

高等学校

平成27年度

教育研究員研究報告書

保健体育

東京都教育委員会

目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の視点	2
III	研究の仮説	2
IV	研究の方法	3
V	研究の内容	4
VI	研究の成果	22
VII	今後の課題	23

研究主題	主体的・協働的な学習におけるP D C Aサイクルを活用した 授業の工夫 ～豊かなスポーツライフを目指して～
-------------	--

I 研究主題設定の理由

高等学校学習指導要領・科目「体育」では「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てる」ことが目標として示されている。しかし、豊かなスポーツライフにつながる資質や能力の育成が十分に図られていない現状があると考え。平成 27 年度東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査(平成 27 年 11 月)¹によると、「運動やスポーツをもっとしたいと思いますか。」という質問項目に対し、高等学校全日制課程第 3 学年男子の生徒が約 2 割、定時制課程第 4 学年男子の生徒は約 4 割近くの生徒が「あまり思わない」「思わない」と回答している。また、男女ともに小学校段階から、学年が上がるにつれてその割合は増加傾向にある。更に、日曜日の運動やスポーツの実施に関する質問においても、全日制課程第 3 学年男子では約 5 割以上、定時制課程第 4 学年男子では 8 割以上の生徒が実施していないと回答しており、自ら運動に親しもうとする意欲に乏しいことが推察される。本研究では、このような点を高等学校体育における課題と捉えて研究する必要があると考えた。

生徒が主体的に運動を続けていく資質や能力を身に付けるためには、できないことができるようになるといった経験を積み重ね、運動する喜びや楽しさ、達成感を味わうことが重要である。また、仲間とともに課題を発見し、解決するための工夫・改善を図る学習を積み重ねることにより、思考力が高まり、主体的に運動に取り組む態度が育成されることが考えられる。

「思考力」に関しては、次期学習指導要領改訂に向けて示された「21 世紀型能力」²においては、児童生徒の育成すべき力の中核として重視されている。そして、学習指導要領「総則」第 5 款 5 (1) で、生徒の思考力、判断力、表現力等を育む観点から、言語活動の充実を図ることが示されている。言語活動を深めていくためには、言語に関する基礎的な知識及び、他者と交流するためのコミュニケーション能力や自ら進んで他者と接するような主体性など様々な資質・能力が必要である。

本研究では、効果的に思考力を高めるためには、生徒が目標(課題)を発見し、解決するための学習の過程を繰り返し行っていくことが重要であると考えた。特に、学習活動を適切に評価(振り返り)することと、課題発見・解決を仲間との関わり合いの中で行うことに着目した。そこで、毎時間の学習活動に「P D C A サイクル」を取り入れ、仲間との対話の活性化を図るとともに、学習に発展性や連続性を持たせることで、深い学び、対話的な学び、主体的な学びを実現できるのではないかと考えた。知識や技能はもとより、「思考力」や「コミュニケーション能力」等の豊かなスポーツライフを継続する資質や能力の育成を目指し、本主題を「主体的・協働的な学習における P D C A サイクルを活用した授業の工夫」と設定した。

¹ 平成 27 年度東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査(平成 27 年 11 月) p34, p29

² 「社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則」 p1 国立教育政策研究所(平成 25 年 3 月)

Ⅱ 研究の視点

1 「体育」における「21世紀型能力」

「21世紀型能力」とは、変化の激しい社会を生き抜く力として検討されたもので、「基礎力」、「思考力」、「実践力」が示されている。中核に、一人一人が、自ら学び判断し自分の考えを持って、他者と話し合い、考えを比較吟味して統合し、よりよい解や新しい知識を創り出し、さらに次の問いを見つける力として「思考力」が位置づけられている。思考力を支えるのが「基礎力」であり、思考力の使い方を方向付ける「実践力」が最も外側に位置づけられている。また、問題を解くために必要な思考力、問題を解いた後に新しい疑問やアイデアを考える思考力や、問題の解き方を振り返って次の機会に活かす思考力の獲得が大切であり、特に、知っていることを答えとして当てはめるのではなく、他人と考えを合わせて導き出し、新しく答えを提案できる力とされている。

本研究では、体育における「21世紀型能力」を、思考力は「課題発見・解決力、表現力、創造性、予測・判断力」、基礎力を「体力、知識、態度、言葉、基礎技能、情報処理スキル」、実践力を「主体性、コミュニケーション能力、運営力、自己肯定感」と捉えた。その中でも、「生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力の育成」を図るために、高等学校段階で育成する能力として「思考力」に着目して研究を進めた。

2 P D C Aサイクルを活用した学習活動

本研究では、授業において、できないことができるようになった等の成功体験の積み重ねにより、生徒が主体的に学習し自己肯定感（実践力）を向上させることができると考えた。生徒の意欲・関心を高めるため、授業のねらいを明確に示し、指導と評価の一体化を図る必要がある。そのための手段として、毎時間の授業に「P l a n（計画）：目標設定」、「D o（実行）：試行錯誤」、「C h e c k（評価）：自己・他者、グループ、教員」、「A c t i o n（改善）：新しい課題発見」（P D C Aサイクル）を取り入れた。

その際、個人とグループの課題解決のためのP D C Aサイクルが同時に展開されるようにし、単元全体を通して連続性をもって展開されるよう、「ねらい」や「評価」を視覚的にとらえることができる学習カードの活用についても研究していく。

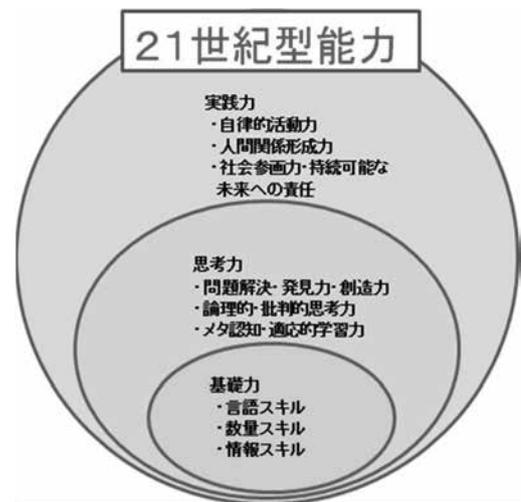


図 21世紀型能力
「社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則」より

Ⅲ 研究の仮説

保健体育の目標を達成するためには、主体性・コミュニケーション能力・運営力・表現力・自己肯定感等の「実践力」が必要である。この「実践力」を向上させるためには、思考力の育成が不可欠である。

「主体的・協働的な学習の中で、効果的なP D C Aサイクルを行うことで、生徒自ら、課題発

見・解決をすることにより思考力が向上し、実践力につながる」と仮説を立てた。

IV 研究の方法

1 主体的・協働的な学習

ペアやグループで学習する場면을意図的に展開させる。単元の前半はペア学習を行い、後半はグループ学習に移行する。

本研究では、生涯にわたって豊かなスポーツライフを送るためには、学校体育の授業において「達成感」、「成功体験」や「運動する楽しさ」、「仲間と関わる楽しさ」などを味わうことが大切であると考えた。

生徒一人一人が、課題を明確に持ち、意欲的に授業に取り組み、他者と学び合う中で言語活動や表現活動を活発に行い、多様な考え方があることを理解するとともに、考え方の幅を広げる学習が不可欠である。

主体的・協働的な学習では、仲間と課題を発見・解決する過程で、考えを共有したり、自分との共通点や相違点に気付いたり、新たな発見を通して、思考を整理する活動を展開する必要がある。その過程で自分の知識や考え方の幅を広げ、仲間と同じ目標に向かって努力し、「できた」という達成感や喜び、楽しさを共有することで、豊かな感性や主体性ととも、場や相手に応じて対応できる力や自律性・社会性を身に付けることができると考え、学びの場の設定等も含め研究した。

2 指導計画と指導方法（P D C Aサイクルを意識した学習カード）

種目は、科目「体育」単元「球技」のネット型「バドミントン」とベースボール型「ソフトボール」を取り上げる。

学習の見通しをもたせ、主体的な活動ができるよう、単元の学習目標と学習計画、評価規準と評価計画を生徒に明示し、説明する。

生徒が、主体的・協働的な学習の積み重ねを連続的に行う手段としてP D C Aサイクルを意識した学習カードを作成し、自己肯定感を向上させていく。本カードは、生徒の実態に応じて各学校で学習カードの様式を柔軟に変更できるものを提案する。

3 生徒の授業や運動に対しての意識調査の実施と検証

単元の前後に生徒にアンケート調査を実施する。その結果から得られたデータを、①運動の意識、②運動の知識、③協働的な活動の評価、④P D C Aサイクルの評価、⑤思考力、⑥主体性の六つの観点から比較・分析し、検証する。また、学習カードの記載内容、評価、授業記録等を分析し、総合的に検証する。アンケートの実施対象は、ソフトボール190名、バドミントン37名である。

V 研究の内容

1 研究構想図

全体テーマ **思考力・判断力・表現力等を高めるための授業改善**

高校部会テーマ **「思考力」、「基礎力」、「実践力」を育むための主体的・協働的な学習の指導の在り方**

保健体育の目標

心と体を一体として捉え、健康・安全や運動についての理解と運動の合理的、計画的な実践を通して、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てるとともに健康の保持増進のための実践力の育成と体力の向上を図り、明るく豊かで活力ある生活を育む態度を育てる。

〈現状と課題〉

- ・生涯にわたって運動に親しむ資質や能力不足
- ・運動する子とそうでない子の二極化・体力の低下
- ・生徒の運動に対する内発的動機づけが不十分
- ・生徒の学習意欲を高めるためには指導と評価の一体化が必要
- ・コミュニケーション能力の不足

