

〈保健体育〉

思考力・判断力を育む「H体育理論」の学習の工夫 — 参加型学習とワークシートの活用を通して（第1学年） —

沖縄県立読谷高等学校教諭 齋 藤 綾

I テーマ設定の理由

「高等学校指導要領解説保健体育編・体育編」（以下「解説保健体育編・体育編」と略す）で、「答申で指摘された課題とは、体育では、①運動する子どもとそうでない子どもの二極化、②子どもの体力の低下傾向が依然深刻、③運動への関心や自ら運動する意欲、（中略）生涯にわたって運動に親しむ資質や能力が十分に図られていない例も見られる」ことを課題として挙げている。このことは、体育の学習内容の知識を身に付け、それらの知識を活用し、自ら考え、判断し、主体的に運動する態度の育成が重要視されていることと捉える。また、「解説保健体育編・体育編」保健体育科・体育の目標では、「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続していく資質や能力を育てる」ことが重要視されている。この資質や能力とは、意欲・態度・技能・知識・思考力・判断力などのことである。これらの資質や能力を育てるためには、「解説保健体育編・体育編」で「基礎的な運動の技能や知識を生徒の状況に応じて伸張させるとともに、それらを活用して、自らの運動課題を解決するなどの学習をバランス良く行うことが重要である」と述べている。このことから、自ら考え、判断し、運動課題について、主体的に運動に取り組む体育学習を充実させる必要がある。

これまでの体育の授業を振り返ると、運動では、記録向上や試合での勝利を味わわせることが最も良い手段だと考え、技術や知識を中心に行う、意欲向上を重視した指導であった。運動技能の向上を目指して技術指導するが、学んだ知識を練習方法の工夫や試合にどう活かせるかなど、自ら考えさせる機会を十分に与えることができていなかった。「H体育理論」においても、平成25年度から新しい単元構成で実施されているが、従来は、雨天で実技ができない時間、各運動領域の導入やまとめの時間に、知識を教えるだけの指導になっていた。これでは、思考力・判断力を育む学習としては十分ではなかったと考える。運動やスポーツの本質をより深く理解させ、運動やスポーツに興味をもたせることで、思考力・判断力が育まれ、主体的に運動することにもつながるのではないかと考える。

平成21年告示「高等学校学習指導要領」で、「生徒の思考力、判断力、表現力等をはぐくむ観点から、基礎的・基本的な知識及び技能の活用を図る学習活動を重視するとともに（中略）生徒の言語活動を充実すること」と挙げていることから、生徒の言語活動を促す工夫も必要であると考え。そこで、学習の展開には、生徒が主体的に学習できる参加型学習とワークシートを取り入れる。具体的には、第1時でスポーツについて思考を広げ、スポーツのはじまりや歴史の変遷を理解させる。第2時で、「スポーツ文化の多様なかわり方」を学ぶことによって、今後どのようにかわっていくのかを考えさせる。第3時では、メディアの発達が生徒に及ぼす影響を知り、スポーツ文化の発展に伴う課題について考えさせる。参加型学習を通して、アイデアや意見を書き出す作業的・体験的な活動を促し、グループでの話し合いを通して互いの意見をシェアリングさせながら、思考力・判断力を育てていく。また、ワークシートを活用し、学習で学んだ知識を整理させたり、自分の考えをまとめさせたりすることでも、思考力・判断力を育てていく。

よって、本研究では、領域「H体育理論」単元「スポーツの歴史、文化的特性や現代スポーツの特徴」において、参加型学習やワークシートの活用を通して、自分の考えをまとめたり、説明したりすることで、思考力・判断力を育てることができると考え、本テーマを設定した。

〈研究仮説〉

領域「H体育理論」単元「スポーツの歴史、文化的特性や現代スポーツの特徴」において、参加型学習としての作業的・体験的な学習活動を取り入れることにより、言語活動の充実を図ることとなり、生徒にワークシートを活用させ、自分の考えをまとめさせたり、説明させたりすることで、思考力、判断力を育てることができると考え、本テーマを設定した。

Ⅱ 研究内容

1 体育理論における思考力・判断力

体育理論における思考力・判断力について、佐藤豊（2011）は、「学習した知識を活用して、考えを広げたり、広げた考えを整理したり、批判的に検討して修正をしたり、新たなアイデアや自分なりの考え方を導き出したりする能力」また、『思考・判断』の姿は、〈選ぶ、見つける、まとめる、指摘する、分析する、整理する、当てはめる、説明する〉などの動詞が『思考・判断』の一つの姿ととらえていく」と述べている。これらを踏まえ、生徒にスポーツの歴史を教え、スポーツ文化の価値やスポーツ文化の多様なかわり方について理解させるとともに、スポーツ文化の発展に伴うメディアの影響を考えさせる。その上で、メディアが果たした役割を比較させることで、今後メディアとどのような関係を築いたら良いか、考えをまとめさせたり、説明させたりすることで、「H体育理論」における思考力・判断力を育むことができると考える。本研究において、体育理論における思考力・判断力とは、「スポーツの歴史、文化的特性や現代スポーツの特徴」において、学んだ知識を活用して、自分の考えをまとめたり、説明したりすることで、思考力・判断力を育むことと捉える。

2 「H体育理論」について

平成25年度から実施された「H体育理論」の改訂のポイントとして、文部科学省は「①高等学校6単位時間以上の時間の指定②構成内容が明確化③中学校の領域名が『H体育理論』と変更」と示されている。佐藤（2011）は、「中学校における知識の習得が不十分なケースやすでに記憶が薄れていることを考え、復習的な時間にしたり、活用的な学習として一層の知識の重要性が実感したりできるような授業づくりが可能」と述べている。このことから本研究でも中学校の復習を取り入れながら、スポーツ文化の多様なかわり方について、今後どのようにかわっていくのかを考えさせる。「解説保健体育編・体育編」で、体育理論は、「主に概念的、理念的な知識を中心に引き上げ」と挙げている。中塚義実（2002）は、「スポーツそのものについての考え方や、現代のスポーツについての情報のとらえ方などについて考え」と述べ、友添秀則（2011）は、「スポーツは社会と表裏一体の関係で、スポーツのこれからの在り方を考えることは、私たち人間の生き方や社会そのものの在り方を考えること」「スポーツという人類が生み育ててきた文化の創造者を育てること」と述べている。これらを念頭におき、本研究では、体育理論にかかわる概念的・理念的な知識をすべての生徒に習得させていくことの必要性を踏まえ、スポーツの歴史を教え、現在、私達がスポーツ文化にどのようにかわっているのか、今後どのようにかわっていくのかを考えさせる。そして、スポーツ文化の発展にかかわるメディアの影響を理解させ、どのような関係を築いたら良いか、自分の考えをまとめさせたり、説明させたりすることで、「H体育理論」についての思考を深めることができるのではないかと考える。また、技能以外のスポーツの知識を学ぶことで、すべての生徒が体育を学習することの意味を見だし、運動やスポーツの継続にもつなげていきたい。

