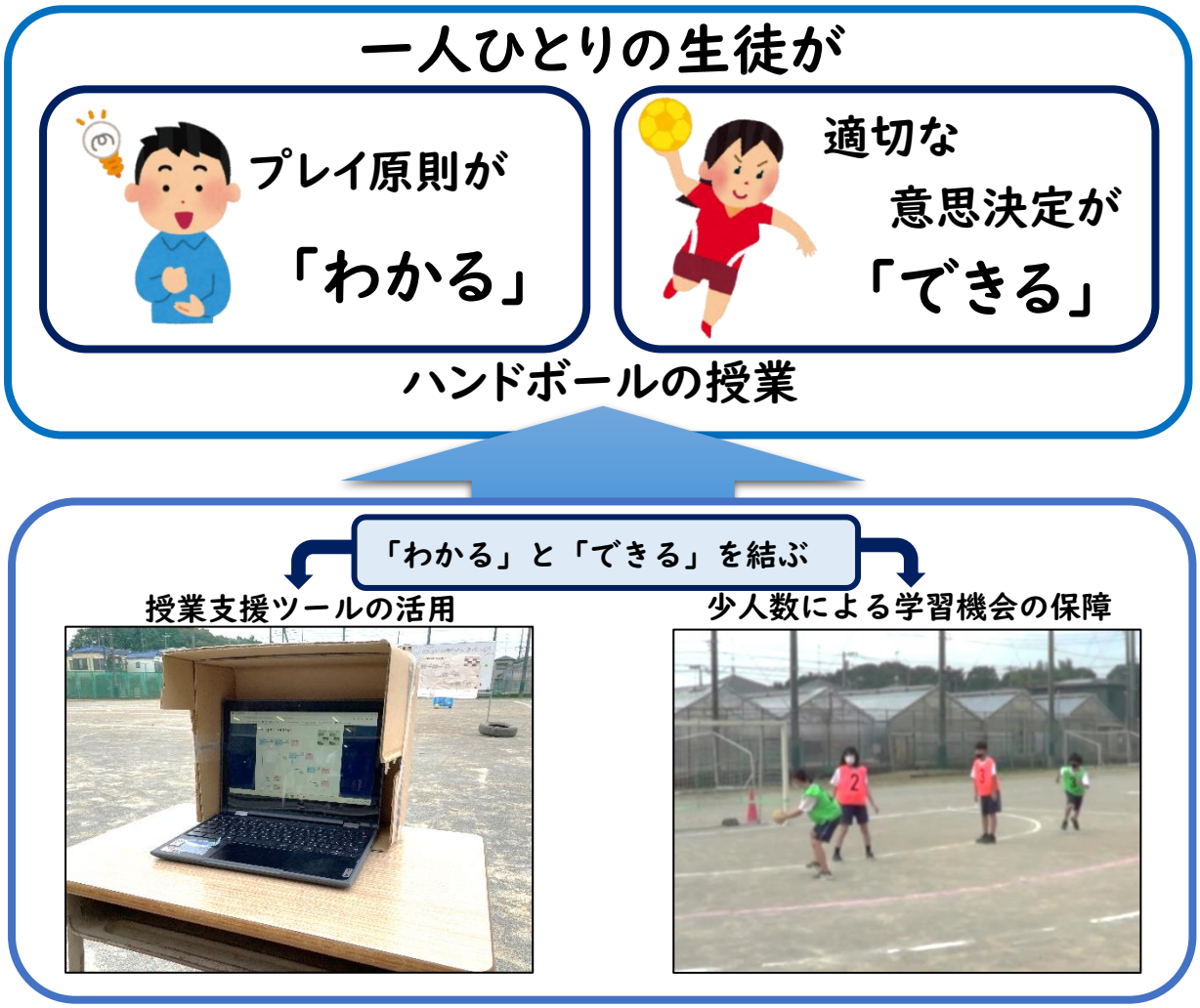
令和４年度

長期研修講座研究報告詳細版

一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるハンドボールの授業

―「わかる」と「できる」を結ぶ、授業支援ツールの活用と少人数による学習機会の保障―



神奈川県立総合教育センター

体育指導センター　長期研究員

大和市立上和田中学校　佐藤　香里

目　次

第１章　研究を進めるにあたって

１　研究主題・・１

２　はじめに・・１

３　研究の目的・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２

４　研究の仮説・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２

５　研究の方法・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２

６　研究の構想図・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３

第２章　理論の研究

１　球技「ゴール型」の指導について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・４

２　ハンドボールについて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・４

３　「わかる」と「できる」について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・５

４　プレイ原則とプレイの優先順位について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・５

５　適切な意思決定について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・７

６　「わかる」と「できる」の評価方法について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・８

７　「わかる」と「できる」を結ぶ少人数による学習機会の保障について・・・・・・・・・・10

８　体育分野における「わかる」と「できる」を結ぶＩＣＴの利活用・・・・・・・・・・・・10

９　形成的授業評価について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・11

第３章　検証授業

１　検証授業・・13

２　検証方法・・13

３　学習指導計画・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・17

４　学習指導の工夫・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・21

５　授業の実際・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・31

６　検証授業の結果と考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・41

第４章　研究のまとめ

１　研究の成果と課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・64

２　技能発揮との関連・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・65

３　授業づくりのポイント・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・67

４　今後の展望・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・67

５　おわりに・・67

［引用・参考文献］

第１章　研究を進めるにあたって

１　研究主題

一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるハンドボールの授業
―「わかる」と「できる」を結ぶ、授業支援ツールの活用と少人数による学習機会の保障―

２　はじめに

『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説保健体育編』（以下、『解説』という）では、各領域の知識・技能を指導する際に、「単に運動に必要な知識や技能を身に付けるだけではなく，運動の行い方などの科学的知識を基に運動の技能を身に付けたり，また，運動の技能を身に付けることで，その理解を一層深めたりするなど，知識と技能を関連させて学習することが大切である」（文部科学省　2018　p. 31）と示されており、「わかる」と「できる」ことを結び付ける指導の充実が求められている。

岩田は、ボール運動について、ゲーム中の状況を判断する対象が「味方」、「相手」、「ゴール」の位置と多様であり、様相も常に流動的に変化する中でボールを介して技能を発揮することが子どもにとって難しいと指摘している（岩田　2016）。

これまでの筆者のハンドボールの授業実践を振り返ると、球技が苦手な生徒や技能が劣る生徒においては、空間を見付けてパスを受ける位置に動くことができない様子や、ボールを持ったとき、次にどのような動きを選択したらよいか分からない様子が見られた。これは、空間の見付け方や相手のマークをかわす動きなどのプレイ原則を理解したり、次のプレイを選択したりする、適切な判断ができるようにするための指導が十分でなかったためであると考えられる。

鬼澤らは、小学校体育授業のバスケットボールの学習内容に、ボールを持ったときにどのようにプレイをさせるのかといったプレイ原則の理解を位置付けた結果、ゲーム中の状況判断を習得させることができたと報告している（鬼澤他　2006）。これらの研究から、生徒がボールを持ったときとボールを持たないとき、それぞれの状況に応じて「何をしたらよいか」といったプレイ原則を理解させ、「どこへ動いたらよいか」を適切に意思決定できるようにする指導が大切であると考えられる。

また、体育の授業において生徒の理解を促すために、近年ＩＣＴの利活用が積極的に推進されている。例えば、中学校の球技の学習では、生徒は学習課題に従って映像を撮影し、具体的な状況を振り返ることで、自分が何をすべきかがわかり、動くことができるようになったと紹介されている（鈴木　2020）。

そして、シーデントップは、可能な限り多くの成功体験をもつべきと述べ、ゲームにおける少人数化を図ることを提案している（シーデントップ 2003）。よって、一人ひとりがプレイ原則の理解と、適切な意思決定に向けて、学んだことを全ての生徒がより多く試すためには、少人数による学習機会の保障が重要であると考えられる。

これらのことから、プレイ原則の理解を促す見本動画を加えた授業支援ツールを作成し、一人一台の端末を用いて生徒がいつでも確認できるようにすることや、チームやゲームにおけるコート上の人数を少なくし、一人ひとりがより確実にプレイに関わることができるようにすることが有効ではないかと考えた。

以上のことから、「わかる」と「できる」を結ぶ、授業支援ツールの活用と、少人数による学習機会の保障により、一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるハンドボールの授業が実現でき、誰もがチームでパスを回しシュートをする喜びや得点を競い合う楽しさといった、球技「ゴール型」の特性が味わえると考え本主題を設定した。

３　研究の目的

一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるハンドボールの授業づくりについて、仮説の検証を通して、その成果と課題を明らかにする。

４　研究の仮説

中学校第１学年の「ハンドボール」（球技「ゴール型」）の授業において、「わかる」と「できる」を結ぶ、授業支援ツールの活用と少人数による学習機会を保障することで、一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるであろう。

５　研究の方法

（１）　理論的研究を行い、仮説を設定する。
（２）　理論研究を基に、学習指導計画を立て、授業を実践する。
（３）　理論研究と仮説検証の結果を基に、研究のまとめを行う。

6　研究の構想図

誰もが球技「ゴール型」の特性が味わえる

一人ひとりの生徒が

プレイ原則が「わかる」

適切な意思決定が「できる」

ハンドボールの授業

授業支援ツールの活用
プレイ原則と
プレイの優先順位の理解

学習機会の保障
少人数による
ゲーム・ルールの工夫

プレイ原則を理解させる指導や、
適切な判断につなげるための
指導が十分でなかった

今までのハンドボールの授業課題

〈生徒の現状〉
- 苦手な生徒は、空間を見付けてパスを受ける位置に動くことができない。
- 次にどの様なプレイを選択したらよいか分からない。

〈指導の現状〉
- 空間の見付け方や動き方の理解をさせる指導の不足
- 次のプレイを選択したりするための指導の不足

ゴール型の難しさ

ゲームの様相が常に流動的に変化する中で、「味方」「相手」「ゴール」の位置を見て状況を判断し、ボールを介して技能を発揮しなければならない。

学習指導要領解説　保健体育編の内容

知識と技能を関連させて学習することが大切である。

第２章　理論の研究

１　球技「ゴール型」の指導について

（１）　球技「ゴール型」

『学習指導要領（平成29年度告示）』の［第１学年及び第２学年］の球技において、「勝敗を競う楽しさや喜びを味わい，球技の特性や成り立ち，技術の名称や行い方，その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに，基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開すること」、「ゴール型では，ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前で攻防をすること」が示されている。

『解説』では、空間に走り込むなどの動きとは、「攻撃の際のボールを持たないときに，得点をねらってゴール前の空間に走り込む動きや，守備の際に，シュートやパスをされないように，ボールを持っている相手をマークする動きのことである」（文部科学省　2018 pp.123-124）と示している。

（２）　球技「ゴール型」の課題

「平成25年度中学校学習指導要領実施状況調査」の生徒質問紙調査結果より、「（８）サッカーなどのゴール型球技で、空いている場所に走り込むなどの動きをすること（第２学年）」では、「行い方や考え方が理解できなかったと思う」と回答した生徒が14.3％、実際に動きとして「できなかったと思う」と回答した生徒が23.9％と、一定数いることが分かった（国立教育政策研究所　2013a）。また、同調査の教師質問調査結果では「学習指導要領に対応した指導方法の工夫をしていない」と回答した教員が52.3％、「生徒が身に付けにくい」と回答した教員が36.9％と、多くの教員が「空いている場所に走り込むなどの動き」における指導上の課題を抱えていることが分かった（国立教育政策研究所 2013b）。

岩田は、「ボール運動（ゲーム）は、実は子どもにとって難しい」と述べている。ボール運動の課題として、ゲームの中で、その時々の状況を「判断」（意思決定）しながら、ボールを介して「技能」を発揮することに難しさがあり、 つまり、ゲームの時間的・空間的な流れの中で、「判断」（意思決定）と「技能」発揮の二つの事柄を同時に要求されることに課題性が高いと指摘している（岩田　2018）。

これらのことから、生徒の抱えている課題、指導上の課題、ボール運動の難しさを踏まえ、研究を行う必要性があると考える。

２　ハンドボールについて

（１）　自校生徒のハンドボールの経験・認知について

所属校の１年生（３クラス・101名）を対象に行った実態把握アンケートによると、小学校の体育授業で行ったボール運動として９種目の回答があり、バレーボール(32名)、バスケットボール（30名）、ドッジボール（29名）、サッカー(28名)の順であった。ハンドボールは、９種目中８番目で、19名の生徒が「授業で行った」と回答していた。

自校生徒は、球技「ゴール型」として、小学校の体育授業の経験の他、サッカーは実際の試合をテレビで観たり、バスケットボールは昼休みに活動したりするため、両種目を認知している生徒は多い。しかし、ハンドボールは本校に部活動がなく、実際の試合を観る機会も少ないため、ハンドボールを知っている生徒は少ない。

（２）ハンドボールの特性及び課題

ハンドボールは「走」「跳」「投」という、運動の３大要素を含んだスポーツで、６ｍ付近でディフェンスが壁を作り、オフェンスは仲間とパスをつないで進み、パスを効果的に使いながらディフェンスを突破してシュートをするという特性がある。

酒巻は、課題として６対６のセットオフェンス（攻撃）はハンドボールの最も味わい深い部分であるが、ハンドボールを始めたばかりの人たちからすると６対６の攻防は、どこをどう見たらいいのかわからないといった難しさがあると指摘している（酒巻　2020 p. 178）。

３　「わかる」と「できる」について

（１）　保健体育における知識及び技能の関連

『解説』では、各領域の知識及び技能を指導する際に、「単に運動に必要な知識や技能を身に付けるだけではなく，運動の行い方などの科学的知識を基に運動の技能を身に付けたり，また，運動の技能を身に付けることで，その理解を一層深めたりするなど，知識と技能を関連させて学習することが大切である」（文部科学省　2018　p. 31）と示されており、「わかる」ことと「できる」ことを結び付ける指導の充実が求められている。

（２）「わかる」と「できる」の統一

岡出は、「わからないと『できる』ようにはならない」、「わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要となる。また、実際に試すことをとおして、わかった内容の理解も一層深まっていく。」（岡出　1994　p. 131）と述べ、「わかる」ことを「できる」ことに結び付けていくために、授業を行う際には、知識と技能を関連させる指導上の配慮が必要であると指摘している。

４　プレイ原則とプレイの優先順位について

鬼澤らは、小学校高学年を対象としたバスケットボールの授業において、ボール、ゴール、相手、味方のプレイヤーの位置関係と、プレイヤーからゴールまでの距離が、状況を判断するための判断材料として利用されると述べている。また、ボールを保持した時のプレイ原則で第一に優先すべきことはシュートをねらい、ボール保持者の前に相手がいたらパスやボールキープ等を行うという、プレイ原則とプレイの優先順位を、知識として理解させる学習に位置付けたとも述べている（鬼澤他　2006）（図１）。

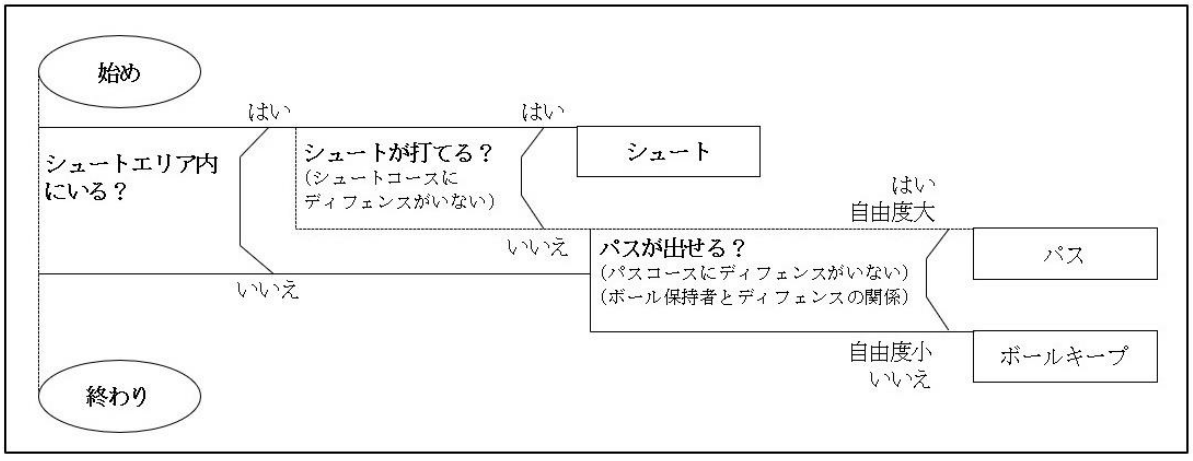


図１　プレイ原則及び状況判断力の観察基準

そこで本研究では第１学年及び第２学年の球技ゴール型の指導内容と例示を、ハンドボールの特性に当てはめ、ボールを持ったときとボールを持たないときの、ゲームの攻撃における適切なプレイを整理し、図２をボール保持者のプレイ原則、図３をサポート（第２章５　p. 8　表２）のプレイ原則とした。

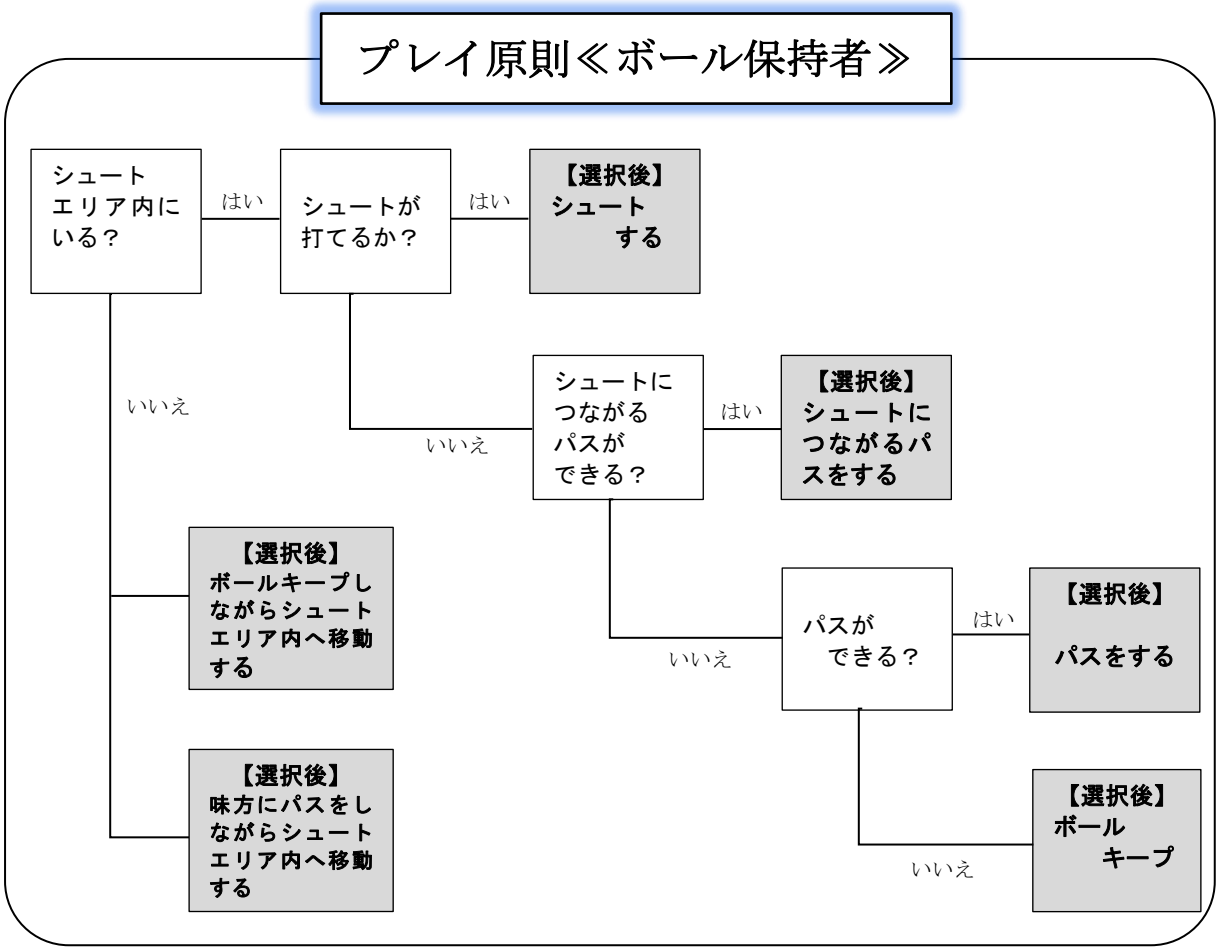


図２　ボール保持者のプレイ原則

※シュートエリア・・・第２章４（２）　p. 23　図９参照

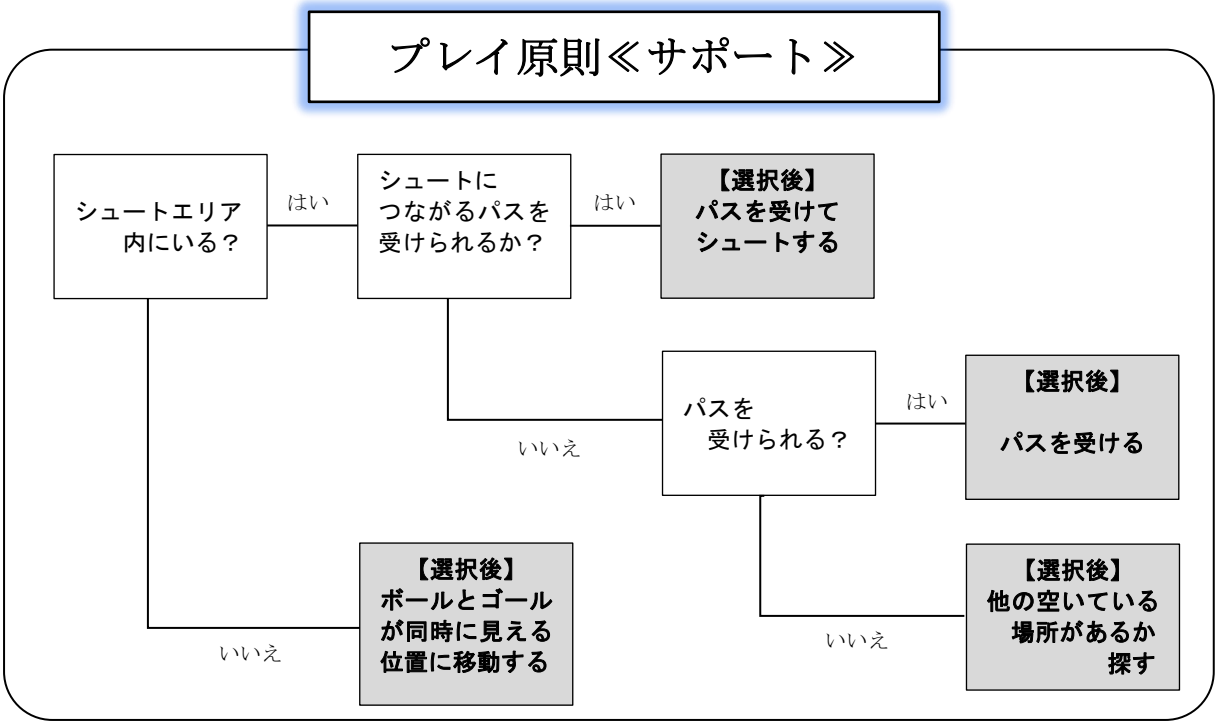


図３　サポートのプレイ原則

５　適切な意思決定について

本研究では、ボール保持者のプレイ原則(図２)とサポートのプレイ原則(図３)に基づき、「ゲーム中に判断材料を確認し適切なプレイが選択できる」ことを「適切な意思決定ができる」と定義した。

各プレイ選択については、リンダ・L・グリフィンらの著書で、高橋と岡出が監訳した「ボール運動の指導プログラム」において、「ボールを持たない動き」と「ボール操作の技術」によって発揮される七つのゲームパフォーマンスを構成する要素（表１）の内、「３．意思決定、５．サポート」の二つの要素に着目して、表２のように整理し、適切な意思決定の基準とした。

表１に示すゲームパフォーマンスを評価する方法について、リンダ・L・グリフィンらはゲームパフォーマンス評価法（以下、ＧＰＡＩという）と定義している。また、ＧＰＡＩの注目すべき特徴として、観察者が目的に応じてゲームパフォーマンスの要素を選択し、評価できる点をあげている。

表１　ゲームパフォーマンスの構成要素

ゲームパフォーマンス評価法（ＧＰＡＩ）	
1.	ベ ー ス── ある技能を発揮し，次の技能を発揮するまでの間のホームポジションあるいはリカバリーポジションへの適切な戻り
2.	調　　整── ゲームの流れに応じた，オフェンスあるいはディフェンスのポジション調整の動き
3.	意思決定── ゲーム中にボール（あるいはシャトルなど，ボールに相当するもの）などを操作して何を行うべきかに関する適切な選択
4.	技能発揮── 選択した技術の有効な実行
5.	サポート── 味方チームが保持している場面で，パスを受けるポジションへ移動するボールを持たない動き
6.	カ バ ー── ボールを保持している味方プレイヤーやボールに向かって移動している味方プレイヤーに対するディフェンス面での支援
7.	ガード／マーク── ボールを保持している相手プレイヤー，もしくはボールに向かって移動している相手プレイヤーに対するディフェンス

表２　適切な意思決定の基準

意思決定	【ゲーム中に何を行うべきかに関する適切な選択】 シュート：ゴール前のディフェンスがいない位置でのシュートを打つ選択 パ　　ス：シュートにつながる得点しやすい空間にいる味方にパスをする選択 マークされていない味方に、パスをする選択 サポート：味方チームがボールを持っている場面で、ディフェンスがいない場所に移動する選択

６　「わかる」と「できる」の評価方法について

（１）「わかる」ことの評価方法

鬼澤らは、バスケットボールの戦術を根拠としたプレイ原則の理解状況を評価するために、図、写真、写真のスライド、映像等を用いた評価テストの作成を試みている（鬼澤他2004）。本研究では、プレイ原則とプレイの優先順位の理解度を把握するため、事前・事後のアンケートの際、２対１（２種類）、２対２、３対２の四つの各攻撃場面において、どのように判断すればよいかを解答させる理解度チェックを行った。図４の図中に自分が動く方向を ⟶ 、パスを ┅┅▶ で記入し、これらの記述内容を授業で指導したプレイ原則に沿って解答が正解であるかどうか判断した。

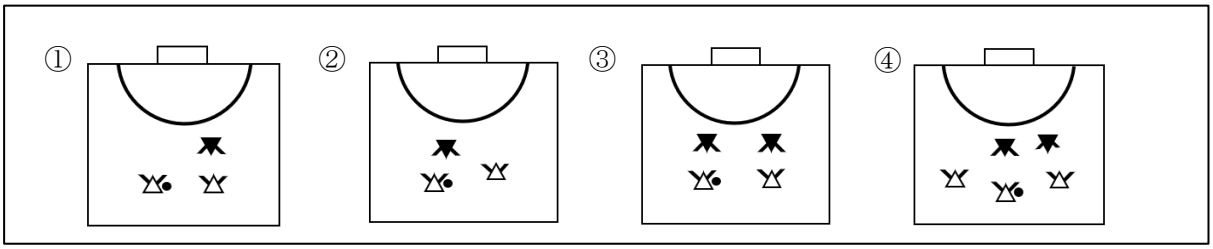
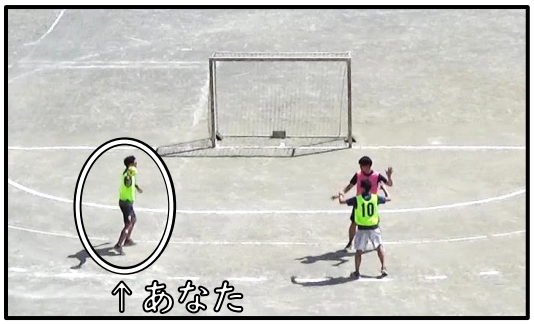


