

令和5年度 研究活動のまとめ

1 研究テーマ

令和5年度 教科等研究会全体テーマ
児童生徒一人ひとりが輝く「分かる・楽しい」授業づくり



「主体的・対話的に取り組む保健体育学習の創造」
 ～「単元のゴールの姿」を設定した授業づくりを通して～

2 研究経過

第1回	第2回	第3回	第4回
期 日 6月9日(金)	期 日 8月25日(金)	期 日 11月14日(火)	期 日 1月26日(金)
場 所 益城中学校	場 所 矢部中学校	場 所 矢部中学校	場 所 甲佐中学校
内 容 活動計画等	内 容 実技講習会 ベースボール型	授業者 仲川 瑞樹 3年 陸上競技	授業者 古閑 広憲 2年バスケットボール

3 研究の概要

(1) 研究の内容

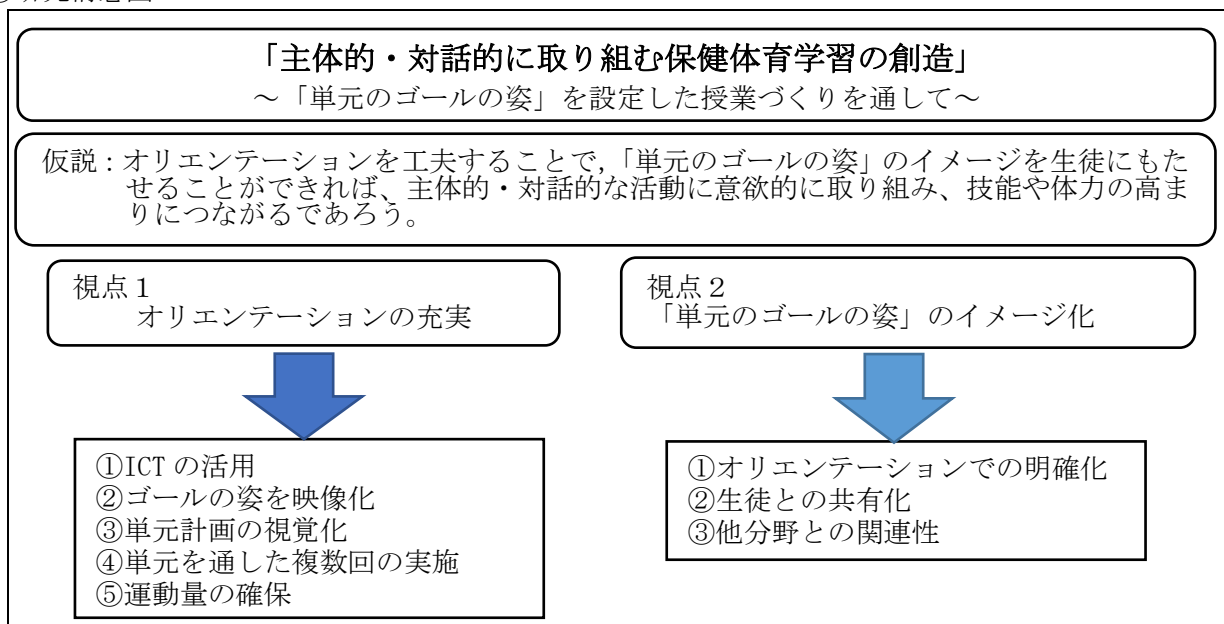
①主題設定

教科等研究会全体テーマ『児童生徒一人ひとりが輝く「分かる・楽しい」授業づくり』のもと、昨年度の中学校保健体育部会の研究テーマを引き継いで、今年度も研究を行った。昨年度、県中学校保健体育研究発表会での発表があり、そこでさらなる改善点も指摘していただいた。それを取り入れながら、上益城の授業スタイルの1つにできるようにと考え、研究に取り組むことにした。

②研究組織

【授業研究部会】	【資料部会】	【課題調査部会】
武田 雅裕(益)	松本 巧(清)	倉岡 武(蘇)
古閑 広憲(甲) 仲川 瑞樹(矢)	中尾 祐毅(益) 上林 匠(益)	藤野 博文(木) 廣津 俊英(木)
安部 拓哉(嘉) 一門 翔(御)	田代 洋輝(益) 瀬戸香奈美(甲)	岩田 聡(御) 黒田 渚(嘉)
福田 雅也(御)		米田 豊和(蘇)

③研究構想図



(2) 研究の実際

①指導案

ア 単元計画「2年球技：ゴール型〔バスケットボール〕」

指導計画と評価計画（10時間取組） 本時7/10											
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	健康観察 準備運動	健康観察・準備運動・スキルウォーミングアップ（サーキット）・学習課題の確認									
10	オリエンテーション										
20	試みのゲーム	基本的な技を身に付ける。 ○セットシュート ○レイアップシュート ○ドリブル ○パス ○守備の方法	■2対2エンゲージ (1) 乱のゲーム 乱ハーフコート4 (2) 攻撃陣側からの防犯のアイデアを話し合う (3) 動き合いみる	攻防練習 (乱ハーフコート4対4)	まとめのゲーム 乱ハーフコート4対4 ・3分ウォーブル ・精算で攻守交代						
30	学習の流れ	学習の振り返り・次時の確認・片付け									
40											
50											
評価	①		②		③		④		⑤	⑥	
加											
備											
考											
慮											
会											

