長期研修報告
Ｒ５　No.３

＜高等学校＞

運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒を育てる保健体育科学習指導

－知識を基盤としたロールセレクション学習を通して－

福　岡　県　体　育　研　究　所

長 期 派 遣 研 修 員　　山 室　　勇 二

目 次

1　主題設定の理由 ―― 1-2

(1)　社会・教育の動向から・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1

(2)　生徒の実態から・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1-2

2　主題・副主題について ―― 3-6

(1)　主題の意味 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3-4

(2)　副主題の意味 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5-6

3　研究の目標 ―― 6

4　研究の仮説 ―― 6

5　研究の具体的構想 ―― 7-10

(1)　体育理論を関連付けた単元構成の工夫・・・・・・・・・・・・・・・・・・・7-8

(2)　ロールセレクション学習における役割活動の工夫・・・・・・・・・・・・・ 9

(3)　研究構想図・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・10

(4)　仮説検証の方途・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・10

6　研究の実際と考察 ―― 11-36

(1)　【検証授業】第３学年

(E 球技 ゴール型「サッカー」、H 体育理論 ３ 豊かなスポーツライフの設計の仕方)・11-32

(2)　研究の検証・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 33-36

7　研究のまとめ ―― 37

(1)　成果・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 37

(2)　課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 37

引用・参考文献・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 38

おわりに ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 39

運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒を育てる保健体育科学習指導
―知識を基盤としたロールセレクション学習を通して―

長期派遣研修員　　福岡県立福岡農業高等学校　教諭　山室　勇二

１　主題設定の理由

(1) 社会・教育の動向から

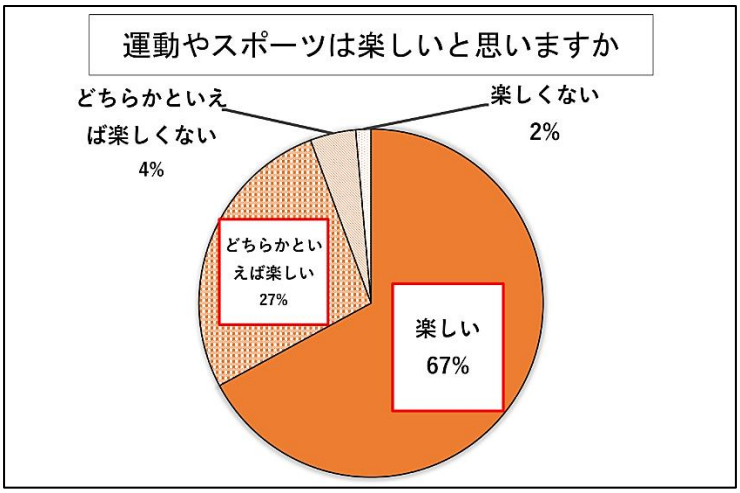
第３期スポーツ基本計画(2022)では、今後のスポーツ施策の方向性として「スポーツを『する』『みる』『ささえる』スポーツ参画人口の拡大」が示されている。また、「『する』『みる』『ささえる』を通じて、スポーツに『自発的』に参画し、『楽しさ』や『喜び』を得ることは、人々の生活や心をより豊かにする『Well-being』の考え方にもつながるものである」と示されている。社会の動向として「する、みる、支える」というスポーツへの関わり方を通じて、楽しさや喜びを得る「スポーツ参画人口」を増やしていくことが求められている。

教育の動向として、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(以下、学習指導要領解説という)では、保健体育科の改訂の要点の一つに「運動やスポーツとの多様な関わり方を重視する観点から、体力や技能の程度、性別や障害の有無等にかかわらず、運動やスポーツとの多様な楽しみ方を卒業後も社会で実践することができるよう、共生の視点を重視して指導内容の充実を図ること」と示されている。また、大越(2019)は、スポーツの多様な楽しみ方を学ぶ意義について、「運動やスポーツを『する』ことはもとより、『みる、支える、知る』などの運動やスポーツとの多様な関わり方を、生涯を通じて実践できるようにすることは、生きがいを持ち健康で活力ある生活を送る上で大きな意義がある」と述べている。

以上のことから、小学校から高等学校までの 12 年間を一貫とした教育課程の最終段階を担う高等学校の保健体育科学習において、「する、みる、支える、知る」といった運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒を育てることは、保健体育科の目標でもある「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質・能力」を育てることや、「スポーツ参画人口の拡大」につながるという点から、意義深いと考える。

(2) 生徒の実態から

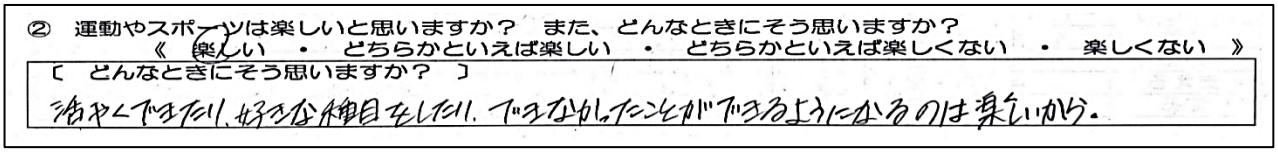
福岡県立福岡農業高等学校、第３学年の生徒 140 名(男子 55 名、女子 85 名)にアンケート調査を行った。「運動やスポーツは楽しいと思いますか」の質問に 132 名(94%)の生徒が「楽しい」「どちらかといえば楽しい」と回答しており、多くの生徒が運動やスポーツに対し肯定的に捉えていることが分かった【図１】。また、上記の質問に関して「どんな時にそう思いましたか」という記述式のアンケートを行った。その回答内容を「する」「みる」「支える」「知る」という関わり方の視点で分類を行ったところ、「する」関わり方に関する記述を行っていたものが、「楽しくない」「どちらかといえば楽しくない」と回答していた生徒の記述も含め、127 名と全体の 90%に及んだ。また、「知る」関わり方に関する記述をしていた生徒は０名であった。このことから、本校の生徒は「運動やスポーツの楽しさ」について「する」関わり方の視点が大きな割合を占めており、「みる」「支える」「知る」という関わり方の視点があまりないということが考えられる【表１】【資料１－１、１－２、１－３、１－４】。



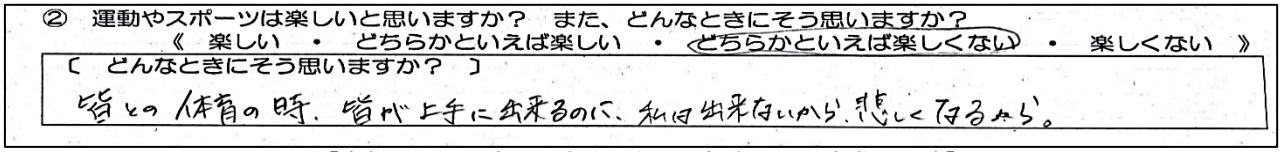
【図１「運動やスポーツは楽しいと思いますか」のアンケート結果】

【表１　「運動やスポーツは楽しいと思いますか。また、どんな時にそう思いますか」への記述内容の分類結果】

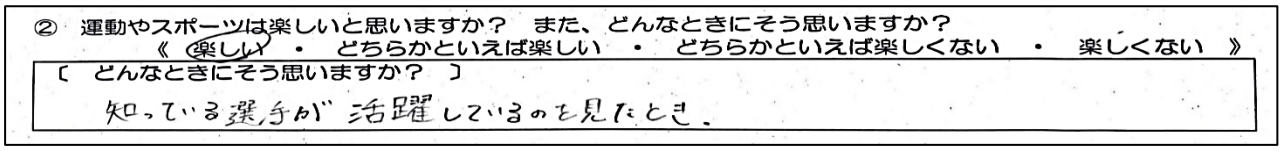
分類の視点	記述数	記述例
する （楽しい） （やや楽しい）	122	「友達と一緒に活動するとき」「できなかったことができるようになったとき」など
する （楽しくない） （やや楽しくない）	5	「うまくできないので楽しくない」「私はできないから悲しい」 「周りと比べられる」など
みる	2	「知っている選手が活躍しているのを見たとき」「見ているとき」
支える	2	「友達と教え合うとき」「応援しているとき」
知る	0	
無記入・その他	9	「楽しかった」「快感を感じたとき」「どんどん面白くなるから」「わかりません」など



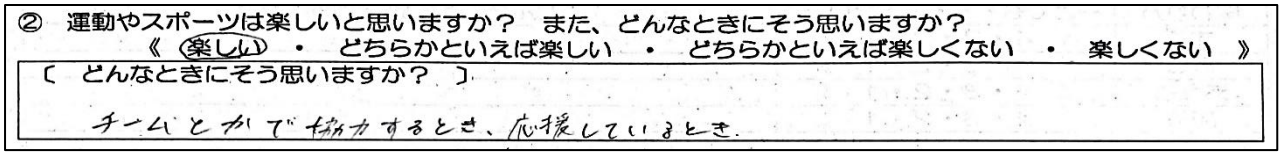
【資料１－１　する（楽しい）視点からの実際の記述】



【資料１－２　する（楽しくない）視点からの実際の記述】

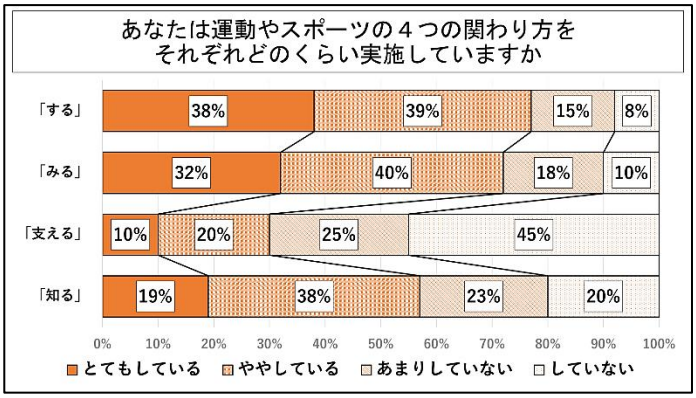


【資料１－３　みる視点からの実際の記述】



【資料１－４　支える視点からの実際の記述】

次に、「あなたは、運動やスポーツの４つの関わり方を、それぞれどのくらい実践していますか」という質問への回答では、「する」「みる」関わり方については、70%以上の生徒が「とてもしている」「ややしている」と回答していることに対し、「支える」関わり方については30%、「知る」関わり方については 57%の生徒が「とてもしている」「ややしている」と回答していた。このことから、本校生徒の運動の関わり方については「する」「みる」に偏っていることが分かった【図２】。また、「みる」関わり方については 72%の生徒が実施しているにも関わらず、【表1】の結果をみると、「みる」楽しさに関する記述をした生徒は２名にとどまった。



【図２　４つの関わり方の実施率についてのアンケート結果】

以上の実態調査の結果から、運動やスポーツの「する」楽しさについては多くの生徒が味わうことができているものの、「みる」「支える」「知る」楽しさについては、「する」に比べあまり味わうことができていないことが考えられる。このような本校生徒の実態からも、本研究は意義のあるものであると考える。

２　主題・副主題について

(1) 主題の意味

「運動の多様な楽しさや喜びを味わう」について

「運動の多様な楽しさや喜びを味わう」とは、「する、みる、支える、知る」という多様な関わり方により、運動やスポーツの楽しさや喜びを理解し、体験することである。

「運動の多様な楽しさや喜び」について、学習指導要領解説では、各領域の入学年次の次の年次以降の記述において「『する、みる、支える、知る』などのスポーツの多様な楽しさや喜びを味わうこと」と示されている。このことから、「運動の多様な楽しさや喜び」とは、「する、みる、支える、知る」という関わりに方によって得る楽しさや喜びと捉える。

「する、みる、支える」スポーツとの多様な関わりについて、友添(2018)が示している内容を**【表２】**にまとめる。

【表２　「する、みる、支える」スポーツの多様な関わり方について　友添(2018)から抜粋(一部改変)】

	内容や取り組み方	目的や効果
する	・スポーツを「する」こと	・運動欲求が充足されるとともに精神的にも満たされる。 ・誰もがスポーツの価値の中核である「楽しさ」や「喜び」を得られる。
	・継続してスポーツを「する」こと	・技術が身に付く。 ・生活習慣病の予防や改善、健康寿命を伸ばす。
	・スポーツを楽しみながら継続して「する」こと	・心身の成長や健康増進、生きがいに満ちた生き方の実現ができる。
みる	・スポーツを「みる」こと	・スポーツを「みる」ことが契機となって、スポーツを好きになり、「みる」ことそのものが実際にスポーツを「する」契機になることもある。 ・スポーツの多様な価値に気づき、その価値に触れていく貴重な学習機会になる。 ・最高のパフォーマンスやプレイを観戦したり、人類未踏の新記録や極限を追求するトップアスリートの姿を見たりするとき、感動に包まれ、時に人々に生きる勇気を与えてくれることがある。
	・競技場やスタジアムで直接「みる」こと	・現地で応援することで、スポーツを「する」人の力になることができる。 ・見知らぬ人同士がスタジアムで応援をすることで、連帯感を深めたり、互いに気持ちを通じ合ったりして、スポーツを観戦することを契機に交流が始まったり、深まったりする。
	・パブリックビューイングで「みる」こと	・見知らぬ人同士がパブリックビューイングで応援をすることで、連帯感を深めたり、互いに気持ちを通じ合ったりして、スポーツを観戦することを契機に交流が始まったり、深まったりする。
	・SNS、テレビなどのメディアを通して「みる」こと	・多くの人がプレイやゲームを観戦しながら、ネットワーク上で、意見交流しながら、スポーツをみることを一層楽しむ。
支える	・自らの意思でスポーツを「支援する」こと (審判、大会役員、技術指導や補助、救護、通訳、受付、案内、記録や掲示、駐車場や交通整理、運搬、通信補助、スポーツ施設や用具の整備、ボランティア等)	・関わる人も感動を分かち合ったり、他の活動では得られない貴重な経験をしたり、感謝されることの喜びや選手や様々な人々との出会いや交流から得られる楽しさを体験したりするなど、多くの学びがあり、自己の人間的な成長に大きな効果を発揮する。

また、「支える」スポーツの関わり方について浦久保(2018)は、「準備や片付けだけでなく、『審判』や『記録』『応援すること』も『支えるスポーツ』なのです。運動やスポーツが得意な子どもは、苦手な子に教え(コーチング)たり、みんなが楽しめる雰囲気をつくる行為も『支えるスポーツ』であることとして、その理解を促してみてはどうでしょうか」と述べている。

「知る」関わり方について、高橋(2019)は、「運動やスポーツの歴史や記録などを書物やインターネットなどを通して調べるなど、各種の運動やスポーツの特性や成り立ちなどを理解すること」と述べている。また、現代高等保健体育指導ノート体育編(2022)では、「知る」スポーツの関わり方として、「『知る』スポーツとしてさらに関連情報を収集し、知的な満足を得たりするなどの、楽しい関わり方を広げ、深めていく」と示されており、例示としては「学ぶ(習う)、調べる、語る(話す)、研究する」(※一部抜粋)などが挙げられている。

以上を参考に、本研究における「する、みる、支える、知る」関わり方を**【表３】**と設定する。

【表３　本研究における運動やスポーツを「する、みる、支える、知る」関わり方の捉え】

	内容	目的や方法［どのように］
する	運動やスポーツをすること	競技目的、健康目的、交流目的、趣味(生きがい)目的
みる	運動やスポーツをみること	現地、パブリックビューイング、テレビ、SNS(ネット配信含む)
支える	運動やスポーツを支援すること	教える、応援する、審判をする、運営や補助をする
知る	運動やスポーツに関する情報を得る・理解すること	学ぶ(習う)、調べる、語る(話す)、研究する

また、学習指導要領解説では、体育の見方・考え方について、「生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点を踏まえ、運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」と示されている。保健体育科の指導にあたっては、生徒の適性等に応じて「する、みる、支える、知る」の多様な関わり方と関連付けることが求められている。

「運動の楽しさや喜びを味わう」について、学習指導要領解説の体育の目標を見ると、「運動の合理的、計画的な実践を通して、運動の楽しさや喜びを深く味わい、生涯にわたって運動を豊かに継続することができるようにするため、運動の多様性や体力の必要性について理解するとともに、それらの技能を身に付けるようにする」と示されている。さらに、その中の「運動の多様性や体力の必要性について理解する」については「興味、関心、能力、運動習慣等の個人差を踏まえ、『する、みる、支える、知る』の視点から運動やスポーツの多様な楽しみ方を理解するとともに、生涯にわたってそれぞれのライフステージやライフスタイルに応じて体力の向上を図る能力を育てることの大切さを示したものである」と示されている。このことから、運動の楽しさや喜びを味わうためには、『する、みる、支える、知る』の視点から運動やスポーツの多様な楽しみ方を理解することが大切であると考える。

また、「味わう」という言葉の意味について、広辞苑第七版(2018)では、「実際に経験して感じ取る、体験する」と示されている。

これらのことから、本研究における「運動の楽しさや喜びを味わう」とは、「運動の多様な楽しみ方を理解し、体験する」ことであると捉える。

以上のことから、本研究で目指す生徒の具体的な姿を**【表４】**にまとめる。

【 表４　本研究で目指す「運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒」の姿 】

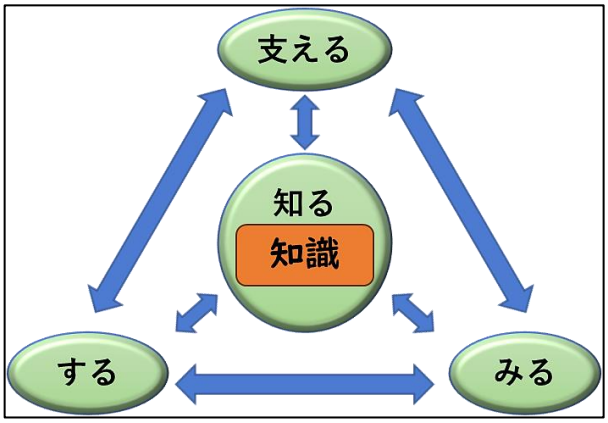
する	自己の適性等に応じて、運動やスポーツを「する」楽しさや喜びを味わうことができる。
みる	自己の適性等に応じて、運動やスポーツを「みる」楽しさや喜びを味わうことができる。
支える	自己の適性等に応じて、運動やスポーツを「支える」楽しさや喜びを味わうことができる。
知る	自己の適性等に応じて、運動やスポーツについて「知る」楽しさや喜びを味わうことができる。

(2) 副主題の意味

ア　「知識を基盤とする」について

「知識を基盤とする」とは、「『知る』関わり方として体育理論の授業を充実させることで、『する、みる、支える』といった活動の充実を図ること」である。

「知識を基盤とした学習」について、学習指導要領解説では、「『する、みる、支える、知る』といった生涯にわたる豊かなスポーツライフを継続していく資質・能力の育成に向けて、運動やスポーツの価値や文化的意義等を学ぶ体育理論の学習の充実はもとより、学習する領域が有する特性や魅力を理解すること、運動実践につながる態度の形成に関する知識を理解すること、『保健』で学習する健康・安全の概念と『体育』で学習する健康・安全の留意点との関連を図ることなど、知識を基盤とした学習の充実が必要である」と示されており、「知識を基盤とした学習の充実」として「体育理論の学習の充実」が挙げられている。また、「体育の知識」については「意欲、思考、運動の技能などの源となるものである」と示されている。



【資料２　本研究における知識を基盤とした学習のイメージ図】

これらのことから、体育理論の学習を、体育の知識を「知る」関わり方として設定し、授業の充実を図ることで、「意欲、思考、運動の技能などの源」となり、「する、みる、支える」といった活動の充実につながる。ひいては、生涯にわたる豊かなスポーツライフを継続していく資質・能力の育成につながるのではないかと考えた**【資料２】**。

イ　「ロールセレクション学習」について

「ロールセレクション学習」とは、「『する、みる、支える』といった運動の多様な関わり方を位置づけた役割を設定し、生徒が自身の適性や興味・関心などに応じて役割を選択し、その役割に応じた活動を行うことによって、運動の多様な楽しさや喜びを味わう学習」のことである。

学習指導要領解説には、「卒業後も運動やスポーツに多様な形で関わることができるようにすることを目指し、それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、運動やスポーツとの多様な関わり方を状況に応じて選択し、卒業後も継続して多様な実践ができるようにする」と示されている。また、各領域の思考力、判断力、表現力等の例示では「学習の成果を踏まえて、自己に適した『する、みる、支える、知る』などの運動を生涯にわたって楽しむための関わり方を見付けること」とも示されている。

これらのことから本研究では、ロールプレイング学習(役割演技法)を参考に、運動やスポーツの「する、みる、支える」関わり方を位置づけた役割を設定し、生徒が自分の適性や興味・関心に応じて役割を選択し、その役割を果たしていくことで、運動の多様な楽しさや喜びを味わうことを目指す学習を「ロールセレクション学習」とする。

