

運動の課題を解決する生徒を育てる保健体育科学習指導  
～アクティブ・ラーニングの視点を生かした授業づくりを通して～

長期派遣研修員 大牟田市立甘木中学校 教諭 井手本 隆博

## I 主題設定の理由

### 1 現代社会の要請から

平成10年に改訂された学習指導要領の理念は、「生きる力」を育むことであった。生きる力については、すでに広く知られていることであるが、現行の学習指導要領にも引き継がれている理念である。改めて見てみると、①基礎・基本を確実に身に付け、いかに社会が変化しようと、自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力、②自らを律しつつ、他人とともに協調し、他人を思いやる心や感動する心などの豊かな人間性、③たくましく生きるための健康や体力である。改訂された当時より、これから先の社会は、変化の激しい、先行き不透明な、厳しい社会と考えられていた。このような社会で生活していくために、生徒に身に付けさせておくべき能力として、「生きる力」が取り上げられた。

また、現行の学習指導要領の改訂の経緯について、中学校学習指導要領解説保健体育編（平成20年）の総説では、次のように述べられている。「21世紀は、新しい知識・情報・技術が政治・経済・文化をはじめ社会のあらゆる領域での活動の基盤として飛躍的に重要性を増す、いわゆる『知識基盤社会』の時代と言われている。」とし、今後も「生きる力」を育むことの重要性が述べられている。

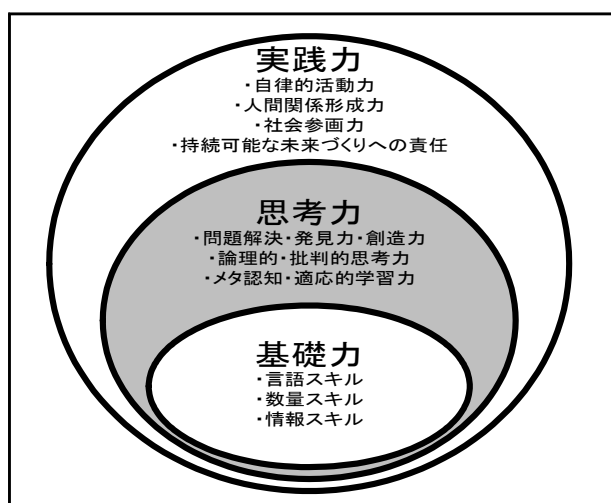
さらに、第2期教育振興基本計画（閣議決定、平成25年6月）では、教育の4つの基本的方向性を示し、その一つに「社会を生き抜く力の養成」がある。これは、現在の社会が、より予想を超えたスピードで変化し多様化しており、与えられた情報を理解、再生、反復する力だけでなく、個人や社会の多様性を尊重しつつ、幅広い知識・教養と柔軟な思考力に基づいて新しい価値を創造したり、他者と協働したりする能力等、つまり「生き抜く力」が求められていることを意味している。今後、ますます変化が激しいとされる社会を生き抜いていくためには、物事を能動的に受け入れ、社会の変化に対応できるように、主体性を備え、自ら社会に働きかけることのできる資質や能力が必要と考えられているのである。この「生き抜く力」は、学校教育において確実に生徒に身に付けさせるようにしなければならない。このような考えは、今後改訂される次期学習指導要領にも大きく反映されていくものと考えられる。

以上のような考えから、今後の社会をたくましく生き抜く力を育むためにも、保健体育科の学習を通して、自ら課題を見付け解決していく生徒の育成を目指す本研究は価値が高いと考え、本主題を設定した。

## 2 教育の動向から

平成18年に約60年ぶりに教育基本法が改正され、これからの教育のあるべき姿、目指すべき理念が明らかにされた。また、平成19年に公布された学校教育法の一部改正により、義務教育の目標が具体的に示されるとともに、小・中・高等学校等においては、「生涯にわたり学習する基盤が培われるよう、基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して、課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養うことに、特に意を用いなければならない」（第30条第2項、第49条、第62条等）と定め、学力の三要素として示した。これを踏まえて、中央教育審議会答申（平成20年）では、学習指導要領改訂の基本的な考え方を7つ挙げ、改善の方向性を示し、その一つに「思考力・判断力・表現力等の育成」を掲げた。これは、基礎的・基本的な知識・技能の基盤の上に、「思考力・判断力・表現力等」を育むことであり、知識・技能の活用を図る学習活動を発達段階に応じて充実させる取り組みが必要であることを指摘したものである。このような考えは、現在改訂に向けて検討されている次期学習指導要領でも変わらず引き継がれていくものと思われる。

また、国立教育政策研究所は「社会の変化に対応して求められる資質・能力を育成する視点から教育課程を編成する必要がある」とし、「21世紀型能力」を提案している【資料1】。「21世紀型能力」とは、学力の三要素（1 基礎的・基本的な知識・技能の習得、2 知識・技能を活用して課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等、3 学習意欲）を、「課題を解決するための資質・能力」という視点で再構成されたものである。具体的には、「思考力」を中核として、それを支える「基礎力」、その使い方を方向づける「実践力」の三層構造で構成されている。また、教育現場において、具体的にど



【資料1：21世紀型能力の構造】

のような手立てを用いればよいのかといった懸念もある。この手立ての一つとして、現在、中央教育審議会でも、初めて指導方法を焦点の一つとして取り上げ、「アクティブ・ラーニング」についての検討が始められてきた。このことは、学校現場において、学びの質の深まりといった教師の不断の指導方法の見直し改善に対して問題視され始めたと言っても過言ではない。

以上のことから、本研究では、教師の指導方法を見直し改善していくための視点である「アクティブ・ラーニング」の視点を生かした授業づくりの在り方について究明していきたい。このことは、今後一層求められるであろう主題で目指す生徒に迫っていく上で有効であると考え、本副主題を設定した。

## 3 生徒の実態とこれまでの学習指導の反省から

本研究の対象生徒の実態を把握するために、体育の授業に関する事前アンケートを実施した。「体育の授業は好きか」という質問に対して、「好き」または「どちらかというが好き」と回答した生徒は、全体の86.5%（対象生徒数40名）であった。「好きでない」と回答した生徒はおらず、

体育の授業に対する愛好的態度は高いと考えられる。しかし、「課題の解決のために仲間からアドバイスを受ける場面があるか」という質問に対して、「ある」または「ときどきある」と回答した生徒は全体の75.0%で、「課題の解決のために話し合う場面があるか」という質問に対して、「ある」または「ときどきある」と回答した生徒は全体の62.5%であった。この2つの回答結果から、体育の授業において、生徒同士がアドバイスし合ったり話し合ったりしながら課題を解決する学習が十分設定されていなかったものと考えられる。これまでの自分自身の学習指導を振り返ってみると、教師主体の一方的な授業展開であることが多かった。生徒の思考を重要視して、問題発見・解決を念頭に置いた深い学びや、他者との協働や外界との相互作用を通じた考えを広げ深める対話的な学び、見通しを持って粘り強く取り組みながら自らの学習活動を振り返って次につなげる主体的な学びが不十分であったことが反省としてあげられる。

以上のような考えから、本研究において、生徒が自ら問題を発見し考えを広げたり深めたりし次の学びにつなげることができるように、他者との協働や相互作用を中心に据えることで本主題に迫っていくことができると考え、本副主題を設定した。

## II 主題・副主題の意味

### 1 主題の意味

#### (1) 運動の課題を「解決する」について

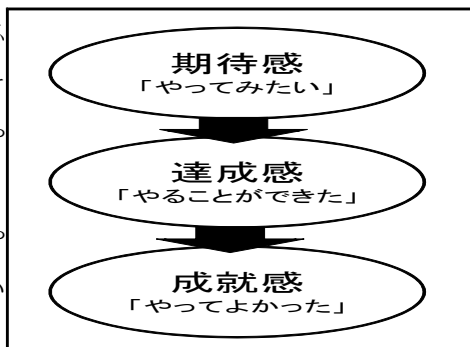
生徒自ら運動に対する自己の具体的な目標を明確に設定し、目標に向かって課題とその選び方や解決の方法を知り、自己の課題の解決に向けて思考を働かせながら運動を繰り返し行い、目標の達成に近づくことである。

教育学者のエンゲストローム氏（ヘルシンキ大学）は、課題解決の学習プロセスについて、「動機付け→方向付け→内化→外化→批評→統制といった過程をふむ」と論じている。このプロセスはまず「動機付け」から始まっている。このことから、生徒が課題を解決するためには、まず「動機付け」がないと学習は動き出さないと考えられる。つまり、生徒が自ら設定した課題でないと解決に向かおうとしないし、解決することもできないということである。このようなエンゲストローム氏の考え方に立って、本研究における保健体育科学習を考えてみた。生徒が様々な運動と出会った時、自ら主体的にその運動に向かおうとし、その運動ができるようになる資質・能力を育成するためには、まず、運動の楽しさに触れることで「さらに上達する」「できるようになる」「勝つ」などといった具体的な目標像を生徒自身が明確にもち、目指すべき方向性を明らかにすることが重要であると考え（動機付け・方向付け）。そして次に、方向付けた目標へ向かうために、目標に近づくための方法を生徒が知っておく必要があると考える（内化）。さらに、その方法を生徒が自分で選択したり工夫したりして運動を繰り返し行いながら解決を目指す経験を重ね（外化）、解決の過程のよりよい道筋を判断できるようにしていく（批評・統制）。このような生徒の主体的な学びを通して、自ら設定した目標の達成へと近づいていくことを「運動の課題を解決する」と捉えた。

## (2) 運動の課題を解決する「生徒」について

自ら主体的に学ぶ過程で生じる〈期待感〉〈達成感〉〈成就感〉を味わいながら、運動の課題を解決する生徒のことである。

生徒が自ら運動の課題を解決するためには、次のような過程をふむ必要があると考える。まず、生徒が新たな運動に出会ったとき、「自分にもできそうだ」「できるようになりたい」「やってみよう」等といった思い・願い〈期待感〉を膨らませることが必要だと考える。そして次に、自分で決めた課題の解決に向けて主体的に挑戦する中で、「分かった」「うまくいった」「やった、できた」といった思い・願い〈達成感〉を味わうことが大事になる。最後に、自分が学んできた過程をふり返り「やってよかった」「こうしたからできた」「次も頑張るぞ」といった思い・願い〈成就感〉を抱き、さらに次への〈期待感〉



【資料2：運動に対する思い・願いの過程】

を膨らませていくと考える【資料2】。

そこで本研究では、次の3つの生徒を、運動の課題を解決する生徒と捉えた。

- ア 運動に挑戦しながら、自分の課題を発見し〈期待感〉を膨らませる生徒
- イ 運動を選択したり工夫したり挑戦したりする中で、課題解決を図りながら〈達成感〉を味わう生徒
- ウ 運動への挑戦の過程を振り返りながら〈成就感〉をもつ生徒

これらの3つの生徒は、保健体育科が目指す「技能」「態度」「知識、思考・判断」を包括するものであると考える。

## 2 副主題の意味

### (1) 「アクティブ・ラーニングの視点」について

指導方法を見直し改善していくための視点である「問題発見・解決の学びの過程」「他者との協働的な学びの過程」「主体的な学びの過程」の3つの学びの過程のことである。

中央教育審議会（以下「中教審」という。）は答申用語集の中で、アクティブ・ラーニングについて、「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を受け入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、論理的、社会的な能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である。」と定義している。つまり、アクティブ・ラーニングとは、指導や学習の方法のことであり、教師が不断に指導方法を見直し授業改善を図

る際の視点としてあるものである。アクティブ・ラーニングとは、「生徒が黒板を見て、教師の話聞いて、ノートに写している」という、教師の一方的な教授型授業によって生徒が能動的に思考しない学習以外のすべての学習活動と考えることができる。このように考えると、生徒が思考することなく「見る」「聞く」「書く」以外の活動であるアクティブ・ラーニングは限りなく多様に存在し得るものであり、保健体育科学習の特に体育分野においては従前からアクティブ・ラーニングでない学習は存在しなかったと考える。しかし、重要なのは学習や指導の方法を一定の型にはめることなく、アクティブ・ラーニングの視点から授業改善を図りより質の高い学びを目指していくことであると考え。授業改善を図ることについて、中教審は論点整理（2015）の中に「i）問題発見・解決を念頭に置いた深い学びの過程が実現できているか」「ii）他者との協働や外界との相互作用を通じて、自らの考えを広げ深める、対話的な学びの過程が実現されているか」「iii）子供たちが見通しを持って粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげる、主体的な学びの過程が実現できているか」といった3つの指導課題を示している。この3つの指導課題からみると、従前までの保健体育科学習指導にただ満足することなく、更なる授業改善の視点が出出てくる。本研究では、この3つの課題「問題発見・解決の学びの過程」「他者との協働的な学びの過程」「主体的な学びの過程」から指導方法を見直し改善していく際の視点を「アクティブ・ラーニングの視点」と捉えることにし、保健体育科学習指導において更に質の高い学びを目指していくようにする。

