

1 8	豊田	竜神中学校	コンドウ タカツグ
			氏名 近藤 貴嗣
分科会番号	1 1	分科会名	保健体育（体育）

運動に親しみながら技能を高め、課題解決にむけて主体的に探究できる生徒の育成
 - 2年生保健体育科 ゴール型 バスケットボールの実践を通して -

1 主題設定の理由

「体育の授業が楽しい」そうした声を生徒から聞くととても嬉しく思う反面、自分自身の授業展開に疑問を抱くことが何度もある。特に球技のゴール型の授業においては、ゴール型の特性に応じた指導の不十分さから、試合の中で学習の積み重ねによる深まりが十分に感じられなかった。そうした自分の指導に一石を投じ、生徒がより充足感を感じられる授業を行いたいと考え、中京大学スポーツ学部と連携して本研究に踏み切った。

本学級の生徒は活動的で保健体育科の授業に対しても素直に取り組む生徒が多い。事前の意識調査①において、保健体育科の授業が「好き」と答えた生徒は全体の8割だった。一方で、授業には関心をもって取り組むものの、体力テストの結果では豊田市や全国の平均値より下回る項目が多かったり、授業の様子から多くの領域において楽しんではいるものの、身に付けた技能を試合で活用しようとする姿勢が低いように見て取れる。実際、生徒Aは意識調査①において「体育の授業は好きだが運動自体はどちらかというと嫌い」と回答している。また、単元開始前に行った、バスケットボールの技能項目を細分化した20問の意識調査②においては、多くの項目で「どちらでもない」や「あまりできない」と回答しており（資料1）、関わり合いについて調査した意識調査③では「グループ活動は好きだが自信をもって意見を言ったり提案したりすることは苦手」と回答している。このことから、技能向上のための知識や技能が十分に身に付いてないこと、関わり合い活動において根拠をもって意見を言う力が十分でないことを感じた。そして、この実態は生徒Aに限ったことではなく、多くの生徒に共通している。

【資料1 生徒Aの意識調査②の一部】

番号	調査項目	とてもできる	ややできる	どちらでもない	あまりできない	できない
①	空中でボールをキャッチして、片足で落地すること	1	2	③	4	5
②	空中でボールをキャッチして、両足で落地すること	1	2	3	④	5
③	ボールでドリブルをしながらゴールを射止めること（ドリブル、シュート、パス、リバウンド）	1	2	3	④	5
④	守備者がいない空間に走り込んで自らゴールを射止めること	1	2	3	④	5

学習指導要領では、こうした生徒の姿を踏まえ、「見方・考え方を働かせ、課題を発見」する力や、「合理的な解決に向けた学習過程」を通して、「豊かなスポーツライフを実現するための資質や能力」の育成を目指している。

以上の点から、本研究では技能を高めながらも運動が楽しいという内面から湧き出る欲求を喚起する授業を行いたいと考えた。さらに、関わり合いの中で自信と根拠をもって活動内容を自己決定し、探究的に取り組むことができる授業を行いたいと考えた。

2 研究の方法

研究主題に迫るため、目指す生徒像、研究の仮説と手立てを次のように設定した。

（1）目指す生徒像

- ・運動に親しみながら技能を高める生徒
- ・主体的に探究し、根拠をもって学習活動に取り組む生徒
- * 「運動に親しむ」…運動が楽しいという気持ちが内面から湧き出た状態であること。
- * 「探究する」…課題を設定し、解決のために情報を収集したり、整理・分析したりして新たな考えをもち取り組むこと。

