

## インテグリティを育むGボールゲームの学習指導

### Educational instruction of G-Ball Game to foster integrity

上 野 秀 人\*・對 馬 慎太郎\*\*

Hideto UENO, Shintaro TSUSHIMA

#### 要旨

中学校学習指導要領解説体育編（平成29年7月）では、意欲や健康・安全への態度について「それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、その楽しさや喜びを味わおうとする自主的な態度、公正に取り組む、互いに協力する、自己の責任を果たす、参画する、一人一人の違いを大切にしようとするなど」と示している。これは保健体育の学びによって身に付けた資質能力が、「豊かなスポーツライフを生む」「インテグリティを高める」といった態度形成を育むことを期待している。

本研究では、球技の第2学年でGボールゲームを教材化した。また、ねらいに応じてさらに教材化の工夫を行った上で体育実技と体育理論の学習を関連させた学びの考え方とその実際を整理した。その際、「生徒の実態と学習目標及び内容に沿ってインテグリティの要素を設定し、教材化の工夫等を行うことで育むことができる」こと。「ねらいを達成するために、個人や集団の課題及び学び方を考慮し教材化の工夫をすること」が重要であること。また「体育実技」と「体育理論」を組み合わせることで、実技と理論の双方向の学びが見られ、深く考えることにつながるについて言及した。

**キーワード：**Gボールゲーム、球技、インテグリティ、体育理論

#### I はじめに

##### 1 社会的要請から

「インテグリティ」とは、高潔さ・品位・完全な状態を意味する言葉である。スポーツにおける「インテグリティ」とは、「スポーツが様々な脅威により欠けるところなく、価値ある高潔な状態」を指し、JSC（日本スポーツ振興センター）では、八百長・違法賭博、ガバナンス欠如、暴力、ドーピング等の様々な脅威から、スポーツ・インテグリティ（スポーツにおける誠実性・健全性・高潔性）を守る取組を実施している。また、スポーツ庁でも、スポーツ基本計画において「クリーンでフェアなスポーツの推進」を大きな柱に位置付けて諸施策を推進しており、JSCの機能強化に取り組んでいる。

学習指導要領における保健体育科の目標及び内容では、意欲や健康・安全への態度について「それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、その楽しさや喜びを味わおうとする自主的な態度、公正に取り組む、互いに協力する、自己の責任を果たす、参画する、一人一人の違いを大切にしようとするなど」と示している。このことは、「インテグリティを育む」ことに合致すると考える。

##### 2 主題の意味

「インテグリティを育む学び」とは

単元及び本時において、以下のような様子を見取ることができるような学びのことである。

誠実さ、健全さ、高潔さ、規範を守る、公正・公平、ズルしない、頼れる、自然とできる、さりげなくできる、主体的にできる、受け入れる（受容）、フェアプレイ
--

\* 弘前大学教育学部 Faculty of Education, Hirosaki University

\*\* 弘前大学教育学部附属中学校 Junior High School Attached to Faculty of Education, Hirosaki University

