

1 4	岡 崎	竜海中学校	ナカノ ショウタ 氏名 中野 翔太
分科会番号		1 1 a	分科会名 保健体育 (体育)

1 研究主題

「体育の見方・考え方を働かせながら、対話的に学びを深める中で、
運動する楽しさを味わい、自ら学びを深めていく体育学習」
～3年 ゴール型球技「ザースボール」の実践を通して～

2 研究概要

(1) 主題設定の理由

中学校の保健体育科の目標は、以下のとおり示されている。

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的な解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、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・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 各種の運動の特性に応じた技能等及び個人生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な技能を身に付けようとする。
- (2) 運動や健康についての自他の課題を発見し、合理的な解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。
- (3) 生涯にわたって運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、明るく豊かな生活を営む態度を養う。

昨年度、ゴール型球技の単元においてザースボールの実践を行った。仮説を検証する中で、多くのゲームを経験していく中で、自他の分析をしながら対話的に学ぶことのできる場を設定すれば、知識を相互に関連付けて学びを再構築したり新たな価値を見いだしたりして自己の考えを深め、その運動の価値や特性に着目して楽しさや喜びを味わうことができることは検証された。しかし、上述した中学校の保健体育科の目標において、①生徒自ら『運動や健康についての「自他の課題を発見」』するという点、②その『「合理的な解決」に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う』という点において不十分さを感じ、手だての改善の必要性を感じた。

そこで、体育の見方・考え方を働かせながら、生徒自らが課題を発見し続け、課題解決に向けて協働的に学ぶ中で、自己の考えを深め、豊かなスポーツライフにつながる新たな価値を見いだす力を育てほしい、運動の価値や特性がもつ楽しさをより味わうことができるようになってほしいという願いから、研究主題を『体育の見方・考え方を働かせながら、対話的に学びを深める中で、運動する楽しさを味わい、自ら学びを深めていく体育学習』と設定し、3年ゴール型球技「ザースボール」の実践を通して検証することにした。

(2) めざす子供の姿

体育の見方・考え方を働かせながら、運動の価値や特性がもつ楽しさを味わい、自ら学びを深めていく生徒

3 研究の仮説と手だて

一人一人の生徒が体育の見方・考え方を働かせ、対話的に学びを深める中で、運動する楽しさを味わい、自ら学びを深めていくために、以下のように仮説を立て、ゴール型球技「ザースボール」の実践を通して検証していくことにした。

【仮説1】

多くのゲームを経験していく中で、生徒自ら課題を発見し、学びの成果を自覚できる支援をすれば、運動の価値や特性に着目して楽しさや喜びを味わい、自ら見通しをもって学びを深めることができるだろう。

【仮説2】

課題解決に向けて試行する場において、自他の分析をしながら対話的に学ぶことのできる場を設定すれば、課題への合理的な解決に向けて学び続けるとともに、他者に伝える力を高めることができるだろう。

研究の仮説に迫るため、次のような手だてを用いて、授業実践をしていくことにした。

【仮説1】に対する手だて

【手だてa】運動の特性に迫るためのゲームルールの工夫と「ゲーム漬け」の授業展開

ゲームルールを工夫して運動の特性に迫る学び(主にオフザボールの動き)を焦点化することで、特性のもつ面白さを全生徒が味わうことができるようにする。また、単元全体を通してゲーム数を多く行い、思考を飽和させることで、生徒自らが自己やチームの課題を見いだし、その解決に向けて粘り強く学びに向かうことができるようにする。

【手だて b】 一人一人が得点を取るために必要な動きに対する考えを深めることができるようにするための二人対二人のゲームの導入

ボールを保持する人とボールを持たない人が一人ずつしかいない状況を作ること、ボールを持たない人が得点につなげるために有効な空間を取ったり作ったりすることについての考えを深められるようにする。また、仲間のプレーを客観的に「みる」ことで、解決に向けて対話的に学び合い、自己の考えを深めることができるようにする。