(2) 研究の仮説

仮説1 授業の導入時に、オリジナルのウォーミングアップドリルを毎時間律動的に取り組めば、運動に親しめるとともに、種目に応じた技能が身に付くであろう。

手だて① 技能とリズムの両要素を含んだウォーミングアップドリルを毎時間行う。

毎時間の授業の導入時に、試合展開で活用する技能要素を精選したウォーミングアップドリルを生徒の関心が高いアップテンポな曲に合わせて行う。ボールが生徒の手から離れる動作の対象を「人」「床」「ゴール」に分類し、対象に応じてボールを扱うことができるよう、ボールを持った状態で行う。この活動に継続して取り組むことで、体を動かすことに対して肯定的な姿勢を深めるとともに、動作を知識として理解しながら反復練習による定着化を図ることができるようにしていく。また、けが防止の観点でも効果が期待される。

手だて② ウォーミングアップドリルの内容を修正し、課題に応じて内容を自作する。

授業が進む中で「ボール操作が苦手」や「シュートの技能練習が必要」など、個人としてもチームとしても浮かび上がってくる課題に対し、ウォーミングアップドリルの内容の一部を自作する場を設ける。こうすることで、生徒自身が習得したい技能ポイントをより明確にし、試合の中で活用していくことが期待される。

仮説2 課題解決の方法を話し合うタイミングで、課題に応じた学習活動を選択する場を設定すれば、主体的に探究し、根拠をもって学習活動に取り組むであろう。

手だて③ 仲間と関わり合いながら、探究的に活動できるよう思考ツールを活用する。

課題に応じた学習活動を効果的に行えるようにするため、生徒が直面するであろう課題を事前に洗い出し、一覧化した「ピックアップシート」を準備する。また、ICT機器を活用して試合の映像を撮影し、振り返りに活用することで、個人やチームの課題を把握する。そして、課題を状況別に整理できるアプリ「X-mind」を活用し、「ピックアップシート」と組み合わせることで、自分たちだけの練習メニューを導き出す「マインドシート」を作成していく。この支援を行うことで、仲間と関わり合いながら主体的に探究活動を行うことができるとともに、明確な根拠をもって課題解決に取り組むことができる。

(3) 抽出生徒について

生徒Aを抽出生徒とし、その変容を追うことで仮説を検証する。生徒Aは、事前の意識調査①において保健体育科の授業を「好き」と回答し、活動には意欲的に取り組む。しかし、運動は「どちらかという嫌い」と回答しており、苦手意識が強く消極的になりがちである。また、日常から運動に親しんでいる姿は見られない。バスケットボールに関する事前調査②や関わり合いについての意識調査③においても、自己の知識や技能に対してネガティブな回答が多く見られた。そこで、本実践を通し、生徒Aに運動に親しみながらも技能を高め、課題解決に向けて主体的に探究できるようになって欲しいと願っている。

3 単元計画

時	学習内容	手だて		
		①	②	③
1	「ウォーミングアップドリルを行い、体を律動的に動かしながら技能ポイントの意識を高め、ゲームから発見したことや気付いたことを交流しよう」	○		
2	「ゲームから課題を発見し、ゴール下で得点するために必要な練習を行おう」	○		
3	「オリジナルのウォーミングアップドリルを作成しよう」	○	○	
4	「ゴール下で得点するための班ごとの探究課題を設定し、根拠をもって練習を行おう」	○	○	○

5	「グループ独自のマインドシートを作成しよう」	○	○	○
6・7	「マインドシートを活用し、探究的に課題を解決し、ゲームの中で活用して得点しよう」	○	○	○
8	「ゴール下で得点するための攻撃を展開しよう」	○	○	○

4 研究の実際と考察

（１）ウォーミングアップドリルを行い、前向きな姿勢を見せる生徒 A 手だて①の検証

単元との出会い（第１時）で、あらかじめ教師が作成したウォーミングアップドリルを紹介した。（手だて①）第１学年で学習したシュート技能やボール操作の動作が織り交ぜられている。グループごとに練習する場を設定したところ、「山なり」や「押し上げ」、「空中キヤッチ１歩」といったシュート技能を思い出すように振り返ったり、速さを変えながらドリブルを行ったりするなど、技能ポイントを曲のリズムに合わせて取り組む様子が見られた。資料２の下線部①のように、いつも不安な気持ちを言葉にする生徒 A だが、このドリルについては、下線部②のように前向きで、明るい反応が見て取れた。その後、ドリルと試合展開を結び付けるために、簡易ゲームを行い、試合の映像から自分たちのグループの課題とする技能要素を確認する場を設定した。生徒 A は「次はシュートを決められるように、押し上げと山なりを意識したい」と振り返りに記述するなど、技能ポイントに目を向けていることが分かる。

