

平成 23 年度 体育センター長期研修研究報告

「技能」をイメージさせ、

身体活動につなげるバレーボールの学習

—わかりやすい言葉を使った

教え合い学習を通して—



神奈川県立体育センター 長期研究員
横須賀市立岩戸中学校 岸 洋平

目次

第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	1
4	研究の仮説	1
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1	ネット型バレーボールについて	4
2	学び方の工夫について	5
3	言葉の変換について	6
4	技能習得の過程について	7
5	実技の解説書等の言葉（「技能」）について	8
6	視聴覚資料の有効性について	9
7	学習カードの有効性について	9
8	本研究におけるキーワードの整理について	10

第3章 検証授業

1	研究の仮説	11
2	検証の方法	11
3	学習指導計画	12
4	授業の実際	22
5	検証授業の結果と考察	34
6	指導の工夫とその効果	71
7	授業全体を振り返って	74

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	76
2	今後の展望	76
3	最後に	77

<引用・参考文献>	77
-----------	----

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

「技能」をイメージさせ、身体活動につなげるバレーボールの学習
—わかりやすい言葉を使った教え合い学習を通して—

2 主題設定の理由

近年、情報化や国際化が進み、政治・経済が急速に変化する社会において、子どもたちを取り巻く環境は大きく変化してきている。そうした中、小さい頃の外遊びの経験の不足から、子どもの体力の低下やそれに伴う身体能力の低下、自分の身体を操作する能力の低下が言われている。¹⁾

これまで私が実践してきた授業の中でも、基礎的・基本的な知識を基に体を動かすことができない生徒が多くいる状況が見られた。また、生徒同士の教え合いの活動場面で、実技の解説書等の言葉を踏まえてアドバイスをしても、言葉がうまく伝わらず、イメージをとらえられなかったり、身体活動につながらなかつたりする等、技能がなかなか高まらない状況があった。

その原因として、生徒は基礎的・基本的な知識はあるものの、その知識から動きをイメージしたり、身体活動につなげたりといったことができないことや、教え合いの活動のときに、相手に伝わる言葉をうまく使えていないことが考えられる。また、教師側の課題としては、実技の解説書にある言葉を理解していれば、動きができるのではないかと考え、教え合いの活動場面の中で、言葉のイメージを理解させていなかたり、身体活動につながる工夫をしていなかたりしたことが考えられる。

ところで、ソシユールは「ラングの方が潜在的構造であり、パロールはこれを顕在化し具体化したものということになるでしょう。ラングはパロールの条件であり規則の体系であって、パロールという行為によってのみ実現されるのです。」²⁾と述べている。つまり、身に付けた基礎的・基本的な知識の上に、運動主体者のイメージをとらえるための言葉や身体活動につなげる言葉が顕在化していると考えられる。

そのような中、今回の学習指導要領改訂においては技能の例示が示され、学習内容が明確化された。そこで、学習指導要領解説の技能の例示を教師が具体化した実技の解説書等の言葉（ラング）を基に、生徒が擬音語・擬態語や比喩等を使ったわかりやすい言葉（パロール）に変換し、それを使った教え合い活動をすれば、イメージをとらえ、身体活動につなげることができるのではないかと考える。

以上のようなことから、視聴覚資料や学習カードを活用したり、参加型学習を取り入れたりしながら、学習指導要領解説の技能の例示を具体化した実技の解説書等の言葉（「技能」）を生徒が変換し、わかりやすい言葉を使った教え合いをすることによって、「技能」のイメージをとらえて、身体活動につなげることができると考え、本主題を設定した。

3 研究の目的

「技能」をイメージさせ、身体活動につなげるバレーボールの授業におけるわかりやすい言葉を使った教え合い活動の有効性を検証する。

4 研究の仮説

わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることによって、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができると考え、本主題を設定した。

5 研究の内容と方法

(1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料を基に行う。

- ア ネット型バレーボールについて
- イ 学びの工夫について
- ウ 言葉の変換について
- エ 技能習得の過程について
- オ 実技の解説書等の言葉について
- カ 視聴覚資料の有効性について
- キ 学習カードの有効性について
- ク 本研究におけるキーワードの整理について

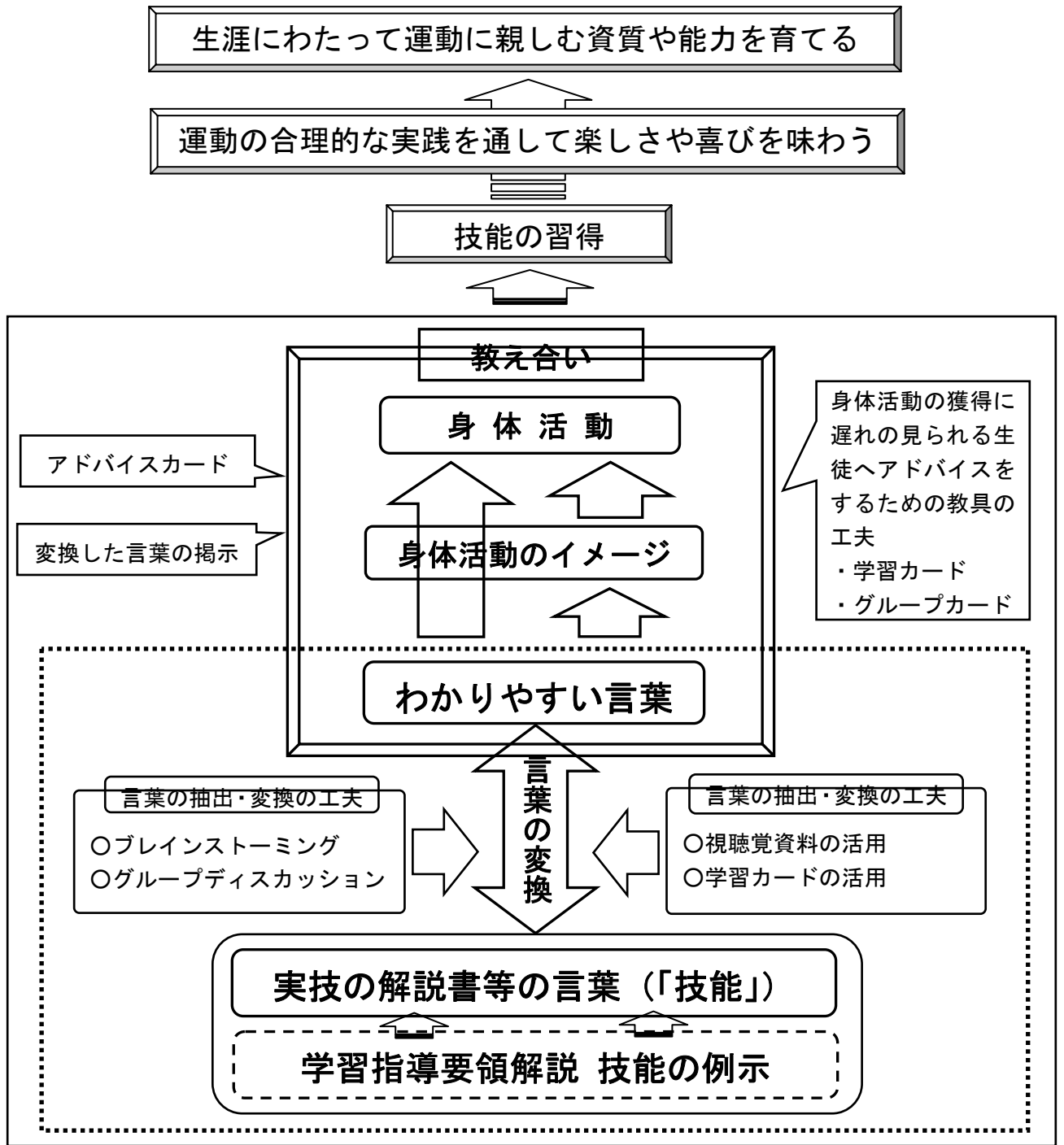
(2) 理論研究を基に学習計画を立て実践研究を行い、仮説の有効性を検証し、授業を振り返る。

- ア 研究の仮説
- イ 検証の方法
- ウ 学習指導計画
- エ 授業の実際
- オ 検証授業の結果と考察
- カ 指導の工夫とその効果
- キ 授業全体を振り返って

(3) 以上のことを理論研究と実践研究を基に研究のまとめを行う。

- ア 研究の成果と課題
- イ 今後の展望
- ウ 最後に

6 研究の構想図



<教師の課題>
 ○教え合いの活動場面は設定しているが、動きのイメージをとらえたり、身体活動につなげたりするための工夫をしていなかった。
 ○実技の解説書等にある言葉を理解していれば、動きができると考え指導していた。

<生徒の課題>
 ○基礎的・基本的な知識は習得しているが、動きにつなげることができない。
 ○実技の解説書等の言葉を踏まえて教え合いをしても、言葉が上手く伝わらず、動きのイメージがもてなかったり、身体活動につながらなかったりした。

第2章 理論の研究

1 ネット型バレーボールについて

(1) ネット型ゲームの特性について³⁾

ネット型ゲームとは、コート上でネットをはさんで相対し、体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲームである。ネット型ゲームに共通する戦術的課題は、「分離されたコートの向こうにいる相手に対し、ボールをコントロールさせないように攻撃すること、および自陣の空間を守ること」と考えられている(岩田、2005)。また、ネット型ゲームは、1回の触球で相手コートに攻撃するバドミントンや卓球、テニスなどの攻守一体型と自チーム内で効果的に攻撃ができるよう、守備から攻撃へつなぐバレーボールやプレルボールといった連携プレイ型が他に分類されている(高橋、1994)。

なかでも、バレーボールに代表される連係プレイ型は比較的人数が多いクラスでもゲームが実施できることや、仲間と連携する協力的な場面が必須なことから体育授業では多くの実践がなされている。

一方で、ゲームを楽しめるようになるまでの技術の習得が難しい、コート内の人数が多すぎてボールに触る機会が少ない等、多くの問題も残されている。そのため近年では、レシーブ技術の緩和のためにボールを打ちつける(プレル)、ワンバウンドを取り入れる、セッターがボールをキャッチしてトスアップする、ゲームの人数を3人や4人にするなど、期待する学習効果に即したルールや技術の緩和を図った実践が報告されている。

(2) 学習指導要領及び解説に示された目標、内容について

平成20年3月に告示された中学校学習指導要領保健体育の目標は、表2-1のとおりである。

表2-1 中学校学習指導要領 第7節 保健体育 第1 目標⁴⁾

心と体を一体としてとらえ、運動や健康・安全についての理解と運動の合理的な実践を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てるとともに健康の保持増進のための実践力の育成と体力の向上を図り、明るく豊かな生活を営む態度を育てる。
--

また、中学校学習指導要領保健体育の体育分野の第1学年及び第2学年の目標と球技(ネット型)の内容は表2-2のとおりである。

表2-2 中学校学習指導要領 第7節 保健体育 第2 各分野の目標及び内容⁴⁾

[体育分野 第1学年及び第2学年]

1 目標

- | |
|--|
| (1) 運動の合理的な実践を通して、運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、知識や技能を身に付け、運動を豊かに実践することができるようにする。 |
| (2) 運動を適切に行うことによって、体力を高め、心身の調和的発達を図る。 |
| (3) 運動における競争や協同の経験を通して、公正に取り組む、互いに協力する、自己の役割を果たすなどの意欲を育てるとともに、健康・安全に留意し、自己の最善を尽くして運動をする態度を育てる。 |

2 内容

E 球技

- (1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。
 - イ ネット型では、ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること。
- (2) 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。
- (3) 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

また、中学校学習指導要領解説保健体育編の体育分野の球技（ネット型）の第1学年及び第2学年の技能に示されている内容は表2-3のとおりである。

**表2-3 中学校学習指導要領解説保健体育編 第2章 第2節〔体育分野〕
2 内容 E 球技〔第1学年及び第2学年〕 1技能(2) ネット型⁵⁾**

「ボールや用具の操作」

<例示>

- ・サーブでは、ボールやラケットの中心付近でとらえること。
- ・ボールを返す方向にラケット面を向けて打つこと。
- ・相手側のコートの中空いた場所にボールを返すこと。
- ・味方が操作しやすい位置にボールをつなぐこと。
- ・テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むこと。

「定位置に戻るなどの動き」

<例示>

- ・相手の打球に備えた準備姿勢をとること。
- ・プレイを開始するときは、各ポジションごとの定位置に戻ることに。
- ・ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対すること。

2 学び方の工夫について

(1) 教え合い学習について

高橋は、『『生きる力』の育成が強調され、体育でも『課題解決力』の育成に大きな関心が寄せられてきたが、基礎になる技術（戦術）的認識が全くないままに自発的学習が進められれば、無駄な話し合いに時間が費やされるだけでなく、不合理な練習や意味のない作戦が立てられたりする。基礎的・基本的な運動の知識があつてはじめて適切な課題解決が可能になるのであり、学び方の前提として知識が不可欠であると判断された。』⁶⁾と述べている。また、佐藤は体育学習における言語活動について、「仲間と教え合う場面で技能の構造や行い方などの知識を基に、動きの改善点などについて、相手の理解しやすい言葉を用いたり、身体活動を交えたりして自分の意見を伝える。」⁷⁾という場面の充実が求められると述べている。

木下は「共通意識ができるからこそ教え合うことも可能になるし、かかわりも深まる。」⁸⁾と述べている。このような考えから今回の研究では、ブレインストーミングやグループディスカッション等を取り入れ、わかりやすい言葉を共有すれば、共通意識を持つことができ、教え合い学習が展開されると考えた。

(2) 参加型学習について

今回の研究では、生徒の主体的な学習を促すことを目的とし、ブレインストーミング、グループディスカッションを取り入れ、授業を進めていく。

ア ブレインストーミング⁹⁾

ブレインストーミングは、参加者全員でたくさんの意見やアイデアを出し合い、そこから“何か”を見付けていくための手法である。手法としては非常に単純だが、「全員が参加する」、「一人一人の意見やアイデアを尊重する」、「出された意見やアイデアを次へつなげる」という点で、この手法は、数あるアクティビティの基本であるといってもよいかもしれない。通常、ブレインストーミングには、「質より量」、「自由奔放（何を言ってもかまわない）」、「批判厳禁」、「結合改善（人の意見を組み合わせたり改良したりしてもよい）」の4つのルールがあるといわれる。

また、ブレインストーミングには次のような効果が期待できる。

- ・ 漠然とした考えを言葉（キーワード）にすることで、考えをまとめていく。
- ・ 他の参加者が何を考えているのか（自分と共通する点、違う点）が見えてくる。
- ・ 自分の先入観や情報の片寄り、情報不足に気付く。
- ・ 思いもよらなかった新しいアイデア（解決策）を見いだす。

イ グループディスカッション¹⁰⁾

あらゆるテーマについて、自由に意見を述べる活動である。それぞれが自分の意見を持ち発言し、またその発言内容についての自分の考えなどを述べ合うことで、思考力の向上を図ることができる。お互いに話しやすい雰囲気作りやディスカッションをうまく進めていくための進行役の配置などを十分に考える必要がある。

3 言葉の変換について

(1) ラング・パロールについて

「日本語やフランス語のように個別の言語のことであり、ある情報が送り手から受け手に送られ、またそれが理解されるためには、両者が共通のコードを所有していなければなりません。送り手はそのコードに基づいて情報を符号化し、受け手はその同一コードに照合してこれを解読します。この共通コード（いわば暗号表のようなもの）が日本人にとっての日本語、フランス人にとってのフランス語といったラングであり、それらと照らし合わせて人びとが言語化する具体的なメッセージがパロールだというわけです。」²⁾ という考えから、今回の研究では、学習指導要領解説の技能の例示や実技の解説書等の言葉（「技能」）をラング、わかりやすい言葉をパロールとしてとらえ、研究にアプローチする。

ア ラング²⁾

ランゲージがシンボル化能力であるとするれば、ラングはおおむね「言語」として訳してよく、ランゲージが個別の社会において独自の構造となったものが言語（ラング）である。ソシュールが考えたラングには2種類あり、一つは日本語、フランス語、英語といった様々な諸言語であり、もう一つはそれらに共通する記号学的体系としてのラングである。現代の記号学や言語理論においては後者の記号学的体系としてのラングの分析が中心となるのだが、それを支えるのは具体的な個別言語の知識であることも忘れてはならない。

イ パロール²⁾

ラングが構成された構造という社会的で受動的な性質を持つのに対して、パロールにはソシュールによると「パロールは能動的で個人的なもの。二つのものを区別しなければならない。1、ランゲージを実現させるための一般的諸能力の行使（発声行為など）。2、個人の思想に基づいたラングというコードの個人的行使」という特徴がある。しかし、ラング＝受動的、パロール＝能動的という単純な関係ではない。「人が語るためには、ラング

の宝庫が常に必要であることも事実であるが、それとは逆に、ラングに入るものはすべてまずパロールにおいて何回も試みられ、その結果、持続可能な刻印を生み出すまで繰り返されるものである。ラングとはパロールによって喚起されたものの容認に過ぎない。」ともソシュールは述べている。すなわちラングとパロールは作り作られるという相互依存関係にあるのである。

※ランゲージュ・・・人間の持つシンボル化能力とそのさまざまな活動、動き（言語、音楽、絵画、彫刻、など）のことで、広い意味での「言葉」のこと。²⁾

(2) 擬音語・擬態語・比喩について

ア 擬音語・擬態語（オノマトペ）

「擬音語とは、実際の音を真似て言葉とした語であり、擬態語は視覚、感覚など聴覚以外の感覚印象を言葉に表した語である。」¹¹⁾ これらのことをオノマトペと言い、動きを表現する言葉として使われている。

○パワー：動きの力の強さの程度を表す。ボールを「バシッ」と打つ等。

○スピード：動きの早さの程度を表す。ボールの下に「サッ」と入る等。

○持続性：動きの持続時間の長短を表す。「ポーン」とボールをあげる等。

○タイミング：動きの実行効果を最大にするための時間的調節を表す。「ピタッ」とタイミングを合わせる等。

○リズム：一連の動きの時系列的調節を表す。「トン・ト・トン」と足を踏み込む等。

イ 比喩

比喩とは、ある物事を、類似するまたは関係する他の物事を借りて表現することである。町田は、「パロールの性質を推し進めて考えるならば、文や単語が表す具体的な事物や比喩的表現が伝える特定の性質なども、パロールに属する要素だと見なしてもいいんじゃないか、ということです。」¹²⁾ と述べている。

よって、今回の研究では、「技能」を理解するための方法として、生徒が記述・発言した擬音語・擬態語、比喩等をわかりやすい言葉としてとらえることとする。

(3) わかりやすい言葉と身体活動について

吉川は、「表現語として適切かつ巧みに使い分けられることにより、スポーツオノマトペは、運動者の運動技能の学習と遂行に貢献している。そうした効果を持つスポーツオノマトペの長所は、通常言葉では表現しにくい微妙な感覚印象やイメージを端的に言い表すことができる点にある。それが運動者にとっての行動調整に役立ち、指導者から運動者への思考の伝達に貢献しているといえよう。」¹¹⁾ と述べている。

よって、今回の研究では、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげる手段にわかりやすい言葉を使って、研究にアプローチする。

4 技能習得の過程について

「金子は(1988)は、シュミット(A. Schmidt)らの学習段階論を踏まえて、技能習得の過程を学習者の主体の側からとらえて、①わかるような気がする、②できるような気がする、③できる、という3つの段階で説明し、それぞれの段階の学習指導に有益な示唆を与えている。最初の『わかるような気がする』段階では、その運動技術に関する『こつ』、すなわち『共通感覚的図式技術』を学習者に与えることが必要であり、第2段階の『できるような気がする』段階では、知覚のアナログン(類似の知覚が必要とされるやさしい運動)を収集し、それを『構造化』し、『運動メロディ』を成立させる必要があるという。そして、最終の『できる』段階では、学習者自身が運動を内観することができるようになり、運動の修正・分化が進められると述べ

ている。とくに、技能習得に、類似の運動経験によって形成される知覚やイメージが重要な役割を果たすことやそのための運動課題の設定が強調されている点に注意が向けられるべきであろう。」³⁾とされている。

この考えを基に、今回の研究では、①わかるような気がする＝イメージをとらえることができる、②できるような気がする＝身体活動につなげることができる、③できる＝技能の習得としてとらえ、研究にアプローチする。

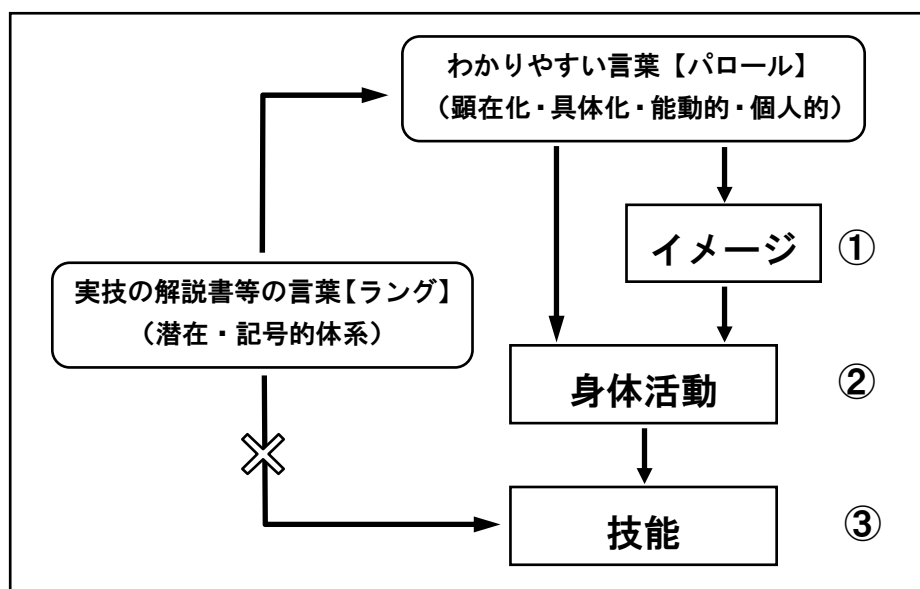


図 2-1 技能習得について

5 実技の解説書等の言葉（「技能」）について

学習指導要領解説の技能の例示を習得するための具体的な動きを、実技の解説書や神奈川県立体育センター「授業に役立つ技能のポイント」を基にまとめ、それを今回の研究では、実技の解説書等の言葉（「技能」）とし、表 2-5 のように定めた。なお、実技の解説書等の言葉（「技能」）の動きを生徒ができていたと判断した場合に、身体活動につながるとする。

表 2-4 実技の解説書等の言葉^{13) 14)}

技能の学習内容		実技の解説書等の言葉（「技能」）
ボール操作	味方が操作しやすい位置にボールをつなぐための基本動作（オーバーハンドパス）	<ul style="list-style-type: none"> 両手を開いた状態で三角形をつくり、指先でボールに触れ、手首のスナップを使う。 ボールの落下点に移動する。 ひたいの前までボールを引きつける。 ひじやひざのばねを使い、ボールを送り出す。
	味方が操作しやすい位置にボールをつなぐための基本動作（アンダーハンドパス）	<ul style="list-style-type: none"> 組み手の上面とボールが直角になるように手首のやや上にあてる。 手首、ひじを伸ばし、上面を平らにする。 ボールを手元に引きつける。 腰を落とし、ひざのばねを使って送り出す。

	肩より高い位置からボールを打ち込む動作（スパイク）	<ul style="list-style-type: none"> ・左手でボールをむかえにいく。 ・ひじを高く上げ、肩、手首の力を抜き、打つ瞬間にスナップをきかせる。 ・右で打つ場合、「左・右左（ほぼ同時に踏み切る）」の3歩の助走でジャンプする。
	サービス	<ul style="list-style-type: none"> ・トスは低く上げ、手で支えているボールをそのままあてるように打つ。 ・ボールの中心を手のひらのやや固い部分で押し出すように打つ。
	空いた場所への返球	<ul style="list-style-type: none"> ・相手コートをよく見て、空いた場所を見付ける。 ・体よりも前でボールをとらえて返球する。
ボールを持たないときの動き	準備姿勢	<ul style="list-style-type: none"> ・ひじ、手首を柔らかく保つ。 ・つま先に重心をかけ、ひざを軽く曲げ、すばやく移動のできる姿勢をつくる。
	プレイ後のボールや相手への正対	<ul style="list-style-type: none"> ・準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対する。
	定位置への戻り	<ul style="list-style-type: none"> ・各ポジションの位置に戻る。

6 視聴覚資料の有効性について

宇土は、「視聴覚機器は、映像や音声など視聴覚的な教育方法により学習者の直接経験の不足を補い、学習の具体化を図ろうとするものである。体育授業で現在もっとも多く活用されている教育機器は、視聴覚機器である。室内で熟練者の運動のビデオやスライドを見ることによって、その運動のイメージを知ることでもできる。」¹⁵⁾と述べている。また、木下は、「経験だけではわかりにくい動きや動き方についての考えを引き出すには、運動の観察と発問とを結びつけることが有効である。その際、ポイントとなることは、視点の明確化と比較の2点である。意図的に運動の特定部分や体の部位、ゲーム中の特定の子を観察させるとよい。視点を示すことで、何を観察すればよいのかがはっきりし、よく見るようになる。示した視点は、その授業で考えて欲しいことや身につけて欲しい学習内容につながる。モデルになる2つの動きを比較することによって違いが明確となり、子どもに意識させたいことが伝わりやすい。」⁸⁾と述べている。