【仮説 2】に対する手だて

【手だて c】 チームとしての戦術に対する考えを深め、広げるための兄弟チームによる動画撮影

兄弟チームを組み、兄弟チームの片方がゲームを行っているときに、もう一方のチームが体育館 2 階のギャラリーからゲーム中のコート全体の様子を上方向から動画で撮影することで、自分たちのゲーム中の動きを客観的に捉え、チームの戦術や課題解決に向けての考えをより具体的に修正・再考ができるようにする。また、撮影をした兄弟チームも他チームのプレーを客観的に観ることで、対話的に学び合い、チームの課題解決に向けて考えを深めることができるようにする。

【手だて d】 思考の変容や課題に対する成果を認知するリアルツイト

ゲーム間の作戦タイム中に、ゲーム中に脳裏に浮かんだことを記憶が新しく切実感のあるうちにタブレット端末のボイスレコーダー機能を活用して録音することで、自己やチームの課題に対する思考の変容や、成果と課題を認知できるようにする。

前述した研究の手だてが有効であるか、以下の生徒を抽出児として実践の検証をしていくことにする。

生徒 A

生徒 A は、体育学習に意欲的に取り組んでいるが、球技に関しては苦手意識をもっており、技能的にも長けているわけではない。教師が与えた課題に対しての運動に取り組むことはできるが、上達するために運動の特性を理解して考えを深めようと、自ら課題意識をもって粘り強く取り組むことができないことが多い。本実践を通して、運動との多様な関わり方をする中で、自ら課題をもち続け、対話的に学ぶ中で、その解決に向けたより妥当な考えや動きを見いだし、自ら学びを深めていく力やその考えを他者に伝える力を高めてほしい。また、生徒 A の所属するチームの手だてによる変容を追っていきたい。

4 研究の実践と考察

(1) 単元計画 (8 時間完了)

学習課題	見方・考え方を働かせながら、自ら学びを深めるための手だて	時数
○ボールを持たない 3 人 (4 人) がどのような場所に動けば、得点につながるだろうか	・ゲームルールの工夫とゲーム漬けの授業展開【手だて a】 ・リアルツイト【手だて d】	1
○パスを出した後、どのように動けば得点につながるだろうか	・二人対二人のゲーム【手だて b】 ・リアルツイト【手だて d】	1
○4 (5) 人がどのように動けば、2 つのゴールを生かして得点がとれるだろうか	・ゲーム漬けの授業展開【手だて a】 ・リアルツイト【手だて d】	1
○4 (5) 人が活躍する得点をとるための動きを考えることができるか	・兄弟チームと動画撮影【手だて c】 ・リアルツイト【手だて d】	2
○どのように動きを工夫すれば、得点につながるスペースをつくることができるだろうか	・兄弟チームと動画撮影【手だて c】 ・リアルツイト【手だて d】	2
○自分たちのチームの特徴を生かした攻め方を考えることができるか	・ゲーム漬けの授業展開【手だて a】 ・リアルツイト【手だて d】	1

以下、手だての有効性について検証していく。

(2) 授業の実際

①ボールを持たない 3 人 (4 人) がどのような場所に動けば、得点につながるだろうか (第 1 時)

第 1 時では、「ザースボール」のゲームルールや行い方【手だて a】について伝えた(次頁資料 1)。また、仲間の動きの良さやつまずきに気づき合い、運動技能を高め合いながら運動の特性に迫ることができるよう、運動技能に長けている生徒と苦手な生徒を意図的に含めたチームを作成し、伝えた。毎時間授業後には、自己の学習活動から成果と課題を振り返り、次時に向けて自ら課題をもつ