### （3）アクティブ・ラーニングの視点を生かした「授業づくり」について

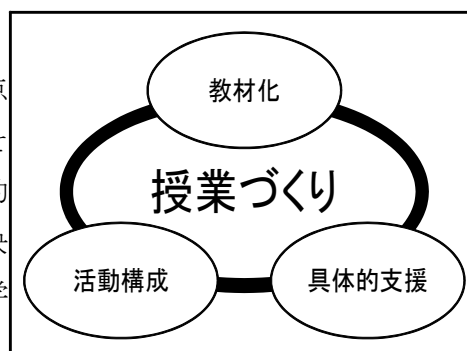
アクティブ・ラーニングの「協働的な学び」の視点を生かし、協働的な学びの視点から教材化を図り、協働的に学ぶ活動を構成し、具体的な支援を行うことである。

【資料3】のような3つの内容をもったものを「授業づくり」と捉える。本研究では、アクティブ・ラーニングの視点から「教材化」「活動構成」「具体的支援」の工夫を行う。その際、「i）問題発見・解決の学びの過程」と「iii）主体的な学びの過程」に関しては、生徒が自ら主体的に課題を解決していく展開を前提として、特に「ii）他者との協働的な学びの過程」に重点をおいて工夫することとする。

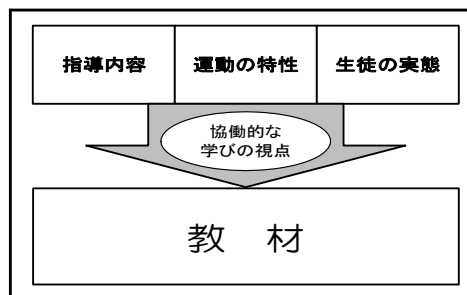
具体的には、以下のような工夫を行う。

#### ①教材化について

教材について考える際、学習内容に照らして吟味した生徒の実態に適した素材を選定し、学習のねらいに迫るようにすることが大切である。本研究では、特にその素材に協働的な学びの視点から教材化に生かすことにする。具体的には【資料4】のように教材化を行う。



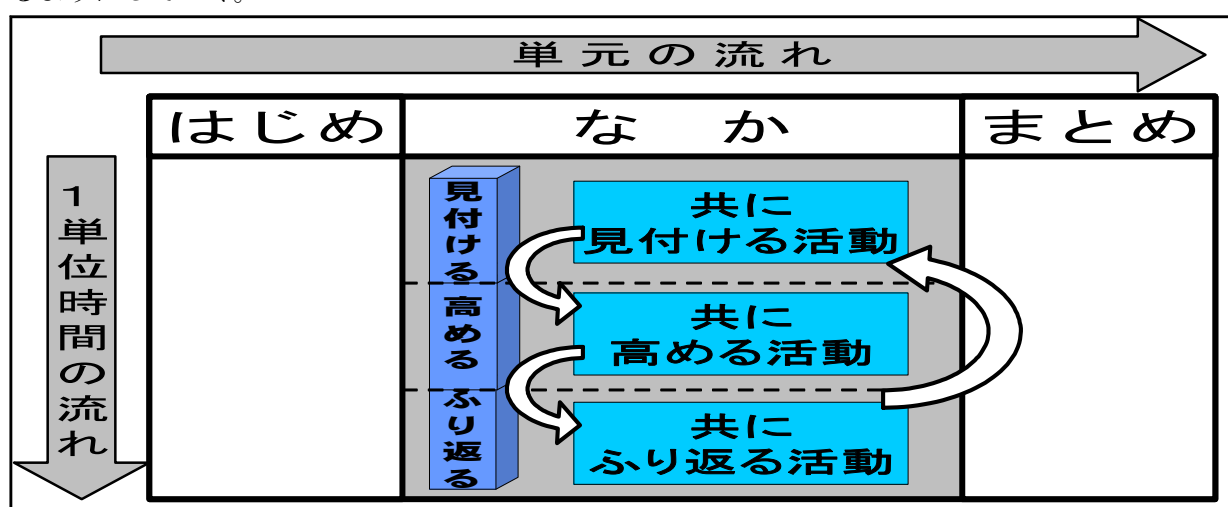
【資料3：授業づくり】



【資料4：教材化】

## ②活動構成について

単元の組み立ては、目標を設定し単元の見通しをもつ「はじめの段階」、目標達成に向けて課題解決を図りながら動きを高める「なかの段階」、動きの高まりや学び方の良さをまとめる「まとめの段階」の3つの学習段階で構成する。本研究では、特に課題解決の段階である「なかの段階」に、協働的に学ぶ活動「共に見付ける活動」「共に高める活動」「共にふり返る活動」の3つの活動を位置付ける。この3つの活動は、1単位時間の学習過程において、まず導入段階（見付ける段階）に仲間と協働して試行しながら課題をつくり出す「共に見付ける活動」を、次に展開段階（高める段階）に仲間と協働して試行錯誤しながら課題解決を図っていく「共に高める活動」を、最後に終末段階（ふり返る段階）に仲間と協働して動きの高まりと学びの過程を評価し共有していく「共にふり返る活動」といったサイクルで、毎時間くり返すようにする【資料5】。この活動サイクルをくり返す中で、生徒が期待感を膨らませ、達成感を味わい、成就感をもつことができるようにしていく。



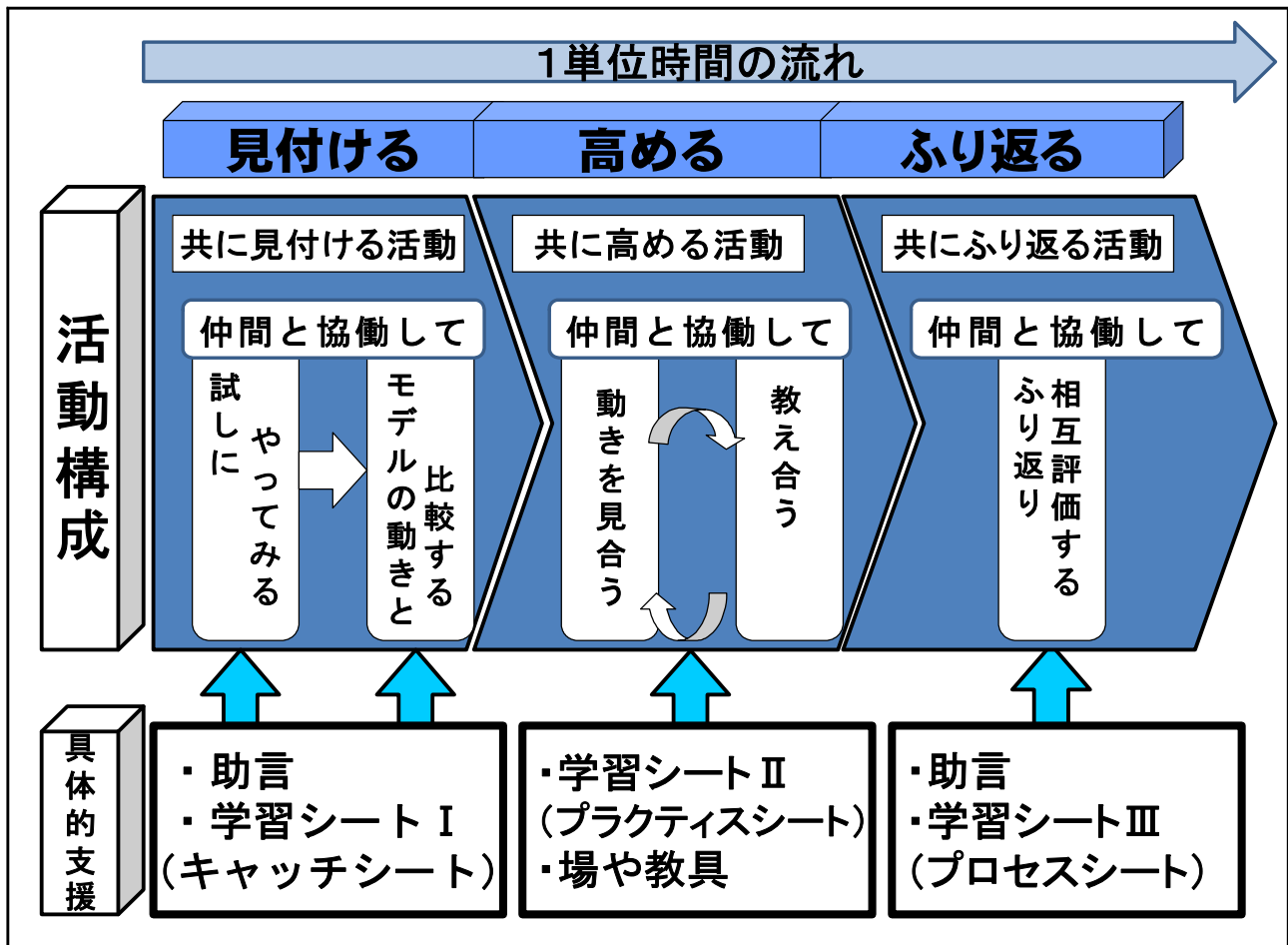
【資料5：活動構成】

## ③具体的支援について

「共に見付ける活動」「共に高める活動」「共にふり返る活動」の3つの活動が活発に行われるように、助言、学習シート、場や教具を具体的支援として位置付ける。学習シートについては、キャッチシート、プラクティスシート、プロセスシートという3種類をプリント形式で準備する。キャッチシートとは、生徒が自分の課題を見付けることができるように動きを可視化して課題の選択ができるように段階を示しているものである。プラクティスシートとは、課題に応じた練習方法について示したものである。プロセスシートとは、課題解決の達成度と解決の過程を示し学び方のよさを判断できるようにしたものである。

1単位時間の「見付ける」段階では、「共に見付ける活動」を活発にさせるように、助言したり、キャッチシートを活用させたりする。次に、「高める」段階では、「共に高める活動」を活発にさせるように、プラクティスシートや練習の場や教具を活用させたりする。最後に、「ふり返る」段階では、「共にふり返る活動」を活発にさせるように、プロセスシートを活用させたり、助言を行ったりする。

上の②活動構成並びに③具体的支援の内容を1単位時間で整理すると、次ページ【資料6】のように示すことができる。



【資料6：活動構成と具体的支援】

### Ⅲ 研究の目標

アクティブ・ラーニングの「協働的な学び」の視点を生かした「器械運動」と「球技」の授業づくりを通して、運動の課題を解決する生徒を育てる保健体育科学習指導の在り方を究明する。

### Ⅳ 研究の仮説

中学校第1学年での「マット運動」と「ソフトボール」の2つの授業づくりを、以下の着眼点Ⅰ、Ⅱから具現化すれば、生徒たちは運動に対して期待感を膨らませ、達成感を味わい、成就感をもちながら、運動の課題を解決するであろう。

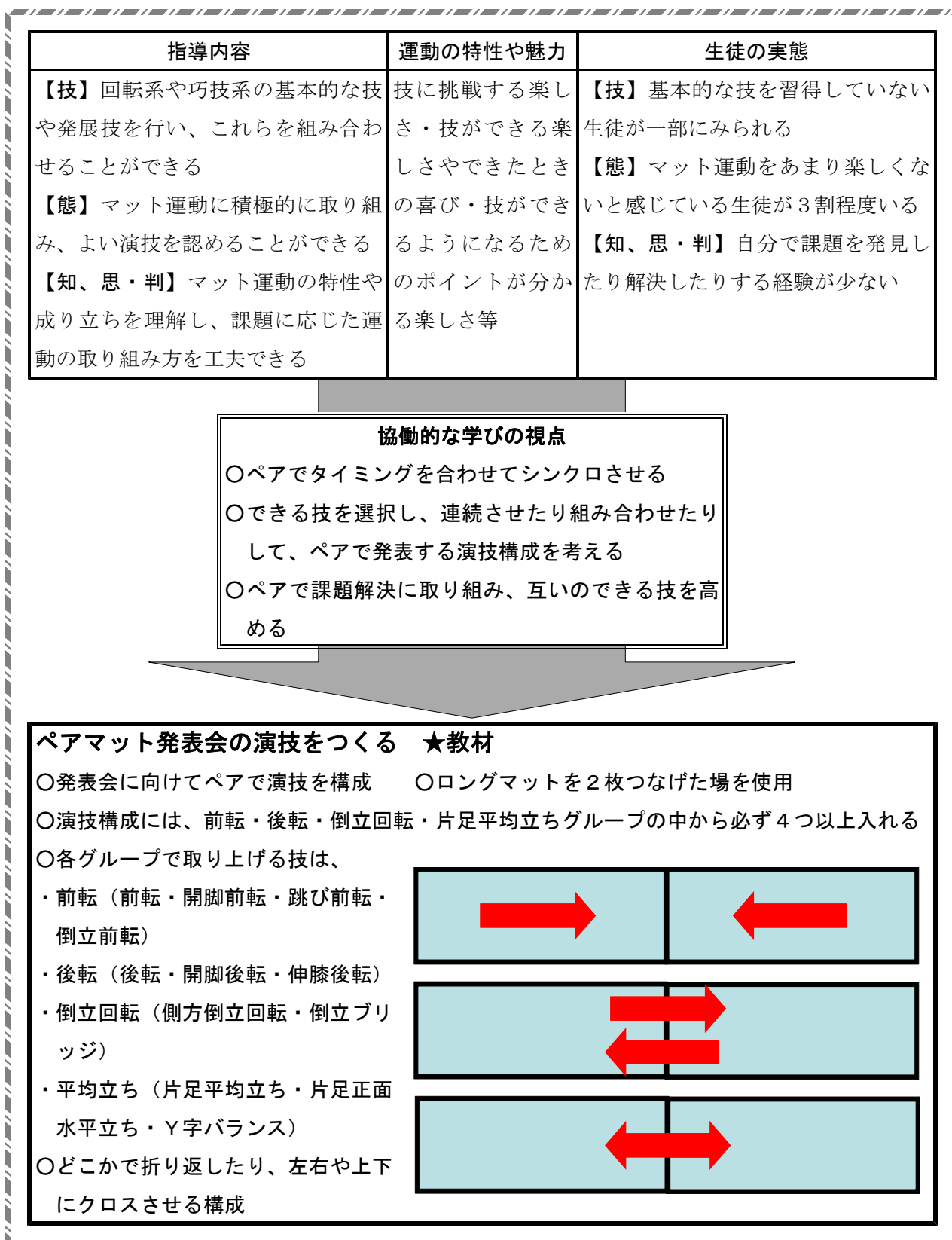
**着眼点Ⅰ** 運動の特性や魅力、指導内容、生徒の実態から素材を選定し、アクティブ・ラーニングの協働的な学びの視点から教材化する。

