

予備的ルーブリックを活用した思考力・判断力の 高まりに関する研究 —バスケットボールの授業実践を通して—

A Study on the Development of Thinking and Judging Abilities
with the Introduction of 'Preliminary Rubric'
— through practices of basketball in physical education —

松 山 知 代

本 多 壮太郎

佐々木 大 祐

Tomoyo MATSUYAMA

Sotaro HONDA

Daisuke SASAKI

大学院保健体育コース

保健体育講座

福岡教育大学附属小倉中学校

(平成27年9月30日受理)

Abstract

This study aimed to examine how introduction of 'preliminary rubric' which consisted on learners' predictable setback and plans for improvement would have an impact on developing students' thinking ability in basketball lessons at a junior high school.

13 lessons were planned for three classes of second year students (age: 14-15) (n=120) and teachings based on the preliminary rubric was conducted during the 7th and 11th lessons. Analysis of contents of their writings on offensive methods on learning prints provided and numbers of passes that the students attempted in games were used to examine the effectiveness of the rubric.

The results indicated that the students became able to write offensive methods more concretely and in details after the introduction of the rubric. The numbers of passes they attempted during games in the 12th lesson increased compared with those in the 7th lesson. These results suggest that it could be possible to say that introduction of preliminary rubric could help teachers make effective intervention and evaluation according to achievement levels of learners.

Key Words: Preliminary Rubric, Thinking Ability, Basketball

I. 緒言

近年,「生きる力」に直結するものとして「21世紀型能力」が提案されている。「21世紀型能力」とは,基礎力・思考力・実践力の3層構造になっている。21世紀型能力においては,中核とされる思考力の育成が重要視されており,保健体育科においても健康・安全や技能,知識を日常に活用,実践するための思考力の育成を重要視している(福岡教育大学・三附属中学校,2014)。

思考力や判断力を高め,評価を行う教育手段の例としてルーブリック,予備的ルーブリックが挙げられる。ルーブリックとは,成功の度合いを示す数値的な尺度(scale)と,それぞれの尺度に見られる認識や行為の特徴を示した記述語(descriptor)からなる評価指標である(田中,2005)。また,予備的ルーブリックとはウィギンズとマクタイの「逆向き設計」論を母胎としたものである。教育によって最終的にもたらされる結

果から遡って教育を設定する点、また通常、指導が行われた後で考えられがちな評価を先に構想する点から「逆向き」と述べられている（西岡，2005）。予備的ループリックは、単元半ばでの学習者の習得状況を予測し、学習者の姿で示した評価指標を意味する。ループリック・予備的ループリックの活用については、辻（2012）によるループリックの作成を通じた授業実践の検討や、福岡教育大学・同大学附属中学校の保健体育の共同授業研究（福岡教育大学・三附属中学校，2014）での導入など現場においても注目されている。辻（2012）は、高等学校第1学年の生徒を対象に、評論文の「読み」を深めることを目的とし、「読み」の意識化を図る手立てとして学習者によるループリックを用いた。結果、実践研究が少ない評論文の授業においてループリックを活用した相互評価によって学習者の「読み」が深まったことを明らかにした。また、福岡教育大学・同大学附属中学校の共同研究による実践報告においては、水泳、バレーボールの体育授業において、予備的ループリックを活用した結果、生徒の自己の能力に応じた技術ポイントを見つけることに有効であり、技能の高まりにも役立ったという成果が報告されている（福岡教育大学・三附属中学校，2014）。

このような実践研究の報告を踏まえ、本研究は予備的ループリックの導入・活用による中学校体育におけるバスケットボールの授業実践研究を試みることにした。

現行の学習指導要領では、サッカーやバスケットボールなどといった特定の種目は、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」といった「型」の表記に変更されている（文部科学省，2008；2009）。この変更の背景には、ボール運動種目の乱立などから、なぜバスケットボールやサッカーといった特定の種目だけを学習しなければならないのかについて、十分に説明がつかなくなっている現状があることが指摘されている（近藤ら，2008）。

