

I はじめに

連携協力校である中学校において、約1年半、サポーター活動および教師力向上実習Ⅰ・Ⅱをさせていただいた。教科指導、学級経営、生徒指導、学校行事の運営など、実践的に学ぶことができた。

本稿では、「運動する楽しさを実感させる保健体育科授業」をテーマとして、本実践研究において取り組んだ成果と課題を報告する。

II 研究主題の理由

1 今日の教育課題

平成20年1月に示された中央教育審議会答申によると、運動する子どもとそうでない子どもの二極化、子どもの体力の低下傾向が保健体育科の課題として挙げられている。そして、運動への関心や自ら運動する意欲、各種の運動の楽しさや喜び、その基礎となる運動の技能や知識など、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成が十分に図られていないことなどが示されている^{*1)}。また、平成27年度の全国体力・運動能力、運動習慣等調査によると、全国の中学校2年生は、1週間の総運動時間が短いほど体力合計点が低くなっていることが明らかとなった^{*2)}（図1）。さらに、質問紙において、「中学校を卒業した後、自主的に運動やスポーツをする時間をもちたいと思いますか」という質問に、思わない、わからないと回答した割合は男子が33.5%、女子が46.7%であった。この結果から、中学校卒業段階において、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力」を育てることができていないという課題が明らかとなった^{*2)}。中学校保健体育科の目標は、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」である^{*3)}。このことを踏まえると、現在の状況では、保健体育科の目標の達成に課題があるといえる。

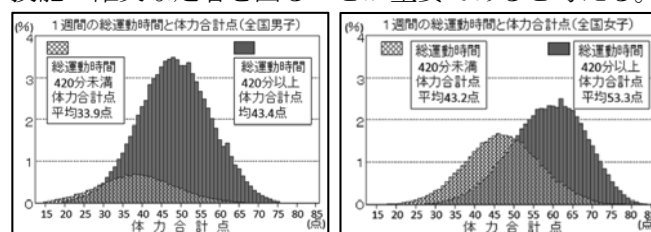
2 学校および生徒の実態

名古屋市立A中学校は、全校生徒116名、全4クラスの小規模校である（平成28年2月現在）。研究対象である中学校第2学年は、単学級であり、クラス替えがないため、3年間同じクラスメイトと過ごすことになる。お互いのことをよく理解し合えるという利点がある一方、人間関係が固定化してしまい、一定の仲のいい友達としかかわる

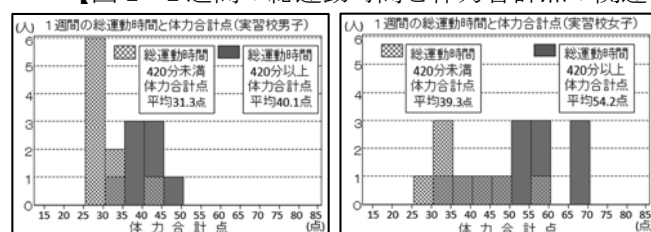
うとしなくなるという課題がある。

生徒たちは、「今日はどんなことをやるの?」と体育の時間を心待ちにしているが、とにかく楽しくゲームができればよいという思いが強く、基礎的・基本的な技能の定着が十分でない。また、運動が得意な生徒のみでプレーしてしまい、運動が得意な生徒と運動が苦手な生徒とが、かかわろうとしないことがある。それは、運動の得意な生徒は積極的に体を動かし、運動が苦手な生徒は運動に対し、消極的でプレーに参加しようとしなかったことが理由として考えられる。

平成27年度の全国体力・運動能力、運動習慣等調査の結果より、連携協力校の生徒は、全国的な傾向と同じく、運動をする生徒とそうでない生徒の二極化が見られる。さらに、全国の結果と比較すると、連携協力校の体力合計点は低いことが明らかとなった^{*2)}（図2）。さらに、質問紙において、「中学校を卒業した後、自主的に運動やスポーツをする時間をもちたいと思いますか」という質問に、思わない、わからないと回答した割合は男子が43.8%、女子が45.0%であった。この結果を踏まえると、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」という保健体育科の目標は達成することができていないといえる。そこで、中学校段階で、運動習慣があまりない生徒も含め、全ての生徒が運動に意欲的に取り組むことができるようにしたい。そのためには、保健体育科の授業を通して、生徒一人一人に運動する楽しさを実感させ、基礎的・基本的な運動技能の確実な定着を図ることが重要であると考えた。



【図1 1週間の総運動時間と体力合計点の関連】



【図2 連携協力校の体力調査の結果】

3 目指す生徒像

今日的な教育課題および連携協力校の生徒の実態を踏まえ、本研究の目指す生徒像を以下のように設定する。

運動する楽しさを実感することができる生徒

III 研究の構想

1 基本的な考え方

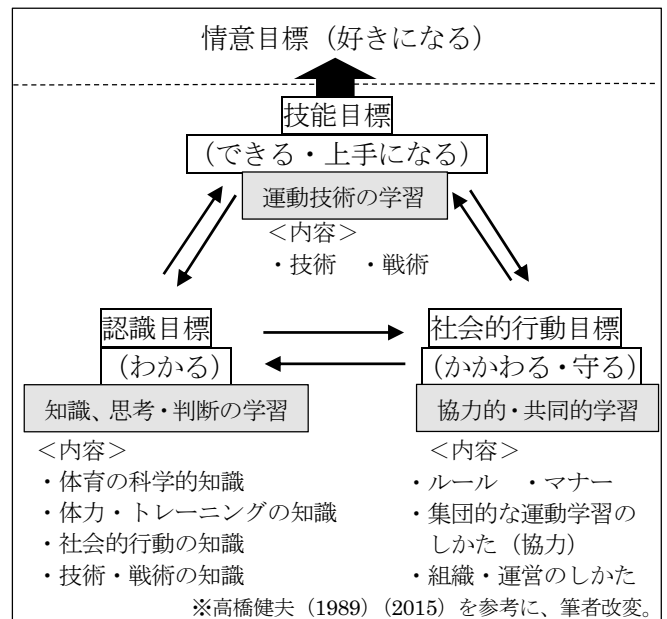
(1) 『わかる・できる・かかわる』とは

体育の授業において、『わかる・できる・かかわる』ことを重視することにより、生徒一人一人に運動する楽しさを実感させることができると考える。

高橋（1989）は、「技術内容に対する目標としては、各種スポーツの個人的・集団的運動技能の向上や日常生活に関わる基本的な運動技能の向上がめざされる。」「体育の科学的知識の内容に対する目標は、運動技能の習得の基礎となる運動学知識やバイオメカニカルな知識、戦術やルールに関する知識、体力の科学的知識やトレーニングの原理と方法に関する知識の習得である。」「運動（スポーツ）の規範的内容に対応する目標は、ルール、マナー、エチケットといった社会的行動様式にくわえて協力的な学習の仕方や運動を組織したり運営したりする能力の習得を意味する。」「情意的目標は、運動（スポーツ）に対する興味、関心、愛好的態度、価値観の育成を意味している。」と述べている^{*4)}。