3 参加型学習とは

生徒の思考力・判断力を育むために、参加型学習としての作業的・体験的な学習を通して、話し合う活動を充実させた授業を展開する。廣瀬隆人（2005）は、「参加型学習は、だれもが創造的なアイデアを考えたり、育てたりすることができる効果的な学習方法です。さらに、自分の考えをより明確にするとともに、新たな自己を発見したり、アイデアが生まれやすくなる」と述べ、田中治彦（2009）は、「学習者が、単に受け手や聞き手としてではなく、その学習過程に自主的に協力的に参加することをめざす学習方法」と述べている。参加型学習の最小単位をアクティビティーと呼び、ディベートやシミュレーション、ロールプレイ等の活動がある。本研究においては、アクティビティーの基本となるブレインストーミング（以下「BS」と略す）を中心に、フォトランゲージ、KJ法的手法、バズ・セッションを援用する（表1）。具体的には、スポーツのはじまりや歴史の変遷を視覚的に学ぶフォトランゲージを展開する。スポーツを価値のある文化であることを、すべての意見が集約されるKJ法的手法から気付かせ、現在、私達がスポーツ文化にどのようにかわっているのかを理解させる。また、グループのやりとりで全体が進められるバズ・セッションを行い、スポーツ文化の発展に伴い、スポーツとメディアとの関係について、自分の考えをまとめさせる。いずれの手法にも共通する基本的な特徴は、学習者の緊張感を解き、その場の雰囲気や和ませる中で、学習者が持っている知識や経験、個性や能力を引き出し、相互の意見交流や相互理解を促進すること、そして、その過程で生徒が新しい発見をしていくことを重視したアクティビティである。

表1 参加型学習の手法（ぎょうせい「参加型学習のすすめ方」を参考に作成）

アクティビティ名	手法	期待される効果
ブレインストーミング (BS)	○アクティビティの基本であるテーマについて、たくさんの意見やアイデアを書き出す。 ○ルールは、質より量、自由奔放（何を言ってもかまわない）、批判厳禁である。	○漠然とした考えを言葉（キーワード）にすることで、考えをまとめていく。 ○他の参加者との類似点や多様性に気付く。 ○自分の先入観や情報の片寄り、情報不足に気付く。 ○思いもかけなかった新しいアイデア（解決策）を見い出す。
フォトランゲージ	○写真を観察し、感じ、読み解く。 ○個人で出した意見をシェアリングし、グループの意見をまとめる。 ○全体場で写真について説明する。	○想像力を高め、多様な感じ方があることに気付く。 ○無意識のうちに持っている偏見や固定観念に気付く。
KJ法的手法	○あるテーマについて、知識や経験のもとで発想したアイデアや意見等を付箋紙に書く。 ○付箋紙に収集されたデータを整理して1枚の図に収め、全体を見ながら検討する。	○情報を整理することにより、学習者の全ての意見が集約可能。 ○匿名性が、自由な発想や本音を引き出せる。 ○自分の知識・経験・意見を他の学習者と同じ重みで取り扱っていけるため、公平性が確保される。
バズ・セッション	○あるテーマについて少人数（2～6名程度）によるグループ討議。 ○多人数の学習者全員の意見や考えを集約しながら進める。 ○グループ討議時間を設定し、そこで出た質問や意見を集約するかたちで発表する。	○すべての学習者の意見を全体場に出しながら進められているという成就感につながる。 ○この手法を繰り返し行うことで全体とグループとのやりとりで全体が進行していく。

(1) フォトランゲージ

第1時は、フォトランゲージの手法を用いて写真の世界に引き込み想像力を高めさせ、スポーツについて思考を広げさせる。グループの発表から時代ごとの変遷を視覚的に学び、スポーツの歴史の変遷を理解させることをねらう。写真から、いつ・どこで・だれが・何をしているのかについてBSさせ、すべての生徒に発言を促す。その後、グループでのシェアリングを通して、他者との類似点や多様性を感じさせることで、写真に対して興味・関心を高めさせることとなり、スポーツについて考える思考を広げることができると推測する。さらに、グループごとに時代の違う写真を配布していることは伝えずに取り組ませることで、発表を通して生徒が他のグループの違う写真からも、スポーツの歴史の変遷をより理解することができると考える。

(2) KJ法的手法

第2時は、テーマ「スポーツから得たこと」の意見を「スポーツ文化の価値」に分類させることで、スポーツを文化として理解させることやスポーツ文化の多様なかわり方があることを理解させることをねらいとして、KJ法的手法を使用する。中西純司（2012）は、「スポーツは人類の共通の文化」であり、「スポーツ文化の価値」として「個人的価値，教育的価値，社会・生活向上価値，経済的価値，国際的価値，鑑賞的価値」と示されている。「スポーツから得たこと」のテーマをもとに出された意見を「スポーツ文化の価値」に分類させることで、スポーツを文化として理解させることができると考える。また、その生徒の意見は、どのような経験や体験から出したものかを考えさせることで、「する」だけではなく「みる」「支える」などの多様なかわり方があることを理解させることにつなげる。その活動を通して、今後スポーツ文化にどのように関わっていくのか、自分の考えをまとめることができると考える。

