
保健体育

1 研究テーマ

(1) 研究テーマ

球技ゴール型(ハンドボール)における「ボールを持たないときの動き」の指導と評価

(2) 研究のねらい

学習指導要領の趣旨を実現するためには、学習評価の在り方が極めて重要であり、「指導と評価の一体化」を実現することが求められている。また、「主体的・対話的で深い学び」の視点からの授業改善を通して、資質・能力を確実に育成する上でも、学習評価は重要な役割を担っている。

中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会(平成 31 年 1 月)の「児童生徒の学習評価の在り方について(報告)」(以下、「報告」という)では、学習評価について指摘されている課題として、「学期末や学年末などの事後での評価に終始してしまうことが多く、評価の結果が児童生徒の具体的な学習改善につながっていない、教師によって評価の方針が異なり学習改善につなげにくい、教師が評価のための『記録』に労力を割かれて指導に注力できない」等の記載がある。同様の課題が、推進委員の所属するそれぞれの学校でも挙げられており、指導内容に関する学習評価の統一化や教師の指導改善、生徒の学習改善につなげるための仕組みが必要となっている。特に、球技ゴール型において「ボールを持たないときの動き」の指導の焦点が不明確で、学習評価の目安も捉えにくいという課題が挙げられた。

このため、本研究では、球技ゴール型ハンドボールの単元において、ボールを持たないときの動きの技能におけるルーブリック評価表を作成することで、学習評価の目安や技能のポイントを明確化した。それにより、生徒が目標に向けて取り組みやすい環境を整えるとともに、教師間での学習評価の方針や方法を統一し、一貫性のある学習評価を行うことで、学習評価の妥当性や信頼性を高めることをねらいとした。

2 実践事例

(1) 単元の指導と評価の計画

ア 科目名：「体育」【対象：入学年次】

イ 単元名：ゴール型ハンドボール【内容のまとめ：E 球技】

ウ 単元の目標(ねらい・身に付けさせたい力)：

(7) 知識及び技能

ハンドボールについて、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、(体力の高め方、) (運動観察の方法) (など)を理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。

ゴール型では、安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすることができるようにする。

(イ) 思考力、判断力、表現力等

攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

(ウ) 学びに向かう力、人間性等

ハンドボールに自主的に取り組むとともに、(フェアなプレイを大切にしようとする、) 作戦などについての話し合いに貢献しようとする、(一人ひとりの違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、) (互いに助け合い教え合おうとする) (などや、) (健康・安全を確保すること) ができるようにする。

* 体育においては、単元の学習が複数年次にわたって計画されることが想定されるため、目標のすべてを記載した上で別の年次で指導し評価することについては()をつけて示しています。

エ 単元の評価規準

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>●知識</p> <p>①戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであることについて、言ったり書き出したりしている。</p>	<p>●技能</p> <p>(安定したボール操作)</p> <p>①ゴールの枠内にシュートをコントロールすることができる。</p> <p>②味方が操作しやすいパスを送ることができる。(空間を作り出すなどの動き)</p> <p>③ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れることができる。</p> <p>④ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができる。</p>	<p>①ハンドボールについて、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。</p> <p>②チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返っている。</p>	<p>①ハンドボールの学習に自主的に取り組もうとしている。</p> <p>②作戦などについての話合いに貢献しようとしている。</p>

オ 単元の指導と評価の計画

時	1	2	3	4	5 (本時)	6
0	<p>オリエンテーション</p> <p>態：愛好的態度</p> <p>本時の学習内容の確認 準備運動 基本的なパス練習</p>					
10	準備運動 基本的なパス練習	パスゲーム①	移動式 ゴールゲーム	アルティメットのルールを参考にした簡易ゲーム (フライングディスクを使用)	アルティメットのルールを参考にした簡易ゲーム	基本的なシュート練習 ⇒ゴールの枠内にシュートをコントロールするコツを理解する
20	パスゲーム①	⇒守備者を意識してパスをつなぐ				
30	移動式ゴールゲーム		タッチ ダウンゲーム	知：技術の名称や行い方	思：体の動かし方や行い方	アルティメットのルールを参考にした簡易ゲーム
40	⇒守備者を意識して、ゴールを目指しながらパスをつなぐ		⇒ゴール前の空いている空間の突破を図る			
50	整理運動、本時の振り返り、次回の学習の確認等					
評価の機会	知			①		
	技		②			③
	思					
	態					

