

鹿児島県総合教育センター

平成23年度長期研修研究報告書

研究主題

「運動好き」な生徒を育てる学習指導の創造
— 「生徒の力」を生かした授業設計 —



阿久根市立大川中学校

教諭 長井忠友

目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の構想	
1	研究のねらい	1
2	研究の仮説	2
3	「運動好き」な生徒を育てるための構想	2
4	研究の構想	2
5	研究の計画	2
III	研究の実際	
1	体育に関する児童生徒や教師への意識調査の分析とその考察	
(1)	意識調査のねらい	3
(2)	運動と体育の関連性	3
(3)	小中高 12 年間を通じた「体育好き」の推移	3
(4)	授業に対する思いや願い	3
(5)	教師の授業に対する思い(小中高の教師)	5
(6)	生徒と教師の授業に対する思いの相違	5
2	体育指導に関する基本的な考え方	
(1)	「運動嫌い」の発生メカニズム	5
(2)	「運動好き」と運動有能感の関係性	6
(3)	クローズドスキルを主とする運動とオープンスキルを主とする運動の違い	6
(4)	運動技術の習得過程	6
3	研究の仮説について	
(1)	「生徒の力」の分析	7
(2)	「生徒の力」を生かした理想的な授業モデル	7
(3)	「生徒の力」を生かした指導計画	8
(4)	成就感・至高感を味わわせる学習指導の工夫	10
4	検証授業とその考察	
(1)	検証授業Ⅰ【オープンスキルを主とする運動】の概要(平成23年7月実施)	14
(2)	検証授業Ⅱ【クローズドスキルを主とする運動】の概要(平成23年10月実施)	18
IV	研究のまとめ	
1	研究の成果	28
2	今後の課題	28
※	引用・参考文献	

I 研究主題設定の理由

平成20年1月に示された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の改善について」では、体育科、保健体育科の様々な課題が挙げられている。中でも、「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依然深刻であること」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に課題があるとされた。これらの課題や現状を踏まえ、学習指導要領改訂では、「明るく豊かな生活を営む態度の育成」を究極的目標とし、具体的目標として「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」、「健康の保持増進のための実践力の育成」、「体力の向上」を掲げ、中学生期には、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するための基礎を培い、運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにすることが重要であるとしている。

本校では、平成22年度より生徒個々の体力向上を主とした新たな体育指導について研究を行った。具体的には、教科体育において始めの5分間運動の充実、教科外体育においては、昼休みのスポーツレクリエーション活動などの手立てを講じ、体力の向上を図ることにより、運動やスポーツについての興味・関心が高まると考えていた。しかし、1,3学期に実施した体力・運動能力調査の結果を比較すると、体力が向上した生徒は55.1%であり、意識調査では、体力が向上した生徒の43.8%が「運動が嫌い」、「どちらかというが好きではない」という回答だった。また、授業に取り組む様子からも、運動への積極性や興味・関心の高まりが感じられない生徒もいた。これらの原因は、生徒の思いや願いを真に捉え切れていない教師主導の授業であったこと、「体力の向上」、「運動技術の習得」のみに教師の視点が強く置かれる、いわゆる「鍛えることを一番に考えた体育」であったこと、また、運動への意欲が高まらない生徒に対して、適切な指導ができていなかったことなどが考えられる。今後、「運動や体育などの身体活動に対して肯定的な態度を有する生徒」、つまり「運動好き」な生徒をどのように育成していくかが体育教師の重要な使命であると考えた。

そこで、本研究では「生徒の力」(図1)を分析する。そして、その結果を生かした仮説を設定し、授業設計を通して体育指導の在り方を追究していく。まず、児童生徒の授業への思いや願い、教師の授業に対する思いから体育指導の課題を明らかにする。次に、生徒の思いや願いを効果的に位置付けた理想的な授業モデルを構築する。さらに、小中高12年間の運動技術を系統立てた技術カリキュラムを作成し、それを基に単元指導計画を構築する。最後に、運動の楽しさや喜びを味わわせることができるよう学習指導の工夫をし、検証授業を通して生徒の変容を捉える。

このような実践を進めていくことで、運動の楽しさを味わい「運動嫌い」な生徒が段階を経て少しずつ「運動好き」に変容すると考える。また、すでに「運動好き」な生徒にとっても、運動への意欲が更に高まると考え、本主題を設定した。



図1 「生徒の力」とは

II 研究の構想

1 研究のねらい

- (1) 児童生徒への意識調査により授業への思いや願い、さらに、授業に対する教師の意識を的確に把握し、学習指導上の課題を明らかにする。
- (2) 「生徒の力」を生かした理想的な授業モデルを構築する。
- (3) 「生徒の力」を生かし、各学校種の学習指導要領解説を基に、小中高12年間の運動技術の系統を明らかにする。そして、それに応じた系統的な技術カリキュラムと単元指導計画を構築する。
- (4) (1)～(3)を基に、運動の楽しさや喜びを実感させる学習指導(1単位時間)の工夫をする。

2 研究の仮説

「生徒の力」を明らかにし、それを生かした理想的な授業モデル・指導計画を構築するとともに、成就感や至高感を味わわせる学習指導の工夫をすれば、「運動好き」な生徒が育つのではないか。

3 「運動好き」な生徒を育てるための構想

研究の構想については、生徒の「運動への動機」を把握し、その動機が満たされた喜びを実感させることにより、運動有能感が醸成され「運動好き」な生徒を育てることができると考えた(図2)。

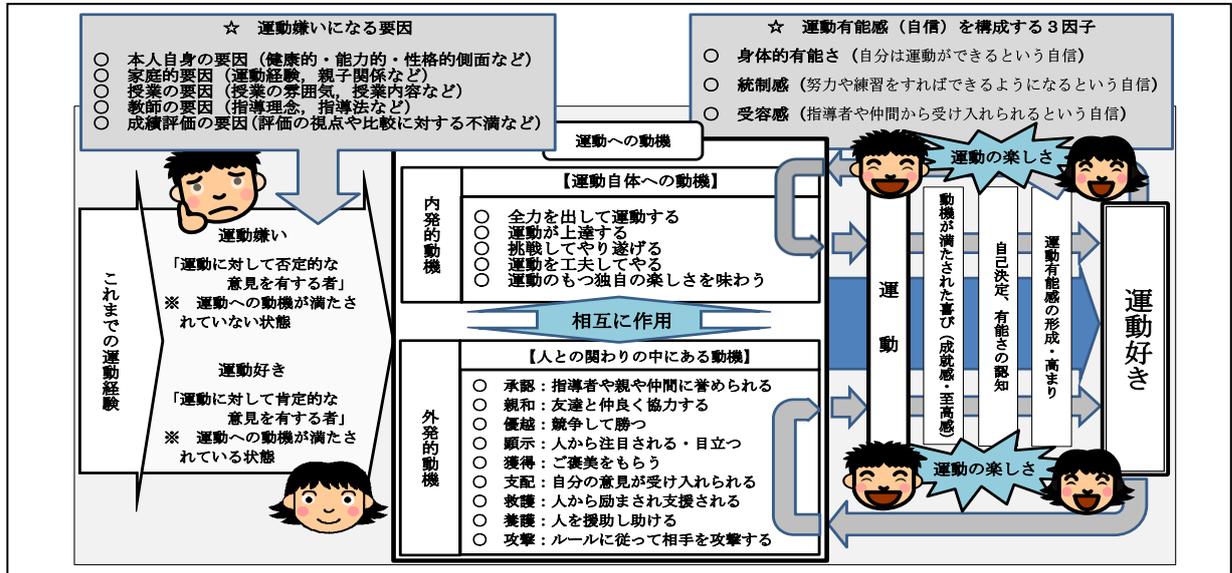


図2 「運動好き」な生徒を育てる構想

4 研究の構想

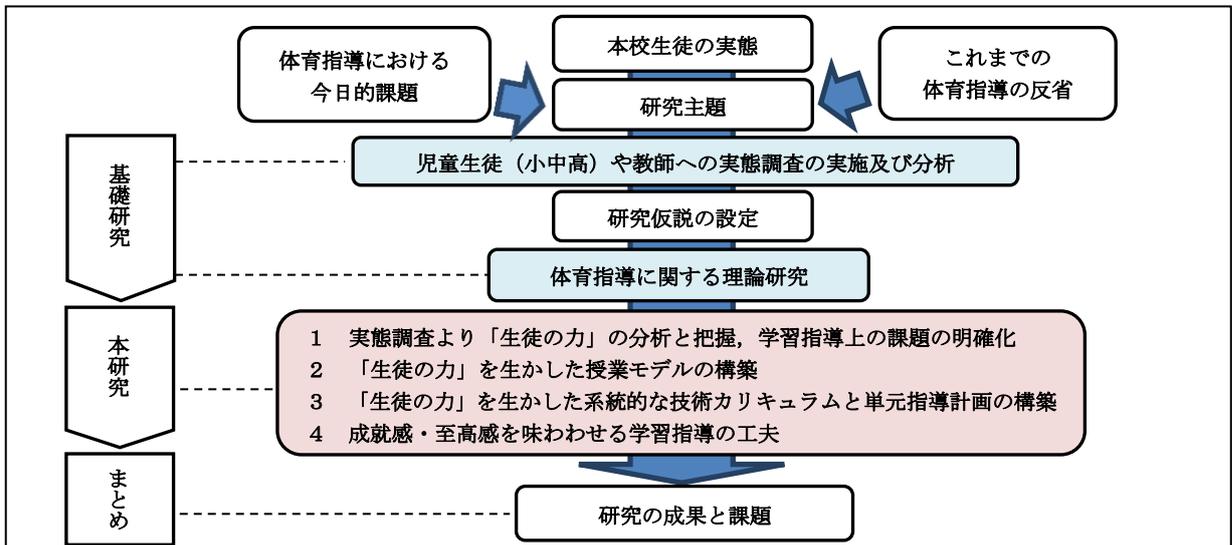


図3 研究の構想図

5 研究の計画

研究内容	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
理論研究・意識調査の実施及び分析	→											
検証授業Ⅰの指導過程・指導案作成と実施			→	→								
検証授業Ⅰの分析と考察				→	→							
検証授業Ⅱの指導過程・指導案作成と実施						→	→					
検証授業Ⅱの分析と考察								→	→			
研究のまとめ										→	→	→

Ⅲ 研究の実際

1 体育に関する児童生徒や教師への意識調査の分析とその考察

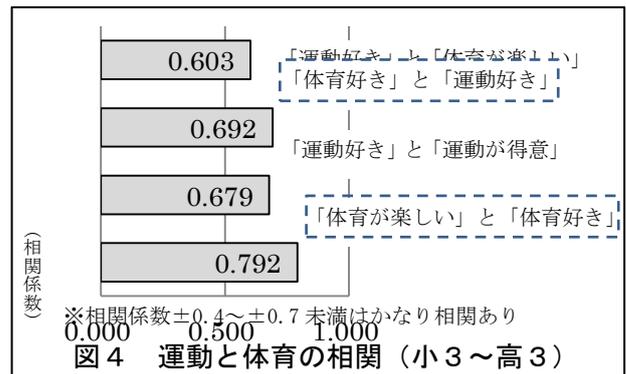
調査時期	調査方法	対 象 者
平成 23 年 6 月中旬	質問紙法	児童生徒：小学校 4 校 758 人, 中学校 6 校 844 人, 高等学校 2 校 315 人 合計 1,917 人
		小中高の体育指導教師：合計 56 人

(1) 意識調査のねらい

児童生徒が体育について、どのような思いや願いをもっているのか、児童生徒の内面から湧き出た素直な意見（「運動への動機」）を広く把握し、それを基に授業設計を行い、実際に授業を通して、心情面がどのように変容するのかを捉えたい。そのためには、自校だけでなく、できるだけ多くの児童生徒の授業に対する思いや願いを把握することが重要だと考え、調査を行った。

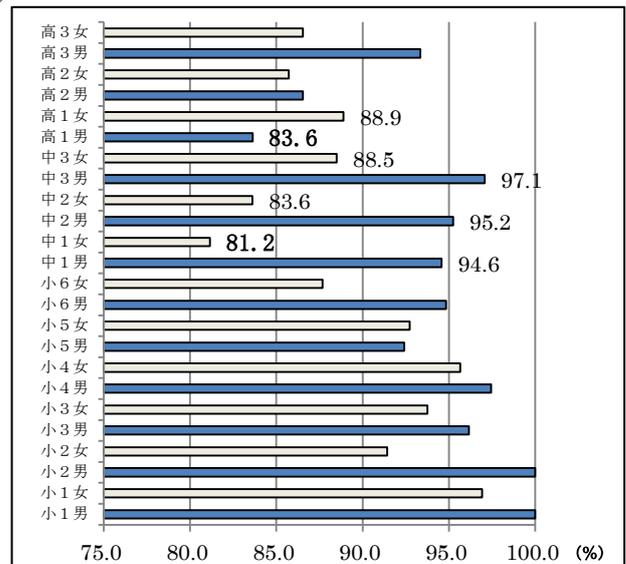
(2) 運動と体育の関連性

「体育が楽しい」と「体育好き」に最も強い正の相関がみられた。また、「体育好き」と「運動好き」にも正の相関がみられた。よって、教科の目標である、「生涯にわたる豊かなスポーツライフ」を実現する、「運動好き」な生徒を育成するためには、「体育が楽しい」と実感できるような授業設計をすることが重要であり、そのための手立てについて研究の必要性を感じた(図 4)。



(3) 小中高 12 年間を通した「体育好き」の推移

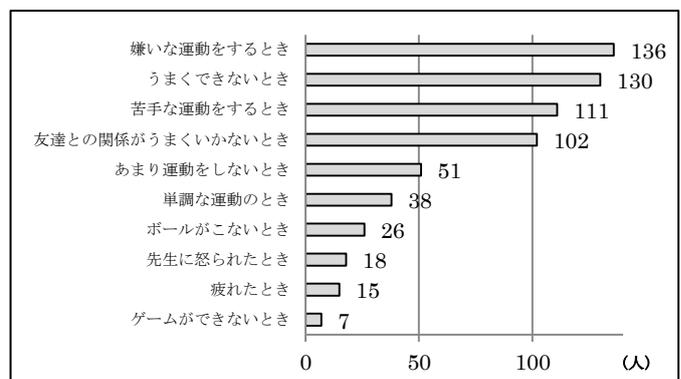
全体的には「体育好き」の割合が高いものの、学年が進行するにつれ、その割合が減少していた。特に、校種間の接続期である中学校 1 年女子, 高等学校 1 年男子の割合が落ち込んでいた。また、男女で比較すると、ほとんどの学年で男子より女子が低い状況であり、中学校の 1 年生女子が 81.2%と最も低い割合であった。このことから、女子生徒の思いや願いを十分に把握することが必要だと考えた(図 5)。



