができるようにする。 自己の課題が変わる場合は、レーダーチャートの該当する項目に印を付け直すよう助言する。	ア (観察)	イ (観察)	ウ (観察・VTR)		7 8
まとめの過程	バスケットボール大会を楽しむ。 ・3チーム総当たり戦の後に1、3、5位決定戦をする。	チーム力アップを目指して、全員参加の試合ができるよう助言する。 高まったチーム力を生かすために、一人一人が何をがんばるのがわかる作戦を立てられるよう助言する。		イ (学習カード)		エ (観察)	10
	チーム力を生かしたゲームが楽しめたか、話し合う。(見通し3) ・自チームでゲームの様子を相互評価し、そのデータを基にチーム力を振り返る。 ・チーム内で気付いたことを一人一人発表し合う。 学習のまとめをする。	チーム力の高まりを実感するために、今までのレーダーチャートも振り返ってみるようにする。 チームや一人一人の成長を記述できる学習カードを準備する。 一人一人が発表し合う場を設定し、チーム力の高まりを振り返り、チームや一人一人の成長を認め合えるようにする。 良かった発表を例に挙げて、勝敗だけでなく、チーム力を生かしたゲームの楽しさについて振り返りながらまとめの話をする。	ア (観察)		ウ (観察・VTR)		11

\* アイウエ及び ~ は、2 単元の目標と評価規準による（詳細は資料編参照）

## 研究の結果と考察

1 課題把握の過程で、一人一人の技能面と態度面の様子を記録したデータを基にレーダーチャートを作成し、チームのプロフィール作りの活動を取り入れたことは、チームの一員としての帰属意識をもつことができ、チームや一人一人の課題を共有し合うために有効であったか

試しのゲームでは、それぞれのチーム力を知るために、他チームの生徒がチェックカードを使って一人一人の動きを記録した。その記録をレーダーチャートで表した。プロフィール作りの活動では、作成したレーダーチャートを基にチームや一人一人の課題を見付けた(資料1)。チームの目標や課題を決める場面では、「要素のこんな点がよくて、こんな点が課題だということ具体的に話し合えるといいね」と各班を回りながら助言した。また、個人のプロフィールを書く場面では、仲間同士で見せ合いながら楽しそうに記入している姿が見られた。

抽出生徒A(以後A)は、キャプテンとして、話し合いの中心となり、「課題は何にする」など、チームをまとめようと積極的に話しかけていた。それに対して、「ドリブルがもう少しかな」という意見が出され、「ドリブルを課題にするけどいいかい」と、



仲間の意見を受け入れ、チーム課題を「ドリブルキープして仲間にパスができるようにする」とした。試しのゲームでは、Aが勝敗を意識する余り、ボールを持ちすぎている場面が多く見られたが、プロフィール作りの活動を通して、自己課題を「仲間へのアシストをする」とした。振り返りでは、「このチームは、自分から進んでボールをもらいシュートがうてるのでよいと思うし、みんなが協力している」と、チームへの期待感とキャプテンとしての自覚をもった感想を書くことができた。

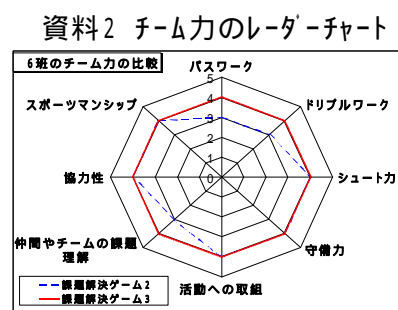
抽出生徒B（以後B）は、班の記録係になった。チームの課題を決める話合いの場面では、仲間の意見を聞くだけで、自分からは何も発表しなかったが、プロフィールを作成する時には記録係として進んで取り組む姿が見られた。また、自己のチーム力を表したレーダーチャートを見て、課題を考えている様子だったので、「数値の低い要素が課題になるのかな」と声をかけたところ、一番数値の低かったドリブルワークとシュート力のうち、「ドリブルで動けるようにする」という課題を見つけることができた。振り返りの感想では、「明るい」と一言だが書くことができた。チームの雰囲気よさを感じ、帰属意識をもてたからではないかと考える。

全体として、プロフィール作りを振り返って「チーム全員で協力すればとてもいい試合ができると思った」「プロフィールを書いていて新チームとしての実感がもてた」「レーダーチャートを見てドリブルワークが低いこととパスと守備がよいことがわかった」「一人一人の得意なことがわかった」など、帰属意識や課題意識をもてた感想が多数書かれていた。

