

自ら課題を発見し、基礎を生かして課題を解決する生徒を育てる保健体育科の授業 ～課題を意識した練習プログラムを位置付けた単元構成の工夫を通して～

要約

現在子どもたちが成人して社会で活躍するころには、社会構造や雇用環境は大きく、また急速に変化しており、予測が困難な時代となると予想されている。そのような新たな時代を生き抜く子どもたちが培うべき力の一つに、新学習指導要領には、「習得した知識や技能を活用して課題解決すること」が挙げられている。そのことから、自ら課題を発見し、基礎を生かして課題を解決する力を身に付けることは、生徒にとって非常に有意義であるといえる。本学級の生徒は、基礎練習を継続することで、基礎的な技能が身に付き、時間の経過とともにその成果が見て取れるようになることが多かった。しかし、いざゲームになると、適切な動きや判断ができず、基礎技術はほとんど生かされないということが頻繁に起きた。これは、実戦には相手が存在し、判断や駆け引きといった基礎練習にはない要素が多数含まれるのにも関わらず、その練習がなされないまま実戦に入る場合が多いことが理由として挙げられると考えられた。また、今までの自分自身の授業を振り返ってみると、基礎練習→技能テスト→ゲームという流れで単元構成を行うことが多かった。その中で、基礎練習で身に付けた技能を実戦に生かすことができている場面が数多く見られた。

そこで、単元計画に試しのゲームとその振り返り活動、さらにそこで出た課題を解決するための練習を行う時間を位置付けた。これにより、習得した技術がゲームの活用場面においてより生かす経験ができ、自ら課題を発見し、基礎を生かして課題を解決する生徒が育つであろうと考えた。本研究では、自ら課題を発見し、基礎を生かして課題を解決する生徒を育てるために、課題を意識した練習プログラムを位置付けた単元構成の在り方を究明した。

具体的には、「基礎→活用→実戦」ではなく、「基礎→活用→実戦①→課題解決→実戦②」という五段階で授業を展開し、成果と課題を抽出した。

1	守備における基本的なボール操作と攻撃における安定したバット操作を習得する。
2	走者をアウトにすることができる捕球・送球とボールを持たないときのベースカバーの動きを習得する。
3	試しのゲームを行い、自分の課題、チームの課題を発見する。
4	課題を意識した練習で状況に応じた判断を行う力を習得する。
5	習得した知識や技能を生かしてまとめのゲームを行い、単元を振り返る。

実践の結果、以下のような成果（○）と課題（●）を得た。

- 単元の半ばで試しのゲームを実施し、その振り返り活動を行うことは、生徒が自ら課題を発見することに有効であった。
- 試しのゲームの後に、課題を意識した練習プログラムを位置付けることは、生徒が試しのゲームで得た課題を改善することに有効であった。
- 7.9%の生徒は個人で課題を改善することができず、それらの生徒に対する支援の在り方が今後の課題として残った。

キーワード 試しのゲーム 課題を意識した練習プログラム まとめゲーム

1 主題設定の理由

(1) 社会的要請・現代教育の動向から

現在子どもたちが成人して社会で活躍するところには、社会構造や雇用環境は大きく、また急速に変化しており、予測が困難な時代となると予想されている。例えば人工知能を活用した自動車の自動運転に係る技術の進歩は急速に進んでおり、将来的には目的地を伝えるだけで、目的地に到着する自動車が開発されることが予想されるが、そのことは車を運転する仕事がなくなることを意味しており、そのこと一つとってみても雇用環境が大きく変化することが予想される。

新学習指導要領では、新たな時代を生き抜く子どもたちが培うべき力の一つに、「習得した知識や技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手にわかりやすく伝えること」を挙げている。そのことから、自ら課題を発見し、基礎を生かして、課題を解決する力を身に付けることは、生徒にとって非常に有意義であるといえる。