図４　プレイ原則とプレイの優先順位の理解度を把握するための質問項目

（２）「できる」ことの評価方法

適切な意思決定ができたかを評価するために、一つ目は、「わかることの評価」と同じく、写真を用いてそれぞれのプレイを振り返り、どのように判断したのかを回答させた（図５）。回答にあたって図５の五つの画像を見せ、丸印で囲まれた場所にいたとき、「あなたが選択したプレイに一番近いものを選んでください」という１～４までの選択形式で回答を求めることとした。

問１



1.シュートをねらった　2.味方にパスをした
3.何もできなかった　4.その他

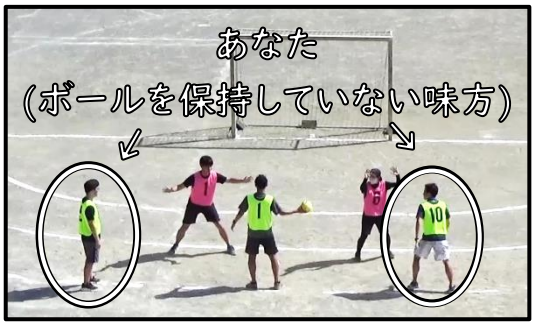
問７

1.ゴール前の空いている位置へ動いた
2.サポートできる位置へ動いた
3.何もできなかった
4.その他

問３

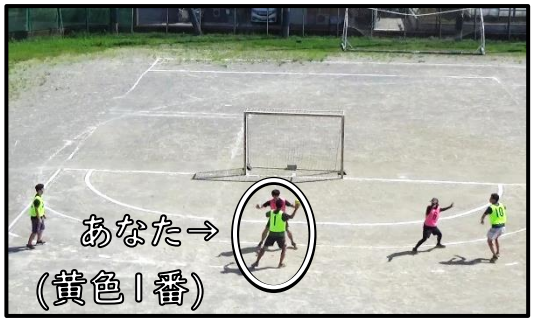
1.シュートをねらった　2.味方にパスをした
3.何もできなかった　4.その他

問９



1.ゴール前の空いている位置へ動いた
2.サポートできる位置へ動いた
3.何もできなかった
4.その他

問５



1.シュートをねらった　2.味方にパスをした
3.何もできなかった　4.その他

図５　写真を用いた質問

二つ目は、ゲームの様子を撮影した映像を用いて、表２で定義したハンドボールにおける各プレイ選択（シュート、パス、サポート）について、適切な意思決定ができているかＧＰＡＩで分析をすることとした。その際、本研究に係る試行数と触球数について表３のように定義し、適切な意思決定ができていたか検証することとした。

なお、本研究における１プレイとは、味方から次の味方へパスが渡るまでのことをいう。

また、本研究における「適切な意思決定ができたか」を判断する際は、プレイの成功、失敗は問わないこととした。

表３　本研究における各試行数と触球者数

試行数	１プレイごとの各試行数【シュート、シュートにつながるパス、ノーマークの味方へのパス、サポート】
シュートの試行数	・プレイ開始から終了までに、シュートをした回数
シュートにつながるパスの試行数	・プレイ開始から終了までに、シュートにつながるパスをした回数
ノーマークの味方へのパスの試行数	・プレイ開始から終了までに、ノーマークの味方へパスをした回数
サポートの試行数	・プレイ開始から終了までに、サポートをした回数 ・サポートは２名のため、１名あたりに換算する
触球者数	１ゲーム中のボールを持った生徒の人数 【シュート、シュートにつながるパス、ノーマークの味方へのパス】

７　「わかる」と「できる」を結ぶ少人数による学習機会の保障について

シーデントップは、教師の経験的な認識や先行研究でも示されてきたように、正規の人数で行われるゲームは、優れた技能をもつ子どもに支配されており、技能の劣る子どもは、目立たないように隠れているか上手な子どもに支配されているかのどちらかであると指摘している。この問題を解決する一つの方法として、チームの人数を減らし、戦術的なプレイに多くの子どもが参加できるようにすることを提言している（シーデントップ　2003）。

これらのことから、一人ひとりが、プレイ原則の理解とゲーム中の適切な意思決定に向けて、球技が苦手な生徒や技能が劣る生徒が傍観者とならず、学んだことをより多く試すことができるように、少人数による学習機会を保障していくことが重要であると考える。

８　体育分野における「わかる」と「できる」を結ぶＩＣＴの利活用

（１）体育におけるＩＣＴの利活用について

ＧＩＧＡスクール構想により、令和の日本型学校教育の姿として、「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」（中央教育審議会　2021）が示され、一人一台の端末やネットワーク環境が整備された。山本は、「新たな時代と言われるSociety5.0時代に生きる児童生徒にとって、情報端末は従来の鉛筆やノートと並ぶ『必須の文房具（アイテム）』となる」（山本　2021　p.12）と示している。非常時のみならず、平常時にも一人一台の端末の活用による学習を継続し、家庭での学習に活用することができるよう端末の持ち帰りが進められてきている。体育においても、授業中に撮影した技や動き、ゲームの様子等を家庭でも繰り返し視聴することができ、理解を深めることができるとしている。また、山本は、「家庭での視聴によって、体育での運動する時間や運動量を確保することが可能となる」（山本　2021　p.14）とも述べており、授業の際に教員が一斉に指示をして活用するのではなく、「児童生徒が自ら判断して主体的に活用

するようにして、児童生徒中心の『学びの転換』を図るようにしたい」（山本　2021 p. 14）と述べている。

これらのことから、体育の授業においても、いつでも生徒が一人一台の端末を活用することで、学習内容の理解をより深めることができるのではないかと考えた。

（２）ＩＣＴ利活用における課題

一人一台の端末が整備され、ＩＣＴの利活用が体育の授業においても学習を深めるための大きなツールの一つとなっている。

鈴木は、ＩＣＴ機器は体育授業の従来指導である「教師が『手本』を見せたり『課題』を持たせたりして，修正点や改善点を『練習』させ，『出来映えの評価』をする指導スタイル」（鈴木　2019）の補助ツールになっていると述べている。

一方で森田は、小学校６年生の走り高跳びの授業において、ＩＣＴの活用を取り入れたところ、「授業内で撮影した動画を見て、課題を選択する場面を取り入れたので、必然的に試技回数が少なくなってしまっていた」（森田　2016）といった、児童の運動量を確保しにくいといった課題をあげている。

さらに、鈴木らは「対話を生むＩＣＴ利活用を考え、主体的な学びが展開するように発達段階に応じた使用をすることが大切である」と述べている。具体的なポイントとして（１）「『あるから使う』という義務感ではなく、『必要だから使う』という必要感に基づいた利活用をすること」、（２）「運動時間を減少せず、運動時間を増加させるような利活用をすること」、（３）「動きの改善に特化するのではなく、動きにおける気づきを促す利活用をすること」とも述べ、「活動提示場面」、「問題解決場面」、「評価場面」といった体育授業の中でＩＣＴを活用したい場面について具体的に示すことで、運動量の確保において成果があったと述べている（鈴木他　2017）。

本研究において、ＩＣＴの活用を授業に取り入れることで、生徒の運動量を確保し、技能の向上に期待ができると考えた。

（３）　授業支援ツールの有効性

久坂らは、中学校１年生を対象に理科の授業で一人一台の端末を用いて使用場面の有効性の認知とコスト感を分析した。使用アプリは株式会社LoiLoが開発・販売を行っているクラウド型授業支援アプリ「授業支援ツール・スクール」である。各場面の有効性の認知において「実験のようすを動画として記録する場面」が最も高く、次いで「友だちの考えをみんなで共有する場面」、「観察したようすを写真として記録する場面」といった項目に有効性の認知が高かったと述べている（久坂他　2020）。

そこで本研究では、授業支援ツールを活用して、生徒へ資料や見本動画を一人一台の端末に配信し、生徒自身がいつでも確認することでプレイ原則の理解が進み、適切な意思決定ができるようになると考えた。

９　形成的授業評価について

本研究における、生徒による授業評価は、高橋らの作成した、成果、意欲・関心、学び方、協力の４次元９項目からなる「形成的授業評価票」（高橋　2003）（表４）の項目の表現を、一部修正して活用した（表５）。より詳細に変化を分析するため、４件法で実施することとし、その回答を４点満点に点数化して、平均点を算出することとした。

表４　形成的授業評価票

		次元	はい	どちらでもない	いいえ
1	深く心に残ることや、感動することがありましたか。	成果			
2	今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。				
3	「あっ、わかった！」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。				
4	せいいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	関心 意欲			
5	楽しかったですか。				
6	自分から進んで学習することができましたか。	学び方			
7	自分のめあてに向かって、何回も練習できましたか。				
8	友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	協力			
9	友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。				

（高橋　2003　p. 14）

表５　授業についての自己評価の項目

		次元	そう思う	どちらかというとそう思う	どちらかというとそう思わない	そう思わない
1	深く心に残ることや、感動することがありましたか。	成果				
2	今までできなかったこと（運動技能や作戦）ができるようになりましたか。					
3	「あっ、わかった！」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。					
4	せいいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	関心 意欲				
5	楽しかったですか。					
6	自分から進んで学習することができましたか。	学び方				
7	自分のめあてや目標に向かって、何回も練習できましたか。					
8	友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	協力				
9	友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。					

具体的な修正点は、中立的尺度「どちらでもない」に回答が集中しないよう「どちらでもない」を除き、「どちらかというとそう思う」「どちらかというとそう思わない」を加えた４件法としたことと、　　部分を加筆・修正した点である。

第３章　検証授業

１ 検証授業

（１）期間

令和４年９月６日（火）～10月５日（水）

（２）場所

神奈川県大和市立上和田中学校　グラウンド　（雨天時：体育館）

（３）授業者

神奈川県大和市立上和田中学校 教諭 佐藤香里（筆者）

（４）対象者

第１学年１学級　38名

（５）単元名

球技：　ゴール型「ハンドボール」

２ 検証方法

（１）主なデータの収集方法

ア　アンケート調査

（ア）実態調査アンケート　７月20日（水）

（イ）事前アンケート　９月２日（金）

（ウ）事後アンケート　10月６日（木）

イ　学習カード

授業支援ツールによる個人学習カード（毎時）

ウ　授業の様子を記録した映像（毎時）

校舎の２階に設置したデジタルビデオカメラで学習全体のゲームの様子を、グラウンドでは学習に取り組む生徒の様子を記録した（図６）。

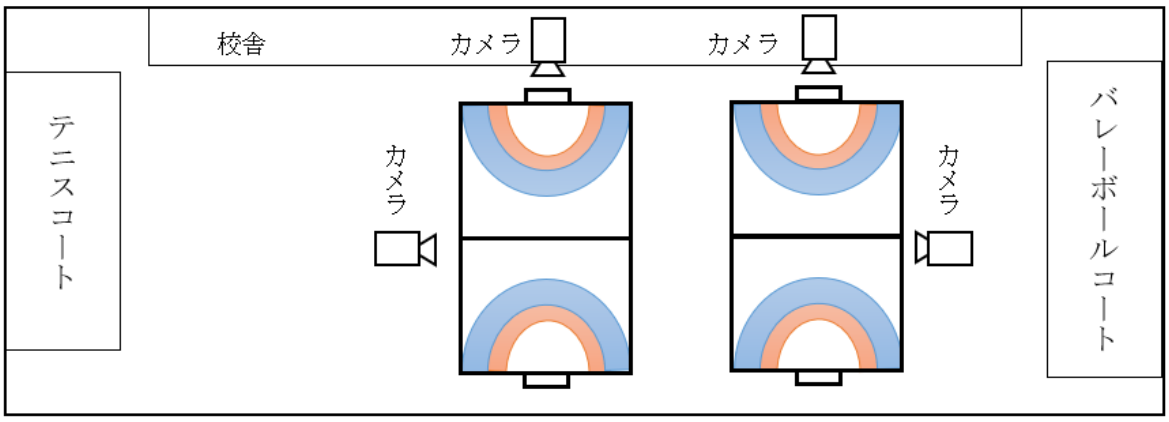


図６　ビデオカメラ配置図

（２）検証の視点と方法

【研究の仮説】

中学校第１学年の「ハンドボール」（球技「ゴール型」）の授業において、「わかる」と「できる」を結ぶ、授業支援ツールの活用と少人数による学習機会を保障することで、一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるであろう。

【検証の視点と方法】

仮説に基づいて、次の五つの検証の視点を設定した。

ア　生徒は授業をどのように捉えたか
イ　一人ひとりがプレイ原則を理解できたか
ウ　授業支援ツールの活用は有効であったか
エ　少人数による学習機会を保障できたか
オ　適切な意思決定ができたか

なお、具体的な内容については以下のとおりである。

ア　生徒は授業をどのように捉えたか

［形成的授業評価票（ア）～（ケ）【「体育授業を評価する」2003 高橋】］

具体的な視点	手がかり	内容
生徒は毎時間の授業をどのように捉えたか	○毎時間の学習カード（一人一台端末による回答）	成果 （ア）深く心に残ることや感動することがありましたか （イ）今までできなかったこと（運動技能や作戦）ができるようになりましたか （ウ）「あっ，わかった！」とか「あっ，そうか」と思ったことがありましたか
		学び方 （エ）自分から進んで学習することができましたか （オ）自分のめあてや目標に向かって何回も練習できましたか
		協力 （カ）友だちと協力して仲良く学習できましたか （キ）友だちとおたがいに教えたり助けたりしましたか
		意欲・関心 （ク）せいいっぱい，全力を尽くして運動することができましたか （ケ）楽しかったですか
ハンドボールの単元をどのように捉えたか	○事後アンケート（自由記述）	ハンドボールの授業は楽しかったですか

※　　の部分は筆者が加筆・修正した点である。

イ　一人ひとりがプレイ原則を理解できたか

具体的な視点	手がかり	内容
状況を判断するための判断材料が理解できたか （ボール、ゴール、攻撃と守備のプレイヤーの位置関係、プレイヤーのゴールからの位置）	○毎時間の学習カード ○事前・事後アンケート （一人一台端末による回答）	（ア）攻撃で、ボールを保持したときに、ゴールの位置を見てプレイを決めることができましたか （イ）攻撃で、ボールを保持したときに、相手の位置を見てプレイを決めることができましたか （ウ）攻撃で、ボールを保持したときに、味方の位置を見てプレイを決めることができましたか （エ）攻撃で、ボールを保持したときに、空間を見付けてプレイを決めることができましたか （オ）攻撃で、ボールを保持していないときに、ゴールの位置を見てプレイを決めることができましたか （カ）攻撃で、ボールを保持していないときに、相手の位置を見てプレイを決めることができましたか （キ）攻撃で、ボールを保持していないときに、味方の位置を見てプレイを決めることができましたか （ク）攻撃で、ボールを保持していないときに、空間を見付けてプレイを決めることができましたか
プレイ原則とプレイの優先順位が理解できたか （第２章　４　p. 6 図２、p. 7 図３）参照	○毎時間の学習カード ○事後アンケート （一人一台端末による回答） ○（シ）のみ 事前・事後アンケートの記述内容の比較	（ケ）シュートエリア内で、シュート空間があればシュートすることを理解できましたか （コ）ボールを保持したときに、プレイの優先順位を理解できましたか （サ）ボールを保持していないときに、プレイの優先順位を理解できましたか （シ）プレイ原則とプレイの優先順位の知識・理解の変化

ウ　授業支援ツールの活用は有効であったか

具体的な視点	手がかり	内容
授業支援ツールの活用は有効であったか	○毎時間の学習カード ○事後アンケート （一人一台端末による回答）	（ア）授業支援ツールはプレイ原則の理解に有効でしたか （イ）授業支援ツールは、プレイの優先順位の理解に有効でしたか

エ　少人数による学習機会を保障できたか

具体的な視点	手がかり	内容
プレイに関わる機会を保障できたか （２・６・10 時間目のメインゲームにおける触球数の比較）	○ＧＰＡＩによる評価	３対３メインゲームにおいて、シュート、パス、サポートをする機会があったか

オ　適切な意思決定ができたか

具体的な視点	手がかり	内容
適切な意思決定ができたか （ボールを保持したときのプレイ選択の適否、ボールを持たないときのプレイ選択の適否）	○事後アンケート ○ＧＰＡＩによる評価	（ア）ゲーム中において攻撃でボールを保持したときに、ゴール方向にディフェンスがいない位置でシュートをする選択ができましたか （イ）ゲーム中において攻撃でボールを保持したときに、シュートにつながる（得点しやすい空間にいる味方）パスをする選択ができましたか （ウ）ゲーム中において攻撃でボールを保持したときに、マークされていない味方にパスをする選択ができましたか （エ）ゲーム中において攻撃でボールを保持していないときに、シュートにつながるパスを受ける（ゴール前の空いている場所に動く）選択ができましたか （オ）ゲーム中において攻撃でボールを保持していないときに、ディフェンスがいない場所に動く選択ができましたか

３　学習指導計画

（１）単元の目標

ア　知識及び技能 次の運動について，勝敗を競う楽しさや喜びを味わい，（球技の特性や成り立ち），技術の名称や行い方，（その運動に関連して高まる体力）（など）を理解するとともに，基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。 ハンドボールにおいて，ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすることができるようにする。
イ　思考力，判断力，表現力等 攻防などの自己の課題を発見し，合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
ウ　学びに向かう力，人間性等 ハンドボールに積極的に取り組むとともに，（フェアなプレイを守ろうとすること），（作戦などについての話合いに参加しようとすること），（一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとすること），仲間の学習を援助しようとすること（など）や，健康・安全に気を配ることができるようにする。

（『要領』の内容をもとに設定）

（２）評価の観点及び趣旨

体育分野　第１学年及び第２学年

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
趣旨	各運動の特性や成り立ち，技の名称や行い方，伝統的な考え方，各領域に関連して高まる体力，健康・安全の留意点についての具体的な方法及び運動やスポーツの多様性，運動やスポーツの意義や効果と学び方や安全な行い方についての考え方を理解しているとともに，各領域の運動の特性に応じた基本的な技能を身に付けている。	運動を豊かに実践するための自己の課題を発見し，合理的な解決に向けて，課題に応じた運動の取り組み方や目的に応じた運動の組み合わせ方を工夫しているとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	運動の楽しさや喜びを味わうことができるよう，公正，協力，責任，共生などに対する意欲をもち，健康・安全に留意して，学習に積極的に取り組もうとしている。

（国立教育政策研究所　2020　p.105）

（３）内容のまとまりごとの評価規準

体育分野　第１学年及び第２学年　Ｅ　球技（ゴール型のみ記載）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○知識 ・球技の特性や成り立ち，技術の名称や行い方，その運動に関連して高まる体力な	・攻防などの自己の課題を発見し，合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに，自己や仲間	・球技に積極的に取り組むとともに，フェアなプレイを守ろうとすること，作戦などについての話合いに参加

どについて理解している。 ○技能 ・ゴール型では，ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすることができる。	の考えたことを他者に伝えている。	しようとすること，一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとすること，仲間の学習を援助しようとすることなどをしたり，健康・安全に気を配ったりしている。

（国立教育政策研究所　2020　p.108）

（４）単元の評価規準（球技：ゴール型「ハンドボール」）

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○知識 ①球技には，集団対集団，個人対個人で攻防を展開し，勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて，言ったり書き出したりしている。	○技能 ①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができる。	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に，仲間の課題や出来映えを伝えている。	①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。
②球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり，それらを身に付けるためのポイントがあることについて，学習した具体例を挙げている。	②得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。	②仲間と話し合う場面で，提示された参加の仕方に当てはめ，チームへの関わり方を見付けている。	②練習の補助をしたり仲間に助言したりして，仲間の学習を援助しようとしている。
	③パスを受けるために，ゴール前の空いている場所に動くことができる。	③仲間と協力する場面で，分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。	③健康・安全に留意している。

（中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説　保健体育編の記述を基に設定）

（５）単元の概要　　⇒生徒の活動　○⇒指導内容　　⇒ねらい　★⇒ＩＣＴ端末の活用

研究との関連	一人ひとりがプレイ原則を理解できたか					
時間（日付）	1（９／６）	2（９／７）	3（９／９）	4（９／13）	5（９／14）	6（９／16）
学習のねらい	①ハンドボールについて知り、学習の見通しをもとう！ ②ゴール、相手、味方の位置を確認してシュートに有効な空間を見付けよう！		プレイ原則とプレイの優先順位を理解しよう！ ①ボールを持っているときに、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けよう！ ②ゴール、相手、味方の位置を確認してシュートに有効な空間に動こう！		①ボールを持たないときに、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けよう！ ②パスを受けるためにゴール前の空いている空間に動こう！	
5	挨拶 出欠席の確認 本時の確認 オリエンテーション ○ハンドボールの特性、ルールについての説明（映像視聴含む） ○ＩＣＴ端末の活用について（学習カード・見本動画） ○授業での約束（安全面含む）	挨拶 出欠席の確認 本時の確認 準備運動 ドリルゲーム 「DF 突破ゲーム」 空間を見付け、動くことができるようにする	挨拶 出欠席の確認 本時の確認 準備運動 ドリルゲーム「DF 突破ゲーム」 空間を見付ける		挨拶 出欠席の確認 本時の確認 準備運動 ドリルゲーム 「DF 突破ゲーム」 空間に動く	挨拶 出欠席の確認 本時の確認 映1 ～ 映9 ★授業支援ツール ボールを持たないときに、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けよう 準備運動 ドリルゲーム 「DF 突破ゲーム」 空間に動く
10			タスクゲーム２対１ シュートに有効な空間を理解し、見付けて動く ○練習方法の説明 シュートに有効な空間を意図的に作りチーム内で練習する	メインゲーム３対３ シュートに有効な空間に動く ○ルールの確認 ○役割分担の説明 きょうだいチームで映像を撮る ★映像撮影	チーム会議 ○攻めづらい状況を確認する	
15					タスクゲーム２対２ ボールを持たないときに、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けよう ○ルールの説明	
20	準備運動 ○ボールを使った準備運動 ○パス技能 キャッチ技能・安全な送球、捕球の確認	「試しのゲーム②」 ３対３ ○コートの説明 ○ルールの説明（キーパーくんの説明）				
25			チーム会議 ２対１から気付いたことを話し合う			メインゲーム３対３ プレイの優先順位を理解する きょうだいチームで映像を撮る ★映像撮影
30	「試しのゲーム①」 ３対１ ハンドボールの特性と、シュートの楽しさに気付く		ゲーム ２対１ ○ルールの説明 チーム内で対戦した後、きょうだいチームと対戦する	チーム会議 ○プレイ原則に沿ったゲームについての振り返り		
35		本時のまとめ 映4 映5 ★授業支援ツール シュートに有効な空間を理解し、見付ける ○振り返り ★学習カード入力 ○次時の学習の確認			本時のまとめ 映6 映9 ★授業支援ツール ボールをつないで（サポートして）、新しい攻撃ができる空間を見付けよう ○振り返り ★学習カード入力 ○次時の学習の確認	チーム会議 プレイ原則に沿ってゲームの振り返りをする
40	本時のまとめ ○振り返り ★学習カード入力 ○次時の学習の確認		本時のまとめ 映1 映2 映3 ★授業支援ツール シュートに有効な空間を理解し、見付ける ○振り返り ★学習カード入力 ○次時の学習の確認	本時のまとめ ○振り返り ★学習カード入力 ○次時の学習の確認		本時のまとめ ○振り返り ★学習カード入力 ○次時の学習の確認
45						
50						

評価機会							
	知・技	知	①				②	
		技					③	①
	思・判・表					①		
	主体的態度					③		

※学校の日課により、３時間目のみ 50 分授業で実施。

※映１～映９は、プレイ原則に沿った映像を視聴した時間（第３章４（１）　図７　p. 21）。

<table>
<tr><td>研究との関連</td><td colspan="4">適切な意思決定ができたか</td></tr>
<tr><td>時間
（日付）</td><td>7
（９／28）</td><td>8
（９／30）</td><td>9
（10／４）</td><td>10
（10／５）</td></tr>
<tr><td>学習の
ねらい</td><td colspan="2">①適切なプレイの選択をして攻めよう！
②チームでプレイ原則に沿った課題を確認し、ゲームをとおして解決しよう！</td><td colspan="2">①状況に応じた適切なプレイの選択をして攻め、自己の課題にチャレンジしよう！
②仲間のチャレンジを支えたり、アドバイスしたりしよう！
③みんなでハンドボールの特性を味わい、良いプレイを選択しよう！</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="2">挨拶
出欠席の確認
本時の確認
準備運動</td><td colspan="2">挨拶
出欠席の確認
本時の確認
準備運動</td></tr>
<tr><td>10</td><td>タスクゲーム
３対２
適切なプレイの選択をして攻める
○ルールの説明</td><td>メインゲーム
３対３≪前半≫
適切なプレイの選択をして攻める
きょうだいチームで映像を撮る
★映像撮影</td><td colspan="2">前時の振り返り
○前時の振り返りから、自己の目標を決める
「状況を判断するための判断材料」「プレイの優先順位と原則」「適切なプレイ選択」についての自己やチームの課題を確認する</td></tr>
<tr><td>15</td><td></td><td></td><td>メインゲーム
３対３≪前半≫
適切な意思決定をして攻め、自己の課題にチャレンジする
きょうだいチームで映像を撮る
★映像撮影</td><td>メインゲーム
３対３≪前半≫
適切な意思決定をして攻め、ゲームを楽しむ
きょうだいチームで映像を撮る
★映像撮影</td></tr>
<tr><td>20</td><td></td><td>チーム会議
プレイ原則に沿って、チームの課題について話し合う</td><td>プレイの目標</td><td></td></tr>
<tr><td>25</td><td></td><td colspan="3">①ゴール前が空いていたらシュートを打つ　③サポートの動き
②空いている場所に走り込む　④動き続ける</td></tr>
<tr><td>30</td><td>メインゲーム
３対３
適切なプレイの選択をして攻める
きょうだいチームで映像を撮る
★映像撮影</td><td>メインゲーム
３対３≪後半≫
適切なプレイの選択をして攻める
○チームで話し合った課題をゲームをとおして解決する
きょうだいチームで映像を撮る
★映像撮影</td><td>メインゲーム
３対３≪後半≫
適切な意思決定をして攻め、自己の課題にチャレンジする
きょうだいチームで映像を撮る
★映像撮影</td><td>メインゲーム
３対３≪後半≫
適切な意思決定をして攻め、ゲームを楽しむ
きょうだいチームで映像を撮る
★映像撮影</td></tr>
<tr><td>35</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>40</td><td></td><td>チーム会議
チームの課題について評価をする</td><td>チーム会議
○作戦ボードやチーム会議ボードを使用し、仲間の課題を解決したり、良いプレイを伝えたりする</td><td>チーム会議
○作戦ボードやチーム会議ボードを使用し、仲間の良いプレイを伝える</td></tr>
<tr><td>45</td><td colspan="2">本時のまとめ
○振り返り
★学習カード入力
○次時の学習の確認</td><td colspan="2">本時のまとめ
○振り返り
★学習カード入力</td></tr>
<tr><td rowspan="4">評価機会</td><td rowspan="2">知・技</td><td>知</td><td></td><td></td><td rowspan="4">総括的な評価</td></tr>
<tr><td>技</td><td></td><td>②</td><td>③</td></tr>
<tr><td>思・判・表</td><td>③</td><td>②</td><td></td></tr>
<tr><td>主体的態度</td><td>①</td><td></td><td>②</td></tr>
</table>