バスケットボールの競技的特徴として、ボール保持者はパス・ドリブル・シュートなどの個人的なボール操作が要求されることが挙げられる。また、非保持者はボールを持たない時の動きとして「空間に走り込む、空間を作り出す、仲間と連携する」という技能が要求される。これは現行の中学校学習指導要領解説（保健体育編）の球技「ゴール型（技能）」においても多少の違いは認められるものの同様の内容が示されている（文部科

学省，2008）。この「空間に走り込む、空間を作り出す、仲間と連携する」といった動きは、鬼澤ら（2007）によって、戦術的状況判断能力や戦術学習という言葉に置き換えられている。さらに鬼澤ら（2008）はボール保持者の状況判断能力とボール非保持者のサポート行動の研究も行っており、その成果も報告されている。

例えば、小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボールの授業における状況判断能力の向上についての研究（鬼澤ら，2007）では、バスケットボールの重要な学習内容である「ゲーム内の状況判断（プレー選択の原則）」を設定するとともに、この内容がゲームで誇張されると予測できるアウトナンバーを適応することによってゲーム中の状況判断能力の向上に有効に作用するかどうかを検討している。結果として、単元前後のプレーの適正率を比較したところ、シュート・パス・ボールキープにおいて単元後半の適切率が前半よりも有意に高い値であった。このことから、アウトナンバーゲームを取り入れた学習をすることによって、シュート、パス、ボールキープに関するゲーム中の状況判断力は向上することが確認されている。また、「ゲーム中の状況判断」を設定し、ゲーム中に認められたボール保持者の状況判断と非保持者のサポート行動の分析によってアウトナンバーゲームとイーブンナンバーゲームの人数制限ゲームの有効性を比較・検討しており、アウトナンバーゲームの方が状況判断能力を高めることに有効である可能性を示唆している（鬼澤ら，2008）。

近藤ら（2008）の研究では、バスケットボールのゲーム時に活動の場所をハーフコートに制限するという制約を設けることで、運動能力の低い児童にとって「どこに走ったらよいのか」という問題や、走る距離の長さから持久力の乏しい児童にとっては攻守ともに参加しづらい状況に陥り、コート中央付近でだらだらと歩く姿が散見されるという問題の解消につながると報告されている。一方で、運動の得意、不得意によってボール保持の時間が明らかに異なり運動そのものに参加しない学習者が少なくないとの報告もなされている（近藤ら，2008）。このことは長嶺（2014）が「学習者の運動意欲の二極化」として近年の体育に関する課題として述べており、学習者の学習意欲を促す授業の工夫の見直しが唱えられている。

鬼澤ら（2007）や鬼澤ら（2008）、近藤ら（2008）による研究は、バスケットボールの授業に関する戦術学習や状況判断能力、技能の向上に

表 1. 単元計画

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
10	特性 歴史	準備運動・本時の説明・めあての確認											
20		空間の 認識の 説明	スキル テスト の説明	試しの ゲーム (4対4)	技能 ドリブル	技能 パス	技能 シュート	空間把握の学習 予備的ループリックの使用					リーグ戦 (4対4)
30	スキル テスト							2対1	3対2	3対2 4対3	3対2 4対3	4対3 4対4	
40	授業の 展開の 説明	パス ドリブル シュート	クールダウン・学習プリントの記入・次回の予告										

ついて検証したものであり、それらによって得られた結果や課題、改善点はバスケットボールの授業を計画、実践していくうえで重要な示唆を与えてくれる。しかし、アウトナンバーゲームによる状況判断力の検証などはゲーム内での技能における状況判断能力の高まりについて検証されたものであり、学習プリントなどによる思考力・判断力の変化に着目したものではない。ループリックに関して、辻（2012）による研究や現場での授業実践報告などについては、指導と評価の一体化や学習者のつまずきへの対応といった点で有益な資料としての価値を持つものである。これまでの研究において、体育授業でループリックを活用したものは技能の評価を行う際に用いられたものが多く見られる。授業実践報告においても技能の評価として用いられているが、授業実践を通して思考力・判断力の高まりに着眼したものや、思考力・判断力を高める授業実践に関するものは散見する限り見当たらない。そこで、本研究では、バスケットボールの授業で、単元前に空間の認識・活用に関する思考力・判断力の「予想されるつまずき」と「手立て」を含む予備的ループリックを導入し、それを活用した授業展開が学習者の思考力・判断力にどのように影響するかを検証することを目的とした。