第２・３校時でも、引き続きウォーミングアップドリルを行った。毎回同じ導入にしたことで、全体的にリズムカルにはつらつと活動することができた。資料３の下線部①、②に見られるように、技能ポイントをグループのメンバーに投げかける姿や、班員から見た客観的な様子からも、生徒 A が苦手なバスケットボールに前向きに取り組んでいることがうかがえる。その後の試合で１本ではあるがゴール下のシュートを決めたり、試合後の話し合いで積極的に発言したりするなど、行動の変化が顕著に表れていった。

第４校時以降もウォーミングアップドリルを行ってから次の活動に入る流れで授業を展開した。その成果を数値化するため、ドリル後に毎回振り返り（自己評価）する場を設けた。資料４を見ると、意欲や態度の面で最もよい評価をしているが、技能の面でも自分の成長を実感することが推察される。

生徒 A は資料３の下線②や、その後の活動において自主的にコミュニケーションをとる様子などから、ウォーミングアップドリルに親しんでいたことが分かる。加えて、技能要素を知識として身に付け、それを活用できたことにより、シュートの方向性や高さが安定し、試合で得点できるまでに成長した。また、ウォーミング

【資料２ 第１時生徒 A との会話】

T: 一生懸命取り組めてるね。
A: ありがとうございます。①でもバスケはとても苦手です。シュートは入らないし、ドリブルもスムーズにできません。
T: グループ練習のとき、曲に合わせてとても大きく体を動かすことができてたよ。
A: 本当ですか？ありがとうございます。
T: シュートの技能ポイントを丁寧に確認しながら行ってたよね。見てたよ。
A: ②リズムに合わせてポイントを意識できてとても楽しいです。
T: これから毎時間やっていこう。
A: がんばります。

【資料３ 第３時生徒 A との会話】

A: ①押し上げてシュートをするためには、肘をもっと高くあげなきゃな。
T: ポイントをしっかり意識して行えているね。ボールはおでこの前あたりから出すとよりスムーズにできるよ。
A: ありがとうございます。意識して頑張ります。
T: それと前の授業のときにも思ったけど、曲のリズムに合わせて本当に楽しそうに行っているね。技能のポイントを確認しながら行っているのも立派だけど、リズムに合わせてはつらつと活動できていて嬉しいよ。
S: ②私もそう思います。Aさんは本当に毎時間楽しそうにやってて、チームの明るい雰囲気をつくってくれています。
A: えっ、そんなに私って楽しそうにしましたか？普段あまり運動はしないので、そんなに楽しく活動してることに気づきませんでした。
T: ダンスの授業ではないけど、こうして曲に合わせて行うのも楽しくていいね。
A: はい。みんなも楽しそうで汗だくです。

【資料４ 生徒 A の第８校時におけるウォーミングアップの振り返り】

調査項目	そう思う	ややそう思う	どちらでもない	あまり思わない	思わない
W-UPドリルを行うことで意欲的に授業に取り組むことができましたか。	④	2	3	4	5
W-UPドリルを行うことで、技能等の向上につながりましたか。	1	④	3	4	5
W-UPドリルを行うことで、技能は上進していますか。	1	④	3	4	5
W-UPドリルシーターの項目を数回しながら授業に振り返っていますか。	④	2	3	4	5

