

高等学校 保健体育

選択制体育における「指導と評価の一体化」を目指した単元計画
— 観点別評価へつながる単元計画の提案 —

高校教育課 指導主事 下山 達彦

要 旨

高等学校学習指導要領「体育」の目標には、「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てる」ことが示されている。この目標を達成するためには、生徒の自主性をはぐくむための計画と指導、そして観点別評価の在り方が重要である。また、観点別評価を実施するためには、「指導と評価の一体化」を目指した単元計画が必要であると考えられる。そこで、観点別評価へつながる単元計画の作成をとおして、選択制体育における単元計画の在り方を考察した。

キーワード：高等学校 選択制体育 単元計画 観点別評価 スキルテスト PDCAサイクル

I 主題設定の理由

高等学校学習指導要領「体育」の目標に示された「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てる」ために、多くの高等学校では選択制体育が取り入れられている。選択制体育の授業形式はその学校における生徒数、体育担当教員数、活動場所の数や広さ、施設や器具の状況、生徒の能力や意識等、関係する種々の要素に合わせて工夫されなければ成立しないものである。そのため各校では、担当者による創意工夫がなされ、試行錯誤を繰り返しながら、その学校の現状に合った選択制体育の形式が作り出されてきた。また、評価についても大きな変化が求められ、長らく実施されてきた「絶対評価を加味した相対評価」から「観点別評価（絶対評価）」への変更がなされてきた。しかし、これまで、観点別評価の方法については、ある一定の方向が示されたものの、定着しているとは言えず、多様な選択制体育の形式へ対応させるには各校の体育担当教員の意欲的な研究に依存している部分が多いのが現状である。

そこで本研究では、観点別評価へつなげることを前提とした、選択制体育における単元計画の一例を示すことにより、体育の目標達成につながる選択制体育における単元計画の在り方を考察するものである。

II 研究目標

選択制体育の観点別評価につながる単元計画の例として、高等学校学習指導要領解説保健体育編（平成21年7月）を基に、バドミントンについての単元計画表を作成する。また、作成に必要な資料や手順をまとめ、「指導と評価の一体化」を目指した単元計画の在り方を導き出すことを目的とする。

III 研究の実際とその考察

1 場面設定

以下の集団を想定して研究を進めた。

- ・対象学年：第3学年
- ・授業クラス：男子20名、女子20名、合計40名×2クラス=80名
- ・担当教員：2名（専門種目：新体操、陸上競技）
- ・時期：秋季～冬季
- ・場所：第一体育館及び第二体育館
- ・選択種目：バレーボール、バスケットボール、卓球、バドミントン（4種目同時展開）
- ・単元時間数：15時間（1時間：50分）

2 単元の目標

「卒業後に少なくとも一つの運動やスポーツを継続することができるようにする」とし、目標の人物像として「職場の同僚や近所の知り合いなどと、健康の保持増進のために、バドミントンを定期的にプレイするサークル活動などを行うことのできる人物」を設定する。これにより、指導の方向性をより明確にできると考える。

3 具体的な単元の目標

単元の目標を達成させるために、必要と思われる能力を具体的に挙げると、「仲間を集めたり、仲間に加わったりできる能力」、「生活の中にプレイの時間をつくり出す能力」、「プレイする場所を見付け、管理者と調整する能力」、「練習計画を立てる能力」、「計画どおり練習を継続する能力」、「技術的な課題を見付ける能力」、「練習やゲームを楽しめる内容へ工夫・変更する能力」等が考えられる。これらの中から高等学校第3学年の体育で身に付けさせたい内容を考え、以下の①～③のように設定することとする。ただし、これらの目標や指導の内容は、高等学校学習指導要領解説保健体育編（以下学習指導要領解説とする）の内容からそれないものとする。具体的な単元の目標を設定することで、単元という限られた時間の中で、より焦点を絞った指導が可能となる。

①自ら技能や態度の課題を見付けることができる。

高等学校3年生であるため、1年後からは体育の授業のように、課題を見付け、助言してくれる教師の存在はなくなる。そのことを考えると、計画から実践までを可能な限り生徒主導で行わせることが重要である。特に自己の課題を積極的に探り、発見することは、技能を高めるためにも活動を継続するためにも重要である。

②自ら練習方法を楽しめる内容へ工夫・変更することができる。

楽しみながらも技能の高まる練習方法を考え出したり、探したりできることが、楽しい活動へつながり、かつ、活動の継続へもつながるものとする。そのためには、練習方法に関する情報を収集する能力が必要となる。