## II 研究の内容

### 1 研究の目標

中学校保健体育授業における「インテグリティ育む学習」を構想するとともに実践例を提供する

### 2 全体構想図

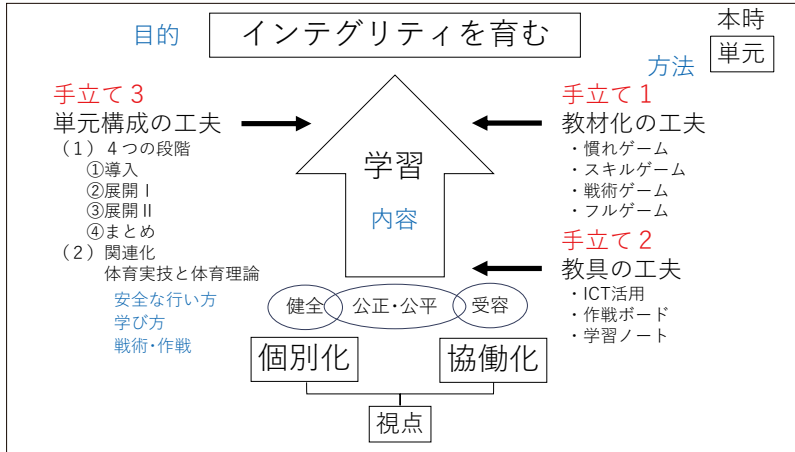


図1 全体構想図

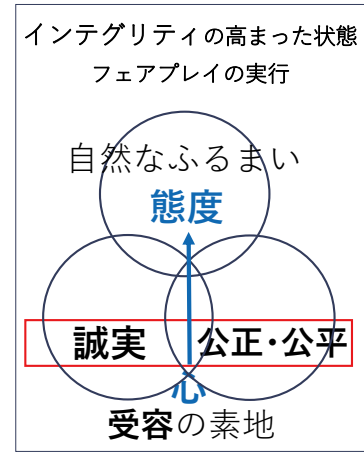


図2 インテグリティの構成

インテグリティの高まった状態をフェアプレイの実行される状況ととらえ、受容の素地が耕され誠実、公正・公平の要素が態度形成されていく過程とした。

### 3 研究方途（手立て）

「教材化の工夫」「教具の工夫」「単元構成の工夫」を個別化の視点と協働化の視点で整理し、本研究での学びにおける工夫を表1にまとめた。

表1 手立てと学びの視点の整理

	a個別化の視点	b協働化の視点
1 教材化の工夫	【誇張】 1.1 選択教材 1.2 課題（個別）	【発達適合的再現】 1.1 素材から教材化へさらに詳細の教材化 1.2 課題（共通）
2 教具の工夫 (ICT活用)	2.1 chromebook（インターネット） 2.2 chromebook（googleアプリ） ドキュメント、ジャムボード、フォーム	2.1 流れ図 2.2 作戦ボード（作戦の思考・共有） 2.3 学習ノート
3 単元構成の工夫	3.1 調べ活動の設定 3.2 単元・学習過程 （導入、展開Ⅰ（1）、展開Ⅱ（2）、まとめ）	3.1 体育実技と体育理論の関連化 3.2 単元・学習過程 （導入、展開Ⅰ（1）、展開Ⅱ（2）、まとめ）