さらに、高橋（2015）は、「現行の学習指導要領において、体育の目標や学習内容の構造が、『身体能力』『態度』『知識・思考・判断』で捉えられたことから、現場ではこれらをより平易に『わかる』『できる』『かかわる』という言葉で表現した。『運動技術（戦術）の学習』を中核にして、この学習をいっそう意味深く効果的に進めるために『知識・思考・判断の学習』や『協力的・共同的学習』が展開されるべきである。技を達成すること、記録を達成すること、ゲームで勝利すること、ゲームで作戦を成功させること、おしなべて『できること』が子どもたちにとって最大の学習目標であり、楽しさ経験を生み出す源泉である。したがって、子どもたちにとっては、この目標実現に向けて『わかり、考え』、そして『かかわる』という関係が成り立つ」と述べている^{*5)}（図3）。

杉原（2003）は、「運動好き」な生徒を育てるためには、「運動の楽しさ」を実感させることの重要性を述べている^{*6)}。岡澤ら（2010）は、「運



【図3 学習目標・内容構造】

動好き」とは、スポーツや体育の授業などの身体的活動に対して肯定的な態度を有する人のこと、「運動嫌い」とは、スポーツや体育授業などの身体活動に対して否定的な態度を有する人のことであると定義している。このような「運動嫌い」な生徒を、「運動好き」にするためには、その運動の楽しさを実感させることが重要であると述べている^{*7)}。

高橋、杉原、岡澤の先行研究より、体育の授業において運動好きな生徒を増やすために、生徒一人一人に、運動する楽しさを実感させる必要がある。そのために、『わかる・できる・かかわる』ことを重視しなければいけないことが明らかとなった。

(2) 運動有能感とは

岡澤ら（1996）は、運動有能感とは、運動の上達・成功体験から生まれる「やればできるんだ!」という自分に対する自信のことであり、このような自信が活動的・積極的な行動傾向や低い劣等感と結びついていくことを明らかにしている^{*8)}。運動有能感を構成する3因子は、「身体的有能さの認知」、「統制感」、「受容感」である。①自分は運動を上手にできるという自信である「身体的有能さの認知」、②努力や練習をすればできるようになるという自信である「統制感」、③教師や学習仲間から受け入れられているという自信である「受容感」である。指導方略については、①「身体的有能さの認知」を高めるために、評価や競争方法の変更により、すべての子どもに記録や成績の高まりを感じ、「ここまでできる」という自信をもたせること、②「統制感」を高めるために、課題達成のために考えたり、動きを工夫したりすることが、技能や記録の高まりにつながったという経験をさせること、③「受容感」を高めるために、学習評価の仕方、競争場面やゲーム中の役割

分担などを明確にし、すべての子どもが学習に加わり、自分の意志によって活動できる工夫をさせることが重要である。そして、運動有能感を高めることにより、生徒たちを生涯にわたって運動に親しむことに向かわせることにつながると考える。

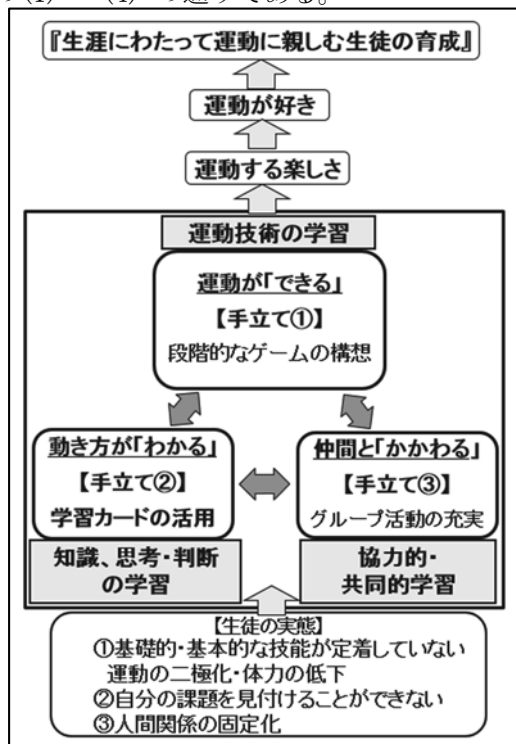
2 研究の仮説

保健体育科において、『わかる・できる・かかわる』ことを重視した授業を行うことにより、「運動する楽しさを実感することができる生徒」を育成できると考える。本研究では、『わかる・できる・かかわる』を次のように定義する。

- ・「わかる」とは、運動の動き方（課題）を理解すること。
- ・「できる」とは、基礎的・基本的な動きが定着し、実際のゲームで活用すること。
- ・「かかわる」とは、他者とかわり合って運動に取り組むこと。

3 研究の方法・手立ておよび検証方法

球技において、次の手立てを通して、運動する楽しさを実感させ、生涯にわたって運動に親しむ生徒の育成を目指す。本研究の構想を【図4】に示す。また、研究の具体的な手立ておよび検証方法は、以下の(1)～(4)の通りである。



【図4 研究構想図】

(1) 手立て① 段階的なゲームの構想

手立て①-1 ドリルゲーム

ドリルゲームとは、基礎的なボール操作の技術や動き方に関わる練習内容をゲーム化したものである。運動の基本的な技能を、ドリルゲームとしてウォーミングアップに取り入れ、単元を通して

継続して行い、基礎的・基本的な技能の定着を図る。

ドリルゲームを行う際に、各班で成功した回数を、単元前後で比較することで、その基本的な技能の定着を図ることができたかを調べ、その有効性を検証する。

手立て①-2 タスクゲーム

タスクゲームとは、ゲームにおける技能を高めるために、特定の課題が焦点化されるように修正されたゲームのことである。

タスクゲームで身に付けさせたい基本的な技能を理解してタスクゲームを行うことができているのかを映像から分析し、その有効性を検証する。

手立て①-3 メインゲーム

メインゲームとは、正規のルールによって行うゲームのことである。

ドリルゲームやタスクゲームで身に付けた基礎的・基本的な技能をメインゲームにおいて生かすことできているかを映像から分析し、その有効性を検証する。

(2) 手立て② 学習カードの活用

自己やチームの課題を見付け、自分の成長を実感することができるような学習カードを作成し、毎時間の終末に学習カードを使用した振り返りの活動を行う。回収した学習カードから、生徒たちがどのようなことを学んだかを調べる。そして、次の授業までに、朱書きをし、次の学習につなぐことができるようにする。

