

# 体育的学力の 確かな定着を図る体育授業を目指して

～ICTを活用し、「出来る（技能）・分かる（知識）・関わる（態度）」喜びと  
「身に付けた体育的学力を活用する（思考・判断）」喜びを味わわせる指導の取組～

附属函館中学校 朝 倉 潤

## I はじめに

変化の激しい「知識基盤社会」の時代と言われる 21 世紀においては、確かな学力、豊かな心、健やかな身体の調和を重視した「生きる力」を育むことが求められている。なかでも、健やかな身体をつくる体力は、人間が知性を磨き、知力を働かせ活動していく源であるとともに、健康維持の他、意欲ややる気といった精神面での充実に大きく関わっていることから、「生きる力」を支える上で大変重要な要素であるといえる。このあらゆる活動の源になる体力を子どもの時期からしっかりと身につけておくことは、彼らの未来にとって必要不可欠であると言えよう。また、近年子どもの体力低下や運動する子どもとそうでない子どもとの二極化が懸念されている中、保健体育の授業はもとより学校教育活動全体を通じて行われる体育に関する指導の工夫・改善及びその充実を図っていくことが課されている。

こうした中、文部科学省では、平成 23 年 4 月に初等中等教育段階における教育の情報化に関する総合的な推進方策として「教育の情報化ビジョン」をまとめている。その中では「情報活用能力の育成」「ICT を効果的に活用した分かりやすく深まる授業の実現」についてまとめられており、ICT 活用の効果として、①動画・音声などの活用により、学習内容の理解の促進や興味関心の向上、②個に応じた学び、③教師と子どもの情報伝達や子ども同士の教え合いなどの協働学習、などの期待が示されている。これらは、体育の学習においても当然期待される場所である。学校現場においては、ICT のインフラ整備が進み、以前に比べるとはるかに高機能の機器が容易に利用できるようになったと言えよう。しかしながら、体育学習に関して言えば、その利用状況はまだまだ不十分であるという感じが否めない。

そこで、ICT の特性を踏まえ、使用対象者と目的に合った形で内容や機器が利用されるならば、「体育的学力の確かな定着を図る体育授業」という本校保健体育科の研究主題に迫るためにも、ICT の活用は不可欠であると考え、実践してきた。

## II 研究の経過

国立教育政策研究所の教育課程研究での指定を受けた平成 21 年度及び平成 22 年度、研究成果として、単元計画を構造化しその構造図を改善・更新することで、発達や学習段階に応じて指導内容を整理することができ、より明確な指導ができるようになる、ということが示された。改善・更新された単元計画に従い学習を進めることにより、生徒が授業で使用する学習ノートへの記述が具体例を挙げられるようになっていたり、班やグループでの話し合いも積極的に行っていることが観察により見て取れた。このことは、平成 22 年度

までの本校保健体育科の研究主題である「自ら活動する喜びを味わうことのできる保健体育学習」につながっていたと考えられる。

平成 23 年度は、学習指導要領に基づく取組で特に評価に着目し、「保健体育の力を伸ばす学習評価の在り方～パフォーマンス評価の充実～」という研究主題のもと実践研究に取り組んだ。その結果、ある運動においてパフォーマンス課題を与え、その課題に対する技能習得が初歩的な段階である時には、形成的評価を積み重ねていくことは有効な手段である、ということが分かった。また、パフォーマンス課題を与えられた運動を分析することは、その運動を見る際の視点が定まり、生徒がその運動の特性を理解しやすいと感ずることができるといことも成果として示された。

平成 24 年度は、言語活動を重視した学習指導に重きを置きながら、「知識を活用させ、思考力・判断力を育む学習指導の工夫」という研究主題のもと実践を積み重ねた。成果としては、体育の授業だけではなく、体育理論や保健で得た知識（例えば教科語彙）を用いて学習カードに記入させる等の指導方法は、知識を活用するような体育科での言語活動の一つとなり得ることが分かった。さらに、「種目の特性に関する教科語彙」は、活用の仕方によって体育科での思考力・判断力を育む一つ的手段となることも示された。

