

## 星槎大学機関リポジトリ

論文種別	教育実践報告
タイトル	高等学校体育実技サッカーにおける協調学習の実践と評価
Title	Practice and Assessment of Collaborative Learning in High School Physical Education Association Football
著者	山田 雅 <sup>1</sup> 大見 学
Author(s)	Masayuki Yamada Manabu Oomi
誌名	星槎大学大学院紀要
Citation	<i>Seisa University Research Studies in Education</i>
巻	Vol. 2
号	No. 1
ページ	pp. 78-93
発行日	Dec-14-2020-
URL	

---

2020年11月11日に受理

a 星槎大学附属研究センター・客員研究員

b 星槎大学・客員研究員

教育実践報告

## 高等学校体育実技サッカーにおける協調学習の実践と評価

山田 雅之<sup>1,2,a</sup>・大見 学<sup>3,b</sup>

(<sup>1</sup>星槎大学附属研究センター・<sup>2</sup>九州工業大学・<sup>3</sup>星槎大学)

### 要旨

本研究は、高校体育授業における「主体的・対話的で深い学び」の実践と評価について検討した教育実践報告である。実践はサッカーの戦術について生徒が考えるデザインの授業であった。授業では楽しさを確保しつつ、「考える」体育授業の実現に向けてジグソー型の協調学習を実施した。本実践は公立高校の1年生2クラスの中で種目選択として開講されていた。サッカーは29名が選択し受講した。実践した4種類のゲームはゴールキーパー無しの4名対4名のゲームであり、コートやルールを変えることによって、多様な気づきを促すデザインになっていた。分析では「アンケート結果」と「ワークノートの記述」から授業デザインについて検討した。結果は、生徒それぞれが異なる体験を共有し、チームで話し合う活動を通じて学習活動の質が向上し、その結果として楽しい体育に加えて、目指すべき資質・能力としての深い理解へとつながっている可能性が考えられた。

キーワード：高等学校、体育実技、協調学習、サッカー

### 1. はじめに

学習指導要領の改訂に伴い、「主体的・対話的で深い学び」の実践と評価が課題となっている。高等学校（以下高校）保健体育においては2022年度より年次進行で実施となるが、その解説では知識理解の質をさらに高め、確かな学力を育成することが求められている(文部科学省、2018)。具体的な例示として仲間の動きの分析や新たな課題の発見、練習計画の立案等、「する、みる、支える、知る」といった学習に取り組むことが求められている。本

---

2020年11月11日に日受理

a 星槎大学附属研究センター・客員研究員

b 星槎大学・客員研究員

研究ではこうした社会的動向を受け、高校保健体育授業における「主体的・対話的で深い学び」の実践と評価を目指した授業デザインについて検討した。

## 2. 背景

### 1) 考える体育・楽しい保健を目指して

体育授業の楽しさに関するアンケートの結果は、概ね「楽しかった」という回答が多く見られる。例えば神奈川県立体育センター（平成19年度）の実施した調査では「体育の学習が楽しいと感じたことがあるか」に対して「感じる」と答えた割合は小学生、中学生、高校生ともに90%を超えていると報告している。一方で体育学習でも知識理解の質を高めることが求められており、楽しい体育に加え「考える体育」の学習が求められていると言える。

高校生を対象とした保健授業に関する調査では、「保健の学習は楽しい」に対して「そう思う」と答えた生徒は8%程度であったと報告されている（小松、2018）。一方で「保健の学習は大切だ」に対しては「そう思う」と答えた生徒は高校1年生で38.2%であり高校3年生で46.8%と報告されている。上記の2つの項目から保健授業について、高校生は保健の学習を重要だと認識しているが、その学習が楽しいとは感じていないことが示唆されている。これらの背景から「楽しい保健」の学習が求められていると考えられる。

### 2) 協調学習の実践

高校では2022年度の新学習指導要領での教育活動に向けて「主体的・対話的で深い学び」の授業実践に関心が高まり、「指導と評価の一体化」（文部科学省、2019）の観点から授業手法とともに評価についての検討も進みつつある。本研究で対象とする体育実技授業においても、上記の両者が求められる中で、多様な授業実践について評価も含め共有する事でより良い授業実践へとつながっていく事が期待される。

体育授業においても話し合い活動を交えた優れた実践が共有されつつある（例えば阿部ら、2017）。本研究ではその一つの手法と言えるジグソー法（Aronson, & Peteeo, 1996）を実践に導入した。例えば東京大学 CoREF では全国の教育委員会や学校と連携し、「知識構成型ジグソー法」（CoREF, 2019）を多様な学校種や教科において実践している。

