

体育における「知」の構築と評価 ～見通す力をもとに～

保健体育科 森田祐介 武田和樹 林若菜

1. 主題設定の理由

つながり,かさなり,ひろがる授業－12年間の「知」の構築を目指して－を受け,保健体育科では「知」を「見通す力」と捉え,認識・構造化・活用を意識し授業構成を行ってきた。

保健体育科では1年目「コミュニケーションを軸とした、思考力の育成～見通す力を育む授業～」として取り組み「わかる楽しさ」に重点を置き指導を行った。「わかる楽しさ」を感じるにより,知り得たものを元に「上達する楽しさ」そして「動く楽しさ」へとつながり,運動をするにあたっての「交流する楽しさ」へとつながると考えた。2年目は「思考力を活かした表現力の育成」として,獲得したコミュニケーション力や思考力を活かし,周囲に発信していく力,すなわち「表現力」を高めていくことに重点を置いた。表現とは,創造することや自ら思い描いた形を精査したり確認したり,様々な要素が含まれているものである。自らの表現力を高めることにより,他者を深く知ることに繋がる。他者との繋がりを深めることにより,コミュニケーションや思考活動などがより充実したものに発展していった。3年目は「指導と評価の一体化を目指した授業」として「評価と絡めた振り返る力(＝見通す力の定着)」を重点に置いた。1.2年目で獲得した能力を発揮しながら評価と連動していくものである。評価基準をもとに生徒自身が目標を明確に持ち取り組む事で,より効果的な運動に発展していくと考えた。3年をかけて実施した「つながり,かさなり,ひろがる授業－12年間の「知」の構築を目指して－」では,運動の基礎となる「楽しさ」,それを周囲に発信し共有する「表現力」,そして学習と関連性を意識付けする「評価と絡めた振り返る力」を保健体育科の一つの形として築きあげることが出来たのではないかと考えている。

【知を鍛える授業展開3つの視点において目指す生徒の姿】*1

	「知」の認識	「知」の構造化	「知」の活用	評価方法
体育科における「知」	見通す力	個人・グループで思考し、創作し、実践するサイクル	見通す力を得ることにより、様々な力を獲得し、豊かなスポーツライフに繋げる	/
中学校として	自他の動きを理解し、身体表現に移すことができる。	能力を把握し、課題解決する事により個人・チーム力の向上を図る。	個人技能を習得する事により、ゲーム実践に繋がる。	

