

仲間とともに課題を見つけ、解決し、学びを深めていく体育学習  
～中1「つくって学ぼう！ぼくらのゴール型ゲーム」ハンドボールの実践を通して～

- 1 主題設定の理由
- 2 研究の方法
  - (1) めざす生徒の姿
  - (2) 研究の仮説
  - (3) 手だてについて
  - (4) 単元構想と教材、抽出生徒Aについて
- 3 実践の実際
- 4 実践の考察
  - (1) 成果
  - (2) 課題
- 5 引用参考文献

第9分科会  
保健・体育  
B 体育

糟谷 正幸 (西尾・平坂中)

## 研究の概要報告

### 1 県内の自主的な研究活動のとりくみ状況

「体育でどのような子どもを育てるか、自ら考え、行動する子どもをどう育てるか」を大テーマとして、追究した教育実践が27本報告され、大きく次の2つの柱で討論が行われた。

#### (1) わかる・できる・かかわることを大切にしたい授業づくり

##### ① ゲームやレースの設定をどのようにするか

例；ゲームの人数を3人にするのか4人にするのか？

例；どのようなリレー（学習活動）を準備するとよいのか？

##### ② 気付きを促す発問や教員支援（視点の提示や助言等）をどのように行うのか。

##### ③ 「わかる・できる」と「かかわる」をどのように考えたらよいか。

例；かかわり合うことを重点におくと、技能が高まらないことがある。

課題1 「競技スポーツ」ではなく「生涯スポーツ」を対象とする体育科・保健体育科の学習の質（わかる・できる・かかわる）を深める具体的な指導には、どのような方法があるか。

#### (2) ねばり強く学ぶことをめざした教材や指導方法を工夫したい授業づくり

##### ④ 一人1台端末の利活用と運動量について

例；ICT利活用によって課題に気付けない子どもへの指導をどうしたのか。

##### ⑤ 振り返りの時間は長くなりすぎないか。

##### ⑥ 単元のまとまりをふまえた教材配列や場づくりについて

例；最初から4対4から始めるのは難易度が高いのではないか。

課題2 子どもたちの試行錯誤を保障するためには、どのような教材や指導方法を工夫したらよいか。

### 2 本次の県教研で論じられた主要な課題

「わかる・できる・かかわる体育授業づくり」と「ねばり強く学ぶことをめざした教材や指導方法」の2つの柱での討論から、主要な課題は次の2点に整理できる。

(1) 「競技スポーツ」ではなく「生涯スポーツ」をめざす体育科・保健体育科の学習の質（わかる・できる・かかわる）を深める具体的な指導はどのような方法があるか。

(2) 子供たちの試行錯誤を保障するためには、どのような教材や指導方法を工夫したらよいか。

（鈴木一成・渡辺裕子）

## 報告書のできるまで

第71次教育研究愛知県集会「保健・体育（体育）」分科会では、昨年度までの成果と課題をふまえ、1年間の実践が各単組・支部で集約され、高められて、ここに集結された。

この報告書は、自分の動きに課題をもち、課題解決にとりくもうとする中学校第1学年のゴール型ゲーム「ハンドボール」で実践した内容をまとめたものである。

助言者	鈴木 一成（愛知教育大学）	渡辺 裕子（名古屋・柳小）
教育課程研究員	崎 裕樹（尾北・大口北小）	久保 正徳（名古屋・陽明小）
	加藤 大輔（瀬戸・長根小）	松本 良太（岡崎・竜南中）
	宇佐見昌也（名古屋・千早小）	林 阿弓（尾北・古知野東小）

## 1 主題設定の理由

保健体育科の目標は、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見つけ、課題の解決にむけた学習過程を通して、心と体を一体にとらえ、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である。この目標を達成するためには、「主体的・対話的で深い学び」を実現させる学習が重要であるとされている。それは、教員から一方的に教え込まれる受け身な学習ではなく、学習者である子ども自身が主体的、能動的に学習する授業が必要であると考え。保健体育科における「主体的・対話的で深い学び」を実現させる学習過程に必要な授業とは、子ども自らの意思で活動する授業である。教員が子どもたちに課題や技能ポイントを提示して活動させるのではなく、子ども自身が、自分やチームの目標を達成するために必要な課題を見つけ、その解決にむけて活動していくことが大切である。仲間とともに運動にとりくむ中で、子ども自身が課題を見つけ、その解決方法を考えて試合や競技を行い、再び考え、解決にむかっていくことが「主体的・対話的学び」となる。そうした学習を繰り返すことが「深い学び」へとつながり、子どもたちの「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」ための資質や能力を育成することにつながる。この学習を具現化するために、「課題解決学習」のより一層の充実をはかることが必要だと考える。

