

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～

附属函館中学校 朝 倉 潤

I はじめに

平成24年度から全面実施となる学習指導要領における保健体育科「改善の具体的事項」は、(1)学習の改善・充実においては、①体育分野「武道・ダンスを含め、全ての領域を必修とする」、「第3学年では、体づくり運動、体育理論を除き選択とする」、「各運動領域において具体的な指導内容を明示」、「球技については、ゴール型・ネット型・ベースボール型とし、類型で規定」、②保健分野「二次災害によって生じる傷害」、「医薬品は正しく使用すること」が主な事項であり、(2)言語力の育成・活用の重視においては、「各運動領域において、知識を活用して運動の取組方などを工夫することを、引き続き規定」、「知識を活用する学習活動を取り入れることを規定」である。

体育分野の各運動領域や体育理論、知識を活用することが望まれている保健分野において、パフォーマンス評価を充実させたり、知識を活用する学習活動の取組を推進することで、「保健体育の力を伸ばす学習評価の在り方」という本校保健体育科研究主題にせまる実践を目指した。

II 研究の経過

本校保健体育科では、昨年度までの16年間「自ら活動する喜びを味わうことのできる保健体育学習」という研究主題のもと研究実践に取り組んできた。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年度は、その研究の成果として、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、ということが分かったことがあげられる。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とれた。このことは、昨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24年度から全面実施される学習指導要領に基づく取組では特に評価に着目し、本年度より「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～」という新たな研究主題のもと2年計画で研究実践に取り組むたいと考えている。

III 本年度の研究

1. 研究主題及び研究副主題について

本科では、埼玉大学教育学部准教授鈴木直樹氏の「パフォーマンス評価やポートフォリオ評価、自己評価は、パフォーマンス向上を目標にした授業であるにもかかわらず、スキルテストで個々の技能のみを『でき

る・できない』という二項対立的に評価することを解決する上で有効であると考えられる」²⁾という理論に基づき、各単元毎にパフォーマンス課題をあたえることとした。そして、そのパフォーマンス課題を解決していくことで、保健体育の力を伸ばすことができると考えた。これが「保健体育学習の力を伸ばす学習評価の在り方」という研究主題の設定理由である。また、適切なパフォーマンス課題を設定していくことこそが、パフォーマンス評価の充実につながると考え、研究副主題を「パフォーマンス評価の充実」とした。

2. 本科のパフォーマンス課題について

前述したように、本科では各単元ごとにパフォーマンス課題をあたえている。本科でのパフォーマンス課題とは、例えば、ゴール型球技のバスケットボールにおいて「一定時間内に〇〇本以上のシュートを決める」というような量的基準ではなく、「斜め45度の角度からボールをバックボードにぶつけるようにシュートする」というような質的基準を重視した課題である。他に例をあげると、水泳の平泳ぎについて「25メートルを何秒以内に泳ぐ」という課題ではなく、「プル・ブレス・キック・ストリームラインという一連の動作を大切に25メートルを数少ないストロークで泳ぐ」というような課題である。このような質的基準を重視するパフォーマンス課題を生徒が解決していくことにより、その運動の技能だけではなく、種目の特性等を理解する力を身につけることができると考えている。また、パフォーマンス課題を開発していくことは、本校の研究主題である「学習指導要領に定められた目標等の実現状況を把握するための評価方法についての研究開発」につながるものだと考えている。

IV 教科研究仮説

パフォーマンス課題を開発していくことにより、体育分野・保健分野ともにまとまった単元などの学習後における総括的評価だけではなく、指導過程の評価である形成的評価をより重視する必要があると考えられる。元東京都教育委員会体育部主任指導主事である大迫典男氏によると「保健体育科では、『運動の方法や技能』とそれに伴う『行動の仕方や態度』が中心であるから、授業展開の中では常に、生徒の学習活動の様子を確かめながら進めていく必要がある。また、教師の学習の進め方や、学習条件の整備の方法なども、学習効果には大きな影響がある。更には、教師もその指導法について絶えず反省しながら指導を進める必要がある」¹⁾とのことである。このことから考えると、評価は単元末や学期末、学年末などに特別の機会をとらえて行うことだけでは不十分であり、日常の授業の中で、常に生徒の学習成果を確認しながら学習を進めることによってこそ評価の資料が得られ、生徒が学習内容をさらに身につけるためにもその評価が有効なものとなり得るのだと考えられる。