ことができるように、学習カードに振り返りを行うよう伝えた。前実践でも有効であった、「うまくいかなかったこと・できるようにしたいこと（課題）」だけでなく、より生徒らが粘り強く課題の解決に取り組もうとできるよう、①「○○すれば～できるのではないかな（仮説）」「そのために、○○（追究）」、②「○○したらうまくできた（分析）」という例文を与え、追究していくために必要な思考や成果につながった考えを具体的に考えられるようにした。また、コート図を載せ、思考を動きに具体化できるようにした。生徒 A もゲームルールを聞き、大変興味をもっている様子だった。その後、それぞれコートに別れてゲームを行った。はじめ、生徒 A はボールを保持していないときに、パスをつなぐために有効なスペースに動くことができず、思うようにボールをもらうことができなかった。また、ボールを保持した際には、どこにパスを出せば得点につながるのか分からず保持し、しばらく仲間にパスをすることができずにいる様子であった。

しかし、繰り返しゲームを行う「ゲーム漬け」の授業展開【手だて a】で行ったことで、徐々に得点をとるために必要な動きやパスの選択肢についての考えを見だし始め、攻防が激しくなってきた。そこで、第 1 時の後半には、ボールを保持しないときのスペースへの走り込み方や得点につながる有効な空間の素早い攻防について、生徒らの思考を焦点化できるように、3 秒ルール【手だて a】の追加をした。ボール保持者は 3 秒以内に仲間にパスを出さなければ反則とし、相手チームのスローインとしたことで、ボールを保持していない人がパスをもらえる位置に素早く動かざるを得ない状況を作った。第 1 時を終えて、生徒 A の学習カードに「持っている人がパスを出しやすいような位置に行ったりゴールに行ったりパスをされるのを待ちたりすると得点につながる」とあるように、ゲームを通して明らかにされた困り感に対して、自らの考えをもつことができた反面、具体的な位置については見だし切れていないことがうかがえる。また、「一つのゴールに引きつけて、違うゴールにゴールするのもいい」とあるように、解決策につながる自分やチームの動きを自ら考え、次時の課題とした（資料 2）。

②パスを出した後、どのように動けば得点につながるだろうか（第 2 時）

第 2 時には、「パスを出した後、どのように動けば得点につながるだろうか」という課題で学習に取り組んだ。第 2 時から、自己やチームの課題に対する思考の変容や、成果と課題を認知できるようにしたいと考え、ゲーム間の作戦タイム中に、ゲーム中に脳裏に浮かんだことを記憶が新しく切実感のあるうちにタブレット端末のボイスレコーダー機能を活用して録音する「リアルツイト」行った【手だて d】（資料 3）。生徒 A は、チームの試合間の話し合いにて、コートの両端に動くことでパスがよくもらえたことを実感し、チームの仲間に伝えた（次頁資料 4）。第 2 時の生徒 A の学習カードの記述に、「端は、周りが 180 度見えるので、仲間の位置や敵の位置がよく見え、上手にパスがつながって、ゴールにつながったと思う。」とあるように、課題解決に向けて対話的に学ぶ中で、自分なりの根拠をもって自らの動きの妥当性や有効性を見いだすことができたことがうかがえた（次頁資料 5）。その後のゲームの中で、パスを出した後、コートの端に動く生徒 A の姿が多く見られた。

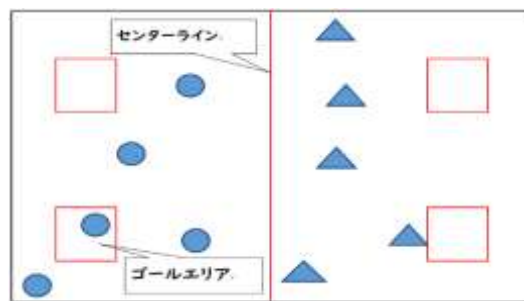
しかし、次頁資料 4 の波線部「ボール持ってた人が、すぐ前に走って。空いているゴールの方に。」にあるように、ボール保持者は、パスをした時点でボールを持たない者になるという考えをチームの仲間との関わりから認識したにもかかわらず、得点につながるための前方への走り込み、自身

