

保健体育科学習指導案

オリジナルチェックボールを開発し、発信しよう

～共生体育の視点を重視して～

授業者 附属池田中学校 三好 達也

1. 対象 附属池田中学校第3学年 A 組 (36 名)

2. 単元目標

令和 3 年度より全面実施されている中学校学習指導要領 解説 保健体育編において、保健体育科の目標は以下の 3 つにまとめられている。

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的な解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

(1) 各種の運動の特性に応じた技能等及び個人生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な技能を身に付けるようにする。

(2) 運動や健康についての自他の課題を発見し、合理的な解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。

(3) 生涯にわたって運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、明るく豊かな生活を営む態度を養う。

これらの資質・能力を育成するためには、体育や保健の見方・考え方を働かせる必要がある。保健体育科の見方・考え方は新学習指導要領において、以下のように整理されている。

「体育の見方・考え方」

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

「保健の見方・考え方」

個人及び社会生活における課題や情報を、健康や安全に関する原則や概念に着目して捉え、疾病等のリスクの軽減や生活の質の向上、健康を支える環境づくりと関連付けること

R5 年度より本学附属池田地区では、池田地区の研究テーマを「グローバル社会を協働的に創造する資質・能力の育成—グローバル市民性が育つ学びをつくる—」と設定している。本研究は 3 年計画で、1 年次にグローバル市民性の定義づけ、2 年次に定義に基づいた実践とコモンルーブリックの作成、最終年次には評価することとしている。R5 年度は、研究 1 年次のため、グローバル市民性を池田地区 (小中高) として探究し、定義づける 1 年としている。そのため、現段階で定義づけられていない。その前提を踏まえた上で現段階において本校体育科がめざす「グローバル社会を協働的に創造する資質能力」とは、「多様性を受容し、主体的・協働的にスポーツを創造し、実践しつつ再構築できる資質能力」と仮定することとした。

梅澤 (2020) は、『2017 年告示の学習指導要領においては、「共生」が運動やスポーツの価値の 1 つに挙げられている。障害の有無など多様性を包摂 (インクルージョン) し、「スポーツを通じた共生社会の実現」に寄与できる地球市民の育成が希求されていると言える。』と述べており、このことから共生の視点はグローバル市民性との関連が多分にあると考える。

そこで、本単元は、共生体育の視点を重視した上で、球技（ゴール型）のチュックボールを扱うこととした。単元目標は以下のように設定した。

- (1) 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、仲間と連携してゴール前の空間を使ったり、空間を作りだしたりして攻防を展開する技能を身に付けるようにする。
- (2) 攻防などの自己やチームの課題を発見し、これまで学習した知識や技能を活用して、学習課題への取り組み方を工夫できるようにしたり、自己や仲間の課題の発見や解決に向けて考えたりしたことを、他者にわかりやすく伝えられるようにする。
- (3) 球技に自主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、作戦などについての話し合いに貢献しようとする、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、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

3. 指導に当たって

(1) 教材観

チュックボールとは、弾力のあるネットに、ボールをシュートしあうゲームで、ハンドボールによく似たヨーロッパ発祥のスポーツである。このスポーツの特徴は、ゴールにネットを使用することや身体的な妨害が制限されることが挙げられる。ゴール型の球技では、攻守が入り乱れての攻防になるため、身体的な妨害がルールで定められていることが多い。そのため、技能面が十分に高まっていない場合、プレー中に落ち着いて判断することができない場面が多くなる。チュックボールでは相手ボールをパスカットしてはいけないというルールが前提にあるため、ボール保持者が落ち着いて判断しプレーすることができる。また、ゴールにはネットを使用することでゴールキーパーに苦手意識を持つ生徒の負担を減らすことにもつながる。さらに、シュートしてネットから跳ね返ったボールには守備側に主導権があることなどにあり、シュート後も守備側が得点の有無に関与できるところが魅力である。そのため、シューターやディフェンダーのみでゲームが構成されるのではなく、シュート直前・直後のボールを持っていない時の動きも重要となってくる。

