

<高等学校>

生徒の運動意欲を高める保健体育科学習の一方途

ーコーディネーションタイムを通してー

福岡県体育研究所

長期派遣研修員 萱嶋 勝平

目次

1 主題設定の理由	1-2
(1) 教育の動向から	1
(2) 生徒の実態・これまでの実践から	1-2
(3) これまでの指導上の反省から	2
2 主題・副主題について	2-3
(1) 主題の意味	2-3
(2) 副主題の意味	3
3 研究の目標	4
4 研究の仮説	4
5 研究の具体的構想	4-6
(1) コーディネーションタイムの工夫について	4
(2) 教具の工夫	4-5
(3) 研究構想図	5
(4) 仮説検証の方途	6
6 研究の実際と考察	6-26
(1) 【検証授業】第2学年(E 球技 ア ゴール型 「ハンドボール」)	6-26
7 研究のまとめ	26
(1) 成果	26
(2) 課題	26
引用・参考文献	27
おわりに	28

**生徒の運動意欲を高める保健体育科学習の一方途
—コーディネーションタイムを通して—**

長期派遣研修員 福岡県立嘉穂総合高等学校 教諭 萱嶋 勝平

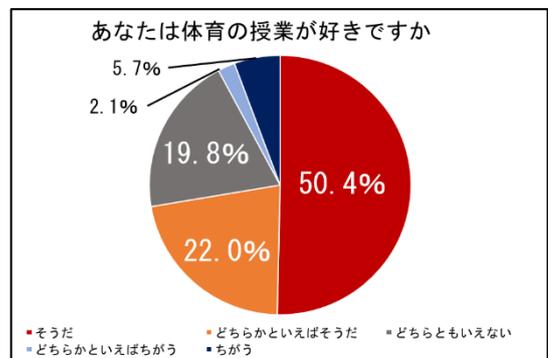
1 主題設定の理由

(1) 教育の動向から

「中央教育審議会『令和の日本型学校教育』の構築を目指して～すべての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）」によると、『『楽しいと思える授業がたくさんある』という質問に対して、『とてもそう思う』『まあそう思う』と回答した割合は、第13回調査（中学1年生時点）では74.8%、第15回調査（中学3年生時点）では69.2%となっている。これに対して、第16回調査（高等学校1年生時点）では66.3%、第17回調査（高等学校2年生時点）では56.4%となるなど、全体的な傾向として、特に高等学校において生徒の学校生活等への満足度や学習意欲が低下している」と示されている。また、「中央教育審議会『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）』（平成28年12月）では、『主体的な学び』は、運動の楽しさや健康の意義等を発見し、運動や健康についての興味や関心を高め、課題の解決に向けて粘り強く自ら取り組み、それを考察するとともに学習を振り返り、課題を修正したり新たな課題を設定したりする学びの過程と捉えられる」と示されている。これらのことから、高等学校段階において、学習意欲や学校生活への満足度が低下する傾向がみられる。運動意欲を高めるためには、運動の楽しさを実感し主体的に学べる授業づくりが求められていると読み取れる。そのため、保健体育科学習において、運動への興味・関心を引き出し、生徒の運動意欲を高めることが重要であると考えます。

(2) 生徒の実態・これまでの実践から

本校生徒の実態を把握するために、第2学年の生徒141名を対象に「実態調査アンケート」を実施した。「あなたは体育の授業が好きですか」という質問に「そうだ・どちらかといえばそうだ」と回答した生徒が72.4%、「どちらともいえない」と回答した生徒が19.8%、「どちらかといえばちがう・ちがう」と回答した生徒が7.8%であった【図1】。また、選択した理由では「好き」と回答した生徒は、「楽しい、できるようになった、達成感を感じた」が多く、「どちらともいえない」と回答した生徒は、「運動について興味がない、練習してもできるようにならない」の選択が多く見られた。「ちがう」と回答した生徒は、「難しい、疲れる」の選択が多かった【表1】。次に、体育の授業で行った運動で嫌いな領域と嫌いな理由について質問したところ、選択した領域全てで共通して「上手にできない、興味がない、楽しいと感じない」という理由が多く選ばれていた【図2】。これらの結果から、「どちらともいえない・どちらかといえばちがう・ちがう」と回答した27.6%の生徒は、運動への興味・関心が低く、上手くできない経験から「面白くない、嫌い」と感じている生徒が多いことがわかった。また、生徒は体育の授業を通して、成功体験をすることや、楽しいと感じることが十分に得られていないことがわかる。このような本校生徒の実態からも、本研究は意義のあるものだと考える。

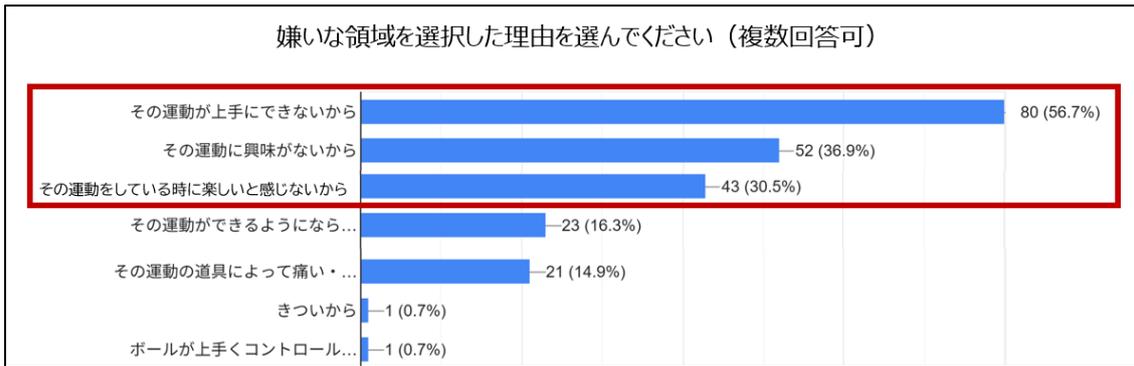


【図1 実態調査アンケートの結果（検証前）】

【表1 アンケート回答の理由（抜粋）】

あなたは体育の授業が好きですか		
そうだ・どちらかといえばそうだ	どちらともいえない	ちがう・どちらかといえばちがう
<ul style="list-style-type: none"> ・楽しいから ・達成感を感じた ・練習でできなかったことができるようになった 	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすのが面倒だから ・運動について興味がないから ・練習してもできるようにならないから 	<ul style="list-style-type: none"> ・難しいから ・疲れるのが嫌だから ・運動が嫌いだから

ところ、選択した領域全てで共通して「上手にできない、興味がない、楽しいと感じない」という理由が多く選ばれていた【図2】。これらの結果から、「どちらともいえない・どちらかといえばちがう・ちがう」と回答した27.6%の生徒は、運動への興味・関心が低く、上手くできない経験から「面白くない、嫌い」と感じている生徒が多いことがわかった。また、生徒は体育の授業を通して、成功体験をすることや、楽しいと感じることが十分に得られていないことがわかる。このような本校生徒の実態からも、本研究は意義のあるものだと考える。



【図2 アンケート結果】

(3) これまでの指導上の反省から

これまで、「体育では運動技能の習得や活動時間の確保が、生徒の運動意欲につながる」と考え、教師が技能のポイントを説明・試技しながら、技術練習やゲーム中心の授業を展開してきた。授業を振り返ると、運動が得意な生徒が主体的に授業に取り組む様子が多く見られた。一方で、運動が苦手な生徒は学習活動への関与が低い姿勢で臨むことが多く、そのような生徒に対しても、運動が得意な生徒と同様の指導をしていた。その結果、体の動かし方や運動技術の理解が不十分な状態でゲームに取り組みせる場面があり、生徒の実態に合わせた指導ができていなかった。このような反省を通して、運動の得意・苦手に関わらず、生徒が体の動かし方や運動の技術に気付きを得ることで、「面白そう」、「やってみたい」と感じられる授業づくりが必要であると考えた。そこで、これまでの実践の成果と課題を踏まえ、運動の楽しさを味わいながら、体の動かし方や運動技術への気付き、ならびに主体的に運動に取り組もうとする資質・能力を身に付けさせることに、研究の問題意識を置いた。

2 主題・副主題について

(1) 主題の意味

ア「運動意欲」について

運動意欲とは、運動への興味・関心を持ち、運動技能の習得や、課題解決に主体的に取り組もうとする気持ちや態度のことである。

奈須（1997）は、「興味・関心は特定の対象や領域に対する『知りたい、わかりたい、できたい』という思いや願いであり、～（中略）～興味・関心という心的作用は、人が生得的に持っている好奇心という学習意欲のメカニズムを、より主体的・能動的に起動するはたらきを持っている」と述べている。また、杉原（2003）は、「運動が好きになったきっかけとして、～（中略）～最も多かったのが能力に関するもので、小学校時代では約9割弱、中学校時代でも約半数に関係している。具体的には“泳げるようになった”とか“跳び箱が跳べるようになった”とか“級をもらった”とか“上手にできて褒められた”などというきっかけで好きになったというものである」と示している。これらのことから、運動への興味・関心が、運動技能の習得や課題解決への主体的な取り組みを促進することや、「できるようになった」「褒められた」経験が運動への意欲を高め、学習効果を高めるものであると考える。

イ「生徒の運動意欲を高める」について

生徒の運動意欲を高めるとは、運動への興味・関心を喚起し、運動技能の習得や課題解決に向けて取り組もうとする態度を育成し、「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力・人間性等」の3つの資質・能力の育成につながるものである。

体の動かし方や運動技術への気付きを得た生徒は、「面白そう」「やってみたい」と感じ、運動技能の習得や課題解決に取り組むようになる。また、できた経験や他者から褒められた経験を通じて「も

っとやりたい」「もっと上手になりたい」といった意欲が高まり、より積極的に運動に取り組むようになると考える。

本研究で目指す生徒の姿について具体的に【表2】のように整理した。

【表2 本研究で目指す生徒の姿について】

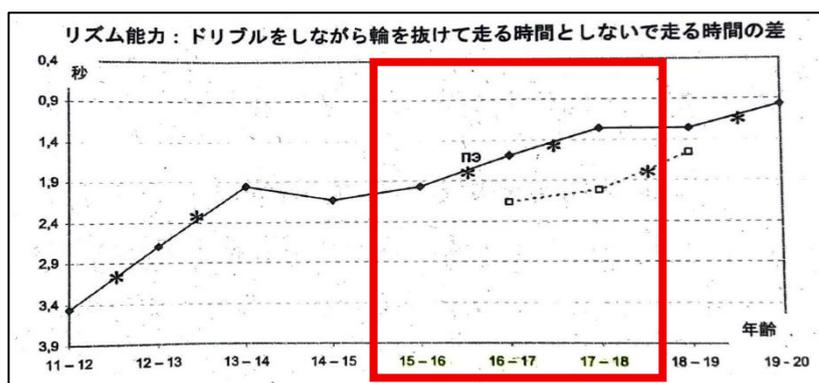
資質・能力	目指す生徒の姿
知識・技能	体の動かし方や運動技術について理解できる生徒 基礎的な技能を身に付けることができる生徒
思考力・判断力 ・表現力等	体の動かし方や技術に気付きを得ることができる生徒 知識や技術を活用し、運動することができる生徒
学びに向かう力 ・人間性等	個人や仲間の運動を振り返り、課題や目標を設定できる生徒 一人一人の違いに応じて肯定的な関わりができる生徒

(2) 副主題の意味

ア コーディネーションタイムについて

コーディネーションタイムとは、コーディネーショントレーニングを参考に、学習のねらいに合わせて考案した運動に取り組む時間のことである。主運動につながる体の動かし方や運動技術を理解し、個人や仲間の運動を振り返り、体の動きの調整や課題解決を行う。

東根（2008）は「コーディネーション能力の発達とトレーニングの効果については、男女共に7歳～12歳が、最も伸びる時期ととらえていて、次に14歳～16歳（女子）、15歳～18歳（男子）の時期という報告がある（身体教育学的実験）。」と述べている。また、コーディネーション能力の発達と開発は小学生だけに限ったものでなく、能力が15歳～18歳の時期に



【図3 コーディネーション能力の発達のグラフ】

向上していることが【図3】のように示されている。また、東根（2005）は「コーディネーショントレーニングでは『技能習得』ではなく、多様な動きを『経験』することを重視している」と述べられている。また、澤（2017）は「運動や体育授業に対する満足度を高め、生涯にわたって運動に親しむための運動の価値観を定着させるためには、能力主義にとらわれず第一に運動の経験を大切にすることが必要である」と述べている。