(3) バズ・セッション

第3時は、スポーツのルール変更の理由を考えさせることを通して、グループでの発言を促す。グループごとの話し合いを全体で共有化させることで、用具の変化やメディアの影響について理解させることをねらいとし、バズ・セッションを使用する。テーマ「ルールが変更になった理由」について、各グループで考えさせ、さまざまな視点から生徒のアイデアを引き出したい。各グループから出された意見より、さらに「みる」側の視点に注目させ、再度、グループで考えさせる。グループと全体の発表を繰り返すことで、ルール変更にメディアの影響もあることを理解させることができると推測する。そして、スポーツの発展に伴う課題として、今後のスポーツとメディアの関係について、これまで学習した知識を活用し、自分の考えを記述することができると考える。

以上のことから、参加型学習という、作業的・体験的な学習活動を促すことで、言語活動が図られることと考える。加えて、スポーツの歴史やスポーツ文化の多様なかわり方、スポーツ文化の発展と課題について、生徒自身が考え、意見を発言することによって、思考力・判断力を育むことにつながると考える。

4 ワークシートの活用について

大庭コテイさちこ（2013）は、「思いついたことを書く、原因と結果を書き出す、考えを整理してまとめることを繰り返すことで、考える力＝思考力が身につく」と述べている。これを踏まえ、毎時間、学んだ知識を書き出したり、自分の考えを記述したり、学習内容を整理できるワークシートを作成する。また、アクティビティーの活動でグループの意見を記述させるシートも準備する。

第1時「スポーツのはじまりと変遷」では、資料として、スポーツの誕生から古代・中世・近代・現代に行われていたスポーツやスポーツを行っていた場所・時間・人、特徴的なルールや目的などを表に示した（図1）。フォトランゲージの写真と図1を照らし合わせて確認させながら説明することで、スポーツの歴史の変遷について理解を深めることができると推測する。

第2時「スポーツ文化の多様なかわり方」では、「スポーツから得たこと」を5つのスポーツ文化の価値に分ける内容を表したワークシート（図2）に分類させる。その後、自他の情報を整理させることで、スポーツのかかわり方について視野を広げ、具体的にイメージさせる。

第3時「スポーツとメディアの関係」について、バズ・セッションの学習内容を生徒に振り返らせ、技術の向上、用具の変化、メディアの要望など記述させる（図3）。メディアの影響について、バレーボールを例にあげた資料を分析させ、自分の考えを記述させることで、スポーツと社会が表裏一体の関係にあることを理解させることができると考える。

大庭（2013）は、『『考えよう』というのではなく、ものごとについて『思いついたことを書いてみよう』『2つを比較してみよう』『考えを整理してまとめてみよう』と、具体的に問かければ、どのように考えたらいいかを身につけることができ、そのくりかえしで『考える力』が育つ』と述べている。これらを踏まえ、授業の最後に、思考・判断を促す発問を設定する。第1時は、ICTの活用と図1を用いて、スポーツの歴史の変遷について理解させることで、「現代のスポーツはどのように発展してきたのか」について、まとめることができると考える。第2時は、スポーツを価値のある文化として理解させ、具体的にどのように関わられるかをイメージさせる。「運動やスポーツの多様なかわり方について、あなた自身が運動やスポーツにどのようなかわり方ができるのか」について、スポーツ文化の「する」「みる」「支える」から生徒が選び、記述することができると考える。第3時は、全体でスポーツのルール変更の要因について理解させ、資料分析から自分の考えをまとめさせることで、「メディアが果たした役割について、メリット・デメリットの双方から比較し、今後スポーツはメディアとどのような関係を築いたら良いか」について、生徒が自分の考えを記述できるような展開を工夫する。このように毎時間、学習した知識を活用させ、まとめさせたり、説明させたりすることで、思考力・判断力を育むことができると考える。

スポーツの誕生
スポーツは、動物の狩猟行動（メタコミュニケーション）から始まっていると言われている。

	行われていたスポーツ	スポーツを行っていた場所・時間・人	特徴的なルール	目的
古代以前	ボールを使ったゲーム。蹴り、投げ、跳び、走。蹴り、投げ、跳び、走。	自由時間	未分化 （現代化されたルールの前身）	自由時間 （現代化されたルールの前身）
古代	蹴球、やり投げ、跳中など。蹴球、やり投げ、跳中など。	選手	試合前にけり上げ供え物を捧げる土地に敷かれたルール	運動不足対策
中世	蹴球、蹴鞠、蹴球、蹴球。蹴球、蹴鞠、蹴球、蹴球。	選手	蹴球、蹴鞠、蹴球、蹴球。蹴球、蹴鞠、蹴球、蹴球。	エリートの特権
近代現代	近代スポーツ（サッカー、バスケットボール、バレーボール、ラグビー、フットボール、テニス、ゴルフ、野球、バドミントン、卓球、水泳、スキーなど）	競技場 選手	イギリスのサッカーが元になったサッカー。イギリスのサッカーが元になったサッカー。	生活を豊かに

図1 スポーツ歴史の簡易表

スポーツ文化の価値		個人の意見	他者の意見
個人的価値	爽快感や達成感、ストレス解消、健康・体力の保持増進、生活習慣の予防、青少年の健全育成、心身の健全な発達		
教育的価値	礼儀正しく、マナーや規則を守る、協調性、社会力、生きる力がある、よい人間を育てること		
経済的価値	産業の広がり、新たな需要と雇用が出る。スポーツによる市民の心身の健康保持・増進、医療費削減等の効果。		
国際的価値	言葉の壁や生活習慣の違いを超え、同一ルールの下で互いに競い合うことにより、世界の人々との相互理解を促進・国際的な友好と親善		
鑑賞的価値	極限に挑戦するアスリートの姿や競技レベルの高いプロスポーツの試合で、「みる」人に夢や感動、希望や勇気を与える、スポーツ文化への関心や意欲		