時	7	8	9	10	11	12・13
学習の流れ	0	本時の学習内容の確認 準備運動 基本的なパス練習 基本的なシュート練習				
	10	一般的なルールの歩数を活用するゲーム ⇒守備の状況に応じて、歩数を活用し、ゴールに近づいてパスやシュートを選択する 思：運動実践に繋がる態度（協力・責任） 技：空間を作りだすなどの動き 態：参画	ドリブルを活用するゲーム ⇒守備の状況に応じて、ドリブルを活用し、ゴールに近づいてパスやシュートを選択する ⇒守備者はゴールとボール保持者を結んだ直線上で守る 思：体の動かし方や行い方	リーグ戦		
50	整理運動、本時の振り返り、次回の学習の確認等					
評価の機会	知					総括的な評価
	技		④	①		
	思		②		①	
	態				②	

評価方法	
知識	学習ノート
技能	観察
思考・判断・表現	観察・学習ノート・単元末レポート
主体的に学習に取り組む態度	観察・学習ノート・単元末レポート

カ 授業実践例（5時間目／13時間）

(7) 本時の目標

a 知識及び技能

ゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れることができるようにする。

b 思考力、判断力、表現力等

ハンドボールについて、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えることができるようにする。

c 学びに向かう力、人間性等

ハンドボールの学習に自主的に取り組もうとすることができるようにする。

(4) 本時の評価

本時は、記録に残す評価は行わない。

(ウ) 本時の展開

時間	学習内容、学習活動(※指導上の留意点を含む)	評価の観点 (評価方法)
導入 (10分)	<p>1 出欠の確認と健康観察、本時の目標の確認、既習事項の振り返り</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【単元を通じた既習事項】 攻撃における「空間」とは何を差すか。 ①守備者2名を底辺と見立てた二等辺三角形の頂点 ②サイドラインに最も近い守備者とサイドラインの間</p> <p>【前時の既習事項】 ①パスは長短を使い分ける ②真上に投げ上げるようなパスは有効でない</p> </div> <p>2 準備運動と基本的なパス練習 ・2人1組でのランニングパス、対人パス ※突き指の怪我を防ぐために、キャッチ時の指の形を意識させる。 本時の展開部につながるように、ストレート・ループ・バウンドパスを取り上げる。</p> <p>3 本時の目標</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>守備者を引きつけてゴールから離れる動きを身に付けるとともに、ハンドボールについて、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝え、ハンドボールの学習に自主的に取り組むこと。</p> </div>	
展開 (35分)	<p>4 アルティメットのルールを活用した簡易ゲーム 【ボールを持たないときの動きを身に付けるためのゲーム】 全面ゲーム</p> <p>【ルール】 ①パスをつないでゴールエリアラインを2歩以内で通過できたら得点 ②ドリブルは使用せず、許容される歩数は2歩まで ③キャッチミスなどでボールが地面についたら相手ボール ※導入部で確認した単元を通じた・前時の既習事項を随時取り上げる。 学習が深まるように、試合中に出現した良い動きを取り上げる。</p>	
まとめ (7分)	<p>5 本時の振り返り・次回の学習の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【本時の学習内容】 ・空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きを身に付ける。 ・ハンドボールについて、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ・学習に自主的に取り組む。</p> <p>【次回の学習内容】 ・ゴールの枠内にシュートをコントロールする。</p> </div>	

研究実施校：神奈川県立岸根高等学校(全日制)

実施日：令和7年10月31日(金)