この考えを基に、今回の研究では、映像を活用することで経験の不足を補い、視点をはっきりと示すことで、言葉の変換がしやすくなると考えた。

7 学習カードの有効性について¹⁵⁾

「学習ノート、学習カード」「教育機器」は形態は異なるが、子どもが円滑に学習を進めることを助ける学習材料、資料である。学習資料には、学習者が記録や達成の状況などを実際に記録していく記録カード、学習の方法や練習の仕方に関する印刷物や資料、運動のポイントや技を説明するための写真やVTRなどの視聴覚機器を利用したものなどがあげられる。

これらの教具に共通するのは、学習者が現在もっている力を知って、具体的な学習の課題を決めたり、練習の仕方や作戦を工夫したり自分たちでできばえや活動の進め方を評価していくための手がかりをみつけていくために用いられる点にある。

体育の学習カードの特徴は、学習のなかで学習活動と一体となって学習や自らが記入しながら活用されることである。その活動は、学習者が学習のねらいをもち、自主的・計画的に学習

を進めるために学習の様子や成果を記録したり、活動を反省し、次の学習の内容や計画を確認したりすることである。

8 本研究におけるキーワードの整理について

本研究におけるキーワードを以下のように定義付けることとする。

(1) 『技能』とは

学習指導要領解説の技能の例示を、実技の解説書等の言葉を使って教師が具体化した言葉を実技の解説書等の言葉とし、『技能』とする。

(2) 「わかりやすい言葉」とは

実技の解説書等の言葉（「技能」）を基に、擬音語・擬態語、比喩等を使って生徒が発言・記述した言葉を「わかりやすい言葉」とする。

(3) 「教え合い活動」とは

実技の解説書等の言葉（「技能」）について、言葉や動きの共有を図る活動を「教え合い活動」とする。今回の研究では、原則、わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行った。

(4) 「イメージをとらえる」とは

実技の解説書等の言葉（「技能」）について、わかりやすい言葉を発言・記述する行動を「イメージをとらえる」とする。

(5) 「身体活動につながる」とは

実技の解説書等の言葉（「技能」）の動きを生徒ができていたと判断した場合を「身体活動につながる」とする。

第3章 検証授業

1 研究の仮説

わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことによって、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができるであろう。

2 検証の方法

(1) 期間

平成23年9月30日(金)～11月4日(金)

(2) 場所

横須賀市立岩戸中学校 体育館

(3) 対象

第2学年3組(30名)

(4) 単元名

球技 ネット型「バレーボール」

(5) 方法

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査と分析(予備アンケートや事前・事後アンケート等)

(ア) 予備アンケート 7月15日(金)実施

(イ) 事前アンケート 9月29日(木)実施

(ウ) 事後アンケート 11月11日(金)実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析

オ VTRの分析

カ 結果の分析

(6) 分析の視点と方法

表 3-1 分析の視点と方法

分析の視点	具体的な分析の観点と方法
(1) 学習指導要領解説の技能の例示・実技の解説書等の言葉(「技能」)をわかりやすい言葉に変換することができたか。	ア 自分でわかりやすい言葉に変換することができたか。 (ア) 学習カード・グループカードの分析 (イ) 事後アンケートの分析
(2) わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことができたか。	ア わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことができたか。 (ア) 学習カード・グループカードの分析 (イ) 事前・事後アンケートの分析
(3) わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことで、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができたか。	ア わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことで、「技能」のイメージをとらえることができたか。 (ア) 学習カードの分析 (イ) 事後アンケートの分析 イ わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことで、身体活動につなげることができたか。 (ア) 学習カードの分析 (イ) 事前・事後アンケートの分析 (ウ) 事後アンケートの分析 (エ) VTR の分析 ウ わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことで、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができたか。 (ア) 事後アンケートの分析 (イ) VTR の分析

3 学習指導計画

(1) 単元の目標

- ア 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。
- ・ネット型では、ボールや用具の操作と定位置に戻る等の動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにする。
- イ 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦等についての話し合いに参加しようとする事等や、健康・安全に気を配ることができるようにする。
- ウ 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力等を理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

(2) 評価規準

ア 内容のまとめりごとの評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
球技の楽しさや喜びを味わうことができるよう、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦等についての話し合いに参加しようとする事等や、健康・安全に留意して、学習に積極的に取り組もうとしている。	球技を豊かに実践するための学習課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。	球技の特性に応じて、ゲームを展開するための基本的な技能や仲間と連携した動きを身に付けている。	球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力、試合の行い方を理解している。

イ 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> ・球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ・フェアなプレイを守ろうとしている。 ・分担した役割を果たそうとしている。 ・作戦等についての話し合いに参加しようとしている。 ・仲間の学習を援助しようとしている。 ・健康・安全に留意している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール操作やボールを持たないときの動き等の技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。 ・自己やチームの課題を見付けている。 ・提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ・仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けている。 ・学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット型では、空いた場所をめぐる攻防を展開するためのボールや用具の操作と定位置に戻る等の動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・球技の特性や成り立ちについて、学習した具体例を挙げている。 ・技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 ・球技に関連して高まる体力について、学習した具体例を挙げている。 ・試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

ウ 学習活動に即した評価規準と具体の学びの姿及びC・C△の生徒への手立て

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
A○	①②③④⑤⑥ 常に意欲的に～	①②④～常に適切に見付けている。 ③～常に適切に選んでいる。 ⑤～常に適切に当てはめている。	①②③④⑤⑥⑦～非常によくできる。	①②③④～具体例を挙げて常に十分言ったり、書き出したりしている。
A	①②③④⑤⑥ 意欲的に～	①②④～適切に見付けている。 ③～適切に選んでいる。 ⑤～適切に当てはめている。	①②③④⑤⑥⑦～よくできる。	①②③④～十分言ったり、書き出したりしている。
B	①バレーボールの楽しさや喜びを味わおうとしている。 ②フェアなプレイを守ろうとしている。 ③分担した役割を果たそうとしている。 ④チームの話合いに参加しようとしている。 ⑤仲間の学習を援助しようとしている。 ⑥健康・安全に留意して練習や試合に取り組んでいる。	①ボール操作やボールを持たないときの動き等の技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。 ②自己や他者の課題を見付けている。 ③提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ④仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けている。 ⑤学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめている。	①サービスでは、ボールの中心付近をとらえることができる。 ②味方が操作しやすい位置にボールをつなぐための基本動作ができる。 ③肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。 ④相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。 ⑤相手側のコートに空いた場所にボールを返すことができる。 ⑥自分のコートに空いた場所を作らないように定位置に戻ることができる。 ⑦ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。	①バレーボールの特性や成り立ちについて、言ったり書き出したりしている。 ②バレーボールの技術や戦術、作戦の名称や行い方について、言ったり書き出したりしている。 ③バレーボールに関連して高まる体力について、言ったり書き出したりしている。 ④試合の行い方について、言ったり書き出したりしている。

C	①②③④⑤⑥ ～しない時もある。	①②④～適したものを 見付けていない。 ③～適したものを選 んでいない。 ⑤～適したものを当 てはめられていな い。	①②③④⑤⑥⑦～で きないことがある。 る。	①②③④～断片的に 言ったり、書き出 したりしている。
C△	①②③④⑤⑥ ～しない。	①②④～全く見付け ていない。 ③～全く選んでいな い。 ⑤～全く当てはめら れていない。	①②③④⑤⑥⑦～全 くできないでい る。	①②③④～全く言っ たり書き出したり できずにいる。
C C△ の生徒への手立て	○バレーボールの楽しさや喜びについて興味を持てるように説明する。 ○規則を守らないことや、判定や審判にしたがわないことが、みんなに嫌な思いをさせることを説明する。 ○自分の役割を確認させ、役割を果たさないことで、みんなの活動が停滞してしまうことを説明する。 ○仲間と教え合いができるような場の雰囲気づくりに配慮する。 ○具体的な援助の仕方を説明する。 ○安全に対する配慮が大切なことをその都度説明する。	○身体活動のポイントを具体的に示し、理解できるように説明する。 ○身体活動を比較しながら課題を確認する。 ○課題に対して、練習の目的を確認しながら選ぶ。 ○具体例を示し、協力の仕方を確認する。 ○具体的な現象を示し、確認をする。	○その生徒にあわせてわかりやすい言葉に変換し、身体活動を確認する。	○特性や技術や戦術等の具体例を挙げて説明し、理解を促す。 ○具体的な現象を示し、説明する。 ○具体的な運動を示し、高まる体力について説明する。 ○具体例を挙げ、説明をする。 ○ワークシートの記載方法が理解できない生徒には、書き方の説明をする。 ○意見の少ない生徒には、仲間の意見を参考にするように指示をする。

(3) 指導と評価の計画

	時間	学習のねらいと活動	学習活動における 具体の評価規準				評価方法
			関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	知識 理解	
はじめ 【1時間】	1	1 オリエンテーション ・学習のねらいなどについて 説明し、理解する 2 ボールをつなぐための基本動作 3 準備姿勢			④	①	【技能】 ④相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。(行動観察) 【知・理】 ①バレーボールの特性や成り立ちについて、言ったり書き出したりしている。(学習カード)
なか 【2時間〜7時間目】		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> ねらい1 ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。 </div>					【関・意・態】 ①バレーボールの楽しさや喜びを味わおうとしている。(学習カード・行動観察) ③分担した役割を果たそうとしている。(行動観察) ⑥健康・安全に留意して練習や試合に取り組んでいる。(行動観察) 【思・判】 ①ボール操作やボールを持たないときの動き等の技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。(学習カード・行動観察)
	2	3 オーバーハンドパスの学習 4 パスゲーム (3時間目) ・オーバーハンドパスのみ	⑥				②自己や他者の課題を見付けている。(学習カード) ④仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けている。(学習カード・行動観察)
	3		①				【技能】 ②味方が操作しやすい位置にボールをつなぐための基本動作ができる。(行動観察)
	4	3 アンダーハンドパスの学習 4 パスゲーム ・アンダーハンドパスのみ	③			③	⑥自分のコートに空いた場所を作らないように定位置に戻ることができる。(行動観察)
	5	・アンダー、オーバー可		②	②		⑦ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。(行動観察)
	6	3 ボールや相手への正対の学習 4 返球ポイントゲーム		④	⑦		【知・理】 ③バレーボールに関連して高まる体力について、言ったり書き出したりしている。(学習カード)
	7	3 定位置への戻りの学習 4 ボーナスポイントゲーム		①	⑥		

まとめ 【8時間目～12時間目】		ねらい2 高まった力で、空いた場所をめぐる攻防を中心にゲームを楽しむ。					【関・意・態】 ②フェアなプレイを守ろうとしている。(行動観察) ④チームの話し合いに参加しようとしている。(行動観察) ⑤仲間の学習を援助しようとしている。(行動観察) 【思・判】 ③提供された練習方法から、自己や他者の課題に応じた練習方法を選んでいる。(学習カード・行動観察) ⑤学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめている。(学習カード・行動観察)	
		1 集合・挨拶・健康観察・準備運動 2 本時のねらいの確認					【技能】 ①サービスでは、ボールの中心付近をとらえることができる。(行動観察) ③肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。(行動観察) ⑤相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。(行動観察)	
	8	3 スパイクの学習 4 セッターキャッチゲーム (8時間目) ゲーム① (9時間目) ・何回で返球してもよい	⑤	⑤			【知・理】 ②バレーボールの技術や戦術、作戦の名称や行い方について、言ったり書き出したりしている。(学習カード・行動観察) ④試合の行い方について、言ったり書き出したりしている。(学習カード・行動観察)	
	9				③	④		
	10	3 サービスの学習 4 ゲーム② ・3回以内に返球をする				①	②	
	11	3 空いた場所への返球の学習 4 ボーナスポイントゲーム (11時間目) 課題練習 (12時間目)	② ④					
12	5 チーム対抗戦 6 単元の振り返り			③		⑤		

(4) 単元計画 (50分×12時間)

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	ねらい1 ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。												
はじめ	<p>集合・挨拶・健康観察</p> <p>準備運動</p> <p>本時のねらいの確認</p>												
なか	<ul style="list-style-type: none"> ○オリエンテーション ・学習のねらいなどの確認 ○ボールをつなぐための基本動作 ・オーバー、アンダーの説明 ○準備姿勢 	<ul style="list-style-type: none"> ○オーバーハンドパス① 	<ul style="list-style-type: none"> ○オーバーハンドパス② ○パスゲーム ・オーバーハンドのみ ・順番に1回で返球する 	<ul style="list-style-type: none"> ○アンダーハンドパス① ○パスゲーム ・アンダーハンドのみ ・順番に1回で返球する 	<ul style="list-style-type: none"> ○アンダーハンドパス② ○パスゲーム ・オーバーハンド ・順番に1回で返球する 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールや相手への正対 ○返球ポイントゲーム ・3対3 ・2回以上つないで返球→2点 	<ul style="list-style-type: none"> ○定位置への戻り ○ポーナスポイントゲーム ・3対3 ・スパイクなし ・相手がノータッチで得点→2点 	<ul style="list-style-type: none"> ○スパイク① ○セッターゲーム ・3対3 ・2回のみ ・キャッチ可能 	<ul style="list-style-type: none"> ○スパイク② ○ゲーム① ・4対4 ・何回で返球しても良い ・ローテーション 	<ul style="list-style-type: none"> ○サーブ ○ゲーム② ・4対4 ・3回以内に返球をする ・1回目のサーブミス失敗は得点にならない 	<ul style="list-style-type: none"> ○空いた場所への返球① ○ポーナスポイントゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ○空いた場所への返球② ○課題練習 	
まとめ	<p>学習の振り返り・学習カードの記入</p> <p>次回の学習の確認</p> <p>片付け・挨拶</p>												
抽出・変換の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○ブレイミング ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○ブレイミング ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○グルーブデイスカッション ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○ブレイミング ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○ブレイミング ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○ブレイミング ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○グルーブデイスカッション ○視聴覚資料の活用 ○学習カードの活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード
教え合い学習の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード 	<ul style="list-style-type: none"> ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード ○アドバースカード

(5) 指導の工夫について

ア 学習資料について

「学習資料には、学習者が学習の記録や達成の状況を記録していく学習カードや、学習計画を立案し活動を進めていくために必要な資料、あるいは学習活動をより効果的にするための視聴覚機器を用いた応用的な資料などがある。」¹⁶⁾

(ア) 個人カード

自分のめあてや課題、学習の振り返りを行うためのカードである。また、基礎的・基本的な知識を習得するために言葉の整理に活用したり、他の生徒からのアドバイスを記録として残したりすることができるようにした。

(イ) グループカード

チームのめあてや課題、練習計画を記入するカードである。チームの課題を明らかにする手がかりとして、ゲーム分析表を入れる等の工夫をした。

(ウ) アドバイスカード

アドバイスが記録として残るように、個人がアドバイスした内容を記入し、アドバイスした相手に渡すカードである。アドバイスカードは個人の学習カードに添付し、授業の振り返りができるようにした。

イ 掲示物について

学習した内容のわかりやすい言葉を振り返ったり、共有したりできるように、オーバーハンドパス・アンダーハンドパス・スパイクの写真にわかりやすい言葉が書かれた模造紙を掲示した。

ウ チーム編成について

「チーム編成のポイントとしては、コートとクラスの人数を考慮してチーム数を決め、中心となって活動できる人物を選ぶ。メンバーは、チームの力、人間関係、配慮を要する生徒等を考慮する。」³⁾

そこで今回のチーム編成については、教え合い活動を多く取り入れていることやバレーボール経験者が少ないこと等から、リーダー性や人間関係等を考慮して編成されている学級での生活班を基に編成した。

また、「役割分担を決め集団を組織化するときには大切なことは、すべてのメンバーが役割を持つことである。そのことにより、メンバー全員がその集団における自分の存在を認識し、自覚と誇りを持ち、学習意欲をかき立て、自発的・自主的に活動に参加できるからである。」¹⁶⁾と述べられている。このような考えから、①班長(記録)②ゼッケン係③ボール係④用具係⑤体操係の役割を与え、授業を行った。

エ ボールについて

「公式のバレーボールは、ボールを直接腕や手で扱うため、突き指しそうやボールが当たると痛いなどのイメージがもたれている。」¹⁷⁾実際に事前アンケートからも「遊びでやったら怪我をした」「痛そう」等のマイナスのイメージを持っている記述も見られた。そこで今回の授業では、ボールへの恐怖心を軽減するために、レクリエーションバレーボールを取り入れ、生徒が積極的にボールに触れられるようにした。

オ コート・人数について

「バレーボールに代表される連携プレイ型は比較的人数が多いクラスでもゲームが実施できることや、仲間と連携する協力的な場面が必須なことから体育授業では多くの実践がなされている。その一方で、ゲームを楽しめるようになるまでの技術の習得が難しい、コート内の人数が多すぎてボールに触れる機会が少ない等、多くの問題も残されている。」³⁾

そこで今回の授業では、技能の習得や練習回数の保障を考慮し、できるだけボールに触れられる機会を増やすために、バドミントンコートを使い、タスクゲームについては主に

3対3、まとめのゲームについては、4対4で行うこととした。

カ サービスについて

「未熟なプレーヤーにとって、あるいは単元のはじめにフリーボールではじめるゲームは、生徒に本物のゲーム経験を保障する。サーブレスは、ゲームで用いられる最も難しい技術の1つであることを思い起こすべきである。とりやすい山なりのボールでゲームをはじめれば、生徒は成功体験を得られるし、バレーボールの戦術的課題の解決に意識を集中させることができる。」¹⁷⁾ このような考えから、初期の段階のゲームでは、フリーボールを取り入れ、課題に取り組めるようにした。また、サービスを導入したゲームでは、1回の失敗を認め(相手に得点は入らない)、2回目についてはフリーボールを選択することを認めることとした。

※フリーボール・・・とりやすい山なりのボール。

キ ゲームについて

「ボール運動(球技)では、単元を通して取り組む、いわゆる『メインゲーム』が単元教材づくりの対象として位置づくであろう。ボール操作が難しく、ゲーム状況において求められる判断が複雑であれば、学習者はその本質的な面白さを味わえない。そこでは、学習者の体格や能力に適したコートや用具を工夫しながら、求められる運動技能を緩和していく視点とともに、中心的な戦術課題をクローズアップしていくゲーム修正が重要となる。」¹⁵⁾ このような考えから、ねらいを明確にし、理解を深めるために、ボール操作に関わった技能の習得を促す「ドリルゲーム」やゲームのなかで要求される判断に基づいた行動をやさしく学習する「タスクゲーム(課題ゲーム)」を取り入れ、授業を展開していく。

(ア) パスゲーム

ねらい

- ・わかりやすい言葉を使いながら、相手コートへ返球し、ラリーを楽しむことができるようにする。

学習の進め方

- ・ネットをはさみ、2グループに分かれてラリーを続ける。各グループ内で1回パスをする毎に交替する。
- ・連続回数を数える。

指導のポイント

- ・最初はネットを越えることを目標とし、少しずつ相手のプレイしやすいところへパスをすることを意識する。
- ・「技能」を意識して取り組む。
- ・相手の打球によって適切な返球方法を選択できるようにするために、準備姿勢を意識する。

(イ) 返球ポイントゲーム

ねらい

- ・チームでボールをつなぎ、相手コートへ返球できるようにする。

学習の進め方

- ・バドミントンコートを使って、3対3で行う。
- ・相手チームからの打球を返球できた場合に得点となる。また、チーム内でパスを2回以上つないで、相手コートに返球できた場合には2点入る。
- ・サービスはフリーボールで開始する。

指導のポイント

- ・ボール操作の動きに注意をして取り組む。
- ・ボールをつなぐために、ボールや相手等に正対することを意識する。

(ウ) ボーナスポイントゲーム

ねらい

- ・相手チームに得点を奪われないように、自分のコートに空いた場所をつくらないようにする。
- ・ボールを打ったりした後に、自分の定位置に戻るようにする。

学習の進め方

- ・バドミントンコートを使って、3対3で行う。
- ・相手チームからの打球を誰も触れずに自分のコートに落ちてしまった場合は、相手チームに2点入る。その他の場合は1点入る。
- ・サービスはフリーボールで開始する。

指導のポイント

- ・相手チームに空いた場所をねらわれないような位置を考える。
- ・ボールを打ったり、カバーをしたりした後に、空いた場所をつくらないように定位置へ戻る。

(エ) セッターキャッチバレー

ねらい

- ・セッターへ正確なパスを送り、スパイクが打てるようにする。
- ・セッターやアタッカー等の役割を理解して、状況に応じた判断をして動けるようにする。

学習の進め方

- ・バドミントンコートを使って、3対3で行う。
- ・サーブレシーブ等をした後の2回目のみキャッチをすることができ、手でセットアップしたボールをスパイクする。キャッチした後は歩くことはできない。

指導のポイント

- ・セッターへの正確なパスを意識する。
- ・肩よりも高い位置から打ち込めるようにする。
- ・それぞれの役割に応じた動き出しを意識する。

4 授業の実際



12時間扱いの第1時間目 平成23年9月30日(金) 第3校時			
ねらい1 ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。			
本時のねらい (1) 相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。 (2) バレーボールの特性や成り立ちについて理解することができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (15分)	<ul style="list-style-type: none"> ○整列・挨拶・健康観察 ○オリエンテーション ・学習のねらいの確認。 ・授業の進め方の説明。 ・学習カードの活用方法。 ・健康や安全に対する注意。 ○場の準備、準備運動 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・学習のねらいや授業の進め方、学習カードの使い方を理解できるようにする。 ・バレーボールの特性や成り立ちについて説明する。 ・健康や安全に対する配慮について説明する。 	
なか (25分)	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 集団対集団で得失点をめぐる攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことのできる運動であること。 </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 次の動きに移動しやすいように、ひざを軽く曲げ、素早く移動できる姿勢をつくること。 </div> <ol style="list-style-type: none"> 1 ボールをつなぐための基本動作 <ul style="list-style-type: none"> ・「オーバーハンドパス」「アンダーハンドパス」の説明を実技の解説書等の言葉(「技能」)で説明する。 2 準備姿勢 <ul style="list-style-type: none"> ・全体でわかりやすい言葉を共有しながら、練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・安全に練習が行われるように配慮する。 ・積極的にボールに触れられる雰囲気づくりに配慮する。 <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> バレーボールの楽しさや喜びについて興味を持てるように説明する。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・準備姿勢について、わかりやすい言葉に変換できるように指導する。 <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 10px; padding: 5px;"> その生徒にあわせたわかりやすい言葉に変換し、身体活動を確認する。 </div>	<p>【知・理】</p> <p>①バレーボールの特性や成り立ちについて、言ったり書き出したりしている。(学習カード)</p> <p>【技能】</p> <p>④相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。(行動観察)</p>
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け・整列・挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるようにする。 	



(授業者による振り返り)


今回の研究として取り組む内容をどれくらい理解して、活動してくれるのか心配であったが、考えながら活動する姿が見られたので良かった。今後は、生徒が実技の解説書等の言葉(「技能」)をわかりやすい言葉に変換しやすくするための発問や場の工夫が課題であると感じた。

他の種目のときにも、事前にイメージしておくことが大切であると感じた。

12時間抜きの第2時間目 平成23年10月3日(月) 第2校時			
ねらい1 ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。			
本時のねらい (1) 健康・安全に留意して練習や試合に取り組むことができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 学習のねらいや授業の進め方について理解し、健康・安全に留意すること。 </div> <p>1 オーバーハンドパス①</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> オーバーハンドパスの映像から、各自でわかりやすい言葉を学習カードに書き出し(ブレインストーミング)、グループで分類する。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・2人組のパス練習。 ・グループで共有したわかりやすい言葉を使って練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・安全に練習が行われるように伝える。 ・映像から変換した言葉を自由に書き出すように指導する。 ・分類をする際には、否定的な発言をしないように指導する。 ・グループで共有した言葉を使って、練習することを呼びかける。 ・上手くできない場合には、グループで出された他の言葉を使ってみるように指導する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 安全に対する配慮が大切なことをその都度説明する。 </div>	<p>【関・意・態】</p> <p>⑥健康・安全に留意して練習や試合に取り組んでいる。(行動観察)</p> 
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるようにする。 	

〈授業者による振り返り〉

ブレインストーミングでの活動が初めてだったため、ねらいとしている言葉が出てくるか心配だったが、思った以上にそれぞれが持っている知識や経験からわかりやすい言葉に変換することができていた。今後の課題として、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげるために、自由な発想で変換された言葉から、どのような言葉が適切であるのかを考えさせ、その言葉を使って教え合いの活動に取り組ませていくことが必要であると感じた。

12時間抜きの第3時間目 平成23年10月6日(木) 第4校時			
ねらい1 ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。			
本時のねらい (1) バレーボールの楽しさや喜びを味わうことができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<p>バレーボールの楽しさや喜びを味わうために、積極的に練習や試合に取り組むこと。</p> <p>1 オーバーハンドパス②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時の復習をしながら、グループ内で身体活動の習熟度を確認する。 <p>グループディスカッションで、グループ内の身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に適したわかりやすい言葉に変換する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループでわかりやすい言葉を使って、教え合い活動をする。 <p>2 パスゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンコートのハーフ。 ・オーバーハンドパスのみ。 ・順番に1回でパスをする。 ・連続回数を数える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・失敗を恐れずに、積極的にボールに触れたり、声かけをしたりするように伝える。 ・グループ内で考えを伝えることのできる雰囲気づくりに配慮する。 ・身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に伝わりやすいわかりやすい言葉に変換することを確認する。 ・状況を見て、他のグループの活動を紹介し、参考にさせる。 ・パスゲーム内でも、わかりやすい言葉を使って活動することを意識させる。 <p>バレーボールの楽しさや喜びについて興味を持てるように説明する。</p>	<p>【関・意・態】</p> <p>①バレーボールの楽しさや喜びを味わおうとしている。(学習カード・行動観察)</p> 
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 ・協力して安全に片付けができるようにする。 	