本研究のコーディネーションタイムでは、福岡県タレント発掘事業に示されている、多様な動きを通して一般的なコーディネーション能力を高め、専門的な運動技能の習得へとつなげていく流れに着目し、コーディネーショントレーニングを参考に、主運動につながる運動を考案し取り入れる。また、運動技能習得のために、体の動かし方を調整することや、課題解決のために個人や仲間の運動を振り返る時間を取り入れる。これらのことから、コーディネーションタイムを通して、主運動につながる体の動かし方に気付きを得ることや課題解決のために個人や仲間の動きを振り返る時間を設けることは、運動の楽しさや喜びを味わわせ、「面白そう」「やってみよう」「上手になりたい」と肯定的な感情を育み、運動意欲を高めるために有効であると考えられる。

3 研究の目標

生徒の運動意欲を高めるために、コーディネーションタイムを通じた学習活動を行うことの有効性を究明する。

4 研究の仮説

保健体育科学習において、次の2つの着眼から具体化すれば、生徒が体の動かし方や運動技術に気付き、成功体験を積み重ねた結果として、運動意欲が高まるであろう。

<着眼1> コーディネーションタイムの工夫

<着眼2> 教具の工夫

ア ICTの活用 イ 学習シートの活用 ウ 教具やルールの工夫

5 研究の具体的構想

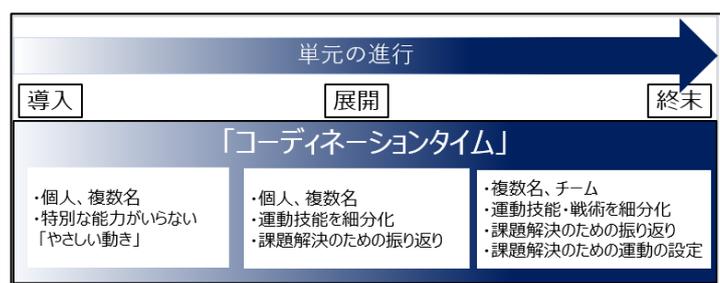
(1) コーディネーションタイムの工夫について

本研究では、学習のねらいにつながる体の動かし方や運動技術を理解し、運動へ興味・関心を高めながら、意欲的に取り組むことができるように単元の進行に沿って変化させながらコーディネーションタイムを行う。

単元導入時のコーディネーションタイムでは、生徒が体の動かし方や運動技術について気付きを得ることをねらいとする。そのためにまず、運動が難しいと感じている生徒でも取り組みやすいようにやさしい動きから始める。また、リズムに合わせる動きがある時には音楽を流すことで、運動が苦手な生徒でも楽しそうと思える雰囲気を作る。

単元展開時のコーディネーションタイムでは、生徒が既習の体の動かし方や習得した技能を活用し、課題解決に取り組むことができるようにすることをねらいとする。そのために、運動技能の習得が難しいと感じている生徒でもできるように、運動技術を細分化した動きから行う。また、動きのポイントを確認できる試技動画の準備や、運動を振り返る時間を設定することで、動きが難しいと感じる生徒でも取り組めるようにする。

単元終末時のコーディネーションタイムでは、個人やチームが技能や戦術をゲームで活用できるようにすることやチームの課題を解決することをねらいとする。そのために、ゲームに積極的に取り組めないと感じている生徒でもできるように、まず少人数でできる動きから行う。また、チームの課題に合わせて運動を選択することや、課題解決のための運動を設定することができるように仲間と話し合う時間を設けることで、ゲームに苦手意識がある生徒でも仲間と一緒に取り組めるようにする。本研究のコーディネーションタイムについて【図4】のように示す。



【図4】 コーディネーションタイムの工夫

(2) 教具の工夫

ア ICTの活用について

生徒が「コーディネーションタイム」「体の動かし方」「運動技術・戦術」「話し合いの視点」「個人やチームの課題」を視覚的に確認できるようにするためにICTを活用する。これにより、生徒は自身の体の動かし方や、運動技能を視覚的に把握しやすくなり、運動に取り組むことができるようになる。と考える。

イ 学習シートの活用について

学習シートは、生徒が「学習目標の確認」「コーディネーションタイムの評価」「個人及びチーム戦術の活用」「コーディネーションタイムの活用」「個人及びチームの課題把握、振り返り」を行うことができる教具である。内容は、単元の進度に合わせて変化させるものである。コーディネーションタイムや活動後に、仲間と運動を振り返る時間に使用することで、成果や課題について個人や仲間と振り返ることが容易になると考える【資料1】。

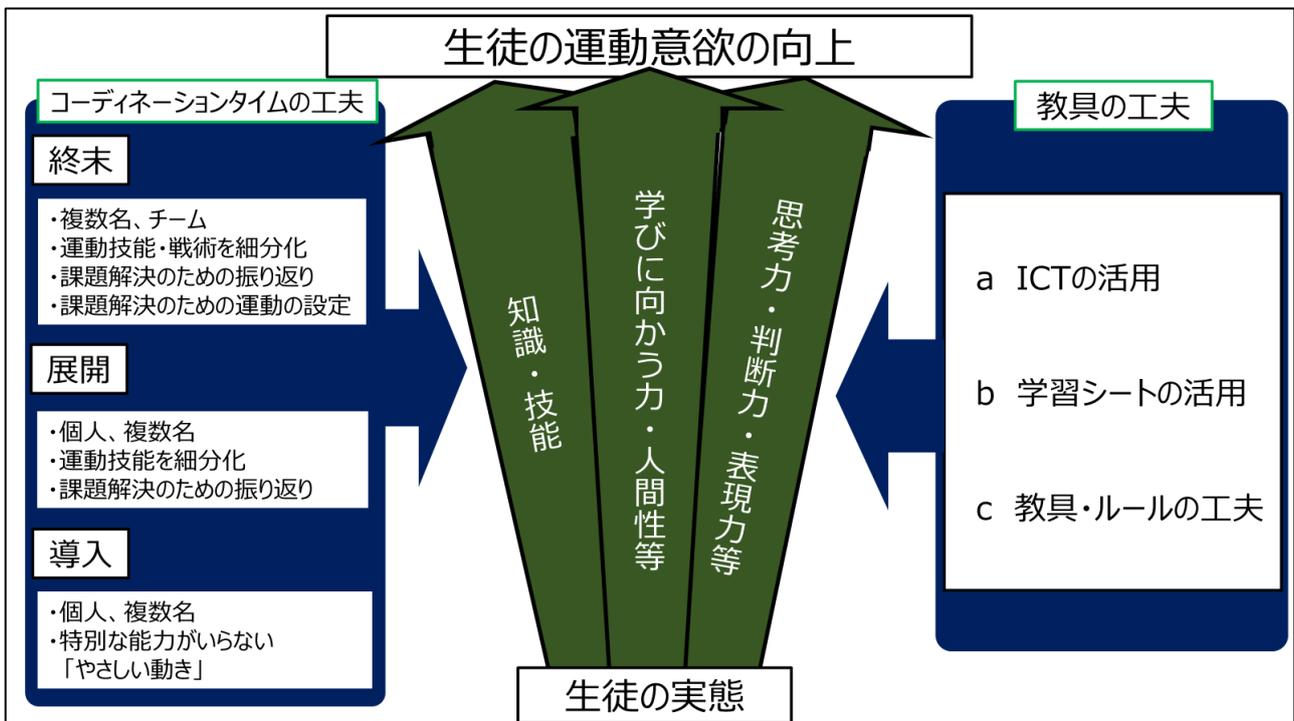
ウ 教具・ルールの工夫

本研究では、生徒の実態に合わせて、教具やゲームのルールについて工夫を行う。例えば、パスの技術練習でキャッチに課題がある生徒は、ハンドボールではなく、キャッチをしやすいレクリエーションボールや、コントロールのしやすいスポンジバレーボール等を使用する。また、ドリブルなしとするルールや、ゴールキーパーを設定せず、防球ネットをゴールキーパーとするルール等を設定する。このことで、生徒が苦手意識や恐怖感を感じることなく、参加できるようになると考える。

本時の目標	パスの種類を知り投げてみよう		
コーディネーションタイム		体の動かし方について	
1 サイドステップ	コツを 3:つかめた 2:つかめそう 1:つかめなかった	3	2 1
2 直上キャッチ		3	2 1
3 バウンドキャッチ		3	2 1
4 キャッチボール		3	2 1
5 足ふみキャッチボール		3	2 1
6 パス&ラン&シュート		3	2 1
コーディネーションタイムで「キャッチ」について気付きがありましたか？			
「パス」について個人の目標をたてよう！			
主運動	パス（オーバースロー・サイドスロー・ラテラルパス）		
内容		自己評価	
1:オーバースロー	4:よくできた	4	3 2 1
2:サイドスロー	3:できた	4	3 2 1
3:☆ラテラルパス	2:できなかつた	4	3 2 1
1:よくできなかった	1:全くできなかった	4	3 2 1
ミニゲーム	タッチ&ゴーキャッチ		
内容	ペアにタッチした後に走りながらボールをキャッチするコーン何個分走れるか測る		
キャッチできた回数	1回目	個	2回目
個	個	個	個
個	個	個	個
パスについて種類や体の動かし方についてわかったことを書こう！			
パス練習をして相手のいいところや、もっと上手くなる方法を話し合っ書いてみよう。			
<本時の振り返り>タッチ&ゴーキャッチをしてどんなパスや動きをしたら上手いくと感じましたか？			

【資料1 学習シートの例】

(3) 研究構想図



(4) 仮説検証の方途.

ア 対象

福岡県立嘉穂総合高等学校 第2学年2・4組 ハンドボール選択生徒 36名

イ 期間

検証授業 令和7年9月17日(水)～10月24日(金)

第2学年 E 球技 ア ゴール型 「ハンドボール」

ウ 検証の内容と方法

検証内容		検証方法
知識	体の動かし方や運動技術、戦術について理解できているか	アンケートの記述分析
		授業アンケートの結果分析
技能	基本的な技能を身に付けているか	様相観察
思考力 判断力 表現力等	体の動かし方や技術に気付きを得ることができているか	学習シートの記述分析
		授業アンケートの結果分析
	知識や技能を活用し、運動することができているか	様相観察 学習シートの記述分析
学びに向かう力 人間性等	個人や仲間との運動を振り返り、課題や目標を設定できているか	様相観察
		学習シートの記述分析
	一人一人の違いに応じて肯定的な関わりができているか	様相観察 授業アンケートの結果分析

※学習シート

授業のねらいに応じたコーディネーションタイムの自己評価 (授業毎に3件法にて検証)

授業のねらいに応じた仲間の良かった点について (記述式)

本時の振り返り (記述式)

※授業アンケート(4件法)

3つの資質・能力について

コーディネーションタイムについて

ハンドボールの授業について

6 研究の実際と考察

(1) 【検証授業】 全14時間(令和7年9月17日～10月24日)

ア 単元 E 球技 ア ゴール型 「ハンドボール」

イ 単元目標

知識及び技能	<p>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。</p> <p>ア ゴール型では、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。</p>
思考力、判断力、表現力等	<p>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。</p>
学びに向かう力、人間性等	<p>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、合意形成に貢献しようとする、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、互いに助け合い高め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。</p>

ウ 単元計画

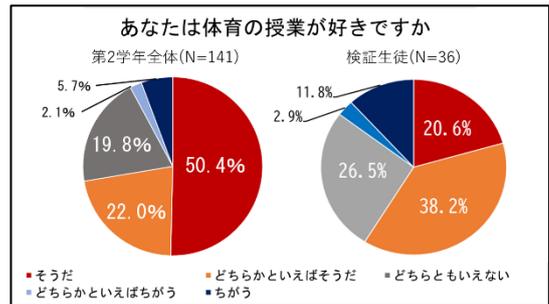
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
学習の流れ		出席確認 健康・安全の確認 学習のめあての確認														
	10	OR フットボール コーディネーションタイム の説明	コーディネーションタイム										コーディネーションタイム (チーム課題)			
	20		シュート ・体の動かし方 ・ボールのつき方 ・動きの組み合わせの調整	パス・ドリブル ・体の動かし方 ・投げ方 ・足の動きと投げるの調整 ・ボールのつき方 ・ドリブルとキャッチの調整	個人課題 ・個人課題に合わせた 内容選択	フォーメーション ・動きの組み合わせ ・ドリブル ・キャッチ ・パス ・シュート	基本技術の説明・試技動画視聴・ポイントの確認・フォーメーションの説明				作戦タイム 実践動画視聴 ・チームの課題に合ったものを選択する					
	30	試しのコーディネーションタイム	基本技術練習 (シュート) ・シュート ・ジャンプシュート		基本技術練習 (パス) ・オーバースロー ・サイドスロー ・ラテラルパス		基本技術練習 (ドリブル) ・ストレート ・ジグザグ		ボール集めゲーム (3対3)	ミニゲーム (3対3)	基本技術練習 (フォーメーション) ・2人 ・3人		作戦タイム 試合 (4対4)	試合 (5対5) 作戦タイム 実践動画視聴		
	40		ターゲットシュート①	作戦タイム ターゲットシュート②	タッチ&ゴール キャッチ①	ミニゲーム (3対2)	ボール集めゲーム①	作戦タイム (2対2)	ミニゲーム (2対2)	ミニゲーム 2対2	ミニゲーム 3対3	ミニゲーム 4対4	試合 4対4	作戦タイム	フットボールのまとめ	
50	学習の振り返り 次時の確認 (学習シートの記入・アンケート記入)															
指導	知識	①														
	技能		①		②		①		②		③		②			
	態度			①		②		②				③		②	①	
評価	知識	①							②							
	技能					①						②	③	総合的 評価		
	態度			①			②				①		②			

