

令和5年度 第50回

熊本県中学校保健体育研究発表大会〈人吉球磨大会〉

研究主題

「主体的・対話的で深い学びを実現する
保健体育科学習の創造」
—全ての生徒が楽しさや達成感を味わえる授業を目指して—



主催 熊本県中学校体育研究会 熊本県教育委員会
後援 人吉市教育委員会 錦町教育委員会 あさぎり町教育委員会 多良木町教育委員会
湯前町教育委員会 相良村教育委員会 水上村教育委員会 五木村教育委員会
山江村教育委員会 球磨村教育委員会
主管 人吉球磨中学校体育研究会
期日 令和5年11月22日(水)
会場 人吉市カルチャーパレス・人吉スポーツパレス



ごあいさつ

熊本県中学校体育研究会 会長 古賀 義久

県下の中学校保健体育担当者をはじめ、多くの関係者の皆様をお迎えし、ここ人吉球磨におきまして、令和5年度第50回熊本県中学校保健体育研究発表大会が盛大に開催されますことを、心より感謝申し上げます。

本研究では、主題を「主体的・対話的で深い学びを実現する保健体育科学習の創造」と掲げ、全ての生徒が楽しさや達成感を味わえる授業をめざした研究を進めて参りました。特に重視する、①グループワーク、②ICT活用、③ルールや場の工夫、④成長や達成感を実感する目標設定や評価方法等の取り組みが、県下の各中学校における体育・保健体育学習の持続可能な新たな学習の手立てとその道標になることを、大いに期待しています。

終わりに、熊本県はもとより人吉球磨の各市町村教育委員会をはじめ、研究発表をいただく人吉市立第二中学校・水上村立水上学園、鋭意準備等にご尽力いただきました人吉球磨の中学校体育研究会並びに保健体育科の先生方に、心からのお礼と感謝を申し上げご挨拶といたします。

研究構想図

八代海へ！

中学校学習指導要領（保健体育科編）より
生涯にわたって心身の健康を保持増進し、
豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成



鯒



球泉洞

学ばせたいこと・高めたい力

運動の楽しさ・喜び

スポーツへの多様な関わり方

体力の向上



人吉盆地



研究主題

「主体的・対話的で深い学びを実現する保健体育科学習の創造」
— 全ての生徒が楽しさや達成感を味わえる授業を目指して —

授業づくりの視点

<p>視点①グルーピングの工夫</p> <p>球磨焼酎</p>		<p>視点②ICT 機器を活用した グループ学習</p> <p>きじ馬</p>
<p>視点③ルールや活動の場の工夫</p> <p>ラフティング</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; font-size: 2em; font-weight: bold;">球磨川</p>	<p>視点④成長を実感し、達成感を 味わう目標設定や評価方法</p> <p>青井阿蘇神社</p>

生徒の願い、研究テーマへの思い



- 「分かる」「できる」ようになりたい。
- グループの一員として貢献したい。
- 友達と協力して活動したい。
- 授業に参加する全ての生徒に楽しさや達成感を味わわせたい。

市房山



研究の視点

研究主題

「主体的・対話的で深い学びを実現する
保健体育科学習の創造」
ー全ての生徒が楽しさや達成感を味わえる授業を目指してー

仮説

生徒の実態に応じた関わり合いや場面設定の工夫を行えば、主体的・対話的な活動に取り組み、全ての生徒が楽しさや達成感を味わうことができるだろう。

授業づくりの視点

- ① グルーピングの工夫
- ② ICT機器を活用したグループ学習
- ③ ルールや活動の場の工夫
- ④ 成長を実感し、
達成感を味わう目標設定や評価方法

視点① グルーピングの工夫

生徒同士の関わり合いの充実のためには、グループのメンバー構成が重要である。運動技能や人間関係など、学習内容に応じて学年部等と連携して入念なグルーピングを行うことで、運動が得意な生徒も苦手な生徒も安心して授業に参加し、どのグループにおいてもより効率的な活動が実現できると考える。



