

令和 5 年 3 月 3 日

福岡県教育委員会教育長 殿

所属校名 新宮町立新宮中学校  
職・氏名 教諭 長崎 捷  
指導者名 稲吉 勝弘

### 研修最終報告書

このたび、長期派遣研修員として、下記のとおり研修をしましたので報告いたします。

#### 記

- 1 研修種別 C 福岡教育大学附属福岡中学校研修員
- 2 研修場所及び所在地 福岡教育大学附属福岡中学校  
〒810-0061 福岡市中央区西公園12番1号  
電話番号 (092) 771-8381  
FAX番号 (092) 732-1147

3 研究主題及び副題

主体的に運動に関わる力を高めようとする保健体育科学習指導法の研究  
～分析活動を促す手立ての工夫を通して～

4 研究内容の概要

(1) 研究の目標

主体的に運動に関わる力を高めようとするために、保健体育科学習指導における分析活動を促す手立ての在り方を究明する。

(2) 研究の仮説

保健体育科の学習指導において、分析活動を促す手立ての工夫を行えば、主体的に運動に関わる力を高めようとする生徒が育まれるだろう。

(3) 研究の内容

○ 主体的に運動に関わる力を高めようとする生徒を育てるための分析活動を促す手立ての工夫の在り方

(4) 主題設定の理由

スポーツ庁が実施した「令和3年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」では、「運動やスポーツをすることは好きですか」という質問に対し、「嫌い・やや嫌い」であると回答した中学2年生は18.5%と5年ぶりに増加した。また、保健体育の授業以外での1週間の総運動時間が60分未満の生徒の割合は13%となっており、運動習慣の二極化が見られる。そこで同庁は、令和4年に策定した第3期「スポーツ基本計画」において、生涯にわたって運動・スポーツを継続したい子供の増加（生徒82%⇒90%）と子供の体力の向上（新体力テストの総合評価C以上の生徒75%⇒85%）を目標値として掲げている。しかし、コロナ禍となり、社会全体では様々な活動制限がなされたが、運動をしない、もしくは運動やスポーツをする時間が減少したままの生活習慣が定着してしまうことが懸念されている。そして、私自身のこれまでの授業を振り返ると、競技や種目が「できる」「できない」の結果だけを求めるものになっており、運動が得意・不得意、好き、嫌いの二極化を助長していた可能性がある。そこで結果だけでなく、課題を自ら発見し、解決に向かわせるための方法を考えたり、その過程を分析させることによって自力解決を促し、運動をする楽しさや達成感を実感することができれば、主体的に運動に関わる力を高めようとする生徒を育成することができると考え、本主題を設定した。

(5) 主題・副主題の意味

① 主題の意図するもの

「主体的に運動に関わる力を高めようとする」とは、対象とする運動に対し、自身の知識や技能、適正などを自覚したうえで自己課題を設定し、解決できるという想定に基づいて行動を起し、自分や他者との関わりを通して新たな知識や技能などを獲得していく過程を繰り返そうとすることである。本研究では、分析活動を軸に動作や戦術・演技構成要素などの課題解決を図って、自らの力で「できた」という実感をもって学習に取り組む生徒の姿を目指す。溝上（2017）は、「課題依存型の主体的学習」、「自己調整型の主体的学習」、「人生型の主体的学習」の3層から成る主体的な学習スペクトラムを基に「主体的な学び」の深まりについて検討している。自己調整型とは、自らの学習の目標をもち、進め方を見直しながら学習を進め、その過程を評価して新たな学習につなげることである。そこで本研究では、運動に主体的に関わろうとする生徒の姿を実現するためには、学びを自己調整する力が必要であると考えたため、「自己調整型」を軸に研究を進めていく。効果的な自己調整を促すために、自己成就サイクル（予見、遂行コントロール、自己省察）に着目して、学習目標や学習方略、メタ認知を用いて、自身の学習を方向付けていく。つまり、予見、遂行コントロール、自己省察の段階を循環させることで自己の目標をさらに高めたり、より有効な方略を選択したりするなどの修正を絶えず行なうことである。練習を重ね、課題を解決した経験から、学びの過程を振り返った時に「技能が上達した」などという達成感を得ることが期待できる。これらの成功体験から運動に主体的に関わる価値に生徒自ら気付くことができると考える。

