

1 はじめに

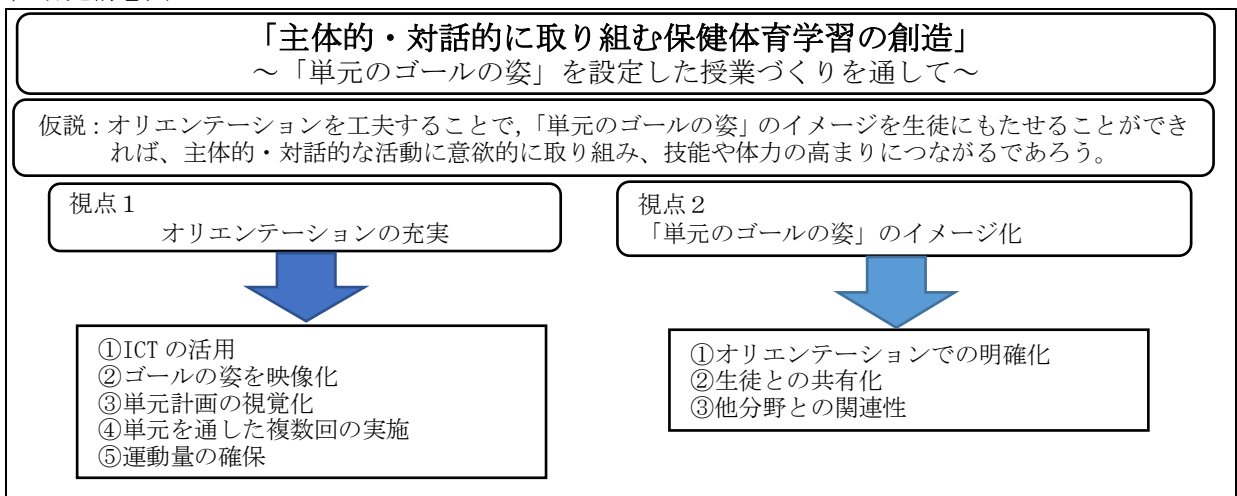
これまで上益城郡では、福永純一校長（御船中学校）を中心に、8校17名の保健体育科担当で研究を進めてきた。昨年度、県の研究発表大会を行い、そこで新たに見えてきた課題解決と、オリエンテーションを中心とした上益城郡の授業づくりに向けて一丸となり、更なる研究に取り組んできた。

2 研究テーマ

(1) 上益城郡教科等研究会保健体育部会テーマ

「主体的・対話的に取り組む保健体育学習の創造」
 ～「単元のゴールの姿」を設定した授業づくりを通して～

(2) 研究構想図



3 研究の実際

(1) 研究組織

【授業研究部会】 武田 雅裕 (益) 古閑 広憲 (甲) 仲川 瑞樹 (矢) 安部 拓哉 (嘉) 一門 翔 (御) 福田 雅也 (御)	【資料部会】 松本 巧 (清) 中尾 祐毅 (益) 上林 匠 (益) 田代 洋輝 (益) 瀬戸香奈美 (甲)	【課題調査部会】 倉岡 武 (蘇) 藤野 博文 (木) 廣津 俊英 (木) 岩田 聡 (御) 黒田 渚 (嘉) 米田 豊和 (蘇)
--	--	--


(2) 活動状況

第1回	第2回	第3回	第4回
期日 6月9日 (金)	期日 8月25日 (金)	期日 11月14日 (火)	期日 1月26日 (金)
場所 益城中学校	場所 矢部中学校	場所 矢部中学校	場所 甲佐中学校
内容 活動倉庫等	内容 実技講習会 ベースボール型	授業者 仲川 瑞樹 3年 陸上競技	授業者 古閑 広憲 2年 バスケットボール

(3) 授業の実際

① 単元計画「2年球技：ゴール型 [バスケットボール]」、板書計画

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	健康観察・準備運動・スキルウォーミングアップ (サーキット)・学習課題の確認										
10	基本となる技能を身に付ける。										
20	射しのゲーム		【ドリブル】			【射撃練習】			基本となるゲーム		
30	○セットシュート		①ドリブル			②射撃練習			③3対4ゲーム		
40	○レイアップシュート		④ドリブル			⑤射撃練習			⑥3対4ゲーム		
50	○ドリブル		⑦ドリブル			⑧射撃練習			⑨3対4ゲーム		
60	○守備の方法		⑩ドリブル			⑪射撃練習			⑫3対4ゲーム		
70	学習の振り返り・次時の確認・片付け										
80	準備運動										
90	授業の振り返り										

