

中 学 校

令和 6 年度

教育研究員研究報告書

保健体育

東京都教育委員会

目 次

I	研究主題設定の理由と研究の目的	1
II	研究構想図	2
III	研究内容	3
	1 基礎研究	3
	2 調査研究	5
	3 研究の視点	6
	4 研究の視点に基づく工夫	7
IV	検証授業	9
	1 ネット型「バレーボール」(第2学年)	9
	2 ゴール型「バスケットボール」(第1学年)	12
V	研究のまとめ	15

研究主題

生徒が課題を発見し、解決するための指導の工夫 ～ I C T の活用及び多様な場の設定を通して～

I 研究主題設定の理由と研究の目的

中学校学習指導要領総則（以下、「学習指導要領総則」という。）には、現代の学校教育に求められていることとして「子供たちが様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくこと」が示されている。さらに、中学校学習指導要領解説保健体育編（以下、「学習指導要領解説」という。）には、保健体育科の課題として「習得した知識や技能を活用して課題解決すること」が示されている。

また、「TOKYO ACTIVE PLAN for students」（東京都教育委員会 令和4年3月）（以下「TAP」という。）では、「体育（保健体育）の授業は楽しいと思う子供が、学年が上がるにつれて減少」しているデータが示されており、理由として、学年が上がると技能差が大きくなる点を挙げ、その対策として個に応じた指導の重要性が示されている。

さらに、TAPでは、DXの加速が求められている中で、「未来の東京」に生きる子供の姿を実現するために「デジタル技術を活用し、子供たち一人一人の力を最大限に伸ばす個別最適な学びや協働的な学びを創出していくことが必要不可欠である」とし、ICT活用の重要性を強調している。

しかし、「児童生徒の1人1台のICT端末を活用した体育・保健体育授業の事例集」（児童生徒の1人1台のICT端末を活用した体育・保健体育授業の事例集作成委員会 令和4年3月）（以下、「ICT事例集」という。）の調査によると、体育科、保健体育科の授業におけるICT活用の取組状況は6割に至っておらず、さらに、領域によって大きな差が見られる。とりわけ、球技系の領域のICTの活用は3割程度にとどまっており、「クローズドスキルが求められる領域において多く取り組まれている」と示されている。

そこで本研究では、生徒が課題を発見し、仲間と協働して課題を解決していく学習活動を充実させること、個に応じた指導を実現するための学習環境を工夫すること、球技系の領域において有効なICTの活用方法を考察することが必要であると考えた。

これらのことを踏まえ、研究主題を「生徒が課題を発見し、解決するための指導の工夫～ICTの活用及び多様な場の設定を通して～」と設定し、意図的・計画的に個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図ることを目指した。ICTの効果的な活用と一人一人の学習課題に応じた場の設定について考察し、研究の視点に基づく指導の工夫の有効性について明らかにすることを目的として本研究を進めることとした。

Ⅱ 研究構想図

【今日的な教育課題】

- 子供たちが様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくこと。「中学校学習指導要領総則」
- デジタル技術を活用し、子供たち一人一人の力を最大限に伸ばす個別最適な学びや協働的な学びを創出していくことが必要不可欠である。
「TOKYO ACTIVE PLAN for students」
(東京都教育委員会 令和4年3月)

【保健体育科の現状及び課題】

- 習得した知識や技能を活用して課題解決することに課題がある。
「中学校学習指導要領解説保健体育編」
- 体育(保健体育)の授業は楽しいと思う子供が、学年が上がるにつれて減少している。
「TOKYO ACTIVE PLAN for students」
(東京都教育委員会 令和4年3月)

【令和6年度教育研究員共通研究テーマ】

「全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現」

【研究主題】

生徒が課題を発見し、解決するための指導の工夫
～ICTの活用及び多様な場の設定を通して～

【目指す生徒像】

- ・学習したことを基に自己の課題を発見し、絶えず課題の解決を図ろうとする生徒
- ・仲間と協働し試行錯誤を繰り返しながら、粘り強く学ぶ生徒

【研究仮説】

個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る単元指導計画の工夫とICTの効果的な活用や一人一人の学習課題に応じた場の設定をすることにより、生徒が自己の課題を発見し、課題を解決することができるようになるだろう。

【研究の視点】

- | | |
|-----|--------------------------------|
| 視点1 | 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る単元指導計画 |
| 視点2 | ICTの効果的な活用 |
| 視点3 | 学習課題に応じた場の設定 |

【研究方法】

- | | |
|-------|---|
| 基礎研究 | (1)「中学校学習指導要領解説保健体育編」(文部科学省)
(2)「TOKYO ACTIVE PLAN for students」(東京都教育委員会 令和4年3月)
(3)児童生徒の1人1台のICT端末を活用した体育・保健体育授業の事例集(児童生徒の1人1台のICT端末を活用した体育・保健体育授業の事例集作成委員会 令和4年3月) |
| 調査研究 | (1)課題発見及び課題解決に関する意識調査
(2)運動の楽しさに関する意識調査 |
| 具体的方策 | (1)単元指導計画の工夫(課題発見、課題解決の場の意図的設定)
(2)ICTの活用の工夫(資料配信、動画分析、振り返り、ルーブリック評価表)
(3)学習課題に応じた場の設定の工夫(課題別学習、習熟度別学習、協働学習) |
| 検証授業 | 球技(ネット型「バレーボール」、ゴール型「バスケットボール」)の授業において検証授業を実施) |

【評価・検証方法】

- ・検証授業における生徒の学習の様子分析
- ・学習カードの記載内容分析
- ・生徒アンケートを活用した事前・事後の調査分析

Ⅲ 研究内容

1 基礎研究

(1) 保健体育科の教育課題

学習指導要領総則では、現代の教育課題について以下のように示している。

学校教育には、子供たちが様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくこと（～中略～）が求められている

また、学習指導要領解説では、保健体育科改訂の趣旨における平成 20 年改訂の学習指導要領の成果と課題として以下のように示している。

習得した知識や技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題がある

さらに、保健体育科の目標を「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・能力を育成すること」とした上で、「課題を発見し、合理的な解決に向けた学習過程」について次のように説明している。

課題を発見し、合理的な解決に向けた学習過程とは、体育分野においては、各領域特有の特性や魅力に応じた課題を発見し、（～中略～）自らの学習活動を振り返りつつ、仲間とともに課題を解決し、次の学びにつなげられるようにするといった学習の過程を示している。

本研究では、これらの内容を保健体育科の解決すべき教育課題として整理した。

(2) 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実

『令和の日本型学校教育』の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）」（中央教育審議会 令和 3 年 1 月 26 日）では、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実が示されており、「個に応じた指導」を一層重視し、指導方法や指導体制の工夫改善することが求められている。また、ICTの活用も充実させながら、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の重要性が示され、「個別最適な学び」が「孤立した学び」にならないように協働的な学びと往還した指導の実践の中で、多様な他者と協働しながら学びを深めていくことが必要とされている。

