

「チーム力」を高めることができる生徒を育てる球技の学習指導

～ベースボール型において知識を生かして課題解決する活動の工夫を通して～

福岡県立三池工業高等学校 杉野 一昭

I 主題設定の理由

1 社会の要請と教育の動向から

内閣府「平成 23 年度版子ども若者白書」によると、全労働者の離職率が 16.4%であり、そのうち 30 歳未満の若年層労働者の離職率は 27.3%と高い水準である。厚生労働省の調査（平成 19 年）では、高等学校卒業後に就職した者のうち、3 年以内に離職した者は 40.4%という実態がある。さらに、厚生労働省委託「若年者の職業生活に関する実態調査」（平成 21 年）によると、若年者が入社 1 年以内に離職する主な理由として「仕事が自分に合わない」「労働条件が合わない」「人間関係が良くない」の 3 つがあげられている。

また、中央教育審議会答申（平成 20 年 1 月 17 日）には「友達や仲間のことで悩む子が増えるなど人間関係の形成が困難かつ不得手になっている。」との指摘とともに、「自分に自信が持てず、将来や人間関係に不安を感じているといった子どもたちの現状を踏まえると、子どもたちに、他者、社会、自然・環境とのかかわりの中で、これらと共に生きる自分への自信を持たせる必要がある。」と記されている。

これらのことから、集団の中で人間関係を形成しながら自己実現していこうとする生徒を育てることが必要であり、体育の学習においてチーム内の役割を自覚し、責任を果たそうとする資質や能力をはぐくんだり、人間関係を築きながら個人の能力を高めたりする本研究を行うことは意義のあることと考える。

2 高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編における球技の特性から

球技には、「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ができる。」という特性がある。特に、集団対集団で勝敗を競う楽しさや喜びを味わう際には、チーム内での自己の役割を自覚したり、チーム内で自己の技能を発揮したりすることなどが求められる。自己の役割を自覚するためには、チームとしての作戦や戦術を決定することが必要であり、それを決定するうえで合意形成が必要となる。合意形成する際には、自己や他者とのコミュニケーションが不可欠であり、その過程を通して生徒は人間関係を築いていく力をはぐくんでいくものであると考えられる。また、チーム内で自己の技能を発揮していくためには、自己の技能の向上と状況に応じた行動が必要になる。同じ行動でも状況によっては、チーム内での技能の発揮が「楽しさや喜び」につながる場合とつながらない場合とがあると考えられる。そのため、チーム内での自己の技能の発揮は自己のためだけでなく、チームの目標達成に対して発揮されるものであると考えられる。チームの目標達成のために自己の技能を発揮する楽しさや喜びを味わうことができれば、人や社会などに対して貢献することで自己実現していこうとする生徒を育てることができると思う。

これらのことから、人間関係を築いていく力がはぐくまれ、チームに貢献する楽しさや喜びを味わうことができる球技の領域において、合意形成の仕方などの知識を身に付けさせ、チームの勝利のために発揮される技能や態度を高めさせたり身に付けさせたりしようとする本研究を行うことは意義のあることと考える。

3 本校の実態と自身の反省から

本年6月、第3学年のAクラスとBクラスを対象に体育の学習に関する事前調査を行った。(この学年は、2年次においてソフトボールをすでに経験している。) その結果を見ると、「球技が好きか」という問いに対して、「はい」と回答した生徒の割合は84.2%であり、「球技を行う際、技能を身に付けるために知識は必要だと思うか」という問いに対して、「はい」と回答した生徒の割合は88.1%の数値を示している。しかし、ソフトボールに関する具体的な知識を尋ねた問いに対しては、「あまり知らない」「全く知らない」と回答した割合の平均が46.3%の数値を示した。このことから、球技は好きであり、知識を身に付けることは大切であることはわかっているが、技術などの名称や行い方に関する基礎的な知識があまり身に付いていないことがわかった。

また、自身の指導を振り返ってみた時、楽しく意欲的に学習活動を進めることはできたものの、必要な知識や技能を十分習得させることができず、相手チームの動きなどに応じた自己やチームの課題を解決させることができないまま単元を終了してしまうこともあった。

そこで、技能を高めさせたり態度を身に付けさせたりするために、知識を習得・活用させることにより、学習内容の確実な定着を図ることをねらうとともに、チームに貢献する楽しさや喜びを味わうことができる生徒を育成することができると思う。以上の理由から、本主題・副主題を設定した。

II 主題の意味

1 「『チーム力』を高めることができる生徒」とは

(1) 「『チーム力』とは

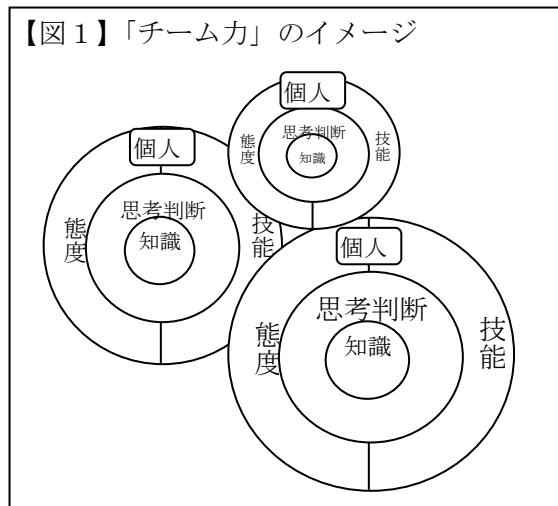
共通の目的を持つ集団の構成員が、目的達成のために技能面や態度面等で連携しながら行動し、身に付けた集団の力のことである。

「チーム力」のイメージを【図1】のように示す。

一般的にチームの全体的な様相の捉えとしてチームワークという言葉が使われる。チームワークとは、学校体育用語辞典によると、「一般的に共同動作、連帯、協同などの意味を持っているが、スポーツの場面では、チームのメンバーが技術的・精神的に連携して行動することを指すものである。」と記されている。

つまり、チームワークを高めるためには、チームの構成員一人一人が技能や態度、知識を活用しチームの課題を解決する力を身に付けることが重要であると考えられる。

本研究では、知識を習得し、それを活用することで個人における技能の高まりや態度の育成、またそれらを連携することができることを目指しており、チームワークにより身に付いた集団の力を「チーム力」と捉える。なお、「チーム力」が発揮された様相は次のとおりである。



チームの構成員一人一人がチームの勝利のために、戦術や作戦などについて積極的に合意形成したり、自他の役割を自覚したりして主体的に学習に取り組み、連携して技能を発揮している様。

(2) 『チーム力』を高めることができる生徒とは

「チーム力」を発揮するために、知識を活用して個人の技能を高めたり態度を身に付けたりすることができる生徒である。

具体的な生徒の資質や能力は、【表 1】のとおりである。

【表 1】

資質や能力	目指す生徒の姿
知識	攻撃・守備における行動の仕方、作戦や戦術の立て方、合意形成の仕方などを理解できる生徒。
思考・判断	自己のチームや相手チームの特徴に合った作戦や戦術を決定したり見直したり、作戦などの話し合いの場面で合意形成するための調整の仕方を見付けたりすることができる生徒。
技能	チームの状態や様々な攻防の場面に応じたボールや用具などの操作とボールを持たないときの動きができる生徒。
態度	自他の役割や責任を把握し、課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に課題解決する学習に取り組むことができる生徒。

2 副主題「ベースボール型において知識を生かして課題解決する活動の工夫を通して」とは

ベースボール型において、単元を 3 段階で構成し、単元の中に課題を解決するゲームを位置付けるとともに、ゲームにおいて支援教材を活用させることである。

(1) 「ベースボール型」について

今回の学習指導要領の改訂において、基礎的・基本的な知識や技能・態度の習得を図るために指導内容の体系化が図られた。それに伴い、球技の領域が 3 つの型に分類された。このことから、各領域の特性に触れさせ、学習内容を確実に習得させる必要があると考える。

その中の一つ「ベースボール型」の特性で他の球技の型にないものは、攻守を規則的に交代することである。攻守を規則的に交代することで、合意形成に必要な時間が確保しやすいことが特性の一つである。攻防において得点したり得点を阻止したりするためには、ゲームのあらゆる場面においてどのようなプレー（ボールや用具を持ったときの動きと持たないときの動き）を行えばいいのかを理解し、それを実行する力が必要となる。

このことを踏まえ、ベースボール型の学習において、実行する力を身に付けるために知識を核とした学習を行い、「この場面ではどのような技術を用いるべきか（ボールや用具を持ったときの動き）」「この場面ではどのように動くべきか（ボールを持たないときの動き）」といった作戦や戦術をチームで話し合ったり、ゲームを行ったりすることでベースボール型の特性に触れさせたいと考える。

(2) 「単元構成」について

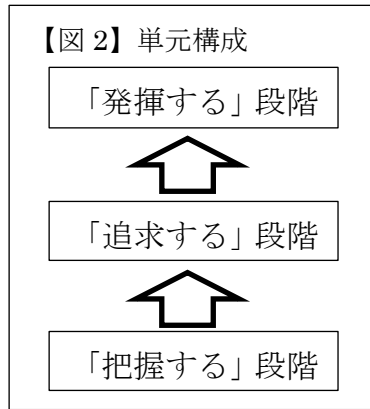
単元を「把握する」「追求する」「発揮する」の 3 段階で構成し、それぞれの段階ごとのねらいを明確にする。【図 2】

「把握する」段階では、個人やチームの課題を把握することをねらう。個人の課題を把握することで

個人の技能のレベルを把握することもでき、また、個人の課題を解決するための見通しを持って活動に取り組むことができるようになると思う。加えて、チームの課題を把握することで、チームの現状を把握することができ、また、チームの課題を解決するための見通しを持って活動に取り組むことができるようになると思う。

「追求する」段階では、個人やチームの課題を解決することをねらう。個人やチームの課題を解決していくためには、個人やチームの課題に応じた練習方法などの知識や作戦・戦術を決定したり見直したりする思考・判断、チームでの役割を果たそうとする態度などが必要であると思う。また、個人やチームの課題を共有しながら解決することで、チームに貢献しようとする等の態度や個人・チームの技能も高まると考える。

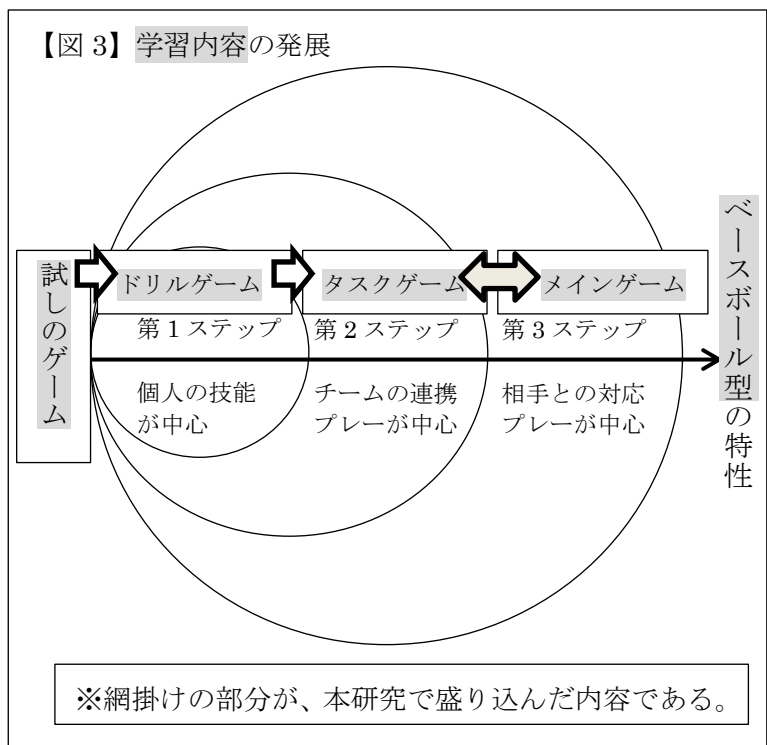
「発揮する」段階では、生徒が「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることをねらう。大会を通してチームの勝利のために、高まったり身に付けたりした個人の技能や態度を発揮し、自他の成長や「チーム力」が高まったよさを味わうことで、達成感や満足感を得ることができると思う。



(3) 「課題を解決するゲーム」について

課題を解決するゲームとは、課題を見付けることを目的とした「試しのゲーム」、個人の技能を高めることを目的とした「ドリルゲーム」、連携プレーなどチームの技能を高めることを目的とした「タスクゲーム」、相手との対応プレーを高めることを目的とした「メインゲーム」のことである。ベースボール型の学習内容が発展していく様相を枋堀氏の「バレーボールのゲームの発展」をもとに【図3】のように構成した。

枋堀氏は、「バレーボールの持つ特性を味わうためには、ゲームを発展させ、つなげていくことが必要である」と述べている。また、「集団としてどのような技能を組み合わせ、補足していかなければならないのか。その支えとして個人技能はどのようなものをどんなかたちで出し合っていってよいか。これらの様々な問題を話し合い、考え合い、工夫し合い、練習を積み重ねながら、学習の成果を集団として向上させ、発展させていくことが重要である。」と述べている。さらに、第1ステップのねらいを「チームの何人かが確実に個人的な技能ができ、ゲームで安定して活用できるようにする。」とし、第2ステップのねらいを「チームの一定の攻撃パターンを確立させ、数人のメンバーによる連携プレーが生まれるよう



にし、動き方、位置の取り方など各々の分担を明確にし、ゲームができるようにする。」とする。そして、第3ステップのねらいを「相手チームのブロックやレシーブなどに対応してボールを回し、コンビネーションプレーができるようにし相手チームの攻撃方法に対応してブロックやレシーブなどの位置の取り方、動き方を工夫していくことができるようにする。」としている。

この考え方をもとに、ベースボール型においてゲームを行う。ゲームを行う中で、生徒は、個人の技能を高め、高まった個人の技能を発揮しながら仲間と共に連携を図ることで、チームとしての力を高める。また、高まったチームの力を発揮しながら相手チームと勝敗を競うことで、ベースボール型の特性を味わうことができるようになることを考える。

以上のことを踏まえ、本研究では、まず、課題を見付けることをねらいとする「試しのゲーム」を行う。このゲームで個人やチームの課題を把握し、「ドリルゲーム」と「タスクゲーム」につなげる。

次に、「ドリルゲーム」を行う。「ドリルゲーム」は、「投げる」「捕る」「打つ」「走る」などの個人の技能を高めることを目的としたゲームを中心に行う。これは、第1ステップに相当すると考える。

次に「タスクゲーム」を行う。「タスクゲーム」は、「個人及び集団の技術的、戦術的能力の育成を目的とした課題の明確なミニゲーム」(2009,3 体育科教育)のことである。このことを踏まえ、チームの連携を高めることを目的としたゲームを中心に行う。これは、連携プレーが中心となるため第2ステップに相当すると考える。

次に、「メインゲーム」を行う。「メインゲーム」は、自己のチームや相手チームの特徴を捉え、勝利するために戦術や作戦を決定したり見直したりして攻防を展開するゲームである。これは、相手との対応プレーが中心となるため第3ステップに相当すると考える。

これらのゲームを行うことで、学習内容の定着を図る。生徒は、個人の技能を高めるために行う「ドリルゲーム」で習得した知識や技能等をチーム内で発揮し、互いに声をかけ合うことで知識を共有することができ、チームの連携を高めることができると考える。つまり、「ドリルゲーム」で習得した知識を「タスクゲーム」「メインゲーム」で技能や態度として表出することで、効率よく課題解決ができると考える。さらに、「タスクゲーム」や「メインゲーム」で共通の課題を解決することを目指すことにより、作戦や戦術についての知識も習得することができることを考える。

