

<中学校>

主体的に運動に取り組む生徒を育てる保健体育科学学習指導
—チャレンジシートを活用した学習活動を通して—

福岡県体育研究所
長期派遣研修員 三 苫 弘 光

目次

1 主題設定の理由	1-2
(1) 社会の動向、教育の動向から	1
(2) 生徒の実態から	1-2
2 主題・副主題について	2-4
(1) 主題の意味	2
(2) 副主題の意味	3-4
3 研究の目標	4
4 研究の仮説	4
5 研究の具体的構想	4-7
(1) チャレンジシートを活用した学習活動を効果的に行うための具体的支援	4-5
(2) 研究構想図	6
(3) 仮説検証の方途	6-7
6 研究の実際と考察	8-40
(1) 【検証授業Ⅰ】第1学年(B器械運動 ア マット運動)	8-23
(2) 【検証授業Ⅱ】第1学年(E球技 ア ゴール型 ハンドボール)	24-40
7 研究のまとめ	41-42
(1) 成果	41-42
(2) 課題	42
引用・参考文献	43
おわりに	44

主体的に運動に取り組む生徒を育てる保健体育科学習指導
—チャレンジシートを活用した学習活動を通して—

長期派遣研修員 糸島市立前原東中学校 教諭 三苦 弘光

1 主題設定の理由

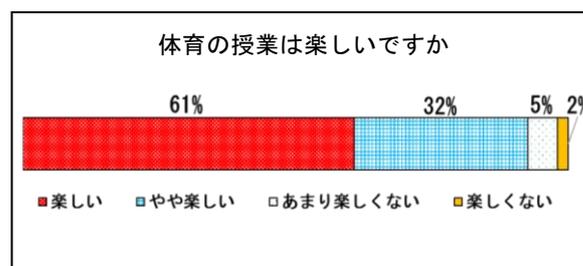
(1) 社会の動向、教育の動向から

「第6期科学技術・イノベーション基本計画（令和3年3月）」では、我が国が目指す社会（Society5.0）について、「直面する脅威や先の見えない不確実な状況に対し、持続可能性と強靭性を備え、国民の安全と安心を確保するとともに、一人ひとりが多様な幸せ（well-being）を実現できる社会」と示している。更に、同計画では、Society5.0の実現に向けた3本の政策の柱の一つに「一人ひとりの多様な幸せと課題への挑戦を実現する教育・人材育成」を掲げており、「Society5.0時代には、自ら課題を発見し解決手法を模索する、探究的な活動を通じて身につく能力・資質が重要となる」と示されている。また、「OECD Education 2030 プロジェクト（2019）」では、個人や社会のwell-beingに向けた方向性を示すために、ラーニング・コンパス（学びの羅針盤）が開発された。同プロジェクトでは、ラーニング・コンパスについて、「生徒が教師の決まりきった指導や指示をそのまま受け入れるのではなく、未知なる環境の中を自力で歩みを進め、意味のある、また責任意識を伴う方法で、進むべき方向を見出す必要性を強調する」と示されている。更に、複雑性や不確実性に適応し、よりよい未来の創造に向けた変革を起こすコンピテンシーとして「新たな価値を想像する力」「責任ある行動を取る力」「対立やジレンマに対処する力」が求められることを提唱している。これらのコンピテンシーの育成について、生徒が生涯にわたってコンピテンシーを獲得していくためには、そのための学習方略を身に付ける必要があるとされ、AAR サイクルが位置付けられている。このAAR サイクルとは、見通し・行動・振り返りのサイクルを回し、学習者が継続的に自らの思考を改善し、集団のwell-beingに向かって意図的に、また責任をもって行動するための反復的な学習プロセスのことである。

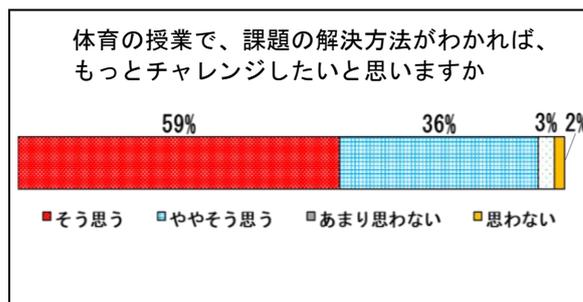
これらのことから、自ら課題を発見して、見通しを立てて行動し、その過程を振り返ることで思考を改善しながらよりよい解決策を見付けることができる生徒を育成することは、予測困難な社会の中でよりよい未来を創造するために意義深いと考える。

(2) 生徒の実態から

糸島市立前原東中学校の第1学年生徒207名にアンケートを実施した。「体育の授業は楽しいですか」という質問に対して、93%の生徒が「楽しい」「やや楽しい」と回答しており、体育の授業に前向きな生徒が多いことが分かった【図1】。次に、「体育の授業で、課題の解決方法がわかれば、もっとチャレンジしたいと思いますか」という質問に対して、95%の生徒が「そう思う」「ややそう思う」と回答していた【図2】。その理由として、「できないことができるようになりたいから」「達成感を味わえるから」などがあつた。更に、「体育の授業で、自分やチームの課題解決を意識しながら学習した経験はありますか」という質問に対して、50%の生徒が「ある」「どちらかといえばある」と回答していた【図3】。最後に、「体育の授業で、練習方法がいくつか提示されて



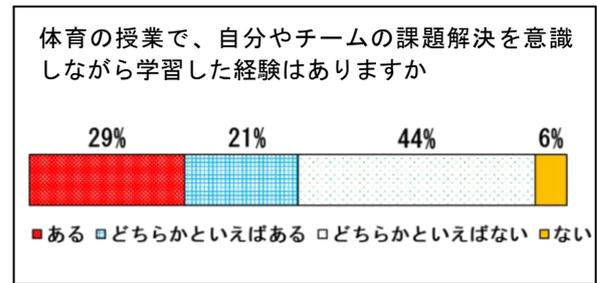
【図1 アンケート結果】



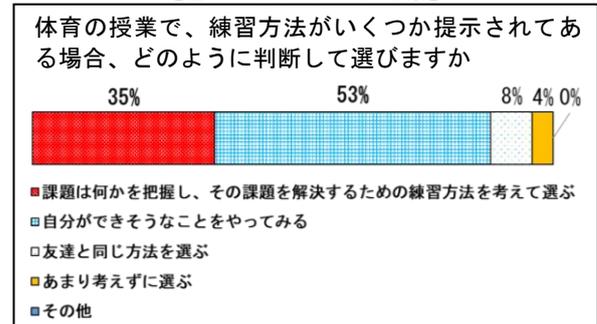
【図2 アンケート結果】

ある場合、どのように判断して選びますか」という質問に対して、「課題は何かを把握し、その課題を解決するための練習方法を考えて選ぶ」と回答した生徒は35%と低い割合であった【図4】。

これらのことから、生徒は、【図2】より、課題を解決することができる具体的な練習方法がわかれば、更に意欲的に授業に取り組むのではないかと考える。しかし、実際には、課題意識をもって学習に臨んだり【図3】、自分の課題はどのようなものか、その課題を解決するためにはどうしたらよいかを考えたりすることが不十分であることが分かった【図4】。そこで本研究では、生徒が自ら課題の解決方法を考えて練習し、解決できるような力を育成していく必要があると考え、本主題を設定した。



【図3 アンケート結果】



【図4 アンケート結果】

2 主題・副主題について

(1) 主題の意味

「主体的に運動に取り組む」について

「主体的に運動に取り組む」とは、運動に対して「予見」「遂行」「内省」の3つの要素を関連させ高めていくことである。

溝上（2017）は、主体的な学習を三層に分けた主体的な学習スペクトラムを提唱している。その中の一つである「自己調整型の主体的学習」について、「学習目標や学習方略、メタ認知を用いるなどして、自身を方向づけたり調整したりして課題に取り組む」と示している。この自己調整についてジーマン（2000）は、自己調整学習を「予見」「遂行コントロール」「自己省察」の3段階からなる自己調整プロセスを提唱しており、これらの3つの段階が循環的な形で相互に関係することで、自己の目標をさらに高めたり、より有効な方略を選択したりするなどの修正が行われるとしている。

本研究では、AAR サイクルと自己調整プロセスを参考に、「予見」を「現状を把握して課題を設定し、解決方法の見通しを立てることができる生徒」、「遂行」を「課題の解決方法を工夫したり仲間と協働したりしながら、試行錯誤を繰り返し、根拠をもって見通しを修正することで、よりよい解決方法を見付けることができる生徒」、「内省」を「自分自身やグループが設定した課題のよりよい解決方法と他の課題にも応用できそうな解決方法について、学習を振り返ることができる生徒」と定義する。

以下は、本研究で目指す主体的に運動に取り組む生徒の姿である【表1】。

【表1 主体的に運動に取り組む生徒の姿】

予見	現状を把握して課題を設定し、解決方法の見通しを立てることができる生徒
遂行	課題の解決方法を工夫したり仲間と協働したりしながら、試行錯誤を繰り返し、根拠をもって見通しを修正することで、よりよい解決方法を見付けることができる生徒
内省	自分自身やグループが設定した課題のよりよい解決方法と他の課題にも応用できそうな解決方法について、学習を振り返ることができる生徒

(2) 副主題の意味

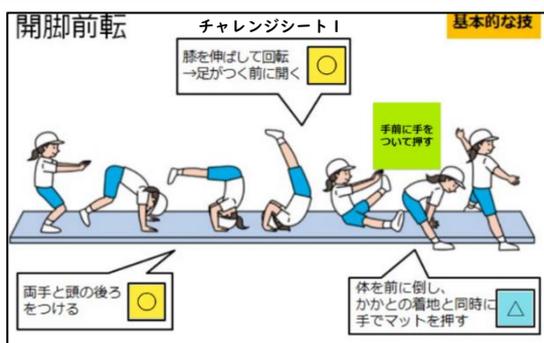
ア 「チャレンジシート」について

「チャレンジシート」とは、ねらいに応じて考えたことを表出する学習カードのことである。

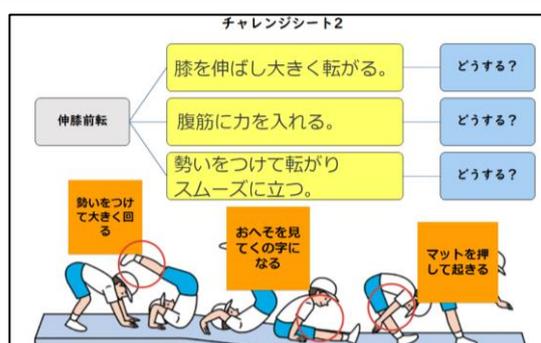
福ヶ迫（2022）は、体育科における思考力の育成について、「体育科でも言語活動は必要で、全ての子供が思考力を発揮し、自分に適した活動の場を選び、表現力として発信する力の育成が現在も求められます」と述べている。また、今関（2022）は、思考の可視化ができる学習カードの作り方について、「思考・判断したことの過程が書き込まれるようにすることです。思考・判断したことの記録と次への方針を記入する構成とします。そして頭の中に湧いたイメージを図と文字で表現するようにします。」と述べている。そこで本研究では、ねらいに応じた学習カード（以下、「チャレンジシート」という。）を作成し、生徒が考えたことを可視化していく【表2】【資料1、2、3、4】。

【表2 チャレンジシートのねらい】

チャレンジシート	ねらい
チャレンジシート1	「技の出来映え」や「ボール操作やボールを持たないときの動きの現状」を把握する。
チャレンジシート2	「技の動き方」や「ボール操作やボールを持たないときの動き」のポイント調べて課題を設定する。
チャレンジシート3	課題の解決方法の見通しを立てる。見通しから根拠をもって修正する。
チャレンジシート4	「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」について振り返る。



【資料1 チャレンジシート1の記入例】



【資料2 チャレンジシート2の記入例】

チャレンジシート3				
目標	側方倒立回転 (背中を真っ直ぐにして、真っ直ぐ回転したい)		修正理由	振り返り
よりよい解決方法 動画撮影 → タブレットで撮影 → タブレットで撮影	見通し	修正	修正理由	振り返り
	動画撮影	修正	修正理由	振り返り
	動画撮影	修正	修正理由	振り返り
	動画撮影	修正	修正理由	振り返り
	動画撮影	修正	修正理由	振り返り
課題	側方倒立回転 (背中を真っ直ぐにして、真っ直ぐ回転する)			

【資料3 チャレンジシート3の記入例】

チャレンジシート4	
次の視点で単元を振り返ろう	
①単元を通して、特に自分に合った練習方法はどのような方法ですか。	
②次の単元にも応用できそうな解決方法はどのような方法ですか。	
※この単元で学習したことを踏まえて書きましょう。	
最初はロンダートで足を閉じることができず、足も上ることができなかったけど、ゴム紐を使った練習方法で練習すると、最後の発表会ではきれいなロンダートができるようになりました。今回やったマット運動のように色々な練習方法の中から自分にあった練習を見つけ出して自分の課題を解決していけたらなと思いました。また、友達の応援やアドバイスのおかげで、最後まですることができました。次の単元では、自分が友達の応援やアドバイスをやっていきたいと思っています。	

【資料4 チャレンジシート4の記入例】

イ 「チャレンジシートを活用した学習活動」について

「チャレンジシートを活用した学習活動」とは、単元を3つの段階（「一次」「二次」「三次」）で構成し、各段階に位置付けた活動（「分析活動①、②」「工夫活動」「振り返り活動①、②」）のねらいに応じて、生徒が考えたことを表出する学習カードを用いて学習に取り組むことである。

「一次」では、試技や試しのゲームを行い、チャレンジシート1を用いて「技の出来映え」や「ボール操作やボールを持たないときの動きの現状」を把握する分析活動①を行う。

「二次」では、チャレンジシート2を用いて、できるようになりたい「技の動き方のポイント」や「ボール操作やボールを持たないときの動きのポイント」を調べて、1単位時間で解決したい課題を設定する分析活動②を行う。次に、チャレンジシート3を用いて、設定した課題を解決するための見通しを自分自身やグループで考え、仲間との活動の中で修正を行い、その修正の意図を記入することでよりよい解決方法を見付ける工夫活動を行う。最後に、本時で試した解決方法とその結果を振り返る、振り返り活動①を行う。

「三次」では、チャレンジシート4を用いて、自己の変容（学習を通して見付けた「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」）を振り返る、振り返り活動②を行う。以下は、各段階に位置付けた活動とねらい、使用するシートを示したものである【表3】。

【表3 各段階に位置付けた活動とねらい、使用するシート】

段階	活動	活動のねらい	使用するシート
一次	分析活動①	試技や試しのゲームを行い、「技の出来映え」や「ボール操作やボールを持たないときの動きの現状」を把握する。	チャレンジシート1
二次	分析活動②	できるようになりたい「技の動き方」や「ボール操作やボールを持たないときの動き」のポイント調べて、1単位時間で解決したい課題を設定する。	チャレンジシート2
	工夫活動	課題の解決方法の見通しを立て、仲間との活動の中で修正を行い、その修正の意図を記入することでよりよい解決方法を見付ける。	チャレンジシート3
	振り返り活動①	本時で試した解決方法とその結果を振り返る。	
三次	振り返り活動②	自己の変容（学習を通して見付けた「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」）を振り返る。	チャレンジシート4

3 研究の目標

保健体育科学習において、主体的に運動に取り組む生徒を育てるために、チャレンジシートを活用した学習活動の有効性について究明する。

4 研究の仮説

保健体育科学習において、「チャレンジシートを活用した学習活動」を行えば、主体的に運動に取り組む生徒を育てることができるであろう。

5 研究の具体的構想

(1) チャレンジシートを活用した学習活動を効果的に行うための具体的支援

ア ポイントの掲示

「分析活動」において、マット運動における「技の出来映え」や、ハンドボールにおける「ボール操作やボールを持たないときの動きの現状」を把握したり、できるようになりたい「技の動き方」や「ボール操作やボールを持たないときの動き」のポイントを理解しやすくしたりするために、図として掲示する【資料5】。



【資料5 ポイントを示した掲示の例】

イ 練習の場や教具の工夫

「工夫活動」において、設定した課題を解決するために練習の場を設定する。例えば、検証授業Ⅰ「マット運動」では、勢いをつけるためにマットを折り曲げて傾斜をつけるという、段階的な練習の場を設定する。検証授業Ⅱ「ハンドボール」では、できるだけ多くの生徒が練習機会を得ることができるように、チームごとにハーフコートを作り振った練習の場を設定する。

また、動き方のポイントが押さえられているか確認したり、恐怖心の緩和をしたりするなど、学習活動の効果を向上させるために教具の工夫を行う。例えば、検証授業Ⅰ「マット運動」では、足の伸びや手の付く位置を視覚的に確認しやすくするための教具を準備する。検証授業Ⅱ「ハンドボール」では、ボールが固くて恐怖心を抱いている生徒が安心して活動できるように、柔らかいボールを使用する【資料6】。



坂道マット

ソフトゴムハンドボール

【資料6 練習の場や教具の工夫の例】

ウ ICTの活用

生徒が、動きを確認したり、自己の変容を確認したりするために、タブレットの動画撮影機能を活用する。また、生徒自身がいつでも自由に調べたり、比較したりすることができるように、「技の動き方」や「ボール操作やボールを持たないときの動き」のポイント、モデルの動画、段階的に取り組める練習方法を「ウェブサイト」にまとめる【資料7】。