### Ⅲ 本年度の研究

#### 1. 研究主題及び研究副主題について

第 49 回全国学校体育研究大会福岡大会で「生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する基礎を培い、各種運動の楽しさや喜びを味わわせながら個に応じた体力の向上を図るとともに、学習指導要領に示された『技能』、『態度』、『知識、思考・判断』等を総括して『体育的学力』と設定し、それらをバランス良く身に付けさせることが重要」<sup>1)</sup>と示されたことから、本科では、「体育的学力の確かな定着を図る体育授業を目指して」という研究主題を設定した。

また、これからの教育を考えた時に ICT の更なる活用は、体育的学力の確かな定着を図るために必須であり、有効であると考えられる。鳴門教育大学大学院教授賀川昌明氏の「ICT の利用だけで体育の目的が達成されるものではないが、その使い方次第では、自己認識力の向上や情報処理能力、教え合い活動の増加等、従来の学習環境だけでは得られない成果が期待できる」<sup>2)</sup>という考えに基づき、本校保健体育科の「体育的学力の確かな定着を図る体育授業を目指して」という研究主題に迫るためには ICT の活用は不可欠であると考え、研究副主題を「ICT を活用し、「出来る（技能）・分かる（知識）・関わる（態度）」喜びと「身に付けた体育的学力を活用する（思考・判断）」喜びを味わわせる指導の取組」とした。

対 象	目 的	内 容	情報種類	使用形態	機 器
学 習 者 ・小学生 ・中学生 ・高校生	学習課題の提示  学習状況のフィードバック	歴史 ルール 用具 技術的ポイント 練習方法 調査・測定結果 運動パフォーマンス (個人・集団)	文 字 数 表 図・絵 グラフ 音 声 動 画	スタンドアローン (単体) 使用  ネットワーク 使用 (有線・無線)	パソコン デジカメ 携帯電話 タブレット端末 電子黒板 プロジェクタ ディスプレイ 実物投影機
教 師  保 護 者	学習成果の記録 (ポートフォリオ)	学習指導計画 成績 感想			

<表 体育における学習の目的別 ICT 利用方法の分類<sup>3)</sup>>

## 2. 本科の年間指導計画の作成と本校キャリア教育推進との関わりについて

平成23年1月の中央教育審議会の「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について（答申）」の中で、従来の「4領域8能力」が再構成され、「基礎的・汎用的能力」が示されたことに伴い、本校においても全教科共通してその転換を図っていくこととした。中学校学習指導要領解説保健体育編では、保健体育の学びを「実生活、実社会の中で生かす」<sup>4)</sup>ようにすることが示されている。例えば、保健体育科でのキャリア教育を通して身に付けさせる基礎的・汎用的能力の指導例として「球技における審判等の役割を責任をもって果たさせることは、社会生活を過ごす上での必要な責任感を育てることにつながる」というようなことがあげられる。次に、本科におけるキャリア教育を位置づけた年間指導計画の一部抜粋したものを掲載する。

月	単元	題材	指導目標	主な学習活動	時数	《基礎的・汎用的能力》との関連
6月(6)	バスケボール	球技の特性とルールについて	①球技の特性や成り立ちについて理解させる。 ②バスケットボールの技術の名称や <u>行い方を理解させる。</u> ③球技に関連して高まる体力を理解させる。	・球技の歴史や特性を学ぶ。 ・バスケットボールの <u>マナーやルール技術の名称を学ぶ。</u> ・球技で身に付く体力を考える。	1	【人間関係形成・社会形成能力】

