

平成17年度

学校体育長期研修研究報告

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～

神奈川県立体育センター

学校体育長期研修員

神奈川県立荏田高等学校

服部

雅典

目 次

研究を進めるにあたって

- 1 主題設定の理由・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2
- 2 研究の仮説・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
- 3 研究の方法・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
- 4 研究の構想図・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4

理論の研究

- 1 ハンドボールの特性と基礎・基本・・・・・・・・・・ 5
- 2 ハンドボールの技術と技能・・・・・・・・・・ 5
- 3 異学年生徒との関わり・・・・・・・・・・ 7
- 4 学習初期に関わらせることの意義・・・・・・・・・・ 8

検証授業について

- 1 検証の目的・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 9
- 2 ハンドボール授業における本校の現状と課題・・・・・・・・・・ 9
- 3 ハンドボールの学習内容・・・・・・・・・・ 10
- 4 ハンドボールの個人技術と個人戦術に関する要素・・・・・・・・・・ 11
- 5 課題を解決するためのゲーム・・・・・・・・・・ 11
- 6 異学年生徒との関わりの工夫・・・・・・・・・・ 12
- 7 検証の方法・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
- 8 学習指導計画・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 15
- 9 検証授業の結果と考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 23

研究のまとめ

- 1 研究の成果・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 36
- 2 今後の課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 41
- 3 ハンドボールの特性に十分触れるために・・・・・・・・・・ 45
- 4 検証授業を振り返って・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 45

引用参考文献・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 47

参考文献・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 47

**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～**

研究を進めるにあたって

1 主題設定の理由

高等学校のハンドボールの授業において目指す内容は、相手との攻防の中でボールを運び、ゴールにシュートして得点することを競うゴール型のゲームの特性を理解し、集団的技能や個人的技能を活用して、学習段階に応じた作戦を立ててゲームができるようにすることである。そのためには、ハンドボールのパス、キャッチ、シュート等の個人技術を身に付け、さらにゲームの中で、相手や味方の動きに応じて個人技術を選択する個人戦術の力を高める必要があり、これはグループ（ユニット）戦術やチーム戦術を用いたゲームの基礎・基本となる。

しかしながら、本校のハンドボール授業を振り返ってみると、動きながらボールを扱うことができ、且つボールを保持していない時にはパスが受けられる位置に移動することができる生徒と、それが上手くできず、動けなくなってしまう生徒が混在する。

小澤は球技の授業の傾向として、「どんなクラスでも能力に個人差があり、いきなりゲームを展開しても能力の高い者の独壇場になり、上下関係ができ、ますます差がひらいていく」と指摘している¹⁾。実際、今までに部活動やスポーツクラブなどで継続的に球技を行ってきた生徒と、行ってこなかった生徒との間に、球技全般において個人的技能（個人技術を用いて運動ができる能力）に差が見られ、ゲームでは、個人的技能が高い生徒同士がボールの占有をしてしまう場面が多く見られる。結果的に全員が授業の中で個人戦術の力を高められず、グループ戦術・チーム戦術の学習につなげることが困難になっているのではないと思われる。

これらの現状を効果的に解決するための方法として、今回、異学年連携に着目し、1年生と本校の特色である体育コースの3年生「スポーツ（球技）」と関わり持って学習を展開していくことを考えた。

こうした連携の効果として、ハンドボールの学習を継続的に行っている体育コースの生徒から、マンツーマンでパス、キャッチ、ドリブル等についてのアドバイスを受けたり、動きの模範を見たり、一緒に個人技術を身に付けるゲーム等を行ったりすることによって「ボールを保持したときの動きの選択」や「パスが受けられる位置に移動する」などの個人的技能のイメージ化を図り、個々の課題を捉えることに役立つと思われる。

そこで本研究では、単元の前半では個人技術を身に付けるゲームを行い、ボールを保持している時に「移動しながらのキャッチ・パス」、ボールを保持していない時に「移動するための技術」を身に付ける学習を行う。後半では個人戦術の力を高めるゲームを行い、ボールを保持している時に「技術を選択する」、ボールを保持していない時に「パスが受けられるポジションに移動する」力を高める学習を行う。そして、各ステージの初期段階に、技能レベルが高い異学年の生徒が関わることにより、それぞれねらいを達成する学習が展開できると考え、本主題を設定した。

2 研究の仮説

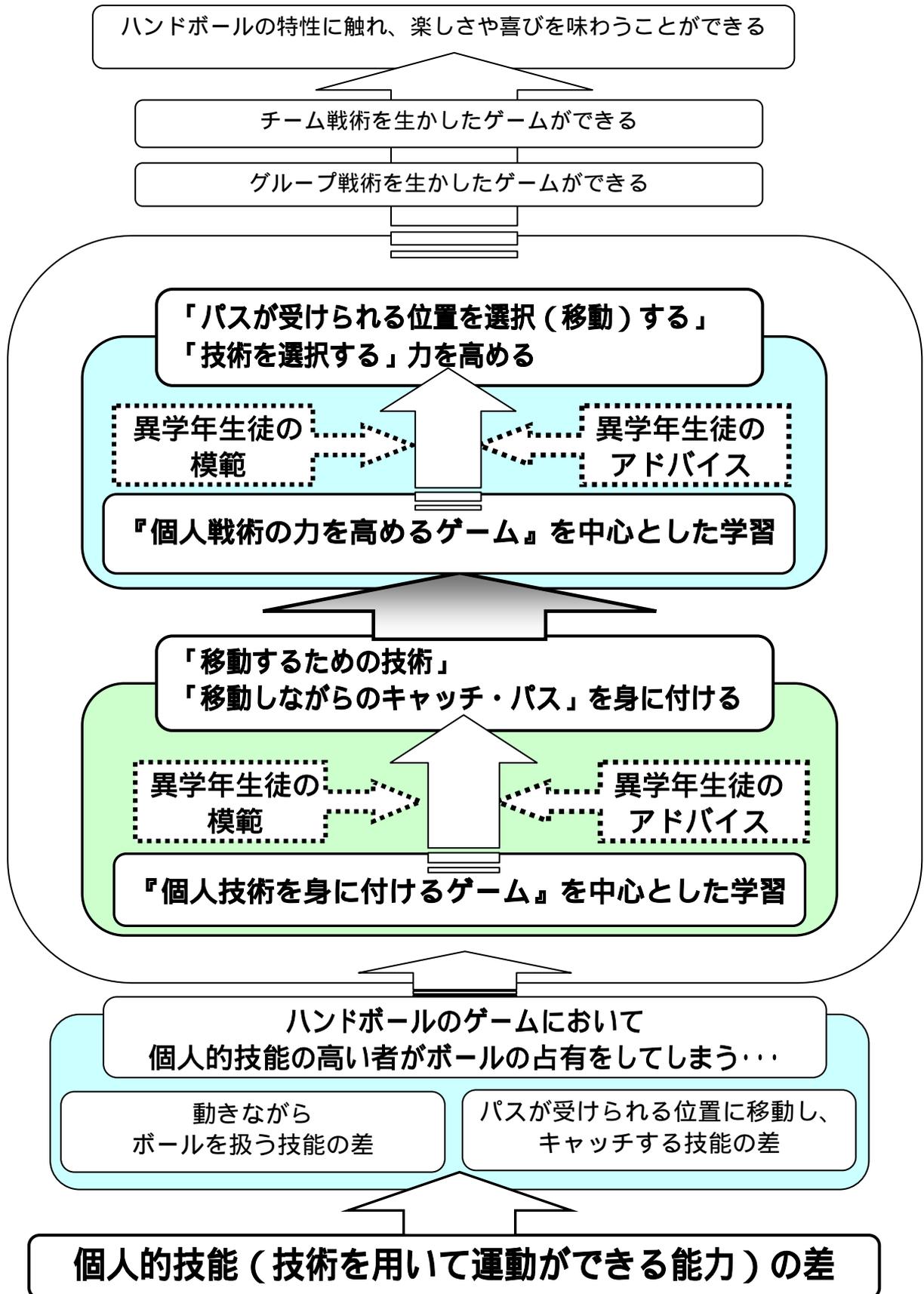
単元の前半で個人技術を身に付けるゲーム、単元の後半で個人戦術の力を高めるゲームを中心とした学習を行い、これらの学習段階の初期に技能レベルの高い異学年の生徒が関わることにより、個人技術を身に付け、個人戦術（個人技術を選択する）の力を高めることができる。

3 研究の方法

今回の研究では次の方法（手順）で研究を進める。

- (1) 今日求められているハンドボールの授業について整理し、本校の現状を把握する。
- (2) 本校ハンドボール授業における現状の課題を整理し、文献・資料をもとに理論的に検討する。
- (3) 課題を解決するために、次の視点から学習展開や手立てを検討する。
 - ア 中学校から高校までのハンドボールの学習内容の系統性
 - イ ハンドボールの技術と戦術の整理
 - ウ 個人技術を身に付けるゲーム・個人戦術の力を高めるゲームの設定
 - エ 異学年生徒との関わり
- (4) 上記の学習展開や手立てをもとに、授業を実践する。
- (5) 学習ノートの記述内容・ゲーム記録・授業観察の結果・VTR・事後アンケートをもとに、仮説の有効性を次の視点で検証する。
 - ア 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となったか
 - イ 異学年生徒との関わりが、個人戦術の力を高める学習の支援となったか
- (6) 成果と課題をまとめる。

4 研究の構想図



理論の研究

1 ハンドボールの特性と基礎・基本

ハンドボールは、相手との攻防の中でボールを運び、ゴールにシュートをして得点を取り合い、勝敗を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことのできるゴール型のゲームの特性を持っている。

ハンドボールの学習では、ゲームの構造的特性を生かし、相手チームに応じて自分達の戦い方を工夫しながら、拮抗するゲームを展開できるようにすることが大切である。

この拮抗するゲームを展開できるようにするためには、相手チームの動きを考えながら攻めたり守ったり、ゲームの場面で味方同士が協力し合うなど個人戦術やグループ(ユニット)・チーム戦術が重要である。

この個人戦術やグループ・チーム戦術を高めていくためには、一人ひとりが持っている個人技術をさらに高めていく必要がある。

また、相手との攻防の中で、相手の変化に対応したプレーの選択が重要な一面であると言える。その過程では一人ひとりが十分その役割を踏まえてプレーすることが要求される。個人は集団(グループ・チーム)を構成する重要な要素となるので、様々な場面に遭遇しても役割を果たしていける個人技術を持ち、それを集団のねらいに応じて活用できることが重要となる。

2 ハンドボールの技術と技能

(1) 個人技術と個人的技能の定義

体育において個人技術(technique)とは、個人の「体の具体的な動かし方ないし運動の仕方」を言っている。また、個人的技能(skill)とは、練習やトレーニングを積んだ結果として、「技術が個人のものとして身に付いた状態、あるいは、その技術を用いて運動が実施でき遂行できる能力」と定義される。²⁾

(2) ハンドボールの個人技術

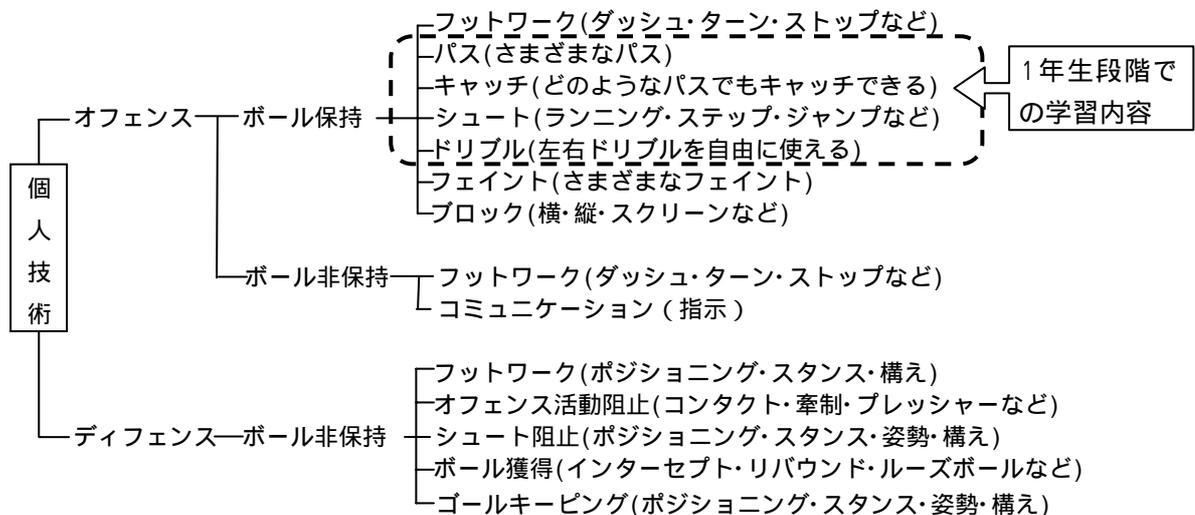


図2 - 1 ハンドボールの個人技術(蒲生「戦略のトレーニング」より 一部服部修正)

3 異学年生徒との関わり

共に学び合う関係に関する研究は盛んに行われているが、現在は同学年における学び合いから、異学年における学び合いが注目されている。

小林は教科における異学年の学び合いについての研究において、同学年での学習には見られない学び合いがあるとして、以下の通り考察している。⁴⁾

学年差がもたらす生徒への影響は大きく、同学年での学習で見られた「馴れ合い」や「いじめ」などのマイナス面がほとんど見られなかった。

異学年集団の方が、同学年集団よりも学習意欲を高める生徒もいた。

異学年班の方が人間関係におけるトラブルが少なく、質の高い学びであったことから協同学習では学年差がある方がかえって上手くいくのではないか。

異学年学種により活躍しだした生徒や、その教科が好きになった生徒がいたことから、異学年集団で教科学習を行う意味は大きい。

このような先行研究を踏まえると、体育学習においてもさまざまな効果が考えられる。そこで今回は、対象クラスの1年生と関わる異学年生徒として、本校の体育コースの3年生を設定した。

(1) 技能レベルの高い異学年生徒と関わることによる効果

異学年生徒との関わり方については、指導 学習的な関わりと、同列的な関わりとが考えられる。指導 学習的な関わりについては、異学年生徒の模範を見たり、アドバイスを受けたりすることが考えられる。技能の高い者のゲームや練習を見たり、共に行ったりすることは、動き方のイメージを捉えることにつながる。また模範の動きを見ることにより自分の動きと比較して技能の構造を理解することに役立ち、自分はなぜできないのか、上手にできる秘訣はどこにあるのか、などを見極める能力を高めることが期待できる。¹⁾さらに、各生徒が課題を発見する上で、アドバイスを受けることができる。

同列的な関わりについては、同じ学習内容を一緒に行うことが考えられる。課題を解決するためのゲーム等を一緒に行うことにより、ゲームが活性化し、ミスが減ることで触球数が増え、練習効果を上げることが期待できる。

技能レベルが二極化している場合は、このような異学年生徒との関わり方を工夫する(技能に課題の多い生徒を積極的に異学年生徒と関わらせる)ことによって、底上げを図ることも役立つと考えられる。

本研究はこのような効果をねらって、個人技術を身に付け、個人戦術の力を高める学習を行う。

(2) 異学年クラス側の学習効果

一流と呼ばれる指導者から、「教えることによって学ぶ」という言葉を耳にする。自分が指導する立場になって、「これまでの練習方法に疑問を持つようになった」「動きの理解が早くなった」「自分自身の競技力が向上した」といった感想をよく聞く。野口は、チームメイトの動きを見たり、指導したりする機会をつくることを薦めている。そして野口は「他の人の動きをよく見ると、自分と似ている部分があり、さらに“なぜこうしないのだろう”という疑問も出る。そして指導することで自分自身がその技術を、身体内部の感覚としてどのくらい理解しているのかが問われ、次に自分が動く時に、自分の技術を客観視することができる」と述べている。⁵⁾

異学年生徒が模範や技能的アドバイスをを行うことにより、各技術の基本となる体の動かし方等、自分の動きを振り返り、技術の構造や知識を深く学び、さらなる技能向上に役立てることができる。また、技能段階を捉えて計画的に課題解決のために行う練習の仕方も学習ができるようになり、指導的な視点で理解を深めることができると思われる。

4 学習初期に関わらせることの意義

運動学習において、特に未知の運動を習得しようとする場合、その学習の初期には「いかに」とか「どのように」という方法に関する課題が先に浮かんでくる。そして、まず方法についての認識が先行しつつ、徐々に課題を解決し、認識が深まることによって、「何を」とか「なぜ」というような運動の構造について感心が増加してくる。²⁾

ハンドボールの未経験者は、方法認識の部分から差が生じていると考えられ、課題を解決するのが遅れると考えられる。

学習初期に技能レベルの高い異学年生徒の動きを見たり、一緒に活動したりすることは、動きのイメージをつかみ、動かし方（構造）の理解度が増加すると考えられる。

検証授業について

1 検証の目的

単元の前半で個人技術を身に付けるゲーム、単元の後半で個人戦術の力を高めるゲームを中心とした学習を行い、これらの学習段階の初期に技能レベルの高い異学年生徒が関わることが、動きながらボールをパスしたりキャッチしたりする技術を身に付け、ボールを保持している時は技術を選択する力を高め、保持していない時はパスが受けられるポジションを選択する力を高める上で有効であったか検証する。

2 ハンドボール授業における本校の現状と課題

本研究を進めるに当たって、本校1年生の球技(特にハンドボール)の経験や意識、投能力などを知るために事前にアンケート調査とハンドボール投げテストを実施した。

アンケート調査の結果は、中学校時代に授業以外で継続的に球技を経験していた生徒の割合は約60%であった。そして、球技を得意と思っている生徒は、球技の未経験者より経験者の方が約30%多かった。(図3-1)また、ハンドボールの授業を「とても楽しみ」「楽しみ」と思っている生徒の割合は、球技の未経験者より経験者の方が約20%多かった。(図3-2)さらに、球技経験がなく、ハンドボールの授業に対して、「楽しみではない・できればやりたくない」と思っている生徒の理由をしてみると「不得意だから」と答えた生徒が最も多かった。(図3-3)これらの結果は、球技経験が、これから行うハンドボールの授業に対する意識に影響を与えていることを思わせる。