③仲間と楽しく練習やゲームをすることができる。

所属する集団や、周りで活動する外の集団とのコミュニケーション能力が高ければ、より楽しい活動となるはずである。

4 単元計画を作成するための準備

単元の目標を達成するためには、生徒の自主的な活動を促すことが必要とされるが、だからといって、放任的な授業になってはならない。そのためには、「自主的な活動のための手助けとなる情報を事前に提供すること」が必要である。言い換えれば、「目指すべき方向を具体的に示すこと」が必要ということである。これは「やるべき内容を示す」のではなく「目指すべき方向を示す」ということであり、活動内容を事細かに指示するのではなく、具体的な目標を持たせることが重要であるとする。

【バドミントンの技能の一つを例として考える】

学習指導要領解説「E 球技 1 技能 イ ネット型 例示 その次の年次以降」の「・サービスでは、ボールに変化をつけて、ねらった場所に打つこと。」について

手順1 授業ポイントを特定する（表1）

例示の抜粋	「変化をつけて、ねらった場所へのサービス」
区分	「シャトルや用具の操作」
分類	「サービス」
指導のポイント	「打ち方、選択肢（打つ方向や高さ等）」

学習指導要領解説の例示を基に技能を分類し、指導のポイントをまとめる。実際に担当する生徒への指導をイメージしながら、ポイントを絞る。今回は評価規準を決めるために、指導のポイントは簡単にまとめる

こととした。実際の指導へ役立てるためには、これとは別に、生徒への発問や声かけなどを具体的に細かく書き出すと良い。

手順2 評価規準を決める（表2）

「技能」→「サービス」

評価 a

「ねらった所へ精度の高いショートサービスとロングサービスを打つことができる。」

評価 b

「ショートサービスとロングサービスを打つことができる。」

評価 c（bに届かない生徒への手だて）

「フォームを指導する。（スイングの軌道や手首の使い方）」

例示の内容を具体的にどのような規準で評価するのかを、手順1の「指導のポイント」を踏まえながら決定する。

評価 a の下線部は、評価 b との違いを強調した。

手順3 生徒へ示す評価規準を決める（授業の目標）を決める（表3）

「技能」→「サービス」

評価 a

「ねらった所へ精度の高いショートサービスとロングサービスを打つことができる。」

評価 b

「ショートサービスとロングサービスを打つことができる。」

評価方法

「・基本技能チャレンジカードによる評価を行う。チャレンジカードの内容については合格するまで、何回チャレンジしても良い。」

評価規準：教師用が決定したら、その内容を基に生徒用を作成する。評価aと評価bについては教師用と全く同じ内容とする。生徒用へは評価方法が分かるように説明を付け加えることとする。

手順4 具体的な評価方法を決める（表4） ※技能以外の観点に関しては手順3までで終了。

「サービス」

①認定員へショートサービスを打つ。認定員は全てスマッシュをねらう。スマッシュを決められなければ成功。5本中4本以上の成功を合格の目安とする。上記と同様に、ロングサービスで行う。

②サービスを誰もいないコートで4隅へ打ち分ける。スマッシュを打たれない球筋で打つ。4隅へ2本ずつ合計8本打ち、6本以上の成功を合格の目安とする。

③認定員を崩すように工夫してサービスを打つ（5本程度）。先生が認定すれば合格とする。

技能について、生徒の自主的な活動を引き出すためには、手順3の評価規準以上の情報を与える必要があると考えるため、具体的な評価方法を作成し生徒へ示すこととする。生徒は自分がどのように評価されるのかを知ること、テストへ向けた的確な準備（練習）ができるようになる。また、テスト後は自分に足りない部分を発見することができる。そして、その発見は自分の課題を知ることとなり、その課題を克服することが技能の向上や評価アップへ直接つながっていくため、次の活動の原動力になるものとする。

上記の手順に従って以下の表1～表4を作成した。

○授業ポイントの特定（表1）

学習指導要領における指導内容を、系統性を重視して明確化したものである。生徒が確実に指導内容を身に付けられるような評価規準を作成する手掛かりとなる。

内容は学習指導要領解説における、「球技・バドミントン・高等学校その次の年次以降」の例示等から、「技能」、「態度」、「知識・思考・判断」の3つに分けて抜粋し、それを区分・分類して項目分けしたも

