

21	西尾	西尾市立西尾中学校	マエダ モトキ 氏名 前田 元紀
分科会番号	11	分科会名	保健体育 (体育)

主体的にかかわりあい問題解決に取り組む生徒の育成を目ざして

～ 1年 体づくり運動 アジャタを通して～

西尾市立西尾中学校 前田 元紀

1 主題の設定理由

中学1年生という時期は、小学校までの人間関係から、新たな人間関係を作り、集団の中で自己の役割を模索する「社会性形成」の過渡期にある。

前単元のハンドボールの授業では、毎時間チームを変えてゲームを行った。まだお互いをよく知らない状態だったので様子を伺いながら行動する姿が見られた。その中では、運動が得意な生徒の意見が中心となり、ボールも得意な生徒のところに集まっていた。しかし、振り返りでは、作戦について言及しているものや、空間の使い方に言及しているものが多数見られた。

アジャタは、99個の玉と1個のアンカーボールをバスケットに入れるまでの時間を競うタイムトライアル競技である。アジャタの基本技能は「投げる」「拾う（集める）」の2つで、運動経験による技能差が少なく、運動が苦手な生徒でもやれそうだと感じ、主体的に取り組めるのではないかと考える。また、「いかに早く玉を入れきるか」がチームの問題として明確になりやすい。運動経験による技能差が少ないことや問題が明確になることで問題解決のために主体的にかかわりあうことができるだろう。

このような競技の特性が、「主体的にかかわりあい問題解決に取り組む生徒の育成」に適していると考え、この主題を設定した。

2 目ざす生徒像

主題に迫るために、目ざす生徒像を以下のような姿として設定した。

- ・ 互いを認め合い、誰もが楽しく活動するための工夫をすすんで考えることができる生徒
- ・ 自己の学びを振り返り、問題解決に向けて次の学習に生かすことができる生徒

実践を進めるにあたり、次のような仮説と手だてを設定した。

3 仮説と手だて

(1) 仮説1

自分たちでルールを工夫したり、チーム編成を考えたりすることで、互いの多様性を認め合いながら、主体的にかかわることができるだろう。

〈仮説 1 に対する手だて〉

- ①アジャタの基本ルールを示した後、自分たちの能力に適したかごの高さを生徒自身が選択できるようにする。
- ②アジャタを行う際、どのような役割が必要かを考えて話し合った後、誰もが楽しく活動できるよう、生徒によってチーム編成を行う。

(2) 仮説 2

毎時間の振り返りから個人やチームの問題点を明らかにし、次時のめあてに設定して取り組むことで解決するだろう。

〈仮説 2 に対する手だて〉

- ③毎時間、振り返りの場を設け、明らかになった問題点を次時のめあてに設定する。
- ④生徒の振り返りや活動の様子から見つけた問題点について、教師の視点から問題提起する。

4 抽出児について

生徒 A は、保健体育科の授業だけでなく、学級の活動や清掃など様々な場面で一生懸命に活動することができる。自分の考えもしっかりもっており、周りを観察する力にも優れている。しかし、まだ自分の考えをみんなの前で伝えることがなかなかできない。

本実践を通して、「より早く玉を入れきる」という共通の目標を視点として、チームの問題や解決策を考え、伝えることでチームに貢献できることを体験し、学級や学年のリーダーを担う存在になるきっかけとしたい。

5 単元構想

入口の姿	仲間と一緒に楽しく体を動かすことができるが、試合に勝ちたいという思いが強く、作戦や役割分担などを考えず、がむしやりにプレーする。	
学習活動		教師の手だて
第1時 アジャタと出会い、かごの高さを決める		・アジャタへの興味を高めるために、基本ルールのみを示して試しのゲームを行う。
・小学校の運動会でやったことあるけど簡単だからできそう。		
・アンカーボールだけ大きいね。何でだろう。		・みんなで楽しめるようにするために、自分たちに合ったかごの高さを3つの中から選ぶ。
・実際にやってみると100個入れるのは意外と大変だよ。		
・2分で全部入れきるとって本当に可能なのかな。		仮説1手だて①に対応 ←
・かごはみんながなんとか届く高さにすると楽しそう。低すぎてつまらないよね。		
第2時 自分たちでチームを作る		・チームの公平性を保つために、条件を示し自分たちでチームを作る時間を設ける。
・背の高い子がいた方がいいと思う。		
・投げるのが上手な子も欲しい。		
・チームをまとめてくれる人も必要じゃないかな。		

