

〈特別講演〉



すぐれた体育授業を観る 解説

高橋 健夫

日本体育大学教授

目次

I	はじめに	113
II	すぐれた体育授業の特徴	117
III	すぐれた体育授業映像の解説	127
	1) 教材づくり：技術篇	128
	2) 教材づくり：戦術篇	132
	3) 授業の進め方：仲間づくり	137
	4) 授業の進め方：指導スタイル	141
	5) 教師の教え方：指導行動	148
	6) 教師の教え方：授業の約束づくり	152

I. はじめに

1. 体育授業映像プログラム開発の目的

長年にわたって体育授業研究を進めてきたが、その研究に関わって膨大な数の授業をVTRに収録してきた。そのなかで、授業のねらいが鮮明で、効果的な教材が適用され、子どもたちが意欲的に学習していて、おおきな学習成果を収めている「すぐれた体育授業」をいくつも発見することができた。これらの「すぐれた体育授業」を映像プログラムとしてまとめておくことは教師教育のための貴重な財産になると考えた。

長年、大学において体育教師教育に携わってきたが、学生に向かって体育授業のあり方についていかに精緻に語りかけても、授業のリアルな現実がイメージできないため、十分意図や内容が伝わらないというもどかしさを感じてきた。そのため、何時の頃からか収録した授業映像を活用しながら講義を進めるようになったが、この授業形式は学生から高く評価された。特に授業を評価する視点やよい授業を実現するための条件（あるいは方法）が具体的に理解されるようになった。

10年ほど前に、観察者による授業評価チェックリストの開発を試みた。授業観察者は授業をどのような観点から評価するのかを明らかにする目的もあった。その結果、授業観察者は①教師の相互作用、②学習環境（教材・教具・学習資料）、③授業の勢い、④意欲的学習、⑤効果的学習の5視点から評価することがわかった。このチェックリストの評価結果と子どもによる授業評価の結果との関係を分析したところ、ベテラン教師による観察評価の結果と子どもの形成的授業評価との間には高い相関値が認められた。しかし、新人教師の評価と子どもの評価との間には有意な相関は認められなかった。授業を観察した経験の少ない教師にとっては、授業の何を観察し、どんな基準で評価するのかがまったく理解できないのである。「見れども見えず」ということである。

このような意味で、いくつかの授業評価法や観察法による結果のふりにかけて特定された「すぐれた体育授業」の映像を観察することは、新人教師の授業観察・評価力を高め、ひいては授業実践力を高めるものと確信した。「すぐれた体育授業映像プログラム」の開発の目的は、体育授業観察評価能力を高めるとともに、授業設計力や授業実践力を高めることにある。

2. 授業映像の収集と選定の方法

体育授業研究に関連して、過去20年にわたって数多くの体育授業を観察・収録してきたが、そのなかから24のすぐれた体育授業を選定し、体育授業映像プログラムとして編集することにした。24の体育授業は個人的な恣意や好みではなく、以下の4つの基準にもとづいて選定された。ただし23と24番目の授業は、授業の約束づくりに焦点を当てて収録したため、その限りではない。

- ①授業を受けた子どもたちに高く評価された授業が選定された。具体的には、高橋らによって標準化された形成的授業評価が、5段階評価の5の授業であること。
- ②同様に、高橋らによって開発された「組織的観察法」によって分析した結果、「授業の勢い」あるいは「授業の雰囲気」の観点から高く評価された授業が選定された。授業の勢いや雰囲気が子どもの授業評価得点と強く関係することは福ヶ迫、米村、高橋らの論

文で明らかにされている（Ⅱの「すぐれた体育授業の特徴」を参照のこと）。

- ③「授業づくり」を行ううえではつきりした示唆が得られる授業が選定された。特に●教材づくり、●授業の進め方（仲間づくり、指導スタイル）、●教師の教授技術（言語的なフィードバックや説明）、●学習規律の確立の視点からみて特徴があり、大きな学習成果があがっている授業が評価・選定された。
- ④映像が比較的鮮明で、鑑賞に堪える授業が選された。映像は素人の学生・院生が授業研究用に撮影したものであり、なかには映像がぶれたり、逆光になったりする場面もある。そのため、すぐれた授業であっても映像的に耐えられないものは採用しないことにした。

3. 授業映像の編集方法

- ①撮影されたオリジナルな VTR は、通常の授業時間（小学校 45 分、中学校 50 分）のすべてが収録されているが、その授業の特徴を鮮明に写しだしている部分を抽出し、10 分以内に収まるように編集した。
- ② 24 の授業は、大きくは 3 つのグループ（Ⅰ教材づくり、Ⅱ授業の進め方、Ⅲ教師の教え方）に束ね、さらに 6 つの小グループにまとめた。その内容は表 1（4 頁）に示した通りである。6 つのグループのなかの第 1 グループは、「個人運動の技能を高める教材づくり」に焦点を当てている。第 2 グループは、「ボール運動の戦術学習」に注目している。第 3 グループは「仲間づくりをねらいとした教材づくり」、第 4 グループは「指導スタイル」、第 5 グループは「教師行動」、第 6 グループは「授業の約束づくり」で構成されている。
- ③ DVD を開くと、はじめにプログラム全体の紹介画面が現れるので、鑑賞したい授業をクリックすれば、即座に見ることができる。

4. 授業映像の観察のしかた

映像コンテンツには、若干のテロップを流し、みどころがわかるようになっている。しかし、音声で詳しく解説することは避けた。その代わりに、それぞれ授業の特徴が簡潔に理解できるように文章で解説することにした。1 授業に 1 頁を配当して、原則として以下の 4 つの観点から解説した。

①授業の背景

取り上げられる授業に関わって一般的な体育授業の現状や問題点について述べ、この授業がどのような問題意識に基づいて計画されたのかについて解説した。

②授業の視点

すぐれた授業は、授業づくりのすべての面で評価できるものが多いが、なかでも注目して観察していただきたいポイントに焦点を当てて、その部分を詳しく解説した。24 の選定された授業は、「個人運動の教材づくり」「ボール運動の戦術学習」「仲間づくり」「指導スタイル」「教師の指導行動」「授業の約束づくり」の 6 つの観点からまとめられているように、大きくはこれらの観点到焦点を当てて解説した。くわえて、それぞれの授業に特徴的な事象や背後にある考え方についても解説した。

③授業の学習成果

それぞれの授業を行った結果、どのような成果があがったのか。具体的な学習成果を、

映像にもとづいて記述するとともに、子どもによる形成的評価をはじめとするデータについても解説した。

④今後の課題

それぞれの授業の考え方や実践に関わって論議すべき点、改善すべき点について若干のコメントを加えた。

解説文の活用のしかたについて付言すれば、解説文を読んだ後に映像プログラムを鑑賞するのもよし、逆に映像を観てから解説文を読んでもよい。大学や教育センターでの講義でコンテンツを活用する場合でも、映像を見せながら解説文の要点を説明することができるし、資料として配付して読ませてもよい。あるいは、何も解説せずに映像を観察させ、気づいた点や評価できる点をノートに記述させるのもよい。その後で再度映像を観察しながら解説することもできる。

5. 解説文の活用のしかた

活用のしかたは自由であり、様々な方法で活用していただきたい。この映像がさまざまな研修の場で活用され、若い先生方の体育授業づくりや実践力のアップにつながることを願っている。また、大学の教科教育法等の授業でも活用していただき、よりよい教師教育の実現に努めていただきたいと考えている。DVDの内容は表1（次頁）の通りである。

表1 体育授業映像プログラムの内容

Disc	Chap	教材名	学年	収録日
[教材づくり] ○技術篇 ○戦術篇	1	(1) 投げっこ遊び	2	05年2月7日
		(2) マット遊び	1	04年10月15日
		(3) 鉄棒運動	5	95年3月13日
		(4) 8秒間走	5	05年2月21日
	2	(5) フラッグフットボール	6	04年10月14日
		(6) アルティメット	5	03年2月24日
		(7) ソフトバレーボール	5	02年10月31日
		(8) スペースを見つけてパス・シュート (ハンド・サッカー融合単元)	4	05年10月-11月
[授業の進め方] ○仲間づくり ○指導スタイル	3	(9) チャレンジ運動	6	00年9月28日
		(10) 記録達成リレー	6	03年5月27日
		(11) 集団表現水泳	6	95年7月13日
		(12) 集団マット運動	5	03年10月24日
	4	(13) 誘導発見学習 (台上前転)	2	91年2月6日
		(14) 統合学習 (忍者ごっこ)	5	90年 秋
		(15) 自発的学習 (ハンドボール)	6	96年5月24日
		(16) スポーツ教育モデル	5	03年10月28日
		(17) 映像コンテンツの活用	中2	03年11月10日
		(18) 合科で楽しむ表現運動の授業	6	05年1月15日
[教師の教え方] ○指導行動 ○約束づくり	5	(19) 体操	6	99年5月25日
		(20) プレールボール	4	94年10月18日
		(21) 柔道	中2	96年6月25日
		(22) バスケットボール	5	95年2月19日
	6	(23) 折り返しリレー	1	05年4月-5月
		(24) 跳び箱運動	3	93年6月23-29日

Ⅱ. すぐれた体育授業の特徴－学習の勢いと雰囲気を中心に－

はじめに

本研究の目的は、すぐれた体育授業の映像プログラムを開発することであるが、それに先立って、「すぐれた体育授業」とはどのような授業なのか、どのような特徴を示すのか、またどのような条件を備えているのかについて明らかにしておく必要がある。それらの特徴や条件を備えた「すぐれた体育授業」の映像を選定する必要があるためである。そこで、この章では、これまでわたしたちが行ってきた授業研究の成果（エビデンス）にもとづいて、すぐれた体育授業の特徴や条件について描き出すことにしたい。

1. 「すぐれた体育授業」の姿

すぐれた体育授業とは、「学習目標が十分に達成され、学習成果のあがっている授業である」といえる。どのような目標を設定するか、何をもちいて学習成果とみるかは、立場によって一様ではないとしても、授業実践者によって設定された目標(学習目標)が最大限実現され、子どもたちの肯定的な変容を生み出した授業を評価することができる。

学習成果を評価する方法は学習目標に対応して多様であるが、子どもによる授業評価もその1つである。「よい体育授業が行われたかどうかは、授業を受けた子どもに評価させるのが一番」(小林篤)といわれるように、この方法は実に簡便でありながら、授業改善に有意義な示唆を与えてくれる。

ちなみに、子どもたちは体育授業を次の4つの観点から評価できることが明らかにされている。

- ①関心・意欲（楽しさ）
- ②思考・判断（学び方）
- ③技能（成果）
- ④社会的態度（仲間）

表1は、高橋らが小学生を対象にして開発した形成的授業評価の調査票である。

「はい」に3点、「どちらでもない」に2点、「いいえ」に1点を与えて、クラスの平均点を算出することになっている（詳しくは、高橋健夫編著『体育授業を観察評価する』明和出版、2003年を参照のこと）。

わたしたちは多年にわたって、授業過程における学習者行動や教師行動を観察記録するとともに、それらの行動的事実と子どもによる形成的授業評価との関係を分析したが、その結果、子どもが評価する「よい体育授業」には、2つの大きな特徴が見られた。

表1 形成的授業評価

たいいくじゅぎょう		ちようさ	
体育授業についての調査			
がつ	にち	ねん	ばんごう
月	日 ()	年	組 番号
		おとこ	おんな
		男	女
		なまえ ()	
<p>◎きょうのたいいくのじゅぎょうについて質問します。下の1～9について、あなたはどのようにおもうか。当てはまるものに、○をつけてください。</p> <p>1. 深く心に残ることや、感動することがありましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p> <p>2. 今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p> <p>3. 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p> <p>4. 精いっぱい、全力をつくして運動することができましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p> <p>5. 楽しかったですか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p> <p>6. 自分から進んで学習することができましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p> <p>7. 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p> <p>8. 友だちと協力して、なかよく学習することができましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p> <p>9. 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)</p>			

◆学習に勢いがある◆

第1は「学習の勢い」があるということである。学習の勢いとは、学習活動に淀みがなく、学習成果に向けてテンポよく学習が進行している様子を指している。具体的には次のような特徴が見られる。

- ①学習場面に多くの時間が配当されている。特に運動学習場面の時間量が潤沢である。
- ②マネジメント場面(移動、待機、用具の準備・後片づけ等)やインストラクション場面(教師による説明・演示・指示)の時間量や頻度が少ない。
- ③運動学習場面での学習従事の割合が高

い。学習従事には直接運動に従事することのほかに、審判、補助、助言などの役割行動への従事も含まれている。

- ④学習場面でのオフタスク行動(課題から離れた行動)が少ない。ふざけたり、サボったりしている者が少ないということである。
- ⑤成功裡な学習従事(ALT-PE)の頻度が高く、逆に「大きな失敗や困難」を経験している者の割合は低い。古くから体育授業に関わって運動量が問題にされてきましたが、この研究で示唆されたことは、単なる運動量ではなく、学習従事量(学習密度)が重要だということである。

◆学習の雰囲気がいよい◆

第2は「学習の雰囲気がいよい」ということである。子どもが評価する授業はまちががなく明るく温かい雰囲気が醸し出されている。逆に暗くて冷たい雰囲気の授業は、まず子どもに評価されることはない。このような学習の雰囲気は、授業中の子どもたちの人間関係行動や情意行動を観察記録することによって客観的に評価できる。授業評価の高い授業では、具体的に次のような特徴が見られる。

- ①集団での協同的活動、集団的思考、賞賛、助言、励まし、補助等の肯定的な人間関係行動の頻度が高く、否定的な人間関係行動はほとんど生じない。特にボール運動の場合には、審判に文句を言う、失敗した仲間に苦言を吐く、ルールを巡るトラブル等々、否定的な人間関係が生じやすいが、よい体育授業ではそのような行動頻度がきわめて少ない。
- ②学習活動に関わって、笑い、拍手、ガッツポーズ、ハイタッチ等の個人的・集団的な肯定的情意行動が頻繁に見られれば、明るい雰囲気が生まれる。逆に、怒り、泣く、緊張・不安な表情を示すといった否定的情意行動が多く見られれば、雰囲気は暗くなる。授業評価の高い授業では、明らかに肯定的な情意行動が多く見られ、否定的なそれは少ない。