**着眼点Ⅱ** 運動に期待感を膨らませ、達成感を味わい、成就感をもつことができるように協働的に学ぶ活動を構成し、具体的な支援を工夫する。

## V 研究の具体的構想

### 1 教材化（着眼点 I）

本研究では、「運動の特性や魅力」「指導内容」「生徒の実態」を踏まえ、協働的な学びができるように教材化する。具体的には、【資料7】、【資料8】のように教材化を図る。



【資料7：実証例1 マット運動の教材化】



指導内容	運動の特性や魅力	生徒の実態
<p>【技】 基本的なバット操作やボール操作とボールをもたない動きができる</p> <p>【態】 ソフトボールに積極的に取り組み、フェアなプレイを守り、作戦などの話合いに参加しようとすることができる</p> <p>【知、思・判】 ソフトボールの特性や成り立ちを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できる</p>	<p>勝つ喜び・勝敗を競い合う楽しさ・得点を取ったり防いだりする楽しさ・勝敗や得点に貢献するために作戦を立てたり、必要な技能を高める楽しさ等</p>	<p>【技】 小学校でソフトボールの学習の経験がある生徒は約6割で、動きの習得は十分とはいえない</p> <p>【態】 ソフトボールに対して、多くの生徒は楽しいと感じているが、「ルールが難しい」、「上手く打ったり投げたりできない」という理由で十分に楽しさを味わっていない生徒がいる</p> <p>【知、思・判】 自分で課題を発見したり解決したりする経験が少ない</p>

**協働的な学びの視点**

○プレイヤーの人数を少人数にし、ゲームにかかわる機会を増やす

○用具操作の簡易化、プレイ上の判断や制限の緩和等の工夫

**スマイル・ベースボール ★教材**

○5人チーム（守備4人） ○全員1打席で攻守交代・2インニング制

○ゴム製ボール・ゴム製バット・ティー・マッシュチューブベース使用

**攻撃の役割 ①～⑤  
5人で攻撃**

①バッター  
②ネクストバッター  
③得点  
※相手チームが4人の場合は、相手チームの記録もする

④記録  
⑤応援・指示

※ただし、4人（欠席者などがある場合）で攻撃する場合は、⑤役割をしなくてよい

※4人で攻撃する場合は、4人のうちの一人が、もう一回打つ。ただし、もう一回打つ人は、毎回同じ人にならないように。順番で行うこと

サークル（全部で4つ）  
守備用

ベース（全部で4つ）  
攻撃用

内野ライン

ベンチ

①バッター  
②ネクストバッター  
③得点  
④記録

①内野  
②内野  
③記録係

得点板

**守備の役割 ①～⑤  
4人で守備**

①内野  
②内野  
③外野  
④外野  
⑤記録係

※ただし、4人（欠席者などがある場合）で守る場合は、⑤記録を攻撃チームの③得点の人に記録してもらおう

※記録をする人が毎回同じ人にならないように、順番で行うこと

**ゲームに必要な用具**

ボール：1  
バット：1  
バッティングティー：1  
ベース：4  
サークル：4  
机：2  
いす：2  
得点板：1  
ストップウォッチ：1  
ピンス：5

**その他**  
筆記用具  
ゲーム記録シート

【資料8：実証例2 ソフトボールの教材化】

## 2 活動構成の工夫と具体的な支援（着眼点Ⅱ）

生徒が自ら主体的に課題を解決していくような展開を心がけ、さらに協働的に学習していく中で一人一人に〈期待感〉〈達成感〉〈成就感〉が生じることができるよう、活動とその具体的な支援を位置付ける。具体的には、次のような「共に見付ける活動」、「共に高める活動」、「共にふり返る活動」の3つの活動とその具体的な支援を1単位時間の学習過程の中に位置付ける【資料9】【資料10】。

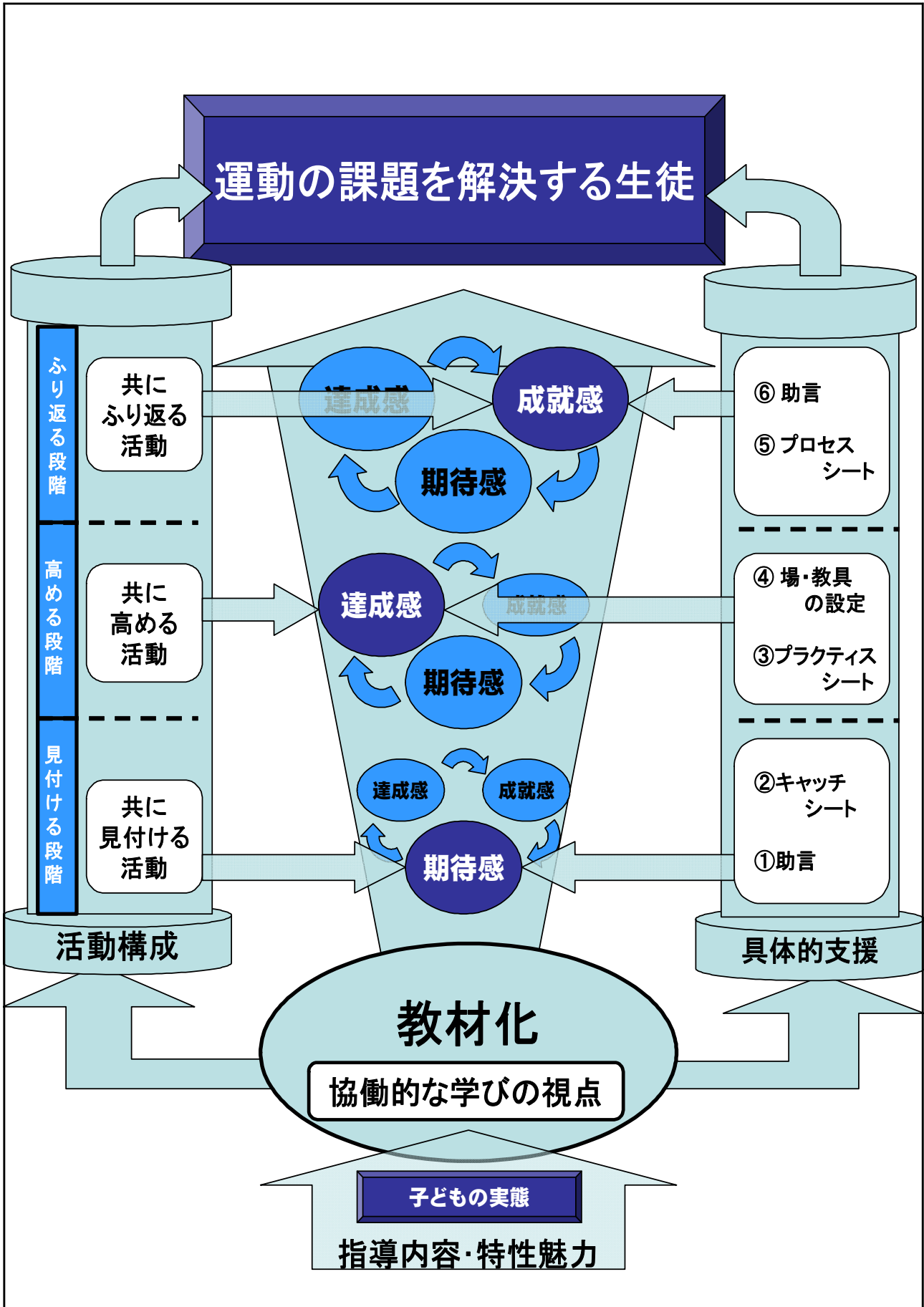
【実証例1 単元名「技をみがいて、ペアマットを楽しもう！」】			
段階	学習活動の位置づけと内容	教師の具体的な支援	生徒像
見 付 け る	1. 本時学習の目標と課題を設定し、解決方法を知り、学習の見通しをもつ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <b>共に見付ける活動</b>  <b>ペアで、試しの技を行ってみながら互いの動きを見合って、モデルの動きと比較する活動</b> </div>	①生徒の思いや願いを引き出す <b>助言</b> ②自分の動きとモデルの動きを比較させるための <b>学習シート（キャッチシート）</b>	<b>ア</b> 〈期待感〉
高 め る	2. 本時目標とする技の、課題解決を図りながら動きを高める。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <b>共に高める活動</b>  <b>ペアで、互いの動きを見合いながら教え合い、練習を繰り返す活動</b> </div>	③自分の課題に応じた練習を選ぶための <b>学習シート（プラクティスシート）</b> ④個の課題に応じた練習の <b>場の設定</b>	<b>イ</b> 〈達成感〉
ふ り 返 る	3. 本時学習の動きの高まりや学び方を評価する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <b>共にふり返る活動</b>  <b>ペアで学んできた過程を交流してふり返り、動きの高まりを互いに交流する活動</b> </div>	⑤学びの過程を相互評価するための <b>学習シート（プロセスシート）</b> ⑥動きの高まりを賞賛する <b>助言</b>	<b>ウ</b> 〈成就感〉

【資料9：実証例1 マット運動の活動構成と具体的な支援】

【実証例2 単元名「打って、走って、とって、投げてスマイルベースボールを楽しもう！」】

段階	学習活動の位置づけと内容	教師の具体的な支援	生徒像
見 付 け る	<p>1. 本時学習のチームや自己の課題を見付け、解決方法を知り、学習の見通しをもつ。</p> <p style="text-align: center;"><b>共に見付ける活動</b></p> <p style="text-align: center;">チームの仲間と動きを見合って、モデルの動きと比較する活動</p>	<p>①生徒の思いや願いを引き出す<b>助言</b></p> <p>②自分の動きとモデルの動きを比較させるための<b>学習シート（キャッチシート）</b></p>	<p style="text-align: center;">ア</p> <p style="text-align: center;">〈期待感〉</p>
高 め る	<p>2. チームや自己の課題に応じた練習方法を選んで、課題解決を図りながら動きを高める。</p> <p style="text-align: center;"><b>共に高める活動</b></p> <p style="text-align: center;">チームの仲間と、動きを見合いながら教え合い、練習を繰り返す活動</p>	<p>③チームや自己の課題に応じた練習を選ぶための<b>学習シート（プラクティスシート）</b></p> <p>④チームや自己の課題に応じた練習の<b>教具（ボード）の設定</b></p>	<p style="text-align: center;">イ</p> <p style="text-align: center;">〈達成感〉</p>
ふ り 返 る	<p>3. 本時学習の動きの高まりや学び方を評価する。</p> <p style="text-align: center;"><b>共にふり返る活動</b></p> <p style="text-align: center;">チームの仲間と学んできた過程を交流してふり返り、動きの高まりを互いに交流する活動</p>	<p>⑤学びの過程を相互評価するための<b>学習シート（プロセスシート）</b></p> <p>⑥動きの高まりを賞賛する<b>助言</b></p>	<p style="text-align: center;">ウ</p> <p style="text-align: center;">〈成就感〉</p>

【資料10：実証例2 ソフトボールの活動構成と具体的な支援】



#### 4 仮説実証の方途

仮説の着眼点Ⅰ「アクティブ・ラーニングの協働的な学びの視点を教材化に生かしたこと」の有効性については、次の2点から実証していく。1点は、単元全体を振り返っての生徒の感想記述から協働的な学びの良さの自覚がみられたかを分析する。2点は、単元を通しての技能の高まりについて、単元導入時から単元終了時までの目指す動きの獲得状況ををもとに教師分析で行う。

