高等学校第１学年　Ｄ　水泳

単元の目標

知識及び技能	記録の向上や競争の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、効率的に泳ぐことができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	泳法などの自己や仲間の課題を発見し、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、自分の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするとともに、水泳の事故防止に関する心得を遵守するなど健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	①	②　③　④　⑤　⑥　⑦　⑧	⑨　⑩　⑪	⑫
ねらい	オリエンテーションを通して、学習の進め方を知るとともに、水泳の事故防止に関する心得を理解することができる。	４泳法から上達したい泳ぎを選択し、それぞれの種目の手本の動作と自分の動作の違いを発見し、ドリル練習によって、基礎技能を高めることができる。	記録や距離に挑戦する。 共：（３）生徒同士の学び合いを活発にするICTの活用 ・お互いに泳ぎを撮影し確認をする。	これまでの学習を生かし、記録の短縮や長い距離を効率的に泳ぐ。
導入	出席確認／準備運動／本時学習のめあての確認をする。			
展開	これまでの水泳の学習を想起し、自分が得意な泳ぎや苦手な泳ぎについて考える。 動画を視聴し、クロール、バタフライ、背泳ぎ、平泳ぎの動きやスタート、ターンの動作を確認する。また水温や気温が低いとき、体調や技能の程度に応じて段階的に練習すること、事故防止に関する心得を学ぶ。	４泳法から上達したい泳ぎを選択 ・技能が高い生徒と苦手な生徒がペアとなり、手本の動作を確認する。 ・自分たちの泳ぎを撮影し、違いを発見する。（課題発見） ・課題を解決するためのドリル練習を行う。 ・スタートは潜って壁を蹴り、５ｍまでけのびをする。 以上の内容をペアで繰り返し行う。 共：（１）体力や技能の程度に応じた目標設定の工夫について ・練習は 12.5mの距離で行う。 ・技能の高い生徒は自身で目標（距離）設定をする。	これまでの練習で身に付けた技能を活かして、記録や距離に挑戦する。 共：（２）仲間と運動する楽しさや喜びを味わうための学習形態の工夫 ・お互いの動作を撮影し、記録を取って意見を伝える。 ・ターンの技能の習得	これまでの学習を活かし、記録の短縮や長い距離を効率的に泳ぐ泳ぎ方を楽しむことができる。
終末	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。	本時学習を振り返り、次時学習の見通しをもつ。		単元の振り返りを行う。

評価規準

【知識・技能】
①各種目で用いられる技能に名称がありそれぞれの技能には効率的に泳ぐポイントがあることを言ったり、書いたりしている。
②泳法と関連させたドリル練習を繰り返して技能を高めることができる。
③自己の動きや他者の動きを分析するにはお互いの観察方法があることを言ったり、書いたりしている。

【思考・判断・表現】
①動画を撮影して自己や仲間の動きを分析し、よい点や修正点を指摘している。
②体力や技能の程度、性別の違いに配慮して、水泳を楽しむための活動の方法やその修正の仕方を見つけている。
③学習の成果を踏まえ、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を生涯にわたって楽しむための関わり方を見つけている。

【主体的に学習に取り組む態度】
①一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとしている。
②水泳の学習に自主的に取り組もうとしている。
③水泳の事故防止の心得を遵守するなど、健康・安全を確保することができる。

知識・技能	①					②		③	②	③		総括評価
思・判・表			①	①	①			②			③	
主		③	①				②				③	

一人一人の違いに応じた課題や仲間との関わりを大切にした学習を通して
高等学校第１学年　Ｄ　水泳

１　単元の目標

○　記録の向上や競争の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、効率的に泳ぐことができるようにする。【知識及び技能】
○　泳法などの自己や仲間の課題を発見し、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、自分の考えたことを他者に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
○　一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするとともに、水泳の事故防止に関する心得を遵守するなど健康・安全を確保することができるようにする。【学びに向う力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）体力や技能の程度に応じた目標設定の工夫について

生徒の実態をみてみると、小・中学校での学習や溺れた経験等から体力や技能の差が大きかったり、苦手意識を強くもっていたりする生徒が多かった。そのような生徒のほとんどが、授業でしか泳ぐ機会がなく、体力的にも精神的にも「きつい種目」というイメージが先行していた。

そこで、教師が一方的に生徒に対して、目標記録を設定するのではなく、体力の差や技能の程度に応じて、目標記録を設定して、その記録の達成のために課題解決に取り組むようにした。苦手な生徒は、目標記録を１２．５ｍや２０ｍ等、自己の状況に合った実現可能な目標記録を設定して記録の向上に取り組んでいた。実現可能な目標記録を設定して、**【資料１】**のように課題解決に取り組むことで、「泳ぐことができた」という経験を積み重ねながら、泳ぐことに対して自信をつけたり、学習への意欲を高めたりしていた。

【資料１　課題解決に取り組む様子】

（２）仲間と運動する楽しさや喜びを味わうための学習形態の工夫

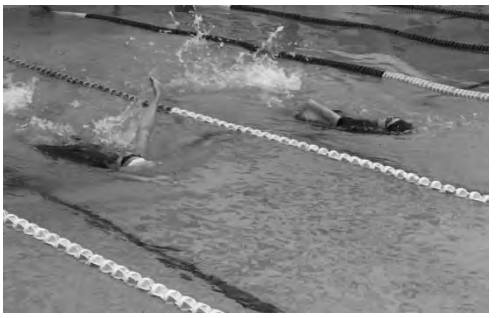
仲間と関わりながら、自己に適した泳法を身に付け、その効率を高めることができるように、必要に応じてペアを組んで学習するように促した。

体力や技能の差がある生徒同士のペアの場合

苦手な生徒が、得意な生徒に自分の改善すべきポイントをたずねたり、実際に泳いでもらって自分の泳ぎと比較したりして課題解決に取り組む姿が見られた。得意な生徒は、仲間の改善すべきポイントとその理由について、自分の考えを仲間に伝える姿が見られた。

体力や技能の差が同じ程度同士のペアの場合

自分がこれまで習得した泳法で競争して楽しんだり、技術的な課題について一緒に課題解決したりする姿が見られた**【資料２】**。



【資料２　ペアで競争して楽しむ様子】

（３）生徒同士の学び合いを活発にするICTの活用

体力や技能の程度にかかわらず互いに協力しながら課題解決に取り組むことができるように、モデルとなる泳ぎの動画をタブレットに保存していつでも視聴することができるようにした【資料３】。

生徒は、互いの動きを見合いながら、モデルの動きと比較して技術的な課題を発見したり、成果や改善すべきポイントを振り返ったりしていた。

【資料３　モデルの動きと比較している様子】

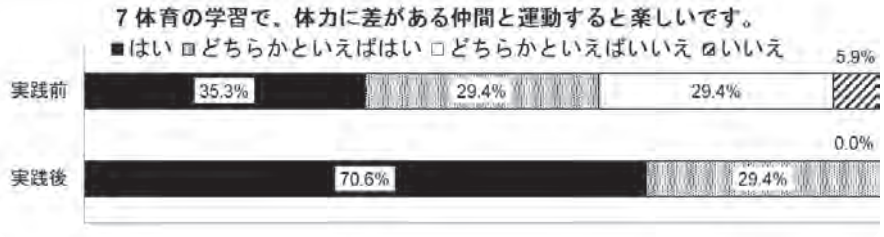
３　成果と課題

（１）成果

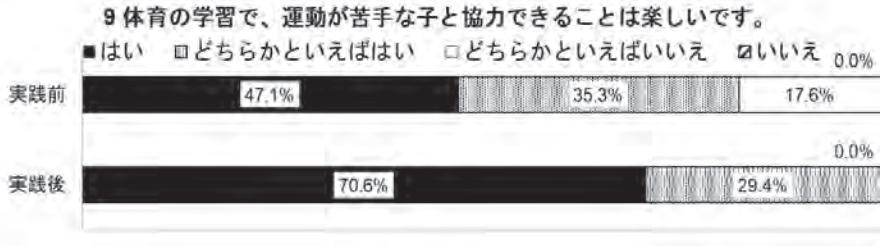
○　体力や技能の程度に応じた目標設定の工夫を行ったことは、「あと少しで目標記録を達成できそう」「目標記録まで泳ぐことができた」という前向きな気持ちで学習に取り組む姿が見られたり、スモールステップで記録の向上を目指す姿が見られたりした。単元導入時に目標記録を１０ｍと設定していた生徒が、２５ｍまで記録を伸ばしていた。また、技能が高い生徒にとっても自分で目標設定をして、より長く泳いだり、速く泳いだりして楽しさや喜びを味わっていた。

○　仲間と運動する楽しさや喜びを味わうための学習形態の工夫を行ったことは、生徒が必要に応じて学習形態を選択しながら課題解決に取り組むことにつながり、体力や技能の程度にかかわらず、生徒が水泳の学習を楽しむことにつながった【図１】【図２】。

また、モデルとなる泳ぎをタブレットに保存していつでも視聴できるようにしておくことで、仲間と技術的な課題や練習方法について自分の考えを伝えたり、泳ぎの成果や改善点を振り返ったりすることにつながった。



【図１　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】



【図２　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

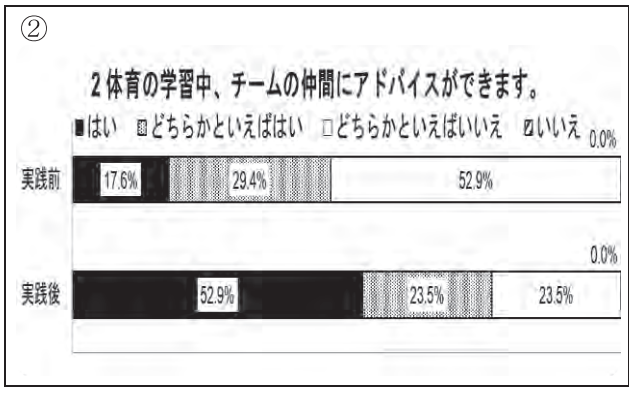
（２）課題

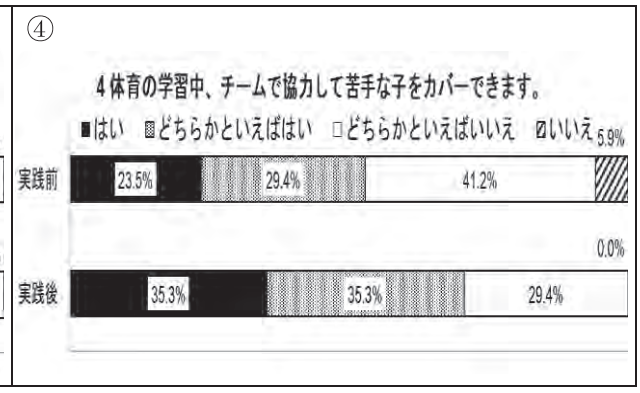
●　経験者がいない種目やバスケットボールやサッカーなど、男女の技能の差や体力の差が大きい種目で、教材やルール等をどのように工夫すれば、全ての生徒が運動の楽しさや喜びを味わうことができるか考えていきたい。

●　単元計画を保健体育科の教員同士で共有し、多くのアイデアを出し合って組織的に取り組んでいきたい。

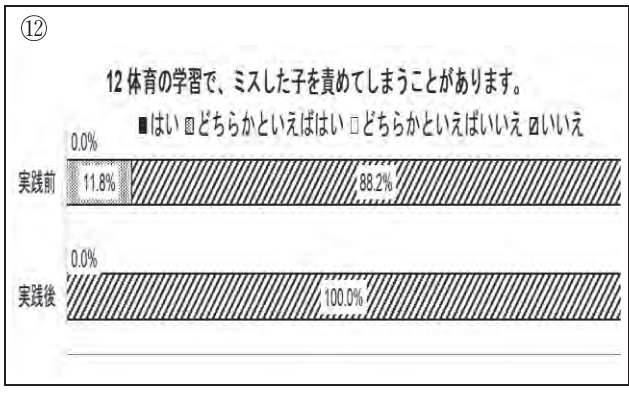
【児童生徒の変容】

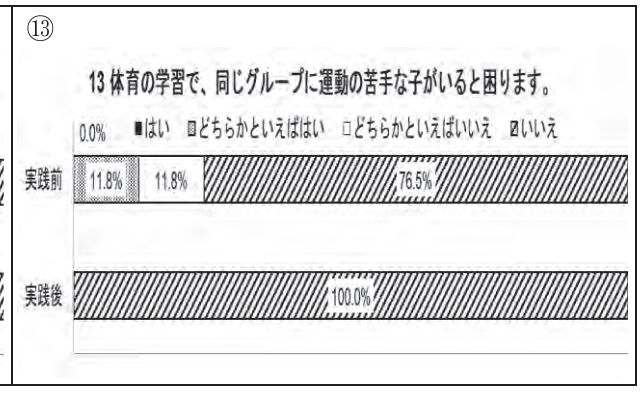
〔Ⅰ　リーダーシップ〕



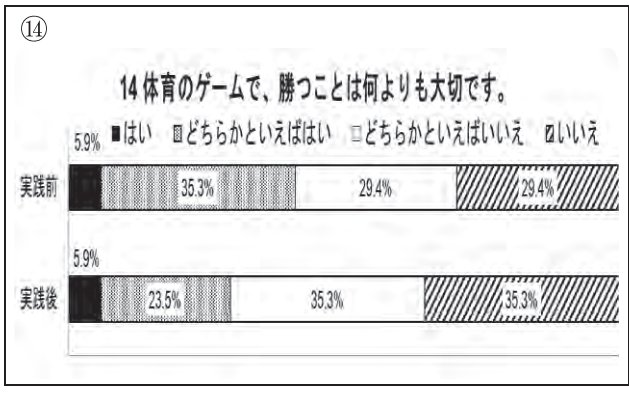


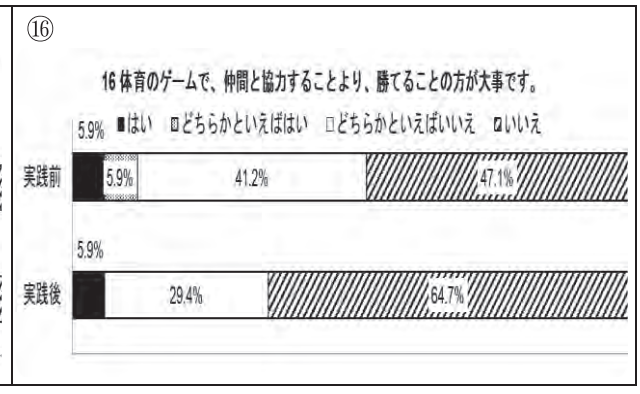
〔Ⅳ　失敗への排斥〕



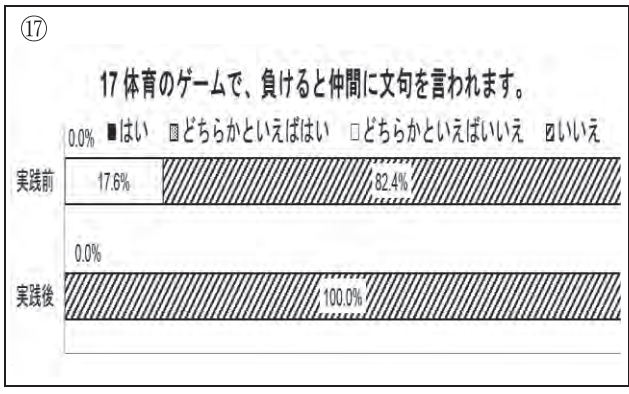


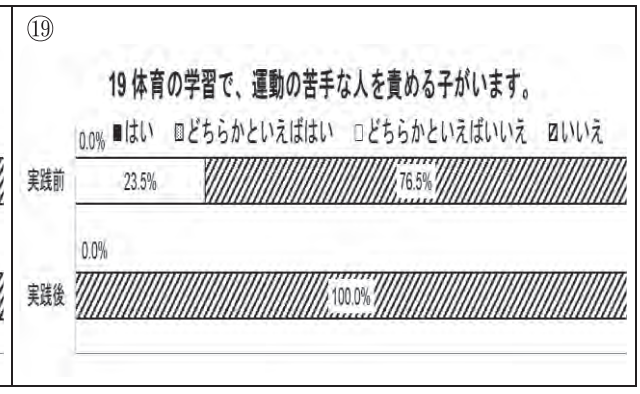
〔Ⅴ　過度な勝利志向〕





〔排除雰囲気〕





高等学校第１学年　Ｅ　球技　ア ゴール型「サッカー」　※ここではサッカーのみ紹介します。

単元の目標

知識及び技能	安定したボール操作と空間を作り出すなどの連携した動きによってゴール前への侵入などから攻防を展開できるようにする。
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、考えたことを仲間に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	課題を共有して互いに助け合ったり教え合ったりすることや互いに合意した役割に責任をもって自主的に取り組むことができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
導　入	準備運動　共：（１）全ての生徒が競技の特性を理解し、ゲームを楽しむための工夫 ・心と体をほぐす準備運動の提示 ～サッカーエクササイズ（WANIMA「やってみよう」３分間）～ ※ボールを持って音楽に合わせ、８呼間×２の動きを５つ×４行う。８時間目以降は、５つ目の動きと最後のポーズをチームで考える。											
展　開	練習 ・ボール操作における課題解決につながる練習方法のの提示 a ２人正面パス b ５vs２のパス回し c １人課題練習 ・意欲的な態度への称賛及び、技能習得のための個別支援			練習 ・ボールを持たない動きを高める練習方法の提示 d 鬼ごっこ e ２対１突破ゲーム ・よい動きに対する称賛及び、思考を促す問いの提示				練習 ・チームの課題に応じて、a～eの練習を自分たちで選択して行う時間の設定 共：（２）動きの課題について、生徒同士が考えを伝え合うための工夫 ・適切な練習方法選択に対する価値づけ				
	ゲームへの準備 ① ミーティング（戦術確認）　②役割確認											
	ドンドンルールゲーム 共：（１）全ての生徒が競技の特性を理解し、ゲームを楽しむための工夫 ・全員が積極的にボールに関わるためのゲームの提示（少人数・男女混合３チーム）　ゴール横ゾーン通過→1点　ゴール→10点 共：（２）動きの課題について、生徒同士が考えを伝え合うための工夫 ・他者と主体的に関わるための振り返りの設定（ルーブリックを基にして、自身のプレイと仲間のプレイを振り返る）						リーグ戦 共：（１）全ての生徒が競技の特性を理解し、ゲームを楽しむための工夫 ・全員が活躍できるゲームの設定（男女混合３チーム、適切なコートの広さ、試合時間等） 共：（２）動きの課題について、生徒同士が考えを伝え合うための工夫 ・他者と主体的に関わるための振り返りの設定（ルーブリックを基にして、仲間のプレイを振り返る）					
終　末	振り返り、タコナライズの結果 ① ペア、トリオごとによる振り返り　② チームごとによる振り返り　③　全体での振り返り											

知識・技能				①				③		②	総括的評価
思・判・表		①							②		
主			①				②				

評価規準

【知識・技能】
① 安定したボール操作ができる。
② 仲間がパスができる位置に動くことができる。
③ 相手がボールを持ったとき相手の攻撃を遅らせるために動くことができる。

【思考・判断・表現】
① 分担した役割の成果などについて自己の活動を振り返り、課題をシートに記述している。
② 自己や仲間の課題について思考し判断したことを、他者にわかりやすく伝えている。

【主体的に学習に取り組む態度】
① 気温の変化に応じて準備運動などを十分行っている。
② 互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合ったりしている。

実践事例

生徒同士が考えを伝え合い、ゲームを楽しむための工夫
高等学校第１学年　Ｅ　球技　ア　ゴール型「ハンドボール／サッカー」

１　単元の目標

○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、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。【知識及び技能】
○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。【思考力、判断力、表現力等】
○球技に自主的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にし、互いに助け合い教え合うことができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）全ての生徒が競技の特性を理解し、ゲームを楽しむための工夫

①準備運動の工夫

通常、準備運動としてラジオ体操を取り入れているが、本実践においてはＷＡＮＩＭＡ「やってみよう」の曲に合わせ、ボールを使ったエクササイズを行った。この曲は、ラジオ体操同様３分間の長さである。前奏を除いて１６呼間ずつ５つに分け、生徒がハンドボール、サッカーの特性に似た動きを味わうことができる動きを取り入れた構成にした。

②教具の工夫

特にサッカーにおいては、足でボールを操作することから、ボールを蹴る経験が乏しい生徒は苦手意識が高い。また、ボールを蹴ったり、ボールが当たったりすることで恐怖心をもつ生徒も多い。そこで、新聞紙を丸めて作ったボールをゲームの際に使用した。このボールは、通常のサッカーボールに比べ転がらないため、簡単にボールがコートの外に出ることがなく、そのため生徒のプレイ時間が上がる。そこで、このよさを生かし、生徒が「ゴール型」球技に必要な動きを習得し、徐々に慣れてきた時点で通常のボールを使用するようにした。通常のサッカーボールを使用する際も、ボールの空気圧を低くし、生徒が柔らかさを感じるように工夫した。このような工夫をしたことで、ゲーム中に生徒が意欲的にボールを追いかけたり、仲間がボールを持つと積極的にボールを受けようとしたりするシーンが多くみられた。

③ゲーム時におけるルールの工夫

ハンドボールの試しのゲームにおいては、女子がほとんどボールに触ることができなかったり、男子の中でもシュートを打つ生徒は限られたりする状況であった。そこで、全員が意欲的にシュートを目指してプレイすることができるように、シュートしてボールがキーパーに防がれたり、ポストに当たったりしたら１点、ゴールに入ったら１０点というルールでゲームを行った。このルールの設定により、生徒は、「０点で終わらない」を合言葉にしてゲームに臨むことができた。

（２）動きの課題について、生徒同士が考えを伝え合うための工夫

まず、オリエンテーションでは、「体育の授業は部活と違う、町のスポーツサークルのようにその競技が好きな者たちの集まりで、みんなでさらに好きになろう」という言葉をかけ、生徒同士が共感的な雰囲気の中で、お互いが気付いたことや考えたことを伝え合うことの必要性を伝えた。加えて、ゲームの際は、「遠慮はしない、配慮はしよう」という言葉掛けを行い、生徒全員がそれぞれの技能を発揮し、かつ楽しくゲームを行うことができるようにした。これにより、男子に女子が積極的に守備に行ったり、ボールをもらったり、また女子が男子にアドバイスする姿が見られた。

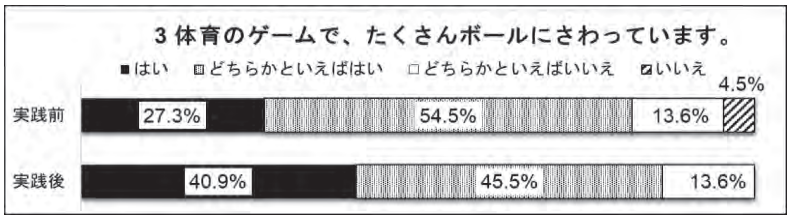
次に、生徒同士が、男女、能力差関係なく互いに気づいたことを伝え合う場を設けた。ハンドボール、サッカーともに３チームに分けゲームを行い、休憩チームがゲームをしている一方のチームの選手の動きを一人ひとりがチェックした。チェックした内容は、ハンドボール、サッカーともに、ボールをもっていないときの動きである。指定された動きのルーブリックをもとに、そのルーブリックの動きを担当した生徒がゲームの中でどのくらい行ったかを確認し、試合後伝える形をとった。また、感じたこともアドバイスとして伝えることを促した。

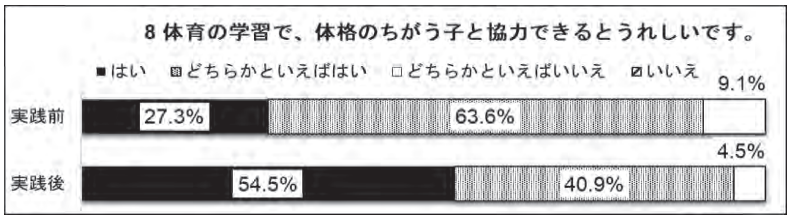
攻撃時におけるボールを持たないときの動き「仲間がボールを持ったときに…」	
A	仲間がパスを出せる位置に動き、パスを声や身振りで要求している。
B	仲間がパスを出せる位置に動いているが、要求していない。
C	仲間がパスを出せる位置に動いていない。
守備時におけるボールを持たないときの動き「相手にボールが渡ったときに…」	
A	すぐに守備に移っている。
B	守備に移っているが、すぐではない。
C	歩いて戻っている。または守備に戻らない。

