

平成25年度

神奈川県立体育センター研究報告書

県立体育センター長期研究員による授業研究の総括

—学習カードによる効果的な授業の実現を目指して—

(2年継続研究の1年目)

神奈川県立体育センター
事業部指導研究課 研修指導班

目 次

【研究テーマ設定の理由】	1
【研究目的】	1
【研究内容及び方法】	1
1 研究の内容	1
2 研究の期間	1
3 研究の方法	1
4 研究の手順	2
5 研究の経過	2
6 研究の分析と結果	3
（1）報告書一覧の作成と分析	3
ア 報告書一覧	3
イ 領域・種目等の分析	11
ウ 目的の分析	14
エ キーワードと学習指導要領の趣旨の分析	15
（2）代表的な学習カードの構成、項目、記述形式の分析	15
（3）学習カードの分析について	17
（4）結果	17
7 研究の考察と次年度に向けて	18
【引用・参考文献】	19

県立体育センター長期研究員による授業研究の総括

—学習カードによる効果的な授業の実現を目指して—

研修指導班 富澤桂子 原 康弘 奥田五成
野秋貴浩 小川雅嗣 田所克哉

【研究テーマ設定の理由】

県立体育センターでは、昭和 58 年度から「長期研修講座」をスタートし、昨年度、30 年の節目を迎えた。「長期研修講座」は、小学校、中学校、高等学校、特別支援学校の教員が、当センターで 1 年間研修及び研究を行う制度で、その研究の柱は体育・保健体育の授業研究であり、これまでに 81 の研究が報告されてきた。

長期研究員による授業研究の内容は、その時代の教育の動向や課題を踏まえた学力観に基づき、児童・生徒の実態に応じた指導内容や指導方法についてである。したがって、これまでの研究成果は、現在においても授業実践に役立つものが数多くあると考える。

一方、この 30 年間に、学習指導要領は 3 回改訂され、現行の学習指導要領（平成 20、21 年）が、平成 23 年度から小学校で、24 年度から中学校で全面実施、本年度から高等学校においても学年進行で実施され、児童・生徒への確実な学力の定着が求められている。

そこで本研究ではこれまでの長期研究員による授業研究を一覧として整理し、目的を中心に総括した。（平成25年度）これらを基に、平成26年度は検証授業の指導内容と学習カードの変遷の傾向を明らかにし、検討した上で、広く学校現場で活用できる生徒の学びに即した学習カード等の資料集を作成することとした。（平成26年度）

【研究目的】

長期研究員による研究成果と学習指導要領の内容を踏まえ、検証授業の指導内容と学習カードの変遷から、今後、広く学校現場で活用できる学習カード等の資料集を作成する。

【研究内容及び方法】

1 研究の内容

長期研修講座報告書（以下 報告書）の研究内容と検証授業の整理・分析から、学習指導要領の内容を踏まえた生徒の学びに即した学習カード等の資料集を作成する。

2 研究の期間

平成 25 年 4 月 1 日～平成 27 年 3 月 31 日

3 研究の方法

研究対象は、昭和 58 年から平成 24 年度までの小学校、中学校、高等学校、特別支援学校とし、研究総数は 81 件とする。（表－1）

(1) 報告書の内容について、「研究主題と副題」、「実践内容と成果」、「教材等の工夫（学習活動）」、「学習指導方略」、「学習への取組み」¹⁾に整理した報告書一覧（以下 一覧）を作成し、分析する。

ア 一覧の作成

イ 領域・種目等についての分析

ウ 目的についての分析

エ キーワードと学習指導要領の趣旨の分析

- (2) 代表的な学習カードの構成、項目、記述形式の分析
- (3) 学習カードについての分析
- (4) 考察と次年度に向けての検討
- (5) 検証授業の指導内容と学習カードの変遷の傾向を明らかにした「学習カード一覧」を作成し、特徴について分析する。(平成 26 年度)
- (6) 学習カードの改善点等についての検討(平成 26 年度)
- (7) 研究成果を踏まえた学習カード等の資料集を作成する。(平成 26 年度)

表 1 研究対象

校 種	研究数	研究開始年度
小学校	30	昭和58
中学校	29	昭和59
高等学校	20	平成 4
特別支援学校	2	平成23
合 計	81	

4 研究の手順

- (1) 平成 25 年度に行うこと
 - ア 長期研究員による 81 件の報告書内容を整理した「報告書一覧」の作成
 - イ 「一覧」の目的を中心とする分析と「代表的な学習カード」の分析による授業研究の総括
- (2) 平成 26 年度に行うこと
 - ア 検証授業の指導内容と学習カードの変遷から「学習カード一覧」を作成
 - イ 「学習カード一覧」の分析
 - ウ 広く学校現場で活用できる学習カード等の資料集を作成

5 研究の経過

- (1) 5 月から 8 月まで
 - ア 概要シート※^{1,2}作成 1 (平成 15 年から平成 24 年)
 - ※ 1 報告書の内容について校種ごとに分類
 - ※ 2 「研究主題」「副題」「目的」「仮説」「領域」「種目」「単元名」「キーワード」「成果」「学習カード」の 10 項目に整理
 - イ 研究担当者会議
 - 研究計画及び進捗状況の確認
- (2) 9 月から 10 月まで
 - ア 概要シート作成 2 (平成 5 年から平成 14 年)
 - イ 領域・種目(校種別)等の整理、分析
 - ウ 進捗状況報告会
 - エ 学習指導要領改訂の変遷についての確認(昭和 52 年から平成 20 年まで)
 - オ 中間発表会
- (3) 11 月から 12 月
 - ア 概要シート作成 3 (昭和 58 年から平成 4 年)

- イ 学習カードの有無についての確認
- (4) 1月から3月まで
 - ア 一覧* (校種別・作成年度順 5項目) の作成
 - ※概要シートの内容を「研究主題と副題」「実践内容と成果」「教材等の工夫」「学習指導方略」「学習への取組み」の5項目に整理
 - イ 班会議での検討 (2回)
 - ウ 進捗状況報告会
 - エ 目的の整理・分析
 - オ キーワードと学習指導要領の趣旨の整理・分析
 - カ 代表的な学習カードの構成、項目、記述形式の整理・分析
 - キ 学習カードについての分析
 - ク 考察と次年度に向けての検討

6 研究の分析と結果

(1) 報告書一覧の作成と分析

ア 報告書一覧

一覧の作成では、概要シートにまとめた10項目について、一般的な授業の構成要素とされる「指導(学習)内容」「教師」「学習者」²⁾に着目し、校種別に「研究主題と副題」「実践内容と成果」「教材等の工夫」「学習指導方略」「学習への取組み」の5項目に整理した。

「指導内容」は学習指導要領に示された内容が、仮説を検証するために研究として構成され、何らかの工夫された教材等になることから「教材等の工夫」³⁾とし、「教師」は児童・生徒の学習状況に応じた指導法を意図的に選択していることから「学習指導方略」⁴⁾とした。また、児童・生徒を示す「学習者」は、研究的に組織された学習に取り組み、その状況を学習の記録として表出することから、これについて「学習への取組み」とした。以下、一覧である。(表2、表3、表4、表5)

表2 長期研究員による授業研究報告書一覧<小学校(研究数30)>

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
1	58	基本の運動における中学年の指導法の研究 (なし)	基本の運動を機能的特性(競争型)でとらえた学習により、運動技能の向上が図られ、目的を意識して取り組み、運動量的にも高まりが見られた。	・グループ対抗の競争 ・障害リレー	・競争型を取り入れた学習 ・ねらい1、2	・作文
2	59	小学校における体操の指導法について (なし)	楽しさの要素(競争、ゲーム)を学習活動に取り入れることは、特性に触れ、児童の自発性、自主性を高めたことから体操の指導に有効であった。	・馬跳び馬くぐり ・伏臥からのジャンケンゲーム ・グループ対抗のゲーム(馬跳び)	・競争、ゲーム化を取り入れた学習 ・めあて1、2	・学習ノート
3	60	一人ひとりが楽しめるボール運動の研究 (なし)	ゲーム中心の学習により、個人差を認め合って運動の楽しさを味わい、自発性、自主性の高まりが見られた。	・第1次リーグ戦 ・第2次リーグ戦 ・練習ゲーム ・第3次リーグ	・ゲーム中心の学習 ・ねらい1、2	・学習カード ・作文
4	61	一人ひとりが特性に触れる楽しさを味わえる表現運動の指導法 (なし)	踊る楽しさを中心とした学習過程により、表現する楽しさを味わい、個々の興味・関心や力に応じた楽しみ方を身に付けることができた。	・リズムのり ・表現あそび ・走-跳-転 ・激しい〇〇とそれから	・踊る楽しさを中心とした学習 ・ねらい1、2	・グループカード ・個人ノート
5	62	一人ひとりの興味・関心を大切に陸上運動の指導法 (なし)	記録会を取り入れた学習過程により、特性に触れる楽しさを味わい、個々の興味・関心や力に応じた楽しみ方を身に付け、自発性・自主性の高まりが見られた。	・ためしの記録会 ・第一回記録会 ・第二回記録会	・記録会を中心とした学習 ・ねらい1、2、3	・グループカード ・個人ノート
6	63	自己教育力を育てる器械運動の効果的な指導法 (なし)	学習過程の選択により、学習の仕方やめあて達成の方法を身に付けることが、主体的に学ぶ意志、態度、能力に影響を及ぼし、自己教育力を育てる。	・興味種目の選択	・子どもに応じた選択型学習 ・ねらい1、2 ・めあて1、2 ・ステージ、スパイラル型	・学習カード ・できばえ表