一秒でも早く全ての玉を入れきるために、一人一人がどう動けばよいか考えよう	
第3～5時 チームで練習、ゲームを行う ・みんなで投げるタイミングを合わせるといいのかな。 ・どうしたら玉をたくさん持てるのかな。 ・投げ方って正解があるのかな。 ・かごの近くに玉を置いていたけど、円の近くに変えてみよう。 ・かごの真上で玉が一緒になっていたよ。玉のタイミングを合わせるために投げ方を工夫してみよう。 ・〇〇チームは掛け声を出して、みんなが合わせて投げようとしていたよ。タイミングが合いそうだからやってみたいな。 ・残りの玉が少なくなると投げるのが難しい。どうしたらいいのかな。 ・アンカーボールを投げる人は決めておきたいね。	・問題が自分ごとになるように、生徒の振り返りの記述を生かしたためあてを提示する。 仮説2手だて③に対応 ・めあてにたどり着ける視点を作るために、キーワードを提示する。 仮説2手だて④に対応 ・客観的に自分たちの問題に気づけるように、動画を撮って見る時間を設ける。
第6時 プレレインボーカップを開催する ・一投目のタイミングを揃えるぞ。 ・自分の役割がわかってチームに貢献できてうれしかった。 ・協力してできて楽しかった。	・授業の学びを生かす場として、プレレインボーカップを開催する。 ・学んだことを生かすために、後日、「レインボーカップ」を開催する。
出口の姿	・仲間と問題を解決しながら楽しく運動することができる。 ・問題解決が勝敗に関係していることに気づき、他の種目でも試してみたい。

6 研究の実践と考察

(1) アジャタと出合い、かごの高さを決める（仮説1の検証一手だて①について）

次時以降の基準となるカゴの高さとして「高・中・低」の3つの選択肢を提示し、実際に全部のかごで体験したのち、クラス全体で話し合った。話し合いの中で、生徒Aは「簡単すぎてつまらないが、難しすぎると一部の人がしか楽しめない」という、スポーツの本質的なおもしろさに気づき始めた。話し合いを通して最終的に、「みんなが玉をかごに入れられる可能性があるから」という理由で真ん中の高さを選択した。

ゲームを終えた振り返りにおいて、「思った以上にたくさんの玉を投げるのが大変だ」「闇雲に投げてもらえないし、拾うだけで体力が削られる」という問題が生まれた。また、生徒Aは、「急いでしまい上手に玉が入らなかった。」と振り返っている。これにより、ただ楽しむだけでなく「どうすれば効率よく、みんなで達成感を味わえるか」という次につながる問いが生まれた。

(2) 自分たちでチームを作る（仮説1の検証一手だて②について）

「どんな人がチームにいると強くなるだろうか？」という問いを投げかけた。生徒は前時の大変さ（コントロールが定まらない、玉が散らばる、拾うのに時間がかかる）を想起しながら、全体で意見を出し合った。

生徒からは、「コントロールがよい」や、「背が高い」などの意見がでた。生徒 A は「ポイントやアドバイスを伝えられる」（資料 1）という意見を前時の振り返りに書いており、全体の場でも発表した。

これらの意見を基に、チームの人数枠だけを指定し、「今の意見を参考に、クラス全員が納得するチームを自分たちだけで作ろう」と投げかけた。

生徒たちは、「〇〇さんは背が高いからこっちのチーム」「でもコントロールがよい人が偏りすぎているから調整しよう」「誰がリーダーをやる？」など、互いのよさや特徴を客観的に評価し合いながら、チーム編成を行った。生徒 A は、チームが決まった後、早速チームメイトと笑顔で会話をするなど交流を深め、アドバイスしあえる関係を築こうとする姿が見られた。