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>①球技では、各型の各種目の局面ごとに技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があることについて言ったり書き出したりしている。</p> <p>②課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて言ったり書き出したりしている。</p>	<p>①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。</p> <p>②味方が作り出した空間にパスを送ることができる。</p> <p>③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。</p>	<p>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、良い点や修正点をつたえている。</p> <p>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している。</p> <p>③チームでの学習で、状況に応じてチームや自己の役割を提案している。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>

エ 授業の実際

本研究の検証生徒は、2年2・4組女子21名、男子15名で構成されている。検証前に行った実態調査では、「あなたは体育の授業が好きですか」の質問に、第2学年全体では72.4%が「そうだ・どちらかといえばそうだ」と肯定的に回答したのに対し、検証生徒では58.8%と13.6ポイント低い結果となった。一方「ちがう・どちらかといえばちがう」と回答した生徒は、第2学年全体では7.8%であったのに対し、検証生徒では14.7%と6.9ポイント高く、運動に対して否定的な意識を持つ生徒が多い実態が明らかになった【図5】。また、1年次の授業では、運動が上手にできないことや、失敗すると仲間に迷惑をかけてしまうと感じることから、技能練習には取り組めても、試合になると自信を持って動けない生徒が多く見られた。さらに、ボールが当たることへの恐怖感や痛みに対する不安から、意欲的に取り組むことができない姿も見られた。加えて、ハンドボールの経験者がいないという実態も踏まえ、まずはハンドボールの基本技能であるシュート・パス・ドリブルにつながる体の動かし方や運動技術について、気付きを得ることが必要であると考えた。



【図5 実態調査の結果】

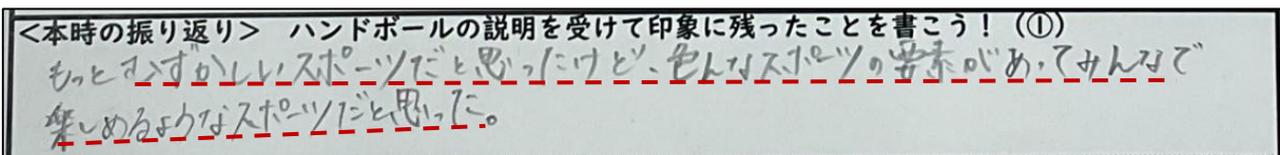
(7) 単元導入時（1/14～6/14）

a 第1時「学習への見通しを持つオリエンテーション」

第1時では、ハンドボールへの興味・関心を高め、授業への見通しをもつことをねらいとして、オリエンテーションと試しのコーディネーションタイムを行った。まず、生徒のハンドボールへの興味・関心を高めるために、ハンドボールの特性や競技性について ICT を活用して説明した【資料2】。生徒は、「色々なスポーツの要素があり、みんなで楽しめるスポーツだと思った。」など、ハンドボールの特徴を記述していた【資料3】。



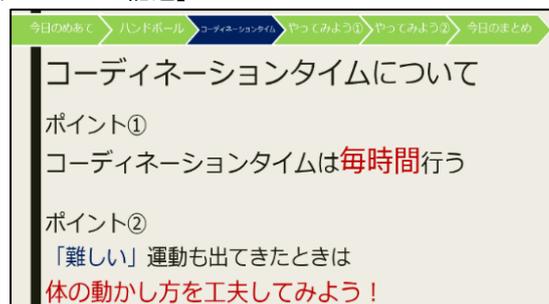
【資料2 ハンドボール紹介動画】



【資料3 ハンドボールの特徴についての記述】

次に、単元のねらいや授業の進め方について、生徒と教師で共通理解するために、ICT を用いて授業計画を示した。また、本単元で毎時間取り組むコーディネーションタイムの目的や学習シートを使用し、できた運動の記録や個人・仲間の動きの振り返りを行うことを確認した【資料4】。

その後、ハンドボールの基本技能につながる体の動かし方に気付きを得ることや、活動への興味・関心を高めるために、試しのコーディネーションタイムを行った。活動内容は、①個人で特別な能力を必要としないやさしい動きの運動や、②やや挑戦的な動き、③複数人で協力して行う動きを準備し【資料5】、教師のデモンストレーションを確認しながら取り組んだ【資料6】。



【資料4 コーディネーションタイムの説明】

コーディネーションタイム			
1	ボール回し	 <p>① まっすぐ スキップ テンポよく</p>	 <p>② ☆POINT できるだけボールを見続けよう！</p>
2	ジョギング		
3	スキップ		
4	直上キャッチ		
5	直上ワンバウンドキャッチ	 <p>① 高く投げられるかな？</p>	 <p>③ ラウンドキャッチ</p>
6	☆直上背面キャッチ (チャレンジメニュー)		
7	ラウンドキャッチ (グループ)		
8	キャッチボール (ペア)		

【資料5 試しのコーディネーションタイムの内容】

また、本単元では、生徒の実態に合わせてボールを選択できるように、通常のハンドボール（2号球・3号球）に加え、柔らかく操作しやすいボールや、当たっても痛くないボール、キャッチしやすい軽いボールなど、複数の種類を準備した。生徒は、いろいろな種類のボールに触れ、扱いやすいボールを選択して活動に取り組んでいた【資料7】。

学習の振り返りでは、コーディネーションタイムを通して、「グループで協力して楽しくできました。」など、初めて行う運動から感じた楽しさについての記述が見られた。

b 第2・3時「シュートを狙って打つことができるようになる学習」

第2時では、シュートにつながる体の動かし方に気付くことをねらいとして、コーディネーションタイムを行った。活動では、①ボールを掴んで動く運動、②動きながらボールを扱う運動、③ボールをコントロールする運動、④相手に向かってボールを投げる運動を取り入れ【資料8】、生徒が取り組みやすい順序で段階的に行った。生徒は、体の動かし方への気付きを得ながら、シュートにつながる腕の振りや体の向きを意識して活動に参加することができていた。



【資料6 試しのコーディネーションタイムに取り組む様子】



【資料7 実態に合わせたボール】

コーディネーションタイム			
1	ボールタッチ	 <p>① ボールをしっかりと握って動かそう！</p>	 <p>② 高く跳ぶことを意識しよう！ ハイジャンプスキップ</p>
2	ボールタッチステップ		
3	ハイジャンプスキップ	 <p>④ キャッチボール</p>	
4	直上キャッチ		
5	ラウンドキャッチ		
6	キャッチボール		

【資料8 第2時シュートにつながるコーディネーションタイムの内容】

次に、コーディネーションタイムで行った動きをシュートにつなげるために、試技動画を活用し、体の動かし方やシュートの種類について説明した【資料9】。その後、グループごとにシュート練習を行い、生徒は、動画や教師のデモンストレーションを参考にしながら、体の使い方を意識し練習に取り組んでいた。

最後に、コーディネーションタイムで得た気付きをシュートに活用するために、ターゲットシュートを行った。活動にあたって、役割（シュートを打つ人、投げ方を観察する人、ターゲットに当たった回数を数える人）を分担することや、技能習得段階に応じて3m・5m・7mの投げる距離を選択できることをICTで示した【資料10】。生徒は、自分の技能に合った距離を選び、仲間と協力しながら取り組んでいた。

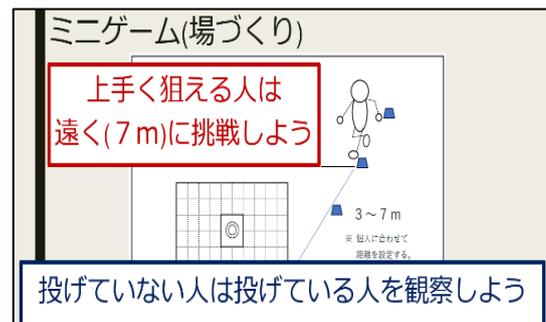
第3時では、シュートやジャンプシュートを身に付けるために、①ジャンプシュートにつながる動き、②ボールコントロールを必要とする動きを取り入れたコーディネーションタイム【資料11】を行った。

次に、生徒が個人の技能や課題に応じて目標を設定するために、2種類のターゲット（ネットに当てる、4隅のターゲットに当てる）を準備した。活動前には、仲間と運動を振り返る際の話し合いの視点をICTで示し、活動中に意識するポイントを明確にした【資料12】。生徒は技能の習得状況に合わせて目標を設定し、仲間との話し合いを通して、自分や仲間の動作の良かった点や課題を確認しながら活動に取り組んでいた。

学習の振り返りでは、個人や仲間の課題を解決するための目標を設定するために、学習シートに記入する活動を行った。生徒は、コーディネーションタイムを通して気付いたシュートに活かせる体の使い方や、次の授業に向けた個人の目標について、仲間と話し合いながら具体的に記述していた【資料13】。



【資料9 ICTを用いた試技動画】



【資料10 ターゲットシュートの説明】

コーディネーションタイム	
1	ボールタッチステップ
2	タッターンステップ
3	キャッチボール
4	ジャンプキャッチボール ①
5	☆2ボールキャッチボール ②

ジャンプキャッチボール

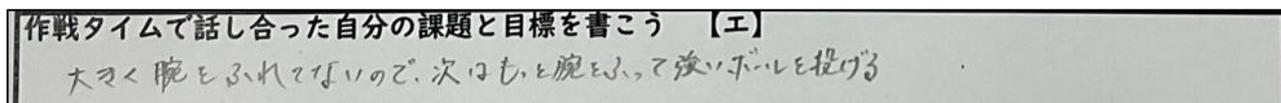
2ボールキャッチボール

【資料11 第3時ジャンプシュート・コントロールにつながるコーディネーションタイムの内容】

作戦タイム

- ①投げる時の体の開きはどうか
- ②大きく腕を触れているか
- ③的を見ることができているか
- ④スナップを使っているか
- ⑤空中での体の操作は上手くできているか

【資料12 第3時 話し合いの視点】



【資料13 体の使い方や次の授業の目標について記入できていた生徒の記述】

○ 第4・5時「パスの種類を知り、ボールを運ぶことができるようになる学習」

第4時では、パスを活用してボールを運ぶ方法を理解することをねらいとして、まず、授業で扱うパスの種類や、そのパスを活かすためには「スペースにいる仲間へ正確なパスを投げる必要がある」ことを確認した。

次に、動きながらキャッチする技能を習得するために、コーディネーションタイムを行った。内容は、①パスをキャッチするための体の動かし方を身に付ける運動、②移動しながらボールを投げたりキャッチしたりする運動、③パスをしながらボールを運びシュートにつなぐ運動【資料14】を行った。生徒は段階的に活動に取り組むことで、パスとキャッチに必要な動きを確認していた。

コーディネーションタイム	
1 サイドステップ	①
2 直上キャッチ	
3 バウンドキャッチ	
4 キャッチボール	
5 足ふみキャッチボール	②
6 パス&ラン&シュート	③



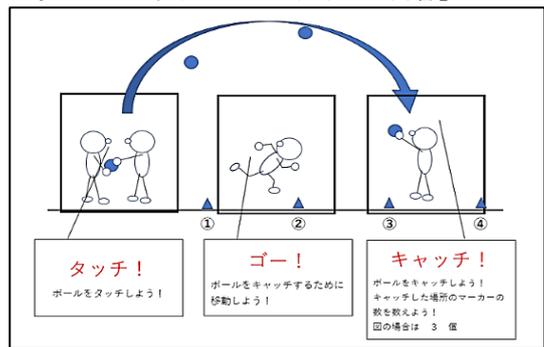
足ふみキャッチボール



パス&ラン&シュート

【資料14 第4時 コーディネーションタイムの内容】

最後に、コーディネーションタイムの運動を活用するために、「タッチ&ゴーキャッチ」を行った。ICTを活用し、ルールや役割分担、観察する視点を示した【資料15】。活動中、生徒は役割を分担したり、パスのタイミングやキャッチの方法について仲間と話し合ったりしながら、繰り返し取り組む姿が見られた【資料16】。



