

〈中学校保健体育〉

チームで協働して課題解決に取り組む学習指導の工夫 ーチームビルディングを取り入れたグループ学習を通してー

宜野湾市立嘉数中学校 教諭 根路銘 香織

I テーマ設定の理由

2021年度施行の新学習指導要領では、これから予測困難な時代を生きる子ども達に必要な資質・能力を育てる学校教育の実現を目指し、3つの柱が明記された。その資質・能力とは、「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」である。文部科学省発行の中学校学習指導要領解説保健体育編（2018）において、保健体育科の目標は、「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的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実現するための資質・能力」を育成すると明記されている。

その中で、体育分野における課題点として、習得した知識や技能を活用して課題解決することや学習したことを相手にわかりやすく伝えることが苦手であると挙げられている。

このような現状をふまえて、教師が知識や技能を子ども達に一方的に教え込むのではなく、子ども達が授業で学んだことを社会で活用できるよう「主体的・対話的で深い学び」を重視した授業が求められている。そのため、個人の技能やコミュニケーション能力を高めながら、仲間と協働し、課題解決に取り組む学習指導が必要であると考えます。

これまでの私の授業を振り返ると、教師主導型で自分が教えたいことを生徒に伝達している状況だった。本校生徒の普段の授業は、明るく元気で挨拶が上手であり、リーダーを中心に主体的に活動できる等の良い点も見られるが、自分のせいで負けるのが嫌だから実技が苦手であったり、体力がなかったりという理由で体育に対して抵抗感がある生徒が一部見られる。また、生徒の中には、コミュニケーションが苦手なために、自分の考えを相手にうまく伝えることができず、チームで課題を解決するには難しい状況が見られる。さらに、生徒は個人学習カードにまとめや振り返りを記入することに関しては十分に記入できるが、チームノートになると、まとめや振り返りの記入が不十分である。

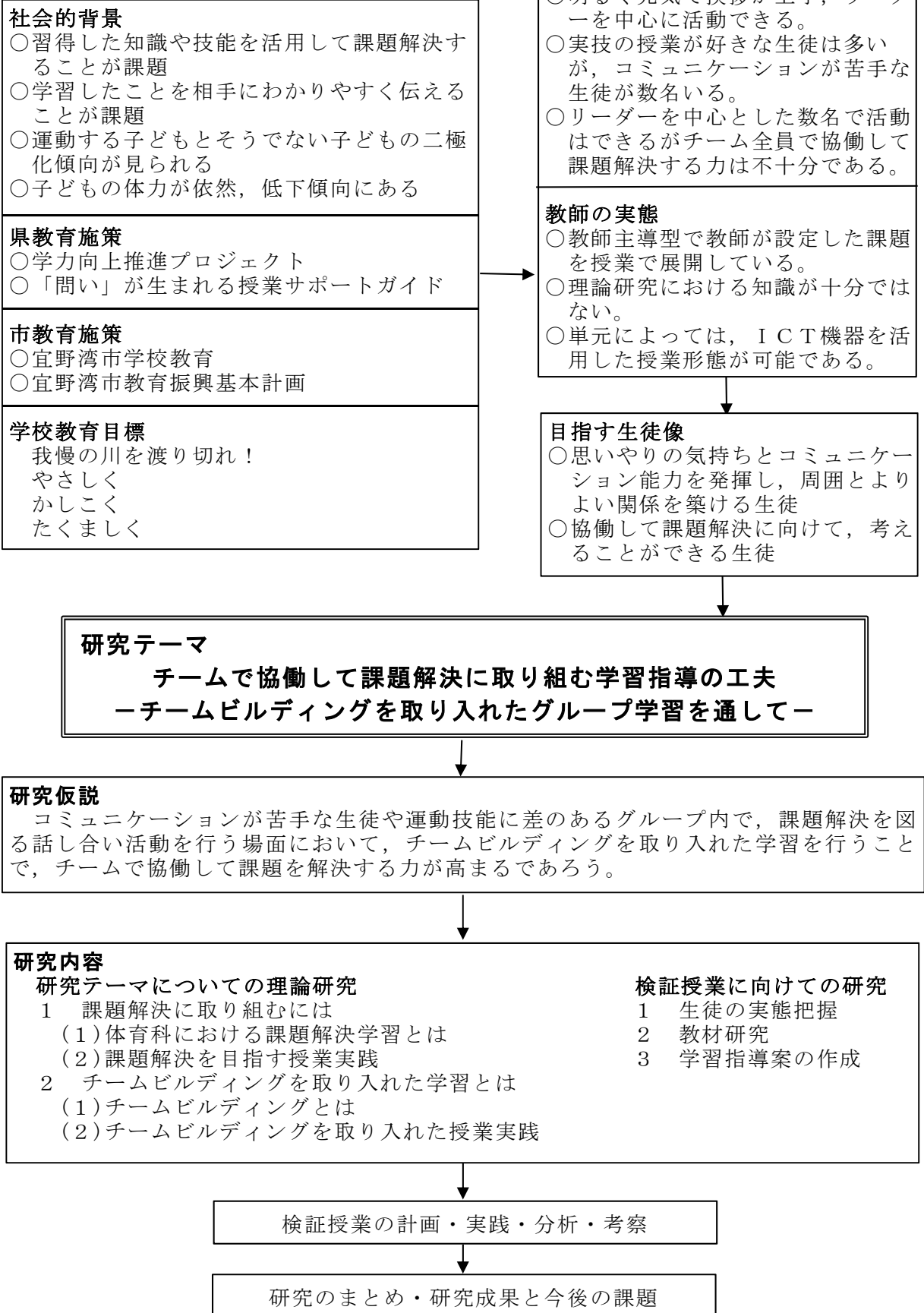
このような状況から、生徒には、チームで協働したり解決したりする活動や相手に考えを伝える力が十分に身に付いていないことが推察できる。

