

スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できる授業

— 多様な関わり方によるクライマックスイベントの学習活動を通して —

佐賀 若菜¹

本研究では、国の第3期スポーツ基本計画が示す、スポーツを「つくる／はぐくむ」視点に着目し、その楽しさを実感できる授業を目指した。スポーツへの多様な関わり方によるクライマックスイベントに取り組む学習を通して、ほとんどの生徒がスポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感でき、一定程度の成果を得た。

はじめに

『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説保健体育編体育編』(以下、『解説』という。)は、体育の見方・考え方について、「運動やスポーツを(中略)、自己の適正に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方に関連付けること」(文部科学省 2019 p. 22)と示している。

国の「第3期スポーツ基本計画」(以下、「基本計画」という。)(文部科学省 2022 p. 15)は、国民がスポーツを「する」、「みる」、「ささえる」ことを真に実現できる社会を目指すための新たな視点の一つとして、スポーツを「つくる／はぐくむ」という視点を示している。この視点について「基本計画」は、「社会情勢や個人の置かれた状況に応じて、既存のスポーツの枠組みや考え方のみにとらわれることなく、それらを不断に柔軟に見直し・改善し、最も適切・有効な、あるいは個々の状況等に柔軟に応じた方法を考え出したり、創り出したりする」といった、スポーツを『つくる／はぐくむ』という観点が、新たに必要になる」(文部科学省 2022 p. 16)と示している。

これらのことから、学校の体育の授業において、運動やスポーツを「する・みる・支える・知る」といった多様な関わり方とスポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できる指導の工夫が必要であると考えられる。

所属校である藤沢総合高等学校では、入学年次を対象としたアンケートから、運動やスポーツへの多様な関わり方を知らなかったり、体育の授業で扱う既存のスポーツを「できない」や「物足りない」等の理由から楽しいと感じていなかったりする生徒が一定数いることが分かった。

自身の体育の授業を振り返ると、運動やスポーツを「する」活動ばかりで、「する」以外の「みる・支える・知る」関わり方を学習する活動が不足していた。また、「する」活動も、既存のスポーツを既存の枠組みや考え方であらうことがほとんどであった。そのため、運動やスポーツに関心を持ってない生徒や苦手な生徒が

運動やスポーツの楽しさを十分に味わうことができる授業を行えていなかったと考える。

運動やスポーツへの多様な関わり方について、高田(2018)は、「する」だけでなく、「見る・支える・知る」楽しさを味わう場や活動を設けることが求められていると述べている。また、山室(2024)は、体育理論の授業で「する・みる・支える・知る」といった運動やスポーツの多様な関わり方について学習し、運動に関する領域の授業で実際に体験するという、体育理論と運動に関する領域を関連付けた学習は、運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒の育成に有効であると述べている。

スポーツを「つくる」ことについて、山口は「自分たちに合ったルールをつくることで、みんなでスポーツを楽しむことができる」(山口 2023)と述べている。

また、シーデントップ(2003 pp. 15-33)は、スポーツの本質的特性に触れるスポーツ教育の実践モデル(以下、「スポーツ教育モデル」という。)を示している。スポーツ教育モデルでは、シーズン、チームへの所属、公式試合、クライマックスイベント、記録の保持、祭典性という六つの特性が示されているが、シーデントップは、中でもクライマックスイベントは祭典的で盛り上がりを生み出すよう計画されるべきであり、全ての参加者が積極的に関与すべきであると述べている。

以上のことから、生徒は運動やスポーツへの多様な関わり方を、体育理論と運動に関する領域を関連付けた単元構成で学び、単元の中で実施するクライマックスイベントに、それらの多様な関わり方によって積極的に関与するようにすれば、スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できるようになるのではないかと考え、本研究に取り組むことにした。

研究の目的

多様な関わり方によるクライマックスイベントの学習活動を通して、生徒がスポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できるようになるかを明らかにする。

1 藤沢総合高等学校 教諭

研究の内容

1 理論の研究

(1) 運動やスポーツへの多様な関わり方

運動やスポーツへの多様な関わり方について、『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説保健体育編』(文部科学省 2018)が示す例を表1にまとめた。

