

平成26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2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
【研究期間】	1
【研究内容】	1
【研究方法】	1
【文献研究】	2
1 これから求められる力についての検討	2
2 児童生徒の学習評価の在り方について（報告）〈中央教育審議会〉「評価規準・評価方法の研究開発の推進」についての検討より	3
3 現在の高等学校の学習評価と評価方法についての検討	5
4 現行の学習指導要領における高等学校、教科「保健体育」科目「体育」の指導内容と学習評価の現状についての検討	6
5 高等学校、教科「保健体育」科目「体育」における「思考・判断」の指導内容と言語活動の充実についての検討	6
【長期研究員の「思考・判断」にかかわる学習カードの項目についての研究】	8
1 長期研究員の「思考・判断」にかかわる学習カードの項目についての検討	8
2 「思考・判断」にかかわる学習カードについての検討	19
3 「思考・判断」にかかわる学習カードの作成にあたって	20
4 本研究での「思考・判断」にかかわる学習カードの作成について	20
5 「思考・判断」にかかわる学習カードの書式例 〈球技：ゴール型（バスケットボール）〉	23
【研究の考察とまとめ】	28
【最後に】	28
【引用・参考文献】	29

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2年目）

研修指導班 富澤桂子 奥田五成 都丸利幸 田所克哉 原 康弘 松ヶ野文絵
研究アドバイザー 日本体育大学 白旗和也

【研究テーマ設定の理由】

国立教育政策研究所が考える、21世紀型能力¹⁾は、「基礎」、「思考」、「実践」の観点で再構成した日本型資質・能力の枠組みであり、実践力を重視している。これは、これまでの「教えて考えさせる授業」から、「思考力を中核とした授業」への変革が求められている。

また、平成26年7月の中央教育審議会では、「これからの学校教育を担う教職員やチームとしての学校の在り方について」の諮問が出され、その中で子供たちが、「自ら課題を発見し、他者と協働してその解決に取り組み、新たな価値を創造する力を身に付けることが不可欠である」²⁾とされ、教員には、その指導力が求められている。

課題の解決は、生徒が学習課題に応じて、これまでに学習した内容を学習場面に適用したり、応用したりすることであり、これに伴う「思考・判断」の学習では、教員による一方向の指導だけでなく、子供たちが、自ら学習に取り組むことが必要となる。

今後、教師が子供にどう関わるかが検討され、また、子供たちが「どのように学ぶか」といった、いわゆるアクティブ・ラーニングといった学習・指導方法とともに、評価の在り方についても検討されていくと考える。

ところで、現在の学習評価の考え方に基づく実践について、高等学校の現状は、「小・中学校ほど十分な定着は見られない」³⁾ことが挙げられている。

現在、「思考・判断」の評価方法として、学習カードや学習ノートが主要である。これにより、教師は、生徒が課題を発見し、解決していく過程を見取ることができる。

学習カードについては、様々な種類や分類で作成されているが、生徒の「思考・判断」にかかわる取組みに着目して作成されたカードは、数少ないと考える。

そこで、本年度、「思考・判断」にかかわる学習カードについて、長期研究員の「思考・判断」にかかわる研究で使用した学習カードについて検討し、その書式を明らかにすることが必要であると考える、研究することとした。

【研究目的】

高等学校、教科「保健体育」科目「体育」における、生徒の「思考・判断」にかかわる学習カードの書式を明らかにする。

【研究期間】

平成25年4月1日～平成27年3月31日

【研究内容】

高等学校、教科「保健体育」科目「体育」における、生徒の「思考・判断」にかかわる学習カードの書式例を作成する。

【研究方法】

- 1 文献研究
- 2 長期研究員の「思考・判断」にかかわる学習カードの項目についての研究

【文献研究】

1 これから求められる力についての検討

(1) 21世紀型能力¹⁾について

国立教育政策研究所が考える、21世紀型能力は、『生きる力』としての知・徳・体を構成する資質・能力を踏まえつつ、それらを『基礎』、『思考』、『実践』の観点で再構成した日本型資質・能力の枠組み³⁾としている。これは、「思考力を中核とし、それを支える基礎力と使い方を方向付ける実践力の三層構造」となっている。

「実践力が21世紀型能力、引いては生きる力に繋がることを示すために、円の最上に位置づけ、3つの資質・能力を分離・段階的に捉えず、重層的に捉えるため、3つの円が重ねて表示」され、いかなる授業でも3つの資質・能力を意識して行うよう表示されている。

また、「基礎力は思考力の支えとなるが、思考力に伴って基礎力が育成されることもある」としている。

21世紀型能力で示す学習指導過程として、学習全体の4要素を「学習内容」、「学習活動」、「すべ・手立て」、「資質・能力」として捉え、一案として、次のように示されている。

(学習内容) について、(すべ、手立て) を用いて (学習活動) することを通して、(資質・能力) を養う。

この中に示されている『すべ、手立て』は、『比較する』、『分類する』、『関連づける』、『条件を制御する』、『多面的に見る』、『規則性を見つける』であり、学習内容について、これらを用いた学習活動を通して、『既有知識から問題を発見できる』、『結果を予測できる』、『法則を理解できる』、『根拠を示しながら説明できる』といった資質・能力を身に付ける⁴⁾としている。

ここに示されたように、今後、「思考力」を中核とし、それを支える「基礎力」と使い方を方向付ける「実践力」が求められる。また、「どのように学ぶか」といった、より具体的な学習・指導方法についての検討が進められている。

(2) 中央教育審議会（諮問）²⁾ から

ア 子供たちが身に付ける力と教員の指導力について

平成26年7月、中央教育審議会より、「これからの学校教育を担う教職員やチームとしての学校の在り方について」が諮問された。この諮問では、「知識基盤社会において、各自が生涯にわたって自己の能力と可能性を最大限に高め、様々な人々と協調・協働しつつ、自己実現と社会貢献を図ることができるようにすることが重要とある」と説明されている。

そのために、「子供たちが、自ら課題を発見し、他者と協働してその解決に取組み、新たな価値を創造する力などを身に付けることが不可欠」であり、これまでの、「基礎的・基本的な知識・技能を活用する思考力・判断力・表現力等を車の両輪として相互に関連させながら伸ばして身に付けることから、より実践的な力を身に付けることが求められている」としている。

イ 育成すべき資質・能力を育むための課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学び（「アクティブ・ラーニング」）⁴⁾ について

平成26年11月、中央教育審議会より、「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について」が諮問された。この諮問によると、「必要な力を子供たちに育むためには、『何を教えるか』という知識の質や量の改善はもちろんのこと、『どのように学ぶか』という、学びの質や深まりを重視することが必要であり、課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習（いわゆる「アクティブ・ラーニング」）や、そのための学習・指導方法等を充実させていく必要がある」としている。

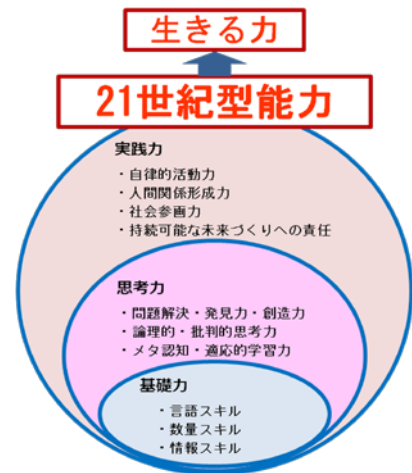


図1 21世紀型能力
社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則より

こうした学習・指導方法は、知識・技能を定着させる上でも、また、子供たちの学習意欲を高める上でも効果的であることが挙げられていることから、今後、具体的な教育目標・指導方法を学習指導要領の中で、どのように位置付けていくかが示されるであろうと考える。

(3) 平成26年度全国都道府県・指定都市教育委員会学校体育担当指導主事研究協議会から「思考力・判断力を育成する授業の在り方」⁵⁾について

ア 体育科・保健体育科の究極的な目標と思考力・判断力について

高等学校では、「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てること」を究極的な目標としている。大友⁵⁾によれば、「思考力・判断力は、究極的な目標を達成するための資質・能力であり、運動実践に活用するなどの思考力・判断力が求められている」としている。

イ 指導内容を関連付けた意図的な指導について

思考力・判断力を育成するためには、『技能』、『態度』、『知識』、『思考・判断』の指導内容を授業者が関連づける意図を持って指導することが必要である(図2)とし、関連づけるレベルを、『教材教具の活用』、『単元構成の工夫』、『教授方略の適用等』としている。

ウ 受け身的な学習・受動的学習から主体的な学習・能動的学習への転換を促す指導について

「思考力・判断力は、子供自身が、自らの思考を働かせる(活用する)ことによつてのみ育てることができる」とし、受け身的な学習・受動的学習では、育たないとしている。そのために教師は、「指導内容を関連付けた意図的な指導により、生徒を主体的学習者・能動的学習者に育てることができる」としている。(図3)

このように、思考力・判断力を育成する指導法については、現在、検討が進められているところである。

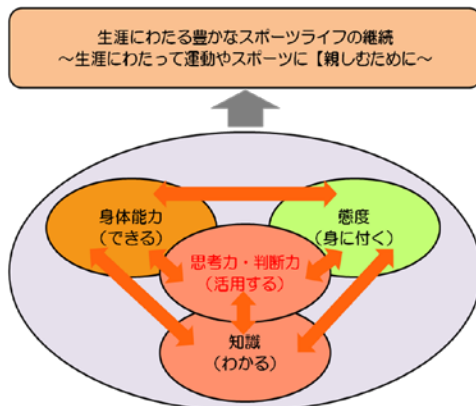


図2 「身体能力」、「態度」、「知識、思考・判断」の関係図
「健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会
体育分野ワーキンググループにおける審議検討について」
(参考)



図3 思考力・判断力を育成する授業の在り方
平成26年度全国都道府県・指定都市教育委員会
学校体育担当指導主事研究協議会
立命館大学スポーツ健康科学部/同研究科 大友 智

2 児童生徒の学習評価の在り方について(報告)〈中央教育審議会〉「評価規準・評価方法の研究開発の推進」³⁾についての検討より

評価規準や評価方法については、「近年諸外国においても様々な研究や取組が行われており、例えば、『思考・判断・表現』に関する評価規準としては、学年等ごとに細分化したものを定めるのではなく、複数年を見通して、児童生徒の学習状況の段階を複数設定し、長期的な変化・成長・発達をとらえるような評価規準が用いられている場合もあるとの指摘があった」とある。この取組みとして、「パフォーマンス評価」が挙げられている。