この考えにもとづき、「仲間とともに課題を見つけ、解決し、学びを深めていく体育学習」を研究テーマとして具体的実践を通して研究・検証を行った。

## 2 研究の方法

### (1) めざす生徒の姿

研究題目に迫るため、めざす生徒の姿を次のように設定した。

- ・仲間とともに運動にとりくむ中で、自分やチームの目標を達成するために必要な課題を見つけることができる生徒。
- ・課題に対する解決方法を考えて試合や競技を行い、再び考え、解決にむかったり、新たな動き方や役割を発見したりできる生徒。

### (2) 研究の仮説

めざす生徒の姿を具現化するために、次のような仮説を設定し実践することにした。

#### 仮説1

生徒の実態にあった教材を扱ったり、生徒が求めるルールを扱ったりしながら、授業時間のほとんどの時間をゲームに費やすゲーム主体の授業を行えば、自分やチームの目標を達成するために必要な課題を見つけることができるであろう。

#### 仮説2

チームの仲間と考えを交流する場を確保したり、発問によって支援したりすれば、課題に対する解決方法を考えて試合や競技を行い、再び考え、解決にむかったり、新たな動き方や役割の発見をしたりすることができるであろう。

### (3) 手だてについて

#### 仮説1 に対する手だて

手だて①ルールがシンプルで、難しいボール操作の技能が要求されない教材を選択したり、生徒の実態に合わせて流動的にルールを改善したりすることで全員が主体的に参加できるようにする。

手だて②授業時間の中でゲームを行う時間をたくさん確保することで、課題を発見する機会を増やして、必要な課題を見つけることができるようにする。

#### 仮説2 に対する手だて

手だて③チームの仲間で、課題や考え、役割を図や言葉で表して共有できる場を確保することで課題に対する解決方法を考えて試合を行うことができるようにする。

手だて④全体に発問をするのではなく、チームそれぞれに合った発問をすることで再び考えて解決にむかったり、新たな動き方や役割の発見をしたりすることができるようにする。

### (4) 単元構想と教材、抽出生徒 A について

#### ①単元構想

単元構想については資料1のとおりである。本単元を構想するにあたって、生徒の思考を書き込まずに単元構想を練った。それは、単元構想に生徒の考えを書き込むことで、教員が誘導的に考えを引き出そうとしたり、そうなるように単元構想を変更したりすることが危惧されるためである。その結果、主体的な学びが阻害される可能性がある。資料1に示した単元構想とすることで、生徒のさまざまな、考えや思いを大切に単元をすすめていきたいと考えた。

#### (資料1) 単元構想

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
初発問	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           ◎ゲームを行って、問題点はあるかな。         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 200px;">           ◎ゲームで勝つために、一人一人にどんな役割があるかな。         </div> <p style="text-align: center;">※技術的な課題は取り上げず、戦術的な課題のみ取り上げていく</p>												
ゲーム	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           ・キーパーなしで3対3の5秒ゲーム         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 200px;">           5対5の3分ゲーム         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 200px;">           必要であれば…            ・キーパーを含む5対5の1分ゲーム・1対1で1シェイクオフのシュートゲーム         </div>											5対5の3分ゲーム 総当たりで3周	
目指す生徒の姿	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           ・基本的なルール・マナーの理解する            ・ゲーム適応            ※ゲームに適応できない生徒を0にする。         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 200px;">           ・チームで勝つために自分の役割や、チーム戦術について考えたり遂行したりする。            (ボールを持っているときや、もっていない時の動き)         </div>											一人一人がチームの中での自分の役割を遂行できる。	

## ②教材について

本単元の実践では、ハンドボールをもとにした教材を扱うこととした。初めに生徒に提示したコートサイズや基本的なルールは資料2に示したとおりであるが、生徒の思いや考えに合わせて流動的に変化させていくこととした。ボールは本来ハンドボールで使用するものと比べて柔らかく軽いものにするのでボール操作の難しさを軽減できると考えた。また、ゴール幅を広く、低くすることでゴールを決めやすくするとともに、ハンドボールの特性であるバウンドシュートを狙うことができたり、キーパーを行う際に顔にボールが飛んでくる恐怖心を取り除いたりした。ルールについては試合時間を短くすることで、1時間に行うことができる試合数を増やした。さらに、人数を少なくしたことで全員が多くボールに触れられるようにした。また、ボールをコートに投げ入れてゲームを行う際には、