【基本的なルール】

- ① 4（5）人対 4（5）人のゲームを行う。
- ② 互いが自陣に入り、自陣のゴールエリアに立ったプレーヤーが味方にボールをパスしたらゲーム開始。（得点後も同様。ただし、得点したチームと反対のチームからゲーム開始。）
- ③ サイドライン、エンドラインからコート外にボールが出た場合は、ボールを出したチームと反対のチームからスローインで再開する。あるいは反則をした場合も同様。
- ④ ボールを保持したプレーヤーは原則動くことができない（投球動作の踏み出しやピポットは可）。
- ⑤ パスは、いつ、誰にしても、どの方向にしてもかまわない。
- ⑥ 相手の体や持っているボールに触れてはいけない。

【得点の方法】

- ・攻める側のプレーヤーが、①相手側にあるゴールエリア内にいる味方にボールをつなげば 1 点となる。あるいは、②ゴールエリアに走り込んだ味方にボールをつなぎ、キックしたら 1 点となる。ただし、ゴールエリア外でキックし、歩いてゴールエリアに入るのは無効。
- ・相手陣内でなければ、ゴールエリアにいる味方にシュートをすることはできず、自陣からゴールエリアにいる味方にシュートすることはできない。



資料 1 ザースボールのゲームルールとコート図

ボールを持っていないときは、持っている人がパスを出しやすいような位置に行ったりゴールに行ったりパスをされるのを待ちたりすると得点につながると思った。動かないという時間がないように、声をかけ合って先を見通して行動することが大切だと思った。一つのゴールに引きつけて、違うゴールにゴールするのもいいと思った。

資料 2 第 1 時を終えての生徒 A の学習カードの振り返り



資料 3 リアルツイトの様子

が得点につながろうとする動きはあまり見られなかった。そこで、第2時の中盤に差し掛かったところで、二人対二人のゲームの導入【手だてb】を行った。それにより、ボールを保持する人とボールを持たない人が一人ずつしかいない状況を作ること、ボールを持たない人が得点につなげるための有効な空間を取ることについての考えを深められるようにした。また、仲間のプレーを客観的に「みる」ことで、解決に向けて対話的に学び合い、自己の考えを深めることができるようにした。生徒Aは、二人対二人のゲームに取り組んだ際、パスを出した後に相手の間を抜けて前へ走る動きを見せた(資料6)。また、第2時の生徒Aの学習カードの記述に、「パスを出したら、早急にゴールの方向へ走るとよいと思った。でも、ただ単に走るのではなく、敵の位置を把握して、ボールが間を抜けるようになったら、得点へとつながる」とあるように、得点をとるためにパスを出した人が動かざるを得ない環境を作ったこと。また、チームの中で、パスを出した後に得点につながる空間への走り込みができて仲間の動きを「みる」関わりを与えたことにより、得点につながるための動きについての考えを深めることができたことが分かる(資料5)。また、「味方が偏っていない方のゴールに行ってもらおうとよい」とあるように、生徒Aが第1時の振り返りにおいて見いだした次時の課題(P.3太線部)を解決するために、本時に見いだした動きを関連付け、自分なりの考えを構築したことがうかがえた(資料5)。

【生徒Aのチームのリアルツweet録音記録の一部】

S1: 今ちょっといい連携だった。

生徒A: 端がいいよ。

S1: 端?

生徒A: 敵がいけないことが多い。左か右どっちがいいかな?

S1: じゃあ端にパスを回して、ボール持ってた人が、すぐ前に走って。空いているゴールの方に。

S2: ボールを見ながら走るから(パスが)回るようになってきたよね。

生徒A: ボール見て…

S2: 空いたところに走る。

資料4 生徒Aのチームの話し合い時の録音記録の一部

ボールを持っていないときはよく回りを見つちも端に行くときよくパスがつながった。端は、周りが180度見えるので、仲間の位置や敵の位置がよく見え、上手にパスがつながってゴールにつながったと思う。パスを出したら、早急にゴールの方向へ走るとよいと思った。でも、ただ単に走るのではなく、敵の位置を把握して、ボールが間を抜けるようになったら、得点へとつながると思った。味方が偏っていない方のゴールに行ってもらおうとよいと思った。