教材化の工夫については、個別化の視点を「誇張」による教材化とし、協働化の視点を「発達適合的再現」による教材化として適合した。

### 4 授業研究の構想

○ 授業研究の全体目的：インテグリティを育むGボールゲームの学習指導

授業研究の手立てとする、①教材化の工夫、②教具の工夫、③単元構成の工夫によって、インテグリティを育むことができたか（以下の2点）について生徒の様相から検討する。

- ・インテグリティが高まったか
- ・手立ては有効だったか

(1) 単元の構想

① 単元名 球技「Gボールゲーム」

授業 授業	単元 次	導入	体育理論	展開Ⅰ			体育理論	展開Ⅱ		まとめ	
		1	①	2	3	4	②	5	6（本時）	7	8
ねらい	インテグリティ	Gボールを楽しむことができる  (受け入れる)	スポーツが心身と社会性に及ぼす効果について考えることができる  (健全さ、公正・公平)	Gボールのラリーを続ける、基本的なボール操作を身に付けることができる  (健全さ、公正・公平、受け入れる)	Gボールゲームの仕方を理解し楽しむことができる  (受け入れる)	Gボールゲームの学び方について考えることができる  (受け入れる)	ラリーを続ける戦術を工夫することができる  (健全さ、公正・公平、受け入れる)	安全面に配慮した大会ルールを考えることができる  (公正・公平)	Gボールカップを楽しむことができる  (健全さ、公正・公平、受け入れる)		
		1 学習を見通す (1) 単元と本時の流れを知る									
		(2)Gボールについて知る	(2)Gボールがもたらす効果について考える	(2)Gボールの基本的な技能を身に付ける	(2)ラリーを続ける基本的な技能を身に付ける	(2)Gボールゲームの進め方を確認する	(2)Gボールの学び方について考える	(2)ラリーを続ける戦術を工夫する	(2)ラリーを続けるためのカバリングの動きを考える	(2)ゲームのルールを考える	(2)Gボールカップを行う
導入	めあて	(3)めあてを確認する									
		Gボールに慣れよう	Gボールが社会性に及ぼす効果を考えよう	Gボールの基本的なボール操作を身に付けよう	ラリーゲームを通して、技能を高めよう	Gボールゲームの仕方を知ろう	Gボールゲームの学び方について考えよう	ラリーを続けられる戦術を考えよう	ラリーを続けるための動き方を実践しよう	安全に楽しく大会を行うルールを考えよう	Gボールカップを楽しもう
展開Ⅰ		2 ボールに慣れる (1) グループでボールに慣れる (2)パス交換ゲームをする (3)ラリーゲームをする	2 Gボールが心身と社会性に及ぼす効果を考える (1) 効果を知る	2 ラリーを楽しむ① (1)パス交換ゲームをする (2)ラリーゲームをする	2 ラリーを楽しむ② (1)ラリーゲームをする ボールをどのように操作すれば、ラリーが続くのかを考える（意見を出し合う）	2 ゲームをする (1)ゲームの仕方を知る (2)ゲームをする	2 Gボールの学び方、行い方を考える (1)戦術と作戦の違い (2)効果的な学び方について考える	2 話し合いをする (1)戦術を考える (2)戦術を確認する	2 話し合いをする (1)話し合いをする (2)カバリングの動きを確認する	2 Gボールカップで行うゲームのルールを考える (1)チーム内で話し合いをする	2 Gボールカップをする (1)ゲームの仕方を知る (2)ゲームをする (3)話し合いをする
		3 ゲームを楽しむ① (1) 2分ゲームをする	3 Gボールを安全に行うためのルールを考える (1)ルールを考える	3 ゲームを楽しむ② (1) 2分ゲームをする	3 ゲームを楽しむ③ (1) 5分ゲームをする ・ルールの工夫（経験を基に）ボールをどのように操作すれば、ラリーが続くのかを考える（意見を出し合う）	3 Gボールゲームに活かす戦術を考える (1)チームでローテーション考える (2)チームで戦術を考える	3 ゲームをする (1)チームで作戦を考える (2)8分ゲームをする	3 Gボールカップの運営方法を考える (1)各チームの代表が集まり話し合いをする (2)チームで話し合いや練習をする (3)ルールを用いて行う	3 Gボールカップをする (1) ゲームをする (2) 話し合いをする		
まとめ		4 自分の考えをまとめる Gボールを経験して気付いたことをまとめる（これからの課題を知る）	4 自分の考えをまとめる Gボールが心身と社会性に及ぼす効果、安全に行うためのルールを考えたことで気付いたことをまとめる	4 自分の考えをまとめる ラリーを続けるために、必要なことについて気付いたことをまとめる	4 自分の考えをまとめる Gボールゲームを行って、気付いたことをまとめる	4 自分の考えをまとめる Gボールの学び方や行い方、戦術を考えたことで気付いたことをまとめる	4 自分の考えをまとめる Gボールの学び方や行い方、戦術を取り入れて、気付いたことをまとめる	4 自分の考えをまとめる ラリーを続ける戦術を取り入れて、気付いたことをまとめる	4 自分の考えをまとめる ラリーを続けるためのカバリングの動きについて気付いたことをまとめる	4 自分の考えをまとめる Gボールカップに向けた準備を行い、気付いたことをまとめる	4 自分の考えをまとめる Gボール・単元を通して気付いたことをまとめる
手立て	教材	・慣れゲーム パス交換ゲーム【1.1.b】 ・ラリーゲーム【1.1.b】 ・2分ゲーム【1.1.b】	・慣れゲーム パス交換ゲーム【1.1.b】 ・ラリーゲーム【1.1.b】 ・2分ゲーム【1.1.b】	・スキルゲーム ラリーゲーム【1.1.b】 ・2分ゲーム【1.1.b】	・スキルゲーム 5分ゲーム（ポジション固定）【1.1.b】	・戦術ゲーム（ファイナル、8分、ローテーション有）【1.1.b】	・戦術ゲーム（ファイナル、8分、ローテーション有）【1.1.b】	・フルゲーム（ファイナル、8分、ローテーション有）【1.1.b】			
	教具	・流れ図【2.1.b】 ・chromebook(googleアプリ)【2.2.a】	・流れ図【2.1.b】 ・chromebook(googleアプリ)【2.2.a】 ・学習ノート	・流れ図【2.1.b】 ・chromebook（googleアプリ）【2.2.a】		・流れ図【2.1.b】 ・chromebook(googleアプリ)【2.2.a】 ・作戦ボード【2.2.b】	・流れ図【2.1.b】 ・chromebook(googleアプリ)【2.2.a】 ・学習ノート	・流れ図【2.1.b】 ・chromebook (googleアプリ)【2.2.a】 ・作戦ボード【2.2.b】		・流れ図【2.1.b】 ・chromebook（googleアプリ）【2.2.a】【2.3.b】 ・作戦ボード【2.2.b】	
	単元構成		体育実技+体育理論【3.1.b】				体育実技+体育理論【3.1.b】				
知			○			○	○				
技				○		○			○		
思			○				○		○		
学		○				○					○