このようなスポーツを学習することを通して、技能を獲得することはもちろん、チームのメンバーと協働的に学習を進めること、様々な視点（する・みる・知る・支える等）から関わることで、自己の運動能力を鑑みて、役割を果たそうとする姿勢を醸成していくことは、価値のあるものと考えられる。このスポーツを通して、多様な他者と協働したり、多様な形でスポーツに関わることの楽しさを学んだりすることが、今後の運動・スポーツへの関わりへとつながっていくと考えられる。

(2) 生徒観

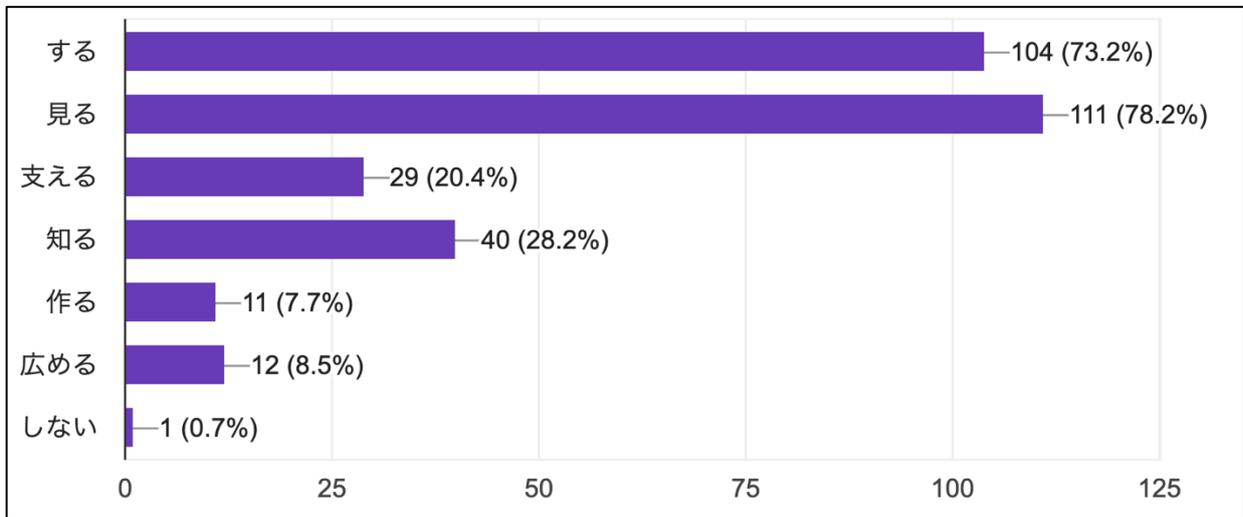
本学級の生徒（男子 18 名、女子 18 名、計 36 名）を含む第3学年の生徒は、1年時から他者と協働的に学習を進める経験を多くしてきた。球技に関しては、ゴール型（ハンドボール、バスケットボール）ネット型（インディアアカ、バドミントン）ベースボール型（クリケット・ソフトボール）を学習してきた。全ての球技を男女共習で実施しているため、一人ひとりの違いについての理解もしている。本単元で扱うゴール型球技における1・2年時の生徒の姿からは、チームとして協働的に学習を進めてはいるものの、球技を苦手と感じている生徒は一定数いることが見受けられた。また、そのような生徒が十分に活躍することができない場面が少なからずあった。

そこで、客観的に生徒の実態を把握するために、本単元に先立ち本学級を含む中学3年生に授業アンケート（①～④）を行った。（有効回答数 142 名）*本指導案では、本単元に関わる部分のアンケート項目のみ抜粋して記載している。（図表1～4）

①球技(ゴール型)に関わる時,どの関わり方が好きですか。(複数回答可)

回答選択式(する,見る,支える,知る,作る,広める,その他(自由記述))