のである。「F 指導のポイント」は各項目に対して、2～3の指導ポイントを単元の目標や生徒の実態をイメージしながら独自に設定したものである。

表1 授業ポイントの特定

A 単元名	バドミントン(高等学校その次の年次以降)					
B 内容	C 解説の例示等の抜粋	D 区分	E 分類	F 指導のポイント		
技能	変化をつけて、ねらった場所へのサービス	シャトルや用具の操作	サービス	打ち方	選択肢	
	緩急や高低をつけての打ち返し		ストローク	打ち方	選択肢	
	変化のあるサーブに対応したレシーブ		レシーブ	打ち方	選択肢	
	作戦に応じたシャトル操作		打ち分け	サーブの作戦	ストロークの作戦	レシーブの作戦
	守備のバランスを維持する動き	持たないときの動き	ポジション	自己の特性に合わせた	相手の動きに対応した	
	仲間とタイミングを合わせた守備位置の移動		ポジション	チームの特性に合わせた	相手の動きに対応した	
態度	主体的に取り組む	共通事項		自ら考え自ら行動する		
	ルールやマナーを大切にする	公正・協力		審判に従う	場所や時間を分け合う	相手のプレイを認める
	仲間と必要な役割を作り、分担したり引き受けたりする			準備・片づけ	審判	競技会の進行
	相手の感情や発言を尊重し、建設的な修正意見を提案しながら話し合いを進める	責任・参画		班活動	対戦相手との話し合い	
	互いに高めあい助け合う			練習中の話し合い	ゲーム後の話し合い	
	健康・安全のための行動や運動量、留意点を理解し、取組む	健康・安全		準備運動	運動環境	安全な服装
知識 思考 判断	目指す目標におうじたチームや自己の課題を設定する	知識・思考・判断	練習の選択	チームの技術分析	技術の知識	練習・競技会の知識
	チームや自己の目標と成果を検証し、課題を見直す	知識・思考・判断	練習の検証	チームの技術分析	技術の知識	練習・競技会の知識
	仲間の技術的な課題や練習方法の選択について指摘する	知識・思考・判断	仲間へ指摘	積極的な発言	技術の知識	練習・競技会の知識
	自己や仲間の体調に応じた活動の仕方を選ぶ	知識・思考・判断	練習の選択	自己の体調を知る	仲間に気を配る	練習・競技会の知識
	作戦などの話し合いの場で、合意を形成するための調整の仕方を見付ける	思考・判断	意見の調整	積極的な発言	仲間の考えを知る	
	生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方を見付ける	思考・判断	自分探し	自己の特性に気付く	種目の特性を知る	楽しみ方を知る

○評価規準：教師用（表2）

評価規準はこの単元で生徒へどのような能力を身に付けさせるのかを具体的に表したものであり、単元計画を作成する前に必要であろうと考える。

内容は表1の作成によって分類された項目や、明確化された指導内容のポイントを基に、観点別評価の4観点に分けて作成した。各項目に対する評価は「a・b・c」で行うこととした。まずは全ての生徒に最低でも到達してほしいラインとして、評価「b」の規準を設ける。次に、評価「a」として、「b」との違いを明確にした規準を設ける。最後に、評価「c」については「b」に到達しないものを指すこととし、欄には「b」に届かない生徒への手だて」を記入することとする。

本研究では、評価の総括については詳しく取り上げないが、表2の評価を「A・B・C」ではなく「a・b・c」とした理由は、「A・B・C」を単元の評価の際に使用することを想定しているからである。例えば、技能の①～⑫（後述表3）について、授業内において「a・b・c」を用いて評価し、補助簿や評価簿へ記入し、蓄積しておく。そして最終的に単元の評価をする際、蓄積したデータを基に総括して、「A・B・C」を使って単元の評価を出すものとする。