アップの振り返りの数値からも、生徒Aの意欲の高まりと技能ポイントの向上が見て取れる。以上の分析から、手だて①は有効であったと考える。

（２）ウォーミングアップを自作することで探究課題をもつ生徒A 手だて②の検証

第3校時以降は、元となるウォーミングアップドリルをベースに、簡易ゲームで明らかになった課題に応じたメニューを自作することにした。生徒自らが動きを考案するのは困難なため、ウォーミングアップドリルシート（資料5）を提示した。生徒Aの班は「しっかり押し上げないと低い位置からのシュートになってしまう」「山なりにシュートするためにはスナップも大切」といった前時の試合で出てきた課題を振り返るとともに、ボールを所持してからシュートに行くまでも課題があることを共有していた。そこで、「ゴール下で得点するために、他にどのような課題がありますか」と問うと、生徒Aはウォーミングアップドリルシートを見ながら「ボールをもらうときに止まっていることが多い」「もらってもステップを踏めていない」といった意見をまとめた。（資料6）その後は、班員が個々にまとめたデジタルノートを共有しながらウォーミングアップドリルの一部を修正する活動を行った。（手だて②）生徒Aの班では、話し合いの中で「空中でボールをもらう」という生徒Aの意見を基とし、資料5の④と⑦に注目するとともに、シュート者がステップを踏みやすいパスを出すために資料5の⑧と⑨も内容に組み込んでいた。第3校時の生徒Aの振り返りに、「ウォーミングアップドリルのあとにすぐ試合を行いたい」と書かれていた。その理由を聞くと、「ウォーミングアップで取り入れた内容が試合でできたら得点できる気がするから」と返答してきた。技能に自信がなく、意識調査の数値も低かった生徒Aが技能ポイントへの意識を高め、上手にプレーしたいと思うようになった心境の変化であると捉え、次時よりウォーミングアップ後に試合を行い、その後課題について練習するという流れで展開することを約束した。

第4校時の試合の際、生徒Aは守備者をかわして空間に入り込み、ゴール下でボールをもらうことができた。惜しくもシュートは外れ、悔しそうな表情を見せていたが、この日の生徒Aの振り返り（資料8 下線部）には「自分達でつくった内容だからポイントを意識しやすい」と書かれており、技能ポイントをより明確に意識できていたことが分かった。また、振り返りの後半から「試合でボールをもらった時に自然とステップが踏めた」「次こそ必ずゴールを決めたい」とあり、試合展開の中で身に付けた知識を活用していこうとする意識の高まりを感じた。第5・6校時にドリルを丹念に行ったことで、生徒Aはゴールに背を向けた状態でボールをもらった後、ターンしてシュートを決め

【資料5 ウォーミングアップドリルシート】

① (両手) 押し上げ 山なり スナップ	④ 空中キャッチ 両足ステップ フリースタップシュート 正解している結果	⑦ 空中キャッチ 両足ステップ ジャンプシュート 両足ステップが正確、ジャンプが大きい
② (両手) 押し上げ 山なり スナップ	⑤ 山なりリズムでドリブル (ジャンプ) ・両足 ・交換	⑧ ドリブルからパス 両足 ジャンプ
③ 空中キャッチ フリースタップ (1-2) 正解している結果	⑥ 山なりリズムでドリブル (スナップ) ・両足 ・交換	⑨ ドリブルからパス 両足 ジャンプ

【資料6 生徒Aのデジタルノート】 (SKYMENUの発表ノート)

ゴール下で得点するためには、どのような課題があるだろう？
全て書き出してみましょう。(発表書き)

- ・ボールをもらうときに止まっていることが多い。
- ・もらってもステップが踏めてない。その場でシュートしている。
- ・ディフェンスがいるのに無理にシュートしている。
- ・遠くからシュートをしている。