「パフォーマンス評価」とは、「様々な学習活動の部分的な評価や実技の評価をするという単純なものから、レポートの作成や口頭発表等により評価するという複雑なものまでを意味している。または、それら筆記と実演を組み合わせたプロジェクトを通じて評価を行うことを指す場合もある」と注釈されている。

○ パフォーマンス評価

田中⁶⁾によれば、パフォーマンス評価とは、「実際に演技（パフォーマンス）させて、複数の専門家が、一定の評価指標（ルーブリック）に従って採点すること」としており、「思考のプロセスのような『見えにくい』学力を表現でき、多様な表現方法（式、ことば、図、絵など）が使用可能である」としている。また、「評価指標は複数の人間で作成するものである」と述べている。

また、上記のルーブリックについては、現在、大学教育で、パフォーマンス評価やポートフォリオ評価などにおけるツールの一つとして使用されている。⁷⁾ これについては、次のとおりである。

○ ルーブリックについて⁸⁾

黒上⁸⁾は、ルーブリックについて、「子供の学習到達状況を評価するための、評価基準表である」と述べている。この研究によると、「表1を用いて、縦軸に複数の評価項目を置き、横軸にはその到達レベルをS・A・B・Cの4段階で定義する。これにより、子供の学びが各評価項目のどのレベルまで到達しているかを測ることで、ブレのない、客観的な評価が実現可能となる」としている。

また、「子供たちは明示された『ものさし』を受けて、目標が具体的になり、その目標に到達するために子供たちは懸命に努力し、自分がどの段階にいるのか、自らの学びを振り返りながら、意欲的に努力することができる」としている。

現在、ルーブリックに基づいたパフォーマンス評価の試みが、各校種、教科で行われている。

表1 ルーブリック評価表

	S	A	B	C
評価項目(1)	評価基準	評価基準	評価基準	評価基準
評価項目(2)	評価基準	評価基準	評価基準	評価基準
...

S：Super（期待する思考活動以上に、何かプラスαが見られる）

A：十分満足できる（期待する思考活動が十分見られる）

B：概ね満足できる（期待する思考活動は見られるが、未到達な部分もある）

C：努力を要する（期待する思考活動が見られない）

このように、今後、「思考力・判断力」を育むための様々な取組みが検討されていくことを踏まえて、本研究では「思考・判断」に着目し、進めることとした。

3 現在の高等学校の学習評価と評価方法についての検討

平成24年7月、国立教育政策研究所から、評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【高等学校 保健体育】⁹⁾ が出され、教員が学習評価を進める際の参考として役立てることを目的とし、評価規準に盛り込むべき事項及び評価規準の設定例が示された。

(1) 高等学校における学習評価の基本的な考え方³⁾ について

「小・中学校の学習評価では観点別学習状況の評価の着実な浸透が見られるが、高等学校の学習評価では、「観点別学習状況の評価の趣旨を踏まえた学習評価を行い、授業の改善につなげるよう努力している学校がある一方で、ペーパーテストを中心として、いわゆる平常点を加味した、成績付けのための評価にとどまっている学校もある」と課題が指摘されている。

また、「高等学校においても、学校教育法や新しい学習指導要領を踏まえ、基礎的、基本的な知識・技能に加え、思考力・判断力・表現力等主体的に学習に取り組む態度に関する観点についても評価を行うなど、観点別学習状況の評価の実施を推進し、きめの細かい学習指導と生徒一人一人の学習の確実な定着を図っていく必要がある」と示されている。

(2) 評価規準の設定について

評価規準の設定について、石川¹⁰⁾ は、「国立教育政策研究所『評価規準作成のための参考資料【高等学校 保健体育】』で例示されている『単元計画（指導と評価の計画）』が現実的な評価機会を示している」と述べている。すなわち、「学習段階を区分して、それぞれ学習（身に付ける）機会と評価機会を明確に区分し「具体の評価規準」を当て込んでいく方法が現実的である」としている。これは、「もともと単元としてのねらいがあり、導入、展開、まとめという流れに即して、それぞれの機会に符合する観点の評価を行うことが大切である」と述べている。

(3) 評価方法について⁹⁾

評価方法については、「各学校で各教科・科目の学習活動の特質、評価の観点や評価規準、評価の場面や生徒の発達の段階に応じて、観察、生徒との対話、ノート、ワークシート、学習カード、作品、レポート、ペーパーテスト、質問紙、面接などの様々な評価方法の中から、その場面における生徒の学習状況を的確に評価できる方法を選択していくことが必要である」としている。

また、「評価を適切に行うという点のみでいえば、できるだけ多様な評価を行い、多くの情報を得ることが重要であるが、他方、このことにより評価に追われてしまえば、十分に指導ができなくなるおそれがある。生徒の学習状況を適切に評価し、その評価を指導に生かす点に留意する必要がある」としており、「ペーパーテストは、評価方法の一つとして有効であるが、ペーパーテストにおいて得られる結果が、目標に準拠した評価における学習状況の全てを表すものではない。」ことから、例えば、「ワークシート等への記述内容は、『知識・理解』の評価だけでなく、『関心・意欲・態度』、『思考・判断・表現』、『技能』の評価にも活用することが可能であり、生徒の資質や能力を多面的に把握できるように工夫し、活用することが考えられる」としている。

(4) 評価機会について⁹⁾

評価機会については、「授業改善のための評価は日常的に行われることが重要である」とし、「一方で、指導後の生徒の状況を記録するための評価を行う際には、単元等のある程度長い区切りの中で適切に設定した時期において『おおむね満足できる』状況等にあるかどうかを評価することが求められる」としている。つまり、評価機会を単元の中で、日常的に設けることにより、生徒の達成状況を教師が把握しながら、指導を改善し、「おおむね満足できる」状況へと導くことが求められていると考える。

(5) 学習カードの有効な活用方法について¹⁰⁾

石川は、『思考・判断』、『知識・理解』を評価するには、主に学習カードを用いる」と述べており、「大切なのは、ただ学習の記録として書き込ませるのではなく、評価したい観点の内容が判断できるような発問、項目等を工夫することが重要」としている。「また、学習カードは、学習効果をみるのに有効な方法ですから、時間配分を考慮して授業の中で積極的に取り入れたいものです。」と述べている。

これらのことから、高等学校の学習評価では、観点別学習状況の評価の実施が推進され、「評価規準作成のための参考資料【高等学校 保健体育】」で例示されている「単元計画（指導と評価の計画）」を基に、「導入」、「展開」、「まとめ」という流れに即して、それぞれの機会に符合する観点の評価を行うことが求められている。また、評価方法は、生徒の学習状況を的確に評価できる方法を選択していくことが必要であり、評価機会を単元の中で、適切に設けて、生徒の学習効果を教師が把握して、指導を改善に生かし、「おおむね満足できる」状況へと導くことが求められている。

4 現行の学習指導要領における高等学校、教科「保健体育」科目「体育」の指導内容と学習評価の現状についての検討

(1) 「体育」の指導内容

現行の学習指導要領では、それ以前までの「指導内容が不明確」という指摘を踏まえ、健やかな体を育む教育の在り方に関して、「体育の授業」の目的について、方向性を示す抽象的なものでなく、具体的なものとなるよう留意して検討された¹¹⁾ ことから、発達段階のまとまりを考慮した指導内容の系統性が図られ、「技能」、「態度」、「知識、思考・判断」と示されている。

このことから、現在、体育においては、理念として、これから求められる力の育成に沿った学習指導が行われており、工夫された学習活動を通して、機能的に学ぶことができていると考えられる。

(2) 「体育」の学習評価の現状²⁾ について

高等学校については、「県内のすべての県立高等学校において観点別学習状況の評価を積極的に推進している取組や観点別学習状況の評価を実施するための指導計画等を示し、その浸透を図る取組が見られる」としている一方で、「『指導計画やシラバスに観点別の評価規準などを設けている』教師は約46%であり、十分な状況とは言えないと考えられる」とし、「『いわゆる4観点の評価は実践の蓄積があり、定着してきている』と感じている教師は約41%にとどまるなど、現在の学習評価の考え方に基づく実践について小・中学校ほど十分な定着は見られない」ことが挙げられている。

これらのことから、現在、高等学校、教科「保健体育」科目「体育」では、理念として、これから目指す子供たちの力の育成に沿った学習指導が行われているところであるが、今後、学習評価の考え方に基づく授業実践が求められる。

5 高等学校、教科「保健体育」科目「体育」における「思考・判断」の指導内容と言語活動の充実についての検討

(1) 「思考・判断」の指導内容について¹²⁾

「思考・判断」とは、「各領域における学習課題に応じて、これまでに学習した内容を学習場面に適用したり、応用したりすることである」としている。中学校第3学年及び高等学校入学年次では、指導内容として、「自己の課題に応じた運動の取組み方」が示されているが、これについては、これまで学習した知識や技能を活用し、自己の課題に応じて解決することが求められている。これに続く高等学校では、各領域に共通して、「自己や仲間の課題に応じた運動を継続するための取組み方」が示されており、自らの課題に加えて仲間やチームの課題にも視野を広げるとともに、運動を継続するために必要となる課題の解決が求められている。(表2)

表2 知識, 思考・判断の主な表記

	中学校第3学年・高校入学年次	高校その次の年次以降
知識	・運動を継続する意義、体の構造、運動の原則	・体づくり運動の行い方、体力の構成要素、実生活への取り入れ方
	・技術（技）の名称や行い方	・技術（技）の名称や行い方
	・体力の高め方	・体力の高め方
	・伝統的な考え方	・伝統的な考え方
	・交流や発表の仕方	・競技会、試合、発表の仕方 ・文化的背景と表現の仕方
	・運動観察の方法 など	・課題解決の方法 ・見取り稽古の仕方 など
思考・判断	自己の課題に応じた運動の取り組み方	自己や仲間の課題に応じた運動を継続するための取り組み方

(2) 「思考・判断」と言語活動の充実について

また、言語活動を充実させる指導と事例¹³⁾の中で、「体育」においては、「各運動場面で、体を動かす機会を適切に確保した上で、(中略)例えば、自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などを選択と実践、演技や発表を通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった課題解決の方法を活用するなど、知識を実践に活用する学習活動を充実する」とある。

(3) 「思考・判断」の対象について

高等学校における思考・判断の対象は、次のとおりであり、各領域に応じた例が示されている。(表3)

表3 高等学校における思考・判断の対象

体の動かし方や運動の行い方
体力や健康・安全
運動実践につながる態度
生涯スポーツの設計

このように、「思考・判断」については、各運動場面で、体を動かす機会を適切に確保した上で、課題解決の方法を活用することが求められている。

本研究では、課題解決の方法を活用する学習について取り上げ、学習カードで、生徒の取り組みの様子を記録することができるように作成することとした。これにより、生徒の「思考・判断」の変容を学習の過程にそって把握することができ、生徒自身の課題解決や教師の指導のフィードバックに向けた資料となると考える。