これらの実態を踏まえると、基本的な技能等高めながら、チームで協働して課題解決学習に取り組み、コミュニケーションを通してチームワークを高め、課題解決に取り組む学習指導が必要であると考えられる。

そこで本研究では、グループ学習で、チームの目標をもって、課題解決を行うための話し合い活動を取り入れる。その際、生徒が身に付けている個々のスキルや能力を最大限発揮し、目標達成を目指すことができるチームビルディングの手法を取り入れ、個々の能力を生かしながら、チームワークを高めることで相乗効果を発揮できる活動を行いたい。

コミュニケーションが苦手な生徒や運動技能に差のあるグループ内で、課題解決を図る話し合い活動を行う場面において、チームビルディングを取り入れた学習を行うことで、チームで協働して課題を解決する力が高まるであろうと考え、このテーマを設定した。

II 研究構想図



Ⅲ 研究内容

1 課題解決に取り組むには

(1) 体育科における課題解決学習とは

課題解決学習とは、発見した課題に対して今まで学んだ知識や技能を使って、試行錯誤しながら課題解決を図っていくことである。

中学校学習指導要領解説保健体育編（2018）における課題を発見し、合理的な解決に向けた学習過程では、体育分野においては、「各領域特有の特性や魅力に応じた課題を発見し、運動に関わる一般原則や運動に伴う事故の防止等の科学的な知識や技能及びスポーツライフをより豊かにするための知識等を活用して、自らの学習活動を振り返りつつ、仲間とともに課題を解決し、次の学びにつなげられるようにするといった学習の過程である」と明記されている。

上記のように明記されているが、過去を振り返ってみると、筆者がそのような実践を行ってきたかという点では十分ではなかったように感じる。チームで課題を見つけ、試行錯誤しながら全員で話し合い、解決策について考える時間や手立てを行ってきたかという点では不十分さを痛感している。

そこで、本研究では、チームで課題を見つけ、それに対して習得した知識や技能を活用しながら、コミュニケーションを図ったり、ICT機器を活用したり、掲示物を参考にしたりして、解決できる力を身に付けさせたい。そのような授業実践を行うことで、本校生徒の課題であるコミュニケーション能力の育成と向上が、課題解決学習を活性化させ、試行錯誤しながら話し合い、チームで課題を解決する力が高まるのではないかと考える。

これまでの体育における具体的な実践事例を以下に示す。

<実践例①>

小林（2018）による実践では、グループ内でのアップは、考えや意見に違いのある生徒同士のコミュニケーションを円滑にし、協働するためのスキルアップの手立てとして有効である。また、発問設定の工夫は、互いの違いから学び合う意識を高め、課題解決のための協働学習させる手立てとして有効であった。さらに共通の目標を設定し、協働学習に取り組ませたことは、グループの連帯感を高め、学ぶ意欲の向上につながる手立てとして有効だったと述べている。

