

群 教 七	G06 - 03
	平28.261集
	保体一中

球技における思考力・判断力を 育成するための指導方法の工夫

—思考が「見える」活動を通して—

特別研修員 小林 史尚

I 研究テーマ設定の理由

中学校学習指導要領の総則には、「基礎的・基本的な知識及び技能を確実に習得させ、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくむ」（一部抜粋）とある。また、平成20年1月の中央教育審議会の答申には、中学校保健体育科の改善の基本方針について、「筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動を通じて論理的思考力をはぐくむこと」（一部抜粋）と示されており、体育・保健体育の指導の基本にも、言語活動の充実が求められている。

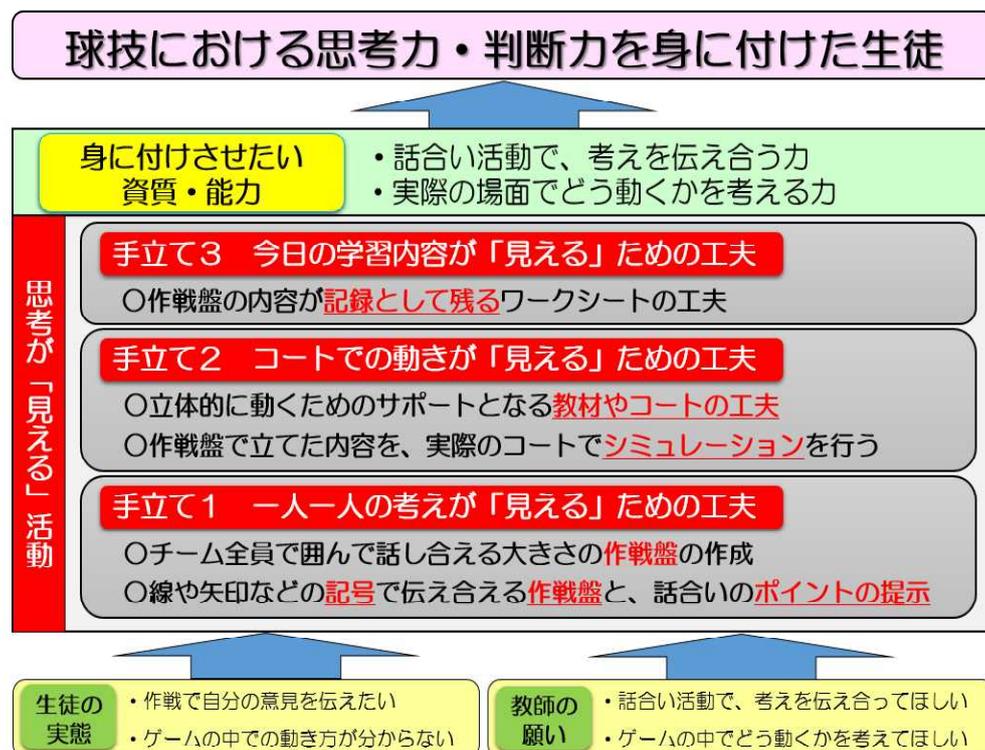
本校の1学年の男子生徒は、球技の授業の中で、上手な友達の真似をしたり、分からないことを友達や先生に聞いたりすることができる。一方、グループの話合い活動の中では、友達と意見を交流することが得意でない生徒や、話し合った内容を活動に結び付けることが難しい生徒が少なくない。

このような生徒の実態から、話し合い活動において、生徒が自分の意見を伝えるだけでなく、相手の意見を聞いて考えを伝え合う力を高めるとともに、実際のコート上でどう動くかを考え、実際の動きに結び付ける力を身に付けさせる必要があると考えた。

そこで、自分の意見を持って話し合い活動に参加できるようにしたり、話し合いで決まった内容を実際のコート上で確認したりしていくこと、つまり、思考が「見える」活動を取り入れていくことが、生徒の思考力・判断力の育成に有効であると考え、本主題を設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 授業改善に向けた手立て

思考が「見える」活動として、次の3つを手立てとした。

手立て1 一人一人の考えが「見える」ための工夫

手立て2 コートでの動きが「見える」ための工夫

手立て3 今日の学習内容が「見える」ための工夫

手立て1は、話し合いの中で、自分の考えや、仲間の考えが「見える」ようにする活動である。チームで作戦盤を囲んだ時に、全員が重なることなく記入することのできる大きさの作戦盤を作成する。そして、あらかじめコート図が書かれている作戦盤で、線や矢印などの記号だけで話し合いが進められるようにするとともに、ホワイトボード用のマーカーで、何度も修正ができるようにしておく。また、話し合うポイントを提示し、話し合いの内容が明確になるようにする。