これらのことを踏まえて、本年度は以下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】

- ①運動における技能を抽出し、形成的評価を積み重ねていくことで、総括的評価のみを行う場合よりも、その技能を高めていくことができる。
- ②生徒自身がその単元の運動を分析、評価することで、その運動の特性に対する理解を高めるとともにその運動に親しむ資質や能力を育てることができる。

仮説①は、ゴール型球技のバスケットボールのゴール下シュート技能を抽出し、単元の初めに診断的評価を行った。昨年度は、毎時間の練習段階では形成的評価は行わず、単元の最後に総括的評価として行ったシ

シュート成功数の上達結果を集約した。本年度は毎時間の練習段階から「斜め45度の角度の位置からシュートする」、「ボールをバックボードにぶつけるようにシュートする」、「シュートしたボールをノーバウンドで拾い、すぐにまたシュートを行う」というパフォーマンス課題をあたえた。この課題に対して毎時間自己評価を行い、学習プリントに記入するという形成的評価を行い続けた。そして昨年度と同様に単元の最後で総括的評価として行ったシュート成功数の上達結果を集約した。その集約結果を比較することで研究仮説の検証を行うこととする。なお、毎時間の練習段階から提示したパフォーマンス課題は、あくまでゴール型球技のボール操作における「守備者がいない位置でのシュート」の技能を高めるため生徒に解決して欲しい課題であり、本校体育科での評価規準ではないことを付け加えておく。

仮説②は、ゴール型球技バスケットボールの学習過程において、生徒が自分たちのゲームを分析せずに行う場合と分析しながら行う場合とを設定し、その設定の違いによる結果を生徒のアンケートや教科語彙の理解度の比較により検証を行う。

生徒がある運動の特性を理解しているかどうかを教師側が把握する上で、本校が平成22年度に全教科で行った「教科語彙の抽出」がとても役に立っている。それは、生徒がその運動の特性を理解する際には、必ずその運動特有の語彙が存在し、その語彙を理解せずして生徒はその運動の特性は理解できるはずはないからである。また、教師側がその教科語彙を授業において意識的に用いることにより、生徒が学習内容を定着することに大きく役立っていると考えられる。以下に本科での教科語彙を一部掲載する。

<本科の教科語彙より一部抜粋 平成22年度作成>

◆主として球技に関する語彙を例示

学 習 内 容	学 習 活 動
ゴール型、ネット型、ベースボール型、チーム 集団対集団、個人対個人、ルール、簡易化 ボール運動、ゲーム、連携した動き、ボールや用具 フェア、プレー、話し合い、空間、ゴール前	動く、見る、考える、模倣する 工夫する、目標を立てる、安全に気を配る、課題の解決、協力する、記録する、競争する、集合する

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)

仮説①の実践として、攻撃側の基礎技能の習得を目指しゴール下シュートをルーティードリルとして毎時間行った。この学習活動では、「斜め45度の位置からボードにぶつけてシュートする」等のパフォーマンス課題をあたえ、毎時間自己評価を行い、学習プリントに記入するという形成的評価を行い続けた。

また、仮説②の実践として、「守備戦術を選択しゲームを行う」というパフォーマンス課題をあたえ、そのゲームを分析する、という学習を行った。

2. 昨年度の研究課題「単元計画の構造図を改善・更新すること」

平成21年度及び平成22年度の本科の研究の課題としてあげられる『「単元計画の構造図」を改善・更新し続けること』は本年度まず初めに行った。昨年度の単元計画の構造図より改善を試みた点は、あえて守備の面において戦術を用いた試合を行う授業を多く計画した点である。また、それに伴い実際の授業では、戦術面での教科語彙の説明にも時間を割いた。

次に今年度版のゴール型球技<バスケットボール>の単元計画の構造図を掲載する。

3. 実践の本時案

(1) 題材 『選択した守備戦術を用いての4人対4人でのゲーム』

(2) 学習目標

- ・ 選択した守備戦術を用いてゲームを行うことができる。 【運動に関する技能】
- ・ 守備戦術の違いによるゲームへの影響を考えることができる。 【運動に関する思考・判断】

