

第64回宮崎県学校体育研究発表大会

高等学校部会

1 研究主題 生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するとともに、継続するための資質・能力を育む保健体育科学習
～生徒一人一人の思考力、判断力、表現力等を養う授業の創造と展開～

2 日程・会場

10月27日(金)	高等学校部会	9:40	10:10	10:35	11:30	15:00	16:00				
		9:00	10:00	10:25	11:20	12:15	13:10	15:10	15:45		
		受付	開会行事 視点説明 (20分)	教科研調査発表 (10分)	研究発表Ⅰ (15分)	授業発表Ⅰ (つながり) (45分)	授業発表Ⅱ (各部会) (45分)	昼休準備 食憩備	ワークショップ 授業研究 (110分)	研究発表Ⅱ (35分)	閉会行事
会場：県立福島高等学校（午後：串間市民文化会館）											

① 教科研調査発表

内 容	発 表 者
教科研委員会の研究計画（令和5～7年）について	教科研委員長 教諭 徳峰敬祐

② 研究発表Ⅰ

内 容	発 表 者
全寮制中等教育学校における健康管理・体力向上について ～ウェアラブル端末を用いた保健体育～	県立五ヶ瀬中等教育学校 教諭 増田浩樹

③ 授業発表

学年	単 元	発 表 者
I (つながり) 第3学年	球 技 (ネット型：バレーボール)	県立福島高等学校 教諭 松崎勇人
II (地区) 第2学年	球 技 (ネット型：バドミントン)	県立福島高等学校 教諭 星原貴浩

④ ワークショップ型授業研究

役 職 名	氏 名	
指導助言者	日本女子体育大学	教授 高橋修一
司会者	県立小林高等学校	教諭 福元哲也
コーディネーター	県立日向工業高等学校	教諭 徳峰敬祐
	県立日南振徳高等学校	教諭 高野茂嘉
記録者	県立日南振徳高等学校	教諭 成合重登
	県立日南高等学校	教諭 中須遼平

⑤ 研究発表Ⅱ

	研究発表題目	発 表 者
1	【県北支部】 スキルチェックシートを活用した授業実践と今後の課題	県立延岡星雲高等学校 教諭 角田 太
2	【西都・児湯支部】 水泳（クロール）における指導の在り方	県立高鍋農業高等学校 講師 黒木千種
役 職 名	氏 名	
指導助言者	宮崎県教育庁スポーツ振興課	指導主事 堀口直樹
司会者	日南学園高等学校	教諭 清水美行
記録者	日向学院高等学校	教諭 小川隆三
	都城東高等学校	教諭 石窪真一

高等学校部会

1 研究主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための
資質・能力を育む保健体育科学習の在り方
～新学習指導要領に基づいた球技「ネット型」単元構造図の工夫～

2 研究の目的

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・能力を育成するために、単元構造図に積極的に ICT を活用する時間を示し、新たな技能を身につけることで、よりよく競技の特性に触れることで生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する資質や能力育成することに繋がるのではないかと考え、本主題を設定した。

3 研究の仮説

ICT 機器を活用する時期を単元計画の中に組み込むことで、身につけた技能や動きの出来映えを確かめたり、体育学習カードを電子化することで新たな技や動き及び得意技に挑戦する生徒の技能向上につながるのではないかと考え、本主題を設定した。