着眼点Ⅱ「運動に期待感を膨らませ、達成感を味わい、成就感をもつことができるようにアクティブ・ラーニングの協働的な学びの視点から活動構成と具体的な支援を工夫する」については、以下の表のようにして、その有効性を実証する。また、仮説の目指す生徒「運動の課題を解決する生徒」については、生徒に〈期待感〉〈達成感〉〈成就感〉が生じているかを中心にア、イ、ウの姿が具現化できているかという点から分析し、各段階考察の中で併せて実証していく。

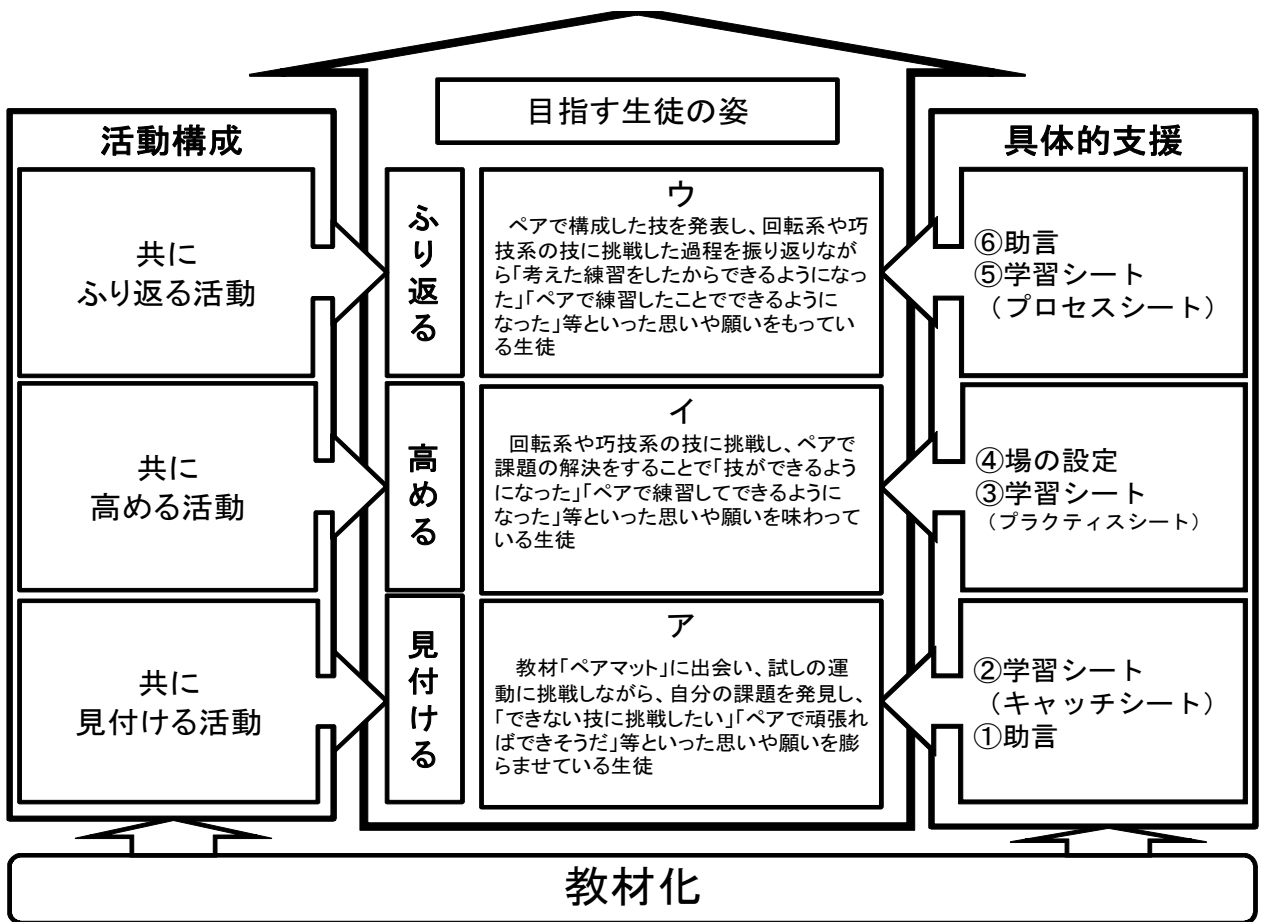
実証例	活動	具体的支援	実証の方法	評価の観点
実証例Ⅰ	共に見付ける活動	①②	(調査1) 「見付ける」段階の生徒が設定した「めあて」の記述を分析	● 次のような、具体的な課題を明確にして、期待感を膨らませている記述があるか ・「〇君と一緒にペアマットの発表をつくりあげるために」 ・「僕は、〇技の～のポイントが美しくできるようになりたい」
実証例Ⅱ				・「ゲームで活躍してチームが勝てるようになるために」 ・「僕は、～に気をつけて、打ったり、守ったりできるようになりたい」
実証例Ⅰ	共に高める活動	③④	(調査2) 練習の場の活用の仕方を様相分析、並びに感想の記述分析	● ペアで、プラクティスシートを見て参考にしながら、それぞれの適切な練習の場を選んで、適切な方法で練習し動きを高めているか ● 自分の課題に合った練習の場を選んで練習を繰り返したことが動きの高まりにつながった良さの記述があるか
実証例Ⅱ				(調査3) 練習の場の活用の仕方を様相分析、感想の記述分析 ----- (調査4) ④ バット操作とボール操作の練習の場と作戦ボードの活用の様相と発言を分析
実証例Ⅰ	共に振り返る活動	⑤⑥	(調査5) 「振り返る」段階終了後の生徒の感想を分析	● 次のような動きの高まりと学び方の良さを自覚した内容の記述がみられるか ・「ペアの人（チームの仲間）と協力して練習したので、〇技（打ち方、守り方など）が上手にできるようになった」 ・「ペアの人（チームの仲間）も上手になってよかった」
実証例Ⅱ				

VI 研究の実際と考察

【実証例 1】 全 7 時間（平成27年9月～10月）

1 単元名 「技をみがいて、ペアマットを楽しもう！」（器械運動：マット運動）

単元の目標	
(1) 回転系や巧技系の基本的な技を滑らかにを行い、発展技を行うことができる。また、これらを組み合わせることができる。	(技能)
(2) マット運動に積極的に取り組み、よい演技を認めることができる。	(態度)
(3) マット運動の特性や成り立ちを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫することができる。	(知識、思考・判断)



3 計画（7時間）

- (1) オリエンテーションで学習の見通しを持たせ、マット運動の特性と成り立ちについて理解させる。・・ 1時間
- (2) 回転系の技の合理的な動き方やポイントを見付け、自己の課題に応じた練習方法を選択し練習することで、基本的な技や技と技を組み合わせ技能を高めさせる。・・・・・・・・・・ 5時間
  - ・練習方法を工夫しながら、基本的な技を身に付けさせる。 (3時間)
  - ・練習方法を工夫しながら、組み合わせ技を身に付けさせる。 (2時間)
- (3) ペアで技を構成し、ペアマットで発表会を行わせる。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間

#### 4 学習指導の実際と考察

##### はじめの段階（1／7）

##### ねらい（目指す生徒）

ア ペアマットを試し、学習の見通しをもち、「やってみたい」という思いや願い〈期待感〉を膨らませている生徒。

##### 生徒の活動の様子と教師の支援

まず、単元の導入として学習の進め方とマット運動の特性と成り立ち、及び授業の約束事についてオリエンテーションを行った。この際、プレゼンテーションソフトを活用し、プロジェクターで大きく写し出し【資料11】、全体で考えさせた。生徒は、映像をみることで理解を深めたようである。

事前アンケートの「マット運動は楽しいと思うか」という質問に対して、「とても楽しいと思う」、または「まあまあ楽しいと思う」と回答した生徒は69.4%であった。約3割の生徒がマット運動をあまり楽しいと感じていないことがわかった。そこで、生徒がマット運動に関心をいただくように、オリンピックメダリストによる体操競技の床種目の競技を視聴させた。すべての生徒が映像に見入っていた。難易度の高い技が決まったときなどは思わず「すごい！」と声に出したり、驚きの表情で隣の生徒と顔を見合わせたりする生徒の姿があった【資料12】。一流選手の演技を見ることで、生徒はマット運動に対する関心を高めたようである。

また、準備運動では、楽しい雰囲気です授業に入ることができるように、テンポのよい音楽を流した。

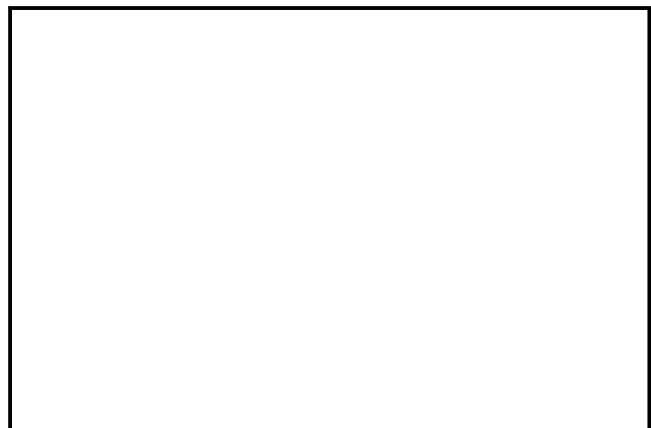
さらに、主運動につながる動きを取り入れ、動きに合わせて「イチ！、ニ！、サン！」と声を出させることで、生徒は大きな動きで運動を行うことができていた【資料13】。大きな動きができていなかったり、正しい動きができていなかったりしている生徒がいたので、教師は巡回しながら、声かけをしたり模範の動きを示したりすることで援助した。



【資料11：映像を見る生徒の様子】



【資料12：映像を見る生徒の様子】



【資料13：準備運動の様子】

授業後の感想をみていると、技への挑戦を記述した生徒が多数いた【資料14】。また、マット運動の特性や成り立ちについて理解した内容を具体的に記述していた【資料15】。

今日の授業は楽しかったので、これからも楽しみながらいろいろな技に挑戦したいと思います。

もっといろいろな技に挑戦してみたいです。  
おもしろかったです。

【資料14：授業後の生徒の感想】

ドイツから体操が初まったこと

技ができたことを楽しむ運動だということ

【資料15：授業後の生徒の感想】

#### なかの段階（2/7～6/7）

##### ねらい（目指す生徒）

- ア 回転系や巧技系の技に挑戦しながら、自分の課題を発見し「できそうだ」「やってみよう」等といった思いや願い〈期待感〉を膨らませている生徒
- イ 回転系や巧技系の技に挑戦する中で、ペアで課題の解決を図りながら「やり方が分かった」「技ができるようになった」等といった思いや願い〈達成感〉を味わっている生徒。
- ウ 回転系や巧技系の技に挑戦してきた過程を振り返りながら、「ペアで練習してきたからできるようになった」「やってよかった」等といった思いや願い〈成就感〉を味わっている生徒。

##### 手だて

- ペアで、試しの技を行ってみながら互いの動きを見合って、モデルの動きと比較する共に見付ける活動
  - ① 生徒の思いや願いを引き出す助言
  - ② 自分の動きとモデルの動きを比較させるための学習シート（キャッチシート）
- ペアで、互いの動きを見合いながら教え合い、練習を繰り返す共に高める活動
  - ③ 自分の課題に応じた練習を選ぶための学習シート（プラクティスシート）
  - ④ 個の課題に応じた練習の場の設定
- ペアで学んできた過程を交流して振り返り、動きの高まりを互いに交流する共に振り返る活動
  - ⑤ 学びの過程を相互評価するための学習シート（プロセスシート）
  - ⑥ 動きの高まりを賞賛する助言



## 生徒の活動の様子と教師の支援

2 / 7

本単元で生徒が学習する技をまとめたものが【資料16】である。




時	取り扱う技など
1	○小学校で学習した技の確認
2	○前転 ○開脚前転
3	○前転 ○開脚前転 ○跳び前転 ○倒立前転
4	○後転○開脚後転○伸膝後転○片足平均立ち○片足正面水平立ち○Y字バランス
5	○側方倒立回転 ○倒立ブリッジ
6	○つなぎの技 ○技の構成
7	○発表会

【資料16：本単元で学習する技】

まず、模範VTRの動きを視聴させ、技のイメージをもたせた。次に、生徒自らが自分の動きと模範となる動きを比較することができるように、技のできばえを3段階で示したシート（以下「キャッチシート」という）【資料17】を活用させることとした。生徒は、自分の動きと再生遅延装置の映像との比較や仲間からの指摘で自分の課題を見つけていった。生徒は、前転と開脚前転について、キャッチシートを活用しながら、自分の課題を見つけていた。「手をマットにつかずには起き上がっているからAだ」、「開いた膝が曲っているからBだ」といった言葉を発しながら、自分たちがどの段階にあるのか確認をしていた。

授業後のアンケートでは、「キャッチシートを活用して、自分の課題を見付ける

ことができたか」という質問に対して、「できた」または「だいたいできた」と答えた生徒は、75.9%であった。また、「仲間と協力することができたか」という質問に対して、「できた」または「だいたいできた」と答えた生徒は、78.8%であった。ペアで学習した感想を見てみると、「ペアで課題を見付けることができるので良いと思う」、「自分のできていないところを見付けてくれる」といった記述があった。

