

15	豊川	豊川市立西部中学校	イナガワ ショウ
			稲川 翔

分科会番号	11a	分科会名	保健体育（体育）
-------	-----	------	----------

仲間とともに課題を見つけ、解決しながら学びを深めていく体育学習

—3年保健体育科 アルティメットの実践を通して—

1 研究のねらい

本学級の生徒は男女仲がよく、ペアやグループ活動を協力して取り組むことができる。授業においても、教え合う姿が見られるようになってきている。一方で、特に球技のゴール型種目の技能習得において、ボール操作や身体動作の習得に意識が集中してしまい、空間を認識して活用するという部分を理解し、取り組む生徒はまだ少ないと感じている。そのため、アルティメットの特性の一つである、ディスク操作が容易であることを生かし、「空間を見つける」「空間を活用する動き」などを身につけ、主体的に判断し、他ゴール型種目にも生かせるようになってほしいと考えた。

本単元は、一般的なボールとは異なり、フライングディスクを使用する（正式なディスクではなく、安全面を配慮し、ソフトな材質のものを使用）。また、接触禁止、ディスク保持者は動けないというルールがあることにより、保持者以外の動きが必然的に必要になる。その動きを重要視することで「敵選手のいない空間を見つけること」「空間を作り出す動きをすること」そして「空間に走りこむこと」といった動きを習得させることにつなげたい。

アルティメットの経験者は少なく、ほとんどの生徒が未経験者である。学習意欲と技能習得のために、単元序盤に外部指導者を招へいし、基礎技能の習得を目ざす。その都度、学習した知識・技能を生かしながら、ゴール型特有の必要な動きである「空間」の作り方や使い方を理解し、他競技の経験を生かす、還元することをねらいとして、また、既習の単元の動きを取り入れられるかを考えさせることによって、本時に生かすことが可能であることを実感させたい。

2 目ざす生徒像

- ① 学びの過程で主体的に判断し、よりよい動きや考えを導き出す姿
- ② 学びによって得た力をゲームに生かそうとする姿

3 仮説と手だて

仮説① 単元を貫く課題を明確にし、考えを見直したり、動きを改善できる場を設定したりしながら授業を進めることで、実際の状況と照らし合わせながら、よりよい考えや動きを導き出すことができるだろう。

手だてⅠ

- Ⅰ—① 単元を貫く課題、キーワードを設定した振り返り
- Ⅰ—② 課題に対するタスクゲーム、スキルアップ練習の実施

仮説② 話し合いの時間を作る授業展開をし、視覚的にわかりやすい教具やタブレットで撮影した映像を活用させることで、よりよい動きや課題点を見つけながら、ゲームに生かすことができるだろう。