図2 スポーツ文化の価値分類表

技術・戦術、ルールが変化した要因を記入しよう！

種目	どのように変化したか？	変化した要因
ソフトボール	バッティングでウィンドミル投法が廃止され、スピードアップと変化種の球種が増えた。 ・ベース（白）→ダブルベース（白+オレンジ）	() 向上 () の変化
スピードスケート	スケートの靴がスラッシュ式になり、スピードアップとスケーティング技術が変更	() の変化
陸上競技	グラウンドが全天候型（タータン）になり、シューズの形状や走る技術が変更した。	() の変更
バスケットボール	・ゲームが前半後半制（20分×2セット）からクォーター制（10分×4セット）に変更 ・シュートを打つまでの時間を30秒→24秒変更	() からの要望
柔道	白い柔道着に加えて黒い柔道着を導入した。	() からの要望
バレーボール 6人制	得点の仕方がサーブ制からラリーポイント制に変更	() からの要望

図3 ルールの変更の振り返りシート

Ⅲ 指導の実際

1 単元名 「スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴」

2 単元目標

- (1) スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、課題を解決するための活動などを通して、学習に意欲的に取り組もうとしている。(興味・関心・態度)
- (2) スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、学習した知識を活用したり、考えをまとめたりしている。(思考・判断)
- (3) スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、理解している。(知識・理解)

3 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	知識・理解
スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、意見を交換したり、自分の考えを発表したりするなどの活動を通して、自主的な態度で学習に取り組もうとしている。	スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、必要な情報を比較したり、分析したりして、筋道を立てて考え、まとめた意見を説明している。	スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、理解したことを発言したり、記述したりしている。

4 単元の指導と評価の計画（全6時間）

時	単元	学習のねらいと活動（○生徒の活動 ●指導上の留意点）	関	思	知	学習活動に即した評価規準 【観点】（評価方法）
1	スポーツの始まりと変遷	【ねらい】 スポーツがどのように始まり、どのようにして発展したのかを説明できる。 【学習活動】 ●視聴覚教材を使用し、スポーツのはじまり、古代スポーツについて考えさせる。 ●写真から読み取るフォトランゲージで、古代・中世・近代スポーツについて考えさせる。 ○近代スポーツから国際スポーツに発展した経緯を知る。 ○授業を通して感じたことや考えたことをワークシートにまとめる。			○	【知・理】 学んだ知識や理解したことを個人及び他者、社会的な立場から発言したり、記述したりしている。 (ワークシート)
2	スポーツと文化	【ねらい】 スポーツ文化の多様なかわり方を説明できるようにする。 【学習活動】 ○「スポーツで得たこと」をテーマにBSを行う。 ●スポーツの特性をKJ法的手法によって「スポーツ文化の価値」に当てはめてさせる。 ●スポーツの文化的価値について考えさせる。 ○「する」「みる」「支える」「調べる」の具体例をあげ、ワークシートに書き出す。 ○今後どのようにスポーツ文化にかかわれるか。	○			【関・意・態】 スポーツの文化的特性や現代のスポーツの特徴について、自己理解・他者理解を深めながら、意欲的な態度で学習に取り組んでいる。 (活動観察)
3		【ねらい】 スポーツの発展において、メディアとの関係について説明できる。 【学習活動】 ●スポーツの用具・用品、施設の改良、ルールの変化を知り、その要因について考えさせる。 ●例として水泳とバレーボールを挙げた資料から、スポーツとメディアの関係に触れさせる。 ○用具・用品・施設の改良やメディアの発達が、どのようにスポーツに影響していたかについてワークシートに書き出す。 ○まとめた意見をグループで互いに発表し合う。		○		【思・判】 スポーツの現代のスポーツの特徴について、資料を読み取ったり、自分や仲間の意見などをもとに、説明したりすることができる。 (ワークシート)
4		【ねらい】 オリンピックの意義について考え、よりよく発展する為の方法を説明できる。 【学習活動】 ○「オリンピックと聞いてイメージするもの」をテーマにBSを行う。 ○出た意見を項目別（①教育的な意義②倫理的な価値③人々の相互理解）に分類する。 ●オリンピックが与える影響について考えさせる。 ○視聴覚教材を使用し、オリンピックの意義、メディアが与える影響について考える。 ○現在オリンピックが抱える課題（放映権料）について触れ、今後よりよく発展していく為の方法を考える。			○	【知・理】 現代スポーツが抱える課題や問題について、個人及び他者、社会的な立場から発言したり、記述したりしている。 (ワークシート)
5	スポーツと経済	【ねらい】 スポーツ経済に及ぼす影響について考え、説明できるようにする。 【学習活動】 ○視聴覚教材を使用し、スポーツが私達の生活の中に多く浸透していることを知る。 ○スポーツにかかわる「サービス」、「場所」、「もの」には何があるかをテーマにBSを行う。 ●具体例をあげ、スポーツが身近であることを考えさせる。 ○資料をもとに、経済活動がスポーツに及ぼす影響の良い面と悪い面について考え、よりよい発展のためにはどうしたらよいか考える。	○			【関・意・態】 スポーツの現代のスポーツの特徴について、資料を探したり、見たり、読んだりするなどの学習活動に意欲的に取り組んでいる。 (活動観察)
6	ドーピングとスポーツの発展	【ねらい】 ドーピング問題について考え、課題解決の方法を説明できるようにする。 【学習活動】 ○視聴覚教材や資料を使用し、国際大会で起こったドーピング問題について取り上げる。 ○ドーピングはなぜ行われるのかについてグループディスカッションを行う。 ●これまで学習した内容（スポーツと経済）との関わりも踏まえて意見を考えさせる。 ○視聴覚教材を使用し、ドーピングについて説明をする。 ○ドーピングが及ぼす健康影響にはどのようなものがあるかを考える。 ○シェアリング・ワークシート		○		【思・判】 学んだ知識や理解したことを個人及び他者、社会的な立場から発言したり、記述したりしている。 (ワークシート)

5 本時の指導

- (1) 単元名 ……「スポーツ文化の楽しみ方」
- (2) 目標 ……スポーツの発展について、今後のメディアとの関係について説明できる。
- (3) 使用する教材 ……教科書、ワークシート、記録用紙
- (4) 展開