学習カードの記述内容から、本時のねらいに迫ることができたか、自己やチームの課題を見付けることができたかを分析し、その有効性を検証する。

(3) 手立て③ グループ活動の充実

技能を均等にすること、人間関係に配慮することを意識し、班編制を行う。部活動に所属している生徒や運動が苦手な生徒が偏らないようにするとともに、普段かかわりが少ない生徒同士を同じ班にする。また、チームでのかかわり合いの促進、作戦の共通理解を図るために、メインゲームでの作戦タイムの時間にミニホワイトボードを活用する。

技能を習得する際における生徒同士のかかわり合いを映像から分析し、その有効性を検証する。また、作戦タイムの時間に使われたミニホワイトボードの記述内容がチームの特徴に合った作戦になっているか、ミニホワイトボードと映像を照らし合わせ、分析をする。

(4) アンケート調査の実施

運動に関する意識および運動有能感を質問紙によって調査する。統計解析には、統計ソフト SPSS 13.0J for Windows Student Version を使用し、有意水準は5%未満として検定した。

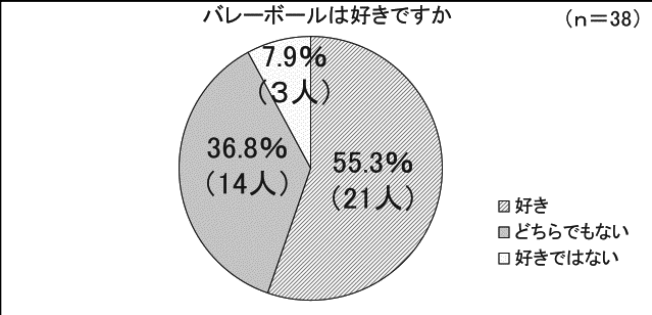
IV 実践の内容と考察

1 教師力向上実習 I における実践

対象：名古屋市立公立中学校 第2学年 38名
期間：平成27年5月1日～5月22日
単元：体育「球技 ネット型（バレーボール）」

(1) 生徒の実態

球技が好きな生徒が多く、バレーボールは、生徒たちにとって親しみのあるスポーツである。単元前にバレーボールに関する意識調査を実施し、生徒の実態を把握した。「バレーボールは好きですか」という質問に対し、好き55.3%（21人）、どちらでもない36.8%（14人）、好きではない7.9%（3人）という結果であった（図5）。バレーボールが好きな生徒とそうでない生徒に技能の差があると考えられる。バレーボールを肯定的に捉えていない生徒には、パスなどの基本的な技能が身に付いていなかったり、ボールに対し恐怖心を抱いていたりするなどの課題がある。



【図5 バレーボールは好きですか】

(2) 単元目標

- バレーボールの学習に積極的に取り組もうとするとともに、フェアなプレイを守ろうとし、分担した役割を果たそうとしている。また、作戦などについての話し合いに参加しようとしている。（関心・意欲・態度）
- 自己やチームの課題に応じた練習方法を選ぶことができる。（思考・判断）
- バレーボールの基本的な技能を身に付け、ボール操作と定位置に戻るなどの動きなどによる空いた場所をめぐる攻防を展開することができる。（技能）
- バレーボールの特性や成り立ち、技術の名称や行い方などを理解している。（知識・理解）

(3) 単元指導計画（表1）

- 『わかる・できる・かかわる』活動の重点事項
- ・わ かる：学習カードを活用し、自己やチームの課題を見付けさせる。
 - ・で き る：バレーボールの基本であるパスをドリルゲームによって行わせる。タスクゲームにより基本的な動き方を理解させ、メインゲームに活用させる。
 - ・かかわる：グループ活動を充実するために、作戦タイムを有効に活用させる。

【表1 バレーボールの単元指導計画】

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
目標	オリエンテーション	バレーの基本的な技能を身に付けよう			空いている空間をねらって攻撃しよう			バレーを楽しもう
0	集合・整列・挨拶・出席確認・準備運動・本時のねらい							
10	授業の 進め方 ・ねらい ・ルール確認 ・学習カード	【手立て①-1】 ドリルゲーム(1) ①一人トス ②対人パス (オーバーハンドパス、アンダーハンドパス)	ドリルゲーム(2) ・チームで対人パス			チームで ドリルゲーム		
			【手立て③】作戦タイム			【手立て①-3】		
15			【手立て①-2】					
25	【手立て①】 ドリルゲーム の説明・練習	【手立て①-2】 タスクゲーム(1) ＜ルール＞ ・4回で相手コートに返球する。 ・キャッチを入れる。 ・サーブは、下から投げ入れる。	タスクゲーム(2) ＜ルール＞ ・3回で相手コートに返球する。 ・サーブは下から投げ入れる。			メインゲーム		
30								
45								
50	片付け・学習カードの記入【手立て②】・次回の予告・整理運動・挨拶							

(4) 授業の実際

手立て①-1 ドリルゲームについて

ドリルゲームでは、バレーボールの基本となるオーバーハンドパスとアンダーハンドパスを1人トスや対人パスで行う。技能のポイントを理解させること、バレーボール部所属の生徒を中心に、教え合い学び合う活動を取り入れること、運動回数を増やすことで、パスを連続して行う回数が徐々に増えていった。しかし、単元が進むにつれ、ドリルゲームに飽きてしまう生徒がいた。単元後半のドリルゲームでは、対人パスからチームでの円陣パスに変更した。班の人数×10回という目標を設定したところ、班で声を掛け合いながら取り組むことができた。

手立て①-2 タスクゲームについて

2～4時間目のタスクゲームでは、味方が取りやすいパスをすること、ラリーを続けることについて学習した。5～7時間目のタスクゲームでは、相手コートのどこにボールを落とせばよいかということについて学習をした。タスクゲームを通して、本時の目標を意識し、それに迫ることができる生徒もいれば、ただ楽しくプレーするだけの生徒もいた。

手立て①-3 メインゲームについて

正規のバレーボールのルールに従い、メインゲームを行った。ドリルゲームやタスクゲームで身に付けた技能を生かし、メインゲームを楽しんで行うことができた。しかし、運動が得意な生徒とそうでない生徒の技能の差があり、運動が得意な生徒のみでゲームを進める場面も見られた。

手立て② 学習カードについて

学習カードの記述内容は、1時間の授業をしっかり振り返り、自己やチームの課題を見付けることができていた生徒がいた。一方で、「試合に勝つ」、「がんばる」など本時のねらいに迫る記述ができなかった生徒もいた。

