

1 本研究会の研究テーマ

「すべての子どもが学習の成果を実感できる体育学習のあり方」
～協働的な学びを生み出すネット型の授業づくりを通して～

2 テーマ設定の理由

日々の授業改善を目指し、「子どもも教師もやってみたくなる体育の授業とはどんな授業なのだろうか？」という問いから出発した本年度の研究。体育専門の先生だけではなく、体育専門外の先生や初任の先生にも啓発していける体育授業の在り方を考えるところから始まった。

【会員が目指したい授業のイメージ】

・何をやればよいか明確な授業 ・友だちと楽しく活動できる授業 ・得意な子だけではなく、苦手な子も活躍できる授業 ・できた!わかった!という喜びを感じられる楽しい授業 ・失敗を恐れずに、チャレンジできる授業
・運動の楽しさや魅力を味わえる授業 ・子どもたちが主体的に取り組む授業 ・ルールが分かりやすく、教具もすぐに準備できるゲーム・子どもたちの歓声があがる授業 ・仲間と関わり合う中で、できなかったことができるようになる授業 ・夢中になって取り組むことができる ・体育の授業が終わった後も、休み時間にもやりたいと思える
・みんながわかって、みんながプレイに関われる ・没入できる授業 ・教師主導ではなく、子どもの問いや願いがあふれる授業 ・自ら課題をたて、解決に向けて思考錯誤できる授業 ・子どもたちが生き生きと取り組み、できた・うまくなったと感ずることができる授業 ・勝敗にこだわらず、みんなで頑張ったねと称え合える授業……

子どもにとっても、教師にとっても、その授業や単元に魅力を感じることのできるような教材、ルール、課題、単元計画が必要であること、さらには仲間と共に学び合い、高め合うことのできる授業が「やってみたくなる体育授業」であることが先生方の意見から伺えた。

これまで更埴体育研究会では、仲間とかかわり合い「協働的な学び」を生み出す授業づくりを大切にしてきた。本研究会が目指してきた「協働的な学び」の姿とは、運動が得意な児童も苦手な児童も運動課題達成（できる）に向けて、仲間と共に「自分事」として追究したり、声がけをしたりするものである。

「できる」ようになるには、仲間の「声がけ」が重要であり、それによってパフォーマンスが向上することは、これまでの実践を通して明らかとなっている。さらに、子どもが「この運動はどんなことができるようになるのか」「どんなことをしていけばよいのか」など、『わかり合う』こともポイントであり、協働的な学びを生み出すためには、『認識（わかる）の共有』が必要だということについても、これまでの実践で明らかにしてきた。運動が得意な児童も苦手な児童も、みんなが運動課題を共通理解し、その課題克服に向けて声をかけ合い、本気になってチャレンジする学習を通して、子どもたちが「できた」という成果を実感する体育授業を目指すため、本研究テーマを設定した。

今年度は、協働的な学びを生み出す授業のあり方を追究するため、中学2年生を対象にしたネット型の連携プレイタイプである「ダブルセットバレーボール」を教材として扱い、以下の4点を大切に実践を行った。

- ① 複雑なゲーム状況の中で求められる「適切な判断」を焦点化する工夫
- ② 子どもの実態に合わせたルールづくり
- ③ 目指す子どもの姿を思い描き学習内容を明確にしたストラテジー（指導方略）の構想
- ④ 認識の共有化を図る教師の支援

子どもにとっても、教師にとってもやってみたくなる体育学習、魅力ある体育授業づくりに向けて、これまで本研究会で積み重ねてきた研究内容を捉え直し、より確かなものとして多くの先生方に啓発していける研究にしたい。

3 研究内容

(1) 教材選択の吟味と教材解釈

○子どもにとってやさしく、わかりやすい教材。

子どもの実態を捉え、集団的達成感、自己有用感の高まる教材を選択したい。

→ダブルセットバレーボール（ネット型 連係プレイタイプ）

○複雑なゲーム状況の中で求められる「適切な判断」を焦点化する。

→後衛の基本的な役割をレシーブ・アタック、前衛の基本的な役割を予備セット・セットとして指導する。

→ネット型連係プレイタイプに共通する戦術的課題（教材解釈）の理解。それぞれの役割行動の中で、ボールをネット際を集めることで生まれる準備行動。

(2) 認識の共有のための手立て

①運動の課題認識・・・戦術的課題をわかりやすく決めだし、子どもに映像で解説しながら示す

→ネット型：空いているスペースを狙った攻防。自陣のコートで相手に邪魔をされずに連携することができ。

→映像を見せることでゲームのゴールイメージがわかる。さらに戦術的課題が明確になる。

→前時の映像やふり返りから、子どもたちの困り感を見つけ学習課題を設定する。

②運動の実態認識・・・スプレッドシートシートで見える化した振り返り、タブレット活用でナイスプレイ集の作成

→自分たちのチームのプレイの良し悪しを判断、チームで「なにがナイスプレイなのか」を共有できるようにする。

→振り返りに「うまくいったところ」「うまくいかなかったところ」を記入させることで、次の授業につながるようにする。さらに、他のチームの振り返りを見ることで、新たな気づきが生まれることも期待できる。

③運動の方法認識・・・Google スライドを活用した作戦ボード、課題練習

→判断を伴ったタスクゲームや操作技能向上をめざしたドリルゲームの意味を、実際のゲームと結びつけて理解させて取り組むようにする。

→Google スライド作戦ボードを使用し、動きの確認が共有できるようにする。

(3) 話し合いの視点の提示

→ゲーム後の話し合いにおいて、全員で状況を振り返って原因を追及したり、よりよい解決方法を見つけたりする視点を提示する。

(4) 学習内容を明確にしたストラテジー（指導方略）の構想

ゲームの中で学ばせたい「ボールを持たないときの動き」、「ボール操作の技能」、「意思決定」から、単元に費やせる時間を考慮して、どうしたら早くメインゲームを終末のイメージに誘い込むことができるか考える。その上で、ドリルやタスクゲームで練習していくこと、みんなで課題解決をしていくことについて、ステップアップしていくように学習計画を組み立てる。