4 研究の内容

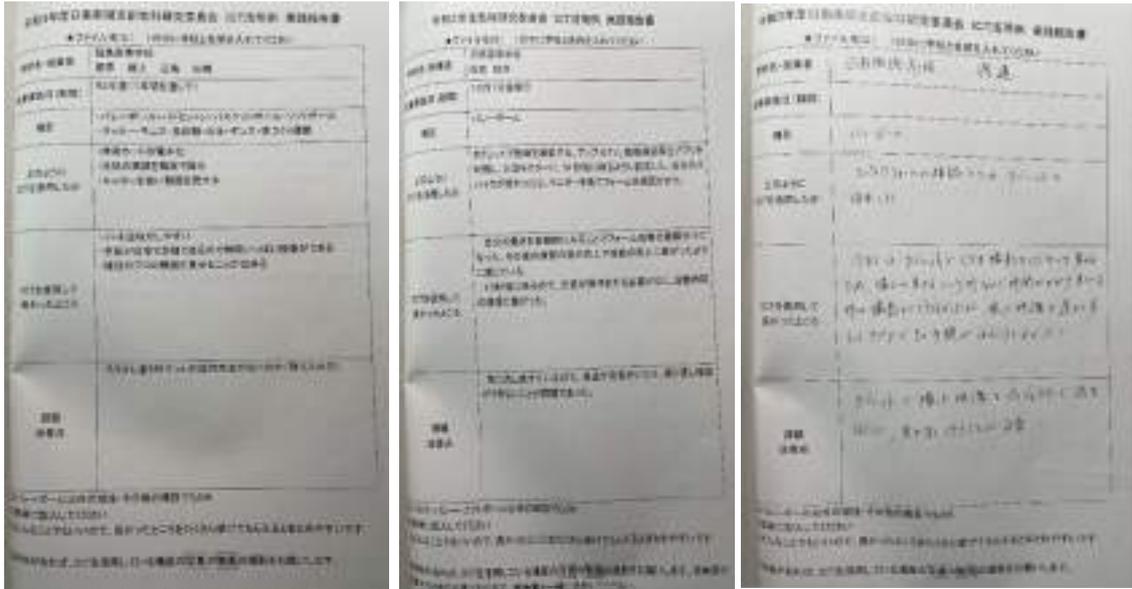
- (1) ICT 活用
- (2) 資質・能力のつながりのある単元構造図の検討

5 研究方法

- (1) 地区研究委員会での検討
- (2) 各学校での実践
- (3) 日南・串間支部研究授業発表
授業者：宮崎県立福島高等学校 教諭 松崎勇人
- (4) 宮崎県学校体育研究発表大会
第2学年 球技 ネット型 バドミントン
・Google クラウドを活用し、体育学習カードの電子化を行い生徒の ICT 活用を促し集計をスムーズに行えるように実践した。

6 研究の実際

- (1) 各学校における ICT 活用の調査
各学校でどのように ICT 活用しているのか、また単元計画のどこで使うのが有効的なのかなどを各学校で調査してもらい、集約した。