<実践例②>

阿部（2015）の実践によると、協働的に課題発見や課題解決を図る指導の工夫により、生徒の運動に対する自信や意欲を高めることができた。ICT機器を活用することで、運動学習場面や話し合いの場面の時間が確保され、生徒が協働的に課題発見や課題解決を図る学習を充実させたと述べている。

以上のことから、先行実践研究をまとめると、グループで課題解決学習を行うことにより、学習意欲や主体性、仲間との関わり合いや知識・技能、思考力等の力が身に付くと考えられる。したがって、本研究でも、課題解決を図るためにチームで協働して取り組む授業づくりを工夫していきたい。

(2) 課題解決を目指す授業実践

①教材について

本研究では、1学年の球技ゴール型「バスケットボール」で実践研究を進める。

中学校学習指導要領解説保健体育編(2018)において、E球技(第1学年及び第2学年)の目標は、「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、基本的なボールや用具、バット操作と仲間と連携した動きで攻防を展開できるようにする」と明記されている。

ゴール型に関しては、「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することを身に付ける」とある。ボール操作とは、「手や足などを使ってシュートやパスをしたり、ボールをキープしたりすること」である。さらに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時に得点をねらって、ゴール前の空いている場所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にマークする動き」のことである。

以上のことから、球技の授業において、基本的な技能を身に付けるには、その競技の特性や技術の名称、進め方等を理解したうえで、技能を習得することを目標に授業を展開していく必要がある。

そこで、本研究の球技ゴール型の授業において、ドリルゲームやタスクゲーム等を効果的に取り入れることが課題解決力や学習意欲を高めるのに有効であると考ええる。

②学習カードとチームノートについて

学習カードやチームノートは、個人やチームごとの活動の記録であり、教師が授業で十分観察できない生徒の気持ちの変容や技能の高まりを把握できる。また、チームとしてどんな成果や課題があり、それに向けてどのように課題を解決したのか、状況を把握できる貴重な教材である。

本研究では、個人学習カードとチームノートの両方を併用し、これまでのものよりさらに改善して新たに作成したいと考える。個人学習カードは、毎時間の活動のめあてやまとめ、振り返りや技能の達成度等が記入できるように工夫する。さらにチームノートには学習課題に対してや自チームの課題に対して、どのように解決していくのかという部分を記入させていきたい。そして、個人学習カードやチームノートの活用で、授業において生徒の思考力や判断力、技能の高まりがどのように変容するのかを検証する。

2 チームビルディングを取り入れた学習とは

(1) チームビルディングとは

堀ほか(2007)によると、「チームビルディングとは、集まったメンバー同士で枠組みを共有し、関係性を築いて協働意欲を高め、コミュニケーションしやすい環境を整えていくという一連のプロセスであり、いわば、個人の集まりをチームにするために意識や行動のレベル合わせをすること」と記している。

ここでいうチームビルディングを取り入れた学習とは、梅垣ほか(2016)を参考に取り入れる学習である。梅垣ほかの研究において、チームビルディング学習とは、体育授業で組織する小集団をスポーツチームとして位置付け、チームとは何か

という原理に関する知識及びチームワークを高める方法を構造的に理解させ、他者との相互作用により提供した知識を生徒に十分に理解させるという学習を通して、よりよいチームづくりに取り組ませる教授方法である。

表1は山口（2008：2009）を参考に梅垣ほかが作成したチームビルディング学習の知識の主な指導内容を示している。具体的にはチームビルディングで扱われていた知識を整理し、山口の知見に依拠して作成されたものである。

表1 チームビルディング学習の主な指導内容(梅垣ほか, 2016)

	指導項目	指 導 内 容 例
知識1	チームとは何か	チームとは、目標を達成するために、メンバー同士が協力し合って任務を果たすことである。チームには、以下の4つの特徴が見られる。①目標がある②メンバー全員が協力する③役割分担がある④メンバーに一体感がみられる
知識2	チームワークとは何か	①メンバー全員がコミュニケーションをとること②メンバー全員がチームに愛情をもつこと③リーダーが自分の役割を理解し、任務を果たすこと④メンバー全員が自分のチームの状態を理解し、チームの成長のために行動すること
知識3	チームワークを高める方法1	メンバー全員の性格と技能レベルを理解すること。メンバーの性格と技能レベルにあったアドバイス(表情, 口調, 言葉かけ等)をすること。成功したらお互いに喜び合うこと。他のチームとは違う特徴を出すこと等。