【板書計画】

球技 バスケットボール

単元を通した学習課題：ボール操作と仲間と連携した動きを高めながらバスケットボールを楽しもう。

【めあて】 ノーマークを上手く使って攻撃しよう。

【学習の流れ】

- 準備運動・スキルウォーミングアップ
- めあて・学習内容の確認
- 班別練習
- 4対4簡易ゲーム
- 学習のまとめ

スペースを考える

4対4簡易ゲーム

- 1分30秒で攻守交替する。
- 攻撃は、攻撃者全員が3ポイントラインの外に出てから。
- 守備はマンツーマン。

スキルウォーミングアップ

- ドリブルシュート
- パスからシュート
- パスからドリブルシュート
- ドリブル

イ 本時の展開案

過程	時間	学習活動 (＜予想される生徒の発言＞)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)
導入	12分	<p>4 本時の学習</p> <p>(1) 目標 (7/10) ゴール方向に守備者がいない状況で攻撃することができる。【技】</p> <p>(2) 展開</p> <p>1 前時の復習をする。【チェックタイム】</p> <p>①健康観察 ②前時の学習の確認と今日の学習の流れを確認する。 ③スキルウォーミングアップ ○ドリブルシュート ○パスからシュート ○パスからドリブルシュート ○ドリブル</p> <p>2 めあて・学習課題を確認する。</p> <p>【めあて】 ノーマークを上手く使って攻撃をしよう。</p> <p>【学習課題】 ノーマークを作るために、空いているスペースを工夫して利用しよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○健康状態を十分把握する。 ○単元全体の学習課題を確認し、連続技の構成について学習することを確認する。 ○コツを考えながら取り組ませる。 ○主運動への抵抗がある生徒に声をかける。
展開	30分	<p>3 4対4ゲームに向けて、班別練習を行う。【シンキングタイム】</p> <p>①実際に動きながら、動きの確認や改善について話し合う。 ◇仲間の動きを見ておくと、どこに動けばいいかわかるよ。</p> <p>4 4対4簡易ゲームを行う。【アクションタイム】</p> <p>①他の班と攻守を交代しながら行う。 ②タブレットで撮影して、見合う。 ◇相手にマークされているから、タイミングをずらして動き出すといいよ。 ◇1人だけではなく、メンバーそれぞれが動いているとノーマークがより作れるよ。</p> <p>【期待される学びの姿】 仲間と一緒に練習したり、動画や作戦ボードで確認したりする中で、互いにアドバイスしながら高め合い、それぞれがノーマークを作り出そうとする姿</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○4対4の状況で、前時の授業で話し合った動き方を確認させる。 ○する人(技に取り組む人)、見る人(観察・タブレットで撮影)、支える(補助・教え合う)といった関わり方を考えて活動するよう促す。 ○学習課題に沿って、作戦ボードや映像を使って確認する。 ○それぞれのチームに合う動きを見つけ出すことを目指して活動させる。 ○ねらい通りの動きをするために、守備者がいない状態で動きの確認をさせる。 ○タブレットでの撮影は、様々な角度から撮影するよう促す。 ○タブレットでの撮影等で時間がかかりすぎないように、運動量の確保についても指示する。 <p>【具体的評価規準】【技③】 ノーマークの状況で個人技能が発揮できるように動いている。(観察・学習カード)</p> <p>【到達していない生徒への手立て】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○いいプレイを説明しながら、一緒に確認をする。 ○動画や作戦ボードを活用して視覚的に自分の動きを確認させながら、動きのタイミングや動く場所などをアドバイスする。
終末	8分	<p>5 めあてに対する振り返りをする。【チャレンジタイム】</p> <p>①本時の学習をまとめ、発表する。 ◇空いているスペースを見つけて動くことで、味方のシュートにつながりました。</p> <p>【まとめ】 ノーマークを作るためには、空いているスペースを見つけて動くことが大切である。</p> <p>②整理運動・片づけ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○各班で話し合い、空いているスペースを見つけて走り込んだりドリブルで侵入したりするなど、スペースに動くことの重要性に気付かせる。 ○よい動きや効果的な学習ができていた班に発表させる。 ○全体のホワイトボードで例を示し全体で確認する。 ○生徒の体調を確認し、安全に留意させる。

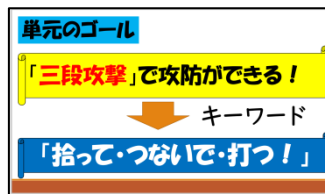
②授業の様子

ア オリエンテーション

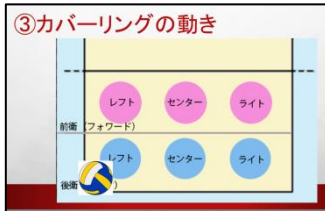
単元の中に2回程度のオリエンテーションを行った。内容が重複しないようにして、生徒が取り組む内容や意識してほしいところなどに絞った。短時間でテンポよく行ったことで、生徒にとってもわかりやすく、運動の時間の確保にもつながった。