役割の例として、玉木(2019)は、運動会で行う役割分担を、運動やスポーツの「みる、知る、支える」の活動として、**【表５】**のように示している。

【表５　運動会での「みる、知る、支える」活動の例　玉木(2019)】

みる	撮影＆記者、解説実況放送、レポーター
知る	競技設定、ルール改正、戦略練習担当
支える	計画運営、プログラム作成、装飾等の備品作成、競技準備、審判

また、現代高等保健体育(2022)では、体育理論で取り扱う学習内容の「スポーツに関わる職業」において、**【表６】**に示す職種が「する、みる、支える、知る」関わり方として示されている。

【表６　スポーツに関わる職業(一部改変)】

する	プロ契約をしているスポーツ選手　等
みる	試合の企画や運営、広報、メディアに関わる人々　等
支える	保健体育の教師、プロチームの監督、コーチ、トレーナー、アナリスト、 プロ審判、用具開発に関わる人々、旅行の企画、運営に携わる人々、 プロ選手の権利関係に携わる人々　等
知る	スポーツライターや解説者、スポーツ科学の研究者　等

以上を参考に、ロールセレクション学習において生徒が選択する、「する、みる、支える」関わり方を位置づけた役割とその活動内容を**【表７】**のように設定した。

【表７　ロールセレクション学習における役割】

関わり	役割	内容
する	プレイヤー（選手）	練習活動や試合を行う。
みる	ライター(記者)	試合の写真撮影や活躍した選手のインタビューを行い、試合の見どころを記事にまとめる。
	コメンテーター(解説者)	試合の実況や解説を行い、実況動画を撮影する。
支える	アナリスト(分析者)	分析シートを使って相手チームの分析を行う。
	コーチ(指導者)	ポジションや作戦を決定する。チーム練習で他の選手に教えたり、試合のコーチングを行ったりする。
	サポーター(応援者)	姉妹チームの応援やアドバイスをする。
	レフリー(審判)	試合の審判を行う。 自分のチームにルールやフェアプレイの指導を行う。

授業では、「する」関わり方である「プレイヤー」は全員が行う役割とする。「みる」「支える」関わり方の役割については、自己の適性や興味・関心に合わせ生徒が選択できるようにする。そして、生徒を A1、A2、B1、B2 の４チームに分け、A1 と A2、B1 と B2 をお互いに助け合う、姉妹チームとする。一方のチームが「プレイヤー」を行うときには、その姉妹チームが「みる」「支える」役割によってサポートを行うようにする。１単位時間の中で「する」役割と「みる」「支える」役割を交代しながら活動し、運動やスポーツの多様な楽しさや喜びを味わうことができるように活動を設定する。

ウ　「知識を基盤としたロールセレクション学習」について

「知識を基盤としたロールセレクション学習」とは、「多様な楽しさや喜びについて『知る』関わり方として体育理論の学習を設定する。そして、学んだ知識をもとに、運動に関する領域の学習で『する、みる、支える』関わり方を位置づけた役割を選択し、その役割に応じた活動を行うことで運動の多様な楽しさや喜びを味わうことを目指す学習」である。

「知識を基盤としたロールセレクション学習」の具体としては、体育理論と運動に関する領域(以下、運動領域という)を関連付けた単元構成を行う。体育理論の授業において、運動の意義や価値といった知識や、「する、みる、支える、知る」といった運動やスポーツの多様な楽しさや喜びについて学習する。そして運動領域の授業において「ロールセレクション学習」を行い、実際に「する、みる、支える」関わり方を体験することで、運動の多様な楽しさや喜びを味わうことができると考える。

３　研究の目標

保健体育科の学習において、運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒を育てるために、知識を基盤としたロールセレクション学習の有効性について究明する。

４　研究の仮説

保健体育科の学習において、「知識を基盤としたロールセレクション学習」を行う上で、次の２点に着目して学習指導を行えば、「運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒」を育てることができるであろう。

１　体育理論を関連付けた単元構成の工夫
２　ロールセレクション学習における役割活動の工夫

５　研究の具体的構想

(1) 体育理論を関連付けた単元構成の工夫

「運動の多様な楽しさや喜び」について理解することができるよう、「知る」関わり方として、体育理論と運動領域の学習を関連付けた単元構成の工夫を行う【表８】。関連付けについては、学習内容とのつながりを考え「関連付けⅠ」「関連付けⅡ」「関連付けⅢ」「関連付けⅣ」を設定する【資料３】。

【表８　知識を基盤としたロールセレクション学習の単元構成】

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
段階	わかる		関わる［前期］				広げる		関わる［後期］								つなげる	
	関連付けⅠ						関連付けⅡ		関連付けⅢ								関連付けⅣ	
内容	体育理論❶	体育理論❷	運動領域①	運動領域②	運動領域③	運動領域④	体育理論❸	体育理論❹	運動領域⑤	運動領域⑥	運動領域⑦	運動領域⑧	運動領域⑨	運動領域⑩	運動領域⑪	運動領域⑫	体育理論❺	体育理論❻

体育理論　全６時間　［３　豊かなスポーツライフの設計の仕方］						
	わかる		広げる		つなげる	
時	❶	❷	❸	❹	❺	❻
学習指導要領上の単元等	１スポーツの文化的特性や現代のスポーツの発展 ２スポーツの効果的な学習の仕方	(ア)ライフステージにおけるスポーツの楽しみ方	(ウ)スポーツ推進のための施設と諸条件	(イ)ライフスタイルに応じたスポーツとの関わり方	(エ)豊かなスポーツライフが広がる未来の社会	(エ)豊かなスポーツライフが広がる未来の社会
学習内容	1)スポーツの歴史とスポーツの価値 2)スポーツにおける技術・体力および安全管理	1)社会の変化とスポーツの役割 2)ライフステージに対応したスポーツの楽しみ方	1)日本のスポーツ推進の歩み 2)地域とスポーツクラブ	1)いろいろなスポーツライフスタイル 2)豊かなスポーツライフの設計	1)自分が体験した「多様な楽しさや喜び」を他者と共有する 2)日本のスポーツライフの特徴	1)豊かなスポーツライフの設計のために 2)卒業後の豊かなスポーツライフの設計
学習の目標	◇運動やスポーツの「意義や価値」について理解する。	◇現代のスポーツの役割やスポーツに関わる職業から、「多様な関わり方」について理解する。	◇関わる［前期］の学習内容を振り返る ◇「高校生活と地域のスポーツ環境」について理解する。	◇「ワーク・ライフ・バランス」について理解する ◇「現在のマイスポーツライフ」を設計する。	◇ジグソー法により、自分が体験した「多様な楽しさや喜び」を他者と共有する。	◇「卒業後のマイスポーツライフ」を設計する活動を行い、自分の今後の生活へとつなげる。

関連付けⅠ　関連付けⅡ　関連付けⅢ　関連付けⅣ

関わる［前期］				関わる［後期］							
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
ロールセレクション				レフリー	アナリスト	サポーター	コーチ	ライター コメンテーター	ロールセレクション		
役割選択 練習試合	練習活動	リーグ戦	リーグ戦	役割活動 練習活動	役割活動 練習活動	役割活動 練習活動	役割活動 練習活動	役割活動 練習活動	役割選択 練習試合	リーグ戦	リーグ戦

運動に関する領域　全１２時間　［E　球技　ア　ゴール型　サッカー］

【資料３　体育理論と体育（実技）の学習内容と関連】

ア　関連付けⅠ　〔わかる　⇒　関わる[前期]〕

運動やスポーツの「意義や価値」「多様な関わり方」について理解し、実際にロールセレクション学習を通して体験することで運動やスポーツの「多様な楽しさや喜び」を味わう。

まず、体育理論の第１時では、入学年次とその次の年次に学んだ「スポーツの文化的特性や現代のスポーツの発展」「スポーツの効果的な学習の仕方」について復習する時間を設定する。その際、運動やスポーツの「意義や価値」に関する内容について理解できるようにする。

次に、体育理論の第２時「ライフステージにおけるスポーツの楽しみ方」の学習では、生活の質を積極的に求めていくレジャー社会においての「スポーツの役割」や「ライフステージに対応したスポーツの楽しみ方」について理解できるようにする。その際、運動やスポーツには「する、みる、支える、知る」といった多様な楽しみ方があることを理解できるようにし、「関わる[前期]」でのロールセレクション学習において、多様な楽しさや喜びを体験できるようにする。また、選択する役割については、体育理論第２時の内容である「スポーツに関わる職業」の学習と関連付けを行う。

イ　関連付けⅡ　〔関わる[前期]　⇒　広げる〕

体験した運動やスポーツの「多様な関わり方」を振り返るとともに、チーム内で共有することで、運動やスポーツの「多様な楽しさや喜び」の理解を広げる。
「スポーツを推進する取り組み」や、「ライフスタイルに応じたスポーツ」について学ぶことで、体育の授業だけでなく自分の生活へと関わり方を広げる。

体育理論の第３時では、「関わる[前期]」で体験した役割には、どのような楽しさや喜びがあったかを振り返り、共有する活動を設定する。また、「スポーツ推進のための施設と諸条件」の学習を通して、日本ではどのようなスポーツを推進する取組が行われているか、自分の身近に利用できるスポーツ環境はどのようなものがあるのか、理解できるようにする。

体育理論の第４時では、「ライフスタイルに応じたスポーツとの関わり方」についての学習を行う。その際、第３時までの学習や活動を関連させ、運動やスポーツの多様な関わり方を、現在の自分のライフスタイルにおいて、どのように取り入れることができるかを考える、「マイスポーツライフの設計」を行う活動を設定する。この活動を通し、体育の授業の中だけでなく、自分の生活の中にスポーツとの多様な関わり方を広げることができるようにする。

ウ　関連付けⅢ　〔広げる　⇒　関わる[後期]〕

「ライフステージにおけるスポーツの楽しみ方」や「ライフスタイルに応じたスポーツとの関わり方」の学習内容と関連させ、様々な役割を体験する活動を設定する。その後、自己の適性や興味・関心に応じた、役割を選択し、多様な楽しさや喜びを味わう。

体育理論の第４時までに学んだ「ライフステージにおけるスポーツの楽しみ方」や「ライフスタイルに応じたスポーツとの関わり方」の学習と関連させながら、運動やスポーツの多様な楽しさや喜びを味わうことができるようにする。そこで、「関わる[後期]」の活動では、一度、全ての役割を体験する時間を設定する。その後、自分の適性や興味・関心に応じて役割を選択できるようにすることで、運動やスポーツへの関わり方を広げ、多様な楽しさや喜びを味わうことができるようにする。

エ　関連付けⅣ　〔関わる[後期]　⇒　つなげる〕

これまでの学習で体験した運動やスポーツの「楽しさや喜び」を他者と共有し、つなげることで「多様な楽しさや喜び」を理解する。また「豊かなスポーツライフの創造」について学び、経験した運動やスポーツの「多様な楽しさや喜び」を卒業後の豊かなスポーツライフへつなげる。

体育理論の第５時では、これまでの学習で自分が体験した運動やスポーツの楽しさや喜びについてまとめ、発表することで他者へとつなぎ、「多様な楽しさや喜び」を理解できるようにする。具体的には、まず、各役割で集まりその役割で体験した楽しさや喜びについてまとめる。その後、自分のチームに戻り、各役割の楽しさや喜びを発表するというジグソー法を用いた、話し合い活動を設定する。

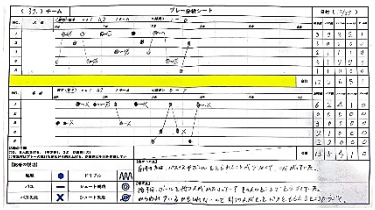
体育理論の第６時では、「豊かなスポーツライフが広がる未来の社会」の学習において「卒業後のマイスポーツライフ」を設計する活動を設定する。その際、第５時で共有した運動やスポーツの「多様な楽しさや喜び」を参考に計画することで、卒業後の豊かなスポーツライフへとつなぐことができるようにする。

(2) ロールセレクション学習における役割活動の工夫

ア　各役割に応じた教具の活用

各役割での活動の充実を図るため、**【表９】**のようにそれぞれの役割に応じた教具の活用を行う。

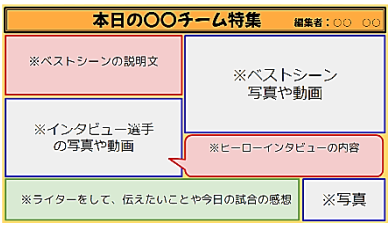
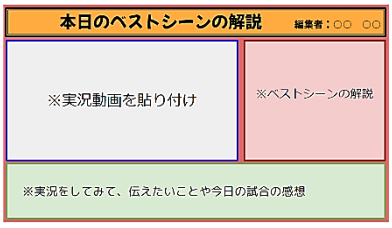
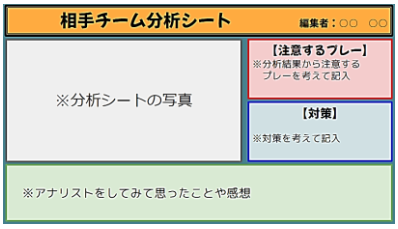
【表９　各役割に応じた教具の活用】

【ライター】	【コメンテーター】	【アナリスト】
		
Chromebook	マイクと Chromebook	分析シート
【コーチ】	【サポーター】	【レフリー】
作戦ボード	メガホン	審判用具

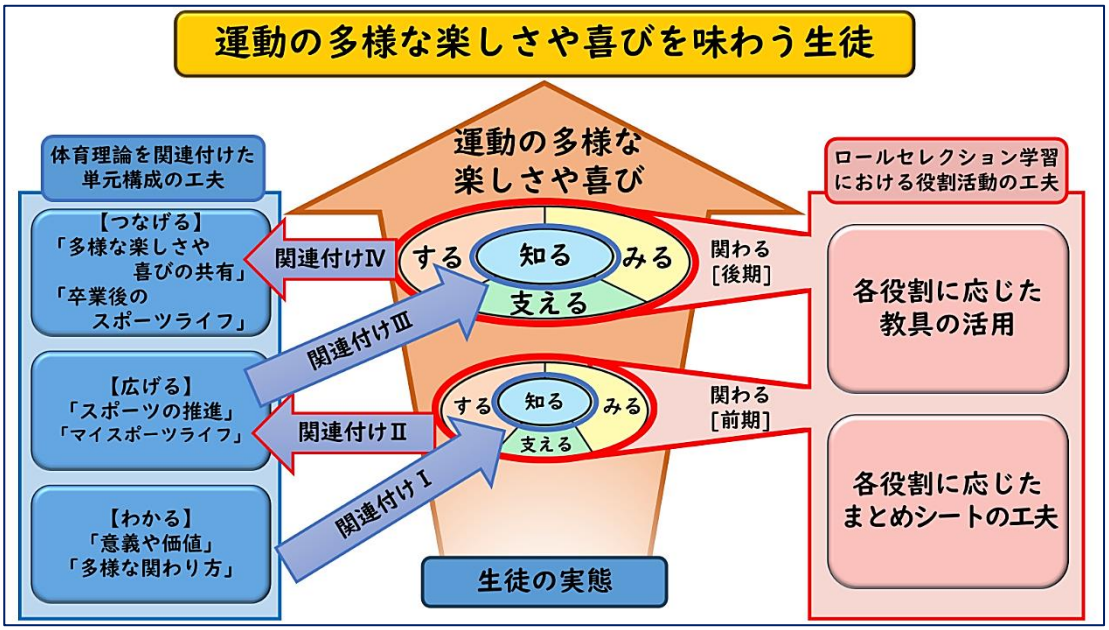
イ　各役割に応じたまとめシートの工夫

各役割での活動と、学習内容の振り返りの充実を図るため、**【表 10】**のようにそれぞれの役割に応じた「まとめシート」の工夫を行う。「まとめシート」は、Google スライドで作成し、Google Classroom を通じて提出ができるようにする。

【表 10　各役割に応じたまとめシートの工夫】

【ライター】	【コメンテーター】	【アナリスト】
		
〔本日の特集記事シート〕 試合の写真撮影やインタビューを行い記事にまとめる。	〔ベストシーン解説シート〕 試合の実況動画を載せ、ベストシーンの解説を記入する。	〔相手チームの分析シート〕 分析シートの写真を載せ、注意するプレーと対策を考える。
【コーチ】	【サポーター】	【レフリー】
〔本日の作戦シート〕 考えたポジションと作戦を記入し、試合後の反省をまとめる。	〔本日の MVP シート〕 応援したチームのポジション、MVP 選手と試合の反省を記入する。	〔審判報告シート〕 試合結果と、フェアプレー選手、自分の判定の反省をまとめる。

(3) 研究構想図



(4) 仮説検証の方法

ア　対象

福岡県立福岡農業高等学校　第３学年３組 40 名

イ　期間

令和５年９月 12 日～12 月８日

ウ　検証の内容と方法

(ｱ) 目指す生徒の姿の検証

	検証内容	検証方法
検証Ⅰ	【する】 自己の適性に応じて、運動やスポーツを「する」楽しさや喜びを味わうことができている。	・学習カードの記述分析 ・アンケートの分析 以上２点から、「関わる[前期]」「関わる[後期]」の段階の変化を見取る。
検証Ⅱ	【みる】 自己の適性に応じて、運動やスポーツを「みる」楽しさや喜びを味わうことができている。	
検証Ⅲ	【支える】 自己の適性に応じて、運動やスポーツを「支える」楽しさや喜びを味わうことができている。	
検証Ⅳ	【知る】 自己の適性に応じて、運動やスポーツについて「知る」楽しさや喜びを味わうことができている。	・学習カードの記述分析 ・アンケートの分析 以上２点から、「わかる」「広げる」「つなげる」段階の変化を見取る。

(ｲ) 手立ての有効性の検証

	検証の内容		検証方法
検証Ⅴ	「知識を基盤とした学習」の有効性	(ｱ) 関連付けⅠ (ｲ) 関連付けⅡ (ｳ) 関連付けⅢ (ｴ) 関連付けⅣ	・学習カードの記述分析 ・アンケートの分析 以上２点から、各関連付けの有効性を検討する。
検証Ⅵ	「ロールセレクション学習」の有効性		・学習カードの記述分析 ・アンケートの分析 以上２点から、「関わる[前期]」「関わる[後期]」の段階の変化を見取る。

６　研究の実際と考察

(1) **【検証授業】**単元１：体育理論（６時間）単元２：サッカー（12 時間）〔全 18 時間〕

ア　単元

Ｅ　球技　ア　ゴール型「サッカー」

Ｈ　体育理論　３　「豊かなスポーツライフの設計の仕方」

イ　単元目標

球技 (サッカー)	知識及び技能	勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、(技術などの名称や行い方)、(体力の高め方)、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。
	思考力、 判断力、 表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、(合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに)、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
	学びに向かう力、 人間性等	球技に主体的に取り組むとともに、(フェアなプレイを大切にしようとすること)、(合意形成に貢献しようとすること)、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。
体育理論	知識	豊かなスポーツライフの設計の仕方について、課題を発見し、その解決を目指した活動を通して、次の事項を身に付けることができるようにする。
	思考力、 判断力、 表現力等	豊かなスポーツライフの設計の仕方について、課題を発見し、よりよい解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝えることができるようにする。
	学びに向かう力、 人間性等	豊かなスポーツライフの設計の仕方についての学習に主体的に取り組むことができるようにする。

ウ　単元の評価規準

	知識	技能	思考・判断・表現	主体的に学習に 取り組む態度
［球技(サッカー)］	①課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通した学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて言ったり、書き出したりしている。 ②競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などがあることについて、学習した具体例を挙げている。	①得点をとるためのフォーメーションや(セットプレイ)などのチームの役割に応じた動きをすることができる。 ②チームの作戦に応じた守備位置に移動し、相手のボールを奪うための動きをすることができる。	①選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。 ②チームでの学習で、状況に応じてチームや自己の役割を提案している。 ③球技の学習成果を踏まえて、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を生涯にわたって楽しむための関わり方を見付けている。	①球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 ②一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。 ③仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。
	知識		思考・判断・表現	主体的に学習に 取り組む態度
［体育理論］	❶スポーツは、各ライフステージにおける身体的、心理的、社会的特徴に応じた多様な楽しみ方があること。また、その楽しみ方は、個人のスポーツに対する欲求などによっても変化することについて、学習した具体例を挙げている。 ❷生涯にわたってスポーツを継続するためには、ライフスタイルに応じたスポーツとの関わり方を見付けること、仕事と生活の調和を図ること、運動の機会を生み出す工夫をすることなどが必要であることについて言ったり書き出したりしている。 ❸スポーツの推進は、様々な施策や組織、人々の支援や参画によって支えられていることについて、言ったり書き出したりしている。 ❹人生に潤いをもたらす貴重な文化的資源として、スポーツを未来に継承するためには、スポーツの可能性と問題点を踏まえて適切な「する、みる、支える、知る」などの関わりが求められることについて、学習した具体例を挙げている。		❶ライフステージにおけるスポーツの楽しみ方やライフスタイルに応じたスポーツとの関わり方について、自己や自己を取り巻く環境の変化を予想し、自己や社会についての課題を発見し、よりよい解決に向けて思考し判断するとともに、自己の考えを言葉や文章などを通して他者に筋道を立てて伝えることができる。	❶豊かなスポーツライフの設計の仕方についての学習に主体的に取り組もうとしている。