この研究の成果から、チームビルディング学習を通して、それらの知識を活用しながら集团的・協力的な関わり合い活動を行った結果、より具体的に友達との交流を体験し、体育授業における集团的・協力的な関わり合い活動について、意識を高めるには有効であったことが明らかとなっている。

したがって、梅垣ほかが開発したチームビルディング学習が、中学生を対象とした体育授業において、生徒の集团的・協力的な関わり合いの強い活動が、個々の能力やチームワークの向上を高めるだろうと考えられる。

(2) チームビルディングを取り入れた授業実践

①体育の授業において協働するとは

体育の授業においては、個人で練習する場面やチームで練習する場面の2つがある。

まず、個人で練習してできるようになる生徒もいれば、上手くできない生徒もいて様々である。体育の授業において、個人で練習することで色々な発見や工夫が生まれる場合もあるが、運動が苦手な生徒においては、友達のアドバイスや支援が必要な場面もある。このような場面では、コミュニケーションを通して、チームでお互いが持っている知識や技能を発揮させながら、一緒に練習していくことで、上手くできるようになると個人だけではなくチーム全員での喜びも分かち合えるようになる。このような手立てで、体育に対する興味や関心が高まり、体育嫌いの生徒が少なくなっていくのではないかと考える。

よって、個人の力がチーム力を高め、協働することの大切さを重視した指導を実践していきたい。

②本研究の授業実践について

筆者自身、これまでにチームビルディング学習を取り入れた授業を実践したことがない。これまでの実践研究を調べてみると、大学や企業等での研究報告が多い。

本研究におけるチームビルディング学習に、チーム内での個々の能力を発揮させるためにリーダーの存在は大きなポイントとなる。リーダーにしっかり授業の内容を理解させ、メンバーの特徴を把握し、適材適所に役割を決めてほしいこと等を伝えていく。また、チーム内の動きとして課題解決のために一人一人の意見を聞き、試行錯誤しながら、課題を解決してほしいことも伝える。さらに、1つの目標に向かってチーム一丸となって取り組んでいくよう活動するように取り組みさせる。

そのような手立てを行うことで、チームとしての意識が高まり個々の能力が発揮され、チームでの課題解決を図る力が高まるだろうと考える。

③本研究における集団的・協力的活動の評価について

本研究では、チームビルディング学習を通して、チームで一人一人の役割を明確にし、個々の力が機能し高まることによって、同時にチーム力も高まることで、集団的・協力的活動がどう変容していくのかを検証したいと考える。

集団的・協力的活動の評価については、仲間づくりの評価表(高橋ほか, 2003)を活用する。仲間づくりの成果を評価する調査票は、毎授業時間終了時に適用される形成的授業評価であるという点を考慮し、5因子10項目で作成される。

表2は、5因子を高橋(2003)が設定したものを基に筆者が表に作成したものである。

表2 5因子を高橋(2003)が設定したものを基に筆者が作成

因子	内容
集団的達成	体育の授業において、「みんなでできた」ことを確認する項目。授業中に設定されたグループの課題を達成できたか、それに導かれる喜びを味わうことができたかという点に着目している。
集団的思考	ディスカッションの際に仲間の意見に対して傾聴することができたか、積極的に意見を出し合うことができたかという点をチェックする項目。
集団的相互作用	積極的な補助・サポートや励まし合いの活動に着目する項目。
集団的人間関係	授業中の活動を通して仲間との一体感、連帯感を味わえたかという点をたずねる項目。
集団的活動への意欲	授業中の活動に対する満足度やさらなる活動欲求という情意的な側面を表す項目。

表2を参考に、子ども達の集団的・協力的活動への意識が、チームビルディング学習を通して、協働して課題解決する力が高まることで、本校の課題であるコミュニケーションが苦手な部分や協働して課題解決を図ることが難しいという点の改善が図られるものと考えている。

IV 検証授業

第1学年 保健体育学習指導案

令和元年12月23日(月) 2校時

1年5組女子17名

6組女子17名 計34名

授業者 根路銘 香織

指導助言 江藤 真生子

1 単元名 E 球技 「バスケットボール」

2 運動の特性

(1) 一般的特性

バスケットボールは、コート内を走り回ってドリブル、パス等でボールを進め、一定の時間内に相手ゴールにシュートして得点を競い合うスピード感あふれるゴール型の球技である。ドリブルやパス、シュート等の基本的なボール操作の技能やボールを持たない時の動き、速攻や合わせの動き等、仲間と連携した攻防でゲームを展開して楽しむ運動でもある。