さらに、TAPにおいては、「未来の東京」に生きる子供の姿の実現を目指し、学校教育において個別最適な学びと協働的な学びの実現が示されている。さらに、一人一人の力を最大限に伸ばす「学び」として、ICTの活用が挙げられ、自身の体力を的確に把握することが必要とされている。また、体育・保健体育の授業を「楽しい」と思う子供が、学年が上がるにつれて減少傾向にあることが示されており、本研究では、特に、小学校高学年から中学校への接続段階で体育・保健体育の授業を「楽しい」と思う子供が大きく減少していることに着目した。（図 1）

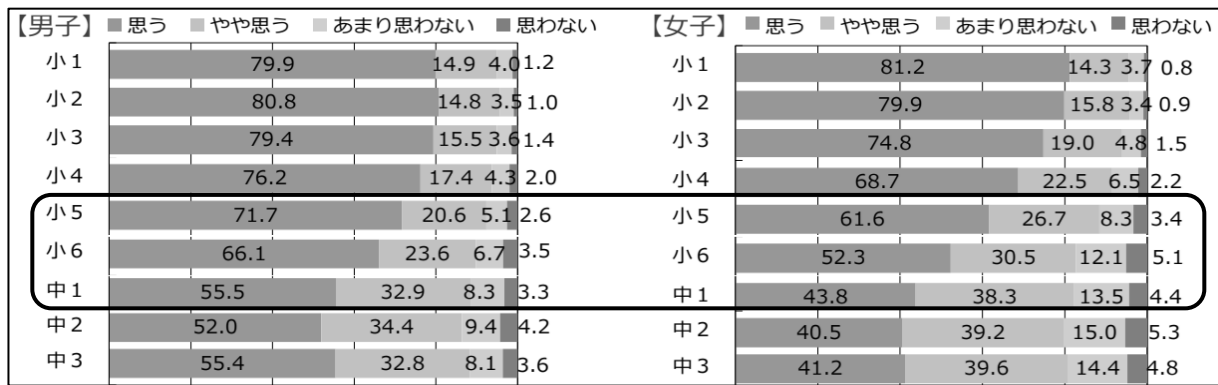


図1 体育(保健体育)の授業は楽しいと思いますか。(令和3年度)

TAPでは、体育・保健体育の授業を「楽しい」と思う子供が、学年が上がるにつれて減少している原因として、年齢が上がるにつれて技能の差が大きくなることを挙げており、保健体育の授業において個に応じた指導の質を高めていくことや一人一人の実態に応じた運動の機会の必要性を示している。

(3) 体育分野におけるICTの利活用

ICT事例集において、スポーツ庁が実施した全国調査によれば、図2のように、ICTを活用したことがある体育・保健体育授業は主に器械運動系、ダンス系、陸上競技系といったクローズドスキルが求められる領域で多く取り組まれている。一方で、球技系ではおよそ3割以下となっており、他領域に比べると一部の活用にとどまっている。さらに、ICTの活用の具体的な方法については、図3のように「見本動画や教師のプレゼンテーション」の項目が1番多く9割近くの高い割合を示し、その他の活用方法は3割前後またはそれ以下という割合となっている。

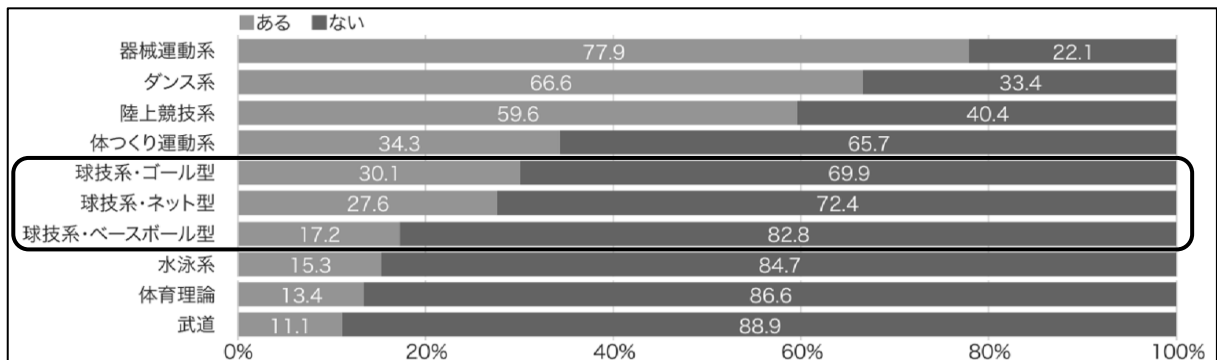


図2 ICTを活用したことがある領域(体育分野のみ抜粋)

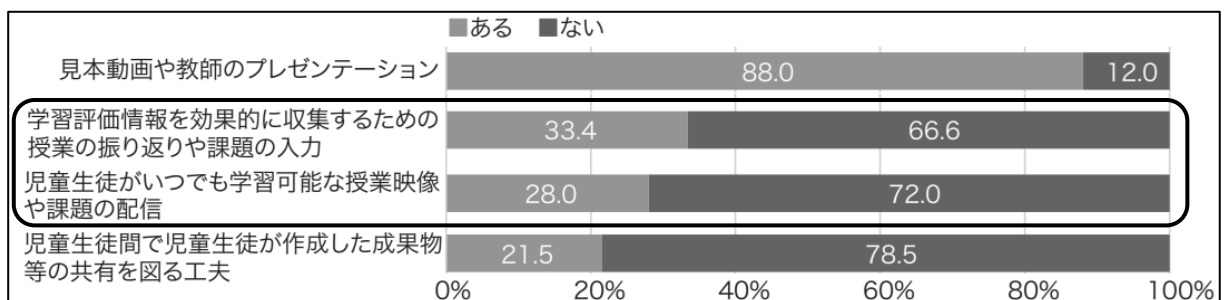


図3 体育の学習におけるICTの活用方法(上位のみ抜粋)

2 調査研究

(1) 調査の目的

保健体育（球技）の学習における指導と学習経験について調査・分析し、研究の視点を設定するための基礎資料とするため。

(2) 調査の方法と時期

方法：Web アンケートシステムを活用した質問調査

時期：令和6年9月

(3) 調査の対象

教育研究員所属校の授業担当学年の生徒 1,366人

教育研究員所属校の保健体育科教員 23人

(4) 調査の結果と分析

生徒に対し、保健体育（球技）の授業における課題発見及び課題解決の活動について調査をしたところ、課題発見及び課題解決について「できる」「どちらかといえばできる」と肯定的な回答が約9割であった。一方で、否定的な回答をしている生徒もあり、「できない」と回答する生徒もいた。（図4・図5）

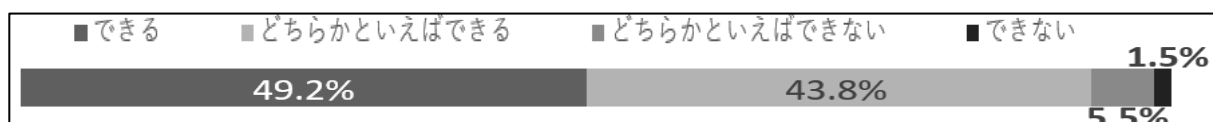


図4 保健体育(球技)の授業で自分の課題を見付けることができるか。



図5 保健体育(球技)の授業で自分の課題を解決するための学習活動に取り組むことができるか。

また、生徒が課題発見及び課題解決のために効果的だと思う活動を調査したところ、「仲間と教え合う」という回答が約7割であった。一方で、「タブレット端末を使用する」が約4割であった。加えて、「課題に応じた練習の場を選ぶ」も約5割であった。（図6・図7）