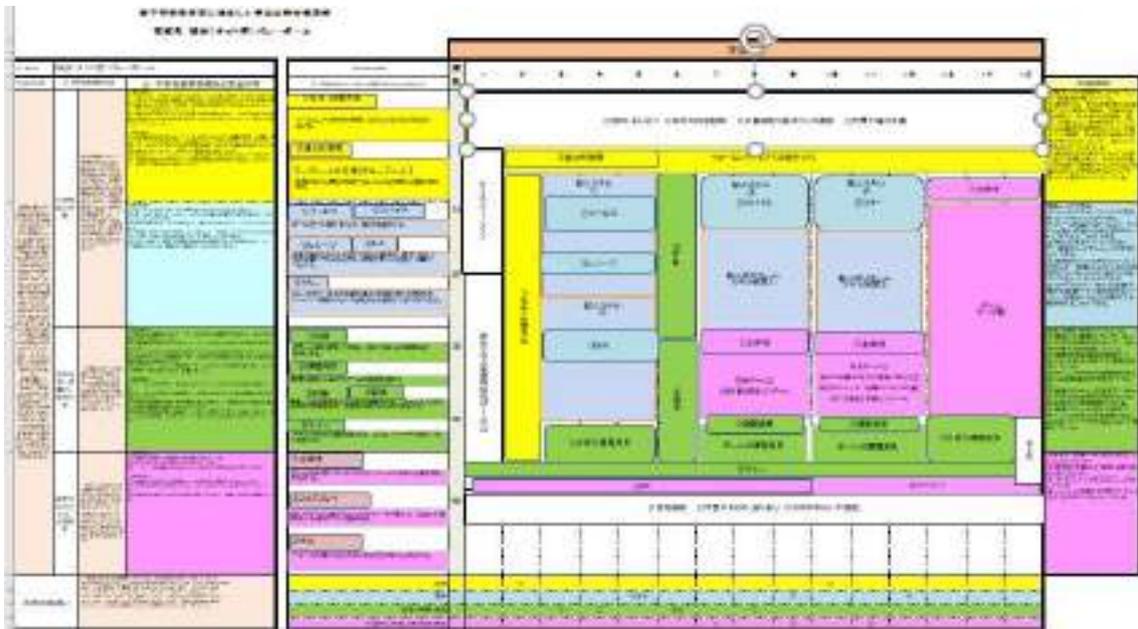


各学校で利用の仕方を工夫されており、より効果的な利用方法を検討する。

(2) 資質・能力のつながりのある単元構造図の検討

ICT 機器の活用方法はどうか。

各学校に調査をおこない、ICT 機器の活用に着目し単元構造図に使用する時期を明記(☆)にすることで、技能の向上につながるのではないかと考え作成をした。



単元構造図(全体)

		ICT機器の使用状況			
		授業内容の導入	授業内容の展開	授業内容のまとめ	その他
10	導入	導入スライドの作成	導入スライドの作成	導入スライドの作成	①本教材
	展開	①サーブ	①サーブ	①サーブ	
20	まとめ	導入スライドの作成	①サーブ	①サーブ	①本教材
	その他				

ICT 機器を使用する時期

利用する時期が明確になったことで、生徒へのフィードバックがスムーズになっているように感じた。また、指導する内容がわかりやすく評価するポイントが見てとれることができた。

(3) 指導と評価の工夫、ICT 活用法

今回、動作確認のための動画撮影と体育学習カードの電子化を行った。まず、動画撮影ではバレーボールの授業においてバレー部の生徒のサーブについての動作確認を行った。バレーボールをしたことがない生徒に対して、サーブフォームの良い例、悪い例を提示した。

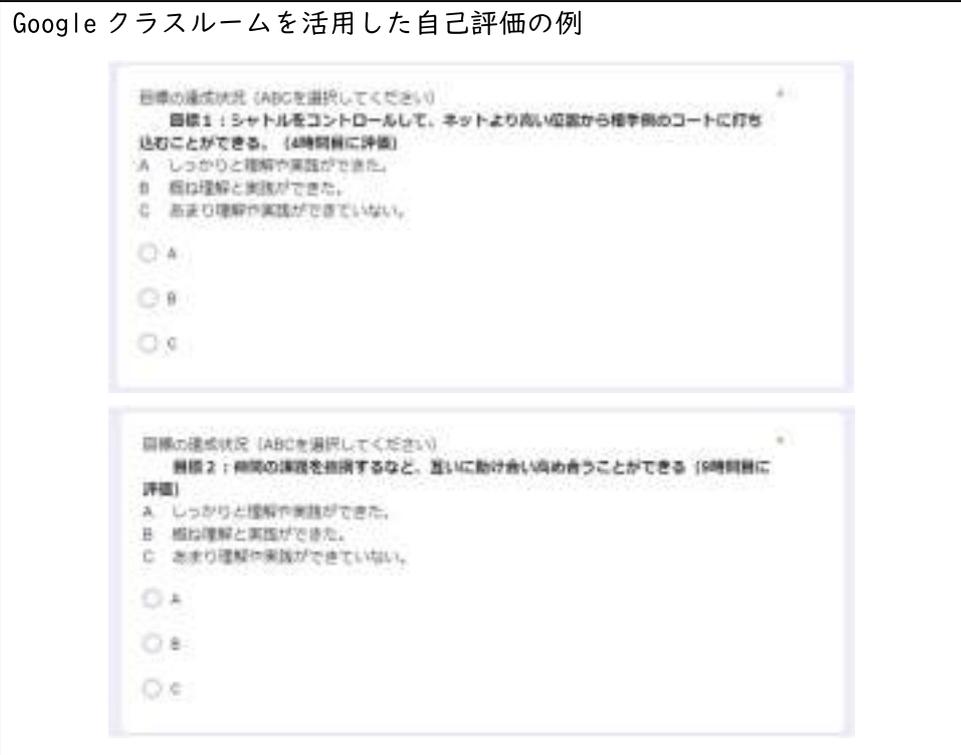


サーブトスを上げてから、最高打点でサーブを打っている動画と、サーブトスを前に上げすぎておりラインオーバー、タイミングがずれている動画を Google クラスルームにあげ生徒に視聴してもらい、サーブへの理解に繋がると感じた。