手立て③ グループ活動について

技能や人間関係を配慮し、4～5人の少人数で班編制をした。普段話さない生徒同士が話す姿が見られた。しかし、一部の班では、運動が得意な生徒の

みでプレーすることが多かった。

タスクゲームの待ち時間に、作戦タイムを設定した。しかし、どの班も、作戦タイムにもかかわらず、バレーボールを使った練習を始めてしまい、作戦タイムを有効に活用することができなかった。また、学習の振り返りなどの話し合い活動も充実させることができなかった。

(5) 成果と課題

ア 授業の様子や振り返りから (○成果、●課題)

手立て①-1 ドリルゲーム

○運動回数を増やすことができたため、パスの技能が定着し、メインゲームでできることが増えた。

●生徒一人一人が、運動に意欲的に取り組むことができるようなドリルゲームを工夫する。

手立て①-2 タスクゲーム

○課題が焦点化されたゲームにより、全ての生徒ができるゲームを展開することができた。

●運動技能が上位の生徒にとっては、退屈さ、物足りなさを感じさせることがあった。

手立て①-③ メインゲーム

●班で協力してプレーすることができず、運動が得意な生徒のみでプレーをする場面が多くあった。

手立て② 学習カード

●生徒の記述は、「試合に勝つ」、「がんばる」などの記述が多く見られ、本時のねらいに迫るような記述をさせることが十分にできなかった。

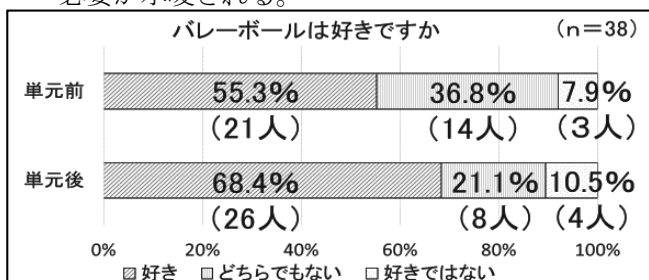
手立て③ グループ活動の充実

●生徒たちには「ゲームがしたい」という思いが強くあり、作戦タイムなどで話し合うことの必要性を感じていないようだった。話し合うことの有効性を十分に伝え、感じさせることができなかった。

イ アンケート調査の結果

① バレーボールに関する意識調査の結果

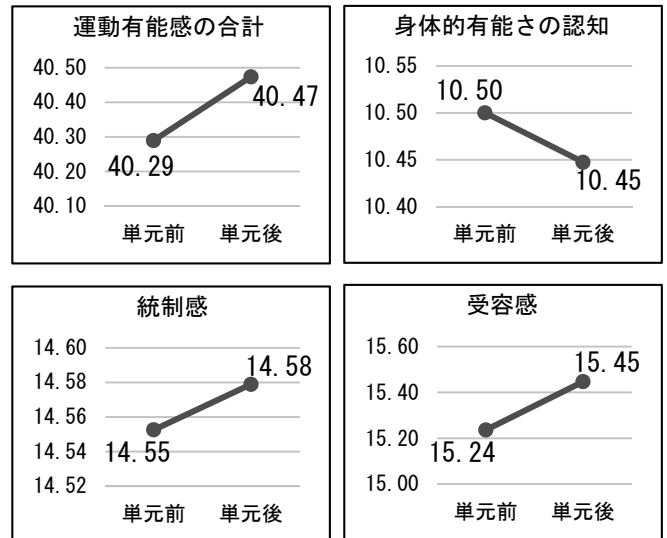
「バレーボールは好きですか。」という質問に対する回答は、単元前後で以下のような結果となった(図6)。この結果から、バレーボールが好きと答える生徒が増えたものの、単元後も全体の10.5%の生徒は、バレーボールが好きではないことが明らかとなった。全ての生徒に運動の楽しさを感じさせることのできる授業をさらに工夫する必要が示唆される。



【図6 バレーボールは好きですか】

②運動有能感の結果

運動有能感の結果は、以下の通りである(図7)。身体的有能さの認知は低下、統制感および受容感は増加したものの、有意な差は認められなかった。この結果から、手立て①～③は有効でなかったことが示唆された。その原因として、生徒の実態に合った運動教材の選択に課題があることが考えられる。



【図7 運動有能感の変化】(*p<.05)

(6) 教師力向上実習Ⅱに向けた改善

『わかる・できる・かかわる』ことを取り入れた授業にするために、次のように改善を図り、実践Ⅱに生かすようにする。

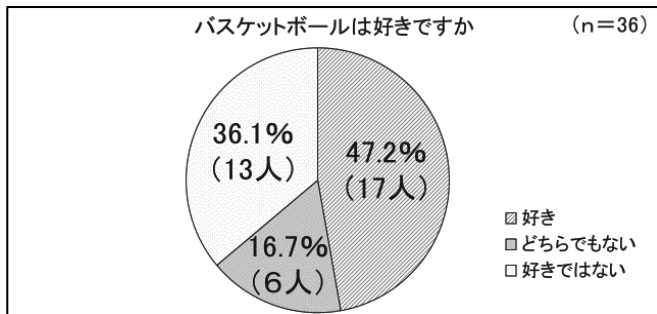
- ア「身体的有能さの認知」に向上は認められなかった。このことから、段階的なゲームの行い方をさらに工夫する必要がある。「できる」ようになるために、基礎的・基本的な技能の定着を図り、運動回数を増やすことができるように単元指導計画を工夫する。また、生徒が飽きないように、ドリルゲームやタスクゲームの方法を工夫し、生徒一人一人が運動に意欲的に取り組むことができるように改善する。
- イ「統制感」に向上は認められなかったことから、学習カードの活用を通して自己やチームの課題を見付け、自分の成長を実感できるような工夫が必要である。「わかる」ことを深めるために、毎時間のねらいをより意識させる学習カードを作成する。また、本時のねらいを踏まえた発問に対して学習カードを記入することができるよう改善する。
- ウ「受容感」に向上は認められなかった。このことから、話し合うことの有効性を感じさせ、「かかわる」ことをより促進する工夫が必要である。作戦タイムで共通理解を図った内容を、ゲームに生かすことができる体験をさせ、『かかわってできる』ことを目標に、グループ活動の行い方を改善する。

2 教師力向上実習Ⅱにおける実践

対象：名古屋市立公立中学校 第2学年 36名
期間：平成27年10月7日～10月28日
単元：体育「球技 ゴール型（バスケットボール）」

(1) 生徒の実態

前年度のバスケットボールの授業から生徒の様子を分析すると、基礎的・基本的な技能が定着していなかったり、ボールに触れる生徒が限定されていたりと、技能面に課題がある。また、単元前にバスケットボールに関する意識調査を実施し、生徒の実態を把握した。「バスケットボールは好きですか」という質問に対し、好き47.2%（17人）、どちらでもない16.7%（6人）、好きではない36.1%（13人）という結果であった（図8）。