(5) 基礎的条件の整備

○「協働的な学び」には、「認識の共有」が不可欠である。「わかること」を共有するためには話し合いの時間が必要である。しかしながら、運動従事時間も十分確保したい。そこで、基礎的条件の整備が求められる。授業の基礎的条件とは「マネジメント（学習時間の確保）」、「学習の規律（学ぶ姿勢）」、「授業の雰囲気（人間関係、情緒的開放）」など、学習活動を円滑に進めるための基礎的な条件のことをいう。

①「授業の勢い」を生み出すマネジメント

・時間配分・学習の流れのルーティーン化・移動はかけ足・場所の指定など

②「授業の雰囲気」を生み出すマネジメント

・肯定的人間関係・認め合う振り返り・教師の賞賛・円陣ハイタッチ表現など

○生徒同士の肯定的なかかわりを引き出すための手だて

ア) ゲーム中の役割とゲーム記録(動画、作戦ボード)をもとにした認知学習

イ) チームの士気を高める「円陣」

ウ) 喜びを共有するための「ハイタッチ」

(6) 内容的条件の整備

① ねらいが明確で、子どもの実態や教師のねらいに沿った教材選択をすること

② 子どもの課題意識をていねいに把握すること

③ 学習課題の大きさは柔軟にすること

④ 効果的な課題提示のインストラクション

⑤ 教師の4大行動(「モニタリング」「相互作用」「マネジメント」「インストラクション」)

⑥ 効果的な教師行動

⑦ インターアクション(相互作用・フィードバック)

(7)「協働的な学び」を検証する

① 形成的授業評価

・子どもによるアンケートで、成果、意欲・関心、学び方、協力次元で評価する。

② 期間記録

・基礎的条件が整備されているか、学習の時間配分を評価する。

③ 子どもの言葉(逐語記録)

・ゲーム中の子どもの「声がけ」の頻度と内容(ビデオ撮影、授業観察)を観察する。

・認識の共有化が図られて話し合いが成されているかを観察する。

④ 体育授業観察者チェックリスト

・参観者による基礎的条件や内容的条件、子どもの情意行動について観察評価する。

4 今年度の研究をふりかえって(来年度へ向けて)

今年度、屋代中学校の北澤先生に授業を公開していただいた実践を通して、複雑なゲーム状況の中で求められる判断を焦点化する工夫、子どもの実態に合わせたルールづくり、目指す子どもの姿を思い描き学習内容を明確にしたストラテジーの構想、認識の共有化を図る教師の支援の大切さを再認識することができた。一方で、体育専門外や若い先生方に啓発していく授業としては、難易度が高いように感じた。埴生小の小林先生の授業づくりでも感じたことだが、教材をやさしくしているが、それでも子どもにとっても、教師にとっても難しい教材を扱っているのではないかということだ。その教材や運動がもつ本質的な面白さを引き出すための教材解釈に関して捉え直すこと、本当に味わいたい運動や教材の魅力を子どもたちが味わうことができるために、教師が教えるべきことは何なのかをもっと吟味することが求められているように思う。竹内先生からご指導いただいた「ネット型の隠れたセオリー」、やさしい連携を深く学ぶ「くりかえしのできる・わかる」という所にヒントがあるのではないだろうか。来年度は、「やさしく、進化した授業づくり」を目指し研究していきたいと思う。

今回、授業学級はクラスの雰囲気が高く、ハイタッチや円陣をする姿、失敗した仲間に応援の掛け声やアドバイスをする素敵な姿も見られたことから、体育という授業を通して肯定的な人間関係が構築されていることもよく分かる実践となった。体育という教科で協働的に学ぶことの大切さやその意義を実感してきた子どもたちは、体育の授業だけでなく他教科や学校生活の中でも、体育で得た

「学び方・かかわり方」等を汎用的に生かしていくと私たちは考える。来年度の公開では、「やさしく、進化した授業づくり」の先に、深い体育学習の可能性(高い学習習慣形成、良質な学習集団)があることも実証できるように考えたい。

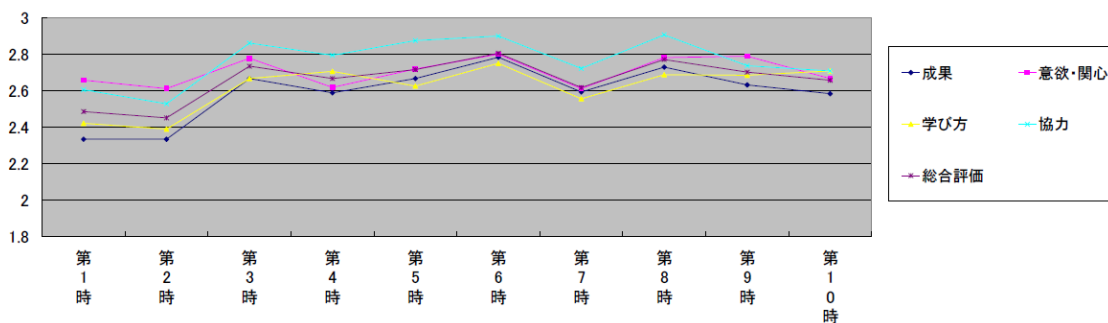
5 授業分析

○形成的授業評価から

全体

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
成果	2.29	2.32	2.59	2.54	2.73	2.82	2.61	2.65	2.70	2.62
意欲・関心	2.60	2.61	2.74	2.60	2.78	2.83	2.68	2.76	2.78	2.69
学び方	2.38	2.39	2.67	2.67	2.68	2.75	2.64	2.65	2.65	2.73
協力	2.58	2.55	2.81	2.76	2.90	2.92	2.77	2.88	2.78	2.73
総合評価	2.44	2.45	2.69	2.63	2.77	2.83	2.67	2.73	2.72	2.68