〈目指す授業像〉

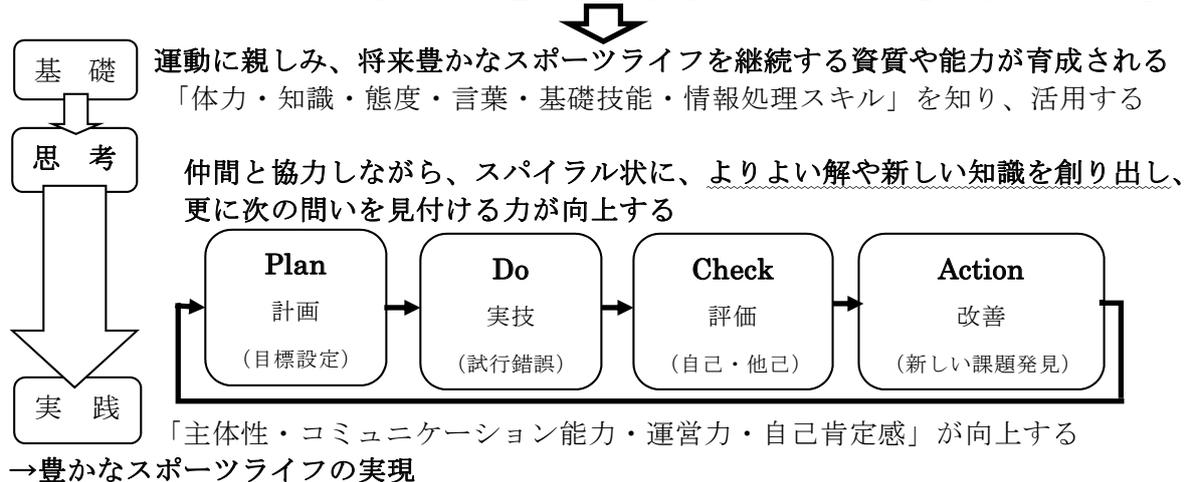
- ・生徒が主体的に参加し、課題発見・解決する楽しさを味わせる授業
- ・指導と評価が一体化された授業

高校保健体育部会主題

『主体的・協働的な学習におけるPDCAサイクルを活用した授業の工夫』
～豊かなスポーツライフを目指して～

仮 説

「協働的な学習を通して、効果的なPDCAサイクルを活用し、
生徒自ら、課題発見・解決をすることにより思考力が向上する」



研究の方法

- ①ペアやグループを作り、課題解決学習に取り組み、言語活動を活発に行わせる
- ②PDCAサイクルを意識した学習カードを活用し、連続性のある協働的な学習を行う
- ③授業前と授業後のアンケートを実施し、授業や運動に対しての意識調査を行う
- ④データ（アンケート、学習カードの記載内容、評価、授業記録）を分析し、検証する

2 検証授業

実践事例1 保健体育 3年次

(1) 単元名 領域「球技」ネット型「バドミントン」

(2) 単元の目標

- ア 状況に応じたシャトル操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作りだす攻防を展開できる。
- イ 運動に主体的に取り組むとともに、フェアなプレーを大切にしようとする事、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとする事、合意形成に貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができる。
- ウ 技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の運営の仕方などを理解し、チームや自己の課題に応じた運動を継続するための取り組み方を工夫できる。

(3) 単元及び学習活動に即した評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンの特性に関心を持ち、楽しさや喜びを味わう。 ・ペアやチームにおける自分の役割を自覚して、その責任を果たし、合意形成に貢献している。 ・互いに協力して進んで練習やゲームに取り組もうとする。 ・勝敗に対して公平な態度をとろうとする。 ・練習場などの安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームをしようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分やペア、チームの能力に応じた課題を設定し、その課題を解決するための適切な練習方法を選んだり、見付けたりすることができる。 ・自分やペア、チームの目標と成果を検証し、課題を見直している。 ・作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。 ・自己や仲間の体調に応じた活動の仕方を選んでいる。 ・生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方を見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・各ストロークなどの技能を高め、新たに身に付けた技能で空間を作りだすなどの攻防を展開することができる。 ・相手に対応した動きや、仲間と連携した動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンの技術などの名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 ・バドミントンに関連した体力の高め方について、学習した具体例を挙げている。 ・課題解決の方法について、理解したことを言ったり書き出したりしている。 ・競技会の仕方や、審判の方法について、学習した具体例を挙げている。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①主体的に練習やゲームに取り組む、楽しもうとしている。 ②自己やペア、チームの課題解決に向けて話し合いに貢献し、練習方法や作戦を点てようとしている。 ③審判の判定や指示に従おうとしている。 ④健康、安全に注意しようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①練習やゲームから自分やペア、チームの課題を設定し解決方法を選んだり、見付けたりしている。 ②結果や成果から自分やペア、チームの課題の見直しをしている。 ③話し合いの場面において、合意形成に向け調整しようとしている。 ④体調に応じた活動の仕方を選びながら、楽しさを味わい、生涯にわたって楽しむ関わり方を見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①各ストロークやサービスを正確に打つことができる。 ②空間を作りだすなどの攻防ができる。 ③ゲームの中でペアと連携をとってプレーができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①各ストロークの名称や打ち方について具体例を挙げている。 ②バドミントンに必要な体力について具体例を挙げている。 ③バドミントンの技能を高める練習方法について、具体例を挙げている。 ④ルール、審判法やゲームの運営の仕方について、具体例を挙げている。

(4) 指導と評価の計画

	時間	具体的な学習活動	関	思	技	知	評価方法
はじめ	第1時	○ねらい 単元の見直しをもち、学習カードの使い方を理解する。 ○活動 オリエンテーション ・学習内容の確認、種目の特性について ・学習のねらいや進め方、学習カードや用具の使い方を知る	④			①	観察 学習カード①
なか	第2時	○ねらい ペアの活動を通じ、バドミントンの技能の確認及び自己の課題の把握、技術の向上のための課題解決方法を工夫することができる。 ○活動 ペア練習 ・サービスや各ストロークの練習 ・ハイクリア、ドロップ、ヘアピン、プッシュ、スマッシュの練習 ・ラリーゲーム		①	①		観察 学習カード①
	第3時 (本時)	○ねらい ペアの活動を通じ、シングルのルールや戦術を理解し、課題の発見や解決方法を考えることができる。 ○活動 シングルス ・シングルのルール・戦術の確認 ・シングルの条件付きゲーム	①			③	
	第4時	○ねらい ペアの活動を通じ、ダブルスのルールや戦術を理解し、課題の発見や解決方法を考えることができる。 ○活動 ダブルス ・ダブルスのルール・戦術の確認 ・試しのゲーム 練習したことをゲームで確認する	②	③			
	第5時	○ねらい チーム活動を通して、「勝つこと」を目標に、互いに協力して、チームでの課題を発見し、解決方法を考えることができるようになる。 ○活動 チーム活動 ・チーム内で技術練習 ・チーム内でダブルスやシングルスゲーム		②		② ④	
まとめ	第6時 第7時 第8時	○ねらい チームで、試合の結果から課題を発見し、協力して解決する方法を考えることができるようになる。 ○活動 まとめゲーム ・互いに審判や得点係をしながら団体戦でゲーム(ダブルス、シングルス) ○振り返り (アンケート)	③	④	③		観察 学習カード②

※学習カード①…ペアワーク用

※学習カード②…チームワーク用

(5) 本時（8時間扱いの第3時間目）

ア 本時のねらい

- ・練習やゲームに主体的に取り組み、楽しみながら課題を発見し、解決することができる。
(関心・意欲・態度)
- ・バドミントンの技能の確認と自己の課題の把握、技術の向上のためにペアによる課題解決方法の工夫を、具体例を挙げてできるようになる。(知識)

イ 本時の展開

	時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点・配慮事項	評価規準と方法
導入	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・整列、挨拶、出欠及び健康状態の確認 ・本時のねらいや学習内容を理解する ・準備運動、補強運動 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の出欠状況、健康状態を確認する。 ・これまでの学習を振り返りながら、本時のねらいを伝える。 ・けが予防のために準備運動をしっかり行わせる。 	
展開		<ul style="list-style-type: none"> ・ペア、学習カードの確認 ・前時の復習 各ストロークの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに本時のねらいなどを記入させる。 ・ペアごとにフォームなど課題を探し、練習を工夫させる。 	
	ねらい1：シングルのルールや戦術を理解する。			
	35分	<ul style="list-style-type: none"> ・シングルのルールの説明 ルールにのっとって、ペアでシングルのラリーを行う。 ・シングルの戦術の説明 戦術を意識して、ペアでシングルのラリーを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・できない生徒には声掛けをするが、できるだけ生徒間で教え合いができるよう学習カードのチェック表を活用する。 ・話合いや、学習カードに記入する時間をとる。 	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>①主体的に練習やゲームに取り組み、楽しもうとしている。 (観察)</p>
	ねらい2：シングルのゲームから自分やペアの課題を見付け、解決方法を考える。			
		<ul style="list-style-type: none"> ・シングルゲーム 他のペアとシングルゲームを行う。(3分間ずつ) 	<ul style="list-style-type: none"> ・他のペアとシングルのゲームを行い、ペアで課題を発見し解決方法を考えさせる。 	<p>【知識・理解】</p> <p>③バドミントンの技能を高める練習方法について、具体例を挙げている。 (観察・学習カード)</p>
まとめ	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・整理運動 ・本時のまとめ ・次時の連絡 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のねらいを振り返り、生徒の意見を聞きながらまとめをする。 ・次時の課題などを説明する。 	

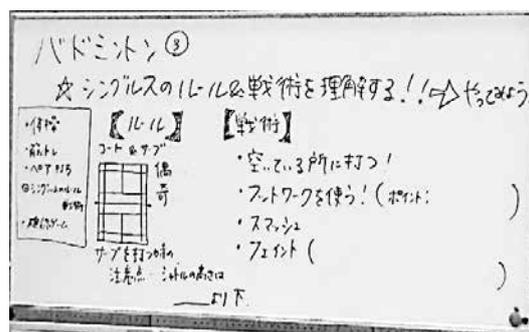
ウ 本時の工夫

バドミントンの特性を下記の表のように捉え、授業計画を行った。また、ペアを固定して、各自の課題をペアで解決することができるよう、学習カードのチェック表を活用する。チェック項目に挙げている技術や課題の解決方法などの会話や観察、質問を多くさせる場を設定し、自己評価とペアの評価をする。

基本的なストロークは、前時に確認し、課題を発見し解決するための練習を行っている。

シングルのルールとしてコート大きさ、サービスを打つ位置、サービスの打つ時の注意点を確認した。また、戦術として、①空いている所に打つ②フットワークを使う（ポイント：常に前を向く）③スマッシュ④フェイント（強弱、前後、左右）の4点をホワイトボードに示し説明した。上記のルール及び戦術は学習カードのチェック項目に挙げ、ペアに評価させ課題として把握する。