(2) 児童生徒の実態・学校教育目標の具現化から

現在の三国中学校の3年生女子、また三国中学校の生徒全体の様子を見てみると、体育の授業の球技の単元において、ほとんどすべての生徒が真剣に基礎練習に励んでいる姿が見受けられる。教師の話をよく聞き、その種目を得意とする生徒からのアドバイスを熱心に受けながら練習に取り組んでいる。基礎練習を継続することで、基礎的な技能はある程度身に付き、時間の経過とともにその成果がはっきりと見て取れるようになる。しかし、いざゲーム等の実戦になると、身に付けた基礎技術はほとんど生かされることなくミスをしてしまうことや、適切な動きや判断ができないということが頻繁に起きる。これは、実戦には相手が存在し、判断や駆け引きといった基礎練習にはない要素が多数含まれるのにも関わらず、その練習がなされないまま実戦に入る場合が多いことや、実戦の流れの中での経験が乏しいことなどが理由として挙げられると考えられる。

また、三国中学校の平成三十一年度・令和元年度の学校教育目標は、「四力に富み、志をもって未来を切り拓く生徒の育成」である。この四力のうちの 하나가、「知力」である。知力には、知識・技能、思考力、判断力、表現力、学ぶ意欲、学び方、課題発見・解決力等が示されている。実戦で技能を生かす力は、これらの要素を多面的、多角的に含んでおり、この研究に取り組むことは、学校教育目標を具現化する意味でも有益であるといえる。

(3) 教科(領域)の本質(ねらい)から

平成二十九年度に告示された学習指導要領の解説によると、第3学年における「ウーベースボール型」の技能におけるねらいは、「第1学年及び第2学年の基本的なバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻防をすることをねらいとした学習を受けて、第3学年では、易しい投球に対する安定したバット操作により出塁・進塁・得点する攻撃と仲間と連携した守備のバランスのとれた攻防を展開できるようにする。」とある。守備に関してのねらいに目を向けると、「仲間と連携した守備のバランスのとれた攻防を展開できるようにする。」と示されている。この目標を達成するためには、捕球→送球という基礎的な技能だけでなく、仲間との連携等、実戦への応用が大切になる。

(4) 指導上の反省・問題点(研究の経過)から

今までの自分自身の授業を振り返ってみると、約10時間の授業の流れの中で、基礎練習→技能テスト→ゲームという流れで行うことが多かったため、基礎練習で身につけた技能を実戦に生かすことができていない生徒を数多く見かけることがあり、本主題を設定した。

2 主題・副主題の意味

本研究において、「自ら課題を発見する」とは、単元に位置付けられた試しのゲームとその振り返り活動を通して、生徒それぞれが各領域特有の特性や魅力に応じた課題を発見することである。「基礎」とは、単元の初期に行う、捕球・送球を中心とした、守備におけるクローズドスキルのことを指す。この基礎技術は、第2学年の授業でも練習をしている。また、単元の初期を過ぎた後も、各授業のウォーミングアップ時に練習を行う。「課題を解決する」とは、運動に関わる一般原則や運動に伴う事故の防止等の科学的な知識や技能及びスポーツライフをより豊かにするための知識等を活用して、自らの学習活動を振り返り、各領域特有の特性や魅力に応じた課題を解決することである。「課題を意識した練習プログラム」とは、クローズドスキルをオープンスキルに応用させていく練習のことを指す。具体的には、打者の一塁への走塁を防ぎ、アウトをとる練習や、塁上にランナーをおいて守備を行う練習などである。この練習では、状況を正しく認知し、自らのプレーを選択していく過程が重要視される。

3 研究の目標

自ら課題を発見し、基礎を生かして課題を解決する生徒を育てるために、課題を意識した練習プログラムを位置付けた単元構成の在り方を究明する。

4 研究の仮説

保健体育科の球技の授業において、単元計画に試しのゲームとその振り返り活動を位置付けることで、習得した技術がゲームの活用場面においてより生かす経験ができ、自ら課題を発見し、基礎を生かして課題を解決する生徒が育つであろう。

5 仮説検証の内容と方法

(1) 検証の対象

小郡市立三国中学校 第3学年5・6組女子(38名)

