

高校「球技 (ハンドボール)」の体育理論・言語活動を取り入れた授業

保健体育科 三井陽介、沖永淳子、黒岡孝信、堀田景子

平成25年度から実施されている学習指導要領の改訂に伴い、保健体育科改訂の改善の基本方針の中で「集団的活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動を通じて論理的思考力を育む」など言語活動の充実が求められている。

今回、保健体育科では球技の中からハンドボールを取り上げ、技術の型に応じた練習や効果的な練習法、そして戦術・作戦・戦略などの基礎的・基本的な知識を体育理論で行い、実技で基本的な技能を実践したうえで、さまざまな形式の試合を行う中で生徒が練習や作戦を考え、改善の方法を互いに話し合うといった言語活動を取り入れた授業の実践を行った。

<キーワード>コミュニケーション タスクゲーム ミーティング (作戦会議) 体育理論

1 はじめに

平成20年1月の中央審議会答申においては、学習指導要領改訂の基本的な考え方が示されるとともに、各教科等の改善の基本方針や主な改善事項が示されている。そして、高等学校保健体育科の改善の基本方針については、次のように示されている。

体育については、「体を動かすことが、身体能力を身に付けるとともに、情緒面や知的な発達を促し、集団的活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動などを通じて論理的思考力をはぐくむことにも資することを踏まえ、それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、基礎的な身体能力や知識を身に付け、生涯にわたって運動に親しむことができるように、発達の段階のまとまりを考慮し、指導内容を整理し体系化を図る。」としている。

さらに、新学習指導要領の改訂に伴い、運動やスポーツの合理的、計画的な実践や生涯にわたる豊かなスポーツライフを送る上で必要となるスポーツに関する科学知識等を中心に体育理論を各年次6時間以上実施することが義務付けられた。

本校では、この内容を受け、主に集団活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを話し合う活動を通じて論理的思考力をはぐくむ授業を目標に授業展開を工夫してみた。これにより、体育理論を授業に取り入れることと言語活動を取り入れた授業を考案していきたいと考える。

