

体育科・保健体育科

埜本美紀・梅野栄治・福田忠且・小田啓史

I 研究の経緯

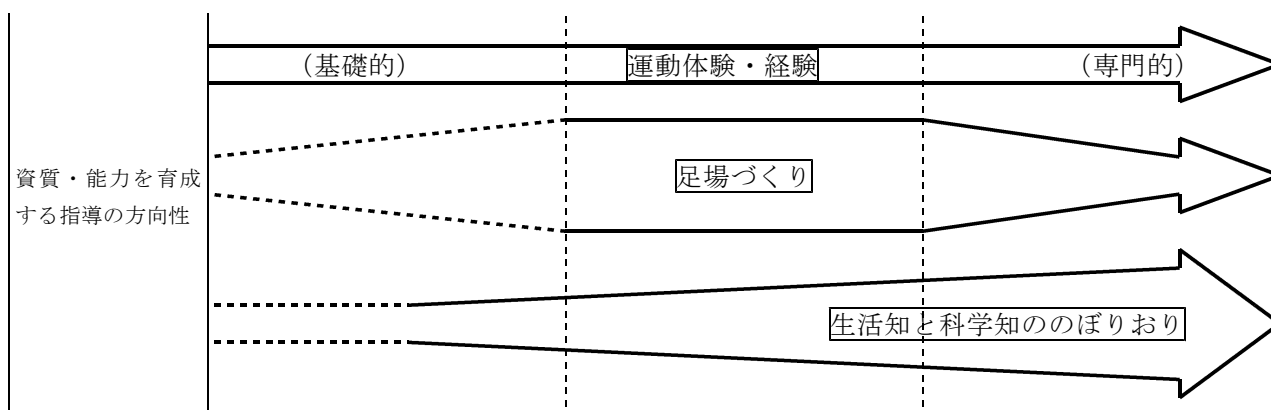
1 研究の背景と中学校卒業時のめざす生徒像

附属東雲小，中学校の体育科・保健体育科（以下，体育科）では，児童・生徒に運動・スポーツを継続する素地を培うべく，義務教育9年間の学びがつながる授業づくりのあり方を探究している。

研究の出発点として，2010年に小中の共通の土俵であるⅡ期の小学5年生と中学1年生の児童・生徒の実態を把握するために，高橋（1994）が考案した「診断的・総括的授業評価票」を用いて体育授業についての意識調査を実施した。その結果，体育授業において，「自分のめあてを持つ」「工夫して勉強する」ことを意識している生徒が少ないこと，「技能に対して自信がある」という生徒が少ないことが明らかとなった。本校のⅡ期の児童・生徒の課題を解決するために，先行研究より授業づくりの視点を探った。小林（1994）は体育学習について，「できるようになろうと努力する過程にこそ意味があり，どこに課題があるのか，何をどのようにすれば課題を克服できるのかが『わかる』ことが大切である」と述べている。そこで，体育科では，授業づくりのテーマを「わかる」と「できる」の関係を大切にする授業づくりとし，研究を進めることとした。また，発達段階の特徴，定期的な小中教科部会での情報交換や日々の授業実践の気づきから，9年間の学びを通して育てたい生徒像を「思考しながら運動・スポーツを主体的に実践し，仲間と協力して課題解決できる生徒」と設定した。さらに，運動・スポーツを継続する素地，つまり義務教育9年間に育てたい資質・能力と発達段階における指導の方向性との関連を表1のように整理した。

表1 発達段階における育てたい資質・能力と指導の方向性

区分		I 期（小1～小4）	Ⅱ期（小5～中2）	Ⅲ期（中3～高3）
運動へのかかわり		運動の基礎を培う	多くの運動やスポーツを経験する	一つの運動やスポーツを継続する
資質・能力 （運動・スポーツを継続する素地）	情意	運動が好き	運動することは楽しい，心地よい	運動・スポーツは面白い
	態度面		ペアやグループでの学び合い	
			あきらめず，粘り強く取り組む態度	
	技能面	様々な動きや運動感覚	各運動領域の基礎的な技術	各運動領域の特性に応じた技能
	理解面	様々な運動の体験知，経験知	運動の科学的理解	運動の意義や価値の理解