キャッチシート② <small>かいきやくぜんてん</small> 開脚前転		
技のできばえ	動きの可視化	段階
ひざを伸ばして、立ち上がることができる <b>よりよく</b> ・動きがとぎれない ・終わりの姿勢が安定している		A
立ち上がるとき、ひざが曲がってしまう		B
立ち上がることができない		C

【資料17：キャッチシート】

まず、自分の課題に応じた練習をするために、プラクティスシート【資料18】を活用することを説明した。このシートには技のできばえに応じて、段階的な練習が2～3提示されており、生徒はその中から自分の課題に応じた練習を選択した。プラクティスシートで提示した練習方法を生徒に理解させるために、いくつかの練習方法を教師がモデルで示した。教師がモデルで示すことにより、生徒は具体的にどのように練習すればよいか理解し、用具や場を応用しながら自分の課題に応じた練習方法を選択し練習する活動につながった。

次に、生徒は、前転と開脚前転の課題を解決するために、プラクティスシートから練習を選択した。ペアでよい動きを指摘したり、協力して練習したりしていた。

また、場の設定をした。一つは平坦に短マットを敷いた場でもう一つはロイター板や段ボール、跳び箱等の用具を配置した場である。この2つの場を設定することで、生徒は場を自由に行き来して、課題を解決するための練習をしたり、課題が解決できたか確認したりしていた。

生徒は、キャッチシートを参考にして、技のできばえを確認し合ったり、プラクティスシートを活用したりして練習に取り組んでいた【資料19】。

授業後の振り返りを見てみると、「プラクティスシートを活用して、自分の課題に応じた練習ができたか」という質問に対して、「できた」または「だいたいできた」と回答した生徒が78.8%であった。

技の習得に個人差があることを考慮して、前転と開脚前転の習得ができていない生徒にはさらに発展的な技を習得させるために倒立前転と跳び前転の学習を進めさせた。教師は常に巡回し、技のポイントをつかむことができていない生徒には言葉をかけて模範の動きを示し、意欲的に練習に取り組んでいる生徒やできなかった技ができるようになった生徒には励ましや称賛の言葉をかけた。授業のまとめでは、プロセスシートに記入させ、本時の学習を振り返らせた。

また、参考となる協働的な学びを行っていたペアを取り上げることで、全体で学びの共有化を

プラクティス シート	
技 名	段階
前 転	C

**技の行い方**

しゃがんで回転の準備をする  
両手で体を支え、頭の後ろをつかむ  
足先を揃えて、腰を上げて、膝を出す  
両手をつかむ  
両手を前に出すと起き上がりやすい

※ 選んだ練習は、( )に○をつけてください。いくつ選んでもいいです。

**ポイント**

両手で体を支えながら、頭の後ろから背中、腰にかけて順番にマットに接していく運動です。

**練習の行い方**

**練習1** ( )

手足走り    うさぎ跳び    かえるの足打ち    手押し車    壁登り倒立

**チェック!**

両手で体を支えよう!

**練習2** ( )

足を顔の上までもってこる    膝と胸の間を広くして回る    膝を胸に上げる

ゆりかごのように、前後に動いてみよう!

**チェック!**

お尻、こし、背中、首の順番でマットに接しよう!

**練習3** ( )

後転でも必要な手の着き方の確認    腰の角度を測いて回転の勢いをつける    背支持倒立を経験する    前転の終末の姿勢(後転の開始の姿勢)

ゆりかごのように、大きく前後に動いてみよう!

**チェック!**

手の着き方と腰の開きに気をつけよう!

(1) 手の着き方の練習をする。正しくつけない場合は、両手に両方に力が入らないようにする。手裏側から支えるのもよい。

(2) ひしがちに倒れないようにする。

【資料18：プラクティスシート】



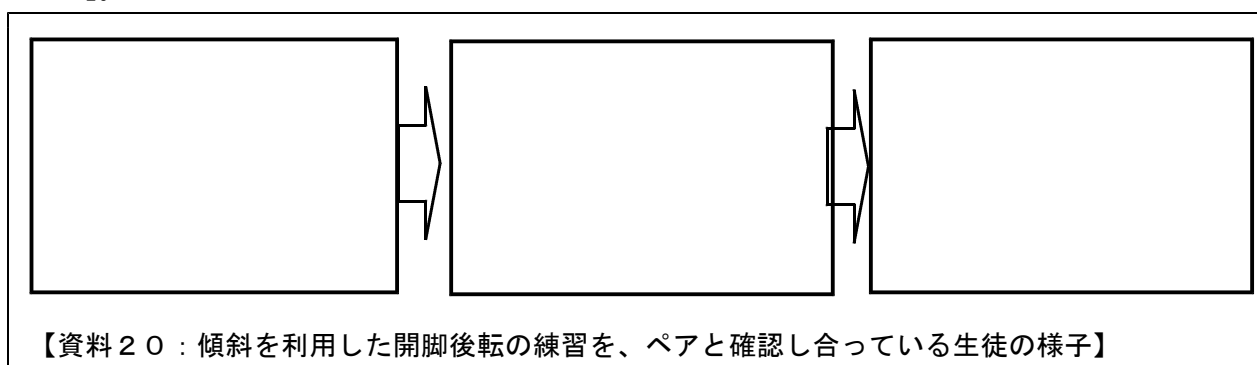
【資料19：プラクティスシートを活用する生徒】

図ることができるようにした。取り上げたペアの1人は練習前の開脚前転の段階がBであったが、練習後はAの段階に技能が高まっている。ペアのもう1人は、手の着き方について「内側について」と模範を示し、また、平らにおいてあるマットでは立ち上がることができないので、「坂になっているマットでやってみたら」と助言していた。授業後の感想では、アドバイスをした生徒は「ペアができるようになった」と記述し、アドバイスを受けた生徒は「アドバイスがうれしかった」と記述している。生徒の学習の振り返りを見てみると、「仲間と協力して、練習することができたか」という質問に対して、「できた」または「まあまあできた」と回答した生徒は、90.9%であった。感想には、「開脚前転が工夫してAになった」や「Bの跳び前転がAになったのでよかった」という技能の高まりを実感しているものがあつた。また、「仲間と問題点を見つけることができた」、「できなかったところなどを言い合うことができた」という学びの高まりを記述しているものがあつた。「開脚前転の足を開くタイミング」、「開脚前転の起き上がる場所」といったように自分の課題について具体的に記述する生徒もいた。また、「練習の時、どうぐを使ってかんたんにできるようになった」、「開脚前転が工夫してAになった」という記述があり、うまくできていなかった技ができるようになった喜びを実感している生徒の様子がみられた。

#### 4 / 7

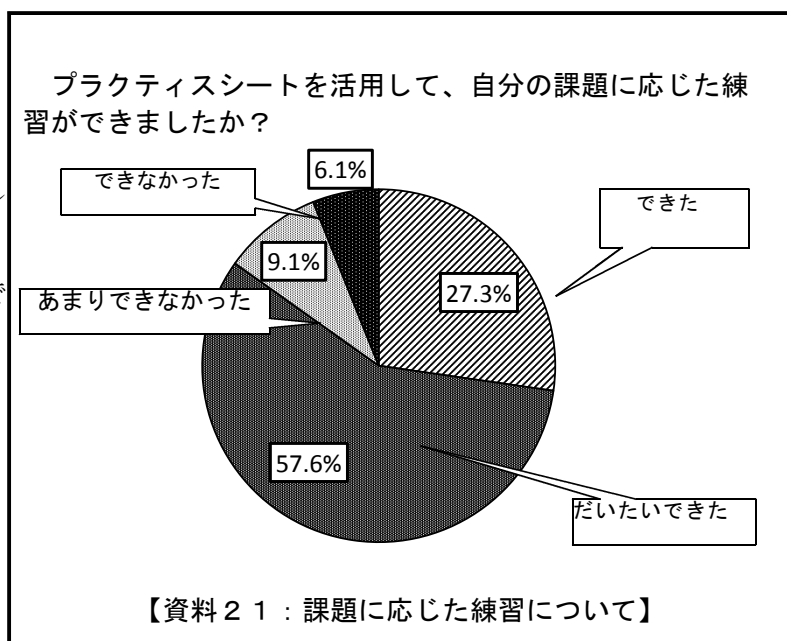
まず、前時に参考となる学びをしていたペア活動について触れ、自己の課題を見付けたり、練習のときに援助してもらったりする上で役立つものであることを確認した。次に、技の系統や発展を理解した上で学習することができるように、後転、開脚後転、伸膝後転、片足平均立ち、片足正面水平立ち及びY字バランスの5つの技について、技の例示を張り出して説明した。

次に、本時で学習する基本的な技である後転と開脚後転について、模範VTRを視聴させ、生徒に技のイメージをもたせた。本時の場づくりは、前転と開脚前転の場づくりを基本とした。まず、再生遅延装置や短マットを用いたペア活動を通して課題を見付けさせ、次に自己の課題に応じた練習をするためにプラクティスシートを活用させた。プラクティスシートから自分の課題に応じた練習方法を選び、仲間と協力して、工夫した練習に取り組む生徒の姿がみられた【資料20】。



片足平均立ちグループの技はその場でもできることから、模範VTRを視聴した後に、一斉に動きを確認させた。また、発展技である伸膝後転についても模範VTRを視聴させ技のイメージをもたせ、後転と開脚後転の習得ができている生徒に学習をさせた。また、本時以前に学習した技についても練習することができるように、場づくりを行った。

授業後のアンケートの結果をみると、「キャッチシートを活用して、自分の修正点を見付けることができたか」について、「できた」または「だいたいできた」と回答した生徒は、81.8%であった。また、「プラクティスシートを活用して、自分の課題に応じた練習ができたか」という質問について、「できた」または「だいたいできた」と回答した生徒は、84.9%であった【資料2 1】。さらに、「仲間と協力して、練習することができたか」という質問について、「できた」または「だいたいできた」と回答した生徒は、87.5%であった。



授業後の感想をみてみると、「伸膝後転の足がまがらないようにする」や「足を開いて開脚後転をしたい」という記述があり、生徒が自分の課題を見付けている姿がうかがえる。

5 / 7

まず、準備運動の中に、主運動につながる動きとして、側方倒立回転の動きにつながる川跳び、倒立ブリッジの動きにつながるブリッジを取り入れた【資料2 2】。次に、生徒が、側方倒立回転と倒立ブリッジの動きをイメージすることができるように、模範VTRを視聴させた。また、側方倒立回転と倒立ブリッジについて課題を見付けるためのキャッチシートを黒板に提示し、ペア活動を通して自分がどの段階にあるのか確認をさせ、プロセスシートに記入させた。次に段階ごとにどのような練習を行えばよいのかホワイトボードに掲示した。段階的な練習として倒立ブリッジは5つ、側方倒立回転については4つ示した。これらの技の練習方法について教師がモデルとなって示すことで、生徒は練習の仕方をイメージすることができた。生徒は、ペアで課題を見付け、その課題を解決するための練習について、工夫して行っていた【資料2 3】。



【資料2 2：準備運動に取り入れた主運動につながる動き 川跳び・倒立ブリッジ】



(段ボールを使って)



(仲間の補助で)



(手跡と足跡を使って)



(ロールマットを使って)

【資料 2 3 : 仲間と用具を使ったり、補助したりして練習している様子】

授業後のアンケートの結果をみると、「キャッチシートを活用して、自分の課題を見付けることができたか」について、「できた」と回答した生徒は、24.2%で、「だいたいできた」と回答した生徒は、42.4%であった。また、「仲間と協力して、練習することができたか」という質問について、「できた」と回答した生徒は、39.4%で、「だいたいできた」と回答した生徒は、39.4%であった。授業後の感想をみてみると、「いきおいをつけるときれいにできた」という記述があり、技のコツをつかんでいる姿がうかがえる。また、倒立ブリッジがBである生徒は、「次は倒立ブリッジを中心に練習する」と記述しており、できていない技をさらに高めていきたいという意欲がみられる。ペアで学習した感想に、「ささえてもらった」、「できていない人の補助ができた」という記述があった。

6 / 7

まず、発表会の仕方について説明をした。生徒は、前転、後転、倒立回転・倒立回転跳び及び片足平均立ちの4グループから、必ず1つの技を選び、全部で6～8の技で構成した。

次に、技と技のつなぎについて、教師がモデルとなって足交差とジャンプ1/2ひねりの2つを提示した。発表に向けて、技の選択、技の順序、つなぎの技等を学習プリントに記入しながら、構成を考えている生徒の様子がみられた【資料 2 4】。

ペアで自分たちの課題に応じた練習の場へ移動して、発表会に向けて意欲的に取り組んでいる

生徒の様子がみられた【資料25】。

授業後のアンケートをみると、「仲間と協力して、練習することができたか」という質問について、「できた」と回答した生徒は、71.4%で、「だいたいできた」と回答した生徒は、14.3%であった。