３　成果と課題

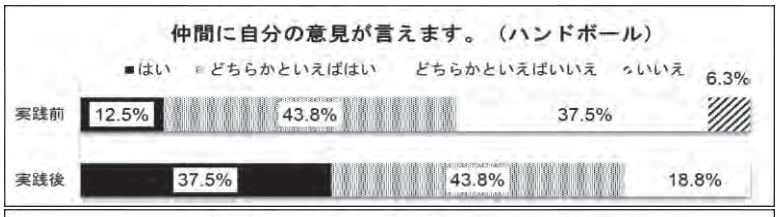
（１）成果

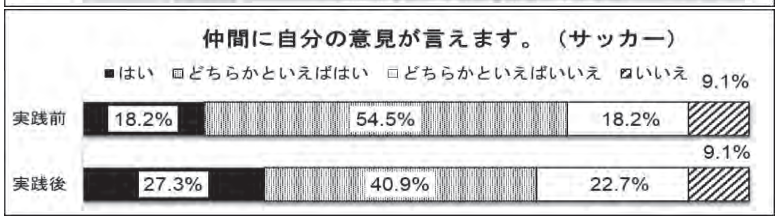
○　サッカーの実践の前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート（21 項目質問紙アンケート）」において、「体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」について、「はい」と回答した生徒は、実践前：27.3%から実践後：40.9%に上昇している。また、「体育の学習で、体格の違う子と協力できるとうれしいです」についても、「はい」と答えた生徒が実践前：27.3%から実践後 54.5%に上昇した。このことから、新聞で作ったボールを使って学習を進めたことは、ボール操作の経験の差に関わらず、生徒が積極的にボールを操作しようとする意識を高める上で有効であった。





○　攻撃時／守備時におけるボールを持たない動きについて、ルーブリックを用いて生徒同士が動きの様子を伝えたり、よい動きについて考え合ったりする活動を設定したことで、「体育の学習では、仲間に自分の意見が言える」について、「はい」と回答した生徒がハンドボール、サッカー共に増えた。また、仲間からのアドバイスをもとに、ボールを持たないときの動きをどう改善するか繰り返し考え試すことで、実践の後半では、ハンドボール、サッカー共に、ゲームにおいて仲間と連携した動きがよく見られた。



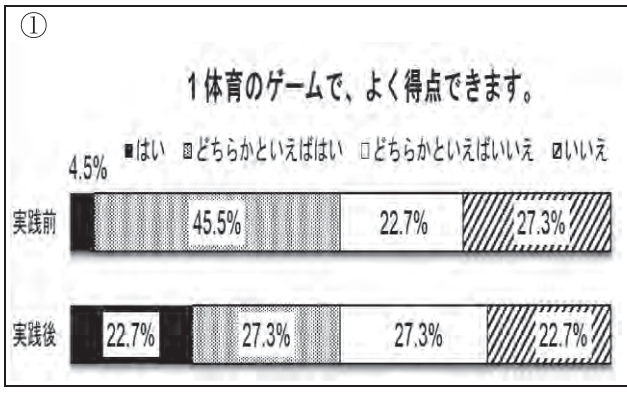


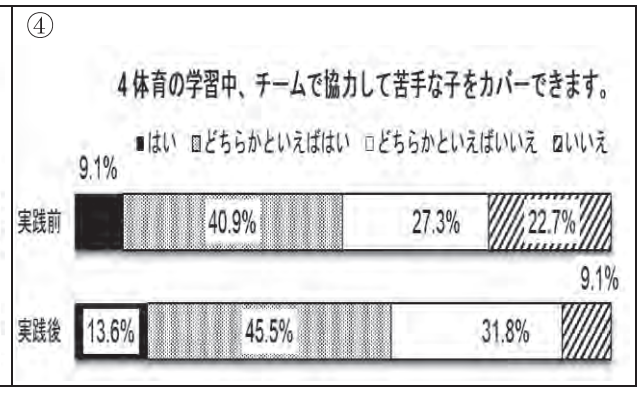
（２）課題

●　球技の特性を楽しむための工夫を行いながら実践を進めたが、球技の醍醐味である「得点する」という感動を多くの生徒に充分に味合わせることができなかった。今回の実践で生徒が身に付けたゴール型の動きを、男女、能力差関係なく仲間と連携した動きに発展することができるように、次年度の学習に生かしていきたい。

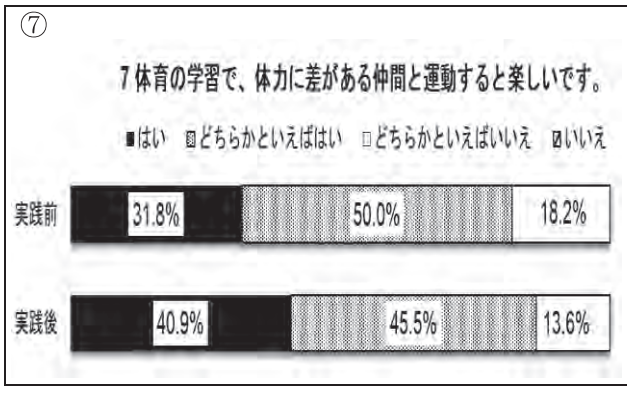
【児童生徒の変容】

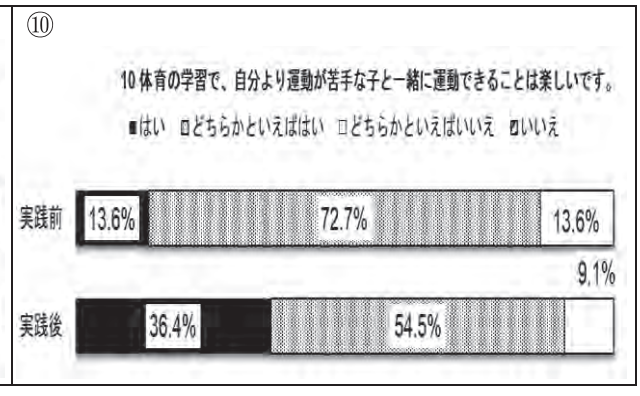
〔Ⅰ　リーダーシップ〕



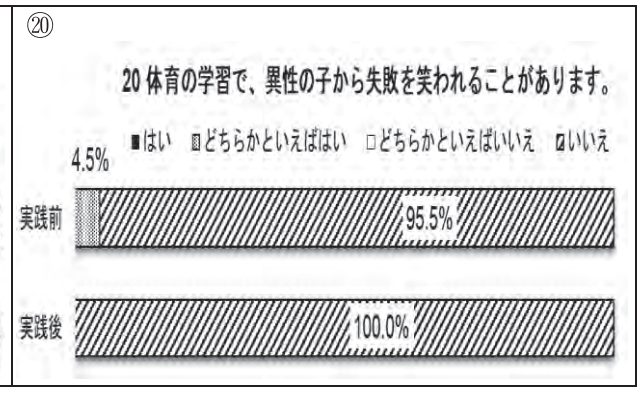


〔Ⅱ　ちがいの受容〕





〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

実践を通して、生徒には「遠慮はしない。配慮はしよう。」と伝えてきました。
学校、学級の雰囲気が体育の授業を通して、落ち着いてきたように感じています。

高等学校第１学年　Ｅ　球技　イ　ネット型「バレーボール」

単元の目標

知識及び技能	役割に応じたボール操作や安定したボールの操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防をすることができるようにする。
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。
学びに向かう力、人間性等	球技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こと、作戦などについての話合いに貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

	１	２～６	７～１１	１２～１６
ねらい	単元の見通しをもつことができる。	運動の行い方について理解するとともに、基本的技能を身に付けることができる。	自己やチームの課題を発見し、解決に向けて取り組み方を工夫したり、自分の考えを仲間に伝えたりすることができる。	みんなが楽しめるようにルールを工夫しながら、動きの高まりを実感することができる。
導入	準備運動・主運動につながる運動・本時のめあて確認 **共：心と体をほぐすために、ペアやグループになってストレッチやボールを使った準備運動を行う。**			
展開	オリエンテーション 試しのゲーム **共：（１）教具の工夫（ボールの選択）**	基本的技能（エキスパート学習） 基本的技能（ジグソー学習） 基本的技能 ペアで教え合い ・パス 基本的技能 ペアで教え合い ・サービス **共：（１）教具の工夫（ボールの選択）** ・小コートで２対２ゲーム（空いたスペースをねらう） ・３対３ゲーム（狙う場所宣言サーブ） シッティングバレー	基本的技能 ペアやグループで教え合い ・スパイク ・トス＆スパイク ３対３ゲーム ・スパイクから始める ・キャッチあり２点先取 基本的技能 チーム別課題練習 ６対６ゲーム ・役割分担 ・フォーメーションの確認 ・得意なプレイを生かす作戦 **共：（１）教具の工夫（ボールの選択）** **（２）技能差にかかわらず、すべての生徒が楽しむためのルールの工夫**	アダプテーションゲーム **共：（２）技能差にかかわらず、すべての生徒が楽しむためのルールの工夫** ６対６ゲーム ・チームごとに考えたルールで行う。 **共：（２）技能差にかかわらず、すべての生徒が楽しむためのルールの工夫**
終末	振り返り・片付け			

	１		２	３	４	５	６	７	８	９	１０	１１	１２	１３	１４	１５	１６	
知識・技能		①			③				②	④			④					総括的評価
思・判・表						①			②			③						
主			①							②				①				

評価規準

【知識・技能】
①球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることを書き出している。
②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を言ったり、書き出したりしている。
③サービスでは、ボールをねらった場所に打つことができる。
④ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返したりすることができる。

【思考・判断・表現】
①自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。
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。
③体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、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ている。

【主体的に学習に取り組む態度】
①互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとしている。
②相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとしている。

実践事例【Ⅰ　リーダーシップ③】【Ⅱ　ちがいの受容⑩】

違いを受け入れ全員が全力で楽しむことができるルールと教具の工夫
高校学校第１学年　Ｅ　球技　イ　ネット型「バレーボール」

１ 単元の目標

○　役割に応じたボール操作や安定したボールの操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防をすることができるようにする。【知識及び技能】

○　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。【思考力、判断力、表現力等】

○　球技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こと、作戦などについての話合いに貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

２ 共生を基盤とした授業づくりにおける工夫

（１）技能の程度に応じてすべての生徒が安心して運動に取り組むための教具の工夫

生徒のボールへの恐怖心をやわらげたり、ボール操作が行いやすくなったりするように、ボールを選択できるようにした**【資料１】**。始めは硬いボールばかり使う生徒が多く見られたが、柔らかいボールを使った生徒が「痛くないし、思い切りできる」とペアに伝えると、次第に柔らかいボールを使う生徒が多くなった。さらに、ボールを選択している場面では、ペアに「どっちがいい？」「これでもいい？」などと確認をしている姿が見られた。また、サーブやレシーブの練習の際、硬いボールでは怖がりながらしていた生徒が、柔らかいボールで行うと、怖がらずにサーブやレシーブができるようになり、楽しんでいる姿が見られた**【資料２】**。

【資料１　選択できるボール】

【資料２　柔らかいボールでサーブの練習をしている様子】

（２）技能差に関わらず、すべての生徒が楽しむためのルールの工夫

ルールの工夫に際して、段階的に発展させていくようにした。まずは、教師が提示したルール（「少人数」「キャッチあり」「コートの広さを変える」）でゲームを行った後、生徒自身でルールを考える活動を取り入れた。

「少人数」「キャッチあり」のルールでは、役割分担をし、キャッチができる生徒を限定した。生徒は、「キャッチする人を誰にするか」や「限定された生徒をどのようにポジショニングするか」など、チームで話し合った内容をゲームで発揮している姿が多く見られた。また、少人数のため、ボールに触れる機会が増えることで、得点できる回数が増え、ハイタッチやガッツポーズをする姿も多くみられるようになった**【資料３】**。

生徒自身でルールを考える活動の際は、「全員が全力を出して試合を楽しむことができるようにする」という条件を提示した。それぞれのチームで多くの意見が出され、実際にゲームをしながらルールを改善し、オリジナルのルールを提案することができた。生徒が考えたルールには、「コートのラインは隣のコートとの境のみ」「何回バウンドしてもよい」などがあり、ゲームの様相としては、何度もラリーが続くような接戦が多くなり、全員が全力で楽しんでいる姿が見られた。

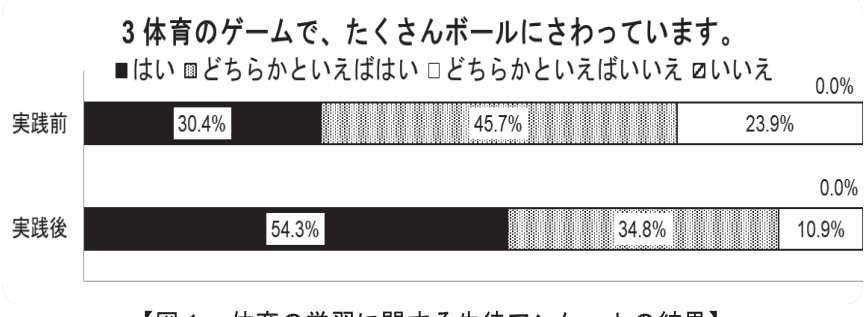
【資料３　ハイタッチして喜ぶ様子】

３ 成果と課題

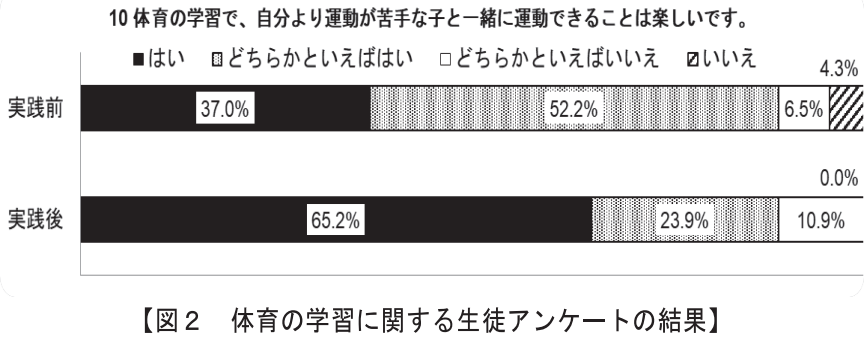
（１）成果

○　単元前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート」において、「体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」の項目では、「はい」「どちらかといえばはい」と回答している生徒が増加している【図１】。これは、ボールを選択することで硬いボールへの恐怖心が薄れ、積極的にサーブやレシーブなどの練習が行えた結果だと考える。

○　「体育の学習で、自分より運動が苦手な子と一緒に運動できることは楽しいです」の項目では、「はい」「どちらかとえばはい」と回答している生徒が増加している【図２】。これは、教師が提示したルールや生徒自身が考えたルールでゲームを行うことで、技能差を少なくし、すべての生徒が全力を出せるような学習が展開できた結果だと考える。



【図１　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】



【図２　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

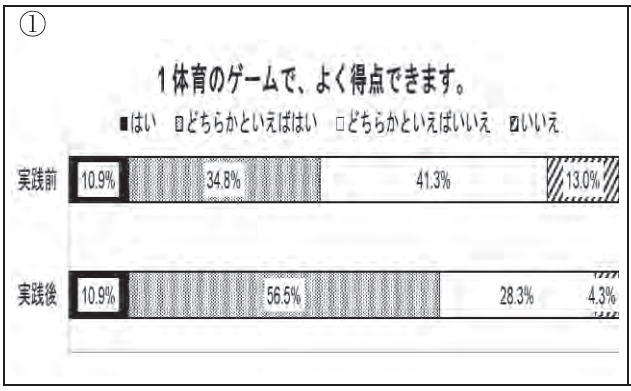
（２）課題

●　技能を着実に身に付けることができるように、教材や対話活動などの手立てをさらに工夫していく必要があると考える。

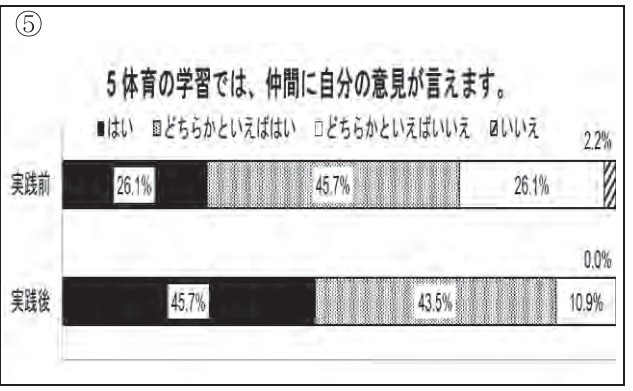
【児童生徒の変容】

〔Ⅰ　リーダーシップ〕

①

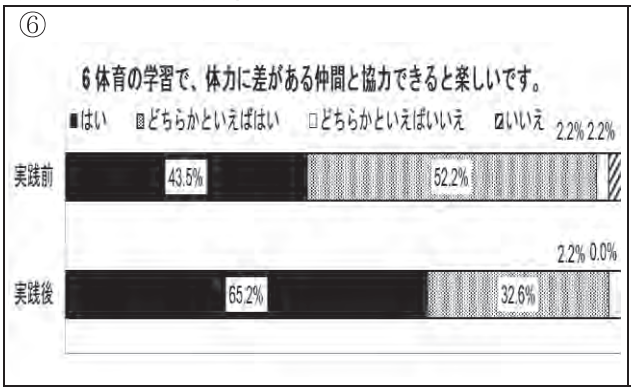


⑤

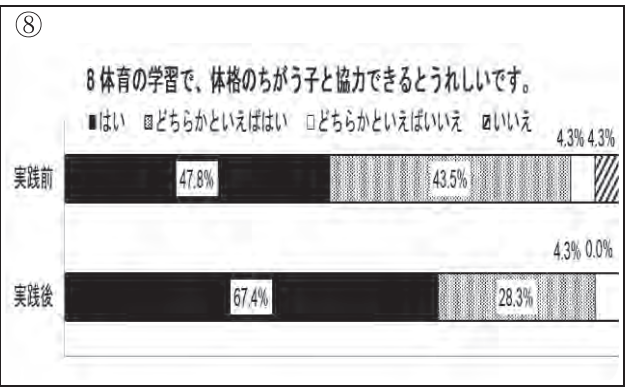


〔Ⅱ　ちがいの受容〕

⑥

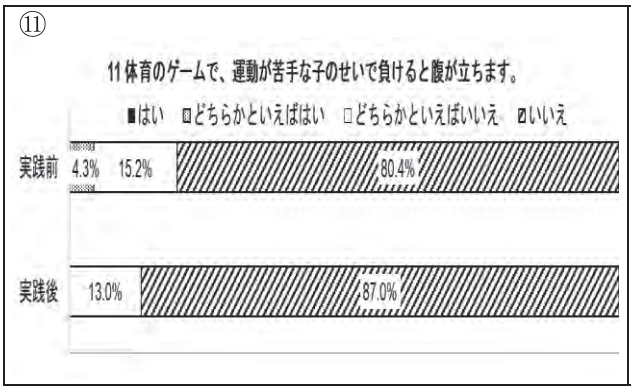


⑧

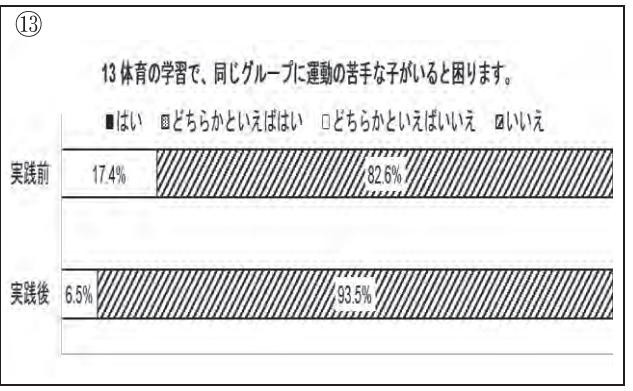


〔Ⅳ　失敗への排斥〕

⑪

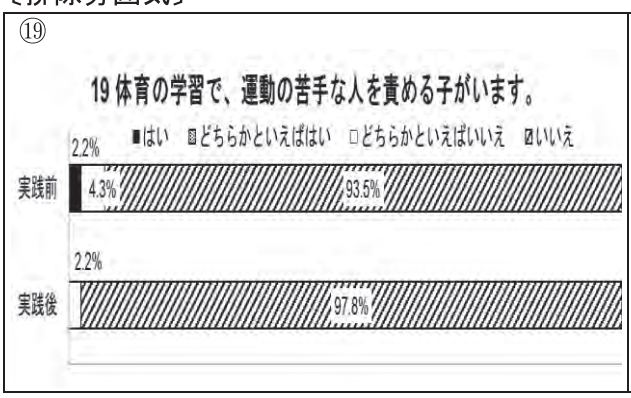


⑬

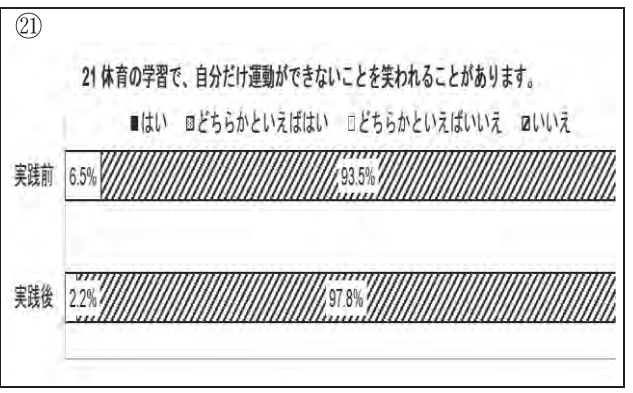


〔排除雰囲気〕

⑲



㉑



【授業実践協力者の声】

生徒がルールの工夫を考える活動を仕組んだことで、他の単元の授業でも、生徒が自ら話し合ってグループ練習を考えたり、生徒同士でコミュニケーションをとったりする姿が多く見られるようになりました。