	学習のねらいと活動	教師の指導及び支援	学習活動に即した評価規準
導入 5分	【指示】 活動5～6人グループに席を作成する。 1. 学習用具の準備、出席点呼、挨拶。 【説明】 プレゼンテーションソフト使用。 【発問1】 「棒高跳び」の記録向上の要因は何か？ 2. 本時の授業の流れと目標の確認。 【本時のねらい】 スポーツの発展について、今後のメディアとの関係について説明できる。	・ワークシート配付。 ・健康観察、身なりチェック、忘れ物の確認。 ・教科書のページを確認。 単元「スポーツ文化の楽しみ方」(P119) ・本時では「用具・用品の改良やメディアの発達がスポーツに及ぼす影響について説明できる」について学習することを確認する。	

展 開 4 0 分	ねらい1：技術・戦術、ルールの変更は、用具・用品、施設の改良やメディアの影響があることを知る。 〔説明〕プレゼンテーションソフト使用。 発問2 ルール変化の要因（理由）は何か？ 3. バズ・セッション（25分） 指示 活動 ①「柔道」（勝敗の見やすさ・メディアの要望） 柔道着の色が白→青に変更 ②「ソフトボール」（用具の変化） ウインドミル投法・ダブルベース ②「バスケットボール」（メディアの要望） 前半後半制→クォーター制 30秒→24秒 ④その他の紹介と説明をする。 用具・道具・施設の改良・ルールの変更について ⑤水泳とバレーボールを例にあげ、スポーツとメディアとの関係について触れる。 ねらい2：スポーツの発展において、今後のメディアとの関係について説明する。 発問3 現代のスポーツの発展においてメディアが果たした役割について、メリット・デメリットの双方から比較し、今後スポーツはメディアとどのような関係を築いたら良いか、あなたの考えを書きなさい。 4. ディスカッション・シェアリング・発表（15分） 指示 活動 ・グループで意見をシェアリングする。	 ・何が変わったのか、何の要因があるかをグループで考えるように助言する。 ・技術・戦術、ルールの変更の要因に、用具・用品の改良やメディアの影響があることを理解させる。	【思・判】 スポーツの現代のスポーツの特徴について、資料を読み取ったり、自分や仲間の意見などをもとに、説明したりすることができる。
	5. 授業の振り返り 指示 活動 今日の授業を通して感じたことや考えたことをワークシートに記入する。 6. 次回の予告・挨拶。	 ・自分の考えをワークシートを参考に発表するよう助言する。	
ま と め 5		・机の上を整理させ、次時の学習を確認する。	

(5) 本時の評価

ワークシート、発言内容、活動観察、自己評価、感想用紙から表3に基づき評価を行う。

表3 本時の評価

観点	学習活動に即した評価規準		
	A（十分満足できる）	B（おおむね満足できる）	C（努力を要する）
関心・意欲・態度	スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、自己理解・他者理解を深めながら課題の解決に向けての話し合いに参加し、積極的に意見交換や発表をするなど、意欲的な態度で学習に取り組んでいる。	スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、意見を交換したり、自分の考えを発表したりするなどの学習活動に取り組んでいる。	スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、教科書やワークシートを振り返らせ、個別に指導する。
思考・判断	スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、学んだ知識を用いて、メリットとデメリットの両方を具体的にあげ、今後メディアとどのような関係を築いたらよいのか自分の考えを説明している。	スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、学んだ知識を用いて、メリットやデメリットをあげ、今後メディアとどのような関係を築いたらよいのか自分の考えを説明している。	スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、課題に関わる資料やワークシートをポイントを絞った指導を行う。
知識・理解	現代スポーツが抱える課題や問題について、個人及び他者、社会的な立場から発言したり、記述したりしている。	現代のスポーツが抱える課題や問題について、個人の立場から発言したり、記述したりしている。	現代のスポーツが抱える課題や問題について、資料や仲間の意見を参考にさせながら個別に指導する。

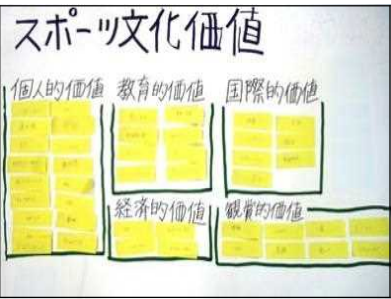
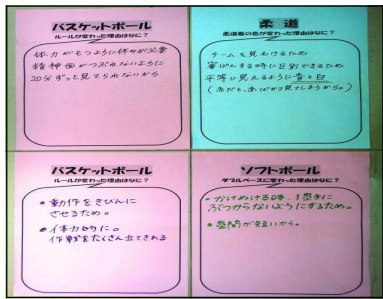
6 仮説の検証

本研究では、「H体育理論」の学習において、生徒に思考力・判断力を育ませるため、参加型学習やワークシートの活用を取り入れた指導の工夫を行った。以下、ワークシートで説明した内容・感想用紙、事前事後のアンケート、授業で作成したグループ活動の作品・発言内容、行動観察を材料に仮説の検証を行う。

(1) 参加型学習を取り入れることによる思考力・判断力の育成

参加型学習を取り入れることで、作業的、体験的な学習活動を通して、言語活動の充実が図られ、それぞれが自分の意見を持ち発言し合うことで、思考力・判断力を育むことにつながったか検証した。検証授業では、生徒相互の対話を生み出し意見を引き出すために、フォトランゲージやKJ法的手法、バズ・セッションを行い、議論を活性化させる発問を工夫した（表4）。その際、生徒がイメージしやすく、興味を持つようにICTを活用した。

表4 参加型学習の活動

	フォトランゲージ	KJ法的手法	バズ・セッション
方法	5枚の写真のスポーツについて予想したことを個人で出し、その後グループでまとめ、全体で説明する。資料は、写真から自由にスポーツを想像する。	知識や経験のもとで発想した意見を個人で出す。それをスポーツ文化価値に当てはめ、グループで整理する。「あなたがスポーツで得たこと」をテーマとした。	テーマについて、グループで自由に意見を述べ合い、グループの意見を全体で発表する。スポーツのルール変更の要因について理由を出す。
発問	Q：写真からどのようなことが読み取れますか。	Q：あなたがスポーツで得たことをあげてみよう。	Q：(○スポーツ)のルール変更の要因はなんですか。
視点	○【when】時代はいつか。 ○【where】場所はどこか。 ○【who】どのような人か？ ○【what】【How】何をどのようにしているところか。	○付箋紙一枚に1つの意見を書く。 ○自分で感じたことを出す。 ○スポーツをする側・みる側、どの視点でも可能である。 ○批判は厳禁である。	○変更になった理由を考える。 ○する側・見る側などの視点から考える。
生徒の活動			
	写真1 フォトランゲージの説明	写真2 スポーツ文化価値	写真3 スポーツルールの変更の理由