2 研究対象及び研究方法

研究対象：1年生男子生徒76名

研究方法

(1) 事前意識調査

・小学校・中学校及び高等学校、体育の授業に対する意識変化を調査する

・中学校での学習状況を把握する

(2) 授業実践

・体育理論と言語活動を取り入れた授業

(3) 事後意識調査

・授業を受けたことによる意識の変化

3 事前意識調査により

(1) 小学生のころ、体育の授業はどうでしたか？

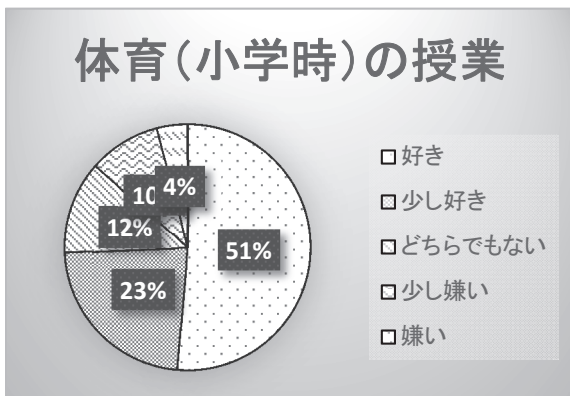


図 1

・小学生の時は体育の授業が好き51%、少し好き23%、どちらでもない12%、少し嫌い10%、嫌いが4%となっている。

(2) 中学生の頃、体育の授業はどうでしたか？

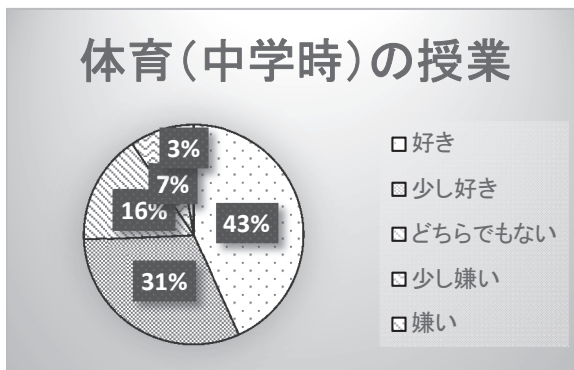


図 2

・中学生の時は体育の授業が好き43%、少し好き31%、どちらでもない16%、少し嫌い7%、嫌いが3%となっている。

・小学生の時と中学生の時を比較すると好きが8%減少、少し好きが8%増加、どちらでもない4%増加、少し嫌い3%減少、嫌い1%減少となっている。

(3) 質問3 高校の体育の授業はどうですか？

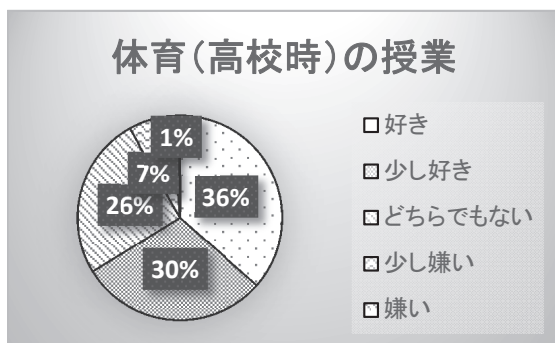


図 3

・高校生の時は体育の授業が好き36%、少し好き30%、どちらでもない26%、少し嫌い7%、嫌いが1%となっている。

・中学生の時と高校生の時を比較すると好きが7%減少、少し好きが1%減少、どちらでもないが10%増加、少し好きは変化なし、嫌いは2%減少となっている。

(4) 小学生から中学生に学年が上がった時の変化<表1>

太字1 好き

2 少し好き

3 どちらでもない

4 少し嫌い

5 嫌い

縦が小学校、横が中学校になっている。

		中学校					15名
		1	2	3	4	5	
小学校	1	27	9	1	1	0	
	2	3	11	3	0	0	
	3	2	2	4	1	0	
	4	0	1	3	3	0	
	5	0	0	1	0	2	
		12名					

表 1

<表1>より

○好きに近づいた生徒 (12名 斜線)

- ・小学生の時は少し好きから中学生の時に好きに変わった生徒が3名。
- ・どちらでもないから好きに変わった生徒は2名。
- ・どちらでもないから少し好きに変わった生徒は2名。
- ・少し嫌いから少し好きに変わった生徒が1名。
- ・少し嫌いからどちらでもないに変わった生徒は3名。
- ・嫌いからどちらでもないに変わった生徒は1名

○嫌いに近づいた生徒 (15名 模様)

- ・小学生の時は好きから中学生の時に少し好きに変わった生徒が9名。
- ・好きからどちらでもないに変わった生徒が1名。
- ・好きから少し嫌い変わった生徒が1名。
- ・少し好きからどちらでもないに変わった生徒が3名。
- ・どちらでもないから少し嫌いに変わった生徒が1名。
- ・小学生の時よりも中学生の時の方が体育の授業が嫌いになった生徒は15名である。

(5) 中学生から高校生に学年が上がった時の変化<表2>

太字1 好き

2 少し好き

3 どちらでもない

4 少し嫌い

5 嫌い

縦が中学校、横が高校になっている。

		高校					17名
		1	2	3	4	5	
中学校	1	23	6	3	0	0	
	2	4	14	4	1	0	
	3	0	1	8	3	0	
	4	0	1	3	1	0	
	5	0	0	1	0	1	
		10名					

<表2>より

○好きに近づいた生徒 (10名 斜線)

- ・中学生の時は少し好きから高校生の時に好きに変わった生徒が4名。
- ・どちらでもないから少し好きに変わった生徒は1名。
- ・少し嫌いから少し好きに変わった生徒が1名。

- ・少し嫌いからどちらでもないに変わった生徒は3名。
- ・嫌いからどちらでもないに変わった生徒は1名。

○嫌いに近づいた生徒（17名 模様）

- ・中学生の時は好きから高校の時に少し好きに変わった生徒が6名。
- ・好きからどちらでもないに変わった生徒が3名。
- ・少し好きからどちらでもないに変わった生徒が4名。
- ・少し好きから少し嫌いに変わった生徒が1名。
- ・どちらでもないから少し嫌いに変わった生徒が3名。