以下は、各段階に位置付けた活動における ICTの活用についてまとめたものである【表4】。

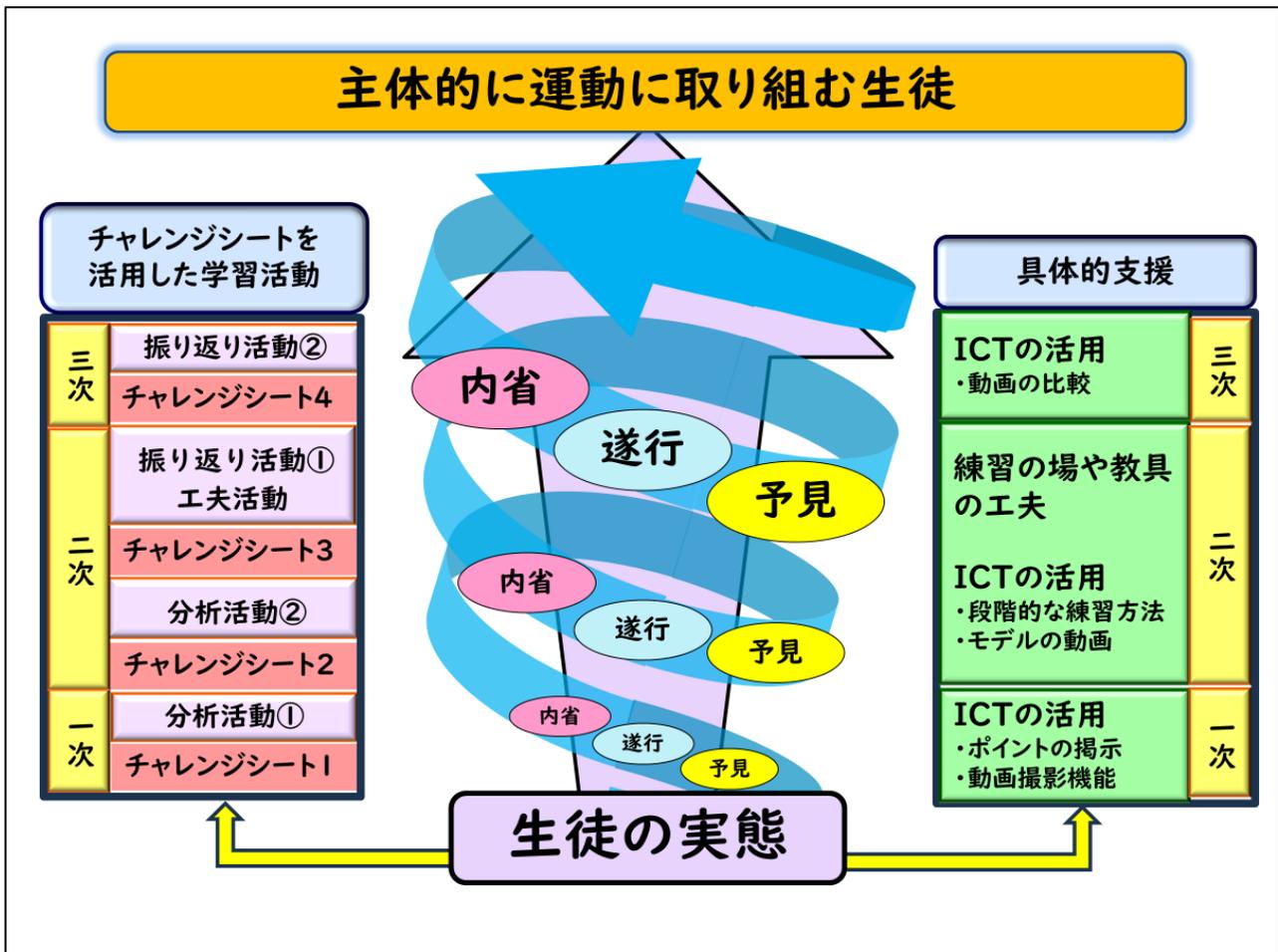


【資料7 ウェブサイトに掲載した資料】

【表4 各段階に位置付けた活動における ICTの活用】

段階	活動	ICTの活用
一次	分析活動①	・「技の出来映え」や「ボール操作やボールを持たないときの動きの現状」を把握するために動画を撮影する。
二次	分析活動②	・課題を設定するために、ウェブサイトを使用する。
	工夫活動	・よりよい解決方法を見付けるために、練習方法が提示されたウェブサイトを使用する。 ・つまづきのある生徒の支援のために、段階的に取り組むことができる練習方法が提示されたウェブサイトを使用する。
三次	振り返り活動①	・1単位時間での自己の変容を記録するために、動画を撮影する。
	振り返り活動②	・単元前後の自己の変容を把握するために、撮影した動画を比較する。

(2) 研究構想図



(3) 仮説検証の方途

ア 対象

糸島市立前原東中学校 第1学年5組39名

イ 期間

検証授業Ⅰ 令和5年9月11日～10月3日

B 器械運動 ア マット運動

検証授業Ⅱ 令和5年10月23日～11月17日

E 球技 ア ゴール型 「ハンドボール」

ウ 検証の内容と方法

	段階	活動	検証内容	判定	判断の目安	検証方法	
予見	一次	分析活動①	検証Ⅰ 「技の出来映え」や「ボール操作やボールを持たないときの動きの現状」を把握することができるか。	A	チャレンジシート1に、「技の出来映え」や「ボール操作やボールを持たないときの動きの現状」をタブレットの動画撮影機能を参考に記入し、加えて技のポイントや <u>コツ</u> も記入することができる。	・チャレンジシート1の記述分析	
				B	チャレンジシート1に、「技の出来映え」や「ボール操作やボールを持たないときの動きの現状」をタブレットの動画撮影機能を参考に記入することができる。		
				C	判定A、B以外		
	二次	分析活動②	検証Ⅱ①	技の動き方のポイントやボール操作やボールを持たないときの動きのポイント調べることができるか。	A	チャレンジシート1やウェブサイト、実技の本を参考に、調べた「技の動き方」や「ボール操作やボールを持たないときの動き」のポイントの他に、 <u>コツなども</u> 記入することができる。	・チャレンジシート2の記述分析
					B	チャレンジシート1やウェブサイト、実技の本を参考に、調べた「技の動き方」や「ボール操作やボールを持たないときの動き」のポイントを記入することができる。	
					C	判定A、B以外	
			検証Ⅱ②	解決したい課題を設定することができるか。	A	調べた「技の動き方」や「ボール操作やボールを持たないときの動き」のポイントから <u>解決の方法も含めて</u> 課題を設定し記入することができる。	・チャレンジシート2の記述分析 ・生徒の動画分析
					B	調べた「技の動き方」や「ボール操作やボールを持たないときの動き」のポイントから課題を設定し記入することができる。	
					C	判定A、B以外	
		検証Ⅱ	できるようにになりたい「技の動き方のポイント」や「ボール操作やボールを持たないときの動きのポイント」を調べて、1単位時間で解決したい課題を設定することができるか。	A	検証Ⅱ-①②においてAが2つ	・【検証Ⅱ-①②】の結果 ・アンケートの分析	
				B	検証Ⅱ-①②において ・Aが1つ、Bが1つ ・Bが2つ		
				C	判定A、B以外		
工夫活動	検証Ⅲ①	課題の解決方法の見通しを立てることができるか。	A	課題の解決方法の見通しを作成し、 <u>仲間の助言も参考にしながら作成することができる。</u>	・チャレンジシート3の記述分析		
			B	課題の解決方法の見通しを作成することができる。			
			C	判定A、B以外			
検証Ⅲ②	よりよい解決方法を見付けることができるか。	A	これまで使用してきたチャレンジシート3のすべての修正理由を <u>精査して</u> 、本時に反映することができる。※前時の見通しと変わっていない生徒は個別に理由を聞き、よりよい解決方法と判断しているものはA判定としている。	・チャレンジシート3の記述分析			
		B	前時の修正を本時の見通しに反映させることができる。				
		C	判定A、B以外				
検証Ⅲ	課題の解決方法の見通しを立て、仲間との練習の中で修正し、その修正の意図を記入することでよりよい解決方法を見付けることができるか。	A	検証Ⅲ-①②においてAが2つ	・【検証Ⅲ-①②】の結果 ・アンケートの分析			
		B	検証Ⅲ-①②において ・Aが1つ、Bが1つ ・Bが2つ				
		C	判定A、B以外				
内省	振り返り活動①	検証Ⅳ 本時で試した解決方法とその結果を振り返ることができるか。	A	「振り返り」の欄に、本時の「見通し」「修正」「修正理由」についての記述があり、かつ、 <u>次時に活かす内容の記述も含まれている。</u>	・チャレンジシート3の記述分析 ・アンケートの分析		
			B	「振り返り」の欄に、本時の「見通し」「修正」「修正理由」についての記述がある。			
			C	判定A、B以外			
	振り返り活動②	検証Ⅴ 自己の変容(学習を通して見付けた「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」)を振り返ることができるか。	A	「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」について <u>具体的な根拠が1つ以上</u> 記述されている。	・チャレンジシート4の記述分析		
			B	「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」が記述されている。			
			C	判定A、B以外			

6 研究の実際と考察

(1) 【検証授業Ⅰ】全9時間 (令和5年9月11日～10月3日)

ア 単元名 B 器械運動 ア マット運動
 イ 指導と評価の計画

段階	一次			二次			三次			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
単元目標	(知識及び技能) 次の中から、判断力、表現力等) (学びに向かう力、人間性等)	器械運動に積極的に取り組むこと、(自身の学習を援助しようとする)、(仲間一人一人の得意に合った課題や挑戦を認めようとする)などや、健康・安全に気を配ることができるようにする。 技などの自己の課題を発見し、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、自己の考えを伝えることができるようにする。								
	知識 ①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
学習の流れ	準備運動 ・ストレッチ ・器械運動	①成り立ち ②成り立ち	①成り立ち							
	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
学習の振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り
学習機会	知識	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
	技能	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
評価機会	知識	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
	技能	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
主体的	知識	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
	技能	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
主体的	知識	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち
	技能	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち	①成り立ち

学習活動における具体的評価規準

知識	技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①器械運動は、種目に応じて多くの「技」があり、技の出来映えを競うことを楽しむ運動として、多くの人々に観望されてきた成り立ちがあることについて、(成り立ち) ②技の行い方は技の課題を解決するための合理的な動き方のポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。(技の行い方)	①体をマットに順々に接触させて回転するための動き方や回転力を高めるための動き方を、基本的な技の連動の動きを滑らかにして回ることができている。(滑らか) ②全身を支えたり突き放したための動き方、起きの仕方、回転力を高めるための動き方、基本的な技の連動の動きを滑らかにして回転することができている。(滑らか) ③開始姿勢や後半姿勢、組み合わせの動きや手の置き方などの条件を変えて回ることができる。(条件を変えて行う)	①提示された動きのポイントを捉え、出来映えを参考に、中間の課題や出来映えを伝えていく。(課題発見) ②提供された練習方法から、自己の課題に応じて、技の習得に適した練習方法を選んでいく。(練習方法選択) ③体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習や発表を行う方法を考え、仲間に見付け、仲間へ伝える。(伝える)	①器械運動の学習に積極的に取り組もうとしている。(積極的) ②一人一人の得意に合った課題や挑戦を認めようとしている。(認める) ③健康・安全に留意している。(健康・安全)

ウ 授業の実際と考察

(7) 一次 (1/9 ~ 2/9)

ねらい	試技を行い、技の出来映えを把握することができる。
学習活動	ア：基本的な技と発展技に取り組む。 イ：自分の動きの動画とモデルの動画を比較して、技の出来映えを確認する。
分析活動①	チャレンジシート1を用いて、技の出来映えを把握する。
具体的支援	ICTの活用

第1時、第2時「試技を行い、技の出来映えを把握する学習」

第1、2時では、試技を行い、基本的な技と発展技の出来映えを把握することをねらいとした。

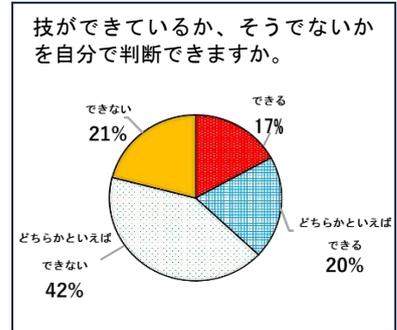
まず、事前アンケートの結果（「技ができているか、そうでないかを自分で判断できますか」という問いに対して、「できる、どちらかといえばできる」と回答した生徒は37%と4割に満たない結果【図5】）を共有した。この結果を受け、「技ができているかそうでないかを、どのように判断していますか」と問うと、「なんとなく」や「詳しくはわからない」という発言が大多数あった。このことから、**チャレンジシート1**を使用することで「技の出来映えを把握することができる」ことを説明し、技の出来映えを判断するために必要感をもって**チャレンジシート1**を使用してもらうよう意識付けを行った。

次に、前転グループ、後転グループ、倒立回転グループの試技を行う場を設定した。その際、タブレットの動画撮影機能を用いて自分の動きを撮影するように促した（ICTの活用）。

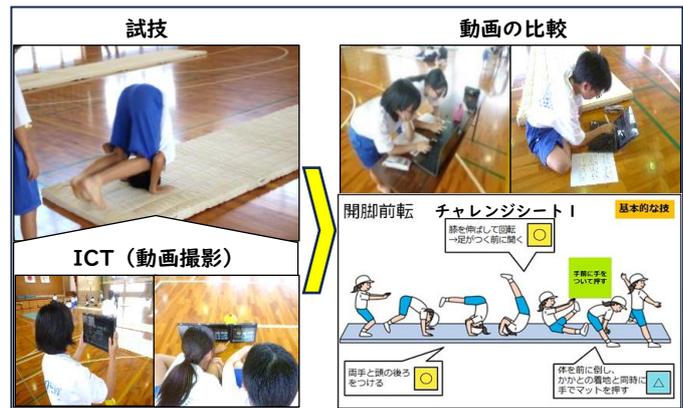
さらに、自分の動きとモデルの動画を比較して**チャレンジシート1**に「○」と「△」を付けて技の出来映えを把握する**分析活動①**を設定した【資料8】。

最後に、学習の振り返りをタブレットに記入する場を設定した。その際、**チャレンジシート1**について「チェック欄があったので、自分の動きを把握しやすかった」などといった記述や、自分の技の出来映えについて「開脚前転の途中で膝を伸ばすことができていなかった」「後転で遠くにお尻をつくことができていなかった」などの記述が見られた。この振り返りをもとに、できるようになりたい技を選択し、次の授業から選択した技の練習を行うことを説明した。

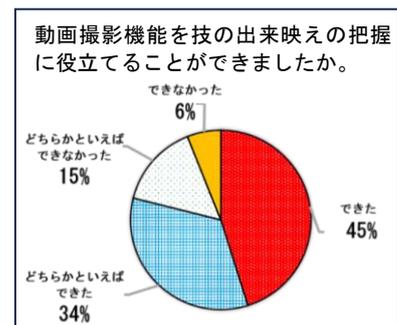
授業後のアンケートでは、「動画撮影機能を技の出来映えの把握に役立てることができましたか」という問いに対して、79%の生徒が「できた、どちらかといえばできた」と回答していた【図6】。



【図5 アンケートの結果】



【資料8 分析活動①】



【図6 アンケートの結果】

結果と考察

【検証I】分析活動①について

(1) 結果

<検証内容>	技の出来映えを把握することができるか。(分析活動①)
<検証方法>	・チャレンジシート1の記述分析

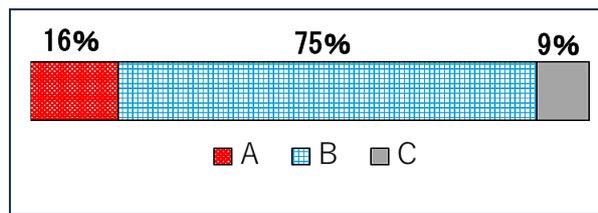
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	チャレンジシート 1 に、技の出来映えをタブレットの動画撮影機能を参考に記入し、加えて技のポイントやコツも記入することができる。
B	チャレンジシート 1 に、技の出来映えをタブレットの動画撮影機能を参考に記入することができる。
C	判定 A、B 以外

【資料 9】は A 判定の生徒のチャレンジシート 1 である。また、【図 7】はチャレンジシート 1 (生徒が選択した 3 つのできるようになりたい技) を分析したものである。その結果、A 16%、B 75%、C 9% の判定結果であった。



【資料 9】 A 判定の生徒のチャレンジシート 1】



【図 7】 検証 I の結果】

(2) 考察

上記の結果から、分析活動①においてチャレンジシート 1 を用いることは、技の出来映えを把握する上で、有効であったと考える。これは、タブレットの動画撮影機能を使って撮影した動画を確認しながら、チャレンジシート 1 にチェックしたことで、技の出来映えを把握することに繋がったからと考える。

(イ) 二次 (3/9 ~ 7/9)

ねらい	できるようになりたい技の課題を設定し、その解決のために試行錯誤しながらよりよい解決方法を見付けることができるようにする。
学習活動	ア：できるようになりたい技の動き方のポイントを調べ、課題を設定する。 イ：課題の解決方法の見通しを立てる。 ウ：見通し通りに練習する。 エ：見通しを修正し、再度練習する。 オ：本時の見通しや修正した過程を振り返る。
分析活動②	チャレンジシート 2 を用いて、できるようになりたい技の動き方のポイントを調べて、1 単位時間で解決したい課題を設定する。
工夫活動	チャレンジシート 3 を用いて、課題の解決方法の見通しを立て、仲間との活動の中で修正を行い、その修正の意図を記入することでよりよい解決方法を見付ける。
振り返り活動①	チャレンジシート 3 を用いて、本時で試した解決方法とその結果を振り返る。
具体的支援	・ポイントの提示 ・練習の場や教具の工夫 ・ICT の活用

a 第 3 時「自己の課題を解決する学習 (前転グループ)」

第 3 時では、一次で選択したできるようになりたい技 (前転グループ) の課題を設定し、解決することをねらいとした。

まず、チャレンジシート 2 を用いて、できるようになりたい技のポイントを調べて課題を設定する分析活動②を設定した【資料 10】。なお、技の動き方のポイントを調べる際は、ウェブサイト上に掲載した技の動き方のポイント (ポイントの提示、ICT の活用) やモデルの動画の視聴、実技の本を使用した。

次に、**チャレンジシート3**を用いて、課題の解決方法の見通しを立て、練習している中で、その見通しに修正が出た場合は、その修正の意図も記入する**工夫活動【資料11】**を行った。なお、課題の解決方法の見通しを立てる際は、教師があらかじめJamboardの枠外に練習方法が記載されている付箋（練習場所、道具の使用、友達のアドバイス、実技の本でポイントを調べる、タブレットでポイントを調べる、動画撮影）を使用するように促した。また、見通しを修正する場合は、別の色の付箋を貼り付け、その理由を記入するように説明した。

生徒たちは、課題解決に繋がる練習の場を選択したり、友達のアドバイスをもらったり、教具を使用したりする姿が見られた（練習の場や教具の工夫）。

最後に、本時で試した解決方法とその結果を振り返る**振り返り活動①【資料11】**を設定し、全体で共有した。**チャレンジシート3**の振り返りには、伸膝前転を選択した生徒は「はじめは坂道マットだけで練習をしていたけど、動画撮影を取り入れたら、もう少し遠くに足をついたらいいことがわかった。次の練習の時も動画の撮影を取り入れてみたい。」という記述が見られた。このような振り返りを共有した後に、「次の時間の見通しを立てる際には、どんな工夫をした方がいいと思いますか」という問いを投げかけた。生徒からはこの問いに対して、「今回の修正を次回の見通しに活かした方がよい」「どんな練習方法があるか考えてから見通しを立てたほうがよい」という発言があった。このように、よりよい解決方法を見付けるためには、前時の学習を次に活かすというサイクルを繰り返すことが重要であることを全員で確認した。

b 第4時「自己の課題を解決する学習（後転グループ）」

第4時では、選択したできるようになりたい技（後転グループ）の課題を設定し、解決することをねらいとした。

まず、**チャレンジシート2**を用いて、**分析活動②**を設定した【資料12】。ここでは、第3時の経験を活かして、技の動き方のポイントを調

【資料10 分析活動②】

【資料11 工夫活動と振り返り活動①】

【資料12 分析活動②】

べ、課題の設定をするように助言した。生徒は、第3時よりもタブレットや実技の本を参考に、多くの技の動き方のポイントを調べ、その中から自分で課題を設定することができていた（ポイントの提示、ICTの活用）。次に、チャレンジシート3を用いて、工夫活動【資料13】を設定した。ここでも、第3時の修正と振り返りを参考に、見通しを立てるように助言した。生徒は、前時の修正した箇所を参考にしながら見通しを立てていた。また、第3時の経験をもとに課題解決に繋がる練習の場を選択したり、友達のアドバイスをもらったり、教具を使用したりする姿が見られるようになった（練習の場や教具の工夫）。

最後に、振り返り活動①【資料13】を設定した。チャレンジシート3の記述には、「友達に『もうちょっと足を開くのを早くすれば』というアドバイスをもらって成功することができたのでよかったです」といった記述があり、当初の見通しを修正して「友達のアドバイス」を取り入れることで、よりよい解決方法を導くことができていた。

c 第5時「自己の課題を解決する学習（倒立回転・倒立回転跳びグループ）」

第5時では、選択したできるようになりたい技（倒立回転・倒立回転跳びグループ）の課題を設定し、解決することをねらいとした。

第5時においても、第3、4時と同様の方法で、チャレンジシート2を用いて、分析活動②【資料14】を設定した。ここでは、これまで以上に、スムーズに技の動き方のポイントを調べ、課題を設定することができていた（ポイントの提示、ICTの活用）。