また、「思考・判断」の指導内容は、「自己の課題に応じた運動の取り組み方(高等学校入学年次)」とし、対象は、「体の動かし方や運動の行い方」とした。

【長期研究員の「思考・判断」にかかわる学習カードの項目についての研究】

1 長期研究員の「思考・判断」にかかわる学習カードの項目についての検討

昨年度、本センター長期研究員の研究授業で使用した学習カードを分析したところ、学習カードの「構成」、「項目数」、「記述形式」について、次のようなことが明らかになった。

- 構成は、普遍的であり、「学習のねらい」、「本時の学習」、「学習活動（方法）」、「自己評価」である。
- 項目数は、「教師の質問に対する生徒の記述」が多くなり、「生徒の自由記述（感想）」が減少している。
- 「思考・判断」と「知識・理解」について、学習内容に基づき、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。また、自己評価は、指導した内容に基づいた評価項目（4観点）を記入する形式になっていた。

本年度、「思考・判断」にかかわる学習カードについて、検討した資料は、次のとおりである。（表4）

表4 比較した学習カードの概要

年度(平成)	領域・領域の内容	校種・学年	思考・判断の指導内容
17	球技 ゴール型 ハンドボール	高等学校 第1学年	○チームや自分の能力に応じた課題を設定し、その解決のために練習の仕方を工夫できるようにする。
24	球技 ゴール型 バスケットボール	中学校 第2学年	○バスケットボールの課題に応じた運動の取組み方を工夫できるようにする。

また、学習カードは、学習指導計画の流れの中で、思考・判断にかかわる生徒の学習のねらいが変化していくことから、計画の流れに合わせて、「導入」、「展開」、「まとめ」で区分して、検討した。抽出したカードは、次のとおりである。（表5）（表6）

表5 ハンドボールの学習カード

ハンドボール（全16時間）		
「思考・判断」の指導内容	チームや自己の能力に応じた課題を設定し、その解決のために練習方法を工夫できるようにする。	
学習指導計画（時間）	「思考・判断」の指導内容	抽出したカード
導入（1、2）	チームや自己の能力に応じた課題を設定できるようにする。	1時間目（P.18）
展開（4-14）	自己の課題解決のために、練習方法を選んだり、見付けたりすることができるようにする。	4時間目（P.18）
まとめ（15、16）	チームの課題解決のために、練習の方法を選ぶことができるようにする。	15時間目（P.19）

表6 バスケットボールの学習カード

バスケットボール（全7時間）		
「思考・判断」の指導内容	バスケットボールの課題に応じた運動の取組み方を工夫できるようにする。	
学習指導計画（時間）	「思考・判断」の指導内容	抽出した時間
導入（1、2）	ボール操作やボールを持たないときの動きなど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ることができるようにする。	1時間目（P.18）
展開（3-5）	自己やチームの課題を見付けることができるようにする。	3時間目（2枚） （P.18-19）
まとめ（6、7）	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ようにする。	6時間目（2枚） （P.6）

(1) 長期研究員の「思考・判断」にかかわる学習カード（表5と表6）の項目の検討
 ア 「導入のカード」の項目（表7）

ハンドボールとバスケットボールの1時間目について比較した。

表7 「導入のカード」の項目と内容

	ハンドボール（1時間目）	バスケットボール（1時間目）
1	学習のねらい ①学習のねらいや進め方を理解し、これからの見通しを持つ。 ②体育コースの生徒によるゲームを観戦し、ハンドボールに必要な技術を発見しよう	学習のねらい ①分担した役割を果たそうとすることができる。 ②健康・安全に留意することができる。
2		本時の内容 ○オリエンテーション
3		ゲームの試合順 ○対戦表 ○ゲームのルール
4	体育コースのゲーム分析 ハンドボールで使われている技術とルールを書き出してみよう。 ○オフェンス（攻撃）で使っている個人の技術は？ ・技術の種類、技術の説明 ○ディフェンス（守備）の方法は？ ・技術の種類、技術の説明 ○ハンドボールの特徴的なルールは？ ・ルールの説明	ゲーム観察記録 他の人のプレイを見ることによって、自分が試合をするときにどんなことに注意すればいいのかということも見えてきます！ゲームを見ていて、上手だと思った人を挙げてください。 ○（ ）班 ゼッケン（ ）版 コメント（どんなところが上手でしたか？）
5	自分が目指す（できるようになりたい）プレーは？	自分の良かったところ 上手な人の参考にしたいところ
6		本時の反省 ○課題 ○次回の目標
7	自己評価（5段階） ①始業時には集合場所に集まっていた ②服装・つめなどを整えている ③健康や安全に対して常に注意した ④必要な声を出して楽しい雰囲気を作った ⑤授業のルールやマナーを守って活動した ⑥準備や片付けを積極的に行った ⑦ハンドボールに必要な技術を知ることができた ⑧体育コース生徒のゲームを見てハンドボールがわかった ⑨体育コース生徒のアドバイスを生かした練習ができた ⑩全体を通して楽しく授業に参加することができた	自己評価表（4段階） ①自分の係の役割を果たすことができた ②健康・安全に留意して活動した ③状況判断とプレイ選択の原則を理解できた ④ゲームにおいて、相手（や味方）の動きを見ることができた ⑤ゲームにおいて、シュート場面での適切なプレイ選択ができた ⑥ゲームにおいて、選択したプレイを実行することができた ⑦バスケットボールの楽しさを味わえた ⑧授業に積極的に取り組めた
8	ひとこと（生徒）	
9		先生から

〈結果〉

<ul style="list-style-type: none"> ○「学習のねらい」は、どちらにもあり、教師が設定している。 ○「本時の内容」は、バスケットボールにあり、教師が設定している。 ○「ゲームの試合順」は、バスケットボールにあり、教師が設定している。 ○「体育コースのゲーム分析」は、ハンドボールにあり、教師が質問を設定している。 ○「ゲーム観察記録」は、バスケットボールにあり、教師が質問を設定している。 ○「自分が目指す（できるようになりたい）プレー」は、ハンドボールにあり、教師が設定している。 ○「自分の良かったところ」、「上手な人の参考にしたいところ」は、バスケットボールにあり、教師が設定している。 ○「本時の反省」は、バスケットボールにあり、教師が設定している。 ○「自己評価」は、どちらにもあり、教師が設定している。 ○「自己評価」は、どちらにもあり、ハンドボールは5段階、バスケットボールは4段階で評価させている。 ○「ひとこと」は、ハンドボールにあり、生徒に記入させている。 ○「先生から」は、バスケットボールにあり、教師が記入する。
--

以上のことから、導入のカードの項目では、13項目について、11項目を教師が設定していた。

(考察)

- 「学習のねらい」は、設定した指導内容に基づいて示している。
- 「本時の内容」は、具体の学習活動を示しており、生徒が学習の流れを確認できる。
- 「ゲームの試合順」は、具体の実施方法を示しており、生徒が確認することができる。
- 「体育コースのゲーム分析」と「ゲーム観察記録」では、生徒に今の学習の状況を記入させ、自己の課題に気付いたことを記入することができる。
- 「自分が目指す（できるようになりたい）プレーは？」と「自分の良かったところ」、「上手な人の参考にしたいところ」では、生徒が学習での目標を記入できる。
- 「本時の反省」では、生徒が課題と次時の目標を記入できる。
- 「自己評価」では、教師が授業で指導したことについて、生徒が学習を振り返り、評価を記入できる。
- 「ひとこと」では、生徒が学習したこと等を自由に記入できる。
- 「先生から」では、教師が生徒へのコメントを記入できる。

以上のことから、導入のカードの項目で、生徒は、教師が記入した学習内容と学習活動を確認することができる。また、教師が意図的に設定した質問により、生徒は「自分の課題」、「単元での自分の目標」、「次時の目標」、「自己評価」を記入し、課題解決に向けた取組みを促していることが分かった。

イ 「展開のカード」の項目の比較（表8）

表8 「展開のカード」の項目と内容

	ハンドボール（4時間目）	バスケットボール（3時間目）
1	学習のねらい ①基本練習やドリルゲームを通してパス、キャッチ、シュート、ドリブルの技術を身に付けよう。 ②体育コース生徒のプレーを見て、個人技能を高めよう。	学習のねらい ①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートしようとするができること ②技術の名称や行い方を理解できること
2	おもな活動内容	本時の内容 ○ドリルゲーム「班対抗1分間パス&シュート」 ○状況判断トレーニングI「ドリブル&シュート」
3		シュートエリア設定ゲーム ○図説 ○ルール ○試合方法 ○試合順
4	授業を振り返って ①三角パス・四角パスがうまくできた理由 ②三角パス・四角パスがうまくできなかった理由 ③ミニゲーム・ドリルゲームでコース生徒の動きを見て、これからどのような動き（タイミング・やり方）を身に付ける練習をすればよいと思いましたか？ ④ミニゲームを体育コース生徒と一緒にいき、アドバイスを受けてうまくいったことを書いてください。（何の技術がどのようなアドバイスにより、どのようにできるようになったか。また、どのようなことがわかったか。）	ドリブル&シュート 上手な人から技術を盗め！なぜこの人は余裕を持ってできるのか？ ①いつ、守備の人を見ているのかな？ ②ドリブルをついているときのポイントは？ ③上手な人の視界の中には何が同時に見えているんだろう？ ④自分に足りなかったと思うところは？ ⑤私だけが気付いたワンポイント！
5	課題を確認して、次の時間に行うドリルゲームを選びましょう ①課題 ②課題解決のためのドリルゲーム ③ドリルゲームを行う上での自分自身の工夫や注意点	班別課題選択練習 課題を少しずつ克服できるように、どんな練習方法がいいか、みんなで考えて見ましょう！ ○今までの試合から見えてきた課題は・・・ ○課題解決のためのドリブル、シュート、パス、味方のサポートから選んだ練習内容 ○ここが良くなった！ ○もう少し改善できそうな点
6		これまで練習・試合やってきて ○何で「見る」必要があるのかな？ ○「見る」ことを意識することで自分のどこが変わってきた？ ○適切なプレイ選択って何のために必要だと思う？ ○人数が同じ試合をしてみて何が難しかった？（攻撃・守備）
7		本時の反省 ○課題 ○次回の目標
8	自己評価（5段階） ①始業時間には集合場所に集まっていた ②服装・つめなどを整えている ③健康や安全に対して常に注意した ④必要な声を出して楽しい雰囲気を作った ⑤授業のルールやマナーを守って活動した ⑥準備や片付けを積極的に行った ⑦ハンドボールに必要な技術を知ることができた ⑧体育コース生徒のゲームを見てハンドボールがわかった ⑨体育コース生徒のアドバイスを生かした練習ができた ⑩全体を通して楽しく授業に参加することができた	自己評価（4段階） ①自分の係の役割を果たすことができた ②健康・安全に留意して活動した ③状況判断とプレイ選択の原則を理解できた ④ゲームにおいて、相手や（味方）の動きを見ることができた ⑤ゲームにおいて、シュート場面での適切なプレイ選択ができた ⑥ゲームにおいて、選択したプレイを実行することができた ⑦バスケットボールの楽しさを味わえた ⑧授業に積極的に取り組めた
9	ひとこと（生徒）	
10		先生から