表1 運動やスポーツへの多様な関わり方の例

見ること	テレビなどのメディアや競技場等での観戦を通して一体感を味わったり、研ぎ澄まされた質の高い動きに感動したりするなど
支えること	運動の学習で仲間の学習を支援したり、大会や競技会の企画をしたりするなど
知ること	運動やスポーツの歴史や記録などを書物やインターネットなどを通して調べる

運動やスポーツへの多様な関わり方に関する課題として、武長(2019)は、「10代のスポーツライフに関する調査」の結果から、スポーツを「ささえる」関わり方が定着していないことを指摘している。

この課題を踏まえ、本研究では表1を参考にし、運動やスポーツへの多様な関わり方の指導については、支える関わり方を重視して内容を設定する。

(2) スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさ

「基本計画」では、スポーツを「つくる／はぐくむ」という視点が新たに示された背景について、「スポーツに関心を持たない層や苦手な層にとって、その多くは、学校や地域のスポーツ環境の場等において、これまでと変わらないスポーツの種類や実施方法等に対して、魅力を感じられず興味がわかなくなったり、不満や非効率さを感じていたりするような場合があることが想定される。」(文部科学省 2022 p.16)と示している。

村上は、「子どもが運動の面白さを味わうためにルールをつくったり、学習活動を計画し自らの学習をつくったりすることが大切(中略)。子ども自身が運動をつくっている、学習をコントロールしているという行為主体の感覚が、運動やスポーツ、そして学習への主体的な参加を促す(中略)。(村上 2023)と述べている。

また、山口は、スポーツを「つくる」ことに関して、小学校においてバスケットボールの授業を行ったことから「自分たちに合ったルールをつくることで、みんながスポーツを楽しむことができる」(山口 2023)と述べている。

これらのことから、本研究では、スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを生徒が実感できるようにするために、授業で扱うスポーツを初めて行う生徒や苦手な生徒も学習の主体になって楽しむことができる、ルールを「つくる」活動を設定する。

(3) 体育理論と運動に関する領域を関連させる学習

『解説』は、「運動に関する領域と体育理論を相互に関連させて学習させることにより、知識の重要性を一層実感できるように配慮する必要がある」(文部科

学省 2019 p.186)と示している。

山室(2024)は、体育理論の授業で「する・みる・支える・知る」といった運動やスポーツの多様な関わり方について学習し、運動に関する領域の授業で実際に体験するという、体育理論と運動に関する領域を関連付けた学習は、運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒の育成に有効であると述べている。

これらのことから、本研究では、運動やスポーツへの多様な関わり方に関する学習と、スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できる授業の実現を目指し、体育理論と運動に関する領域を関連させる単元を計画する。

(4) クライマックスイベント

シーデントップ(2003 pp.15-33)は、スポーツ教育モデルについて、表2のような六つの特性を挙げている。

表2 スポーツ教育モデルにおける六つの特性

シーズン	「意味のある経験」を生み出すために十分な時間的長さを持たせた単元
チームへの所属	シーズンのはじめにチームのメンバーになり、シーズンを通して同じチームに所属し続ける
公式試合	練習の方向性を決める試合
クライマックスイベント	全員が積極的に関与できる、単元の終盤に盛り上がりを生み出すイベント
記録の保持	個人やチームの記録
祭典性	オリンピックにみることができる、子どもたちが喜んでスポーツに参加できる、陽気に盛り上がる雰囲気

本研究では、祭典性を取り入れたクライマックスイベントを単元の終盤に位置付け、全ての生徒が運動やスポーツへの多様な関わり方によって積極的に関与することができるようにする。

2 研究の仮説

高等学校入学年次の科目「体育」、単元「球技ネット型(テニス)」において、多様な関わり方によるクライマックスイベントの学習活動を行うことで、スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できるようになるだろう。

3 検証授業

(1) 検証授業の概要

【期 間】令和6年9月6日(金)～11月18日(月)

【対 象】藤沢総合高等学校

入学年次 テニス選択者 62名

(1A32名、1B30名)