(2) 検証の内容と方法

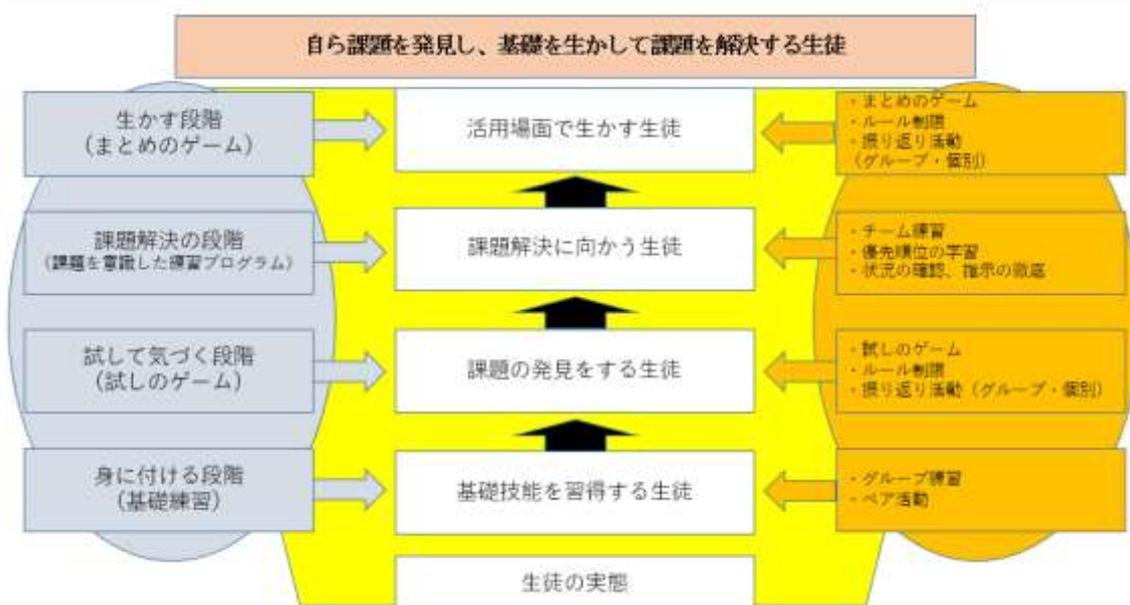
身に付けた守備における基礎技能(捕球→送球)を活用場面で生かす(アウトをとる、失点、進塁を防ぐ)ために、「基礎練習→応用練習→ゲーム→振り返り活動→課題解決練習→ゲーム」という流れの単元計画に沿って授業を展開していく。その際、以下の項目に関して分析を行っていく。

項目	検証内容	検証方法
自ら課題を発見し、チームとして取り組むべき課題は明確になっているか。	単元のなかばのゲームの後の振り返り活動において、自チームの課題を分析し、チームとして共有できているか。	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート ・振り返りアンケート
身に付けた基礎技能は実戦のゲームにおいて生かされているか。	単元の最後のゲームにおいて、捕球・送球の基礎技能はアウトをとる・失点、進塁を防ぐといった活用場面に生かされているか。	<ul style="list-style-type: none"> ・ビデオ分析（1回目のゲーム・2回目のゲームの比較） ・振り返りアンケート

6 研究の計画

月	研究計画	月	研究計画
5	研究主題の設定	10	検証授業②
6	研究主題の設定	11	データ分析
7	研究の構想	12	研究のまとめ
8	研究の構想、教材研究	1	報告書作成
9	検証授業①	2	研究報告

7 研究の構想図



8 研究の実際

(1) 実践 第3学年 「ソフトボール」(全12時間)

