

令和5年度

鳴門教育大学大学院学校教育研究科高度学校教育実践専攻

芸術・体育系教科実践高度化コース 保健体育科教育実践分野

学修成果最終発表会



日時：令和6年2月4日（日）10：00～

18:00 場所：鳴門教育大学B棟201教室



令和5年度 学校教育研究科高度学校教育実践専攻芸術・体育系教科実践高度化コース 保健体育科教育実践分野学修成果最終報告会

1.日時：令和6年2月4日（日）10：00～18：00

2.場所：鳴門教育大学 B棟201教室

3.日程

- (1) 開会の辞 コース長 南隆尚
- (2) 口頭発表 一人30分（発表時間15分 質疑15分）
- (3) 閉会の辞

発表者	指導教員	開始時間	論文題目
門田 拓洋	南 隆尚	10:05	授業カリキュラムデザインから見る水泳教育
安藤 七海	南 隆尚	10:35	女子中学生における体力向上を目指した準備運動のアプローチについて
田中 敦士	松井 敦典	11:05	小学校体育授業におけるボールを持たないときのサポート行動についての研究
高下 貴生	松井 敦典	11:35	中学生を対象とした体育授業における研究 ～ベースボール型授業の運動量の確保とルールの簡易化に着目して～

休憩60分

新角 友規	松井 敦典	13:05	学校体育において育むべき資質・能力に関する授業研究 -技能の獲得がもたらす効果-
二宮 晨	泉 彩夏	13:35	小学校の保健の授業におけるゲーミフィケーションを取り入れた教材開発-すごろくの特性を活かして-
佐藤 元春	泉 彩夏	14:05	中学校における性に関する当事者意識の形成を目指した授業実践 -性情報への関わりに着目して-

休憩5分

寺内 春菜	湯口 雅史	15:10	体づくり運動におけるコーディネーションコンテンツの開発
山本 百華	湯口 雅史	15:40	児童が主体性を発揮し、技能の向上をおもしろがる授業づくりと実践 ～社会構成主義の立場に立って～
福井 啓史	湯口 雅史	16:10	子ども主体の体育授業における教師のかかわりと学級経営 -社会構成主義の立場に立って-
西條 賢太	湯口 雅史	16:40	中学校体育における運動の特性を軸とした授業づくり ～「楽しい体育論」を取り入れた授業実践～
東尾 歌乃	湯口 雅史	17:10	「体育嫌い」の生徒が積極的に参加できる授業 ～ゴール型の授業を通して～

授業カリキュラムデザインから見る水泳教育

高度学校教育実践専攻教科実践高度化系

芸術・体育系教科実践高度化コース

保健体育科教育実践分野

氏名：門田 拓洋

キーワード：水泳教育、安全水泳、スカーリング、マネージメント

実習責任教員 南 隆尚

実習指導教員 松井 敦典

1. 緒言

現代の学校現場における水泳教育は、4泳法の習得に偏っているところが多く見られる。また、水泳授業の業務委託が進み、教員がスイミングのコーチに指導を一任している。これらの指導では、安全水泳の観点においてやるべき内容を網羅しているとは言い難い。また、受講生の水泳に対する意識や好感度は低く、水泳を避けて来ている。そこで、今回は筆者が大学の水泳領域の3つの授業をカリキュラムデザインし、実際に指導を行うことで、学習者の意識や好感度をあげ、水辺領域で安全に活動することが出来る能力を身に付けさせることを目的とした。

全19回の授業を行い、授業後に受講生に向けてアンケート調査を行ない、アンケート結果から、授業前後での水泳に対する意識の変化について検討することを目的とした。

2. 授業実践概要

授業実践は、鳴門教育大学の学生、大学院生（195名）を対象に、健康・スポーツ科学Ⅰ、初等体育Ⅰ、運動方法Ⅱの3つの授業で実践した。表1)

期間は2023年6月15日～8月11日。

場所は鳴門教育大学プール、むつみスイミングの2カ所で実施した。

授業日程は以下の通りである。

表1 水泳三授業のカリキュラム

	健康・スポーツ科学Ⅰ	初等体育Ⅰ	運動方法Ⅱ
第1回	基礎技能指導	基礎技能指導	基礎技能指導
第2回	クロール、背泳ぎ	クロール、背泳ぎ	クロール、背泳ぎ
第3回	平泳ぎ	着衣泳、救助法	着衣泳、救命胴衣
第4回		平泳ぎ	平泳ぎ、バタフライ
第5回		バタフライ、教え合い	ターン、飛び込み
第6回		水球、水遊び	個人メドレー計測、水球
第7回			高飛び込み、隊列泳

3. 授業実践内容・カリキュラムデザイン

3-1. 健康・スポーツ科学Ⅰ

健康・スポーツ科学Ⅰは、基礎技能を理解・習得する授業であるため、水泳本来の運動である呼吸・浮き沈み・浮標を中心に指導を進めていった。そこからクロール・背泳ぎ・平泳ぎの3つの泳法の指導を行った。泳法の指導の際は、最初に指導した基礎技能からの関連性を持たせることを意識して、指導項目を構成していった。

3-2. 初等体育Ⅰ

初等体育Ⅰは、前年度に受講した健康・スポーツ科学Ⅰの学習に続き、指導法を学ぶ場にしようと考えた。そこで、学生たちお互いで教え合う場や、指導者は授業を進める上で泳ぎの指導のポイントなどを中心に進めていった。昨年度まではCOVID-19の影響もあり、全体を3グループに分け、4回の授業構成であったものを、2グループ全6回の授業数に変更した。

また、全6回の授業を受講することで、4泳法の習得・理解以外にも水泳の基礎基本、水球

等の水中での活動を体験できるようなカリキュラムを構成した。

3-3. 運動方法Ⅱ

運動方法Ⅱは、保健体育科専門授業ということもあり、他の2授業で取り扱った内容から難易度を上げた課題を与えて授業を進めていった。また、受講しているほとんどの学生が健康・スポーツ科学Ⅰ、初等体育Ⅰも受講していることもあり、この授業で学んだ内容を、後の健康・スポーツ科学Ⅰ、初等体育Ⅰの授業で他の学生たちに教えることが出来るようなカリキュラムを構成した。

また受け持った3つの授業の中ではスカーリングの指導を特に力を入れて行っていたため、学生たちの技術習得も早かったように感じた。

4. スカーリング指導

スカーリングは水泳経験者であれば、ほとんどの人ができる技術の一つである。この技術を習得することで、水のキャッチの感覚などを養うことができるため、今回の授業カリキュラムの中に取り入れることにした。



図 スカーリングの水中写真

〈<https://www.youtube.com/watch?v=WYV7Gze6IkY>〉より

5. アンケート調査

3つの授業の受講生全195名に対して、授業後にアンケート調査を行った。

調査内容は以下の通りである。

- ① 水泳に対する意識・好感度の変化
- ② 授業を通じた感想
- ③ スカーリングを練習することによる、自身の泳ぎの変化

6. まとめ

アンケート調査の結果から、ほとんどの受講生の水泳に対する意識・好感度を向上することが出来た。授業前後の変化も大きく、筆者自身の目的は達成出来たと感じている。

体育授業は時間管理をすることが非常に困難であり、水泳においては移動や更衣などに時間がかかるため、特に管理が難しくなる。カリキュラムを構成する段階で、細かな授業のタイムスケジュールを作成することが重要であると感じた。また、筆者自身の指導能力については運動を言語化して伝えることに課題を感じた。

カリキュラムデザインをする上では3つの授業で繋がりが持てるように構成をした。教員志望の学生がほとんどのため、受講生自身の能力の向上と指導法を学べるような環境作りの重要性を改めて認識した。

7. 今後の展望

授業のマネジメントは、複数授業にかかるカリキュラムマネジメントから一授業におけるタイムマネジメントまで多岐にわたる。この実践で感じ学んだことを活かし、教員として現場で経験を積むことで、時間配分や指導方法をより堅実なものに出来るようにしたい。教員生活を過ごしていこうと考えている。今回は筆者の専門種目の授業を行っていったが、他の種目でも落とし込めるように柔軟に対応できる能力を身に付けていきたい。

女子中学生における体力向上を目指した準備運動のアプローチについて

高度学校教育実践専攻教科実践高度化系

芸術・体育系教科実践高度化コース

保健体育科教育実践分野

氏名 安藤 七海

キーワード: 体力, 準備運動

実習責任教員 南 隆尚

実習指導教員 泉 彩夏

1 はじめに

体力とは定義するには難しい言葉であり、それは時代や定義する学問的立場の相違によって、その言葉の意味が異なるからである。

猪飼(1967)は体力とは人間の生存と活動の基礎をなす身体的および精神的能力であるとし、精神的要素と身体的要素の両者を含めた全人間的な捉え方をしている¹⁾。また文部科学省は、「体力は、人間の発達・成長を支え、人として創造的な活動をするために必要不可欠なものである²⁾」と定義しており、猪飼の定義とほぼ同様に体力を行動体力と防衛体力と大別し、防衛体力に関しては、運動と直接的な関わりがないことから、学校体育における体育科では行動体力の側面から考えられているといえる。

文部科学省は運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られることなどを指摘している³⁾。

体力・運動時間の二極化が著しい女子中学生においては学校体育の授業時間内に十分な運動量を確保し、体力の向上に努めることが学校体育では必要であると思われる。

2 教科課題設定フィールドワーク

フィールドワーク校(以下FW校)での準備運動は、屈伸や伸脚、アキレス腱伸ばし等のルーティン化された内容である。いずれの運動内

容においても、各クラスの体育委員が生徒の前に立ち、体育委員の掛け声に合わせて準備運動を行っていた。ソフトボールの試合中(主運動中)に守備をしたり、打席を待ったりしている女子生徒から「寒い」という言葉を何度か耳にすることがあった。このことから主運動に向かうための準備運動が十分に行われていないのではないかと思われたため、本研究では女子中学生を対象に体力向上を目指した準備運動のアプローチの開発を目的とした。

3 教科教育フィールドワークⅡ

実践では図1のようにICT機器を活用し、自身の運動強度に興味を持たせ、またグループ活動とすることで必要な運動負荷が得られることを期待したプログラム計画した。



図1 準備運動プログラムの工夫

心拍数を計測することができるブラウザを活用した、授業実践を予定していたが、ICT機器

の不調によりブラウザにアクセスできず、心拍数の計測は触診法で行った。

対象

第2学年女子29名(年齢13歳,平均身長154.3±4.8cm,平均体重48.7±9.2kg)を対象に,心拍数に着目した準備運動の実践を行った。

方法

触診法により準備運動前の安静時心拍数と準備運動後直後の心拍数を計測した。

心拍数の計測は合計2回行い,心拍数計測データの平均値を被検者の心拍数データとした。

実践内容

準備運動後の心拍数の指標として,自覚的運動強度を参考に1人130bpm前後と設定した。さらに1人あたりの心拍数×グループの人数(4,5人)をグループの目標心拍数としゲーム形式で準備運動の実践を行った。

測定方法

準備運動前に安静時心拍数を触診法で計測し,その後授業当日につくったグループで準備運動の実施種目を選択し,3分間の運動を行った直後に心拍数を計測した。実施種目に関して,①球技,②体づくり運動,③ダンス,④グループで考えた運動の4つの中から選択し実践を行った。また子どもたちは3分間で目標心拍数に届く運動を,話し合いで判断し運動を実施した。

統計処理

統計処理はMicrosoftのExcelを用いて,安静時心拍数と準備運動直後の心拍数についてT検定を行った。いずれの解析も危険率5%を有意水準とした。

結果と考察

安静時心拍数と準備運動直後における心拍数の比較について有意な差が認められた。

実施された運動の種類に関して,走るあるい

は鬼ごっこが最も多く,次にダンスやエア縄跳びを選択するグループがあった。3分間という短い運動時間の中で効率よく心拍数を上げることができるのが,走ることで多くの生徒たちが予想したためこのような結果になったと思われる。これまでの準備運動ではみられなかったことから,選択制の運動・グループ活動などの工夫により,準備運動に必要な心拍数の上昇は確保できたものと考えられる。

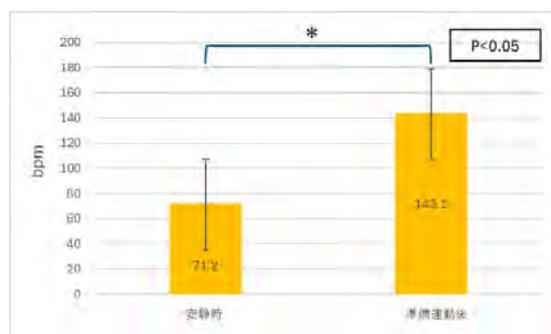


図2 安静時と準備運動後の比較

今後の課題

体力向上には一時的な心拍数の上昇も必要であるが,それと同時に走る(瞬発系)以外の体力要素を用いた運動において,心拍数を上昇させることが必要である。生徒たちには様々な体力要素での運動実践を行うプログラムの提示方法の工夫が必要である。

4 参考引用文献

- 1) 沢田芳男『日本人の体力』人類学雑誌,・85巻3号(1977)181-207
- 2) 中央教育審議会『子どもの体力向上のための総合的な方策について(答申)』(2002)
- 3) 文部科学省『現行学習指導要領の成果と課題を踏まえた体育科,保健体育科の目標のあり方』(2016)

小学校体育授業における ボールを持たないときのサポート行動についての研究

高度学校教育実践専攻 教科実践高度化系
芸術・体育系教科実践高度化コース
保健体育科教育実践分野
田中 敦士

実習責任教員 松井 敦典
実習指導教員 湯口 雅史

キーワード：ボールを持たないときの動き, サポート行動, 意識変化, スペース, パス

I. 緒言

現行の小学校学習指導要領(平成29年告示)体育編の第3学年及び第4学年におけるボール運動のゴール型領域では、「ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること。」と明記されている。その中でも、とりわけ「ボールを持たないときの動き」を身に付けることが求められている。それは、「ボールを持たないときの動き」が、投げる、蹴る、捕るなどの技能に関わらず、思考・判断する力が身に付き、ゴール型の運動に共通する動きであることが要因として考えられている¹⁾。東川ほか²⁾は、ゲームパフォーマンスの向上の大きな要素として、「ボール操作の技能」ばかりでなく、「ゲーム中におけるボールを持たないプレイヤーのサポート行動」の重要性を強調している。ここでの「サポート」とは、「味方のメンバーがボールを保持している状態で、自分がパスを受けるポジションへ移動するボールを持たないときの動き」を意味しており、本研究においても同様の意味とする。また、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編のボール運動系に限れば、「自己に向かう視座よりも、友だちや仲間と「力を合わせる(協力する)」ことを重視した記述

が多くなっている³⁾。さらに、競技におけるゴール型の種目では、一試合のゲームのうち一人のプレイヤーがボールを持つ時間はわずか2分程度⁴⁾⁵⁾であるため、体育授業においてもゲーム時間の大半はボールを持たないときの動きに占められていると考えることができる。

以上のことから、ボール運動のゴール型領域では、「ボールを持たないときの動き」を重視した授業構成の必要性がうかがえる。また、ボールを持たないときの動きを学習することで、ボール操作の技能が低く、積極的にゲームに参加できない児童にもゲームの中で役割を持たせることができ、ボールに触れる機会を増やすことができると考える。