2 昨年度の研究の成果と課題

昨年度は、Ⅱ期とⅢ期におけるボール運動・ネット型の教材を取り上げて検証授業を行った。

- ・Ⅱ期複式学級高学年のバレーボールの授業では、チーム課題を解決する適切な練習を方法を選択し、意欲的に練習に取り組むようにするための手だてとして、試しのゲームから自分たちの課題を「技能」「判断」「ポジショニング」の3つの観点でふり返らせ、チームの課題を自覚させる指導を行った。その結果、意欲的に練習に取り組む児童が多くみられるようになり技術的な高まりが認められた。また、場面によってどのようなパスが適切かについては理解できた。しかし、判断や予測などボールがないときの動きに着目する課題意識は不十分であった。
- ・Ⅱ期小学校5年生のキャッチ&トス・バレーボールの授業では、現在の学習課題や学ぶ意義の自覚を促し、学習意欲や運動の科学的理解の向上を図るための手だてとして、VTRでゲームの様子を客観的に視聴する場面を設定し、「ボール操作」と「ボールがないときの動き」に分けて自己評価、相互評価する活動を行った。その結果、より充実したゲームに必要な動きについての理解が進み、ゲームの中で準備行動やリカバリー行動を意識した動きが多くみられるようになった。
- ・Ⅲ期中学校3年生のバレーボールの授業では、ゲームパフォーマンスを高め、バレーボールの魅力に触れさせるための手だてとして、ゲームーふり返りによる気づきー練習ーゲームという学習サイクルのような「のぼりおり」の授業を展開することによって、課題を顕在化させ目的的な練習行動を促す指導を行った。その結果、ゲームで発揮されるパフォーマンスと協同性の質が向上し、単元後に「バレーボールはおもしろい」と実感する生徒が5割から9割へと増加が認められた。

3 今年度の研究の方向性

前述のように昨年度までの各期における指導法の工夫については、一定の成果を得た。しかしながら、学びのつながりという点では、到達目標や学習内容の系統性に関する小中でのすりあわせが十分できていなかった。例えば、一昨年のハードル走では、ハードルの高さは違うものの小学6年と中学1年とで学習内容（ハードリングの技術の習得）が類似していた。また、昨年の「ネット型」においては、ソフトバレーボールとバレーボールの教具の違いはあるものの、小5と中3とでアタック準備動作の学習内容が類似していた。それぞれの発達段階における学習内容やカリキュラムを整理し、発達段階における指導の焦点をどこに置くかを検討したうえで、学びがつながる授業づくりの新たな視座を求めていく必要がある。

今年度の研究対象とする教材は、昨年度に引き続きボール運動・球技領域とする。その理由は、次の三点である。一つ目は、現行の学習指導要領の実施に伴い、学習内容が攻防を展開する際に共通して見られる「ボール操作の技術」と「ボールを持たないときの動き」によって「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」などの3分類で示されるようになったため、これまでの球技のカリキュラ

ム見直しが必要となっているからである。二つ目は、この3分類は小学校の3、4年のゲーム領域の段階から高校の球技まで、一貫して採用されたため、各学年段階でどのようなボール運動を位置づけていくのが重要な課題となったからである。三つ目は、球技によって何を学ばせるのが議論される中、「ボールを持たない時の動き」にこそ焦点をあて、ゲームパフォーマンスを高める指導の工夫が強調されるようになったためである。以上のことから、現在、ボール運動・球技の領域において、校種間の連携を意識して学習内容や指導方法を検討し、学びがつながる授業づくりのあり方が求められているといえる。そこで、今年度は、3分類の中から「ゴール型」の教材を研究対象とする。より充実したゲームを楽しむことができるようにするためには、各発達段階における「ボール操作の技能」に加えて「ボールを持たないときの動き」の質を高める系統的な指導が重要である。そこで、表2、表3に示すように学習指導要領を参考に、ゴール型の技能に関する到達目標と内容を整理した。各発達段階において「ボールを操作する技能」と「ボールを持たないときの動き」に関する技能の到達目標の達成をめざし、どのようなアプローチ（指導の工夫）がよいのかを検討する。