(2) 単元の目標

ソフトボールの試合において、自分やチームの課題を意識してプレーすることができる。

(3) 単元計画

次	時	学習活動・学習内容	指導のねらい・内容・方法	評価規準(観点:方法)
一	1 ④	1 守備における基本的なボール操作と攻撃における安定したバット操作を習得する。 (1) 単元を貫く課題の確認・ボールを投げる動作の習得 (2) ゴロ捕球からのスムーズな送球・基本的なバット操作 (3) キャッチボールでの捕球と送球・安定したバット操作 (4) フライの捕球	<p>判断を伴わない基本的な動きを習得させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 投げる強さを考慮することなく動作に集中できるようにするために、ティーンネットを使用させる。 捕球動作を正確に習得できるようにするために、チームで互いの動きに対してアドバイスさせる。 スイングのタイミングを合わせるようにするために、補助者に掛け声をかけさせる。 フライボールへの恐怖心をなくすために、低いボールから段階的に練習させる。 	○攻防を展開するための安定したバット操作、ボール操作ができている。 【技】 (学習ノート、様相観察)
二	1 ③	2 走者をアウトにすることができる捕球・送球とボールを持たないときのベースカバーの動きを習得する。 (1) 一塁でアウトをとるための知識と技能を習得する。 ・捕球と送球 (2) 二塁でアウトをとるための知識と技能を習得する。 ・ショート、セカンドのベースカバー (3) さまざまなシチュエーションでアウトをとる、失点を防ぐ方法を考える。 ・送球の優先順位	<p>アウトをとる、得点を防ぐための知識と判断力を習得させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 判断が複雑化しないようにするために、限定的なシチュエーションから練習させる。 ショートとセカンドのベースカバーの動きを習得しやすくするために、冒頭にデモンストレーションを用いた知識学習を入れる。 	○攻防を展開するための連携した守備の動きができる。 【技】 (学習ノート、様相観察)

三	1 ①	3 試しのゲームを行い、自分の課題、チームの課題を発見する。 ・捕球後の判断 ・さまざまなシチュエーションでのベースカバー	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">試合を行う上での自分やチームの課題を見付けさせる。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・判断を簡易的にさせるために、進塁に限定的なルールを用いる。 ・課題を明確に把握できるようにするために、ビデオ撮影を行う。 	○作戦などの話し合いに貢献しようとしている。【関】(様相観察)
四	1 ①	4 課題を意識した練習で状況に応じた判断を行う力を習得する。 ・プレーの優先順位 ・状況に応じた仲間への指示	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">自ら考えた課題を意識して改善させる。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・課題を意識しやすくさせるために、練習の前にアンケート結果を見せる。 	○仲間に対して、技術的、戦術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。【思】(様相観察)
五	1 ②	5 習得した知識や技能を生かしてまとめのゲームを行い、単元を振り返る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">課題を意識して練習を行うことで、自らの課題を解決し、ゲームの質を向上させることができる。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">課題を改善した姿をゲームで発揮させる。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・課題を意識した練習の成果を実感させるために、試しのゲームと同じルールを用いて行う。 	

(4) 授業の実際

身に付ける段階

身に付ける段階では、守備におけるゴロの捕球と送球、キャッチボール、フライの捕球と送球、基礎的なバッティング動作などを学習した。生徒が基礎技能を習得しやすくするための手立てとして、①少人数グループによる生徒同士の教えあい、②反復回数の確保を設定した。また、各授業の冒頭に基礎練習を行う時間を帯でも設定した。その結果、ほぼすべての生徒が、設定された場面の中では、捕球と送球、バッティングがスムーズに行えるようになった。

試して気付く段階

単元の第8時間目に、「試しのゲーム」を行った。「試しのゲーム」は、生徒が実際の試合を通して、自己やチームの課題に気が付くことができるように単元の半ばに設定しているものである。「試しのゲーム」を単元の最後に行う「まとめのゲーム」に繋げるために、ルール等のレギュレーションはすべて、「まとめのゲーム」と同様のものを採用した。

【ルールについて】

打撃の技術、守備の技術等を鑑み、実際のルールとは数点変更したルールを独自に採用した。主な変更点は、下記の通りである。

- ①ピッチャーが投げるボールではなく、味方が横からトスしたボールを打つ。
- ②必ず一つずつしか進塁できない。(二塁打やホームランはなし。)

- ③三振はなし。
- ④バントは禁止。
- ⑤盗塁は禁止。
- ⑥とったアウトの数に関係なく、打者が一巡したら攻守交替。(人数が多い方のチームの人数に合わせる)

【振り返り活動】

試しのゲームを行った後、各チームで振り返り活動を行う場面を設定した。また、試しのゲームでうまくいかなかったことを生徒にアンケートをとった。その結果、以下のような意見が目立った。