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
7	元	一人ひとりがシュートの喜びを味わえるサッカーの指導 (なし)	学習過程、ルール、コート、指導法の工夫やシュートチャンスを保障することにより、十分にサッカーの楽しさに触れ、ゲームを楽しむことができた。	・ワンゴールゲーム ・ためし、たしかめのゲーム	・シュートチャンスを保障し、T・T方式を取り入れた学習 ・ねらい1、2、3	・学習カード ・サッカーノート ・グループノート ・作文
8	2	異学年合同授業における楽しい体育指導 (個人差に応じた基本の運動(マット遊び)の学習をととして)	学習過程と形態の工夫、TTの活用により、「教え込む体育」から自らが「運動の楽しさを求め、進んで力いっぱい取り組む楽しい体育」への授業改善につながった。	・お話マット遊び ・場のローテーション学習 ・場所別グループ学習 ・発表会	・T・T方式を生かしたスパイラル型学習 ・めあて1、2、3	・マット遊びカード
9	3	自ら学びとる楽しさを味わえる体育学習 (運動の学び方を大切にしたいマット運動の指導を通して)	「わかりながらできる学習過程」において、「学習カード」では行い方の理解に、「指導ことば」は技能の向上に効果が見られ、自ら学ぶ子どもの育成に効果があった。	・単技発表会 ・発表会 ・できばえの相互評価	・発問やことばかけによるわかりながらできるスパイラル型の学習 ・めあて1、2	・学習カード
10	4	効力感を味わう体育学習 (中学年の跳び箱運動の指導を通して)	発達段階に即したスパイラル型の学習過程と学習環境の工夫により、「教え合い」「工夫・発見」「賞賛」が高まり、効力感が形成され、自己学習力が高まった。	・挑戦活動 ・できばえ評価	・発達段階に即したスパイラル型の学習 ・めあて1、2	・学習カード ・めあてカード
11	5	シュートの楽しさを味わうボールゲームの学習 (中学年のバスケットボール型のゲームをととして)	教師の支援のもと、課題解決学習を行い、用具やルールの工夫により運動の特性に触れ、内発的動機づけにより、主体的に活動する子どもの育成が図られた。	・シュートゲーム ・オープンコート、ワンゴールシュートゲーム ・コート選択ゲーム	・「練習メニュー」や「資料の提示」による内発的動機付け ・ねらい1、2、3	・学習カード ・記録カード (グループノート) (個人ノート)
12	6	自ら学ぶ力を育てる体育授業をめざして (跳び箱運動を通しての教師の関わり方)	自発的・自主的に学習に取り組めるようにするには、学習の仕方を理解させ、めあて学習での教師のかかわりが必要であることがわかった。	・やさしい場、安全な場 ・技の広がり表(1から9)	・スパイラル型学習過程とオープンスパイラル型の学習スタイル ・めあて1、2	・学習カード
13	7	みんなで学び合うバスケットボールの学習 (なし)	「競争と協同の活動」を組み合わせた学習によって、児童を「互いに教え合い、励まし合い、認め合う集団」に高めることができた。	・リードアップゲーム (ドリブルゲーム) (ピボットゲーム)	・ゲーム分析活動と学習過程のモデルB(ステージ型) ・ねらい1、2、3	・学習ノート
14	8	互いに高まり合う喜びを味わうバスケットボールの学習 (学習の発展と楽しさの深まりを求めて)	個人技能を伸ばすドリブルゲームを継続的に行い、集団的スキルを伸ばすタスクゲームを学習過程の中に位置づけることによって、学習の発展を意図的に導くことができた。	・シュート、ドリブル、パスゲーム ・ピボットゲーム ・セストバスケットゲーム ・横グリッドゲーム	・準備運動を兼ねたドリブルゲーム ・チームの課題をつかむとタスクゲーム ・ねらい1、2、3	・学習カード ・グループノート ・ゲーム記録カード
15	9	みんなが喜び、楽しめるボール運動の学習をめざして (ネット型ボール運動(ミニソフトバレーボール)を通して)	学習過程の工夫により、学習の仕方を理解して自発的・自主的に学習を展開し、みんなの技能が向上していく楽しさや喜びを感じてより好ましい人間関係が築けることがわかった。	・アンダーハンドパス、オーバーハンドパスゲーム ・サーブゲーム ・2対2のパスゲーム	・ドリブルゲームとタスクゲームを取り入れた学習 ・ねらい1、2、3	・個人ノート ・チームノート ・ゲーム記録カード
16	10	みんなが楽しさを味わい、主体的に取り組むゲームの学習 (子どもたちがつくり出すゲームを通して)	楯円球を使用した「みんなで楽しむことができるゲーム」を考え、つくり出していく学習活動を取り入れることで主体的に運動に取り組む、日常の遊びでも変化が見られた。	・チームでのゲームづくり ・ペアチームでのゲームづくり	・チームと個人のめあてからねらいを持たせたゲームづくり ・ねらい1、2	・チームノート ・個人カード ・感想カード ・ゲーム紹介カード
17	11	みんなで楽しみながら体力の向上をめざす体操の授業 (なわを使った運動の学習を通して)	学習過程や学習資料を工夫した「動きづくり」により、児童が興味・関心を持って、意欲的に学習に取り組む、体力の向上を目指して、仲間との交流を深めていけることがわかった。	・ねらい1 (短なわ、長なわ) (長短組合せ) ・ねらい2 (動きづくり)	・T・Tを活用し、ねらいを生かしたグループでの動きづくり ・ねらい1、2	・個人ノート ・グループノート
18	12	進んで体を動かす子どもの育成を目指す体ほぐしの運動 (関わり合いや自分を見つめる活動を通して)	子どもたち自身で運動が工夫できるような学習活動を設定することにより、より楽しく運動することができるようになった。	・ほぐし1 (パラシュート、88442211ウオーク) ・ほぐし2 (運動例を選ぶ、工夫する)	・友達との関わりを中心とした学習	・セルフチェックカード ・学習ふりかえりカード

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
19	13	互いに認め合いみんなが楽しめるゲームの学習 (ルールや場を工夫したハンドボールの学習を通して)	場や用具、課題ゲームの工夫と、工夫した学習資料の活用により、誰もがゲームを楽しむことができ、さらに認め合いを促進する手立てにより、互いに認め合うことができるようになった。	・シートをねらえゲーム ・チャンスマンゲーム	・誰もが活躍し、集団技能を身に付け、楽しむ学習 ・ねらい1、2、3	・ゲーム記録カード ・個人カード ・チームカード ・ラベル
20	14	誰もが達成感を味わえる跳び箱運動の学習を目指して (スモールステップカードを使い、技能別に行う系統的・発展的な学習をとおして)	系統的・発展的に学ぶことによって誰もが技能を向上させることができ、技能の向上にともない、誰もが達成感を味わうことができた。	・技能別4コース(回転系2・切り返し系2)	・技の系統的・発展的な学習 ・めあて1、2	・学習ノート ・スモールステップカード ・めあてカード ・振り返りカード
21	15	生活の中に運動を取り入れる子どもをめざした体力を高める運動の学習 (学び方を大切に学習過程の工夫をとおして)	学び方を大切に学習過程を工夫することが、健康や体力について考え、進んで運動に取り組む子どもの育成に有効である。	・プログラム活動 ・チャレンジタイム	・学び方を大切に学習過程 ・ねらい1、2、3	・学習カード ・ふりかえりカード ・健康貯金通帳
22	16	巧みに動ける力を伸ばす鬼遊びの学習 (何度でも挑戦し、思いっきり動き回れるルールや場の工夫)	思いっきり動き回れ、何度でも挑戦できるルールや場の工夫により、巧みに動ける力を効果的に伸ばし、誰もがゲームの楽しさを味わえる。	・じゃんけん鬼 ・ボール追いかけ鬼 ・宝運び鬼	・何度でも挑戦し、思いっきり動き回れる鬼遊び ・ねらい1、2	・学習カード
23	17	健康によい生活の仕方を選択する力を育てる保健学習の展開 (実験・実習などの体験的活動や身近な人たちのかかわりを通して)	体験的活動や身近な人たちのかかわりのある活動を保健学習に取り入れることで、健康によい生活の仕方を選択する力を身に付けることができる。	・手洗い、洗顔実習、実験 ・ゲストティーチャー ・スライド紙芝居	・体験的活動(実験・実習)と身近な人たちのかかわりを通した学習	・ワークシート ・振り返りカード ・まともミニテスト
24	18	踊る楽しさを味わう表現運動の学習 (「くずし」を大切に授業づくり)	「くずし」運動を段階的に取り入れることにより、表現運動の特性に触れる楽しさを味わうことに効果があると言える。	・タッチアンドエスケープ ・ジェットコースター ・動きおくり	・くずし(リズムと人間関係)を取り入れた大きく変化のある動きづくり ・ねらい1、2	・学習カード (見合いカード) (探検カード) ・イメージカード
25	19	みんなでボールをつなぎ、シュートを決める喜びを味わうバスケットボール型ゲームの学習 (ボールを扱う技能とスペースへの気付きを大切に学習を通して)	技能のポイントを明確にし、技能の習熟に応じた練習を行い、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることは、ボールゲームの楽しさを味わうことに効果があると言える。	・チャレンジゲーム(おむすびパス) (シュ・シュート) ・タスクゲーム(フリーマンゲーム)	・ゲームを通してボールが扱え、フリーの味方にパスが出せる学習 ・ねらい1、2	・エンジョイボール ・学習カード(個人用) (チーム用) ・ゲーム記録カード ・チャレンジゲーム記録カード
26	20	体をスムーズに動かすことを目指した低学年の体育学習 (多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを通して)	多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行うことによって、多様な動きを引き出すことができ、体をスムーズに動かすことができるようになると言える。	・忍者の修行(準備編～その7) ・忍者の修行(パワーアップ編)	・基本的動作(13種類)を取り入れた「ごっこ遊び」 ・ねらい1、2	・個人カード(忍者にへんしん)
27	21	体を動かす楽しさを味わう体づくり運動 (挑戦的な運動課題に取り組むグループ活動を通して)	体づくり運動の授業における挑戦的な運動課題へのグループでの取り組みは、達成感が楽しさに結びつくなど、有効であると言える。	・ムカデ歩き ・8、4、2、1のリズム ・フープ回して走ってキャッチ	・挑戦的な運動課題(人数が増える)に取り組む学習 ・ねらい1、2、3	・学習カード
28	22	ボールを持たないときの動きの習得を目指したタグラグビーの学習 (戦術的な課題を意識させることを通して)	視覚的資料と発問による話し合いにより、戦術的な課題を意識することができるようになるとともに、ボールを持たないときの動きができるようになり、楽しさや喜びを味わえるようになると言える。	・ドリルゲーム(タグ取り鬼) (金魚さんランニング) ・タスクゲーム(3対2) ・確かめのゲーム	・ゲームを通して段階的に戦術的課題を意識できる学習 ・ねらい1、2	・個人カード ・作戦ボード ・ゲーム記録カード ・チームカード
29	23	集団的達成の喜びを味わうフラッグフットボールの学習 (道徳の授業と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業)	道徳の授業との関連を図ることは心情に訴えることが可能となり、チームワークやフェアプレイの必要性の理解といった面で有効であり、集団的達成の喜びを味わうことをより一層可能にする。	・しっぽ取りゲーム ・宝探しゲーム ・3対2ランゲーム ・3対3(リーグ戦)	・チームワーク3か条とフェアプレイ3か条を意識したゲームやハドル(作戦会議) ・ねらい1、2、3	・学習資料カード(ルール等) ・個人カード ・チームカード ・フェアプレイ大賞
30	24	サポートの動きがわかってできる小学校中学年の易しいゴール型ゲーム (課題が浮き彫りになる発問と条件付けられたゲームを通して)	発問と条件付けられたゲームを段階的に設定した学習過程は小学校3年生のゴール型ゲームの学習に有効であり、また、サポートの必要性の理解から、サポートの動きがわかってできるようになり、ゲームを楽しむことができる。	・スポンジキャッチ ・ふわっとスロー ・サイドゾーンを有効活用したシュートゲーム(3対2)	・課題が浮き彫りになる発問と条件付けられたゲームを段階的に設定した学習過程 ・ねらい1、2、3、4、5	・個人カード

