

# 保健体育(体育)

## 1 研究のテーマ

### (1) 研究テーマ

R-PDCAサイクルを踏まえた学習過程とICTの活用により、生徒の主体性を引き出す体育授業の実践

### (2) 研究のねらい

本研究では、「主体的・対話的で深い学び」の視点を踏まえた授業実践を目指し、バレーボールの授業において、R-PDCAサイクルに沿って、生徒に事前アンケート調査(以下、「事前アンケート」という)を実施し、生徒の実態を踏まえた単元指導計画を立案した。また、生徒の主体的な学習を引き出すために、学習過程を工夫するとともに、ICTを活用したグループ活動等を活用した授業を実践した。

## 2 実践事例

### (1) 単元の指導と評価の計画

#### ① 科目名：体育

#### ② 単元名：球技・ネット型(バレーボール)

#### ③ 対象クラス：1年検証クラス 36名

※ 事前アンケート及び事後アンケート調査(以下、「事後アンケート」という)実施  
1年他のクラス 42名

※ 事後アンケートのみ実施

#### ④ 単元の目標：

勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、バレーボールに必要な技術の名称や行い方、課題の見つけ方、ゲーム分析の方法などを理解するとともに、作戦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(バレーボール)では、自己の役割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いた場所をめぐる攻防をすることができるようにする。【知識及び技能】
- ・攻防において、自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて練習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。【思考力、判断力、表現力等】
- ・バレーボールに自主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、作戦などについての話し合い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、互いに助け合い教え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】

#### ⑤ 単元の評価規準

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バレーボールにおいて用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、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、言ったり書き出したりしている。	○技能 ②ボールを相手側のコートや空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。(役割に応じたボール操作や安定した用具の操作)	②自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えることができる。	①球技の学習に自主的に取り組もうとしている。 ②相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしている。

<p>②戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであることについて学習した具体的な例を挙げている。</p>	<p>③攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げることができる。(役割に応じたボール操作や安定した用具の操作)</p> <p>⑧連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動くことができる。(連携した動き)</p>	<p>⑥チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返ることができる。</p> <p>⑦作戦などの話合いの場面で、合意形成するための関わり方を見付け、仲間に伝えることができる。</p>	<p>③作戦などについての話合いに貢献している。</p>
--	---	---	------------------------------

⑥ 指導と評価の計画 ○：指導日 ●：評価日 ◎：指導日+評価日

時		1	2	3	4	5	6	7	8	9
学習の流れ	0	体調確認・準備運動・前時の振り返り・本時のねらい及び学習の進め方の確認								
	10	オリエンテーション	アンダーハンドパス・オーバーハンドパス等の基本的な技術を身に付けるための学習活動 ①動画撮影 ②「映像分析シート」を用いた分析 ③練習					チームミーティング	ゲーム2	チームミーティング
	20									
	30	アンダーハンドパス	ゲーム1					チーム練習		チーム練習
	40	動画撮影・分析	身に付いたパス技能を使ってラリーゲームを楽しむ (ルール、場、用具の工夫等)						チームミーティング	
	50		体調確認・整理運動・本時の振り返り、次時の確認							
指導・評価	観点	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	知識		○①				●①		○②	
	技能			○②		○③				○⑧
	思・判・表							○②		
	主体的態度	○①			○②		●①			

時	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
学習の流れ	0	体調確認・準備運動・前時の振り返り・本時のねらい及び学習の進め方の確認								
	10	ゲーム 2	チームミーティング	ゲーム 2	チームミーティング(作戦等)&チーム練習	ゲーム 3 リーグ戦	チームミーティング(作戦等)&チーム練習	ゲーム 3 リーグ戦	チームミーティング(作戦等)&チーム練習	ゲーム 3 リーグ戦
	20		チーム練習							
	30	チームミーティング	チーム練習	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング
	40	チームミーティング	チーム練習	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング	チームミーティング
50	体調確認・整理運動・本時の振り返り、次時の確認									
指導・評価	観点	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	知識		●②							
	技能			●②③			●⑧			
	思・判・表	○⑦	●②		○⑥	●⑦			●⑥	総括的評価
	主体的態度				○③		●②	●③		

評価方法			
知・技(知)	バレーボールノート		知・技(技)
思・判・表	観察、バレーボールノート		主体的態度
	観察、バレーボールノート		観察

※バレーボールノートについて

- 個人用 … Google フォームでの回答  
 グループ用 … ワークシートへの記入

### ⑦ 授業実践例

本時の目標(10/18時間扱い)

- ・思考力、判断力、表現力等：⑦作戦などの話合いの場面で、合意形成するための関わり方を見付け、仲間に伝えることができるようにする。

	学習活動	指導上の留意点	評価の観点(評価方法)
<p>&lt;本時のねらい&gt;チームの新たな課題を見付け、チームの仲間で共有できるようにする。</p>			
導入 10分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 準備</li> <li>2 整列、挨拶、体調確認</li> <li>3 本時の学習活動を確認</li> <li>4 チームミーティング           <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のチーム活動の目標と練習内容を確認する。</li> </ul> </li> <li>5 準備運動、補強運動</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時までの活動を振り返り、チームの課題を明確にし、本時のチームの練習のねらいや練習内容等をチームで共有させる。</li> </ul>	

＜発問＞自チームの課題を解決し、ゲームに勝つためにはどのような作戦が有効か考えよう！			
展開 30分	<p>6 チーム課題練習(15分間)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>コート別の課題を達成するために行った前時の練習を改善した練習を行う。</li> </ul> <p>コート別課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. 強い打球で相手コートに返そう。</li> <li>ii. 安定したパスで3段攻撃をしよう。</li> <li>iii. 空間を意識して攻防を行おう。</li> </ul> <p>7 チームミーティング(5分間)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チームの課題を再度共有し、本時の課題練習をどのようにゲームで生かすか、作戦をたてる。</li> </ul> <p>8 ゲーム(10分間)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の役割を果たしながら、チーム活動に参加できるように促す。</li> <li>活動が円滑にできていないチームには、練習内容を提示する。</li> <li>練習中でも改善してよい事を伝え、常に質が向上するように意識させる。</li> <li>I C T機器を利活用し、学習を深めさせる。</li> <li>他者の意見を否定せず、色々な意見を出しやすい雰囲気づくりをさせる。</li> <li>上手く作戦を立てられないチームには、改めてチームの課題を再確認するように促す。</li> <li>自チームの課題解決の達成度合及び新たな課題が発見できたか、リーダー等に言葉掛けする。</li> <li>I C T機器を活用し、チームの課題を達成できているか記録に残していく。</li> </ul>	思考力、判断力、表現力等⑦
まとめ 10分	<p>9 チームミーティング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①本時の活動の振り返り</li> <li>②次回の目標、練習内容等の検討</li> </ul> <p>10 次時の学習内容の確認</p> <p>11 整列、挨拶、体調確認</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>バレーボールノートを活用しながら、チームミーティングさせる。</li> <li>チームミーティングのポイントとして、動画を分析しながら目標の達成や練習のねらいが達成できたか、チーム内で評価させる。</li> <li>チームの新たな課題を見付けるように促す。</li> <li>次時のチーム課題練習をスムーズに行うための工夫を考えさせ、共有させる。</li> </ul>	

研究実施校：神奈川県立霧が丘高等学校(全日制)

実施日：令和3年11月9日(火)

授業担当者：柳原 鉄平 教諭

## (2) 主体的・対話的で深い学びの視点に基づく指導と評価のポイント

### ア R-PDCAサイクルを踏まえた学習過程

#### ① 事前アンケート(R)の実施

生徒に身に付けさせたい資質・能力を確実に習得させるためには、生徒の実態を踏まえた単元計画を立案することが重要である。これまでは、過去の経験を踏まえた生徒の印象(イメージ)に頼りがちであった計画を、生徒の実態を踏まえた単元計画を作成するために、単元に入る前に事前アンケートを実施することとした。

方法は、フォームによるアンケートを活用した。内容としては、中学生でのバレーボールの経験、バレーボールや体育授業の好意度に加えて、パスやサーブなどの技能の習熟度、これまでの学習方法など、単元計画を作成する上で参考となる内容について質問した。

なお、技能については、授業で目指す技能レベルをルーブリック評価表(別紙参照)として作成し、事後の振り返り及び観点別評価の参考資料にも活用することとした。

## ② 生徒の実態を踏まえた単元計画(P)の作成

事前アンケートの結果から、バレーボールを授業ではやっているが、部活動で取り組んだ生徒がほとんどいないこと、バレーボールの技能についても未習得の生徒が多いことなど、これまでの体育の授業における学習方法等の経験も踏まえて、今回の単元計画を構想した。

### (ア) 3つのステージからなる学習過程

第1ステージは、個人技能を高め、パス主体のラリーゲームを楽しむ段階(2～6時間目)

※6時間目終了後に、チームの力ができるだけ均等になるようチーム分けをする。

第2ステージは、習得した個人技能を生かして、3段攻撃のゲームを楽しむ段階(7～12時間目)

第3ステージは、メンバーの特徴を生かしてシステムや作戦を考えながらゲームを楽しむ段階(13～18時間目)

### (イ) 2単位時間をひとまとまりにしたPDCAサイクルによる学習過程(7～18時間目)

7時間目以降のグループ活動では、生徒自身がPDCAサイクルを意識しながら学習できる計画とした。具体的には、コート別に異なる課題を与え、その課題達成に向けて、グループで練習内容、方法等を考えながら活動を行うこととした。しかし、1単位時間内でPDCAサイクルを回しても、大きな学習成果が期待できないと思われた。そこで、7時間目以降の第2・第3ステージは、2単位時間で1回のPDCAサイクルを回す計画とした。

2単位時間の1時間目は、主にPDの時間として、各チームの課題に対する練習を、P:計画(チーム・ミーティング)し、D:チーム練習を行った。

そして、2単位時間の2時間目は、主にDCの時間として、チーム練習の成果を確認するためのD:ゲームを行い、その後、C:評価(チームミーティングにおけるゲームの振り返り)を行う。そこで、チームの新たな課題を検討することで、さらなるA:課題解決に向かうサイクルを意識させることとした。

自己やチームで、そのPDCAサイクルを意識できるようになることで、主体的な学習に向かえらる考えた。

## ③ 生徒の主体性を引き出すための学習活動(D)の工夫

### (ア) ICTの活用

※具体的な活用方法については後述する。

### (イ) グループ活動

グループ活動では、活動を行う中で見付けた課題を個人のみで解決するのではなく、グループ活動を通して、チームの仲間の視点を参考にするなどして解決していく。また、グループ内の役割として、「リーダー、アドバイス、進行、記録、撮影、モチベーション」の6つの係を設定し、自己の役割を果たしながらグループに貢献することとした。さらに、グループの課題発見、改善方法を考えることにより、グループ活動に必要な資質や能力を高めるとともに、対話的で深い学びにつなげることなどをねらいとした。

グループの編成については、男女共習の6人組で構成し、練習やミーティングにより課題発見、課題解決を行うこととした。

さらに、ICT機器を用いて、練習やゲームを撮影するようにした。グループ活動の内容としては、教員がコート別に異なるミッション(課題)を設定し、各グループで、その課題を解決するための練習方法を考え、練習し、ミーティングで映像による分析を行い、新たな課題を発見する。また、練習や作戦をゲームに活かしているか等についても分析することとした。

## ④ 振り返り活動(C)の実施

### (ア) 毎時間の振り返り

自己の振り返りについては、毎時間、フォームを活用し、以下の項目について、5段階評価で回答させた。また、授業の反省や感想等についても自由記述させた。

それにより、自らの計画や目標に対して、どのように活動できたかを振り返ることができ、学びに向かう力や人間性等を高めることができると考えた。また、次時の目標を明確にし、見通しを持たせることで活動の効率化を図るとともに、主体的な学習意欲を高められると考えた。

また、グループの振り返りについては、映像による分析とグループシートを活用し、グループ活動のミーティングの中で、「ケガの状況」「活動の状況」に加え、映像により「チームの課題(技能面)」「チームの課題(技

面)の解決方法」「チームの課題(技能面以外)」「チームの課題(技能面以外)の解決方法」について、グループで協議するなどして学習に取り組みせるとともに、まとめの時間には、グループとしての活動を振り返らせ、次時の課題や目標を考えさせることとした。

< 自己の振り返り項目 >

- (1)今日の授業は楽しかったですか。
- (2)自分から進んで学習できましたか。
- (3)友だちと協力して学習できましたか。
- (4)気づいたことやわかったことがありましたか。
- (5)精一杯、全力で運動できましたか。

< 5段階評価基準 >

- (5)そう思う
- (4)どちらかというと思う
- (3)どちらとも言えない
- (2)どちらかというと思わない
- (1)そう思わない

#### (イ) 単元の振り返り(事後アンケート)

今回の授業で、生徒自身に自らの学習成果を確認させるとともに、生徒がどのように変容したか、今回の単元計画や学習内容及び方法等が効果的であったかなどを分析し、検証するために事後アンケートを行った。なお、事後アンケートの方法は、事前アンケートと同様に、フォームを活用した。

また、このアンケートの結果から、生徒の意識や考えなど知り、今後の授業改善に活かすこととした。なおフォームによる調査については、アンケート項目の量が多いと集中力が下がり、結果の精度が落ちることを懸念し、フォームの調査項目を「技能」「知識、思考、態度」「学習方法」の3つに分けて実施した。

#### ⑤ 課題解決に向かう学習活動(A)の実施

##### (ア) 毎時間の学習活動における課題の改善

2単位時間のグループ活動においては、1時間目は、PDCAサイクルのPDCを意識した活動を設定し、映像や分析シートを用いながら、自己やチームの課題発見や解決方法等を協議し、次の時間の目標を決め、改善したりする活動の中で、自己の意見を伝えたり、また受け入れたりすることで、主体的に学ぶ態度を育成することを目指した。

##### (イ) これからの体育学習に対する意識の改善

PDCAサイクルによる体育学習の進め方を身に付けることで、毎時間の授業を振り返り、評価して、気づいたことや感じたことなどを、その授業だけで完結するのではなく、次の領域や種目、さらに体育だけでなく他教科や科目でも、今回の学習で身に付いた学び方を活かして、主体的に学習に取り組む態度を定着させたい。

#### イ ICTの活用

##### ① Google フォーム

事前アンケートと事後アンケートに活用した。

アンケート結果をすぐに把握することができるため、次の授業に向けた改善や充実を図る上でとても有効である。

##### ② Google スプレッドシート

学習ノート及びグループノートに活用した。

生徒は、授業時間終了後、余裕を持って考えて入力することができる。また、常に教員と生徒、生徒相互に共有することができる。そのため、教員は、生徒が入力した内容を事前に確認し、把握した上で指導できるため、より適切な指導やアドバイスを行うことができる。