動画が同級生、友人であることから、普段消極的な生徒も楽しそうに動画を視聴しており、生徒達のやる気にも繋がっていると感じた。撮影に協力してくれた生徒自身も、他の生徒の参考になることで、自己肯定感が上がり、積極的に他の生徒に声を掛けている場面を多く見る事ができた。



体育学習カードを電子化することで授業内の生徒活動量の確保や集計の効率を上げることに繋がった。まずは、Google クラスルームを活用し体育学習カードで提出していた内容を入力・提出させた。



入力された内容を、職員が集計・評価していく段階で、紙ベースで提出させていたときより早く処理が行えることを感じた。生徒においても紙ベース時より提出状況が良くなっている。

体育カードの最後の項目に本時間の感想や、本時の目標について実践出来たかなどを入力させることで評価に繋がりがやすいのではないかと感じた。

7 研究成果と課題

(1) 成果

- 生徒自身を撮影することで、体の動かし方を視覚的に捉えることができ、生徒も積極的に動画を撮影、視聴し技能に関する意識をあげることが出来た。
- 単元構造図を作成することで、指導する内容と評価するポイントが明確になり、生徒への授業に対する取り組む姿勢に変化が見られた。
- 体育学習カードを電子化し集計結果が一目で見ることができ、よりスムーズな評価に繋がった。また、家庭、SHRの時間で提出をさせることで運動量の確保にも繋がった。

(2) 課題

- ICT機器の利用方法が理解できず、活用するのにためらいがある。
- 動画を撮影することに集中し、周りとの意見交換などの活動が少ない感じた。
- 単元構造図を作成するにあたり、指導する内容と評価を学年またぎで考えることが難しいと感じた。
- 体育学習カードを電子化したことにより家庭環境によっては、端末を持っていない生徒に対して、学校での入力、職員が入力という形で対応した。個人の端末を持っていない生徒もいる中で、課題があると感じた。

1 単元名 球技(ネット型:バドミントン)

2 単元の目標

- (1) 次の運動について、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、(体力の高め方)、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。

ネット型では、状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防をすることができるようにする。(知識及び技能)

- (2) 生涯にわたって運動を豊かに継続するための(チームや自己の課題を発見し)、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

- (3) 球技に主体的に取り組むとともに、(フェアなプレイを大切にしようとする)、合意形成に貢献しようとする、(一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする)、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、(健康・安全を確保すること)ができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

3 運動の一般的特性

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに喜びを味わうことのできる運動である。

入学年次の次の年次(その次の年次)以降の球技では、多様な楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方などを理解するとともに、仲間と連携しゲームを展開すること、生涯にわたって運動を豊かに継続するための課題に取り組み、考えたことを他者に伝えること及び球技に主体的に取り組むとともに、公正、協力、責任、参画、共生などの意欲を育み、健康・安全を確保できるようにする。

なお、球技の多様な楽しさを味わうこととは、勝敗を競ったりすることを通して得られる楽しさや喜びに加えて、体力や技能の程度等にかかわらず、「する、みる、支える、知る」などのスポーツの多様な楽しさや喜びを味わうことである。

指導に際しては、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の内容をバランスよく学習させ、自己に適したスポーツとの多様な関わり方を考える機会を充実することで、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現を目指すことが大切である。

4 生徒の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

バドミントン部に所属している生徒もしくは経験者は、19名中3名である。また、運動部に所属している生徒は9名と少ないが、授業に対して意欲的に取り組む生徒が多い。しかし、事前の調査結果から、基礎技術が身に付いていないと感じている生徒も多くいる。特に、シャトルを強く遠くに打ったり思うようにシャトルを操作して打ったりすることができないという生徒が多い。ゲームのルールに関しては、入学年次に簡易ゲームやシングルスを実施しているため、ダブルスの進め方やルールを理解できていない生徒がほとんどである。

(2) 「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

「知識及び技能」に関しては、1年次にバドミントンの履修があるが、強く打ったり遠くに打ったりする事や各種のフライトを意図的に打ったりすることが苦手な生徒が多い。「思考力、判断力、表現力等」に関しては、自分やチームの課題解決に向けて仲間と意見を出し合いながら課題解決を行う姿が多く見られる。「学びに向かう力、人間性等」に関しては、バドミントンに対して好意的な印象の生徒が多く、主体的に取り組むとともに、体力や技能の程度、一人一人の違いを認めながら、合意形成に貢献しようとしている姿が見られる。