【資料7 内容を自作する生徒A】



【資料8 第4校時の生徒Aの振り返り】

今日の振り返り

今日のゲームではもう少しでシュートが決まりそうでもど悔しかったけど、ゴールの近くで空中キャッチ、一歩ができた気がしました。これはウォーミングアップで毎回やってるからだと思いました。ウォーミングアップは自分達でつくった内容だからポイントを意識しやすいです。ボールをもらった時に自然とステップが踏めました。次の時間こそ必ずゴールを決めたいです。

ることができた。この技能は生徒Aの班が自作した項目の一つでもあった。(資料5 項目⑦) 生徒Aは今まで行ったバスケットボールの授業の中で初めて得点することができたようで、資料9の下線部のように技能の高まりの実感とともに喜びの感情を露わにしていた。このように、明確な課題に応じて自作したドリルを繰り返し行ったことで、生徒Aは技能の上達を目指して練習し、実際にシュートを決めるまでに成長することができた。以上の分析から、手だて②は有効であったと考える。

(3) 仲間と関わり合いながら、課題解決学習に取り組む生徒A 手だて③の検証

本単元は手だて②で述べたように、導入時にウォーミングアップドリルを行った後、簡易ゲームを行い、終盤にゲームの様子を分析したり練習したりする活動を行っている。第3校時の時点で、ゲームで得点するためにはどのような練習が必要かと尋ねたところ、「押し上げ」や「ドリブル練習」といった漠然とした回答が多く見受けられ、ゴール型の特性であるボールを持たないときの動きに近づけていないことを感じた。そこで、第4校時では前時のゲームの映像から分析した課題に加え、「ピックアップシート」を提示し、試合展開の場面をボールの所持、未所持に分けて、ゴール下で得点するために班ごとの探究課題を設定するよう指示した(資料10)。生徒Aの班では、守備者がいない場所でボールをもらう点に着目し、班員から「ボールが通らないのも何とかしなきゃ」との問題意識の声が挙がると、生徒Aはピックアップシートを指しながら「パスをもらうために近づいたり離れたりしたらいいんじゃない?」と意見を出した。すると、その意見をきっかけに次々と案が出され、「おいしいところをみんなで攻めよう」という探究課題が設定された。普段の話し合い活動では積極的に意見を言うことのない生徒Aの気付きがチームの探究課題に反映され、とても満足気であった。ただ、どのように練習すればよいかは分からず授業を終えた。

第5校時では、前時に設定した探究課題の解決方法をより明確化するために、ピックアップシートを参考にしながら生徒自身がX-mindを操作し、班独自の「マインドシート」を作成する場を設定した。生徒Aの班では「おい

しいところをみんなで攻めよう」という探究課題から、資料11のように解決方法を整理していた。第6・7校時でもゲーム内容と、マインドシートとを照らし合わせて分析したり、練習内容を設定し直してそれを実践したりするといったサイクルで授業を展開した。生徒Aは話し合い活動で積極的に意見を言うようになり、練習の場でもマインドシートを確認しながら練習に取り組んでいた。もともと自分の技能に自信のない生徒Aが試合の反省や練習メニューに口を挟むのはハードルが高いが、ピックアップシートをヒントにマインドシートを作成する場を設けたことで、根拠をもって話し合いに参加できたものと考えられる。このような生徒Aの姿から、手だて③は有効であったと言える。

【資料9 第6校時の生徒Aの振り返り】

今日の振り返り

今日の試合ではついに点を決めることができました。ずっと惜しいシーンはあったけど、得点したのは初めてなのでめちゃめちゃ嬉しいです。しかも、とっさにターンシュートがうて、班の仲間もすごいと言ってくれました。パスをだしてくれた仲間にもありがとうと言いたいです。ウォーミングアップでやってたから心も通じました。次も頑張ります。

【資料10 思考ツール ピックアップシートの一部】



【資料11 生徒Aの班のマインドシート】



5 研究の成果と今後の課題

(1) 研究の成果

生徒 A は単元の最後に、資料 1 2 のように活動を振り返った。事前に行った意識調査①では運動が「運動自体はどちらかという嫌い」と回答していた生徒 A だが、下線部①のように「楽しい」「他の種目でも行いたい」と肯定的な回答を多く記述した。また、意識調査③では「自信をもって意見を言ったり提案することは苦手」と回答していたが、下線部②のように技能ポイントを踏まえ根拠をもって活動できたことを記述していた。

