

自ら学ぶ生徒を育てる学習資料の工夫

—有効な学習カードについて—

上 代 裕 一

I はじめに

現代は「生涯体育・スポーツの時代」といわれている。その背景には生涯学習社会を標榜する教育全体の変化や1960年代の世界的な「sport・for・all（みんなのスポーツ）運動の影響などがあげられる。特に近年、急速に変化してきている様々な社会環境や価値観の多様化に対応して、人間と運動の新しい関係が注目されている。スポーツは、生涯にわたって楽しく充実した生活を営むための重要な内容として考えられるようになってきたのである。つまり「sport・for・all（みんなのスポーツ）」から「生涯体育・スポーツ」への変化は、量の拡大から質の向上への変化としてとらえられる。

このような中、生涯体育・スポーツを目指し、生徒一人一人を伸ばす体育の学習指導は、「運動の特性、学習の個別化・個性化、自発的・自主的な学習」を新しいキー・コンセプトとして、これらが、具体的な授業での「運動—生徒—教師」という相互の関係の中でどう生かされるかが大きな課題といえる。つまり、生徒一人一人が運動の楽しさや喜びを味わうとともに、それを求める学習の仕方を教師が身につけさせようとするところが重要であり、そこでは、学習の主体を生徒に置き、生徒一人一人が自分に合った運動の行い方によって、自発的・自主的に学習活動を進めていくのである。

自発的・自主的な学習活動を進めるには、今の活動の中で何が問題なのか、どのような課題を設定して活動すればよいのか、さらに、課題解決に向けての場や練習の仕方をどのように工夫すればよいかなどの様々な場面を解決していくための具体的な手がかりが必要になる。この手がかりになるものが「学習資料」であるといえる。「学習資料」には、①スライド・VTRなどの視聴覚機器、②運動の連続性や技術のポイントを解説するための写真やイラスト、③学習の課題や練習・ゲームの仕方に関する情報を提供する各種のプリント資料、④学習の記録や達成の状況を記入していく学習カードがあげられる。

今回の研究では、「生涯体育・スポーツ」を目指した体育の学習指導のために、学習資料をどう活用すべきか、とりわけ上記の③、④にあたるもの（まとめて「学習カード」と呼ぶことにする）をいかに工夫していったらよいかという点に着目し、実践研究をしてみることにした。

II 研究のねらい

学習カードの効用としては様々なものがあり、以前から多くの学校で活用されてきた。これからも、選択別授業の導入など体育の学習指導の変化に伴って、学習カードももっと多様化してくると思われる。そのような中で、学習カードの本来のあるべき姿を見つめ直し、さらには、完全に授業に定着する学習カードにするには、どのようなものが望ましいかを実践を通して考察しようとしたものである。

Ⅲ 研究の基盤

現代の運動やスポーツへの欲求の高まりは、楽しさや喜びと関連している。そして、体育学習の評価も欲求の充足のレベル（楽しさ、喜びを得られたか）が重要視されるようになった。そこで、体育学習における「楽しさ」とは何かをもう一度見直し、学習カードの意義として関連づけて整理してみた。

1. 学習カードの意義

(1) 動く楽しさとの関係

学習カードは他の学習資料と違い、教師と生徒が共に会話したり、相談し合いながら、自分達で自由に作成して使うことができるという特色をもっている。学習カードを人と一律ではなく、自分だけのものとして使うことができるものとして考えると、生徒個々に「動く楽しさ」を与え、生徒を授業の主体者にすることができる。

(2) 伸びる楽しさとの関係

授業によって技や力が伸びたとき、生徒はその授業は楽しいものとして忘れない。「伸びる」ということは、生徒本人の進歩であり変容であり誰でもうれしく、楽しいことである。学習カードは生徒自らの努力と成長の記録カードであり、自信と希望を与える効果的な自己評価カードとなりうる。

(3) わかる楽しさとの関係

一般に体育学習では、運動を教材に扱うため、「わかる」というより「できる」ということの方が話題になる。しかし、生徒は「わかる」ということに全く興味を示さないわけではない。特に中学生にとって運動の方法やコツ、練習の仕方などが「わかる」ということは大いなる興味をそそり、わかった時には授業を楽しく感じる。従って学習カードに、どうすればできるかななどの方法上の要点を書き込むこともある。こういう面では学習カードは体育学習における知的側面の方法化ともいえる。

(4) 集う楽しさとの関係

生徒は授業で友達と協力して、うまくできたり、勝ったりなどした時にも楽しさを感じる。能力や体力の違うものがペアやグループを組んだ時に、お互いの考えをもち寄り話し合ったり、教え合ったり、役割を分担したりするのを補助する手がかりが学習カードの良さでもあるだろう。生徒が車座になって頭をつき合わせて語り合う姿や表情は体育の授業でしか見られない温かさ、美しさを感じる。

次に、学習カードを具体的にどんな種類があるのかを、他校で活用されているものも含め本校で活用しているものを中心に分類整理してみた。

2. 学習カードの種類

(1) 活用単位による分類（場合によりノートと呼ぶこともある）

① 個人カード

特に個人的な運動（陸上競技・器械運動・水泳）や武道・体操の学習に活用することが多い。場合により、あるいは教師の意図で球技やダンスでも個人カードを活用することがある。いわ

ば個人の特性に応じたカードで、個人の課題や記録・評価が明確に残されるものである。

② グループカード

球技において練習計画や練習方法を考えたり、分担をしたりするのに活用することが多い。また、集団の記録や評価を残したり、ダンスのように作品づくりのための記録簿としての役目をもつものもある。場合によっては、個人的な運動などでも活用することがある。

(2) 用途（内容）による分類

学習カードの内容は多種多様になりつつあり、また、教師の独創的のものもあるため、用途や内容で分類するのは難しいと思うがあえて3つに分類してみた。

① 自己の記録を中心としたもの

生徒の技能、記録の伸びや達成度、行動の変容などを見るものである。つまり、生徒自身が学習のできばえを確かめたり、学習の仕方をチェックしたり、修正するためのものである。そして生徒一人一人が自己評価していくのに利用できるものである。

② 学習の手引き、解説的な内容のもの

生徒の個人差を考慮したり、多様な練習の場などを準備し活用させ、指導を行きわたらせるのには相当の学力を要する。1時間の授業で指導できる範囲には限界があり困難を極めるということになる。そこで、学習カードが単なる記録カードでなくて、個々が課題を見つけられる選択肢を含めたり、技術のポイント、練習方法のヒント、場の設定の仕方などを載せたりするのも大切である。