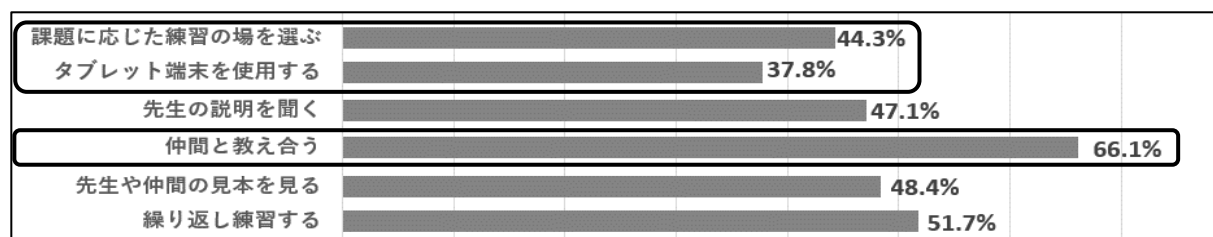


図6 保健体育(球技)の授業で自分の課題を見付けることに効果的だと思う活動は何か。（複数回答可）

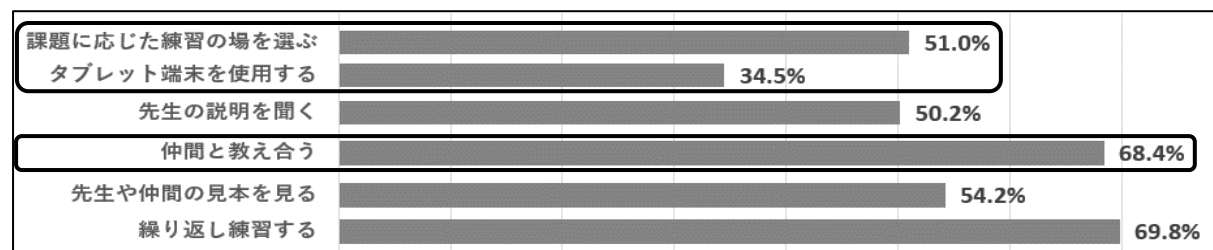


図7 保健体育(球技)の授業で自分の課題を解決するために効果的だと思う活動は何か。（複数回答可）

しかし、保健体育科教員に対して、生徒が課題発見及び課題解決をするために効果的だと思うことを調査したところ、「生徒同士の教え合い」と同様に「ICTの活用」が約9割と高い結果となり、次いで「個に応じた練習の場」が約7割であった。（図8、図9）

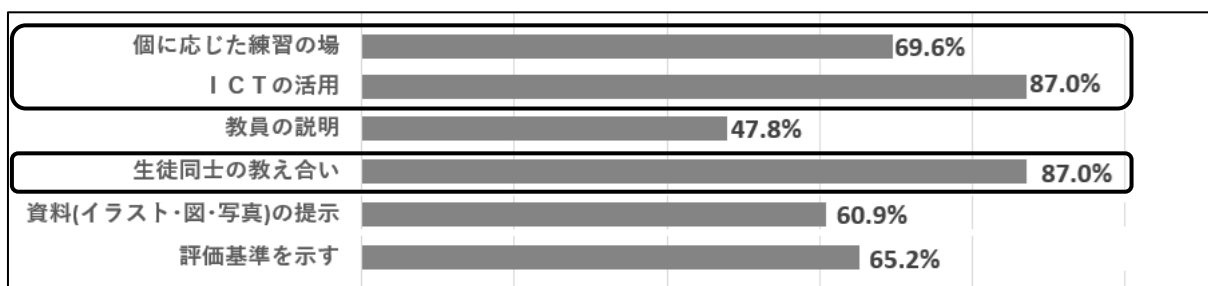


図8 保健体育の授業で、生徒が課題を見付けることに効果的だと思うものは何か。（複数回答可）

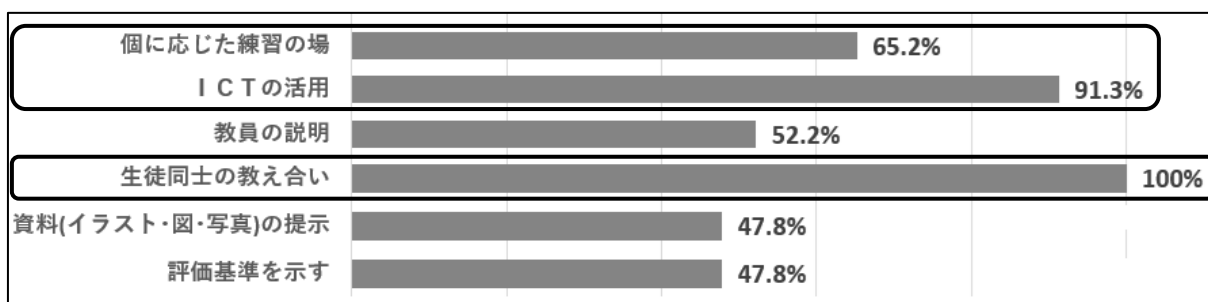


図9 保健体育の授業で、生徒が自己の課題を解決することに効果的だと思うものは何か。（複数回答可）

以上の調査結果から、保健体育（球技）の学習において、生徒が自己の課題を発見し課題を解決することについて、全ての生徒が肯定的な回答をするには至っていないことが分かる。このことから、生徒が単元全体を通して、自己の課題を発見し、解決することができる単元指導計画を明確にした研究を進めることとした。

また、保健体育（球技）の授業で、生徒が自己の課題を解決することに効果的だと思う活動と保健体育科教員が生徒の課題発見及び課題解決をするために効果的であると思う手だてについては、ともに「生徒同士の教え合い」の活動が最も高い割合を示した。一方で、保健体育科教員が生徒の課題発見及び課題解決をするために効果的であると思うと捉えている「ICTの活用方法」と「個に応じた練習の場」の手だてについては、効果的な活動と捉えている生徒が少ないということが分かり、保健体育科教員と生徒の間で差がある実態となった。

このことから、保健体育科教員がICTを効果的に活用することと個々の生徒の学習課題に応じた場づくりを工夫することで、全ての生徒が保健体育（球技）の学習で自己の課題を発見し、解決ができるようになると考え、本研究を進めることとした。

3 研究の視点

以上の「1 基礎研究」、「2 調査研究」から、研究主題に迫るための研究の視点を以下の3つに整理し、研究を進めた。

【研究の視点1】個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る単元指導計画

【研究の視点2】ICTの効果的な活用

【研究の視点3】学習課題に応じた場の設定

4 研究の視点に基づく工夫

(1) 【視点1】個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る単元指導計画

生徒が課題を発見し、仲間と協働して課題を解決していく学習活動を充実させるため、個別最適な学びと協働的な学びを往還させながら、一体的な充実を図る単元指導計画の工夫をした。(図10)

また、単元前半と単元後半では活動の形態を変え、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を目指した。(表1)