本研究が対象としている高校体育実技は義務教育とは異なる点や実技授業であることから特に事例の共有が求められている科目だと考えられる。実技授業は前述したとおり、「楽しい」事が多く見受けられるが、両者（「楽しい」と「考える」）を両立可能な授業が

求められている。具体的には実技授業にグループワークなどの考えるフェーズを多く取り入れる事で、「考える」授業になることが期待される。一方で、グループワークなどの話し合い活動が増加し、運動量が減少することで、「楽しさ」や「満足度」が低下している可能性がある。両者の両立を目指した授業実践が求められている。

本研究では楽しさを確保しつつ、「考える」体育授業の実現に向けてジグソー型の協調学習を実施した。指導と評価の一体化の観点からも実践の知見を共有し、その課題について検討していく事が求められている。このような実践的な研究のアプローチはデザインリサーチと呼ばれている(Collins, et al. 2004)。デザインリサーチは理論的背景やエビデンスに支えられた実践をデザインし、その実践を学習者の学びの姿から評価し、次のデザインにつなげていく課題を抽出する手法と言える。

### 3) 本研究の目的

体育実技授業では課題も含めた多様な実践事例の共有が求められている。本研究ではこうした背景から、高校体育実技サッカーにおける協調学習の実践とその課題について検討した。

## 3. 先行研究

本研究では、体育実技授業の実践と並行して、高校保健授業においてジグソー法を2年にわたり実践してきた。保健の授業では前述したように、「主体的・対話的で深い学び」の実現とともに「指導と評価の一体化」の観点から評価についての検討および「楽しい保健」の授業実践が求められていた。

山田・大見(2019)では高校2年生の「労働と健康」の単元において2コマ連続の授業をジグソー法で実践している(図1および資料1)。この実践の評価として、多様な評価手法を組み合わせ、学習者の理解の仕方について教員が理解する事が重要であることを示唆している。具体的には、通常ワークノート(資料1)で学習者の理解を評価するには「答え」になる部分に書かれた記述のみを評価する事が多いと考えられる。しかしながら先行研究(山田・大見, 2019)ではこの評価の枠を拡張し、ワークノートの全ての記述を対象としたところ、76名中72名の生徒がある程度の理解をしている様子が観察可能となった。また記述では理解の仕方を確認しかねる4名についても、発話や行動(具体的には発表の絵を記述する)まで拡張する事で、それぞれの生徒の「わかり方」について観察が可能となる事が示されている。つまり「主体的・対話的で深い学び」を目指した授業実践において、教員は生徒の多様なわかり方があることを理解し、日常の学習活動において

も、それぞれの生徒のわかり方を理解し、授業をデザインしていく事が重要であると考えられた。分析活動には膨大な時間がかかる一方で、先行研究(山田・大見, 2019)での分析によって、たとえ答えが書けていない学習者がいたとしても日常的に観察するポイントを教員が押さえていける可能性もある。体育実技で言えば「できる」以外の多様な視点で生徒の学習過程を観察し、授業改善へとつなげていける可能性が考えられる。また、先行研究(山田・大見, 2019)の事例では授業実践を現職の学校教員(当時星槎大学大学院生)が担当し、授業のデザインと分析を研究者(当時星槎大学大学院教員)が担当するという共同での教育実践研究を実現する事で、教員の負担を軽減しつつ、現場に活用可能な知見を得ている。しかしながら、実践の課題として、上記の先行研究(山田・大見, 2019)は2コマ連続の授業を特別教室で実施しており、通常の授業への導入が難しい場面が多くある事が懸念された。

そこでデザインリサーチの観点から、2年目の実践では、上記の課題を勘案し、1コマの授業時間内で、通常の教室でも実践可能な形式として実践がなされた(図1および資料2)。2年目の実践では上記の研究的な知見を勘案し、膨大な分析作業を実践せず、教員は授業内で観察をするにとどめている。2年間の実践では、「満足度・楽しさ・理解度」について5件法(「授業は満足でしたか?(満足度)」5 とても満足、4 満足、3 普通、2 やや満足していない、1 全く満足していない)によってアンケートを実施した。2年にわたるアンケートの結果は表1であった。これらの結果から、高校保健授業では十分な、理解度・満足度・楽しさを確保している事が示唆されている。