表3 長期研究員による授業研究報告書一覧<中学校(研究数29)>

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
1	59	一人ひとりに応じた器械運動の 効果的な指導法 (なし)	行動の仕方や態度のあり方の学 習と自己評価のサイクルが噛み 合い、循環し繰り返すことによ り、自発的・自主的な学習が成 立し、技能の高まりや楽しさ・ 喜びを体験させ、意識の変容も 図ることができた。	・到達ステップ (1から5) ・評価項目 (課題の決め方、 達成度、適切度)	・評価項目に添 った自己診断による 評価 ・ねらい1、2	・学習ノート ・自己診断表 ・たしかめ表 ・到達ステップ表
2	60	一人ひとりを生かした集団的スポ ーツの指導法 (なし)	ゲームを学習の中心に位置づけ ることで、課題の決め方、学習 の仕方、確かめ方、人間関係の 持ち方に高まりが見られ、自発 的・自主的な学習の仕方を身に 付けられた。	・ゲーム記録演 習 ・2対0 ・3対2	・ゲームを中心と した課題解決学習 ・ねらい1、2-①、 2-②	・個人ノート ・グループノート
3	61	みんなが楽しむ集団的スポーツの 指導法 (自己評価、相互評価の仕方)	生徒自身が評価活動に参加した ゲーム中心の自発的・自主的な 学習により、運動の特性に触れ る楽しさを味わい、自発的・自 主的な学習態度を身に付けるこ とができた。	・ゲーム記録演 習 ・ゲーム(1、2、 3)	・ゲームの記録と 分析による課題解 決に向けた自己・ 相互評価 ・ねらい1、2	・個人ノート ・グループノート ・ゲーム記録 ・楽しさ尺度評価
4	62	能力・適性を生かした陸上競技の 楽しさの深まりを求める指導法 (なし)	競技会と選択性を導入した学習 活動により、運動の特性を味わ い、個人差を認め合い、陸上競 技の楽しみ方を身に付けた。	・競技会(ため し、種目別) ・競技会	・競技会を通した 学習 ・ねらいⅠ、Ⅱの ①、Ⅱの②	・学習ノート ・グループノート ・めあて表
5	63	生徒個々の欲求や自主的活動を 生かした剣道の楽しさを味わせ る指導法 (なし)	打ち合う喜びを保障した学習に 取り組むことにより、剣道の楽し さを十分に味わうことができ た。	・ためしの試合 ・試合1 ・試合2	・打ち合いを通し た課題解決学習 ・ねらいⅠ、Ⅱ	・個人ノート ・グループカード
6	元	動きつくりをめざして意欲的に取り 組む体操の指導 (なし)	動きつくりを目指した授業の実 施により、運動における原点で ある「リズムカルな動き」を身 に付けることができた。	・基本運動 (はずみ、ひね り、足、腕振り) ・リズム体操	・リズム体操を取り 入れた動きつくり ・ねらいⅠ、Ⅱ	・個人ノート ・個人カード
7	2	自ら学ぶ力を育てるサッカーの学 習 (パス出しをとおして全員が楽しむ 授業づくりをめざして)	パス練習に重点を置き、多くの 生徒がボールに触れることがで きるようにルールを工夫するこ とで、楽しいサッカーを味わう ことができる。	・パスのパターン 練習 (2対0、2対1) (3対0、3対1)	・パス出しとパス受 けのパターン学習 ・ねらい1、2-①、 2-②	・学習カード ・ゲーム分析記 録表 ・自己評価表 ・練習パターン表 ・練習みつげ方 表 ・授業反省表
8	3	個に応じた柔道の楽しさを味わ せる指導法 (初めての学習を意欲的にするた めに)	安全指導を行った上で攻防の楽 しさをできるだけ早い時期から 味わわせ、教え励まし合う学習 を通して、より良い人間関係を 培うことができた。	・ハンディキャ ップゲーム ・班内個人戦	・技能の習得状況 と適切なルールに 基づく攻防を中心 とした学習 ・ねらい1、2	・学習ノート
9	4	テニスの楽しさを味わわせる学習 指導法 (男女共習の授業をとおして)	学習過程と学習形態の工夫によ り、テニスの楽しさを味わい、 学習ノートの活用により自ら学 ぶ力を身に付けることができる ようになった。	・ボールつきリ レーゲーム ・ボレーチャン ピオン決定ゲー ム ・的当てゲー ム	・「ボレー & ボ レー」を中心と した学習 ・ねらい1	・学習ノート
10	5	バレーボールの楽しさを味わ せる学習指導法 (課題解決学習を通して)	自発的・自主的に学習に取り組 め、運動好きな生徒を育ててい くためには、課題解決に挑戦し、 「課題解決学習」の学び方を学 習し、身に付け、自己教育力の 育成が必要である。	・総当たり戦 ・対抗戦	・「学習のサイ クル」を活用した課 題解決学習 ・ねらい1、2	・個人学習ノート ・グループノート ・ゲーム記録
11	6	自ら学び、より高まる主体的な体 育学習をめざして (走り高跳び・走り幅跳びの選択制 授業を通して)	課題解決学習を通して、仲間と学 び合いながら特性に触れること で、自分で考え、学習に取り組 む姿勢が培われた。	・輪踏み高跳び、 幅跳び ・アクセント高 跳び、幅跳び	・適切な目標記録 と課題設定 ・学習Ⅰ、学習Ⅱ (ねらい1から3)	・学習ノート
12	7	チームゲームの楽しさと喜びを味 わわせるバスケットボールの授業 を目指して (ゴールの喜びを分かち合えるチ ームづくりを通して)	フォーメーションプレーを使っ たゲームにより、めあてを持ち、 チームで協力してゴールを目指 す意識が持て、ゲームを楽しめ る。	・パターンオフ ンスと攻撃側の プレイ選択	・フォーメーシ ョンプレーを軸に したチームプレ ー練習 ・ゲーム1、2、3	・学習ノート ・シュートマップ ・心電図型触球 数記録

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
13	8	生徒一人ひとりが楽しく取り組めるバレーボールの授業を目指して (初歩的段階の生徒がゲームを楽しむための学習過程の工夫)	ドリルゲームとタスクゲームを組み合わせることで楽しみながら基礎的スキルを身に付け、自発的・自主的に技能向上を目指し学習を進めることができ、特性に触れる楽しさを味わうことができた。	・ドリルゲーム1、2、3 (トライアングルパス) ・タスクゲーム1、2、3 (ワンバウンドパスゲーム)	・ドリルゲームとタスクゲームを取り入れた3ステップ学習	・学習カード
14	9	自ら学び、互いに高め合う器械運動の授業をめざして (なし)	課題解決学習においてスモールステップカードを活用することにより、「達成する喜び」を味わうことができ、器械運動のような個人的スポーツであっても、グループ学習を利用することは効果的である。	・スモールステップ (予備的、工夫してできる、できる段階)	・種目を選んで取り組むスモールステップを取り入れた課題解決学習 ・学習1、学習2 (めあて1、2)	・学習ノート(個人) ・学習ノート(共通) ・スモールステップカード ・チャレンジカード
15	10	みんなで楽しさを味わうバスケットボールの学習を通して (4人制ゲームを通して)	ゲームを中心とした4人制の学習は誰もがチームプレーに関われる楽しさを感じ、みんなで特性に触れる楽しさを味わう学習に展開できたと言える。	・4人制のゲーム	・ゲーム分析を生かしたねらいに応じた4人制ゲーム ・ねらい1、2	・チームノート
16	11	生徒が自ら学び、考え、行動できる授業をめざして (みんなで創り、喜びを分かち合えるハンドボールの学習を通して)	生徒が自分たちで『ゲーム創り』を行える学習過程の工夫により、思考力・判断力を高めるとともに、認め合い、励まし協力し合えるような望ましい人間関係を築き上げることができた。	・競走を楽しむ運動創り ・ゲーム創り ・ルール創り ・チームの作戦創り	・ゲーム創りによる生徒の創造的学習 ・学習1、2、3	・学習ノート ・チームカード ・アドバイスカード ・ゲーム記録カード ・『ゲーム創り』カード
17	12	仲間と豊かに関わり共に楽しむ「体づくり運動」 (自然を取り入れた学習活動を通して)	活動の場や学習内容を工夫することで、体を動かすことの楽しさや心地よさを味わい、仲間と豊かに関わり、進んで運動に取り組むことができるようになった。	・六国見山ウォーキング ・風船パニック ・岩瀬アスロン	・自然の中での運動を通した仲間づくりから、生徒が進んで楽しむ学習 ・学習1、2(ねらい1、2)、3	・体ほぐし、個人カード ・体力を高める運動カード ・岩瀬アスロン個人、グループカード ・携帯カード
18	13	ゲームパフォーマンスを高め、楽しさを深く味わうバスケットボールの学習 (ゲームにおける動き方の理解を通して)	戦術学習を中心とした授業を展開することにより、実践力が上がり、多くの生徒がシュートを決めるなど、ゲームパフォーマンスの向上をもたらし、達成感を味わわせることができた。	・条件付けられたゲームと発問 ・ゲームパフォーマンス評価法	・「パスのつながり」と「得点力の向上」が身に付く戦術学習 ・ねらい1、2	・個人ノート ・グループ学習ノート ・ゲーム記録カード(GPAI)
19	14	自ら考え、生き生きと活動できるマット運動の学習 (評価活動の工夫をとおして)	自己、相互、教師評価活動が関連し合うことにより、生徒のよさを引き出すことができる。また、生徒は、自己及び相互評価の場面で技術面のみならず、様々な面でよさをとらえることができた。	・アドバイスコナーを活用した評価活動 ・パディやグループでの評価活動	・振り返りの仕方、教え合い(アドバイス)を取り入れた適切な自己評価活動 ・ねらい1、2	・学習ノート ・グループノート ・学びカード ・チャレンジ表 ・吹き出しカード
20	15	ストレスについての理解を深める保健学習 (参加型学習を取り入れた保健と「体ほぐしの運動」とを関連させて)	参加型の学習を行うことで、主体的に学習に取り組み、自分の考えを広げ、理解を深めることができ、また、「体ほぐしの運動」と関連させることにより、実感を伴った理解へと深まっていく。	・乱数表ゲーム ・風船割ゲーム ・肩の上下プログラム	・ゲームを取り入れた参加型の学習活動 ・ねらい1、2	・学習ノート(6時間分) ・ストレス日記
21	16	踊る楽しさや喜びを味わう現代的なリズムのダンスの学習 (場・学習資料・学習形態の工夫を通して)	視聴覚機器を活用することにより、視覚的に動機付けを図ることや自分や仲間の動きのよさを見つけることができ、また、リズムカード・体カードを活用することによりリズムに乗って体を動かすことができるようになった。	・ダンスイメージビデオ(動機付け) ・リズムカードと体カード ・交流会	・リズムを取り、体の部位を動かして仲間とともに踊る学習 ・ねらい1、2	・学習ノート(10時間分) ・体カード ・リズムカード