練習を工夫して、ドリブルやパス、シュートが上手になったり、チームで作戦を工夫したり、課題解決に向けてチームで話し合ったりして、ゲームに生かしていくのも楽しさの1つである。また、攻防を激しく展開していくスポーツなので、ケガ防止のためにマナーやルールを守ったり、お互いを称賛しあう言葉かけを行ったりして、フェアなプレイに取り組もうとする態度や話し合いに参加しようとする態度等も求められる。

(2) 生徒から見た特性

球技が好きな理由	球技が嫌いな理由
<ul style="list-style-type: none">・チームで協力して作戦を立てたり、目標を達成したりできるから。・勝ち負けを競えるから。・仲間や相手チームと交流を深めることができるから。	<ul style="list-style-type: none">・自分のせいで負けたりするのが嫌だから。・上手に動けなかったり、技能がないから。・ルールやマナーを守らない人がいて、嫌な気持ちになって楽しくないから。・体力がないから。
バスケットボールの授業でどんなことができるようになりたいか	
<ul style="list-style-type: none">・基本的な技能を習得したい。・たくさん動いて体力をつけたい。・勝ち負けに関係なく、グループで協力し合ってバスケットのゲームを楽しみたい。・練習して、パスを回したり、シュートをたくさん決めたりして、チームに貢献してゲームをみんなで楽しみたい。	

3 生徒の実態

小学校では、バスケットボールの授業を行っている。基本的な技能を細かく指導はされていないが、バスケットボールのゲームの行い方はわかる。

「あなたは自分の考えをチームにしっかり伝え、作戦会議や反省に生かすことができますか」という質問に、14名(44%)が「できます」と答えており相手に積極的に伝える力を持っている生徒が半数近くいるが、15名(47%)はどちらでもない、3名(9%)は「できません」と答えている。「コミュニケーションが得意ですか」という質問に対しても、「どちらかといえば苦手」「苦手」と答えた生徒が10名(30%)おり、他のクラスの事前アンケートに比べるとコミュニケーションが苦手な生徒が多いように感じる。

4 教材観

バスケットボールは、ドリブルやパス、シュート等の基本的なボール操作の技能やボールを持たない時の動き、速攻や合わせの動き等、仲間と連携した攻防でゲームを展開して楽しむ運動である。本校生徒の実態に合わせて、体力をつけるためのウォーミングアップや基本技能の習得のためのドリルゲーム等を取り入れて指導することで、基本的技能が高まり、チーム力を高めるには効果的な教材である。また、タスクゲームでは、チームの課題を発見し、解決に向けた話し合いや練習を行うことで、チームの技術力の向上が図れる教材でもある。

5 指導観

バスケットボールは、基本的なボール操作の技能や仲間と連携した攻防でゲームを展開して楽しむ種目である。基本的技能ができないとバスケットボールを楽しめない状況に陥るので、チームや個人で自主的に練習を行わせたい。その際、以下のことを意識させる。まず、基本的な技能やフットワークの習得ができるようにする準備運動やドリルゲームを授業の前半に行う。次に、チーム内でできる人ができない人に教え合う活動を行う。

このような活動によりできるようになる楽しさや達成感を味わわせたいと考える。

また、チームで攻防する際に自チームの課題を発見し、解決できるように話し合い活動を取り入れ、協働して課題を解決する力を養っていききたい。そのために、学習カードやチームノートの工夫やタスクゲームを取り入れたたり、話し合い活動に必要な教材を工夫したりして、生徒たちが取り組みやすい環境を作りたい。加えてリーダーの存在は大きなポイントとなるため、連携を図りながら、後半は授業の流れを把握できるようにリーダー会を取り入れ、チームをまとめるためにどう声かけを行うか等、リーダーが育つような指導を行っていききたい。

6 単元の目標

(知識及び技能)

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等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。

(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。

(学びに向かう力, 人間性等)

球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイに取り組もうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができる。