*1 平成27年度大阪教育大学池田地区附属学校研究発表会発表資料 P95

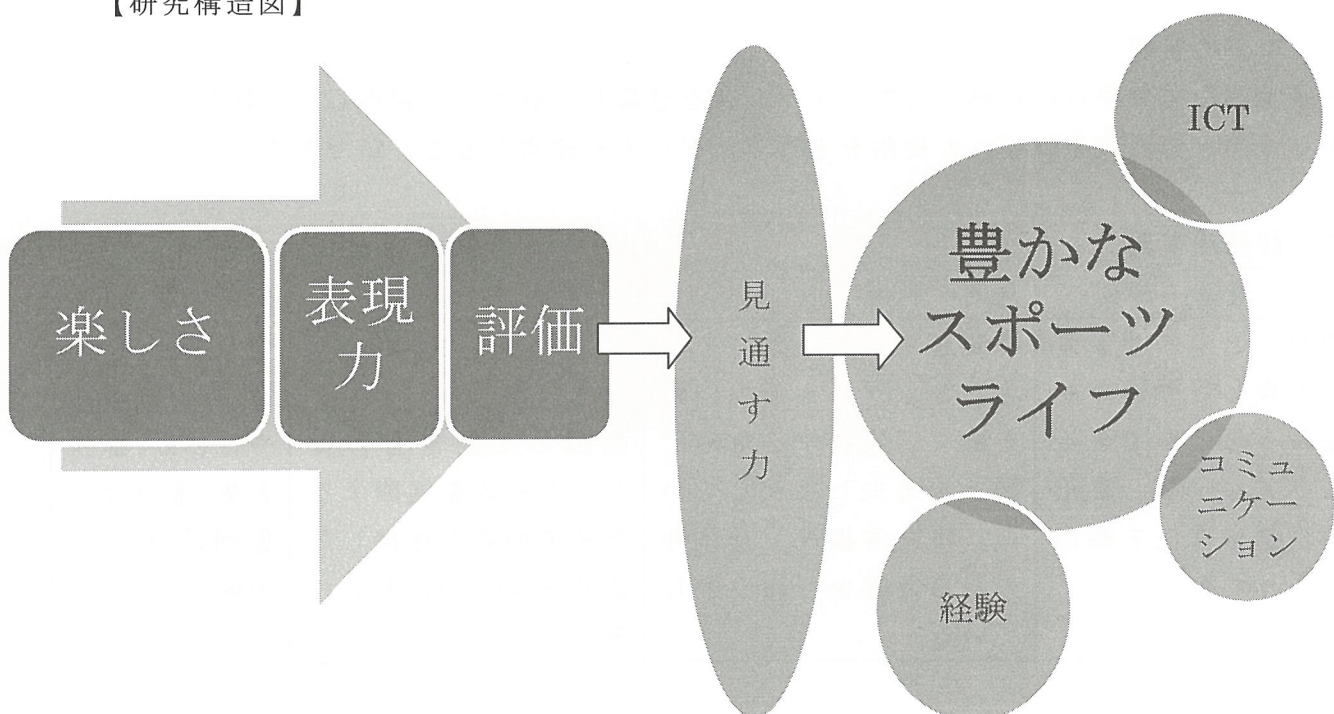
2. 実践の概要

今年度は「評価と絡めた振り返る力（＝見通す力の定着）」ことをテーマに展開した。具体的には、昨年度までの生徒が保有している「見通す力」を発展させるため、評価基準（ルーブリック）を授業実践前に具体的に説明・提示することにより、生徒が目標を明確にたてる事が可能になり、評価への関心も高くなる利点があると考えた。また日常の取り組みから ICT 機器（iPad, ビデオカメラ, サーフェイスなど）やワークシートを用いて各種目で使用する事により、生徒内評価だけでなく、指導と評価の一体化に寄与するとも考えられる。

具体例としてサッカーでは、基礎技能習得（ドリブル・パス等）に重点を置いた取り組みを行い、習得した力から第3の動きを意識させたゲームを展開した。また事前に評価基準を提示し、仲間の動きを見ながら生徒内で評価していく取り組みを行った。

保健体育科全体としての取り組みでは、各学年において段階的な指導を考慮して授業体系を変えている。1年生では安全面、授業規律、基礎技能を重視し統一的に始動できるように男女共修を行っている。2年生では、体力・能力を考慮して男女別修をおこなっている。これは、1年生で磨き上げた基礎技能の向上を目指し3年生につなげていくためである。3年生では、選択制を取り入れ時間数から計画を立て運営する事により、日常より責任を持って各競技に取り組む事が可能になり、3年間の集大成として取り組む事ができた。また3年間でニュースポーツを含めた様々な運動に取り組む事により、将来に繋がる幅の広い能力の育成を目指しながら、生徒がそれぞれの能力に応じた課題設定し、仲間を考え実践し、その結果を振り返り、次につなげていくことにより「豊かなスポーツライフの実現する能力を育成する」授業展開をしたいと考えている。