Ⅱ. 方法

1. 調査対象

F県にあるK中学校2学年A, B, Cの3クラス、(1クラス男子20名、女子20名)の計120名を本研究における授業実践の対象とした。

2. 時期

2015年1月中旬から2月初旬の13時間。

3. 単元計画及び授業内容

表1は、本研究の実践における単元計画である。13時間で構成された球技（ゴール型）バスケットボールの授業であり、13時間の主な内容は上記の表の通りである。

1時間目：オリエンテーション

歴史、特性の紹介、授業の流れと目標の紹介。

2時間目：スキルテスト

パス・ドリブル・シュートの技能テスト。パスはパスを受ける人と5mの間隔を取り、パスをする人は相手に10回パスを行う。10回中何回、相手の胸の位置に正確にパスを出せたかを測定する。ドリブルはサイドラインにコーンを設置する。反対側のサイドラインからスタートしコーンを回ってスタートラインに戻ってくるまでのタイムを計測。計測中のドリブルは片手のみとし、左右2回ずつ計測を行う。記録としては、良かった方のタイムを採用する。シュートは、ゴール下45度の位置から30秒で何本中何本決定することが出来たかを測定する。

3時間目：準備体操、試しのゲーム（4対4）

男女に分かれて試しのゲーム（4対4）。1ゲーム3分で実施。

4時間目：復習、基本的技能の習得①（ドリブル）
ドリブルについての説明を行った後、ドリブルに関するドリルを実施。

5時間目：復習、基本的技能の習得②（パス）

パスについての説明を行った後、ドリルを実施。

表 2. 7 時間目から 11 時間目に導入した予備的ループリック

予想されるつまずき	手立て①	手立て②	予想されるつまずき	手立て①	手立て②
自分、味方の状況を説明できない。 ○攻撃時の味方と自分の状況が把握できず、説明が出来ない。	○作戦ボードを用いて自分の位置を問い、確認させる	自分、ボール保持者の位置と、自分から一番近い位置の味方の位置を問い、確認させる。	3 対 2 の時にスペースの活用内容を自分、味方、敵の位置を述べて表現することが出来ない。	○作戦ボードを用いて自分、味方、敵の位置を確認し、スペースの確認と活用方法を問い考えさせる。	○自分、味方、敵の状況を問う。 ○観戦スペースで攻撃を撮影し、スペースの位置、ギャップを振り返る。ボールを受ける時の動きを問い確認させる。
自分、味方、敵の状況を説明できない ○攻撃時の自分、味方、敵の状況が把握できず、説明が出来ない。	○作戦ボードを用いて自分、自分のマークマン、ボールの位置を問い、確認させる。	作戦ボードを用いて自分、味方、敵の位置を問い、確認させる。	4 対 4 の時にスペースの見つけ方、活用方法を説明出来ない。	○どこに注目して状況を見ていたかを問う。	○観戦スペースで攻撃を撮影し、スペースの位置、ギャップを振り返る。 ○作戦ボードを用いて味方、敵の位置を確認する。
2 対 1 の時にスペースの活用内容を自分、味方、敵の位置を述べて表現することが出来ない。	○作戦ボードを用いて自分、味方、敵の位置を確認し、スペースの確認と活用方法を問い考えさせる。 ○ボールを受ける時の動きを問い、確認させる。	○自分、味方、敵の状況を問う。 ○観戦スペースで攻撃を撮影し、スペースの位置、ギャップを振り返る。	アウトナンバーの時の攻撃を説明できない。	○敵がどこに位置していたかを問い、確認する。	○撮影した映像を確認し、スペースの検討を行う。
ギャップについての説明が出来ない。	○DF の体の向きを問い、映像や作戦ボードで確認させる。	○DF のどこに着目して攻撃していたかを問う。			