〈結果〉

- 「学習のねらい」は、どちらにもあり、教師が設定している。
- 「おもな活動内容」は、ハンドボールにあり、生徒に記入させている。
- 「本時の内容」は、バスケットボールにあり、教師が設定している。
- 「シュートエリア設定ゲーム」は、バスケットボールにあり、教師が設定している。
- 「授業を振り返って」は、ハンドボールにあり、教師が生徒への質問を設定している。
- 「ドリブル&シュート」は、バスケットボールにあり、教師が生徒への質問を設定している。
- 「課題を確認して、次の時間に行うドリルゲームを選びましょう」は、ハンドボールにあり、教師が生徒の記入内容を設定している。
- 「班別課題選択練習」は、バスケットボールにあり、教師が生徒の記入内容を設定している。
- 「これまで練習・試合をやってきて」は、バスケットボールにあり、教師が生徒の記入内容を設定している。
- 「本時の反省」は、バスケットボールにあり、教師が記入内容を設定している。
- 自己評価は、どちらにもあり、教師が質問項目を設定している。
- 自己評価は、どちらにもあり、ハンドボールは5段階、バスケットボールは4段階で評価させている。
- 「ひとこと」は、ハンドボールにあり、生徒に記入させている。
- 「先生から」は、バスケットボールにあり、教師が記入している。

以上のことから、展開のカードの項目では、15項目について、12項目を教師が設定していた。

〈考察〉

- 「学習のねらい」は、設定した指導内容に基づいて示している。
- 「本時の内容」は、具体の学習活動を示しており、生徒が学習の流れを確認できる。
- 「シュートエリア設定ゲーム」では、教師がゲームについての図説、ルール、試合方法、試合順を示しており、生徒が確認することができる。
- 「授業を振り返って」では、うまくできたこと、できなかったことについての理由を生徒が記入でき、教師の質問によって、解決のための練習方法を考えて選択し、有効だったアドバイスを思い出して記入できる。
- 「ドリブル&シュート」では、教師の質問により、具体的な動きのポイントや気付いたことを生徒が思い出して記入できる。
- 「課題を確認して、次の時間に行うドリルゲームを選びましょう」では、教師の質問により、生徒が活動を振り返って課題を発見し、ドリルゲームの練習の選択と工夫、注意点について、生徒が考えて記入できる。
- 「班別課題選択練習」では、教師の質問により、生徒が班の課題をを考えて発見し、練習内容の選択、振り返りを記入できる。
- 「これまで練習・試合をやってきて」では、教師による質問により、生徒が、「見ることの必要性」、「自分の変化」、「適切なプレイ選択の必要性」を思い出し、「ゲームの課題」について考え、記入できる。
- 「本時の反省」では、生徒が課題と次時の目標を考え、記入できる。
- 「自己評価」では、教師が授業で指導したことについて、生徒が学習を振り返り、評価を記入できる。
- 「ひとこと」では、生徒が学習したこと等を自由に記入できる。
- 「先生から」では、教師が生徒へのコメントを記入できる。

以上のことから、展開のカードの項目で、生徒は、教師が記入した学習内容と学習活動を確認することができる。また、教師が意図的に設定した質問により、生徒は「活動の様子振り返り」、「動きのポイント」、「発見した自分の課題」、「選択した練習」、「次時の課題」、「次時の目標」、「自己評価」を記入し、課題解決に向けた取組みを促していることが分かった。

ウ 「まとめのカード」の項目（表9）

表9 「まとめのカード」の項目と内容

	ハンドボール（15時間目）	バスケットボール（6時間目）
1	学習のねらい ①タスクゲームをして高まったパス・ドリブル・シュートの技術を、ゲームの局面に応じて選択し、ゲームを楽しもう。 ②課題解決のために自分たちが選択したタスクゲームが適していたか、確認しよう。	学習のねらい ○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	おもな活動内容	本時の内容 ○ドリルゲーム「班対抗1分間パス&シュート」 ○状況判断トレーニングⅠ「ドリブル&シュート」 ○タスクゲームⅢ「4対4（フロントコートでは4対3）」
3		4対4（フロントコートでは4対3） ○図説 ○ルール ○試合方法 ○試合順
4	授業を振り返って ①ゲームで思い通りにできたこと ②ゲームで思い通りにできなかったこと ③課題解決のために、どのタスクゲームを選びますか？ ④選んだタスクゲームを行う上での注意点は？ ⑤タスクゲームで思い通りに課題解決できたことは？ ⑥タスクゲームで思い通りに課題解決できなかったことは？ ⑦次会のゲームの作戦を考えてみましょう	問題 あなた（ボール保持者）は、この場面で何を行いますか？（図説あり） 1 プレー選択 ①シュート ②パス ③ボールキープ ④わからない 2 プレーの選択理由 ①自分の前が空いていたから ②自分の前が空いていなかったから ③空いている味方がいたから ④空いている味方がいなかったから ⑤その他（ ）
5		プレイの原則って？ 「 」の状況がわかること、自分の周り（「 」や「 」）の状況がわかること。それに応じた適切なプレイ選択が比喩用となるということ！
8	自己評価（5段階） ①始業時には集合場所に集まっていた ②服装・つめなどを整えている ③健康や安全に対して常に注意した ④必要な声を出して楽しい雰囲気を作った ⑤授業のルールやマナーを守って活動した ⑥準備や片付けを積極的に行った ⑦ハンドボールに必要な技術を知ることができた ⑧体育コース生徒のゲームを見てハンドボールがわかった ⑨体育コース生徒のアドバイスを生かした練習ができた ⑩全体を通して楽しく授業に参加することができた	自己評価（4段階） ①自分の係の役割を果たすことができた ②健康・安全に留意して活動した ③状況判断とプレイ選択の原則を理解できた ④ゲームにおいて、相手（や味方）の動きを見ることができた ⑤ゲームにおいて、シュート場面での適切なプレイ選択ができた ⑥ゲームにおいて、選択したプレイを実行することができた ⑦バスケットボールの楽しさを味わえた ⑧授業に積極的に取り組めた
9	ひとこと（生徒）	
10		先生から

（結果）

<ul style="list-style-type: none"> ○「学習のねらい」は、どちらにもあり、教師が設定している。 ○「おもな活動内容」は、ハンドボールにあり、生徒に記入させている。 ○「本時の内容」は、バスケットボールにあり、教師が設定している。 ○「4対4（フロントコートでは4対3）」は、バスケットボールにあり、教師が設定している。 ○「授業を振り返って」は、ハンドボールにあり、教師が生徒への質問を設定している。 ○「問題」は、バスケットボールにあり、教師が生徒への質問を設定している。 ○「プレイの原則って？」は、バスケットボールにあり、教師が生徒への質問を設定している。 ○自己評価は、どちらにもあり、教師が質問項目を設定している。 ○自己評価は、どちらにもあり、ハンドボールは5段階、バスケットボールは4段階で評価させている。 ○「ひとこと」は、ハンドボールにあり、生徒に記入させている。 ○「先生から」はバスケットボールにあり、教師が記入している。
--

以上のことから、まとめのカードの項目では、16項目について、9項目を教師が設定していた。

〈考察〉

- 「学習のねらい」は、設定した指導内容に基づいて示している。
- 「本時の内容」は、具体の学習活動を示しており、生徒が学習の流れを把握できる。
- 「4対4（フロントコートでは4対3）」では、教師が、ゲームについての図説、ルール、試合方法、試合順を示しており、生徒が確認することができる。
- 「授業を振り返って」では、思い通りにできたこと、できなかったことについて生徒が記入し、教師の質問により、課題解決のためのタスクゲームの選択と、タスクゲームを行う上での注意点、タスクゲームで思い通りに解決できたこと、できなかったこと、次回のゲームでの作戦を考えて記入できる。
- 「問題」では、教師の質問により、生徒が学習を振り返り、考えたプレイを図に記入し、プレイ選択とプレイ選択の理由を解答できる。
- 「プレイの原則って？」は、教師が説明文に空欄を設けることにより、生徒が考え、適した語句を記入できる。
- 「自己評価」では、教師が授業で指導したことについて、生徒が学習を振り返り、評価を記入できる。
- 「ひとこと」では、生徒が学習したこと等を自由に記入できる。
- 「先生から」では、教師が生徒へのコメントを記入できる。

以上のことから、まとめのカードの項目で、生徒は、教師が記入した学習内容と学習活動を確認することができる。また、教師が意図的に設定した質問により、生徒は「活動の様子の振り返り」、「発見した自分の課題」、「選択した練習」、「動きの選択のポイント」、「次時の課題」、「次時の目標」、「自己評価」を記入し、課題解決に向けた取組みを促していることが分かった。

これらのことから、長期研究員の「思考・判断」にかかわる学習カードの項目は、次のとおりである。

1 導入のカードについて

- 計画に基づいた学習のねらい
- 本時の学習内容
- 今の学習の状況
- 自己の単元での目標
- 自己の課題
- 次回の目標
- 学習内容に基づいた生徒の自己評価項目
- 生徒の自由記述
- 教師のコメント

2 展開のカードについて

- 計画に基づいた学習のねらい
- 本時の学習内容
- 具体の学習活動と詳細説明
- 教師の質問による生徒の学習活動の振り返り
- 教師の質問による生徒の自己の課題発見
- 教師の提示による生徒の課題解決のための練習方法の選択
- 本時の反省
- 学習内容に基づいた生徒の自己評価項目
- 生徒の自由記述
- 教師のコメント

3 まとめカードについて

- 計画に基づいた学習のねらい
- 本時の学習内容
- 具体の学習活動の詳細説明
- 教師の質問による生徒の学習活動の振り返り
- 教師の質問による生徒の課題解決の状況や学習内容の確認
- 学習内容に基づいた生徒の自己評価項目
- 生徒の自由記述
- 教師のコメント