授業担当者：吉野 泰一 教諭

(2) 「『指導と評価の一体化』の実現に向けた学習評価の充実」におけるポイント

ア 研究テーマについて

本研究は、指導と評価の一体化に関する各校の現状を整理することから着手した。そのなかで、最も多くの声が挙がった現状の課題の一つに、「学習評価の過程や結果が、生徒の具体的な学習改善に結びついていない」という意見があった。これは、教師が「何を、どのような観点で評価しているか」を生徒と共有できておらず、生徒は授業や単元の目標が見えないまま、学習を進めているのではないかと推察した。特にゴール型の種目は、空間を有効活用しながら、ボールをゴールに到達させる・させないという明確な目標を持つ一方で、その達成度を測る学習評価の判断の目安や具体的な動きが明確にされていない傾向があり、ゴール型の「ボールを持たないときの動き」の指導場面において出現しやすいのではないかとこの意見に至った。これらの意見を踏まえ、「指導と評価の一体化」の実現を目標に、以下の3点を本研究の中心に据えることとした。

(ア) 単元指導計画の検討

研究の目的である「ボールを持たないときの動き」の理解を円滑に深められるよう、ボール操作や動きに制限を付け、生徒が学習を深められるように指導(支援)していく。

(イ) 技能のルーブリック評価表の作成と活用

「ボールを持たないときの動き」に関する技能のポイントを明確化したルーブリック評価表を作成し、教師間や生徒間及び教師と生徒の共通理解を図る。

(ウ) 学習ノートの考察

生徒の記述から上記(ア)、(イ)の有効性を把握する。

イ 単元指導計画の具体的な方針、技能のルーブリック評価表と学習ノートの作成について

単元指導計画におけるゲームの様相の概要は次のとおりである(表1)。「ボールを持たないときの動き」については、コート内での空間がどこにあるのかという認知から始める必要がある。また、その認知は試合展開が低速の方が円滑に行えると判断し、単元が進むにつれ、試合展開が速くなるように留意した。

表1 ゲームの様相の概要

授業時間	条件の内容	指導の意図	期待する試合展開の速さ
1～6 時間目	歩数の制限及びドリブルの禁止	攻守(特に攻撃)で有効な空間の認知とそれに伴う移動に重点を置き、仲間とのパスによる連携を目指す。	低速
7、8 時間目	ドリブルの禁止	上記の段階を踏まえ、攻撃では歩数を活用したボール運びとゴールエリア付近での突破やシュートを目指す。	低速～中速
9～13 時間目	特に設けない	上記の段階を踏まえ、空間の認知と活用が、ボールを持つときと持たないときで場合分けして、プレイできることを目指す。 守備は、攻撃を遅らせることや不利な位置でシュートをさせることを目標とする。	中速～高速

単元後半では、パス・歩数の活用・ドリブルの三つを駆使してシュート局面までボールを運ぶ試合を目指すため、この三つに共通する空間の定義づけを試みた。推進委員会で議論を重ねていく中で、「その空間でボールを保持したときに、パス・歩数の活用・ドリブルが守備者からの影響を受けられずに行える場所」という合意がなされた。これに基づき、空間は、「①コート内側で発生する空間(守備者2名を底辺と見立てた二等辺三角形の頂点)と②コート外側で発生する空間(サイドラインに最も近い守備者とサイドラインの間)」という言語的かつ幾何学的な表現で生徒に提示する案に達し、生徒に提示することとした(図1)。

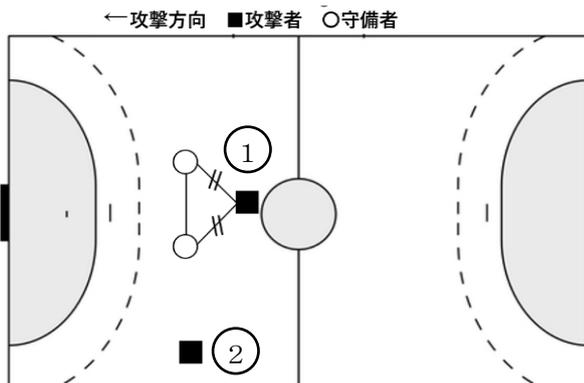


図1 空間の定義

また、「空いている場所に動く」や「空間を使う」といった表現自体は、一般的に多く用いられるものの、その意味や内容は授業者によって異なり、生徒も感覚的な理解にとどまるケースが多いように感じられる。本研究では、空間を言語的かつ幾何学的に定義づけた結果、生徒の学習がどのように変容していくかを見取った。また、定義づけた空間は攻撃側から捉えた視点である。したがって、守備においては、この空間を使わせない、すなわち「ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができる」ことによって空間を埋めているという判断をした。