（6）考察1

小学校時、中学高校時、高校時をそれぞれ比較すると、学年が上がるにつれて、どちらでもないという生徒が増加している。さらに、小学校、中学校、高校と学年が上がるにつれて体育が好きになる生徒よりも嫌いになる生徒が多い。

高等学校学習指導要領解説での体育の目標は、「運動の合理的、計画的な実践を通して、知識を深めるとともに技能を高め、運動の楽しさや喜びを深く味わうことができるようにし、自己の状況に応じて体力の向上を図る能力を育て、公正、協力、責任、参画などに対する意欲を高め、健康・安全を確保して、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てる」となっている。

そのためには、体を動かすことと、学校体育に意欲的に取り組むことが大切であろう。本校の生徒が体育の授業を受けることによって、学年が上がるにつれて意欲的に体育に取り組むようになり、多くの生徒が生涯スポーツを見つけ出すような授業を行いたいと考える。

4 授業実践

（1）授業のねらい

- ・集团的活動において、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを話し合う活動などを通じて論理的思考力をはぐくみ、コミュニケーション能力を育成する。
- ・勝敗を競う相手の技術に対して、個人または集団でどう対応していくかを考え、勝利を目指しながら攻防の過程を楽しむ。
- ・体育理論を通じてスポーツがどのような発展や変化をし、どのような役割を果たしているのかといったスポーツの歴史並びに文化的特性を理解する。また、技術や戦術などの基本事項についてもスポーツ全般、特に、ハンドボールを通して理解する。

（2）生徒の状況

- ・体育の授業に積極的に取り組むことができ、与えられたことは根気強く行うことはできるが、自分から積極的に行動したり、働きかけたりすることはできない。
- ・ハンドボールの授業を経験した生徒の割合〈図4〉

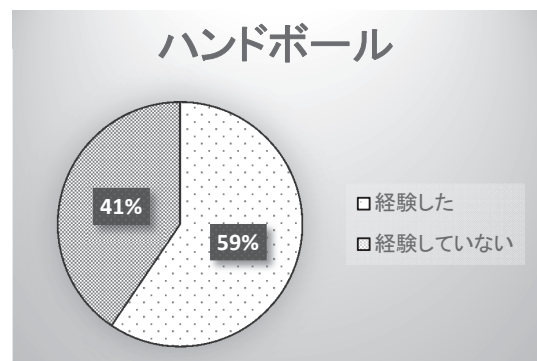
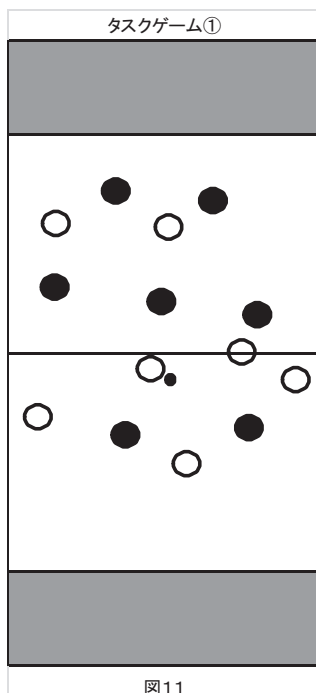