(2) 長期研究員による学習カードの考察についての検討

バスケットボールで学習カードを使用した教師は、授業後、次のように述べている。

学習カードを活用したことで、生徒が学習内容を把握し、学習に取り組むことができたとともに、自分の課題を立てたり、学習を振り返ったりすることができていた。

また、教師は授業を通して、知識として身に付けさせたい内容や、教師の生徒へのアドバイスなどの記入にも活用できた。

(結果) 長期研究員の学習カードについての考察

中学校及び高等学校の長期研究員報告書から、長期研究員が学習カードの考察として、記述していた内容は、次のとおりである。(平成12年度から平成24年度)

1 中学校長期研究員の考察(10名)

- 個人の課題を見付けたり、活動を振り返ったりすることに役だった。
- 生徒の思考・判断を助長し、生徒理解の資料としても貴重なものであった。単元途中から生徒の感想を書く欄を設けたが、生徒の生の声を聞くことができてよかったと思う。
- 授業の時間内に記述させることで、その日の活動を忘れないうちに振り返らせることに有効であった。また、振り返りの中で、「次の授業でやりたいこと」を記入させ、次の授業開始時に、その内容を確認しながら「今日の目標」を立てさせたため、前時の自分の活動や感じたことを思い返すことができるとともに、思いつきや建前の目標ではなく、自分のめあてにあった継続した目標の設定ができ、活動につながりをもたせることができた。
- 生徒自身が自分の記述内容を読み返すことで、自分が感じていたことをいつでも振り返られるという利点もあった。ノートにその日の振り返りを記入することにより、生徒は「できない自分」から「できそうな自分」、そして「うれしかった自分」へと変容し、「できた」「できない」という結果にとらわれず、少しずつ成長していく自分に向き合うことができたと考える。
- 生徒は、ノートに振り返りを記入することで、仲間のことや技能面以外のことにも徐々に目を向けることができ、ノートを介して仲間と会話できたこともよかった。
- 学習ノートに記入することで、技能面、心理面の両面の課題や解決方法が明確になっていった。
- 反省や感想だけでなく技術的な質問を記入する生徒もみられた。授業時間内では個々に対応しきれない部分を、学習カード上で具体的にアドバイスすることができた。
- 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。

2 高等学校長期研究員の考察(5名)

- 前時の振り返りも含め、本時のねらいや流れを生徒に明確に伝えるためにとても有効であった。また、学習ノートを活用することによって、個々の生徒へ具体的なアドバイスができた。
- 技術的な質問や次回への目標など活発に記入する生徒が多く見られ、学習ノート上で個々の生徒への具体的なアドバイスができた。
- 教師が細かくコメントを記述することで、生徒のモチベーションも維持され、継続的な記入につながるのと同時に、思考の深まりを促すことができた。
- 学習の習得状況を把握できた。
- 課題解決に向けた練習を考えやすくなった。
- 教師も生徒の変容を見ることができた。
- 課題解決の道筋に沿って記入できるようにした学習カードは、課題解決に向けた学習の仕方を理解する上で有効であった。中でも、課題発見から解決に向けての取組み(データの記録、分析、活用)の手順を図式化する等で、分かりやすく示したことで、具体的な課題を導き出す上で有効であった。
- 毎時間の学習内容に合わせた自己評価項目を設定したことは、活動を振り返りやすくする上で有効であった。

〈考察〉

これらのことから、学習カードについて、次のことが挙げられる。

- 生徒の学習の振り返りに役立つ。
- 生徒の技能、態度、知識、思考・判断（課題解決の方法）の理解が明確になる。
- 生徒の記入内容が、仲間との会話につながる。
- 教師が生徒の変容を見とることができ、学習の状況を把握できる。
- 教師が生徒の質問に対して、個別に具体的なアドバイスができる。
- 教師の細かいコメントの記述により、生徒のモチベーションが維持され、継続的な記入につながる。

(3) 長期研究員の「思考・判断」にかかわる学習カードの項目から明らかになったこと

ア 学習カードの項目の検討から、生徒の「課題解決の学習」が、「導入」、「展開」、「まとめ」のそれぞれの過程で、教師が生徒に質問することにより、意図的に生徒の思考・判断を促していることが分かった。

次は、各カードに見られた「課題解決の学習」である。

1 導入のカード

- 「今までの学習の状況」についての教師と生徒の把握
- 「自己の課題」発見
- 「自己の目標」設定

2 展開のカード

- 「自己の課題」発見
- 「解決のための練習方法（学習活動）」の選択
- 「選択した練習方法（学習活動）」の実施
- 「選択した練習方法（学習活動）」の振り返り
- 「ゲーム」の実施・確認
- 「新たな課題」発見
- 「次時の解決のための練習方法（学習活動）」の選択

3 まとめカード

- 「解決のための練習方法（学習活動）」の実施
- 「解決のための練習方法（学習活動）」の振り返り
- 「ゲーム」の実施・確認
- 「新たな課題」発見
- 「次時の解決のための練習方法（学習活動）」の選択

イ 学習カードの利点

学習カードには、次の利点がある。

- 生徒が学習を振り返り、学習内容の理解の定着を図ることができる。
- 生徒が、仲間との会話のツールとして使用することができる。
- 教師が生徒の学習の状況を把握することができる。
- 教師が生徒に個別のアドバイスをすることができる。
- 教師と生徒のコミュニケーションを図ることができる。

〈長期研究員の学習カード〉

○導入のカード

ハンドボール（1時間目）

ハンドボール学習ノート1

1年 組 番 氏名 _____

月 日 () 校時 天候 体調 (良 普通 悪)

★学習のねらい
 ・学習のねらいや進め方を理解し、これからの見通しを持とう。
 ・体育コース生徒によるゲームを観戦し、ハンドボールに必要な技術を発見しよう。

おもな活動内容 _____

★体育コースのゲームを分析 ハンドボールで使われている技術・ルールを書き出してみよう。
 ○オフェンス(攻撃)で使っている個人の技術は？

技術の種類	技術の説明

○ディフェンス(守備)の方法は？

技術の種類	技術の説明

○ハンドボールの特徴的なルールは？

ルールの説明

★自分が目指す(できるようになりたい)プレーは・・・？

★自己評価

5 とてもよかったです	4 よかったです	3 できました	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 健康や安全に対して常に注意した。	(5 4 3 2 1)	4 必要な声を出して楽しい雰囲気をつくった。	(5 4 3 2 1)	5 授業のルールやマナーを守って活動した。	(5 4 3 2 1)	6 準備や片付けを積極的に行った。	(5 4 3 2 1)	7 ハンドボールに必要な技術を知らることができた。	(5 4 3 2 1)	8 体育コース生徒のゲームを見てハンドボールがわかった。	(5 4 3 2 1)	9 体育コース生徒のアドバイスを生かした練習ができた。	(5 4 3 2 1)	10 全体を通して楽しく授業に参加することができた。	(5 4 3 2 1)

ひとこと

バスケットボール（1時間目）

バスケットボール学習カード

1時間目 月 日 ()

【学習のねらい】 (1) 分担した役割を果たそうとすることができるようにする。
 (2) 健康・安全に留意することができるようにする。

【本時の内容】
 ・オリエンテーション

★★ゲームの試合順★

① 1班 対 2班
 ② 2班 対 3班
 ③ 1班 対 3班

＜ゲームのルール＞
 ・時間は4分間です。人数は4人対4人
 ・2試合中、必ず1試合は出ることを。
 ・得点は空いている班が行うこと。
 ・観戦中は、ゲーム観察記録をつけること。

★★ゲーム観察記録★
 他の人のプレイを見ることによって、自分が試合をするときにどんなことに注意をすればいいのかわかることも見えてきます！ゲームを見ていて、上手だと思った人をあげてください。

() 班 セツケン() 番 名前()	() 班 セツケン() 番 名前()
コメント(どんなところが上手でしたか?)	コメント(どんなところが上手でしたか?)
() 班 セツケン() 番 名前()	() 班 セツケン() 番 名前()
コメント(どんなところが上手でしたか?)	コメント(どんなところが上手でしたか?)

自分の良かったところ！
 上手な人のこんなところを参考にしたい！

【本時の反省】

本時を振り返って、自分の課題は？
 次回の目標は？

自己評価表

4. できた	3. できた	2. できた	1. できなかった
自分の役割を果たすことができた	4 3 2 1	健康・安全に留意して活動した	4 3 2 1
状況判断とプレイ選択の準備ができた	4 3 2 1	チームの中で、動き(呼吸)の合図を伝えられた	4 3 2 1
チームの中で、チーム名を呼ぶことができた	4 3 2 1	ゲーム中に、動かないで練習することができた	4 3 2 1
バスケットボールの楽しさを知ることができた	4 3 2 1	授業に積極的に取り組めた	4 3 2 1

【先生から】

○展開のカード

ハンドボール（4時間目）

ハンドボール学習ノート4

1年 組 番 氏名 _____

月 日 () 校時 天候 体調 (良 普通 悪)

★学習のねらい
 ・基本練習やドリルゲームを通してバス・キャッチ・シュート・ドリブルの技術を身に付けよう。
 ・体育コース生徒のプレーを見て、個人の技能を高めよう。

おもな活動内容 _____

★授業を振り返って

三角パス・四角パスがうまくできた理由	三角パス・四角パスがうまくできなかった理由
パス発がうまくできた理由	パス発がうまくできなかった理由

ミニゲーム・ドリルゲームでコース生徒の動きを見て、これからどのような動き(タイミング/やり方)を身に付ける練習をすればいいと思いますか？

ミニゲームを体育コース生徒と一緒にを行い、アドバイスを受けてうまくいったことを書いてください。(別の技術がどのようなアドバイスにより、どのようにできるようになったか。またどのようなことがわかったか)

○課題を確認して、次の時間に行うドリルゲームを選びましょう

(課題)	(課題解決のためのドリルゲーム)
(ドリルゲームを行う上での自分自身の工夫や注意点)	

★自己評価

5 とてもよかったです	4 よかったです	3 できました	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 健康や安全に対して常に注意した。	(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 三角パス・四角パスゲームの時、相手の移動を予測してパスをすることができた。	(5 4 3 2 1)	6 体育コース生徒の動き方やアドバイスを参考に、三角パス・四角パスがうまくできた。	(5 4 3 2 1)	7 パス発の時、ボールをキャッチしながらパスができる体勢をつくることができた。	(5 4 3 2 1)	8 体育コース生徒の動き方やアドバイスを参考に、パス発がうまくできた。	(5 4 3 2 1)	9 体育コース生徒のアドバイスを基に、自分(チーム)の課題を確認することができた。	(5 4 3 2 1)	10 全体を通して楽しく授業に参加することができた。	(5 4 3 2 1)