○技能のルーブリック評価表

技能/規準	評価規準		具体的な動き	
	A	B	B	C
空間を作り出す動き	<input type="checkbox"/> ゴール前に広い空間を作り出すために、ボール状況に応じて、守備者を引きつけてゴールから離れることができる。 <input type="checkbox"/> サイドラインに最も近い守備者とサイドラインの間に素早く移動することができる。	<input type="checkbox"/> ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れることができる。	<input type="checkbox"/> 守備者2名を底辺と見立てた二等辺三角形の頂点に立つことができる。 <input type="checkbox"/> サイドラインに最も近い守備者とサイドラインの間に立つことができる。	<input type="checkbox"/> ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れることができない。
ゴールを守る動き	<input type="checkbox"/> ボールの奪取や、シュートの失敗を誘発し、相手の攻撃を遮断させることができる。 <input type="checkbox"/> 横や後ろ向きパスをさせたり、ボール保持者をコートサイドに追い込んだりして、ゴールに近づかせないことができる。	<input type="checkbox"/> ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができる。	<input type="checkbox"/> ゴールとボール保持者を結んだ直線上に立つことができる。	<input type="checkbox"/> ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができない。

図2 技能のルーブリック評価表

単元指導計画及び空間の定義づけを基に作成した技能のルーブリック評価表は上記のとおりである(図2)。単元末に目指すゲームの様相は、中速から高速の展開であるため、攻撃側の空間を作り出す動きのA段階では、「素早く」という文言を用いた。一方、守備側は「ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができた結果、どのような様子が発現するのか」という視点から、ゴールを守る動きのA段階では、攻撃を止めたり、遅らせたり、シュートの成功率が低い位置へ誘導したりすることが推進委員会の議論で挙がり、これらを用いた。

学習ノートは毎時間記入するのではなく、単元の進行に応じた生徒の学習の変容を把握するために、授業者が内容とタイミングを調整して、Google Classroomでの配信及び回収を行った。結果的に全6回配信することとなり、配信した内容は以下のとおりである(表2)。

表2 学習ノートの各時間における項目とねらい

回数	授業時間	生徒記載項目	授業者のねらい
①	1時間目	<ul style="list-style-type: none"> 取組歴 できそうなこと 自信のないこと 授業への意気込み 	<ul style="list-style-type: none"> 診断的な評価とチーム分けの参考
②	3時間目	<ul style="list-style-type: none"> ゴールを攻めるときの自分、チームの課題 ゴールを守るときの自分、チームの課題 	<ul style="list-style-type: none"> 技能のルーブリック評価表を生徒に提示する前段階に、攻守における個人及びチームの課題の発見
③	5時間目	<ul style="list-style-type: none"> 本時のゲームで自分、チームができたこと 作戦会議で仲間から受けた、仲間に行ったアドバイス 	<ul style="list-style-type: none"> 技能のルーブリック評価表を生徒に提示後のプレイ及び学習状況の把握 チームの課題発見
④	8時間目	<ul style="list-style-type: none"> 自分のシュートの課題発見 歩数の活用による攻撃、守備への変化 1時間目と比較して自分が成長した点 	<ul style="list-style-type: none"> 低速～中速の試合展開における攻守それぞれの学習状況の把握 生徒自身による形成的な評価
⑤	11時間目	<ul style="list-style-type: none"> 歩数とドリブルの活用による攻撃、守備への変化 自分の守備の実現度と守備時の考え チームで考えた作戦の達成感 	<ul style="list-style-type: none"> 中速～高速の試合展開におけるそれぞれの学習状況の把握 チームの作戦や戦術における、生徒一人ひとりの理解度の把握
⑥	13時間目	<ul style="list-style-type: none"> 空間を定義づけたことでの学び 他種目にも転用できそうな事象 自分が最も成長した点 ハンドボールとはどんな種目であったか 	<ul style="list-style-type: none"> 技能のルーブリック評価表を提示することの効果に関する把握 学習の転移の把握 単元全体の感想と学習状況の把握