① フォトランゲージにおける参加型学習

写真の世界に引き込み想像力を高めさせ、グループの発表を通して、スポーツの歴史の変遷を理解させることをねらい、フォトランゲージを行った。生徒にとって身近な種目や風景からイメージしやすいものを選んで写真を提示したことで、「裸でスポーツしているから古代」「ルールなしのサッカー」など、写真から想像力を高めさせ、スポーツについてイメージを広げることができた(写真4)。次に、グループでシェアリングさせた後に古代・中世・現代の順序で、各グループの発表を行った(写真1)。「フォトランゲージの活動を通して、スポーツの歴史について、自分の考えを深めることに役立った」と99%の生徒が回答した。

その理由をもとに考察する。生徒Aは、興味を持って主体的にフォトランゲージに取り組むことで、写真から想像力を高め、スポーツの歴史について自分の考えを深めることにつながったと考える。生徒BCは、発表させることで、時代ごとに色々な視点があり、多様な考え方に気付き、思考を深めていることがうかがえる。生徒DEFは、グループごとに時代の違う写真を



写真4 写真のイメージを個人でBS

配布していることは伝えずに取り組みせ、発表を通して時代別の写真であることを生徒が知ることにより、歴史の変遷について自分の考えを深めさせることができたと考察する。生徒Gは、スポーツの歴史の変遷について考えることで、スポーツに対する考え方を広げることができた。また、ワークシートと併用しスポーツルールや目的、特徴の違いがあることを整理させることで、スポーツについて、自分の

考えを深めさせることができたと考察する。さらに、授業の生徒の感想「スポーツは、遊びや労働などの生活から生まれ発展してきたことをはじめて知った」「昔からルールや目的を変えながら現在も発展し続けていることを知り、今後どう変わっていくのかも興味をも

った」などから、歴史の変遷について、理解させることができたと考察する。よって、写真を通してスポーツの変遷について考えを深めさせ、スポーツの歴史を理解させることができたことから、フォトランゲージの活動が有効であると考えられる。

表5 自分の考えを深めることができた理由(抜粋)

生徒A：自分で想像することで興味がわくし、見えるから考えやすくイメージしやすかった。 (主体的に取り組む姿勢)
生徒B：難しい写真とかもあったけど、いろんな視点から見て自分の視野を広げることができた。
生徒C：グループの人それぞれで視点が違ってて楽しかったし、同じものを見ていても考え方は違うんだ！ってことにびっくりしました。 (多様な考え方に気付く)
生徒D：写真で見ることで歴史の流れをつかみやすく、自分の考えもまとめやすかった。
生徒E：昔の写真から今のスポーツにどうつながってきたのか知ることができた。
生徒F：今との共通点を見つかったり、逆に変わっている部分を見つかったりすることでどのように受け継がれてきたかがわかった。 (変遷について深く考える)
生徒G：いろいろな写真を見て、スポーツがこんな風にかたちを変えて、今も続いているんだと驚き、守っていかないとと思った。 (考えを広げる)

② K J 法的手法における参加型学習

「スポーツから得たこと」をテーマに集約された意見から考えさせることで、スポーツ文化に多様なかわり方があることを理解させる。これをねらいとしてK J 法的手法を行った(写真2)。まず、「スポーツから得たこと」をテーマとして2分間、個人でB S させた。体育の授業や部活動、テレビなどを例に出し考えさせることで「感動」「目標をもつこと」「悔しさ」「お金」「礼儀」「国際交流」など、生徒はさまざまな視点から、1人10個以上の意見を出すことができた。続いて、「スポーツから得たこと」の意見をワークシートの5つの「スポーツ文化の価値」を参考に分類させた(写真5)。生徒の感想から「スポーツを文化とっていなかったけど、自分の意見が価値にあてはまったからびっくりした」「体育の授業でかかわる以外にスポーツ文化にふれていることにおどろいた」などスポーツを文化として理解させることができたと考える。そして、グループで集約された意見を通して、「部活・学校行事(する)」「オリンピックをみる・応援(みる)」「マネージャー・家族(支える)」など、多様な体験や経験から出されたことに気付かせることができた。また、「ただ楽しむだけがスポーツではなく、いろいろなかわり方があると感じた」「スポーツはスポーツ選手だけではなく、試合を見る、マネージャー、審判としてかかわることができる」などの生徒の記述からも、スポーツを「する」だけでなく「みる」「支える」など、興味・関心を高めながら理解させることができたと考察する。さらに、「スポーツ文化に今後どのようにかわれるか」の発問には、「部活や体育を一生懸命取り組み大人になってもウォーキングなどしていきたい」「自分がやっているスポーツ以外でも応援したい」「試合や審判で協力したい」など、多様な視点から具体的な記述がみられた。生徒は、集約された意見全体を見ながら考えることで、スポーツ文化との多様なかわり方があることを理解し、興味をもたせることにもつながった。よって、スポーツ文化の多様なかわり方から、今後のかわり方について自分で判断し選んで記述していることから、K J 法的手法は有効であったと考える。