- ①ボールを頑張って捕球したのに、その後どこにボールを投げればよいのか分からなかった。また、投げようとした塁に味方がいなくて投げられなかった。
- ②三塁に人がいないのにも関わらず、ホームに送球をし、アウトをとることができなかった。(ルール上、一つずつしか進塁できないため、三塁にランナーがいなければ、ホームではアウトがとれない。)
- ③満塁のときにランナーが複数人いてどこに投げるべきか分からなかった。

以上のことから、基礎練習・活用練習と実戦練習では、「プレーを行う際に状況判断を伴うかどうか」という点が大きく違い、その違いが実戦において基礎技能を発揮することができない要因となっているということが示された。これは、その違いに対応できるような授業を単元の中に位置付ける必要性を示唆している。

また、以下に示す生徒の感想からも、実戦における動き方、状況に応じた判断、プレーの選択について教え、考えさせ、練習させる場面設定が必要であるとわかる。

一人一人が一場面、一場面どのように動いたらよいのかを早く確認するということが必要だったと思う。

キャッチボールやゴロ補球など基本的なことはみんなできていたけれど、いざ、実戦となると、いつどの場所に動けばよいかわからず、とまど、動くことができていない。基礎練習と実戦との違いは、先を見通す(次、どうなったときはここに動くなど)ところだ"と思う。実戦ではよく考えなければ成り立たないと思う。

この試しのゲームを終えて出た課題をまとめると、以下のようなになる。

- 捕球をした生徒がどこへ送球すべきか判断できない。
- 捕球した生徒が送球する塁を予測できず、ベースカバーに入ることができない。(送球すべき塁に味方がいない。)

課題解決の段階

試しのゲームとその振り返り活動を実施した際に生徒が自ら発見した課題について、改善するために、以下の3つのポイントで練習を実施した。

- ①失点を防ぐための送球先の優先順位についての理解
- ②打者が打撃に入る前に、守備側でその場の状況に応じた送球先(優先順位)の確認

③守備側の生徒が捕球した際に、チームメイトが送球先を指示（声かけ）

課題を意識した練習プログラムでは、まず、授業の冒頭でプリント学習を行った。その際、失点を防ぐためには、送球先の優先順位は、ホーム→三塁→二塁→一塁であることを確認した。その後、さまざまな局面で優先順位をもとに送球の判断をする練習を行った。その際の約束事として、「①次の打者が打撃に入る前に、ランナーの状況とどの塁に優先的に投げるのかをチームで確認させる。②守備側の生徒が捕球した際に、周りのチームメイトが送球先を指示するようにさせる。」という2点を徹底した。

その結果、練習の各局面において、生徒同士で確認・指示し合う場面が見られ（図1）、捕球後に迷うことなく送球できる生徒が増えた。

【図1：送球先の指示を出す生徒】



生かす段階

これまでの授業をふまえて、単元の最後（11 時間目、12 時間目）に「まとめのゲーム」を実施した。

まとめの段階では、「まとめのゲーム」を実戦形式で行った。この「まとめのゲーム」は、「試しのゲーム」と「まとめのゲーム」を比較し、その変容を生徒自身が実感できるようにするため、「試しのゲーム」と同様のルール・レギュレーションで実施した。

まとめのゲームを終えて、生徒に対して、試しのゲームから成長した点のアンケートをとった。その結果、以下のような意見であった。

- ①プレーの優先順位をもとに、捕球後素早く送球の判断ができるようになった。
- ②プレーごとに、チーム内でアウトを取ることができる塁や、優先的に送球すべき塁の確認ができるようになった。
- ③インプレー中にチーム内で、送球すべき塁を声掛け・指示をし合うようになった。

このまとめのゲームを終えて、生徒が試しのゲームから変容した点をまとめると、以下のようになる。

- 生徒が、ランナーなどの状況に応じて、プレーを選択・判断できるようになった。
- プレーとプレーの間にチーム内で状況を整理し、確認し合うようになった。
- インプレー中に、捕球した生徒やベースカバーに入るべき生徒に対して、チーム内で指示を出し合うようになった。