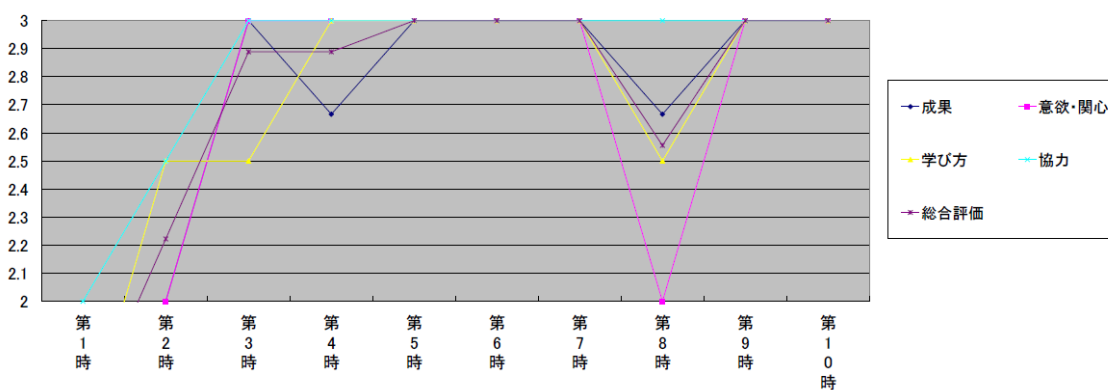
形成的授業評価(全体)



抽出チーム (黄緑チーム)

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
成果	2	2.2	2.33333	2.4	3	3	2.73333	0	3	3
意欲・関心	2.25	2.5	2.625	2.6	3	3	3	0	2.8	3
学び方	2.08333	2.4	2.625	2.6	2.9	2.9	3	0	2.6	3
協力	2.41667	2.6	2.625	2.7	3	3	3	0	3	3
総合評価	2.16667	2.4	2.52778	2.55556	2.97778	2.97778	2.91111	0	2.86667	3

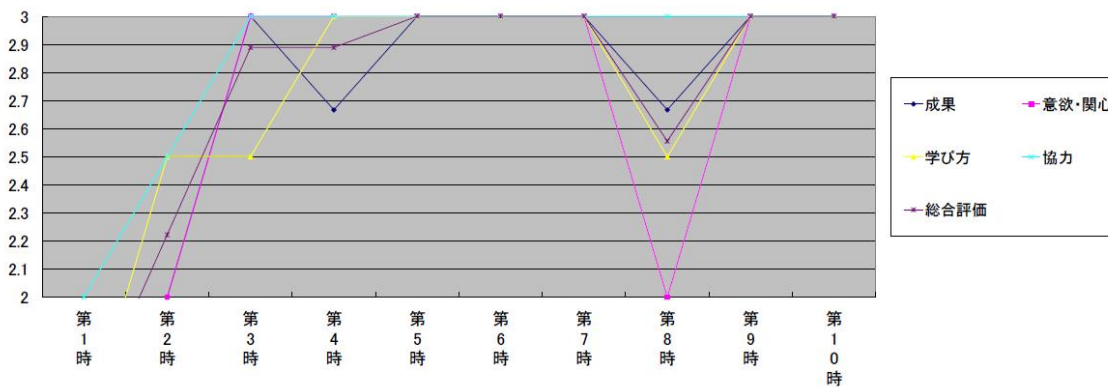
※第8時欠席者が多く、チームとしてのデータを取ることができなかった。



対象生 (黄緑チーム12番)

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
成果	1.33333	2	3	2.66667	3	3	3	0	3	3
意欲・関心	1.5	2	3	3	3	3	3	0	3	3
学び方	1.5	2.5	2.5	3	3	3	3	0	3	3
協力	2	2.5	3	3	3	3	3	0	3	3
総合評価	1.55556	2.22222	2.88889	2.88889	3	3	3	0	3	3

※第8時は欠席



〈分析〉

- ・全体の形成的授業評価を見ると、第 6 時に総合評価2.83と最も高い数値になっている。その後、第 7 時で 2.67まで落ちてしまっている。第 6 時は公開の本時となっていたが、本時の授業に関して成果が出たことが分かる。第 6 時の子どもの様子や教師の反省から、第 7 時は予備セットをキャッチせずに叩きつける方法に変更したことで、技能的な難易度が上がり、成果次元が落ち込んだと見られる。また、試合時間を 5 分にしたり、細かいルールの変更を行ったりしたことも要因と考えられる。しかし、第 6 時までが「キャッチ予備セット」を用いたゲーム、第 7 時から「叩きつけの予備セット」でのゲームということを考えれば、第 7 時がレベルアップした教材の第 1 時と捉えることもできるため、2つの単元を 10 時間かけて取り組んだとも言える。そう考えると、数値的には高い数値で単元後半は推移していたことが分かる。
- ・抽出チームは第 5 時から数値が一気に上がっている。第 5 時は「役割行動、準備行動」が学習課題になっており、後衛と前衛の役割を分担したことで「誰が、いつ、何をするか」ということの認識の共有ができ、良いセットアップからの攻撃回数が増加したことが成果につながっていると感じる。
- ・対象生A生に関しても第 5 時から数値がずっと「3」と高い数字が出ている。第 5 時は初めてアタックを決めることができ、連携プレイの方法がわかった瞬間であり、このダブルセットバレーという教材の面白さを味わうことのできる時間であった。チームの中でハイタッチが生まれ、連携の先取をする声かけや準備行動も自然と生まれる時間になっていた。A生のふりかえりには「仲間同士の声かけが大事」と書かれていた。第2時の段階で「どうすればよいか分からない」と話していたA生であったが、単元後半では「アタックが得意」と話したり、プレイ中にボールが乱れても「次、わたし」と声をかけて連携したりする姿から、この単元を通して「わかって、できた」と成果を実感していったA生であったと思う。

○11月29日 第5時（本時）期間記録

時間	11分 22%	25分 50%	5分30秒 11%	8分30秒 17%
----	------------	------------	--------------	--------------