写真5 個人で分類

③ バズ・セッションにおける参加型学習

ルール変更の理由を考えさせることを通して、グループごとの話し合いを全体で共有させることで、用具の変化やメディアの影響を理解させることをねらいとし、バズ・セッションを行った(写真3)。テーマを「ルールが変更になった理由をグループで考えてみよう」に設定しグループで考えさせた(表6①～⑤)。生徒がイメージしやすいようにICTを活用することで、グループでの話し合いを活発にし、「する」「みる」の視点から生徒がアイディアを出していたことがうかがえる(写真6・表6)。そして、グループから発表された意見を全体で共有し、「みる」側の視点に絞り、スポンサーやCMなどを例に、再度グループで考えさせることで、メディアの影響があることを理解させることができた。授業の感想「用具が改良されることで技術が向上にもつながっている」「メディアの発達でTV放送できるし、より見る人も楽しめるようになった」「いい方にも悪い方にも影響することがわかった」などから、グループの話し合いの中で思考させたことで、スポーツに及ぼす影響について自分の考えを深めることができたと考察する。また、「他のグループの意見を聞くことで気付かないことも知ることができた」「グループで意見を聞いたり伝えたりすることで、自分で考えを理解しやすかった」などから、発問に対して他者の意見も含め、思考・判断させることができたと考える。よって、話し合いを全体で共有させることで、スポーツルールの変更は、用具の変化やメディアの



写真6 グループディスカッションの様子
表6 グループの意見(抜粋)

Q: ルールが変更になった理由をグループで考えてみよう		
	質問	各グループの解答
①	ソフトボールベースがダブルベースになった	「1塁までの距離が短いため、守備とランナーとの接触が危ないため」 (用具の変化)
②	柔道着の色が白から白と青の着用に変更	「みる側から見やすいから」 (メディアの要望)
③	バスケットボールの30秒から24秒ルールの変更、前半後半制がクォーター制へ	「時間を短くすることで集中力が増すから」 (メディアの要望)
④	バレーボールのサイドアウト制からラリーポイント制	「時間短縮になる」「試合時間が予想できる」 「みる側がわかりやすい」 (メディアの要望)
⑤	陸上のフライング失格の回数1回に変更になった	「時間短縮するため」 (メディアの要望)

影響があることを理解させることができた。以上のことから、バズ・セッションは有効であったと考える。

参加型学習におけるアクティビティの言語活動の活性化を図るため、誰もが答えられるテーマの設定やグループを少人数で構成し発言を促すことで、「話し合い活動で、自分の考えや意見を発言することができる」と検証前38%から検証後58%へ20ポイント増加している（図4）。その理由として「写真から想像して意見を出せた」

「スポーツから得たことをたくさん意見を出すことができた」「少人数のグループで発言しやすかった」など、スポーツについて互いに意見を交わし、言語活動を活性化させることができたと考える。また、「どちらかといえばあてはまらない」という8%の

生徒の理由に、「考えがあまり思い浮かばなかった」「コミュニケーションをとるのが苦手だけどコミュニケーションの重要さがわかった」などの前向きな発言がみられた。さらに、知識を与えるだけでなく、生徒が主体的に参加できるアクティビティを取り入れて、言語活動を活性化させることで「話し合い活動は必要である」に回答した生徒が、検証前51%から検証後88%へ37ポイント増加している（図5）。その理由として、「自分と周りの考えを照らし合わせて深く考えられた」「自分では気付かないことが聞けてスポーツの視野が広がった」などから、言語活動を充実させることで、スポーツについて生徒の考えを深めさせることができたと考える。

以上のことから、本研究において、参加型学習を取り入れることは、作業的・体験的な学習活動を促し、生徒の興味関心を高め、発想や思考を活性化する効果を示していることがわかった。そして、スポーツの歴史を理解させ、文化の発展と課題について、生徒が記述することで自分の考えを深めることとなり、思考力・判断力を育むことにつながったと考察する。

(2) ワークシートの活用による思考力・判断力の育成

本研究では、アクティビティで得られた知識を整理したり、資料を分析したり、自分の考えをワークシートにまとめることで、思考力・判断力を育む効果があったか第3時で検証する。

ワークシート（図3）で、スポーツに及ぼす影響について、学習した内容を振り返らせ、メディアの要望があったことを整理させた。そして、スポーツとメディアの関係について、バレーボールの世界大会において、多くの人がテレビ放送で応援できることや予選なく出場できる理由などを資料から分析させた。ワークシートの記述内容から、スポーツとメディアは、表裏一体の関係にあることを理解させることができたと考える（図6）。アクティビティで得られた知識を整理させたり、資料を分析させたりすることで、「ワークシートは自分の考えを整理するのに役に立った」と93%の生徒が回答している。また、「授業で学んだ知識をまとめて自分の言葉で書き出すことができる」生徒は、検証前45%から検証後68%へ23ポイント増加した。このことから、整理させるワークシートを繰り返し活用させることで、自分の考えをまとめたり、説明したりする思考力・判断力を育むことにつながったと考える。

次に、思考・判断を促す発問として「現代のスポーツの発展において、メディアが果たした役割についてメリット・デメリットの双方から比較し、今後スポーツはメディアとどのような関係を築いたらよいか」を設定した。生徒の記述内容から、メディアの関係について、メリット・デメリットをあげ、自分なりの考えを述べているかを本時の評価（表3）の「思考・判断」に照らし合