(4) 授業に対する思いや願い

ア 授業で「つまらない」と感じる場面

授業で「つまらない」と感じたのは、「嫌いな運動をするとき」、「うまくできないとき」という回答が多かった。これらの要因として、これまでの運動経験の中で、その運動自体がもっている特性や楽しさに十分触れさせていなかったことや、生徒の「運動への動機」を十分に満たすことができていなかったことなどが考えられる。また「友達との関係がうまくいかないとき」という回答も予想以上に多く、授業を設計する上での重要な視点だと考えた(図 6)。



イ 授業で楽しいと感じる場面とその変化

中学生の授業で楽しいと感じる場面は、「友達と仲良く協力できたとき」、「できなかったことができたとき」という意見が多く、「授業内での友達との良好な関わり」と「技術の習得による喜び」などが体育の楽しさとの関係性が大きいことが分かった(図7)。

このことから、授業内で基礎的な技術を確実に習得させるために、単元を通したドリル形式の時間設定が必要だと考えた。また、小学校3年から高等学校3年までの全ての児童生徒の「友達と仲良く協力できたとき」、「できなかったことができたとき」の推移をみると、中学校1年を境に、「友達と仲良く協力できたとき」が多くなり、それ以降は友達との関係性の中に体育の楽しさを見いだしている生徒が増えることが分かった。このことから、中学校からは、人間関係づくりを意識した授業設計が重要だと考えた(図8)。

ウ 生徒の教師への思い

「授業に関する教師への要望は何か」という問いに対して「好きな種目をしたい」という回答が最も多かった。また、「ゲームをたくさんしたい」、「一人一人教えてほしい」などの回答も多かった。よって、学習目標に沿った内容でゲーム化できるものはゲーム化し、その中で運動の特性に触れさせながら、個人の技術及び戦術が習得できるようにさせたいと考えた。また、生徒への効果的な関わり方についても方策を検討したいと考えた(図9)。

エ 運動領域による好き嫌い

中学生の運動領域による好き嫌いでは、最も好きな運動領域は球技であり、男女ともに人気があった。また、小中高の結果でも興味・関心の高さが感じられた。更に球技の次は水泳、体づくり運動の順であった。最も嫌いな運動領域は器械運動であり、次にダンス、陸上の順であった。

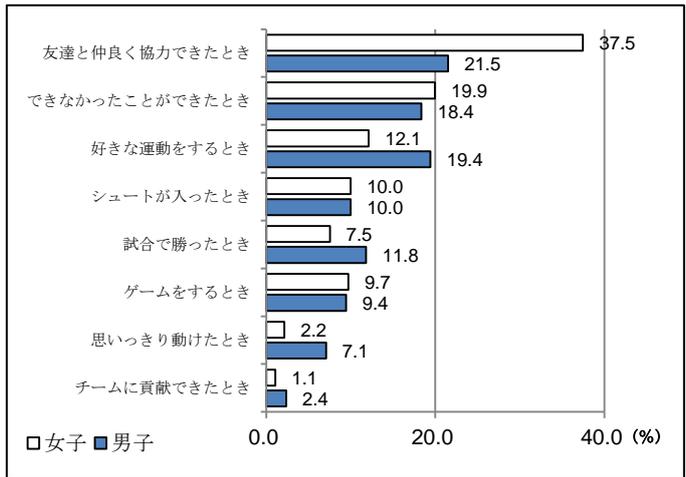


図7 授業で楽しいと感じる場面

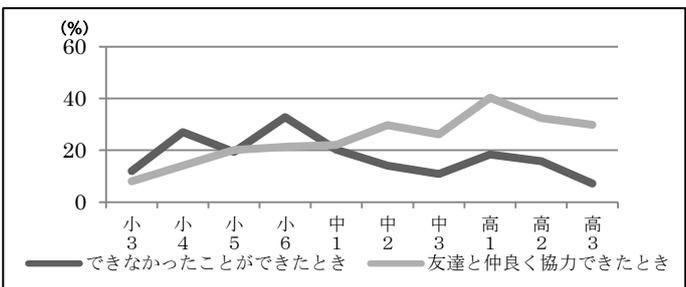


図8 授業における楽しさの変化(小3~高3)

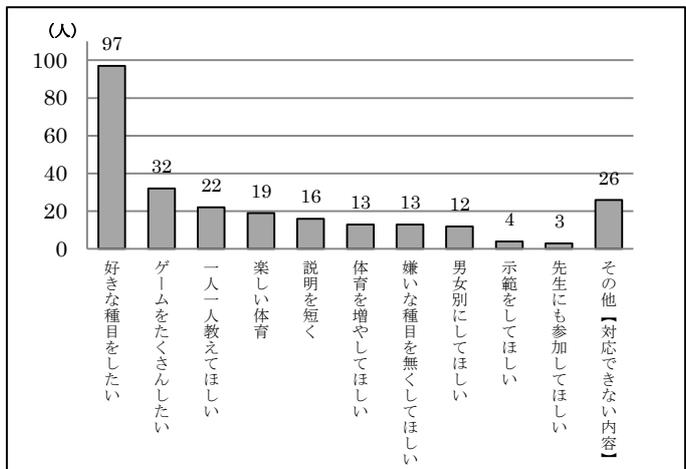


図9 教師への要望(中学生)

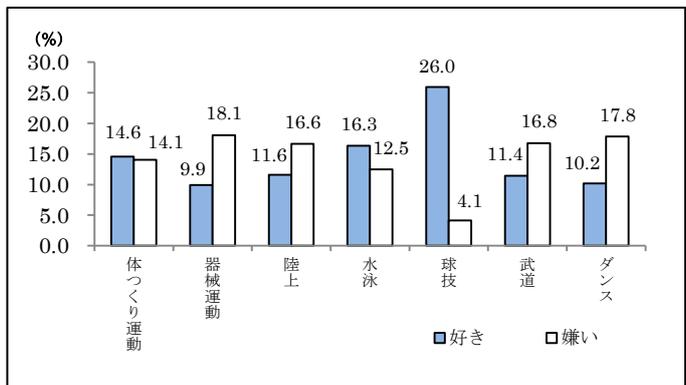


図10 運動領域による好き嫌い(中学生)

そこで、本研究では、教育課程や運動領域の好き嫌いまで考慮して、検証授業の実施領域を設定した(図10)。

(5) 教師の授業に対する思い (小中高の教師)

「授業を通してどのような子どもを育てたいと考えていますか(複数回答可)」の問いに対して、「運動好きで進んで運動する子ども」や「努力する気持ちをもった子ども」という回答が多かった(図11)。しかし、「1単位時間の指導過程では何を一番重視して設計していますか」の問いに対して、半数以上の教師が「運動量の確保」と回答した。このことから、体力・技術の向上に教師の視点が強く置かれており、協力する場の設定などの良好な人間関係を最も意識しているという教師は少ないことが分かった(図12)。

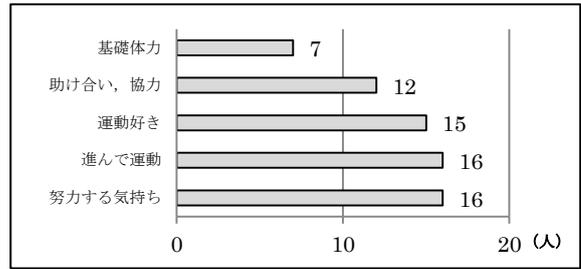


図11 育てたい児童生徒像 (教師)

(6) 生徒と教師の授業に対する思いの相違

これまでの意識調査の結果から、生徒は授業を通して「友達と一緒に楽しみたい」、「ゲームをたくさんしたい」、「思いっきり動きながら技能を向上させたい」という思いをもち、「友達との関わりの中で「体育の楽しさ」を感じていた。また、教師に対しても「もっと先生と関わりたい」、「もっと細かく教えてほしい」と願っていることが分かった。

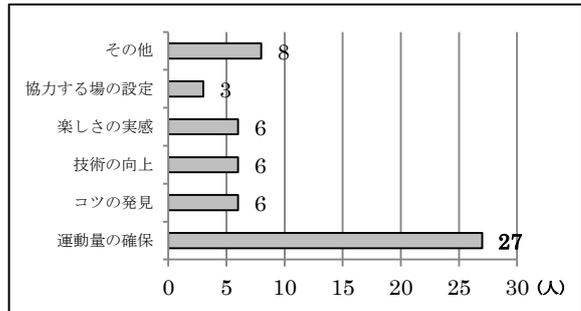


図12 指導上の力点 (教師)

一方教師は、「運動量の確保」を最も重視して授業を設計しており、体育の中で「協力する場の設定」など、友達との関わりを最も重視しているという考えは少なかった。

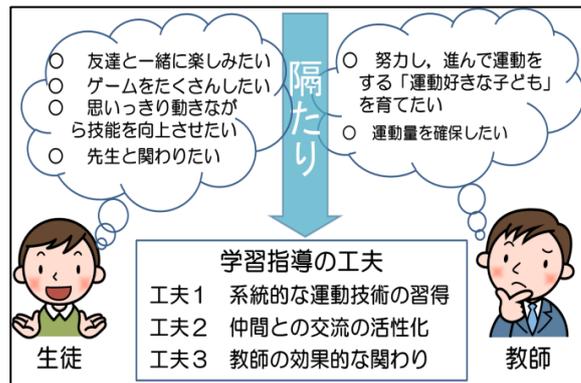


図13 実態調査から考えた学習指導の工夫

これらのことから、教師と生徒の授業に対する思いや考えには隔たりがあることが明らかとなった。よって本研究では、「技術の向上」及び「他者との関わり」を重視した理想的な授業モデルを構築する必要がある。さらに、学習指導の工夫として、「系統的な運動技術の習得」、「仲間との交流の活性化」、「教師の効果的な関わり」の三つに絞り、研究を進めたいと考えた(図13)。

2 体育指導に関する基本的な考え方

(1) 「運動嫌い」の発生メカニズム

波多野・中村*1)は、「運動嫌い」とは「自らスポーツ活動や身体活動を行うことに対して否定的な態度を有する個人の総称」であり、運動嫌いを生み出す要因として、家庭的要因(運動経験や親子関係等)、本人自身の要因(健康的側面や能力的側面等)、体育授業の要因(授業の雰囲気や授業内容等)、教師の要因(指導理念や指導法等)、成績評価の要因(評価の視点や比較に対する不満等)を挙げ、図14に示すように、成績評価、運動嫌いの発生、その発生点の比較と対



図14 成績評価、運動嫌いの発生、その発生点の比較と対

*1) 市村操一 編著 『体育授業の心理学』 2002年 大修館書店

する不満等)を挙げている。さらに、杉原*2)は「強度の運動嫌いをつくる原因には、運動経験による恐怖体験や学習性無力感が強く関係している」と述べている。「運動嫌い」になる要因は、個々により様々であるが、授業との関係性は強く、本研究を通して「運動好き」な生徒を育成する手立てを追究したいと考えた(図14)。

(2) 「運動好き」と運動有能感の関係性

杉原は、運動への動機付けを、「内発的動機付け(運動自体が報酬・目的となるもの)」、「外発的動機付け(運動が外的報酬を得るための手段となっているもの)」とし、「運動に対する動機が満足される、特に内発的動機付けが満足されると自己決定と有能さの認知が高まり、運動が好きという快の情緒が生じるとともに運動有能感が形成される」としている。また、「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であり…(後略)」としている。

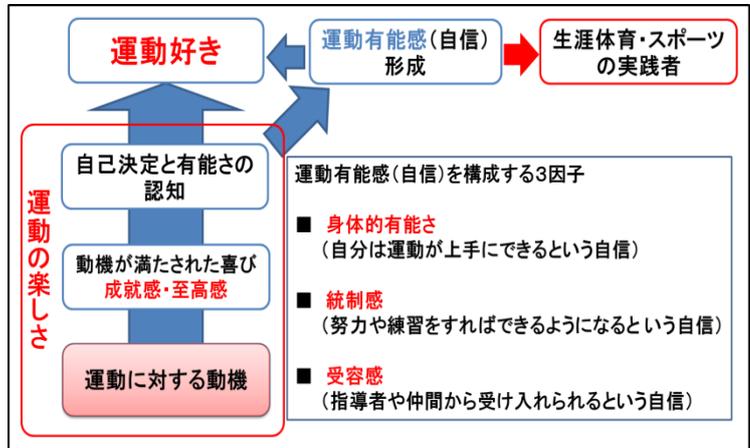


図15 「運動好き」と運動有能感

このことから、「運動好き」な生徒を育てるためには、授業の中で運動有能感が醸成できるよう、運動への動機付けとなる要因を、「生徒の力」により把握・分析し、理想的な授業モデルづくりに反映することが重要だと考えた(図15)。

(3) クローズドスキルを主とする運動とオープンスキルの違い

Poulton, E. C (1957)は、「いつも安定した環境の中で行われる運動をクローズドスキル、時々刻々と変化する不安定な環境の中で行われる運動をオープンスキル」と呼んだ。これらの分類はその運動内容により完全に分けられるものではなく、どのような運動にもオープン的な要素とクローズド的な要素が含まれている。また、これらを厳密に数量化することは困難であり、どちらのスキルを主とするかにより大別することはできる。クローズドスキルを主とする運動の例としては、できるだけ一定の状況に保たれた競技場で行われる陸上競技や水泳、器械運動などがある。また、オープンスキルを主とする運動の例としては、相手や味方、ボールの位置など運動の環境が絶え間なく変化する球技や柔剣道などの対人競技がある。よって、本研究における授業モデルづくりにおいても、この二つのスキルを主とする運動領域での構築とその検証が必要だと考えた。

(4) 運動技術の習得過程

授業を通して、その单元内で習得すべき技術がどのような過程で習得へと向かうのかを、大きく四つの過程に分けて考えた。まず、「分かる」過程では、技術の構造を知り、その知識を整理した上で全体像をイメージし、自分の体力や身に付けている技能と比べて分析する。次の「考える」過程では、実際に技術に挑戦し、その動きを分析することにより、技術の習