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
各時間	❶	❷	①	②	③	④	❸	❹	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	❺	❻
領域	体育理論		球技（サッカー）				体育理論		球技（サッカー）								体育理論	
段階	わかる		関わる［前期］				広げる		関わる［後期］								つなげる	

学習過程

0

本時の確認・前時の振り返り

10

【説明】
１・２年時の内容の振り返り

【説明】
現代社会におけるスポーツの役割について

【説明】
ライフスタイルに応じたスポーツの楽しみ方

【オリエンテーション】
役割選択

準備運動

【全体練習】
○攻撃の動き
・２VS１
シュート

主運動に繋がる補助運動

【全体練習】
○守備の動き
・２VS２

【チームミーティング】
作戦
ポジション
役割について

【活動】
自分の役割の楽しさをまとめる
多様な楽しさ

【説明】
豊かなスポーツライフの設計について

主運動に繋がる補助運動

【説明】
・レフリーについて
「支える」

【説明】
・アナリストについて
「みる」

【説明】
・サポーターについて
「支える」

【説明】
・コーチについて
「支える」

【説明】
・ライターコメンテーターについて
「みる」

【チームミーティング】
役割選択

【活動】
選択した役割の楽しさをまとめる
多様な楽しさ

【説明】
豊かなスポーツライフの創造について

20

【活動】
スポーツの価値や特性魅力について話し合う

【活動】
スポーツに関わる職業について考える

【話し合い】
役割について

【リーグ戦】
［試合］
A1vsB1
役割活動
A2.B2
「みる」
「支える」

【リーグ戦】
［試合］
A1vsB2
役割活動
A2.B1
「みる」
「支える」

【説明】
日本のスポーツ推進の取り組み

【練習活動】
○攻撃の動き
・フリーゾーンゲーム

【ゲーム】
５vs５
アナリスト
「みる」

【練習活動】
○攻撃の動き
・３人組
シュート

【練習活動】
○守備の動き
・２対２

【練習活動】
○ボールをもたない動き
・３対１
パス回し

【練習活動】
課題別練習

【ジグソー】
各チームで多様な楽しさを共有する
多様な楽しさ

【説明】
日本のスポーツライフの特徴

30

【説明】
スポーツの多様な楽しみ方

【活動】
体育の授業でできるスポーツの多様な楽しみ方について

【試しのゲーム】
A1vsB1
［試合］
A2.B2
役割活動
「みる」
「支える」

【試しのゲーム】
A2vsB2
［試合］
A1.B1
役割活動
「みる」
「支える」

【チームミーティング】
作戦
ポジション
役割について

【活動】
現在のマイスポーツライフの設計を行う

多様な楽しさ

【ゲーム】
５vs５
レフリー
「支える」

【話し合い】
分析した内容

【ゲーム】
５vs５
サポーター
「支える」

【ゲーム】
５vs５
コーチ
「支える」

【ゲーム】
５vs５
ライター
コメンテーター
「みる」

【ゲーム】
A1vsB1
［試合］
A2.B2
役割活動
「みる」
「支える」

【リーグ戦】
A1vsB2
［試合］
A2.B1
役割活動
「みる」
「支える」

【リーグ戦】
A1vsB1
［試合］
A2.B2
役割活動
「みる」
「支える」

【活動】
自分に適したスポーツとの多様な関わり方についてまとめる
多様な楽しさ

【活動】
卒業後の自分の豊かなスポーツライフの設計を行う

多様な楽しさ

40

【説明】
スポーツの多様な楽しみ方

【活動】
体育の授業でできるスポーツの多様な楽しみ方について

【話し合い】
役割の楽しさ

【リーグ戦】
［試合］
A2vsB2
役割活動
A1.B1
「みる」
「支える」

【リーグ戦】
［試合］
A2vsB1
役割活動
A1.B2
「みる」
「支える」

【話し合い】
各班がまとめた内容の共有

【話し合い】
作成したマイスポーツライフの共有

【話し合い】
「支える」
楽しさ

【話し合い】
「支える」
楽しさ

【話し合い】
「支える」
楽しさ

【話し合い】
「みる」
楽しさ

【ゲーム】
A2vsB2
［試合］
A1.B1
役割活動
「みる」
「支える」

【ゲーム】
A2vsB1
［試合］
A1.B2
役割活動
「みる」
「支える」

【ゲーム】
A2vsB2
［試合］
A1.B1
役割活動
「みる」
「支える」

【話し合い】
まとめた内容の共有

【話し合い】
作成した内容の共有

50

【まとめ】
豊かなスポーツライフについて

【まとめ】
ライフスタイルに応じたスポーツ

【まとめ】

【話し合い】
役割の楽しさ

【まとめ】
マイスポーツライフの設計（環境要因）

【まとめ】
マイスポーツライフの設計（個人的要因）

【まとめ】

【まとめ】

【まとめ】

【話し合い】
多様な楽しさ

【まとめ】

【まとめ】
スポーツの多様な楽しさについて

【まとめ】
豊かなスポーツライフについて

指導

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
知		❶		①	②		❸	❷	②			①						❹
技	／	／	①	②			／	／	①			②					／	／
思	❶					①				①		②		③			❶	❶
態	❶		①		②	③					②							

評価

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
知		❶		①	②		❸	❷	②			①			総括的な評価			❹
技	／	／					／	／	①				②				／	／
思	❶					①		❶		①		②		③			❶	❶
態		❶			①	②	❶			③	②						❶	

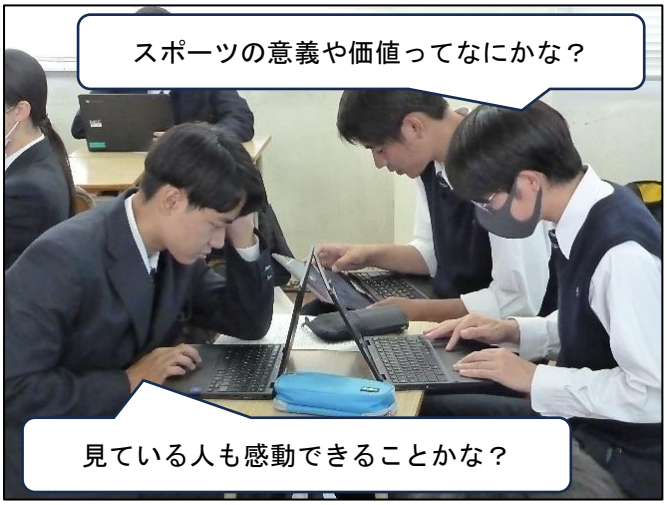
オ　授業の実際と考察

(7) 体育理論❶、❷　わかる段階（１／18～２／18）

段階のねらい	スポーツの「意義や価値」「多様な関わり方」について理解する。
多様な関わり方	「知る」
研究の手立て	関連付けⅠ

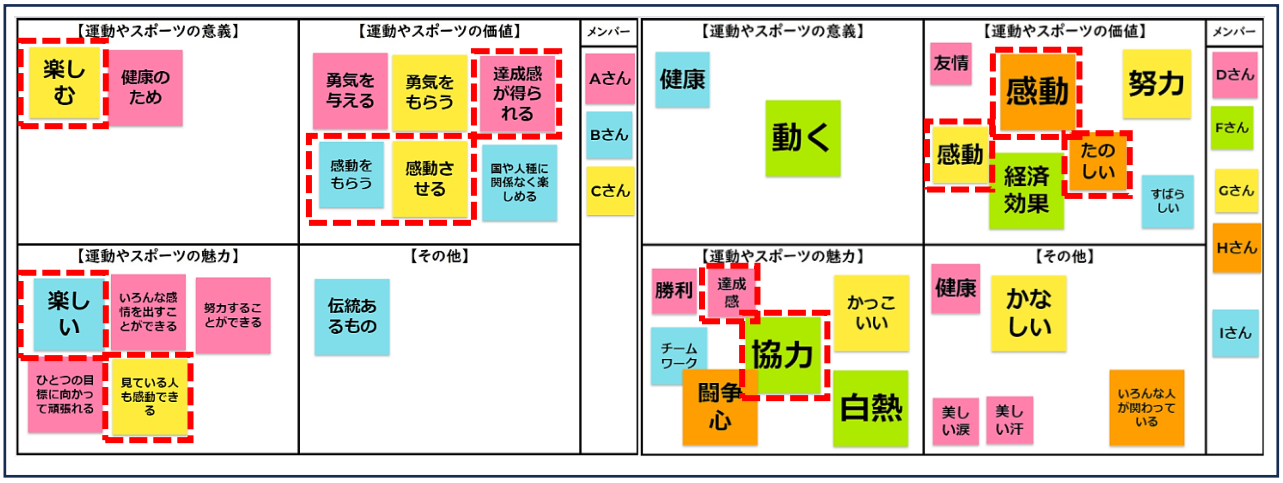
a　第１時　体育理論❶「スポーツの意義や価値、魅力について理解する学習」

まず、体育理論の第１時では、運動やスポーツには意義や価値があることを理解することができるよう、入学年次とその次の年次の既習内容である「スポーツの文化的特徴や現代のスポーツの発展」「スポーツの効果的な学習の仕方」について復習する時間を設定した。その後、「第 32 回オリンピック競技大会(2020/東京)のハイライト動画」を視聴し、動画から感じたスポーツの意義や価値について、Jamboard にまとめる活動を行った【資料４】。



【資料４　Jamboard にまとめる活動をする生徒の姿】

生徒の記述では、「感動」「達成感」「協力」といった、スポーツの意義や価値の他に、「見ている人も感動できる」「いろんな人が関わっている」など、スポーツには多様な楽しさや喜びがあることについて気付くことができていた【資料５】。



【資料５　体育理論❶「スポーツの意義や価値について」の生徒の Jamboard の記述】

また、Jamboard 内で、他のグループが作成したシートを閲覧する活動を通して、同じ映像でも、見る人によってスポーツに対する価値観や考え方は様々であることに気付き、様々な考えを共有する面白さを味わう生徒の記述が見られた【資料６】。

グループワークで自分の考えとはまた違う価値観や考えを共有することが出来て面白かったです！

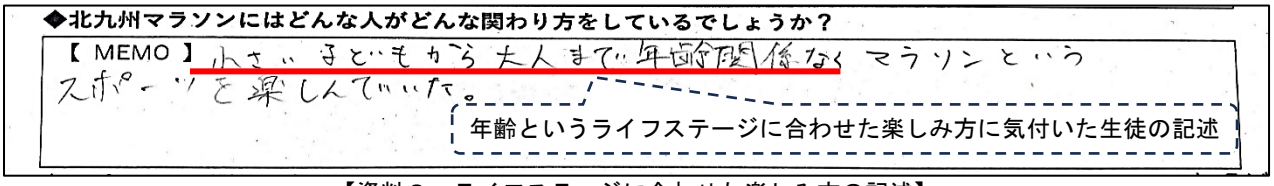
自分と違う価値観や考えに気付いた生徒の記述

【資料６　授業後の生徒の具体的な記述】

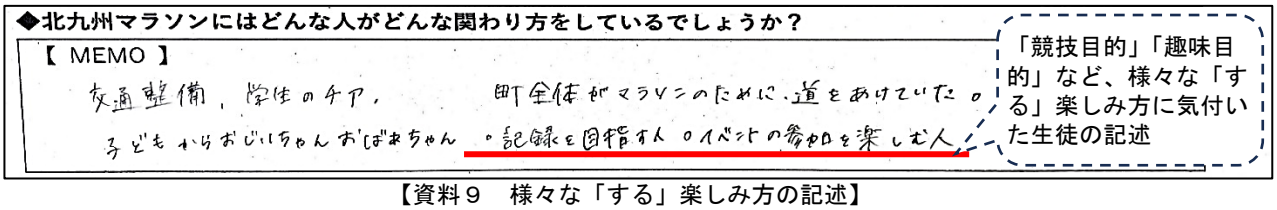
ｂ　第２時　体育理論❷「スポーツの多様な楽しみ方について理解する」

体育理論の第２時では、まず、「社会の変化とスポーツの役割」「ライフスタイルに応じたスポーツの楽しみ方」について学習する時間を設定した。次に、「北九州マラソン 2020」に関する動画を視聴し、「スポーツイベントにどのような人が、どのような関わり方をしているか」について考える活動を設定した**【資料７】**。生徒の記述には、**【資料８】**のような各ライフステージに合わせた楽しみ方に気付いた記述や、**【資料９】**のように、「する」関わり方にも、様々な楽しみ方があることに気付いている記述が見られた。また、生徒の発言の中には、「スポーツ選手を支える人、スポーツイベントを支える人がいる」や「いろんな人が見たり応援したりしている」など、スポーツイベントを「みる」「支える」という関わり方によって楽しんでいる人々がいることに気づいた姿が見られた。

【資料７　動画を視聴する生徒の様子】

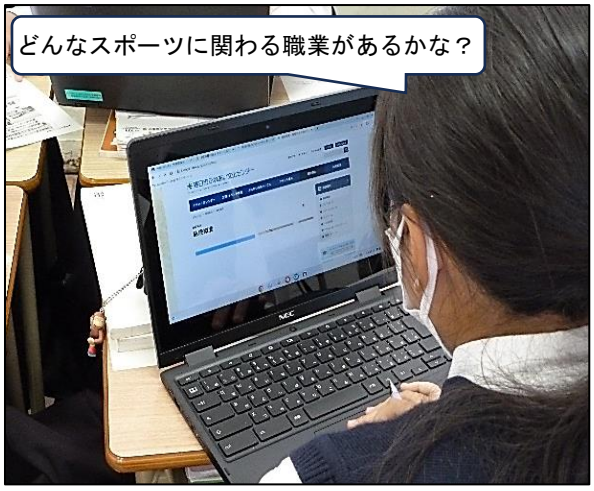


【資料８　ライフステージに合わせた楽しみ方の記述】



【資料９　様々な「する」楽しみ方の記述】

その後、「スポーツに関する職業」ついて学習する時間を設定した。学習内容としては、教科書に示されているスポーツに関わる職業として「コーチ」「アナリスト」「審判」「解説者」「メディア関係」を取り上げ、仕事内容を紹介し、様々な専門性を持つ人々がスポーツに関わることによって、スポーツ活動はより豊かに発展していくことを説明した。そして、「体育の授業において、どのような役割があると、より授業が楽しくなると思うか」について、調べて話し合う活動を設定した**【資料 10、11】**。話し合いの中では、授業で取り上げた役割のほかに「サポーターの応援があると試合が盛り上がりそう」という生徒の発言も見られた。



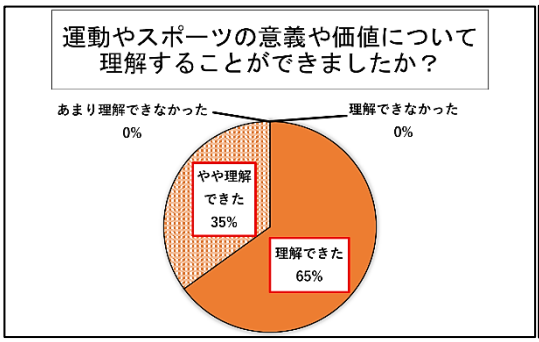
【資料 10　スポーツに関する職業を調べる生徒】

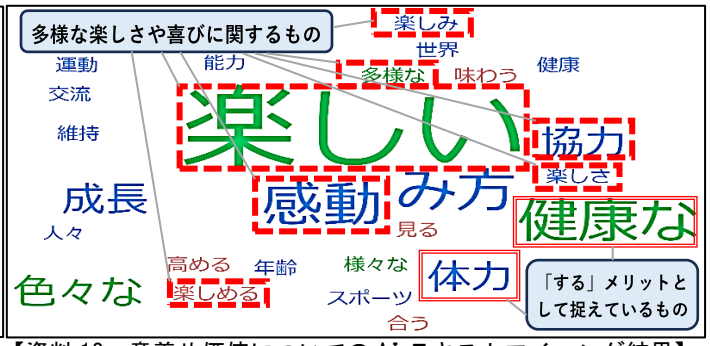
【資料 11　役割について話し合う生徒の様子】

結果と考察１　**スポーツの「意義や価値」「多様な関わり方」について理解することができたか**

(1)　「スポーツの意義や価値について理解することができたか」

第１時の指導目標である、「スポーツの意義や価値について理解することができたか」について考察する。「スポーツの意義や価値について理解することができましたか」というアンケートを実施したところ、「理解できた」「やや理解できた」と回答した生徒は 100％であった**【図３】**。また、「スポーツの意義や価値とはどんなものだと思いますか」という自由記述のアンケート結果について、「株式会社ユーザーローカル」の「AI テキストマイニング」を用いて頻出度分析を行った**【資料 12】**。その結果、「楽しさ」「協力」「感動」などのスポーツの価値についての回答が多かった。また、「健康の維持に役立つ」や「体力がつく」などの回答も多く見られたことから、運動を「する」ことによるメリット（効果）として価値を捉えている生徒が多いことが伺えた。



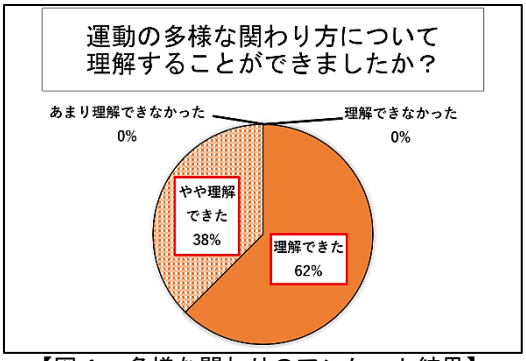


【図３　意義や価値についてのアンケート結果】【資料 12　意義や価値についての AI テキストマイニング結果】

(2)　「スポーツの多様な関わり方」について理解することができたか

第２時の指導目標である「運動やスポーツの多様な関わり方について理解をすることができたか」について考察する。「運動の多様な関わり方について理解することができましたか」というアンケートについて「理解できた」「やや理解できた」と回答した生徒は 100％であった**【図４】**。

また、「スポーツの多様な関わり方において、どんなことが大切だと思いますか」という、自由記述のアンケート結果について、「AI テキストマイニング」を用いて頻出度分析を行った**【資料 13】**。



【図４　多様な関わりのアンケート結果】

【資料 13　多様な関わり方についての AI テキストマイニング結果】

また、生徒の自由記述のアンケート結果を、**【表３】**の捉えをもとに「する」「みる」「支える」「知る」の関わり方の視点でアフターコーディングを行った(複数記述があったものはそれぞれ計上した)**【表 11】**。

【表 11　「多様な関わり方」に関するアンケートのアフターコーディング結果】

する	みる	支える	知る	その他
２６	7	7	１１	7

(1)、(2)の結果から、スポーツの意義や価値については捉えることができているものの、「する」ことに関する意義や価値についての記述が多く見られた。また、「多様な関わり方」についても、「する」に比べ「みる、支える、知る」に関する記述は少なかった。このことから、「意義や価値の理解」については、段階のねらいにやや迫ることができた。しかし「運動の関わり方」については、「する」関わり方の意識が強く、「みる、支える、知る」関わり方について十分には理解することができていないのではないかと考えられる。

(ｲ) 球技(サッカー①～④)　関わる[前期]の段階（３／18～６／18）

段階のねらい	「する」「みる」「支える」楽しさや喜びを味わう
多様な関わり方	「する」「みる」「支える」
研究の手立て	関連付けⅠ、ロールセレクション学習

ａ　第３～６時　球技（サッカー①～④）

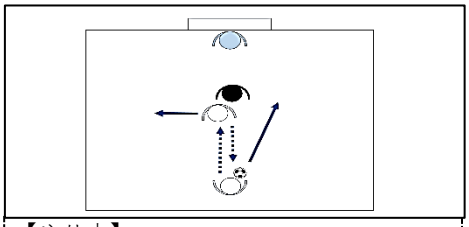
関わる[前期]のサッカーの授業では、まず、オリエンテーションでチームを決め、安全に関する確認、役割の選択（ロールセレクション）を行った。今回の授業では、40 名(男子 17 名、女子 23 名)の生徒を男女比が均等になるように 10 名ずつの４チームに分け、A1、A2、B1、B2 とした。また、A1 と A2、B1 と B2 をそれぞれ姉妹チームとし、単元を通してお互いに試合のサポート(みる、支える)を行う協力関係を設定した。役割の選択では、体育理論の学習で取り上げたスポーツに関わる職業である「コーチ」「アナリスト」「レフリー(審判)」「コメンテーター(解説者)」「ライター(メディア)」の５つに、生徒の記述の中から「サポーター」を加えた、６つの役割の中から、自分の興味・関心に応じて、役割を選択できるようにした。また、試合運営のため、**【表 12】**のように１チームごとの各役割の人数を設定した。