<図 本科における基礎的・汎用的能力との関連を図った年間指導計画（一部抜粋）>

## 3. 「知識・技能を活用する力を育む学習指導の工夫・改善」についての新たな取組

本校の研究副主題である「知識・技能を活用する力を育む学習指導の工夫・改善」に基づき、本科の研究副主題を「ICTを活用し、「出来る（技能）・分かる（知識）・関わる（態度）」喜びと「身に付けた体育的学力を活用する（思考・判断）」喜びを味わわせる指導の取組」としたことは先述の通りである。昨年度、本校では、思考力・判断力を評価するために全教科で思考力・判断力を問う問題を作成し定期テストで出題した。本科においても他教科同様に陸上競技の単元の定期テストにおいて思考力・判断力を問う問題を出題した。本年度は「ICTを活用し」という視点から体育的学力を活用する（思考・判断）場面を見取るため、映像での出題を試みた。定期テストに出題した問題の出題内容や評価規準は昨年度と同じものを用いることにした。その正答率は次の通りである。昨年度、紙媒体で出題した際の正答率は77.1%（118人中91人が正答）であったのに対し、本年度、映像のみで出題した際の正答率は70.0%（117人中82人が正答）であった。テストを実施したのは、昨年度も本年度も中学2年生ではあるのだが、異集団（進級のため異なる学年）となっていることや、紙媒体の問題は何度も見直すことができるが、映像問題はそれができないこと等があり、その正答率を一概に比較することは勿論できない。しかし、ICT活用によって「知識・技能を活用する力を育む学習指導」の新たな可能性を秘めている取組だと考えている。今後、さらに相応しい出題方法や比較方法を検討していきたいと考えている。

次に、昨年度出題した問題（紙媒体）と本年度出題した映像問題の一部（画像）、および両年共通の評価規準の一部を掲載する。

- ・ A君は、陸上部ではなく体操部に所属している。A君は身長こそ学級で一番低い（158 cm）ののだが、“身体の使いこなし”という点では、学級で一番であった。特に空中での身体の使いこなしは見事である。
- そのA君がある日、走り高跳びで、自分の身長の高さに迫る 150 cm に挑戦しようとしている。一般的な（常識的な）考え方では、A君に向いていると思われる走り高跳びの跳躍方法は何跳びだと考えられますか。体育の授業を良く思い出し、その理由とともに答えなさい。

＜昨年度の紙媒体での問題＞



＜今年度の映像での問題の一部＞

- ・ 跳躍方法の解答・・・背面跳び
- ・ 理由の模範解答例

背面跳びは、運動効率の良い跳び方であり、特に腕から入る跳躍、バーを越えるときの身体の倒し方、脚をバーに接触させることなく抜ききる点が重要だと考えられる。

A君は、“空中での身体の使いこなし”が巧みであるということであるため、背面跳びが最善の跳躍方法だと考えられる。

また、A君は、身長があまり高くないということもあり、走り高跳びの基本的跳躍方法と考えられるはさみ跳びよりも背面跳びの方が向いているとも考えられる。

＜昨年度・本年度出題した問題に対する共通の評価規準例＞



＜定期テストで映像問題を解いている様子＞

#### IV 教科研究仮説

学習指導要領解説に「暗黙知をも含めた知識への理解をもとに運動の技能を身に付けたり、運動の技能を身に付けることで一層その理解を深めたりするなど、知識と技能を関連させて学習することが大切」<sup>5)</sup>とある。また、京都教育大学准教授小松崎敏氏は、「ICT機器を利用しさえすれば効率化が図れるというのはもちろん短絡的であって、ICT機器がもつ機能(function)を理解し、その性能(performance)を十分に発揮させた結果が、効率化や高い効果につながる。」<sup>6)</sup>と述べている。これらのことからすると、本科での体育的学力の確かな定着を図る授業実践を考える際には、「身に付けた体育的学力を活用する(思考・判断)」際には、「出来る(技能)・分かる(知識)・関わる(態度)」という根拠を明確にする必要がある。この学習活動の過程を明確化するための一助として、ICT活用は有効であると考えられる。このような教育活動がなされる時にこそ、本校の本年度の研究主題である「体育的学力の確かな定着を図る体育授業を目指して」に迫ることが出来るのではないかと考える。