資料5 第2時を終えての生徒Aの学習カードの振り返り



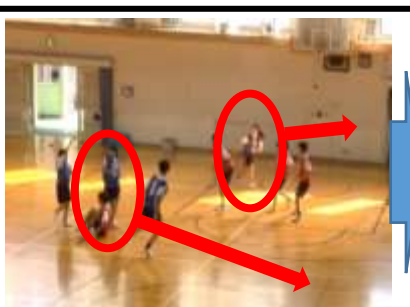
資料6 パスを出した後、相手の間を抜けて前へ走る生徒A

③4(5) 人が活躍する得点をとるための動きを考えることができるか(第4、5時)

第3時まで、得点につながるボールを持たないときを動きや2つのゴールを生かした戦術についての思考の深まりが感じられてきたため、第4、5時には、得点をとるためのチームとしての戦術に対する考えをさらに深め、広げてほしいと考え、兄弟チームによる動画撮影【手だてc】を行った。兄弟チームを組み、兄弟チームの片方がゲームを行っているときに、もう一方のチームが、体育館2階のギャラリーからゲーム中のコート全体の様子を上方向から動画で撮影するように伝えた。それにより、自分たちのゲーム中の動きを客観的に捉え、チームの戦術や課題解決に向けての考えをより具体的に再考できるようにした。また、撮影をした兄弟チームも他チームのプレーを客観的に観ることで、対話的に学び合い、自己の考えを広げることができるようにした(資料7)。



資料7 ゲーム終了後に課題に対する動きや考えを分析し、評価する生徒ら



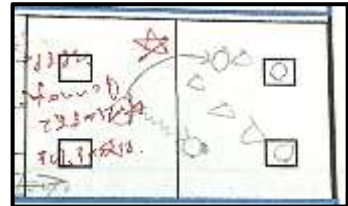
資料8 得点につなげるために有効なチーム全員の動きを見いだした生徒Aのチーム

生徒 A のチームは、自分たちのゲームの様子を観る中で、うまく得点が取れるときは、仲間の一人がボールを得た瞬間に、ボールを持たない人が両方のゴールに走り込むことができているという共通点を見いだすことができた（前頁資料 8）。また、生徒 A は、他の仲間 2 人が先に両ゴールに走り込んだ際、自分にできる役割として、パスミスやシュートミスがあった際に、フォローでき、再度シュートを狙える空間に走り込む動きを試みた（資料 9）。第 4 時の生徒 A の学習カードの記述（資料 10）に、「もし、ゴールの人がとるのを失敗しても、ゴール周辺に仲間がいるから安心できた。試合の動画を見て、仲間がパスをしたときに自分もゴールの方へ走って行って、ミスしたボールをすぐにキャッチしてゴールの仲間にパスし、得点を取ることができた。」とあるように、仲間の動きを「みる」ことで得点をとるために有効な戦術について認識し、試してみることで、そのよさについて自ら評価することができた。また、「敵に見つからないうちにゴールに走って入っておけばもっとたくさん点が入ると思った」とあるように、さらに自他の課題解決に向けての新たな考えを見だし、次時に向かおうとしていることがうかがえた（資料 10）。



資料 9 パスミスをした後、再度得点をとることのできるポジショニングを見いだす生徒 A

前回の図の動きは、もし、ゴールの人がとるのを失敗しても、ゴール周辺に仲間がいるから安心してできた。試合の動画を見て、仲間がパスをしたときに自分もゴールの方へ走って行って、ミスしたボールをすぐにキャッチしてゴールの仲間にパスし、得点を取ることができた。また、敵に見つからないうちにゴールに走って入っておけば、もっとたくさん点が入ると思った。