【表 12　１チーム当たりの役割の詳細について】

関わり方	役割名	仕事内容	人数
みる	ライター	試合の特集記事を作成する。	２名
	コメンテーター	試合の実況や解説を行う。	１名
支える	アナリスト	相手チームの分析を行う。	２名
	コーチ	味方チームのポジションや作戦の決定。試合中の指示。	１名
	レフリー	試合の審判や味方チームへのルールーを教える。	２名
	サポーター	味方チームの応援を行う。	２名

第３時の球技(サッカー①)では、得点をとるための動きとして、「２対１＋GK のシュート練習」の活動を設定し、「ゴール前の空いた空間へボールを運ぶこと」「ゴール前の空いた空間へ入り込むこと」「シュートをゴールの枠内にコントロールすること」の技能の指導を行った**【資料 14】**。

その後、試しのゲームとして、A1 対 B1 の試合を「する」時間を設定し、姉妹チームである A2 と B2 は自分が選択した役割に応じて「みる、支える」活動を行う活動を行った**【資料 15、16】**。



【やり方】
・味方にパスしてリターンをもらう。
・味方選手はパスを返したら左右どちらかに動く。
・DF の動きを見てシュートを目指す。

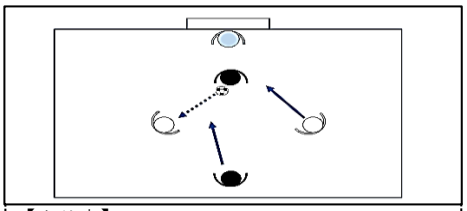
【資料 14「２対１+GK」シュート活動図】

【資料 15　コーチとして作戦を伝える生徒の様子】

【資料 16　コメンテーターとして実況を行う生徒の様子】

第４時の球技(サッカー②)では、ゴールを守るための動きとして「２対２＋GK」の活動を設定し、「ゴールとボール保持者の直線上で守備をすること」「チームの作戦に応じた守備位置に移動し、相手のボールを奪うための動きをすること」「味方が抜かれた際に、攻撃者を止めるためのカバーの動きをすること」の指導を行った**【資料 17、18】**。

その後、試しのゲームとして、A2 対 B2 の試合を「する」時間を設定し、姉妹チームである A1 と B1 は自分が選択した役割に応じて「みる、支える」活動を行った**【資料 19】**。



【やり方】
・DF は FW の誰かにパスをして
　プレイを開始する
・DF のもう一人は、戻って２対２を
　行う

【資料 17「２対２+GK」活動図】

【資料 18　プレイヤーとして「２対２+GK」の活動をする生徒の様子】

【資料 19　レフリーとして試合の運営をする生徒の様子】

第５、６時の球技(サッカー③、④)では、ゲーム活動を中心とし、自分の選択した役割に応じた活動を行うことで、生徒達が自ら試合の運営を行う活動を設定した**【資料 20、21、22、23】**。

【資料 20　アナリストとして分析をする生徒の様子】

【資料 21　ライターとして写真を撮る生徒の様子】

【資料 22　サポーターとして応援をする生徒の様子】

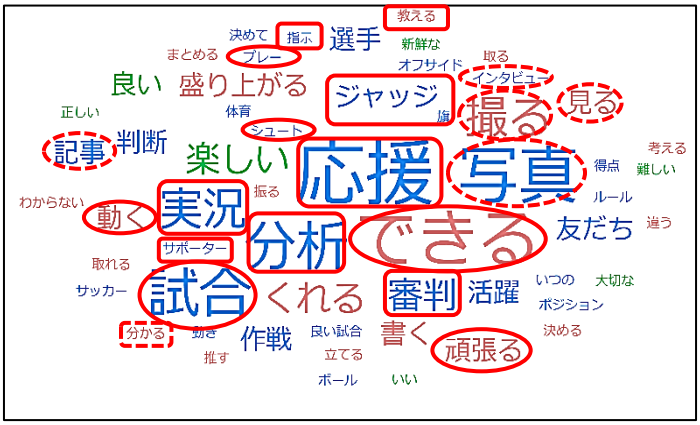
【資料 23　プレイヤーとして試合をする生徒の様子】

結果と考察２　【する】【みる】【支える】楽しさを味わうことができたか

第３～６時（球技　サッカー①～④）の終了時に行ったアンケート結果から考察する。

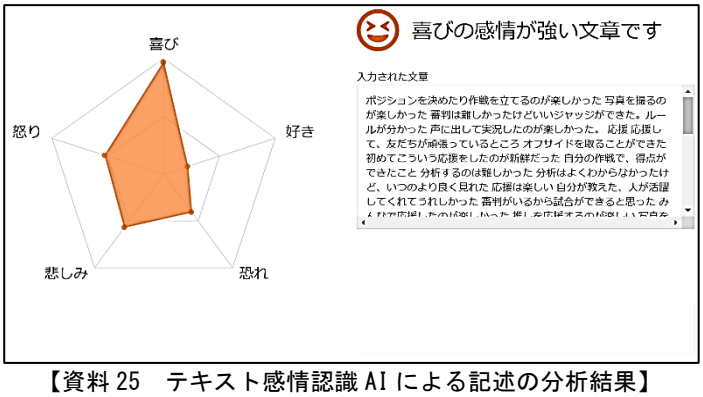
「『する、みる、支える、知る』楽しさや喜びを味わうことができましたか」という質問に対し、４件法で回答するアンケートを行った。「できた」「どちらかといえばできた」の回答に注目すると、「する」90％、「みる」82％、「支える」70％と多くの生徒が「する、みる、支える」楽しさを味わうことができていた。また「知る」では 47％であった【図５】。

次に、「どのような楽しさや喜びを味わうことができましたか」という自由記述のアンケートを行ったところ、「応援をするのが楽しかった」「自分の作戦で点数が取れて楽しかった」など、自分が選択した役割の楽しさを記述しているものが多く見られた。生徒の記述について、「AI テキストマイニング」を用いて頻出度分析を行った結果を【資料 24】に示す。

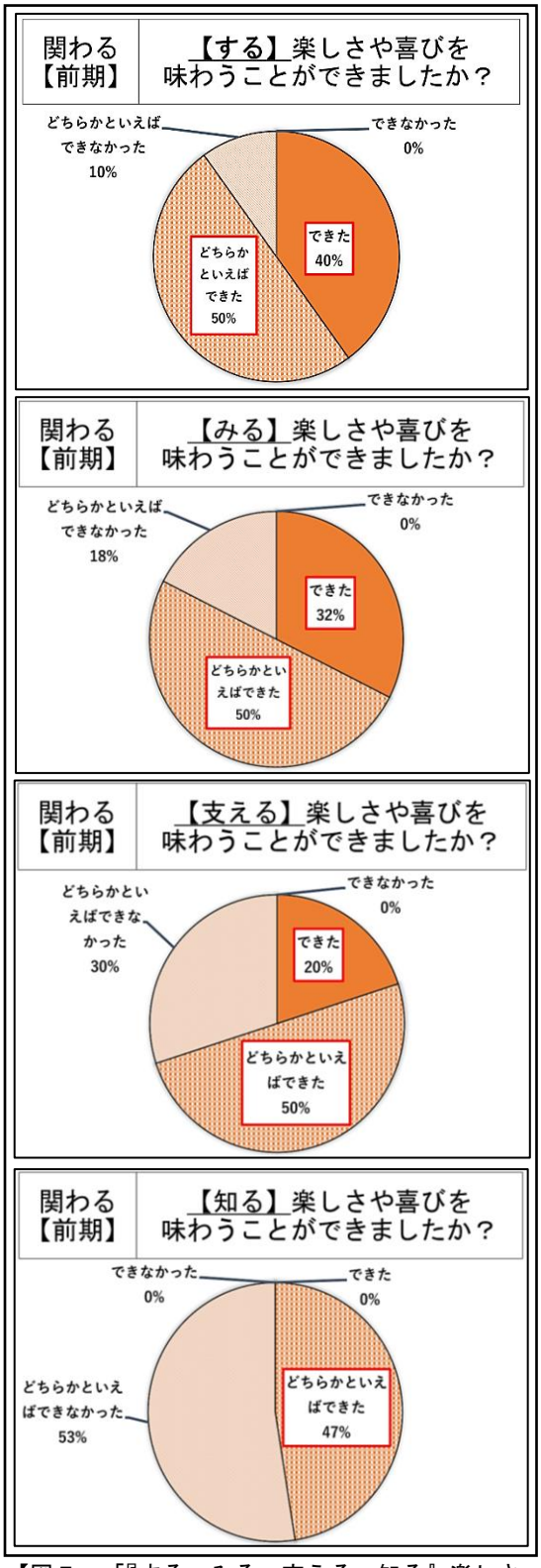


【資料 24　AI テキストマイニングによる記述の分析結果】

また、「株式会社ユーザーローカル」のディープラーニングを用いた解析 AI によって、入力された文章の感情を読み取ることができる「テキスト感情認識 AI」を用いて生徒の記述分析を行ったところ、喜びの感情が強い文章であることが分かった【資料 25】。



【資料 25　テキスト感情認識 AI による記述の分析結果】



【図５　「『する、みる、支える、知る』楽しさや喜びを味わうことができましたか」のアンケート結果】

以上の結果から、段階のねらいに概ね迫ることができたと考える。これは、ロールセレクション学習による役割活動が有効に働いたためであると考える。しかし、「知る」楽しさや喜びについては、あまり味わうことができていないという課題も見られた。

(ｳ) 体育理論❸❹　広げる段階（７／18～８／18）

段階のねらい	「知る」楽しさや喜びを味わう
多様な関わり方	「知る」
研究の手立て	関連付けⅡ

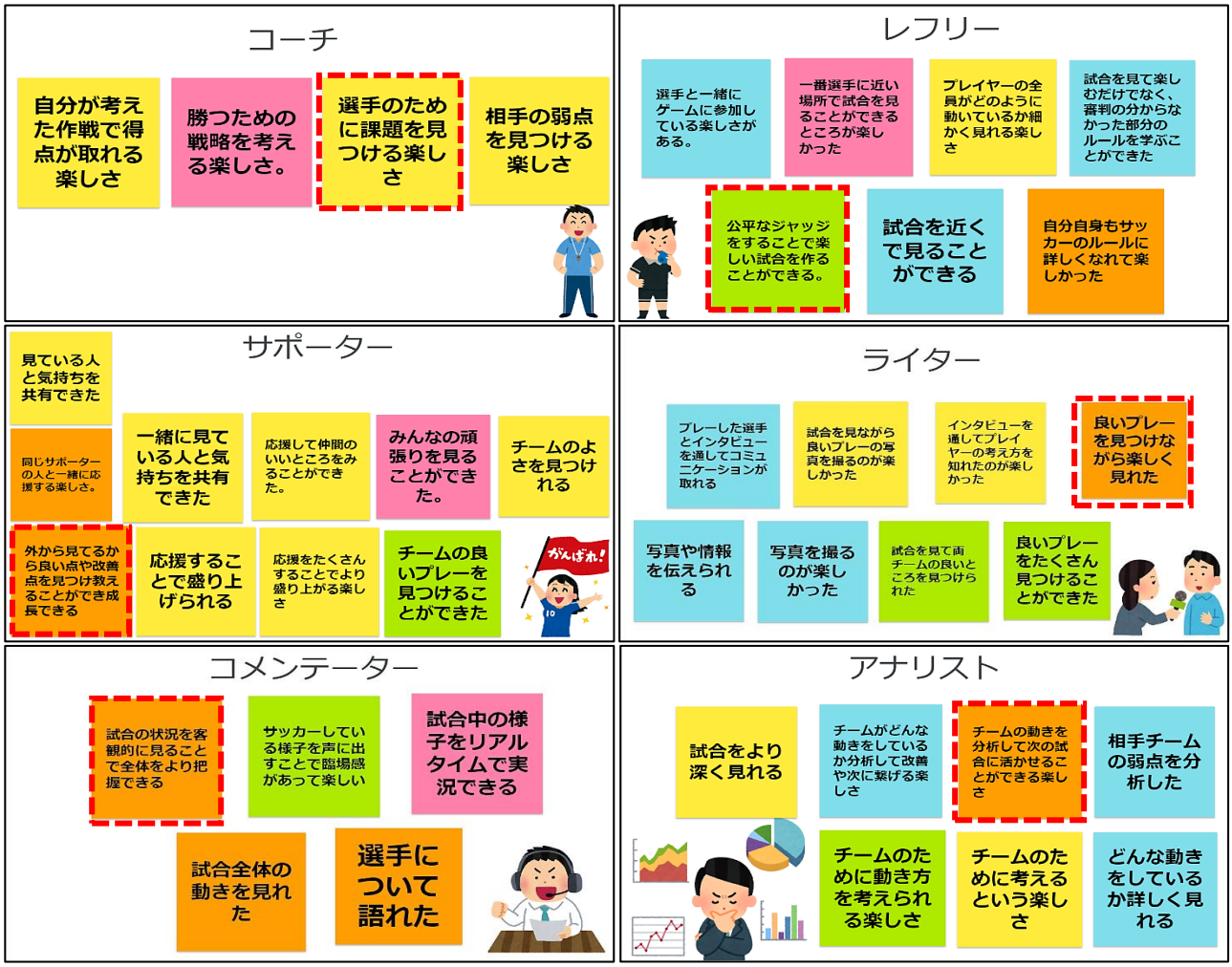
ａ　第７時　体育理論❸「自分が味わったスポーツの多様な楽しさや喜びを共有する学習」

体育理論❸の学習では、まず、球技の授業で選択した役割ごとに集まり、それぞれの役割活動を通して味わった楽しさや喜びについて話し合い、Jamboard にまとめる活動を行った【資料 26、27】。その後、まとめたものをクラス全体で共有した。

【資料 26　話し合い活動を行う生徒の様子】

【資料27】

【資料 27 へのリンク】



【資料 27　「自分が感じた役割の楽しさについて」の生徒の Jamboard の記述】

次に、「このような運動やスポーツの多様な楽しさや喜びを国民が味わうことができるように、国がどのような取組をしているのか」という授業の流れから「スポーツを推進する取り組み」についての学習の時間を設定した。「地域スポーツクラブ」の学習内容では、スポーツ庁の「スポーツを生活に取り入れられない要因」の結果から、「運動できる施設や場所がない」という「環境要因」に着目をさせ、同じ地域の生徒で班を作り、自分の身近な地域のスポーツ環境についてまとめる活動を行った【資料 28】。作成の際には、身近なスポーツ施設で「する、みる、支える、知る」関わり方のうちどの関わり方ができるか、という視点で調べてまとめるよう声掛けを行った。

授業後の生徒の記述には、【資料 29】のように、身近なスポーツ環境を活用することで、多様な関わり方ができることに気付いた記述が見られた。

【資料 28】

【資料 28 へのリンク】

【資料 28　生徒が作成した「スポーツ環境マップ」】

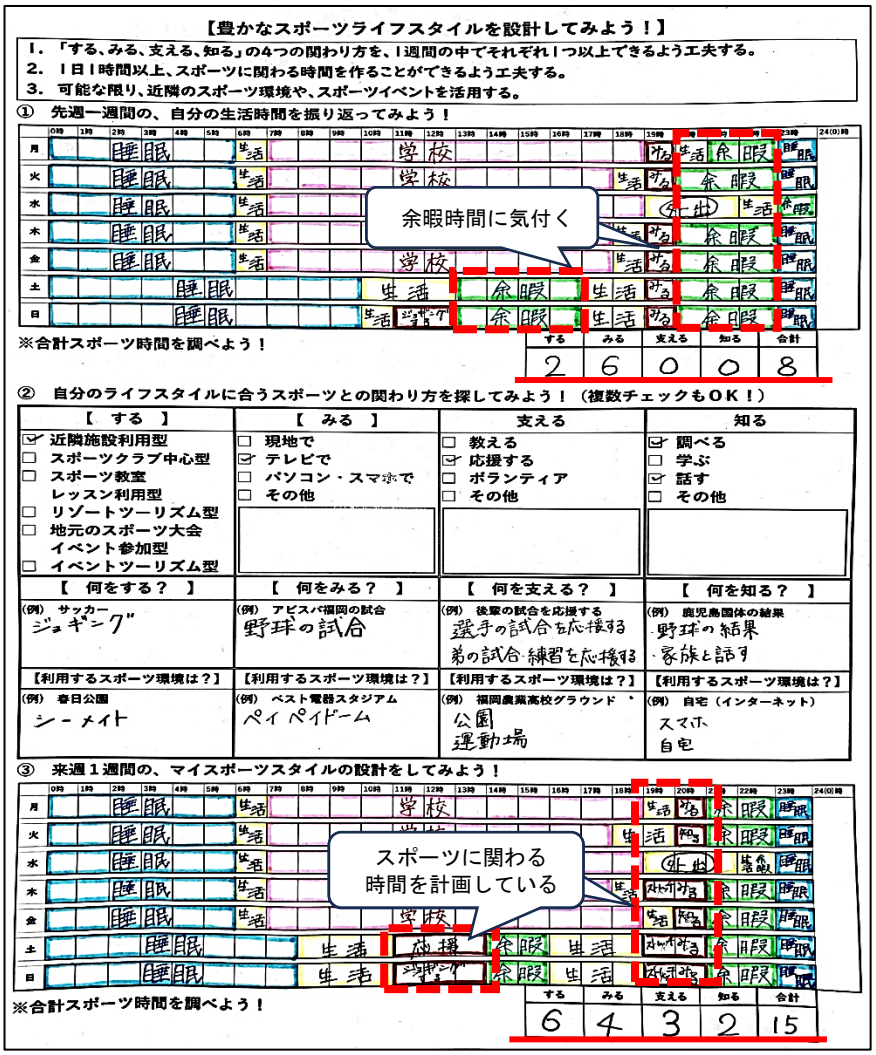
4．今回調べた地域のスポーツ環境を、自分の生活においてどのように活用することができそうですか？

近くのスポーツ施設でも、色々な関わり方ができることがわかったので空き時間に活用してみたい。

【資料 29　身近なスポーツ施設で多様な関わり方ができることに気付いた生徒の記述】

b　第８時　体育理論❹「ライフスタイルに応じたスポーツとの関わり方を見付ける学習」

体育理論❹の学習では、前回「スポーツを生活に取り入れられない要因」として「環境要因」について学んだことを振り返り、もう一つの要因として「時間がない」「運動やスポーツは好きではない」といった個人的要因があることについて説明を行った。そして、個人的要因の中でも、大きな割合を占める「時間がない」という課題を改善するために、自分の先週一週間の生活時間を見直し、来週一週間の生活の中にスポーツを取り入れる「豊かなスポーツライフスタイルの計画」を行う活動を設定した。生徒の中には、自分の生活の中の余暇時間に気付き、多様な関わり方を取り入れたスポーツライフの計画を立てることができている姿が見られた【資料 30】。



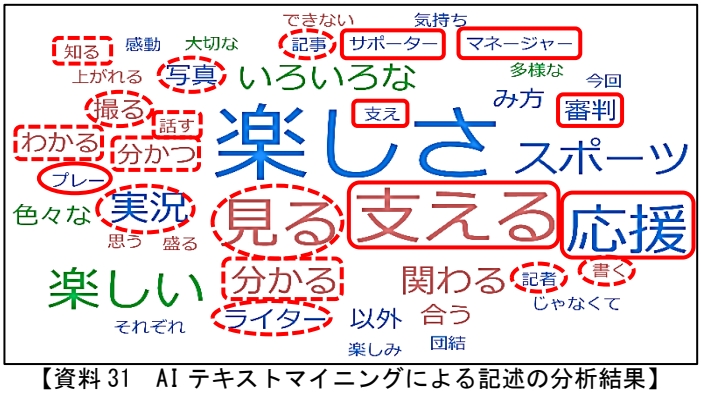
【資料 30　生徒が作成したマイスポーツライフ計画】

結果と考察３　【知る】楽しさや喜びを味わうことができたか

第７、８時（体育理論❸、❹）の終了後アンケートの結果から考察を行う。

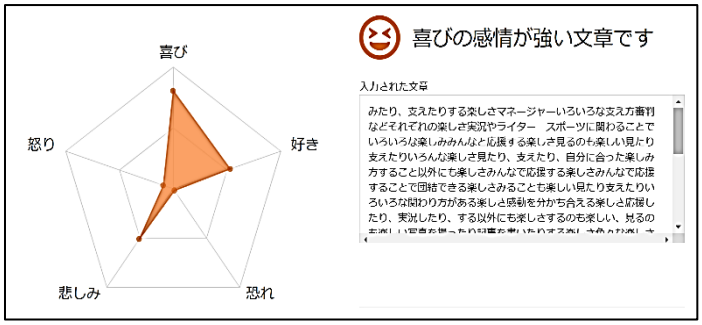
「『知る』楽しさを味わうことができましたか」という質問について、「できた」「どちらかといえばできた」と回答した生徒は、90%であった【図６】。