〈授業者による振り返り〉

身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に焦点をあて、その生徒のわかりやすい言葉を使って教え合いをするというのが今回の授業の中心であったが、教え合いをする姿は見られたものの、相手が理解できる言葉で教え合いができてきているのかという点に課題が残った。また、身体活動につなげるために、頭で理解したものを表現するための活動時間を確保する工夫も必要であった。


実技の解説書等の言葉(「技能」)を理解し、適切な課題を見付けられる能力も必要となってくる。

ねらい1

ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。

本時のねらい

- (1) 分担した役割を果たすことができる。
- (2) バレーボールに関連して高まる体力について理解することができる。

時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 用具の準備や後片付けなどの分担した役割に積極的に取り組むこと。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 巧緻性、敏捷性、スピード、筋持久力などが、ネット型に求められる動きに関連して高められること。 </div> <p>1 アンダーハンドパス①</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> アンダーハンドパスの映像から、各自でわかりやすい言葉を学習カードに書き出し(ブレインストーミング)、グループで分類する。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・2人組のパス練習。 ・グループで共有したわかりやすい言葉を使って練習をする。 <p>2 パスゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アンダーハンドパスのみ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・分担した役割を果たせるように、グループ内の役割を確認する。 ・バレーボールの主な運動を示し、高まる体力を確認する。 ・映像から変換した言葉を自由に書き出すように指導する。 ・分類をする際には、否定的な発言をしないように指導する。 ・グループで共有した言葉を使って、練習することを呼びかける。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 自分の役割を確認させ、役割を果たさないことで、みんなの活動が停滞してしまうことを説明する。 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 具体的な運動を示し、高まる体力について説明する。 </div>	<p>【関・意・態】</p> <p>③ 分担した役割を果たそうとしている。(行動観察)</p> <p>【知・理】</p> <p>③ バレーボールに関連して高まる体力について、言ったり書き出したりしている。(学習カード)</p> 
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 	

〈授業者による振り返り〉

授業の最初で言葉を共有することで、身体活動のイメージを持って練習に取り組んでいるように感じた。しかし、グループ活動の場面では、共有したわかりやすい言葉を使って教え合いをしていることが少ないので、ポイントを絞り込んで活動ができるような働きかけをしていく必要がある。

ボールに触れる活動時間の確保のために、ブレインストーミングのときには、サインペンで書かせるなどの工夫があると、時間がつくれる。

12時間抜きの第5時間目 平成23年10月17日(月) 第2校時			
ねらい1 ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。			
本時のねらい (1) 自己や他者の課題を見付けることができる。 (2) 味方が操作しやすい位置にボールをつなぐための基本動作ができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">学習してきたことを基に、練習や試合で、自己や他者の課題を見付けること。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">味方の動きを予測して、その予測地点に体を向けながら返球すること。</div> <p>1 アンダーハンドパス②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時の復習をしながら、グループ内で身体活動の習熟度を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">グループディスカッションで、グループ内の身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に適したわかりやすい言葉に変換する。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループで考えたわかりやすい言葉を使って、教え合い活動をする。 <p>2 パスゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンコート of のハーフコート。 ・アンダー、オーバーどちらでもよい。 ・順番に1回でパスをする。 ・連続回数を数える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎的・基本的な知識を基に、課題を見付けられるように確認する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">身体活動を比較しながら課題を確認する。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・味方が操作しやすい位置にパスをするためには、体を向けることを確認する。 ・身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に伝わりやすいわかりやすい言葉に変換することを確認する。 ・状況を見て、他のグループの活動を紹介し、参考にさせる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">その生徒にあわせたわかりやすい言葉に変換し、身体活動を確認する。</div>	<p>【思・判】</p> <p>②自己や他者の課題を見付けている。(学習カード)</p> <p>【技能】</p> <p>②味方が操作しやすい位置にボールをつなぐための基本動作ができる。(行動観察)</p>
まとめ (10分)	○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶	・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。	



〈授業者による振り返り〉

実際に自分が動きながらでは相手の状況を見るのが難しいため、身体活動ができているのか判断できていないように感じる場面が見られた。また、身体活動が高まることで、課題を見付ける難しさがでてきているので、具体例を示すなどの工夫をすることによって、教え合いを深めていきたい。

12時間扱いの第6時間目 平成23年10月18日(火) 第5校時			
ねらい1 ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。			
本時のねらい (1) 仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けることができる。 (2) ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">仲間と協力する場面で分担した役割に応じた協力の仕方を見付けること。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">小刻みなフットワークを意識して、準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対すること。</div> <p>1 ボールや相手への正対の学習</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ゲームの映像から、グループディスカッションでわかりやすい言葉に変換する。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールや相手の方向へ、体の向きを変えてパスをする。 ・グループで共有したわかりやすい言葉を使って練習をする。 <p>2 返球ポイントゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対3 バドミントンコート ・サービスはフリーボールで始める。 ・1回で返球→1点、2回以上つないで返球→2点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体例を示し、分担した役割の協力の仕方を確認する。 ・ボールを打ったり受けたりした後は、小刻みなフットワークですぐに準備姿勢をつくって、ボールや相手に正対することを伝える。 ・否定的な発言をしないように指導する。 ・状況を見て、他のグループの活動を紹介し、参考にさせる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">具体例を示し、協力の仕方を確認する。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">その生徒にあわせたわかりやすい言葉に変換し、身体活動を確認する。</div>	<p>【思・判】</p> <p>④仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けている。(学習カード・行動観察)</p> <p>【技能】</p> <p>⑦ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。(行動観察)</p>
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 	



〈授業者による振り返り〉

生徒の習熟度よりも高い練習内容になってしまったため、ねらいとしていた身体活動ではなく、他の身体活動につながることに意識が向いてしまっていた。また、獲得した身体活動をゲームの中で生かせるようにするために、練習の中からよりゲームの状況に近い、追い込んだ状況を作り出す手段も考えていく必要がある。


2次元のものを3次元にして考えるのが難しい生徒もいるので、映像や図で説明をした後に、実際にやって見せるとわかりやすい。

12時間抜きの第7時間目 平成23年10月21日(金) 第4校時			
ねらい1 ボールをつなぐための基本動作とボールを持たないときの動きを学習し、ラリーを続けることを楽しむ。			
本時のねらい (1) 技能を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けることができる。 (2) 自分のコートに空いた場所を作らないように定位置に戻ることができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認	・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">学習してきたことを基に、技術に関する自己の課題の分析をすること。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">自分のコートに空いた場所を作らないように定位置に戻ること。</div> <p>1 定位置への戻りの学習</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ゲームの映像から、グループディスカッションでわかりやすい言葉に変換する。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・投げられたボールをレシーバーはコートに落とさないようにボールをキャッチする。 ・グループで共有したわかりやすい言葉を使って練習をする。 <p>2 ボーナスポイントゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対3 バドミントンコート ・スパイクなし。何回で返球してもよい。 ・ノータッチ→2点、他は1点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習してきた内容のポイントを振り返り、身体活動を確認する。 ・コートに空いた場所をつくらないようにするためにはどうしたらよいか確認をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・否定的な発言をしないように指導する。 ・グループで共有した言葉を使って、練習することを呼びかける。 ・状況を見て、他のグループの活動を紹介し、参考にさせる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">身体活動のポイントを具体的に示し、理解できるように説明する。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">その生徒にあわせたわかりやすい言葉に変換し、身体活動を確認する。</div>	<p>【思・判】</p> <p>①ボール操作やボールを持たないときの動き等の技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。(行動観察・学習カード)</p> <p>【技能】</p> <p>⑥自分のコートに空いた場所を作らないように定位置に戻ることができる。(行動観察)</p>
まとめ (10分)	○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶	・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。	




〈授業者による振り返り〉

ねらいとしていた身体活動を意識させることはできたと思うが、わかりやすい言葉に変換するという点では、今回の身体活動については難しさが見られた。生徒によっては、わかりやすい言葉よりも技能の解説書等の言葉(「技能」)を使っている場面も見られたので、言葉の使い分けなども今後の課題となってくるところではないかと感じた。ねらいであった定位置に戻るといふ身体活動は、ボール操作などとは質的に違うのではないかと感じた。

12時間抜きの第8時間目 平成23年10月24日(月) 第2校時			
ねらい2 高まった力で、空いた場所をめぐる攻防を中心にゲームを楽しむ。			
本時のねらい (1) 仲間の学習を援助することができる。 (2) 学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめることができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">球出しの補助をしたり、助言したりするなど、仲間の学習の援助をすること。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">技術の習得のための課題学習やゲームの場面で、学習した安全面の知識を活用すること。</div> <p>1 スパイク①</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">スパイクの映像から、各自でわかりやすい言葉を学習カードに書き出し(プレインストーミング)、グループで分類する。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・2人組でスパイク練習。 ・ハーフコートを使ってスパイク練習。 <p>2 セッターキャッチバレー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対3 バドミントンコート ・2回目のみキャッチ可(キャッチ後は歩いてはいけない)。 ・サービスは交互にフリーボール。 	<ul style="list-style-type: none"> ・役割だけでなく、仲間を援助することの大切さを伝える。 ・練習や試合の中での危険な場面の具体例を示し、確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・映像から変換した言葉を自由に書き出すように指導する。 ・否定的な発言をしないように指導する。 ・グループで共有した言葉を使って、練習することを呼びかける。 ・上手くできない場合には、グループで出された他の言葉を使ってみるように指導する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">具体的な援助の仕方を説明する。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">具体的な現象を示し、確認をする。</div>	<p>【関・意・態】</p> <p>⑤仲間の学習を援助しようとしている。(行動観察)</p> <p>【思・判】</p> <p>⑤学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめている。(学習カード・行動観察)</p> 
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 	


〈授業者による振り返り〉

バレーボールの1つの醍醐味であるスパイクということもあり、生徒の反応がとても良かったので、もっと生徒の活動する時間を増やしてあげることで、自ら課題を見つけて取り組めたのではないかと感じた。また、課題を解決するために、わかりやすい言葉に変換するための情報提供の工夫も必要であった。

12時間抜きの第9時間目 平成23年10月25日(火) 第6校時			
ねらい2 高まった力で、空いた場所をめぐる攻防を中心にゲームを楽しむ。			
本時のねらい (1) 肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。 (2) 試合の行い方について理解することができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>両腕の振り上げから利き腕と反対の腕をボールに向けリードし、見える位置でボールをとらえ、肩より高い位置からボールを打ち込むこと。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>試合におけるルール、審判や運営の仕方があること。</p> </div> <p>1 スパイク②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時の復習をしながら、グループ内で身体活動の習熟度を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>グループディスカッションで、グループ内の身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に適したわかりやすい言葉に変換する。</p> </div> <p>2 ゲーム①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4対4 バドミントンコート ・サービスは交互にフリーボール。 ・何回で返してもよい。 ・ローテーションを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールや審判等の方法について説明する。 ・グループ内で考えを伝えることのできる雰囲気づくりに配慮する。 ・身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に伝わりやすいわかりやすい言葉に変換することを確認する。 ・肩より高い位置からボールを打ち込んでいるか確認する。 ・状況を見て、他のグループの活動を紹介し、参考にさせる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>その生徒にあわせたわかりやすい言葉に変換し、身体活動を確認する。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>具体例を挙げ、説明をする。</p> </div>	<p>【技能】</p> <p>③肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。(行動観察)</p> <p>【知・理】</p> <p>④試合の行い方について、言ったり書き出したりしている。(学習カード・行動観察)</p> 
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 	


〈授業者による振り返り〉

練習場面では積極的にスパイクを打つ場面が見られたが、ゲームでは消極的になってしまう場面が見られたので、練習したことがゲームであらわれるような工夫や意識付けをしていく必要があった。今後、スパイクを打つためにボール操作やチームの工夫などにつなげられると身体活動にもつながると感じた。

12時間抜きの第10時間目 平成23年10月31日(月) 第2校時			
ねらい2 高まった力で、空いた場所をめぐる攻防を中心にゲームを楽しむ。			
本時のねらい (1) サービスでは、ボールの中心付近をとらえることができる。 (2) バレーボールの技術や戦術、作戦の名称や行い方について理解することができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<p>ボールの中心付近をとらえるために、ボールを打つ間際まで、ボールに添えた手を離さないで、押し出すようなイメージで腕をまっすぐ振って打つこと。</p> <p>バレーボールの技術や戦術、作戦の名称や行い方について理解すること。</p> <p>1 サービス</p> <p>サービスの映像から、各自でわかりやすい言葉を学習カードに書き出し(ブレインストーミング)、グループで分類する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コートを使ってサービス練習 <p>2 ゲーム②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4対4 バドミントンコート ・サービスは交互に、1回目の失敗は得点にならない。2回目は投げてよい。 ・3回以内で返す 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームにつながる、技術や戦術、作戦の名称や行い方を説明する。 ・サービスで相手コートへ入れるためには、ボールの中心をとらえることを伝える。 ・映像から変換した言葉を自由に書き出すように指導する。 ・上手くできない場合には、グループで出された他の言葉を使ってみるように指導する。 <p>その生徒にあわせたわかりやすい言葉に変換し、身体活動を確認する。</p> <p>技術や戦術などの具体例を挙げて説明し、理解を促す。</p>	<p>【技能】</p> <p>①サービスでは、ボールの中心付近をとらえることができる。(行動観察)</p> <p>【知・理】</p> <p>②バレーボールの技術や戦術、作戦の名称や行い方について、言ったり書き出したりしている。(学習カード・行動観察)</p> 
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 	

〈授業者による振り返り〉


サービスでは、わかりやすい言葉に変換させるのは難しかったが、言葉をイメージすることで力の入れ方の変化などが見られた。まとめのゲームに入ってきているが、今まで学習してきた身体活動がゲームに結び付けられていない生徒が多いように感じるので、具体例を示すなどして、グループでの活動につなげていきたい。

12時間抜きの第11時間目 平成23年11月1日(火) 第5校時			
ねらい2 高まった力で、空いた場所をめぐる攻防を中心にゲームを楽しむ。			
本時のねらい (1) フェアなプレイを守ろうとすることができる。 (2) チームの話合いに参加することができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ルールや相手を尊重するといったマナーを守ったり、相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守り取り組むこと。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>課題の解決に向けて、自らの考えを述べるなど積極的に話合いに参加すること。</p> </div> <p>1 空いた場所への返球の学習①</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ゲームの映像からグループディスカッションでわかりやすい言葉に変換する。</p> </div> <p>2 ボーナスポイントゲーム 3 チーム対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4対4 バドミントンコート ・1試合5分間、1チーム2試合 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>試合後に、各チームでの話し合いの時間を設定し、わかりやすい言葉を使ってアドバイスをする。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・フェアプレイを守ることの大切さについて伝える。 ・話し合いがしやすい雰囲気づくりに配慮する。 <ul style="list-style-type: none"> ・映像から変換した言葉を自由に書き出すように指導する。 ・グループで共有した言葉を使って練習することを呼びかける。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>規則を守らないことや、判定や審判にしたがわないことが、みんなに嫌な思いをさせることを説明する。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>仲間と教え合いができるような場の雰囲気づくりに配慮する。</p> </div>	<p>【関・意・態】</p> <p>②フェアなプレイを守ろうとしている。(行動観察)</p> <p>④チームの話合いに参加しようとしている。(行動観察)</p> 
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○次回の学習の確認 ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に記入できるように説明する。 ・次回の授業の内容を伝える。 	

〈授業者による振り返り〉

ボーナスポイントゲームでは、ボールをつなぐための身体活動が身に付いていないために空いた場所をねらって得点につながる現象はあまり見られなかった。しかし、相手コートの空いている場所を意識して見付けようとしている様子は見られたので、空いた場所をめぐる攻防をゲームで楽しめるようにしていきたい。

練習では、ねらいとすることがはっきり伝わる練習が大切である。気付きに期待することも有効だが、初めに伝えてあげることが有効になることもある。

12時間抜きの第12時間目 平成23年11月4日(金) 第4校時			
ねらい2 高まった力で、空いた場所をめぐる攻防を中心にゲームを楽しむ。			
本時のねらい (1) 提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選ぶことができる。 (2) 相手側のコートの中空いた場所にボールを返すことができる。			
時間	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・挨拶・健康観察 ○場の準備、準備運動 ○本時のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康状態を確認する。 ・協力して安全に準備ができるようにする。 ・本時のねらいの説明をする。 	
なか (35分)	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選ぶこと。</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">相手側のコートの中空いた場所を見付け、ボールを返すこと。</div> <p>1 空いた場所への返球の学習②</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ゲームの映像から、グループディスカッションでわかりやすい言葉に変換する。</div> <p>2 課題練習</p> <p>3 チーム対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時と同じルール。 ・1試合5分間、1チーム3試合 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">試合後に、各チームでの話し合いの時間を設定し、わかりやすい言葉を使ってアドバイスをする。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・空いている場所を見付け、ボールを返すことを確認する。 ・身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に伝わりやすいわかりやすい言葉に変換することを確認する。 ・課題に応じた練習方法を選んでいるか確認をする。 <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">課題に対して、練習の目的を確認しながら選ぶ。</div> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 10px; padding: 5px;">その生徒にあわせたわかりやすい言葉に変換し、身体活動を確認する。</div>	<p>【思・判】</p> <p>③提供された練習方法から、自己や他者の課題に応じた練習方法を選んでいる。(学習カード・行動観察)</p> <p>【技能】</p> <p>⑤相手側のコートの中空いた場所にボールを返すことができる。(行動観察)</p> 
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入・振り返り ○単元の振り返り、学習のまとめ ○場の片付け ○挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習ノートに振り返り等を具体的に記入できるように説明する。 ・協力して安全に片付けができるようにする。 	

〈授業者による振り返り〉

課題練習では、自分たちの持っている力でゲームを組み立てようとする話し合いの姿が見られた。また、ゲームでは各グループがねらいとしていた場面も多く見られた。ゲームになると活動することに夢中になってしまい、アドバイスが減ってしまう等の課題も多いが、学習してきた身体活動が多く見られるようになったので、今後につなげられるのではないかと感じた。

5 検証授業の結果と考察

研究の主題に迫るため、検証授業から得られたデータを基に、設定した分析の視点に沿って分析し、「技能」をイメージさせ、身体活動につなげることができたかについて考察した。なお、分析・考察を進める上で、文中に使用した図表の生徒数については表3-2の通りである。

また、表中の生徒の記述内容については、できる限り生徒が記述したままの表現で載せることとした。

表3-2 文中に使用した生徒数

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
生徒数	30名	26名	29名	27名	27名	28名	29名	28名	28名	27名	27名	26名
予備アンケート 30名			事前アンケート 28名				事後アンケート 30名					

(1) 学習指導要領解説の技能の例示・実技の解説書等の言葉（「技能」）をわかりやすい言葉に変換することができたか。

ア 自分でわかりやすい言葉に変換することができたか。

(ア) 学習カード・グループカードの分析

図3-1は、学習カードの自己評価「わかりやすい言葉を考えることができた」の回答である。1時間目・3時間目・9時間目・11時間目以外は、考えることが「できた」「どちらかというときできた」と回答した生徒は70%以上であった。また、「できなかった」と回答した生徒は、1時間目・3時間目・9時間目以外は10%以下であった。

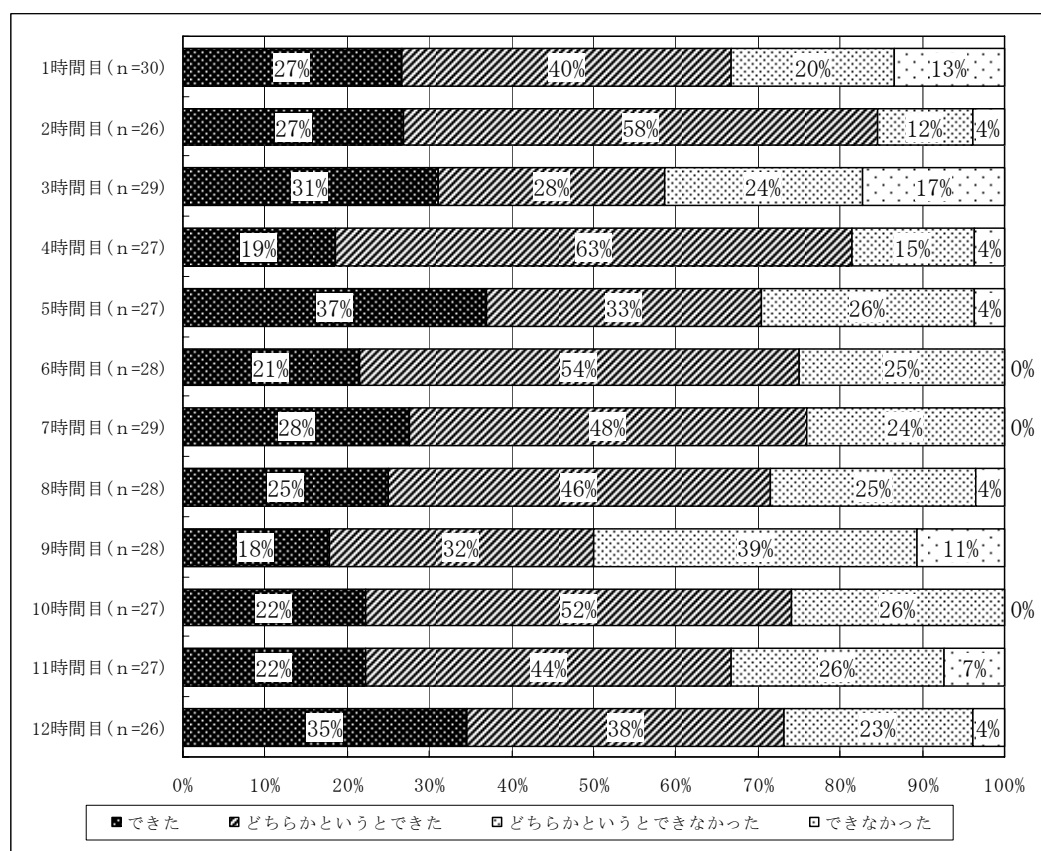


図3-1 学習カード「わかりやすい言葉を考えることができた」の回答

表3-3は、学習カードやグループカードから、生徒が記述したわかりやすい言葉を実技の解説書等の言葉（「技能」）別に分類したものである。

表3-3 わかりやすい言葉の記述内容

	実技の解説書等の言葉（「技能」）	わかりやすい言葉
オーバーハンドパス	両手を開いた状態で三角形をつくり、指先でボールに触れ、手首のスナップを使う。	おにぎり ピュッと ボールを投げるように クイッと パッと ブッと 手首を内から外へ開くように シュッと そっと触れる パフ
	ボールの落下点に移動する。	下へ入り込むように ヘディングする感じ おにぎりに具を入れる感じ ササッ おにぎりに当てる
	ボールをひたいの前まで引きつける。	キャッチするように 穴に吸い込む感じ 磁石のように 落ちてくるのを待つ感じ ズクシューン
	ひじやひざのばねを使い、ボールを送り出す。	ポーンと おでこではね返す感じ ビョーンと 屈伸するように うさぎのように 遠くへ飛ばすように ジャンプする感じ カエルのように パーベルを持ち上げるように 空気イス
アンダーハンドパス	組み手の上面とボールが直角になるように手首のやや上に当てる。	手首の上でつかむ 来た方向へはね返すように 脈があるところ 手の甲を下に向ける
	手首・ひじを伸ばして上面を平らにする。	ガシッと ビーンと ビーンッ カクッと ピシッと 板のように キャイーン ひじに力をいれるように
	ボールを手元に引きつける。	磁石みたいに 手首にあてにいくように ふわっと 来るのを待つように
	腰を落として、ひざのばねを使って、ボールを送り出す。	一歩前へ出るように ふわっと 屈伸のように カエルのように ボンッと 背伸びをするように ボヨーンと ビョーンと グラウンドストロークのように
スパイク	左手でボールをむかえにいく。	ピシッと ヒュー スマッシュを打つときのようまぶしい 左手でボールを取る感じ 遠くのものをつかむように 歌舞伎のポーズのように ボールと重ねるように ピントをあわせるように スケッチするときの鉛筆を目的に向ける感じ
	ひじを高く上げ、肩、手首の力を抜き、打つ瞬間、スナップをきかせる。	シュー・パンッ バシッと クイッと ピッと ボールを投げるように ボールを巻くように 頭をたたくように たたき出すように 相手に親指が向くように ピシッと
	「左・右左」の3歩の助走でジャンプする。	1・23 タン・タタン サッササ ド・ドドン トン・トトン 地面に虫がいる感じ
サーブス	トスを低くあげ、手で支えているボールをそのままあてるように打つ。	振り子のように ゴルフのように シュッ・パッ ポイッ・ドン ポーン・ドーン チャー・シュー・メン ピュッ パバッと バシッと ふわっと パオーン
	ボールの中心を手のひらのやや固い部分で、押し出すように打つ。	ふわっと ポーン ドーン バシッと ボンッと プンッ バコーン グーン 体重を前に移動する感じ ズドーン 遠くに飛ばすように ボーリングのように ふわーん
空いた場所への返球	相手コートをよく見て、空いた場所を見付ける。	すきま ぼんやり見て 穴
	体よりも前でボールをとらえて返球する。	ポーン ズドーン スパッと