機能的特性	構造的特性	効果的特性
ラリーを続ける楽しみの他に、戦術行動の理解が高まれば、個々の実力を合わせた以上の力を発揮することができる運動である。技能や戦術の向上に伴うゲームの質的な高まりに楽しさを味わうことのできる運動である。	ネットを挟んでボールを打ち合い、一定の得点に早く到達することを競う競技である。	敏捷性、瞬発性、巧緻性、持久力、調整力、協力、公正、責任



(6) 学習カード

単元や授業のねらい、評価規準等がいつでも確認できるように明記した学習カードを活用し、毎時間の授業の中で、「Plan（目標設定）、Do（試行錯誤）、Check（自己・他者・グループ・教員）、Action（新しい課題発見）」を行う。また、前時に見つけた課題を解決することを目標にして、単元を通して関連付けて学んでいく。そのため、知識・技能について自分の課題や、仲間の課題を見付け、その解決方法を導き出すために考えることができるようチェックポイントを明確にした。さらに、自己・他者・教員からの評価が見とれるよう評価欄を設けた。

授業では、1 ページ目にある毎時の目標やねらいを常に確認し、毎時の授業中に目標を確認し、取り組むことができる。（※1）

3 時間目では、シングルのルールや戦術の確認・実施をペアで取り組み、見付けた課題や解決方法を話し合い記入するようになっている。話し合う内容や確認事項が明記されているため、運動が苦手な生徒もペアの課題を見付け伝えることができていた。（※2）

【シングルトン学習カード（1ページ目）】（※1）

活動計画表			※毎授業後に目標到達度を○で囲もう。	
目標	主な活動内容	目標到達度※		
1	単元の見直しを持ち、学習カードや用具の使い方を教える	授業のルール確認。学習内容の確認、種目の特性、学習ねらいや進め方の確認	4	3 2 1
2	自己やペアの課題を見つけ解決方法を考える	サーブや各ストローク練習 ハイクリア、ドロップ、ヘアピン・フッシュ・スマッシュ練習 タスクゲーム	4	3 2 1
3	ペアと一緒にシングルのルールや戦術を理解する	シングルのルール・戦術確認 タスクゲーム	4	3 2 1
4	ペアと一緒にダブルスのルールや戦術を理解する	ダブルスのルール・戦術確認 試しゲーム	4	3 2 1
5	チーム内で課題を発見し、解決方法を考える	チーム内課題練習 チーム内練習試合	4	3 2 1
6	チームで試合の結果から課題を発見し、協力して解決する方法を考える①	団体戦① お互いに審判や得点係をする。	4	3 2 1
7	チームで試合の結果から課題を発見し、協力して解決する方法を考える②	団体戦② お互いに審判や得点係をする。	4	3 2 1
8	チームで試合の結果から課題を発見し、協力して解決する方法を考える③	団体戦③ お互いに審判や得点係をする。	4	3 2 1

【シングルトン学習カード（3時間目）】（※2）

学習カード①【個人用】

年 月 日

年 組 番 氏名

II () 月 () 日

①本時の目標

ペアと一緒にシングルのルールや戦術を理解する

②ペアの名前

年 組 氏名

③課題発見
ペアがチェックする

練習をしてペアに課題を見つけてもらおう		はい	いいえ
・サーブの場所がわかる		はい	いいえ
・サーブを打つ際、シャトルの高さはろっ骨より下である		はい	いいえ
・空いている前後のスペースに打ち分けられる		はい	いいえ
・空いている左右のスペースに打ち分けられる		はい	いいえ
・フットワークを使ってシャトルを追っている		はい	いいえ
・コート奥までクリアを打てる		はい	いいえ
・チャンスが来たら果敢にスマッシュが打てる		はい	いいえ
・フェイントを使うことができる		はい	いいえ

④課題解決

課題を解決するための練習方法をペアと考えよう

⑤評価

本時の目標を達成できたかペアに評価してもらおう。

できた 4 3 2 1 できなかった

⑥先生からコメント

実践事例 2 保健体育 1 学年

(1) 単元名 領域「球技」ベースボール型「ソフトボール」

(2) 単元の目標

ア 仲間と協力し、チームの中で自己の責任を果たしながら、健康・安全に留意して自主的に活動できる。

イ 自己や仲間、チームの課題を発見する中で、課題解決に向けて工夫をしたり、チーム内で適切に関わろうとしたり、作戦を立てられるようにする。ソフトボールへの自己の関わり方を見つけている。

ウ 安定したバット操作及びボール・グローブの操作と、連携した守備ができる。

エ ソフトボールの基本的な技能や、運動観察の方法、ゲームの行い方を理解している。

(3) 単元および学習活動に即した評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
単元の評価規準	①ソフトボールの授業を自主的に取り組もうとしている。 ②フェアなプレイを大切にし、健康・安全を確保している。 ③作戦などの話し合いに貢献し、自己の責任を果たそうとしたり、互いに助け合い、教え合おうとしている。	①自己やチームに有効な練習方法を選択したり、相手チームの特徴を踏まえた作戦を選んでいる。 ②合意を形成するための適切なかわり方を見つけている。 ③体調に応じた練習方法を選んだり、ソフトボールを継続的に楽しむための関わり方を見つけている。	①攻防を展開するための安定したボール操作ができる。 ②攻防を展開するための安定したバット操作と走塁での攻撃ができる。 ③連携した守備ができる。	①技術の名称や行い方について学習した具体例を挙げている。 ②ソフトボールに関連した体力の高め方や、運動観察の方法について言ったり書きだしている。 ③試合の行い方について学習した具体例を挙げている。
学習活動に即した具体的な評価規準	①授業のねらいを理解し、自主的に授業に参加できる。 ②ルールやマナーを大切にし、健康や安全に留意して活動ができる。 ③チームでの話し合いに参加し、助け合ったり教え合いながら自己の責任を果たそうとしている。	①自分や仲間の課題を発見し、解決するための練習方法や作戦を選んでいる。 ②課題を解決するための話し合いで、適切にかかわることができる。 ③体調に応じて活動内容を選び、次年度以降もソフトボールを楽しむ関わり方を見つけている。	①安定したボール操作とグローブ操作ができる。 ②ボールに合わせて巧みにバットで打ち分けられる。 ③連携したり、場面に応じた守備ができる。	①技術の名称や行い方を理解している。 ②ソフトボールの体力の高め方や運動観察の方法を言ったり、書き出している。 ③試合の行い方を理解し運営できる。

(4) 指導と評価の計画

	時間	具体的な学習活動	関	思	技	知	評価方法
はじめ	第1時	○ねらい キャッチボールとグローブの使い方が分かる。 学習カードの使い方がわかる ○活動 基礎練習 キャッチボールとグローブの使い方	①		①		観察 学習カード
	第2時	○ねらい バッティングの方法が分かる。 ○活動 基礎練習 キャッチボール バッティングの方法 Tバッティングゲーム（止まっているボールを打って、1塁まで走る。）	②		②		観察 学習カード
なか	第3時	○ねらい ボールに合わせて巧みに打ち分けられる。 ○活動 基礎練習 キャッチボール バットコントロール バッティングゲーム（投げられたボールを打って、1塁まで走る、1塁でアウトを取る。）	③		②	①	観察 学習カード
	第4時	○ねらい 場面に応じた守備ができる。 ○活動 チーム分け（7人グループ）チーム練習 バッティングゲーム（投げられたボールを打って、2塁まで走る。場面に応じて投げる場所を判断する。）		①	③		観察 学習カード
	第5時	○ねらい 簡易試合ができる。 ○活動 チーム練習 スキルテスト・ピッチング（フォームとストライクゾーンへのピッチング） バッティングゲーム（投げられたボールを打って、2塁まで走る。場面に応じて投げる場所を判断する。）			①	③	スキルテスト 学習カード
	第6時 （本時）	○ねらい 守備の基本的な動きができる。 ○活動 チーム練習 チーム練習 ローテーションゲーム（時間制、攻撃1、守備1、話し合い1チーム）		②	③		観察 学習カード
	第7時	○ねらい ゲームを分析してチーム力を上げる。 ○活動 スキルテスト、チーム練習 スキルテスト・バッティング（3方向への打ち分け） ゲーム（攻撃1、守備1、審判・観察1チーム） *観察では守備について分析する			②	③	スキルテスト 学習カード
	第8時	○ねらい ゲームを分析してチーム力を上げる。 ○活動 チーム練習 ベースカバーとバックアップ ゲーム（攻撃1、守備1、審判・観察1チーム） *観察では攻撃について分析する。			②	③	観察 学習カード
	第9時	○ねらい 状況に応じた攻防ができる。 ○活動 チーム練習 ゲーム（攻撃1、守備1、審判1チーム）		③		③	観察 学習カード
まとめ	第9時	○ねらい 状況に応じた攻防ができる。 ○活動 チーム練習 ゲーム（攻撃1、守備1、審判1チーム）		③		③	観察 学習カード

(5) 本時（9時間扱いの第6時間目）

ア 本時のねらい

- ・グループごとに学習カードに書かれた前時の課題を解決できるように工夫する。
(思考・判断)
- ・セカンドとショートがベースのカバーをしながら守備をする動きを理解し、実践できるようにする。(技能)