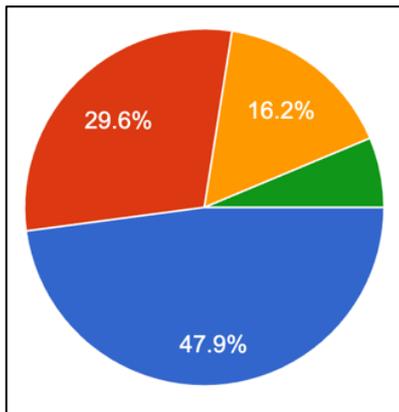
(図表1)



②ゴール型(ハンドボールやバスケットボール,サッカー,チェックボール等)の球技をすることは好きですか

回答選択式(はい・どちらかといえば,はい・どちらかといえば,いいえ・いいえ)

(図表2)



回答	人数	割合
はい	68人	47.9%
どちらかといえば,はい	42人	29.6%
どちらかといえば,いいえ	23人	16.2%
いいえ	9人	6.3%

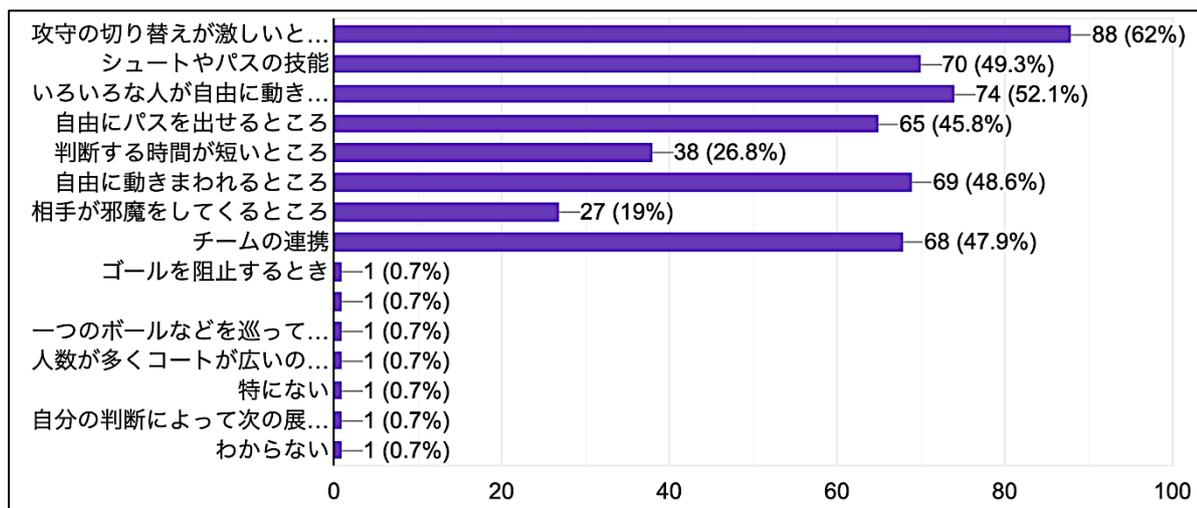
③ゴール型(球技)の面白いところ,楽しいと感じるところはどこですか。あてはまるもの全てにチェックをつけてください。他にもあればその他に書き込んでください。

回答選択式(1~9)

1	攻守の切り替えが激しいところ
2	シュートやパスの技能
3	いろいろな人が自由に動きまわるところ
4	自由にパスを出せるところ
5	判断する時間が短いところ

6	自由に動きまわれるところ
7	相手が邪魔をしてくるところ
8	チームの連携
9	その他(自由記述)

(図表 3)

