

実践研究論文

# 「全員が運動の特性を楽しむことができる」

## 保健体育科の授業づくり

— 中学2年生 球技「ゴール型」(サッカー)の授業分析を通して—

内川梨恵子\* ・ 堤 公一\*\*

The Lesson of Health and Physical Education to Enrich Our Lives :  
Analysis of Games (Soccer) in Class

Rieko UCHIKAWA\* and Kouichi TUTUMI\*\*

### 【要約】

保健体育の授業では、授業における学習過程、課題設定やその解決方法に視点を当て、生涯にわたって生活を豊かにするために、運動やスポーツの楽しさや魅力を味わうことのできる授業づくりを目指している。今回のサッカーの単元では、ほとんどの生徒が未経験であるという中で、「どのようにすればサッカーの特性を知り、全員が楽しむことができるか」についての手立てを考えながら授業を進めた。初めて取り組む種目でも、学習過程や課題設定、手立て等を工夫することで、全員が試合を楽しめる授業展開にすることができた。

### 【キーワード】

適応的課題解決学習、ためしの試合、課題把握の時間

## I はじめに

今日、子どもたちの体力の低下傾向や運動やスポーツをする子どもとそうでない子どもの二極化傾向は、将来の豊かな生活を営む上で大きな問題となりえる。体育のカリキュラムにおいて、このような問題を解決し、スポーツ文化を体育としてどのように捉え、子どもと運動やスポーツの関係をどのように密にしていくのかを考えていく必要がある。学校体育における運動の学びは、それぞれの運動やスポーツ固有の楽しさや喜びを味わうことを核としながら展開されることが重要であり、積極的に運動やスポーツに関わろうとする態度や知識・技能、考え方・行い方を学ぶところでもある。また、運動やスポーツを行うことは、それらを通して、体力の維持向上はもちろん、精神面への効果、コミュニケーションの広がり、社会参画等も期待されている。しかし、「運動嫌い」の子どもたちは、運動することに意味や価値を見出せず、運動はおもしろいものではないと感じ積極的に取り組まないといったネガティブな考え方、感情、行動によって特徴付けられる。鈴木(2015)は、その原因は3つあると述べている。①運動

\*佐賀大学教育学部附属中学校

\*\*佐賀大学大学院学校教育学研究科

がうまくできないため自信がもてないこと、②他者から低い評価をうけるのではないかと、ということ、③運動に対する自信のなさや他者からの評価に伴う不安が、自発的・積極的に取り組む感覚を失っていることである。すべての生徒は「有能でありたい」「他者から認められ良い関係を保ちたい」「自分のことは自分で決めたい」と思っているが、それが運動場面ではできないので「運動嫌い」が生まれる、ということである。

そこで、学校体育の中で運動の特性に触れ、その楽しさや楽しみ方を身につけた生徒が、生涯にわたって運動とかかわり続けていけるような授業づくりを目指す。生徒自身が単元の目標やゴールの姿への見通しをもって授業に臨み、主体的に課題解決に取り組む手立てを工夫することや仲間と協力して活動したり、課題解決のための意見を出し合ったりして自らの考えを広げることで、運動を好きになり、生涯にわたって運動やスポーツを積極的に生活に取り入れることができるのではないかと考えこのテーマを設定した。

## II 研究の目的

本研究では、生徒が運動の楽しさやその楽しみ方を身につけ、生涯にわたり運動と関わり続ける意識をもてるような授業づくりをするために、その手立ての有効性を明らかにすることを目的とする。

## III 研究の方法

本研究では、球技「ゴール型（サッカー）」の授業実践において、未経験の生徒たちのサッカーに対する考え方やとらえ方をもとに、明確な学習の見通しとゴールの姿の設定、学習過程や場の工夫等を行う。その有効性について、生徒たちの活動の様子や振り返りシートなどから検証していく。

## IV 研究の実際

### 1 授業対象

対象生徒：中学2年生 女子 40名

単 元：球技「ゴール型（サッカー）」

実施期間：2018年2月

### 2 単元と生徒の実態

球技では、個人や班で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。中でもサッカーでは、班の特長や相手に応じた攻防をするための作戦を立てたり、空いている空間を利用して攻防したりすることで、さらに楽しさを味わうことのできる運動である。

