

自己評価表活用によるメタ認知育成の事例研究

— 大学バスケットボール実技における一考察 —

一 安 晋太郎*・唐 杉 敬**

A case study of metacognition development through self-assessment table utilization

— A study in basketball skill class at university —

Shintaro Ichiyasu* Takashi Karasugi**

(Received October 1, 2015)

In this study, we verify the validity of acquiring understanding monitoring strategy for the higher education students. We follow and develop the existing effective teaching methods, the meta-cognitivetraining skills, in physical education to verify the effectiveness of the understanding monitoring strategy for the students. At the beginning of a physical education class, we create a self- assessment table, set a learning target, and confirm the contents of the class. At the end of the class, each student conducts a self-assessment to grasp the gap between a learning target and his or her actual condition. This understanding monitoring strategy helpseach student to clarify learning contents and a learning target in each class. From using this strategy,the students make his or her own learning subject and also a group learning subject clear -it helps to monitor, control, and/or revise a training plan for both students and an instructor.

As a result, it becomes clear that a developed existing teaching method of the meta-cognitive activity, understanding monitoring strategy, is very effective for the higher education students to help achieve his or her goal in physical education.

Key words : metacognition, self-assessment table in physical education, understanding monitoring strategy

1. 緒言

現代の高等教育は、グローバル化した「知識基盤社会」において、広く活躍する人材を育成することが求められている。中央教育審議会答申「学士課程教育の構築に向けて」（文部科学省，2008）の中でも、知識基盤社会において、学士レベルの資質能力を備える人材育成は重要な課題であると述べ、学士力に関する主な内容として、知識・理解（文化，社会，自然等）、汎用的技能（コミュニケーションスキル，数量的スキル，問題解決能力等），態度・志向性（自己管理能力，チームワーク，倫理観，社会的責任等），総合的な学習経験と創造的思考力の4つを参考指針として提示している。また，川嶋（2009）は，知識基盤社会と流

動性の高い社会への2つの流れを背景とし，知識基盤社会においては，知識の多寡ではなく，学んだ知識を活用して，新たな価値を生み出す力が必要であると強調する。さらに，これからの社会の中核を担うことを期待される大卒人材には，知識を活用するために必要な創造的思考力，問題解決力，分析力といった力，さらに協働する力やリーダーシップ等が求められると付け加える。初等中等教育段階に目を向けてみても，「社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則」（文部科学省，2013）において，21世紀型能力の育成が提案されている（Figure1）。その中核に「思考力」を位置づけ，それを支える「基礎力」，そして，高まった思考力の方向性をガイドする「実践力」の3円構造を成す。初等中等教育，高等教育ともに，グローバル化した知識基盤社会において活躍でき

* 熊本大学教育学部教育学研究科（熊本市立鹿南中学校教諭）

** 熊本大学教育学部シニア教授

る人材育成を各ステージに合わせた目標として明示するが、その中核の1つを成すキーワードが「思考力」であると言える。中央教育審議会大学部会「未来を創出する大学教育の構築に向けて（答申案）」（文部科学省，2012）においても、知識や技能を活用して複雑な事柄を問題として理解し、答えのない問題に解を見出していくための批判的・合理的な思考力をはじめとする認知的能力の育成がさらに進められていくことの重要性が述べられている。



Figure1 21世紀型能力（文部科学省，2013）

ここで、「思考力」の構成要素について見ていく。文部科学省（2013）は、21世紀型能力において、思考力を「論理的・批判的思考力」「問題解決発見力・創造力」「メタ認知」の3つの構成要素から成るとした。学習科学分野からの研究によると、適応的熟達（型通りの方法を再現するだけに留まらず、新しい方法をも柔軟に取り入れることができるさま）のためには、練習において、問題解決のプロセスを常に意識化することが重要であるという（Ericsson, 1994）。さらに、この研究に対して三宮（2008）は、どの知識をいつ使えばよいかを常に考え、知識の使い方に習熟することも、適応的熟達につながる要因であると述べている。Sternberg（2001）の研究においては、生徒が学習において熟達するためにはメタ認知能力が必要であることは、ほとんど疑う余地はないと結論付けている。つまり、来たるべき、未知なる困難に遭遇した際に、答えのない問題の解を見出していく力の鍵となるものがメタ認知能力であると言うことができよう。現代の初等中等・高等教育において、各教科および各種専門分野等でメタ認知能力の育成を図る研究を進めていくことは、大変意義のあることである。