そこで本研究は、ボールを持たないときの動きを重視した指導(易しいゲームのルール設定)を行い、本研究での指導が児童のボールを持たないときのサポート行動回数や意識をどのように変化させるかを検討し、指導の有効性や適時性についても検討することを目的とする。

II. 方法

2-1. 授業概要

徳島市内のK小学校の第3学年及び第4

学年を対象に、全 5 時間ずつ授業を実施した。単元内容は、第 1・2 時間目に試しのゲームとして「ポートボール」を行い、第 3・4 時間目には「ラインポートボール」を行った。そして、第 5 時間目にまとめのゲームとして再度「ポートボール」を行った。

2-2. 行動分析方法

第 2・4・5 時間目の試合を動画撮影し、ラインポートボール導入前後のサポート行動回数の変化を分析した。児童のサポート行動については観察的評価規準を作成した。また、各サポート行動回数の数値から、「js-STAR XR+ release 1.9.6 j」を用いて一要因分散分析を行い、数値の変化に有意な差がみられるのかを分析することとした。

2-3. 意識変化分析方法

授業実践後（第 2・4・5 時間目）に振り返りシートを記述させた。その記述内容を対象に、計量テキスト分析ソフト⁶⁾を用いて共起ネットワーク分析を行い、出現したクラスタを比較することで児童の意識変化を分析した。

Ⅲ. まとめ

3-1. 行動分析について

第 3 学年では、PB1 と PB2 の間において、前方移動の回数が 5%水準で有意に増えた。第 4 学年でも、PB1 と PB2 の間において、前方移動の回数が 5%水準で有意に増えた。これらは、単元なかで実施したパスをつないでボールを前に運ぶラインポートボールでの「相手のいないスペースを見つけてパスを受けよう」という学習の影響を受けたものと考えることができる。また、第 4 学年の

LPB と PB2 の間においては、PB2 はドリブル可のルールに変更したにもかかわらず、前方移動の回数に有意な差は出なかった。これは、特に LPB で高まったパスの意識が PB2 で活用され、サポート行動を重視した易しいゲームを実施することにより、その成果が一般的なルールのゲームにも通用したのと考えられることができる。

結果、各学年ともに単元はじめよりもゴール型のゲームで攻撃に直接有効となる前方に移動してのサポート行動回数を有意に増加させることができた。また、第 4 学年ではその意識が一般的なルールのゲームにも通用したことから、第 3 学年よりも特に適時性があるのではないかと考えた。

3-2. ボールを持たないときの意識変化分析について

第 3 学年では、PB1 での中心が「ボール」であり、「相手」や「行く」、「取る」などが関連付けられていることから「ボールのある所に集まる」といった意識が強いことが推測できる。これは、いわゆる“だんご状態”の原因でもあり、先行研究からもゴール型ゲームにおける“だんご状態”の問題は指摘されている⁷⁾。筆者も授業を実施した際に、“だんご状態”を確認している。LPB になると、中心は「ボール」から「スペース」に変化した。その「スペース」には、「動く」、「工夫」、「パス」、「走る」、「行く」が関連付けられており、相手守備者がいない適切な位置に移動しようとしていた（移動できていた）ことが推測できる。PB2 では、LPB と同等に「スペース」が中心を占め、「工夫」、「パス」、「走る」、「行く」、「動く」が関連付けられており、LPB 同様に相手守備者がいな

い適切な位置に移動しようとしていた（移動できていた）ことが推測できる。また、PB1での中心であった「ボール」の割合は小さくなり、「行く」が関連付かなくなったことから、「だんご状態」を少しでも解消できたことが示唆される。

第4学年では、PB1での中心が「ボール」であり、「相手」や「味方」、「行く」や「取る」などが関連付けられていることから、第3学年同様、「ボールのある所に集まる」といった意識が強いことが推測できる。筆者も授業を実施した際に、「だんご状態」を確認している。また、「スペース」がやや中心性を帯びており、「行く」と関連が深いことから、「スペースに行く」ことの意識をもった児童が一定数存在していたことがわかる。LPBになると、第1クラスタの中心は「ボール」から「スペース」に変化した。その「スペース」には、「パス」、「行く」、「動く」が関連付けられており、相手守備者がいない適切な位置に移動しようとしていた（移動できていた）ことが推測できる。PB2では、LPBと同等に「スペース」が中心を占め、「動く」、「パス」、「行く」が関連付けられており、LPB同様に相手守備者がいない適切な位置に移動しようとしていた（移動できていた）ことが推測できる。また、PB1での中心でもあった「ボール」の割合は小さくなり、「味方」や「行く」、「取る」が関連付かなくなったことから、「だんご状態」を少しでも解消できたことが示唆される。

3-3. 全体について

本研究で設定したラインポートボール（易しいゲーム）は、普通のポートボールとは違い、得点するためには相手のいない位

置へ移動しパスをもらいに行くことが要求されることから、前方へのパスの回数や児童のパスの意識を高めたものとする。また、ゴールゾーンには自チームであれば誰でも入れるようにしたことで、ボール保持者と非保持者の両方が得点するためにスペースを探すようになり、よりスペースに対しての意識を高めたものとする。

ボールを持っていないときにおいて、各学年ともにPB1よりもPB2のほうが前方移動の回数が有意に増えたことから、ゲームをより流動的にすることができ、評価観点である「相手守備者がいない適切な位置に移動すること」といった[知識・技能]の向上がうかがえる。また、意識変化分析において、各学年ともにLPBを機に中心が「スペース」の単語に変化し、続くPB2においても「スペース」の単語が中心となっていることから、本研究でのラインポートボールは児童の「スペース」への意識を高め、その後の一般的なルールของเกมにも活用されているものと考えた。

ボールを持っているときにおいては、各学年ともにLPBを機に「パス」の意識が高まり、中心の「パス」という単語に「スペース」の単語が関連付くようになったことから、「スペースにパスをする」ことの意識が高まったことが推測できる。また、PB1よりもPB2のほうが「パス」の意識が高まったことから、友だちや仲間と「力を合わせる（協力する）」ことの意識が高まったと推測できる。

加えて、先行研究から、ゴール型の運動に共通しうる「ボールを持たないときの動き」が流動的になったことで、児童の思考・判断する力やゲームパフォーマンスが向上した

ことが示唆される。

これらのことから、本研究での指導は前方へのサポート行動を高めることができ、特にゴール型のゲームにおいて直接有効となるサポートである前方に移動してのサポート行動（前方移動）の学習成果が得られた。また、児童のゲーム中における意識としても、個人のボール操作よりも「パスをする」や「スペースに移動してパスをもらう」といった仲間とのコンビネーションに対しての意識を高め、友だちや仲間と「力を合わせる（協力する）」ことの意識の向上がうかがえたことから、中学年の児童にとって有効となり得る教材であったのではないかと考えた。

IV. 今後の展望

本研究では、ゴール型ゲームのボールを持たないときのサポート行動回数や、友だちや仲間と「力を合わせる（協力する）」ことの意識を高めたものと考えることができる結果であった。今後、学校現場に還元する際は、ラインポートボールをポートボールなどの下位教材と位置付けることや、単元前半にラインポートボール、単元後半にポートボールなどを実施することで、サポートの動きを段階的に学習していくことが望ましいと考える。ただ、ゴール型は教員にとって教えることが難しいだけでなく、児童にとっても学ぶことが難しい⁸⁾。したがって、教員側からだけでなく、児童がゴール型ゲームのどこに難しさを感じているのかを明らかにすることで、より良い内容の授業実施やプログラムの開発に繋がると考える。

また、小学校中学年の「E ゲーム」は、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び

「ベースボール型ゲーム」で構成されており、他のネット型やベースボール型にも同様にボールを持たないときの時間は存在する。それらのゲームにおいてもボールを持たないときの動きを重視した指導を検討し、ボールを持たないときの動きや、友だちや仲間と「力を合わせる（協力する）」ことの意識を高めることができるようにしていきたい。

参考文献

1. 中山泉 (2017) 「ボールを持たないときの動き」に着目したハンドボールの授業づくり—第3学年における授業実践を通して—。広島大学附属三原学校園研究紀要第7集：pp. 134-140.
2. 東川智之・岩田靖・竹内隆司 (2007) 小学校体育における侵入型ゲームの授業研究—バスケットボールにおける「サポート行動」の学習可能性に関する検討—。信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要『教育実践研究』No. 8.
3. 山西正記 (2022) 触球数を用いたスカウティング授業の可能性—「ボールを持たないときの動き」を促進するタスク・ゲームの検討(その二)—。福山市立大学教育学部研究紀要, vol. 10:pp. 99-107, 2022.
4. ヒューズ(1996) サッカー勝利への技術・戦術。大修館書店：東京。
5. 大西武三・佐藤靖 (2001) ハンドボールの授業。杉山重利・高橋健夫・園山和夫・細江文利・木村清人編, 新学習指導要領による高等学校体育の授業<下巻>。大修館書店：東京都, P. 93.
6. 樋口耕一 (2014) 社会調査のための計量テキスト分析—内容分析の継承と発展を目指して—。ナカニシヤ出版, 44.
7. 城後豊・岩崎正義・日下部未来 (2008) バスケットボール授業に関する実践的研究 I —「空間認識」の視点から—。北海道教育大学紀要, 59(1):101-108.
8. 吉永武史 (2013) ゴール型ゲームを成功に導く授業計画の条件。体育科教育, 61(2): 14-17.

中学生を対象とした体育授業における研究

～ベースボール型授業の運動量の確保とルールの簡易化に着目して～

高度学校教育実践専攻 教科実践高度化系

芸術・体育系教科実践高度化コース

保健体育科教育実践分野

実習責任教員 松井敦典

高下貴生

実習指導教員 南 隆尚

キーワード：ベースボール型、運動量の確保、ルールの簡易化

I 緒言

スポーツ庁は令和4年度の体力調査を通して、中学生の男女とも体力合計点が令和元年度の調査から連続して低下したと発表した。これは、コロナ禍や、テレビ、スマートフォン、ゲーム機等による映像の視聴時間が増えたことにより、中学生が運動する機会が減ってしまったことが要因の一つと考えられる。この点において、概ね週3回の頻度で定期的実施される体育の授業の意義が改めて確かめられたと言える。もちろん、それだけではWHOの推奨する運動量（1日あたり60分以上の中強度以上の運動）には及ばない。しかしながら、中西（2018）も指摘するように、多くの生徒に必要な運動量を確保するためには、体育科授業内で運動量を確保する必要がある、その体験が運動習慣の形成につながることも十分に期待できる。

一方、体育のベースボール型ゲームの授業でよく取り上げられるソフトボールは、球技の中でも多くの時間を費やして行うゲームであるものの、ゴール型やネット型のゲームに比べて運動量・活動量が少ない傾向にある。これを解決するためには競技スポーツをそのまま学校体育の授業に持ち込

むのではなく、素材としての競技スポーツを教材として加工しなければならない。それは運動量の確保という問題だけでなく、学習者がベースボール型のゲームを理解する上でも重要な視点となる。例えば、ベースボール型ゲームは出塁課題と進塁課題の2つの課題が存在する二重構造を有しているが（濱田，2019），その構造に気づくことができたとしても課題に対して適切な行動を選択するのは容易ではない。学習者は動いている小さなボールにバットを当てて打つだけでなく、ボールを捕ったり投げたりする技能的な課題に加え、「捕ったらどこに投げるのか」といった的確な状況判断も求められるのである。確かに、そのようなベースボール型ゲームが抱える難点はこれまでも多数報告されている（土田，2007；濱田，2018；大室，2021；岩田，2016；松本，2023）。しかしながら、先に指摘した運動量の確保とルールの簡易化の両方に着目した先行実践は豊富とは言えず、授業実践の積み重ねが必要である。

II テーマ設定の理由

本研究に先立ち、徳島県のN中学校で実施した教育課題設定FWにおいて、ベース

ボール型のソフトボールやネット型のバレーボールの授業を観察した。その中でとりわけ注意を引いたのが1・2年生の女子を対象としたソフトボールの授業である。未経験者が大半であったため、バッティング練習で投げ手がストライクゾーンにボールを投げるができず、ゲームにおいてもストライクボールが投げられないことで断続的な展開になっていた。そのため投打に関わるプレイヤー以外は、声援を送る以外に何もできない時間を過ごすことになった。さらには、守備のルールがわからず、捕球してもどこに投げればいいのかなど戸惑う生徒も少なからず存在した。つまり、観察対象の生徒たちが「ソフトボール」という競技スポーツそのものを十分に遊ぶためには、更なる手立てが要求されるのである。とはいえ、ゲームのための練習に時間を費やしてしまえば「ソフトボール」の特性に触れることができない。したがって、その特性に触れることができ、且つ簡易化されたゲームの開発が有用な解決方法の端緒となる可能性がある。そこで、教科教育課題FWでは、ベースボール型ゲームにおける「運動量の確保」「ルールの簡易化」をテーマとして、教材開発ならびに効果の検証を目的として授業実践を展開した。

III 研究対象

授業実践は、徳島市内のH中学校の2年生3クラス(1・2組, 3・6組, 4・5組)の男子81人を対象とした。調査期間は2023年5月29日から6月9日であり、各クラス全3回の授業を担当した。教材として第1時にティーボールゲーム、第2時にスリーピッチ・ソフトボールを扱うことと

した。なお、第3時は雨天のため体育館でバレーボールの授業実践を行った。

IV 授業実践の結果と考察

(1) 教材の選定

①ティーボールゲーム

日本ティーボール協会(2020)によると、本塁プレートの後方に置いたバッティングティーにボールを載せ、その止まったボールを打つことからゲームが始まると示されている。そのためピッチャーが存在しない点が、野球やソフトボールと大きく異なっている。したがって、ティーボールゲームでは、投手による投球が存在しない。それゆえ、野球やソフトボールのようにストライクゾーンも存在しない(大室, 2021)。このティーボールゲームを導入することにより、徳島県のN中学校で見られた、投げ手がストライクゾーンにボールを投げ続けることができないという課題を回避できる。また、バッターからランナーへ移り変わるタイミングもプレイヤー自身で決められるため、進塁課題に集中しやすくなる。加えて、止まったボールを打つことで、ボール球を見逃す時間を無くすことができ、スムーズな試合進行も期待できる。

②スリーピッチ・ソフトボール

スリーピッチ・ソフトボールとは、味方がピッチャーをし、ファールを含めて3球までに打たなければアウト(三振)になることを特徴とするベースボール型ゲームである。その他に盗塁やバントができないことを除いては、通常のソフトボールと同様のゲーム形式である。その分、学習者にとっての難易度は高まるが、ティーボールゲームの学習成果が活用されることを想定し、

教材として選定することとした。投げ手が相手チームではないので打たれない球ではなく、打ちやすい球を投げようとする。それによって、ボール球、見逃しを減らすことができる。また、打ちやすい球を投げられる人をチームで選び、ここに投げてほしいなど打者と投げ手がお互いに話し合うことで、協力して課題を解決する学習になり、対話的な学びの実現にも貢献する。

(2) 運動量の確保

ティーボール、スリーピッチ・ソフトボール共に教材選定の段階で想定していた効果であるスムーズなゲーム展開が認められた。しかし、得点差が大量に開くことで攻守の時間に差が表れ、攻撃時間が長いチームの運動量が多くなり、生徒がわざとアウトになるといった行動が見られた。これでは、運動量の確保はできても、運動のおもしろさを損なうことになる。そこで、打順が1巡したところで攻守交代、2ストライク後のファウルはアウトにするといったルール変更を行った。これにより全員がなるべく多く、同じ程度に打席に立てるようになった。攻守の時間の偏りも解消され、チームによって運動量の差が開くことがなくなり、疲れた生徒がわざとアウトになるといった行動は見られなくなった。