手立て2は、話し合った内容をコート上で立体的に捉えて、実際の動きに近付けていくための活動である。生徒がシミュレーションを行いやすいように、教材とコートを工夫する。次に、作戦盤上の平面で考えたことを、コート上の立体的な場面でシミュレーションし、確認や修正、付け足しができるようにする。

手立て3は、自分の考えやチームの考え、話し合いの内容が手元に残るよう、ワークシートに、自分の考えを黒で書かせ、チームの考えや作戦盤の内容を赤で書かせる。これらの工夫により、今日の学習内容が「見える」だけでなく、次回の学習のめあてにつながるようにした。

このように、思考が「見える」活動に取り組むことで、生徒が自分の考えを持って話し合い活動に参加することができ、実際のコート上でも意欲的に動くことができるようになり、思考力・判断力の育成につながっていくものと考えられる。

III 研究のまとめ

1 成果

○ 「友達の意見を聞いて、賛成意見を发表或し反対意見を发表或ししてありますか」という質問に対して、授業前は「だいたい当てはまる」と答える割合が多かったが、授業後は「よく当てはまる」と答えた割合が多くなった（図1）。「友達の意見を聞いて、自分の考えを付け足すことができますか」という質問に対して「よく当てはまる」と「だいたい当てはまる」と答えた割合が全体的に増えている（図2）。以上の結果から、話し合いの場面で、考えたことを伝え合うことができる生徒が増えてきたことが分かる。

○ シミュレーションの中で改善点が見つかったと、誰がどう行動すべきかを相談して確認する姿を見ることができた。また、運動能力の高い生徒が一人で動いて活躍するのではなく、一人一人が主体的に動き、チームとしての動きがとても活発になった。授業後のアンケートでは、シミュレーションを行ったことにより、「動き方が整理されて動きやすかった」と答えた生徒が74%いた。自分の役割が明確になったことで、チームの中における自分の動き方について、工夫して行動することができるようになったと考えられる。

2 課題

- 技能習得の活動時間と、思考力・判断力を高める活動時間とのバランスが大切である。運動量を確保しながら、思考力・判断力を高められるように内容を更に工夫することが必要である。
- 校庭では石灰の色やコーン等、体育館ではマーカーパッドなどで、コートの工夫をすることができるが、予算や教材の数が限られているため、事前に計画を立て、準備をする必要がある。

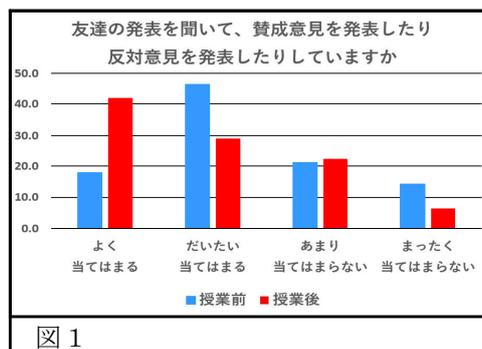


図1

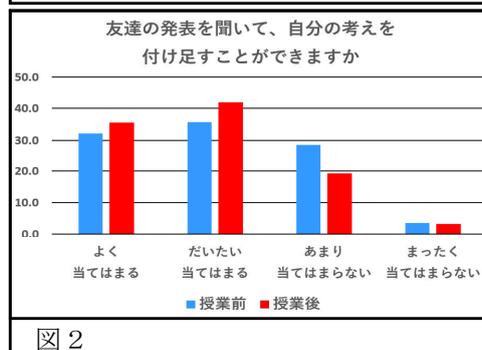


図2

実践例

1 単元名 「バレーボール（球技・ネット型）」（第1学年・2学期）

2 本単元について

球技は、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。小学校では、「ゲーム」と「ボール運動」で簡易化されたゲームでルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりして攻防を展開できるようにすることをねらいとした学習をしている。中学校では、これらの学習を受けて、基本的な技能や仲間と連携した動きを発展させて、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにすることが求められている。

バレーボールは、相手とのボールの奪い合いがなく相手チームに邪魔されることがないため、チームの作戦が組み立てやすく、自分たちのチームに適した作戦を立てて練習すれば、短時間の練習も実践に生かすことができる。また、自らの責任を果たしたり、互いに助け合ったりする態度を養うことができる。

