

20	蒲郡	蒲郡市立蒲郡中学校	マキハラ ミツノリ 牧原 充典
分科会番号 11		分科会名 保健体育(体育)	

研究題目

豊かなかかわりを通して課題を見つけ、解決に向けて主体的に活動する体育学習
～中3体育科 ダンス：「仲間と共に！創るぞ俺らの8カウント！！」
の実践を通して～

1 これまでの研究のあゆみ

蒲郡市体育部会では、自分なりの課題を見つけ、解決していくことで、「できた」という喜びを味わい、運動が好きな子を増やしていきたいと考え、実践を積み重ねてきた。

私たちが考える「豊かなかかわり」とは、「ひと(自分・友だち・教師)」「もの(グラウンド・コート・器具・用具)」「こと(ルール・めあて)」とのかかわりである。子どもたちが豊かなかかわりの中で、「自ら解決したい」と思いをもち、主体的に考え、活動する体育学習を目指し研究を進めてきた。

2 研究のねらい

バスケットボールの授業では、チームの勝利を目指し、練習方法を自分たちで考えたり、試合中の動きを分析したりした子どもたち。繰り返しゲームを行い、自分たちの動きを分析していく中で、個人やチームの課題を見つけ、自分たちの課題に合った練習方法を考えることができた。また、体育大会の演舞合戦では、学級の仲間とともに演技を考え、演技を完成させる喜びを感じることができた。さらに、仲間とかかわり合いながら主体的に活動できるようにしていきたいという願いをもった。そこで、ダブルダッチを教材として取り組むことで、仲間とともによりよいパフォーマンスをしたいという目標をもって活動することができると考えた。

ダブルダッチは、一定のリズムに合わせて跳んだり回したりして、仲間と協力しながら様々な動きを組み合わせたり、動きに変化を加えたりしながらパフォーマンスを創ることができる教材である。また、動きの自由度が高く、自分たちが表現したい動きを全身を使って表現することができる。豊かなかかわりを通してよりよいパフォーマンスにしたいという目標をもち、仲間とかかわり合いながら主体的に活動できるようになってほしいと願った。

3 研究の方法

(1) めざす生徒像

○よりよいパフォーマンスにしたいという目標達成に向け、仲間とかかわり合いながら主体的に活動することができる生徒

(2) 仮説

本研究におけるめざす生徒像に迫るために、以下に示す仮説を立てた。

単元を通してプロとかかわる機会を設定して、「よりよいパフォーマンスにしたい」という思いを引き出し、ICT機器を活用して気づきや悩みを共有したり、問題解決のための環境づくりをしたりすれば、仲間とかかわりながら自らの問題を解決しようと主体的に活動することができるだろう。

(3) 具体的な手だて

ア 単元を通してプロとかかわる機会の設定

単元の導入にダブルダッチのプロパフォーマンスチーム「DDFAM」と出会う場を設定する。プロのパフォーマンスを直接見せてもらうことで、生徒たちの「よりよいパフォーマンスをしたい」という思いを引き出すことができると考えた。さらに、パフォーマンスを創る上で動きを組み合わせたり動きに変化を加えたりするために必要な表現方法を集めた「DDミッション」をプロから提示してもらう。学級で共通の動きを共有することができるため、かかわりながら動きを創る際に有効になると考えた。さらに、単元の終盤に行く「KDD発表会」をICT機器で撮影し、撮影したものをプロに見せ、評価をしてもらう。このように繰り返しプロとかかわるようにすることで、単元を通して生徒たちの意欲を継続させ、主体的な活動にできるようにする。

イ 気づきや悩みを共有するためのICT機器を活用

生徒たちの気づきや悩みのキーワードを学級で共有できるように「コラボノート」を使って毎時間のふり返りを行う。自他のできたことや課題が一目でわかるようにICT機器を活用して学級で共有することで、いつでも書き込んだり、見たりすることができるようにする。さらに、同じ悩みをもっている仲間と相談したり、自分たちにはない気づきをもっている仲間にアドバイスを聞きにいたりするきっかけになると考えた。また、教師が意図的に悩みや気づきを整理することで、次の問題解決につながられるようにする。