【資料 12 生徒 A の振り返り】

単元を終えて

今年のバスケットボールでは、ゴール下で得点するために仲間と話し合ってすごく上達したと思います。ウォーミングアップでは①楽しかったけど、途中で自分たちでつくってみたいチームの体制も生まれて試合で生かされました。得点したことは一生忘れません。バレーボールとかでもできると思ったので、②他の種目でも行いたいです。班の練習では、想像で自分の動きをみてびっくりしました。なんとかやねばと思い、ビッグアップシートやマインドシートをつかってどんな姿勢をすればいいか考え、ポイントをしっかりと意識して行いました。特にゴール下走り込む練習ではディフェンスの後ろを気づかわないように抜けていくことを頑張りました。来年のバスケットでは、今年学んだことを生かして頑張りたいです。

<仮説 1 について>

単元の導入で、技能要素を含んだウォーミングアップドリルを曲に合わせて行い、事前事後のアンケートから有用性を検証した。単元前と比べ、資料 4 のように意欲の面だけでなく技能の面でも数値の向上が見られた。活動中において生徒 A は、資料 2 の下線部②から分かるように体を動かすことに肯定的な姿勢で活動することができた。また、単元のまとめの振り返りでは、オリジナルのウォーミングアップの楽しさについて多くのことを記述し、他の種目でも実施したいと前向きな内容も記載した。資料 3 ①のように技能ポイントを意識した発言をしたり、シュートの方向性が安定したりするなど、技能を高めることができた。**(手だて①の成果)**

単元の過程で、ゲームの振り返りを基にウォーミングアップドリルの一部を修正し、自作する活動を行った。生徒 A は資料 8 の下線部から分かるように、自作したことにより意識付けがより高まり、試合展開の中でボールをもらったときに自然とステップを踏めたり、ターンシュートを決めたりと、技能をより高めることができた。**(手だて②の成果)**

また、生徒 A の事前の意識調査②と事後のアンケートの比較から、多くの項目において、「どちらでもない」や「あまりできない」から、「できる」や「少しできる」へと回答の変化が見られた。継続して技能項目の練習に取り組んだ結果、試合の中で瞬時に判断して技能を活用する機会が増えたのに加え、ポイントを意識しながら毎時間ウォーミングアップに取り組んだことで知識が深まり、技能の向上につながったものと考えられる。

<仮説 2 について>

探究的な課題解決学習を行うために、思考ツールを活用した。それにより、生徒 A は話し合いの場において積極的に意見を出し、仲間と関わり合いながらゴール下で得点するための学習活動に明確な根拠をもって取り組むことができた。思考ツールの活用により、ゲームから情報を収集し、情報を整理・分析し、ゲームで実践するというサイクルをより効果的に行うことができた。**(手だて③の成果)**

(2) 今後の課題

本実践では手だて①～③により、運動が苦手な生徒が楽しいという気持ちを感じられることや、探究学習において根拠をもって学習活動に取り組むなど、生徒の変容を見て取ることができた。また、大きな怪我なく単元を終えた。試合展開で行う動作をウォーミングアップで行うことが怪我の防止に繋がったものと考察する。安全をより一層確保できるよう、運動強度に配慮して展開していきたい。しかし、プレー中に発生するファウルやヴァイオレーションの指導、試合を行わない班が試合運営を行うための指導に課題を残した。

今後の実践においては必要な授業時数を確保しながら、バスケットボール以外の領域でも、より深い学びのある授業を行っていきたい。そして、運動自体が好きであるという生徒を一人でも多く育成し、豊かなスポーツライフを過ごせる資質や技能を高めていきたい。