このことから、本研究において、知識を生かした課題解決が技能や態度の高まりに有効に働くように、3段階に応じたステップの考え方をもとに課題を解決するゲームを設定する。

(4)「支援教材を活用させる」について

教師が「学習カード」(個人用・チーム用)や「知識カード」、「作戦ボード」を準備し、生徒が課題を解決するためにこれらを活用しながら学習を進めることである。

生徒が、「知識カード」や「作戦ボード」の教材を使い、行い方につながる情報を獲得し、獲得した情報をもとに技能を高める。また、態度を身に付けるための方法を考えたり、チームの連携を高めるために作戦や戦術を立てたりする。さらに、体の動かし方と出来映えとの関係を「学習カード」(個人用・チーム用)を使いながらフィードバックする。

このように、教師が、活動の中に支援教材を効果的に仕組むことで、生徒の課題解決の手助けとなると考える。

Ⅲ 研究の目標

ベースボール型において、知識を生かして課題解決する活動の工夫を通して「チーム力」を高めることができる生徒を育てる学習指導の在り方を究明していく。

Ⅳ 研究の仮説

ベースボール型において、知識を生かして課題解決させるために以下の工夫を行えば、「チーム力」を高めることができる生徒を育てることができるであろう。

- 1 単元構成の工夫
「把握する」段階→「追求する」段階→「発揮する」段階
- 2 課題を解決するゲームの工夫
「試しのゲーム」「ドリルゲーム」「タスクゲーム」「メインゲーム」
- 3 支援教材の工夫
「学習カード」(個人用・チーム用)「知識カード」「作戦ボード」

Ⅴ 研究の具体的構想

1 単元構成の工夫

課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に課題解決する学習に取り組む態度を高めることができるように、「把握する」段階、「追求する」段階、「発揮する」段階において、次のように単元を構成していく。【表 2】

【表 2】

段階	把握する段階	追求する段階						発揮する段階
		1	2	3	4	5	6	
ねらい	自己やチームの課題を把握することができる。	「把握する」段階で把握した個人やチームの課題を解決することができる。						「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができる。
時間								
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ○オリエンテーション ・単元目標や学習内容の確認、役割分担、チーム編成、チームの目標設定、教材の使い方等 ○試しのゲーム ○学習のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ○個人の課題を設定 ○ドリルゲーム ○チームの課題を設定 ○タスクゲーム ○目標や課題の見直し ○新たな目標や課題の設定 ○学習のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ○個人の課題を設定 ○チームの課題を設定 ○タスクゲーム ○目標や課題の見直し ○新たな目標や課題の設定 ○学習のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ○個人とチームの課題を設定 ○メインゲーム1 ○目標や課題の見直し ○新たな目標や課題の設定 ○学習のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ○個人の課題を設定 ○チームの課題を設定 ○タスクゲーム ○目標や課題の見直し ○新たな目標や課題の設定 ○学習のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの目標や課題の設定 ○メインゲーム2 ○学習のまとめ 		
支援教材	学習カード	学習カード、知識カード、作戦ボード						学習カード

2 課題を解決するゲームの工夫

(1) 「試しのゲーム」について

個人やチームの課題を把握することをねらいとする。方策として、ソフトボールの正規のルールに準じて行う。その結果、個人やチームの課題を見付け、「ドリルゲーム」「タスクゲーム」「メインゲーム」につなげる。

(2) 「ドリルゲーム」について

バット操作・ボール操作・走塁や守備に関する個人の課題を解決することをねらいとする。方策として、Tボールを用いる。その結果、「打つ・走る」「投げる・捕る」などの攻撃や守備に関する個人の技能を高め、また、「タスクゲーム」「メインゲーム」につなげる。

(3) 「タスクゲーム」について

攻撃と守備における連携したプレーに関するチームの課題を解決することをねらいとする。方策として、場面を設定し、他チームと対戦しながら行う。その結果、チームの技能を高め、また、「メインゲーム」につなげる。

(4) 「メインゲーム」について

① 「メインゲーム1」

(「追求する段階」の第5時で行い、課題解決の状況を診断するためのゲームとして位置付ける。)

学習の成果を確認し、新たな課題を把握することをねらいとする。方策として、ソフトボールの正規のルールに準じて行う。その結果、新たな課題を見付け、タスクゲーム(第6・7時)につなげる。

② 「メインゲーム2」

(「発揮する」段階で行うゲームである。)

「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることをねらいとする。方策として、ソフトボールの正規のルールに準じて行う。その結果、個人の資質や能力、「チーム力」を発揮することができる。

以上のゲームについて、具体的に示したものが次の表である。【表3】

【表3】

ゲーム名	時間	ゲームのねらい	ゲームの方策	ゲーム内容のつながり
試しのゲーム	1時間目	○個人とチームの課題を把握する。	○ソフトボールの正規のルールに準じて行う。	○個人とチームの課題を見付け、ドリルゲーム、タスクゲームにつなげさせる。
ドリルゲーム	2・3時間目	○バット操作・ボール操作・走塁に関する個人の課題を解決する。	○Tボールを用いて行う。 (課題に応じて内容を決定する)例 <バット操作> ・ゴロを打つ。 → ・フライを打つ。 → ・バントをする。 → ・空いたスペースに打つ。 → <ボール操作> ・捕球する。 → ・送球する。 → <走塁> ねらった塁でセーフになる → 走塁を行う。	○個人の技能を高め、タスクゲームやメインゲームにつなげさせる。 <バット操作> ・ヒットエンドランにつなげさせる。 ・タッチアップにつなげさせる。 ・走者を進塁させることにつなげさせる。 ・出塁する、進塁させることにつなげさせる。 <ボール操作> ・走者をアウトにすることにつなげさせる。 <走塁> ・出塁したり、進塁したり、得点したりすることにつなげさせる。

タスクゲーム	2時間目	○攻撃と守備における連携したプレーに関する課題を解決する。	○ランナーなしの場面 ○他チームと対戦する。	○チームの技能を高め、メインゲーム 1 につなげさせる。 (攻撃) ・空いたスペースをねらって打たせ、出塁することにつなげさせる。 ・次の塁を狙う走塁につなげさせる。 (守備) ・出塁させないように打球を捕球したり、進塁させないようにベースカバー・中継プレー・バックアップしたりすることにつなげさせる。
	3時間目		○ランナー 1 塁の場面 ○他チームと対戦する。	○チームの技能を高め、チームの課題を解決し、メインゲーム 1 につなげさせる。 (攻撃) ・走者を進塁させることにつなげさせる。 ・作戦に基づいた戦術や打球に応じて、次の塁をねらう走塁につなげさせる。 (守備) ・進塁させないように連携してアウトをとることにつなげさせる。
	4時間目		○ランナー 1・3 塁の場面 ○他チームと対戦する。	○チームの技能を高め、メインゲーム 1 につなげさせる。 (攻撃) ・得点したり走者を進塁させたりすることにつなげさせる。 ・得点したり進塁したりするための走塁につなげさせる。 (守備) ・得点させないように連携してアウトをとることにつなげさせる。
	6・7時間目	○生徒が課題に応じて場面やルールを設定し、攻撃と守備における連携したプレーに関する課題を解決する。	○チームの課題に応じてランナーを配置する ○他チームと対戦する。	○チームの技能を高め、メインゲーム 2 につなげさせる。
メインゲーム 1	5時間目	○学習の成果を確認し、新たな課題を把握する。	○ソフトボールの正規のルールに従って行う。	○新たな課題を見つけ、タスクゲーム (第 6・7 時) につなげさせる。
メインゲーム 2	8時間目	○「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりする。	○ソフトボールの正規のルールに従って行う。	○個人の資質や能力、「チーム力」を発揮することにつなげさせる。

3 支援教材の工夫

(1) 「学習カード」(個人用・チーム用)

について

「学習カード」(個人用)を準備するねらいは、学習の流れを見通して個人の課題やその解決方法などを整理させるためである。具体的な内容を以下に示す。

- ① 攻撃や守備に関する個人の記録
- ② 個人の課題

【図 5】学習カード(例) ※「追求する」段階(2・3・4・6・7時間目)

The diagram illustrates the layout of a 'Learning Card' (学習カード) used for tracking progress and solving problems. It is divided into several key sections:

- 課題把握 (Problem Understanding):** This section includes a header for '学習カード(個人)' (Learning Card - Individual) with fields for name and date. Below this is a section for '今日の課題' (Today's Tasks), where students list tasks from their 'タスクゲーム' (Task Game) and describe them. A note encourages students to write down what they learned to solve these tasks.
- 課題解決の方策 (Problem Solving Strategy):** This section is for recording strategies and solutions for the tasks listed. It includes a list of questions for reflection, such as 'Did I understand the task?', 'Did I work with my team?', and 'Did I learn anything new?'. A note at the bottom asks students to reflect on their own performance and the performance of others.
- 課題解決の結果 (Problem Solving Results):** This section is for recording the outcomes of the problem-solving process. It includes a table for recording advice from peers and coaches, with columns for 'Advice from Peers' and 'Advice from Coaches', and rows for recording the main advice and the student's response.

- ③ 活用する知識の内容
 (「知識カード」の内容)
- ④ 活用する知識の内容
 (教師や仲間からのアドバイス内容)
- ⑤ 形成的授業評価・自己評価
- ⑥ 授業の感想

以上の観点をもとに、「把握する」段階・「追求する」段階・「発揮する」段階で記入させる。【図 5】

「学習カード」(チーム用)を準備するねらいは、学習の流れを見通してチームの課題やその解決方法などを整理させるためである。具体的な内容を以下に示す。

- ① 攻撃と守備に関する課題
- ② 作戦の内容
- ③ 形成的授業評価
- ④ 新たな課題

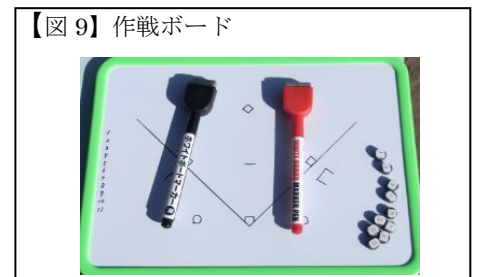
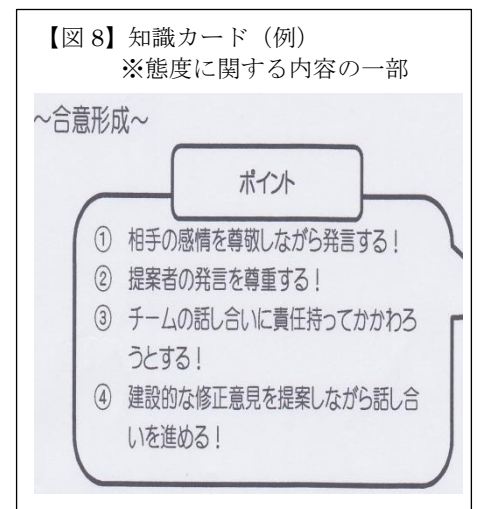
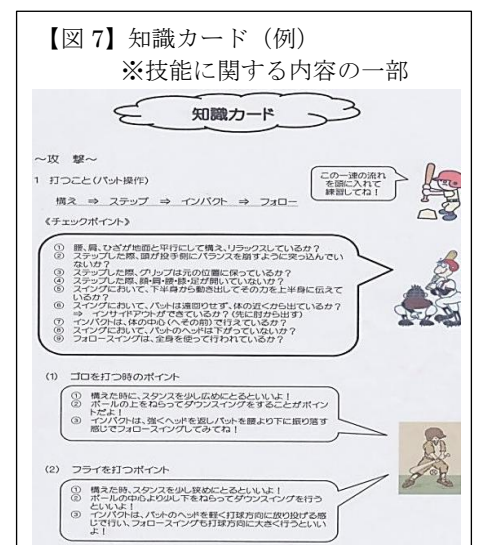
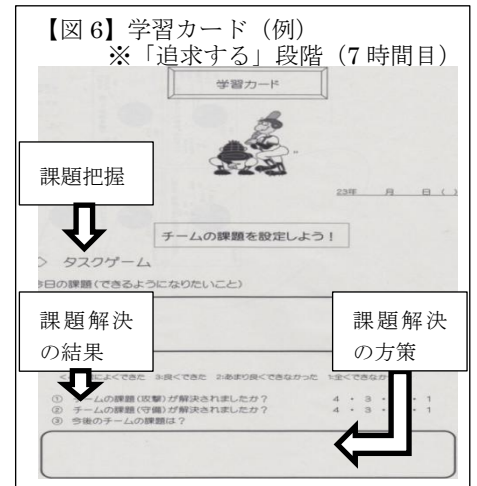
以上の観点をもとに、「把握する」段階・「追求する」段階・「発揮する」段階で記入させる。【図 6】

(2) 「知識カード」について

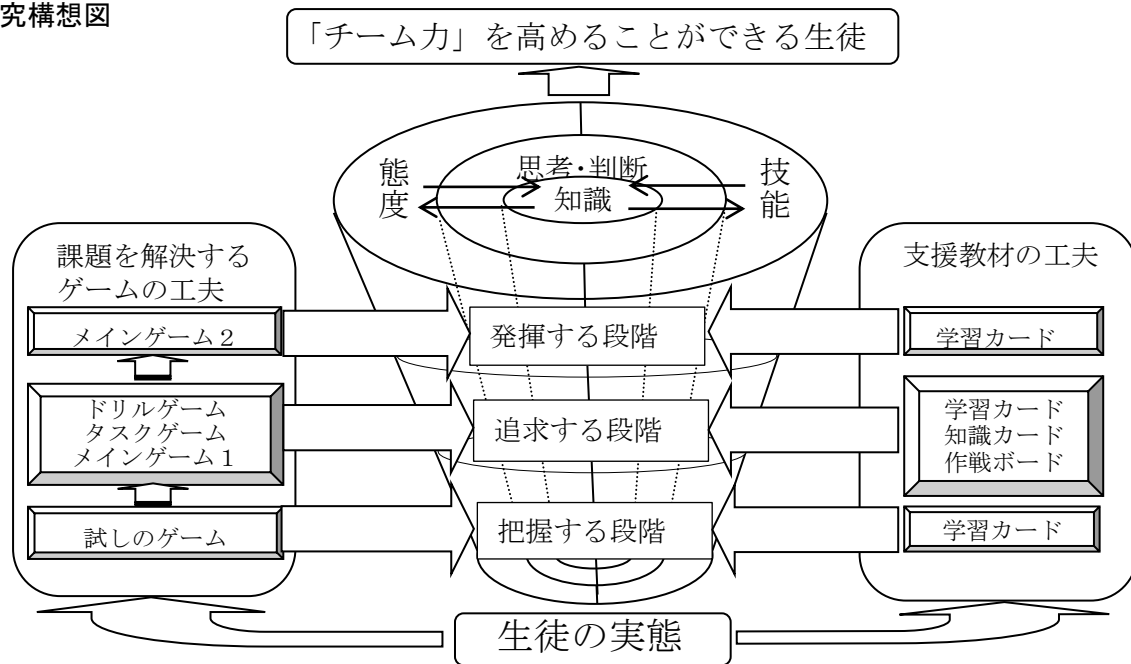
「知識カード」を準備するねらいは、個人とチームの課題を解決させるための方策(行い方)を与えるためである。その結果として、生徒が課題の解決につなげ、技能や態度を高めたり身に付けたりすることができる。【図 7・8】