次に、1年生女子を対象に行った「ハンドボール投げテスト」の結果は、球技の経験者と未経験者に関わらず、全体的に数値が良く、二極化傾向も見られなかった。投フォームを観察した結果も大きな差は感じられなかった。しかし、球技のゲームの様相を見ると、技能面で課題を持つ生徒が多く見受けられ、これらの生徒にパスが通ったとしても、ボールを保持したまま、相手に囲まれてしまったり、ボールを保持していない時に、ボールを保持している者のフォローができず、動けなくなったりする場面が多く見られる。これは、動きながらの技術を身に付け、ゲームの状況に応じてこれらの技術を選択するということができていないことが原因だと思われる。

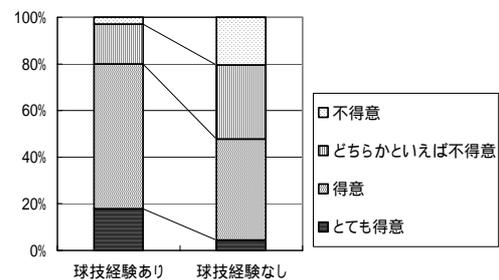


図3-1 中学校時代の球技経験別に見た球技の得意感 (n=259)

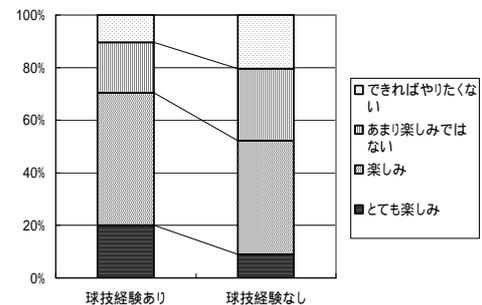


図3-2 中学校時代の球技経験別に見たハンドボール授業の関心・意欲 (n=262)

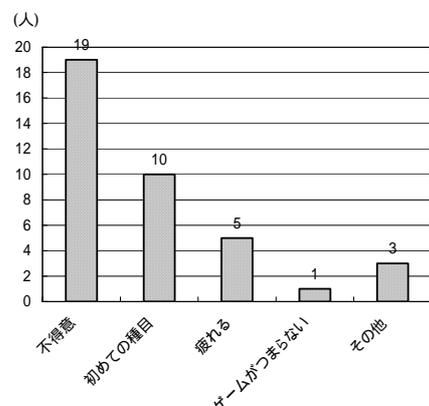


図3-3 中学校時代の球技未経験者がハンドボール授業に対し、「あまり楽しみではない」「できればやりたくない」理由

3 ハンドボールの学習内容

各校種、各学年で、学習内容を系統的に考えることが求められる。今回、研究の対象である1年生で教えるべきハンドボールの学習内容を確認する上で、学習指導要領をもとに、中学校から高等学校までの、6年間の主な学習内容の系統性を考え、具体化を試みた。(表3-1)

表3-1 中学校から高等学校までのハンドボールの学習内容(部私案)

中学校			高等学校		
1学年	2学年	3学年	1学年	2学年	3学年
パス回しからのオフェンス、マンツーマンディフェンスについて	速攻やカットインプレー、ゾーンディフェンスについて	速攻やポストプレー、ゾーンディフェンスについて	相手の動きに応じたオフェンスとディフェンスについて	相手の動きに応じ、チームの特性を生かしたオフェンスとディフェンスについて	相手・味方の動きに応じたオフェンスと相手のオフェンスをゴールキーパーと連携して阻止するディフェンスについて

	中学校			高等学校		
	1学年	2学年	3学年	1学年	2学年	3学年
個人的技能	シュート・パス・キャッチ・ドリブルを行う。	シュート・パス・キャッチ・ドリブルのバリエーションを増やす。	シュート・パス・キャッチ・ドリブルのバリエーションを増やす。ゴールキーピングを行う。	相手の動きに応じたパス・キャッチ・ドリブルを行う。相手のシュートに応じたゴールキーピングをする。	相手の動きに応じてフットワーク・フェイントを使いシュート・パス・キャッチ・ドリブルを行う。相手のシュートに応じたゴールキーピングをする。	相手・味方の動きに応じてフットワーク・フェイントを使用的確なパス・キャッチ・ドリブル・シュートを行う。相手のシュートに応じた的確なゴールキーピングをする。
オフェンス	パス回しからのオフェンスを行う。	速攻、カットインプレーを行う。	速攻、ポストプレーを行う。	相手チームの動きに応じたオフェンスを行う。	相手チームの動きに応じ、自分のチームの特性を生かしたオフェンスを行う。	相手・味方の動きに応じた的確なパス回しによるオフェンスのバリエーションを行う。
ディフェンス	マンツーマンディフェンスを行う。	ゾーンディフェンスを行う。	ゾーンディフェンスのバリエーションを増やす。	相手のオフェンスの動きに応じたディフェンスを行う。	相手のオフェンスの動きに応じ、ゴールキーパーと連携したディフェンスを行う。	相手のオフェンスの動きに応じ、ゴールキーパーと連携した的確なディフェンスを行う。
作戦	パス回しからのオフェンス、マンツーマンディフェンスを利用した作戦の動き。	速攻、カットインプレー、ゾーンディフェンスを利用した作戦の動き。	速攻、ポストプレー、ゾーンディフェンスのバリエーションを利用した作戦の動き。	相手チームに応じたオフェンスやディフェンスを利用した作戦の動き。	相手チームに応じ、チームの特性を生かしたオフェンスや、キーパーと連携したディフェンスを利用した作戦の動き。	相手・味方の動きに応じた、的確なオフェンスやディフェンスを利用した作戦の動き。

本校1年生の実態としては、中学時代にハンドボールの授業を経験してこなかった生徒が多く、高校1学年段階の学習内容に中学生段階に行われるべき基礎・基本の内容も含めて実施していく必要があると考える。今回の研究では、表3-2に示した学習内容の中でも特に個人技術を身に付け、さらに、その個人戦術の力を高めていくことに着目し、授業を実践していきたいと考える。

表3-2 荏田高校1年生のハンドボールの主な学習内容

主な学習内容	パス・キャッチ・シュート・ドリブル等の基礎技術と相手の動きに応じたオフェンスとディフェンスについて
	具体的な学習内容
個人的技能	パス・キャッチ・シュート・ドリブルのバリエーションを増やし、相手の動きに応じてプレーを選択する。
オフェンス	相手の動きに応じたオフェンスを行う。
ディフェンス	マンツーマンディフェンスとゾーンディフェンスを行う。
作戦	パス回しからのオフェンス、ゾーンディフェンスを利用した作戦を立ててゲームを行う。

4 ハンドボールの個人技術と個人戦術に関する要素

個人技術を身に付け、個人戦術の力を高めていくために、P4の個人技術(図2-1)及びP5の個人戦術(図2-3)の定義を基に、学習のねらいに応じた個人技術と個人戦術の要素を、ボールを保持している時としていない時の2つの場面で整理した。(表3-3)これらの要素を含んだ課題解決のためのゲームを単元の前半(ステージ：個人技術を身に付ける)と後半(ステージ：個人戦術の力を高める)において設定する。

表3-3 本校1学年で身に付けるハンドボールの個人技術と個人戦術

	ボールを保持している時	ボールを保持していない時	学習内容
ステージ 個人技術の習得	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 「移動しながらキャッチ・パス」の技術の要素 </div> パスの種類(動き) ・方向・強さ・高低・タイミング キャッチの動作 パスの動作 ・ショルダーパスの動作 ・プッシュパスの動作 キャッチからパスまでの動作(動き) ・キャッチのフォーム ・スムーズ・素早い動き フットワーク(動き) ・ステップ (キャッチ・パス・フェイント時の足の動作) コミュニケーション(指示) ・指示の声	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 「移動」をするための技術の要素 </div> フットワーク(動き) ・ダッシュ・ターン・ストップ ・マークを外す動き ・パスがもらえなかった場合の動きなおし コミュニケーション(指示) ・手を使ってパスがほしい場所を示す ・ノーマークプレイヤーを伝える	個人技術を習得するためのゲーム
ステージ 個人戦術の力を高める	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 「技術選択」の要素(状況判断) </div> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> いつ=タイミング どこに=方向とねらい どんな=個人技術選択 </div> <パス> 上記の技術 パスの優先順位 ・シュートを狙う ・ノーマークプレイヤーへ ・チャンスを創り出す パスの種類 ・方向・強さ・高低・タイミング コミュニケーション ・指示の声 フェイント&パス <ドリブル> ドリブル突破 フェイント&ドリブル	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 「パスが受けられるポジション選択(移動)」の要素(状況判断) </div> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> いつ=タイミング どこに=ポジショニングの方向 どんな=個人技術選択 </div> 上記の技術 動きの優先順位 ・相手を抜き去る ・常にパスを受けらポジショニング ディフェンスを引き付ける スペースの確保 ボール保持者とのコミュニケーション ・指示の声	個人戦術(個人技術を選択する)の力を高めるゲーム

5 課題を解決するためのゲーム

今回の実践では、表3-4のように、本校1年生の個人技術の習得するためのゲームと、個人戦術の力を高めるためのゲームを設定した。(具体的なゲームの内容はP20~P22を参照)

個人技術を習得にするためのゲームは、三角パスゲーム・四角パスゲーム・パス鬼・ポストシューティングゲーム・ドリブルサバイバルゲームとミニゲームを設定した。三角パスゲーム・四角パスゲームは、自分が動きながら相手の動きに合わせてキャッチ・パスをする動きを反復して行うことができる。パス鬼は、ボールをキャッチした後すぐにパスを出せる体勢づくりを意識して行うことができる。ドリブルサバイバルゲームは、周囲の状況を見ながらボールをコントロール(ドリブル)する動きを意識して行うことができる。ポストシューティングゲームは、動きながらパスを受け、ゴールのコーナーにシュートをする動きを反復して行うことができる。

個人戦術の力を高めるためのゲームは、横切り3ゾーンゲームと、4エリアゲームを設定した。横切り3ゾーンゲームは、ゲームの中で常に3対2の数的優位の中で攻防が展開でき、ボールを持っているときには技術の選択、ボールを持っていないときにはボールをもらえるポジションに移動することを容易にできる。4エリアゲームは、同じく3対2の攻防に加え、停滞しやすいゴール前の攻防の立て直しを容易にできる。

表3 - 4 荏田高校1年生の課題を解決するためのゲーム

<個人技術を身に付けるためのゲーム>

課題	ねらい	ゲームの種類
移動しながらボールをパスしたりキャッチしたりすることができない。 (オープンスキル)	相手の移動を予測してパスができるようにする。	三角・四角パスゲーム
ボールをキャッチした直後にパス・シュートができない。 (オープンスキル)	ボールをキャッチしてすぐに、パス・シュートができるようにする。	パス鬼
ドリブル直後にプレーが止まってしまう。 (ビジョン)	周囲を確認しながらドリブルができるようにする。	ドリブルサバイバル
シュートが決まらない (ボールコントロール)	ゴールのコーナーを狙わせる。	シューティングゲーム

<個人戦術の力を高めるためのゲーム>

課題	ねらい	ゲームの種類
ボールを保持した時に、プレーが止まってしまう。 (技術の選択)	ボールを保持した時にシュート・パス・ドリブルを選択する。	体育コース生徒によるリードゲーム(通常のゲーム)
ボールを保持していない時に、味方のフォローをすることができない。 (ポジション・ビジョン)	ボールを保持していない時に、パスが受けられるポジションに移動する。	横切り3ゾーンゲーム
ゴール前でシュートができない時に、後ろに戻して再展開できない。 (ポジション)	シュートができなかった時に再度攻撃への立て直しをする。	4エリアゲーム

6 異学年生徒との関わりの工夫

(1) 関わる異学年生徒の選定

今回は、異学年生徒に同一校種内である「体育コース」の3年生を選んだ。「体育コース」には、教科「体育」の中に、科目「スポーツ」が設定されている。「スポーツ」の目標は、「球技の特性についての理解と課題解決を目指した計画的な運動の実践を通して高度な技能を習得し、ゲームをすることができること」である。今回「スポーツ」の単元「ハンドボ

ール」との連携を考えた理由は、本校「スポーツ」の授業は2・3年次に設定されており、多くの生徒が2年次にハンドボールの特性を理解し、確実に1学年生徒よりも高い技能を習得しているからである。高い技能を持った生徒との関わりは、指導 学習的な関わりにおいて効果が期待できる。

また、体育コースの生徒にとっても、表3 - 5の教育目標「イ」にあるように、将来社会体育・スポーツの指導者を目指す生徒に必要な基礎的・基本的な能力や態度を育成することを目標としていることから、指導的な関わりが直接体育コースの目標の実現につながると考える。

表3 - 5 荏田高校体育コースの目標

ア	体育・スポーツにすぐれた素質をもっている生徒の、能力・適正を伸張し、より高度な運動技能を習得させるとともに、体育に関する科学的な専門性を高め、健全な心身の育成をはかる。
イ	<u>生涯スポーツが叫ばれている現在、体育・スポーツ系の大学に進学し、あるいは社会体育・スポーツの指導者を目指す生徒に必要な基礎的・基本的な能力や態度を育成する。</u>
ウ	各運動部の伝統と実績をさらに充実し、県内はもとより、全国的にも通用する部活動を目指し、地域の期待に応える。
エ	平和な国際社会の建設にスポーツを通じ貢献し、豊かな国際感覚と幅広い国際的視野をもった人材を養成する。

(2) 関わる時期の設定

本校1年生のハンドボールの経験者は約30%に満たないことから、方法認識の部分から差が生じていると考えられ、未経験者は課題を解決するのが遅れると考えられる。

学習初期に技能レベルの高い異学年生徒の動きを見たり、一緒に活動したりすることは、動きのイメージをつかみ、動かし方(構造)の理解度が増加すると考えられる。一般コースのハンドボールの単元は、基本的に2つのステージで展開を考えているが、今回はこのことを踏まえ、各ステージの学習初期に体育コースとの関わりを設定した。

体育コースの単元については、後半のステージに今までに学習した内容を、「教える」という活動を通してより深く学ぶことを目的として関わらせることとした。(図3 - 4)

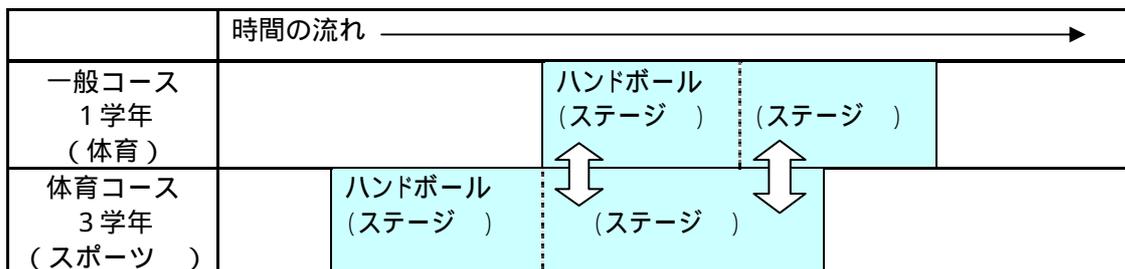


図3 - 4 連携授業の概要

(3) 異学年クラスとの連携体制

異学年クラスとの連携は、2つの生徒集団、2人の担当教諭が存在する。さらに各生徒集団においては学習のねらいがそれぞれに存在する。これらのねらいが連携を図ることで効果的に実現できるようでなければならない。そのためには、担当教諭同士の密な連携が必要となる。この共通理解の基、生徒同士の連携を図りながら学習を進めていくことで、お互いの学習のねらいを達成する上で相乗効果が期待できると考えられる。今回の研究は、1年生(一

般コース)側に視点を置いているが、異学年(体育コース)側のねらいも達成されるよう担当教諭と打ち合わせを行った。(図3-5)

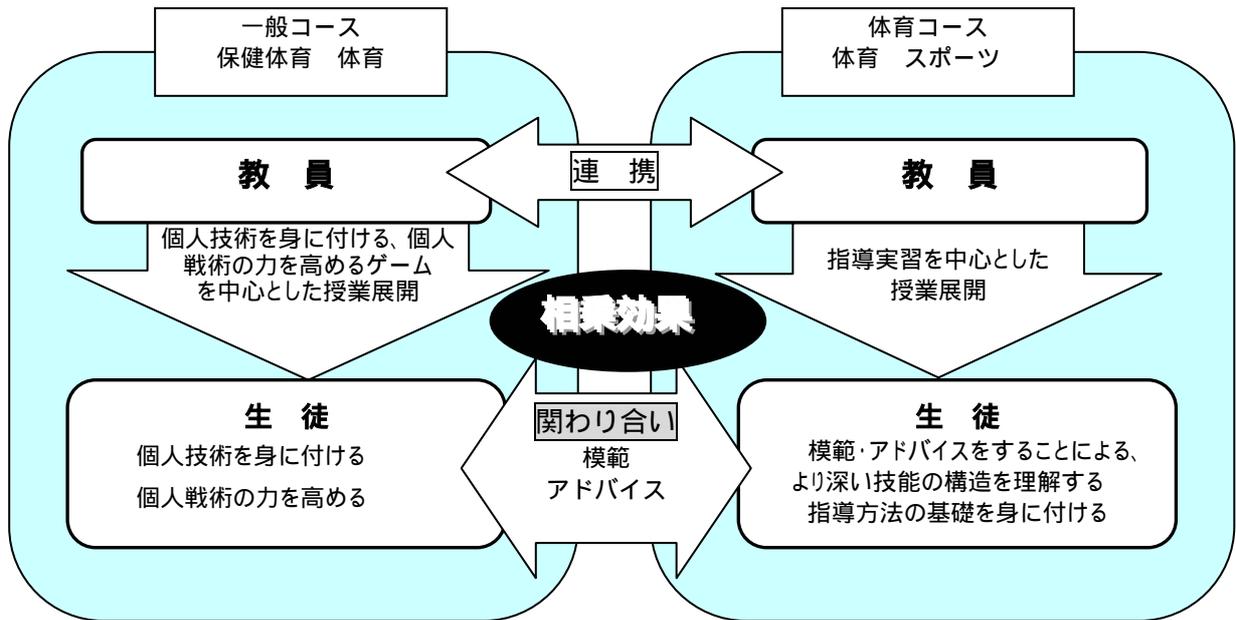


図3-5 異学年連携の体制

7 検証の方法

上記の目的により、次の表3-6に示した分析の視点及び具体的な分析の観点と方法を基に、授業を検証する。なお、今回着目した生徒は、事前アンケートの結果より中学校・高等学校において、体育授業以外の場で継続的に球技の経験が「無い」、球技の得意感が「不得意」「どちらかといえば不得意」と答えた生徒3名とした。(表3-7)