そこで、国内の体育におけるメタ認知能力育成に関する先行研究を概観してみると、いくつかかに分類することができる。坂下ら（2000）の報告では、小学3年

生を対象に、メタ認知を高める方略を用いた学習過程を準備し、命令スタイルと指導スタイルを適用してのリレー学習を行った結果、命令スタイルでの授業では、メタ認知的方略の効果が低かったことを報告している。学習における自由度が低くなればなるほど、学習者の行為主体性が低くなり、自己調整（self-regulation）による能動的な学習が促進されにくくなるという結果であった。メタ認知を育成するための学習環境・指導の工夫の必要性を示唆している。澤田（2011）は、小学6年生を対象に、教え合い、学習カード等の工夫により、課題達成に向けての学習方略が明確になることで、運動能力が向上し、運動有能感を高めることができることを報告している。また、木嶋（2013）は、小学校5・6年生のハードル走の指導において、ビデオによる視覚的フィードバック制御と指導による言語的フィードバック制御の組み合わせにより、自分のハードリング動作をメタ認知することで、ハードリング技術が向上し、ハードル走の記録が向上することを報告している。家庭での算数の学習における小学生の学習方略、動機づけ、メタ認知、学業成績の関係を検討した伊藤（1997）の研究によると、メタ認知のできている子どもは、自己調整的に学習を進めており、自己調整学習方略と学業成績（算数における観点別評価をそれぞれ点数化し、合計した得点）に正の相関があることを報告している。つまり、メタ認知的過程を含んだ学習活動を進めれば学業成績が向上することが明らかになっている。体育学習における技能向上という面で、澤田・木嶋の研究結果も同様であることが伺える。しかし、メタ認知を取り入れた学習については、国語科、算数科、数学科、理科における先行研究は多いものの体育においては非常に少ない。メタ認知を効果的に働かせて体育学習に取り組むことができれば、自分自身の状態に意識的に気づくことができ、自分で自分自身の欠点や問題点を発見することができ、それを修正していくことが可能となる。さらに、メタ認知によって適切な学習方略を生徒自身が選択・決定することで、思考力の育成に大きな意味を成すはずである。刻々と変化する自己と他者、運動局面の移り変わりにおける身体表現の選択・決定・実行の判断、学習場面としてより強調される仲間との協働、リーダーシップとフォロワーシップ等が顕著に学習活動として反映される体育学習だからこそ、自らおよび自らの学習を的確にモニターし、必要に応じて自らの学習をコントロールできるメタ認知能力を育成することは、社会で活躍する人材育成にとって大変有用である。

以上を鑑み、本研究では、体育学習におけるメタ認知能力育成に有効な指導法の開発を行い、教育介入における学生のメタ認知能力育成への有効性を検証する

ことを目的とした。

2. 方法

2.1. メタ認知の定義

メタ認知における定義や分類、構成要素については、依然として不統一な部分があり、必ずしも統一されていないのが現状である（三宮，2008）。本研究では、Flavell（1987）、Schraw（2001）、そして、三宮（2008）の考えに依拠して、メタ認知を「認知についての認知」と捉え、「メタ認知的知識」と「メタ認知的活動」の2つの側面から定義することとした。メタ認知的知識については、「人間の認知特性についての知識」「課題についての知識」「方略についての知識」（Flavell，1987）、メタ認知的活動については、「メタ認知的モニタリング」「メタ認知的コントロール」（Schraw，2001）に分類する（Figure2）。

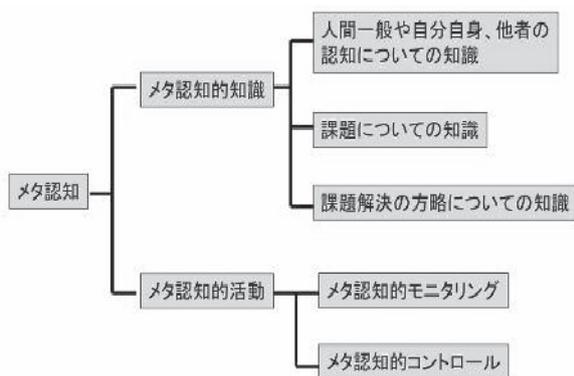


Figure2 メタ認知の分類（三宮，2008）

メタ認知の分類における関係性については、メタ認知的活動は、メタ認知的知識に基づいて行われるものと

し、メタ認知的モニタリングとメタ認知的コントロールは、循環的に絶えず働くものとした（三宮，2008）。つまり、モニターした結果に基づいてコントロールを行い、コントロールの結果を再度モニターし、必要なコントロールを行うことを繰り返しながら、自分自身の学習プロセスを自覚的に振り返り、自らの力で改善していくことと捉えた（Figure3）。

2.2. 調査の概要

【時期】

2015年4月10日～7月24日までの全15時間で検証を行った。

【対象】

K大学教育学部、前期バスケットボール実技受講者2・3年生29名（男子20名、女子9名）を調査対象とした。調査対象構成は、小学校教員養成課程心理学専修女子2名、中学校教員養成課程保健体育科男子17名、女子7名、生涯スポーツ福祉課程男子3名であった。

【授業者】

大学教員管理のもと、公立中学校教諭経験15年目の保健体育科男性教諭（37歳）が主に担当した。

【質問紙構成】

2011年、岩田らが開発した「体育による中学生のメタ認知を測定するアンケート」を使用した。調査対象は中学生214名、信頼性分析の結果より、各因子の内的整合性が保障されたものである。第一因子に「自己の反省的思考」、第二因子に「他者との関わりによる思考の明確化」、そして、第三因子に「他者との関わりによる反省的思考」の3つの因子が抽出されてい