図4

(3) 指導計画

時間	内容	学習のねらい	学習活動
1	体育理論	・スポーツの始まりと変遷	・スポーツの始まりと発展 ・近代スポーツから国際スポーツへ ・ハンドボールの歴史 ・ハンドボールとは
2	基礎練習	・基本技術の確認 ・味方が操作しやすいパス ・ゴール内へのシュート	・ボール遊び ・キャッチボール（ボール2個） ・シュート練習
3	基礎・対人練習	・基本技術の向上 ・味方が操作しやすいパス ・自分の体で防いだキープ ・守備者が守りにくいシュート	・パス&キャッチ ・フェイント ・1対1 ・2対1 ・2対2
4	タスクゲーム①	・味方が操作しやすいパス ・パス&ムーブ ・観る（判断）	・パス&キャッチ ・タスクゲーム①<図①参照> ・作戦会議（言語活動）
5	体育理論	・スポーツの技術と戦術	・技術と技能 ・技術の型に応じた練習 ・戦術・作戦・戦略
6	タスクゲーム①	・優先順位（ゴールを目指す） ・動きながらのパス&キャッチ ・観る（判断） ・サポートの質（角度・距離）	・パス&キャッチ ・ミーティング ・チーム別練習（パス練習） ・タスクゲーム① ・作戦会議（言語活動）
7	タスクゲーム②	・優先順位（ゴールを目指す） ・動きながらのパス&キャッチ ・観る（判断） ・サポートの質（角度・距離）	・動きながらのパス&キャッチ ・ミーティング ・ボールポジション ・タスクゲーム②<図②参照> ・作戦会議（言語活動）
8	タスクゲーム③	・動きながらのパス&キャッチ ・観る（判断） ・ボールを持っていない人の動き ・攻守の切り換え ・ゴール内へのシュート	・パス&キャッチ ・ミーティング ・チーム練習（シュート練習） ・タスクゲーム③<図③参照> ・作戦会議（言語活動）
9	タスクゲーム④	・優先順位（ゴールを目指す） ・動きながらのパス&キャッチ ・観る（判断） ・ボールを持っていない人の動き（速攻） ・攻守の切り換え ・ゴール内へのシュート	・動きながらのパス&キャッチ ・ミーティング ・チーム練習（速攻） ・タスクゲーム④<図④参照> ・作戦会議（言語活動）
10	タスクゲーム⑤	・優先順位（ゴールを目指す） ・動きながらのパス&キャッチ ・観る（判断） ・サポートの質（距離・角度） ・守備者が守りにくいシュート	・パス&キャッチ ・ミーティング ・チーム練習（シュート練習） ・タスクゲーム⑤<図⑤参照> ・作戦会議（言語活動）
11 12	試合 スキルテスト	・作戦などを自分たちで考える ・仲間と共に相手を尊重し運動の楽しさや喜びを味わう	・パス&キャッチ ・ミーティング ・チーム練習 ・スキルテスト ・試合



<タスクゲーム①> (ゾーンゴールゲーム)

コート：20M × 40M

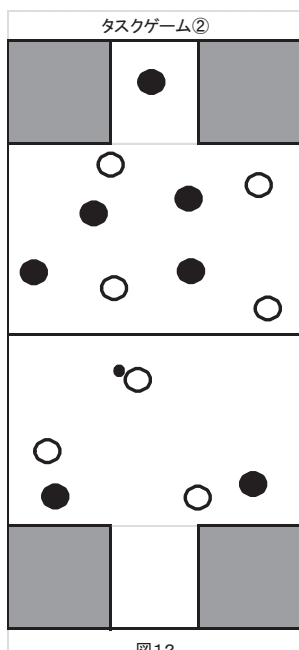
人数：7対7

<ルール>

- ・グレーのゾーンで味方の選手がボールをキャッチしたら得点
- ・グレーのゾーンに DF は入ることはできない
- ・時間内で得点を競うゲーム
- ・サイドライン・ゴールラインを超えたらスローインでスタート

<ポイント>

- ・優先順位 (ゴールを目指す)
- ・動きながらのパス&キャッチ
- ・観る (判断)
- ・サポートの質 (角度・距離)



<タスクゲーム②> (4ゾーンゴールゲーム)

コート：20M × 40M

人数：7対7

<ルール>

- ・グレーのゾーンで味方の選手がボールをキャッチしたら得点
- ・グレーのゾーンに DF は入ることはできない
- ・時間内で得点を競うゲーム
- ・サイドライン・ゴールラインを超えたらスローインでスタート

<ポイント>

- ・優先順位 (ゴールを目指す)
- ・動きながらのパス&キャッチ
- ・観る (判断)
- ・サポートの質 (角度・距離)

<タスクゲーム③> (シュートゲーム)

