

## 研究報告書 資料編

### 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

検証授業「バスケットボール」3年男子で使用した本時案、指導と評価の計画、学習カード等が載せてあります。

#### 目次

- 1 指導と評価の計画・・・・・・・・・・・・・・・・ P. 2 ~ P. 3
- 2 本時案（全11時間実施、そのうち見通しにかかわる3時間を掲載）
  - ・第5時（見通し1）・・・・・・・・ P. 4
  - ・第9時（見通し2）・・・・・・・・ P. 5
  - ・第11時（見通し3）・・・・・・・・ P. 6
- 3 レーダーチャートから見たチーム力の変化・・・・ P. 7
- 4 検証授業後の実態調査・・・・・・・・ P. 8
- 5 チェックカード・プロフィールカード・・・・ P. 9
- 6 チームのプロフィール（写真）・・・・・・・・ P. 10

学習指導案の「単元の考察」、「評価規準」等は、研究報告書を参照してください。

# 1 指導と評価の計画

は主な活動 ・ は具体の活動

印は努力を要する生徒・チームへの支援

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
	オリエンテーション 学習のねらいを知り、単元の見直しをもつ ・単元の目標を知る ・学習の進め方を知る	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。 学習カード等記入の仕方や活用の仕方を具体物を使って説明する。	<b>A</b> 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。（学習カード） チームワークという言葉から考えるよう助言する。 <b>E</b> 課題の見つけ方や解決の方法など学習の進め方を理解している。（観察） 学習カードを見て確認するよう助言する。	1
課題把握の過程	自分のチームを知り、顔合わせをする 今ある力で試しのゲームを楽しむ ・1チーム2試合、計6試合のゲームをする ・チェックカードを使って指定チームのゲーム記録を取る	チームが均等になるように教師がチーム編成したことを伝える。 既習の個人技能でゲームを楽しむことを伝える。 ルールや審判などゲームの進め方について説明する。 ゲーム記録に一貫性をもたせるために、2試合とも同じ記録者が当たる。	<b>A</b> 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。（観察） 教師と一緒に動きながら準備や片付けができるようにする。 <b>ウ</b> 相手守備の状況に応じたパスやドリブルをしたり、チャンスを生かしてシュートすることができる。（観察・VTR） 状況に応じて、どんなパスやドリブルをしたらよいか言葉かけをする。	2 3
	自己やチームのプロフィールを作成する（見直し1） ・ゲーム記録や仲間の助言を基にチーム力の要素を自己評価し、一覧表に記入する ・リ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、チーム力を表すリーダーチャートを提示し、活用方法について助言する。 チームや一人一人の課題を共有するために、プロフィールを掲示し、みんなで見合うことができるようにする。 自己の課題もプロフィールから分かるようにするために、リ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。	<b>A</b> 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。（観察・プロフィール） プロフィールから自分のことだけでなく、チームや仲間のことも見てみるよう助言する。 <b>I</b> 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。（観察・学習カード） 課題が見付からない生徒は、仲間にどのようにして見付けたのか聞いてみるよう助言する。	4 5
	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に準備する。		
課題追求の過程	課題解決のための課題ゲームを楽しむ ・3チームずつに分かれて課題ゲームをする	できるだけ多くのチームと対戦できるように組合せは指示する。 ルールや審判などゲームの進め方について説明する。	<b>I</b> チームの課題に応じた課題ゲームを選択している。（観察・学習カード） チームの課題を再度確認し、それにあつたものを資料から選択するよう助言する。	6
	課題解決の状況を確かめるゲームを楽しむ ・3チーム総当たり戦で、やっていないチームは、審判とチェックカードを使って1チームのゲーム記録を取る	ゲームの目的を明らかにするために、作戦を立ててゲームに臨むよう助言する。 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。 課題解決が図れたかどうかをゲームを通して確かめるために、同じチームで繰り返し活動ができるよう指示する。	<b>A</b> 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。（観察） ルールや審判の判定に従ってプレーするよう助言する。 <b>ウ</b> 相手守備の状況に応じたパスやドリブルをしたり、チャンスを生かしてシュートすることができる。（観察・VTR） 状況に応じて、どんなパスやドリブルをしたらよいか言葉かけをする。	7
課題追求の過程	チーム毎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（見直し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 ・グラフの広がりや狭まりが成果や課題	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リ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。 リーダーチャートの要素の中のどんな点がよかったのか、逆によくなかったのかまで話し合えるよう助言する。 学習成果やさらなる課題をプロ	<b>ウ</b> チームの約束としてのディフェンスができる。（観察・VTR） どのようなディフェンスをするのかキャプションに確認するよう助言する。 <b>I</b> 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。（観察） 課題に応じてルールを考えるようキャプションに助言する。 <b>E</b> 仲間の動きや助言を参考にしながら、	8