【研究構造図】



3. 実践事例

「判断力向上サッカー ～ループリックを意識しよう～」 森田祐介

1、対 象 第1学年

2、単元設定の理由

「サッカーは個々人の能力のみで勝敗を決する事ができるであろうか」
サッカーは、パスやドリブル等の技能を用いながら一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。得点機会が少ない事も特徴的でそこに至るまでの過程が重要であるため得点に達した時や失点を防いだ時の喜びは大きく、そこにサッカーの本質が存在する。授業においてよく見られる光景がある。個人能力が突出した生徒がボールを保持し一人で得点まで至ろうとする時、途中で大人数に囲まれてボールを取られてしまうのである。つまり、ここでチームメイトにパスをする「判断」さえできれば、囲まれることなくリターンを受け得点に繋がったはずである。ここが前述したサッカーの本質ではないかと考える。その点から、本時は個人やチームの能力を把握しながら各場面においてドリブルで進むべきか、パスを出すべきか等をドリブル7ボール、変則ゴールゲームを実践する中で「総合的な判断力の向上」を意識した内容で展開する。また変則ゴールゲームでは到達目標を明確にするためループリックを提示し生徒内評価を行う。ゲームを一生懸命取り組みただけでなく、何が求められているかを把握するだけでゲームへの取り組みも変わり、評価に対する動機付けへと繋がっていくと考えられる。サッカーは個人で行うものではなく、一人ひとりの技能を駆使し一瞬の判断の積み重ねから構成されていくものを、実践を通して認識させていきたいと考えている。

3、単元の目標

・基本的な体力やボール操作技能・スペースを意識した動き等を習得し、それを生かしながら仲間と協力しそれぞれの役割を全うしたゲームを運営することができる。

4、評価規準表

関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解
仲間とともにサッカーの楽しさや喜びを味わうことができるようプレーし、自己の役割や責任を果たそうとする。	課題解決のため方法を考えたり、ゲームでの作戦を立て、実行するために動きを工夫したりしている。また客観性・具体性のある評価を行おうとしている。	基本的な体力やボール操作技能・スペースを意識した動きを習得し、ゲームを展開するための仲間と連携した動きを身につけている。	サッカーの特性、技術の名称や行い方、審判方法、個人的・集団的スキルを理解している。

5、指導計画（全10時間）

第1次	オリエンテーション	1時間
第2次	パス・ドリブル	2時間
第3次	ドリブルからのシュート（ヘディングも含む）	2時間
第4次	少人数ゲーム、リーグ戦	5時間（本時1/5）

6、本時

（1）目標

- ・ループリックを元に客観性・具体性のある評価を行う事ができる（思考・判断）
- ・瞬時に状況を判断し、それに適した動きを体現する事ができる（技能）

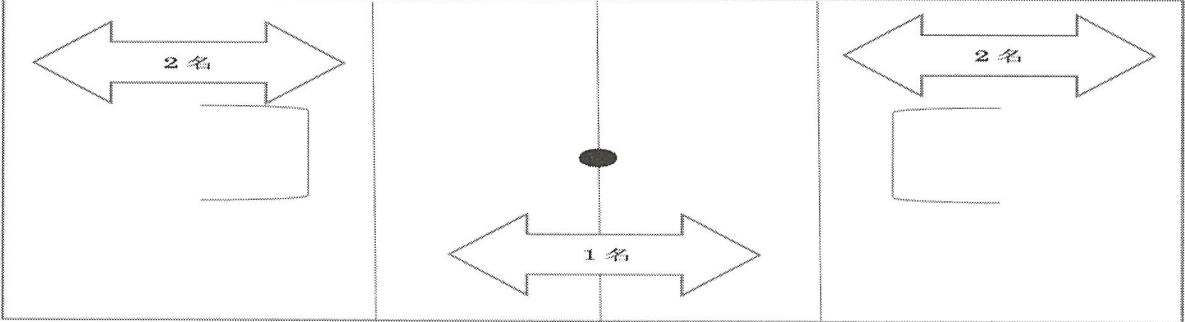
（2）展開

学習過程	学習活動および内容	指導上の留意点	評価の観点
導入	1、整列・挨拶・健康観察 2、体操・コーディネーショントレーニング(ストップ氷鬼)	サッカーの技術を向上するために必要な能力である事を認識させ、かつ身体をバランス良くリズムカルに動かす事を意識させる。	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>基本ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・通常の氷鬼(最初の鬼は3人) ・ランダムに繰り返す ・笛の合図で急ストップ、次の笛でゴール ・様々な動きを組み合わせる(スキップなど) </div>			
展開	3、ドリブル7ボール 各班4か所に分かれ、自陣にドリブルでボールを運び、3球キープできれば勝ちとなる。	自己のドリブル力と、相手のボール保持情報を並行して確認しながら、勝利を目指すよう促す。	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>基本ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自陣に早くボール3球キープしたチームが勝ち ・最初は中央のボールを取りに行く ・中央や相手陣地のボールを取りに行く ・ドリブルでボールを運ぶこと </div>			