【資料15 タッチ&ゴーキャッチの説明】

学習の振り返りでは、キャッチやパスのポイント、捕りやすいボールの投げ方、遠い位置でキャッチする方法について仲間と共有し、学習シートに記述していた。また、タッチ&ゴーキャッチを振り返り、「パスを出すタイミングを走る人に合わせる。」や「キャッチをするときは落下点に入る。」など、技能習得につながる気付きを学習シートに記入することができていた。



【資料16 タッチ&ゴーキャッチに取り組む様子】

第5時では、場面に応じてパスを使い分けることをねらいとして、まず、コーディネーションタイムで、①ラテラルパスにつながるボール操作とサイドステップを合わせた動き、②パスの種類を変化させながら行うキャッチボール、③動いている人に正確にパスを投げるための運動【資料17】を行った。生徒は、前時までに習得した技能をふまえながら、活動に取り組んでいた。

コーディネーションタイム	
1 サイドステップ	①
2 キャッチボール	②
3 キャッチボール (サイドスロー)	
4 キャッチボール (ラテラル)	③
5 タッチ&ゴーキャッチ	



①

サイドステップ

【資料17 第5時 コーディネーションタイムの内容】

次に、「タッチ&ゴーキャッチ」において、体の使い方や投げる場所について共有するために話し合いを行い、その視点【資料18】をICTで示した。生徒は、パスを出す位置やタイミング、走り方について話し合いながら取り組んでいた。

作戦タイム
キャッチする人 <ul style="list-style-type: none"> ・走るときの顔の向きはどうか ・キャッチの準備ができていますか
パスを投げる人 <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチしやすいボールを投げているか ・狙った場所に投げられているか

【資料18 タッチ&ゴーキャッチ 話し合いの視点】

最後に、コーディネーションタイムやパス練習で身に付けた技能を実際のプレイに活用することをねらいとして、ハーフコートでの3対2を行った。生徒は、これまでに学んだ知識や技能を活用し、役割分担を行いながら取り組んでいた。

また、3対2の振り返りでは、ICTを活用して話し合いの視点【資料19】を示すことで、観察役の生徒とプレイヤーが共通の視点を持って話し合う様子が見られた。

学習の振り返りでは、第4・5時で行ったコーディネーションタイムを踏まえ、活用できた体の使い方や技能について学習シートに記述した。生徒は、「サイドスローやラテラルパスを使い分けてボールを運べた。」などと、パスを活用したボールの運び方について具体的に記述していた。

3対2（観察する視点）

- ・パスを正確に出すことができるか
- ※上手くボールをつなぐ方法は？
- ・フリーの人がボールを呼んでいるか
- ※フリーを上手く使うとどうなるかな？
- ・シュートが打っているか
- ※空いた人がシュート打てるかな？

【資料19 3対2 話し合いの視点】

d 第6時「ドリブルを活用し、ボールを運ぶことができるようになる学習」

第6時では、ドリブルを活用してボールを運ぶことができるようになることをねらいとして、まず、コーディネーションタイムで①ペアでドリブルをしながら行う動き、②「バウンドキャッチボール」「ドリブルキャッチボール」【資料20】を行った。生徒は、ドリブルに必要なボール操作を確認しながら活動に取り組んでいた。

コーディネーションタイム	
1	ドリブルじゃんけん ①
2	ドリブルスクワット
3	キャッチボール
4	バウンドキャッチボール ②
5	ドリブルキャッチボール

【資料20 コーディネーションタイムの内容】

次に、コーディネーションタイムで身に付けた動きを活用するために、ストレートドリブルとジグザグドリブルを行った【資料21】。多くの生徒がハンドボール特有の大きさや弾み方に苦戦し、思うようにボールを扱えなかったが、仲間とボール操作の方法を話し合いながら、繰り返し練習する姿が見られた。



【資料21 ドリブル練習に取り組む様子】

最後に、第1～6時までに取り組んできた基礎的な技能を活用するために、3対2の練習を行った。生徒は、仲間と協力しながら、①ドリブルを活用しボールを運び、②空いた仲間にパスを行い、③シュートを打つことができていた【資料22】。

①ボールを運ぶ ②パスをする ③シュートを打つ

【資料22 3対2の中シュート・パス・ドリブルを活用しているグループ】

学習の振り返りでは、個人や仲間の課題を見つけるために話し合いを行い、その内容を学習シートに記述した。生徒は、課題を選択した理由を具体的に記述していた【資料23】。

シュート・パス・ドリブルどれが一番難しかったかな？理由も書いてみよう！
 (シュート・パス・ドリブル)

ドリブル、ボールはから手元も前も見えないといけなくて
 距離感やボールの動きがわからなかった。

【資料23 課題選択の理由を具体的に示した生徒の記述】

単元導入時のコーディネーションタイムを通して（1/14～6/14）

【コーディネーションタイム】について

コーディネーションタイムでは、運動が難しいと感じている生徒でも取り組めるやさしい動きから行った。その結果、基礎的な技能の習得に必要な体の動かし方が明確になり、生徒は体の動かし方や運動技術について気付きを得ることができたと考える。このことは、コーディネーションタイム後の学習シートに、「ボールの落下点に入ることが大切だ。」「キャッチするボールを見ながら移動することが大切。」など、体の動かし方に関する具体的な記述が見られたことから分かる【資料24】。このことから、コーディネーションタイムの工夫を行うことは、目指す生徒の姿である「体の動かし方や技術に気付きを得ることができる」を高めるために有効であったと考える。

＜本時の振り返り＞タッチ&ゴーキャッチをしてどんなパスや動きをしたら上手いと感じましたか？

パスはボールの落下点に入り、キャッチするボールを見ながら移動することが大切。

【資料24 活動を通して気付きを得た体の動かし方や技術について具体的に記述できていた生徒の記述】

【教具の工夫】について

コーディネーションタイムでは、基礎的な技能につながる体の動かし方や運動技術を理解するために、ICTを活用し、活動を視覚的に確認できるようにした。また、生徒の実態に応じて複数の種類のボールを準備し選択できるようにした。これらの工夫により、生徒は運動の得意・苦手に関わらず、主体的に取り組むことができたと考える。このことは、学習の振り返りで、「腕を大きく振ると、遠くに投げることができる。」「肩を大きく回すと真っ直ぐ正確に投げることができる。」と記述が見られたことから分かる【資料25】。このことから、教具の工夫を行うことは、目指す生徒の姿である「体の動かし方や運動技術について理解できる」を高めるために有効であったと考える。

パスについて種類や体の動かし方についてわかったことを書こう！

腕を大きく強く振ると遠くにパスできる

【資料25 活動を通して理解した内容を具体的に記述できていた生徒の記述】

(イ) 単元展開時（7/14～10/14）

a 第7・8時「個人やグループの課題を見付け、解決を目指す学習」

第7時では、まず、前時の振り返りを行ったところ、シュート・パス・ドリブルそれぞれの技能に課題を感じている生徒が見られた。そこで、生徒一人一人の課題を解決するために、コーディネーションタイムを全員共通の活動と課題別（シュート、パス・ドリブル）の活動に分けて行うことを説明した。

次に、コーディネーションタイムでは、パス・ドリブルを課題としている生徒が多

コーディネーションタイム 課題（課題に合わせて選択しよう）	
1 ドリブルじゃんけん ①	 <p>ターゲットシュート</p>
2 キャッチボール	
3 キャッチボール（サイドスロー） ②	
4 キャッチボール（ラテラル）	
5 【シュート】 ターゲットシュート	 <p>四角パス</p>
5 【パス・ドリブル】 四角パス ③	

【資料26 第7時コーディネーションタイムの内容】

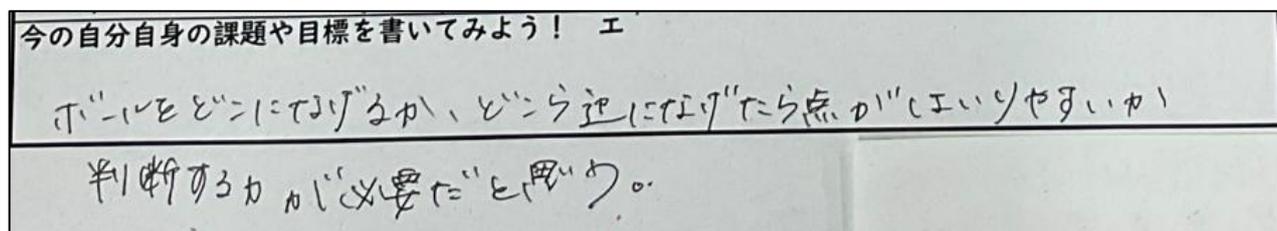
かったことから、①ドリブルをしながら行う運動、②ボールコントロールを意識して行うキャッチボールを全体で行い、③課題解決のための運動として、シュートを課題とする生徒は「ターゲットシュート」、パス・ドリブルが課題の生徒は「四角パス」【資料26】を選択し取り組んだ。活動中、生徒は課題解決に向けて協力し合い、四角パスでは「パスした後、あっちに走って。」「Aさんにパス出して。」など、仲間に声をかけながら取り組む姿が見られた。

最後に、習得したパス・ドリブルを活用するために「ボール集めゲーム」を行った。1回目は持って運ぶ、2回目はパス、3回目はドリブルというように、活用する技能を変化させて取り組んだ。各回の活動後に生徒は、仲間と早くボールを集める方法について話し合う様子が見られた【資料27】。さらに、仲間と関わる時間が増えたことで「がんばれ。」「急いで。」と応援の声掛けや、「Aグループが勝ちそうだから、Aグループからボールをとろう。」など、協力して取り組む様子も多く見られた。



【資料27 話し合いに取り組む様子】

学習の振り返りでは、課題別のコーディネーションタイムやボール集めゲームについて、できたことや課題解決の方法を話し合った。生徒は学習シートに、「ボールをどこに投げるか判断する力が必要だと思う。」など、活動を通して得られた新たな課題や目標を設定し、その内容を記述することができていた【資料28】。



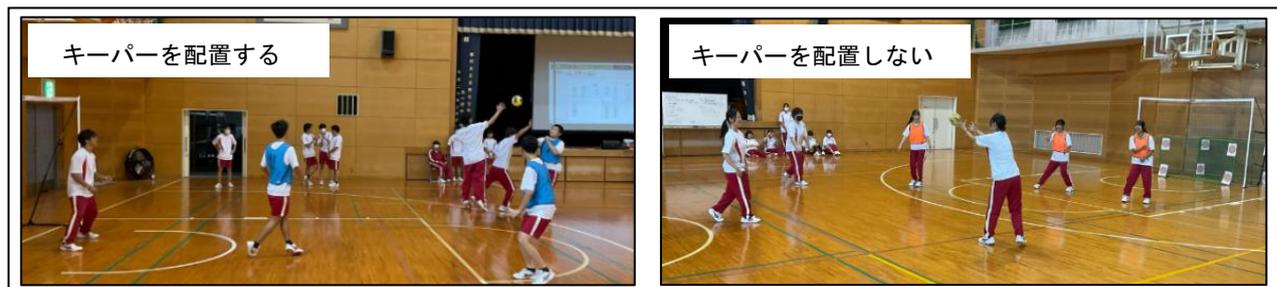
【資料28 技能習得のために新たな課題を定めていた生徒の記述】

第8時では、コーディネーションタイムで、①3種類の投げ方を活用したキャッチボール、②課題解決のための運動として、シュートを課題とする生徒は「パス&ラン&シュート」、パス・ドリブルを課題とする生徒は「ボール集めゲーム（パス・ドリブル）」【資料29】を行った。

コーディネーションタイム 課題（課題に合わせて選択しよう）	
1	キャッチボール
2	キャッチボール（サイドスロー） ①
3	キャッチボール（ラテラル）
4	【シュート】 パス&ラン&シュート ②
4	【パス・ドリブル】 ボール集めゲーム

【資料29 第8時 コーディネーションタイムの内容】

次に、課題解決のためのコーディネーションタイムを活かすために、ゲーム（3対3）を行った。事前の聞き取りでは、多くの生徒がゴールキーパーに対して「ボールが怖い。」「痛そう。」「文句を言われそう。」「したくない。」と感じていることが分かった。そこで、ルールの工夫として、ゴールキーパーの代わりに防球ネットを使用し、ゴールキーパーを配置する場合はチーム同士で合意形成することとした。また、使用するボールについても両チームで話し合い、正規のボールや柔らかいボールから選択できるようにした。生徒は、これまでのコーディネーションタイムで身に付けた技能を活用し、試合形式の活動に積極的に取り組むことができていた【資料30】。