次に、どのような学びがあったかをみるため、「『する、みる、支える』楽しさや喜びについて知ることができましたか」という質問を行った【図７】。「できた」「どちらかといえばできた」と回答した割合は、「する」では 72%、「みる」「支える」では 100%という結果であった。また、「どんなスポーツの楽しさを知ることができましたか」という自由記述の質問の回答を、「AI テキストマイニング」を用いて頻出度分析を行った【資料 31】。キーワードとしては「実況」や「応援」など「みる」「支える」役割を位置づけたものに関するものの出現度が多く見られた。



【資料 31　AI テキストマイニングによる記述の分析結果】

生徒の記述について、「テキスト感情認識 AI」を用いて分析したところ、「喜び」や「好き」といった感情が強いという分析結果が得られた【資料 32】。

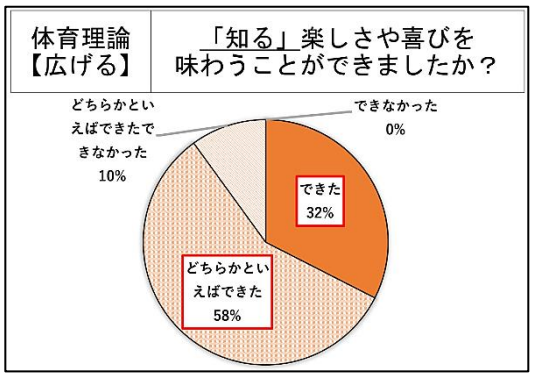


【資料 32　テキスト感情認識 AI による記述の分析結果】

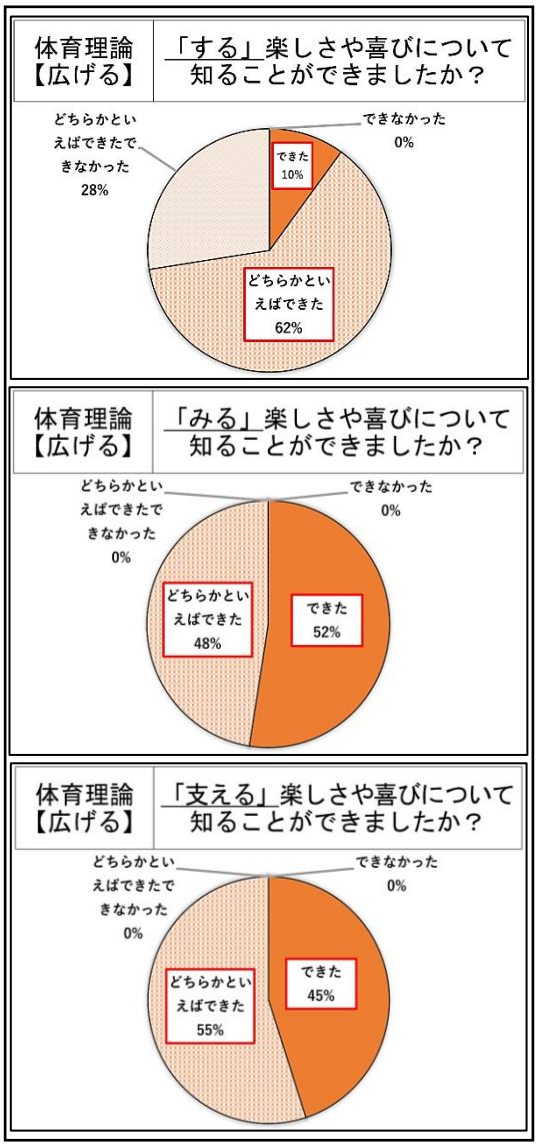
上記の結果から、段階のねらいに迫ることができたと考える。生徒の感想の中には、「みんなで話すことで、『みる、支える』楽しさもあることが分かりました」という記述があり、Jamboard を用いて、各役割で体験した楽しさや喜びについて意見交流をした活動が有効に働いたのではないかと考える【資料 33】。

> みんなで話すことで、みる、支える楽しさもあることが分かりました。

【資料 33　生徒の具体的記述】



【図６　「知る」楽しさについての質問結果】



【図７　「『する、みる、支える』楽しさや喜びについて知ることができたかについての質問結果】

(エ) 球技(サッカー⑤～⑫)　関わる[後期]の段階（９／18～16／18）

段階のねらい	「する」「みる」「支える」楽しさや喜びを味わう
多様な関わり方	「する」「みる」「支える」
研究の手立て	関連付けⅢ、ロールセレクション学習

第９～13 時の球技（サッカー⑤～⑨）では、生徒が全ての役割を１度経験ができるよう、各時間にそれぞれ役割を設定し、全員がその役割を行うように授業を編成した。また、ここではより多様な関わり方を意識し、役割を通して多様な楽しさや喜びを味わうことができるよう、「役割の楽しさ」「役割として『みる』楽しさ」「役割として『支える』楽しさ」「役割の意義や魅力」という視点を与えて学習を行った。各役割すべての役割を１度ずつ経験した後、第 14～16 時の球技（サッカー⑩～⑫）では、自分の適性や興味・関心に応じて役割を選択(ロールセレクション)できるようにした。

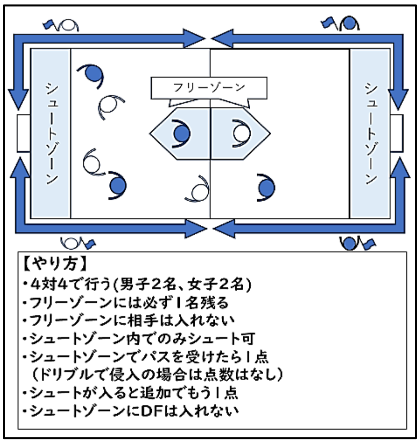
ａ　第９時　球技（サッカー⑤)「レフリー(審判)として関わる楽しさを体験する」

第９時の球技（サッカー⑤）では、ルールについて理解することをねらいとし、全員が「レフリー」の役割を経験する活動を設定した。

まず、レフリーの役割やルールについて説明を行い、レフリーとして関わる楽しさ、意義や魅力について考える時間を設定した。

次に、「空いた空間にボールを運ぶ」「ゴール前の空いた空間へ入り込む」動きを身に付けることができるよう「フリーゾーンゲーム」を行い、試合に出ていない生徒は、全員でレフリーを行う活動を設定した【資料 34】。

その後、５対５のミニゲームの活動においても、試合に出ていない生徒は全員でレフリーを行うようにした【資料 35】。

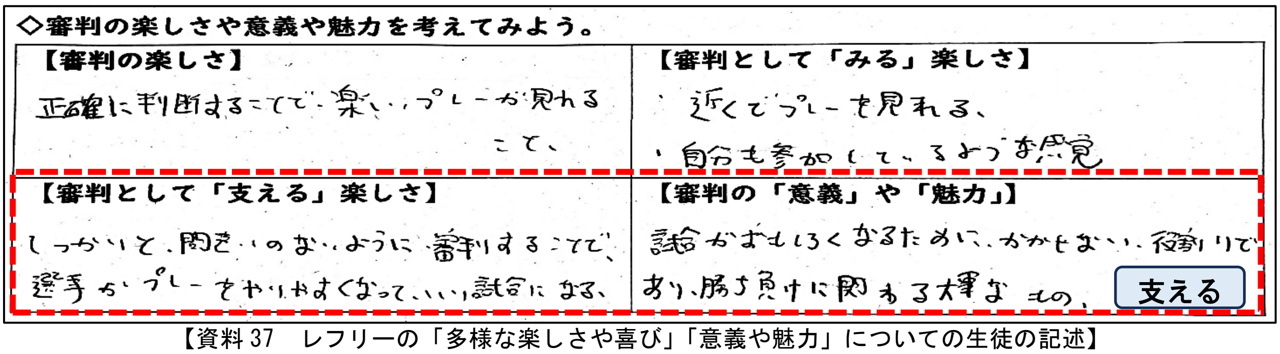


【資料 34　フリーゾーンゲーム】

【資料 35　レフリーを行う生徒の様子】

【資料 36 レフリーについて話し合う生徒の姿】

最後に、授業の振り返りでは、レフリーを体験することで感じた「レフリーの楽しさ」「レフリーとしてみる楽しさ」「レフリーとして支える楽しさ」「レフリーの意義や魅力」の４つの視点で、意見交流を行う活動を設定した【資料 36】。生徒の記述の中には、【資料 37】のように、レフリーとして「支える」楽しさを味わうことができたものも見受けられた。


◇審判の楽しさや意義や魅力を考えてみよう。

【審判の楽しさ】	【審判として「みる」楽しさ】
正確に判断することで、楽しいプレーが見れること。	・近くでプレーを見れる。 ・自分も参加しているような感覚
【審判として「支える」楽しさ】	【審判の「意義」や「魅力」】
しっかりと、間違いのないように審判することで、選手がプレーをやりやすくなって、いい試合になる。	試合がおもしろくなるために、かかせない役割であり、勝ち負けに関わる大事なもの。 支える

【資料 37　レフリーの「多様な楽しさや喜び」「意義や魅力」についての生徒の記述】

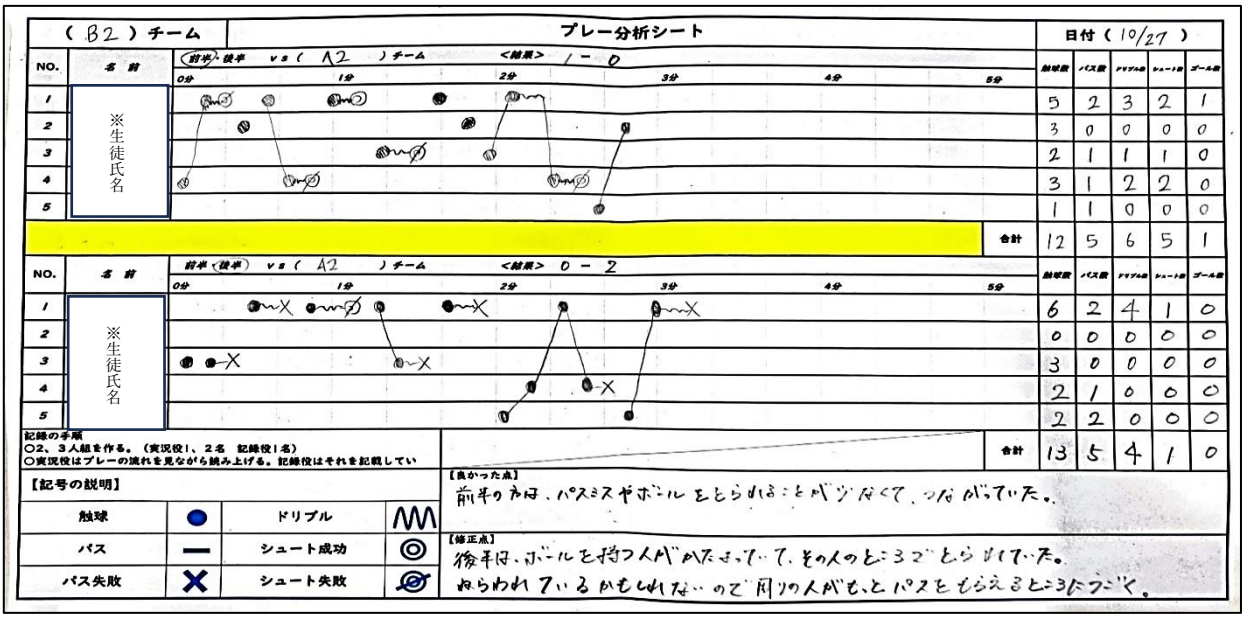
b　第 10 時　球技（サッカー⑥）「アナリストとして関わる楽しさを体験する」

第 10 時の球技(サッカー⑥)では、サッカーの動きを分析してみることができるよう、全員でアナリストを経験する活動を設定した。

まず、アナリストの役割や分析の仕方について説明をし、アナリストとして関わる楽しさ、意義や魅力について考える時間を設定した。

次に、５対５のミニゲームを行い、試合に出ない生徒はアナリストとしてプレー分析を行う活動を設定した。今回は「攻撃のプレー分析シート」(大貫 1995 を参考に作成)を使用し、生徒のプレー回数や、プレーの成功数等を分析する活動を行った【資料 38、39】。

【資料 38　アナリストとして分析する生徒の姿】

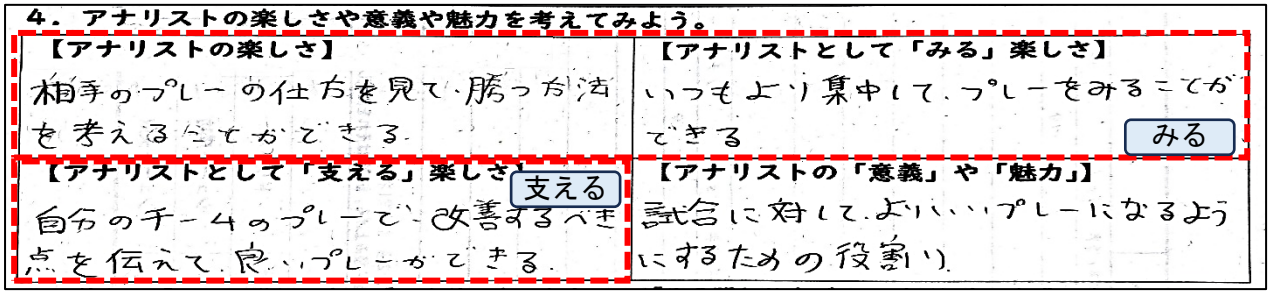


【資料 39　生徒が作成した「攻撃のプレー分析シート」】

試合のハーフタイムでは、作成した攻撃のプレー分析シートをもとに、アナリストからプレイヤーにアドバイスを行う時間を設定した【資料 40】。

最後に、授業の振り返りでは、アナリストを体験することで感じた「アナリストの楽しさ」「アナリストとしてみる楽しさ」「アナリストとして支える楽しさ」「アナリストの意義や魅力」の４つの視点で、意見交流を行う活動を設定した。生徒の記述の中には、【資料 41】のように、アナリストとして「みる」楽しさや「支える」楽しさを味わうことができたものも見受けられた。

【資料 40　アナリストとしてアドバイスを行う様子】

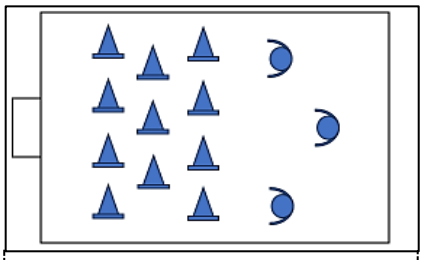


【資料 41　アナリストの「多様な楽しさや喜び」「意義や魅力」についての生徒の記述】

c　第 11 時　球技（サッカー⑦）「サポーターとして関わる楽しさを体験する」

第 11 時の球技（サッカー⑦）では、前時に分析の視点でみる経験を踏まえた上で、全員が「サポーター」の役割を経験する活動を設定した。

まず、事前に Google Classroom にサポーターの役割や、サポーターとして関わる楽しさについての動画を載せ、授業までに視聴してくるようにした。そして、授業の始めには、動画から感じた、「サポーターの楽しさ」や「サポーターとしてみる楽しさ」「サポーターとして支える楽しさ」について、話し合う時間を設定した。



【やり方】
・３人でコーンの間を抜けてシュート
・必ず一人１回はボールに触れる

【資料 42　3 人組パス＆シュート 】

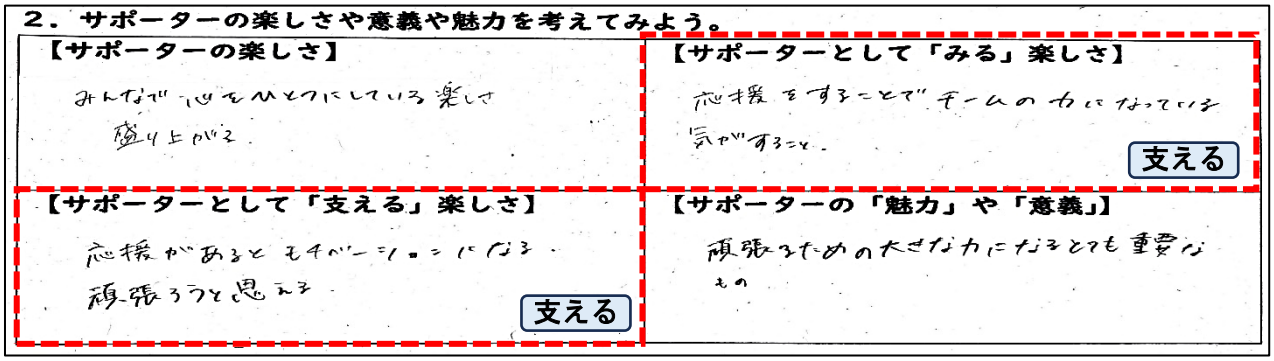
次に、準備運動を行い、「得点をとるためのチームの役割に応じた動き」を身に付けることができるよう「３人組パス＆シュート」を行う活動を行った【資料 42】。

その後、ゲームの時間を設定した。また、ゲームの際、試合に出ていない生徒はサポーターとして全員で味方チームの応援を行う活動を設定した【資料 43】。

【資料 43　サポーターとして応援を行う生徒の様子】

最後に、授業の振り返りでは、サポーターを体験することで感じた「サポーターの楽しさ」「サポーターとしてみる楽しさ」「サポーターとして支える楽しさ」「サポーターの意義や魅力」の４つの視点で、意見交流を行う活動を設定した【資料 44】。生徒の記述の中には、【資料 45】のように、サポーターとして「支える」楽しさを味わうことができたものも見受けられた。

【資料 44　サポーターについて話し合う生徒の様子】



【資料 45　サポーターの「多様な楽しさや喜び」「意義や魅力」についての生徒の記述】

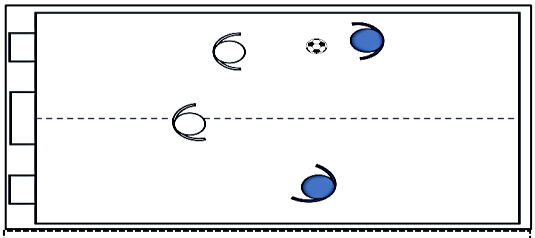
d　第 12 時　球技（サッカー⑧）「コーチとして関わる楽しさを体験する」

第 12 時の球技（サッカー⑧）では、守備の動きについて理解を深めることを兼ねて、全員が「コーチ」の役割を経験する活動を設定した。

まず、コーチの役割と授業者が感じているコーチの楽しさについて説明を行い、コーチとして関わる楽しさや意義について考える時間を設定した。また、本時の授業では、チーム内でペアを作り、パーソナルコーチとして、ペアの生徒の守備のプレー分析を行い、コーチングやアドバイスを行うよう役割を設定した。

次に、「チームの作戦に応じた守備位置に移動し、相手のボールを奪うための動き」を身に付けることができるよう「エリア限定２対２の３ゴールゲーム」を行った【資料 46】。試合に出ていない生徒は、ペアの生徒にコーチングをし、プレー後には外から見ていて感じた事を伝え、改善についてアドバイスを行う活動を設定した【資料 47】。