準備姿勢	ひじ、手首を柔らかく保つ。 つま先に重心をかけ、ひざを軽く曲げ、すばやく移動のできる姿勢をつくる。	たこ・いかのように ハンドパワー バイバイ すもうのように ドスンと 野球の守備の姿勢のように バドミントンの構え
正対する動き	準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対する。	クルリンパ クルッと サッと クイッと コンパスのように キュッと ピボット 流れるように 飛行機を追うように
定位置へ戻る動き	各ポジションの位置に戻る。	犬 リセット 輪ゴム ブーメラン 磁石 ブランコ ピュッと ハウス 前、後ろ ササッと バドミントンのフットワークのように

(イ) 事後アンケートの分析

図3-2は、事後アンケート「わかりやすい言葉を見付けることができましたか」について、実技の解説書等の言葉（「技能」）別の回答をまとめたものである。「はい」と回答した生徒は76%であった。

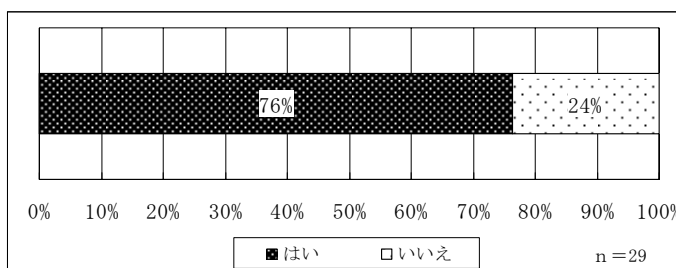


図3-2 事後アンケート「わかりやすい言葉を見付けることができましたか」の回答(まとめ)



図3-3は図3-2の回答について、実技の解説書等の言葉（「技能」）別に示したものである。多くの項目で70%以上の生徒が「はい」と回答した。

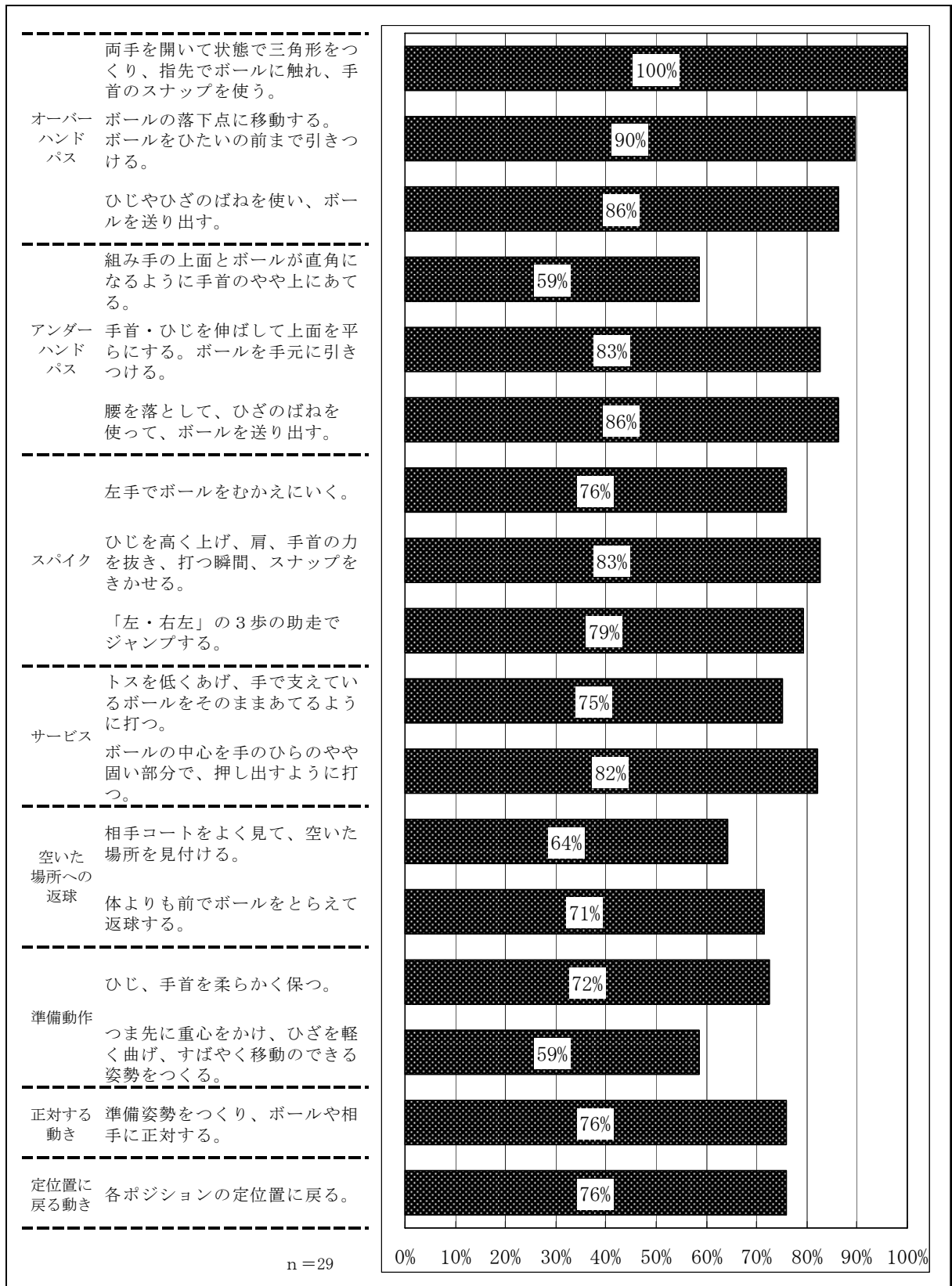


図3-3 事後アンケート「わかりやすい言葉を見付けることができましたか」の実技の解説書等の言葉（「技能」）別の回答

(1) ア「自分でわかりやすい言葉に変換することができたか」についての考察

実技の解説書等の言葉（「技能」）をわかりやすい言葉に変換するために、視聴覚資料を使ったり、学習カードを工夫したり、参加型学習を取り入れながら授業を行った。

学習カードの自己評価「わかりやすい言葉を考えることができた」（図3-1）では、4回の授業以外は70%以上の生徒が考えることが「できた」または「どちらかというときできた」と回答している。わかりやすい言葉を考えることが「できなかった」と回答した生徒は、多くの授業で10%以下であった。また、事後アンケート「わかりやすい言葉を見付けることができたか」（図3-2）の回答のまとめでは、76%の生徒が見付けることができたと回答し、実技の解説書等の言葉（「技能」）別の回答（図3-3）でも多くの項目で70%以上の生徒が見付けることができたと回答していた。

生徒が記述したわかりやすい言葉（表3-3）からは、多くのわかりやすい言葉に変換することができていると判断できる記述内容が見られた。項目によっては複数の生徒が同じ言葉に変換しているために、種類が少ないものもあるが、各自の今までの運動経験と結び付けて変換しているものや、自分自身の生活体験等から言葉に変換している記述内容も見られた。

学習カードの自己評価「わかりやすい言葉を考えることができた」（図3-1）から、考えることが「できた」「どちらかというときできた」と回答した生徒が70%以下であった3時間目（オーバーハンドパス）・9時間目（スパイク）、また、5時間目（アンダーハンドパス）については「できた」「どちらかというときできた」と回答した生徒が大幅に減少している。その要因として、それぞれの時間の前の授業で、学習する実技の解説書等の言葉（「技能」）をわかりやすい言葉に変換するブレインストーミングを行っているため、新たに変換するのが難しかったと考えられる。また、同様の理由で3時間目・9時間目についてもわかりやすい言葉を考えることが「できなかった」と回答した生徒が10%以上であったと考えられる。1時間目（準備姿勢）と11時間目（空いた場所への返球の技能）についても、「できた」「どちらかというときできた」と回答した生徒が70%以下であった。1時間目については、最初の授業であったため、活動の時間が十分に確保できなかったことやわかりやすい言葉に変換することに対する理解が浅かったことが考えられる。11時間目については、事後アンケート「わかりやすい言葉を見付けることができたか」（図3-3）の実技の解説書等の言葉（「技能」）別の回答のわかりやすい言葉（表3-3）の記述内容が少ないことから、変換するのが難しかったことが考えられる。しかし、12時間目（空いた場所への返球の2回目）では、わかりやすい言葉を考えることが「できた」「どちらかというときできた」と回答している生徒が73%に増加していることから、前の時間では課題が理解できていなかったが、授業が進むにつれて課題がわかり、わかりやすい言葉に変換しやすくなったと考えられる。このようなことから、指導の際には、課題が明確に示せるように留意する必要があると感じた。

以上のように、学習カードや事後アンケートの回答や記述内容等からも、多くの生徒が自分でわかりやすい言葉に変換することができていたと考えられる。

(1) 「学習指導要領解説の技能の例示・実技の解説書等の言葉（『技能』）をわかりやすい言葉に変換することができたか」についてのまとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○多くの生徒が自分でわかりやすい言葉に変換することができていた。

このことから、学習指導要領解説の技能の例示・実技の解説書等の言葉（「技能」）をわかりやすい言葉に変換することができたと考える。

(2) わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることができたか。

ア わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることができたか。

(ア) 学習カード・グループカードの分析

図3-4は、学習カード・グループカードから、わかりやすい言葉を使ったアドバイスカードが使われていたり、わかりやすい言葉を使った教え合いに関する内容の記述がされていたりした場合に、わかりやすい言葉を使った教え合い活動が行われたものとして、時間別にその割合を示したものである。88%以上の生徒が教え合い活動をしていた。

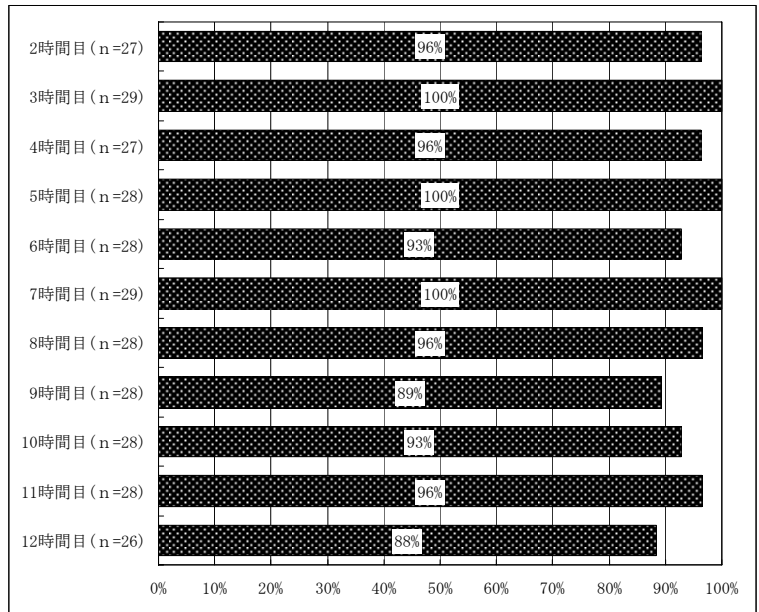


図3-4 教え合いに関する内容の見られた生徒の割合

表3-4は図3-4について、教え合い活動に使われたわかりやすい言葉の記述を時間別に抜粋したものである。

表3-4 教え合い活動に使われたわかりやすい言葉の時間別の内容

時間	言葉の内容
2時間目 (オーバーハンドパス①)	ボールを投げるように おにぎりをつくるように 屈伸する感じで うさぎのように ヘディングするように おにぎりを落とさないで もぐりこんで 手のひらを見せて うさぎのようにピョーン カエル跳びで 前にボールを飛ばすように パフ
3時間目 (オーバーハンドパス②)	屈伸を意識して 指先でそっと触れるように カエルのように ヘディング プスッとスナップ 空気イス パット ササッと ビョーンと シュッと
4時間目 (アンダーハンドパス①)	板のように平べったく ピシッと 屈伸するように 一歩前へ パット かまえたままで前に行く ピシッとかまえて ふわっと送る やわらかく
5時間目 (アンダーハンドパス②)	キャイン 当てる面を板のように平べったく パット ピンッと伸ばす 空気イス ふわっと ピシッと ひじに力を入れる感じ 手の甲を下に
6時間目 (ボールや相手に正対)	クルッと コンパス ふわっと おにぎり クルリンパ ハンドパワーを使って ロケットじゃなくてカエル 飛行機を追うように ピボット
7時間目 (定位置への戻り)	ピュッと戻れるように 輪ゴム リセット ブーメラン ハウス バドミントンのフットワークのように ササッと 強力磁石 戻る

8時間目 (スパイク①)	野球のフォーム まぶしい ピュッと 左手で取る ビシッと バシッと 相手に親指が向くように タン・タターン スマッシュを打つときのように
9時間目 (スパイク②)	まぶしい タン・タタン もっとバシッと ブーメラン 輪ゴム やさしく打つ 後ろから打つなら軽くあてるように トン・トトン
10時間目 (サーブ)	後ろから前へ体重移動するように ふわっと バシッと ボンッと ポンとあげてバシッと打つ ドーン ゴルフのように 振り子のように
11時間目 (空いた場所への 返球①)	タン・タタン クルッと パオーン・バン バシッ ピュッと おにぎり シュッと ササッと ふわっと ビーンと伸ばす ハンドパワー 手はたこ
12時間目 (空いた場所への 返球②)	バシッ ボンッ たこ ササッと クルッと おにぎり ふわっと ポーン 腰を落としてバイバイ ふわーん ビョーン 穴を見付ける たこバツタ

(イ) 事前・事後アンケートの分析

図3-5は、事前・事後アンケート「友達にアドバイスをすることがありますか」の比較である。「ある」と回答した生徒は14%から20%に増加していた。

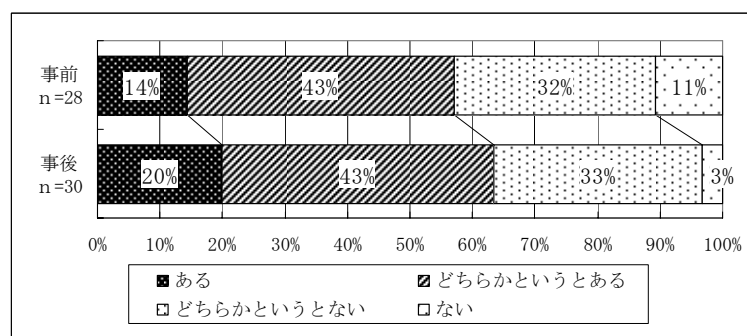


図3-5 事前・事後アンケート「友達にアドバイスをすることがありますか」の比較

図3-6は図3-5について、「ある」「どちらかというところ」と回答した生徒の「主にどのような言葉を使ってアドバイスをしましたか」の比較である。事後ではわかりやすい言葉を使ってアドバイスをしている割合が増加していた。

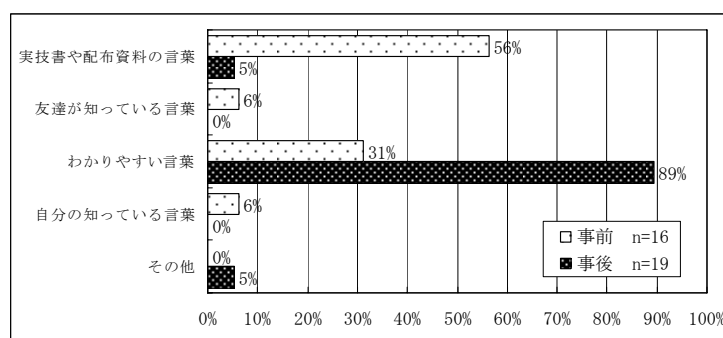


図3-6 事前・事後アンケート「主にどのような言葉を使ってアドバイスをしましたか」の比較

図3-7は、事前・事後アンケート「友達にアドバイスをもらうことができますか」の比較である。「ある」と回答した生徒が29%から67%に増加していた。

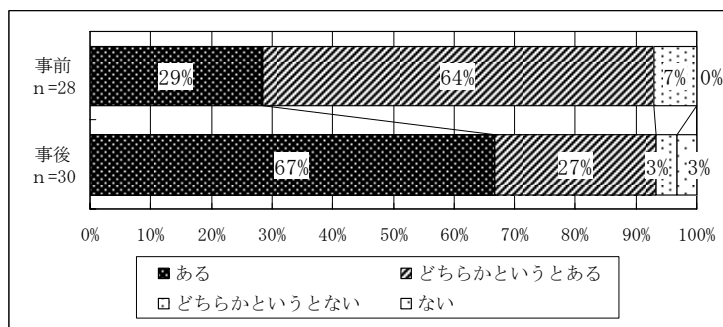


図3-7 事前・事後アンケート「友達にアドバイスをもらうことができますか」の比較

図3-8は図3-7について、「ある」「どちらかというところ」と回答した生徒の「主にどのような言葉のアドバイスをもらいましたか」の比較である。事後では、わかりやすい言葉を使ったアドバイスをもらっていた。

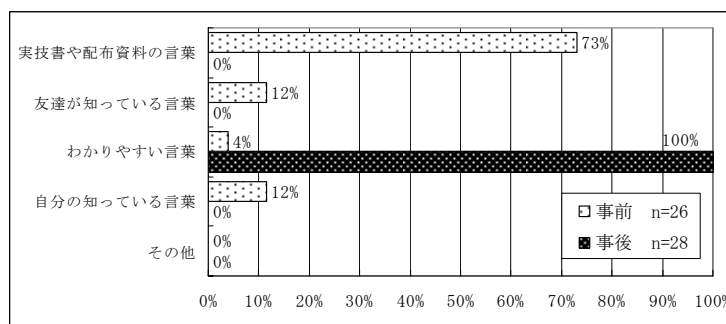


図3-8 事前・事後アンケート「主にどのような言葉のアドバイスをもらいましたか」の比較

(2) ア「わかりやすい言葉を使った教え合い活動をするのができたか」についての考察

学習カードやグループカードから、わかりやすい言葉を使ったアドバイスカードが使われていたり、わかりやすい言葉を使った教え合い活動に関する内容の記述がされていたりした生徒の割合(図3-4)は88%以上であった。教え合い活動に使われたわかりやすい言葉を時間別に抜粋した表(表3-4)から、その時間に学習する身体活動に関するわかりやすい言葉が中心に使われ、教え合い活動が行われていたと判断することができる。また、その時間の学習に関するわかりやすい言葉だけでなく、以前に学習した内容のわかりやすい言葉も使われていることから、わかりやすい言葉を使った教え合い活動が継続して行われていることが考えられる。

事前・事後アンケート「友達にアドバイスをすることができますか」(図3-5)の回答の比較から、アドバイスをすることが「ある」と回答した生徒が増加し、「ない」と回答した生徒が減少し、「主にどのような言葉を使ってアドバイスをしましたか」(図3-6)では、事前アンケートでは実技書や配布資料の言葉と回答した生徒が最も多かったが、事後にはわかりやすい言葉と回答した生徒が89%と多くなった。また、事前・事後アンケート「友達にアドバイスをもらうことができますか」(図3-7)の回答の比較からは、アドバイスをもらうことが「ある」と回答した生徒が事前の29%から事後には67%に増加し、「主にどのような言葉のアドバイスをもらいましたか」(図3-8)では、わかりやすい言葉のアドバイスをもらっていると回答していることから、わかりやすい言葉を使った教え合い活動がされていたことが考えられる。

以上のように、学習カードやグループカードの内容やアドバイスの言葉がわかりやすい言葉に変化していることから、わかりやすい言葉を使った教え合い活動をするのができたと考えられる。

(2) 「わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることができたか」についてのまとめ
 以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○多くの生徒がわかりやすい言葉を使った教え合い活動ができていた。

このことから、わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることができたと考える。

(3) わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができたか。

ア わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、「技能」のイメージをとらえることができたか。

(ア) 学習カードの分析

図3-9は、学習カードの自己評価「わかりやすい言葉を使うことでイメージをとらえることができた」の回答である。4時間目・8時間目・9時間目以外は、「できた」「どちらかというときできた」と回答した生徒は70%以上であった。

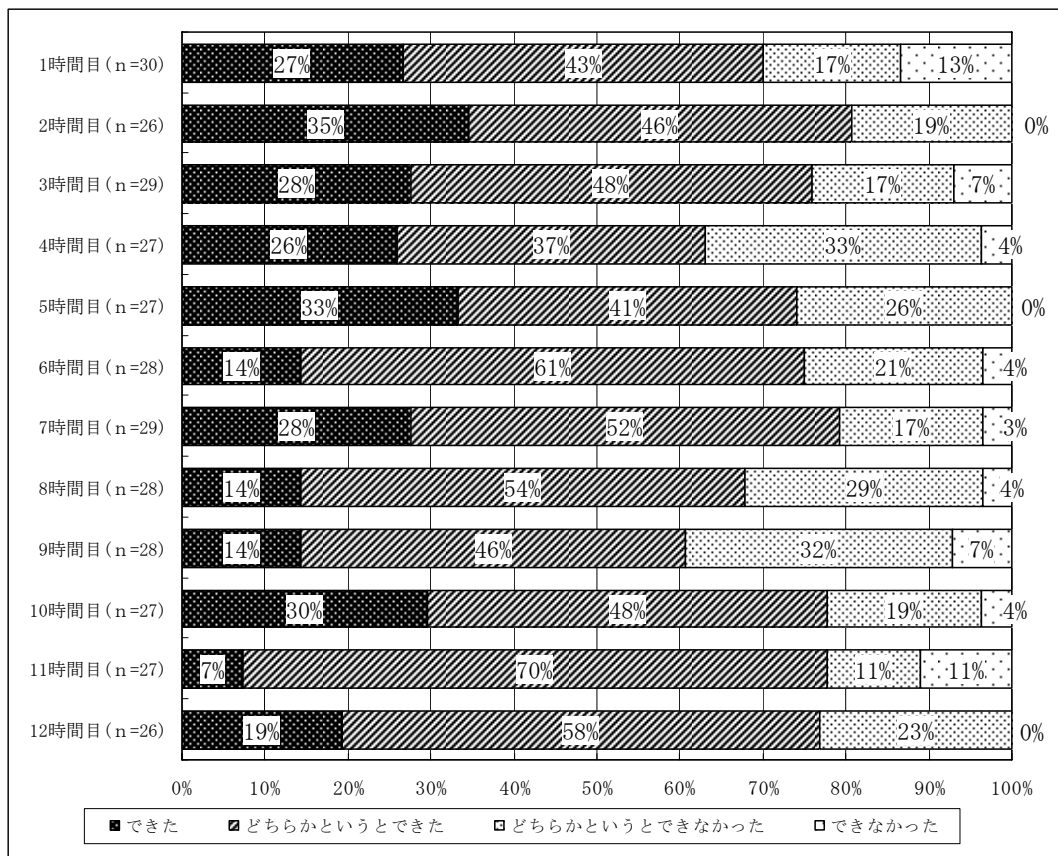


図3-9 学習カード「わかりやすい言葉を使うことでイメージをとらえることができた」の回答

表3-5は、学習カード「今日の授業でわかったことは何ですか」の記述から、「技能」のイメージをとらえることに関する内容を抜粋したものである。

表3-5 イメージをとらえることに関する記述内容

- みんなが考えた言葉は、イメージにつなげやすいつてことがわかった。
- 自分達なりの言葉を使うと、イメージができる。
- わかりやすい言葉を使うことで、動きやイメージにつなげることができた。
- わかりやすい言葉をもろうことでイメージしやすいし、動きにもつながった。
- 「パオーン・バン」はサーブの打ち方が象に似ていることからイメージしやすく、動きにもつながった。
- 次回もわかりやすい言葉を使って、イメージにつなげていく。
- 腕をがむしゃらに振ってしまっていたようなので、ふわっとひざを使いたいです。
- ひざを使ってふわっとボールを送る感じでやるといいことがわかった。
- 「パンッ」とたたかずに、「ふわっ」と受け取るとOK。
- 野球の腕の使い方ではなくて、上から巻き込む感じで腕を使うとボールがコートの中に入る。

(イ) 事後アンケートの分析

図3-10は、事後アンケート「わかりやすい言葉について、選択肢より選んでください」について、「イメージをとらえることができた。また、動きにつなげることもできた」「イメージをとらえることはできたが、動きにつなげることはできなかった」と回答したものを「技能」のイメージをとらえることができたとし、実技の解説書等の言葉（「技能」）別に示したものである。多くの項目で80%以上が「技能」のイメージをとらえることができたと回答していた。