【科 目】「体育」

【単 元】「球技ネット型(テニス)」、「体育理論」

【時 数】球 技9時間(各55分授業)

体育理論3時間(各55分授業)

【授業者】佐賀 若菜(筆者)及び当該科目担当者1名

(2) 単元の概要

本研究では、所属校の年間指導計画に合わせて球技ネット型(テニス)の授業を行った。本単元は、全16時間の中で、体育理論3時間とテニス13時間を関連させる構成とした(表3)。12時間目までは筆者と当該科目担当者の2名で授業を行い、残りの4時間は当該科目担当者のみで行った。なお、研究の検証は、12時間目までの内容をもって行った。

(3) 指導の工夫

ア 運動やスポーツへの多様な関わり方の学習

運動やスポーツへの多様な関わり方の学習を1、2時間目の体育理論の授業で行い、3～8時間目にテニスの授業で「する・支える」関わり方を実際に体験する内容を行った。

1時間目は、体育理論で「スポーツの歴史的発展と多様な変化」の学習を設定した。フットボールが村の催事から国際的なスポーツへと発展したことや誰もが楽しめる「ゆるスポーツ」等として変化を続けていることを示し、既存のスポーツの枠組みや考え方に変化を加えて「する」こととともに「つくる」ことへの関心も持てるようにした。

2時間目は、前時の学習内容の続きとして、スポーツ文化への多様な関わり方と変容を扱った。スポーツ文化を「みる・支える・知る」関わり方の具体と、自分たちと同じ高校生が審判や大会ボランティアとしてスポーツを「支える」事例を示し、運動やスポーツを「支える」関わり方に関心を持てるようにした。

3～6時間目は、1時間目の内容を関連付け、テニスを「つくる」活動を設定し、自分たちに合ったテニスを「つくる」中で「する」関わり方を体験した。ラリーの楽しさを味わえるようにするために、形状や特徴が異なる数種類のラケットやボールを使って試したり、バウンドや触球の条件を変えた判定でゲームをしたりして、自分たちにとって最適・有効なルールを見付けることができるようにした。また、5時間目から赤・青・黄・緑の四つのチームに分かれ、生徒は単元を通して一つのチームに所属して活動を行った。

7～8時間目は、2時間目の内容を関連付け、テニスで「する」関わり方に加え、「支える」関わり方と

して、チームの応援をする「サポーター」の役割、審判として「ゲームコーディネーター(進行担当)」と「得点係」を行う役割を体験した。

イ クライマックスイベントの学習

スポーツ教育モデルで示されているクライマックスイベントとなる活動として、単元終盤には「藤総オープン」というテニス大会を設定した。これは、自分たちに最適・有効なルールで行うゲームに多様な役割で関わり進めていくイベントである。また、開会式、閉会式を設定し、選手宣誓や表彰式等を実施する、祭典性の要素を含む大会である。

この藤総オープンを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できる授業の実現を目指し、9時間目は、体育理論で「現代のスポーツの意義や価値」の学習を設定した。特にオリンピックの理念(オリンピズム)とそれに基づいた運動(オリンピックムーブメント)を取り上げ、藤総オープンに向けて自分たちの理念(藤総イズム)を考え、理念に基づいた運動(藤総ムーブメント)として競技のルールを工夫する活動を行い、藤総オープン「はぐくむ」ことに関心を持てるようにした。

9時間目の内容を関連付け、10～12時間目は、藤総ムーブメントとして、プレイヤー、ゲームコーディネーター、得点係、サポーターのそれぞれの役割でゲームに関わる、藤総オープン「はぐくむ」活動を設定した。これらの役割は、初めて行う生徒や苦手な生徒も安心して取り組むことができるように、担当する役割と取り組む内容が視覚的に理解できる「試合進行シート」を用意し、それを用いてゲームを進行することとした。また、役割をローテーションすることで、全員が全ての役割に取り組むことができるようにした。