6 時間目：復習、基本的技能の習得③（シュート）

シュートについての説明を行った後、ドリルを実施。

7 時間目：空間把握の学習①（2 対 1 を通して、ボールを持っていない時の動きを高めよう。）

ハーフコートの 2 対 1 を実施。ボールを持っていない時の空いた空間への動き方を学習。

8 時間目：復習、空間把握の学習②（3 対 2 の中でスペースを発見しよう。）

復習として 2 対 1 を行った後、ハーフコートで 3 対 2 を実施。

9 時間目：復習、空間把握の学習③（4 対 3 の中でスペースを発見しよう。）

復習として 3 対 2 を行った後、4 対 3 をハーフコートで実施。

10 時間目：復習、空間把握の学習④（ゲーム形式の中で連携プレーを成功させるポイントを見つけよう。）

復習として 3 対 2、4 対 3 をハーフで行った後、オールコートで 4 対 3 を実施。

11 時間目：復習、空間把握の学習⑤（ゲーム形式の中で連携プレーを発揮しよう。）

復習としてハーフコートで 4 対 3 を行った後、

前時と同様にオールコートで 4 対 3 を実施。チームでプレーを確認する時間を取り、確認をさせる。

12 時間目：リーグ戦（チーム対抗リーグ戦で練習の成果を発揮しよう。）

リーグ戦（4 対 4）男女に分かれ 1 ゲーム 3 分で実施。

13 時間目：スキルテスト、単元の振り返り（スキルテストで練習の成果を確認し、単元を振り返ろう。）

2 時間目と同様のスキルテストを実施。スキルテスト終了後、単元の振り返りを行う。

表 2 は本研究において 7 時間目から 11 時間目にかけて行った空間認識学習に用いた予備的ループリックである。学習内容について、鬼澤ら（2008）によって、アウトナンバー形式は空間の認識・活用が容易になることが報告されていることから、2 対 1、3 対 2、4 対 3、4 対 4 を行った。また、予備的ループリックでは、「自分・味方・敵の状況を用いて説明できない」というつまずきを予測し、「作戦ボードを用いて、自分、自分のマークマン、ボールの位置を問い、確認させる」手立て①、「自分、味方、敵の位置を問い、確認

させる」手立て②を設定した。また、「アウトナンバーの時の攻撃を説明できない」というつまづきを予測し、「敵がどこに位置していたかを問い、確認させる」手立て①、「撮影した映像を確認し、スペースの検討を行う」手立て②を設定した。その他、表で示した予想されるつまづきとその手だてを学習者の習熟度によって選択し、7時間目から11時間目に行った空間把握に関する学習の際に活用した。そして、空間を認知・活用する能力、それらを記述で表現する能力を思考力・判断力と置き換え、分析を行った。

4. 調査内容・方法

単元前後で実施したスキルテスト、ゲームにおける攻撃様相の分析、学習プリントの記述のカテゴリー分析を行った。

スキルテストは、2時間目と13時間目において①パス②ドリブル③シュートの3つの項目で実施した。テスト内容は授業内容の2時間目に記した内容で実施した。

ゲームの攻撃様相の分析については、3時間目に行った試しのゲームと12時間目に行ったリーグ戦での攻撃の場面に着目した。前半の試しのゲームと後半のリーグ戦をVTRに録画し学習者の攻撃様相を、空間を利用した連携攻撃、ノーマルな連携攻撃、空間を活用した個人攻撃などの項目に分類し回数を比較した。

なお、攻撃回数を数える際、本研究では空間の認識、活用に重点を置くため、シュートの成否は問わないものとした。

図1で示すように、空いた空間での攻撃を前提として連携攻撃・個人攻撃で分類した。そして、それぞれ、連携攻撃・個人攻撃に応じてボール保持者、非保持者の選択によって図2にある5項目に分類を行った。例としては、非保持者がフェイントで自ら空間を作り走り込むなどの動きを行い、ボール保持者がパスをしてシュートに繋がったものを「空間を活用した連携攻撃」とし、速攻攻撃などアウトナンバーでの攻撃は「ノーマルな連携攻撃」とした。また空間を使用した連携攻撃がシュートまで繋がらなかった場合は「連携攻撃ミス」としてカウントすることとした。