手だてⅡ

Ⅱ―① 各チーム専用の作戦ボードへの追記・修正、定点映像の撮影

Ⅱ―② 効果的な問い返し発問、投げかけ

4 研究について

(1) 単元構想図（10時間完了）

生徒の学習活動	◇手だて
オリエンテーション（※外部指導者を招へい） ○アルティメットとは何か？ルールを知ろう① ・接触がないのは、怖さなくていいな。 ・初めてこの競技を知ったな。 ○パス、キャッチをしてみよう ・まっすぐ投げられないな。 ・取るのも意外と難しいかも。 ・自分でもできそうだな。	・はじめに説明と競技映像を見せることで、「自分でもできそうだな」と感じさせる。 ◇単元を貫く課題として「空いている場所はどこにあるのだろうか？」「空いている場所を作るにはどうしたらよいか？」の問いを単元前後で比較させる。 （手だてⅠ―①）
スキルアップ（※外部指導者を招へい） ○タスクゲーム1をしよう②③ ・ゴールを守っているだけだと、奪えないな。 ・距離が遠いとうまくつながらないな。 ・止まっているだけだと、パスがもらえないな。 ・投げるときに動いてくれないと難しい。 ○タスクゲーム2をしよう③④ ・空間に動くことで、投げ手が助かるな。 ・タイミングが合わないとパスがつかない。 ・投げ手の前にDFがつくと、パスがつかない。 ・他の投げ方もできないと、前のDFをかわせない。 ★スキルアップ練習 ・フェイントは有効だ。 ・持ち変えると相手は混乱する。 ・上の空間ではなく、横の空間を使えとつながるな。	・外部指導者を依頼し、その技能の高さを感じさせることで向上心をもって取り組ませる。 ◇生徒がつまづきに対して、自分たちで解決するために、タスクゲームとスキルアップ練習をし、立ち返らせる場とする。 （手だてⅠ―②） ＜スキルアップ練習＞ ●…○F △…DF
「空間」を理解し、活用できるようにしよう ○空いている空間を見つけよう⑤ アウトナンバーゲーム（3対2） ・相手の後ろが空いているかも。 ・味方が動くと空間ができるよ。 ○見つけた空間をいかそう⑥ イーブンナンバーゲーム（3対3）（4対4） ・人数が一緒だとマークされて空間がなかなかできないな。 ・同数にならないように動くにはどうしたらいいのだろう。 ○空間が使えるとどんなことが起こるのだろうか⑦ ・味方と連携すると、相手も動くから、新しい空間ができそう。 ・連携ができると、パスをもらえるチャンスが増えてゴールまでいけそうだな。	・動きを活発にさせるためにミニゲームのルールを設ける。 ① <u>その場にとどまるのは△</u> ② <u>5秒以内に投げる</u> ③ <u>触ったら、交代とする</u> ④ <u>パス本数を指定</u> ◇ホワイトボードを各チームに配付し、書き残していくことで、前時や次時の学習につながりをもたせる。（手だてⅡ―①） ◇タブレットをチームに1台用意させ、ゲームの際に定点録画することで、分析に活用できるようにする。（手だてⅡ―②）
学んだことを生かして攻防を展開しよう ○メインゲーム5対5 リーグ戦をしよう⑧⑨⑩ ・1人ではゴールができないから、全員が動かないといけなかったな。 ・空間を見つけて動くと、相手を困らせることができる。 ・相手だけでなく、味方の動きも見えないといけなかったな。 ・空間を見つけて、そこに入る動きは、自分の種目でも生かせそうだな。	・チームは6人で編成し、1人が外から見る役割にする。ゲームのない2チームは、作戦タイムと休憩時間とすることで、ゲームに還元できるようにする。 ・コートは約縦40×横20m。

(2) 抽出生徒 A について

抽出生徒 A は運動が苦手ではあるが、保健体育の授業に対して前向きな取り組みが見られ、自分で試行錯誤しながら意欲的に取り組める生徒である。しかし、仲間と積極的に関わらなかったり、うまくいかないと、心が折れかかってしまったりする一面がある。過去の振り返りを見ても、「周りの人が〇〇だった」「自分は〇〇ができていなかった」といった、思ったことを羅列することが多く、本時で得た知識を次時に生かそうとする記述や、次時でどのように生かしていくのかという記述はあまり見られなかった。このことから、意欲的には取り組めるが、習得した知識を仲間とともに深めたり、今後に生かそうとしたりするところまではできていないことがわかる。

本単元を通して、自分から積極的に授業に参加し、考えるなかで課題を発見するとともに、話し合いをもとに課題解決に向けて動き、修正を加えていくなかで、「わかった」「できた」を味わい、次の授業では「こうしていきたい」と学んだことを生かそうとする姿をみせてほしいと考えた。

5 研究の実践

(1) 手だて I-① 単元を貫く課題、キーワードを設定した振り返り

単元目標は「空間をめぐる攻防ができるようになるう」とし、単元を貫く課題を「空いている場所はどこにあるのだろうか?」「空いている場所を作るにはどうしたらよいか?」とした。単元前後に、同じ問いを投げかけ、比較できるようにした。

振り返りは、MMシート（学びの見える化シート）に本時の学習のまとめをさせた【資料1】。MMシートとは、本校の現職研修のなかで、生徒の「わかった」「できた」をより引き出すための手だての一つである。1枚ポートフォリオの要領で、学習内容を生徒自身で整理させ、使用する。今回はキーワードを与え、その言葉を使ってまとめをさせることとした。授業の感想を書くのではなく、キーワードにそって、授業を振り返ることで、内容が次時につなげられるようにした。このMMシートがない状態だと、自分や仲間がどういった理由で考えたのかがわからなくなったり、忘れてしまったりして、共通理解を図りながら実習を進めていくことが難しいと考えた。MMシートに立ち返らせる時間を活動中や話し合いの場面で作ることで仲間と気づきを共有したり、比較し

たりしながら、授業を通して課題解決に向かうことができるだろうと考えた。また、貢献度を記入する欄をつくり、学級やチームに自分がどれだけ貢献できたかを記入することでも変容を追うこととした。