以上のような考えから、本単元では、以下のような指導計画を構想し実践した。

目標	基礎的な技術の習得とともに、相手コートの空いている箇所にボールを返したり、自コートの空いている箇所をなくしたりして、試合を行うことができる。	
評価基準	運動への関心・意欲・態度	勝敗を競う楽しさや喜びが味わえるように自主的に取り組もうとしている。 チームの課題解決や作戦についての話し合いに貢献しようとしている。 練習場や用具の安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームをしようとする。
	運動についての思考・判断	基礎的な知識や技能を活用して、仲間に対して技術的な課題や有効な練習方法を選択している。 作戦を考える話し合いの場面で、合意を形成するための適切な関わり方を見付けている。
	運動の技能	基本的なボールの操作（つないだり返球したりするパス）を行うことができる。 相手コートの空いている場所にボールを返すことができる。 相手コートに返球したら、すぐに定位置に戻ることができる。
	運動についての知識・理解	バレーボールの特性や学び方、技術の構造、合理的な練習の仕方を理解している。 競技や審判の方法を理解し、知識を身に付けている。
過程	時間	主な学習活動
課題把握	第1時	・オリエンテーション（授業の進め方、安全面について、ゲームの進め方）
課題追究	第2～4時	・基本的な個人技能の習得＜構え方、オーバーハンドパス、アンダーハンドパス＞
	第5～7時	・集団技能の習得＜定位置、守備範囲＞ ・チームで前列と後列を入れ替える2パターンの配置を考える。
まとめ	第8時	・交流戦（ルールにのっとって、楽しく試合を行う）

3 本時及び具体化した手立てについて

本時は全8時間計画の第6時である。集団技能の習得を目指す第5～7時までの授業で、次の手立てを行った。

手立て1 一人一人の考えが「見える」ための工夫

- ・個人の考えや意見が持てるように、定位置と守備範囲を書き込めるワークシートの作成をする。
- ・A3サイズの作戦盤を準備し、話し合いの過程を書き込めるようにする。
- ・場所や動き方を立体的に捉えられるように、コートデザインと同じ作戦盤を作成する。

手立て2 コートでの動きが「見える」ための工夫

- ・チームで考えた守備範囲にマーカーパッドを置き、定位置や守備範囲を確認しやすくする。
- ・作戦版に書いた内容を、実際のコートでシミュレーションする。

手立て3 今日の学習内容が「見える」ための工夫

- ・作戦盤に書かれた内容を、自分のワークシートに写させ、記録として残し、学習内容の確認や次時の学習のめあてが持てるようにする。

4 授業の実際

前時である第5時では、定位置について学習した。コートの中に空いた場所を作らないように、どうバランスよく配置するかを考えて話し合い、実際のコートの中で確認を行った。また、前列と後列を入れ替えた2つのパターンを作成させた。列を入れ替えることで、守備範囲がネットに近い時と遠い時で、ボールの来る方向や活動量が異なることを体験できるようにした。

本時は、定位置を基に、守備範囲について学習し、2つのパターンの自分の守備範囲を理解することをめあてとした。生徒がいかにかに思考できるかに焦点を当てたため、本時では、思考力・判断力を評価の中心にした。また、運動量が少なくならないよう指示や発問を短く的確に行えるよう準備した。

(1) 手立て1「一人一人の考えが『見える』ための工夫」

ワークシートに、自分で考えた守備範囲を黒で記入させた。その意見を基に話し合いに参加するよう、指示をした(図3)。

作戦盤は、A3サイズで作成した。ラミネート加工を行い、ホワイトボード用のマーカーで書き込めるようにした。また、今回の授業では、バドミントンコートを使用して行ったため、同じコートデザインの作戦盤にした。生徒達は自分の考えた意見を基に、書いたり消したりしながら、積極的に意見交流をする様子が見られた(図4)。

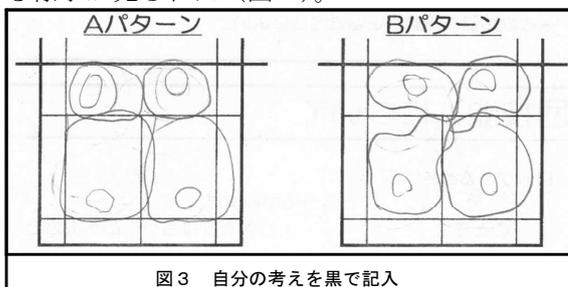


図3 自分の考えを黒で記入

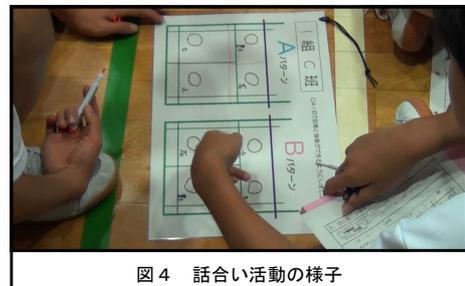


図4 話し合い活動の様子

(2) 手立て2「コートでの動きが『見える』ための工夫」

守備範囲を確認しやすくするために、A4用紙を8等分したマーカーパッドを一人4枚準備した。置いたままプレイができるように、裏面には滑り止めシートを貼り、一人一人が違う色になるように、5色準備した。(図5・6)。