対象クラスの生徒は体育授業の中でも球技が好きで、集団での活動に楽しさを感じている。また、どの種目でも班プレーや技術向上に対して意欲的である。よって、この単元でも、個人での活動よりも集団活動における手立ての工夫や集団を通しての技術の向上をすることが、楽しさを感じることに繋がると考えた。単元に入る前にアンケートをとったところ、約70%の生徒がサッカー未経験

験者であり、見ることは好きだが自分がするとなると抵抗を感じている生徒が多かった(約50%)。テレビや部活動の様子を見ている生徒が多く、サッカーに対するイメージは、「かつこいい」「シュート後のパフォーマンスがすごい」などのプラスイメージがあるものの、「痛そう」「きつそう」「怖い」などのマイナスイメージをもっている生徒も多くあった。どんなことをしてみたいかという質問に対して「シュートを打ってみたい」「ドリブルで相手を抜きたい」という意見が多かった。このような実態において、全員がサッカーの特性を味わい、活動の楽しさや楽しみ方を感じるためには練習方法や場の設定だけでなく、学習過程の工夫も必要であると考えます。

### 3 学習過程の工夫

授業を進めるあたり、未経験者が多く、授業に対して消極的な生徒が多い中での活動になるので、ゴールの姿を明確にし、活動に意欲的に自発的に取り組むことができるような見通しをもたせることが必要と考える。最初に述べたように、「運動嫌い」の3つの原因に「運動に自信がもてない」「他者からの低い評価」「自分のことは自分で決めたい」がある。その原因を作らないためにも、個人で活動することよりも集団重視の活動や自己の課題を自分で決めるなど、学習過程を工夫した。

第1時目では同学年のサッカーの試合の様子をビデオで見せる。第2時目に「ためしの試合」を行う。すると、思うように動けなかったり、ビデオで見たイメージと違ったりして、生徒たちは「どうしたら勝てるのか」「どうしたら技術を習得できるか」などの課題をもつ。それを第1段階ととらえる。第2段階では、第1段階で生じた課題を解決するために、どのような練習をすればよいか、具体的な練習方法を考える。特に役割分担をして、班の特長を活かせるような作戦や練習に重点を置く。そして、計画的に練習を進め、その課題解決に必要な知識・技能を身につける。第3段階では、試合を行ったり、作戦会議等を行ったりして、成果を確かめる。第1, 2時目に行った試合で明らかになった課題や疑問点が、克服できたかどうか、自己評価しながら試合を進める。第4段階では、これまでの試合をもとに、さらに個人や班のレベルアップを図るために、新たな課題を発見する。そして、そのレベルアップされた課題克服のために、自分や班に適した課題解決法を考え、実践する。第5段階では、第1段階での試合から第5段階での試合を振り返り、個人や班の変容を見取り、次の活動につなげていくようにする(表1)。

表1 学習過程

第1段階	目標を確認し(単元のゴールの姿や単元を貫く問を提示)、今もっている力で試合(ためしの試合)を行う。
第2段階	個人・集団の計画に沿って練習する (ためしの試合後、発見した課題の解決に必要な知識・技能を身につける)
第3段階	第2段階の成果を確かめる。
第4段階	第3段階の成果をもとに、新たな課題発見やより班に合った練習方法を発見する。それを踏まえて、計画を修正する。
第5段階	振り返る

この学習過程を「適応的課題解決学習」と称し、単元の中で特に第3段階、第4段階、第5段階を繰り返す。

返しながら学習に取り組むことで、技術や作戦のレベルアップを図ることにつながると考えた。また、単元の見通しを持たせると同時に、その時間のめあてや最終的なゴールの姿なども明確に示すことで、苦手な生徒も意欲的に活動に臨めるようにした。(表2)