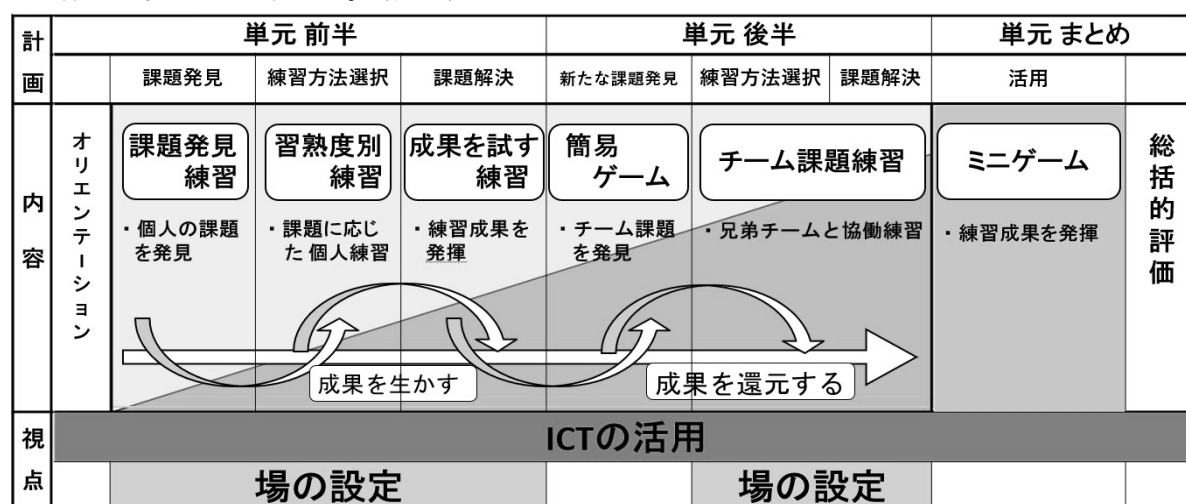


図10 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る単元指導計画の図解

表1 単元を前半と後半に分けた具体的な取組

ア 単元前半 個別最適な学びに重点を置く	イ 単元後半 協働的な学びに重点を置く
知識の習得と競技の特性を理解するための実践的な試合及び競技特有の技術を理解するための学習を行い、生徒が自己の課題を発見し解決するための学習を行う。 課題別、習熟度別に学習の場を設定し、一人一人が自分に合った学習を選択し、同じ課題をもった者同士で協力しながら学習を進める。 学習課題に応じた複数のレベル設定を行い、課題を発見し解決するための学習を進めやすくする。	チーム活動の中で、生徒が自己の課題を発見し解決するための学習を行う。チーム内だけでなく、2つのチームをペアチームとして1つのグループにし、互いに協力し合いながら学習を進める兄弟チームを編成して協働的な活動を行う。兄弟チームでの話合いの場面を設定し、課題発見や課題の解決状況を把握する。 チーム内で個人の課題を共有し、課題に応じた練習内容をチーム毎に決め、それぞれのチームが課題を解決するための学習を行う。
ウ 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実	
単元前半では、課題別・習熟度別に分かれて学習を進め、個別最適な学びに重点を置く中で、ペアやグループで協力して課題解決を図る場をつくる。 単元後半では、チーム活動を重視し、協働的な学びに重点を置く中で、チームの中で自己の課題を捉え直し、新たな課題を発見できるようにする。個人の課題をチームで共有し、チーム活動の中で課題解決を目指す。	

(2) 【視点2】ICTの効果的な活用

本研究では、ICTの活用場面と活用方法を表2のように整理した。

表2 ICTの活用場面と活用方法

活用場面	活用方法
① 課題発見	現状把握をするためのルーブリック評価表の確認
② 課題解決	動きのポイントや模範となる動きを確認したり、課題に応じて練習方法を選択したりすることができる動画資料の視聴
③ 仲間との協働	互いに動きを動画撮影して課題に対する意見交換
④ 振り返り	デジタル学習カードによる課題発見と解決方法の考察

自己の課題を発見するために現状把握をしやすいように整理したルーブリック評価表を総合型学習支援サービスに掲載し、いつでも確認できるようにした。(①)

個々の課題に応じた動画資料を総合型学習支援サービスに掲載すると同時に、動画のリンクを二次元コードにしたものを体育館の壁面に掲示し、いつでも生徒がタブレット端末でアクセスできる環境にした。(②)

単元前半では、課題別・習熟度別練習の中で、同じ課題をもつ者同士が互いの動きを撮影し合い、単元後半ではチームがペアとなって互いのチームを撮影し合うことで、動きを動画で再生しながら話し合いができるようにした。(③)

単元を通して、授業毎にデジタル学習カードを用いて自己分析を行い、生徒が自己の課題を捉えることができるようにした。(④)

(3) 【視点3】学習課題に応じた場の設定

単元の前半では、それぞれの課題に応じた練習場所を生徒が自ら選択し、自己の課題発見・課題解決に向けて取り組めるよう指導を工夫した。

その際、課題に対して練習できる場所を課題別・習熟度別に分け、一人一人が自分に合った学習を選択することで、それぞれの場所に同じ課題をもつ仲間が集まるようにした。同じ課題をもつ仲間同士で動画を撮り合うことや、動きのポイントや模範となる動きを確認できる動画資料と比較して、互いに話し合い、アドバイスし合いながら課題解決を図る工夫をした。また、それぞれの練習場所には、課題に応じて練習方法を選択することができる動画資料にアクセスするための二次元コードを掲示し、生徒がいつでも動画資料を見て練習を進めていくことができるよう工夫した。さらに、生徒の課題の達成状況によっては、別の練習場所に移動し、新たな課題発見・課題解決に向けた取組を実施できるようにし、生徒が主体的に学習に取り組めるようにした。

単元後半では、兄弟チームの編成により、生徒同士の教え合いを促す場を設定し、生徒が仲間からのアドバイスで新たな自己の課題を発見・解決できるようにした。また、試合の中の動きの考察をしやすいように、兄弟チームの一方が試合をしているときは、もう一方が動画撮影をし、その動画を基に気付いたことを伝え合う場を設定した。

Ⅳ 検証授業

1 ネット型「バレーボール」(第2学年)

(1) 【視点1】個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る単元指導計画

「個別最適な学び」に重点をおいた単元の前半部分を検証した。第1時では、生徒がバレーボールの特性や必要な技能を理解するための試合を行った。第2時では、自己の課題を発見するために、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスなどの技能の基本となる6種類の練習を行った。第3時では、生徒一人一人が自己の課題に応じた練習ができるように、課題別・習熟度別に分けた練習の場を6つ設定し、生徒自らが練習の場を選択し、課題解決に向かう時間とした。第4時では、チームの活動の中で、自己の課題の成果を発揮できるような練習(円陣パス)を行った。ここでは、実践に近い動きの中で個人技能を発揮できるようにルールを工夫するとともに、ボールを持たないときの動きにも着目し、後半のチーム練習につながるような工夫をした。(図11)

本検証授業における単元指導計画の設定により、生徒は自己の課題を分析した上で、自分に合った練習の場と練習方法を選択し取り組むことができた。また、自己の課題の達成状況に応じて、生徒自ら次のステップの練習を試すなど、新たな課題を発見し、解決するために学び方を調整することができた。