③ ノート形成のもの

ノート形成とは、書きとめる、控えておくという意味である。反省文を書いたりして次時に生かすことも含まれるが、ここでは、生涯進んで運動をめざすべき生徒が、手引きや解説そのままを模倣するばかりでなく、自分に合ったように場を工夫したり、練習方法を工夫したりするために絵や図を使って記録していくことを特に重視している。

表 1. 学習カード活用表

運動領域	陸 上 競 技						器 械 運 動			武 道	ダンス	体操	球			技		
	短距離	長距離	走幅	走り高	走り跳	障害走	種目選択	マット	跳び箱	種目選択	柔道	創作ダンス	縄跳び	他	バスケット	バレー	サッカー	種目選択
個人	●	●	●	●	●	●	◎	●	●	●	●		●		○		○	
グループ	●	○		○	○	○	●			○	●				●	●	●	●
① 記録	●	●	●	●	●	●	●						●		◎	◎	◎	◎
① 達成	●	●	●	●	●	●	◎	◎							◎	◎	◎	
① 技能	◎	◎	◎	◎	◎	◎		●	●	●					◎	◎	◎	
① 工夫		●				●				●	◎				◎	◎	◎	◎
① 態度		●				◎				●	◎				●	●	●	●
② 手引解説	◎	◎				◎	◎			◎	◎				◎	◎	◎	
③ ノート		●				●	●	●			●	●	●	●	◎		◎	◎

注：上記の学習カードは私が本校において2年間、1年女子、2・3年男子を担当した時に授業で活用したものを概ね分類してみたものである。なお、表中の記号の意味は次のとおりである。

◎ 活用したもの ● 重点的に活用したもの ○ 授業運営上活用したもの

以上、分類に従って表にあらわしてみたが、さらにひとつひとつの学習カードを取り上げて、分析、検討していくべきものであろう。

3. 学習カードをつくる時の配置事項

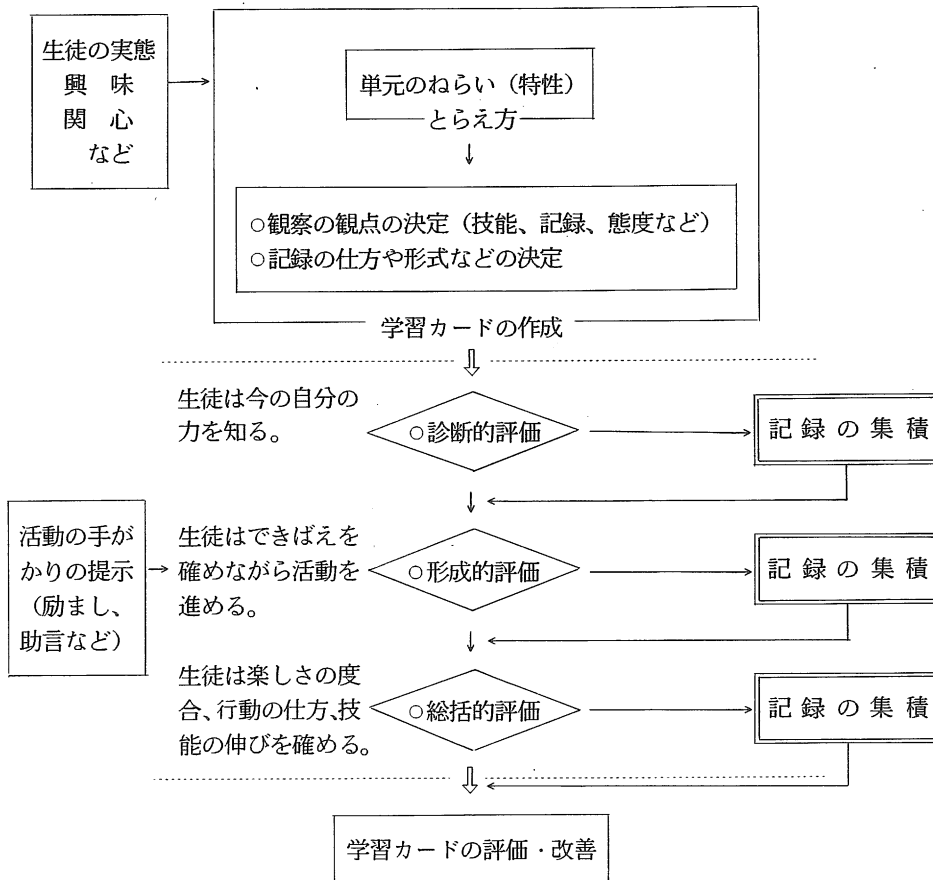
さきほど表に示したような学習カードを、実際の授業で活用する前に様々な配慮を施すが、数々の配慮事項の中でも、次の5つにしぼって学習カードを作成し、活用することにした。

- (1) 一目見てわかりやすいもの
- (2) 個々の課題、記録、反省などが明確に確認できるもの（生徒も教師も）
- (3) 記入の時間ができるだけかからないもの
- (4) 一単元の流れが把握しやすいもの
- (5) 意欲をかきたてるもの

※ 以上1～3は、参考文献9)を参考にし整理した。

4. 学習カード活用ための手順

前述1、2、3に記述した内容も含め、教師側の立場で学習カードを活用する際の手順（流れ）を整理し図式化してみるとこのようになると考える。



Ⅳ 研究の実際

Ⅲ 研究の基盤で述べたようなことを念頭において、授業を実践したわけだが、ここでは特に中学校における学校体育を初めて経験する1年女子のいくつかの運動種目を取り上げて実践報告をすることにする。尚、次の4つの視点について着目し、私の考えで整理してみた。

- ア、特性のとらえ方（達成的、競争的など）
- イ、授業での活用（大まかな学習カード活用の流れ）
- ウ、生徒の学習カードに対する反応から（感想も含む）
- エ、教師自身の学習のカードに対する評価から（特に配慮事項の中から）