全員がボールに触れゲームにのぞめるよう、ボールに触れていない生徒の近くにボールを転がすなど球出しの方法を工夫した。

## ③抽出生徒 A について

A は、文化部に所属しており、休み時間は読書をして過ごしていることが多い。1学期に実践を行った「ハードル走」では、はじめから走ることに抵抗感を感じていた。また、自分からすすんで、自己の課題を発見したり、課題解決にむかって工夫してとりくんだり姿はあまりみられなかった。運動に自信がないことから、授業内で他の生徒とかかわる姿もほとんどみられず、一人で何となくハードルを飛び越していた。本単元の実践を行うことで A が、教材に興味をもち、仲間とともに運動にとりくむ中で、自分やチームの目標を達成するために必要な課題を見つけたり、課題に対する解決方法を考えて試合や競技を行い、再び考え、解決に近づいたり、新たな動きや役割を発見したりする姿がみられるようにしたい。

## (資料2) 1-5 ハンドボールのコートとルール

### (1) コート

- ・コートサイズ 縦28M 横14M
- ・ゴールエリアライン 半径4Mの半円
- ・ゴールサイズ 

高さ1, 2M	横幅3M
---------	------

### (2) ルール

- ・人数 3対3
- ・試合時間 5秒

#### ・ゲームの始め方

サイドラインに3人ずつ並び（生徒は教員に背を向けて待機）教員が投げ入れたボールを獲得したほうが攻撃、できなかった方が守備をする。攻撃側がシュート（得点）をするか5秒経過したらゲーム終了。ゴールキーパーは設けない。

#### ・反則

##### ①相手に対する動作の反則

- ・相手が持っているボールを叩いてとってはいけない。
- ・相手の進行を手で止めてはいけない。

##### ②ボールの取り扱いの反則

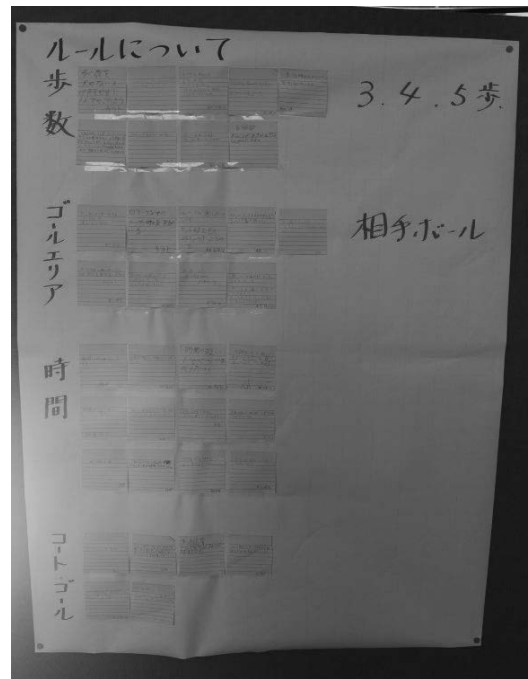
- ・オーバーステップ  
(4、5歩程度で厳密にはとらない)
- ・ダブルドリブル（手のひらを返してもよい）

### 3 実践の実際

#### (1) 教材と出会い、興味をもつA（手だて①に対応）

第1時のはじめに、「ゲームを行って何か問題点はあるかな」と発問をした。そして、問題を感じたらゲームの合間に付箋に書いてボードに貼るよう指示を出した。ゲームを始めると多くの生徒は楽しそうに活動を始め、Aも同様であった。始めは付箋を使う生徒はいなかった。しかし、1人15試合程度終えたところから自分の考えを付箋に書いて貼る姿がよくみられるようになった。第1時を終えて生徒の書いた付箋を問題の内容ごとに分類した。すると、「ボールがうまく投げられない」、「うまくキャッチできない」などの消極的な意見を書いている生徒はまったくいなかった。一方で、「人数や時間がもっとあるといい」、「ゴールキーパーをつけたい」などのゲームをより楽しくするためのルールについての書き込み（資料3）が多く、生徒が本単元に主体的にとりくもうとしていることが読み取れた。第2時には、第1時に付箋に書いた問題点について話し合い、ルールの改善を中心に行った。その中で、人数や時間を変更することはもちろんだが、「キーパーのとき、男子がジャンプシュートをしてくるととてもこわい」という書き込みを受けて「ジャンプシュートしてもよいが打った後もラインを越えない」など恐怖感を減らしていくという意見も採用されていた。生徒たちが考えたルールは資料4に示したとおりである。そして、生徒たちは「勝つこと・楽しむこと」を目標として本単元にとりくみたいと話合いを結論付け、ゲームにのぞむこととした。