② 副主題の意図するもの

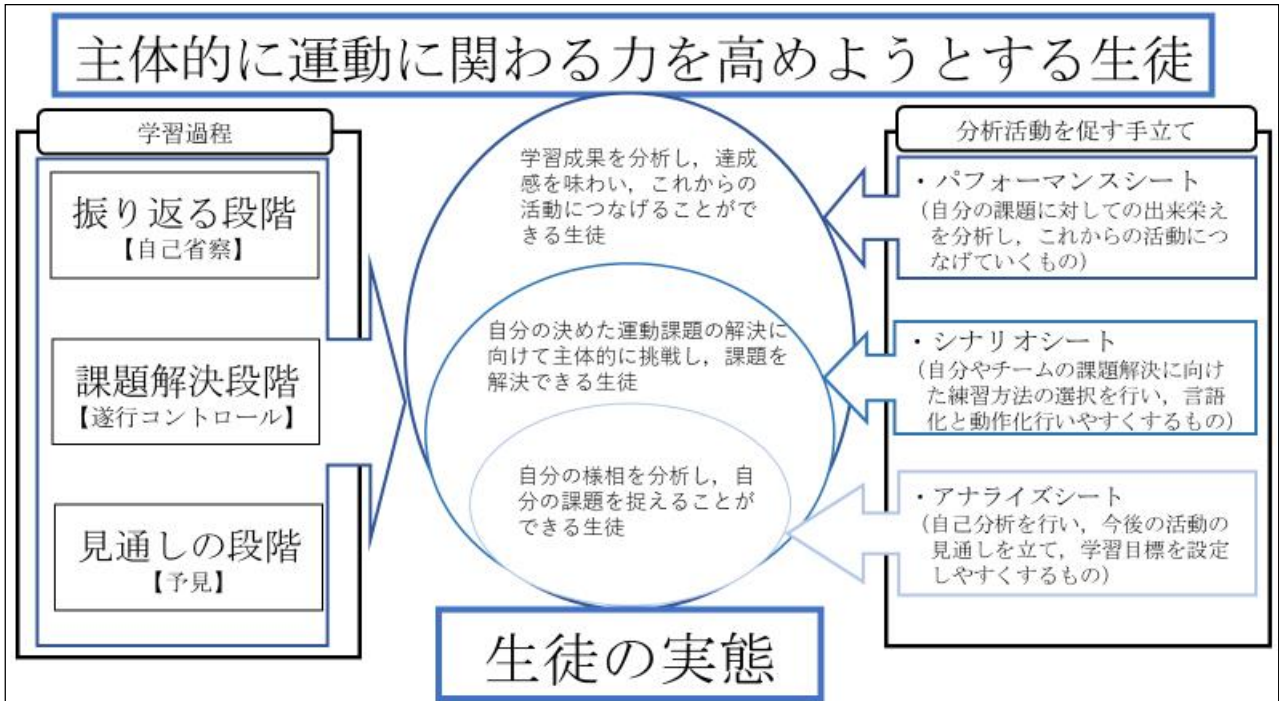
「分析活動」とは、運動における自己やチームのパフォーマンスを映像やシートなどの媒体に記録し、パフォーマンスの成否の要素を場面ごとに整理して、顕在化させ、課題を明らかにしていく活動である。また、因果関係の分析として、原因が結果につながるまでの段階で、いろいろな要素が関与しているため、その段階を細かく分け、それぞれの段階に関与している要素を明らかにすることでもある。

本研究における学習過程と各段階における分析活動の内容及びねらいを以下に示す。

段階	ねらい	分析手段	分析活動の内容
振り返る	<ul style="list-style-type: none"> <li>高めた技能を確認し、達成感を味わい、今後の活動につなげることができるようにする。</li> </ul>	パフォーマンスシート	<ol style="list-style-type: none"> <li>単元のまとめとして最初と最後の様相を比較し、自分・チームの技能の高まりを確認する。</li> <li>学びの転用を考察する。</li> </ol>
課題解決	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動の課題解決の見通しや意欲をもつことができるようにする。</li> <li>技能を高め、課題を解決しようとする中で、次への期待感を抱くことができるようにする。</li> </ul>	シナリオシート	<ol style="list-style-type: none"> <li>課題解決のために、自分やチームに必要な練習方法を選択する。</li> <li>練習を行う中で、解決していく課題の優先順位を検討し、決定する。</li> <li>実際の試合や演技を行う中で、課題解決を行う際の具体的な動き方について検討し、決定する。</li> </ol>
見通し	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動の行い方に関する知識を身に付け、自分の単元のゴール像を設定できるようにする。</li> </ul>	アナライズシート	<p>試しのゲームや試技終了後、その結果から高めたい技能を選択したり、自己技能の課題点を検討したりし、単元の目標を設定する。</p>