◆勢いと雰囲気の大きな影響力◆

以上、すぐれた体育授業の特徴として「学習の勢い」と「学習の雰囲気」の2つをあ

げたが、これら2つの特徴に関係する6要因（学習従事、オフトask、肯定的人間関係行動、否定的人間関係行動、肯定的情意行動、否定的情意行動）を説明変数とし、子どもによる形成的授業評価を基準変数として重回帰分析を行ったが、ほとんどの変数は授業評価（総合点）と有意な相関関係を示し、重相関係数は.88、決定係数は.75になった（表2）。ということは、これら6要因の出現頻度（あるいは割合）で形成的授業評価得点の75%を決定しているということになる。運動種目別でも分析したが、器械運動の授業では決定係数が.78、ボール運動の授業では.85といういっそう高い値が得られた。

このような結果は、学習の勢いと雰囲気が体育授業のよしあしを判断する重要な指標になることを教えている。同時に、子どもの形成的授業評価は主観的に行われるものであっても、その評価は確かな客観的・行動的事実に基づいて行われていることを示唆している。子どもが行う授業評価は十分根拠があり、信頼できるということである。

要するに、学習場面に多くの時間が配当されていて、その場面で子どもたちが積極的に学習に従事しており、しかも仲間同士が助け合ったり教え合ったりして、楽しく明るい雰囲気が醸し出されていれば、授業評価はまちががなく高くなるということである。そこで問題になるのは、どのようにすれば学習の勢いや雰囲気をつくり出すことができるのかということである。

表2 学習の勢いと雰囲気が形成的授業評価に与える影響

全体:N=60

基準変数	説明変数	標準偏回帰 係数β	相関係数 r	貢献度	重相関 係数R	決定係数R ² (自由度調整済み)
総合点	学習従事	.15	.15	.02	.88**	.75
	オフタスク	-.50 **	-.65 **	.32		
	肯定的な人間関係行動	.34 **	.67 **	.23		
	否定的な人間関係行動	-.44 **	-.36 **	.16		
	肯定的な情意行動	.08	.39 **	.03		
	否定的な情意行動	-.09	-.24 *	.02		
	成果					
意欲・関心	学習従事	.30 †	.28 *	.08	.79**	.58
	オフタスク	-.36 **	-.62 **	.22		
	肯定的な人間関係行動	.42 **	.65 **	.27		
	否定的な人間関係行動	-.32 **	-.17	.05		
	肯定的な情意行動	.05	.46 **	.02		
	否定的な情意行動	-.02	-.17	.00		
	学び方					
協力	学習従事	.01	-.08	.00	.81**	.62
	オフタスク	-.41 **	-.46 **	.19		
	肯定的な人間関係行動	.31 **	.66 **	.21		
	否定的な人間関係行動	-.56 **	-.53 **	.30		
	肯定的な情意行動	.10	.24	.02		
	否定的な情意行動	-.04	-.26 *	.01		
	学習従事	.05	.04	.00		
オフタスク	-.50 **	-.55 **	.27			
肯定的な人間関係行動	.23 *	.58 **	.13			
否定的な人間関係行動	-.43 **	-.39 **	.17			
肯定的な情意行動	.05	.27 *	.01			
否定的な情意行動	-.19 *	-.37 **	.07			

† p<.10, * p<.05, ** p<.01

2. 勢いと雰囲気を生み出す授業づくり

学習の勢いと雰囲気という行動的特徴は、授業中の教師行動によってもたらされる影響も少なくないが、多くは計画段階の授業づくりのよしあしで決定される。子どもによって評価された授業の特徴やそこから推定される指導方略の特徴から、計画段階での重要事項について考えてみることにしよう。

◆具体的な行動目標の設定と評価◆

すぐれた授業は授業のねらいがはっきりしていて、学習目標が鮮明である。

学習者の能力に見合った行動目標を設定し、その達成に向けて取り組ませるとともに、できる限り多くの達成感を味わわせる必要がある。そのためには、行動目標は抽象的であってはならず、目標の実現度が第三者にも容易に評価できるようになっていなければならない。運動学習の目標では、まず「どのような課題」を、「どのような場」で、「どのような基準」を満たすべきか、明確に規定されていなければならない。そのような具体的な行動目標は、学習者にとって挑戦課題となり、またその達成度が判断できるため、一種のゲームにもなる。

バレーボールを例に行動目標を示せば、「ゲーム場面で、サービス・レシーブのミス率を30%以内にする」、「ゲーム場面で、レシーブしたボールの半分以上はセッターに返すことができる」、「ゲーム場面で、セットされたボールの70%以上はアタックで返球できる」といった表現になるだろう。これらはチームの目標として大きな意味をもつことになる。このような明確な行動目標であれば学習者はその達成度を自己評価や相互評価ができ、学習意欲を高め

ることができる。もっとも、そのためにはゲームを漫然と楽しむだけでなく、ゲームの様態を観察記録していく必要があるが、そのような観察記録は決して難しい課題ではない。

◆教材づくり◆

すぐれた授業では、子どもたちに魅力的な教材が提供されている。

素材（スポーツ）の教材化を図る必要がある。スポーツは必ずしも教育のために生み出された運動ではない。総じてスポーツは学習者にとって難しいため、楽しめるようになるには、大量の時間が必要となる。学習者の能力に対応して、素材を加工・修正して、適切な教材をつくり出す必要がある。このことを「教材づくり」とよんでいる。

教材づくりは、①学習内容の習得を容易にするという内容的視点（課題の簡易化・鮮明化）と、②学習意欲を喚起する（例えば、ゲーム化、勝機の均等化、阻害要因の排除等）、学習量を確保する（例えば、ゲームのミニ化）といった方法的視点から行う必要がある。

挑戦意欲をかき立て、技能的な達成が保障されるような教材であれば、まちがいに学習に勢いを与え、学習の雰囲気を明るくする。特に技術的・戦術的内容に焦点を当て、これを確実に習得させたり、意欲的に学習に取り組ませたりするための教材づくりが必要になる。例えばサッカーのパス技術を練習する場合、単に対人パスを反復練習するというのでは、学習者はおもしろくなく、すぐに飽きてしまう。図1のように4グリッドのコートでパスゲームを行えば、ゲームの中で「状況を判断しながらパスを通す」という技能的目標が達成された

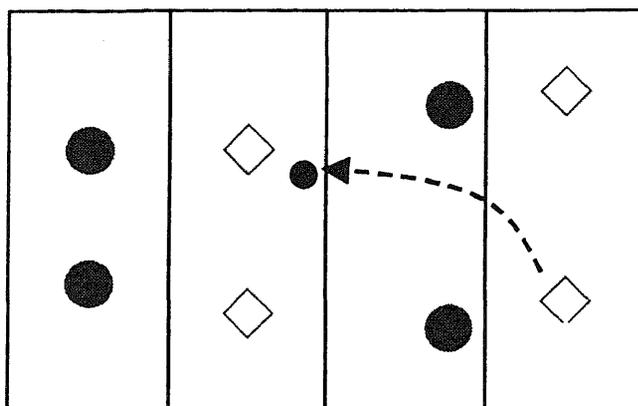


図1 4グリッドのパスゲーム

かどうかがわかり、学習意欲を高めることができる。このように少人数化を図り、そこに明確な学習課題が設定されているようなゲームをタスクゲームと呼んでいる。たとえ最終的に7対7のサッカーゲームを行うとしても、その下位教材としてさまざまな課題に対応したタスクゲームを位置づけることが大切である。

器械運動や陸上運動のような個人的な運動の場合には、一時にすべての者が学習に取り組めるような課題（下位教材）や場が提供できれば、学習の勢いを生み出すことができる。同様に、個々の子どもたちの能力に見合った下位教材に挑戦できるようになっていれば、絶えざる達成感を味わわせることができ、学習意欲を高めることもできる（課題や学習ペースの個別化）。

◆学習支援装置の準備◆

効果的な学習支援装置や場（教具）が採用されている。

学習支援装置のねらいは、①学習課題に制限を加えて、課題をやさしくすること、②学習のめあてを明確にしたり、学習結果にフィードバックを与えたりすること、③学習の恐怖心を和らげたり、痛みを緩和したりするにある。運動学習においては、子

どもたちの最大の関心はできるようになることであり、できる可能性が見えたときに学習意欲が高まり、いっそう積極的な学習従事が期待できる。

例えば、ハンドスプリングを跳び箱の上から行えば、足を振り上げるスピードが弱くてもゆっくり立つことができる。側方倒立回転時に腰が伸びているかどうかのフィードバックを得るためには、直立位で手を伸ばした位置にゴムひもを張れば有効である。また、立位から倒立する際に頭を腹屈させないようにするため、目線を方向づける「目玉シート」を床に置くと有効である。

これらの支援装置は、学習者のレディネスに対応していっそう適切なものを開発する必要がある。これまで、器械運動や水泳のような難しさや恐怖を伴う運動については、さまざまな装置が考えられてきたが、ボール運動について不十分であり、習得すべき技術や戦術に対応した支援装置を開発する必要がある。

VTRや遅延再生装置（スポレコ）等の視覚的フィードバック装置も有効である。これらの視覚的フィードバックに加えて、教師や仲間による適切な言語的フィードバックが与えられれば一層効果的である。

◆学習に焦点を当てた授業計画◆

子どもの学習活動に焦点を当てた単元計画や授業計画が立てられている。

単元計画では、単元のはじめに単元全体を見通した「学び方」「授業の約束事」について十分指導し、見通しをもって学習に取り組ませることが大切である。また、できるだけ時間数の多い大単元を設定したほうが学習成果を上げるうえで有効である。

授業計画(デイリープラン)についても、豊かな運動学習時間の保障という観点から授業場面を設定すべきである。逆に、マネジメント場面や学習指導場面については、短い時間で効率よく行うように計画を立てるべきである。これまでの授業研究にもとづいていえば、概ね6時間目ぐらいから子どもの形成的授業評価は急速に高まる傾向がある。

◆学習者の主体的学習を促す学習指導スタイル◆

主体的学習や仲間とのかかわりを保障する学習スタイルや学習形態が採用されている。

明確にいえることは、教師中心の一斉指導は学習の効率が悪いということである。教師の説明や指示が増え、学習時間が減るだけでなく、学習の流れが遮られて、学習の勢いを生み出しにくい。また、教師の権威によって学習が進められるため、学習の主体性や仲間とのかかわりが生み出されにくく、学習の雰囲気も悪くなりがちである。これまでわたしたちが行った研究では、教師の周到な計画や方向づけ(例えば、学習資料作成による方向づけ)のもとで展開される「ペア学習」や「グループ学習」の利点が認められる。端的に、「導かれた小集団学習」が安定した成果をもたらす。

◆肯定的人間関係行動や情意行動を生み出す指導方略◆

子どもが評価するすぐれた体育授業は、共通して仲間づくりに関心に向け、肯定的な関わりが生じるような指導方略が採用されている。

アメリカで開発された「チャレンジ運動の学習モデル」にその指導方略の典型を見ることができる。チャレンジ運動とは、「ロック」「くもの巣渡り」「壁登り」「ロープを使った谷渡り(ターザン)」等の集団で行う冒険遊びであるが、そこで注目すべき点は、「集団的思考」「肯定的相互作用」「集団的達成の喜びの表現」「集団活動の評価」等の学習活動がルール化されていることである(ミドウラほか著:高橋ほか訳『チャレンジ運動による仲間づくり』大旅館書店、2000年)。わたしたちは、そのような学習過程での行動規定が仲間づくりにきわめて有効であることを授業研究を通して確かめている。

また、競技スポーツで行われる「儀式行動」を積極的に授業に導入することも有効である。「円陣を組んでエールを送る」「ゲームの前後のあいさつを正しく行う」「審判に礼をする」「得点が入ればみんなで喜びを表現する」「チームで励まし合う」「ゲーム終了後に、互いに相手チームのよかった点を評価し合う」などの儀式行動を毎時間励行させることである。

ともあれ、肯定的な人間関係行動を生み出すためには、まず教師が運動学習にかかわったルールとマナー(社会的態度)に一貫した関心を示し、そこに焦点を当てて指導することが不可欠である。授業の約束行動やゲームに求められる社会的行動を行動目標として設定し、これらを遵守させるように指導するとともに、その成果を学習評価システム(ポイントシステム)に組み入れるとよい。ボール運動の場合では、ゲー

ムの勝ち負けによる得点だけで優勝チームを決定するのではなく、社会的態度の得点（マナーポイント）を総合得点に反映させると効果的である。

学習者同士がともにわかり合い、教え合うことができる賢い学習集団づくりにも関心を向ける必要がある。集団が目標達成に向けて積極的に活動するためには、問題解決に向けた集団的思考が不可欠である。また意味のある、適切な教え合いが行われるには、技術や戦術に関する知識が集団に共有化されていなければならない。そのような賢い学習集団を育てるには、運動技術や戦術を知的に学習すること（ゲーム分析、技術分析、発問、視覚的フィードバックなど）が不可欠である。

3. 勢いと雰囲気を生み出す指導技術

以上、計画段階で選択すべき指導方略について述べたが、これらの指導方略は授業の実際の場合、教師の効果的な指導行動として発現されなければならない。授業中の教師の指導行動は「インストラクション（直接的指導）」「マネジメント」「モニタリング（観察）」「インターアクション（相互作用）」の4つに区分できるが、それぞれに効果的な行動（教授技術）がある。

◆教師の積極的な相互作用行動◆

4つの指導行動それぞれが重要な役割を果たすが、特に学習成果にプラスの影響を与えるのは「相互作用」につぎ。情熱的な関わりや適切なフィードバックは、学習に勢いを与えるとともに、学習の雰囲気を肯定的にする。わたしたちが試みた研究でも、教師の相互作用の頻度（特に肯定的フィードバック、矯正的フィードバック、励まし）は ALT-P E（成功裡な学習従事）

や子どもたちの形式的授業評価とプラスに関係することが明らかであった。他方、否定的な相互作用の頻度が多くなれば、まちがいに学習者の授業評価を低くすることも明白であった。これに関連して、以下の点が重要である。