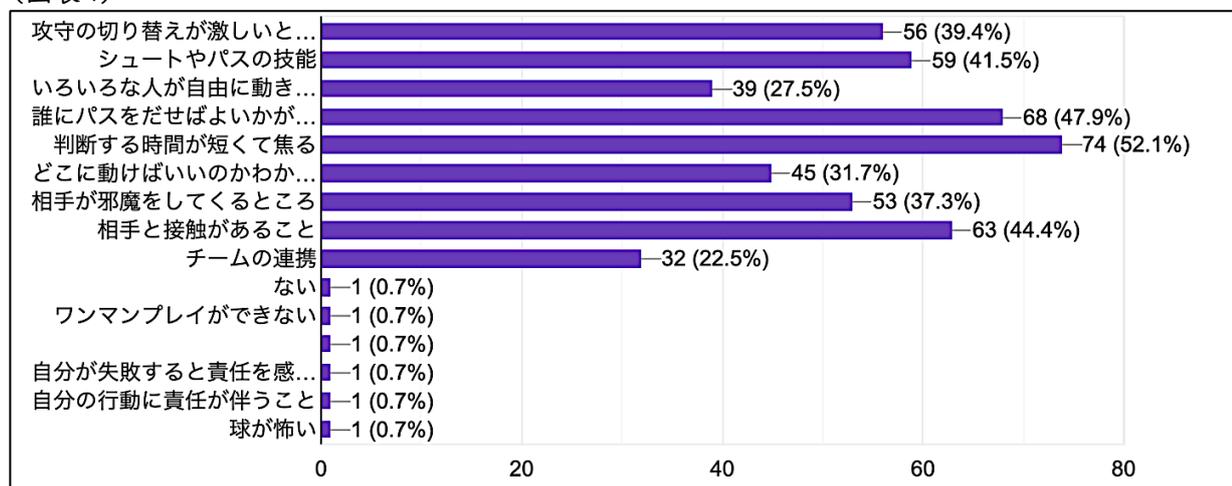


④ゴール型(球技)の難しい、苦手だと感じる場所はどこですか。あてはまるもの全てにチェックをつけてください。他にもあればその他に書き込んでください。

回答選択式(1~10)

1	攻防の切り替えが激しいところ	6	どこに動けばいいのかわからない
2	シュートやパスの技能	7	相手が邪魔をしてるところ
3	いろいろな人が自由に動きまわるところ	8	相手と接触があること
4	誰にパスをだせばよいかかわらない	9	チームの連携
5	判断する時間が短くて焦る	10	その他(自由記述)

(図表4)



アンケート①の結果より、スポーツを「する・見る」という視点での関わりが好きな生徒が多いことが結果となった。3年間を通して多様な関わりを意識した授業を展開してきたが、「支えるや作る、広める」といった関わり楽しさを十分に味わわせることができていないことが明らかとなった。

アンケート②のゴール型の球技をすることは好きですか。という問いには77.5%の生徒が肯定的な回答をした。一方で22.5%の生徒が否定的な回答をした。

また、アンケート③で尋ねた球技(ゴール型)の面白さについては、攻防の切り替えが激しいところや自由に動き回ったり、パスをしたりすることができること、シュートやパスの技能面やチームとの連携に面白さを感じている結果となった。

一方で、アンケート④の苦手、難しいと感じている部分については、判断の難しさ(時間の短さや誰に出せばいいのか)や相手チームの接触や妨害に対する回答が多かった。これは、岩田(2016)が述べているように、『「ゲーム展開の速さ」と、「常に流動的な様相」が困難さの前提にある。』ということとも関連していると考えられる。

本学級を含む本学年の生徒は、スポーツに対する多様な関わり方の面白さを十分に味わうことができていないということ、球技(ゴール型)において、ゴール型の持つ面白さを感じている生徒がいる一方で、状況判断や対人プレー時に難しさを感じている生徒が一定数いることが明らかとなった。

そこで、本単元においては、多様な関わり方をする事、共生の視点を大切に授業展開をすることでゴール型の面白さを感じることができる生徒を育成したいと考える。

(3) 指導観

生徒の実態を踏まえた上で、多様性を受容・包摂し合い、主体的・協働的に「私たちのスポーツ」を創造し、実践しつつ再構築できる資質能力を育成していきたいと考える。

本単元では、チェックボールを主としながらも「自分たち(学級全員)が楽しい」と感じるオリジナルチェックボールを開発し、発信することを総括的課題として位置付ける。また、単元目標を「全員が活躍でき、楽しいゲームを自分たちで創って発信しよう」と提示する。創るだけでなく、発信することで、面白さを自分自身が感じるだけでなく他者にも感じてもらいたいという他者意識が生まれる。また、発信の対象は小中高等学校の教員とする。発信方法については、オリジナルチェックボールの紹介資料(基本的な1時間の授業の流れ、効果的な練習メニュー等)を作成することとした。発信のよさは、視聴者の反応を知ることで学び手自身の評価にもつながること、自己認識を深めるための他者評価は非常に有効であることなどが考えられる。