表3-6 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
視点1 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となったか	(1)「移動しながらのキャッチ・パス」「移動するための技術」に関する課題を捉えることができたか (学習ノートの記述内容・事後アンケート分析) (2)「移動しながらのキャッチ・パス」ができたか (三角パスゲームにおける、投球数に対して相手の移動に合わせてパスを出せた割合の推移<全体と着目生徒の平均>・学習ノート記述内容分析)
視点2 異学年生徒との関わりが、個人戦術の力を高める学習の支援となったか	(1)「技術を選択」「パスが受けられるポジションを選択(移動)」に関する課題を捉えることができたか(学習ノートの記述内容・事後アンケート分析) (2)ボールを保持している時に技術を選択することができたか (1ゲーム中の触球数に対する、プレー成功<パスが通った、ノーマークでシュートが打てた、及びドリブルをカットされなかった>の割合の推移<全体と着目生徒の平均>・学習ノートの課題等の記述分析) (3)ボールを保持していない時にパスが受けられるポジションを選択(移動)することができたか (1ゲーム中の味方の触球数に対する、パスが受けられるポジションに移動できた回数の割合の推移<球技経験者(着目生徒)と球技経験者の平均>・学習ノート記述内容分析)

表3 - 7 着目生徒の実態

着目生徒	球技の得意感	中・高校における継続的な球技経験	球技に関する技能の様子
Aさん	どちらかといえば不得意	無し	パスを出す時に、上半身と下半身の動きがうまく連動せず、全体的にバランスがとれない「手投げ」状態となっている。
Bさん	不得意	無し	パスの時肘が下がり安定したパスができず、キャッチする時はボールの勢いを吸収した取り方ができず、手の中でボールが跳ねることがある。
Cさん	どちらかといえば不得意	無し	パスの時ボールのリリースポイントが安定せず、上手くコントロールできないことが多い。

8 学習指導計画

(1) 期間 平成 17 年 9 月 26 日 (月) ~ 11 月 14 日 (月) 16 時間扱い

(2) 場所 荏田高等学校ハンドボールコート (雨天時は体育館)

(3) 対象 第 1 学年 5・6 組 41 名

(4) 単元名 球技「ハンドボール」

(5) 単元目標

ア ハンドボールの基礎技術では相手の動きに応じて自己の動きを選択することに着目し、楽しさや喜びを味わえるよう進んで取り組もうとする。また、チームにおける自己の役割を自覚して、その責任を果たし、互いに協力して練習やゲームができるようにするとともに、勝敗に対して公正な態度がとれるようにする。さらに、練習場などの安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームをしようとする。(関心・意欲・態度)

イ 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。(思考・判断)

ウ 個人技術・オフェンス・ディフェンスのバリエーションを増やし、相手の動きに応じた技能を高め、ゲームができるようにする。(運動の技能)

エ ハンドボールに必要な基礎技術や、オフェンス・ディフェンスの技術について相手の動きに応じた動き方を言ったり、書き出したりできるようにする。また、そのための練習の仕方や、ルールについて言ったり、書き出したりできるようにする。(知識・理解)

(6) 学習の工夫

ア 練習のゲーム化

(ア) 単元の前半(ステージ)で、個人技術を身に付ける練習をゲーム化することにより競争心を高め、「回数を増やそう」「正確に行おう」という意識を持つことで、練習効果を高める。

(イ) 単元の後半(ステージ)で、個人戦術の力を高める練習をゲーム化することにより、相手チームに対する競争心を高め、ゲームを活性化する。

(ウ) 文献で紹介されている練習ゲーム以外に、技能的な課題に対応するため、4 エリアゲーム(P22 参照)を考案し、実施する。

イ 異学年生徒(体育コース)との関わり

(ア) 各学習段階(ステージ 、ステージ)の初期で、技能レベルの高い異学年生徒が関わることにより、各ステージの学習における課題の発見と解決の支援とする。

具体の関わり方は(8)を参照

(7) 指導上の留意事項

ア 授業の最後に振り返り時間を設定し質疑応答をしたり、異学年生徒からのアドバイス時間を設けたりすることで課題の発見と解決に向けた取り組みを行う。

- イ 異学年生徒にマンツーマンの形でアドバイスを受けることができるような、場の設定。
- ウ 異学年担当教諭との連携を深める。

(8) 異学年生徒との具体の関わり方と視点

ステージ

	関わり方	模範・アドバイスの視点
1 時間目	(オリエンテーション) 異学年生徒による模範のゲームを見ながら、教師が技術やルールの解説をする。	初めてハンドボールを行う生徒が多い実態から、ハンドボールの概要(基本的なルールと技術)を理解するため、ルールについてはゴールエリアの扱い・歩数(オーバーステップ)・フリースローの仕方の3つ、技術についてはハンドボールのゲームにおけるパス・ドリブル・シュートの仕方の3つを特に強調する。
4 時間目	異学年生徒が行う三角パスゲームの模範を見たり、三角パスゲームを一緒に行ったりする。	個人技術を身に付ける上で必要な技能的な要素(パスの種類、キャッチの動作、パスの動作、キャッチからパスまでの動き、フットワーク、コミュニケーション)について、個々の課題に応じてゲームの中でアドバイスを受ける。

ステージ

	関わり方	模範・アドバイスの視点
9 時間目	異学年生徒が各チーム2人加わる。1人はキーパーで、全体への動き方のアドバイスを行い、もう一人はフローター役で、オフenseに加わり、攻撃の立て直しについてのアドバイスを行う。さらに、異学年生徒がマンツーマン形式で付き、その場での声のアドバイスと、ゲーム終了時に総括的にアドバイスを受ける。	<ボールを保持している時> 技術を選択するために必要な要素(個人技術<パスの種類、キャッチの動作、パスの動作、キャッチからパスまでの動き、フットワーク、コミュニケーション>、パスの優先順位、パスの種類、コミュニケーション<声>、フェイント&パス、ドリブル突破、フェイント&ドリブル)について、個々の課題に応じてゲーム中もしくはゲーム後にアドバイスを行う。 <ボールを保持していない時>
10 時間目	3ゾーンゲームにおいて、前半は、異学年生徒がディフェンスを行い、個々の技能に応じて、ディフェンスの強弱を調節する。後半はオフense3人の内の1人に加わり、状況に対応した動き(パスの優先順位やパスの技術の選択パスが受けられる位置への移動、コミュニケーション等)についてアドバイスを受けながら行う。	パスが受けられるポジションを選択(移動)する上で必要な技能的な要素(個人技術<フットワーク、コミュニケーション>、動きの優先順位、ディフェンスを引き付ける動作、スペースを確保、ボール保持者とのコミュニケーション<声>)について、個々の課題に応じてゲーム中もしくはゲーム後にアドバイスを行う。
12 時間目	ゲームに異学年生徒が加わらず、外からのマンツーマン形式のアドバイスを行う(ゲーム中とゲーム後)。	

(9) 単元計画

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
ねらい	ステージ 個人技術を身に付けるゲームを通して「移動しながらのキャッチ・パス」、「移動するための技術」を身に付け、ゲームを楽しむ。								ステージ 個人戦術の力を高めるゲームを通して「個人技術を選択する」、「パスが受けられるポジションを選択する」力を高め、ゲームを楽しみ、喜びを味わう。								
0	集合・挨拶・出欠確認・本時のねらい確認・授業準備																
10	オリエンテーション	ウォーミングアップ (ボールハンドリング) 基本練習 パス&キャッチ (対人、三角、四角) シュート、ドリブル							ウォーミングアップ (ボールハンドリング) 基本練習 ・三角パスゲーム							異学年生徒と一緒に活動する	
	模範ゲームを見る	個人技術を身に付けるゲーム							個人戦術の力を高めるゲーム							ゲーム 7対7	
	異学年生徒による	・三角パスゲーム、四角パスゲーム ・パス鬼 ・シューティングゲーム ・ドリブルサバイバルゲーム 異学年生徒の模範を見る							3ゾーンゲーム 4エリアゲーム 異学年生徒と一緒に活動しアドバイスを受ける							異学年生徒と一緒に活動し、マンツーマンでアドバイスを受ける	
	ボール慣れ	ミニゲーム (ハーフコート) 5対5							ゲーム 7対7							グループでの課題の検討 (個人戦術の力を高めるゲームの選択)	
40		異学年生徒と一緒に活動しアドバイスを受ける							解決方法の発見と課題の発見と							個人戦術の力を高めるゲーム	
50		異学年生徒と一緒に活動し、アドバイスを受ける							グループ (個々) の検討 (次時の個人技術を身に付けるゲームの検討)							異学年生徒と一緒に活動し、アドバイスを受ける	
		授業内容の反省と評価 (学習ノート記入)・次回の予定確認・用具の片付け・挨拶															

* は特に異学年生徒と関わる部分

(10) 評価規準

ア 単元の評価規準(1年生ハンドボール)

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
相手の動きに応じたオフェンス・ディフェンスを行うハンドボールについて、楽しさや喜びを味わえるようにし、チームにおける自己の役割を自覚し、互いに協力して練習やゲームができるようにするとともに、勝敗に対して公正な態度をとろうとする。また、練習場などの安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームをしようとする。	チームや自分の能力に応じた課題を設定し、その解決を目指して練習の仕方を工夫している。	個人技術・オフェンス・ディフェンスのバリエーションを増やし、相手の動きに応じた技能を高め、ゲームができる。	ハンドボールのゲームの特徴や、オフェンス・ディフェンスの技術について理解している。また、そのための練習の仕方や、ルールについて理解し、知識を身に付けている。

イ 具体的評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
十分満足できると判断される状況(A)	<p>相手の動きに応じたオフェンス・ディフェンスを行うハンドボールについて練習やゲームで楽しさや喜びを自ら進んで味わおうとする。</p> <p>練習やゲームを行う場所の安全を自ら進んで確かめ、健康・安全に留意しようとする。</p> <p>練習やゲームでチームにおける自己の役割を果たし、進んで教え合ったり励まし合ったりしようとする。</p> <p>練習やゲームで自ら進んでルールを守り、審判に従い、勝敗や結果を受け入れようとする。</p>	<p>チームや自己の能力に応じた課題をより適切に設定している。</p> <p>課題解決のためにより適切に練習方法を選んだり、見つけたりしている。</p>	<p>パス・シュートのバリエーション、キャッチ・ドリブルが素早くできる。</p> <p>相手の動きに応じたオフェンスの動きが安定してできる。</p> <p>相手の動きに応じたディフェンスの動きが安定してできる。</p>	<p>ハンドボールのゲームの特徴や、オフェンス・ディフェンスの技術についての説明を書き出している。</p> <p>ルールの説明を書き出している。</p> <p>技能を高める練習の仕方についての説明を書き出している。</p>
おおむね満足できると判断される状況(B)	<p>練習やゲームで相手の動きに応じたオフェンス・ディフェンスを行うハンドボールの楽しさや喜びを味わおうとする。</p> <p>練習やゲームを行う場所の安全を確かめ、健康・安全に留意しようとする。</p> <p>練習やゲームでチームにおける自己の役割を果たし、教え合ったり、励まし合ったりしようとする。</p> <p>練習やゲームでルールを守り、審判に従い、勝敗や結果を受け入れようとする。</p>	<p>チームや自己の能力に応じた課題を見つけている。</p> <p>チームや自分の課題を解決するための練習の方法を選んでいる。</p>	<p>パス・シュートのバリエーション、キャッチ・ドリブルができる。</p> <p>相手の動きに応じたオフェンスの動きができる。</p> <p>相手の動きに応じたディフェンスの動きができる。</p>	<p>ハンドボールのゲームの特徴や、オフェンス・ディフェンスの技術について書き出している。</p> <p>ルールについて書き出している。</p> <p>技能を高めるための練習の仕方について、具体例を挙げている。</p>
努力を要すると判断される生徒への支援	<p>楽しさや喜びを味わえない生徒には、その理由を確認し、声かけ等の働きかけを多くする。</p>	<p>問いかけや周囲の生徒を参考にさせて、自ら考えられるように働きかける。</p>	<p>周囲の生徒を観察したり、質問・アドバイスカードを利用したりする。</p>	<p>具体的にわかりやすく説明をして、確認する。</p>

(11) 学習と評価の計画

時	学習のねらいと活動	学習活動における具体的 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)	<p>オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらい・道すじ・具体的な進め方を知る。 ・学習カードの利用方法を知る。 ・評価の観点を知る。 ・グルーピングと役割分担を行う。 ・ゲームを観戦する。 ・ボールに慣れる。 					<p>【知識・理解】</p> <p>ハンドボールの特徴やオフェンス・ディフェンスの技術についての記述をしている等(学習ノート)</p> <p>具体的なルールについての記述をしている等(学習ノート)</p>
なか1 (2時間目、8時間目)	<p>ステージ</p> <p><u>個人技術を身に付けるゲームを通して「移動しながらのキャッチ・パス」「移動するための技術」を身に付け、ゲームを楽しむ。</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 ボールハンドリング 2 基本練習 <ul style="list-style-type: none"> ・パス、キャッチ、ドリブル、シュート 3 個人技術を身に付けるゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・三角パスゲーム ・四角パスゲーム ・パス鬼 ・シューティングゲーム ・ドリブルサバイバルゲーム 4 ミニゲーム(5対5、7対7)(ハーフコート) 5 ゲームの反省・課題の設定 <ul style="list-style-type: none"> ・次時に行う個人技術を身に付けるゲームの検討 					<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>練習やゲームで場所の安全を確かめ、危険なプレーをしないなどの行動が見られる等(観察)</p> <p>練習やゲームで自分の役割を果たし、協力して取り組む行動が見られる等(観察)</p> <p>【思考・判断】</p> <p>練習やゲームを通して課題を見付けている等(学習ノート)</p> <p>【運動の技能】</p> <p>練習やゲームにおいて、パス・シュートのバリエーション、キャッチ・ドリブルの技術ができている等(観察)</p> <p>【知識・理解】</p> <p>ハンドボールの特徴やオフェンス・ディフェンスの技術についての記述がある等(学習ノート)</p> <p>具体的なルールについての記述がある等(学習ノート)</p> <p>技能を高めるための練習の仕方について、具体例を挙げている等(学習ノート)</p>
なか2 (9時間目、16時間目)	<p>ステージ</p> <p><u>個人戦術の力を高めるゲームを通して「個人技術を選択する」「パスが受けられるポジションを選択する」力を高め、ゲームを楽しみ、喜びを味わう。</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 ボールハンドリング 2 基本練習 <ul style="list-style-type: none"> ・グリッド内パス回し 3 個人戦術の力を高めるゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・3ゾーンゲーム・4エリアゲーム 4 ゾーンディフェンスの練習(6-0、5-1) 5 ゲーム(7対7) 6 ゲームの反省 <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの分析 ・課題解決の評価、新たな課題の設定 					<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>「ゲーム中、パスを通すことが嬉しい」等の記述をしている等(学習ノート)</p> <p>練習やゲームでルールを守り、審判に従い、勝敗や結果を受け入れようとする行動が見られる等(観察)</p> <p>【思考・判断】</p> <p>チームや自分の課題を解決するための個人戦術の力を高めるゲームを選んでいる等(観察・学習ノート)</p> <p>【運動の技能】</p> <p>相手の動きに応じてパスが受けられる状態をつくり、オフェンスを行う行動が見られる等(観察)</p> <p>相手の動きに応じたディフェンスを行う行動が見られる等(観察)</p> <p>【知識・理解】</p> <p>技能を高めるための練習の仕方について、具体例を挙げている等(学習ノート)</p>
まとめ	<p>単元全体を振り返り、学習のまとめをする。</p>					<p>【知識・理解】</p> <p>単元を振り返り について、内容の記述をしている等(学習ノート)</p>