以上のことを踏まえて、本年度は次のような研究仮説を設定し、研究を進めることとした。

##### 【教科研究仮説】

思考・判断を要する運動場面において適切にICTを活用することで、体育的学力を高めることができる。

#### V 研究仮説に基づく実践例

##### 1. 単元「球技」<ゴール型> (バスケットボール・中学2年生)

球技<ゴール型>では、「ボール操作」と「ボールを持たない時の動き」が重視されている。特にバスケットボールは、攻撃側のボール操作技術がシュートの成功率に大きな影響を与える。また、守備側としては、守るべきゴール近辺で相手にボールを持たせないようにすることが大切であると考えられる。さらに、バスケットボールの競技特性とも言える「攻防の切り替えの速さ」も大切な学習内容だと考えられる。これらのことを身に付けさせるためには、思考力・判断力を重視した学習指導を行わなければならないと考える。

##### 2. 単元計画の構造図を改善・更新することについて

国立教育政策研究所教育課程研究センターの研究指定を受けていた平成21年度及び平成22年度の本科の研究の課題は、『「単元計画の構造図」を改善・更新し続けること』であった。本年度もまず単元計画の構造図を改善・更新することから着手した。単元計画の構造図を改善・更新していくことは、生徒の実態に応じて指導方法を考える面からもとても大切であると考えられる。また、その単元に入る前に教師が指導内容の体系化を図る上でも有意義だと考えられる。