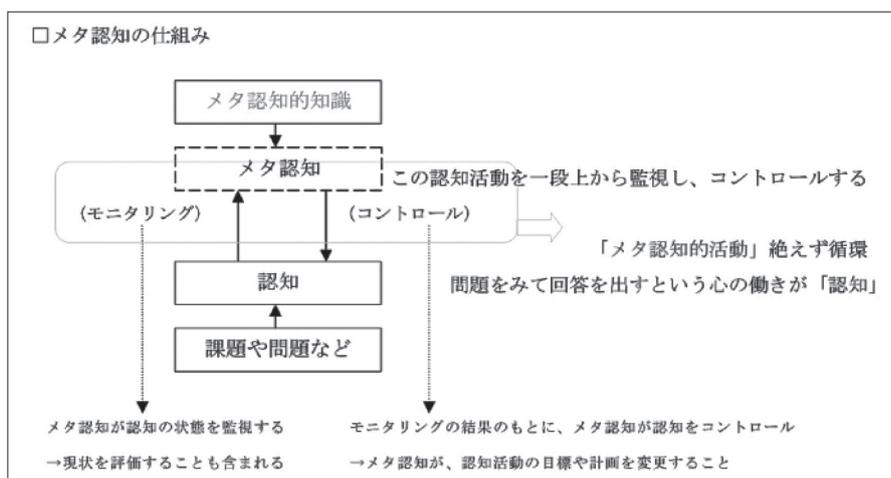


Figure3 メタ認知の仕組み（藤田ら，2013 一部抜粋）

る。8つの質問から構成されており、「当てはまる5」「少し当てはまる4」「どちらでもない3」「あまり当てはまらない2」「当てはまらない1」の5件法で回答を求めた。

【分析】

検証の全15時間の事前・事後による平均値の差を検討し、分析には、IBM SPSSstatistics20を使用した。

2.3. 指導法の構想

本研究では、Table1に示す先行研究を参考に、メタ認知教育に有効だと考えられる指導法を複合的に組み合わせ、メタ認知の育成に有効な自己評価表の作成および展開を構想した。指導法①と②を踏まえて、実技計画1時間目にオリエンテーションを位置づけ、その中でメタ認知の使い方をモデルで教示した。

Table1 メタ認知育成のための具体的な指導法

指導法	具体的な指導	参考
①メタ認知の重要性とモデルの教示	教師がメタ認知の使い方をモデルで教示する	Schraw (1998)
②自己統制方略の教示	単元導入時に学習場面を想起させ、メタ認知の仕方を教示する	Parisら (1982) 植木 (2004)
③メタ認知的知識の指導	方略について必要な知識を掲示する	Schraw (1998)
④学習計画表の掲示	一単元時間および単元の学習の流れを示す	福岡教育大学附属久留米小学校 (2003)
⑤理解モニタリング方略の指導	目標達成度の評価・修正を行わせる	Weinsteinら (1986)
⑥記述評価の工夫	学習の流れに沿った記述欄を設ける	Millerら (1987)
⑦メタ認知的活動の活性化 (チェックリストの活用)	「自分は今、目標に近づいているか?」「何が効果的だったのか?」などを問う	Schraw (1998)

そして、指導法③～⑦を踏まえて、学生のモニタリング、コントロールを的確に行わせる基準となる自己評価表の活用を行った。全15時間の見通しの持てる計画、1時間あたりの形成的自己評価を可能にする観点別の評価基準を全時間記載した自己評価表を作成した。この自己評価表によって、学生の全時間における見直しおよび各時間における学習内容の明確化が図られ、技能の習得過程における現在の自分の状況と目指すべき姿とのギャップ把握が容易に図られることを期待した。技能習得のポイントが詳細にかつ常に目に見える形で明確化されることによって、自分自身の課題

と仲間の課題が鮮明にモニタリングされ、練習計画・修正等のコントロールが行いやすい展開を構想した。実技計画2時間目以降からは、授業開始時の自己評価表を活用した目標確認、その目標を達成するための授業者の授業展開、そして、最後に自己評価を行うというモニタリングとコントロールの循環、メタ認知的活動が一貫性を持って絶えず循環される流れを展開した。実技における自己評価表の活用時間に関しては、目標確認に5分程度、最後の自己評価に10分程度と90分の実技に対して15分程度の時間をあてた。自己評価表に基づいて、授業者がぶれない展開をすることで、学生の運動量を確保しながら、常にメタ認知を高めさせる展開とした。メタ認知の使い方のモデルを指導する中で、本時の学習内容で目指す姿のイメージが自己評価表の確認によって明確化され、それを具現化させる授業者の指導と学生のギャップ確認作業の循環、そして、最後の自己評価という一連の流れを毎時間積み上げる展開を実施した。(使用した自己評価表は、巻末のAppendixに掲載する。)

3. 結果

3.1. 因子の抽出と信頼性の検討

今回の調査対象が大学生の体育実技であることを加

Table2 体育実技におけるメタ認知尺度の因子分析結果 (Promax 回転後の因子パターン)

	I	II
「他者との関わりによる思考の明確化」(α=.79)		
8.先生のアドバイスを聞いて、自分の意見を考え直すことがある	.91	-.10
7.グループの話し合いで友達の意見を聞いて、自分の意見を考え直すことがある	.83	-.04
5.グループで話し合いをしていると、自分の考えがまとまることもある	.80	.07
4.先生の説明を聞いていると、自分の考えがまとまることもある	.54	.17
6.先生の説明と自分の意見を比べながら聞くようにしている	.54	-.07
「自己の反省的思考」(α=.82)		
3.これから何を学習しようとするか、考えるようにしている	.14	.88
1.計画通りに進んでいるかどうか、確認するようにしている	-.11	.86
2.自分は何を学習したのか振り返るようにしている	-.05	.85
因子間相関	I	II
	I	-.41
	II	-

味し、アンケート8項目について因子分析を行った。岩田らが開発した尺度では、3因子が抽出されていたが、固有値の変化から2因子構造が妥当であると考えられた。8項目に対して主因子法・Promax回転による因子分析を行った。Promax回転後の因子パターンと因子間相関をTable2に示す。