1. 短距離学習カードによる実践

ア、特性のとらえ方

達成的な種目：自分に合った目標タイム（課題）を設定し、技能を高めながら、課題を達成していくところに楽しさや喜びを味わう種目（競争的な扱いをすることもある）

イ、授業での活用

活 用 の 流 れ	学 習 資 料
○自分のもっている技能で、どれくらいのタイムで走れるかを 確認（診断的評価）	学習カード（個人）
○短距離の技術のポイントの学習と自己評価	VTR
○50mベストタイムから100mの目標タイム（課題）設定	学習カード（個人）
○個々が工夫した練習←教師からのアドバイス	VTR・テキスト
○100mの計測2回・課題達成度の評価 （形成的評価）	
○総合反省（記録、練習の工夫・楽しさ、態度などの観点を示したのち記入）（総括的評価）	学習カード（個人）

次ページに示すカード①は上記の流れを工夫した学習カードである。VTRでイメージしたフォームや技術のポイントを忘れることがないように、同じカードの中に実技の教科書から引用して、技術のポイントを載せた。授業の流れ、単元の流れがわかるように順次記録できるようにした。また、課題をはっきりさせるように、課題の記入欄も設けた。

ウ、生徒の反応（感想）

カード①（②）を活用した授業後、1年女子4クラス計78名について、次のような質問をした結果である。（以後、対象生徒と呼ぶ）

- 「短距離走の学習カードは課題（めあて）を知るのに役に立ちましたか」
- はい……70.5%（55名） どちらともいえない……28.2%（22名）
- いいえ……1.2%（1名）

「短距離走の学習カードは記録の変化がよくわかりましたか」

間走用のカード)は課題や反省の欄がなく記録を留めるだけのものであった。①②に共通するのは、態度(意欲も含めて)をチェックできる項目別の自己評価欄の工夫が必要だと言うことである。

2. 障害走学習カードによる実践

ア、特性のとらえ方

達成的なところと競争的なところの選択を取り入れた種目

：2年生からの選択別授業に着眼し、ハードリング技術を向上させることにより、目標タイムを目指して挑戦することを楽しむグループと障害物の配置や高さ、ルールを工夫して競争することを楽しむグループを選択させる種目(課題選択の試み)

イ、授業での活用

活 用 の 流 れ		学 習 資 料
○障害走の課題確認(リズムのつかみやすいインターバルを設定し、疾走リズムを体得する)(診断的評価)		学習カード(オリエンテーション用) VTR 学習カード(個人)
<p>〈挑 戦〉</p> <p>○30mを計測、30mHの課題の設定</p> <p>○ハードリング練習を通して、自分に合ったインターバル、高さの発見</p> <p>○30mHの計測(等質グループで行う)→工夫した練習→計測というサイクル</p>	<p>〈競 争〉</p> <p>○直線30mを使って障害物を配置を工夫しての競争</p> <p>○30m折り返しコースを使って障害物の配置を工夫しての競争</p> <p>○200mトラックのコースを使って障害物の配置やルールなどを工夫しての競争</p>	
○総合反省、感想(各々の課題はどうであったか、態度(意欲)はどうだったか)(総括的評価)		

次に示すカード③は上記の流れを事前に学習するためのオリエンテーション用のカードである。このカードには記録欄はなく、単元の流れや学習内容等を把握しやすいように工夫した。また、課題を選択した授業になるため準備する用具・技術的ポイントなども盛り込んでみた。

次のページに示すカード④・⑤は挑戦・競争それぞれの学習カードである。カード④は目標タイムの設定や自己タイムの変化がわかりやすいようにした。態度(意欲)は評価の欄を設けA・B・C・Dの4段階で自己評価させるようにした。カード⑤は、障害物の配置をノート形式に絵や図で書き込む欄をつくり、工夫した点も記入させることにした。

自ら学ぶ生徒を育てる学習資料の工夫

イ、授業での活用

活 用 の 流 れ	学 習 資 料
<ul style="list-style-type: none"> ○ マット運動の授業での課題確認 ○ マット運動の既習の技の復習（診断的評価） ○ 個々のめあて1、めあて2の決定（課題づくり） ○ めあて1、めあて2の場づくり、練習方法チェック、ポイントの記入 ○ めあて1の練習（今できる技を磨く） ○ 反省、評価 ○ めあて2の練習（挑戦可能な新しい技へ挑む） ○ 以下、反省、評価→練習のサイクル（形成的評価） ○ 発表会（三種目を組み合わせた演技の発表） 自己評価・相互評価（総括的評価） 	<ul style="list-style-type: none"> 学習カード（オリエンテーション用） 学習カード（個人） 学習カード（グループ） 学習カード（手引き） 学習カード（個人・グループ）

次に示すカード⑥はマット運動のオリエンテーションの時に使用したものである。単元の課題や流れはもちろん、個々のめあてや練習方法なども記入できるように1枚のカードにまとめてみた。

カード⑥

1年 マット運動 (オリエンテーション資料) 個人学習カード 2組 藤原エリサ

マット運動とは？

○自分の能力に応じて、回転したり、姿勢を変えたりする技に挑戦していくことのできる運動

○技の組み合わせを工夫したりして、スムーズにできるように楽しむことも味わうことのできる運動

学習の進捗

めあて1.	今自分ができそうな技や得意な技をくり返したり、組み合わせたりしてスムーズにできるようにする。
めあて2.	がんばればできそうな新しい技に挑戦し、できるようにする。

学習の流れ

回数	1	2	3	4	5	6	時間の流れ
学習内容	マット運動を習得しよう 前後倒	オリエンテーション 振り足をきく	めあて1. できる技をみよう。	今習得した技の振り返り 新しい技への挑戦 総復習	めあて2. 技の練習と技の組み合わせ	発表会 (グループ別) 三種目組み合わせ	0 準備 10 発表 20 技の練習 (発表会) 30 片側竹 40 総復習 50 反省

前方倒立回転 → 前転 → 開脚後転

技名	めあて1	めあて2
開脚後転	開脚後転	前方倒立回転
場づくり	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
練習方法	マットの下にのみ台を置いてみる ① フロント ② 後ろ向き ③ 膝を伸ばして上体を倒す (1分)	練習方法 マットの上から練習 倒立→フリップ練習 ① フロント ② 後ろ向き ③ 倒立からできる ④ スムーズにできる