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		課題発見	練習方法選択	課題解決	新たな課題発見	練習方法選択	課題解決	活用		
内 容	オリエンテーション	課題発見練習 ・個人の課題を発見	習熟度別練習 ・課題に応じた個人練習	成果を試す練習 ・練習成果を発揮	簡易ゲーム ・チーム課題を発見	チーム課題練習 ・兄弟チームと協働練習		ミニゲーム ・練習成果を発揮		総括的評価
ICTの活用										
		場の設定				場の設定				

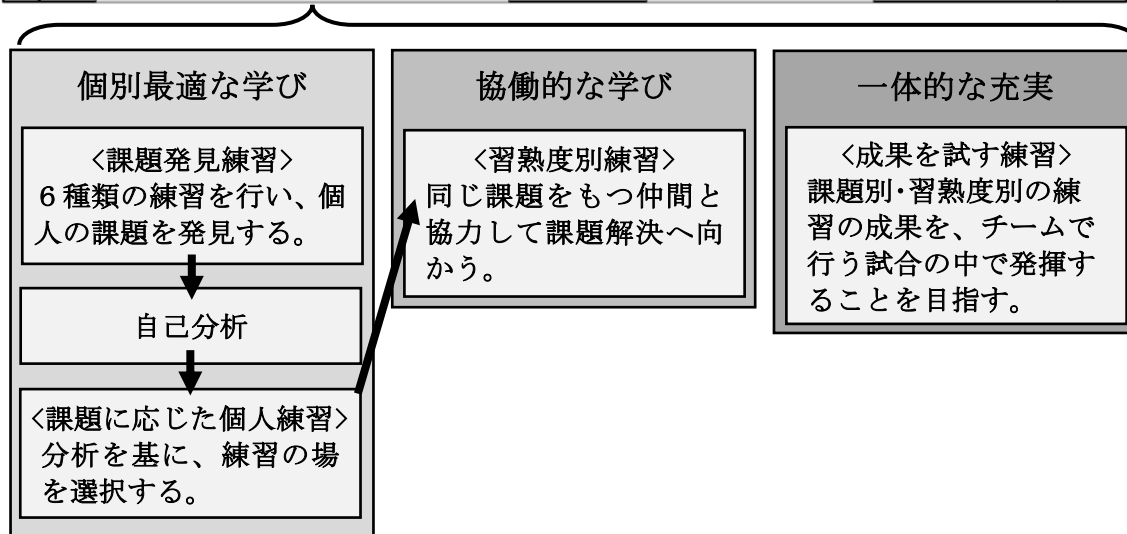


図11 単元指導計画と単元前半における活動内容

(2) 【視点2】ICTの効果的な活用

単元前半では、ICTを活用した個人の課題解決練習を実施した。デジタル学習カードに掲載したアンダーハンドパスやオーバーハンドパスの模範となる動画を参考にしながら、課題を設定できるようにした。また、自らの動きを動画で撮影し確認することで課題をより明確にできるよう、授業のまとめではデジタル学習カードに動画を添付して、視聴しながら振り返る自己分析を行った。

生徒が記述した第2時と第3時のデジタル学習カードの振り返りの内容では、課題を分析し、解決するための方法をより深く考えている記述が見られた。このことから、生徒は、ICTを活用して課題を発見し、課題解決に取り組むことができた。(図12)

【個人技能】課題発見カード(2時間目)

私の課題はオーバーCです。

アンダーハンドパスの見本動画 オーバーハンドパスの見本動画

ここをクリックすると見本動画が観れるよ

【自己分析】
ボールを見て、下にいけるようにする。
手だけを使うのではなく、全身を使えたらいいと思う。

【第2時の自己分析】
ボールを見て、下(落下地点)にいけるようにする。手だけを使うのではなく、全身を使えたらいいと思う。

【個人技能】課題発見カード(3時間目)

アンダーハンドパスの見本動画 オーバーハンドパスの見本動画

ここをクリックすると見本動画が観れるよ

【自己分析】
膝を曲げたり伸ばしたりすることができていない。
手と手の間があきすぎている。
↓
膝を曲げたり伸ばしたりすることや、手と手の間を小さくすることを意識しながらやった。頭より少し前にボールを上げることを意識した。

動画添付欄

図12 動画のリンクを掲載したデジタル学習カード

生徒がいつでも自己の技能の現状を把握できるようにするために、図13・図14の「技能 ループリック評価表」と「練習ポイント ループリック表」を事前に総合型学習支援サービスに掲載した。また、「技能 ループリック評価表」から課題を場面別に自己評価し、「練習ポイント ループリック表」を参考に、課題に合った練習方法を生徒が選択できるように工夫した。さらに、動きのポイントや模範となる動きを確認し、課題に応じて練習方法を選択することができる動画資料を総合型学習支援サービスに掲載し、タブレット端末からいつでもアクセスし見返せるようにした。

生徒は、ループリック評価表の閲覧や動画資料の視聴など、ICTを活用しながら、課題の発見から練習方法の選択を行い、課題解決の取組につなげることができた。

バレーボール 技能 ループリック評価				
	場面	A	B	C
アンダーハンドパス	準備	手を下げる事ができる	手を構えることができる	ボールにおへそが向いていない
	移動	落下点の正面に入る	動ける位置に動く	ボールの方向に動けない
	操作	適切な方法で相手につなぐ	ボールを上げる	ボールに当たらない
	準備	重心を上げて手を構え体を作る	ボールに顔を向ける	ボールに顔を向けない
オーバーハンドパス	移動	ボールの落下点を予測して動く	ボールの落下点に動く	ボールに1歩も遅れない

図13 使用した技能 ループリック評価表

バレーボール 技能 練習ポイント ループリック表				
技能	場面	練習方法A	練習方法B	練習方法C
ラリーを続けるためには	準備	動きながら的に返す	動きながらのレシーブ	動いてボールをキャッチ(コーンなどでも)
	移動	送り足	膝立ちで	直上・壁
	操作	送り足	膝立ちで	直上・壁
	準備	前の選手のプレー方向を見て、向き合える場所に移動し、ボール操作の準備をする	前の選手の近くに寄ってボール操作の準備をする	ボールを見て、体をボールに向ける
つなぐ	準備	前の選手のプレー方向を見て、向き合える場所に移動し、ボール操作の準備をする	前の選手の近くに寄ってボール操作の準備をする	ボールを見て、体をボールに向ける
	移動	前の選手のプレー方向を見て、向き合える場所に移動し、ボール操作の準備をする	前の選手の近くに寄ってボール操作の準備をする	ボールを見て、体をボールに向ける

図14 使用した練習ポイント ループリック表

(3) 【視点3】学習課題に応じた場の設定

本検証授業では、課題別・習熟度別に6つの練習場所を設定し、生徒が自己の課題に応じた場を選択し、学習を進めることができるようにした。それぞれの場には、同じ課題をもつ仲間が集まり、仲間同士で動画を撮り合い、互いに話し合い、アドバイスし合いながら課題解決を図れるようにした。また、課題の達成状況によって、活動中に練習場所を変更できるようにし、自らの活動に合わせて学習を選択できるようにした。さらに、各練習場所には、生徒がいつでも動きのポイントや模範となる動きを確認し、課題に応じて練習方法を選択することができる動画資料を二次元コードにして体育館の壁面に掲示した。(図15)