また、多様な関わり方をする事でスポーツに対する新たな見方・考え方が育まれるとも考える。加えて、スポーツをするという場面においては、十分な活躍ができなかった生徒も創るや支えるという場面において大きな活躍することも考えられる。自分の得意を活かしながらスポーツに関わることで豊かなスポーツライフを実現することができると思う。

多様な他者との共生を体育に取り入れる際に大きな問題となるのが、スポーツにおける勝敗の存在である。勝敗があることでスポーツの面白さを感じることができる一方で、それを目的としたテーマを設定してしまうと、運動が苦手な生徒はそのチームから排除されやすくなってしまふ。梅澤(2016)は「教育における競争は、互いが切磋琢磨し、共に成長し合うための手段」としている。

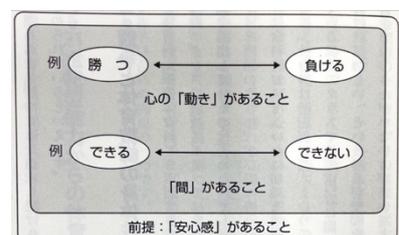
そこで、本単元では、アダプテーション・ゲーム(Richardson et al., 2013)を採用することとする。アダプテーション・ゲームは、ゲームにおいて全てのプレイヤーに最適な対戦レベルを作ることで拮抗した展開をつくり、主体的な参加へと導くものである。アダプテーション(adaptation)は調整を意味し、ゲームの難易度をプレイヤーの最適に調整することを意味する。この考え方をスポーツ場面、特に球技において負けたチームが勝ったチームにルールの調整を求めることで、体力差のある者同士でも対等に戦う場面を形成することが可能である。

また、「全員が活躍でき、楽しいゲーム」という視点に立てば、負チーム以外からでもルールの追加や変更を可能とする。

図表 5

松田(2008)は、西村(1990)に倣い、遊びの前提には「安心感があること」を掲げ、「できる」と「できない」の「間」、「勝つ」と「負ける」の間に存在する「心の動き」を楽しむことが重要だと述べている。(図表 5)

自由にルール調整を行うことができるアダプテーションゲームを導入することで、「心の動き」を楽しむ生徒が増えると思う。また、村瀬ら(2021)は、『アダプテーションゲームを取り入れることで球技が得意とす

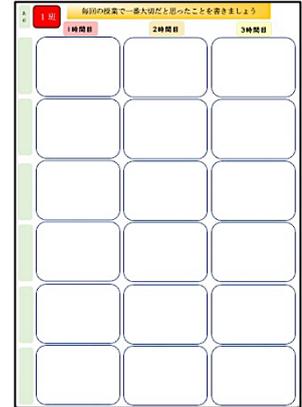


る生徒は不利になる状況が想定される。そういった状況になっても、チームや個人としての戦術の工夫を行うことでゲームへの主体的な参加をすることができる。』と述べておりアダプテーションゲームが球技の苦手な生徒だけでなく、得意な生徒にとって効果的であると考え。

また、ルールや用具を調整し、楽しさを追究するだけでなく、人との関わりから得られる楽しさを感じさせたい。上でも述べたが、活動の前提には安心感があることが最も重要である。その安心感を作り出すのは、教師であり、学級であり、チームであり、個人である。とりわけ、本單元においてはチームや学級が大切な役割を担うであると考え。

図表6

そこで、本單元では、OPPシートを活用することとする。一般的に、OPPシートは個人で使用するものである。OPPシートは、毎回の自身の考えや気づきや発見などを1枚のシートに蓄積することで、学びを自己認識することに役立ったり、新たな課題に気づいたりすることができるよさがある。本單元は、チーム競技であるということから、個人ではなく、チームOPPシート(図表6)を活用することとした。毎回の記録は各個人で記入するものの、チームのメンバーは常に全員の記述を見ることが出来る。そのため、チームメンバーの気づきや発見がチーム内で共有されやすくなり、新たな課題を生み出したり、課題解決につながったりすることが期待できる。また、教師からの手立てとして、積極的にチームの所属意識が高まるような工夫をしている。