(3) 学習の展開

学 習 活 動	教 師 の 働 き か け	指 導 上 の 留 意 点
<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合, 整列, 挨拶。 ○ 準備運動を行う。 ○ 本時の目標を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習目標を理解させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 出欠の確認, 健康の観察。見学者への指示。 ○ 前時までの学習を想起。
<p>選択した守備戦術を用いてゲームを行い, ゲームを分析しよう</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ○ ルーティーンドリルを行う ○ チーム作りをする。 ○ ルールやゲームの運営方法を確認する。 ○ 守備戦術を決める。 ○ ゲーム分析方法について確認する。 ○ ゲームを行う。 ○ 整理運動を行う。 ○ ゲーム分析結果から守備戦術の違いによるゲームへの影響を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 6種目のドリルを行わせ, ゴール下シュートについては課題を告げ, 学習カードに自己評価させる。 ○ ゴール下シュートの結果に基づき, 男女別に3チームずつチーム作りをさせる。 ○ 対人防御, 対地域防御, ボール優先防御(プレスディフェンス)の3つの守備戦術を提示し, チーム毎に選択させる。 ○ 自チームのゲーム分析方法を確認させる。 ○ 各チーム男女別に2ゲームずつ行わせる。 ○ ゲーム分析結果から, 守備戦術の違いがゲームに与える影響について学習カードに記入させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 怪我の防止と個人基礎技能の習得を目指して行わせる。 ○ 均等な力のチーム作りをさせる。 ◆ルール 男女別4人対4人。得点は全て2点。バスケット部員とフリースローは全て1点。全てのファウルに対する罰則は相手側にフリースローを与える。トラベリングとダブルドリブルは反則として扱う。前後半制。 ○ 3チームとも異なる守備戦術を選択させる。 ○ ゲームに出ている者に次の3点を記録させる。 ①相手のシュート成功数 ②相手のシュート失敗数③相手のターンオーバー数 ○ 守備戦術を意識してゲームを行っている。 評価【運動に関する技能】<様相> ○ 守備戦術の違いによるゲームへの影響を考えている。 評価【運動に関する思考・判断】 <ワークシート>

○ 集合，整列，次時の予告。	○ 自チームに最も適した守備戦術を考えること，戦術を立てる大切さを理解させる。
○ 挨拶，後片付け。	○ 次時は守備戦術に応じた攻撃戦術を立てることを知らせる。

(4) 評価規準

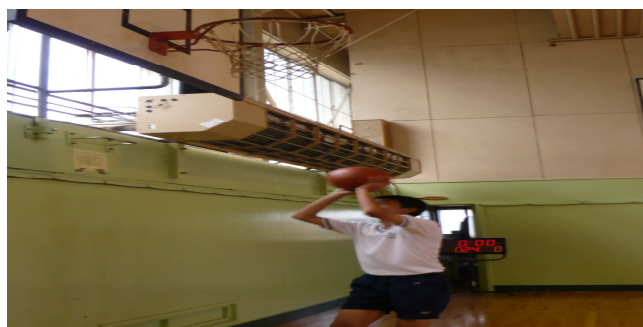
- ・ 選択した守備戦術を用いてゲームを行っている。 【運動に関する技能】
- ・ 守備戦術の違いによるゲームへの影響を考えている。 【運動に関する思考・判断】

4. 実践の結果

仮説①の実践例である「ゴール下シュートという技能を抽出し、『パフォーマンス課題をあたえ，毎時間自己評価を行い，学習プリントに記入するという形成的評価を行う』という学習過程をたどる場合とそのような学習過程はたどらない場合での総括的評価の結果を集約する」についての数的結果は次のようになった。

	シュート成功本数と生徒数		
	4本以下	5～9本	10本以上
H22年度 単元初めに診断的評価は行うが，その後は形成的評価は行わず，総括的評価として単元末にゴール下シュート結果を記録した場合 (被験者120名)	診断的評価段階	診断的評価段階	診断的評価段階
	9人 (7.5%)	103人 (85.8%)	8人 (6.7%)
	総括的評価段階	総括的評価段階	総括的評価段階
	5人 (4.2%)	104人 (86.7%)	11人 (9.2%)
H23年度 単元初めに診断的評価を行い，その後，形成的評価を積み重ね，総括的評価として単元末にゴール下シュートを行った場合 (被験者113名)	診断的評価段階	診断的評価段階	診断的評価段階
	5人 (4.4%)	96人 (85%)	12人 (10.6%)
	総括的評価段階	総括的評価段階	総括的評価段階
	2人 (1.8%)	98人 (86.7%)	13人 (11.5%)