(2) 手だて I-② 課題に対するタスクゲーム、スキルアップ練習の実施

第1～2時では、ルールを確認した後に基礎的な技能の習得を中心に授業を進め、競技者としても活躍している外部指導者に師範や実技講習をしていただいた。第3時から「空間」に着目して取り組める

体育学習 MMシート（アルティメット）			
※ 提出目標：空いている場所をめぐる攻防ができるようになるう。			
※ 提出目標：空いている場所をめぐる攻防ができるようになるう。 ● 空いている場所はどこにあるのだろうか? → ● 空いている場所を作るにはどうしたらよいか? →			
学習活動	この活動のキーワード	授業の振り返り	
		学習目標	課題からのアドバイスやつづきなど
① ゴリエンサーゲーム① ルールを覚える ()	キーワード①		※ 課題からのアドバイスやつづきなど 「できた」ように感じたこと 「できなかったこと」が重要でもOK → どうしてもできない場合は、でもでもでもとGOOD
② ゴリエンサーゲーム② ()			
③ スキルアップ練習① ()	キーワード②		
④ スキルアップ練習② ()			
⑤ スキルアップ練習③ ()			
⑥ アドベンチャーゲーム① ()	キーワード③		
⑦ アドベンチャーゲーム② ()			
⑧ アドベンチャーゲーム③ ()			
⑨ アドベンチャーゲーム④ ()			
⑩ アドベンチャーゲーム⑤ ()			
⑪ アドベンチャーゲーム⑥ ()			
⑫ アドベンチャーゲーム⑦ ()			
⑬ アドベンチャーゲーム⑧ ()			
⑭ アドベンチャーゲーム⑨ ()			
⑮ アドベンチャーゲーム⑩ ()			
※ 提出目標：空いている場所をめぐる攻防ができるようになるう。 ● 空いている場所はどこにあるのだろうか? → ● 空いている場所を作るにはどうしたらよいか? →			
※ 提出目標：空いている場所をめぐる攻防ができるようになるう。			

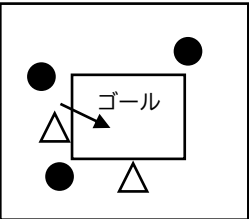
【資料1 MMシート】

ようなタスクゲーム1を実施した【資料2】。はじめは、「空間」に気づかせるためではなく、ゴールを目ざすために、パスの有効性に気づかせることを目的とした。ゲームに少し慣れた段階で、ゴールのところにオフense (OF) もディフェンス (DF) もその場にとどまること禁止し、必然的にOFがゴールを取るためには「空間に走り込む」ことをしなければならない状況にした。OFの動きは、受け手が動いたタイミングでパスを出したり、スローワー（投げ手）が空間に投げたディスクに合わせて、受け手がタイミングを合わせて動いたりするようになった。その後、DFもOFの動きを見ながら考えて、ゴールされないような立ち位置を考えるようになった。また、OF側がゴールできないというつまずきが出た際にスキルアップ練習を実施した。相手が前にいるときのフェイントの仕方や投げ方を練習するもので、第1～2時で行ったパス練習は対面で、相手がいない状況だった。相手が前にいる状況でも対処できるような技能を試すために、タスクゲーム2も行うことにした。これはOFが「空間に走り込む」ことを練習するだけでなく、DFも空間を作らないように埋めたり、相手の位置を確認したりするための練習となる。このタスクゲームとスキルアップ練習で学んだ動きが、第5時以降のゲームの中で見られるかどうかを検証していった。

<タスクゲーム1> ●…OF △…DF

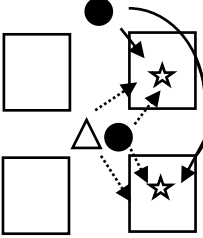
- ・空間に入りこむ動き
- ・ショートパスの有効性

※DFがとどまる場合は指定パス数をこえたらゴールとする。



<タスクゲーム2> ●…OF △…DF

- ①DFが先に動く
→それを見て受け手が移動
→投げ手がそれを見て投げる
- ②受け手が先に動く
→それを見てDFが移動
→投げ手がそれを見て投げる
- ③使用スペースを増やす