イ 本時の展開

	時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点・配慮事項	評価規準と方法	
導 入	5 分	<ul style="list-style-type: none"> ・整列、挨拶、出欠の確認 ・本時のねらいを理解する ・準備運動 	<ul style="list-style-type: none"> ・整列し体育科係の号令で挨拶させる。出欠をとりながら全員の健康状態を確認する。 ・本時のねらいを明確にし、生徒に提示する。 ・体育係が前に出てけががないよう体操を行わせる。 		
展 開	35 分	・振り返り（学習カード）	・学習カードでグループの前時の課題を確認させる。		
		ねらい1：チームごとに課題解決のためのウォーミングアップを行う			
		・ウォーミングアップ	・グループの課題解決のためのアップを工夫して行わせる。	【思考・判断】 ②課題を解決するための話合いで、適切にかかわることができる。 (観察・学習カード)	
		ねらい2：守備の基本的な動きができる			
		<ul style="list-style-type: none"> ・セカンドとショートの説明 ・ローテーションゲーム 攻撃1、防御1チームに分かれ、5分でローテーションする。 守備が終わったらグループで守備の話合いを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・効果的に守備を行うためにはメンバーのポジションをどう工夫すればよいか考えさせる。 ・学習カードを用いて、技能のポイントを振り返ったりして、課題を明確にさせる。 	【技能】 ③連携したり、場面に応じた守備ができる。 (観察・学習カード)	
ま と め	10 分	<ul style="list-style-type: none"> ・片づけ ・学習カードの記入 ・本時のまとめと次時の連絡 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員で用具等を片付けさせ、ボールなどが落ちていないようにさせる。 ・グループで話し合い、振り返りをさせる。 ・ねらいを理解し、達成できたか振り返り、発問しながらまとめる。 		

ウ 本時の工夫

ソフトボールの特性を後述の表のように捉え、授業計画を行った。特に本時については、定位置での守備に着目した。前回までのゲーム形式の活動を通して、効果的に守備をするためにはどうすれば良いのかという視点から、守備グループは打たれたボールをどこへ投げてアウトを取るか声掛けをすることが必要であることを指導した。特に、セカンドとショートの動きをホワイトボードで示し、守備の動きの共通理解を図らせた。説明後、グループごとにメンバー

が適しているポジションはどこなのかを話し合せてゲームを開始し、守備が終わったグループはすぐに振り返りを行う。その際、学習カードを見直ししながら、ねらいの達成についてコミュニケーションを図るよう教員による声掛けを行った。

機能的特性	構造的特性	効果的特性
ボールをバットやグローブで操作しながら攻防を繰り返し、一定の回数内で相手チームより多くの得点を競い合う楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。	身体やバットの操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備から成る運動である。	瞬発力、敏捷性、巧緻性、持久力、責任、協力、公正

(6) 学習カード

ア 個人カード

授業のねらいや技能の評価基準を明記した学習カードを用いて、その時間のPDCAサイクルが行えるようにした。例示してある学習カードは、第1時間目に使用した学習カードである。評価においては、自己評価だけでなく仲間に評価してもらうことでコミュニケーションが多く取れるようにした。また、自己の課題を解決できるように記入させて意識付けを行い、本時のねらいの達成度と自己の課題を解決できたかの振り返りを繰り返し、仲間と試行錯誤しながら活動を行わせた。(※3) また、教員が一人一人にコメントを返し、授業の感想で多く記入されていたことについて授業の始めにフィードバックし、課題解決ができるように指導した。

イ グループカード

例示してある学習カードに授業のねらいを明示することで、目標を持って授業に取り組めるようにした。また、その時間のグループの成果と課題を話し合せて共有し、グループの課題を解決するための練習方法を記入できるようにした。さらに、授業のねらいの達成とグループの課題解決がどれだけ図れたかを話し合せて記入させ、教員からグループへコメントが返せるようにした。(※4)

【ソフトボール（個人カード）1時間目】(※3)

平成 年 月 日 ()		ソフトボール パーソナル学習カード 第1回		今日の目標 Plan キャッチボールとグローブの使い方を覚えよう	
今日の練習を振り返りながら自分のスキルをチェックしてみよう。 キャッチボールやゴロ捕りで確認してみよう。		今日の練習を振り返りながら自分のスキルをチェックしてみよう。 キャッチボールやゴロ捕りで確認してみよう。		今日の練習を振り返りながら自分のスキルをチェックしてみよう。 キャッチボールやゴロ捕りで確認してみよう。	
スキルチェック表 Do/Check①		自分の感覚		仲間の感覚	
【投げ方】		A	B	A	B
正しくボールを握れている	◎	○	△	◎	○
投げる手と膝まみ足が逆	◎	○	△	◎	○
投げる前体の向きが横向きになる	◎	○	△	◎	○
大の字に大きく両手を広げられる	◎	○	△	◎	○
投げる時に肘が前へ出ない	◎	○	△	◎	○
投げた後、手が胸め下へ振れている	◎	○	△	◎	○
投げる時相手の脇が見えている	◎	○	△	◎	○
狙った場所に投げられる(上投げ)	◎	○	△	◎	○
狙った場所に投げられる(下投げ)	◎	○	△	◎	○
球の速さの加減が上手に出来る(下投げ)	◎	○	△	◎	○
【捕り方】					
ボールを捕るときにグラブの向きが正しい	◎	○	△	◎	○
出来るだけ体の正面で捕ることができる	◎	○	△	◎	○
捕る時に腕を突き出す引いて捕れる	◎	○	△	◎	○
捕った後にグラブと反対の手を添える	◎	○	△	◎	○
はじかないようにグラブの中心で捕れる	◎	○	△	◎	○
ゴロを捕る時に上からつかまえない	◎	○	△	◎	○
ゴロを捕る時に地面に一度グラブがつく	◎	○	△	◎	○
今日のキャッチボールはどのくらいの距離で出来たか? 第1回 約 m					
今日の目標に 対する達成度 Check②	できた 4 3 2 1 いまいち	今日の授業で見つけた 新たな自分の課題 Action②			
先生からのコメント					
自分	A	組	番	氏名	
ペア	B	組	番	氏名	

【ソフトボール（グループカード）】※4

振り返り【Check/Action】		振り返り	～成果と課題～	達成度
授業	振り返り	～成果と課題～	振り返り	達成度
1	状況に即した攻撃をしてみよう①	成果	4 3 2 1	
		課題		
2	状況に即した攻撃をしてみよう②	成果	4 3 2 1	
		課題		
3	守備の基礎的な動きを身に付けよう（フォーメーションシヨソッってんだ）	成果	4 3 2 1	
		課題		
4	状況に即した守備をしてみよう①	成果	4 3 2 1	
		課題		
5	状況に即した守備をしてみよう②	成果	4 3 2 1	
		課題		
6	状況に即して攻撃・守備を工夫してみよう	成果 (まとめ)	4 3 2 1	
		課題		
達成度・・・4 よくできた 3 そこそこできた 2 あまりできなかった 1 できなかった				
※成果は、グループでやってみようというまじいところや、授業で何が工夫できたことを書けよう。課題は、今回やろうとしたことをやってみようというところを記すこととを！				

4校の検証授業を通して、以下の成果と課題が挙げられる。

成果は、学習カードを活用し、授業のねらいを明確にすることと、ペアやグループのPDC Aサイクルを繰り返すことで、生徒は主体的に授業に参加し、コミュニケーションが活発に取れるようになったことである。具体的には、学習カードを用いたペアやグループ内での声掛けや、次にどうすれば良くなるかを考える話し合いが活発になり、中にはグループを超えてアドバイスをする生徒の様子も見られた。また、単元が進むにつれ、より具体的な作戦や練習方法に関する記載が増えた。

一方、学習カードへの記入方法の説明や学習カードへ記入する時間を取ることで、運動量が減ってしまうことが課題として残った。生徒への指導内容や教具等を工夫し、説明時間や記入時間を短縮することで運動量の確保をしていく必要があると考える。

3 授業アンケート結果の比較・分析・考察

本研究では、領域「球技」のバドミントンを2校（37名）、ソフトボールを2校（190名）計4校（227名）で検証授業を行った。事前アンケート（以下、「事前」という。）を単元の1時間目終了時、事後アンケート（以下、「事後」という。）を単元終了時に実施した。

各設問については、事前1・2・5・6では「対象集団の特徴」、3では「運動の頻度」、4では「授業の達成感」、7では「領域の知識」、8・9・10では「授業中の主体的・協働的な学習」、11・12・13では「思考力」を、14では「運動における健康・安全に関する姿勢」を調査する質問とした。

事後1では「運動の頻度」、2では「授業の達成感」、3では「領域の知識」、4・5・6・7・8・9・15では「授業中の主体的・協働的な学習」、10・11では「学習カードの有効性」、12・13・14・15では「思考力」、16では「運動における健康・安全に関する姿勢」、17では、「主体的・協働的な学習の影響」、18では「生涯スポーツへの動機付け」を調査する質問とした。

○事前・事後アンケート項目一覧

項目	事前	事後
対象集団の特徴	1・2・5・6	—
運動の頻度	3	1
授業の達成感	4	2
領域の知識	7	3
授業中の主体的・協働的な学習	8・9・10	4・5・6・7・8・9・15
学習カード	—	10・11
思考力	11・12・13	12・13・14・15
健康・安全	14	16
主体的・協働的な学習の影響	—	17
生涯スポーツへの動機付け	—	18

○事前アンケート

【バドミントン】

バドミントン 運動と授業に関するアンケート (事前)

当てはまるところに○をつけてください。

4 非常に思う 3 思う 2 思わない 1 全く思わない

1. 運動が好きですか	4	3	2	1
2. 運動が得意ですか	4	3	2	1
3. 体育の授業以外で、卓球、どれくらい運動しますか				
(1)回数 まったくしない 週に1~2回 週に3~4回 週に5~6回 毎日				
(2)時間 30分未満 1時間程度 2時間程度 2時間以上				
4. 体育の授業の中で達成感がありますか	4	3	2	1
5. バドミントンはやることがありますか	はい			いいえ
6. バドミントンは楽しいと思いますか	4	3	2	1
7. 次のキーワードの中で、知っている言葉にわかるように○をしてください イースタングリップ ウェスタンングリップ フォアハンド バックハンド ハイクリアー クリアー ドロップ スマッシュ ヘアピン ロブ サービス サイドバイサイド トップアンドバック				

○コートの中の△の位置からサーブを打ちます。サーブを打ち込むエリアを えんぴつでわかるように塗ってください

1) シングルス

2) ダブルス

OAとBが対戦しています。2-3でBが勝っていて、次にBがサーブを打ちます。
サーブを打つ位置を△で書いてください

8. 体育の授業中に仲間と教え合う (アドバンスしあう) ことがありますか	4	3	2	1
9. 体育の授業中に仲間に見え方を言えますか	4	3	2	1
10. 体育の授業の中で仲間の意見を参考にしていますか	4	3	2	1
11. 練習方法や作戦をみんなと協力して立てていますか	4	3	2	1
12. どうやったらうまくできるか考えながら取り組んでいますか	4	3	2	1
13. 授業のねらいを理解して授業を受けていますか	4	3	2	1
14. 自分の体調に配慮して授業に取り組んでいますか	4	3	2	1