- 教師は授業中にできるだけ多くの学習者に関わること。
- 運動学習に対して積極的に賞賛、励ましを与えること。
- つまずきに対して具体的な助言を与えること。
- 子どもと言葉でキャッチボールすること（双向性）、理解できる言葉で情報を確実に伝える（伝達性）。
- 子どもにとって意味のある事がらに対して心を込めて賞賛すること（共感性）。
- 学習者のつまずきに対して「根拠のある適切なフィードバック」を与えること（適切性）。

特に最後の条件（適切性）については、教師の運動観察力や教材解釈力といった専門性が要求されることになる。

◆構造化されたマネジメント行動◆

子どもが評価する体育授業では、教師のマネジメント行動はあまり表面に現れてこないという特徴が見られる。というのも、単元のはじめにマネジメントにかかわった約束事が提示・指導されていて、単元の中盤になると学習者が自ら学習の流れをつくっていくので、教師のマネジメントに関わった行動かきわめて少なくなるためである。このような様態を「構造化されたマネジメント」と呼んでいる。

「構造化されたマネジメント」を確立するうえで重要なことは、毎授業時間に生じ

る常軌的活動（例えば、集合、移動、用具の出し入れ、準備運動、出欠をとる等々）に対して約束（ルール）をつくり、これらに対して単元のはじめに徹底した指導を行い、学習者に励行させることが必要である。これらが徹底して指導されることによって運動学習時間が確保され、そこでの直接的従事や支援的従事、認知的従事など、全体として学習従事を高めることができる。逆に、オフタスク行動や学習外行動などの学習非従事を減らすことができる。

◆簡潔なインストラクション◆

インストラクション（説明・演示）場面は、頻度を少なくし、また簡潔に行う必要がある。頻繁な説明や長々とした説明ほまちがいなく授業評価を下げる。インストラクション場面は、典型的には授業のはじめ、なか、まとめの3回に集約させるとよい。少なくとも、3回を目標にして授業を展開するとよい。また、これらの場面では、図表や資料を用いて短い時間で必要な情報を確実に提示すべきである。

「はじめの場面」では通常、課題提示が行われる。課題提示とは、学習課題に関する情報を学習者に伝えるプロセスを意味し、課題を実行するうえで何が必要なのか、どのように実行するのかについて学習者に理解させる機能をもつ。課題提示のために次のような指導技術が必要になる。

- 学習者の注目を集め、維持すること。
- 明確で具体的な情報を提示すること。
- 正しい運動モデルの全体像を提示すること。
- 言葉と視覚による情報を同時に適用すること。
- 提示した情報を直ちに行動に移すことができるようにすること。

「なかの場面」では、通常「課題の発展」に関わった情報が提供される。特に、学習者の能力と課題の系統性を対応させて、課題達成を確実に保障していくことが大切である。

「まとめの場面」での学習指導は、学習した内容や重要なポイントを再確認したり、問題を発見したり、問題の解決に導いたり、学習に関わって学習者が感じたり、理解した事がらを総括・評価したりする機能をもっている。特に個々の学習者及び個々のチームの優れた問題解決の方法や優れたパフォーマンスを学習集団全体に紹介したり、分析したりして、知識の共有化を図っていくことが重要である。学習者の主体的学習や個別的な学習を促進しようとする場合には、このような「学習の総括」「評価」「知識の共有化」は重要な意義をもっている。

◆積極的な観察行動◆

教師は、意図された学習課題に従って安全に、また適切に学習活動が行われているかどうか、絶えず観察する必要がある。運動学習場面での学習従事を高めたり、個々の学習者のニーズに対応して有効なフィードバックを与えたりするためにも、教師は積極的に観察行動を行う必要がある。学習者は、教師が自分たちの学習行動をしっかりと観察していることがわかっていれば課題から離れた行動をとることはなく、学習課題に従事するといわれている。学習者個々人が教師に観察されていることに気づかせるように、空間の移動のしかたに配慮する必要がある。一定の場所にとどまったり、同じ地点間を単純に移動したりするような観察行動は避けるべきである。しかし、観察行動は結局できるだけ多くの学習者に対してフィードバックを与えるために行うものであるため、その目的に即して積極的に

観察行動を行えば、おのずからよい観察行動が実現されるといってよい。

最後に、子どもの授業評価の高い授業の

「学習過程の特徴」, 「指導過程の特徴」, そして「計画段階の指導方略の特徴」の全体を示せば、図2のようになる。

図2 よい体育授業の特徴と指導方略

高い授業評価 (学習成果)	学習過程での 学習者行動の特徴	学習過程での 教師行動の特徴	計画段階での指導方略
<ul style="list-style-type: none"> ・情意的成果 ・学び方の成果 ・社会的態度の成果 ・技能的成果 	<p>【学習の勢い】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・多くの運動時間 ・少ないマネジメント時間 ・多くの学習従事 ・少ないオフタスク ・多くのALT <p>【学習の雰囲気】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・多くの肯定的人間関係行動 ・少ない否定的人間関係行動 ・多くの肯定的情意行動 ・少ない否定的情意行動 	<p>【インストラクション】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・少ない場面設定 ・短い場面設定 ・資料の活用 ・指導内容の焦点化 <p>【マネジメント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・少ないマネジメント行動 ・構造化されたマネジメント行動 <p>【観察】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・積極的观察 ・相互作用との結びつき <p>【相互作用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・多い賞賛と励まし ・少ない否定的言語 ・効果的な助言 	<ul style="list-style-type: none"> ●行動目標の設定（学習者に明確で具体的な目標をもたせる工夫） ●教材づくり（子どもの能力に合った教材、挑戦意欲を喚起する教材、少しの努力で達成可能な教材、ゲーム化・ミニ化された教材、学習機会を豊かに保障する教材：内ミニ化された教材、学習機会を豊かに保障する教材：内容的視点と方法的視点からの教材づくり） ●学習支援装置の活用（課題の制限＝課題をやさしくする装置、めあてを与えたりフィードバックを与えたりする装置、不安を除去したり痛みを緩和したりする装置） ●学び方と授業の約束行動・役割行動の指導（単元の見直しをもたせ、子どもの自主的学習を促進する。授業の約束行動や役割行動を確立し励行させる：構造化されたマネジメント） ●主体的学習や協力的学習を促進する学習形態の採用（ペア学習、グループ学習、コーポレイティブ学習） ●主体的学習を効果的に進めるための学習資料や評価カードの作成と活用 ●肯定的人間関係行動や情意行動を生み出す指導方略の採用（マナー教育、スポーツの儀式行動の位置づけ、社会的態度を行動目標として具体化し、その実現度をポイントシステムで評価） ●認識学習の重視（技術・戦術にかかわった知識の共有化を図ることによる有意義な教え合い学習） ●教師のコミュニケーションスキルやフィードバックスキルにかかわった知識とその適用に対する意志決定 ●教師の深い教材解釈力（取り扱う運動の技術的・戦術的理解、運動観察力、問題解決の方法的理解）

〈引用・参考文献〉

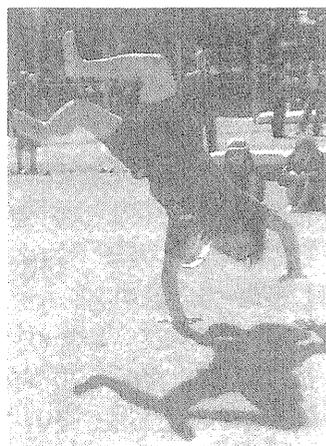
- 福ヶ迫善彦・スロト・小松崎敏・米村耕平・高橋健夫（2003）体育授業における「授業の勢い」に関する検討：小学校体育授業における学習従事と形成的授業評価との関係を中心に、体育学研究 48(3)：281-297.
- ミドゥラ：高橋健夫ほか訳（2000）チャレンジ運動による仲間づくり、大修館書店
- シーデントップ：高橋健夫ほか訳（1988）体育の教授技術、大修館書店.
- シーデントップ：高橋健夫ほか訳（2003）新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル、大修館書店
- 高橋健夫（1982）新しい体育の授業研究、大旅館書店
- 高橋健夫編著（2002）体育の授業を創る（4版）、大修館書店
- 高橋健夫編著（2003）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、明和出版
- 米村耕平・福ヶ迫善彦・高橋健夫（2004）小学校体育授業における「授業の雰囲気」と形成的授業評価との関係についての検討、体育学研究 49(3)：231-243.

Ⅲ. すぐれた体育授業映像の解説

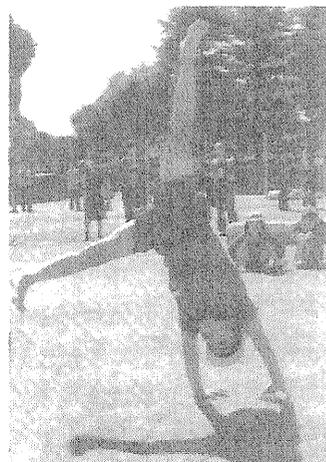
● 教材づくり篇



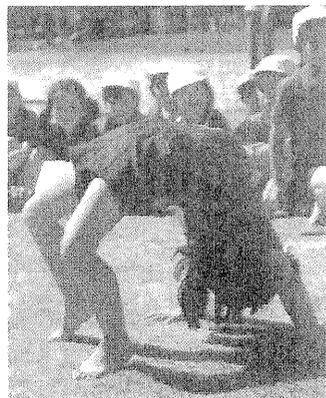
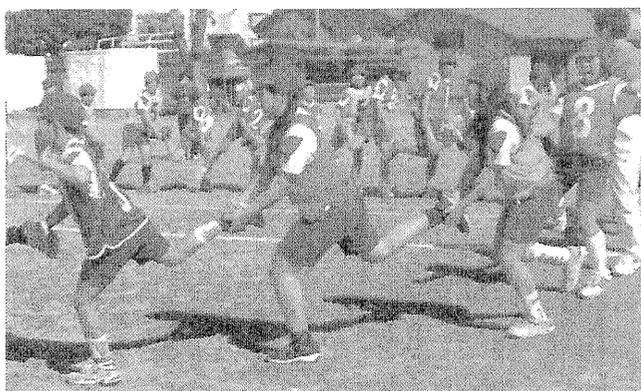
ゴールラインはすぐそこ



側転前ひねり



脚が伸びた見事な風車



まあるい大きな太鼓橋

[教材づくり：技術篇]

1. 投げっこ遊び：投能力を育成する教材づくり（小学校2年生）

○授業実践者：水戸市立浜田小学校 豊田敬慈教諭

1) 授業の背景

・近年児童・生徒の投能力の低下が著しい。その原因は、家庭や地域の体育教育力が低下しているためである。類似の運動遊びが消滅し、投能力の基礎になる力や感覚を身に付けていない子どもが増大しているのである。小学校低学年段階の体育指導の役割が一段と大きくなったと言わなければならない。意味のある運動遊びに注目し、これらの教材化を図ることによって、運動技能習得に必要な基礎的な感覚や力を育成する必要がある。とりわけ投能力は、すべての球技に必要な基礎的能力である。

2) 授業の視点

- ・類似の運動遊び（運動のアナログン）に着目して教材を開発している。紙鉄砲、メンコ、落下傘投げ、プーメラン、バウンド投げ、シャトル投げ、ロケットボール投げといった遊びがそれである。それぞれが固有の遊びであるが、投運動に共通する運動形態や技術的要素が内在している。
- ・それぞれの遊びの達成度がポイントによって評価できるようになっている。
- ・子どもが夢中になって遊び、スピーディに何回も腕を振っていることがわかる。また、この腕振りがすべての投運動に共通している動きであることも理解できる。
- ・ステーション学習（ローテーション学習）であり、一定時間で次々に異なったステーションに移動している。
- ・メインの教材として「雪合戦」を位置づけている。このゲームは、一定時間投げ合い、自陣に敵のボール（色でわかる）が少ない方を勝ちである。

3) 授業の成果

子どもの授業評価は最高値を示した。おもしろいから腕振りの頻度がきわめて多くなった。これによって大きな技能成果を生み出した。6授業時間で投能力（ソフトボール投げ）は平均5メートル以上も伸びた。

子どもにとっておもしろく、意味のある学習課題が内包された遊び（教材）であることが確認できた。

4) 今後の課題

運動の粗形態のできていない子に対しては、ロープロケット投げ（体育館の2階の手すりや柵木にロープを張り、ロープにバトンを通して、ロープを投げあげる）が有効である。この運動では、あらかじめ腕を伸ばした姿勢から体を反らし、大きく腕を振って投げることを指導する。運動の主局面から指導することが有効である。ハンドボール協会が提唱している「トルネード投げ」（腕を頭上に上げ、体幹を前後に展開させて全身で投げる）も同じ原理である。

雪合戦のゲームでは、投げる位置をカーテンから5メートル以上後ろにさげる。カーテンから20メートルのところにラインを引き、このラインを越えればホームラとし、そのボールは投げ返せないようにすれば、ゲームはもっとおもしろくなりそうだ。

その他の有効な教材：ロケットボール・ゴルフ、ロケットボール野球、投げっこ・とりっこ・ならびっこ（ロケットボールを使って）等が主教材として考えられる。

2. マット遊びの授業（小学校1年生）

○授業実践者：八千代市立八千代台東小学校 村山京子教諭

1) 授業の背景

- ・マット運動では接転技群を先に教え、翻転技群（倒立経過の技）を後に教えるという考え方が定着しているようであるが、それは間違いである。2つの技群は、全く異なる技術体系をもっており、同時並行して学習させる必要がある。特に逆さになる感覚は器械運動の要である。
- ・子どもたちのしごとや遊びの変質によって、「身の締まらない」子どもが増えている。バケツで水を運んだり、ぞうきがけをしたり、ぞうきを絞ったり、薪を割ったり、木に登ったり、相撲を取ったりするようなしごとや遊びがすっかり姿を消したことが影響していると考えられる。器械運動の基礎となる力や感覚はこのような運動体験と無関係ではない。特に上体と下体を腰・腹の筋肉に力を入れて1つにまとめあげることが重要になる。この授業は、そのような力や感覚の育成を土台にして、結果としてマット運動の基本的な技が習得されるように仕組んでいる。