ウ 問題解決のための環境づくり

生徒がもった問題を解決することができるように、教師が意図的に練習場所を設定したり、チーム同士と一緒に練習（マッチング）をしたりできるようにする。このようなマッチングをすることで、自分たちだけで解決できなかった問題を解決できるようになる。さらに、マッチングが問題解決に有効であると感じた生徒たちが、自分たちで自然とマッチングし、違うチームと一緒に練習をすることができるようになってほしいと願う。このようにマッチングをすることで、仲間とかかわり合いながら主体的に活動できるようにする。

(4) 単元構想 (全10時間)

DDFAMのパフォーマンスを見て一緒にやってみよう！①

- ・「究極のチームスポーツ」という言葉が心に残ったね。
- ・パフォーマーの人がくれた「DDミッション」をやってみよう。

DDミッションをやってみよう！②③④

- ・「DDミッション」のおかげでターナーがうまくなって跳びやすくなったぞ。
- ・ターナーを交代するのが難しいな。

KDD発表会に向けて演技を創りたい！⑤⑥⑦⑧⑨

- ・他のチームはどうやって技を組み合わせているんだろう。

表現方法

- ・曲のリズムに合わせて回すと入りやすいし跳びやすいね。
- ・スムーズに抜けるのが難しいね。

演技構成

- ・DDFAMの人たちが見せてくれたような演技構成にしたいね。

パフォーマンス（魅せ方）

- ・〇班はターナーチェンジの時にロープを使って表現していて工夫されているね。

KDD発表会で発表したい！⑩

- ・仲間と協力して、オリジナルのかっこいいパフォーマンスができてうれしかったな。
- ・みんなの前でのパフォーマンス楽しかった。

(5) 抽出生徒について

年度初めに行った体育学習のアンケートで生徒Aは、運動やスポーツは「かなり好き」を選択し、その理由として、「体を動かすことが好きだからです。ゲームに勝てた時が一番うれしいです。」と答えた。一方で苦手な種目として「ダンス」を挙げていた。理由は「リズム感に自信がない。みんなの前で踊ることが恥ずかしい。」と記述した。このことから、生徒Aは体を動かすこと自体には自信があり好きだが、ダンスのように人前でパフォーマンスすることに対して苦手意識をもっていることが分かった。また、生徒Aは体育大会の演舞合戦の団長を務めており、仲間とともに1から演技を考えることの難しさと楽しさを感じ始めていた。単元を通して生徒Aには、「よりよいパフォーマンスがしたい」という思いをもち続けてほしいと考えた。さらに、仲間や教師、プロとのかかわりを通して、パフォーマンスをする喜びや創る楽しさを感じ、主体的に活動する姿を期待したい。

4 研究の実践と考察.

(1) よりよいパフォーマンスを目指し続ける生徒A

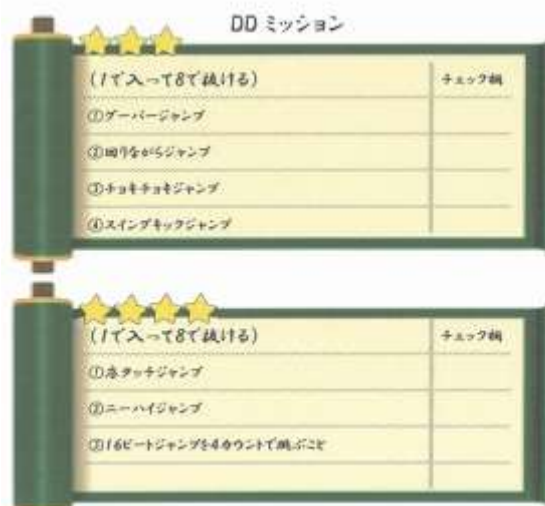
(手だて - ア 単元を通してプロとかかわる機会の設定の検証)

第1時では、ダブルダッチのパフォーマンスチーム「DDFAM」を講師として招いた。そこでは、様々な技を見せてもらった。基本技能を学んだりした第1時の生徒Aのふり返しには、「自分たちもかっこいいパフォーマンスを考えていきたいです。」(資料1)と記述した。パフォーマンスを見たり、プロから直接教えてもらったことで、生徒Aは「よりよいパフォーマンスにしたい」という思いをもったことが分かる。