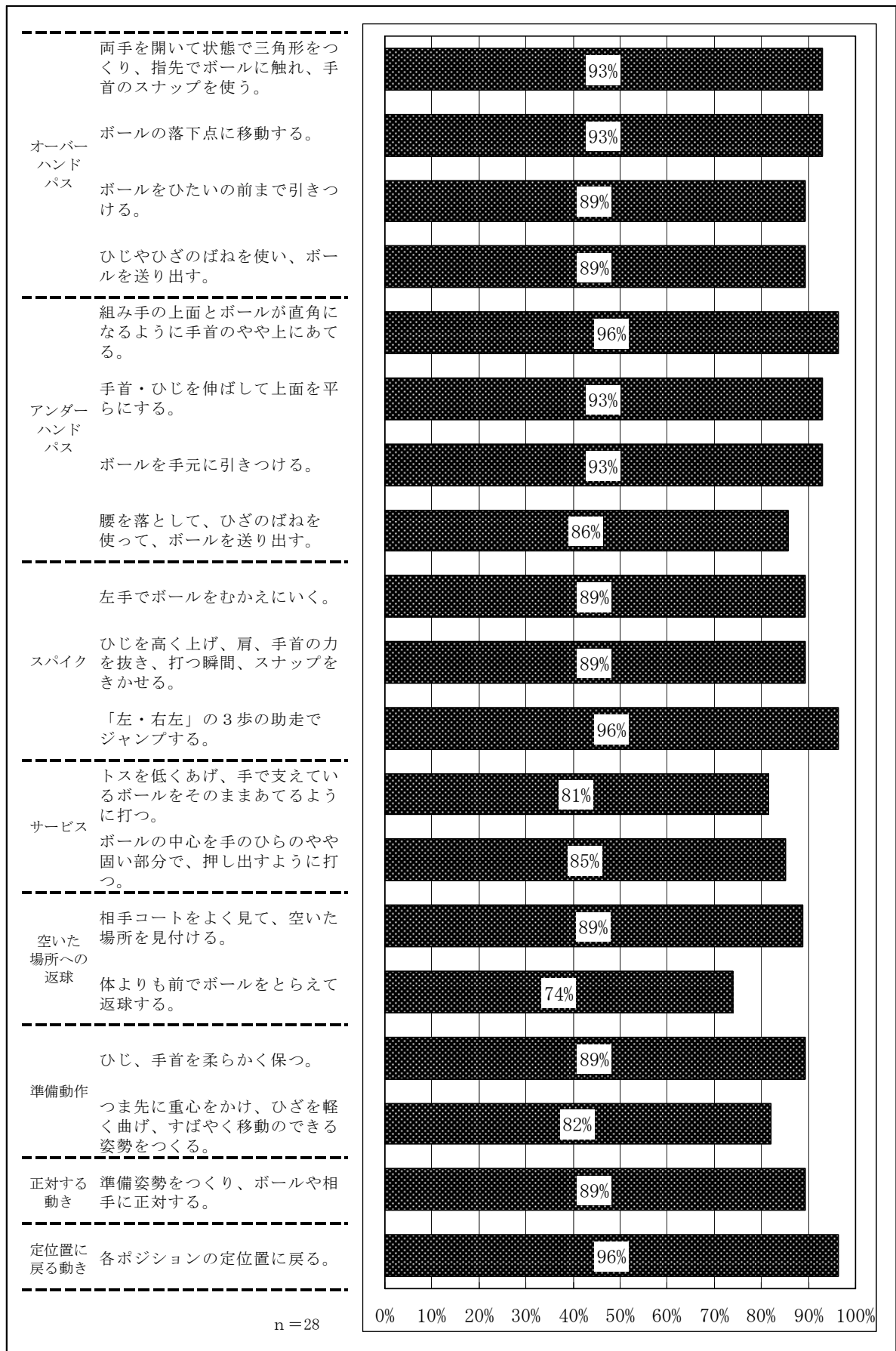


図3-10 事後アンケート「わかりやすい言葉によって『技能』のイメージをとらえることができたか」の実技の解説書等の言葉（「技能」）別の回答

図3-11は、事後アンケート「イメージをとらえることができた言葉はどれですか」の回答から、イメージをとらえることができたと回答した言葉を比喻、擬音・擬態・実技の解説書等の言葉（「技能」）、その他に分類し、総数を示したものである。比喻を使った言葉が最も多かった。

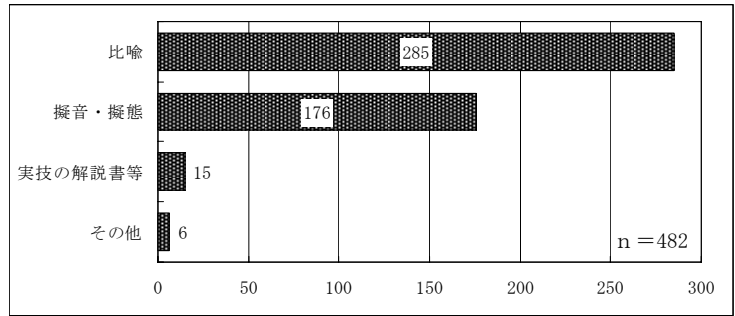


図3-11 事後アンケート「イメージをとらえることができた言葉はどれですか」の回答の分類

表3-6は図3-11の回答について、実技の解説書等の言葉（技能）別に示したものである。

表3-6 実技の解説書等の言葉（「技能」）別の「技能」のイメージをとらえることができたと回答した言葉の分類

	実技の解説書等の言葉（「技能」）	比喻	擬音 擬態	解説 書等	その他
オーバー ハンドパス	両手を開いた状態で三角形をつくり、指先でボールに触れ、手首のスナップを使う。	25	1	1	0
	ボールの落下点に移動する。	22	4	1	0
	ボールをひたいの前まで引きつける。	25	0	0	0
	ひじやひざのばねを使い、ボールを送り出す。	17	8	0	0
アンダー ハンドパス	組み手の上面とボールが直角になるように手首のやや上に当てる。	26	0	1	0
	手首・ひじを伸ばして上面を平らにする。	7	19	1	0
	ボールを手元に引きつける。	15	11	1	0
	腰を落として、ひざのばねを使って、ボールを送り出す。	17	7	0	0
スパイク	左手でボールをむかえにいく。	19	5	1	0
	ひじを高く上げ、肩、手首の力を抜き、打つ瞬間、スナップをきかせる。	9	16	0	0
	「左・右左」の3歩の助走でジャンプする。	0	25	1	1
サービス	トスを低くあげ、手で支えているボールをそのままあてるように打つ。	10	7	1	5
	ボールの中心を手のひらのやや固い部分で、押し出すように打つ。	4	19	1	0
空いた場所 への返球	相手コートをよく見て、空いた場所を見付ける。	24	0	2	0
	体よりも前でボールをとらえて返球する。	0	20	1	0
準備姿勢	ひじ、手首を柔らかく保つ。	25	0	0	0
	つま先に重心をかけ、ひざを軽く曲げ、すばやく移動のできる姿勢をつくる。	17	6	1	0
正対する動き	準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対する。	3	22	1	0
定位置へ戻る動き	各ポジションの位置に戻る。	20	6	1	0

表3-7は表3-6について、「技能」のイメージをとらえることができた具体的な言葉とその言葉を選択した人数を示したものである。

表3-7 実技の解説書等の言葉（「技能」）別の「技能」のイメージをとらえることができた
と回答した言葉と人数

《オーバーハンドパス》							
両手を開いた状態で三角形をつくり、指先でボールに触れ、手首のスナップを使う。	ボールの落下点に入る。	ボールをひたいの前まで引きつける。	ひじやひざのバネを使い、ボールを送り出す。				
おにぎり	20	ヘディングをする感じ	9	穴に吸い込む感じ	8	うさぎのように	7
手首を内から外へ開くように	3	下へ入り込むように	8	落ちてくるのを待つ感じ	6	ボーンと	5
ボールを投げるように	2	ササッ	4	キャッチするように	6	カエルのように	4
ビュッと	1	おにぎりに当てる感じ	3	磁石のように	5	屈伸するように	4
実技の解説書等の言葉	1	おにぎりに具を入れる	2			ビヨーンと	3
		実技の解説書等の言葉	1			おでこではね返す感じ	1
						遠くへ飛ばすように	1
《アンダーハンドパス》							
組み手の上面とボールが直角になるように手首のやや上にあてる。	手首・ひじを伸ばして上面を平らにする。	ボールを手元に引きつける。	腰を落として、ひざのばねを使ってボールを送り出す。				
来た方向へはね返すように	9	ビーンと	12	ふわっと	11	一歩前へ出るように	11
手首の上でつかむ感じ	6	板のように	7	磁石みたいに	7	ふわっと	6
脈があるところ	6	ビシッと	4	手首にあてていく感じ	4	屈伸のように	4
手の甲を下へ向ける	4	ガシッと	1	来るのを待つように	4	カエルのように	1
板に90°になるように	1	ビーンと	1	実技の解説書等の言葉	1	ビヨーンと	1
実技の解説書等の言葉	1	カクッと	1			グランドストロークのように	1
		実技の解説書等の言葉	1				
《スパイク》							
左手でボールをむかえにいく。	ひじを高く上げ、肩・手首の力を抜き、打つ瞬間にスナップをかせる。	「左・右左」の3歩の助走でジャンプする。					
スマッシュを打つときのよ	9	バシッと	10	タン・タタン	20		
左手でボールを取る感じ	6	シュー・パンッ	4	トン・トトン	5		
ビシッと	3	たたき出すように	3	1・2・3	1		
ヒュー	2	クイッと	2	実技の解説書等の言葉	1		
ピントをあわせる感じ	2	ボールを投げるように	2				
ボールと重ねるように	1	ボールを巻くように	2				
スケッチするときの鉛筆を目的に向ける感じ	1	頭をたたくように	2				
実技の解説書等の言葉	1						

《サービス》		《空いた場所への返球》					
トスを低くあげ、手で支えているボールをそのままあてるように打つ。		ボールの中心を手のひらのやや固い部分で、押し出すように打つ。		相手コートをよく見て、空いた場所を見付ける。		体よりも前でボールをとらえて返球する。	
振り子のように	5	ボーン	8	すきま	22	ボーン	13
ゴルフのように	5	ふわっと	4	ぼんやり見て	1	スパッと	4
チャー・シュー・メン	4	バシッと	4	穴	1	ズドーン	3
シュツ・パツ	2	遠くへ飛ばすように	3	実技の解説書等の言葉	2	実技の解説書等の言葉	1
ボーン・ドーン	2	バコーン	2				
ババッと	1	体重を前に移動する感じ	1				
ポイツ・ドン	1	ズドーン	1				
ふわっと	1	実技の解説書等の言葉	1				
1・2・3	1						
実技の解説書等の言葉	1						
《準備姿勢》		《正対する動き》		《定位置に戻る動き》			
ひじ・手首を柔らかく保つ。		つま先に重心をかけ、ひざを軽く曲げ、素早く移動のできる姿勢をつくる。		準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対する。		各ポジションの定位置に戻る。	
たこ・いかのように	14	すもうのように	7	クルッと	8	リセット	8
ハンドパワー	9	ドスンッと	6	キュッと	4	ササッと	5
バイバイ	2	野球の守備の姿勢のように	5	クルリンパ	4	磁石	3
		バドミントンのかまえ	3	サッと	3	犬	3
		前かがみ	2	クイッと	3	輪ゴム	2
		実技の解説書等の言葉	1	飛行機を追うように	2	ブーメラン	2
				コンパスのように	1	ピュッと	1
				実技の解説書等の言葉	1	ハウス	1
						前・後ろ	1
						実技の解説書等の言葉	1

(3) ア「わかりやすい言葉を使った教え合い活動をする中で、『技能』のイメージをとらえることができたか」についての考察

学習カードの自己評価「わかりやすい言葉を使うことで、イメージをとらえることができた」(図3-9)では、多くの時間で70%以上の生徒が「技能」のイメージをとらえることが「できた」「どちらかというのできた」と回答している。また、学習カード「今日の授業でわかったことは何ですか」(表3-5)の記述内容からも、わかりやすい言葉によってイメージをとらえることができていると判断できる記述が見られた。

4時間目(アンダーハンドパス)・8時間目(スパイク①)・9時間目(スパイク②)については「技能」のイメージをとらえることが「できた」「どちらかというのできた」と回答した生徒が70%以下であった。4時間目については、2回目のアンダーハンドパスの授業である5時間目の自己評価が74%に増加していることから、即座に「技能」のイメージをとらえることができなくても、教え合い活動を進めている中で、「技能」のイメージをとらえることができた

考えられる。また、8時間目・9時間目については、2回目のスパイクの授業での自己評価の増加は見られなかったが、事後アンケート「わかりやすい言葉によってイメージをとらえることができた」の実技の解説書等の言葉（「技能」）別の回答（**図3-10**）からは、80%以上の生徒が「技能」のイメージをとらえることができたことと回答していることからアンダーハンドパスと同様のことが考えられる。

事後アンケート「イメージをとらえることができた言葉はどれですか」（**図3-11**）から、比喩を使ったわかりやすい言葉が最も「技能」のイメージをとらえやすい言葉であったと考えられる。しかし、実技の解説書等の言葉（「技能」）別の分類（**表3-6**）では、擬音・擬態を使ったわかりやすい言葉が「技能」のイメージをとらえやすいという結果の項目も見られることから、実技の解説書等の言葉（「技能」）によって違いがあると考えられる。また、多くの生徒が「技能」のイメージをとらえやすいと感じている言葉ではなく、自分自身の生活体験等から変換した言葉が最も「技能」のイメージをとらえやすい言葉と回答している生徒も少数ではあるがいた。（**表3-7**）このことから、「技能」のイメージをとらえることは個人の生活体験等とも関連が深いと考えられ、指導をする際には、多くの生徒は同じ言葉で「技能」のイメージをとらえることができるが、つまずきの見られる生徒に対しては、生活体験等と関連付けた更に踏み込んだ指導が必要であると感じた。

以上のように、学習カードや事後アンケートの回答から、わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことで、「技能」のイメージをとらえることができたと考えられる。

イ わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行うことで、身体活動につなげることができたか。

(ア) 学習カードの分析

図3-12は、学習カードの自己評価「わかりやすい言葉を使うことで身体活動につなげることができた」の回答である。70%以上は3時間であった。

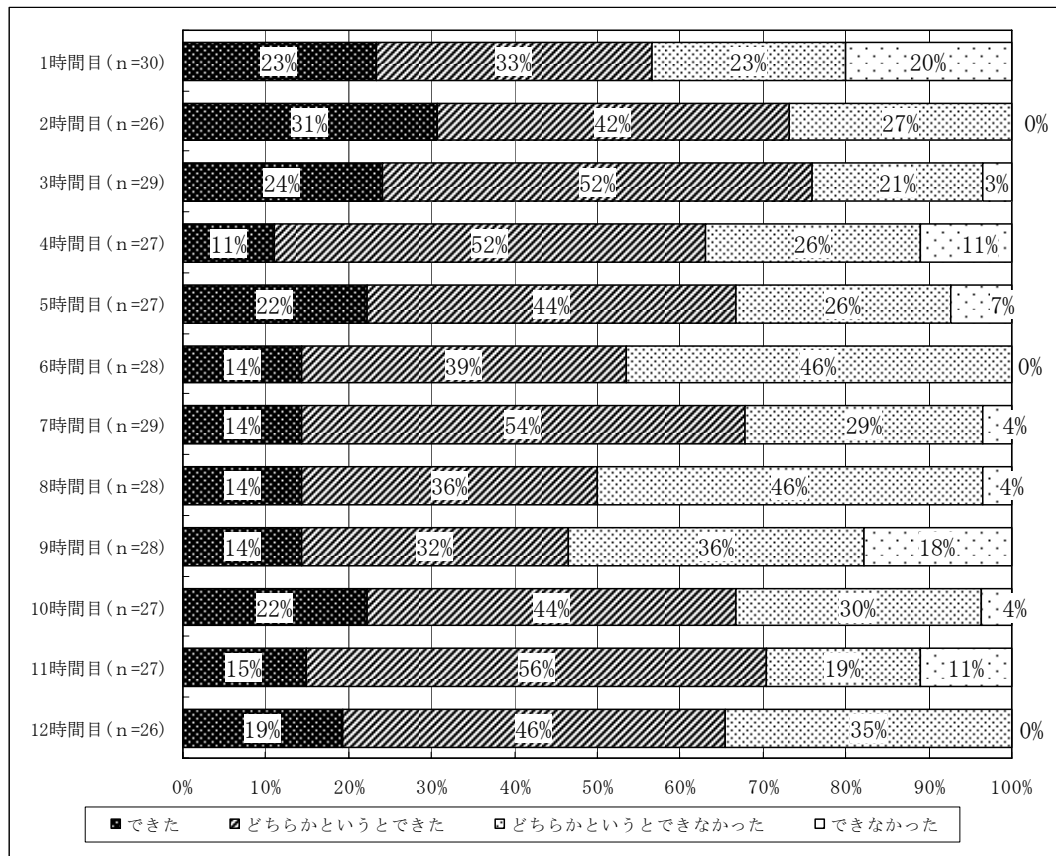


図3-12 学習カード「わかりやすい言葉を使うことで身体活動につなげることができた」の回答

表3-8は、学習カード「今日の授業でわかったことは何ですか」の記述から、身体活動につなげるに関する内容を抜粋したものである。

表3-8 身体活動につなげることに関する記述内容

- お互いに声をかけることで、動きにつなげることができたと思った。
- わかりやすい言葉を使えば、できなかった動きもできるようになる。
- わかりやすい言葉を使うことで、理解して動けるようになること。
- わかりやすい言葉を使うことで、動きやイメージにつなげることができた。
- わかりやすい言葉をもらうことで、イメージしやすいし、動きにもつながった。
- 今日はいつもよりみんなからのアドバイスをもらえて、動きにつなげることができました。
- サービスでわかりやすい言葉を使うことで、動きにつなげることができた。
- 「パオーン・バン」はサービスの打ち方が象に似ているということから、イメージしやすく、動きにもつながった。
- すべてのプレーはわかりやすい言葉を使うことでできなかった人もできるようになるし、伝わりやすいということがわかった。

(イ) 事前・事後アンケートの分析

図3-13は、事前・事後アンケート「アドバイスをもらうことで、実際の動きにつなげることができましたか」の比較である。「できた」「どちらかというとできた」と回答した生徒の割合は54%から78%に増加していた。

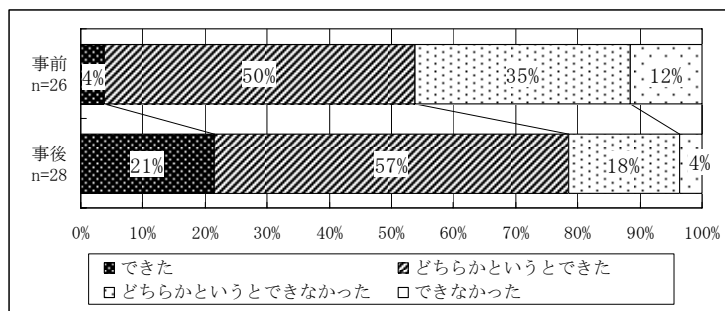


図3-13 事前・事後アンケート「アドバイスをもらうことで実際の動きにつなげることができましたか」の比較

(ウ) 事後アンケートの分析

図3-14は、事後アンケート「わかりやすい言葉について、選択肢より選んでください」について、「イメージをとらえることができた。また、動きにもつなげることができた。」「イメージをとらえられなかったが、動きにつなげることができた」と回答したものを身体活動につなげることができたとし、実技の解説書等の言葉（「技能」）別に示したものである。70%以上は5項目であった。



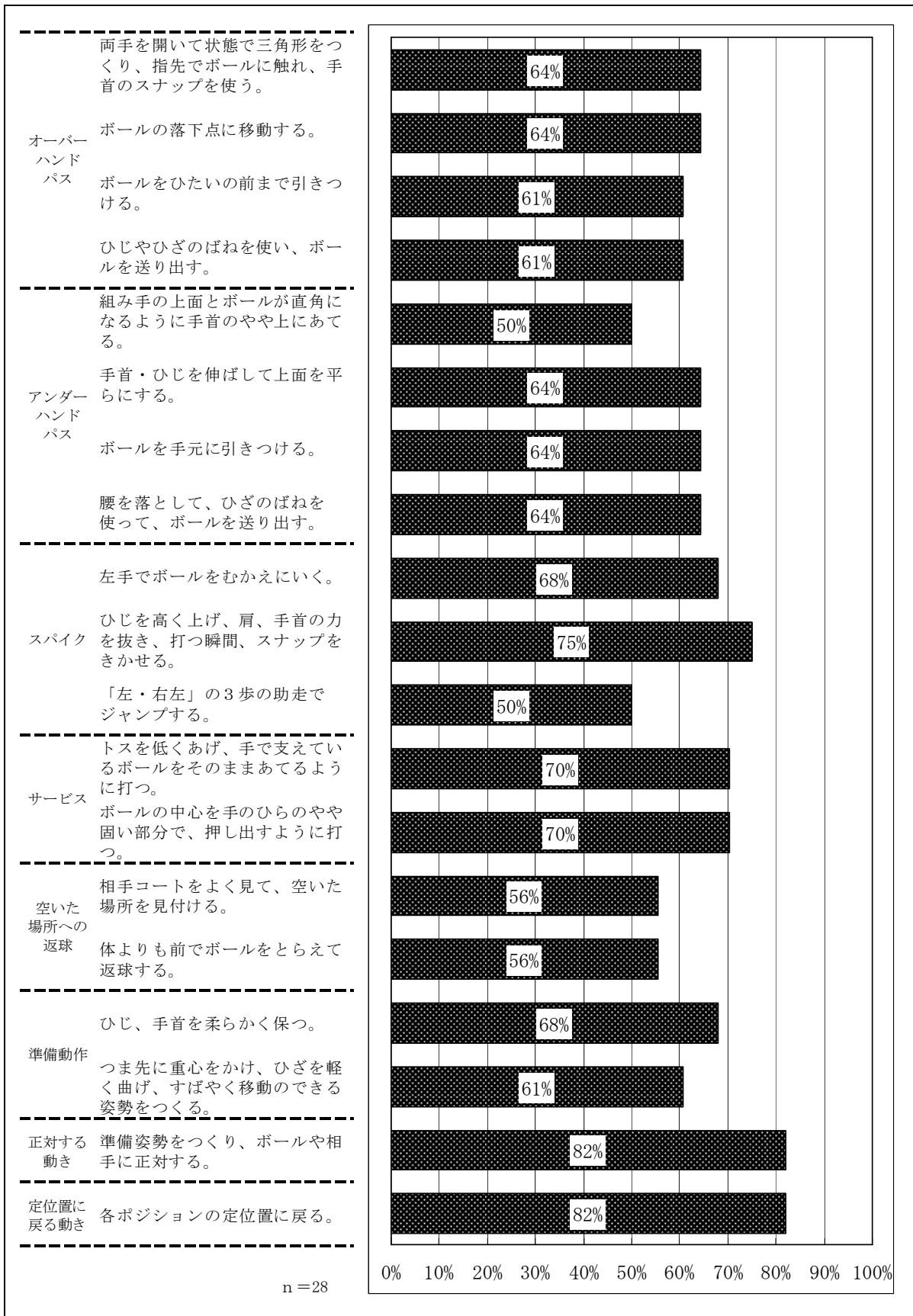


図3-14 事後アンケート「わかりやすい言葉によって身体活動につなげることができたか」の実技の解説書等の言葉（「技能」）別の回答

図3-15は、事後アンケート「身体活動につなげることができた言葉はどれですか」の回答から、身体活動につなげることができたと回答した言葉を比喻、擬音・擬態・実技の解説書等の言葉（「技能」）、その他に分類し、総数を示したものである。比喻を使った言葉が最も多かった。

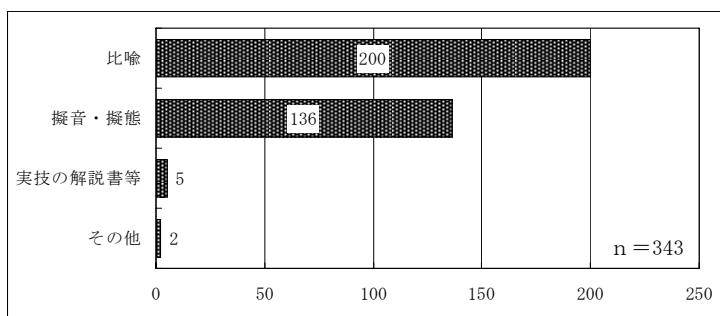


図3-15 事後アンケート「身体活動につなげることができた言葉はどれですか」の回答の分類

表3-9は図3-15の回答について、実技の解説書等の言葉（「技能」）別に示したものである。

表3-9 実技の解説書等の言葉（「技能」）別のわかりやすい言葉によって身体活動につなげることのできたと回答した言葉の分類

	実技の解説書等の言葉（「技能」）	比喻	擬音 擬態	解説 書等	その他
オーバー ハンドパス	両手を開いた状態で三角形をつくり、指先でボールに触れ、手首のスナップを使う。	14	4	0	0
	ボールの落下点に移動する。	15	3	0	0
	ボールをひたいの前まで引きつける。	17	0	0	0
	ひじやひざのばねを使い、ボールを送り出す。	8	9	0	0
アンダー ハンドパス	組み手の上面とボールが直角になるように手首のやや上に当てる。	13	0	1	0
	手首・ひじを伸ばして上面を平らにする。	7	11	0	0
	ボールを手元に引きつける。	9	10	0	0
	腰を落として、ひざのばねを使って、ボールを送り出す。	15	3	0	0
スパイク	左手でボールをむかえにいく。	15	3	1	0
	ひじを高く上げ、肩、手首の力を抜き、打つ瞬間、スナップをきかせる。	9	12	0	0
	「左・右左」の3歩の助走でジャンプする。	0	13	1	0
サービス	トスを低くあげ、手で支えているボールをそのままあてるように打つ。	7	9	0	2
	ボールの中心を手のひらのやや固い部分で、押し出すように打つ。	1	18	0	0
空いた場所 への返球	相手コートをよく見て、空いた場所を見付ける。	15	0	0	0
	体よりも前でボールをとらえて返球する。	0	15	0	0
準備姿勢	ひじ、手首を柔らかく保つ。	19	0	0	0
	つま先に重心をかけ、ひざを軽く曲げ、すばやく移動のできる姿勢をつくる。	15	2	0	0
正対する動き	準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対する。	4	20	0	0
定位置へ戻る動き	各ポジションの位置に戻る。	17	4	2	0