個人攻撃の例としては、非保持者がカットしてなくなった場所にドリブルで攻撃しシュートに繋がったものを「空間を活用した個人攻撃」とし、周りの状況を把握せずに攻撃しシュートに繋がったものを「ノーマルな個人攻撃」とした。ゲームVTRにおける攻撃様相の分析はこれら5項目

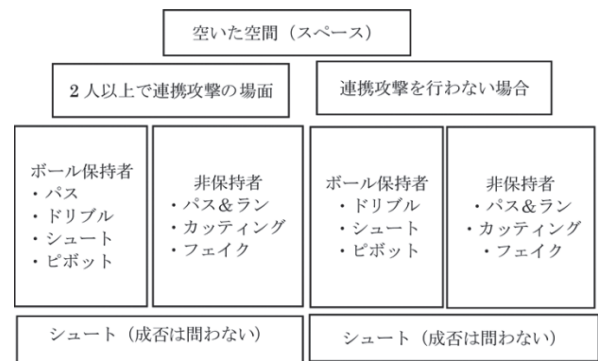


図1. 分析観点の分類（長嶺, 2014）

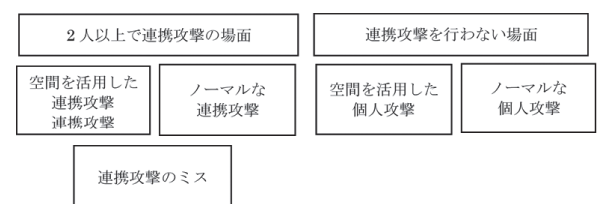


図2. 5項目の分類

の回数を単元前後で比較した。なお、シュートの成否は問わないものとし、オフENSリバウンドからの攻撃は、カウントしないものとした。

学習の最後に記入する学習プリントの記述からは、空間の認識・活用に関する言葉をピックアップし、カテゴリー分析を行った。「空いた空間に走り込む」、「自分が空いていたのでボールを呼ぶ」などが言葉の例である。7時間目から11時間目の学習で、前述のような予想されるつまづき（自分・味方・敵の状況を用いて説明できない）に対する手だて（①作戦ボードを用いて、自分、自分のマークマン、ボールの位置を問い、確認させる、②自分、味方、敵の位置を問い、確認させる）をまとめた予備的ループリックに沿った指導を実践した。このことで、記述が時間を追うごとにどのように変化したかをカテゴリー別に分類して分析した。また、記述内で「自分・味方・相手」の3つの観点に基づいた説明が7時間目から11時間目の間でどのように変容していくのかとともに、7時間目から11時間目で行った空間把握の学習をした際に学習プリントに記入された攻撃場面におけるパスの展開数にも着目し、7時間目と予備的ループリックを使用した学習後の12時間目を比較した。

表 3. 単元前後の攻撃分類の比較 (男子)

項目	本数 (3 時間目 → 12 時間目)
ノーマルな連携攻撃	8 本 → 19 本
空間を活用した連携攻撃	6 本 → 20 本
ノーマルな個人攻撃	14 本 → 38 本
空間を活用した個人攻撃	8 本 → 17 本
連携攻撃ミス	10 本 → 11 本

表 4. 単元前後の攻撃分類の比較 (女子)

項目	本数 (3 時間目 → 12 時間目)
ノーマルな連携攻撃	3 本 → 22 本
空間を活用した連携攻撃	3 本 → 19 本
ノーマルな個人攻撃	9 本 → 30 本
空間を活用した個人攻撃	5 本 → 13 本
連携攻撃ミス	6 本 → 8 本

表 5. 観点を用いての記入の比較

観点	人数 (7 時間目 → 12 時間目)
3 つの観点から記入	78 名 → 25 名
2 つの観点から記入	30 名 → 39 名
1 つの観点から記入	2 名 → 36 名
無記入	10 名 → 20 名