(3) ルールの簡易化

授業実践後のアンケートにおいて、「試合が面白かった」、「次も同じルールでやりたい」などの肯定的な回答が見られた。担当教諭も普段の授業でも実践していきたいと語り、高い評価を得た授業だったと言える。

特に生徒たちから好評だったのは打撃(55人：69%)である。スムーズなゲーム

展開についても63%(51人)が肯定的な回答をしており、彼らにとっての出塁課題が緩和されていたことが示唆された。一方で、守備(21人：27%)の楽しさに気づく生徒や、ゲーム展開について中立的(21人：26%)あるいは否定的(8人：11%)な意見をもつ生徒も4分の1ほど存在することも確かである。攻撃に焦点化した実践だったにも関わらず生徒が守備にも着目したのは、その生徒は攻撃時に特定の場所をねらって打っていたのかもしれない。その有効な攻撃は、裏返せば相手にとっても有効な攻撃になる可能性がある。すなわち、攻撃に焦点化したからこそ守備にも意識を向けることができたと考える。

(4) ネット型との比較

当初は、ベースボール型ゲームの授業実践のみを予定していたが、雨でグラウンドが使えなかったため、第3時ではネット型のバレーボールの授業を実践した。バレーボールの授業では、1チーム3人、バドミントンコート5か所(バドミントンコート)、1試合5分の時間制といったルールを適用し、運動量の確保に努めた。さらに、3回のうちどこかで1回キャッチしても良いという簡易化したルールにすることで、苦手な生徒も参加しやすく、ラリーも続きやすくなった。この実践では素材としてのバレーボールで生じる問題、例えばサーブが入らなかつたり、ラリーが続かなかつたりする実態に着目し、素材のおもしろさを際立たせながら、「運動量の確保」ならびに「ルールの簡易化」を志向した教材づくりを目指した。ネット型とベースボール型は異なる特性を有するものの、教材化の方向性については球技領域において共通する

部分が見出された。

V まとめ

本研究では、競技スポーツのソフトボールそのものを体育授業に取り入れると、運動量が少なく、ルールが複雑で難しい授業になってしまうという課題から、「運動量の確保」、「ルールの簡易化」の両方の視点に着目したベースボール型ゲームの教材開発ならびに効果の検証を目的として授業実践を展開した。

その結果、ティーボールゲームやスリーピッチ・ソフトボールなどの攻撃に焦点化した実践を行うことは、出塁課題の緩和に効果があるとともに、守備にも意識をむける生徒が見られることも明らかになった。

またソフトボールやバレーボールのような競技スポーツを教材として加工することで、スムーズなゲーム展開が可能になった。それにより、競技スポーツそのものを学校体育に取り入れるよりも、運動量を確保することができた。しかし、運動量の確保のみに着目しすぎると、運動のおもしろさを損なう可能性があることも示唆された。

以上の事から、「運動量の確保」と「ルールの簡易化」という両方の視点を持ち教材を開発することで、学習者がより良くベースボール型ゲームの特性を味わい楽しめる授業となった。

VI 今後の展望

今回の実践で、「運動量の確保」と「ルールの簡易化」という両方の視点を持つことは、学習者がより良くベースボール型ゲームの特性を味わい楽しむために必要であることが明らかになった。しかし、ベース

ボール型ゲームの特性を味わい楽しむことは、学習者によって異なる。したがって、求められる運動量やルールの難しさは異なる。そこで、来年教員として働いている時に、2か所で難易度の異なるゲームを用意し、学習者が自分のレベルに合わせたゲーム方式を選択できるような授業を実践していきたいと考える。

学校体育において育むべき資質・能力に関する授業研究

—技能の獲得がもたらす効果—

学校教育研究科

芸術・体育系教科実践高度化コース

保健体育科教育実践分野

新角友規

実習責任教員 松井敦典

実習指導教員 藤田雅文

I 緒言

現行の高等学校学習指導要領解説では運動が得意な生徒と苦手な生徒の二極化が見られ、体育授業を楽しみと思えない生徒の存在が問題点として挙げられている(文部科学省, 2018)。そのことから、「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力」、「学びに向かう力・人間性」の育成すべき三つの資質・能力をバランスよく育むことが重要であると記されている。日本サッカー協会の「サッカー指導の教科書」では、学校体育全体の見通しとして、サッカーを生涯スポーツにつなげるために「その学年、その子に応じた『楽しむ』を積み上げることが必要であることを示し、楽しむことの積み上げとは、「技能(技術や関わり)が向上していくこと」であり、その技能の向上が生涯スポーツにつながると記されている(日本サッカー協会, 2014)。これは高等学校学習指導要領解説保健体育編の教科書の目標にも記されている「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを継続する」内容にもつながると考える。しかし、一般的な高等学校体育授業では、試合を中心に行うことが多く、試合そのものを楽しめても、試合を思い通りに進めるための技能が十分でない場合は、その楽しみ方は限定的になると考えられる。サッカー指導の教科書に「楽しむことの積み上げは、技能(技術や関わり)が向上していく

こと」と記されているように、試合中心ではなかなか技能が向上しないのではないかと考えた。

II 課題設定

「サッカー指導の教科書」に記されている、技能向上を目的とした授業を実施し、「楽しむ」を積み上げ、サッカーやスポーツの楽しさ・面白さを伝えることで生徒全員が積極的になれる授業を行うことが重要だと考えた。諸言で述べた、楽しむことの積み上げとは、「技能(技術や関わり)が向上していくこと」であり、その技能の向上が生涯スポーツにつながると記されている(日本サッカー協会, 2014)ように、生徒が授業内での試合で能力を発揮し、成功体験を通し楽しいと思うことで、技能の向上だけでなく、学習意欲も向上すると考えた。つまり、三つの資質・能力をバランスよく育むためには、まず基礎的な運動に関する「知識・技能」の獲得が前提条件になるのではないかと考え、それを重視した授業を実践することが必要だと考える。このように技能向上を目的とした授業を行うことで、学習指導要領に記されている「知識・技能」だけでなく、「思考力・判断力・表現力等」、「学びに向かう力・人間性等」の資質・能力も同様に向上するのではないかと考え、技能向上を目的とした授業を実践課題とした。

IV 目的

本実践研究では、技能向上を前提として、育成すべき三つの柱の育成を目指した授業展開を計画し、その有効性について検討する。さらに授業受講者が生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続することができるよう、スポーツの見方・考え方・楽しみ方の幅を広げられるよう、体育授業での経験を通して、多くの生徒たちが体育・スポーツを生涯にわたって楽しめるような資質を身につけることを狙う。

V 研究方法

本研究の対象となるFW校および非常勤校での授業に関して、受講生徒に質問紙法によるアンケート(巻末資料)を実施した。アンケートの内自由記述の部分を、ユーザーローカル社 AI テキストマイニングにより分析し、単語の発言頻度を同ソフトウェアの機能であるワードクラウド図および単語出現頻度グラフで評価した。さらに各授業の進行状況、生徒の行動・反応、アンケートの記述内容などを基に、授業担当教員としての立場からその内容を分析・評価し、考察に加えることとした

VI 授業実践

FW校授業内容

1/6時間目は試合を中心に行った。最初の授業以外は、最初の20分間をアンダーハンドパス・オーバーハンドパス(直上や2人1組の対面で)、4/6時間目以降ではサーブ練習に充てた。その様子を動画撮影し映像を確認させ、改善方法を考えさせた。また、経験者の様子を見ることで自ら違いを確認し、改善方法を考えさせた。残りの時間(約40分程度)を試合の時間とし、試合の条件設定を変更して行った。2.3/6時間目では、サーブなしでの試合を行った。「得点のほとんどが

サーブの成否で決まっている」というFW校の課題である点に着目し、ラリーが続くような場の設定にすることで技能の向上をねらいとした。4.5/6時間目ではセッターがキャッチでの試合を取り入れた。ワークシートで「習得したいこと」の回答が2番目に多かった「アタック」とセッターにボールを返球するという攻撃のパターンの確立をねらいとした。この試合設定では、2人目がトスを上げるという意識付けとセッターがキャッチすることで安定したボールからアタックができるとして取り入れた。これは生徒の習得したいものであり、アタックすることが「楽しむことの積み上げ」につながると考え、生徒の授業意欲の向上と技能の向上が見込めるのではないかと考えた。

非常勤校授業内容

サッカーの授業では、ワークシートの問いの「授業で習得したいこと」でリフティングが最も多く、続いてドリブル、シュート、パスとなった。その結果から、授業実践では、リフティングを毎授業5分程度行った。ねらいとしては、ボールコントロールの上達を目的として行わせた。リフティングはサッカーの試合で使う場面というのはほとんどないが、足でボールを扱う唯一のスポーツであるため、足のどこにボールが当たるとコントロールできるのかをリフティング練習で学ばせたいと考え行わせた。

ワークシートの結果を元に、2/10～6/10の最初の20分間では2人1組になりパス練習(図1)とドリブル練習(図2)を行なった。この練習では、非常勤校の課題である「技能の未熟さ」に焦点を当てた練習である。ねらいとして、バレーボール授業同様に技能の向上を目的とし、中でもパスとドリブルに焦点を当てた。5/10～10/10ではボール回し(鳥籠)を行なった。ねらいとして、試合でディフェンスがボールを奪いに来た際にパスで相

手を交わすために行なった。サッカーはボールや相手の動きに対して素早く反応することが求められるため、ボール回しを普段から行うことで技能の向上と、試合でチームプレイしやすくするために取り入れた。

残りの約40分間は試合の時間として試合の条件を変えながら行なった。まずコーン当てについて。コーン当てでは、サッカーコート半分の広さで行い、コーンの位置をサッカーゴールから5m離れた位置に置くことで、後ろからでもコーンを当てることができるように設定した。次にコーン当てのねらい一つ目として、「活動量の差」である。試合を行った際に筆者が気になった点がキーパーをする生徒が変わらないということであった。そこでキーパーをしなくても試合が成り立つような条件にすることで、「活動量の差」を減らせるのではないかと考えた。ねらい二つ目は、ボールコントロールである。大きいゴールでは、力任せにシュートを打ってもゴールとなるが、コーン当てになるとコントロールが必要になってくる。そうすることで技能の向上を見込めると考え実践した。

シュートワンタッチでの試合でのねらいは、サッカーを得意とする生徒が得点するパターンが多いことから、誰もがシュートに参加できるような場の設定と、パスを中心にし、ボールを持っていない生徒の動きで「活動量の差」を減らせると考え実践した。

Ⅶ結果

バレーボール

テキストマイニングによる生徒の意識に関する考察

生徒の回答から読み取ると、習得したいことの多くがレシーブ(アンダーハンドパス・オーバーハンドパス)に関するもので、筆者が技能課題として挙げたものであり、授業をする中で生徒は正しく

課題を理解して取り組んでいる。その反面、バレーボールの授業で必要なこととして、「チームワーク」が多く、理由として、「チームワークがないと楽しくできない」、「バレーボールは団体競技だから」という回答であった。生徒はバレーボールの授業に必要なものは技能だけではなく、「チームワーク」も必要であり、授業を楽しむことに意識を大きく働かせていると考えられる。

このことからFW校では、体育の授業では楽しむことが生徒の意欲を向上させ、その楽しさを元に自ら工夫し個人やグループのパフォーマンスの向上を図っているのだと思われる。従って、「知識・技能」と「思考・判断・表現」および「学びに向かう力・人間性」には相互作用があり、ここに三つの資質・能力をバランスよく育む必要性があると考えた。

サッカー

テキストマイニングによる生徒の意識に関する考察

生徒の回答から読み取ると、習得したいことでは技能に関する内容を回答する生徒が多い結果となったことや、技能に関する問いでの平均値を見ることで、ある程度の技能を生徒は必要としていることが伺えた。しかし、体育の授業を楽しむことは、技能よりも必要であると多くの生徒が感じており、仲間と協力するプレーをすることに意識を大きく働かせていると考えられる。これは、個人の能力だけではなく、仲間と協力するプレーというのが生徒にとって必要だと思う能力となっていることがわかった。

このことから非常勤校では、ある程度の技能は必要だと感じているが、体育の授業を楽しむことで生徒は意欲を向上させていた。

サッカー指導の教科書(日本サッカー協会、2014)にも「楽しむことの積み上げは、技能(技術

や関わり)が向上していくこと」と記されているように、楽しいと感じることで上手になりたいという思いにつながると考えられる。

V まとめ

本実践研究の目的は、技能の獲得がもたらす効果について検証するための実践授業研究であった。しかし、FW校の年間指導計画や学校行事等の関係から、予定通りの実践を実行し検証することは困難であった。そこで生徒に対するアンケートにより、「思考・判断・表現力」や「学びに向かう力・人間性」に関係する意識や要因を探り、評価した。加えて、筆者の授業担当教員としての視点から、考察し体育実技授業における「知識・技能」の役割を検討した。

FW校では、体育の授業では楽しむことが生徒の意欲を向上させ、その楽しさを元に自ら工夫し個人やグループのパフォーマンスの向上を図っているのだと思われる。従って、「知識・技能」と「思考・判断・表現」および「学びに向かう力・人間性」には相互作用があり、ここに三つの資質・能力をバランスよく育む必要性があると考えた。

非常勤校では、個人の能力ではなく、仲間と協力するプレーというのが生徒にとって必要だと思う能力となっていることがわかった。しかし、ある程度の技能が必要であり、体育の授業では楽しむことで生徒は意欲を向上させていたと考えられる結果となった。生徒は、体育の授業を楽しむことは、技能よりも必要であると考えており、仲間と協力するプレーをすることなどに意識を大きく働かせていた。これは、個人の能力だけではなく、仲間と協力するプレーというのが生徒にとって必要だと思う能力となっていることがわかった。

技能練習とルールの工夫によって、生徒は楽しみつつもある程度の運動能力を発揮できる活動を実施することができたと考えられる。生徒の満

足度を高めるためには、他者との連携や協力・共感を促すような仕掛けが重要と考えられ、それによって生徒は積極性を生み、活動に集中できるようになると考えられる。技能向上を図るためには生徒の興味関心を引き出すための「楽しむことの積み上げ」が効果的であり、これによって三つの資質・能力をバランスよく育むことに繋がると考えられる。従って、このことがより良い体育の実技授業を展開するための条件となるであろう。

VII 参考・引用文献

- 1) 鹿討真悟(2017)バレーボール競技の安全について、埼玉県立高等学校体育連盟研究部会第4回委員会、研究部、バレーボール専門部、
- 2) 三栖英揮・鈴木章史(2011)プロサッカー選手を目指すトレーニング戦略、スタジオテッククリエイティブ
- 3) 文部科学省(2018) 高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説保健体育編、体育編、東洋館出版社、p.22. 116.117.
- 4) 日本サッカー協会(2014)サッカー指導の教科書、東洋館出版社、p.10.
- 5) 日本サッカー協会(2019)新・サッカー指導の教科書、東洋館出版社、p.10.
- 6) 佐藤亮平・近藤雄一郎(2015)学校体育におけるサッカーの指導の教育内容と教材の変遷に関する一考察、北海道体育学研究50:81-91.