## (2)-1 授業の実際 (体育理論②/2次)

授業研究の目的：インテグリティを育む組み合わせ単元の学習指導—体育実技と体育理論の単元構成及び教具の工夫を通して—



## ① ねらい【受容】

スポーツ（Gボールゲーム）の学び方や行い方、戦術について考えることができる（思考・判断・表現）

## ② 展開


段階	学習活動	手立て（○）、様相・発言
導入  10分	<p>1 学習を見通す</p> <p>(1) 学習ノートのウォームアップ方法を知る (3分)</p> <p>(2) 前時までと本時の学習内容を確認する (3分)</p> <p>(3) 本時学習内容とめあてを知る (2分)</p> <p>めあて：Gボールの学び方（楽しみ方）について考えよう</p> 	<p>○単元構成・教具の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習ノートのウォームアップを使って、本時の学習内容の興味を高めた</li> <li>体育実技と体育理論の学びが相互に活きる構成を理解できた</li> <li>テキストマイニングを使って、前時の活動を確認し、本時のめあてへのつながりを考える様子が見られた（単元の目的確認）</li> </ul>

体育理論の学習に意欲的に取り組むために、本時の体育理論で学んだ内容が、次時以降の実技の活動に活かせることを確認した。その上で、前時の実技4次の学習の振り返り記述をテキストマイニングの使用によって視覚化した。これにより、実技と本時の体育理論の学びのつながりを意識化できた。

展開 1  15分	<p>2 Gボールの学び方、行い方を考える</p> <p>(1) 戦術と作戦の違いを知る (5分)</p>  <p>※安全な行い方を考慮する</p> <p>(2) 効果的な学び方について考える (10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>個人で調べ考える</li> </ul> 	<p>○教具の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教科書やGoogleスライドを活用し、戦術と作戦の違いを確認した。言葉と映像で確認することで理解が深まった</li> <li>Googleジャムボードを活用し、効果的な学びについての考えを全体で確認できるようにした。自分と他者との考えを比較し、考えを深めることができた生徒が多かった</li> </ul>
--------------------	--	---

教科書やGoogleスライドを使い、Gボールの学び方や行い方を考えた。イメージの湧かない生徒には「友達との意思疎通がはかれなくて困った場面を教えて」と具体例を聞き出した。課題から計画を立てる効果的な学び方を考える場面では、経験の想起を促し、「共通して認識したい戦術は何」とこの後の話し合いを想定して考えを引き出した。ジャムボードに一人一人の考えが表示され、仲間の考えを受け入れることが容易にできていた。



<p>展開 2  15分</p>	<p>3 Gボールゲームに活かす戦術を考える (1) チームで戦術を考える (15分)</p> 	<p>○教具の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本時の学びを活かし、チームの戦術を考えた。攻め方や守り方、フォーメーションやカバーの動きなど活発な話し合いが行われた。はじめは話し合いが焦点化できないチームも見られた。焦点化できていなかったチームも後半は全体の状況を参考にして戦術を考えていた</li> </ul>
------------------------------	---	---

チームの戦術やフォーメーションを考えるにあたり、Google ジャムボードを活用した。ジャムボードは複数人の書き込みが同時に行えること、作戦ボードのように活用することが容易にできることから効果的であったと考える。活発な話し合いの行われるチームと、話し合いが焦点化できないチームでフォーメーションの多様な意見が見られた。そのような状況でも慌てる様子はなかった。

<p>まとめ</p>	<p>4 まとめる 10分 (1) スポーツ (Gボールゲーム) の学び方や行い方、戦術を考えたことで、気付いたことをまとめる。</p>	<p>○教具の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Google ジャムボードによる振り返り</li> </ul>
------------	--	--

振り返りにおいては、一般的なスポーツの学び方や行い方をおさえた後、今回おこなっているGボールゲームの学習に適用した。チームのジャムボードからは、チームの統一した戦術を確認できた。また、全体のジャムボードからは、話し合いが焦点化できなかったチームも複数の戦術をまとめていた。