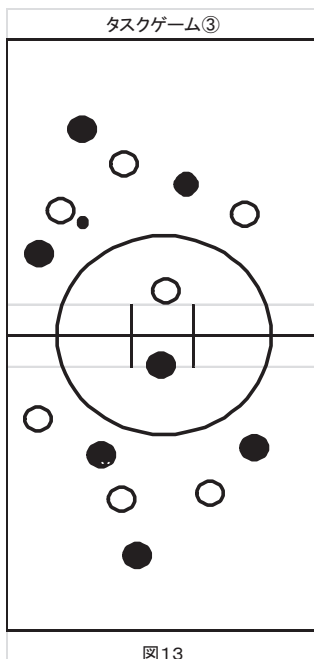
コート：20M × 40M 人数：6対6 + GK

<ルール>

- ・背中合わせになったゴールにシュート
- ・時間内で得点を競うゲーム
- ・サイドライン・ゴールラインを越えたらスローインでスタート

<ポイント>

- ・動きながらのパス&キャッチ
- ・観る (判断)
- ・ボールを持っていない人の動き
- ・攻守の切り換え
- ・ゴール内へのシュート



<タスクゲーム④> (速攻ゲーム)

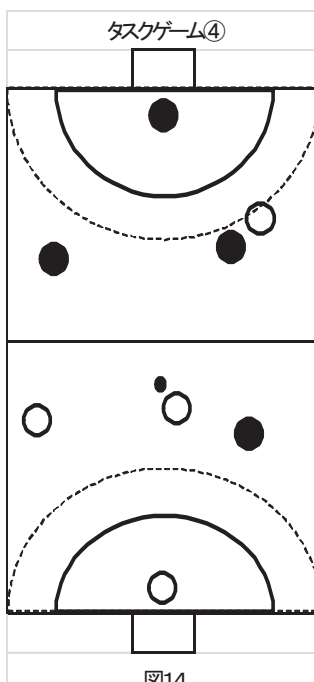
コート：15M × 40M 人数：3対3 + GK

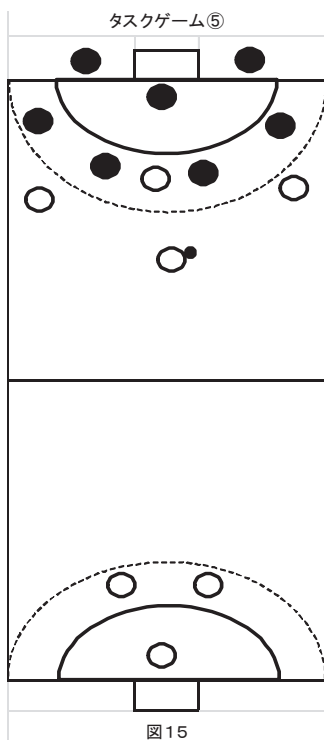
<ルール>

- ・スタートはDFを行うチームが相手コートの6MラインでGKにパスを出して行う
- DF 3 ~ 1人が相手コートの6Mラインからスタート
- *レベルに応じて変更する
- ・3点先取した方のオフェンスが交代する

<ポイント>

- ・優先順位 (ゴールを目指す)
- ・動きながらのパス&キャッチ
- ・観る (判断)
- ・ボールを持っていない人の動き (速攻)
- ・攻守の切り換え
- ・ゴール内へのシュート





<タスクゲーム⑤> (突破ゲーム)

コート：20M × 40M 人数：4対4 + GK

<ルール>

- ・DFは6M～9Mラインの間を動くことができる
- ・スタートは4人のDFがそろってからスタートする
- ・時間内で得点を競うゲーム

<ポイント>

- ・優先順位 (ゴールを目指す)
- ・動きながらのパス&キャッチ
- ・観る (判断)
- ・サポートの質 (距離・角度)
- ・守備者が守りにくいシュート

(5) 授業の流れ

	学習活動	授業風景
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○点呼、整列 ○準備運動 ○基礎練習 (例 パス&キャッチ) 	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○タスクゲームの説明 ○ミーティング <ul style="list-style-type: none"> ・タスクゲームでどのような技術が必要か話しをする ・練習テーマを決める ・練習内容を考える ○チーム練習 ○タスクゲーム ○ハーフタイム <ul style="list-style-type: none"> ・作戦会議 ○タスクゲーム 	
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○整理運動 ○反省 	