表2 全10時間の学習計画

第1時	第2時	第3時, 第4時, 第5時	第6時, 第7時, 第8時	第9時, 第10時
オリエンテーション	<u>ためしの試合</u> を行う。	勝敗を競う楽しさや喜びを味わうために、 <u>今もっている力</u> で基本的な技能や仲間と連携した動きで試合を展開することができる。	勝敗を競う楽しさや喜びを味わうために、 <u>工夫した力</u> で基本的な技能や仲間と連携した動きで試合を展開することができる。	まとめの試合 総当たり

#### 4 実際の様子

##### (1) 第1時目 オリエンテーション

生徒の実態を踏まえて、学習単元の見通し(表2)、ゴールの姿、学習段階(表1)を説明した。単元に入る前のアンケート結果で、授業に対しては消極的だが、サッカーを見ることは好きだと答えた生徒が多かったので、オリエンテーションの時間に中学生女子のサッカー大会のビデオを見せた。また、「シュートを打ってみたい」という生徒が多かったことを踏まえ、シュート場面を多く映し気持ちを高めるようにした。ビデオを見たことで、授業に対して「楽しみ」「どちらかといえば楽しみ」と答えた生徒が約60%と増え(図1)、その理由については「同学年の人がやっている姿を見たら、自分も出来るかなと思った」という意見が多かった。オリエンテーション後「早くやってみたい」という声も聞かれるようになった。

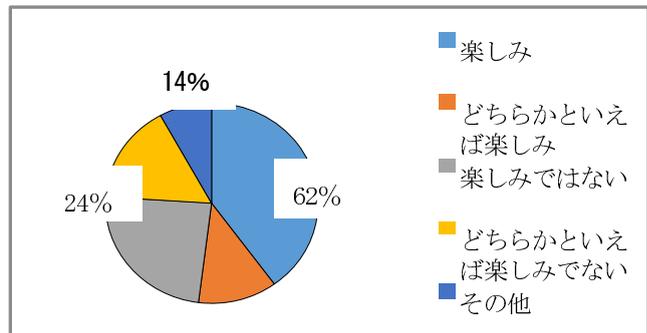


図1 ビデオを見た後の気持ち

##### (2) 第2時目 ためしの試合

第2時目、今もっている力で「ためしの試合」を行った。未経験者が多いので基本的な知識や技術などを身につけていない状態だったが、簡易ルールで時間を7分、3試合行った。班編成については、経験者を中心に6人～7人編成とした。

1試合目は、ほとんどの生徒が楽しんでいる様子が見受けられた。しかし、2試合目、3試合目になるにつれ、シュートが入らないことやパスが通らないことに表情を曇らせる生徒が出てきた。ビデオで見たような高い技術で活動するイメージをもって取り組んだ生徒も多かったが、思うように試合運びができず、もどかしさを感じる生徒も多く見受けられた。ボールをもらえないことや、ボールをもらった後どうすればいいのか分からない、という生徒もあった。また、「負けて悔しい。次こそ勝ちたい」と勝敗を気にする声も聞かれた。しかし、試合後のまとめの中で振り返りを発表させる

と、「楽しかった」「シュートを打てた」「意外とできた」などの端的な感想であった(図2)。課題について班で話し合いをすると、多くの課題が発見された(図3)。ためしの試合で生じた課題は、生徒たちが活動する中で必要性を感じた課題が多かった。授業のまとめでは、適応的課題解決学習について再度説明し、次時から課題解決のために各班に必要な練習や作戦などを考えるようにした(図4)。