視点② ICT機器を活用したグループ学習

ICT機器の使用目的を明確にし、学習活動に応じて動画撮影機能を効果的に取り入れることは、個人やグループの技能向上、課題解決の大きな手助けとなる。また、「する・見る・支える」の視点でグループ内の役割分担のツールとして活用することで、協働的な学習の活性化につながると考える。



視点③ ルールや活動の場の工夫

既存のルールにこだわるのではなく、生徒の実態に応じて柔軟にルールや活動の場を設定する。生徒一人一人の課題やグループ等の実態に応じて、柔軟にルールや活動の場を工夫することで、全ての生徒にとって主体的で学習効果の高い授業が展開できると考える。



視点④ 成長を実感し、

達成感を味わう目標設定や評価方法

単元の導入時に生徒自身が学習の流れを見通し、ゴールの姿を見据えて、毎時間の振り返りや評価を行うようにする。他者との比較ではなく、自分が定めた目標に対して振り返る過程を通して、自らの成長や変容に気づき、達成感を味わうことにつながると考える。



研究の実際

視点① グルーピングの工夫

グループで活動しにくい時

- 話し合いが進まない。
- 運動が苦手なで恥ずかしい。
- 教えるのが苦手。



グループ分けで重要視すること

- リーダーシップを発揮する生徒がいること。
- 個人やグループの運動技能に配慮。
- 話し合いやすさ、質問のしやすさ。

苦手な生徒も安心して活動できるように！
(インクルーシブの視点をもったグループ編成)

生徒の感想

バスケット部の人に教えてもらい、
分かりやすくてとても楽しかった。

経験者として友達に教えて、友達ができる
ようになった時は自分もとても嬉しかった。



グルーピングは、生徒の意見を取り入れたり担任や学年部と連携したりしてメンバー構成を行った。人間関係に配慮し、様々な能力の生徒をバランスよく割り振ることで、運動が苦手な生徒にとって安心して活動できる環境を整えた。また、運動が得意な生徒はバスの力加減を考えたり丁寧なプレーを心がけたりするなど、協働して課題解決のために工夫をする様子が見られた。

視点② ICT 機器を活用したグループ学習



どこから、
何を撮るかが大切



どうだった？

走り出すタイミングは
良かったよ。もらう時の
手の高さをもう少し
上げるといいよ。

リレーのバトンパスは一瞬のやり取りで、バトンを受ける生徒が走り出すタイミングや、バトンの受け渡しの動作が重要である。生徒はグループで役割分担をし、メンバーそれぞれが「する・見る・支える」の多様な関わり方で協働的な学習を進めた。撮影時はどこから何を撮るかという視点をもたせることで、バトンパスのポイントが焦点化され、動画再生後の検証や教え合い活動がより深まった。運動が苦手な生徒もアドバイスをすることで、グループに貢献できるという達成感を味わい、より意欲的に学習に参加することができた。

Aさんはフリーの状態です。シュートを打つことができました。この時、味方のBさんはどんな動きをしていたのでしょうか？

前時の動画を用いて、本時のめあて「マークを外してシュートをする」ためのヒントを提示

昨日家で見た動画だと…。

自分たちのグループはこういう動きができるんじゃない？

- 動画を配付し、グループの様子を事前に見ておく
- 作戦ボードと併用し、グループの方針を具体化



展開時のグループの話し合い活動だけでなく、前時の動画から、本時の目標のヒントとなる場面を導入で提示し、めあて設定や課題把握へとつなげた。また、生徒用タブレットに動画を配付し、生徒が家庭で事前に視聴することで、それぞれがグループの現状を把握した状態でスムーズに話し合い活動に移行することができた。