次に今年度の球技・ゴール型<中学1・2年生バスケットボール>の単元計画の構造図を掲載する。

# 【球技（ゴール型）の単元計画の構造図】

① 単元名	中学校第2学年 球技（ゴール型）バスケットボール		
② 指導要綱	③ 学習指導要綱の内容	④ 学習指導要綱の記載内容	⑤ 授業のポイント (生徒への習得状況の仕度方)
第1学年及び第2学年では、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的なボールや用具と仲間と連携した動きで攻防を展開できるようにする。また、球技の学習に積極的に取り組み、フェアにプレイすること、分担当した役割を果たすことや、話し合いに参加することなどに意欲をもち、自己の健康や安全に気を配るとともに、技術の名称や行いの方などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。	1 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的なボールや用具と仲間と連携した動きで攻防を展開できるようにする。また、球技の学習に積極的に取り組み、フェアにプレイすること、分担当した役割を果たすことや、話し合いに参加することなどに意欲をもち、自己の健康や安全に気を配るとともに、技術の名称や行いの方などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。	「ボールの操作」とは、手や足などを使ってボールを操作し、シュートやパスをしたり、ボールをキープすることなどである。シュートは味方から受けたボールを得点をねらって相手ゴールに放つことである。パスは味方からボールをぶくことである。キープはボールを相手から奪い取り、自由に保持することである。 < 例示 > ・ゴール方向で守備者がいない位置でシュートすること。 ・マークされている味方パスを出すこと。 ・得点しやすい空間にいる味方パスを出すこと。 ・パスやドリブルなどでボールをキープすること。 「空間を走り込みなどの動き」とは、攻撃の際のボールを持つべきときに得点をねらってゴール前の空いている場所を走り込み動きや、守備の際、シュートやパスをきかぬように、ボールを持っている相手をマークする動きのことである。 < 例示 > ・ボールとゴールが視線で見える場所を立つこと。 ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所を動くこと。 ・ボールを持っていて相手マークすること。	・攻撃の際にはノーマークならばシュートを常に狙う。 ・パスは腕の力が小さくなく一線足を踏み出しながら行うようにしよう。 ・パスはレシーバーの位置ではなく、そのレシーバーが動こうとしている空間にこそう。 ・空いているスペースに動いてパスをもらおう。 ・守備の際には、「ボール・自分・ゴール」という位置関係を意識しよう。
2 にプレイすること、分担当した役割を果たすことや、話し合いに参加することなどに意欲をもち、自己の健康や安全に気を配るとともに、技術の名称や行いの方などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。	2 競技の継続的に取り組み、規定の範囲で勝敗を競うとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担当した役割を果たすこと、話し合いに参加することなどに意欲をもち、自己の健康や安全に気を配るとともに、技術の名称や行いの方などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。	・規定の範囲で勝敗を競うといったルールや相手を尊重するといったマナーを守ったり、相手の視認性を認めたりして、フェアなプレイに取り組もうとすること。 ・練習やゲームの際、用具の準備や後片付け、記録や審判などの分担当した役割を積極的に取り組もうとすること。 ・チームなどの課題の解決に向けて、自らの考えを述べるなど積極的に話し合いに参加しようとする。 ・練習の際も、リバウンド等の補助をしたり、チームの作戦や戦術などの学習課題の解決に向けて仲間と話し合いすること。 ・体調の変化などに気を配ること、ボールの扱いや練習場所などの自己や仲間へ安全に留意すること、技の難易度や自己の才能・体力の程度にあった運動ができることが大切であること。	・審判の判断に納得し、フェアな態度でプレイしよう。 ・準備や後片付け、分担当した役割をきちんと果たし、効率良く活動を進めよう。 ・作戦などの話し合いでは、それぞれの考えを伝えることを大切にしよう。 ・見学であっても、仲間と話し合い、授業レポートを作成するなどして授業に参加しよう。 ・互いに気を配り、全員の安全を確保しよう。
3 競技の継続的に取り組み、規定の範囲で勝敗を競うとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担当した役割を果たすこと、話し合いに参加することなどに意欲をもち、自己の健康や安全に気を配るとともに、技術の名称や行いの方などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。	3 競技の継続的に取り組み、規定の範囲で勝敗を競うとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担当した役割を果たすこと、話し合いに参加することなどに意欲をもち、自己の健康や安全に気を配るとともに、技術の名称や行いの方などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。	（知識） ・競技は、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団攻撃や個人対個人で得失点をめぐる攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことのできる運動であること、ゲームのバリエーションの多様性から、ゴール型・ネット型およびバースボール型など大別できること。 ・古代より世界各地で様々な球技が行われてきたこと、近代に入り学校で行う球技が普及され、普及してきたこと、今日ではオリンピック競技大会などで主要な競技として行われているといった成り立ちがあること。 ・競技の歴史、作戦の名称やその具体的なバリエーションや活用方法を理解できること。 ・競技を継続することで、ゴール型では、巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力などが求められる動きに関連して高められること。 ・簡易な試合に含まれるルール、審判や運営の仕方があること。	・体育理論で学習したゴール型競技の楽しさとは何かを伝えよう？ ・バスケットボールの歴史やバリエーションはどのように変わりましたか？ ・バスケットボールに用いられる技術の名称とそのポイントを確認してみよう。 ・バスケットボールを続けると、どのような体力要素が必要かと思いませんか？ ・ゲーム対戦に応じた主審や副審のジェスチャーは、どんなものがありましたか？
⑥ 内容の理解	オ 「E 球技」の(1)の範囲に於いては、第1学年及び第2学年においては、アからウまでをすべてで生徒に履修させること。第3学年においては、アからウまでの中から二を選択して履修できるようにすること。また、アに於いては、バスケットボール、ハンドボール、サッカーの中から、イに於いては、バレーボール、卓球、テニス、バドミントンの中から、ウに於いては、ソフトボールを適宜取り上げることで、地域や学校の実態に応じて、その他の運動についても履修させることができること。なお、ウの実施に当たり、十分な広さの運動場の確保が難しい場合は、指導方法を工夫して行うこと。	「思考・判断」 ・活動の仕方、組み合わせ方、安全上の留意点などの学習した内容を、学習場面や適用したり、応用したりすること。 < 例示 > ・ボール操作やボールを持つべきときの動きなどの対戦相手に対するための運動のバリエーションのバリエーションを見付けること。 ・自己やチームの課題を見付けること。 ・提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選ぶこと。 ・仲間と協力する場面、分担当した役割に応じた協力の仕方を見付けること。 ・学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面で当てはめること。	・ゲームで楽しみ始めるような適切なルーティング方法を話し合ってみよう。 ・ゲームで楽しみ始めるような特別なルールを設定してみよう。 ・チームの課題を解決するための練習方法を考えてみよう。 ・危険や弊害を思い出し、その解決策を考えてみよう。