Ⅲ. 結果

ゲーム VTR における攻撃様相の分析

ゲーム VTR における攻撃様相の分析では、3 時間目の試しのゲームと 12 時間目に行ったリーグ戦の VTR を使用し攻撃様相の分類と攻撃回数を分析した。

表 3 は男子の、表 4 は女子の攻撃様相の分類である。

空間把握における連携攻撃では男子が 6 本から 20 本、女子が 3 本から 19 本に増加していた。空間の活用をした個人攻撃では男子が 8 本から 17 本、女子が 5 本から 13 本とそれぞれ増加が見られた。また、連携攻撃ミスにおいても男子は 1 本、女子は 2 本ではあるが増加していた。このように 3 時間目に比べ、12 時間目はそれぞれの攻撃回数が増加していた。このことから、12 時間目のリーグ戦では空間の認知・活用が 3 時間目に比べ、より積極的に行われたと言える。

2. 学習プリントにおけるカテゴリー分析

表 5 は攻撃シーンを 3 つの観点を用いて記入したものの比較をまとめたものである。7 時間目と 12 時間目を比較すると、3 観点で記入した学習者が 78 名から 25 名へと大幅に減少し、1 観点で記

表 6. カテゴリー分析

カテゴリー項目 (7 時間目)	人数
スペースを見つけて走る	45 名
DF のギャップをつく動き	24 名
フェイント (カッティング等)	16 名
周りを見て動く、スペースの発見	16 名
タイミングよくボールを受ける	15 名

カテゴリー項目 (12 時間目)	人数
スペースに走り込む、作る、回り込む	53 名
ギャップをつく、フェイクをかける	31 名
ゴールに走る、積極的に動く	19 名
声を出す、指示をする、仲間を呼ぶ	6 名
三角形を作る、連携プレーを使って攻撃	5 名

表 7. 攻撃様相の記述におけるパス展開数の比較

パスの展開数	7 時間目	12 時間目
無記入	6 名	6 名
1 回	28 名	21 名
2 回	59 名	40 名
3 回	23 名	42 名
4 回	4 名	11 名

入した学習者が 2 名から 36 名、2 観点で記入した学習が 30 名から 39 名へと増加した。

表 6 は学習プリント記述部分に記入されたカテゴリーの分析結果をまとめたものである

3 つの観点からの説明では、7 時間目と 12 時間目のカテゴリー分析ではスペースに対して「タイミングよく走り込む」、「回り込む」、「作り出す」といったように、記述に詳細性や具体性が見られる言葉を用いて説明出来た学習者が 7 時間目は 45 名であったが、12 時間目では 53 名に増加していた。7 時間目での記述ではスペースを見つけることに関するもののみであったが、12 時間目ではスペースを見つけた後の行動に関する記述が加わるようになっていた。また、12 時間目の記述では、「三角形を作る」などの作戦を記述した学習者が 5 名、「仲間を呼ぶ」、「ボールを呼ぶ」などといった指示に関する記述をした学習者が 6 名見られた。その他にも学習プリントには「どのように動いたから空間が出来た。」、「〇〇君がカットした場所に空間が出来た」など、空間の作り方、見つけ方の記述が見られ、3 クラス全体で空間の認識に関してより詳細な記入が見られた。

表 7 は攻撃様相の記述におけるパスの展開数を予備的ループリックの使用を始めた 7 時間目と予

備的ループリックを使用した学習後の12時間目で比較したものである。

学習プリントにおける攻撃様相の記述において、攻撃時のパス展開数を記述から読み取り、表にまとめた。その結果、予備的ループリックを使い始めた7時間目と予備的ループリックに沿った学習指導を行った後の12時間目でパス展開数は1回が、28名から21名、2回が59名から40名、3回が23名から42名、4回が4名から11名となった。