生徒は自己の課題に対して、自ら学習の場を選択し、課題の解決に向けてICTを活用し、同じ課題をもつ仲間同士で教え合うなどの取組の中で、課題を解決することができた。

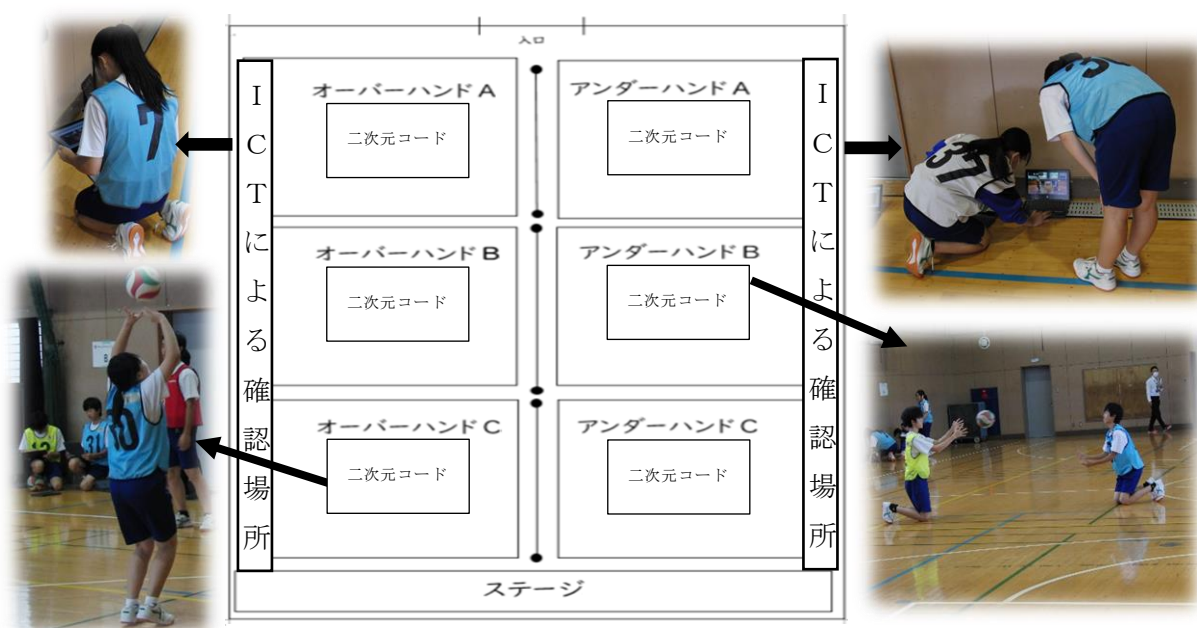


図15 課題別・習熟度別の練習の場

2 ゴール型「バスケットボール」(第1学年)

(1) 【視点1】個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る単元指導計画

「協働的な学び」に重点をおいた単元の後半部分を検証した。単元後半は、チームでの活動をメインにし、競技の特性を味わうための試合の時間を増やした。第5時、第6時では2対1や3対2のようにオフェンスが数的有利の試合形式を行い、チームの中で個人の課題を発見できるようにした。生徒がチームの中で、個人の課題を発見しやすいように、オフェンスの動きの中では「パスの出し方」と「パスの受け方」に限定した。その上で、ループリック評価表を用いて課題発見・課題解決の状況を把握できるようにした。第6時から第9時は、兄弟チームで活動する場を設定し、互いの動きを観察・分析することで仲間と協働して課題を解決していきけるようにした。(図16)

本検証授業における単元指導計画の設定により、生徒はループリック評価表を見ながら試合を観察し、話合いの場面では互いの動きの出来栄を伝え合う発言が多く見られた。また、授業の前半で設定した兄弟チームでの練習で、自己の課題解決を図り、授業の後半では、実際の試合に近い状況で習得した技能を試し、課題の達成状況を確認することができた。

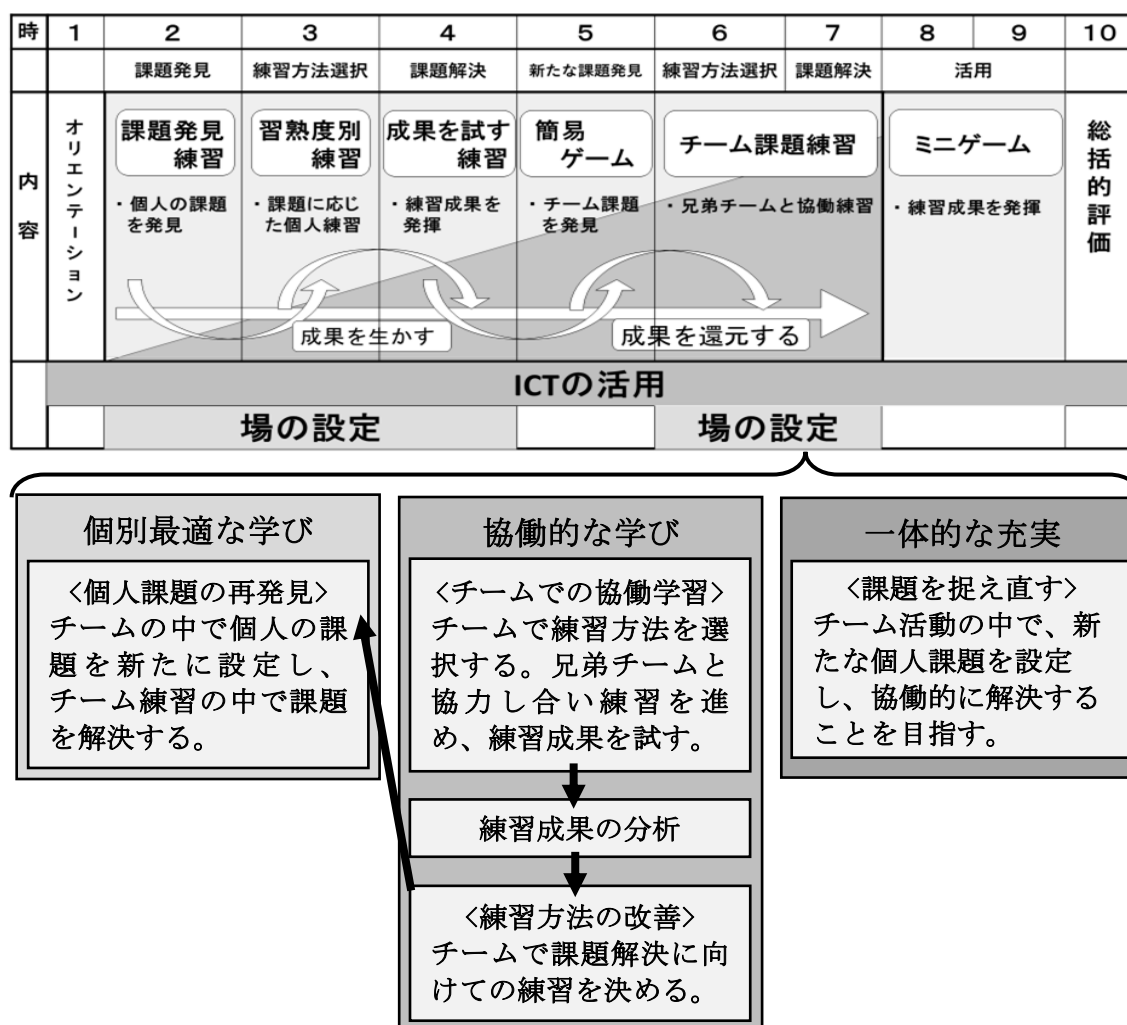


図16 単元指導計画と単元後半における活動内容

(2) 【視点2】ICTの効果的な活用

単元後半では、試合の中においてチームに必要な動きの理解のために、課題に応じて練習方法を選択することができる動画資料を二次元コードにして、生徒がいつでもタブレット端末から見られるように体育館の壁面に提示した。