(資料3) 分類した付箋（ルールについて）



#### (資料4) 1-5 ハンドボールのルール (変更点はアンダーライン)

##### (1) ルール

- ・人数 5対5 (キーパー含む) ・試合時間 3分
- ・ゲームの始め方  
じゃんけんでどちらのボールかを決め、スローオフで始める。
- ・キーパーは毎試合交代で行い、チーム内でキーパーを行う回数を均等にする。
- ・反則
  - ①相手に対する動作の反則
    - ・相手が持っているボールを叩いてとってはいけない。
    - ・相手の進行を手で止めてはいけない。
    - ・ジャンプシュートを打った後でもゴールエリアラインを越えてはいけない。
  - ②ボールの取り扱いの反則
    - ・オーバーステップ  
(4、5歩程度で厳密にはとらない)
    - ・ダブルドリブル (手のひらを返してもよい)

※試合では審判をつけず、困ったら2チームで相談をして解決。

(2) たくさんの試合を行う中で、課題を見つけるA (手だて②に対応)

第2時の話し合いを終えた後、

第1時と同じように「ゲームを行って何か問題点はあるかな」と発問をし、問題点について付箋に書くよう指示を出してゲームを行った。第2時を終えるころには各チーム10試合以上試合を終えた。生徒が書いた付箋を確認していくと第1時とは異なり、ルールについての問題はほとんどなかった。そして、第3時からはゲームのみを行うゲーム主体の授業を行った。1時間の中で6チームの総当

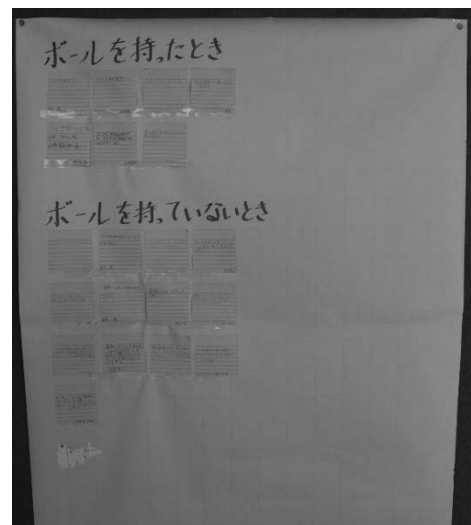
(資料5) 掲示、配付した対戦表

試合番号	Aコート	Bコート
1・9	ゴリ×えび 運営：体育バカ	ダブルトマト×ザ・ベガサス 運営：もやし
2・10	体育バカ×もやし 運営：えび	ゴリ×ダブルトマト 運営：ザ・ベガサス
3・11	ザ・ベガサス×体育バカ 運営：ゴリ	えび×もやし 運営：ダブルトマト
4・12	ゴリ×ザ・ベガサス 運営：体育バカ	えび×ダブルトマト 運営：もやし
5・13	ダブルトマト×もやし 運営：ザ・ベガサス	ゴリ×体育バカ 運営：えび
6・14	えび×体育バカ 運営：ダブルトマト	ザ・ベガサス×もやし 運営：ゴリ
7・15	ダブルトマト×体育バカ 運営：もやし	えび×ザ・ベガサス 運営：ゴリ
8・16	ゴリ×もやし 運営：体育バカ	