【資料24：ペアで構成について話し合っている様子】



【資料25：場を選んでペアで練習している様子】

### 考察

技について模範VTRを視聴させたことは、生徒に技のイメージをもたせる上で有効であった。また、キャッチシートやプラクティスシートを活用させたことは、生徒自らが自分の課題を見つけたり課題を解決したりすることに有効であった。さらに、練習の仕方について教師がモデルで示したことは、生徒が自ら練習を工夫して行う上で有効であった。また、個人の課題に応じた練習を見つけ課題を解決することで、生徒はやればできるという達成感を味わうことができたと考える。

### まとめの段階（7／7）

#### ねらい（目指す生徒）

ウ ペアで構成した技を発表し、回転系や巧技系の技に挑戦してきた過程を振り返りながら、「ペアで練習してきたからできるようになった」「ペアマットをやってよかった」等といった思いや願い〈成就感〉を味わっている生徒。

#### 生徒の活動の様子と教師の支援

まず、発表会を始める前に、約束事について全体で確認をした。生徒は、ペアで、2カ所の発表の場で演技を行った。ペアで同じ技で演技を合わせる場面とそれぞれの持ち技で演技する場面の2つの場面で構成して発表会を行った。発表会を前に、多くの生徒は緊張していたようである。

【資料26】は、ペアで技の動きを合わせている様子である。お互いに相手の動きを見ながら合わせようとする姿をうかがうことができた。演技が終わった後、大きな拍手を受けて、笑顔がこぼれた。



【資料26：ペアマットで動きを合わせている様子】

【資料26】のペアは、マットの両端からスタートして、中央で折り返す構成を考えていたが、【資料27】のように、マットの横幅を考えて、前転や側方倒立回転といった交差できる技を選択し演技するペアもあり、構成を工夫している姿がみられた。

また、構成の山場で、倒立ブリッジを跳び前転で跳びこす演技【資料28】を行ったペアがあり、見事成功すると周囲から大きな歓声があがり、満面の笑顔でできた喜びを実感していた。



【資料27：マットの横幅を使ってペアで技をクロスさせている様子】



【資料28：発表会で技のクロスを成功させ、笑顔みせる生徒】

授業後の感想に、「練習すれば絶対にうまくなる」、「頑張って技のレパートリーを増やしていくと楽しかった」、「できる技がふえたので、マットが好きになった」という記述があり、学習を振り返ってできる喜びを味わっている様子がうかがえる。また、「仲間と協力することは大切」、「ペアであることの楽しさが分かった」という記述があり、ペアで学ぶことのよさを実感している様子がうかがえる。

授業後のアンケートの「練習したことを十分に発表会で生かすことができましたか」という質問に対して、「できた」または「だいたいできた」と答えた生徒は、84.0%であった。

【資料29：ペアの技をみて指摘している様子】

## 5 本単元の全体考察

### (1) 教材化（着眼点Ⅰについて）

右の【資料29】は、開脚前転がどれくらいできているか、ペアに見てもらっている様子である。見ていた生徒は、「膝がちょっと曲がっているよ」と指摘していた。この指摘を受けて、膝を伸ばす点に注意して、次の練習に取り組んでいた。

この二人の生徒の、授業後の感想に【資料30】のような記述があり、ペアで学ぶさを実感していると言える。

ペアに見てもらい だめな所があるか 見てもらったのでよかったです

できひない所を教えることができた

【資料30：生徒の授業後の感想の記述】

また、【資料31】は、開脚後転で、うまく立ち上がることのできないペアに対して腰のあたりを支え、補助している様子である。ペアのために何とかできるようにしてあげたい、という思いが伝わってきた。補助してもらった生徒は、この後数回練習をして、うまく立ち上がることができるようになったが、できたときは二人で笑顔で喜び合っていた。補助をしていた生徒は、授業の感想にも【資料32】のように記述しており、自分が友達の練習に関わったことで、ペアができるようになった喜びを実感していた。

【資料31：ペアに補助してもらっている様子】

以上のことから、協働的な学びの視点から教材化したことは有効であったと考える。

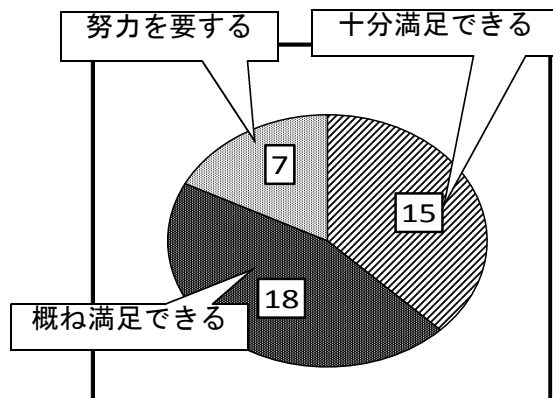
ペアが上手く出来ていた

【資料32：生徒の授業後の感想の記述】

### (2) 技能の高まりについて（着眼点Ⅰについて）

発表会の技のできばえについて、分析した。

【資料33】のように、「十分満足できる」と「概ね満足できる」を合わせると、33名であった。この結果より、協働的な学びを視点を教材化を図ったことは、技能の高まりに有効であったと考える。



【資料33：技能の高まりについて】



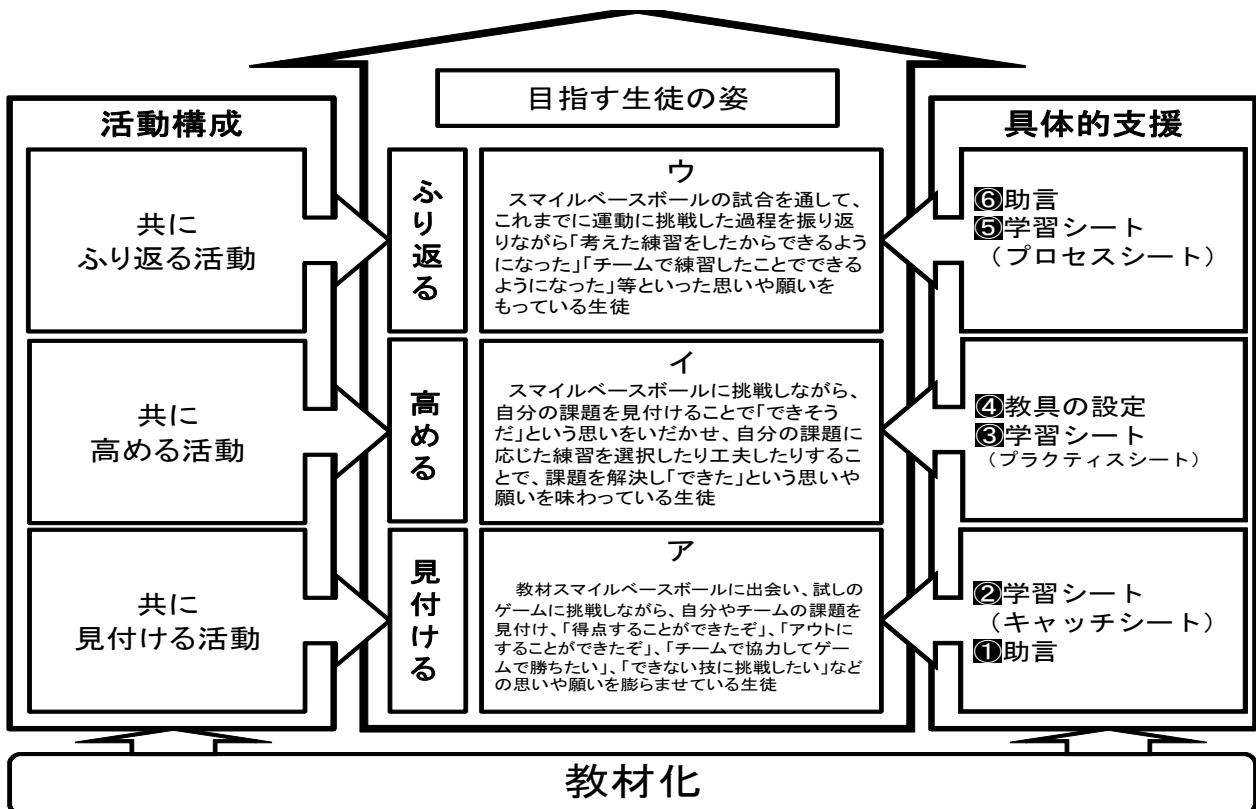
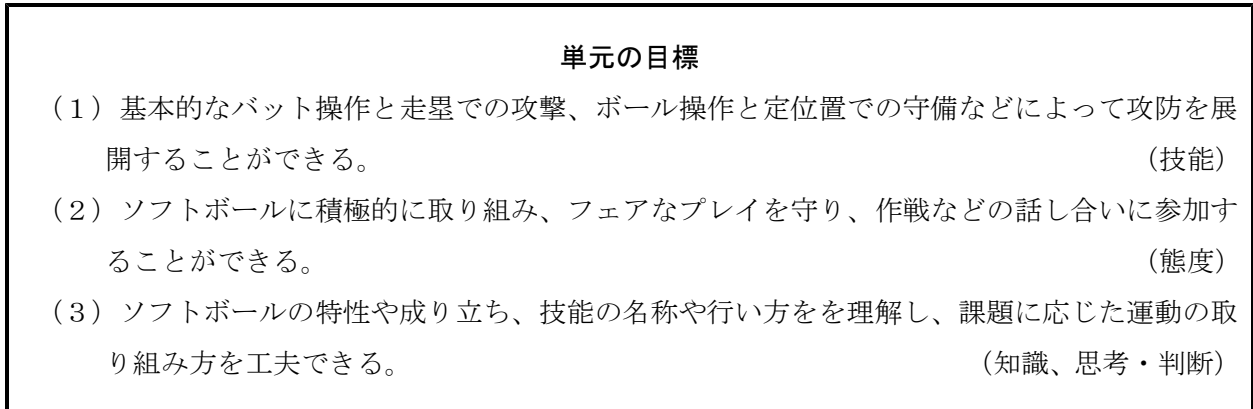
VI 研究の実際と考察

【実証例 2】ソフトボール（平成27年10月 第1学年1組2組にて）

1 単元 「打って、走って、投げて、捕って、スマイルベースボールで盛り上がろう！」

球技：ベースボール型(ソフトボール)

2 本単元の構造



3 計画（9時間）

- (1) ソフトボールの特性や成り立ちについて理解させ、プレイ上の制限を工夫したゲームに触れることで、楽しさを味わわせる。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間
- (2) 基本的なバット操作やボール操作の技能を身に付けさせ、自己やチームの課題を見付け、課題に応じた練習方法を選択することができるようにさせる。・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6時間
  - ・基本的なバット操作やボール操作の技能を身に付けさせる。・・・・・・・・・・ (2時間)
  - ・自己やチームの課題を見付け、課題に応じた練習方法を選択させる。・・ (4時間)
- (3) 自己の技能やチームの作戦を生かしたゲームを行わせる。・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間

#### 4 学習指導の実際と考察

##### はじめの段階（1／9）

##### ねらい（目指す生徒）

ア 教材スマイルベースボールに出会い、試しのゲームに挑戦しながら、自分やチームの課題を見付け、「得点することができたぞ」、「アウトにすることができたぞ」、「チームで協力してゲームで勝ちたい」、「できない技に挑戦したい」などの思いや願い<期待感>を膨らませている生徒

##### 生徒の活動の様子と教師の支援

本単元の学習課題と教師の発問及び生徒の活動をまとめたものが、【資料34】である。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
学習の課題	ゲームの楽しさを味わう	個人技能バット操作	個人技能ボール操作	発展したゲームを味わう	チーム守備	チーム攻撃	チーム練習	大会	大会
教師の発問	○ゲームを楽しむためにはどうすればよいか。	○みんながボールを遠くに飛ばすことができるようにするには、どうすればよいか。	○みんながボールをとって、ねらったところに投げることは、どうすればよいか。	○ルールを工夫して、さらにゲームを楽しむためには、どうすればよいか。	○1点でも少なく相手チームの得点を抑えるためには、飛んできたボールの位置によって、どのように守ればよいか。	○1点でも多く相手チームから得点を得るために、相手に守備に応じてどこをねらって打てばよいか。	○チームがさらにゲームで勝つためにはどんな練習をすればよいか。	○練習したことをゲームで生かすためにはどうすればよいか。	○練習したことをゲームに生かすためにはどうすればよいか。
生徒の活動	○ゲームを通して楽しさを味わう。	○バット操作の技能の課題を見付け、解決する。	○ボール操作の技能の課題を見付け、解決する。	○発展したゲームを通して楽しさを味わう。	○チームで、課題について考えて、ゲームに生かす。	○チームで、課題について考えて、ゲームに生かす。	○チームで、課題について考えて、ゲームに生かす。	○ゲームで勝つために、チームで協力する。	○ゲームで勝つために、チームで協力する。