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
22	17	体力を高める運動の効果的な体の使い方を育む学習 (体の中心部・軸(コア)の状態に着目し、正しい姿勢と動作で取り組む学習を通して)	コアの状態について学ぶことで、運動を効果的に行う体の使い方があること、それぞれの運動にあった正しい姿勢と動作があることも理解できた。運動の取組が、自らの運動実践の向上を助けることが理解できた。	・コア・ストレッチ ・重心チェック ・姿勢を保持する運動4種類 ・バランスを保持する運動3種類	・正しい姿勢と動作を意識した学習 ・ねらい1、2	・学習ノート(体力アップナビ)
23	18	得意技を身に付け「一本」を目指し柔道の特性を味わう学習 (互いに尊重し、教え合いを通して学ぶ授業)	教材・教具、学習資料や互いのアドバイスを基に、自らの課題や課題解決の方法を考え、教え合いを通して『一本』を目指した授業を構築することで互いに尊重し合い、得意技を身に付け攻防を楽しむ練習や試合ができるようになった。	・ITを活用した支援教材 ・アプリケ ・八方崩しマット ・足型	・教え合いを取り入れ、「一本」を目指した学習 ・ねらい1、2、3	・学習ノート ・アドバイスカード ・スモールステップカード ・吹き出しカード ・相互評価カード
24	19	実感を伴う生きた知識を身に付け、行動化への意欲と態度の育成を目指した保健学習 (セルフエスティームを大切に学習を通して)	実感を伴う生きた知識を身に付け、セルフエスティームを大切に学習展開を行うことは、行動化の意欲・態度の育成に効果があった。	・自分カード実習	・自他の良い所を認め合うグループ学習	・学習ノート(5時間分) ・自分カード ・振り返りカード
25	20	グループの力を生かし、意欲的に取り組む長距離走の授業 (自分に合った効率の良い走りや心理的サポートに着目した学習を通して)	長距離走を意欲的に取り組む生徒を育てるためには、技能的側面と心理的側面の両面から働きかけると有効である。	・ペース走1 ・ペース走2 ・ペース走3 ・記録会	・「教え合い」と「支え合い」を取り入れたグループ学習 ・ねらい1、2、3	・パワーアップシート ・声かけボード ・感情曲線シート ・声かけシート
26	21	一人一人が打撃の充実感を味わうベースボール型の学習 (学習過程や場の工夫によりバット操作が身に付く活動を通して)	学習過程や場の工夫により、多くの生徒がミートや大きくて正確なフォームが身に付き、打撃の充実感を味わうことができるようになる。	・ティーボール、トスボール、スローボールによるバット操作の課題学習	・各自の技術に応じたミートとフォームを身に付ける学習 ・ねらい1、2	・学習ノート(9時間分) ・スキルアップシート
27	22	学習形態・教材を工夫して習得する体育理論 (運動領域での活用を求めて)	多くの生徒が学習形態や教材の工夫をすることで、体育理論の学習内容を習得し、1年生では、得た知識を運動領域(ハンドボール)の学習で活用することができた。	・バズセッション ・ブレインストーミング ・KJ法、発問 ・グループディスカッション	・参加型学習形態と教材の工夫による体育理論で得た知識を運動領域に活用した学習 ・ねらい1、2	・ワークシート(1~3学年) ・確認テスト(1~3学年)
28	23	「技能」をイメージさせ、身体活動につなが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)	学習指導要領解説の技能の例示を具体化した言葉を、わかりやすい言葉に変換し、教え合い学習で使用することにより、「技能」のイメージをとらえ、身体活動につながるができる。	・返球ポイントゲーム ・ボーナスポイントゲーム ・セッターキャッチバレー3対3(バドミントンコート)	・わかりやすい言葉を使った教え合い活動を取り入れた学習 ・ねらい1、2	・個人カード ・グループカード ・アドバイスカード
29	24	状況に即した判断力を高めるバスケットボールの学習 (「見る」・「選択する」・「実行する」の流れをふまえた学習を通して)	基礎的・基本的な技能の習得の後に、「見る」・「選択する」・「実行する」能力を身に付ける状況判断トレーニングを取り入れていくことが状況判断力を高めるために有効であった。	・状況判断トレーニング(1~3) ・タスクゲーム(シチュエーション設定ゲーム、ハーフコート3対2)など	・周囲を見て、適切なプレイを選択し、実行するパフォーマンスを身に付けるための学習過程	・学習カード ・班カード

表4 長期研究員による授業研究報告書一覧<高等学校(研究数20)>

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
1	4	意欲的に取り組む体育学習をめざして (生涯スポーツを指向した選択制授業の実践)	個に応じた種目選択と男女共習、課題解決学習により、生涯スポーツを実施していく上で重要な自主的・自発的な活動がみられ楽しい学習となった。	・半面シングルスゲーム ・ダブルスゲーム ・班内対抗戦	・協力活動ができる競争型のグループ学習 ・ねらい1、2、3	・グループノート ・個人カード ・ゲーム記録表
2	5	主体的に個人技能を伸ばし、一人ひとりが活躍できるサッカーの学習法 (チームティーチングによる指導をととして)	課題解決学習は、生徒の生きる力をつけ、教師の力量を向上させるために有効な学習方法であると言える。まTTは個に応じ、個を伸ばすために効果的な指導体制である。	・ウォーミングアップドリル ・3対2、8対8、11対11ゲーム	・学習形態に応じたチーフティーチャーとサブティーチャー(3人)による指導	・個人用、チーム用学習カード ・ボールリフティング段階表 ・フェイント習得表