(3) 体力の状況

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	2	3	3	0	0	2	4	2	2	1
%	25.0	37.5	37.5	0	0	18.18	36.36	18.18	18.18	9.1

今年度の体力テストのバドミントン選択生の総合評価の割合は、A段階の生徒が21.05%、B段階の生徒が36.84%、C段階の生徒が26.31%、D段階の生徒が10.53%、E段階の生徒が5.27%という結果であった。体力テストの種目別で見るとシャトルランや握力、ボール投げに課題があることが分かった。

5 学習を進めるにあたって

本単元では、運動の多様な楽しさを味わいながら仲間と連携して生涯にわたって運動を豊かに継続したり課題解決をしたりする能力を育成する内容となっている。これまでの学習の中で学び合いや教え合いでの経験を通して、運動の楽しさを味わいながら、チームや自己の課題を発見し、課題解決をしていくことを学ぶには最適な領域だと考える。単元の前半はシングルスを中心におこない、強く打ったり遠くに打ったりができる練習を入れながら、個人技能が高まるように指導していきたい。また、ICTを活用した授業の実践や個人スキルの向上を目指した内容を展開していきたい。単元後半はチームでの作戦や課題を解決するために思考ツール表を用いて授業を展開し、思考力を高める工夫を行ってほしい。課題解決に向けて話し合いや学び合いが増えることが予想されるが、運動量を確保することを念頭に置きながら主体的で深い学びになるように単元を進めていきたい。

6 単元の評価規準（・第2学年 ○第3学年 ◎第2・3学年共通）

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的	
内容のまとまりごとの評価規準	<p>【知識】</p> <ul style="list-style-type: none"> 球技では、各型の各種目の局面ごとに技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があることについて、学習した具体例を挙げている。 球技の型や種目によって必要な体力要素があり、その型や種目の技能に関連させながら体力を高めることができることについて、言ったり書き出したりしている。 課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通した学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて言ったり書き出したりしている。 競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などがあることについて、学習した具体例を挙げている。 	<p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> サーブでは、ボールに変化をつけて打つことができる。 ボールを相手側のコートの守備のいない空間に緩急や高低などの変化をつけて打ち返すことができる。 ボールに回転をかけて打ち出したり、回転に合わせて返球したりすることができる。 変化のあるサーブに対応して、面を合わせてレシーブすることができる。 移動を伴うつなぎのボールに対応して、攻撃につながるための次のプレイをしやすい高さや位置にトスを上げることができる。 仲間と連動してネット付近でボールの侵入を防いだり、打ち返したりすることができる。 ボールをコントロールして、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むことができる。 チームの作戦に応じた守備位置から、拾ったりつないだり打ち返したりすることができる。 ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをすることができる。 相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動することができる。 仲間と連携した攻撃の際に、ポジションに応じて相手を引き付ける動きをすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。 課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。 チームや自己の課題を解決するための練習の計画を立てている。 練習やゲームの場面で、チームや自己の危険を回避するための活動の仕方を提案している。 練習やゲームを行う場面で、チームや自己の活動を振り返り、よりよいマナーや行為について提案している。 チームでの学習で、状況に応じてチームや自己の役割を提案している。 チームでの話合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。 体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見付けている。 球技の学習成果を踏まえて、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を生涯にわたって楽しむための関わり方を見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> 球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 フェアなプレイを大切にしようとしている。 作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。 一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。 仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。 危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。
単元の評価規準	<ol style="list-style-type: none"> 球技では、各型の各種目の局面ごとに技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があることについて、学習した具体例を挙げている。 課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通した学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて言ったり書き出したりしている。 競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などがあることについて、学習した具体例を挙げている。 	<ol style="list-style-type: none"> ボールを相手側のコートの守備のいない空間に緩急や高低などの変化をつけて打ち返すことができる。 ボールをコントロールして、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むことができる。 ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをすることができる。 相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動することができる。 仲間と連携した攻撃の際に、ポジションに応じて相手を引き付ける動きをすることができる。 	<ol style="list-style-type: none"> 選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。 課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。 チームでの学習で、状況に応じてチームや自己の役割を提案している。 チームでの話合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。 	<ol style="list-style-type: none"> 球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。 仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。