(3) 「作戦ボード」について

「作戦ボード」を準備するねらいは、チームの課題を解決させるための話し合い活動を効率的に行わせるための方策を与えるためである。その結果として、生徒が合意形成をスムーズに行い、自己の役割や責任を明確にし、また、連携した動きを行うことができるようになる。【図 9】



4 研究構想図



5 検証のねらいと方途

(1) ねらい

仮説に基づく検証授業により資料を収集、結果を分析し、仮説を検証する。

(2) 対象

福岡県立三池工業高等学校 第3学年 電子機械科・電気科 22名

(3) 期間

平成23年10月21日(金)～11月25日(金)

(4) 内容与方法

仮説を検証するために、学習計画に従って単元「球技(ベースボール型)ソフトボール」の8時間の授業と事前・事後調査を実施し、資料を収集する。

【内容】

- 3つの段階において、課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に課題解決する学習に取り組むことで態度を高めることができたか。
- 工夫したゲームを行うことで、課題を解決することができ、個人やチームの技能や態度を高めることができたか。
- 支援教材を活用することで、課題を解決することができ、個人やチームの技能や態度を高めることができたか。

以上を、検証するためのデータを収集する。

【方法】

- 事前・事後調査のアンケートによる調査
- ゲームの様相観察(ビデオ分析)
- 学習カードの分析

『診断的・総括的授業評価「体育授業を観察評価する」(高橋健夫2004)、自己評価、学習後の感想など』

(5) 各段階における検証方法等

段階	目指す生徒の姿		手だて	検証の方法	評価の観点
把握する段階	技能	今、持っている力を発揮することができる。	試しのゲーム	試しのゲームの様相観察	今、持っている力を発揮することができたか
	態度	仲間と協力しながら、主体的に学習に取り組むことができる。	試しのゲーム	試しのゲームの様相観察	仲間と協力しながら、主体的に学習に取り組むことができたか。
			学習カード	学習カードの分析	仲間と協力することができたことなどを記入しているか。
	知識	課題の把握の仕方などを理解できる。	学習カード	学習カードの分析	課題の把握の仕方を理解することができたことなどを記入しているか。
思考・判断	課題を把握することができる。	学習カード	学習カードの分析	課題を把握することができたことなどを記入しているか。	
追求する段階	技能	個人の課題に応じて、バット操作やボール操作、スムーズな走塁をすることができる。	ドリルゲーム	ドリルゲームの様相観察	個人の技能を高めることができたか。
		チームの課題に応じて攻撃・守備の連携したプレーをすることができる。	タスクゲーム	タスクゲームの様相観察	チームの連携を高めることができたか。
		学習の成果を発揮することができる。	メインゲーム1	メインゲーム1の様相観察	これまでの学習の成果を発揮することができたか。
	態度	個人の課題を解決するために、課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができる。	ドリルゲーム	ドリルゲームの様相観察	課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができたか。
			学習カード	学習カードの分析	課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができたことなどを記入しているか。
		自己の役割や責任を果たし、課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができる。	タスクゲーム	タスクゲームの様相観察	課題意識を持って、仲間と協力しながら自己の役割や責任に応じた行動をとることができたか。
			学習カード 作戦ボード	学習カードの分析	課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができたことなどを記入しているか。
		自己の役割や責任を果たし、課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができる。	メインゲーム1	メインゲーム1の様相観察	これまでの学習の成果を確認するために、作戦や戦術に応じて自己の役割を果たすことができたか。
			学習カード 作戦ボード	学習カードの分析	自己の役割や責任を果たし、課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができたことなどを記入しているか。
	知識	攻撃・守備における行動の仕方を理解することができる。	ドリルゲーム	ドリルゲームの様相観察	個人の課題に応じた解決の仕方を理解することができたか。
			学習カード 知識カード	学習カードの分析	攻撃・守備における行動の仕方や仲間からのアドバイス内容などを記入しているか。
		作戦や戦術の立て方を理解することができる。	タスクゲーム	タスクゲームの様相観察	作戦や戦術の立て方を理解することができたか。
学習カード 知識カード 作戦ボード			学習カードの分析	作戦や戦術の立て方や仲間からのアドバイス内容などを記入しているか。	
学習の成果の確認の仕方や新たな課	メインゲーム1	メインゲーム1の様相観察	学習の成果の確認の仕方や新たな課題の把握の仕方を理解することができているか。		

追求する段階	知識	題の把握の仕方を理解することができる。	学習カード 知識カード 作戦ボード	学習カードの分析	学習の成果の確認の仕方や新たな課題の把握の仕方を理解することができたことなどを記入しているか。
	思考・判断	個人の課題を解決するための行い方を決定したり見直したりすることができる。	ドリルゲーム	ドリルゲームの様相観察	個人の課題を解決するための行い方を決定したり見直したりすることができたか。
			学習カード	学習カードの分析	個人が決定した解決方法や工夫点などを記入しているか。
		チームの課題に応じた戦術や作戦を決定したり見直したりすることができる。	タスクゲーム	タスクゲームの様相観察	チームの課題に応じた戦術や作戦を決定したり見直したりすることができたか。
			学習カード 知識カード 作戦ボード	学習カードの分析	作戦や戦術の決定内容などを記入しているか。
	個人やチームの課題を把握することができる。	メインゲーム1	メインゲーム1の様相観察	個人やチームの課題を把握することができたか。	
学習カード 知識カード 作戦ボード		学習カードの分析	学習の成果や新たに個人やチームの把握した課題を記入しているか。		
発揮する段階	技能	個人の技能を發揮し、仲間と連携したプレーを發揮することができる。	メインゲーム2	メインゲーム2の様相観察	個人の技能やチームと連携したプレーを發揮することができたか。
	態度	「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができる。	メインゲーム2	メインゲーム2の様相観察	「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができたか。
			学習カード	学習カードの分析	「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができたことなどを記入しているか。
	知識	ゲームの仕方や役割に応じた行動の仕方を理解することができる。	メインゲーム2	メインゲーム2の様相観察	ゲームの仕方や役割に応じた行動の仕方を理解することができたか。
			学習カード	学習カードの分析	ゲームの仕方や自己の役割に応じた行動の仕方を理解することができたことなどを記入しているか。
	思考・判断	作戦や戦術の立て方などを工夫することができる。	メインゲーム2	メインゲーム2の様相観察	作戦や戦術の立て方などを工夫することができたか。
			学習カード	学習カードの分析	作戦や戦術の工夫点などを記入しているか。

VI 研究の実際と考察

実証単元 平成23年10月21日（金）～11月25日（金）（全8時間）

福岡県立三池工業高等学校 第3学年（※）選択制授業 電子機械科・電気科 男子22名
グラウンドにて

単元「球技（ソフトボール）」

※ 選択制授業について

選択制授業は、「生涯スポーツへの基礎的な学習の習得」「自己のスポーツ観の確立やマイスポーツの獲得のため」という趣旨で導入された。本校では、第1学年で多くの種目に触れさせるための授業、第2学年では小選択制授業として制限した種目から選択させ、第3学年では大選択制授業として領域や種目を増やし、その中から選択させ授業を実施している。第3学年の大選択制授業は、前期（5月中旬～10月中旬）・後期（10月中旬～1月）の2期に分けており、本研究で実施した検証授業は、第3学年の後期の選択制授業のはじめの段階である。

1 事前調査

(1) 診断的授業評価

生徒の体育の学習に対する意識について調査するため、授業評価尺度（高橋、岡澤、高田ら 2000）

を用いた診断的授業評価を行った。【表 4】に示した結果から、選択者全体の総合評価の平均は、54.95点で、高等学校段階の診断基準+（60.00～48.55）に位置しており、生徒達の体育の学習に関する意識が高いことがわかった。

また、診断的授業評価を項目ごとに分析したところ、

【表 4】 診断的授業評価の結果

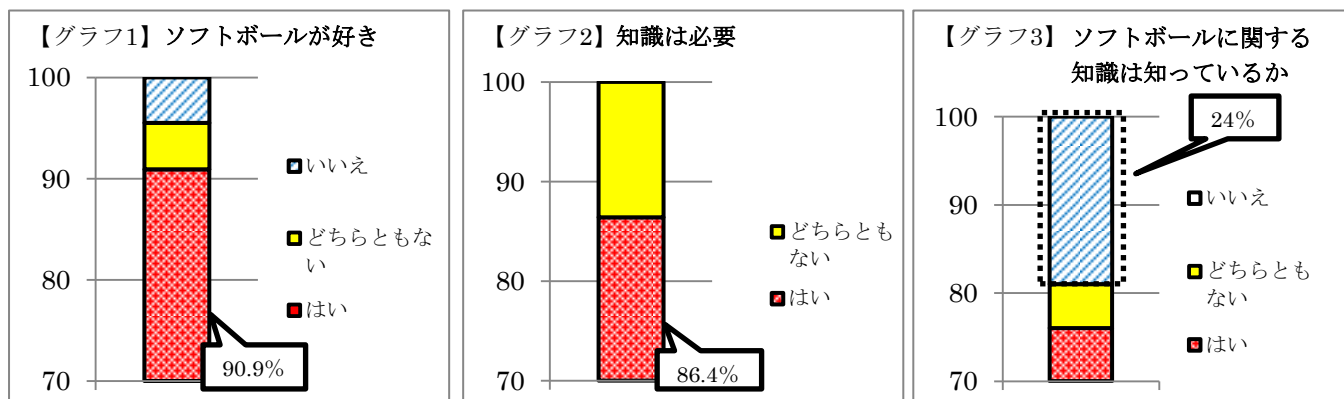
項目名	全体の結果	A1	A2	B1	B2	C1	C2
たのしむ (情意目標)	13.95(+)	15(+)	15(+)	14(+)	15(+)	14(+)	7(-)
できる (運動目標)	13.45(+)	15(+)	14(+)	14(+)	15(+)	15(+)	10(0)
まなぶ (認識目標)	12.82(+)	15(+)	15(+)	9(0)	10(0)	14(+)	10(0)
まもる (社会的行動目標)	14.73(+)	15(+)	15(+)	15(+)	15(+)	13(0)	14(+)
総合評価	54.95(+)	60(+)	59(+)	52(+)	55(+)	56(+)	41(0)

「社会的行動目標」の項目が 14.73(+)と最も高く、次いで「情意目標」の項目 13.95(+)と「運動目標」の項目 13.45(+)が高いことがわかった。

(2) 球技（ソフトボール）の学習に関する意識調査と知識の必要性や習得状況に関する調査

事前調査のアンケート（「はい」3点、「どちらともない」2点、「いいえ」1点）で、「球技（ソフトボール）は好きか」という問いに対して、「はい」と回答した生徒の割合は 90.9%【グラフ 1】であり、非常に意識が高いことがわかった。また、「技能を身に付けるために知識は必要か」という問いに対して、「はい」と回答した生徒の割合は、86.4%【グラフ 2】の数値を示した。しかし、ソフトボールにおける作戦や戦術などの知識に関する内容を複数尋ねた結果として、「あまり知らない」「全く知らない」と回答した項目が全体の 24%【グラフ 3】の数値を示した。

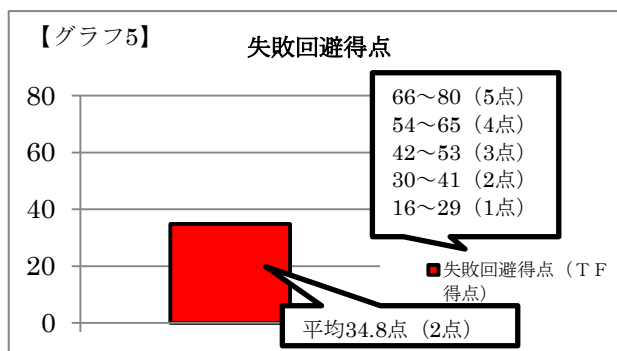
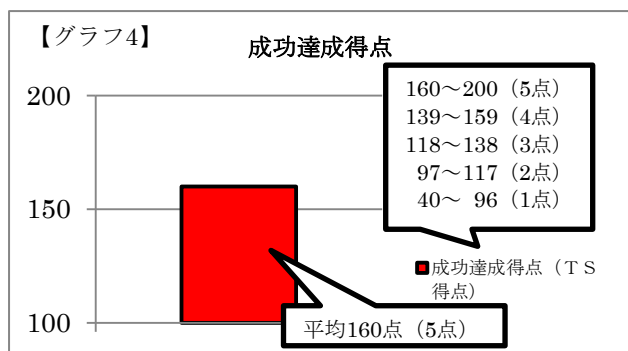
このことから、ソフトボールは好きであり、知識を身に付けることは必要であることはわかっているが、技能を身に付けるための方法や作戦・戦術の立て方等に関する知識が習得されていない生徒が存在するということがわかった。



(3) AMPET（体育における学習意欲検査）

生徒の体育における意欲を知るため、（西田、2004）によって開発された AMPET「体育における学習意欲検査」調査を行った。体育の学習を促進させる意欲的側面【成功達成得点（TS 得点）】については、選択者全体の総合評価の平均は 169 点で、高等学校段階の評価基準 5 点（5 点満点中）に位置しており、生徒達の体育の学習に関する意欲が高いことがわかった。【グラフ 4】

また、体育の学習を抑制する回避的側面【失敗回避得点（TF 得点）】については、選択者全体の総合



評価の平均は 35.4 点で、高等学校段階の評価基準 2 点 (5 点満点中) に位置しており、緊張や失敗への不安を感じている生徒は少ないことがわかった。【グラフ 5】

これらの事前に行った調査内容と「試しのゲーム」の様相観察を行った結果を基に、次のように抽出生徒を設定した。

抽出生徒	診断的授業評価	体育における学習意欲検査	ソフトボールに関する知識 (3 点満点中)	試しのゲームの様相観察
A1	診断基準+ (合計 60 点)	○成功達成得点 (TS 得点) 189 点 (評価基準 5 点) ○失敗回避得点 (TF 得点) 22 点 (評価基準 1 点)	平均 3 点	技能レベルも高く、話し合い活動では、中心となって合意形成を図っている。
A2	診断基準+ (合計 58 点)	○成功達成得点 (TS 得点) 185 点 (評価基準 5 点) ○失敗回避得点 (TF 得点) 29 点 (評価基準 1 点)	平均 3 点	技能レベルも高く、話し合い活動では、中心となって合意形成を図っている。
B1	診断基準+ (合計 52 点)	○成功達成得点 (TS 得点) 157 点 (評価基準 4 点) ○失敗回避得点 (TF 得点) 56 点 (評価基準 4 点)	平均 2.6 点	技能レベルは低く、話し合い活動では、積極的に発言し、協力しようとしている。
B2	診断基準+ (合計 55 点)	○成功達成得点 (TS 得点) 195 点 (評価基準 5 点) ○失敗回避得点 (TF 得点) 29 点 (評価基準 1 点)	平均 3 点	技能レベルは普通で、話し合い活動では、積極的な発言はないが、協力しようとしている。
C1	診断基準+ (合計 56 点)	○成功達成得点 (TS 得点) 145 点 (評価基準 4 点) ○失敗回避得点 (TF 得点) 30 点 (評価基準 2 点)	平均 3 点	技能レベルは低く、話し合い活動では、積極的に発言し、協力しようとしている。
C2	診断基準 0 (合計 41 点)	○成功達成得点 (TS 得点) 80 点 (評価基準 1 点) ○失敗回避得点 (TF 得点) 52 点 (評価基準 3 点)	平均 2.1 点	技能レベルは低く、話し合い活動では、積極的な発言もなく、あまり協力的ではない。