##### ③ タブレット端末(ビデオ機能)

各グループで、練習やゲームを撮影し、自分たちの活動やゲームを分析することに活用した。

自らの課題を抽出したり、改善に向けた練習を考えたりすることで、主体的に学習に取り組む姿勢が培われる。なお、グループで分析させるときは、より大きな(全員が見られる)画面のものを活用することが有効である。

#### ウ 学習評価のポイント

生徒の実態を把握するための事前アンケートを行うに当たって、観点別のルーブリック評価表(別紙参照)を作成した。事前アンケートにおいて、そのルーブリック評価に従って質問することで、授業で目指す目標を具体的に示すことにもなり、生徒は見通しを持って主体的に授業に取り組めるようになるものと考えた。

また、事後アンケートにおいて、同様の内容でアンケート調査することで、今回の授業における学習成果を評

価できると考えた。

なお、アンケート調査に当たっては、毎時間フォームを用いて、個人ノートに自己の学習の振り返りを行わせた。グループ活動においても、学習の記録をタブレット端末を用いてスプレッドシートによるグループノートに記録させたりすることで、生徒自身が学習の成果を把握しやすくなるとともに、グループの仲間が協力し合いながら活動するなど、「学びに向かう力、人間性等」の育成にもつながるものと考えた。

これらの学習活動の記録は、より客観的な評価を可能とする個々の生徒の学習成果を確認するための参考資料としても活用した。

### 3 結果と考察

#### (1) 生徒の実態を踏まえて生徒に身につけさせたい力を育成する単元計画を作成できたか。

##### ア 生徒の実態について

多くの生徒が、表1に示す通り、中学校の体育授業でバレーボールを経験していることが分かった。しかし、部活動での経験者は、表2に示す通り、ほとんどいなかった。

また、バレーボールの技能については、表3に示す通り、パスの技能だけ見ても、「思うようにパスができない」「パスがわからない」と回答した生徒が40%を超えており、ゲームを楽しむために必要な基礎的な技能が未習得な生徒が多いことが分かった。

表1 中学校の頃、バレーボールを授業の経験したか

回答	検証クラス	
はい	29名	94%
いいえ	2名	6%

表2 中学校の頃、バレーボールを部活動で経験したか

回答	検証クラス	
はい	1名	97%
いいえ	30名	3%

表3 バレーボールのパスはどのくらいできるか

選択肢	オーバーハンドパス		アンダーハンドパス	
	人数	割合	人数	割合
狙ったところ、狙った高さにパスできる	0	0%	1	3%
狙ったところにパスできる	6	19%	4	13%
狙った方向にパスできる	10	32%	12	39%
思ったようにパスできない	11	35%	10	32%
オーバーハンドパスがわからない(事前)	4	13%	4	13%
計	31	100%	31	100%

##### イ 身に付けさせたい力が育成できたか

事前アンケートを踏まえて、個人の学習から、グループ活動による学習を進める3つのステージからなる学習過程を構想し、単元計画を作成した。

今回の研究の中心的なテーマである「学びに向かう力、人間性等」に関する内容としては、グループ活動の中で、自分で主体的に役割を見つけることに自信がない生徒が多かったため、こちらから役割を提示し、グループ内での役割を明確にして活動させることで、積極的に役割を果たそうとする行動も見られた。

事後アンケートの結果からも、「学習のねらいを意識して主体的に授業に参加できたか」に、図1の「個人スキルの学習」では、検証クラスでは、「できた」「だいたいできた」を合わせると96%の生徒が、他のクラスでも、「できた」「だいたいできた」を合わせると96%の生徒が、肯定的に回答した。また、図2の「グループの学習」では、検証クラスでは、「できた」「だいたいできた」を合わせると全ての生徒が、他のクラスでも、「できた」「だいたいできた」を合わせると90%の生徒が肯定的に回答した。さらに、図3の「ゲーム(リーグ戦)での学習」では、検証クラスでは、「でき

た」「だいたいできた」を合わせると92%の生徒が、他のクラスでも97%の生徒が、肯定的に回答していることなどから、「学びに向かう力、人間性等」について、特に「主体的に学ぶ力」が育成されたものと思われる。

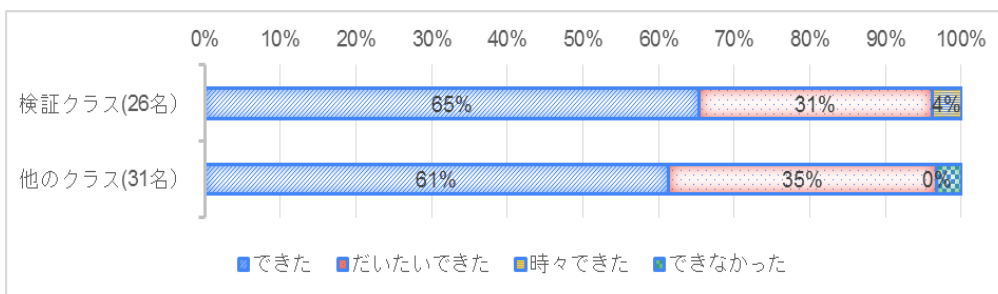


図1 個人スキルの学習では、学習のねらいを意識して主体的に授業に参加できたか

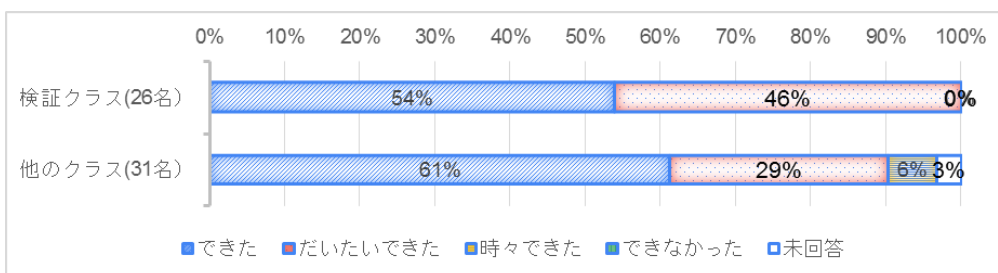


図2 グループの学習では、学習のねらいを意識して主体的に授業に参加できたか

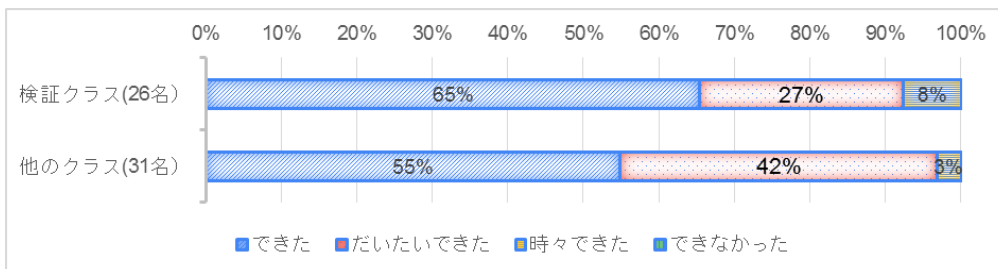


図3 ゲーム(リーグ戦)での学習では、学習のねらいを意識して主体的に授業に参加できたか

「技能」においても、自己の技能的な課題に取り組んだ第1ステージの学習から、チームを編成し、グループ活動に移行してから、自己の役割に沿ってチームの課題解決に向かう学習となった第2ステージ、第3ステージの学習を行ったが、ルーブリック評価による事前、事後アンケートの自己評価を比較すると、図4～図8の通り、どの技能も大きく向上したことが分かった。

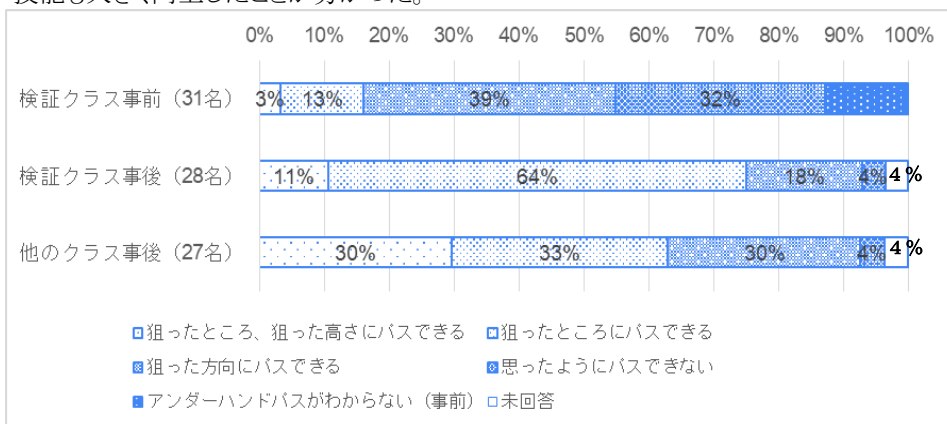


図4 アンダーハンドパスをどのくらいできるか



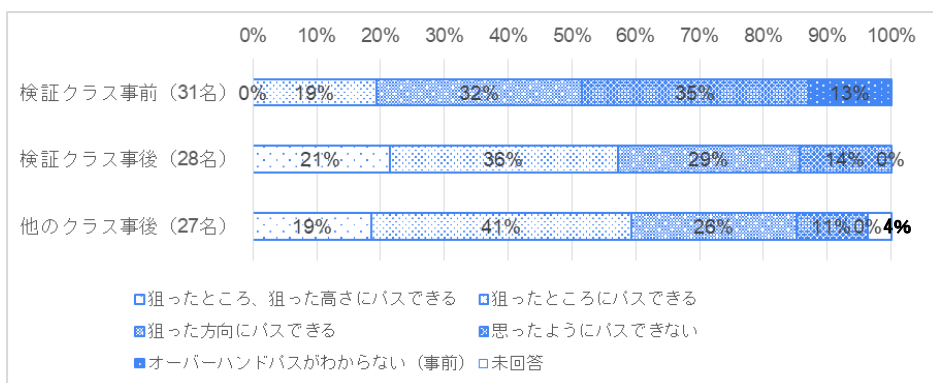


図5 オーバーハンドパスをどのくらいできるか

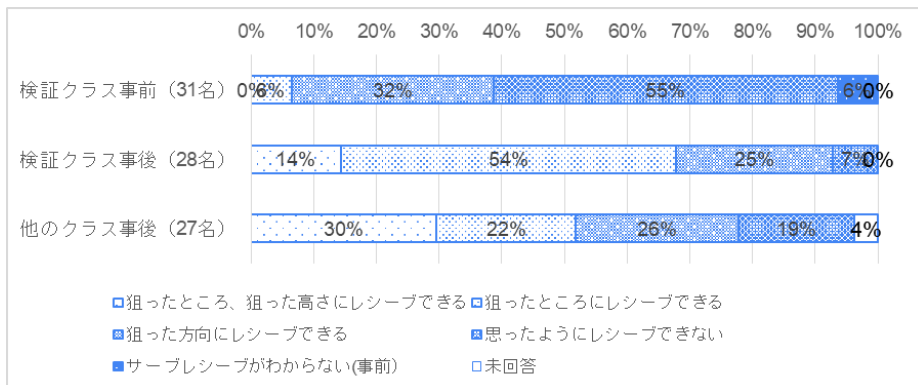


図6 サブレシーブをどのくらいできるか

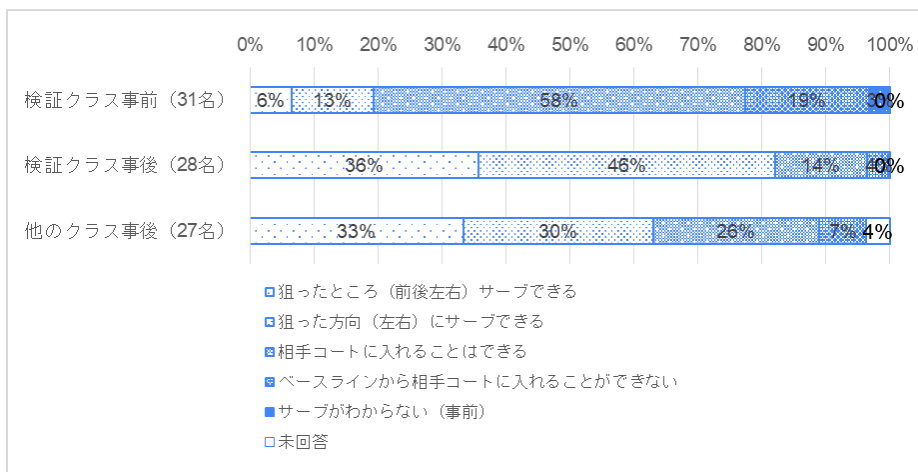


図7 サーブをどのくらいできるか

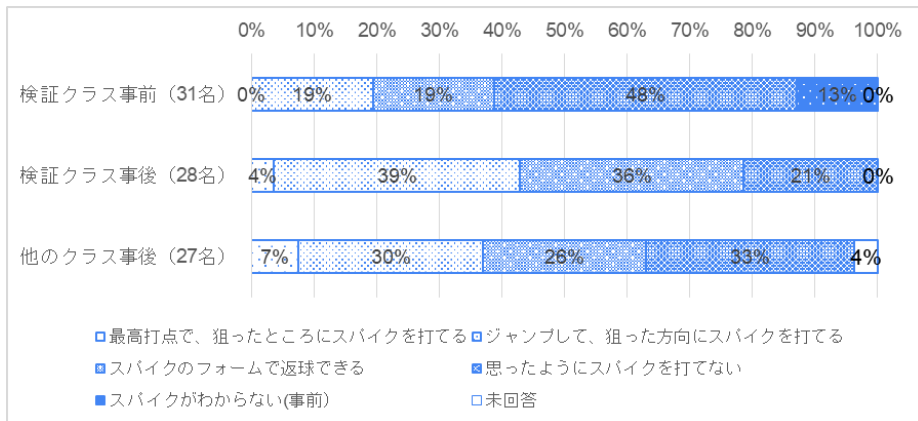


図8 スパイクをどのくらいできるか

また、「知識」では、一例ではあるが、事後アンケートにおいて、図9の「サーブ権を得た時、ポジションをローテーションすることがわかったか」との質問に、検証クラスでは85%の生徒が、他のクラスでも90%の生徒が「その際のフォーメーションを含めて理解できた」と答えており、バレーボールのゲームを行うための基本的なルール等の理解が深まったものと思われる。