生徒は、動画を視聴することで、「パスの受けた方」について、相手をかかわす動きや空間に入り込む動きなどのポイントを知識として学びながら、チームの中での新たな自己の課題発見に取り組むことができた。(図17)



図17 掲示された二次元コードにアクセスしての動画視聴

ミニゲームでは、チームの動きの出来栄を把握するため、動画を撮影し、新たに自己の課題を発見できるようにした。撮影した動画を基に分析したり、図18のようなループリック評価表を参考にしながら兄弟チームの動きの出来栄を考察したりする活動を行った。

バスケットボール ループリック評価表(技能)		
評価	パスの出し方	パスの受け方
A	・走っている仲間や仲間の走る先に受け取りやすいパスが出せる	・速いスピードでタイミングよくパスを受けることができ、DFを振り切ることができる
	・相手ゴールに向かって走っている仲間のスペースにパスができる	・スペースを見つけて移動、スペースを作り出す動きができる
B	・動いている仲間にパスができる	・ゆっくりだけど動きながらタイミングよくパスを受けることができる
	・スペースにパスができる	・スペースを見つけて、移動できる
C	・相手、仲間関係なく適当に投げてしまうことが多い	・パスを受けることはできるが、止まってパスを受けてしまう
		・パスが来るまで待つ

図18 ループリック評価表

動画の撮影は、全体の動きが動画に映るように体育館のギャラリーから撮影し、一人一人がどのようにチームの動きに関わっているか把握できるようにした。(図19)

生徒は撮影した動画を兄弟チームとともに視聴し、動きの分析を伝え合いながら、それを基に自己の課題を改めて確認することができた。

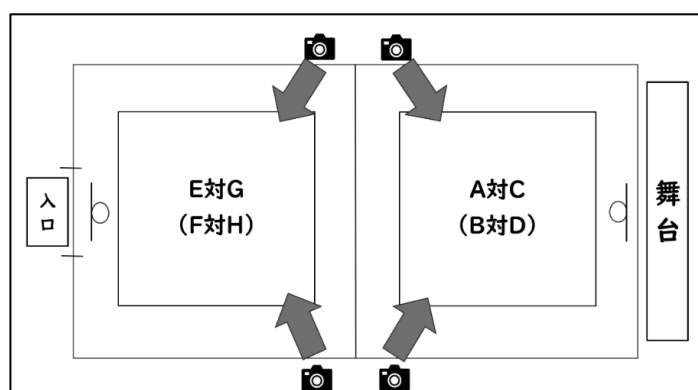


図19 兄弟チームでの動画の撮影方法



(3) 【視点3】学習課題に応じた場の設定

本検証授業では、兄弟チームを編成して1つのグループにし、図20のように、グループで一つのエリア（体育館の4分の1）を使えるよう場を設定した。その中で、「パスの出し方」や「パスの受け方」について、表3のように、空間に走りこむ動きと空間にパスする動きが理解できるような練習や試合形式の練習を選択し、兄弟チームの動きに対してアドバイスしたり、自チームのメンバーにアドバイスしたりすることで、協働的な学習の場面が作られるように設定した。また、チームで動きのポイントや模範となる動きを確認することができる動画資料を二次元コードにして体育館の壁面に掲示した。

生徒たちは、協力して課題解決を図るためにICTを活用することや提示された練習内容を選択する活動に取り組むことができた。

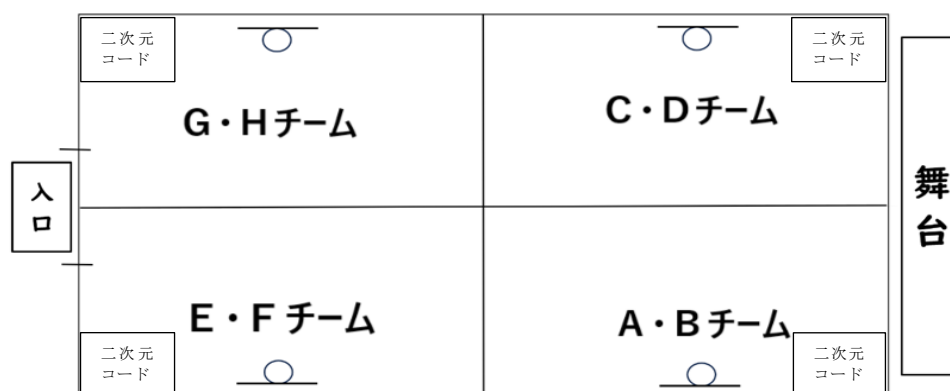


図20 兄弟チームで活動を進める練習の場

表3 各チームが行う練習内容の例

○ オフェンス有利の簡易ゲーム	○ 試合に近い状況での練習	○ 個人技能の解決に向けた練習
・ 2対1 ・ 3対2 など	・ 2対2 ・ 3対3 など	・ レイアップシュートの打ち方 ・ パスの出し方 など

V 研究のまとめ

1 事後調査

(1) 目的

検証授業校において事前調査と同様の事後調査を行い、結果を比較することで生徒の変容について分析し、研究の視点における指導の手だての有効性を検証するため。

(2) 調査の方法と時期

方法：Web アンケートシステムを活用した質問調査

時期：令和6年11月

(3) 調査の対象

検証授業実施校2校 357人（第2学年162人、第1学年195人）

2 成果

(1) 課題発見及び課題解決の学習活動に関する意識の変容

生徒に保健体育(球技)の授業で自分の課題を見付けることができるか調査したところ、「できる」という回答をした割合に増加が見られ、「できない」と回答する生徒はいなくなった。また、課題解決の学習活動に取り組んでいるか調査したところ、「できる」と回答した割合に増加が見られ、否定的回答の減少が確認できた。(図21・図22)

このことから、本研究で取り組んだ単元指導計画における学習を経て、生徒が自己の課題を発見することができるようになり、課題を解決する学習活動に、より取り組むことができるようになったと考えられる。