第1オリエンテーションでは、単元のゴールの姿や基本的な技術などを取り上げた。第2オリエンテーションでは、チーム編成やゲームでの動きやルールなど、活動に即した内容を取り入れて行った。

複数回行うことで、生徒が「何を意識すればいいのか」がわかりやすく、「できた」という実感が持ちやすい授業ができた。



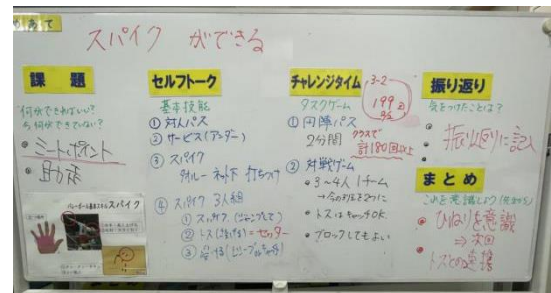
第1オリエンテーションでの資料



第2オリエンテーションでの資料

イ 単元のゴールのイメージ化

単元のゴールの姿をイメージするために、単元目標や単元を通した課題を、毎回の授業で提示し、生徒に意識をさせた。また、その姿を達成するための技能のポイントも併せて提示し、「この時間で何を習得すれば単元が終わる時にゴールの姿になるのか」という見通しをもたせるようにした。昨年度、生徒に提示する言葉が難しいなどの課題があったので、振り返り等で出た生徒の言葉を使い、生徒がわかりやすいように工夫をした。また、基本的な技能のポイントも掲示することで、漠然とプレーするのではなく、「なにを」「どこを」「どうやって」すればいいのかを意識できるようにした。



単元のゴールの姿をイメージするための掲示物

ウ ICTの活用と話し合い活動

主体的・対話的な活動の1つとして、ICTを活用しながら話し合いをする場面も工夫をした。場面により、スクリーンを使い、全体で共有したり、タブレットを使って個人やチームの動きを確認したりした。タブレットだけではなく、ホワイトボードや学習カードも用いながら、簡単に自分たちの動きが確認できるようにもした。運動が苦手な生徒も、自分が何を

すればいいのかが目で見て理解しやすく、友達からのアドバイスももらえることで、意欲の向上につながった。



ICT等を活用した話し合いの様子

(3) 成果と課題

①研究の成果と課題

- 昨年度の県の発表を受け、それを深めたり、定着させたりする取組ができた。
- オリエンテーションの複数回実施が定着し、教師側の指導内容も精選され、生徒の運動量を確保する時間がとれた。
- 視覚化することで、生徒に分かりやすく、意識づけがしやすかった。
- ▼ICTを活用した活動のタイミングや工夫が必要である。
- ▼体育教師の配置数や学校の所在地など問題があるので、構想案検討会等の開催が難しい。
- ▼単元のゴールの姿を言語化することが難しかった。生徒がわかりやすい、イメージしやすい言葉を提示する必要がある。

②各部会の成果と課題

ア 授業研究部会

- 研究授業を2本行い、授業の見直しと授業力の向上につながられた。
- ▼構想案検討や授業づくりの検討会等が計画的に実施できず、授業者任せになってしまった。
- ▼保健の授業や各領域の研究も必要である。

イ 資料部会

- 昨年度作成した資料をさらに充実させることができた。
- ▼評価に関する資料や部会も必要ではないだろうか。

ウ 課題調査部会

- 昨年度行われた県中学校保健体育発表会での資料が役立った。
- ▼研究テーマと生徒の実態に応じたアンケートの精選が必要だった。

4 まとめ

昨年度の研究をそのままに、県発表大会での意見や助言を取り入れながら引き続き取り組んできた。オリエンテーションを充実させることで、生徒が見通しをもち、主体的に活動に取り組むことができることを目指してきた。昨年度の県発表大会では、運動量の低下を指摘されたが、内容を精査していくことで、活動時間の確保に努めてきた。以前はオリエンテーションに1時間かける場合が多かったが、複数回に分けたことで10～15分程度で行うことができ、残りの時間をオリエンテーションで確認した動きやルールでゲーム等を行うことができ、運動量の確保や生徒の充実感にもつながった。しかし、対話的に取り組むための工夫は、まだこれから取り組んでいかなければならない

今後の課題としては、「できる」を実感できるために必要な体力要素の把握やその向上、話し合いやお互いのコミュニケーション能力の高まりを図る意図的な対話的活動の充実が挙げられる。また、上益城郡の実態として、1人や2人で授業を受け持つ学校がほとんどであり、相談がしづらい環境でもある。その支えとなる研究組織の在り方を考えていく必要があると考えている。