※ 技能のレベル表

レベル	技能
高い	状況に応じたバット操作やボール操作ができています。
普通	基本的なバット操作やボール操作ができています。
低い	基本的なバット操作やボール操作ができていない。

2 「把握する」段階（第1時）

目指す生徒像	○今、持っている力を発揮することができる生徒（技能） ○仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができる生徒（態度） ○「試しのゲーム」の行い方や課題の把握の仕方を理解できる生徒（知識） ○個人やチームの技能のレベルや課題を見付けることができる生徒（思考・判断）
ねらい	個人やチームの課題を把握する。
ゲーム	「試しのゲーム」
支援教材	「学習カード」（個人用・チーム用）
仮説	課題を把握する「把握する」段階で、「試しのゲーム」を設定し、見付けた課題を「学習カード」（個人用・チーム用）にまとめさせれば、生徒は、個人やチームの課題を把握することができるであろう。

(1) ゲームの内容

< 「試しのゲーム」 >

ソフトボールの正規のルールに準じて行わせた。攻撃については、チーム全員（11名）が打撃を行うことができるように、打者1巡で攻守を交代させた。（生徒全員の打席の保障につなげる）

守備についても、生徒全員が守備に付けるようにするためにチーム内で調整させ、イニングごとに出場者を変更させた。

(2) 授業の展開

学習活動（◆） 教師の支援（◇）	生徒の姿（A1・2、B1・2、C1・2）とゲームの様相
<p>◆オリエンテーションを行う。</p> <p>◆話し合い活動を行う。</p> <p>◇チームの勝利のために作戦を立てるように指示をし、チームごとに話し合い活動を行わせる。</p> <p>両チームとも、打順とポジションを決める作戦内容となった。</p> <p>◆「試しのゲーム」を行う。</p> <p>〈教師から見た「試しのゲーム」の様相〉 ○投手：投球内容を工夫する姿が見られない。 ○捕手：捕球する動きなどに工夫する姿が見られない。 ○内・外野手：打者や状況に応じて守備位置を変えるなどの工夫する姿が見られない。</p>	<p>【写真1：話し合い活動を行うチーム「デンキ」】</p>  <p>B2：サイン決めよう！ A2：そんなのまだ早い！ C2：みんなホームランねらいたい！ A2：打順と守備だけ決めよう！ →作戦は、打順とポジションを決めることで決定した。</p> <p>【写真2：バットにボールが当たらないC1の姿】</p>  <p>思い切って振ったけど、バットにボールが当たらん！（三振する）</p> <p>【写真3：ショートから1塁への送球が悪送球となり、バックアップができていない映像】</p>  <p>これ、俺が取りにいかやんと？</p> <p>【写真4：「試しのゲーム」のゲームの様相】</p> 

◆「学習カード」への記入

◇個人とチームで学習の振り返りを行
わせ、把握した課題（攻撃・守備に
関する技能の内容）を記入させる。

【写真5：学習の振り返りを行い、
チームの課題を把握している姿】



A2：みんなチームの課題
を出そう！やっぱり、考え
て打たんと点が入らんね。
よし、みんなの意見を聞いて、
まとめるぞ！攻撃の課題
を「しっかりバットでボ
ールを捉える」、守備の課
題を「バックアップ、ベー
スカバーの徹底」にしよう！

(3) 考察

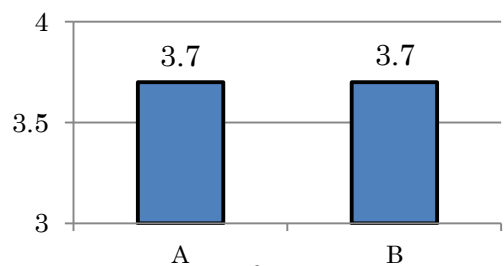
① 「試しのゲーム」と支援教材について

「把握する」段階において、課題を把握するために「試しのゲーム」を設定し、見つけた課題を「学習カード」にまとめさせたことは、生徒が個人やチームの課題を把握する上で有効であった。

その根拠として、まず、形成的授業評価の分析からである。知識に関する項目と思考・判断に関する項目が、共に4点満点の3.7点に位置した。【グラフ6】このことから、生徒が課題の把握の仕方を理解し、課題を把握することができたと言える。

次に、「試しのゲーム」の様相と「学習カード」（抽出生徒C1）の記述からである。【資料1】この生徒はゲームの中で、体全体を使いスイングしたがバットにボールが当たらず三振という結果であった【写真2】が、「試しのゲーム」での結果を受けて、C1は、「きちんとボールに当てられるようにしたい」と個人の課題を明確にすることができている。また、チーム「旋盤」は、守備の課題として「学習カード」（チーム用）に「バックアップ、ベースカバーの徹底」と記述している。【資料2】これは、「試しのゲーム」においてC1【写真3】のバックアップが不十分であるという結果を受けて決定したものである。つまり、個人の課題をチームの課題として共有することができていると言える。また、【資料3】のように、攻撃や守備の技能に関する課題よりも、ゲームや授業に慣れていきたいという態度面に関する抽象的な課題や「遠くに打つ」のように技能に関する抽象的な課題を設定する生徒もいるなど、具体的な課題を把握することができていない記述も見られた。【グラフ7】課題が抽象的な生徒は、技能について専門的な知識を身に付けていないと考えられるため、これから教師がどのような知識を与えればい

【グラフ6】 自己評価（第1時）



A：課題把握の仕方を理解できたか（知識）
B：課題を把握することができたか（思・判）

【資料1】 C1が把握した課題の内容

バットでボールは、バットをきちんと
ボールにあてれるようにしたい

【資料2】 チーム「旋盤」が把握した課題の内容

バックアップ、ベースカバーの徹底。そして個人の特徴を生かしていく。

【資料3】 課題を明確にすることができていない生徒の「学習カード」の内容

これからできるようになりたいこと！
早くなりたい

【グラフ7】 課題内容（全体）



○課題が明確な生徒
（攻撃や守備に関する技能の内容を記述している生徒）
○課題が抽象的な生徒
（上記以外の記述内容の生徒）

いのか知ることができた。

これらのことから、「把握する」段階において、課題を把握するために「試しのゲーム」を設定し、見付けた課題を「学習カード」にまとめさせたことは、生徒が個人とチームの課題を把握する上で有効であったと考える。

3 「追求する」段階（第2時～第5時）

時間	2	3	4	5
目指す生徒像	○課題に応じたボールや用具などの操作とボールを持たないときの動きができる生徒（技能） ○自他の役割や責任を把握し、課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができる生徒（態度） ○攻撃・守備における行動の仕方、作戦・戦術の設定の仕方、合意形成の仕方などを理解できる生徒（知識） ○課題に応じた作戦や戦術を決定したり見直したり、作戦などの話し合いの場面で合意形成するための調整の仕方を見付けることができる生徒（思考・判断）			○チームの状態や様々な攻防の場面に応じたボールや用具などの操作とボールを持たないときの動きができる生徒（技能） ○自他の役割や責任を把握し、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができる生徒（態度） ○攻撃・守備における行動の仕方、作戦・戦術の設定の仕方、合意形成の仕方などを理解できる生徒（知識） ○これまでの学習の成果を確認したり、また、個人やチームの新たな課題を見付けたりすることができる生徒（思考・判断）
ねらい	個人やチームの課題を解決する。			個人やチームでこれまでの学習の成果を確認し、個人やチームの新たな課題を把握する。
ゲーム	「ドリルゲーム」 「タスクゲーム」		「タスクゲーム」	「メインゲーム1」
支援教材	「学習カード」（個人用・チーム用）「知識カード」「作戦ボード」			
仮説	課題を解決することをねらいとする「追求する」段階において、「ドリルゲーム」と「タスクゲーム」を設定し、行い方を示した「知識カード」、話し合い活動を効率的に行うための「作戦ボード」、学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理する「学習カード」を活用すれば、個人やチームの技能や態度が高まり、課題を解決することができるであろう。			課題を解決することをねらいとする「追求する」段階において、「メインゲーム1」を設定し、行い方を示した「知識カード」、話し合い活動を効率的に行うための「作戦ボード」、学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理する「学習カード」を活用すれば、これまでの学習の成果を確認し、新たな課題を把握することができるであろう。

(1) ゲームの内容

〈ドリルゲーム〉

「試しのゲーム」で把握した個人の課題を解決させるために、Tボールを用いて以下のようなゲームを行った。なお、Tボールは、生徒が課題に応じて体幹を使った正しいスイングを身に付けることができるようになることを目的として用いた。

「ドリルゲーム」の具体的な内容は、次の通りである。

時間	ゲームのねらい	行い方
2・3 時間目	バット操作・ボール操作・走塁に関する個人の課題を解決する。	○チームごとにTボールを用いて、以下の要領で約15分間行う。 （攻撃）1～4球は、打撃内容をチームメイトに伝えて行う。5球目は、打撃内容を伝えず、出塁することを考え、打撃を行う。また、打者が、出塁することができたら得点を与える。 ・1塁に到達すると1点 ・2塁に到達すると2点 ・3塁まで到達すると3点 ・本塁まで到達すると4点 （守備）1～4球は、打者の打撃内容を受けて、捕球や送球などの守備の練習を行う。また、打者に的確なアドバイスをを行う。5球目は、打者を出塁させないように、仲間と協力し、守備を行う。 ※1人5球打撃を行い、ローテーションする。

〈タスクゲーム〉

チームの課題に応じて、様々な攻防の場面に応じた動きを身に付けさせるために、場面やルールを設定したゲームを行うとともに、他チームと対戦させながら攻防を行った。また、攻守交代時に話し合い

活動を行わせた。

「タスクゲーム」の具体的内容は次の通りである。

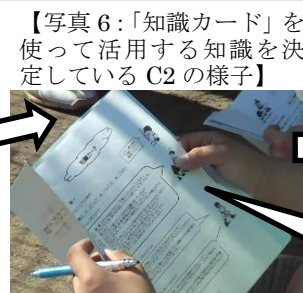

時間	場面	ゲームのねらい	行い方
2時間目	ランナーなし	(攻撃) 出塁するための方法を考え、実践することができる。 (守備) 出塁させないための方法を考え、実践することができる。	○打者が1巡したら、攻守を交代する。攻守交代時には、話し合い活動を1分間行う。 ○守備は、9人で行う。(11人全員が守備に付けるように各チームで調整し、出場者を変更する。) ○ゲーム時間を、約20分とする。 ○得点化する。 ・1塁ベースを踏むと1点 ・2塁ベースを踏むと2点 ・3塁ベースを踏むと3点 ・ホームベースを踏むと4点とする。
3時間目	ランナー1塁	(攻撃) 走者を進塁させるための方法を考え、実践することができる。 (守備) 走者を進塁させないための方法を考え、実践することができる。	○打者が1巡したら、攻守を交代する。攻守交代時には、話し合い活動を1分間行う。 ○守備は、9人で行う。(11人全員が守備に付けるように各チームで調整し、出場者を変更する。) ○ゲーム時間を、約20分とする。 ○得点化する。 ・2塁ベースを踏むと1点 ・3塁ベースを踏むと2点 ・ホームベースを踏むと3点とする。
4時間目	ランナー1・3塁	(攻撃) 得点するための方法を考え、実践することができる。 (守備) 得点させないための方法を考え、実践することができる。	○3アウトで攻守を交代する。攻守交代時には、話し合い活動を1分間行う。 ○守備は、9人で行う。(11人全員が守備に付けるように各チームで調整し、出場者を変更する。) ○ゲーム時間を、約20分とする。 ○得点化する ○ホームベースを踏んだ数で得点を競う。

〈メインゲーム1〉

ソフトボールの正規のルールに準じて行わせ、攻撃については、チーム全員(11名)が打撃を行えるように打者1巡で攻守を交代させた。(生徒全員の打席の保障につなげる)

また、守備については、チーム全員が守備に付けるように、イニングごとに出場者を変更させた。

(2) 授業の展開

学習活動(◆) 教師の支援(◇)	生徒の姿(A1・2、B1・2、C1・2)とゲームの様相
<p>1 ドリルゲーム(第2~3時)</p> <p>◇「ドリルゲーム」の行い方を説明する。</p> <p>◇「知識カード」の活用の仕方を説明する。</p> <p>◆課題を設定する。</p> <p>◆設定した課題を解決するために活用する知識を「知識カード」から選択し、決定する。</p>	<p>【写真6:「知識カード」を使って活用する知識を決定しているC2の様子】</p>  <p>(活用している「知識カード」の内容の一部)</p> <p>(1) ゴロを打つ時のポイント</p> <ol style="list-style-type: none"> 構えた時に、スタンスを少し広めにとるといいよ! ボールの上をねらってダウンスイングをすることがポイントだよ! インパクトは、強くヘッドを返しバットを腰より下に振り落す感じでフォロースイングしてみよう! <p>バットの芯に当たるようになりたいから、まず、「ゴロを打つ行い方」を活用してみよう!</p> <p>【写真7:「ドリルゲーム」を行っている様子】</p>  <p>守備者は、協力しながら守備の課題に応じて守備の練習を行っている。</p> <p>1球目~左方向に打ちます。</p>

ちょっと左によって、どんな打球でもしっかり捕球できるようにするぞ! さあ、打ってこい!
→打者の発言内容を聞いて、守備は全体的に左方向に守備位置を変え、守備練習を行う体制を整えている。

◆「ドリルゲーム」を行う。
◇「ドリルゲーム」で意識することを指示する。
(詳細は、P17 参照)

【写真 8:「1 球目ゴロを打ちます」; 空振りしている C2 (2 番) に対して仲間がアドバイスし、その後、C2 がゴロを打てるようになった様子】

もっとボールの上を打つイメージで打って見たら?

当たらんな〜 (空振りしている)

わかった!

アドバイスを意識したら、バットの芯に当たったぞ!

B1 が活用した「知識カード」の内容

ねらった方向に打つポイント

① インパクトからフォローにかけて、顔・へそ・軸足の膝とつま先が打球方向に向くようにするといひよ!

【写真 9:「右方向打ちます」;「知識カード」の内容を意識したことで右方向にしっかり打球を打つことができていた B1 (3 番)】

軸足のつま先と膝、へそを打球方向に向けるぞ!

知識カードの行い方を意識したらできたぞ! 俺ってすごい!

◇自ら解決ができない生徒には、個別に動きのポイントを指導する。

【写真 10:「試しのゲーム」でバットにボールが当たらず、空振りしていた C1 (5 番) が教師のアドバイス後にしっかりバットの芯でボールを捉えている様子】

ボールを上からたたきイメージで打って見たら!?

バットの芯に当たったぞ!

2 タスクゲーム (第 2~4 時)

◆話し合い活動を行う。
◇話し合い活動では、「知識カード」「作戦ボード」を活用させる。

【写真 11: 話し合い活動の様子】

(第 4 時)
今日は、ランナー 1・3 塁の場面だから、攻撃では、ヒットエンドランの戦術を使って得点につなげていこう! サインも決めるぞ!

◇チームの課題を設定させるとともに、効率よく得点したり阻止したりして、チームが勝利できるように戦術を用いて作戦を立てさせる。

【写真 12: B1 (3 番)・C1 (5 番) が「知識カード」を活用している様子】

(第 4 時)
今日は、ランナー 1・3 塁の場面で“外野フライを打って得点できるようにしよう”が課題だから、フライの打ち方を見てみよう!

(第 4 時)
攻撃の課題は、“ヒットエンドランを成功させよう”だから、ヒットエンドランの仕方を「知識カード」を見て、みんなで確認しよう!

