

高等学校

大会主題「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた体育学習の推進」

研究主題「男女共習選択体育における、ICTを活用した、主体的・対話的で深い学びに向けた体育授業」

I 研究の概要

1 主題設定の理由

(1) 今日の課題から

高等学校保健体育科の目標は

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的、計画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継続するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 各種の運動の特性に応じた技能等及び社会生活における健康・安全について理解するとともに、技能を身に付けるようにする。
- (2) 運動や健康についての自他や社会の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。
- (3) 生涯にわたって継続して運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、明るく豊かで活力ある生活を営む態度を養う。

である。

本校生徒は平均的な運動能力や、体育への関心・意欲が高い傾向にある。しかし、各種目における専門的な技能修得の場面では、出来る・出来ないを判断した際に若干の二極化傾向が見られる。また、男女共習においては男女の根本的な体力差から、試合等をする際のバランスや試合内容の消化不良（得意な生徒が力を発揮しきれない等）の課題が見られた。

その解決の糸口として目標の(2)に注目し、得意な生徒と苦手な生徒が教え合いをすることがお互いの技能の高まりに繋がるのではと考えた。また教具としてICTを有効に活用することで学習がより深まるであろうと考え仮説を立てた。

このことから、本校の体育指導においては、課題の合理的、計画的な解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を身に付けることを目的とし、ICT教具を活用することで表現力の育成に重点を置く。

(2) 本校教育目標から

本校の教育目標は、次の3点からなる。

- 1 自己の可能性を追求し、自他の幸福を探究する学びの姿勢を持つ人間を育成する。
- 2 文武両道を旨とし、集中力、気力、体力など総合的な人間力を育成する。
- 3 自分の言動に責任を持ち、思いやりのある情操豊かな人間を育成する。

今回の研究を通して、課題を発見する力、それを他者と共同して解決する力の定着を目指し、対話する力、表現力の向上・育成を目指す。

(3) 生徒の実態から

本校生徒は、体育への関心・意欲が高く平均的な運動能力も高い。なおかつ、グループワークにおいても積極的にリーダーシップを発揮する生徒が複数見られる。しかし、そういった一部生徒に任せきりになりグループとしての成果物としては体を成すものの、個人で見たときの学習の深まりはいまひとつであるように感じられるのが現状である。体育の授業を通して一人一人が使命感・責任感を持ち、合意形成に寄与したと実感できることが本校の体育指導において特に必要と思われる。