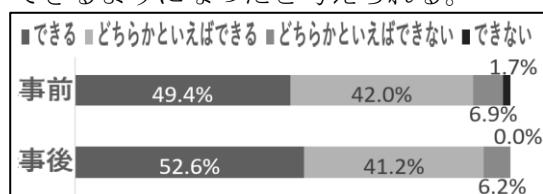


図21 保健体育(球技)の授業で自分の課題を見付けることができるか。

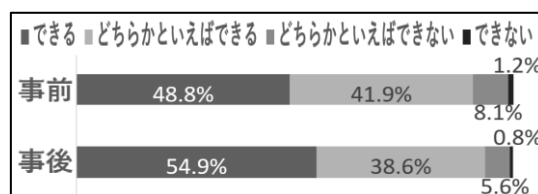


図22 保健体育(球技)の授業で自分の課題を解決するための学習活動に取り組むことができるか。

(2) 研究の視点に基づく生徒の意識の変容

本研究で取り組んだ個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る単元指導計画による学習を経て、球技を「楽しい」と感じる生徒に増加が見られた。(図23)

また、球技のどのような点に楽しさを感じるか調査したところ、全ての項目で増加が見られた。特に、技能面の項目が大きく伸びていることに加えて、「自分の課題を解決する」という項目が大きく伸びていることが分かった。(図24)

このことから、本研究の単元指導計画による取組により、生徒が保健体育の授業(球技)に楽しさを感じるできるようになったと考えられる。さらに、生徒が自己の課題を発見し、解決することの楽しさを感じることできたと考えられる。

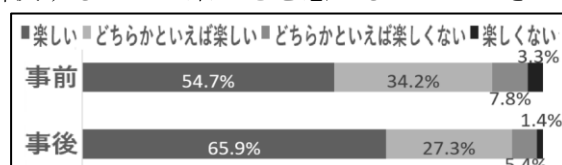


図23 保健体育(球技)の授業は楽しいか。

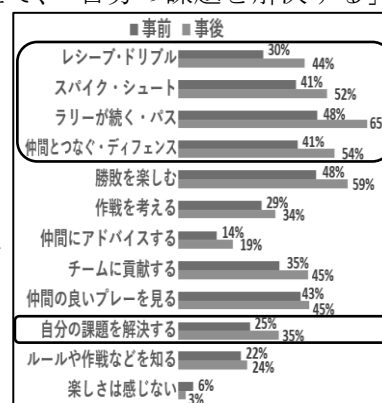


図24 保健体育(球技)のどのような点が楽しいか。

生徒が自分の課題を発見するために効果的だと思う活動について調査したところ、「仲間と教え合う」の項目でもっとも大きな増加が見られ、次いで「タブレット端末を使用する」の項目が大きな増加を示した。(図 25)

このことから、生徒がタブレット端末を有効に活用し、自己の課題発見につなげることができたといえる。本研究で実施した、タブレット端末を用いたループリック評価表の確認、動画資料の視聴、動画の撮影、デジタル学習カードによる振り返りは、生徒が課題を発見するための有効な手だてとなったと考えられる。

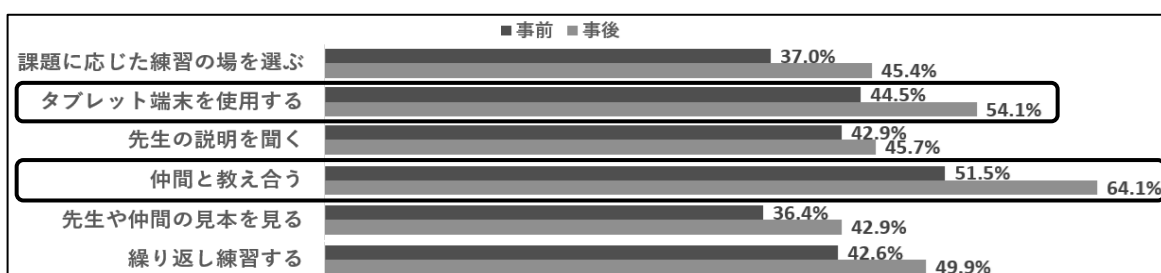


図 25 保健体育(球技)の授業で自分の課題を見付けることに効果的だと思う活動は何か。(複数回答可)

また、生徒が自分の課題を解決するために効果的だと思う活動について調査したところ、「課題に応じた練習の場を選ぶ」にもっとも大きな増加が見られ、次いで「仲間と教え合う」の項目が大きな増加を示した。(図 26)

このことから、生徒が課題に応じた練習の場を選びながら、仲間と協働して学習を進めることは、生徒が課題を解決するための有効な手だてとなったと考えられる。

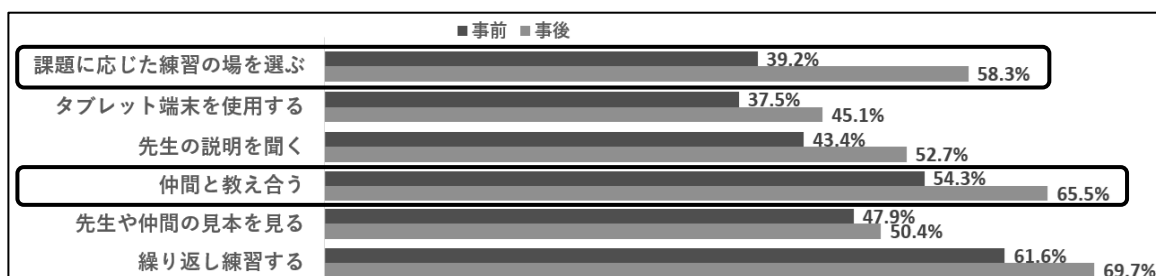


図 26 保健体育(球技)の授業で自分の課題を解決するために効果的だと思う活動は何か。(複数回答可)

3 課題

- (1) ICTの効果的な活用について活用場面と活用方法を整理して検証したが、活用方法について指導の必要な生徒が多く見られた。活用のポイントを整理し、教員が活用方法を事前に示す必要があった。
- (2) 単元前半において、より多くの生徒に共通する課題に対応できるように場の設定を行ったが、全ての生徒に生じている課題に対応できているとはいえない。教員が設定した学習課題に応じた練習の場を生徒が選択するだけでなく、生徒が自己の課題に応じて自ら練習の場を設定していけるような環境づくりを考えていく必要がある。
- (3) 保健体育(球技)の授業において、全ての生徒が自己の課題発見及び課題解決ができるという肯定的な回答を得るに至っていない。全ての生徒が課題を発見し、解決する学習ができるよう、より踏み込んだ研究が必要である。

令和6年度 教育研究員名簿

中学校・保健体育

学 校 名	職 名	氏 名
台東区立上野中学校	主任教諭	蛭谷 愛 樹
足立区立鹿浜菜の花中学校	主幹教諭	佐藤 悠 吾
江戸川区立篠崎中学校	主任教諭	藤 川 梢
江戸川区立鹿骨中学校	主任教諭	佐藤 精 一
八王子市立第七中学校	主任教諭	海野 歩 美
八王子市立石川中学校	主幹教諭	佐藤 拓 仁
中野区立南中野中学校	主任教諭	柴 田 拓 也
稲城市立稲城第三中学校	主任教諭	霜 越 未 和
大島町立第三中学校	主任教諭	◎石 田 順 一

◎ 世話人

〔担当〕東京都教育庁指導部指導企画課
指導主事 小澤 俊介

令和 6 年度
教育研究員研究報告書
中学校・保健体育

令和 7 年 3 月

編 集 東京都教育庁指導部指導企画課
所 在 地 東京都新宿区西新宿二丁目 8 番 1 号
電話番号 (03) 5320—6849