本研究ではこれらの先行研究(山田・大見, 2019)での知見を踏まえ、高校体育実技授業においての実践を評価した。

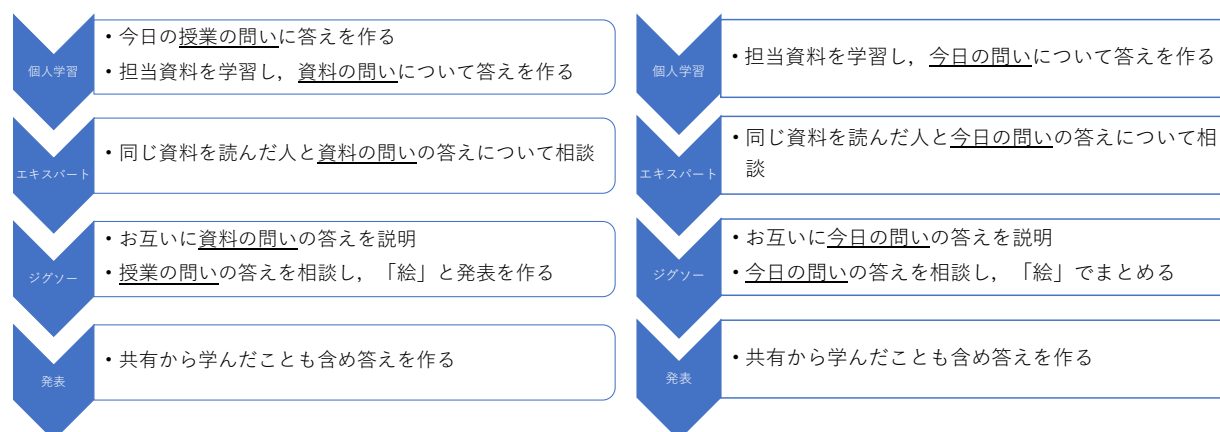


図1 2018年度「労働と健康」(図中左)と2019年度「交通安全」(図中右)のジグソー授業デザイン。星槎大学附属研究センター(2020)より引用し、一部改変

表1 授業におけるアンケートの結果。星槎大学附属研究センター(2020)より引用し、一部改変

	楽しさ	満足度	理解度
2018年度保健	4.0	4.0	4.2
2019年度保健	4.3	4.3	4.3
2019年度体育	4.5	4.3	4.6

#### 4. 授業実践

##### 1) 体育実技における考える授業の背景

本節では体育実技授業における考える授業の背景について概観する。はじめに、授業を実践している教員の要望として、「ゴール型のゲームにおいて戦術について考えて欲しい」という声があった。これはあくまで一教員の声であるが、現場にいる教員であれば、少なからず感じた事がある一つの課題と言える。前述した体育が「楽しい」科目であり、「考える」科目になっていく事が求められている現場の課題と考えられる。

本研究では前述したような課題から高校の体育実技授業におけるゴール型のゲームの一つである「サッカー」について検討した。サッカーを選択した背景には授業のデザインをする第1著者が日本サッカー協会のC級コーチの資格を有し、3年間の高校サッカー部でのコーチの経験があったこと、また、7年間にわたる大学でのサッカーの授業担当経験があり、本実践以前からジグソー形式でのサッカー授業を大学において実施していたことが挙げられる。サッカーはゴール型のゲームの一種であり、多くの考えるべき要素があると言える。

##### 2) 授業の実践

本実践で対象としたのはサッカーの戦術について生徒が考えるデザインの授業である。高校での授業実践に向け、大学におけるスポーツ実技授業において同様の形式での授業実践を経た。教育実践研究では可能な限り授業での実践に先立ち、少人数での実験的な実践や他校種での実践を踏まえ、授業をデザインする研究計画が立てられる。例えば山田(2020a)では、大学の授業実践に先立ち、少人数での大学生を対象とした実験を実施し、授業デザインについての修正を経ている。本実践においては、それ以前にも恒常的に実践がなされていたものの、高校での実践を意識し、「考える」ことに主眼を置いた授業

の実践はなされていなかった。そこで事前に大学での授業において、パイロットスタディを実施し、デザインの指針を得た。

授業は公立高校の1年生2クラスの中で種目選択として開講されていた。具体的にサッカーは29名が選択し受講した(内1名は怪我のため見学であったが、グループでの話し合いには参加した)。対象とした授業は2コマ連続の授業としてグラウンド(土)で実施された。教員は先述の大学院生とは異なり、ジグソー法がどのような手法であるかの知識を有していない教員だったため、あらかじめ打ち合わせを設定し、授業デザインについて説明していた。