小学校の保健の授業におけるゲーミフィケーションを取り入れた教材開発

—すごろくの特性を活かして—

高度学校教育実践専攻教科実践高度化系
芸術・体育系教科実践高度化コース
保健体育科教育実践分野

氏名 二宮 晨 (学籍番号: 21849099)

指導教員: 主指導教員 泉 彩夏, 副指導教員 藤田 雅文

キーワード: 喫煙防止教育, 教材開発, 小学校

【課題設定の経緯】

先進国において単一の要因で健康に影響を及ぼす最大の要因はたばこである。¹⁾ 喫煙者の発がんリスクは、非喫煙者と比較して高いことはもとより、周囲の非喫煙者への影響として受動喫煙が問題となっている。受動喫煙による急性影響については、眼や気道の粘膜に対する刺激をはじめとした様々な自覚症状が認められている。慢性影響については、受動喫煙関連疾患（虚血性心疾患、肺がん、副鼻腔がんなど）がある。²⁾ また、喫煙はゲートウェイドラッグの要因と考えられている。ゲートウェイドラッグとは、コカイン、覚醒剤など他の更に強い副作用や依存性のある薬物の使用の入り口となるもののことである。³⁾ 薬物に手を出している若者は、平均 13.6 歳から喫煙を開始していた。⁴⁾ このような問題に関し、平成 22 年には「厚生労働省通知において『たばこの健康への悪影響について普及啓発し、禁煙を促す方法等について、健康教育の一環として、地域、職域、家庭等において、関係者の対話と連携のもとで一層推進する』とされており、これを踏まえ、学校等においては、喫煙防止教育を一層推進すること。』⁵⁾ が求められている。学校教育において、小学校の段階から喫煙や受動喫煙の健康影響に関する正しい知識や情報を提供するにあたり、自ら考え行動することができるような学習方法が研究される必要があると考えた。

現在の小学校学習指導要領体育編の病気の予防の単元の喫煙については、「せきが出たり心拍数が増えたりするなどして呼吸や心臓のはたらきに対する負担などの影響がすぐに現れること、受動喫煙により周囲の人々の健康にも影響を及ぼすことを理解できるようにする。また、喫煙を長い間続けるとがんや心臓病などの病気にかかりやすくなるなどの影響があることについても触れるように

する。」と記載されている。⁶⁾これに関し、藤森によれば、児童生徒が元来主体的な存在であることを前提とし、「本来アクティブに学び成長しようとする子どもの意欲をそぐことなく、子どもの心の声に寄り添うことが、アクティブラーニングのあるべき姿」であると述べている。⁷⁾学習者は退屈すると授業への関心を失い、私語をしたり、授業とは関係ないことをしたりする可能性があるため、学習者の意欲や関心を引き出せるものを適宜選択すべきであると考えた。児童が授業に参加しようとしなければ主体性を求められるアクティブラーニングを達成することができない。したがって、ゲームが持つ娯楽性や楽しさを授業に活かすことができれば、学習活動への意欲を高めることができるのではないかと考えた。

こういったことからゲーム要素を含み、たばこが与える身体の影響を学ぶことができる教材を開発することを目的とした。

【先行知見】

保健における教材の特性として、数見は「現在および将来を生きる子どもたちにとって、ある意味での実用性が必要であるがゆえに、『後では取り返しがつかない（今まさに教えなければ価値を持たない）教材』と『やがて必要になってくる（将来を展望したとき価値をもってくる）教材』の2つがあると述べている。⁸⁾つまり、子どもの発達段階に即して、現代社会が抱える健康課題を将来展望との関わりで取り扱うところに特性があると考えられる。そのため保健における教材づくりは、授業内容に沿った観点から、教師自身の意図をもって取り組む必要がある。片岡も保健教材を使用する際、「児童生徒が生活経験に基づいて展開を工夫すること」が重要だと述べている。⁹⁾したがって、現代社会の課題から将来を生きる子どもたちにどんな力をつけておく必要があるかを十分熟

考したうえでの教材づくりを行うべきであると考えた。また、阿河・川村・赤田らの研究でも、保健授業を実施する際に、教師主導で教科書の内容を辿っていくのではなく、発問を通じて子どもに考えさせることや、視覚的に理解しやすいように、教師が教材・教具を工夫することが必要だと述べている。¹⁰⁾

このように、保健教材は、将来を考えさせるものであったり、視覚的に分かりやすかったりするものでなければならない。そのためには、児童が今までの生活経験から課題解決の方法を考えられるようにする必要があり、必要時には、言葉だけでなく具体物や写真・動画といった教材を用いて理解の促進を図る。そして、教師と児童と一緒に課題に取り組めたりすることができる教材を開発しなければならない。

【課題設定 FW】

課題設定 FW では、授業実践で動画やワークシートといった教材を用いたが、児童の集中力が切れ、クラスメイトの意見を写す作業になるなど、主体的な授業にすることができなかった。また、担当教員から教材には具体性を持たせるべきと指導があったことから、教材の活用に着目することとした。

【教科教育課題 FW I】

教科教育課題 FWI では、主に授業観察を行った。その際、授業を担当した教師にそれぞれの授業の教材の活用方法や使用目的を聞き、また、児童の反応を観察した。使用されていた教材のうち、ゲーム要素を含んだものが幾つか見られ、児童たちは意欲的に学習を行っているように見受けられた。したがって、授業実践では、ゲーム要素を含む教材として、探索的にクイズを用いた。回収したワークシートの感想欄には「楽しかった」といった記述が見られ、楽しさがあることで授業に積極性を生み出すことができているのではないかと考えられた。こういった経験から教科教育 FWII では、ゲーム要素を取り入れた授業を行いたいと考えた。

【実践方法】

ゲーム要素を含む教材についての先行知見を概観し、「ゲームやゲームソフトにみられるプレイヤーを楽しませる発想や手法、デザインのくふうなどを一般的な分野に応用し、人を引きつけた

り、興味をかきたてたりする効果を取り入れること」というゲーミフィケーションの考え方を採用した。¹¹⁾ゲーミフィケーションを含む教材のひとつにすぐろくがある。すぐろくは、短時間で体験しにくいようなことや実感しにくいことでも疑似体験できると同時に、確かな知識を身に付けられることが期待できると、林・中野により報告されている。¹²⁾また、すぐろくの一つである人生ゲームは、自分とは違う人物になりきり、その人物の一生になぞらえたイベントをこなすゲームである。このような人生ゲームの特性は喫煙防止教育に有用であると考えた、なぜなら、20歳未満の喫煙は禁止されており、喫煙そのものを体験・経験をさせる授業が不可能である。喫煙者の人生を通して、喫煙は身体や心の健康等に影響を及ぼすことを理解するとともに、たばこの関わり方を適切に考えられるようにすることができると考えた。したがって、本研究では、すぐろく型の人生ゲームに着目し、喫煙者の人生を疑似体験できる教材の開発を行った。

児童が喫煙者として疑似体験できるように、たばこにまつわるエピソードがマスに記入された人生ゲームを用いた。そのため、まず各マスのエピソードの検討を行い、1)たばこをはじめるきっかけ、2)たばこをやめない理由、3)加熱式たばこを吸う理由、4)たばこがもたらす影響、5)禁煙の動機の内容のマスを作成した。また、ニコチンには依存性があり、禁煙を成功させることは困難であることから、禁煙の難しさを人生ゲーム中に感じ取れるように禁煙に成功できる確率を低めに設定するという工夫をした。以上から、実際の喫煙者が送る生活を人生ゲームで疑似体験し、喫煙防止につながるような教材を開発した。

【結果】

教科教育課題 FWII の授業実践では、作成した人生ゲームを教材として使用した。その結果、児童は喫煙者自身の心身への影響とともに、非喫煙者にも影響を及ぼしていることについて考えている様子であった。今回の授業の目標であった「喫煙者の人生を疑似的に体験することを通して、喫煙は身体に害があるだけでなく、心の健康にも影響を及ぼすことを理解するとともに、たばこの関わり方と適切に考えられるようにする。」は、ワークシート記述の分析から、ほとんどの児童が達成できていた。また、20歳になれば、たばこを吸うことは権利であることも踏まえた授業であったた

め、喫煙者の選択を尊重する意見もみられた。したがって、喫煙防止教育の教材としても適切であったといえるのではないかと考えられた。

【引用・参考文献】

- 1) 西耕一：タバコによる健康被害と禁煙指導—禁煙指導は保健医療従事者の重要な使命—，日本呼吸ケア・リハビリテーション学会誌第20巻第3号，p216，2010
- 2) 厚生労働省：喫煙と循環器疾患
<https://www.ehealthnet.mhlw.go.jp/information/tobacco/t-03-002.html>，2022
- 3) 公益財団法人麻薬・覚せい剤乱用防止センター：薬物乱用防止のための情報と基礎知識
https://www.dapc.or.jp/kiso/08_trigger.html，2017
- 4) 嶋根卓也・三砂ちづる：青少年と薬物乱用・依存，特集：青少年暴力の原因究明と対策，p120-121，2006
- 5) 文部科学省：学校等における受動喫煙防止対策及び喫煙防止教育の推進について 2010
- 6) 文部科学省：【体育編】小学校学習指導要領（平成29年告示）解説
- 7) 藤森裕治：学力観を問い直す 国語の資質・能力と味方・考え方 2018
- 8) 数見隆生：「保健の教材づくりとそのあり方」森昭三・和唐正勝編著『新版保健の授業づくり入門』大修館書店，2002
- 9) 片岡千恵：「平成時代の成果と積み残された課題-新しい時代の教育課程に基づく授業実践の工夫-」，大修館書店，2019
- 10) 赤田信一：小学校体育科：「喫煙の防止」についての授業開発の試み，静岡大学教育実践総合センター紀要
- 11) 藤本徹：ゲーム学習の新たな展開
- 12) 増川宏一：すごろくI，法政大学出版局，1995

中学校における性に関する当事者意識の形成を目指した授業実践

—性情報への関わりに着目して—

高度学校教育実践専攻教職実践高度化系

芸術・体育系教科実践高度化コース

保健体育科教育実践分野

氏名 佐藤 元春

キーワード：性に関する指導，当事者意識，中学校

実習責任教員 泉 彩夏

実習指導教員 藤田 雅文

【課題設定の経緯】

社会環境の変化や情報社会の進展により、性に関する情報の入手が容易になるなど、子供たちを取り巻く環境が大きく変化しており、必要な情報を自ら収集し、適切に意思決定や行動選択を行うことができる力を子供たち一人一人に育むことが課題となっている¹⁾

ことから学校教育における性に関する指導を通して、必要な情報を自ら収集し、適切な意思決定や行動選択ができる力を育み生徒が行動することが大切であると考えた。保健教育における問題として、「健康問題の当事者あるいは関係者でない場合、傍観者的な立場に立ってしまい、子どもたちは、そのような健康問題を過去のこと、他人のことと受け止めてしまい、授業に意欲を示さない、集中しない」²⁾といったものが見られた。さらに、中学生は、重大な疾病や健康問題を抱えていることの少ないと考えられるため、中学校では、自分との関わりを想定することが難しい。そのため、中学生を対象とし、生徒が当事者意識を持って健康・安全の問題を受け止めることのできる³⁾授業の開発必要とされている。

教科課題設定フィールドワークでは、中学校1年生の「心身の機能の発達と心の健康」のうち、「生殖に関わる機能の成熟」の授業観察を行った。授業終盤では、月経痛の痛みを男子生

徒たちが自分に置き換えて考えさせるような発言が見られた。しかし、生徒は局部を蹴られたということについて状況を想像したが、月経痛がそれほどの苦痛であることを理解できていないため、笑いが起きたのではないかと感じた。中学校における保健の授業では、新たに学習する疾病や健康問題を、生徒がまずどのように受け止めるかという疾病や健康問題への主観的評価が重要である。⁴⁾生徒が学ぶ価値があると判断すると、その後の健康行動を行うかどうかの評価につながると予想される。⁵⁾したがって、生徒が当事者意識をもつような授業実践が必要である。

そこで本実践では、中学校第1学年における「性への関心と行動」において、生徒達が性に関する当事者意識の形成を目指した授業開発をすることを目的とした。

【先行研究】

これまでの保健行動に関し、当事者意識をもって健康問題を受け止めることに着目した概念として、①期待-価値モデル⁶⁾、②ヘルスビリーフモデル⁷⁾、③防護（保護）動機理論⁸⁾④「罹患性」の自覚と「重大性」の自覚が見られた。本実践で対象とする中学生期においては、早急に予防行動の習慣化・行動化を身につけるよりも、健康・安全の問題がいかに関わっているかを意識し、それらを学習することが重要である。⁹⁾と指摘されて

いることから生徒が健康・安全の問題が自分の生活と関わっていることを自覚することができるように「罹患性」の自覚について注目する必要があると考えた。

本実践で取り扱う中学校第1学年における「性への関心と行動」における性に関する当事者意識を「性への関心の有無に関わらず、自分も性情報への対処が必要となる可能性がある」と自覚することとした。

【教科教育課題フィールドワークⅠ】

教科教育フィールドワークⅠにおいては、自身の授業実践力の向上を目指し、授業者の授業分析を行った。具体的には、発話の分類およびその数から本実践の特徴や傾向の把握をした。本実践における発話内容では、「説明」と「指示・確認」の発話が多くみられた。例えば、「説明」は食事の役割や時間についての説明といたった、いわゆる解説型（伝達—受容型）の保健の授業¹⁰⁾であった。筆者の授業では、主体的・対話的・深い学びの実現のため、本実践における当事者意識の形成に関しても、生徒が教えられたことだけを受容するだけでは形成されることは無いと考える。そこで、本実践では生徒たち一人一人が学習内容に向き合うことができるケーススタディ（事例）を用いた学習を使用することとした。

【教科教育課題フィールドワークⅡ】

授業実践では、感想文の記入を求めた。分析結果は、①自分なりの性情報の取り扱いについて記述をしているもの、②相互尊重について記述をしているもの、③当事者意識が芽生えたと見受けられる記述をしているものが見られた。すなわち、（本実践における当事者意識である、「性への関心の有無に関わらず、自分も性情報の対処が必要となる可能性がある」と自覚するこ

と）がみられた。

感想文の多くが、対処が必要となった時の自分なりの行動が記述されていた。これは、藤岡の共感の成立条件¹¹⁾における学習者と登場人物の間に共通項を作った事例を用いたことで、生徒達は事例内容に共感し、当事者意識の形成が行われ、自分自身が事例内容の状況となったときを想像したことで、自分なりの性情報への対処法の記述が多くなったと推測した。学習目標である生殖機能の発達と伴って性についての関心が芽生えることについては記述が無かったため、生徒が理解することができたかは明らかにはならなかった。今後改善する必要があると考えられた。

【引用参考文献】

- 1) 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等の改善及び必要な方策等について（答申），中央教育審議会，（中教審第197号）平成28年12月21日。
- 2) 森昭三：保健の教科内容と教材。（森昭三，和唐正勝編）．新版保健の授業づくり入門，123-136，大修館書店，東京，2005。
- 3) 佐見由紀子：保健教育における「罹患性」の自覚を高める教材の検討，2019年2月。
- 4) 佐見由紀子，植田誠治：生活習慣病の「罹患性」の自覚を高める保健の授業，2019，日健教誌，2019；27（1）：52-63。
- 5) 佐見由紀子，植田誠治：生活習慣病の「罹患性」の自覚を高める保健の授業，2019，日健教誌，2019；27（1）：52-63。
- 6) Fishbein M, Ajzen I : Expectancy-value Theories. In : Belief, Attitude, Intention, and Behavior. 30-32, Addison Wesley Publishing Company,

Boston, MA, USA, 1975.