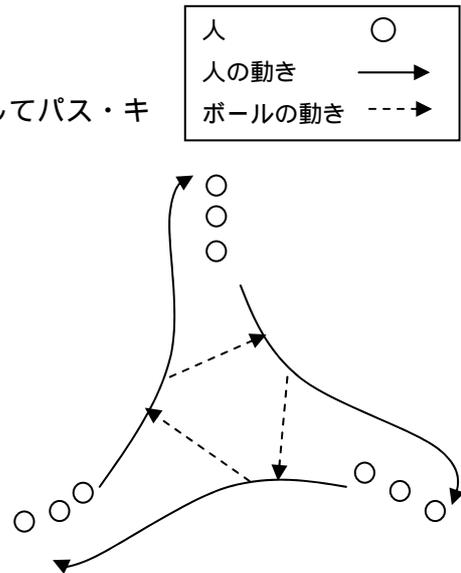
(12)「個人技術を身に付けるゲーム」「個人戦術の力を高めるゲーム」の実際

ア 個人技術を身に付けるゲーム

(ア) 三角パスゲーム

- a ねらい 自分が動きながら相手の動きを予測してパス・キックができるようになる。

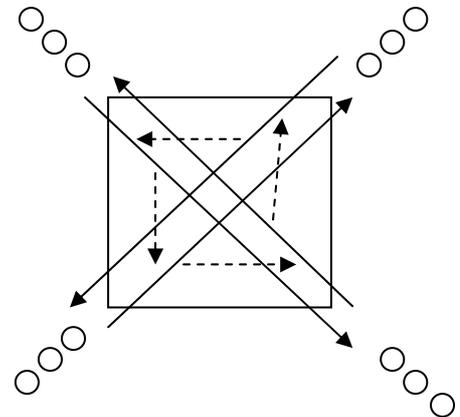
- b 方法
走りながらキャッチし、パスを出す。
勝敗の決定
・30秒で連続何回パスを行うことができるか。
・パスの連続回数の多いチームが勝ち。(ボールが地面に落ちてでも続ける)



(イ) 四角パスゲーム

- a ねらい クロスしながら相手の動きに合わせてパス、動きながらキャッチができるようになる。

- b 方法
走りながらキャッチし、パスを出す。
勝敗の決定
・30秒で連続何回パスを行うことができるか。
・パスの連続回数の多いチームが勝ち。(ボールが地面に落ちてでも続ける)



(ウ) パス鬼(各種)

- a ねらい ボールをキャッチしながらパスを出せる体勢がつかれるようになる。

b 方法

(a) 4対1

10mグリッド内で行う。

4人が鬼となり、パスしながら逃げる1人を追いかける。

ボールを保持した鬼は3歩まで動ける。(ピポットも1歩に数える)

逃げる者がボールでタッチされるか、グリッドの外に出ってしまったら鬼が勝ち。

(b) 4対4、5対5(グループ対抗)

10mグリッド内で30秒間行う。

4人(5人)が鬼となり、パスしながら逃げる4人(5人)を追いかける。

ボールを保持した鬼は3歩まで動ける。(ピポットも1歩に数える)

逃げる者がボールでタッチされたら、グリッドの外に出る。

逃げる者が自らグリッドの外に出ってしまったら、再びグリッド内に戻れない。

時間になったら、残った逃げ役の人数を数える。そして鬼役と逃げる役を交替して行う。

グリッド内に多く残っていたチームが勝ち。

(エ) ドリブルサバイバルゲーム

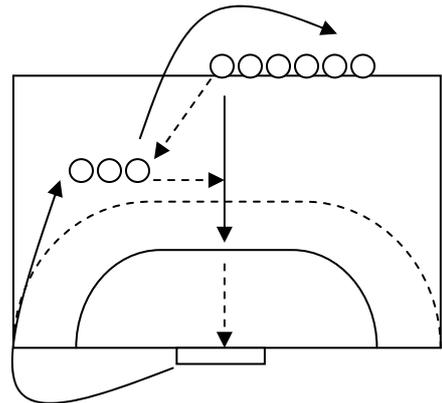
- a ねらい 周囲の状況を見ながらドリブルができるようにする。
(視野をとりながらプレーできるようにする)
- b 方法
10mグリッド内で行う。
自分でドリブルをしながら、相手のドリブルを邪魔する。
他の者にドリブルをカットされたら、グリッドの外に出る。
自らグリッドの外に出てしまったら、再びグリッド内に戻れない。
最後まで残った者がチャンピオン。

(オ) ポストシューティングゲーム

- a ねらい 動きながらパスを受け、ゴールのコーナーにシュートができるようにする。
(すばやく動きながらキャッチ及びシュートをし、ボールコントロールを養成する)

5点		5点
3点	1点	3点
5点		5点

- b 方法
チームで1分間ポストシュートを行う。
シュートした位置によって右図の得点が入る。
合計点の多いチームが勝ち。
シュートする位置はゴールエリアラインの外から行う。
ゴール外・ツーバウンド以上は0点。

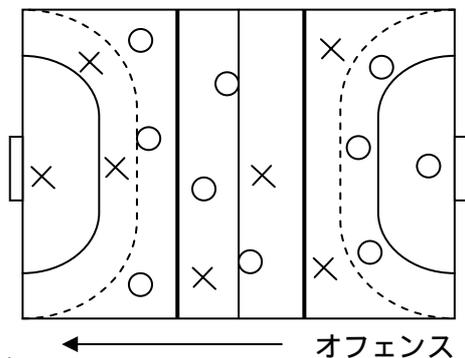


イ 個人戦術の力を高めるゲーム

(ア) 横切りゾーンゲーム

- a ねらい ボールを保持した時、パス・ドリブル・シュートなど、プレーが選択できるようにする。また、ボールを保持していない時、パスを受けられる位置に移動し、パスを受け取ることができるようにする。

- b 方法
コートを横に3区分し、 のチームは各ゾーンで3対2を行いながらオフェンスを行う。
キーパーズローからはじめる。
各ゾーンで、3人とも1度はボールに触る。
ボールがコート外に出た時、 xのチームにボールを取られたら1つ手前のゾーンから再び行う。



(イ) 4エリアゲーム

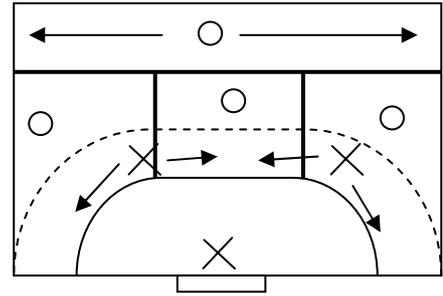
a ねらい シュートができなかった時フローターにボールを戻し、攻撃を立て直すことができるようにする。

b 方法

ハーフコートをもつて4エリアに区分し、オフェンスチーム(○のチーム)はエリアから出ないようにしてオフェンスをする。

30秒以内にシュートする。

ディフェンスチーム(xのチーム)はエリアに関係なくディフェンスをしてよい。ボールがカットされるかコート外に出た時は終了。



9 検証授業の結果と考察

視点1 異学年生徒との関わりが、個人技術を身に付ける学習(ステージ)の支援となったか

(1)「移動しながらのキャッチ・パス」「移動するための技術」に関する課題を捉えることができたか

4時間目は、異学年生徒による三角パスゲームやパス鬼の模範を見たり、一緒に活動したりしながら、個人技術の習得に関する要素(パスの種類、キャッチの動作、パスの動作、キャッチからパスまでの動き、フットワーク、コミュニケーション)についてアドバイスを受けた。この日の学習ノートでは、出席者(37名)全員に、個人技術の習得に関する要素の課題について記述があった。

図3-6は、4時間目に受けた異学年生徒から受けたアドバイスの数と課題の記述を学習ノートから拾い出し、要素別に集計した図である。異学年生徒から受けたアドバイスに対して、それぞれの要素の項目において、多くの課題を設定している。

具体的な課題の内容として、最も多かった「パスの種類」の項目で、「相手の走る方向の前にボールを投げる」など、アドバイスを受けての課題であった。(表3-8)

図3-7は、課題の記述を要素別に割合で示したグラフである。課題の内容をしてみると、「パスの種類(方向・強さ・高低・タイミング)」が33%で最も多く、次いで「キャッチからパスまでの動作」(19%)「パスの動作」(15%)が多かった。異学年生徒からのアドバイスもパスに関するアドバイスが多かったことが影響しているのではないと思われる。「その他」(22%)の項目について、内容は次のステージで行う個人戦術に関する内容や、抽象的な内容、ゲームのやり方等の内容である。

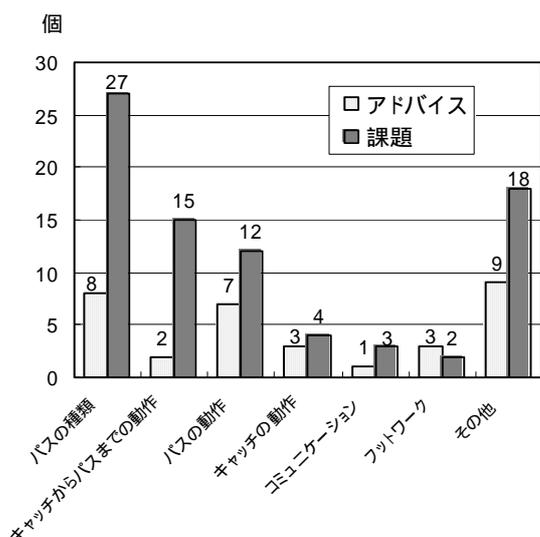


図3-6 4時間目のアドバイスと課題 (学習ノート記述)

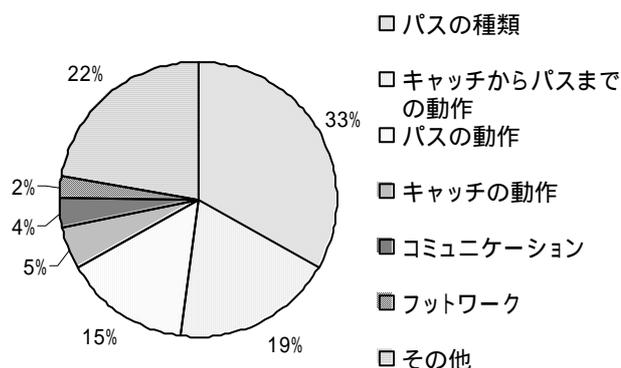


図3-7 4時間目の課題の割合 (学習ノート記述)

表3 - 8 4時間目にアドバイスを受けて学習ノートに記述した主な課題の内容

	アドバイス	課題
パスの種類	<ul style="list-style-type: none"> ・動いている方向にパス ・走りながら、相手の前にパスを出す ・ラテラルパスや大きいパスを使えば邪魔されない 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の走る方向の前にボールを投げる ・相手の動きを予測してパスを出す ・相手の胸の前に向かってパスを出す
キャッチの動作	<ul style="list-style-type: none"> ・胸の前で構える ・キャッチは手を伸ばす ・手のひらをしっかり広げてキャッチする 	<ul style="list-style-type: none"> ・止まらずにキャッチする ・キャッチは手で吸収する ・キャッチは手のひらを大きく開く
パスの動作	<ul style="list-style-type: none"> ・肩より上で投げる ・シュートの時に肩を大きく使って投げる ・プッシュパスは肘を下げる。 ・シュートやパスの時に肩を大きく回してパスをする。 ・投げる時に肘を挙げる ・ショルダーパスができるようにする 	<ul style="list-style-type: none"> ・耳後ろから大きく投げる ・ボールを投げる時、止まらないでしっかり投げる ・体、手の向きを相手に向ける ・プッシュパスは、前にしっかり押し出すようにする ・ショルダーパスは肘を下げない ・ショルダーパスは腕を振り下ろすようにパスをする
キャッチからパスまでの動作	<ul style="list-style-type: none"> ・動きながらのパス ・走りながらのパス 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをキャッチからパスまでの動作を止まらずに素早くする ・体を投げる方向に向けてパスする
フットワーク	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを動きながら回す ・シュートに行くにはドリブルしてステップを踏む ・パスをもらうために動く 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートする時の足の使い方 ・右に行ったり左に行ったりする ・ボールをパスしたらすぐキャッチできる位置に移動する
コミュニケーション	<ul style="list-style-type: none"> ・呼び掛け合う 	<ul style="list-style-type: none"> ・声を出しながらプレーする

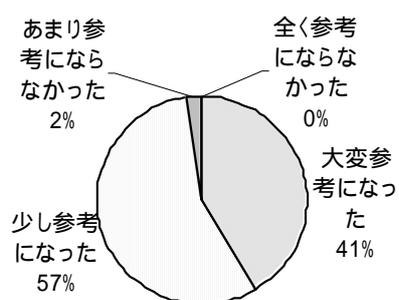


図3 - 8 事後アンケート「模範が参考になったか」

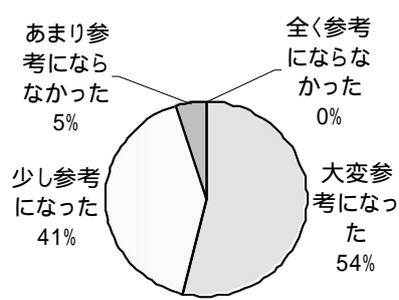


図3 - 9 事後アンケート「アドバイスが参考になったか」

事後アンケートの結果では、「異学年生徒の模範が課題を解決する上で参考になったか」という問いに対して98%の生徒が「大変参考になった」「少し参考になった」と答えた。(図3 - 8) また、「異学年生徒から直接アドバイスを受けたことが課題を解決する上で参考になったか」という問いに対して95%の生徒が「大変参考になった」「少し参考になった」と答えた。(図3 - 9) これらの結果は、異学年生徒との関わりが学習の支援になったという実感が現れていると思われる。

(2) 「移動しながらのキャッチ・パス」ができたか

図3 - 10は、4時間目に異学年生徒からアドバイスを受けた後の、6・7・8時間目に行った三角パスゲームにおいて、「投球数に対して相手の移動に合わせて（相手の動きを止めないで）パスを出すことができた回数の割合」について全体平均と着目生徒3人の平均とで比較したグラフである。このグラフを見ると、時間を追うごとに割合が高くなっていることがわかる。全体平均では、特に6時間目から7時間目にかけて15.5ポイントも高くなっている。6時間目には全体平均と着目生徒の平均との間に16.7ポイントの差があった。しかし、7時間目には9.3ポイント、8時間目には9.2ポイントとその差を縮めている。

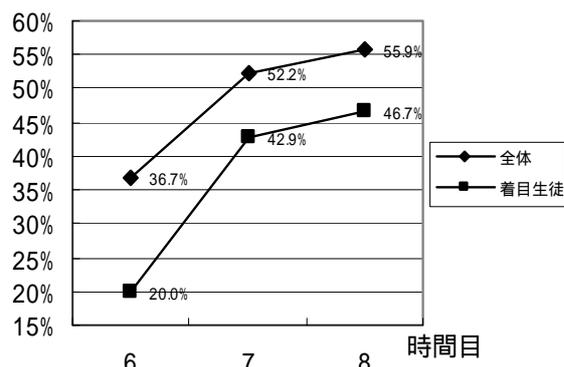


図3 - 10 相手の移動に合わせてパスができた割合(平均)

表3 - 9は、異学年生徒が関わった4時間目のアドバイスの内容と、次の5時間目から8時間目までの「課題の設定」、「上手くできたこと」、「上手くできなかったこと」に関する記述を、着目生徒3人の学習ノートから拾い出してまとめた表である。4時間目に受けたアドバイスに関連する内容を課題と捉えて記述している内容が多く、学習が進むに連れて記述内容が増え、その内容も変化している。例えば、着目生徒Aさんは4時間目に異学年生徒から「相手の少し前にボールを投げる」というアドバイスを受けている。次の5時間目に記述されていた課題の記述は「走りながら、止まらないでボールを投げる」という動きについての記述から6時間目には「すぐにパスをする」という質的な要素の記述に変化している。さらに7・8時間目には「キャッチしてから止まらずにすぐにパスをする」という具体的な動きが現れ、「相手の前のところにボールを出す」といったパスの方向性が重要だということにも気付いている。

着目生徒Bさんは4時間目に異学年生徒から「走っている人の少し前にパスをする」というアドバイスを受けている。その後、6時間目には「相手の少し前にパスを出す」というアドバイス内容を受けた課題を設定し、7時間目には「パスをする際にちゃんと目標を見て、ボールを押し出すことを意識する」というように、「投げる目標を見る」ことの重要性に気付くとともに、パスの動作についても具体化してきている。さらに8時間目は「半身前に出し、右手で押し出すようにボールを投げる」といった技術の構造にまで内容が発展している。

6時間目から7時間目までの「相手の移動に合わせてパスができた割合」が急激に伸びている部分について、着目生徒の記述を見ると、AさんとBさんはパスに関する課題をとらえ、その記述内容がとても具体化してきている。Cさんはシュートに関する課題からパスに関する課題へと記述が変化している。

これらの生徒の、課題の捉えの質的な変化は、課題についての認識の深まりであり、その認識の深まりとともに学習に取り組んだ結果、図3 - 10に示した「相手の移動に合わせてパスができた割合」増加につながったのではないと思われる。

そして、これらの学習ノートの記述内容が、4時間目に異学年生徒から受けたアドバイス内容に関連していることは、異学年生徒のアドバイスの有効性を裏付けるものであると考えられる。

表3 - 9 着目生徒が受けた4時間目のアドバイス内容と5時間目から8時間目までの課題の捉え(学習ノート)