2階から撮ると動きが分かりやすい！



マークを外すには…

- 目標とする動きをグループで共有
- リーダーが具体的に解説



相手から見えない場所に動くといいよ！

バスケットボールの学習においては、空間を作り出す動きの習得を目指して ICT 機器を活用した。球技における空間のより明確なイメージをもたせるために、2階から角度をつけて撮影するという工夫を行った。撮影後はグループで動画を確認し、何度も再生しながら目標とする動きのポイントを共有することができた。また、各グループのリーダーが具体的に解説したり、互いにアドバイスし合ったりすることで、運動が苦手な生徒もボールを持たない時の動きについて理解を深めることができた。

視点③ ルールや活動の場の工夫

○【水上学園7年生版バスケットボール ルール】

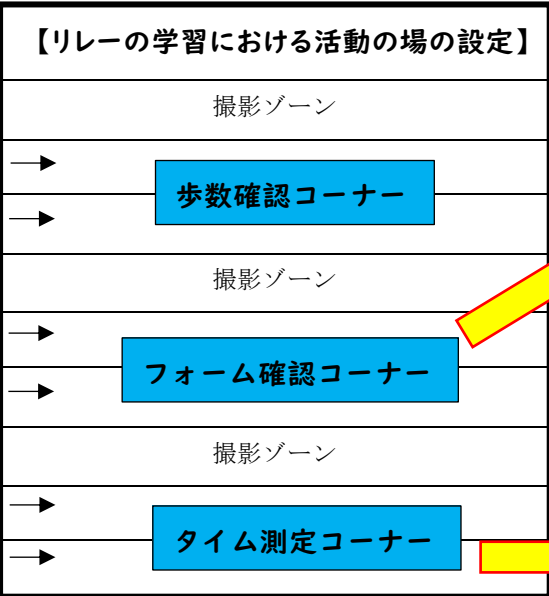
- ・ハーフコートで行い、攻守交替のタイミングは
 - ① 得点した時
 - ② 守備側がボールを奪った時
- ・シュートがゴールを通過すると2点、リングに当たると1点
- ・ゴール前に守備側が入ることのできない1m四方のフリーゾーンを設置する。攻撃側はその中でパスを受けた時点で1点、さらにゴールすると2点を追加する。



独自のルールを考案

フリーゾーンを巡る攻防を展開

既存のルールにこだわるのではなく、生徒の実態、運動技能に応じてルールの工夫を行った。例えば上記のようにフリーゾーンを設けることで、球技における空間の認識が難しい生徒もフリーゾーンを目標物として捉え、フリーゾーンを巡る攻防を通して空間を意識した活動を展開することができた。このように一部内容を易しくしたり、特別ルールを設定したりすることで、運動が苦手な生徒も意欲が向上し、授業の目標達成に近づくことができた。



バトンをもらう人の手が下がっていないか録画してフォームをチェックしよう。



スピードにのったバトンパスができているか、受け渡しまでのタイムを計ろう。

自己の課題に応じた練習内容を生徒自身が選択できるように、活動の場を複数設置した。その際、それぞれのコーナーで何を検証するかを明確に提示し、グループ活動でバトンパスの技能のポイントが焦点化される手立てとした。生徒は話し合いを通して自分たちの課題を分析し、それぞれの活動場所で目的意識をもって練習を行うことで、課題解決に向けて意欲的に取り組むことができた。

視点④ 成長を実感し、達成感を味わう目標設定や評価方法

導入時に単元の流れを確認

バスケットボール 単元計画

あいさつ・準備運動

活動1 ウォーミングアップ	ダッシュ 反復横跳び30回	ダッシュ2 腰回り10(左右) ひざ回り10(左右)	8の字10 手前パス10
活動2	ドリブル その場10(左・右・両手)	ドリブル2 両手・両足をそれぞれ(バウンドパスも含めて)	ドリブル3
活動3	ミニゲーム	ミニゲーム	ミニゲーム