7 本研究との関連

仮説を検証するために、まず、コミュニケーションが苦手な生徒や運動技能に差のあるグループを編成するために、チーム編成を教師が行う。事前アンケートより、各チームにアドバイスをするためのバスケットボール部員や統制力のあるリーダーを1人、コミュニケーションが苦手な生徒を1人、運動やコミュニケーションが得意な生徒を1人、運動やコミュニケーションが得意でもなく苦手でもない生徒を1人の4人編成とする。そして、課題解決を図る話し合い活動の場面を設定し、生徒同士が教え合いや学び合う授業づくりを工夫したい。次にチームビルディング学習を行い、チームとは何か、チームワークとは何かといった理論を学習することで、集団的・協力的活動が高まらるだろうと考える。また、ドリルゲーム・タスクゲームにおいて、基本的な技能の習得を図り、教え合う場面や協働して課題解決する場面を設定することで、意欲的に活動し、技術も向上するのではないかと考え、授業を展開していききたい。

8 単元及び学習活動に即した評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①技術の名称や行い方を理解して活動を行っている。 ②基本的な技能を習得するためのポイントがわかり、基本的な技能を使ってゲーム等を展開している。 ③仲間と連携し、ノーマークでシュートを打つために空間に走りこんだり、ノーマークの人にパスをしたり、その状況を記入することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①自チームの課題を発見し、学習資料を活用しながら、解決に向けての運動の取り組み方を工夫している。 ②話し合いの場面で、チームの意見を聴いたり、意見を伝えたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①作戦等についての話し合いに、参加しようとしている。 ②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健康や安全に気を配りながら、学習することができる。

9 具体的な評価基準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
A 十分満足	<ul style="list-style-type: none"> ①技術の名称や行い方を学習カードの振り返りに2つ以上書き出したり、常に活用しようとしていたりしている。 ②基本的な技能を習得するためのポイントを2つ以上書き出したり、積極的にゲーム等に展開しようとしていたりしている。 ③ノーマークでシュートを打ったりパスをしたりする動きや場面説明が2回以上ある。 	<ul style="list-style-type: none"> ①自チームの課題を発見し、解決に向けた運動の取り組み方をホワイトボードに具体的に2つ以上書き出している。 ②話し合いの場面でチームの意見を聴いたり、意見を伝えたりしたことを学習カードに具体的に2つ以上書き出したりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①話し合いの活動の場面で積極的に話し合いに参加している。 ②練習やゲーム、話し合いの場面で常に誰かにアドバイスしている。 ③常に健康や安全に気を配りながら、学習している。
B おおむね満足	<ul style="list-style-type: none"> ①技術の名称や行い方を学習カードの振り返りに1つ書き出したり、活用しようとしていたりしている。 ②基本的な技能を習得するためのポイントを1つ書き出したり、ゲーム等を展開しようとしていたりしている。 ③ノーマークでシュートを打ったり、パスをしたりする動きや場面説明が1回でもある。 	<ul style="list-style-type: none"> ①自チームの課題を発見し、解決に向けた運動の取り組み方をホワイトボードに具体的に1つ書き出している。 ②話し合いの場面でチームの意見を聴いたり、意見を伝えたりしたことを学習カードに具体的に1つ書き出している。 	<ul style="list-style-type: none"> ①話し合いの活動の場面で話し合いに参加している。 ②練習やゲーム、話し合いの場面で、誰かにアドバイスしている。 ③健康や安全に気を配りながら学習している。
C 努力を要する生徒への手立て	<ul style="list-style-type: none"> ①正式な名称で教えたり、つまづいている場合に声かけをしたり、学習資料の提示を行う。 ②学習資料を提示したり、ポイントを示したりしてあげる。 ③どう動けば、ノーマークを作れるかを提示してあげる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①何ができていないかを振り返らせ、正しい動きを教えたり、提示物や学習資料を紹介したりする。 ②リーダーに意見が出やすい雰囲気を作るように声かけをする。どんな意見を伝えたらよいかの提示をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ①チームの雰囲気がよくなるようにリーダーに声かけをする。 ②できる生徒が、できない生徒に教える雰囲気作りに努める。 ③健康や安全に気を配りながら、取り組めるように支援する。