第2時からプロから今後パフォーマンスを創っていく際必要になってくる表現方法を集めた「DDミッション」(資料2)を提示された。第3時以降「DDミッション」から様々な表現方法を身につけ、パフォーマンスの演技構成を考えていった(資料3)。生徒Aのチームでは練習の際、「同時ワールドを演技構成に入れたい」「スイ

今日はDDFAMの人たちに来てもらい、ダブルダッチを教してもらいました。パフォーマンスがとてまかっこよかったです。自分たちもかっこいいパフォーマンスを考えていきたいです。

資料1 生徒Aの第1時のふり返し



資料2 「DDミッション (一部抜粋)」



① グーバージャンプ



② 片足ジャンプ



③ スイングキック



④ 回転ジャンプ

⑤ ターナーチェンジ



⑥ 床タッチ



⑦ クロスジャンプ



⑧ 4人で単縄

資料3 生徒Aのチームの演技構成

ングキックをやってみたい」など「DDミッション」の表現方法を組み合わせて演技構成を考える様子があった。

第10時に行った「KDD発表会」の様子を動画でプロに見てもらい、評価してもらった。その際の生徒Aのふり返しには、「演技構成とかこだわってやってきてよかった」と記述されていた（資料4）。このことから生徒Aは、「単元を通してプロかかわったことで「よりよいパフォーマンスをしたい」という思いをもち続け、活動していたことがわかる。

(2)「コラボノート」を見てアドバイスをもらう生徒A

(手立て - イ 気づきや悩みを共有するためのICT機器を活用の検証)

第2時で「DDミッション」に取り組んだときから、ICT機器「コラボノート」を使っての気づきや悩みの共有を始めた。生徒Aのチームでは、第3時の「コラボノート」に「床タッチがどうしてもできない。」(資料5 赤枠)と悩みを書き込んだ。第4時、生徒Aは練習前に「コラボノート」(資料5 黒枠)を見て、床タッチができるようになったチームがあることに気づいた。そこで生徒Aは、この気づきを書き込んだチームにアドバイスをもらいに行った。そこで「床タッチはリズムが大切。リズムに合わせてしゃがむといいよ。」(資料6)とアドバイスをもらった。その後生徒Aはもらったアドバイスを基に床タッチの練習を行った。このことから「コラボノート」に気づきや悩みを書き込み、学級で共有したことで、他のチームに対してアドバイスをもらいに行くなど、課題を解決するための主体的な動きにつながったといえる。

(3) 問題解決に向けてマッチングする生徒A

(手立て - ウ 問題解決のための環境づくりの検証)

生徒Aは「DDミッション」に取り組んでいく中で、チームだけでは解決できない悩みで困っている様子があった。

第6時は、生徒Aのチームは難易度の高いターナーチェンジに挑戦したが、練習しても成功せず困っていた。そこで、教師が生徒Aのチームとターナーチェンジを成功させているBチームの横で練習するように練習場所を設定し、Bチームの様子を見ていた生徒Aに「もしアドバイスがほしかったら聞きに行ってもいいよ。」と声をかけると、一緒に練習を行った(資料7)。そこでB班から「最初にもらう方の縄が上にいった時にもらう」というアドバイスをもらい、実践した(資料8)。マッチングをする前の生徒Aのチームはターナーチェンジを行う際、縄を横からもらっており、縄を回す動作にスムーズに移ることができなかった。一方、マッチング後は縄

資料4 プロの評価後の生徒Aのふり返し

生徒A	タイミングよく入れない
	前の人が終わった後、すぐに入れない
	床タッチがどうしてもできない
生徒B	タイミングよく入れるようになった縄からスムーズに跳けられない
資料	床タッチ・同時ワールドができるようになった

生徒A：床タッチができないんだけど、教えてくれない？
 生徒B：床タッチはリズムに合わせてしゃがむといいよ。私たちは8カウントのうち2と5でしゃがむようにしているよ。
 生徒A：そうなんだ。俺たちもやってみる。