	段 階	過 程		学習内容
		思考・認知	技術	
分かる	知る	技術・構造		教材・ICT・示範
	整理・分析	体力・技能		
考える	試技		挑戦	レディネステスト
	思考・分析	診断,プラン作成		基本的な技術への挑戦
気付く	練習		繰り返し練習	基本的な技術の習得
	発見	コツをつかむ		基本的な技術の応用・発展
できる	練習		繰り返し練習	高い技術への挑戦
	体得		できる	
	習得	コツの理解		
	定着		確実にできる	
	応用・発展	学習の転移	他技へ応用	手立て

図16 運動技術の習得過程

*2) 杉原 隆 著 『運動指導の心理学』 2003年 大修館書店

得に向けたプランを作成する。それを基に、練習を繰り返す中で「気付く」過程に入り、少しずつ動きの中でコツを発見し、技術を体得する。しかし、この段階ではコツの完全な理解までには至っておらず、更に練習を繰り返す中で、理解が深まり技術が身に付く。これがいわゆる「習得」であり、その後、確実にできる「定着」の段階に入る。ここまで到達すれば、他の技術への応用、つまり「学習の転移」が可能になると考えた。さらに、この四つの過程に適していると考えられる学習内容を設定し、「運動技術の習得過程」を作成した（図16）。

3 研究の仮説について

(1) 「生徒の力」の分析

意識調査の結果から、生徒は授業を通して「友達と一緒に楽しみたい」、「ゲームをたくさんしたい」、「思いっきり動きながら技術を向上させたい」という思いをもち、「友達との関わりの中で「体育の楽しさ」を感じていた。また、教師に対して「もっと先生と関わりたい」、「もっと細かく教えてほしい」と願っていることも分かった（図17）。



図17 意識調査から分かった「生徒の力」

(2) 「生徒の力」を生かした理想的な授業モデル

以上の理論研究や意識調査の結果を基に、「生徒の力」を生かした、理想的だと考えられる授業モデルを構築した（図18）。

導入部分では、「仲間づくりを意識した体づくり運動」、「基礎的・基本的な技術の習得の場」を単元を通して設定した。

展開部分は、「運動学習時間の確保」と「アドバイス学習による学び合い・高め合い」、「効果的なインターアクション」を意識し、段階的な技術の習得の場を設定した。

終末部分では、生徒を称賛する場を設定し、できるだけ短時間で生徒の表現によりまとめることが重要だと考えた。

このモデルを学習指導の工夫を行うが、その際に運動領域の特性や、危険性及び安全面等を十分に考慮した上で、特に展開部分の学習指導法(系統学習, 問題解決的な学習), 学習形態(グループ学習, 個別学習など)を決める必要がある。

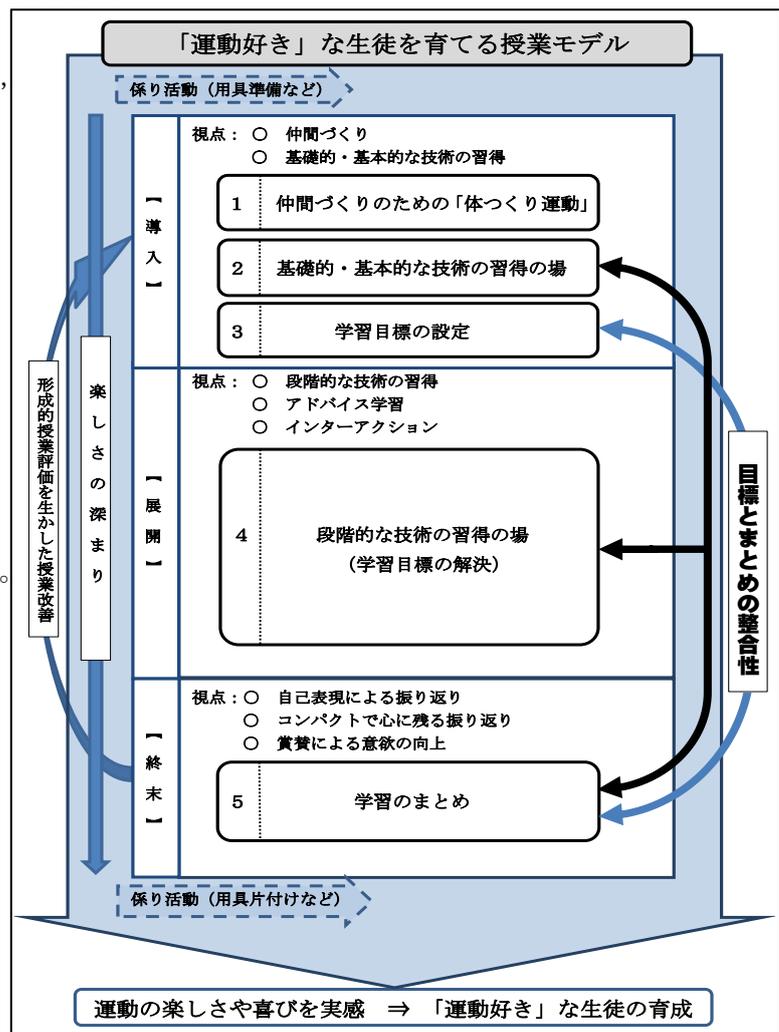


図18 「運動好き」な生徒を育てる理想的な授業モデル

(3) 「生徒の力」を生かした指導計画

系統的な技術カリキュラムから、1・2年生で学習する「基本的な運動技術」、3年生で学習する「より発展的な運動技術」を決定し、それに対応した学習目標及び学習内容を設定した。

表1 単元指導計画例（球技：ゴール型）

時間	段階	学習内容	教師の指導及び指導上の留意点	必要な教材・教具
1	オリエンテーション	ねらいⅠ 学習の進め方（流れ・アドバイス学習）やねらい，内容を理解しよう。 1 特性・歴史 2 学習のねらいと流れ 3 アドバイス学習の進め方の把握 4 係分担 5 ドリルゲーム内容把握 6 スキルテスト実施	1 特性や学習の流れ・進め方を理解させる。 2 タスクゲームとチャレンジゲームの違いについて理解させる。 3 アドバイス（お互いに「教え合い、高め合う」こと）のやり方を，具体例を挙げて理解させる。 4 係の内容を理解させ，班ごとに決めさせる。 5 サッカーに必要な技術を高めるゲームであることを理解させる。 6 内容を理解させ，全力で取り組ませる。	学習カード 説明シート マーカー コーン
2・3	学習Ⅰ（基本的技術を身に付ける段階）	ねらいⅡ 基本的技術や攻撃の仕方を身に付け，簡易ゲームを楽しもう。 1 準備運動・体づくり運動 2 ドリルゲーム 3 タスクゲーム ① シュート ② ボールキープ ③ OFのやり方（パス） 4 チャレンジゲーム	1 ゲーム感覚の楽しい雰囲気でも運動させる。 2 サッカーに必要な基本的な技術を高めるために行うことを理解させる。 3 学習課題を意識させゲーム形式で行う。 ① シュートへの意識 ② キープ力の向上 ③ オフザボールの動きだし 4 アウトナンバーでゲームをさせる。	マーカー マーカー マーカー コーン ↓
4・5	学習Ⅱ（基本的技術を高める段階）	ねらいⅢ ボールを持たないときの動きを中心に，守備の仕方を身に付け，簡易ゲームを楽しもう。 1 準備運動・体づくり運動 2 ドリルゲーム 3 タスクゲーム ④ DFの原則 ⑤ スペースを意識した動き ⑥ ゴール前での攻防 4 チャレンジゲーム	1 ゲーム感覚の楽しい雰囲気でも運動させる。 2 サッカーに必要な基本的な技術を高めるために行うことを理解させる。 3 学習課題を意識させゲーム形式で行う。 ④ ポジショニングとアプローチ ⑤ オフザボールの動き，スペース飛び出し ⑥ オフザボールの動き，シュートの意識 4 アウトナンバーでゲームをさせる。	マーカー マーカー マーカー コーン ↓
6	学習のまとめ	ねらいⅣ 総当たりのリーグ戦でゲームを楽しもう。 1 準備運動・体づくり運動 2 ドリルゲーム 3 まとめのゲーム ※ 本来のゲームの特性を失わず，運動学習量を確保するためにミニコートで行う。	1 ゲーム感覚の楽しい雰囲気でも運動させる。 2 サッカーに必要な基本技術を高めるために行うことを理解させる。 3 役割分担などの責任をもたせてゲームを運営させる。また，技術の上達状況を確認させる。	マーカー コーン ↓

(4) 成就感・至高感を味わわせる学習指導の工夫

ア 研究における成就感・至高感の定義
 これまでの理論研究及び意識調査の考察から、生徒の「運動への動機」を把握し、様々な手立てにより、個々の動機を満たしたときに味わえる喜びを実感させることが重要であると考えた。そこで、本研究では、「運動への動機」が満たされた喜びを「成就感」、その成就感の積み重ねによる最高の喜びを「至高感」と定義した（図 20）。

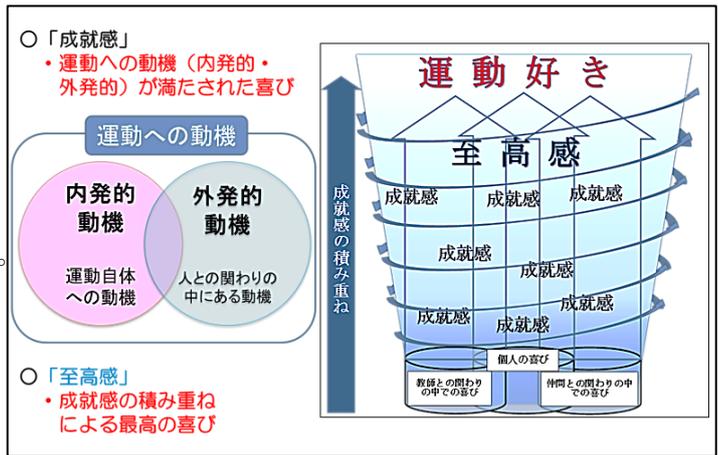


図 20 研究における成就感・至高感の定義

イ 学習指導の工夫

(7) 工夫 1：系統的な技術の習得【Ⅲ-1-(4)-イ参照】

a 導入部分における継続したドリル練習による基礎的・基本的な技術の習得

より発展的な技術の習得には基礎的・基本的な技術の習得が不可欠である。よって、決められた授業時数の中で計画的に技術を習得していく手立てとして、単元を通して導入部分に基礎的・基本的な技術を習得する場を設定することにより、全ての生徒が一定の技術レベルまで習得することが可能になると考えた。また、学習カードにドリル練習の成果を記録する欄を設けることにより、時数を重ねる中で生徒自らが技術の上達状況を把握することができ、運動有能感の構成要素である「身体的有能さ」や「統制感」などが醸成され、運動そのものへの自信につながると考えた。

b 段階的な技術の習得

- (a) Ⅲ-3-(3)-アの小中高 12 年間を見通した「系統的な技術カリキュラム」の中から学習目標や学習内容を選択し、その内容に沿った授業を構成した。
- (b) 各運動領域（オープンスキルを主とする運動・クローズドスキルを主とする運動）の特性を踏まえて、段階的な技術の習得に向けた工夫をした。

オープンスキルを主とする運動	→	運動のゲーム化の工夫
クローズドスキルを主とする運動	→	学習指導法，学習形態，場の工夫

c ICT（ビデオ教材）の活用による技術のイメージ化

体育では示範などの視覚的な指導による学習効果は極めて高い。しかし、全ての教師が全ての動きを示範することはやや難しい。また、ICTの活用場面に学習時間が偏り、運動学習時間が十分に確保できないことも予想される。そこで、技術のイメージ化を図るために、最も活用が容易だと考えるビデオ教材を提示した。また、活用場面も「導入における技術の説明」、「生徒が活用する展開における技術のポイント確認」と明確にした（図 21）。さらに、ビデオ教材の内容として、スロー再生や繰り返し再生ができるものにし、活用場面に適したものを選定した。

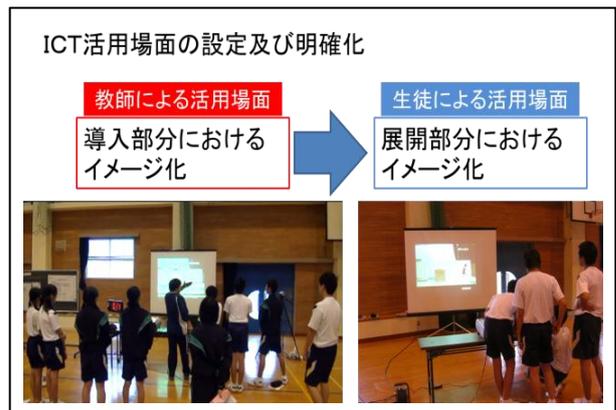


図 21 ICTの活用場面

さらに、ビデオ教材の内容として、スロー再生や繰り返し再生ができるものにし、活用場面に適したものを選定した。

d 生徒の実態を把握する形成的授業評価票の作成

その授業が生徒にとって適切であるかどうかを、教師が毎時間、形成的に評価し、当初の計画を修正したり、生徒個々の学びの実態を把握したりすることは、授業成果を高め

る上で極めて重要である。そこで、高橋・長谷川^{*3)}が作成した、生徒の記述により評価する形成的授業評価を参考に、研究の視点である「教師の関わり」の項目を加えた計10項目の評価票を作成し活用した。その内容は以下のとおりである（表2）。

表2 形成的授業評価票

評価の視点	質問項目	
意欲・関心	1	精一杯運動をすることができましたか。
	2	今日の授業は楽しむことができましたか。
成果	3	深く心に残ることや感動する場面がありましたか。
	4	今までできなかったこと（技能や作戦）ができるようになりましたか。
	5	「あっ分かった!」とか「あっそうか!」と感ずることができましたか。
学び方	6	自分から進んで学習できましたか。
	7	自分のめあてに向かって何回も練習できましたか。
協力	8	友達と協力して仲良く学習できましたか。
	9	友達とお互いに教え合ったり、助け合ったりできましたか。
教師の関わり	10	先生に教えてもらいながら、学習ができましたか。