【図8 バスケットボールは好きですか】

(2) 単元目標

- バスケットボールの学習に積極的に取り組もうとするとともに、フェアなプレイを守ろうとし、分担した役割を果たそうとしている。また、作戦などについての話し合いに参加しようとしている。（関心・意欲・態度）
- 自己やチームの課題に応じた練習方法を選ぶことができる。（思考・判断）
- バスケットボールの基本的な技能を身に付け、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を展開することができる。（技能）
- バスケットボールの特性や成り立ち、技術の名称や行い方などを理解している。（知識・理解）

(3) 単元指導計画（表2）

生徒の実態を踏まえ、パス、ドリブル、シュートの基礎的・基本的な技能の定着を図ること、仲間とかかわること、自己やチームの課題を見付けることを重視し、授業の構想を考えた。

単元指導計画は以下の通りである（表2）。試しのゲームにおいて、正規のルールでバスケットボールのゲームを行う。このとき、オフェンスやディフェンスなどゲームでの課題を見付けさせる。また、単元を通して、ドリルゲームやタスクゲームを行い、メインゲームに向けて基礎的・基本的な技能の定着を図ることができるようにする。そして、メインゲームでは、それまでに学習してきた様々な技能を生かし、バスケットボールの楽しさを実感することができる生徒の育成を目指す。

- 『わかる・できる・かかわる』活動の重点事項
- ・わかる：本時のねらいに迫ることができるように、焦点をしぼった発問をし、学習カードに記入させる。
 - ・できる：ドリブル、パス、シュートをドリルゲームによって行わせる。タスクゲームによりオフェンス、ディフェンスの動き方を身に付けさせる。そして、この技能をメインゲームで活用させる。
 - ・かかわる：グループ活動を充実するために、作戦タイムを有効に活用させる。

【表2 バスケットボールの単元指導計画】

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時								
目標	オリエンテーション	チームの課題を見つこう	攻撃の仕方を身に付けよう		守備の仕方を身に付けよう		チームで作戦を立てて、ゲームをしよう									
0	集合・整列・挨拶・出席確認・準備運動・本時のねらい															
10	授業の進め方 ・学習のねらい ・ルールの確認 ・チーム編成 ・カードの書き方	【手立て①-1】	ドリルゲーム ①ドリブルリレー ②パスゲーム ③シュートゲーム（ゴール下）	ドリルゲーム ①ドリブルリレー ②パスゲーム ③シュートゲーム（ゴール下・レイアップ）	【手立て①-2】	タスクゲーム（2） 3対3	ドリルゲーム ①②③	大会の進め方の確認 【手立て③】作戦タイム								
15							【手立て①-1】		試みのゲームと 振り返り	【手立て②-2】 タスクゲーム（1） 2対2	【手立て②-3】	メインゲーム（2）	メインゲーム（3）			
25							ドリルゲーム 説明・練習						【手立て①-3】	メインゲーム（1）	メインゲーム（2）	【手立て③】 作戦タイム
30																メインゲーム（3）
45	片付け・学習カードの記入【手立て②】・次回の予告・整理運動・挨拶															

(4) 授業の実践

手立て①-1 ドリルゲームについて

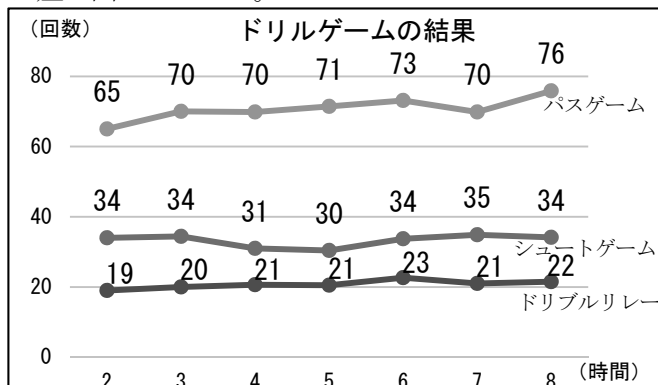
ドリルゲームの方法を学習する際に、ドリブル、パス、シュートのポイントを説明したり、バスケットボール部に所属する生徒に見本を見せてもらったりした。そして、2～8時間目の授業まで、ドリブルリレー、パスゲーム、シュートゲームの3種目×2分間を実施した（図9）。パスゲームやドリブルゲームは、単元の初めはキャッチミスが多く、記録を伸ばすことよりも、自分のプレーだけで精一杯の生徒が多かった。また、シュートゲームでは、ボールをうまくコントロールすることができず、なかなか入らない生徒がいた。単元中盤から、ボール操作に慣れ、班で教え合うことにより、記録が伸びてきた。また、チームで声を掛け合い、記録に挑戦する生徒が増えてきた。どの班にも「前回の記録を超え



【図9 ドリルゲームの様子】

よう」という意識が生まれ、新記録に挑戦したり、「あと1回で130回だったのに…」と悔しがったりする様子が見られた。

ドリルゲームの各班の平均は、以下の結果となった(図10)。最高回数は、ドリブルリレー27回、パスゲーム129回、シュートゲーム57本であった。6班中4班の記録が単元前より単元後に記録が伸びた。一方で、残り2班は単元後の記録が低下してしまい、班の記録に差が出てしまった。

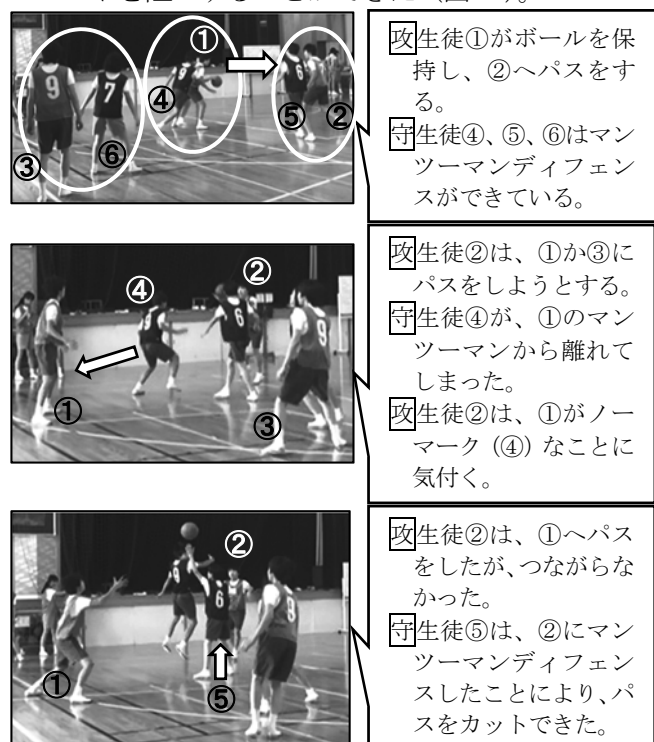


【図10 ドリルゲームの結果】

手立て①-2 タスクゲームについて

2対2のタスクゲームでは、主にオフェンスの動き方について学習した。空いた場所を見付け、パスがもらいやすい空間に移動することができた。

3対3のタスクゲームでは、主にディフェンスの動き方について学習した。相手のオフェンスに1対1でつくマンツーマンディフェンスができた。その結果、オフェンスプレイヤーのパスをカットすることができ、シュートを阻止することができた(図11)。