その他に授業を行う上で考慮した点はチーム編成である。本研究(本単元)は、「体の動かし方や行い方に関する思考力、判断力、表現力等」や「運動実践につながる態度(協力・責任)に関する思考力、判断力、表現力等」を育成するとともに「愛好的態度」や「協力・責任」といった学びに向かう力人間性等を涵養することを単元の目標としている。そのため、単元を通じた継続的な関係が必須であると考え、学習ノート①の内容を基に、生徒(男子19名・女子9名)の既習歴や男女比が均一化されたチームで単元を進めることとした。

3 考察とまとめ

(1) 生徒の学習ノートからみた単元指導計画及び技能のルーブリック評価表の有用性

ア 条件付け(歩数・ドリブルの制限)と技能のルーブリック評価表について

学習ノート②と③の比較から、生徒の記述が「自分のこと」から「自分と関係すること」へ変容したことが確認できる(表3)。学習ノート②では「焦る、できていない、近すぎる」など、自分自身の情意や行いに関する課題が中心だったが、学習ノート③では「パスをもらえそうな位置、味方へのアピール、相手にとってのスペース」など自分と仲間や相手との関係性に着目した記述がなされた。このような記述は他の生徒にも多く見られ、生徒が空間を「人と人の関係で生まれる、消す」ものとして理解し始めたことを示している。

このような記述の変容は、パスのみを用いた条件の設定が、生徒が空間やそれに関連する状況を見ざるを得ない状況を作り出したことと、4時間目で提示した技能のルーブリック評価表との関連によってなされたことがいえ、このどちらもが生徒の学習を支える手段として有効だったことを示唆している。

表3 学習ノート②(3時間目)と③(5時間目)の記載内容の比較

生徒	学習ノート② ゴールを攻める、守るときの自分の課題	学習ノート③ 本時のゲームで自分ができたこと
A	ボールを持っていないときにポジションを変えたり、空いているスペースに動いたりする意識があまりなく、結果的に味方からパスをもらいにいけない。また、ボールを受け取ったときも、焦ってすぐに投げてしまい、周りをよく見ずにプレイしてしまうことが多い。	パスをもらえそうな位置や、相手チームの動きを見ながら動くことは少しできたと思いました。
B	味方がボールを持っているとき空いているスペースに入る。(現状できていない)	自分のできることからやろうと、サイドラインの近くで動くのを意識しました。見ないといけない範囲が減ってコート内も把握しやすく、自分がどこにいるべきか考えることができたので、パスを受け取れるところに動いて、味方にアピールして受け取り、パスを出すこともできました。
C	近すぎる位置や相手に追いつけない中途半端な位置にいてしまう。	守備では、相手にとってのスペースになりそうなところを先に守りに行くことを意識した。

イ 条件の解除と技能のルーブリック評価表について

歩数とドリブルの制限を段階的に解除した単元構造が、攻撃・守備における「空間の扱い」に明確な変容をもたらしていることが確認できた(表4)。学習ノート④では、「ボールを持って3mくらい進める、相手をかかわして前へパス」というように、空間を作りだす動きによって空間に移動した結果、守備の状況に応じたボール操作の選択や判断が行われたこと。また、守備では「全員でボールを追わない、相手をマークする、次の動きを想像してポジショニング」というように、ゴールを守るための役割分担が行われたことが読み取れる。

実際に生徒たちは、攻撃しやすくなった実感を基に、たとえば「2-2-2のように分散して守ってみよう」というような守備に関する作戦や戦術を練るなど、ゴールを守る動きを個人だけでなく、チームとしても意識し始めた様子が見られた。