表2 評価規準：教師用

	b	a(bとの違い)	bに届かない生徒への手立て	評価場面					
				観	ノ	ス	ペ		
技能	サーブ ① ② ③	ショートサービスとロングサービスを打つことができる	狙った所へ精度の高い ショートサービスとロングサービスを打つことができる。	フォームを指導する。(スイングの軌道や手首の使い方等)			○		
	ストローク ④ ⑤ ⑥	相手からの返球に応じて、様々なフライトを打ち分けられることができる。	相手からの返球に応じて、 狙った所へ精度高く 、様々なフライトを打ち分けられることができる。	苦手なフライトの打ち方や練習方法を指導する。			○		
	レシーブ ⑦ ⑧ ⑨	相手からの様々なサーブに対応して、打ち返すことができる。	相手からの様々なサーブに対応して、 狙った所へ精度高く 、打ち返すことができる。	レシーブ時の立ち位置と構え方を指導する。			○		
	打ち分け・ポジション	⑩	自分で決めた攻撃パターンを実践することができる。	自分で決めた攻撃パターンを、 狙った所へ精度高く 、実践することができる。	攻撃パターンの作り方と考え方を指導する。	○		○	
		⑪	ニュートラルポジションを意識した動きができる。	常に 、ニュートラルポジションを意識した動きができる。	フットワークの練習方法と必要性を指導する。	○		○	
		⑫	仲間と立てた作戦を意識した動きができる。	常に 、仲間と立てた作戦を意識した動きができる。	ダブルスのフットワークの練習方法と必要性を指導する。	○		○	
関心・意欲・態度	①	自ら考え行動しようとする。	仲間のことも考えながら 、自ら考え行動しようとする。	・Bに届いていない状況を指摘し、必要性について話し合う。 ・ノートへ助言を記入する。 ・生徒が自ら気付き実践できるよう、授業内容を工夫する。	○	○			
	②	時間を守ろうとする。	率先して 、時間を守ろうとする。		○	○			
	③	審判に従おうとする。	率先して 、審判に従おうとする。		○	○			
	④	場所や時間を分け合おうとする。	率先して 、場所や時間を分け合おうとする。		○	○			
	⑤	相手のプレイを認めようとする。	常に 、相手のプレイを認めようとする。		○	○			
	⑥	準備や片づけを率先して行おうとする。	常に 、準備や片づけを率先して行おうとする。		○	○			
	⑦	審判や競技会の進行を行おうとする。	率先して 、審判や競技会の進行を行おうとする。		○	○			
	⑧	相手の感情や発言を尊重しながら、仲間や対戦相手と話し合おうとする。	常に 、相手の感情や発言を尊重しながら、仲間や対戦相手と話し合おうとする。		○	○			
	⑨	互いに高め合い、助け合おうとする。	常に 、互いに高め合い、助け合おうとする。		○	○			
	⑩	準備運動をしっかりしようとする。	常に 、準備運動をしっかりしようとする。		○	○			
	⑪	運動環境の安全に気を配ろうとする。	常に 、運動環境の安全に気を配ろうとする。		○	○			
	⑫	安全な服装を心がけようとする。	常に 、安全な服装を心がけようとする。		○	○			
	⑬	仲間や自分の体調に気を配ろうとする。	常に 、仲間や自分の体調に気を配ろうとする。		○	○			
思考・判断	①	目標に応じてチームや自分の課題を見つけている。	目標に応じてチームや自分の課題を、 的確に 、見つけている。	○	○				
	②	チームや自分の課題を見直している。	チームや自分の課題を、 効果的に 、見直している。	○	○				
	③	仲間へ技術的な課題や練習方法についてアドバイスしている。	仲間へ技術的な課題や練習方法について、 的確に 、アドバイスしている。	○	○				
	④	作戦などの話合いで、積極的に発言するなど、話合いをまとめる方向へ導いている。	作戦などの話合いで、積極的に発言するなど、話合いをまとめる方向へ、 中心となって 、導いている。	○	○				
知・理	①	ゲームのルールや審判方法を、言ったり書き出したりしている。	ゲームのルールや審判方法を、 正確に 、言ったり書き出したりしている。	・追試験 ・ノートへ助言を記入する。		○	○		
	②	課題に応じた練習方法を、言ったり書き出したりしている。	課題に応じた練習方法を、 正確に 、言ったり書き出したりしている。			○	○		

観＝観察
ノ＝ノート
ス＝スキルテスト
ペ＝ペーパーテスト

○評価規準：生徒用（表3）

指導と評価の一体化のためにも、生徒自身が授業において、何を目標に活動すべきなのかを知ることは重要である。「何を目標に活動すべきなのかを知る」ということはすなわち、何を頑張って、どこまで到達すれば、良い評価につながるのかを知ることであり、これを明確に認識させることが生徒の自主的な活動につながるものとする。反対に、これを明確に認識できていない生徒の自主的な活動は、単元の目標から外れた活動になりやすいと考える。よって、単元開始の最初の時間に表を配付し、説明することとする。特に技能以外の観点に関しては、この表を基に自主的な活動がなされるよう、詳しく説明し理解を促すようにする。

内容は、教師のねらいと生徒の目標を一致させるためにも、表2の評価規準：教師用に完全対応させたものである必要がある。また、全ての生徒が理解できるよう、各校の実態に応じた表現の工夫が必要である。