【板書計画】	
球技 バスケットボール 単元を通した学習課題：ボール操作と伸縮した動きを高めながらバスケットボールを楽しむ。 【めあて】 ノーマークを上手く使って攻撃しよう。	4対4 簡易ゲーム ○1分30秒で攻守交替する。 ○攻撃は、攻撃者全員が3ポイントラインの外に出るから。 ○守備はマンツーマン。
学習の流れ 1 準備運動・スキルウォーミングアップ 2 めあて・学習内容の確認 3 個別練習 4 4対4簡易ゲーム 5 学習のまとめ	スペースを考える 
	スキルウォーミングアップ ○ドリブルシュート ○バスからシュート ○バスからドリブルシュート ○ドリブル

②授業の様子

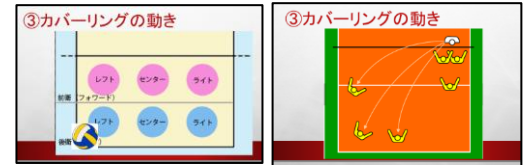
ア オリエンテーション

単元中に2回程度のオリエンテーションを行った。内容が重複しないようにして、生徒が取り組む内容や意識してほしいところなどに絞った。短時間でテンポよく行ったことで、生徒にとってもわかりやすく、運動の時間の確保にもつながった。

第1オリエンテーションでは、単元のゴールの姿や基本的な技術などを取り上げた。第2オリエンテーションでは、チーム編成やゲームでの動き、ルールなど、活動に即した内容を取り入れて行った。複数回行うことで、生徒が「何を意識すればいいのか」がわかりやすく、「できた」という実感がもちやすい授業となった。



第1オリエンテーションでの資料



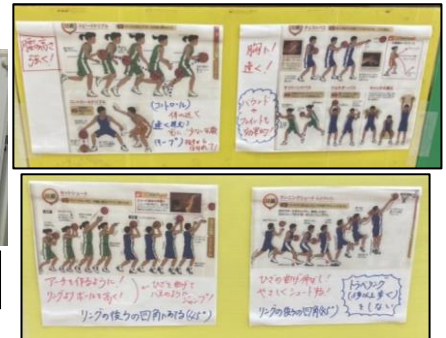
第2オリエンテーションでの資料

イ 単元のゴールのイメージ化

単元のゴールの姿をイメージするために、単元目標や単元を通した課題を、毎回の授業で提示し、生徒に意識をさせた。また、その姿を達成するための技能のポイントも併せて提示し、「この時間で何を習得すれば単元が終わる時にゴールの姿になるのか」という見通しをもたせるようにした。昨年度、生徒に提示する言葉が難しいなどの課題があったので、振り返り等で出た生徒の言葉を使い、生徒がわかりやすいように工夫をした。また、基本的な技能のポイントも掲示することで、漠然とプレーするのではなく、「なにを」「どこを」「どうやって」すればいいのかが意識できるようにした。



単元のゴールの姿をイメージするための掲示物



ウ ICT の活用と話し合い活動

主体的・対話的な活動の1つとして、ICTを活用しながら話し合いをする場面も工夫をした。場面により、スクリーンを使い、全体で共有したり、タブレットを使って個人やチームの動きを確認したりした。タブレットだけではなく、ホワイトボードや学習カードも用いながら、簡単に自分たちの動きが確認できるようにもした。運動が苦手な生徒も、自分が何をすればいいのかが目で見えて理解しやすく、友達からのアドバイスももらえることで、意欲の向上につながった。

ICT等を活用した話し合いの様子



4 まとめ (成果と課題)

昨年度の研究を引き継ぎ、オリエンテーションを充実させることで、生徒が見通しをもち、主体的に活動に取り組むことができることを目指してきた。昨年度の県研究発表大会で指摘された運動量については、内容を精査していくことで、活動時間の確保に努めてきた。複数回に分けたことで10～15分程度で行うことができ、残りの時間をオリエンテーションで確認した動きやルールでゲーム等を行うことができ、運動量の確保につながった。

今後の課題としては、「できる」を実感するために必要な体力要素の把握やその向上、話し合いや互いのコミュニケーション能力の高まりを図る意図的な対話的活動の充実が挙げられる。また、上益城郡の実態として、1人や2人で授業を受け持つ学校がほとんどであり、相談がしづらい環境でもある。その支えとなる研究組織の在り方を考えていく必要があると考えている。