2) 授業の視点

- ・倒立がマット運動の技習得の決め手になるという前提に立って、倒立遊びにこだわって指導している。
- ・予備的運動として固定施設を使った運動遊び（逆さまになる遊び：コウモリ、足抜きまわりなど；体を絞める遊び、高所歩き、登り棒）を大切にしている。
- ・倒立や体の絞めを求める下位教材（ブリッジ、倒立壁前転、手押し車、跳び箱横跳び越し）を大切にしている。
- ・子どもたちの倒立姿勢の映像からから、逆さまになる感覚が十分身につけていると同時に、腰・腹が絞まり、体が一本の棒のようにになっていることに注目すべき。背支持倒立や手押し車でも腰・腹がよく絞まっている。
- ・いろいろな場で子どもたちは実に楽しそうに学習している様子にも注目すべき。決してドリルや訓練で基礎になる力や感覚を身に付けているわけではない。
- ・側方倒立回転が実にうまい。連続でできる子、ロンダートをやる子もいる。
- ・教師は体育の専門家ではないが、低学年の子どもの心をよくとらえ、楽しい雰囲気を生みだし、授業にリズムを与えている。

3) 授業の成果

- ・倒立の感覚が習得されれば、側方倒立回転の習得はごく簡単。大部分の子どもは倒立を身につけ、側方倒立回転やその連続、ロンダートも身に付けた。授業評価も最高点。
- ・村山先生は、4月段階から遊具を使った遊びや、予備的運動としてブリッジや手押し車などの指導を一貫して行っており、その成果が今回のマット運動の授業成果につながっている。器械運動では基礎になる感覚づくりがきわめて重要であることが再確認できた。

4) 今後の課題

器械運動の感覚づくりを固定施設を用いた運動遊びで育成する方法をより多く開発する必要がある。特に倒立を習得させるための運動遊び（下位教材）をさらに開発することが重要な課題である。

3. 鉄棒運動の授業（小学校5年生）

○授業実践者：八千代市立八千代台東小学校 永井元博教諭

1) 授業の背景

- ・鉄棒の苦手な子どもが増えている。近年、個人の興味や能力に応じた課題選択学習が推奨されてきた。「今できる技で楽しむ」「できそうな技に挑戦する」というステップで個人がめあてをもって学習していく、いわゆる「スパイラル型の学習過程」モデルである。近年の子どもたちは、鉄棒運動に必要な基礎的な力や感覚が身についていないものが多く、「今できる技」や「できそうな技」が何もなく、スパイラル型の学習過程モデルでは授業にならないケースが少なくなかった。
- ・この授業は、自由に技を選択するのではなく、膝掛け回転系の技群に絞って、この技群のなかで技を選択して系統的に学習させていく方法が採用されている。
- ・この学校では、1の村山先生のマット運動の実践に観たように低学年段階から器械運動に必要な基礎的感覚の育成が行われていることにも注意を払う必要がある。

2) 授業の視点

- 鉄棒運動の多くの技を行うためには、肩や腕に力を入れるのではなく、力を抜き、体をブランコのように大きく振動させることが求められる。また鉄棒運動の振動運動や回転運動では必然的に逆さまの姿勢になるため、逆さ感覚が重要な機能を発揮する。もう1つ重要な能力として、腰・腹の筋肉を引き締め、上体と下体を1つにまとめ上げることがあげられる。子どもの動きからこのような感覚や力が身に付いていることを観察してもらいたい。
- ・本授業では、低学年段階からの「逆立ちの指導」や「遊具を用いた力や感覚の指導」の基盤の上に、コウモリ振動や片膝掛け回転の技を中心にした指導が行われている。
 - ・膝掛け回転系の運動に焦点を当て、系統的・発展的に学習している。特にコウモリ振り、コウモりおり、片膝掛け上がり、片膝掛け回転、両膝掛け回転は技術的な親縁性が高く、系統的・発展的に学習している様子がわかる。
 - ・VTR から次々に子どもが技を達成している姿がよく見える。一時間でこれほど多くの子どもが達成の喜びを味わっている鉄棒の授業はそう簡単に出くわすものではない。
 - ・子どもたちが共感的に応援したり、喜んだりしていて、「学習の雰囲気」が大変よい。「よい雰囲気」の授業とはどのような授業か」を知ることのできる典型的な授業である。
 - ・教師が積極的に学習を支援しているのも特徴的。特に片膝掛け回転の補助をしている場面で、ゴムひもを「指導装置 (instructional device)」として活用している点にも注目する必要がある。この装置は、運動のめあてを与え、課題が達成されたかどうかのフィードバックを与えるという点ですぐれている。

3) 授業の成果

子どもの授業評価は5段階評価の5で最高。すべての子どもがコウモりおりができるようになり、最終的には膝掛け上がりや膝掛け回転も習得した。

4) 今後の課題

これら膝掛け回転系の技の他に、支持回転系の技をどのように取り組ませていけばよいのか、あるいは膝掛け回転系の学習が支持回転系の技の学習にどのように転移するのかを検討する必要がある。

4. 短距離走（8秒間走）の授業（小学校5年生）

○授業実践者：埼玉県鴻巣市立鴻巣小学校 上岡勝教諭

1) 授業の背景

短距離走の授業は単調になり、また能力差がはっきりしていてつまらないと感じている子どもが少なくない。能力差を解消してそれぞれが挑戦的に楽しく学習でき、すべての児童が能力を向上させる授業づくりが求められる。この授業では8秒間走ゲームのおもしろさを追求させるとともに、速く走るためのすぐれた下位教材を位置づけ、すべての子どもの走能力を高めようとしている。

2) 授業の視点

- ・学習規律のよさや、テンポのよいほぐしの運動から授業の勢いを観ることができる。
- ・ラダー走、ミニハードル走、ケンステップ走は、短距離走の能力アップにつながるすぐれた教材である。ラダーは教師の手づくり。子どもたちは自分にあったストライドの場を選んで練習。ペットボトルを利用したミニハードルにも注目すべき。これもストライドを広くしたり、リズムミカルに走るための練習。ケンステップを用いた練習はピッチを速めるうえで有効な教材。子どもたちはこれらの教材を実に真剣に学習している。
- ・主教材は8秒間走。これは山本貞美氏によって開発されたすぐれた教材。8秒間で走行できる距離を決定し、ゴールが一緒になるようにスタート地点を変えて走るゲームである。鬼ごっこ的なおもしろさがある。能力の低い子どもでも勝つチャンスがある。また、目に見えない時間を目に見えるラインに置き換えられているため、目標が視覚的になり、達成感も大きくなる。この授業でも、記録を向上させた児童が続出し、何回も挑戦する姿が印象深い。
- ・8秒間走は、意欲を喚起し、平等性を確保するという「方法的視点」からみてすぐれた教材であるが、学習内容を浮き立たせ、これを習得させるという「内容的視点」からみた場合には、不十分な教材である。その不足部分をラダー走、ミニハードル走などによって補強しており、全体としてバランスのとれた教材配列がなされている。
- ・移動は「チャンピオン」の音楽がかかっている間に行い、ドレミファの音で8秒間が知らされる。このような音楽で、移動・試走を繰り返す約束になっていて、これによって「授業の勢い」が生み出されている。
- ・先生のさわやかな助言や励まし、モデリングも素晴らしい。

3) 授業の成果

- ・この授業の形成的授業評価は満点に近いもので最高の評価であった。子どもが心情的に満された授業であった。
- ・すべての子どもが50メートル走の記録を伸ばすことができた。その最大の要因は、ストライドの伸びであった。ピッチはほとんど変わらなかったが、ストライドが広がり、しかも、走のリズムが安定したことが記録の伸びにつながった。きわめてシンプルな授業ではありながら、すぐれた体育授業の要件をすべて満たした授業である。

4) 今後の課題

下位教材をゲーム形式で行う工夫があってもよいように思われる。例えば、ミニハードル競争。ラダー走競争など。また、8秒間走のゴールラインの前後に1メートル間隔に何本かのラインを引いておけば、1回1回の試走の成果がよくわかる。

[教材づくり：戦術篇]

5. フラッグフットボールの授業（小学校6年生）

○授業実践者：東京都新宿区立淀橋第三小学校 藤本知子教諭

1) 授業の背景

ボール運動は、これまで個人的なスキルの指導に焦点が置かれ、ボールをもたない動き方（戦術）についてはほとんど指導されることはなかった。その結果、ゲームにおいてはただ経験を繰り返すだけで、ゲームパフォーマンスの向上がほとんどみられないという問題があった。そこでこの授業では、ボールをもって走ることができ、作戦を立てなければゲームが展開できないフラッグフットボールを教材として取り上げた。フラッグフットボールは1回1回の攻撃に際してハドル（作戦会議）をもち、チームの全員が役割をもって攻撃するので、ゲームで作戦が成功したかどうかのフィードバックがもたらされるとともに、成功すればその都度大きな集団的達成の喜びを味わうことができる。

2) 授業の視点

この授業は、戦術学習に焦点をおき、ゲームパフォーマンスの向上をねらいにしている。戦術的課題を強調するために、技能的にやさしく、作戦を立てなければゲームが成立しないという特徴をもつ「フラッグフットボール」が教材に選ばれた。フラッグフットボールは次のような特徴を持っている。●ボールをもって走ることができ、鬼遊びの延長線上でゲームを楽しむことができる。●攻撃のたびに「ハドル」を組むため、戦術学習を強調しやすい。●立てた作戦が成功したかどうかが即座にフィードバックされる。●人数を制限すれば、メンバー一人一人が必ず明確な行動的役割をもつことになり、ゲームでみんなが主役になれる。したがって、●集団的達成の喜びを味わうことができる。

- ・この授業では、「しっぽ取り鬼ごっこ」「インベーダーゲーム」などの下位教材（ミニゲーム）が取り入れられ、グループでの練習の後、3対3のゲーム（主教材）が行われている。
- ・この授業では、子どもたちが「しっぽ取り」や「インベーダーゲーム」を予備的運動として楽しく学んでいる様子がよくわかる。
- ・フラッグフットのゲームでは、立てた作戦をゲームで見事に成功させている。
- ・藤本先生は体育の専門家ではないし、ボール運動を得意としているわけでもないが、戦術学習の意図をよく理解して的確な指導を行っている。

3) 授業の成果

- ・子どもの授業評価は高く、特に「成果次元」の評価が極めて高くなった。ボール運動の授業ではゲームで勝った日の評価は高くなり、負けると下がるという傾向があるが、この授業では課題の実現度に関心が向かい、勝敗に関係なく安定した評価得点が得られた。
- ・子どもたちはさまざまな戦術行動を考え出し、これをゲームで実行し、成功させるようになった。戦術学習が見事に成功した。

4) 今後の課題

子どもたちがチームの状況に応じて練習課題を考えたり、これをチームで練習するといった場面があったが、この場面では子どもの学習行動に淀みが生じる傾向が見られた。常に課題性のあるミニゲームで学習を提供し、そのゲームのなかで課題を解決していくような方法を工夫する必要があるようだ。

6. アルティメットの授業（小学校5年生）

○授業実践者：東京学芸大学附属世田谷小学校 鈴木 聡教諭

1) 授業の背景

- ・この授業も、戦術学習に関心を向け、ボールをもたない動き方の育成に主眼をおいている。鈴木先生は、これまで行ったセストボールの授業実践でも、「戦術学習」に焦点をおいて授業づくりを試み、大きな授業成果をあげている。今回は、ニューススポーツのアルティメットを教材に選び、戦術学習の視点からその教材の意義を検証しようとした。
- ・フリスビーを投げることで自分が面白い遊びだが、すべての子どもが果たして上手に投げられるのか。小学校高学年の侵入型のゲームとして本当に有効かどうか、多少疑いの目をもって観察した。

2) 授業の視点

- ・子どもにとってフリスビーを投げ合うこと自体が大変楽しい遊びであり、実際飽きることなく繰り返し練習する。また投げ方も多様で、技術的な深まりもある。映像からも、子どもたちが楽しそうにフリスビーを投げ合っている姿を見ることができる。
- ・フリスビーは、上手に投げられるようになるまでに少々時間を必要とするが、慣れればボール以上に投げやすく、距離もでる。また、飛んでいるフリスビーは次第にスピードが落ちていくため、キャッチしやすい。また、滞空時間が長いので、距離のあるところでもキャッチできる。スペースを見つけて走り込み、パスをもらうこともできる。これらの条件は、ボール運動の戦術学習には大変有効である。
- ・実際映像から、余裕をもってスペースに走り、パスを受け取ったり、ゴールしたりしている姿を見取ることができる。特に得点場面が数多く見られ、集団的達成の喜びをいくども味わっている。このことは、このゲームが子どもたちの能力にフィットしていることを教えている。
- ・子どもたちがゲームのなかでの確かな状況判断力を身に付けている点にも注目すべきである。これには、ディスクをもったプレイヤーにはタッチできないというルールが有効に作用していると思われる。
- ・ゲームの様子から、すべての子どもたちがゲームを心から楽しんでいる様子が鮮明。
- ・教師が、先の時間のゲームの様態をあらかじめ分析し、重要な点を抽出して鑑賞させている。このように、戦術学習に焦点をおいて知的理解を深めようとしている点にも注目すべきである。

3) 授業の成果

- ・形成的授業評価は極めて高く、特にわかったり、できたりすることを評価する「成果次元」の得点が高い。
- ・ねらいとした有効なパス、シュートの成功率が次第に向上し、アルティメットが戦術学習に有効であることが証明された。

4) 今後の課題

今回の授業では、あらかじめ休み時間や学級活動を通してフリスビーの投補能力を養成したうえでの授業実践であった。したがって、いきなり体育授業で実践した場合には、技能的な問題が生じることも予想される。このような問題を克服するためには、短時間でディスクを投げる技能を向上させる方法の開発が必要であろう。

7. ファウストボールの授業（小学校5年生）

○授業実践者：千葉県松戸市八ヶ崎小学校 高谷 昌

1) 授業の背景

バレーボールは小学生には難しすぎる。かつて中学生を対象にバレーボールの授業分析を数年間続けて行ったことがあるが、中学生のバレーボールの技能レベルが低く、きわめて貧困なゲームの様相であった。ソフトバレーボールが開発されたとはいえ、正規に近いルールを適用したバレーボールでは、バレーボールのおもしろさや醍醐味がほとんど味わえないで終わってしまう。そこで注目したのがファーストボールである。ファーストボールは秋田で行われたワールドゲームズでの正式競技である。バウンドしたボールをレシーブできるところがバレーボールと大きく違うところ。後は、ほとんど同じルールである。これにセッターがワンキャッチのトスができるようにすれば、セットプレイがふんだんに出現し、このゲーム特有のおもしろさをたっぷり味わいに違いない。このような考えにもとづいてファウストボールの教材化が進められた。