表4 学習ノート④(8時間目)と⑤(11時間目)の記載内容の比較

生徒	学習ノート④ 歩数の活用による攻撃、守備の変化	学習ノート⑤ 歩数とドリブルの活用による攻撃、守備の変化
D	目の前の相手をかかわして前へパスを出し、シュートにつなげやすくなった。	今まで空いているスペースに投げることを意識していたが、解除することでスペースに行くことができるようになった。
E	ボールを持ちながらスペースに行くことやシュート前の動きができるようになった。 ボールを持って3メートルくらい進めるようになった。	自分がボールを持って三角形の頂点にいる時に自分で攻められるようになった。今までよりも倍位ボールを進められるようになった。パスコースがない時に動けたり攻めたり出来るようになった。
F	全員がボールを追うのではなく、相手のマークをしっかりとる必要が出た。周りを見てスペースにいる相手をマークできるようになった。	攻撃力があがった反面ディフェンスは難しくなった。相手をスペースに立たせないような作戦を考える必要がある。
G	相手の次の動きを想像したポジショニングが必要。	パス回しをしなくてもドリブル突破という選択肢が増えたのでパスコースばかり気にしているとドリブルでゴール前まで行かれるという場面も結構あった。

条件の解除後の学習ノート⑤では、空間の認知とそれに伴う空間を作りだす動きやボール操作の選択や判断がより活発になった。「パスをたくさんしなくても入れることができたり、三角形の頂点に移動することができたりする」、「自分が少しボールを運ぶことにより相手が来て、それで相手がずれて空間が生まれたりした」というような、攻撃のしやすさに関する記述は、ほぼ全員の生徒で見られた。

この結果として、ゴールを守る動きの大切さと難しさを気付かせ、味方と連携をする必要性の気付きも与えていた。個人として、ゴールを守る動きの技能としての発揮は難しいとしても、チームとして、共通理解を図り、役割分担を行うことによって守備が成立したというような記述が見られた(表5)。このように、学習ノート④及び⑤の記述から、個人としての技能のルーブリック評価表が、チームとしての評価としても機能した可能性が示唆された。

表5 学習ノート⑤(11時間目)の記載内容

生徒	学習ノート⑤ ボール保持者とゴールの線上で守ることができているか	学習ノート⑤ チームの作戦はどんな時にうまくいくか
H	あまりできていない。守るときはとにかくゴールの近くの誰かをマークしている。	守るとき人を何層かに分けて守るようにしている。一度ミスが起こってももしっかりほかの人がカバーできていると思う。
I	立つことはできていると思うが、そのあとのドリブルなどの動きについていけないのかなと思う。体の角度を変えて相手の進行方向を絞ることやパスを簡単にさせないように相手との距離をできるだけ縮める。	誰が誰のマークをつくののかというとき相手のドリブルが上手い選手などをすぐにマークして、相手のパスコースが無さそうにしている時。
J	守る際、相手にスペースでパスを回させないようにすることやゴール付近を守ろうとしているが、ボール保持者とゴールを結んだ線上に立っていないことがある。	人が味方にそれぞれマークする場所を指示し、それに従い作戦を実行する時。
K	できていることもある。守る時はパスコースを前に作らせないことを意識して、敵の位置を確認して左右に寄ったディフェンスをしている。	ドリブルしている人の前に立つことでこれ以上ゴールに近づけないことや、ボール保持者よりゴールに近い人をマークしてパスコースを塞ぐことを意識して実際にできている場面が多々あった。

ウ 技能のルーブリック評価表の作成における生徒の成長と学びの実感

学習ノート⑥では、「その位置でできること、先を予測する、三角形を見つける」というように、仲間や相手、空間の関係性を基にして攻防ができたことが読み取れる(表6)。特に生徒Oの「ボールに触れることに執着するのではない、空間を作ることで誰かが囷になる」という記述は、ボールを持たない動きに関する技能のルーブリック評価表が大いに機能したことを表している。

また、生徒L～Oの記述と同様に、ほぼ全員の生徒が「単元を通しての自分の成長」と「空間を定義づけたことでの学び」を相関させており、本研究の要である空間の定義とそれに伴う技能のルーブリック評価表の作成が、生徒の学習に効果を与えたことが示唆された。