たり(2面使う)を2回行い、各チーム10試合(30分)ゲームを行う時間を確保した。そして、生徒が自分たちで効率よく授業を展開するために、対戦表(資料5)を壁に掲示したり、生徒に配付したりした。また、タイマーを使って全体で時間を共有したり、だれがどの試合でキーパーをするかがすぐに読み取れる表を活用したりすることで、少しでもゲームの時間が長くなるようにした。第3時を終えるころには各チーム20試合以上を終えた。Aのチームの付箋を分類し、その内容に焦点をあてると、前述したようにルールについての問題が書かれた付箋はなく、「ボールを持っていないときにどうしたらよいかわからない」や、「キーパーがいると思った以上にシュートが入らない」、「たくさん点を取られてしまう」などの課題が多く書かれていた(資料6)。Aの付箋には「ボールを持っていないときどうやって動いたらいいかわからない」と書いてあり、たくさんのゲームを行ったことで、課題を見つけることができたと考える。

(資料6)

Aのチームの付箋(1部抜粋)

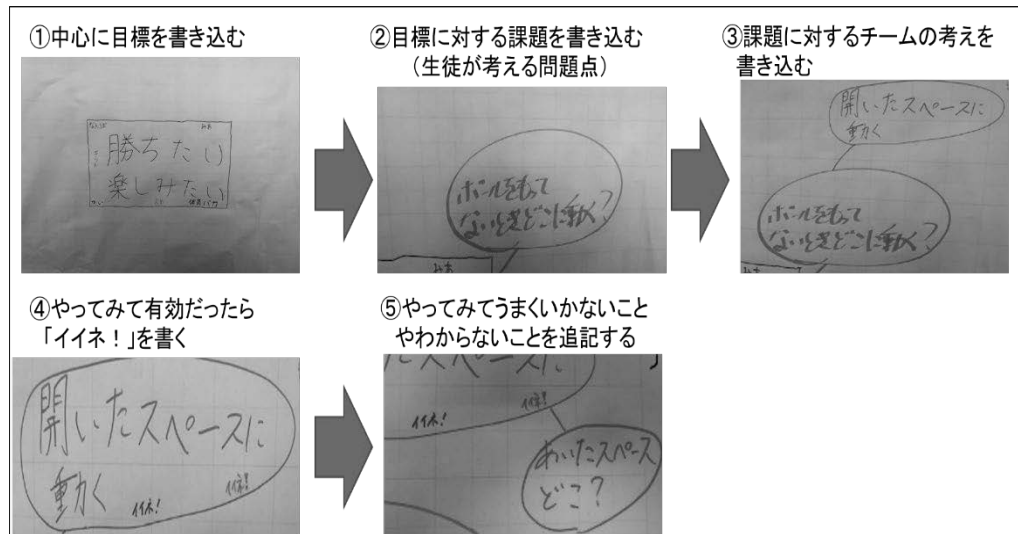


(3) 課題を見つけ、授業ツイートをしながら課題解決にむかうA (手だて③に対応)

第3時と同様に第4時以降もゲームのみを行うゲーム主体の授業を行った。ゲームを行っていない時間はチームタイムとし、授業ツイートに考えを書き込んだり、チーム内で意思疎通をはかったりする時間として授業にのぞんだ。また、この授業ツイートは必ず書かなければいけないものではなく、書きたいときやチームで必要なときに活用し、必要ない場合は休息をとってよいとした。ほとんどのチームがボールを持っていないときの動き方に疑問をもっていたため、「ボールを持っていないときにはどんな役割があるかな」と発問をしてから試合を行った。5試合程度行くと、チームタイムの授業ツイートを書き込んだり、話し合ったりする姿がよくみられた。A

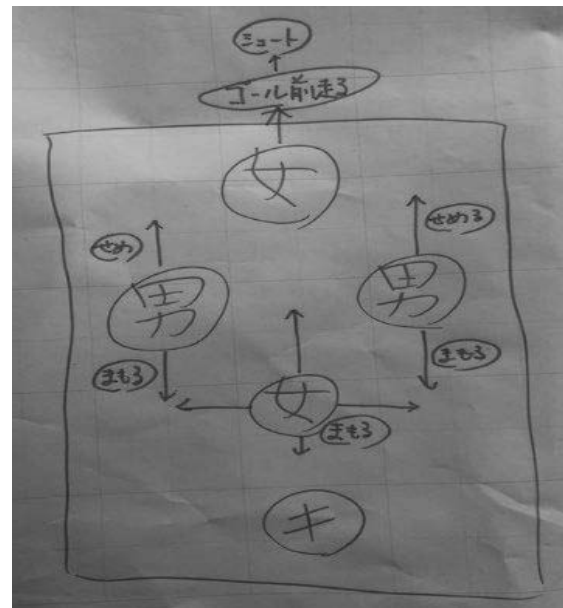
のチームの授  
業ツイート  
を確認する  
と、「ボール  
を持ってい  
ないときど  
こに動  
く？」とチ  
ームの課題  
が書き込ま  
れていた。  
そこには  
「空いたス