本研究では、上記のように学習過程を三つの段階に分け、それぞれのねらいが達成できるように各段階に特化したツールを用いて分析活動を設定した。見通し段階においては、アナライズシートを用いて学び（運動）を俯瞰的に捉えさせることで、自分の様相を分析し、自分の課題を捉えることができる生徒を目指す。課題解決段階においては、シナリオシートを用いて、学び（運動や動き方）を具体的に可視化し、自分の決めた運動課題の解決に向けた練習方法を立案（言語化）したり、何度も練習を実践（動作化）したりして、課題を解決できる生徒を目指す。振り返る段階においては、パフォーマンスシートを用いて、学びを転用し、他の運動でも同じような考え方、動き方が使えることを捉え、学習成果を分析し、達成感を味わい、これからの活動につなげることができる生徒を目指す。

(6) 研究構想図



(7) 検証の方法

- 抽出生徒のアンケート調査による意識の変容
- ICT機器を用いたデジタルポートフォリオによる抽出生徒の様相観察及び分析

(8) 実践と考察 (実践2)

- ① 単元「球技 (ゴール型) バスケットボール」
- ② ねらい

本実践では、自分やチームの技能や役割、動き方を分析する活動を通して、バスケットボールの技能の向上や空いている空間を活用した攻撃面での戦術考案ができるようになる。

③ 実践2の仮説

単元「球技 (ゴール型) バスケットボール」の学習において、分析活動を促す手立ての工夫を行えば、自己の課題を発見して、自己目標を設定し、課題解決のための練習を行い、その結果や過程の振り返りから、技能の高まりを実感して主体的に運動に関わる力を高めようとするだろう。

見通しの段階：実際の試合映像を見たり、試しのゲームから得た情報をアナライズシートを用いて分析したりする活動を通して、バスケットボールの特性やパスを受けること、空間を活用して攻撃することなどを課題解決のための構成要素として見出し、自分の目標を設定することができるだろう。

課題解決段階：シナリオシートを用いて、分析活動とゲームを繰り返し行うことを通して、個人やチームの課題解決のために、ゲーム中での動きや役割分担をより明確にすることができるだろう。

振り返る段階：単元の振り返り活動として、パフォーマンスシートを用いて、自分の試合映像を単元はじめと終わりで見比べたり、単元の目標と照らし合わせたりすることを通して、自身の技能向上を自覚することができるだろう。

④ 授業の実際

ア 「見通し」の段階

この段階のねらいは、自己の現状について、実際のモデルと自分の映像を客観的に比較してアナライズシートで課題を整理させることで、バスケットボールの特性やパスの重要性、空間の使い方といった構成要素に着目して自己の目標を設定させることである。まず、競技の特性について探らせた。ここでは、実際の試合の映像を提示し、バスケットボールにおける技能について問うた。すると、「シュート」「ドリブル」「パス」の三つを述べた。次に、学習の見通しをもたせ、学習目標を立てさせた。ここでは、試しのゲームを行わせ、試合映像やゲームの記録用紙から自己の技能課題の分析

に取り組みさせた。さらに試しのゲーム後に、バスケットボールの難易度について問うと「自分が想像していたよりも難しい」や「シュートが全く入らなくて難しい」といった抽象的な表現が多かった。そこで、自分がどの場面でうまくプレイができていないかを【資料1】のように分析させた。その結果から、自分が本単元の最後にどのような姿になりたいか目標を設定させた。すると、ほとんどの生徒が、バスケットボールの技能に関する目標をアナライズシートに設定することができた。

【資料1】アナライズシートによる自己分析（右側）と目標設定（左側）

**試しのゲームを終えて自分の目標を設定しよう!**

①技能面の課題

- ドリブルが得意ではなく、パスをもらってもすぐにパスをすることしかできない
- 誰を守るのか明確に決めても実際のゲームとなるとうまくいかなくなってしまうことがあった
- シュートが入っていない

**生徒の技能目標**

**生徒の単元目標**

**自分の課題点を局面分析**

**こんな目標を立てた!! (単元の自分のゴール)**

- ドリブル・シュートを人の干渉があっても安定して行えるようにすることやピポットのようにフェイントをかけられるようにしたい
- ノーマークの人へのパスはできるのにそこからつなげることがあまりできていなかった

→パスした後の自分の動き

- スピードを武器にする

**アナライズシート(自己分析→目標設定)**

試しのゲームを行って、自分の課題点はどこを付けよう?