## (2)-2 授業の実際 (6 / 8)

授業研究の目的：インテグリティを育むGボールゲームの学習指導—3つの手立てを通して—



### ① ねらい【健全さ、公正・公平、受容】

ラリーを続けるためのカバーリング（ボールを持たない動き）を工夫し、その作戦を実践できる（技能）

### ② 展開

	学習活動	手立て (○), 様相・発言
<p>導入   8分</p>	<p>1 学習を見通す (1) 前時までと本時の学習内容を確認する (3分) ・単元を通して身に付けてほしい力、これまでの内容の振返・めあて・流れの確認 (2) 本時のめあてを知る (2分) めあて：ラリーを続けるための動き方を実践しよう (3) 準備運動をする (チームごとに考える) (3分)</p>  	<p>○単元構成・教具の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>流れ図を用いて、これまでの学習を振り返り、単元を通して身に付けてほしい力を再確認した後、本時のめあてを確認した</li> <li>チームごとに、準備運動やボールを使ったウォーミングアップを行った、仲間と共に声を出しながら、レシーブの仕方やどのような動きが必要なのかを考えたりする様子が見られた</li> </ul>

流れ図を用いて、体育理論を含めたこれまでの学習を振り返るとともに、本時の学習内容を確認し、今後の見通しへとつなげることができた。Gボールゲームの学習も残りわずかとなりこの後も協力しながら頑張ろうという現状を受け入れながら少しでも意欲的に行おうと確認し合う生徒の様子が見られた。

<p>展開 1</p> <p>10分</p>	<p>2 ラリーを続けるための動き方について話し合う          ・ローテーションの仕方, ポジション, カバーリング          (1) カバーリング (ボールを持たない動き) を中心に話し合う (5分)</p>  <p>(2) カバーリングの動き方を確認しながら練習する (5分)</p> 	<p>○教具の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの作戦を視覚的にわかりやすくするために「作戦ボード」を活用した</li> <li>・カバーリングに動くためには, どのような準備が必要かを考え, 声掛けの言い方を動きながら話し合える場面を設定した</li> <li>・カバーリングの状況をうむ球出しなどが行われていた</li> </ul>
----------------------------	---	---

カバーリング (ボールを持たない動き) の方法について活発に仲間と話し合う様子が見られた。練習では, 相手コートからの返球を想定して, どのようにカバーに動くのかを皆で確認する様子が見られた。自然と指示を出したり, 声掛けをしたりする姿が見られた。

<p>展開 2</p> <p>24分</p>	<p>3 ゲームの中で作戦を実行する          (1) ゲームの仕方を確認する (3分)          ・8分ゲーム→2分話し合い→8分ゲーム</p>  <p>(2) 戦術ゲーム① (8分, ローテーション有) をする 対戦相手固定 (9分)          (3) 作戦を話し合う (3分)          (4) 戦術ゲーム② (8分, ローテーション有) をする 対戦相手固定 (9分)</p>	<p>○教材化の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カバーリングを再現しやすくするため, 8分の戦術ゲーム・ローテーション有のゲームを行った</li> <li>・同チームとの対戦を2度行い相手チームの動きの特徴をつかむことで, カバーリングの動きなどを効率よく行っていた</li> </ul> 
----------------------------	---	--

作戦ボードを用いてチームで話し合い, 考えた作戦を実践する姿が見られた。カバーリングの動きが成功した場面は互いを賞賛し合い, うまくいかない場面はカバーのための移動方向や位置を確認していた。試合間の話し合いでは, チームの皆で状況に応じた改善策を考えていた。

<p>まとめ</p> <p>8分</p>	<p>4 まとめる          (1) 後片付けをする (3分)          (2) カバーリングの動きの気づきをまとめる (5分)</p>  	<p>○教具の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カバーリング等の気づきを共有するために, Google ジャムボードに全員の振り返りを掲示した</li> <li>・カバーリングの意識が高まったととらえられる, 振り返りが多く見られた</li> </ul>
----------------------	--	---

生徒の振り返りから、「味方がレシーブをする前にカバーの準備をすることが大切」「チーム内でボールを拾う人の名前を呼んだり、声を掛け合ったりすることが大切」「うまくレシーブできない場面でも、なるべく高くボールを上げることで味方の拾いに動く時間を確保することが大切」という記述が見られ、ラリーを続けるための動きについて考え、実践するように取り組めたことが分かった。今後のGボールゲームに活かせる振り返りとなった。

