

1 シュート

(1) 止まった状態からのシュート…ゴールから2～3mの距離から5本打ち、得点を合計します。
今回は、バックボードに当たったかどうかは問わないことにしました。

- ・リングに触れずに入った…3点
- ・リングに触れてに入った…2点
- ・リングに触れたが入らなかった…1点
- ・その他…0点

(2) 移動した状態からのシュート（ドリブル・ランニングシュート）…得点の方法は(1)と同様ドリブルをしてリングに近づき、2歩移動した後にシュートを行います。

(3) シュートポイントの発見（下図参照）

2 ドリブル…ジグザグドリブルを行い、タイムを点数化します。

3 パス

(1) パス（静止状態から）…5本投げて点数を合計します。

的となる相手に向かって、5mほどの位置から投げます。

- ・胸や顔のあたり…3点
- ・1歩も移動しないで取れる範囲…2点
- ・1歩移動すれば取れる範囲…1点
- ・2歩以上移動しなければ取れない範囲…0点

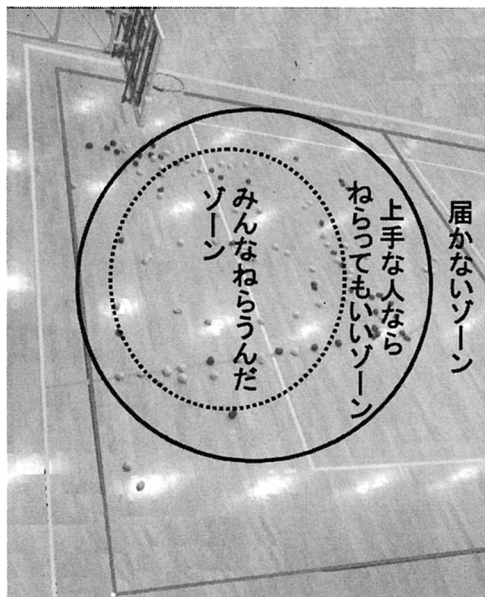
(2) パス（移動状態から）…得点の方法は(1)と同様。

投げる位置を決めておき、その斜め後ろ5mほどの位置からドリブルを行います。

投げる位置付近でボールを保持し、2歩移動して的となる人に投げます。

※ 今回は、投げることのみとしましたが、時間的にゆとりがあれば、ボールを受ける力をテストすることも有効です。

〈資料5 スキルテストの内容〉



〈シュートポイント・集団の傾向〉

シュートポイントの発見

- ・ 紅白のお手玉を各自に10個ずつ持たせ、自由な位置からシュートさせます。
- ・ リングに入るか触れた場合にはその場所に白のお手玉を置かせます。リングに入りも触れもしなかった場合には赤のお手玉を置かせます。
- ・ お手玉の位置と色を記録させ、各自のシュートポイントの目安をつかませます。
- ・ 活動が終了した後の集団の散らばり具合を観察することにより、集団としてのシュートの傾向をつかませることもできます。

② 観察による相互評価（「GPAI」）

「身に付いた技能が、ゲームにおいていかに発揮されたか」が把握できるようになれば、これまで行ってきた練習や取り入れた作戦の有効性を感じ取ったり、各自や各チームの特徴を再確認することができると思います。

そこで、「ボール操作」だけでなく、「意志決定（児童には、『動きの決め方』という言葉で提示）」と「ボールを保持しない時の動き」の3つの観点で観察して評価する「GPAI」を紹介します。

今回は、オリエンテーションIの時に、資料6（次ページ）を児童に配布し、「GPAI」に関する説明を行いました。初めて実施する場合、各観点ごとに、どのような時に「○」になるのかVTRなどを利用して共通理解を図るとよいでしょう。