次に、チャレンジシート3を用いて、工夫活動【資料15】を設定した。ここにおいても、これまでの経験をもとに、積極的に友達からのアドバイスをもらっている姿や、課題解決に繋がる練習の場を選択したり、教具を使用したりする姿が見られるようになり、見通しの立て方と修正をスムーズに行うことができていた（練習の場や教具の工夫）。

最後に、チャレンジシート3を用いて、振り返り活動①【資料15】を設定した。チャレンジシート3の記述には、「友達のアドバイスだけの予定だったけど、先生の『太ももに力を入れる』というアドバイスを聞いたおかげで、最初よりできるようになってよかったです」という記述があった。

d 第6、7時「仲間と課題を解決する学習」

第6、7時では、これまで練習してきた技の中から、さらに出来映えを良くしたい技を選択し、仲間との協働を通して課題を解決することをねらいとした。

チャレンジシート3				
目標	開脚後転（立ち上がりスムーズな開脚後転をする）			振り返り
	見通し	修正	修正理由	
よりよい解決方法を 見通しを立てる		動画撮影	確認したことが出来たかを、確認した方がいいと思ったから。	開脚後転のポイントを確認して、できなかったが、できたりできなかったりで、友達に『もうちょっと足を開くのを早くすれば』アドバイスをもらって成功することができたので良かったです。
		道具の使用	道具を使ったりしたが、成功しなかったり成功しなかったりだったから。	
		練習場所		
		友達のアドバイス		
		タブレットでポイントを確認		
課題	開脚後転（腰を持ち上げながら、マットを強く押し出し、上体を起こす）			

【資料13 工夫活動と振り返り活動①】



【資料14 分析活動②】

チャレンジシート3				
目標	側方倒立回転（真っ直ぐな側方倒立回転ができるようになる）			振り返り
	見通し	修正	修正理由	
よりよい解決方法を 見通しを立てる		友達のアドバイス	先生に教えてもらったアドバイスでやろうと思ったから。	最初は友達のアドバイスだけの予定だったけど、先生の『太ももに力を入れる』というアドバイスを聞いたおかげで、最初よりできるようになってよかったです。
		動画撮影	友達のアドバイスをもらって練習したが、あまりできなかったため、先生に教えてもらった方がいいと思った。	
		練習場所		
		友達のアドバイス		
		練習場所		
課題	側方倒立回転（背中を真っ直ぐにし、着手位置を見る）			

【資料15 工夫活動と振り返り活動①】

まず、分析活動②を設定し、第3～5時まで作成したチャレンジシート2を用いて、課題を仲間と確認した。ここでは、これまでに課題を解決することができなかった場合には、同じ課題を設定したり、前時までには課題を解決することができている場合には、新たな課題を設定して技の精度を高めたりするように促した。

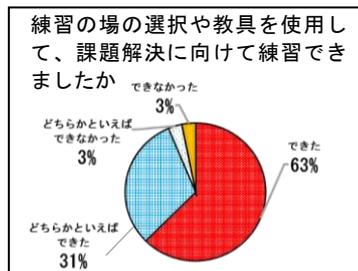
次に、チャレンジシート3を用いて、工夫活動を設定した。ここでは、これまでの工夫活動の経験を活かし、第3～5時までのチャレンジシート3を見返して「よりよい解決方法の見通し」を立てるように促した。その後生徒は、仲間と課題解決に繋がる練習の場を選択したり、練習の場を作り替えたり、教具を使用したりしながら課題解決に取り組んでいた（練習の場や教具の工夫）。

最後に、振り返り活動①を設定した。チャレンジシート3の記述欄には「仲間と課題解決したことによって、よりよい解決方法を見付けることができた」等の記述が多数見られた。

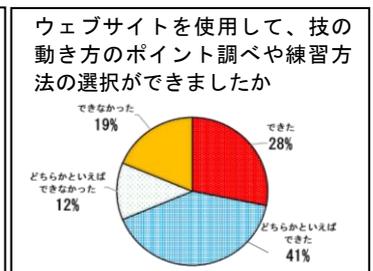
【資料16】は第5～7時までの側方倒立回転に臨んだ生徒Aのチャレンジシート3である。生徒Aは、側方倒立回転の「背中を真っすぐ伸ばして、真っすぐ回転する」という課題について、第5時の導入時で立てた課題の解決方法の見通しを修正し、その見通しを第6時に反映させている。反映させた理由は、第5時の振り返り活動①において、チャレンジシート3の記述欄には、教具について「マットにテープを貼った場所を使ってまっすぐできた」とあり、教具の活用が課題を解決するために必要であることに気付いたことが分かる。また、第6時で立てた課題解決への見通しをさらに修正し、それを第7時に反映させている。その理由は、第6時の振り返り活動①において、チャレンジシート3の記述欄には、友達からのアドバイスについて、「同じグループの人に、手がそろっていない」とあり、友達のアドバイスの必要性に気付いたことが分かる。授業後のアンケートでは、「練習の場の選択や教具を使用して、課題解決に向けて練習できましたか」

チャレンジシート3				
第5時	目標	側方倒立回転 (背中を真っすぐ伸ばして、真っすぐ進む側方倒立回転がしたい)		
	見通し	修正	修正理由	振り返り
	動画撮影			側方倒立回転をしてみても膝を使ってからだを一番伸ばせるまで伸ばせたいし、マットにテープを貼った場所を使ってまっすぐできることができた。
	友達のアドバイス			
第6時	目標	側方倒立回転 (背中を真っすぐ伸ばして、真っすぐ進む側方倒立回転がしたい 2回目)		
	見通し	修正	修正理由	振り返り
	動画撮影			手が揃っていないことや最初の体の向きが違うことを友だちに教えてもらった。そのおかげで背中もまっすぐになったし、足を置く位置がよくなったからうまくできてきたと思う。
	友達のアドバイス			
第7時	目標	側方倒立回転 (背中を真っすぐ伸ばして、真っすぐ進む側方倒立回転がしたい 3回目)		
	見通し	修正	修正理由	振り返り
	動画撮影			側方倒立回転をやってみて、練習しながら友達のアドバイスを貰っていたことに気がついた。自分のできたかどうか友達にアドバイスをもらってできるようになったと思う。
	友達のアドバイス			

【資料16】 生徒Aのチャレンジシート3の比較 (第5～7時)



【図8 アンケートの結果】



【図9 アンケートの結果】

という問いに対して、「できた」「どちらかといえばできた」と回答した生徒は 94%であり【図 8】、「どのように課題解決の練習に取り組みましたか」という問いに対して「開脚前転で、マットを巻いて、坂道を作ること勢いをつけて起き上がりができた」などと回答していた。更に、「ウェブサイトを使用して、技の動き方のポイント調べや練習方法の選択ができましたか」という問いに対して、「できた」「どちらかといえばできた」と回答した生徒 69%であり【図 9】、「どのようにウェブサイトを使用しましたか」という問いに対して「ホームページに側方倒立回転のゴム紐を使った練習方法があったので試してみた」などと回答していた。

結果と考察

【検証Ⅱ - ①】分析活動②について

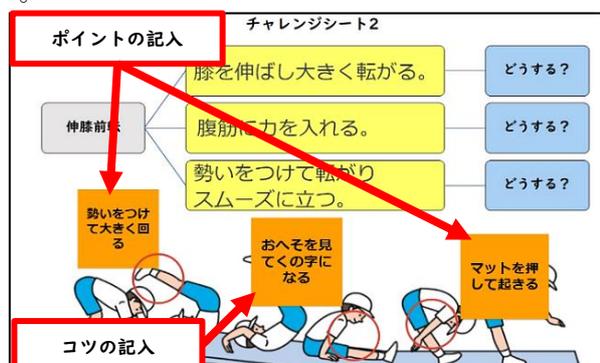
(1) 結果

<検証内容>	技の動き方のポイントを調べることができるか。(分析活動②)
<検証方法>	・チャレンジシート2の記述分析

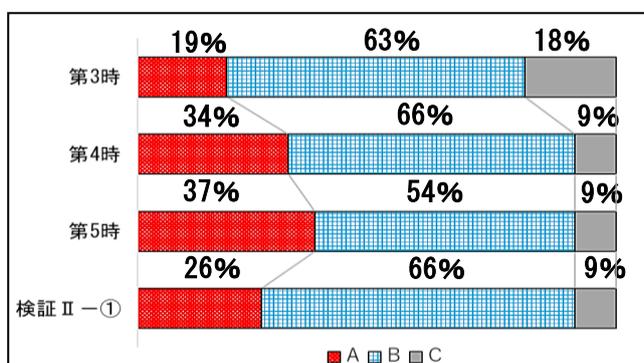
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	チャレンジシート1やウェブサイト、実技の本を参考に、調べた技の動き方のポイントの他に、コツなども記入することができる。
B	チャレンジシート1やウェブサイト、実技の本を参考に、調べた技の動き方のポイントを記入することができる。
C	判定A、B以外

【資料 17】は、A判定の生徒のチャレンジシート2である。また、【図 10】は、生徒が選択したできるようになりたい技のチャレンジシート2（第3、4、5時）を分析したものである。その結果、A判定が第3時は 19%であったものが、第5時は 37%に増え、B判定以上が9割を越す結果となった。



【資料 17】 A判定の生徒のチャレンジシート2】



【図 10】 検証Ⅱ-①の判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、分析活動②においてチャレンジシート2を用いることは、選択したできるようになりたい技の動き方のポイントを調べることが有効であったと考える。これは、ウェブサイトや実技の本に掲載してある動き方のポイントを参考にできたことがチャレンジシート2の有効性を高めることに繋がったからと考える【図 9】。

【検証Ⅱ - ②】分析活動②について

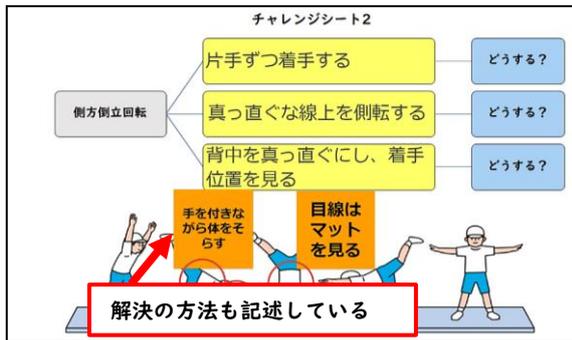
(1) 結果

<検証内容>	解決したい課題を設定することができるか。(分析活動②)
<検証方法>	・チャレンジシート2の記述分析 ・生徒の動画分析

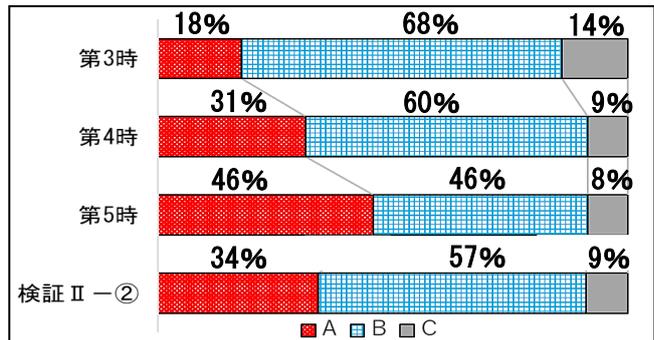
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	調べた技の動き方のポイントから解決の方法も含めて課題を設定し記入することができる。
B	調べた技の動き方のポイントから課題を設定し記入することができる。
C	判定A、B以外

【資料18】は、A判定の生徒のチャレンジシート2の記述である。また、【図11】は、生徒が選択したできるようになりたい技のチャレンジシート2（第3、4、5時）と生徒の動画をもとに分析したものである。その結果、A判定が第3時は18%であったものが、第5時では46%に増え、B判定以上が9割を越す結果となった。なお、【図11】は、生徒が分析活動①の際に撮影した動画とチャレンジシート2を分析し、教師が判定を行っている。



【資料18 A判定の生徒のチャレンジシート2】



【図11 検証Ⅱ-②の判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、分析活動②においてチャレンジシート2を用いることは、調べた技の動き方のポイントから、自分に必要な課題を設定する上で有効であったと考える。これは、生徒が設定した課題は、ウェブサイトや実技の本を活用することで、動き方のポイントを理解することができ、さらに、モデルの動画を視聴することで、チャレンジシート2の記述内容と比較し、根拠のある課題を設定することができたからと考える。

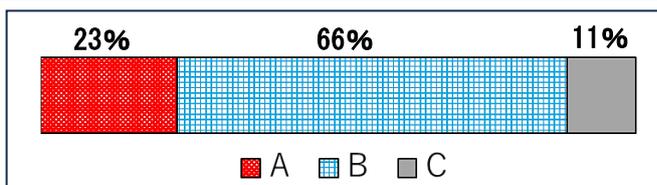
【検証Ⅱ】分析活動について

(1) 結果

<検証内容>	できるようになりたい技の動き方のポイントを調べて、1単位時間で解決したい課題を設定することができるか。(分析活動②)
<検証方法>	・検証Ⅱ-①②の結果 ・アンケートの分析

<判断の目安>

判定	判断の目安
A	検証Ⅱ-①②においてAが2つ
B	検証Ⅱ-①②において「Aが1つ、Bが1つ」及び「Bが2つ」
C	判定A、B以外

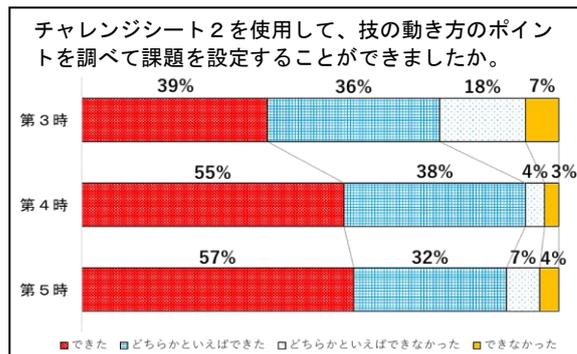


【図12 検証Ⅱの判定結果】

【図12】は、検証Ⅱ-①②をもとに総合的に判断したものである。その結果、A 23%、B 66%、C 11%の判定結果であった。また、【図13】は授業後に行ったアンケートの結果である。

(2) 考察

上記の結果から、分析活動②においてチャレンジシート2を用いることは、できるようになりたい技の動き方のポイントを調べて、1単位時間で解決したい課題を設定する上で有効であったと考える。これは、【図13】のアンケート結果のように、学習を進めるにつれて「できた」生徒の割合が高くなっていること、また、課題を設定する際に、その技の多くの課題から自分に必要な課題を精査し、それをチャレンジシート2に考えを整理して記入することができたからと考える。



【図13 アンケートの結果】

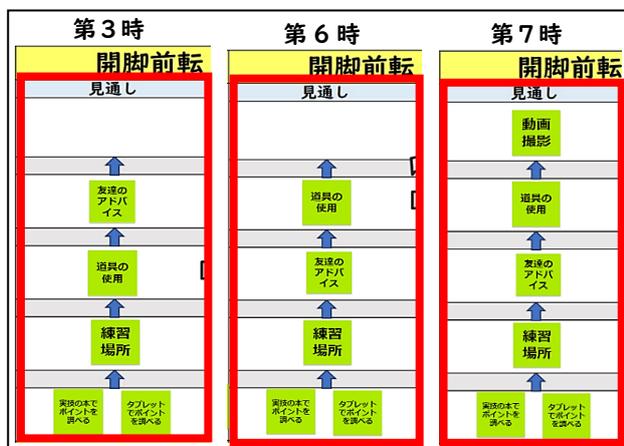
【検証Ⅲ - ①】工夫活動について

(1) 結果

<検証内容>	課題の解決方法の見通しを立てることができるか。(工夫活動)
<検証方法>	・チャレンジシート3の記述分析

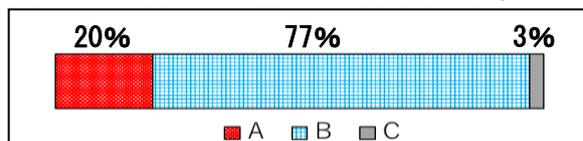
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	課題の解決方法の見通しを作成し、仲間の助言も参考にしながら作成することができる。
B	課題の解決方法の見通しを作成することができる。
C	判定A、B以外



【資料19 A判定の生徒のチャレンジシート3】

【資料19】は、A判定の生徒のチャレンジシート3(第3、6、7時)である。また、【図14】は、できるようになりたい技を選択して練習した第3～5時までのチャレンジシート3の内の1つと、仲間と課題を解決に取り組んだ第6、7時のチャレンジシート3の2つを分析し、上記の判断の目安に合わせて判定した結果である。その結果、A20%、B77%、C3%であった。



【図14 検証Ⅲ-①の判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、工夫活動においてチャレンジシート3を用いることは、課題の解決方法の見通しを立てる上で、有効であったと考える。これは、【資料19】のように、チャレンジシート3の記述から、分析活動②で設定した課題の解決方法を Jamboard の付箋を並び替えることで解決方法の見通しを立てることができていたからと考える。また、学習を進める中で、よりよい解決方法が徐々にイメージすることができるようになり、前時の見通しを参考に本時の見通しを立てることができるようになったと考える。

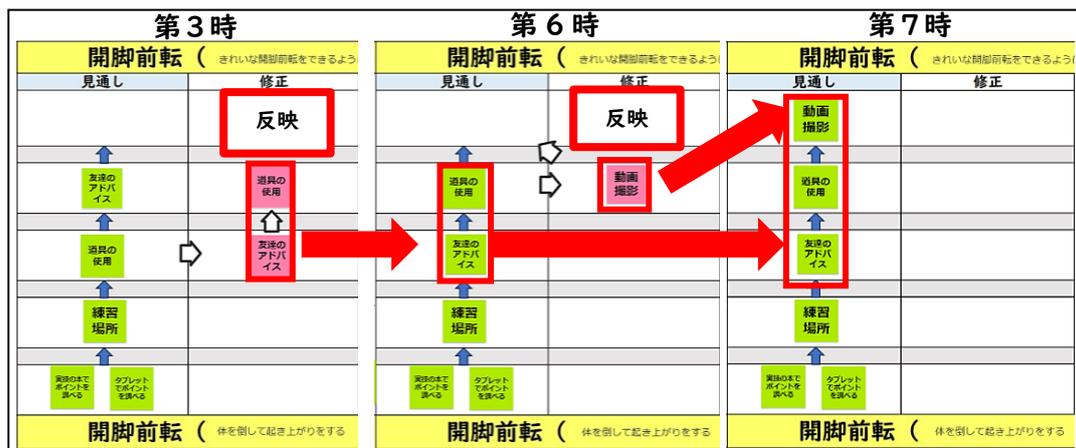
【検証Ⅲ - ②】工夫活動について

(1) 結果

<検証内容>	よりよい解決方法を見付けることができるか。(工夫活動)
<検証方法>	・チャレンジシート3の記述分析

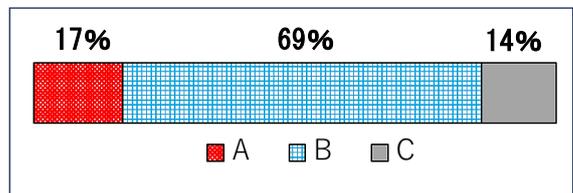
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	これまで使用してきたチャレンジシート3のすべての修正理由を精査して、本時に反映することができる。※前時の見通しと変わっていない生徒は個別に理由を聞き、よりよい解決方法と判断しているものはA判定としている。
B	前時の修正を本時の見通しに反映させることができる。
C	判定A、B以外