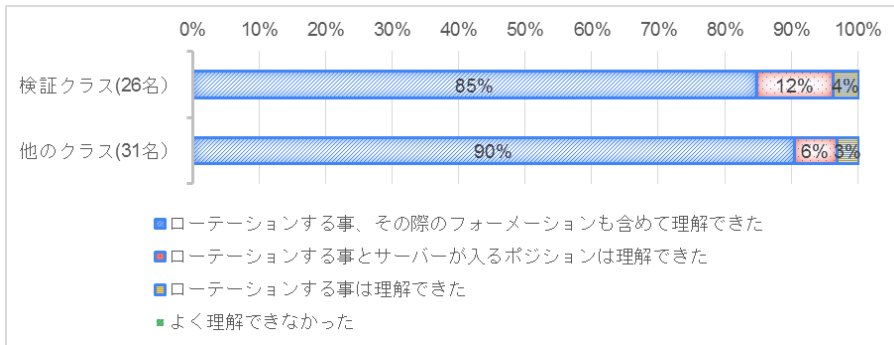


図9 サーブ権を得た時、ポジションをローテーションすることがわかったか

さらに、「思考力、判断力、表現力等」では、図10の「自分の課題」や図11の「チームの課題」について、「課題を見付け、課題が解決するための工夫や取組ができたか」に、「自分の課題」では、検証クラスは、「できた」「だいたいできた」を合わせると93%の生徒が、他のクラスでも、「できた」「だいたいできた」を合わせると87%の生徒が肯定的に回答している。また、「チームの課題」では、検証クラスは、「できた」「だいたいできた」を合わせると88%の生徒が、他のクラスでも、「できた」「だいたいできた」を合わせると93%の生徒が肯定的に回答している。さらに、図12に示すように、「自分の考えや思いをチームに伝えることができたか」では、検証クラスは、「できた」「だいたいできた」を合わせると93%の生徒が、他のクラスでも、「できた」「だいたいできた」を合わせると84%の生徒が肯定的に回答していることなどから、「思考力、判断力、表現力等」の育成においても効果的であったと思われる。

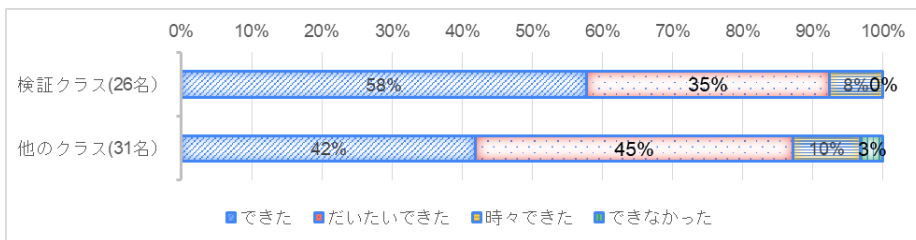


図10 自分の課題を見付け、課題が解決するための工夫や取組みはできたか

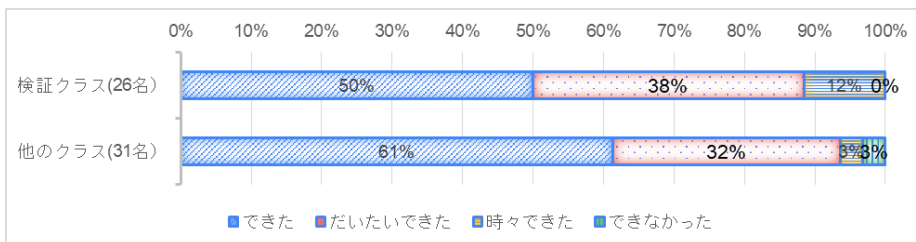


図11 チームの課題を見付け、課題が解決するための工夫や取組みはできたか

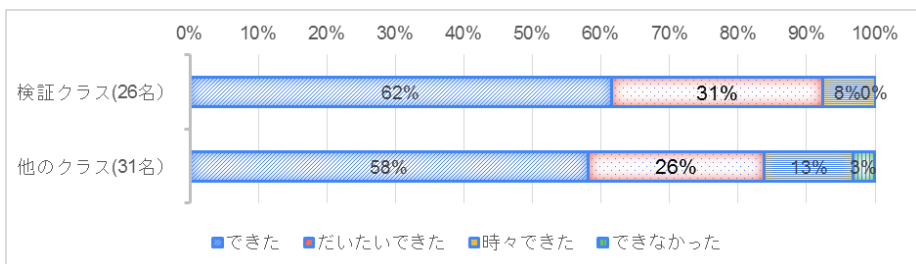


図12 自分の考えや思いをチームに伝えることができたか

自由記述でも、「初対面もいて不安だったけど、上手い下手関係なく私も意見をたくさん言えたり、聞くこともできました」「グループで話し合うことで、改善できることが増えていった」などの回答もあった。

このことから、生徒は自ら自己や仲間と課題を見付け、さらに改善していくことで、楽しく活動ができたと評価しており、今回の学習指導計画は、生徒に身に付けさせたい力として、特に「学びに向かう力、人間性等」の「主体的に学ぶ力」を育成する上で効果的であったと考えられる。

また、「知識及び技能」や「思考力、判断力、表現力等」の育成においても、今回の単元計画は生徒の実態に沿っていたものであったと考えられる。

## (2) 学習活動の工夫で生徒の主体性を引き出すことができたか。

### ア ICTの活用

事後アンケートにおいて、図13の「映像を活用する学習は効果的だと思うか」という質問に、検証クラスは、「とても思う」「思う」を合わせると82%の生徒が、他のクラスでも、「とても思う」「思う」を合わせると87%の生徒が肯定的に回答している。また、自由記述でも、「前回できなかった所を話し合ったり、チーム内の団結力も上がったしバレーボールの上達もできて楽しかった」「映像をみて技能の改善を図るのはとても良かった」「チームで映像を分析したり、ゲームの後の反省などが次の試合に活かされて徐々にできるようになっていくのが楽しかった」などの回答もあり、映像を活用しながら客観的に分析し、課題を発見したり、解決したりすることを重ねることで自然と主体性が生まれるものと思われる。

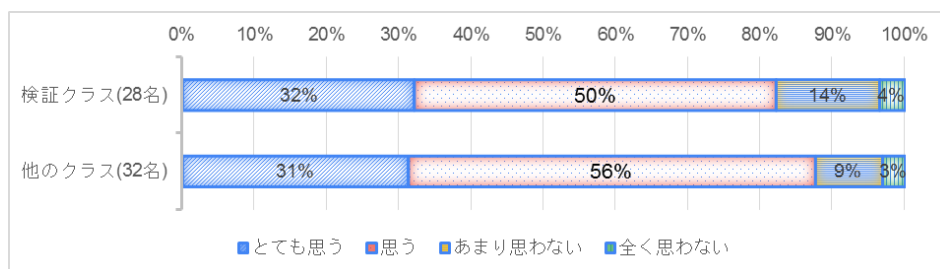


図13 映像を活用する学習は効果的だと思うか。

### イ グループ学習

事後アンケートで、図14に示す「グループの学習は効果的だと思うか」という質問に、効果的であると答えた生徒が多かった。また、「みんなで課題を共有することでどんどんバレーが上手くなっていった楽しかった」「グループで話し合うことで、改善できることが増えていった。初めの頃よりたくさんつながられるようになって、良い試合ができたとおもう」という自由記述もあり、一人で考えるよりグループで話し合うことが生徒の意識としても有効であり、そのような環境の中で、自ら考えたりチャレンジしたりすることができると思われる。

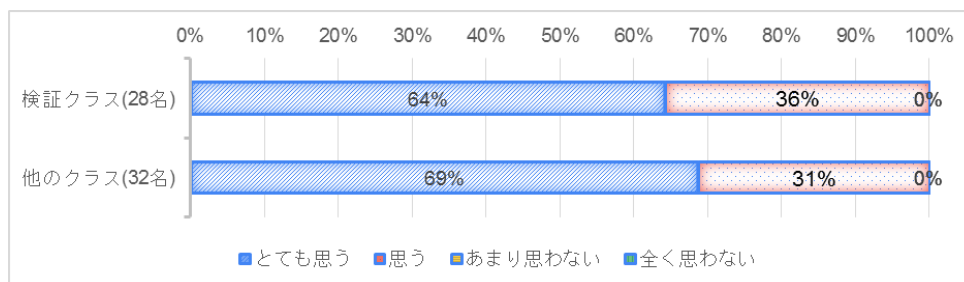


図14 グループの学習は効果的だと思うか。

### ウ 学習ノート&グループノートの活用による振り返り

授業の振り返りは、PDCAサイクルのC(評価)にも位置づけられるものであり、毎時間、授業後に行うことは、生徒が自らの課題を発見し、改善策を考えることで、主体的に課題解決に向かう意識を持つようになると考えられる。また、次の授業に対する見通しも持てるようになることで、より主体的な学習につながったものと思われる。

図15に示す通り、「PDCAサイクルでの学習は効果的だと思うか」の質問に、検証クラスは、「とても思う」「思う」を合わせると93%の生徒が肯定的に答えている。また、他のクラスも、「とても思う」「思う」を合わせると

94%の生徒が肯定的に答えている。しかし、「とても思う」と回答した生徒は、検証クラスで36%、他のクラスで38%と決して高くないことから、PDCAサイクルによる学び方については理解したと思われるが、身に付いたとまでは必ずしも言えないものと思われる。今後の授業においても同様のサイクルで学習を進めることが必要であると思われる。

今回、個人の学習ノートについては、フォームを活用したことにより、授業後に各自で入力させることとした。その分、授業時間の確保はできたが、学習の振り返りは、重要な学習活動であり、また、学習評価の参考資料ともなることから、授業時間内で実施できるようにすることが望ましいと考える。

なお、今回、フォームを活用したことにより、個々の生徒にアドバイスやコメント等を加えることができなかった。

図16は、「個人ノートは効果的に活用できたか」の回答であるが、検証クラスは、「とても思う」「思う」を合わせた肯定的な回答は47%に留まった。また、他のクラスでも、「とても思う」「思う」を合わせた肯定的な回答は62%であり、個人の学習ノートが十分活用されたとは言えない状態であることから、個々の学習の振り返りを行わせる方法と個々の生徒の振り返りに対するアドバイスやコメント等を適宜行う方法を検討することが今後の課題と言える。

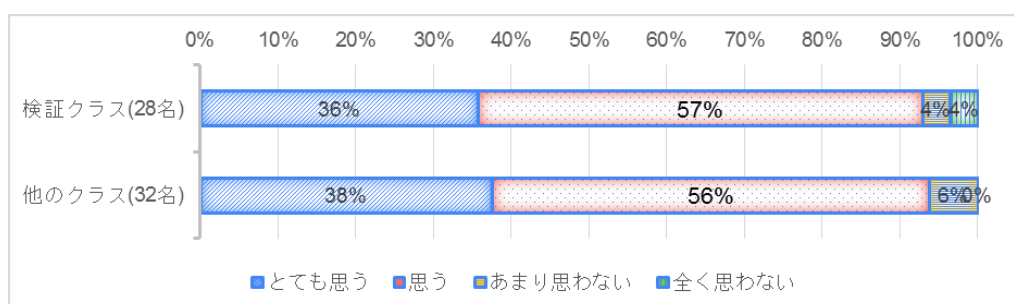


図15 PDCAサイクルでの学習は効果的だと思うか

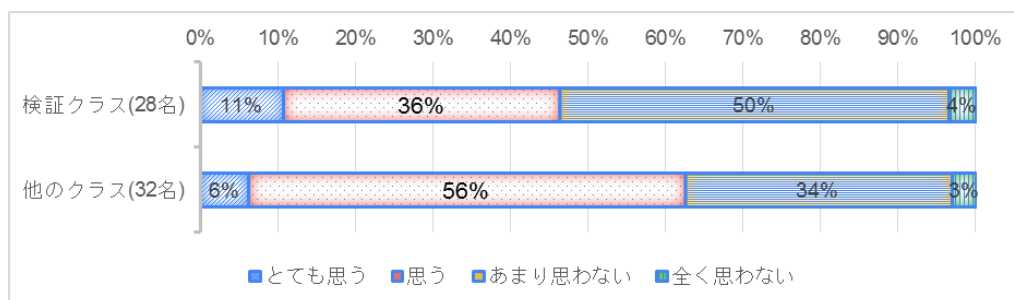


図16 個人ノートは効果的に活用できたか

一方、グループノートは、タブレット端末にスプレッドシートで作成し、活動中、適宜、グループの活動を記録させるようにした。各グループで役割分担をする中で、グループノートの記録をする係もあり、また、動画撮影にもタブレット端末を用いたことなどからも、タブレット端末を囲みながらのグループ活動を目にすることが多かった。

図17は、「グループノートは効果的に活用できたか。」の回答である。検証クラスは、「とても思う」「思う」を合わせた肯定的な回答は79%であった。また、他のクラスでも「とても思う」「思う」を合わせた肯定的な回答は82%であり、個人の学習ノートが十分活用されたとは言えない状態であったことを考慮すると、グループノートについてはかなり効果的に活用できたと考えていることが分かった。

このことから、グループノートが、グループ活動に有効に活用され、主体的な学習を促すことにつながったものと考えられる。

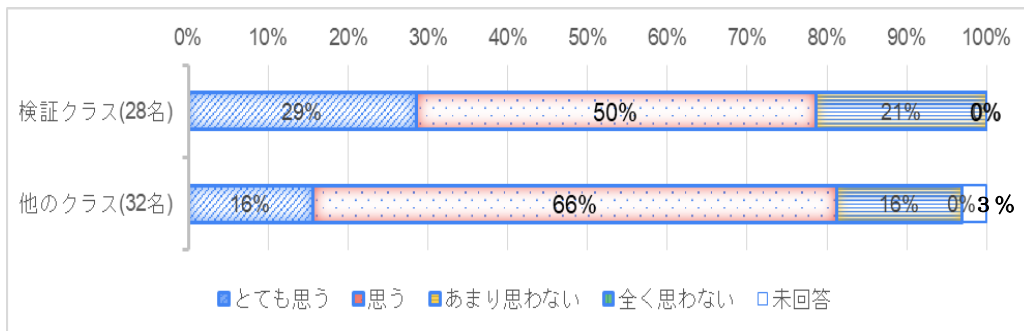


図17 グループノートは効果的に活用できたか

#### 4 研究のまとめ

今回の研究授業の実践は、生徒の実態を踏まえた単元計画を作成したこと、ICTの活用を含めて生徒が主体的に学習に取り組めるようにするための学習活動の工夫をしたことなどにより、生徒が主体的に学習に取り組む姿が見られ、生徒に身に付けさせたい力(資質・能力)が着実に身に付いたものと思われる。

今後の課題としては、生徒の活動欲求を満たす「運動量の確保」が挙げられるかもしれない。思考力、判断力、表現力等を育成する視点を重視して授業を行っていく中で、動画撮影、分析等にかかる時間が多くなり、相対的に体を動かす時間が減っていることに気がついた。

本研究では、2単位時間をまとまりとした学習過程により、余裕をもって活動できるような時間配分を行った。それでも、動画撮影、分析の時間を毎回設定したため、結果として、実質の運動時間が少なくなり、体力の向上につながりにくい学習活動になってしまったのではないかと懸念もある。しかし、生徒には、単に時間的な運動量の確保だけではなく、自ら主体的に運動やスポーツに取り組むために必要な知識や思考力、判断力、主体的に学ぶ態度等を身に付けさせることが、長い目で見た時には、生涯にわたり豊かなスポーツライフを継続するために必要なことであるとする。それでも、毎時間、思い切り運動できたという達成感や充実感、体育の授業の大きな魅力であり、単元計画を作成するにあたっては、どのような資質・能力を、どのような学習活動で、どのくらいの割合で配置していくかなど、さらに検討していく必要がある。