…異学年のアドバイスと関連のある項目

着目生徒	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
	異学年生徒のアドバイス内容	記述内容	記述内容	記述内容	記述内容
Aさん	<p>・相手の少し前にボールを投げる。 ・もらう時には手のひらを広げてボールを受け取る。 ・ボールを取る時に止まってもらない。</p>	<p>【課題】 走りながら止まらな いでボールを投げる。 【できたこと】 前回より、走りながら ボールをキャッチでき た。 【できなかったこと】 まだ相手の前にボ ールを投げしていない。</p>	<p>【課題】 すぐパスをする。 【できたこと】 パスをする時に声を出 し合ってパスをつなげら れるようにした。 【できなかったこと】 短く、距離なのに強く投 げてしまったり、逆に弱 すぎたりしてしまった。</p>	<p>【課題】 キャッチしてから止まらずに すぐにパスをすること。 相手の前の所にボールを出 す。 【できたこと】 いつもより受け取ってからす ぐにパスができた。 いつもより受け取ってからす ぐに手を引けた。 【できなかったこと】 相手の少し前に投げられなか ったこと。</p>	<p>【課題】 相手の少し前にパスを出す。 しっかりボールを取る。 【できたこと】 キャッチしたらすぐにパスをしよう と意識できたので前よりパスを出す のが良くなった。 しっかりキャッチしたら、走りなが らすぐパスできるようになった。 【次への課題】 手を引きながらキャッチできるよ うにしたい。</p>
Bさん	<p>・走っている人の 少し前にパスをす る。 ・パスを受けると は手のひらを少し 開いてボールを キャッチする。 ・ブッシュパスは、 肩から押し出すよ うに投げる。</p>	<p>【課題】 前時、記述無し。 【できたこと】 相手の前にボール が出せた。 【できなかったこと】 止まってキャッチし てしまった。 ボールが山なりにな ってしまった。</p>	<p>【課題】 相手の少し前にパスを 出す。 しっかりボールを取 る。 【できたこと】 キャッチをする時に (手の形)ハの字にでき た。 パスする時も思ったと ころに投げることができ た。 【できなかったこと】 ブッシュパスの時に意 識しないと、押すのでは なく投げています。</p>	<p>【課題】 パスする際にちゃんと目標を 見てボールを押し出すことを常 に意識する。 【できたこと】 前よりもステップがきちんと踏 めるようになりキャッチからパス の流れが速くなった。(スムーズ になった) 【できなかったこと】 左回りになると、キャッチはと もかくパスがしにくくなってしま った。</p>	<p>【課題】 手を三角形の形にしてきちんとボ ールを受けとめてすぐに投げる体 勢に移る。 半身前に出し右手で押し出すよ うにボールを投げる。 【できたこと】 キャッチの時、意識をしなくても 手でクッションを作っており、ボール を手のひらから逃がすことがなく素 早くパスに移せた。 随分パスを素早く送ることもでき たし、遠くから投げられたボールで もきちんとキャッチすることができ た。少し駆け足しながらも、キャッチ からパスができるようになった。 【できなかったこと】 パスする時に手をボールから離 さずに、振り切ってしまう、パスボ ールが下に行ってしまった。</p>
Cさん	<p>・呼び変え合う(コ ミュニケーション) ・投げる時の手 が、下に下がって いるので、上から 投げられるようす る。 ・次にパスを出す 方向に体を向ける。 ・常に、内側と外 側を見て、走って パスを出す。 ・お互い走ってい るので、相手の走 る先にボールを 投げる。</p>	<p>【課題】 相手の場所を良く確 認してからパスを出 す。 【できたこと】 三角パスでは、体育 コースの先輩が行って いたとおり、相手の前 へボールを投げること で、パスが上手いっ た。ミニゲームでは、 パスが上手いだった時 は、動作がとても素速 かった。 【できなかったこと】 利き手じゃない方の パスがまだちゃんとで きない。ミニゲームで はシュートを確実に打 てなかった。パスが変 なところに行ってしまう こともあった。</p>	<p>【課題】 シュート練習、ゴール のねらいを定めて確実さ を求める。 【できたこと】 先生がキャッチをする 時の手のかたちや、ステ ップのことを教えてくれ 得たので、キャッチは少 し上手くできた。ミニゲ ームでは素早く移動する ことができて良かったで す。 【できなかったこと】 ステップは意識してい なかったためか上手く踏 めなかった。ミニゲーム ではボールをどこにパス すればいいのか、的確 なパスができなかった。</p>	<p>【課題】 確実なパス練習 相手に自分の手の平を見せ るようになってボールをもらい、パ スを出す時は、数歩(3歩以内) 歩いてパスを出す。 【できたこと】 パス鬼で仲間を減らして一人 の人に何回も渡るようにしたの で、パスの練習になった。 ミニゲームでは、パスを素早 く回すことができたと思いまし た。 【できなかったこと】 鬼の時、上手く逃げられなか った。(敵がいるところに行っ てしまった。) ミニゲームではパスをもらっ てすぐにパスをしてしまうので 周りのことを考えて行動できな かった。</p>	<p>【課題】 パスをもらってからの動作の練 習。 パスをもらったらむやみにパスを 出さず、周りの状況を把握して、良く 考えて行動する。 【できたこと】 三角パスでは上手いだった時に パス回りが早くなり、相手の前へ投 げることを注意していたおかげで上 手いだった。 【次への課題】 キャッチの方はまだ手を前に出 す意識が低いので、意識するよう に頑張りたい。 投げたいところがわかって上手 くそのところに投げられないので、 パスを投げたいところへ確実に投 げられるようにすること。</p>

そして、「相手の移動に合わせてパスができた割合」が増加するとともに、三角パスゲームのパス回数記録の全体平均も向上した。(図3-11)

以上の結果から、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有効であったと考える。

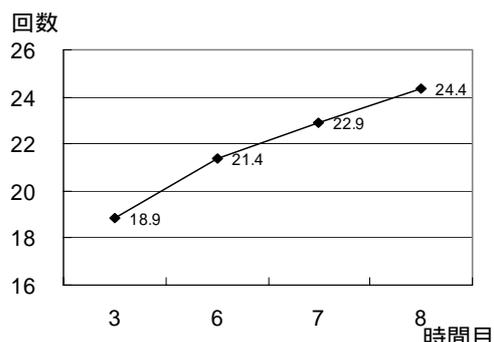


図3-11 三角パス回数推移(全班平均)

視点2 異学年生徒との関わりが、個人戦術の力を高める学習(ステージ)の支援となったか

(1)「技術の選択」「パスが受けられるポジションの選択(移動)」に関する課題を捉えることができたか

ステージ の学習の初期(9・10・12時間目)に、異学年生徒と一緒に活動したり、アドバイスを受けたりする場面を設定した。ボールを保持している時に、技術を選択するために必要な要素(個人技術、パスの優先順位、パスの種類、コミュニケーション)について、個々の課題に応じてゲーム中もしくはゲーム後にアドバイスを受けた。

また、ボールを保持していない時に、パスが受けられるポジションを選択(移動)する上で必要な要素(個人技術、動きの優先順位、ディフェンスを引き付ける動作、スペースを確保、ボール保持者とのコミュニケーション)について、個々の課題に応じてゲーム中もしくはゲーム後にアドバイスを受けた。

9時間目は、異学年生徒が各チームに2人加わり、1人はキーパーで、全体への動き方のアドバイスを行い、もう一人はフローター役で、オフェンスに加わり、攻撃の立て直しについてのアドバイスを行った。さらに、ゲームに加わらない異学年生徒がマンツーマン形式で付き、コートの外からゲーム中の動きを見てもらい、ゲーム中に声のアドバイスと、ゲーム終了後に総括的なアドバイスを受けた。

10時間目は3ゾーンゲームにおいて、前半は、異学年生徒がディフェンスを行い、個々の技能に応じて、ディフェンスの「当たり」の強弱を調節し、個人技術の選択を容易にした。後半はオフェンス3人の内の1人に加わり、状況に対応した動き(パスの優先順位、パスの技術、動きの優先順位、コミュニケーション等)についてアドバイスを受けながら行った。

12時間目は、ゲームに異学年生徒が加わらず、コート外からのマンツーマン形式のアドバイスを受けた。(ゲーム中とゲーム後)。

図3-12は、9時間目から12時間目までに、異学年生徒から受けたアドバイスの数と課題の記述数を学習ノートから拾い出し、要素別に集計した図である。異学年生徒から受けたアドバイスに対して、それぞれの要素の項目において、多くの課題を設定している。

図3-13は課題の記述数を要素別の割合で示したグラフである。課題の内容を見てみると、「動きの優先順位(常にパスが受けられるポジショニング・相手を抜き去る)」が38%で最

も多く、次いで「パスの優先順位（シュートを狙う。ノーマークプレーヤー・チャンスをつくり出す）」(22%)「コミュニケーション（指示の声）」(18%)が多かった。

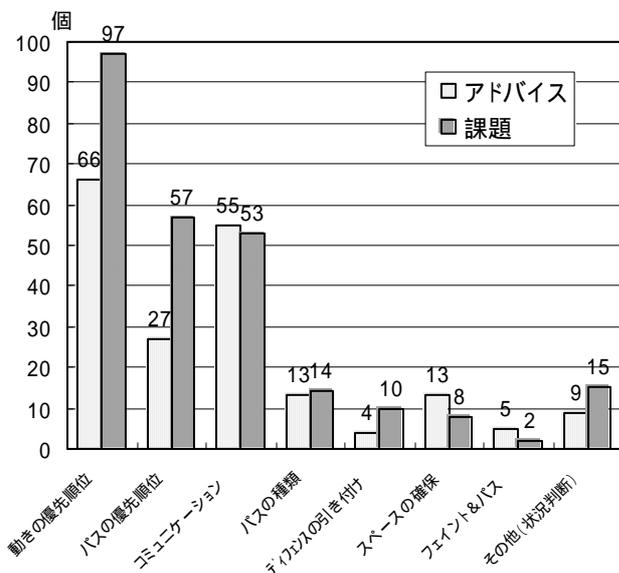


図3-12 9～12時間目のアドバイスと課題
(学習ノート記述)

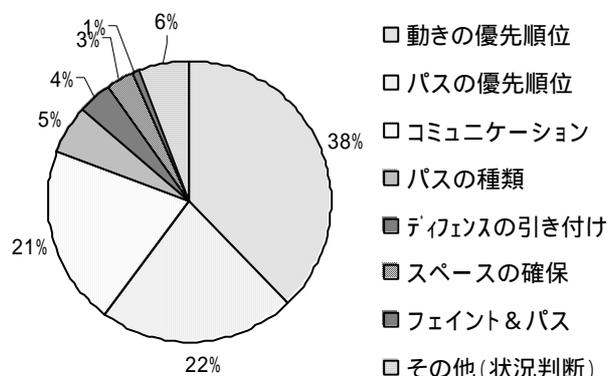


図3-13 9～12時間目の課題の割合
(学習ノート記述)

表3-10は、異学年生徒から受けたアドバイスの内容と、それを受けて学習ノートに記述した課題の主な内容である。記述内容が最も多かった「動きの優先順位」の項目では、「ボールを受けるときはマークしている人の前へ。パスが受けられる場所に動く」というアドバイスを受け、「ディフェンスのいない空間に動いてもらう。ボールをもらうときは、ディフェンスの前に出てボールをもらう」といった、アドバイス内容を受けて具体的な動き方として課題を捉えられている。

表3-10 9時間目から12時間目にアドバイスを受けた主な内容と学習ノートに記述した主な課題の内容

要素	受けたアドバイスの内容	課題
パスの優先順位	周りを見て、ディフェンスのついていない人にパス。自分がフリーならどんどんシュートにもっていく。	パスする相手にディフェンスがついていないか見ること。自分にディフェンスがついていなくてゴールキーパーと1on1のときはシュートを打つ。
パスの種類	敵が読み取れないようなパスの投げ方をする。カットされやすいので長いパスはあまり出さない。	ディフェンスがついているときはバウンドパスを使う。フリーの人を見つけて、走っている方向にボールを出す。短いパスでつなぐ。
コミュニケーション	名前を呼んでパスをする。	ディフェンスがぴったりついていたら声を出して味方を動かす。
フェイント&パス	フェイントをして素早くパス・シュート!	パスするときにフェイントし、前に投げるフリーをして後ろの人に投げたりする。
動きの優先順位	ボールを受けるときはマークしている人の前へ。パスが受けられる場所に動く。	ディフェンスのいない空間に動いてもらう。ボールをもらうときは、ディフェンスの前に出てボールをもらう。
ディフェンスの引き付け	クロスプレーでフリーをつかってパスをする。	クロスプレーをやってみる。ボールをもっている人がディフェンスを引きつけフリーの人にパスを出す。
スペースの確保	オフェンスの時、みんなで中央に集まってしまうので、コートバランスを考えサイドを使おう。	チームでうまくスペースを使う。全体的に広がってボール回しをする。
コミュニケーション	もっとお互いに声や手を使ってパスをスムーズにつなげていくこと。	アピールすること。声を出してボールをもらいに行くこと。
その他(状況判断)	周りを良く見る。	ディフェンスの動きを良く見て攻撃する。

事後アンケートで、「異学年生徒から直接アドバイスを受けたことが課題を解決する上で参考になったか」という問いに対して、95%の生徒が「大変参考になった」「少し参考になった」と答えた。(図3-14) これらの結果も、異学年生徒との関わりが学習の支援になったという実感が現れていると思われる。

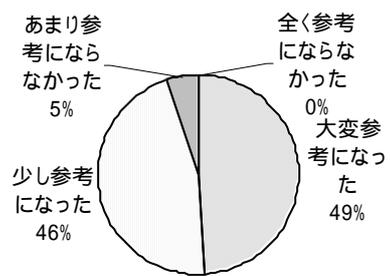


図3-14 事後アンケート「アドバイスにより課題を解決する上で参考になったか」

(2) ボールを保持している時に技術を選択することができたか

図3-15は、9・12・14・15時間目に行ったゲームにおいて、1ゲーム中の触球数に対して、プレーが成功(パスが通った、ノーマークでシュートが打てた、及びドリブルをカットされなかった)した回数をVTRでカウントし、成功の割合の推移を全体平均と着目生徒3人の平均とで比較したグラフである。

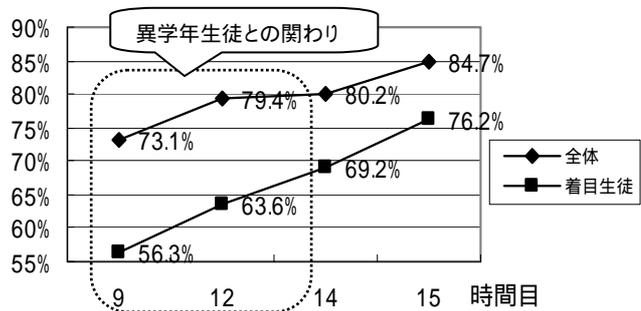


図3-15 触球数に対するプレー成功の割合

時間を追うごとに、触球数に対するプレー成功の割合は着実に伸びている。

また、全体と着目生徒の平均との差は、9時間目には16.8ポイントの差があったが、12時間目には15.8ポイント、14時間目には11.0ポイント、そして15時間目には8.5ポイントとその差を着実に縮めている。

表3-11は、異学年生徒が関わった9時間目と12時間目、アドバイスの内容と、捉えた課題、そしてゲームでの気付き、そしてその後の14時間目と15時間目の課題の捉えとゲームでの気付きについて、着目生徒3人の学習ノートから拾い出してまとめた表である。

9・12時間目に受けたアドバイス内容と、9・12・14・15時間目の「課題の捉え」と、「ゲームでの気付き」には関連している項目が多く、学習が進むに連れて課題の捉えが変化している。例えば、着目生徒Bさんは、9時間目に「バランス良く散らばる」「キャッチミスをしない」、12時間目には「シュートする時はゴールキーパーの足元やゴールの四隅に向かって投げる」といった、ポジショニングやシュート技術等に関するアドバイスを受けている。捉えた課題の記述内容を見ると、9時間目は「ボールに多く触ること、ボールにかたまらないこと」を課題ととらえ、12時間目は「うまく短いパスで移動させてゴールまで行く」というように、漠然とした内容から攻撃に関する戦術的な内容に変化している。14時間目はさらに「ボールを出来るだけ多く回してゴールに向かう。多く回すためにもプレーアブルな状態を作る」というようにプレーができるポジショニングを課題として捉えている。15時間目は「パスをつなげる数が増えてシュート数も増えてきたが、シュートの成功率は低い。そこを考えていきたい」があり、ゲーム中の気付きとして「パスをもっと起用してシュートする体勢に入る。シュートする際には、特にゴールの四隅をねらうと良い、シュートはスピード(攻めの勢い)を弱めずそのまま打つようにする」といった戦術に関する具体的な内容を記述している。これらの内容は、異学年生徒から受けたポジショニングやシュートの技術について関連している。

着目生徒Cさんは、異学年生徒から9時間目に「声を出してプレーする」「パスをもらった時、マークをされても冷静に判断し、あわてずにパスできる相手を探してパスをする」、12時間目は「声が小さいので(大きい)声を出してパスをもらおうと良い」という味方とのコミュニケーションや技術選択のパスの優先順位に関するアドバイスを受けている。学習ノート記述を見ると、課題としての記述は少ないが、ゲームでの気付きには多くの記述あった。9時間目におけるゲームでの気付きとして「先輩は常に動いて固まることもなく、慎重にパスを何度も繰り返して、声を出してボールをもらっている」と模範的なゲームの動きを詳細に記述している。12時間目は「パスを的確に回すためには、周囲の状況を判断することが大切だなあと改めて思いました」と記述しており、状況判断の大切さに気付いている。14時間目は「味方がフリーの状態であり、プレーアブルの状態であったから味方にパスを通すことができた」と上手くパスを通せた理由を分析している。15時間目は「今日は昨日に比べてボールに触る回数が増えた。たくさん動くほどいい動きができるのかなと感じました。フェイントでディフェンスが抜ける。ドリブルする時はディフェンスのいない道を進む」といった新たな気付きとして、技術の選択に関する内容が記述されていた。9時間目から14時間目の気付きの内容については、異学年生徒から受けたアドバイスの内容である、味方とのコミュニケーションや、技術選択におけるパスの優先順位の内容に関連している。

表3-11 9・12時間目のアドバイス内容と9・12・14・15時間目に捉えた課題とゲームでの気付き
(触球数に対するプレー成功に関連する内容) ...アドバイスに関連のある項目