フライを打つポイント

① 構えた時、スタンスを少し狭めにとるといひよ!
② ボールの中心より少し下をねらってダウンスイングを行うといひよ!
③ インパクトは、バットのヘッドを軽く打球方向に放り投げる感じでいい、フォロースイングも打球方向に大きく行うといひよ!

ヒットエンドラン

ランナーを1つ以上進塁させ、得点に結び付けたいときにつかう戦術だぞ!
※(補足) 走者は、投手が投球時において手からボールが離れた瞬間にスタートをきり、打者はゴロを転がすようにする。ライナーやフライを上げたらダブルプレーになる可能性もあるから注意してね!

◆「タスクゲーム」を行う。

◇場面やルールを設定する。

(詳細は P18 参照)

・(第 2 時) ランナーなしの場面

・(第 3 時) ランナー1 塁の場面

・(第 4 時) ランナー1・3 塁の場面

◇チームの課題を解決するために一人一人が連携することを意識しながらプレーを行っているかを観察し、状況に応じて助言を行う。

【写真 13: 外野に犠牲フライを打ち打点をあげる C1 の姿】



ランナー1・3 塁の場面

チームのために犠牲フライを打って打点をあげるぞ！

【写真 14: 三遊間にゴロを打ち、ヒットエンドランを成功させ、打点をあげる C2 の姿】



チームのためにゴロを打ってヒットエンドランを成功させるぞ！

【写真 15: 「タスクゲーム」を行っている全体の様相】



外野フライだ、よし！ベースに帰塁してタッチアップをするぞ！

よし、外野フライを打てたぞ！走者は、タッチアップできるかな？

3 メインゲーム 1 (第 5 時)

◆話し合い活動を行う。

◇これまでの学習を通して、個人やチームができるようになったことをもとに作戦を立案するように声かけを行う。

◇話し合い活動では、「知識カード」「作戦ボード」を活用させる。

◇チームの課題を設定させるとともに、効率よく得点したり阻止したりして、チームが勝利できるように戦術を用いて作戦を立てさせる。

【写真 16: 話し合い活動で「知識カード」を活用している様子】



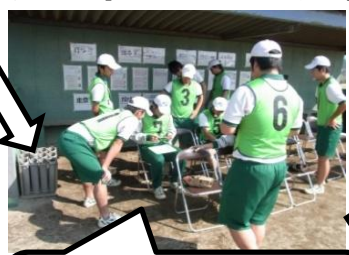
みんな、今までの授業でできるようになった“チームの連携プレー”を確認しよう！
1つは、この“中継プレー”だ！

(活用している「知識カード」の内容)

中継プレーのポイント

打球捕球者が目的とする塁に送球する際、捕球者と塁を結び線上の中間付近で、送球者が送球しやすいように大きく手を上げて的を作り、送球者のリリースポイントをしっかりと見て、送球を体の正面で捕球できるように素早く移動し、捕球後素早く目的の塁に送球したりボールを保持したりするといった一連の動きができるといいよ！

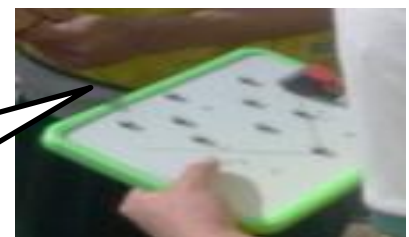
【写真 17: 話し合い活動で「作戦ボード」を活用している様子】



今までのタスクゲームで、相手打者の特徴は、どうだった？打者に応じた守備位置の確認をしよう！

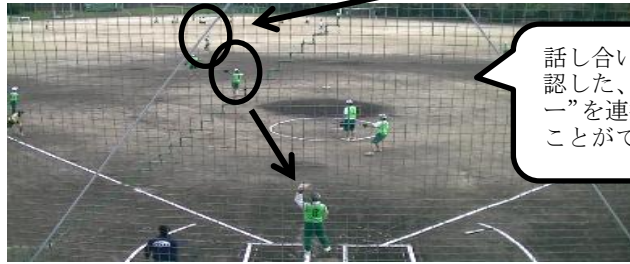
(活用している「作戦ボード」の内容)

みんな、見て！ゼッケン1番の時は、この守備位置でいこう！ショートは深めで三遊間より位置して守る！



◆「メインゲーム1」を行う。
 ◇ソフトボールの正規のルールに準じて行わせ、攻撃については、チーム全員（11名）が打撃を行えるように打者1巡で攻守を交代させた（生徒全員の打席の保障につなげる）。また、守備については、チーム全員が守備に付けるように、イニングごとに出場者を変更させる。

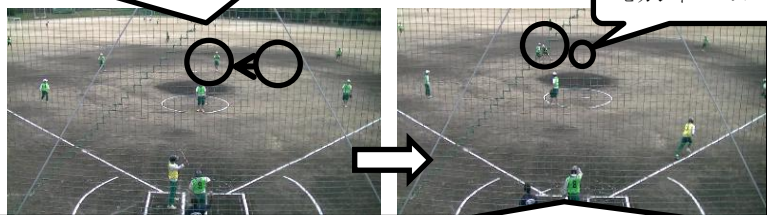
【写真 18：攻撃は、0アウト3塁からセンターフライを打ち、タッチアップを行う。また、守備はセンターフライを捕球し、中継プレーを行う】



【写真 19：打者の特徴に応じた守備位置に立つことができている様子】

話し合い活動で確認したとおりの守備位置

セカンドベース



セカンドがセカンドベース寄りに守備位置をとっていたことで、ショートとセカンドベースの間ゴロを捕球してアウトにしている。

◆個人とチームで学習を振り返り、「学習カード」にまとめる。

(3) 考察

①「ドリルゲーム」と支援教材について

「追求する」段階において、個人の技能を高めるために「ドリルゲーム」を設定し、行い方を示した「知識カード」、学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理する「学習カード」を活用させたことは、生徒が技能や態度を高め、個人の課題を解決する上で有効であったと考える。

その根拠は、まず、形成的授業評価の分析からである。知識に関する項目と思考・判断に関する項目、技能に関する項目すべてが、4点満点の3.5点に位置した。【グラフ8】このことから、知識を活用し、個人の課題を解決することができたと言える。【資料4】。

次に、「ドリルゲーム」の様相と「学習カード」の記述からである。C2は、「試しのゲーム」で把握した課題をもとに「バットの芯に当てて打てるようになりたい」【資料5】という課題を設定し、その課題を解決するために「知識カード」を活用して、課題を解決する行い方を決定している。

【写真6】【資料6】しかし、C2は、ボールをうまく捉えることができなかった。そこで、C2は、仲間からアドバイス【資料7】をもらうことで、体の動かし方等についての

【グラフ8】 形成的授業評価（第2～3時の平均）



- A：課題解決の仕方を理解できたか（知識）
- B：課題解決の仕方を見付けることができたか（思・判）
- C：課題解決することができたか（技能）

【資料4】 生徒の授業後の感想

ドリルゲーム、9スグゲームに取り組み知識カードをうまく活用する事ができ、強い打球を打つ事ができた。

【資料5】 C2の「学習カード」（個人用）の内容

これからできるようになりたいこと！ バットの芯にあてて 打てるようになりたい。

理解が進み、【写真 8】のようにバットの芯でボールを捉えることができるようになった。そのことについて、「学習カード」に記述している。【資料 8】これは、C2 が、支援教材や仲間からのアドバイスを活用し、「打つときには、ボールをよく見なければならぬ」という知識を身に付け、その知識をもとにして練習に取り組み、課題を解決できたことの表れである。また、「知識カード」をもとに、仲間からアドバイスするという態度も表れた。

これらのことから、「追求する」段階において、「ドリルゲーム」を行い、知識を活用させたことで、生徒は技能や態度を高め、個人の課題を解決することができたと言える。

②「タスクゲーム」と支援教材について

「追求する」段階において、チームの連携プレーを高めるために「タスクゲーム」を設定し、行い方を示した「知識カード」、話し合い活動を効率的に行うための「作戦ボード」、学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理する「学習カード」を活用させたことは、生徒が技能や態度を高め、チームの課題を解決する上で有効であったと考える。

その根拠は、まず、形成的授業評価の分析からである。知識に関する項目が、4 点満点の 3.6 点（第 2・3・4 時の平均）に位置した。また、思考・判断に関する項目、技能に関する項目もともに診断基準の 3.5 点（第 2・3・4 時の平均）に位置した。【グラフ 9】これは、生徒が、知識を活用し、状況に応じた動き方を思考したり判断したりすることで、チームの技能を高め、チームの課題を解決することができるようになった表れであると考えられる。【資料 9】。

次に、「タスクゲーム」の様相と「学習カード」の内容からである。チーム「デンキ」は、攻撃の課題を「ヒットエンドランを成功させる」と設定している。【資料 10】また、このチームは、ヒットエンドランの動きの確認を行うために「作戦ボード」を活用し、話し合い活動を効率的に行い、合意形成している。【写真 11】さらに、ヒットエンドランを成功させるための行い方を「知識カード」を活用して、確認している。【写真 12】【資料 11】その後、「タスクゲーム」を行い、ヒットエンドランを成功させることができた。【写真 14】ヒットエンドランを成功させた C2 は、「タスクゲーム」を行った感想を「学習カード」にまとめ

【資料 6】個人の課題の解決を目指して C2 が活用した「知識カード」の内容

～課題を解決するために使った知識を書きましょ～

※まだ知識は、知識カードの番号を書いてください！

（知識カードの内容）
○ゴロを打つ行い方
ボールの上をねらって
ダウンスイングする

ドリルゲーム 攻撃 (1) ⑧

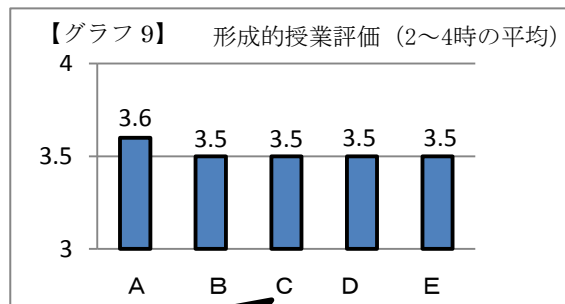
【資料 7】C2 が仲間からもらったアドバイス内容

仲間から何回アドバイスを受けましたか？ (>) 回	仲間からもらった主なアドバイス
① 中尾	肘が高い
② 後	ボールを見てない

【資料 8】C2 の「学習カード」（個人用）の内容

【学習の振り返り】

今日はドリルゲームで打つ時はボールを見ないという課題を、ボールを捉える練習を
解決することができた。



- A：課題解決の仕方を理解できたか（知識）
- B：課題解決の仕方を見付けることができたか（思・判）
- C：課題を解決することができたか（技能）
- D：仲間と連携したプレーを行うことができたか（技能）
- E：作戦や戦術を決定できたか（思・判）

【資料 9】生徒の授業後の感想

【学習の振り返り】

今日は最後したタスクゲームの時に、4-4の守備位置が後了りだったので、4-4と話しあって、自分はバットに
がくおこしてファーストまでまわりました。7-7で1点を取ることが

【資料 10】チーム「デンキ」の「学習カード」（チーム用）の内容

今日の課題（できるようになりたいこと）

（攻撃）エンドランを成功させる

ている。【資料 12】さらに、ゴロを打ち、ヒットエンドランを成功させたことで、C2 は、「ヒットエンドランは、ゴロを打つことで成功しやすい」という知識を習得したと考える。

これらのことから、「追求する」段階において、「タスクゲーム」を設定し、知識を習得し活用させたことで、生徒は技能や態度を高め、チームの課題を解決することができたと言える。

③「メインゲーム 1」と支援教材について

「追求する」段階において、学習の成果を確認し、新たな課題を見付けるために「メインゲーム 1」を設定し、行い方を示した「知識カード」、話し合い活動を効率的に行うための「作戦ボード」、学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理する「学習カード」を活用させたことは、生徒が学習の成果を確認し、新たな課題を把握する上で有効であったと考える。

その根拠は、まず、形成的授業評価の分析からである。思考・判断に関する項目が診断基準の 3.4 点と 3.8 点の数値を示した。【グラフ 10】また、【資料 13】から、生徒がチーム力や個人の能力が高まったことを認識していることがわかる。これらのことから、「メインゲーム 1」を行う中で、これまでの学習の成果を確認し、新たな課題を見付けることができたと言える。

次に、「メインゲーム 1」の様相と「学習カード」の内容からである。チーム「デンキ」は、【写真 16】のようにこれまでの学習のできるようになったことを確認している。チーム「デンキ」は、これまでの学習を踏まえ「ポジションニングや中継プレーがスムーズにいくように確認する」という課題を設定し、【資料 14】「メインゲーム 1」では、【写真 18・19】のように中継プレーや打者の特徴に応じて守備位置を変える様子が見られた。このことは、抽出生徒 B2 の記述からも窺うことができる。【資料 15・16】右バッターの時には、セカンドベースよりもポジションを変更するなど、打者の特徴によって守備位置を変更することができている。これは、「知識カード」をもとに、チームの課題を設定し、「作戦ボード」を用いて共通理解を図ることで、B2 の意識に守備位置をどのように変えていけばより効率よく打者を打ちとることができるかということが明確となり、結果としてボールを持たないときの動きを身に付けることができたと考える。さらに、今後の学習のできるようになりたいことを B2 は、【資料 17】のように記述している。この記述からは、「メインゲーム 1」で知識を活用し、守備位置を変えたことの良さを認識した様子が表れており、また、「アウトに関わる回数を増やしていきたい」という記述からは、チームに貢献

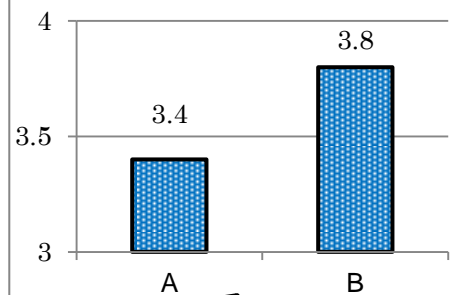
【資料 11】 B2 の授業後の感想

ヒットエンドランの練習したらアウトになる可能性がなくなるので、結果にヒットに打てゴロを打ちやすくなる気がした。

【資料 12】 C2 の授業後の感想

ヒットエンドランは、ゴロを打つことで成功しやすいとわかった。

【グラフ 10】 形成的授業評価（第 5 時後）



A：学習の成果を確認できたか（思・判）
B：課題を見付けることができたか（思・判）

【資料 13】 生徒の授業後の感想

チーム力も上がっているが、個人の能力も上がっていると思う。

【資料 14】メインゲーム 1 に向けてのチームの課題

（守備）ポジション、中継プレー（送球の場所）がスムーズにいくように確認する。

【資料 15】 B2 の授業後の感想

②、打順によってポジションを、確認できるようになりました。

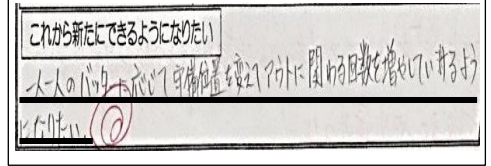
【資料 16】 B2 が守備位置について考えた内容

<どんな場面で>	<どんなこと>
右バッターの時	右バッターがストライクよりポジションを
	変えた。

していこうとする意欲の高まりを窺うことができる。つまり、「メインゲーム 1」を行うことで、知識を身に付けたり、知識を活用することで技能や態度を高めたりすることができたと考える。

これらのことから、「追求する」段階において、「メインゲーム 1」を設定し、知識を活用させたことは、生徒が学習の成果を確認し、新たな課題を見付ける上で有効であったと考える。