次に、グループ活動における課題としては、グループ練習での課題を見つけることやその課題を改善するための練習の内容が薄くなってしまったことである。単元計画では、コート別に異なる課題を与えたが、入学年次では共通の課題を設定し、撮影した映像を全体で見ながら分析するような指導の工夫が必要であった。生徒が、「何を見ればよいのか」を明確にすることが必要で、その理解が薄ければ効果的な学習は望めない。

また、ICTの活用方法についても、練習やゲームをただ撮影させるのではなく、「何を」「どのように」などを明確にして撮影させることで分析の質を向上させることができる。

個人の学習ノートの入力に関しても、「いつでも入力できる環境」が反対の意味として捉えられてしまい、未入力の生徒もでてしまった。生徒が自らの目標を持って活動し自ら振り返ることで深い学びにつながるので、授業内で入力できるような時間を確保することが大切である。

今回の授業では、「生徒の主体性を引き出す体育授業の実践」をテーマに取り組んだが、全ての生徒が、バレーボールの授業に対して、興味や関心を持って、より積極的に主体的に取り組む姿、そして生徒自身が自らの成長や進歩を体感できることが、生涯にわたって運動やスポーツに主体的に取り組むために必要なことであると思う。

事後アンケートから、図18に示すように、「バレーボールは好きですか」の質問に対し、検証クラスは、「とても好きである」「好きである」を合わせると、全ての生徒が「好きである」と回答した。研究授業前に比べて、16ポイントも上昇した。また、他のクラスでも、90%の生徒が「好きである」と回答したことは、授業者として、大変嬉しく思う。

また、図19に示すように、「体育の授業は好きか」の質問に対しても、検証クラスは、「とても好きである」「好きである」を合わせると92%の生徒が「好きである」と肯定的な回答をしており、研究授業前に比べて、11ポイントも上昇した。また、他のクラスでも、94%の生徒が「好きである」と肯定的な回答をした。但し、少数ではあるが、「あまり好きではない」と回答した生徒もいることから、今回の授業における課題を精査し、さらにより良い授業となるよう改善に取り組みたい。



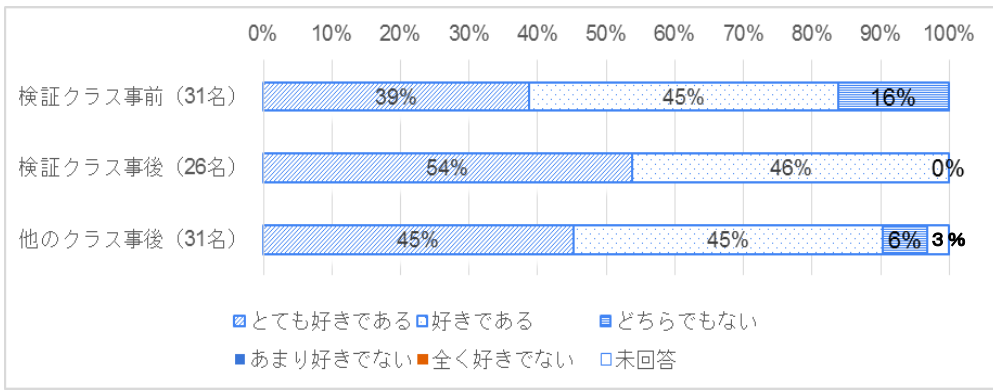


図18 バレーボールは好きですか

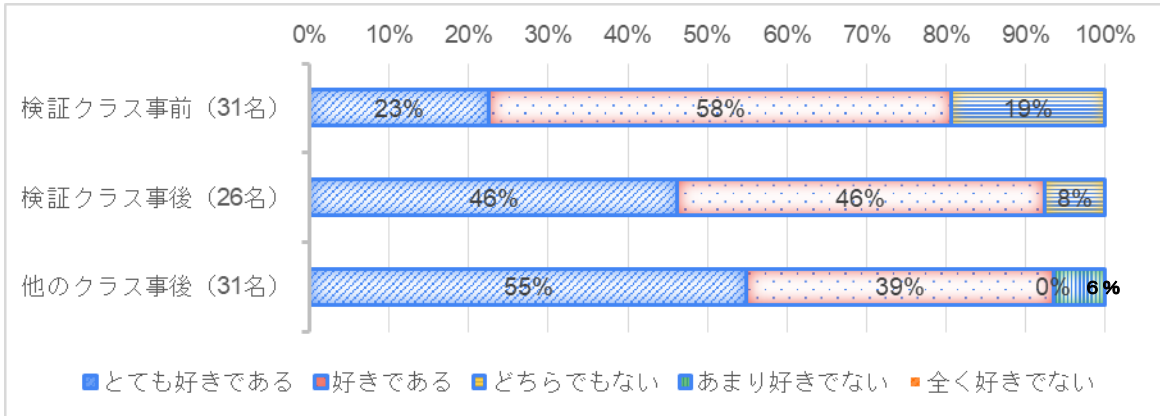


図19 体育の授業は好きか

(別紙)

ルーブリック評価表

事前（現状把握等）アンケート		ルーブリック評価（基本）			
質問項目		4 (S)	3 (A)	2 (B)	1 (C)
知識・理解	1 バレーボールが発祥した国を知っていますか。	アメリカ	日本	イギリス	その他の国
	2 主審、副審、線審（4名）で審判することを知っていますか。	それぞれの役割及び正しい配置位置も知っている。	それぞれの役割は分かっている。	6人で審判することは知っている。	よく知らない。
	3 サーブ権を得たとき、ポジションをローテーションすることを知っていますか。	ローテーションすること、その際のフォーメーションも含めて知っている。	ローテーションすることと、サーバーが入るポジションは知っている。	ローテーションすることは知っている。	よく知らない。
	4 チームは、リベロプレイヤーを登録できることを知っていますか。	リベロの役割と2名以内登録できることを知っている。	リベロの役割は知っている。	リベロがいることは知っている。	よく知らない。
	5 相手チームがサーブや返球を失敗したり、反則があった時に点が入ることを知っていますか。（ラリーポイント制）	反則の内容も含めて知っている。	細かな反則は分からないが知っている。	だいたい知っている。	よく知らない。
	6 サービス時のレシーブ側のポジションについて知っていますか。	前衛、後衛、左中右のポジションとフォーメーションまで知っている。	前衛、後衛、左中右のポジションがあることを知っている。	前衛、後衛、又は、左中右のポジションがあることは知っている。	よく知らない。
技能	1 オーバーハンドパスはどのくらいできますか。	狙ったところ、高さにパスすることができる。	狙ったところにパスすることができる。	狙った方向にパスすることができる。	思ったようにパスすることができない。
	2 アンダーハンドパスはどのくらいできますか。	狙ったところ、高さにパスすることができる。	狙ったところにパスすることができる。	狙った方向にパスすることができる。	思ったようにパスすることができない。
	3 サブレシーブはどのくらいできますか。	狙ったところ、高さにレシーブすることができる。	狙ったところにレシーブすることができる。	狙った方向にレシーブすることができる。	思ったようにレシーブすることができない。
	4 スパイクはどのくらいできますか。	最高点で、狙ったところにスパイクすることができる。	ジャンプして、狙ったところにスパイクすることができる。	スパイクフォームで返球することができる。	思ったようにスパイクすることができない。
	5 サービスはどのくらいできますか。	狙ったところ（1/6エリア）にサーブすることができる。	狙った方向（前後or左右）にサーブすることができる。	相手コートに入れることはできる。	ベースラインからは相手コートに入れることができない。
	6 ブロックはどのくらいできますか。	最高点でブロックすることができる。	ジャンプしてブロックの体勢には入ることができる。	ブロックするポジションには入ることができる。	ブロックするポジションが分からない。
	7 空いた場所をカバーする動きやフォーメーションに応じた動きができますか。	絶えず意識してポジションを取る動きができる。	ポジションを意識した動きはできる。	時々ポジションを意識した動きができる。	ポジションを意識した動きが分からない。
思考力、判断力、表現力等	1 学習のねらいを意識して、主体的に授業に取り組むことができますか。	できている。	だいたいできている。	時々できる。	できていない。
	2 自分やチームの課題を見つけ、その課題を解決するための練習法等を考えて提案することができますか。	できている。	だいたいできている。	時々できる。	できていない。
	3 自らの考えや思いを他の仲間に伝えることができますか。	できている。	だいたいできている。	時々できる。	できていない。
意欲・関心・態度	1 体育の授業は好きですか。	好きである。	どちらかというとき好きである。	どちらかというとき嫌いである。	嫌いである。
	2 バレーボールは好きですか。	好きである。	どちらかというとき好きである。	どちらかというとき嫌いである。	嫌いである。
	3 運動やスポーツをするのは好きですか。	好きである。	どちらかというとき好きである。	どちらかというとき嫌いである。	嫌いである。
	4 フェアなプレイを意識して活動することができますか。	できている。	だいたいできている。	時々できる。	できていない。
	5 健康や安全に留意して活動することができますか。	できている。	だいたいできている。	時々できる。	できていない。
	6 仲間との信頼関係を大切に、協力して活動することができますか。	できている。	だいたいできている。	時々できる。	できていない。
自由記述	1 どんな体育の授業をしたいと思いますか。				
	2 どんなバレーボールの授業をしたいと思いますか。				
	3 どんなチーム分けの方法が良いと思いますか。				
	4 体育の授業に対する意見や要望等を書いてください。				

事後（学習成果等）アンケート		ルーブリック評価（基本）			
質問項目		4 (S)	3 (A)	2 (B)	1 (C)
知識・理解	1 バレーボールが発祥した国が分かりましたか。	アメリカ	日本	イギリス	その他の国
	2 主審、副審、線審（4名）で審判することが分かりましたか。	それぞれの役割及び正しい配置位置も理解できた。	それぞれの役割は理解できた。	6人で審判することは理解できた。	よく理解できなかった。
	3 サーブ権を得たとき、ポジションをローテーションすることが分かりましたか。	ローテーションすること、その際のフォーメーションも含めて理解できた。	ローテーションすることと、サーバーが入るポジションは理解できた。	ローテーションすることは理解できた。	よく理解できなかった。
	4 チームは、リベロプレイヤーを登録できることが分かりましたか。	リベロの役割と2名以内登録できることを理解できた。	リベロの役割は理解できた。	リベロがいることは理解できた。	よく理解できなかった。
	5 相手チームがサーブや返球を失敗したり、反則があった時に点が入ることが分かりましたか。（ラリーポイント制）	反則の内容も含めて理解できた。	細かな反則までは理解できなかった。	だいたい理解できた。	よく理解できなかった。
	6 サービス時のレシーブ側のポジションについて分かりましたか。	前衛、後衛、左中右のポジションとフォーメーションまで理解できた。	前衛、後衛、左中右のポジションがあることが理解できた。	前衛、後衛、又は、左中右のポジションがあることは理解できた。	よく理解できなかった。
技能	1 オーバーハンドパスはどのくらいできるようになりましたか。	狙ったところ、高さにパスすることができ	狙ったところにパスすることができる。	狙った方向にパスすることができる。	思ったようにパスすることができない。
	2 アンダーハンドパスはどのくらいできるようになりましたか。	狙ったところ、高さにパスすることができ	狙ったところにパスすることができる。	狙った方向にパスすることができる。	思ったようにパスすることができない。
	3 サーブレシーブはどのくらいできるようになりましたか。	狙ったところ、高さにレシーブすることができ	狙ったところにレシーブすることができる。	狙った方向にレシーブすることができる。	思ったようにレシーブすることができない。
	4 スパイクはどのくらいできるようになりましたか。	最高点で、狙ったところにスパイクすることができる。	ジャンプして、狙ったところにスパイクすることができる。	スパイクフォームで返球することができる。	思ったようにスパイクすることができない。
	5 サーブはどのくらいできるようになりましたか。	狙ったところ（1/6エリア）にサーブすることができる。	狙った方向（前後or左右）にサーブすることができる。	相手コートに入れることができる。	ベースラインからは相手コートに入れることができない。
	6 ブロックはどのくらいできるようになりましたか。	最高点でブロックすることができる。	ジャンプしてブロックの姿勢にはいることができる。	ブロックするポジションには入ることができる。	ブロックするポジションが分からない。
	7 空いた場所をカバーする動きやフォーメーションに応じた動きができるようになりましたか。	絶えず意識してポジションを取る動きができる。	ポジションを意識した動きはできる。	時々ポジションを意識した動きができる。	ポジションを意識した動きが分からない。
思考力、判断力、表現力等	1 学習のねらいを意識して、主体的に授業に取り組むことができましたか。	できた。	だいたいできた。	時々できた。	できなかった。
	2 自分やチームの課題を見つけ、その課題を解決するための練習法等を考えて提案することができましたか。	できた。	だいたいできた。	時々できた。	できなかった。
	3 自らの考えや思いを他の仲間に伝えることができましたか。	できた。	だいたいできた。	時々できた。	できなかった。
意欲・関心・態度	1 体育の授業は好きですか。	好きである。	どちらかというところ好きである。	どちらかというところ嫌いである。	嫌いである。
	2 バレーボールは好きですか。	好きである。	どちらかというところ好きである。	どちらかというところ嫌いである。	嫌いである。
	3 運動やスポーツをするのは好きですか。	好きである。	どちらかというところ好きである。	どちらかというところ嫌いである。	嫌いである。
	4 フェアなプレイを意識して活動することができましたか。	できた。	だいたいできた。	時々できた。	できなかった。
	5 健康や安全に留意して活動することができましたか。	できた。	だいたいできた。	時々できた。	できなかった。
	6 仲間との信頼関係を大切に、協力して活動することができましたか。	できた。	だいたいできた。	時々できた。	できなかった。
自由記述	1 どんな体育の授業をしたいと思いますか。				
	2 どんな次の（単元種目）の授業をしたいと思いますか。				
	3 どんなチーム分けの方法が良いと思いますか。				
	4 体育の授業に対する意見や要望等を書いてください。				

### Ⅲ 主体的・対話的で深い学びの視点に基づく指導と評価のポイント

（単元における、主体的な学び、対話的な学び、深い学びについて分析や検証、考察等を具体的にお願ひします）



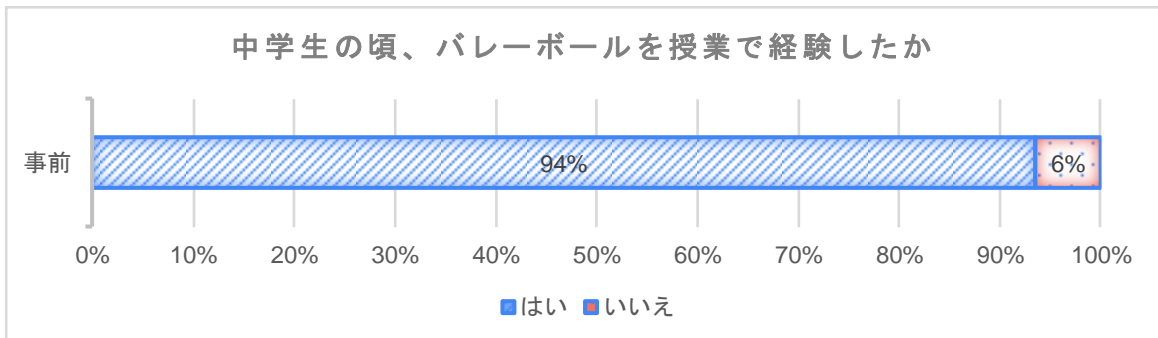
<参考資料>

事前&事後アンケート調査結果比較

バレーボールの経験について(事前)