【資料 20 A判定の生徒のチャレンジシート3】

【資料 20】は、A判定の生徒のチャレンジシート3 (第3、6、7時) である。また、【図 15】は、できるようになりたい技を選択して練習した第3～5時までのチャレンジシート3の内の1つと、仲間と課題解決に取り組んだ第6、7時のチャレンジシート3の2つを分析し、上記の判断の目安に合わせて判定した結果である。その結果、A17%、B69%、C14%であった。



【図 15 検証Ⅲ-②の判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、工夫活動においてチャレンジシート3を用いることは、仲間との活動の中で課題の解決方法の修正を行い、よりよい解決方法を導く上で、おおむね有効であったと考える。これは【資料 20】のように前時までの修正を次の見通しに反映させることで、よりよい解決方法を見付けることができたからと考える。また、チャレンジシート3は、修正した解決方法とその理由を記入することができるので考えたことを可視化し、解決方法が有効であったかを振り返ることができたからと考える。

【検証Ⅲ】工夫活動について

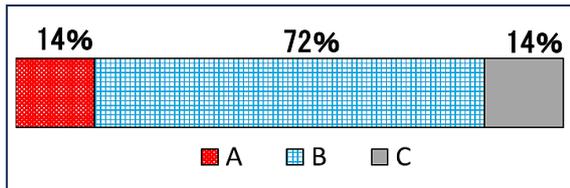
(1) 結果

<検証内容>	課題の解決方法の見通しを立て、仲間との練習の中で修正し、その修正の意図を記入することでよりよい解決方法を見付けることができるか。(工夫活動)
<検証方法>	・検証Ⅲ - ①②の結果 ・アンケートの分析

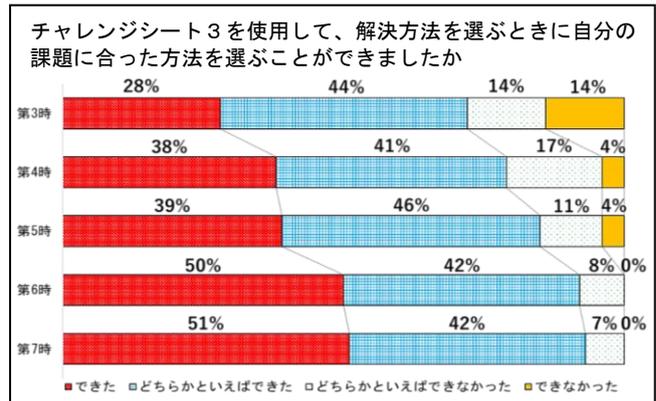
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	検証Ⅲ - ①②においてAが2つ
B	検証Ⅲ - ①②において「Aが1つ、Bが1つ」及び「Bが2つ」
C	判定A、B以外

【図 16】は、検証Ⅱ - ①②をもとに総合的に判断したものである。その結果、A14%、B72%、C14%の判定結果であった。また、【図 17】は、「チャレンジシート3を使用して、解決方法を選ぶときに自分の課題に合った方法を選ぶことができましたか」という授業後のアンケート結果である。この結果から、第6、7時では「できた」「どちらかといえばできた」の割合が90%を超えていた。



【図 16 検証Ⅲの判定結果】



【図 17 アンケートの結果】

(2) 考察

上記の結果から、工夫活動においてチャレンジシート3を用いることは、課題の解決方法の見通しを立て、仲間との活動の中で修正を行い、その修正の意図を記入することで、よりよい解決方法を見付ける上で、おおむね有効であったと考える。これは、設定した課題の解決方法をチャレンジシート3に記入することで、生徒の思考したことが可視化され、それを次の見通しを立てることに役立てることができたからと考える。

【検証Ⅳ】振り返り活動①について

(1) 結果

<検証内容>	本時で試した解決方法とその結果を振り返ることができているか。(振り返り活動①)
<検証方法>	・チャレンジシート3の記述分析 ・アンケートの分析

<判断の目安>

判定	判断の目安
A	「振り返り」の欄に、本時の「見通し」「修正」「修正理由」についての記述があり、かつ、次時に活かす内容の記述も含まれている。
B	「振り返り」の欄に、本時の「見通し」「修正」「修正理由」についての記述がある。
C	A、B以外

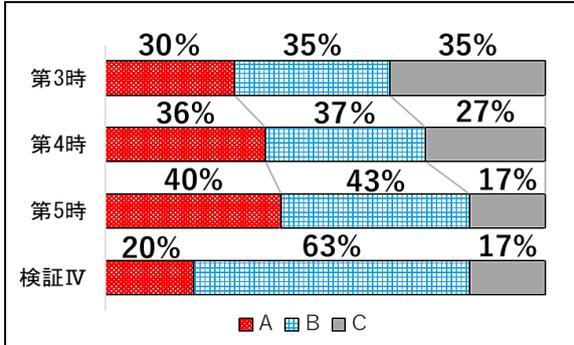
伸膝前転 (立ち上がりができるようになる)			
見通し	修正	修正理由	振り返り
道具の使用	練習場所	マットを何枚か重ねる工夫をしたため	あと少して、できそうになってきた。もう少し練習を重ねるとできるかもしれない所まで来た。
↑	↑	↑	↑
友達のアドバイス	動画撮影	できたかどうかを動画を撮って確認するため	友達のアドバイスやマットを何枚か重ねる工夫などができ、動画も撮ることができた。
↑	↑	↑	↑
動画撮影	タブレットでポイントを確認	ポイントを確認するため	この調子で後転グループの技の中でできてない開脚後転や伸膝後転なども、友達と協力しできるように思うようになった。
↑	↑	↑	↑
練習場所	友達のアドバイス	教えてもらって改善するため	
↑	↑	↑	↑
実践の場でポイントを確認	タブレットでポイントを確認		
伸膝前転 (勢いが足りない)			

【資料 21 A判定の生徒のチャレンジシート3】

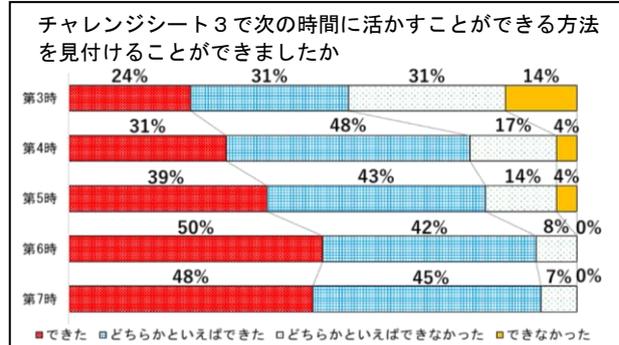
「見通し」「修正」「修正理由」に関わる記述
友達のアドバイスやマットを何枚か重ねる工夫などができ、動画も撮ることができた。

次時に活かす内容の記述
この調子で後転グループの技の中でできてない開脚後転や伸膝後転なども、友達と協力しできるように思うようになった。

【資料21】は、A判定の生徒のチャレンジシート3である。また、【図18】は、生徒が選択したできるようにになりたい技のチャレンジシート3を分析したものである。その結果、A20%、B63%、C17%の判定結果であった。また、【図19】は「チャレンジシート3で次の時間に活かすことができる方法を見付けることができましたか」という授業後のアンケートの結果である。この結果から、第3～7時にかけて「できた」「どちらかといえばできた」と回答した生徒の合計が高まっている。



【図18 検証IVの判定結果】



【図19 アンケートの結果】

(2) 考察

上記の結果から、振り返り活動①においてチャレンジシート3を用いることは、本時で試した解決方法とその結果を振り返る上で、おおむね有効であったと考える。これは、【資料21】の記述のように「見通し」「修正」「修正理由」など、考えたことがチャレンジシート3に記入されたからと考える。

(ウ) 三次 (8/9～9/9)

ねらい	単元のまとめとして発表会を行い、自己の学習の成果を確認することができる。
学習活動	ア：発表会の演技「はじめ—なか—おわり」の組み合わせを考える。 イ：グループで相互にアドバイスを言いながら練習する。 ウ：発表会を行う。 エ：単元を振り返る。
振り返り活動②	チャレンジシート4を用いて、自己の変容（学習を通して見付けた「課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」）を振り返る。
具体的な支援	ICTの活用

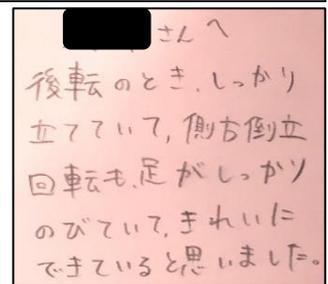
a 第8時「技を組み合わせ、練習を行う学習」

第8時では、発表会に向けて技を組み合わせ、仲間の出来映えを確認しながら完成度を高めることをねらいとした。

まず、練習してきた技の中から「はじめ—なか—おわり」の順に技を組み合わせる場を設定した。

次に、グループで演技を行い、その技の出来映えを「滑らかさ」と「美しさ」の視点を与えて伝え合う活動を仕組んだ。ここでは、互いの動きを見合ってアドバイスをしやすくするために、タブレットの動画撮影機能を活用して演技を撮影するように促し（ICTの活用）、気付いたことを付箋に書いて仲間に渡すようにした【資料22】。付箋には、「きれいに大きく回れていた」「回転も足がしっかり伸びてきれいにできている」等の記述があった。

さらに、発表会へ向けて練習する場を設定した。生徒は、完成度を高めるために練習を行ったり、友達アドバイスを参考に技の組み合わせを変更したりしていた【資料23】。



【資料22 付箋の記述】



【資料23 練習の様子】

最後に、学習のまとめの振り返りを行った。生徒は『次の技に入りやすい順番にした方がいいよ』というアドバイスを受けて、組み合わせの順番を変えて練習した。「技と技の間で『二分の一ジャンプ』をしてスムーズに技ができるようになった」と振り返っていた。

b 第9時「学習の成果を確認する学習」

第9時では、これまでの学習の成果を確認し、単元を振り返ることをねらいとした。

まず、「美しい技で発表会に臨もう」というめあてを確認する場を設定した。また、発表会シートを使って、自分の目標や技の見どころについて記入し、発表会に向けて意欲を高めた。

次にグループ内でリハーサルを行い、その後、発表会を行った。発表会では、できるようになりたい技に積極的に挑戦する姿が見られた。また、演技を見ている生徒からは「次の技はお尻を遠くに」「今の技はスムーズだったよ」というような励ましの言葉をかけるなど温かい雰囲気が見られた【資料 24】。発表会後は、友達の演技を見てよかったところを付箋に書いて渡す活動を設定し、多くの生徒が友達の頑張りや技の出来映えについてコメントを書き笑顔で渡し合っていた。

最後に、**チャレンジシート4**を用いて、**振り返り活動②**を設定した。ここでは、単元を通して、設定した課題のよりよい解決方法や、他の課題にも応用できそうな解決方法について**チャレンジシート4**に記入する場を設定した。生徒は試技の動画と発表会の演技の動画を見比べて成果を実感していた（ICTの活用）。また、生徒の記述から「ゴム紐を使った練習方法で練習すると、最後の発表会ではきれいなロンダートができるようになった」というように単元を振り返り、自分の有効だった課題の解決方法について振り返った記述が見られた【資料 25】。



【資料 24 発表会の様子】

チャレンジシート4

次の視点で単元を振り返ろう

- ①単元を通して、特に自分に合った練習方法はどのような方法ですか。
 - ②次の単元にも応用できそうな解決方法はどのような方法ですか。
- ※この単元で学習したことを踏まえて書きましょう。

最初はロンダートで足を閉じることができず、足も上にすることができなかったけど、ゴム紐を使った練習方法で練習すると、最後の発表会ではきれいなロンダートができるようになりました。今回やったマット運動のように色々な練習方法の中から自分にあった練習を見つけ出して自分の課題を解決していけたらなと思いました。また、友達の応援やアドバイスのおかげで、最後まですることができました。次の単元では、自分が友達の応援やアドバイスをやっていきたいと思っています。

【資料 25 生徒の記入したチャレンジシート4】

結果と考察

【検証V】振り返り活動②

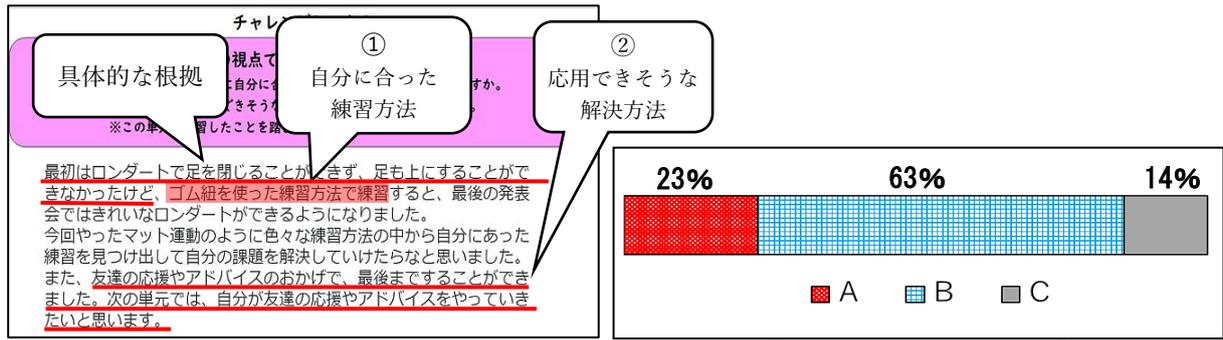
(1) 結果

＜検証内容＞	自己の変容（学習を通して見付けた「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」）を振り返ることができているか。（振り返り活動②）
＜検証方法＞	・チャレンジシート4の記述分析

＜判断の目安＞

判定	判断の目安
A	「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」について具体的な根拠が1つ以上記述されている。
B	「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」が記述されている。
C	判定A、B以外

【資料 26】は、A判定の生徒の**チャレンジシート4**である。また、【図 20】は、**チャレンジシート4**を上記の判断の目安で分析したものである。その結果、A23%、B63%、C14%の判定結果であった。



【資料 26 A 判定の生徒のチャレンジシート 4】

【図 20 検証 V の判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、**振り返り活動②**において、**チャレンジシート 4**を用いることは、設定した課題のよりよい解決方法と、他の課題にも応用できそうな解決方法について振り返る上で、おおむね有効であったと考える。これは、【資料 26】の記述のように、動きの変容を実感し、単元を通して**チャレンジシート**を活用したことで、設定した課題のよりよい解決方法と他の課題に応用できそうな解決方法を見付けることができたからと考える。

エ 本単元の全体考察

(7) 【予見】について

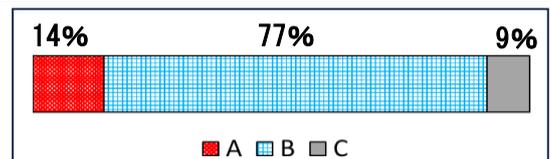
a 結果

<検証内容>	現状を把握して課題を設定し、解決の見通しを立てることができたか。
<検証方法>	【検証 I】【検証 II】【検証 III - ①】の判定結果

<判断の目安>

判定	判断の目安
A	【検証 I】【検証 II】【検証 III - ①】において A が 3 つ
B	判定 A、C 以外
C	【検証 I】【検証 II】【検証 III - ①】において「C が 3 つ」及び「B が 1 つ、C が 2 つ」

【図 21】は、【検証 I】【検証 II】【検証 III - ①】の判定結果を元に、上記の判断の目安に合わせて判定した結果である。その結果、A 14%、B 77%、C 9%の判定結果であった。



【図 21 予見の判定結果】

b 考察

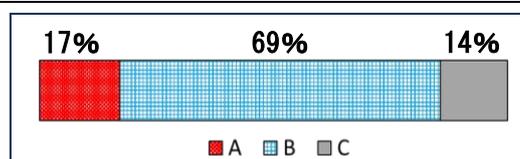
上記の結果から、A、B 判定の生徒は 91%となり、【予見】の姿に迫る上で**チャレンジシート**を活用した学習活動は有効であったと考える。これは、タブレットの動画撮影機能やウェブサイトによるポイントの提示、モデルの動画を参考に、**チャレンジシート 1**にチェックしながら記入することで、技の出来映えを把握できたからと考える。また、技の動き方のポイントを調べ、そのポイントと自分の動きを比較した際に表出した課題を**チャレンジシート 2**に記入することができたからと考える。さらに、解決方法の見通しを立てる際に**チャレンジシート 3**を活用して、付箋を並び替えることで解決方法の見通しを立てることができたからと考える。

(イ) 「遂行」について

a 結果

< 検証内容 >	課題の解決方法を工夫したり仲間と協働したりしながら、試行錯誤を繰り返して、根拠をもって見通しを修正することでよりよい解決方法を見付けることができたか。
< 検証方法 >	【検証Ⅲ - ②】の判定結果

【図 22】は、【検証Ⅲ - ②】の判定結果である。その結果、A17%、B69%、C14%の判定結果であった。



b 考察

上記の結果からA、B判定の生徒は86%となり、「遂行」の姿に迫る上でチャレンジシートを活用した学習活動は有効であったと考える。これは、課題の解決方法を工夫したり、仲間と協働したりする中で、チャレンジシート3に思考したことを記入し、根拠をもって見通しを修正することで、よりよい解決方法を見付けることができたからと考える。また、ウェブサイトに掲載したことや、練習の場や教具を使用し、仲間と協働しながら課題解決に臨んだことが、有効に働いたと考える。

(ウ) 「内省」について

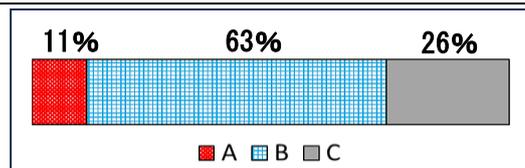
a 結果

< 検証内容 >	自分自身やグループが設定した課題のよりよい解決方法や、他の課題にも応用できそうな解決方法について、学習を振り返ることができたか。
< 検証方法 >	【検証Ⅳ】【検証Ⅴ】の判定結果

< 判断の目安 >

判定	判断の目安
A	【検証Ⅳ】【検証Ⅴ】においてAが2つ
B	判定A、B以外
C	【検証Ⅳ】【検証Ⅴ】において「Cが3つ」及び「Bが1つ、Cが2つ」

【図 23】は、【検証Ⅳ】【検証Ⅴ】の判定結果を元に、上記の判断の目安に合わせて判定した結果である。その結果、A11%、B63%、C26%の判定結果であった。



b 考察

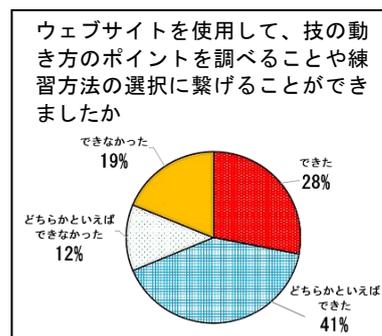
上記の結果からA、B判定の生徒は74%となり、「内省」の姿に迫る上でチャレンジシートを活用した学習活動は効果的に働く傾向が見られたと考える。これは、タブレットの動画撮影機能で記録した動画を見返すことで、自己の変容を確認したことや、これまでのチャレンジシートの記載内容を見返して、思考してきたことを振り返ることが効果的であったからと考える。しかし、C判定の生徒は26%であった。これはチャレンジシート3の振り返りにおいて、結果のみの記述が見られ、本時で試した解決方法についての内容が充実しなかったことが要因と考える。そのため、生徒に振り返りの視点を与える工夫が必要であると考える。