以上のことから、チームのプロフィール作りの活動を取り入れたことは、チームの一員としての帰属意識やチームへの期待感をもつことができ、チームや仲間の課題を共有し合うために有効であった。

2 課題追求の過程で、チームの様子を記録したデータを基にレーダーチャートを作成し、チーム力を分析する活動を取り入れたことは、チームや一人一人の学習成果、さらなる課題を明確にした活動ができ、チーム力を高めるために有効であったか

課題ゲームでは、どんなゲームをするかチーム間で話し合っ



合っ

て決め、コート半分を使って3対2やドリブル無しのパスゲームなどを行いながら、動きを確認し合う姿が見られた。課題解決の状況を確認するゲーム（以後課題解決ゲーム）では、それぞれが課題解決に向けてよく動き、ゲーム記録や審判などの役割分担もしっかり行っていた。チーム力を分析する活動では、前回のデータと比較ができるレーダーチャート（資料2）と他チームからの肯定的なアドバイスを基に話し合いをした。そこでは、「楽しくできた」という声やチームの一員としてがんばったことに満足している笑顔を見ることができた（資料3）。「パスをもっと正確に出す」というチーム課題に対して、「パスがけっこうつながってきた」と、成果を振り返るチームもあった。もっといいチームにしたいという思いから、課題追求の過程の第2時から第3時には、2チームが課題を変更し、さらなるチーム課題に取り組む姿が見られた。また、「始まった時は課題が多かったけど今はだんだん課題が克服されチーム力が付いてきた」など、感想からもチーム力の高まりを実感している様子うかがえた。



など、勝敗に関係なくチーム力を冷静に分析することができていた(資料4)。

Aは、自己課題を終始「仲間へのアシストパスをする」として取り組んだ。試しのゲームの様子から、「解決できそうかい」と声をかけると、「がんばります」と力強い答えが返ってきた。その結果、仲間へのパスを意識したプレイを心掛けたので、仲間も積極的にパスをもらう動きができるようになり、チームとしての連帯感が高ま

っている様子が見えてきた。チームの成果として、「チーム全員にボールが回っていた」という、他チームからの肯定的なアドバイスももらえた。Aは、リーダーとしての役割も果たし、「仲間へパスをして、シュートを決めてくれたのでよかった」と自己の成果を振り返る感想も書けたことから、チーム力の向上に貢献できたと考える。

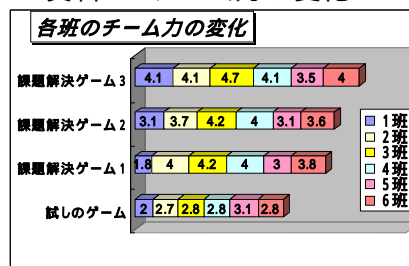
Bは、「パスをもらいに行く」という課題でゲームに取り組んでいたが、ゲーム中にリバウンドへの関心が高まったようで、「リバウンドを正確にする」という課題に変えた。しかし、リバウンドからシュートするチャンスがあるのにパスをしてしまうので、「シュートしようよ、打ってごらん」と声をかけると、「入らない」と強い言葉が返ってきた。ゲーム後に仲間からも「シュートしていいよ」と声をかけられていたが、自信がないのか、迷っている表情であった。しかし、最後の課題解決ゲームでは、リバウンドからのシュートを2本打つことができ、仲間からのアドバイスにこたえることができた。Bに、チーム力の高まりについて聞いてみると、自分自身のプレイには納得していないものの、レーダーチャートからパスやドリブルが数値的に向上しているのを見て、「チームとしてはよかったんじゃないの」とみんなの前で意見をはっきり言えたことから、チーム力の高まりを実感できたと考える。

以上のことから、チーム力を分析する活動を取り入れたことは、チーム力に対する意識を高め、学習成果やさらなる課題を明確にし、チーム力を高めるために有効であった。

3 まとめの過程で、チームの様子をチーム内で相互評価したデータを基にレーダーチャートを作成し、チーム力を振り返る活動を取り入れたことは、チームや一人一人の成長の様子を認め合うことができ、勝敗だけでなく、チーム力を生かしたゲームの楽しさを味わうために有効であったか