### Ⅲ 考察

#### 1 インテグリティが高まったか

①教材化の工夫、② 教具の工夫、③ 単元構成の工夫により、インテグリティが高まったか（高まった実感があるか）、それぞれの視点で考察する。

本単元では、インテグリティの「受け入れる」「健全さ」「公正・公平」の3つの要素を、全体と個別の様相と記述から考察する。

表2 要素別にとらえた様相と記述

	全体		個別	
	様相	記述	様相	記述
受け入れる	2/8次 パスをつなげるには、アンダーハンドパスが効果的だと気付く場面が見られた。つなぐ技術の重要性と技能を受け入れている	4/8次 Form振り返り 「フォーメーションを考え、声を掛け合い、連携を取りながらゲームを行うことができた」といった記述が見られた。これはチームのよさを受け入れている	1/8次 Gボールの特性に気づき、自分のできるプレーを模索する場面が見られた。これは技能を受け入れている	理論②/2 チームJAM チームで話し合い、ゲームに活かすローテーションや戦術を考えた。これはチームでの貢献を受け入れている
健全さ	8/8次 チームプレイは、声を出し意図を伝えたり、声を掛け合うことで励ましができていた。これは自己存在を高め健全さを確認できる	6/8次 JAM振り返り 「チーム内でボールを拾う人の名前を呼んだり、声を掛け合ったりすることが大切」とする記述が見られた。名前を呼び合える関係性の健全さがうかがえる	5/8次 ラリーを続けるために、仲間と声を掛け合い、ボールを諦めずに追っていた。これは他者に応えようとする行動で健全さがうかがえる	2/8次Form振り返り 「自分から前に出てボールを触ろうとしない人には、声をかけるのが大切」といった記述が見られた。これは自分ができること、発揮したい健全さがうかがえる
公正・公平	3/8次 慣れゲームを行う中で、ルールの理解度に差があったが、意図的なルール違反はなかった。これは、公正・公平の重要性に気付いているといえる	8/8次 Form振り返り 「インカアウトか」「ツーバウンドしたのか」「判定の難しい場面があった」といった記述が見られた。これは、公正・公平に向き合ってきたとジャッジしようとする姿勢がうかがえる	7/8次 Gボールカップを支える側になった生徒は、ルールや試合の流れなどについて話し合いを行った。これは、公正・公平を実現しようとする生徒の姿といえる	理論①/2 Form振り返り 「どうやったら公正・公平にプレイできるかを目標としてルールを決められた」といった記述が見られた。これは公正・公平の視点で自己肯定している

#### (1) 3つの要素から

##### ① 受け入れることを高めることができたか

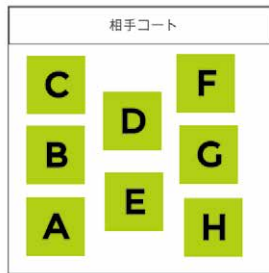
「受け入れる」ということを、自分らしくプレイする、〇〇は苦手だが□□はできる、戦術・作戦を理解し動くことができるといった点で確認する。

- 全体では、技能の面で、Gボールゲームではボールの大きさやバウンド有りのルール適用といった特徴からオーバーハンドパスが苦手であってもアンダーハンドパスで対応できていた。また、チームで戦術やフォーメーションをつくっていく取り組みが大切であることに気付く生徒が多く見られた。
- 個別では、ゲームの中で自分にできるプレイを探し挑戦すること、また、ローテーションの動きや戦術を考え話し合う生徒が見られた。体育理論を活用した話し合いにより受け入れる素地が培われた。