	<p>のポイントであることに気付く</p>	<p>フィールに記入するよう助言する。 自己の課題は変えてもよいことを伝え、常に意識化できるよう助言する。</p>	<p>運動の行い方を理解している。(観察) 動きのポイントを説明し、仲間からも聞いてみるよう助言する。</p>
	<p>課題解決のための課題ゲームの方法を考える</p>	<p>前回行った課題ゲームを継続して行うのか、さらなる課題ゲームに取り組むのか、課題をしっかりと確認して決めるよう助言する。</p>	<p>9</p> <p>ア 話し合いの活動で、聞かれたら意見を言おうとする。(観察) 学習カードにまとめたことをそのまま読んで伝えてみるよう助言する。</p> <p>ウ 相手守備の状況に応じたパスやドリブルをしたり、チャンスを生かしてシュートすることができる。(観察・VTR) 状況のパターンを紹介し、その時にどんなパスやドリブルをしたらよいか考えるよう助言する。</p> <p>ウ 速攻やカットインプレーを取り入れたゲームができる。(観察・VTR) 速攻やカットインプレーについて説明し、意識してやってみよう助言する。</p>
<p>まとめの過程</p>	<p>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 ・作戦を立てて試合をする ・やっていないチームは、審判と応援、どちらのチームがチーム力で勝っていたかを見る</p>	<p>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。 大会をスムーズに運営するために、はじめの総当たり戦のチーム分けは指示する。 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かがわかる作戦を立てられるよう助言する。 自分から進んでプレーしている生徒やみんなで声をかけ合いながら動いているチームを賞賛する。</p>	<p>10</p> <p>イ チームで話し合い、作戦を立てている。(学習カード) 今までのチームや一人一人の成果を作戦に生かすよう助言する。</p> <p>エ 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。(観察) 資料を使い、基本的なルールに対する取り上げ方について説明する。</p> <p>ウ 相手守備の状況に応じたパスやドリブルをしたり、チャンスを生かしてシュートすることができる。(観察・VTR) 状況に応じて、どんなパスやドリブルをしたらよいか声をかける。</p>
	<p>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) ・自チームでチ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 ・今までのデータと比較しながら学習カードに気付いたことを記入する ・チーム内で気付いたことを一人一人発表し合う</p>	<p>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よう助言する。 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。</p>	<p>11</p> <p>ウ チームの約束としてのディフェンスができる。(観察・VTR) どのようなディフェンスをするのかキャブテンに確認するよう助言する。</p> <p>ア 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。(観察) 課題は何であるか確認し、その課題を意識してゲームに取り組むよう助言する。</p>
	<p>学習のまとめをする</p>	<p>良かった発表を例に挙げて、勝敗だけでない、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。</p>	

\*アイウエ及び～は、報告書2 単元の目標と評価規準による

## 2 本時案例

本時の学習（5 / 11 時間目）見通し 1

### （1）目標

プロフィールを作成しながらチームや一人一人の課題を見付け、その課題を共有し合うことができる。

### （2）準備

教師・模造紙 ・マジック ・個人のプロフィールカード ・模造紙で作成したチームのプロフィール作成の例 ・レーダーチャートのグラフ ・自己の課題をマークするもの・課題ゲームの資料・体ほぐしの運動資料・学習カード(個人、チーム)  
生徒・筆記用具 ・図解中学体育 ・ネームペン ・のり