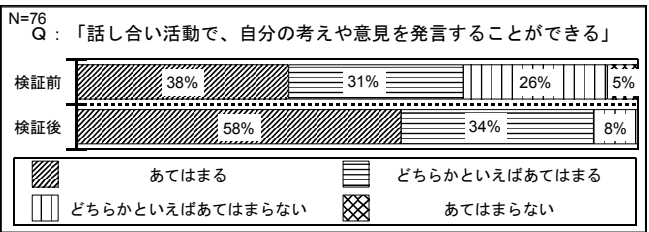


図4 言語活動の活性化

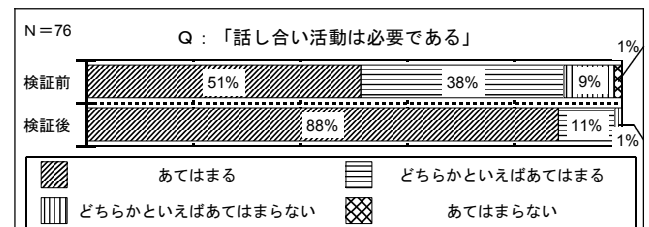


図5 言語活動の必要性

スポーツとメディアの関係について知ろう！
資料から分かったことや思ったことを記入してみよう！

私は、この資料から→
バレーの資料で、メディアの力はすごいなと 感じました。

なぜなら→
テレビがお金を出すことにより、日本が関係できるし、日本は予選なくでも出場できる利権がある からです。

私は、スポーツとメディアの関係について→
いままでより、楽しむことができていいと思うし、不公平なこともいろいろあるんだが 思いました。

図6 スポーツとメディアの関係

わせて行った。その結果、87%の生徒（評価B以上）が、メリット・デメリットを比較し、自分の考えを記述していた。これは、毎時間、学習した知識を活用し、まとめることができた結果として捉える。続いて、複数の生徒の記述（表7）から分析・考察する。すべての生徒が、メディアが果たしたメリットについて、スポーツ文化の多様なかわり方を理解することで「する」「みる」「支える」の視点から記述することができたと考える。生徒H I Jは、デメリットにおいて、メディアがスポーツに及ぼす影響について理解することで、スポーツのルール変更やその要因などを記述することができたと捉える。生徒Kは、時代別のスポーツのルールや特徴、目的など、歴史の変遷を理解していることで、昔からのスポーツの考え方について記述することができたと考える。そして、すべての生徒が今後のスポーツとメディアの関係について、「する」「みる」の視点から良好な関係を築くことと記述していた。これは、生徒がメリット・デメリットを比較することで、スポーツの発展を予測し、自分の考えを広げることにつながったと考える。このことから、これまで学んだ知識を活用し、自分の考えをまとめたり、説明したりしていることから「H体育理論」の思考力・判断力が育まれたと考察する。また、授業後の感想に、「体育は苦手な方だけど、授業を受けて支える方でスポーツにかかわっていきたいと思えました」「授業を受けてから、ボクシングやサッカー、野球などの中継でメディアとの関係を考えながら見るのもおもしろそうだった」との記述から、主体的にスポーツ文化にかかわろうとする姿勢にもつながったと考える。

以上のことから、「H体育理論」において、参加型学習としての作業的・体験的な学習活動を取り入れることにより、言語活動の充実を図ることとなり、生徒にワークシートの併用で、自分の考えをまとめさせたり、説明させたりすることで、思考力・判断力を育むことができたと考察する。

最後に、「卒業後はスポーツを続けたい」という回答が、検証前63%から検証後86%へ23ポイント増加している。その理由として、「スポーツに対する思いがかなり変わった」「スポーツ文化を知ることによってスポーツを続けていきたいという気持ちが強くなった」など、運動の継続につながる意見もあった。今後も、参加型学習や言語活動の充実を図ることで、スポーツそのものの見方や考え方を深めさせていく。加えてその知識を活用し、自分の考えをまとめることで、思考力・判断力を育むことができる学習を展開していく。

表7 生徒の記述内容（抜粋）

Q：「現代のスポーツの発展においてメディアが果たした役割についてメリット・デメリットの双方から比較し、今後スポーツはメディアとどのような関係を築いたらよいか、あなたの考えを書きなさい」
生徒H：メディアの影響でメリットといえば、実際に競技場に行かなくても、TVやラジオ、新聞などを通して気軽に皆が一緒になって楽しめることで、デメリットといえば、例えば陸上のフライング1回で失格になるなど、TVの放送時間に配慮し過ぎたところだと思う。今後のメディアとの関係は、見ている人も、プレーしている人も一緒になって楽しむことができる関係を築けたらいいなと思いました。
生徒I：例えば、サッカーのように、テレビで放映されることで、スポーツに興味を持つ人が増え、有名になる。しかし、メディアに影響されすぎて、メディアを見る人の視点に合わせてしまっていると思います。選手の意見も見る人の意見も尊重しながら、いい方向に進める関係を築けたらいいなと考えました。
生徒J：多くの人が、日本や世界で活躍している選手のことを知ることができ、スポーツがより身近に感じられるようになったと思います。しかし、見る側の意見によってスポーツのルールが決められたり、する側にとっては、やりにくくなっていることもあると思います。私は、見る側もする側も両方とも楽しめる関係をつくるべきだと思います。
生徒K：テレビなどのメディアを通して、世界中の人がスポーツについて興味を持ってもらえると思う。でも、メディアを中心としたルールの変更があり、昔からのスポーツのとらえ方、考え方が薄れてきていると思う。メディアは、スポーツに関与し過ぎることのないようにするべきだと思った。
●本時の評価 思考・判断A（表3） スポーツの歴史、文化的特性や現代のスポーツの特徴について、学んだ知識を用いて、メリット・デメリットの両方を具体的にあげ、今後メディアとどのような関係を築いたらよいか自分の考えを説明している。

IV 成果と課題

1 成果

- (1) 参加型学習を取り入れることで、作業的・体験的な学習活動が促進され、言語活動の充実が図られることとなり、思考力・判断力を育むことにつながった。
- (2) 学習内容を整理したワークシートの活用を通して、学んだ知識を活用して、「H体育理論」についての自分の考えをまとめたり、説明したりすることで、思考力・判断力を育むことができた。

2 課題

- (1) 「H体育理論」の課題に対して、思考・判断を充実させるため学習内容を精選する必要がある。
- (2) 資料を分析させるのに時間がかかっていたため、生徒の実態に即した資料を吟味する必要がある。

〈参考文献〉

大庭コテイさちこ 2013 『考える力』 偕成社

中西純司 2012 『文化としてのスポーツ』 人間福祉学研究 第5巻第1号

国立教育政策研究所 2012 『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)』 教育課程教育センター

佐藤豊・友添秀則 2011 『楽しい体育理論の授業をつくろう』 大修館書店

文部科学省 2009 『高等学校学習指導要領』 東山書房

文部科学省 2009 『高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編』 東山書房

田中治彦 2009 『参加型学習で世界を感じる』 開発教育協会

廣瀬隆人・澤田実 2005 『生涯学習支援のためのワークショップ参加型学習のすすめ方「参加」小野三津子・林義樹から「参画」へ』 ぎょうせい

中塚義実 2002 『(新訂) 体育科教育法講義』 「体育理論の意義」 大修館書店