	<p>4、変則ゴールゲーム コート中央付近にゴールを2台設置。またコートを3分割する。</p> <p>作戦タイム後、ゲーム実践しループリックを元にゲームを生徒内で評価する。</p>	<p>通常と異なり、中央付近にゴールがあることにより、攻守の切り替えが増え、通常とは異なるスペースができ、チームでの判断力が得点や失点を防ぐ事を理解させる。</p> <p>コートを3分割することにより、個々の役割やオフ・ザ・ボールの意識の重要性を理解させる。</p>	<p>ゲーム内で瞬時に状況を判断し、それに適した動きを攻守ともに行うができる。(技能)</p>
--	--	---	---

基本ルール

- ・自分のポジションでプレーする
- ・シュートを外した後もプレーが続く
- ・GKなし、オフサイドなし
- ・ラインアウト後、キックイン



<p>まとめ</p>	<p>5、全体共有 録画したゲーム映像を元に評価を発表する。また映像を全体共有しながら、その評価が妥当なものかを話し合う。</p> <p>6、まとめ・健康観察・挨拶</p>	<p>班での意見を集約し、映像を見ながら客観性・具体性のある評価を述べさせる。</p>	<p>ループリックを元に客観性・具体性のある評価を行いワークシートにまとめることができる。(思考・判断)</p>
------------	--	---	--

(3) 本時の評価

【技能 評価用ルーブリック】

評価基準 評価規準	A	B
基本的技能	スペースの把握並びにディフェンダーの位置を事前に把握しながら、次のプレーに移行しやすく、トラッピングしやすい位置にパスを出すことが出来ていた。	次のプレーに移行しやすく、トラッピングしやすい位置にパスを出すことが出来ていた。
ゲームの動き	オフ・ザ・ボールを意識しながら、瞬時にスペースを見つけ、タイミングよく動き出し、パスを受けることが出来た。	スペースを見つけ、タイミングよく動き出し、パスを受けることが出来た。

【思考・判断(ワークシート) 評価用ルーブリック】

評価基準 評価規準	A	B
内容	指導の内容把握、安全の確保について授業で学んだことを踏まえ、もれなく記述されている。	指導の内容把握、安全の確保について授業で学んだことを踏まえ、不備はあるものの全体的な流れは捉えられている。
根拠	授業で学んだことに加え、自ら得た情報などが記され、それに伴った根拠がある内容が記されている。	授業で学んだ内容については、もれなく記され、根拠のある内容である。
技能の分析	技術向上に関して、具体的かつ現実的な内容が記され、一般的な分析を行いながら、自身が獲得した内容を分析している。	技術向上に関して、具体的な内容が記され、一般的な分析を行っている。

【ワークシート① 友達を評価しよう】

・生徒が評価に興味を示す事ができるよう、評価内容を簡素化し得点化することにより、次時に繋がると考えられた。

友達を評価しよう！！

私の名前		評価する友達の名前		得点	簡単な理由	評価を判断した時間帯
評価基準など	A [=3点]	B [=2点]	C			
バス	バスの受け手が、次のプレーに移りやすい所に正確にバスを出せていた。	バスの受け手が、トラップングしやすい所にバスを出せていた。				

※基準がBに満たさない場合は、C(=1点)になります。

友達を評価しよう！！

私の名前		評価する友達の名前		得点	簡単な理由	評価を判断した時間帯
評価基準など	A [=3点]	B [=2点]	C			
バス	バスの受け手が、次のプレーに移りやすい所に正確にバスを出せていた。	バスの受け手が、トラップングしやすい所にバスを出せていた。				