【ゴール型球技バスケットボールにおける30秒間でのゴール下シュート成功数の違いの変化】

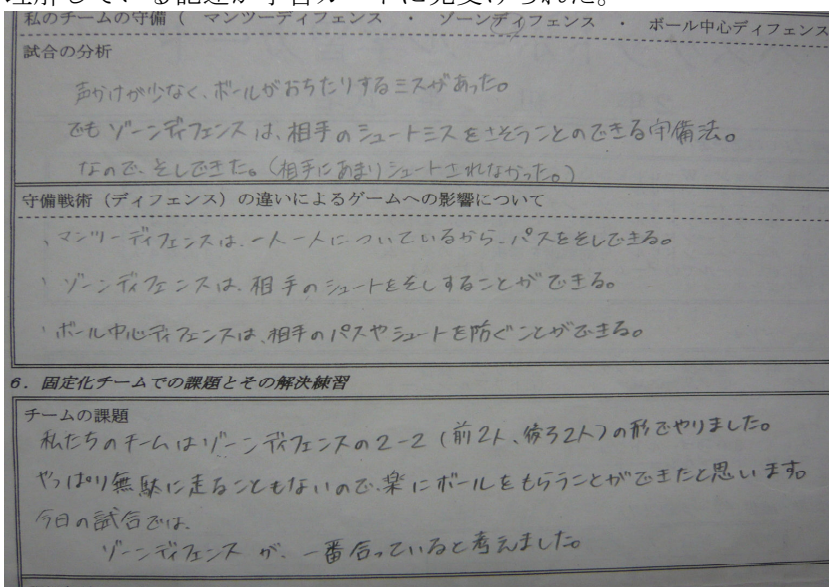


【30秒間ゴール下シュート練習の様子】

仮説②の実践例である「守備戦術を選択してゲームを行い、ゲームを分析する」という学習活動については、対戦相手のシュート試投数やシュート成功数を中心にゲームへの影響を分析した。その結果、自チームが選択した守備戦術の特性をしっかりと理解している記述が学習カードに見受けられた。



[ゲームを見ながら分析している様子]



[ゲーム分析の学習カード]

VI 仮説の検証

教科研究仮説について、次の2点について検証する。

①総括的評価のみを行う場合よりも、その技能を上げていくことはできたのか。

②その運動の特性に対する理解を高めるとともにその運動に親しむ資質や能力を育てることはできたのか。

①については、前述の数値からは、はっきりとしたことは言えないと考える。なぜなら、特に平成22年度の「形成的評価を行わないで総括的評価のみを行った場合」のゴール下シュート10本以上の成功者が6.7%から9.2%というふうにより2.5%割合が増したのに対し、平成23年度の「形成的評価を積み重ねてきて総括的評価を行った場合」のゴール下シュート10本以上の成功者が10.6%から11.5%というふうにより0.9%しか割合が増さなかったからである。しかし、ゴール下シュート成功数が4本以下の者の割合が、平成22年度の「形成的評価を行わないで総括的評価のみを行った場合」と比べ、平成23年度の「形成的評価を積み重ねてきて総括的評価を行った場合」は、その数が半数以下にまで減少している。このことは、ある運動技能の習得段階が初歩的な者には形成的評価を用いることが有効であることを示していると考えられる。

②についてゲーム分析後に実施したアンケートによれば、『ゲーム分析を行った方が種目の特性を理解することができたか』という質問に対して、85%の生徒が理解しやすいと回答しており、15%の生徒がどちらともいえないと回答していたことからその運動を分析、評価することは、その運動の特性を理解する上でとても有意義な学習活動であるのではないかと考えられる。しかし、その運動に親しむ資質や能力を育てることができたかについては、何をもちいてそれを判断するのが不明確であるため、今回の実践では成果を得ることはできていないと考える。

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) ある運動の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こと。
- (2) ある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じることができるということが分かったこと。

また、課題として次のようなことがあげられる。

- (1) 生徒が授業以外の場面でその運動をどのくらい経験しているかの違いや、その運動に対する生徒の興味・関心等も熟慮して検証する実践方法を考え出さなくてはならないということ。
- (2) ある運動を分析することにより、多くの生徒はその運動の特性を理解することができたと感じてはいるが、生徒が理解したと感じている特性のみで、本当にその運動を理解したかどうかをさらに考える必要があるということ。
- (3) 運動に親しむ資質や能力を育てることができたかどうかを正しく判断する実践方法を考え出さなくてはならないこと。

VIII おわりに

今回は、体育分野の実技分野での研究を中心に試みてきた。同じ体育分野では体育理論分野での研究実践や保健分野での研究実践を今後進めていくことで、「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」につながる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) 橋本重治・肥田野直(監修), 大迫典夫(編集協力)(1978)『教科指導の評価中学校Ⅲ保健体育科』11頁 図書文化
- 2) 鈴木直樹(2008)『体育の学びを豊かにする新しい学習評価の考え方』3頁 大学教育出版

<参考文献>

- ・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15~17頁
- ・北海道教育大学附属函館中学校(2010)『教育研究大会紀要』40頁