5 事後アンケートより

(1) タスクゲームの評価

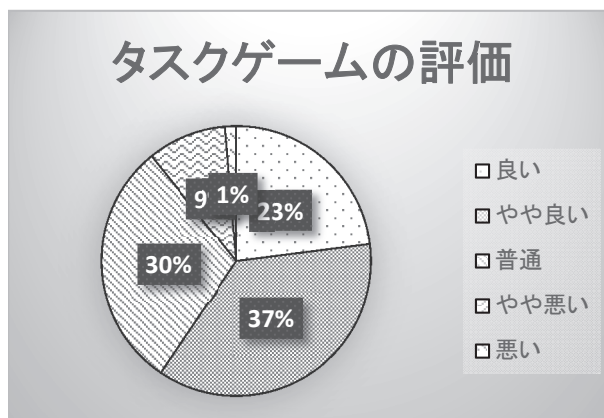


図16

(2) ミーティングの評価

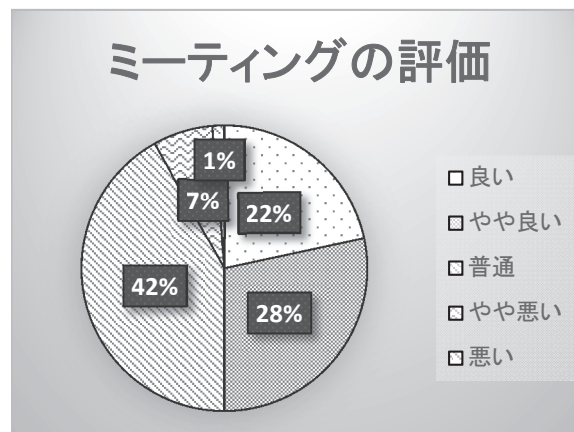


図17

(3) 今回のハンドボールの授業で
技術は向上したと思いますか？

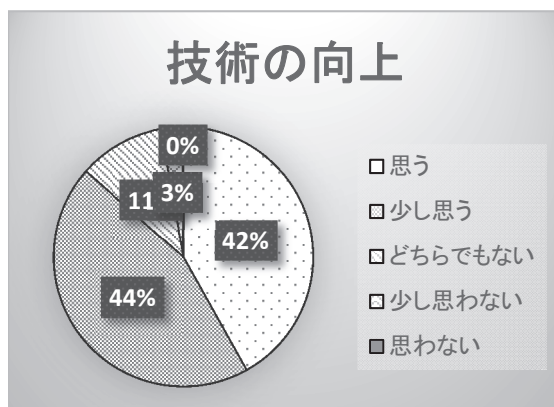
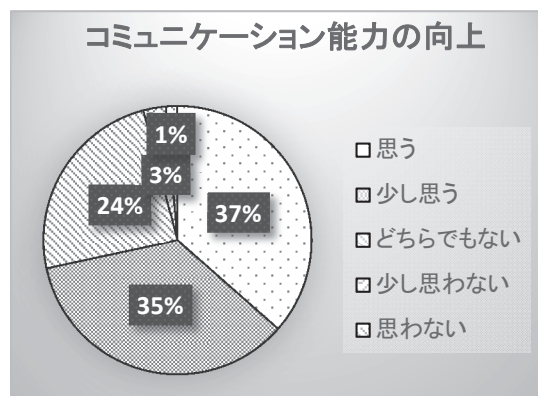