(資料7) 授業ツイートの方法と内容



ペースに動く」、「周りを見て指示を出す」と書かれており、ゲームの中でそれを試そうとしている姿がみられた。また、課題を解決していく中でうまくいったことには「いいね！」と書き込みすることで仲間の意見を認めていた。さらに友だちの困っていることに対話的な書き込みをして、チームの仲間と協力をして課題を解決しようとする姿もみられた(資料7)。Aのチームだけでなく、ほとんどのチームが目標の「勝つこと・楽しむこと」を達成するために、どうしたらよいかを考え、たくさんの課題を授業ツイートに書き込んでいた。また、第4時の後半から第5時になると、授業ツイートを作戦ボードのように活用(資料8)する姿がみられた。作戦を書き始めたころは資料8に示したように「せめ」、「まもる」など抽象的な書き込みであったが、ゲームを繰り返していくと、ゲーム中のポジションを決めてゲームにのぞんだり、一人ひとりの役割をはっきりとさせたりした具体的な授業ツイートがみられた。そして、ゲームを重ねていくうちに、ボールを持っているとき、ボールを持っていないときの役割がはっきりしてきており、作戦を考えて攻撃や守備を行うチームが増えた。しかし、時数を重ねていくうちに、たくさん見つかった課題の中のどの課題にとりくんでいるのかチーム内で意思疎通が取れておらず、ただゲームを行うだけのチームもみられた。そのため、第7時の授業開始前にチームでどの課題にとりくむかをはっきりさせてからゲームにのぞむよう声かけをした。また、各チームに矢印の付箋を配付してとりくんでいる課題に貼るように指示を出したことで、その時に自分たちのチームがどの課題を解決しているのか明確になり、どのチームも解決方法を考えながらゲームをすることができた。

(資料8)  
授業ツイートを作戦ボードのように活用





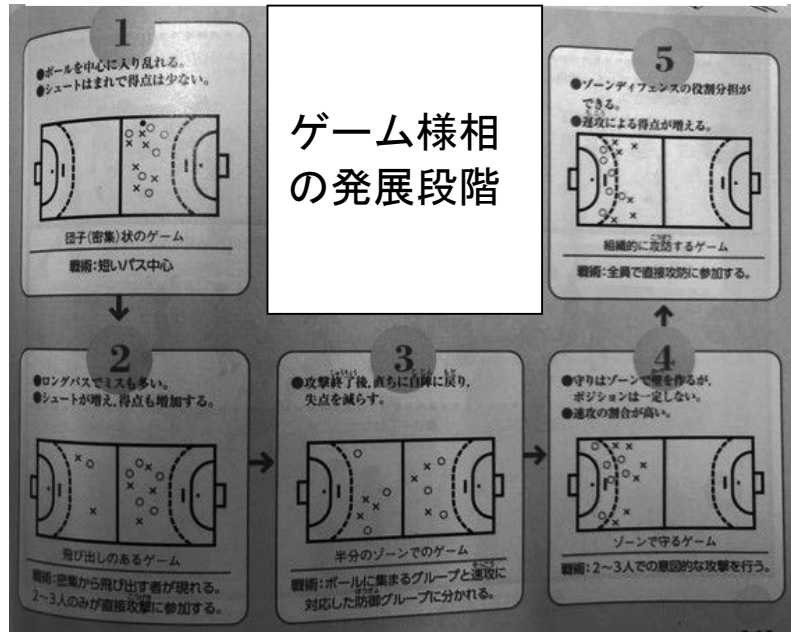
(4) 発問を受けて新たな動き方を見つけ出す A 手だて④に対応)

第8時ごろになると、生徒は自

分たちでさまざまな課題を見つけ出し、解決にむけて試行錯誤する様子がよく見てとれるようになった。ハンドボールにおけるゲーム様相の発展段階については資料9に示した通りである。本学級のゲーム様相を分析すると、資料9にある②～④が入り交ざった発展段階であることがわかった。Aのチームではパスカットから1人が飛び出しシュートを決めるというゲーム様相②の速攻を中心とする得点パターンがほとんどであった。