2 研究の目的

○ICTを活用した教え合いの授業を通して、自らの意見・課題を明確にし、他者に伝える力を向上・育成する。

○ICTを活用した教え合いの授業を通して、男女共習においても多数の生徒が力を発揮したと感じられる授業を展開する。

3 研究の仮説

仮説1 ICTを活用した動画作成授業を通して、自分の意見や考えを他者に伝える力が身に付き、他者に伝える力や技能の高まりにも寄与するだろう。

仮説2 ICTを活用した動画作成授業では、男女の体力差・能力差に関わらず、一人一人が課題解決に寄与したと感ずることができよう。

4 研究の方法

使用するアプリ

- ・動画編集アプリ（音声による字幕の自動生成が可能）
- ・Webアプリ（授業の振り返り等の収集が可能）

仮説1について

○コーチング動画を作成する（ワークシートを使用し、班内の役割を明確にする。）

実演者 → カメラの前で動作を行う。

ナレーター → 動作のポイントで解説を差し込む。

撮影 → 実演者をカメラで撮影する。

監督 → ポイントを整理し、グループ内の合意形成を図る。（リーダー）

○作成動画を共有し、各スキルの技能テストを行う。

仮説2について

○授業の満足度についてアンケートをとる。

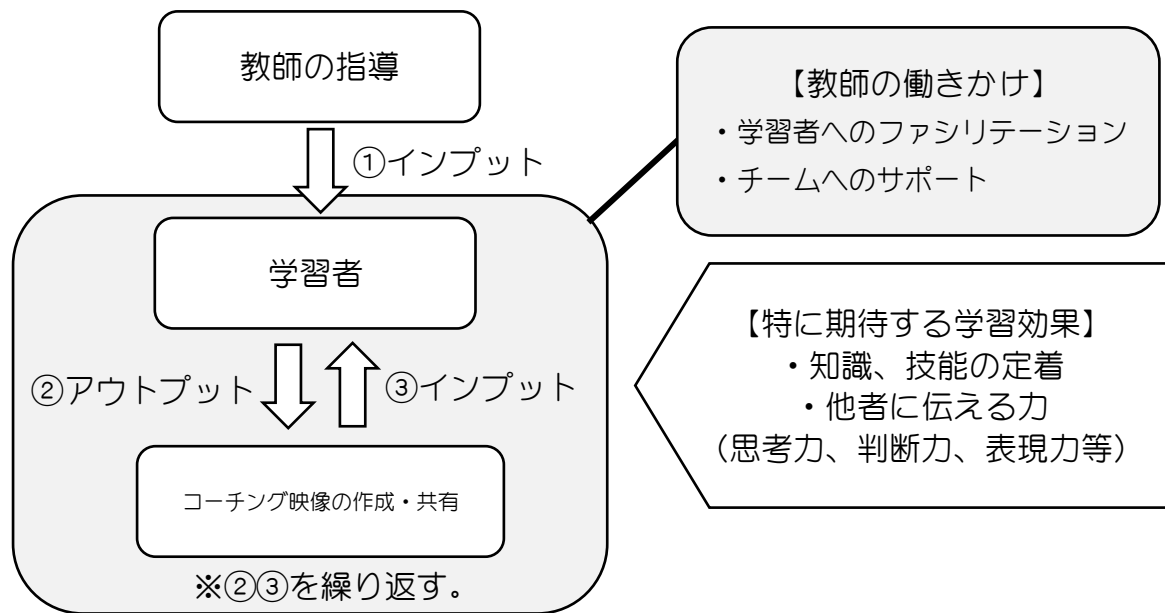
→動画作成の授業が「教師→生徒」の教示と比べて、スキルが身に付いたと実感できたかの調査

→共同作業を経たことで、試合等をした際に他者への配慮をすることが更にできるようになったかの調査

5 学習構想図

○コーチング動画作成を通して、インプットとアウトプットを繰り返すことで各資質・能力を高める。

○自己評価フォームを活用し、目標に向けての自己修正を促す。



Ⅱ 研究の実際

1 仮説1について

(1) コーチング動画作成授業ガイダンス

○伝えたこと

- ・最大の目標は“全員で”楽しくゲームができるようになること。
- ・技能の上手い下手の評価ではなく、他者に伝える力や話し合いに貢献する力を重要な評価材料とする。
- ・運動が得意な生徒の目標設定
→自分ができることを他者に伝えることができるか。それができるようになることは自身の能力の向上に繋がる。
- ・運動が苦手な生徒の目標設定
→技能は苦手でも知識として理解していた場合、コーチング動画作成の過程（ワークシート、自己評価、取り組みの様子）から適切な評価ができる。また教え合うことで知識と技能の再現の繋がりに気づきやすい。

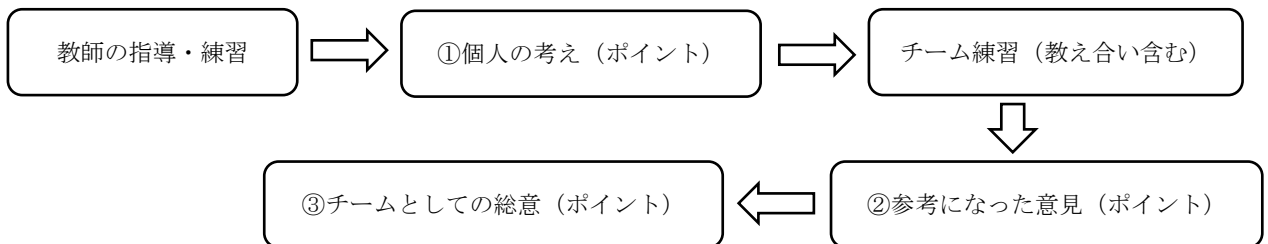
(2) チーム内での役割分担

- 1チーム4～6人程度とし、実演者・ナレーター・撮影・監督の4種の役割を設定した。
- 先に役割分担をすることで、その役割を意識した授業の受け方になることを期待した。
 - ・「ここはこういう見せ方をしてみようかな？」
 - ・「これはナレーションでいれたほうがいいのかも！」
 - ・「自分ではできるけど、なんでできるんだろう？なんて伝えたらいいんだろう？」など
- 漠然と受け身で学習するのではなく、何のために身に付けるかという目的意識を持たせ、単に“できる・できない”だけで終わらない効果を期待した。