着目生徒		9時間目	12時間目	14時間目	15時間目
Aさん	アドバイス	・相手の動きをよく見る。	・パスするときにフェイントを入れる。		
	課題	積極的にボールをもらいに行く。	素早くパスしてシュートまで待って行く。	声を出しながら良く動く。	自分の担当のエリアで、素早く動いてシュートにつなげられるようにする。
	ゲームでの気付き	シュートするときは、端からよりも前からの方が角度が大きくシュートが決めやすい。味方がフリーになったときにすばやくパスをする。ボールを長く持ちすぎない。	パスするときにフェイントしたり、前に投げるふりをして、後ろの人に投げたりすること。	ボールを受けとってからすぐにパスをしなかったので守りがたくさんついてしまった。	エリアを分けたことにより、スムーズにボールがまわってシュートにつながった。
Bさん	アドバイス	・バランスよく散らばる。 ・キャッチミスしない。	・シュートする時は、ゴールキーパーの足元やゴールの四隅に向かって投げる。		
	課題	ボールに多く触ること。ボールにかたまらないこと。	うまく短いパスで移動させてゴールまで行く。	ボールを出来るだけ多く回してゴールに向かう。多く回すためにもプレーアブルな状態を作る。	パスをつなげる数が増えてシュート数も増えてきたが、シュートの成功率は低い。そこを考えていきたい。
	ゲームでの気付き	早く戻ったらボールのパスがしやすかった。	ゲーム中、正面を向いてパスをしていた。左回りパスなど実行する機会が乏しかった。	ディフェンスを抜いた子やゴール近くでフリーになった人が声をかけてくれたため、パスを味方に通すことが出来た。	パスをもっと多く起用してシュートする体勢に入る。シュートする際には、出来るだけキーパーの死角をねらったりする。特にゴールの四隅を狙うと良い。また、シュートはスピードを弱めずそのまま打つようにする。止まらないでゴールを良く見る。

C さん	アドバイス	・声を出してプレーする。 ・パスをもらったときマークをされても冷静に判断し、あわてずパスできる相手を探してパスをする。	・声が小さいので大きい声を出してパスをもらおうとよい。		
	課題	ゴール前でボールをもらいシュートする。	パス的確に回すようにする。	パスを回す回数を増やす。	パスだけでなく、ドリブルなども交え、攻めることを意識する。
	ゲームでの気付き	先輩は、常に動いてかたまることもなく慎重にパスを何度も繰り返し、声を出してボールをもらっている。	パスを的確に回すためには、周囲の状況を判断することが大切だと改めて思いました。	味方がフリーの状態であり、プレーアブルの状態であったから、味方にパスを通すことができた。	今日は昨日に比べてボールに触る回数が増えた。たくさん動くほどいい動きが出来るのかなと感じました。 フェイントでディフェンスが抜ける。ドリブルするときにはディフェンスのいない道を進む。

これらの生徒の課題の捉えや、ゲームでの気付きの質的な変化によって、技術や課題についての認識が深まり、その認識のもとに学習に取り組んだ結果、図3-15に示した触球数に対するプレー成功の割合が増加したのではないと思われる。

また、これらの内容は9・12時間目に異学年生徒から受けたアドバイスやゲームでの気付きはこれらの課題に関連しており、その有効性を判断できると考える。

(3) ボールを保持していない時にパスが受けられるポジションを選択(移動)することができたか

図3-16は9・12・14・15時間目に行ったゲームにおいて、ボールを保持していない時、味方の触球数に対して味方のパスが受けられるポジションに移動することができた回数をカウントし、その割合の推移を着目生徒3人と球技経験者3人との平均と比較した図である。なお、球技経験のある生徒については、中・高等学校において、体育授業以外の場で継続的に球技を経験している生徒の中で、明らかに技能レベルに差があった生徒を抽出した。

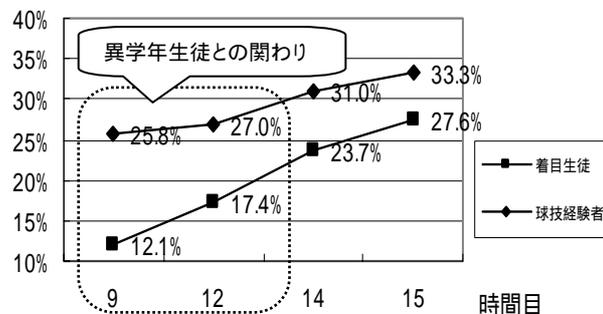


図3-16 パスが受けられるポジションに移動した割合

着目生徒3人と球技経験者3人の平均の差は、9時間目に13.7ポイントの差があったが、12時間目には9.6ポイント、14時間目には7.3ポイント、そして15時間目には5.7ポイントとその差を着実に縮めている。

表3-12は、9・12時間目に受けた異学年生徒によるアドバイスの内容と、9・12・14・15時間目に記述した課題及びゲームでの気付きの内容を、着目生徒3人の学習ノートから拾い出してまとめた表である。

アドバイス内容と、課題の捉え及びゲームでの気付きには関連している項目が多く、学習が進むに連れて記述内容が深まっていることがわかる。

例えば、着目生徒Bさんは、異学年生徒から、9時間目に「ボールの方にかたまらない」

12 時間目には「人のいない場所を探して、自分から声を出してボールをもらいに行く」という動きの優先順位（パスが受けられるポジション・相手を抜きさる）やコミュニケーション（声）についてアドバイスを受けている。これを受けて学習ノートに記述した内容を見ると、9 時間目は「ボールにかたまらない。バランスを考える」というポジショニングに関する大まかな課題の捉えが、12 時間目には「ボールを持っている人が、パスを出したいところを考えて移動するようにする」「声をだして自己アピールしてボールを受け取ることができるようにする」という、具体的な動き方やコミュニケーションについて課題として捉えている。さらに、「先輩の動きを見てみるとディフェンスの抜き方や声を出してボールを受け取ることの重要性が分かってきた」という異学年生徒の動きを分析し、そのポイントを捉えた記述も見られた。

14 時間目には「ボールがもらえそうな位置を瞬時に見つけて、プレーアブルをしたい」という記述があり、周囲の状況を見て、パスが受けられる位置を素早く判断することの重要性を捉えている。

15 時間目は「ディフェンスからオフェンスに変わったら、できるだけ早く戻る(攻める)」というように、戦況を見て判断し、素早く行動することを課題として捉えている。

表3 - 12 9・12 時間目のアドバイス内容と9・12・14・15 時間目に捉えた課題とゲームでの気付き(パスが受けられるポジションに移動できた割合に関する内容)

...アドバイスに関連のある項目

着目生徒		9 時間目	12 時間目	14 時間目	15 時間目
A さん	アドバイス	・パスしてから止まっているのではなく、すぐにキャッチできるところに動く。	・周りの人が守りがいいない状況をつくってボールをもらいに行くこと。技術はゲームを重ねれば身につくはず。		
	課題	パスしやすいところに動く。	守りをかわしてもらいに行くこと。	ディフェンスにカットされないようにすること。	ボールに近寄り過ぎない。
	ゲームでの気付き	ボールを持っている人のところへすばやい動きでもらいに行く。		なるべく敵がいないところに行き、確実に受け取る。	ゴール近くや敵がいないところに移動して、守られないように素早く動く。
B さん	アドバイス	・ボールのほうにかたまらない。	・人のいない場所を探して、自分から声を出してボールをもらいに行く。		
	課題	ボールにかたまらない。バランスを考える。	ボールをもっている人が、パスを出したいところを考えて移動するようにする。声を出して自己アピールしてボールを受け取ることができるようにする。	ボールがもらえそうな位置を瞬時に見つけて、プレーアブルをしたい。フェイントを使って相手からボールを受け取るようにする。	ディフェンスからオフェンスに変わったら、できるだけ速く戻る。
	ゲームでの気付き	ボールをきちんと良く見て、状況に応じて自分が今何をすべきかをきちんと素早く把握するとやりやすくなるのかなと思う。	ディフェンスの意表をつき、ゆっくりした動きからいきなり速く動いたりする。先輩の動きを見てみるとディフェンスの抜き方や、声を出してボールを受け取ることの重要性がわかってきた。	ディフェンスよりも先にまっすぐにゴールに向かって走っていったら、フリーになってボールがもらえた。	ボール保持者にディフェンスは多くつくので、ボールから離れゴールに向かって走ったり、反復横とびのようにフェイントをかけると、パスがもらえる。(パスの回りがいいので楽しいです。)

着目 生徒		9 時間目	12 時間目	14 時間目	15 時間目
C さん	アドバイス	・チーム全体がかたより すぎているので、もっと バラけるようにポジシ ョンを決める。相手の気 持ちになってどこへ動 けばいいのかを考える とわかる。	・フリーの状態をつくるよ うにする。		
	課題	積極的にボールをも らいに行く。	ボールをもらおうとする ときは、すばやく移動し合 図を送る。	パスランを意識し、ゴール に向かって走る。	フリーの状態になれるよう にする。
	ゲームで の気付き	先輩の動きは、ボー ルパスしたあと相手が 自分にパスしやすい位 置に移動していると感じ た。動きだけでなく声も 大切である。	ボールを追いかけて集 中(密集)することが減っ たので課題解決につな がったのだと思う。	今日はあまりボールに触 れていない。ボールをもら える状態を作れていないと いうことにつながると思う。	フリーの状態を作ろうと意識する こと。相手のディフェンスをぬくこ とでフリーになる。相手チームの死 角に動き、仲間に声をかける。か たまっているところをさげ、場合 によってはボールを持っている見方 に近づく。

9 時間目から 14 時間目の課題の内容については、異学年生徒から受けた、「動きの優先順位(パスが受けられるポジション・相手を抜き去る)」や「コミュニケーション(声)」についての内容に関連している。

これらの生徒の、課題の捉えや、ゲームでの気付きの質的な変化によって、技術や課題についての認識が深まり、その認識のもとに学習に取り組んだ結果、図 3 - 16 に示したパスが受けられるポジションに移動した割合が増加したのではないかと思われる。

以上の結果から、異学年生徒との関わりが、個人戦術の力を高める学習の支援に有効であったと考える。

～学習の支援となったその他の手立て～

(1) アドバイスカードの効果

今回、個人技能(パス・キャッチ・シュート・ドリブル等)について、異学年生徒に紙面で自由に質問できるようにアドバイスカード作成し配付した。このカードを 76% の生徒が使用した。カードの日付欄に無記入が多く、いつやりとりがあったのか特定はできないので、技能的な変化や、学習ノートの記述の変化を確認することができなかったが、個人技術の習得に関する要素(パスの種類、キャッチの動作、パスの動作、キャッチからパスまでの動き、コミュニケーション、ドリブル突破)についてアドバイスがあった。

最も多かったのはパスの動作(18 人)、次いでパスの種類(11 人)、キャッチの動作(6 人)、キャッチからパスまでの動作(3 人)と続き、パスとキャッチに関する内容が全体の 84% を超えていた。(図 3 - 17) ステージ の学習ノート課題の記述と似通った傾向にあっ

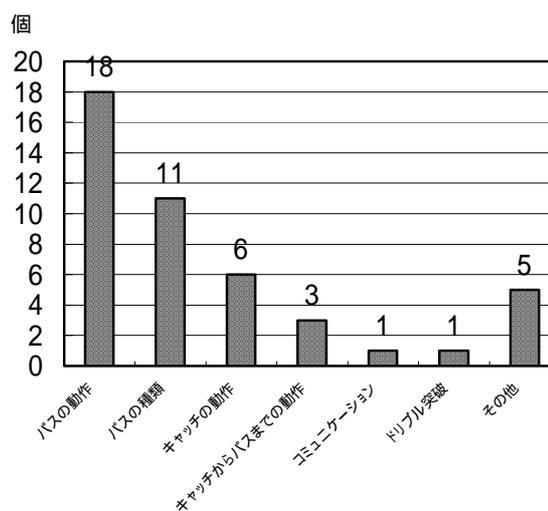


図 3 - 17 アドバイスカードの使用人数
(個人技術習得に関する要素)

た。最も多かった、パスの動作に関する内容は「遠くまで投げられない」といった内容が多くみられ、その答えとして異学年生徒は「体をもっとひねって、(左手を後ろへ引く反動を使うと良い)指先で引っかけるようにする。」といった具体的なアドバイス内容を記述していた。(表3-13)

表3-13 アドバイスカードの主な記述内容

	質問内容	異学年からのアドバイス
パスの動作	・ジャンプシュートのタイミングがわからない。 ・遠くまで投げられない。	・基本的に右利きは左右左の最後の左でジャンプする。左利きはその逆。 ・体をもっとひねって、(左手を後ろへ引く反動を使うと良い)指先で引っかけるようにする。
	・パスの時の足のステップの仕方がわからない。	・パスによって変わるが、右利きなら、左足を前に出して投げると良い。理想は右足でもらって左足でパスだけオーバーステップになればよい。
	・シュートの時ボールが浮いてしまう。	・ボールが浮いてしまうのは、ボールを握っていないかと中で抜けてしまうからだと思うので、しっかり握り、ボールが離れる瞬間に指先に力を入れる。
パスの種類	・ねらったところにボールが行かない。	・ねらったところに行かないのはボールをちゃんと握れていなくてボールが手から抜けてしまっているからだと思うので、しっかり握って指でコントロールする。
	・相手の胸か前かどちらに投げると良いのか。	・ゴールキーパーをよく見て、・ゴールの四隅、キーパーの脇や軸ラインをねらい、打ちたい方と逆を見ながら打つと良い。
	・シュートまではせっきくいけたのに、キーパーに止められてしまいます。	・お互い止まってパスするときは相手の胸の前に投げる。どちらかが走っていたり、お互いが走っていたりしたら、ちょっと前に投げる。
キャッチの動作	・うまくキャッチするにはどうすればよいか。	・しっかり手を前に出して、手で三角形を作り胸に引きつけるようにしてキャッチする。
キャッチからパスまでの動作	パスからキャッチがスムーズにいかない。	・キャッチをしたら肩を後ろに引いて投げればよい。キャッチをしたらすぐにボールを持ち替えて投げる体勢を作る。
コミュニケーション	(手をハの字にする前にボールが飛んでできてしまう)	自分がほしいタイミングでキャッチボイスを出してパスをもらう。
ドリブル突破	・すぐ敵にとられてしまう。とられまいとするとボールが転がっていってしまう。	敵にとられそうになったら無理をしないで仲間にパスをする。

図3-18は事後アンケートで「アドバイスカードによるワンポイントアドバイスが、参考になったか」という問いに対し、85%の生徒が「大変参考になった」「少し参考になった」と答えた。異学年の方も質問に対し、技能構造について調べたり考えたりしており、実際の生徒の変容はわからないが、生徒の意識から学習の支援となり、異学年集団と関わりを深める上でも有効な手立てであったと推察される。

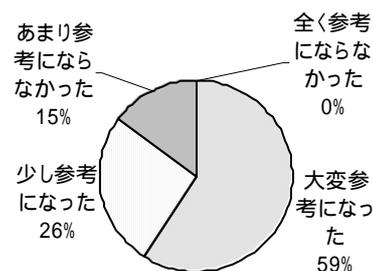


図3-18 事後アンケート「アドバイスカードの内容が参考になったか」

(2) オリエンテーションの中で関わること(模範ゲーム)による効果

ハンドボルのイメージを持たせ、基本的なルールと技術を理解させる目的で、1時間目に、異学年生徒によるゲームを見せながら、教師が技術やルールの解説をした。オリエンテーションの段階では、技術についてはパス・ドリブル・シュートの仕方の3つ、ルールについてはゴールエリアの扱い・歩数(オーバーステップ)・フリースローの仕方の3つを強調して解説した。

その日の学習ノートの記述には、パス・シュート・ドリブル等の基本的な技術について、具体的に説明できていた生徒が90%いた。(図3-19) また、ルールについての記述は、ゴールエリア・オーバーステップ・フリースロー等の基本的なルールを具体的に説明できていた生徒が87%いた。(図3-20)

着目生徒(3名)についてもこれらの基本的技術やルールについての説明の具体的な記述があった。(表3-14)

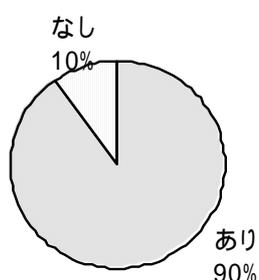


図3-19 ゲーム観戦後の技術理解(パス・シュート・ドリブル)に関する記述

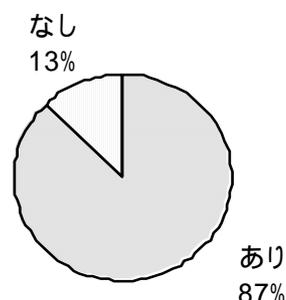


図3-20 ルール理解(ラインクロス・オーバーステップ・フリースロー)に関する記述

表3-14 着目生徒の学習ノートの記述内容

着目生徒	基本技術に関すること	ルールに関すること
Aさん	ジャンプシュートはジャンプしてシュートする 速攻は速攻め ラテラルパスはボールを片手で持ち、ひねって下から投げる ジャンプしながらシュートする フェイクは相手をだます ゾーンディフェンスはゴール前で1列になってみんなでゴールを守る	1チームキーパーと6人でゲームを行う 始まりはスローオフ スローインは線を踏む 3歩歩いてよい
Bさん	シュートする際にジャンプをして行うのがジャンプシュート ラテラルパスは手首を使った下からのパス ショルダーパスは肩上からボールを投げる ゴールの前に1列になって守るのがゾーンディフェンス	キーパーを除いて6人でプレーする ピボットは軸足に関係なく1歩 キーパーが触ってエンドラインの外に出たらゴールエリアからキーパーがパスする ゴールエリアにはキーパー以外入れない、点線の中で反則したら点線の外からフリースローを行う
Cさん	ジャンプシュートはジャンプしてすぐにシュートする パスはボールを渡して攻める 速攻はすぐさまゴールの方へ走って行く ドリブルはボールについて移動する	3歩までであるいてよい