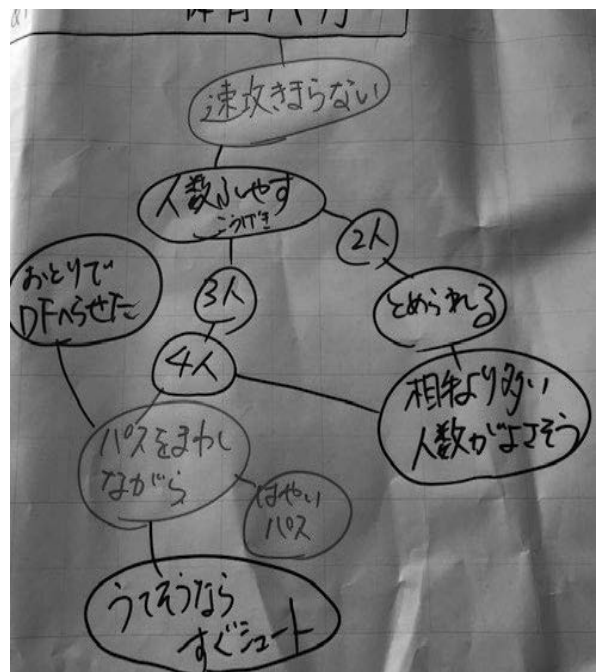
また、ディフェンスでは、ゾーンディフェンスをするチームとマンツーマンディフェンスをするチームが半々くらいであった。これらのチームはどちらも行ったうえでこのようにゲーム展開をしているわけではなく、初めにうまくいった攻撃・守備の方法を採用しゲームを行っていた。そこで、新たな動き方に関心を寄せると、まずはAの相手チームに「いつも同じ子がシュートを打って入れられてしまうけどどうしたら止められそうかな」と発問をした。すると、相手チームがマンツーマンディフェンスからゾーンディフェンスに切り替えた。相手の守備への切り替えが速くなったことで、資料10に示した授業ツイートへ「速攻決まらない」と書き込みがあるようにAのチームがあまり得点できなくなった。その後、Aのチームに「ゴール付近にたくさんディフェンスがいるときは何人で攻撃すると得点がとりやすいかな」と発問した。すると、はじめに攻撃の人数を試行錯誤する姿がみられた。初めは、速攻で攻め込む人数を2人や3人に変えていたが、それでもパスカットをされて止められてしまうため、それぞれの動き方を試行錯誤し、相手のディフェンスの人数によって速攻と遅攻を使い分けるようになってきた。また、ゲーム様相を分析すると、資料9にある③、④の段階になってきていることが見て取れた。

(資料9) ゲーム様相の発展段階



(資料10)

発問後のAのチームの授業ツイート



また、ゲーム様相を分析すると、資料9にある③、④の段階になってきていることが見て取れた。

## 4 実践の考察

### (1) 成果

#### ①手だて1について

3実践(1)で記述をした授業後のAの振り返りは資料に示したとおりである。資料1 1下線部の「時間とか人数とかを増やしたい。あと、シュートとかパスもがんばってやってみたいです。」という記述があることから、Aが本単元の教材に興味を示して、主体的に学習にとりくもうとしていることが読み取れる。そのことから、ルールがシンプルで、難しいボール操作の技能が要求されない教材を選択したり、生徒の実態に合わせて流動的にルールを改善したりすることで全員が主体的に参加できたと考える。

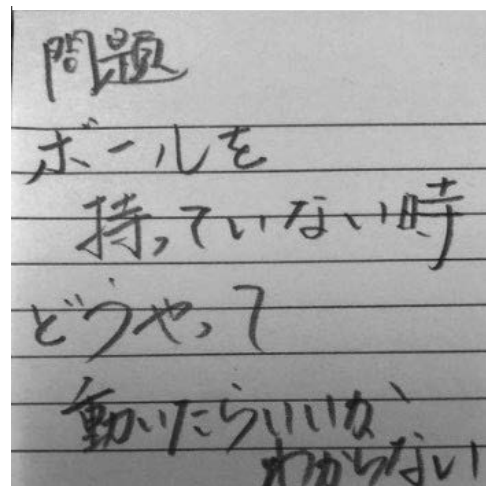
#### (資料1 1) Aの振り返り

初めはつまらなさそうと思ったけれどやってみると自分のところにもたくさんボールがきてもおもしろかった。ボールが柔らかくて当たってもいたくないし、小さくてわたしでもなげられました。次の授業で、ゲーム時間とか人数とかを増やしたい。あと、シュートとかパスもがんばってやってみたいです。