(3) 教師による技能の指導

- 一つの技能に対してポイントを4～6個ほどに絞り指導した。
 - ・この指導を受けて、生徒自身の判断で最終的に3つに絞ることを想定しながら、自分にとってどのポイントが重要なのかを意識させることを期待した。
 - ・この点については、教師自身の教材観の見直しにも良い影響があった。

(4) ポイントの整理



- 個人の考えをチーム内で共有することで、新しい気づきを得る様子や言葉にすることの難しさを感じている様子が見られた。
- チームとしての総意を決める場面では、苦戦するチームも多くあった。
 - ・得意な生徒が遠慮してしまう。
 - 自分の意見ばかり通りすぎてしまうのではないかという不安感
 - 動きを言葉にしてみることに難しさに気づいていた
 - ・苦手な生徒が勇気を出せない。
 - 周囲の支えに頼っている自分をより認識させられる+役割が振られているので班員と協力する必要がある
 - 一歩踏み出して自分の意見を言う生徒が多く見られた
- 話し合いの場面で見られたよい傾向。
 - 技術は高いが上手く自己表現が出来ない生徒が、課題のために話し合うべきという認識を強く持ち、積極的に話し合いに貢献していた。
 - 女子が雰囲気盛り上げているグループが多く、男女共に活躍できる場面があった。

※ワークシートの記入の一例

R4体育 コーチング動画作成ワークシート (D)班	
評価(教員記入欄) [A+]	
担当する技能	オーバーハンドパス
役割分担	リーダー
	実演者 2人
	ナレーター
	撮影
ポイント①	自分の考え
	参考になった考え
	結果
ポイント②	自分の考え
	参考になった考え
	結果
ポイント③	自分の考え
	参考になった考え
	結果
メモ欄	

【構成台本】

・場面
① ② ③ 終わり

オーバーハンドパス

・撮影時の画角、ポイント

正面

・ナレーション

こちらから、オーバーハンドパスのポイントを紹介いたします。

ポイント①は、ボールを高く上げる。このあたりを撮りたい。相手と対峙する瞬間を撮りたい。

ポイント②は、ボールを高く上げる。このあたりを撮りたい。相手と対峙する瞬間を撮りたい。

ポイント③は、ボールを高く上げる。このあたりを撮りたい。相手と対峙する瞬間を撮りたい。

二つで紹介します。

(5) コーチング動画の撮影

○良い評価が出来るチームとそうでないチームに分かれた要因

【高評価のチームの特徴】

- ①技術の見せ方について、画角を変えることで表現している。
- ②動画の合間にチームらしさ(ユーモア等)を混ぜ込むなど、飽きさせない工夫がなされている。
- ③ナレーターだけに頼らず演者も声を発するなど、チーム全体で取り組んでいる雰囲気が伝わる。
→リーダーシップを発揮する生徒がいたチームが多いように見えた。また、リーダーに頼り切るのではなく、リーダーを中心に、チームとしてよいものを作ろうという雰囲気のチームも多かった。このことは、リーダーの影響でリーダー以外がそういった働きをしたとも、リーダー以外の影響でリーダーがリーダーらしい働きをできたとも、どちらとも捉えられる。

【低評価のチームの特徴】

- ①画角がずっと同じで見飽きる。
- ②ナレーターの声の抑揚が一定である。
- ③ポイントの絞り出しが甘い。等
→このことは総じて、話し合いの密度の低さから来ていると考えられる。ワークシートを集めると特にその点を見てとることができた。第三者に伝えようとする思考力や、自身の意見を伝え、また他者の意見を受け入れ新しいものを生み出す作業が乏しかったと考えられる。

(6) 撮影時の合意形成

○一人一人が“今なにをやっているか”の理解がないと役割を果たせない仕組みになっているため、活動の様子からうまく進んでいない班が容易に見取ることができる。

○上手く進む班では、各役割からのアイデアが出ていた。

- ・実演者 → 自分が出来ることと、チームがしようとしていることの可・不可の調整など
- ・ナレーター → 読み上げるスピードと実演者の動作のタイミングなど
- ・撮影 → 画角に関するアイデア「こっちからの方がいいかも」など
- ・監督 → 場面によってナレーターではなく実演者が声を発した方がよいなど