高等学校第１学年　Ｅ　球技　ウ　ベースボール型「ソフトボール」

単元目標

知識及び技能	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できるようにする。
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。
学びに向かう力、人間性等	球技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こと、作戦などについての話し合いに貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ねらい	ボール操作やバット操作について理解するとともに、自己やチームの課題を見付けることができる。	ボール操作や安定したバット操作を身に付け、ゲームを楽しむことができる。				相手チームの得点を防ぐために、チームで連携した守備を行うことができる。		これまで取り組んできた練習の成果をゲームで発揮し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことができる。		
導　入	出席確認・号令走・準備運動・学習内容の確認									
展　開	競技の特性や行い方、基本的なボールやバット操作について理解することができるよう、模範を見せながら説明する。 ボールやバット操作等の課題を見つけるために、試しのゲームを行う。 【ルール】 ゲームは3イニングゲームとする。 ※ただし、1・2回は各イニングで3点入った時点で攻守交替とする。	チーム内で2人又は3人組を作り、コミュニケーションをとりながらキャッチボールを行う。（柔らかいボール・ソフトボール・新聞紙ボールから自分で選択してキャッチボールを行う。） 共：（１）生徒の課題に応じた、自己の動きを高めることができる場の工夫 ・自分の技能に合った距離で、自分の課題に応じてゴロやフライ等も含めてキャッチボールを行う。お互いに良いプレイを認め合うような声掛けを積極的に行う。 ボール操作に関する動きのポイントについて説明を聞き、練習を行う。 共：（１）生徒の課題に応じた、自己の動きを高めることができる場の工夫 ・生徒が自分の技能に合わせて練習に取り組むことができるように、2種類の練習方法を提示する。 ①手で投げられたボールを捕球（守備範囲：狭い、ボールのスピード：ゆっくり） ②バットで打たれたボールを捕球（ノック形式、守備範囲：広い、ボールのスピード：速い） ゲームを行う。 【ルール】 ゲームは3イニングゲームとする。 ※ただし、1・2回は各イニングで3点入った時点で攻守交替とする。		バット操作に関する動きのポイントについて説明を聞き、練習を行う。 共：（２）生徒の課題に応じた、自分の動きを高めることができる教具の工夫 ・生徒が自分の技能に合わせて練習に取り組むことができるように、3種類の練習方法を提示する。 ①ティーバッティング ②トスバッティング ③フリーバッティング ゲームを行う。 共：（２）生徒の課題に応じた、自分の動きを高めることができる教具の工夫 ・打つ場面では、自己の技能に応じて上記の①～③の打ち方を選択することができるようにする。		2塁でダブルプレイの動きについてポイントを聞き、練習を行う。 共：ホワイトボードで動き方のポイントを確認し、練習を行う。 【ポイント】 ・打球に応じて、セカンド又はショートが2塁にベースカバーに入る。 ・2塁へのベースカバーと1塁へ送球は一連の動作で行うことができるようにタイミングを取る。 ゲームを行う。 共：（２）生徒の課題に応じた、自分の動きを高めることができる教具の工夫 ・技能の習得場面での生徒の様子から、6,7時のゲームにおいて、生徒がより全力でゲームを楽しめる工夫として、適宜①～③を取り入れる。		リーグ戦 ゲームを4チームによる総当たり方式で行う。 第8時　：A対B、C対D 第9時　：A対C、B対D 第10時：A対D、B対C 共：ルールについては、これまで取り組んだルールの中から対戦チーム同士で話し合い、選択できることとする。		
終　末	今後の学習の見通しをもつことができるように、バットやボール操作に関する自己やチームの課題を話し合う。	本時の学習を振り返り、自己やチームの課題を話し合い、次時の学習の見通しを持つ。 共：話し合いの中で、お互いに良かった点を積極的に話し合い、一人一人の違いに応じた技能の高まりを実感できるようにする。								

評価規準

【知識・技能】
①捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを取ることができる。
②身体の軸を安定させてバットを振りぬくことができる。
③球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントを言ったり書いたりしている。
④味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動くことができる。

【思考・判断・表現】
①選択した運動について、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。
②体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、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つけている。

【主体的に学習に取り組む態度】
①球技の学習に自主的に取り組もうとしている。
②互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとしている。

知識・技能			①		②	③	④	①	②	
思考・判断・表現		①			②				①	②
主体的に学習に取り組む態度	①			②						②

無断複製禁

実践事例

生徒の課題に応じた、自己の動きを身に付けるための場や教具の工夫
高等学校第１学年　Ｅ　球技　ウ　ベースボール型「ソフトボール」

１　単元の目標

○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できるようにする。
【知識及び技能】

○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。
【思考力、判断力、表現力等】

○球技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こと、作戦などについての話し合いに貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。
【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）生徒の課題に応じた、自己の動きを身に付けることができる場の工夫

本単元では、ボール操作や安定したバット操作において、自己の課題を解決するため自己の技能に応じた練習ができる場を設定した。

【捕球する動きを身に付ける場】

①手で転がすボールを捕球

（距離：近い、ボールスピード：ゆっくり、ゴロ）

マーカーで囲まれた場所に２人一組で向かい合い、一方がボールを転がし、もう一方が捕球することを交互に繰り返す。（正面、左右にゴロを転がす。）ゴロを転がす範囲は狭く、ボールスピードはゆっくりとし、捕球が苦手な生徒も意欲的に取り組むことができる場とした。

②-1 バットで打ったボールを捕球

（距離：近い、ボールスピード：速い、ゴロ）

ノッカーが打ったゴロのボールを捕球し、１塁へ送球するという内野の守備を想定した練習の場を設定した。（上記①の練習よりボールスピードは速く、距離も遠い。）

②-2 バットで打たれたボールを捕球

（距離：遠い、ボールスピード：速い、フライ）

ノッカーが打ったフライのボールを捕球し、返球するという外野の守備を想定した練習の場を設定した。（上記②の練習とボールスピードは同じであるが、距離が遠い。）

【バットを操作する動きを身に付ける場】

①ティーバッティング

止まったボールを打つ動きを身に付ける場とした。台の上に置いたボールは、新聞紙で作成したボールとティーボール用ボールを選択できるようにした。

②トスバッティング

動くボールに対してバットを操作する動きを身に付けるために、斜め前方（近い距離）からトスしたボールをバットで打つ場を設定した。上記①と同様に、新聞紙で作成したボールとティーボール用ボールを選択できるようにした。

③フリーバッティング

実際のゲームを意識しながらバットを操作する動きを身に付けるために、ピッチャーが投げたボールを打つ場を設定した。

（２）生徒の課題に応じた、自分の動きを身に付けることができる教具の工夫

①ティースタンド

生徒全員が意欲的にバット操作の動きを身に付けることができるよう　に、①静止した状態のボールにバットを当てる、②ボールを打ち抜くことができる教具として、ティースタンドをコーンと牛乳パックで作成した。

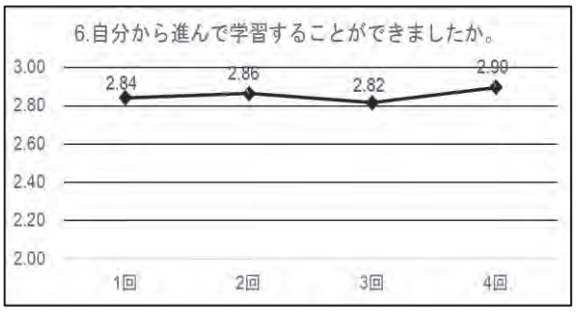
②新聞紙ボール

生徒全員が安全にバット操作の動きを身に付けることができるように、また、バットに上手くボールを当てる感覚をつかむことができるように、新聞紙を丸めてガムテープで補強した新聞紙ボールを準備した。新聞紙ボールは柔らかいため、ボールを打った際にバットの芯を外れて打っても手がしびれることがなく、バット操作が苦手な生徒でも積極的に練習に取り組むことができた。また、ボールをたくさん準備することが容易であるため、生徒がボールを打つ回数も確保できた。

３　成果と課題

（１）成果

○　各時間の授業後に実施した「形成的授業評価」において、「自分から進んで学習することができましたか」という質問に対して、どの時間も高い値で推移した。また、本単元終了時、生徒に単元を振り返って感想を書かせたところ、下記のような記述が見られた。このことから、自己の課題を解決するために、自己の技能に応じた練習する場を設定したことで、生徒は積極的に授業に取り組むことができたと考える。



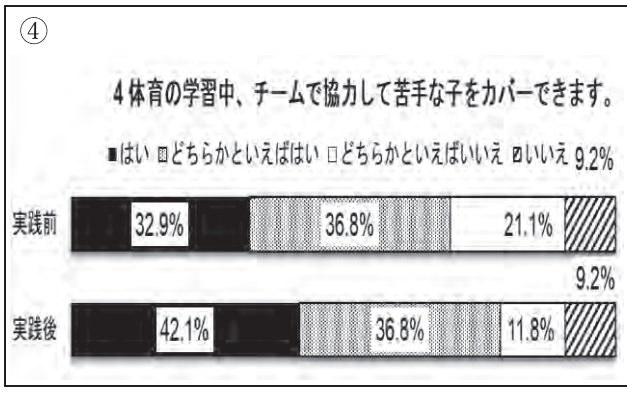
・小・中学校を通して、ソフトボールの授業でボールを打つことがほとんどできなかったが、ボールが止まっている状態から打つ練習をはじめたことで、ある程度打てるようになったことがうれしかった。
・自分のレベルにあった練習ができたことがよかった。また、友達とも協力でき楽しかった。機会があったら、ぜひ、またやってみたい。

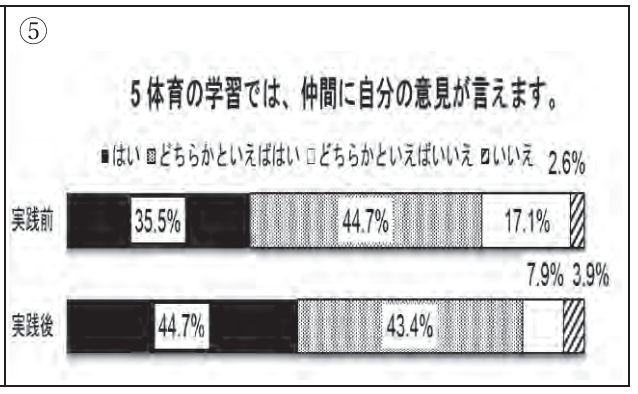
（２）課題

●　本実践は、生徒全員の「捕球する動き」、「バットを操作する動き」を身に付けることに重点を置いたことにより、ベースボール型ゲームにおける「連携した守備の動き」や「攻撃における作戦等の工夫」などについて、効果的な仕掛けが不十分であったと考える。今後は、本実践を通して高まった動きをもとに、生徒全員が、「もっと活躍したい」、「もっとゲームを楽しみたい」と思うための工夫を重ねていきたい。

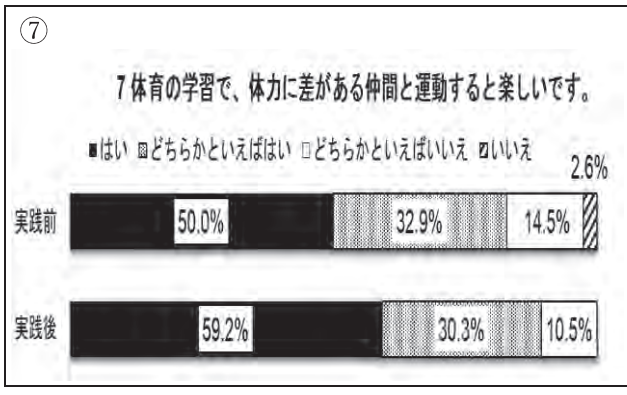
【児童生徒の変容】

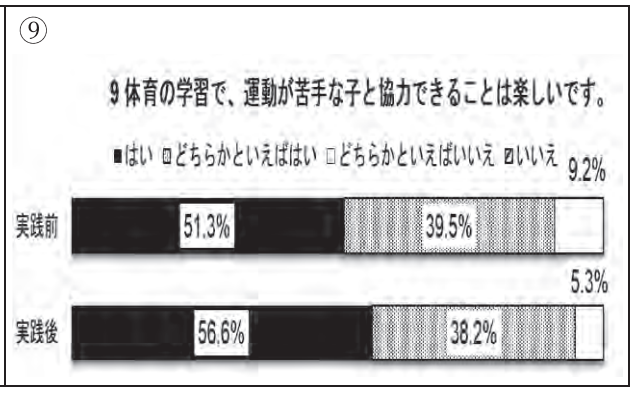
〔Ⅰ　リーダーシップ〕



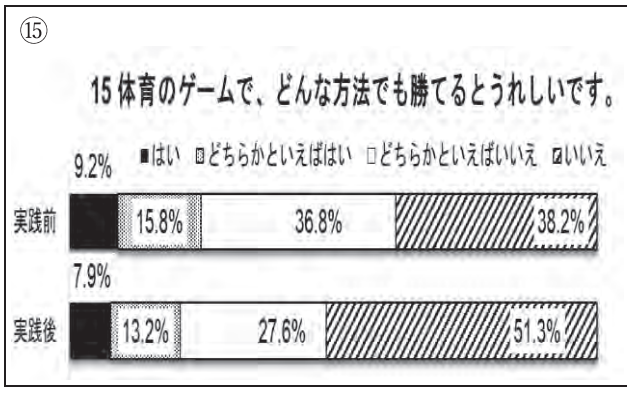


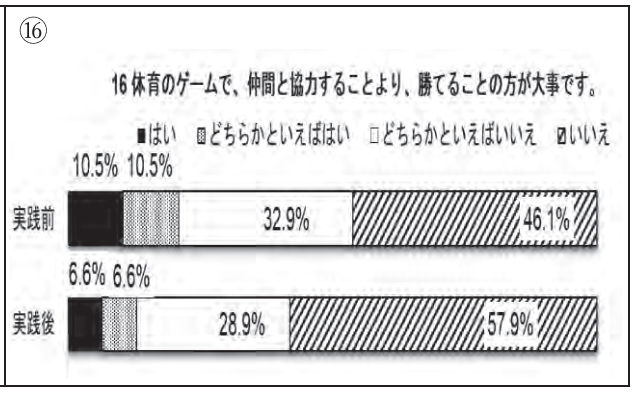
〔Ⅱ　ちがいの受容〕



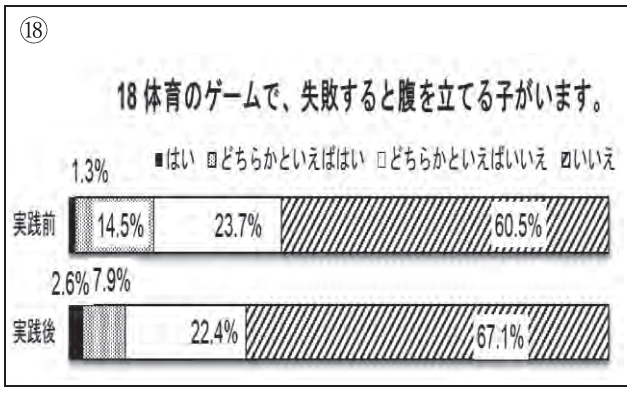


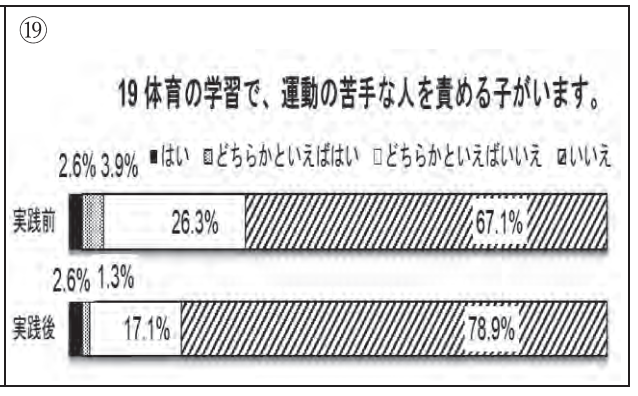
〔Ⅴ　過度な勝利志向〕





〔排除雰囲気〕





高等学校第１学年　Ｆ　武道　ア　柔道

単元の目標

知識及び技能	相手の動きの変化に応じた基本動作や基本となる技、連絡技を用いて、相手を崩して投げたり、抑えたりするなどの攻防ができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己や仲間の課題を発見し、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、自己の考えたことを他社に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	柔道に自主的に取り組むとともに、相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にすること、自己の責任を果たそうとすること、一人ひとりの違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2　3	4　5	6
ねらい	これまでの学習を振り返り、学習上の安全に留意し、受け身の確認をすることができる。	投げ技に必要な基本動作（体裁き、崩し、つくり）を身に付け、お互いが静止した状態で投げ技の練習を行うことができる。	一人ひとりが活躍するために、「取」「受」のポイントをおさえ、安心安全に投げ技（背負投）を楽しむことができる。	
導入	体操、柔軟体操、マット運動	体操、柔軟体操、マット運動 **共：（１）生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組むことができる仕掛け** **・仲間とコミュニケーションを図ることや、相手の動きを感じる感覚を養うために、帯を用いた「帯引き相撲」を行う。** 一歩でも動いてしまったら負けとする。片足や目を瞑ってなど生徒の状況に応じて、開始時の体勢を決める。 倒れた際には、積極的に受身を実践する。		
展開	安全に留意して、投げ技の学習ができるように受け身の確認を行う（一人）。 ・横受け身 ・後ろ受身 ・横受身 ・前回り受身	体捌き（前回り捌き）の確認を行う。 相手をおんぶして、相手の懐に入り込む感覚を養う。 投げ技（背負投）のポイントを提示し、練習を行う。 **共：（１）生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組むことができる仕掛け** **・生徒が自分の技能に合わせて練習に取り組むことができるように、また体力差によるリスク管理のため同体格の生徒同士でペアを取り組ませる。** **・生徒が仲間と関わり合いながら、組み合って静止した状態から繰り返し技の形、投げ（掛け）の練習を行う。** ※背負投で投げる際は、右肩越しに相手を投げる。頭越しに投げてはいけない。 ※「つくり」までの技の反復の際には、個人の感覚を言語化し、ペアで確認しあう（取：「つくり」で、相手にフィットしているかどうか(投げようとする方向へ、スムーズに力をかけることができるかどうか)。受：「つくり」で、相手によって、投げられる方向へ緊張した状態がつくられているかどうか）。 ※取は、技をかけたときに体を９０度前傾させても、相手を投げられないと感じられる場合は、かけ（投げ）にいくのを中断する。 ※背負投の形を覚えたら、より安定して技に入る感覚を掴むため、受を押しながら技に入る練習を行ってもよい。	**共：（２）生徒同士が学びあいながら動きを高めるための仕掛け** **・グループ（４人組）を組み、自分たちの投げ技（背負投）の動作をタブレット端末で撮影（連写機能）しあう。投げ技の良い事例を参考に、気づいた点を指摘しあい、お互いに改善を図っていく。** **・仲間からの助言を生かし、良いパフォーマンスの連続写真を一つ完成させる。** ※改善する度、連写機能で撮影し、自身の投げ技のスキル（完成度）を高めていく。 ※生徒に、技に入る際の、「取」の「引手」「釣手」の使い方(位置)や腰の位置、体捌き等に着目し、相手をより力みなく上手かつ安全に投げられるためには、どのように調整をしていくと良いかを考えさせる。 **共：（２）生徒同士が学びあいながら動きを高めるための仕掛け** **・グループ内の仲間の連続写真をみて、「良いところを一つ」と「なぜ良いのだろうか」を考えて、ワークシートに記入する。**	グループ以外の仲間の背負投の連続写真とそれぞれの良い点を全体で共有する。 ※数名の生徒の背負投の連続写真をピックアップし、生徒の意見を加えたものをスクリーン等で提示する。 前回までのグループ以外の仲間の背負投等を踏まえ、ペアを組み（同体格同士）、５回程度背負い投げで投げ合い、自身の背負投の確認を行う。
終末	ペアを組み、前回り受身の練習を行う。 ・四つん這い ・膝立ち			授業のまとめとして、相手を上手（安全）に投げる際のポイントを確認する。 ※「崩し」「つくり」「かけ」をとることを柔道の理念の一つ「精力善用」と関連させて話をする。
	整理運動、振り返り（授業後アンケート）の記入			

評価規準

【知識・技能】
①各種投げ技の特性とポイントを言ったり書いたりしている。
②相手の投げ技に応じて適切に受けることができ、適切に受け身をとることができる。

【思考・判断・表現】
①他者の投げ技の観察などから、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、改善すべきポイントなどを提案している。
②体力や技能の程度などに配慮して、仲間とともに柔道を楽しむための活動の方法を見付けている。

【主体的に学習に取り組む態度】
①学習に積極的に取り組もうとしている。
②危険を予測しながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。

知識・技能		①	①②			
思・判・表					①	②
主	①			②		

生徒同士が学び合いながら動きを身に付ける支援の工夫
高等学校第１学年　Ｆ　武道　ア　柔道

１　単元の目標

○相手の動きの変化に応じた基本動作や基本となる技、連絡技を用いて、相手を崩して投げたり、抑えたりするなどの攻防ができるようにする。【知識及び技能】
○攻防などにおける自己や仲間の課題を発見し、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、自己の考えたことを他者に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
○柔道に自主的に取り組むとともに、相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にすること、自己の責任を果たそうとすること、一人ひとりの違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組むことができる仕掛け

本学習では、投技（背負投）において、主体的に学習を進めていくことができるよう、類似の動きによる感覚づくりをおこなった。また、投げること及び投げられることへの不安感を減らすために、リスクの高い局面及び対処法を示した。

①帯引き相撲

片手、両手の様々な組み合わせで行い、足を踏み変えずに体全身を使って、相手を一歩でも引っ張りだすように引き合う。補助運動かつ仲間との親交を深める遊びの要素として、実施したため、生徒たちは意欲的に取り組むことができた。相手に引っ張り出されたときは、腕の次に胴体が反応し、相手が引っ張る力に耐えきれずに動いてしまう。相手を投げる際には、相手の胴体まで力を伝えることが大切であり、この運動によって、相手が動いてしまう瞬間の身体が緊張した状態も意識することができた。

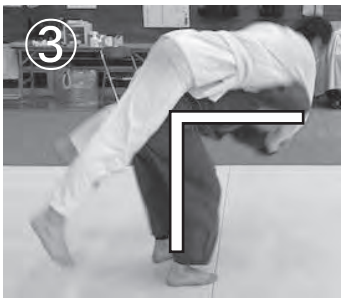
②おんぶ

相手の袖口近くを掴み、相手の体をしっかりと引き伸ばし、自身の膝を曲げ、腰の位置を相手より低くした状態で、おんぶの要領で背中に担ぐ。指示をしないで試してもらったおんぶより、力まずに背中に担ぐことができた生徒が多く、相手を腰に乗せる（効率よく背中に担ぐ）感覚をうまく養うことができた。

③リスクの高い局面の例示（かけ）

「つくり」から「かけ」へ移行する際に、「受」が「取」の頭越しに投げられるのを防ぐため、「取」は体を 90 度前傾させた後、上半身をひねる動作を加え、「取」の釣手側の肩越しに投げられることを徹底する。

なお、90 度前傾させた際に、安定しなければ元の体勢に戻る。これによって、生徒たちが練習を行う際に、「取」と「受」がお互いにリスクマネジメントできており、安心して練習に臨むことができていた。



（２）生徒同士が学びあいながら動きを身に付けるための仕掛け

自分自身や他者の感覚以外に、視覚的アプローチによって技能向上を図ることができるよう、グループを編成し、撮影（連写機能）用のタブレットを準備した。その際、気を付ける（考える）点として、「釣手」「引手」「腰の位置(全方位)」「体さばき」「撮影枚数」「投げられた後の受の足の位置」等を示した。

生徒のコメントの一部：
「取」の体が投げるときに、しっかりと横回転もしているから、「取」が投げるときに頭越しじゃなくて右肩越しに投げることができている。

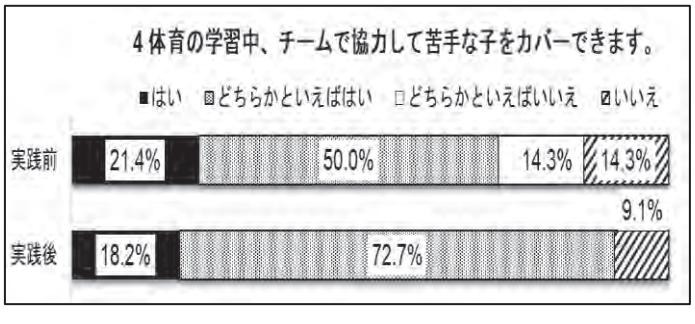
３　成果と課題

（１）成果

○　主体的に学習に取り組むための仕掛けにより、投技への不安感を和らげることができ、生徒は、意欲的に取り組むことができた。その結果、ほとんどの生徒にとって初体験となる「投げる」ことについて、安全に取り組むことができ、一人ひとり技能を身に付けることができた。

【動きが身に付いた背負投げの技能の様子】
背負投げの一連の動きについて、動きのポイントとなる場面を静止画で提示することで、生徒は動きのポイントを視覚的に捉えることができた。また、自分の動きを振り返る手段としても活用した。

○　単元実施前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート(21 項目質問紙アンケート)において、チームで協力して苦手な子をカバーすることができると回答した生徒が大幅に増加していたことから、本授業実践を通して技能差に関わらず生徒同士が学びあう学習が展開できたと考える。