本時の期間記録は、運動学習場面が 50%になっているため、十分な運動学習ができたと言える。

一方、認知学習場面が 22%と高い。タブレットを活用しての作戦タイムやふりかえりでやや時間がかかったためと考えられる。協力した準備、スムーズな試合間の移動や集合整列を意識して授業をしたことでマネジメントが20%を下回ったことから、基礎的条件は整備されている授業であると考えられるが、欲を言えばマネジメントは10%以下を目指したいところである。インストラクションが短く、教師の指示も端的であったことから学習指導場面は少ないが、今回の授業を見ると、課題が据わっていない様子も見られたり、ふりかえりも課題に沿ったふりかえりができている生徒が少なかったりしたことから、生徒が学習問題から課題を把握して活動するためには、もうすこし丁寧に学習指導を行う必要があると感じた。伝える中身の精選が必要であろうかと思う。

○11月29日 屋代中学校公開授業 第5時(本時)研究会の記録(グループごとロイロノートでまとめた)

本時の主眼
4段攻撃をするために役割行動を意識してプレイしてきた生徒が、レシーブが乱れて役割が変わってしまったときのゲームの組み立て方を考える場面、ナイスプレイ集をもとに、役割が変わった時にポジショニングを変えて返球することを通して、役割が変わってもゲームの状況を修正して連携することができる。

授業の視点①
生徒にとってやさしく、わかりやすい教材を選択したり、ゲーム中に求められる判断の対象を焦点化したことは、意図的に連携して得点をとる姿につながっていたか。

授業の視点②
映像やスプレッドシートによる生徒のつまづきを捉え、学習課題を設定したことやナイスプレイ集をもとにしてゲームの状況を整えるように仕組んだことは、チーム認識の共有を図ることにつながっていたか。

- ・本時の課題を理解するために話し合う場面の時間設定が良かった。
- ・子ども同士の声かけがレシーブ動作につながっていた。
- ・ラリーが繋がらなくなったときに、自分たちで話あってリカバリーしていた。
- ・ICTの作戦盤を有効的に使っていた。
- ・「利き手側からパスがきたら打ちやすい」ことを意識しながら活用していた。
- ・声かけの中で抽出版にゲームに対して課題意識を込めていた声かけをしていた。
- ・（隠し）の声かけがポジショニング

本時の主眼
4段攻撃をするために役割行動を意識してプレイしてきた生徒が、レシーブが乱れて役割が変わってしまったときのゲームの組み立て方を考える場面、ナイスプレイ集をもとに、役割が変わった時にポジショニングを変えて返球することを通して、役割が変わってもゲームの状況を修正して連携することができる。

授業の視点①
生徒にとってやさしく、わかりやすい教材を選択したり、ゲーム中に求められる判断の対象を焦点化したことは、意図的に連携して得点をとる姿につながっていたか。

授業の視点②
映像やスプレッドシートによる生徒のつまづきを捉え、学習課題を設定したことやナイスプレイ集をもとにしてゲームの状況を整えるように仕組んだことは、チーム認識の共有を図ることにつながっていたか。

- ・トスの技術をあけるドリル練習が必要。
- ・空間だすより人にだす意識になっている。
- ・予備セットのためのエリア(広め)を教え込む必要がある。立ち位置になっている。
- ・コート中央にボールを返球するための視覚支援が必要。
- ・目印をおいたことはわかりやすかった。
- ・苦手な子にしてはわかりやすい教材で役割がきまっていた。
- ・今日の学習課題に合った子どもの動きになっていなかった。
- ・インストラクションの映像の活用不足(どんなことがよかったか)で学習課題がすわっていないように感じた。作戦盤で教えることも必要。
- ・乱れた場合の作戦、確認になっていなかった。
- ・（練習の仕方・方法を考える必要がある）
- ・生徒の中の課題はセットの段階であつたのかと思う。
- ・ゲーム記録をふりかえれる時間が必要。
- ・相手によっての陣形調整をしていた。

本時の主眼
4段攻撃をするために役割行動を意識してプレイしてきた生徒が、レシーブが乱れて役割が変わってしまったときのゲームの組み立て方を考える場面、ナイスプレイ集をもとに、役割が変わった時にポジショニングを変えて返球することを通して、役割が変わってもゲームの状況を修正して連携することができる。

授業の視点①
生徒にとってやさしく、わかりやすい教材を選択したり、ゲーム中に求められる判断の対象を焦点化したことは、意図的に連携して得点をとる姿につながっていたか。

授業の視点②
映像やスプレッドシートによる生徒のつまづきを捉え、学習課題を設定したことやナイスプレイ集をもとにしてゲームの状況を整えるように仕組んだことは、チーム認識の共有を図ることにつながっていたか。

- ・中学生でも、楽しめる教材だった。
- ・ミスをやさしく様子もなく、みんなが楽しもうとする様子が見られた。
- ・認識にはたりつけていなかった。単元の前半で、「目標設定」を理解している生徒を育てたい。
- ・振り返りの場面では、本時の目標に立ち返ることができるようにしたい。
- ・ボールの送球を「人」ではなく、「場所」に転換する必要がある。

本時の主眼
4段攻撃をするために役割行動を意識してプレイしてきた生徒が、レシーブが乱れて役割が変わってしまったときのゲームの組み立て方を考える場面、ナイスプレイ集をもとに、役割が変わった時にポジショニングを変えて返球することを通して、役割が変わってもゲームの状況を修正して連携することができる。

授業の視点①
生徒にとってやさしく、わかりやすい教材を選択したり、ゲーム中に求められる判断の対象を焦点化したことは、意図的に連携して得点をとる姿につながっていたか。

授業の視点②
映像やスプレッドシートによる生徒のつまづきを捉え、学習課題を設定したことやナイスプレイ集をもとにしてゲームの状況を整えるように仕組んだことは、チーム認識の共有を図ることにつながっていたか。

- ・判断があまりない？予備セットがどこに投げられるかで役割が決まる。予備セットが役割を決める。
- ・連携を学ばせるには物足りない。前側にボールが落ちなかった。
- ・良いレシーブが課題になるのでは？
- ・役割行動がはっきりしていた。分かりやすい。
- ・やって行くうちに役割がわかっていく。チームとしての連携した動きが出てきた。
- ・位置なのか、得意不得意なのか教師による最初の声かけにより、チームでの約束事が決まっていた。
- ・予備セットのおかげで、アタック前に相手コートを確認できる。
- ・映像での教師が思う良さや生徒が思う良さは合っているのか。