○実演者は、これまでの“なんとなくできていた”状態では撮影に対応しきれないことに気づいていた。

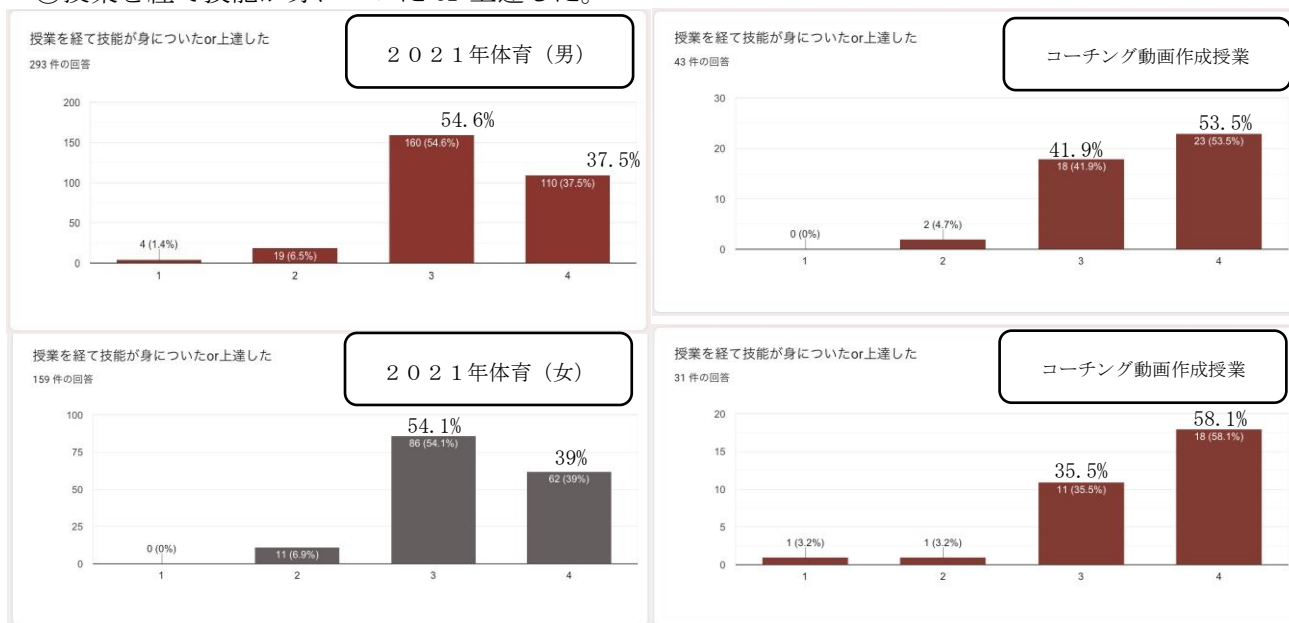
- ・技能を分解して表現することや、ポイントやコツを強調すること、無意識でできていた動作を意識的に行うことの難しさは、“元々できる生徒”への良い課題となった。