**パスの出し手**

- ボールの保持
- 味方にパスが通った。
- 味方にパスが通らなかった。
- ノーマークの味方に通った。
- 味方が頑張ってくれた。
- 味方がマークされていた。
- パスの技能が足りなかった。(パスミス)

**パスの受け手**

- ボールをスペースで受けた。
- ボールを受けた。
- ボールを受けることが出来なかった。

**シュート**

- ボールの保持
- 目の前に敵がない
- 目の前に敵がいる
- シュートが狙える位置だ!!
- シュートが狙えない位置だ!!
- 無理やりシュートした。
- シュート!!
- 無理矢理(やみくも)シュート!!
- バスをして味方についた。
- 相手にブロックされた。

イ 「課題解決」の段階

この段階でのねらいは、シナリオシートを用い、個人やチームの課題の要因をさぐり、個人の動き方やチームでの役割分担などの要素に着目して分析させ、分析結果を言語化したり、動作化したりしながら課題解決に向かわせることである。

そのためにまず、個人技能の課題点を明らかにさせ、解決に取り組ませた。ここでは、技能のポイントを捉えさせるために、モデル映像を視聴させ、ポイントをまとめた後、モデル映像と自分の動きとの比較から、具体的な改善点を見出させた。

次に、分析活動を通して、チームに合った戦術を見つけ、ゲームで試す活動に取り組ませた。ここでは、チームの課題を明らかにさせるために、【資料2】の心電図法や軌跡図を用い、ゲームの動きを可視化させ、分析の材料にさせた。心電図と軌跡図を照らし合わせて攻撃局面でうまくいかなかった原因について述べているチームが8チーム中5チーム見られた。さらに、戦術を考案しゲームで試させた。ここでは、役割分担を明確にさせるために【資料3】のエリア分けした作戦ボードを活用させたり、軌跡図、心電図法を

【資料2】生徒の会話の様子・記入した図

**心電図**

シュート G:ゴール ●~●:ドリブル ●——●:パス C:カット E

心電図分析記入

**軌跡図**

**生徒の話し合いの様子**

話し合いでの会話の例

A: 「パスを受ける人が決まってない?」  
 B: 「(軌跡図を指しながら) コートの一部しか使ってないよ。」  
 A: 「もっとパスを多くの方が受けれるようにしたいよね。」  
 C: 「パスをもらいたいけどうまくもらえないんだ。」  
 A: 「パスを出すから、相手がいないところにどんどん動いて。」  
 B: 「ここでボールを持ったら、ここにパスするから左サイドに走り込んで。」  
 C: 「分かった。もし、ここに相手がついてきたらどうしたらいい?」  
 A: 「今度は逆サイドみたいに空いている場所にどんどん動いて。」

【資料3】エリア分けした作戦ボード

用いてゲームの分析に取り組ませたりして、【資料4】のシナリオシートに記入させた。戦術を考案させる際に、自チームの選手の特徴を考え、配置したり、空間に走りこむために空間を作り出す動きをしたりする選手を決めたりした。そうして練習を繰り返し行わせ、技能を向上させた。

### ウ 「振り返る」段階

この段階のねらいは、最後に行わせた「確かめのゲーム」と「初期のゲームデータ」をパフォーマンスシートを使って比較分析させ、技能の向上とその原因から、今後の活動につながる視点をつかませることである。

そのためにまず、「確かめのゲーム」を行わせた。ここでは、自分自身の技能の伸びを捉えさせるために、ゲーム映像を撮影し、単元「初めのゲーム」と「確かめのゲーム」を比較させた。また、バスケットボールの技能の向上や他への般化の視点について確認した。すると「ドリブル」「シュート」「パス」の他に「空間に走り込んだり、空間を作り出したりすること」といった他のゴール型種目にも共通する空間の利用に関する視点で答えた生徒が95%となった。次に、自分自身のこれまでの分析したデータをもとに【資料5】のようにパフォーマンスシートを作成させた。

### ⑤ 考察

主体的に運動に関わるために、三つのシートが有効に働いたかどうかを、様相観察や学習プリント、アンケート結果や各単元の振り返りから分析し、考察を行う。なお、実践を進めていく中で研究内容の変更があったため、実践2の考察を中心としている。

【資料6】は、抽出生A・Bの新体力テストの結果である。実態調査の段階において、抽出生Aは、技能が低いものの運動意欲は高く、主体的に技能を高めようとする姿が見られた。抽出生Bは、技能、意欲がともに低く、授業でも積極的に取り組む姿があり見られなかった。さらに、より精緻に実態（体育授業態度の変容）を把握するための体育授業態度評価を活用した。4月に診断的授業評価を行い、次に実践2が終了した段階で総括的授業評価を質問用紙により調査し、「認識」「目標」「情意」の因子に分け、評価基準に照らし合わせ評価した。【資料7】は、抽出生A、Bの運動に関する認識面、運動目標、情意面の変化である。