シミュレーション前に、ただ機械的にマーカーパッドを置くだけでなく、作戦盤を見たり、全体のバランスを考えたりしながら置く姿が見られた(図7)。

作戦盤に書いた内容で、実際のコートでのシミュレーションゲームを2試合行った(図8・9)。作戦盤で考えていた通りにできなかったことについて、コート上で相談し、その結果を作戦盤に修正して書き込むチームもあった。

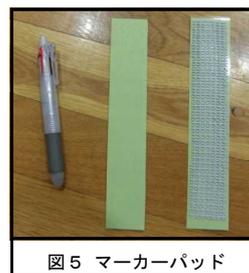


図5 マーカーパッド



図6 1チームに配布するセット



図7 マーカーパッドを置く



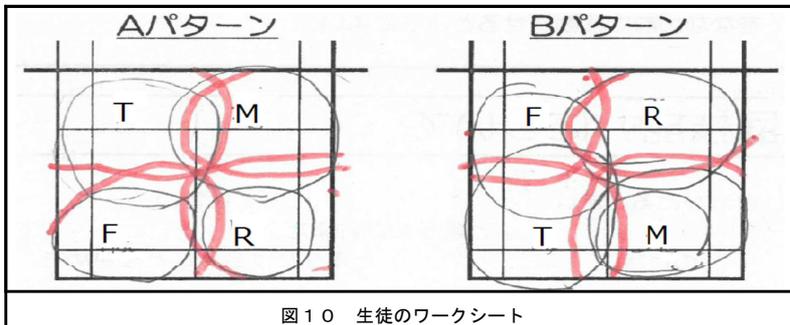
図8 シミュレーションの様子1



図9 シミュレーションの様子2

(3) 手立て3 「今日の学習内容が『見える』ための工夫」

授業の終わりには、ワークシートにチームで話し合った結果を赤で記入するようにした（図10）。細い線は、生徒一人一人が自分の考えた守備範囲を黒で書いたもので、太い赤い線は、チームで決めた守備範囲である。自分の考えとチームの意見をワークシートに記入した後、本時の反省と次時のめあてを記入し、次回の学習のめあてを明確に持てるようにした（図11）。



5 考察

一人一人の考えが見えるように、作戦盤や学習カードの工夫、話し合いのポイントの提示をしたことは、話し合いの場面で、生徒が記号を使って伝え合ったり積極的に自分の意見を発表したりすることに繋がった。これは、自分の意見を持たせてから話し合い活動を行ったことで、話し合いに参加しやすくなったことや、全員で囲める大きさの作戦盤の活用により、書き込んだ内容が大きく見えるため考えを共有しやすくなったからだと考えられる。

コート上での動きが見えるように、作戦盤で考えた内容を、コート上でシミュレーションを行うことで、実際のゲームの中での動き方が分かりやすくなり、自分の守備範囲に責任を持って動くことに有効であった。授業後のアンケートに、「守備範囲が決まって、ごちゃごちゃしていたものがすっきりして、動きやすかった」と多くの生徒が記入しているように、マーカーパッドを置きながら、実際のコート上で自分の守備範囲を確認した後、シミュレーションを行いながら、ゲームの中での個人の動きを整理していく様子が見られた。また、チームメイトの守備範囲を認識して動いている生徒も多く見られた。マーカーパッドを配置する際に、自分の守備範囲を動きながら確認することで、「ここまでは自分が守らなくてはいけない」という意欲と責任感を高める効果もあったと考える。

今日の学習内容が見えるよう、記録として残るワークシートを準備したことは、次時の守備範囲をどうするかを考え、具体的なめあてを持って取り組むことに有効であった。自分の考えとチームで考えたことの共通点や違いについて理解するとともに、記録を基に、「前回のここがうまくいかなかったから、守備範囲を少し変えよう」と、次時の学習のめあてを明確に持って取り組む生徒の姿が見られた。

授業の流れを、「①自分の考えを持つ→②チームでの話し合い→③実際のコートでの確認→④自分へのフィードバック」としたことで、思考と活動の流れが明確になり、生徒が作戦についての思考を深めていく様子が見られた。

課題として次の3点が挙げられる。一つ目は、更に生徒の思考を深めるために、作戦盤を囲みながら話し合いをする場面において、一人一人の考えの根拠や理由、作戦の意図が「見える」ような工夫が必要であった。二つ目は、ゲームの中での瞬間的な判断ができるように、マーカーパッドの色をより目立つものにする必要があった。三つ目は、自分のチームで立てた作戦の意図や、守備範囲の修正点や工夫した点を、全体の場で共有する場面を設定することで、他のチームの考えが「見える」ようになり、新たな考えや視点が生まれやすくなるのではないかと考える。