ひとこと

バスケットボール（3時間目①）

バスケットボール学習カード

3時間目 月 日 ()

【学習のねらい】 (1) ゴール力側に守備がない位置でシュートしようとするができるようになる。
 (2) 技術の名前や行い方について、理解できるようにする。

【本時の内容】
 ・ドリルゲーム 「班対班1分間バス&シュート」
 ・状況判断トレーニングI 「ドリブル&シュート」
 ・タスクゲームI 「シュートエリア設定ゲーム」

★★シュートエリア設定ゲーム★

＜ルール＞
 ・攻撃側3人、守備側2人で行います。
 ・シュートエリアの指定を合図しているため、その中に入った人に対して「ボールを奪う」「シュートを邪魔する」などの守備はできません。
 ・時間は4分間です。
 【攻撃側】
 ・シュートがリングに入れば「2点」です。
 ・リングに当たるだけでも「1点」もらえます。
 【守備側】
 ・シュートエリアに入った人に対しての守備はできません。入っていない人に対しては守備をして構いません。
 ・ボールを奪った場合は、攻撃側の機嫌の場所から再開します。

守備	攻撃
1班 2班 3班	1班 2班 3班
2班 1班 3班	2班 1班 3班
3班 1班 2班	3班 1班 2班

★★ドリブル&シュート★
上手な人から技術を盗め！なぜこの人は余裕を持ってできるのか？

いつ、守備の人を見ているのかな？
 ドリブルをつけているときのポイント？

上手な人の姿勢の中には何の両手に見えているんだろう？
 自分に足りなかったと思うところは？

私だけが良かったポイント！(上手な人はここがスゴイ！)

バスケットボール (3時間目②)

プレイ選択の原則って?

自分とボールの位置関係
自分とゴールの位置関係
自分と自分のディフェンスとの位置関係
自分と味方の位置関係
自分と味方のディフェンスとの位置関係

制限区域内の位置
ボールを受けた場合

シュートコースにディフェンスがない
⇒① ()
味方へのパスコースにディフェンスがない
⇒② ()
味方へのパスコースにディフェンスがある
⇒③ ()

大事なことは、
「」の状況がわかること、自分の周り(「」や「」)の状況がわかること。それに応じた適切なプレイ選択が必要となるということ!

【本時の反省】

本時を振り返って、自分の課題は?
次回の目標は?

自己評価表

自分の役割を果たすことができた	4 3 2 1
健康・安全に留意して活動した	4 3 2 1
状況判断とプレイ選択の原則を理解できた	4 3 2 1
ゲームにおいて、相手(味方)の動きを察知することができた	4 3 2 1
ゲームにおいて、シュート準備の動作がスムーズだった	4 3 2 1
ゲームにおいて、適切なプレイを選択することができた	4 3 2 1
バスケットボールの楽しさを味わえた	4 3 2 1
授業に積極的に取り組めた	4 3 2 1

【先生から】

○まとめのカード
ハンドボール (15時間目)

ハンドボール学習ノート 15

1年 組 番 氏 名
月 日 () 秋 時 天 候 休 日 (良 悪 悪)

★学習のねらい
・タスクゲームを通して高まったパス・ドリブル・シュートの技術を、ゲームの局面に応じて選択し、ゲームを楽しもう。
・課題解決のために自分たちが選択したタスクゲームが通っていたか、確認しよう。

おもな活動内容

★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

チームの課題(の原因)は?

課題解決のために、どのタスクゲームを選びますか?
選んだタスクゲームを行う上での注意点は?

タスクゲームで思い通りに課題解決できたことは? タスクゲームで思い通りに課題解決できなかったことは?

次回ゲームの作戦を考えてみましょう

★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 始業時間には集合場所に来まっていた。(Yes No) (5 4 3 2 1)
- 2 服装・つめなどを整えている。(5 4 3 2 1)
- 3 健康や安全に対して常に注意した。(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まくできた。(5 4 3 2 1)
- 6 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)
- 7 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)
- 8 体育コース生徒のアドバイスを受けたことによって、チームの課題に選んだタスクゲームを選択することができた。(5 4 3 2 1)
- 9 タスクゲームの目的を理解して、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

バスケットボール (6時間目①)

バスケットボール学習カード

6時間目 月 日 ()

【学習のねらい】
(1) 提供された練習方法から、自己やチームの課題に合わせた練習方法を選ぶことができるようになる

【本時の内容】
・ドリブルゲーム 「班対班1分間パス&シュート」
・状況判断トレーニングI 「ドリブル&シュート」
・タスクゲームIII 「4対4(フロントコートでは4対3)」

★★4対4 フロントコートでは4対3★★

＜ルール＞
・4人対4人の試合です。しかし、攻撃側は、4人で攻めることができますが、守備側は1人だけ半分のコートから守ることができません。
・時間は4分間です。
【攻撃側】
・守備から、攻撃に移行する時には、必ずバックコートで1回以上パスをしなければなりません。
・シュートがリングに入れば「全席」です。
・リングに当たるとしても「1点」ももらえます。
・空いているチームは、ゲーム続行記録の記入。
【守備側】
・自分たちの守るコートには3人しか入れません。
・4人の中で、1人だけセンターラインをこえて来れない!
・試合途中で入れない人を覚えておきましょう!

★ が1の方角に決めている場合
★ が決めているとき が1人が守備に戻れません

◆問題: あなた(ボール保持者)は、この局面で何をしますか。
※記号に○を付けよう

(1) プレー選択
①シュート
②パス
③ボールキープ
④わからない

(2) プレー選択の理由
①自分の動きが空いていたから
②自分の動きが空いていなかったから
③空いている味方がいたので
④空いている味方がいなかったから
⑤その他()

プレイ選択の原則を思い出して、考えてみよう!

バスケットボール (6時間目②)

★★班別課題選択練習★
何回か試合をしてきて、自分の班に足りないものが見えてきましたか?では、その課題を少しずつ克服できるように、どんな練習方法がいいか、みんなで考えてみましょう!

今までの試合から見えてきた班の課題は・・・

この課題を解決するために・・・

今日は、この練習の中から、選んで練習しよう!(○を付けよう)
ドリブル ・ シュート ・ パス ・ 味方のサポート

選択した練習内容は?
ここが良くなった!
もう少し改善できそうな点

これまで練習・試合をやってきて

何で「見る」必要があるの? 適切なプレイ選択して得のために必要だと思う?

「見る」ことを練習することで自分のよみがわかってきた? 人が何回試合をしてみて得がなかった? (攻撃側) (守備側)

【本時の反省】

自己評価表

自分の役割を果たすことができた	4 3 2 1
健康・安全に留意して活動した	4 3 2 1
状況判断とプレイ選択の原則を理解できた	4 3 2 1
ゲームにおいて、相手(味方)の動きを察知することができた	4 3 2 1
ゲームにおいて、シュート準備の動作がスムーズだった	4 3 2 1
ゲームにおいて、適切なプレイを選択することができた	4 3 2 1
バスケットボールの楽しさを味わえた	4 3 2 1
授業に積極的に取り組めた	4 3 2 1

【先生から】

2 「思考・判断」にかかわる学習カードについての検討

(1) 「単元計画（指導と評価の計画）」で取り上げる学習カードの時期について

評価機会については、「授業改善のための評価は日常的に行われることが重要である。」⁹⁾ことから、評価の手立ての一つである学習カードは、毎時間の中で使用されることが望ましいと考える。本研究では、「思考・判断」の指導により、生徒の変容を見ることができるよう、「導入」、「展開」、「まとめ」という流れに即して、学習カードを作成することとした。

(2) 「思考・判断」にかかわる学習カードに盛り込むべき「学習活動（方法）」について

このことについては、日本体育大学 白旗和也 教授からアドバイスをいただいた。

ア 「導入」のカードについて

思考・判断とは学習課題に応じて、これまでに学習した内容を学習場面に適用したり、応用したりすることであるので、課題解決的な学習を推進するためには、単元のはじめに、「生徒が、これまでの学習で身に付けている課題解決に必要な知識について、教師が把握することが必要である」と述べている。例えば、「技能での『ボールを持たないときの動き』で求められる、状況判断の基礎的な知識を確認することが必要である」と述べている。これにより、教師は、学習内容を身に付けさせるために必要な知識について、その実現状況を把握することができる。

このことから、「導入」では、生徒の復習を基にした知識を把握できる「学習活動（方法）」を取り入れることとした。

イ 「展開」のカードについて

課題解決学習では、単元の「展開」で、「生徒が、学習内容に応じた学習活動を通して、うまくできないことについての課題を発見し、解決に向けて、試行錯誤しながら練習方法を選択するなどして、解決していくことが求められる」と述べている。

また、「展開」では、「教師の発問により、生徒の実態に応じて課題に迫ることができ、提示された練習方法を選択させるなど手段を講じて、課題解決に向かわせることが必要である」と述べている。

このことから、「展開」では、生徒を課題解決に向かわせる「学習活動（方法）」とその自己評価を取り入れることとした。

ウ 「まとめ」のカード

課題解決的な学習では、単元のまとめで、「生徒がうまくなるための取組みについて、単元をとおして身に付けたことやこれからの課題を整理するなどの振り返りが求められる」と述べている。この振り返りでは、『知識』『技能』や『思考・判断』について、生徒が分かったことやできたことを確認し、成果を明確にすることにより、有能感を味わうことができる。このことは、次の学習や運動への意欲を呼び起こし、豊かなスポーツライフへとつながる」と述べている。

このことから、「まとめ」では、学習の振り返りができる「学習活動（方法）」を取り入れることとした。

3 「思考・判断」にかかわる学習カードの作成にあたって

高等学校、教科「保健体育」科目「体育」の「思考・判断」にかかわる学習カード（以下、学習カード）を作成した。作成にあたり、日本体育大学 白旗和也 教授から次のアドバイスをいただいた。

- 生徒に学習課題と学習の道筋を明確に示すことが大切である。
- 課題解決のために生徒同士や生徒と教師が、状況を伝え合える工夫が必要である。
- 生徒が課題解決していける学習スタイルを構築するためには、自己評価が必要である。
- 生徒が、学校を卒業したあとの自分を想像できるように学習する。
- 学習では、教師が生徒にインターアクションを起こすことで、生徒も変容できる。
- 教師が生徒の記入した内容に、的確なコメントを返すことにより、生徒と教師が変わる。
- コメントの質により教師と生徒の関係ができ、双方の喜びに変わる。
- 課題設定を明確化、具体化することで、何を思考し判断するのかが明確になる。
(目標の設定、課題の選択、活動を決定していく力を身に付けられる。)
- 運動の特性による「思考・判断」の学習活動の違いが見える。