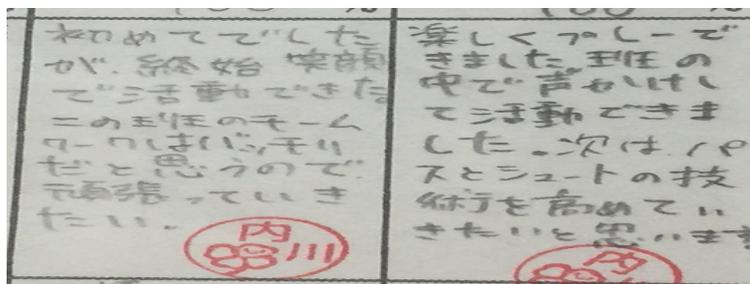


図2 生徒の振り返りシート

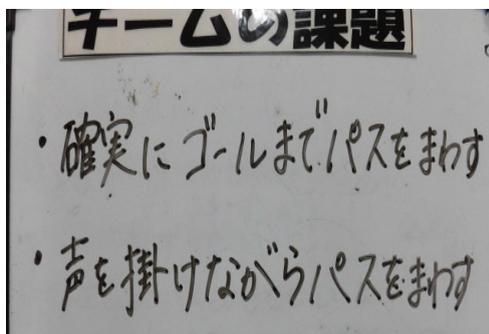


図3 班の課題

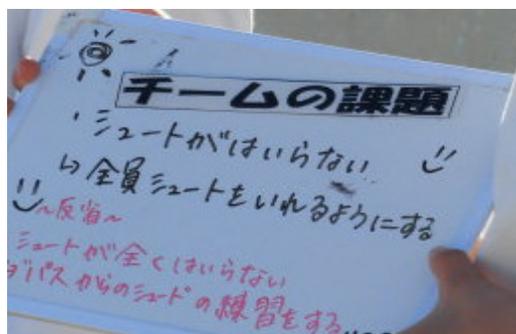


図4 班の課題と次時の取り組み

### (3)第3, 第4, 第5時目の様子

この時間は、試合中心の活動とした。試合回数が増えるとともに「どうしたらパスが通るのか」「どの場所でシュートを打てばいいのか」など考えながら練習に取り組む様子が見られた。ビデオを見た時のイメージと違い、個人でも班でも上手いかなと感じる生徒も増えてきた。それに加えて「勝ちたい」という気持ちも強くなってきて、「もっと上手になりたい」「どうしたら上手にできるのか」実技の教科書を見て考え動いたり、仲間と話し合いながら練習したりする姿も見られた。そこで、試合中心の活動を進めながら、「勝つために必要な作戦は何か」「得点するために必要な技術は何か」「相手に応じた作戦は何か」について考え、さらに具体的な課題を考えさせた(図5)。また、今、もっている力で試合展開を進めていたが、課題解決のために、生徒たち自身が試合の中で必要性を感じる動きや技術を把握し練習することは、個人や班のレベルアップにつながった。また、練習したことが、試合で活かされるとさらなるレベルアップを図ろうとする姿が見られた。4時間目の試合を終えて「動きを理解できていない、作戦を理解できていないメンバーがいる」という意見が増えてきた。そこで、随時、リーダーと副リーダーを集めリーダー会議を行

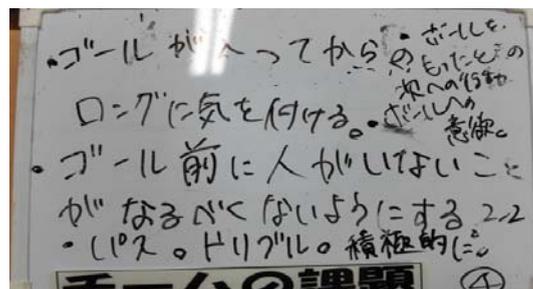


図5 課題の具体化

った。この時間は、自分たちの班の課題を伝え、それぞれの班の課題解決方法をアドバイスし合った。また、全員が楽しめるような試合展開をするためにルールを工夫することなども話し合った。教師の助言として全員が楽しめる活動にするために、ルールやマナー、対戦相手などを決める会議を行い、自分たちで授業を作り上げていくように促した。

#### (4) 第6時目 課題把握の時間

リーダー会議を進めていると「班での話し合いの時間を長くしたい」という意見があがった。なので、第5時間目を終えて、次のめあてに進む前に、課題把握の時間を設定した。(表3) 作戦ボードを使って班全体の動きや個人の動きの確認、ボールの動きの確認を行った。この時間は、試合ではなく、班内練習だけを行った。教師のアドバイスとして「シュート」「ゴールまでボールを運ぶ」「技能を組み立てる」の3つの場面を想定し、自分たちの班は、どの場面が弱いのか確認し、そこから具体的な課題を考えるよう促した。6グループ中4グループは「ゴールまでボールを運ぶ」場面が弱いと考え、ポジションを決めてボール回しを決めたり、ドリブル担当、パスカット担当など、個人の特長を活かした作戦を考えたりしていた。