【ソフトボール】

ソフトボール 運動と授業に関するアンケート (事後)

当てはまるところに○をつけてください。
4 非常に思う 3 思う 2 思わない 1 全く思わない

1. 体育の授業以外で、普段、どれくらい運動しますか	4 非常に思う	3 思う	2 思わない	1 全く思わない
(1)回数	まったくしない	週に1~2回	週に3~4回	週に5~6回
(2)時間	30分未満	1時間程度	2時間程度	2時間以上

2. 今回のソフトボールの授業で達成感がありましたか

3. 次のキーワードの中で、知っている言葉にわかるように○をしてください

ゴロ フライ ライナー ストライト フォアボール イニング
タッチアップ バント ベースカパー フォースアウト タッチアウト ファウル
ホームラン ダブルベース

○ストライクゾーンをえんぴつでわかるように塗ってください

○将ジョシオン名を羅列から選び、△の中に番号を書き添えてください

<羅列>

1: キャッチャー 2: ピッチャー
3: ファースト 4: セカンド
5: ショート 6: サード
7: ライト 8: レフト

4. 体育の授業中に仲間に意見を言えましたか	4	3	2	1
5. 体育の授業の中で仲間の意見を参考にしましたか	4	3	2	1
6. 仲間と協力して課題を見つられましたか	4	3	2	1
7. 仲間と協力して課題を解決できましたか	4	3	2	1
8. 練習方法や作戦をみんなで作成して立てられましたか	4	3	2	1
9. 体育の授業中に仲間と教え合い(アドバイス)しましたか	4	3	2	1
10. 学習カードを利用して、仲間と話し合いができましたか	4	3	2	1
11. 学習カードは課題発見・解決に役立ちましたか	4	3	2	1
12. 体育の授業のねらいを理解して授業を受けましたか	4	3	2	1
13. どうやったらうまくできるか考えながら取り組めましたか	4	3	2	1
14. 授業を通して新しい発見がありましたか(練習方法や作戦など)	4	3	2	1
15. 仲間から出たいろいろな意見をまとめられましたか	4	3	2	1
16. 自分の体調に配慮して授業に取り組めましたか	4	3	2	1
17. 学校生活の中で、仲間に対して話しやすくなりましたか	4	3	2	1
18. あなたは、今回の授業を通してソフトボールを生涯スポーツとして続けようと思えますか	4	3	2	1

○事後アンケート

【バドミントン】

バドミントン 運動と授業に関するアンケート (事後)

当てはまるところに○をつけてください。
4 非常に思う 3 思う 2 思わない 1 全く思わない

1. 体育の授業以外で、普段、どれくらい運動しますか	4 非常に思う	3 思う	2 思わない	1 全く思わない
(1)回数	まったくしない	週に1~2回	週に3~4回	週に5~6回
(2)時間	30分未満	1時間程度	2時間程度	2時間以上

2. 今回のバドミントンの授業で達成感がありましたか

3. 次のキーワードの中で、知っている言葉にわかるように○をしてください

イースタングリッパ ウェスタングリッパ フォアハンド バックハンド
ハイリアー クリアー ドロップ スマッシュ ヘアピン ロブ サービス
サイドバイサイド トップアンドバック

○コートの中の△の位置からサーブを打ちます。サーブを打ち込むエリアをえんぴつでわかるように塗ってください

1) シングルス

2) ダブルス

OAとBが列載しています。2~3でBが勝っていて、次にBがサーブを打ちます。
サーブを打つ位置を△で書いてください。

4. 体育の授業中に仲間に意見を言えましたか	4	3	2	1
5. 体育の授業の中で仲間の意見を参考にしましたか	4	3	2	1
6. 仲間と協力して課題を見つられましたか	4	3	2	1
7. 仲間と協力して課題を解決できましたか	4	3	2	1
8. 練習方法や作戦をみんなで作成して立てられましたか	4	3	2	1
9. 体育の授業中に仲間と教え合い(アドバイス)しましたか	4	3	2	1
10. 学習カードを利用して、仲間と話し合いができましたか	4	3	2	1
11. 学習カードは課題発見・解決に役立ちましたか	4	3	2	1
12. 体育の授業のねらいを理解して授業を受けましたか	4	3	2	1
13. どうやったらうまくできるか考えながら取り組めましたか	4	3	2	1
14. 授業を通して新しい発見がありましたか(練習方法や作戦など)	4	3	2	1
15. 仲間から出たいろいろな意見をまとめられましたか	4	3	2	1
16. 自分の体調に配慮して授業に取り組めましたか	4	3	2	1
17. 学校生活の中で、仲間に対して話しやすくなりましたか	4	3	2	1
18. あなたは、今回の授業を通してバドミントンを生涯スポーツとして続けようと思えますか	4	3	2	1

【ソフトボール】

ソフトボール 運動と授業に関するアンケート (事前)

当てはまるところに○をつけてください。

4 非常に思う 3 思う 2 思わない 1 全く思わない

1. 運動が好きですか	4	3	2	1	
2. 運動が得意ですか	4	3	2	1	
3. 体育の授業以外で、普段、どれくらい運動しますか					
(○)回数	週に1~2回	週に3~4回	週に5~6回	毎日	
(○)時間	30分未満	1時間程度	2時間以上		
4. 体育の授業の中で達成感がありますか	4	3	2	1	
5. ソフトボールは楽しいと思いますか	はい	いいえ			
6. ソフトボールは楽しいと思いますか	4	3	2	1	
7. 次のキーワードの中で、知っている言葉にわかるように○をしてください					
ゴロ	フライ	ライナー	ストライク	フォアボール	イニング
タッチアップ	バント	ベースカパー	フォースアウト	タッチアウト	ファウル
ホームラン	ダブルベース				

○ストライクゾーンをえんぴつでわかるように塗ってください

○ポジション名を囲みから選び、△の中に番号を答えてください

<語群>

1: キャッチャー 2: ピッチャー
 3: フォースト 4: セカンド
 5: ジョイント 6: サード
 7: ライト 8: レフト
 9: センター

8. 体育の授業中に仲間と教え合う(アドバイスしあう)ことがありますか	4	3	2	1
9. 体育の授業中に仲間に意見を言えますか	4	3	2	1
10. 体育の授業の中で仲間の意見を参考にしていますか	4	3	2	1
11. 練習方法や作戦をみんなと協力して立てていますか	4	3	2	1
12. どうやったらうまくできるか考えながら取り組んでいますか	4	3	2	1
13. 授業のねらいを理解して授業を受けていますか	4	3	2	1
14. 自分の体質に配慮して授業に取り組んでいますか	4	3	2	1

(1) 「対象集団の特徴」

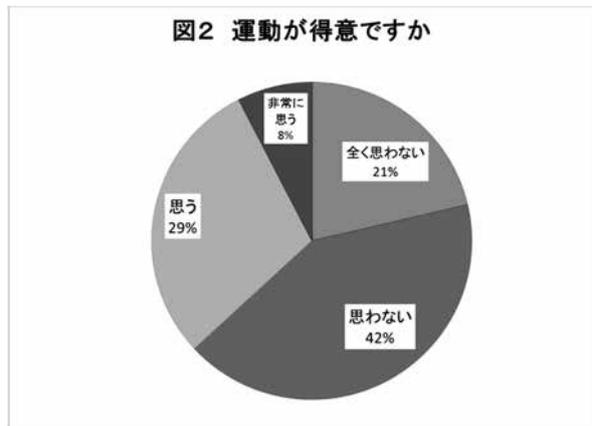
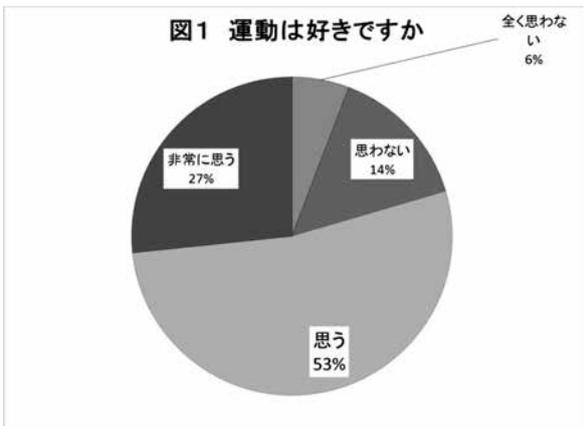
「運動は好きか」では、「思う」「非常に思う」が80%であった。(図1)

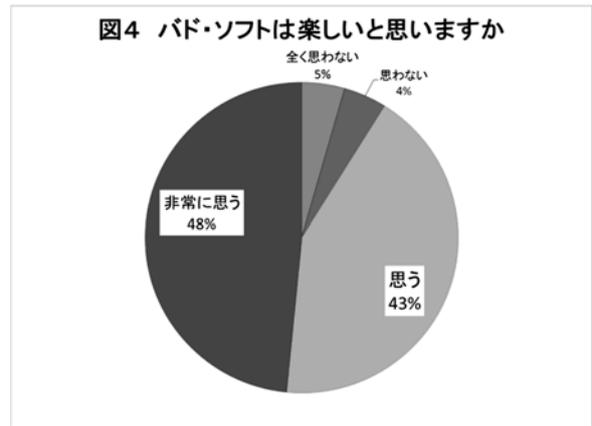
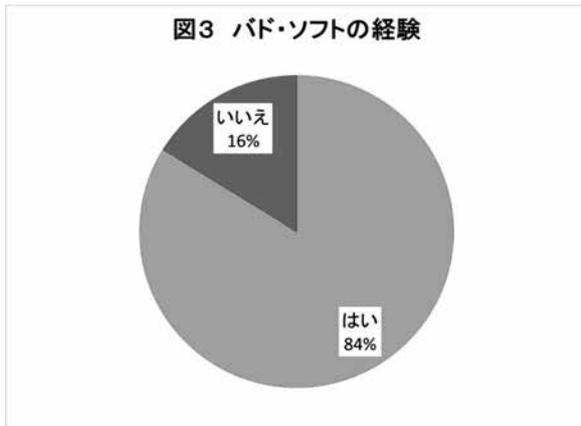
「運動は得意か」では「思う」「非常に思う」が37%であった。(図2)