技名	1	2	3	4	5
前方倒立回転	① B C D	② B C D	③ A B C D	④ A B C D	⑤ A B C D
前転	① B C D	② B C D	③ A B C D	④ A B C D	⑤ A B C D
開脚後転	① B C D	② B C D	③ A B C D	④ A B C D	⑤ A B C D
反省	自分ではできなかった かたがたした かたがたした	前方倒立回転 かたがたした かたがたした	前方倒立回転 かたがたした かたがたした	前方倒立回転 かたがたした かたがたした	前方倒立回転 かたがたした かたがたした
発表会	発表会	発表会	発表会	発表会	発表会

WONDERFUL

場づくりや練習方法とチェックポイントの欄は、生徒がカード⑦（手引き）をもとに、練習の場を工夫できるようにした。さらに、評価の欄は7項目について4段階で自己評価するところと、文で反省などを記入するところの両方を設けてみた。

なお、下のカード⑧は最後の発表会で活用したグループカードである。相互評価と自己評価の両方を行い、できばえを確かめようとするものである。

ウ、生徒の反応（感想）

カード⑥・⑦・⑧を活用した授業後、対象生徒に次のような質問をした結果である。

「マット運動の学習カードは課題（めあて）を知るのに役立ちましたか」

はい……79.5%（62名）

どちらともいえない…17.9%（14名）

いいえ……2.6%（2名）

「マット運動の学習カードは学習の進め方がよくわかりましたか」

はい……80.8%（63名）

どちらともいえない

……15.4%（12名）

いいえ……3.8%（3名）


以上のように、このカードでは段階ごとに課題（めあて）をつくらせたが、かなり明確化されていたようである。場づくりなどのノート形式で図示する欄も参考にして、生徒自らが学習を進めていく点もかなり達成できているようである。

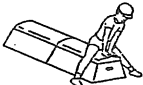




生徒が記入した欄の内容を見ると、手引きをつけたせいや、かなり技術的な反省が多く見られた。また、自分なりのめあてで練習できたことで、楽しいという印象は強かったようである。発

カード⑦ ①～⑭

例

③ 開脚前転



こんな運動ができるようになりましたか？		評価
1	とび箱（1段・2台つなげる）の上で開脚前転ができる	
2	マット（折りだんで幅を狭くしだもの、マット3枚分の高さ）の上で開脚前転ができる	
3	下り坂を促つて開脚前転ができる	
4	マットの上で開脚前転ができる（最初の例）	
5	前転と開脚前転をなめらかに連続してできる	
6	手をつかないで開脚前転ができる	

カード⑧（グループカード）

1年女子 マット運動 発表発表会 発表会

4組の各人各品口理口

発表者	発表の場	発表の場	発表の場	発表の場	発表の場	発表の場	発表の場	発表の場	発表の場	発表の場	
1 大矢	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	34	マットの上で開脚前転
2 川上	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	40	マットの上で開脚前転
3 大田	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	20	マットの上で開脚前転
4 清水	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	31	マットの上で開脚前転
5 山本	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	A①CD	40	マットの上で開脚前転
基準	A…大変良い (7点)		B…良い (5点)		C…結構 (3点)		D…がんばれ (1点)				
自己採点	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D		マットの上で開脚前転

自ら学ぶ生徒を育てる学習資料の工夫

表会の時は、採点者となった時は良いところを見つけようと視線を配り、具体的な記述のコメントが多く見られた。

エ、教師自身の評価

カード⑥のねらい1、ねらい2を明記することで、課題として追求しやすいものとなっていたようである。しかし、練習方法やチェックポイント、さらに場づくりの欄を設け、図示しながら課題追求の具体的方法をイメージさせようと考えたが、手引きを模倣するのが精一杯であった。

1年生の段階では模倣した練習をイメージするのが精一杯かもしれない。なお、評価の欄を項目別の4段階評価を取り入れたが2分もあればこなせたようである。

4. バスケットボール学習カードによる実践

ア、特性のとらえ方

競争的な種目：バスケットボールにかかわる個人や集団の技能を伸ばすとともに、グループで協力し、練習方法や作戦を工夫したりしながらゲームの楽しさを味わう種目

イ、授業での活用

活 用 の 流 れ	学 習 資 料
○バスケットボールの授業での課題確認	学習カード（オリエンテーション用） VTR
○簡易シューティングゲーム（診断的評価）	
○バスケットボールの個人的技能（シュート中心）の基本的練習	
○仮のチームによるためしのゲーム	学習カード（グループ）
○グループの決定、役割分担、個人・グループの目標づくり	
○グループの練習計画づくり	学習カード（記録用）
○グループ練習とゲーム、反省のサイクル（形成的評価）	
○クラス対抗ゲーム	学習カード（個人）
○スキルテスト	

次のページに示すカード⑨・⑩は、オリエンテーションで使ったものである。この単元の課題や単元の流れを見通せるように工夫した。グループでの学習が主体となるため、役割分担や目標が明記できるようにした。特に目標は技術目標と態度目標に分け、技術目標ではバスケットボールの技能に着眼させ、態度目標では意欲や協力などに着眼させて決定させるようにした。役割分担のところは1年生ということもあり、具体的な仕事内容も示した。

カード⑩はゲームの記録用であり、事前に決定した（3つの練習内容からの選択）練習内容や当日の一人一人の保持回数や試合結果などが記録できるようにした。この1時間分のカードの中に、グループの反省、評価（6項目3段階）も組み入れた。練習内容については3つの中からの選択としたが、時数が重なるごとに、あるいは生徒の練習計画の作成能力が高まるにつれ、選択肢を増やしたりした。

カード⑨

1年女子 バスケットボール 学習カード

組 番 氏 名 _____

くわらい

○いろいろなチームと対戦してゲームを楽しもう。

○ゲームを通してチームや個人のうまいプレーや不足している技能などを見つけ、練習しよう。

○チームの課題に応じた練習をし、しだいに工夫していこう。

く学習計画

時 数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
学 習 内 容	オリエンテーション	オリエンテーション	オリエンテーション	オリエンテーション	準備・集合・説明	練習計画の確認・ウォーミングアップ グループ練習	ゲーム① 基本動作の確認	ゲーム② 基本動作の確認	ゲーム③ 基本動作の確認	ゲーム④ 基本動作の確認	ゲーム⑤ 基本動作の確認	ゲーム⑥ 基本動作の確認	ゲーム⑦ 基本動作の確認	ゲーム⑧ 基本動作の確認	ゲーム⑨ 基本動作の確認	ゲーム⑩ 基本動作の確認
活動(5分)単位	***個人***	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	グループ	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○○○○○○○
ゲームの形式	(5対5)	(5対5)	(5対5)	(5対5)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)	(4対4)
ゲームのルール	トヨタ・MF97600	トヨタ・MF97600	トヨタ・MF97600	トヨタ・MF97600	3対3	3対3	3対3	3対3	3対3	3対3	3対3	3対3	3対3	3対3	3対3	3対3