表6 学習ノート⑥(13時間目)の記載内容

生徒	学習ノート⑥ 単元を通しての自分の成長	学習ノート⑥ 空間を定義づけたことでの学び
L	ポジションがわかった。その位置にいることでできることを知って、自分ができるところをできる位置が何処か考えられるようになった。また、パスを回すときに闇雲に投げるのではなく相手の位置や味方の位置を考えながら投げられるようになった。	味方がどこならボールを出しやすいかを考えられた。ボールの周りに固まりすぎると動きづらくなってしまいうから離れるなどスペースを作れるようにポジションを考える必要があると学んだ。
M	全体を見て先を予測し、スペースを見つけられるように考えることができるようになったこと。	複数のディフェンスを見ながら三角形を見つけ出し、作ることを繰り返せばよいことを学んだ。
N	ボールを持っている人ばかり見ていたが、パスを出した後の動きや、ボールのない場所での動きを意識できるようになった。	ボールを持っていない時でも、ディフェンスを引きつけてあげることで、他の味方のためのスペースを作ることが分かった。
O	ボールに触れることに執着するのではなく、どうやったらボールをゴールまで繋げるか考えて敵の少ないゴール付近で息を潜めること。	スペースを作ることで誰かが囷になり、ボールをゴールに繋げやすくなった。最初は守備の方が簡単だったのにスペースを学ぶにつれて攻撃がしやすくなって行った。

エ 単元の進行に伴う生徒の学習ノートのまとめ

単元を通して生徒の記述を分析した結果、生徒はまず空間を作りだす動きに関する記述を段階的に変容させ、それと連動するように、ゴールを守る動きに関する記述も変化させていた(表7)。さらに、こ

これらの記述を空間の把握という視点から再整理すると、生徒は「現状把握 → 予測 → 判断・行動 → 役割分担」へと段階的に変容していることが確認できた。

特筆すべきは、生徒A～Oの記述がすべて異なる生徒のものであり、既習歴に関わらず多くの生徒が空間を作りだす動き・ゴールを守るための動き・空間の把握の三つを相互に関連させて記述していた点である。このことから、提示した技能のルーブリック評価表は技能の向上のみにとどまらず、知識の理解や思考力、判断力、表現力等の活用においても肯定的な効果を及ぼしている可能性が示唆された。

表7 学習ノートにおける生徒の記述の変容

記述	1～4時間目	5～8時間目	9～11時間目	12、13時間目
空間を作りだす動きに関する記述	止まる、動く	入る、動く、使う	動く、使う、作る	使う、作る、連携、操作
ゴールを守る動きに関する記述	マークと空間(個別で守る)	マークと空間と切り替え連携(チームで守る)	個人とチームで連携して守る、役割分担	
空間の把握に関する記述	現状把握(観る)	把握に基づく予測	予測に基づく判断・行動	予測に基づく役割分担

(2) 授業者からみた単元指導計画と技能のルーブリック評価表の有用性

ア 歩数制限について

単元序盤で設定した歩数の制限は、予想以上の効果をもたらした。ボール運びの困難さを起点に「空間に立つ」ことへの理解を促すことを意図していたが、どの生徒が適切な空間に立てるか、苦勞しているかが、「ゲーム」という流れの中で把握でき、診断的な評価としても機能した。さらに、学習ノート①で「パスに自信がない」と記述していた生徒も、自分や仲間の空間への立ち方が改善されることによって、短い距離のパスによって攻撃ができるという実感を得ていた。つまり、歩数の制限は教師にとっても生徒にとっても「学習の手がかり」として十分に有効な手立てだった。