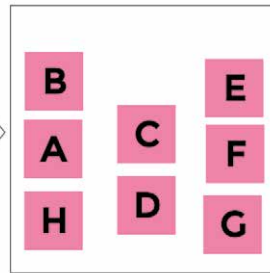


自チームのポジションとローテーションを考えよう

① ポジション



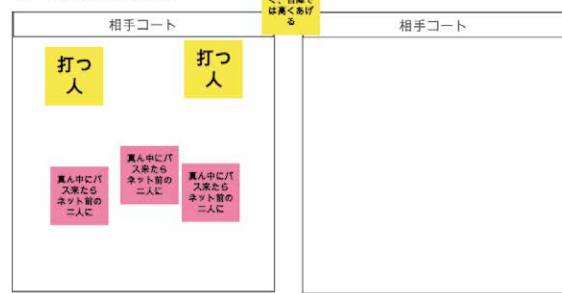
② R-テ-シ3後のポジション



資料 1 JAMボードを使ったローテーション確認

チームの戦術を考えよう。

返球は低く、自陣では高く上げる



資料 2 JAMボードを使った戦術の確認

## ② 健全さを高めることができたか

「健全さ」ということを、誰に対しても行える声掛け、人間関係を気にしない、考え方や行動が偏らないといった点で確認する。

- 全体では、ゲーム中や練習中に声を出したり、仲間に声をかけたりすること、また、次にボールに触れる人の名前を呼ぶといったことが大切であることに気付いている生徒が多く見られた。
- 個別では、ラリーを続けるために、仲間と声を掛け合い、ボールを諦めずに追ったりすること、また、自分から前に出てボールを触ろうとしない人には、声をかける生徒が見られた。



資料 3 声を掛け合いボールを追う場面

## ③ 公正・公平を高めることができたか

「公正・公平」ということを、ズルしない、ルールを守る、審判をするといった視点で確認する。

- 全体では、ルールを理解する、ルールを知ること、また、審判を行ったときには難しい判断を求められることがあるため、事実に沿って正直に判定をすることが大切であることに気付く生徒が多く見られた。
- 個別では、大会を支える立場になった生徒が、全員が楽しむことができるようにルールや試合の流れを考えたこと、また、ルールを考える時に全員が公正・公平にプレイできるかを目標としていた生徒が見られた。

## 2 手立ては有効だったか

### (1) 教材化の工夫

教材化の工夫とは、教材のとらえ方を以下のように階層的にとらえ、チェコ共和国でゲーム化されている素材「チェバンパル」を簡易化した「Gボールゲーム」を、生徒の願いである「いろんな動きを体験したい」「ボールがこわい」に応えるため、さらに「慣れゲーム」「スキルゲーム」「戦術ゲーム」として教材開発することである。

表3 教材のとらえ方

1 素材	2 教材	3 教具
運動種目 チェバンパル	慣れゲーム	(学習効果教具)
→ G ボールゲーム	スキルゲーム	ICT 活用
簡易化	戦術ゲーム	作戦ボード
	フルゲーム	G ボール (大きいボール)



① 慣れゲーム

Gボールという用具に慣れるために、短い時間でゲームを行った。2分間の試合時間を設定し、Gボールゲームに用いられる技能（パス、レシーブ、アタック）や、Gボールの特性について気付くことができた。

② スキルゲーム

Gボールゲームに用いられる技能（パス、レシーブ、アタック）を身に付けるために、パス交換ゲームやラリーゲームを行った。生徒は「パスを出すときに気を付けること」や「パスをつなぐために気を付けなければならないこと」を考えながら、技能の向上を目指し、スキルゲームに臨むことができた。

③ 戦術ゲーム

得点をするためには、チームでどのようにパスをつなぐ必要があるのか、また、相手チームとラリーを続けるためには何が必要なのかという戦術をチームで考え話をしながらゲームを行った。5分間の試合時間でポジションを固定して取り組むことで、自分のポジションにあった動き取り出し、ゲームに取り組むことができた。また、ゲーム後には情報共有していた。

④ フルゲーム（ファイナルゲーム）

教材化の工夫の最終段階として、8分間の試合時間でローテーション有りのゲームを行った。ゲーム時間が長めに設定できていたことで、何度もチームの作戦に挑戦することができた。また、ローテーションを取り入れたことで、全員がボールに触れる機会をつくること、ポジションに応じたカバーの仕方に気付いていた。

(2) 教具の工夫

① ICT活用

全体を通して、流れ図を用いてGボール単元の流れを確認し、本時や次時の内容を意識することができた。体育理論の学習時には、用語や発問などをスライドで提示した。また、ジャムボードを活用して、安全に行うためのルールを考えたり、戦術を考えたり、ポジションやローテーションの動きを考えたりすることができた。フォームやジャムボードを用いて振り返りを行い、次時では、その内容をテキストマイニングやスプレッドシートで提示することで、前時とのつながりを考え課題を明確にすることができた。

② 作戦ボード

実技の学習時に作戦ボードを用いて、各チームの戦術や作戦を思考することで、チームの課題や個人の役割・動きについて皆で確認することができた。また、言語のみでは伝わりにくいことも、作戦ボードを用いることでチームでの共有が容易となった。