【資料 17】 B2 の「学習カード」の内容



4 「追求する」段階（第 6 時～第 7 時）・「発揮する」段階（第 8 時）

段階	「追求する」段階		「発揮する」段階
	6	7	8
目指す生徒像	<ul style="list-style-type: none"> ○課題に応じたボールや用具などの操作とボールを持たないときの動きができる生徒（技能） ○自他の役割や責任を把握し、課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に学習に取り組むことができる生徒（態度） ○攻撃・守備における行動の仕方、戦術・作戦の設定の仕方、合意形成の仕方などを理解できる生徒（知識） ○個人の資質や能力に合った作戦や戦術を決定したり見直したり、作戦などの話し合いの場面で合意形成するための調整の仕方を見付けることができる生徒（思考・判断） 		<ul style="list-style-type: none"> ○チームの状態や様々な状況に応じて個人の技能や、仲間と連携したプレーを発揮することができる生徒（技能） ○「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができる生徒（態度） ○メインゲーム 2 の試合の行い方や役割に応じた行動の仕方などを理解できる生徒（知識） ○チームの勝利のために作戦や戦術を設定することができる生徒（思考・判断）
ねらい	個人とチームの課題を解決する。		「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができる。
ゲーム	「タスクゲーム」		「メインゲーム 2」
支援教材	「学習カード」（個人用・チーム用）「知識カード」「作戦ボード」		「学習カード」（個人用・チーム用）
仮説	課題を解決することをねらいとする「追求する」段階において、「タスクゲーム」を設定し、行い方を示した「知識カード」、話し合い活動を効率的に行うための「作戦ボード」、学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理する「学習カード」を活用すれば、個人やチームの技能や態度が高まり、課題を解決することができるであろう。		「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わわせることをねらいとする「発揮する」段階において、「メインゲーム 2」を行い、個人や「チーム力」の高まりを振り返り「学習カード」（個人用・チーム用）にまとめさせれば、「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができるであろう。

(1) ゲーム内容

〈タスクゲーム〉

第 5 時で把握した新たなチームの課題を解決するために、生徒達に場面やルールを設定させ、他チームと対戦させながら攻防を行った。

「タスクゲーム」の具体的内容は、次の通りである。

時間	活動場所	場面	ゲームのねらい	行い方
6 時間目	グラウンド	ランナー 1・3 塁	(攻撃) 得点するための方法を考え、実践することができる。 (守備) 得点させないための方法を考え、実践することができる。	<ul style="list-style-type: none"> ○3 アウトで攻守を交代する。 ○攻守交代時には、話し合い活動を 1 分間行う。 ○守備は、9 人で行う。(11 人全員が守備に付けるように各チームで調整し、出場者を変更させた。) ○ゲーム時間を、約 30 分とする。 ○得点化する。 ○ホームベースを踏んだ数で得点を競う。
7 時間目 (雨天)	柔・剣道場	ランナー 1 塁	(攻撃) 走者を進塁させるための方法を考え、実践することができる。 (守備) 走者を進塁させないための方法を考え、実践することができる。	<ul style="list-style-type: none"> ○チーム「デンキ」は柔道場、チーム「旋盤」は剣道場でチームごとに「タスクゲーム」を行う。 ○ベースの代わりにケンステップを 4 つ配置し、塁間を狭め、場を設定する。 ○ゲームを行う時間を、約 20 分とする。




※ 第6・7時は、チームの課題に応じて「タスクゲーム」の場面やルールを設定を生徒達に考えさせ、決定させた。第6時は、チーム「旋盤」は課題を「ランナーコーチャーの行い方を確認する」とし、また、チーム「デンキ」は課題を「バックアップやベースカバーの行い方を確認する」とした。両チームの攻撃と守備の課題を効率よく解決するために、1アウトランナー1・3塁に場面を設定し、「タスクゲーム」を行った。(チーム「旋盤」は、1・3塁コーチャーの行い方がわかる「知識カード」を準備してほしいと教師に申し出た)

第7時は、雨天となり、柔・剣道場で活動を行った。チーム「旋盤」は攻撃の課題を「バントの行い方とランナーコーチャーの行い方を再度確認し、走者の走塁がスムーズに行えるようにしたい。」とし、また、守備の課題を「バックアップの行い方を確認する」とした。一方、チーム「デンキ」は攻撃の課題を「ヒットエンドランの行い方を確認する」とし、また、守備の課題を「バックアップの行い方を確認する」とした。両チームの攻撃と守備の課題を効率よく解決するために、1アウトランナー1塁に場面を設定し、「タスクゲーム」を行った。「タスクゲーム」を行うためのスペースが狭いということもあり、各チームには、塁間を狭める、新聞紙で作成した用具の使用などゲームの行い方を工夫させた。

〈メインゲーム2〉

ソフトボールの正規のルールに準じて行わせた。

(2) 授業の展開

学習活動(◆) 教師の支援(◇)	生徒の姿(A1・2、B1・2、C1・2)とゲームの様相
<p>1 ① タスクゲーム(第6時)</p> <p>◆話し合い活動を行う。</p> <p>◇「メインゲーム1」で把握した新たな課題をもとに、チームの課題を設定させ、作戦を立案するよう指示する。</p> <p>◇話し合い活動では、「作戦ボード」を活用させ、スムーズな合意形成を促し、自己の役割や責任を明確にさせるとともに連携した動きを確認させる。また、「知識カード」を活用させ、課題を解決するための行い方を確認させる。</p>	<p>【写真20：話し合い活動で「作戦ボード」を活用している様子】</p>  <p>〈チーム「旋盤」〉</p> <p>今日の攻撃の課題は、「コーチャーの役割を確認する」だから、コーチャーと走者の連携をしっかり行うために「作戦ボード」で確認するぞ!</p> <p>【写真21：「知識カード」を活用している様子】</p>  <p>1・3塁コーチャーの行い方を「知識カード」で確認し、実践してこうな!</p>
<p>(新たに準備した「知識カード」の内容)</p> <p>(3)1・3塁コーチャーができるポイント</p> <p>① <u>その塁で「ストップ」なのか次の塁へ「ゴー」なのかを判断するのは基本的には走者だが、走者がボールの位置を確認できず判断できないときは、ランナーに指示を出すんだよ!</u> かけ声「ストップ」「ゴー」</p>	<p>【写真22：話し合い活動の様子】</p>  <p>〈チーム「デンキ」〉</p> <p>今日の守備の課題は「バックアップの仕方を確認しよう」だから、「作戦ボード」を使って、動き方の確認を行うぞ!</p>

◆「タスクゲーム」を行う。

◇課題に応じて場面やルールを設定する。(詳細は P24 参照)

◇ランナー1・3 塁の場面を設定

◇攻撃や守備において、チームの課題を解決するために一人一人が連携することを意識しながらプレーを行っているか観察し、状況に応じて助言を行う。

② タスクゲーム (第7時)

◆話し合い活動を行う。

◇話し合い活動では、「作戦ボード」を活用させ、スムーズな合意形成を促し、自己の役割や責任を明確にさせるとともに連携した動きを確認させる。また、「知識カード」を活用させ、課題を解決するための行い方を確認させる。

(「知識カード」の内容)
(3)1・3 塁コーチャーができるポイント

- ① その塁で「ストップ」なのか次の塁へ「ゴー」なのかを判断するのは基本的には走者だが、走者がボールの位置を確認できず判断できないときは、ランナーに指示を出すんだよ！
かけ声「ストップ」「ゴー」
- ② ランナーへ指示を出すタイミングは、走者がベースに到着する1～2Mぐらい前で判断するといはよ！

◆「タスクゲーム」を行う。

◇「タスクゲーム」の行い方を工夫しながらチームの課題を解決するために活動しているかを観察し、状況に応じて助言する。

【写真 23 : 「知識カード」を活用している様子】



「知識カード」で、バックアップの仕方を確認するぞ！

(「知識カード」の内容)

(3) バックアップのポイント

- ① 打球捕球者が目的とする塁に送球する際、送球者と塁の延長線上に位置することができるといはよ！その際、送球者が「必ず送球すると決めてバックアップするといはよ！

【写真 24 : 走者とサードコーチャーの連携がうまくいかず、走者がアウトとなっている様子】



3 塁コーチャーの仕方がうまくいかないな。「ゴー」とか「ストップ」とか言うのはわかったけど、どのタイミングで判断するのかわからないな！

【写真 25 : 「知識カード」活用している様子】



C2 : 第 6 時の「タスクゲーム」で 3 塁コーチャーの仕方がうまくいかなかったのは、「ゴーもしくはストップの判断するタイミング」の仕方がわからなかったからだ。「知識カード」で内容をもう一度しっかり確認しよう！
C1 : おれは、バントの仕方を確認しよう！

【写真 26 : 話し合い活動の様子】



今日の攻撃の課題は、「ヒットエンドランの確認をしよう」、守備の課題は、「バックアップの行い方を再度確認しよう」。課題解決のために「作戦ボード」や「知識カード」で確認しながら「タスクゲーム」を行っていこう！

【写真 27 : 「タスクゲーム」練習の様子】



ライトのバックアップが遅いぞ！

2 メインゲーム2 (第8時)

◆「メインゲーム2」を行う。

(写真 28・29・30)

◇これまでの学習で身に付けてきた個人の資質や能力、「チーム力」を発揮するように助言する。

◆個人とチームで学習を振り返り、「学習カード」にまとめる。

【写真 28：走者とサードコーチャーがうまく連携をとっている様子】



「しっかりベースを踏んで！」
よいタイミングで指示を出せるようになったぞ！

【写真 29：チーム「旋盤」がバントを決めている様子】



送りバントを成功させて走者を進塁させるぞ！

【写真 30：チーム「デンキ」が送りバントを処理し、ライトが1塁のバックアップに入っている様子】



バックアップに入るから、思い切って投げていいぞ！

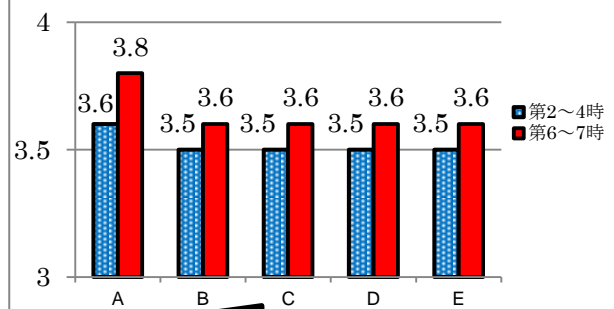
(3) 考察

①「タスクゲーム」と支援教材について

「追求する」段階において、チームの連携プレーを高めるために「タスクゲーム」を設定し、行い方を示した「知識カード」、話し合い活動を効率的に行うための「作戦ボード」、学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理する「学習カード」を活用させたことは、生徒が技能や態度を高め、チームの課題を解決する上で有効であったと考える。

その根拠は、まず、形成的授業評価の分析からである。知識に関する項目が、4点満点の3.8点(第6・7時の平均)の数値を示し、第2～4時の平均の数値である3.6点を上回る数値を示した。また、思考・判断に関する項目と技能に関する項目は、4点満点の3.6点(第6・7時の平均)の数値を示し、第2～4時の平均の数値である3.5点を上回る数値を示した。【グラフ11】これは、「追求する」段階において、知識を活用して課題を解決することを繰り返すうちに、技能を高めるための知識等を生徒が習得し、効率よく課題解決できる

【グラフ 11】 形成的授業評価 (第6・7時後)



- A：課題解決の仕方を理解できたか (知識)
- B：課題解決の仕方を見付けることができたか (思・判)
- C：課題を解決できたか (技能)
- D：仲間と連携したプレーを行うことができたか (技能)
- E：作戦や戦術を決定できたか (思・判)

【資料 18】 生徒の授業後の感想

前回、相手が強いというところから今日の一人の経験がこれ。皆、やり意識してやった。折り返しで積極的に関わり、17.サインドレ-で皆で作戦して攻撃はして6.5.7.7.7.

ようになったことの表れであると考え。【資料 18】

次に、第 6 時の「タスクゲーム」の様相と「学習カード」の内容からである。チーム「旋盤」は、チームの攻撃の課題を「コーチャーの役割を確認する」と設定している。【資料 19】また、チーム「旋盤」は、1・3 塁のコーチャーの行い方を確認するために「作戦ボード」を活用し、話し合い活動を効率的に行い、合意形成している。【写真 20】さらに、「知識カード」を活用して 3 塁コーチャーの行い方の確認をし、B1 が 3 塁コーチャーを務めた。【写真 21】【資料 20】しかし、B1 は走者との連携をうまくとることができず、走者がアウトになってしまった。【写真 24】B1 は、自分の役割を責任持って果たすことがあまりできなかったと自己評価し、「タスクゲーム」を行った感想を【資料 20】

のように「学習カード」に記述している。これは、「タスクゲーム」の中で B1 がコーチャーとしての指示の出し方に失敗しながらも、ランナーコーチャーの役割とその責任を自覚することができたためだと考える。また、チーム「旋盤」は、【写真 24】の様相をもとに、課題を【資料 21】のように記述し、第 7 時には、「コーチャーの役割の把握」や「バントの確認」を課題に決め、「知識カード」を活用して行い方の確認をした。

【写真 25】【資料 22・23】その後【写真 31】のように、コーチャーやバントの行い方を確認しながら練習に取り組む様子が見られた。【資料 24・25】は、「追求する」段階において、生徒が課題を解決するために「タスクゲーム」を行う中で、仲間とアドバイスし合いながら技能を高めるための知識等を習得し、チームの技能や態度を高め、チームの課題を解決することができるようになった表れであると考え。

これらのことから、「追求する」段階において、「タスクゲーム」を行い、知識を活用させたことは、生徒が技能や態度を高め、チームの課題を解決する上で有効であったと考える。

②「メインゲーム 2」と支援教材について

「発揮する」段階において、「メインゲーム 2」を設定し、個人や「チーム力」の高まりを振り返り「学習

【資料 19】チーム「旋盤」の学習カードの内容

(ボールを持たないときの→ランナーコーチャーを理解し、いい判断が出来るよう。
動きに関する課題)

【資料 20】B1 の学習カード (個人用) の内容

自分の役割を責任持って果たすことができたか? $4 \cdot 3 \cdot (2) \cdot 1$
自己やチームの課題のポイントを知られたか? $(4) \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$

①ランナーコーチャーを理解でき、ランナーコーチャーの大切さがわかりました。

【資料 21】チーム「旋盤」が授業後に把握した課題

①ランナーコーチャーの役割を確認する

【資料 22】B1 が活用した「知識カード」の内容

(課題を解決するために使った知識)

3A ページの (3) コーチャーができるポイント

【資料 23】C1 の学習カード (個人用) の内容と「知識カード」の内容

(課題を解決するために使った知識)

P3B (3) 1
バントを行うポイント

バントを行うポイント
を記載している。

- ① 低めのボールに対しては、バットのヘッドは立てたまま膝を曲げて調整するといひよ!
- ② 投球されたボールを点ではなく線でとらえ、インバウト時に少し捕手側にバットを引く感じで強さの調節を行うといひよ!