表3 評価規準：生徒用

	b	a(bとの違い)	評価方法	評価場面				
				観	ノ	ス	ペ	
技能	① ② ③	ショートサービスとロングサービスを打つことができる	狙った所へ精度の高い ショートサービスとロングサービスを打つことができる。			○		
	④ ⑤ ⑥	相手からの返球に応じて、様々なフライトを打ち分けられることができる。	相手からの返球に応じて、 狙った所へ精度高く 、様々なフライトを打ち分けられることができる。			○		
	⑦ ⑧ ⑨	相手からの様々なサーブに対応して、打ち返すことができる。	相手からの様々なサーブに対応して、 狙った所へ精度高く 、打ち返すことができる。	・基本技能チャレンジカードによる評価を行う。チャレンジカードの内容については合格するまで、何回チャレンジしてもよい。			○	
	⑩	自分で決めた攻撃パターンを実践することができる。	自分で決めた攻撃パターンを、 狙った所へ精度高く 、実践することができる。	・⑩⑪⑫については練習やゲームでのプレイを評価する場合もある。	○		○	
	⑪	ニュートラルポジションを意識した動きができる。	常に 、ニュートラルポジションを意識した動きができる。		○		○	
	⑫	仲間と立てた作戦を意識した動きができる。	常に 、仲間と立てた作戦を意識した動きができる。		○		○	
関心・意欲・態度	①	自ら考え行動しようとする。	仲間のことも考えながら 、自ら考え行動しようとする。		○	○		
	②	時間を守ろうとする。	率先して 、時間を守ろうとする。		○	○		
	③	審判に従おうとする。	率先して 、審判に従おうとする。		○	○		
	④	場所や時間を分け合おうとする。	率先して 、場所や時間を分け合おうとする。		○	○		
	⑤	相手のプレイを認めようとする。	常に 、相手のプレイを認めようとする。		○	○		
	⑥	準備や片づけを率先して行おうとする。	常に 、準備や片づけを率先して行おうとする。		○	○		
	⑦	審判や競技会の進行を行おうとする。	率先して 、審判や競技会の進行を行おうとする。	・普段の授業態度やノートへの記入状況を踏まえて判断する。	○	○		
	⑧	相手の感情や発言を尊重しながら、仲間や対戦相手と話し合おうとする。	常に 、相手の感情や発言を尊重しながら、仲間や対戦相手と話し合おうとする。	・「a」と認めた場合は直接褒めることとする。	○	○		
	⑨	互いに高め合い、助け合おうとする。	常に 、互いに高め合い、助け合おうとする。	・「b」に届かないと判断した場合は直接注意するが、それでも改善が見られない場合は「c」とする。	○	○		
	⑩	準備運動をしっかりとしようとする。	常に 、準備運動をしっかりとしようとする。		○	○		
	⑪	運動環境の安全に気を配ろうとする。	常に 、運動環境の安全に気を配ろうとする。		○	○		
	⑫	安全な服装を心がけようとする。	常に 、安全な服装を心がけようとする。		○	○		
	⑬	仲間や自分の体調に気を配ろうとする。	常に 、仲間や自分の体調に気を配ろうとする。		○	○		
思考・判断	①	目標に応じてチームや自分の課題を見つけている。	目標に応じてチームや自分の課題を、 的確に 、見つけている。		○	○		
	②	チームや自分の課題を見直している。	チームや自分の課題を、 効果的に 、見直している。		○	○		
	③	仲間へ技術的な課題や練習方法についてアドバイスしている。	仲間へ技術的な課題や練習方法について、 的確に 、アドバイスしている。		○	○		
	④	作戦などの話合いで、積極的に発言するなど、話合いをまとめる方向へ導いている。	作戦などの話合いで、積極的に発言するなど、話合いをまとめる方向へ、 中心となって 、導いている。		○	○		
知・理	①	ゲームのルールや審判方法を、言ったり書き出したりしている。	ゲームのルールや審判方法を、 正確に 、言ったり書き出したりしている。	・ルールや審判方法についての試験とノートの記入状況によって評価する。		○	○	
	②	課題に応じた練習方法を、言ったり書き出したりしている。	課題に応じた練習方法を、 正確に 、言ったり書き出したりしている。			○	○	

観＝観察
ノ＝ノート
ス＝スキルテスト
ペ＝ペーパーテスト

○基本技能チャレンジカード（表4）

評価規準：生徒用（表3）の「技能」については、目標の内容をより具体的なものとする事で、毎時間の自主的な活動の促進を図ることができる。よって表3とともに、単元開始の最初の時間に表を配付し、説明することが必要である。