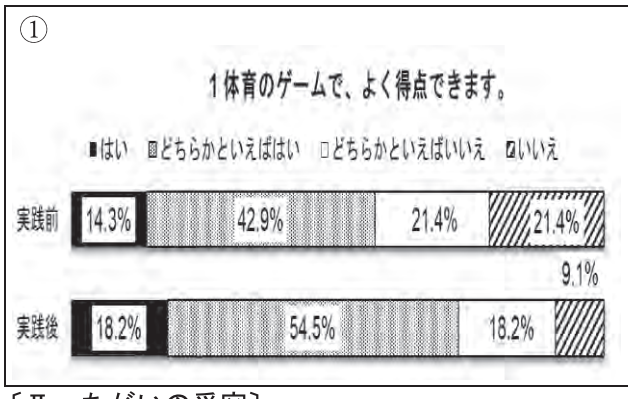
（２）課題

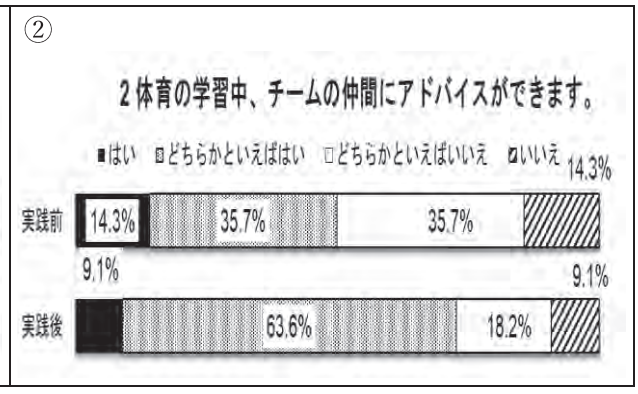
●　本実践では、生徒たちが自身の感覚をうまく言語化、イメージ化し、仲間と共同で技能向上を図っていくことに重きを置いたが、人それぞれで感じ方や受け取り方が異なるため、言葉で感覚や動作を伝える難しさを改めて感じた。しかし、その中でも生徒たちは意欲的に学習に取り組むことができ、「投げる」技能を向上させることができた。生徒のコメントから、類似の動きによる感覚づくりや、連続写真による視覚的アプローチは効果的であったことがうかがえる。また、リスク回避のための動作の確認によって、不安感を軽減できたことも生徒たちが意欲的に学習に取り組むことができた要因の一つになっている。

今後は、その他の手技、足技、腰技に分類される投げ技の学習を行うことや動いている相手を投げること、投げ技の攻防の中で投げることなどの学習を進めていくことができるよう、適宜、段階に応じた支援を行っていきたい。

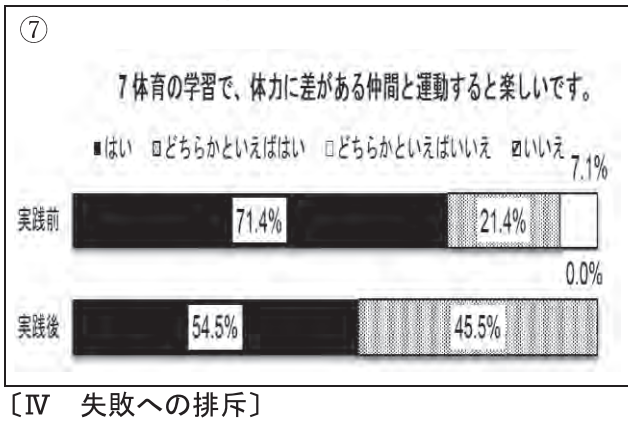
【児童生徒の変容】

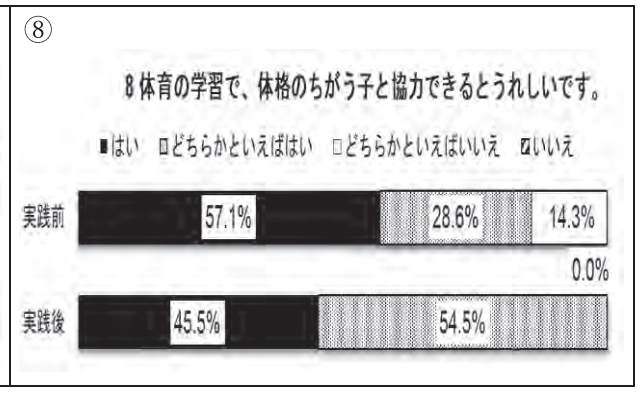
〔Ⅰ　リーダーシップ〕



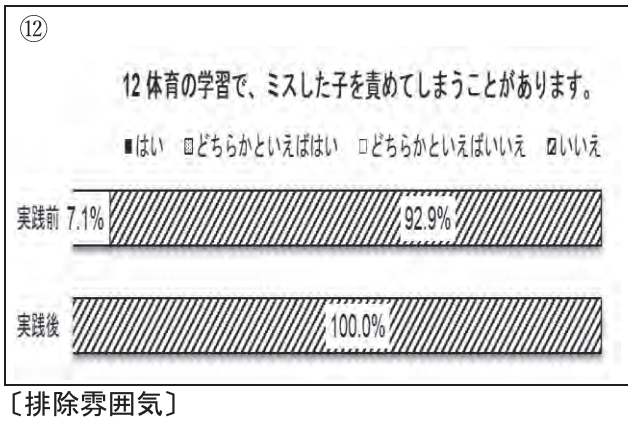


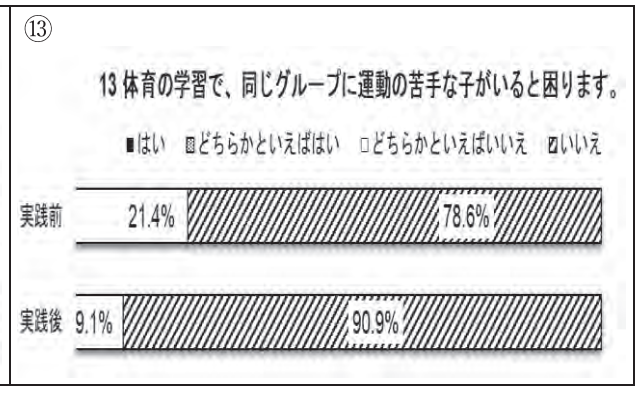
〔Ⅱ　ちがいの受容〕



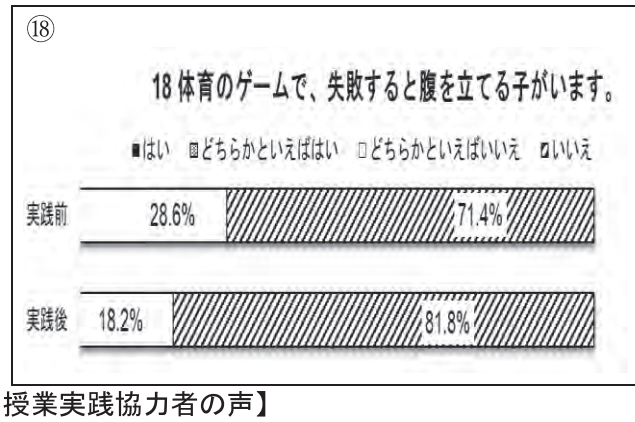


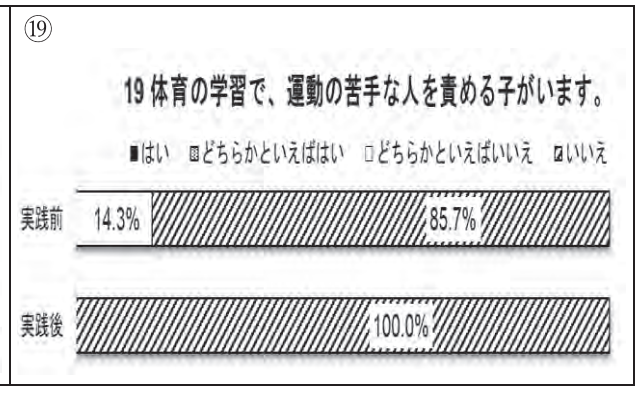
〔Ⅳ　失敗への排斥〕





〔排除雰囲気〕





【授業実践協力者の声】

「投げ技」に対する恐怖心に怯むことなく、意欲的に取り組む生徒の姿が多く見られました。また、生徒がしっかりと自己や他者の技能向上のプロセスに関われている実感を得られて、授業中にも生徒同士で、前向きな発言が増えるなどコミュニケーションにも変化が見られました。

高等学校 第２学年　Ｅ　球技　ゴール型「バスケットボール」

単元目標

知識及び技能	バスケットボールについて、勝敗を競ったりチームや事故の課題を解決したりするなどの多様な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、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防することができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間力等	バスケットボールの学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとするとともに健康安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ねらい	○自分の動きの課題を見つけることができる	○バスケットボールの基本的な動きを身につける		○自己やチームの特徴や課題を発見する ○男女混合のゲームの楽しむためのルールを発見する		○ルールを工夫したゲームを行い男女混合ゲームの楽しさを味わう（コーフボール）		○高まった技能で試合を楽しむ	○高まった技能で試合を楽しむ			
導入	○準備運動 ○本時の学習内容の確認											
展開	【オリエンテーション】 ○単元の説明 ○既習内容の確認 ○安全面の確認 ○グループ分け 《共習》 ・男女混合 ２チーム ・男女共習 ○確認のゲーム	【基本的な技能の反復練習】《共習》・ドリブルドリル・ミートシュート・レイアップシュート　※４時～１２時：２対２・３対２ 【空間を埋めるなどの動き】 ２対２・３対２ 【５対５のゲーム】 ・男女別 ・選手交代は自由 ・ルールが守れていない場合はその都度ゲームを止めて説明 （予想される反則） ・トラベリング ・ダブルドリブル ・ゲームの再開方法 ・バックパス等		【個人の課題に応じた練習】 ・チーム内での教え合い 共：（１）生徒同士話し合いながら動きを高めるための仕掛け 【５対５のゲーム】 《共習》 ・男女混合 ・選手交代は自由 ・ルールの発見		【個人の課題に応じた練習】 ・チーム内での教え合い 共：（２）生徒全員が活躍できる場の工夫 【コーフボール】 《共習》 ○ルールの説明 ・男子５人　女子３人 ・ディフェンスは同性のみ ・交代は同性同士のみ ・パスのみ		【個人の課題に応じた練習】 ・チーム内での教え合い 共：（１）生徒同士話し合いながら動きを高めるための仕掛け 【５対５のゲーム】 《共習》 ・男女混合 ・選手交代は自由	【個人の課題に応じた練習】 ・チーム内での教え合い 【空間を活用できる動きづくり】 ○セットオフェンス ・ＵＣＬＡカット ・ホーン ・ランダム等 【５対５のゲーム】 ○９・１０時は男女共習 ○１１・１２時は男女別習			
終末	○評価方法の説明	○本時の振り返り ・個人の課題発見・解決方法 ・体育カードへの記入		○本時の振り返り 共：（２）生徒全員が活躍できる場の工夫 ・チームの課題発見や解決方法 ・男女混合ゲームの楽しむためのルールづくり ・体育カードへの記入		○本時の振り返り 共：（２）生徒全員が活躍できる場の工夫 ・チームの課題発見や解決方法 ・男女混合ゲームの楽しむためのルールづくり ・体育カードへの記入		○本時の振り返り	○本時の振り返り ・チームの課題発見や解決方法 ・体育カードへの記入			

知識・技能								①		②		総括的評価
思・判・表							①		②			
主			③				②				①	

評価規準

【知識・技能】

①侵入する空間を作り出すために、チームの作戦に応じた移動や動きができる。

②得点を取るためのフォーメーションやセットプレイなどのチームの役割について言ったり、書いたりしている。

【思考･判断･表現】

①課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。

②練習やゲームの場面で、チームや自己の危険を回避するための活動の仕方を提案している。

【主体的に学習に取り組む態度】

①作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。

②仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。

③危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。

資料編 資料2

実践事例【Ⅰ　リーダーシップ⑤】【Ⅱ　ちがいの受容⑨】

技能差にかかわらず、自分の考えを伝え合うことができる工夫を通して
高等学校第２学年　Ｅ　球技　ア　ゴール型「バスケットボール」

１　単元の目標

○　勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な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、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防することができるようにする。
【知識及び技能】

○　生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。　【思考力、判断力、表現力等】

○　学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとするとともに健康・安全を確保することができるようにする。　【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）生徒同士で話し合いながら動きを高めるための仕掛け

①学習形態

課題解決に向けた練習を行うために、２グループ（男女混合）を編成し、習熟度の高い生徒（以下 ST）を各グループに配置したグループ活動を行った。練習やゲームでは、ST を中心に運動が苦手な生徒も活躍できる動きを話し合い、全員が活躍できるようなプレイを考えていた。また、きょうだいチームを設定したことで、互いに問題点を指摘しアドバイスしたり、良かった点を伝えたりする姿が見られた【資料１】。

【資料１　グループ活動の様子】

（２）生徒全員が活躍できる場の工夫

①ルールの工夫

運動が苦手な生徒と協力して楽しく活動することができるように、男女混合のみが正式ルールであるゴール型種目「コーフボール」を参考にしたゲームを行った。授業後の感想では、男女ともに活動量もあり、男女一緒に活動することの楽しさを実感しているといった記述が見られた。また、「男子→女子→男子の順で交互にパスまたはシュートをする」「コートや得点に制限を設ける」といった誰もが全力でプレイできるようなルールを自分たちで決めていた。また、ルールについては見直したり、相手チームと合意形成を図る場を設定したりしながら、協力して活動する楽しさを見付けていた【資料２】。

【資料２　ルールを工夫してゲームをしている様子】

②ICT の活用

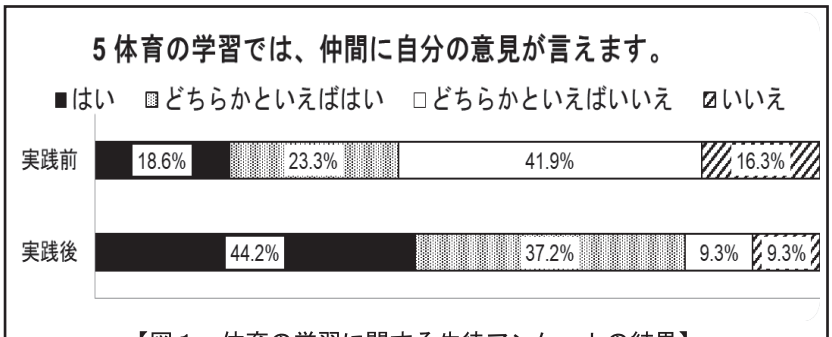
個人の動きやチームの連携した動きの練習等を通して、良かった点や問題点を指摘し、課題解決につなげる活動を行うために、ICT を使い動画を撮影した。撮影後は、きょうだいチームも含め、個人やチームの動きを確認しながら、話し合い活動を積極的に行っていた。繰り返し撮影することで、今までの動きと比較することもでき、成長を実感していた。ST が運動を苦手としている生徒に撮影した動画をもとに教え合いをしている姿も見られた【資料３】。

【資料３　ICT を使って動きを確認している様子】

３　成果と課題

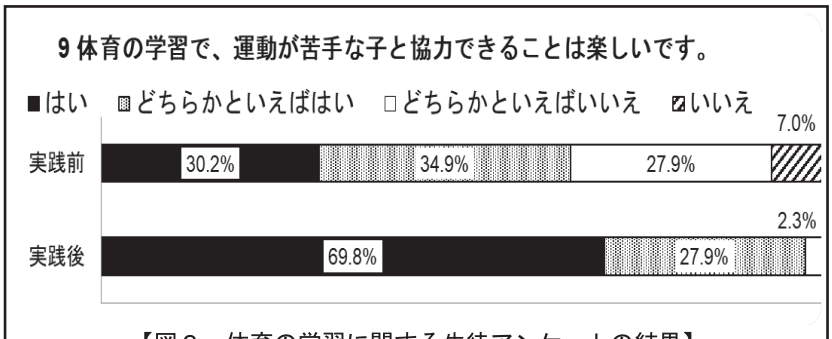
（１）成果

「体育の学習に関するアンケート」において、「体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます」という項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増えた【図１】。これは、ST を設定したグループ構成を行い、課題解決に向けた話し合い活動を行ったからだと考える。体力差に関わらず全員が楽しさを味わうためにルールを工夫しながら合意形成を図る場面を設定することができたからだと考える。また、ICT を活用して、動きを撮影したことによって、自己やチームの課題が明確になり、ST を配置したグループ活動を行ったことで学び合い活動が充実できたからだと考える。



【図１　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

また、「体育の学習で、運動が苦手な子と協力できることは楽しいです」という項目でも、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増えた【図２】。これは、全員が協力しながら楽しんで活躍できるためにルールの工夫を行ったゲームを展開したからだと考える。



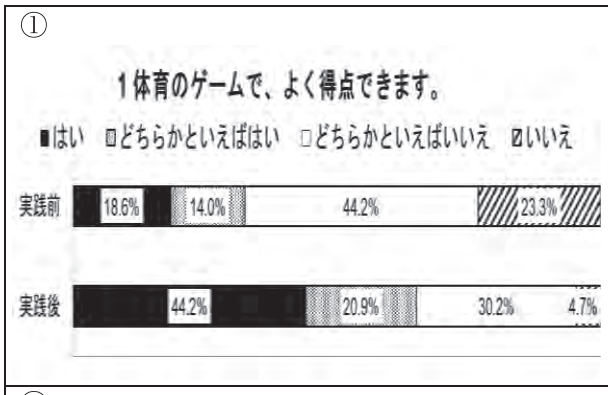
【図２　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

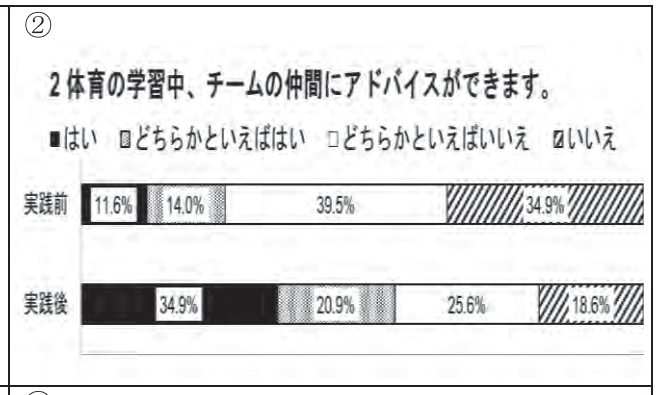
（２）課題

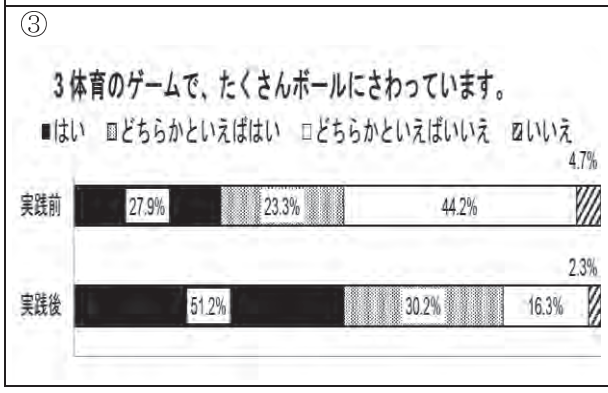
- 単元全体を通して、さらにゴール型の特性を味わわせるために、男女混合で行うゲームや男女別で行うゲームをバランスよく計画し、授業を展開していきたい。
- 自分の考えを伝え合うことができるようになってきたが、思考力、判断力、表現力等の評価方法や評価の機会の設定が十分ではなかった。今後は、評価基準をより明確化し、ICT を活用しながら、評価方法等を工夫していく必要がある。

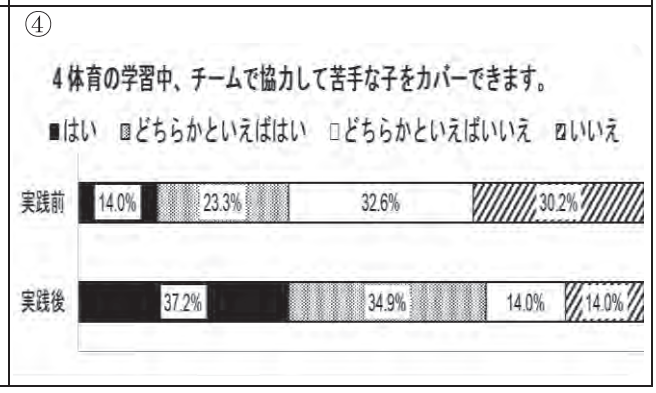
【児童生徒の変容】

〔Ⅰ　リーダーシップ〕

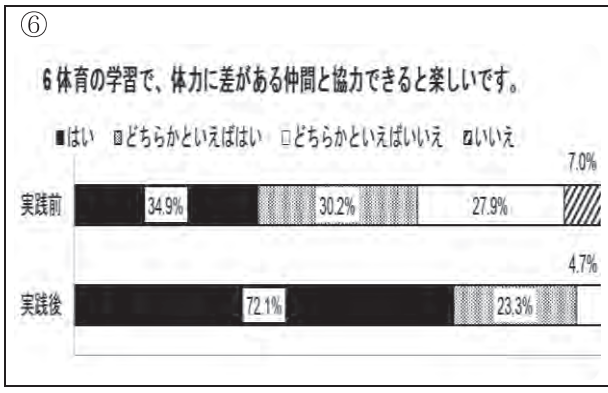


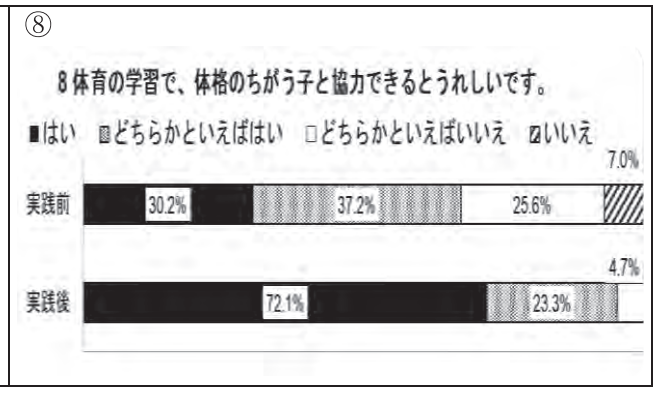




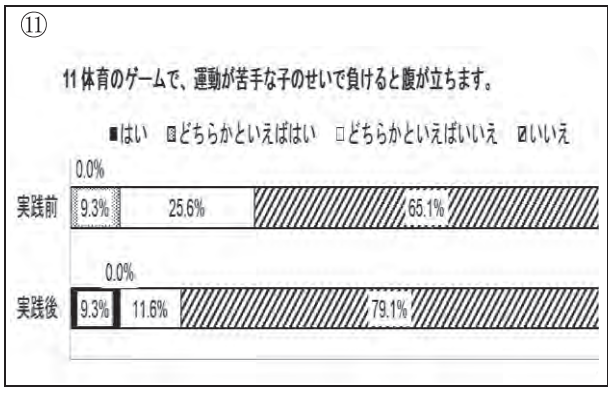


〔Ⅱ　ちがいの受容〕

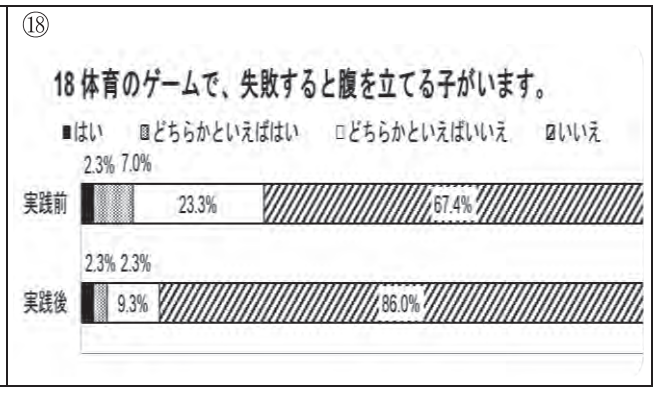




〔Ⅳ　失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

男女共習で実践したので、高校生では体力に差があり、お互い楽しめないのではないかという不安がありましたが、ルールの工夫等により、生徒は十分に楽しさを味わうことができました。