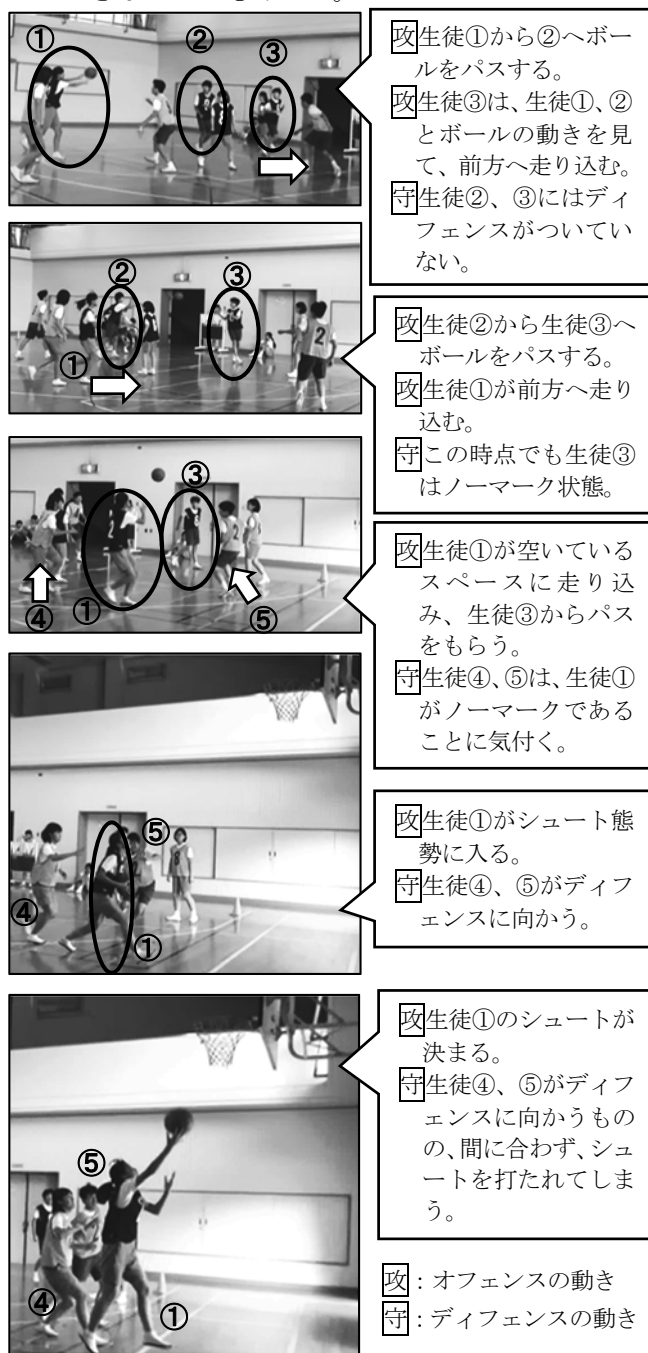


【図11 タスクゲーム(3対3)の動き】

手立て①-3 メインゲームについて

正規のルールで行うメインゲームでは、これまでに学習したドリルゲームやタスクゲームを生かしてゲームをすることを目指した。オフェンスでは、ドリルゲームで身に付けたパス、ドリブル、シュートを活用し、攻めることができた。また、2対2のタスクゲームで身に付けた「空いている空間に移動する」ことができた(図12)。

一方、3対3のタスクゲームで学習したマンツーマンディフェンスをメインゲームで活用することが難しいチームもあった。運動が苦手な生徒は、オフェンスとディフェンスにおける攻守の切り替えができないこともあった。



【図12 メインゲームの動き】

手立て② 学習カードについて

毎時間の授業の始まりに、学習カードの本時のねらいを記入させた。また、授業の終わりには、生徒一人一人に「今日できたこと、できなかったこと」、「次回、できるようになりたいこと」を記入させ、振り返りの活動を行った。生徒たちは、自分の課題を見付けることができ、次の学習につなぐことができた。また、学習カードは、毎回提出させ、朱書きを行った。

生徒Aを抽出し、第4時「タスクゲーム（2対2）」における学習カードの記述内容を示す（表3）。生徒Aは、パスやドリブル、シュートの基本的な技能は身に付いているが、ゲームに必要なオフェンスやディフェンスの基本的な動きについては、単元前の段階では理解していない、という実態が見られた生徒である。以下の学習カードの記述内容から、「パスをもらう位置」について記述しており、自己やチームの課題を見付けている。一方で、「シュートを決められるようにがんばる」、「全員でパスやシュートができるようになる」などと記述する生徒もいた。

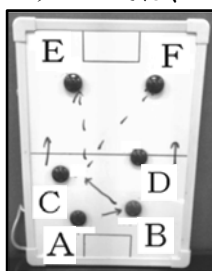
【表3 生徒Aの学習カードの記述内容】

	具体的な内容
本時のねらい	オフェンスの動きを身に付けよう
発問	シュートを打つために、どのように動くといいか
記述内容	<p>◎今日できたこと・できなかったこと *技能面、チームプレーについて</p> <p>初めて試合で同点となった。 前よりパスが続き、シュートを多く決めたのが良かったと思う。しかし、パスをもらえていない人もいて公平じゃなかった。皆でパス回しができるようにしなければいけないと思う。</p> <p>◎次回できるようになりたいこと</p> <p>パス回しをより多彩にできるように心がけたい。 シュートをして打てるようにパスを打ちやすい位置に動かさなければならない。</p>
朱書き	良いことに気づいたね！チームで話し合っておフェンス、ディフェンスができるようにがんばろう！

手立て③ グループ活動について

メインゲームの前に、作戦タイムを設定し、チームの特徴を生かした作戦を考えさせた。

A班は、生徒A、B、C、Dを中心にパスを回し、シュート率が高い生徒E、Fへとつなぐ作戦を考えることができた（図13）。そして、メインゲームでは、この作戦を実行し、勝利へとつながった。また、A班は、単元前半では、ドリルゲームやタスクゲーム、メインゲームをチームで協力して行うことができなかった。しかし、単元後半のメインゲームでは、シュートが入ったときに拍手して喜んだり、「惜しいよ」、「ドンマイ」【図13 A班の作戦】