資料 1 生徒 A の振り返り	
今日のめあて アジャタのルールを理解する。かごの高さを決める。	チームに必要な人は？
できた・わかった・難しかった	
初めてアジャタをやってみて、玉入れと少し似ていたけれど、玉入れより難しいなと思いました。なぜかという、玉入れとちがって、玉を 100 個入れたチームが勝ちということで、いそいそと上手に玉が入らなかったからで、いそいそと、いそいそと、いそいそと、玉を入れることも大切なのかなと、	自分と同じ目標をもてる人。 ポイントやアドバイスをしてくれる人

(3) 効率よく玉を入れるために、何個で玉を投げる？（仮説 2 の検証一手だて③④について）
生徒 A の「いそいそと、上手に玉が入らなかった」（資料 1）という振り返りに着目し、効率よく投球するために「一度に玉を何個まで保持して投げるのが可能か」という問題を設定した。

試行錯誤を繰り返す中で、闇雲に多くの玉を持つのでなく、自身の手に収まる適切な個数を見出す姿が見られた。生徒 A の振り返りからは、「1 つずつ投げた方が効率が良いことがわかった。そして、始まる前に玉を 3 個に固めておいたら、みんなが投げやすくなったたくさん玉が入った。」（資料 2）という記述が見られ、事前の準備が投球の安定に有効であることに気づき始めている。



写真 1 試合前の準備の変化

（写真 1）

しかし、生徒 A をはじめ多くの生徒は、活動する中でまとめて投げると玉がばらばらに飛んでいたり、玉がかごの上を通過していることが多かったりする問題点も見つけることができた。

資料 2 生徒 A の振り返り	
チームの課題 玉を何個なげるか	
できた・わかった・難しかった	次の課題だと思うことは？
チームの人と話し合っ、1 つずつ投げた方が、効率が良いことがわかった。そして、始まる前に玉を 3 個に固めておいたら、みんなが投げやすくなったたくさん玉が入った。そして、いそいそと、いそいそと、いそいそと、玉を入れることも大切なのかなと、	みんなと合わせた、玉はたくさん入った。1 人あたり、玉のかごが 5 個以上入ることが多いので、ジャンクなど、細かい玉も見たいです。

(4) 玉を一気にたくさん入れるために、玉の積み方、仲間との協力をどうすべきか（仮説2の検証一手だて④について）

第3時において、生徒は個人の投球の安定性を高めるための適切な保持数や、事前の準備方法について気づきを得た。

そこで、第4時間目は教師から、「玉の積み方や仲間との協力をどうすべきか」という問題を提起した。本時では、一度に複数の玉を投球する方法を模索させるため、特に「玉の積み方」に着目させることとした。

生徒Aは、効率的に複数個の玉を拾い上げるための配置をチーム内で検討し2つの型を考案した。1つは玉を底辺から順に積み上げる「ピラミッド型（三角積）」であり、もう1つは2個ずつ向きを互い違いに交差させて積み上げる「ジェンガ型（交互積）」である。これらの積み方の工夫により、生徒Aは一度に多くの玉を正確で迅速に投げることができるようになった。

本時の実践後、生徒Aは「10個つんで投げると、昨日よりも玉が投げやすくなり、入るようになりました」とその成果を実感した。しかし同時に、「段々と玉が入るにつれ、最後の方には玉が入りにくくなる」という新たな問題にも直面している。

この問題に対し、生徒Aは「何人かは投げて、何人かは玉を積む」という戦術的な解決策を提案したいと考えた。（資料3）

資料3 生徒Aの振り返り	
チームの課題 玉の積み方	
できた・わかった・難しかった	次の課題だと思うことは？
昨日は1つずつ投げて玉が投げやすかったけれど、今日やった10個つんで投げると昨日よりも玉が投げやすくなり、入るようになりました。けれど最初玉がよ入るけれど、段々と玉が入るにつれ、最後の方には玉が入りにくくなるので、何人かは投げて、何人かは玉を積むというのを提案したいです。	玉が最後の方に入らないので、チームで話し合い、すべし玉が入れるようにすることです。