以上のことからマット運動において、チャレンジシートを活用した学習活動は主体的に運動に取り組む生徒を育てる上で、おおむね有効であったと考える。

オ 具体的支援からの考察

(7) ポイントの提示

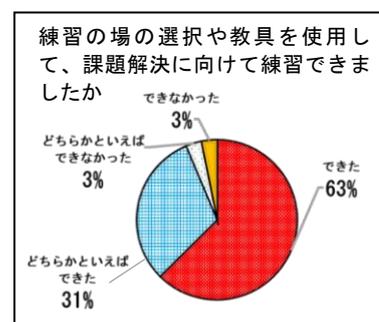
「分析活動」では、生徒が試技の様子を動画で撮影し、その動画とウェブサイトに掲示したポイントと比較できるようにしたことで、**チャレンジシート1**に自己の現状をチェックすることができていた。また、ウェブサイトに掲示した技の動き方のポイントがあることで、自分自身で調べて課題を設定し、**チャレンジシート2**に記入できていた。また、授業でのアンケートの結果【図24】では、「できた」「どちらかといえばできた」の割合は69%であり、ポイントを提示したことは**チャレンジシート**を活用した学習活動におおむね有効に働いたと考える。



【図24 アンケートの結果】

(イ) 練習の場や教具の工夫

「工夫活動」では、生徒が課題の解決に向けて練習ができるように、回転力を上げる場、起き上がりやすくする場など、課題に応じて段階的に練習に取り組めるようにした。また、鈴ゴム紐や足形マットなどの教具を準備することで、生徒が課題解決のために必要な教具を自由に選ぶことができるようにした。これらの工夫をすることで**チャレンジシート3**には、練習の場や教具を使用して自分自身の課題に合った練習方法を選択ができたり、さらに、その場で教具を使用できたりすることで、課題を解決するための練習に取り組むことができたことの記述があった。また、授業でのアンケートの結果【図25】では、「できた」「どちらかといえばできた」の割合は94%であり、練習の場や教具を工夫したことは**チャレンジシート**を活用した学習活動に有効に働いたと考える。



【図25 アンケートの結果】

(ウ) ICTの活用

【資料27】は、「どのようにタブレットを活用しましたか」という単元終了後のアンケートの結果である。この記述から分かるように、ウェブサイトを活用したり、技の出来映えを確認するために動画を撮影して、モデルの動画と比較したりするなど、学習の中でICTを活用したことが分かる。また、**チャレンジシート4**の分析では、動画を比較することで自己の変容を振り返る記述ができていた。このことからICTを活用したことは、**チャレンジシート**を活用した学習活動に有効に働いたと考える。

私は側方倒立回転をするときにまず背中にすることによってできなかったのが友達に見てもらいアドバイスしてもらって実践したら綺麗にできるようになりました。また、ホームページの動画と自分の動画を撮影した動画を比べてどこが悪いのチェックして改善したら上手できるようになりました。	ICTの活用に関する記述	件数
	動画を撮影する	17
	ポイントを調べる	19
	モデルの動画を観る	17

【資料27 アンケートの記述例と記述の件数】

カ 検証授業Ⅰの課題と修正点

検証授業Ⅰの課題	検証授業Ⅱに向けた修正点
工夫活動において、 チャレンジシート2 の課題設定の枠が3つあることで、生徒によって取り組み方に差ができた。	チャレンジシート2 の形式を変更する。枠を1つにすることで、設定する課題を焦点化できるように工夫する。
振り返り活動①で、技の出来映えだけで解決方法を記入できていない生徒がいた。	短い言葉でも記述ができるように、視点を与えるように工夫する。
学習の中でウェブサイトを使う時間の確保が不十分であった。	事前にアクセスできる環境を整えることで確認できる時間を増やすように工夫する。

(2) 【検証授業Ⅱ】全10時間(令和5年10月23日～11月17日)

ア 単元名 E 球技 ア ゴール型 ハンドボール
イ 指導と評価の計画

段階	一次			二次			三次			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
単元目標 (学習指導要領の内容) (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)	オリエンテーション ・単元の共通事項 ・チャレンジャーの扱い 方を理解する ・競技動向の把握			接技、ボールを使った準備運動(バスゲーム、シュートゲーム)						
	10 ①特性 ②健康・安全	目標の確認 知覚運動の行い方 ボール練習中に付ける学習 バスの持ち方(ポイント) ・タスクゲームの行い方	目標の確認 タスクゲーム② エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	目標の確認 タスクゲーム① エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	目標の確認 タスクゲーム③ エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	●分析活動②(チャレンジシート②) 単元時間で得点した運動を振り返る。 ●工夫活動(チャレンジシート③) 課題の解決方法の導入として、仲間との活動の中で修正を行い、その修正の意図を記入して、良い解決方法を共有する。 ＜意思決定を促す一練習→確認ゲーム①→修正と練習→確認ゲーム②＞	●分析活動②(チャレンジシート②) 単元時間で得点した運動を振り返る。 ●工夫活動(チャレンジシート③) 課題の解決方法の導入として、仲間との活動の中で修正を行い、その修正の意図を記入して、良い解決方法を共有する。 ＜意思決定を促す一練習→確認ゲーム①→修正と練習→確認ゲーム②＞	●振り返り活動② (チャレンジシート④) 自分の改善を振り返る		
	20 チーム分け グループ確認 ボールを直接奪えない ゴールで点(1点、2点)を伸ばしたら得点 【CTの活用】 ※ペナゲーム	目標の確認 知覚運動の行い方 ボール練習中に付ける学習 バスの持ち方(ポイント) ・タスクゲームの行い方	目標の確認 タスクゲーム① エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	目標の確認 タスクゲーム② エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	目標の確認 タスクゲーム③ エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	●振り返り活動② (チャレンジシート④) 自分の改善を振り返る	●振り返り活動② (チャレンジシート④) 自分の改善を振り返る			
	30 AvsBのゲーム ボールを直接奪えない ドリブルあり ゴールで点(1点、2点)を伸ばしたら得点 【CTの活用】 ※ペナゲーム	目標の確認 知覚運動の行い方 ボール練習中に付ける学習 バスの持ち方(ポイント) ・タスクゲームの行い方	目標の確認 タスクゲーム① エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	目標の確認 タスクゲーム② エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	目標の確認 タスクゲーム③ エリアゴールゲーム ※エリアゴールゲーム キックで得点 【練習の場や教員の工夫】 【ポイントの提示】 技のパス	●振り返り活動② (チャレンジシート④) 自分の改善を振り返る	●振り返り活動② (チャレンジシート④) 自分の改善を振り返る			

学習の流れ									
50	知識	①特性	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
学習機会	技能	②ハス	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
	思考・判断	③伝える	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
評価機会	主体的	③健康・安全	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
	知識	①特性	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
評価機会	技能	②ハス	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
	思考・判断	③伝える	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
主体的	知識	③健康・安全	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
	技能	①特性	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
評価機会	思考・判断	③伝える	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			
	主体的	③健康・安全	(2)運動の行い方	(2)運動の行い方	振り回り 次時の確認	●振り返り活動①(チャレンジシート③) 本時で試した解決方法とその結果を振り返る			

学習活動における具体的評価規準		
知識	技能	主体的
①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わう。球技の特性や(成り立ち)、技術の名称や行い方、(その運動に関連して高まる体力)などを理解できるとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。 ②球技に積極的に関与し、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、自己や仲間への考えを伝えることができるようにする。 ③攻守などの自己の課題を整理し、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、自己や仲間への考えを伝えることができるようにする。 ④(学びに向かう力、人間性等)	①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートを打つことができる。(シュート) ②得点しやすいうちの味方にパスを出すことができる。(パス) ③パスを受け取るために、ゴール前の空いている場所を動くことができる。(空間への移動)	①球技の学習に積極的に取り組むこととして、(積極的) ②練習の補助をしたり仲間を助言したりして、仲間を学習を支援しようとしている。(協力) ③健康・安全に留意している。(健康・安全)
①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わう。球技の特性や(成り立ち)、技術の名称や行い方、(その運動に関連して高まる体力)などを理解できるとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。 ②球技に積極的に関与し、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、自己や仲間への考えを伝えることができるようにする。 ③攻守などの自己の課題を整理し、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、自己や仲間への考えを伝えることができるようにする。 ④(学びに向かう力、人間性等)	①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートを打つことができる。(シュート) ②得点しやすいうちの味方にパスを出すことができる。(パス) ③パスを受け取るために、ゴール前の空いている場所を動くことができる。(空間への移動)	①球技の学習に積極的に取り組むこととして、(積極的) ②練習の補助をしたり仲間を助言したりして、仲間を学習を支援しようとしている。(協力) ③健康・安全に留意している。(健康・安全)

ウ 授業の実際と考察

(7) 一次 (1/10～5/10)

ねらい	試しのゲームを行いボール操作やボールを持たないときの動きの現状を把握することができる。
学習活動	ア：試しのゲームを行う。 イ：パスやシュート、触球数などの記録から気づきを話し合う。 ウ：エリアゴールゲームでボール操作（パス）を身につける。 エ：シュートゲームでボール操作（シュート）を身につける。 オ：シュートゲームで空間（スペース）に走り込む動きを身につける。 カ：動画を確認してグループでボール操作やボールを持たないときの動きの現状を把握する。
分析活動①	チャレンジシート1を用いて、ボール操作やボールを持たないときの動きの現状を把握する。
具体的な支援	・ポイントの掲示 ・ICTの活用 ・練習の場や教具の工夫 ・ルールの工夫

a 第1時「試しのゲームに取り組みハンドボールの楽しさを見付ける学習」

第1時では、試しのゲームを行い、ハンドボールの楽しさを見付けることをねらいとした。

まず、ハンドボールの競技紹介やプロチームのゲーム映像を視聴する場を設定した。その際、「ハンドボールに必要な動きは何だろう」という問いに対して、生徒から「投げる」や「走る」、「跳ぶ」という発言があった。また、「ハンドボールの楽しさは何だろう」という問いに対して、「点が入ること」「競い合うこと」という発言があった。この発言を受けて、本時は「ハンドボールをやってみて楽しさを実感しよう」というめあてを立て、初めて経験するハンドボールの学習に対する意欲を高めた。

次に、試しのゲームを行う場を設定した【資料28】。ここでは、ボールに対する恐怖心をなくすために、ソフトゴムニクボールを使用した(教具の工夫)。また、全員が安心して取り組めるように、ドリブルの制限や歩数制限をしたルールを示し、生徒と確認した。

最後に、「ハンドボールの楽しさはなんだろう」と問い、タブレットに振り返りを入力し意見を交流する場を設定した。生徒は「パスが繋がって、得点を取ると楽しい」「友達と協力してゴールが決まった時」「得点が入った時」などと答えていた【資料29】。



【資料28 試しのゲームの様子】

- ハンドボールの楽しさは何だろう。
- ・仲間とのパスが繋がると楽しい。
 - ・パスが繋がって、得点を取ると楽しい。
 - ・得点を多くとって勝利したとき。
 - ・友達と協力してゴールが決まった時。
 - ・得点が入った時。

【資料29 生徒の振り返りの記述】

b 第2時「試しのゲームの記録結果から気づきを共有する学習」

第2時では、試しのゲームに取り組み、ボール操作やグループの動きの記録（パスやシュート、触球数などの記録）の結果から気付いたことを共有することをねらいとした。

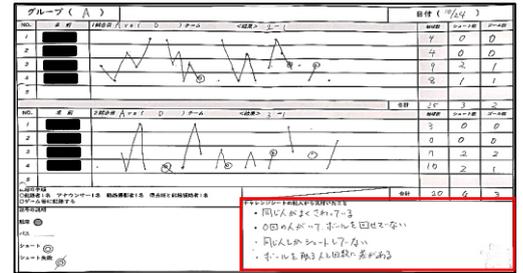
まず、前時の発言からハンドボールの楽しさについて振り返り、3つのキーワード（「パスを繋ぐ」「シュートを決める」「チームで協力する」）を提示した。そして、これらができるようになるために、「全員が活躍できるハンドボールにするために必要なことは何だろう」という学習のめあてを立てた。

次に、第1時と同様に試しのゲームを行う場を設定した。ここでは、心電図型分析シート【資料30】を用いて、パスやシュート、触球数などのボール操作に関わる記録を取り、ボール操作やボールを持たないときの動きの現状を把握した。また、心電図型分析シートに加えて、体育館の

2階から動画の撮影（ICT の活用）を行いチームの動きを記録した。

最後に、これらの記録の結果からチームの気づきを共有し、その結果を心電図型分析シートに記入する場を設定した。生徒たちは、「同じ人がよく触っている」「同じ人しかシュートできていない」「（ボールを触ることが）0回の人が出てボールを回せていない」などと記述していた。

学習のまとめとして、「全員が活躍できるハンドボールにするために必要なことは何だろう」と問い、学習を振り返る場を設定した。生徒は、「パスが繋がること」「シュートが入ること」「声かけなどの雰囲気良くすること」などと答えていた。



- ・同じ人がよくさわっている。
- ・0回の人が出て、ボールを回せていない。
- ・同じ人しかシュートしていない。
- ・ボールを触る人の回数に差がある。

【資料30 心電図型分析シート】

c 第3時「ボール操作（パス）を身に付ける学習」

第3時では、ボール操作（パス）を身に付けることねらいとした。

まず、前時の「全員が活躍するためにはパスが繋がること」という生徒の発言を振り返った。この発言から「得点に繋がるパスのポイントを見つけよう」という本時の学習のめあてを立て、ボール操作のパスには技術の名称があり、動き方のポイントがあることを説明した。ここでは、目的に応じて使用するパスの技術があることを説明した（ポイントの提示）。

次に、パスを繋いで得点に繋げる動きを身に付けさせるために、エリアゴールゲームを行う場を設定した。このエリアゴールゲームとは、味方がパスを繋いで動き、ゴールゾーンに走り込んだ味方へパスが繋がれば点数が入るタスクゲームである。ここでは、生徒全員がボールに関わる機会を増やすためにペアチームでオフェンスとディフェンスの役割を決め、ハーフコートで交互に練習を行うようにした。また、コーンを使用してゴールエリアが分かるようにした（練習の場や教具の工夫）。生徒は、「パスを出した後に走って」「ノーマークだよ」などと声を掛け合いながらゲームに取り組んだ【資料31】。エリアゴールゲーム後に、見付けたポイントを共有する場を設定した。生徒は、「ノーマークの人を見つけてボールを投げる」と発言していた。

The figure consists of a diagram and a video sequence. The diagram at the top shows a court layout with a goal area. A red dashed arrow indicates the ball's movement, and a green solid arrow indicates a player's movement. Text boxes describe the goal area, rules (3 vs 2, 3 minutes, center line slow-off, 1 point for out-of-play), and ball movement. Below the diagram is a 5-panel video sequence showing students playing the game. Panel 1: 'どこに出せるかな?' (Where can we pass it?). Panel 2: 'パス!' (Pass!). Panel 3: 'ノーマークだよ!' (No mark!). Panel 4: 'Niceパス!' (Nice pass!). Panel 5: 'Niceパス!' (Nice pass!). A legend indicates that red dashed arrows represent ball movement and green solid arrows represent player movement.

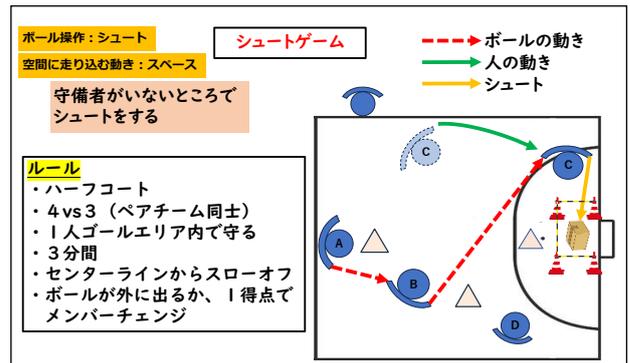
【資料31 エリアゴールゲームの様子】

最後に、メインゲームを行う場を設定した。ここではエリアゴールゲームでの気づきを参考にマークされていない味方にパスを出そうとする場面が増えた。メインゲーム後には、「得点に繋がるパスのポイント」について問い、振り返りをタブレットに入力して、意見を共有する場を設定した。生徒は「ノーマークでボールをもらう」「ノーマークの人にパスをする」と発言しており、パスを繋げるためのパスをする人の動きとパスを受ける人の動きの必要性に気付いていた。

d 第4時「ボール操作（シュート）を身に付ける学習」

第4時では、ボール操作（シュート）を身に付けることねらいとした。

まず、第2時の「全員が活躍するためには一人一人がシュートを決めること」という生徒の発言を振り返った。このことから、「得点に繋がるシュートのポイントを見付けよう」という本時の学習のめあてを立て、ボール操作のシュートには技術の名称があり、動き方のポイントがあることを説明した。ここでは、シュートを打つためのステップやバックスイングなどのポイントがあることを説明した（ポイントの提示）。



【資料32 シュートゲームの様子】

次に、得点に繋げるシュートの動きを身に付けさせるために、シュートゲームを行った【資料32】。このシュートゲームとは、相手のマークがついていない状況で段ボールを狙ってシュートをすることで点数が入るタスクゲームである。ここでは、第3時と同様に、ハーフコートで練習を行うようにした。また、段ボールを的として使用し、コーンでエリアを区切るようにした（練習の場や教具の工夫）。シュートゲーム後に、見付けたポイントを共有した。

生徒は、「キーパー以外がいないときは自分でシュート」「ディフェンスがいない場所からシュートした方がいい」と発言していた。

最後に、確認ゲームを行う場を設定した。ここではシュートゲームでの気づきを参考にゴール方向に相手がない位置でシュートをしようとする場面が増えた。

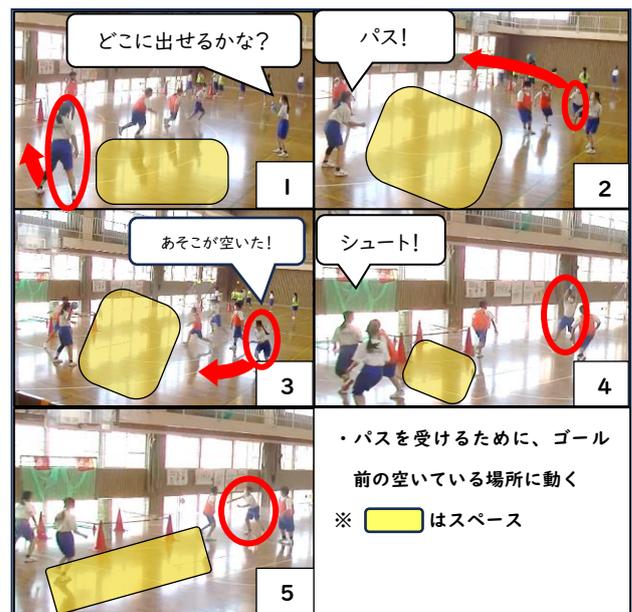
学習のまとめとして「得点に繋がるシュートのポイント」について問い、意見を交流した。生徒は「周りに相手がいなかったらシュート」「ノーマークだったら自分でシュートする」と発言しており、パスを繋げるにはパスをする人の動きとパスを受ける人の動きが必要であることを理解していた。

e 第5時「空間（スペース）に走り込む動きを身に付ける学習」

第5時では、空間（スペース）に走り込む動きを身に付けることをねらいとした。

まず、前時の学習を振り返り「ノーマークでボールをもらおう」という生徒の発言から、「ノーマークになるための動きのポイントを見付けよう」という本時の学習のめあてを立て、動き方のポイントがあることを説明した（ポイントの提示）。

次に、ノーマークでパスを受けることができるようにするためにシュートゲームを行う場を設定した。ここでは第4時と同様のルールで、ノーマークになるための動き方について意見を出し合いながら練習を行うように促した。タスクゲーム後に、見付けたポイントを共有する場を設定した。生徒は、「味方チームの1人が相手チームの2人を引き付けたほうが良い」「誰もいないところに走ってから声で合図を送る」と発言していた。その後、メインゲームで練習の成果を試す場を設定した。生徒は、シュートゲームでの気づきを参考