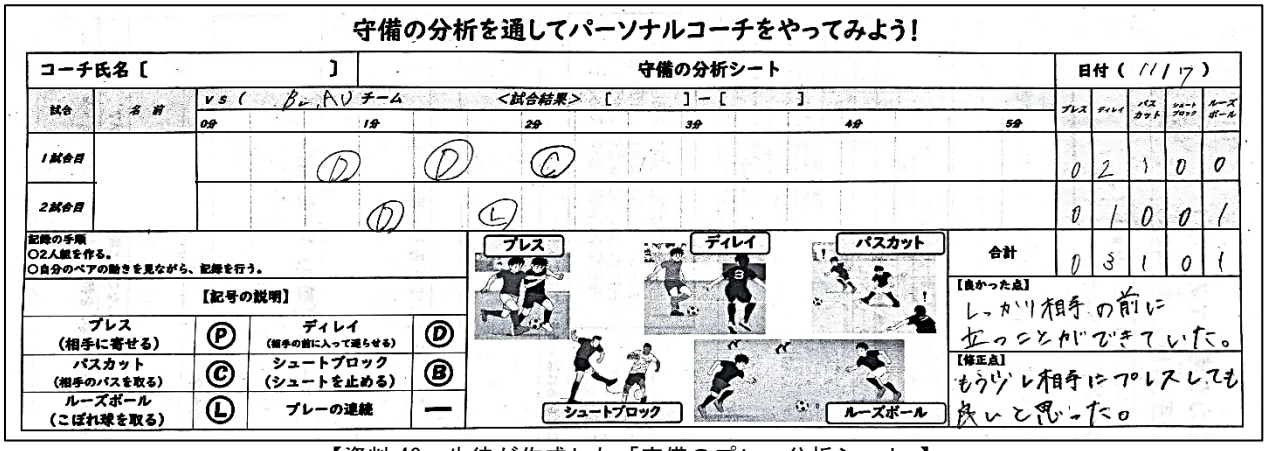
その後、５対５のミニゲームの活動を行った。この時、試合に出ていない生徒は、ペアの生徒の守備の動きを「守備のプレー分析シート」を用いて分析を行い、コーチングやアドバイスを行う活動を設定した【資料 48】。



【やり方】
・コートを左右半分に区切る。
・攻撃の生徒は左右のうち自分のいるエリア内でしかプレーできない。
・守備の生徒は自由にプレーできる。
・攻撃の選手が狙えるゴールは、自分のいるエリアと中央のゴールの２つのみ。

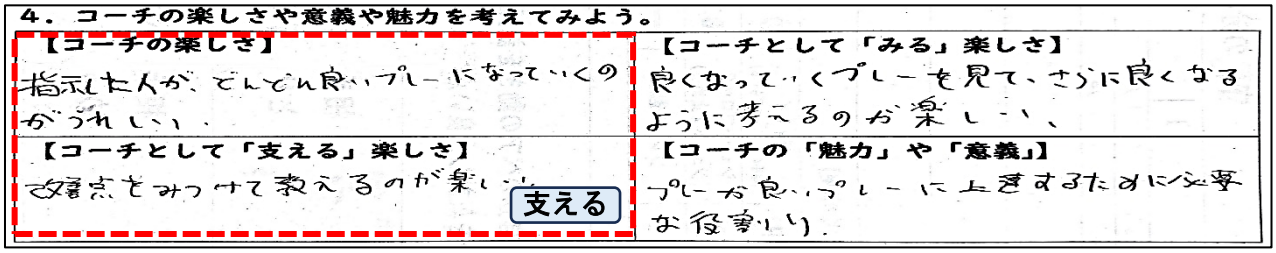
【資料 46　エリア限定２対２の３ゴールゲーム】

【資料 47　コーチとしてアドバイスを行う生徒の様子】



【資料 48　生徒が作成した「守備のプレー分析シート」】

最後に、授業の振り返りでは、コーチを体験することで感じた「コーチの楽しさ」「コーチとしてみる楽しさ」「コーチとして支える楽しさ」「コーチの意義や魅力」の４つの視点で、意見交流を行う活動を設定した。生徒の記述の中には、【資料 49】のように、コーチとして「支える」楽しさを味わうことができたものも見受けられた。



【資料 49　コーチの「多様な楽しさや喜び」「意義や魅力」についての生徒の記述】

e　第 13 時　球技（サッカー⑨）

「コメンテーター、ライターとして関わる楽しさを体験する」

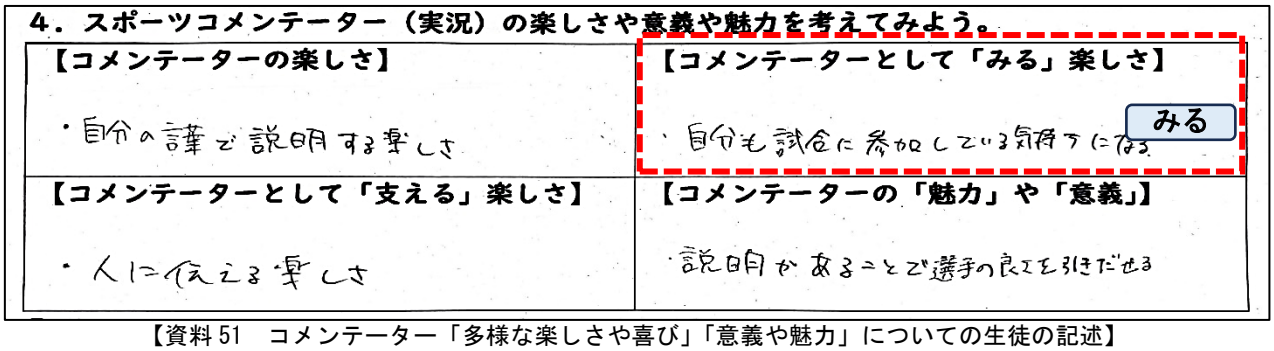
第13時の球技（サッカー⑨）では、全員が「コメンテーター、ライター」の役割を経験する活動を設定した。

まず、コメンテーターやライターの役割について説明を行い、コメンテーターやライターとして関わる楽しさ、意義や魅力について考える時間を設定した。また、チーム内でペアを作成し、ペアの生徒のプレーを専属取材するように役割を設定した。

その後、準備運動を行ったのちミニゲームを行った。ミニゲームの際、試合に出ていない生徒はペアの生徒のプレーについて実況しながら、動画を撮影する活動を設定した。また、試合の合間には、動画を見ながらプレーについて話す時間を設定した。試合後には、ヒーローインタビューとして、ペアの生徒にインタビューをし、そのインタビュー動画を撮影する活動を設定した【資料50】。

最後に、授業の振り返りでは、コメンテーターを体験することで感じた「コメンテーターの楽しさ」「コメンテーターとしてみる楽しさ」「コメンテーターとして支える楽しさ」「コメンテーターの意義や魅力」の４つの視点で、意見交流を行う活動を設定した。生徒の記述の中には、【資料 51】のように、コメンテーターとして「みる」楽しさを味わうことができたものも見られた。

【資料 50　実況動画やインタビュー動画を撮影する生徒の様子】



【資料 51　コメンテーター「多様な楽しさや喜び」「意義や魅力」についての生徒の記述】

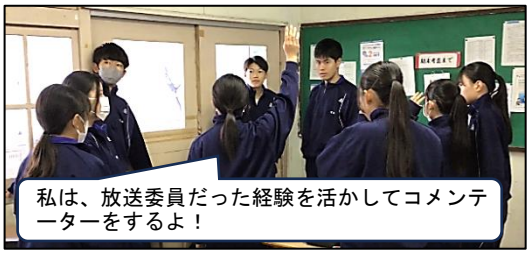
また、授業後には、スポーツライターの役割として、今回の実況動画やインタビュー動画を活用し、ペアの生徒の「ベストプレー特集記事」を作成する課題を設定した【資料 52】。生徒は、Google スライドを用いて、特集記事を作成し、Google Classroom で提出できるようにした。

【資料 52　生徒が作成した「ベストプレー特集記事」】

ｆ　第 14 時　球技（サッカー⑩）「ロールセレクションにより多様な楽しさや喜びを体験する」

第 14 時の球技（サッカー⑩）では、今まで経験した役割の中から、自分の適性や興味・関心に合わせて選択ができるようにした。

まず、各チームで話し合い、それぞれ何の役割を行うか確認する時間を設定した【資料 53】。



【資料 53　役割の確認を行う生徒の様子】

次に、準備運動を行ったのち、10 人対 10 人のゲームを行う活動を設定した。試合の前には、コーチ役の生徒を中心に、試合のポジションや作戦について話し合うチームミーティングの時間を設定した。ゲームの際、試合に出ていないチームの生徒は、自分が選択した役割の活動を行い、姉妹チームのサポートを行うようにした。

１試合目の終了後、姉妹チームで集まり、アナリストが分析結果を伝えるなど、役割を通して感じた事を話し合う時間を設定した【資料 54】。その後、ゲームをするチームとサポートするチームを交代し２試合目の活動を行った。

【資料 54　アナリストを中心に話し合う様子】

授業の最後には、今回の役割を通して感じた事をチームで共有し、スポーツの楽しさや価値について考える時間を設定した。

ｇ　第 15、16 時　球技(サッカー⑪、⑫)「リーグ戦を通し、多様な楽しさや喜びを体験する」

第 15、16 時の球技(サッカー⑪、⑫)では、「リーグ戦」を設定し、姉妹チームで協力して相手チームと対戦する活動を設定した。また、サポートの役割については、自分の適性や興味・関心に合わせて選択ができるようにした。

授業の始めには各チームでミーティングを行い、役割の選択やポジション、作戦の決定をする時間を設定し、その後コーチ役の生徒を中心に、各チームで課題や作戦に応じた練習を行う時間を設定した【資料 55】。

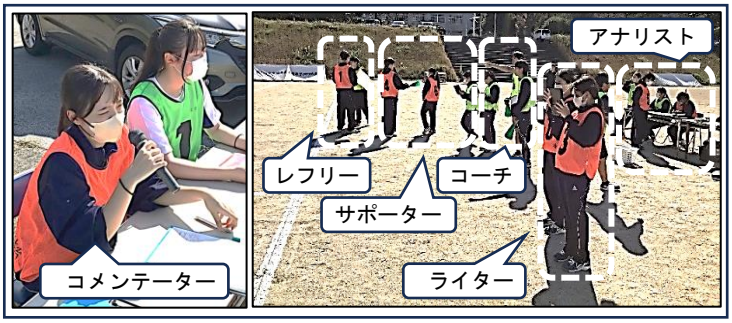
【資料 55　コーチを中心に練習をする様子】

リーグ戦では、試合をしていないチームは、自分が選択した役割に応じた活動を行った【資料 56、57】。

それぞれの試合後には、姉妹チームで集まり、役割を通して気付いた良かった点や改善点について話し合う時間を設定した。

最後に、各チームで集まり、スポーツの価値や多様な楽しさについて話し合う時間を設定した【資料 58】。

【資料 56　リーグ戦を行っている生徒の様子】



【資料 57　各役割を行っている生徒の様子】

【資料 58　話し合う生徒の様子】

また、第 14～16 時のロールセレクション学習では、それぞれの役割に合わせたシートを、Google スライドにて作成し、Google Classroom で提出をする課題を設定した【表 13】【資料 59】。

【資料59】

【資料 59 へのリンク】

【表 13　各役割に応じたまとめシートとその作成内容について】

役割	シート	内容
コーチ	本日の作戦シート	本日のポジションと作戦、実際に試合をして良かった点や反省、感じた事を記入する。
レフリー	審判報告書	試合の結果と、フェアプレー選手、自分の審判についての振り返りと感じたことを記入する。
サポーター	本日の MVP シート	本日の MVP 選手と選んだ理由、試合を見て良かった点や反省点、感じたことを記入する。
ライター	本日の特集記事	本日の試合の注目したプレーとその選手へのインタビュー内容、感じたことを記入する。
コメンテーター	ベストーシーン解説シート	本日の試合のベストシーンの解説と感じた事を記入する。
アナリスト	相手チーム分析シート	相手チームの分析シートの写真を添付し、注意するプレーと対策、感じたことを記入する。

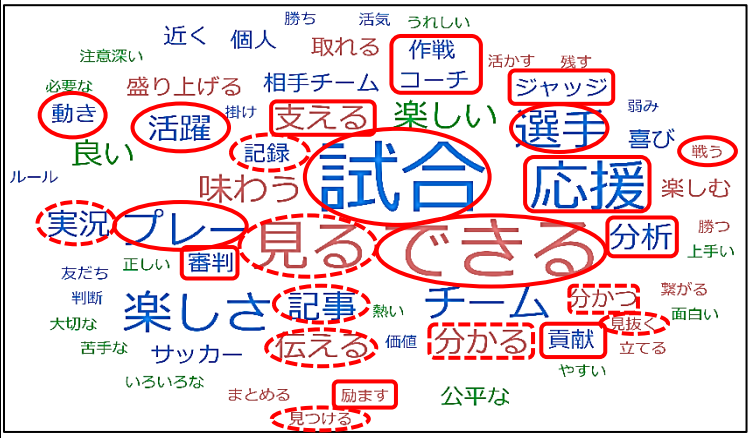
【資料 59　生徒が作成した各役割に応じたまとめシート】

結果と考察４　**【する】【みる】【支える】楽しさや喜びを味わうことができたか**

第９～16 時（球技　サッカー⑤～⑫）の終了後アンケートの結果から考察を行う。

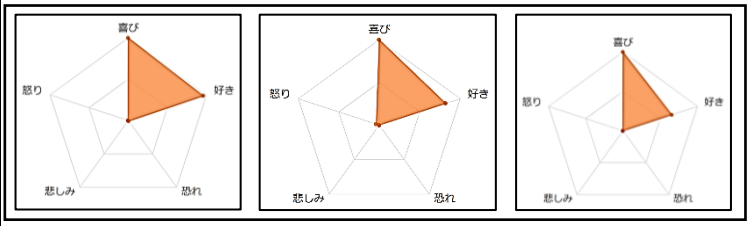
「『する、みる、支える、知る』楽しさを味わうことができましたか」という、４件法で回答するアンケートを行った。「できた」「どちらかといえばできた」と回答したものに注目すると、「する」「みる」「支える」についてはいずれも 100%であった。また「知る」については 82%という結果であった**【図８】**。

次に、「どのような楽しさや喜びを味わうことができましたか」という自由記述のアンケート結果を、「AI テキストマイニング」を用いて頻出度分析を行った。生徒の記述では、試合の活動を中心に「応援」「実況」「分析」などの役割を通して「みる」「支える」関わり方を行っていることが見られた。また「楽しい」「喜び」「うれしい」などの肯定的な記述も見られた**【資料 60】**。

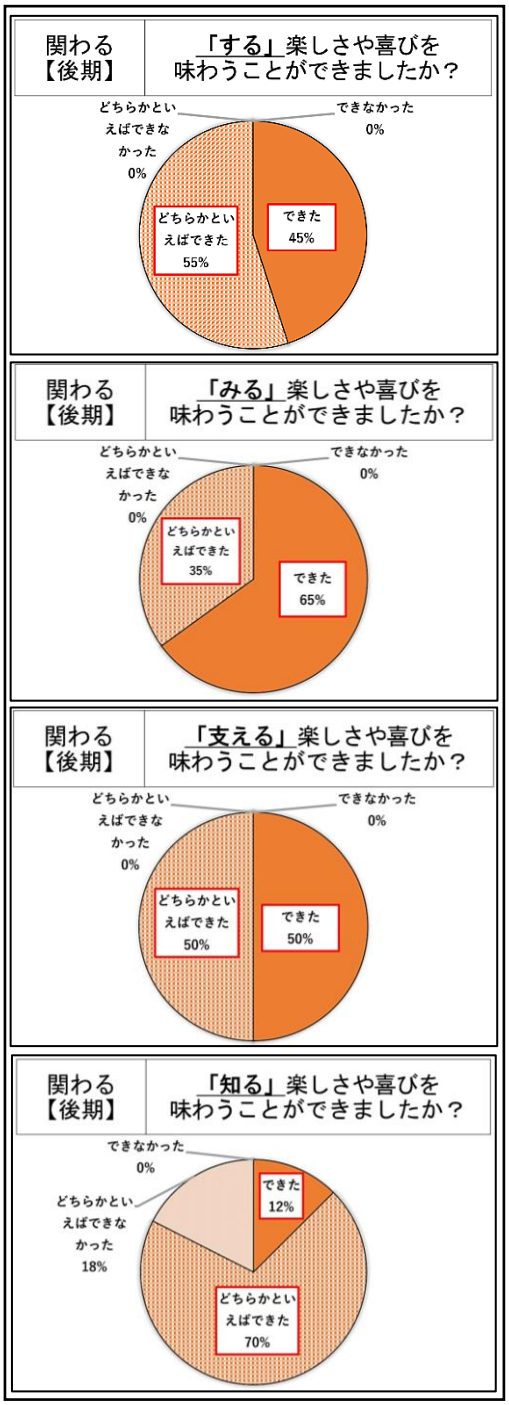


【資料 60　AI テキストマイニングによる記述の分析結果】

次に、生徒の記述を「テキスト感情認識 AI」を用いて分析を行った（文字数制限の関係で、生徒の記述を３つに分けて分析した）。**【資料 61】**。その結果、「喜び」や「好き」といった感情の強い文章であることが分かった。



【資料 61　テキスト感情認識 AI による記述の分析結果】



【図８　「『する、みる、支える、知る』楽しさや喜びを味わうことができましたか」のアンケート結果】

以上のことから、段階のねらいに迫ることができたと考える。これは、全員がすべての役割を一度ずつ経験した後に、自分の興味・関心に応じて役割を選択したことで、「みる」「支える」というきっかけになったことが有効に働いたのではないかと考える。また、授業の感想には「応援してもらえてうれしかった」「コーチ役の生徒が教えてくれたので良かった」といった生徒の記述が見られた。このような「支える」役割による活動を位置づけたことが、「する」楽しさや喜びを味わうことができた生徒数の増加の一助となっているのではないかと考える。

(オ) 体育理論❺❻　つなげる段階（17／18～18／18）

段階のねらい	「知る」楽しさや喜びを味わう
多様な関わり方	「知る」
研究の手立て	関連付けⅣ

ａ　第 17 時　体育理論❺「スポーツの多様な楽しさについて共有する」

第 17 時の体育理論❺の学習では、まず、ロールセレクション学習で選択した役割の生徒で集まり、その役割を通して味わうことができた楽しさや喜びを Jamboard にまとめる活動を行った【資料 62、63】。

各役割での活動後、自分のチームに戻り、それぞれの役割で作成した Jamboard を見ながら、各役割の多様な楽しさや喜びを共有する、ジグソー学習を行った。

【資料 62 へのリンク】

【資料 62　「ロールセレクション学習で味わった各役割の楽しさ」についての生徒の記述（Jamboard）】

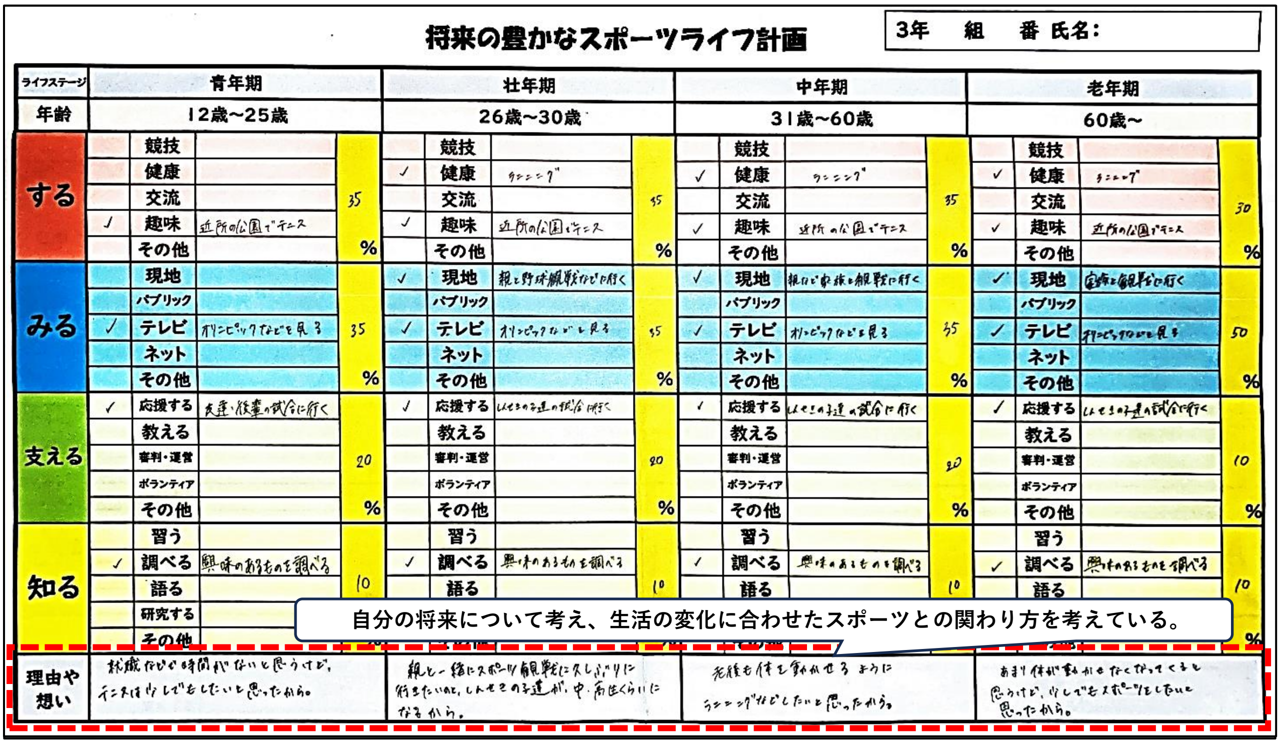
その後、これまでの日本のスポーツライフの特徴と課題についての説明を行い、これからは、競技目的や交流目的、健康目的など様々な「する」関わり方がある他にも、「みる」「支える」「知る」など、多様なスポーツの関わり方を生活に取り入れることが重要であることを説明し、次回、卒業後の自分のスポーツライフ計画を作成することを伝えた。