予備セットの保持時間の長さで長いことで苦手な生徒の安心感につながり、次の動きも考えて実践できたと感じました。表裏一体で、保持時間が短いと連携や戦略も大事になってくるので友とのつながりをさらに必要とさせるのではないかと感じました。バランスが難しいと感じましたので、ぜひ塾生中でも実践し、試してみたいと思います。ありがとうございました！

ICTを使う場面が多いが、協働的と言えるかどうか。(画面と向き合う時間が長く、友とのつながりが惜しいように感じた) ※どの授業を見ても感じる。教師のためのICTなのか、生徒のためのICTなのか・・・。

本時の主眼
4段攻撃をするために役割行動を意識してプレイしてきた生徒が、レシーブが乱れて役割が変わってしまったときのゲームの組み立て方を考える場面、ナイスプレイ集をもとに、役割が変わった時にポジショニングを変えて返球することを通して、役割が変わってもゲームの状況を修正して連携することができる。

授業の視点①
生徒にとってやさしく、わかりやすい教材を選択したり、ゲーム中に求められる判断の対象を焦点化したことは、意図的に連携して得点をとる姿につながっていたか。

授業の視点②
映像やスプレッドシートによる生徒のつまづきを捉え、学習課題を設定したことやナイスプレイ集をもとにしてゲームの状況を整えるように仕組んだことは、チーム認識の共有を図ることにつながっていたか。

- ・予備セットの時間があることで、低位生にとっては動きを整理する時間になった。やさしく、良い教材だと感じた。(いつ、か保証されている時間だった) 打てる楽しさも感じられた。
- ・役割がはっきりしていたので、やる事が明確だった。
- ・動きの変化は見られたが、授業中での共有だったかどうかは疑問。
- ・どの生徒も打てるが、上位生にとっては不足かもしれない。連携は意図的だったかどうか疑問。
- ・ナイスプレイ集を作成し、共有できる状態が生徒にとって有意義だと感じました。つながっていたチームもあった。
- ・目指すプレイの動画を全員で確認する導入がほしい。(入れ替わっている場面をストップして、確認したらわかりやすかった) スプレッドシートは文字が小さく、見えにくいと感じました・・・)
- ・動画撮影の視点は少し俯瞰できる高さ(コート全体)だといえます。

○体育授業観察チェックリストのまとめと考察

参観者14名の先生に「体育授業観察チェックリスト」を入力して頂き、まとめた集計表と参観者の声、分析は以下の通りである。

《意欲的学習》			項目平均	観点平均
1	子どもが、意欲的に学習に取り組んでいた。		4.3	4.2
2	子どもの笑顔や拍手、歓声などがみられた。		4.3	
3	子どもが、自ら進んで学習していた。		3.9	

- 作戦などが生徒からどんどんでてくるので、教材にハマっていることが感じられました。
- 教師のかかわり方で生徒のかかわりが生まれた。
- 役割が変わってしまった時、前衛と後衛の役割を意欲的に考えていた。
- 最後までボールを追いかけて、短い作戦時間にも練習したりする姿が意欲的に授業に参加していると感じました。
- 生徒同士のかかわりや伝え合いの姿が多い。
- 勝ちたいために得点が決まるとみんなで喜んでいて、みんないい表情だった。
- ゲームのルールを理解していたため、特に戸惑うことなく、ゲームに意欲的に取り組む様子が見られた。
- 自分たちの作戦が成功した時に、自然とハイタッチが生まれた。
- 惜しいプレイを次に繋げるためにどうすれば良いか話し合いをしていた。"
- 連携したセットによる得点時に子ども同士で喜びあう姿が見られた。(集団的達成感)
- 点が決まったとき、チームに良いプレイが出たときなど、嬉しそうな表情をしている生徒が多かった。
- 円陣で盛り上がる、点を取り盛り上がる姿があった。
- 点数が決まった時にはナイス!と声を掛け合い、失点してしまった時にはアドバイスし合う姿がありました。
- 円陣を組む、「嬉しい」、「悔しい」といった言葉を使う生徒が見られた。そのような言動が受容される雰囲気があった。
- 役割が変わってしまった際、予備セットへのボール渡しをどうすれば良いか考えていた。
- 試合と試合の間に課題を修正しようと話し合う姿が見られた。
- 動画を撮ったり、作戦の時に相手に応じた作戦を立てたりしていました。
- 作戦タイムの際には確認ができたらずぐ練習をしていたが、学習課題にそったものではなかった。
- 進んで学習していたが、課題とは離れた学習の姿であった。

(分析)

- ・生徒にとってやさしく、わかりやすい教材『ダブルセットバレーボール』を選択したことが集団的達成感や自己有用感を生み出すものとなっていた。
- ・男女間のかかわりが豊富で、自然と作戦を話し合う中でかかわりが生まれていた。
- ・日頃の体育授業での教師の肯定的なかかわりや学級経営が、授業の温かさを生み出していた。
- ・意欲的に学習していたが、「役割が変わってしまったとき」の組み立て方、立て直し方に向かっていたチームは少なかった。授業のインストラクションの映像が速くて、生徒に何を学ばせたいかははっきりしなかったのではないかと。レシーブがどのように乱れていて、どう立て直していくかをホワイトボードやGoogle スライドを活用し、ボールと人の動きを可視化させて説明していくと、本時のねらいと作戦、チーム練習がつながりのあるものになるのではないかと。

《授業の勢い》		項目平均	観点平均
4	授業の場面展開が、スムーズに行われていた。	4.0	4.2
5	移動や待機の場面が少なかった。	4.3	
6	授業の約束事が、守られていた。	4.3	

- 時間の配分が的確だった。
- 時間で区切り、次の活動が生徒も理解しているので、無駄がなかった。
- 子どもたちも次の動きまでスムーズに行動できていたと思います。慣れた様子で動いていました。
- 説明が端的ですぐわかりやすかった。