第1因子は「先生のアドバイスを聞いて、自分の意見を考え直すことがある」「グループの話し合いで友達の意見を聞いて、自分の意見を考え直すことがある」「グループで話し合いをしていると、自分の考えがまとまることもある」「先生の説明を聞いていると、自分の考えがまとまることもある」「先生の説明と自分の意見を比べながら聞くようにしている」の5項目で構成されており、岩田らの先行研究(2011)を参考に、「他者との関わりにおける思考の明確化」と命名した。第2因子は「これから何を学習しようとするのか、考えるようにしている」「計画通りに進んでいるのかどうか、確認するようにしている」「自分は何を学習したのか振り返るようにしている」の3項目で構成されている。岩田らの先行研究(2011)と合致しており、「自己の反省的思考」と命名した。内的整合性を検討するために各下位尺度の a 係数を算出したところ、「他者との関わりにおける思考の明確化」が $a = .79$ 、「自己の反省的思考」が $a = .82$ と十分な値が得られた。

3.2. 検証による事前・事後の比較

メタ認知の各下位尺度得点についてt検定を行った。その結果、他者との関わりにおける思考の明確化下位尺度($t = -3.35$, $df = 28$, $p < .01$)と自己の反省的思考下位尺度($t = -6.44$, $df = 28$, $p < .001$)について、事前よりも事後のほうが有意に高い得点を示した(Table3)。

Table3 検証の事前・事後の比較

(体育講義におけるメタ認知)	事前		事後		n = 29 t 値
	M	SD	M	SD	
自己の反省的思考	3.28	0.73	3.95	0.50	-6.44***
他者との関わりによる思考の明確化	3.72	0.51	4.14	0.54	-3.35**

** $p < .01$ *** $p < .001$

4. 考察

4.1. 因子の抽出について

今回使用した「体育による中学生のメタ認知を測定するアンケート」に関して、岩田ら(2011)は3因

子を抽出しているが、今回の大学生への実技に関しては、3因子解は適さなかった。岩田らは、中学体育を対象とした他者との関わりによるメタ認知を、運動やスポーツといったいわゆる運動文化を媒介にすることで技能を発揮するため、自己を取り巻く「教師」と「友人」のそれぞれのメタ認知に対する影響力を区別していた。今回の結果では、自分自身に対する因子と教師および友人に対する因子の2因子が導かれた。理科のメタ認知に関して、木下ら(2005)は、観察・実験における中学生のメタ認知は「自己」と「他者」の2つの因子で構成されたと報告している。今回の結果は、木下らの研究報告と合致する。今回の体育実技における対象が大学生同士であったため、教師の指導のもと、教師と友人からのメタ認知に関する影響力に大きな差がなかったことが推察される。学生が実技の全体像、1時間1時間の流れ、技能習得に向けて分解された段階的な技能構造等を、自己評価表を活用し、理解することで、友人同士の関わりが専門知識を持った教師と同等レベルに引き上げられた可能性を示唆している。互いに教え合うなどのコミュニケーションを図る機会の充実、話し合い活動等の学習活動を展開することが、思考力・判断力・表現力の基盤となる言語能力の育成につながることは、周知の事実である(文部科学省, 2011)。学生らが体育における課題解決に向かう教師と仲間との関わりの中で、効果的な教え合い、活発なコミュニケーションが図られるために必要なことは、教師およびすべての学習者が課題克服に対する知識を共通認識することである。今回構想した自己評価表を作成・活用したことで、自分自身および他者との関わりが、学生のメタ認知育成に強い関係があることを改めて示唆する結果となった。

4.2. 検証による事前・事後の比較について

「他者との関わりによる思考の明確化」「自己の反省的思考」ともに、検証授業後が有意に高い得点を示した。自己評価表を活用することによって、自己と他者(教師と仲間)が体育実技における共通の目標、その目標を達成するために必要な習得過程の段階を常に共通認識し、学習者が自分自身と学習の中で目指すべき姿のギャップを意識し続けた結果であったと言える。本研究で定義したメタ認知的知識の1つとして、自己評価表の素材が活用され、自分自身の今の習得状況と目指すべき姿とのギャップを埋めようとする練習および練習計画の修正と実行、終末部での自己評価という一連の流れが、メタ認知的活動を絶え間なく循環させたことが推察される。辰野(1997)の研究では、情報処理としての学習に必要な方略を①リハーサル方略、②精緻化方略、③体制化方略、④理解モニタリ

グ方略, ⑤情緒・動機づけ方略の5つに分類している。三宮(2008)は, この理解モニタリング方略が, メタ認知的活動そのものといえると報告している。辰野(1997)の説明によると, 理解モニタリング方略は, 学習目標を確立したり, その目標の達成度を評価したり, 必要があれば目標達成のための方略を修正するために用いられる方略であるという。自己評価表を常に意識しながら, 共通理解が図られている他者(教師と仲間)との関わりに影響を受けながら, 自らの反省的思考によって, 目指すべき姿へと近づくために, 何をすべきかを考え, 計画および練習内容の修正作業を繰り返し, その過程における自らの行動を自己評価するという一連の思考を伴った学習活動が, 理解モニタリング方略の獲得につながり, メタ認知育成の有効性を見出したといえる。