「チーム力アップを目指した南リーグのゲームを楽しもう」を目標に大会を行った。大会ということで生徒からは緊張感が伝わってきた。勝敗のみの大会で終わらないように、教師から「今まで記録してきたチーム力を見てみると、チーム力の八つの要素がバランスよく広がったチームは勝つ確率が高く、広がりがアンバランスなチームは勝ったり負けたりと不安定な面が見られたんだよね」と投げかけ、今までの成果を存分に発揮するよう話した。試合の前に、作戦を再確認し合う姿も見られ(資料5)、試合にかける意気込みが感じられた。これまでの授業では、大会となると、選手同士や審判に対して文句を言う場面が見られたこともあったが、スポーツマンシップを意識した、フェアなゲームができた。今回は、チーム内で大会の様子を相互評価し、レーダーチャートを作成した。チーム力を振り返る活動では、今までの活動で作成したレーダーチャートと比較し、チーム力の高まりを確認し合った。チーム全体やチームの一員としての自己を振り返る中で、チーム力アップに貢献した仲間について、チーム内で一人ずつ発表し合った。「君は、積極的に攻めていた」「君は、ディフェンスと声出しをがんばっていた」など、仲間の成長を認め合う意見が出され、照れくさそうな表情を見せる生徒もいた。チーム力では他のチーム

資料4 チーム力の変化



資料5 作戦会議の様子



に勝ったかどうか聞いてみると、5チームが「勝ったと思う」と答えていた。また、「チーム力を生かしたゲームが楽しめたか」に対し、「チーム全員でプレーしている気がして面白かった」など、88%の生徒が「楽しめた」と授業後の調査で答えていた（詳細は資料編参照）。

Aのチームは優勝候補であったが、リーグ戦で初黒星を喫したことにショックを受け、振り返りの活動では、やる気のない態度が見られ、チームの雰囲気も落ち込んでいた。相互評価も今までのチーム力の中で、すべての要素を最低の評価としたので、Aに「負けた試合もあったけど、チーム力から見ればよいところがいっぱいあったよ」と声をかけたが、黙っていた。しかし、Aは、「あまりチームに貢献できなかった」と負けた悔しさだけでなく、自己の反省を感想として残しており、仲間からは、「チーム全体を引っ張ってくれた」という意見をもらった。Aのチームは、リーグ戦の結果、得失点差で優勝決定戦に進み、見事優勝を果たした。勝敗へのこだわりばかりでなく、感想からもチーム力を生かしたゲームを楽しむことができたと考える（資料6）。

資料6 単元終了後のAの感想

今回のバスケットボールは勝敗より「チーム力を生かしたゲーム」をやる事でした。最初は全然わからなかったけど、授業をしていくとだんだんわかってきました。自分のチームは皆の働きが良かったです。チームも他のチームより良かったと僕は思います。皆でパスを回す、自分から進んでシュートを打つ様な事で揃って、試合が楽しかったと思います。チームは最終よりチームも上がったと思います。

Bは、自分の役割を自覚して試合に臨んでいた。リバウンドの競り合いでは、迫力あるシーンが何度も見られリバウンドからそのままシュートすることも数回できた（資料7）。振り返りの活動では、仲間の成果を認めた発表をすることができた。B自身はどうであったか聞いてみると、「リバウンドが多少できるようになったかな」とチームに貢献できた自分を振り返ることができた。

資料7 リバウンドを競り合うB



以上のことから、チーム力を振り返る活動を取り入れたことは、大会が勝敗の結果だけで終わることなく、チーム力を振り返ったことで、互いの成長を認め合い、賞賛し合うために有効であった。また、チーム力では他のチームには負けてはいないという振り返りをするチームもあり、チーム力を生かしたゲームの楽しさを味わうために有効であった。

## 研究のまとめと今後の課題

バスケットボールの学習にチーム分析の活動を取り入れたことは、ゲームの楽しみ方を改善していくのに有効であった。特に、チーム力を技能面と態度面からとらえ、その力をバランスよく高めていくためには、メンバー一人一人の力が大切であるということを生徒自ら気付き、高め合ったチーム力を生かしたゲームを楽しもうとすることにつながった。

本研究で、教師が抽出生徒に対して積極的にかかわったことで、チームとしても、チーム力に対する意識が高まっていったことから、教師の支援の重要性を改めて感じた。今後の指導において、きめ細かな支援の仕方を工夫していきたい。

今回研究したチーム力の要素と観点は、バスケットボールで検証したが、サッカーやバレーボール、その他の集団的スポーツにも適用できると考える。チーム力の一般化とチーム力を数値化するための手だてを工夫し、今後の指導に生かしていきたい。

## <主な参考文献>

- ・杉山 重利 他 著 『中学校体育の授業（下巻）』 大修館書店（2002）
- ・北尾 倫彦、緑川 哲夫 編集 『新評価基準表・保健体育』 図書文化社（2001）