「バドミントン・ソフトボールはやったことはありますか」では、「はい」が84%であった。(図3)

「バドミントン・ソフトボールは楽しいと思いますか」では「思う」「非常に思う」が91%であった。(図4)

以上のことから、運動が好きだが、得意でないと感じている生徒が多い。また、バドミントン・ソフトボールの経験があり、各種目に対し楽しいと思う生徒が多い。

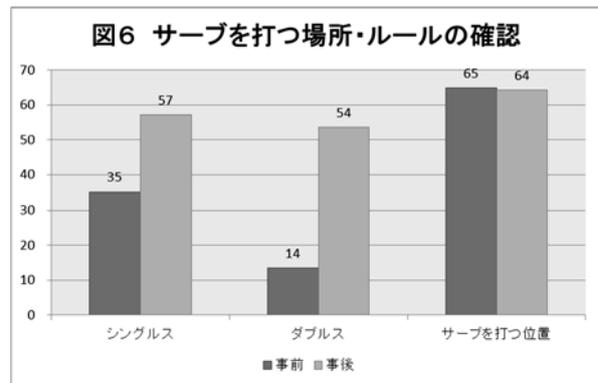
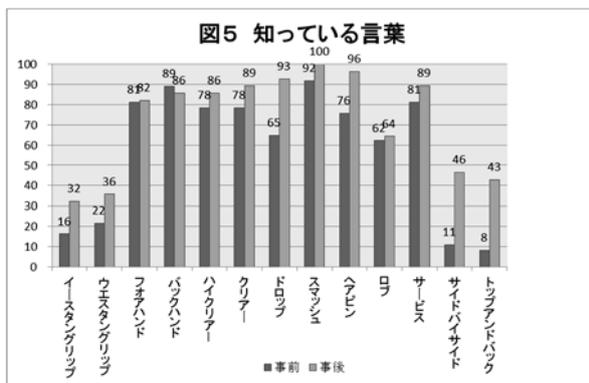




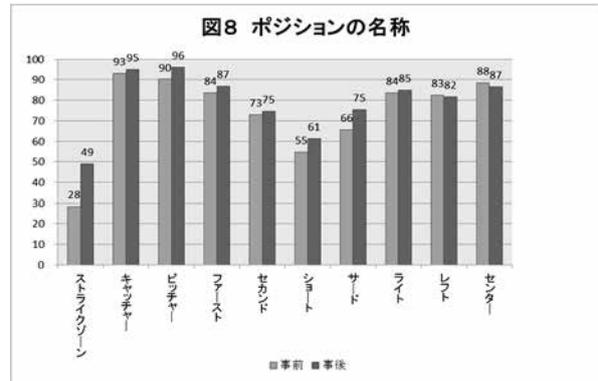
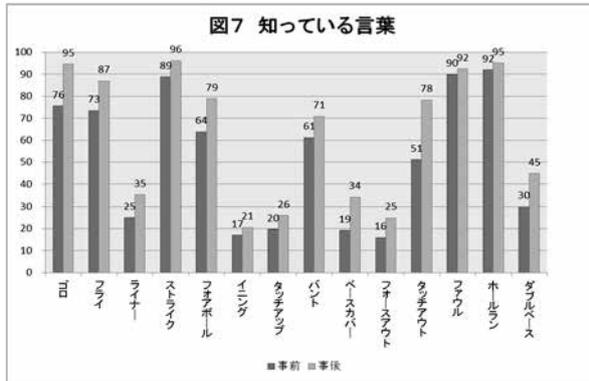
(2) 「領域の知識」

ソフトボール・バドミントン共に技能用語とルールの認知増加があった。生徒は、学習の中で技能用語を理解し、基礎力を増加させたと推察される。

『バドミントン』(図5・6)



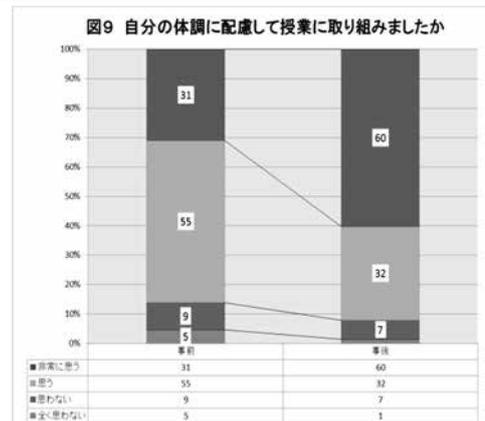
『ソフトボール』(図7・8)



(3) 「健康・安全」

「自分の体調に配慮して授業に取り組んだか」では、「思う」「非常に思う」が事前 86%であったが、事後では92%であった。(図9)

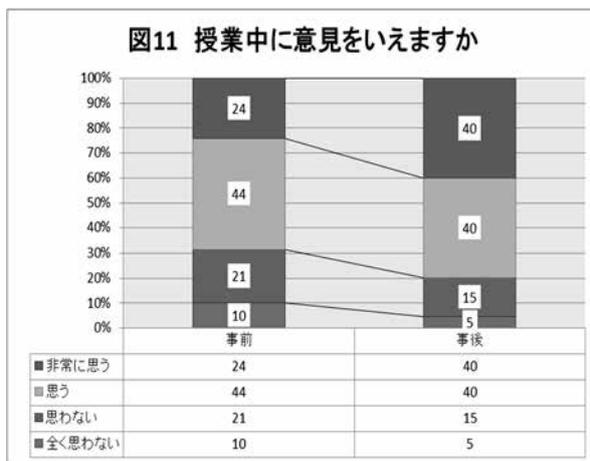
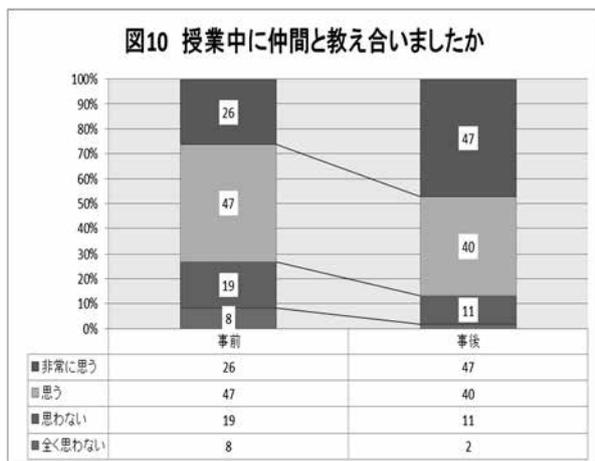
自己の体調を意識し学習活動を行っている生徒が増えた。



(4) 「主体的・協働的な学習の効果」

「体育の授業中に仲間と教え合うことはあるか」について、「思う」「非常に思う」が事前 73%であったが事後 87%であった。(図 10)

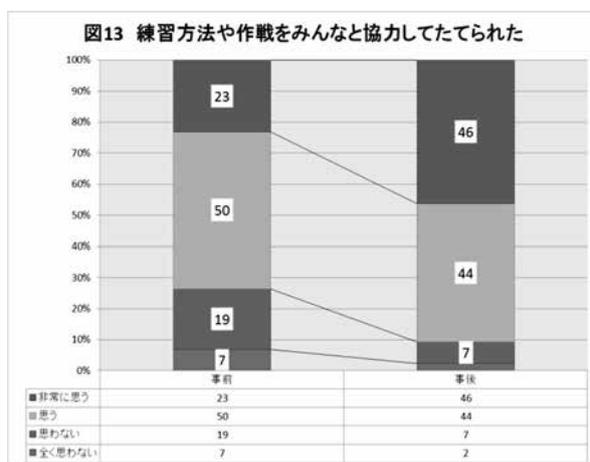
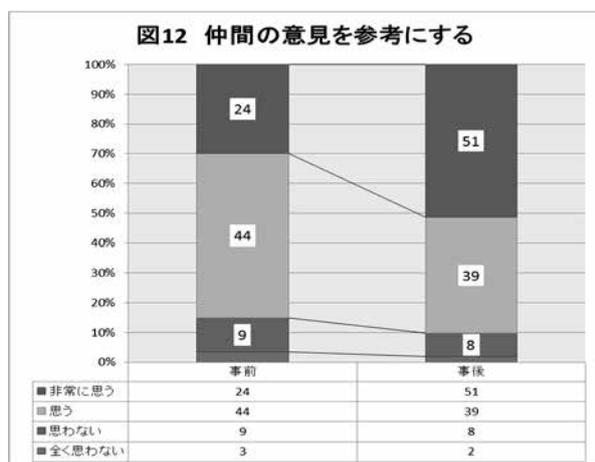
「体育の授業中に仲間に意見を言えるか」について、「思う」「非常に思う」が事前 68%であったが事後 80%であった。(図 11)



「体育の授業中に仲間の意見を参考にしているか」について、「思う」「非常に思う」が事前 68%であったが事後 90%であった。(図 12)

「練習方法や作戦をみんなで協力してたてているか」について、「思う」「非常に思う」が事前 73%であったが事後 90%であった。(図 13)