- 7) Becker MH, Drachman RH, Krinscht JP: A new approach to explaining sick-role behavior in low-income populations. American Journal of Public health 64:205- 216, 1974.
- 8) Protection Motivation Theory (PMT) - TheoryHub, <https://open.ncl.ac.uk/theories/10/protection-motivation-theory/>,
- 9) 佐見由紀子：保健教育における「罹患性」の自覚を高める教材の検討，2019年2月。
- 10) 森昭三：保健の教科内容と教材。（森昭三，和唐正勝編）。新版保健の授業づくり入門，123-136，大修館書店，東京，2005。
- 11) 藤岡信勝：社会認識教育論。98-101，日本書籍，東京，1991

体づくり運動におけるコーディネーションコンテンツの開発

高度学校教育実践専攻教科実践高度化系

芸術・体育系教科実践高度化コース

保健体育科教育実践分野

氏名 寺内 春菜

実習責任教員 湯口 雅史

実習指導教員 松井 敦典

1 課題研究の実際

1.1 課題研究の設定

筆者はこれまで陸上競技を中心にスポーツと関わってきた。しかし、ボールを操作することやチーム競技における視野を持つことなどは経験があまりないため、小学生のときから様々なスポーツを体験していればよかったと振り返る。筆者は運動によって得意不得意があるが、どのスポーツでも自分の体を思いのままに動かしている友達を見て、うらやましく感じていたことを思い出す。

大学院の講義で、様々な体の動きからつくられる、神経系の働きを意識した運動を小学生の時期に取り入れる大切さを学んだ。そのとき体育授業において、体づくり運動の内容で、神経系の働きを意識した運動を提示する必要があるのではないだろうかと考えた。思考を促しながらいくつかの動きを同時に行う運動に、コーディネーションという考え方があることを知り、小学校体育の授業に取り入れることは、体を動かす能力を養う上で重要なことではないかと考えた。

1.2 課題研究の目的

筆者は、来年度から小学生期という貴重な発達段階に関わる立場として、児童が自分の体を思い通りに動かすおもしろさを味わえる授業を実践したいと希望をもっている。そこで、小学

校の体づくり運動（遊び）に取り入れられる、コーディネーション能力を向上させるコンテンツを開発したいと考えた。

2 課題研究プロセスの実際

2.1 小学校学習指導要領

昭和 43 年に告示された学習指導要領では、体づくり運動は「体操」領域であり、体力の向上を直接的なねらいとしていた。その後、平成 10 年に告示された学習指導要領で、心と体を一体として捉える観点がより重視されるようになり、「体づくり運動」に名称が変更された。平成 29 年に告示された体づくり運動の内容では、低・中学年において「将来の体力の向上につなげていくためには、この時期に様々な基本的な体の動きを培っておくことが重要である」¹⁾と示されている。

2.2 コーディネーション能力

「コーディネーション運動は、かつての東ドイツで開発された、脳神経のルートを最適に鍛えるトレーニングメソッドである。」²⁾

現在コーディネーション運動は教育現場でも多く実践されている。荒木 (2005) は「人間が本来持っている、心身にわたる諸能力の根源にある潜在的能力にどう働きかけ、自主的に、自律的に学ぶ力をどう引き出すかといったコーディネーション能力そのものが問われている

のではないか」³⁾と述べ、多くの学校に出向き普及に力を入れている。

綿引(1990)によると、動作におけるコーディネーションとは、「手や足、胴体、頭などの動きとさまざまな自然の力を目的にあわせて組み合わせることでいくこと」⁴⁾と述べている。動作におけるコーディネーション運動で、以下の7つの能力が育成されるといわれている。⁵⁾それは、①動きをまねしたり、動くタイミングを上手につかんだりする【リズム能力】、②重心の移動があっても姿勢を正しく保ち、崩れた姿勢を立て直す【バランス能力】、③周りの状況に合わせて、すばやく動きを切り替える【変換能力】、④刺激に対してすばやく、正確に対応して運動する【反応能力】、⑤単一の動きを同調させ、スムーズに体を動かす【連結能力】、⑥相手や自分の位置関係を正確に把握する【定位能力】、⑦道具などを上手に操作する【識別能力】である。

3 FWI

FWIでは、体育授業での児童の動きをコーディネーションの視点で観察した。体育では表現運動、マット・跳び箱運動、水泳運動、その他にも、ボッチャや総合的な学習の時間に行われた車椅子体験でも観察した。

児童が運動している様子から、コーディネーション能力に関する動きを観察し、日録に書きとめた。その結果、筆者が気になった児童の動きは【連結能力】が28%と1番高かった。さらに、單元ごとに見ると、表現運動、マット・跳び箱運動、水泳運動の3單元ともすべてにおいて【連結能力】に関する記述があった。児童の【連結能力】に関する動きが各單元に共通してあり、割合も多くあったことから、FWIIでは【連結能力】に関する動きを取り入れた授業

を行うこととした。

4 FWII

4.1 課題解決のための視点

授業実践を次の2つの視点から考察していくこととした。①コーディネーション能力の向上。②児童が「楽しい」と感じられているか。ここでの「楽しい」は、授業に対して児童が「体の動かし方を積極的に工夫している」と定義した。授業観察やビデオの記録、授業終わりに書くワークシートから、この2つの児童の動きを見取った。

4.2 授業実践

FWIIでは、体づくり運動の単元を6時間行った。児童が様々な動きを体験し、自分の体を思い通りに動かすおもしろさを味わってほしいという思いから、1時間完結の授業を考えた。運動の得意な子が飽きずに、また運動の苦手な子が意欲的に取り組める、全員が楽しいと思える授業になるよう教材やルールなどを工夫した。

1	めあて1「どうすればすばやく動き出せるだろう。」 中国式鬼ごっこ、変形ダッシュ、ネコとネズミ
2	めあて1「〇〇しても風船を落とさないようにできるかな？」 めあて2「〇〇しても友達と協力して風船を落とさないようにできるかな？」 中国式鬼ごっこ、壁タッチ、グーバーラリー
3	めあて1「思い通りに動かすにはどうしたらよいだろう。」 新聞紙じゃんけん、おしりペンペン、輪投げ
4	めあて1「取ったりよけたりするにはどうしたらよいだろう。」 めあて2「どこによけるとよいか考えよう。」 3色鬼ごっこ、3対1、中当て
5	めあて1「縄を跳びながらキャッチボールをしよう。」 3色鬼ごっこ、縄跳び+キャッチボール
6	めあて1「すばやく判断して数字を取ろう。」 色めくり、コーンを倒す・起こす、言われた数字、和・差、計算式

表1. 各時間のめあてと学習活動

5 まとめ

5.1 考察

コーディネーション能力の中でも【連結能力】の向上と、児童がその運動に対して「楽しい」と感じているかについて考察していく。各時間で見取った運動は、1時間目：変形ダッシ

ュ, 2時間目:壁タッチ, 3時間目:おしりペン
ペン, 4時間目:中当てである。5, 6時間目:
【連結能力】の向上やそれらの運動を「楽しい」
と感じられているかについて, 見取るところま
でに至らなかった。それは, 授業内容が児童に
とって難しいものであったり, ルールを児童に
十分伝えることができていなかったりしたことが
原因だと考えられる。以下の表2に, 1時間
目から4時間目までの【連結能力】の向上と「楽
しい」と感じられているかについてまとめた。

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目
【連結能力】	29.1%	36.0%	42.9%	41.7%	—	—
「楽しい」	88.9%	92.0%	66.7%	79.2%	—	—

表2. 体づくり運動各6時間におけるコーディネーション能力の向上と
「楽しい」と感じているかについての結果

【連結能力】については, 全体的に右肩上が
りの結果となった。筆者は, 思い通りに体を動
かすためにはどうすればよいか, 考える時間を
毎時間設けた。児童は自分なりに考えて工夫し
たことを発表していた。必ずしも全員が発表し
たわけではなかったが, 友達の意見を聞いてそ
の後取り組もうとしていたり, 取り組んでみて
どうだったかをワークシートに記入していたり
と, 自己評価していた。そうした中で, 自然と
【連結能力】の高まりを確認しながら学習を進
めていったのではないかと考える。ワークシ
ートには書いていなくても, 動きの変化を見取
れた児童がたくさんいた。また, 筆者自身が
児童への関わりを強くすることができるよう
になったのも1つの要因ではないかと考える。
単元のはじめの方は授業を進行するのに精一杯
で, 児童の様子をよく見ることができておらず,
1人1人に声を掛ける余裕がなかった。授業回
数を重ねるにつれ, 全体を見渡して「スムーズ
に」「いいね」「おしい」などと声を掛ける
ことが増えた。特に, 【連結能力】に関する「ス
ムーズに」

という言葉は意識して言うようにした。そう
することで, 児童は体をスムーズに動かすこと
を意識できたのではないかと考える。しかし,
どの時間も50%を切る結果となった。児童な
りの工夫が, その子に合ったものではなかつ
たことも考えられる。その状況に対し, 教師
が個々に応じた指導をできていれば, 結果
も変わっていたかもしれない。ただ, 【連
結能力】の向上が見られなかったとしても,
学習課題に向けて自分なりに工夫し, 挑
戦しようとするたくさんの児童の姿が見
られた。

「楽しい」と感じているかについては, 先
述しているように, 本研究では児童が「体の
動かし方を積極的に工夫している」こととし
た。各時間児童は学習課題に向けて, どう
すればよいか考え工夫していたことが, 表
2の結果として数値にも表れたのではない
かと考える。しかし, 1, 2時間目では90%
前後であるが, 3時間目では60%台に
まで下がってしまっている。相手のおし
りを狙って叩く活動を恥ずかしがり, 学
習課題に集中させることができなかった
からではないかと振り返る。必要以上に
叩いたり, 手を離して叩き合いを始
めたりしていた子もいた。

「思い通りに動かすにはどうしたらよ
いだろう。」という学習課題を十分に
共有することで, 工夫しながら活動
できたのではないかと考える。また,
ビデオの記録から動きを細かく見返
す中で, コーディネーション能力の
向上の有無に関わらず, たくさん
の児童から体の動かし方を工夫
している姿を観察することができ
た。その一方で, 発表やワークシ
ートにはそのような発言や記述
がないことから, 自分の動きの
変化に気づいていないのではない
かと考えた。1時間目の変形ダ
ッシュでは, 立ち上がって前に
進む動作において, 1回目より
2回目の方が前重心

になるような、前へ進みやすくなるような動きの変化が多くの子童に見られた。すばやく動き出さざるを得ない状況の中、無意識に近い状態で体を動かしたのではないだろうか。

授業実践を振り返り、筆者が考えたコーディネーションコンテンツでは、コーディネーション能力の高まりは不十分であったと反省する。しかし、子童は自分なりに体の動かし方を積極的に工夫して取り組んでいた。また、意識的に体を動かしている子童が少なかったのに対し、動きの変化は多く見られたことから、学習課題に沿った動きをせざるを得ない状況をつくれたのではないだろうか。子童は自分の持っているコーディネーション能力を自然と引き出していたのではないかと振り返る。

5. 2 今後の課題

コーディネーションの視点から7つの能力全てを6時間に入れ込んだ。しかし、子童の活動の様子から、体づくり運動だけで全てをまかなおうとしなくてもよいのではないかと考えるようになった。その理由は2つある。1つ目は、子童が達成感を味わえていないのではないかということだ。前時で学んだ内容を次時で生かす活動が、筆者の考えた授業にはほとんどなかった。自身のコーディネーション能力が上がったと体感できると、授業に対する意欲を高めることもできるのではないだろうか。コーディネーション能力の向上を目指すなら、同じ活動に条件を少しずつ変えながら、数時間以上行う必要があるのではないだろうか。条件が変わることで、子童は必然的に思考を働かさざるを得なくなる。2つ目は、準備運動にコーディネーション運動を取り入れられるのではないかということだ。準備運動であれば、短時間に年間を通して、子童は様々な体の動かし方を経

験することができる。

FWIIの6時間の授業実践を通して、筆者には子童の動きを見取る余裕がないように感じた。学級全体を見つつも、個々の動きの変化に対し、即時にフィードバックができると子童にとって充実した学習になるのではないかと考える。しかし、ビデオの記録を見るまで気づいていなかったことが多かったと反省した。子童が何を学ぶのか、子童を見る視点は何か、それらを明確に持って授業に臨む大切さを実感した。

来年度4月から小学校教員になる。大学院での講義や実習等で学んだことを生かし、様々な体の動きを体育授業に取り入れ、子童の可能性を広げられるような教師になりたい。そのために、体育の授業だけでなく、学級での子童1人1人の様子を見取る力を養っていきたい。

参考・引用文献

- 1) 文部科学省 (2018) 小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説体育編, 東洋館出版会社, p. 25
- 2) 泉原嘉郎 (2021) 子どもの脳・神経を目覚めさせるとおきのコーディネーション運動～メンタルストレス軽減効果の検証～, p. 240
- 3) JACOT 特定非営利活動法人日本コーディネーショントレーニング協会 (2005) 主な事業紹介, <https://jacot.jp/about/overview/> (参照日 2024 年 1 月 4 日)
- 4) 綿引勝美 (1990) コーディネーションのトレーニング, 新体育社, p. 1
- 5) 日本予防医学協会 (2017) 健康づくりかわら版, <https://www.jpm1960.org/kawara/02/post-16.html>, (参照日 2023 年 2 月 9 日)

児童が主体性を発揮し、技能の向上をおもしろがる授業づくりと実践
～社会構成主義の立場に立って～

高度学校教育実践専攻
教科・総合系
保健体育科教育コース
山本百華

実習責任者 湯口雅史

1 課題研究計画の設計

1.1 課題研究の動機

昨年度の教科教育課題設定 FW では、鳴門市の小学校2年生に配属され、「とびっこ遊び」の単元を観察した。クラスの実態としては、休み時間になると運動場で「鬼ごっこ」や「警察と泥棒」を行ったり、放課後は運動クラブに参加している児童が多くいたり活発なクラスであった。単元を通して、教師が体育館に4つの場所を設定し、4つのグループが、一定の時間間隔で場所を移動しているという授業展開であった。しかし、授業後の様子から体育の授業を「面白い」と感じている児童が少ないのではないかと思った。これは、「とびっこ遊び」という自由な活動であるにもかかわらず、教師の提示した場でみんなが同じ課題に挑戦するという自由さが少ない活動であったため、児童がワクワクドキドキする授業が展開されていなかったと考える。そのため、先に述べたような主体的な姿は見られなかった。

昨年11月、筆者は徳島市T小学校に6年生走り高跳びの授業を観察する機会に恵まれた。教師は、場の設定と問いによって、「向こうに着地するために自分に合った課題を設定し、その課題解決のために工夫して挑戦すること」を子どもに意識させるようにしていた。この授業は、「結果」ではなく「プロセス」を大切にすることや、一律の到達目標ではなく、自分なりのめあてを持つことを大切にしていると思った。児童からは、自己の課題を解決するために工夫したり、自分が決めた目標を達成するために挑戦したりする姿が見られ、主