2) 授業の視点

- ・バレーボール型のゲームのおもしろさを「セットプレイ」と位置づけ、レシーブしたボールをセットしてアタックできるようになることが単元の目標とされた。
- ・そのための練習教材として、バウンド・アンダーハンドパス、バウンド・オーバーハンドパス、アタックなどが採用され、それらの技能習得のための練習が行われている。
- ・ゲームでは、セッターにボールがよく返り、セッターがワンキャッチできるので、必ずアタックができる。くわえてブロックも飛び出すようになり、ネット際の激しい攻防が展開される。しかもバウンド・レシーブができるのでラリーがよくつづき、子どもたちはネット型ゲームのおもしろさを十分楽しめるようになった。
- ・技術的な課題を緩和することによって、集団的な戦術行動の側面がクローズアップされることを、このファウストボールのゲームから見取っていただきたい。

3) 授業の成果

- ・子どもの形成的授業評価は、単元が進むにつれて向上し、本時では 2.92 で満点に近くなった。
- ・ゲームパフォーマンスが向上し、3段攻撃がかなりの確率で出現するようになった。そのため、子どもたちは勝っても負けてもチームの集団的達成の経験をもつことができた。ちなみに、この授業を見学したオーストラリアのクイーンズランド大学のマクドナルド教授は、オーストラリアのスポーツ教育モデル以上に素晴らしい授業だと評価した。

4) 今後の課題

- ・それぞれの技術や戦術に焦点を合わせた、一層楽しく効果の上がるドリルゲームやタスクゲームの開発が求められる。例えば、台の上にサーバーが乗り、10回のバウンドレシーブで何本サーバに返球できるか（ドリルゲーム）、2人で大きなフープをバウンドさせてラリーを競うサークル・バウンドテニスのようなゲームを位置づければ、レシーブの練習が一層意欲的に行われるようになるだろう。
- ・今回のような簡易ファーストボールから始めて、能力が高まれば、どのような手順でステップアップしていけばよいのか、今後の研究課題である。また、どのように戦術的課題を深めていくべきか、実践的に確かめる必要がある。

8. スペースを見つけてパス・シュート

(ハンドボールとサッカーの融合単元：小学校4年生)

○授業実践者：埼玉県本庄市立本庄東小学校教諭 西田真吾

1) 授業の背景

何百もあるボールゲームの中でなぜバスケットボール、サッカー、バレーボール（世界3大学校球技と呼ばれる）を学校教材として重視するのか。その根拠は何か。「人気がある」、「金がかからない」、「大勢の人数でできる」「運動技能の特徴が異なる」などがその主な理由であったと考えられるが、運動の内在的価値が評価される今日の体育の考え方に立てばそのような理由づけでは納得できない。問うべきことは、多種多様な球技はどのような体系で成り立っているかということである。そして、球技のスコープ（内容の広がり）とシーケンス（発達段階に即した系列）の視点から、球技のカリキュラム体系を作り上げることが求められる。このことに関わって、国際的には、そのスコープは、「侵入系」「ネット系」「フィールドイング系」「ターゲット系」の4領域で捉える傾向があり、これらの領域の中で固有の学習内容を洗い出し、学習内容のやさしい運動から難しい運動へと発展的に学習させていこうとしている。

2) 授業（単元）の視点

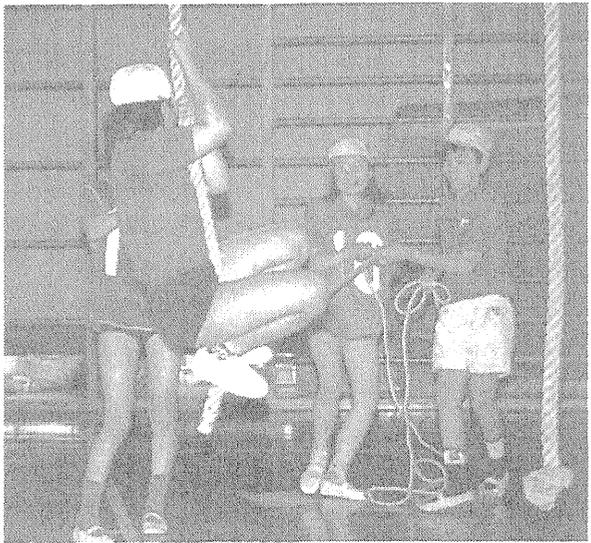
- ・この映像作成の目的は、西田先生の授業そのものを紹介することではない。この授業で採用された単元教材や単位（下位）教材を紹介することに目的がある。
- ・この単元は、通常の「教材単元（運動種目）」ではなく、侵入型ゲームに共通する学習内容（テーマ）に焦点をあてた「テーマ単元」である。
- ・単元の中心的な目標は「スペースを見つけてパス・シュート」であり、この目標にそってやさしいハンドボールと、技術的に難しいサッカーとを組み合わせて単元を構成。
- ・まず、手で投げる「4グリッドのパスゲーム」を行い、次の時間には足で同じゲームを行っている。手で投げる「4サークルゲーム」を行い、次の時間に足で同じゲームを行うという形式での単元展開である。
- ・この映像では2種類の「タスクゲーム」が紹介されているが、この他、それぞれ自陣のゴールが定められた2サークルハンド（及びサッカー）がタスクゲームとして適用された。また、授業の後半には、オールコートでの4対4のハンド（サッカー）が行われた。
- ・この映像から、「状況判断しながらのパス」や「ボールをもたない動き（スペースを見つけて動く）」が積極的に学習されている様子を観察していただきたい。

3) 授業の成果

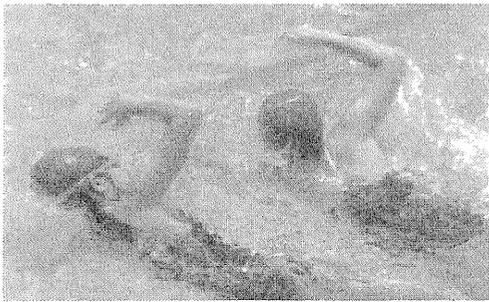
- ・10時間単元で実施されたが、4時間目以降「形成的授業評価」は5段階評価の5に向上し、子どもにとって満足のいく授業になった。
- ・「パスの状況判断力」や「サポート能力」についても分析されているが、いずれも単元前後で大いに向上している。（埼玉県長期研修員研修報告書）。

4) 今後の課題

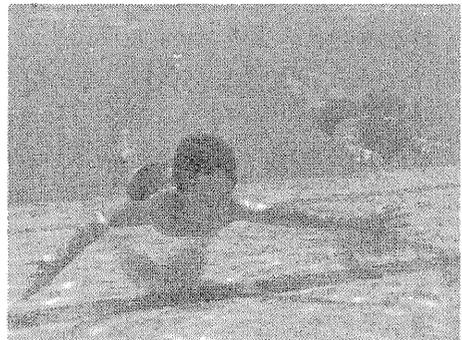
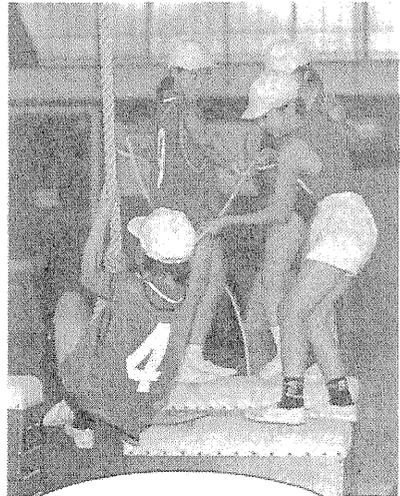
タスクゲームを中心にハンド型とサッカー型を組み替えながら単元が展開されたが、中学年ではハンド型に限定して行う方がより大きな成果をあげることができると考えられる。また、侵入型ゲーム全体のなかで、共通する学習内容を一層精緻に洗い出し、その内容が最も習得しやすいゲームを生み出していくことが必要であろう。



さあ、みんなで「グランドキャニオン」に挑戦！



シンクロ・クロール、リズムはぴったり



僕たちは魚になった

[授業の進め方：仲間づくり]

9. チャレンジ運動（小学校6年生）

○授業実践者：千葉県松戸市立八ヶ崎小学校 高谷 昌

1) 授業の背景

- ・子どもたちのコミュニケーション能力の低下が問題になっているのは日本だけのことでない。特に多民族国家であるアメリカでは、仲間づくりやコミュニケーション能力の育成の場をどのようにつくりあげるかが大きな課題になっている。
- ・そのような目的から 本来野外活動として楽しまれてきた「アドベンチャーゲーム」をベースにして、体育授業用にモディファイして開発されたのが「チャレンジ運動」（ミドゥラー&グローバー）で、その最大のねらいは仲間づくりにおかれている。高橋らはこの本を「チャレンジ運動による仲間づくり」（大修館書店）として翻訳出版するとともに、そのプログラムの有効性を確かめるために、多くの小学校で実験授業を試みている。この授業もその一環として行われたものである。その結果、驚くほど成果があることがわかった。

2) 授業の視点

- ・この実験授業は6時間単元で実施されたが、この映像ではそれらの時間で取り上げられた5つの教材が紹介されている。
- ・ジャンピング・ロープ：グループで20回連続してジャンプすることが挑戦課題。
- ・ザ・ロック：40センチ四方、35センチ四方、30センチ四方の板の上に6人全員が乗り込み、5秒間とどまることが挑戦課題。
- ・激流に架ける橋：タイヤ、ロープ、板を使って橋を造り、全員向こう岸に渡りきることが挑戦課題。用具もすべて持ち運ぶこと。
- ・川渡り：ボート（運搬者）に乗って、一度島に渡ってから向こう岸に渡りきることが挑戦課題。
- ・壁登り：舞台の上に跳び箱をのせ、この上にロングマットをかぶせて壁を作り、協力しながら全員壁を登り切ることが挑戦課題。
- ・最後は、これらの教材を連続して総合的に取り組むビッグチャレンジ。
- ・学習過程での約束事があり、「解決法をみんなで考える」「活動過程では肯定的に関わる」「達成すればみんなで喜びを表現する」「みんなで取り組みを評価しよう」ことが約束である。約束を破るとやり直し。
- ・子どもたちが課題の達成に向けて助け合い、肯定的に関わり合って見事に課題を達成している様子を観察していただきたい。

3) 授業の成果

「仲間づくり」の成果を確かめるための「形成的授業評価法」を作成して、チャレンジ運動の成果を確かめてきたが、この高谷氏の授業も含めて、いずれも大変大きな成果をあげた。ボール運動の授業の場合は、勝敗の結果に左右されることが多いが、チャレンジ運動の場合、そのようなことはなく評価は常に安定して高くなった。

4) 今後の課題：この運動が体育かどうか、疑問をもつ人がいるかもしれない。しかし、体ほぐしの運動の1つのねらいである「交流」経験に対しては、これ以上の有効な教材はない。体育授業の他に、学級活動や総合的な学習の時間にも活用できる教材である。

10. 記録達成リレー（小学校6年生）

○授業実践者：埼玉県岩槻市立西原小学校 千葉 裕教諭

1) 授業の背景

- 千葉先生の学級経営はきわめて充実している。学級での毎日の出来事を学級通信にまとめ、頻繁に PTA に発信している。年度末にそれらを冊子にまとめ、記録として残している。その冊子を頂いたことがあるが、一体どこでこのような時間を生み出し、制作しているのかと驚嘆したものである。このような熱心な学級活動を土台にして、千葉先生は親や子どもから全幅の信頼を得ているのだと思う。
- 新しく担任になった5年生のクラスは仲間関係でトラブルが多かったことから、千葉先生は5月から始まる陸上運動の授業を通して「仲間づくり」を図ろうと考えた。この記録達成リレーは、そのようなバックグラウンドのもとで設計され、実践された。
- 陸上運動は記録の達成が喜びの源泉。記録を達成させるためにさまざまな配慮や工夫がなされている点にも注目すべきである。

2) 授業の視点

- 今回のリレーの授業では他のチームとの競争がテーマではない。チームの能力に応じて目標タイムを決定し、この目標達成が挑戦課題である。チーム個々人の合計タイム（80メートル走の合計タイム）を決定し、当初の合計タイムを3秒短縮すれば銅賞、5秒で銀賞、10秒で金賞とした。このように他のチームとの競争でなく、自分のチーム記録達成をねらいとしたことが仲間づくりにきわめて有効に機能した。
- 観察した5時間目の授業では、さすがに10秒の短縮は無理であったが、4チームすべてが3秒短縮でき、1チームは銀賞を勝ち取った。160メートルトラックの半周が1人の走距離であるが、記録を達成しやすくするために20メートルのバトンゾーンのどこでもバトンパスを許容するルールが採用された。集団的達成の喜びを味わうことは仲間づくりに不可欠で、ゾーンの設定もそのための条件づくりである。
- チームの肯定的な人間関係づくりのためにさまざまな工夫がなされていることを見抜いていただきたい。主教材の記録達成リレーはもとより、手つなぎリレーもそのひとつ。
- さまざまな儀式が導入されたが、これらも仲間づくりに重要な機能を果たしている。円陣を組んでのエール。他のチームに対する積極的な応援。リレーが終わった後の相互評価などがそれである。
- 最後のまとめの場面では、記録達成できなかったチームの1人が泣き出すというできごとがあったが、それほどゲームに真剣に取り組み、集中していたことの証である。
- また、まとめの場面で、ある子が「みんなが1つになったような気がする」と発言しているように、まさに「仲間づくり」の目標が実現された授業であった。

3) 授業の成果

- 集団の記録が確実に高まった。個人の記録も向上した。形成的授業評価も満点に近かった。何よりもこの授業を通して集団の凝集性が高まり、単元目標が見事に達成された。

4) 今後の課題

- 儀式の導入は必要なことだが、次第に子どもたちの自然な行為になっていくようにしたいものだ。
- 記録短縮の目標も10秒はさすがに困難。2秒、3秒、4秒、5秒ぐらいがよいだろう。