単元計画

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
○ R 試しの ゲーム	ルーティンドリル（シュート・パス・ドリブルの基本練習）								リーグ戦 学習まとめ
	守備者がいない位置でのシュート								
	フリーの味方へのパス			得点しやすい味方へのパス					
			パスやドリブルによるボールキープ						
			ボールとマークマンの見えるポジション						
	人や場所を守ること							ゴール前の攻め	
	フェアなプレイを守ること					自他の健康を確保しようとする			
			道具の準備や後片付け、分担当した役割等を守ろうとすること						
			仲間の学習を援助する			話し合いに積極的に参加しようとする			
			健康・安全に気を配ること						
バスケットボールの特性や歴史が言える	学習した技能のポイントが言えること					ルールや反則名等が言えること			主審や副審の審判法について言えること
	適切なチーム作り方法が言えること								
	ドリブルゲーム・タスクゲームで思考、判断すること					自己やチームの課題を見付け、その解決方法が言えること			
	安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめること								

詳細規程例

運動の才能（へがける）  
・ゴール方向で守備者がいない位置でシュートすることができる。  
・マークされている味方パスを出すことができる。  
・得点しやすい空間にいる味方パスを出すことができる。  
・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。  
・ボールとゴールが視線で見える場所に立つことができる。  
・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所を動くことができる。  
・ボールを持っている相手をマークすることができる。

主に観察による

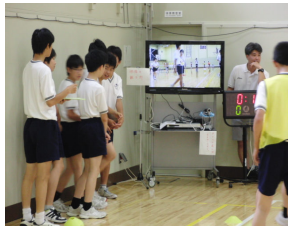
関心・意欲・態度（へしようとする）  
・ゲームのルールやマナーを守り、フェアにプレイしようとする。  
・準備や後片付け、記録や審判など分担当した役割を積極的に取り組もうとしている。  
・チームの話し合いに積極的に参加しようとしている。  
・仲間の学習を援助しようとしている。  
・自他の健康や安全に気を配ろうとしている。

知識理解（言ったり書き出したりしている、具体例を挙げている）  
・個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団攻撃や個人対個人で得失点をめぐる攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことのできる運動であることについて、言ったり書きだしたりしている。  
・競技はゲームのバリエーションの多様性から、ゴール型、ネット型およびバースボール型など大別できること、バスケットボールはゴール型が代表的な運動であり、オリンピック競技大会などで主要な競技として行われていることについて、言ったり書きだしたりしている。  
・競技の歴史、作戦の名称やその具体的なバリエーションや活用方法について具体例を挙げている。

主に学習カードによる

思考判断（へしている）  
・ボール操作やボールを持つべきときの動きなどの対戦相手に対するための運動のバリエーションのバリエーションを見付けている。  
・自己やチームの課題を見付けている。  
・自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。  
・仲間と協力する場面、分担当した役割に応じた協力の仕方を見付けている。  
・練習や試合で、安全に留意した適切な行動を選んでいる。