表3-10は表3-9について、身体活動につなげることができた具体的な言葉とその言葉を選択した人数を示したものである。

表3-10 実技の解説書等の言葉（「技能」）別のわかりやすい言葉によって身体活動につなげることができたと回答した言葉と人数

《オーバーハンドパス》			
両手を開いた状態で三角形をつくり、指先でボールに触れ、手首のスナップを使う。	ボールの落下点に入る。	ボールをひたいの前まで引きつける。	ひじやひざのバネを使い、ボールを送り出す。
おにぎり	10	ヘディングをする感じ	8
		落ちてくるのを待つ感じ	6
		ビヨーンと	5
手首を内から外へ開くように	2	下へ入り込むように	6
		穴に吸い込む感じ	5
		ポーンと	4
ボールを投げるように	2	ササッ	3
		磁石のように	4
		うさぎのように	3
ビュッと	1	おにぎりに当てる感じ	1
		キャッチするように	2
クイッと	1		
			屈伸するように
バツと	1		
			カエルのように
ブツと	1		
			ジャンプする感じ
《アンダーハンドパス》			
組み手の上面とボールが直角になるように手首のやや上にあてる。	手首・ひじを伸ばして上面を平らにする。	ボールを手元に引きつける。	腰を落として、ひざのばねを使ってボールを送り出す。
来た方向へはね返すように	5	板のように	7
		ふわっと	10
		一步前へ出るように	10
脈があるところ	3	ビーンと	6
		磁石みたいに	3
		ふわっと	2
手首の上でつかむ感じ	2	ビシッと	2
		手首にあてにいく感じ	3
		屈伸のように	2
手の甲を下へ向ける	2	ガシッと	1
		来るのを待つように	3
		カエルのように	2
板が90°になるように	1	ビーンと	1
			ビヨーンと
実技の解説書等の言葉	1	カクッと	1
			グランドストロークのように
			1
《スパイク》			
左手でボールをむかえにいく。	ひじを高く上げ、肩・手首の力を抜き、打つ瞬間にスナップをきかせる。	「左・右左」の3歩の助走でジャンプする。	
スマッシュを打つときのように	5	バシッと	5
		タン・タタン	9
左手でボールを取る感じ	4	シュー・パンッ	5
		トン・トトン	4
ビシッと	3	ボールを投げるように	3
		実技の解説書等の言葉	1
ピントをあわせる感じ	2	クイッと	2
まぶしい	1	たたき出すように	2

遠くのものをつかむように	1	ボールを巻くように	2		
ボールと重ねるように	1	頭をたたくように	2		
スケッチするときの鉛筆を目的に向ける感じ	1				
実技の解説書等の言葉	1				
《サービス》		《空いた場所への返球》			
トスを低くあげ、手で支えているボールをそのままあてるように打つ。		ボールの中心を手のひらのやや固い部分で、押し出すように打つ。		相手コートをよく見て、空いた場所を見付ける。	体よりも前でボールをとらえて返球する。
ゴルフのように	4	ポーン	6	すきま	11
振り子のように	3	バシッと	5	ぼんやり見て	3
シュッ・パツ	3	ふわっと	3	穴	1
チャー・シュー・メン	2	ズドーン	2		
ポーン・ドーン	1	バコーン	2		
ババツと	1	体重を前に移動する感じ	1		
ポイッ・ドン	1				
ふわっと	1				
1・2・3	1				
バシン	1				
バシッと	1				
《準備姿勢》		《正対する動き》		《定位置に戻る動き》	
ひじ・手首を柔らかく保つ。		つま先に重心をかけ、ひざを軽く曲げ、素早く移動のできる姿勢をつくる。		準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対する。	各ポジションの定位置に戻る。
たこ・いかのように	9	すもうのように	7	クルッと	10
ハンドパワー	6	野球の守備の姿勢のように	3	キュッと	4
バイバイ	4	バドミントンのかまえ	3	クルリンバ	2
		ドスンッと	2	サッと	2
		前かがみ	2	クイッと	2
				ピポット	2
				コンパスのように	1
				飛行機を追うように	1
					輪ゴム
					プーメラン
					ハウス
					犬
					ピュッと
					磁石
					前・後ろ
					実技の解説書等の言葉

(エ) VTR の分析

図3-16は表2-4を基に、VTRの分析をした結果である。ラリー練習・タスクゲーム・チーム対抗戦を対象に、学習した授業以降に動きが見られた場合に、身体活動につながる事ができたと判断した。多くの評価項目で70%以上の生徒が身体活動につながる事ができたと判断できた。

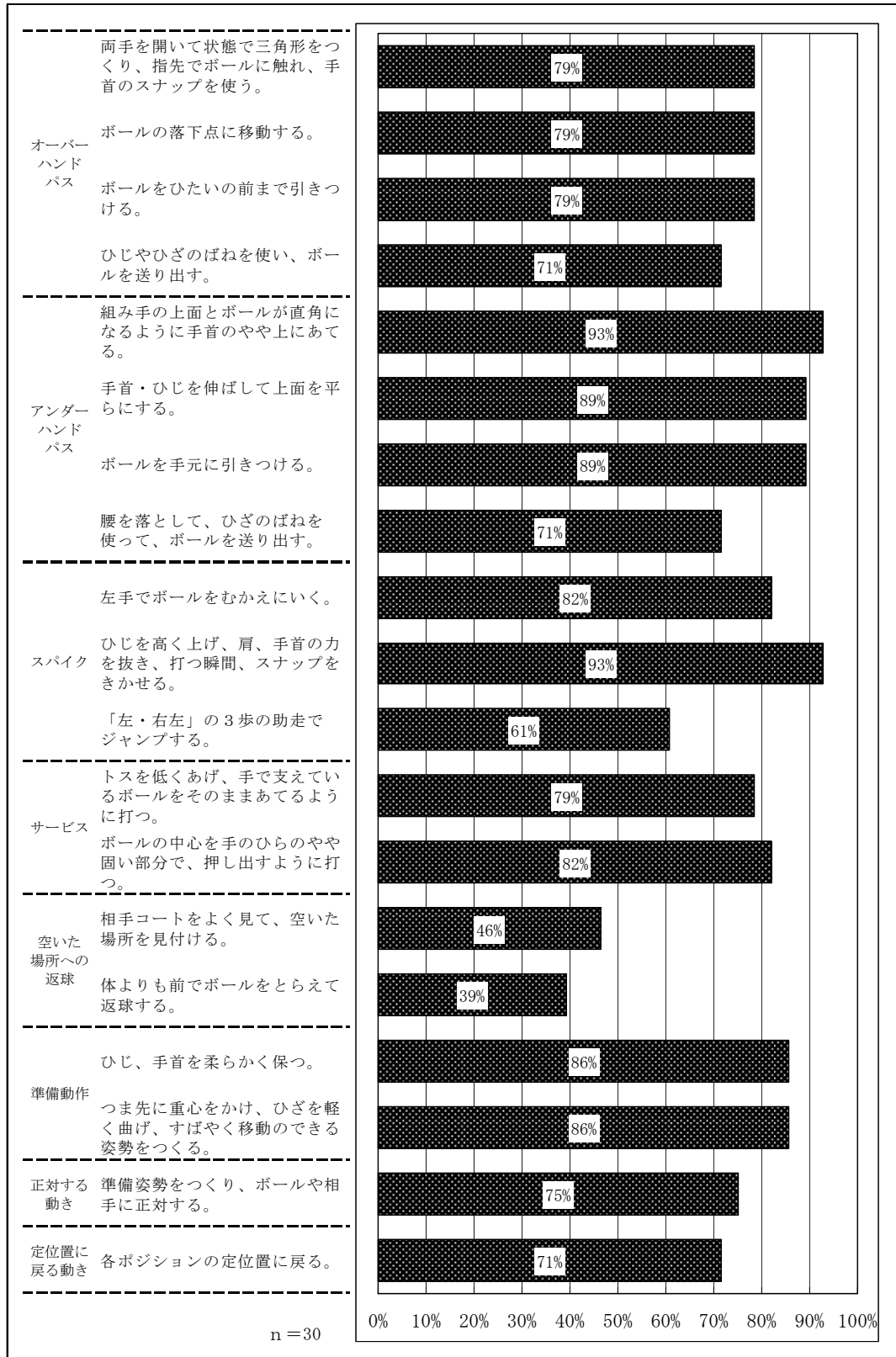


図3-16 VTRの分析の結果「身体活動につながる事ができたか」

図3-17は、VTRの分析の結果(図3-16)から、わかりやすい言葉の影響とそれ以外の影響によって身体活動につながる事ができた生徒を比較したものである。なお、VTRの分析結果を基に、身体活動につながる事ができた生徒のうち、わかりやすい言葉によって身体活動につながる事ができたと回答した生徒(図3-14)を、わかりやすい言葉の影響によって身体活動につながる事ができた生徒と考え、また、それ以外の生徒をわかりやすい言葉以外の影響によって身体活動につながる事ができた生徒と考えた。多くの項目で、わかりやすい言葉の影響によって身体活動につながる事ができた生徒の割合が高かった。



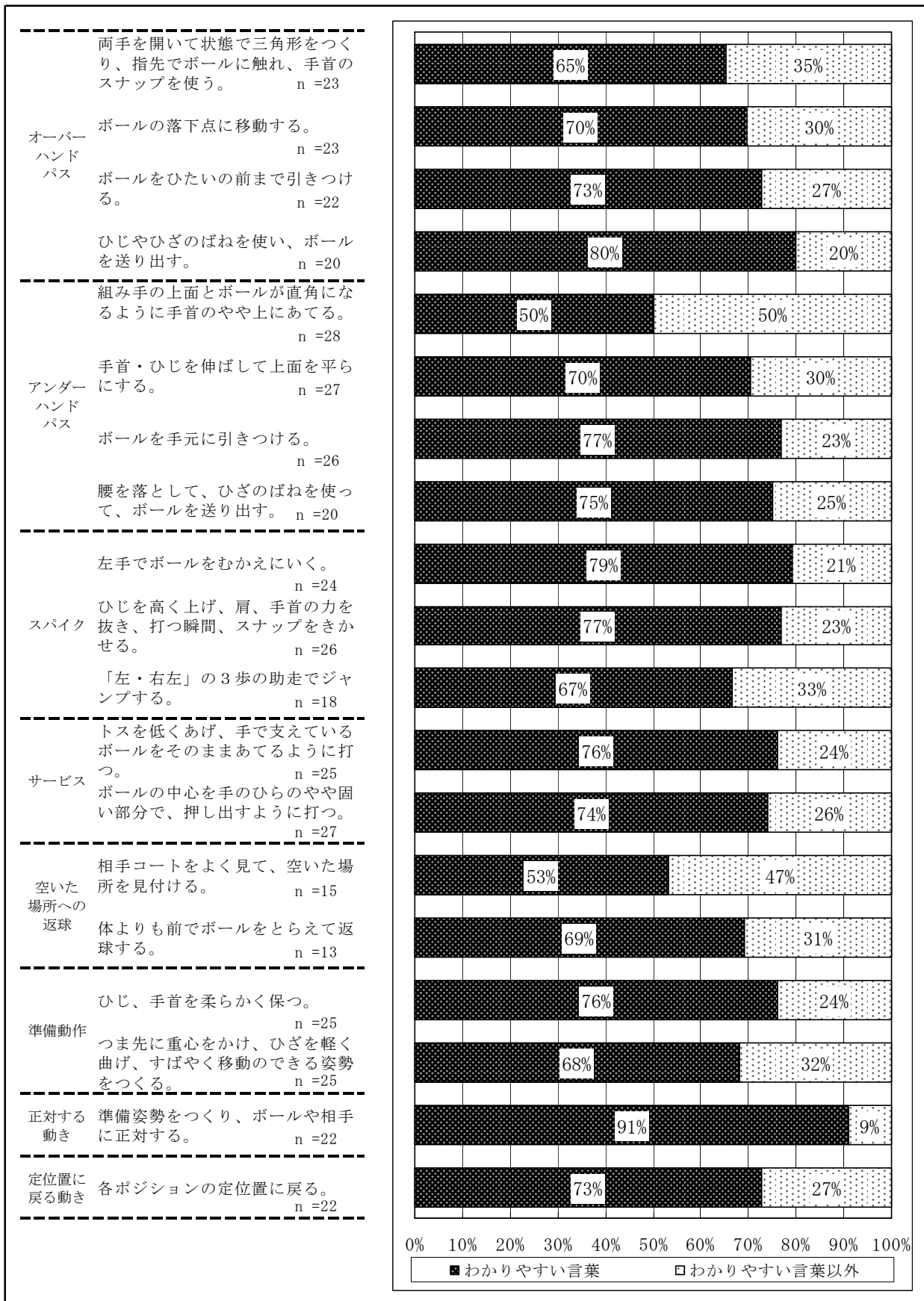


図3-17 わかりやすい言葉とわかりやすい言葉以外の身体活動への影響の比較

(3) イ「わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、身体活動につなげることができたか」についての考察

事前・事後アンケート「アドバイスをもらうことで、実際の動きにつなげることができましたか」(図3-13)では、身体活動につなげることが「できた」「どちらかというときできた」と回答した生徒が54%から78%に増加している。また、学習カード「今日の授業でわかったことは何ですか」(表3-8)の記述内容からも、わかりやすい言葉によって身体活動につなげることができていると判断できる記述が見られた。

事後アンケート「身体活動につなげることができた言葉はどれですか」(図3-15)から、比喩を使ったわかりやすい言葉が最も身体活動につながりやすい言葉であったと考えられる。しかし、「技能」のイメージをとらえることができた言葉と同様に、実技の解説書等の言葉(「技能」)別の分類(表3-9)や具体的な言葉と選択した人数(表3-10)との違いが見られた。このことから、身体活動につながる言葉も、学習内容や個人の生活体験等によって言葉の違いがあると考えられ、指導の際には留意する必要があると感じた。

学習カードの自己評価「わかりやすい言葉を使うことで身体活動につなげることができた」(図3-12)、事後アンケート「わかりやすい言葉について、選択肢より選んでください」(図3-14)から、授業別や実技の解説書等の言葉(「技能」)別に見ると、多くの項目で身体活動につなげることができたと回答した生徒の割合は70%以下であった。しかし、VTRの分析の結果(図3-16)からは、ほとんどの項目で70%以上の生徒が身体活動につながることを判断できた。この割合の差を、わかりやすい言葉以外の影響で身体活動につなげることができたと考え比較(図3-17)すると、多くの生徒がわかりやすい言葉の影響によって身体活動につなげることができたと考えられる。

「正対する動き」「定位置に戻る動き」「空いた場所への返球」については、生徒の回答がVTRの分析の結果よりも上回っている。理由として、ボールを持たない動きが含まれるため、ボールを使わない練習の中でもできたことを生徒は身体活動につなげることができたと判断したが、実際のゲーム等では状況に合わせた身体活動につなげることができなかつたことから生徒の回答が上回ったと考えられる。

以上のように、学習カードやVTRの分析結果等から、身体活動にはわかりやすい言葉が有効であり、わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、身体活動につなげることができたと考えられる。

ウ わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができたか。

(ア) 事後アンケートの分析

図3-18は、事後アンケート「イメージ・動きにつながる言葉について、選択肢より選んでください」について、実技の解説書等の言葉（「技能」）別の回答をまとめたものである。「イメージをとらえることができた。また、動きにもつなげることができた」の回答は62%であった。また、「イメージをとらえられなかったが、動きにつなげることができた」の回答は2%であった。

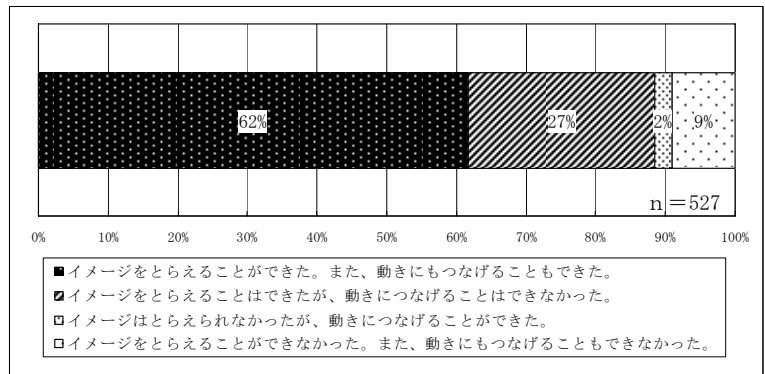


図3-18 事後アンケート「イメージ・動きにつながる言葉について、選択肢より選んでください」の回答

(イ) VTRの分析

表3-11は図3-18について、「イメージをとらえることができた言葉（上段）」「身体活動につなげることができた言葉（下段）」の具体的な言葉を示したものである。また、VTRの分析結果から身体活動につなげることができたと判断した時間（右端）を示した。

	イメージをとらえることができた言葉		オーバーハンドパス	
	両手を開いて状態をつくり、指先でボールを握れ、手首のスナップを使う。		ボールの落下点に移動する。	ボールをひたいの前まで引きつける。
1	おにぎり	③	下へ入り込むように	穴に吸い込むように
	おにぎり		下へ入り込むように	穴に吸い込むように
2	おにぎり	×	下へ入り込むように	キャッチするように
	おにぎり		下へ入り込むように	-
3	ボールを投げるように	⑦	ヘディングする感じ	落ちてくるのを待つ感じ
	-		ヘディングする感じ	落ちてくるのを待つ感じ

- : わかりやすい言葉が見付からなかった。
 X : 身体活動につなげることができなかつたと判断。

表3-11 言葉と身体活動について

		オーバーハンドパス						
両手を開いて状態で三角形をつくり、指先でボールに触れ、手首のスナップを使う。		ボールの落下点に移動する。	ボールをひたいの前まで引きつける。	ひじやひざのばねを使い、ボールを送り出す。				
1	おにぎり	③	下へ入り込むように	③	穴に吸い込むように	③	ポーンと	③
	おにぎり		下へ入り込むように		穴に吸い込むように		ポーンと	
2	おにぎり	×	下へ入り込むように	⑫	キャッチするように	⑫	ポーンと	⑫
	おにぎり		下へ入り込むように		-		-	
3	ボールを投げるように	⑦	ヘディングする感じ	⑦	落ちてくるのを待つ感じ	⑦	屈伸するように	⑦
	-		ヘディングする感じ		落ちてくるのを待つ感じ		-	
4	実技の解説書等の言葉	⑫	実技の解説書等の言葉	⑫	-	×	-	×
	-		-		-		-	
5	おにぎり	②	ヘディングする感じ	②	キャッチするように	②	うさぎのように	②
	おにぎり		ヘディングする感じ		キャッチするように		うさぎのように	
6	おにぎり	②	ヘディングする感じ	②	-	②	ポーンと	②
	おにぎり		-		落ちてくるのを待つ感じ		ビヨーンと	
7	おにぎり	×	下へ入り込むように	×	穴に吸い込むように	×	屈伸するように	×
	-		-		-		-	
8	おにぎり	③	おにぎりにあてる感じ	②	キャッチするように	②	うさぎのように	②
	-		-		-		うさぎのように	
9	手首を内から外へ開くように	②	下へ入り込むように	②	落ちてくるのを待つ感じ	②	屈伸するように	②
	手首を内から外へ開くように		下へ入り込むように		落ちてくるのを待つ感じ		屈伸するように	
10	おにぎり	⑨	ヘディングする感じ	③	磁石のように	③	屈伸するように	③
	プツと		ヘディングする感じ		磁石のように		-	
11	おにぎり	×	おにぎりにあてる感じ 具を入れる感じ	×	磁石のように	×	うさぎのように	×
	おにぎり		ヘディングする感じ		磁石のように		-	
12	おにぎり	×	下へ入り込むように	×	落ちてくるのを待つ感じ	×	-	×
	-		下へ入り込むように		落ちてくるのを待つ感じ		-	
13	おにぎり	⑨	-	×	-	×	-	×
	-		-		-		-	
14	おにぎり	②	ササッ	②	穴に吸い込むように	②	かえるのように	②
	おにぎり		ササッ		穴に吸い込むように		ビヨーンと	
15	手首を内から外へ開くように	×	おにぎりに具を入れる感じ	⑫	磁石のように	⑫	うさぎのように	⑫
	おにぎり		-		磁石のように		うさぎのように	
16	おにぎり	③	ヘディングする感じ	③	キャッチするように	③	おでこではね返す感じ	×
	-		-		-		-	
17	おにぎり	⑨	ヘディングする感じ	③	穴に吸い込むように	③	かえるのように	⑨
	おにぎり		-		-		ポーンと	
18	おにぎり	②	おにぎりにあてる感じ	×	磁石のように	×	うさぎのように	③
	-		-		-		-	
19	-	②	ササッ	⑪	穴に吸い込むように	⑪	ポーンと	⑪
	おにぎり		ササッ		穴に吸い込むように		ポーンと	
20	おにぎり	②	下へ入り込むように	②	キャッチするように	②	うさぎのように	②
	パツと		ヘディングする感じ		-		遠くへ飛ばすように	
21	ボールを投げるように	③	ヘディングする感じ	③	穴に吸い込むように	③	遠くへ飛ばすように	⑫
	ボールを投げるように		ヘディングする感じ		穴に吸い込むように		遠くへ飛ばすように	
22	おにぎり	⑫	下へ入り込むように	⑫	穴に吸い込むように	⑫	うさぎのように	×
	ボールを投げるように		-		-		ジャンプする感じ	
23	おにぎり	②	おにぎりにあてる感じ	⑤	穴に吸い込むように	⑤	ポーンと	⑩
	-		おにぎりにあてる感じ		穴に吸い込むように		ポーンと	
24	ピュツと	②	ササッ	②	落ちてくるのを待つ感じ	②	かえるのように	②
	ピュツと		下へ入り込むように		落ちてくるのを待つ感じ		かえるのように	
25	おにぎり	⑦	下へ入り込むように	⑦	落ちてくるのを待つ感じ	⑦	かえるのように	×
	クイツと		下へ入り込むように		-		-	
26	おにぎり	⑦	ヘディングする感じ	⑦	キャッチするように	⑦	ビヨーンと	③
	-		ヘディングする感じ		キャッチするように		ビヨーンと	
27	手首を内から外へ開くように	③	ササッ	③	落ちてくるのを待つ感じ	③	ビヨーンと	⑦
	手首を内から外へ開くように		ササッ		落ちてくるのを待つ感じ		ビヨーンと	
28	おにぎり	②	ヘディングする感じ	②	磁石のように	②	ビヨーンと	②
	おにぎり		ヘディングする感じ		磁石のように		ビヨーンと	

アンダーハンドパス						
	組み手の上面とボールが直角になるように手首のやや上にあてる。	手首・ひじを伸ばして上面を平らにする。	ボールを手元に引きつける。	腰を落として、ひざのばねを使って、ボールを送り出す。		
1	板に90° になるように 板に90° になるように	④ 板のように 板のように	④ ふわっと ④ ふわっと	④ ④	④ 一歩前へ出るように ④ 一歩前へ出るように	④ ④
2	来た方向へはね返すように 来た方向へはね返すように	⑤ ピーンと ⑤ ピーンと	⑨ 磁石みたいに ⑨ 磁石みたいに	⑨ ⑨	⑨ 一歩前へ出るように ⑨ 一歩前へ出るように	×
3	実技の解説書等の言葉 実技の解説書等の言葉	④ 板のように ④ 板のように	④ 来るのを待つように ④ 来るのを待つように	④ ④	④ グランドストロークのように ④ グランドストロークのように	④ ④
4	手首の上でつかむ -	⑤ ピーンと -	⑫ - -	×	- -	×
5	脈があるところ 脈があるところ	④ 板のように ④ 板のように	④ ふわっと ④ ふわっと	④ ④	④ 一歩前へ出るように ④ 一歩前へ出るように	④ ④
6	脈があるところ -	④ ピーンと -	④ 来るのを待つように -	④ ④	④ 屈伸のように ④ 屈伸のように	④ ④
7	脈があるところ -	⑤ ピーンと -	⑪ 磁石みたいに -	⑪	⑪ 一歩前へ出るように -	×
8	脈があるところ 脈があるところ	④ ピシッと ④ ピシッと	④ ふわっと ④ ふわっと	④ ④	④ 一歩前へ出るように ④ 一歩前へ出るように	④ ④
9	脈があるところ -	④ ピーンと ④ ピーンと	④ 来るのを待つように ④ 来るのを待つように	④ ④	④ 一歩前へ出るように ④ 一歩前へ出るように	④ ④
10	来た方向へはね返すように 来た方向へはね返すように	④ ピシッと ④ ピシッと	④ 磁石みたいに ④ 磁石みたいに	④ ④	④ 屈伸のように ④ 屈伸のように	×
11	- -	④ - -	④ 磁石みたいに ④ ふわっと	④ ④	④ ふわっと ④ ふわっと	⑫
12	来た方向へはね返すように 脈があるところ	④ 板のように ④ 板のように	④ 来るのを待つように ④ 来るのを待つように	④ ④	- -	×
13	来た方向へはね返すように 来た方向へはね返すように	⑤ 実技の解説書等の言葉 -	⑤ 実技の解説書等の言葉 -	⑤ ⑤	⑤ 一歩前へ出るように ⑤ 一歩前へ出るように	×
14	脈があるところ -	④ ピーンと ④ ガシッと	④ ふわっと ④ ふわっと	④ ④	④ 屈伸のように ④ かえるのように	④ ④
15	来た方向へはね返すように -	⑩ 板のように ⑩ 板のように	⑩ ふわっと -	⑩ ⑩	⑩ ふわっと -	⑩
16	手の甲を下へ向ける 手の甲を下へ向ける	④ ピーンと ④ ピーンと	④ 手首にあてにいくように ④ 手首にあてにいくように	④ ④	④ 一歩前へ出るように ④ 一歩前へ出るように	⑥
17	来た方向へはね返すように -	⑤ ピーンと -	⑤ 手首にあてにいくように -	⑤ ⑤	- -	×
18	来た方向へはね返すように 来た方向へはね返すように	④ カクッと ④ カクッと	④ ふわっと ④ ふわっと	④ ④	④ ふわっと ④ ふわっと	⑤
19	手首の上でつかむ 手首の上でつかむ	⑫ ピーンと ⑫ ピーンと	⑫ 磁石みたいに ⑫ 磁石みたいに	⑫ ⑫	- ⑫ 一歩前へ出るように	⑫
20	手首の上でつかむ -	⑤ ピシッと -	④ 磁石みたいに -	⑤ ⑤	⑤ 屈伸のように ⑤ かえるのように	⑪
21	手首の上でつかむ 手首の上でつかむ	④ 板のように ④ 板のように	④ 手首にあてにいくように ④ 手首にあてにいくように	④ ④	④ 一歩前へ出るように ④ 一歩前へ出るように	⑫
22	手首の上でつかむ -	⑨ ピーンと ⑨ 板のように	⑨ 磁石みたいに ⑨ ふわっと	⑨ ⑨	⑨ 一歩前へ出るように -	⑩
23	手の甲を下へ向ける -	⑧ 板のように -	× ふわっと -	×	× ふわっと -	×
24	手の甲を下へ向ける -	⑤ ピーンと ⑤ ピーンと	⑤ ふわっと ⑤ ふわっと	⑤ ⑤	⑤ ふわっと -	⑤
25	来た方向へはね返すように -	⑤ ガシッと -	④ 手首にあてにいくように ④ 手首にあてにいくように	④ ④	④ かえるのように -	④
26	手首の上でつかむ -	④ ピシッと -	④ ふわっと -	④ ④	④ ふわっと -	④
27	来た方向へはね返すように 来た方向へはね返すように	④ ピーンと ④ ピーンと	⑤ ふわっと ⑤ ふわっと	⑤ ⑤	⑤ ビヨーンと ⑤ ビヨーンと	④
28	手の甲を下へ向ける 手の甲を下へ向ける	④ ピーンと ④ ピーンと	④ ふわっと ④ ふわっと	④ ④	④ 一歩前へ出るように ④ 一歩前へ出るように	④