表2 バスケットボールにおける「ボール操作の技能」に関する到達目標と内容

発達段階	ボール操作の技能に関する到達目標
I 期（前半） 小学校低学年	様々なボールの操作 【ステージ1】 大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕るなどの簡単なボール操作ができる。 【ステージ2】 ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたりすることができる。 【ステージ3】 ボールを捕ることができる。
I 期後半 小学校中学年	ゴールや味方を意識したボールの操作 【ステージ4】 ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 【ステージ5】 味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。（移動している味方に合わせたパスと動きながらパスキャッチ）
II 期前半 小学校高学年	DFをも意識したボール操作 【ステージ6】 近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。 【ステージ7】 相手にとられない位置でドリブルすることができる。
II 期後半 中学校1、2年	【ステージ8】 ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができる。 【ステージ9】 マークされていない味方にパスを出すことができる。 【ステージ10】 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。 【ステージ11】 パスやドリブルなどでボールをキープすることができる。
III 期 中学校3年	状況把握、判断し、動きを工夫したボール操作 【ステージ12】 守備者が守りにくいタイミングでシュートを打つことができる。 【ステージ13】 ゴールの枠内にシュートをコントロールすることができる。 【ステージ14】 味方が操作しやすいパスを送ることができる。 【ステージ15】 守備者とボールの間に自分の体を入れてボールをキープすることができる。

表3 バスケットボールにおける「ボールを持たないときの動き」に関する到達目標と内容

発達段階	ボールを持たないときの動きに関する到達目標
I 期（前半） 小学校低学年	ボールへのアプローチ 【ステージ1】 ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることができる。 【ステージ2】 ボールを操作できる位置に動くことができる。 相手や空間を意識した動き 【ステージ3】 相手にタッチされたり、自分のマーク（タグやフラッグ）を取られたり

	しないように、逃げたり身かわしたりすることができる。 【ステージ4】相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができる。 【ステージ5】2・3人で連携して相手かわしたり走り抜けたりすることができる。 逃げる相手を追いかける動き（DF） 【ステージ6】逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりすることができる。
I 期後半 小学校中学年	パスを受ける動き 【ステージ7】ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができる（サポートの動き）。
II 期前半 小学校高学年	ゴールにつながる空間を活用する動き 【ステージ8】得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行うことができる（ゴールへ向かう動き）。 シュートさせないパスをさせない動き（DF） 【ステージ9】ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐことができる。
II 期後半 中学校1, 2年	【ステージ10】ボールとゴールが同時に見える場所に立つことができる。 【ステージ11】パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。 【ステージ12】ボールを持っている相手をマークすることができる。
III 期 中学校3年	空間を作り出したり、相手をふり切ったりする動き 【ステージ13】ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れることができる。 【ステージ14】パスを出した後に次のパスを受ける動きを行うことができる。 【ステージ15】ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れることができる。 ゴールを守ることを意識した動き（DF） 【ステージ16】ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができる。 【ステージ17】ゴール前の空いている場所をカバーすることができる。

II 本年度の研究計画

1 研究の目的

本研究は中学3年生が「ゴール型」の球技（バスケットボール）の到達目標を達成できるようなI期からIII期における授業のあり方について知見を得ることを目的とする。

2 研究の方法

- (1) 学習指導要領で示されている目標・内容と、これまで実施してきた授業実践（指導法や児童・生徒の学びの実態）をもとに、各学年における「ゴール型」の技能に関する到達目標と内容を整理するとともに、各発達段階において技能に関する到達目標を達成するための研究仮説を設定する。
- (2) 以下の検証授業を実施し、単元前後の児童・生徒のパフォーマンスの変容を分析することで、研究仮説を検証する。