資料6 第4時の授業記録



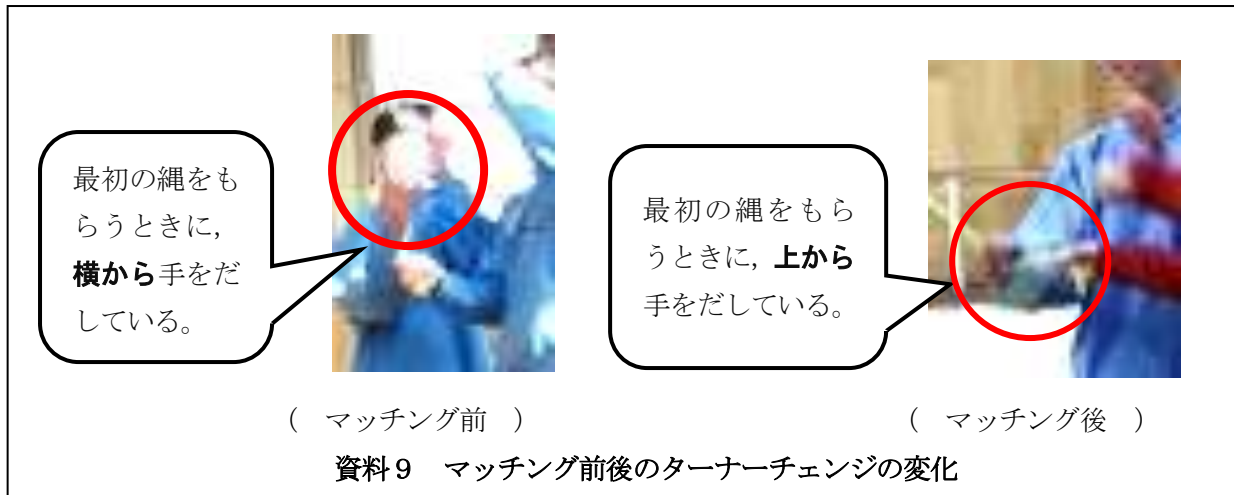
資料7 マッチングの様子

生徒A：ターナーチェンジがどうしてもうまくいかない。Bチームはうまくできているみたいだよ。
 教師：もしアドバイスがほしかったら聞きに行ってもいいよ。
 (生徒AのチームがBチームに近づいていく)
 生徒A：ターナーチェンジのやり方教えてくれない？
 生徒C：いいよ。最初にもらう方の縄が上にいったときにもらうといいよ。(その後一緒に練習)

資料8 第6時の授業記録

を上からもらっており、動きを止めずにスムーズに縄を回す動作に移ることができ、スムーズにターナーチェンジを行えるようになっていた（資料9）。

マッチング後の生徒Aのふり返しには「コツを教えてくださいスムーズにやることができました。」（資



料10)とあり、マッチングをしたことで、自分たちのチームだけでは気づけなかったことを他の班にアドバイスしてもらい、自分たちのチームだけで解決できなかった問題を解決できるようになった。これらのことから、生徒の困り感に応じて教師が意図的にマッチングしたことは、問題を解決することができたと読み取れる。

第8時、生徒Aのチームは最後の8カウントについての悩みを「コラボノート」に書き込んでいた。そこで、ターナーチェンジの時のように他のチームとマッチングして、最後の8カウントをどんな動きにしたらかっこよくパフォーマンスを終えられるのかを考えようとした。Cチームが最後の8カウントだけは他の8カウントとは違う動きを取り入れていることに気づいた（資料11）。生徒Aのチームは自分たちからCチームと誘い合ってして最後の8カウントについて一緒に

練習した。そこで生徒Aは、自分たちのチームでも他の8カウントとは違うことを取り入れ、一人一人縄跳びをしてパフォーマンスを終わるように演技構成を変更した。第8時の生徒Aのふり返しには「他の班の動きを参考にしたらもっとかっこいいパフォーマンスになった気がしました。」を記述されていた（資料12）。これは、生徒Aが今までのマッチングの経験から他のチームと一緒に練習することで問題が解決できると考えたからである。このことから、生徒Aは、自分たちのチームの問題を解決するために、仲間とかかわりながら主体的に活動していたことがわかる。