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
3	6	課題解決した時の喜びや満足感に内発される意欲的な体育学習 (選択制、男女共習の剣道の授業を通して)	課題解決の喜びや満足感を味わうことができる。意欲は強固になり、意欲を持続できるが、味わえなかったときは教師の支援や援助により、再び意欲が生じるようにしなければならない。	・面打ち反応時間測定 ・時間性、本数制、勝ち抜きの試合	・試合形式を取り入れた学習 ・ねらい1、2、3	・学習ノート
4	7	共に高め合い卓球の楽しさを味わえる授業をめざして (チームを主体とした学習活動を通して)	チームを主体とした学習活動によって、生徒の技能向上や卓球の機能的特性に触れた楽しさを味わうことができる。	・4人囃子練習 ・ラリー、チーム対抗、団体リーグ戦	・団体戦の設定によるチーム学習 ・ねらい1、2、3	・学習ノート ・ラリー記録表 ・ゲーム記録表
5	8	生徒が楽しく取り組むラグビーの学習 (トライの喜びをみんなで求めて)	初めの段階の練習をゲーム化し、ルールや人数を段階的に発展させたゲームを行うことにより、意欲と技能を高められる。また、練習方法の工夫により、安全能力を身に付けられる。	・トライゲーム ・キッキング、コンタクトプレーゲーム ・7人、10人制ゲーム	・練習をゲーム化し、段階的に発展させた学び方の学習 ・学習1、2、3	・個人カード ・グループノート ・ゲーム記録カード
6	9	主体的に「からだ」づくりを行う方法を学ぶ体操の学習 (フィットネスの理論の理解と実践を通して)	エアロビクスダンスエクササイズは、「からだ」を動かす楽しさを味わい、生徒が意欲的に学習に向かうことができる有効な学習内容であることが示唆された。	・エアロビクスプログラムの実践(1、2、3)	・フィットネスマネジメントサイクルを取り入れた「からだ」づくり・学習1 ・(①、②)、2(①-⑤)、3(①-④)	・ファンダメンタルトレーニングシート ・体力チェックシート ・グループノート
7	10	意欲を育て互いを認め合う体育授業をめざして (みんなと楽しみながら学習するバドミントン)	生徒の実態に応じて1単位時間にねらい1と2の学習を行うことで意欲的な学習活動が見られ、多くの人との関わりを促す工夫は、より良い人間関係を育むのに有効である。	・指名ラリー ・ストラックアウト ・卓球方式、全面人数自由ゲーム	・限定された少人数でのゲーム ・ねらい1、2、3	・学習カード ・単元カード
8	11	みんなで楽しむことができるバドミントンの授業を目指して (クラス全体の関わりを求めて)	チームを主体とした学習活動により、運動の楽しさを広げクラス全体の好ましい人間関係づくりと自主的・自発的な活動を促すことに有効である。	・関わり合い学習	・個(生徒)がクラス(集団)をよりよいものとして捉えられる学習・学習 ・1、2(①、②)、3	・学習カード ・関わり合いカード ・練習カード ・試合カード
9	12	課題解決力を育み、関わり合いを深める学習を目指して (効果的にデータを活用したハンドボールの学習を通して)	データを活用した授業は、チームで課題解決に向けた取り組みを協力し合い励まし合って活動することによって仲間と関わり合いを深めることができた。	・ドリルゲームA、B、C ・ゲームA、B、C	・データの記録・分析による課題解決学習 ・学習1、2(①、②)、3	・ゲーム記録表(シュートの記録表、マーカー君、心電図) ・グループノート ・個人ノート ・アドバイスカード
10	13	課題解決力を育み誰もがテニスの楽しさを味わえる授業 (効果的な学習資料の活用を通して)	学習資料は課題発見から解決に至る学習活動の中で効果的に活用され、さらに、グループ内での協力した学習により、課題解決力を高められた。	・ストロークゲーム ・ゲーム1 ・ゲーム2	・記録表やカードを効果的に活用した学習・学習1(①、②)、2	・ゲーム記録表 ・ボールの軌跡記録表 ・個人カード ・グループカード ・チェックイメージカード
11	14	適切な意志決定・行動選択の力を育む保健学習 (発問とディスカッションを中心とした性の学習をとおして)	性に関する事柄について、ディスカッション形式で学習を進めるには、「討論可能性」を高め、内容の条件により限定をかけ、自分のこととして考えられるようになることが必要である。	・発問内容の条件に限定をかけた展開的発問 ・参加のポイントを示したディスカッション	・発問とディスカッションを中心とした学習 ・学習1、2	・学習ノート ・グループノート
12	15	課題解決力を育み、主体的に取り組む「体力を高める運動」の学習 (学習カードとポケットコンピュータを使ったデータの分析と活用をとおして)	課題解決の道筋に沿って記入できる学習カードは、その学習の仕方を理解する上で有効であり、ポケットコンピュータの活用は、データの記録や、デジタル化による生徒へのフィードバックのしやすさという点で有効である。	・5分間走の記録(データの数値化、グラフ化) ・ポケットコンピュータによる課題発見	・学習カードとデータ分析を活用した課題解決学習 ・ねらい1、2	・学習カード ・ポケットコンピュータ
13	16	技能を高め、卓球の特性に深く触れる学習 (学習資料を使った教え合う学習と地域指導力を活用した学習を通して)	学習資料を使う教え合う学習と地域指導力を活用した学習により、動きのポイントの理解を深め、技能を高め、楽しむために有効である。	・ラリーゲーム ・落とし穴ゲーム ・勝負ゲーム	・学習資料を使う教え合う学習と地域指導力を活用した学習 ・ねらい1、2、3	・学習カード ・スキルアップカード ・学んだ技術を書くカード ・ゲーム意識カード

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
14	17	個人技術を身に付け、個人戦術の力を高めるハンドボール学習 (技能レベルの高い異学年生徒との関わりを通して)	異学年生徒との関わりが、個人技術を身に付ける学習の支援において有効であり、ボールを保持しているときの「技術を選択」する力を高める上で有効である。	・ドリブルサバイバル ・横切り3ゾーンゲーム ・4エリアゲーム ・ステージⅠ、Ⅱ	・個人技術を身に付けるゲームと個人戦術の力を高めるゲーム	・学習ノート
15	18	相手を揺さぶるゲームを楽しみ、運動有能感が高まるバドミントンの学習 (ゲームパフォーマンスの向上を目指す学習を通して)	戦術的な気付きをもとに課題練習に取り組み、再度ゲームを行うサイクルを繰り返す学習展開は、ゲームの楽しさを味わうとともに、運動有能感を高めることに効果があった。	・条件付けられたゲーム1～4(コートやショットの制限)	・適切な技術の選択とポジショニングの学習 ・ねらい1、2	・学習ノート ・ゲーム分析カード ・グッドポイントカード ・アドバイスカード
16	19	コツを伝えあい、技能を高めるマット運動の学習 (動作を深く観察し、言語化しあうことで運動への理解を深める)	動作のコツを言語化した効果的な技能の習得から、運動感覚をコツとして、グループで教え合いや学習カードへの記述から、運動の理解が深まり生涯にわたり運動に親しむ資質や能力を養う効果があった。	・プレゼンテーションソフト ・コツボード	・動作を観察し、コツを探り、伝え合う学習活動 ・ねらい1、2	・学習カード ・コツボード
17	20	リズム感のあるラリーを楽しむ卓球の授業 (ピッチ音やイメージ映像を活用した反復練習を通して)	反復練習により卓球の基本技能の定着を図ることは、技能の高まりを感じることができ、卓球の魅力を感じ、スポーツの楽しさを体験できる。	・ラリー練習(70回/分) ・ハイピッチラリー練習(90回/分)	・ピッチ音やイメージ映像を活用したリズム感のあるラリー練習 ・ねらい1から6	・授業学習カード
18	21	出来映えを追求する楽しさを味わうマット運動の学習 (演技づくりを中心とした活動を通して)	演技づくりを中心とした学習指導法により、演技する楽しさを味わい、教え合いが促進され、演技の質が高まる。	・規定演技 ・出来栄チェックシート	・出来映えを理解し、追求する演技づくりを中心とした学習	・授業学習カード
19	22	イメージをとらえた創作ダンス (表現形式を取り入れた授業づくり)	イメージを捉えて踊る楽しさや喜びを味わうために、表現形式を取り入れることは有効である。また、見せ合いや相互評価、グループ学習は作品をつくる過程で効果的である。	・「即興的に表現する」過程と「簡単な作品にまとめる」過程 ・見せ合い・相互評価 ・グループ学習	・「表現形式(運動・変化・連続)」と「表現形式(運動・変化・連続・構成・作品)」の2段階の学習過程 ・ねらい1、2	・授業学習カード
20	24	内野手の状況に応じた連携した守備力を高めるソフトボール授業の一提案 (戦術学習モデルを基にした学習過程と教材・教具の工夫)	戦術学習モデルを基にした学習過程と教材・教具の工夫により、一過性の楽しさだけでなく、種目本来の攻防を展開する楽しさを味わうことができる。	・戦術学習(IからIV) ・アウトカウントと走者の状況を設定したゲーム(視聴覚教材)	・戦術学習モデルを基にした学習過程	・授業学習ノート ・授業学習カード ・視聴覚教材

表5 長期研究員による授業研究報告書一覧<特別支援学校(研究数2)>

No.	年	研究主題 (副題)	実践内容と成果	教材等の工夫	学習指導 方略	学習への 取組み
1	23	ろう学校生徒のコミュニケーション・スキルを高めるバスケットボールの授業 (仲間とのかかわり合いを通して)	授業における肯定的な雰囲気が高められたことで、相手のことを配慮しながら自分の意志を表現する機会が増え、コミュニケーション・スキルが高まったと考える。	・ドリルゲーム(ドリブルシュートラリー) ・タスクゲーム(ハーフコートゲーム) ・平ろうカップ ・ハンドサイン	・仲間との肯定的なかかわり合いを取り入れた学習	・アドバイスカード ・振り返りカード ・授業学習カード
2	24	体育授業における動きづくりの視点を共有できるステップ表の作成 (知的障害のある児童生徒の動きの発達に合う指導内容設定に向けて)	8つの運動プログラムで構成したステップ表の完成。活用を通して、児童生徒の動きの発達や質に合わせた「動きづくり」の指導と各運動の指導内容の視点を教員間で共有できる。	・サーキットと動きづくり ・動きの発達段階に即したステップ表の活用	・教員間で共有化できる動きづくりの視点と指導内容	・ステップ表の活用(教員による)

本研究では、報告書一覧の「研究主題(副題)」、「実践内容と成果」について「領域・種目等」、「目的」、「キーワードと学習指導要領の趣旨」として整理・分析することとした。

「目的」、「キーワードと学習指導要領の趣旨」では、校種ごとの研究数にばらつきがあることから、平成元年度と平成10年度の学習指導要領の内容を踏まえた研究(小学校18件、中学

校 20 件、高等学校 17 件 表－6）※を対象とした。（特別支援学校については、研究数が少ないため取り上げないこととした。）

なお、「教材等の工夫」、「学習指導方略」、「学習への取組み」については、次年度、検証授業の指導内容と学習カードの変遷として整理・分析することとした。

※「報告書」の記述から、研究員が参考とした学習指導要領改訂年度である平成元年度以降と平成 10 年度以降の研究件数をカウントした。これには、各年度の前年に出された中央教育審議会答申を参考とした研究も含まれている。（以下、平成元年度、平成 10 年度とする。）

表－6 平成元年度と平成 10 年度の研究数

年度（平成）	小学校	中学校	高等学校	計
元	10	10	6	26
10	8	10	11	29
計	18	20	17	55

イ 領域・種目等の分析

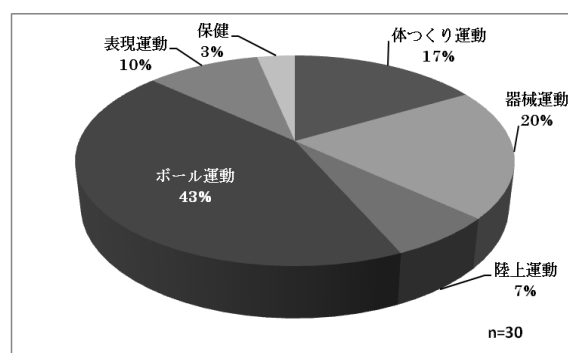
領域・種目等は、各校種別に対象の研究領域等について整理・分析した。

（ア）小学校

研究数は 30 件と全校種の中で最も多く、昭和 58 年度から平成 24 年度まで、途切れることなく授業研究が行われ、現在に至っている。研究領域数は、体育 29 件、保健 1 件であった。

運動領域ではボール運動系「ゲーム（鬼遊び、ボールゲーム）、ボール運動」が 43%（13 件）を占め、次に器械運動系「器械・器具を使つての運動遊び、器械運動」が 20%（7 件）、体づくり運動系が 17%（5 件）と続いていた。（図－1）