1 1. 集団表現水泳（小学校6年生）

○授業実践者：千葉県松戸市八ヶ崎小学校 山下昌江教諭

1) 授業の背景

どの学校もプールを備え、低学年から水泳を学習する時代である。都市部ではスイミングスクールに通う子どもも少なくなく、泳げない子の数は次第に少なくなっているように思われる。しかし、水泳の授業は、どの発達段階でも泳げない子を泳げるようにすることに中心関心が向けられ、泳げるようになった子にはせいぜい距離を伸ばすことをねらいにトレーニングを課すのみである。これでは子どもたちの学習意欲は失せてしまう。泳げるようになれば、泳力を生かして新しい挑戦課題が設定されるべきである。端的に「スポーツとしての水泳」の授業設計が求められる。

2) 授業の視点

- ・山下先生はこのような課題に応じて「集団表現水泳」の授業を設計した。ウォーターポイズが流行するよりもかなり以前のことである。
- ・集団表現運動や集団マット運動の発想を生かし、これまでに身に付けたクロール、平泳ぎ、背泳ぎ、潜水、飛び込みといった泳法や技を集団で表現することをテーマに単元を構成した。
- ・授業の前半は水慣れ遊び。小クラゲ、大クラゲ、背浮き、伏し浮き、潜水、水中回転、逆立ちなどの運動を楽しむ。
- ・音楽に合わせていくつかの技を連続して表現する課題にも挑戦。クラゲー水中花ー背浮き・・・といった連続技である。
- ・つづいてグループ練習。本時のねらいは、「みんなで呼吸を合わせてより一致したリズムで、よりダイナミックに」であった。音楽に合わせて演技の部分、あるいは全体を繰り返し練習。練習が終われば話し合っって新たな挑戦課題を設定した。
- ・どんな演技を表現しただろうか。順番に飛び込んだり、列になったり、円になったりして泳いぐ。また、上をクロール、下を潜水で泳いで交差したり、大クラゲで水中花になったり、宙返りしたり、水中から一気に飛び出して花火を表現したり、多様な表現。
- ・最後はこのような練習の成果が発表され、相互評価がなされた。それぞれのグループのできばえが一段と素晴らしくなったことが確認された。

3) 授業の成果

形成的授業評価は、2.94 で5の評価。これ以上期待できないほどの高い得点である。期間記録の結果でも、運動学習場面が34分45秒（68%）で、際立って大きな運動量が確保された。このような精一杯の学習の成果は泳力にも現れている。仲間とリズムを合わせるということが課題にされたこともあって、子どもたちの泳ぎは実に伸びやかである。長く続けて泳げなかった児童も、距離を伸ばし、単元終了時にはすべてが25メートルを泳ぎ切れるようになった。また、映像からもわかるように、山下先生は頻繁にフィードバックを与え、個別に補助をしたりしている。授業後の調査からも、子どもたちの水泳に関する理解度が深まったことがわかった。

4) 今後の課題

どの学校でもできる授業だが、問題はプールマネジメント。1クラスあるいは2クラスでプール全体が使えるようなシステムを作る必要がある。

12. 集団マット運動（小学校5年生）

○授業実践者：千葉県印旛郡本埜村立本埜第1小学校 吉野高明教諭

1) 授業の背景

器械運動の楽しみ方は多様である。①できない技ができるようになること、②できるようになった技を条件（例えば跳び箱の高さ）を変えてできるようになること、③できる技をより美しく、より雄大に表現すること、④できる技を組み合わせる演技として表現すること、⑤集団で演技を構成し、表現すること等々、多様である。特に集団での演技は古くから楽しまれており、器械運動の発祥の地ドイツで毎年開催されるツルンフェスト（体操祭）でのメインイベントは集団演技である。

新学習指導要領の解説書でも「集団で技を組み合わせ、調子を合わせて演技するような活動に発展させることもできる」と説明された。このことから、集団マット運動の授業は急速に全国に広がっている。

2) 授業の視点

- ・集団マットのよさは、「今持っている力」の延長線上で集団的な挑戦課題を設定して楽しむことである。1人では到底できない難しい技でも、黒子（補助者）を活用すれば簡単にできる。吉野先生の授業ではそのような黒子が活用されている。
- ・また、集団的思考、集団的協力、集団的達成といった集団での学習経験を意図的に生み出すことができ、仲間づくりにも効果が期待できる。
- ・この単元は、「集団マット演技発表会」（コンテスト）に向けて展開された。単元のはじめに、演技のできばえを評価する採点基準（リズム、演技の工夫、運動の正確さ、難しい技への挑戦、調和、助け合い）が提示され、子どもたちはこれらの基準を重要な学習目標として練習に取り組んだ。この時間の最後の発表でも子どもたちはこのような基準に基づいて採点している点に注目していただきたい。
- ・授業の流れは、準備運動を兼ねた体ほぐしの運動で始まり、マットの基本技の学習につづいて、個々人が選択した技を学習する「挑戦学習」が行われた。その後でそれぞれのグループが自分たちで構成した集団演技の練習が繰り返し行われた。跳び前転、伸膝前転、伸膝後転、側方倒立回転、倒立ブリッジ、ハンドスプリング、補助付きでの後方宙返り等々の多彩な技が演技に盛り込まれている。そして最後のフィニッシュはおおむね「やぐら」や「おおぎ」といった組体操であった。
- ・グループ練習は真剣そのもの。発表場面でもグループが呼吸を合わせて見事な演技を披露している。審判のジャッジも的確で、ジャッジの根拠をしっかりと発言している。

3) 授業の成果

ともすれば集団マットの授業では個技の追求がおろそかになりがちである。しかし、この授業では、個技の挑戦学習が大切にされ、多くの児童がハンドスプリングを達成した。形成的授業評価は 2.94 と抜群に高い評価であった。仲間づくりの成果も抜群。最高に仲のよい集団で、まるで大家族のような雰囲気であった。

4) 今後の課題

やさしい技を組み合わせ「規定演技」を提示して学習させることも、集団演技の本質的な特性を理解させるうえで有効だと思われる。すべての児童ができるやさしい技を選び、特になめらかな連続や技と技のつなぎかたに焦点を当てた課題を提供するとよい。

[授業の進め方：指導スタイル]

13. 誘導発見学習（台上前回りの授業：小学校2年生）

○授業実践者：筑波大学附属小学校 林 恒明教諭

1) 授業の背景

筑波大学附属小学校は、古屋三郎先生や高田典衛先生以来の伝統があり、確立された体育授業の形式をもっている。林先生の器械運動の授業もその伝統を継承させるとともに、独自の授業をつくりあげた。学習規律の確立、スモールステップの系統学習、そして誘導発見学習による「わかる」と「できる」の統一が大きな特徴である。

2) 授業の視点

今回の台上前まわりの授業に関わって注目すべき点がいくつかあげられる。

- ・第1は、学習規律の確立という点である。体育の授業においても教室の授業と同様の「学習形式」が確立されている。体育館の前方に黒板が設置されていて、子どもたちが集合して着席する場所（指定席）が定められている。挨拶も「よい姿勢」、「帽子を取って」、「体育の勉強を始めます」「礼」というように一定の手順で整然と行われる。はじめの場面だけでなく、学習規律を保つための儀式様式が定められている。一見すると古めかしい躰教育のようにも見えるが、このことが実に見事に学習の流れを生み出している。
- ・第2は、主運動につながる効果的な予備的運動の位置づけである。手足走り、ウサギ跳び、前回りなど、跳び箱運動につながる運動を取り入れて「3種競争」を行っている。競争する楽しさに配慮しながら、基礎的な力や感覚を育てようとしている。運動やマネジメント行動を促進するために活用されている太鼓のたたき方にも注目すべき。
- ・第3は、誘導発見学習による授業展開である。台上前転を解決するうえで必要な大切なポイントを教師の誘導によって、子どもたちが発見していくという学習の流れがよくわかる。○腰の位置を高く上げる、○首を入れ肩で受ける、○体を丸くして最後に体を開くという3点を子どもに問いかけ、運動学習を通して確かめ、発見していくという学習活動である。教師が答えを出すのではなく、子どもたちが運動しながら発見していく。
- ・第4は、スモールステップの下位教材の提供である。台上前転という簡単な運動でも、子どもにとっては困難ないくつかの課題がある。まずは高い台上で回るという課題。この課題をクリアするために、両足跳びで台上に跳びのって前に回るというステップで学習させ、次に台上前転に移っている。このようなスモールステップによって見事に全員達成させている。
- ・第5は、教師の巧みな演出である。できなかった浅野さんがそろそろできそうだというタイミングを見計らって、みんなの前でトライさせている。また見学者からアドバイスを与えさせて、見事に成功させ、みんなの前で賞賛している。浅野さんはこれを機に運動に自信を持つようになったと、後日報告を受けている。

3) 授業の成果

全員が台上前転に必要な技術認識をもち、技能的にも達成できた。しかも、できない子が仲間の応援でできるようになり、大きな感動を味わうことができた。

4) 今後の課題：教師主導の系統的な学習であるが、技術の要点を子どもが発見するという点で児童主導の誘導発見学習である。ただし、教師と子どもが話し合う場面が多くなり、運動学習場面が少なくなるという点が難点。単元はじめに有効な方法である。

14. 総合学習（忍者ごっこ：小学校5年生）

○授業実践者：奈良女子大学附属小学校 岩井邦夫教諭

1) 授業の背景

奈良女子大学附属小学校は伝統的に合科教育を推進させてきた。体育科においても土屋正規氏や岩井邦夫氏らによって受け継がれてきた。子どもの生活や遊びに着目し、子どもの生活に意味のある学習活動を実現するための努力が払われてきた。国語と表現運動を融合させる合科教育も実践されてきたが、今回の授業は、器械運動のいくつかの種目を「忍者ごっこ」という、子どもにとって意味のある遊びにまとめ上げている。いわば教科内の統合教育（合科教育）である。

2) 授業の視点

- ・まず、子どもたちが色とりどりの覆面を被り、忍者になりきって修行する姿に驚かされる。岩井先生によれば、この覆面も子どもの発案であるという。覆面がそうさせるのか、子どもは実に意欲的に取り組んでおり、黙々と修行に励む姿が印象的である。
- ・授業は予備的運動で始まり、先生の太鼓に合わせてさまざまな忍法の修行が行われる。太鼓橋忍法、ウサギ忍法、側転忍法、行き帰り忍法、前回り・後ろ回り忍法等という言葉が次々に提示されていく。
- ・授業の場づくりが行われ、それぞれの班や仲間が協力し合って、鉄棒、マット、跳び箱、平均台等の 用具がさまざまな形状に準備される。そして、子どもたちは、個々人の能力や関心に応じて、多様な場で多様な課題に挑戦する。まさに「めあて」に応じた挑戦学習である。
- ・子どもが取り組む運動は実に多様。ある児童は、鉄棒でグライダーを行って、着地すると同時に前転、側転連続。跳び箱の場では並べて置かれた跳び箱を連続開脚跳び。能力の高い児童はウレタンマットでバック転にも挑戦している。教師が取り組むべき技を指示するわけではない。子どもがきめた運動に挑戦させ、それぞれの学習課題に対応して教師が補助したり、助言を与えたりする。注目すべき点は、教師の頻繁にフィードバックである。おそらく1授業時間で200回以上の助言を与えている。
- ・しかも、個々の子どもが選択したそれぞれの学習課題をすべて受け入れ、その運動課題への取り組みに対して、肯定的に関わり、実に適確なフィードバックを与えたり、励ましたりしている。教師のフィードバックによって着実に上達していく姿が見える。

3) 授業の成果

近年提唱された「めあて学習」に一見似ている。もっともスパイラル型といった学習過程の形式が適用されているわけではない。しかし、それぞれの児童は自分の決定した課題に挑戦しながら高い技能を獲得している。教師の間接的な指導の成果である。

4) 今後の課題

岩井先生は、常々、教師は子どもの発案を大切に、子ども課題解決を大切にしていると語っている。しかし、忍者ごっこの場の設定や、そこで学習される活動は毎回おおよそ決まっている。チャンバラごっこや忍者のように跳び上がったり跳び下りたりするような活動は見られない。どこまでが教師の導きなのか、どこからが子どもの発案なのかを明らかにしていただければ、この授業はもっと一般化されると思われる。

15. 子どもの自発的学習（ハンドボール：小学校6年生）

○授業実践者：静岡市立横内小学校 大石務教諭

1) 授業の背景

横内小学校は多年にわたる体育研究校として知られている。近年の横内小学校は従来からの技能育成を重視する伝統を残しながら、子どもの自発的学習や小集団での学び方学習を推進させようとしてきた。本授業は、そのような取り組みの成果がよく現れている。

もう1点、ハンドボールは、サッカーやバスケットボールよりも技術的課題がやさしく、戦術的学習をクローズアップさせることができる。チームで工夫した作戦をゲームで実現しやすいので、話し合いの真剣さが増す。また、大石先生は、基礎的な技能や戦術の能力の習得と自発的学習との調和を図るために、単元前半（1～3時間目）では教師が指導性を発揮し、単元後半（4～7時間目）では、子どもが完全に自発的に学習できるように計画した。

2) 授業の視点

- ・この授業は子どもが自発的に学習を始めた4時間目の授業である。授業のはじめには「学級セット」と呼ばれるボールを使った体操が行われている（映像はカットされている）。
- ・この運動につづいて、グループでの「課題解決学習」が行われた。グループによって課題は様々である。素早い動きの切り替えをテーマにコーチの笛に合わせてストップ・ダッシュのトレーニングを行うグループ、ジャンピングシュートを繰り返すグループ。ミニゲーム形式で3対3の攻防を練習するグループ。これらの課題はすべて子どもたちの話し合いで決定された。
- ・授業の後半ではゲームが行われたが、学習のペースは完全に子どもたちに委ねられている。場面転換も子どもたちが自分たちのペースで行っている。そのため、あるグループはゲームを開始するが、あるグループはまだ作戦会議の最中で、これを待機するグループがあったりする。しかし、子どもたちの自発的学習が生み出す肯定的な現象として捉えるべきであろう。
- ・子どもたちの自発的活動が促進されるといっても、教師はグループに対して積極的に相互作用を営み、評価したり助言したり、演示したりしている。間接的な教師の支援活動が明白である。
- ・最後のまとめの場面でも、各グループの自己評価に耳を傾け、評価を与えている。このような有意味な教師の働きかけが学習成果を生み出していると考えられる。