体的に取り組む様子が見てとれた。この授業は、社会構成主義の立場に立って授業を進めていたことを観察後知った。

これらの経験から、子どもが主体的な学びをする社会構成主義の立場に立ったおもしろい授業を行ってみたいと思った。

1.2 課題研究の目的

筆者は、FW I IIを通して主体性をキーワードとした授業づくりや実践力を行い、子どもが自らすすんで体育授業に参加させることができる力を向上させることを目的とする。

2 課題研究に関する理論の整理

2.1 実践に使用した学習

(1) 状況主義的学習論

原田ら(2019)¹⁾は、状況主義的学習論の立場に立つと子どもの主体性は、状況とかかわりながら課題の取り組むことであり、「自己」、「他者」、「モノ」とかかわる状況で課題を見つけ、自らの状況の中から情報を獲得して課題解決を行う姿が、子どもの主体性を示していると述べている。

(2) 社会構成主義

松田(2016)は、「社会的な相互作用の中で生まれる『意味』を要とし、『必要があるからこそ練習したり考える』ということ積み重ねるからこそ、変化に学び状況に応じて活用できる力を育むことができるのではないか²⁾と述べている。つまり、「運動の特性」に向かうプロセスに「意味」を発現させ、さらには「意味」を共有した世界において、

自らもつ課題に挑戦していくという学びが大切にされなければならない。児童は常に何が面白いコトなのかを自己の挑戦と融合させながら学ぶのである。

(3) 状況主義的学習論と社会構成主義の関係性
状況主義的学習論と社会構成主義での学習観は、学習者が学習に「意味」を持つことが重要であり、その「意味」は社会（体育授業でいうと学級内でのヒトやモノとの関わり）の中で生まれ、その社会の中で学んでいくということである。

上記の通り、ほぼ同義であるが本研究では、社会構成主義の立場に立った授業づくりを行う。

2.2 おもしろい授業とは

鈴木 (2014) は、「運動に自ら親しみ、プロセスを大切にしたい一人ひとりが生きる体育授業をめざすことで子どもたちの学びを保障することができる。」³⁾と述べている。

また、松田 (2014) は「子どもの様子からすると、むしろ『できない』ということを『面白い』と感じているのか、だからこそ『面白くない』と感じているのか、この違いが運動の好き嫌いを分けている。」⁴⁾と述べている。そうすると、「できるように指導してあげる」まえに、「できないからこそ面白い」という「運動の意味」をしっかりと伝えてあげることが、授業のベースラインにならなければならない。

上記のことから、結果を「楽しい」として捉え、過程を大切にする授業を「おもしろい」として考えたい。

2.3 教師のかかわり方について先行実践研究

福本 (2015)⁵⁾が行った実践研究は「客観主義」の前提に立っていたA教師の授業が「PMメソッド」によって「構成主義」を志向する授業へと改善された実践事例である。

A教師は「子ども主体の授業を实践したい」と思っているが、実際は「教師主導」の「客観主義」

による授業ができず苦しんでいる。自身の授業を改善するために「PMメソッド」を活用し、「客観主義」による指導行動が無意識に不適切な形で出現してしまう指導行動の癖を視覚化した。そこで、「PM式指導類型」を適用して授業診断を行い、その結果に基づいて「構成主義」を志向するための処方箋を提示し、授業改善を行った。8つの指導行動を授業で意識することによって自らの指導行動の癖を克服することができることから、短期的で授業改善を図ることが可能になることが示された。この福本の研究は筆者の主体性が発揮される社会構成主義の立場にたった授業実践という課題を解決するのに有効に働くものであると考える。

3 課題研究の方法と実際

3.1 教科教育課題 FW I

(1) 授業の実際

筆者は、第6学年鉄棒の授業(2/3, 3/3時間)を实践した。単元の問いを「鉄棒の向こう側に着地しよう」と提示し、結果ではなく、過程を大切にすることや、全体で同じ到達目標ではなく、自分なりのめあてを持って試行錯誤することを推奨した。子どもの思いや願いに寄り添いながら、子どもが主体となる学びを实践しようとした。

教師のリーダーシップ行動を測定するため、3時間目の授業実践を記録した。観察者として院生2名、学部生1名に3時間目の授業映像から、タイムラインと処方箋を作成してもらった。授業実践後、授業診断と処方箋をもとにカウンセリングを行い、授業時の癖や改善点を明らかにした。タイムライン作成あたって、教師の指導行動を分析するための理論的枠組み(福本・粕谷モデル)を活用した。

(2) 「PMメソッド」の活用

観察者に指導行動タイムラインをもとに、第一次診断書、第二次診断書を作成した。その結果、①教師の授業の枠組みはしっかりと説明したいという意思が強いこと。②「自律的指導」が少なく、教

師と子どもの1対1でのやりとりが多いこと。③「できた」ことへの結果の「承認」が多いこと。④「共有」が少なく個々の学びになってしまっていること。以上4つの特徴が明らかになった。

(3) 考察

「授業の枠組みをしっかりと説明し教師の意図通り進めたい」、「教師と子どもの1対1でのやりとりが多く、結果への承認が多い」ことから、構成主義の授業づくりを志向しているが、実際は客観主義の傾向が強いことが明らかになった。児童に「できる、できない」の結果ではなく、挑戦している過程におもしろさを感じてほしかったが、教師自身が結果に対する「承認」をしてしまっていた。その結果、子どもたちは「逆上がりができるようになった」など結果を重視した感想になってしまっていた。他にも、教師と子どもの1対1での会話が多く、子ども同士でのつながりがなかったため、試行錯誤が少なくおもしろいとはいえない授業になっていた。このような経験から、子どもたちが問いに対し子どもが試行錯誤できるような工夫をすること、子どもの挑戦の過程に対して、「面白い考えだね」「さっきと動きがこう変わったね」というように、考えそのものや成長の過程を認めていくこと、同じ困り感を持っている子どもやその困り感をうまく解決できそうな子どもに考えを広げ、意見交換を通して全体に広げていくことが大切であると考えた。

3.2 教科教育課題 FWⅡ

(1) 授業の実際

筆者は、第3学年ボール運動領域ベースボール型「スローインベースボール」の授業（7時間単元）を実践した。この運動領域の「本質的なおもしろさ」を「塁をとるとらせないの攻防」と捉え、単元を構成した。単元を貫く問いを「どのようにしてボールより早く塁（ホーム）に行くか、行かせないか」と提示し、試行錯誤を繰り返しながら、チームごとに良さや特徴を見つけ、それを生かしゲー

ムに参加していくことを推奨する。単元が進むにつれて、塁の数を1つから3つに増やし、自分の考えやチームメイトの考えを共有するため、チームでホワイトボードを用いて話し合う時間を増やした。子どもたちがどんな工夫をしたか、おもしろかったと感じたかを共感・評価し、子どもたちの挑戦意欲を認め、主体的に学んでいけるような実践を行った。

教師のリーダーシップ行動を測定するため、7時間目の授業実践を記録した。7時間目がボール領域ベースボール型「スローインベースボール」の最終であったため、新しい課題を提示するのではなく、6時間目と同様守備に着目して授業を進めた。前回まで感染症の流行による欠席者が多かったこともあり再度ルールを確認し、「守備」についてチームで話し合うように時間をとるところから授業をスタートした。出ていた意見として、「ホームを一番守らないといけない」「足が速い人が前の方がいいんじゃないか」「投げる力が強い人が後ろを守った方がいいんじゃないか」などがチームの特徴に合わせた意見が出ていた。自分の意見や友だちの意見を聞きチームメイトと共有し、前回までの活動経験を生かして話しあいがすすめられていた。活動の様子からは、チームで話し合った守備を実践したり、うまくいかなかったところを改善しようと話し合ったりする姿を見ることができた。そういった場面で子どもたちに共有するような声かけや、子どもがどう考えて挑戦しているかを引き出すような問いかけを意識して行った。

(2) 「PMメソッド」の活用

観察者に指導行動タイムラインをもとに、第一次診断書、第二次診断書を作成した。その結果、①授業の説明をしっかりと行い活動に入っていること。②活動の中で、子どもの考えを引き出したり、「攻防について」考えるよう促したり、「ルールやチームの作戦など」を教師が直接指導したり、バランスよく指導している様子が読み取れること。③子どもを認めることを大切にし、その考えを子ども

に広め共有するために工夫して授業を進めていること。④作戦を考える場で、教師が子どもの考えを整理して、班のメンバーに伝えることで「共有」する場面が目立つこと。以上4つの特徴が明らかになった。

(3) 考察

今回の授業は、体育に苦手意識のある子どもも積極的に取り組んでおり、「全員が参加できる場・ルールであった」ということは成果の一つであると言える。

P機能では、授業者が「どのようにしてボールより早くホームまで行くか、行かせないか」という子どもが学ぶ内容である「攻防」を、常に意識して言葉掛けをしたり問いかけをしたりしていることから、前回より「自律的指導」が多くなっていると考える。また、間接的指導が減っていることから、一問一答の問いかけではなく、「攻防」に対して、子どもが考えを深められるよう問いかけを工夫したことが分かる。「自律的指導」を質的に見ると、pが4回あり、これはその場で子どもが考えていることと、教師の考えてほしいことが一致していないことが原因だと考えられた。

M機能では、前回と比べて、「共有」が増えており、ゲーム中であっても、子どもの困りを見取ってチームを集め、子どもの考えを共有することで、子どもがより「攻防」について考えることができるようにしたり自分の役割がわかるようにしたりしていることが分かる。また、作戦を考える場面では、子どもの発言がチーム全体に伝わっていなければ、通訳者として分かりやすく言い直し、チームに子どもの考えが伝わるよう工夫していた。また、「承認」の数は減ったが、「攻防」に関わる「承認」が多く、前回より質的に高まっている。しかし、「承認」でmが6回出現し、これは誰が承認されているのかやその意図が子どもに伝わっていない場面に多い見られたことから、名前を呼んでから伝えたり何が良かったのか具体的に伝えたりするとよりよいのではないかと感じた。

4 今後の展望

PMメソッドを用いて授業改善を図ったことで、どのようなかかわりをすればいいのか気づくことができた。例えば、「ナイス!」「おー!いいやん!」などの「承認」が多く見られ、何に対しての「承認」なのかあいまいであった。これは、結果への「承認」だったことが分かり、今後は子どもたちが問いに向かって試行錯誤している過程を「承認」することを心がけたい。また、指導的行動と支援的行動の全体的なバランスも大事ではあるが、子どもたちとのかかわり方は、単元が進むにつれて「自律的指導」や「共有」など子どもの思考が寄り深まっていくために必要になってくることも授業実践を通して感じた。具体的には、子どもたちが活動を「楽しい」で終わってしまわないような全体の問題意識から、個やチームへの問題意識へ転換を図ったり、それをどう解決していくのかを考えていけるようなかかわりが挙げられる。

来年度から教師と子どもとのかかわっていく際には、運動の本質について教師が理解し、子どもが試行錯誤する過程をおもしろがることのできる授業を構想したり、かかわったりすることを追求していきたい。

- 1) 原田卓弥・鈴木貴之・戸花義紀・湯口雅史 主体性の育成に根差した体育授業の実践研究—小学校中学年のリレー学習における場の工夫に着目して— 鳴門教育大学学校教育研究紀要第33号 2019
- 2) 松田恵示 「遊び」から考える体育の学習指導 創文企画 pp17 2016
- 3) 鈴木直樹 体育科教育特集—体育授業への構成主義的アプローチ 大修館書店 p25 2014
- 4) 同上 p14~18
- 5) 福本義久「構成主義を施行した授業改善を図る枠組みの実践的研究—PM式指導類型による『PMメソッド』の提唱—」四天王寺大学紀要第60号(2015年) pp.301-322

子ども主体の体育授業における教師のかかわりと学級経営

—社会構成主義の立場に立って—

高度学校教育実践専攻

教科・総合系保健体育科教育コース

実習責任教員 湯口雅史

実習指導教員 南 隆尚

22849077 福井 啓史

キーワード：社会構成主義, 委ねる, 主体性, 学級経営, Well-being, 協働行為者

1 課題研究計画の設計

1.1 課題研究の動機

これからの社会においても、変化の激しい先行き不透明な、厳しい時代であると言われて久しい。コロナウイルスの影響で、子どもは、友達との関わりや、学校生活で様々な制限を強いられ、多くの行事が中止になる中で、大きなストレスを抱えながら生活していた。このような状況において、置籍校では、「子どもが授業に集中できない」「学校や学級でのルールを守ることができない」など、学級経営がうまくいっていないという場面にしばしば出会うことがあった。これは、社会の変化に伴い、教育がこれまでのやり方では通用しないことを意味しているのではないだろうか。つまり、大きな教育観の転換が必要なのではないかと考えた。近年、教育の考え方について、「生徒の well-being」という言葉を頻繁に聞くようになった。学級において「生徒の well-being」を実現するために、子ども主体・協働的な学びをキーワードとして、学級運営に子どもも参画するという社会構成主義の立場に立って考えようとする実践が報告されている。しかし、置籍校においては、学級経営は担任の専権事項と捉えている教師が存在する事実があり、学級のルールや決まり事はトップダウンの場合が多い。そこでは、子ども主体・協働的な学びを授業で実践していて

も、学級経営と授業が別物として存在しているのである。体育科では、子どもありきの社会構成主義の立場からの授業実践を散見することができる。そこで、このような体育学習の考え方のエッセンスを、学級経営に生かすことができないかと考えた。本研究では、最新の学級経営に必要な教師の経営観や子どもへの関わり方は、社会構成主義の立場に立った体育学習の学習観や子どもとの関わり方と同じではないかと考えて、体育学習から転移できるものはなにかを、実践を通して考えていきたい。

置籍校において現状を知るため、学級雰囲気と体育授業雰囲気に関するアンケート調査を教員と子どもに対して行った。子どもに対してのアンケートは、1年生～6年生13学級の全ての子どもの行った。使用したのは、羽石が作成した組織風土診断を参考に、2006年に湯口が体育授業用に改変したものを参考に、学級雰囲気と体育授業雰囲気の2通りの質問項目に筆者がアレンジしたものである。診断結果の集計を行うと、マトリックス図にクラスの雰囲気(風土)が現れる。アンケートの結果、この図のばらつきが近いことから学級雰囲気と体育授業雰囲気に関連性があることが考えられた。子どものアンケートと同様に、1年生～6年生13学級の担任教諭を対象に調査を行った。2021年に梅澤らが作成した雰囲気に関する調査を、

学級雰囲気と体育授業雰囲気の2通りの質問項目に筆者がアレンジし使用した。アンケート結果から、低中高全ての発達段階の学級担任が、学級雰囲気と体育授業雰囲気には、近いものがあると考えていることが予想される。2つのアンケート調査では、教員、子どもどちらも学級雰囲気と体育授業雰囲気が近い結果となった。このことから、学級雰囲気と体育授業雰囲気には関連性がある可能性を見てとれる。それは、子ども主体の体育授業における教師の役割を明らかにしていくことが、学級を良くしていくことにも大きく影響することを示唆しているといえる。

1.2 課題研究の目的

ここまで、研究動機、アンケートから明らかになった置籍校の課題研究に対する実態を述べてきた。置籍校の実態から考えると、やはり体育科の授業と学級経営には深い関わりがありそうだ。そこで、大きく分けて2つの実践を行う。1つは、社会構成主義の立場に立った体育の授業を筆者が実践することである。実践を通して、学級担任の先生方には、最適解を求め主体的に活動する子どもの姿を見て、社会構成主義の立場にたった授業の良さを理解していただくとともに、そこでの教師の役割において何が大切なのかを明らかにしていく。2つ目は、そこで明らかになった教師の役割を、若手教諭が学級担任を務める6年2組の学級経営にいかしていく。そうすることが、学級における子どものWell-beingを保証することにつながるのか子どもの姿から検証していきたい。