2 仮説2について

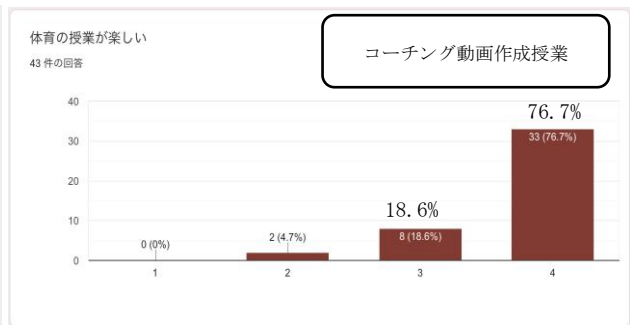
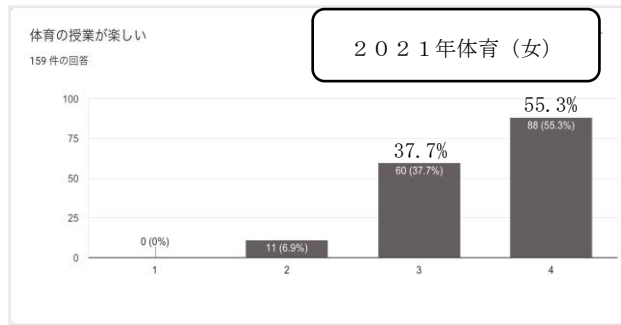
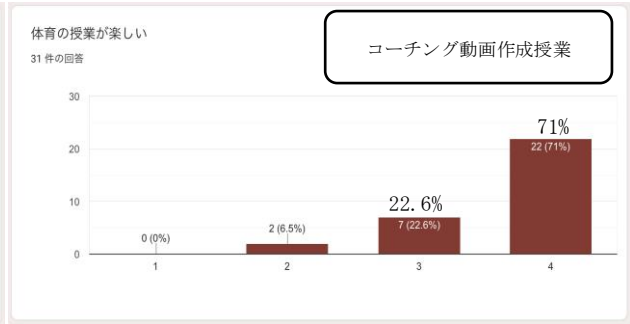
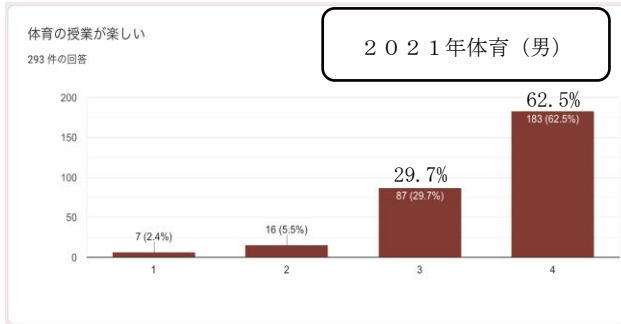
(1) 2021年度に集計したアンケートと同様の質問に加え、コーチング動画作成授業独自の質問をし比較した。

回答の母数は違うが、パーセンテージの変化はよい傾向となった。

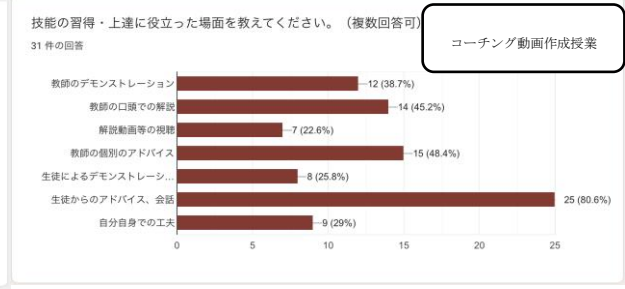
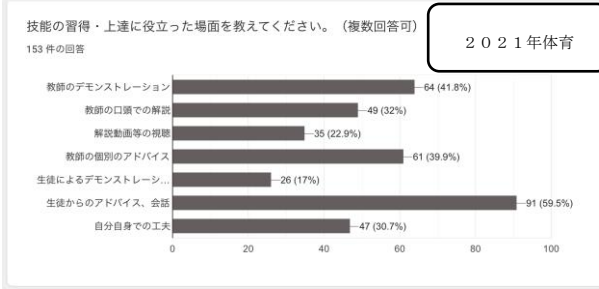
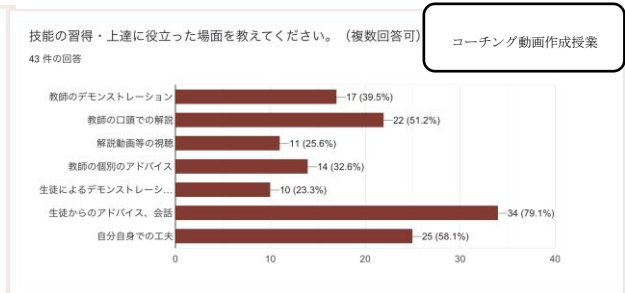
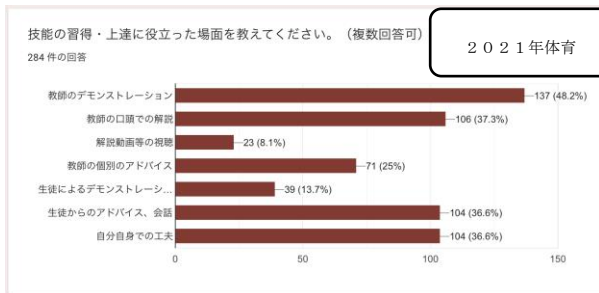
※【1…全くそう思わない 2…あまりそう思わない 3…少しそう思う 4…とてもそう思う】の評価。
①授業を経て技能が身についた or 上達した。