3) 授業の成果

この授業の形成的授業評価のクラスの平均点は2.92であり、授業は大成功であった。また、9割の児童は授業中に「仲間や教師からの助言を受けた」と答え、そのうち8割のものが「助言は役に立った」と回答している。教師の相互作用や仲間の教え合いがいかにかに活発に行われたかを証明している。

4) 今後の課題

自発的学習では、子どもが設定する学習課題が必ずしも適切なものであるとは限らない。また、学習場面の転換時に学習行動に淀みが生じたり、学習課題が鮮明でなく学習の勢いが失われたりする。話し合いが必要以上に続く場合もある。これらの問題に対してどのように解決していくのか、課題も残されている。

16. スポーツ教育モデル（小学校5年生）

○授業実践者：千葉県柏市立逆井小学校 芳賀修一教諭

1) 授業の背景

スポーツ教育モデル（シーデントップ，高橋他訳：新しい体育授業の創造—スポーツ教育モデルの実践，大修館書店）は、「オーセンティックなスポーツの特性」を子どもたちに体験させようとする。このモデルの最大の特徴は，単元の終わりにスポーツイベントを位置づけ，その企画・運営までも子ども自身が行い，「祭り（クライマックスとなるイベント）」として楽しむことである。この他，「シーズン制（大単元制）」「チームへの固定的な所属」「記録の保存」「公式試合」などの特性が生かされる。くわえて，スポーツ教育モデルでは，スポーツの倫理的側面が重視され，フェアプレイや役割行動の学習が大切にされる。またそれらの行動が確実に実現されるように，ポイントシステムが導入され，評価の対象とされる。

2) 授業の視点

- ・芳賀先生は，5年生2クラスを同じスポーツ教育モデルによってファウストボールの授業計画をたてて実践を試み，単元の終わりにクラス対抗の大会を実施した。
- ・大会に向けた取り組みとして，新聞づくり，チームの旗づくり，ポスターづくり，大会の企画運営についての話し合いなどの学習活動が行われたが，それらの活動は「総合的な学習の時間」で実施された。体育授業ではファウストボールの技術・戦術学習，ルールの学習，フェアプレイや役割行動の学習が行われた。
- ・この日のクライマックスとなるファウストボール大会には，大勢のPTAも参加して大変な盛り上がり。開会式では，音楽班が行進曲を奏でるなか，それぞれのグループは思い思いのファーフォーダンスで入場した。各グループの応援旗が取りまくなかで集団での選手宣誓も行われた。
- ・グループでのウォーミングアップと練習の後，試合が始まった。ゲームの様子から三段攻撃の出現率が高く，ラリーの応酬が見られることを観察いただきたい。バウンド・レシーブやワンキャッチ・トスが実に有効であること，また，子どもたちがこれらのルールを抵抗なく受け入れている様子も観察していただきたい。
- ・兄弟チームの応援も熱がこもる。さまざまな用具を用いて応援すること自体を児童は楽しんでおり，祭りの雰囲気盛り上げている。
- ・勝敗への思いも強く，負けては泣き，勝っては歓喜する。本格的な競技会の雰囲気。
- ・最後の表彰式の場面にも注目いただきたい。スポーツ教育モデルでは倫理教育の側面が強調される。芳賀先生は，「授業とゲームでの約束行動」を「体育授業のフェアプレイ」としてポスターに書き込み，毎時間児童に評価させ，最後の表彰式には「グッドスポーツマン賞」を児童全員に与えている。「態度」に関わる指導と評価の一体化である。

3) 授業の成果

スポーツの断片的なスキルを少し経験するだけで終わってしまう従来の体育とは根本的に違う「スポーツ教育」を子どもたちは体験したはずである。授業評価も極めて高かったし，ゲームパフォーマンスも確実に向上した。

4) 今後の課題：1クラス，1学年，学校全体など，規模の大きさに応じたスポーツ教育モデルのあり方を実践的に確立していく必要がある。

17. 映像コンテンツを利用した授業

(マット運動の授業：小学校2年生)

○授業実践者：埼玉県妻沼東中学校 鈴木美江教諭

1) 授業の背景

コンピュータの「動画・学習支援コンテンツ」を活用した体育授業があちこちで見られるようになった。確かに、従来の絵で示された学習資料よりも、動画による運動例や練習の方法は、ビジュアルで子どもにとっては運動のイメージがよくわかり、運動学習に大きな効果が期待できそうだ。しかし、それを学習活動に生かすためには、第1にコンテンツの内容そのものをどのように構成すべきか慎重に検討されなければならない。くわえて、授業の中でどのような方法で活用させていくのかということも検討課題である。鈴木先生は、器械運動の動画を取り込んだ「学習支援ソフト」の開発を行うとともに、これを活用した授業づくりの研究に取り組んだ。

2) 授業の視点

- ・この授業は陸上運動かマット運動かのどちらかを選んで学習する選択制授業である。これにくわえて鈴木先生のひたむきな授業の取り組みもあって、生徒の学習意欲はきわめて旺盛。まさに「勢いのある学習」が展開された。
- ・生徒たちは「連続技づくり」と「できそうな技への挑戦」の2つの学習課題に取り組んだ。授業終了後も生徒たちが居残り、できそうな技に繰り返し挑戦する姿が印象的。
- ・知識学習が運動学習に生かされている。「知的に学ぶ」ことの重要性がよくわかる授業である。この日の授業の開始時でも、学習支援ソフトを大きなスクリーンに映し出して、なめらかに技を連続する方法について学習した。練習のなかでも、それぞれが「学習支援ソフト」をふんだんに活用し、運動のイメージをしっかりと把握するとともに、運動の習のしかたや補助のしかた、つまずきの解決法を繰り返し学習していた。
- ・生徒たちが自らVTRを撮影して、問題点を発見したり評価しあっている点にも注目していただきたい。
- ・このような知的な学習の成果として、生徒たちは「よい動きをの特徴」を理解し、正確な動きを身につけている。無駄な動きのないなめらかな連続技を表現している点にも注目していただきたい。
- ・コンピュータを利用した授業は「運動量が減る」「仲間との関わりがなくなる」といった懸念の声もあるが、鈴木先生の授業を観察してそのような懸念は吹き飛んだ。

3) 授業の成果

形成的授業評価はもちろん5段階評価の5。特に「成果次元（わかる・できる）」の評価の高さが光っている。生徒の感想からも「技のポイントがわかった」「補助のしかたがわかった」「技のイメージがわかった」という「わかる」が多くみられた。わかるを土台にして「できる」ようになり、その結果として「マット運動が大好きになる」という肯定的な循環が成り立った授業であった。

4) 今後の課題

今回のマット運動の授業の成功は単に学習支援ソフトの威力につきるものではない。鈴木先生の高度な専門的知識にくわえて、先生のひたむきな情熱と生徒への愛情があったため、そのことがなければこのような大きな成果は期待できない。

18. 合科学習（表現運動：小学校6年生）

○授業実践者：千葉県市川市立新浜小学校 松本千津子教諭

1) 授業の背景

- ・卒業公演に向けた国語と体育（表現運動）の合科学習である。国語で学習した「川とノリオ」の物語を体育授業では集団身体表現として創作し、表現するという取り組みである。表現運動は本来芸術に属する文化であり、他教科との関連が深く、また、関連づけることによってより大きな学習成果が期待できる。
- ・もう1つ強調すべきことは、ダンスは「舞台芸術」であるということである。大勢の観客の前で演技するところに大きな魅力や刺激がある。この実践では、そのような魅力や刺激を味わわせるために、卒業公演を発表の場として位置づけている。このクライマックスとなるイベントが子どもたちの強力な動機付けとなっている。子どもたちは卒業公演の発表に向けて真剣に取り組み、踊る楽しさを深く味わった。

2) 授業の視点

- ・導入段階ではサンバのリズムにあわせて、全員ノリノリで踊っている。すべての子どもがダンスに解放されていて、恥ずかしがったり、てらったりする者は1人もいない。あるグループは小道具をもって踊る、あるグループはペアーで踊る、動きも実によい。
- ・続いて、教師が提示するさまざまな課題（いかり、うれしさ等々）に対して即興表現。体全身で感情表現している姿も印象的である。先生自身が実に楽しそうに踊る姿も印象的。先生のダンスへの思い入れや先生のなりきった踊りが子どもたちに伝わり、夢中にさせていくようだ。
- ・教師が頻繁に与える肯定的なフィードバックも光っている。この場面を見ただけで、授業が成功していることが理解できた。
- ・グループ練習では、国語で学習した「川とノリオ」の物語を創作ダンスとして集団身体表現として演じることがテーマ。「川とノリオ」の物語は、広島町の川が流れるいなかびた一筋の川と幼いノリオとの関わりを、父の出兵、戦死、空襲、母の死という悲しい出来事を背景に描いたもの。クラス全員でシナリオをまとめ上げ、各グループはそれぞれの場面を受け持って、物語の深い意味を読み取りながら、身体表現に写し取り、踊りとして洗練させていった。
- ・リハーサルの演技は舞台で行われた。舞台には舞台装置が準備されていた。演技はグループから選ばれたナレーターの朗読によって始まった。「川はやさしく流れ、若い柳は芽をふいた・・・・」。国語学習の成果が感情のこもった朗読によく現れている。
- ・幼いノリオが川で楽しく遊ぶ姿。川に下駄がぶかぶか浮かぶ情景。8月6日に多くの人たちが折り重なって死んでいく場面。それでも川は日の光を照り返しながら一時も休まずに流れ続け様子。このような重厚な内容の物語を見事なパフォーマンスで表現した。

3) 授業の成果

演技の構成も素晴らしかったが、子どもたちのパフォーマンス（動き）も感動的であった。子どもたちの1人1人が集団創作ダンスの真髄を理解していると思えた。その成果は形成的授業評価にも反映されている。評価は5段階評価の5で、男子も女子も等しく高い評価であった。ダンスの世界に引き込んでいく松元千津子先生の指導技術の高さに脱帽。

● 教師の教え方篇



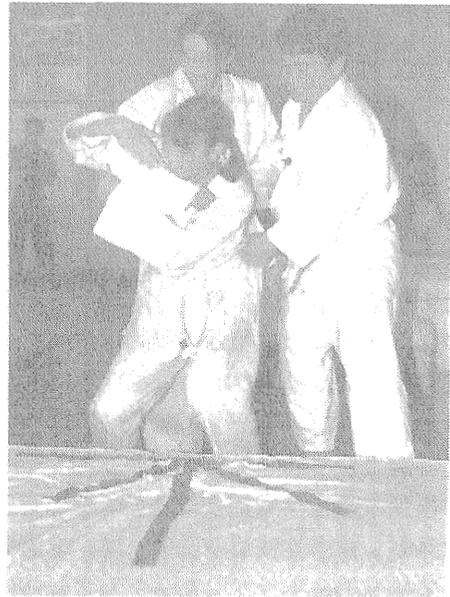
質の高いゲーム（的確なシュート体勢と、それをきちんとマークする防御者）



ゲームに負けて涙を流す子どもたち



ハーフタイム時の作戦会議も真剣そのもの



効果的な補助具【体のくずしの方向板】



効果的な補助具【投げの足さばきの方向板】



効果的な言葉指導 「投げるときに先生の顔を見るんだ！」

[教師の教え方：指導行動]

19. 楽しい体操の授業（小学校6年生）

○授業実践者：埼玉県越谷市大澤北小学校 佐々木浩教諭

1) 授業の背景

「楽しい体育」のもとで体操の授業はきわめて低調であった。学習指導要領が体力づくりや体操の重要性を強調しているにもかかわらず、体操を単元として位置づけて実践している学校は少なかった。研究校の体操の授業を観察しても、子どもたちが意欲的に取り組んでいる姿に接することは稀であった。スポーツやダンスは「欲求充足の運動」、体操は「必要充足の運動」という二分法がとられ、体操は必要性を十分理解させようで合理的に行えばよいという立場がとられてきた。しかし、このような考え方や実践に問題はないのか、佐々木先生は疑問を投げかけた。

2) 授業の視点

- ・佐々木先生は「体操の授業も楽しくなければならぬ」と考え、体操の運動特性を「表現」と「記録の達成」の2つの側面からとらえ、挑戦的に学習させながら体力の向上への意欲と方法を習得させようと試みた。
- ・授業は子どもたちが作り上げたリズム体操で始まった。アップテンポのBGMによって子どもたちが躍動する。柔軟運動と跳躍運動（縄跳び）を交えた体操。
- ・つづいて体操づくりの学習。この時間では、各グループが作成した「体操構成カード」を手がかりに、よりよい動きを生み出すことが学習課題。
- ・グループ練習の後は「見合い、高め合い学習」。3つのグループが発表し、後の3つのグループが観察評価。運動の「空間的条件（方向、大きさ）」「時間的条件（速さ、リズム）」「力動的条件（強弱）」が評価の観点として示されていて、子どもたちはこれらの観点から評価した。
- ・授業の後半はトレーニング体操。個々人の体力な必要に応じてコース（パワーアップ、ストレッチ、スピードアップ）を選択し、記録達成（回数、距離、時間）をねらいとして挑戦的にトライした。個人のねらいが明確で、きわめて意欲的な学習が展開された。
- ・授業終了時の完全に燃焼しきった子どもたちの表情からこの授業の素晴らしさを再確認できた。
- ・この授業で特に注目していただきたいのは、教師のフィードバック行動である。頻繁に助言や賞賛を与えている。しかもその助言の内容が実に適切で、教師の言葉で子どもたちの動きがよくなっていくのが観察できる。

3) 授業の成果

つまらないと言われてきた体操の授業で、子どもの形成的授業評価は2.88で5段階評価の5になった。授業場面の期間記録をとったが、運動学習場面が全体の63.1%で極めて多くの割合が確保されていた。教師のフィードバック行動も183回と際立って多かった。

4) 今後の課題

本当に体力を高めるには子どもの生活習慣を改造するような取り組みが求められるだろう。体育授業では自己の体力を分析したり、合理的な体力の高め方を学んだりして、実際の運動実践は業間、放課後、あるいは地域や家庭で行うような長期の取り組みも考えてみる必要があるようだ。