保健領域では、「毎日の生活と健康」が取り上げられていた。



図－1 小学校研究領域数内訳

ゲームとボール運動に着目すると、ゴール型が 84%（11 件）と多く、ネット型のソフトバレーボールと鬼遊びはそれぞれ 1 件で、ベースボール型の研究は行われていなかった。

（図－2）

ゴール型取扱内容の内訳は、ポートボール、セストボール、バスケットボール、楯円球運びゲーム、フラッグフットボール、タグラグビー、ハンドボール、サッカーの 9 つであり、バスケットボールを基にした易しいゲーム（ポートボール、セストボール）とバスケットボールが 55%（6 件）を占めていた。（図－3）

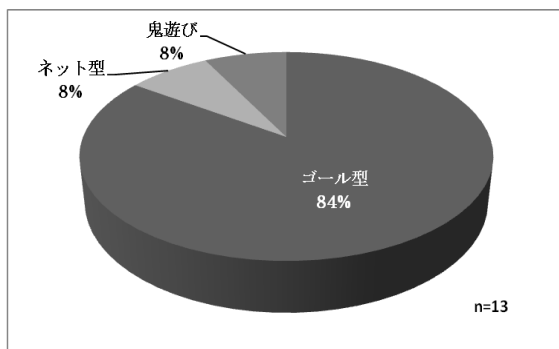


図-2 小学校ゲーム・ボール運動内容数領域内訳

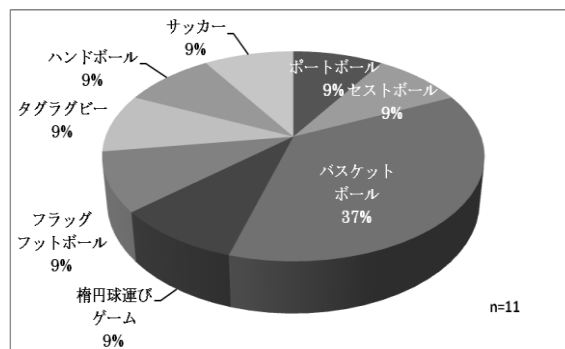


図-3 ゴール型取扱い内容数内訳

(イ) 中学校

研究数は29件であり、小学校に続いて昭和59年度から行われた。小学校同様に途切れることなく、現在に至っている。

研究領域数は、体育分野27件（体育理論1件を含む）、保健分野2件であった。体育分野では「球技」が47%（14件）と多く、続いて「体づくり運動」、「器械運動」、「陸上競技」、「武道」（各10%、3件）となっていた。（図-4）

研究対象の種目として「水泳」が取り上げられていない。体育理論ではすべての内容が取り上げられていた。また、保健分野では、「心身の機能の発達と心の健康」、「健康な生活と疾病の予防」が取り上げられていた。

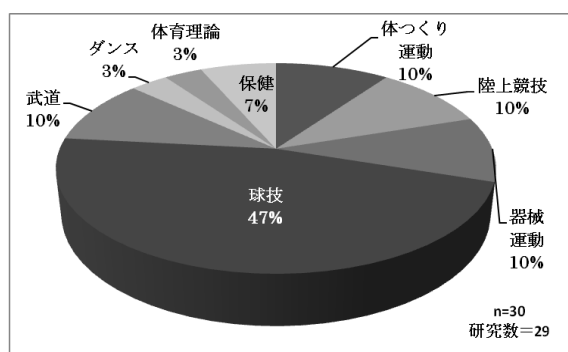
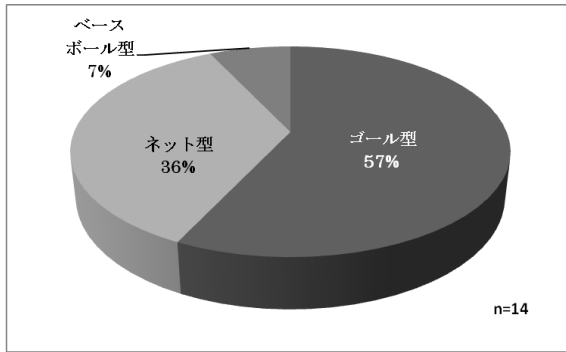


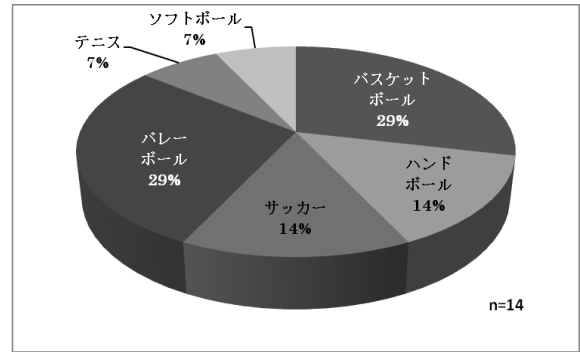
図-4 中学校体育領域数内訳

球技に着目すると、ゴール型が57%（8件）と多く、続いてネット型36%（5件）、ベースボール型は7%（1件）であった。（図-5）

種目では、ゴール型でバスケットボールが29%（4件）、ネット型でバレーボールが29%（4件）で、2種目で全体の58%を占めていた。（図-6）



図－５ 中学校球技型数内訳



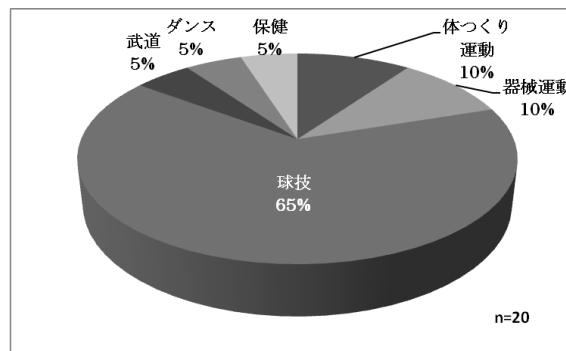
図－６ 中学校球技種目数内訳

(ウ) 高等学校

研究数は 20 件であり、平成 4 年度から行われた。23 年度を除き、現在に至っている。

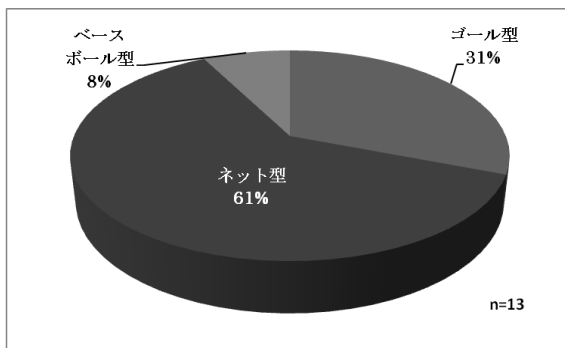
研究領域数は、体育 19 件、保健 1 件であった。科目体育では「球技」が 65% (13 件) を占め、続いて「器械運動」、「体づくり運動」(各 10%、1 件)となっていた。(図－7)

他校種と比較すると「球技」が 20%ほど多く、「水泳」と「陸上競技」は行われていなかった。保健では、「生涯を通じる健康」が取り上げられていた。

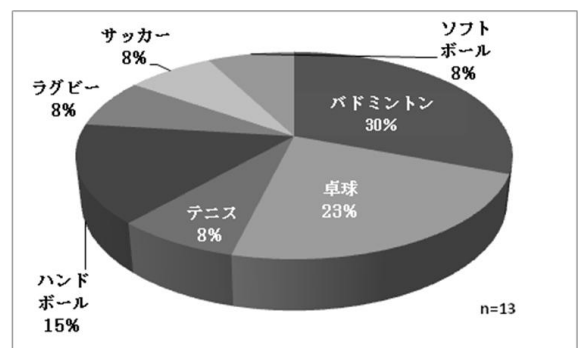


図－７ 高等学校領域数内訳

球技に着目すると、ネット型が 61% (8 件) と多く、続いてゴール型 31% (4 件) で、ベースボール型はソフトボールが 8% (1 件) であった。ネット型では、バドミントンが 30% (4 件) と多く、続いて卓球 23% (3 件)、テニス 8% (1 件) となっていた。(図－8、9)



図－８ 高等学校球技型数内訳



図－９ 高等学校球技種目数内訳

(エ) 特別支援学校

研究数は 2 件であり、平成 23 年度から行われ、現在に至っている。

研究領域数は、体育2件であった。体育領域（内容）は、「球技」ゴール型のバスケットボール（1件）と「いろいろな運動」から取り上げたサーキット運動（1件）であった。

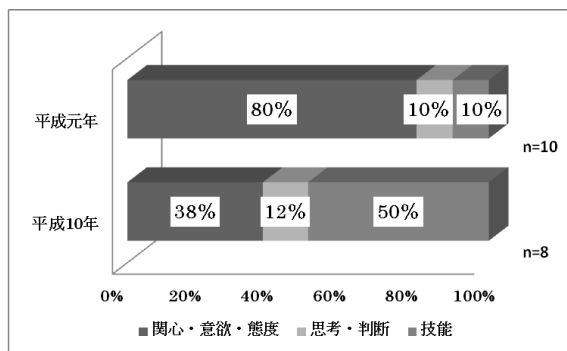
ウ 目的の分析

研究の目的については、「研究主題と副題」及び「実践内容と成果」から「児童・生徒に身に付けさせたい学力」を表す用語を抽出し、観点別学習状況の評価の4観点（小学校は3観点、以下4観点。）である「関心・意欲・態度」、「思考・判断」、「技能」、「知識・理解（中学校、高等学校）」の категорияに照らし合わせて校種別に分類・分析した。（表－7）

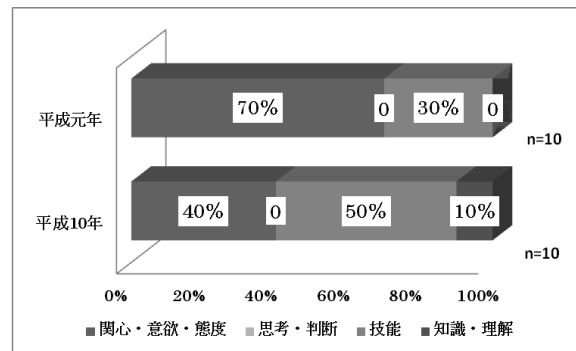
表－7 用語の観点別学習状況と校種別数内訳
（保健1と体育理論1が体育との研究のため）