これらの指導により、生徒がオリジナルチュックボールを創り出していき面白さに没頭する学びを創出していきたい。

4. 評価規準

知識・技能(あ)	思考・判断・表現(い)	主体的に学習に取り組む態度(う)
<p>①集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p>②技術の名称や、技術を身に付けるためのポイントを理解している。</p> <p>③仲間と連携してゴール前の空間を使ったり、空間を作りだしたりして攻防を展開することができる</p>	<p>①個人やチームの課題を見付け、改善策を文章や言葉で表現している。</p> <p>②ルールを守り競争したり勝敗を受け入れたりする場面で、よりよいマナーや行為について、自己の活動を振り返っている。</p> <p>③体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付け表現している。</p>	<p>①相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとしている。</p> <p>②チームや個人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを大切にしようとしている。</p> <p>③健康・安全を確保しようとしている。</p>

5. 単元の指導計画(全 10 時間)

時間	学習内容	主な評価規準	評価の観点			評価方法
			知技	思考	態度	
1	・単元計画について知る。(学習内容・評価) ・テーマに対する考えを OPP に記入する。 ・試しのゲームを実施する。 ・学習の振り返りを行う。WS(毎時)	(う)①③			●	観察
2	・「みんなが楽しい」の共通理解をはかる。 ・既存のルールでゲームを行う。 ・楽しくなる工夫を考える。	(あ)② (い)③	●	●		観察 WS
3, 4	・楽しむための工夫(ルール・技能向上, チームでの決まり)を考えて実践する。	(あ)① (い)①② (う)③	●	●	○	観察 WS
5	・気づきを全体共有する。 ・「みんなが楽しい」という考えの再構築をはかり共通理解する。 ・チームで分担をして練習メニュー動画の作成に必要な活動を行う。	(い)③ (う)②		●	●	観察 WS 動画
6	・楽しむための工夫(ルール・技能向上, チームでの決まり)を考え, 変更しながらゲームをする。	(い)①②	●	●		観察 WS
7本時 8 9	・オリジナルチュックボール(取り組み方・考え方・ルール・技能などを工夫して)でゲームを楽しむ。	(あ)①③ (い)①②③ (う)①②	○	○	○	観察 WS
10	・資料の作成, 完成 ・学習のまとめレポートの作成 ・テーマに対する考えを OPP に記入する。	(あ)①② (い)③	○	○		観察 WS 動画

●・・・形成的評価(指導に活かす評価) ○・・・総括的評価(記録に残す評価)

6. 本時の展開

(1) 本時の目標

- ・体力や技能の程度, 性別等の違いに配慮して, 仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付け, 表現しようとする。
- ・相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとする。

(2) 本時の評価規準

- ・体力や技能の程度, 性別等の違いに配慮して, 仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修

正の仕方を見付け表現している。(い) ③

・相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとしている。(う) ①

(3)本時で発揮されるグローバル市民性について

キーワード:協働、自己認識、他者認識、粘り強さ、レジリエンス

本時は精一杯運動し、かつ、楽しかったと思えるゲームを生み出すことができるかをめあてとしている。また、それは個人的ではなく、チームや相手を含めた参加者全員が達成できることをねらいとしている。

全員が楽しいと思えるためにはまずは、自己認識が必要となる。さらに、自己だけでなく他者への配慮や認識も深める必要がある。また、ゲームを作り上げていく上で、チームを含めた学級のメンバーとの協働がかかせない。協働的に学習を進めることで自己認識や他者認識、更に言えば学級全体を認識することにもつながる。

学級全員が楽しいと感じる学習を1時間で生み出すことは容易ではない。前時まで楽しいと感じていた生徒が本時において同様の思いを抱くかは不確定である。そのため、単元を通して何度もルールやチームの雰囲気等を工夫したり高めたりすることが必要になってくる。そのため、一人ひとりに、粘り強さやレジリエンスも求められる。