### 3. 実践の本時案

○学習活動	○教師のかかわりと◆留意点	○評価規準と(評価方法)
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 集合・整列・挨拶をする。</li> <li>○ 本時の目標を理解する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習目標を理解させる。</li> </ul>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">                     タスクゲームやドリルゲームを通してゴール型球技における思考力・判断力の高め方を学ぼう                 </div>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ タスクゲームのルールを知る。</li> <li>○ 作戦を立てる。</li> <li>○ タスクゲームを行う。</li>   <li>○ 他チームのタスクゲームを分析・記録する。</li> <li>○ 自チームタスクゲームにおけるパス軌跡結果から、自チームのボール保持局面での思考の正誤を検証する。 (クリップボードを囲み班での話し合い)</li> <li>○ 条件付きドリルゲームでゴール型球技における思考力・判断力の高め方を体験する。</li> <li>○ ゴール型球技のタスクゲームにおける思考力・判断力を高めるために必要なことを考える。</li> <li>○ ゴール型球技の正規なゲームにおける思考・判断は如何にあるべきかを考える。</li> <li>○ 整理運動を行う。</li> <li>○ 集合、整列、次時の学習内容を知る。</li> <li>○ 挨拶、後片付けを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ パス回しの順番を指定することの意義を理解させる。</li> <li>◆ パス回しの順番が大きく得点に影響することを理解させる。</li>   <li>◆ クリップボードに他チームのタスクゲームでのパス軌跡を全て記録させる。</li> <li>◆ 勝敗ではなく、自チームがパス回しを有効に行うことが出来たかどうかに着目させる。</li>   <li>◆ 条件の違いの意味を理解させる。</li> <li>◆ ICT(本時は動画遅延再生装置)を有効活用させる。</li> <li>◆ 「見方でパスが良く回る」ということは、「勝敗を目指しながら楽しくゲームを行うという生涯スポーツ的な考え方」につながるということについても補足して告げる。</li> <li>◆ 「ボール保持者」や「非ボール保持者」、「ゴール前の空間」という教科語彙を活用し、考えさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ボールを保持し、パスやシュートを狙う時、または見方がボールを保持した時に、適切な判断を下しているか。 【運動についての思考・判断】 (観察)</li>   <li style="text-align: center;">  </li> <li>&lt;動画遅延再生装置使用&gt;</li> <li>○ ドリルゲームを通して学んだ『タスクゲームにおける思考力・判断力の高め方』を書き出している。 【運動についての思考・判断】 (ワークシート)</li> </ul>



#### 4. 実践の結果

先の実践で2つの結果が得られた。その1つ目は、「思考・判断の根拠が見えるようにすること」に関してである。2つ目は、「体育におけるICTの有効活用」に関してである。

「思考・判断の根拠が見えるようにすること」に関しての結果は、次の通りである。現行の学習指導要領において、第1学年と第2学年のゴール型球技では、「ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を展開できるようにする」ことが重視されている。この“ゴール前の空間に走り込む”という動作の根拠となるべき、「いつ・誰が・どこに動くのか」という課題を先の実践では、次の⑤つの条件でパス練習を行い、体験させた。その条件とは、①パスをした人が動く、②動くべき空間におかれた目印（マーカ）へ動く、③パスの直後に動く、④パスする順番は事前に決めておく、⑤特に決まりはなくその時にふさわしいパスのやり取りと動きを行う、というものである。特に、②は目印（マーカ）を置くことで、パスした後にゴール下のどこに動けばよいのか、という考えの根拠を目に見える形にした。また、ゴール型球技は、ボールを保持した際、瞬時の思考・判断が必要となるため、誰にパスしたら良いかを瞬時に思考・判断しやすくするために班員全員に違う色のゼッケンを着せることで見やすさを強調させてみた。以上の条件を全ての班に体験させ、その中で自分たちがパス練習を行いやすい条件を選択させた。



＜動くべき空間を示してのパス練習＞

条件の選択結果は、次の通りである。

班名	1班	2班	3班	4班	5班	6班
選択した条件	①②⑤	①②⑤	①②④	①②③④	①②④	①②④

＜選択した条件＞

- ①：パスをした人が動く
- ②：動くべき空間におかれた目印（マーカ）へ動く
- ③：パスの直後に動く
- ④：パスする順番は事前に決めておく
- ⑤：特に決まりはなくその時にふさわしいパスのやり取りと動きを行う

2つ目の結果は、「体育におけるICTの有効活用」に関してである。これについては、先述のパス練習の様子を、『動画遅延再生装置』を用いて撮影し、パス練習後すぐに自分たちの動きを確認させた。そして、授業後にアンケートを行い、生徒にICT（今回は『動画遅延再生装置』）を用いたことについて調査した。その調査結果は、次の通りである。