一般的に、オリエンテーションでゲームの映像を見せることはよく行われていることであるが、テレビの映像では試合の臨場感、迫力は伝わってこない。実際に試合を見ることで臨場感はもちろん、立体的な動き、コミュニケーションの取り方まで観察できる。また、コート広さ、ゴールの大きさを確認し、そこで選手が動くことでゲーム全体のスケールをつかむことができる。特にハンドボールの試合を生で見たことのない生徒にとっては非常に有効であったと思われる。

実際、1時間目の生徒の様子は、実際に見る試合の迫力に、驚きや関心の声が多くあがり、興味・関心が非常に高まっていた。また、「スポーツ」の担当者と事前に打ち合わせ、異学年生徒が学習の中で行う技術やルールを実際のプレーの中で見せ、さらに教師が解説を加えることで理解が深まったと思われる。

研究のまとめ

今回の授業では、単元の前半で個人技術を身に付けるゲームを中心とした学習を行い、単元の後半では、個人戦術の力を高めるゲームを中心とした学習を行った。本研究ではこれらの各学習段階の初期に技能レベルの高い異学年生徒が関わることにより、これらの学習が有効に働く学習指導法の構築を目指した。

個人技術の習得については、6時間目から8時間目までの三角パスゲームにおいて「相手の移動に合わせてパスを出せた割合」の増加を確認できた。

個人戦術の力については、9・12・14・15時間目の、1ゲーム中の「触球数に対するプレー成功の割合」と「味方の触球数に対するパスが受けられるポジションに移動できた回数の割合」双方の増加を確認できた。

前項の検証結果をもとに、今回の学習における異学年生徒の関わり方の有効性について、まとめていくことにする。

1 研究の成果

(1) 仮説の有効性について

視点1 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となったか

4時間目は、異学年生徒による三角パスゲームやパス鬼の模範を見たり、一緒に活動したりしながら、個人技術の習得に関する要素（パスの種類、キャッチの動作、パスの動作、キャッチからパスまでの動き、フットワーク、コミュニケーション）についてアドバイスを受けた。この日の学習カードに、これらの要素に関する課題の記述を対象生徒全員から確認できた。また、それぞれの要素において、異学年生徒から受けたアドバイスに対して多くの課題を設定していた。事後アンケートでは、模範やアドバイスについて95%以上の生徒が「大変参考になった」、「少し参考になった」と答えた。

さらに、アドバイスを受けて以降、6時間目から8時間目までの三角パスゲームにおいて「相手の移動に合わせてパスを出せた割合」の増加を確認でき、着目生徒においても全体の数値に近づくような増加が確認できた。着目生徒が4時間目に異学年生徒からアドバイスを受けた後の、5時間目から8時間目までの学習ノートの記述を見ると、アドバイス内容に関連した課題が多く捉えられており、その捉えに質的（抽象・具体等）・量的（記述の量）変化が見られた。これらの変化によって、課題に対する認識が深まり「相手の移動に合わせてパスを出せた割合」の増加につながったのではないかと思われる。

これらの結果から、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ったと考える。

視点2 異学年生徒との関わりが、個人戦術の力を高める学習の支援となったか

9・10・12時間目は、個人戦術の力を高めるゲームに異学年生徒が加わり、一緒に活動しながら、ボールを保持していない時に、パスが受けられるポジションを選択（移動）に関する要素（個人技術、動きの優先順位、ディフェンスを引き付ける動作、スペースを確保、ボール保持者とのコミュニケーション）と、ボールを保持している時に、個人戦術の力に関する要素（個人技術、パスの優先順位、パスの種類、コミュニケーション）について、個々の課題に応じてゲーム中やゲーム後にアドバイスを行った。

9時間目は、異学年生徒が各チームに2人加わり、1人はキーパーで、全体への動き方のアドバイスを行い、もう一人はフローター役で、オフenseに加わり、攻撃の立て直しについてのアドバイスを行った。さらに、ゲームに加わらない異学年生徒がマンツーマン形式で付き、

コートの外から声のアドバイスと、ゲーム終了時に総括的にアドバイスを受けた。

10 時間目は 3 ゾーンゲームにおいて、前半は、異学年生徒がディフェンスを行い、個々の技能に応じて、ディフェンスの「当たり」の強弱を調節した。後半はオフェンス 3 人の内の 1 人に加わり、状況に対応した動き（パスの優先順位やパスの技術の選択パスが受けられる位置への移動、声のコミュニケーション等）についてアドバイスを受けながら行った。

12 時間目は、ゲームに異学年生徒が加わらず、コートの外からマンツーマン形式でアドバイスを受けた（ゲーム中とゲーム後）。

9 時間目から 12 時間目に受けた異学年生徒から受けたアドバイスと学習ノートの課題の記述を見ると、これらの要素に関する課題の記述を対象生徒全員から確認できた。また、それぞれの要素において、異学年生徒から受けたアドバイスに対して多くの課題を設定していた。

また、事後アンケートでは、95%の生徒が、異学年生徒から直接アドバイスを受けたことが課題を解決する上で「大変参考になった」「少し参考になった」と答えた。

異学年生徒とのアドバイスにより、ゲーム中、ボールを保持している時「技術を選択」することができたか

9・12・14・15 時間目の、1 ゲーム中の触球数の対するプレー成功の割合を見ると増加を確認でき、さらに着目生徒においても、全体平均に近づくように増加していた。

異学年生徒が関わった 9 時間目と 12 時間目に、着目生徒が受けたアドバイスの内容と、9・12・14・15 時間目に着目生徒が記述(学習ノート)した「課題」や「ゲームでの気付き」を見ると、受けたアドバイス内容と、「課題の捉え」「ゲームでの気付き」に関連している項目が多く、学習が進むに連れて「課題の捉え」や「ゲームでの気付き」の内容において、認識の深まりが読み取れる。

これらの、認識の深まりのもとに学習に取り組んだ結果、「触球数に対するプレー成功の割合」が増加したのではないかとと思われる。

これらの結果から、異学年生徒との関わりが、ボールを保持している時の「技術を選択」する力を高める上で有効であったと考える。

異学年生徒とのアドバイスにより、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」することができたか

9・12・14・15 時間目に行ったゲームにおける「1 ゲーム中の味方の触球数に対する、パスが受けられるポジションに移動できた割合」は時間を追うごとに、割合が増加している。また、着目生徒の平均も全体を追うように伸びている。

異学年生徒が関わった、9 時間目と 12 時間目に、着目生徒が受けたアドバイスの内容と、9・12・14・15 時間目に着目生徒が記述(学習ノート)した「課題」を見ると、受けたアドバイス内容と、「課題の捉え」「ゲームでの気付き」に関連している項目が多く、学習が進むに連れて「課題の捉え」「ゲームでの気付き」の内容に、認識の深まりが見られる。

これらの、認識の深まりのもとに学習に取り組んだ結果、「1 ゲーム中の味方の触球数に対する、パスが受けられるポジションに移動できた割合」が増加したのではないかとと思われる。

これらの結果から異学年生徒との関わりが、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する」力を高める上で有効であったと考える。

以上の結果から「単元の前半で個人技術を身に付けるゲーム、単元の後半で個人戦術の力を高めるゲームを中心とした学習を行い、これらの学習初期に技能レベルの高い異学年生徒が関わることにより個人技術を身に付け、個人戦術（相手・味方の動きに応じて個人技術を選択する）の力を高めることができる」という仮説は有効であったと判断し、異学年集団の関わりを次の通りまとめた。（表 4 - 1）

表4 - 1 異学年生徒の関わりによる効果

	学習の様子	一般コースにとっての効果	参考：体育コース側の学習のねらい
異学年生徒の模範を見る	個人技術を身に付けるゲーム・個人戦術の力を高めるゲームにおいて異学年生徒の模範を見る	ゲームの行い方を視覚的に捉え、イメージを持つことができる	要点を踏まえて動きを行えるようにする
		目標とする動き(指導者が意図するゲーム)を見せることができる	より深い技能の要点を理解する
異学年生徒のアドバイスを受ける	ゲーム、個人技術を身に付けるゲーム・個人戦術の力を高めるゲームを一緒にしながらその場でアドバイスを受ける	ゲーム局面に応じた動き方について、その場で修正できることができる	実態に応じた技能向上のためのアドバイスの工夫
	ゲームを行いながらマンツーマン形式でアドバイスを受ける(ノート記入)	個人に応じた課題を設定する助けとなる	個人の実態に応じた技能向上のためのアドバイスの工夫
	アドバイスカードを利用し、授業外でアドバイスを受ける	課題や技術の整理・再確認ができる	個々の課題に応じた技術習得、技能向上に役立つ練習方法の理解
		授業時間中のアドバイスの補足(補充)ができる	
異学年生徒と一緒に活動する	個人技術を身に付けるゲーム(三角パスゲーム)において異学年生徒が、1人置きに加わる	ゲームの中で失敗が少なくなり、触球数が増加し練習効果が高まるとともに、ゲームの楽しさを味わうことができる	幅広い技能レベルの者に合わせる技術を身に付ける
	個人戦術の力を高めるゲーム(3ゾーンゲーム)において異学年生徒が、オフェンスに1人加わる	アドバイスを受けながら動き方を教わり、生徒を理想(ねらい)の動きに導くことができる	理想の動きを意識しながらゲームを行えるようにする
	個人戦術の力を高めるゲーム(3ゾーンゲーム)において異学年生徒がディフェンスを行う	各個人に対するディフェンスを調節することができる、プレーの選択を容易にすることができる	相手のレベルに合わせてディフェンスのレベルを調節する力を身に付ける
	ゲームにおいて異学年生徒が、フローター役で加わる	相手のディフェンスにより、攻撃が行き詰まった時、フローター役がリードして声をかけ、攻撃の立て直しを行うことにより、パスが受けられるポジションを効率よく学ぶことができる	オフェンスの状況に応じて適時に動きを判断する能力を養う
		ゲームにおける攻防の仕方を学ぶことができる	
ゲームにおいて異学年生徒が、キーパーポジションに加わる	ゲーム全体を把握できるので全体的なアドバイスを受けることができる	ゲーム全体を把握する力を養う	
学習初期に関わることの効果		この段階で課題を明確にすることにより、単元を通した学習の見通しと目標を立てることに役立つ	
		模範を見ながら説明を受けることができるので、説明だけを受けて取り組む場合より、説明を受ける時間が短縮され、技能を習得するための時間の確保ができる	

(2) 学習の工夫について

ア 三角パス練習のゲーム化（個人技術を身に付けるゲーム）

三角パスをゲーム化することにより「他のグループに負けられないように頑張ろう」「前回の記録を上回ろう」という競争心・向上心を高め、「上手に行おう」「正確に行おう」「スピードを付けて行おう」という技能向上の意識を持たせることができた。これに異学年生徒が模範を見せたり、アドバイスを行ったりすることで実際の技能向上につながったと思われる。

イ 3ゾーンゲームと4エリアゲームの活用（個人戦術の力を高めるゲーム）

3ゾーンゲームに関しては、通常のハンドボールコートをも3分割し、1ゾーンにオフェンス3名に対し、ディフェンス2名という数的優位も設定した。その結果、オフェンスをする際、空いているスペースを広くしたことと、必ず1名がノーマークとなっている条件を生かし、3名が必ずボールに触れなければいけないルールも加えた。このことは次のプレーの選択やパスを受けるための動きの場面を多くすることに役立った。これに異学年生徒が模範を見せたり、アドバイスを行ったりすることで実際の技能向上につながったと思われる。

ウ アドバイスを行う上での「言葉かけ」の統一

今回の学習においては、「どのような場面で」、そして「どのような観点で」アドバイスするかを事前に異学年クラスの担当者と打ち合わせを行い、確認をして行った。しかし、同じ観点であったとしても、「言葉かけ」の「言葉」が違う複数のアドバイスを受けてしまうと、学習の中で生徒は混乱してしまう可能性がある。従って、異学年生徒が同じ観点でアドバイスを行う時には、「言葉かけ」の「言葉」を統一することを事前に指導することにより、混乱を避けることができた。

(3) 異学年生徒の学習について

体育コース3年生の事後アンケートでは、「アドバイスをしたことにより自分自身のハンドボールの技能的な理解が深まり、技能向上の役に立ちましたか」という問いに対し、67%(24名)の生徒が「とても役に立った」「役に立った」と答えた。(図4-1)また、その理由については「アドバイスすること」が「技能向上につながった」「自分の技能を再確認できた」と答えた生徒が合わせて17名いた。(表4-2)

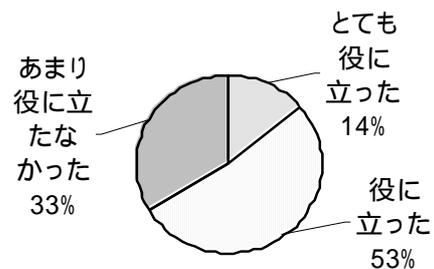


図4-1 事後アンケート「自分自身のハンドボールの技能的な理解が深まり、技能向上の役に立ちましたか」

表4-2 事後アンケート「とても役に立った」「役に立った」と答えた理由

理 由	人数
アドバイスが自分の技能向上につながった	11
自分の技能を再確認できた	6
人にアドバイスをするからこそ、自分もできなくてははいけないと思い、技能向上の意識が強くなった	2
アドバイスが少しできた	1
自分の課題であっても、人にアドバイスするために深く考えた	1

その他にも、事後アンケート「1年生との授業を通して学んだと思うことを書いてください」という問いに対し、「教えることの難しさ」「どのようにしたらわかりやすくアドバイスをすることができるのか」等を学んだと答えた。(表4 - 3)

体育コースの生徒が「自分の技能向上につながった」と感じた者が多かったこと、「わかりやすいアドバイスの仕方」を学んだと感じたり「教えることの難しさ」に気づいたりした者が多かったことから、体育コース「スポーツ」のねらいである「高度な技能の習得」や体育コースの目標である「指導者としての資質の向上」について、役に立ったのではないかと推察される。

表4 - 3 事後アンケート「1年生との授業を通して学んだこと」

記述内容	人数
アドバイスする(教える)ことは難しいと思った	11
どのようにしたらわかりやすくアドバイスすることができるのかを学んだ	7
教える人の気持ち	3
初心者に対するアドバイスの仕方	4
ゲームの中で自分の課題を再確認した	1
しっかりアドバイスができれば、1年生も上手くなるし、自分もハンドボールのことについて考えることができる	1
自分だけではなく1年生の模範になり、教えながら自分も学ぶことができた。また、能力が違うから合わせなければいけないこともわかった	1
動いてパスを受ける大切さ	1
コミュニケーション	1
1年生の動きを見て、勉強になった	1
プレーだけではなく、精神面で成長したと思う	1
もう少し運動ができるクラスとやりたかった	1

2 今後の課題

(1) 異学年生徒と関わる授業について

ア 解説しながら模範を見せる上での工夫

単元の1時間目に教師が解説しながら模範のゲームを見させることは、ハンドボールに対する興味・関心をもたせ、ゲーム展開のイメージを持たせることに有効であった。

しかし、ゴール前のプレーが素早く展開されたため、教師の解説が追いつかず、身につけさせたい技術の内容を十分伝えられなかった場面があった。あらかじめ技術やルールに関するポイントとなる部分を提示して予備知識として付けさせておいたり、必要に応じてゲームを途中で止め、リプレイをさせて解説を加えたりすることが必要であると思われる。

また、1年生による、授業のはじめの段階でのゲーム展開は、ボールに生徒が集まってしまう「団子型」のゲーム展開が多い状況から、模範のゲームでは、横のスペースを広く使い、バランスよく分散しているポジショニングを見せたいと考えた。

しかし、今回、見る位置をサイドライン側からとしたため、横のポジショニングが見づらかったと思われる。このようなねらいの際はエンドライン側から見せたり、体育館のステージを利用し、少し上から見せたりする工夫が必要である。

イ アドバイスカードの工夫

今回使用したアドバイスカードは、「パス」「キャッチ」「シュート」「ドリブル」「その他の個人技術」について質問をして、それに対するアドバイスを異学年生徒が答える形をとった。体育コースの生徒は、細かく丁寧にアドバイスを記入し、方法としては非常に有効であった。しかし、質問の内容が「パスが上手くなるにはどうするのか」「キャッチを上手くするためにはどうするのか」など、漠然とした質問が多かったため、必ずしも学習内容に即したアドバイスになっていなかった。

次回は学習内容に沿った質問とアドバイスがなされるように、あらかじめカードに学習内容等を記入しておくなどの手立てを講じる必要がある。(図4-2)

アドバイスカード〔ステージ〕

ステージ のねらい： ～個人技術を身に付けゲームを楽しむ～

()年()組()番 氏名 _____

授業の中で、うまくいかなかったこと、もっとうまくなりたいことなどを質問しましょう！

	項目	内容	アドバイザー
月 日 ()	学習内容	個人技術を身に付けるゲーム(三角パスゲーム・パス鬼ゲーム)を通して、動きながらキャッチ・パスを行う技術を身に付ける。	
	質問		
	アドバイスを おねがいします！		

図4-2 アドバイスカードのイメージ(修正版)

ウ 授業連携と教師間の協力体制

今回は技能レベルの高い異学年集団の授業と連携を行い、異学年生徒が関わることによって、互いの集団における学習の相乗効果をねらった。その際、担当者同士で互いの学習集団が効果的に関われるように、関わる時間・場面・方法等については事前に打ち合わせを行った。

また、実際の授業の中では、生徒同士は関わり合いながら学習を進めたが、教師による生徒への指導・支援はそれぞれの集団の担当者が行った。

生徒一人ひとりの活動をより細部まで観察・支援していくための手法に、一つの集団を複数の指導者が指導するチームティーチング(以下TT)の体制が考えられる。この手法は、さまざまな学習の場面や学習状況等に応じて、補充型(T1が主指導、T2が補充や巡回指導する)、並進型(同一の学習内容を同じ立場で指導する)、別進型(生徒の習熟度・課題に応じて指導する)といったさまざまな体制を組み合わせることができる。この手法を異学年集団との連携の場合にも、お互いの集団の指導において、時にはサポートし合いながら指導することによって、個に応じたより細やかな指導ができ、効率の良い授業が可能になると思われる。また、幅の広い学習の過程や学習形態が計画できると思われる。(図4-3)