体育に関するメタ認知育成に関する研究は, まだまだこれからである。各校種, 各種領域・単元別および単元の事前・事後での比較などの事例的な研究を積み重ねていく必要がある(岩田ら, 2011)。しかし, メタ認知という概念が, 学校現場で求められる思考力等の育成に向けて, 大きな契機もたらすことを確信し, さらなる研究を続けていく意義は大きい。

5. 結論

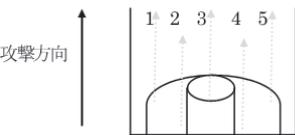
大学生の体育実技におけるメタ認知能力育成のための自己評価表を活用した検証を行った結果, メタ認知的活動の1つである理解モニタリング方略の獲得に有効性があることが明らかになった。

参考文献

- 文部科学省(2008)中央教育審議会答申「学士課程教育の構築に向けて」
- 川嶋太津夫(2009)アウトカム重視の高等教育改革の国際的動向-『学士力』提案の意義と背景-。比較教育学研究, 38:114-131.
- 文部科学省(2012)中央教育審議会大学部会「未来を創出する大学教育の構築に向けて(答申案)」
- 坂下玲子, 藤崎賢二, 加藤健一, 庭木守彦(2000)体育授業における効果的教授:学習過程について。熊本大学教育実践研究, 17:51-60.
- 木嶋遼平(2013)体育・保健体育 視覚と言語を組み合わせたフィードバック制御によるハードリング動作のメタ認知的指導の工夫:小学校課外陸上部におけるハードル走の指導を通して。上越教育大学教育実践研究, 23:193-198.
- 澤田崇明(2011)メタ認知が運動有能感に及ぼす影響についての一考察:小学校の6年生のマット運動の実践から。創大教育研究, 20:149-159.
- 三宮真知子(2008)メタ認知-学習を支える高次認知機能-北大路書房, pp.1-73.
- 藤田哲也(2007)絶対役立つ教育心理学-実践の理論, 理論を実践-ミネルヴァ書房:101-115.
- 市川伸一(1989)認知カウンセリングの構想と展開 心理学評論, 32:421-437.
- 三宮真知子(1996). 思考におけるメタ認知と注意 市川伸一(編)認知心理学4, 思考. 東京大学出版:157-180.
- 木下博義(2006)中学生のメタ認知を育成するための学習指導法に関する実践的研究-観察・実験活動における学習の振り返りの側面から-広島大学大学院教育学研究科紀要 55:43-52.
- 岩田昌太郎(2011)体育における中学生のメタ認知の実態に関する調査研究-質問紙の開発の試み-広島大学大学院教育学研究科紀要, 60:237-242.
- 三宮真知子(2008b)思考支援の認知心理学-思考に対する教師のメタ認知と意欲を高める-鳴門教育大学授業実践研 7:65-72.
- 伊藤崇達(1997)小学生における学習方略, 動機づけ, メタ認知, 学業達成の関連 名古屋大学紀要, 44:135-143.
- 福岡教育大学教育学部附属久留米小学校(2003)基礎的・基本的な学力を高める発展的活動, 明治図書.
- 勝野頼彦ら(2013)社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則, 教育課程の編成に関する基礎的研究 報告書5, 文部科学省:中学校保健体育科学習指導要領(2008)
- 中川恵正・守屋孝子(2002)国語の単元学習に及ぼす教授法の効果-モニタリング自己評価訓練法の検討-, 教育心理学研究, 50:81-91.
- 加藤尚裕(2014)理科授業におけるメタ認知を育成するための指導方法の開発-小学校6学年「てこの規則性」を事例として- 国際経営・文化研究, 18:No2.
- 北尾倫彦ら(2012)観点別学習状況の評価規準と判定基準 中学校保健体育, 図書文化.
- 文部科学省(2008)中学校学習指導要領解説 保健体育編
- 鈴木一行(2007)バスケットボール指導教本, 大修館書店
- テックスウィンター(2007)バスケットボール トライアングル・オフENS, 大修館書店