など声を掛け合ったりして、チームで協力してプレーすることができるようになった。

また、学習カードを記入する際に、グループで円になって記入することを、単元を通して継続して行った。単元の初めは、チームのまとまりもなく、生徒一人一人が個々で記入していた。しかし、ゲームに勝つことができないことが続くと、自然と円になって学習カードを記入するようになり、本時の反省を含めて話し合い活動を行えるようになった（図14）。グループ活動を充実させることにより、技能で「できる」ことが増え、単元を通して成長することができた班であった。【図14 学習カードの記入の様子】



(5) 成果と課題

ア 授業の様子や振り返りから（○成果、●課題）

手立て①-1 ドリルゲーム

○基礎的・基本的な技能の定着を図ることができた。
チームで協力して取り組むことで、少しずつ記録が伸び、生徒一人一人に、「自分もできるんだ」という成長を実感させることができた。

●ドリルゲームの結果に差が生まれてしまった。ゲームの様子を見ていると、基本的な技能が定着していないわけではないが、ドリルゲームでの記録の伸びを実感させることができなかった。

手立て①-2 タスクゲーム

○タスクゲームを行うことにより、ゲームでの基本的な動きを理解させることができた。

●タスクゲームで学習したオフェンスやディフェンスの動きをメインゲームで十分に生かすことができないことがあった。

手立て①-③ メインゲーム

○ドリルゲームやタスクゲームで身に付けた基礎的・基本的な動きをメインゲームのオフェンスやディフェンスにおいて使い分けることができた。

●タスクゲームで身に付けたオフェンスやディフェンスの動きを、メインゲームで生かすことができなかった。それは、勝つことを意識してしまっただけが原因であると考えられる。

手立て② 学習カード

○本時のねらいに対する学習内容を記入することができ、1時間の授業内容から、自己やチームの課題を見付けることができた。

●本時のねらいに迫る記述ができない生徒、自己やチームの課題を見付けることができない生徒がいたことから、戦術的な部分の学習を深めることができなかった。

手立て③ グループ活動の充実

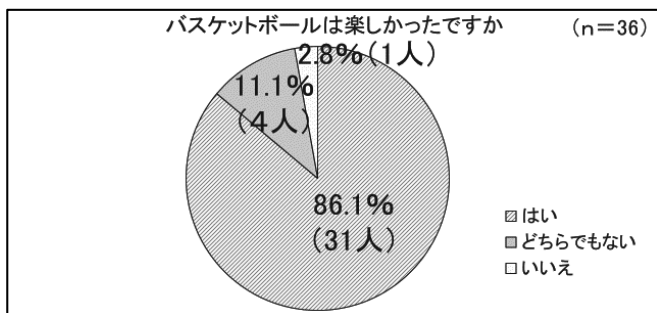
○「試合に勝ちたい」という気持ちから、作戦タイムでの話し合いが有効に活用することができた。その結果、バスケットボールが得意な生徒が苦手な生徒に教える場面が自然と生まれ、かかわることができた。

●技能面や人間関係を考慮し、均等にチーム編成を行った。しかし、班で協力して運動に取り組むことができない班もあり、ドリルゲームやタスクゲーム、メインゲームにおいて技能面で差が生まれてしまった。

イ アンケート調査の結果

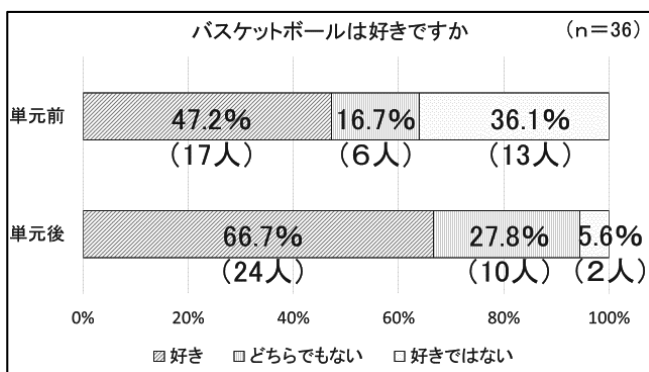
①バスケットボールに関する意識調査の結果

「バスケットボールは楽しかったですか」という質問を単元後に行った（図 15）。その結果、全体の 86.1% の生徒がバスケットボールが楽しかったと回答した。ドリルゲームやタスクゲームにより、基礎的・基本的な技能が定着し、メインゲームで活用することができたこと、グループ活動の充実により、バスケットボールを通して仲間とのかかわり合いが生まれたことが考えられる。



【図 15 バスケットボールは楽しかったですか】

また、「バスケットボールは好きですか」という質問に対する回答は、単元前後で以下のような結果となった（図 16）。この結果から、バスケットボールが好きと答えた生徒が 7 人増加し、好きではないと答えた生徒が 13 人から 2 人まで減少した。



【図 16 バスケットボールは好きですか】

さらに、「バスケットボールが好き」と「バスケットボールが楽しかった」という 2 つの質問について分析し、単元前後の変容を調べた（表 4）。生徒たち

は、授業を通して、バスケットボールの楽しさを実感したことにより、バスケットボールが好きと答える生徒が増えた。一方、2 人の生徒は、バスケットボールの楽しさを実感することができず、単元後においてもバスケットボールが好きではないと回答した。このような生徒に運動する楽しさを実感させるために、授業での様子を観察し、個別に声を掛け、その生徒の思いを汲み取り、授業を行っていく。

【表 4 単元前後のアンケートの比較】（n=36）

		単元後								
		バスケの楽しさ								
		楽しかった			どちらでもない			楽しなかった		
単元前	バスケが好き	好き	どちらでもない	好きではない	好き	どちらでもない	好きではない	好き	どちらでもない	好きではない
	好き	15	1		1					
	どちらでもない	4	1			1				
	好きではない	3	7		1		1			1

また、バスケットボールが楽しかったと回答した生徒ほど、今後もバスケットボールを続けていきたいということが明らかとなった（表 5）。運動する楽しさを実感することができた生徒は、「生涯にわたって運動に親しむ」ということにつながるのではないかと考える。