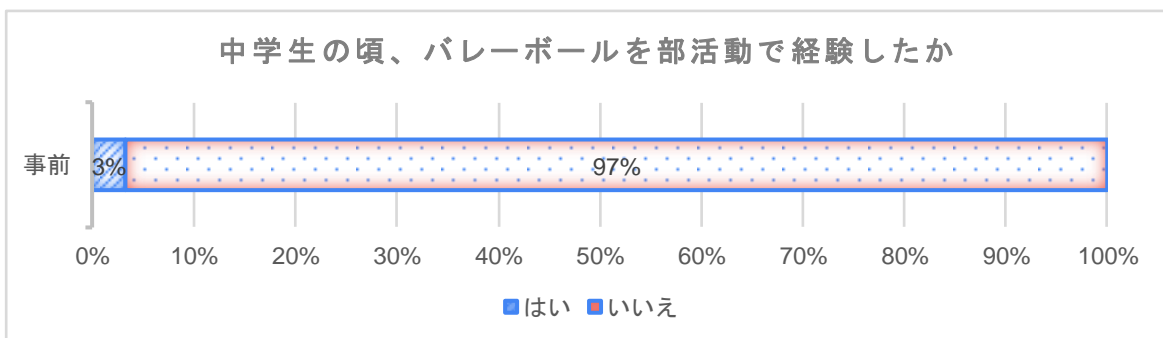
Q1.中学生の頃、バレーボールを授業で経験したか

選択肢	検証クラス	
	事前	
	人数	割合
はい	29	94%
いいえ	2	6%
計	31	100%



Q2.中学生の頃、バレーボールを部活動で経験したか

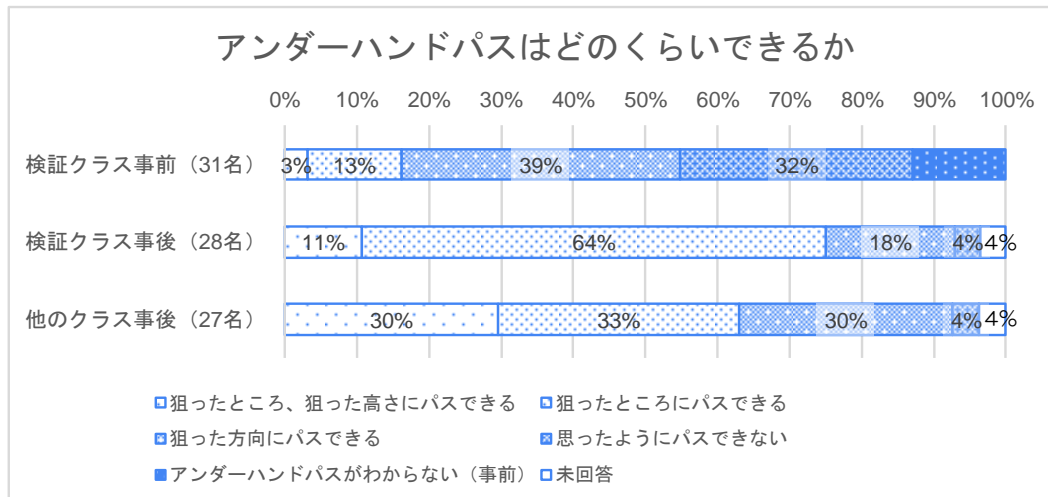
選択肢	検証クラス	
	事前	
	人数	割合
はい	1	3%
いいえ	30	97%
計	31	100%



バレーボールの技能について(事前&事後)

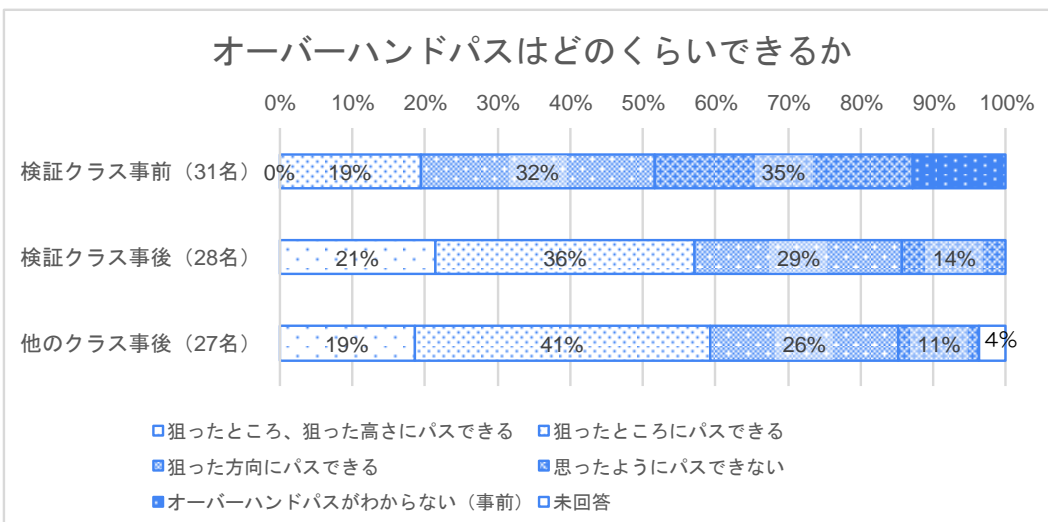
Q3.アンダーハンドパスはどのくらいできるか

選択肢	検証クラス				他のクラス	
	事前		事後		事後のみ	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合
狙ったところ、狙った高さにパスできる	1	3%	3	11%	8	30%
狙ったところにパスできる	4	13%	18	64%	9	33%
狙った方向にパスできる	12	39%	5	18%	8	30%
思ったようにパスできない	10	32%	1	4%	1	4%
アンダーハンドパスがわからない(事前)	4	13%	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	1	4%	1	4%
計	31	100%	28	100%	27	100%



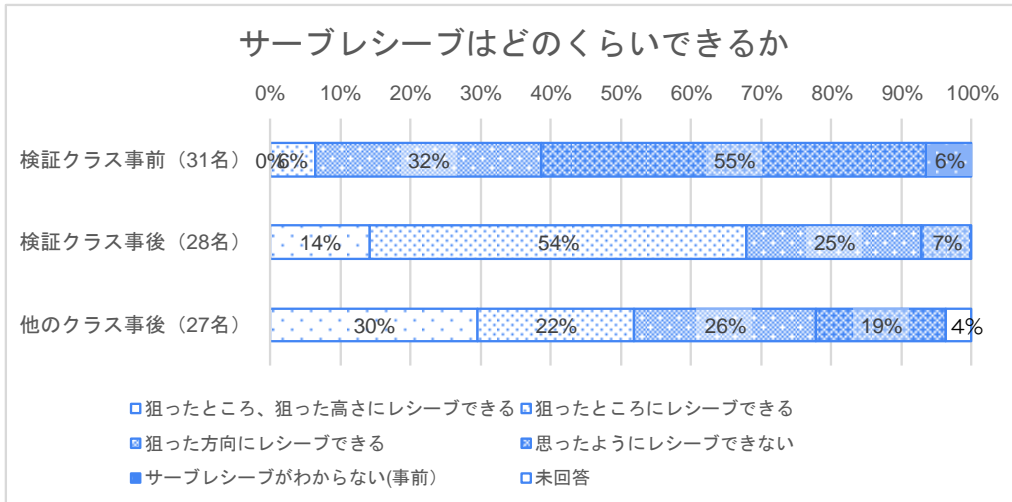
Q4.オーバーハンドパスはどのくらいできるか

選択肢	検証クラス				他のクラス	
	事前		事後		事後のみ	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合
狙ったところ、狙った高さにパスできる	0	0%	6	21%	5	19%
狙ったところにパスできる	6	19%	10	36%	11	41%
狙った方向にパスできる	10	32%	8	29%	7	26%
思ったようにパスできない	11	35%	4	14%	3	11%
オーバーハンドパスがわからない(事前)	4	13%	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	0	0%	1	4%
計	31	100%	28	100%	27	100%



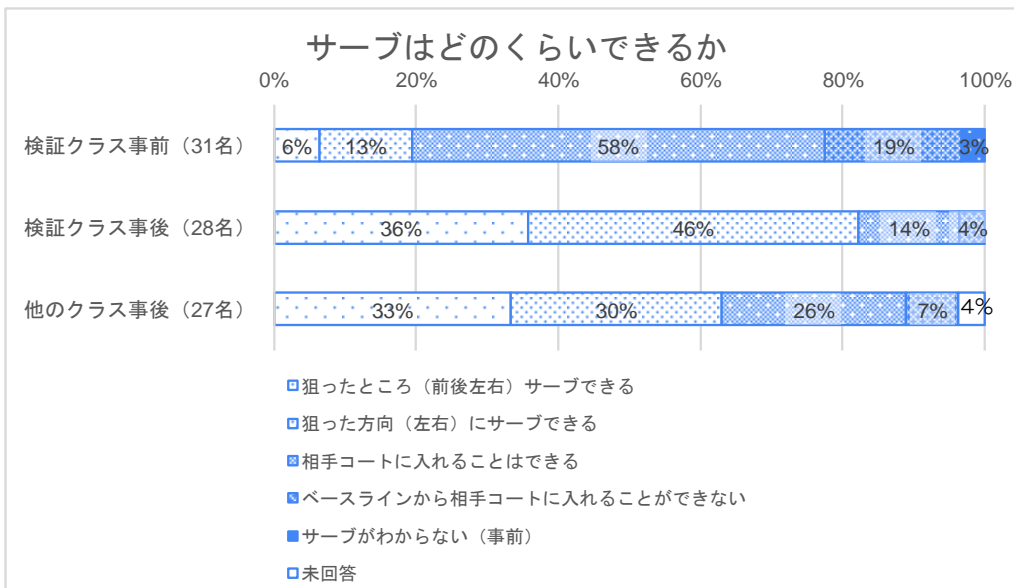
Q5.サーブレシーブはどのくらいできるか

選択肢	検証クラス				他のクラス	
	事前		事後		事後のみ	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合
狙ったところ、狙った高さにレシーブできる	0	0%	4	14%	8	30%
狙ったところにレシーブできる	2	6%	15	54%	6	22%
狙った方向にレシーブできる	10	32%	7	25%	7	26%
思ったようにレシーブできない	17	55%	2	7%	5	19%
サーブレシーブがわからない(事前)	2	6%	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	0	0%	1	4%
計	31	100%	28	100%	27	100%



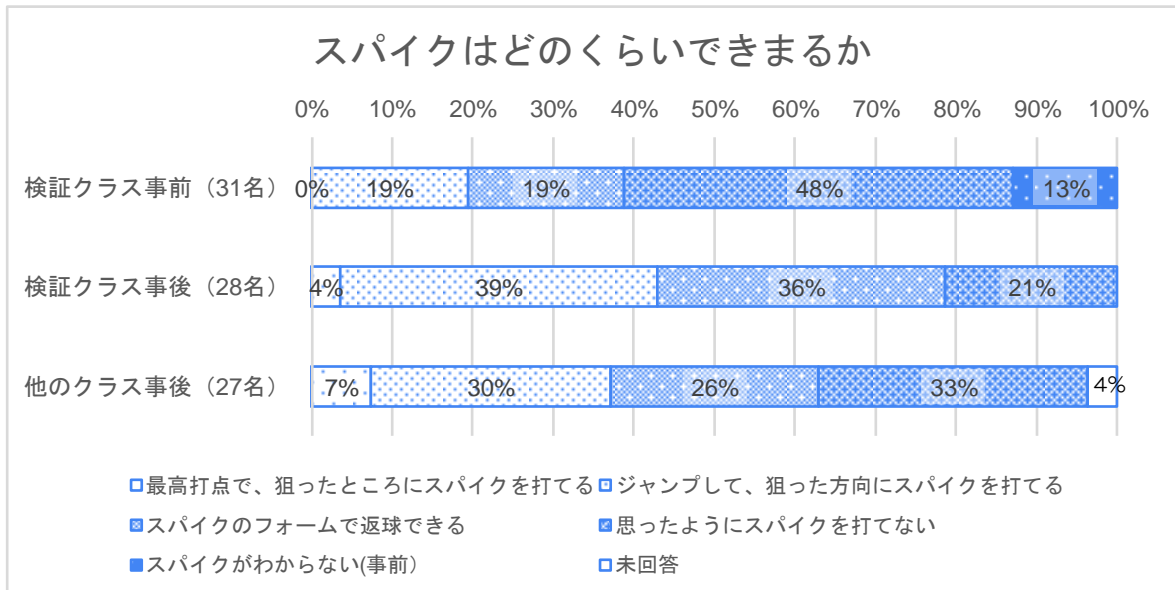
Q6.サーブはどのくらいできるか

選択肢	検証クラス				他のクラス	
	事前		事後		事後のみ	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合
狙ったところ (前後左右) サーブできる	2	6%	10	36%	9	33%
狙った方向 (左右) にサーブできる	4	13%	13	46%	8	30%
相手コートに入れることはできる	18	58%	4	14%	7	26%
ベースラインから相手コートに入れることができない	6	19%	1	4%	2	7%
サーブがわからない (事前)	1	3%	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	0	0%	1	4%
計	31	100%	28	100%	27	100%