本実践の授業デザインを図2、3および資料3に示す。実践した4種類のゲームはゴールキーパー無しの4名対4名のゲームであり、コートやルールを変えることによって、多様な気づきを促すデザインになっていた。このような4対4のゲームで多様なコートやルールでのミニゲームは「クワトロゲーム」と呼ばれ、日本サッカー協会においても育成年代のトレーニングとして実践がされており、著者の大学の授業でも導入し、授業評価アンケートの結果から高い満足度が示唆されていた。

本研究では図2の上段AからDの4種類のミニゲームのうち1種類を各生徒が体験し、グループ考える時間が設けられた(図3および資料4)。これらのAからDのゲームでは考えるべき(学ぶべき)ポイントとして、以下のような要素が抽出される。例えばAのゲームは縦長のゲームとなり、「スペース」は前方もしくは後方にできる。戦術的には守備をチームで協調しゴールの前を守るのか、もしくは前方からプレスをかけるのかに統一する必要がある。前方からプレスをかける場合は後方の自陣ゴール前にスペースができてしまうためリスクが大きくなるが、もしゲームに負けている状況であればプレスをかけなければ、ボールを取る事が困難になる。Bも同様に左右に「スペース」が大きく開いており、「ゴール前を守り」つつ、左右に大きく開いているスペースを使って「ボールをキープ(ポゼッション)」する事が求められる。このためチームがボールを取ったら「周りをみて」「ワイドに広がり」「パスを出したらすぐに動く」、ボールをとられたら「密集」を作ってボールを取り返す必要がある。C、Dのゲームについても「サイドチェンジ」「数的優位」「敵が来たらパスを出す」「ポゼッション」などのキーワードが考えるべきポイントとして抽出可能と言える。本来このキーワードにあたる部分は何がキーワードにあたるかの検討が必要とも考えられるが、本研究は実験室でのアプローチではなく、実践的なデザイン研究であるため、上述した「」に示したワードが十分であるかどうかも含め評価の課題とした。

授業では、あらかじめ担当教員からの各学習者のサッカースキルの評価を参考に、グループおよびチーム分けを準備しておいた。グループおよびチーム分けはスキルの評価および男女の割合をできるだけ同等になるように配置した。本授業ははじめに4種類のミニゲ

ームを実施する「グループ」でボール回しのアップを実施した。アップの後に4種類のミニゲームについてルールを説明した上で、グループの中でチームを分け、5分のミニゲームを実施し、2分の話し合いがもたれる事を説明し実施した。2分間の話し合い活動は教員がどのような話し合いがされているかを観察し、場合によって資料3に記述されたような質問を問いかけた。グループでのミニゲームの体験および話し合い活動を実施したのち、各グループから同程度の人数が入るように4チームを形成した。つまり異なるミニゲームの経験をした生徒が集まりチームを構成した。はじめにチーム内で自身が経験したのはどのようなミニゲームでそこでの大事なことはどんなことであったかを発表し合い、その後ゲーム形式のコート（フットサル程度の広さのゲーム）の作戦について検討した。ゲームは4チームの総当たり戦で実施され、ゲームの間にチームで話し合いをするように求めた。

授業の最後にワークノート（振り返りシート）を配布し、生徒はその場で記述した。ワークノートでは「満足度・楽しさ・理解度」について先行研究（山田・大見，2019）と同様に5件法によって実施した。本実践では「考えたか」についてのアンケート項目を先行研究（山田・大見，2019）に揃える形で「理解度」として捉えている。具体的に「理解度」の項目では「ジグソー型サッカーの授業で頭を使って考えましたか？」について、「5とても考えた 4やや考えた 3どちらとも言えない 2あまり考えなかった 1全く考えなかった」で回答した。加えて、「どんな戦術でゲームに臨みましたか？」「どんな時に実技について考える機会がありましたか？」と言う2つの記述式の問いの回答を分析対象とした。