このように、パスの展開数が増加傾向にありより複雑な連携による攻撃方法についての思考が出来るようになっていくことがうかがえる。

Ⅳ. 考察

1. ゲームVTRにおける攻撃様相の分析

鬼澤ら(2006)はアウトナンバーゲームにおける実際のプレー場面での状況判断力の変容の評価、分析を行っており、その結果、単元の進行に伴ってプレーの適切率が高まった。しかし、本研究ではシュート場面のみでの分析であり、状況判断に関する学習成果を総合的に評価するためには、パスやボールキープなど、プレーの選択の適切率についても検討していく必要があると課題を残している。その為、本研究では、3時間目の試しのゲーム、12時間目のリーグ戦ともに4対4の形式でゲームを行い、シュート以外の攻撃様相を前述の分類表によって、5種類の攻撃方法に分類した。その結果、3時間目に比べ、12時間目では攻撃回数に増加が見られた。空間を活用した連携攻撃では男子は6本から20本、女子は3本から19本に増加していた。また、空間を活用した個人攻撃において男子は8本から17本、女子は5本から13本に増加し、連携攻撃ミスでは男子が10本から11本、女子は6本から8本に増加していた。これらの結果から、空間把握の能力と基本技能の向上という要因が、ゲーム全体の攻防展開の早さにつながったということが推察される。また、オフENSリバウンドからの攻撃を除外しても回数がさほど減少していないことから、チームでの攻防が一方的になっておらず、交互に攻撃が出来ているということが推察される。さらに、空間の把握による連携攻撃が増加したことから、空いた空間の正確な認識と、空間に伴った攻撃方法を学習者が理解し、実践したということが考えられる。このことは、連携攻撃ミスの本数にも表れている。空間を認識し積極的に活用しようと試みた結果のミスであり、これが増加したとい

うことは、どこが空いているのかなどといった空間の思考・判断が出来ているということが推察される。これらの結果、考察を踏まえ、前述にある学習者の習熟度に沿った手だてをまとめた予備的ループリックを学習指導として取り入れることで、ゲーム内における空間の認知・把握に関する思考力・判断力が高まりがみられたのではないかと考えられる。

2. 学習プリントにおけるカテゴリー分析

3つの観点での説明では7時間目と12時間目を比較したところ、3つの観点で説明した学習者が8名から25名へと減少し、1つの観点で説明した学習者が2名から36名、2つの観点で説明した学習者が30名から39名へと増加した。連携攻撃を行う際は空間の把握とともに、味方の動きを把握する必要がある。また個人攻撃を行う際は相手の動きに同時に着目しなければならない。その為、空間の把握を前提とした自分以外のプレイヤーの動きを把握することが困難だったことが原因として考えられる。

学習プリントにおけるカテゴリー分析では結果で前述しているように、7時間目と比較し、12時間目では、スペースに関するカテゴリーでの説明を行った学習者が45名から53名に増加したこと、カテゴリーの中に三角形を作って攻撃するなど作戦について述べられていたことから空間の把握や活用を授業内で行えるようになったということがうかがえる。記述に用いられた言葉の分析についても、時間を追うごとに記述の内容に詳細性、具体性が見られた。このことから、前述のように空間の認知・活用の能力とそれらを記述において説明する能力に具体性、詳細性を伴った高まりが変化として見られたのではないかと推察される。また、実際の学習プリントの記述の分析の結果からは、7時間目の学習プリントの記述では「スペースを見つける」というカテゴリーが45名であり、空間の認識・活用に関する説明においても漠然とした表現であった。しかし、12時間目の記述からは空間を認識した後の行動として「走り込む」「回り込む」といった詳細なカテゴリーでの回答が53名に増加し、さらに作戦として「三角形を作って攻撃する」、「仲間に指示を出す」という言葉が記述されていた。攻撃様相におけるパスの展開数の増加からも、空間の認識を瞬時にに行い、活用する能力が高まったのではないかと推察される。一方で、今後の課題として、今回の授業実践に使用した予備的ループ

リックの手だてでは、記述の詳細性に関する高まりは見られたものの自分・味方・敵の3つの観点で述べる記述を学習者から引き出すことが出来ていなかった。その為、学習者の習熟度を詳細に理解し、より多くの予測されるつまずきと、それに応じた手立ての工夫が必要である。