以上のことを踏まえて、「思考・判断」にかかわる学習カードを作成することとした。

4 本研究での「思考・判断」にかかわる学習カードの作成について

生徒の体育における「思考・判断」について、学習過程を把握し、生徒の課題の発見・解決や教師の指導のフィードバックに向けた資料となるよう作成した。

(1) 対象

高等学校、教科「保健体育」科目「体育」、高等学校入学年次とする。

(2) 取り上げる内容

球技：ゴール型（バスケットボール）とする。

(3) 作成手順

ア 学習指導と評価の計画の作成

高等学校学習指導要領及び解説、評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料（高等学校保健体育）を参考に、体育学習ハンドブックを使用して作成する。

- 単元目標
- 単元の指導内容
- 学習過程・指導と評価の計画
- 単元の評価規準と評価方法

イ 学習カードの作成

(ア) 学習カードの内容

次の1～4については、教師が設定し記入します。

1	学習のねらい ○学習指導と評価の計画から記入する。
2	本時の学習 ○ねらいに即した学習活動を活動順に記入する。
3	学習活動（方法） ○学習活動の詳細を図説、解説して、記入する。 ○思考・判断にかかわる学習活動では、これに即した質問を設け、生徒が選択したり、回答したりする欄を設ける。
4	学習の振り返り (1) 自己評価 ○指導内容に合わせて評価項目を記入し、生徒が学習の達成状況を評価できるよう設定する。(教師が、生徒の学習の達成状況を捉えやすいように、3段階の評価とする。) (2) 今日の一言 ○教師の質問により、学習したことで、分からないこと、分かってできないことを記入する欄を設ける。 (3) 先生からのアドバイス ○教師が、生徒の記入した内容について、アドバイス等を記入する欄を設ける。

(イ) 「導入」のカード

教師が、生徒の実態（これまでの学習の状況）を把握し、生徒自身が学習のねらいに応じた課題を見付けることができるようにする。

1	学習のねらい
2	学習活動1（学習状況のチェック）
3	学習活動2
4	自己評価
5	学習の振り返り
6	今日の一言
7	先生からのアドバイス

(ウ) 「展開」のカード

教師の発問により、生徒が本時の学習内容を把握し、「学習活動1」を通して個人の課題を見付け、「学習活動2」で、チームで課題を解決するための方法を選択することができるようにする。

1	学習のねらい
2	学習のねらいに即した学習活動1 ○思考・判断（個人で考えたこと） ○思考・判断（チームで考えたこと）
3	学習のねらいに即した学習活動2 ○思考・判断（チームで考えた作戦） ○思考・判断（チームで考えたこと）
4	学習の振り返り
5	自己評価
6	今日の一言
7	先生からのアドバイス

(エ) 「まとめ」のカード

生徒が課題解決の過程を振り返り、次の授業に生かすことができるようにする。

1	学習のねらい
2	作戦に応じた学習活動1 (チーム練習) ○思考・判断 (チームで考えた作戦) ○思考・判断 (個人で考えた練習)
3	作戦に応じた学習活動2 (ゲーム)
4	自己評価
5	学習の振り返り
6	今日の一言
7	先生からのアドバイス

(オ) その他

○「思考・判断」の指導内容(例示)については、各領域で課題解決に関わるものとする。(★印で示す。)

表11 思考・判断(例示)で取り上げる内容 【高等学校入学年次】

体づくり運動	<p>★体ほぐしのねらいを踏まえて、自己の課題に応じた活動を選ぶこと。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねらいや体力の程度に応じて、適切な運動の種類、強度、量、頻度を設定すること。 ・自己の責任を果たす場面で、ねらいに応じた活動の仕方を見付けること。 ・仲間と学習する場面で、体力の違いに配慮した補助の仕方などを見付けること。 ・実生活で継続しやすい運動例を選ぶこと。
器械運動	<p>★自己の課題に応じて、学習する技の合理的な動き方の改善すべきポイントを見付けること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自己の課題に応じて、適切な練習方法を選ぶこと。 ・自己の技能・体力の程度に応じて、目指す技や技の組合せ方を見付けること。 ・仲間と学習する場面で、仲間の動きと自己の動きの違いなどを指摘すること。 ・健康や安全を確保するために、体調に応じて適切な練習方法を選ぶこと。 ・器械運動を継続して楽しむための自己に適したかわり方を見付けること。
球技	<p>★提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶこと。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘すること。 ・作戦などの話合いの場面で、合意を形成するための適切なかわり方を見付けること。 ・健康や安全を確保するために、体調に応じて適切な練習方法を選ぶこと。 ・球技を継続して楽しむための自己に適したかわり方を見付けること。

○学習カードは、「高等学校学習指導要領及び解説」、「評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料(高等学校保健体育)」を参考に、学習指導と評価の計画を作成する。

○学習カードは、生徒の「思考・判断」にかかわる指導時期に合わせて作成する。その際、本体育センターで作成した「高等学校保健体育 体育学習ハンドブック」を使用する。

以上を踏まえて、「思考・判断」にかかわる学習カードの書式例を作成する。

5 「思考・判断」にかかわる学習カードの書式例（球技：ゴール型（バスケットボール））
 (1) 学習指導と評価の計画＜球技：ゴール型（バスケットボール）＞

- 1 単元名 E 球技（ バスケットボール ）
- 2 対 象 1年 組 名（男子 名、女子 名）
- 3 期 間 平成 年 月 日（ ）～ 月 日（ ）
- 4 場 所 体育館

5 単元の目標

(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームが展開できるようにする。

ア ゴール型では、安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防を展開すること。

(2) バスケットボールに自主的に取り組むとともに、話し合いに貢献しようとすることができるようにする。

（本時で取り上げない内容は、省略している。）

(3) バスケットボールの技術などの名称や行い方、競技会の仕方などを理解することができるようにする。

（本時で取り上げない内容は、省略している。）

6 単元の指導内容

指 導 内 容			
＜技 能＞	＜態 度＞	＜知 識＞	＜思考・判断＞
①味方が操作しやすいパスを送ること。	①バスケットボールに自主的に取り組むこと。	①バスケットボールの技術等の名称や行い方	①提供された作戦から自己のチームの特徴を踏まえた作戦を選ぶこと。
②ゴール前の空いている場所をカバーすること。	②話し合いに貢献しようとすること。	②バスケットボールの競技会の仕方	

7 学習の流れ・指導と評価の計画

時間		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
学習の流れ	10	整列、挨拶、準備運動、本時の学習内容の確認															
		オリエンテーション	バスゲーム	ドリブル & シュートゲーム	ゲーム (3対2)								班毎の作戦会議 1 及び練習				
	これまでの内容の復習		新しい内容の学習 1	課題解決学習	新しい内容の学習 2	課題解決学習											
	20	ゲーム (2対1) 1/3コート	パス&ランゲーム ハーフコート	ゲーム (3対3) ハーフコート	エアアゲットゲーム (2対1) 1/3コート	ゲーム (3対3) ハーフコート						ゲーム (5対5) (班別リーグ戦)					
		30	試しのゲーム	ゲーム (5対5) ハーフコート	アウトナンバーゲーム (3対2) ハーフコート	ゲーム (5対5) オールコート	ゲーム (4対3) ハーフコート	ゲーム (5対5) オールコート						班毎の作戦会議 2			
前半の活動：教師の発問による学習 後半の活動：班毎の練習										ゲーム (5対5) (班別リーグ戦)							
40	班毎の振り返り	学習の振り返り													班毎の振り返り		
50		片付け、整列、整理運動、次時の学習内容の確認															
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	総	
指導時期	技能			①				②									
	態度	①			②												
	知識			①								②					
	思考判断	①															
評価時期	技能						①				②						
	態度					①			②								
	知識			①								②					
	思考判断									①							

《関心・意欲・態度》	《思考・判断》	《運動の技能》	《知識・理解》
指導内容〈態度〉	指導内容〈思考・判断〉	指導内容〈技能〉	指導内容〈知識〉
①②を	①を	①②を	①②を
~しようとしている	~している	~できる	~、学習した具体例を挙げている ~、理解したことを言ったり書き出したりしている
【観察】	【学習ノート】 【観察】	【観察】	【学習ノート】 【観察】

(2)「導入」のカード

体育学習カード

月 日 () 1校時

【学習のねらい】

- バasketボールで、これまでに学習したことを確認しよう！（状況判断・パス）
- 自分の課題と仲間の課題を見つけよう！

生徒が学習内容を確認できるようにします。

具体的に記入し、授業の流れが分かるようにします。

【本時の学習】

- 1. オリエンテーション 2. ゲーム(3対2) 3. 学習の振り返り**

【学習活動】

オリエンテーション

バスケットボールの授業の目標は？

- バasketボール・チェック

【質問】

次の時、あなたはどうしますか？成功する、しないに関わらず、「Aパス、Bボールキープ、Cドリブル、Dシュート」のどれかを考えて、答えましょう。

- 1 シュートエリア内でボールを受けた場合
 - ①シュートコースにディフェンスがないとき、どうしますか？ ()
 - ②シュートコースにディフェンスがいる場合、
 - ア 味方へのパスコースにディフェンスがないとき、どうしますか？ ()
 - イ 味方へのパスコースにディフェンスがいるとき、どうしますか？ ()
- 2 シュートエリア外でボールを受けた場合
 - ①パスコースにディフェンスがないとき、どうしますか？ ()
 - ②パスコースにディフェンスがいるとき、どうしますか？ ()

ねらいを持たせて、ゲームに取り組むことができるようにしています。

単元の始めに、生徒の学習の状況を確認します。教師の質問により、生徒の思考を促し、プレイしながら説明することで、知識を身に付けるようにします。

ゲーム

- ゲーム(3対2) 班内で行います。

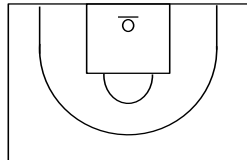
ねらい：「パスを出せたとき」の状態を確認しながら、ゲームしよう！」

学習の振り返り

自分：☆ 攻撃：○ 防御：▼ ボール：● パス：→ 移動：-->

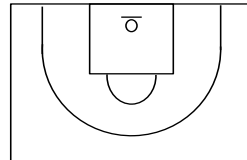
- 思い出して記入しよう！

〈パスを出せたとき 1〉



自分： _____
仲間： _____

〈パスを出せたとき 2〉



自分： _____
仲間： _____

自分と仲間の「パスの動き」を確認できるようにしています

生徒が、「分かって、できる」、「分かって、できない」、「分からなくて、できない」について、判断ができるようにしています。教師の具体的なアドバイスにつながります。

○自己評価

評価項目	評 価		
	3	2	1
1. 学習した健康や安全について、留意して活動できた	3	2	1
2. 準備や片付で、自分の役割を果たすことができた	3	2	1
3. 自分がパスを出せなかったときの課題が分かった	3	2	1
4. 仲間に具体的なアドバイスができた	3	2	1
5. 今日のゲームから、自分の課題が分かった	3	2	1