### （3）展開

時間	学習活動	学習への支援・留意点	評価規準(評価方法)
15分	1 集合・整列・挨拶をする 2 準備運動、体ほぐしの運動をする ・ボールハンドリング ・ドリブル ・キャッチボール 3 本時の学習内容を知る	準備運動は、チームごとに行うよう指示する。 体ほぐしの運動は、ボールを使ってチームでかかわりをもてるような運動を行う。 レーダーチャートからチームや一人一人の課題を見付け、その課題を共有し合うこと、その課題解決のための課題ゲームを考えることを知らせる。	
25分	4 自己やチームのプロフィールを作成する ・レーダーチャートを見て、自己のよい点や課題を見付ける ・掲示したプロフィールを見たり、仲間と話しながら、チームや仲間の課題について知る	チームや一人一人の課題をとらえやすくするために、チーム力の要素を数値化したデータから個々の力やチーム力を表したレーダーチャートを提示し、活用方法について助言する。 自己の課題は学習カードに記入し、チームのプロフィールを見て、自己の課題も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(顔写真)を付けるようにする。 チームの帰属意識をもてるよう仲間と話をしながら課題を共有し合うよう助言する。	【思判】（観察：発表や発言の様子・学習カード） 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。 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。 課題が見付からない生徒は、仲間にとどのようにして見付けたのか聞いてみるよう助言する。
10分	5 チームや一人一人の課題を解決するための課題ゲームの方法を考える 6 チームごとに整列し本時のまとめと次時の学習内容を知る 7 後片付けをする	課題ゲームについて説明し、方法をチームで考えたり、資料を活用して選択したりして取り組めるようにする。 完成したプロフィールを見ながら、課題が見付けられたことを賞賛し、一人一人がチームの一員としてがんばるよう話をする。 チーム単位で協力して後片付けをするよう指示する。	【関意態】（観察：話し合いの様子・プロフィール） 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。 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。 プロフィールから自分のことだけでなく、チームや仲間のことも見てみるよう助言する。

\* 印は、おおむね満足できる状況 印は、十分満足できる状況 印は、努力を要する生徒・チームへの支援

本時の学習（9 / 11時間目）見通し2

（1）目標

ゲームを楽しみながら、チームの様子の記録やアドバイスを基に学習成果やさらなる課題を見付け、意見を出し合うことができる。

（2）準備

教師・対戦チーム一覧表 ・課題ゲームの資料 ・学習カード（チーム、個人）  
 ・課題記入用紙 ・付せん紙 ・パソコン ・プリンタ ・印刷用紙  
 生徒・ボール・ゼッケン・デジタイマー・電子ホイッスル・チェックカード・筆記用具