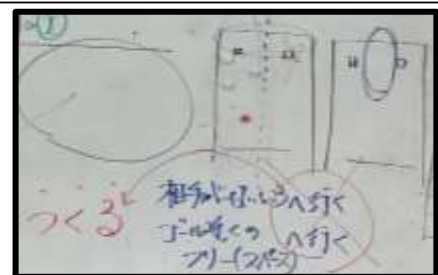


資料 10 第 4 時を終えての生徒 A の学習カードの振り返りと前時の振り返りで書いた図

④どのように動きを工夫すれば、得点につながるスペースをつくることができるだろうか（第 6, 7 時）

これまでのゲームルールにおいて、得点につながるオフザボールの動きや 2 つのゴールを生かしたチームとしての戦術、そして、得点を取るために必要な『空間の攻防』についての生徒らの思考に深まりを感じた。また、多様な状況と「する」「みる」といった多様なかわりを何度もしていくうちに、自ら課題を見だし、経験とつなげて自分なりのより妥当な考えをもって動くことができるようになってきた生徒 A の姿が見られた。そこで、ボールを持たないときの動きについての考えをさらに深め、仲間と連携して得点につなげるために必要な空間を「作り」だしてゴール前へと侵入する攻撃の仕方を考えられるようにしたいと考え、第 6, 7 時では、「どのように動きを工夫すれば、得点につながるスペースをつくることができるだろうか」という課題をもって臨んだ。生徒には、「相手のいないスペースへ行くのではなく、自分たちの動きの工夫によって、得点につながる必要な場所を空けさせる方法はないのか」という発問をし、作戦タイムとその後のゲームに臨ませた（資料 11）。

生徒 A のチームは、第 3 時に既習した「2 つのゴールを生かして得点をとる方法」で有効性を見いだした一つのゴールに相手を引き付けておいて、もう片方のゴールで得点を取りに行く戦術を生かし、さらに自分たちの動きで相手を引き付けて得点につながる空間

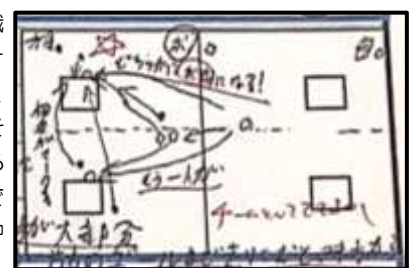


資料 11 全体の場で、スペースを「作る」ことへの見通しをもつ

一つのゴールに人を集めて、もう一つのゴールに味方が空いたところに走れる状況をつくる。片方のサイドにみんなで攻めていく。そっちのゴールに入れると思わせて、一人がもう一つのゴールに走り込んで最後のパスを出す作戦をやったら、ディフェンスは気を取られて人数が多く寄ってきたから裏をとってパスを出して点を入れるのが簡単でできた。視線も意識したら相手をだまし、すきをつくることができた。

【生徒 A の記述】

コート縦に割って考えて戦法を作るようにした。一度、片方のゴールに仲間を置いておくことで、相手の大部分の人がその人をマークしよう寄ってくるため、一瞬逆サイドに死角ができる。その瞬間にもう一人の仲間がもう片方のゴールに走り込んで味方から安全につないで点を取ることができた。そのゴールに相手がまた寄ってきたら、もとのゴール側にまた走り込むとスペースが空くからパスを回すことができる。【生徒 A のチームメイト B の記述】



資料 12 第 6 時を終えての生徒 A と生徒 A のチームの生徒 B の学習カードの振り返り

を作り出そうと作戦を立ててゲームで何度も試みた。第6時の生徒Aの学習カードの記述（前頁資料12）に「もう一つのゴールに味方が空いたところに走れる状況をつくる」とあるように、学習課題に対して自分やチームの課題を明確にもち、その解決に向けて取り組んだことが分かる。そして、「ディフェンスは気を取られて人数が多く寄ってきたから裏をとってパスを出して点を入れるのが簡単にできた。視線も意識したら相手をだまし、すきをつくることができた。」とあるように、片方のゴールに対して人数をかけることや視線などを用いて多くの相手を寄せることでコート内のスペースを生み出し、自分たちが走り込むことのできるスペースやゴール付近のスペースをつくることにつながったという、課題解決に向けた要因の分析と自分なりの評価をすることができていることがうかがえる。また、生徒Aのチームの他生徒の振り返りにおいても、生徒Aと同様の成果が記されていることから、ゲーム間に動画を用いて【手だてc】自分たちのゲーム中の動きを客観的に捉え、チームの戦術に対する動きの修正を重ね、再度、ゲームを繰り返したことにより、チームとしても明確な根拠をもって自分たちが立てた作戦の有効性を見いだすことができていたことがうかがえた（前頁資料12）。