### Q7.スパイクはどのくらいできるか

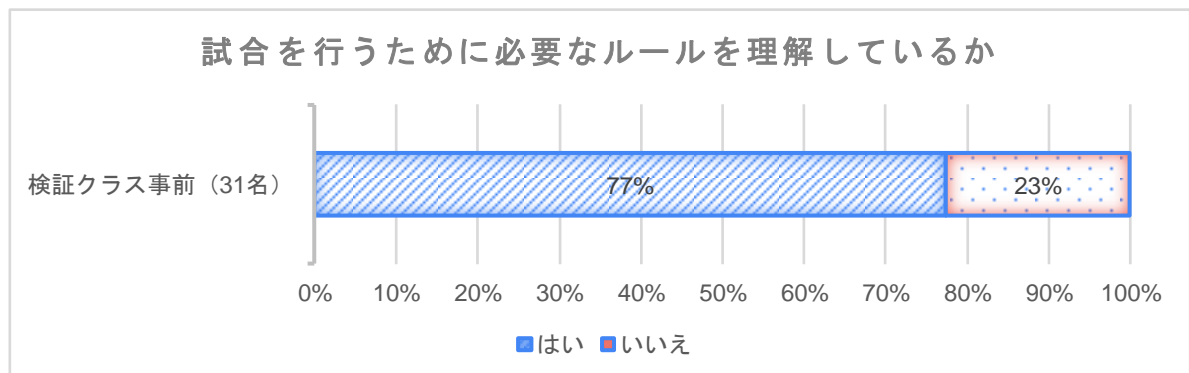
選択肢	検証クラス				他のクラス	
	事前		事後		事後のみ	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合
最高打点で、狙ったところにスパイクを打てる	0	0%	1	4%	2	7%
ジャンプして、狙った方向にスパイクを打てる	6	19%	11	39%	8	30%
スパイクのフォームで返球できる	6	19%	10	36%	7	26%
思ったようにスパイクを打てない	15	48%	6	21%	9	33%
スパイクがわからない(事前)	4	13%	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	0	0%	1	4%
計	31	100%	28	100%	27	100%



### ルールの理解について(事前)

#### Q8.試合を行うために必要なルールを理解しているか

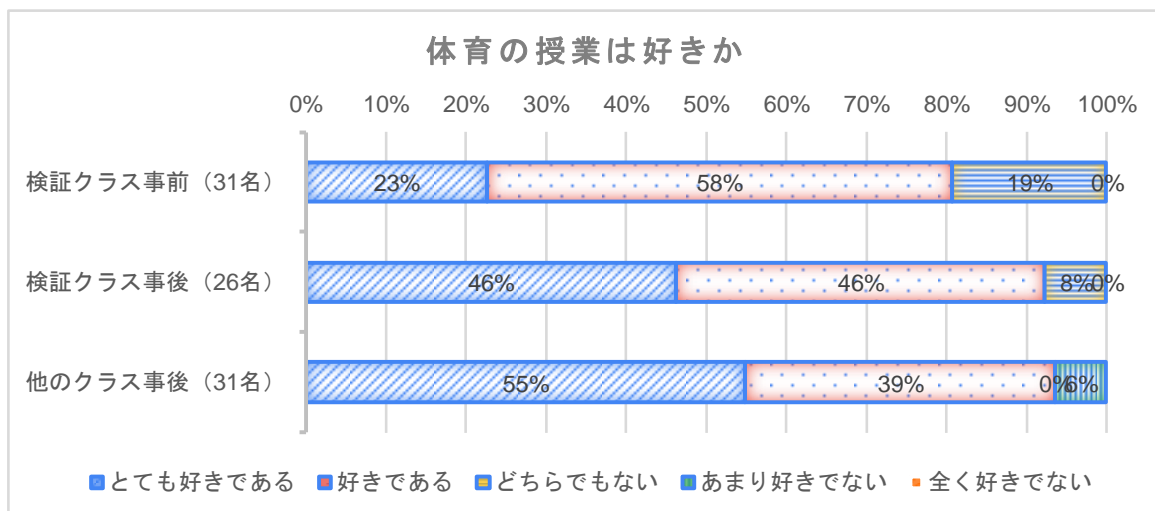
選択肢	検証クラス	
	人数	割合
はい	24	77%
いいえ	7	23%
計	31	100%



体育授業の好意度について(事前&事後)

Q9.体育の授業は好きか

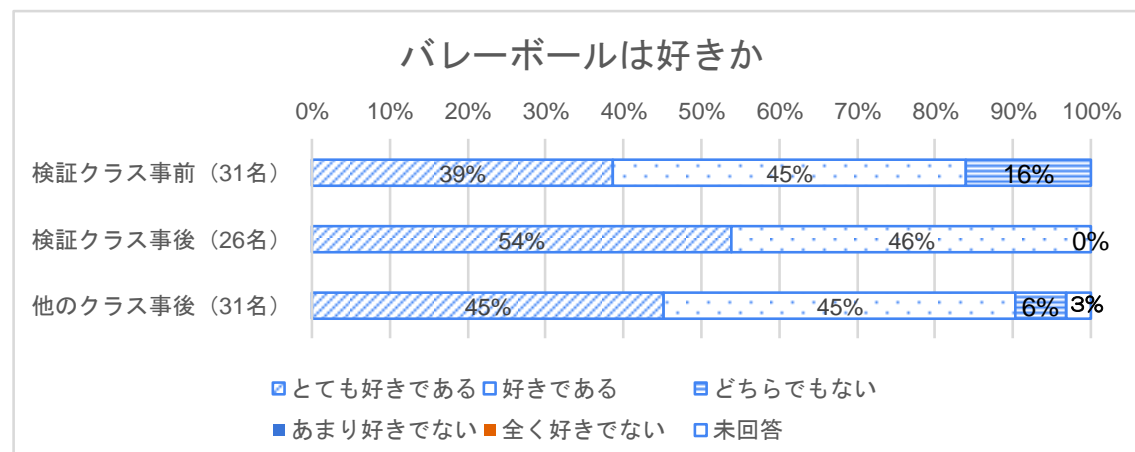
選択肢	検証クラス				他のクラス	
	事前		事後		事後のみ	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合
とても好きである	7	23%	12	46%	17	55%
好きである	18	58%	12	46%	12	39%
どちらでもない	6	19%	2	8%	0	0%
あまり好きでない	0	0%	0	0%	2	6%
全く好きでない	0	0%	0	0%	0	0%
計	31	100%	26	100%	31	100%



バレーボールの好意度について(事前&事後)

Q10.バレーボールは好きか

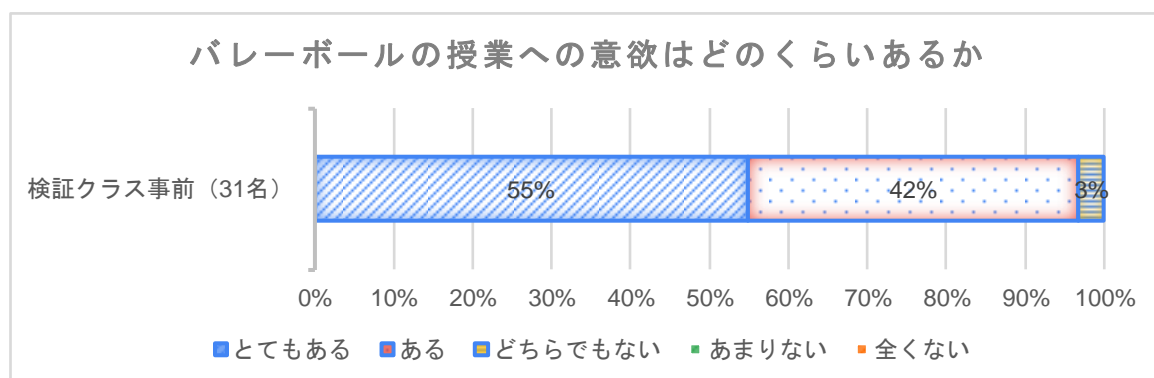
選択肢	検証クラス				他のクラス	
	事前		事後		事後のみ	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合
とても好きである	12	39%	14	54%	14	45%
好きである	14	45%	12	46%	14	45%
どちらでもない	5	16%	0	0%	2	6%
あまり好きでない	0	0%	0	0%	0	0%
全く好きでない	0	0%	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	0	0%	1	3%
計	31	100%	26	100%	31	100%



バレーボール授業の好意度について(事前)

Q11.バレーボールの授業への意欲はどのくらいあるか

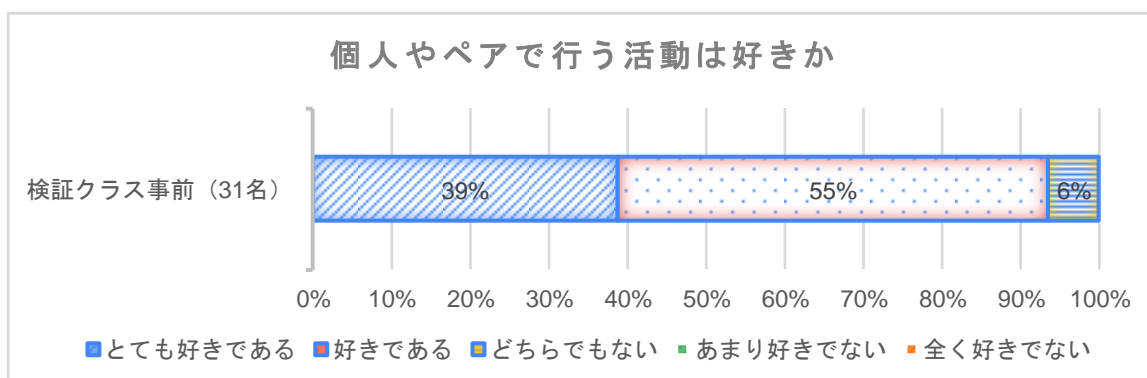
選択肢	検証クラス 事前	
	人数	割合
とてもある	17	55%
ある	13	42%
どちらでもない	1	3%
あまりない	0	0%
全くない	0	0%
計	31	100%



学習活動に対する好意度について(事前)

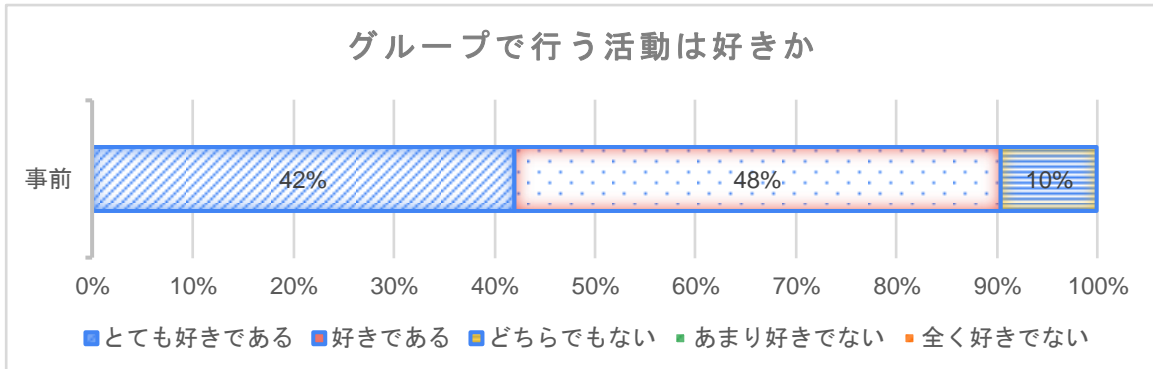
Q12.個人やペアで行う活動は好きか

選択肢	検証クラス 事前	
	人数	割合
とても好きである	12	39%
好きである	17	55%
どちらでもない	2	6%
あまり好きでない	0	0%
全く好きでない	0	0%
計	31	100%



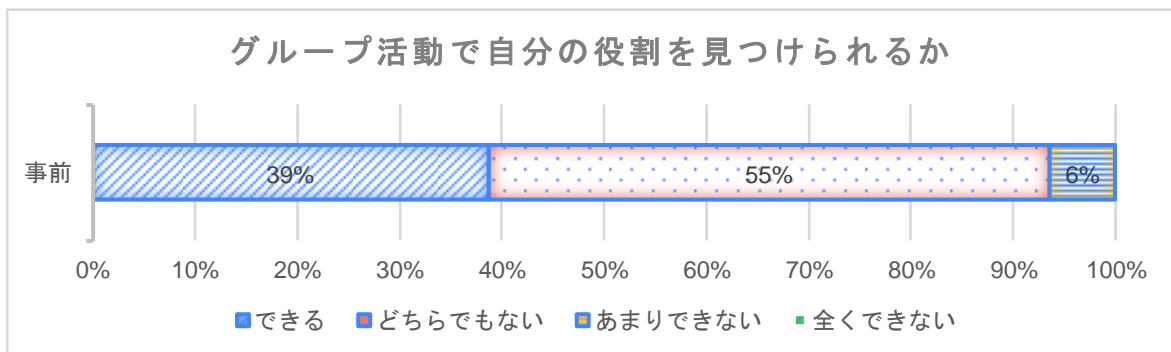
Q13.グループで行う活動は好きか

選択肢	検証クラス	
	事前	
	人数	割合
とても好きである	13	42%
好きである	15	48%
どちらでもない	3	10%
あまり好きでない	0	0%
全く好きでない	0	0%
計	31	100%



Q14.グループ活動で自分の役割を見つけられるか

選択肢	検証クラス	
	事前	
	人数	割合
できる	12	39%
どちらでもない	17	55%
あまりできない	2	6%
全くできない	0	0%
計	31	100%

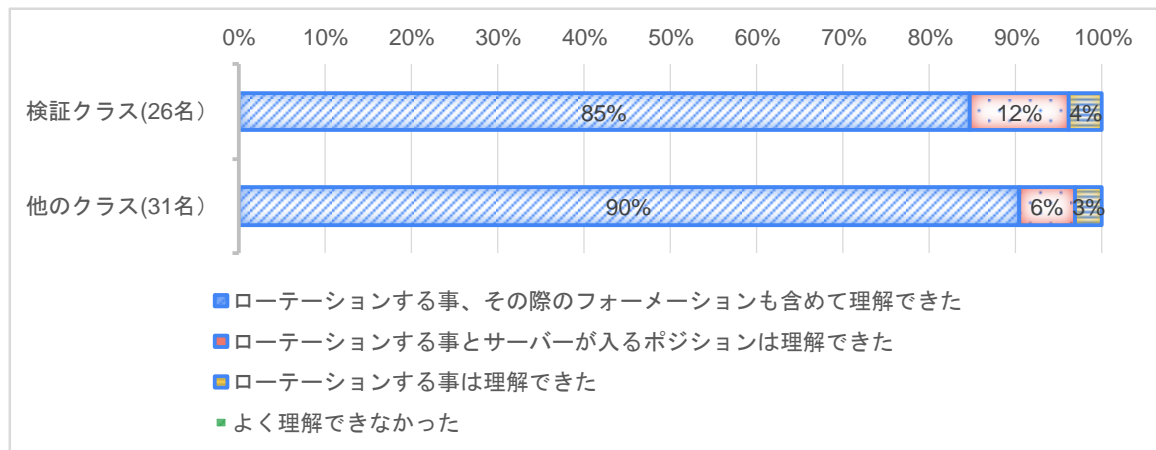


事後アンケート調査結果(クラス別)