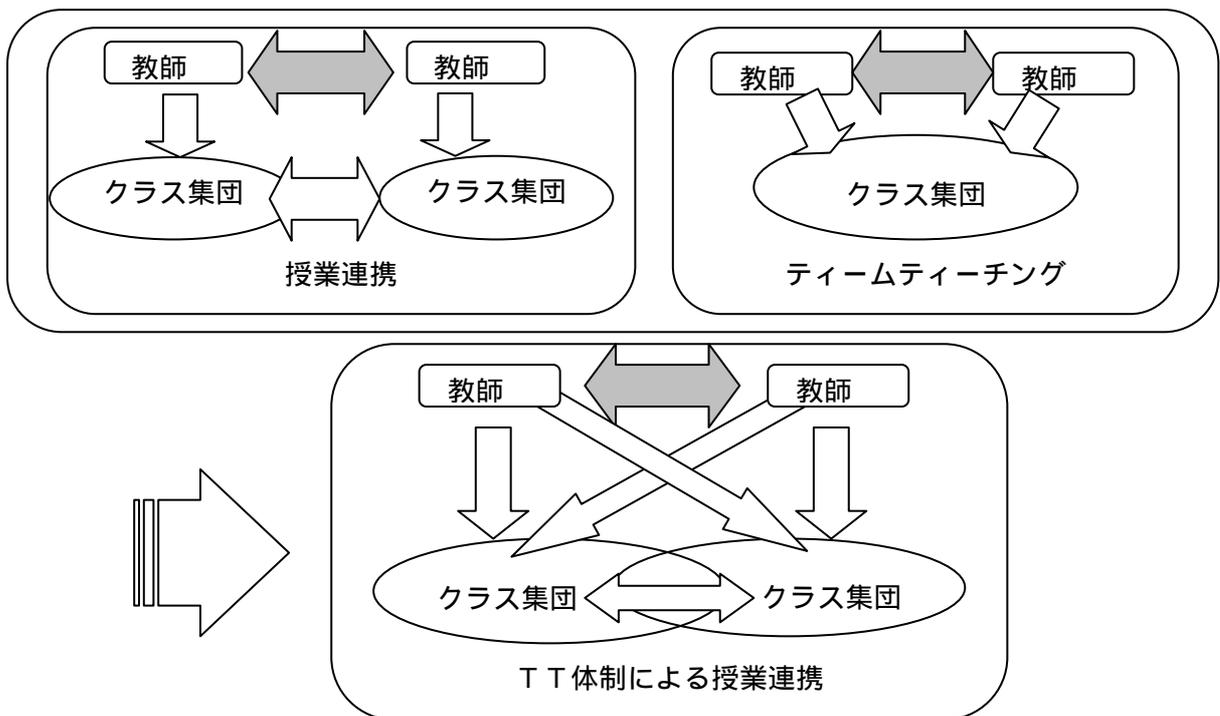


図4-3 授業連携と指導連携の体制

(2) 学習資料・教具について

ア 課題解決における学習ノートの工夫

その解決方法について、各生徒が見通しを持って課題解決のための練習に取り組むことができるように学習資料を工夫する必要があった。課題に応じて、無理なく段階的に練習を選び、その成果をチェックできるようにするためには「技能段階表(チェックシート)」等を作成したい。(図4-4)

ハンドボール 振り返りチェックカード

()年()組()番 氏名 _____
 < …確実にできる …なんとかできる …できるように練習をする >

個人技術を身に付けよう	/ ()	/ ()	/ ()
パス			
早いパス回しができる。			
パスをする相手の動きを予測してパスを出す。			
パスをもらう人はディフェンスから離れて声を出す。			
シュート			
シュート動作を考えながらパスをもらう。			
シュート動作の前にフェイントを使ってディフェンスをかかわす。			
コミュニケーション			
パスを出す者と受ける者が、お互いにどこでプレーを行うのかコミュニケーションをとる。			

個人戦術(個人技術の選択)の力を高めよう	/ ()	/ ()	/ ()
ボールを持っているとき			
パスをもらったらすぐにドリブルをしないで周りを見る。			
ゴールと自分の間にディフェンスがいなければシュートをねらう。			
シュートは四隅をねらって打つ。			
自分がシュートできないときは、ディフェンスがいなくてところにパスを回す。			
ボールを持っていないとき			
回りにディフェンスがいなくてには声を出してボールをもらう。			
スペースを見つけ、パスが受けられるポジションに移動する。			
自分にディフェンスを引き付け、味方のプレーを助ける。			

図4 - 4 技能段階チェックシートのイメージ

イ ボールの工夫

今回使用したボールは、あらかじめ空気を抜いておき、つかみやすくしたが、握力が低い生徒にとってはボールが扱いにくかったようだ。特に単元の前半では軽くてつかみやすいボールを使用することにより、各技能をさらに効率よく習得させることができるなど、教具の工夫が必要である。

(3) 異学年生徒と関わる学習の年間指導計画と時間割について

今回は時間割を変更して、異学年生徒と関わる学習を実現させたが、異学年生徒と関わりを持つ学習を計画するには、次のことに留意する必要がある。

各種目を1年から3年まで系統的に実施していることが前提となる。
 年間計画作成段階から、あらかじめ連携できるようにそれぞれの単元の配置を考える。
 スポーツ種目の経験(中学時代に行った学習・部活動)を調査する。
 学習の内容が関連する部分について連携できるように、学習計画を考える。

本校の授業では、同一学年の中で複数展開を行っており、それぞれの学年で種目選択性の学習を行っている。(図4 - 5)今回のような技能レベルの差のある異学年同士を連携させるためには、1学年から3学年まで同一種目を系統的に選択できるようになっている必要があり、(図4 - 6)学習内容においても系統的に、学習が積み上げられるようにする必要があらと思われる。

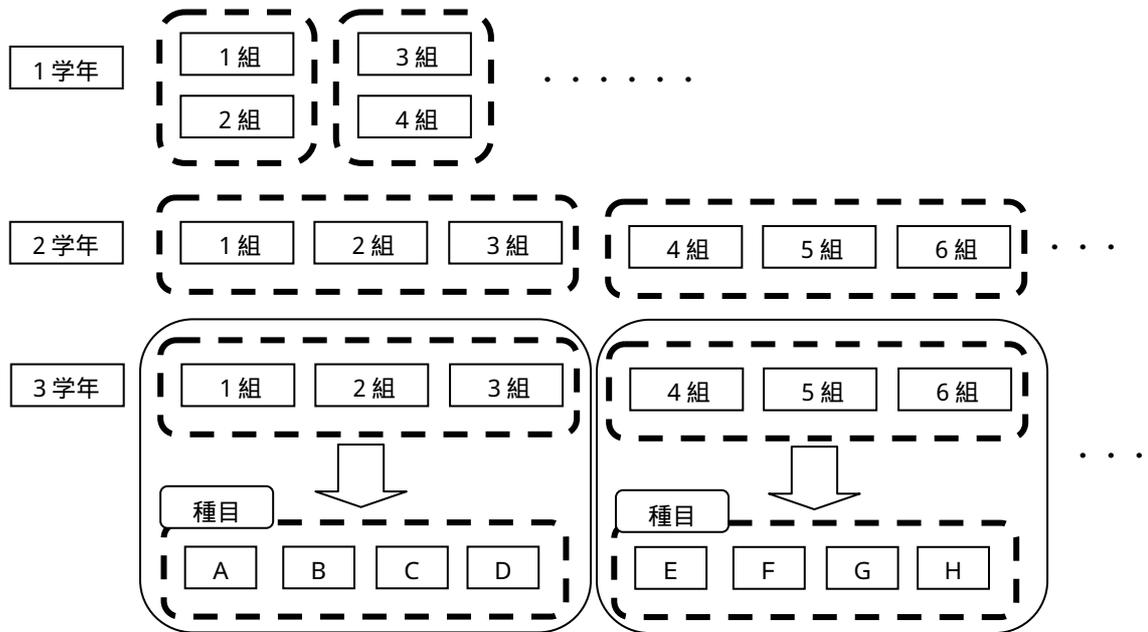


図4 - 5 本校の一般的な多展開例

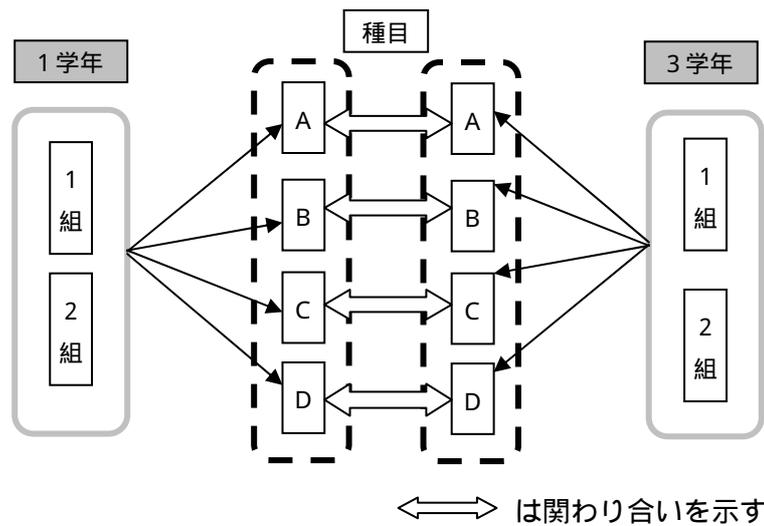


図4 - 6 二つの学年における連携授業

3 ハンドボールの特性に十分触れるために

ハンドボールの特性である「相手との攻防の中でボールを運び、ゴールにシュートをして得点を取り合い、勝敗を競い合う」ことに十分触れることができるように、今回1年生の段階において、基礎・基本となる個人技術を身に付け、個人戦術の力を高めることをねらいの中心として学習を行った。

授業では異学年生徒が関わることにより、ゲームや課題解決のミーティングなどが活性化した。ゲーム場面では、停滞することが少なくなり、身に付けた個人技術を、周囲の状況の変化に対応してプレーを選択することができるようになっていった。学習の後半では、技能の向上にともなってゲームの質が高まり、学習ノートからは、グループ・チーム戦術に関する記述や、実際のゲーム場面では、速攻系のグループ戦術的な動きも見られるようになった。このような学習によって、個人技術を用いた攻防の中でボールを運び、ゴールに向けてシュートをして勝敗を競い合うゲームが実現でき、ハンドボールの特性に触れることができたようである。

図4-7は事後アンケートの「ハンドボールの授業が楽しかったか」という問いに対する回答の割合である。86%の生徒が「とても楽しかった」あるいは「楽しかった」と答えた。図4-8はこれらの生徒の楽しかった理由の自由記述欄の内容である。「技能が向上した」「パスをつなげたり、シュートが入ったりしたこと」「ゲームや勝敗」などハンドボールの機能的特性に関する内容を記述した生徒が多かったことなどから、ハンドボールの楽しさを味わうことができた様子が伺える。

2年生以降の学習では、今回高めた個人戦術の力を基礎として、グループ(ユニット)・チーム戦術の学習に焦点を当て、より深くハンドボールの特性に触れることで楽しさや喜びを味わわせていけるものと考えている。

4 検証授業を振り返って

今までの「ハンドボール」の授業を振り返ってみると、ゲーム中にボールを持った時、一人でドリブルをしてシュートをする生徒がいる一方で、持ったボールをどうすればよいのかわからず、立ち止まってしまう生徒やむやみにボールを投げてしまう生徒の姿が浮かんだ。このような状況で、生徒一人ひとりが本当に「ハンドボール」の特性を味わうことができているのだろうかという疑問を持った。そこで文献研究により、これらの状況を解決するためには「ハンドボール」に必要なシュート・パス・キャッチ・ドリブル等の個人技術を身に付け、状況に応じてこれらの技術を選ぶことができるようにすることと、パスが受けられる味方を多くつくることであると結論付け、学習を計画した。そして、今回、これらの学習に異学年生徒が関わることにより、これらの学習がより有効に働くのではないかと考えた。

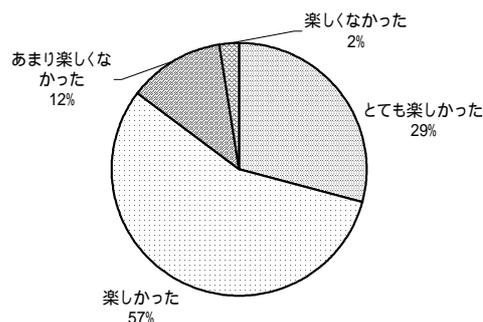


図4-7 事後アンケート「ハンドボールの授業が楽しかったか」

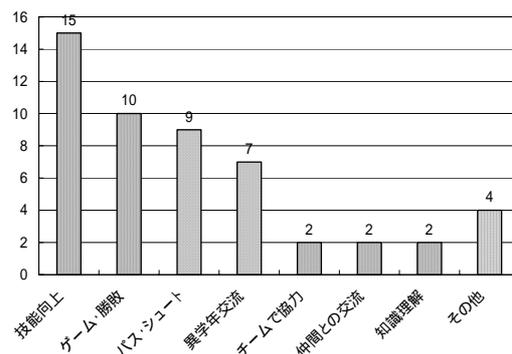


図4-8 事後アンケート「ハンドボールの授業が楽しかった」理由(記述数)

異学年生徒が関わることにより、はじめは生徒がやや緊張して取り組んでいる様子もあったが、模範のゲームを見て「すごい」「自分たちも、これくらいできるようになりたい」という意欲や関心を持ったようである。

単元前半の「個人技術を身に付ける」学習においては、練習内容をゲーム化したことにより、生徒のモチベーションを高めたまま行うことができたのではないかと思う。学習を進めていく中でも異学年生徒の模範やアドバイス等を参考にして取り組み、「できた」時の喜びを学習ノートに記述している生徒が多くいた。ただし、個人技術を定着させるには継続的な練習が必要であり、時間がかかることを感じた。

単元後半の「個人戦術の力を高める」学習においては、単元前半と同様に異学年生徒のアドバイスを受けたり、一緒に活動したりすること等を参考にして、ボールを保持している時は、ゲームの状況を判断して技術を選んでいった。また、特にボールを保持していない時の動きは非常に意識して動いているようすであった。このことは学習ノートの記述からも確認することができる。

学習ノートを確認していく中でも、わかったり、できたりすると「楽しさ」や「喜び」が伝わってくる内容や「もっと技能を高めたい」と思われる記述があり、来年度以降の「ハンドボール」の授業が楽しみである。

【引用文献】

- 1) 小澤治夫 「生徒が変わる中・高校の学校体育をデザインする」『体育科教育』第 53 巻 第 3 号 大修館書店 2005
- 2) 宇土正彦 監修 「学校体育授業事典」 大修館書店 1995
- 3) 蒲生晴明 「戦略のトレーニング～ハンドボール～」『体育の科学』Vol. 55 6 杏林書院 2005
- 4) 小林秀樹 「中学校理科における異学年の学び合い」 上越教育大学修士論文 2003
- 5) 野口智博 「自分流クロールで勝つ！」『スイミングマガジン』ベースボールマガジン社 2006. 3月号
- 6) 佐藤 靖 「みんなが上達するためのドリルゲーム、タスクゲーム」『体育科教育』第 49 巻 第 15 号 大修館書店 2001

【参考文献】

- 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』 東山書房 1998
- 高橋健夫 編著 『体育の授業を創る』 大修館書店 1994
- 日本ハンドボール協会 『ハンドボール研究』 第 1 号 1999
- 日本ハンドボール協会 『ハンドボール研究』 第 2 号 2000
- 日本ハンドボール協会 『ハンドボール研究』 第 3 号 2001
- 神奈川県教育庁教育部保健体育課 『神奈川県高等学校保健体育指導の参考』
神奈川県教育委員会 2003
- 石原利樹 「社会性の育成を目指した生徒指導のあり方に関する研究」
広島県立教育センター 2005
- 神奈川県立清水ヶ丘高等学校 『男女がともに学びあい、楽しさを実感できる体育の実践』
2001
- 学校体育研究同志会 『小学校 ボール運動の指導』 ベースボールマガジン社 1973
- 唐木國彦 監訳 『ボールゲーム指導辞典』 大修館書店 1993
- 佐藤 靖 「運動嫌い、苦手意識を克服させるための基礎基本」『体育科教育第 52 巻 4 号』
2004. 3 大修館書店
- 藤井喜一 岩田靖 佐藤 靖 「球技の分類と学習内容を考える～ハンドボールを素材にして」
『体育科教育第 51 巻 5 号』 2003. 5 大修館書店
- 森 敏生 「小・中・高校を未踏した教科内容の編成と教材づくりにむけて～攻守混合系のゴール型教材を中心に」『体育科教育第 49 巻 15 号』 2001. 11 大修館書店
- 岡田美則 「ボール運動、球技のカリキュラムづくり～その構想と教師の役割」『体育科教育第 49 巻 15 号』 2001. 11 大修館書店
- 岡田 弘道 「仲間とのかかわりが学習活動の充実につながる」『体育科教育第 53 巻 4 号』
2005. 4 大修館書店
- 鈴木 寿 「本校独自のボールゲームを例に」『体育科教育第 51 巻 5 号』 2003. 5 大修館書店
- 武隈 晃 「学び方の内容と運動の系列性・順序性」『体育科教育第 49 巻 3 号』 2001. 2
大修館書店
- 北原準司 中村博一 岩田靖 「戦術学習を方向付けるハンドボールのための教具」『体育科教育第 51 巻 10 号』 2003. 10 大修館書店
- 関 四郎 他 『球技指導ハンドブック』 大修館書店 1976