(4)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・方法
導入 5分	前時の振り返りを行い、本時の学習につながる意見や考えを共有する。	前時の試合動画を視聴し、試合における動きを想起しやすくする。 ・ICTの活用→視覚的に課題が明らかにできる。 グループOPPシートの記述から、学習課題につながる意見や考えを全体共有する。 ・個人の考えを基にチームや全体に意見を広げる。 「間」と心の「動き」があるようなルールや考え方を大切に上げる。	
	本時の学習課題を確認する。		
みんなが精一杯運動した上で、楽しかったと思える練習やゲームを考え実施しよう。			
	振り返りを基に新たに加えるルールがある場合は全体で共有する。	追加ルールがある場合は、意図や仕組みを考えた生徒から説明させる。	

<p>展開</p> <p>35分</p>	<p>チームごとに8分間W-UPを行う。</p> <p>ゲームを実施する。(1試合5分×3試合)合計3試合行う。対戦相手は同じチームとする</p> <p>試合間に3分間の作戦タイムを設ける。(試合をしていないチームは、審判や写真撮影を行う。)</p>	<p>ゲーム(技能面)におけるグループ課題の解決につながる練習を選択できるように助言する。</p> <p>グループ・バウンドキャッチ</p> <p>※ネットにボールを跳ね返らせて、それを次のシューターがキャッチする。落とさないことが大切</p> <p>1ネットを使用してのハーフコートゲーム</p> <p>精一杯運動することができているか、ゲームが楽しめているかを生徒の様子や、発言から見とる。また、楽しめている、楽しめていない様子が見られた際には、どこ(ルール、チームの雰囲気、技能)に起因するものなのかを見定めて、2試合目にルール変更をした方がよいのであれば助言する。</p> <p>試合の様子を見ておき、2試合目に向けた助言を行う。</p>	<p>(い)③ 観察</p> <p>(う)① 観察</p>
<p>まとめ</p> <p>10分</p>	<p>チームでゲームの内容について話し合う。</p> <p>全体で共有を行う。</p> <p>5分間で個人の振り返りを記入する。</p>	<p>新たに球技を楽しむための工夫を考えついたり感じたりしているグループへ介入し、その内容と理由を把握する。→全体共有へつなげる。</p>	<p>(い)③WS</p>

(5) 準備物

大型モニター, チュックボール用ゴール, ハンドボール, ホワイトボード, 得点板

7. 参考文献

梅澤秋久(2016) 体育における「学び合い」の理論と実践, 大修館書店

岩田靖(2016) 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究, 大修館書店

梅澤秋久・苫野一徳編著, (2020) 真生の「共生体育」を作る. 大修館書店

村瀬 浩二・古田 祥子(2021) 体育授業でのアダプテーション・ゲームにおける学び: 中学校におけるバスケットボール単元での実践 体育学研究, 66, 391-407

松田恵示(2008) 運動遊びの社会学, 体育の科学, 58(5), 326-330

西村清和(1990) 遊びの現象学, 勁草書房

文部科学省(2017) 中学校学習指導要領解説保健体育編

文部科学省 国立教育政策研究所 教育課程研究センター(2020) 「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中学校保健体育

Richardson, K.P., Sheehy, D., and Hopper, T. (2013). Modification by adaptation: Proposing another pedagogical principle for TGfU. In: A. Ovens et al. (eds.) Complexity Thinking in Physical Education: Reframing Curriculum, Pedagogy and Research. Routledge, pp.181-193.

Henninger, M. L. and Richardson, K. P. (2016) Engaging students in quality games. Strategies, 29(3): 3-9.

スポーツ庁(2022) 令和4年度全国体力・運動能力, 運動習慣等調査結果. スポーツ庁.

https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/toukei/kodomo/zencyo/1411922_00004.html (参照日 2023年7月17日).

日本チックボール協会 HP <https://tchoukball-japan.jimdofree.com/チックボールとは/チックボールとは/> (参照日 2023年7月17日).