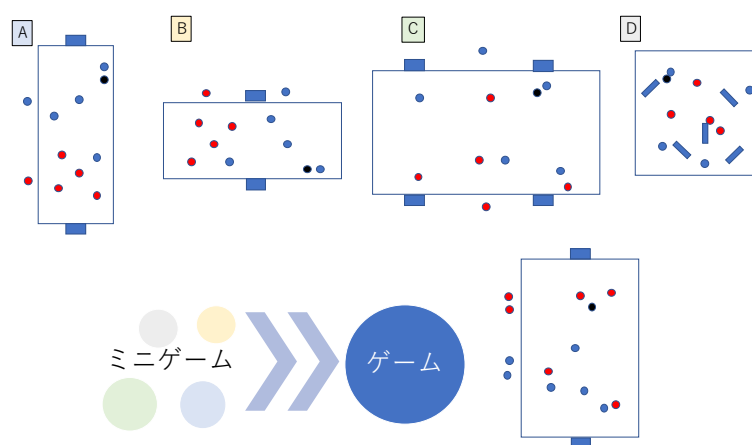


図2 ミニゲームとリーグ戦（A：縦長，B：横長，C：4ゴール，D：5ゴール）。

星槎大学附属研究センター（2020）より引用



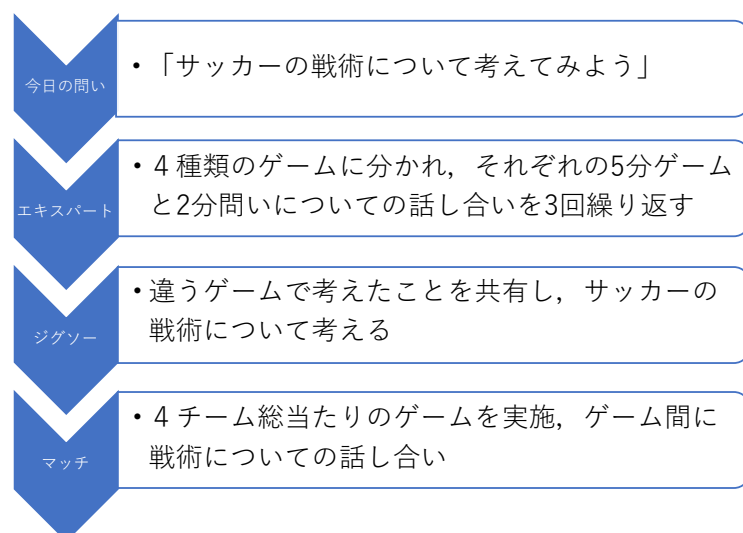


図3 「サッカー」ジグソー授業のデザイン. 星槎大学附属研究センター(2020)より引用

## 5. 分析と結果

本研究では以下の2点の分析から考える体育授業について検討した。

- ・アンケート結果
- ・ワークノートの記述

### 1) アンケート結果

本実践のアンケート結果を表1に示す。表1より、「満足度、楽しさ、理解度」の各項目についての回答からいずれも高い数値であった。特に生徒が実技の授業中に考えていたかどうかを示す「理解度」の項目については非常に高い数値であり、生徒が実技授業の中で高い意識を持って考えている様子が捉えられた。あわせて、満足度と楽しさについて先行研究(山田・大見, 2019)の結果と比較しても高い値を示しており、授業の中でサッカーを楽しみつつ、「考える体育」になっている可能性が示唆された。

### 2) ワークノートの記述

2つ目の分析は、指導と評価の一体化の観点から、具体的に生徒がどのようなことを考えていたかについて検討した。分析では、ワークノートの2つの記述を全て書き起こし、分析対象とした。分析手法は、「どんな戦術でゲームに臨みました?」と「どんな時に実技について考える機会がありました?」の2つの設問について、先に挙げた「キーワード」に含まれる戦術について考えるべきポイントに関する記述が含まれているかどうか検

討した。二つ目の設問である、「どんな時に実技について考える機会がありました？」については、設問の意図として、グループワーク時などの立ち止まって考える機会を想定していたが、一部の回答にゲーム中の考える機会についても具体的な回答が見られたためあわせて分析を実施した。キーワードが含まれた記述の事例としては「ゴールが4つあるゲームをやっているサイドを使うことを学んだのでそのことを意識してゲームに臨んだ」「たてながのコートは、相手が前で守っているときは、長くパスを出して前に走る」等の記述が見られた。

キーワードの要素を含む記述についての分析結果を表2に示す。表2より、29名（見学含む）のうち26名の生徒が2つの設問のいずれかでキーワードの要素を含めた記述を記載した。詳しくは、一つ目の戦術に関する問いについてキーワードが出現した生徒が25名、二つ目まで広げることで26名であった。またキーワードの要素が含まれていない3名の生徒についても、キーワードは含まれていないが戦術についての記載が見られた。この3名の生徒は先の教員によるスキルの評価において4段階のより上位から3つ目までの評価となっていることから、サッカーのスキルとしてはある程度「できる」と言う事が考えられる。3名の生徒はいずれも異なるミニゲームを体験しており、今回実施したミニゲームのルールが問題であったわけではないことも示唆された。