7 単元の指導と評価の計画（14時間）

時間		1	2	3	4	5	6	7	
指導内容	知		①			②			
	技		①	②				④	
	思				①		③		
	学	①		③			②		
学習過程	0	集合、あいさつ、健康観察、本時のめあての確認							
	オリエンテーション	シャトル操作 ・クリアー ・ドロップ ・ロブ ・ヘアピン ・サービス ・スマッシュ	活動① ・W-UP、①シャトル操作の反復練習 I			活動② ・約束手練 ・課題別練習 ・ICTの活用☆			活動② ・ダブルスの基本的な動き I フォーメーション ・ICTの活用☆
			準備運動	シングルス			ラリー	簡易ゲーム	
	試しのゲーム	簡易ゲーム							
	4 5	整理運動、学習の振り返り、本時の振り返り、次時の確認、あいさつ							
評価の機会	知		①カード			②カード			
	技			①観察 ホワイトボード	②観察 映像				
	思				①ホワイトボード		③ホワイトボード カード		
	態					(①)			
準備物		シャトル、ラケット、テニスボール、タブレット、ホワイトボード							
カリ・マネ	体育理論	健康・安全の確保の仕方	技能の上達過程					技術と技能	
	保健								
	他教科								

時間		8	9	10	11	12	13	14
指導内容	知			③				
	技		⑤			③		
	思	②			④			
	学							
学習過程	0	集合、あいさつ、健康観察、本時のめあての確認						
		活動① ・W-UP、①シャトル操作の反復練習Ⅱ						リーグ戦 のまとめ
		活動② ・ダブルスの基本的な動きⅡ ローテーション			課題解決練習 ICT活用☆			
	簡易ゲーム			ダブルスリーグ戦			単元のま とめ	
4 5	整理運動、学習の振り返り、本時の振り返り、次時の確認、あいさつ							
評価の機会	知			③カード				総括的な 評価
	技	④観察	(②)	⑤観察			③映像 観察	
	思	②カード ホワイトボード			④カード ホワイトボード			
	態		③		(①)	②		
準備物		シャトル、ラケット、テニスボール、タブレット、ホワイトボード						
カリ・マネ	体育理論							ライフスタイルに応じたスポーツとの関わり方
	保健							
	他教科							

8 本時の学習（7／14時間）

（1）本時の目標

- 相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動することができるようにする。（知識及び技能）

（2）本時の評価項目

- 本時やこれまでの学習における「努力を要する」状況と判断される生徒への手立て

9 学習指導過程

段階	時間	学習内容及び 学習活動	指導上の留意 点	○：評価の項目 (評価方法)【Cの例】	「努力を要する」状況と判断 される生徒への手立て	
はじめ	10分	1 用具や場の準備 2 集合、整列、挨拶 3 健康観察 4 準備運動・スキル チェック	・主体的な活動を促す。			
なか	30分	5 本時のねらいの確認				
		相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動しよう。				
		6 ダブルスの基本 フォーメーション ・トップアンドバック ・サイドバイサイド ローテーション ・前衛 ・後衛 7 簡易ゲーム ・5分ゲーム ・5分分析 ・5分ゲーム 8 チーム振り返り ・発表 (良かった点・修正点)	・各ペアでテニスボールを投げたり、キャッチしたりしながらフォーメーションを確認させる。 ・簡易ゲームの中でフォーメーションを考えながら攻防を行わせる。 ・タイミングを合わせるために声を掛け合うことを意識させる。	○相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動することができる。 (観察・映像)☆ 【Cの例】 攻防の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動することができない。	○フォーメーションを固定したり、交互に行ったりする等、決まり事をつくることで思考を整理させる。 ○ハイクリア等の高いフライトをお互い多く打たせることで、移動の間をつくらせる。	
まとめ	5分	9 本時のまとめ 10 整理運動、片付け	・各ペアの課題を明確にさせる。 ・次時の課題解決に向けての意欲向上を図る。	・思考ツール提出 ツール表を提出する。		