③ 学習ノート

本単元では体育理論「1 スポーツが心身と社会性に及ぼす効果」「スポーツの学び方」の内容をGボールゲームの実際に合わせて関連させた。内容を確認したり、調べる資料として活用できた。

(3) 単元構成の工夫

① 4つの段階構成

単元を「①導入、②展開Ⅰ、③展開Ⅱ、④まとめ」の4つ段階で構成することで、各段階のねらいを明確にした。導入の段階では、安全面を考慮し、ボールの特徴やゲーム形式に慣れるために、慣れゲームなどを教材化した。展開Ⅰの段階では、ラリーを続けることを重視し、ボールの操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにした。そこでは、スキルゲームを用い、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスといったパスの技術を多用するゲームを教材化した。展開Ⅱの段階では、体育理論において「Gボールの学び方」を学習した。ここでは、戦術や作戦を用い、戦術ゲームやフルゲームを教材化し、ゲームの中でラリーを続けるための戦術やカバーリングの動きを習得できるようにした。まとめの段階では、各チームからGボールカップ運営のための代表者を選出し、大会プログラム（ルールや安全上の注意、選手宣誓など）を考えた。最終の実技8次では、生徒主体でGボールカップを行うことができた。

また、1次を単元と同じく、①導入、②展開Ⅰ、③展開Ⅱ、④まとめの4つに区切ることで、1時間の授業の流れを明確にした。導入時には、前時の復習と本時のねらいの確認、準備運動などを行った。単元の序

盤は教師主体で準備運動を行ったが、後半からはチームごとに準備運動を行うことができた。展開Ⅰの段階では、基本的なボール操作を身に付けるための練習や、戦術や作戦を考え練習する時間とし、展開Ⅱの段階では、身に付けた技能や戦術、作戦を実行できるように工夫した。まとめの段階では、本時の活動を振り返り、次時への意欲を高める時間とすることができた。

## ② 関連化

「体育」と「体育理論」といった関係性の視点で結びついた単元計画を実施した。スポーツが心身と社会性に及ぼす効果では、スポーツの価値を認識することでGボールゲームのよさを確認し、この後の運動の意欲喚起ができた。スポーツの学び方、安全な行い方では、一般的なスポーツの学び方をGボールゲームに適用してチーム共通の学び方をリアルに再現できた。また、意欲の喚起と戦術や作戦について時間をかけて考えを深めることにつながった。Gボールゲームの体験から疑問に感じていたことや気付いたことを掘り起こし、理論が実際の場面や動きにどう活かされていくかを、体現して学ぶことができた。

## Ⅳ まとめ

○ 本事例から以下を重要事項と考える。

- ・生徒の実態と学習目標及び内容に沿ってインテグリティの要素を設定し、教材化の工夫等を行うことで育むことができる。
- ・ねらいを達成するために、個人や集団の課題及び学び方を考慮し教材化の工夫を行うことが大切である。例えば、「慣れゲーム」は短い時間でボールやゲームに慣れることに適している。また、「戦術ゲーム」はチームで考えた戦術に焦点化したり、戦術の練習やゲームに活かしたりすることに適している。また、フルゲーム同等以上の時間確保や対戦相手を固定するといった配慮が必要である。
- ・「体育実技」と「体育理論」を組み合わせることで、実技と理論の双方向の学びが効果的につながる。

○ 以下を課題と考える。

### (1) インテグリティの要素設定

学習を通して、生徒に育ませたいインテグリティの要素を指導者側が的確に判断し、設定することが大切である。インテグリティの要素の関係性を整理し、年間を見通してバランスを考慮することが必要と考える。

### (2) 手立ての有効性

「教材化の工夫」「教具の工夫」「単元構成の工夫」の3つの手立てを、個別化・協働化の視点から組み合わせることが大切である。これらの手立てを他の運動種目に適用できるか実践が必要と考える。

## 文献・資料

- ・上野秀人ら（2022）保健学習における授業改善の実践．弘前大学教育学部紀要クロスロード
- ・田邊陽子（2014）シンポジウム「Integrity of Sportを考える」発表スライド <https://www.jpnsport.go.jp>
- ・戸田芳雄ら（2022）新しい保健体育，東京書籍
- ・日本体育科教育学会（2023）保健体育教育の未来をつくる，OECD編著，明石書店
- ・森昭三ら（2020）中学保健体育，学研教育みらい
- ・文部科学省（2017）中学校学習指導要領解説 保健体育編