高等学校　第２学年　Ｅ　球技　ア　ゴール型「ハンドボール」

単元の目標

知識及び技能	勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。
思考力、判断力、表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。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。
学びに向かう力、人間性等	球技に主体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こと、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	基本的なボール操作やゲームのルールについて理解し、自己やチームの課題を見付けることができる。	コート上の空間や味方と相手の動きを見ながら防御をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶ等の状況に応じたボール操作を身に付け、ゲームを楽しむことができる。			シュートしたりパスをしたりするために、相手の守備を見ながら自陣から相手ゴール前の空間にバランスよく進入する空間を埋める動きを身に付け、ゲームを楽しむことができる。			これまで取り組んできた練習の成果をゲームで発揮し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことができる。
導　入	出席確認・号令走・準備運動・学習内容の確認							
展　開	競技の特性や行い方、基本的なボール操作について理解することができるよう、模範を見せながら説明し、練習する。 自己のボール操作に関する課題やチームの課題を見つけるために、試しのゲームを行う。	チーム内で2人又は3人組を作り、コミュニケーションをとりながらキャッチボールを行う。 **共：自分の技能に合った距離や自分の課題に応じたパスの方法でキャッチボールを行わせる。その際、お互いに良いプレイを認め合ったり、修正点を指摘し合ったりする声掛けを積極的に行わせる。通常の硬さと少し空気を抜いて柔らかくしたボールから自分で選択してキャッチボールを行わせる。** 状況に応じたボール操作に関する動きのポイントについて説明を聞き、練習を行う。＜練習メニュー＞ ①２メンパス ・２人１組でパスを投げ合いながら相手コートに侵入し、シュートする。 【動きのポイント】 ・パスをする側は、走り込んでくる相手のスピードに合わせて、スペースにボールを投げる。 ・パスを受ける側は、パスを欲しいタイミングを声を出すとともに、手を出してパスを欲しい場所を相手に伝える。 ②パスゲーム（４対４） ・ハンドボールコートの半分の広さで、制限時間内（１分）に一方のチームが相手チームに邪魔されず連続して１０回パスをつなぐゲーム。 【動きのポイント】 ・ボールだけではなく、見方や敵の動きをよく見ながらドリブルするかパスするかを判断するようにする。 ゲームを行う。 ・時間は１試合８分			空間を埋める動きのポイントについて説明を聞き、練習を行う。 ＜練習メニュー＞ ①３対２（アウトナンバー） ・攻撃側３人、守備側が２人でゴール前の攻防を行う。 ・攻撃と守備は入れ替わりながら行う。 【動きのポイント】 ・攻撃側は守備側よりも常に１人多いのでフリーで動くことが出来る人間がいるため、パスをもらいやすい位置に移動してパスを受けるようにする。 ・ボールを持っている者は、ドリブルをして動くことで守備を引き付けて新しいスペースを作り出すようにする。 ゲームを行う。 ・時間は８分の前後半とする。 ・前半終了後、チームで集まって前半の課題を出し合い、後半どのように改善するか話し合わせる。 **共：（１）互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫** **・話し合いの中で、お互いに良かった点や修正点を指摘し合わせて、チームや自己の新たな課題を見つけることが出来るようにさせる。**		リーグ戦 ・総当たり方式で行う。 ・時間は１試合８分
終　末	今後の学習の見通しをもつことができるように、ボール操作に関する自己やチームの課題を話し合う。	本時の学習を振り返り、自己やチームの課題を話し合い、次時の学習の見通しを持つ。 **共：（１）互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫** **・話し合いの中で、お互いに良かった点や修正点を指摘し合わせて、チームや自己の新たな課題を見つけることが出来るようにさせる。**						

知識・技能		①	②	③		④		
思・判・表			①		②			
主	①			②				

評価規準

【知識・技能】
①課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標設定、目標を達成するための課題設定、課題解決のための練習方法などの選択と実践、ゲームなどを通した学習成果の確認、新たな目標設定といった過程があることを理解している。

②防御をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶことができる。

③見方が作り出した空間にパスを送ることができる。

④シュートやトライをしたり、パスを受けたりするために見方が作り出した空間に移動することができる。

【思考・判断・表現】
①選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘することができる。

②課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見することができる。

【主体的に学習に取り組む態度】
①球技の学習に主体的に取り組むもうとしている。

②作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。

資料編 資料23

互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動や具体的支援の工夫
高等学校第２学年　Ｅ　球技　ア　ゴール型「ハンドボール」

１　単元の目標

○　勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。【知識及び技能】
○　生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
○　球技に主体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こと、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫

本単元では、技能差や体力差を互いに認め合いながら、状況に応じたボール操作や空間を埋める動きについて、自己やチームの課題を明確にし、課題解決に向けた取り組みを行うことが出来るよう、ゲーム終了時またはゲーム間に話し合いの場（以下、「チームトーク」とする）を設定した。

具体的には、第１時～第４時まではゲーム終了後**【資料１】**に、第５時～第８時はゲーム間**【資料２】**と終了後にチームトークの時間を設定し、チームごとに自己やチームの課題を明確にして共有した。

【資料１　ゲーム終了後のチームトークの様子】

【資料２　ゲーム間のチームトークの様子】

（２）互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫への具体的支援

認め合う雰囲気を醸成するために、「チームメイトが発言したことは肯定的な態度で聞くこと」をチームトークの決まり事とした。また、「互いの良かった点やチームとして上手くできたこと」「次のゲームに向けた自己やチームの改善点を発言すること」の２点をチームトークの視点として提示した。

さらに、初めて一緒に授業を実施する生徒が多くいたため、第１時～第４時ではチームトークをする際に、各チームに教師がコーディネーターとして入り、話し合いを活性化できるようにした。コーディネーターとしての例として、ゲームでパス回しが上手くできなかったという課題が出たチームには、まず教師が良かった点として「よく声が出ていたこと」「練習中のパスは繋がっていたこと」を伝

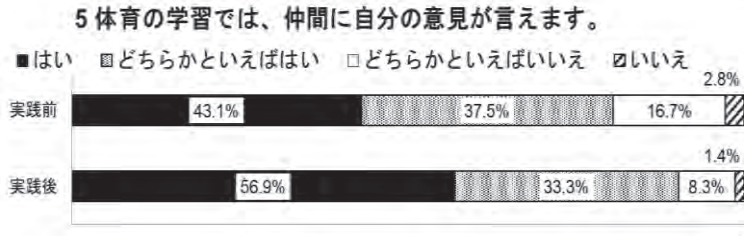
えた。次に改善点として、「さらに空いているスペースに効率良くパスをするためには、どうすれば良いか」と聞き、「考える際に、『パスをする側』と『パスを受ける側』の視点で考えてみたらどうか」と具体的な視点を明示した。生徒は、ゲームの場面や練習の場面などを想起しながら、「パスをする人は、『ボールを持ち過ぎないようにする』」「パスを受ける人は、『ボールをもらいやすい位置に移動してボールをもらう』」「ディフェンスの横をワンバウンドさせるパス等、いろいろなパスができるように練習する」などと改善点を発言していた。そして、その改善点を生かしながらゲームや練習を行っていた【資料３】。

【資料３　改善点を生かしながらゲームを行う様子】

３　成果と課題

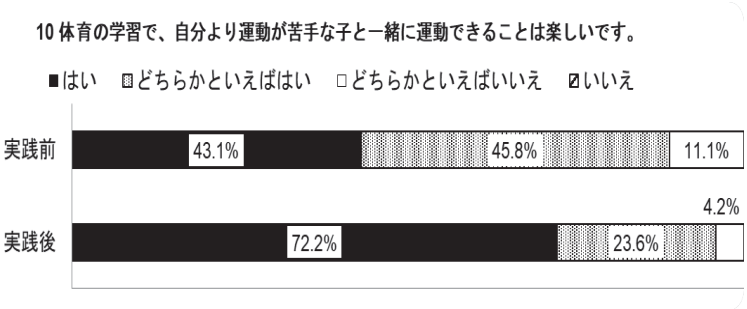
（１）成果

○　単元前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート」において、「体育の学習では仲間に自分の意見が言えます」の項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と、肯定的な回答した生徒が増加した【図１】。これは、チームの課題解決をするために、「互いの良かった点やチームとして上手くできたこと」「次のゲームに向けた自己やチームの改善点を発言すること」の２点を視点として提示し、チームトークの場を設定できた結果だと考える。



【図１　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

○　「体育の学習で、自分より運動が苦手な子と一緒に運動できること楽しいです」の項目では、「はい」「どちらかといえばはい」と肯定的な回答した生徒が増加した【図２】。これは、認め合う雰囲気を醸成するために、「チームメイトが発言したことは肯定的な態度で聞くこと」をチームトークの決まり事としたことで、技能差や体力差を互いに認め合い、ゲームや練習を実施できた結果だと考える。毎時間終了後に生徒に記入させた感想にも、「チームのみんなと作戦を立てたり、反省をしたりする時間があったおかげで、技術や身体能力の差を、どのように改善していけばよいのかを考えることができ、後半のゲームがもっといいものになって良かった」という記述が見られたことからも、ゲーム終了後やゲーム間にチームトークを入れたことが有効であったと考えられる。



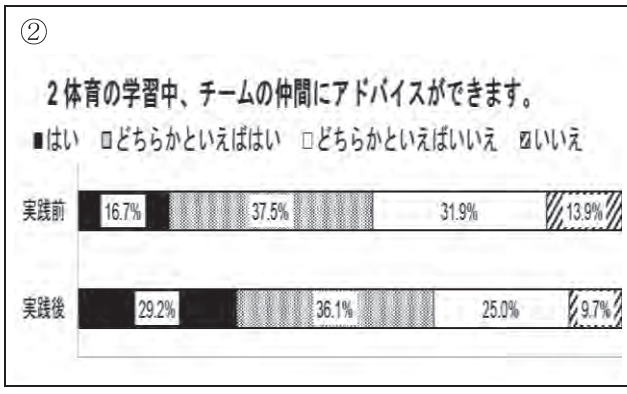
【図２　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

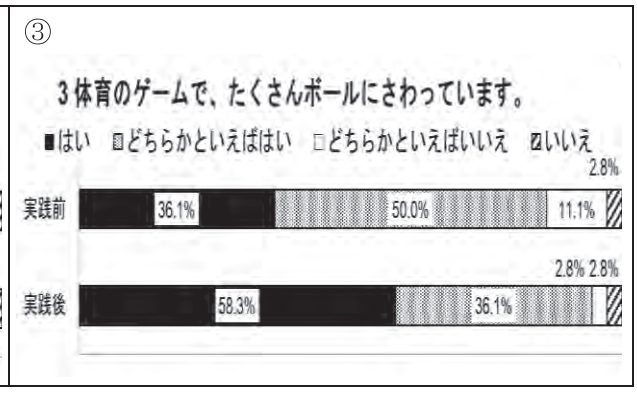
（２）課題

●　生徒が技能差や性差等を認め合いながら、技能の定着を図る上での手立てが必要だと感じた。

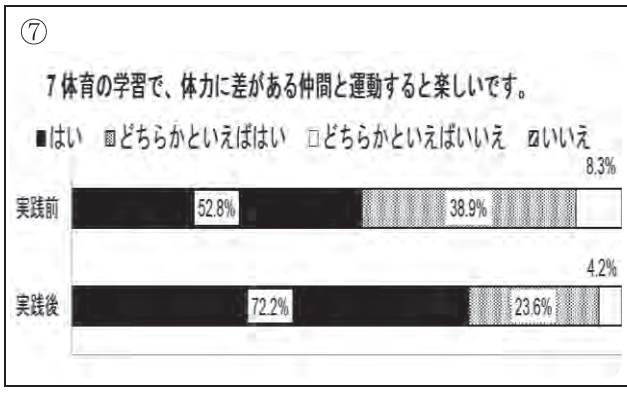
【児童生徒の変容】

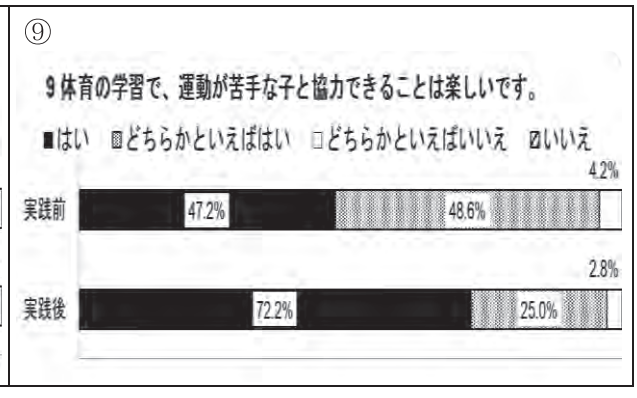
〔Ⅰ　リーダーシップ〕



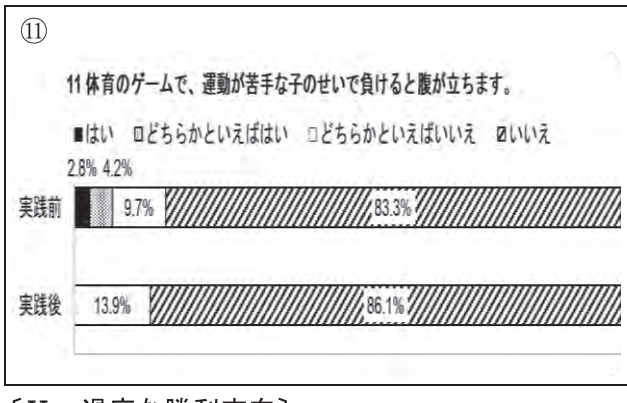


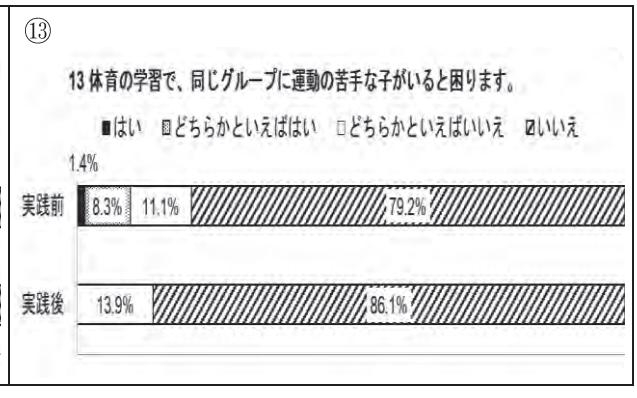
〔Ⅱ　ちがいの受容〕



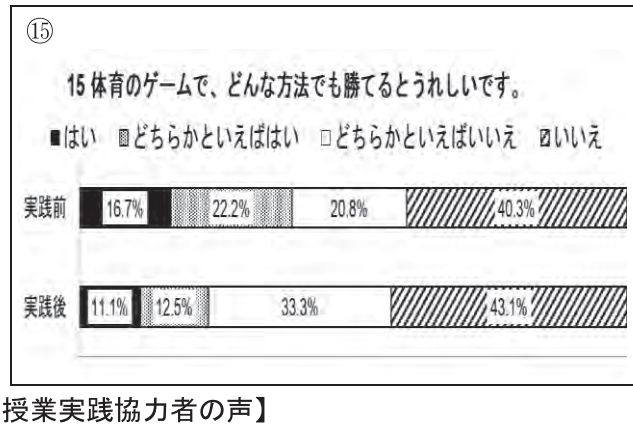


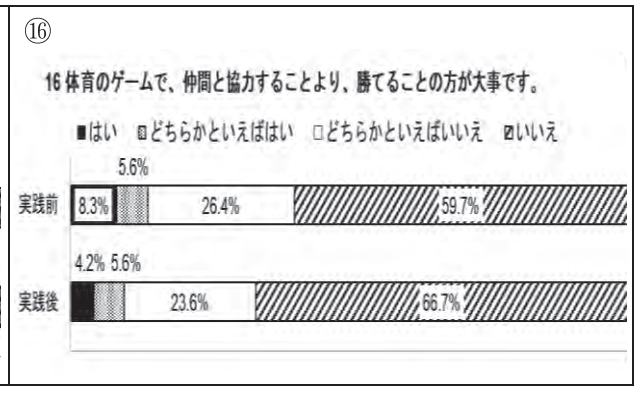
〔Ⅳ　失敗への排斥〕





〔Ⅴ　過度な勝利志向〕





【授業実践協力者の声】

お互いのプレイに対する声かけだけでなく、失敗に対しても励ましたりアドバイスしたりする声かけが増えました。また、勝敗に関係なく、チーム全員でゲームを楽しもうとする姿が見られました。

高等学校第３学年　Ｅ　球技　イ　ネット型「バドミントン」

単元目標

知識及び技能	バドミントンについて、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、競技会の仕方などを理解するとともに、状況に応じたラケット操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	課題解決の過程を踏まえて、チームの新たな課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	バドミントンの学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとするとともに、健康安全を確保できるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ねらい	自分の動きの課題を見付けることができる。	バドミントンの基礎的な動きを身につける。			自己やペアの特徴に応じた作戦を考える。			自分に合った関わり方をみつける。		
導　入	単元を通して、心と体をほぐす準備運動を行う。									
展　開	オリエンテーション ・今後の学習の見通しをもつことができるように単元計画を説明する。 ・ダブルスの一般的なルールを確認する。 ・安全を確保するために用具の取り扱い方、コート設置時に注意すべき点を確認する。 試しのゲーム	ペアでの基本ストロークの練習 ダブルスで条件付きのミニゲーム ・条件の確認（利き腕の使用・得点差をつけた状態から開始など） ・技能の習熟度が同程度の相手と対戦できるように、各試合の勝敗に応じてコートを移動 **共：（１）　ゲームをとおしてペアとの課題解決に向けて繰り返し挑戦できる場の工夫** **①生徒による自由なペアリング** **②抽選による活動開始時のコート決め** **③対戦相手との試合条件やルールの調整** **（利き腕の使用制限など）**			団体でのリーグ戦① チーム内での練習 **共：（２）　技能や体格、体力の異なる生徒同士が協力しながらゲームを楽しむための工夫** **①全員が楽しめるためのチーム構成** **②ミックスダブルス** **（男女混合）を含めたメンバー表の作成** **③チーム内で練習や作戦を立てる場の設定**			団体でのリーグ戦② チーム内での練習 **共：（２）　技能や体格、体力の異なる生徒同士が協力しながらゲームを楽しむための工夫** **①リーグ戦運営のための役割分担** **②チームや仲間の課題を解決するためのICTの活用** **③チーム内で練習や作戦を立てる場の設定**		
終　末	・観点別の評価規準と評価方法を説明する。	本時の振り返り、および次時の内容の説明。			チームでの本時の振り返りと、課題に応じた練習計画の立案			チームでの本時の振り返り		

知識・技能				①			②	③		総括的評価
思・判・表			①			②				
主					③	①	②		②	

評価規準

【知識・技能】
①シャトルを相手コートの守備のいない空間に緩急や高低などの変化をつけて打ち返すことができる。
②ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして守備のバランスを維持する動きができる。
③ 競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や全員が楽しむためのルール等の調整の仕方を言ったり書いたりしている。

【思考・判断・表現】
①体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見付けている。
②チームでの話し合いの場面で合意形成するための調整の仕方を見付けている。

【主体的に学習に取り組む態度】
①一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。
②作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。
③危険の予測をしながら回避行動をとるなど健康・安全を確保している。

資料 論説 24

生徒同士が協力し、課題解決に取り組むための工夫
高等学校第３学年　Ｅ　球技　イ　ネット型「バドミントン」

１　単元の目標

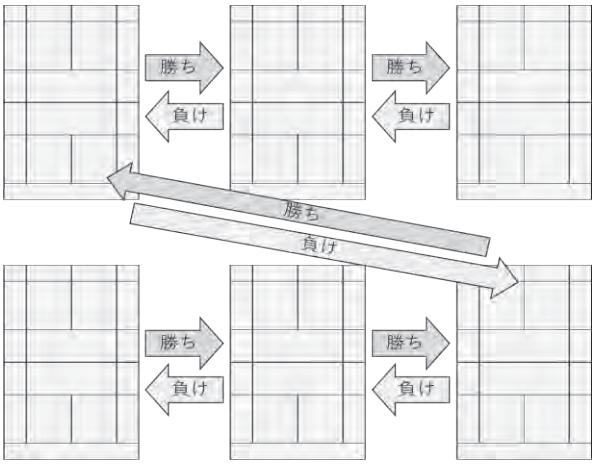
○バドミントンについて、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、競技会の仕方などを理解するとともに、状況に応じたラケット操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防をすることができるようにする。　【知識及び技能】
○課題解決の過程を踏まえて、チームの新たな課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。　【思考力、判断力、表現力等】
○バドミントンの学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとするとともに、健康安全を確保できるようにする。　【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）　ゲームをとおしてペアとの課題解決に向けて繰り返し挑戦できる場の工夫

＜接戦を続けることができる対戦方式＞

単元前半の動きを高める段階で、ゲームを繰り返す中で技能が同程度の相手との対戦が増えるように、各試合の勝敗に応じてコートを移動させた【図１】。生徒たちは、５点マッチのゲームを繰り返しながら、ゲーム間にペアとの連携の課題解決を図ったり、それぞれの特徴を生かした新たな作戦へ挑戦したりしようと話し合う姿が見られた。初めのうちは、男子ペアと女子ペアの対戦でどちらも遠慮する様子がみられたが、すぐに接戦となり、互いに全力でプレイするようになった。また、一度対戦した相手との再戦では相手の特徴に応じた作戦を考えながら勝敗を競い合う姿が見られた。



【図１　勝敗に応じたコートの移動】

（２）　技能や体格、体力の異なる生徒同士が協力しながらゲームを楽しむための工夫

＜男女混合ダブルスを組み入れたメンバー表の作成＞

団体でのリーグ戦に向けた班分けの際に、教師から「男女混合ダブルスを組む」「全員が楽しめる」を条件として示し、メンバー表の番号順に試合することとした【図２】。

生徒は自分たちで運動経験などを考慮し男女比が同じような班編成を行った。リーグ戦開始時は、男子対女子のシングルスにおけるゲームにおいて遠慮する姿や、初めて組む男女ペアで連携した動きがうまくいかない場面が多く見られた。ゲームに出ていないチームメイトは、積極的に応援はしていたものの、具体的にアドバイスする様子はあまり見られなかった。

１班

組	番		
9	37		男
10	35		男
10	29		女
9	6		女
9	27		女
9	22		女
9	4		女
9	20		女
9	25		女

試合No.	
1　シングルス	
2　シングルス	
3　シングルス	
1　ダブルス	
2　ダブルス	
3　ダブルス	

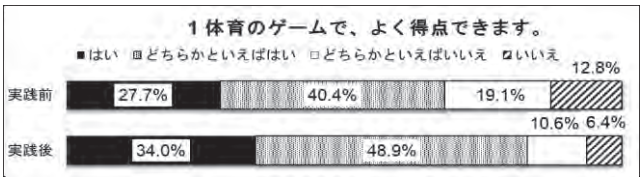
【図２　各試合で提出するメンバー表】

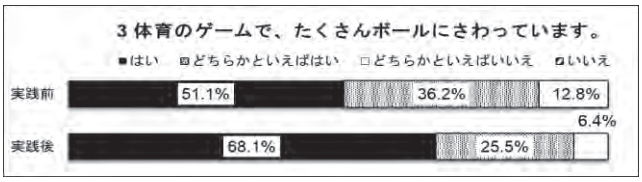
２戦目以降、各チームで試合前後の話し合いの場面で、積極的に作戦や連携した動きについて徐々に意見を出し合う姿が見られるようになった。また、その日のゲームで組むペアで積極的に練習する姿が見られるようになった。

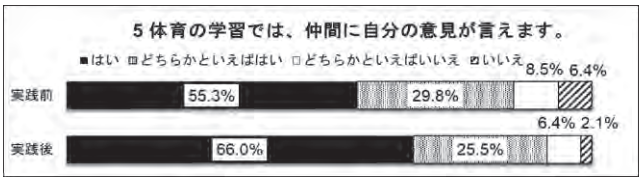
3　成果と課題

（1）成果

○　アンケート結果から







項目「1. 体育のゲームで、よく得点できます」をみると、「はい」「どちらかといえばはい」の回答が実践前に比べて 14. 89%（7人）増加した。これは、ゲームをとおしてペアとの課題解決に向けて繰り返し挑戦できる場の工夫として、単元前半のゲームを、接戦を続けることができる対戦方式にしたことにより、同程度の技能の相手と繰り返しゲームができ、個人の技能やペアとの連携した動きの改善状況が確認しやすくなり、相手コートに空いた空間を作り出し得点するための新たな技能習得につながったと考える。