(5) チーム内で玉を投げる人と玉を積む人の役割分担を行う（仮説2の検証一手だて③について）

第4時の生徒Aの振り返りをもとに、「チームの中で玉を投げる人と積む人の役割をどのように分担すべきか」という問題を、本時のめあてに設定した。

多くのチームは「投げる人4名：拾う人1名」という攻撃型配置を選択した。しかし、実際に行ってみると、1名では玉の回収、積み上げのスピードが投球速度に追いつかず、結果として投げる人が自分で拾って投げてしまっていた。

この問題に対し、投げる人の人数を減らし、拾う人の人数を増やしながら試行錯誤を行った。

生徒Aは、「事前の話し合いで役割を決めて試してみたが、玉を投げる人が積んでいたり、玉を積む人が玉を投げたりしてうまくいかなかったので全員で投げる作戦にした。」と振り返った。（資料4）これは、役割を決めてもある場面では、効率的でないため再度話し合ったことを表している。このように、生徒の中から生まれた問題を本時の目当てに設定したことで、まわりと主体的にかかわり、問題解決をめざしながら取り組むことができた。

チームの課題 最後の方に玉に入らないこと	
できた・わかった・難しかった	次の課題だと思うことは？
今日、チームの人と話し合いをした結果、玉を投げる人と玉をつむ人を分ける時、玉を投げる人が玉をつんでいたり、玉をつむ人が玉を投げたりとすぐにいかなかったので、全員で玉を投げるという作戦にして、ごちゃごちゃにならないようにしました。また、99個までいったけれど、全て入らなかったで最後の方の玉を投げるのに、どうしても時間がかかるとかきかたいた	最後の方にはける時時間がかかるとかきかたいた。玉が下にくまなく、近い人が拾ってしまったり、投げた玉がまるのかんまりました

7 成果と今後の課題

(1) 研究の成果

仮説1では、互いを認め合いながら、誰もが活動するための工夫をまわりとかかわりながらすすんで考えることができる生徒の姿を期待して、2つの手だてを講じた。その結果として、抽出生徒をはじめとした生徒たちに、「自分にもできる」「チームに貢献できる」という自己有能感や自己有用感が育まれ、前向きな姿勢で授業に臨む姿へとつながった。

また、実際のゲーム実践では、100個の玉を入れられずに苦戦を強いられるチームも見られたが、互いを責め合うような不適切な言動は一切見られず、終始良好な雰囲気の中で楽しそうに競技に取り組む姿が見られた。これは、チーム編成の段階で「互いの多様性を認め合う意識」が共有されていたためであると考えられる。

仮説2では、仮説1で述べたような互いを認め合いながら活動している生徒の姿を、問題解決に向けて考えられるように、問題点の共有、問題を自分事として捉えられることを期待して、2つの手だてを講じた。毎時の生徒の振り返りを基にしためあての設定は生徒の実態と合致しており、問題解決のために、仲間と話し合いながら試行錯誤する姿が具現化された。また、教師の視点も加えることによって教師が教えるべき内容と生徒が学びたい内容を合致させることもできた。

(2) 今後の課題

1点目として、課題としては教具を揃えることの難しさがあった。市内の小学校に依頼をして、かごや玉を集めたが、玉の大きさや形が異なり全く同じ条件を揃えることができなかった。アジャタ専用のかごを持っている学校はなく、玉入れのかごで代用したが、高さが足りず、かごの下に学習机を配置した。安全確保のため、重りを使ってかごと机を固定したが不安定さは否めなかった。一度、競技を終えると全ての玉をかごから取り出さなければいけないが、たくさん玉の入ったかごはバランスが悪い上に机の上にあるので玉を取り出すのにもかなり気を使い、時間もかかればいけなかった。そのせいでタイムロスが生まれ生徒の活動時間や話し合いの時間が減少してしまった。

2点目は、実践前に考えていた技能差である。「投げる」、「拾う（積む）」という技能に大きな差はでないであろうと考えていたが、実際に行ってみると「投げる」において大きな技能差があることがわかった。かごまでの距離をつかんで正確に投げるという技能はこちらが想定していたよりも難しく、投げられないから積む役割しかできないという生徒の姿があった。かごの高さの設定を下げられる、投げる技能を習得できるスモールステップの補強運動などを考えていくことが今後の課題である。今回の実践を今後の授業づくりに生かしていきたい。