【資料 63　ジグソー学習をする生徒の様子】

b　第18時　体育理論❻「豊かなスポーツライフを未来につなげる学習」

第18時の体育理論❻の学習では、これまでの体育理論と球技（サッカー）の単元を通して学んできたことを振り返った（スポーツの意義や価値、スポーツの多様な関わり方について学んできたことを確認した)。そして、卒業後の進路をイメージさせ、これからは自分のライフステージの変化に伴う、身体的側面、精神的側面、社会的側面の変化に応じて多様なスポーツの関わり方を取り入れることが、豊かなスポーツライフに繋がり、ひいては生活の質(QOL)を高めることにもつながることを説明した。

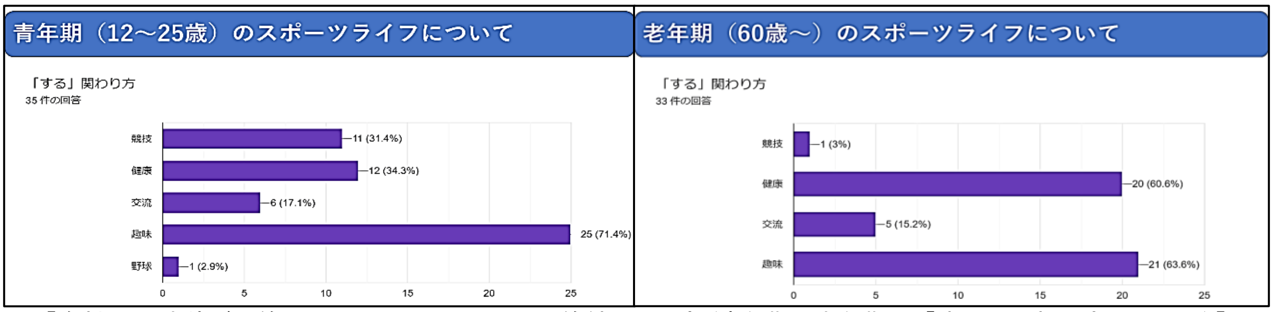
次に、「将来の豊かなスポーツライフ計画」を作成する時間を設定した【資料64】。生徒は、近くの席の友人と話しながら、自分の将来について考え、生活の変化に合わせたスポーツとの関わり方を考える姿が見られた。



【資料64　「将来の豊かなスポーツライフ計画」についての生徒の記述】

また、作成が終わった生徒は、自分が計画したスポーツへの関わり方について Google フォームに送信し、クラス全体で共有する活動を行った。Google フォームでは、即時に回答結果が集約されるため、各ライフステージでの関わり方の傾向の違いや、それぞれのスポーツの関わり方の意識の違いなどに気付き、友人と話し合う生徒の姿が見られた【資料65、66】。

【資料65　話し合う生徒の様子】



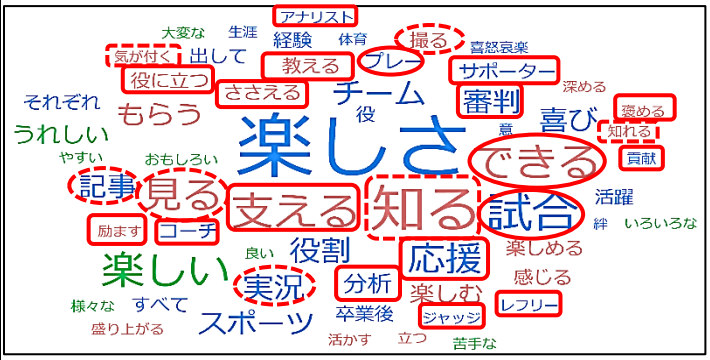
【資料66　生徒が回答したGoogleフォームの回答結果の一部(青年期と老年期の「する」関わり方について)】

結果と考察５　【知る】楽しさを味わうことができたか

第 15、16 時（体育理論❺、❻）の終了後アンケートの結果から考察を行う。

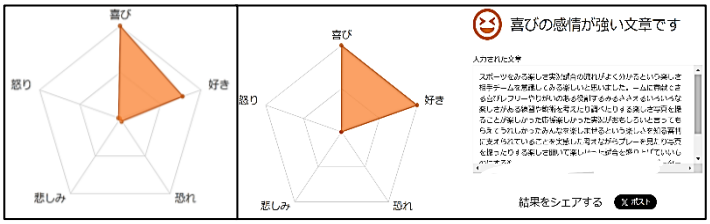
「『知る』楽しさを味わうことができましたか」という質問について、「できた」「どちらかといえばできた」と回答した生徒は、92%であった【図９】。

次に、どのような学びがあったかを見るため、「『する、みる、支える』楽しさや喜びについて知ることができましたか」という質問を行った【図 10】。「できた」「どちらかといえばできた」と回答した割合は、「する」が 80%、「みる」「支える」では 100%という結果であった。また、どのような楽しさや喜びを味わうことができましたか」という自由記述の質問について「AI テキストマイニング」を用いて頻出度分析を行った【資料 67】。結果として、「楽しさ」というキーワードを中心に「知る」「支える」「みる」という語句が多く出現しており、「実況」「応援」「審判」など、役割活動に関する語句が多く出現していた。また「楽しい」「うれしい」「喜び」といった肯定的な語句の出現も多く見られた。



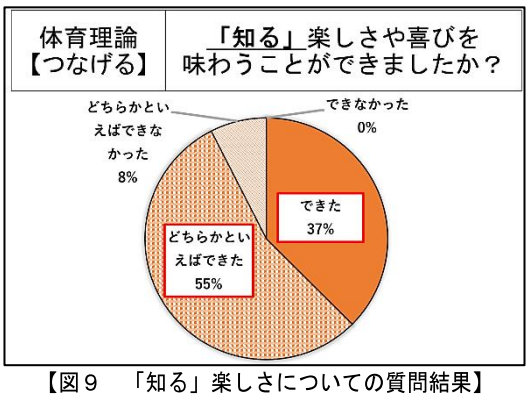
【資料 67　AI テキストマイニングによる記述の分析結果】

次に、生徒の記述を「テキスト感情認識 AI」を用いて分析を行った(文字数制限の関係で、２つに分けて分析した)【資料 68】。その結果、「喜び」や「好き」の感情が強い文章であることが分かった。

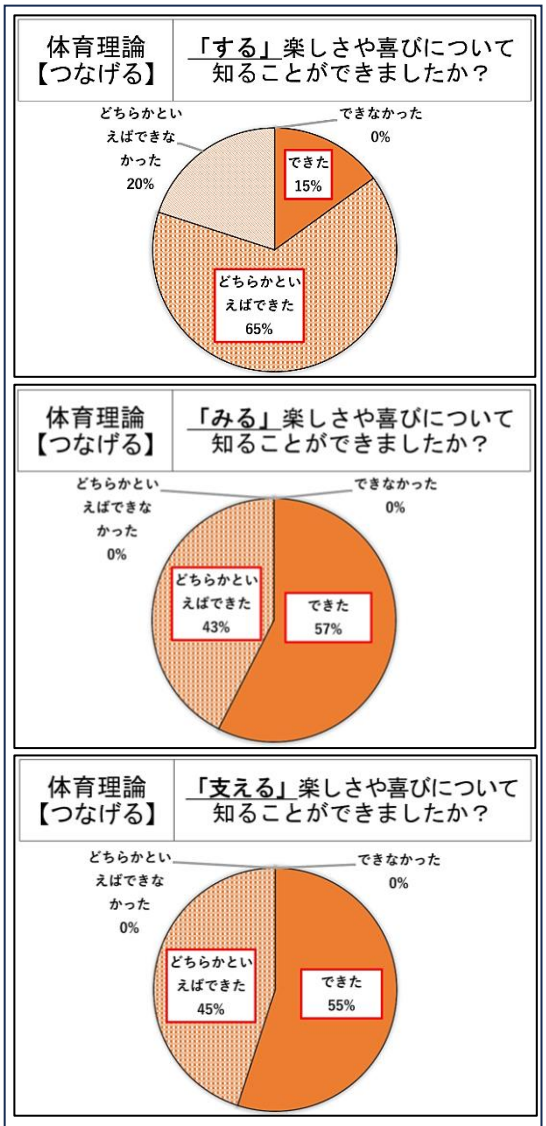


【資料 68　テキスト感情認識 AI による記述の分析結果】

以上のことから、段階のねらいに迫ることができたのではないかと考える。これは、ロールセレクション学習において、全ての役割を体験した後、各役割の楽しさを、体育理論の授業においてジグソー法を用いて意見交流したことが、運動やスポーツの多様な楽しさや喜びをより一層理解することに有効に働いたためではないかと考える。



【図９　「知る」楽しさについての質問結果】



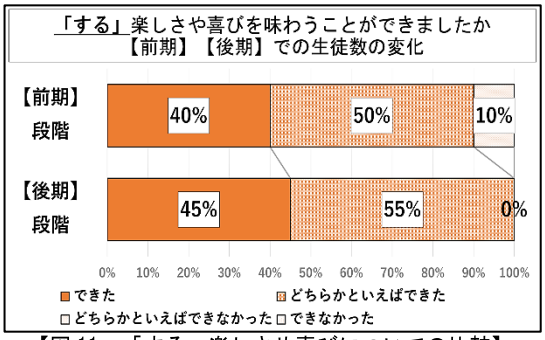
【図 10　「『する、みる、支える』楽しさや喜びについて知ることができたか」についての質問結果分析】

(2) 研究の検証

ア　検証Ⅰ【する】

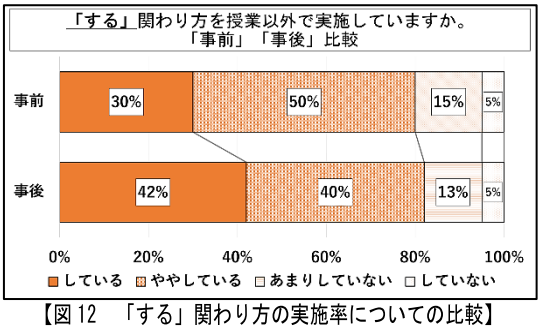
自己の適性等に応じて、運動やスポーツを「する」楽しさや喜びを味わう生徒

まず、「結果と考察２、４」で示した、「『する』楽しさや喜びを味わうことができましたか」の回答結果を比較する【図 11】。前期段階では「できた」と回答した生徒が 40%、「どちらかといえばできた」が 50%であったことに対し、後期段階では「できた」と回答した生徒が 45%、「どちらかといえばできた」が 55%と、どちらも増加している。また、前期段階では「どちらかといえばできなかった」と回答した生徒が 10%であったが、後期段階では０%であった。



【図 11　「する」楽しさや喜びについての比較】

次に、「『する』関わり方を授業以外で実施していますか」という質問の結果を検証授業の前後で比較をした【図 12】。その結果、「している」と回答した割合に 12 ポイントの増加が見られた。これは、「する」楽しさや喜びを味わったことが、内発的動機づけとなり、体育の授業以外での「する」関わり方の実施数の増加に繋がったのではないかと考える。また、「どんなことを実施していますか」との質問には【資料 69】のように自己の適性等に応じて「する」関わり方を実施している記述が見られた。



【図 12　「する」関わり方の実施率についての比較】

サッカーをしていた経験を活かして、フットサルチームに入ってやっている

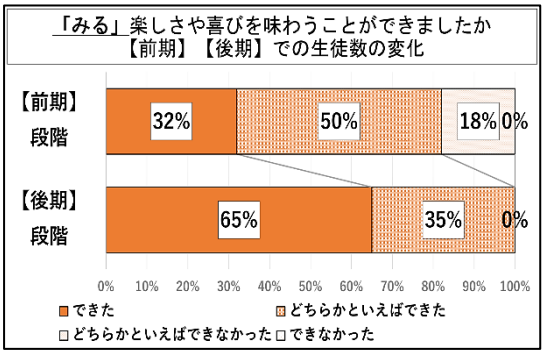
【資料 69　「する」関わり方を実践している生徒の記述】

以上のことから、目指す生徒の姿に迫ることができたと考える。

イ　検証Ⅱ【みる】

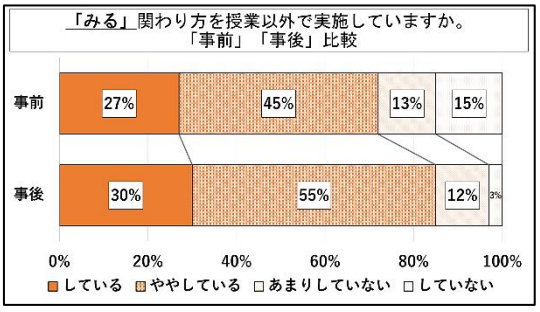
自己の適性等に応じて、運動やスポーツを「みる」楽しさや喜びを味わう生徒

まず、「結果と考察２、４」で示した、「『みる』楽しさや喜びを味わうことができましたか」の回答結果を比較する【図 13】。「できた」と回答した生徒数に注目すると、前期段階では 32%であったことに対し、後期段階では 65%となっており、約２倍に増加している。また、前期段階では「どちらかといえばできなかった」と回答した生徒が 18%であったが、後期段階では０%であった。



【図 13　「みる」楽しさや喜びについての比較】

次に、「『みる』関わり方を授業以外で実施していますか」という質問の結果を、検証授業の前後で比較をした【図 14】。その結果、「している」「ややしている」と回答した割合の合計値に 13 ポイントの増加が見られた。これは、「する」関わり方と同じく、「みる」楽しさや喜びを味わったことで、内発的動機づけとなり、授業以外での「みる」関わり方の実施数の増加に繋がったと考える。また、「どんなことを実施していますか」との質問には【資料 70】のように自己の適性等に応じて「みる」関わり方を実施している記述が見られた。



【図 14　「みる」関わり方の実施率についての比較】

ソフトバンクが好きなので、PayPayドームに行って観戦したりしています！

【資料 70　「みる」関わり方を実践している生徒の記述】

以上のことから、目指す生徒の姿に迫ることができたと考える。

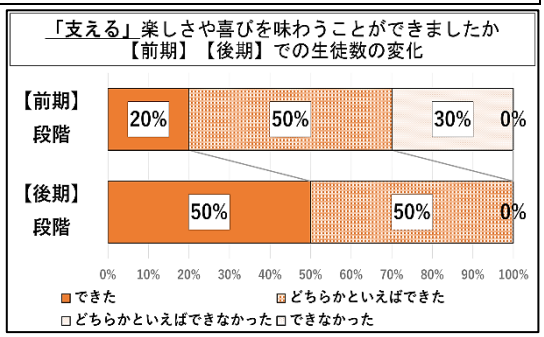
ウ　検証Ⅲ【支える】

自己の適性等に応じて、運動やスポーツを「支える」楽しさや喜びを味わう生徒

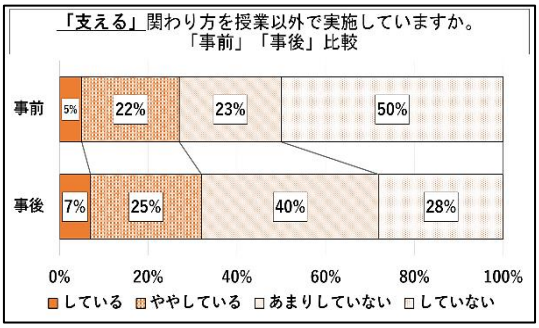
まず、「結果と考察２、４」で示した、「『支える』楽しさや喜びを味わうことができましたか」の回答結果を比較する**【図 15】**。「できた」と回答した生徒数に注目すると、前期段階では 20％であったことに対し、後期段階では 50％であり、2.5 倍に増加している。また、前期段階では「どちらかといえばできなかった」と回答した生徒が 30％であったが、後期段階では０％であった。

次に、「『支える』関わり方を授業以外で実施していますか」という質問の結果を、検証授業の前後で比較をした**【図 16】**。その結果、「している」「ややしている」との回答は合計でも５ポイントの増加とわずかであるが、「あまりしていない」まで含めると 22 ポイントの増加であり、全体的に見ると「支える」関わり方は増加したとみることができる。「支える」関わり方については支える対象が必要となることが、実施数があまり伸びていない要因であると考えられるが、生徒の中には、部活の後輩に教えるといった自己の適性等に応じた「支える」関わり方をしている記述がみられた**【資料 71】**。

以上のことから、授業の場面においては「支える」楽しさや喜びを味わうという目指す生徒像に、迫ることができたと考える。



【図 15　「支える」楽しさや喜びについての比較】



【図 16　「支える」関わり方の実施率についての比較】

バド部の後輩に教えたりしている

【資料 71　「支える」関わり方を実践している生徒の記述】

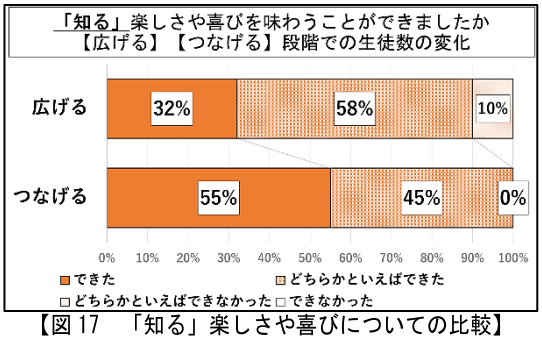
エ　検証Ⅳ【知る】

自己の適性等に応じて、運動やスポーツについて「知る」楽しさを味わう生徒

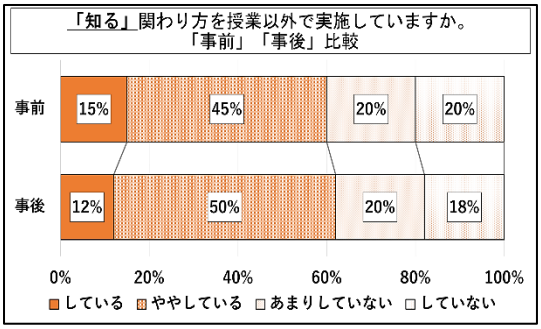
「知る」についての目指す生徒の姿について、「結果と考察１、３、５」で示した結果から検討を行う。「結果と考察１」の**【表 11】**(p15)では、「知る楽しさ」に関して述べている生徒数は 40 名中の 11 名であり 28％であった。次に「結果と考察３、５」で示した「『知る』楽しさを味わうことができましたか」についての回答結果を比較した**【図 17】**。「できた」「どちらかといえばできた」と回答したものに着目すると、90％から 100％に増加していた。このことから段階を追うごとに「知る」楽しさを味わうことができた生徒数は増加している。

次に、「『知る』関わり方を授業以外で実施していますか」という質問の結果を、検証授業の前後で比較をした**【図 18】**。その結果、「している」「ややしている」との回答は合計で２ポイントと大きな増加は見られなかったが、生徒の記述の中には、**【資料 72】**のように自己の適性等に応じた「知る」関わり方を実施しているものがみられた。

このことから、授業の場面においては「支える」楽しさや喜びを味わうという目指す生徒像に、迫ることができたと考える。



【図 17　「知る」楽しさや喜びについての比較】



【図 18　「知る」関わり方の実施率についての比較】

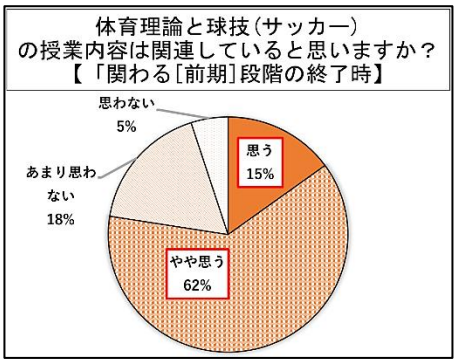
ソフトバンクの試合結果や選手について調べたりしています！

【資料 72　「知る」関わり方を実践している生徒の記述】

オ　検証Ⅴ　知識を基盤とした学習の有効性について

(ｱ) 関連付けⅠ「わかる」⇒「関わる[前期]」について

「関わる[前期]」終了後に、体育理論と球技の関連について質問した結果、「思う」「やや思う」と回答した生徒の合計は 77%であった【図 19】。「具体的にどのようなことが関連していると思いましたか」という質問について自由記述の質問には「みる」「支える」といった関わり方に気づいた記述が多く見られた【資料 73】。【資料 13】(p15)と【資料 24】(p18)で示したテキストマイニングの比較からも、「応援」「分析」「実況」などの具体的な関わり方の記述の出現が増えていることからも、「わかる」の段階で学んだ多様な関わり方を「関わる[前期]」の授業で、実感していることが伺える。