① I 期（小学校低学年） 単元名 めざせ！ボール遊びの達人～ボール投げゲーム・鬼遊び～

【研究仮説】

運動の基礎を培う時期として、さまざまなボールを使ってのボール遊びの経験をたくさんさせる。

そして、自分のボール遊び運動の様子についてイメージさせたり、言語化したりする。そのさまざまなボール操作の運動経験や運動経過の言語化によって、すべての児童が「ボール操作」ステージ3と「ボールがないときの動き」ステージ6の目標段階に到達できるのではないか。

【指導内容と計画】全11時間

- 第一次 『ボールの達人』になるために・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間
学習の進め方を知り、学習意欲を高める。
- 第二次 ボールとなかよくなろう・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3時間
さまざまな種類のボールを使って、転がしたり、ついたり、投げたりなどを行い、ボール操作に慣れる。
- 第三次 ねらってシュートボール・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4時間
場や簡単なルールを考えて、的当てゲームやシュートボールを楽しむ。
- 第四次 ドッジボールに挑戦・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3時間
さまざまな練習や的当てゲームで身に付けたボール操作の技能をドッジボールで活かす。

【検証方法】

単元前後の質問紙による学習意欲の調査を行うことや、さまざまなボールを使ったり、ボール操作の動きを取り入れたりすることで、学習に取り組む様子の変容について分析する。さらに、学習カードの記述やVTR撮影などの映像分析なども行い、さまざまな動きや運動感覚を身に付けているかを考察する。

②Ⅱ期（複式高学年） 単元名 バスケットボール～スペースを見つけて、それ、シュート！～

【研究仮説】

バスケットボールにおいて、基本的な技能をある程度身につけた上で、数的優位（2対1）な攻め方の課題を見つけ、「自分が打つ意思を見せたか」「2人の距離は適切か」「ラストパスの質はどうか」などの視点を絞ることで解決することができれば、バスケットボールのゲームに主体的に取り組む、そのおもしろさを実感できるのではないか。また、すべての児童が「ボール操作」ステージ7と「ボールがないときの動き」ステージ9の目標段階に到達できるのではないか。

【指導内容と計画】全8時間

- 第一次 オリエンテーションと試しのゲーム・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間
試しのゲームから課題を探り、学習の意欲が持てるようにする。
- 第二次 基本的技能の習得・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間
基本的な技能（パス・キャッチ・シュート）を理解し、ゲームの中で生かせるようにする。
- 第三次 フリーでシュートが打てる攻め方・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3時間
課題を解決しながら、ゲームで使える戦術を増やし、ゲームの中で生かせるようにする。
- 第四次 リーグ戦と学習のまとめ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間
練習で身につけた技能や戦術をゲームに生かせるようにする。

【検証方法】

単元前後の質問紙による学習意欲の変容を分析するとともに、学習カードの記述による戦術理解の変容や課題解決のプロセスについて分析する。さらに、授業前後のシュート場面の変容についての映像分析を加えて、運動の科学的理解の高まりを考察する。

③Ⅱ期（小学校高学年） 単元名 シュートエリア・バスケットボール

【研究仮説】

バスケットボールを素材とした「ゴール型」ゲームにおいて、ルールを緩和・工夫する「足場づくり」を行ったり、児童の自己評価、相互評価の視点を「サポート」行動に焦点化したりするならば、児童の学習意欲が高まるとともに、児童の「わかり方」が充実し、意図的・選択的プレイを実行することができるのではないかと。すべての児童が「ボール操作」ステージ7と「ボールがないときの動き」ステージ9の目標段階に到達できるのではないかと。

【指導内容と計画】全9時間

- 第一次 オリエンテーション、チームづくり、試しのゲーム・・・・・・・・・・2時間
シュートエリア・バスケットボールのルールを理解する。
試しのゲームをして、ルールを再確認しながら、ゲームに慣れる。
- 第二次 シュートエリア・バスケットボール①・・・・・・・・・・3時間
シュートエリアでシュートを打つにはどうすればよいか考える。
シュートエリアへの侵入を防ぐためのディフェンスの仕方を考える。
- 第三次 シュートエリア・バスケットボール②・・・・・・・・・・3時間
チームでシュートチャンスをつくり得点するための作戦を考えてゲームをする。
- 第四次 シュートエリア・バスケットボール大会・・・・・・・・・・1時間
シュートエリア・バスケットボール大会で、今までの学習の成果を発揮する。