（3）展開

時間	学習活動	学習への支援・留意点	評価規準（評価方法）
7分	1 学習に必要な用具の準備をする	体育係を中心に、みんなで協力し合って短時間でできるように助言する。	
	2 準備運動、体ほぐしの運動をチームごとにする	準備運動や体ほぐしの運動は、チームでリーダーを中心に行うよう指示する。	
	3 本時の学習内容を知る	チームや個人の課題解決のためのゲームを楽しみながら、課題に対する成果やチーム力の高まりについて話し合うことを知らせる。	【技能】（観察：動作・VTR） 相手守備の状況に応じたパスやドリブルをしたり、チャンスを生かしてシュートすることができる。
10分	4 課題解決のための課題ゲームを楽しむ ・3チームずつに分かれて課題ゲームをする	どの課題ゲームにするか、チーム間で話し合いながら決めるよう助言し、課題ゲームの方法を示した資料も提示できるようにする。	相手守備の状況や見方の動きに合わせてパ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することができる。 状況に応じてどんなパスやドリブルをしたらよいか言葉かけをする。
18分	5 課題解決の状況を確かめるゲームを楽しむ ・3チーム総当たり戦で行い、1試合5分ゲームを3試合する ・やっていないチームは、審判とチェックカードを使ってチームの様子の記録を取る	ゲームのねらいを明らかにするために、課題を意識した作戦を立てるよう助言する。 記録は、一人が二人あたり、個人ではなくチームとしてどうだったかを記録するよう指示する。 各チームがチーム力を意識するために、記録とともに、付せん紙に肯定的なアドバイスも添えて渡すよう助言する。	【技能】（観察：動作・VTR） 速攻やカットインプレーを取り入れたゲームができる。 速攻やセットオフENSESを取り入れたゲームができる。 速攻やカットインプレーについて説明し、意識してやってみよう助言する。
15分	6 チームごとにゲームを終えての課題に対する成果やチーム力の高まりについて話し合う ・チームの様子を記録したカードやアドバイスを基に相互評価し、チーム力を数値化する ・前回のグラフと比較しながら成果やチーム力の変化を見付ける	チーム内で相互評価し、数値化したチェックカードを教師に提出するよう知らせる。 パソコンを使って、前回のチーム力と比較できるレーダーチャートを印刷、提示し、グラフの広がりや狭まりに着目して、チームの成果やチーム力の変化を見付けるよう助言する。 要素の中のどんな点がよかったのか、よくなかったのかについて話し合えるよう助言する。	【関意態】（観察：発表や発言の様子） 話し合いの活動で、聞かれたら意見を言おうとする。 話し合いの活動で、自分から進んで意見を言おうとする。 学習カードにまとめたことをそのまま読んで伝えてみるよう助言する。
	7 チームごとに整列し本時のまとめと次 8 時の学習内容を知る 後片付けをする	バランスよく広がっていくことがチーム力の高まりであり、一人一人ががんばっていることになるということが理解できるよう話をする。	