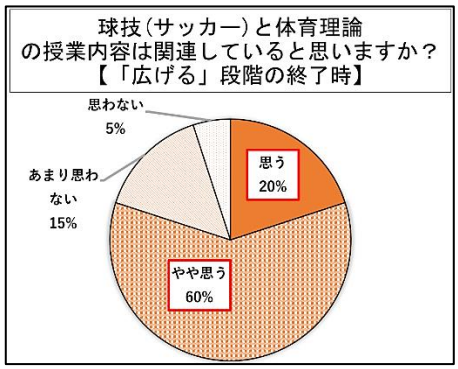
【図 19　関連付け 1 に関する回答結果】

見る視点や支える視点はあんまり考えたこと無かったけど、体育理論で見ることや支えることについて学んだことが活かされたのでそういうことが繋がってると思います。

【資料 73　「関わる[前期]」終了時生徒の具体的な記述】

(ｲ) 関連付けⅡ「関わる[前期]」⇒「広げる」について

「広げる」段階の終了時アンケートでは、球技の授業と体育理論の授業の関連について「思う」「やや思う」の合計は 80%であった【図 20】。生徒の具体的な記述には、【資料 74】のように、体育理論の学習内容を踏まえて、体育の授業で体験した多様な関わり方を生活にも広げようとする記述が見られた。また、【図５】(p18)と【図６】(p21)の比較では「知る」楽しさを味わった生徒は 43 ポイント増加している。



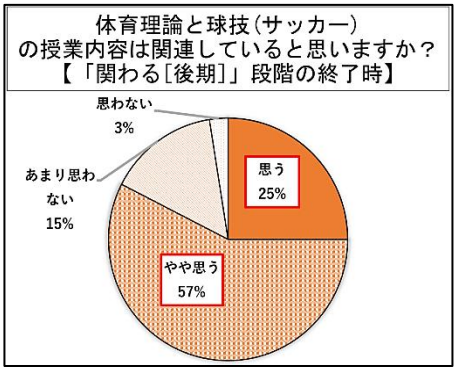
【図 20　関連付けⅡに関する回答結果】

身近なスポーツ施設や、テレビで「みる」など、自分の生活の中でもいろいろな関わり方ができるのだと思いました！

【資料 74　「関わる[前期]」終了時生徒の具体的な記述】

(ｳ) 関連付けⅢ「広げる」⇒「関わる[後期]」について

「関わる[後期]」段階の終了時アンケートでは、体育理論の授業と球技の授業の関連について「思う」「やや思う」の合計は 82%であった【図 21】。体育理論❹では「自分に合った関わり方を見つけること」について説明しており、球技⑫の終了後の生徒の感想には【資料 75】のように自分に合ったスポーツとの関わり方を見つけているものが見られた。



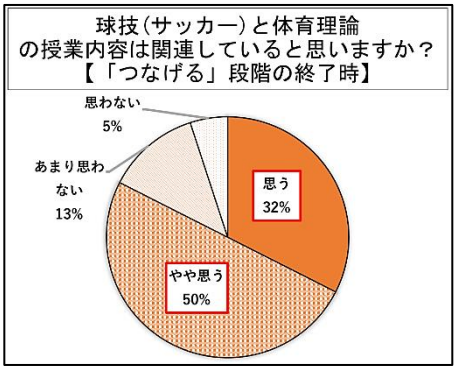
【図 21　関連付けⅢに関する回答結果】

応援を通して、いろいろな人と気持ちを共有できることが楽しかったです。私には応援が合っていると思いました。

【資料 75　「関わる[前期]」終了時生徒の具体的な記述】

(ｴ) 関連付けⅣ「関わる[前期]」⇒「つなげる」について

「つなげる」段階の終了時アンケートでは、球技と体育理論の授業の関連について「思う」「やや思う」との回答の合計は 82%であった【図 22】。生徒の感想には、【資料 76】のように体育で経験した多様な関わり方を卒業後も続けることが大切だということに気付いた記述が見られた。



【図 22　関連付けⅣに関する回答結果】

多様な関わり方を卒業後も続けていくことが大切だと思った。

【資料 76　「関わる[前期]」終了時生徒の具体的な記述】

これらのことから、体育理論と運動領域の授業の関連付けは、有効に働いたのではないかと考える。

カ　検証Ⅵ　ロールセレクション学習の有効性について

「結果と考察２、４」の比較から検討する。「『する、みる、支える、知る』楽しさを味わうことができましたか」という質問について「できた」「どちらかといえばできた」と回答したものを合計した割合を「関わる[前期]」「関わる[後期]」で比較したものを**【表 14】**にまとめた。その結果、全ての関わり方について、増加が見られた。また、上記と同じ質問の回答について、それぞれの関わり方ごとに、「できた」「どちらかといえばできた」「どちらかといえばできなかった」の回答数の内訳を「関わる[前期]」「関わる[後期]」で比較した**【図 23】**（「できなかった」については回答がなかったため割愛する）。その結果、「できた」では、全ての関わり方において、増加しており、「どちらかといえばできた」の項目では、「する」「知る」関わり方に増加が見られた。また「どちらかといえばできなかった」については、全ての関わり方において、減少が見られた。

次に、「ロールセレクション学習は楽しかったですか」というアンケートの結果を**【図 24】**にまとめた。「楽しかった」「どちらかといえば楽しかった」の合計は 95%であり、多くの生徒が肯定的に捉えていることが分かった。生徒の具体的な記述には「いろんな役職をしてその役職ごとの面白さや楽しさに気付くことができた」など、運動の多様な楽しさに気付いた記述が見られた**【資料 77】**。「どちらかといえば楽しくなかった」と回答した生徒の記述には、共通して「する時間をもっと取ってほしかった」といった活動量の少なさに関するものが見られた。

いろんな役職をしてその役職ごとの面白さや楽しさに気づくことができた。

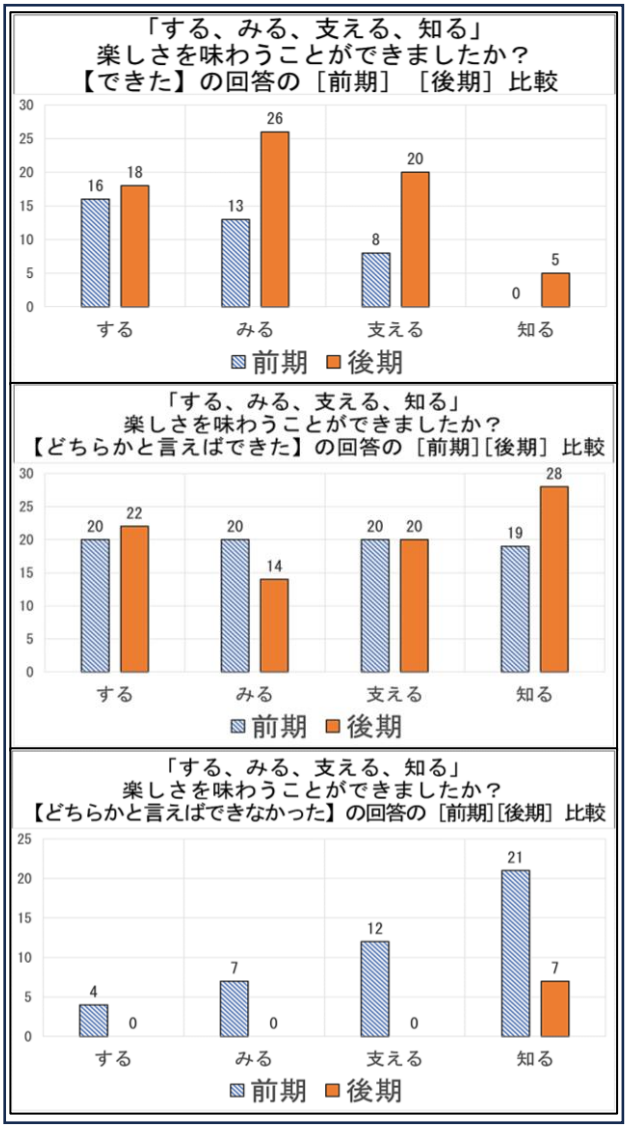
それぞれの役割によって試合を見る目線が変わることにやりがいがあって楽しかった。

【資料 77　生徒の具体的な記述】

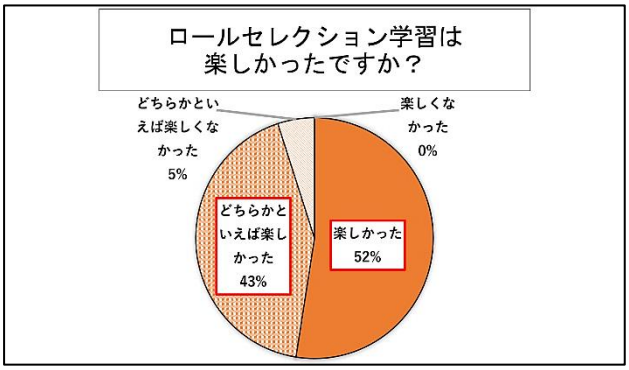
以上の結果から、「ロールセレクション学習」は運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒を育てることに、有効に働くのではないかと考える。しかしながら、役割活動を行う分、「プレイヤー」として「する」関わり方の活動時間が減ってしまうため、運動量の確保が難しいといった課題も見られた。

【表 14　[前期][後期]でのアンケート結果比較】

	関わる[前期]	関わる[後期]
する	90%	100%
みる	82%	100%
支える	70%	100%
知る	47%	82%



【図 23　[前期][後期]でのアンケートの内訳の比較】

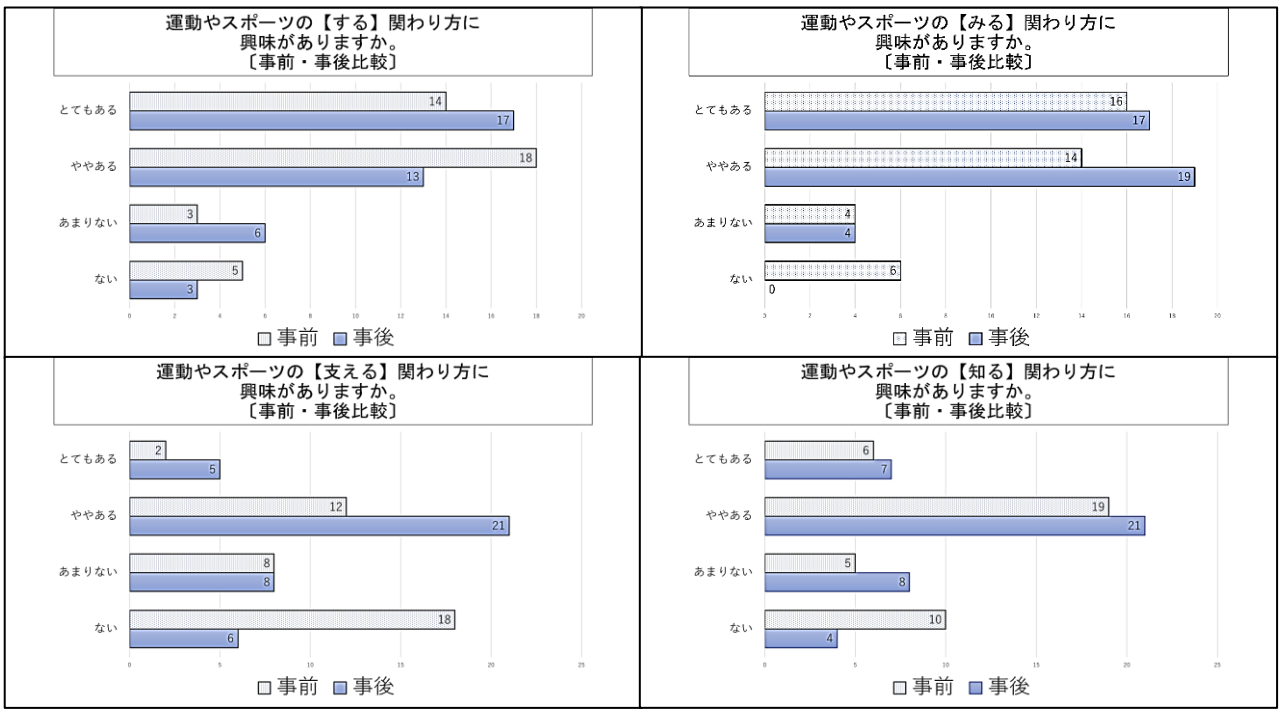


【図 24　ロールセレクション学習についての質問結果】

7　研究のまとめ

(1) 成果

対象クラスの生徒 40 名に行った「運動やスポーツの『する、みる、支える、知る』関わり方にどのくらい興味がありますか」というアンケート結果を、検証授業の事前・事後で比較を行った【図 25】。その結果、全ての関わり方において「とてもある」と回答した生徒数は増加しており、「ない」と回答した生徒数は減少している。また、生徒の感想の中には、スポーツの多様な楽しさを理解し、今後実践していきたいという意欲を持っているものが見られた【資料 78】。



【図 25　スポーツの多様な関わりへの興味関心「事前・事後アンケート比較」】

私は、運動が得意なので「する」関わり方ばっかりでしたが、今回の授業で、「みる」「支える」「知る」などの様々な関わり方をしてみて、スポーツの楽しさは、するだけではないことがわかりました。これからは、いろんなスポーツの楽しさを味わってみたいです。

【資料 78　スポーツの多様な楽しさを理解し、実践したいという意欲を持っている生徒の記述】

この結果、及び「結果と考察１～５」「全体考察ア～カ」の結果から総合的に判断すると、「知識を基盤とするロールセレクション学習」は「運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒を育てる」ことに有効に働くと考える。

また、ロールセレクション学習を行った生徒の感想には、「コメンテーターを『する』楽しさ」や「サポーターを『する』楽しさ」、についての記述が多く見られた【資料 79】。スポーツコメンテーター、スポーツライターなどの職業に魅力ややりがいがあるように、このようなスポーツに関わる役割を「する」楽しさも運動やスポーツの楽しさの一つであり、体育の授業を通して、多様な関わり方を経験することは、生徒の豊かなスポーツライフのきっかけとなるのではないかと感じた。

コメンテーターとして実況するのが楽しかったです。スポーツを支える楽しさもあるけど、コメンテーターをするという楽しさもあると思いました。

【資料 79　コメンテーターをする楽しさに関する生徒の記述】

(2) 課題

課題としては、「全体考察　カ」で述べたように、運動量の確保ができなった点が挙げられる。「ロールセレクション学習」を実施するにあたり、役割活動を行う時間が必要なため、一人当たりが運動を行う時間が短くなってしまい、「ロールセレクション学習」について楽しくなかったと回答した生徒が見られた。改善として、全ての時間に役割活動を取り入れるのではなく、ゲームの活動に絞るなど、単元を通して運動量を確保できるようにすることが考えられる。

引用・参考文献

・第３期スポーツ基本計画　文部科学省　2022
・高等学校学習指導要領（平成 30 年度告示）解説　保健体育編　体育編
文部科学省　東山書房　2019
・中学校学習指導要領（平成 29 年度告示）解説　保健体育編　文部科学省　東山書房　2019
・小学校学習指導要領（平成 29 年度告示）解説　体育編　文部科学省　東洋館出版社　2018
・「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料　高等学校　保健体育
国立教育政策研究所教育課程研究センター　東洋館出版社　2021
・平成 30 年度版　学習指導要領解説のポイント　高等学校　保健体育・体育
34、35 項　大越正大　著　佐藤豊　編著　明治図書出版　2019
・体育科教育　第 67 巻７号　「学校体育における『みる・支える・知る』スポーツとは」
高橋修一・浦久保和哉・玉木博章　著　大修館書店　2019
・初等教育資料９月号（通巻 971 号）　「豊かなスポーツライフの実現」
友添秀則　著　東洋館出版　2018
・現代高等保健体育　50　大修館　保体 701
大修館書店　2023
・現代高等保健体育　指導ノート体育編　50　大修館　保体 701
大修館書店　2022
・体育授業を観察評価する　授業改善のためのオーセンティック・アセスメント
高橋健夫　編著　明和出版　2003
・ボール運動の教材を創る　ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探求
岩田靖　著　大修館書店　2016
・「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり
岩田靖　監修　佐藤政臣・冨永泰貫　編著　大修館書店　2018
・真正の「共生体育」をつくる　梅澤秋久・苫野一徳　編著　大修館書店　2020
・ユーザーローカル AI テキストマイニングによる分析（ https://textmining.userlocal.jp/ ）

おわりに

私は、教諭として採用されてから今年で８年目になります。その間、担任として卒業生も送り出し、体育祭などの学校行事の担当や生徒指導専任、高体連の広報委員会など、学校の内外で様々な役割を経験させていただきました。特に力を入れていた部活動では、男女サッカー部の顧問を担当し、少ない人数ながらも、日々生徒たちと過ごす時間が自分にとっては大切なものでした。そんな時に、この福岡県体育研究所への長期派遣研修の話をいただきました。自分に福岡県を代表するような研究ができる自信もなく、また、学校現場から離れたくないという思いもあり、受けるかどうか非常に悩みました。しかしながら、福岡農業高校の月俣校長や、当時の教頭であった、現在、早良高校の鰀貴副校長など、多くの先生から背中を押していただき、教員としての自分を見つめ直す、これ以上ない機会であると思い、この研修を受けることを決心しました。

福岡県体育研究所での勤務が始まり、短期研修で大学の教授の講義を聞いたり、小学校、中学校の研究授業に参加できたりことが自分の中ではとても大きな学びとなりました。単元計画の作成の仕方や、指導と評価の一体化、各領域の指導の工夫など、これまで学校でやっていたつもりでも、全くできていなかったことに気付き、より良い方法などを知ることができました。特に、小学校、中学校の長期派遣研修員と共に研修に励む中で、小学校のきめ細やかな学習支援の方法や、中学校での様々な手だての工夫を知り、高校でももっと授業を工夫し、充実させていかなければならないと感じました。今回得た学びを、今後の自分の授業実践を通し、福岡県の子供たちに還元していきたいと思います。

研究については、主題・副主題の決定が一番苦労しました。教育の動向、社会の動向、生徒たちの課題など、様々な視点から求められる資質能力や汎用性のある手だての工夫を、根拠をもって説明しなければならず、自分の人生の中で、一番多くの本や論文を読む機会となりました。今回の研究で心がけた点は、運動やスポーツを苦手としている生徒に、いかに「運動やスポーツの楽しさ」を知ってもらうか、というところでした。高校を卒業してしまうと、運動やスポーツに触れる機会が減ってしまうため、この高校という発達段階で、運動を「する」だけでなく「みる、支える」、そのような楽しさを、授業を通して「知る」ことが大切なのではないか。そして、実際に「する、みる、支える」楽しさを体験してみることが、スポーツに関わる大きなきっかけになるのではないか。高等学校の体育理論と運動領域の授業を関連させれば、それが達成できるのではないか、と考えスタートした研究でした。実際の授業では、うまくいかない点も多々ありましたが、「私は運動が苦手だったけど、自分にもできる、見たり支えたりする役割があって、体育の授業が楽しかった」と言ってくれた生徒がいて、それだけでも、今回の実践は意味があったものであると感じています。普段の授業の中でも、審判をしてくれている生徒に、「審判にはゲームを支える楽しさがあるんだよ」、見学をしている生徒に、「アナリストになったつもりで分析しながら見るともっと楽しいよ」、といった声掛けをするだけでも、生徒たちは、多様な楽しさや喜びを味わうことができる。運動やスポーツを「する、みる、支える、知る」楽しさを教える機会は、普段の授業の中にもいっぱいあるのだということを、今回の実践で気づくことができ、大きな学びとなりました。

最後になりましたが、今回、このような貴重な研修機会を与えてくださいました、福岡県教育委員会に厚くお礼申し上げます。並びに、本研修を進めるにあたり、様々な御指導・御助言をいただきました、教育庁教育振興部体育スポーツ健康課、高校教育課、福岡県体育研究所安永所長をはじめ、所員の皆様に深く感謝申し上げます。

さらに、校務等お忙しい中、検証授業に御協力いただいた福岡県立福岡農業高等学校月俣校長をはじめ、内田教頭、保健体育科の平田先生、中村先生、永江先生、阿部先生、教職員各位及び、授業に一生懸命取り組んでくれた、第３学年３組サッカー選択者の 40 名に心よりお礼申し上げます。

今後、より一層教職員としての力量を高めるため、研鑽を積んでまいりますので、より一層の御指導、御鞭撻を賜りますよう、心からお願い致します。

令和６年２月 16 日

長期派遣研修員　山室　勇二（福岡県立福岡農業高等学校）