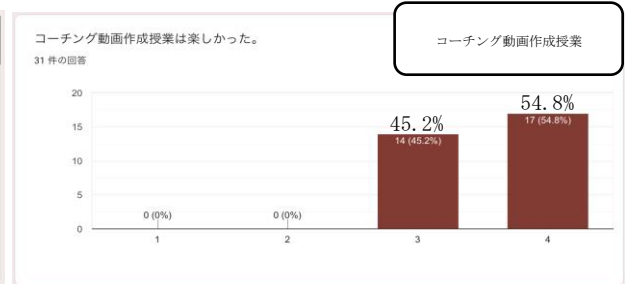
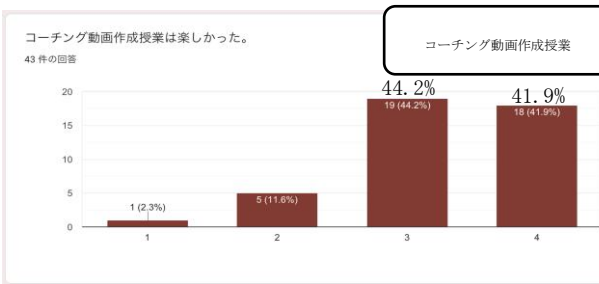
② 体育の授業が楽しいと感じる。



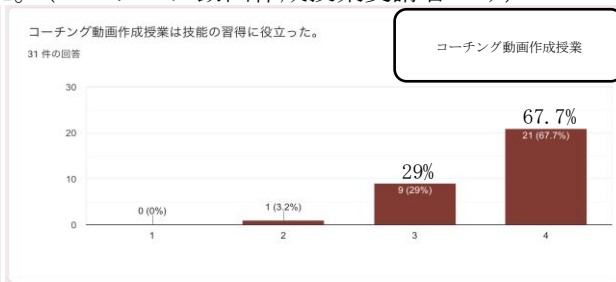
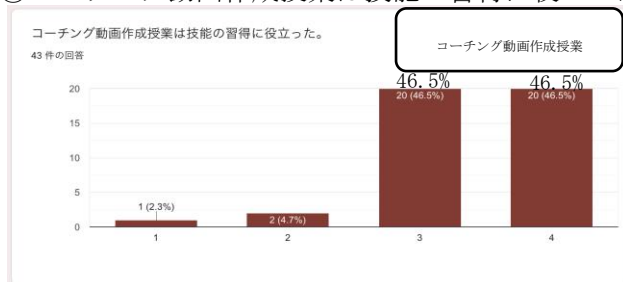
③ 技能の習得・上達に役立つ場面を教えてください。(複数回答可)



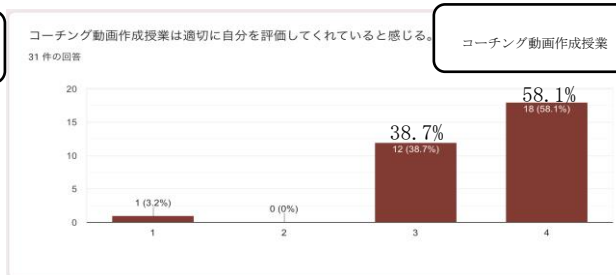
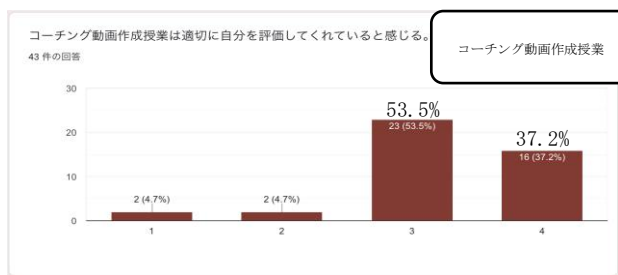
④ コーチング動画作成授業は楽しかった。(コーチング動画作成授業受講者のみ)



⑤ コーチング動画作成授業は技能の習得に役立った。(コーチング動画作成授業受講者のみ)