評価方法			
知・技（知）	学習カード	知・技（技）	観察
思・判・表	学習カード	主体的態度	観察・学習カード

４　学習指導の工夫

（１）授業支援ツールの活用

ハンドボールのプレイ原則の理解を促すために、授業支援ツールを使い、フローチャート(図７)の各アイコンに、そのときの具体の状況が分かる見本動画（本校教員の協力のもと、予め作成）をリンクさせ、いつでも再生できるように一人一台の端末に配信した。使用に際しては、プレイ原則を説明し、「どのように動くことでゴールへ近づきシュートが打てるか」、「ボールを受けることのできる位置へ動くことができるか」といった、様々な場面を想定した。見本動画を学習段階に応じて提示し、状況により優先順位があることも併せて理解できるようにした。

しかし、２時間目までは、教員側から画面配信をして説明をしたが、通信環境の不具合から見本動画が思うように再生できなかったため、プレイ原則を模造紙に拡大したものを、ホワイトボードに張り付けることで、いつでも確認できるようにした。単元後半では、プレイ原則に沿って適切な選択ができるよう、チームや自分の課題に応じた見本動画を視聴した。

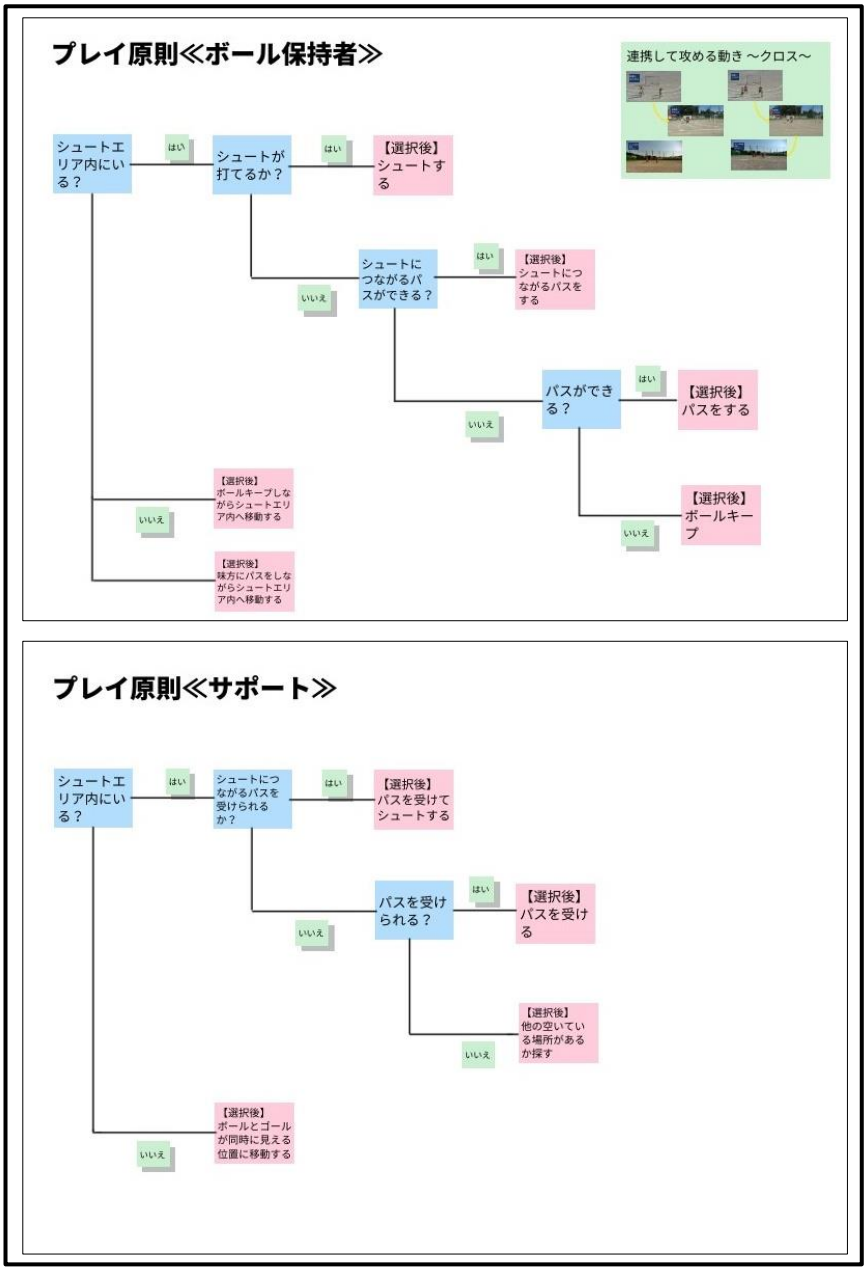


図７　プレイ原則(フローチャート)

（２）少人数のチーム編成及びチーム内の役割分担

検証授業を実施したクラスは、38名であった。チーム編成は、運動の経験、人間関係を考慮し、４名もしくは５名の小チームを八つ作り、二つのチームを合わせて四つのきょうだいチームとした（表６）。

メインゲームでは、学習機会を保障するためにコート上の人数を３名とし、誰もが学んだことを試せるよう、得点ごとにポジションを一つずつ移動するローテーションを行った。

表６　チーム編成

	A		B		C		D	
ゼッケンの色	黄色	橙	黄緑	緑	赤	紫	青	水色
各チーム人数	5 （4）	4	5 （4）	4	5	5	5 （4）	5 （4）
チームの合計人数（名）	9		9		10		10	

きょうだいチームと協力しながら練習やゲームに取り組めるよう、チーム内でカメラ係、得点係、ボールスタッフといった役割を決め、分担することとした。

メインゲーム時には１．得点係、２．カメラマン、３．ボールスタッフ（兼応援係）といった役割を設け、各自が係として自分の仕事に責任を持ち、ゲームがスムーズに進行できるようにした。カメラマンの撮影する位置やボールスタッフの立つ位置を明確に示し、説明時以降も掲示しておくことで、生徒が自ら役割を確認し、ゲームがスムーズに進行できるように工夫した（図８）。

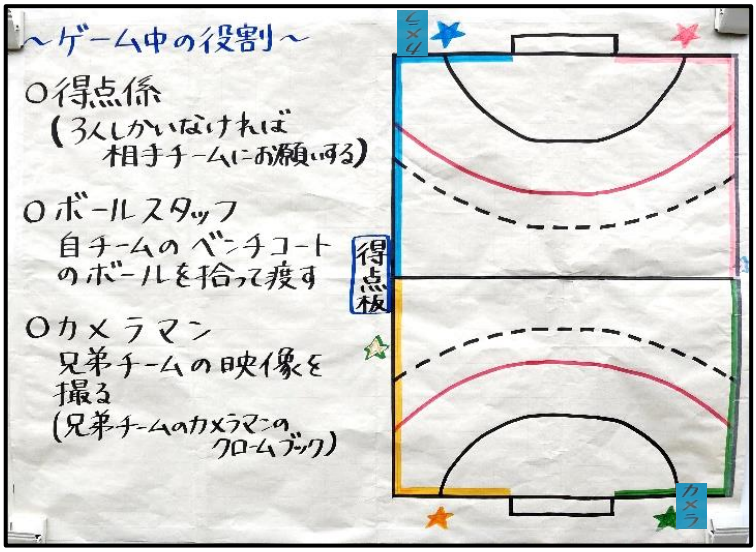


図８　役割分担を説明するための掲示物

（３）ルールの工夫

ア　コート

中学校１年生で、初めてハンドボールを経験する生徒が多いため、シュート機会を増やす目的と、プレイヤーの人数が３名という点を踏まえコートやラインの長さを短く設定した。

そして、ゴールに近づいてシュートを打つ目安となるシュートエリアと、ドリルゲームやタスクゲーム時に、ディフェンスが侵入できないノーディフェンスエリアを設けた。

なお、ノーディフェンスエリアは、シュートエリアに含まれることとした（図９）。

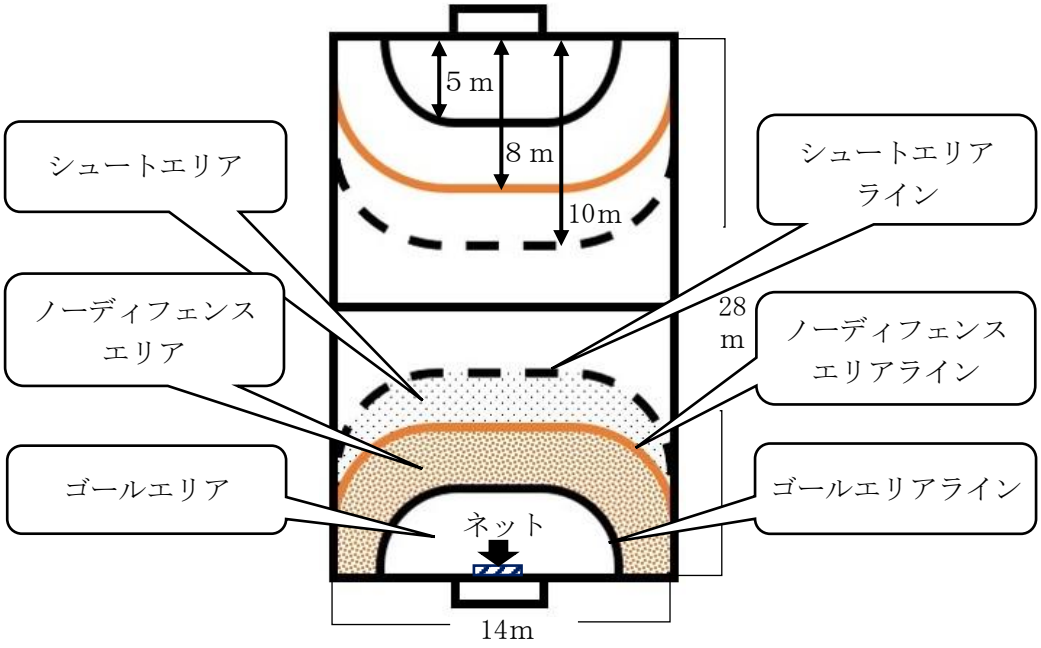


図９　コート図

イ　ゴールキーパー

実態把握アンケートでは、「ハンドボールの授業を行う上で、どのような不安がありますか」といった質問に対し、「痛そう」と回答した生徒が21%、「ボールが怖い」と回答した生徒が16%いた。このようなハンドボールの恐怖心を軽減し、さらにチームでパスを回してシュートする喜びを味わえるよう、ゴールキーパーはネット（縦1.5m×横１m）を活用した（図10）。

図10　ネットを活用したゴールキーパーの工夫

ウ　ボール

ハンドボールはボールを掴んでパスやシュートをするといった特性があるが、中学校１年生ではなかなかボールを掴むことが難しい。そこで本研究においては、ボール操作の難しさを緩和できるように、１号球のボールを使用した。

エ　メインゲーム（３対３）

単元前半は、学習したプレイ原則を試すために、２時間ごとにメインゲームを設定し、単元後半は、適切なプレイの選択をして攻めるために、毎時間メインゲームを設定した。

表７は、メインゲームの概要を表にまとめたものである。

表７　メインゲームの概要

<table>
<tr><th></th><th>２時間目</th><th>４時間目</th><th>６時間目</th><th>７～10時間目</th></tr>
<tr><td>ねらい</td><td rowspan="2">ゴール、相手、味方の位置を確認してシュートに有効な空間を見付けて攻めることができるようにする。</td><td colspan="2">プレイ原則とプレイの優先順位を理解しよう！</td><td rowspan="2">適切なプレイ（プレイ原則・プレイの優先順位）の選択をして攻めることができるようにする。</td></tr>
<tr><td>ゴール、相手、味方の位置を確認してシュートに有効な空間に動けるようにする。</td><td>パスを受けるためにゴール前の空いている空間に動けるようにする。</td></tr>
<tr><td>人数</td><td colspan="4">３名</td></tr>
<tr><td>試合時間</td><td colspan="4">２分30秒～３分</td></tr>
<tr><td>ローテーション</td><td colspan="4">どちらかのチームが得点したら、両チームともメンバーとポジションをローテーションをする</td></tr>
<tr><td>得点</td><td colspan="4">・シュートが決まったら１点
・ネットを使用してキーパーに見立てたもの（キーパーくん）に当たったら、得点なし</td></tr>
<tr><td>オフェンス</td><td colspan="4">・３名がセンターライン上のマーカーに位置につき（スタートポジション）を取り準備し、真ん中のプレイヤーがパスを出してスタートする
・ワンドリブルまでドリブルをして良い
・攻守が交替した際は、必ずスタートポジションから開始する</td></tr>
<tr><td>ディフェンス</td><td colspan="4">・ノーディフェンスエリアライン上に位置を取り、準備をする
・１回目のパスが回ったら、ノーディフェンスエリア内も入って良い</td></tr>
</table>

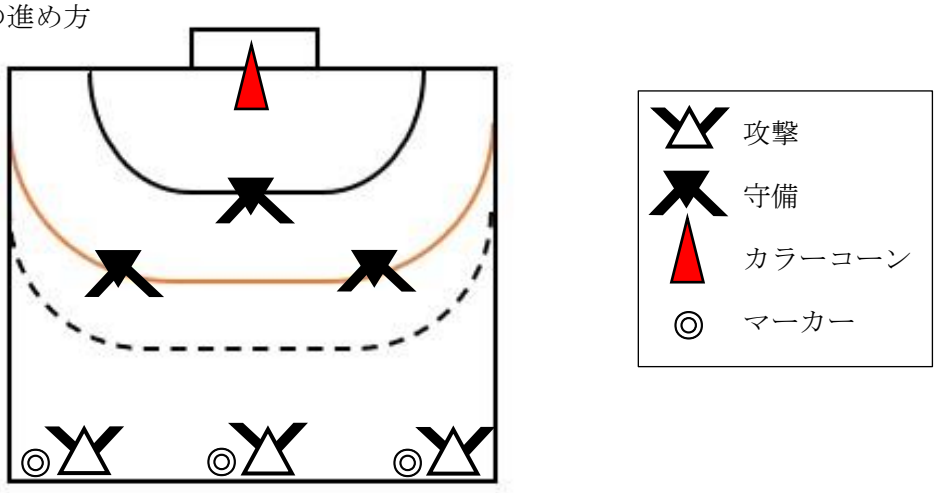
オ　その他のゲーム

（ア）ディフェンス突破ゲーム（３対３）

a　ねらい

ゴール、相手、味方の位置を確認してシュートに有効な空間を見付けて攻める。

b　学習の進め方



【得点】
・ゴールのコーンをタッチした場合、１点
【共通】
・攻撃３名、守備３名に分かれて行う
・１分間で攻守交替をする
・制限時間内に何点入ったかを競う
【攻撃】
・マーカーの位置からスタートをする
・得点した後、全員スタート位置に戻り再度攻撃をスタートする
・守備にタッチされたらスタート位置へ戻る
・得点が入ったらローテーションをする
【守備】
・ゴールエリアライン上１名と、ノーディフェンスエリアライン上（第３章　４（３）p.22 図８）２名に分かれて守る
・守備はライン上のみ動くことができる
・得点を入れられたらローテーションをする。

（イ）　タスクゲーム①（２対１、３対２）

a　ねらい

オフェンスが数的有利な状況で、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けやすくし、ディフェンスがいない位置で、シュートを打つ選択をし、技能を発揮する。

b　学習の進め方

２対１	３対２
【得点】 ・オフェンスがシュートエリア内から打ったシュートが入った場合、２点 ただし、キーパーくんに当たった場合は１点、シュートエリア外からのシュートの場合は－１点 ・ディフェンスがボール保持者にタッチした場合は、ディフェンスチームに１点 【共通】 ・１分間で攻守交替をする ・得点が入ったらローテーションをする	【得点】 ・オフェンスがシュートエリア内から打ったシュートが入った場合、２点 ただし、シュートエリア外から打ったシュートの場合は－１点 ・ディフェンスがボール保持者にタッチした場合は、ディフェンスチームに１点 【共通】 ・３分間で攻守交替をする ・得点が入ったらローテーションをする
【攻撃】 ・ディフェンスからパスを受け、ゲームをスタートする ・ゴール、相手、味方の位置を確認してからパス、シュートをする 【守備】 ・オフェンス２名のどちらかにボールを出した後、シュートを打たれないように守る ・ノーディフェンスエリアには入れない	【攻撃】 ・マーカーの位置からスタートをする ・真ん中のプレイヤーからパスを出してスタートする ・ワンドリブルまでドリブルをして良い ・ディフェンスにタッチされてもプレイを続行する 【守備】 ・ノーディフェンスエリアライン上に位置を取り、準備をする ・１回目のパスが回ったらタッチをしに動いて良い（ノーディフェンスエリア内も入って良い）

	・パスカットをしたら、オフェンスにボールを渡して、その場からすぐにゲームを再開する

（ウ）　タスクゲーム②（２対２）

a　ねらい

数的有利がなく、ディフェンスとの距離が近く攻めづらい状態から空間を見付け、ボールを受けやすい位置に動く選択をし、技能を発揮する。

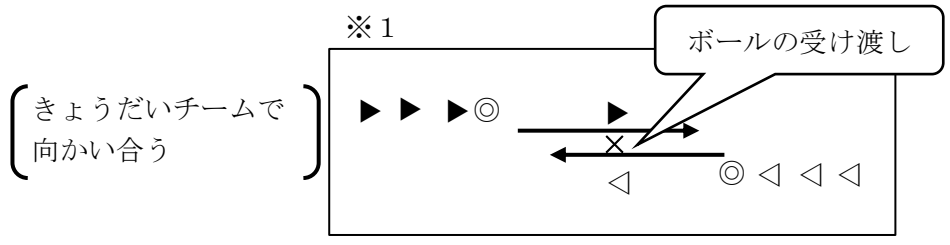
b　学習の進め方

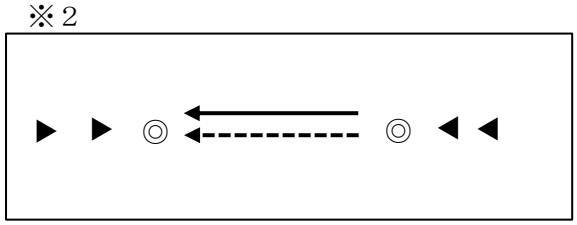
【得点】
・オフェンスがシュートエリア内から打ったシュートが入ったら２点
　ただし、シュートエリア外から打ったシュートの場合は－１点
・ディフェンスがボール保持者にタッチした場合は、ディフェンスチームに１点
【共通】
・１分間で攻守交替をする
・制限時間内に何点入ったか競う
・得点が入ったらローテーションをする
【攻撃】
・ゴールエリアライン上に位置を取るディフェンスと向かい合い、お互いに手を伸ばした所で準備をする
・ワンドリブルまでドリブルをして良い
【守備】
・ゴールエリアライン上に位置を取り、オフェンスと向かい合い、お互いに手を伸ばした所で準備をする
・パスカットをしたら、オフェンスにボールを渡してその場からすぐにゲームを再開する

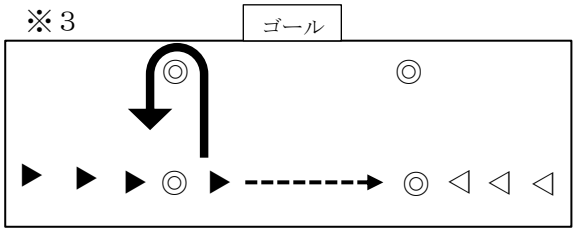
（４）ウォーミングアップの工夫

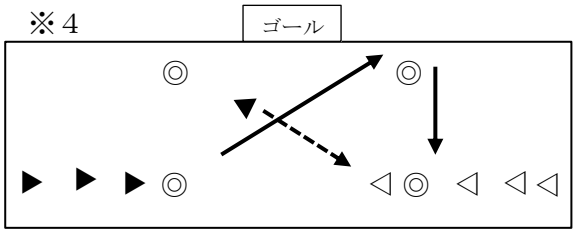
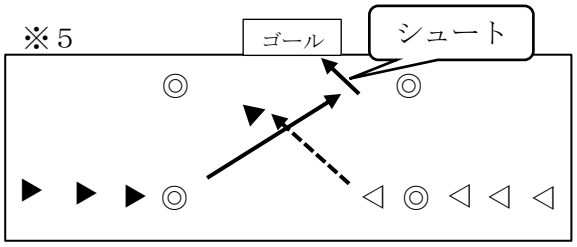
本研究では、きょうだいチームでウォーミングアップを行うこととした。実態把握の調査においてハンドボールという競技を知らないと回答した生徒が21%、行ったことがないと回答した生徒が59%いた。そのため主体的に各チームでウォーミングアップをすることは難しいと判断し、教員主導で段階に応じて練習メニューを変更しながら行った（表８、図11、図12）。

表８　１～10時間目までのウォーミングアップの内容

	内容
１時間目 【W-upエリア】	・きょうだいチームで向かい合い、中間地点でのボールの受け渡しをする ①歩く　②軽く走る ・中間地点でボールを浮かして受け渡しをする ・ショルダーパスをして、パスしたチームの方向へ走る 

<table>
<tr><td>２時間目
【W-upエリア】</td><td>・小チームで向かい合い、ショルダーパスをして、パスしたチームの方向へ走る
（小チームで向かい合う）
 

・きょうだいチームで向かい合い（※１）、軽く走って中間地点でボールの受け渡しをする
・中間地点でボールを浮かして受け渡しをする</td></tr>
<tr><td>３時間目
【W-upエリア】</td><td>・小チームで向かい合い（※２）パスをし、パスしたチームの方向へ走る
・きょうだいチームで向かい合い（※１）、軽く走って中間地点でフックパスをする（相手に対し外側の腕で、頭の上からパスを出す）
・きょうだいチームで向かい合い（※１）、ボールを持ってパスをする方向に３歩走って１ドリブルしてから、パスをする</td></tr>
<tr><td>４～６時間目
【W-upエリア】</td><td>・マーカーを４ヶ所に置き、きょうだいチームで向かい合い、きょうだいチームにパスをしてゴール方向のマーカーまで走り、戻る
（マーカー４ヶ所設置 きょうだいチームで向かい合う①）
 

・マーカーを４ヶ所に置き、きょうだいチームで向かい合い、斜め方向のマーカーに向かって、３歩走り１ドリブルをしてから、きょうだいチームにパスをする
（マーカー４ヶ所設置 きょうだいチームで向かい合う②）
 
</td></tr>
<tr><td>７～８時間目
【コート上】
８時間目以降ディフェンスに見立てたコーンを設置し、コーンをかわしてパスを受ける</td><td>・マーカーを４ヶ所に置き、きょうだいチームで向かい合い（※３）、きょうだいチームにパスをして、ゴール方向のマーカーまで走り、戻る
・マーカーを４ヶ所に置き、きょうだいチームで向かい合い（※４）、斜め方向のマーカーに向かって、３歩走り１ドリブルをしてからシュートする
・マーカーを４ヶ所に置き、きょうだいチームで向かい合い、きょうだいチームからパスを受け、３歩走って１ドリブルをしてから、シュートする
（マーカー４ヶ所設置 きょうだいチームで向かい合う③）
 

・肩のストレッチ、腕回し、アキレス腱を伸ばす</td></tr>
</table>

９～10時間目 【コート上】	・マーカーを４ヶ所に置き、きょうだいチームで向かい合い（※３）、きょうだいチームにパスをして、ゴール方向のマーカーまで走り、戻る ・マーカーを４ヶ所に置き、きょうだいチームで向かい合い（※４）、斜め方向のマーカーに向かって、３歩走り１ドリブルをしてからシュートする ・マーカーを４ヶ所に置き、きょうだいチームで向かい合い（※５）、きょうだいチームからパスを受け、３歩走って１ドリブルをしてから、シュートする ・肩のストレッチ、腕回し、アキレス腱を伸ばす

※１～※５・・・ウォーミングアップ時の隊形

図11　３時間目のウォーミングアップ

図12　９時間目ウォーミングアップ

（５）教材・教具の工夫

ア　掲示物の活用

ゲームのルールやローテーションの方法を生徒が理解しやすいように掲示物を作成した。コート図とオフェンス、ディフェンスの生徒を表すマグネットを使用し、動き方のイメージがしやすいように工夫した（図13）。

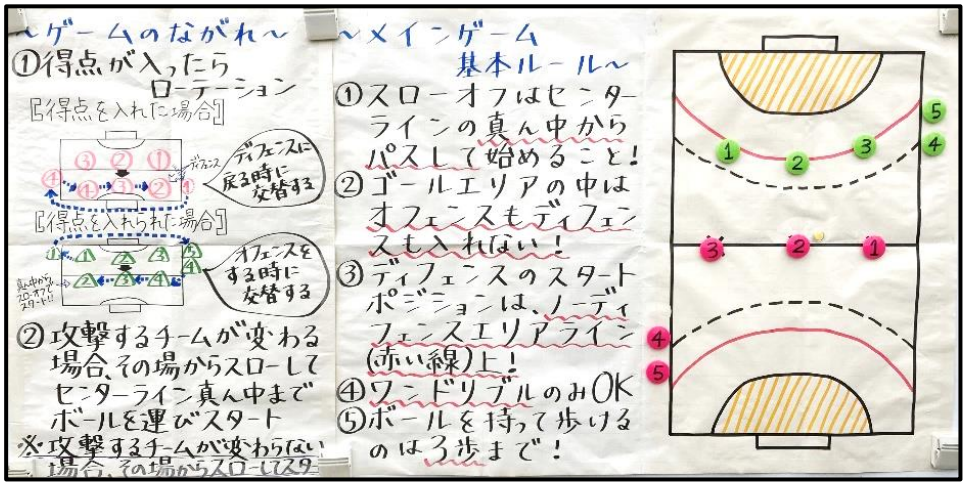


図13　メインゲームのルールを説明するための掲示物

イ　作戦ボードの活用

５時間目の「攻めづらい状況」の確認や８時間目以降のチーム会議において、チームの課題解決やどのようなプレイ選択が適切であるかについて話し合うため、作戦ボードを活用した（図14）。

また、８時間目には、プレイ原則に沿ったチームの課題を、ゲームをとおして解決するためにチーム会議ボードを活用した。授業前半に行った１試合目終了後のチーム会議において、プレイ原則の各項目において５点満点でチームの評価と、その理由を話し合い、記入した。授業後半で行った２試合目終了後、再度チームの評価と理由を記入し、どのように課題が解決できたのか、また新たに見えたチームの課題を話し合った（図15）。