これらの結果から、多くの生徒はミニゲームでの経験を活かし、戦術について考えている様子が示唆された。キーワードについての記述は今回のような分析を用いる事で評価が可能な事が示唆された。サッカーの戦術について考える上では本実践の授業に対して、今回のようなキーワードで評価が可能である事が示唆された。また、記述の評価も体育実技授業に取り入れる事で、スキルとしては獲得過程にある、運動を得意としない生徒に対しても、戦術について考えている事（一種の理解度）まで観察し、評価することが可能になると考えられた。

表2 ワークノートの記述に対するキーワードの分析 (n=29)

	1つ目の項目での キーワードの出現	2つの項目も合わせた キーワードの出現	戦術に関する記述
記述人数	25名	26名	29名
抽出したキーワード（要素）：スペース・ゴール前を守る・周りを見る・サイドを使う（ワイド）・パスを出したらすぐに動く・ボールをとられたら取り返す・サイドチェンジ・数的優位・敵が来たらパスを出す・ポゼッション			

## 6. おわりに

本研究の結果から、生徒それぞれが異なる体験を共有し、チームで話し合う活動を通じて学習活動の質が向上し、その結果として楽しい体育に加えて、目指すべき資質・能力としての深い理解へとつながっている可能性が考えられた。

先行研究(山田・大見, 2019)では、評価指標の拡大によって生徒それぞれに合わせた観察の指標を教員が準備することの可能性が示唆されていると言える。本実践でも同様に「わかる」ことも体育実技の評価の指標として導入し、多様な生徒のでき方わかり方を教員が観察することの重要性が示唆されていると言える。山田(2020b)では、体育教員に求められる資質能力の一つに、運動が得意ではない学習者を理解し「する・みる・支える・知る」といった多様な観点から授業を評価していく必要性が示唆されている。本研究の結果もこれらの知見を支持していると考えられる。

一方で、本研究の知見は非常に限られた事例の範囲での知見にとどまる。序論に述べたように、デザインリサーチではこうした実践と評価に関する課題や知見を蓄積し、次の実践へとつなげる事が重要だと考えられる。今後も多様な実践とともに、「できる」と「わかる」に関する研究の知見を集積し理論拡張へとつなげていきたい。

今回の実践は現場の高校教員の「ゴール型のゲームにおいて戦術について考えて欲しい」という課題から実践が計画された。実践後同教員からは「特に女子生徒が積極的に(ゲーム)に参加し、ミーティングでも発言が出ていた」という声を得た。こうした「声」は現状では科学的な研究データとしての扱いが困難である部分もある。しかしながら、こうした課題と実践、その後の変化をエビデンスとして蓄積し、より精密な教育実践研究へとつなげる手法について、今後も検討を続けていきたい。

## 引用・参考文献

- 文部科学省(2018). 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 神奈川県立体育センター(平成19年度). 平成19年度県立体育センター研究報告書 学校体育に関する児童生徒の意識調査～小学生・中学生・高校生の意識～(3年継続研究のまとめ). <[https://www.pref.kanagawa.jp/documents/12706/2400\\_1.pdf](https://www.pref.kanagawa.jp/documents/12706/2400_1.pdf)> (2020年9月30日閲覧)
- 小松茂美(2018). 学生へのアンケート結果からみた「保健学習」の実情. 『松本大学研究紀要』第16号, pp.143-153
- 文部科学省(2019). 新高等学校学習指導要領と学習評価の改善について. <[https://www.mext.go.jp/content/20202012-mxt\\_kyoiku01-100002605\\_2.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20202012-mxt_kyoiku01-100002605_2.pdf)> (2020年9月30日閲覧)

阿部利彦・清水由・川上康則 (2017). 『体育ではじめる学級づくり』. 教育ジャーナル選書

Aronson, E. & Peteeoe, S. (1996). “*The jigsaw classroom*” New York.

CoREF (2019). 協調学習 授業デザインハンドブック 第3版, 東京大学 高大接続研究開発センター 高大連携推進部門 CoREF ユニット, <<https://coref.u-tokyo.ac.jp/archives/17626>> (2020年9月30日閲覧)

Collins, A., Joseph, D., & Bielaczyc, K. (2004). Design Research: Theoretical and Methodological Issues. *Journal of the Learning Sciences*, Vol.13 No.1, pp.15-42.