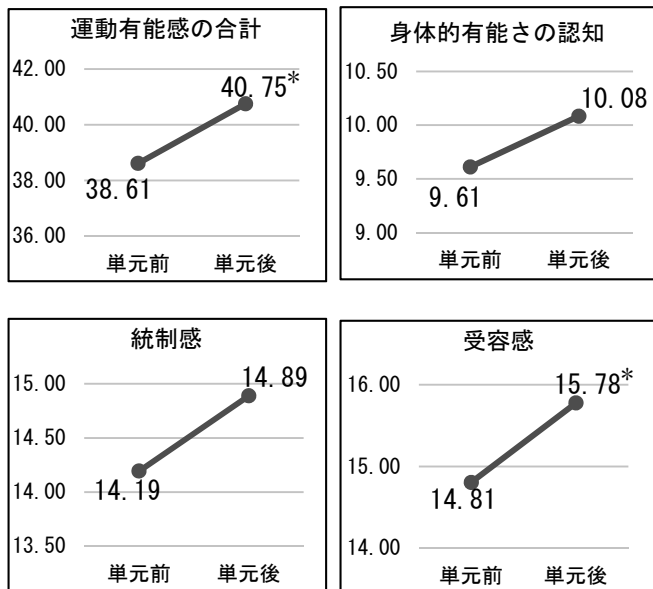
【表 5 「バスケが楽しかった」と「今後もバスケを続けたい」の関連】（n=36）

		今後もバスケを続けたい		
		はい	どちらでもない	いいえ
バスケが楽しかった	はい	21	7	3
	どちらでもない	1	2	1
	いいえ	0	0	1

②運動有能感の結果

運動有能感の結果は、以下の通りである（図 17）。運動有能感の合計には、その数値の向上に有意な差が認められた。学級全体が、バスケットボールの授業に意欲的に取り組むことができたことが考えられる。さらに、因子別の結果から、身体的有能さの認知および統制感には、有意な差が認められなかったことから、手立て①段階的なゲームの構成、手立て②学習カードの活用についてはさらに工夫が必要であると考えられる。受容感には有意な差が認められ、手立て③グループ活動の充実は有効であったことが考えられる。

しかし、全ての生徒の運動有能感が向上しているわけではない。そういった生徒に、運動が「できる」楽しさを実感させるために、生徒の実態に合った運動教材を選択し、成功経験をさせ、自信をもって運動に取り組むことができるような授業を行っていきたい。



【図 17 運動有能感の変化】(* $p < .05$)

(6) 今後の授業実践の改善に向けて

『わかる・できる・かかわる』ことを取り入れた授業にするために、次のように改善を図り、今後の授業実践に生かすようにする。

ア「身体的有能さの認知」の数値の向上には、有意な差は認められなかったことから、ドリルゲームやタスクゲーム、メインゲームの実施に課題があることが示唆された。今後は、生徒たちの運動技能で「できる」ことをさらに増やすために、技能の習得の場面を、単元計画の中に組み込み、生徒一人一人の技能が確実に定着することができるよう工夫する。また、生徒の実態に合った運動教材を選択するとともに、その運動を行う意義を伝え、成功経験をさせることにより、「できる」楽しさを実感させていくことが必要であると考え。

イ「統制感」の数値の向上には、有意な差が認められず、自己やチームの課題を見付けるための学習カードの活用が十分でなかったことが示唆された。今後は、「わかる」活動をさらに促進するために、学習カードのさらなる工夫、学習資料の提示、課題を共通認識する時間の設定を行っていく。

ウ「受容感」の数値の向上には、有意な差が認められた。これは、授業を通して、仲間のことを受け入れることができたり、仲間のよさを発見することができたりと、他者とかかわって運動に取り組むことができたと考え。また、「かかわる」活動を促進するために、普段の学校生活でかかわりが少ない生徒同士を同じグループにすることによる効果もあったと考える。今後は、技能の習熟や課題発見につなぐことができるグループ活動を工夫し、「できる」こと、「わかる」ことと関連した「かかわる」活動の充実を図るよう改善する。

V 研究のまとめ

1 研究の成果

体育の授業において『わかる・できる・かかわる』ことを重視することにより、基礎的・基本的な技能の定着が図られ、運動する楽しさを実感させることにつながるということが明らかとなった。特に、運動が「できる」ようになるためには、仲間と「かかわる」ことが必要不可欠であると感じた。体育の授業において、一人では決して「できる」ようにはならない。生徒同士がかかわり合い、教え合うことにより、「運動する楽しさ」を実感させることにつながるが、授業の生徒の様子から明らかとなった。運動の得意な生徒もそうでない生徒も含め、全ての生徒に「運動する楽しさ」を実感させる授業を今後も行っていきたい。

2 研究の課題

生徒にとって、体育の最大の目標は、運動が「できる」ことである。この目標を達成するために、授業において、「生徒の実態に合った運動教材の選択」、「運動の技能のポイントを理解し、習得する場面、教え合う場面の設定」が必要であると考え。また、授業の様子から、生徒には「ゲームができればよい」、「できなくても楽しくプレーしたい」ということを感じた。本研究では、生徒たちを「運動の本質的な楽しさ」を実感する段階まで高めることができなかった。今後は、『わかる・できる・かかわる』ことを、全ての生徒に保障し、運動が得意な生徒にもそうでない生徒にも「運動の本質的な楽しさ」を実感させる授業を行ってきたい。

VI おわりに

大学院での2年間、授業や学級など様々なことを学ぶことができた。ともに学んだ仲間、先生方、連携協力校の先生方との出会いに感謝の気持ちでいっぱいである。今後は、生徒のために一生懸命、精進し、実践と研究の両立を目指した学び続ける教師を目指す。

【参考文献・引用文献】

- * 1) 中央教育審議会答申『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について』(2008年)
- * 2) 文部科学省『全国体力・運動能力、運動習慣等調査』(2015年)
- * 3) 文部科学省『中学校学習指導要領解説 保健体育編』(東山書房 2008年 p.15~p.17)
- * 4) 高橋健夫『新しい体育の授業研究』(大修館書店 1989年 p.9~p.14)
- * 5) 体育授業研究会『よい体育授業を求めて』(大修館書店 2015年 p.2~p.11)
- * 6) 杉原隆『運動指導の心理学』(大修館書店 2003年 p.147~p.178)
- * 7) 岡澤祥訓、高橋健夫『体育と学習者』(2010年)
(高橋健夫他編『新版 体育科教育学入門』大修館書店 2010年 p.24~p.29)
- * 8) 岡澤祥訓、北真佐美、諏訪裕一郎『運動有能感の構造とその発達傾向及び性差に関する研究』(スポーツ教育学研究 16 (2) 1996年 145~155)
- ・高橋健夫『体育授業を観察評価する』(明和出版 2003年 p.27~p.30)
- ・岩田靖『体育の教材を創る』(大修館書店 2012年 p.2~p.13)

【付記】

連携協力校の先生方に、温かいご指導をいただきました。お世話になった全ての先生方に、心から御礼申し上げます。

最後になりましたが、学校サポーター活動や教師力向上実習Ⅰ・Ⅱ、修了報告書の作成において、ご指導くださった瀧田健司先生を始め、教職大学院の先生方に心から御礼申し上げます。本当にありがとうございます。