【資料4】抽出生Aのシナリオシート

<b>ゲームの変容</b>	<b>根拠となるデータ</b>
<p><b>役割分担をしたことでどんなゲームの変容があった？</b></p> <p>端と真ん中でボールのやりとりをすることで、細かいパスを繋げることが可能になり、相手から取られることが少なくなった。空間の利用が上手になって、敵にボールを取られにくくなったと思うから、これからはもっとその空間が上手に使えるように意識したい。</p> <p>(生徒の記述 一部抜粋)</p>	<p><b>根拠となる客観的なデータは？</b></p> <p>〔初回の軌道図〕    〔今回の軌道図〕</p> <p>〔それぞれの図を比較してわかること〕</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①初回に比べてパスの間に相手からボールを取られる事象が少ないこと。</li> <li>②パスがロングパスになっておらず、細かいパスになっていること。</li> <li>③ドリブル状態のときに相手にボールを奪われるのが少なくなったこと。</li> <li>④シュートが入りやすくなった(シュートが入る可能性が増し、得点を決めやすくなった)こと</li> </ol>
<b>役割分担</b>	
<p><b>だからこんな役割分担をした(自分のコート)</b></p> <p>②それぞれ左端と右端に居て、ボールを前にドリブルする人。真ん中にいる人からボールをもらい、真ん中にいる人へボールを投げる。</p>	<p><b>だからこんな役割分担をした(相手コート)</b></p> <p>②左端と右端のうち、少し真ん中に寄ったところにいる人。パスをミスすることがないよう細かいパスを真ん中の人と行う。</p>

【資料5】抽出生Bパフォーマンスシート

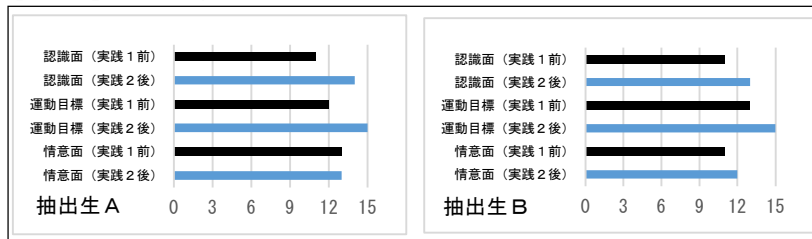
<b>自分が1番伸びたと思う技能を教えてください。空いている空間を見つけてそこに走り、ボールを持っている人がパスをしやすい場所をつくる。</b>	<b>伸びた技能</b>	<b>目標の達成</b>	<b>学んだこと</b>
<p>・シュートの決定率が上がった。</p>			
<p><b>自分の立てた単元の目標は達成できましたか？</b></p> <p>チーム内では、前の試合よりもいい試合をすることを目標に、改善点や課題を見つけ分析することで、少しずつ得点が増えて試合が成り立つようになったため、目標は達成できたと思う。</p>			<p><b>バスケットボールでどんなことを学んだ？</b></p> <p>コートの中だけでなくコート全体を使うことや空いている空間に走り散らばること、ボールに人が集まりすぎないことなどを意識することで試合がうまくいくことを学びました。今までやってきた競技よりも、チーム内で分析することや課題を見つけることの大切さをとても感じました。得点するチャンスが増え、話し合いや分析する力も大切な要素だと学びました。</p>

「ドリブル」「シュート」「パス」の他に「空間に走り込んだり、空間を作り出したりすること」といった他のゴール型種目にも共通する空間の利用に関する視点で答えた生徒が95%となった。次に、自分自身のこれまでの分析したデータをもとに【資料5】のようにパフォーマンスシートを作成させた。

【資料6】抽出生の新体力テストの結果

	体力テスト結果	運動(体を動かす遊びをふくむ)やスポーツをすることは好きですか。	保健体育の授業は楽しいですか。
抽出生A	D	好き	やや楽しい
抽出生B	D	嫌い	あまり楽しくない