【バスケットボールミニ知識】

☆起源は・・・

☆発祥地・・・

☆リングの高さ・・・
(床面から)

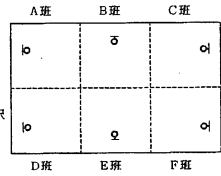
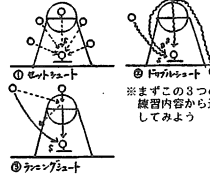
☆創始者・・・

☆リングの直径・・・

ウォーミングアップの内容(各グループ共通)

馬とび	20回
サイドステップ	20回
クワーツバック	1往復
伏臥→ダッシュ→ストップ	各1往復
ハーキー→ダッシュ→ストップ	各1往復

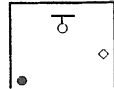
練習内容とコート



ステージ側

★マンツーマンDEF基本★★★★★★★★★★

マンツーマンDEF (原則) マンツーマンDEF ()



● ボールマン

◇ ボールマン以外のOFF

→ 動き

→ バス

~~~~~ ドリブル

→ シュート

ウ、生徒の反応(感想)

カード⑩のように、役割分担や仕事内容を明確にしたことで、ジャンケンで役割を決めたり譲り合ったりという時間のロスもなく、スムーズにグループ学習に入れた。授業後、次のような質問に対しての結果である。

「バスケットボールの学習カードは、自分の役割がよくわかりましたか」

は い……70.5% (55名)

どちらともいえない

……20.5% (16名)

いいえ……9.0% (7名)

この結果からも、仕事内容を示したりしたことはかなり役に立ったようである。

目標の欄では技術と態度の両視点から考えさせ目標をつくらせたが、ゲームに入る前だったこともあり、やや具体的に欠けたようである。どちらかと

カード⑩

グループノート

B 班

班員&役割分担

|   | 名 前   | 役 割    | 仕 事 内 容             |
|---|-------|--------|---------------------|
| 1 | 桜○○○  | リーダー   | グループ全体のまとめ・リード      |
| 2 | 若○○○  | サブリーダー | リーダーの補助・協力(記録係)     |
| 3 | 木○○○○ | マネージャー | 体操・練習の時の号令          |
| 4 | 鈴○○○  | 記録係    | グループの反省会の記録をする      |
| 5 | 柳○○○  | 声だし係   | 練習・試合での声を出すよう呼び掛ける  |
| 6 | 金○○○  | ボール係   | 練習用ボール準備・安全管理(機材点検) |
| 7 | 錦 ○   | ボール係   | 〃                   |

自分の理想の姿(どんなプレイヤーになりたいか)

|   | 技 術 目 標         | 階 | 態 度 目 標      | 階 |
|---|-----------------|---|--------------|---|
| 1 | ドリブルで相手をめく?     | B | 声を出す         | A |
| 2 | 全部と失敗しない?       | B | 笑顔も絶えず頑張る!!  | A |
| 3 | パスをうまく受けるように?   | B | みんなと協力してる    | A |
| 4 | とにかく相手にボールを刺さる! | A | 楽しく1対1の練習してる | A |
| 5 | ボールを盗られるように?    | A | 声を出して頑張る!!   | A |
| 6 | シュートできるような努力する  | A | みんなと協力して頑張る  | A |
| 7 | ボールにふれるようにする    | A | 楽しくやる        | A |

グループ全体目標

|                     |                       |                    |                       |
|---------------------|-----------------------|--------------------|-----------------------|
| 個人個人で持った目標に向かい頑張る!! | A<br>B<br>C<br>D<br>E | 協力し みんなのバレーになるように? | A<br>B<br>C<br>D<br>E |
|---------------------|-----------------------|--------------------|-----------------------|

いうと技術目標の達成より、態度目標の達成の方が生徒には明確に判断できるようであり、技術目標の設定についてはいろいろな面で一考を要する。

カード⑪-aは5時間目のゲームの記録である。この時はボールの保持回数だけの記入にばかり、全員がボールに触れることを強調した。練習内容はオリエンテーションで提示した3つのうち、ドリブルシュートを選択している。カード⑪-bは10時間目のゲームである。この時にはシュート回数の記入がつけ加えられ、特別内容の選択肢も7つに増えている。どちらの記録も時間的にロスを招くこともなく手軽にできていたようである。また反省欄では、6項目3段階で態度的な評価が、記述式のところではそれ以外の、特に技術的な反省(評価)が目についた。

エ、教師自身の評価

グループとしての課題や記録、反省(評価)は明確にでき、次時につながるものであるといえるだろうが、個々の課題の追求や悩みの様子などが不明確であり、評価しきれていない。このような点から個々の記録欄もこのカードの中に盛り込む方が最良かもしれない。しかし記入事項が多くなるため時間的労費が考えられる。したがって、カードの内容をもう一度精選しなおして見る必要がある。