用語	観点別学習状況	小学校	中学校	高等学校	計
自発性、自主性、自ら学ぶ(力)・自ら学び、意欲、自己学習力、意欲認め合い、みんなで、進んで、態度、主体的な活動、挑戦的な運動課題、興味・関心、学び合い、認め合い、チームワーク、フェアプレイ	関心・意欲・態度	18	15	8	41
学び方、選択する力、課題解決力、意思決定・行動選択	思考・判断	2	0	4	6
技能、シュート、個人技能、集団技能、技能向上、巧みに動ける力、くずしの運動、基本動作、ボールを持たないときの動き、サポートの動き、打ち合い、フォーメーションプレー、基礎的技能、ゲームパフォーマンス、得意技、打撃、技術・戦術、リレー、出来栄え、表現、守備力	技能	10	13	8	31
理解	知識・理解	0	1	0	1
合 計					79

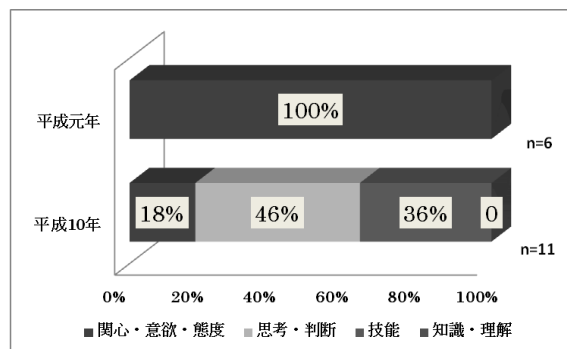
これを平成元年度と平成10年度で比較すると、平成元年度は「関心・意欲・態度」が小学校(80%)、中学校(70%)、高等学校(100%)と多く、平成10年度は「技能」が小学校(50%)、中学校(50%)、「思考・判断」が高等学校(46%)と多かった。「知識・理解」は、平成10年度の中学校1件(10%)であった。（図－10、11、12）



図－10 小学校目的数内訳



図－11 中学校目的数内訳



図－12 高等学校目的数内訳

エ キーワードと学習指導要領の趣旨の分析

キーワードは「研究主題と副題」から散見された研究内容の特徴を表す語句を抽出し※、学習指導要領の趣旨（「生涯体育・スポーツ理念」「生きる力」「確かな学力」）¹⁾のカテゴリに照らし合わせて校種別、年度別に分類し、分析した。（表－8、9）

その結果、平成元年度と平成10年度を比較すると、平成元年度では「生涯体育・スポーツ理念」(36)が多く、「生きる力」(10)、「確かな学力」(1)の順となっていた。平成10年度は「生涯体育・スポーツ理念」(24)が多く、「確かな学力」(15)、「生きる力」(10)の順となっていた。平成元年度で多く使われていた「生涯体育・スポーツ理念」のキーワードが平成10年度では減少し、これにかわって「確かな学力」が増えていた。

※キーワードの抽出は、研究担当所員4名で行った。

表－8 キーワード校種別数内訳
(平成元年度)

キーワード	学習指導要領の趣旨	小学校	中学校	高等学校	計
楽しい、楽しさ、楽しめる、楽しみ、楽しむ、楽しく、喜び、一人ひとり、自ら、意欲的、主体的、効力感	生涯体育・スポーツ理念	12	17	7	36
みんな、互いに、共に	生きる力	7	2	1	10
課題解決	確かな学力	0	0	1	1
合計					47

表－9 キーワード校種別数内訳
(平成10年度)

キーワード	学習指導要領の趣旨	小学校	中学校	高等学校	計
楽しさ、楽しむ、楽しみ、喜び、進んで、自ら、意欲、主体的、達成感、有能感	生涯体育・スポーツ理念	5	12	7	24
みんな、互いに、誰もが、仲間、教え合い、教え合う、関わり、関わり合い	生きる力	5	0	5	10
動かす、動作、得意技、セルフスターム、課題解決、課題解決力、技能、技術、有能感、コツ、意思決定・行動選択	確かな学力	2	3	10	15
合計					49

(2) 代表的な学習カードの構成、項目、記述形式の分析

代表的な学習カード（平成元年度と平成10年度）として、高等学校2件〈平成5年度（表－10）と平成17年度（表－11）〉を取り上げ、構成を授業の流れ（1時間）である「ねらい」、「内容と活動（方法）」、「評価」とし、項目と記述形式を整理・分析した。（表－12、13、14）

その結果、平成5年度の『サッカー個人用学習カード』は10項目であり、選択記述は3項目、自由記述（設問無し）は7項目だった。平成17年度の『ハンドボール学習カード』も10項目であり、選択記述は1項目、自由記述（設問無し）は4項目、自由記述（設問有り）は3項目、教師の記述は2項目であった。平成17年度では、自由記述（設問有り）と教師の記述が記載されていた。

また、評価項目の4観点については、どちらの年度にも記載され、平成17年度に「思考・判断」と「知識・理解」が、設問に基づき具体的な学習活動を振り返って記述する形式となっていた。

表-10 サッカー個人用学習カード
(平成5年度)

サッカー個人用学習カード

月 日 () 組 番 氏名

《課題と練習の場》場1:シュート 場2:ドリブル・フェイント 場3:パス

ゲームの課題	練習の課題	練習の場
		1・2・3

《今日の自己評価》

◆ ポジションの役割を果たせたか	5・4・3・2・1
◆ 自分の係の仕事を果たせたか	5・4・3・2・1
◆ ゲーム中、声を良く出したか	5・4・3・2・1
◆ ルールやマナーを守れたか	5・4・3・2・1
◆ 課題に応じて練習できたか	5・4・3・2・1
◆ ゲームの話し合いで意見を言えたか	5・4・3・2・1
◆ プレのイメージを持ったか	5・4・3・2・1
◆ まわりを見ることができたか	5・4・3・2・1
◆ 状況に応じた技術が使えたか	5・4・3・2・1
◆ 状況に応じたドリブルに走れたか	5・4・3・2・1
◆ フェイントが使えたか	5・4・3・2・1
◆ ボールコントロールはできたか	5・4・3・2・1
◆ ゲームの作戦を理解してプレーできたか	5・4・3・2・1
◆ ゲームの課題は達成できたか	5・4・3・2・1

5:よくできた 4:大体できた 3:ふつう 2:あまりできなかった 1:全然できなかった

今日の授業は	感 想
①とても楽しかった	
②まあまあ楽しかった	
③ふつう	
④少しつまらなかった	
⑤とてもつまらなかった	

今日の授業で分かったこと、できるようになったことがあったら書いてみましょう。

今日の授業で分かったこと	今日の授業でできるようになったこと

今日のゲーム中で覚えている良いプレー・悪いプレーがあったら、その場面を思い出してできるだけたくさん、詳しく書いてみましょう。足りなければ裏に書いてください。

良いプレー	悪いプレー

表-11 ハンドボール学習カード
(平成17年度)

ハンドボール学習ノート 16

1年 組 番 氏名

月 日 () 校時 天候 体調 (良 普 悪)

★学習のねらい

- ・ゲーム中にボールを保持した時、プレーアブルの味方にパスをすることができるようになる。
- ・ゲーム中にボールを保持していない時、プレーアブルの状況をつくれるようになる。

おもな活動内容

★本日の授業を振り返って

ゲームで思い通りにできたこと	ゲームで思い通りにできなかったこと

ゲーム中にボールを保持した時、プレーアブルの味方にパスするためには、自分がどのようなことを意識すればよいのでしょうか。(ボールを保持する直前や保持した時に気を付けること等)

ゲーム中にボールを保持していない時、自分がプレーアブルの状況をつくるために、どのようなことを意識すればよいのでしょうか。(ボールを保持していない時に、どのような動き方をしたらプレーアブルになれるか)

ゲーム中、その場の状況を判断してオフェンスプレー(攻撃)をすることができましたか?具体的な場面を思い出して、書いてください。(「シュート・パス・プレーアブル・ドリブル」という言葉を利用して書いてください)

★自己評価

5:とてもよくできた 4:よくできた 3:できた 2:あまりできない 1:まったくできない

- 1 始業時には集合場所に集まっていた。(Yes No)
- 2 服装、つめなどを整えている。(5 4 3 2 1)
- 3 健康や安全に別して常に注意した。(5 4 3 2 1)
- 4 準備や片付けを積極的に行った。(5 4 3 2 1)
- 5 ゲーム中、ボールを保持した時、シュート・パス・ドリブルなどの選択をしようとしてきた。(5 4 3 2 1)
- 6 ゲーム中にボールを保持した時、プレーアブルの味方にパスをすることができた。(5 4 3 2 1)
- 7 ゲーム中、ボールを保持していない時、パスが受けられるポジションに移動できた。(5 4 3 2 1)
- 8 以前受けた体育コース生徒のアドバイスを参考にして、ゲームをすることができた。(5 4 3 2 1)
- 9 前回行った3ゾーンゲームや4エリアゲームの目的を意識して、ゲームをすることができた。(5 4 3 2 1)
- 10 ゲームを楽しむことができた。(5 4 3 2 1)

ひとこと

表-12 学習カードの構成、項目、記述形式内訳 (平成5年度)

構 成	項 目	記述形式
ねらい	○ゲームの課題	自由
	○練習の課題	自由
内容 と 活動 (方法)	○練習の場 (3 択) 〈場1 (シュート)、場2 (ドリブル・フェイント)、場3 (パス)〉	選択
評価	○今日の自己評価 (14項 5 択) 〈関心・意欲・態度、思考・判断、技能、知識・理解〉	選択
	○今日の授業は	選択
	○感想	自由
	○今日の授業で分かったこと 〈知識・理解〉	自由
	○今日の授業でできるようになったこと 〈技能〉	自由
	○良いプレー 〈技能〉	自由
○悪いプレー 〈技能〉	自由	

表-13 学習カードの構成、項目、記述形式内訳 (平成17年度)