(イ) 工夫2：仲間との交流の活性化【Ⅲ-1-(4)-イ参照】

a 導入部分における体づくり運動の継続した実践

体づくり運動は、体ほぐしの運動と体力を高める運動で構成され、自他の心と体に向き合って、体を動かす楽しさや心地よさを味わい、心と体をほぐしたり、体力を高めたりすることができる領域である。中でも、体ほぐしの運動は、「心と体の関係に気付く」こと、「体の調子を整える」こと、「仲間と交流する」ことをねらいとした運動で、この運動を導入部分で毎時間行わせることにより、仲間との交流を図りながら激しい運動への心と体の準備をさせたいと考えた。また、仲間との交流を通して、「仲間の心と体の状態に気付く力の育成」や「助け合うことの大切さの理解」まで意識を高めさせたいと考えた。なお、運動内容については、主運動に応じて設定するとともに、仲間と触れ合える運動を設定するように心掛けた。

b アドバイス学習^{*4)}の設定

学習活動の中で教師が技術のポイントを指導し、練習を通して技術を習得させていく。しかし、この技術の習得過程において教師が生徒一人一人に直接的指導をすることは難しい。そこで、生徒個々に応じた学習活動の充実を図れるよう、お互いに「学び合う・高め合う」ための学習技法で、鹿児島市立伊敷中学校でも先行研究されてきたアドバイス学習を設定した。まず、この学習技法を活性化させるために、単元1時間目のオリエンテーションでアドバイス学習の意図や具体例を示し（図22）、授業内で意識し実践できるようにした。次に、技術のポイントを説明する際に、アドバイスの具体的な視点を強調して確認することにより、意図をもったアドバイスができるようにした。さらに、技術内容について、いつでも確認できるよう、技術のポイントをまとめた資料を作成し活用した。

体育授業用資料	
アドバイス学習について	
1	アドバイス学習の目的
(1)	みんなで授業に関する話を積極的にしながら、楽しく学び合うことができる
(2)	自分（実施者）では分からない、技術のポイントなどを教え合うことができる
2	アドバイスをする上で、考えてほしいこと
(1)	相手の気持ちを考えた言葉かけをする
(2)	課題だけでなく、良い点も見つけて伝える 例「〇〇はいいけど、〇〇はこうの方がいいと思うよ」
(3)	技術のポイントを理解して、見た感想を分かりやすく伝える ※ 先生が言うポイントを覚える
(4)	できるだけ具体的に伝える 例「つまさきの向きをまっすぐしたら、いいと思うよ」

図22 アドバイス学習提示資料

(ウ) 工夫3：教師の効果的な関わり【Ⅲ-1-(4)-ウ参照】

*3) 高橋健夫 編著 『体育授業を観察評価する授業改善のためのオーセンティック・アセスメント』 2003年 明和出版

*4) 松本真一 編著 『これならできる現場体育』 2007年 出版企画あさんてきーな

a 効果的なインターアクション（教師と生徒の相互作用）

運動学習における教師の生徒への関わりは、大変重要である。シーデントップは、授業中の教師行動を直接的指導、マネジメント、観察、相互作用の四つに分類し、その中でも教師の相互作用は授業成果に対して大きな影響を及ぼすとしている。また、高橋*5)は授業中に子どもに対して数多くの相互作用を営むこと、運動学習に対して肯定的フィードバック（賞賛）や矯正のフィードバック（助言、課題提示）、更には励ましを与えることが重要であるとしている。これらのことから生徒に対して効果的に相互作用を営むことができるよう、高橋*6)がまとめた「教師の相互作用行動の観察カテゴリーと定義」を常に意識し、授業を実践するように心掛けた（表3）。

表3 教師の相互作用行動の観察カテゴリーと定義

視点		内容と具体的行動	
フィードバック	肯定的	一般的	習熟の程度・発言に対する具体的情報を伴わない言葉・行動（賞賛） 例：「すごいね」、「良かったね」、「グッド」、拍手
		具体的	習熟の程度・発言に対する具体的情報を伴った言葉・行動（賞賛） 例：「肘がよく上がり、打点が高くなったね」
	矯正的	一般的	習熟の程度・発言に対する具体的情報を伴わない矯正的・修正的な言葉・行動 例：「う～ん、もう少し」、「まだまだ」、首をかしげる
		具体的	習熟の程度・発言に対する具体的情報を伴った矯正的・修正的な言葉・行動 例：「肘をもっと高く上げないといけないね」
	否定的	一般的	習熟の程度・発言に対する具体的情報を伴わない否定的な言葉・行動 例：「だめだ」、「さっき言っただろう」、顔をしかめる
		具体的	習熟の程度・発言に対する具体的情報を伴った否定的な言葉・行動 例：「肘を高く上げないとだめだと言ってただろう」
激励		技能の達成や意欲的な行動を促進させるための言葉・行動 例：「さあ頑張ろう」、「君ならできる」、「しっかり」	
ふれあい		教師と生徒がお互いに自分を表現し、受容できるようになるための言葉・行動 例：「思い切っていこう」、ハイタッチ、握手	

b 教師の示範による技術や補助法のイメージ化

生徒に運動技術や補助法を視覚的に捉えさせることは、理解度を高める上でとても重要である。しかし、副教材や資料を用いた技術の提示は、あくまでも平面での理解にとどまり、具体的にイメージをつかませるのは難しい。そこで、教師が積極的に示範をすることにより、生徒がその技術や補助法をより具体的(構造的)で正確に捉えることができ、理解度が高まるものと考えた。しかし、現状としては、技術や補助法について示範することができないものもあった。そのような場合でも、教師ができる範囲内で示範をすることにより、全体的なイメージを捉えることができ、その運動への動機付け（やる気）にもつながると考えた。さらに、ただ示範をするのではなく、より効果的な示範を目指すことが重要だと考え、杉原*7)の提唱している六つの視点を意識して示範をするように心掛けた（図23）。

★ 効果的な示範の行い方	
1	どこを見るかをはっきりと指摘する
2	よく見える位置から見せる
3	速い動きはゆっくりやってみせる
4	見にくい動きは誇張して見せる
5	よくない動きと対比して見せる
6	1回ではなく何回も見せる

図23 効果的な示範

ウ 学習指導の工夫を生かした授業モデル

*5) 高橋健夫 編著 『新版 体育科教育学入門』 2010年 大修館書店

*6) 高橋健夫 編著 『体育授業を観察評価する授業改善のためのオーセンティック・アセスメント』 2003年 明和出版

*7) 杉原 隆 編著 『運動指導の心理学』 2003年 大修館書店

(7) 授業モデルⅠ（オープンスキルを主とした運動領域）

このモデルでは、技術カリキュラムを基に、学習目標を達成させるための学習内容を設定する。その際、技術の習得につながる運動（練習）をゲーム化することにより、競い合いや学び合いの中で生徒の興味・関心を高めることができ、かつ運動の特性やその運動のもつ楽しさを味わうことにつながると考えた（図24）。

a ドリルゲーム*8)

技術や動き方に関わる学習内容をゲーム化したもので、基礎的な技術を高めることが目的である。単元を通し継続して行うことで、より難度の高い技術の習得へつなげる。例えば、サッカーでは「2人組リフティング競争」や「ダイレクトパス競争」などで、生徒のもっているスキルの状況を分析した上で内容を設定することが重要となる。

ドリルゲームの作り方のポイント

- ① 明確な行動目標の設定
- ② 自己の伸びを実感できる基準の設定
- ③ 練習内容の競争化

b タスクゲーム*9)

ゲームにおける技術や戦術を高めるために特定の課題が焦点化されるようにゲーム化したもので、課題ゲームとも言われる。

タスクゲームの作り方のポイント

- ① 習得させたい技術・戦術的課題の明確化
- ② 課題に応じたルールや場の工夫
- ③ ゲームの特性の重視

c チャレンジゲーム

タスクゲームで学習したスキルを生かし、その習得状況を確認するためのゲームで、より実践的なルール(オフィシャルルールなど)で行うことにより、技術の定着を図る。

(イ) 授業モデルⅡ（クローズドスキルを主とした運動領域）

このモデルでは、技術カリキュラムを基に、技術を一つ一つ積み重ねていくことが重要である。具体的には、運動種目によっては個人の能力差が大きく、より段階的な技術指導が必要なことから、課題ごとの班別学習が主軸になると考えた。また、ペア学習の時間も設定し、生徒同士の関わりの中で技術を習得させることにより、運動の特性やその運動のもつ楽しさ

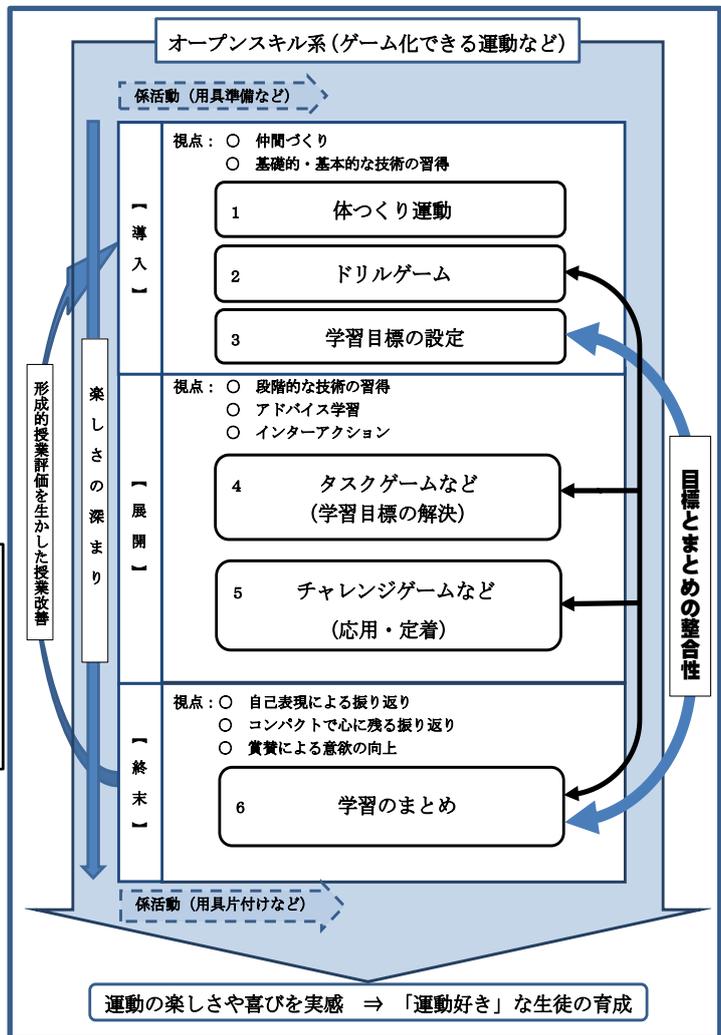


図24 オープンスキルを主とした運動領域の授業モデル

*8・9) 松本真一 編著 『これならできる現場体育』 2007年 出版企画あさんてさーな

を味わわせることができ、運動への興味・関心も高まるものと考えた（図 25）。

a ドリルタイム

単元を通して、継続して行うことにより、基礎的な動きを習得させ、より難度の高い技術習得へつなげる。例えば、跳び箱運動では「馬跳び」で、20秒間で何回跳べるかなど生徒自身に目標を設定させることで技術の向上を実感させることができる。

ドリルタイムの作り方のポイント

- ① 明確な行動目標の設定
- ② 自己に応じた目標の設定
- ③ 練習内容の競争化

b フレンドタイム

技術の習得状況に差があるペア学習（異質）で、アドバイスや運動の補助などを通して、良好な人間関係をつくりながら技術の向上を目指す。事前に技術のポイントや補助法等を明確に示し、理解させることが重要である。

c チャレンジタイム

同じ課題（課題技）をもっている班別学習（同質）で、互いにアドバイスや運動の補助などを通して、良好な人間関係をつくりながら技術の向上を目指す。教師の示範やICT（ビデオ教材等）を効果的に活用することにより、学習の活性化を図り、発表会などを通して、技術の定着を目指す。

d 表現の場

1 単位時間を通して生徒自身が「自己の成長」を客観的に理解することは難しい。しかし、授業の中で生徒の表現の場を設定することにより、自他の変容を理解するとともに、自己の課題把握や次時の新たな目標設定にもつなげることができる。

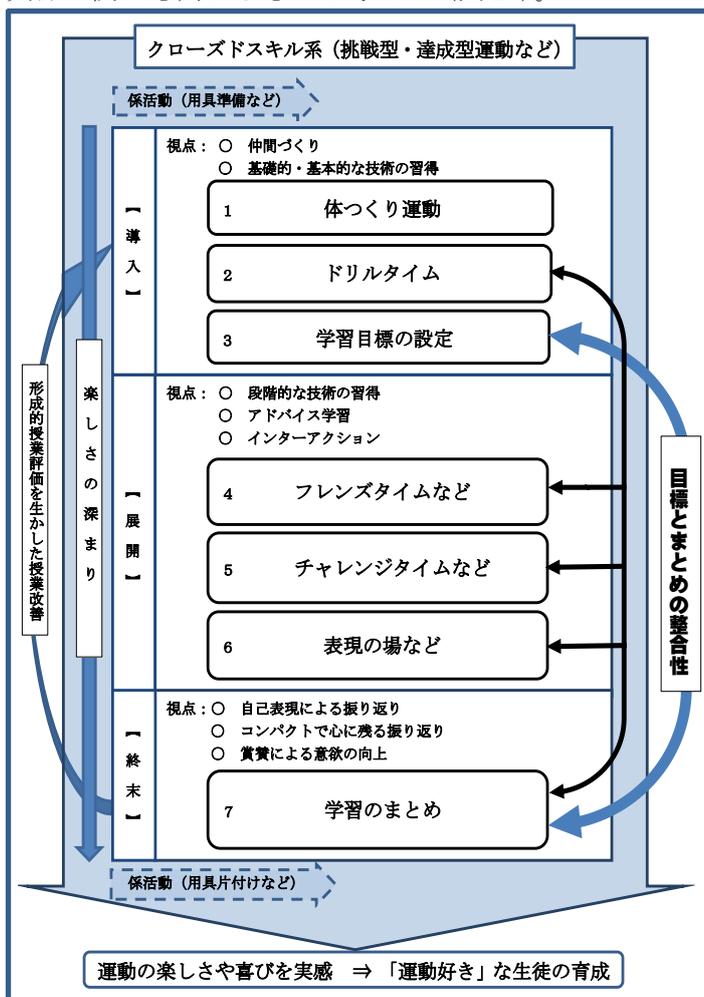


図 25 クローズドスキルを主とした運動領域の授業モデル

4 検証授業とその考察

本研究では、「運動好き」な生徒を育てるための具体策を考えてきた。そこで、研究に基づく具体策を総合的に検証するため、2回の検証授業を実施した。検証授業Ⅰでは「オープンスキルを主とする運動領域の授業モデル」によりサッカーを実施した。また検証授業Ⅱでは「クローズドスキルを主とする運動領域の授業モデル」により、生徒が最も苦手意識をもち、関心の低い跳び箱運動を実施し、この授業モデルの有効性を検証した。