表3 学習の道すじ(全10時間) 改定版

第1時	第2時	第3時, 第4時, 第5時	第6時	第7時, 第8時	第9時, 第10時
オリエンテーション	ためしの試合	勝敗を競う楽しさや喜びを味わうために、今もっている力で基本的な技能や仲間と連携した動きで試合を展開することができる。	課題把握の時間	勝敗を競う楽しさや喜びを味わうために、工夫した力で基本的な技能や仲間と連携した動きで試合を展開することができる。	まとめの試合 総当たり戦

#### (5) 第7, 8時目の様子

7, 8時間目は、「課題把握の時間」で話し合ったことを実践しようとする姿勢が見られた。班の作戦を正しく理解したことで、全員がスムーズに動けるようになり、全員の動きが活発になった。作戦がうまくいったり、課題が解決できなかつたりするグループもあったが、班のメンバー全員で課題を解決しようとする姿勢が見られ、チームワークがよくなったと感じた。

#### (6) 第9, 10時間目の様子

9, 10時間目のまとめの試合では、個人技術向上の場面が見られたり、練習した作戦が成功したりするなど、課題解決に向けた取り組みの成果が多く見られた。特に、得点場面につながると個人としても集団としても生徒自身が課題解決の成果を実感できる場面となった。第6時目の課題把握の時間を取り入れ課題把握をしてから、自分たちの班に必要な技術や作戦は何か、チームに貢献するための個人技能は何かなど自分たちに必然性のある課題を発見し、その課題解決のための練習方法や作戦を考えたことで全員が楽しめるサッカーができたと考えられる(表4)。

表4 振り返りシートの内容の変化

ためしの試合後の振り返り	第3時～第5時間目の振り返り
<ul style="list-style-type: none"> <li>・意外と楽しかった。シュートを決められて嬉しかった。</li> <li>・ボールを追いかけるので精一杯だった。前ばかりみてしまったので、パスが回せなかった。周りをよく見ていきたい。</li> <li>・ルールが分からなかったなので、これから学びたい。</li> <li>・班ワークが大事だと思った。</li> </ul>	<p style="text-align: center;">→</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・空いているところにパスをすることができた。パスをしたら走って、次のパスをもらいたい。</li> <li>・パスをもらったら1回止めて、<u>周りを見て</u>パスを出すことができた。</li> <li>・速いパスは、<u>パスカットされにくいと分かった。</u>次から速くボールを蹴りたい。</li> <li>・ボールをもらった後、どうしたらいいのかわからない人がいるので、班で作戦を考えていきたい。</li> </ul>
↓	
6時間目（課題把握の時間）以降の振り返り	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・攻める時はスピードを重視して、確実に攻めることができた。守る時は、<u>相手の動きを見て対応</u>することが大事だと分かった。</li> <li>・短いパスはインサイドキック、長いパスはインフロントキックと<u>使い分けるようにした。</u>力加減が難しいので気をつける。</li> <li>・シュートが入らないと焦ってしまうので、<u>周りを見て空いている人を探して</u>パスを回したり、声を出してパスをもらったりしていきたい。</li> <li>・壁パスの作戦がうまく行って嬉しかった。</li> </ul>	

## 5 授業実践をしての考察

### (1) 学習段階の工夫(適応的課題解決学習をもちいた授業の展開)

導入部分でためしの試合を取り入れたことや第6時目の課題把握の時間の設定など、学習段階を工夫する「適応的課題解決学習」をもちいて学習を進めたことは生徒たちにとって個人や班に必然性のある課題を発見し、課題解決に向けた練習方法や作戦を工夫することにつながった。さらに、課題を解決するために、作戦を立てたり練習方法を工夫したりすることは、勝つ喜びを味わい、サッカーの特性に触れ、楽しむことにつながる、ということに気づいた生徒が多くいた。授業の中では、サッカーの特性について考えること、ゴールの姿の提示、学習の見通しを明確にすることも、全員が楽しめるサッカーにすることにつながったと考えられる。