##### 【資料34：学習の課題と教師の発問及び生徒の活動】

まず、ベースボール型の楽しみについて理解を深めさせるために、特性や成り立ちについて簡潔に説明をした。授業後の生徒の振り返りを見てみると、全体の91.5%が特性や成り立ちについて「理解できた」または「だいたい理解できた」と回答した。次に、学習に見通しを持たせるために学習の進め方について説明した。単元のまとめに大会を行うことを告げると生徒は歓声をあげ、ゲームを楽しみにしている様子がみられた。ゲームのルールは、生徒が理解しやすいように、拡大して絵図で示した。さらに、ルールを理解させるためにモデルゲームを行った。モデルゲームでは、主なルールを中心に説明した。アウトにするためにはランナーの位置より一つ先のサークルに集まることや得点はベースを1つ進むごとに1点ずつ増えていくことについては理解できていた。モデルゲームでルールの説明をした後、理解できたか生徒に聞いてみると、いくつか質問が出た。「アウトにならずにホームまで来た場合はどうなるか」、「バントは有りか」、「攻撃は5人で行うが4人チームの場合はどうなるか」など、ルールについて理解しようとする姿がみられた。

ゲーム中の記録として、スコアボードを用意して、役割分担の一つとして生徒に記入させ、いつでも確認できるようにした。また、用紙に個人の得点を記録させることで、技能の高まりを確認できるようにした。

ゲームでは、バットを振り投げないように、地面に置いたコーンにバットを入れてから走るルールを忘れた仲間に「バット入れとらん！」と大きな声で指示を出す生徒の姿がみられた。また、チームで協力してアウトをとり、仲間と「やった～！」とハイタッチをして盛り上がる生徒の姿があった【資料35】。

生徒の授業後の感想から、ゲームの楽しさを実感している様子がうかがえる【資料36】。



また、授業後のアンケート「ルールを理解することができたか」という質問に対して、「できた」または「だいたいできた」と回答した生徒は、94.3%で、多くの生徒はルールを理解できていた。

さらに、【資料37】のように、「優勝したい」や「打った人よりはやくはしってアウトといたい」と生徒が期待感を抱いている様子が見受けられる。

チームで遊ぶ楽しさが味わえた。  
「とてもおもしろい」と感じた。

みんなが「アウト」ということをわし、うつこころがたのしかったです。

【資料36：授業後の感想】

チームで作戦も立てて、大会に優勝したい。

これからは、もう少しおきまじうりたい。あと、打った人よりはやくはしって、アウトといたいと思います。

【資料37：授業後の感想】

## なかの段階（2／9～7／9）

### ねらい（目指す生徒）

ア スマイルベースボールに挑戦しながら、チームや自分の課題を発見し「できそうだ」「やってみよう」等といった思いや願い〈期待感〉を膨らませている生徒

イ スマイルベースボールに挑戦する中で、チームで課題の解決を図りながら「やり方が分かった」「できるようになった」等といった思いや願い〈達成感〉を味わっている生徒。

ウ スマイルベースボールに挑戦してきた過程を振り返りながら、「チームで課題を解決してきたからできるようになった」「やってよかった」等といった思いや願い〈成就感〉を味わっている生徒。

### 手だて

- チームの仲間と動きを見合って、モデルの動きと比較する共に見付ける活動
- ① 生徒の思いや願いを引き出す助言
- ② 自分の動きとモデルの動きを比較させるための学習シート（キャッチシート）
- チームの仲間と、動きを見合いながら教え合い、練習を繰り返す共に高める活動
- ③ チームや自己の課題に応じた練習を選ぶための学習シート（プラクティスシート）
- ④ チームや自己の課題に応じた練習の教具（ボード）の設定
- チームの仲間と学んできた過程を交流して振り返り、動きの高まりを互いに交流する共に振り返る活動
- ⑤ 学びの過程を相互評価するための学習シート（プロセスシート）
- ⑥ 動きの高まりを賞賛する助言

### 生徒の活動の様子と教師の支援

#### 2／9

まず、前時の授業後の感想に「もっと遠くにボールを飛ばしたい」、「うまく打てなかった」と書いていた人がいたが、みんなが打てるようになるためにはどうすればよいか尋ねた。すると「練習しよう」と数名の生徒が答えた。さらに、どんなところに気をつけて打てばよいかと尋ねると「ボールをよく見る」、「強く打つ」といった答えが返ってきた。そこで、本時のめあてを「ボールを遠くに飛ばし、ゲームで活躍する」と確認した後、生徒から出た発言をまとめながら、バット操作の技能を教師がモデルで示しながら全体で確認した。

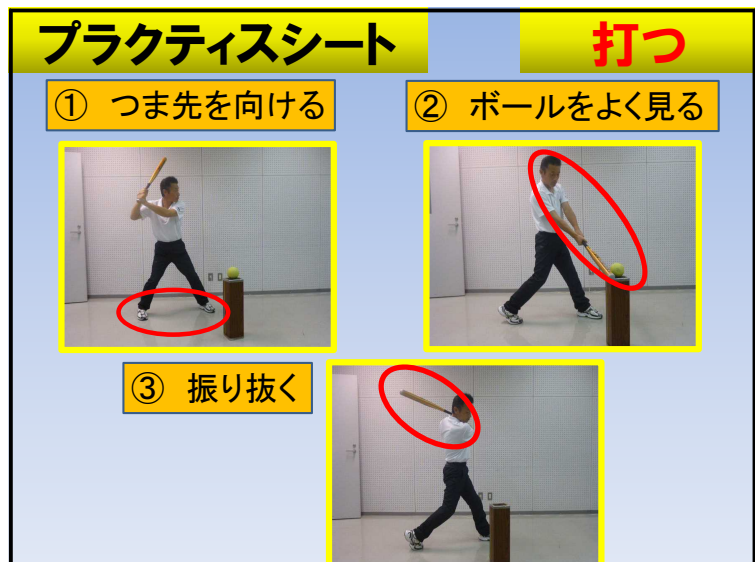


【資料38：アドバイスをする生徒】

次に、チームのみんながもっと遠くにボールを飛ばすことができるように、チームで個人の動きとモデルの動きを比較することで課題を見付け、その課題に応じた練習をする場を設けた。ティーバッティング用ネットに向けて、ティースタンドのボールを打つ練習である。【資料38】は、構えの段階からつま先が打つ方向に向いてしまい、腰が開いた状態でボールを打っている仲間に

対して、プラクティスシート【資料 39】を活用し、「ボールを打つまでは、つま先はボールの方に向けて」とアドバイスし、それを参考に練習に取り組んでいる生徒の様子である。アドバイスを受けて練習した生徒のゲームでの様子を示したものが【資料 40】である。【資料 40】から、自分の課題を見付けて、それに応じた練習をしたことをゲームに生かしている様子がみられる。

また、【資料 41】は、バットを振るときにバットの先から出そうするため、うまくミートすることができていない仲間に対してアドバイスしている生徒の様子である。バットのグリップに着目させ、この部分をボールに当てるようにするとよいと、具体的にグリップの部分を仲間を確認させ、バットの出し方の模範を示しながらアドバイスをしている。仲間にうまく伝えることができるように、ゆっくりとした口調で相手の表情をみながらアドバイスしていた。



【資料 39 : プラクティスシート】



【資料 40 : ゲームの様子】



【資料 41 : アドバイスする生徒】

アドバイスを受けて練習をした生徒のゲームの様子をみると、アドバイスどおりにバットを振り出し、正確にミートしており、アドバイスをした生徒もその様子を見守っていた【資料 42】。また、この生徒が打席に入ると、チームの仲間全員が「頑張れ〜！」と声をかけ、うまくボールを打った瞬間「やった〜！」という歓声が沸き起こった。



【資料4 2 : ゲームの様子】

3 / 9

前時の授業後に生徒が「守りでチームに迷惑をかけてしまった」とつぶやいていたことを取り上げた。思うようにボールをとって投げることができず、ちょっと元気がなかったと話をしたところ、生徒から前時同様「練習しよう！」という声があがった。では、どんなところに気をつけて守ればよいかと尋ねると、「投げる相手をよく見る」、「ボールまで速く動く」といった答えが返ってきた。そこで、教師のモデルで、ボールの捕り方と投げ方について模範を示し、全体で確認をした。

次に、チームで個人の課題を見付けて、課題に応じた練習ができるようにプラクティスシートを参考にさせた【資料4 3】。前時同様、写真と簡潔な言葉でポイントを3つ示したものとした。

また、生徒が自ら練習することができるように、絵図で示したものを各チームに配布し、これを参考にさせた。これら

のシートを活用することで、チームの仲間の動きについて、具体的に指摘したり模範となる動き

プラクティスシート		とる
① 腰の位置を低く(ゴロ)		② 両手
③ 投げ手と反対の足		

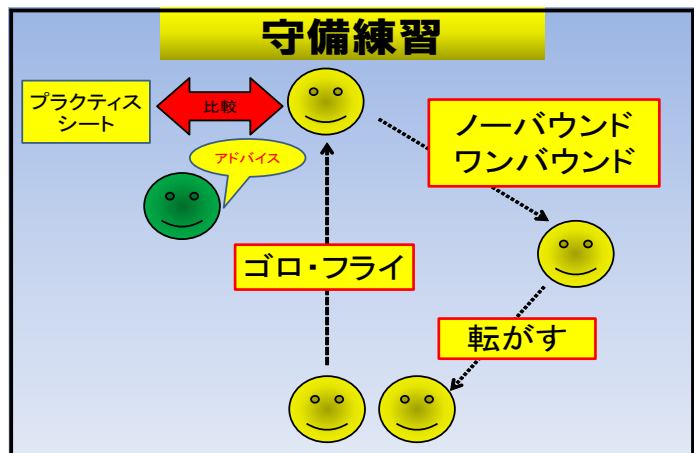
【資料4 3-1 : プラクティスシート】

プラクティスシート		投げる
① 投げ手と反対側の肩		② 投げ手の小指
③ 正面を向く		

【資料4 3-2 : プラクティスシート】

を示したりするなど、積極的にアドバイスする生徒の様子がみられた。

チーム練習が終わり、ゲームに向かう生徒の様子をみると、練習した内容をチーム内で確認しながら、「今日は絶対に勝つぞ!」、「できるだけ点を抑えるぞ!」といった声を発し、チームで協力してゲームで勝とうとする姿がみられた。



【資料4 3 - 3 : プラクティスシート】

4 / 9

まず、前時の授業が終わってすぐ、3人の生徒が「先生、サークル1人じゃだめ?」と尋ねてきた。「どうして?」と尋ね返すと、「サークルに入る人数が決まっているから、始めにアウトにできなかった場合、次のサークルでアウトにできない」と答えた。そこで、本時の始めに「だいぶボールが飛ぶようになって、だいぶ点数が入るようになったけど、ゲームをしていてなんか思ったり感じたりしたことはない?」と発問した。すると、前時に尋ねてきた生徒が、「アウトにするときサークルに入る人数が決まっているから、誰か1人入ることになるとアウトを取りやすい」と答えた。この意見に対して、全体に尋ねてみると「そうすると外野に飛んだボールも3人で取りにいける」と答えた生徒もおり、「じゃ、サークルに1人以上入れればアウトにすることができるといルールにする?」と尋ねると、大部分の生徒が「そうしよう」と賛成した。さらに、このルールに変更することで内野ラインをなくすことと外野と内野の人数の制限もなくすことを提案すると、「そうした方がよい」という生徒の声が多かった。



【資料4 4 : ポジショニングを考えるチーム】

内野前1人、セカンドベース付近1人（写真○印）、外野2人でポジショニングし、セカンドベース付近の生徒が、内野と外野のどちらの打球にもすぐに動けるようにしている。このケースは、外野に飛んだボールに対してセカンドサークルに入り捕球しようとしている。



【資料4 5 : 中継の役割を2人で行うチーム】

長打力のあるバッターのため、内野1人、外野3人でポジショニングをし、レフトオーバーの長打のために2人で中継（写真○印）している。

次に、生徒は、新たにルールを改変したゲームを行った。ルールを改変したことで、ポジションを考えるチームが見受けられた【資料44】。また、長打力のあるバッターに応じて、内野1人、外野3人が深めにポジションし、外野の頭を越えた打球に対して、2人で中継の役割をする様子がみられた。【資料45】

また、ルールを改変したことで、サークルに走りこむ場面が減り、仲間に送球する場面が増えた。授業後の生徒の感想では、ルールを改変したことで、「前よりもちょっと難しくなったけど、声を出し合って楽しかった」という記述があった。

## 5/9

まず、本時のねらい「ボールの位置に応じて守る」ことをすべての生徒につかませるために、前時のゲームの守備に焦点を絞って振り返らせた。前時のゲームからルールを一部変更（守備側がアウトにするためにサークルに入るべき人数の制限をなくしたことと内野ラインの制限をなくしたこと）したこともあり、生徒からそれまでのゲームの様相を聞き取ることができた。「それまでは一塁でアウトにすることはあまりなかったけど、一塁の近くに初めから一人が守っておく」や「外野の遠くまで飛んだボールを3人でつないでサークルの人に投げる」、「打つ人によって外野を3人にしたり、内野を3人にしたりする」など、多くの意見が出た。そこで、教師がこれらの意見をまとめ、本時のめあてをつかませた。その上で、拡大絵図