内容は、目標＝評価ととらえ、各目標に対する評価方法を具体的に明記する。評価活動は担当教師が認定員（教師が認定した生徒）に協力させながら行うこととする。基本的に認定員が認定する内容は評価規準の評価「b」に対応する部分とし、評価「a」に対応する部分は教師が認定するものとする。認定員については「基本技能チャレンジカード」の内容を全て達成し、単元の目標を理解した生徒を教師が指名することとする。認定員を作ることで、生徒同士での教え合いが行われるようになるなど、活動の中心が教師ではなく、生徒自身となり、単元の目標達成に必要なとした、生徒の自主的な活動を促すためには、非常に効果的である。また、体育教師が万が一、怪我や体調不良で実技ができない場合でも、認定員を活用することでスムーズな技能指導を行うことができる。

表4 基本技能チャレンジカード（スキルテスト）

※ 認定員＝基本技能をクリアし、先生に認定を受けた生徒

		評価方法	サイン（月日）
サー ビス	①	認定員へショートサービスを打つ。 認定員は全てスマッシュを狙う。スマッシュを決められなければ成功。 5本中4本以上の成功を合格の目安とする。 上記と同様にロングサービスで行う。	認定員 認定員
	②	サービスを誰もいないコートで4隅へ打ち分ける。 スマッシュを打たれない球筋で打つ。 4隅へ2本ずつ合計8本打ち、6本以上の成功を合格目安とする。	認定員
	③	認定員を崩すように工夫してサービスを打つ。（5本程度） 先生が認定すれば合格とする。	先生
スト ローク	④	認定員と2人で、サービス→ハイクリア→ドロップ→ヘアピン→ヘアピン→チャンスボール→スマッシュを打つ。 2セット行う。（2セット目はサーブチェンジする。） 全てのフライングが正確に打てることを合格の目安とする。	認定員
	⑤	認定員が右のサービスエリアから打ちだすフライングに反応して、全て右のサービスエリアへ返球する。同様に左も行う。 認定員は4隅を基本にコースを打ち分ける。 左右×5本の合計10本中8本以上の成功を合格の目安とする。	認定員
	⑥	認定員を崩すように工夫してラリーを行う。 先生が認定すれば合格とする。	先生
レ シー ブ	⑦	認定員のサービスに対応してスマッシュされないようにレシーブをする。 認定員は4隅へランダムに打ち分ける。 5本中4本の成功を合格の目安とする。	認定員
	⑧	認定員が打つサービスに対応して指定した場所へレシーブをする。 認定員は4隅へランダムに打ち分ける。 5本中4本の成功を合格の目安とする。	認定員
	⑨	認定員のサービスに崩されないように工夫してレシーブをする。（5本程度） 先生が認定すれば合格とする。	先生
ボ 打 ち シ ン 分 ヨ け ン	⑩	認定員とスマッシュを禁止したゲームをする。	先生
	⑪	目標を考えながらプレイする。	
	⑫	先生が認定すれば合格とする。	

5 単元計画の作成

表1～表4を単元計画の別表扱いとすることで、シンプルで生徒にも分かりやすい単元計画を作成することができる。また、単元計画を種目別に切り出して、練習ノートを作成し活動や評価へ役立てることとする。

○単元計画（表5）

単元の目標を達成するためには、生徒の自主性を養う必要があり、そのためには単元計画をゼロから立てさせることも一つの方法である。しかし、今回の場面設定では担当教員は2名であり、一つの体育館で二つの種目が同時展開されているところへ1名しか配置されておらず、効率的に指導助言するためには、ある程度の時間的な枠組みが必要である。特に、教師主導の技能指導の時間を設けるためには、二つの種目で重ならないように、あらかじめ時間を設定しておく必要がある。これも単元開始の最初の時間に表を配付し、説明する必要があると考える。

内容は、1時間ごとの活動内容と単元全体の活動の流れが分かるようにする。活動内容については、基本的に以下の7つのパターンで構成する。

T	技能指導。教師主導の一斉指導の形式で、基本技能チャレンジカードの内容を中心に指導・助言する。前半に多く設定し、この活動の中で認定員を指名する。
F	フリータイム。前半に「T」があった場合は、その内容を受けて「P」か「G」を各班で選ぶことができる。
P	技能練習。基本技能チャレンジカードの内容について練習したり、ゲーム前の技能確認に使ったりする。各自や各班で立てた目標や計画に沿って活動する。練習内容が楽しめるものになるよう指導・助言する。チャレンジカードの内容について認定活動を行う。
G	ゲーム。各自や各班の目標を意識しながらゲームをする。ゲームのルール設定や審判は生徒が自主的に行うよう指導・助言する。

