

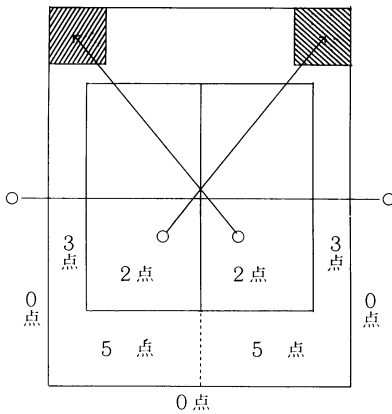
表1

順位	項目	1年	2年	計
1	上手になろうと思ったり努力しているところを見てほしい	190	229	419
2	下手でも始めたときから終わりごろの伸びを見てほしい	209	208	417
3	がんばり通すファイトやねばりのあるところを見てほしい	116	119	235
4	友人と楽しくやっているところを見てほしい	117	84	201
5	テストのときはだめでも普通の実技のよいところを見てほしい	76	78	154
6	見学しないでよく出席しているところを見てほしい	59	65	124

五、むすび
 授業を展開するなかで生徒一人一人がなにを望んでいるかを確かめるため「先生がたは、あなたがたのどこをもっとよく見たり、指導してもらえればよいと思いますか。」と質問してみた結果(表1)は、生徒の気持ちは複雑・多様で、幅広いことがわかるが、

資料 軟式庭球たしかめの基準(2、3年)

- 基礎技術のたしかめ(毎時実施する)
 ○グラウンドストロークの正確性



斜線の部分に投げられたボールを10本打った合計得点
 正クロス打ち~5本
 逆クロス打ち~5本
 (注) ○待球位置はコートの外側である。
 ○斜線内に入ったボールは必ず打つこと

普段の学習状態についての要求度が非常に高いことがわかる。
 よい体育の授業とは、このような、さまざまな生徒の求めにこたえることのできる指導態勢が整えられることにあるのではないだろうか。
 生徒の興味・関心等の実態から適切な指導計画を立て、発展的な段階のなかでどこまで理解され、どこに問題点や技術向上の困難点等があるかなどを明らかにすることによって、その単元指導の手順や留意点が明確にされるものである。
 「これが、とりもなおさず「喜びのある授業」につながるものであろう。」

- 「後衛」
 ○ゲームを作るためのサービスの生かし方ができたか
 ○自分の前衛を働かせやすくする配球がうまくできたか
 - 「前衛」
 ○相手前衛の動きを判断しながら、攻撃に対処できる返球ができたか
 ○確率の高い攻撃力と固い守備ができたか
 ○動きとポジションを有効に考え、相手の打球を予測することができたか
 ○冷静な判断力と積極果敢な行動がとれたか
 - 「総合」
 ○パートナーで協力し、チームワークのとれたゲームができたか
 ○正確なコールと採点表の記入ができたか(審判法の理解)
 ○用具の準備、整理及び運営上によく協力できたか(審判、ボール拾い、コートブラシかけ)
- 注 2~10までのたしかめは5、4、3、2、1で記入すること。

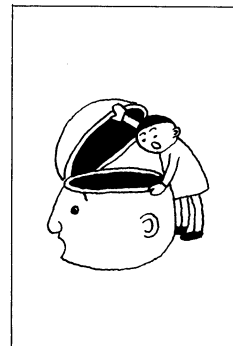
表2 軟式庭球たしかめカード(2、3年用)

年 組 番 氏名												課題および反省	検印
時		1		後		前		衛		総			
		正	逆	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1													
2													
3													
4													
30													

グルーブ マッチの記録	試合	対戦チーム	スコア		審判		課題および反省	実施月日	検印
			(味方)相手	注	副審				
1回目	年 組 班	対						月 日()	
2回目	年 組 班	対						月 日()	
3回目	年 組 班	対						月 日()	
4回目	年 組 班	対						月 日()	
5回目	年 組 班	対						月 日()	

商業高校において学ぶ電子計算機関係言語ではコボルが重要な位置をしめるものと考えられる。プログラミングIの学習目標はプログラミングIについての基礎的技術の習得、情報の合理的処理能力、態度の養成であるが、実際に授業をしてみると種々の問題にぶつかるものである。この科目も学習する生徒たちにとっては適不適があり、興味、関心を早くから示すものと容易に理解ができず途中でざ折してしまうものがある。提出する課題などプログラミングをコピーしてきている場合も少なくない。学習する生徒にいかにして電子計算機に興味をもたせ、最後まで自分の力で問題を解決しようとする態度を養うかがたいへんむずかしい。

プログラミングI
 —コボル導入段階における
 学習指導—



商業

郡山商業高等学校教諭
 西岡木 清