以上のことから、試しのゲームの後に振り返り活動を行い、課題を意識した練習プログラムを行ったこと、また、まとめのゲームを試しのゲームと同じルールで行ったことは生徒が自ら課題を発見し、基礎を生かして課題を解決することに有効であったといえる。

9 全体考察及び成果と課題

(1) 全体考察

本単元の前半では、基礎練習→活用練習→実戦練習という流れで授業を行った。その結果、

○基礎練習で捕球の技能を身につけたため、ボールを捕球することができた。

という本單元における練習の成果が見られた一方、

- 捕球をした生徒がどこへ送球すべきか判断できない。
- 捕球した生徒が送球する塁を予測できず、ベースカバーに入ることができない。(送球すべき塁に味方がいない。)

という課題が明らかになった。

これは生徒が、習得した基礎技能によって捕球はできても、その技能を生かすための戦術的思考を身に付けていないため、アウトを取るという目的が達成できない状況にあることを示している。つまり、生徒は習得した基礎技能を発展段階である実戦に応用できていないといえる。

それを改善するために、本研究では、単元構成の中に、「課題を意識した練習プログラム」を位置付けた。そして、試しのゲームとまとめのゲームの2つの実戦での変容を見取り、その有効性を検証した。

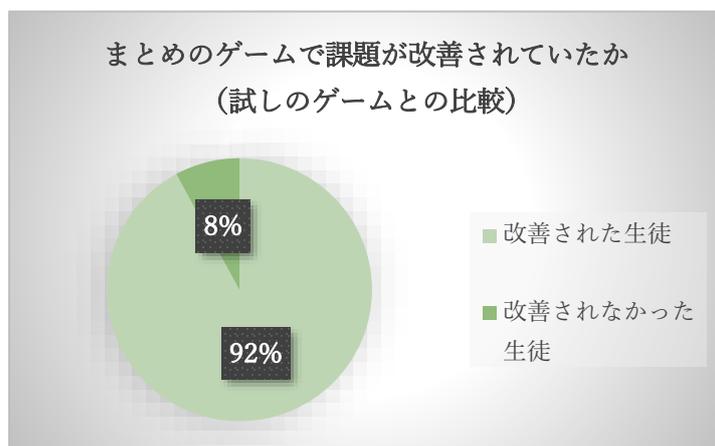
この結果、まとめのゲームでは、

- 生徒が、ランナーなどの状況に応じて、プレーを選択・判断できるようになった。
- プレーとプレーの間にチーム内で状況を整理し、確認し合うようになった。
- インプレー中に、捕球した生徒やベースカバーに入るべき生徒に対して、チーム内で指示を出し合うようになった。

ということができるようになり、基礎技能を実戦において活用し、それを生かしてアウトを取るという目的が達成できていることを示している。

また、以下の円グラフ（図2）は、生徒にとってアンケートの結果である。

【図2：まとめのゲームで捕球後スムーズに送球に移ることができたか（試しのゲームでの課題が改善されたか）】



以上のことから、基礎練習→活用練習→実戦練習の流れの授業のみでは、基礎を生かして課題を解決することができなかった生徒が、「課題を意識した練習プログラム」を導入した授業を行うことによって、自ら課題に気づき、基礎を生かして自ら課題の解決に向かっていけるようになったことが明らかになった。つまり、「保健体育科の球技の授業において、単元計画に試しのゲームとその振り返り活動を位置付けることで、習得した技術がゲームの活用場面においてより生かす経験ができ、自ら課題を発見し、基礎を生かして課題を解決する生徒が育つであろう。」という仮説は証明されたといえる。

(2) 成果 (○) と課題 (●)

- 単元の半ばで試しのゲームを実施し、その振り返り活動を行うことは、生徒が自ら課題を発見することに有効であった。
- 試しのゲームの後に、課題を意識した練習プログラムを位置付けることは、生徒が試しのゲームで得た課題を改善することに有効であった。
- 単元を通して課題を意識させることは、単元の終わりに新たな課題を発見することにつながった。
- 7.9%の生徒は個人で課題を改善することができず、その生徒たちに対する支援の在り方が今後の課題として残った。