山田雅之・大見学 (2019). 高校保健授業における協調学習とインクルーシブな評価の実践. 『第26回日本教育メディア学会年次大会』

山田雅之 (2020a). 共生社会を目指したインクルーシブスポーツの実践. 『神奈川大学心理・教育研究論集』47. pp. 207-217

山田雅之 (2020b). 共生の視点を備えた体育教師をどう育成するか. 『体育科教育』2020年4月号

## 謝辞

本研究は全教連課題研究「スポーツにおける「主体的・対話的で深い学び」実践プログラムの検討と評価手法に関する調査研究」として実施いたしました。記して感謝いたします。

本研究は、星槎大学附属研究センター (2020) 「平成 30・31 年度全教連課題研究 研究報告書 スポーツにおける「主体的・対話的で深い学び」実践プログラムの検討と評価手法に関する調査研究」。に分析を追加し加筆修正した内容になります。

資料1：2018年度A高校2年生2クラス「労働と健康」単元 授業実践記録とワークノート

ト. 星槎大学附属研究センター(2020)より引用

		教師の発問・指示	資料	ノート	学習者の活動	備考	
導入		この授業について	1				
			2				
展開	個人	今日の問い「あなたが働くときにあなたは労働災害についてどのようなことに気をつければ良いのだろうか？」	3	WN1	問いだけを聞いて答えを書いてみる		
		「資料を読んでまとめてみよう。」 実施教室は横6名だったので、ABCABCの順で縦に同じ資料を配布した。	4	WN2	配布資料を読んでまとめる	3資料で実施。 各資料は教科書の見開き1ページ分で、資料に対しての問いも設定した。	
	エキスパート	「同じ資料を読んだ人と相談しよう。」 「奇数の人は後ろを向いて、相談してみましょう。」	5		前後でペアを作り、相談	資料と問い A:働くことと健康: 「昔と今の職場での健康問題はどのような違いあるだろうか?それはなぜだろうか?」	
		「自分の担当の資料を後で読んでいない人に説明できるように準備しましょう。」	6				
	ジグソー活動		「違う資料を読んだ人と相談しよう」	7	WN3	横3名でグループを作り、資料の説明し合う	B:労働災害と健康: 「労働災害とはどんなものだろうか?どうすれば防ぐことができるのだろうか?」
			「資料の説明がそれぞれ終わったら、今日の三つの資料を統合して問いの答えを創ってみよう」	8	WN4	資料と問いの答えを確認し、今日の問いの答えを相談	C:健康的な職業生活: 「健康的な生活のために職場ではどのような対策が取られているだろうか?日常生活ではどんなことに気をつければ良いだろうか?」。
		この後グループで発表してもらいます。1分くらいで発表できるように準備しよう。 ホワイトボードに図を書いてみましょう。	9	小型のホワイトボードに図で答えを記述			
終結	共有	グループの意見を発表しましょう	10		発表と他のグループの発表を聞いてメモ		
	個人	今日の問いお答えをまとめておきましょう	12	WN5	最後のまとめを記入	疑問とグループ学習の感想も同時に記入	

最後2分程度、ジグソー法について

WN2 (A)

( ) 月 ( ) 日 名前 ( ) 学籍番号 ( )

②資料A 働くことと健康：資料を読んで下記の問いに答えよう

「昔と今の職場での健康問題はどのような違いあるだろう？それはなぜだろう？」

③同じ資料A「働くことと健康」を読んだ人と答えについて相談して、より良い答えを作ろう。

※よくわからない部分があればどこがわからないかも明確にしておこう。

※この後、この資料を読んでいない人に説明します。うまくまとめて話せるように準備をしよう。

資料2：2019年度はB高校1年生1クラス「交通安全」単元 授業実践記録. 星槎大学

附属研究センター(2020)より引用

		教師の発問・指示	資料	ノート	学習者の活動	備考	前年度との違い
導入	個人	この授業について	1				
			2				
展開	個人	今日の問い「交通事故のない安全な社会づくりに向けて、私たち自身にできる行動には具体的にどんなことがあるでしょう？ 加えて社会において実施されている対策にはどんなものがあるでしょう。」	3				前年度と異なり、1時間での実施であったため、最初の問いの答えは記述していない
		「資料を読んでまとめてみよう。」 実施教室は横6名だったので、ABCABCの順で縦に同じ資料を配布した。	4	WN1	配布資料を読んでまとめる	3資料で実施。各資料は教科書の見開き1ページ分で、資料に対しての問いも設定した。	資料別の問いは設定せず、資料からこの日の問いについての答えを作る
	「同じ資料を読んだ人と相談しよう。」 「奇数の人は後ろを向いて、相談してみましょう。」	5	前後でペアを作り、相談		資料 A:交通事故の現状と要因 B:交通社会における運転者の資質と責任 C:安全な交通社会づくり		
	ジグソー活動	「自分の担当の資料を後で読んでいない人に説明できるように準備しましょう。」	6				
		「違う資料を読んだ人と相談しよう」 今日の問いに対して、3つの資料を統合して作った答えのポスターを作ろう	7	WN2	横3名でグループを作り、資料の説明し合う		
			8		ポスター用紙に図で答えを記述		
終結	共有	他のグループのポスターを見て周り大事なそうなことをメモしよう	9		ギャラリーウォーク		
	個人	今日の問いお答えをまとめておきましょう	10	WN5	最後のまとめを記入	疑問とグループ学習の感想も同時に記入	