カード⑪-a

班名 B

12月6日(金)

| ケ      | 第1チーム対 A 班 | 第2チーム対 C 班 |
|--------|------------|------------|
| ゲームの記録 | 2 : 0      | 4 : 4      |

| 氏名 | 内容 | ボール保持回数 | シュート | リバウンド | ファウル |
|----|----|---------|------|-------|------|
| 桜  |    |         |      |       |      |
| 若  |    |         |      |       |      |

練習内容及び作戦

BASKET BALL LET'S SHOOT!

今日の役割分担

審判 桜 差

計時係 金

得点係 〇

記録係 木 鈴

| グループの反省           |  | QΔX |
|-------------------|--|-----|
| 役割分担の仕事がきちんときたか   |  | 〇   |
| 楽しい活動ができたか        |  | 〇   |
| 協力して練習ができたか       |  | 〇   |
| 一生懸命に練習ができたか      |  | 〇   |
| 練習したことがゲームに生かされたか |  | 〇   |
| 話し合いがきちんときたか      |  | 〇   |

反省

パスが投げられる方向が  
あうまく前からなら  
たが肩肘だと思ふ

練習の回数や練習の回数は  
おもしろいのは合格。  
バスケの練習は出てもかまいません  
確認しながら、練習は  
おもしろい練習が重要です。

b

班名 E

12月17日(水)

| ケ      | 第1チーム対 C 班 | 第2チーム対 D 班 |
|--------|------------|------------|
| ゲームの記録 | 12 : 6     | 2 : 8      |

| 氏名 | 内容 | ボール保持回数 | シュート | リバウンド | ファウル |
|----|----|---------|------|-------|------|
| 長  |    |         | 2    |       |      |
| 梅  |    |         | 1    |       |      |

練習内容及び作戦

BASKET BALL LET'S SHOOT!

今日の役割分担

審判 長 梅

計時係 武

得点係 門

記録係 宮 鈴

| グループの反省           |  | QΔX |
|-------------------|--|-----|
| 役割分担の仕事がきちんときたか   |  | 〇   |
| 楽しい活動ができたか        |  | 〇   |
| 協力して練習ができたか       |  | 〇   |
| 一生懸命に練習ができたか      |  | 〇   |
| 練習したことがゲームに生かされたか |  | 〇   |
| 話し合いがきちんときたか      |  | 〇   |

反省

今日は練習の練習が  
できなかったから練習  
できなかったから練習  
できなかったから練習  
できなかったから練習

練習が多くなると練習の練習が  
できなかったから練習  
できなかったから練習  
できなかったから練習  
できなかったから練習

5. ダンス学習カードによる実践

ア、特性のとらえ方

いろいろなテーマから即興的な表現をつくって楽しんだり、動きや構成に工夫を加えて作品を完成させる楽しさや喜びを味わう種目

イ、授業での活用

カード⑩はオリエンテーションに使ったものである。恥しくて踊れないなどの抵抗感を少しでも柔らげるよう、まず、歴史から入りダンスの奥の深さを知るとともに、作品を見て意欲をかきたてるようにした。

カード⑪では、それらをヒントにグループで提示された課題の中からひとつを選択していけるようにした。課題をしぼったのは1年生ということもあり、表現しにくい抽象的なテーマがないよう考慮したからである。作品づくりはカードに示す手順に従って進めていけるようにした。また、カード⑫は、デッサン用ノートで、自分達が表現のイメージを書き留めておくために用意したものである。

| 活 用 の 流 れ                                                                                                               | 学 習 資 料                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| ○ダンスの授業での課題確認<br>○動く身体づくり、表現できる身体づくり（表現のバリエーションの拡大）<br>○個々による課題の表現1・2<br>○小集団（2～3人）による課題の表現3（診断的評価）                     | 学習カード（オリエンテーション用）<br>VTR           |
| ○グループの決定、役割分担、個人・グループの目標づくり<br>○グループ作品のテーマ決定、イメージづくり、動きのデッサン<br>○作品づくりを見せ合い<br>はじめ<br>なか<br>おわり ↓（形成的評価）<br>○発表会（総括的評価） | 学習カード（グループ）<br>VTR<br>学習カード（デッサン用） |

ウ、生徒の反応（感想）