<知識、思考力・判断力、態度>

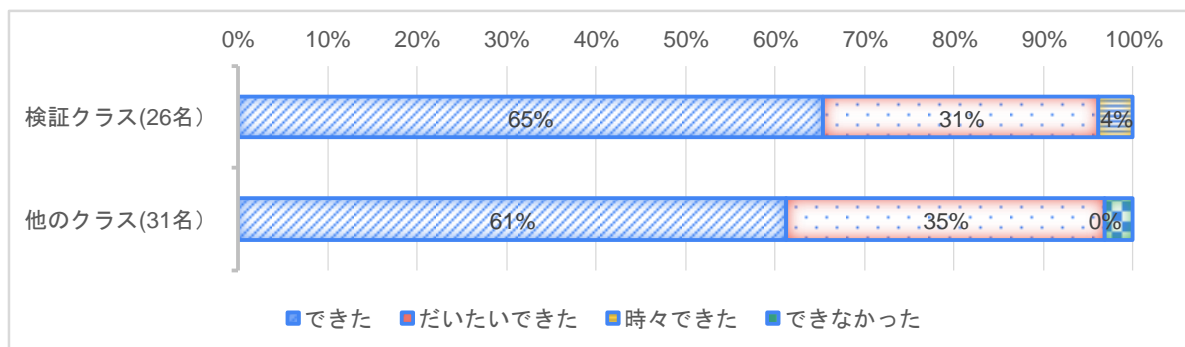
Q1.サーバ権を得た時、ポジションをローテーションすることがわかるか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
ローテーションすること、その際のフォーメーションも含めて理解できた	22	85%	28	90%
ローテーションすることとサーバーが入るポジションは理解できた	3	12%	2	6%
ローテーションすることは理解できた	1	4%	1	3%
よく理解できなかった	0	0%	0	0%
計	26	100%	31	100%



Q2.個人スキルの学習では、学習のねらいを意識して主体的に授業に参加できたか

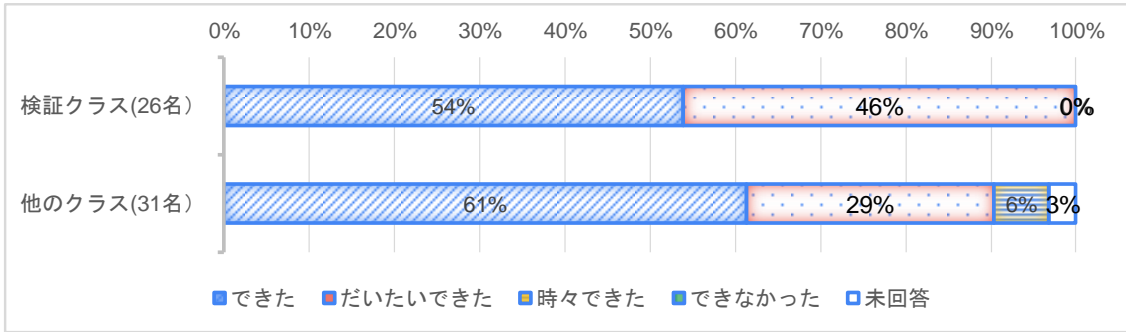
選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
できた	17	65%	19	61%
だいたいできた	8	31%	11	35%
時々できた	1	4%	0	0%
できなかった	0	0%	1	3%
計	26	100%	31	100%





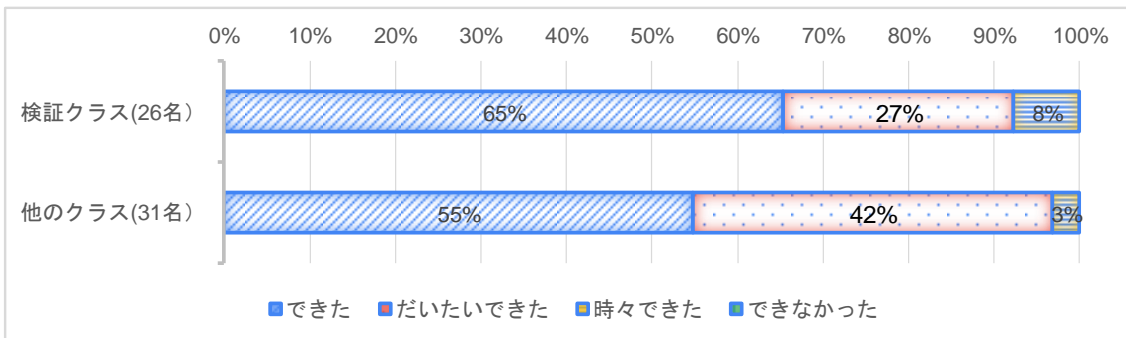
Q3.グループでの学習では、学習のねらいを意識して主体的に授業に参加できたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
できた	14	54%	19	61%
だいたいできた	12	46%	9	29%
時々できた	0	0%	2	6%
できなかった	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	1	3%
計	26	100%	31	100%



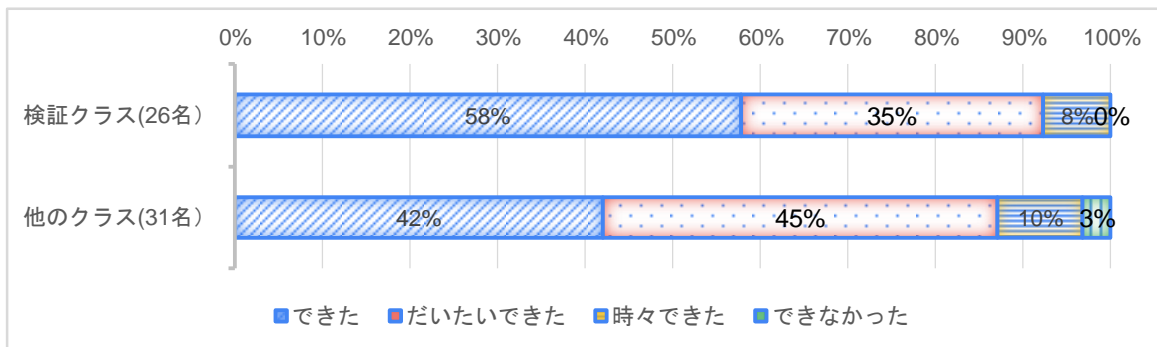
Q4.ゲーム（リーグ戦）での学習では、学習のねらいを意識して主体的に授業に参加できたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
できた	17	65%	17	55%
だいたいできた	7	27%	13	42%
時々できた	2	8%	1	3%
できなかった	0	0%	0	0%
計	26	100%	31	100%



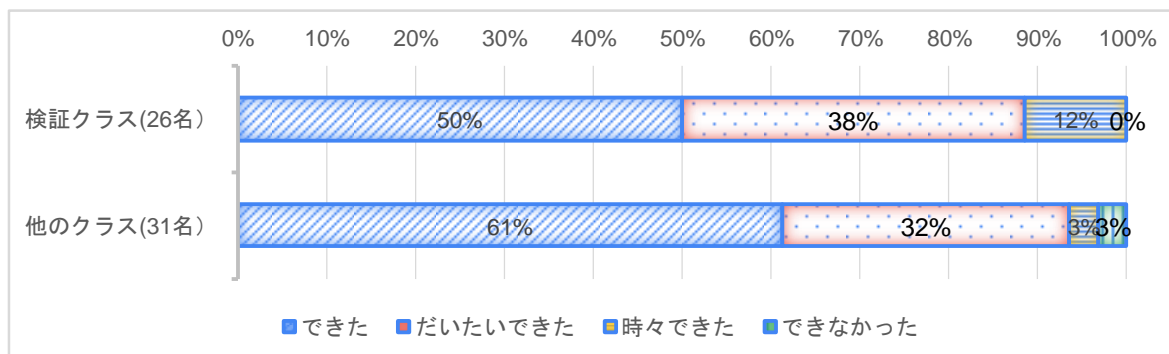
Q5.自分の課題を見つけ、課題が解決するための工夫や取組みはできたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
できた	15	58%	13	42%
だいたいできた	9	35%	14	45%
時々できた	2	8%	3	10%
できなかった	0	0%	1	3%
計	26	100%	31	100%



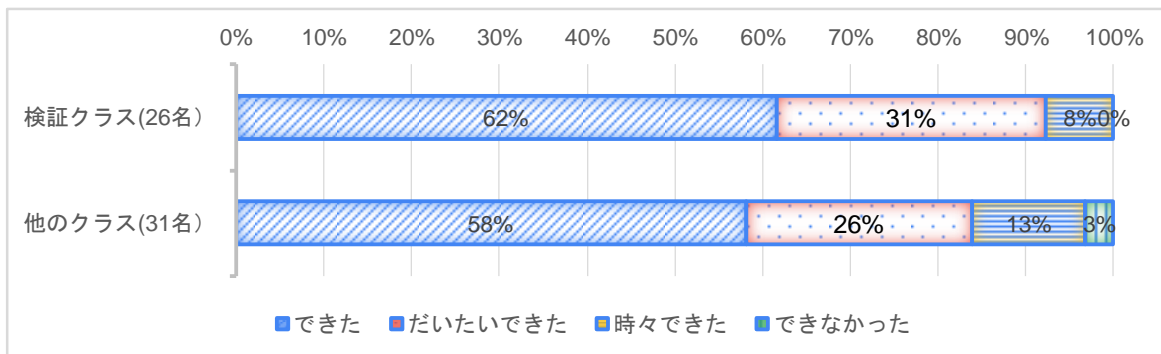
Q6.チームの課題を見つけ、課題が解決するための工夫や取組みはできたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
できた	13	50%	19	61%
だいたいできた	10	38%	10	32%
時々できた	3	12%	1	3%
できなかった	0	0%	1	3%
計	26	100%	31	100%



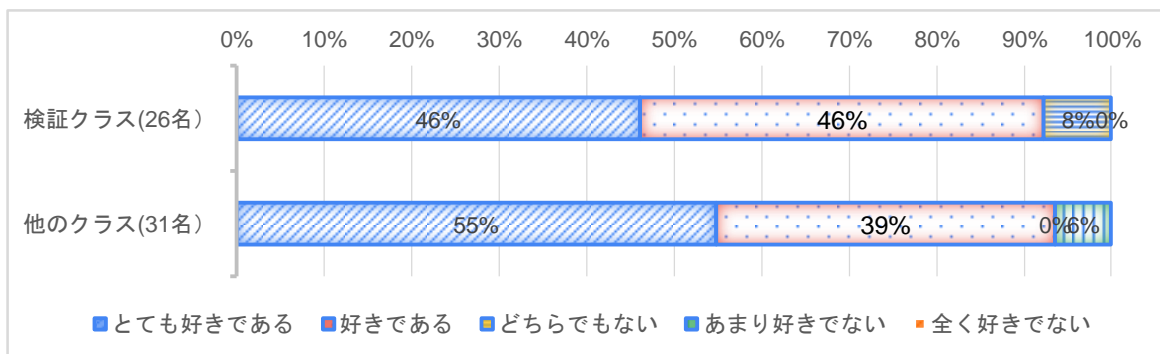
Q7.自分の考えや思いをチームに伝えることができたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
できた	16	62%	18	58%
だいたいできた	8	31%	8	26%
時々できた	2	8%	4	13%
できなかった	0	0%	1	3%
計	26	100%	31	100%



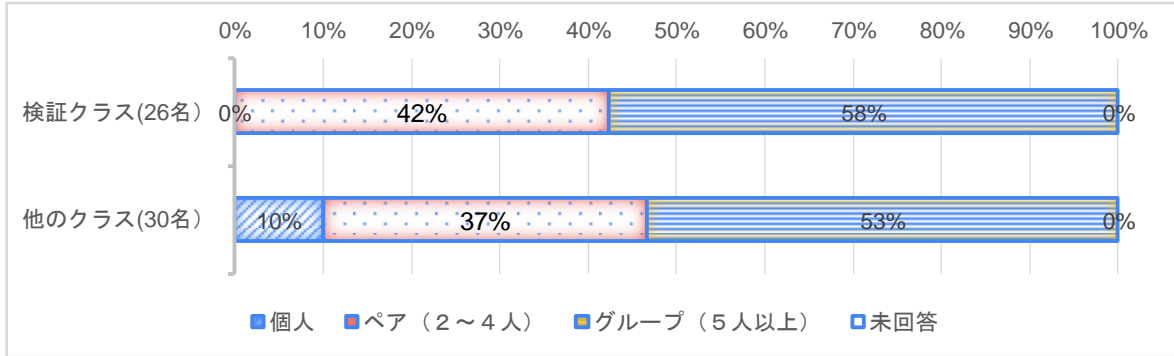
Q8.体育の授業は好きか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても好きである	12	46%	17	55%
好きである	12	46%	12	39%
どちらでもない	2	8%	0	0%
あまり好きでない	0	0%	2	6%
全く好きでない	0	0%	0	0%
計	26	100%	31	100%



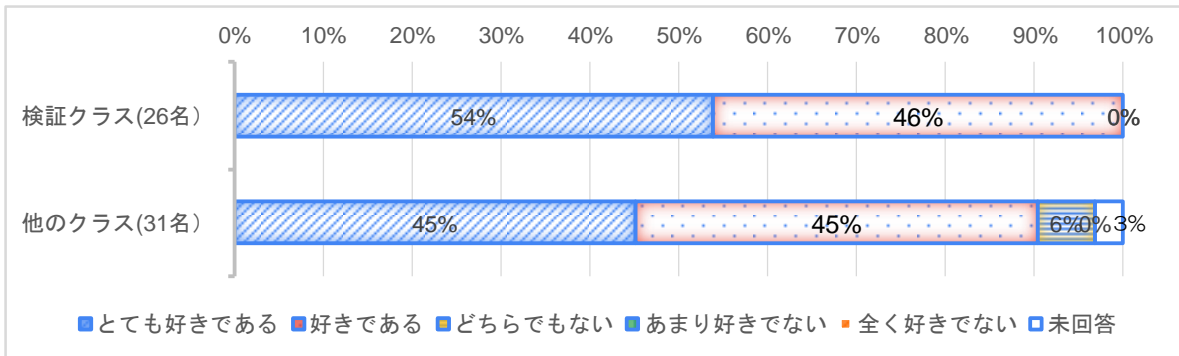
Q9.どのような活動が好きか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
個人	0	0%	3	10%
ペア (2~4人)	11	42%	11	37%
グループ (5人以上)	15	58%	16	53%
未回答	0	0%	0	0%
計	26	100%	30	100%



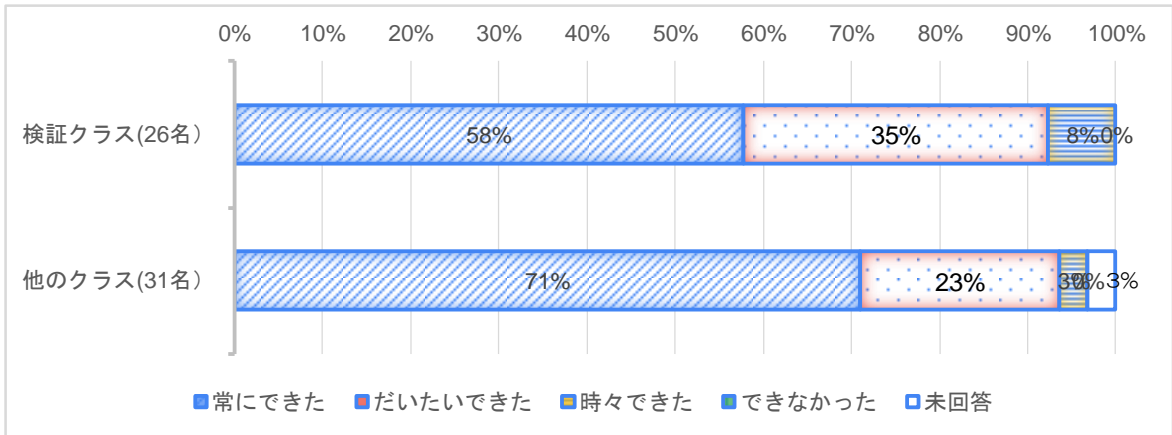
Q10.バレーボールは好きか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても好きである	14	54%	14	45%
好きである	12	46%	14	45%
どちらでもない	0	0%	2	6%
あまり好きでない	0	0%	0	0%
全く好きでない	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	1	3%
計	26	100%	31	100%