\* 印は、おおむね満足できる状況 印は、十分満足できる状況 印は、努力を要する生徒・チームへの支援

本時の学習（11 / 11時間目）見通し 3

(1) 目標

チームカアップを目指したバスケットボール大会のゲームを楽しむことができる。

(2) 準備

教師・ナンリーグ戦表 ・学習カード（チーム、個人） ・レーダーチャート  
生徒・ボール・ゼッケン・デジタイマー・電子ホイッスル・筆記用具

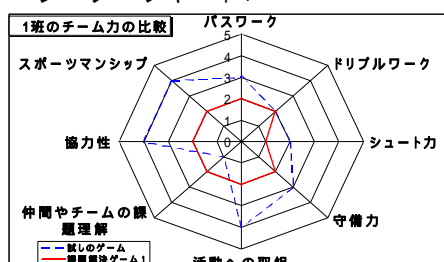
(3) 展開

時間	学習活動	学習への支援・留意点	評価規準(評価方法)
10分	1 学習に必要な用具の準備をする 2 集合・整列・挨拶をする 3 準備運動、体ほぐしの運動をチームごとに 4 本時の学習内容を知る	体育係を中心に、みんなで協力し合 って短時間でできるよう助言する。  準備運動や体ほぐしの運動は、チ ームでリーダーを中心に行うよう指示 する。  最後の試合なので、さらなるチーム カアップを目指して、全員参加の試合 を楽しむことを知らせる。	【技能】（観察：動作・ VTR） 相手守備の状況に応じ たパスやドリブルをし たりチャンスを生かしてシ ュートすることができる。 相手守備の状況や味方 の動きに合わせてパスや 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 術でシュートすることが できる。 状況に応じて、どんな パスやドリブルをしたら よいのか言葉かけをする。
20分	5 1, 3, 5位決定 戦の試合を楽しむ ・2面同時に3, 5位 決定戦の試合を8分 行い、その後1位 決定戦を10分間行う ・作戦を立てて試合を する ・やっていないチーム は、審判と得点係を 行う	ルールや審判などゲームの進め方 については、前時に準ずることを知らせ る。 審判や記録などの役割分担をチーム で決めるよう指示し、1位決定戦の試 合は、3位チームがあたるよう指示す 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かがわかる 作戦を立てられるよう助言する。 試合を見ている生徒は、ナイスプレ ーやがんばっている姿を先で賞賛す るよう助言する。	【技能】（観察：動作・ VTR） チームの約束としての ディフェンスができる。 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。 どのようなディフェン スをするのかキャプテン に確認するよう助言する。
20分	6 チーム力を生かし たゲームが楽しめた か、話し合う ・チームで相互評価し てチーム力をレーダ ーチャートで表し振 り返る ・今までのデータと比 較しながら学習カー ドに気付いたことを 記入する ・チーム内で気付いた ことを発表し合う 7 チームごとに整列 し学習のまとめを聞 く 8 後片付けをする	チーム内で相互評価し、チーム力を レーダーチャートで表すよう指示する。 前回のチーム力と比較しながら、レ ーダーチャートの広がりに着目して、 チーム力の高まりについて振り返るよ う助言する。 前回だけでなく、プロフィールを見 て今までのレーダーチャートにも目を 向け、振り返るよう助言する。 チーム内で一人一人発表し合いなが ら、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 けでない、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。	【留意態】（観察：行動、 表情） チームの一員として仲 間に励ましの声をかけな がらゲームに取り組み楽 しもうとする。 チームの一員として、 役割を意識しながら進ん でゲームに取り組み、楽 しもうとする。 課題は何であるか確認 し、その課題を意識して ゲームに取り組むよう助 言する。