<p>4 ●練習の補助をしたり、仲間の課題に助言したりする。 ○現在の自分やチームの課題を見付ける。 ○「OF ファンダメンタル3 (パス&キャッチ中心)」ができる。 ☆体育授業における「褒める」と「怒る」による効果をどう捉えるか?</p>		<p>□仲間のどんな課題を発見し、どんな助言ができたか?</p>
<p>5 ○話し合いにおいて仲間の意見を聞き、自分の考えも述べる。 ○協力場面で仲間の学習活動の効果が上がる方法を見付ける。 ●「OF における off the ball の動き」ができる。 ☆体育教師が「楽しい体育」をどう考えるか?</p>		<p>.....</p>
<p>6 ○ゲームや練習、学習中のルールやマナーを守ろうとする。 ●教えられた行い方から自分にとって効果的なポイントを見付ける。 ○「DF ファンダメンタル (フットワーク、1対1DF、ディナイ)」ができる。 ☆体育授業における「できる」「わかる」そして「楽しい」への教師の葛藤</p>		<p>□課題に対する自分なりの視点をどう捉えたか?</p>
<p>7 ○用具・練習場所等の安全面に注意しながら活動しようとする。 ●練習方法の中から自分やチームの課題にあった練習を選ぶ。 ○「相手の動きに対応した DF (スイッチ、スライド、スクリーンアウト)」ができる。 ☆球技授業の特徴である「集団技能」の指導と「評価」をどのように行うか?</p>		<p>□自分の課題をどう捉え、どんな練習を行ったか?</p>
<p>8 ○練習の補助をしたり、仲間の課題に助言したりする。 ○練習方法の中から自分やチームの課題にあった練習を選ぶ。 ●「トライアングル OF における OF ポジションと動き方」ができる。 ☆「指導と (学習) と評価の一体化」をどう考えるか?</p>		<p>.....</p>
<p>9 ●話し合いにおいて仲間の意見を聞き、自分の考えも述べる。 ○現在の自分やチームの課題を見付ける。 ○「ストロングサイドとウィークサイドでの攻防」ができる。 ☆体育授業における「関心・意欲・態度」評価をどう見取るか?</p>		<p>□課題における効果的なポイントをどう考えたか?</p>
<p>10 ○記録や審判などの役割に責任を持って取り組もうとする。 ●現在の自分やチームの課題を見付ける。(タイムアウトの機能と重要性) ○「各種 OF と対応する DF の動き方」ができる。 ☆体育授業における「思考・判断」評価をどう見取るか?</p>		<p>□現在の自分とチームの課題をどう捉えているか?</p>
<p>11 ●仲間の良い発言・行動を認め、賞賛の声をかけようとする。 ○教えられた行い方から自分にとって効果的なポイントを見付ける。 ○「DF からのファストブレイク 1 (スリーレーン、トレーラー)」ができる。 ☆体育授業におけるシラバスと評価基準の設定の重要性を考える。</p>		<p>□誰のどんな行動に、どんな声をかけたか?</p>
<p>12 ○ゲームや練習、学習中のルールやマナーを守ろうとする。 ● 教えられた行い方から自分にとって効果的なポイントを見付ける。 ○「DF からのファストブレイク 2 (シュート不成立からの再オフェンス)」ができる。 ☆体育教師としてのリーダーシップをどのように発揮すべきか?</p>		<p>□課題における効果的なポイントをどう考えたか</p>
<p>13 ○用具の準備や後片付けの役割に責任を持って取り組もうとする。 ○教えられた行い方から自分にとって効果的なポイントを見付ける。 ●「まとめのゲーム 1」ができる。 ☆「考える」体育授業をどう創り上げるか?</p>		<p>.....</p>
<p>14 ●練習の補助をしたり、仲間の課題に助言したりする。 ○練習方法の中から自分やチームの課題にあった練習を選ぶ。 ○「まとめのゲーム 2」ができる。 ☆新学習指導要領に向けて:「アクティブラーニング」と体育授業について。</p>		<p>□仲間のどんな課題を発見し、どんな助言ができたか?</p>
<p>15 ○記録や審判などの役割に責任を持って取り組もうとする。 ○現在の自分やチームの課題を見付ける。 ●「まとめのゲーム 3」ができる。 ☆「教師」という職業が未来へ残すもの。「教育」の意義について。</p>		<p>.....</p>

学生配布用シート	
【 技能 】 についての学習内容	※タスクゲーム、メインゲームの中で自己評価
<p><1時間目> 「ためしのゲーム」ができる。</p> <p>○1 <u>自分の判断でオープンスペース（空いているポジション）に移動しながら攻撃することができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●ボールの動きと相手の動きを見ながら、オープンスペースに走り込むことができる。（ ） ●ボールの動きと相手の動きを見ながら、オープンスペースに走り込む選手にパスを出すことができる。（ ） ●ボールの動きと相手の動きを見ながら、オープンスペースに走り込み、パス・ドリブル・シュートのいずれかを選択し、実行することができる。（ ） 	<p>ABC</p> <hr/>
<p><2時間目> 「OF ファンダメンタル1（フットワーク中心）」ができる。</p> <p>○1 <u>バスケットボールに必要な基本動作ができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●体を浮かすようにジャンプし、1、2のリズムで後方に重心を残すように止まるストライドストップが状況に合わせてできる。（ ） ●軽くジャンプして、腰を落としながら膝を軽く曲げて両足同時に着地するジャンプストップが状況に合わせてできる。（ ） ●曲がりたい方向とは逆方向の足で踏み込み、方向変換するアウトサイドフットターンが状況に合わせてできる。（ ） ●曲がりたい方向の足でストップするように踏み込み、方向変換するインサイドフットターンが状況に合わせてできる。（ ） ●曲がりたい方向の足を、曲がりたい方向とは反対へ交差し、体全体が背中側にくると回るように方向変換をするロールターンが状況に合わせてできる。（ ） ●動きや走るスピードに緩急の強弱をつけて相手を抜くことができる。（ ） <li style="padding-left: 20px;">※チェンジ・オブ・スピード ●動く方向や走る方向を変えることによって相手を振り切ることができる。（ ） <li style="padding-left: 20px;">※チェンジ・オブ・ディレクション 	<p>ABC</p> <hr/>
<p><3時間目> 「OF ファンダメンタル2（ドリブル中心）」ができる。</p> <p>○1 <u>スピードドリブルができる。</u></p> <p>※チェンジ・オブ・スピード</p> <ul style="list-style-type: none"> ●前傾しすぎず、状態を起こしながら走る姿勢を保ちながらドリブルすることができる。（ ） ●ボールをつく位置は、腰の高さをキープすることができる。（ ） ●ボールは斜め前方に強く突き出すようにつくことができる。（ ） ●手首と指先でやわらかくコントロールすることができる。（ ） ●ボールをみらずにヘッドアップの状態でもドリブルができる。（ ） <p>○2 <u>コントロールドリブルができる。</u></p> <p>※チェンジ・オブ・ディレクション</p> <ul style="list-style-type: none"> ●クロスオーバー・ドリブルをゲームの中で使うことができる。（ ） ●リバース・ドリブル（バックチェンジ）をゲームの中で使うことができる。（ ） ●リバース・ドリブル（バックチェンジ）をゲームの中で使うことができる。（ ） ●ピハインド・ザ・バック・ドリブルをゲームの中で使うことができる。（ ） ●レッグスルー・ドリブルをゲームの中で使うことができる。（ ） 	<p>ABC</p> <hr/>
<p><4時間目> 「OF ファンダメンタル3（パス&キャッチ中心）」ができる。</p> <p>○1 <u>味方が捕球しやすい場所に、ねらってパスをすることができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●小さく、すばやいモーションでパスを送ることができる。（ ） ●相手の腰から胸付近の捕球しやすい位置にゲームの中でパスを送ることができる。（ ） ●味方のターゲットハンドの位置を確認し、味方の次の動きを予測したパスをゲームの中で送ることができる。（ ） <p>○2 <u>自分のねらった場所でボールをキャッチし、次の動作にスムーズにつなげることができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●パスが送られてくる方向にミートしながら両手キャッチをすることができる。（ ） ●指、手首、肘でボールの勢いを弱めるキャッチができる。（ ） ●目的の方向にボールを運ぶための片手受けができる。 ●キャッチからスムーズなドリブルへの移行がゲームの中でできる。（ ） ●キャッチからスムーズなパスへの移行がゲームの中でできる。（ ） ●キャッチからスムーズなドリブルシュートへの移行がゲームの中でできる。（ ） ●キャッチからスムーズなジャンプシュートへの移行がゲームの中でできる。（ ） 	<p>ABC</p> <hr/>