- Q1. すぐに映像を観ると、自分の動作を理解しやすいか。  
 はい… 38人 (95%)      いいえ… 0人 (0%)      どちらともいえない… 2人 (5%)
- Q2. すぐに映像を観ることで、次の練習にも役立てることができる。  
 はい… 33人 (83%)      いいえ… 3人 (7%)      どちらともいえない… 4人 (10%)
- Q3. 映像を観る時、何に注目して観るか。  
 自分自身… 23人 (57.5%)      上手な友人… 11人 (27.5%)      班全体… 6人 (15%)



## VI 仮説の検証

教科研究仮説について、次の点について検証する。

思考・判断を要する場面でICTを適切に用いることで、体育的学力を高めることができたのか。

球技においてパスをする際、「パスのやり取りのために誰が動くのか」ということの他に、全ての班で「どこに動くのか」という空間に対する認識を高めるための目印を置く条件を選択した。このことから、思考・判断を要する運動場面では、目から見える情報がとても大切であると言える。さらに、ICTを用いて生徒に自分たちの運動の様子の映像をすぐに見せることは、特に、思考力、判断力を高めるといふ面で体育的学力を高めることに有効ではある、と生徒のアンケート結果からは言うことができる。

しかし、そのICT（今回の実践では、動画遅延再生装置）が適切に用いられていたかをも検証されなければならないと考える。



<パスする順番を示してのパス練習>

## VII 成果と課題

本年度の研究を通して次のような成果が得られた。

- (1) 思考・判断の根拠となるものが見えるようにすることは、体育的学力を高める上で有効な手段となり得ること。
- (2) ICT機器を用いた授業は、体育的学力を高める上で有効な手段となり得ること。

また、課題として次のようなことがあげられる。

- (1) 思考・判断の根拠となるもの全てが見えるようにできるとは限らず、その場合、その根拠を暗黙知に頼らないで伝えることのできる指導方法を考え出さねばならないこと。また、特に球技等ではその思考力、判断力は、正規のルールに基づいたゲームの中でこそ発揮されなければならない、そこで活用させるまで体育的学力を身に付けさせる必要があること。
- (2) ICTを取り入れた授業では、教える側も教わる側も目新しいICT機能ばかりに目がいきがちである。だからこそ、ICTから得られた情報を具体的なフィードバックに活かしているか、ということ常を常に考えながら学習を進めていく必要があるということ。



<ゲームでのパスワークを確かめる様子>

## Ⅷ おわりに

昨年度は、言語活動を中心に思考力・判断力が高められるような指導と評価についての研究を進めてきた。さらに今年度は、体育的学力を定着させ（技能・態度・知識）、それを活用させる（思考・判断）ことで喜びを味わわせる授業の構築を目指してきた。その指導過程においてICT機器の活用はますます広がりを見せると考えられる。しかし、保健体育科教師としての最も大切な役割は、ICT機能で授業の効率化を図ることではなく、「基礎的な運動能力の向上」や「健康な生活に対する知識と理解」、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」に務めることに他ならない。日々、その様な授業を構築できるよう研鑽に努めていきたい。

（文責 朝倉 潤）

### <引用文献>

- 1) 第49回全国学校体育研究大会福岡大会報告書（平成22年11月）福岡大会実行委員会 4頁
- 2) 体育科教育（2012年5月号）大修館書店 13頁
- 3) 体育科教育（2012年5月号）大修館書店 11頁
- 4) 中学校学習指導要領解説保健体育編（平成20年9月）文部科学省 3頁
- 5) 中学校学習指導要領解説保健体育編（平成20年9月）文部科学省 28頁
- 6) 体育科教育（2012年5月号）大修館書店 41頁

### <参考文献>

- ・教育の情報化ビジョン（平成23年4月）文部科学省
- ・北海道教育大学附属函館中学校（2010・2011・2012）「教育研究大会研究紀要」