4 結果と考察

本研究では、アンケート調査、ワークシートや授業の振り返りの記述、授業映像の分析等から、「生徒は授業をどう捉えたか」「生徒は多様な関わり方によるクライマックスイベントをどう捉えたか」「生徒はスポーツを『つくる／はぐくむ』楽しさを実感することができたか」の三つの視点で仮説を検証した。検証は、事前・事後アンケートの両方に回答した57名を対象とした。生徒の振り返りの記述は、趣旨の変わらない範囲で一

表3 単元の指導計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
体育理論	①	②							③							
球技			①	②	③	④	⑤	⑥		⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬
学習内容	出席確認、健康観察、本時のねらい確認															
	発 展 と 多 様 な 歴 史 的 変 化	ス ポ ー ツ の 多 様 な 関 わり 方 へ の	【主運動につながる運動】 ・ラケットワーク			【説明】 ・多様な関わり方 (サポーター、審判)			現 代 ス ポ ー ツ の 意 義 や 価 値	【第1回藤総オープン】 ・開会式 ・カラー対抗試合 ・閉会式			【総 オ ー プ ン】 第1回 藤 総 の 修 正 練 習	【第2回藤総オープン】 ・開会式 ・カラー対抗試合 ・閉会式		
			【ラリー】 ・用具の工夫	【ラリー】 ・ルールの工夫	【ゲーム】 ・多様な関わり方を 体験するゲーム	【ゲーム】 ・用具とルールを 工夫したゲーム										
振り返り																

部表現を改めている。

(1) 生徒は授業をどう捉えたか

高橋ら(2003)が作成した体育の授業の診断的・総括的評価を用いて、生徒が授業をどう捉えたのかを判断した。授業前後の各項目の平均値の変化を表4に示した。

表4 診断的・総括的評価の結果(各項目15点満点)

各項目	事前 (診断的評価)	事後 (総括的評価)
たのしむ(情意目標)	12.79	13.77
できる(運動目標)	10.49	11.46
まなぶ(認識目標)	12.05	13.18
まもる(社会的行動目標)	14.54	14.79
総合評価	49.88	53.19

全ての項目で事後に平均値が上昇した。このことから、生徒は授業を概ね肯定的に捉えたと考えられる。

(2) 生徒は多様な関わり方によるクライマックスイベントをどう捉えたか

ア 多様な関わり方を知ることができたか

図1は、事後アンケートにおける「体育理論及びテニスの授業を受けたことにより、『する』、『みる』、『支える』、『知る』等の多様な関わり方を知ることができましたか」という質問に対する回答割合である。

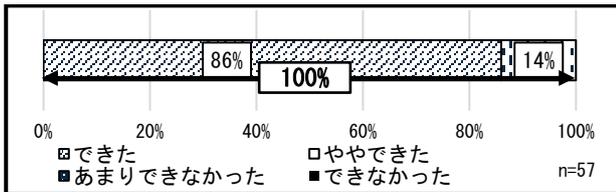


図1 多様な関わり方を知ることができたか

全ての生徒が多様な関わり方を知ることができたと感じていることが分かった。体育理論で学習した多様な関わり方を、テニスの授業において、実際に体験する活動を行ったことが、このような結果につながったと考えられる。

イ クライマックスイベント(藤総オープン)をどう捉えたか

(7) 藤総イズムを考えること

藤総イズムとして、各チームから出されたアイデアを表5に示した。

表5 各チームから出された藤総イズムのアイデア

1 A	赤	仲間と協力、楽しむ、ルール守るよテニス
	青	楽しさ爆発、藤総オープン
	黄	誰もが楽しめる大会、藤総オープン
	緑	Fun to tennis
1 B	赤	楽しい、応援
	青	協力し合いながら楽しもう!
	黄	楽しむ、楽しい、応援、掛け声、盛り上がる
	緑	応援、声掛け、楽しい、盛り上がっている、盛り上げる、楽しもう・発揮・協力