【資料2 タスクゲーム】

(3) 手だてⅡ-① 各チーム専用の作戦ボードへの追記・修正、定点映像の撮影

チームは第3時から固定し、男女で5～6人のグループ編成とした。第5時から、各チーム専用の作戦ボードを渡し、ゲームで気づいたことや課題点を書き込んでいくようにした【資料3】。そうすることで、自分たちが前時まで考えたことを踏まえて、話し合いをすることができると考えた。また、ボードがあることで、自然とその近くに集まって、意見を共有することができだろうと考えた。作戦ボードには、①自チームの課題、他チームのよいところ②コート図に空いている場所を記載③パスが連続で通った本数と総得点④次回へ向けた作戦を記入させ、これらを使って変容を追った。

また、各チームタブレットを1台用意し、フルコートゲームの時から定点映像を撮影し、話し合いで生かせるようにした。定点撮影場所は、コートの対角に設置し、向きは自分たちの攻撃方向に向かって撮影した。話し合いをする場面は、ゲームがない2チームが休憩+作戦を考える時間とし、意図的に時間を作り、MMシートを見返しながら作戦を考えたり、問い返し発問、投げかけができるようにしたりした。

アルティメット チームシート

チーム()

・自チームの課題

・他チームのよいところ

・コート図(空いている場所はどこだろうか)

--	--

・パスが連続で通った回数 (最高回数) ・総得点

本	点
---	---

・次回に向けた作戦

【資料3 チームシート】

(4) 手だてⅡ-② 効果的な切り返し発問、投げかけ

授業における生徒の発言やつぶやきから、教師が全体へ問い返したり、投げかけをしたりすることで

5

なった。ディフェンス側は数的不利のなかで、相手の前に立つことが多く、それでは守り切れないという状況になった。しかし、途中でスローワーは動けないことに気づき、スローワー以外の選手の間に立つことで、対応することができるようになった。このタスクゲームで培った動きがゲームでもよく生かされ、役割分担をして、攻防をする姿が多く見られた【資料6】。



【資料6 タスクゲーム1の様子】

(2) 仮説Ⅱについて

各チーム専用の作戦ボードを活用したことで、生徒Aのチームも他のチームもパスが連続で通った本数と総得点は、最初と最後に行ったゲームを比較して変容があった【資料7】。しかし、対角線上で動画撮影した映像については、自分たちの動きを客観的にみることができるものになったが、あまり活用する姿が見られなかった。

生徒Aチーム平均		他チーム平均	
<パス連続回数>		<パス連続回数>	
最初	最後	最初	最後
2～4回	→ 5～8回	3～5回	→ 5～8回
<総得点>		<総得点>	
最初	最後	最初	最後
3～4点	→ 5～6点	3～5点	→ 6～7点

【資料7 チームの変容】

問い返し発問や投げかけは、あるチームがパスがよく回っていたのを見て、ゲームの合間に全体を止めて、全体共有の時間を設けた。そのチームを取り上げ、他のチームにはどこがよいところなのかを発言させ、その発言に対して、そのチームには何を意識しているのかを発言させるようにし、考えをより深めさせた。他のチームの生徒は「もらいに行く意識がある」「常に動いている」と発言したが、パスがよく回っていたチームは「空いている場所にどんどん動くことを意識している。誰かが動いたら、他の人が動くようにしている」と発言した。他のチームが「なるほど」と理解し、その後のゲームのなかで、どのチームも同じような動きをするようになっていった。

(3) 単元学習後の生徒Aの姿

本実践後の体育の授業においても、自分から「どこができていないかな？」と仲間にアドバイスを聞いたり、「自分はこれができるから、この役割をするね」と自分の意見を伝えたりと、積極的に取り組み、知識・技能を伸ばそうとする姿が見られるようになった。また、今までは生徒Aがアドバイスを受けることしかなかったのが、他の生徒から「Aさんはどう思う？」と意見を求められるようになった。生徒Aはそれに対して、自分の思いを伝える姿が見られ、自分が一生懸命に考えたことを共有するところまでできるようになったことは大きな変容である。

(4) 今後の課題

「空間」に着目したことで、サッカーやバスケットボールなど、様々なゴール型の球技に応用ができる取り組みだった。今回は3年生で実践をしたが、実践を通して得た結果から、1年次に取り組みさせることで、他のゴール型の種目に生かすことのできる教材であると感じた。

体育の授業におけるICT機器の活用は大きな課題であると考えている。通信環境や機材を整え、映像や情報共有をするといった活用方法だけでなく、生徒が「できた」と感じられる授業展開にするための活用方法を模索したい。