※基準がBに満たさない場合は、C(=1点)になります。

友達を評価しよう！！

私の名前		評価する友達の名前		得点	簡単な理由	評価を判断した時間帯
評価基準など	A [=3点]	B [=2点]	C			
バス	バスの受け手が、次のプレーに移りやすい所に正確にバスを出せていた。	バスの受け手が、トラップングしやすい所にバスを出せていた。				

※基準がBに満たさない場合は、C(=1点)になります。

友達を評価しよう！！

私の名前		評価する友達の名前		得点	簡単な理由	評価を判断した時間帯
評価基準など	A [=3点]	B [=2点]	C			
バス	バスの受け手が、次のプレーに移りやすい所に正確にバスを出せていた。	バスの受け手が、トラップングしやすい所にバスを出せていた。				

※基準がBに満たさない場合は、C(=1点)になります。

【ワークシート② ルーブリックを意識して評価しよう】

・ワークシート①で評価に興味を示した後、観点を増やすことにより、目的を明確にしプレーポイントを意識させるよう促した。

ルーブリック(評価)を意識してプレーしよう！

私たちは[]班です！ 評価するのは[]班です！！

評価基準など	A	B	評価(A・B・C)	評価をした理由(このプレーを見て判断)	評価を判断した時間帯
バス	スペースに移動した(しようとしている)仲間を見つけ、タイミングよくバスを出すことが出来た。	トラップングしやすい所にバスを出すことが出来ていた。		()くん・さんの を見て評価しました。	分 秒
動き	スペースを見つけ、タイミングよく動き出し、バスを受けることが出来た。	スペースを見つけ、タイミングよく動き出すことが出来た。		()くん・さんの を見て評価しました。	分 秒

※評価がBに満たない場合は、Cになります。

【ワークシート③ システムシート】

・本時で行った変則ゲームのコート図。ゲームで意識するポイントを表記し説明することにより、目的を持ったゲームに展開が可能になる。

組 班 システムシート ☆ポジショニングの判断、オフ・ザ・ボールの意識☆
作戦を考えよう【簡単で実行しやすいもの】

作戦達成度 (達成できた・普通・達成できなかった) ○をしよう!!
 感想...

4. 成果と課題

「知」を評価と関連付けることは今後も必要であると考えられる。これこそ指導と評価の一体化であり、指導者・生徒とも評価の意識付けが可能になり、両者の「ゴール」がイメージしやすくなる。特に生徒からも、評価の目安がわかることによって目標も立てやすく、それに向かって努力しやすいといった意見も多く挙げられた。反面、指導者の評価基準（ルック）をより高めていかなければ、信憑性にかける事にも繋がっていく事もわかった。今後は、技能面だけでなく4観点（関心・意欲・態度、思考・判断、技能、知識・理解）それぞれの評価基準をより明確にしていく必要性もあり、さらにはICT機器を有効に活用しながら自己評価・他己評価と発展していかなければならないと感じている。「生涯を通じて豊かなスポーツライフの実現する能力を育成する」観点からも決して評価だけにとらわれず、運動を楽しむ姿勢を育成していく事も重要である。

サッカー 学習カード

()年()組()番 ()
 氏名()

☆教科書を中心に授業・基本用語・ルールなどを詳しく学びよう。
 ☆評価規程はシラバス参照

自己チェック表 ()月()日()曜日			
積極的に取り組めた	A・B・C	技術の向上が見られた	A・B・C
課題解決に努めた	A・B・C	ルールを理解した	A・B・C
本時の反省点			
~~~~~			
反省を踏まえての次時の目標			
~~~~~			
自己チェック表 ()月()日()曜日			
積極的に取り組めた	A・B・C	技術の向上が見られた	A・B・C
課題解決に努めた	A・B・C	ルールを理解した	A・B・C
本時の反省点			
~~~~~			
反省を踏まえての次時の目標			
~~~~~			

【ワークシート④ 学習カード】