以上のことから、主体的・協働的な学習を通して、主体性が引き出され、主体性の向上が図られた。



また、「仲間と協力して課題を見つけられたか」について、「思う」「非常に思う」が 88%であった。

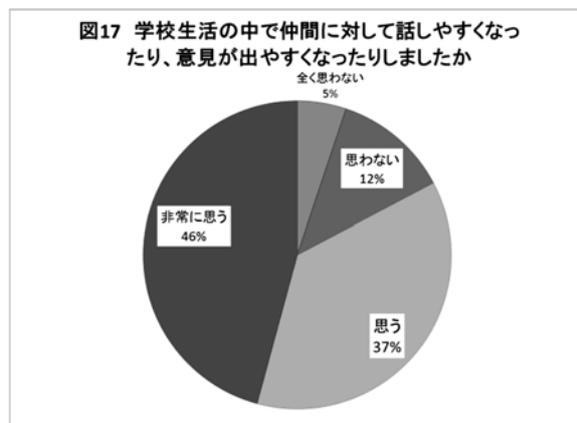
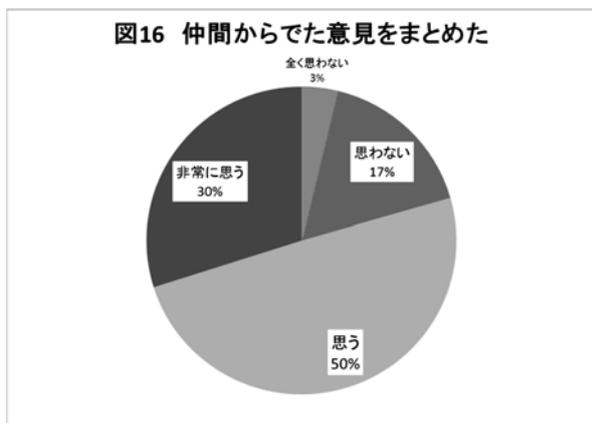
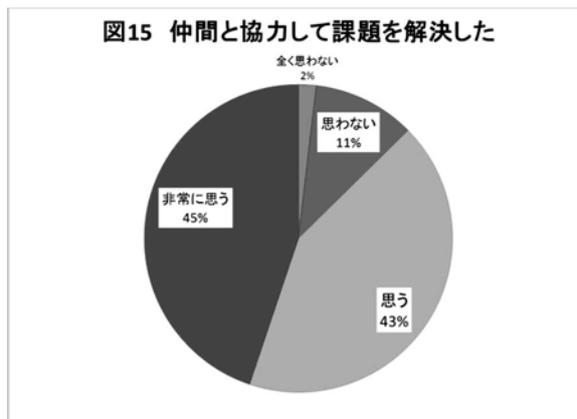
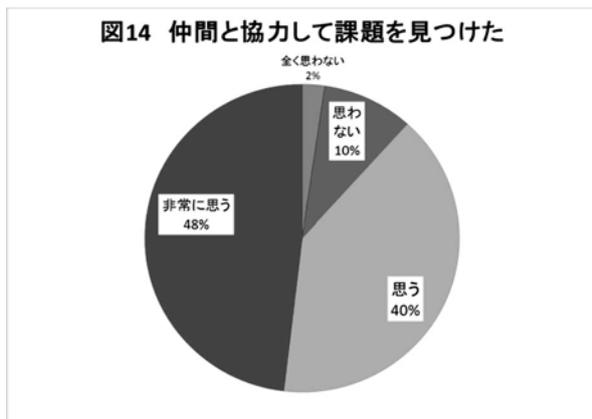
「仲間と協力して課題を解決できたか」について、「思う」「非常に思う」が 88%であった。

「仲間から出たいろいろな意見をまとめられたか」について、「思う」「非常に思う」が 80%であった。

「学校生活の中で、仲間に対して話しやすくなったり、意見が出やすくなったか」について、「思う」「非常に思う」が 83%であった。(各図 14・15・16・17)

以上のことから、主体的・協働的な学習を通して仲間とともに課題を発見し解決する学習過

程が促された。また、主体的・協働的な学習を行うことによってその後の学校生活で、友人関係を円滑にすることができる。

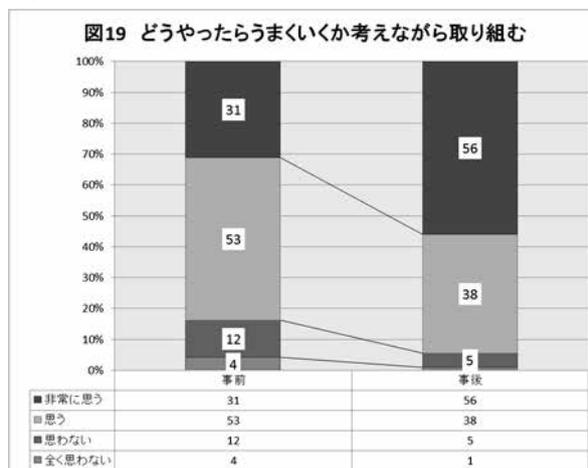
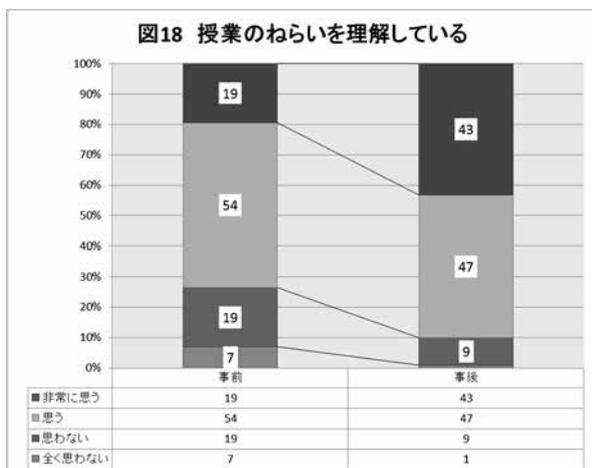


(5) 「思考力」

「授業のねらいを理解して授業を受けているか」について、「思う」「非常に思う」が事前73%であったが、事後90%であった。(図18)

「どうやったらうまくできるか考えながら取り組んだか」について、「思う」「非常に思う」が事前84%であったが、事後では94%であった。(図19)

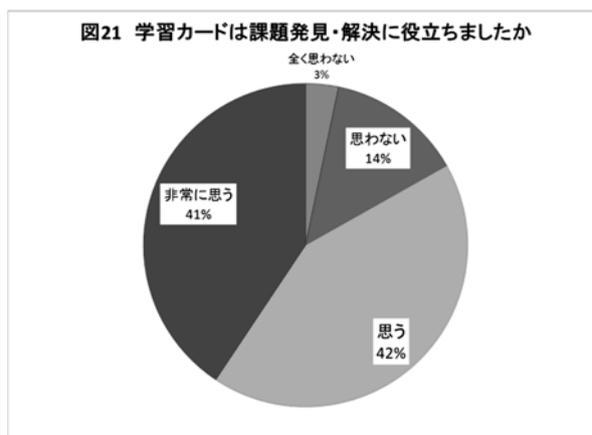
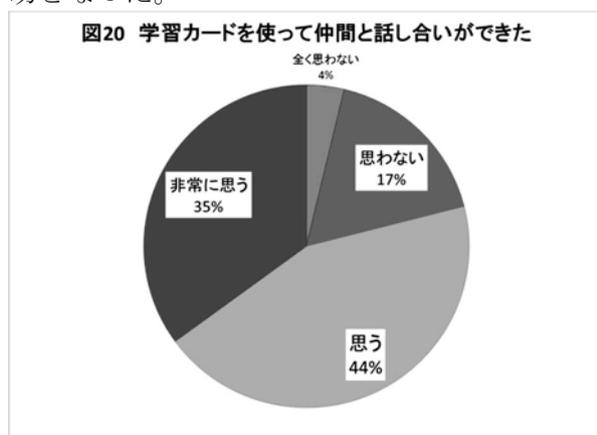
以上のことから、授業のねらいを理解して授業を受けた生徒が増え、思考することを意識して授業を受けた生徒が増えた。授業のねらいを明確にすることで、生徒が思考する学習内容が焦点化された。また、生徒が仲間と協力しながら、自ら課題発見・解決をする過程で、どうやったらうまくいくか等、思考する場面が増加した。



(6) 「学習カードの有効性」

「学習カードを利用して、仲間と話し合いができたか」(図 20) について、「思う」「非常に思う」が 79%であった。また、「学習カードは課題発見・解決に役立ちましたか」について、「思う」「非常に思う」が 84%であった。(図 21)

以上のことから、学習カードを活用することによってコミュニケーションの場が設けられ、生徒の主体的・協働的な学習に有効であった。また、学習カードが生徒の課題発見・解決の一助となった。

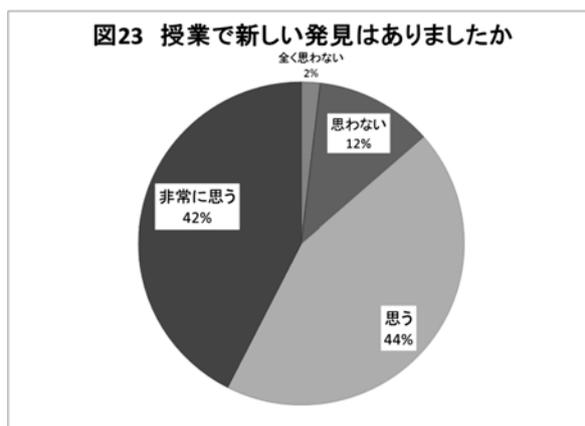
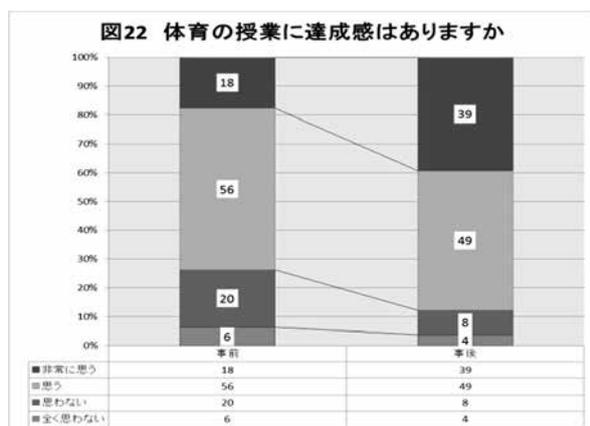


(7) 「授業の達成感」

「体育の授業に達成感はあるか」について、事前では「思う」「非常に思う」が 74%であったが、事後では 88%であった。(図 22)

「授業を通して新しい発見があったか」について、「思う」「非常に思う」が 87%であった。(図 23)

以上のことから、生徒は今まで以上に授業に達成感を感じ、新しい発見をした。



上記 (4) (5) (6) (7) から、PDCAサイクルを意識した学習カードを使い、課題発見・解決を主体的・協働的な学習を通して行うことにより、生徒の思考する場やコミュニケーションの場が確保される。生徒はその過程で思考力を向上させ、達成感を得るとともに、新しい発見が生まれたと推察される。生徒は、達成感や新しい発見により、学びの喜びや楽しさを味わい、主体的に学習する態度が育成された。