V. まとめ

本研究では、中学校第2学年3クラスの生徒120名を対象に、バスケットボールの授業において「自分、味方、敵の状況を説明できない」などといった予測されるつまずきと、手立て①「作戦ボードを用いて、自分、自分のマークマン、ボールの位置を問い、確認させる」、手立て②「自分、味方、敵の位置を問い、確認させる」といった、空間の認知・活用に関する予備的ループリックを導入した。授業実践の結果、以下のことが明らかになった。

攻防様相のVTR分析では、3時間目と12時間目で空間を活用した連携攻撃など、攻撃回数が約2倍に増加した。このことから、空間を認識し活用する能力が高まったことが推察された。全体的な攻撃回数の増加についても、空いた空間の認識・活用により、攻撃がスムーズになりゲーム全体の攻防スピードが速くなったことが推察された。4分という制限時間内で空間を活用したスムーズな攻撃により、攻防のラリーが増加したことが要因であると示唆された。

学習プリントの記述におけるカテゴリー分析では、「自分・味方・敵」といった3つの観点全てを含んだ説明は、7時間目に比べ、12時間目では減少した。この要因としては、より鮮明に記述を行おうとした結果、自分からの観点や、自分・味方からの観点到偏ってしまったと考えられた。

一方、カテゴリー分析では時間を追うごとに詳細性、具体性が増した。また、攻撃時のパスの展開数を比較したところ、7時間目に比べ12時間目ではパスの展開回数が増加した。これらのことから、本研究における予備的ループリック活用の試みは、バスケットボールの授業において、空間を認識し活用する能力、それらを記述によって表現する能力の育成に有効に働いたといえる。

参考文献

福岡教育大学・三附属中学校研究紀要保健体育科
(2014) 思考力を育む保健体育科学習指導法の研究—予備的ループリックを取り入れた指導

の工夫を通して—福岡教育大学・三附属中学校研究紀要, 17: 109-123.

人見久城・福地達也(2014) 中学校理科における思考力・表現力を高める指導法の研究—第2学年「化学変化と原子・分子」での授業実践を通して—宇都宮大学教育学部, 教育実践総合センター紀要, 37: 125-132.

近藤智靖・平野宗・鈴木麻友美・藤木雄太・鈴木加奈・出井雄二(2008) 小学校バスケットボール授業における戦術学習プログラムの有効性の検証, 白鷗大学論集, 23(1): 107-123.

文部科学省(2008) 中学校学習指導要領解説 保健体育編, 東山書房

文部科学省(2011) 中央教育審議会大学教育部会(2011年12月9日) 説明資料, 濱名委員説明資料: 1-3.

森田裕介・益子典文(2002) ループリックの開発方法と実践事例に関する調査, 長崎大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, 1: 38-46.

長嶺健・本多壮太郎・佐々木大祐(2015) タスクゲームとドリルゲームを効果的に結び付けるバスケットボールの授業研究(2) 福岡教育大学紀要, 64(5): 161-168.

鬼澤陽子・小松崎敏・岡出美則・高橋建夫・斎藤勝史・篠田淳史(2007) 小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断能力の向上, 体育学研究, 52: 289-302.

鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋建夫(2008) 小学校6年生のバスケットボール授業におけるアウトナンバーゲームとイーブンナンバーゲームの比較—ゲーム中の状況判断能力とサポート行動に着目して—体育学研究, 53: 439-462.

鬼澤陽子・高橋建夫・岡出美則・吉武武史・高谷昌(2006) 小学校体育授業のバスケットボールにおける状況判断能力向上に関する検討—シュートに関する戦術的知識の学習を通して—, スポーツ教育学研究, 26(1): 11-23.

辻尚美(2012) ループリック作成を通じて理解を深める授業づくり—「広告の形而上学」の授業実践を通して—, 国語教育学会資料: 109-112.

遠海友紀・岸磨貴子・久保田賢一(2012) 初年次教育における自律的な学習を促すループリックの活用, 日本教育工学会論文誌, 36(suppl.): 209-212.