5 成果と課題

なかなかできなかったターナーチェンジがB班から「最初にもらう方の縄が上にあった時にもらう」というコツを教えてくださいスムーズにやることができました。

資料10 第6時の生徒Aのふり返し

生徒A：Cチームって最後の8カウントどうしてる？
 生徒D：私たちは「DDFAM」みたいに最後の8カウントは踊るか、一人一人縄跳びするかで悩んでる。
 生徒A：普通に跳んで終わらないんだ。
 生徒D：普通に跳んで終わるより、違った動きを入れた方がかっこよくない？
 生徒A：そうか。最後の8カウントは他の8カウントとは違うことをすればいいのか。

資料11 第8時の授業記録

しました。パフォーマンスの最後どうしようか悩んでいたけれど、他の班の動きを参考にしたら、もっとかっこいいパフォーマンスになった気がしました。

資料12 第8時の生徒Aのふり返し

手だて - ア 単元を通してプロとかかわる機会の設定について

生徒Aは、人前でパフォーマンスすることに対して苦手意識をもっていた。そんな生徒Aが「カッコいいパフォーマンス考えたい」と思い始めたことは、プロと出会って直接パフォーマンスを見たことによる成果だといえる。生徒Aの「KDD発表会」後のふり返しには、「みんなから拍手してもらえてうれしかったです。頑張ってたよかったです。」と記述されていた(資料13)。また、単元終了後のアンケートでは、「パフォーマンスをするためにプロ(DDFAM)とかかわったことは、ためになった」という質問に対して、学級の98%の生徒は「とてもためになった」と回答している。理由として「プロの演技がかっこよすぎた」「DDミッションのおかげでオリジナルのパフォーマンスが作りやすかった」などがあつた。このことから単元を通してプロとかかわる機会を設定したことで、生徒たちの「よりよいパフォーマンスにしたい」という意欲を引き出すことができたといえる。

最初のことは属に入ることすら難しかったけどDDFAMの人たちに教えてもらって簡単に属に入ることができるようになった。最後のパフォーマンスもみんなの前でやるのは緊張したけど、みんなから拍手してもらえてうれしかったです。頑張ってたよかったです。

資料13 生徒Aの発表会後のふり返し

手立て - イ 気づきや悩みを共有するためのICT機器を活用について

「コラボノート」を使って気づきや悩みを書き込み続けた。自分たちのチームの悩みを解決するためにアドバイスをもらう姿が増えた。単元終了後のアンケートでも「コラボノートを使ったことでパフォーマンスを創りやすくなった」という質問に対して、学級の85%の生徒が「はい」と回答している。「コラボノート」を使って他のできたことを一目でわかるようにしたことで、仲間とかかわりながら主体的に活動することにつながった。

手立て - ウ 問題解決のための環境づくりについて

生徒Aの単元終了後のふり返しには、「自分たちだけではできなかったターナーチェンジとかを仲間と協力して練習したり、アドバイスし合ったりすることで、いいパフォーマンスすることができました。」と記述されていた(資料14)。このことから、生徒Aが仲間とかかわりながら練習したことで、自分たちが解決したい問題を解決できたと読み取れる。これは、教師が意図的なマッチングをし、仲間とともに問題を解決できるような環境作りをしたことの結果だといえる。さらに生徒Aは、自分たちのチームの問題を解決するために、自分たちから多くのチームとマッチングしていた。これは、マッチングによって問題を解決できた経験が、課題解決に向けた生徒Aの主体的な学びにつながったといえる。

これまでダブルダッチをやつてきて難しかったけど楽しかったです。自分だけではできなかったターナーチェンジとかを仲間と協力して練習したり、アドバイスし合ったりすることでいいパフォーマンスすることができました。みんなのパフォーマンスも工夫されていて見ていて楽しかったです。またどこかでやりたいです。

資料14 生徒Aの単元終了後のふり返し

(3) 今後の課題について

本実践では、人前でパフォーマンスをすることを苦手としている生徒が「よりよいパフォーマンスにしたい」という思いを持ち続けられる教材の開発や授業展開をすることができた。今後は、運動を苦手としている生徒が夢中になって取り組めるような教材の開発や授業展開の工夫について研究を進化させていきたい。