構 成	項 目	記述形式
ねらい	○ゲーム中にボールを保持した時、プレーアブルの味方にパスすることができるようになる	教師
	○ゲーム中にボールを保持していない時、プレーアブルの状況をつくれるようになる	教師
内容 と 活動 (方法)	○主な活動内容	自由
評価	○ゲームで思い通りにできたこと 〈技能〉	自由
	○ゲームで思い通りにできなかったこと 〈技能〉	自由
	○ゲーム中にボールを保持した時、プレーアブルの味方にパスするためには、自分がどのようなことを意識すればよいのでしょうか。(知識・理解)	自由 (設問有り)
	○ゲーム中にボールを保持していない時、自分がプレーアブルの状況をつくるために、どのようなことを意識すればよいのでしょうか。(知識・理解)	自由 (設問有り)
	○ゲーム中、その場の状況を判断してオフェンスプレー (攻撃) をすることができましたか?具体的な場面を思い出して、書いてください。(思考・判断)	自由 (設問有り)
	○自己評価 (10項 5 択) 〈関心・意欲・態度、技能〉	選択
	○ひとこと	自由

表-14 学習カードの項目と記述形式数内訳

学習カード		平成5年度 サッカー個人用 学習カード	平成17年度 ハンドボール 学習カード	計	
項目		10	10	20	
記述形式 (内訳)	選択	3	1	4	
	自由	設問 無し	7	4	11
		設問 有り	0	3	3
	教師	0	2	2	
	計	10	10	20	

(3) 学習カードについての分析⁵⁾

ア 意義

学習カードの意義は、学習者の課題選択や活動後の評価活動を促進させるだけでなく、学び方の定着やグループでの活動の活性化、教師の指導改善へのフィードバック等の機能も有している。また、学習者一人ひとりに持たせることができ、つまづきを解決するためのヒントを多様な形式で盛り込むことができるので、多くの授業で用いられている。(学習の材料・資料)

イ 種類と内容(項目)

学習カードの種類は、「個人で活用するもの」、「グループで活用するもの」、「自己評価・相互評価を促すもの」、「課題解決に関わる情報を提供するもの」、「アイデアを記入するもの」など、その授業内容や学習形態によって様々である。

具体的な内容(項目)としては、「学習計画と反省」、「タイムや距離などの測定記録」、「ゲームの得点・ゲームの分析結果」、「めあてとその達成度」、「活動内容・方法、技や動きのポイント」、「作戦や戦術、表現したい動きや体で感じたイメージ」、「次時への課題」、「感想」、「授業評価」などが挙げられる。

ウ 分類

アとイから、学習カードを5つに分類することができる。(表-15)

表-15 学習カードの分類と内容(項目)

分類	内容(項目)
毎時間のカード	単元の流れに沿った学習の計画と反省
記録カード	測定記録やゲームの結果
達成カード	めあて(技や練習のステップ)の提示による選択と達成度
評価カード	学習評価や授業評価
学習資料	運動の体系や歴史、技術、戦術のポイント

このように、学習カードは、学習者と教師が活動後の評価や学び方を振り返り、学習者が効果的に学習を進めることを助ける学習の材料・資料であり、グループ活動や教師とのコミュニケーションツールとしての機能も持っている。

学習カードの種類は、教師が授業内容や学習形態によって選択し、内容(項目)と分類については、学習者の学び方と記録・評価をどのように記入させるかにより、選択することとなる。

(4) 結果

明らかになったのは、次のことである。

- 「報告書一覧」作成による長期研究員の授業研究の内容

- 研究領域では、全校種において「体育」が多かった。
- 体育領域では、全校種において球技が多く、小学校と中学校では「ゴール型」、高等学校では「ネット型」が多かった。
- 「水泳」は全校種で、「陸上競技」は高等学校で取り上げられていなかった。
- 目的（児童・生徒に身に付けさせたい学力）では、平成元年度では「関心・意欲・態度」が小学校、中学校、高等学校で多く、平成10年度以降では「技能」が小学校と中学校で、「思考・判断」が高等学校が多かった。
- キーワードと学習指導要領の趣旨では、平成元年度以降は「生涯体育・スポーツ理念」が多かったが、平成10年度以降では減少し、「確かな学力」が増えていた。
- 代表的な学習カードの構成、項目、記述形式では、平成5年度（平成元年度以降の例）の『サッカー個人用学習カード』は10項目（選択記述は3、自由記述（設問無し）7項目）であり、平成17年度（平成10年度以降の例）の『ハンドボール学習カード』は10項目（選択記述1、自由記述（設問無し）4、自由記述（設問有り）3、教師の記述2）であった。評価項目での4観点はどちらの年度にも記載され、平成17年度に「思考・判断」と「知識・理解」が、設問に基づき具体的な学習活動を振り返って記述する形式であった。
- 学習カードは、学習者と教師が活動後の評価や学び方を振り返り、学習者が効果的に学習を進めることを助ける学習の材料・資料であり、グループ活動や教師とのコミュニケーションツールとしての機能を持っている。学習カードの種類は、教師が授業内容や学習形態によって選択し、内容（項目）と分類は、学習者の学び方と記録・評価をどのように記入させるかにより、選択する。

7 研究の考察と次年度に向けて

本年度、30年にわたる長期研究員の報告書内容についての整理・分析を進め、「領域・種目等」、「目的」、「キーワードと学習指導要領の趣旨」、「代表的な学習カードの構成、項目、記述形式」と「学習カードの意義、種類と内容（項目）、分類」について明らかにした。

長期研究員の研究を追っていく中で見えてきたのは、各時代の求める「児童・生徒に身に付けさせたい力」の変遷に呼応した研究員の懸命な授業改善に向けた取組みの様子であった。

研究の目的は、平成元年度以降「関心・意欲・態度」とする研究が多くみられたが、これは、昭和62年の中央教育審議会答申で示された「児童生徒が自ら進んで運動に親しむ態度や能力を身に付ける」という要点を踏まえている。平成10年度以降は「技能」が小学校と中学校で、「思考・判断」が高等学校に多く見られ、4観点の占める割合が「知識・理解」を除いた3観点で均等化してきたことが分かる。これは、平成元年度から平成10年度にかけての「楽しさを味わうために必要な技能」から「運動の合理的な行い方を身に付ける」への流れと平成3年の指導要録改訂（通知）に「運動や健康・安全についての思考・判断」が打ち出されたことを踏まえていると考えられる。⁶⁾

キーワードと学習指導要領の趣旨では、平成元年度以降で多く使われていた「生涯体育・スポーツ理念」のキーワードが平成10年度以降では減少し、これにかかわって「確かな学力」が増えていた。「確かな学力」は、平成20年以降の学習指導要領の趣旨であるにもかかわらず、平成13年の「評価の観点とその趣旨（通知）」に敏感に反応していた。これにより、長期研究員が時代を先取りしながら授業研究を継続してきたことが分かった。

領域・種目等では、校種ごとに研究領域の特徴が見られたが、その裏付けとなる根拠を断定

することはできなかった。班での検討会議で予測されたこととして、研究の領域を決定付けたのは、「研究員の専門性」、「研究校の児童・生徒の実態」、「検証授業の実施時期や施設等の条件」、「雨天への対応」などが挙げられた。

代表的な学習カードの構成、項目、記述形式では、平成5年度（平成元年以降の例）から平成17年度（平成10年以降の例）への変化として、選択記述と自由記述（設問無し）の減少が挙げられた。これに変わって明示されていたのは、教師の記述による「学習のねらい」であり、また評価項目においても設問に基づき具体的な学習活動を振り返り、「思考・判断」と「知識・理解」を記述する形式となっていた。ここに、現在の「指導と評価の一体化」に向かった授業研究の流れを見ることができる。

また学習カードは、学習者と教師が活動後の評価や学び方を振り返り、学習者が効果的に学習を進めることを助ける学習の材料・資料であることから、使用により教師が学習者一人ひとりの学びに即した指導と評価ができることが分かった。また、グループ活動や教師とのコミュニケーションツールとしての機能も持っていることから、学習活動での言語活動の充実にもつながると考える。学習カードの種類、内容（項目）と分類については、教師の指導計画と学習者の学び方に合わせて教師が選択するため、様々な学習カードが散見されることが分かった。

本年度の研究から、学習カードに盛り込まれる項目は、普遍的な「構成（ねらい、内容と方法（活動）、評価）」と「学習のねらい（学習指導要領の内容を踏まえた教師による記述）」と「本時の内容・方法（学習活動）」、「自己評価表（4観点）」であることが分かった。

次年度は、検証授業の指導内容と学習カードの変遷について整理・分析し、広く学校現場で活用できる児童・生徒の学びに即した学習カード（新しいカードの提案も含め）等の資料集を作成したい。

【引用・参考文献】

- 1) 鈴木一成、森勇示『体育授業研究の研究紀要の特徴について－1998年以降の国立大学附属小学校の研究紀要から－』愛知教育大学保健体育講座研究紀要No. 35、2010年、24頁、29頁
 - 2) 高島稔『体育授業の構成要素、体育科教育法講義』、大修館書店、1992年、10-17頁
 - 3) 高橋健夫、岡出美則、友添秀則、岩田靖『新版 体育科教育学入門』、大修館書店、2010年、55頁
 - 4) 高橋健夫、岡出美則、友添秀則、岩田靖『新版 体育科教育学入門』、大修館書店、2010年、63-65頁
 - 5) 吉野 聡・細越 淳二 「学習カードモデル」『体育科教育学入門』 大修館書店 2002 年
 - 6) 今関豊一、高橋健夫、『参考資料としての学習指導要領における体育科学習内容の位置づけに関する検討』原著論文、体育教育学研究29（1）：1－22、2013、平成24年10月11日、2－6頁
- 中央教育審議会 幼稚園、小学校、中学校、高等学校の教育課程の基準の改善について（答申）、昭和62年12月
- 中央教育審議会 幼稚園、小学校、中学校、高等学校、盲学校、聾学校及び養護学校の教育課程の基準の改善について（答申）、平成10年7月
- 中央教育審議会 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）、平成20年1月
- 小学校児童指導要録、中学校生徒指導要録並びに盲学校、聾学校及び養護学校の小学部児童指導要録及び中学部生徒指導要録の改訂について（通知）、平成3年3月
- 小学校児童指導要録、中学校生徒指導要録、高等学校生徒指導要録、中等教育学校生徒指導要録並びに盲学校、聾学校及び養護学校の小学部児童指導要録及び中学部生徒指導要録及び高等学校生徒指導要録の改善等について（通知）、平成13年4月