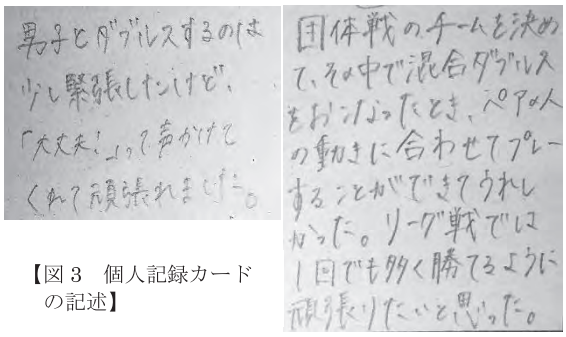
項目「3. 体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」では「はい」「どちらかといえばはい」の回答が実践前に比べて6.38%（3人）増加した。これは、ゲーム展開としてラリーが続く接戦が増えたことにより、1試合の中でシャトルを打つ回数が増えたと考えられる。

項目「5 体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます」では「はい」「どちらかといえばはい」の回答が実践前に比べて6.38%（3人）増加した。これは、技能や体格、体力の異なる生徒同士が協力しながらゲームを楽しむための仕掛けとして、男女混合ダブルスを組ませたことで、ペアだけでなく、ゲームに参加していないチームメイトが積極的にアドバイスや意見を出すようになったと考えられる。

また、各時間の学習後に実施した「形成的授業評価アンケート：9 友だちとおたがいに教え合ったり、助け合ったりしましたか」においては、全体的に高い評価で推移しており、特に、行い方を考える段階として団体でのリーグ戦①を実施した5回目以降徐々に数値が上がっていた。

○　生徒の振り返りから

各時間の学習後に実施した個人記録カードには、「混合ダブルスをおこなったとき、ペアの人の動きに合わせてプレイすることができてうれしかった」「男子とダブルスするのは少し緊張したけど、『大丈夫』って声かけてくれて頑張れました」などの記述がみられた【図３】。実践前には、男女混合ダブルスはあまり盛り上がらないのではないかと不安だったが、リーグ戦の２試合目以降は試合前後に互いにアドバイスしながら練習する様子や、試合中はプレイしているペアを仲間が一緒に応援する姿がどのコートでもみられ、毎時間がクラスマッチのような盛り上がりだった。



【図３　個人記録カードの記述】

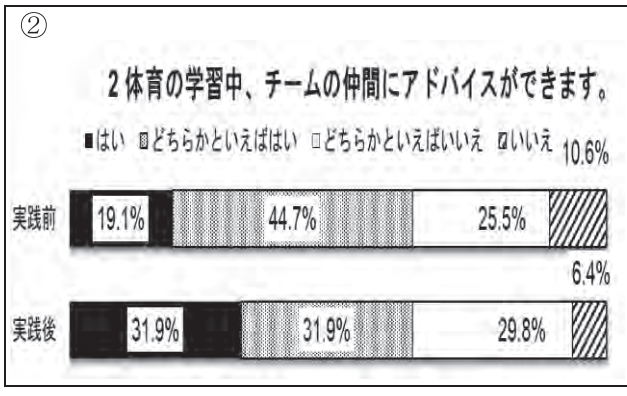
（2）課題

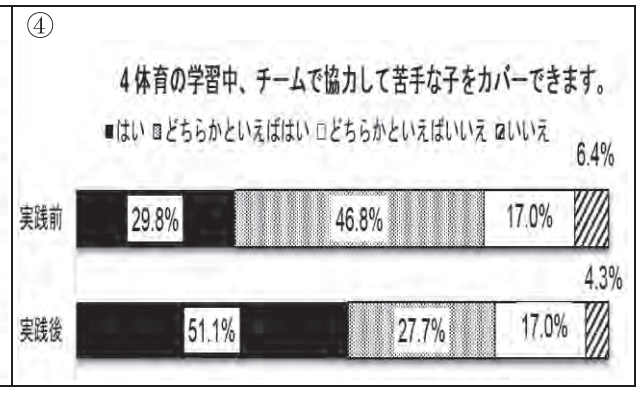
●　２時間目までの男子ペア対女子ペアでのゲームでは、あらかじめ女子ペアが３点リードの状況から始めたり、男子ペアは利き腕を使わないなどの条件を加えたりした。３時間目以降は、試合ごとに対戦相手とどのような条件を付けるのかを決めさせたが、結果として条件なしでのゲームが行われたのみで、自分たちでルールや条件を工夫する姿はみられなかった。一般的に競技として行われるルールに変更を加えることに慣れていない様子がみられたため、今後、生徒同士でルールや条件の工夫ができるようになるためには、入学年次からの様々な単元で、積極的に条件を選択させたり考えさせたりする場を設定する必要があると感じた。

今回は、バドミントン経験者が少なく、体力や体格差はあるものの技能差があまりない集団が対象であり、また、直接身体接触する機会がないネット型での実践であった。今後、技能の習熟度に開きがある集団や、直接的な身体接触を伴うゴール型やベースボール型での実践においては、安全面に配慮した用具の工夫をはじめ、手立てを工夫する必要があると感じた。

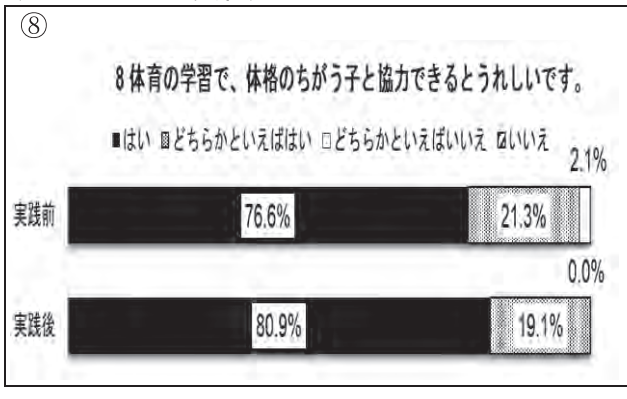
【児童生徒の変容】

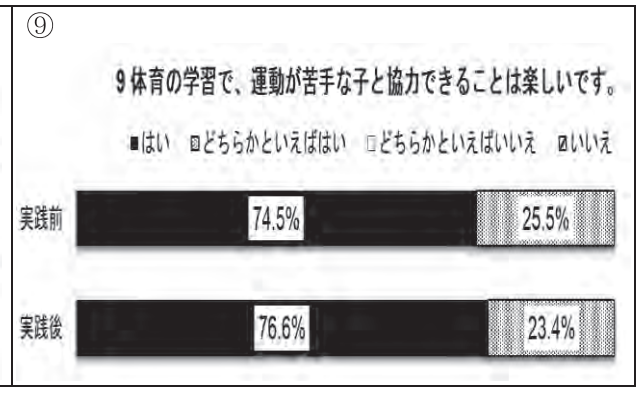
〔Ⅰ　リーダーシップ〕



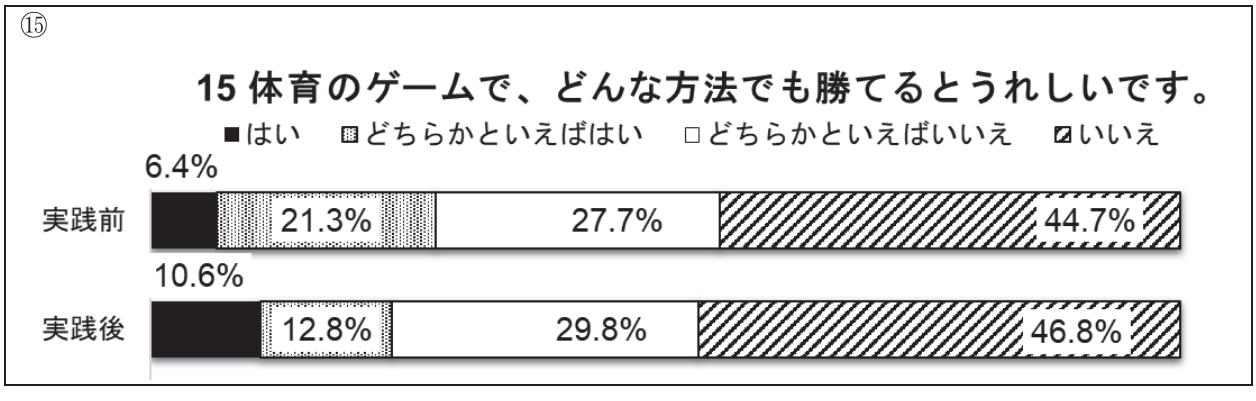


〔Ⅱ　ちがいの受容〕





〔Ⅴ　過度な勝利志向〕



【授業実践協力者の声】

体育の授業で、周囲の生徒とあまり関わろうとしていなかった生徒が、実践を通して、周囲の生徒と関わりながら積極的に学習に取り組む姿が見られるようになって嬉しかったです。

高等学校第３学年　Ｅ　球技　イ　ネット型「バレーボール」

単元目標

知識及び技能	自己やチームの課題を解決する活動を通して、課題解決の方法や競技会の仕方などを理解するとともに、状況や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。
思考力、判断力、表現力等	自己やチームの課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	一人一人の違いに応じたプレイを大切にしようとするとともに、互いに助け合い高め合おうとすることができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	①	②　③　④	⑤　⑥　⑦　⑧　⑨　⑩	⑪　⑫　⑬　⑭
ねらい	オリエンテーションを通して、学習の進め方を知るとともに、課題を発見することができる。	バレーボールの基礎技能（ボールを操作する技能やボールを持たないときの動き等）を高めることができる。	身に付けた技能を活かして、ゲームにおけるチームの課題を解決することができる	これまでの学習を生かし、ルールを工夫してゲームを楽しむことができる
導入	出席確認／準備運動／本時学習のめあての確認をする。			
展開	これまでのバレーボールの学習を想起し、自分が得意な動きや苦手な動きについて考える。 動画を視聴し、バレーボールに必要な機能（ボールを操作する技能、ボールをつなぐ（相手コートにアタックする等）ための、ボールを持たないときの動きについて知る。	練習を通して、バレーボールの基礎技能（ボールを操作する技能やボールを持たないときの動き等）を高める。 共：（１）生徒個々の技能を高める工夫 〇個々の技能に合わせたボール操作の提示 ・一度キャッチしてから次の動き（味方につなぐ、相手に返す等）を行う。 ・サーブは自分に合った場所から行う。 ・チームの技能に合わせたボール操作の提示 ・複数回（３回以上）つないで返球する。	これまでの練習で身に付けた技能を活かして、ゲームにおけるチームの課題を解決する。 共：（２）生徒全員がゲームを楽しむための工夫 〇攻防を楽しむ（ボールを落とさず相手コートに返球する）ための工夫の提示 ・自チームのセンターに経験者を置く ・スパイクのブロックは、特定の生徒（経験者等）がスパイクする場合のみと決める ・ローテーションはしなくてもよい ・返球までのつなぐ回数を設定してよい（３回以上つないでもよい） ・相手のポジションに応じてポジションを適宜変更してよい。	これまでの学習を活かし、対戦チーム間でルールを工夫しゲームを楽しむことができる。 共：（２）生徒全員がゲームを楽しむための工夫 〇両チームがゲームを楽しむための工夫（ルール設定の視点） ・サーブはどこから行うか。 ・返球回数は何回にするか。（設定するか） ・スパイクやブロックの可否 ・ローテーションの有無
終末	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。	本時学習を振り返り、次時学習の見通しをもつ。		単元の振り返りを行う。

評価規準

【知識・技能　】
①自己やチームの課題に応じた練習方法を言ったり書いたりしている。
②仲間と連動して相手ボールの侵入を防いだり、相手コートに打ち返したりすることができる。
③チームの作戦に応じた守備位置から、拾ったりつないだり打ち返したりすることができる。

【思考・判断・表現】
①練習やゲームを通して、自己やチームの動きを分析し、よい点や修正点を指摘している。
②チームの作戦に応じて、自己の役割を提案している。
③学習の成果を踏まえ、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を生涯にわたって楽しむための関わり方を見つけている。

【主体的に学習に取り組む態度】
①一人一人の違いに応じたプレイを大切にしようとしている。
②作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。
③危険を予測しながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。

知識・技能	①								③	②	総括評価
思・判・表			①	①			②	②	③		
主		③	①		①	②					

実践事例【Ⅰ　リーダーシップ③】【Ⅱ　ちがいの受容⑥】

チーム全員が夢中になって活動するための工夫
高等学校第３学年　Ｅ　球技　イ　ネット型「バレーボール」

１　単元の目標

○自己やチームの課題を解決する活動を通して、課題解決の方法や競技会の仕方などを理解するとともに、状況や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。
【知識及び技能】

○自己やチームの課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
【思考力、判断力、表現力等】

○一人一人の違いに応じたプレイを大切にしようとするとともに、互いに助け合い高め合おうとすることができるようにする。
【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）生徒個々の技能を身に付ける工夫

バレーボールにおける生徒の技能を身に付ける場面では、技能差が大きい実態にある生徒に対し、自分に適したボール操作やボールを持たないときの動きや、その技能を活かしてゲームを行うことができるように、以下を提示するとともに個別に助言を行った。

【自分に適したボール操作やボールを持たないときの動きを身に付ける工夫】

①技能の差がある生徒同士をペアにし、対人パス・円陣パス・２対２や３対３のミニゲームなどフォームやボールの落下地点に入る動きの手本やアドバイスがすぐに確認できるようにする。

②ICT 機器を活用し、生徒が自分で動きを確認できるようにする。

経験者が正確なトスを上げることでスパイクの技能が高まり、空間を狙って打つことができるようになった。
また、上達に合わせて、ブロックを練習し、ローテーションの工夫で思い切りスパイクを打つことができるようになった。

技能の差がある生徒同士をペアにし、自分に適したボール操作やボールを持たないときの動き、フォーム、ボールの落下地点に入る動きの手本やアドバイスをすることで、積極的に活動することができるようになった。

（２）生徒全員がゲームを楽しむための工夫

単元の終盤では、生徒がこれまでの学びを活かし、全員でゲームを楽しむことができるように、ゲームの行い方を次のように工夫した

①ルール設定の工夫

今までサーブレシーブができない生徒たちが、「３回で相手コートに返すルール」を「何回でも良い」ルールに変更し、積極的にゲームに参加できるようにした。また。サーブはどこからでも打てるようにした。

②チーム間による合意形成の工夫

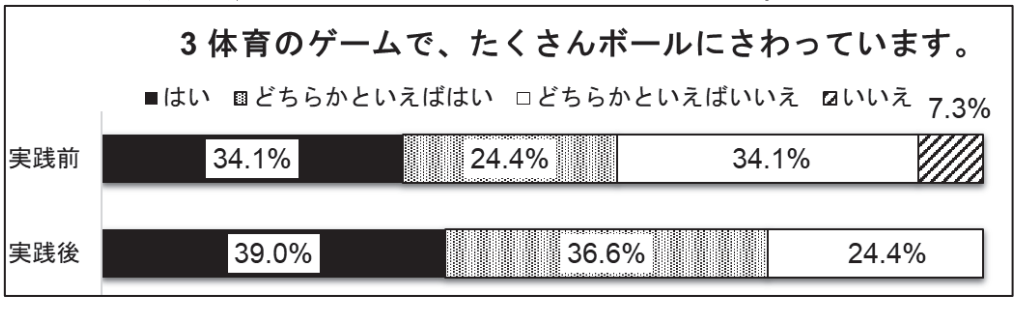
ゲームを始める前に、相手のポジションを見て、ローテーションをどこから始めるか、ポジションをどうするか、話し合いをさせて実施した。

３　成果と課題

（１）成果

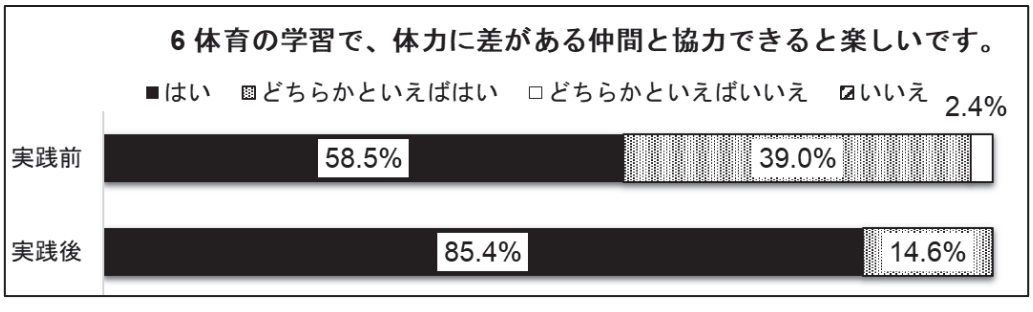
○　個人の技能が大きく向上しなくても、ルールを工夫することで技能の差を埋めることができ、多くの生徒が夢中になって活動することができた。

特に苦手な生徒が積極的に活動できるようにルールの工夫をすると、ゲームの中でボールを触ろうとする気持ちが高まり、ボールがつながりゲームが盛り上がった。



また、基本的なバレーボールのルールにとらわれず、生徒の実態に合わせルールを緩和させることで、生徒全員の運動量が増加した。ゲームにおける勝敗を楽しむという視点においても、拮抗する場面がゲームの中で増え、生徒全員が楽しむことができた。

技能を高めるには時間がかかるが、それだけに終始せず、技能を高めつつルールの工夫をすることで、生徒全員が今ある技能でゲームを楽しむことができた。

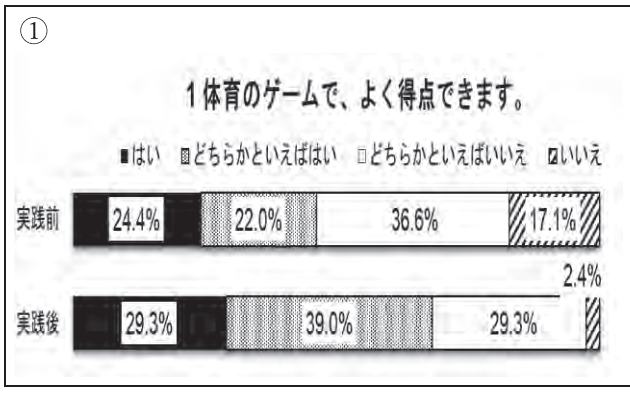


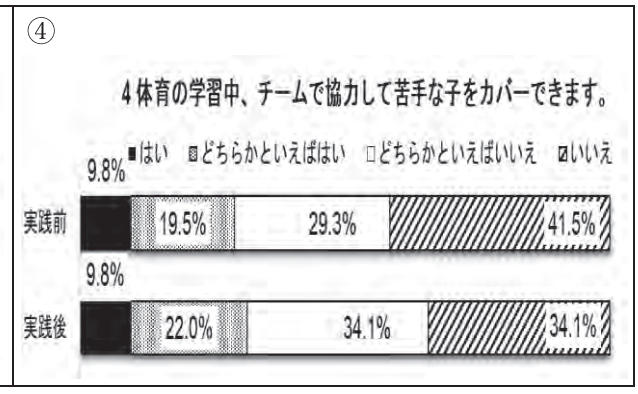
（２）課題

●　来年度は、経験者がいない種目やバスケットボールやサッカーなど、男女の技能差や体力差が大きく共習をしにくい種目において、ルールをどのように工夫すれば楽しく活動できるか考えていきたい。また、単元計画を体育科で共有し、練習の工夫の仕方を協議していき、多くのアイデアを出し合って授業を進めていきたい。

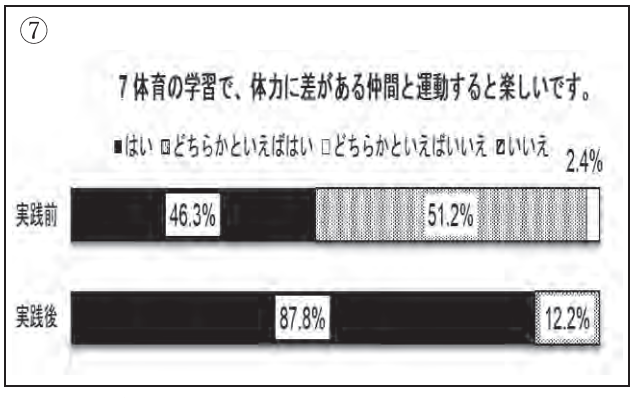
【児童生徒の変容】

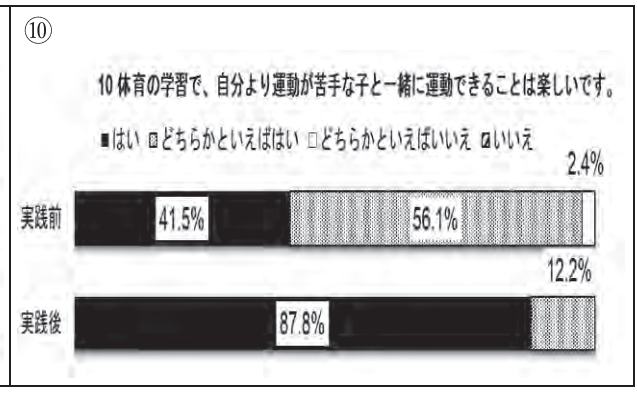
〔Ⅰ　リーダーシップ〕



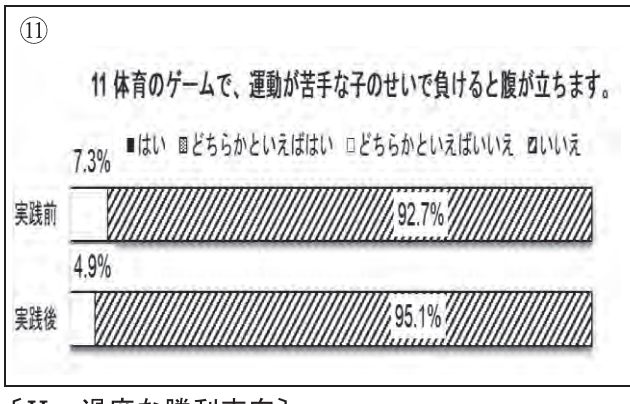


〔Ⅱ　ちがいの受容〕

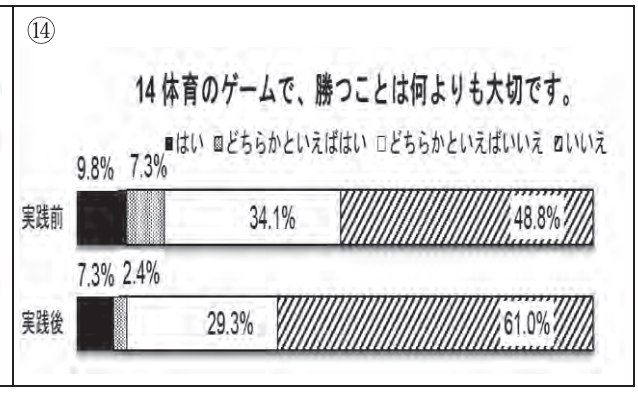




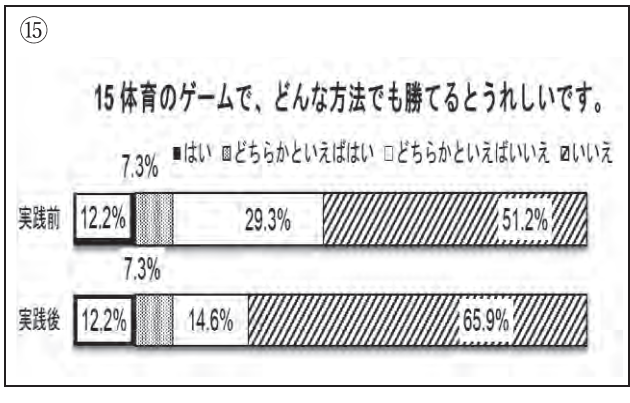
〔Ⅳ　失敗への排斥〕

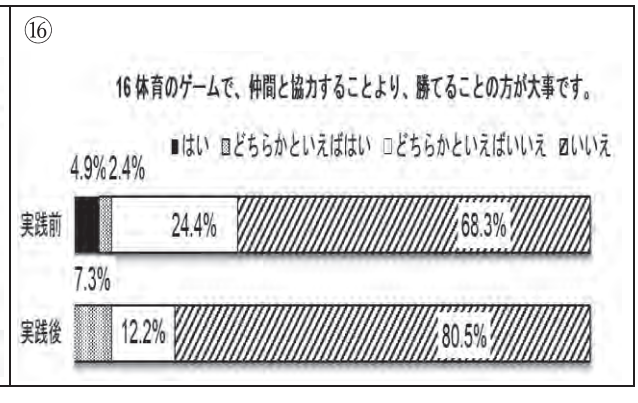


〔Ⅴ　過度な勝利志向〕



〔Ⅴ　過度な勝利志向〕





高等学校第２学年　Ｅ　球技　ア　ベースボール型「ソフトボール」

単元目標

知識及び技能	勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などによって攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し，合理的，計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに，自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	球技に主体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こと、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	①～⑤	⑥～⑨	⑩～⑫	⑬～⑯
ねらい	安定したボール操作の行い方について理解するとともに、単元の見通しをもつことができる。	自己のボール操作やバット操作の課題解決に取り組むことができる。	チームの課題や状況に応じた守備の課題解決に取り組むことができる。	ルールを工夫してゲームを楽しむ。
導入	オリエンテーション 主運動につながるようなステップを取り入れた準備運動や投能力を高める動作を取り入れたウォーミングアップを行う。 共：（1）ゲームを楽しむための工夫 ・心と体をほぐすために、ペアになってストレッチをする。・恐怖心を取り除くために、スポンジボールを使ったキャッチボールを行う。			
展開	キャッチボール「スリーステップスロー」 ・捕球から送球までの動作のポイント（足の重心）を提示し、キャッチボールを行う。 ルールを工夫したゲームを行う。 共：（1）ゲームを楽しむための工夫 ・攻撃チームがピッチャーをする。全員が安定したバット操作ができるように、味方が打ちやすいボールを投げる。ア ・最大得点数の工夫ウ 全員に打順が回って、より多くの得点を取って楽しむことができるように、攻撃の作戦を考える。	ゲッツーキャッチボール シートノック・バッティング ルールを工夫したゲームを行う。 共：（1）ゲームを楽しむための工夫 ・男女でホームランゾーンの設定イ 男女差や技能差にかかわらず、全員がバッティングを楽しむことができるように、ホームランゾーンを設定する。また、ホームランゾーン内でも捕球できるなどの守備のルールも工夫する。	チーム別課題解決練習 ルールを工夫したゲームを行う。 共：（1）ゲームを楽しむための工夫 ・ゲッツー成功で守備に加点ルールエ ・男女差や技能差にかかわらずゲームを楽しめるように、ア～エのルールをチーム内で選択したり、採用するルールを相手チームと話し合ったりして合意形成する。	
終末	単元のめあてをつかんだり、見通しをもったりする。 本時の振り返り			単元の振り返り