このような内容から、最終的に1Aは「仲間と爆発的に楽しめる藤総オープン～Fun to tennis～」、1B

は「Enjoy support festival! 楽しく盛り上がる、藤総オープン 気持ちもボールもぶっ飛ばそう!」という藤総イズムが決定した。

アイデアの中にある生徒が考えたことの傾向を把握するため、ユーザーローカルAIテキストマイニング(<https://textmining.userlocal.jp/>)により、分析をした。その結果、「藤総オープン」、「楽しい」、「楽しめる」というキーワードが重要度の高い言葉であることが分かった。5時間目以降の授業では、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けること等をねらいとして展開した。そのため、藤総オープンに対して「楽しい」、「楽しめる」ことが生徒の意識として根付いたと考えられる。また、「思いやる」や「とらわれる」という言葉も比較的重要度が高い言葉であったことから、授業を通して既存のルールにとられずに、仲間を思いやりながらテニスに取り組む意識が高まっていたと考える。

(4) 藤総ムーブメントに取り組むこと

a 競技のルールを工夫すること

藤総イズムに基づく藤総オープンのルールとして、各チームから出されたアイデアと各チームの賛成状況を表6に示した。

表6 ルールのアイデアと各チームの賛成状況

		ルールのアイデア	赤	青	黄	緑
1 A	人数	① 2対2	○	○		
		② 3対3				○
	ボール	① スポンジボール	○			○
		② サーブをする人が選ぶ		○		
	判定	① 2バウンドOK	○	○	○	
		② ダイレクト(ボレー)OK	○	○	○	
		③ 2度タッチOK	○	○	○	
		④ コート外のバウンドOK		○		
1 B	人数	① 2対2	○	○	○	○
		② 3対3				
	ボール	① スポンジボール		○		○
		② サーブをする人が選ぶ	○		○	
	判定	① 2バウンドOK	○	○	○	○
		② ダイレクト(ボレー)OK	○	○	○	○
		③ 2度タッチOK	○	○		

※黒丸数字は、クラスで採用となったルール

※1A緑は、設定した時間内に意見をまとめることができなかった※判定の②は、ルールの工夫として、ワンバウンドをしてから返すこととしたため、表記を「ダイレクト(ボレー)OK」とした

人数については、2対2にすることでサポーターの人数が増えて盛り上がることや3対3で人数が多い方が楽しい等という意見もあり、仲間と楽しむことを重視して考える傾向が見られた。

また、ボールについては、決まったボールの方がやりやすいや自分に合ったボールを選べるとよい等という意見が多くあり、アイデアは異なっても行いやすさを重視して考える傾向が見られた。

そして、判定については、ダイレクト(ボレー)OKと

いう公式に近いルールを求める意見と、2バウンドOKや2度タッチOKというレシーブが易しくなるように公式とは異なるルールを求める意見があった。各チームの賛成状況から、自分たちに合ったアイデアであれば、公式に近いものと、公式と異なるものを合わせて選択することができることが分かった。

藤総イズムを基に話し合いを行ったことで、誰もが「楽しい」、「楽しめる」、さらに互いを「思いやる」、そして公式ルールに「とらわれる」ことなくルールを決定することができたと考える。

b 大会を運営すること

藤総イズムに基づき、藤総オープンを運営するために運動やスポーツを「支える」関わり方として、7・8時間目に引き続き、生徒はサポーターと審判の役割に取り組んだ。

(a) サポーターの関わり

表7に、藤総イズムを決定する前と後の、生徒Aのサポーターについての振り返り内容を示した。

表7 生徒Aの振り返り内容の比較(抜粋)

前	恥ずかしがって声を出さない人やあまり出していない人(自分も含め)がいたから、そういう人が声を出しやすい雰囲気作りをすることが大切だと思いました。
後	次はもっと大きな声で積極的に仲間を応援したいです。仲間以外(相手チーム)にも応援したり、「おいしい!」「どんまい!」などの掛け声があったり、藤総オープンのキャッチフレーズである「みんなで爆発的に楽しめる藤総オープン～Fun to tennis～」を達成出来たと思いました。

生徒Aの記述からは、藤総イズムを決めたことで、応援の取り組み方が変化した様子を確認できた。

藤総イズムを決める前は、生徒Aの振り返り内容と同様に、「掛け声はグループ全体であまりできていなかった」、「恥ずかしかった」、「このサポートでいいのかなとか思った」等、サポーターとしての役割を十分に達成できなかったという記述内容が多く見られた。また、授業映像の分析では、定型文を読み上げるような応援にとどまり、戸惑いを感じる生徒が多かった。