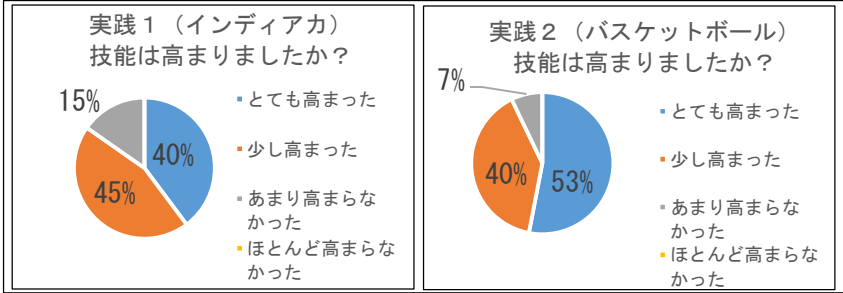
【資料7】抽出生の変容



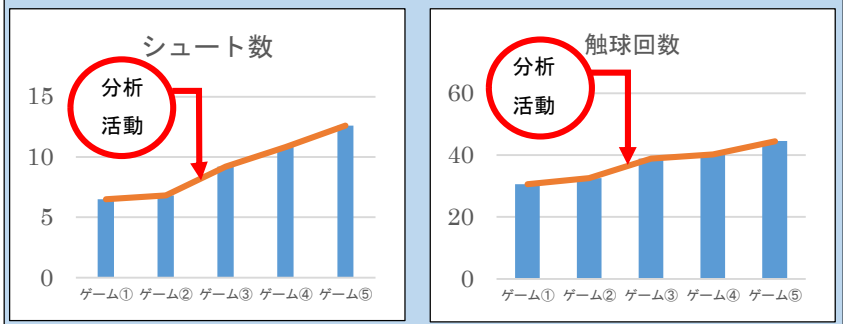
4月に診断的授業評価を行い、次に実践2が終了した段階で総括的授業評価を質問用紙により調査し、「認識」「目標」「情意」の因子に分け、評価基準に照らし合わせ評価した。【資料7】は、抽出生A、Bの運動に関する認識面、運動目標、情意面の変化である。

学級全体における保健体育科の授業に関する意識アンケートの結果では、全ての質問項目で数値の向上が見られた。その中でも、「体育をしているとき、うまい人や強いチームを見てうまくできるやり方を考える時があります」について、「はい」と答えた生徒が75%から100%となった。これは、分析活動を日常的に行い、それらが実践に結びついた結果であると考えられる。また、「体育で運動するときは、自分の目標をもって活動します」に関しても、「いいえ」と答えた生徒は0%となり、生徒が毎時間自分のめあてをもって学習に臨むようになったことがうかがえる。また、【資料8】のよ

【資料8】単元の振り返り



【資料9】学級全体のシュート数と触球回数の割合



【資料10】活用した分析活動の割合

最も活用した分析活動	軌跡図		動画分析		心電図分析	
人数と割合	22人	57%	10人	30%	6人	13%

うように、単元終了後の振り返りでは、8割以上の生徒が技能向上を実感している。さらに、【資料9】のようにシュート本数や触球回数も分析活動を行うごとに増加していった。中でも分析活動を初めて取り入れたゲーム②~③における回数の上昇が顕著に見られた。また、【資料10】のように活用した分析活動の中でも、軌跡図が最も高くなった要因は、役割分担の要素に着目しやすく言語化と動作化の懸け橋的な役割として機能したからだと考える。分析活動を通して、自分自身やチームの課題解決を行ったことで多くの生徒が技能向上を実感し、運動に主体的に関わる力を高めようとする姿につながったのではないかと考える。

5 研究の成果と課題 (○は成果, ●は課題)

- 見通しの段階では、アナライズシートを用いることで、バスケットボールの特性や難しさを捉えさせるとともに自分自身の技能面の目標をより具体的に立てることができた。
- 「課題解決」段階において、個人技能やチーム課題を分析したり、シナリオシートを活用して課題点を明確にしたりしたことは、ゲームの役割分担や動き方に着目させて、個人やチームの課題解決に向かわせることにつながった。
- 振り返る段階で、パフォーマンスシートを活用して、上達したことをまとめさせたことは、運動の特性を踏まえて自己の成長を実感させることにつながった。
- 学習過程の各段階において分析活動を行ったことで、運動が苦手だった生徒も運動の特性を捉え、進んで運動する姿が見られた。
- 本実践の実践例は球技であった。本研究において定義した分析活動が他の領域でも保健体育の目的を達成することができる有効な手立てとなるかを検証していく必要がある。
- 主体的に運動関わり続けていくためには、分析に用いるシートの種類や使用するタイミングを自分で選択、変更し、自分に合った学習の在り方を追求していけるよう実践を重ねていく必要がある。

6 研修を修了しての感想

本研究を通して、分析活動を促す手立ての工夫を行えば、主体的に運動に関わる力を高めようとする生徒の育成につながることが分かった。自分自身も研究を通して、多くの先生からご指導頂き学ぶことができた。今後も自ら学び、主体的に運動に関わる生徒を育成していきたい。