20. プレールボールの授業（小学校4年生）

○授業実践者：千葉県八千代市勝田台小学校 小坂五男教諭

1) 授業の背景

プレールボールに出会ったのは、私がドイツに留学中のこと。ボン大学でスポーツ教育学の研究を行ったが、夜は地域のスポーツクラブに参加して、体験的にスポーツクラブの実情を学ぼうとした。プレールボールを見たのはこのクラブでのこと。20世紀初頭にツルナーたちが考案したということで、その後大衆スポーツとして楽しめるようになった。プレールとはプレーレンの名词で、プレーレンとは「拳骨でたたきつける」という意味がある。この言葉からわかるように、プレールボールは、自陣に拳骨でボールを床に打ちつけて、3回以内で低いネットを越して相手のコートに返球するゲームである。バレーボールはボールを床に落とさずに相手コートに返球するが、プレールボールは常に床に打ちつけて返球する。床に打ちつけることは技術的にやさしく、子どもでもすぐにラリーを続けることができる。小学生には格好のバレーボール型教材である。そこで、20年以上前になるが奈良教育大学の附属小学校で実験的に授業を試み、雑誌「体育科教育」で紹介した。反響は大きく、その後、全国のあちこちの小学校に広がった。

2) 授業の視点

- ・映像からまずはプレールボールそのものをご理解いただきたい。小坂先生は、子どもたちの能力に応じてさらにやさしいルールを適用している。本来は拳骨でボールを打ちつけるルールであるが、平手で打ちつけてもよし、両手プレールもOK。サーブも両手でたたきつけている。ネットを越して一度バウンドすることも認めている。このような緩和されたルールの下で、子どもたちがラリーを楽しんでいる姿を見ていただきたい。
- ・この映像で特に注目したいのは、教師の指導行動（フィードバック）である。その特徴を「問いかけ・引き出し型」と呼ぶことができる。個人や集団に「どう！頑張ってる」「どうしたの」「うまくいった」と問いかけ、まずは子どもに考えさせ、発言させるというスタイルを一貫させている。問いかけることによって、子どもに思考させて問題点を引き出したり、掘り起こしたりして、解決の方法を探索させているのである。フィードバックの与え方の1つの典型である。
- ・そのため、映像からもはっきりわかるが、子どもたちの発言を頻繁に聞き取ることができる。子どもたちが思考し、主体的に学ぶ姿が鮮明である。
- ・しかし、教師の指導性も大いに発揮されている。発問をし、応答を得た後で、教師が問題解決にヒントを与えたり、運動課題を与えたり、直接師範したりしている。

3) 授業の成果

ラリーが長く続くようになり、プレールボールの楽しさに十分ふれることができるようになった。特にチームの連係プレイが意識され、ゲームで実行されるようになったことは大きな成果である。

4) 今後の課題

とはいえ、ゲームのなかでの役割行動や戦術的行動という点ではまだ未熟で、セッターを中心にした攻撃が鮮明であるとは言えない。前衛がレシーブをし、セッターが打ちやすいボールをアタッカーにパスをするというようなところにまで発展させることができれば最高である。中学年の子どもたちにそこまで望むのは無理なことなのかどうか。

2 1. 柔道の授業（小学校3年生）

○授業実践者 埼玉県妻沼東中学校 柏瀬健一教諭

1) 授業の背景

柔道や剣道は日本の伝統的なスポーツで、そのよさや面白さをすべての中学生に味わわせたいものである。しかし、これらの武道は町の道場や部活動を中心に発展したため、厳然とした稽古法が巾をきかせている。そのため、すべての子どもを対象にした体育授業でありながら、技を習得するための教材・教具の開発や、楽しく学ぶための学習指導法の工夫を拒絶する傾向がみられる。学校ですべての子どもに柔道を学ばせるためには、「授業としての柔道のあり方」が探求されるべきである。柔道の専門家でもある柏瀬先生は、すべての子どもがうまくなり、楽しめる柔道の授業づくりに挑戦した。

2) 授業の視点

- ・適切な教材開発や教師の専門的でユーモアのある指導がなされれば、柔道の授業においてもこれほど意欲的に取り組むものだということがわかる。
- ・この授業は柔道かダンスかの選択制授業で、なんと74人もの男女生徒が履修している。柏瀬健一先生と林優子先生T・Tの授業で、柏瀬先生が全体指導を行い、林先生が補助を務める形で授業が進められた。
- ・74人という大勢のクラスにもかかわらず、全員が授業に集中している。生徒たちが「礼」の意義を理解していて教師や仲間を敬う姿勢が観察できる。
- ・ウォーミングアップの様態から、授業の勢いを読み取ることができる。
- ・まるで器械運動の授業のように、技の学習に関わった教材や教具がふんだんに工夫されている。映像では、畳の段差を利用した投げの練習場面がみられる。また、壁のポスターからもわかるように技のポイントや練習方法を示唆する学習資料も豊富である。
- ・学習形態は生徒の主体性を生かすグループ学習。生徒同士の教え合い場面や男子に指導を求める女子生徒の姿にもいる。男女共修のよさが生かされた柔道の授業であった。
- ・試合は、「相手はうまく仕掛けた場合には、それに応じて掛かる」という「約束試合」であった。これは生徒の話し合いで決定されたという。
- ・特に注目したいのは、専門家柏瀬先生の的を得たすぐれた言語的フィードバックであり、また師範的行動である。専門家ならではの指導行動に注目いただきたい。具体的で、何をどのようにすべきか、運動実践者（主体）にとってわかりよい具体的なめあてを与えている。

3) 授業の成果

中学生になると授業評価も厳しくなるものだが、形成的授業評価の得点は2.91と極めて高く、すべての次元が5の評価となった。特に注目すべき点は、教師の巧みな助言（フィードバック）であったが、この授業で44名のものが先生から助言してもらったと意識しており、内33名の生徒はその助言が役に立ったと回答している。仲間からの助言も57名のものが助言を得たと答え、内52名のものが役に立ったと回答している。集団の凝集性の高さを示唆するものである。

4) 今後の課題

授業成果を確かめ合えるような試合のあり方については、なお検討すべき課題であろう。

2.2. バスケットボールの授業（小学校5年生）

○授業実践者：千葉県松戸市貝の花小学校 小谷川元一

1) 授業の背景

授業者小谷川先生は、私が巡り会ったなかでも数本の指に入るすぐれた実践者である。よい授業の条件が常に整っていて、授業見る度に新たな感動がある。最も強く心を打たれるのは、1人残らずすべての子どもが、これ以上望むことができないほどに授業に集中していることである。その背景には、教師と子どもたちとの強い信頼関係がある。信頼関係の上に、すぐれた教材が提供され、さらに、心憎いほどの適切な関わりが営まれている。小谷川先生から、体育授業を成功させる重要な条件を学ぶことができた。

2) 授業の視点

- ・はじめの場面：子どもたちがいかに授業に集中しているかは、はじめの集合場面で教師の話を聞く子どもたちの姿勢をみれば一目瞭然である。子どもたちは教師を射るように注視している。また集合離散の際の俊敏な行動から、常日頃教師がどのような指導を行っているかが想像できる。このような行動様態から、直ちに管理主義だと決めつける人がいないでもないが、小谷川先生は実に優しく、管理主義・権威主義の臭いを一切感じさせない。授業に集中し、移動の行動を素早く行うことによって、運動を楽しむ時間が確保でき、実りのある学習ができることを子どもたちは熟知している。
- ・フィードバック行動：小谷川先生は子どもの心を捉える憎らしいほどの才能をもっている。それぞれのチームの人間関係や技術的・戦術的な問題点を知り抜いている。各チームに適切に関わり、有効なアドバイスを巧みな表現技術によって語りかけている様子を観察していただきたい。弱いチームに対してはそのチームの一員になりきって作戦会議に加わり、相手チームの弱点を教えたりしている。勝敗にこだわらせながら勝敗を越えた感動体験を味わわせようと努めている。
- ・迫力のあるゲーム：毎時間の後半に行われる本番ゲームの雰囲気は単なる体育授業でのゲームの域を超えている。あたかも世界選手権のような緊迫感があり、迫力のあるゲームが展開される。勝ったチームは跳び上がって喜び、負けたチームは涙を流して悔しがる。このような勝敗へのこだわりが学習の質を深めていく。
- ・まとめの場面：この授業で特に注目すべき点は、小谷川先生の最後のまとめ・評価の言葉である。負けたチームのゲーム分析やチームの心理分析は流石である。ゲーム中に無謀な発言を行い、ゲームに負けてしまった稲垣君への指導の言葉をしっかり聞き取っていただきたい。このような教師のフォローアップがあるから負けたチームも納得し、授業に満足して体育館を去ることができる。このような授業のまとめができるのは、小谷川先生が授業の各場面を鋭く観察しているからであり、それぞれの場面における子どもの心を読み取っているからである。

3) 授業の成果

授業評価の得点は、2.92の5。教師のフィードバック行動の頻度も102回で特に具体的なフィードバック行動の頻度が極めて高かった。

4) 今後の課題

授業場面での出来事を鋭く観察したり、そこでの子どもの心を読み取ることは、簡単にできるものではない。この点に関心を向け、反省的に授業を行う姿勢をもつことである。

[教師の教え方：授業の約束づくり]

23. 基本の運動（折り返し運動：小学校1年生）

○授業実践者：筑波大学附属小学校 木下光正教諭

1) 授業の背景

筑波大学附属小学校の授業を観察するようになって20年近くなるが、いつも感心するのは子どもたちの学習規律が確立していて、授業の流れに淀みがないことである。1年生の児童であっても、学習規律が守られていて、無駄な時間がなく、授業がテンポよく流れ、授業の勢いが生み出されている。このような学習規律を確立するためにどのような指導がなされているのか、小学校1年生が入学後はじめて経験する体育授業（単元）を観察させていただいた。

2) 授業の視点

- ・単元一時間目は、教室で授業が行われた。体育授業での約束事が示され、実際に行ってみる活動が展開されている。中心は「挨拶のしかた」。整列した後の挨拶行動の提示である。「帽子をとって」「先生の方を向いて」「よい姿勢」「おはようございます」「帽子をかぶりましょう」「腰を下ろしましょう」の一連の行動様式が示され、正しい行動のとり方の実習が行われている。
- ・また、先生の話の聞き方についても、目と耳で聞くことが強調された。体育授業で生じる喧嘩の対処の仕方についても具体的に説明されている。運動学習には喧嘩が生じがち。喧嘩してもよいが、ぶつのは絶対だめ。また、すぐに仲直りすることが大切だと説明。
- ・教室を出て、廊下の黒板に示された時間表の読み方の説明が行われている。自分たちのクラスの記号（3部1年＝3の1）を理解させ、3の1が「どの時間に」「どの場所で」「何を学習するのか」をわからせている。ふざけている児童には、「このようにしっかり聞いていない子が、どこで、何をするのがわからなくなってしまうんだよ」と優しく諭す場面も見られる。
- ・場面は3時間目の授業に移る。2時間目には授業開始時の集合のしかたや整列のしかたが学習されていたため、3時間目の授業の開始時には、子どもたちは黒板を前にした「指定席」に腰を下ろして先生が来るのを待機して待っている。先生も見事な待機姿勢に大きな評価。素晴らしい姿勢で最初の挨拶の儀礼が行われている。そして折り返しリレーを行うための隊列が作られる。まず先頭のを10列に並ばせ、腰を下ろさせてから、同じ班の児童をその後ろに並ばせ腰を下ろさせる。見事に競争のための班ができあがった。

3) 学習の成果

昔、ある学校の小学校1年生の体育授業をそと観察したことがある。時期は一学期の5月下旬。とても優しい女の先生の授業であった。チャイムが鳴っても子どもたちは運動場に出た解放感に浸っており、先生が「集まりましょう」とコールしても、馬耳東風。ある子はブランコで、ある子は滑り台で、ある子どもたちはお手々つないでランランラン。グラウンドを駆け回っている。結局、一時間中授業は何も行われず、自由遊びの時間に終わってしまった。それに比して木下先生の学び方指導は見事という他はない。授業で生じる子どもの行動的混乱を見抜き、最初に徹底して理解させ、実行させている。このような指導が附属の体育授業のベースを作りだしているのである。

24. 基本の運動（台上前回り：小学校3年生）

○授業実践者：筑波大学附属小学校 林 恒明教諭

1) 授業の背景

(23) で示した木下先生と同様，林恒明先生もかつては筑波大学附属小学校の先生であった。この映像は 13 年も前のものであるが，木下先生が採用している学習規律に関わった指導法は，すでに林先生の授業でも適用されている。そのことは (13) の映像「誘導発見学習（台上前転の授業）」を観てもよくわかる。あわせて鑑賞いただきたい。

2) 授業の視点

- この授業（単元）で注目すべき点は，器械運動（跳び箱運動）の授業に関わった「場づくり」の指導である。器械運動の授業では用具の準備や後片付けに時間がかかるが，林先生がこれを手際よく行わせるために，単元はじめにどのような指導を行っているのか観察いただきたい。
- まず，マットや跳び箱が体育館の隅に整然と並べられている点に注目すべきであろう。また，マットの準備を行う際に，一度に運搬させれば混乱が起きるため，一番太鼓，2番太鼓，3番太鼓というように，太鼓の音に合わせて各班が順番に取りかかっている。マットを設置した後，「マットの耳をマットの下に入れた後，腰を下ろす」という指示にも注目すべきであろう。慎重にマットを運ぶために，「腕曲げ」コールを行わせているのも感心させられる。安全性を確保するだけでなく，運び手の呼吸を合わせる効果があり，しかも，みんなでかけ声をかけて行えば仕事も楽しい遊びに変わる。
- 1時間目の授業につづいて，2時間目の授業と4時間目の授業におけるマット運搬の様子が映し出されているが，準備が次第にスムーズに行われていくのがわかる。子どもたちのマネジメント行動は「最初が肝心」で，単元前半の指導の徹底によって，後半での潤沢な運動学習時間が確保され，勢いのある授業を生み出すことができる。

3) 4) は省略

附記

写真は「体育科教育」（大修館書店）のグラビア連載「日本で一番受けたい体育授業」
「よい体育授業の探求」（高橋健夫）等から転載。