(1) 検証授業Ⅰ【オープンスキルを主とする運動】の概要【平成 23 年 7 月実施】

- ア 実施学級 阿久根市立大川中学校 1 年 1 組・2 年 1 組 17 人
- イ 単元名 球技：サッカー（全 6 時間）
- ウ 単元のねらい

- (フ) サッカーの特性に触れる楽しさや喜びを味わうことができるようにする。また、ペアや班内における自己の役割を自覚し、その責任を果たしながら互いに協力して意欲的に練習できるようにする。(関心・意欲・態度)
- (イ) ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動のポイントを見付けることができるようにする。(思考・判断)
- (ウ) ゴール前での攻防を展開するためのボール操作と、空間に走り込むなどの動きができるようにする。(技能)
- (エ) サッカーの歴史や特性、技能などの基礎的な知識を理解できるようにする。(知識・理解)
- (オ) 施設・用具の安全を確かめ、自他の健康・安全に留意して運動に取り組むことができるようにする。(安全)

エ 生徒の実態

単元前の意識調査の結果より、小学校時に体育でサッカーを経験しており、全体的に関心は高かった。しかし、男子の2名が「あまり好きではない」と答えており、その理由として、「小学校の体育で楽しめなかった」と答えていた。サッカーの授業で楽しかったのは「シュートが決まったとき」と多くの生徒が答え、逆に楽しくなかったのは「パスが回ってこないとき」とほとんどの生徒が答えていた。サッカーの授業を通して何を学びたいかという問いに対して、「ドリブル、パス、シュートなどの基本的な技術を習得したい」と答え、授業については「全員にボールが回るようにしてほしい」、「ゲームを多くしてほしい」と要望していた。

オ 検証授業Ⅰのねらい

オープンスキルを主とした運動領域における授業モデルの有効性を確認し分析する。

カ 検証授業Ⅰの工夫

- (フ) 段階的な技術の習得に向けたゲームシートの活用

展開部分で行うタスクゲームとチャレンジゲームの学習内容をまとめたシートを作成した。その内容は、①学習のねらい、②活動内容の具体、③動きの視点、④図解とした。なお、図解については、拡大コピーをして黒板に掲示し、ゲーム内容の説明や生徒が確認するための手立てとした(図26)。

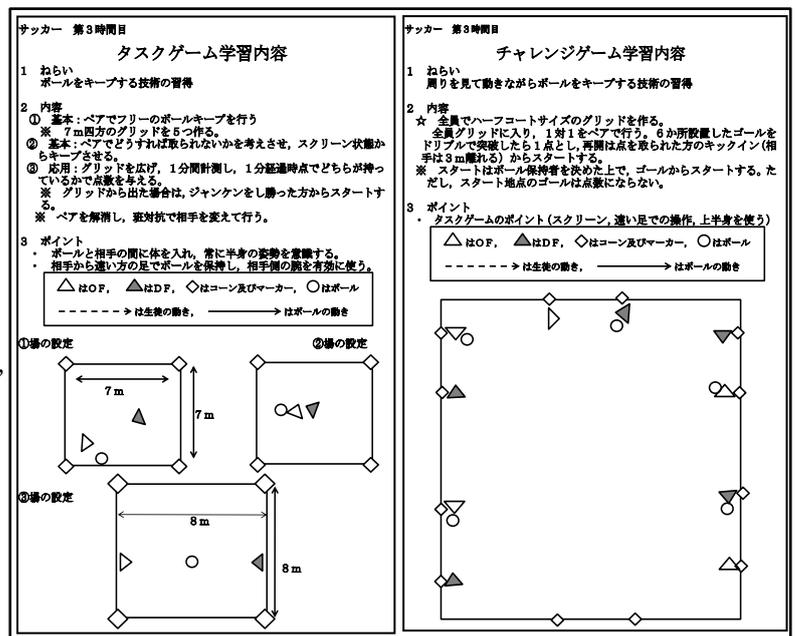


図 26 ゲームシートの例

- (イ) 技術の習得のための段階的な指導内容の設定
 - ① 副教材や資料を基に、技術のポイントを学ばせる。
 - ② 教師が示範し、技術のイメージ化を図らせる。
 - ③ 実際に挑戦させ、その結果を生徒相互で意見交換させる。
 - ④ 繰り返し練習をする中で、個に応じたインターアクション(教師と生徒の相互作用)を積極的に行う。

キ 単元指導計画(全6時間)

前述【Ⅲ-3-(3)-イ】参照

ク 授業の実際（第3時）【日時：平成23年7月4日（月）3校時】

(7) 学習目標 「ボールキープができるようになり、チャレンジゲームを楽しもう」

(イ) 本時の学習過程

過程	主な学習活動・学習の様子・〔主となる学習指導の工夫〕	教師の手立て・●活動内容の説明・□具体的な視点
導入 (15)	<p>1 学習の準備や安全点検をする。</p> <p>2 整列，あいさつ，健康観察をする。</p> <p>3 体づくり運動をする。〔工夫2-a〕</p>  <p>【ハンドパスの様子】</p> <p>4 ドリルゲームをする。〔工夫1-a〕</p>  <p>【1分間対面パスの様子】</p> <p>5 学習目標，学習の流れを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>ボールキープができるようになり，チャレンジゲームを楽しもう。</p> </div>	<p>1 道具の確認，練習場の安全確認を行う。</p> <p>2 出欠，健康状態を把握し，見学者へ指示する。</p> <p>3 楽しい雰囲気運動させる。</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>● ハンドパス</p> <p>2チームに分かれて，動きながらチーム内でのコミュニケーションをとらせる。</p> </div> <p>4 ペアで協力して活動しているか確認する。</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>● 1分間対面パス【下位教材】</p> <p>インサイドキックでより正確なパスを意識させる。時間を決めて行うことで，パススピードや柔らかいトラップの技術を習得させる。</p> </div> <p>5 学習目標，学習の流れを理解しているか確認する。</p>
展開 (30)	<p>6 タスクゲームをする。（課題となる技術の習得）</p> <p>① 副教材や資料で技術の構造（動き）を知る。</p>  <p>【副教材を用いて調べる様子】</p> <p>② 教師の示範により技術をイメージする。〔工夫3-b〕</p>  <p>【示範の様子】</p> <p>③ 実際に挑戦し，学び合い高め合う。〔工夫2-b〕</p>  <p>【挑戦し，アドバイスをする様子】</p> <p>④ 時間を決め，ゲーム形式で行う。</p>	<p>6-① 副教材や資料を活用させる際に，視点を明確にし，助言を与えながら技術についての理解を促す。</p> <p>6-② 教師が示範し，技術のイメージ化を図らせる。</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>□ ただ示範をするのではなく，6-①で理解した視点を基に，生徒に問いかけて，生徒の思考・判断による言葉から技術のポイントを絞り，理解を促す。</p> </div> <p>6-③ 個々の技術の状況に応じて，ポイントを絞り，肯定的・矯正的フィードバックを行う。</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>● アドバイス学習を通して，互いの課題を発見し理解する。それを基に，課題の解決に向けた練習に取り組む。</p> <p>□ 個々の技術の状況に応じて，ポイントを絞り，肯定的・矯正的フィードバックを行う。</p> </div> <p>6-④ ゲーム形式で行わせる中で，必要なインターア</p>

● タスクゲームで学習した技術を，より実践的なゲームで生かす。

	<p>〔工夫1-b, 工夫3-a〕</p> <p>7 チャレンジゲームをする。〔工夫1-b〕</p>  <p>【1対1の様子】</p>	<p>クシヨンを積極的に行う。</p>
<p>終末 (5)</p>	<p>8 整理運動をする。</p> <p>9 自己評価, 学習反省をする。</p>  <p>【学習カード記入の様子】</p> <p>10 次時の学習内容を確認する。</p> <p>11 健康観察, あいさつ, 後始末をする。</p>	<p>8 ストレッチを行わせ, けがや体調不良がないか, 自己の身体の状態に気付かせる。</p> <p>9 ねらいとする動きができた生徒を称賛する。</p> <p>10 次時の活動について説明し, 学習に対する見通しをもたせるとともに学習意欲を向上させる。</p>

ケ 検証授業 I の考察

検証授業が生徒にとって適切であるか, 生徒の実態を把握する形成的授業評価(毎時間の終末部分で実施), 単元前後に実施した意識調査の結果を基に考察する。

(ア) 形成的授業評価より

図 27 より, 全6時間の評価(平均値)の推移をみると, 全ての視点において, 評価が上がっていることが分かる。また, 全ての評価の数値が 2.0 から 3.0 の間であり, 単元の後半は, 生徒個々で見ても 1 と評価している生徒はいなかったことから, 本研究における授業モデルの一定の効果を確認することができた。しかし, 形成的授業評価を 3 件法で行ったことにより, 大まかな変容の把握に留まり, 細かい分析へ生かすことができなかつたことが課題であり, 検証授業 II では 5 件法で実施したいと考えた。

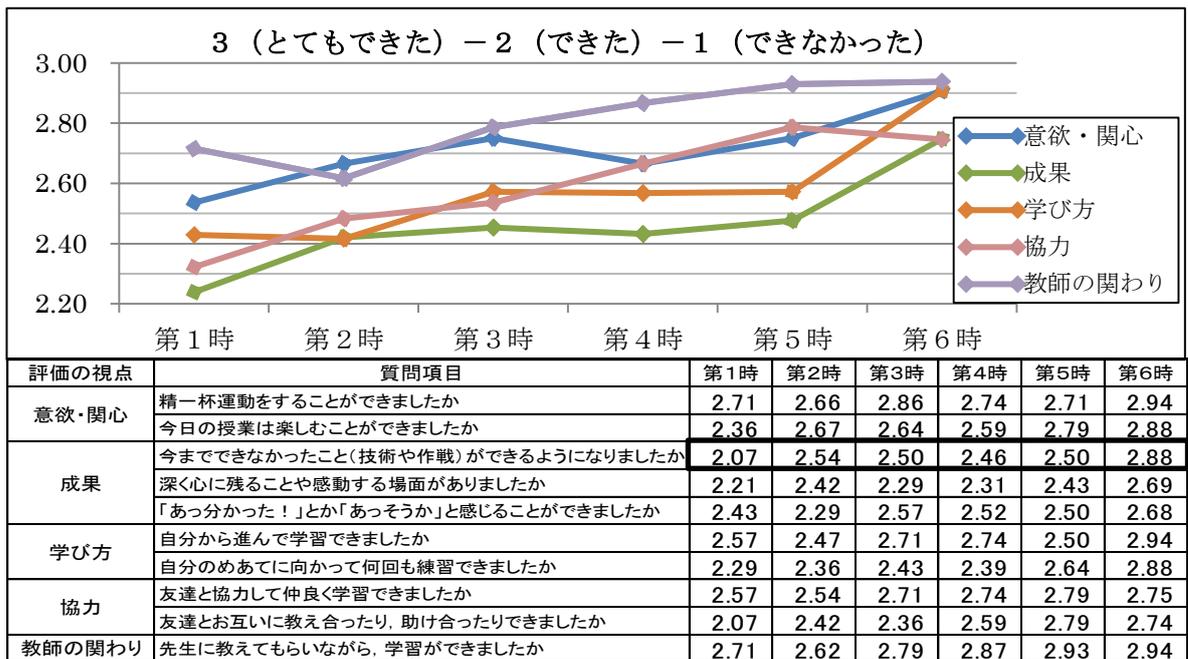


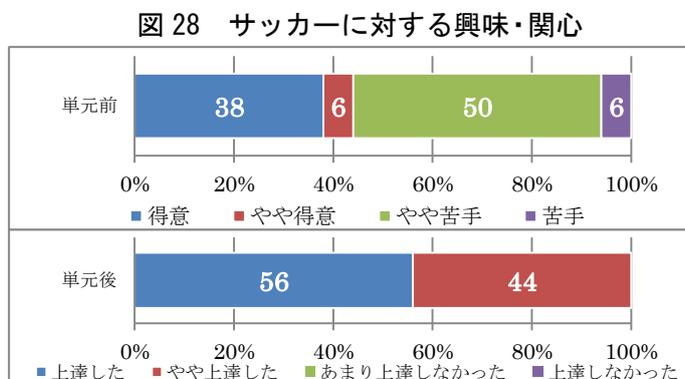
図 27 検証授業 I の形成的授業評価の推移

(イ) 単元前後の意識調査より



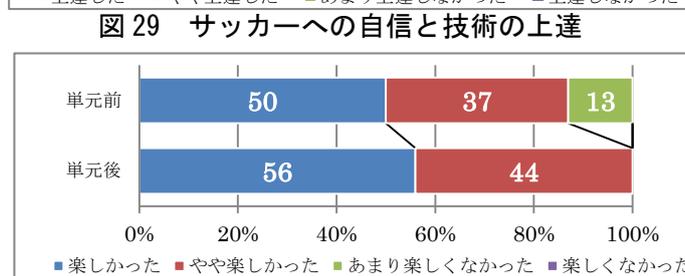
a サッカーに対する考え方の変容

図 28 より、授業を通してあまり大きな変容はみられなかった。これは、授業前からサッカーに対する興味・関心が高かったことが一つの要因ではないかと考える。また、「あまり好きではない」と回答した生徒もおり、こうした生徒の意識をどのように変化させるかが、今後の大きな課題である。



b 運動有能感から見た変容

図 29 より、授業前は全体の半数以上がサッカーに対して苦手意識をもっていたことが分かる。しかし、今回の授業を通して、全ての生徒が技術の上達を把握できており、系統性を重視した段階的な学習過程の成果を確認することができた。



c 授業を通じた楽しさの実感

図 30 より、授業前から全体の約 9 割の生徒が授業を通してサッカーの楽しさを体験していたが、約 1 割の生徒が「あまり楽しなかった」と回答していた。今回の授業を通して、全ての生徒が「楽しかった」、「やや楽しかった」と回答しており、「体育の楽しさ」を味わうことができたものと考えた。

図 30 授業を通じた楽しさの実感

(2) 検証授業Ⅱ【クローズドスキルを主とする運動】の概要（平成 23 年 10 月実施）

ア 実施学級 阿久根市立大川中学校 1 年 1 組・2 年 1 組 17 人

イ 単元名 器械運動：跳び箱（全 7 時間）

ウ 単元のねらい

- (ア) 跳び箱運動の特性に触れる楽しさや喜びを味わうことができるようにする。また、ペアや班内における自己の役割を自覚し、その責任を果たしながら互いに協力して意欲的に練習できるようにする。（関心・意欲・態度）
- (イ) 自己の技術の程度に応じた課題となる技を設定し、その課題を克服する過程を工夫することができるようにする。（思考・判断）
- (ウ) 自己の技術の程度に応じた課題となる技を設定したり、課題解決の方法を工夫したりして技術の向上を図ることができるようにする。（技能）
- (エ) 器械運動の歴史や特性、技能などの基礎的な知識が理解できるようにする。（知識・理解）
- (オ) 自分の体の調子や練習場の安全を確かめ、健康・安全に留意して練習ができるようにする。（安全）