生徒のつくる目標を見ると、「のびのびと踊る」「恥しがらずに踊ろう」「楽しく踊ろう」といったものが多かった。1年生にとって同じグループの中で、伸び伸びと自分を表現してほしいと願っていたが、生徒も教師側の意図するところに一つの課題をもってくれたようだ。デッサンの欄（絵や図で表現するところ）は、予想外にうまく、わかりやすく表現していた。イメージとデッサンの結びつけもとても容易にできたようだ。

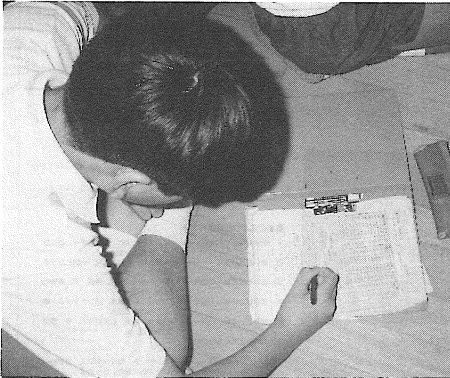
エ、教師自身の評価

役割分担や目標は明確にでき、スムーズに授業が進められた。グループノートにしたのはこういう点では良かったであろう。

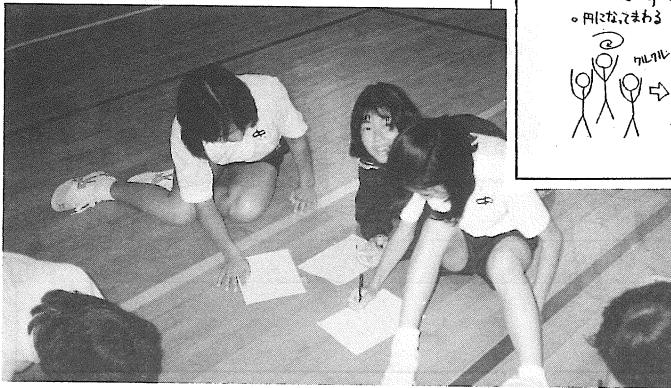
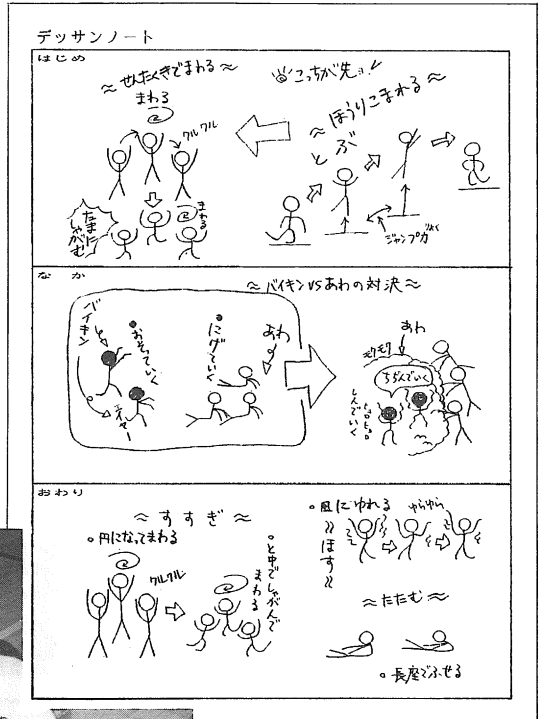
デッサンの欄は記入に時間がかかるグループもあったが、記入のコツ（図示のコツ）をつかむと、動きながらメモがわりに使う能力も育っていた。記録を取りながら動くという運動種目は少ないが、大切な活動ではなかろうか。







個人ファイルに学習カードを綴って



グループ内で仲良く集って

## V 考 察

代表的な運動種目を取り上げ、4つの視点にしばって実践結果を述べてきたが、ここでは4つの視点のうち、特にウ、エの視点を基に総合的に考察をしてみた。また、生徒への学習カード全般に係わるアンケート調査結果を基にした考察もつけ加えてみることにする。

### 1. 実践結果（視点ウ、エを基に）からの考察

まず、全般的にふり返ると、個人的種目（ここでは短距離・障害走・マット運動）には個々の課題が明確になるカードを、集団的種目（ここではバレーボール・バスケットボール）とダンスについては、個人はもちろんだが、どちらかというグループの課題が明確になるカードを作成し、実践したが、この点については生徒達は各々に個々、グループの課題をにらんで学習に取り組んでいたように感ずる。

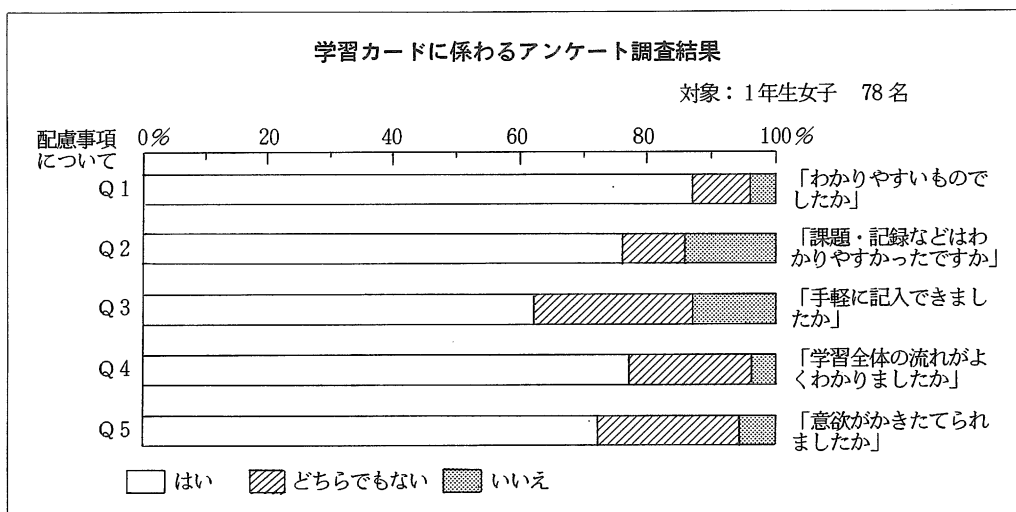
さて、学習カードを作成する上での配慮事項にあげていた5つのうち、次の3つについては、ウ（生徒の反応）、エ（教師自身の評価）の2つの視点を基に考慮してみても、概ね達成できていたようである。

## 自ら学ぶ生徒を育てる学習資料の工夫

- (1) 一目見てわかりやすいもの
- (4) 一単元の流れが把握しやすいもの
- (5) 意欲をかきたてるもの

しかし、(2)の「個々の課題・記録・反省などが明確に確認できるもの」については、個人的種目については、特に問題はなかったようだが、集団的種目において、グループの課題が全面に出すぎて、個々の課題（技能の進歩など）の達成度や評価（反省）がかなり希薄であることを改めて考えさせられた。(3)の「記入の時間のできるだけかからないもの」との兼ね合いで考えると、これ以上記録欄を増やしたり、記録用紙を増やすことにより、生徒が学習カードから離れていくのではないだろうか。5分程度の時間で記入できるには、現在活用している学習カードが量的には適切であると考えている。ただ、内容的に個人とグループの課題や評価をうまく折衷していける学習カードをつくり上げることは、今後の大いなる課題でもある。

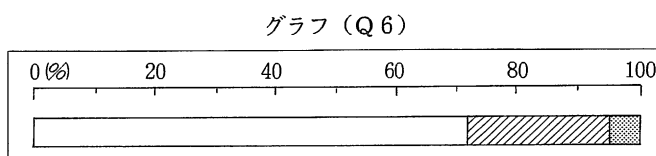
### 2. 生徒に対するアンケート結果からの考察



この結果から見ると、やはり配慮事項(2)について多少問題がある。「いいえ」と答えた生徒はその理由として、「課題がまぎらわしいものもあった」という意見を多く出していた。やはり、教師側で意図しながらも精選して与えたり、範囲を示してやる必要はあるだろう。また配慮事項(3)については、「もう少し手軽に書けるものにしてほしい」「項目を減らしてほしい」という理由が多く、これも評価の方法とも絡めて、評価や記録の項目をしぼることも考えねばならないだろう。

これとは別に、「学習カードの反省（自己評価）の欄は必要だと思いますか」という質問をして、みた。結果は右のグラフ（Q6）の通りである。

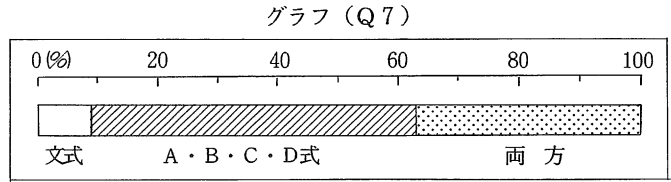
「はい」と答えた理由としては、「自分の悪かったところや良かったところが後でふり返える」、「自分の進歩がわかっ



ておもしろい」という理由が多かった。

次に、「反省（自己評価）の方法としてどれがいいですか」という質問に対しては、次のグラフ（Q7）に示す通りである。

文で表現するものに対して、「めんどくさい」「手間をとる」という理由が多かった。これはある程度予側していたが、



両方という意見が多いということは、決して文章表現による反省が不必要とは思ってはいないようである。最後に「先生からのアドバイスは役に立ちますか」という質問も補足してみたが、70名（89.7%）の者が「はい」と答えていた。反省（自己評価）の欄も検印だけでもどってくる学習カードでは、提出率も低下していく一方であるが、生徒との会話の場としての学習カードに少々手間をとってもアドバイスを記入してやることの大切さを感じた。そういうことの積み重ねが、自己評価を定着させ、信頼性の高い自己評価をつくり出すだろうと考える。

## VI まとめと今後の課題

従来から活用されている学習カードを研究材料として取り上げ、より定着するための学習カードのあり方や生徒、教師にとって共に有効となりうる学習カードのあり方について、実践を通して追究してきたわけだが、研究の基盤の内容をふまえながらまとめてみることにする。