【資料30 キーパーの配置を工夫して活動する様子】

最後に、仲間と肯定的な関わりをすることをねらいとした振り返る活動を設定した。生徒は、個人や仲間のできたこと、課題解決に向けた新たな目標について話し合いながら学習シートに記入していた。また、活動を重ねる中で、「ナイスシュートだったね。」「いいパスがもらえたからよかった。」など、生徒同士で肯定的な声掛けをする姿が見られた。

b 第9・10時「学習した技能を組み合わせ、ハンドボールに取り組む学習」

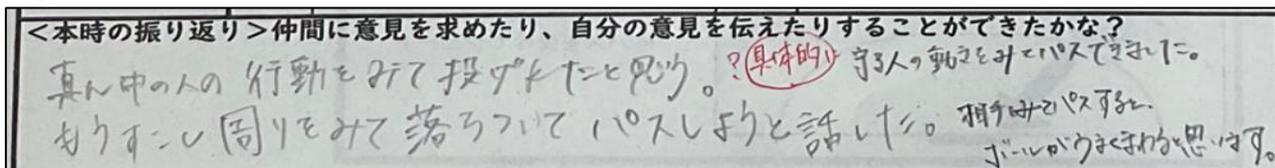
第9時では、前時の学習の振り返りを行ったところ、「動いている仲間に正確にパスをすること。」「動きながらキャッチをすること。」「守備をかわしてボールを回すこと。」などの課題が多く挙がっていた。そこで、コーディネーションタイムでは、①正確に相手にボールを渡すための運動、②動きながらキャッチやパスを行う運動、③守備をかわして味方にボールを渡す運動【資料31】を行った。また、話し合いの場面では、仲間の良さを認めながら改善点を共有する前向きな声掛けを意識するように促した。



【資料31 第9時 コーディネーションタイムの内容】

次に、フォーメーションの動きを確認できるよう、学習シートにフォーメーションの例を示した。生徒は、学習シートを見ながら動きを確かめ、練習に取り組むことができていた。また、フォーメーションを活用するために、ゲーム(2対2)を行い、ゲームごとに動きを振り返り話し合う時間を設定した。生徒は「パスがよかったからシュートが打ちやすかった。」「パスが取りやすかった。」など、肯定的な言葉を交わしながら話し合うことができていた。

最後に、フォーメーションについて理解を深めるために、ゲームを振り返る活動を設定した。生徒は、チームでできたことやチームの課題について、「守る人の動きを見てパスをした。」「相手をみるとボールが上手く回ると思う。」などチームの動きや課題について具体的に記述していた【資料32】。



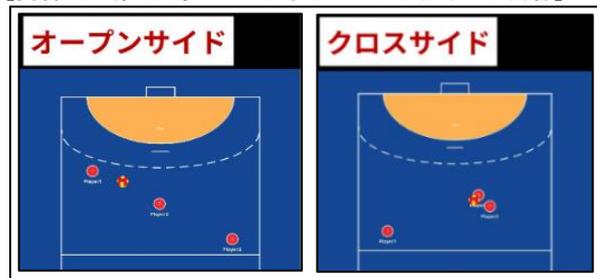
【資料32 チームのできたことや課題について記入できていた生徒の記述】

第10時では、前時の振り返りから「守る人がいる中でボールを運ぶことやパスをすること。」が課題として多く挙がっていた。そこで、コーディネーションタイムでは、①ドリブルとステップを組み合わせた運動、②前後左右に動きながらボールを操作する運動【資料33】を行った。



【資料33 第10時 コーディネーションタイムの内容】

次に、ボールを持たない人の動きや3人のフォーメーションについて理解することをねらいとして、3人組でのフォーメーション(オープンサイド、クロスサイド)についてICTを活用して説明した【資料34】。生徒は、説明動画を確認しながら練習に取り組むことができていた。



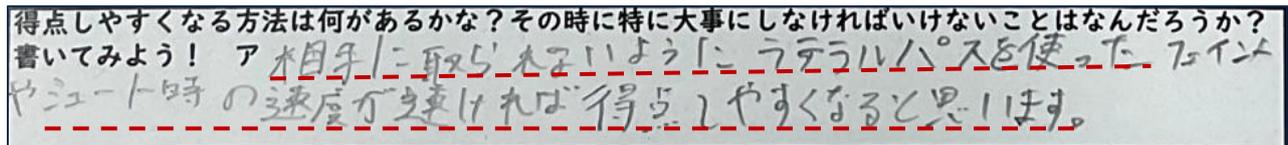
【資料34 フォーメーションの説明動画】

最後に、ゲーム(3対3)を行った。仲間との活動を振り返り課題や目標を設定するために、タブレットでチームの動画を撮影することや、話し合いの際には撮影した動画を基に、個人や仲間の動きを確認することを説明した。タブレットを活用したことで、チームごとに撮影した動画【資料35】を見ながら、仲間と話し合う姿が見られた。



【資料 35 3対3を撮影する生徒】

学習の振り返りでは、得点につなげる方法について、仲間と話し合う活動を行った。生徒は、「相手にボールを取られないようにラテラルパスを使った。」「シュートの時にはスピードが必要。」など具体的に記述することができていた【資料36】。

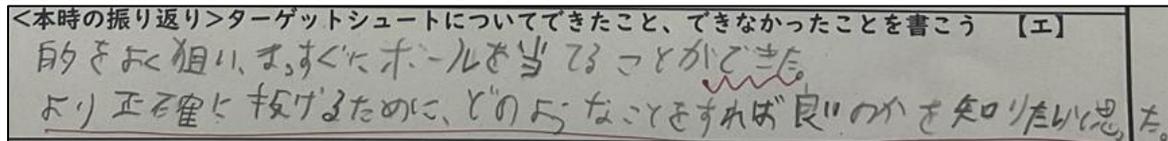


【資料 36 活用できた技能や得点するために大切だと思うことについての記述】

単元展開時のコーディネーションタイムを通して (7/14~10/14)

【コーディネーションタイムの工夫】について

コーディネーションタイムを通して、第1時から第6時で身に付けた体の動かし方や運動技術を活用し、基礎的な技能を身に付けることをねらいとして授業を行った。生徒一人一人の課題に応じた運動の選択や、運動技能を細分化した動きを取り入れたことで、生徒は自らの課題に応じて運動に取り組む姿が見られた。また、仲間と学習の振り返りを行ったことで、運動技術や戦術に対する理解を深めようとする様子が見られた。このことは、活動後の学習シートに「的をねらいボールを当てることができた。正確に投げるための方法が知りたい。」といった記述が見られたことから分かる【資料37】。これらのことから、コーディネーションタイムの工夫を行うことは、生徒の「基礎的な技能を身に付けることができる」を高めるために有効であったと考える。



【資料 37 基礎的な技能を身に付けることができた生徒の記述】

【教具の工夫】について

活動を振り返り、課題や目標を設定できるようにするために、ICTを活用して、活動の方法や運動のポイント、話し合いの視点を示した。また、学習シートを用いて、フォーメーションの動き方を常に確認できるようにした。これらの工夫を行うことで、生徒は仲間とともに学習を振り返り、個人や仲間の課題、さらにその解決に向けた目標を設定することができたと考える。このことは、コーディネーションタイム後の学習シートに「仲間がすぐにシュートできる場所に移動できていた。」「キャッチができなかった。キャッチやパスの準備ができるように練習する。」といった記述が見られたことから分かる【資料38】。このことから、教具の工夫を行うことは生徒の「個人や仲間の運動を振り返り、課題や目標を設定できる」を高めるために有効であったと考える。

肯定的な意見	仲間の動きや声掛けの良かったところを話し合っ書いてみよう！ オ パスで早くシュートできる所に仲間が待っていたこと。
課題	<振り返り>3対3をして気づいた仲間や自分の課題やできたことを書こう！またその課題の解決やできたことを上達させるための目標を書いてみよう！
目標	パスをしっかりとキャッチできるようにした所。仲間の動きをしっかりと見てキャッチの準備をパスやシュートできるように練習する。

【資料 38 仲間の動きの観察や個人の課題・目標設定できている生徒の記述】

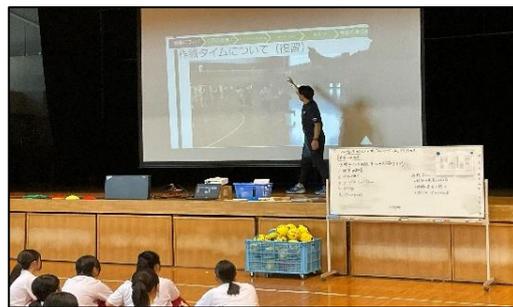
(ウ) 単元終末時 (11/14~14/14)

第11~14時「チームの課題解決や技能習得を目指し、ハンドボールに取り組む学習」

第11時では、まず、前時のゲーム動画を視聴し、できたことやチームの課題についてICTを活用して確認した【資料39】。

次に、多くのチームが「守備をかわしてボールを回すこと。」を課題と記述していたことから、コーディネーションタイムで、①ドリブルを活用してボールを運ぶ運動、②空いたスペースを探し移動する運動【資料40】を行った。また、習得した技能を活用するために、4対4のゲームを行い、タブレットを用いて動画撮影を行うことや、課題解決に向けて話し合いを行うことを確認した。ゲームでは、チームで役割を分担して取り組む姿や、フォーメーションを活用してゲームに取り組む姿が見られた。

最後に、チームのできたことや課題、次時の目標について話し合う時間を設定した。話し合いの中では、撮影を担当した生徒が動画をもとに、チームに課題や次回の試合に向けた目標、改善点について伝えたり、学習シートに記述したりする姿も多く見られた【資料41】。



【資料39 前時の動画視聴する生徒】

コーディネーションタイム	
1	ドリブルウォーク ①
2	スペースキャッチ ②

【資料40 第11時 コーディネーションタイムの内容】

撮影者からの チームの課題	<p><本時の振り返り①> 4対4をして、「できたこと」や新たな目標を書こう！ オ</p> <p>見られた事</p> <p>→パスは出来ていたけど 捕りのかけこみミスで、相手にボールがらいました。</p>
次の目標	<p><本時の振り返り②> 4対4をして、チームの課題は何だろう？話し合ってみよう！</p> <p>チームの課題 (シュート・パス・フォーメーション) → 捕れていなかったからです。。</p> <p>声かけや捕り方などをもと工夫して、話し合えたらもっと点を取れると</p> <p>思いました。</p>

【資料41 チームに課題や次回の試合に向けた意見を伝えることができている生徒の記述】

第12時では、まず、ゲーム動画を活用して個人やチームの運動を振り返り、課題解決に向けてチームで考えたコーディネーションタイムを行った。生徒は、前時までの学習を踏まえ「ボールが回らないから、『ムービングキャッチボール』を行う。」や「ディフェンスをかわしてパスが回せないから『トリカゴ』を行う。」、「パスを回すときに味方の位置がわからないから『円陣パス (声掛け)』をする。」など、チームごとに工夫したコーディネーションタイムを設定し、取り組むことができていた【資料42】。



【資料42 チームごとのコーディネーションタイムの様子】

次に、課題解決のためのコーディネーションタイムを活かすために、4対4及び5対5のゲームを行った。ゲームを重ねる中で、「シュートを決めたい。」と意欲的に取り組む姿や、フェイントを活用してボールを運び、シュートを打つ姿が多く見られた。

最後に、仲間と肯定的に関わることをねらいとして、個人やチームのできたこと、次の目標について話し合う活動を設定した。生徒は、ゲームを振り返り、「シュートは良く打てた、上手くボールをもらえるように声掛けで知らせる。」などと学習シートに記述することができていた【資料43】。

＜本時の振り返り＞
 5対5をして、チームのできたことは何だろう？ どうしたらもっと上手くなるだろう？ 話し合っ書いてみよう！
 オ シュートはよく打てた。 ゴールのめと上手くもらえるように
 外から投げる人の近くに行く。 声かけをする。

【資料43 チームのできたことや次のゲームの目標について記入できている生徒の記述】

第13・14時では、第1時から第12時までのコーディネーションタイムで獲得した動きやフォーメーションを活用することをねらいとしてゲームを行った。

まず、コーディネーションタイムでは、仲間と肯定的な関わりを行うために、第11時のゲーム動画を視聴し、チームで課題及び課題解決のための活動内容について話し合った。生徒は「シュートはよく打てたので、パスを正確に回すために『声だしキャッチボール』をする。」「シュートは打つことができるけど防球ネットに当たって入らないから『ターゲットシュート』をする。」とチームの課題に合わせて活動を設定することができていた。