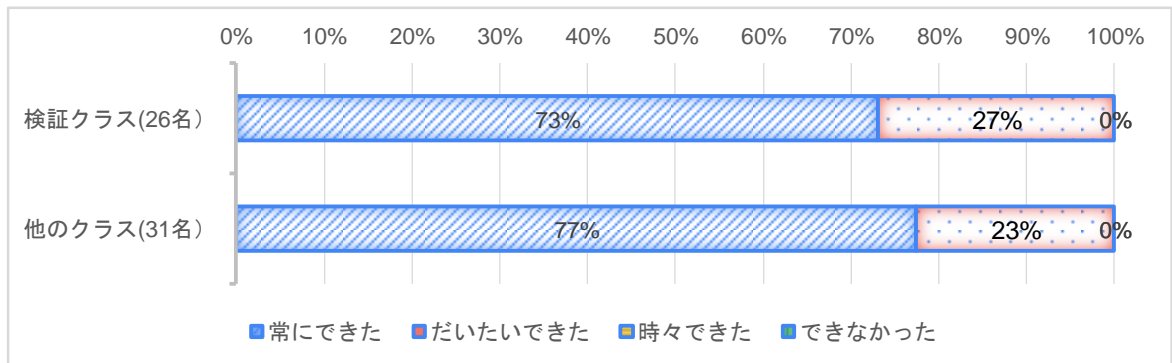
Q11.フェアなプレイを意識して活動することができたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
常にできた	15	58%	22	71%
だいたいできた	9	35%	7	23%
時々できた	2	8%	1	3%
できなかった	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	1	3%
計	26	100%	31	100%



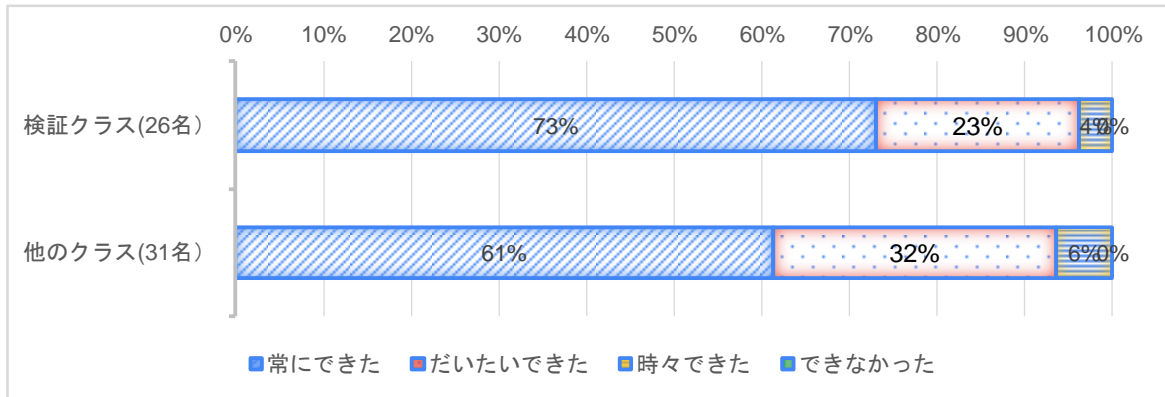
Q12.自分や仲間の健康や安全に留意して活動できたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
常にできた	19	73%	24	77%
だいたいできた	7	27%	7	23%
時々できた	0	0%	0	0%
できなかった	0	0%	0	0%
計	26	100%	31	100%



Q13.仲間との信頼関係を大切に、協力して活動できたか

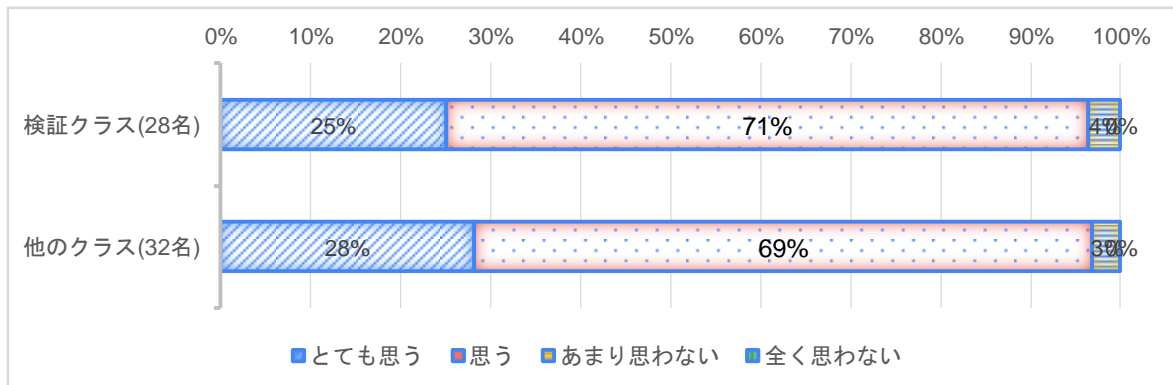
選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
常にできた	19	73%	19	61%
だいたいできた	6	23%	10	32%
時々できた	1	4%	2	6%
できなかった	0	0%	0	0%
計	26	100%	31	100%



<学習法>

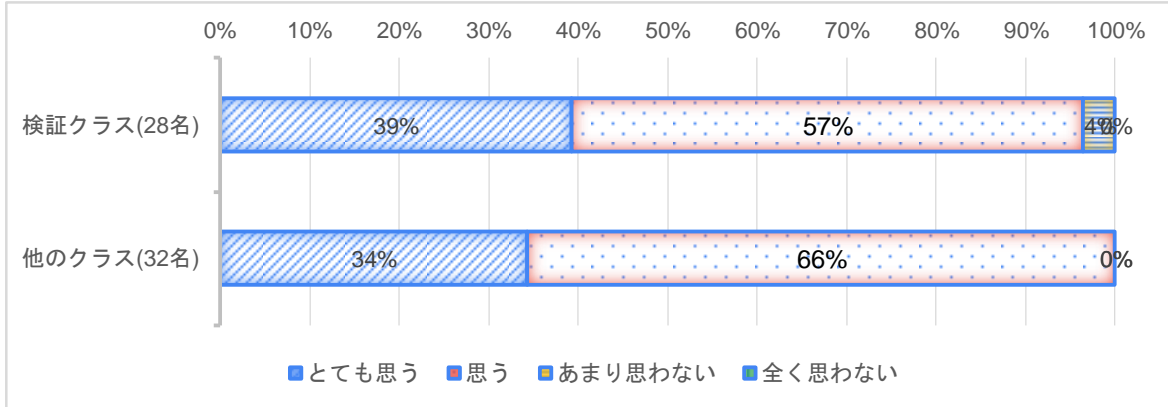
Q1.事前アンケートは自分の状況を把握する上で良いものだと思うか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても思う	7	25%	9	28%
思う	20	71%	22	69%
あまり思わない	1	4%	1	3%
全く思わない	0	0%	0	0%
計	28	100%	32	100%



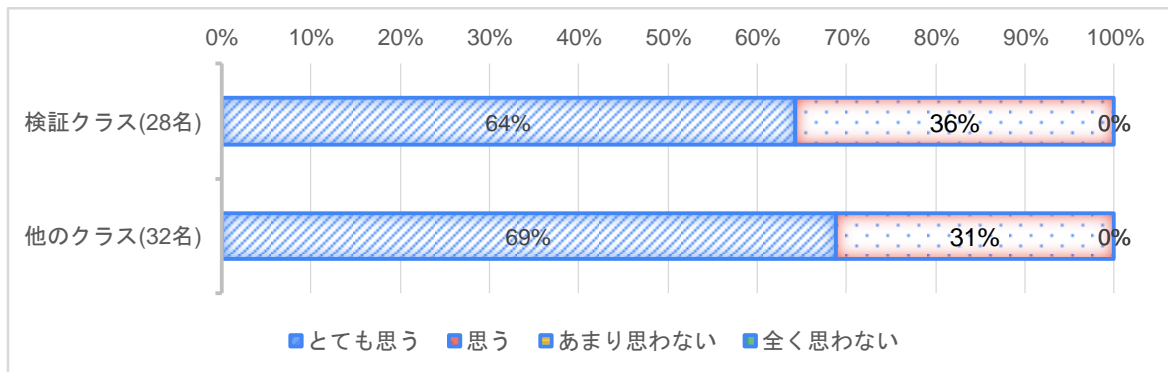
## Q2. 個人スキルの学習は効果的だと思うか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても思う	11	39%	11	34%
思う	16	57%	21	66%
あまり思わない	1	4%	0	0%
全く思わない	0	0%	0	0%
計	28	100%	32	100%



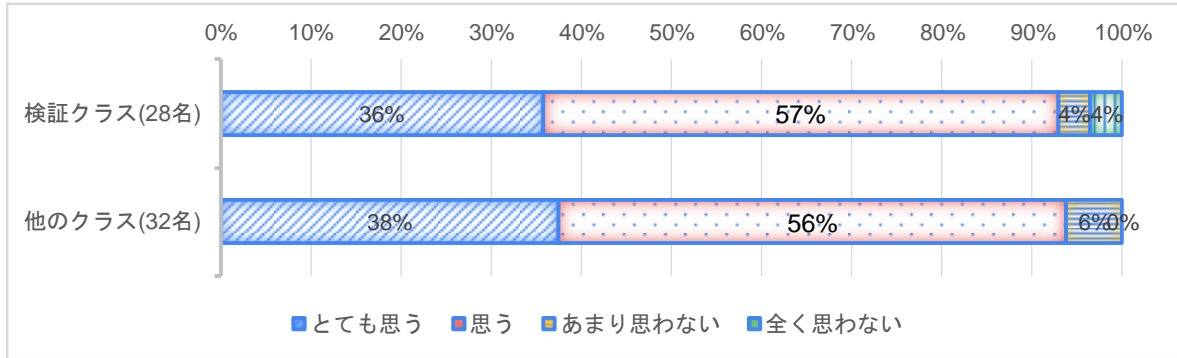
## Q3. グループの学習は効果的だと思うか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても思う	18	64%	22	69%
思う	10	36%	10	31%
あまり思わない	0	0%	0	0%
全く思わない	0	0%	0	0%
計	28	100%	32	100%



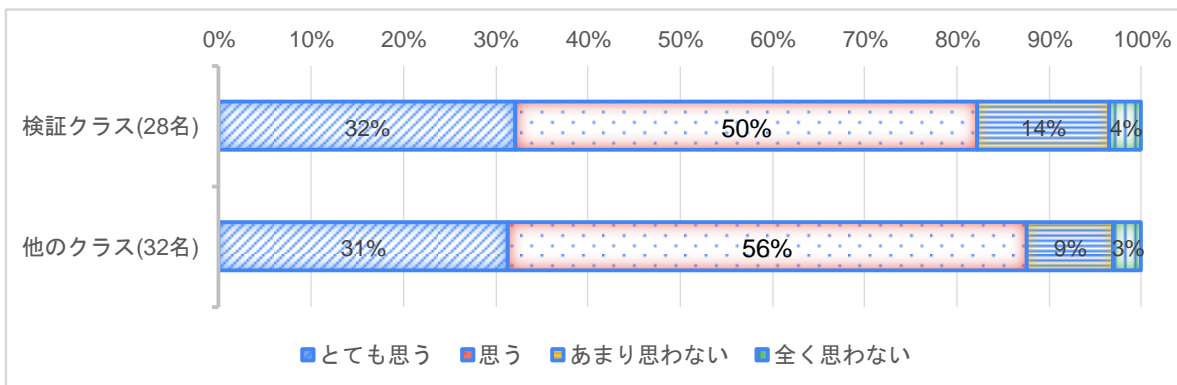
#### Q4.PDCAサイクルでの学習は効果的だと思うか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても思う	10	36%	12	38%
思う	16	57%	18	56%
あまり思わない	1	4%	2	6%
全く思わない	1	4%	0	0%
計	28	100%	32	100%



#### Q5.映像を活用する学習は効果的だと思うか

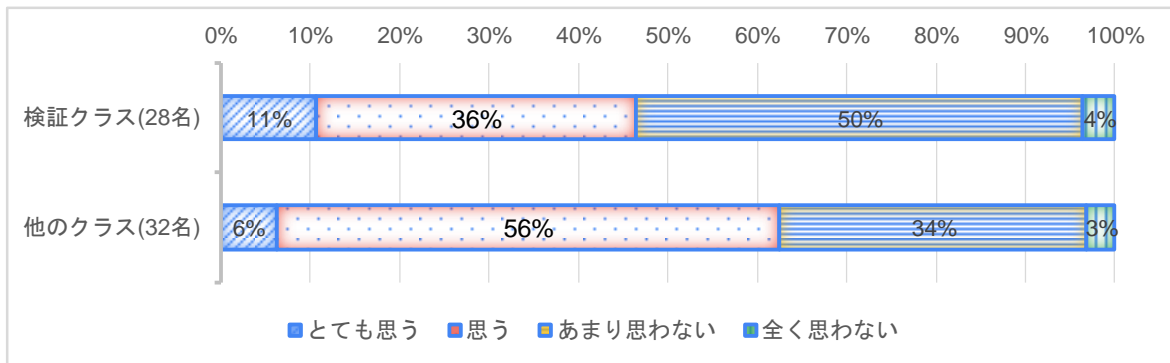
選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても思う	9	32%	10	31%
思う	14	50%	18	56%
あまり思わない	4	14%	3	9%
全く思わない	1	4%	1	3%
計	28	100%	32	100%





Q6.個人ノートは効果的に活用できたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても思う	3	11%	2	6%
思う	10	36%	18	56%
あまり思わない	14	50%	11	34%
全く思わない	1	4%	1	3%
計	28	100%	32	100%



Q7.グループノートは効果的に活用できたか

選択肢	検証クラス		他のクラス	
	人数	割合	人数	割合
とても思う	8	29%	5	16%
思う	14	50%	21	66%
あまり思わない	6	21%	5	16%
全く思わない	0	0%	0	0%
未回答	0	0%	1	3%
計	28	100%	32	100%