【写真 31 : B1 (3 塁コーチャー) が走者と連携している姿とバントと決めようとしている C1 の姿】



【資料 24】B1 の授業後の感想

- ① バントの打ち方が、とくとつかんだと思いました。
- ② 4-4のために、ランナーコーチャーを前回より理解することができた。

【資料 25】C1 の授業後の感想

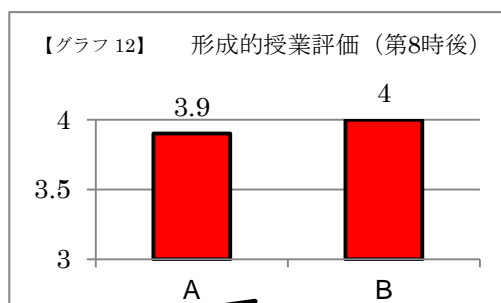
バントができるようになったと思うので次回はそれをいかに勝たし

カード」にまとめさせたことは、生徒が「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりする上で有効であると考えられる。

その根拠は、まず、形成的授業評価の分析からである。態度に関する項目が、4点満点の3.9点～4.0点の数値を示した。【グラフ12】このことから、「メインゲーム2」を行ったことで、「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができたと言える。

次に、【資料26】が挙げられる。【資料26】の記述は、A1の授業後の感想である。A1は、個人や「チーム力」の高まりを振り返り、「チームの絆が深まり、チームプレーの大切さとチームに貢献する楽しさを改めて実感できた」と記述している。これは、A1が、チームプレーの大切さを理解しながら、チームに貢献する動きを表出することができたことで、チームに貢献する楽しさを味わうことができたからである。

このことから、「発揮する」段階において、「メインゲーム2」を行うことで、個人やチームの技能や態度を発揮することができ、その結果、生徒は個人や「チーム力」が高まったことを実感したり、チームに貢献する楽しさや喜びを味わったりすることができたと言える。



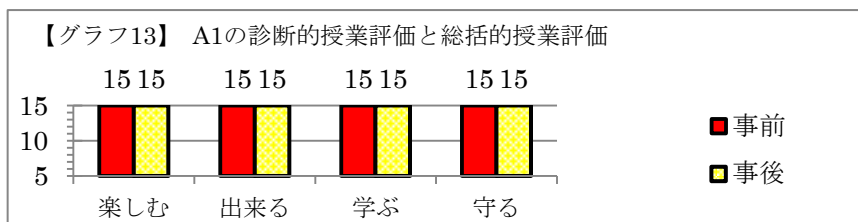
A: 「チーム力」の高まりを実感できたか(態度)
B: チームに貢献する楽しさや喜びを味わうことができたか(態度)

【資料26】 A1の授業後の感想

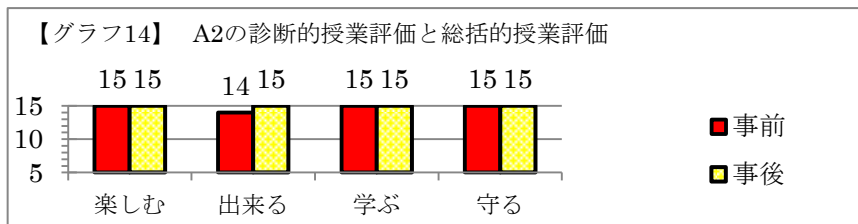
チームの絆が深まり、チームプレーの大切さと、チームに貢献する楽しさを改めて実感できた。
とてもいい時間だった。

5 事後調査

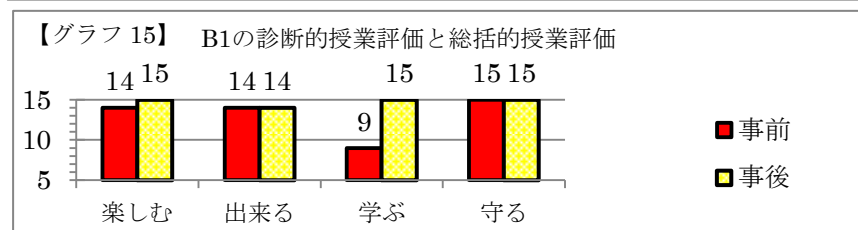
(1) 診断的授業評価と総括的授業評価を比較したグラフ



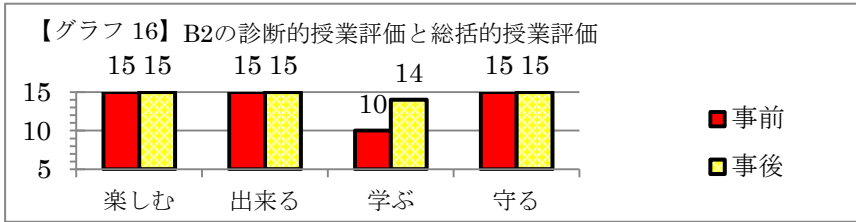
A1
「楽しむ」「出来る」「学ぶ」「守る」すべてにおいて事前事後とも15点満点であった。



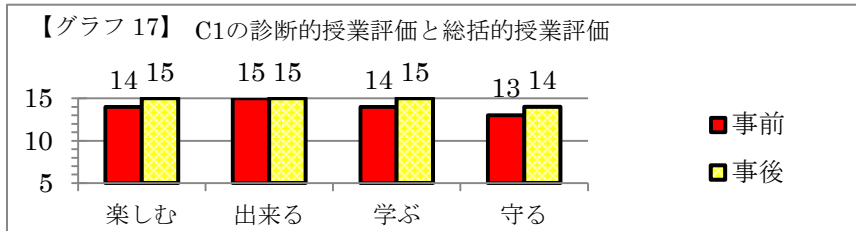
A2
「出来る」については、1点上がっており「楽しむ」「学ぶ」「守る」については、すべてにおいて事前事後とも15点満点であった。



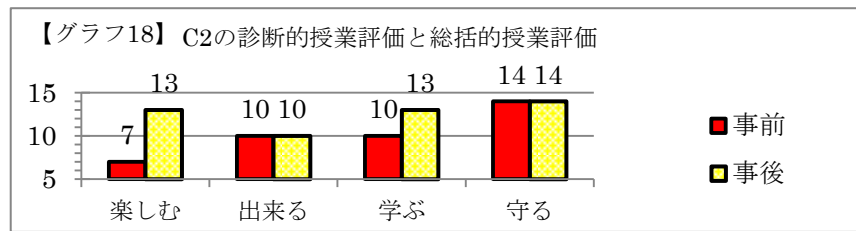
B1
「楽しむ」については1点、「学ぶ」については6点上がっており、「出来る」「守る」においても事前事後とも14点、15点であった。



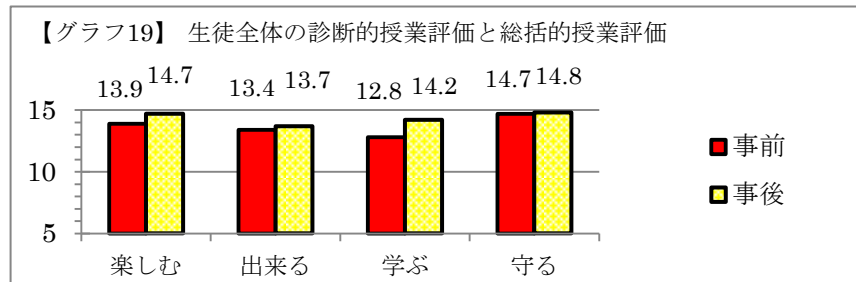
B2
「学ぶ」については4点上がっており、「楽しむ」「出来る」「守る」においても事前事後とも15点満点であった。



C1
「楽しむ」「学ぶ」「守る」については1点上がっており、「出来る」においても事前事後とも15点満点であった。

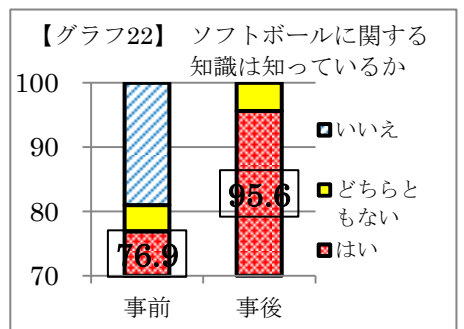
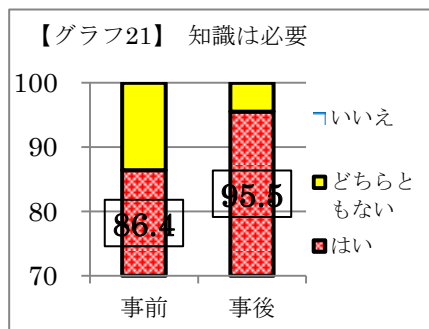
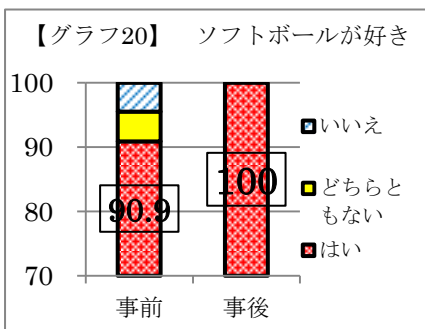


C2
「出来る」「守る」においては、事前事後とも10点・14点と変わらないが、「楽しむ」については6点「学ぶ」については4点上がった。



生徒全体
「楽しむ」「出来る」「学ぶ」「守る」のすべてにおいて得点が伸びていた。

(2) 球技（ソフトボール）の学習に関する意識調査と知識の必要性や習得状況に関する調査



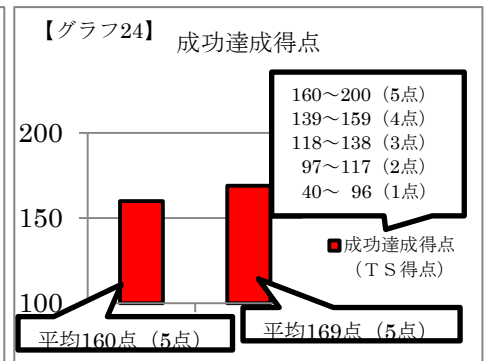
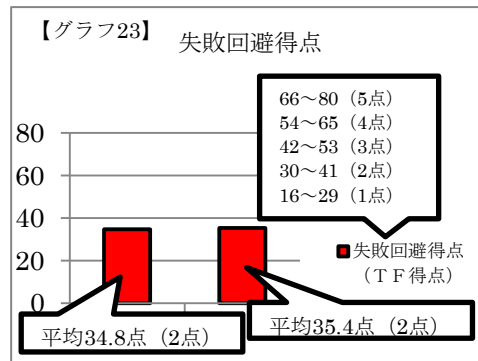
【グラフ20】から、「ソフトボールが好き」と答えた生徒は100%であった。これは、今回の検証授業で生徒が課題を解決するための活動を主体的に行うことで、個人やチームの課題を解決しながらソフトボールの特性に触れることができたからであると考えられる。

また、「知識は必要」と答えた生徒や「ソフトボールに関する知識は知っている」と答えた生徒も増加したことがわかる。【グラフ21・22】これは、課題解決につなげる過程において、支援教材をもとに知識を習得・活用し、技能や態度を高めることができたからであると考えられる。

このことから、知識を生かして課題解決する活動を主体的に行ったことで、生徒は課題を解決し、個人やチームの技能や態度を高め、ソフトボールの楽しさや喜びを実感することができたことが窺える。

(3) AMPET (体育における学習意欲検査)

【グラフ 23】から、体育の学習を抑制する回避的側面【失敗回避得点(TF得点)】については、多少数値は増えているが、評価基準において 2 点 (5 点満点中) に位置している。その結果、緊張や不安を感じている生徒は少なかったと捉えている。



しかし、一方で、数値が多少増えたことを考えると本研究において、単元ごとに課題を解決するための手立てを仕組んだことで、自己の課題のレベルが高くなり、その課題を解決していくことに対する多少の不安などが回避的側面の数値を高めた原因であると考えられる。また、【グラフ 24】から、体育の学習を促進させる意欲的側面【成功達成得点 (TS 得点)】については、事前指導時と比べ 9 点増えたことがわかる。これは、ゲームや支援教材で、技能や態度が身に付き、成功や達成した喜びを味わうことができたからであると考えられる。

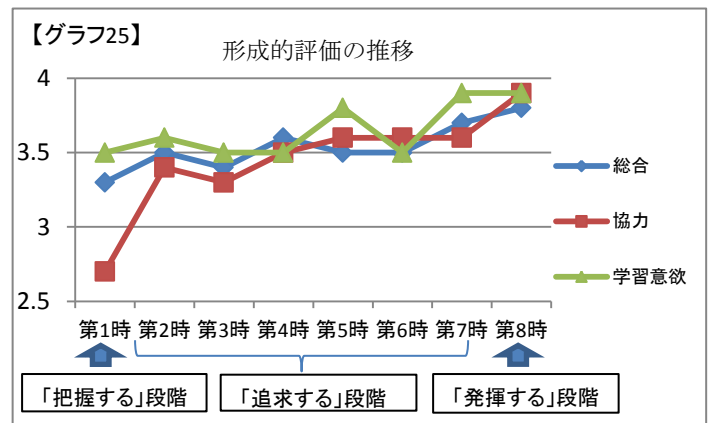
このことから、3つの段階において、段階のねらいに応じてゲームを仕組み、支援教材を活用させたことで課題を解決することができ、その結果、学習意欲を高めることにつながったと言える。

VII 全体考察

1 単元構成について

「把握する」段階、「追求する」段階、「発揮する」段階の3段階で単元を構成したことは、生徒が課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に課題解決する学習に取り組み、態度を高める上で有効であったと考える。

その根拠として、まず、形成的授業評価の推移が挙げられる。【グラフ 25】総合評価の平均が、「把握する」段階では 3.3 点、「追求する」段階では 3.5 点、「発揮する」段階では 3.8 点の数値を示した。また、「協力」に関する項目が最も伸びており、第 1 時から第 8 時にかけて 1.2 点上昇した。「学習への意欲」に関する項目でも、段階を追うごとに数値が上向きになっている。これらのことから、単元を 3 段階で構成したことにより、課題を把握し、その課題の解決を図るという一連の流れが生徒に身に付くとともに、また、課題を解決するために仲間と協力したり学習意欲を高めたりすることの大切さを実感することができたと考えられる。



次に、【資料 27~29】の生徒 B2 の記述からである。「把握する」段階では、「チーム・個人の課題を見付けることができた」、「追求する」段階では、「少しずつ課題が解決されていることを実感することができた」、「発揮する」段階では、「チームのみんながチームの課題・個人の課題を解決するために行動することで『チーム力』が高まった」と記述している。これは、B2 が課題を把握し、知識を活用しながら課

題を解決し、その良さを味わっていることの表れである。

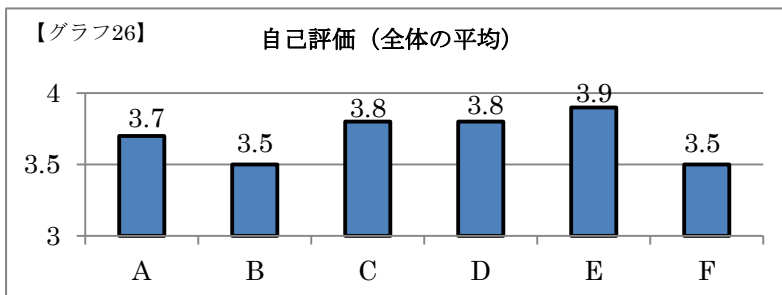
また、【資料 30】は、「追求する」段階での生徒の感想である。この生徒は、打撃面、守備面について反省点を挙げ、「気を付けたい」「次は」と次時の課題へとつなげている。このように、課題を持ってゲームに取り組み、次時の課題につなげる姿が見られたのは、「追求する」段階において個人やチームの課題を毎時間設定し、「知識カード」などを活用し、ゲームにおいて解決を図らせたためであると考ええる。

これらのことから、単元を「把握する」「追求する」「発揮する」の3つの段階で構成したことで、生徒は課題意識を持って、仲間と協力しながら主体的に課題を解決する学習に取り組み、個人やチームの態度を高めることができたと言える。