【資料44 他のチームに協力して撮影する生徒】

次に、ルールについて合意形成を図るために、キーパーの配置、ボールの選択について話し合う活動を行った。活動の中で、ゲームを円滑に進めるために意見を出し合いながら取り組むことができていた。また、第14時のゲームでは「今日は何試合できますか。」「もっとやりたいです。」など意欲的な意見や、「ナイスプレイ。」「人数が足りないなら動画撮るよ。」と他のチームを応援する姿や支援する姿も見られた【資料44】。

最後に、単元のまとめとして、コーディネーションタイムに取り組んで感じたことや、ハンドボールの授業で感じた面白さ・楽しさ、初めてハンドボールをして感じたことについて振り返る活動を行った。生徒は、「みんなで協力し、助け合いながらいい授業ができた。」など授業を通して感じた楽しさや仲間と協力したことについて学習シートに記述していた【資料45】。

ハンドボールの授業の感想を書こう！
 はじめはボールの大きさやルールには慣れていないので不安で、みんなが優しい
 と思ったけど、やっていくうちにだんだん楽しくなってみんなが協力し
 考え、作戦を立ててはから助け合いながら、良い体育の授業を受けることが
 できました。

【資料45 ハンドボールの授業で意欲を高めることができた生徒の記述】

単元終末のコーディネーションタイムを通して（11/14～14/14）

【コーディネーションタイムの工夫】について

コーディネーションタイムを通して、個人やチームが習得した戦術をゲームで活用できるようにすることや、運動技能の習得およびチームの課題解決をねらいとして、少人数で行う運動やゲーム動画の確認を取り入れた。また、チームで話し合いながら課題を見つけ、その解決に向けた運動を設定する活動を行った。これらの活動により、生徒は、少人数で行う運動や課題解決の運動を通して、習得した運動技能やフォーメーションを活用しながら、ゲームに取り組むことができたと考える。このことは、学習シートに「活動：ターゲットシュート ゴールに上手く入れることができた。」と記述が見られたことから分かる【資料46】。これらのことから、単元終末時にコーディネーションタイムの工夫をすることは、生徒の「知識や技術を活用し、運動することができる」を高める上で有効であったと考える。

・ (ターゲットシュート)	1 つかめなかった
-----------------	-----------

今日選択したコーディネーションタイムで試合に活かしたのはどの動きですか？
 活かされたと思うのはシュートでした。1回目は失敗したけど、2回目のゴールはうまくいきました。

【資料 46 コーディネーションタイムをゲームに活用できた生徒の記述】

【教具の工夫】について

一人一人の違いに応じて仲間と肯定的に関わることができるように、ICTを活用して話し合いの視点やゲーム動画を準備した。また、学習シートに、仲間・チームのできたことを記入する欄を設けることで、仲間と肯定的に関わる時間が増え、生徒は課題解決に向けた運動を設定することや、活動を振り返ることに取り組むことができたと考える。このことは、コーディネーションタイム後の学習シートの記述に「シュートは良く打てていた。」「ゴールの後、上手にもらえるように、投げる人の近くにいて、声掛けをしたい。」といった、仲間との話し合いを踏まえた記述が見られたことから分かる【資料47】。これらのことから単元終末時に教具の工夫をすることは、生徒の「一人一人の違いに応じて肯定的な関わりができる」資質・能力を高めるために有効であったと考える。

<本時の振り返り>
 5対5をして、チームのできたことは何だろう？どうしたらもっと上手くなるだろう？話し合ってみよう！ オ シュートはよく打てた。ゴールめと上手にもらえるように外から投げる人の近くに行く。声かけをする。

【資料 47 話し合い活動の生徒の記述】

オ 結果と考察

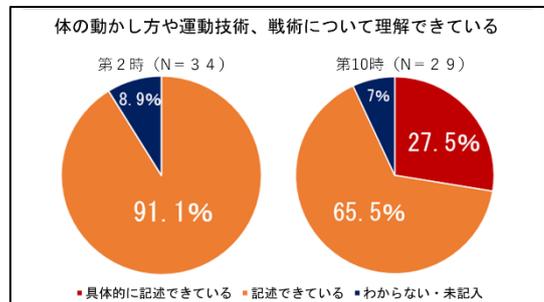
資質・能力	目指す生徒の姿
知識・技能	体の動かし方や運動技術について理解できる生徒 基礎的な技能を身に付けることができる生徒
思考力・判断力・表現力等	体の動かし方や技術に気付きを得ることができる生徒 知識や技術を活用し、運動することができる生徒
学びに向かう力・人間性等	個人や仲間の運動を振り返り、課題や目標を設定できる生徒 一人一人の違いに応じて肯定的な関わりできる生徒

(7) 「体の動かし方や運動技術、戦術について理解できている」について

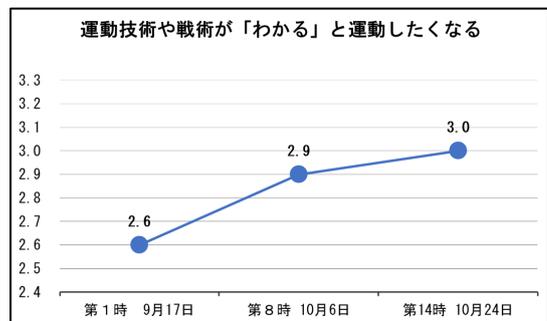
【表3 「体の動かし方や運動技術、戦術について理解できている」の検証方法】

検証方法	
学習シートの記述分析	第2・4・9・10時の記述の分析
授業アンケートの結果分析	第1・8・14時の授業アンケートの結果分析

学習シートの記述分析を行った結果【表3】、第2時の学習シートでは、コーディネーションタイムの運動について91.1%の生徒が「体を動かすこと。」「体をほぐすことが大切。」などと記述していたが、具体的な内容の記述はほとんど見られなかった。また、8.9%の生徒は「わからない・未記入」と回答していた。一方、体の動かし方や運動技術、戦術に関する具体的な内容を記述した生徒の割合は、第4時で17.2%、第9時で14.3%、第10時では27.5%となり、学習の進行に伴い体の動かし方や戦術を理解することが、運動をよりよく行うための意識や工夫につながっている様子が記述から読み取れた【図6】。さらに、第1・8・14時に行った授業アンケート（4：そうだ 3：どちらかといえばそうだ 2：どちらかといえばちがう 1：ちがう）における「運動技術や戦術が『わかる』と運動したくなる。」の平均値は、第1時2.6ポイント、第8時2.9ポイント、第14時3.0ポイントと、0.4ポイントの増加が見られた【図7】。また、ポイントが増加した生徒の学習シートを見ると、コーディネーションタイムを通して体の動かし方だけの記述から「パスをもらうために走り出しのタイミングを考える。」といった具体的な記述へと変化していた【資料48】。



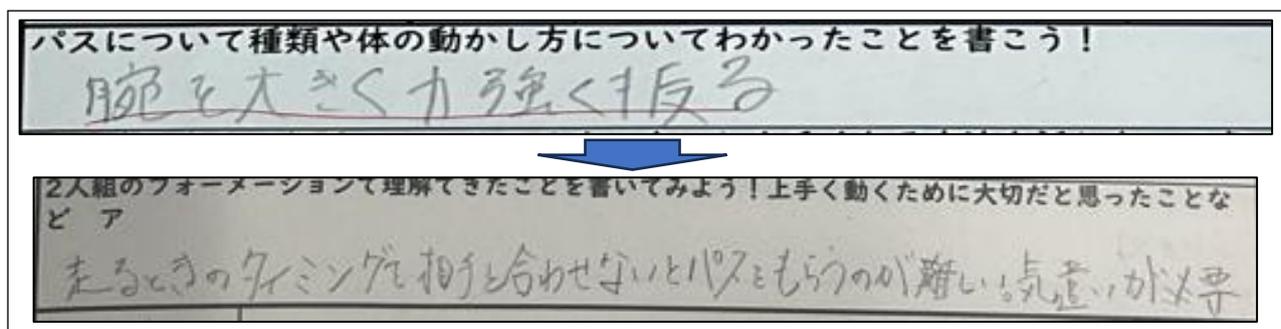
【図6 第2・10時 学習シート記述分析結果】



【図7 第1・8・14時 授業アンケートの分析結果】

以上のことから、目指す生徒の姿である「体の動かし方や運動技術、戦術について理解できる生徒」に迫ることができたと考える。これは、授業で扱う基礎的な技能やチーム戦術に応じてコーディネーションタイムの内容を設定し、運動技能や戦術を細分化した上で、生徒の実態に応じたやさしい動きから段階的に取り入れたことにより、生徒ができていない体の動きや技能習得に必要な動きを捉えながら活動に取り組むことができたからであると考え。また、ICT や学習シートを活用して体の動かし方・運動技能の説明、自己評価、振り返りを行ったこと、さらに教師が生徒の記述へのコメントや振り返りの共有を通して支援したことや、ICT を用いて振り返りの視点を示したことも、生徒自身が運動を振り返りながら、仲間と体の動かし方のポイントについて話し合い、理解を深めることに有効であったと考える。

以上のことから、目指す生徒の姿である「体の動かし方や運動技術、戦術について理解できる生徒」に迫ることができたと考える。これは、授業で扱う基礎的な技能やチーム戦術に応じてコーディネーションタイムの内容を設定し、運動技能や戦術を細分化した上で、生徒の実態に応じたやさしい動きから段階的に取り入れたことにより、生徒ができていない体の動きや技能習得に必要な動きを捉えながら活動に取り組むことができたからであると考え。また、ICT や学習シートを活用して体の動かし方・運動技能の説明、自己評価、振り返りを行ったこと、さらに教師が生徒の記述へのコメントや振り返りの共有を通して支援したことや、ICT を用いて振り返りの視点を示したことも、生徒自身が運動を振り返りながら、仲間と体の動かし方のポイントについて話し合い、理解を深めることに有効であったと考える。



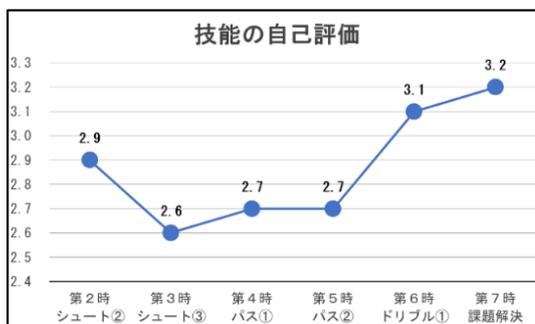
【資料48 体の動かし方や運動技術、戦術に関する具体的な内容を記述した生徒の記述の変容】

(イ) 「基礎的な技能を身に付けることができる」について

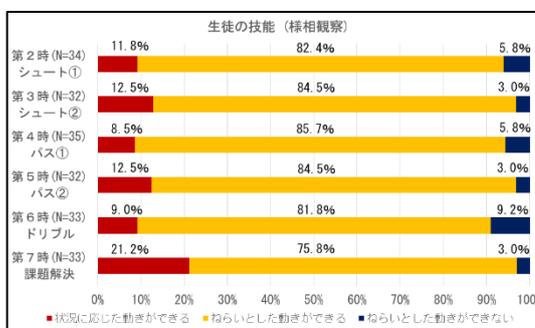
【表4 「基礎的な技能を身に付けているか」の検証方法】

検証方法	
様相観察	第2・3・4・5・6・7時の様相観察
学習シート記述分析	第2・3・4・5・6・7時自己評価（技能）分析

第2時～第7時にかけて行ったコーディネーションタイムでは、基礎的な技能の習得状況を把握するため、基礎的な技能の練習場面において4件法（4：よくできた 3：できた 2：できなかった 1：全くできなかった）による自己評価を行った。その結果、生徒の自己評価の平均は、第2時の2.9ポイントから第7時には3.2ポイントへ増加した【図8】。また、授業の様相観察では、状況に応じた動きができていない生徒の割合が、第2時の11.8%から第7時には21.2%へ増加するとともに、ねらいとした動きができない生徒の割合は5.8%から3.0%へ減少した【図9】。さらに、自己評価のポイントが増加した生徒の様相を見ると、第6時までには課題と捉えていた基礎的な技能について、第7時の課題解決を目的としたコーディネーションタイムを通して改善し、運動場面で活用する姿が見られた【資料49】。



【図8 第2～7時 学習シート技能の自己評価】



【図9 第2～7時 生徒の様相観察】

以上のことから、目指す生徒の姿である「基礎的な技能を身に付けている」に迫ることができたと考える。これは、単元導入時からコーディネーションタイムにおいて、基礎的な技能につながる体の動かし方や運動を細分化し、繰り返し取り組める活動を設定したことで、生徒が技能のポイントを意識し、体の動きの確認しながら取り組むことができたためであると考え。また、生徒の技能の習得状況に応じて、ボールの種類や目標設定などの教具の工夫を行った。これらの工夫により、生徒が意欲的に運動に取り組むことができ、基礎的な運動技能の習得につながったと考える。さらに、仲間の運動を観察し、よりよく行う方法について話し合う活動を取り入れたことや、ICT や学習シートを活用して、体の動かし方や運動技能のポイント、観察の視点を明確にしたことで、生徒が技能のポイントを理解し、学習内容を身に付けることができたと考え。