スパイク					
	左手でボールをむかえにくい。		ひじを高く上げ、肩、手首の力を抜き、打つ瞬間、スナップをかかせる。		「左・右左」の3歩の助走でジャンプする。
1	ピントをあわせるように ピントをあわせるように	⑧	バシッと バシッと	⑧	タン・タタン タン・タタン
2	ビシッと -	⑨	バシッと -	⑨	1・2・3 -
3	スマッシュを打つときのように スマッシュを打つときのように	⑧	ボールを投げるように ボールを投げるように	⑧	タン・タタン タン・タタン
4	- -	×	バシッと -	×	タン・タタン -
5	左手でボールを取る感じ 左手でボールを取る感じ	⑧	クイッと クイッと	⑨	タン・タタン タン・タタン
6	- 速くのものをつかむように	⑧	バシッと ボールを投げるように	⑧	タン・タタン -
7	ボールと重ねるように -	×	クイッと -	⑨	タン・タタン -
8	スマッシュを打つときのように スマッシュを打つときのように	⑧	バシッと -	⑧	タン・タタン -
9	左手でボールを取る感じ 左手でボールを取る感じ	⑧	ボールを巻くように ボールを巻くように	⑧	トン・トトン トン・トトン
10	ビシッと ビシッと	⑧	バシッと -	⑨	タン・タタン タン・タタン
11	スケッチをするときの鉛筆を目的に向ける感じ スケッチをするときの鉛筆を目的に向ける感じ	⑧	バシッと バシッと	⑧	タン・タタン -
12	スマッシュを打つときのように スマッシュを打つときのように	⑧	- たたき出すように	⑧	タン・タタン -
13	実技の解説書等の言葉 実技の解説書等の言葉	⑧	たたき出すように たたき出すように	⑧	実技の解説書等の言葉 実技の解説書等の言葉
14	ヒュー まぶしい	⑧	シュー・パン シュー・パン	⑧	トン・トトン トン・トトン
15	スマッシュを打つときのように スマッシュを打つときのように	⑨	シュー・パン シュー・パン	⑨	トン・トトン トン・トトン
16	スマッシュを打つときのように スマッシュを打つときのように	⑧	ボールを投げるように ボールを投げるように	⑧	タン・タタン -
17	左手でボールを取る感じ -	⑨	たたき出すように シュー・パン	×	タン・タタン -
18	ヒュー -	⑧	たたき出すように -	⑧	- タン・タタン
19	- -	×	- クイッと	⑧	タン・タタン タン・タタン
20	スマッシュを打つときのように ボールと重ねるように	⑧	バシッと シュー・パン	⑧	タン・タタン -
21	ピントをあわせるように ピントをあわせるように	⑧	ボールを巻くように ボールを巻くように	⑧	タン・タタン タン・タタン
22	スマッシュを打つときのように -	×	シュー・パン バシッと	⑨	トン・トトン -
23	スマッシュを打つときのように -	⑨	バシッと -	⑨	タン・タタン -
24	左手でボールを取る感じ 左手でボールを取る感じ	⑧	頭をたたくように 頭をたたくように	⑧	トン・トトン トン・トトン
25	左手でボールを取る感じ -	⑨	- バシッと	⑧	タン・タタン -
26	ビシッと ビシッと	⑧	バシッと バシッと	⑧	タン・タタン -
27	スマッシュを打つときのように ビシッと	⑧	シュー・パン シュー・パン	⑧	タン・タタン タン・タタン
28	左手でボールを取る感じ 左手でボールを取る感じ	⑧	頭をたたくように 頭をたたくように	⑧	タン・タタン タン・タタン

	サービス				空いた場所への返球			
	トスを低くあげ、手で支えてボールをそのままあてるように打つ。		ボールの中心を手のひらのやや固い部分で、押し出すように打つ。		相手コートをよく見て、空いた場所を見付ける。		体よりも前でボールをとらえて返球する。	
1	-	⑩	ポーン	⑩	-	⑫	-	⑫
2	ババッと	⑪	ふわっと	⑩	すきま	×	ポーン	×
3	振り子のように	⑩	実技の解説書等の言葉	⑩	実技の解説書等の言葉	⑪	ポーン	⑪
4	実技の解説書等の言葉	⑪	-	⑪	すきま	×	-	×
5	シュツ・パツ	⑩	ポーン	⑩	すきま	⑪	ポーン	⑪
6	チャー・シュー・メン	⑩	ふわっと	⑩	すきま	⑪	ポーン	⑪
7	ポイッ・ドン	⑩	ポーン	⑪	すきま	×	ズドーン	×
8	ポーン・ドン	⑩	バシッと	⑩	すきま	⑫	ポーン	⑫
9	1・2・3	⑩	バシッと	⑩	すきま	⑪	ポーン	⑪
10	振り子のように	⑩	ポーン	⑩	すきま	⑪	ポーン	⑪
11								
12	ゴルフのように	⑩	ポーン	⑩	すきま	×	ポーン	×
13	-	×	-	×	すきま	⑪	-	×
14	チャー・シュー・メン	⑩	ふわっと	⑩	すきま	⑪	スパット	⑪
15	振り子のように	×	ズドーン	×	すきま	×	ズドーン	×
16	ゴルフのように	⑩	遠くに飛ばすように	⑩	すきま	×	ポーン	×
17	ゴルフのように	⑩	遠くに飛ばすように	⑩	すきま	×	ポーン	×
18	振り子のように	⑩	バシッと	⑩	すきま	×	ズドーン	×
19	-	×	バコーン	⑩	すきま	×	-	×
20	振り子のように	⑪	ポーン	⑩	実技の解説書等の言葉	⑪	実技の解説書等の言葉	⑪
21	チャー・シュー・メン	⑩	バコーン	⑩	すきま	⑪	ポーン	⑪
22	ポーン・ドーン	⑫	遠くに飛ばすように	⑫	すきま	×	スパット	×
23	ゴルフのように	⑩	体重を前に移動する感じ	⑪	すきま	⑪	ポーン	⑪
24	ゴルフのように	⑩	ふわっと	⑩	ぼんやり見て	⑪	-	×
25	バシッと	⑫	バシッと	⑫	すきま	⑪	ポーン	⑪
26	シュツ・パツ	⑩	ポーン	⑩	すきま	×	スパット	×
27	チャー・シュー・メン	⑩	バシッと	⑩	すきま	⑪	ポーン	⑪
28	ふわっと	⑩	ポーン	⑩	穴	×	スパット	×

	準備姿勢		正対する動き		定位置へ戻る		
	ひじ、手首を柔らかく保つ。	つま先に重心をかけ、ひざを軽く曲げ、すばやく移動のできる姿勢をつくる。	準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対する。		各ポジションの定位置に戻る。		
1	-	⑤ 前かがみ	⑤	コンパスのように	⑦	-	⑦
	-	前かがみ		コンパスのように		-	
2	たこ・いかのように	② すもうのように	②	クルッと	×	リセット	×
	-	すもうのように		クルッと		リセット	
3	ハンドパワー	② 野球の守備の姿勢のように	②	サッと	⑦	輪ゴム	⑫
	-	野球の守備の姿勢のように		サッと		輪ゴム	
4	-	×	×	実技の解説書等の言葉	⑧	犬	×
	-	-		-		実技の解説書等の言葉	
5	たこ・いかのように	② すもうのように	②	クルッと	⑥	磁石	⑨
	たこ・いかのように	すもうのように		クルッと		磁石	
6	ハンドパワー	① 野球の守備の姿勢のように	①	サッと	⑦	ササッと	⑦
	たこ・いかのように	-		クルッと		-	
7	たこ・いかのように	① バドミントンのかまえ	①	クイッと	×	磁石	⑪
	-	-		-		-	
8	たこ・いかのように	③ バドミントンのかまえ	③	クルッと	⑦	ササッと	⑪
	たこ・いかのように	バドミントンのかまえ		クルッと		-	
9	たこ・いかのように	① 前かがみ	①	クルッと	⑥	リセット	⑦
	たこ・いかのように	前かがみ		クルッと		リセット	
10	たこ・いかのように	① すもうのように	①	サッと	⑥	輪ゴム	⑦
	たこ・いかのように	すもうのように		サッと		輪ゴム	
11	たこ・いかのように	⑧ ドスンッと	⑦	キュッと	⑫	ブーメラン	⑫
	たこ・いかのように	ドスンッと		キュッと		ブーメラン	
12	たこ・いかのように	×	×	キュッと	⑪	リセット	×
	-	-		キュッと		リセット	
13	-	×	⑩	-	×	実技の解説書等の言葉	⑩
	-	-		-		実技の解説書等の言葉	
14	ハンドパワー	① ドスンッと	①	クルリンパ	⑥	犬	⑪
	ハンドパワー	すもうのように		クイッと		犬	
15	たこ・いかのように	⑪ ドスンッと	⑤	キュッと	⑦	リセット	⑦
	たこ・いかのように	ドスンッと		キュッと		リセット	
16	ハンドパワー	⑧ バドミントンのかまえ	⑤	クルッと	×	リセット	×
	ハンドパワー	バドミントンのかまえ		クルッと		リセット	
17	たこ・いかのように	① ドスンッと	①	クイッと	×	磁石	⑦
	バイバイ	-		ピボット		ハウス	
18	たこ・いかのように	⑤ ドスンッと	⑤	クルリンパ	⑪	ササッと	×
	-	-		クルリンパ		ササッと	
19	バイバイ	⑧ -	×	クイッと	⑦	リセット	⑦
	バイバイ	-		クイッと		リセット	
20	たこ・いかのように	⑦ 野球の守備の姿勢のように	⑦	クルッと	⑦	ピュッと	⑦
	たこ・いかのように	-		-		-	
21	ハンドパワー	① すもうのように	①	キュッと	⑥	リセット	⑨
	ハンドパワー	すもうのように		キュッと		リセット	
22	たこ・いかのように	① -	①	クルリンパ	×	犬	×
	バイバイ	バドミントンのかまえ		ピボット		ピュッと	
23	バイバイ	⑧ すもうのように	⑨	クルリンパ	⑦	ブーメラン	⑩
	バイバイ	-		クルリンパ		ブーメラン	
24	ハンドパワー	⑨ 野球の守備の姿勢のように	⑨	飛行機を追うように	⑦	ササッと	⑨
	ハンドパワー	野球の守備の姿勢のように		飛行機を追うように		ササッと	
25	ハンドパワー	⑤ ドスンッと	⑨	-	⑦	ササッと	⑨
	-	-		クルッと		ササッと	
26	たこ・いかのように	② 野球の守備の姿勢のように	①	クルッと	⑥	ハウス	⑪
	たこ・いかのように	野球の守備の姿勢のように		クルッと		ハウス	
27	ハンドパワー	⑪ すもうのように	⑪	飛行機を追うように	⑦	リセット	⑫
	ハンドパワー	すもうのように		クルッと		リセット	
28	ハンドパワー	① すもうのように	①	クルッと	⑦	前・後ろ	⑦
	ハンドパワー	すもうのように		クルッと		前・後ろ	

図3-19は表3-11について、「技能」のイメージをとらえることができた割合と身体活動につなげることができた割合を示したものである。90%が「技能」のイメージをとらえることができ、77%が身体活動につなげることができた。

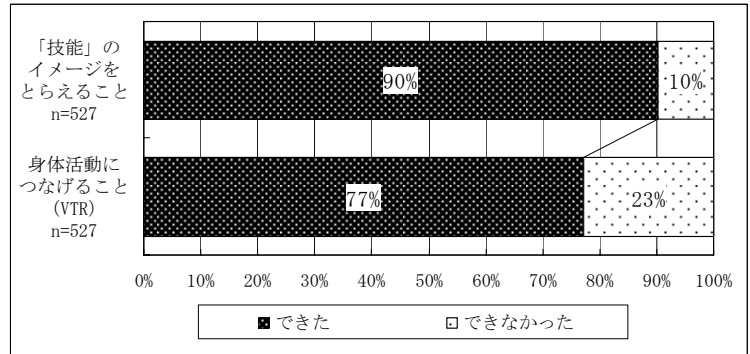


図3-19 「技能」のイメージと身体活動の獲得の割合

図3-20は表3-11について、VTR分析の結果から、「身体活動につなげることができた」と「身体活動につなげることができなかった」のわかりやすい言葉との関係性を比較したものである。「身体活動につなげることができた」では、『技能』のイメージをとらえる言葉・身体活動につながる言葉があった」と『技能』のイメージをとらえる言葉はあったが、身体活動につながる言葉はなかった」をあわせた、「技能」のイメージをとらえる言葉があった割合は、94%であった。また、同様に身体活動につながる言葉があった割合は「つなげることができた」では73%であった。

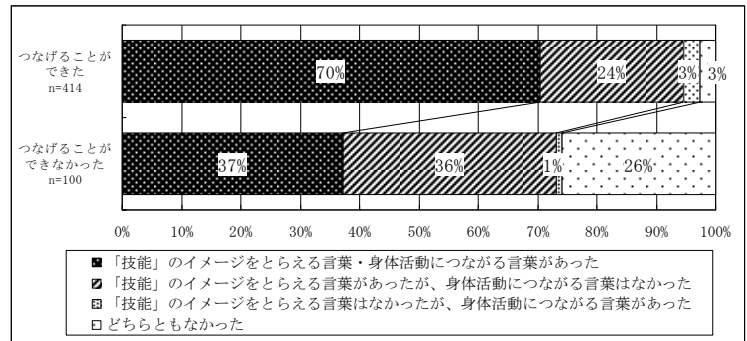


図3-20 身体活動とわかりやすい言葉との関係の比較 (VTR資料から)

図3-21は図3-18について、VTRの分析の結果から、身体活動につなげることができたと判断した『技能』のイメージをとらえる言葉、身体活動につながる言葉があった」と『技能』のイメージをとらえる言葉があったが、身体活動につながる言葉はなかった」の身体活動につながるまでの時間を比較したものである。『技能』のイメージをとらえる言葉・身体活動につながる言葉があった」では、62%は学習日に身体活動につなげることができた。

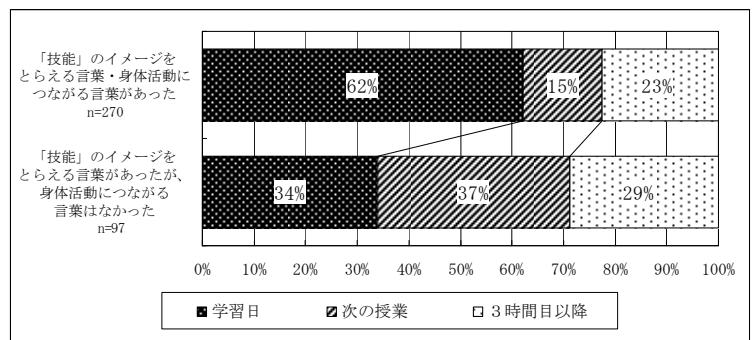


図3-21 身体活動につなげることができた時間

表3-12 は表3-11 について、わかりやすい言葉を「生徒が『技能』のイメージをとらえることができた言葉と回答した人数」、「生徒が身体活動につなげることができた言葉と回答した人数」、「『生徒が身体活動につなげることができた言葉と回答した人数』の中から、教師がVTRの分析結果によって、身体活動につなげることができたと判断した人数」にまとめたものである。また、教師が身体活動につなげることができたと判断した生徒について、「身体活動につなげることができた時間」を、学習したその日につなげられた場合を「学習日」、その次の時間につなげられた場合を「2時間目」、その次の時間以降につなげられた場合を「3時間目以降」と分類し、示した。



表3-12 わかりやすい言葉と「技能」のイメージ・身体活動の関係

	実技の解説書等の言葉(「技能」)	わかりやすい言葉	「技能」のイメージをとらえることができた言葉と回答した人数	身体活動につなげることができた言葉と回答した人数	教師が身体活動につなげることができたと判断した人数	身体活動につなげることができた時間			
						学習日	2時間目	3時間目以降	
オーバーハンドパス	両手を開いて状態で三角形をつくり、指先でボールに触れ、手首のスナップを使う。	おにぎり	20	10	8	5	2	1	
		手首を内から外へ開くように	3	2	1	1	0	0	
		ボールを投げるように	2	2	2	0	1	1	
		ビュッと	1	1	1	1	0	0	
		クイッと	0	1	1	0	0	1	
		パッと	0	1	1	1	0	0	
		プッと	0	1	1	0	0	1	
		実技の解説書の言葉	1	0	0				
	ボールの落下点に移動する。	ヘディングをする感じ	9	8	7	3	2	2	
		下へ入り込むように	8	6	5	2	1	2	
		ササッ	4	3	3	1	1	1	
		おにぎりに当てる感じ	3	1	1	0	0	1	
		おにぎりに具を入れる	2	0	0				
		実技の解説書の言葉	1	0	0				
	ボールをひたいの前まで引きつける。	穴に吸い込む感じ	8	5	5	1	2	2	
		落ちてくるのを待つ感じ	6	6	5	3	1	1	
		磁石のように	5	4	3	1	1	1	
		キャッチするように	6	2	2	1	0	1	
	ひじやひざのばねを使い、ボールを送り出す。	うさぎのように	7	3	3	2	0	1	
		ポーンと	5	4	4	0	1	3	
		カエルのように	4	1	1	1	0	0	
		屈伸するように	4	1	1	1	0	0	
		ビヨーンと	3	5	5	3	1	1	
		おでこではね返す感じ	1	0	0				
		遠くへ飛ばすように	1	2	2	1	0	1	
		ジャンプする感じ	0	1	0				
	アンダーハンドパス	組み手の上面とボールが直角になるように手首のやや上にあてる。	来た方向へはね返すように	9	5	5	3	2	0
			脈があるところ	6	3	3	3	0	0
手首の上でつかむ感じ			6	2	2	1	0	1	
手の甲を下へ向ける			4	2	2	2	0	0	
板が90°になるように			1	1	1	1	0	0	
実技の解説書の言葉			1	1	1	1	0	0	
手首・ひじを伸ばして上面を平らにする。			ビーンと	12	6	6	3	2	1
		板のように	7	7	7	5	0	2	
		ビシッと	4	2	2	2	0	0	
		ガシッと	1	1	1	1	0	0	
		ビーンと	1	1	1	0	0	1	
		カクッと	1	1	1	1	0	0	
		実技の解説書等の言葉	1	0	0				
ボールを手元に引きつける。		ふわっと	11	10	10	7	2	1	
		磁石みたいに	7	3	3	1	0	2	
		手首にあてに行く感じ	4	3	3	3	0	0	
		来るのを待つように	4	3	3	3	0	0	
		実技の解説書等の言葉	1	0	0				
腰を落として、ひざのばねを使って、ボールを送り出す。		一歩前へ出るように	11	10	8	5	0	3	
		ふわっと	6	2	2	0	1	1	
		屈伸のように	4	2	1	1	0	0	
		カエルのように	1	2	2	1	0	1	
		ビューンと	1	1	1	1	0	0	
		グランドストロークのように	1	1	1	1	0	0	

	実技の解説書等の言葉(「技能」)	わかりやすい言葉	「技能」のイメージをイメージを伝えることができた言葉と回答した人数	身体活動につながることができた言葉と回答した人数	教師が身体活動につながることができたことと判断した人数	身体活動につなげることができた時間		
						学習日	2時間目	3時間目以降
スパイク	左手でボールをむかえにいく。	スマッシュを打つときのように	9	5	5	4	1	0
		左手でボールを取る感じ	6	4	4	4	0	0
		ピシッと	3	3	3	3	0	0
		ピントをあわせる感じ	2	2	2	2	0	0
		ヒュー	2	0	0			
		ボールと重ねるように	1	1	1	1	0	0
		スケッチのときの鉛筆を目的に向ける感じ	1	1	1	1	0	0
		まぶしい	0	1	1	1	0	0
		遠くのものをつかむように	0	1	1	1	0	0
		実技の解説書の言葉	1	1	1	1	0	0
	ひじを高く上げ、肩、手首の力を抜き、打つ瞬間、スナップをきかせる。	バシッと	10	5	5	5	0	0
		シュー・パン	4	5	4	3	1	0
		たたき出すように	3	2	2	2	0	0
		ボールを投げるように	2	3	3	3	0	0
		クイッと	2	2	2	1	1	0
		ボールを巻くように	2	2	2	2	0	0
		頭をたたくように	2	2	2	2	0	0
	「左・右左」の3歩の助走でジャンプする。	タン・タタン	20	9	7	5	2	0
		トン・トトン	5	4	4	3	1	0
		1・2・3	1	0	0			
実技の解説書の言葉		1	1	1	1	0	0	
サーブ	トスを低くあげ、手で支えているボールをそのままあてるように打つ。	ゴルフのように	5	4	4	3	0	1
		振り子のように	5	3	3	3	0	0
		チャー・シュー・メン	4	2	2	2	0	0
		シュツ・パツ	2	3	2	2	0	0
		ボーン・ドーン	2	1	1	1	0	0
		ババツと	1	1	1	1	0	0
		ポイッ・ドン	1	1	1	1	0	0
		ふわっと	1	1	1	1	0	0
		1・2・3	1	1	1	1	0	0
		バシン	0	1	1	1	0	0
		バシッと	0	1	1	0	0	1
		実技の解説書等の言葉	1	0	0			
	ボールの中心を手ひらのやや固い部分で、押し出すように打つ。	ボーン	8	6	6	6	0	0
		バシッと	4	5	5	4	0	1
		ふわっと	4	3	2	2	0	0
		遠くに飛ばすように	3	0	0			
		バコーン	2	2	2	2	0	0
		ズドーン	1	2	1	1	0	0
		体重を前に移動する感じ	1	1	1	1	0	0
	実技の解説書等の言葉	1	0	0				
空いた場所への返球	相手コートをよく見て、空いた場所を見付ける。	すきま	22	11	7	7	0	0
		ぼんやり見て	1	3	1	1	0	0
		穴	1	1	0			
		実技の解説書等の言葉	2	0	0			
	体よりも前でボールをとらえて返球する。	ボーン	13	11	9	9	0	0
		スパツと	4	3	0			
		ズドーン	3	1	0			
実技の解説書等の言葉	1	0	0					

	実技の解説書等の言葉(「技能」)	わかりやすい言葉	「技能」のイメージをとらえることができた言葉と回答した人数	身体活動につなげることができた言葉と回答した人数	教師が身体活動につなげることができたと判断した人数	身体活動につなげることができた時間			
						学習日	2時間目	3時間目以降	
準備姿勢	ひじ、手首を柔らかく保つ。	たこ・いかのように	14	9	9	3	2	4	
		ハンドパワー	9	6	6	3	0	3	
		バイバイ	2	4	4	2	0	2	
	つま先に重心をかけ、ひざを軽く曲げ、すばやく移動のできる姿勢をつくる。	すもうのように	7	7	7	4	2	1	
		ドスンと	6	2	2	0	0	2	
		野球の守備の姿勢のように	5	3	3	1	1	1	
		バドミントンのかまえ	3	3	3	1	0	2	
		前かがみ	2	2	2	1	0	1	
	実技の解説書等の言葉	1	0	0					
正対する動き	準備姿勢をつくり、ボールや相手に正対する。	クルッと	8	10	8	3	5	0	
		キュッと	4	4	4	1	1	2	
		クルリンパ	4	2	2	0	1	1	
		サッと	3	2	2	1	1	0	
		クイッと	3	2	2	1	1	0	
		飛行機を追うように	2	1	1	0	1	0	
		コンパスのように	1	1	1	0	1	0	
		ピボット	0	2	0				
		実技の解説書等の言葉	1	0	0				
定位置に戻る動き	各ポジションの定位置に戻る。	リセット	8	8	5	3	0	2	
		ササッと	5	3	2	0	0	2	
		磁石	3	1	1	0	0	1	
		犬	3	1	1	0	0	1	
		輪ゴム	2	2	2	1	0	1	
		ブーメラン	2	2	2	0	0	2	
		ハウス	1	2	2	1	0	1	
		ビュッと	1	1	0				
		前・後ろ	1	1	1	1	0	0	
			実技の解説書の言葉	1	1	1	0	0	1