備 考

- 在籍校 新宮町立新宮中学校  
電話番号 (092) 963-0035

## 1 単元 「マット運動」

## 2 指導観

- 予測困難な時代を生き抜くためには、課題の発見、解決する力が必要とされている。保健体育科では、生徒が自分の課題を把握し、課題を個人や他者と関わる中で解決していく力などの挑戦していく主体性は、生涯スポーツへ親しむとともに、豊かなスポーツライフの実現につながる。

本単元では、演技分析カードを用いて分析する活動を通して、自分に適した技を選択し、技を組み合わせ、構成し演技することをねらいとする。学習内容としては、基本技のコツ、シンクロマットの演技構成の方法、演技構成の重要性などがある。マット運動は個人によって「できる」「できない」が明確になり、生徒が苦手意識をもちやすい種目である。また、苦手意識から新しい技の習得には時間を要する。そこで、シンクロマットを取り入れ、協働的な学びの中で苦手意識の克服をめざしたい。シンクロマットは、仲間とタイミングを合わせたり、ずらしたりして演技を構成していく種目である。よりよい演技を創り上げていくには、演技隊形の工夫をしたり、演技を構成する技を工夫したりすることや技能差に応じてシンクロさせる部分を工夫させる必要がある。本単元は、個人の技能だけでなくグループ内の課題に対して協働し、課題を解決していく力を高めたり、課題解決することで達成感を感じたりすることができるため、大変意義深い。

個人情報保護のため、  
生徒観は省略しています。

- 本単元の指導にあたっては、学習課題をクラス全員でシンクロマットの発表を成功させようとして設定し、個人技能やグループ演技を分析する活動を中心として課題を解決する学習活動を仕組む。見通し段階では、アナライズシートを活用し、自身の技能レベルを分類させ、学習の見通しをもたせる。そのためにまず、技能チェックを行わせ、学習課題を提示する。次に、課題解決段階では、シンクロマットに取り入れたい技を練習させて、演技を構成し、実践させる。ここでは、まず、基本技や発展技・条件を変えた技を習得するために模範映像と自身の映像を比較・分析させたり、学習プリントを活用させたりする。次に、演技を構築させるために、演技構成の方法を提示し、グループで考える時間を設ける。さらに、グループで演技を工夫させるために、八つの隊形カードの提示や、タイミングに着目して模範映像を見せ、その内容をシナリオシートに記入するように指示する。そして、演技を再構築し、さらに良い演技を創らせるために演技分析カードを活用させ、兄弟グループでお互いの演技を分析し合う活動を仕組む。最後に、振り返る段階では、発表会を行わせシンクロマットをまとめさせる。ここでは、自分の技能の変容を捉えさせるために初めと最後の演技を比較し、分析を総括させ、パフォーマンスシートに記入させる。

## 3 目標

- マット運動の特性を捉え、演技する中で、自分のできる技を複数組み合わせながら、タイミングよく演技することができる。
- 分析カードを活用して、個人やグループの課題を分析し、シンクロマットの演技で、隊形や技を行うタイミングを合わせたり、ずらしたりし、演技構成を工夫することができる。
- 単元の見通しをもち、個人やグループの課題を発見し、工夫しながら解決方法を見つけ、解決に向けて挑戦しようとしている。

4 計 画 ( 1 1 時間)