VI 研究の成果

1 主体的・協働的な学習による主体性や思考力の向上

生徒の主体的・協働的な学習を進めていくため、学習形態の工夫や授業における目標設定と教員による働き掛けによる学習環境づくりを行った。

学習形態は、ペア学習からグループ学習へ移行していく形態を取り、生徒が対話していく人数や内容を徐々に増やしていくことで、段階的に話合いが深化していくよう工夫を行った。その結果、周囲との関わりが苦手な生徒も徐々に周囲と対話していく姿が見られ、ペア学習で学んだことを参考にグループ学習の際に発言している姿などが見られた。

また、授業におけるグループ全体の共通目標を示すとともに、グループ編成の際に生徒一人一人の技能に応じて均等になるよう配慮したり、全体の雰囲気づくりのため、教員による積極的な声掛けをしたりするなどの働き掛けを行った。その結果、他のグループとの競い合いの中で、グループの勝利という目標に向けて生徒同士による教え合い、学び合いといった場面が活性化し、技能の向上が図れた。また、グループによる生徒の学習カードの記述において、「団結」や「チームワーク」を課題と捉える生徒も見受けられた。授業が進むにつれ、連帯感が高まり、仲間を積極的に応援する様子などが多く見られるようになった。応援を受け、プレーする生徒が、喜びや楽しさを実感しながら活動している様子や、プレーがうまくいかなかった場合も、仲間とのコミュニケーションのきっかけとなっていた。

学習カードの記載から、主体的・協働的な学習を通じて、生徒が個人の課題を振り返る機会となり、「前後に打ち分けられるようになる」(バドミントン)、「バントを極めて試合で活躍をする」や「守備位置を考える、送球の強化を目指す」(ソフトボール)など、個人の技能をゲームでどのように生かすか等、作戦を考えながら活動する様子が伺えた。

2 指導方法と指導計画

(1) PDCAサイクルを活用した学習活動

生徒がPDCAサイクルを活用した学習活動を行っていくため、学習カードを活用し、授業のねらいや運動のポイント等を明確に示し、指導と評価の一体化と生徒同士の話合いの活性化を図った。

その結果、授業の反省点を次回の課題へとつなげていく学習活動や、新たな課題につなげていく学習活動が効果的に行われた。課題が明確になったことで、練習内容やゲームにおける工夫や改善などの取組が主体的に行われる場面が、単元の進行に伴い多く見られた。

ア 授業のねらいと運動のポイントの明確化

学習カードを用いて、毎時間の授業目標を生徒に示し、教員が考えている授業のねらいを生徒に分かりやすく伝える工夫を行った。1時間の授業の中で、教員が生徒のどのような資質・能力の育成を目指して授業内容を設定しているのか、またどのような点に着目して評価を行っているのかを明確に示すことで、生徒の意欲向上と思考する機会の充実を図った。また、運動のポイントを明示し、学習活動の振り返りや生徒同士による話合いの活性化を図った。

生徒が話合いの論点を明確にすることができたため、生徒の話合いが活発になり、学習内容を深めることができた。学習カードによって確認事項が明確になっているため、運動に苦手意識のある生徒が、運動を得意とする仲間に対してアドバイスをする場面も見受けられた。また、

生徒自身が、技能で不足している部分などを学習カード内の運動のポイントを見て練習するなど、自ら考えながら活動する様子が見られた。特に、単元後半では、学習カードの記述に、授業を通して新たに学習した言葉や用語などを活用した考察、反省がみられた。

以上のことから、PDCAサイクルを活用した学習活動によって、生徒が知識を深めるとともに、思考する活動が深まった。

イ 評価を視覚的に捉える工夫

PDCAサイクルを活発にさせるため、ペア学習用、グループ学習用それぞれの学習カードにおいて、評価に関する工夫を行った。単元序盤では、ペア学習用カードにて、ペアを組む仲間からのコメント記入欄や仲間のスキルをチェックする項目を設けた。記入後、学習カードを交換して相互の意見・評価などが参照できる形にした。また、単元後半のグループ学習では、グループで1枚の学習カードを用いて、他のグループの分析や考察などを行い、グループ間での評価が行えるようにした。さらに、教員によるコメント記入欄を設け、生徒が1枚の学習カードで、自己評価・仲間による評価・教員による評価を同時に確認できるようにし、意欲・関心や自己肯定感を高めるとともに、思考する機会の充実を図った。

その結果、生徒が自らの課題と向き合いながら思考を重ねていき、克服していくことへの喜びや楽しさを感じられる学習活動となった。授業の感想では、「最初に比べて実力が上がっているのが実感できた」「目標が達成できて良かった」「課題を発見し、練習をして克服する喜びを味わうことができた」などの記述があり、意欲的な学習の積み重ねにより、「達成感」の向上につながった。

(2) 単元計画における工夫

ソフトボール、バドミントンとともに、ペア学習（少人数）からグループ学習へ移行していく学習形態をとった。単元序盤のペアで学習したことを、単元後半のグループ練習やゲームが主となる学習に活かせるようにした。グループ練習をした際、ペア練習で行った練習を取り入れたり、ペア練習用学習カードを再度見直したりするなどの生徒の取組も見られた。

また、授業の中で、教員が生徒に対して一斉指導する時間を段階的に減らしていき、生徒同士の教え合いや生徒自ら学習の要点を振り返りながら学習ができるようにした。その結果、単元後半では主運動の時間がより多く取れた。

さらに、各運動種目におけるタスクゲームの回数やルール変更、使用用具の選択などを学校や生徒の実態に応じた単元計画を立て、それぞれの生徒が課題発見しやすいよう工夫をした。

その結果、生徒は学習における課題の把握がしやすくなり、課題解決に向けて意欲的に取り組むようになった。

Ⅶ 今後の課題

1 主体的・協働的な学習を活発化させていくための取組

主体的・協働的な学習を活発化させていくためには周囲との関わりが苦手な生徒への配慮や三年間を見通した学習計画が重要である。様々な学校や生徒の実態に応じ、生徒の人間関係に対する配慮や、集団行動に困難を示す生徒への働き掛けなど、注意深く個々への対応を行っていきながら学習を進めていく必要がある。具体的には、学習集団を編成する際の配慮や工夫、

周囲になかなか話し掛けられないような生徒に対する教員による声掛けなどが挙げられる。また、基礎的な知識や技能がある程度備わった上で主体的・協働的な学習を行っていくことにより、話し合いによる活動がより活発化していくことが考えられる。検証授業においても、生徒の中には知識や技能が備わるにつれて徐々に周囲に対して発言する機会が増えていく様子が見られた。よって、基礎的な知識や技能の習得に課題がある生徒に対しては、教員が積極的に働きかけ、集団内における個々の学習進度の差がなるべく生じないように留意していくことが重要であると考えられる。

以上の点から、三年間を見通した計画的な基礎力の向上とともに、主体的・協働的な学習を段階的に発展させていくことが重要であると考えた。

2 個に応じた学習指導の工夫

一人一人の学習を充実させるためには、生徒の発達・学習段階や学校の実態に応じたP D C Aサイクルを活用した学習活動と、学習カードの運用方法に検討が必要である。

学習活動において、課題を克服していく過程には生徒一人一人に個人差があり、発達・学習段階に応じた教員による働き掛けや工夫が必要となる。検証授業の中で、第一学年（入学年次）の生徒は、高等学校最終学年（卒業年次）の生徒に比べ、新たな課題を創造することに難しい点が多く、P D C Aサイクルの学習活動がうまく機能しなかった例も見られた。基礎的な学習内容がある程度備わった上で、応用的な学習としてP D C Aサイクルを活用していくことで、学習活動としてより有効に機能すると考えられる。そのため、学習カードは、運動における基礎的なスキルやルールに関する記載と自由記述欄の配分、個人で所有するかグループで1枚のカードを共有するか等、グループ学習カードの活用方法の検討が必要である。

3 運動量の確保

生徒同士の話し合いなどの学習場面と、生徒が運動をする学習場面の授業内の配分時間が課題として挙げられる。学習カードの活用により、生徒の言語活動の充実や思考力の向上は見られたが、単元全体における主運動時間の確保が課題となった。学習カードなどによる学習場面の時間を確保しつつ、主運動を行う場면을充実させていくためには、教員による説明時間などの一斉指導の場面と、生徒の学習場所への移動や準備などにかかる時間の短縮が必要である。具体的な対策として、学校の施設・設備等の状況を最大限に生かした授業計画と、一斉学習の指導場면을、段階的に生徒同士による教え合いなどの活動が主となる学習場面に移行していくことが重要である。

4 思考力・判断力を見取るための工夫

P D C Aサイクルを活用した学習活動によって、生徒が思考・判断していく場面を多く設定した。その中で、思考力・判断力に関して、学習カードの記載事項や学習活動の観察によって、生徒同士による相互評価と教員による評価を合わせて行えるよう工夫を行ってきた。しかし、学習カードを中心とした思考力・判断力についての見取りでは、生徒の表現力や言語に関する基礎的な知識に左右される点もあり、思考力や判断力が必ずしも十分に見取れていないのではないかということが課題としてあげられた。

今後、生徒の思考をより適切に見取るために、学習カードを介さず生徒に直接発言させていくような教員による発問の仕方や、ゲーム等において生徒がいかにかに思考し判断したかが観察から分かるような具体的な観点項目の工夫などが必要である。

平成27年度 教育研究員名簿

高等学校・保健体育

学 校 名	課 程	職 名	氏 名
都 立 立 川 高 等 学 校	定時制	教 諭	◎ 大坪 健太
都 立 大 江 戸 高 等 学 校	定時制	教 諭	葦澤 絵美
都 立 向 丘 高 等 学 校	全日制	教 諭	有澤 実沙子
都 立 立 川 国 際 中 等 教 育 学 校	全日制	主任教諭	濱島 浩二

◎世話人

〔担当〕 東京都教育庁指導部指導企画課 指導主事 中村 美咲

平成 27 年度
教育研究員研究報告書

高等学校・保健体育

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成 27 年度第 197 号〕
平成 28 年 3 月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目 8 番 1 号
電話番号 (03) 5320-6849
印刷会社 正和商事株式会社

リサイクル適性(B)

この印刷物は、紙へ
リサイクルできます。