5 研究の成果と今後の課題

（1）【仮説1】に対する手だての検証

【手だてa】運動の特性に迫るためのゲームルールの工夫と「ゲーム漬け」の授業展開

仲間と運動技能を高め合いながら、『オフザボールの動き』『得点を取るために必要な『空間の攻防』に学びを焦点化し、特性のもつ面白さを全生徒が味わうことができるようなルールの工夫を行ってきた。資料2で、解決策につながる自他の動きを自ら考え、次時の課題を見いだしたことや、資料12のように生徒Aやチームの生徒らがチームの戦術に対する動きの修正を重ね、再度、ゲームを繰り返したことにより、明確な根拠をもって自分たちが立てた作戦の有効性を見いだすことができ、学びを深めることができた。このことから、対話的に取り組む中で、『オフザボールの動き』『得点を取るために必要な『空間の攻防』についての学びを深めることで勝ちにつながるというゴール型の面白さを味わうことができたという点で【手だてa】は有効であったと言えるだろう。

【手だてb】一人一人が得点を取るために必要な動きに対する考えを深めることができるようにするための二人対二人のゲームの導入

資料5、6の生徒Aの姿にあるように、課題の解決に向かわざるを得ない状況を作ったことやプレーに対する「みる」という関わりを与えたことで、徐々に自ら解決に向かう動きを見だし、自己の考えを深めることにつながったという点で、【手だてb】は有効であったと言えるだろう。

以上から、手だてa・bが有効であったと考察でき、仮説Ⅰは実証されたとと言える。

（2）【仮説2】に対する手だての検証

【手だてc】チームとしての戦術に対する考えを深め、広げるための兄弟チームによる動画撮影

資料8、9、10の生徒Aの姿やそのチームの姿にあるように、自分たちのゲーム中の動きを客観的に捉えたことで、得点をとるためのチームとしての戦術を修正し、より具体的に解決に向けた考えを深めることができたという点や、資料12のように、チームで共通理解を図り、明確な根拠をもって自分たちが立てた作戦の有効性を見いだすことができていたという点。また、他チームのプレーを観ることで、自己の考えを広げることができたという点から、【手だてc】は有効であったと言えるだろう。

【手だてd】思考の変容や課題に対する成果を認知するリアルツイート

資料4、5にあるように、試合間に思ったことや考えたことを蓄積し、振り返りの前に録音した自分たちの話し合いの記録を再度聴くことにより、課題に対する成果と課題を認知し、思考を再構築することにつながったという点で、【手だてc】は有効であったと言えるだろう。しかし、子供たちにとって必要感のあるものであったかと考えると不十分さがあり、課題が残った。また、毎時間蓄積した自分たちの話し合いの内容の変容を個人やチームとして分析する時間を十分にとることができなかったことも、手だての有効性を見いだせない要因であると考えられる。

以上から、手だてc・dが有効であったと考察でき、仮説Ⅱが実証されたとと言える。しかし、対話的に学ぶための支援としてのリアルツイートの有効性については課題として残った。

（3）今後の課題

本研究は、生徒自らが課題を発見し、その解決に向けて対話的に学ぶ中で、自己の考えを深め、新たな価値を見いだす姿につながる実践になったと思う。しかし、課題に対する合理的な解決を促すために講じる手だてについては、さらに追究をしていく必要性を感じた。

本研究の成果を生かし、体育の見方・考え方を働かせながら自ら課題を発見し、学びを深めていく力を育むことにつながる実践を考え続け、豊かなスポーツライフにつながる力を育てていきたい。