### (2) 「適応的課題解決学習」の実践による課題の具体化と振り返りの変化

最初は、「楽しかった」「意外とできた」などの振り返りが多く、課題も漠然としたものが多かった。しかし、授業回数が増えていくにつれて、具体的な課題へと変化した(図7)。班の中で自分は何をすべきか考える生徒も増え、個人技術の必要性を感じる課題へと変化した。また、生徒の振り返

りシートから「課題把握の時間で、班の作戦がやっと理解できた」という振り返りがあった。課題把握の時間を設定したことは、班での作戦を正しく理解することにつながり、生徒がサッカーの特性をより楽しむことができるために必要な時間だったと感じた。

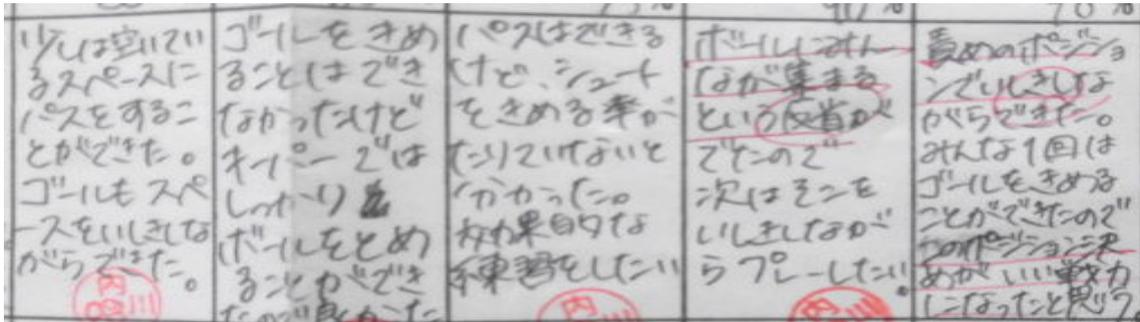


図7 授業後の気持ちの変容

## V 研究の整理

### 1 研究の成果

- ・適応的課題解決学習という学習過程の工夫をしたことで、生徒たちは個人や班に必要な必然性のある課題を考えることができた。また、課題解決をすることで、技術や作戦のレベルアップにつながるということが分かった。
- ・導入段階でためしの試合を行うことは、サッカーの特性を味わうために必要な作戦を知ったり、個人技術の必要性など必然性のある課題を見出しやすくなった。ためしの試合をすることは、自分たちの能力を明確に知ることになる。その結果「どうしたら上手になるのか」「どうしたら勝てるのか」など考え、自然と必然性のある課題を考えることへとつながった。さらに、課題発見や課題解決方法を探ることは、向上心を高めることにもつながると感じた。
- ・導入段階で、同学年の活動場面を見ると、「自分にもできそうだ」「やってみよう」など関心や意欲、向上心が高まるということが分かり、その関心が高ければ高いほど、技術の向上も早く、作戦やチームワークに深まりが出てくるということが分かった。

### 2 今後の展望

- ・導入段階における関心・意欲を高められるような授業の工夫が大切だと感じた。特に、未経験者が多く初めて取り組む種目に対しては、ファーストインスピレーションによって、その後の活動意欲が変わってくるので、導入段階でのアプローチの仕方についての研究が必要である。

## 《引用・参考文献》

- ・佐賀県教育委員会(2012) 中学校保健体育 なるほどハンドブック～保健体育に関する指導資料～。
- ・佐賀大学教育学部附属小学校・附属中学校(2017) 研究紀要第4号。
- ・佐藤豊(2017) 新学習指導要領の展開 明治図書。
- ・鈴木秀人・山本理人(2015) 中学校・高校の体育授業づくり入門 学文社。
- ・文部科学省(2008) 中学校学習指導要領解説保健体育編 栗山書房。
- ・文部科学省(2017) 中学校学習指導要領解説保健体育編 栗山書房。