【資料33 シュートゲームの様子】

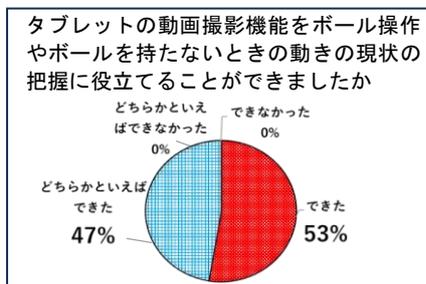
にゴール前の空いている場所でパスを受けようとする場面が増えた【資料 33】。

さらに、動画撮影機能を使って撮影したゲームの動画を視聴し、チャレンジシート 1 に「○」「△」を付けてボール操作やボールを持たないときの動きの現状を把握する分析活動①を設定した【資料 34】。生徒は、自分たちのゲームの動画をタブレットで確認し、チャレンジシート 1 にチェックしながら動きを確認していた (ICT の活用)。

最後に、学習の振り返りをタブレットに記入する場を設定した。その際、「チームに必要な練習は何だろう」という問いに対して、「パスのつながりに偏りがある」「ボールを持ってもノーマークの味方がいない」などの記述が見られた。この振り返りをもとに、グループのできるようになりたい「ボール操作やボールを持たないときの動き」を選択し、次の授業よりチャレンジシート 2 とチャレンジシート 3 を用いて学習を行うことを説明した。

授業後のアンケートでは、「タブレットの動画撮影機能をボール操作やボールを持たないときの動きの現状の把握に役立

てることができましたか」という問いに対して、100%の生徒が「できた、どちらかといえばできた」と回答していた【図 26】。また、アンケートの記述では、「どこにスペースが空いているのか、どこならパスが出せるのかなどの確認をするために使った」などの記述があった【資料 35】。



【図 26 アンケートの結果】

試しのゲーム

動画の比較

チャレンジシート 1

空間への移動

ボールを持たない時にゴール前の空いている場所に動くことができる

◎ 全員が十分にできている ○ 一部の人ができている △ 練習が必要

空間への移動

ボールを持たない時にゴール前の空いている場所に動くことができる

◎ 全員が十分にできている ○ 一部の人ができている △ 練習が必要

②空間への移動について気付いたことをメンバーで共有しましょう。
 ・ボールを持っていないときに空いているところに動いていない。
 ・背立ちになって動いていない人がいる。 ・パスの後には次の場所へ動く意識が欠ける

【資料 34 分析活動①】

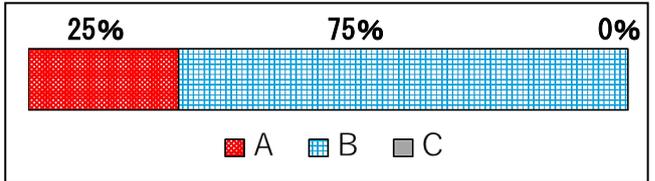
動画の撮影機能をどのように活用しましたか

- ・どこにスペースが空いているのか、どこならパスが出せるのかなどの確認をするために使った。
- ・自分たちのチームの動きや自分の動きを見て、パスやシュートの課題を見付けることができた。
- ・チームの現状を見るために使った。

【資料 35 アンケートの記述】

結果と考察	
【検証 I】分析活動①について	
(1) 結果	
<検証内容>	ボール操作やボールを持たないときの動きの現状を把握することができているか。(分析活動①)
<検証方法>	・チャレンジシート 1 の記述分析
<判断の目安>	
判定	判断の目安
A	チャレンジシート 1 に、ボール操作やボールを持たないときの動きの現状をタブレットの動画撮影機能を参考に記入し、加えて技能のポイントやコツも記入することができている。
B	チャレンジシート 1 にボール操作やボールを持たないときの動きの現状をタブレットの動画撮影機能を参考に記入することができている。
C	判定 A、B 以外

【資料 36】はA判定のグループのチャレンジシート1の記述である。また、【図 27】はチャレンジシート1（生徒が選択したボール操作やボールを持たないときの動きの現状）を分析したものである。その結果、A25%、B75%、C0%の判定結果であり、100%の生徒がタブレットの動画撮影機能を参考にボール操作やボールを持たないときの動きの現状を記入できたことが分かる。



【資料 36 A判定のグループのチャレンジシート1】

【図 27 検証 I の結果】

(2) 考察

上記の結果から、分析活動①においてチャレンジシート1を用いることは、ボール操作やボールを持たないときの動きの現状を把握する上で、有効であったと考える。これは、タブレットの動画撮影機能を使って撮影した動画を参考にしながら、チャレンジシート1にボール操作やボールを持たないときの動きの現状をチェックしたことで、現状を把握することに繋がったからと考える。

(4) 二次 (6/10~8/10)

ねらい	できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを調べて、課題を設定し、その解決のために試行錯誤しながらよりよい解決方法を見付けることができるようにする。
学習活動	ア：できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを調べ、課題を設定する。 イ：課題の解決方法の見通しを立てる。 ウ：見通し通りに練習する。 エ：見通しを修正し、再度練習する。 オ：本時の見通しや修正した過程を振り返る。
分析活動②	チャレンジシート2を用いて、できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを調べて、1単位時間で解決したい課題を設定する。
工夫活動	チャレンジシート3を用いて、課題の解決方法の見通しを立て、仲間との活動の中で修正を行い、その修正の意図を記入することでよりよい解決方法を見付ける。
振り返り活動①	チャレンジシート3を用いて、本時で試した解決方法とその結果を振り返る。
具体的支援	・ポイントの掲示 ・ICTの活用 ・練習の場や教具の工夫

a 第6、7時「グループの課題を提示された練習方法から選び、解決する学習」

第6、7時では、一次で選択した、できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きの課題を設定し、その解決に向けて練習方法を選択して解決していくことをねらいとした。まず、チャレンジシート2を用いて、できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを調べて課題を設定する分析活動②を設定した【資料 37】。なお、ボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを調べる際は、ウェブサイト上に掲載したボール操作やボールを持たないときの動きのポイントやモデルの動画の視聴（ポイントの提示、ICTの活用）、実技の本を使用した。

次に、**チャレンジシート3**を用いて、課題の解決方法の見通しを立て、練習している中で、その見通しに修正が出た場合は、その修正の意図も記入する**工夫活動**を設定した【資料38】。**チャレンジシート3**の「修正理由」の記述欄には、「友達から先にアドバイスを貰って、練習したほうが効果的だと思ったから」「道具（教具）を利用したほうが練習しやすかったから」といったよりよい解決方法になるために試行錯誤したことが記述されていた。

最後に、本時で試した解決方法とその結果を振り返る、**振り返り活動①**を設定し全体で共有した。**チャレンジシート3**の振り返りには、「ダンボールなどの道具（教具）を使ったことで、試合に通じる練習になったから良かった」「道具（教具）ではダンボールを使っていかに正確に打てるかの練習でどこから投げるといいのかなど考えることができた」というような記述が見られた【資料38】。

b 第8時「グループの課題を解決する為に、仲間と協力して練習する学習」

第8時では、グループの課題を解決するために、仲間と協力して練習することをねらいとした。

まず、**分析活動②**を設定し、第6、7時に作成した**チャレンジシート2**の課題を仲間と確認した。ここでは、これまでに課題を解決することができなかった場合には、同じ課題を設定したり、前時までに課題を解決できている場合には、新たな課題を設定したりして、できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きを、さらによくするための練習を行うように促した。

次に、**チャレンジシート3**を用いて、**工夫活動**を設定した。ここでは、これまでの**工夫活動**の経験を活かし、「よりよい解決方法の見通し」を立てるように助言した。その後は、仲間と課題解決に繋がる練習をウェブサイトから選んだり、教具を使用したりしながら練習する姿が見られた（ICTの活用）（練習の場や教具の工夫）。その後、確認ゲームで練習の成果を確認し、その動きを振り返ることで表出した課題について再度、解決方法の見通しを考えるように仕組んだ。

最後に、**振り返り活動①**を設定した。**チャレンジシート3**の記述には仲間と課題解決したことによって、よりよい解決方法を見付ける

チャレンジシート2

シュート 敵に妨害されないようにシュートする。 どのようにする？

得点につながる「シュート」のキーワード

- ・相手が近くにいない時に打つ
- ・ノーマークの味方にパスする。
- ・シュートしやすい味方にパスする。
- ・ゴールサイドでパスをもらいシュートを打つ。

【資料37 分析活動②】

目標 シュート（シュートをたくさん打って得点したい）

見通し（予見）	修正（遂行）	振り返り（内省）
見通し	修正理由	振り返り
友達のアドバイス	練習	① (A) ダンボールなどの道具を使ったことで、試合に通じる練習になったから良かった。
動画撮影	友達のアドバイス	② (B) ダンボールを使って正確にシュートを打てるようにできて良かった。
練習方法の選択	道具の使用	③ (C) 道具ではダンボールを使っていかに正確に打てるかの練習でどこから投げるといいのかなど考えることができた。
シュート（		④ (D) ダンボールを使って空いているスペースとシュートの両方を練習することができた。スペースの練習でもやってみる
		⑤ ()

課題 シュート（自分とゴールの間に相手がいなときに打つ）

どうすればシュートが決まるかな？

段ボールとコーンを使ってみよう！

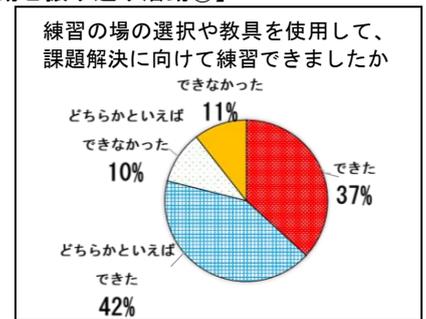
前に相手がいるからパス！

相手のいない時に打ちたいね

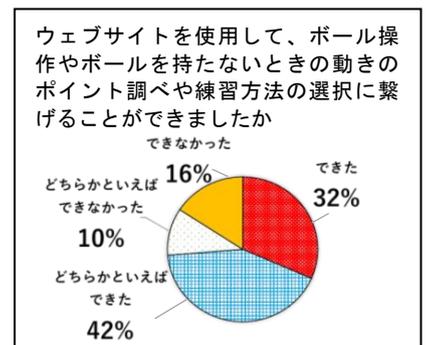
相手のいない場所に動いてね！

シートの修正は、
・道具の使用
・アドバイス
・練習
の3つだね！

【資料38 工夫活動と振り返り活動①】



【図28 アンケートの結果】



【図29 アンケートの結果】

ことができた等の記述が多数見られた。

授業後のアンケートでは、「練習の場の選択や教具を使用して、課題解決に向けて練習できましたか」という問いに対して、「できた」「どちらかといえばできた」と回答した生徒は79%であり【図28】、「どのように課題解決の練習に取り組みましたか」という問いに対して「段ボールを狙ってシュートすることでシュートの精度が上がった」などと回答していた。更に、「ウェブサイトを使用して、ボール操作やボールを持たないときの動きのポイント調べや練習方法の選択ができましたか」という問いに対して、「できた」「どちらかといえばできた」と回答した生徒は74%であり【図29】、「どのようにウェブサイトを使用しましたか」という問いに対して「パスが繋がるように、四角パスの練習のやり方を見て、パス練習をやってみた」などと回答していた。

【資料39】は第6～8時までのボール操作（シュート、パス）の練習に臨んだAグループのチャレンジシート3である。Aグループの第6時はシュートに関する課題を設定している。第7、8時はパスに関する課題を設定している。

課題が変わっても、前時に取り組んだ解決方法を活かして見通しを立てていることが分かる。また、第8時の振り返り活動①におけるチャレンジシート3の記述欄には「パスをみんなで回していたのでいいと思いました。作戦ボードを使った」との記述があり、教具を活用したり、練習方法を選択したりしたことが分かる。そのほかにも、動画を撮って教え合いを行うなど、仲間と協働して練習に取り組んだことで、よりよい解決方法を選択したことが分かる。

時間	目標	見直し	修正	修正理由	振り返り
第6時	シュート (全員シュートを打てるようになる)	見直し	修正	修正理由	振り返り
		道具の使用	練習方法の選択		① (A) タブレットで調べてパスを回して相手がいなくていいとわかった。
		動画撮影	友達のアドバイス	順番待ちの人が、空いている人を教えるようにしたから	② (B) キーパーに防がれないようにコースを決めて打つ
		友達のアドバイス	練習方法の選択	③ (C) 空いている人にボールをつないでほしいと思う	
		道具の本でポイントを知る	タブレットでポイントを知る	④ (D) シュートが打てなかったから友達に動き方を聞いてみた。	
		課題	シュート (方が打てしまう、特定の人が打っている)	⑤ (E) シュートの練習を初めてしたので意外とうまく行ったのでゲームで試してみたい	
第7時	パス (防御者がいない位置に動く)	見直し	修正	修正理由	振り返り
		動画撮影	友達のアドバイス	現状を確かめるためアドバイスをするときにつかうため	① (A) しっかりパスをしようと思ってるけれどガードがついている人にも投げようとしている
		道具の使用	練習方法の選択	② (B) 防御者がいない位置に動くことができました	
		友達のアドバイス	動画撮影	③ (C) 防御者がいないところを動画で確認しました。	
		道具の本でポイントを知る	タブレットでポイントを知る	④ (D) 四角パス練習をえらんだ。もっと回していきたい	
		課題	パス (パスが特定の人が回っていない)	⑤ (E) 四角パス練習をした時にあまり繋がらなかった。もう一度練習方法を話し合ってみる。	
第8時	パス (パスが特定の人が回っていない)	見直し	修正	修正理由	振り返り
		動画撮影	友達のアドバイス	① (A) パスをみんなで回していたのでいいと思いました。作戦ボードを使った。	
		道具の使用	練習方法の選択	② (B) パスをたくさん回すことができました。シュートも練習していきたい	
		友達のアドバイス	動画撮影	③ (C) 教え合いで動画を撮って後で見ました。	
		道具の本でポイントを知る	タブレットでポイントを知る	④ (D) パスを回すために自分がどこに行けばいいか、もっと考えられる様になりたい。	
		課題	パス (パスが特定の人が回っていない)	⑤ (E) 2回目の練習でアドバイスできたので前よりはパスが繋がった。	

【資料39】Aグループのチャレンジシート3の比較（第6～8時）

結果と考察

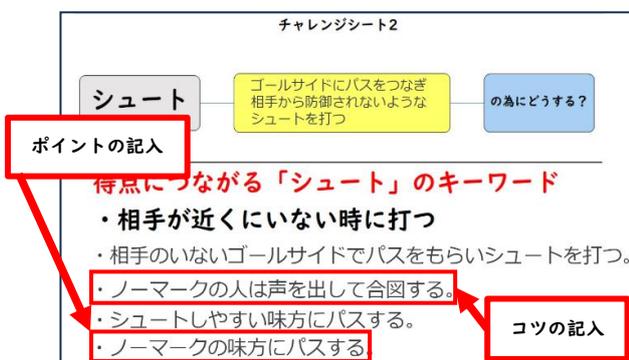
【検証Ⅱ - ①】分析活動②について

(1) 結果

<検証内容>	ボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを調べることができるか。(分析活動②)
<検証方法>	・チャレンジシート2の記述分析

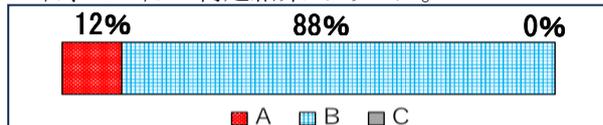
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	チャレンジシート1やウェブサイト、実技の本を参考に、調べたボール操作やボールを持たないときの動きのポイントの他に、コツなども記入することができる。
B	チャレンジシート1やウェブサイト、実技の本を参考に、調べたボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを記入することができる。
C	判定A、B以外



【資料40】A判定のグループのチャレンジシート2

【資料40】は、A判定のグループのチャレンジシート2である。また、【図30】は、生徒が選択したできるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのチャレンジシート2を分析したものである。その結果、A12%、B88%、C0%の判定結果であった。



【図30】検証Ⅱ-①の判定結果

(2) 考察

このことから、分析活動②においてチャレンジシート2を用いることは、選択したボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを調べる上で、有効であったと考える。これは、ウェブサイトや実技の本に掲載してある動きのポイントを参考に、個人で調べて考えるだけでなく、グループでそれを共有することで、様々な視点から動きのポイントを見付けることができ、チャレンジシート2の有効性を高めることができたからと考える。

【検証Ⅱ - ②】分析活動②について

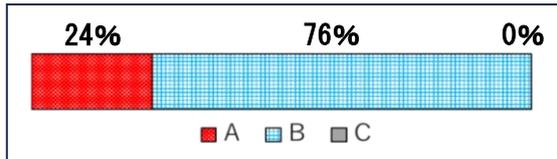
(1) 結果

<検証内容>	解決したい課題を設定することができるか。(分析活動②)
<検証方法>	・チャレンジシート2の記述分析 ・生徒の動画分析

<判断の目安>

判定	判断の目安
A	調べたボール操作やボールを持たないときの動きのポイントから解決の方法も含めて課題を設定し記入することができる。
B	調べたボール操作やボールを持たないときの動きのポイントから課題を設定し記入することができる。
C	判定A、B以外

【資料41】は、A判定のグループのチャレンジシート2の記述である。また、【図31】は、グループが選択したできるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのチャレンジシート2と生徒の動画をもとに分析したものである。その結果、A24%、B76%、C0%の判定結果であった。なお、【図31】は、グループが分析活動①の際に撮影した動画とチャレンジシート2の記述内容を分析し、教師が判定を行っている。



【図 31 検証Ⅱ-②の判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、分析活動②においてチャレンジシート2を用いることは、できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのポイント調べた中から、グループに必要な課題を設定する上で、有効であったと考える。これにおいても、個人で調べて考えるだけでなく、グループ

で調べた内容を共有することで、様々な視点から動きのポイントを見付けることで、チャレンジシート2の記述内容と比較し、根拠のある課題を設定することができたからと考える。

チャレンジシート2

シュート

ゴールサイドにパスをつなぎ相手から防御されないようなシュートを打つ

解決の方法の記述

得点につながる「シュート」のキーワード

- ・相手が近くにいない時に打つ
- ・相手のいないゴールサイドでパスをもらいシュートを打つ。
- ・ノーマークの人は声を出して合図する。
- ・シュートしやすい味方にパスする。
- ・ノーマークの味方にパスする。

【資料 41 A判定のグループのチャレンジシート2】

【検証Ⅱ】分析活動②について

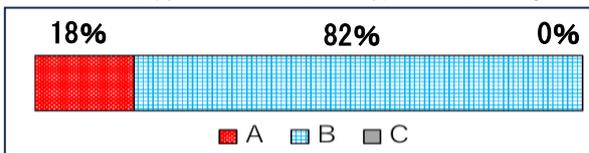
(1) 結果

<検証内容>	できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのポイント調べて、1単位時間で解決したい課題を設定することができているか。(分析活動②)
<検証方法>	検証Ⅱ-①②の結果

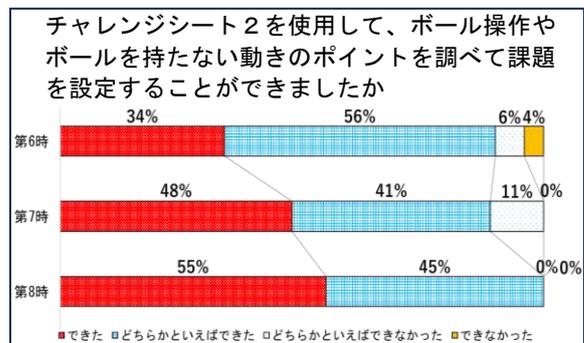
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	検証Ⅱ-①②においてAが2つ
B	検証Ⅱ-①②においてAが1つ、Bが1つ
C	判定A、B以外