- 試合数が確保されていて良かった。
- ローテーションがはまっていて、すべての生徒がやることがあった。
- サーブで、「いくよ」「いいよ」の声かけの統一。
- 試合始めと終わりの挨拶をしっかりしていた。
- 授業の中でスムーズに流れていたが、始めの作戦や練習時間の確保がもう少し必要だと感じた。
- 1つのゲーム時間が短く感じられた。
- 円陣が毎試合ごとできるともったいいと思いました。

(分析)

- ・「授業の勢い」を生み出す授業のマネジメント（運動時間や認知学習時間の確保、インストラクションの時間配分、マネジメント場面を極力おさえること）が成されていた。
- ・試合数は多いが、チームの作戦を「試す」という意味では、一試合のゲーム時間（三分）が短かったかもしれない。試合数が多く、切り替えや移動の時間が長くなってしまった。一つのチームとじっくり試合をする中で、前時の課題・相手チーム分析・練習→前半→話し合い→後半 のような形で相手の特徴（アタッカーの特徴や傾向等）と自チームの課題を話し合っていると良かったかもしれない。

《効果的学習》		項目平均	観点平均
7	子どもが何を学習し、何を身につけようとしているのかが、よくわかる授業であった。	3.3	3.6
8	子ども同士が、積極的に教え合っていた。	3.5	
9	子どもの上達していく姿が見られた。	4.0	

- チームの課題を見つけて、解決するために話し合いが行われていた。
- セットの時に、残り2人の位置どりの大切さに気がついている様子だった。
- セットと予備セットのボールをどこに集めるかまだ、不明瞭。
- 学習課題には意識がいていなかった。オフタスク行動が見られた
- 今回の学習課題に関して見ていたチームには必要ないと思いました。
- 各チームの作戦を考える場面はあったが、それが本時の目標である役割行動に繋がっていたのか、学習内容としての認識の学習につながったものであったのかはわからない。
- 振り返りの場面で、本時の学習内容を押さえる必要があると感じた。
- 一つひとつのボール操作でめざすプレイの共有がもっとあると声かけがうまれる

(分析)

- ・教師の教材解釈と学習内容（何を子どもに気づかせ学ばせるか）、指導内容（教師が何を指導するか）がやや不明瞭。
- ・チームの実態認識の把握の向上。（課題にせまっていくゲーム記録（例：予備セットのされた場所のゲーム記録、アタックエリア内でのセット成功率等）があるとより「深い」学びにつながる。
- ・ドリルの精選。（アタックドリル、レシーブドリル、セットドリル…繰り返し行うことでの技能向上）ゲームを見ていて、特に「セット（トス）」の部分でのつまずきが多く感じられた。
- ・「学習課題」に立ち返っての振り返り。（本時は、『レシーブの立て直し方』への振り返りをしたかった。）

《教師の相互作用》		項目平均	観点平均
10	先生は、ほめたり励ましたりする活動を積極的に行っていた。	4.7	4.6
11	先生は、心を込めて児童に関わっていた。	4.8	
12	先生は、適切な助言を積極的に与えていた。	4.2	

- 良いプレイだけでなく、失敗したプレイに対しても、ポジティブな声かけが見られた。
- 体育館全体に響き渡る温かい声かけをしていた。
- 肯定的具体的フィードバックができていました。
- 全てのコートを満遍なく見回っていた。
- セットで止まる後の動きを指示していた。回り込むようになど。

(分析)

- ・ 肯定的、矯正のフィードバックが多く、生徒が安心して授業に取り組んでいる様子があった。
 - ・ モニタリング（観察行動）も豊富で、全コートを回ってフィードバックしていた。
 - ・ 「学習課題（ポジショニングを変えること）」にクローズさせて、フィードバックが豊富にされると良い。
- (本時では、「どう立て直す?」「チョンが来た」「(役割が変化したときのナイスプレイへの) ナイス!」など。)

《学習環境》		項目平均	観点平均
13	学習成果を生み出すような運動(教材、場づくり、学習課題)が用意されていた。	4.3	4.2
14	学習資料(学習ノート、カード)が有効に活用されていた。	4.5	
15	楽しく学習できるような運動(教材、場づくり、学習課題)が用意されていた。	3.8	

- 掲示物が豊富で、これまでの学習の積み重ねがわかった。
- バスケットゴールが気になった。
- 教材はよいものであったが、学習課題は観察したチームには合っていないように捉えられた

(分析)

- ・ 一つひとつのボール操作でめざすプレイの共有ができる掲示物。(実際の生徒のナイスプレイ集写真) ⇒いつでも確認できる、学習意欲向上にもつながる。
- ・ 《効果的学習》で分析済み。学習課題に焦点を当てた作戦、練習、ゲーム、振り返りにしたい。

《総合的評価》		観点平均
16	今日の授業は「よい体育授業」であった。	4.4

- 生徒が楽しそうだった。運動が苦手そうな子もしっかり参加できていた。
- 全体への指示が、伝わりにくいように感じた。

(分析)

- ・ それぞれの項目について分析済み。これからも、研究テーマ「すべての子どもが学習の成果を実感できる体育学習のあり方」のための、研究内容を模索していきたい。

对象生(黄12 M 生)

【考察】

A group of students in a gymnasium, wearing blue tracksuits and yellow vests with numbers, are playing volleyball. They are positioned around a net, with one student in the foreground reaching up to hit the ball. The gym has a wooden floor and a brick wall in the background.