【検証方法】

単元前後の質問紙による学習意欲の調査を行いその変容や学習に取り組む様子の変容の分析から学習意欲に関して考察する。また、ゲームで発揮される「サポート」行動の高まりを学習カードの記述内容の変容やVTR撮影した映像分析から、運動の科学的な理解の高まりを考察する。

④Ⅲ期（中学校3年生） 単元名 バスケットボール～ゴール前にスペースをつくって攻めよう～

【研究仮説】

毎時間の授業の中で、メインのゲームとゲームの中で求められるボール操作の技能とボールがないときの動きの習得をめざしたドリルや簡易化されたゲームとを関連づけた指導を行うことで、ゲームの中での状況知覚、判断のもと技能を発揮できるようになり、すべての児童が「ボール操作」ステージ15と「ボールがないときの動き」ステージ17の目標段階に到達できるのではないかと。

【指導内容と計画】全13時間

- 第一次 オリエンテーションと試しのゲーム・・・・・・・・・・2時間
メインゲームのルールを理解する。試しのゲームから課題を探る。
- 第二次 ハーフコート3対3ゲーム・・・・・・・・・・6時間
ノーマークでシュートを打つためにはどうすれば良いか考える。
味方がボールをキープし続けるために大切なことを理解し、ゲームで発揮できる。
- 第三次 オールコート3対3ゲーム・・・・・・・・・・3時間
ボールをキープしながらシュートエリアまでボールを運ぶことができる。
攻守の切り替え速くし、アウトナンバー状態で攻めることをめざす。
- 第四次 クライマックスゲームとまとめ・・・・・・・・・・2時間
これまでの学習の成果を発揮する。自分の成長をみとる。

※第2次と第3次においてA群とB群とで指導法を変える。

A群：毎時間の授業の中で、メインのゲームとゲームの中で求められるボール操作の技能とボールがないときの動きの習得をめざしたドリルや簡易化されたゲームとを関連づけた指導を行う。

B群：ドリルや簡易化されたゲームによって、ゲームの中で求められるボール操作の技能とボールがないときの動きの習得した後、メインゲームで試す系統的な指導を行う。

【検証方法】

- ・試しのゲームにおける生徒パフォーマンス「サポートの動き」「ゴールへの動き」「スペースをつくる動き」「適切な技能発揮」について３段階のルーブリックで評価する。
- ・クライマックスゲームにおける生徒のパフォーマンス「サポートの動き」「ゴールへの動き」「スペースをつくる動き」「適切な技能発揮」について３段階のルーブリックで評価する。
- ・A群とB群のクライマックスゲームにおけるパフォーマンスの結果を比較することで、研究仮説を検証する。試しのゲームにおける生徒のパフォーマンスを男女別上位群，中位群，下位群に分け，クライマックスゲームにおける生徒のパフォーマンスの結果毎に研究仮説の検証も行う。

【参考文献】

- 賀川昌明「体育授業における楽しさの要因分析－学習者の個人特性と因子別Z得点との関連について－」『徳島大学教養部紀要（保健体育）』第17巻, 1984.
- 小林一久『「できればよい」授業から「わかる」「できる」授業への転換』『学校体育』日本体育社, 1994.
- 小林一久『体育の授業づくり論』明治図書, 1985.
- リンダ・L・グリフィン他『ボール運動の指導プログラム－楽しい戦術学習の進め方－』大修館書店, 1999.
- 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.
- 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』東山書房, 2008.
- 西順一「小学校の発達と運動学習」成田十次郎・前田幹夫編著『現代の教育学 9 体育科教育学』ミネルブア書房, 1987.
- 鈴木秀人「体育学習と生涯スポーツ」『中学校体育・スポーツ教育指導法講座ACTUS 理論編』ニチブン, 2008.
- 高橋健夫『新しい体育の授業研究』大修館書店, 1989.
- 高橋健夫他『新しいボールゲームの授業づくり 体育科教育別冊』大修館書店, 2010.