エ 生徒の実態

単元前の意識調査の結果より、器械運動と跳び箱運動についての興味・関心の低さがみられる。また、「好きな種目」についても全体の 41% が「どれも好きではない」と回答していた。これは、小学校での技術の習得段階で、器械運動の特性に十分に触れさせることができていなか

ったことが原因だと考えた。さらに、技術の習得状況から、個人差・男女差が大きいことも分かり、このことが苦手意識や興味・関心の低さにつながっていると考える。これまで経験した跳び箱の授業で楽しかったのは「できなかった技術ができるようになったとき」という回答が多く、逆に楽しくなかったのは「何回してもできなかったとき」、「けがをしたとき」という回答が多かった。また、授業を通して何を学びたいかという問いに対して、「多くの技術がきれいにできるようになりたい」、「けがをしないための体の使い方」という回答が多かった。

これらのことから、安全を確保しながら、技術を向上させることができるよう、生徒同士で補助をローテーションで確実にを行い、運動をする人の動きをパートナーが観察し、個に応じて学び合い・高め合う学習活動(アドバイス学習)を組み入れた。さらに、技術の定着が不十分な生徒には、示範や学習資料、模範となるビデオ教材を活用しながら、技術のポイントを押さえ、積極的に個に応じた指導を進めていきたいと考える。さらに、教師への要望では、「新しい技術の習得」を望んでいる生徒が多いことから、けがのないよう個々の技術レベルと学習内容を十分に検討し、スモールステップの技術指導と場の設定の工夫を通して、新たな技術を確実に習得させ、運動有能感を醸成することできるようにしたいと考えた。

オ 検証授業Ⅱのねらい

クローズドスキルを主とした運動領域における授業モデルの有効性を確認し分析する。

カ 検証授業Ⅱの工夫

- (ア) 第2・3時を技のポイント及び補助法などを「習う段階」、第4～6時を生徒間で「学び合う段階」と設定し、学習内容を設定した。
- (イ) 跳び箱運動は小学校段階での技術の習得状況の差が大きく、極端に苦手意識をもっている生徒もいる。そこで、個々の変容を把握しながら、生徒のもっている恐怖心や苦手意識を少しずつ解消できるような手立てを講じた。

キ 単元指導計画

時間	段階	学習内容	教師の指導と指導上の留意点	必要な教材・教具
1	オリエンテーション	ねらいⅠ 1 特性・歴史 2 学習のねらいと流れ 3 アドバイス学習について 4 係分担 5 ドリルタイムについて 6 スキルテスト実施 7 ICT機器の活用について	学習の進め方 (流れ・アドバイス学習・ICTの活用法) やねらい, 内容を理解しよう。 1 器械運動及び跳び箱運動の特性や学習の流れ・進め方を理解させる。 2 単元の流れを理解させ、見通しをもたせる。 3 アドバイス (互いに「教え合い・学び合う」こと) の方法を、具体例を挙げて理解させる。 5 基礎的・基本的な技術の習得が、難度の高い技術習得へつながることを理解させる。 6 内容を理解させ、全力で取り組ませる。 7 使用上の注意点や使用方法を理解させる。	説明用資料 授業評価表 学習カード マット、跳び箱 踏み切り板 ビデオカメラ モニター、スクリーン プロジェクター パソコン
2・3	学習1【習う段階】	ねらいⅡ 1 体づくり運動・柔軟体操 2 ドリルタイム 3 チャレンジタイム ○ 基本的な技 ・開脚跳び (開脚伸身跳び) ・かかえ込み跳び (屈身跳び) ・台上前転 (大きな台上前転)	1 ゲーム感覚の楽しい雰囲気運動させる。 2 示範し、技術のポイントを理解させる。 3 同質 (目標が同じ技) の班別学習を通して、各自の課題技の習得に向けて、全力で取り組ませる。できる → よりきれいに大きくできる。	説明用資料、授業評価表 学習カード マット、跳び箱 踏み切り板 ビデオカメラ モニター、スクリーン プロジェクター パソコン

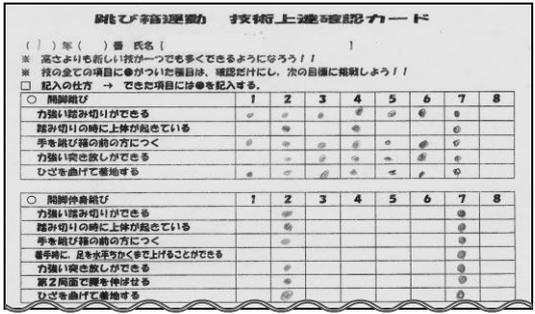
4・5・6	学習2 【学び合う段階】	ねらいⅢ できる技に動きが似ている技や新しい技に挑戦して楽しもう。	1 体づくり運動・柔軟体操 2 ドリルタイム 3 フレンドタイム 4 チャレンジタイム ○ 発展技 ・開脚伸身跳び ・屈身跳び・頭はね跳び ・前方(屈腕)倒立回転跳び	1 ゲーム感覚の楽しい雰囲気運動させる。 2 跳び箱に必要な基礎的・基本的技術をもつために理解させる。 3 異質のペア学習で、互いに教え合い・学び合い、基本技の習得及び質の向上を目指す。 ※ ICTの効果的な活用 4 同質の班別学習を通して、各自の課題技の習得に向けて、全力で取り組ませる。	説明用資料 授業評価表 学習カード マット、跳び箱 踏み切り板 ビデオカメラ モニター、スクリーン プロジェクター パソコン
	7	学習3 (まとめの段階)	ねらいⅣ これまで学習してきた技を発表して楽しもう。	1 ゲーム感覚の楽しい雰囲気運動させる。 2 跳び箱に必要な基本技術をもつために理解させる。 3 役割分担などの責任をもたせて発表会を運営させる。 4 技術の上達の状況を確認させる。	学習カード、授業評価表 マット、跳び箱 踏み切り板 ビデオカメラ モニター、スクリーン プロジェクター パソコン

ク 授業の実際（第2時：「習う段階」）【日時：平成23年11月10日（木）2校時】

(ア) 学習目標 「今もっている力を生かし、基本的な技に挑戦しよう」

(イ) 本時の学習過程

過程	主な学習活動・学習の様子・〔主となる学習指導の工夫〕	教師の手立て・●活動内容の説明・□具体的な視点
導入 (15)	1 学習の準備や安全点検をする。 2 整列、あいさつ、健康観察をする。 3 体づくり運動をする。〔工夫2-a〕  【体づくり運動の様子】 4 ドリルタイムをする。〔工夫1-a〕  【馬跳びと三点倒立の補助の様子】 5 学習目標、学習の流れを確認する。 今もっている力を生かし、基本的な技に挑戦しよう。	1 道具の確認、練習場の安全確認を行う。 2 出欠、健康状態を把握し、見学者へ指示する。 3 ゲーム感覚の楽しい雰囲気運動させる。 ● 新聞運び 二人組で一人が新聞紙の上に乗る、もう一人は新聞紙を引く。ジャンプをしながら前進する。 ● 新聞リレー チーム対抗で、新聞紙が落ちないように、手を使わずに走りながら新聞紙をバトン代わりにしてリレーをする。 4 ペアで協力して活動しているか確認する。 ● 跳び箱の基礎的・基本的な動きを習得させるための類似の運動を設定する。 例：かえるの足うち(手の支持)、20秒馬跳び(跳ぶ感覚)、三点倒立(頭はね跳びの基礎・基本) □ 個人差があるため、個人内目標を設定させて行わせる。また、終末部分で記録カードを活用させ、次時の目標を設定させる。 5 学習目標、学習の流れを理解しているか確認する。

<p>展開 (30)</p>	<p>6 チャレンジタイムをする。(課題技の習得・向上)</p> <p>① 副教材や資料, ICT活用により技のイメージをする。〔工夫1-C〕</p>  <p>【ビデオ教材を用いて技の説明をする様子】</p> <p>② 開脚跳び・台上前転の補助法の理解をする。〔工夫3-b〕</p>  <p>【補助法を示範する様子】</p> <p>③ 技への挑戦及び反復練習をする。〔工夫1-b〕</p> <p>ア 技へ挑戦(既習技)し, 技術の状況を把握・分析する。</p>  <p>【挑戦する様子】</p> <p>イ 場の設定を変えて挑戦する。〔工夫3-b〕</p>  <p>【場の工夫と示範の様子】</p> <p>ウ 練習を繰り返し行う。〔工夫3-a〕</p>  <p>【繰り返し練習する様子】</p> <p>エ アの場で再挑戦する。</p>  <p>【再び挑戦する様子】</p>	<p>6 活動場や生徒の安全を常に確認し指導する。</p> <p>6-① 副教材や資料, ICT(ビデオ教材)を活用し, 技術についてのイメージをつかませる。視点を明確にししながら説明し, 技術についての理解を促す。</p> <p>6-② 教師が示範し, 補助法のイメージ化を図らせる。</p> <p>□ それぞれの技の補助法について, 具体的なポイント(立ち位置, つかむ場所)を示した上で, 実際に生徒と一緒に示範する。</p> <p>6-③ 技術の系統性を重視した, スモールステップの学習指導を通して, 技術を段階的に習得させる。</p> <p>6-③ 個々の技術の状況を把握し, 学習内容を個別に設定し, 肯定的・矯正的フィードバックを行う。</p> <p>6-③ 技術上達確認カードを活用し, 技のポイントを確認させながら練習させる。</p>  <p>技術上達確認カードの例</p> <p>□ 場の工夫により, 恐怖心を幾分か軽減させることができる。しかし, 初めて挑戦する場に対する恐怖を感じることも予想される。そこで, 教師が積極的に示範をすることにより, 動きのポイントを視覚的に捉えさせるとともに, 恐怖心を克服する手掛かりにさせる。</p> <p>□ 可能な限り教師が補助をし, 生徒が安心して技に挑戦できるようにする。また, 技術の習得状況に応じて, 必要なインターアクションをする。</p> <p>□ イ・ウの練習段階で感覚を覚えさせ, それを生かして跳ばせる。できない場合は前段階へ戻し, 再度, 挑戦させる。</p>
<p>終末 (5)</p>	<p>7 整理運動をする。</p> <p>8 自己評価, 学習反省をする。</p> <p>9 次時の学習内容を確認する。</p> <p>10 健康観察, あいさつ, 後始末をする。</p>  <p>【学習カード記入の様子】</p>	<p>7 ストレッチを行い, けがや体調不良がないか, 自己の身体の状態に気付かせる。</p> <p>8 ねらいとする動きができた生徒を称賛する。</p> <p>9 次時の活動について説明し, 学習に対する見通しをもたせるとともに学習意欲を向上させる。</p>

ケ 授業の実際（第6時：「学び合う段階」）【日時：平成23年11月22日（火）3校時】

(ア) 学習目標 「発表技を選択し、その完成度を高め、班内での発表を楽しもう」

(イ) 本時の学習過程

過程	主な学習活動・学習の様子・〔主となる学習指導の工夫〕	教師の手立て・●活動内容の説明・□具体的な視点
導入 (15)	<p>1 学習の準備や安全点検をする。</p> <p>2 整列、あいさつ、健康観察をする。</p> <p>3 体づくり運動をする。〔工夫2-a〕</p>  <p>【ペン運びリレーの様子】</p> <p>4 ドリルタイムをする。〔工夫1-a〕</p>  <p>【馬跳びの様子】</p> <p>5 学習目標、学習の流れを確認する。</p> <p>発表技を選択し、その完成度を高め、班内での発表を楽しもう。</p>	<p>1 道具の確認、練習場の安全確認を行う。</p> <p>2 出欠、健康状態を把握し、見学者へ指示する。</p> <p>3 ゲーム感覚の楽しい雰囲気運動させる。</p> <p>● ペン運びリレー チーム対抗で、二人組でペンを指先で互いに挟んで支え合いながら走り、ペンをバトン代わりにしてリレーをする。</p> <p>4 ペアと協力して活動しているか確認する。</p> <p>□ 個々の技術の状況に応じて、馬跳びの高さを決めさせる。実施後に学習カードに記録することにより、基礎的・基本的な技術の上達を感じさせる。それを基に、次時の目標設定をさせ、学習に対する意欲を高めさせる。</p> <p>5 学習目標、学習の流れを理解しているか確認する。</p>
展開 (30)	<p>6 フレンドタイム（ペア学習）をする。〔工夫2-b〕</p>  <p>【補助をしている様子】</p> <p>● アドバイス学習と補助 お互いにパートナーの演技を見て、修正するための具体的なポイントを学び合う。</p> <p>7 チャレンジタイム（課題ごとの班別学習）をする。</p> <p>① ICT活用による技のイメージ化〔工夫1-c〕</p>  <p>【ビデオ教材を活用する様子】</p> <p>② 教師の示範によるイメージ化〔工夫3-b〕</p>  <p>【頭はね跳びの示範の様子】</p> <p>③ アドバイス学習で問題を解決していく場面〔工夫2-b〕</p>  <p>【アドバイスし合う様子】</p>	<p>6 事前に調査し、練習したい技ができるように場の設定を行う。</p> <p>○ 練習技及びコース ・開脚跳び（開脚伸身跳び）：縦1台 ・台上前転（台上伸膝前転）：縦1台 ・かかえ込み跳び（屈伸跳び）：横1台</p> <p>6 アドバイスのポイントを明確にする。</p> <p>※ 技術上達確認カードの利用</p> <p>7 事前に調査し、練習したい技ができるように場の設定を行う。</p> <p>○ 練習技及びコース ・頭はね跳び：横・マット ・台上前転：縦</p> <p>□ 事前にICT機器の活用の意義や操作法を理解させ、自主的に活用できるよう設置する。</p> <p>□ 成功例だけではなく、問題提起となるよう失敗例も示範する。その際、成功例と失敗例を比較させ、その運動のコツに気付かせる。</p> <p>7-③ アドバイスのポイントを明確にする。</p> <p>※ 技術上達確認カードの利用</p> <p>● アドバイス学習と補助 班内で交互に課題となる技術に挑戦し、習得に向けて問題点を修正する具体的なポイントを学び合う。 ※ 写真は着手位置について確認している場面</p> <p>7-③ 技術の状況を把握し、目標を個別に設定させ、肯定的・矯正的フィードバックを行う。</p>