イ 技能のルーブリック評価表が、思考力、判断力、表現力等に相互作用を促した点について

技能のルーブリック評価表を提示した4時間目以降、「ボールを持たないときの動き」に変容が見られるだけでなく、チーム内での話し合いが活性化した。多くの生徒が互いの動きや空間の使い方を言語化し、チーム内での成果や課題を話し合い、戦術や作戦を考え、共有しようとしていた。この活動により、さらに「ボールを持たないときの動き」に変容が見られ、技能の向上につながったと考えられる。このことから、空間の定義とそれに伴う技能のルーブリック評価表は単なるチェックリストに留まらず、生徒同士の対話や戦術理解をより活発にする「共通言語」として機能し、知識及び技能と思考力、判断力、表現力等を互恵的に働かせることができたのではないかと考えられる。

ウ 空間を作りだす動きのA段階「素早く移動する」の表現について

ドリブルの制限を設けていた時期に、どのチームも一時的に学習の停滞が見られた。具体的には、攻撃側のチームが空間に立ち、動きながらパスをつないでいるにも関わらず、ゴール付近にボールが到達しなかったのである。そこで、この現状を全生徒と共有し、「ボールを追い越しながら空間を取ろう」という合言葉を設定した。これにより、生徒の「空間に立つ、動く」は単なる「位置取り」から「ゴールに近づくために」という合目的なものに変容し、円滑なボール運びや試合展開の高速化につながった。このことから、授業者が試合展開の高速化をねらって提示していた技能のルーブリック評価表の「素早く動く」という表現は、実際には「ボールを追い越しながら」というゴール付近での攻防につながる表現が相応しいことがわかった。

エ 技能のルーブリック評価表の信頼性について

本研究で作成した技能のルーブリック評価表の信頼性を検証すべく、5時間目と13時間目にハンドボールを担当していない教諭Aに、空間を作りだす動きの評価を依頼した。特筆すべきは、どちらの授業でもC段階の生徒数が一致したことに加え、試合展開が低速であった5時間目では全段階がほぼ一致していることである(表8)。試合が高速化した13時間目の観察時には「観察になれておらず、AとBの境界は曖昧になってしまったが、どの生徒もパスを受けられる位置にいた」という評価を得られ、一定の有用性があったといえる。一方、ゴールを守る動きについては、高速化した試合展開への対応に苦勞する生徒が一定数おり、これはスピードに乗った相手の正面に立つ恐怖心があったように見受けられた。この部分については今後の課題になるが、先に述べた攻撃のしやすさに基づく守備の構造化のとおり、技能のルーブリック評価表が空間を作りだす動きに作用したという点は、この結果からも示唆された。

表8 技能のルーブリック評価表を用いた評価の分布

技能	空間を作りだす動き						ゴールを守る動き		
	5 時間目			13 時間目			12 時間目		
評価	A	B	C	A	B	C	A	B	C
授業者	7人	15人	6人	11人	17人	0人	7人	15人	6人
教師A	6人	16人	6人	7人	21人	0人			

(3) 本研究のまとめと今後の展望

本研究では、球技ゴール型(ハンドボール)における「ボールを持たないときの動き」の指導と評価について、空間を定義した技能のルーブリック評価表の作成及びボール操作や動きに制限を付け、生徒が学習を深められるように指導していくための単元指導計画を作成することで、学習評価の妥当性や信頼性について一定の成果を得られた。

技能のルーブリック評価表を提示したことで、生徒は自身やチームの課題を発見し、その解決に向けて、思考・判断するとともに仲間に伝えることができた。また、学習ノート①～⑥の変容から、空間を作りだす動きの「止まる、動く、使う、作る、連携する」の段階が読み取れたように、技能のルーブリック評価表と単元指導計画が、生徒の学びの深化に寄与していたことがわかった。

今後の展望として、まず本研究で示した「ボールを持たないときの動き」における技能のルーブリック評価表を他のゴール型種目にも適用し、その汎用性を検証したい。また、ゴールを守る動きにおける恐怖心の払拭や、ルーブリック評価表の提示の時期や提示言語の変化による学習への影響についても検討したい。

参考・引用文献

中央教育審議会 初等中等教育分科会 教育課程部会 2019「児童生徒の学習評価の在り方について(報告)」
https://www.mext.go.jp/content/20240425-mxt_kyoiku01-000035713_04.pdf (2026年2月17日取得)