⑥ コーチング動画作成授業は適切に自分を評価してくれていると感じる。(コーチング動画作成授業受講者のみ)



【① 授業を経て技能が身についた or 上達した。】

- ・一般的な授業よりもコーチング動画作成授業の方が、満足度が高い数値となっている。

【② 体育の授業が楽しいと感じる】

- ・一般的な授業に比べて、(3 そう思う)の数値が減少し、(4 とてもそう思う)の数値が増えている。

【③ 技能の習得・上達に役立った場面を教えてください。(複数回答可)】

- ・男子において、友人からのアドバイスや会話の数値が増えている。
- ・女子においてはあまり変化がなく、そのことは④～⑥の満足度において女子の方が高い数値になったことと関連していると考えられる。元々、女子においては友人間のアドバイスや一緒に授業を受けること自体に体育授業の楽しさを見いだしていた傾向にあるのではないかと等男子との違いが明らかとなった。

【④ コーチング動画作成授業は楽しかった。(コーチング動画作成授業受講者のみ)】

- ・若干の男女の違いが見られる。回答を個別に見たところ、もっとコミュニケーションをとれば良かったという反省からくる満足度の低さが男子に目立った。

【⑤ コーチング動画作成授業は技能の習得に役立った。(コーチング動画作成授業受講者のみ)】

- ・この項目についても、女子の方が満足度が高い数値となった。
- ・④に比べて⑤の満足度が高いことから、楽しい楽しくないはさておき自らの学習に有効であるという実感を感じさせることが出来ていることがわかった。

【⑥ コーチング動画作成授業は適切に自分を評価してくれていると感じる。(コーチング動画作成授業受講者のみ)】

- ・この項目についても、女子の方が満足度が高い数値となった。
- ・具体的な意見として、それぞれが役割を果たさないと上手いかないので、努力した分評価されると感じたからというものがあり、授業者側のねらいに沿って授業ができたと考えられる。

(2) コーチング動画作成授業全体を通しての生徒の感想（抜粋）

- ・皆と協力している感じがとても楽しかった。
- ・みんなが積極的に意見を出したりして、みんなで作れたことが楽しかった。
- ・みんなが団結して作成しないと完成できないので、団結力を高める点でいいと思った。
- ・楽しかったのでまたやりたい。
- ・普段話さないような人と関わり、体育の授業以外で話したりすることができたし、技能の上達にも繋がった。
- ・技術もついたし、みんなといろいろ考えてやるのが楽しかったのも、とても力になった。
- ・協力しながら作るととても楽しく、完成した時の達成感も得られるのでとてもよかった。
- ・工夫するべき点がはっきりしたので、他の場面でもそれに気をつけながらできるようになった。
- ・男女仲も良くなり授業がとても楽しかった。
- ・難しかったけど、楽しかった。
- ・友達の意外な面も見れたり、技術の向上ができたからまたやってみたい。

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果

(1) 仮説1について

音声による字幕の自動生成アプリの使用することで効果的に自らの意見・課題を明確にし、他者に伝える力を向上・育成できたと考えられる。そのことは仮説2の全体を通しての感想の中で、合意形成に寄与することの難しさと、それが自らにとって必要な資質・能力であるという反省が多かったことから判断できる。

(2) 仮説2について

アンケートの結果から、コーチング動画作成授業において男女ともに（特に女子の）満足度が高いことは、男女共習の際に効果的な授業展開だと考えられる。また、元々一般的な授業において、女子が友人間でのやりとりに授業の楽しさを感じていたというアンケート結果からは、その特性を發揮し結果的に男子を引っ張り上げる働きをしたと考えられることから、単に男女共に満足度が高いという結果ではなく、男女共習だからこその高い満足度になったと考えられる。

2 課題

コーチング動画作成授業では、生徒の運動量が一般的な授業に比べて少なくなるのではないかという懸念があった。1コマの中で、個々人が練習（運動量の確保）をする場面とコーチング動画作成をする場面に分けて展開するなどして極力運動量の確保は行ったが、単純に多い少ないで見るとコーチング動画作成授業は運動量が少ない結果となる。これについては、要領をつかむなどして慣れてくると、コーチング動画作成に割く時間は徐々に短縮されていくと予想しているため、今後の課題としたい。