具体的に学習を振り返ることができるようにします。

- 今日の一言（自己評価の3について、パスが出せなかった理由を書きましょう。）**

【先生からのアドバイス】

生徒に課題を記入させることで、教師が的確なアドバイスをしやすくなります。

(3) 「展開」のカード

体育学習カード

月 日 () 4校時

【学習のねらい】

- 味方がボールを受けやすいパスを送ろう！
- チームで作戦を考えてゲームをしよう！

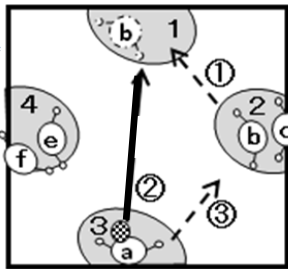
【本時の学習】

- 1 パス&ランゲーム
- 2 アウトナンバーゲーム
- 3 学習の振り返り

【学習活動】

パス&ランゲーム

ねらい：「味方がボールを受けやすいのは、どんなパスだろう？」



【説明】

- 1 ◎は、◎が移動する様子を見ながら、1のエリアに移動してきた◎にパスを出す。
- 2 ◎は、◎が移動する様子を見ながら、3のエリアに入ってきた◎にパスを出す。
- 3 1分間に何回できたかを数える。
- 4 記録表に記入する。
- 5 各班の記録を発表する。

味方：○ ボール：◎ パス：→ 移動：-→

○考えよう1 「味方がボールを受けやすいパスは、どのようなパスだったでしょうか？」

〔自分で考えたこと〕
どのようなパス？

○そのパスを送るには、どうしたらよいですか？

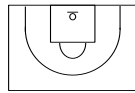
〔チームで考えたこと〕
○どのようなパス？

○そのパスを送るには、どうしたらよいですか？

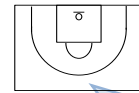
アウトナンバーゲーム(3対2)

○考えよう2 「パスを中心としたゲームです。自分のチームの特徴に合わせて、作戦を考えよう！」

〔チームで考えた作戦〕
(作戦)



〔自分で考えた練習〕



学習の振り返り

○自己評価

評価項目	評 価		
1. 学習した健康や安全について、留意して活動できた	3	2	1
2. 準備や片付で、自分の役割を果たすことができた	3	2	1
3. パスを出す際のポイントが分かってできた	3	2	1
4. パスをもらう際のポイントが分かってできた	3	2	1
5. チームの特徴に合った作戦はうまくいったか	3	2	1
6. チームの特徴に合った作戦に貢献できたか	3	2	1

○今日の一言 (自己評価の5について：「チームの特徴に合った作戦」についての意見を書きましょう)

【先生からのアドバイス】

ねらいは、「学習指導と評価の計画」に基づいて、学習活動が分かるように記入しています。

具体的な学習活動を分かりやすく図示しています。

振り返りにより、技能での知識が定着するようにします。

学習内容を確認し、学習活動をとおして、自分と仲間の観察から、それぞれの課題に気づくことができるようにしています。

具体的に学習を振り返ることができるようにします。

学習内容に合った学習活動を提示しています。ドリルゲームで、楽しく活動できるようにしています。

生徒が思考・判断したことを記入できるようにしています。単元の中で、どのように変化していくかを見ていきます。

作戦に対する自分の意見を記入できるようにします。次の練習を考える基になります。

(4) 「まとめ」のカード

体育学習カード

月 日 () 14 校時

【学習のねらい】

- ゴール前の空いている場所をカバーしたゲームをしよう！
- 作戦を考えて、ゲームをしよう！
- バスケットボールの試合を運営しよう！

【本時の学習】

- 1 ゲーム(5対5)作戦と練習方法
- 2 ゲーム(5対5)
- 3 学習の振り返り

【学習活動】

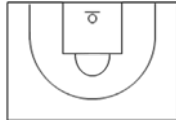
ゲーム(5対5)に向けた作戦を立て、練習方法を考えよう！

○考えよう1 「これまでに学習したパスとカバーを生かした作戦を立てよう！」

〔チームで考えたこと〕

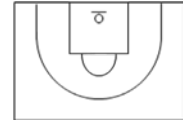
○作戦

○練習方法



〔自分で考えたこと〕

○練習方法



攻撃:○ 防御:▽ ボール:● パス:→ 移動:⇄

ゲーム5対5

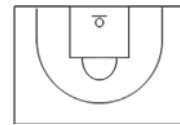
学習の振り返り

チームで振り返りをして、課題解決に向けた練習方法を記入できるようにします。

○考えよう2

〔作戦の振り返りをしよう！〕

〔次のゲームに向けた練習内容〕



具体的に学習を振り返ることができるようにします。

○自己評価

評価項目	評 価		
1. 学習した健康や安全について、留意して活動できた	3	2	1
2. 準備や片付で、自分の役割を果たすことができた	3	2	1
3. 味方が受けやすいパスを出すことができた	3	2	1
4. ゴール前の空いているところをカバーすることができた	3	2	1
5. 仲間に、パスやカバーについてのアドバイスができた	3	2	1
6. 審判で、自分の役割を果たすことができた	3	2	1
7. 上達するために必要な学習の仕方が分かった	3	2	1

〔 学習の仕方について分かったことを、学習ノートを見ながら書き出そう。 〕

○今日の一言（できなかったことについて書き出してみよう！）

課題解決の方法について、理解できているかを確認します。

【先生からのアドバイス】

生徒が、これまでの学習を踏まえて、作戦と練習方法を考えるようにします。

【研究の考察とまとめ】

1 これから求められる力についての検討から見えてきたこと

今回、次の学習指導要領改訂に向けた教育の動向について検討し、今後、「思考力」を中核とし、それを支える「基礎力」と使い方を方向付ける「実践力」が求められ、「どのように学ぶか」といった、より具体的な指導方法についての検討が進められていることが分かった。

また、受動的学習者から能動的学習者への転換を促す指導方法が検討されており、これに伴って、生徒が身に付けたことについて、教師が正確に把握する評価方法も必要となることが考えられる。今後、「指導と評価の一体化」が、より具体的な形で示されることが予想され、中央教育審議会の答申等が待たれるところである。

2 長期研究員の学習カードの検討から見えてきたこと

長期研究員の学習カードの項目について検討し、生徒の「課題解決の学習」が、「導入」、「展開」、「まとめ」の中で、教師が生徒に質問することにより、意図的に生徒の思考を促していることが分かった。

生徒は学習の中で、成功と失敗の経験を繰り返しながら、うまくいく方法を模索していく。この時、学習カードは、生徒と教師の間で、課題解決に向けた個別のやり取りができることから、教師は、生徒の抱える課題に即した指導や助言ができ、その解決に役立つと考える。

また、学習が進むに連れて、教師と生徒の間にお互いの信頼関係を築くことができ、相乗的な効果をもたらすことができると考える。

3 「思考・判断」にかかわる学習カードの作成についての検討から見えてきたこと

「思考・判断」にかかわる学習カードの作成について検討し、課題解決の学習について、「導入」のカードでは、「生徒の復習を基にした知識を把握できる」項目、「展開」のカードでは、「生徒を課題解決に向かわせる」項目、「まとめ」のカードでは、「学習の振り返りができる」項目を設ける必要があることが分かった。

「思考・判断」をともなう学習活動では、「何を、どのように学習するか」を教師が、あらかじめ、明確に示す必要がある。そのためには、教師が生徒に、「いつ指導して、どこまで身に付けさせるか」が決められた学習指導計画を作成することが必要である。学習指導計画があつてこそ、学習カードは、教師と生徒の評価の一助になると考える。

本研究では、「思考・判断」にかかわる学習カードの書式について検討した。学習カードは、様々な存在し、教師が生徒の実態に応じて、学習内容を身に付けさせるために工夫し続けることが、大切であると考えられる。

本研究が、体育における「思考・判断」の指導と評価をつなぐ手立ての一助になれば幸いである。

【最後に】

本研究にあたり、終始適切な助言を賜り、ご指導いただいた日本体育大学 白旗和也 教授に、心から感謝いたします。

【引用・参考文献】

- 1) 国立教育政策研究所 教育課程研究センター長 研究代表者 勝野 頼彦、社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則、平成25年3月
- 2) 中央教育審議会、これからの学校教育を担う教職員やチームとしての学校の在り方について（諮問）、平成26年7月
- 3) 中央教育審議会、児童生徒の学習評価の在り方について（報告）、平成22年3月
- 4) 中央教育審議会、初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）、平成26年11月
- 5) 立命館大学スポーツ健康科学部/同研究科 大友 智、平成26年度全国都道府県・指定都市教育委員会学校体育担当指導主事研究協議会より、平成26年9月
- 6) 田中耕治編、よくわかる教育評価、ミネルヴァ書房、平成17年
- 7) 沖 裕貴、大学におけるルーブリック評価導入の実際ー公平で客観的かつ厳格な成績評価を目指してー、立命館高等教育研究14号、平成26年3月
- 8) 黒上晴夫・内垣戸貴之、ルーブリックでデザインする授業(1)～指導と評価の一体化をめざす教育工学的アプローチ～、第31回日本教育工学研究協議会全国大会発表論文集、平成17年
- 9) 国立教育政策研究所、評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料（高等学校保健体育）、平成24年7月
- 10) 石川泰成・木村清人、小学校・中学校・高等学校 学校体育の指導と評価、廣済堂あかつき株式会社、平成26年5月
- 11) 文部科学省、中央教育審議会初等中等教育分科会（第20回（第3期第6回））議事録・配付資料 [資料6]、健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会における審議の内容、平成17年7月
- 12) 文部科学省、高等学校学習指導要領解説【保健体育編・体育編】、平成21年12月
- 13) 文部科学省、言語活動の充実に関する指導事例集～思考力、判断力、表現力等の育成に向けて【高等学校版】 平成26年2月