\* 印は、おおむね満足できる状況 印は、十分満足できる状況 印は、努力を要する生徒・チームへの支援

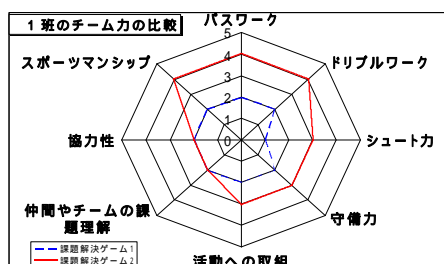
### 3 レーダーチャートから見たチーム力の変化（1班の例）

レーダーチャート1



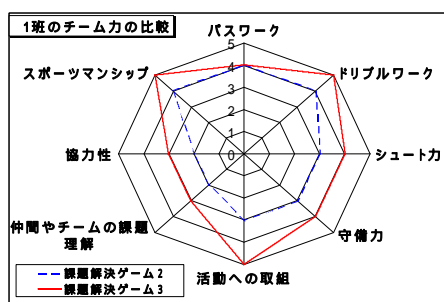
対戦結果 0勝2敗 チーム力 2.8点 1.8点

レーダーチャート2



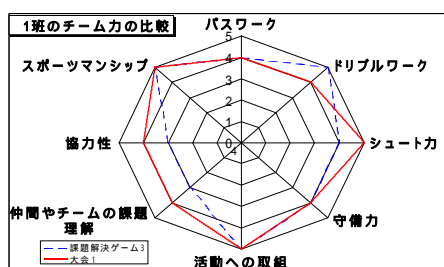
対戦結果 0勝2敗 チーム力 3.1点

レーダーチャート3



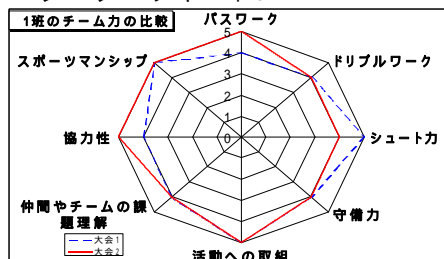
戦結果 0勝2敗 チーム力 4.1点

レーダーチャート4



対戦結果 2勝0敗 チーム力 4.3点

レーダーチャート5



対戦結果 準優勝 チーム力 4.5点

- ・チームごとに、八つの要素を1～5段階の5点満点で相互評価したものをレーダーチャートに表した。
- ・チーム力は、八つの要素の合計を平均した点数で表した。

レーダーチャート1 より

試しのゲームの段階で、仲間やチームの課題理解が1の数値になっているのは、課題がまだ見付かっていないためである。

課題解決ゲーム1のチーム力が全体的に下がったのは、キャプテンが不在で、チームのまとまりに欠け、シュートチャンスがありながら、シュートするまでにはいたらなかったためと考える。(チーム課題・・・自分からパスをもらいに行き、シュートチャンスをつくる)

レーダーチャート2 より

ゲームでは一度も勝てない状態が続いているが、チーム力は高まってきている。

各要素を見ると、技能面は高まってきているが、態度面の協力性や課題理解は今一歩であった。勝ちたいという焦りもあって、個々の力だけで、まとまりのあるプレーになっていないということに気付いてきたのではないかと考える。(チーム課題・・・ディフェンスを振り切り、パスをもらう)

レーダーチャート3 より

学習カードにみんなで力を合わせてがんばるといことが書かれるようになった。課題ゲームを見ても意欲的に取り組む姿が見られた。

最後の課題解決ゲームであったが、勝てずに終わった。それでもチーム力は、全体的にバランスよく高まった形になった。徐々にまとまったプレーができるようになってきたことをチームで評価できたものとする。(チーム課題・・・前回と同じ)

レーダーチャート4 より

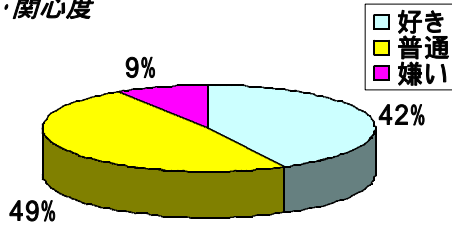
「ドリブルがうまくできなかったが、シュートチャンスをつこうつくることができた」という感想からも分かるように、今までのゲームでは見られなかったシュート力で2勝し、優勝決定戦に出られることになった。態度面の高まりは、ゲームの様子からもうかがえた。

レーダーチャート5 より

試合には負けたが、協力性の値も5と評価し、チーム力もバランスよく高まり、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。「みんな最初の頃は自己中心的なところがあってパスが出せなかったが、今はそれがなくなってチームがまとまった」という感想も見られた。

## 4 検証授業後の実態調査

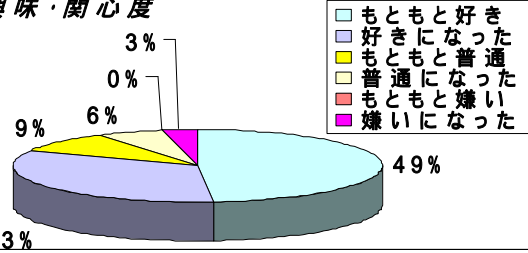
授業前のバスケットボールに対する興味・関心度



《主な理由》

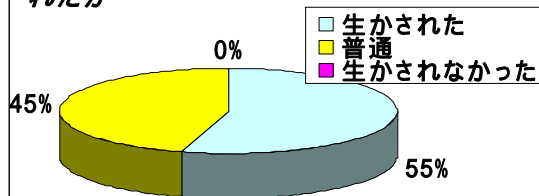
- ・好き～楽しい、おもしろい
- ・普通～楽しいけど疲れる、できたりできなかったりする
- ・嫌い～得意でない