全10時間 教師の省察の記録

屋代中学校 北澤 潤一

- ①「試しのゲームをして、ルールを知ろう」という学習課題で行ったが、子どもたちの反応も良く、導入としては良かったように思う。ただし、昨年度のフロアーバレーを経験した子どもたちが、4段攻撃によるダブルセットバレーボールは、“知っているバレーボール”とは違うため、違和感があったようだ。子どもの振り返りは「レシーブは近くにいる人がした方がいい」「アタックまで行ければ勝てる。でもレシーブが難しい」「譲り合ってしまう(レシーブ)ため、次回は点を取られないために声を先にかけてレシーブをする」とあったため、次時は子どもの言葉で自然と「レシーブ」にテーマが据えられることとなった。
- ②「ネット際に送るレシーブ」をテーマに授業を実施。レシーブの仕方(意図しない場所へ弾かないための手段)や構え方(構えのシルエット資料掲示)、自然とオーバーが多くなることはおさえた。ただし、情報量過多なのとレシーブのみに着眼点が行きすぎ、盛り上がりには欠けたように思う。場面によっては、レシーブがうまくいかないから予備セットが苦しいと考えていた生徒もいるようであった。ドリル練習の工夫は必要かと思われる。
- ③「相手の守備を崩すアタックを打つための予備セット、セットアップを上げよう」をテーマに授業を実施。“落下点に忍者のように素早く入る”“横並び”“高さを出す”とポイントを出してみたが、セットアップまでスムーズに流れなかった。
- ④「ていねいにセットアップされたボールを攻撃につなげよう」をテーマに授業を実施。隠れたセオリーが定着せず、繋ぎのみに執着するチームも見られた。次時には、セオリーをパワーポイントで図示しながら連携するための準備行動に徹したい。もし、良いプレイが見えたら言葉で示していくことが必要と思われる。
- ⑤(本時)「それぞれの役割行動を意識した準備行動をして連携しよう」をテーマに授業を実施。抽出チームである2組黄緑チームは1プレイ前からの声かけと動きをアップ中から話していた。初めて抽出生がアタックを得点につなげていたが、これはセオリーから良いセットアップをした成果であると感じる。
- ⑥インストラクションに時間をかけず、授業におけるテーマが入っていなかった。単元が6時間目ということもあり、役割が変わった時の声かけは1プレイ前からできるチームも見られた。役割の変更はメンバーの得意、不得意で決めているチームも見られたが、すべてのプレイの役割を経験できることが大切だと感じた。
- ⑦予備セットをキャッチセットから叩きつけのみに変更し「オリジナル攻撃を考案しよう」をテーマに実践した。役割行動の準備に時間がかけられないため、より次に行動する声かけができていた。コミュニケーションや役割行動の声かけが向上しない1組、特に黄色チームが攻撃までつながらず停滞したことから、次時2-2の陣形からどう展開するかを次時サポートしていきたい。
- ⑧リーグ戦Ⅰを実施。試合時間も5分に伸ばし、対戦中に自チームのできていないことを修正する姿も見られた。今まで学習したことからオリジナル攻撃で得点するために、チーム作戦と練習時間を多くとりたいと授業前に申し出があったことから、10分ほどとった。その中で1組黄色チームは2-2の陣形で、ローテーションにおける人の配置も大切にしており、そこから攻撃の組み立てを、セオリーを基に考え練習した。前時よりも攻撃数が増えたことは成果である。

⑨リーグ戦2を実施。作戦、練習タイムは前時同様に計 10 分使った。今までアタックを打っていなかった人が打つこともできていたため、得意、不得意だけでなく役割が変わっても対応できるようにした成果と考えられる。予備セットの高さは顔以上あり、セットアップは高すぎないということも再確認するチームもあり、アタックの得意でない生徒も打つことにつながったと考えられる。

⑩リーグ戦3を実施。リーグ戦最終時は盛り上がり欠けた。攻撃を仕掛けるための“何を”大切にするかを単元を通して言い続けておけばよかった。今単元は「予備セットで状況を整えるために」かと思う。リーグ戦終了後2試合回したが、勝負にこだわらず、打ち切って終わるための準備にどのチームも注力していた。トスが思うようにいかなくとも、繋ぎをていねいにするチームが増えたように感じる。

全時間を通してのふりかえり

バレーボールという素材を、ダブルセットという「状況を整えやすい」教材としていることから、型や枠にはまりすぎずに単元展開をするべきであった。研究授業本時では、キャッチセットで考える時間を次の打球へとつなげたが、予備セットは叩きつけるだけで状況が整うはずなので、片手でも良いし、次のセッターが上げやすい止まっている状況を生み出せば良いトスの形にこだわりすぎなくても良かったと感じた。隠れたセオリーを落とし込むことが遅くなってしまう、スキル向上やラリーの展開はもう少しレベルの高いなかでできたのではないかと感じる部分もある。ネット越しに相手がいることを考えると前後左右の揺さぶりに早くたどり着かせるためにも、予備セットの状況はスムーズに超えておかなければならなかったと考えられる。

子どもはよく動き、レシーブを前に返して予備セッターとセッターが横並びになる関係性を築こうと尽力した。公開授業後に予備セットをキャッチセット→通常のセットにしたことで、スキルの向上については、パフォーマンスは及第点だと考える。

Google 作戦スライドが手元にあることで話し合いや自分がどう動くべきか等認知学習が自然と行われていた。作戦通りのプレイにならずとも、攻め方や守り方の共有をチームで行うことができたと考えられる。また、1人1人の役割確認については、ゲーム途中で話し合いの要素として確認するよう入れるべきであったと考えられる。「状況を見て常に役割行動が変わる可能性があること」の話し合いも進んでおり、認知学習として効果的だと思われる。

ロイロノートで実施したナイスプレイ集は作ることに熱中してしまったチームと、撮影の必要感を感じていなかったチームにはっきり分かれてしまった。「このプレイを目指していきたい」と思わせるプレイを共有する手段として有効であるが、その使い方を間違えていたように感じる。

単元を通して、ネット型におけるラリーの面白さを子ども自身が追求できるようになっていた。攻防におけるアタックのレベルは上がり、「打って決めよう」という意識が強くなった。また、バレー部に所属している生徒だけではなく、意欲向上につながったと考えられる。ネットの高さ等、場の工夫とボールが安全・安心なものであったことも、意欲向上につながったと考えられる。認識学習における“3つの認識”を、子どもがどういう姿ならば良いのかについて今一度再考していく必要があると考える。