(3) ウ「わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、『技能』のイメージをとらえ、身体活動につなげることができたか」についての考察

図3-19では、全体の90%が「技能」のイメージをとらえることができたと回答し、VTRの分析結果から、77%は身体活動につなげることができたと判断した。

身体活動とわかりやすい言葉との関係(図3-20)から、「身体活動につなげることができた」では、94%が「技能」のイメージをとらえる言葉を見付けていることから、身体活動につなげるためには有効であると考えられる。また、身体活動につながる言葉についても、73%が身体活動につなげることができていることから有効であると考えられる。

身体活動につなげることができた時間(図3-21)から、「『技能』のイメージをとらえる言葉・身体活動につながる言葉があった」では、62%が学習日に身体活動につなげることができていた。しかし、「『技能』のイメージをとらえる言葉があったが、身体活動につなげる言葉はなかった」では、34%しか学習日に身体活動につなげることができていなかった。このことから、「技能」のイメージをとらえる言葉と身体活動につながる言葉を見付けることが、身体活動につなげることに影響するとともに、早く身体活動につなげることに有効であると考えられる。

図3-18から、「イメージをとらえることはできなかったが、動きにつなげることができた」と回答した割合は2%であった。この回答は、13項目(表3-11)と僅かであったが、選択した

6名の生徒の特徴として、運動経験が少ない生徒や運動が苦手と感じている生徒が中心であった。このことから、運動の感覚が養われていない生徒にとっては、理解した言葉を動きとして表現することが困難であるが、わかりやすい言葉に変換することによって、備わっていた感覚と一致したために動きとして表現できたのではないかと感じた。

今回の検証授業では主に、わかりやすい言葉を使った教え合い活動を行ったが、生徒の中には、実技の解説書等の言葉（「技能」）が理解しやすいという生徒もいた。しかし、「技能」のイメージをとらえる言葉としてはそれを選択していても、身体活動につながる言葉としてはほとんど選んでいないことから、実技の解説書等の言葉（「技能」）は、「技能」のイメージをとらえる言葉としては有効でも、身体活動につなげるには、わかりやすい言葉の方が有効であったと考えられる。

表3-12から、オーバーハンドパス「ひじやひざのばねを使い、ボールを送り出す」では、「うさぎのように」が「技能」のイメージをとらえることができた言葉として回答した人数が最も多かった。しかし、身体活動につなげることができた言葉として回答した人数では減少し、「ビヨーンと」が最も多く回答されている。このことから、「ビヨーンと」と回答したすべての生徒が身体活動につなげることができたことと教師が判断していることや、身体活動につなげる時間が経過しても、身体活動につながる言葉として「ビヨーンと」が有効であったことがわかる。また、「技能」のイメージをとらえることができた言葉と身体活動につなげられることができた言葉が違う生徒がいるが、身体活動につなげることができた言葉に擬音語・擬態語を使っている傾向があることから、身体活動の獲得に停滞が見られる生徒には擬音語・擬態語を使ったわかりやすい言葉が有効であるのではないかと考えられる。このように、言葉によっては、「技能」のイメージはとらえやすいが、身体活動にはつなげづらい言葉もあると考えられるので、身体活動につなげるためには、「技能」のイメージをとらえる言葉だけでなく、身体活動につながる言葉を見付け出すことも考え、指導をしていく必要がある。

以上のように、事後アンケートの結果やわかりやすい言葉の有効性から、わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができたと考える。

(3) 「わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができたか」についてのまとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

- 多くの生徒がわかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、「技能」のイメージをとらえることができた。
- 多くの生徒がわかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、身体活動につなげることができた。
- 多くの生徒がわかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができた。

このことから、わかりやすい言葉を使った教え合い活動をすることで、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができたと考えられる。

6 指導の工夫とその効果

(1) 言葉の抽出・変換の工夫について

ア 視聴覚資料の活用について

バレーボールを初めて行う生徒がほとんどであったため、実技の解説書等の言葉（「技能」）を映像により、わかりやすい言葉に変換・抽出しやすくするために視聴覚資料を活用した。事後アンケート「視聴覚資料は有効でしたか」（図3-22）

では、97%の生徒が有効であったと回答したため、言葉の変換・抽出に有効であったと考えられる。

イ 学習カードの活用について

基礎的・基本的な知識を習得させるために写真に言葉を入れ、言葉の整理をしたり、課題を明確にするために、身体活動の習熟度を確認したりする等、わかりやすい言葉に変換・抽出しやすくするために学習カードを工夫し活用した。事後アンケート「学習カードは有効でしたか」（図3-23）

では、86%の生徒が有効であったと回答したため、言葉の変換・抽出に有効であったと考えられる。

ウ ブレインストーミングについて

自分の考えをまとめることや多くのわかりやすい言葉に変換・抽出するために、ブレインストーミングを取り入れた。事後アンケート「ブレインストーミングは有効でしたか」（図3-24）では、90%の生徒が有効であったと回答したため、言葉の変換・抽出に有効であったと考えられる。

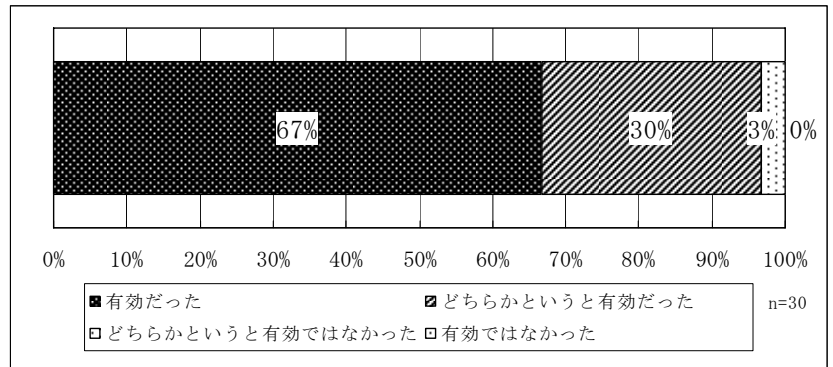


図3-22 事後アンケート「視聴覚資料は有効でしたか」の回答

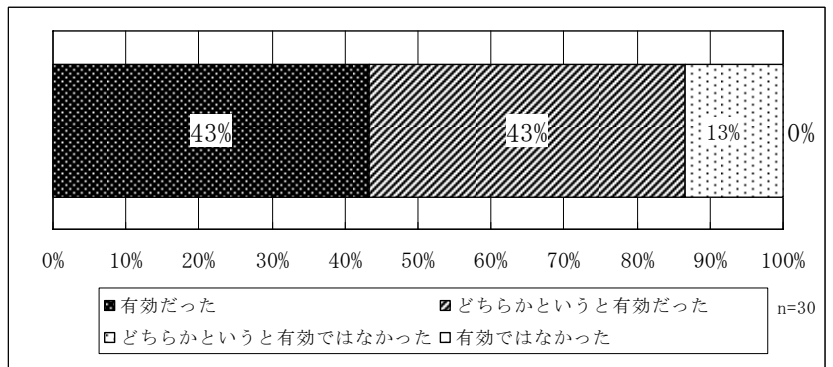


図3-23 事後アンケート「学習カードは有効でしたか」の回答

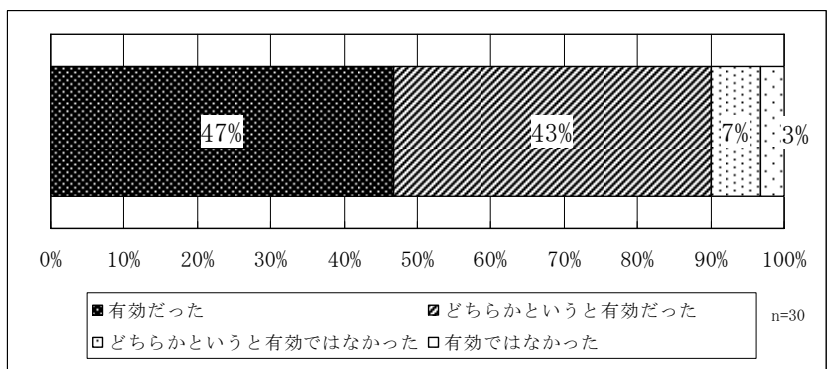


図3-24 事後アンケート「ブレインストーミングは有効でしたか」の回答

エ グループディスカッションについて

ブレインストーミングによって変換・抽出された言葉を確認・整理したり、身体活動の獲得に遅れの見られる生徒に対する適切なわかりやすい言葉を考えるために、グループディスカッションを取り入れた。事後アンケート「グループディスカッションは有効でしたか」(図3-25)では、97%の生徒が有効であったと回答したため、言葉の変換・抽出に有効であったと考えられる。

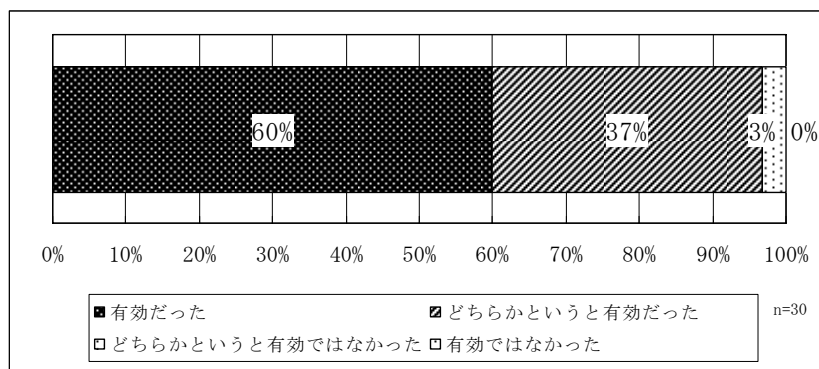


図3-25 事後アンケート「グループディスカッションは有効でしたか」の回答

(2) 学習資料について

ア 個人カード

個人カードを活用したことで、自分のめあてや課題を明確にして活動することができていた。また、基礎的・基本的な知識を習得するためにも活用することができていたと考えられる。

イ グループカード

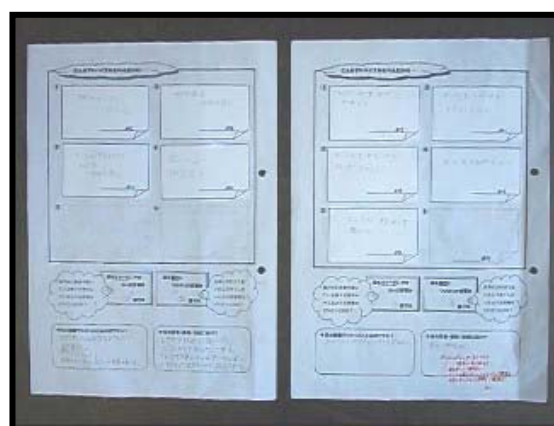
グループディスカッションでは、グループカードを基に話し合いをする姿が見られ、意見をまとめる等に役立てていた。また、ゲーム分析表を活用することで、ゲームでの課題が明確になり、課題練習につなげることができていた。

ウ アドバイスカード

アドバイスの内容が記録として残ることで、個人で授業の振り返りができるため、有効であったように感じた。また、アドバイスカードを記入する側も、振り返りに使えることや、更に適切なアドバイスを考えることにつながっていたと感じた。



わかりやすい言葉をまとめたグループカード



学習カードに張られたアドバイスカード

(3) 掲示物について

グループ内で変換・抽出された言葉だけではなく、他のグループの言葉も共有できるように、わかりやすい言葉が書かれた模造紙を掲示したことで、つまずきの見られる生徒が、「技能」のイメージをとらえたり、身体活動につなげたりするための参考にする姿が見られた。また、グループでの振り返り等にも活用されていた。



わかりやすい言葉の書かれた掲示物

(4) チーム編成について

わかりやすい言葉に変換する方法として、日常生活の経験から考えていることも多かったので、共通の話題から言葉に変換することがしやすかった等、学級での生活班を基に編成したチームは今回の検証授業では有効であった。また、メンバー全員が役割を持つことで、自発的・自主的に活動に参加できていた。

(5) ボールについて

「痛そう」等のボールへの恐怖心を軽減するために、レクリエーションバレーボールを取り入れたことで、積極的にボールに触れることができていた。しかし、ボールが軽量で操作が容易であるため、「ひじやひざのばねを使い、ボールを送り出す」のような動きを意識しなくてもボール操作ができてしまい、その動きの必要性を理解させるのが困難な面もあった。

(6) コート・人数について

バドミントンコートを使ったことで、ボールに触れる機会やゲーム数が増え、身体活動の獲得につながっていた。また、5人班であったため、4対4のゲームでは、コート外からアドバイスをする生徒がいたことは、振り返り等に有効であった。

(7) サービスについて

サービスをフリーボールにしたことで、課題の解決に意識を集中することができていた。また、1回目のサービスの失敗を認めたことで、積極的に取り組むことができていた。

(8) ゲームについて

タスクゲームでは、ねらいが明確になり、中心的な課題を理解して取り組むことができていた。しかし、学習内容によっては、ねらいが明確に伝わらず、改善の必要なものもあった。

7 授業全体を振り返って

ここまで今回の検証授業について、分析の視点に沿って振り返ってきたが、ここでは授業全体を振り返っていきたい。

(1) 事前・事後アンケートについて

ア 診断的・総括的授業評価

今回の検証授業では、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることを目的としてきたが、授業全体の成果や授業改善のために、「体育授業を観察評価する」¹⁸⁾を基に、診断的授業評価（事前アンケート、授業開始前に授業の学習課題が子どもにとって適切であるかどうか判断する）・総括的授業評価（事後アンケート、授業が一段落した後、その授業の成果を把握するために行われる）を行った。質問

は、「楽しむ（情意目標）」「できる（運動目標）」「守る（社会的行動目標）」「学ぶ（認識目標）」の4因子（項目群）、各因子5項目、合計20項目で構成されている。

図3-26は、それぞれの回答を得点化し、各因子は5項目の合計得点、総合評価はすべての項目の合計点の平均を示したものである。すべての因子項目、総合評価において、高まりが見られ、表3-13の診断基準に照らすと、「楽しむ（情意目標）」「学ぶ（認識目標）」、総合評価が0から+の評価となった。また、事後アンケート「技能以外で高まったものがあれば記入してください」（表3-14）「授業を終えての感想」（表3-15）の抜粋からも、高まりのわかる記述が見られた。

このようなことから、言葉を変換し、共有することで、協力して楽しく授業に取り組めるようになったり、技能を身に付けるための学び方が身に付いたりすることにも影響があったと感じた。

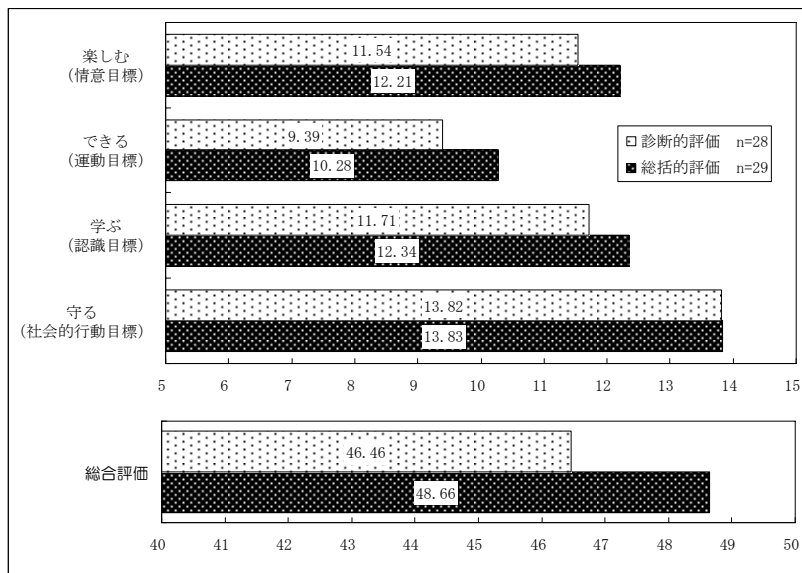


図3-26 診断的・総括的授業評価の回答

表3-13 中学校段階の各項目・次元の得点に関する診断基準¹⁸⁾

	+	0	-
楽しむ (情意目標)	15.00～12.11	12.11～9.86	9.86～5.00
できる (運動目標)	15.00～11.28	11.28～8.80	8.80～5.00
学ぶ (認識目標)	15.00～11.95	11.95～9.72	9.72～5.00
守る (社会的行動目標)	15.00～13.48	13.48～11.48	11.48～5.00
総合評価	60.00～47.45	47.45～41.22	41.22～20.00

表 3-14 事後アンケート「技能以外で高まったものがあれば記入してください」(抜粋)

- 班(グループ)内での団結力が高まったと思う。
- グループで話し合うことがたくさんあったから、グループでのまとまりがでたと思う。
- チーム内での団結力=チームワーク。
- チームの絆が深まった。
- 協力するようになった。みんなが話すようになった。
- チームワークも高まったと思う。
- グループ内で作戦を立てたり、わかりやすい言葉を見つけたりして、少しは団結力が高まった。
- 団結力やチームワークが高まったと思う。
- グループ皆で話し合ったりして、意見を言えたので、協力することができたと思う。
- 話を聞くのが上手くなった。

表 3-15 事後アンケート「授業を終えての感想」(抜粋)

- 初めてやったけど、すごく面白かった。最後の試合で相手チームに勝てたのがうれしかった。サービスが決まるとうれしくなる。
- 自分がわからないところを班の人が教えてくれたりして、自分が上手くできるようになったりしていたからおもしろかった。もっと試合をやりたかった。
- 最初の方はパスが続かなくて大変だったけど、みんなで教え合ったらたくさん続いたから良かったです。そして、みんなで協力できたのですごく良かったし、1人1人の行動も早かったのが良かったです。
- バレーボール楽しかったです。運動オンチをみんながサポートしてくれて、バレーが好きになりました。運動オンチは変わらないけど、これからもこうやって少しずつ楽しみながら運動を始めようと思いました。
- 教え合ったり、応援したりすることができて楽しめました。
- バレーボールは遊びでしかやっていなかったけど、授業をしてちゃんとやったので、技能が高まったと思うし、団結力も高まったと思う。またやる機会があったらやりたいです。
- 今まで使わなかった表現方法でやったので成長できたと思う。バレーボールは1プレーで必ず点が入る競技なので試合もスムーズに進んだ。1つ1つのプレーの練習をできたので、技能が高まりやすかったのだと思う。考える時間が短い競技だったので難しかった。

(2) 技能の習得について

今回の授業では、学習指導要領解説の技能の例示を実技の解説書等の言葉(「技能」)を使って具体化し、言葉の変換や教え合い学習を行った。**図 3-27** は VTR から技能の例示を習得することができたか分析した結果である。検証の視点(3)イの**図 3-16**と比較すると、結果に大きな違いが見られなかったことから、実技の解説書等の言葉(「技能」)を使って具体化した評価と学習指導要領の技能の評価には関連性があると考えられる。

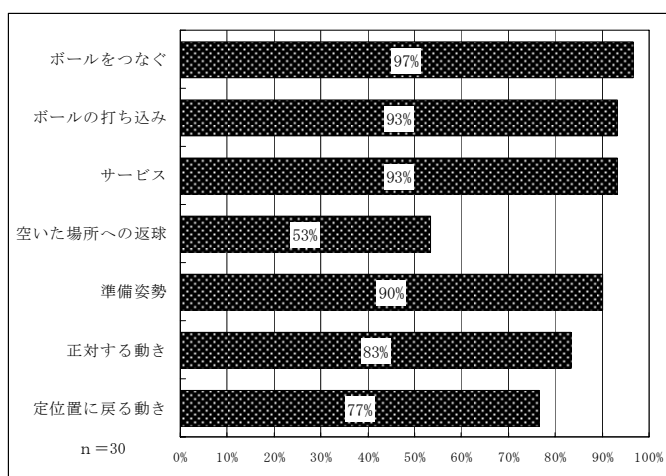


図 3-27 「技能を習得することができたか」の VTR の分析の結果

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

本研究では、「技能」をイメージさせ、身体活動につなげるためには、わかりやすい言葉を使った教え合い活動が有効であるかどうかを明らかにすることを目的に授業を進めてきた。

その結果、次のようなことが明らかになった。

多くの生徒が学習指導要領解説の技能の例示を具体化した実技の解説書等の言葉（「技能」）をわかりやすい言葉に変換し、変換したわかりやすい言葉を使った教え合い学習を通して、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につなげることができた。

よって、「技能」をイメージさせ、身体活動につなげるバレーボールの授業におけるわかりやすい言葉を使った教え合い活動が有効であることが明らかとなった。

この研究の主題に関わる課題として次のようなことが考えられる。

わかりやすい言葉を使った教え合い学習をすることで、「技能」のイメージをとらえることができ、身体活動につなげることができると考えられる。しかし、実技の解説書等の言葉（「技能」）をわかりやすい言葉に変換するために、ブレインストーミングやグループディスカッション等の参加型学習を取り入れたことで、実際にボールに触れる時間が少なくなってしまう授業があったので、「技能」のイメージをとらえることで活動が終わらないように計画的に指導していくことが大切である。

今回の授業ではわかりやすい言葉に変換する活動を取り入れたが、生徒は幅広い内容から言葉を変換していることから、言葉を変換できない生徒に対しては、生活体験や趣味等から変換できるような工夫をする必要がある。また、類似の運動経験からバレーボールの身体活動につなげている生徒も見られたことから、体育の授業を指導していく中でも、他種目の身体活動と関連付けて指導をしていくことも有効であると考えられる。

学習指導要領解説の技能の例示から実技の解説書等の言葉（「技能」）を使って具体的な内容に落とし込んだ言葉で授業を進めたが、技能の例示の習得とどのような関連性があるのかも今後検証していく必要があると考えられる。

2 今後の展望

実技の解説書等の言葉（「技能」）を変換した言葉をわかりやすい言葉として今回の授業を進めた。運動経験の少ない生徒や苦手な生徒にとっては、自分自身の経験や自分の中に備わっている感覚の中から言葉を見付け出しているため、新しいことではなく、自然なイメージや動きとしてとらえることができ、親しみやすかったのではないかと感じた。しかし、わかりやすい言葉から「技能」のイメージをとらえることができても、身体活動につなげることができない生徒もいるので、今後更にどのような言葉が身体活動につなげるためには有効なのか、また、「技能」のイメージを身体活動につなげるためにはどのような手立てが効果的なのかを検討していく必要がある。

今回の検証授業では新しい学び方を身に付けたことで、技能の習得だけではなく、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てることに影響を与えることができたのではないだろうか。

3 最後に

今までは、実技の解説書の言葉（「技能」）が運動をイメージしやすい言葉と考え、また、言葉がわかれば身体活動につながるのではないかと考え授業を実践してきた。しかし、経験やイメージのないものを、何となく与えられた言葉から身体活動につなげることがとても難しいということが今回の授業での生徒の様子を見ていて実感することができた。今回の授業では、わかりやすい言葉を共有したことで、共通意識が生まれ、教え合い活動が活発に行われていたことも大きな成果であった。

今回このような機会をいただき、今まで忙しさを口実に改善することができていなかったことに取り組むことができたことは、とても大きな財産となると思う。

これからも生徒が楽しく、豊かなスポーツライフを送ることができるように引き続き、授業実践に取り組んでいきたい。

<引用・参考文献>

- 1) 幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について（答申） 中央教育審議会 2008年1月
- 2) 丸山 圭三郎 「言葉とは何か」 ちくま学芸文庫 2008年4月
- 3) 体育科教育学入門 大修館書店 2010年4月
- 4) 中学校学習指導要領 文部科学省 2008年3月
- 5) 中学校学習指導要領解説保健体育編 東山書房 2008年9月
- 6) 高橋 健夫 「体育で問題となる知識とは何か」 『体育科教育』 2007年2月
- 7) 佐藤 豊 「健やかな体をはぐくむ体育学習の展開①」 『中等教育資料』 2008年5月
- 8) 木下 光正 「考える楽しさを引き出す学習の工夫」 『体育科教育』 2009年2月
- 9) 開発教育協会（特定非営利活動法人） 「やってみよう！参加型学習」
- 10) 神奈川県立体育センター 「保健学習ハンドブック」 2007年3月
- 11) 吉川 政夫 「子どもの感覚に響くオノマトペ」 『体育科教育』 2009年11月
- 12) 町田 健 「ソシール入門」 光文社新書 2003年8月
- 13) 中学校体育実技 学研 2010年
- 14) 神奈川県立体育センター 「授業に役立つ技能のポイント」 2010年3月
- 15) 学校体育授業辞典 大修館書店 1995年7月
- 16) 体育科教育法講義 大修館書店 1992年4月
- 17) ボール運動の指導プログラム 大修館書店 1999年6月
- 18) 高橋 健夫 「体育授業を観察評価する」 明和出版 2003年