授業後のバスケットボールに対する興味・関心度



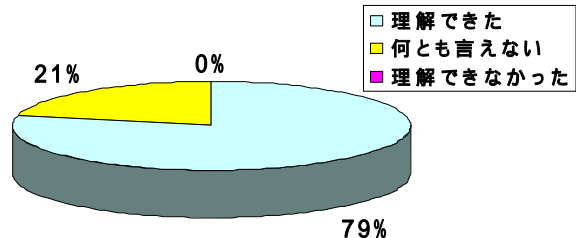
- ・82%の生徒がバスケットボールに対する興味・関心を示した。
- ・3%（1名）の生徒が、普通だったのに、嫌いになってしまった。理由として、自分の力が発揮できず、思い通りのゲームができなかったからと考える。

自分の思いがゲームの中で生かされたか



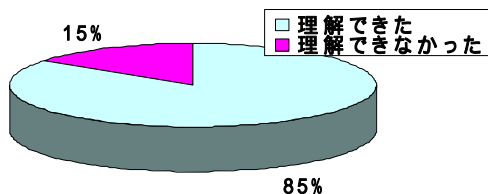
- ・「こうしたいんだ」「ここをがんばりたいんだ」という自分の思いがゲームの中で生かされたことと約半数の生徒が実感していた。
- ・チームや一人一人の課題を明確にし、共有し合えたからだと考える。

「チーム力」の意味が理解できたか

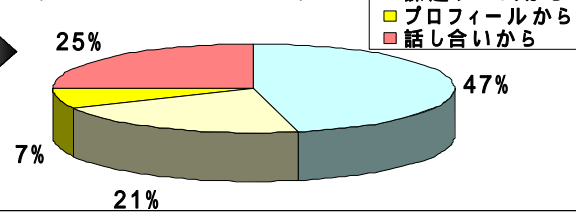


- ・はじめは意味がよくつかめずいたようだが、学習が進むにつれて、「チーム力」に対する意識が高まり、理解も深まっていったと考える。

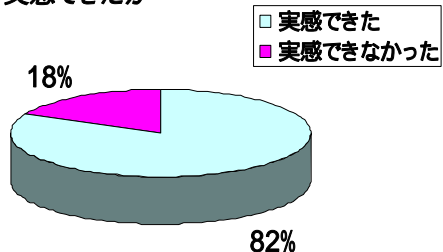
チームや仲間の課題は理解できたか



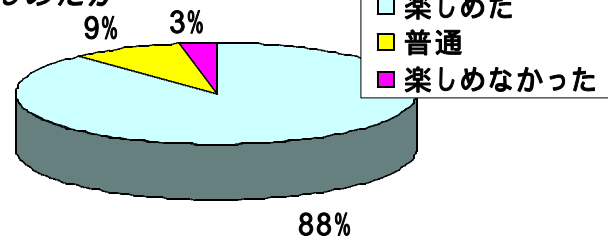
どうやって課題を理解したか  
(理解できた者を対象)



自分やチームの課題に対する成果が実感できたか



「チーム力」を生かしたゲームが楽しめたか



- ・どのようにして成果を実感することができたのかは、「ゲーム中のプレイを振り返って」ということがほとんどであった。

《主な理由》

- ア 楽しめた
  - ・一人一人のよさが生かされていた。
  - ・みんなでパスをまわせた。
  - ・自分の得意なところを生かした。
  - ・仲間はずれなくできた。
- イ 普通
  - ・パスやドリブルはできたが、シュートができなかった。
- ウ 楽しめなかった
  - ・シュートが入らなかった。



5 チェックカード・プロフィールカード



バスケットボール・チェックカード (A4サイズを縮小)