	①	②			②	③			②		③		総括評価
知識・技能	①	②			②	③			②		③		
思・判・表			①			①						①	
主体的	①						①			②			

評価規準

【知識・技能】
①技術などの名称や行い方など言ったり、書いたりしている。

②安定した技能で、ボールを取り投げることができる。

③相手の攻撃に応じて、守備位置を変えることができる。

【思考・判断・表現】
①自身やチームの問題点と改善策を発見している。

【主体的に学習に取り組む態度】
①健康・安全を確保している。

②チーム内で互いに高め合おうとしている。

生徒同士が考えを伝え合い、ゲームを楽しむための工夫
高等学校第２学年　Ｅ　球技　ウ　ベースボール型「ソフトボール」

１　単元の目標

○勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などによって攻防をすることができるようにする。【知識及び技能】

○生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し，合理的，計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに，自己やチームの考えたことを他者に伝えることできるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

○球技に主体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こと、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）ゲームを楽しむための工夫

①教具の工夫

数多くボールに触ることができるために、不安の原因である男女の体格差や一人一人の体力差の違いで、「ボールに当たるのが怖い」という声に対しては、スポンジ製の柔らかいボールで行うことにした【資料１】。このスポンジ製のボールは素手で捕っても痛くないため、当初はグローブを使わず行った。グローブを使わないため、捕球も難しく、「得意」と感じている男子生徒や経験者もエラーする場面があり、その光景から、技能差だけでなく体格差や体力差に関係なくみんながミスを認め合う雰囲気づくりにつながった。

【資料１　スポンジ製のボール】

②ルールの工夫

生徒全員が協力しながら楽しめるように、以下のようなルールを生徒とともに考案しながら実施した。

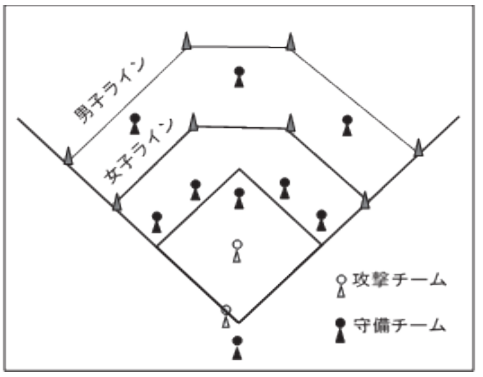
ア　「攻撃チームがピッチャーをする」

ピッチャーは攻撃チームから出すようにし、それぞれのチームで三振が出ないように打ちやすいボールを投げるようにした【資料２】。

【資料２　同じチームの仲間がピッチャーをする様子】

イ　「男女で分けてホームランゾーンを設定」

ホームランを男女で分けてゾーンを設定し実施した。当初は、男女共通でホームランゾーンを設定していたが、女子から要望があり、女子ゾーンを男子より手前に設定し、男女でゾーンを分けて実施した【資料３】。ただし、ホームランゾーンで捕球したらアウト、捕球し損ねてボールを落としたら、プレイが続行する形で行った。６時間目以降の授業時のゲームでホームラン 24 本（そのうち女子が３本）となった。



【資料３　ホームランゾーンを分けたフィールドと守備時の配置例】

ウ　「１回の最大得点数を５～８点とする」

１単位時間において打数が全員に必ず複数回まわるように、１回の攻撃で最大得点数を５～８点とした。このルールで行ううちに、生徒は「３点取ったら満塁にして最後に満塁ホームランを打とう」という作戦を考えるようになり、できるかぎり得点を取ることを目指すようになった。

エ　「守備に『ゲッツー』を成功したら１点加点とする」

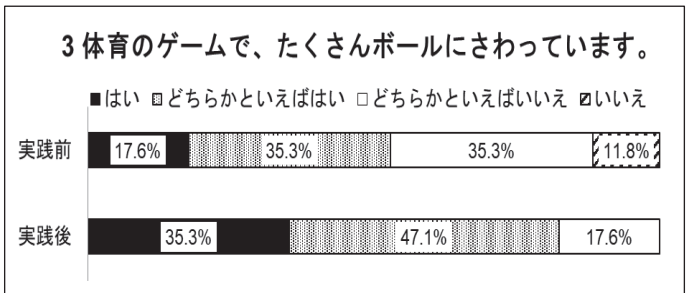
守備時に効率よくアウトを取り交代するために「ゲッツー」の必要性について生徒に教え、「ゲッツー」が成功したら守備時でも１点加点する形で行った【資料４】。このルールを導入し、説明して行った結果、走塁時に味方の打球を見て走るようになり、生徒全員のルールの理解度向上にもつながった。実際にゲッツーで加点となったケースは全ゲームの中で５回であった。

【資料４】得点板とゲッツー成功時の記録

３　成果と課題

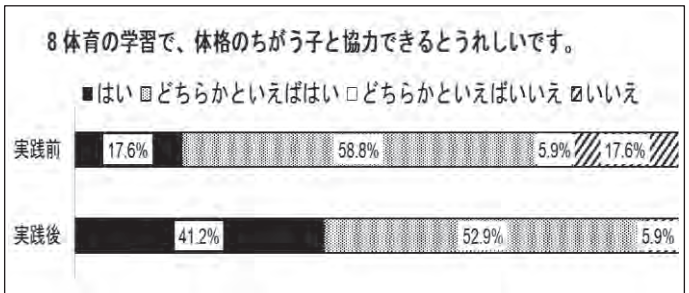
（１）成果

○　「体育の学習に関するアンケート」において、「体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」という項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増加した【図１】。これは、スポンジ製のボールを使い、ボールに対する不安を軽減できたからだと考える。ボール操作の経験の差に関わらず、生徒が積極的にボールを操作しようとする意識を高める上で有効であった。



【図１　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

○　「体育の学習で、体格のちがう子と協力できるとうれしいです」という項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増加した【図２】。男女の体格差も含め、一人一人の技能差や体力差があっても協力して楽しみながら活躍できるゲームを展開したからだと考える。その際、経験者に対して質問したりして、互いに高め合う雰囲気もあり、年度当初のオリエンテーションにおいて、「遠慮はしない。配慮はしよう。」を合言葉として、安心、安全な場を教師、生徒が一緒になって作ったことも有効に働いたと考える。



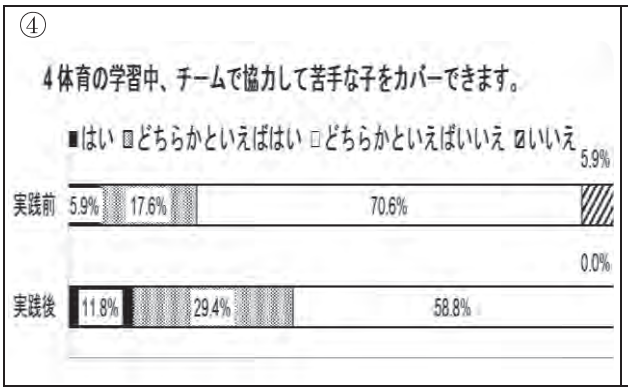
【図２　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

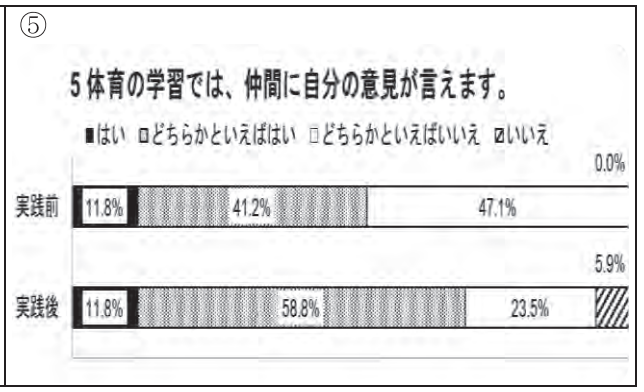
（２）課題

●　球技の特性を楽しむための工夫を行いながら実践を進めたが、球技の醍醐味である「得点する」という感動を多くの生徒に充分に味合わせることができなかった。生徒が、今回の実践で身に付けたベースボール型の動きを、男女、能力差関係なく仲間と連携した動きに発展することができるように、次年度の学習に生かしていきたい。

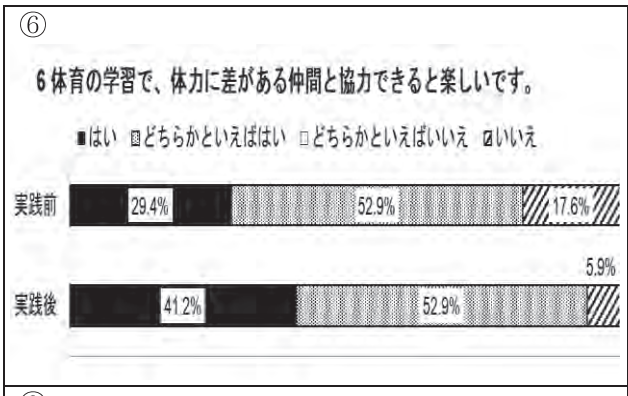
【児童生徒の変容】

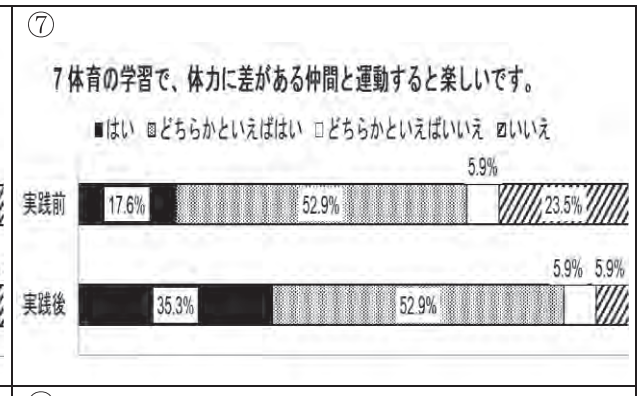
〔Ⅰ　リーダーシップ〕

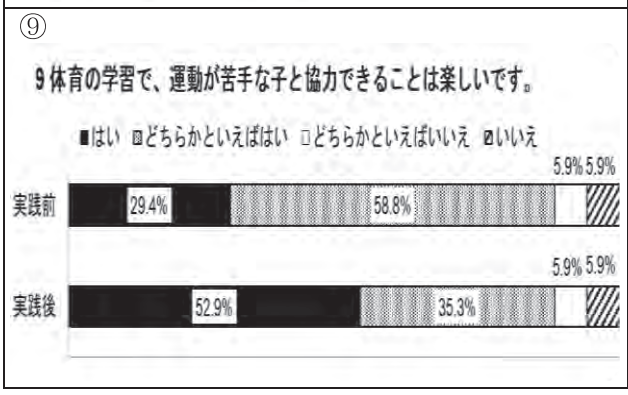


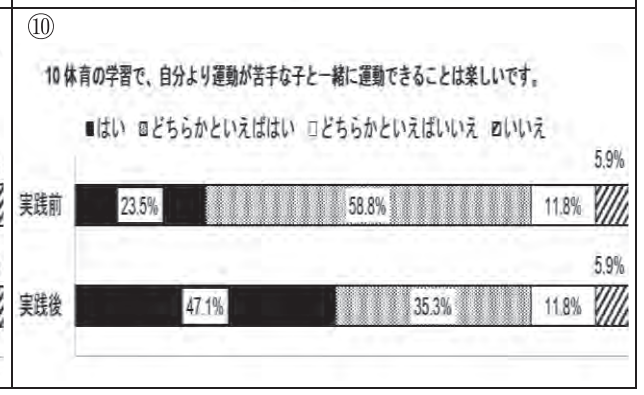


〔Ⅱ　ちがいの受容〕

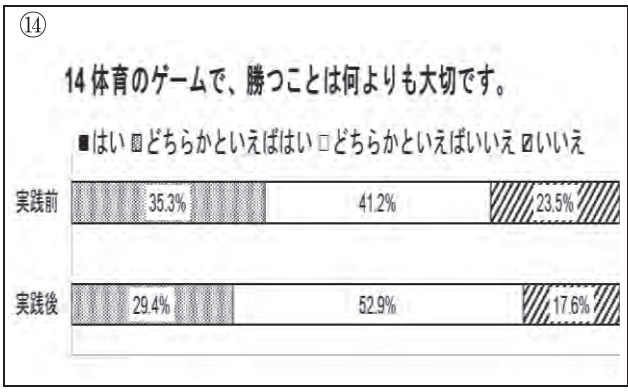


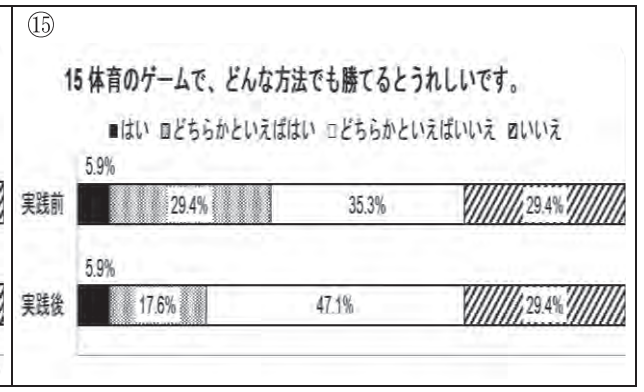






〔Ⅴ　過度な勝利志向〕





【授業実践協力者の声】

授業では、体育は全員で体を動かすことが当たり前ということを伝えています。みんなが満足できる、真剣に取り組むことができるルールは何かを生徒と一緒に考えることができました。

高等学校第２学年　E　球技　ア　ゴール型　バスケットボール

単元の目標

知識及び技能	バスケットボールについて、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	バスケットボールに主体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こと、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

ねらい	単元の見通しをもつ。	運動の行い方を理解し、基礎的な動きを身に付ける。	自己やチームの課題や特徴を把握する。	高まった技能でゲームを楽しむ。	チーム間で工夫したルールや条件を話し合い、合意形成する。	一人一人の違いに応じたプレイを大切にし、全員がゲームを楽しむ。
	１	２～３	４～５	６	７～８	９～１１
導入	単元を通して行う準備運動・本時の学習内容確認 **共：心と体をほぐすために、ペアで主運動につながる関節の可動域、筋肉を伸ばすストレッチを行う。**				単元を通して行う準備運動・本時の学習内容確認 **共：アダプテーションの説明、内容の検討（フリーゾーンの設定、得点、チーム編成）**	
展開	オリエンテーション ・単元計画 ・既習の確認、技術の名称 ・用具の取扱い方、安全面の留意 ・評価について ・グルーピング	空間を埋めるための動きづくり ・鬼ごっこ ・５対３のパス回し 基本的な技能の反復練習 ・パス ・シュート ・ドリブル ・タップ	基本的な技能の反復練習 **共：（１）メンバーの技能を生かすための「得点記録シート」** **・シュートドリル結果の記録** **・個人課題の練習**	個人の課題に応じた練習 **共：（１）メンバーの技能を生かすための「得点記録シート」** ５対５のゲーム	個人の課題に応じた反復練習 **共：（１）メンバーの技能を生かすための「得点記録シート」**	個人の課題に応じた反復練習 チームの課題に応じた反復練習
	試しのゲーム **共：教具の工夫（ボールの選択）**	５対５のゲーム **共：ルールの工夫**	５対５のゲーム **共：チーム内の役割分担作戦を伝え合う場の設定** **ICT を活用した試合動画撮影**		チームの課題に応じてルールを工夫した５対５のゲーム **共：（２）ゲームにおけるルールや条件の工夫を促す「アダプテーションシート」** **・アダプテーションルールの検討と合意形成**	全員が得点することを目標とした５対５のゲーム **共：（２）ゲームにおけるルールや条件の工夫を促す「アダプテーションシート」** **・ルールの工夫、選択、合意形成**
終末	個人での振り返り・チーム内での振り返り					

知識・技能					①	③			②		総括的評価
思・判・表								③	②		
主			③				②			①	

評価規準

【知識・技能】
①空いた空間に向かってボールやコントロールして運ぶことができる。
②得点を取るためのフォーメーションやセットプレイなどのチームの役割に応じた動きをすることができる。
③競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や全員が楽しむためのルール等の調整の仕方を言ったり、書いたりしている。

【思考・判断・表現】
①体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見付けている。
②チームでの話し合いの場面で合意形成するための調整の仕方を見付けている。

【主体的に学習に取り組む態度】
①一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。
②作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。
③危険の予測をしながら回避行動をとるなど健康・安全を確保している。

実践事例【Ⅰ　リーダーシップ⑤】【排除雰囲気⑳】

技能差や性差を認め合い、みんなで共創するバスケットボール
高等学校第２学年　Ｅ　球技　ア　ゴール型「バスケットボール」

１　単元の目標

○　バスケットボールについて、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な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、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。【知識及び技能】

○　生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

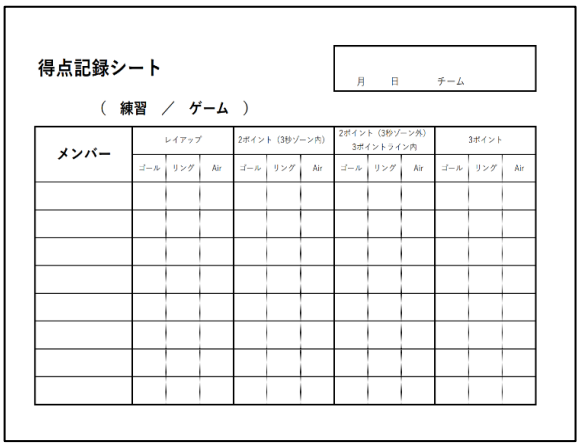
○　バスケットボールの学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとするとともに、健康・安全を確保することができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）　メンバーの技能を生かすための「得点記録シート」

本研究の対象は２学年理数科 35 名（男子名 24 名、女子 11 名）であった。理数科の特徴として１年次から３年次までクラス替えがないことや、普通科に比べて学校生活の中でクラス内の異性の生徒と協働する学習活動の機会は多いことがあげられる。運動については、運動部に所属している生徒の割合や、新体力テストの各項目の体力水準は普通科に比べて低い。一方、数値化されたデータを分析したり、課題を見いだして解決策を考えたりする機会が多く、分析を得意とする生徒は多い傾向がみられる。

そこで、シュートの成功率から班員同士の技能の状況や、得意なシュートを把握できるようにするための仕掛けとして、本単元における基本的な技能のうち、シュートを打った場所（内容）を４種類に、シュートの結果を「ゴール（ゴールに入る）」「リング（ゴールには入らなかったもののリングもしくはボードにあたった）」「Air（リングやボードに触れなかった）」の状況を３段階に分類して正の字で記録させた【資料１】。この記録用紙は第４時から第８時まで使用し、特に第７時～第８時のリーグ戦時にチームの作戦を立てたり、アダプテーションの内容を検討したりするうえでの資料として活用した。


得点記録シート

月　日　チーム

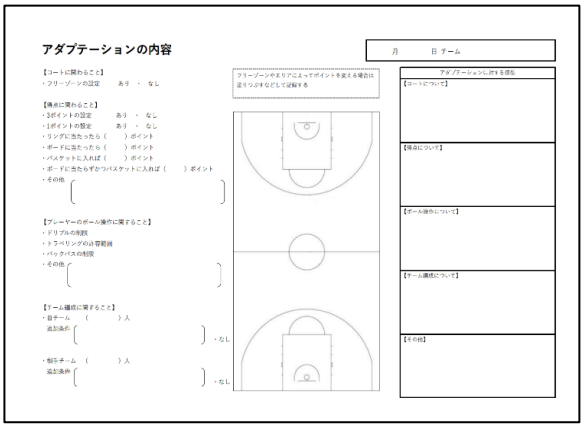
（ 練習 ／ ゲーム ）

メンバー	レイアップ			2ポイント（3秒ゾーン内）			2ポイント（3秒ゾーン外）3ポイントライン内			3ポイント		
	ゴール	リング	Air	ゴール	リング	Air	ゴール	リング	Air	ゴール	リング	Air

【資料１　得点記録シート】

（２）　ゲームにおけるルールや条件の工夫を促す「アダプテーションシート」

５対５のアダプテーションゲームとしてのリーグ戦を、第７時～第８時と第９時～第 11 時に分けて実施した。リーグ戦を行うにあたりアダプテーションについての説明を行う際、「アダプテーションシート」【資料２】を各チームに配布し、ルールや条件を工夫する観点として「コートに関すること」、「得点に関すること」、「プレイヤーのボール操作に関すること」、「チーム編成に関すること」の４つを示した。第７時～第８時に実施したリーグ戦では、生徒はあらかじめ記載されたアダプテーションの内容に沿って各チームで対戦相手と交渉し、決定した内容をお互いに確認した上でゲームを行うようにした。


アダプテーションの内容

月　日 チーム

【コートに関わること】
・フリーゾーンの設定　あり ・ なし

【得点に関わること】
・3ポイントの設定　あり ・ なし
・1ポイントの設定　あり ・ なし
・リングに当たったら（　）ポイント
・ボードに当たったら（　）ポイント
・バスケットに入れば（　）ポイント
・ボードに当たらずかつバスケットに入れば（　）ポイント
・その他（　）