資料3：2019年度B高校1年生2クラス(選択)「サッカー」単元 授業実践記録. 星槎大学附属研究センター(2020)より引用

	学習活動	備考
導入	準備体操・グループ作	4グループ
展開	アップ グループで同色のビブスを着用し、15mのボックス内をフリーランニングしながら、パス回しを実施。2回目はビブスの番号の小さい順、3回目は大きい順で実施。	ボールを2個にしたり、タッチ数制限を加えることも可能。 名前を読んでパスをするとコミュニケーションが増加する。
	今日の問い「サッカーの戦術について考えてみよう」 ミニゲームを通じて、戦術を立て最後のゲームに活かすことを目指す。 各ミニゲームの説明 縦長ゲーム(L)：フォアチェックをどこからかけるのか？ 横長ゲーム(W)：ゴールの前を守る 勝っている、負けているチームの意識 4ゴール(G)：サイドチェンジ、数的優位を作る ポゼッション(P)：ポゼッション、パスアンドゴー	チームで戦術を立てて臨む ルール： ・試合時間は5分、ポゼッションゲーム以外は5分1ゲーム ポゼッションは4分 ・ボールを上に向けて試合開始 ・ゴールしたら、ゴールからキックインで開始 ・横に出たら、キックインで開始 ・ゴールはゴロのみ(ワンバン以上、バウンドが高すぎはダメ) ポゼッションゲームのみ：連続同じゴールはなし、一回のパスで2点もなし
	5分を3回繰り返す、間にチームで話し合い、教員は近くでどんな話がされているかを聞き取る ・縦長：勝ってるチームはどうしたらいい?? どんな時に点が入る? ・横長：勝ってるチームはどうしたらいい?? ・4ゴール：どんな時に点が入る? ・ポゼッション：どうやったら勝てる? 5分ゲーム・2分休み・5分ゲーム・2分休み・5分ゲーム グループ内のチームは変えても変えなくても良い	
	チーム作り 各グループから同じような人数が入るようにチームを調整しておき、異なるゲームを体験した生徒が集まったチームを作る ジグソー活動：(体験の共有と戦術の話し合い) それぞれのコートでどんな大事なことがあったか? それぞれ発表 合から実施する、ゲームコートではどんな作戦で臨むか? 4チーム総当たりで、各チーム3試合実施。 8分間のゲームの後、2分間のミーティングで次の試合の作成を話し合う。 教師は各グループの様子を見て、戦術について、各学習者に問う	4チーム ゲームのルール：基本ミニゲームと同じ 女子生徒2点 全員ができるだけ同じ時間でられるようにチームの中で調整すること。
終結	片付けと振り返り	



## Practice and Assessment of Collaborative Learning in High School Physical Education Association Football

Masayuki Yamada<sup>12</sup> and Manabu Oomi<sup>3</sup>

(<sup>1</sup>Seisa University Research Center)

(<sup>2</sup>Kyushu Institute of Technology)

(<sup>3</sup>Seisa University)

### Abstract

This study examined the practice and assessment of "proactive, interactive, and deep learning" in high school physical education classes. The practice was a design lesson initiated student thought on soccer tactics. The class implemented the jigsaw method's collaborative learning to realize a "fun" and "thoughtful" physical education class. This practice was offered as an elective in two freshman classes at a public high school. Soccer was selected by 29 people. The four different games practiced were four-player versus four-player games without a goalkeeper and were designed to encourage diverse awareness by varying the court's shape and rules. The analysis used content from the "questionnaire" and "work notes." The results suggested that the quality of learning activities could be improved through activities in which each student shared different experiences and discussed them in teams. This would lead to a deeper understanding of the qualities and abilities that should be pursued, in addition to enjoyable physical education.

*Keywords* : High School, Physical Education, Collaborative Learning, Association Football