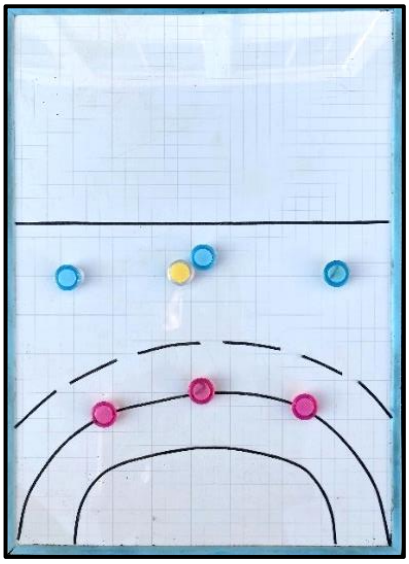


図14　作戦ボード

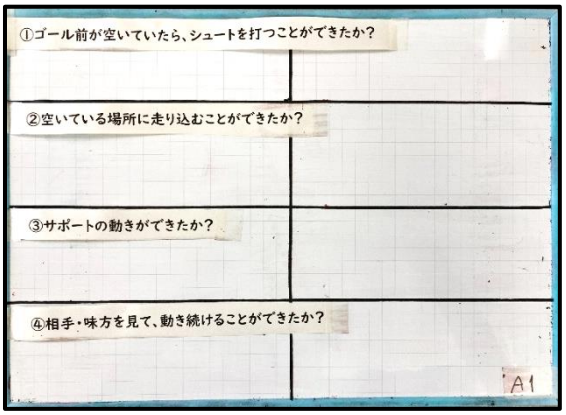


図15　チーム会議ボード

ウ　学習カードの工夫

学習カードにおいても授業支援ツールで一人一台の端末へ配信し、入力して提出できるものを用意した（図16）。

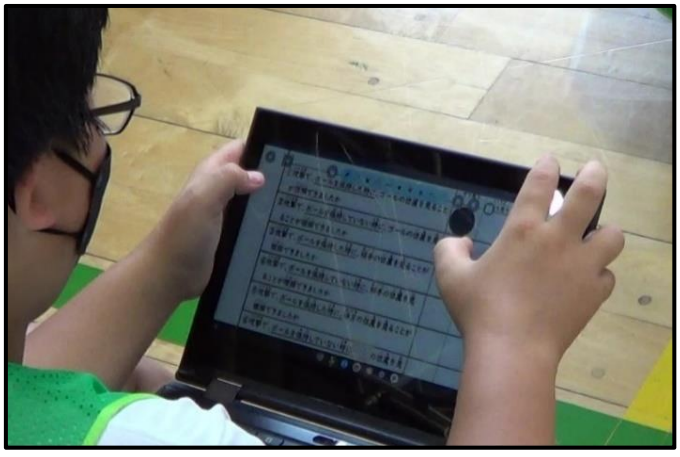


図16　授業支援ツールで学習カードに入力する様子

エ　屋外におけるＩＣＴ活用の工夫

屋外でＩＣＴ端末を使用するにあたり、明るすぎて画面が見づらいといった課題が生じた。そこで、チームでゲームの映像を振り返る際に、段ボールで日よけを作成した（図17）。

図17　ＩＣＴ端末の日よけ

5　授業の実際

【本時の展開】（１／10 時間目）　９月６日（火）　２校時（９:55～10:40）　体育館

（１）本時の目標

・ハンドボールには、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、理解できるようにする。
・提示された動きのポイントを参考に、 課題に気付くことができるようにする。
・健康・安全に留意し、球技の学習に積極的に取り組むことができるようにする。

（２）本時の評価

〈知識及び技能（知識）①〉【評価方法：学習カード】

（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ
10
分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
【学習のねらい】　①ハンドボールについて知り、学習の見通しをもとう!
3　オリエンテーション
・ハンドボールの特性について知る
・ＩＣＴ端末と授業支援ツールの活用について知る
・学習カードの使い方について知る
・単元の流れを確認する
・授業での約束について知る（安全面含む）
・チームメンバーを確認する</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○映像を視聴させ、ハンドボールがどのような競技か、どのようなところが楽しさかを説明をする。
○ＩＣＴ端末の扱い方（個人情報等）、授業支援ツールの活用方法を説明する。
○単元の流れを、スライドを使って説明する。
○授業での約束について説明する。
○チームメンバーを説明する。</td></tr>
<tr><td>なか
30
分</td><td>4　準備運動
・ボールを使った運動
5　基本技能の練習
・パス技能、キャッチ技能、それぞれのポイントを理解し、安全を確保して練習する
・パスをしてから動いたり、ステップしてからパスをしたりするなど、動きを組み合わせて練習する
パスをする時のポイント
・肘を肩の位置まで上げる
・相手が捕りやすいボールを投げる
・体を横に向け（半身）、ひねりながら投げる
キャッチをする時のポイント
・胸の前で手を三角形にしてキャッチする
・キャッチの瞬間に引きつける
・指の曲げ伸ばしは柔らかくする
6　３対１「試しのゲーム①」
ハンドボールの特性と、シュートをすることの楽しさに気付いたり、理解したりする
～試しのゲーム①のルール～
・３対１で、きょうだいチームと対戦する
・攻守交代制、１チームの攻撃１分
・ディフェンスは、ノーディフェンスエリアには入れない
・ワンドリブルまで可
・キーパーは設定しない</td><td>○ボールを使った準備運動の行い方を、実際に動いて説明する。
○基本技能の行い方を、実際に動いて示しながら説明し、ボールの持ち方、キャッチの仕方を理解させる。
○活動するコートを指示する。
<table><tr><td>ステージ
川側</td><td>ステージ
校舎側</td><td>グラウンド
川側</td><td>グラウンド
校舎側</td></tr><tr><td>A1 A2</td><td>B1 B2</td><td>C1 C2</td><td>D1 D2</td></tr></table>
○安全にボールを捕れるよう、ポイントを意識して活動するように促す。
○遠くからのロングシュートではなく、シュートエリア内からシュートをすることを伝える。
○ディフェンスは、ノーディフェンスエリアには入らずに守ることを伝える。
<table><tr><td></td><td>ステージ側</td><td>グラウンド側</td></tr><tr><td>①</td><td>A1－A2</td><td>C1－C2</td></tr><tr><td>②</td><td>B1－B2</td><td>D1－D2</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>まとめ
5
分</td><td>7　本時のまとめ
・振り返り
★学習カードの入力
「ハンドボールの特性について、理解したことを書きましょう」
・次時の学習の確認
8　健康観察・挨拶</td><td>○ハンドボールがどのような競技であるか、１時間目の授業を終えて理解したことを確認する。
評価 知識及び技能（知識）①【学習カード】
○巡回し、学習カードの入力を確認する。
○次時の学習の確認をする。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】

ハンドボールを初めて行う生徒も多かったため、ゲーム等を取り入れハンドボールの楽しさを伝えたつもりであったが、生徒は楽しさを見付けられなかったのではないかと感じた。簡潔に伝え、時間配分を大切にしたい。

【研究の視点からの振り返り】

映像を見るポイントやゲームのルールや目的を明確に伝えることで、学習カードの入力内容やゲーム中の生徒の動きに教員の意図が現れたのではないかと感じた。次回、学習のねらいに気付く生徒の姿や課題解決につながるような声掛けをしていきたい。

【本時の展開】（２／10 時間目）　９月７日（水）　１校時（９:00～９:45）　グラウンド

（１）本時の目標

・ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができるようにする。
・提示された動きのポイントを参考に、 課題に気付くことができるようにする。
・健康・安全に留意し、球技の学習に積極的に取り組むことができるようにする。

（２）本時の評価

なし

（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ
10
分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　準備運動
3　本時の説明
【学習のねらい】　②ゴール、相手、味方の位置を確認してシュートに有効な空間を見付けて攻めよう！</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○準備運動ができているか、巡回し確認する。
○本時の学習のねらいを確認する。</td></tr>
<tr><td>なか
30
分</td><td>4　ドリルゲーム「ディフェンス突破ゲーム」
～「ディフェンス突破ゲーム」のルール～
・３対３
・１ゲーム１分
・攻撃がゴールのコーンをタッチしたら１点
その後、スタート位置に戻り再度スタートする
・守備にタッチされたらスタートへ戻る
・ゴールエリアライン上とシュートエリアライン上で守備が分かれ、横にしか動けない
・時間で攻守交替
・制限時間内に何点入ったか競う
・ディフェンスが増えても、空間に走り込むことで得点につながることに気付く
空間を見付け、動くことができるようにする
【発問】なぜ、ディフェンスを突破できたのかな？突破する空間は何を見て見付けたのかな？
5　３対３「試しのゲーム②」
自分たちの今の力を確かめよう
～試しのゲームのルール～
・３対３で、きょうだいチームと対戦する
・１試合３分
・攻撃が始まったら、ノーディフェンスエリアに入ることができる（スタート時は入れない）
・ワンドリブルまで可
・キーパーくん（キーパーをネットで代用）に当たったら、得点なし
【予想される生徒の回答】
・ディフェンスの動きを見た！
・ゴールと味方を見た！
【発問】ディフェンス突破ゲームと３対３で何がうまくいって、何がうまくいかなかったかな？
【予想される生徒の回答】
・パスが出せなかった　・ディフェンスが前にいて、どうしたら良いかわからなかった</td><td>○行い方を実際に動いて示しながら説明する。
○ゲームが上手く行えているか、安全は確保できているかを巡回し確認する。
○ゲーム中に「相手」や「味方」を見てゴールを目指すことを助言する。
○空間があること、空間を見付けることを説明する。
○メンバー全員が試合に出られるよう、指示を出す。
<table><tr><th></th><th>バレーコート側コート</th><th>正面コート</th></tr><tr><td>①</td><td>A1-A2</td><td>C1-C2</td></tr><tr><td>②</td><td>B1-B2</td><td>D1-D2</td></tr></table>
○「ディフェンス突破ゲーム」を振り返り３対３の時に何を見たらよいか確認し、シュートに有効な空間に動くことができるように指導する。</td></tr>
<tr><td>まとめ
5
分</td><td>6　本時のまとめ
映像４ 映像５ を視聴する
★授業支援ツール
シュートに有効な空間を理解し、見付ける
・振り返り
★学習カードの入力
「ノーマークでシュートを打つために、何を見ることが大切だろう」
・次時の学習の確認
7　健康観察・挨拶</td><td>○ディフェンス突破ゲームと試しのゲームの課題について映像を視聴し説明する。
・映像４ ボール保持者にマークが寄る映像
・映像５ シュートにつながるパスを、フリーの味方に出す映像
○巡回し、学習カードの入力を確認する。
○次時の学習の確認をする。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】

今回、新しいゲームを二つ取り入れたが、見本を踏まえた口頭での説明だけでは伝わりづらかったため、ルールの徹底ができなかった。ホワイトボード等を活用し、生徒自身がいつでもルールの確認ができるようにしたい。

【研究の視点からの振り返り】

ゲームでのつまずきを、発問から気付けるように理解のためのプレイ原則に沿って動画を視聴したが、配信の形式で行うと動画が止まってしまい、説明と視聴にタイムラグがでてしまったため、改善していきたい。

【本時の展開】（３／10 時間目）　９月９日（金）　６校時（14:45～15:35）　グラウンド

（１）本時の目標

・ゴール方向に守備者がいない位置でシュートすることができるようにする。
・仲間と話し合う場面で、仲間の課題を伝えられるようにする。
・練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助できるようにする。

（２）本時の評価

なし

（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ10分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
3　準備運動
【学習のねらい】　プレイ原則とプレイの優先順位を理解しよう！
①ボールを持っているときに、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けよ</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○準備運動ができているか、巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td>なか30分</td><td>4　ドリルゲーム
空間を見付ける
・前時までのルールの確認をする
5　タスクゲーム　２対１
シュートに有効な空間を理解し、見付けて動く
・チーム内でオフェンスとディフェンスに分かれて練習をする
・練習方法：ディフェンススタート→オフェンス２名のどちらかにボールを出す→ゴール、相手、味方を見る→シュートをする
ディフェンスはボールを出した後、どちらをマークしても良い
・ノーディフェンスエリアには入れない
【発問】　①ボールを持っている人の前にディフェンスがいたらどうしたら良いですか？
②ボールを持っていない人の前にディフェンスがいたらどうしたら良いですか？
【予想される生徒の回答】
①・パスをする　・味方を探す
②・シュートする
6　チーム会議
・発問について、２対１の練習から気付いたことをチームで話し合う
7　ゲーム　２対１
・ポジションをローテーションしながらきょうだいチームと２対１のゲームをする
・自分のチームを観察する
・チーム内で気付いたことをその都度アドバイスをする</td><td>○前時の復習を兼ねてルールを確認する。
○模造紙を使用し、ルールを説明する。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th colspan="2">バレーコート側コート</th><th colspan="2">正面コート</th></tr><tr><td>A1－A2</td><td>B1－B2</td><td>C1－C2</td><td>D1－D2</td></tr></table>
○空間を見付ける判断材料を見ることを確認する。
○シュート練習も兼ねることを指示する。
○ディフェンスの役割を説明する。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th colspan="2">バレーコート側コート</th><th colspan="2">正面コート</th></tr><tr><td>A1－A2</td><td>B1－B2</td><td>C1－C2</td><td>D1－D2</td></tr></table>
○学習した技能の名称や行い方を、仲間にアドバイスしているか、巡視し、確認する。
○ゴール、相手、味方の位置を視点に課題について話し合わせる。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th colspan="2">バレーコート側コート</th><th colspan="2">正面コート</th></tr><tr><td>A1－A2</td><td>B1－B2</td><td>C1－C2</td><td>D1－D2</td></tr></table>
○練習が上手く行えているか、安全は確保できているかを巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td>まとめ5分</td><td>8　本時のまとめ
映像１ 映像２ 映像３を視聴する
★授業支援ツール
シュートに有効な空間を理解し、見付ける
・振り返り
★学習カードの入力
「ボールを持っているときに何を見て、シュートしますか？パスをしますか？」
・次時の学習の確認
9　健康観察・挨拶</td><td>○２対１を終え、ＩＣＴ端末を活用し、シュートに有効な空間を確認させる。
・映像１ シュートエリア内にいる映像。
・映像２ シュートエリア外から、ボールキープをしながらシュートエリア内へ移動する映像。
・映像３ 味方にマークが付き、ノーマークでシュートが打てる映像。
○巡回し、学習カードの入力を確認する。
○次時の学習の確認をする。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】

前時の反省を踏まえ、ゲームのルールやローテーションの仕方について模造紙を使用し明確にした。２対１の練習からつまずきをチームで考え、２対１のゲームにつなげたかった。しかし、得点を数えることやルールの徹底が不十分で、生徒がゲーム性を感じることが出来ず生徒の活動を止めてしまうことが多かった。次回以降、生徒が楽しめるように気を付けたい。

【研究の視点からの振り返り】

個々がゴール、相手、味方の位置を確認しようとしていたが、連携が取れておらず、３対３のゲームが１対１の様相になっていることや、２対１での課題意識が薄いといった助言をいただいた。次回以降の授業づくりに生かしていきたい。

【本時の展開】（４／10 時間目）　９月 13 日（火）　２校時（９:55～10:40）　グラウンド

（１）本時の目標

・得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができるようにする。
・提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えられるようにする。
・練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助できるようにする。

（２）本時の評価

〈思考力、判断力、表現力等①〉【評価方法：学習カード】
〈主体的に学習に取り組む態度③〉【評価方法：観察】

（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ10分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
3　準備運動

【学習のねらい】　プレイ原則とプレイの優先順位を理解しよう！
②ゴール、相手、味方の位置を確認してシュートに有効な空間に動こう！</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○準備運動ができているか、巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td>なか30分</td><td>4　ドリルゲーム
空間を見付ける
・前時までのルールの確認をする
・前時の振り返りから、各チームで作戦ボードを使用し、作戦を立てる
・きょうだいチームで合計得点を競う

5　メインゲーム
（３対３のイーブンナンバーゲーム）
シュートに有効な空間を見付けて動く

・メインゲームのルールを確認する
・きょうだいチーム以外と対戦し、きょうだいチームでゲームの映像を撮影し合う
★映像撮影

【発問】　自分の課題は何ですか？プレイ原則に当てはめて考えよう。

6　チーム会議
・撮影したメインゲームを見て、プレイ原則に沿ったプレイが、どのくらいできていたか伝え合う
・ゴール、相手、味方を見て動くことができたか
・５名の場合…①⇔②、③⇒④⇒⑤⇒③へアドバイスをする</td><td>○ディフェンスを突破するために必要な判断材料を意識しながら、ゲームを行うことを確認する。
○どのようにしたらチームでゴールまでいけるか、話し合わせる。
○きょうだいチームで合計点を確認する。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th colspan="2">バレーコート側コート</th><th colspan="2">正面コート</th></tr><tr><td>A1－B1</td><td>A2－B2</td><td>C1－D1</td><td>C2－D2</td></tr></table>
○前時の復習を兼ねて模造紙を使用し、ルールの確認と役割分担について説明する。
○きょうだいチーム以外と対戦する。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th></th><th>バレーコート側コート</th><th>正面コート</th></tr><tr><td>①</td><td>A1-B1</td><td>C1-C2</td></tr><tr><td>②</td><td>A2-B2</td><td>D1-D2</td></tr></table>
評価主体的に学習に取り組む態度③
○安全が確保できているかを巡回し確認する。

○３対３のゲームで見えた課題についてチームで確認し、解決できるように指示する。
○どのような視点でプレイの振り返りをしているか、巡視しながら確認する。</td></tr>
<tr><td>まとめ5分</td><td>7　本時のまとめ
・振り返り
★学習カードの入力
「①プレイ原則に沿って、自分の課題は何だと思いますか？
②友達にどんなアドバイスをしましたか？」
・次時の学習の確認
8　健康観察・挨拶</td><td>評価思考力、判断力、表現力等①【学習カード】
○巡回し、学習カードの入力を確認する。

○次時の学習の確認をする。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】

２時間目に行ったメインゲームのルールを徹底し、役割分担についても説明をした。カメラの立ち上げ等に時間がかかってしまい、チーム会議をする時間が短くなってしまった。授業支援ツールで自分のチームのメンバーへ撮影した動画を送り、各自プレイ原則に沿った反省をするという形式を取った。

【研究の視点からの振り返り】

ドリルゲームは確認する視点やチームで連携することを伝えることで、生徒自身の動きにも少しずつ変化がみられた。しかし、メインゲームでボールを持つと動きが止まってしまう生徒の姿が多くみられたため、ドリルゲームとメインゲームにつながりを持たせることが出来るようなポイントの説明や声掛けをしていきたい。

【本時の展開】（５／10 時間目）　９月 14 日（水）　１校時（９:00～９:45）　グラウンド

（１）本時の目標

・技術の名称や身に付けるためのポイントを理解できるようにし、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。

・提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、 仲間の課題や出来映えを伝えることができるようにする。

・練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助できるようにする。

（２）本時の評価

〈知識及び技能（知識）②〉【評価方法：学習カード】

（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ
10
分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
3　準備運動
【学習のねらい】　プレイ原則とプレイの優先順位を理解しよう！
①ボールを持たないときに、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けよう！</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○準備運動ができているか、巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td>なか
30
分</td><td>4　ドリルゲーム
空間に動く
・前時までのルールの確認をする
・きょうだいチームで合計点を競う
【発問】　攻めづらい時とは、相手、味方はどういう位置関係だっただろう？
【予想される生徒の答え】
・ディフェンスとの距離が近い　・味方にパスが出せない
5　チーム会議
・作戦ボードを使用し、チームで話し合う
6　タスクゲーム　２対２
・ディフェンス突破ゲームでの発問を基に、ゲームをとおしてボールを持たないときの動きを理解する
ボールを持たないときに、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けよう
～２対２ゲームのルール～
・半面コートで、きょうだいチーム以外と対戦する
・ディフェンスはゴールエリアライン上でオフェンスと向かい合い（お互いに手を伸ばした所に位置する
・ワンドリブルまで可
・ディフェンスがボール保持者にタッチしたら１点
・シュートエリア内からシュートを打ったら２点
ただし、シュートエリア外からのシュートは－１点
・パスカットしたらオフェンスに渡して再開する</td><td>○ディフェンスを突破するために必要な判断材料を意識しながら、ゲームを行うことを確認する。
○きょうだいチームで合計点を確認する。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th colspan="2">バレーコート側コート</th><th colspan="2">正面コート</th></tr><tr><td>A1－B2</td><td>A2－B1</td><td>C1－D2</td><td>C2－D1</td></tr></table>
○２対２のゲームをとおしてサポートがどのように動いたら良いか理解させる。
○２対２のゲームをとおして、ゴール前の空いている空間に動けるよう指導する。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th colspan="2">バレーコート側コート</th><th colspan="2">正面コート</th></tr><tr><td>A1－B2</td><td>A2－B1</td><td>C1－D2</td><td>C2－D1</td></tr></table>
○１セット終わった後にチームで話し合う</td></tr>
<tr><td>まとめ
5
分</td><td>7　本時のまとめ
・映像６ 映像９を視聴する
ボールをつないで（サポートして）、新しい攻撃ができる空間を見付けよう
★授業支援ツール
・振り返り
★学習カードの入力
「①ディフェンスにタッチされる前にすばやくパスをするにはどんなパスがありますか？
②ディフェンスがいない位置に動いたり、味方からのパスをつないだりするのは何のためですか？」
・次時の学習の確認
8　健康観察・挨拶</td><td>○２対２を終え、ＩＣＴ端末を活用し、ボールを持たないときの動きを確認させる。
映像６ ２対２のボール保持者の前と味方の前に守備がいる映像
映像９ ２対２のボール保持者の前と味方の前に守備がいるところから、味方がサイドやセンターラインの方に下がる（サポート）映像
評価 知識及び技能（知識）②【学習カード】
○巡回し、学習カードの入力を確認する。
○次時の学習の確認をする。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】

チームでの話し合いの際に、作戦ボードを活用したことは良かった。また前時から、ゲームもきょうだいチーム以外と対戦するようになり、生徒自身も競う楽しさを味わっている様に感じた。

【研究の視点からの振り返り】

サポートの動きの理解を意図した２対２のゲームを行い、セット間にチーム会議を取り入れた。生徒のつまずきのヒントとなるものを提示し、チーム会議での気付きや深まりを持たせるべきであると、助言をいただいた。更に１時間の授業のストーリーをしっかりと持ち、授業づくりをしなければならないと痛感した。

【本時の展開】（６／10 時間目）　９月 16 日（金）　５校時（13:25～14:10）　グラウンド

（１）本時の目標

・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。
・仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けられるようにする。
・球技の学習に積極的に取り組むことができるようにする。

（２）本時の評価

〈知識及び技能（技能）①〉【評価方法：観察（記録映像）】

（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ
10
分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
3　プレイ原則の確認
ボールを持たないときに、ゴール、相手、味方の位置を確認して空間を見付けよう
・前時の２対２のイーブンナンバーゲームを振り返り、映像７　映像８を視聴し、動き方の理解をする
・これまでのプレイ原則を確認する
★授業支援ツール
4　準備運動</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○ボールを持っているときに動くことで、味方にパスを出せる選択肢が増えることを理解させる。
○これまでの授業を振り返りながら再度、プレイ原則の確認をする。
映像７　３対２でノーマークの味方にパスを出し、シュートする映像
映像８　３対２でディフェンスにマークされて味方にパスを出し、パスを受けた味方もディフェンスに阻まれた映像
○準備運動ができているか、巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td colspan="2">【学習のねらい】　プレイ原則とプレイの優先順位を理解しよう！
②パスを受けるためにゴール前の空いている空間に動こう！</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">なか
30
分</td><td>5　ドリルゲーム
空間に動く
・前時までのルールの確認をする
・きょうだいチームで合計得点を競う</td><td>○ディフェンスを突破するために必要な判断材料を意識しながら、ゲームを行うことを確認する。
○きょうだいチームで合計点を確認する。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th colspan="2">バレーコート側コート</th><th colspan="2">正面コート</th></tr><tr><td>A1－C1</td><td>A2－C2</td><td>B1－D1</td><td>B2－D2</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>6　メインゲーム
（３対３のイーブンナンバーゲーム）
プレイの優先順位を理解する
・メインゲームのルールを確認する
・きょうだいチーム以外と対戦し、きょうだいチームでゲームの映像を撮影し合う
★映像撮影</td><td>○理解したプレイ原則やプレイの優先順位を意識できるようにする。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th></th><th>バレーコート側コート</th><th>正面コート</th></tr><tr><td>①</td><td>A1-C1</td><td>B1-D1</td></tr><tr><td>②</td><td>A2-C2</td><td>B2-D2</td></tr></table>評価 知識及び技能（技能）①【観察（記録映像）】</td></tr>
<tr><td colspan="2">【発問】　ゲーム映像を見て、パスを受けるために空いている空間に動くという、今日のねらいに対してチームの良かった点と課題点を見付けてみよう！</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">7　チーム会議
・撮影した３対３のゲームを見て、プレイの振り返りをする</td><td>○どのような視点でプレイの振り返りをしているか、巡視し観察する。</td></tr>
<tr><td>まとめ
5
分</td><td>8　本時のまとめ
・振り返り
★学習カードの入力
「①ゲーム映像を見て、パスを受けるために空いている空間に動くという、今日のねらいに対してチームの良かった点と課題点を見付けてみよう！
②友達にどんなアドバイスをしましたか？」
・次時の学習の確認
9　健康観察・挨拶</td><td>○巡回し、学習カードの入力を確認する。

○次時の学習の確認をする。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】

前半の振り返りとして、ドリルゲームやメインゲームを行う前に、授業支援ツールでプレイ原則の確認を行ったことで、生徒自身がプレイ原則を意識してゲームに取り組んでいた。

【研究の視点からの振り返り】

前時の２対２のゲームにより、ディフェンスも必死で守ろうという姿が見えてきた。これまでのプレイ原則に沿って自身やチームの課題もみえてきたように感じる。また、プレイ原則を意識してゲームの中でプレイを選択し始めてきたように感じた。

【本時の展開】（７／10 時間目）　９月 28 日（水）　１校時（９:00～９:45）　グラウンド
（１）本時の目標
・得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができるようにする。
・仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。
・球技の学習に積極的に取り組むことができるようにする。
（２）本時の評価
〈思考力、判断力、表現力等③〉【評価方法：学習カード】
〈主体的に学習に取り組む態度①〉【評価方法：観察】
（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ
10
分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
3　準備運動

【学習のねらい】　①適切なプレイ（プレイ原則・プレイの優先順位）の選択をして攻めよう！</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○準備運動ができているか、巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td>なか
30
分</td><td>4　タスクゲーム　３対２
適切なプレイの選択をして攻める
～３対２ゲームのルール～
・半面コートで、きょうだいチーム以外と対戦する
・ディフェンスはノーディフェンスエリアライン上、オフェンスはマーカー上、真ん中のプレイヤーからパスを出してスタート
・ディフェンスは１回目のパスが回ったらタッチをしに動いて良い（ノーディフェンスエリア内も良い）
・ワンドリブルまで良い
・得点が入ったらローテーションする
・ディフェンスがボール保持者にタッチしたら１点
・シュートエリア内からシュートを打ったら２点
ただし、シュートエリア外からのシュートは－１点
・パスカットしたらオフェンスに渡してその場からすぐに再開する
・ディフェンスにタッチされてもプレイを続行する

5　メインゲーム
（３対３のイーブンナンバーゲーム）
適切なプレイの選択をして攻める

・メインゲームのルールを確認する
・きょうだいチーム以外と対戦し、きょうだいチームでゲームの映像を撮影し合う
★映像撮影</td><td>○３対２のゲームをとおして、プレイ原則に沿ってプレイの選択や空いている空間に動き続けられるように指導する。
○相手や味方の位置から適切に動けていなかったり、動き続けられなかったりする生徒には、個別に助言する。

○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th colspan="2">バレーコート側コート</th><th colspan="2">正面コート</th></tr><tr><td>A1－A2</td><td>B1－B2</td><td>C1－C2</td><td>D1－D2</td></tr></table>評価 主体的に学習に取り組む態度①【観察】