<p><5時間目> 「OFにおけるボールを持たない時の動き方 (off the ball)」ができる。</p> <p>○1 <u>パスをした後の動きの選択を自分の判断でできる。(パス後の動きの選択4原則)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●自らの判断で、ゴール方向にカットインしてリターンパスをもらう動きをゲームの中で選択することができる。() ※リターンパスが来たらシュートまで。 ※パスが来ない場合はサイドまで走り抜け、次なるオープンスペースを探す。 ●自らの判断で、ボールマンの方向に動き、スクリーンをかける動きをゲームの中で選択することができる。() ※スクリーンが成功したら、カットインを選択し、リターンパスをもらいにいく。失敗したら次なるスペースを探す。 ※スクリーンが失敗したら、次なる選択の準備をする。 ●自らの判断で、ボールマンと反対方向に動き、スクリーンまたは他の味方とのスペースチェンジをする動きをゲームの中で選択することができる。() ●その場からゴール方向にVカットし、ボールをもらう準備をする動きをゲームの中で選択することができる。() ●上記の4原則をもとに、味方の動きを見ながら、的確な動きをゲームの中で選択することができる。() 	<p>ABC</p> <p>_____</p>
<p><6時間目> 「DFファンダメンタル (フットワーク、1対1DF、パスコースへのディナイ)」ができる。</p> <p>○1 <u>バスケットボールに必要なDFの基本動作ができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●体重を両足に均等にかけて、膝を軽く曲げて腰を低く下げた状態のDFの基本姿勢がゲーム中に常にできる。() ●横方向に足を交差することなく移動するスライドステップがゲームの中で状況に合わせてできる。() ●クロスステップがゲームの中で状況に合わせてできる。() ●進行方向(外側)の足を軸足にして、相手の方向変換に合わせてすばやく反対側(内側)の足を引くスイングステップがゲームの中で状況に合わせてできる。() ●自分のマークマンをDFしながら、パスコースに手のひらを差し出して、パスを遮断するように守るディナイの動きがゲーム中の状況に合わせてできる。() ※クロズドスタンスが基本 	<p>ABC</p> <p>_____</p>
<p><7時間目> 「相手の動きに対応したDFの仕方」ができる。</p> <p>○1 <u>相手のスクリーンの成功・失敗状況に合わせて、スイッチ&スライドを選択し、仲間に指示をだすことができる。</u></p> <p>○2 <u>相手のシュート後に、自分のマークマンめがけてスクリーンアウトをかけることができる。</u></p>	<p>ABC</p> <p>_____</p>
<p><8時間目> 「トライアングルオフェンスにおけるOFポジションと動き方」ができる。</p> <p>○1 <u>トライアングルオフェンスにおける攻撃の動き方を理解し、実際に動くことができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●仲間と常に4m程度離れた場所に位置したところから攻撃を展開することができる。() ●ボールの動きと仲間の動きと常に確認しながら、空いたスペースを埋める動きをしながらノーマークの状態を創り出し、ゲームの中でパス、ドリブル、シュートを選択することができる。() ●ノーマークの自分と仲間を創り出すために、カットイン、スクリーン等を使いながらノーマークの状態を創り出し、ゲームの中でパス、ドリブル、シュートを選択することができる。() 	<p>ABC</p> <p>_____</p>
<p><9時間目> 「ストロングサイドとウィークサイドでの攻防」ができる。</p> <p>○1 <u>ボールマンを攻撃の起点として、ストロングサイドでの動きとウィークサイドでの動きを行うことができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●ボールマンを起点としスクリーン、ポスト、カットイン等を使いながらパス、ドリブル、シュートを選択することができる。() ※ストロングサイドの動き ●ボールのないサイドにおいて、スクリーン等を使いながらノーマークを創り出す動きを行うことができる。() ※ウィークサイドの動き 	<p>ABC</p> <p>_____</p>
<p><10時間目> 「各種OFと対応するDFの動き方」ができる。</p> <p>○1 <u>これまで学習した動きを使って、様々なOFとDFシステムの動き方を理解することができる。</u></p>	<p>ABC</p> <p>_____</p>
<p><11時間目> 「DFからのファストブレイク1 (スリーレーンのポジショニングとトレーラー)」ができる。</p> <p>○1 <u>ディフェンスリバウンドからの5人によるシュートまでのトランジションを理解することができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●ディフェンスリバウンドの位置および自分のポジショニングから、自分に最適なレーン(1-5)を選択し、レーンの役割に合わせてパス、ドリブル、シュートにつなげることができる。() <div style="text-align: center;">  </div>	<p>ABC</p> <p>_____</p>