### 1. 意義について

学習カードの活用を通して、生徒は楽しさを感じて体育の授業に取り組んでいたことはもちろん感じる場所である。基盤に上げた4つの楽しさの中でも、特に「動く楽しさ」つまり生徒が主体的に動くための学習資料として、学習カードの重要性を改めて感じさせられた。また、「わかる楽しさ」つまり、運動が「できる」だけでなく、運動の仕方（コツ）や練習の方法などが「わかる」ための学習資料としても欠くことのできないものがある。生涯体育、スポーツを目指す保健体育科（体育分野）の目標である「運動に親しむ習慣の育成」と「健康の増進と体力の向上」に向けて、生徒自身が主体的に動き出す契機となる手段でもあるだろう。

### 2. 種類について

実際に学習カードをつくる段階に入ると、まずその単元において、学習カードは個人に着目すべきか、グループに着目すべきかを決定すべきであろう。教師によって、扱い方には独創性があると思うが、その単元のもつ運動種目の特性を深く追究し、いち早くつきとめなければならぬと感じた。やがて、その学習カードが個人カードと決まったとする。次に内容だが、これも運動種目の特性を無視しては作り得ない。この1時間の授業をとりあえず乗り切れるだけの目的をもったカードであったり、ただメモするだけであって、授業後はどこへいったやらというもので困る。したがって、単元全体を見通すことができ、生徒の多様性をうまく引き出し、伸ばしてやれる内容を作り出すことが大切だと感じた。

自己評価記録は多く活用されていると思うが、生徒が運動に親しむ習慣をつくるために、ノート

形式のカードも見逃せない気がする。しかし、この記入にはかなりの訓練が必要であろう。その訓練の手助けとなるものが、手引きや解説書でもある。実技の教科書を活用すれば良いことかもしれないが、特に1年生の段階では、知識も不足し、何を選択していけばいいのかもわからない状況である。そこで、教師の側で精選した資料を与えてやる必要性があると考えた。

### 3. 配慮事項について

学習カードを作成する際の配慮事項を5つ取り上げてみたが、1年生は選択制へ向けての玉子の孵化段階と考えると、大切に運動に親しむ習慣を育てていかなければならない。学習カードが生徒から離れていくことは、教師が生徒を「育てる」ことにマイナス効果をもたらすように感じる。また、学習カードを与えるだけでは、生徒を「放任」してしまうことにもなりかねない。やはり、教師の指導というものが何らかの形で学習カードに表れる必要があると考える。

そこで、まず生徒が無理なく溶け込める学習カード。つまりわかりやすいものを追求した。第一印象でまぎらわしいもの、こみいったものはできるだけ避けた。このことは、単元の流れをわかりやすくしたり、意欲をかきたてるものにするのと併せ、レイアウトする段階で考えなければならぬことだろう。自己評価の記録欄等については前述の考察でも述べたので省略するが、わかりやすさと同様に大切だと感じたのが、時間のかからないものである。学習カードの活用度と学習カード記録のための時間は、言ってみれば反比例しているように考える。以前経験したことがあるが、記録の時間のかかるものほど活用頻度が減り、やがては消滅していくということである。記録の記入、反省の記入、次時の目標の記入などを行わせようとする、授業中ではおさまらず、終学活後や次時の直前になることもしばしばある。これを授業中でこなせる、カード記入法の簡略化も学習カードが今後広く活用されるための条件であると考えた。

### 4. 今後の課題

生涯体育、スポーツ志向に伴い、選択制授業も現実となってきた今日、多様な特性をもった生徒に対応するための、多様な方向性をもった授業が必要とされるであろう。そのためには、これからも学習カードはより重要な学習資料となりうることを確信している。そして次の2つのことについても研究してみたい。まず第一に、学習カードを生かす指導の工夫である。もっと具体的に言えば、生活化（自主練習）を促すための動機づけ、生徒の成果のチェック（形成的評価・総括的評価）、努力の成果に対しての教師や生徒の承認の仕方などについてである。第二に、多様な生徒を一人の教師が評価していくことに依って、自己評価や生徒同士の相対評価の取り上げ方である。現在、自己評価の得点配分式（評価ABCなどを得点化して何%かを教師の評価に加える方法）も試行中であるが、生徒の行う自己評価の信頼性の問題や生徒同士の行う相対評価との相関性の問題をどう扱うかはさらに今後の課題である。また、その評価の欄を、配慮事項とも関らせて学習カードの中でどう表していくか、今後とも深く追求していきたいものである。

以上、これまで学習カードについて研究実践されてきた方々の論理を基にしながら、私の担当している種目を中心に、感じたままをまとめてみた。例にあげた学習カード一つ一つについて、もっと詳しく述べるべきかと思うが、学習カードは、指導者（教師）によりいろいろ目的があり活用の仕方も

多様であることも考え、要点だけまとめてみた。多少なりとも参考になれば幸いに思う。

〈引用・参考文献〉

- 1) 小村 篤「体育の授業研究」、大修館書店
- 2) 文部省「保健体育科指導書」
- 3) 宇土正彦「体育学習評価ハンドブック」、大修館書店
- 4) 西田雄行「学校現場における実証的な教育研究の進め方と論文の書き方」、東洋館出版社
- 5) 中学校体育実践指導全集「評価のための資料集」、日本教育図書センター
- 6) 学校体育「楽しい体育の学習指導案モデル集」第34巻15号、12月増刊、日本体育社、1981
- 7) 学校体育「楽しい体育の評価事例集」第35巻15号、12月増刊、日本体育社、1982
- 8) 学校体育「楽しい体育の学習カードモデル集」第35巻、9月増刊、日本体育社、1982
- 9) 体育科教育「生涯体育へつなぐ学校体育」、大修館書店、1984、10月
- 10) 体育科教育「楽しい体育授業を創る」、大修館書店、1984、6月増刊