知：知識・技能 思：思考・判断・表現 態：主体的に学習に取り組む態度

次 時	学習活動・内容	手だて (○), 研究に関わる手だて (◎)	評価規準
見通し段階	1 学習の見通しをもち、学習目標を立て、アナライズシートで自分の技能を分類する。 ・マット運動の特性 ・自分の技能レベル	◎ 学習の見通しをもたせるために学習課題と計画を提示する。 ◎ 技能レベルを測らせるために、各技を行い、自分の技能分析をアナライズシートに記入するように指示する。	態：学習の見通しと個人目標を立て、シンクロマットに積極的に取り組もうとしている。
	学習課題：クラス全員でシンクロマットの発表を成功させよう！		
課題解決段階	7 2 シンクロマットに取り入れたい技を練習する。 (1) ~ (2) 基本技を練習し、習得する。 ・基本技のコツ (3) 発展技や条件を変えた技を練習する。 ・開始姿勢と終末姿勢 ・手の着き方、組み合わせの動き	○ 基本技のコツを捉えさせるために、模範映像と学習プリントを活用するように指示する。 ◎ 基本技を習得させるために、映像を撮影させ、自分の技の課題点をモデルと比較し、分析するよう指示する。 ○ 発展技・条件を変えた技を習得させるために、提示された資料・教具を活用するよう指示する。	知：自分のできる技をよりきれいに正確に行ったり、新しい技を身に付けたりすることができる。
	3 シンクロマットの構成を考え、実践する。 (1) グループで演技構成を作成し、実践する。 ・演技構成の作成方法 (2) 隊形とタイミングを工夫して演技構成を行い、実践する。 ・隊形の工夫の仕方 ・演技を行うタイミング	○ 演技を創らせるために、演技構成の方法を提示し、グループで考えるように指示する。 ◎ 演技を工夫させるために、八つの隊形カードを提示したり、タイミングに着目して模範演技を見せたりし、実践したことをシナリオシートに記入するよう指示する。	思：グループにふさわしい技を取り入れた演技を構成することができる。 思：隊形やタイミングを工夫し、演技を構成することができる。
	本時 6/7 (3) 演技構成を再構築し、実践する。 ・演技分析の基準 ・自分たちの課題点 ・自分たちの演技の変容	◎ 演技構成をよりよいものにさせるために、演技分析カードを提示し、映像分析や兄弟グループでの分析を行わせ、演技の変容をシナリオシートに記入するよう指示する。	思：演技分析から、演技構成を再構築し、グループに合った演技を提案できる。
	(4) 発表会に向けて演技構成を決定し、実践する。 ・自己の役割や演技の美しさの重要性	○ 演技構成を決定させるために、前時で再構築した演技構成を基に練習を行うように指示する。	知：自分の行う技を正確に演技することができる。
振り返る段階	3 4 発表会を行い、シンクロマットをまとめる。 (1) ~ (2) 発表会を行う。 ・自分の技能の変化 (3) 単元を振り返り、まとめる。 ・他種目へ般化できること	◎ 単元を振り返り、自身の技能の変化を捉えさせるために、初めと最後の演技を比較し、自分の出来栄をパフォーマンスシートに記入するよう指示する。 ◎ レポートを作成させるために分析活動を総括し、まとめさせる。	知：自分の技を正確に行ったり、仲間とタイミングをずらして技を行ったりすることができる。



5 本 時 令和5年2月1日(水) 第4校時 計画 課題解決段階の6/7 体育館にて

(1) 主 眼

○ 演技分析カードで演技分析をする活動を通して、シンクロマット演技に五つの構成要素（隊形の工夫、身体表現、技のつながり、ダイナミックな変化、シンクロ）を取り入れることの必要性が分かる。

(2) 準 備

① 演技分析カード ② Chromebook (シナリオシート)

(3) 過 程

学習活動・内容	準備	手だて(○), 研究にかかわる手だて(◎), 評価(◇)	形態	配時
<p>1 演技分析の基準を知り、本時のめあてを確認する。</p> <p>・演技分析の基準</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>めあて グループの演技課題を改善し、よりよいシンクロマットの演技を創ろう。</p> </div>	①	◎ 自分たちの演技を評価し、課題に気付かせるために、演技分析カードを提示し、前回の自分たちの演技を分析するよう指示する。	一斉 ↓ 個人	5
<p>2 演技構成を再構築し、演技を分析し合い、練習する。</p> <p>・自分たちの演技の課題点</p>		◎ 演技構成を再構築させるために、前回の映像を分析したカードから課題点を出し合い、再構築のポイントとするように指示する。 ◎ 自分たちでは気付かない演技課題に気付かせるために、演技分析カードを基に兄弟グループに分析し、評価するよう指示する。 ◎ 演技課題を可視化するために、映像を撮り、演技分析するよう指示する。	グループ	15
<p>3 分析データや映像を基に、演技構成を練り直し、再度練習する。</p> <p>・課題点の解決方法 ・兄弟グループの演技の変容</p>		◎ 課題点を解決させるために、演技を兄弟グループに分析させ、分析データを基に解決に向けた練習を行うように指示する。 ○ 兄弟グループの演技の変容に気付かせるために、分析後に前回よりもよくなった点を伝えるよう指示する。	グループ	18
<p>4 本時を振り返り、まとめる。</p> <p>・自分たちの演技の変容 ・お互いの演技を分析し合う良さ</p>	②	◎ 自分たちの演技の変容に気付かせるために、映像や分析カードを比較させ、その変容をシナリオシートに記入するよう指示する。 ○ 分析し合うことのよさに気付かせるために、「なぜ演技は変容し、その毛結果や効果の違いは何か」と問う。 ◇ グループに合った演技構成を提案することができたか。 ＜ロイロノート記述分析＞	個 ↓ グループ ↓ 一斉	12