講師指導記録

信州大学教育学部 藤田育郎 准教授

テーマ **更埴体研だからこそ追究できるボールゲームの学び方**
 ~「認識の共有」を軸に「協働的な学び」を組織する~

授業感想

- 授業全体の流れ・体育の授業の学び方がよい → 日常生活(学級経営、生活指導)のよき
- 本時の形成的授業評価を見てみたい(特に成果の部分)
- ネット型はネットの高さが重要

ボールゲームの学び方

- 『認識の共有』を生み出す仕掛け
 - ・「わかること」を大切にしたい
 - ・「何をすればいいかわかる(課題認識)」→「どうすれば解決できるかわかる(方法認識)」へ
- 『協働的な学び』
 - ・方法認識が共有されるとプレイの様相は変わる
 - ・ネット型は志向・組織していく相性がよい素材

協働的な学びの具体的な姿

ゲーム内	ゲーム外
・型の特性に応じて意図的・協働的にプレイする姿	・つまづきや問題を「自分事として捉えようとする」姿
・「役割行動」によって仕掛ける姿	

『認識の共有』を生み出す仕掛け

- 前提:ボールゲームは「わかる」ことで「できる」ようになる運動
 - ・「戦術的な気づき(内容知)」を「課題解決の道筋(方法知)」につなげていけるか

ICTの活用

① 情報の切り取り

↓

単元を通して一貫

- ・子どもの主観に極力依存しないもの
- 課題だと思った場面(○が起きた場面)
- ・プレイ上の課題を可視化する

② 情報の切り出し

↓

単元の経過に伴って深化

- ・課題解決につながる情報となるもの
- セッターの位置、予備セッターとの位置関係

授業の分析

- 数値化して分析をする(アタック率、レシーブ、セッター)
- ・映像をふり返る → 課題となっていることを解決するような話し合い → 課題解決につながっていく

まとめ

- ・ネット型は自分たち次第 → ベクトルを自分たちに向けやすい
- ・全ての子どもが学習の成果を実感できるように → 領域内の異質性を手がかりにしてい

藤田 1

東海学院大学健康福祉学部 竹内隆司 講師

テーマ **深い学びを実現し、深い学びを深化させるボールゲーム(球技)授業**

主体的・対話的な深い学び

↓

学び方

個別最適・協働的な学び

↓

授業方法

学び方も大事だが、どんな力がつくかが重要

今まで

教師→練習の手順を示し、管理(授業マネジメント)
 習得は子ども自身→「自得の道」

▲運動感覚的な動きを習得させるための学習指導の欠如

もっと楽しい授業

体育の具体的な目標の構造

情意目標:好きになる

技能目標:できる

働く見方・考え方の形成

社会的行動目標:かかわる

認識目標:わかる

学習指導のストラテジー

- ・運動内容と方法が易しい → 教材解釈
- ・学習内容と方法がやさしい → 深い学びにつながる

授業作り

例:ネット型

- ・ネット型(連携プレイタイプ) → 受けて 整えて 打ち込んでいる → **どう連携するか**
- ↓
- ・意図的なセットを経由した連携プレイ → やさしい連携の設定(ボール状況・役割行動・1人1回触球・3回返球)
- サービス → 3段攻撃(アタック)から始まるゲーム
- ↓
- 3段攻撃(アタック)から始まるゲーム

例:フロアボール

注意

- ・連携:3段攻撃をすること「目的=学習のねらい」ではない
- ・連携:3段攻撃は手段であって、「目的」=相手がボールコントロールできないような返球(アタック・フェイント)

アタックプレルボール

- ・ストラテジーを大事に
- ・単元を通しての学習課題を設定する → 単元をやりながら学習課題を修正していく

竹内 1

○起こりうること → レシーブミスで終わるプレイの続出 低いアタック率

学習の前提となる隔れたセオリー

空中に返球(アタックライン付近)

レシーブが極めて重要

準備行動も極めて重要

やさしい連携

3段攻撃(アタック)から始まるゲーム

教師と子ども
子ども同士

共有する

深い学びを深化させる ~もっと深い学びの実現~

ゲーム中の子どもの主意

単元序盤~中盤

↓

「返球」のための連携の仕方

子どもの声...レシーブだよ!セットだよ!

アタック! ネット前!

学習の前提となる隔れたセオリー

空中に返球(アタックライン付近)

レシーブが極めて重要

準備行動も極めて重要

+

やさしい連携を深く学ぶ

→くり返し「できる・わかる」

単元終盤

↓

(連携しながら)どこに相手チームがボールコントロールできない返球をするか、それをどうしようか。

子どもの声...アタック!落とせ!○○空いてる!ここに頂戴!

アタックくるよ!チョンだよ!

ラリーの切り合いに没頭

これまでの更埴の研究

令和3・4年度のテーマ設定

来年度の更埴研は最終時間を提案してもよい。(理想の動き)

その中で、もちろんこれまでの過程を大切にしたい

竹内 2

学習の前提となる隔れたセオリー

空間に返球→人に返球

レシーブ・準備行動が重要

ワンバウンドボール対応

※腰から下はアンダー、上はオーバー

バレーボール等、競技レベルではなく、教材レベルの解釈の重要性

来年度の提案

- 体育の専門性とは → 競技(運動)に精通している+体育の教育学的な視点
- 体育の教材とは → 運動スポーツ種目そのもの(種目主義)

運動スポーツを素材に学習内容を抽出し、再構成したもの

小学校体育授業研究の課題

- ・専門性の高まり(専門外教員には高い敷居)
- ・体育授業に困難性を抱える多くの教員の存在

体育科の先生のための授業ではなく、体育以外の先生のための授業へ

やさしく、深い教材の開発・改良

やさしいと進化した授業づくり

[教える事-学ばせるの再検討や2つの学習方法の適用]

- ・どこに、子どもに学び取らせるか
- ・より最適且つ効果的な方法の確立
- 〜ルートは複雑だが、到達領域は同じ〜
- ※時間的思考が必須(限りある単元・1時間の授業時間)

教師が教え込むのではなく、的確な指導を

深い体育学習の可能性

高い学習習慣形成

良質な学習集団

↓

体育の診断的・総括的評価

QUの実施

児童のふり返りの活用

竹内 3