	8 班内で発表会をする。〔工夫3-a〕	□ 発表内容を基に相互評価させ、技術の習得状況や課題を把握させる。また、個に応じて次時の目標を設定させる。
終末 (5)	9 整理運動をする。 10 自己評価、学習反省をする。  【学習カード記入の様子】 11 次時の学習内容を確認する。 12 健康観察、あいさつ、後始末をする。	9 ストレッチを行い、けがや体調不良がないか、自己の身体の状態に気付かせる。 10 ねらいとする動きができた生徒を称賛する。 11 次時の活動について説明し、学習に対する見通しをもたせるとともに、学習意欲を向上させる。

サ 検証授業Ⅱの考察

検証授業が生徒にとって適切であるか、生徒の実態を把握する形成的授業評価(毎時間の終末部分で実施)、単元前後の意識調査を基に考察する。また、興味・関心の差が大きい単元であるため、生徒個々の変容を見取り、分析する。なお、形成的授業評価については、検証授業Ⅰの反省を踏まえて5件法で行った。

(7) 形成的授業評価より

図31より、全7時間の評価(平均値)の推移をみると、全ての視点において、評価が上がっていることが分かる。特に、第2・3時の「習う段階」においては、全ての視点の数値が大幅に上昇している。これは、基本的な技を一つ一つ確実に習得することで、跳び箱運動に対する意欲・関心が高まったことが要因ではないかと考える。また、第4時から第6時までの「学び合う段階」では、第4時に視点「協力」が大きく数値を下げているが、第5・6時と数値が上がっていることから、アドバイスが思うようにできなかったことや学習の流れをつかめていなかったことが要因ではないかと考える。

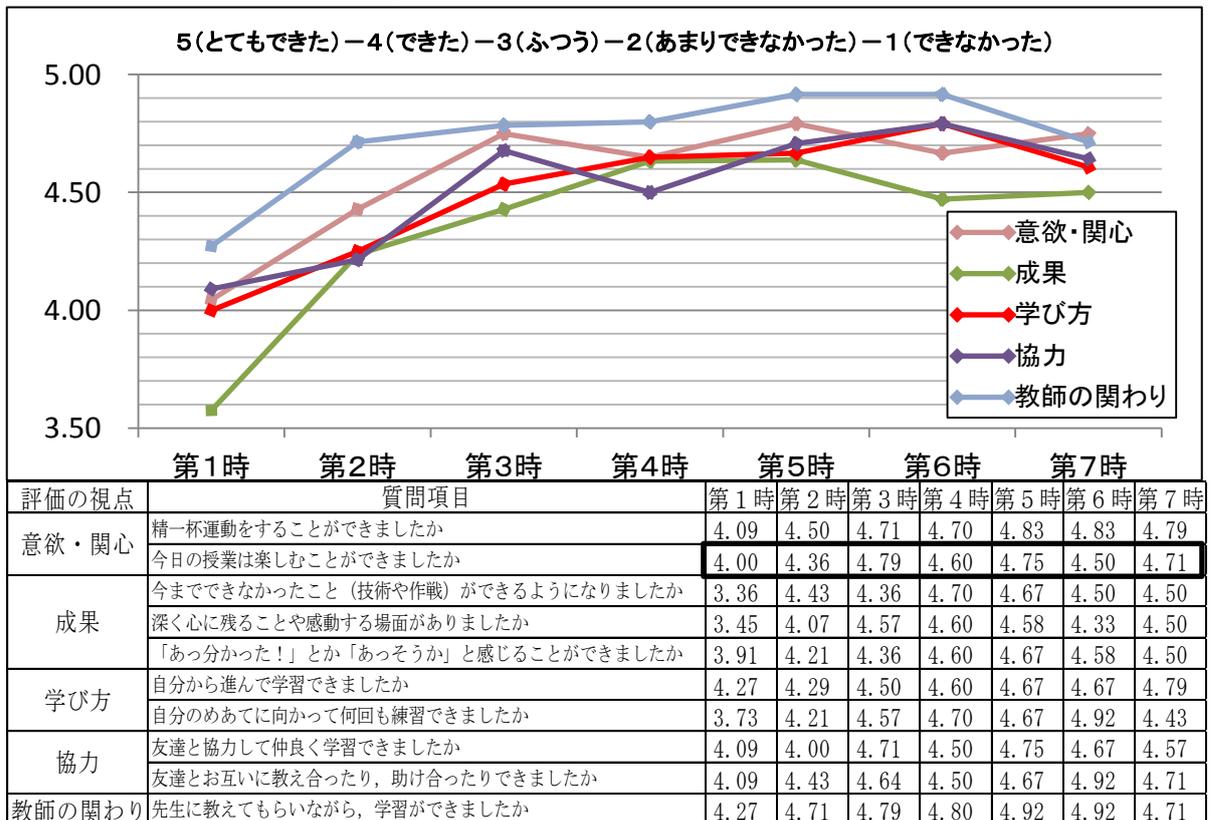


図31 跳び箱運動の形成的授業評価の推移

(イ) 単元前後の意識調査より

a 器械運動に対する考え方の変容

図 32 より、授業前は 4 割の生徒が「あまり好きではない」、「嫌い」と回答していたが、授業を通して、その割合も大きく減少した。このことから、器械運動に対する興味・関心を十分に高めることができたのではないかと考えられる。

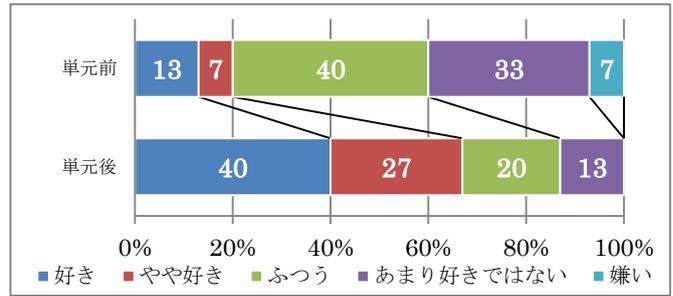


図 32 器械運動に対する興味・関心

b 運動種目に対する考え方の変容

図 33 より、授業前は「どれも好きではない」という回答が多かったが、授業を通して「跳び箱運動」という回答が大幅に増えた。このことから、今回の検証授業では、生徒の「運動への動機」を十分に満足させることができたのではないかと考えられる。

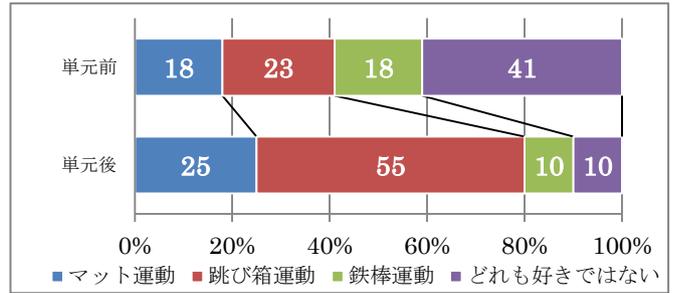


図 33 運動種目に対する興味・関心

c 運動有能感から見た変容

図 34 より、授業前は全体の 4 割の生徒が跳び箱運動に対して、苦手意識をもっていたが、授業後は「得意」という回答が増え、「苦手」という回答はなかった。これは図 35 より、技術の系統性を重視した段階的な学習過程の中で、多くの生徒が自らの技術の上達を把握できたことが、その要因ではないかと考えられる。

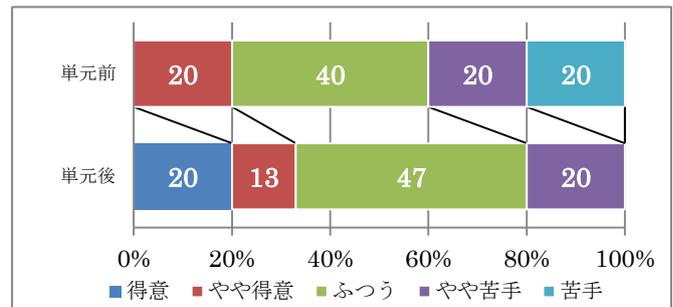


図 34 跳び箱運動への意識の変化

d 授業を通じた楽しさの実感

図 36 より、今回の授業を通して、多くの生徒が楽しさを味わうことができたと考えられる。これは、技術の習得過程において、生徒の思いや願いに沿った、「仲間との触れ合い」や「教師の関わり」をこれまで以上に重視した学習過程を設定したことが要因ではないかと考えられる。

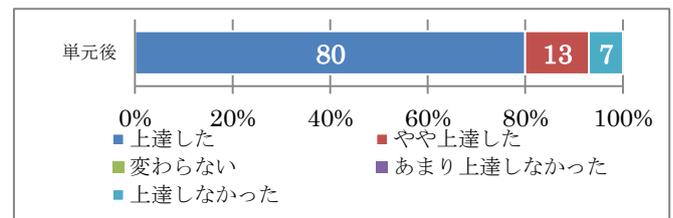


図 35 授業を通じた技術の上達

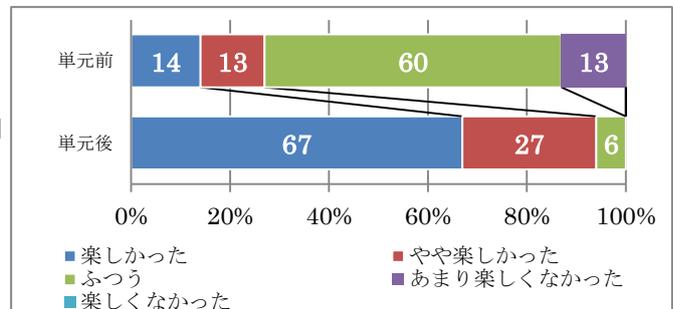


図 36 授業を通じた楽しさの実感

(ウ) 抽出した生徒の変容とその考察

ここでは、運動能力が高く跳び箱運動が得意な生徒 A (男子)、運動能力がやや低く跳び箱運動への苦手意識が高い生徒 B (女子)、運動能力は高いが跳び箱運動への苦手意識が高い生徒 C (女子) の技術面・心情面の変容を、学習カード・生活の記録・形成的授業評価・単元前後の意識調査等から分析する。

a 生徒の変容

生徒A	生徒の実態	生徒の変容
生徒B	生徒の実態	生徒の変容

生徒の実態

体力・運動能力調査
高い (判定A)

単元前の意識調査

- 跳び箱運動が好き。
- 難しい技を教えてほしい。

単元が始まる前の聞き取り

- 跳び箱の授業でけがをしたことはない。
- 開脚跳びやかかえ込み跳びができる。
- 今回、跳び箱の授業があるので楽しみ。
- 小学校の時より上手になりたい。

生徒の変容

形成的授業評価の推移

時	楽しさ経験	技術の伸び	協力的学習	教師との関係
第1時	4.5	3.0	4.5	4.5
第2時	4.0	4.5	4.5	4.5
第3時	4.5	4.5	4.5	4.5
第4時	4.0	4.0	4.0	4.5
第5時	3.0	3.0	4.0	4.0
第6時	4.5	4.5	4.5	4.5
第7時	4.0	4.0	4.0	4.0

単元終了後の聞き取り

- 頭はね跳び, 伸膝台上前転, 開脚伸身跳びができるようになった。
- 練習の時に頭はね跳びがしっかりとできたときに嬉しかった。
- 補助は足りない部分があったが, アドバイス学習はできていた。

単元後の意識調査

- 授業で上達することができた。得意である。
- 授業は楽しかった。
- 跳び箱運動が更に好きになった。

体力・運動能力調査
やや低い (判定C)

単元前の意識調査

- 跳び箱運動はあまり好きではない。
- できるだけ低い段でやりたい。できないところをたくさん練習したい。

単元が始まる前の聞き取り

- 跳び箱で手をひねってけがをした経験がある。
- 開脚跳びやかかえ込み跳びに挑戦したができなかった。
- 今回、跳び箱の授業があるのが嫌だった。理由は跳べないから。

形成的授業評価の推移

時	楽しさ経験	技術の伸び	協力的学習	教師との関係
第1時	3.0	3.0	3.0	4.0
第2時	4.0	4.0	4.0	4.0
第3時	4.0	4.0	4.0	4.0
第4時	3.0	4.0	4.0	4.0
第5時	4.0	4.0	4.0	4.0
第6時	1.0	1.0	1.0	2.0
第7時	4.0	4.0	4.0	4.0

学習カードより

日	日	ドリルタイム結果		チャレンジタイムの挑戦技		楽しかった今日の一言 アドバイス学習(ペア・別組)	楽しかったこと
		かえる 3回合計	総跳び 20秒× 2	三点直立(レ)	挑戦技についての反省		
4	11/16	4	30	一人() 補助(✓) できない()	足指の動きに、足を あわせること、足を うしろと前におくと	()さんからの一言 アドバイスで、足を あわせること、足を うしろと前におくと	開脚跳びにわり 時に、とべるように な、下りてよかったです。
5	11/17	4	28	一人() 補助(✓) できない()	ふみろき、とろろ かおるようになった。	()さんからの一言 かみろき、とろろ かんだらいいよ	台上前転が 少しは跳べ、よ うにな、たのでよ かったです。