【プレーヤーのボール操作に関すること】
・ドリブルの制限
・トラベリングの計算規則
・バックパスの制限
・その他（　）

【チーム編成に関すること】
・自チーム（　）人
追加条件（　）・なし
・相手チーム（　）人
追加条件（　）・なし

フリーゾーンやエリアによってポイントを変える場合は定りなどを記載する

アダプテーションに対する感想
【コートについて】
【得点について】
【ボール操作について】
【チーム編成について】
【その他】

【資料２　アダプテーションシート】

第９時～第 11 時のリーグ戦では「全員が得点することを目標とした５対５のゲーム」を行い、第７時～第８時までに記録した「得点記録シート」と「アダプテーションシート」を基に、新たなルールや条件の工夫を求めた。特に、生徒からは第８時までは「シュートがリングに当たれば１点」などチーム全員が一律に同じ条件でゲームを実施していたが、第９時以降は自チームや対戦チームの中で個人毎に条件を変えるなど、個人に対するアダプテーションが見られるようになった。

また、特に第５時までの授業では、話し合いの様子をみていると、一部の生徒が意見を述べるにとどまることが多かったが、アダプテーションシートを活用するようになった第７時以降は、どの班も得点記録シートとアダプテーションシートを見比べながら、自分の考えを積極的に仲間に伝えている姿がみられた**【資料３】**。

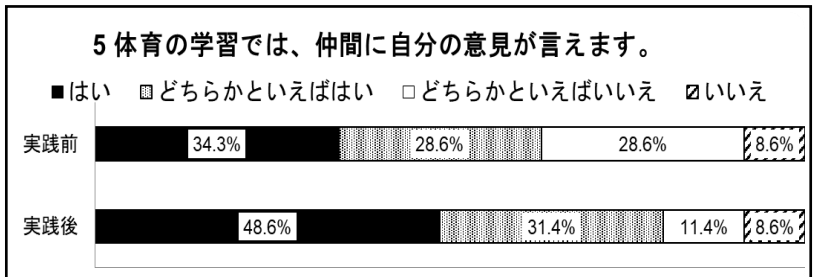
【資料３「得点記録シート」「アダプテーションシート」を活用しながら話し合う様子】

３　成果と課題

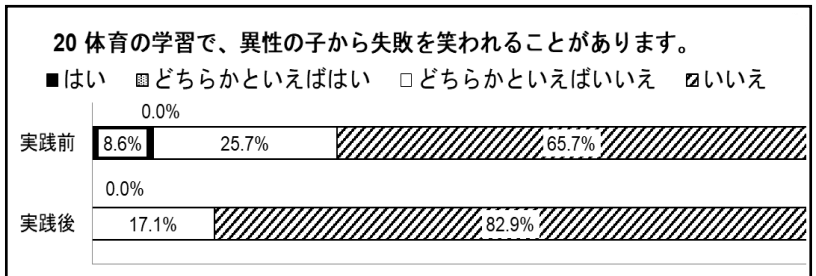
（１）成果

○アンケート結果から

「体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます」では、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増えた**【図１】**。これは、「得点記録シート」「アダプテーションシート」を活用したことで、話し合いが活発になり自分の意見を伝えること場面が増加することで、意見を言える生徒が増えたと考える。



【図１　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】



【図２　体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

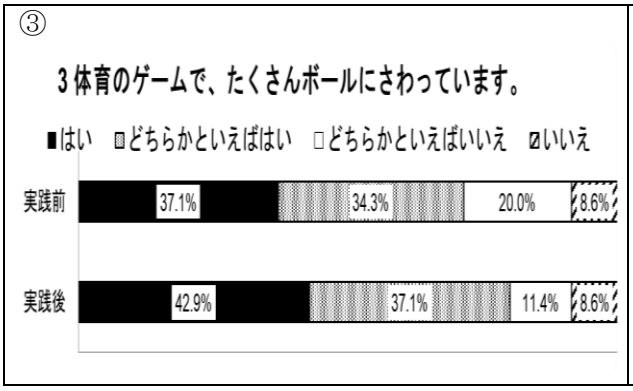
また、「体育の学習で、異性の子から失敗を笑われることがあります」では、「いいえ」「どちらかといえばいいえ」と回答していた生徒が増え、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が減った**【図２】**。これは、単元前半から得点記録シートによって個人の課題を把握した上で、単元中盤から後半にかけて技能に応じて得点できるようなルールの工夫や、個人に対するアダプテーションを段階的に取り入れたことで、運動の苦手な人を責めたり、失敗やできないことを笑ったりするのではなく、一人一人の違いに応じたプレイとして認めることのできる生徒が増えたと考える。

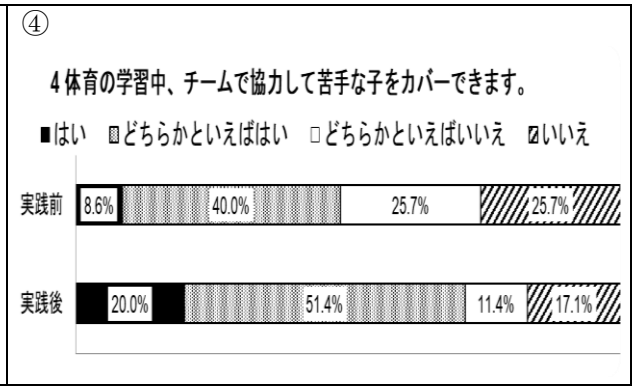
（２）課題

●今後さらに共生を基盤とした体育の授業づくりを発展させていくために、技能差だけでなく、体力差や男女差などを踏まえたルールを、生徒が考案する場面を仕組む必要があると考える。

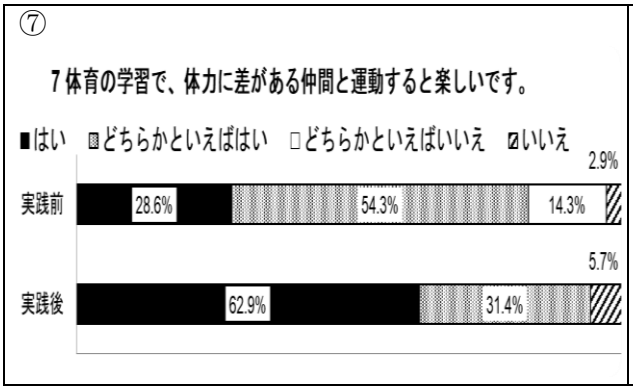
【児童生徒の変容】

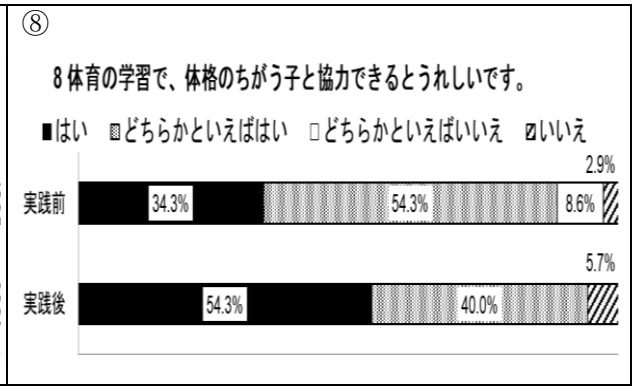
〔Ⅰ　リーダーシップ〕



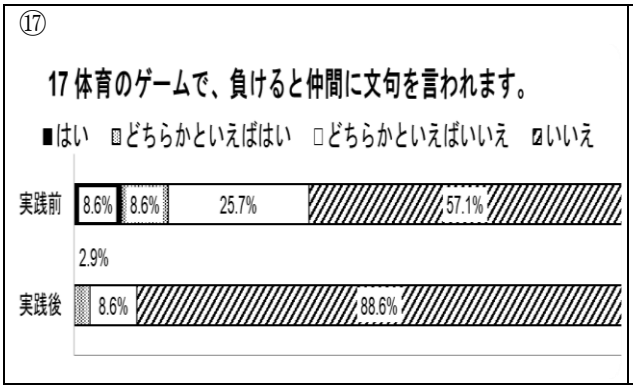


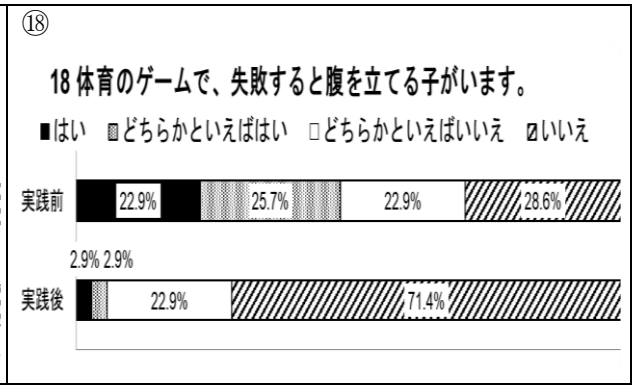
〔Ⅱ　ちがいの受容〕





〔排除雰囲気〕





【授業実践協力者の声】

男女差に関わらず全力で技能を発揮してゲームを楽しませることができました。
また、アダプテーションゲームでは、生徒が様々なルールの工夫を考えることができていました。
これからの体育の学習において、相手の意見を聞きながら合意形成を図る力を身に付けさせていくことが重要だと感じました。

高等学校第２学年　Ｅ　球技　イ　ネット型　バドミントン

単元目標

知識及び技能	状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的に、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	バドミントンに主体的に取り組むとともに、フェアプレイを大切にしようとすること、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2　3　4　5　6	7　8　9　10　11
ねらい	競技の特性やボール操作等について理解するとともに、自己の課題を見つけることができる。	基本的なラケット操作（クリアー、ドロップ、スマッシュ）を身に付け、ゲームを楽しむことができる。	巧みなラケット捌き（クリアー、ドロップ、スマッシュを組み合わせる）で攻防を展開することができる。
導入	準備運動（ストレッチの紹介を兼ねる）	**共：兄弟チームでコミュニケーションをとりながら準備運動を行う。（ペアや兄弟チームでストレッチ、補強運動等）**	
展開	競技の特性や行い方、基本的な動きについて理解することができるように、映像等を使って説明する。 ラケット操作やプレイ中の動きの課題を見つけるために、試しのゲームを行う。 ダブルスを行う。5面使用	動きのポイントを提示し、クリアー、ドロップ、スマッシュの練習を行う。 ペア：２人１組 兄弟チーム：３ペア（習熟度の高い生徒をＳＴとする） **共：（２）子ども同士が学び合いながら動きを高めるための仕掛け** **・生徒が自分の技能に合わせて練習に取り組むことができるようにＳＴを配置し学び合いを行う。** **共：（１）子ども一人ひとりの課題解決に応じて、自分の動きを高めることができる場** **・タブレットを使い自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。（打ち方や動作、シャトルの軌道）**	ゲーム１：チームで総当たり戦を行う。（10ペア） 総試合数：45試合 コート数：3面 得点と勝敗：相手側のサービスや返球の失敗、フォルトによって１点を得る。1ゲーム制で行い。１１点先取で勝ち。デュースは無しとする。 1時間の試合数：１２試合まで **①試合のペアは試合を行い。その他は審判を行う。全員で協力し、運営を行う。** **②試合の振り返りを行うため、1時間の試合数を１２試合に制限し、試合終了後の振り返りを設定する。次の試合に生かす。** 視点①巧みなラケット捌き：シャトルを相手側のコートの守備のいない空間に緩急や高低など変化をつけて打ち返すことができたか。 視点②連携した動き：ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きができていたか。 ゲーム２：上記①②を繰り返す。
終末	今後の学習の見通しをもつことができるように、ボール操作やプレイ中の動きについての課題を話し合う。	練習した動きを兄弟チームで確かめるゲームを行う。 **共：（２）子ども同士が学び合いながら動きを高めるための仕掛け** **・生徒が練習の成果を実感できるように、動画を撮影しながら行い、後で振り返りを行う。（視る視点：打ち方や動作、シャトルの軌道、２人の動き）**	本時の試合内容を振り返り、次のゲームに生かせるようにする。 次時学習への見通しをもつことができるように、効果のある工夫について全員で共有する。
	整理運動、振り返り（授業後アンケート）の記入		

評価規準

【知識・技能】
①ボールを相手側のコートの守備のいない空間に緩急や高低などの変化をつけて打ち返すことができる。
②ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きができる。

【思考・判断・表現】
①選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。
②課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見する。

【主体的に学習に取り組む態度】
①学習に積極的に取り組もうとしている。
②マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
知識・技能		①		②	①			②			
思・判・表			①			①②			②		
主	①										②

実践事例【Ⅰ　リーダーシップ②・④】

生徒個々が意欲的に課題解決するための工夫
高等学校第２学年　Ｅ　球技　イ　ネット型「バドミントン」

１　単元の目標

○状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防ができるようにする。【知識及び技能】

○チームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

○球技に主体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こと、作戦などについての話合いに貢献しようとすること、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようになる。【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）子ども一人ひとりの課題解決に応じて、自分の動きを身に付けることができる場

ＩＣＴの活用

①授業の導入段階で、「本時の目標」や「運動の行い方」「運動観察の方法」について、タブレットを活用し明確に提示することで、目的をもった学習活動が展開できるようにする。

②教師が模範となる動きを撮影した「モデル動画」により、視覚的な印象を与えることで、学習内容をより深く理解できるようにする。

③タブレットでの動画撮影及び遅延再生機能を使い、生徒個々の動きについて「瞬時の共有化」を図ることにより、「試行の繰り返し」を効果的なものにする。
毎時間記入する体育カードにも「自分の動きが視覚的にわかるので、修正すべきところがわかってよかった」と書いてあった。

（２）子ども同士が学び合いながら動きを身に付けるための仕掛け

①６グループ（４名ずつ）を編成し、習熟度の高い生徒をスモールティーチャー（以下ＳＴ）として各チーム１名配置し、基本技術の習得、課題発見・解決のための練習、ゲームなどにおいて、生徒同士が学び合いながら活動できるようにする。また、生徒が連携した動きを練習する際には、動画撮影や分析、良かった点や問題点を指摘し合う活動を必ず設定する。

②動画をコマ送りできるアプリを使い、技術習得につまずきが見られる生徒（チーム）の動きを撮影し、「モデル動画」と比較する。
体育カードには、「比較することで、足の動きや手の角度の違いなど意識すべきところがわかった」と記載されているものが多かった。また、「次の練習で意識していきたい」と記載されるものも多く学び合いがとても効果的だったと考える。

３　成果と課題

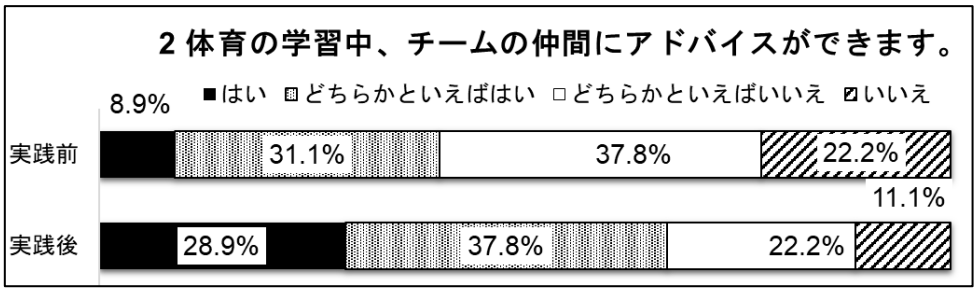
（１）成果

○　単元前半に知識を基盤とする授業を展開することで、生徒達が明確な目的意識（今回の授業を通して身に付けるべき技能）をもって学習活動に臨むことができた。

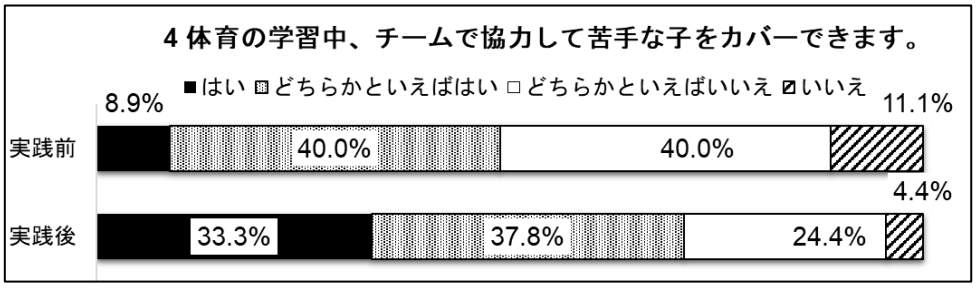
○　視る視点：打ち方や動作、シャトルの軌道、２人の動き等について、ＩＣＴを活用した学習活動を行うことで、運動の行い方を理解し、運動課題の発見・解決に向け、主体的に取り組む生徒が増えた。

○　単元を通したグループ活動（小規模班編制・ＳＴの導入）により、仲間同士の充実した言語活動が増え、仲間とともに運動やスポーツに親しむ資質や能力を育むことができた。

○　単元実施前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート（21 項目質問アンケート）」において、「体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます」と回答した生徒が大幅に増加していたことから、本授業実践を通して技能差に関わらず生徒同士が学びあう学習が展開できたと考える。



○　体育の学習中、「チームで協力して苦手な子をカバーできます」と回答した生徒が大幅に増加していたことから、ＳＴを置くことにより生徒同士の学び合いが生まれチームで上達しようとする姿がみられた。本授業実践を通して技能差に関わらず生徒同士が学びあう学習が展開できたと考える。



（２）課題

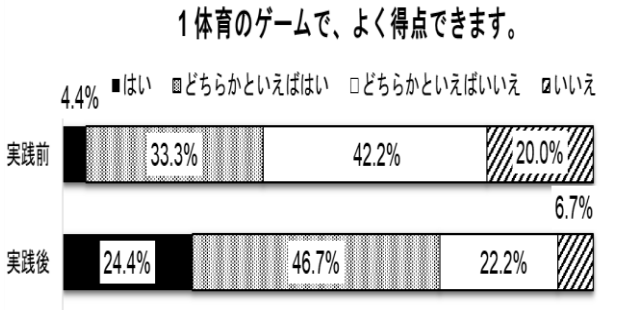
●　生徒の主体性を求めすぎるあまり、教師の発問が抽象的になることが多かった。その結果、兄弟チームで動きを分析する際、どのような視点で分析すればよいか生徒の理解が不十分なまま学び合う場面があった。学び合いの学習の前に、「何を、どのように分析すればよいか」明確に提示することが必要であると考える。また、学び合いにおいて、全ての生徒が主体的に学習に参加することができるように、個別の声かけなども工夫していきたい。

●　ＳＴを配置した本実践においては、ＳＴに活動を任せすぎになり、グループによっては適切な課題解決活動が展開できない場面があった。ＳＴがうまく活動をリードする場面、教師が個別指導・一斉指導する場面を明確にした学習展開を、今後工夫することが必要であると感じた。

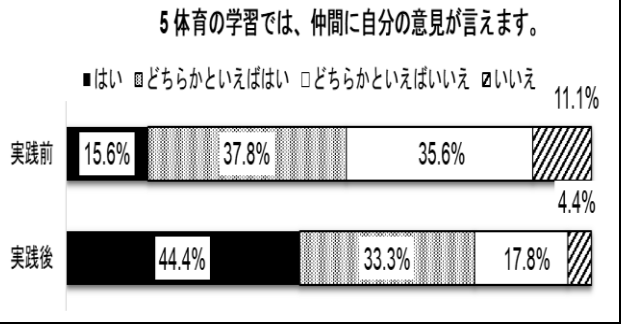
【児童生徒の変容】

〔Ⅰ　リーダーシップ〕

①

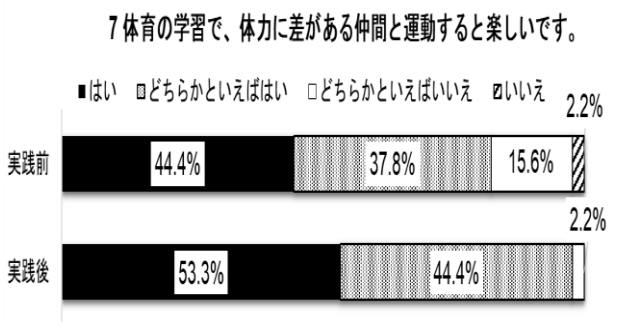


⑤

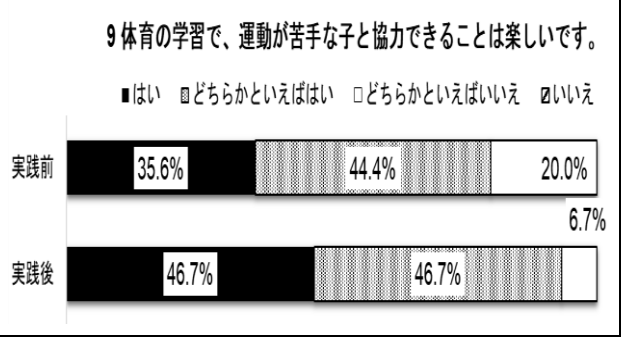


〔Ⅱ　ちがいの受容〕

⑦

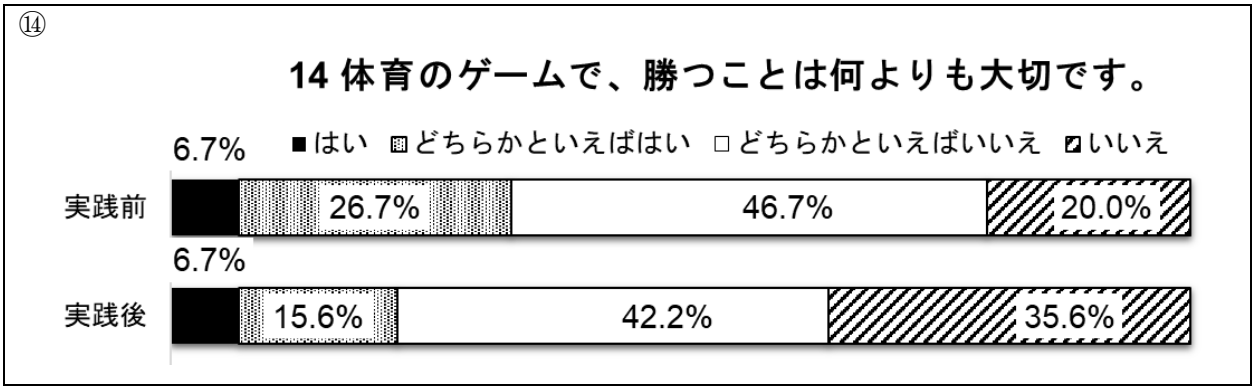


⑨



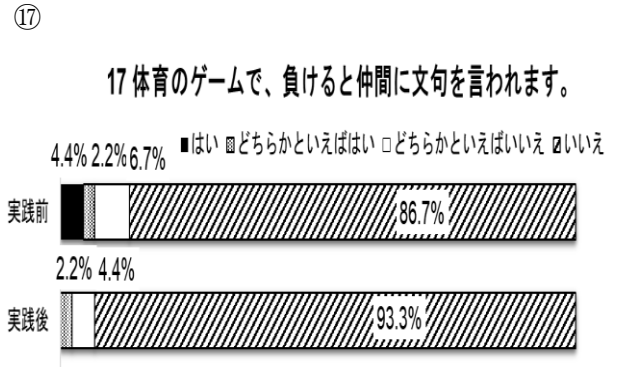
〔Ⅴ　過度な勝利志向〕

⑭

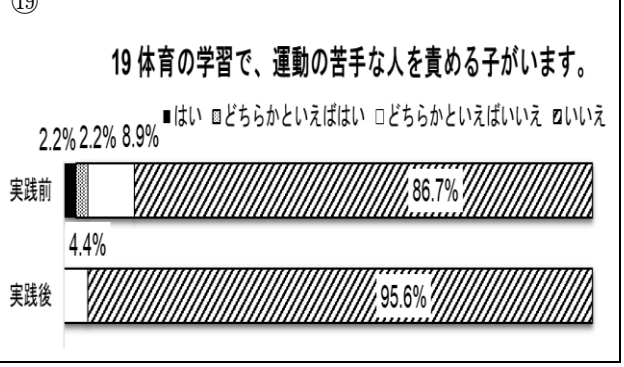


〔排除雰囲気〕

⑰



⑲



【授業実践協力者の声】

体育の授業中に、男女間でよく話す姿が多く見られるようになりました。