2 課題を解決するゲームについて

3つの段階に応じて、課題を解決するゲームを設定したことは、個人やチームの課題を解決し、生徒が技能を高めたり態度を身に付けたりする上で有効であったと考える。

その根拠は、まず、自己評価の結果と「学習カード」の記述からである。【グラフ 26】



のように、それぞれのゲームの有効性について 3.5 点以上の高い数値を示しており、生徒が課題を把握したり解決したりすることに有効であった。さらに、【資料 31・32】から生徒は、課題把握、個人やチームの課題解決、確認という流れで個人やチームの課題を解決することを実感できたと考える。つまり、チームの課題を解決する上で、課題を解決するゲームを設定したことは有効であったと言える。

次に、生徒の動きの変容からである。抽出生徒（C1）の例を挙げると、C1 はバットにボールが当たらないというバット操作に関する課題を持ち、「ドリルゲーム」の中で「知

【資料 27】「把握する」段階での B2 の学習カード

今日、チーム・自分自身。課題を見つけることが出来るので改善していきます。

【資料 28】「追求する」段階での B2 の学習カード

気づくことができ、少しずつ課題が解決出来ることを実感することが出来た。このメインゲームでみんなが自分出来ることをすることができ、また自分も自分らしさを出すことができた。チームの勝利は達成する。

【資料 29】「発揮する」段階での B2 の学習カード

めて味わうことが出来ました。チームのみんながチーム課題、個人課題解決のために行動した。チームの高ぶりを感しました。ありがとうございます。

【資料 30】「追求する」段階の生徒の「学習カード」の記述

打撃面では、フライを打ってしまい、ダメでした。①。②。③。④。⑤。⑥。⑦。⑧。⑨。⑩。⑪。⑫。⑬。⑭。⑮。⑯。⑰。⑱。⑲。⑳。㉑。㉒。㉓。㉔。㉕。㉖。㉗。㉘。㉙。㉚。㉛。㉜。㉝。㉞。㉟。㊱。㊲。㊳。㊴。㊵。㊶。㊷。㊸。㊹。㊺。㊻。㊼。㊽。㊾。㊿。走塁では、アウトカウント、守備位置をいれず、状況に応じた動きができませんでした。守備面では一歩目ができていなかったのので、気を付けたいです。次は、落ちついて打席に立ち、よくボールを見て打たたいと思います。

- A: 「個人やチームの課題を把握するために試しのゲームを行ったことは有効であったか」
- B: 「個人の課題を解決するためにドリルゲームを行ったことは有効であったか」
- C: 「チームの課題を解決するためにタスクゲームを行ったことは有効であったか」
- D: 「学習の成果を確認し、新たな課題を把握するためにメインゲーム 1 を行ったことは有効であったか」
- E: 「チーム力が高まったことを実感したりチームに貢献する楽しさや喜びを味わったりするためにメインゲーム 2 を行ったことは有効であったか」
- F: 「ドリルゲームで練習したことをタスクゲームで活用することができたか」

【資料 31】生徒の「学習カード」の感想
【学習の振り返り】

今日はドリルゲームで打撃練習を見たいという課題を、ボールを使った練習で解決することができた。7/27から7/28までの練習の振り返りとして、守備も行った。次の練習では、声を出して連携して、ともに頑張りたい。

識カード」や教師からのアドバイスをもとに、知識を生かして課題を解決することができている。【資料 33】(P19 写真 10) さらに、C1 は、「タスクゲーム」において、1 アウト 1・3 塁の状況からライトにフライを打ち、打点をあげたり (P20 写真 13)、「メインゲーム 2」において、1 アウト 1 塁の場面において、ヒットエンドランを成功したりすることができている。【写真 32】これは、C1 が課題を解決するゲームを行う中で、「知識カード」をもとに自分の動きを修正し、実践したことで「空いた守備スペースをねらってボールを打ち返す」という技能を高めることができたからであると考えられる。また、全体的なゲームの様相から例を挙げると、攻撃については【写真 33】のようにセーフティーバントを使って出塁するなどの様相が見られた。【資料 34】また、守備については出塁させないようにするために、守備位置を変える様相も見られた。【写真 34】これは、生徒が「ドリルゲーム」を行う中で「自分は足が速いから、出塁するためにセーフティーバントという戦術も使える」「出塁させないために、打者の特徴に応じた守備位置に立とう」などの知識を身に付け、それを生かしたためだと考える。このことから、個人の技能に関する課題を解決する「ドリルゲーム」を行うことで個人の課題を解決し、技能を高めることができた。また、「タスクゲーム」を行うことで、状況に応じた動きの変容につなげることができた。さらに、「タスクゲーム」を行う際には、チームの勝利のために作戦を立て、状況に応じた戦術を決定することで、「チームのために実践しよう」などの声かけを行う様子も観察でき、勝利を目指すことで、得点や進塁など、チームに貢献する喜びを味わうこともできたと考えられる。

これらのことから、課題を解決するゲームを設定したことは、個人やチームの課題を解決し、生徒が技能を高めたり態度を身に付けたりする上で有効であったと考える。

3 支援教材について

3 つの段階において、課題を解決するゲームを行う中で、行い方を示した「知識カード」、話し合い活動を効率的に行うための「作戦ボード」、学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理する「学習カード」を活用させたことは、生徒が技能や態度を高め、課題を解決する上で有効であったと考える。

その根拠は、まず、事後調査の分析からである。「知識カードの有効性」について調べた結果、「大変効果があった」「効果があった」と答えた生徒が全体の 95.3%を占めた。【グラフ 27】また、「話し合い

【資料 32】生徒の授業後の感想

チームの課題であった、バグアウトやサードプレーが今日、このゲームを通じて、完璧ではなりましたが、少し良くなっていることに気づくことができ、少しずつ課題が解決されていると実感することができました。このメインゲームでみんなが自分が出塁していることが

【資料 33】C1 の授業後の感想

知識カードのおかげでゴロを打つことができました。

【写真 32】「ヒットエンドランを成功させた様子」



【写真 33】攻撃は、ランナーなしの場面でセーフティーバントを行い、出塁に成功する様子



【資料 34】生徒の授業後の感想

①ランナーがいまい時に、バントなどとして出塁することができました。

【写真 34】「タスクゲーム」でのチーム「デンキ」の守備位置



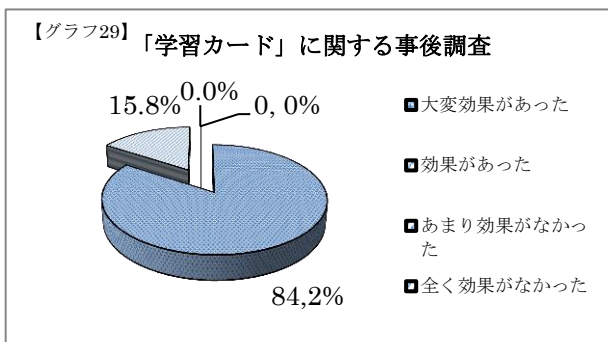
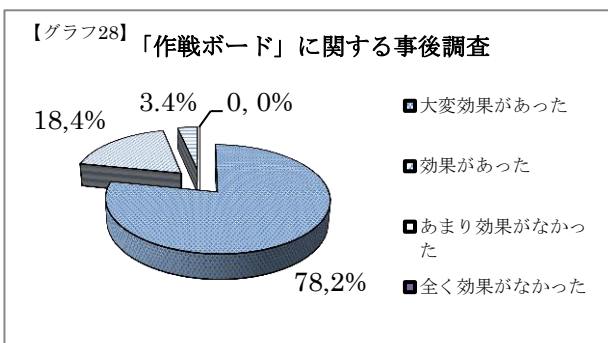
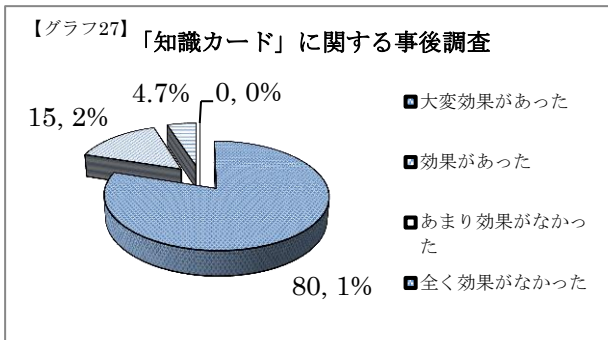
活動を効率的に行うために作戦ボードを活用したことは課題を解決する上で効果があったか」という項目において、「大変効果があった」「効果があった」と答えた生徒が全体の 86.6%を占めた。【グラフ 28】さらに、「学習の流れを見通して課題やその解決方法などを整理するために学習カードを活用したことは、課題を解決する上で効果があったか」という項目において、「大変効果があった」「効果があった」と全員が答えた。【グラフ 29】このように、3 つの支援教材は課題解決をする上で有効に活用された。

次に、話し合い活動の様相と「学習カード」の記述からである。話し合い活動では、「把握する」段階において「まずは、ゲームになれよう」「思い切って遠くに打とう」などのように、話の内容が抽象的であったが、第 5 時の「追求する」段階では、個人の特徴や状況に応じた戦術を設定して進塁させたり得点したりするためにサインを決めるなど、「知識カード」を活用して話し合いをしたことで、攻撃や守備に関する作戦や戦術を具体的に出し合えるようになった。また、「作戦ボード」を活用し、戦術に基づいて動きを確認するなど合意形成を行う場面も見られた。第 8 時の「発揮する」段階では、互いに励ましの声をかけたり、アドバイスし合ったりすることができるようになった。また、攻撃や守備に入る際には、円陣を組んでかけ声をかけたりしてプレーに臨むようになった。【資料 35】これは、支援教材を活用しながら話し合い活動を行ったことで、仲間と考えを共有するなどして知識を習得したためである

と考える。

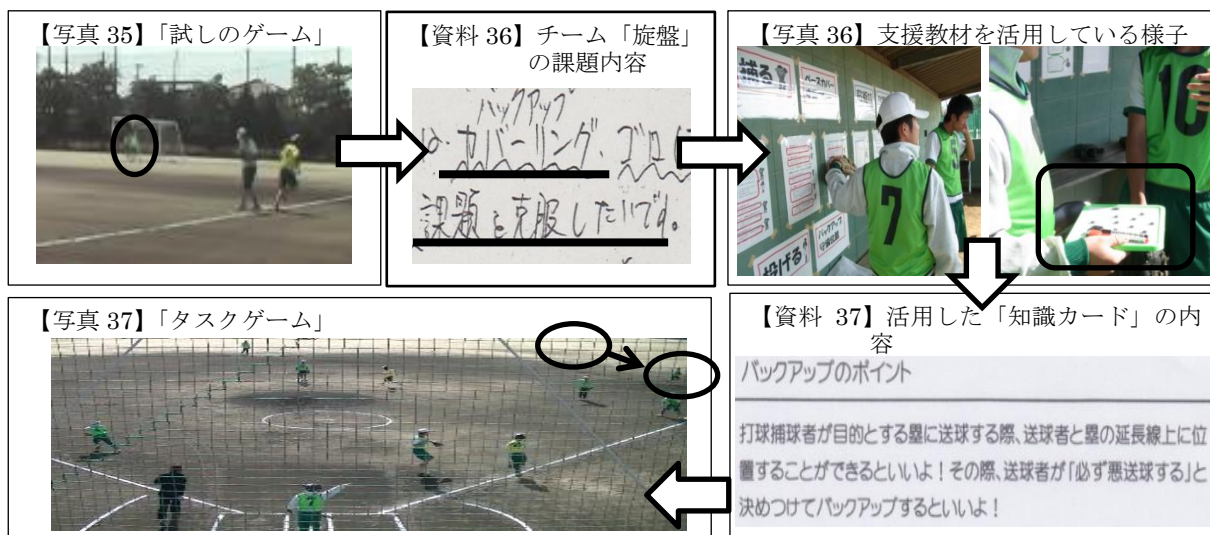
次に、ゲームの様相からである。チーム「デンキ」は、「試しのゲーム」の中で、バックアップの動きを行なうことができなかった。【写真 35】その様相を受けてチームの課題を把握し、そのことを「学習カード」に記述している。

【資料 36】そして、解決するために「タスクゲーム」の中で、「知識カード」と「作戦ボード」を活用し、【写真 36・資料 37】その結果、バックアップの動きを行うことができるようになった。【写真 37】



【資料 35】生徒の「学習カード」の内容

みんなサインの徹底や、声のかけ合いが自然と出来たようになった。最初の授業から最後の授業まで様々なサインやサインの課題がポイントとなり、サインの課題がしっかりと終了してチームが勝てました。最後の時間、サインの経験知識を全て活かしてチームの勝利を掴むことができました。



これは、支援教材を活用しながら知識を習得し、習得した知識を生かして実践したことで、動きの変容につながったためである。

これらのことから、3つの段階において、課題を解決するゲームを行う中で、支援教材を活用したことは、生徒が技能や態度を高め、課題を解決する上で有効であった。

以上のことから、ベースボール型において、単元を3段階で構成し、単元の中に課題を解決するゲームを位置付けるとともに、ゲームにおいて支援教材を活用させたことで、個人とチームの課題を解決し、個人の資質や能力を高め、その結果、「チーム力」を高めることができる生徒を育てることができたと考える。

Ⅷ 研究のまとめ

1 成果

- (1) ベースボール型において、単元を3段階で構成し、単元の中に課題を解決する「試しのゲーム」「ドリルゲーム」「タスクゲーム」「メインゲーム」を位置付けたことは、課題の解決につながり、「チーム力」を高めることができる生徒を育てることができた。
- (2) 支援教材を活用させたことで、生徒は知識を習得し、技能を高める方法や合意形成するための調整の仕方を見付け、主体的に課題解決する学習に取り組むことができた。その結果、個人やチームの動きや態度の様相の変容につなげることができた。

2 課題

- (1) 効率的に課題を解決する活動を進めるために、支援教材の内容をさらに精選し、活用しやすいものにする必要がある。
- (2) 「ベースボール型」のみではなく、他の「球技」の型においても知識を生かした課題解決する学習の在り方を究明したい。

【引用・参考文献】

- | | | |
|------------------------------------|----------|------|
| 「高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編」 | 文部科学省 | 2009 |
| 「体育科教育 2009・2011 3・5月号」 | 大修館書店 | 2009 |
| 「新版 体育科教育学入門」高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖 編著 | 大修館書店 | 2010 |
| 「学ぶこと 教えること」鹿毛雅治・奈須正裕 編著 | 金子書房 | 2010 |
| 「体育の年間指導計画 福岡プラン」 | 福岡県体育研究所 | 2010 |
| 「平成 21・22 年度 長期派遣研修員 研修報告書」 | 福岡県体育研究所 | 2010 |
| 「学校体育実技指導資料 第 8 集 ゲームおよびボール運動」 | 文部科学省 | 2010 |
| 「新しい体育授業の運動学」三木四郎 著 | 明和出版 | 2005 |
| 「バレーボールの学習指導と教材研究」朽堀申二 編著 | 不昧堂出版 | 1997 |
| 「体育の教授技術」高橋健夫 他訳 | 大修館書店 | 1990 |
| 「体育科教育学の探求」竹田清彦・高橋健夫・岡出美則 編著 | 大修館書店 | 1997 |
| 「体育授業を観察評価する」高橋健夫 編著 | 明和出版 | 2004 |
| 「体育における学習意欲の喚起に関する研究」西田保 著 | 杏林書院 | 2004 |