図18

(4) 今回の授業でコミュニケーション
能力は高まったと思いますか？



(5) 今回の授業で知識は高まりましたか？

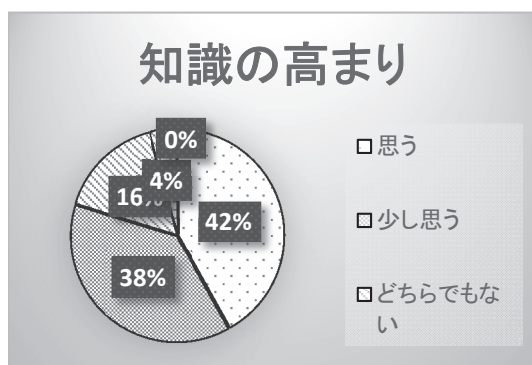


図 2 0

(6) 今回の授業で意欲は高まりましたか？

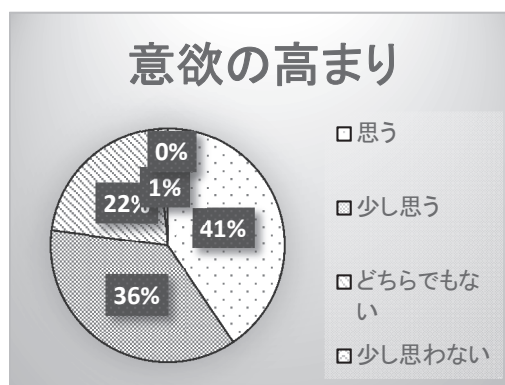


図 2 1

(7) 今回の授業は楽しかったですか？

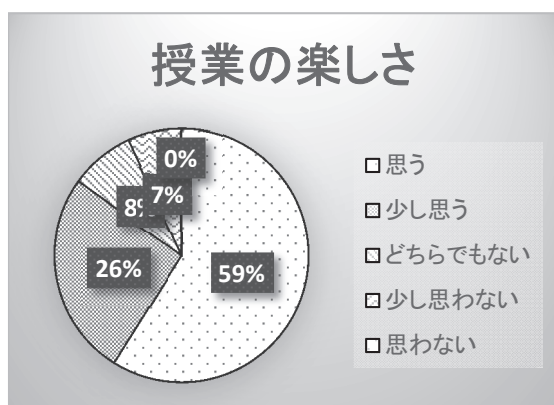


図 2 2

(8) 考察Ⅱ

今回の授業では、タスクゲームがおおむね良いと感じた生徒は60%、ミーティングをおおむね良いと感じた生徒は50%程度であった。中でも、技術が向上したと思う生徒が86%もいた。これはタスクゲームにおいてミーティングや作戦会議といった言語活動を取り入れたことによる成果と考えられる。

さらに、コミュニケーション能力が少しでも向上したと思う生徒は72%と、技術の向上と同様多く見受けられる。その背景にはクラスの枠を超えたグループ作りの影響が考えられる。

そして、体育理論で歴史や技術・戦術の基本的なことを学ぶことで知識の高まりを少しでも感じる生徒は80%と、多くの生徒が知識の高まりを感じている。これは、体育理論で学んだ内容を実践の中で確認することができたのが要因であろう。

ハンドボールなどスポーツに対して生涯スポーツとして生徒が意欲的に取り組むことが重要だと考えているが、今回の授業で意欲が少しでも高まったと思う生徒は77%であった。

今回のハンドボール授業での事前意識調査（P3の図3）と事後意識調査（P18の図22）を比較すると体育の授業が好きな生徒は36%、少し好きが30%であったのにも関わらず、授業を楽しいと感じた生徒は59%、少し楽しいと感じた生徒は26%であった。そして、授業が楽しくないと感じた生徒は

いなかった。

はじめは、慣れないタスクゲームやミーティングを取り入れたことで戸惑った生徒もいたが、授業のねらいであるコミュニケーション能力を育成する、スポーツを楽しむ、歴史、文化、技術戦術などの知識を高めるといった目標を達成できたと思われる。

6 まとめ

高等学校学習指導要領解説には、体育の目標として、「運動の合理的、計画的な実践を通して、知識を深めるとともに技能を高め、運動の楽しさや喜びを深く味わうことができるようにし、自己の状況に応じて体力の向上を図る能力を育て、公正、協力、責任、参画などに対する意欲を高め、健康・安全を確保して、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てる」とある。

このことから、体育理論を通じて知識と技能を関連させて学習することができ、言語活動を通じて仲間と助け合ったり教え合ったりするなど仲間と主体的に関わり合い、グループにおける話し合いなどで、自らの意志を伝えたり、仲間の意見を聞き入れたりすることで、仲間の気持ちに配慮して合意形成を図ることができたように感じた。

タスクゲームやミーティング、作戦会議を授業に取り入れることによって生徒の意欲に大きな変化が生まれたように感じた。そして、多くの生徒がハンドボールの授業に意欲的に取り組み楽しむことができたと思う。

学習指導要領の改訂により、体育理論の導入や言語活動を取り入れた授業が今後の課題となると考えられる。今回の研究を参考に今後、多くの生徒が生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続できる資質を育てることができる体育の授業を考案していきたい。

参考文献等

文部科学省「高等学校学習指導要領 保健体育編・体育編」平成21年12月