【図 32】は、検証Ⅱ-①②をもとに総合的に判断したものである。その結果、A18%、B82%、C0%の判定であった。また、【図 33】は授業後に行ったアンケートの結果であり、「できた」と回答した割合が第6時の34%から第8時の55%に増加していた。



【図 32 検証Ⅱの判定結果】



【図 33 アンケートの結果】

(2) 考察

上記の結果から、分析活動②においてチャレンジシート2を用いることは、できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのポイント調べて、1単位時間で解決したい課題を設定する上で、有効であったと考える。これは、【図 33】のアンケート結果のように、学習を進めるにつれて「できた」と回答した生徒の割合が高くなっていること、また、課題を設定する際に、グループで共有した課題から、自分たちのグループに必要な課題を精査し、それをチャレンジシート2に考えを整理して記入することができたからである。

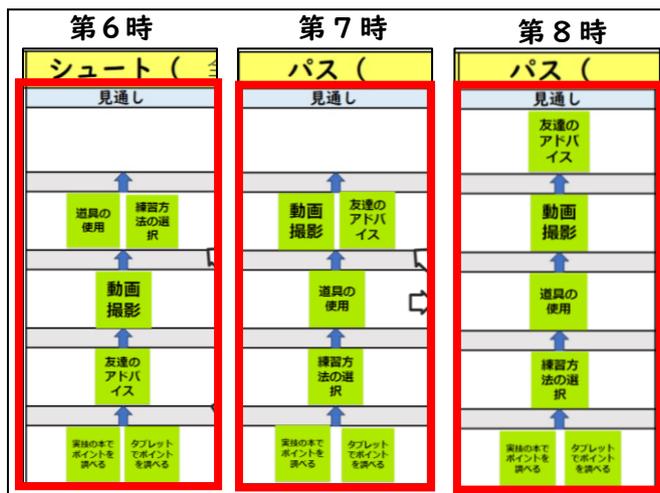
【検証Ⅲ - ①】工夫活動について

(1) 結果

＜検証内容＞	課題の解決方法の見通しを立てることができるか。(工夫活動)
＜検証方法＞	・チャレンジシート3の記述分析

＜判断の目安＞

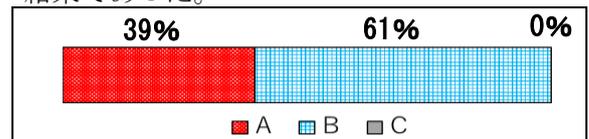
判定	判断の目安
A	課題の解決方法の見通しを作成し、仲間の助言も参考にしながら作成することができる。
B	課題の解決方法の見通しを作成することができる。
C	判定A、B以外



【資料 42 A判定のグループのチャレンジシート3】

【資料 42】は、A判定のグループのチャレンジシート3（第6、7、8時）である。また、【図 34】はできるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きを選択して練習したチャレンジシート3の3つを分析し、上記の判断の目安に合わせて判定した結果である。

その結果、A39%、B61%、C0%の判定結果であった。



【図 34 検証Ⅲ-①の判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、工夫活動においてチャレンジシート3を用いることは、課題の解決方法の見通しを立てる上で、有効であったと考える。これは、チャレンジシート3の記述から、分析活動②で設定したグループの課題の解決方法を、グループ内で協議して Jamboard の付箋を並び替えることで解決の見通しを立てることに繋がったからと考える。

【検証Ⅲ - ②】工夫活動について

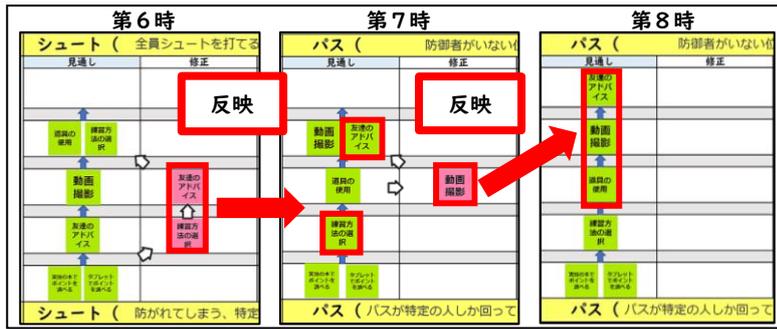
(1) 結果

＜検証内容＞	よりよい解決方法を見付けることができるか。(工夫活動)
＜検証方法＞	チャレンジシート3の記述分析

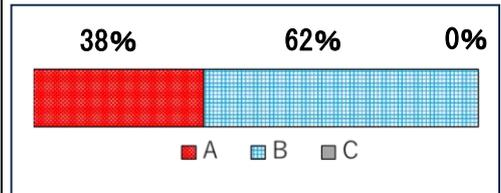
＜判断の目安＞

判定	判断の目安
A	これまで使用してきたチャレンジシート3のすべての修正理由を精査して、本時に反映することができる。※前時の見通しと変わっていないグループは個別に声をかけ、その理由を聞き、よりよい解決方法と判断しているものはA判定としている。
B	前時の修正を本時の見通しに反映させることができる。
C	判定A、B以外

【資料 43】は、A判定のグループのチャレンジシート3（第6、7、8時）である。また、【図 35】は、できるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きを選択して練習したチャレンジシート3の3つを分析し、上記の判断の目安に合わせて判定した結果である。その結果、A38%、B62%、C0%の判定結果であり、どのグループも前時の見通しを反映させることができていた。



【資料 43 A 判定のグループのチャレンジシート 3】



【図 35 検証Ⅲ-②の判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、工夫活動においてチャレンジシート 3 を用いることは、仲間との活動の中で課題の解決方法の修正を行い、よりよい解決方法を導く上で有効であったと考える。これは【資料 43】のように前時までの修正を次の見通しに反映させることで、よりよい解決方法を見付けることができたからである。また、チャレンジシート 3 は、修正した解決方法とその理由を記入することができるので考えたことを可視化し、解決方法が有効であったかを振り返ることができたからと考える。

【検証Ⅲ】工夫活動について

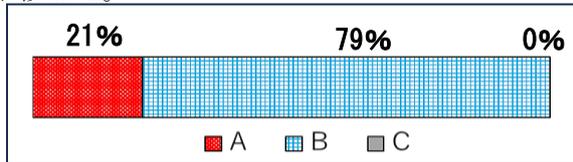
(1) 結果

<検証内容>	課題の解決方法の見通しを立て、仲間との練習の中で修正し、その修正の意図を記入することでよりよい解決方法を見付けることができるか。(工夫活動)
<検証方法>	検証Ⅲ - ①②の結果

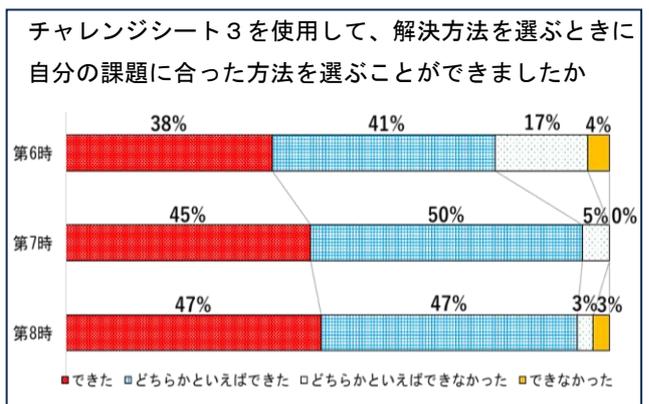
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	検証Ⅲ - ①②においてAが2つ
B	検証Ⅲ - ①②において「Aが1つ、Bが1つ」及び「Bが2つ」
C	判定A、B以外

【図 36】は、検証Ⅱ - ①②をもとに総合的に判断したものである。その結果、A21%、B79%、C0%の判定結果であった。また、【図 37】は「チャレンジシート 3 を使用して、解決方法を選ぶときに自分の課題に合った方法を選ぶことができましたか」という授業後のアンケート結果である。この結果から、「できた」「どちらかといえばできた」の割合が第7、8時では90%以上で推移した。



【図 36 検証Ⅲの判定結果】



【図 37 アンケートの結果】

(2) 考察

上記の結果から、工夫活動においてチャレンジシート 3 を用いることは、課題の解決方法の見通しをグループで立て、仲間との活動の中で修正を行い、その修正の意図を記入する上で、有効であったと考える。これは、設定した課題の解決方法をチャレンジシート 3 に記入することで、グループの考えたことが可視化され、それを活かして次の見通しを立てることができたからと考える。

【検証Ⅳ】振り返り活動①について

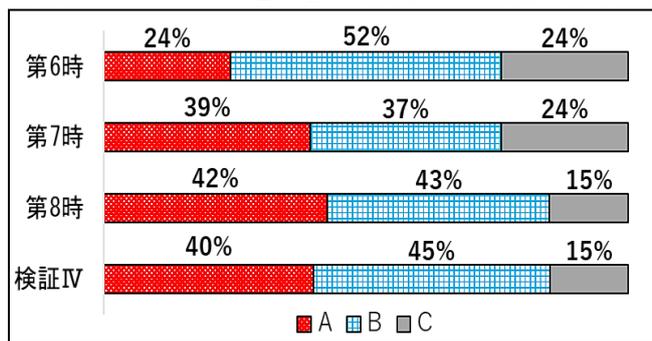
(1) 結果

<検証内容>	本時で試した解決方法とその結果を振り返ることができるか。(振り返り活動①)
<検証方法>	・チャレンジシート3の記述分析 ・アンケートの分析

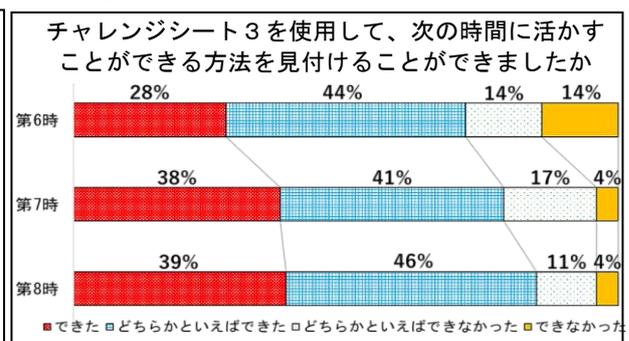
<判断の目安>

判定	判断の目安
A	「振り返り」の欄に、本時の「見通し」「修正」「修正理由」についての記述があり、かつ、次時に活かす内容の記述も含まれている。
B	「振り返り」の欄に、本時の「見通し」「修正」「修正理由」についての記述がある。
C	A、B以外

【資料44】は、A判定のグループのチャレンジシート3の記述である。また、【図38】は、生徒が選択したできるようになりたいボール操作やボールを持たないときの動きのチャレンジシート3を分析したものである。その結果、第6時ではA判定が24%であったが第8時では42%に増えている。また、【図39】は「チャレンジシート3で次の時間に活かすことができる方法を見付けることができましたか」という授業後のアンケートの結果である。この結果から、第6～8時にかけて「できた、どちらかといえばできた」と回答した生徒の割合が高まった。



【図38 検証Ⅳの判定結果】



【図39 アンケートの結果】

チャレンジシート3			
シュート (シュートをたくさん打って得点したい)			
見通し	修正	修正理由	振り返り
	練習	繰り返し練習が必要だから	① (A) ダンボールなどの道具を使ったことで、試合に通じる練習になったから良かった。
友達のアドバイス	友達のアドバイス	友達から先にアドバイスを貰って、練習したほうが効果的だったから。	② (B) ダンボールを使って正確にシュートを打てるようにできて良かった。
動画撮影	道具の使用	道具を利用したほうが練習しやすかったから。	③ (C) 道具ではダンボールを使っていたが正確に打てるかの練習でどこから投げるのかが考えやすくなった。
練習方法の選択			④ (D) ダンボールを使って空いているスペースとシュートの両方を練習することができた。スペースの練習でもやってみる。
タブレットでポイントを確認			⑤ ()
シュート (自分とゴールの間に相手がいなくて打つ)			

【資料44 A判定のグループのチャレンジシート3の記述】

「見通し」「修正」「修正理由」に関わる記述
道具ではダンボールを使っていかに正確に打てるかの練習で、どこから投げるといいのかなど考えることができていた。

次時に活かす内容の記述
ダンボールを使って空いているスペースとシュートの両方を練習することができた。スペースの練習でもやってみる。

(2) 考察

上記の結果から、振り返り活動①においてチャレンジシート3を用いることは、本時で試した解決方法とその結果を振り返る上で、おおむね有効であったと考える。これは、【資料44】の記述のように、「見通し」「修正」「修正理由」に関わることで、チャレンジシート3に記入されることや、【図39】の結果からも、自分の学びを振り返ることができたからと考える。

(ウ) 三次 (9/10~10/10)

ねらい	単元のまとめとしてリーグ戦を行い、自己の学習の成果を確認することができるようにする。
学習活動	ア：役割分担を行う。 イ：リーグ戦を行う。 ウ：単元を振り返る。
振り返り活動②	チャレンジシート4を用いて、自己の変容（学習を通して見付けた「課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」）を振り返る。
具体的な支援	・ICTの活用

a 第9時「練習の成果を発揮し、学びを確認する学習」

第9時では、リーグ戦（前半）を行い学習の成果を確認することをねらいとした。

まず、「全員が活躍できるハンドボールをするためにはどのようなことが必要か」について問い、グループで大切にしたい約束事とリーグ戦での目標について話し合う場を設定し、リーグ戦に臨む姿勢を確認した。



【資料45 リーグ戦に取り組む生徒】

次に、ルールを確認した後に、リーグ戦を行う場を設定した。リーグ戦では、各チームが練習に取り組んだ技能を発揮して攻防を楽しむ姿が見られた。また、試合の無いチームも事前に分担した役割を果たすように促し、全員がリーグ戦に関わるように仕組んだ。生徒は、ゲームの様子をタブレットで撮影したり、触球数やシュート数を記録したりするなど、リーグ戦の運営に関わる姿が見られた【資料45】。

最後に、本時の学習を振り返る場を設定した。生徒は、ゲームの様子をタブレットで確認し、次の作戦を立てるなど、最後の学習の取り組み方について意欲を高めていた。

b 第10時「単元を振り返り、学習の成果を確認する学習」

第10時では、グループが設定した課題のよりよい解決方法と、他の課題に応用できそうな解決方法についてまとめることをねらいとした。

まず、前時の結果と、目標を再確認した。

次に、リーグ戦（後半）を行う場を設定した。前時と同様に、試合に出場するときはプレイを楽しみ、出場しないときはリーグ戦の運営に携わる姿が見られた。

最後に、試しのゲームとリーグ戦の動画を見比べて自己の変容を確認した（ICTの活用）。その後、チャレンジシート4を用いて、グループが設定した課題のよりよい解決方法や、他の課題にも応用できそうな解決方法について記入する場を設定した。生徒は単元を振り返り、有効だった課題の解決方法について振り返った【資料46】。

次の視点で単元を振り返ろう

①単元を通して、特に自分やチームに合った練習方法はどのような方法ですか。
②次の単元にも応用できそうな解決方法はどのような方法ですか。
※この単元で学習したことを踏まえて書きましょう。

① シュートがたくさん入るようにしようというチームの課題を達成するために、ダンボールなどの道具を使った練習を行いました。そのおかげで、シュートの精度が上がりました。また、パスを繋ぐために三角パス練習を行うことで、相手に取られないような場所に移動し、パスをもらえようになっっていました。上達したのはベアチームの人達からアドバイスを貰ったりして、外で見ていた人たちから自分たちの動きがどうなっているのかを教えてもらったので、より良い動きができるようになっていました。

② 次の単元にも応用できそうな方法は、友達からアドバイスを貰うということです。友達からアドバイスを聞くと、他の人たちから自分たちの動きがどう写っているか分かるため、次の単元でも使っていきたいです。また、次の単元でも道具を使用できるのであれば、いろんな道具を活用して、上手になれるようにしていきたいです。

【資料46 チャレンジシート4の記述】

結果と考察

【検証V】振り返り活動②について

(1) 結果

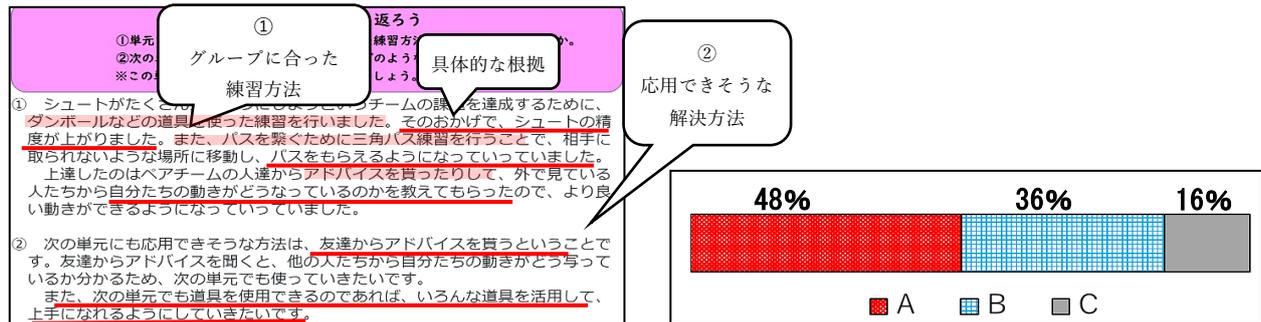
<検証内容>	自己の変容（学習を通して見付けた「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」）を振り返ることができているか。（振り返り活動②）
--------	--

<検証方法> ・チャレンジシート4の記述分析

<判断の目安>

判定	判断の目安
A	「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」について具体的な根拠が1つ以上記述されている。
B	「設定した課題のよりよい解決方法」と「他の課題にも応用できそうな解決方法」が記述されている。
C	判定A、B以外

【資料47】は、A判定のグループのチャレンジシート4である。また、【図40】は、チャレンジシート4を上記の判断の目安で分析したものである。その結果、A48%、B36%、C16%の判定結果であった。



【資料47 A判定の生徒のチャレンジシート4】

【図40 検証Vの判定結果】

(2) 考察

上記の結果から、振り返り活動②において、チャレンジシート4を用いることは、設定した課題のよりよい解決方法と、他の課題にも応用できそうな解決方法について振り返る上で、おおむね有効であったと考える。これは、【資料47】の記述のように、動きの変容を実感し、単元を通してチャレンジシートを活用したことで、設定した課題の解決方法と、他の課題にも応用できそうな解決方法を見付けることができたからと考える。

エ 本単元の全体考察

(7) 【予見】について

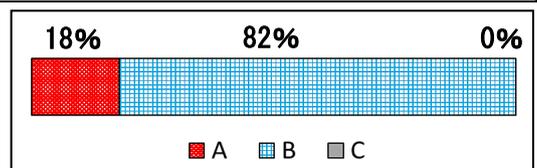
a 結果

<検証内容>	現状を把握して課題を設定し、解決方法の見通しを立てることができたか。
<検証方法>	【検証I】【検証II】【検証III - ①】の判定結果

<判断の目安>

判定	判断の目安
A	【検証I】【検証II】【検証III - ①】においてAが3つ
B	【検証I】【検証II】【検証III - ①】において「Aが2つ及びBが1つ」、「Aが1つ及びBが2つ」及び「Bが3つ」
C	判定A、B以外