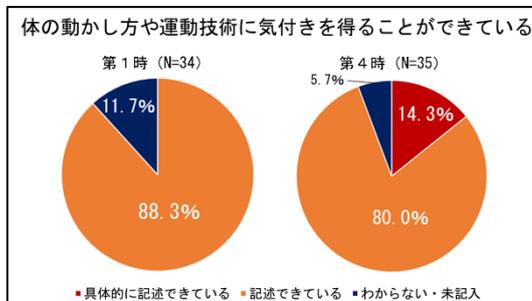
【資料49 習得した基礎的な技能を活用し運動する生徒】

(ウ) 「体の動かし方や技術に気付きを得ることができる」について

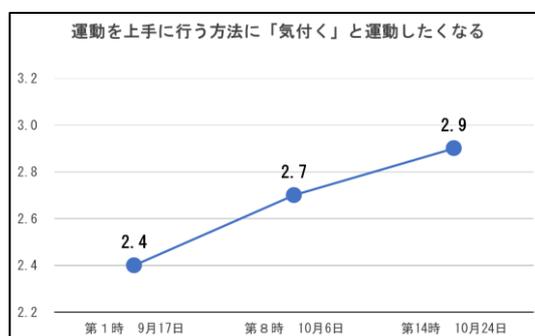
【表5 「体の動かし方や技術に気付きを得ることができる」の検証方法】

検証方法	
学習シート記述分析	第1・4時の記述内容
授業アンケート結果分析	第1・8・14時の授業アンケートの結果分析

学習シートの記述分析を行った結果【表5】、第1時では、88.3%の生徒が気付きについて「肩を上手く使う。」「体を慣らすことが大切。」などと記述していたが、体の動かし方や運動技術に関する具体的な内容の記述は見られなかった。また、「わからない・未記入」であった生徒は11.7%であった。一方、第4時では、気付きを得たことについて具体的な内容を記述できている生徒が14.3%に増加した。また、「わからない・未記入」の生徒は5.7%に減少した【図10】。さらに、第1・8・14時に行った授業アンケートにおける「運動を上手に行う方法に『気付く』と運動したくなる」の平均値は、第1時2.4ポイント、第8時2.7ポイント、第14時2.9ポイントと、0.5ポイントの増加が見られた【図11】。ポイントが増加した生徒は、コーディネーションタイムでの運動を基に、体の動かし方を振り返りながら活動に取り組むことができていた。また、学習シートを見ると、気付きを得た体の動かし方や、技能について具体的に記述していた【資料50】。

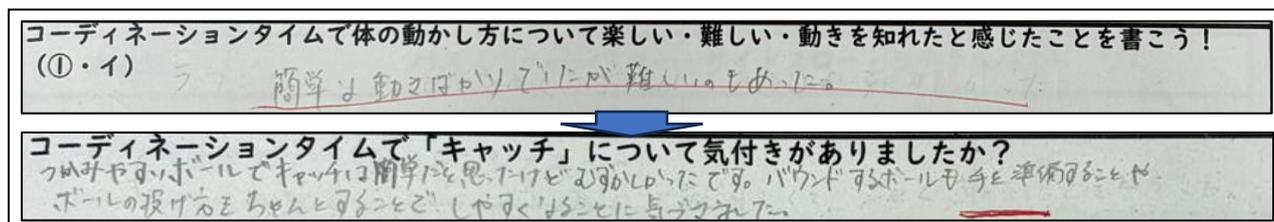


【図10 第1・4時 学習シート記述分析結果】



【図11 「運動を上手に行う方法に『気付く』と運動したくなる」生徒の平均値】

以上のことから、目指す生徒の姿である「体の動かし方や運動技術に気付きを得ることができる」に迫ることができたと考える。これは、コーディネーションタイムにおいて主運動につながる体の動かし方や、運動技能を細分化した運動を取り入れたにより、生徒が技能習得に必要な体の動きを確認しながら活動に取り組むことができたからであると考えられる。また、ICT を活用して試技動画や運動のポイントを示しながら活動を行ったこと、さらに学習シートを活用して仲間と振り返る際の視点を共有したことや取り組む運動の内容や習得を目指す技能を明確にしたことで、生徒は「体を開いたら投げやすい。」「腕を大きく回すとボールがよく飛ぶ。」と具体的な気付きを得ることができたと考える。



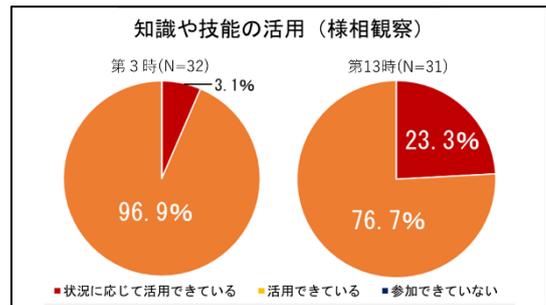
【資料50 気付きを得た体の動かし方や、技能について具体的に記述することができた生徒の記述の変容】

(イ) 「知識や技能を活用し、運動することができる」について

【表6 「知識や技能を活用し、運動することができる」の検証方法】

検証方法	
様相観察	第3・5・8・13時の実技の観察
学習シートの記述分析	第3・5・6・13時の記述内容の分析

生徒の様相観察の結果【表6】、第3時の授業では、コーディネーションタイムを通して理解した知識や身に付けた技能を、状況に応じて活用できていた生徒の割合は3.1%であった。その後、第5時で9.4%、第8時で15.2%、第13時で23.3%と、知識や技能を状況に応じて活用できる生徒の割合が増加した【図12】。ポイントが増加している生徒の様相を見ると、ゲームの中でディフェンスのいないスペースに移動してパスを受け、シュートを狙うなど、状況を判断した動きが多く見られるようになっていた【資料51】。

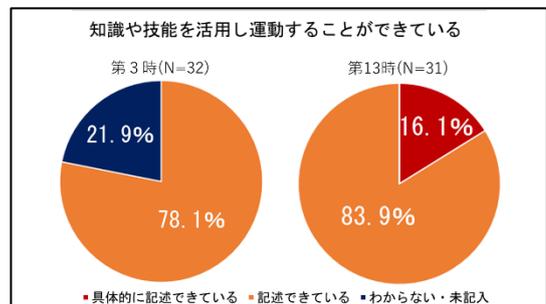


【図12 第3・13時 生徒の様相観察】



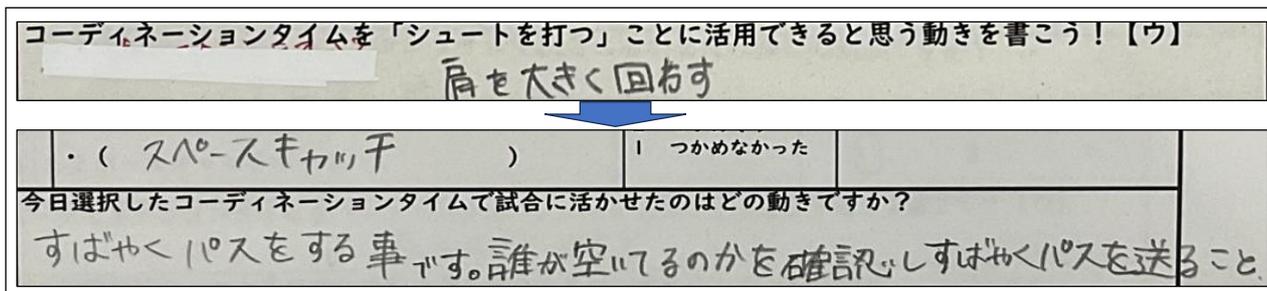
【資料51 スペースに移動してパスを受け、シュートを打つことができた生徒の様子】

また、学習シートの記述分析では、第3時で78.1%の生徒が「肩を大きく回す。」「体を開く。」など活用した動きについて記述していた一方、21.9%の生徒は「わからない・未記入」であった。コーディネーションタイムで学習した内容を主運動に活用できたことについて具体的に記述できている生徒の割合は、第5・6時で6.0%、第13時では16.1%へ増加した。また、「わから・ない・未記入」といった記述は、第5・6時では12.5%、第13時では0%となり、減少が見られた【図13】。ポイントが増加した生徒の記述には「スペースキャッチの動きを活用して、空いている人にすばやくパスを出す。」「誰が空いているかを確認する。」など、学習した内容を主運動に具体的に活用した記述が見られた【資料52】。



【図13 第3・13時 学習シート記述分析結果】

以上のことから、目指す生徒の姿である「知識や技能を活用し、運動することができる生徒」に迫ることができたと考える。これは、コーディネーションタイムにおいて主運動につながる体の動かし方や、運動技術・戦術を細分化した運動を繰り返したことにより、生徒が主運動において状況に応じてパス・ドリブル・シュートを選択し、これまでに学習した技能やスペースの使い方を意識しながら活動できたからであると考えられる。また、ICTや学習シートを活用して、体の動かし方に関する知識や、練習した運動を主運動に活用する方法を明確に示したことも、生徒が仲間と運動を振り返る中で、体の動かし方や仲間のできていたことについて説明することができ、知識や技能を運動で活用する力の向上に有効であったと考えられる。



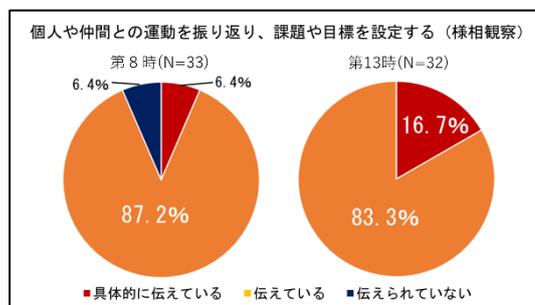
【資料 52 活用した運動について具体的な記述ができるようになった生徒の記述の変容】

(オ) 「個人や仲間の運動を振り返り、課題や目標を設定できる」について

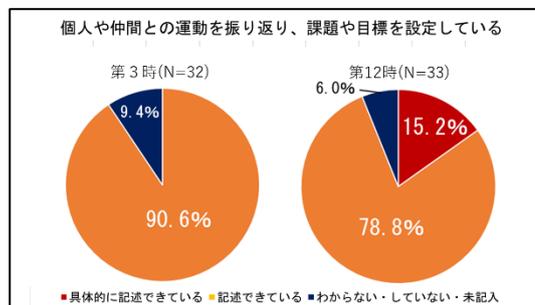
【表 7 「個人や仲間との運動を振り返り、課題や目標を設定できているか」の検証方法】

検証方法	
様相観察	第 8・12・13 時の実技の観察
学習シートの記述分析	第 3・7・12 時の記述内容の分析

生徒の様相観察の結果【表 7】、第 8 時の授業では、仲間に課題や目標について具体的に伝えられていた生徒は 6.4%、課題や目標を伝えられていた生徒は 87.2%、伝えられていない生徒は 6.4%であった。その後、仲間に課題や目標を具体的に伝えられる生徒は、第 12 時で 12.5%、第 13 時では 16.7%と増加した【図 14】。ポイントが増加した生徒の様子をみると、話し合いの中で「どこに空いている人がいるかわからなかったから、声を出して知らせるようにしよう。」など、改善を意識した具体的な内容を仲間に伝える姿が見られた。また、学習シートの記述分析では、第 3 時の授業で 90.6%の生徒が「距離が遠いと難しい。」「上手くコントロールできない。」など課題について記述は見られたものの、具体的な記述は見られなかった。一方、9.4%の生徒が「わからない・していない・未記入」であった。しかし、課題や目標について具体的な記述ができている生徒の割合は、第 3 時で 9.4%、第 12 時では 15.2%に増加し、「わからない・していない・未記入」は第 3・12 時ともに



【図 14 第 8・13 時 生徒の様相観察】



【図 15 第 3・12 時 学習シート記述分析】

6.0%へ減少した【図 15】。ポイントが増加した生徒の記述には、「シュートはできたけど、ドリブルをしながら仲間を確認できなかったから練習したい。」など、仲間と運動を振り返り、課題や目標を設定した内容の記述が見られた【資料 53】。