○役割分担の定着を図る。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th></th><th>バレーコート側コート</th><th>正面コート</th></tr><tr><td>①</td><td>A1-C2</td><td>B1-D2</td></tr><tr><td>②</td><td>A2-C1</td><td>B2-D1</td></tr><tr><td>③</td><td>A1-D1</td><td>B1-C1</td></tr><tr><td>④</td><td>A2-D2</td><td>B2-C2</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>まとめ
5
分</td><td>6　本時のまとめ
・振り返り
★学習カードの入力
「①動きながら空間を見付けて、プレイ原則に沿ってパスやシュートを選択することができましたか？
②自分の役割に応じた活動について、どんなことに気を付けて活動しましたか？」
・次時の学習の確認
7　健康観察・挨拶</td><td>評価 思考力、判断力、表現力等③【学習カード】
○巡回し、学習カードの入力を確認する。

○次時の学習の確認をする。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】
前時から期間が空いた授業であったため、全体でプレイ原則を振り返り、オフェンスが有利な状態で積極的にゴールに向かうという意識付けをし、メインゲームにつなげた。準備運動では、ハンドボールの特性を踏まえた肩回りのストレッチを明確に伝えるべきであったが、コート上でパスやシュートを行ったことは、その後のゲームにつながり、効果的であった。
【研究の視点からの振り返り】
状況判断も速くなり、ゴールに向かう生徒が増えた。それは、プレイ原則とプレイの優先順位を理解したのだと捉えている。また、まだ動きの理解ができていない生徒へ、個別にプレイ原則に沿った声掛けをしていきたいと考えている。

【本時の展開】（８／10 時間目）　９月 30 日（金）　５校時（13:30～14:15）　グラウンド
（１）本時の目標
・得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。
・仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。
・練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助することができるようにする。
（２）本時の評価
〈知識及び技能（技能）②〉【評価方法：観察（記録映像）】
〈思考力、判断力、表現力等②〉【評価方法：学習カード】
（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ
10
分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
3　準備運動
【学習のねらい】　②チームでプレイ原則に沿った課題を確認し、ゲームをとおして解決しよう！</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○準備運動ができているか、巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td>なか
30
分</td><td>4　メインゲーム
（３対３のイーブンナンバーゲーム）
適切なプレイの選択をして攻める
・メインゲームのルールを確認する
・きょうだいチーム以外と対戦し、きょうだいチームでゲームの映像を撮影し合う
★映像撮影
・①②試合目終了後、ゲームの振り返りをする
～振り返りの視点～
①ゴール前が空いていたらシュートを打つことができたか
②空いている場所に走り込むことができたか
③サポートの動きができたか
④動き続けることができたか
・①②試合目の振り返りから③④のゲームにつなげる
・作戦ボード、チーム会議ボードを活用して振り返りをする
【発問】　プレイ原則に沿ってチームで適切なプレイを選択して攻めることができましたか？チームの良かった点と課題を話し合おう！
～振り返りの視点～
①ゴール前が空いていたらシュートを打つことができたか
②空いている場所に走り込むことができたか
③サポートの動きができたか
④動き続けることができたか
5　チーム会議
・前半の振返りから、後半のゲームでどのような変容と課題があったか振り返る</td><td>○理解したプレイ原則やプレイの優先順位を選択できるようにする。
○役割分担の定着を図る。
<table><tr><th></th><th>バレーコート側コート</th><th>正面コート</th></tr><tr><td>①</td><td>A1-B1</td><td>C1-D1</td></tr><tr><td>②</td><td>A2-B2</td><td>C2-D2</td></tr><tr><td>③</td><td>A1-D2</td><td>B1-C2</td></tr><tr><td>④</td><td>A2-D1</td><td>B2-C1</td></tr></table>○ゲームのコートを指示する。
評価 知識及び技能（技能）②【観察（記録映像）】
○振り返りの視点に沿った振り返りをしているか、巡視し観察する。
○メインゲームで出た課題やゲームの変容について、プレイの振り返りをしているか、巡視し観察する。</td></tr>
<tr><td>まとめ
5
分</td><td>6　本時のまとめ
・振り返り
★学習カードの入力
「①プレイ原則に沿って適切なプレイを選択して攻めることができましたか？チームの良かった点と課題点を書きましょう
②友達にどんなアドバイスをしましたか？」
・次時の学習の確認
7　健康観察・挨拶</td><td>評価 思考力、判断力、表現力等②【学習カード】
○巡回し、学習カードの入力を確認する。
○次時の学習の確認をする。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】
　チーム会議ボードを使用してプレイ原則に沿って前半の振り返りをし、後半のゲームにつなげることができたのは良かった。振り返りの評価が高めであったり、後半にあまり変化がなかったりしたのは、生徒にプレイ原則が意識付けされていたからではないかと感じた。もっと仲間を応援し、気付いたことの声掛けが出来るように、こちらも助言していきたい。
【研究の視点からの振り返り】
　ゲーム中に空間に走り込む様子が見られた。さらに、学習カードの入力においても「空間に走り込むことができた」といったプレイ原則に沿ったキーワードがみられたことは、よりプレイ原則を理解していたと考えられる。

【本時の展開】（９／10 時間目）　10 月４日（火）　２校時（９:55～10:40）　グラウンド

（１）本時の目標

・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。
・仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けることができるようにする。
・練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。

（２）本時の評価

〈知識及び技能（技能）③〉【評価方法：観察（記録映像）】
〈主体的に学習に取り組む態度②〉【評価方法：観察（記録映像）】

（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ
10
分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
3　準備運動
【学習のねらい】①状況に応じた適切なプレイ選択をして攻め、自己の課題にチャレンジしよう！
②仲間のチャレンジを支えたり、アドバイスしたりしよう！</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○準備運動ができているか、巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td>なか
30
分</td><td>4　前時の振り返り
「状況を判断するための判断材料」、「プレイの優先順位と原則」、「適切なプレイ選択」についての自己やチームの課題を確認する
・前時のチーム会議より、本時のゲームでチャレンジすること（自己の目標）を決める
～チャレンジしたい目標～
①ゴール前が空いていたらシュートを打つことができたか
②空いている場所に走り込むことができたか
③サポートの動きができたか
④動き続けることができたか
5　メインゲーム
（３対３のイーブンナンバーゲーム）
適切な意思決定をして攻め、自己の課題にチャレンジする
・メインゲームのルールを確認する
・ゲーム中に友達の良かったプレイやチャレンジをしていた姿を伝える
・きょうだいチーム以外と対戦し、きょうだいチームでゲームの映像を撮影し合う
★映像撮影
【発問】ゲームでどんな課題にチャレンジできましたか？
ゲームでチャレンジしたことや新たな課題をアドバイスしよう！友達の良いプレイを伝えよう！
6　チーム会議
・作戦ボードやチーム会議ボードを活用し、仲間の課題を解決したり、良いプレイを伝えたりする
・①⇒②⇒③⇒④⇒⑤の順番に伝える</td><td>○「状況を判断するための判断材料」「プレイの優先順位とプレイ原則」「適切なプレイ選択」についての自己やチームの課題を確認させ、メインゲームに取り組ませる。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th></th><th>バレーコート側コート</th><th>正面コート</th></tr><tr><td>①</td><td>A1-C1</td><td>B1-D1</td></tr><tr><td>②</td><td>A2-C2</td><td>B2-D2</td></tr><tr><td>③</td><td>A1-C2</td><td>B1-D2</td></tr><tr><td>④</td><td>A2-C1</td><td>B2-D1</td></tr></table>○ゲームがねらいに沿って、できているかを巡回し確認する。
評価 知識及び技能（技能）③【観察（記録映像）】
○メインゲームでみえた課題を解決するために、プレイの振り返りをしているか、チャレンジしたことに対しての声掛けをしているか、巡視し観察する。
評価 主体的に学習に取り組む態度②【観察】</td></tr>
<tr><td>まとめ
5
分</td><td>7　本時のまとめ
・振り返り
★学習カードの入力
「①今日のゲームで、どんなことが出来るようになりましたか？プレイ原則に沿って、どんなささいな事でも良いので書きましょう！
②友達のどんな良いプレイを見付けましたか？また、どんなアドバイスをしましたか？」
・次時の学習の確認
8　健康観察・挨拶</td><td>○次時の学習の確認をする。
○巡回し、学習カードの入力を確認する。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】

前時のチームの課題から、本時は自己の課題にチャレンジをし、そのチャレンジに対してチームの仲間が声掛けをしたり、アドバイスをしたりする振り返りの時間を設けた。具体的な視点を踏まえ、仲間の良かった点を伝えているグループもあれば、話し合いが停滞してしまっているグループもあったため、次回は振り返りの視点を明確に指示していきたい。

【研究の視点からの振り返り】

話合いを充実させることで、運動が苦手な生徒も「わかった」や「できる」、「新たな発見」、につながるのではないかと感じた。ゲームにおいて、プレイの優先順位を意識しながらプレイする様子がみられ、チームの振り返りでもプレイ原則に沿って仲間へ伝えている生徒もいた。

【本時の展開】（10／10 時間目）　10 月５日（水）　１校時（９:00～９:45）　グラウンド

（１）本時の目標

・ゴール方向に守備者がいない位置でシュートしたり、得点しやすい空間にいる味方にパスを出したりすることができるようにする。

・提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えられるようにする。

・球技の学習に積極的に取り組むことができるようにする。

（２）本時の評価

〈総括的評価〉【評価方法：学習カード、観察（記録映像）】

（３）展開

<table>
<tr><th></th><th>生徒の学習内容・活動</th><th>教師の指導・手立てと評価</th></tr>
<tr><td>はじめ
10
分</td><td>1　挨拶・出欠席の確認
2　本時の説明
3　準備運動

【学習のねらい】　③みんなでハンドボールの特性を味わい、良いプレイを選択しよう！</td><td>○生徒の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
○本時の学習のねらいを確認する。
○準備運動ができているか、巡回し確認する。</td></tr>
<tr><td>なか
30
分</td><td>4　前時の振り返り
・前時のチーム会議より、本時のゲームでプレイ原則に沿ってどんなプレイをするか考える

～チャレンジしたい目標～
①ゴール前が空いていたらシュートを打つことができたか
②空いている場所に走り込むことができたか
③サポートの動きができたか
④動き続けることができたか

5　メインゲーム
（３対３のイーブンナンバーゲーム）
適切な意思決定をして攻め、ゲームを楽しむ

・メインゲームのルールを確認する
・ゲーム中に友達の良かったプレイやチャレンジを伝える
・きょうだいチーム以外と対戦し、きょうだいチームでゲームの映像を撮影し合う
★映像撮影

【発問】ゲームで良かったプレイを伝え合おう！

6　チーム会議
・作戦ボードやチーム会議ボードを活用し、仲間の良いプレイを伝える
・⑤⇒④⇒③⇒②⇒①の順番に伝える</td><td>○「状況を判断するための判断材料」「プレイの優先順位とプレイ原則」「適切なプレイ選択」についての自己やチームの課題を確認して、メインゲームに取り組ませる。
○ゲームのコートを指示する。
<table><tr><th></th><th>バレーコート側コート</th><th>正面コート</th></tr><tr><td>①</td><td>A1-C2</td><td>B1-D2</td></tr><tr><td>②</td><td>A2-C1</td><td>B2-D1</td></tr><tr><td>③</td><td>A1-D1</td><td>B1-C1</td></tr><tr><td>④</td><td>A2-D2</td><td>B2-C2</td></tr></table>○ねらいに沿って、ゲームができているかを巡回し確認する。

○メインゲームで良かったプレイやチャレンジしたことに対しての声掛けをしているか、巡視し観察する。</td></tr>
<tr><td>まとめ
5
分</td><td>7　本時のまとめ
・振り返り
★学習カードの入力
「①ハンドボールの授業をとおして、自分が出来るようになったことはどんなことですか？どんなささいなことでも良いので書きましょう！
②ハンドボールの特性を味わいながら、プレイ原則に沿ってどんなプレイが選択できましたか？」
8　健康観察・挨拶</td><td>○単元全体の振り返りをさせる。
○巡回し、学習カードの入力を確認する。</td></tr>
</table>

【授業としての振り返り】

学習のまとめのゲームを行った。ゲーム中に良かったプレイに対する声掛けと、良かったプレイを伝え合う活動を取り入れたことで、よりゲームが活発化し、良いプレイが発揮される展開となった。

【研究の視点からの振り返り】

これまでに学習したプレイ原則とプレイの優先順位を基に判断したプレイが、ゲームの中で多く発揮されていた。球技が苦手な生徒も、初めは立っているだけでどこに動いて良いか分からなかった生徒も、空間に気付き走り込んでパスを受けようとしている姿が見られた。

６　検証授業の結果と考察

検証結果で得られたデータを基に、設定した検証の視点（第３章２（２）p.14）に沿って仮説を検証することとした。

結果と考察をまとめる上で文中に使用した図中の標本数は表９のとおりであり、欠席者及び見学者の人数によって、時間ごとに標本数は異なる。

文中の生徒の記述については、誤字・脱字を除き、生徒が記述したままの表現で記載した。

なお、結果と考察を述べるにあたって、事前・事後アンケートや学習カード等で生徒に提示した「ボールを持っているとき」と「ボールを保持しているとき」を「ボール保持時」と同義語として扱い、「ボールを持っていないとき」と「ボールを保持していないとき」を「ボール非保持時」と同義語として扱うものとする。

また、割合（%）表記のグラフによっては、小数点第１位以下を四捨五入しているため、100%にならない場合がある。

さらに、４件法の分析にあたり、「そう思う」、「どちらかというとそう思う」の回答を「そう思う」群、「どちらかというとそう思わない」、「そう思わない」の回答を「そう思わない」群とし、「理解できた」、「どちらかというと理解できた」の回答を「理解できた」群、「どちらかというと理解できなかった」、「理解できなかった」の回答を「理解できなかった」群とした。

データの比較検証においては、平均値を算出し、js-STAR XR＋（統計ソフト）で、一要因参加者内計画による t 検定（平均値の差の検定）を行った。

表９　文中に使用した標本数

日時	９/６	９/７	９/９	９/13	９/14	９/16	９/28	９/30	10/４	10/５
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
生徒数（名）	31	32	32	33	32	29	26	25	29	32
事前アンケート（９月２日）33名					事後アンケート（10月６日）33名					

本研究におけるデータ分析について、単元前半の２時間目、単元中盤の６時間目、単元後半の10時間目にそれぞれ実施したメインゲーム（３対３）におけるシュート、シュートにつながるパス、ノーマークの味方へのパス、サポートについての試行数と触球数（第２章６（２）p.９）及び適切な意思決定（第２章５　p.８）について分析を行った。

なお、メインゲームは３分間での比較を予定していたが、授業時間の関係上、２分30秒で行ったゲームがあったため、全てのゲームを２分30秒に揃えて分析を行った。

（１）生徒は授業をどのように捉えたか

ア　生徒は毎時間の授業をどのように捉えたか

生徒が授業をどのように捉えたかを検証するために、高橋の作成した、成果、意欲・関心、学び方、協力の４次元９項目からなる「形成的授業評価票」の表現を一部修正して活用した。授業についての自己評価（第２章９　p.11）で各項目の回答を「そう思う」は４点、「どちらかというとそう思う」は３点、「どちらかというとそう思わない」は２点、「そう思わない」は１点として、毎時間の各次元の平均値を算出した。

図18は、その平均値の時間ごとの推移を表したグラフである。

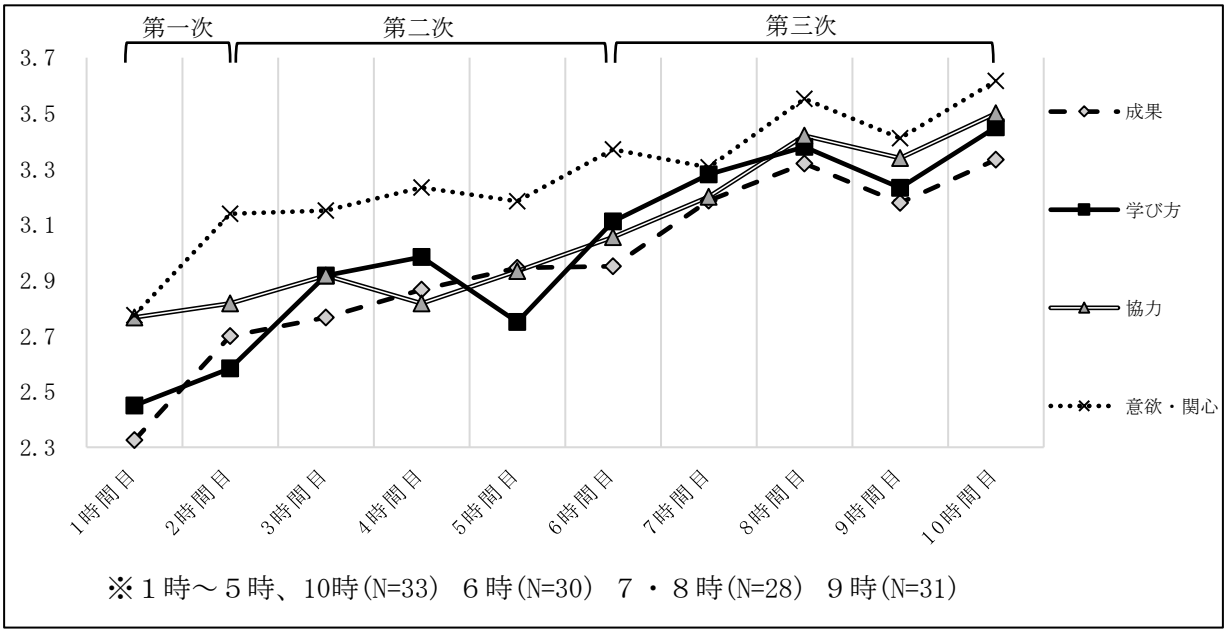


図18　授業についての自己評価の時間ごとの推移（各次元における平均値）

図18の１時間目から２時間目までを第一次と位置付けた。ハンドボールの特性や楽しさを知ることをねらいとして、試しのゲームやドリルゲームを実施したことにより、「せいいっぱい、全力をつくして運動をすること」や「楽しかった」などの意欲・関心の次元は2.8点から3.1点へ、「わかった」や「深く心に残ること」などの成果の次元が2.3点から2.7点へと大きく増加した。

３時間目から６時間目までを第二次と位置付けた。プレイ原則とプレイの優先順位を理解するために、プレイの優先順位に従って２対１、２対２、３対２のタスクゲームを実施した。学習が進むに従って理解が進み、四つの次元が徐々に向上した。一方、「学び方」の５時間目では、４時間目と比較すると0.2ポイント下がる結果となった。その要因として、５時間目は２対２のイーブンナンバーゲームをとおして、ボールを持たない動きである、サポートを理解する学習内容であったが、イーブンナンバーにおいて相手、味方の位置や空間を見付けることが思うようにできず、難しさを感じたのではないかと考えられる。

７時間目から10時間目までを第三次と位置付けた。第一次と第二次で学習したプレイ原則をゲームの中で適切に意思決定して、技能として発揮することをねらいとした時間であった。

概ね右肩上がりではあるが、９時間目には８時間目と比較すると、どの次元においても数値が下がっている。その要因として、８時間目はチームの課題を解決していく学習内容であり、チームで共通の話題に沿って話合いが進んだが、９時間目は自己の課題を解決していく学習内容であったため、チームにおける話合いが停滞していたことが考えられる。10時間目は話合いが停滞してしまわないよう、事前に話し合うポイントを伝え、「良いプレイを伝え合おう！」といった指導をしたため、仲間から伝えてもらった良いプレイが自信につながり、全ての次元において向上したのではないかと考えられる。

イ　ハンドボールの単元をどのように捉えたか

図19は、事後アンケート「ハンドボールの授業は楽しかったですか」という質問の回答結果である。

表10は、10時間目の学習カードの「ハンドボールの授業の感想を書きましょう！」という項目の自由記述を抜粋したものである。なお、表の上段２名は実態把握アンケートの際に

「『ゴール型』」（サッカー、バスケットボール、ハンドボール等）は得意ですか。」という質問に対して「そう思う」、「どちらかというとそう思う」といった回答をした生徒で、下段２名は「どちらかというとそう思わない」、「そう思わない」といった回答をした生徒の記述である。

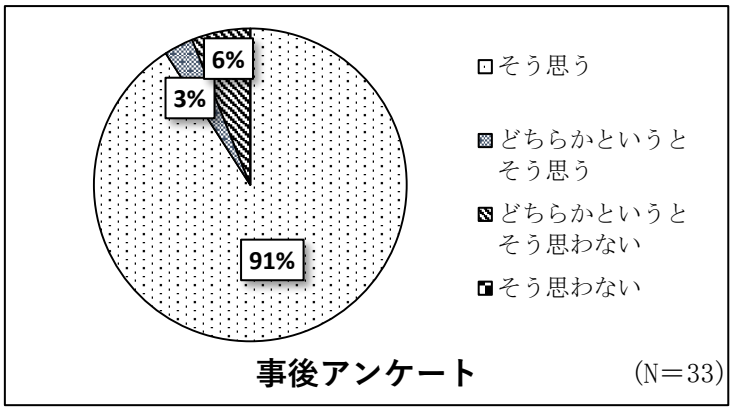


図19　「ハンドボールの授業は楽しかったですか」の回答

表10　10時間目学習カード「ハンドボールの授業の感想」の記述（抜粋）

得意	生徒Ａ：最初の頃より、プレイ原則を意識して動けるようになり、チームで話し合い、チームの課題や目標を決めて最後まで、全力で楽しく取り組むことが出来たので良かったです。
	生徒Ｂ：とても楽しかったです。みんながシュートを打つ機会があるし、試合に出たりできる。
苦手	生徒Ｃ：はじめは色々ルールとかあって、難しくてやる気あんまなかったけど、やっていくうちにプレイ原則がわかったり、ルールもわかってきて、点を取れるようになっていって楽しかったです！
	生徒Ｄ：最初はボール運動系の運動が苦手だから正直嫌だなーと思いながらやってたけど、授業をやっていくうちに楽しくなっていきました。

図19を見ると、93.9%の生徒が「そう思う」群の肯定的な回答をし、6.1%の生徒が「そう思わない」群の回答をしていた。表10では、単元終了後には、ハンドボールの授業が「楽しかった」、「原則がわかった」などの肯定的な記述がみられた。

「どちらかというとそう思わない」、「そう思わない」と回答をした生徒の１名は、「一回一回真ん中に戻るのがめんどくさいから。（流しでやりたかった）」と記述しており、ボール運動が得意であるため、速い展開でゲームをしたかったのではないかと考えられる。もう１名の生徒は、「いい動きができなくて仲間からのパスがまったく来なかったから」と記述しており、前半５時間を怪我により見学していたこともあり、ゲームの中で思うような動きができなかったことが原因と考えられる。

これらのことから、ハンドボールの得意不得意に関わらず、生徒がハンドボールの授業を肯定的に捉えていたことがわかる。

検証の視点（１）のまとめ

・生徒の評価は右肩上がりに向上し、生徒は授業を概ね肯定的に捉えていた。
・単元前半では、プレイ原則の理解を図り、単元後半では適切な意思決定をテーマに取り組んだ本単元計画は概ね妥当であったと考えられる。

（２）一人ひとりがプレイ原則を理解できたか

ア　状況を判断するための判断材料が理解できたか

生徒は、２～10時間目の毎時間の授業後に実施した、学習カードによる「プレイ原則とプレイの優先順位の自己評価」の振り返りにおいて、「ボールを持っているときとボールを持っていないときに状況を判断する判断材料を理解できたか」に関する８項目の質問について、「そう思う」、「どちらかというとそう思う」、「どちらかというとそう思わない」、「そう思わない」の４段階で自己評価した。

図20は「ボールを持っているとき、判断材料を理解できたか」における「そう思う」群の回答割合の推移である。

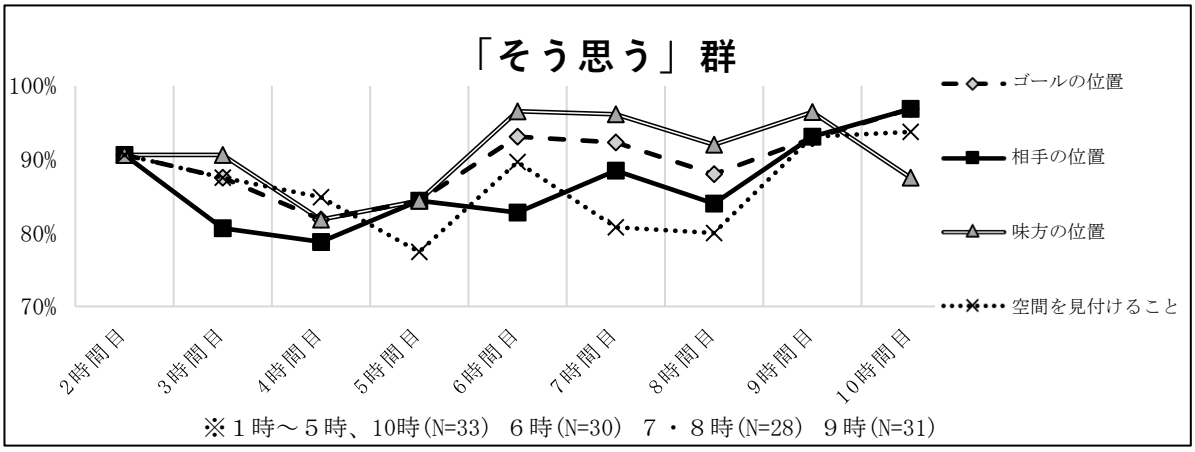


図20　ボールを持っているとき、判断材料を理解できたか「そう思う」群

図20「そう思う」群を見ると、２時間目では90％程度の理解状況であったものが、学習が進むに従って、状況を判断するための「ゴールの位置の理解」、「相手の位置の理解」、「味方の位置の理解」、「空間を見付けることの理解」といった判断材料を理解することができるようになり、６時間目以降は、ゲームをとおしてより理解が進み、10時間目には90％以上の生徒が理解できたと回答している。

しかし、５時間目の「空間を見付けることの理解」が低下している。５時間目は、２対２のイーブンナンバーゲームでサポートの動きに特化した学習であったため、相手と味方を見ることが優先され、ボールを持っているときの空間を見付けることができなかったと感じていたと考えられる。

図21は、「ボールを持っていないとき、判断材料を理解できたか」における「そう思う」群の回答割合の推移である。

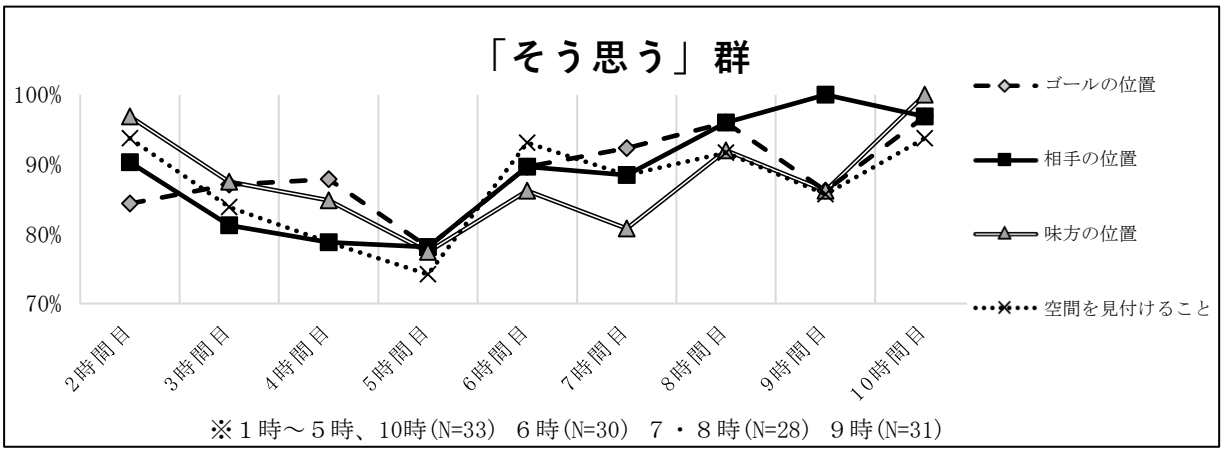


図21　ボールを持っていないとき、判断材料を理解できたか「そう思う」群

図21「そう思う」群を見ると、２時間目の「判断材料を見ることが理解できましたか」の質問項目の「そう思う」群は、ゴールの位置が84%、相手の位置が90%、味方の位置が97%、空間を見付けることが94%と比較的高い水準を示していた。