単元終了後の聞き取り

- 開脚跳びと台上前転ができるようになった。
- できなかったことができるようになったことが嬉しかった。
- アドバイス学習や補助は少しできた。

単元後の意識調査

- 授業で上達することができたが、やはりやや苦手である。
- 授業は楽しかった。
- 跳び箱運動が少し好きになった。

生徒の実態	生徒の変容																		
<p>体力・運動能力調査 高い (判定 A)</p>	<p>形成的授業評価の推移</p> <p>開脚跳びができた 台上前転ができた 伸膝台上前転ができた</p>																		
<p>単元前の意識調査</p> <p>○ 跳び箱運動は嫌い。</p> <p>○ けがをしないように気をつけたい。</p>	<p>学習カードより</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>日</th> <th>期</th> <th>ドルタイム結果</th> <th>チャレンジタイムの挑戦法</th> <th>嫌かった今日の一言 【アドバイス学習(ペア・班別)】</th> <th>楽しかったこと</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>11/5</td> <td>19 -入() 補助() で()</td> <td>開脚跳び 黒テープの跳び箱がとれたこと自信が持てたし楽しかった。</td> <td>()さんからの一言 自信を持って出来るよ。</td> <td>黒テープの跳び箱がとれたこと。</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>11/5</td> <td>24 -入() 補助() で()</td> <td>かかえ込み跳び 最終的にまた跳び方になった。</td> <td>()さんからの一言 できるよ。</td> <td>開脚跳びが跳びたこと。</td> </tr> </tbody> </table> <p>技術の習得による楽しさの実感</p>	日	期	ドルタイム結果	チャレンジタイムの挑戦法	嫌かった今日の一言 【アドバイス学習(ペア・班別)】	楽しかったこと	2	11/5	19 -入() 補助() で()	開脚跳び 黒テープの跳び箱がとれたこと自信が持てたし楽しかった。	()さんからの一言 自信を持って出来るよ。	黒テープの跳び箱がとれたこと。	3	11/5	24 -入() 補助() で()	かかえ込み跳び 最終的にまた跳び方になった。	()さんからの一言 できるよ。	開脚跳びが跳びたこと。
日	期	ドルタイム結果	チャレンジタイムの挑戦法	嫌かった今日の一言 【アドバイス学習(ペア・班別)】	楽しかったこと														
2	11/5	19 -入() 補助() で()	開脚跳び 黒テープの跳び箱がとれたこと自信が持てたし楽しかった。	()さんからの一言 自信を持って出来るよ。	黒テープの跳び箱がとれたこと。														
3	11/5	24 -入() 補助() で()	かかえ込み跳び 最終的にまた跳び方になった。	()さんからの一言 できるよ。	開脚跳びが跳びたこと。														
<p>単元が始まる前の聞き取り</p> <p>○ 跳び箱の授業で台上前転をし、落ちてしまった。それ以来跳び箱が怖くなった。</p>	<p>生活の記録より</p> <p>第2時後</p> <p>生活の記録 今日、体育で跳び箱をしました。前は全く跳べませんでしたが今回は補助を付けて、跳び練習をしました。今日は普通に跳ぶだけでなく手を着く場所を黒いテープを引いた低い跳び箱で初めにやりました。その黒いテープの跳び箱は初め練習するよりも低い跳び箱がとれたので、自信が湧いて、とても楽しく思いました。4段の</p> <p>第3時後</p> <p>生活の記録 今日、体育で跳び箱をしました。まず、開脚跳びの復習をほいほいとは黒いテープで引いて、リズムを取って、から4段に挑戦しました。何回か挑戦してから長井先生に「助走を付けてみて」と言われてやってみるとなんと1人で4段を跳ぶことができました。成長できてすごく嬉しかったです。また自信が湧きました。</p> <p>第4時後</p> <p>生活の記録 今日、体育がありました。今日は開脚跳びと台上前転をしました。今日初めて目力走ありの4段が跳べました。それはうれしくて、台上前転もかまけるぞと、やってやります。前まではこわくて勇気が出なかったのですが、今日は勇気が出たので、起床 6:00 帰宅 17:20 就寝 22:40 で台上前転も出来るようになりました。</p>																		
<p>○ 開脚跳びやかかえ込み跳びに挑戦したができなかった。</p>	<p>単元終了後の聞き取り</p> <p>○ 開脚跳びと台上前転と伸膝台上前転ができるようになった。</p> <p>○ 技がきれいにできたときに嬉しかった。補助をしてくれたことで安心感があった。今回の授業を頑張って良かった。</p> <p>○ 次やるときは、何でも自分から挑戦したい。</p>																		
<p>○ 今回、跳び箱の授業があるのが嫌だった。また怪我をしそうと思った。</p>	<p>単元後の意識調査</p> <p>○ 授業で上達することができ、やや得意になった。</p> <p>○ 授業は楽しかった。</p> <p>○ 跳び箱運動が好きになった。</p>																		
<p>○ 走って行って跳び箱が迫ってくるのが怖かった。</p>	<p>生徒 C</p>																		

b 考察

(a) 生徒A

運動能力がとても高く、どの運動領域においても常に一生懸命に取り組み、体育的行事や授業ではリーダー的存在であった。今回も授業開始時から、意欲が非常に高かった。フレンズタイム（異質）では、自分が気付いた点については積極的に発言し、パートナーにも良い影響を与えていた。また、チャレンジタイム（同質）では、前半は、新しい技への意欲があり、練習も人一倍頑張っていたが、班別学習であるため、次の練習段階へ進むことができず、学習意欲が低下する場面もあった。しかし、後半は、インターアクションや示範を工夫して行うことにより、技についての新しい視点を発見し、「より綺麗に技を完成させる」という目標に向かい努力を続けた。その結果、最終的には到達目標である「頭はね跳び」を習得することができた。今後、更に難度の高い発展技に挑戦したいと考えている。

(b) 生徒B

運動に自信がないことや跳び箱運動をこれまで経験した中でけがをしており、それが恐怖心につながり苦手意識も非常に強かった。このことから、授業開始時は消極的な様子もみられた。しかし、本人の「上手になりたい」という気持ちに寄り添い、肯定的なフィードバックを意識したインターアクションをできるだけ多く行った。また、つまずきが大きくなった場合は、できるだけ個別指導を行い、意識的に跳ぶ回数を増やすようにさせた。その結果、段階的な技術指導の中で少しずつではあるが、技術が向上し基本的な技ができるようになった。しかし、以前のけがから起こる恐怖心を払拭することができず、新しい技へ挑戦することに強い抵抗感を示した。結局、単元を通して、二つの技しか習得させることができなかった。本人は単元後の意識調査の中で、「今回の授業を通して、技ができるようになり楽しかった」、「跳び箱運動が少し好きになった」と回答しており、跳び箱運動の楽しさを感じさせることができたと考えられる。

(c) 生徒C

運動能力は高いが、それまでの跳び箱運動の学習で感じた恐怖心が強く、それが苦手意識につながっていた。診断的評価においても、「けがに注意をしながら頑張りたい」という回答があり、恐怖心を少しずつ取り除けるような場の工夫や段階的な技術指導が重要だと感じた。授業開始時はとても不安そうな表情が見られたが、インターアクションを行う際に、肯定的フィードバック及び激励・称賛など、本人の学習意欲を高めるような言葉掛けを意識して行ったことにより、少しずつ表情も和らぎ、楽しそうに活動している場面もみられるようになった。そして、技術面でのつまずきはあるものの、「上手になりたい」という気持ちの高まりとともに、練習を重ねる中で技術が上達し、技のコツをつかんで一連の動きとして技を実施できるようになった。その結果、授業開始時は恐怖心があり跳び箱に跳び乗ることしかできない状態であったが、開脚跳びができるようになり、そのことが本人にとって大きな自信となり、台上前転や更に発展技である伸膝台上前転までできるようになった。生活の記録の中でも、授業を通して感じたことや次時への意欲などを詳細に記入しており、跳び箱運動の楽しさを十分に味わうことができたと考えられる。また、単元の最後に実施した意識調査においても、「授業が楽しかった」、「跳び箱運動が好きになった」という前向きな感想もあり、学習が進む中で自分の成長を実感することができたことが、跳び箱運動好きに変化した大きな要因だと考えられる。

IV 研究のまとめ

1 研究の成果

(1) 「生徒の力」と教師の意識調査

ア 全体的には「体育好き」の割合は高いものの、学校種が上がるにつれその割合が減少し、中学校1年女子と高等学校1年男子で大きく落ち込むことが分かった。【Ⅲ-1-(3)参照】

イ 中学生が授業で楽しいと感じる場面は、「友達と仲良く協力できたとき」という回答が予想以上に多く、中学校1年生を境に「できなかったことができたとき」を徐々に上回っていくことから、中学生からは友達との関係性の中に、授業の楽しさを見出す生徒が増えることが分かった。【Ⅲ-1-(4)-イ参照】

ウ 教師は授業を設計する際に「運動量の確保」を一番重視していることが分かった。しかし、子ども（小中高）は友達との関係性の中で授業の楽しさを見いだしていることから、子どもと教師の授業に対する思いには隔たりがあり、これまでの体育指導における課題や改善点を授業設計に役立てることができた。【Ⅲ-1-(5), (6)参照】

(2) 「生徒の力」を生かした指導計画【Ⅲ-3-(3)参照】

系統的な技術カリキュラムを作成したことにより、12年間にわたる運動技術の系統性や中学校における単元のねらいが明確になり、授業内容の設定に役立てることができた。

(3) 成就感・至高感を味わわせる学習指導の工夫

ア 工夫1「系統的な運動技術の習得」について【Ⅲ-4-(1)-ケ, Ⅲ-4-(2)-サ参照】

(ア) 授業の導入で基礎的・基本的な技術の習得に向けた時間を継続して設定したことにより、技術の定着につながった。また、生徒自身も習得状況を実感することができ、より高い技術の習得への動機付けになった。

(イ) 段階的な技術・戦術指導や学習形態の工夫により、個々の能力に応じた技術や戦術を確実に習得させるとともに、運動の特性を味わわせる中で運動有能感が高まった。

イ 工夫2「仲間との交流の活性化」について【Ⅲ-4-(1)-ケ, Ⅲ-4-(2)-サ参照】

(ア) 授業の導入で体づくり運動（体ほぐしの運動）の時間を継続して設定したことにより、生徒間の交流が図られ、楽しい雰囲気の中で授業を行うことができた。

(イ) アドバイス学習や運動の補助等を通して、互いに「学び合う・高め合う」ことの大切さを実感させることができ、生徒間の交流が図られるとともに、協力しながら技術の習得に向けて努力する姿が数多くみられるようになった。

ウ 工夫3「教師の効果的な関わり」について【Ⅲ-4-(1)-ケ-(ア), Ⅲ-4-(2)-サ-(ア)参照】

(ア) インターアクション(教師と生徒の相互作用)時に肯定的・矯正のフィードバックを意識したことにより、個々の課題を解決する手掛かりとなり技術の習得へとつながった。

(イ) 教師が技術や補助法を積極的に示範することにより、技術や補助法の理解と定着及び教師と生徒の心の交流（絆）が深まり、学習効果も上がった。

(4) 「理想的な授業モデル」の実践【Ⅲ-4-(1)-ケ, Ⅲ-4-(2)-サ参照】

検証授業Ⅰ・Ⅱにおいて、生徒に運動の楽しさを実感させながら、技術・戦術の習得を図ることができた。このことから、「運動好き」な生徒を育てる授業モデルの有効性を確認することができた。

2 今後の課題

(1) 意識調査により、小中高12年間の体育に対する思いや願いを把握したが、中学校1年生女子及び高等学校1年生男子で「運動好き」が減少する要因など、今後更に調査し詳細な分析を行いたい。

(2) 球技と器械運動以外の領域における「系統的な技術カリキュラム」を構築し、検証を進めたい。

〈引用文献〉

- 1) 市村操一 編著 『体育授業の心理学』 2002年 大修館書店
- 2) 杉原 隆 著 『運動指導の心理学』 2003年 大修館書店
- 3) 高橋健夫 編著 『体育授業を観察評価する授業改善のための
オーセンティック・アセスメント』 2003年 明和出版
- 4) 松本眞一 編著 『これならできる現場体育』 2007年 出版企画
あさんてきーな
- 5) 高橋健夫 編著 『新版 体育科教育学入門』 2010年 大修館書店

〈参考文献〉

- 文部科学省 『小学校学習指導要領解説－体育編－』 2008年 東山書房
- 文部科学省 『中学校学習指導要領解説－保健体育編－』 2008年 東山書房
- 文部科学省 『高等学校学習指導要領解説
－保健体育編・体育編－』 2011年 東山書房
- 今関豊一ほか編著 『中学校 新学習指導要領の展開』 2008年 明治図書出版
- 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の改善について』 2008年 文部科学省
- 岡田和雄ほか編著 『新 絵でみる とび箱運動指導のポイント』 2008年 日本標準
- 関岡康雄ほか編著 『中学校体育実技』 2008年 学研
- 国立教育政策研究所 『評価規準作成のための参考資料（小学校）』 2010年
- 国立教育政策研究所 『評価規準の作成，評価方法等の工夫改善
のための参考資料』 2011年
- 鹿児島市立伊敷中学校 『「豊かな学力」を基盤とした「生きる力」の育成』 2011年
- 鹿児島大学教育学部附属中学校 『自己を発揮し，未来を拓く生徒の育成（4年次）』 2011年
- 鹿児島市立吉田南中学校 『「確かな学力」をはぐくむ学習指導』 2011年

長期研修者〔長井 忠友〕

担当所員〔松本 眞一〕

【研究の概要】

本研究は、生涯スポーツの実践者の育成という視点に立ち、「運動好き」な生徒を育てる学習指導の在り方を創造したものである。

まず、児童生徒（小・中学校，高等学校）と教師への意識調査を基に、学習指導上の課題を把握し、次に、「生徒の授業や教師に対する思いや願い」を生かした授業モデルと指導計画を構築した。さらに、運動の楽しさや喜びを実感させる学習指導の工夫をし、検証授業による生徒の変容から、有効性を確認した。

研究の結果、全ての生徒が運動技術の習得と授業を通して楽しさを実感することができ、主題に迫ることができた。

【担当所員の所見】

教科体育は、子どもの将来において、「豊かなスポーツライフを実現する」ことを、究極的な目標としている。そのためには、日々の授業で、教科の本質を十分に踏まえた上で、子どもにとって、「楽しい体育」の実践が期待される。

私たち教師は、授業をつくる際に、子どもたちの本音（授業や教師に対する思いや願い）に、真摯に向き合う機会をつくり、授業を改善してきただろうか。中には、子どもの実態やニーズを踏まえない、教師の熱意のみが先行する授業も散見されるようである。

そこで、本研究は、「児童生徒の授業や教師に対する素直な意見、要望等」と「教師の授業に対する考えなど」を把握する意識調査を基にして、「『運動好き』な生徒を育てる学習指導の創造」を主題として、取り組んだものである。

特に膨大な数の意識調査により、学習指導上の課題を明確にし、それを生かした小中高12年間の系統的な技術カリキュラムと単元指導計画、理想的な授業モデルの構築、学習指導の工夫、そして、検証授業による成果等は、保健体育科の一教師を主とした研究では他に類を見ない優れたものとなっている。

子どもにとって「楽しい体育」の実現は、教科体育の根幹をなすべきものであり、本研究の成果は、各学校での授業づくりに大きな示唆を与えるものと確信する。今後も、更に多くの方々の意見を参考にしながら、謙虚に研究・実践を深め、子どもたちのためにも精進していただきたい。