テスト①	基本技能チャレンジカードの教師が認定する部分に関して、普段の活動においても生徒からの申出があれば実施するが、前の時間までに実施されていない生徒に対しては、この時間を利用して実施する。
テスト②	基本技能チャレンジカードの教師が認定する部分に関して、前の時間までにクリアしていない生徒の最後のチャンスとして位置付ける。
ルールテスト	ルールや審判方法についてペーパーテストを実施する。内容は自主的に競技会を開催するために最低限必要なものとし、満点を目指すよう指導する。

各パターンの活動内容についても、「生徒が活動する際の注意点」として、おおよその時間的な目安を設定する。そうすることで、各班で考えなければならない内容が絞られ、技能練習の内容や目標、ゲームの内容や目標など、生徒の取組が重要な部分に絞ってできるようになると考える。「教師の活動」の欄については、生徒に配付する際は消去することとする。

表5 単元計画

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
第一体育館	バドミントン	班分け	T	P	T	P	T	F	P	P	P	P	P	P	テスト②	P	
		班の目標、練習計画決め	F	G	F	G	F	テスト①	G	G	G	G	G	G	ルールテスト	G	
			N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	卓球	班分け	P	T	P	T	P	T	F	P	P	P	P	P	P	テスト②	P
		班の目標、練習計画決め	G	F	G	F	G	F	テスト①	G	G	G	G	G	G	ルールテスト	G
			N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
第二体育館	バレー	班分け	T	P	T	P	T	F	P	P	P	P	P	P	テスト②	P	
		班の目標、練習計画決め	F	G	F	G	F	テスト①	G	G	G	G	G	G	ルールテスト	G	
			N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	バスケット	班分け	P	T	P	T	P	T	F	P	P	P	P	P	P	テスト②	P
		班の目標、練習計画決め	G	F	G	F	G	F	テスト①	G	G	G	G	G	G	ルールテスト	G
			N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

生徒が活動する際の注意点

T 技能指導	=	5分	・班の本時の活動を打合せながらの体操をする。・種目に必要なトレーニングをする。
		3分	・チームの課題を教師と一緒に話し合う。
		12分	・一斉授業と同様に、教師主導による技能指導をうける。
F フリータイム	=	20分	・フリータイム。 ・前半が「T」の時は、学んだことを生かして、技能練習またはゲームをする。 ・後半がテストの時は、テストのための練習とする。
P 技能練習	=	5分	・班の本時の活動を打合せながらの体操をする。・種目に必要なトレーニングをする。
		10分	・班の計画に沿って技能練習をする。 ・仲間にアドバイスしたり、アドバイスを求めたりする。
G ゲーム	=	30分	・ゲーム開始前に、このゲームの目標を確認し合う。 (個人目標、チーム目標、技能目標、メンタル目標等) ・ゲーム終了後、このゲームで良かった点や次のゲームへの改善点を話し合う。 ・審判をする。
N ノート記入	=	5分	・本時の活動で気付いた点、学んだこと、今後の課題等を記入する。

教師の活動

・活動を観察。 ・生徒に課題を気付かせる話し合い。 ・話し合いから導き出された課題を解決するための技能指導。 ・チャレンジカードの認定活動
・巡回して、各班の活動を観察。必要に応じて助言。 ・評価補助簿の記入。 ・チャレンジカードの認定活動
・巡回して、各班の活動を観察。必要に応じて助言。 ・評価補助簿の記入。 ・チャレンジカードの認定活動
・巡回して、各班の活動を観察。必要に応じて助言。 ・評価補助簿の記入。
・巡回して、各班の活動を観察。

○練習ノート（表6）

自主的な活動の手助けとして生徒全員に配付して記入させる。また、生徒がどのような目標を持って活動しているのかを、教師が知る手だてとしても活用することができる。単元の最初の時間に記入方法を説明する。毎時間、最後の5分間は、活動班で集合し、話し合いながら各自で記入させる。その日の活動内容を基に、次の時間の活動内容と目標を必ず記入させるように指導する。

内容は以下のとおりである。

- ・サービス、ストローク、レシーブ、打ち分け、ポジション

基本技能チャレンジカード（表4）の内容を基に、次の時間の技能練習では、どの内容を練習するのかについて、数字を記入し目標とする。目標を設定する際は、本時の反省点を生かして決めるようにする。