#### ②手だて2について

3実践(2)に記述をしたように、ゲーム数をたくさん行う中で、生徒の付箋には「ボールを持っていないときにどうしたらよいかわからない」や、「キーパーがいると思った以上にシュートが入らない」、「たくさん点を取られてしまう」などの課題が多く書かれていた。また、Aの付箋(資料1 2)には「ボールを持っていないときどうやって動いたらいいかわからない」と書いてあり、ゲーム主体の授業を行ったことで、課題を見つけることができたと考え。そのことから、授業時間の中でゲームを行う時間をたくさん確保することで、課題を発見する機会を増やして、必要な課題を見つけることができたと考え。

#### (資料1 2) Aの付箋



#### ③手だて3について

3実践(3)で記述をした、授業ツイートを活用した授業後のAの振り返りで次項資料1 3下線部に「どうしたらパスカットができるかをチームの課題にして試合を行いました。」という記述から、Aが課題をもって試合にのぞんでいることが読み取れた。さらに、資料1 3下線部に「マークする子とパスを出す子の間に入って、しかもマークしている子の近くにいるとパスカットがうまくできる」と記述していることから、解決方法を考えながら試合にのぞんでいることも読み取れる。そのことから、チームの仲間で、課題や考え、役割を図や言葉で表して共有できる場を確保することで課題に対する解決方法を考え、試合を行うことができたと考え。

#### (資料13) Aの授業後の振り返り

今日の授業では「どうしたらパスカットができるか」をチームの課題にして試合を行いました。始めは、一人ひとりにマークをつけてパスをカットして攻撃をしようと思ったけれど、うまくカットできなかつたし試合の終わりのほうはマークする子についていけなくなっていました。次に、マークする子とボールを持っている子の間にずっといることをチームでやってみたら相手がパスをしにくそうでした。でも、パスを出す子のほうに近づきすぎると高いパスで頭を越されてしまうので、マークする子とパスを出す子の間に入って、しかもマークしている子の近くにいるとパスカットがうまくできると思いました。次の試合はカットしたあとどうやって攻撃するか考えたいです。

#### ④手だて4について

3実践(4)で記述をしたように、Aのチームに合った発問をした授業後のAの振り返り(資料14)を分析してみると、「Bがパスをもらうふりをしておとりをやってみたら相手がつられて動いていた」という記述からAが今までになかった動き方を見つけ出していることが読み取れる。また、ゲーム様相の発展

も見て取れた。そのことから、全体に発問をするのではなく、それぞれのチームに合った発問をすることで、再び考えて解決にむかったり、新たな動き方や役割の発見をしたりすることができたと考える。

以上のことから、Aがめざす生徒の姿に迫ることができたと考える。

#### (資料14) Aの授業後の振り返り

今日の試合では、速攻をけっこう止められてしまっていて得点が今までより取れなかった。相手もどんどん強くなってから自分たちももっと別のことをしないといけないと思ったので、攻める人数を変えて見ました。相手の守備が多いときは速攻じゃなくて、守備より多い人数で攻めないとなかなか得点できないことがわかりました。また、Bがパスをもらうふりをしておとりをやってみたら相手がつられて動いていたので、すごいと思った。私もやってみてチームの得点アップにつなげたいです。

#### (2) 課題

仲間とともに運動にとりくむ中で、自分やチームの目標を達成するために必要な課題を見つける姿や、課題に対する解決方法を考えて試合や競技を行い、再び考え、解決にむかったり、新たな動き方や役割を発見したりする姿がみられたが、すべての生徒にそのような変容がみられたわけではない。他の領域でも、さらに手だてを工夫し、主体的に考える習慣をつけていきたい。

今回の実践を通して多くのことを学んだ。今回の実践で明らかとなった課題を受け止め、今後も仲間とともに課題を見つけ、解決し、学びを深めていく体育学習について追究していきたい。

#### 5 引用参考文献

- ・中学校学習指導要領(平成29年度告示)解説 体育編
- ・アクティブ中学校体育実技 新学習指導要領準拠 大日本図書