以上のことから、目指す生徒の姿である「個人や仲間との運動を振り返り、課題や目標を設定できる生徒」に迫ることができたと考える。これは、コーディネーションタイムにおいて、主運動につながる体の動かし方や運動技術・戦術を細分化した運動を繰り返し行うとともに、ペアやグループで課題について話し合う活動を設定したことで、生徒が自分や仲間の動きを振り返りながら、できていた動きや改善が必要な動きを捉えることができたからであると考え。また、ICT や学習シートを活用し、話し合いの視点やゲーム動画を通して個人やチームの課題を明確にしたことも、生徒が「せっかくノーマークができているのに仲間がどこにいるかわからない。」「チーム全員で声を出している場所を教え合おう。」などと、課題や目標を具体的に捉えることを促す要因となったと考える。

作戦タイムで話し合った自分の課題と目標を書こう 【エ】

距離が遠くはるとおぼろしい。

<本時の振り返り> 4対4をして、チームの課題や次の目標は何だろう？話し合ってみよう！

エ チームの課題（シュート・パス・フォーメーション）

フェイントかけはがら、シュートすることと決めるとパスを打てた。

ドリブルしながらの移動がスムーズにできることとパスを打てると練習してやることに頑張る。

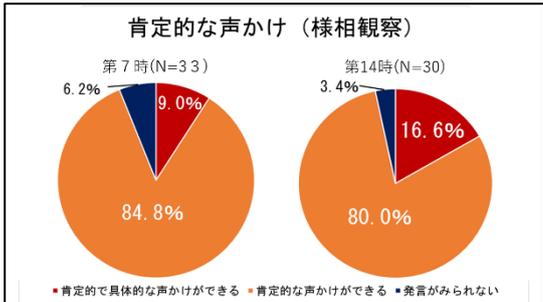
【資料 53 課題や目標について具体的に記述できるようになった生徒の記述の変容】

(カ) 「一人一人の違いに応じて肯定的な関わりができる」について

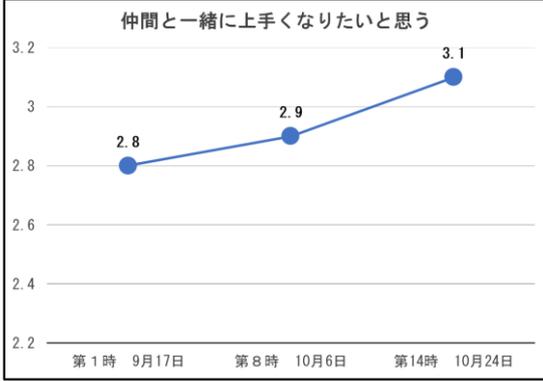
【表 8 「一人一人の違いに応じて肯定的な関わりができていないか」の検証方法】

検証方法	
様相観察	第7・14時の様相観察
アンケートの結果分析	第1・8・14時実施のアンケートの結果分析

生徒の様相観察の結果【表8】、第7時では、9.0%の生徒が「もっと腕を振ったら早いボールになる。」「投げるタイミングを合わせてキャッチしやすくしよう。」など、仲間の運動を振り返り、肯定的で具体的な助言を行うことができていた。また、84.8%の生徒が「シュートが上手かった。」「パスが取りやすかった。」など肯定的な声掛けを行っていた。一方で、6.2%の生徒が話し合いの場で発言が見られなかった。第14時では、仲間の運動を振り返り、肯定的で具体的な助言を行う生徒が16.6%に増加し、肯定的な声掛けを行うことができた生徒は80.0%であった。このことから、肯定的な助言ができる生徒の割合が増加した【図16】。ポイントが増加した生徒には、第14時のゲームにおいて「シュートは沢山打っているから、もっとパスを回して決められるようにしよう。」と具体的な助言をする姿や、「ナイスプレイ。」「ナイスシュート。」と他のチームを応援する姿が見られた。また、第1・8・14時に行った授業アンケートにおける「仲間と一緒に上手になりたいと思う」の平均値は、第1時の2.8ポイントから第8時の2.9ポイント、第14時の3.1ポイントへと0.3ポイント増加した【図17】。ポイントが増加した生徒の学習シートの記述では、「仲間と高め合うことで、ハンドボールがとても楽しかった。」など、仲間との活動を通して感じた運動の楽しさについての記述が見られた【資料54】。



【図 16 第7・14時 生徒の様相観察】



【図 17 「仲間と一緒に上手になりたいと思う」生徒の平均値】

以上のことから、目指す生徒の姿である「一人一人の違いに応じて肯定的な関わりができる生徒」に迫ることができたと考える。これは、コーディネーションタイムにおいて、主運動につながる体の動かし方や運動技術・戦術を細分化した運動を取り入れたことや、仲間の運動を観察し、伝え合う活動を行ったことで、生徒が互いのできた動きに気付き、認め合いながら関わりができたからであ

ると考える。また、ICT を活用して、振り返りの方法や視点を共有することや、ゲーム動画により個人やチームの課題を示したことが、生徒が肯定的な声掛けを行うことにつながったと考えられる。

ハンドボールの授業の感想を書こう！

仲間と話し合ってお互いを高め合うことでハンドボールの授業が楽しくなった。
ハンドボールをこよひにやろう。

【資料 54 仲間との活動を通して楽しさを感じた生徒の記述】

7 研究のまとめ

(1) 成果

○ コーディネーションタイムの工夫

コーディネーションタイムを通して、主運動につながる運動や仲間との関わりを授業に取り入れたことで、生徒の「もっとやりたい」「もっと上手になりたい」といった運動意欲が高まった。その結果、運動技能の習得や課題解決に主体的に取り組む姿が多く見られるようになり、体の動かし方や運動技術の理解、基礎的な技能の習得、仲間と関わりながら学ぼうとする態度など、生徒の資質・能力がバランスよく向上した。

○ 教具の工夫

コーディネーションタイムにおいて、ICT や学習シートを活用し、「試技動画」「体の動かし方のポイント」「話し合いの視点」「個人やチームの課題」を明確にしたことで、生徒は技能習得の段階にかかわらず活動に取り組むことができた。また、教具やルールの工夫により、生徒の実態に応じたボールの選択や、チームに応じたルール調整を行うことができ、生徒が安心して主体的に活動に参加する姿が見られ、運動意欲の向上につながった。

(2) 課題

● 個別の課題解決に応じたコーディネーションタイムについて

コーディネーションタイムを取り入れたことで、生徒の運動意欲を高めることはできたが、主運動につなげることを意識して多様な運動を設定したため、主運動に十分取り組むことができない場面も見られた。特に、主運動に直結する動きとそうでない動きの整理が不十分であった。今後は主運動のねらいを明確にし、それにつながる活動を精選することで、より効率的に主運動に移行できるよう工夫が必要である。このことで、生徒一人一人の課題に応じた運動をより効果的に取り入れ、多くの生徒の課題解決につなげることができると考える。

● 仲間との肯定的な関わりを高める手立ての工夫

コーディネーションタイムを通して話し合う時間を設定し、個人や仲間と考える時間を明確に設けたことで、生徒の運動意欲の向上や、仲間と肯定的に関わろうとする態度を高めることができた。一方で、単元導入から展開にかけて、「できないこと・わからないことについて話しにくい」「絶対に話さなければいけないことが負担である。」と感じ、仲間と協力して活動する意欲が低下する生徒も見られた。今後は、生徒が安心して話し合いに参加できるよう、生徒の実態に応じたグルーピングの工夫や、話し合いの視点やキーワードによりわかりやすく示すなどの手立てを講じる必要があると考える。

引用・参考文献

- ・ 小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 体育編 文部科学省 東洋館出版社 2018
- ・ 中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 保健体育編 文部科学省 東山書房 2018
- ・ 高等学校学習指導要領（平成 30 年告示）解説 保健体育編 体育編 文部科学省 東山書房 2019
- ・ 「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）【概要】 中央教育審議会 2021
- ・ 幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申） 中央教育審議会 2016
- ・ 意欲を高める授業—実践の工夫と技術— 編集 加藤幸次・奈須正裕 株)教育開発研究所 1997
- ・ 運動指導の心理学 杉原 隆 大修館書店 2003
- ・ 「コーディネーショントレーニングの果たす役割」 東根 明人 日本体育学会第 58 回大会分科会企画報告 2008
- ・ 「教育学研究」 広島大学大学院人間社会科学研究科紀要 「中学校の体づくり運動におけるコーディネーショントレーニング導入の有効性に関する研究」 浦田悠理子・齋藤一彦 2023
- ・ 新しい体育理論を理解する 運動神経が良くなる方法、発見 重要キーワード 「コーディネーショントレーニング」とは何か?! どうしても知りたいスポーツ科学の本 東根 明人 宝島社 2005
- ・ 新しい体育授業の満足度に影響する要因 澤 聡美 人間発達化学部紀要 2017
- ・ 体育の授業を変えるコーディネーション運動 65 選—心と体の統一的・科学的指導法— 東根 明人 明治図書 2006
- ・ 動画でわかる スポーツ・コーディネーショントレーニングバイブル 泉原嘉郎・沼澤秀雄 大修館書店 2025
- ・ アクティブスポーツ 2024 大修館書店 2024

おわりに

福岡県体育研究所に長期派遣研修員として1年間研修の機会を与えていただき、「体育科・保健体育科の授業を通して児童・生徒に何を伝えるか」という根本的な問いに、日々真剣に向き合っておられる指導主事の先生方と共に過ごす中で、自分自身を深く振り返ることができたとともに、今後の教員人生にとって貴重な経験を得ることができました。

保健体育科の教諭となって10年が経過し、学年主任や保健体育科主任などを経験したことで、学級経営に力を注ぐ立場から、学校全体の運営に関わる立場へと役割が変化しました。日々の部活動、生徒指導、進路指導と優先順位のつけがたい業務に追われる中で、気付けば授業の優先順位が下がり、その場しのぎの授業を行ってしまっている自分がいました。そのような状況の中で、受講した断続研修では、小学校の先生方の「授業づくりの緻密さ」、中学校の先生方の「授業の工夫の豊かさ」に触れ、現状に満足していた自分が恥ずかしく感じたことを今でも鮮明に覚えています。

この1年間を振り返ると、研究に不慣れであった私は、4月の説明会で、過去の研修資料や報告書を拝見した際、「このような研究が今の自分にできるのだろうか」と大きな不安を抱きました。しかし、福岡県体育研究所にある多くの教育関係の書籍に触れる中で、研究や授業を捉える視点が少しずつ広がっていったことは、当時の自分にとって大きな学びとなりました。「どのような生徒を育てたいのか」「その手立てで本当に目指す姿に近づくのか、その根拠は何か。」いずれも難しく、自分の力不足を痛感しました。そのような中、指導主事の先生方は、研究の考え方を一から丁寧に示してください、激務の中でも毎週私の研究資料を読み、助言してくださいました。心より感謝申し上げます。

検証授業では、単元全体から1単位時間のねらいまで明確に設定しました。また、教具や動画の準備を行い、これまでにない時間をかけて教材研究に取り組みました。入念に準備をしても授業では思うようにいかない場面も多くありましたが、指導主事の先生方の的確な助言を受けて授業を振り返ることで、生徒の成長や課題がより明確に見えてきました。また、生徒から「球技の中で初めてもう一度したいと思える種目になりました。」との記述があり、今回の実践は、体育の授業を通して生徒が楽しさを感じ、意欲的に取り組もうとする姿を育てる上で、大きな価値があったと考えています。

私が研究を進めていくことができたのは、多くの支えがあったからだ強く感じています。指導主事の先生方には、膨大な量の業務の中でも粘り強く丁寧に指導いただきました。私が悩んだときには共に悩んでくださり、意見を尊重しながら適切に導いてくださいました。私が成長しながら研究を進められたのは、先生方のおかげであり、深く感謝いたします。また、研究が思うように進まず悩んだ際には、小・中学校の長期派遣研修員の先生方と互いに支え合いながら取り組むことができました。校種の違いから生まれる視点に触れたことで、自分の授業観を広げる大きな刺激となりました。悩みを共有し合い、励まし合いながら進んだ時間は、単なる情報交換に留まらず、互いを高め合う貴重な機会となりました。3人で協力し合いながら取り組んだ時間は、私にとってかけがえのない財産となりました。

最後になりましたが、このような貴重な研修の機会を与えていただきました福岡県教育委員会に厚くお礼申し上げます。並びに、本研修を進めるにあたり御指導いただきました教育庁教育振興部体育スポーツ健康課、高校教育課、福岡県体育研究所権藤所長はじめ、所員の皆様に深く感謝申し上げます。さらに、検証授業にご協力くださいました、嘉穂総合高等学校の末吉校長、佐藤副校長、小間教頭、保健体育科の先生方をはじめ、多くの先生方に心から感謝いたします。そして、検証授業に協力してくれた第2学年の皆さんにも感謝いたします。本当にありがとうございました。

今後とも、より一層の御指導、御鞭撻を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

令和8年2月13日

長期派遣研修員 萱嶋 勝平 (福岡県立嘉穂総合高等学校)