【図41】は、【検証I】【検証II】【検証III - ①】の判定結果を元に、上記の判断の目安に合わせて判定した結果である。その結果、A18%、B82%、C0%の判定結果であった。



【図41 予見の判定結果】

b 考察

上記の結果からA、B判定の生徒は100%となり、【予見】の姿に迫る上でチャレンジシートを活用した学習活動は有効であったと考える。これは、タブレットの動画撮影機能やウェブサイト

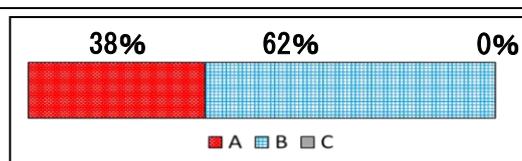
によるポイントの提示、モデルの動画を参考に、客観的に動きを確認し、チャレンジシート1にチェックしながら記入することで現状を把握できていたからと考える。また、ボール操作やボールを持たないときの動きのポイントを調べ、グループで内容を共有することにより、様々な視点から自分たちのグループに必要な課題を精査してチャレンジシート2に設定することができていたからと考える。さらに、解決方法の見通しを立てる際にチャレンジシート3に記入することができていたからと考える。

(イ) 【遂行】について

a 結果

<検証内容>	課題の解決方法を工夫したり仲間と協働したりしながら、試行錯誤を繰り返し、根拠をもって見通しを修正することでよりよい解決方法を見付けることができたか。
<検証方法>	【検証Ⅲ - ②】の判定結果

【図 42】は、【検証Ⅲ - ②】の判定結果である。その結果、A38%、B62%、C0%の判定結果であった。



【図 42】 遂行の判定結果

b 考察

上記の結果からA、B判定の生徒は100%となり、【遂行】の姿に迫る上でチャレンジシートを活用した学習活動は有効であったと考える。これは、課題の解決方法を工夫したり、仲間と協働したりする中で、チャレンジシート3に考えたことを記入し、根拠をもって見通しを修正することで、よりよい解決方法を見付けることができたからと考える。また、ウェブサイトで段階的に取り組める練習方法を掲載したことや、練習の場や教具を使用し、仲間と協働しながら課題解決に臨んだことが、有効に働いたからと考える。

(ウ) 【内省】について

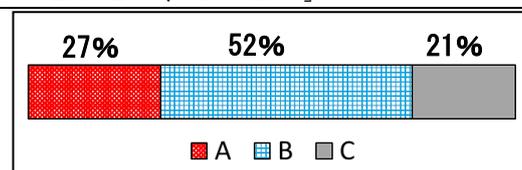
a 結果

<検証内容>	自分自身やグループが設定した課題のよりよい解決方法や、他の課題にも応用できる解決方法について、学習を振り返ることができたか。
<検証方法>	【検証Ⅳ】【検証Ⅴ】の判定結果

<判断の目安>

判定	判断の目安
A	【検証Ⅳ】【検証Ⅴ】においてAが2つ
B	判定A、B以外
C	【検証Ⅳ】【検証Ⅴ】において「Cが3つ」及び「Bが1つ、Cが2つ」

【図 43】は、【検証Ⅳ】【検証Ⅴ】の判定結果を元に、上記の判断の目安に合わせて判定した結果である。その結果、A27%、B52%、C21%の判定結果であった。



【図 43】 内省の判定結果

b 考察

上記の結果からA、B判定の生徒は79%となり、【内省】の姿に迫る上でチャレンジシートを活用した学習活動は効果的に働く傾向が見られたと考える。これは、タブレットの動画撮影機能で記録した動画を見返すことで、自己の変容を確認したことや、これまでのチャレンジシートの記載内容を見返して、思考してきたことを振り返ることが効果的であったからと考える。しかし、C判定の生徒は21%であり、検証授業Iと同様の課題が見られた。このことからチャレンジシ-

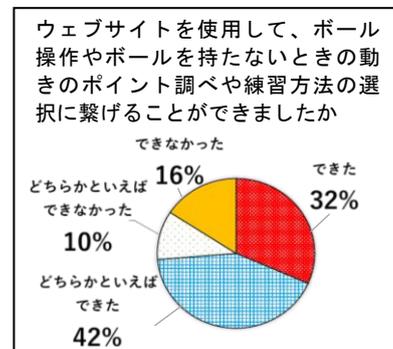
ト3の振り返りの書式も変更する工夫が必要であったと考える。

以上のことからハンドボールにおいて、チャレンジシートを活用した学習活動は主体的に運動に取り組む生徒を育てる上で、おおむね有効であったと考える。

オ 具体的支援からの考察

(ア) ポイントの提示

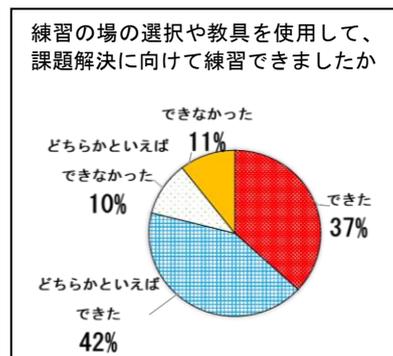
「分析活動」では、生徒がゲームの様子を動画で撮影し、その動画とウェブサイトに掲示したポイントを比較できるようにしたことで、ボール操作やボールを持たないときの動きの現状を把握し、チャレンジシート1に記述できていた。また、ウェブサイトに掲示したボール操作やボールを持たないときの動きのポイントがあることで、グループで調べて課題を設定し、チャレンジシート2に記述できていた。また、授業でのアンケートの結果【図44】では、「できた」「どちらかといえばできた」の割合は74%であり、ポイントを提示したことはチャレンジシートを活用した学習活動におおむね有効に働いたと考える。



【図44 アンケートの結果】

(イ) 練習の場や教具の工夫

「工夫活動」では、生徒が課題の解決に向けて練習ができるように、練習場所はハーフコートを使用し、ペアチームと交互に取り組めるようにした。また、段ボールや作戦ボードなどの教具を準備することで、生徒が課題解決のために必要な教具を自由に選ぶことができるようにした。これらの工夫をすることで、チャレンジシート3には、練習の場や教具を使用してグループの課題に合った練習方法を選択することができたり、その場で教具を使用することができたりすることで、課題を解決するために練習に取り組んだことの記述ができていた。また、授業でのアンケートの結果【図45】では、「できた」「どちらかといえばできた」の割合は79%であり、練習の場や教具を工夫したことはチャレンジシートを活用した学習活動におおむね有効に働いたと考える。



【図45 アンケートの結果】

(ウ) ICTの活用

【資料48】は、「どのようにタブレットを活用しましたか」という単元終了後のアンケートの結果である。この記述から分かるように、ウェブサイトで技のポイントを調べたり、技の出来映えを確認するために動画を撮影したり、モデルの動画と比較したりするなど、学習の中でICTを活用したことが分かる。

ICTの活用に関する記述	件数
動画を撮影する	18
ポイントを調べる	10
練習方法を選ぶ	15

【資料48 アンケートの記述例と記述の件数】

また、記述の件数から「動画を撮影する」「練習方法を選ぶ」ことに関する記述の件数が多いことから、生徒が現状を把握したり、練習方法を選択して、よりよい解決方法を見付けたりすることに有効に働いたことが伺える。さらに、チャレンジシート4の記述分析では、動画を比較することで自己の変容を振り返る記述ができていた。このことからICTを活用したことは、チャレンジシートを活用した学習活動に有効に働いたと考える。

7 研究のまとめ

(1) 成果

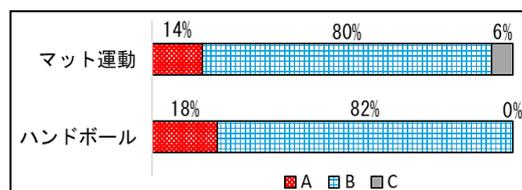
予見	現状を把握して課題を設定し、解決方法の見通しを立てることができる
----	----------------------------------

【検証Ⅰ、Ⅱ及びⅢ－①】

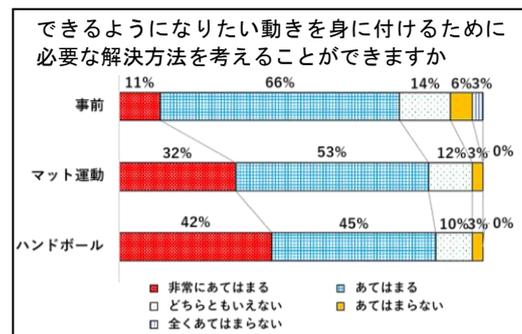
予見の判定結果からA、B判定の生徒はマット運動で94%、ハンドボールで100%であった【図46】。

また、【図47】は検証授業前と各実践後に実施したアンケートの結果である。その結果、「非常にあてはまる」「あてはまる」を選択した生徒の割合が、事前の77%からマット運動後には85%、ハンドボール後には87%と高まったことが分かる。

この結果から、〔予見〕の姿に迫る上でチャレンジシートを活用した学習活動は有効であったと考える。これは分析活動において、チャレンジシートを用いたことにより、現状を把握したり、動き方や動きのポイントを調べたりしたことで、課題が明確になり、その課題の解決方法を考えるための見通しを立てることができたからと考える。



【図46 予見の判定結果】



【図47 アンケートの結果】

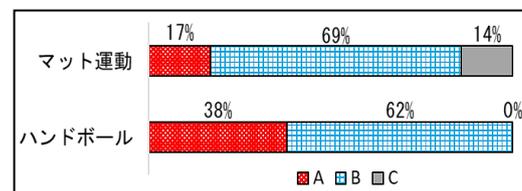
遂行	課題の解決方法を工夫したり仲間と協働したりしながら、試行錯誤を繰り返し、根拠をもって見通しを修正することでよりよい解決方法を見付けることができる
----	--

【検証Ⅲ－②】

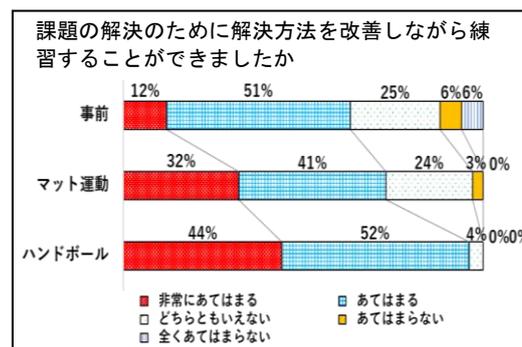
遂行の判定結果からA、B判定の生徒がマット運動では86%、ハンドボールでは100%であった【図48】。

また、【図49】は検証授業前と各実践後に実施したアンケートの結果である。その結果、「非常にあてはまる」「あてはまる」を選択した生徒の割合が、事前の63%からマット運動後には73%、ハンドボール後には96%と高まったことが分かる。

この結果から、〔遂行〕の姿に迫る上でチャレンジシートを活用した学習活動は有効であったと考える。これは工夫活動においてチャレンジシートを用いたことにより、設定した課題の解決方法を工夫したり、根拠をもって見通しを修正したりしたことを書き留めて、次の解決方法の見通しを立てることに活かすことができたからと考える。このことで、よりよい解決方法を見付けることができたからである。



【図48 遂行の判定結果】



【図49 アンケートの結果】

内省	自分自身やグループが設定した課題のよりよい解決方法や、他の課題にも応用できそうな解決方法について、学習を振り返ることができる
----	--

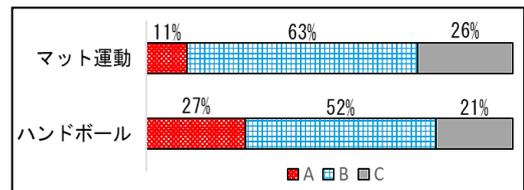
【検証Ⅳ及びⅤ】

内省の判定結果からA、B判定の生徒がマット運動では74%、ハンドボールでは79%であった【図50】。

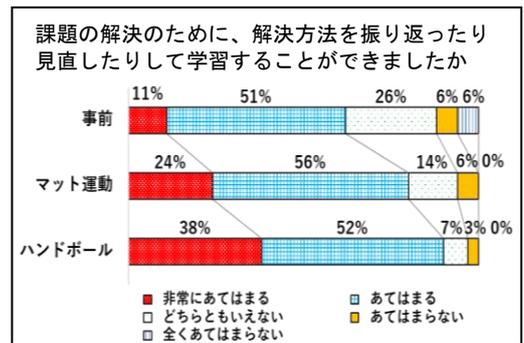
また、【図51】は検証授業前と各実践後に実施したアンケートの結果である。その結果、「非常にあてはまる」「あてはまる」を選択した生徒の割合が、事前の62%からマット運動後には80%、ハンドボール後には90%と高まったことが分かる。

この結果から、〔内省〕の姿に迫る上でチャレンジシートを活用した学習活動は有効であったと考える。

これは、振り返り活動においてチャレンジシートを用いたことにより、工夫活動で試した解決方法の結果を振り返り、次の見通しを立てることを繰り返すことで、よりよい解決方法を見付けることに繋げることができたからと考える。また、学習を振り返り、他の課題にも応用できそうな解決方法について、学習の経験を基に考えることができたからと考える。



【図50 内省の判定結果】



【図51 アンケートの結果】

また、これら3つの要素の高まりを種目ごとに比較すると、ハンドボールの方がマット運動と比較して割合が高い結果となった。それは、個人種目のマット運動において〔予見〕〔遂行〕〔内省〕を高めた経験が、集団種目であるハンドボールにおいて効果を発揮することに繋がったからと考える。

また、チャレンジシートを用いたことで、一人ひとりが自分の考えをもち、仲間と考えを共有しながら協働的に活動することで、課題の解決方法を考えて練習することができたからと考える。

これらのことから、チャレンジシートを活用した学習活動を通して、本研究の目指す生徒の姿に迫ることができたと考える。

(2) 課題

検証における〔内省〕の判定結果は他の検証と比較すると割合が低かった。これは【検証Ⅳ】の振り返り活動①で記述内容が充実しなかったことが要因と考える。チャレンジシート4の振り返りの視点のように、チャレンジシート3においても視点を与える工夫が必要であったと考える。

また、マット運動（個人種目）とハンドボール（集団種目）の結果を比較するとハンドボール（集団種目）に有効性があったと考えることができる。

今後は他の領域でも検証を行うことや個人種目と集団種目の検証比較を行うなどにより、本研究の更なる有効性を検証す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
- ・ 「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 中学校 保健体育 国立教育政策研究所 教育課程教育センター 東洋館出版社 2019
- ・ 第 6 期科学技術・イノベーション基本計画 閣議決定 2021
- ・ 学校体育用語辞典 松田岩男・宇土正彦編著 大修館書店 1988
- ・ 体育授業を観察評価する 高橋建夫編著 昭和出版 2003
- ・ 真正の「共生体育」をつくる 梅澤秋久・苫野一徳編著 大修館書店 2020
- ・ 中学校保健体育新 3 観点の学習評価完全ガイドブック 佐藤豊編著 明治図書 2021
- ・ 自己調整学習ハンドブック バリー, J, ジーマン・ディル, H, シャンク編 北大路書房 2014
- ・ (理論) 主体的な学習とは - そもそも論から「主体的・対話的で深い学びまで」 溝上慎一 <http://smizok.net/education/> 2017
- ・ 大学体育における自己調整学習の機能：適応間に及ぼす影響 須崎康臣著 九州大学学術リポジトリ 2016
- ・ 思考力を高める体育授業プラン 今関豊市・福ヶ迫義彦・鈴木聡・萩原透子編著 明治図書 2022
- ・ 器械運動の授業づくり 高橋建夫・三木四郎・長野淳次郎・三上肇編著 大修館書店 1992
- ・ 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
- ・ ハンドボール指導教本 大西武三・平岡秀雄・岡本健二・江成元伸編著 <https://handball.kikirara.jp/handball-textbook/cover.html> 1992
- ・ ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究 岩田靖著 大修館書店 2016
- ・ 「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり 岩田靖 監修 佐藤政臣・富永泰寛編著 大修館書店 2018
- ・ 体育科教育 第 71 巻第 7 号「子どもたちが『見通し』を立てて学ぶ」 AAR サイクルと体育学習 梅澤秋久著 大修館書店 2023
- ・ 体育科教育 第 67 巻第 12 号特集「主体的な学び」掘り下げる 三層構造で成り立つ体育の主体的な学び 鈴木一成著 大修館書店 2019
- ・ 基本が身につくハンドボール練習メニュー 200 酒巻清治監修 池田書店 2017
- ・ 写真と図解によるハンドボール新訂版 石井喜八・北川勇喜・藤原侑・山崎武・高野亮編著 大修館書店 1976

おわりに

教諭として採用されて5年、業務に追われ、やりきれない日々を過ごしていました。私自身も日々の忙しさを理由に「自分と向き合う」機会が少なかったように思います。そんな中、長期派遣研修という学びの機会をいただきました。

いざ研修がスタートすると自分の力のなさに挫けそうになる毎日の連続でした。長研会議では自分自身の考えが浅く、その考えを伝える力も不十分で、指導主事の先生方の質問に答えられませんでした。また、主題や副主題が決まらず、他の二人の長期派遣研修員の先生方の考え方と比べて、自分は至らない点が多いと下を向く毎日でした。そんな中、担当指導主事の先生と話す中で、「体育の授業で、できないことができるようになる」という私の思いにもう一度向き合うことを決めたことが本研究の軸となりました。

この1年間は全てが勉強でした。まず、教科指導です。今までの授業を振り返ると、運動能力が高い生徒は楽しくても全員が楽しいと思える保健体育科の授業ではありませんでした。検証授業では、学習指導要領を何度も読み直し、授業のねらいや活動を考えたり、教具を準備したりと今までになく時間をかけて教材研究を行いました。このことからICTの活用も含めて、これからの時代に対応すべく、学び続ける教員であることの大切さを実感しました。

次に、言葉についての知識と使い方です。文章を書く度に自分の表現力のなさに反省をしました。今まで何気なく使っていた言葉の意味や使い方を改めて見直す機会となりました。相手に伝わるような言葉遣いや表現する力をこれからも磨き続ける必要があることを実感しました。

最後に、授業研究についてです。これまで研究をしたことがない私にとっては初めての連続でした。教育の動向や学校の実態から「保健体育科の授業」を通じて生徒にどのような力を身に付けさせるか、根拠をもって考え、表現することはとても難しいことでした。また、研究の手立てには、すべてに目的と意味があり、その有効性を検証することが大切であることを学びました。長期派遣研修で得ることのできた多くの学びを、学校現場で還元していく必要があると感じました。

体育研究所では大学の先生方とお話する機会や指導主事の先生方、小学校と高等学校の長期派遣研修員との出会い、体育研究所創立50周年など様々なご縁をいただきました。大学の先生の話は最先端の教育について知識を得ることができました。指導主事の先生方には長研会議を始め、お仕事の手を止めて何度も私の研究に御助言をいただきました。小学校と高等学校の2人の長期派遣研修員には、研究のことでたくさん相談に乗ってもらいました。本当に全ての方の支えが私の力になりました。また、創立50周年の記念式典では、改めて福岡県体育研究所の歴史の重みを感じ、長期派遣研修員という貴重な経験ができたことを嬉しく思います。

最後になりましたが、今回、このような貴重な研修機会を与えてくださいました福岡県教育委員会、福岡教育事務所、糸島市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って、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、義務教育課、福岡県体育研究所安永所長はじめ、所員の皆様に深く感謝申し上げます。また検証授業に快く協力いただきました、糸島市立前原東中学校の河野校長、東定教頭、保健体育科の先生方をはじめ多くの御支援をいただきました在籍校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1年5組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6年2月16日

長期派遣研修員 三苦 弘光（糸島市立前原東中学校）