2 課題研究プロセスの実際

2.1 社会構成主義の体育

ガーゲン(2004)は、「社会構成主義は、『事実』や『善』の起源を、社会的なプロセス

の中に位置付けようとしています。また、私たちの『知識』は、人々の関係の中で育まれるものであり、個人の『心』の中ではなく、『共同的な伝統』の中に埋め込まれている」¹⁾と述べている。これは社会構成主義の立場では、初めから決まりきった「事実」「善」「知識」というものは存在せず、それらは社会的なプロセスや人々との関わりの中で起こったり育まれたりするものであることを意味している。また、「『事実はある』、ただし、『常にある特定の限られたゲームの中に、事実はある』」²⁾と述べ、そのモノやコト自体に事実があるわけではなく、そのゲームの中で初めて事実が生まれることを指摘している。

体育に置き換えると、ボールというモノ自体に事実は存在しないのである。サッカーというゲームの中では足で扱うモノという事実が生まれるし、バレーボールというゲームの中では手で扱うモノという事実が生まれるのである。また、サッカーというゲームの中でボールをゴールに運ぼうとすることは「善」とされ、その状況の中で、チームのメンバーと関わりながら、どうすればゴールにボールを運べるのかという「知識」が育まれていくのである。

2.2 フィールドワーク I での実践

社会構成主義の立場に立った、子ども主体の体育の授業をさまざまな学年で実施した。目的は「社会構成主義の立場に立った子ども主体の体育の授業のよさを置籍校の先生方に理解してもらうこと」「教師の関わりを明らかにすること」である。「テーマ」「その運動のおもしろい世界」「文化的実践の中で子どもが創り出す文化」を設定し実践を行った。

2.3 授業実践から見た社会構成主義の立場に立った体育授業での教師の役割

5つの授業実践から、社会構成主義の立場に立った体育授業での教師の役割として以下の3つが見えてきた。

(1) 子どもにとって意味があり探求しがいのあるテーマの設定

関わりの中で文化（最適解）を創り出していく営みにおいて「探求しがいのあるテーマ」を設定し授業実践を行ってきた。その状況下で何を目的として取り組んでいくかという「探求しがいのあるテーマ」の共有を通して、学級という集団は「たんに『集まること』だけが目的ではなく、まさに『外側』へ向けて働きかけ、『よりよいもの』を創り出していこうとする」³⁾「実践共同体」になっていった。また、テーマを設定するにあたって「探求しがい」があるかどうかは非常に重要な要素である。授業実践では「学習者が運動に触れたときに、共通して意識・無意識的に感じちゃっているおもしろさ」つまり「本質的」なおもしろさをテーマに設定してきた。これは、西岡（2019）⁴⁾によると、その状況の中核に位置し、一問一答では答えられないような、論争的で触発するような問いである「本質的な問い」に当たると考える。このような「本質的なテーマ」が「探求しがい」のあるものであろう。

(2) 子どもに問題解決を委ねる

授業実践では、子どもが自由に「選択」して活動できる設定を行った。その中で、「探求しがいのあるテーマ」に意味を感じ問題解決を行う際、その挑戦を子どもに委ねてきた。それによって子どもが、主体的に責任をもって挑戦を続ける姿が見られた。これは櫻井（2009）の「自己決定理論の度合いと動機づけ」にあるように、自己決定の高さが高ければ高いほど「楽しいから」「興味があるから」「好きだから」と

いった内発的な動機づけとなり、それが子どもにポジティブな感情を生み出し、主体的に挑戦を続けたものとする。

(2) 子どもが自分に合った挑戦を続けられる環境

授業実践では、一人ひとりが「こうありたい自分」に向かって自分なりの挑戦を続ける姿が見られた。これは、裏を返せば自分なりの挑戦が認められている環境であったからこそ起こったものである。チクセントミハイは、フローは「何かに没頭した状態、現在に完全に熱中している状態」⁵⁾だと述べている。このフローになるのは、課題の難易度と自分の能力のバランスが取れている時である。これは「言われたことを言われた通りに」「みんなで同じことを同じペースで」行う授業では実現しない。つまり、FWIでの授業実践では、自分なりの挑戦が認められている環境での活動であったことで、子どもはフローになりやすく活動に没頭していくことができたものと考えた。

2.4 フィールドワークⅡでの実践

1学期末、置籍校の校長と相談し、6年2組（男子14名、女子12名、計26名）担任のA教諭に協力してもらい研究を進めていくこととした。筆者が体育の授業に関する提案をし、A教諭に「子どもにとって意味があり探求しがいのあるテーマの設定」「子どもに問題解決を委ねる」「子どもが自分に合った挑戦を続けられる環境」という教師の役割を大切に、授業実践してもらった。テーマや環境等は学年団で相談してもらい実施することとした。

さらにその3つの視点を学級の中でも活かしてもらおうよう、A教諭に提案し、「そうじ」の時間に取り入れてもらうこととした。

3 社会構成主義の立場からの提案と今後の展

望

FW IIからはFW Iでは見えてこなかった新たな気づきが見られた。FW IとFW IIを通して見えてきたことから、子ども主体の教育を実現するための「社会構成主義の立場からの提案」を以下に示す。FW I, FW IIを通して、子ども主体の教育を実現するための教師の役割として「探求しがいのあるテーマを設定する」「子どもに委ねる」「学びのサイクルを回すことができるようにする」「協働行為者として存在する」という4つを導き出した。

今回実践をして感じたことは、この4つの役割は有効に働くということ、それと同時に、全ての先生方に実行してもらうには難しさもあるということだ。そう感じたのには以下の3つの理由がある。1つ目は、「教師観の転換が簡単ではない」ことである。自分が今まで受けてきた教育や教職として経験してきた影響は強い。そのため「教える人」としての教師から脱却し、能動的学習者である子どもに寄り添う「協働行為者」としての教師へと転換することは容易ではないと感じた。教職経験が浅い時からの研修の積み重ねが必要なかもしれない。2つ目は、「子どもの変化に時間がかかる」ことだ。教えることで分かる、という即座に表れる変化に慣れていると、試行錯誤する子どもの姿を見て、「これで本当に大丈夫なのか」という不安におそわれ「待つ」ことが困難になってしまう。A教諭のように、子どもが「今ここで何を考えているかを見取り、それを認めていく」という営みを意識的にやってみることが必要なかもしれない。例えば、「こうしなさい」から「どうしてそうしてるの？」へ言葉掛けを変化させてみてはどうだろうか。そうすることで子どもの変化を実感できるはずだ。3つ目は、「学校組織とし

ての方向性」である。これは学校事情によって異なってくるため、特に難しい。管理主義的な雰囲気のある学校であれば、この4つの役割を取り入れていくのはかなり困難であろう。なぜなら、このような学校では、目の前の子どもたちが、「静かに授業を聞いている」「トラブルがない」等の「一見落ち着いている」状態を特に大事にする傾向がある。そこからの方向転換を測るには、学校として目指す「最上位目標」を職員で共有し、それをもとに対話を重ねることが一番の近道であろう。

しかしながら、子ども主体の教育を実現していくことは、これからの時代を生きていく子どもにとって重要なことである。つまり、私たち教師には子ども主体の教育を実現していく責任があるということだ。どんな立場で現場に戻るかは分からないが、チーム学校として子ども主体の教育を進めていけるよう取り組んでいきたい。

4 引用・参考文献

- 1) ケネス・J・ガーゲン,「あなたへの社会構成主義」,ナカニシヤ出版, p183, 2004
- 2) 同上, p55
- 3) 佐伯胖,「『学ぶ』ということの意味」,岩波書店, p147, 1995
- 4) 西岡加名恵・石井英真,「教科の『深い学び』を実現するパフォーマンス評価『見方・考え方』をどう育てるか」,日本標準, p16, 2019
- 5) M.チクセントミハイ,「フロー体験入門 楽しみと創造の心理学」,世界思想者, 2010

中学校体育における運動の特性を軸とした授業づくり ～「楽しい体育論」を取り入れた授業実践～

高度学校教育実践専攻

教科・総合系保健体育科コース

氏 名 西條 賢太

キーワード：機能的特性 生涯スポーツ 形成的評価法

実習責任教員 湯口 雅史

実習指導教員 南 隆尚

1 課題設定の研究

1.1 課題研究の動機

筆者は、大学院生1年生の時に徳島県内の中学校で11月14日から25日までの2週間、教科教育課題設定FW(以下設定FW)に参加した。設定FWでは、中学2年生を対象に競技領域の陸上ハードル走の授業観察を行った。単元開始時は、基本技術を中心に教員が指導を行う。その後、タイムを計り、生徒が自身の今の力を知る。単元中盤では、技術の向上を目指し、基礎的技術の反復練習をする。単元終盤では、記録会という形でタイムを計り、単元開始時のタイムと比較をし、自己の成長を知るといった流れであった。

生徒の様子として、毎時間練習を重ねて単元終盤に記録会を行い、その場で自身の成長を実感する授業の中で、喜びや達成感を感じている生徒が見られた。その一方で、うまく記録が伸びず、成長を実感できていない生徒もいた。そこで、クラスみんなが運動の楽しさにふれる授業とはどのような考え方で授業づくりをすればよいのか探索することにした。すると、中学校の授業実践で、「機能的特性」を生かした授業実践がいくつか見つけることが出来た。「機能的特性」とは行う運動に内在している楽しさであり、学習指導要領に記載されている「勝敗を競い合う楽しさ」と一致する。また、「機能的特性」

を単元の軸として授業を構想する考え方は、別名「楽しい体育論」ということを知った。そこで、これまでの自身の体育経験や授業観察の結果から、「楽しい体育論」をベースとした体育実践を行えるようになりたいと切に思った。

1.2 課題設定の目的

教科課題設定FWやこれまでの自身の経験から、私が受けてきた体育の授業では、「運動が楽しくない」と感じる生徒がいるのではないかと気づくことができた。また、これまでの筆者自身の授業実践を振り返る中で、生徒らが運動を楽しくないと感じる授業をしていたのではないかと振り返る。生徒が体育授業に楽しさを感じ、生涯スポーツの理念に基づいた授業実践力を磨くため、「楽しい体育論」に依拠した授業づくりと実践を行う中で、筆者自身の成長を目的とした。

1.3 教科教育課題FW I の体育授業

2023年5月16日～6月16日までの期間の中で15日間、徳島市内のK中で教科教育課題FW Iに参加した。

体育の授業に取り組む生徒の姿を観察する中で、いくつか気付いたことがある。①運動能力の差についての配慮 ②授業構想についてである。

① 運動能力の差についての配慮

FW校では、基本的には男女共修であるが、運動能力や体格差を考慮して、男女別修で行う単

元もある。男女共修であっても、運動能力に差があっても、生徒全員が運動を楽しめるような場の工夫やルールの提案をしていく必要があると感じた。

② 授業構想について

基本技術中心の授業では、運動が得意な生徒等、一部の生徒しか運動を楽しむことはできない。FWIでの授業は、準備運動を行った後、チームを作り、ゲームを行う流れであった。生徒の様子は、ゲーム中心のため活動量が増え、充実感を感じたり、技術の情報は、他の生徒から教えてもらったりと活発に授業に参加していた。このように、ゲームの中から生徒自ら学び、課題解決に向けて周りの生徒と協力することができると感じた。

1.3.1 FWIの授業構想

授業観察から、運動が苦手な生徒も運動の楽しさを味わうことができるルールや環境設定の工夫が大切であると考え、授業づくりを行った。ソフトバレーボールの特性（機能的特性）を「得点の競い合うことが楽しい運動である」とし、競争型で構想することにした。また、今持っている力でソフトバレーボールを楽しむことができるように、ルールを簡略化し、運動が苦手な生徒でも参加しやすいように設定した。

1.3.2 授業実践の振り返り

6回の授業実践を通して、「点を取る」ためにどうすべきか生徒が作戦を考えることができていた。授業を重ねるごとに、各チームの特徴にあった作戦や提案が出ており、チームで勝つために行動する生徒の姿が見えた。

今回のネット型の授業の反省として、(1)生徒への声掛け (2)話し合いや練習時間があげられる。

(1)の生徒への声掛けは、ゲーム後の話し合い

の場において、作戦を考えることができないチームがあった。そのチームに対して作戦の提案を行ったが、教師側が情報を提供しすぎたため、ほかの作戦案がチーム内の話し合いで出てこなくなってしまった。生徒らが考え成功の喜びを感じられる声掛けや支援の方法を考えていく必要がある。

(2)の話し合いや練習時間について、ゲーム後に各チームで集まり、話し合いや練習する時間を設けていた。そのため、新しい作戦を考えているチームもいたが、話し合いの途中でゲームに戻るといった形となり、生徒たちが考える機会を十分にとることができなかった。

2 「楽しい体育論」について

2.1 生涯スポーツ

FWIでの授業実践の中で、運動が不得意な生徒から「あまり楽しく取り組むことができなかった」という感想を見た。生徒らが運動の楽しさを感じ、生涯スポーツの理念に基づいた授業を実践できるようになるため、「楽しい体育論」について触れていく。

2.2 「楽しい体育」とは

「楽しい体育」¹⁾について、全国体育学習研究会（以下、全体研）が以下のように述べている。

『楽しい体育論』とは、行う運動に内在している楽しさを『機能的特性』と呼び、運動の特性にふれてその『運動の楽しさ』（機能的特性）を味わいながら運動の内容を学習し、能力や技能、そして意欲や関心を向上させていこうという考え方である。また、『楽しい体育論』には、『今持っている力で楽しむ』というキーワードを持ち合わせている。

2.3 「今持っている力」で楽しむとは

「今持っている力で楽しむ」とは、子どもたちはどんな運動種目であっても、プレーする何ら

かの能力や技能をすでにもっていて、この能力や技能をその運動種目で楽しめるように、あるいは今持っている能力や技能を發揮してその種目を楽しめるように、学習の初めから配慮しようという考え方である。

運動を行う者の欲求や必要を充足する機能に着目した特性である。運動には種目に応じて「競争(走)型」「達成型」「模倣・変身型」「克服型」の4つの運動の楽しさが内在している。

3.1 ベースボール型の授業について

FWIIの授業実践では、ベースボール型(キックベース)を行うことが決まった。先述した「楽しい体育論」を取り入れた授業づくりに挑戦することにした。

ベースボール型の運動の特性(機能的特性)は、競争型であり、「得点の競い合い」を楽しむことができる授業づくりを考えていく。ベースボール型の授業構想を考えるうえで大きく3点の課題が見えた。(1)運動が苦手な生徒でキャッチすることが難しい生徒がいること (2)ルールをより明確化すること (3)長打力・走力のある生徒で完結してしまうこと(ホームラン競争になる可能性があること)だ。

3.2 形成的評価法について²⁾

次元	項目	質問
成果	1. 感動の体験	1 ふかく心に残ることや、感動することがありましたか?
	2. 技能の伸び	2 今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか?
	3. 新しい発見	3 「あっ、分かった」とか「あっ、そっか」と思ったことがありましたか?
意欲・関心	4. 精いっぱい運動	4 精一杯、全力を尽くして運動することができましたか?
	5. 楽しさの体験	5 楽しかったですか?
学び方	6. 自主的学習	6 自分から進んで学習することができましたか?
	7. めあてをもった学習	7 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか?
協力	8. なかよく学習	8 友達協力して、仲良く学習できましたか?
	9. 協力的学習	9 友達とお互いに教えたり、助けたりしましたか?