【資料46：考えを発表する生徒】



【資料47：確認ボードを活用している様子】

で例示を示し、生徒からの意見を取り上げた。【資料46】。生徒は、外野に打球が飛んだ場合の中継の動きや二重のベースカバーの動きなどを考えていた。これらの考えを参考に、チームで確認ボードを活用して話し合わせた【資料47】。各チーム、活発に話し合いを進めていた。ボールを捕りにいく人、ベースカバーに入る人、中継に入る人及びバックアップする人などの役割分担を具体的に説明し、ボールを持たないときの動きも示していた。

チームで考える時間を設けたことで、チームとしてどう動くべきか確認することができ、ゲームでそれを生かそうとする意欲が高まったと考える。授業の振り返りで、守備の動きを考える上



で例示が「役に立った」と回答した生徒は61.1%で、「まあまあ役に立った」と回答した生徒は38.9%であった。また、確認ボードが守備の動きを考える上で役立ったかという質問に対して、「役に立った」と回答した生徒は75.0%で、「まあまあ役に立った」と回答した生徒は25.0%であった。

6 / 9

まず、前時の感想にあった「もっと点を取ってチームの役に立ちたい」を取り上げ、どのようにしたら点を取ることができるか考えさせた。

そこで本時は、相手チームの守備の位置に応じて、どこをねらってボールを打てば得点につながるのか、チームで考えて練習させることとした。まず、絵図を拡大したものを例示し、守備の位置に応じてどの方向にねらって打てばよいか発問し、生徒にマグネットで守備とボールの動きを示しながら説明させた。打つ方向を考える上で、生徒は、守備位置が左側に寄っている場合は

右方向をねらって打つ、また左右に開いている場合は真ん中をねらって打つとよいことを見出した。必ずしも外野の頭上を越すような大きな飛球だけが大量得点につながるとは限らないことを説明し、野手の間をねらって打つことを確認した。次に、チームで確認ボードを活用し、守備の位置に応じてどの方向に打つべきか



【資料48：発表している様子】

考えさせた。どのチームも確認ボードを使いながら活発に意見を出し合う様子が見受けられた。実際、ねらった方向にボールを打つためには高い技能が求められる。例えば、右バッターが右方向（ライト方向）にボールを打とうとする場合、バットのヘッドを遅らせて振り出すことが求められる。また、左方向に打とうとする場合は、打点（バットでボールを捉える位置）をピッチャーよりにするなど、複雑な動きが必要となる。しかし、大部分のチームは話合いを通して、「体の向きを変えればよい」という考えを出していた。そこで、全体の共有化を図るために、この意見を出していた生徒の一人を取り上げた【資料48】。多くの生徒が、うなずきながら発表している生徒の話を聞いていた。全生徒に「体の向きを変える」動きをイメージさせるために、教師が模範を示した【資料49】。これにより、打ち方自体は変えずに、体の向きを変えることで、打つ方向も変わることを生徒は理解できたと考え

る。  
次に、チームで考えたことをもとにねらった方向にボールを打つチームと守備をするチームで1コートを使い練習させた。ボールを打つ前に仲間と相談する生徒の様子がみられた。

生徒の授業の振り返りをみると、打つ方向を考える上で例示が役に立ったかという質問



【資料49：教師の模範】

に対して「役に立った」または「まあまあ役に立った」と回答した生徒は、88.9%であり、話し

合いをする上で、作戦ボードが役に立ったかという質問に対して「役に立った」または「まあまあ役に立った」と回答した生徒は88.9%であった。

7/9

まず、大会前の最後の授業である本時でどんな学習をしたいか聞いた。すると大部分の生徒はゲームをしたいと答えた。そこで、素早く行動し、用具の準備やゲームの役割をしっかりと果たすことを条件にゲームを行った。大会前ということもあり、言葉をかけあって「絶対勝つぞ！」という声が各チームから聞こえ、盛り上がる生徒の様子がみられた。

**考察** プラクティスシートを活用させることは、生徒が自ら自分の課題を見付け、自分の課題に応じた練習をする上で有効であった。また、作戦ボードを活用させることは、チームで話し合いをする上で、有効であった。ルールを工夫したゲームを行うことは、チーム全員が十分に体を動かしゲームを楽しむ上で、有効であった。

おわりの段階 (8/9 ~ 9/9)

ねらい (目指す生徒)

ウ スマイルベースボールの試合を通して、これまで運動に挑戦してきた過程をふり振り返りながら「考えた練習をしたからできるようになった」「チームで練習したことでできるようになった」「やってよかった」「楽しかった」等といった思いや願い〈成就感〉をもっている生徒

生徒の活動の様子と教師の支援

8/9

まず、大会のルールについて説明し、大会を生徒がスムーズに進めることができるようにゲームのルールや役割分担について確認した。ゲームの得点に大きな開きが出た場合に力を抜いたりあきらめたりしないように、大会の勝敗については、まずは勝率で順位を決め、同率の場合は得失点差で決定するとした。次に、大会の前半のゲームを4つのコートで、2ゲームずつ行った。どのコートからも大きな声で指示を出したり声援したりする生徒の姿がみられた。生徒の感想には、「チームで声を出して守ったり、打ったり、走ったり、勝ったり、負けたり、チームですることが楽しかった」とチームで協力することで楽しさを実感している記述がみられた。また、「たくさん点を取ることができた」や「自分の思ったところに打つことができた」といった記述もみられた。ゲームを楽しんでいる多くの生徒の姿がみられた。「スマイルベースボールは楽しかったか」という質問に対して、「楽しかった」と回答した生徒が70.6%、また「まあまあ楽しかった」と回答した生徒が23.5%であった。

9/9

まず、前時のゲームの結果を知らせた。次に、スマイルベースボール大会の3ゲーム目と4ゲーム目を行った。まず、授業の始めに前時のゲームの結果を提示した。

最後の授業ということもあり、「絶対優勝するぞ!」、「今日は勝つぞ!」と全体的に盛り上がる生徒の姿があった。

生徒の感想をみていると、「ソフトボールだと聞いて最初はいやだったけど、楽しかったのよかった」、「野球が、あまり好きではない自分もたのしくできた」と記述していた。

## 5 本単元の全体考察

### (1) 教材化（着眼点Ⅰについて）

正規のルールではなく、人数や場といったルールを改変したことで、生徒一人一人が活躍する場面が多くあり全員が楽しみながら学習することができた。また、1チームを5名で構成することで一人一人の役割が明確にされ、チーム全員が協働的に関わる場面が多く見受けられた。

## Ⅶ 研究のまとめ

### 1 成果

#### (1) 教材化について

「運動の特性や魅力」「指導内容」「生徒の実態」を踏まえ、「協働的な学び」ができるように教材化を図ったことは、生徒の運動に向かう力を引き出し、一人一人に〈期待感〉を膨らませながら課題を明確にもたせ、主体的に課題を解決させることで〈達成感〉をふり返って〈成就感〉を味わわせることにつながったと考える。

#### (2) 活動構成について

生徒が自ら主体的に課題を解決していく展開の中に、協働的に学習していく活動「共に見付ける活動」、「共に高める活動」、「共に振り返る活動」を一連の流れで仕組んでいくことにより、〈期待感〉〈達成感〉〈成就感〉を味わわせながら、運動の課題を解決する生徒の姿に迫ることができたと考える。

#### (3) 具体的支援について

「共に見付ける活動」「共に高める活動」「共に振り返る活動」が活発に行われるように、助言、学習シート、場や教具を具体的支援として位置付けた。助言では、教師の評価が生徒のより確かな自覚や自信へと導くことができていた。特に、分からなくて活動が停滞している生徒へ理解を促す矯正的なフィードバックや、学び方の良さへの肯定的フィードバックや努力の成果を実感させる賞賛・励まし、生徒の思考を促す発問がとても重要であることが分かった。学習シートでは、キャッチシートが自分で課題を見付けさせることに、プラクティスシートが動きを高めるための場を自分で適切に選択させることに、プロセスシートが学び方の良さを自分で判断させることに有効であった。特に、キャッチシートでは、3段階に分けたことで生徒が判断しやすくなり、視覚化した示し方が具体的で生徒が理解しやすいものになることが分かった。また、チームや個に応じた練習の場や教具を複数設定することが、場を生徒に自己決定させ動きを高めることに有効であった。特に、器械運動で練習の場を設定する場合は、1時間で生徒が挑戦する技を精選して単元の中に配列し、その技に応じたスモールステップの場で高めることができることがとても重要であることが分かった。

### 2 課題

- (1) 中学校保健体育科の授業づくりをさらに進め、生徒が主体的に課題を解決していくためには、どのようなアクティブ・ラーニングの視点がよいのかを、そのほかの「器械運動」「球技」や他の運動領域においても明確にしていく必要がある。
- (2) 生徒の活動が活発に行われるように3種類の学習シートを準備し、プリントをファイリングする形でストックさせたが、枚数が多くなり学びの過程をふり返ることが容易にできるような整理ができなかった。タブレット等のICTを有効に活用する必要がある。

## 引用・参考文献

- ・中学校学習指導要領解説 保健体育編 文部科学省 2008
- ・小学校学習指導要領解説 体育編 文部科学省 2008
- ・高等学校学習指導要領解説 保健体育編 文部科学省 2009
- ・評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【中学校 保健体育】  
国立教育政策研究所 2011
- ・アクティブ・ラーニング実践 産業能率大学出版部 2015
- ・アクティブ・ラーニング入門 明治図書 2015
- ・アクティブ・ラーニング入門 産業能率大学出版部 2015
- ・すぐわかる！できる！アクティブ・ラーニング 学陽書房 2015
- ・体育授業を観察評価する 高橋健夫 編著 明和出版 2003
- ・中・高校 器械運動の授業づくり 三木四郎 加藤澤男 本村清人 編著 大修館書店 2006
- ・体育科教育[別冊] 2008.11 新しいマット運動の授業づくり  
高橋健夫 藤井喜一 松本格之祐 大貫耕一 編著 大修館書店 2008
- ・学校体育実技指導資料 第10集 器械運動指導の手引 文部科学省 2015
- ・中央教育審議会 初等中等教育分科会 教育課程部会 教育課程企画特別部会 論点整理  
平成 27 年 8 月 26  
日
- ・体育科教育 2009.3 「ボール運動・球技の授業」はこう変えよう 大修館書店 2009
- ・体育科教育 2011.5 ベースボール型ゲームの実践モデル 大修館書店 2011
- ・体育科教育 2013.10 ベースボール型ゲームの授業計画 大修館書店 2013
- ・学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動 文部科学省 2010
- ・平成 19 年度 長期派遣研修員 研究報告書 福岡県体育研究所 2008
- ・平成 26 年度 長期派遣研修員 研究報告書 福岡県体育研究所 2015

## おわりに

本年度、長期派遣研修員としての貴重な研修の機会を与えていただきました。この機会を生かして、1年間の研究のテーマを設定するにあたり考えたことは、「体育が苦手な生徒たちもみんな一緒に楽しく取り組むことができる保健体育の授業づくりに取り組みたい」ということです。これまでの教員生活を振り返ると教科指導や運動部活動の指導などに一生懸命に取り組んできたものの、生徒にとってはどのような授業であったのだろうかと考えました。まずは、専門書等たくさんの書籍を読むことから始める中で、もっとひとりひとりの子どもたちに目を向けた保健体育の学習指導に取り組まなければいけないと改めて感じました。

また、基本研修や専門研修など数多くの研修に参加する中で、学ぶ意欲に満ちた表情で参加されている先生方の姿を拝見したり大学の先生方から教育に関する最新の情報を提供していただいたりしたことで、研修の大切さを知ることができました。何よりも小・中・高・特別支援学校の先生方をはじめ大学の先生方など多くの先生方との出会いや考えに触れる中で、教科教育の大切さを実感するとともに子どもたちの姿を想起しながら研究に取り組むことができました。

研究を進めるに当たり、筋道を立てて自分の考えをまとめたり、検証、考察することの難しさを知り、その際、指導主事の先生方からはアドバイスや励ましの言葉をいただき感謝しています。そして、小学校・高等学校の2名の長期派遣研修員の先生方には、いつも声を掛けていただき、それぞれの校種のすばらしさをたくさん学ぶことができました。この1年間、多くの方々に支えていただいたことに対して感謝の気持ちを忘れず、今後も研鑽を積み、子どもたちと向き合っていきたいと思います。

最後になりましたが、この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、南筑後教育事務所、大牟田市教育委員会に厚く御礼を申し上げます。並びに、本研究を進めるにあたりご指導をいただきました福岡県教育庁体育スポーツ健康課・義務教育課、福岡県立スポーツ科学情報センター、福岡県体育研究所の所員の方々に対しまして、深く感謝申し上げます。また、実証授業においてご協力いただきました、大牟田市立甘木中学校の井上校長先生をはじめ、遠藤教頭先生、保健体育科をはじめとした諸先生方、一緒に授業をしてくれた1年1組・2組の生徒たちに、心より御礼申し上げます。

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

平成28年2月19日

長期派遣研修員 井手本 隆博（大牟田市立甘木中学校）