<p><12時間目> 「DFからのファストブレイク2（ファストブレイクからシュート不成立による再オフェンスの展開）」ができる。</p> <p>○1 <u>トランジションからのスムーズなトライアングルオフェンスポジションへの移動と攻撃展開ができる。</u></p>	<p>ABC</p> <p>—</p>
<p><13時間目> 「まとめのゲーム1」ができる。</p> <p>○1 <u>コントロールドリブルができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●クロスオーバー・ドリブルをゲームの中で使うことができる。（ ） ●リバース・ドリブル（バックチェンジ）をゲームの中で使うことができる。（ ） ●リバース・ドリブル（バックチェンジ）をゲームの中で使うことができる。（ ） ●ビハインド・ザ・バック・ドリブルをゲームの中で使うことができる。（ ） ●レッグスルー・ドリブルをゲームの中で使うことができる。（ ） <p>○2 <u>味方が捕球しやすい場所に、ねらってパスをすることができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●小さく、すばやいモーションでパスを送ることができる。（ ） ●相手の腰から胸付近の捕球しやすい位置にゲームの中でパスを送ることができる。（ ） ●味方のターゲットハンドの位置を確認し、味方の次の動きを予測したパスをゲームの中で送ることができる。（ ） <p>○3 <u>自分のねらった場所でボールをキャッチし、次の動作にスムーズにつなげることができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●パスが送られてくる方向にミートしながら両手キャッチをすることができる。（ ） ●指、手首、肘でボールの勢いを弱めるキャッチができる。（ ） ●目的の方向にボールを運ぶための片手受けができる。 	<p>ABC</p> <p>—</p> <p>—</p> <p>—</p>
<p><14時間目> 「まとめのゲーム2」ができる。</p> <p>○1 <u>パスをした後の動きの選択を自分の判断でできる。（パス後の動きの選択4原則）</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●自らの判断で、ゴール方向にカットインしてリターンパスをもらう動きをゲームの中で選択することができる。（ ） ※リターンパスが来たらシュートまで。 ※パスが来ない場合はサイドまで走り抜け、次なるオープンスペースを探す。 ●自らの判断で、ボールマンの方向に動き、スクリーンをかける動きをゲームの中で選択することができる。（ ） ※スクリーンが成功したら、カットインを選択し、リターンパスをもらっていく。失敗したら次なるスペースを探す。 ※スクリーンが失敗したら、次なる選択の準備をする。 ●自らの判断で、ボールマンと反対方向に動き、スクリーンまたは他の味方とのスペースチェンジをする動きをゲームの中で選択することができる。（ ） ●その場からゴール方向にVカットし、ボールをもらう準備をする動きをゲームの中で選択することができる。（ ） ●上記の4原則をもとに、味方の動きを見ながら、的確な動きをゲームの中で選択することができる。（ ） <p>○2 <u>トライアングルオフェンスにおける攻撃の動き方を理解し、実際に動くことができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●仲間と常に4m程度離れた場所に位置したところから攻撃を展開することができる。（ ） ●ボールの動きと仲間の動きと常に確認しながら、空いたスペースを埋める動きをしながらノーマークの状態を創り出し、ゲームの中でパス、ドリブル、シュートを選択することができる。（ ） ●ノーマークの自分と仲間を創り出すために、カットイン、スクリーン等を使いながらノーマークの状態を創り出し、ゲームの中でパス、ドリブル、シュートを選択することができる。（ ） 	<p>ABC</p> <p>—</p> <p>—</p>
<p><15時間目> 「まとめのゲーム3」ができる。</p> <p>○1 <u>ボールマンを攻撃の起点として、ストロングサイドでの動きとウィークサイドでの動きを行うことができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●ボールマンを起点としスクリーン、ポスト、カットイン等を使いながらパス、ドリブル、シュートを選択することができる。（ ） ※ストロングサイドの動き ●ボールのないサイドにおいて、スクリーン等を使いながらノーマークを創り出す動きを行うことができる。（ ） ※ウィークサイドの動き <p>○2 <u>ディフェンスリバウンドからの5人によるシュートまでのトランジションを理解することができる。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●ディフェンスリバウンドの位置および自分のポジショニングから、自分に最適なレーン（1~5）を選択し、レーンの役割に合わせてパス、ドリブル、シュートにつなげることができる。（ ） 	<p>ABC</p> <p>—</p> <p>—</p>