オリエンテーション

① これからの学習について

② 学習のルールについて

③ ウォーミングアップ活動について

バスケットボール大会

整理運動・学習の振り返り・片付け

単元のゴールに向かう段階的な学習計画



競技の特性からどんな楽しさや達成感を味わえるか生徒と共有

生徒が自分自身の成長や変容を実感できるように、単元のゴールや生徒一人一人の目指す姿を明確に設定した。単元導入のオリエンテーションで単元全体の見通しと目指す姿のイメージをもたせ、毎時間の振り返りにつなげることで、単元全体を通して生徒一人一人が自らの成長を実感し、達成感を味わうことができた。

楽しさ・達成感・気づきや課題

自分のチームは、まだ繋げい
か とれるなって バウいうな
動きになって しまうのが 課題

単元を通しての成長

仲間からのパスをもらい、ドリブルでシュート決めた
とき、バスケットの楽しさを 感じ
られました。



「振り返りの視点」を主運動前に提示



個人、グループで振り返り

この視点を意識して今からグループ学習を始めましょう。

マークを外してパスを受けるためには…

本時の学習課題に対する「振り返りの視点」を主運動前に明確に提示することで、生徒は常に課題を意識して活動を進めることができた。また、授業の終末においても「振り返りの視点」に沿って個人やグループの振り返り活動を行い、成長や次時への課題を見つけることができた。



全体で共有

研究の成果と課題

- 運動技能や人間関係などグループのメンバー構成を入念に検討したことで、運動が苦手な生徒も安心して活動できる環境を整えることができた。また、運動が得意な生徒も味方にアドバイスする経験を通して、他者やグループ全体の成長に対して喜びを感じることもできた。
- リレーにおけるバトンパスの瞬間や、球技における空間をめぐる攻防について検証する場面では、「何を撮るか」という目的意識を明確にしてICT機器を活用することでグループの協働的な学習の深まりにつながった。
- 生徒の実態に応じて柔軟にルールを工夫したり、難易度を変更したりすることで、生徒は意欲的に活動し、学習課題に対して効果的にアプローチすることができた。
- ▼ ICT機器については、運動量の確保のために、単元全体を見通してどの場面でのどのように活用するのかを、単元計画の中に明確に定めておく必要がある。
- ▼ 「ルールや活動の場の工夫」においては、3学年を通した学習内容の見直しをもち、どの学年で「何ができるようになるか」「何を学ぶか」「どのように学ぶか」等を精選しておく必要がある。
- ▼ 毎時間の振り返りや単元終了時に、生徒自身に成長を実感し、達成感を味わわせるための取組が不十分だった。単元導入時のオリエンテーションでは、単元のゴールのイメージだけでなく、生徒の個人目標や目指す姿を具体的に定める活動が必要である。

終わりに

授業に参加する全ての生徒に楽しさや達成感を味わわせ、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現させるための資質・能力を育ててほしいという思いで、この2年間研究を進めてきた。運動に親しむ機会が減ったり、それに伴って生徒同士のつながりや体力の二極化が懸念されたりする現代社会において、学校体育に求められる役割はますます大きくなる。全ての生徒が、「分かった」「できた」時の楽しさ、そして友達との交流を通して得た喜びや達成感をどの単元でも味わうことができるよう、今後も研究を進めていきたい。

研究に携わった教職員

☆理事長 ○チーフ

【令和5年度】	会長	村山 茂	副会長	中野 浩二	副会長	日當 健二
		平山 翔	松野 孔生	熊 俊晴	米良 瑛彦	八ヶ代志穂子
		一鬼 隆浩	中島 優一	久保田拓也	澤村 英樹	田中 慎二
		久間 章弘	○吉村 貴文	○井上 達晃	高橋 雄大	中満 雄介
	☆犬童	耕平	山口 貴之	那須 純生		
【令和4年度】	会長	馬場 哲也	副会長	淵田 尚史		
		澤井 元秀	八ヶ代哲也	岩崎 久典	中武 修	武井 保守
		吉村 剛				