藤総イズムを達成する藤総ムーブメントとしてサポーターを位置付けた後は、「自分の名前を呼んで応援して貰えたのが嬉しかった」、「赤チームはどのチームよりも応援がすごくてみんな立って大声で盛り上げてくれてやりやすかった」、「自分のチームを応援して、点数入った時みんなで喜んで本当に楽しいなって思った」等、応援をしたことや応援をされたことの楽しさに気付く生徒がいた。また、授業映像の分析では、対戦相手と応援合戦になる様子や自然に仲間を応援する姿があり、声を出したり、メガホンを使ったり、拍手したりする等、個人やチームでの応援を通して、サポーターとしての関わり方に取り組むことができた。

(b) 審判の関わり

表8に、審判の役割を体験した後(8時間目終了時)の振り返り内容(抜粋)を示した。

表8 審判についての振り返り内容(抜粋)

<ul style="list-style-type: none"> ・お互いの意見が違った時に審判の言葉でハッキリしたりしたので公平にゲームをすることが出来たと感じました。 ・審判をやってもらい、試合に集中できました。 ・点数を付けずみんなでわいわいラリーをするのも楽しかったけど、実際に何対何でどっちの勝ちですという風に数字として出るとやる気が上がりました。
--

多くの生徒は、8時間目終了時には、審判は試合をスムーズに進め、公平性を保つために不可欠な存在であること、審判がいることで試合に集中できる環境が整ったこと、試合の結果が明確になることで、試合を楽しむ要素が増すこと等、審判の「支える」関わり方が大切な役割であることに気付いたと考える。

授業映像の分析では、8時間目は、初めて取り組む審判の仕事に戸惑い、役割を遂行するのに時間がかかったり、審判の声が小さく、聞き取りづらかったりする様子があったが、藤総オープンでは改善した様子が見られた。審判として「支える」関わり方をするのも重要な役割であることを認識していたと考える。

以上、生徒は藤総オープンに適した藤総イズムを自分たちのアイデアの中から決め、藤総ムーブメントとしての競技ルールの工夫や大会運営に取り組めたことから、クライマックスイベントを積極的に参加できる、イベントとして捉えていたと考える。

(3) 生徒はスポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感することができたか

図2は、事後アンケートの「藤総オープンを『つくる／はぐくむ』活動は楽しかったですか」という質問に対する回答割合である。また、図3は、事前及び事後アンケートにおける「スポーツを『つくる／はぐくむ』関わり方は楽しいと思いますか」という質問に対する回答割合を比較したものである。

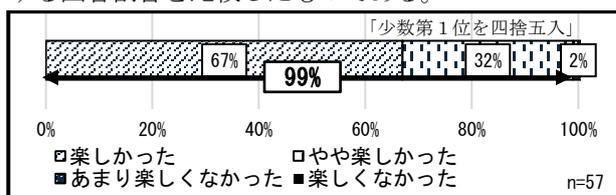


図2 藤総オープンを「つくる／はぐくむ」活動は楽しかったか

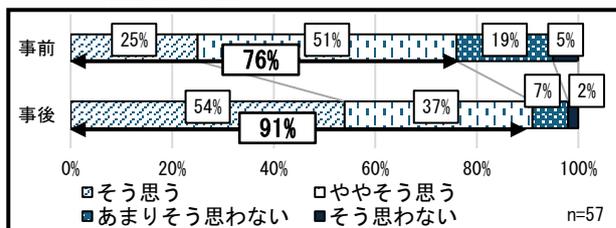


図3 スポーツを「つくる／はぐくむ」関わり方は楽しいか

図2から、99%の生徒が藤総オープンを「つくる／はぐくむ」活動を肯定的に捉えていることが分かった。また、図3からスポーツを「つくる／はぐくむ」関わり方を肯定的に捉えた生徒は、事前の76%から事後に