形成的評価票は、高橋らが作成した体育授業を評価するための方法である。調査方法は、4次元9項目からなる調査票で回答が「はい」(3

点)「どちらでもない」(2点)「いいえ」(1点)になっている。各時間の授業終了後、生徒に配布し、回答してもらおう。形成的評価票は、①「成果」②「意欲・関心」③「学び方」④「協力」の4つの因子からなる9つの質問で構成されている。「成果」次元では、技能の高まり、「意欲・関心」次元では、運動の充足度に関して、「学び方」次元では、生徒がめあてを決め、そのめあての達成に向けて授業に取り組むことができたかどうか、「協力」次元では、友だちと教えあい、協力して授業に取り組むことができたかを評価することができる。

次元	項目 \ 評定	5	4	3	2	1
成果	1. 感動の体験	3.00-2.62	2.61-2.29	2.28-1.90	1.89-1.57	1.56-1.00
	2. 技能の伸び	3.00-2.82	2.81-2.54	2.53-2.21	2.20-1.93	1.92-1.00
	3. 新しい発見	3.00-2.85	2.84-2.59	2.58-2.28	2.27-2.02	2.01-1.00
	次元の評価	3.00-2.70	2.69-2.45	2.44-2.15	2.14-1.91	1.90-1.00
意欲・関心	4. 精いっぱいの運動	3	2.99-2.80	2.79-2.56	2.55-2.39	2.36-1.00
	5. 楽しさの体験	3	2.99-2.85	2.84-2.60	2.59-2.39	2.38-1.00
	次元の評価	3	2.99-2.81	2.80-2.59	2.58-2.41	2.40-1.00
学び方	6. 自主的学習	3.00-2.77	2.76-2.52	2.51-2.23	2.22-1.99	1.98-1.00
	7. めあてをもった学習	3.00-2.92	2.91-2.71	2.70-2.46	2.45-2.25	2.24-1.00
	次元の評価	3.00-2.81	2.80-2.57	2.56-2.29	2.28-2.05	2.04-1.00
協力	8. なかよく学習	3.00-2.92	2.91-2.71	2.70-2.46	2.45-2.25	2.24-1.00
	9. 協力的学習	3.00-2.83	2.82-2.55	2.54-2.24	2.23-1.97	1.96-1.00
	次元の評価	3.00-2.85	2.84-2.62	2.61-2.36	2.35-2.13	2.12-1.00
	総合評価(総平均)	3.00-2.77	2.76-2.58	2.57-2.34	2.33-2.15	2.14-1.00

長谷川ら(1995)は形成的評価票の診断基準を作成している。この評価法は全国62校9127人の児童を対象に調査を行ったデータをもとに標準化されたものである。この診断基準は各項目、各次元、総合評価それぞれに5段階の評定で評価する形になっている。本研究においても、この基準をもとに自身の授業実践を分析することにした。

3.3 授業実践の実際

FWIでの授業実践の反省を踏まえて、生徒が楽しく体育授業を受けられる環境設定やルール設定を行った。キックベースの特性(機能的特性)を「得点の競い合うことが楽しい運動である」とし、競争型で構想することにした。

4.1 まとめ

生徒に調査した形成的評価票と感想を用いて

授業改善を図ったことで生徒が何を感じているのか、生徒が体育で何を求めているのか気付きながら授業を進めることができた。

今後は、生徒が夢中になる授業とはどのようなものなのか、そのために教師としてどのような支援・授業準備ができるのかを検討していく必要がある。さらに、体育授業において生徒のより深い学びにつながる問いかけや声かけに関する知識もさらに追求し、自分の中で積み重ねていきたい。

参考・引用文献

¹全国体育大会 楽しい体育

<https://www.zentaiken.club>

²長谷川悦示 高橋健夫 浦井孝夫 松本富子

「小学校体育授業の形成的評価票及び診断基準作成の試み」 スポーツ教育学研究（1995年）

pp. 91-101

「体育嫌い」の生徒が積極的に参加できる授業 ～ゴール型の授業を通して～

高度学校教育実践専攻 教科・総合系
保健体育科教育コース

実習責任教員 湯口 雅史
実習指導教員 泉 彩夏

東尾 歌乃

キーワード：体育嫌い，ゴール型，積極的な参加，

I. テーマ設定の理由

筆者は、大学学部時代に中学校と高等学校への主免教育実習や中学校へのインターンシップ、学習支援員で体育授業の観察や授業実践を行った。いくつもの授業を実践したり参観したりしたが、どの授業にも一定数体育授業への参加が難しい生徒がいるという現状があった。

また、教科教育課題設定FWで実践した授業では、スモールステップで技の獲得を目指せる工夫やプロセスを認める声掛けなどを行ったが、苦手意識を持つ生徒が意欲的な参加に転じる場面が少ない授業になってしまった。この経験から、体育に対して苦手意識を持つ生徒が少しでも積極的な参加に転じ、運動することに面白さを感じる授業を実践したいと強く思った。この課題意識は、教科教育課題設定フィールドワーク到達目標3領域10観点の「教科・領域内容研究力」にあたり、授業づくりと真剣に向き合いたい。

II. FWIで実施したアンケート

(1)アンケートの概要

対象：徳島市内K中学校1年生170人
日時：2023年6月13日

(2)アンケートの分析方法

データは、アンケートで体育が嫌いもしくはどちらかといえば嫌いと回答した人の回答をテキストマイニングで分析した。分析ソフトは、樋口（2004）が製作・公開しているKH Coder（フリーソフト）を使用した。共起ネットワークと、KWIC コンコーダンスコマンドを用いて、抽出語が用いられた前後の文脈を探った。

(3)アンケートの分析・検討

①共起ネットワーク図での分析

小学校での体育授業で嫌だったこと、楽しくないと思ったことなどを具体的に書いてくださいという質問に対しての回答を分析した。「嫌い」に「走る」、「苦手」という言葉に「運動」や「神経」、「悪い」という言葉が共起しており、走ることや、運動に苦手意識を持っていること、運動能力が低いことが体育嫌いに関係していることが考察される。また、「距離」や「タイム」が「測る」に共起しており、さらにその「測る」が「苦手」や「嫌い」に共起していることから、記録計測に苦手意識を持っていることが解釈される。

②KWIC コンコーダンスコマンドでの分析

小学校での体育授業で嫌だったこと、楽しくないと思ったことなどを具体的に書いた

てくださいという質問に対しての回答の「嫌」、「無理」「好きではない」「好きではなかった」など似た意味を持つ言葉をすべて「嫌い」に変換して、分析した。この例では、「嫌い」という言葉の前後の19語が検索されている。

また、「嫌い」という言葉と結びついてある言葉を代表的な言葉に言い換え、その割合を示した。体育嫌いの生徒の体育を嫌う理由として読み取れたもので、1番多かったものが「自信がない」で、68.4%だった。自信がないと読み取れたものの具体的な回答として、みんなの前で発表するのが嫌い、他の人に見られるのが嫌い、走るのが嫌い、などが挙げられる。なかでも走るのが嫌い、50m走が嫌いという回答が多くあった。大塚(2013)によると短距離走では小学校高学年・中学生・高校生と学校段階があがるにつれて「できる」自信が低下し、また、「できる」自信が低いほど短距離走に対する好感度が下がる。これを踏まえて走ることが嫌いと回答した人を「自信がない」に分類したことがこの結果に繋がったと考えられる。

次に多かったのが「運動能力で他者と比較される」で、26.3%だった。共起ネットワークでは、距離、タイム、測るといった語が嫌いや苦手に結びついており、記録が数字として表れることに苦手意識を持っている生徒が多いことが読み取れる。3番目に多かったものとして21%の生徒が「記録に挑戦すること」を理由としており、先ほどの記録の測定と関係していると考えられる。

(5)FW校の体育嫌いの生徒の実態について
共起ネットワークやKWICコンコーダ

ンスの分析、授業観察による生徒の姿から解釈したFW校の体育嫌いの生徒の生起理由には、運動能力が低いことやそれに対する自信の無さ、数字や記録がはっきりとでる種目に対する苦手意識、それらで他者と比較されることが関係しているのではないかと考えられる。

Ⅲ. FWⅡでの授業実践

FWⅠの授業観察やアンケートの結果から読み取った体育嫌いの生徒の要因をもとに、授業構想、実践を行った。

(1)実践単元とその概要

筆者は、中学校第1学年ゴール型「バスケットボール」の授業を実践した。単元を貫く問いを「点の取り方や防ぎ方を工夫し、攻防を楽しもう」と提示し、ゲームを行っていくなかで生じた困り感や課題の解決のための手立てを考えて、シュートをするかさせないかの攻防を楽しむことをねらいとした。勝敗にこだわるとできる子がシュートする、できない子ができる子へパスをするといったようにできない生徒が参加できない授業になることが予想されるため、このようなめあてやテーマにした。授業は、ゲームを軸として、ゲームの中から生まれた困り感や課題を解決するために工夫するといった流れで実践した。体育嫌いの生徒の不安感を少しでも和らげるため、柔らかくて軽いスマイルボール(5号球)を使用し、ハーフコートでドリブルなしの簡単なルールを設定し、実践した。

(2)授業の分析・考察

授業を実践して、実際に体育嫌いの生徒の積極的な参加に繋がったと感じた項目をいくつか挙げる。

○用具

用具は、少し空気を抜いて柔らかくしたスマイルボール(5号球)を使用した。バスケットボールが嫌いだと答えている理由に「ボールをキャッチするときにつき指するのが怖い」、「1度かたいボールが顔に直撃したからです」、「小学校のときに突き指をしてからバスケットをするのが怖くなった。」、「怖くて、当たったら痛いし」と書かれていた。怪我の心配をしている生徒が多かったが、体育嫌いの生徒に使用しているボールに対する不安はないか聞くと、大丈夫という答えが返ってきた。また、振り返りファイルに「やわらかいボールだと、こわさがなくおちついてできました。」と書いている生徒もいたことや、「苦手だけど、たくさん参加することができたので良かったです」と書いている生徒に理由を聞くとパスの時に投げやすいボールだからと言っていたことから、スマイルボールを使うことで怪我など、バスケットボールに抱く不安感を軽減することができたと考える。

また、作戦タイムのときに小さいホワイトボードとマグネット、ペンを各チームに配布したり、生徒の立てた作戦を、写真で記録してホワイトボードを入れているメッシュケースに毎時間入れたりするといった手立てを行った。動き方が分からない生徒に、実際にマグネットを動かしながら動きを説明している場面が見られ、視覚的支援や攻防がより楽しめるといったことに繋がったと考える。他にも、最後の授業の振り返りの際に過去の作戦を見てチームが成長したことを振り返る班もあり、成長が目に見えて分かることで自信に繋がるのではないかと推測する。

○ルール

ドリブルを無しにすることで、得意な生徒だけでゲームが進む場面があまり無かったと感じた。振り返りファイルに「ドリブルなしのバスケットでしたがなしの方が私にはわかりやすく楽しめました。」と書かれており、簡易的で分かりやすいゲームになったと考える。

ボール保持者のボールは取れないというルールは、ボール保持者に安心感を与えることができたのではないかと見取った。また、バスケットボールが嫌いな理由に「6年生のとき、すぐにボールをとられて、ルールも細かく決められて点が入らないまま終わることが多くて楽しくなかったのが嫌いでした。」と書いているような、保持しているボールをすぐに取られるということが無かった。

授業の途中から追加したリングにボールを当てたら1点というルールは特に生徒の積極的な参加に繋がったと感じた。生徒の振り返りファイルには、「リングに入ったら、1点という新ルールができると「シュート」という単語がやわらかく聞こえました。」、「リングにあてることができた。8回とうしてさいしょはぜんぜんリングにあてることもできなかったけど、リングにあてられるようになった」、「前回までは、ゴールに入らないと思っていてあまりなげていなかったが、今回はあたると思い、できるだけなげた。」と書かれていた。シュートすることへのハードルが下がり、シュートに挑戦しようと思うきっかけになったのではないかと考える。また、シュートしたボールがリングに当たり、チームメイトと喜び合う姿が見られ、成功体験や自信になるのではないかと考えた。

○人数

今回は、1チームの人数を3~4人に設定した。1・2組の方は1時間目の時に5人のチームができてしまい、1人がボールに触れる回数が少ないゲームになってしまった。2時間目の振り返りファイルに「前よりもボールを積極的にさわれた。3人でする方がやりやすかった。」とあり、その生徒の1時間目の欄には「あんまり参加できてない気がしたのでこんどからはもっと積極的にボールをつなぎたい。」と書かれていた。1時間目と2時間目を比べると、その生徒がボールに向かっていく姿が積極的になり、特に変化が大きかったと見取った。人数が減ったことでボールに触る機会が増えたことが積極的な参加につながったと考えた。

○価値付け

単元を貫く問いを「点の取り方や防ぎ方を工夫し、攻防を楽しもう」と提示しシュートをするかさせないかの攻防を楽しむことをねらいとしたことで、勝敗ではなく本質を大切に、結果より過程を重視した授業になった。振り返りファイルには、「勝ち負けよりも楽しんだり、負けてもひきずらないことができもちよくできた。」「バスケットボールでのパスが上手にできた。パスができるとゴールもしやすくなり、つなげると楽しむことができた。」と書かれていた。作戦が上手くいったことを喜ぶ姿や、チームの振り返りの時間にボールをどうやってゴールに運ぶかについて考えられていたことから、問いの設定によって攻防を楽しむことができていたと感じた。

IV. FWIIでの授業実践まとめ

FWIIでの授業実践では、体育嫌いの生徒の多くが積極的な参加をすることができていたと感じた。それには、用具やルール、授業構成が大きく関わっていたと考える。また、このような手立てによって、チームの仲が深まったりチームメイトと協力することの楽しさを感じたりすることができ、それが体育の楽しさに繋がったと考える。簡易的なルールや不安感を軽減させる用具の使用、仲間と協力することで絆が深まったことが参加へのハードルを下げたのではないかと。

また、授業づくりにおいて、生徒の積極的な参加に繋がったと感じる場面は多くあった一方で筆者自身の生徒との関わりにおいてはあまり参加に繋がらなかったと振り返る。チーム全体への戦術的なアドバイスを具体的にを行うことがあまりできない、生徒のことは見取れていない、簡潔で分かりやすい指示や説明ができない、など教材研究力や教師力が足りていないことが自己の課題として挙げられる。また、生徒の体育嫌いの要因について生徒の姿からその要因を探ることができず、生徒の真の思いに気付けなかったということもあり、生徒理解に努める必要があると学んだ。

来年度から教師として生徒と関わっていく際には、一人ひとりの生徒の想いを尊重し、それぞれに合った支援や声掛けをしていきたい。また、体育嫌いの生徒もそうではない生徒も楽しく、安心して体育の授業に参加できるような授業づくりをこれからも探求していきたい。

教育の一番札所



国立大学法人

鳴門教育大学

編集・印刷・発行

第1版令和6年2月2日

保健体育科教育コース抄録集作成チーム