また、ボールを持っているときと同様、５時間目にかけて数値が増加している。５時間目はサポートの動きを学習する時間であり、２対２のイーブンナンバーゲームのみではサポートの動きのイメージがつかなかった上、サポートの動きの難しさを感じていたと考えられる。しかし、６時間目のメインゲームでは、学習したサポートの動きを実際のゲームをとおして実践し、理解が深まり全てのカテゴリにおいて「そう思う」群が急激に増加したと考えられる。

これらのことから、生徒はボールを持っているときは、ゴールと相手の位置を見ることが重要であることから、第一に自分でシュートを決めることを考え、ボールを持っていないときは、味方の位置とパスを受ける空間を見付けることが重要であると感じていたと考えられる。

次に、事前・事後アンケートにおいて、学習カード同様に「ボールを保持しているときとボールを保持していないときに、判断材料を見てプレイを決めることが理解できたか」という質問において、「理解できた」、「どちらかというと理解できた」、「どちらかというと理解できなかった」、「理解できなかった」の４段階で回答した。図22、図24、図26、図28はボールを保持しているときの事前と事後の比較、図23、図25、図27、図29はボールを保持していないときの事前と事後の比較である。

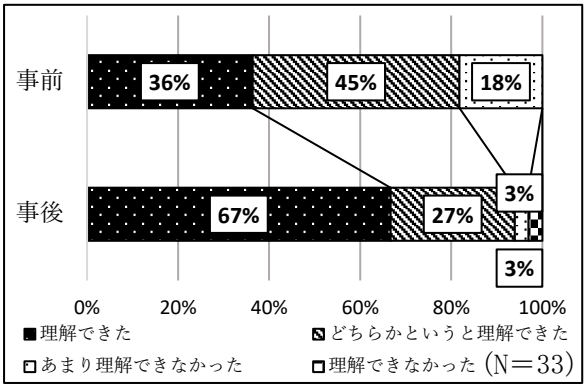


図22　ボール保持時のゴール位置の理解

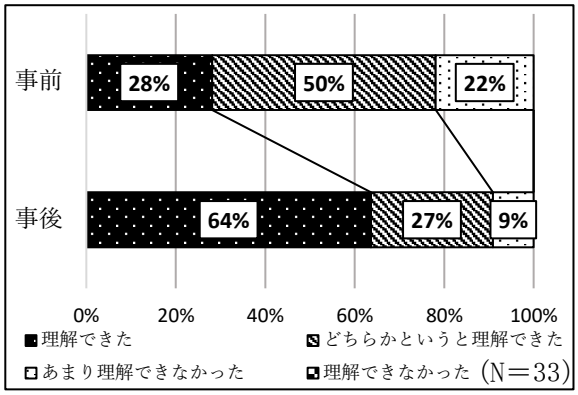


図23　ボール非保持時のゴール位置の理解

図22のボールを保持しているときの「ゴールの位置を見ることの理解」において、「理解できた」群が事前で81％、事後では94％となり、13ポイント向上した。図23のボールを保持していないときの「ゴールの位置を見ることの理解」は「理解できた」群が事前で78％、事後では91％となり、13ポイント向上した。

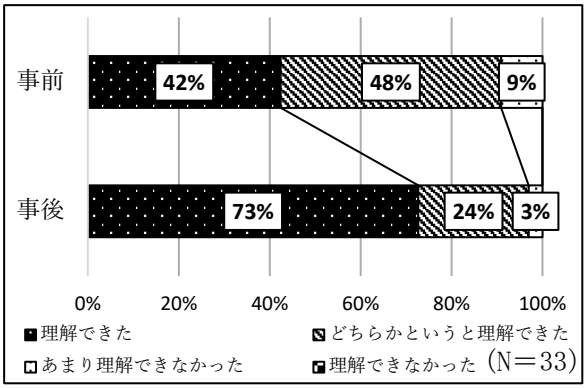


図24　ボール保持時の相手位置の理解

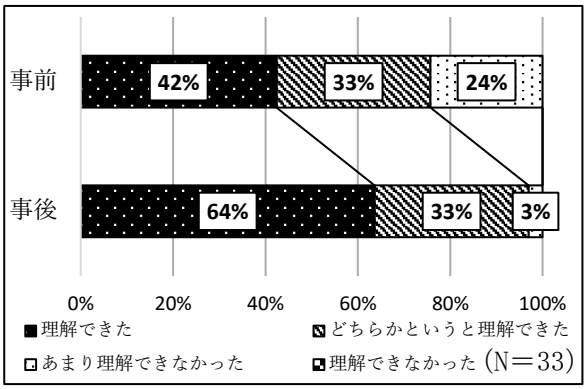


図25　ボール非保持時の相手位置の理解

図24のボールを保持しているときの「相手の位置を見ることの理解」において、「理解できた」群が事前で90％、事後では97％となり、７ポイント向上した。図25のボールを保持していないときの「相手の位置を見ることの理解」は「理解できた」群が事前で75％、事後では97％となり、22ポイント向上した。

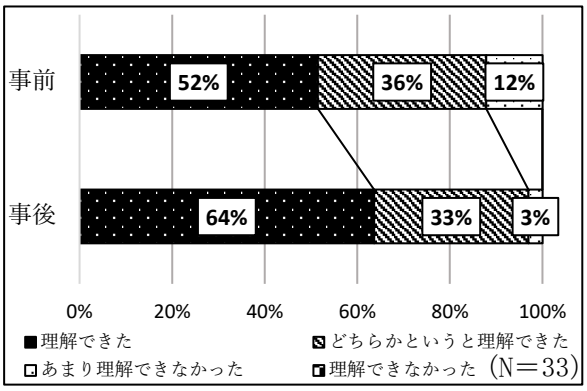


図26　ボール保持時の味方位置の理解

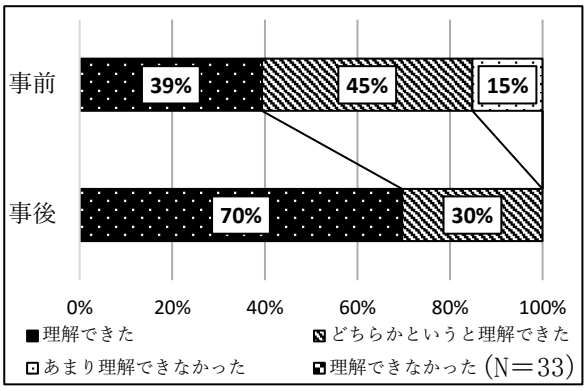


図27　ボール非保持時の味方位置の理解

図26のボールを保持しているときの「味方の位置を見ることの理解」において、「理解できた」群が事前で88％、事後では97％となり、９ポイント向上した。図27のボールを保持していないときの「味方の位置を見ることの理解」は「理解できた」群が事前で84％、事後では100％となり、16ポイント向上した。

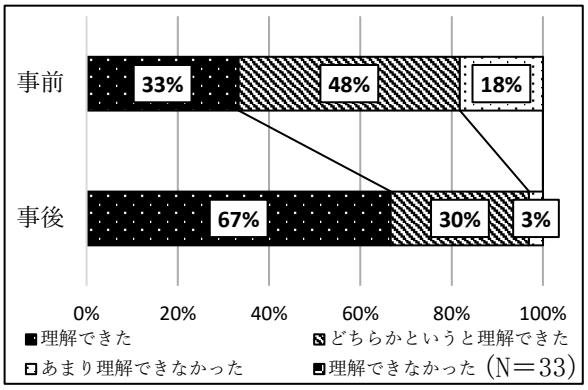


図28　ボール保持時の空間認知

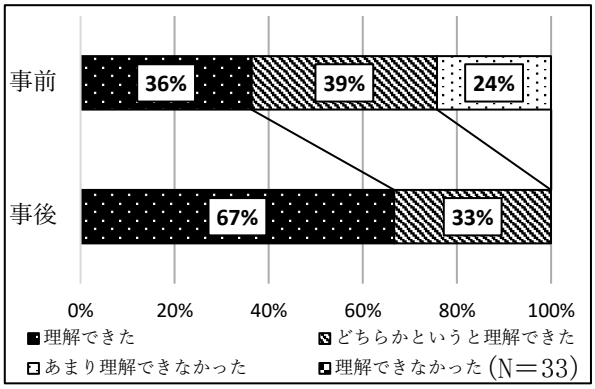


図29　ボール非保持時の空間認知

図28のボールを保持しているときの「空間を見付けることの理解」において、「理解できた」群が事前で81%、事後では97%となり、16ポイント向上した。図29のボールを保持していないときの「空間を見付けることの理解」は「理解できた」群が事前で75%、事後では100%となり、25ポイント向上した。

これらのことから、プレイの判断材料の理解について、どの項目においても事後の理解が向上していることが分かる。特にボールを保持していないときの「味方の位置を見ることの理解」及び「空間を見付けることの理解」では100%の生徒が理解できたと回答している。これらの要因として、ボールを持たないときに相手や味方の位置を見て、空間を見付けてプレイすることが、パスを受けやすい位置に移動することの理解につながったのではないかと推察される。よって、ボールを持ったときとボールを持たないときのいずれかにおいて、全ての生徒が状況を判断する判断材料を理解できたと考えられる。

イ　プレイ原則とプレイの優先順位が理解できたか

２～10時間目の学習について、生徒は授業支援ツールによって配信された学習カードを用いて、各質問に対して振り返りを行った。２～10時間目のボール保持時とボール非保持時のそれぞれの状況において、「シュートエリア内にシュート空間があればシュートすることが理解できましたか」、「プレイの優先順位が理解できましたか」という質問において、学習カードで「そう思う」、「どちらかというとそう思う」、「どちらかというとそう思わない」、「そう思わない」の４段階で自己評価した。

図30は、「シュートエリア内で、シュート空間があればシュートをすることが理解できましたか」の結果である。

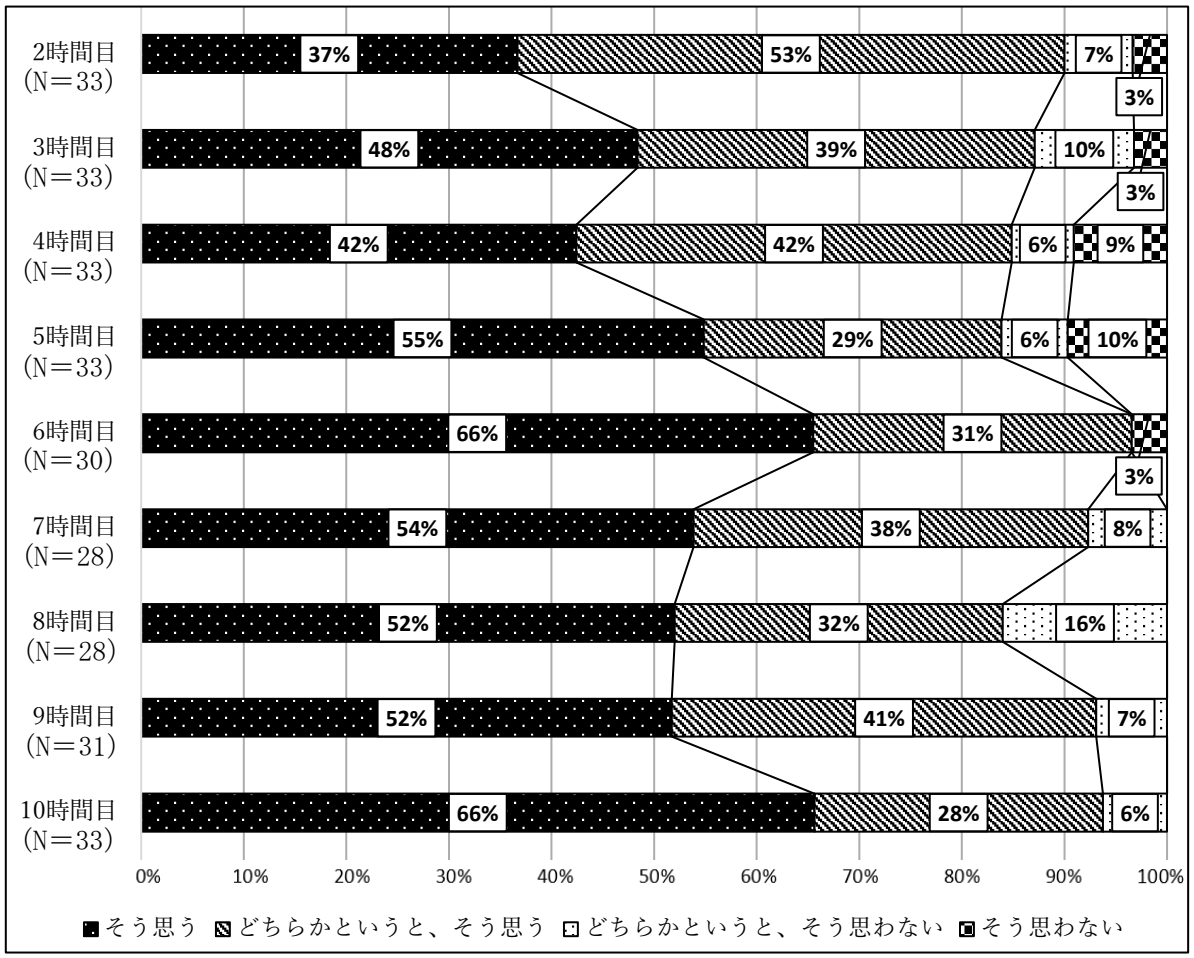


図30　シュートエリア内で、シュート空間があればシュートをすることの理解

図30を見ると、２時間目は「そう思う」群の生徒が90％であった。

学習のねらい「プレイ原則とプレイの優先順位の理解」の最終の６時間目では、「そう思う」群の生徒は97％となり、7ポイント向上する結果となった。なかでも、「そう思う」と回答した生徒は、2時間目の37％から10時間目においては66％と、29ポイント向上する結果となった。シュートエリア内で、シュート空間があればシュートをすることにおいては早い段階から理解していたと考えられるが、学習が進むに従ってゲームにおける得点の意識が高まり、よりシュート空間の理解が深まったことが分かる。

図31は、「ボールを持っているときに、プレイの優先順位を理解できましたか」の結果である。

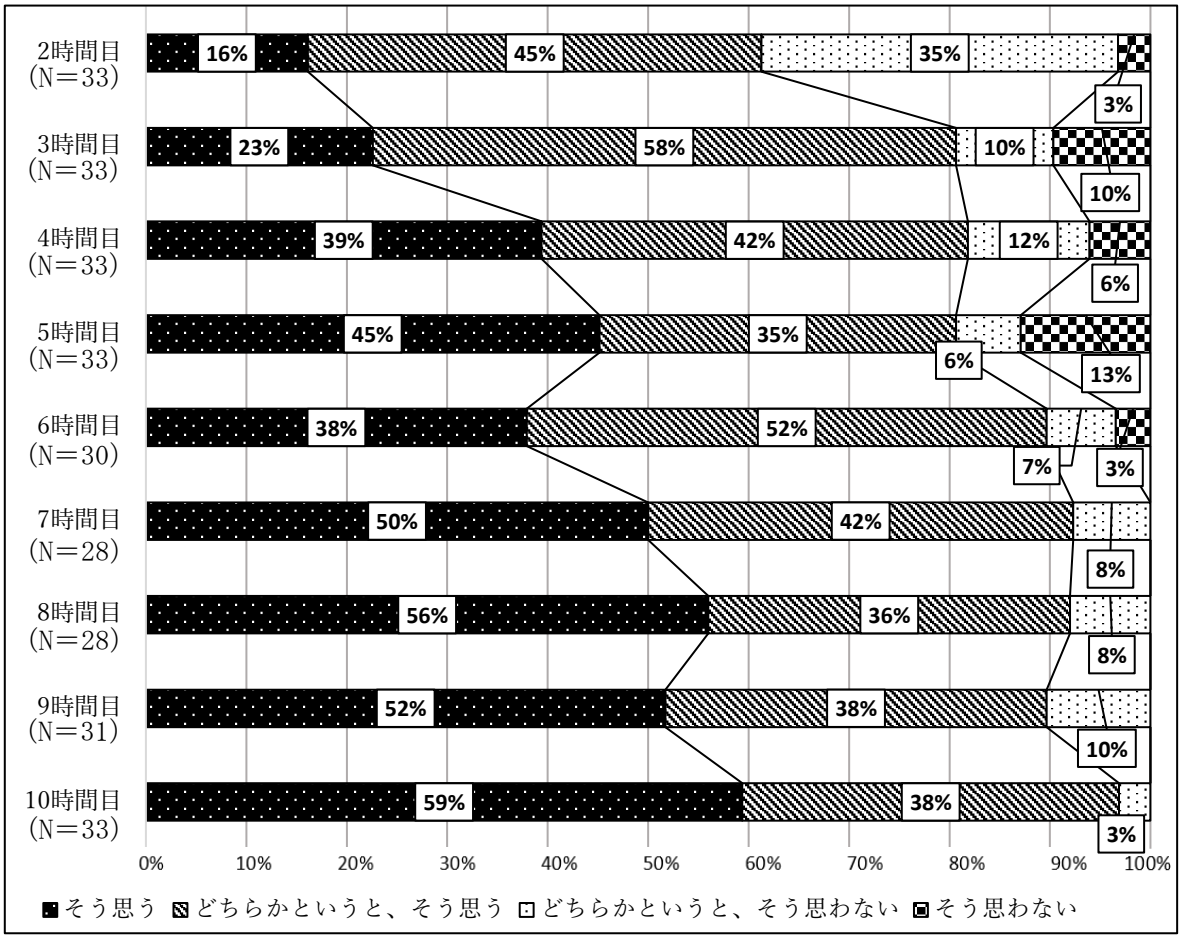


図31　ボール保持時のプレイの優先順位の理解

図31を見ると、２時間目は「そう思う」群の生徒が61％であった。

学習のねらい「プレイ原則とプレイの優先順位の理解」の最終の６時間目では、「そう思う」群の生徒は90％となり、29ポイント向上する結果となった。なかでも、「そう思う」と回答した生徒は、２時間目の16％から６時間目では38％と、22ポイント向上し、さらに10時間目においては59％と、43ポイント向上する結果となった。これは、学習が進むに従ってボールを持ったときのプレイの優先順位の理解が深まったことが分かる。

図32は、「ボールを持っていないときに、プレイの優先順位を理解できましたか」の結果である。

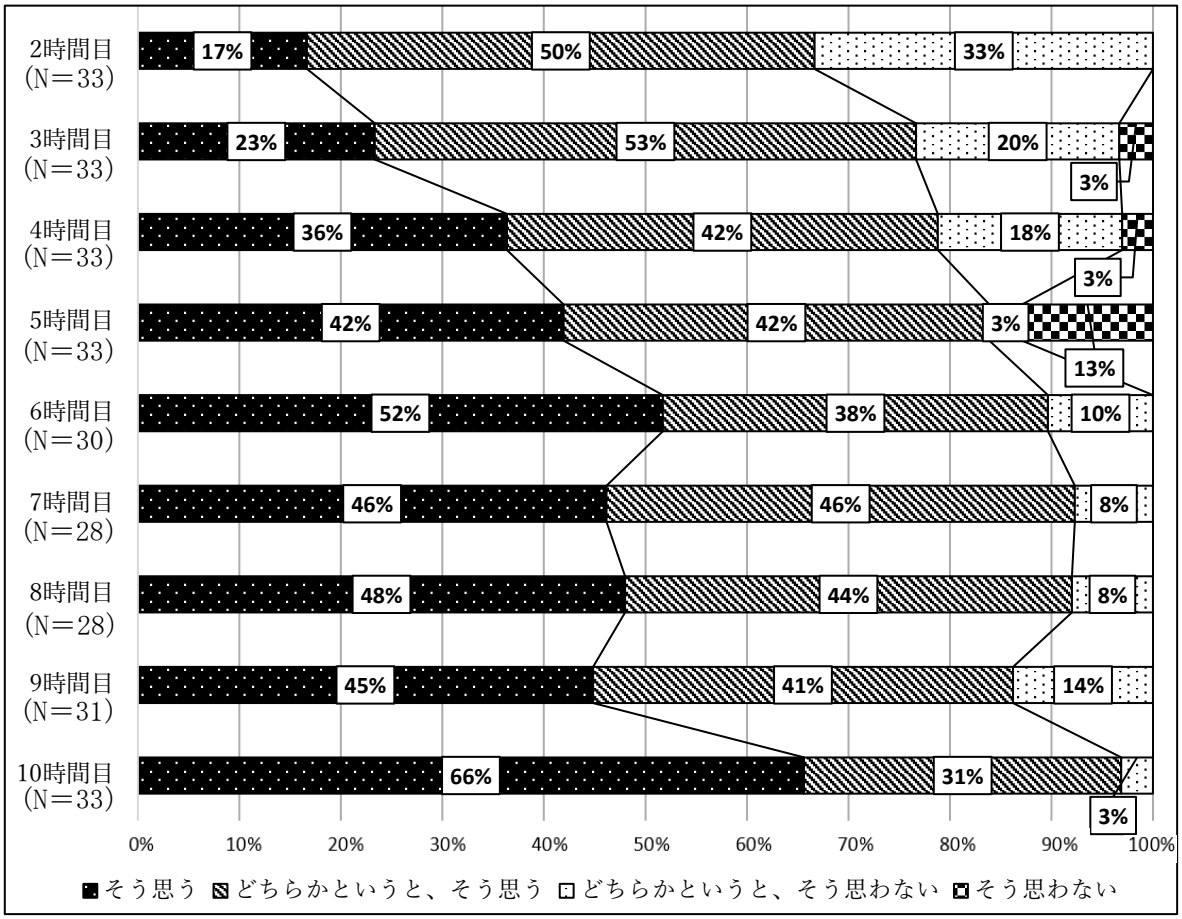


図32　ボール保持していないときのプレイの優先順位の理解

図32を見ると、２時間目は「そう思う」群の生徒が67％であった。

学習のねらい「プレイ原則とプレイの優先順位の理解」の最終の６時間目では、「そう思う」群の生徒は90％となり、23ポイント向上する結果となった。なかでも、「そう思う」と回答した生徒は、２時間目の17％から６時間目では52％と、35ポイント向上し、さらに10時間目においては66％と、49ポイント向上する結果となった。学習が進むに従ってボールを持たないときのプレイの優先順位の理解が深まったことが分かる。

しかし、５時間目には「そう思わない」と回答した生徒が13％いた。その理由として推察されることは、見学者が３名いたこと、５時間目にサポートの動きに特化した２対２のイーブンナンバーゲームを行ったことではないかと考えられる。６時間目には「そう思わない」と回答した生徒は０％となり、メインゲームをとおして動きの理解を深めることができたのではないかと考えられる。

次に、プレイ原則とプレイの優先順位の理解度を把握するため、事前・事後のアンケートの際、２対１（２種類）、２対２、３対２の四つの各攻撃場面において、どのように判断すればよいかを解答させる理解度チェックを行った。図33の図中に自分が動く方向を ⟶ 、パスを ⇢ で記入し、これらの記述内容を授業で指導したプレイ原則に沿って解答が正解であるかどうか判断した。

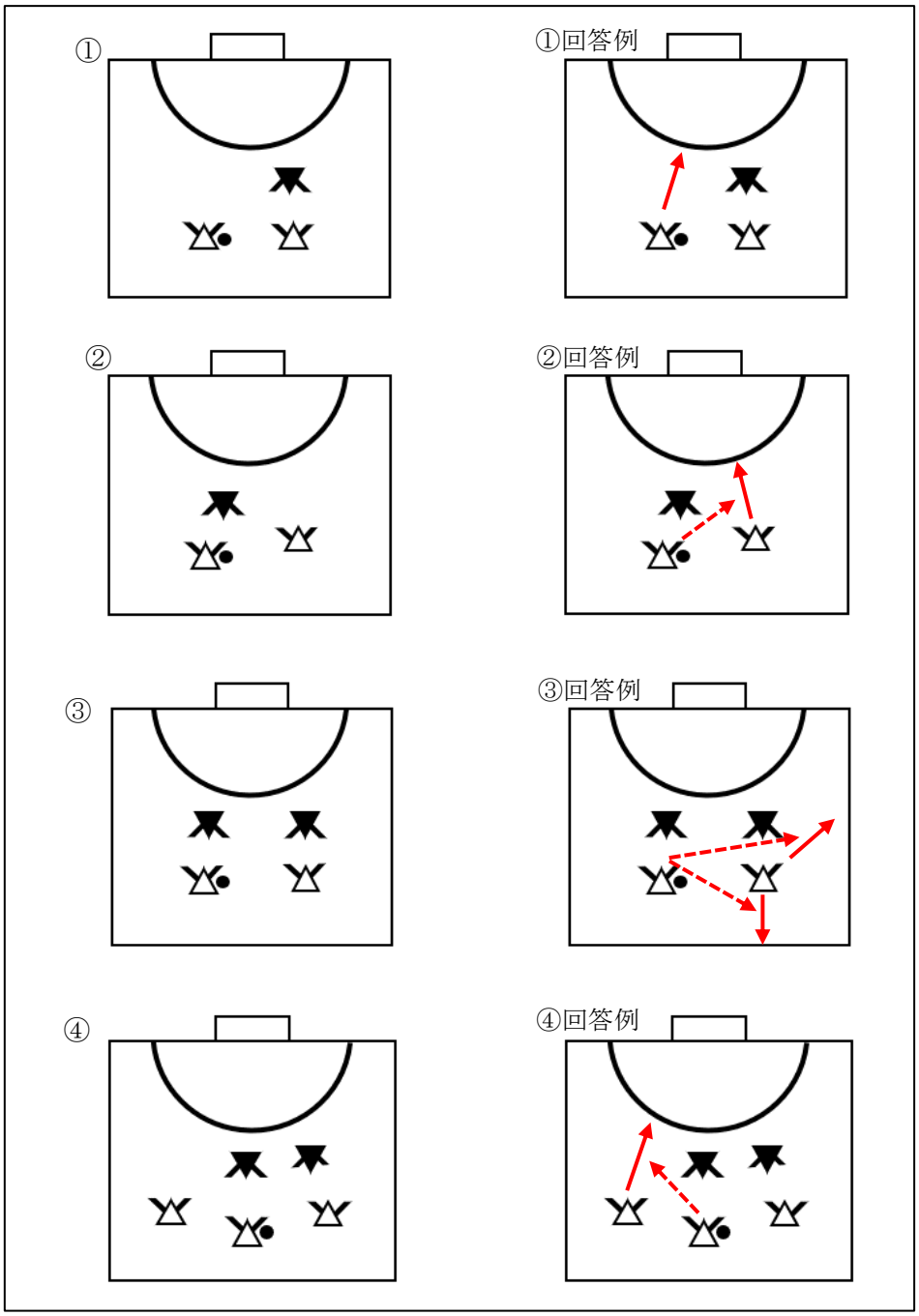


図33　四つの各攻撃場面における理解度チェック

理解度チェックは、各場面正解を１点とした４点満点であり、事前と事後で各生徒の得点の平均値を算出し、js-STAR XR＋（統計ソフト）で、一要因参加者内計画による t 検定（平均値の差の検定）を行った。