は91%と、15ポイント上昇した。

授業の振り返りでは、「自分たちでやりやすくして平等なルールを決めてから戦うとより個性が出ていて、普段のテニスとは違った良さがあると感じた。」「自分たちで考えたルールの中で楽しむことができた。段々どできるようになった。」といったルールを工夫したことを肯定的に捉えた記述や「審判とかボール拾いも参加できて楽しかった。参加できると良い。」といった大会を運営することを肯定的に捉えた記述が見られ、藤総オープンを通じてスポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できたと考える。

研究のまとめ

1 成果と課題

本研究の成果は、ほとんどの生徒がスポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感することができたことである。

生徒全員が多様な関わり方を持つ役割を経験できる、クライマックスイベントを設定したことや自分たちでクライマックスイベントの理念を考え、その理念に基づいて競技ルールを工夫したり大会を運営したりすることで、生徒はクライマックスイベントに積極的に参加でき、スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感することにつながったと考える。

生徒の振り返りからも、藤総オープンについて「色々な役割の人がいてそれぞれが全うすることでひとつになっていくような感じがして楽しかった」、「テニスの枠にとらわれずに、みんなでルールを考えたりしてみんながやりやすく楽しめるテニスを新しく作ることが出来た気がして楽しかった」等の記述を確認できた。

一方で、スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさを実感できなかった生徒も少数いた。これらの生徒は、支える関わり方については肯定的に捉えていたものの、もともと運動があまり得意ではないことから、「する」楽しさを実感することができなかった。スポーツを「つくる／はぐくむ」視点には、多様な関わり方が大きく影響していることから、より「する」楽しさを感じられる工夫をすることで、スポーツを「つくる／はぐくむ」楽しさにつなげることができるのではないかと考える。

2 今後の展望

今後は、他の領域や種目の授業づくりにおいてもスポーツを「つくる／はぐくむ」活動について検討したい。また、多様な関わり方の幅を広げるためにも、「みる」、「知る」役割を充実させるとともに、豊かなスポーツライフを継続するための資質・能力を育成す

るためにも、高等学校3年間を見通した授業づくりを行っていききたい。

おわりに

本研究を進めるにあたり、検証授業の準備から実施まで多くの方に協力をいただいた。藤沢総合高等学校の教職員の皆様をはじめ、本研究に関わった全ての皆様に深く感謝申し上げます。また、テニスの授業に一生懸命取り組んだテニス選択者の生徒の皆さんに敬意を表するとともに、本研究への協力に深く感謝を申し上げ、結びとする。

[指導担当者]

海野 健介² 宇野 飛鳥² 水野 昌享³

引用文献

- 文部科学省 2018 『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説保健体育編』 東山書房 pp.190-191
- 文部科学省 2019 『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説保健体育編』 東山書房
- 文部科学省 2022 「スポーツ基本計画」
- 高田彬成 2018 「豊かなスポーツライフと体育科教育」(『初等教育資料』9月号) (株)東洋館出版社 pp.2-5
- 高田俊也・岡澤祥訓・高橋健夫 2003 「体育授業を診断的・総括的に評価する」 高橋健夫編 『体育授業を観察評価する』 明和出版 pp.8-11
- 武長理栄 2019 「スポーツをする・みる・ささえるの実態と課題—ささえるに着目して—」
https://www.ssf.or.jp/thinktank/sports_life/column/20190913.html (2025年1月15日取得)
- ダリル・シーデントップ 2003 『新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—』 高橋健夫 監訳
- 村上雅之 2023 「『つくる』経験が運動への主体的な参加を促す」(『体育科教育』1月号) 大修館書店 pp.20-23
- 山口紋佳 2023 「ネイスミスルールから自分たちのルールづくりへ」(『体育科教育』1月号) 大修館書店 pp.24-27
- 山室勇二 2024 「令和5年度 長期派遣研修報告 運動の多様な楽しさや喜びを味わう生徒を育てる保健体育科学習指導—知識を基盤としたロールセレクション学習を通して—」 福岡県体育研究所 No.3

本研究の詳細は、神奈川県立総合教育センターのウェブサイト(体育指導センターのページ)を御覧ください。