- ・チームの目標、自己の目標

その日の活動を振り返って、次回の目標を設定し記入する。活動を振り返る際は、今日の良かった点、反省点、話し合ったことなどへ記入した内容を参考に参考にする。

- ・今日の良かった点、反省点、話し合ったことなど

「評価規準：生徒用」（表3）の内容を参考に、その時間のプレイや考えた内容、話し合った内容などについて記入する。

表6 練習ノート

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
バド	班分け	T	P	T	P	T	F	P	P	P	P	P	P	テスト②	P
	班の目標、練習計画決め	F	G	F	G	F	テスト①	G	G	G	G	G	G	ルールテスト	G
		N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
サービス															
ストローク															
レシーブ															
打ち分け															
ポジション															
チームの目標															
自己の目標															
今日の良かった点とその理由															
今日の反省点とその理由															
今日話し合ったことやゲームのルールで工夫したことなど															

チャレンジカードに対応した数字を記入する
(例)①②⑤
前の日のノートの時間に、次の時間の目標として記入しておく。

チームの目標と自己の目標を、評価規準の内容を踏まえて記入する。
前の日のノートの時間に、次の時間の目標として記入しておく。

本時の活動について、技能や態度などに触れながらノートの時間を使って記入する。

IV 研究のまとめ

目標は明確であればあるほど、具体的な課題が発見でき、それによって積極的に取り組むことができる。そして、取り組んだ結果を正しいものさしで客観的に自己評価することができれば、次の取組に活かされていく。指導と評価の一体化とは、このようなPDCAサイクルで成立している。本研究では「単元の目標」に対して、「目標の人物像」と「具体的な単元の目標」を設定することで目標の明確化を図った。また、「授業ポイントの特定」（表1）の作成から、学習指導要領に沿った内容とし、「評価規準：教師用」（表2）によって具体的な課題を導き出した。これはPDCAの「P（計画）」の部分になるが、このPを観点別評価へのつながりを見据えて作成することは、観点別評価を成立させられるかどうかのカギになると考える。例えば、授業内容は従来どおり行い、評価だけを観点別に変更した場合、評価規準は授業内容を基に作成することになり、完成した評価規準の4観点はバランスが悪くなり、学習指導要領の内容に沿ったものとは言えなくなる。また、授業内容を変更しないことは、PDCAサイクルが機能しないことであり、「指導と評価の一体化」の観点からも妥当とは言えない。

今回の単元計画作成においては、生徒の活動の中にもPDCAサイクルを組み込むことで、自主性を育むという目標を実現しようとした。生徒にとっての目標を、「評価規準：生徒用」（表3）と「基本技能チャレンジカード」（表4）の作成によって明確にし、「単元計画」（表5）を作成することで活動の方向性を示した。単元計画作成の過程で気付いたことは、生徒の自主的な活動を促すための工夫として行った作業によって、生徒の活動をより詳しく想定することとなり、その結果、指導方針や具体的な指導方法の改善点がおのずと見えてきたことである。この改善点を次の指導に生かすことが、「指導と評価の一体化」になるのだということを実感する研究となった。

V 本研究における課題

本研究により、「指導と評価の一体化」につながる観点別評価には、それを前提にした単元計画の作成が必要であることが分かったが、その他にもいくつかの課題が考えられる。例えば「評価補助簿の作成」や「時案の作成」、「単元評価の総括と学期及び学年末評価の総括方法」、「授業の評価（生徒評価・他の教師からの評価・授業者評価）」などである。また、本研究も含めて、これらの研究には、今後、検証が必要であり、県内各校の協力の基、実践研究につなげていきたいと考えている。

<引用文献>

- 文部科学省 2009 『高等学校学習指導要領（平成21年3月告示）』，p.90
- 文部科学省 2009 『高等学校学習指導要領解説 保健体育編（平成21年7月）』，p.63

<参考文献>

- 加藤幸次 2002 『絶対評価 学校・教育のどこが変わるのか』 ヴィヴル
- 高橋健夫 1994 『体育の授業を創る創造的な体育教材研究のために』 大修館書店
- 平成21年度 全国都道府県・指定都市教育委員会学校体育担当指導主事研究協議会資料

<参考URL>

- 国立教育政策研究所 2004 「評価規準の作成，評価方法の工夫改善に関する参考資料」
<http://www.nier.go.jp/kaihatsu/kou-sankousiryuu/pdf/1/hotai.pdf> (2010.1.20)