図34は、プレイ原則とプレイの優先順位の理解度を比較した結果である。

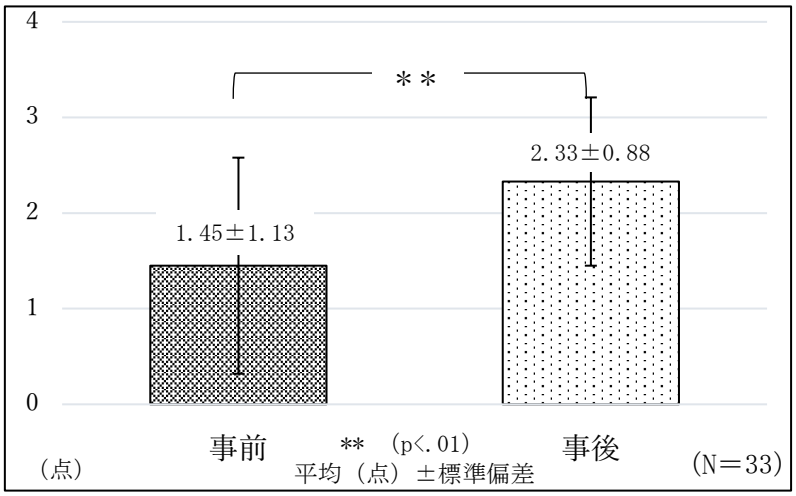


図34　四つの各攻撃場面の理解度チェックの比較

一要因参加者内計画によるｔ検定の結果、１％水準の有意差が見られ、単元を行う前と後でその時々の状況により、次にどのようなプレイをするかといった、プレイの優先順位の理解が向上したと考えられる。

また、表11は、事前・事後アンケートの理解度チェックにおける各問に正答した生徒の人数である。

表11　四つの攻撃場面の理解度チェックに正答した生徒の人数　　(N＝33)

	① （２対１）	② （２対１）	③ （２対２）	④ （３対２）	一つも正答がなかった生徒
事前アンケート（名）	15	12	6	15	7
事後アンケート（名）	22	19	10	26	0

表11を見ると、①～④では、正答した人数が事前よりも事後が増えており、なかでも、④３対２の場面で、事後においては26名の生徒が正答している。一方、③２対２のイーブンナンバーの場面では、事前が６名と少なく、事後においても10名の正答となっており、４問の中で一番正答した人数が少ない。これは、イーブンナンバーにおいて相手、味方の位置や空間を見付けることが思うようにできず、理解が進まなかったのではないかと考えられる。なお、事前において一つも正答しなかった生徒は７名いたが、事後においては０名であった。

これらのことから、理解度に差はあるものの、全ての生徒がプレイ原則及びプレイの優先順位について理解できていると考えられる。

検証の視点（２）のまとめ

・単元が進むに従ってボールを持ったときと持っていないとき共に、状況を判断するための「ゴール」、「相手」、「味方」、「空間認知」といった判断材料を理解する生徒が増え、事後にはボールを持ったときとボールを持たないときのいずれかにおいて、全ての生徒がプレイ原則とプレイの優先順位について理解できたと考えられる。

・単元が進むに従ってボールを持ったときと持っていないとき共に、プレイ原則とプレイの優先順位を理解する生徒が増えた。

（３）授業支援ツールの活用は有効であったか

プレイ原則とプレイの優先順位の理解を促すために授業支援ツールを活用し、プレイ原則のフローチャートを作成した。さらにフローチャートの各アイコンに、そのときの具体の状況が分かる見本動画をリンクさせ、いつでも再生できるように一人一台の端末へ配信した（第３章４　（１）　p. 21）。

ボールを持っているとき、ボールを持っていないときのプレイ原則の理解と、次にどのようなプレイをするかといったプレイの優先順位の理解に、授業支援ツールが有効であったかを検証した。授業支援ツールの有効性を問う「授業支援ツールはプレイ原則の理解に有効でしたか」、「授業支援ツールの活用は、プレイの優先順位の理解に有効でしたか」という二つの質問項目を「そう思う」、「どちらかというとそう思う」、「どちらかというとそう思わない」、「そう思わない」の４段階で２時間目から10時間目に学習カードへ回答させた。

図35は、「授業支援ツールは、プレイ原則の理解に有効でしたか」の回答結果である。

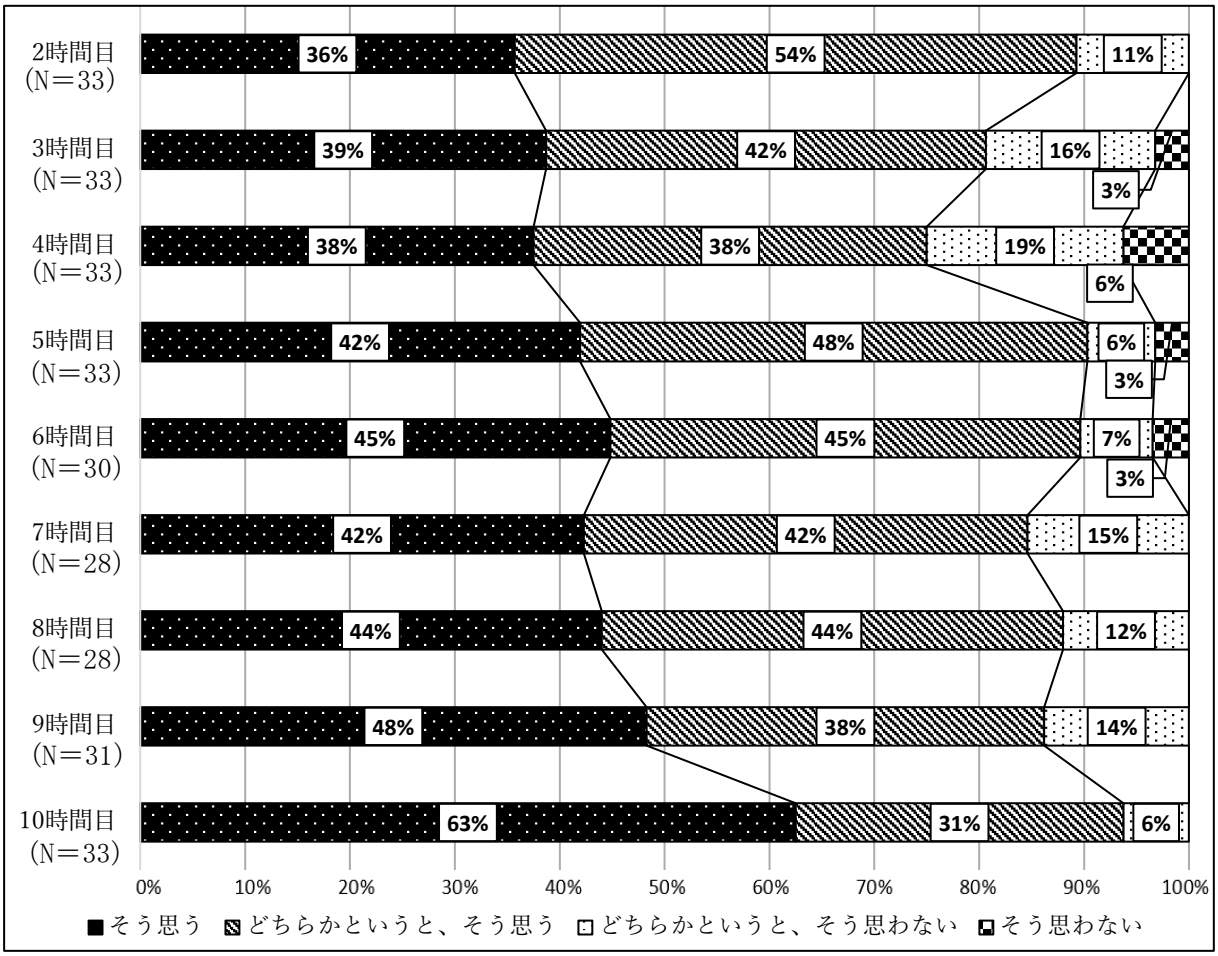


図35　授業支援ツールの有効性（プレイ原則の理解）

図35を見ると、２時間目は「そう思う」群の生徒が90％であった。

学習のねらい「プレイ原則とプレイの優先順位の理解」をねらいとした最終の６時間目では、「そう思う」群の生徒は90％と、ポイントの向上は見られなかったものの、

「どちらかというとそう思う」と回答する生徒が「そう思う」に転じている結果となり、学習が進むに従ってプレイ原則の理解に授業支援ツールが有効であったと考えられる。また、「そう思う」と回答した生徒は、２時間目の36％から10時間目においては63％と、27ポイント向上する結果となった。

図36は、「授業支援ツールは、プレイの優先順位の理解に有効でしたか」の回答結果である。

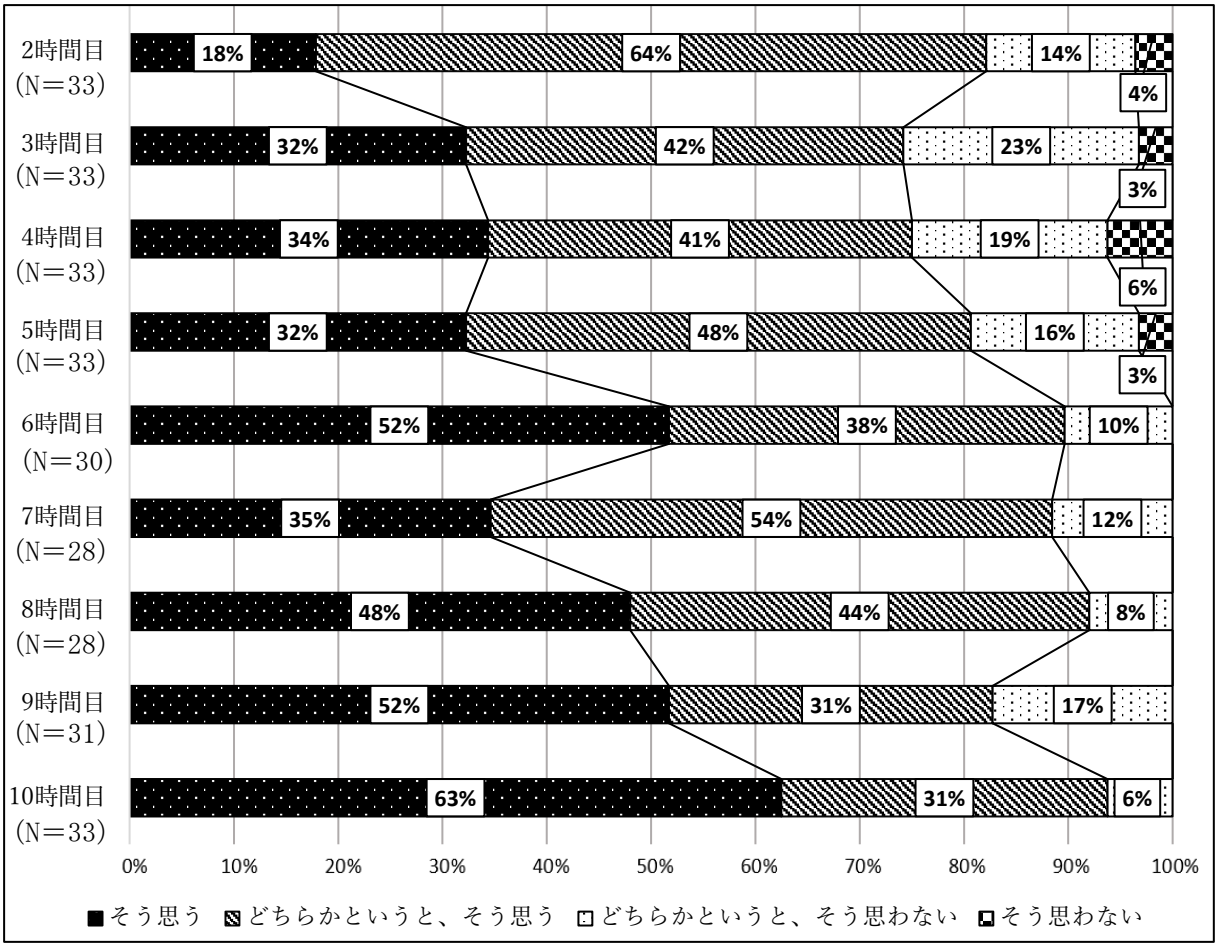


図36　授業支援ツールの有効性（プレイの優先順位の理解）

図36を見ると、２時間目は「そう思う」群の生徒が82％であった。

学習のねらい「プレイ原則とプレイの優先順位の理解」の最終の６時間目では、「そう思う」群の生徒は90％となり、８ポイント向上する結果となった。なかでも、「そう思う」と回答した生徒は、２時間目の18％から６時間目では52％と、34ポイント向上し、さらに10時間目においては63％と、45ポイント向上する結果となった。学習が進むに従って「どちらかというとそう思う」と回答していた生徒も「そう思う」に転じていることがわかり、プレイの優先順位の理解に授業支援ツールが有効であったと考えられる。

これらのことから、授業支援ツールの活用は、プレイ原則とプレイの優先順位を理解するための手立てとして有効であった。

検証の視点（３）のまとめ

・授業支援ツールの活用は、プレイ原則とプレイの優先順位を理解するための手立てとして有効であった。

（４）少人数による学習機会を保障できたか

少人数による学習機会の保障について検討するために、メインゲームをビデオカメラで撮影した。その映像を基に、本研究で定義した適切な意思決定の基準（第２章５　p. ８）を踏まえて、ボールを持ったときの戦術的なプレイの参加状況について、一度でもシュート及びパスをした生徒に着目してＧＰＡＩにより分析することとした。

図37は、２・６・10時間目のメインゲームにおいて、一度でも触球があった生徒（以下「触球者」という）の人数の推移である。

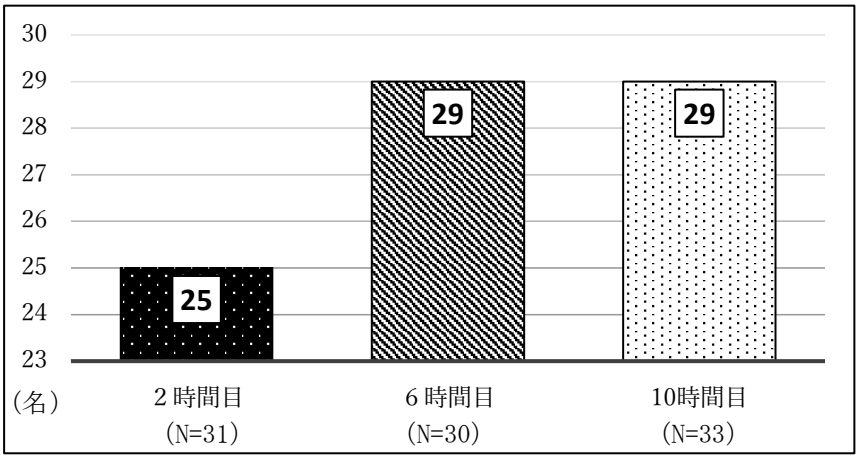


図37　触球者の推移

図37を見ると、２時間目は学級全体の触球者が25名であったが、６時間目には29名と増え、10時間目においても29名が、触球したことが分かる。

また、表12は２・６・10時間目に一度も触球がなかった生徒９名のサポート回数である。

表12　触球がなかった生徒のサポート状況

時間	2						6	10			
生徒	a	b	c	d	e	f	f	d	g	h	i
サポート（回）	2	3	1	2	3	6	2	5	5	2	4

表12を見ると、触球がなかった生徒において、サポートが出現していたことが分かる。また、２・６・10時間目で触球がない生徒のうち、２時間目と６時間目に触球がない生徒が１名（ｆ）、２時間目と10時間目に触球がない生徒が１名（ｄ）であった。生徒ｄは、２時間目のサポート回数が２回、10時間目では５回に増加し、６時間目には触球していることも分かる。生徒ｆは、２時間目のサポート回数が６回、６時間目には２回と減少しているが、10時間目には触球をしていることが分かる。

これらのことから、２・６・10時間目には、ボール操作に係る学習機会を全員に保障することはできなかったが、ボールを持たないときの動きも含めて考えると、全ての生徒が戦術的なプレイに関わることができ、意思決定のための少人数による学習機会を保障できたと言える。

検証の視点（４）のまとめ

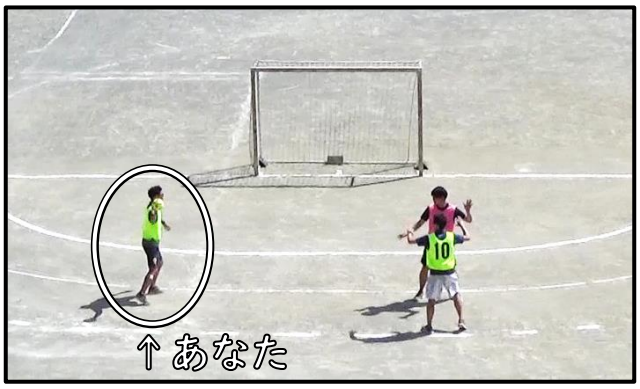
- ２時間目から６時間目にかけて、「ゴール」、「相手」、「味方」、「空間認知」といった判断材料の理解が進んだことにより、プレイ中の状況判断が速くなり、６時間目以降触球数が増える結果となった。
- ボールを持たないときのサポートの動きを含めると、全ての生徒が戦術的なプレイに関わることができ、意思決定のための少人数による学習機会を保障できた。

（５）適切な意思決定ができたか

「適切な意思決定ができたか」について、事後アンケートにおいて、見本動画の２対１、３対２のアウトナンバーの様子を撮影した映像を用いて、図38の三つの画像を作成し、丸印で囲まれた場所にいたとき、「あなたが選択したプレイに一番近いものを選んでください」という１～４までの選択形式で回答を求めた。図39～41はその結果である。また、表13は選んだ理由を記述形式で回答したものの抜粋である。

問１は２対１においてゴール方向にディフェンスがいない位置でボールを保持している場面、問３は２対１においてゴール方向にディフェンスがいる位置でボールを保持している場面、問５は３対２において、ボールを保持していてマークされていない味方にパスをする場面の画像である。なお、問いの番号は事後アンケートの質問番号に準じている。

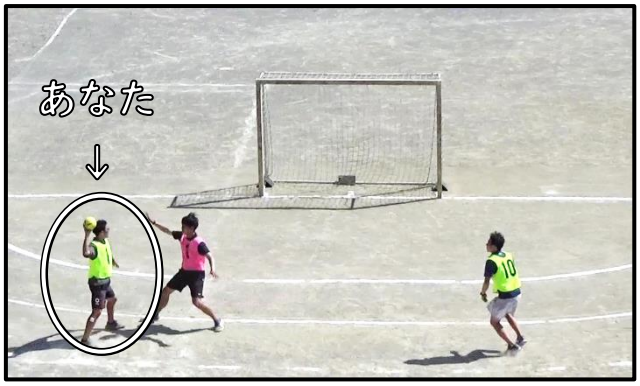
問１



１．シュートをねらった
２．味方にパスをした
３．何もできなかった
４．その他

適切なプレイは「１．シュートをねらった」

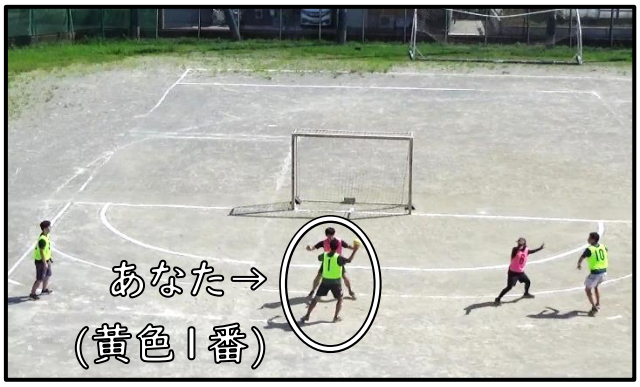
問３



１．シュートをねらった
２．味方にパスをした
３．何もできなかった
４．その他

適切なプレイは「２．味方にパスをした」

問５



１．シュートをねらった
２．味方にパスをした
３．何もできなかった
４．その他

適切なプレイは「２．味方にパスをした」

図38　「あなたが選択したプレイに一番近いものを選んでください」の質問で提示した画像及び選択肢

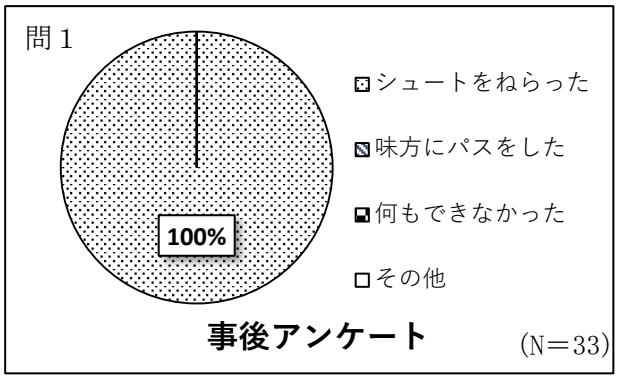


図39　ゴール方向にディフェンスがいない位置でボールを保持している場面

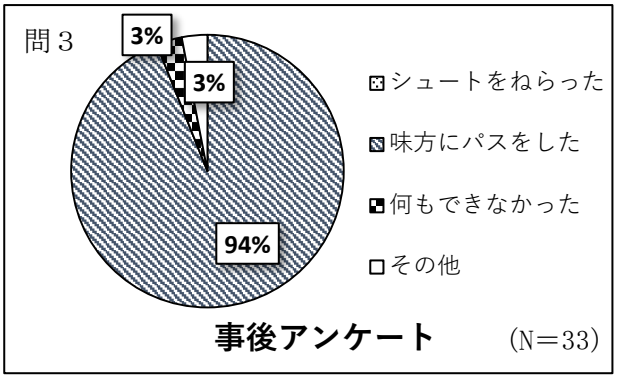


図40　シュートにつながるパスをする場面（２対１）

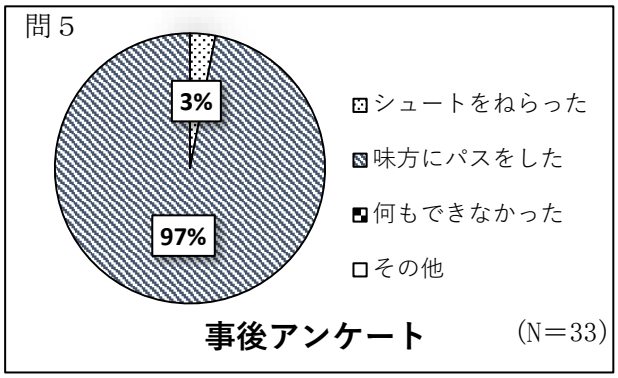


図41　ボールを保持していて、マークされていない味方にパスをする場面

図39を見ると、ゲーム中の自分のプレイに近いものとして、全員が「シュートをねらった」と回答している。

図40を見ると、「味方にパスをした」と回答した生徒が94%、「何もできなかった」と回答した生徒が３%、「その他」の回答が３%で、「その他」の回答理由（表13）としては、「キーパー君がいなかったから入ると思ったから」といった記述であった。

図41を見ると、「味方にパスをした」と回答した生徒が97%、「シュートをねらった」と回答した生徒が３%いた。「シュートをねらった」と回答した生徒の回答理由（表13）としては、「キーパー君がいなかったから入ると思ったから」といった記述であった。

表13　「あなたが選択したプレイに一番近いものを選んでください」の回答理由（抜粋）

	回答	記述内容
問1	1	ゴール前が空いているから
		シュートすることが優先だから
		味方には、ディフェンスがついている状態で、パスを出すのは難しいと感じたから。また、自分にディフェンスがついていない状態なので、シュートを狙ったほうが、パスを出すよりシュートを狙ったほうが、パスを出すより得点を取れる可能性が高いから。
問3	2	前にディフェンスがいてシュートできそうにないのと味方がシュートできそうだから。
	2	自分が相手にマークされていて、シュートができない状況だったから味方にパスをする。
	1	味方にマークが付いていたから何もできなかった
	4	キーパー君がいなかったから入ると思ったから
問5	2	ひとりパスできる状況だから
	2	守備が目の前にいてシュートが打てないので守備のついていない味方にパスをしてゴールを決めてもらう
	1	キーパー君がいなかったから入ると思ったから。

次に、３対３のメインゲームにおいて、ボールを持ったときのシュートまたはシュートにつながるパス、ノーマークの味方へのパスの試行数と適切な意思決定を、撮影した映像を用いて表14にならい、本研究で定義した適切な意思決定の基準（第２章５　p. ８）を踏まえてＧＰＡＩにより分析を行った。

表14　ボールを保持しているときの意思決定を検証するための評価基準

適切なプレイ	シュート	・シュートエリア内からシュートを打つ。 ・ゴール前が空いている状況でシュートを打つ。
	シュートにつながるパス	・ゴール前の空いている味方にパスをする。 ・自分の前に相手がいる状況で、相手をかわしてパスをする。 ・ゴール前に走り込む味方にパスをする。
	ノーマークの味方にパス	・相手にマークされていない状況の味方にパスをする。 ・自分の前に相手がいる状況で、相手をかわしてパスをする。
適切ではないプレイ	シュート	・シュートエリア外からシュートを打つ。 ・ゴール前が空いている状況であるにも関わらず、味方にパスをする。 ・ゴール方向に相手がいる状況でシュートを打つ。
	シュートにつながるパス	・ゴール前の味方が空いていても、自分の前に相手がいて無理やりパスをする。 ・味方の前に相手がいる状況でパスをする。 ・自分の前に相手がいる状況で、相手をかわさず、動かずにボールキープをしている状況。
	ノーマークの味方にパス	・自分の前に相手がいる状況で、相手をかわさず、動かずにボールキープをしている状況。 ・味方の前に相手がいる状況でパスをする。
検証の対象から外したプレイ		・攻撃プレイヤー３名が揃っていない状況でスタートしたプレイは、プレイ数にはカウントしない。

図42は、２・６・10時間目のシュート、シュートにつながるパス、ノーマークの味方へのパスの適切な意思決定の推移である。

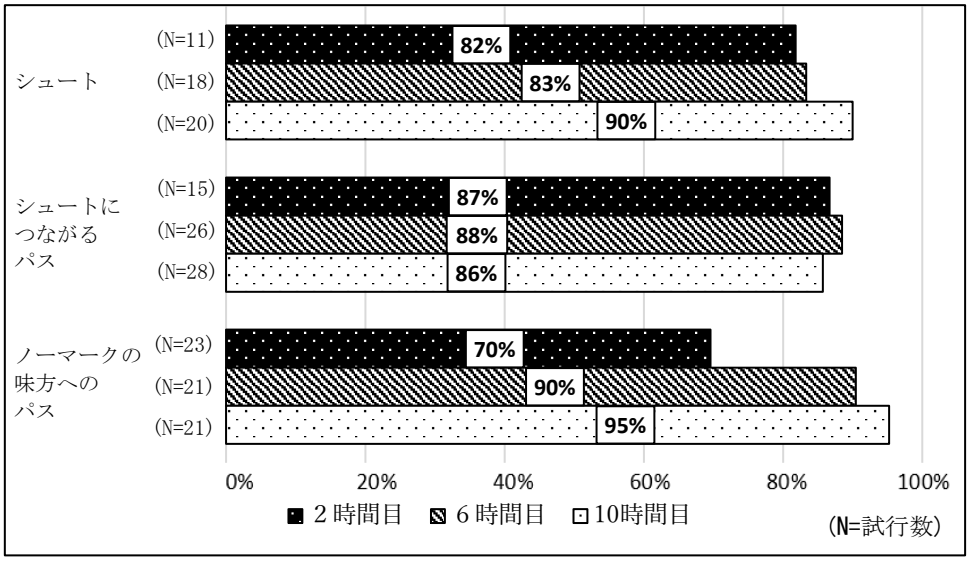


図42　２・６・10時間目のボールを持ったときの適切な意思決定の推移

図42を見ると、シュートにおいて、２時間目の適切な意思決定ができた割合は82％で、10時間目には90％に増加した。シュートにつながるパスにおいては大きな変容は見られなかったが、ノーマークの味方へのパスにおいては２時間目が70％で、６時間目には90％に、10時間目には95％と、単元の後半になるに従って適切な意思決定の割合が増加していることが分かる。これは、プレイ原則の理解が進み、ゲームをとおして「ゴール」、「相手」、「味方」、「空間認知」といった状況を判断できるようになったことが要因として考えられる。