記入者( 《 》 班 ) ( )月( )日

チームのゲームの様子を下にあるポイントにそって、5段階でチェックしてください。

( )の5段階は、ゲーム終了後のチームでの相互評価で使うので、記入しません。


( )班のゲームの様子をチェックしました。

判定の目安【5 - できる 4 - ややできる 3 - 普通 2 - ややできない 1 - できない】

技能面のチェック項目とそのポイント	5段階でチェック
<p>《パスワーク》</p> <p>相手守備にボールを取られないように、味方にパスをしたり、自分から動いて、パスをもらおうとしたりしているか？</p> 	5・4・3・2・1 チーム(5・4・3・2・1)
<p>《ドリブルワーク》</p> <p>相手守備をドリブルでぬこうとしたり、ドリブルで進みながら、シュートしたり、味方にパスをしたりしているか？</p> 	5・4・3・2・1 チーム(5・4・3・2・1)
<p>《シュート力》</p> <p>自分からドリブルで動いたり、パスをもらったりしてチャンスを作り、シュートしているか？</p> <p>全部で( )本シュートした。</p> 	5・4・3・2・1 チーム(5・4・3・2・1)
<p>《守備力》</p> <p>自分は、誰を守るのかわかっていて、相手にぬかれまいと、動きながらディフェンスしているか？</p> 	5・4・3・2・1 チーム(5・4・3・2・1)
態度面のチェック項目とそのポイント	5段階でチェック
<p>《活動への取組》</p> <p>チームの一員として自分の役割(係やポジション)を果たし、ゲーム中に仲間に励ましの声をかけたりして、進んでゲームに取り組んでいるか？</p> 	5・4・3・2・1 チーム(5・4・3・2・1)
<p>《スポーツマンシップ》</p> <p>審判の判定に素直にしたがったり、ゲームの勝敗を素直に受け止めているか？</p> 	5・4・3・2・1 チーム(5・4・3・2・1)
<p>《協力性》</p> <p>準備や片付け、話し合いの場面、ゲームの運営などみんなと協力し合っているか？</p> 	チーム(5・4・3・2・1)
<p>《仲間やチームの課題理解》</p> <p>自分の課題だけでなく、仲間やチームの良い点、課題についても理解しているか？</p>	チーム(5・4・3・2・1)

( )班とのゲームの結果は【 】 - 【 】で 勝・負 でした。

プロフィールカード 記入例 (A4サイズ横を縮小)

	183 cm	キャプテン、記録
	走るのが速い、協調性がある	
	ルールのことは聞いてくれ、審判はまかせてください	
	シュートチャンスをつくってシュートを決めること	
	仲間はズレにしないで下さいね	
	チームに貢献できるようにがんばる	

身長 係 セールスポイント ここは俺にまかせろ！ バスケットの面白さ

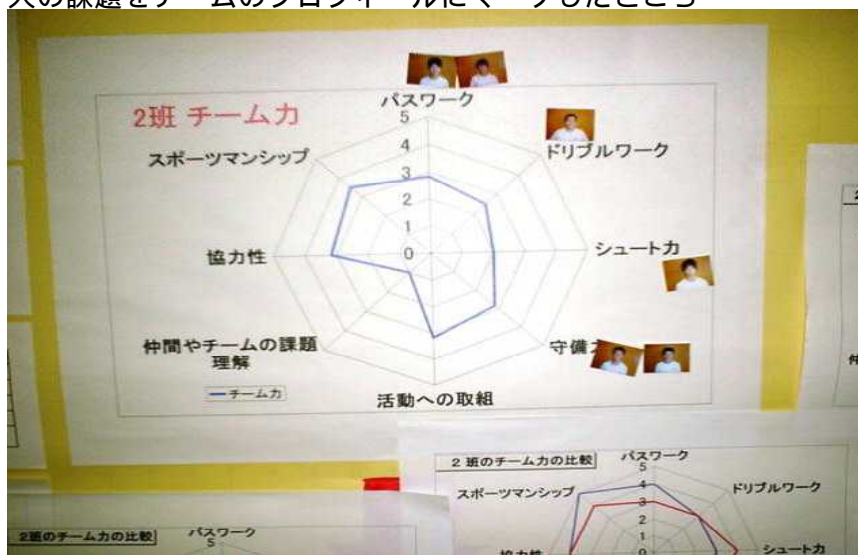
チームのみんなへ ここをがんばるぞ！

## 6 チームのプロフィール(写真)

プロフィール作りの活動で作成したチームのプロフィール



一人一人の課題をチームのプロフィールにマークしたところ



プロフィール作りの様子