なお、シュートにつながるパスにおいて、６時間目から10時間目にかけて適切な意思決定の割合が増加しなかった要因として、単元が進むに従って、ディフェンスの意識が高まったことで、空間に入り込めなかったり、ボールを持ってもすぐにマークされたりしたため、シュートにつながるプレイが少なくなったことが考えられる。

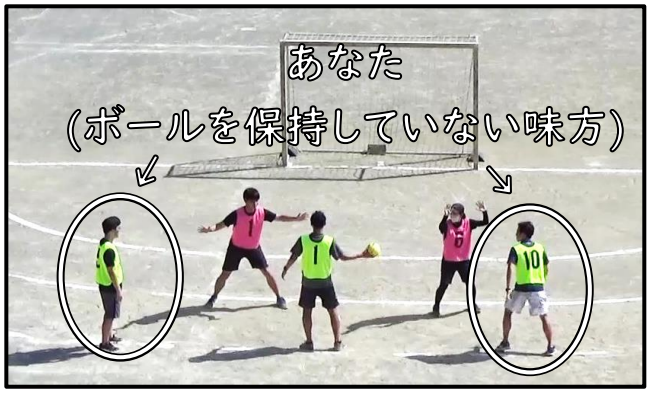
次に、ボールを持っているときと同様にサポートにおいても図43の二つの画像を見せ、丸印で囲まれた場所にいたとき、「あなたが選択したプレイに一番近いものを選んでください」という１～４までの選択形式で回答を求めた。図44、図45はその結果である。また、表15は選んだ理由を記述形式で回答したものの抜粋である。

問７

１．ゴール前の空いている位置へ動いた
２．サポートできる位置へ動いた
３．何もできなかった
４．その他

適切なプレイは
「１．ゴール前の空いている位置へ動いた」

問９



１．ゴール前の空いている位置へ動いた
２．サポートできる位置へ動いた
３．何もできなかった
４．その他

適切なプレイは
「２．サポートできる位置へ動いた」

図43　「あなたが選択したプレイに一番近いものを選んでください」の質問で提示した画像及び選択肢

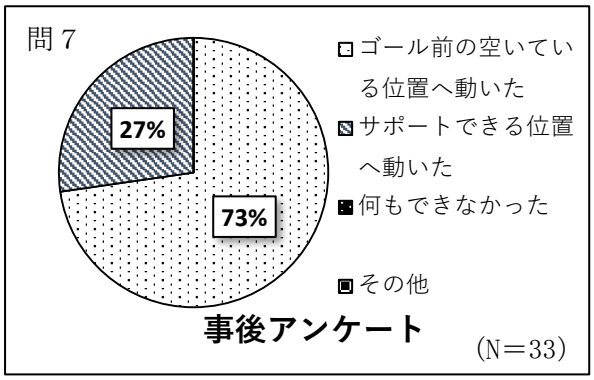


図44　シュートにつながるパスを受ける場面（３対２）

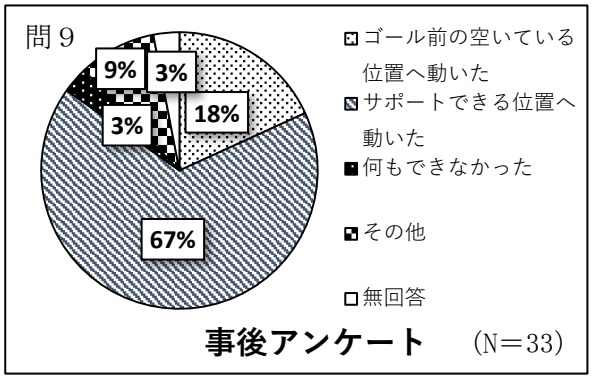


図45　攻撃できる空間がない場面

図44を見ると、３対２のシュートにつながるパスを受ける場面において「ゴール前の空いている位置へ動いた」と回答した生徒が73%、「サポートできる位置へ動いた」と回答した生徒が27%であった。その回答理由（表15）として、「サポートの動きをすれば、味方がパスしやすく、次の動きをしやすいから」や「ボール保持者の前には、ディフェンスがいるので後ろに回って一度パスを貰いに行ったほうがいいと思ったから」といった記述がみられ、味方の動きを判断基準としていることが分かる。

図45を見ると、攻撃ができる空間がない場面において「ゴール前の空いている位置へ動いた」と回答した生徒が18%、「サポートできる位置へ動いた」と回答した生徒が67%、「何もできなかった」と回答した生徒が３%、「その他」の回答は９%であった。「サ

ポートできる位置へ動いた」以外の回答理由（表15）として、「敵から離れて、スペースをつくった」や「左右に広がりボール保持者と距離を取れる位置に動き、ボール保持者の前が空いていたらゴールだし、自分にマークが付いていなかったらパスを貰いシュートするなどその時の状況による」、「コートの端に行って（ボール）持っている人がシュート打てるようにする」といった記述がみられ、プレイ原則に準じてサポートや、味方がシュートしやすい状況をつくることができるように考えられていた。

表15　「あなたが選択したプレイに一番近いものを選んでください」の回答理由（抜粋）

	回答	記述内容
問7	1	積極的にシュートを打っていきたかったから
	1	自分が空いていてゴール前の空いている位置へ動けば、ボールを貰ってすぐにシュートが打てるからです。
	2	サポートの動きをすれば、味方がパスしやすく、次の動きをしやすいから。
	2	ゴールの前の空いている位置に行ってキャッチできれば点数が入るけどボール保持者の前には、ディフェンスがいるので後ろに回って一度パスを貰いに行ったほうがいいと思ったから。
問9	2	ディフェンスがみんなに被っていてパスも回しにくい状況だから、後ろに下がったり横に動いていくようなサポートの位置に動くとパスが回っていって良いと思ったから。
	2	味方に声をかけて動いてもらって、サポートの動きをした。
	1	ゴール前の空いている位置に動けば味方がシュートにつながるパスができると思ったのと、ボール保持者の前が空いてシュートできるようになると思ったから。
	3	どう動いたらいいかわからなかった。
	4	敵から離れて、スペースをつくった。
	4	左右に広がりボール保持者と距離を取れる位置に動き、ボール保持者の前が空いていたらゴールだし、自分にマークが付いていなかったらパスを貰いシュートするなどその時の状況による。
	4	コートの端に行って（ボール）持っている人がシュート打てるようにする。

次に、３対３のメインゲームにおいて、ボールを持ったときと同様にサポートの試行数と適切な意思決定を撮影した映像を用いて表16にならい、本研究で定義した適切な意思決定の基準（第２章５　p. 8）により分析を行った。

図46は、２・６・10時間目のボールを持たないときの、学級全体の適切な意思決定ができたかを検証した結果である。

表16　ボールを持たないときの意思決定を検証するための評価基準

適切なサポート	・ゴール前の空いている空間に走り込む。 ・ゴールの位置、相手との間合いなどの判断材料を見ている。 ・相手と詰まっている状況で、相手から離れた空間に移動する。 ・ボール保持者から、ボールを受けるためにボール保持者の近くに移動する。
適切ではないサポート	・ゴール前の空いている空間に走り込まず、動かない。 ・ゴールの位置、相手との間合いなどの判断材料を見ていない。 ・自分の前に相手がいても動かない。 ・相手が動いたことにより、空間ができたとしても、自分から動かない。
検証の対象から外したプレイ	・攻撃プレイヤー３名が揃っていない状況でスタートしたプレイは、プレイ数にはカウントしない。

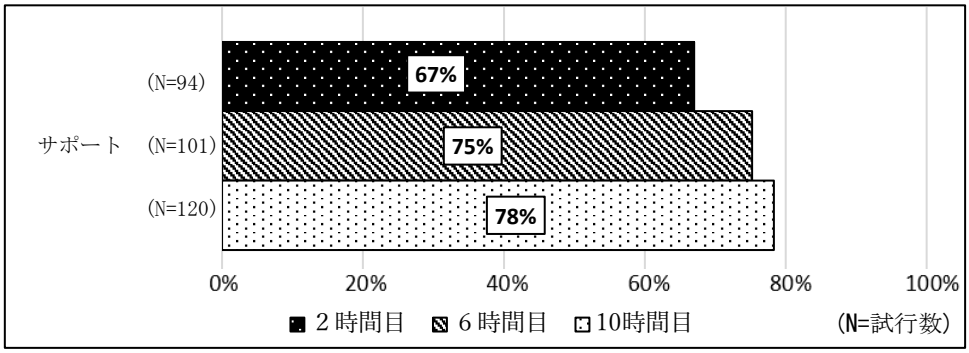


図46　２・６・10時間目のボールを持たないときの適切な意思決定の推移

図46を見ると、サポートにおいては、２時間目の適切な意思決定ができた割合が67%、６時間目には75%に増加し、10時間目においても78%と適切な意思決定の割合が増加していることが分かる。

サポートにおいてもボールを持ったとき同様に、後半になるに従いディフェンスの影響を受け、さらにはゲーム展開が速くなったことで、状況判断するタイミングが遅くなったと考えられる。

さらに、表17は10時間目に適切な意思決定ができなかった生徒７名のボールを持ったときのプレイ状況である。

網掛け部分がボールを持ったときに適切な意思決定ができなかったプレイ、または試行がなかったプレイ状況である。

表17　10時間目に適切な意思決定ができなかった生徒のボールを持ったときのプレイ状況

	生徒	j	k	l	m	n	o	p
シュート　(回)	試行	0	0	1	0	0	1	1
	適切	0	0	1	0	0	0	0
シュートにつながるパス　(回)	試行	1	0	1	1	3	1	2
	適切	0	0	0	0	2	1	2
ノーマークの味方へのパス　(回)	試行	1	1	1	0	1	0	1
	適切	1	0	1	0	1	0	1
サポート　(回)	試行	4	1	5	3	6	1	1
	適切	0	1	3	2	4	1	1

表17を見ると、生徒７名のプレイ状況から、サポートとボールを持ったときの各プレイのいずれかにおいては、適切な意思決定ができていたことが分かる。

これらのことから、単元の10時間目には、全ての生徒がボールを持ったとき、ボールを持たないときのいずれかにおいて、適切な意思決定ができていたと言える。

検証の視点（５）のまとめ

- 事後アンケートでは、多くの生徒が適切な意思決定ができていたと推察される。
- シュートにつながるパスにおいて、６時間目から10時間目にかけて適切な意思決定ができなかった要因として、単元が進むに従って、ディフェンスの意識が高まったことで、空間に入り込めなかったり、ボールを持ってもすぐにマークされたりしたため、シュートにつながるプレイが少なくなったことが考えられる。
- サポートにおいても単元が進むに従い、適切な意思決定の割合が増加していることが分かった。
- 単元の10時間目には、全ての生徒がボールを持ったとき、ボールを持たないときのいずれかにおいて適切な意思決定ができていることが分かった。

第４章　研究のまとめ

１　研究の成果と課題

本研究では、「中学校第１学年の　（ゴール型「ハンドボール」）の授業において、『わかる」と『できる』を結び付けた授業支援ツールの活用と少人数による学習機会の保障をすることで、一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるであろう」との仮説から、授業を実施した。

本研究の成果と課題は次のとおりである。

仮説検証のまとめ

・授業における自己評価において、概ね生徒は肯定的に捉えていた。
・多くの生徒が状況を判断するための判断材料が理解できるようになった。
・多くの生徒がプレイ原則とプレイの優先順位を理解できるようになった。
・授業支援ツールの活用はプレイ原則やプレイの優先順位の理解に役立った。
・検証の対象とした２・６・10時間目には、ボールを持たないときの動きを含めると全ての生徒に意思決定のための少人数による学習機会を保障できたと言える。
・検証の対象とした２・６・10時間目のシュート、ノーマークの味方へのパス、サポートにおいて、単元が進むに従って適切な意思決定の割合が増加していることが分かった。
・単元の10時間目には、全ての生徒がボールを持ったときとボールを持たないときのいずれかにおいて、適切な意思決定ができていた。

（１）「わかる」ための授業支援ツールの活用

「わかる」と「できる」を結ぶ、授業支援ツールの活用と少人数による学習機会の保障は、一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるようになるための有効な手立てであった。

本研究において、プレイ原則をフローチャート式のものに見本動画を加え、プレイの優先順位に沿って、次にどのようなプレイを選択することが適切であるか、ハンドボールのプレイ原則をフローチャート式にして見本動画を加え、授業支援ツールで一人一台の端末に配信をした。見本動画があることにより、自己やチームの課題と似た場面に遭遇した場合に、これらのプレイ原則を基に解決に結び付けることができると考えられる。

また、課題確認のために動画を教員へ提出したり、教員もチーム会議の意見を写真で撮り、生徒へ送信したりすることもできるため、一貫して授業支援ツールを活用したことはとても効果的であったと考えられる。

さらに、生徒の学習カードの記述に「はじめは色々ルールとかあって難しくてやる気あんまなかったけど、やっていくうちにプレイ原則がわかったり、ルールもわかってきて、点を取れるようになっていって嬉しかったです！」や「最初の頃より、プレイ原則を意識して動けるようになり、チームで話し合い、チームの課題や目標を決めて最後まで全力で楽しく取り組むことが出来たので、良かったです」などの記述が見られ、球技が得意な生徒も苦手な生徒も単元をとおして多くの「プレイ原則」や「相手」、「味方」、「空間」などといったプレイの判断材料を見ることのキーワードが記述されており、「できる」ためにプレイ原則を学習することは、ハンドボールの授業に有効であったと考えられる。

しかし、屋外での使用ということで、明るすぎて画面が見づらい場面もあったため、画

面が影となるものを活用すると屋外での使用がしやすくなるのではないかと感じた。

また、配信したプレイ原則を、画面共有をして学習しようとしたところ、見本動画が思うように再生されず、時間の差が生じてしまった。そのため、説明の際に掲示物を活用し、生徒が個々で見本動画を再生したところ、これらの課題は改善された。スポーツ庁が2021年秋に、全国の教員約7500人から回答を得た「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」のための全国調査においても、ＩＣＴ機器の活用について、体育ならではの教室から離れた場所での使用について課題を指摘している。体育・保健体育授業の実施場所において、常時校内無線ＬＡＮへの接続が可能なのは、教室が95.6％、次いで体育館が63.8％、グラウンドが19.5％の整備状況であったと指摘し、校内無線ＬＡＮ環境の整備が必要であると考えられる（スポーツ庁　2022）。

さらに屋外でのＩＣＴを活用する際に、明るすぎて画面が見づらくなってしまうため、画面が見やすくなる工夫を行う必要がある。

（２）「わかる」と「できる」を結ぶ少人数による学習機会の保障

ゲームにおけるコート上の人数を少人数にし、ポジションをローテーションすることで、ゲーム中のシュート、パス、サポートやプレイ原則を試す場面が多く見られた。

こうした学習機会を保障することで、プレイ原則が「わかり」、実際のゲームにおいて「試す」ことをとおして「できる」につながると考えられる。ここで大切なことは、球技が苦手な生徒や技能が劣る生徒を含め、全ての生徒がチームやルールの工夫により、シュートする機会やプレイ原則を試す機会が保障される工夫が必要であると考えられる。

また、サポートについては、多くの試行数があったが、適切な意思決定ができた割合は他のプレイ選択と比べると低く、学習機会の保障だけではできるようにすることが難しいことがわかった。ボールを持たないときの動きについて「わかる」ことを「できる」ようにするために有効な手立てが必要である。

（３）「わかる」と「できる」のつながり

『解説』に示されているとおり、単に運動の知識や技能を身に付けるだけではなく、知識と技能を関連させて学習することが知識と技能の確かな習得を実現することとなる。そのため、「わかる」と「できる」を結び付ける学習を意図的に組み込んでいく必要がある。

今回、理解したことを技能として発揮することができなかった生徒も見受けられた。学習したことをより多く試す機会を保障するために、ゲームの時間を増やすこと、理解したプレイに自信をもって実行できるような教員や仲間からの励ましの声かけや、積極的なプレイは失敗しても肯定される環境を整えることなどの手立ても必要であった。

（４）教材教具・ウォーミングアップの工夫

ア　教材教具の工夫

ゴールキーパーに見立てたネットを活用したことは、当初はハンドボールのマイナスイメージを払拭するために導入したが、結果として球技が得意な生徒と苦手な生徒の技能差を埋めるためにも大いに有効であった。

イ　ウォーミングアップの工夫について

単元後半では、ゲームをイメージした動き方も取り入れたことで、より実践につなげることができた。

２　技能発揮との関連

３対３のメインゲームにおいて、シュート、シュートにつながるパス、ノーマークの味方

へのパスの技能発揮を、撮影した映像を用いて表18にならい、ＧＰＡＩ（第２章５（２）p. ８）による分析を行った。

図47は２・６・10時間目のボールを持ったときの技能発揮の推移である。

表18　技能発揮の評価基準

適切な技能発揮	シュート	・ゴールの枠内にシュートを打つ。 ・ネットに阻まれたシュートも可とする。
	シュートにつながるパス	・走り込んできたディフェンスにカットされても、パスをした時点でノーマークであれば可とする。
	ノーマークの味方へのパス	・走り込んできたディフェンスにカットされても、パスをした時点でノーマークであれば可とする。
適切ではない技能発揮	シュート	・ゴールの枠から大きく外れてシュートを打つ。
	シュートにつながるパス	・相手が取れないような高さや外れたパスをする。 ・ディフェンスが届く範囲でパスをする。
	ノーマークの味方へのパス	・相手が取れないような高さや外れたパスをする。 ・ディフェンスが届く範囲でパスをする。

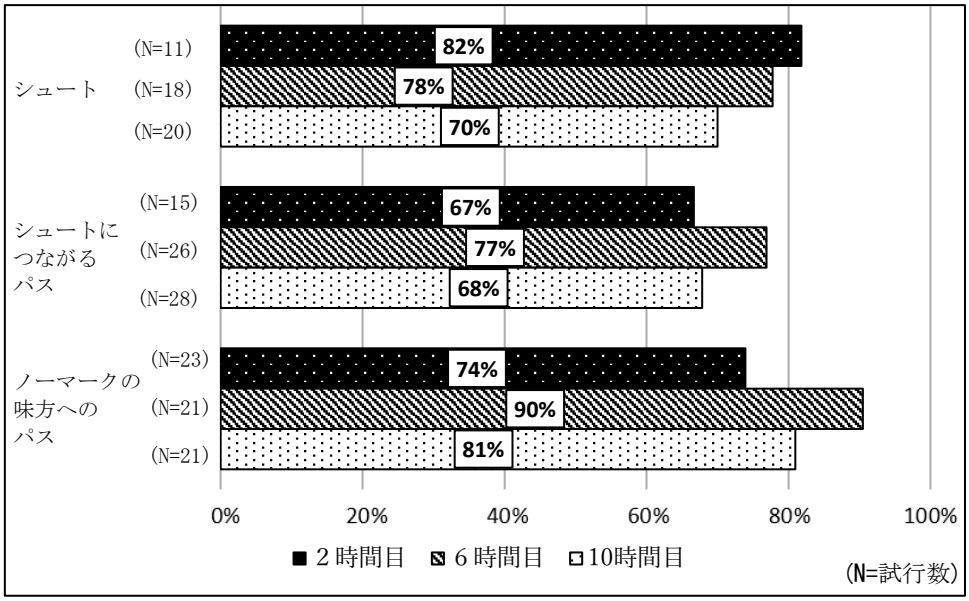


図47　２・６・10時間目のボールを持ったときの技能発揮の推移

図 47 を見ると、シュートにおいて、２時間目の技能発揮ができた割合は 82%で、10 時間目は 70%に低下した。シュートにつながるパス、ノーマークの味方へのパス共に、６時間目に向上が見られるが、６時間目から 10 時間目にかけて低下していることが分かる。

なお、シュート及びシュートにつながるパス、ノーマークの味方へのパスにおいて、技能発揮に大きな変容が見られなかったことや低下した要因として、単元の後半になるに従い、ディフェンスの意識が高まったことで、空間に入り込めなかったり、ボールを持ってもすぐにマークされたりしたため、適切な意思決定ができていても技能発揮までに至らなかったことが考えられる。

また、試行数（N 数）に着目すると、シュート、シュートにつながるパスの試行数が増加していることが分かる。ノーマークの味方へのパスにおいては試行数に差は見られないが、ゴール前が空いていたら、より積極的にシュートをするといった意識が高まり、シュートに関わるプレイの試行数が増えたことが要因として考えられる。

3　授業づくりのポイント

本研究の成果を基に、一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるための授業づくりのポイントを次のとおり提案する。

（1）プレイ原則とプレイの優先順位の理解の学習を取り入れること
　　理解を促すには、一人一台の端末の活用等によるプレイの視覚化が有効である
（2）全ての生徒が学習したことを、ゲームで試すことができる学習機会を保障すること
　　なお、生徒一人あたりの学習機会が増えるよう、ゲーム時間を増やすことが必要
（3）学習機会の保障にもつながるプレイヤーの人数やコートの広さなど、生徒の状況や学習のねらい等を踏まえたルールの工夫が必要であること
　　その際、チームでパスを回してシュートする喜びを味わえるようにするために、ゴールキーパーは設定せず、ネットをゴールキーパーとして代用することは有効である

4　今後の展望

本研究は、一人ひとりの生徒が空間を見付けて、パスを受ける位置に動き、ボールを持ったときに次のプレイを選択することができるように、授業支援ツールを活用して、プレイ原則やプレイの優先順位が「わかる」ための学習を取り入れ、学んだことを基に適切な意思決定が「できる」ように少人数による学習機会を保障する取り組みを行った。球技が苦手な生徒や技能が劣る生徒においても、「何を見てどのように動くのか」といったプレイの判断材料やプレイの優先順位を理解し、理解したこと試す学習機会を多く設定することで、ゲームの中で、空間に走り込んだり空いている味方にパスをしたりする動きができるようになった。

しかし、授業支援ツールを活用する上で、校内無線ＬＡＮの接続エリアの関係から活動に制限が加わり苦慮した。また、苦手な生徒の技能発揮においての指導に難しさを感じた。

今回はハンドボールのゲームにおけるプレイ原則を定義したが、その他のゴール型ゲームにおいても、各種目の特性に応じた定義が必要である。今後、プレイ原則とプレイの優先順位の理解につながる学習を取り入れ、教員による動きの見本やＤＶＤ教材等を準備、活用して視覚的に理解ができる授業づくりを目指していきたい。

5　おわりに

最後になりましたが、本研究を行うに当たって、御多用の中、検証授業の準備から実施まで多くの御協力を頂いた大和市立上和田中学校の犬塚克徳校長、竹内由紀教頭、第１学年所属の先生方、保健体育科の先生方に心より感謝申し上げます。また、専門的な見地から様々な御指導・御助言をいただいた日本体育大学教授の岡出美則氏、神奈川県教育委員会教育局指導部保健体育課、県央教育事務所、大和市教育委員会の指導主事の方々、並びに、貴重な時間を割いて授業を御参観いただいた大和市中学校保健体育科の先生方に感謝申し上げます。さらに、本研究の趣旨を御理解いただき、御協力いただいたクラスの保護者の皆様にも感謝致します。

そして、何より10時間の検証授業に一生懸命取り組んでくれた生徒の皆さんに大いに感謝致します。ありがとうございました。

［担当指導員］
飯田　達弥　指導主事　　五島　麻美　指導主事　　落合　浩一　教育指導専門員

［引用・参考文献］

国立教育政策研究所教育課程センター　2013a　「平成 25 年度中学校学習指導要領実施状況調査生徒質問紙調査結果（保健体育（体育分野））p. 62

国立教育政策研究所教育課程センター　2013b　「平成 25 年度中学校学習指導要領実施状況調査教師質問紙調査結果（保健体育（体育分野））p. 41

中央教育審議会　2021　「『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）【概要】」　p. 12

文部科学省 2018 『中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 保健体育編」 東山書房

スポーツ庁　2022　「令和３年度スポーツ庁委託事業　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」　pp. 16-pp. 22

荒居晋太郎 2019 「平成 30 年度　体育指導センター長期研修研究報告 プレー原則が分かって適切な意思決定ができるようになるタグラグビーの学習―発問による気付きの時間と意思決定の機会を保証する学習過程を通して―」 神奈川県立体育センター

岩田靖 2016 「ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究」大修館書店　p. 35

岩田靖　2018　「『資質・能力』を育むボール運動の授業づくり　全員参加を保障する体育学習をめざして」 大修館書店 p. iv

岡出美則　1994　「『わかる・できる』学習の意義」 高橋健夫(編)『体育の授業を創る　創造的な体育教材研究のために』 大修館書店

鬼澤陽子 高橋健夫 岡出美則 吉永武史 2004 「ボールゲームにおける戦術的状況判断能力評価法の検討」 『日本体育学会大会号』

鬼澤陽子・高橋健夫・岡出美則・吉永武史・高谷昌 2006 「小学校体育授業のバスケットボールにおける状況判断力向上に関する検討―シュートに関する戦術的知識の学習を通して―」スポーツ教育学研究

酒巻清治 2020 「ハンドボール　基本と戦術」 実業之日本社

鈴木一成　2019　「ＩＣＴ利活用による体育の学習指導のための教材の検討―実践事例の試行的整理を手掛かりとして―」（愛知教育大学　教材学研究第 30 巻）

鈴木直樹・上野佳代・斎藤祐一・菊池孝太郎・田島宏一・大熊誠二・佐々木賢治・永末大輔・谷百合香・長坂祐哉・成家篤史・石塚諭・阿部隆行　2017　「体育の学習場面におけるＩＣＴの利活用に関する実証的研究～ボール運動・球技領域に注目して～」

鈴木直樹 2020 「体育授業のＩＣＴ活用アイデア 56」　鈴木直樹(編)　明治図書　p. 16

高橋健夫 長谷川悦示 浦井孝夫　2003　「体育授業を形成的に評価する」高橋健夫編『体育授業を観察評価する』明和出版　pp. 12-15

久坂哲也 佐々木聡也 平澤傑　2020　「１人１台端末を使用した中学校理科の授業における生徒の反応―使用場面ごとの有効性の認知とコスト感に着目して―」

森田哲史 2016 「体育科教育『デジタルとアナログの融合で思考力・判断力を高める』」大修館書店　p. 37

山本朋弘　2021「体育科教育『一人一台端末で学校の学びはどう変わる？』」　大修館書店

ダリル・シーデントップ著 高橋健夫 監訳 2003 『新しい体育授業の創造―スポーツ教育の実践モデル―』 大修館書店 p. 38

リンダ・L・グリフィン　他著　高橋健夫・岡出美則　監訳　1999　「ボール運動の指導プログラム」　大修館書店