10 単元の計画及び指導と評価の計画

時間	ねらいと活動	知識 技能	思考 判断 表現	態	評価方法
1	ねらい1 学習の内容を知り，単元の見通しをもつことができる 1 チームビルディング学習① 2 オリエンテーション	①			学習カード
2	ねらい1 今，持っている力を確かめることができる 1 チームビルディング学習② 2 確認テスト			③	観察 学習カード
3	ねらい1 基本的な技能が習得できるコツやポイントをつかむことができる 1 チームビルディング学習③ 2 ドリルゲームの練習	②		③	学習カード 観察 学習カード
4	ねらい2 2対1のような攻撃が1人多い場合の攻撃の仕方を考えることができる 1 チームビルディング学習④ ・W-UPの練習等 ・ドリルゲームの練習・タスクゲーム（2対1）		①	①	チームノート 学習カード 観察 チームノート
5	ねらい2 3対2の状況で攻撃が1人多い場合の攻撃の仕方を考えることができる 1 チームビルディング学習⑤ ・W-UPの練習等 ・ドリルゲームの練習・タスクゲーム（3対2）	②		①	学習カード チームノート 学習カード
6	ねらい2 4対4の同じ人数で行う場合の攻撃の仕方 を考えることができる 1 チームビルディング学習⑥ ・W-UPの練習等 ・ドリルゲームの練習・タスクゲーム（ハーフコート4対4）		①	①	チームノート 学習カード 観察 学習カード
7	ねらい2 オールコートでの4対4で自チームの課題を を発見し，解決方法を見つけることができる 1 チームビルディング学習⑦ ・W-UPの練習等 ・ドリルゲームの練習・タスクゲーム（オールコート4対4）	①		②	学習カード 観察 学習カード
8	ねらい3 自チームの課題を発見し，その解決に向けた 話し合いや練習を行い，ゲームを楽しむことができる 1 W-UPの練習等 2 ドリルゲームの練習 3 メインゲーム① 4 まとめ・振り返り	③		②	観察 学習カード 学習カード
9 本 時	ねらい3 自チームの課題を発見し，その解決に向けた話し 合いや練習を行いながら，ゲームではノーマークで シュートを入れたり，パスしたりして勝敗を競うこ とができる 1 W-UPの練習等 2 ドリルゲームの練習 3 メインゲーム② 4 まとめ・振り返り	③		②	観察 学習カード 学習カード
10	ねらい3 チーム全員が協力して，チームの目標を達成でき るような作戦を立て，ゲームで勝敗を競って楽しむ ことができる 1 W-UPの練習等 2 ドリルゲームの練習 3 メインゲーム③ 4 まとめ・振り返り	③		②	観察 学習カード 学習カード
11	ねらい 今まで学習した技能の高まりを確認するこ とができる ・技能テスト	②		②	観察 学習カード 学習カード
12	ねらい 単元を振り返ってバスケットボールに関する知識 や技能，どんな力が身に付いたかを振り返って考 え，書き出すことができる	① ②			振り返り シート

11 本時の学習と指導（9／12）

（1）ねらい

自チームの課題を発見し、その解決に向けた話し合いや練習を行いながら、ゲームではノーマークでシュートを入れたり、パスしたりして勝敗を競うことができる。

（2）本時の授業仮説

チームミーティングの場面において、話し合い活動を行うことによって、自チームの課題を発見し、解決しようと、これまで行ってきたタスクゲームの解決策や学習資料を活用しながら、チームで協働して取り組み、課題解決を図ることができるであろう。

（3）本時の展開

	学習活動	教師の指導・支援	評価
導入 10分	<ul style="list-style-type: none"> ・集合、整列、号令、出席確認及び健康観察 1 本時のめあての確認 	○体調が悪い生徒や見学者は、チームのための活動を行う。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>今日のめあて 自チームの課題を発見し、その解決に向けた話し合いや練習を行いながら、ゲームではノーマークでシュートを入れたり、パスしたりして勝敗を競って楽しもう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 2 ドリルゲーム（8分） タブレットを活用しながら <ul style="list-style-type: none"> ①リング下シュート ②ランニングシュート ③ミドルシュート ④3pシュート 	○できる人と自分の動きをタブレットで確認し、動きの修正を行うように声かけをする。 ○バスケット部は、苦手な生徒、ランニングシュートの足ができていない人へのアドバイスをを行う。	
展開 30分	<ul style="list-style-type: none"> 3 チームミーティング（5分） 前回のゲームでの自チームの課題から今日の作戦を話し合う 	○前回のゲームでの課題に対しての解決方法を話し合うように指導する。 ○学習資料を見たり、教科書を見て解決してみようと声掛けを行う。	
	<ul style="list-style-type: none"> 4 メインゲーム（オールコート4対4） ゲーム1 玄関側 Aグループ対Cグループ（4分） 舞台側 Bグループ対Dグループ（4分） 5 チームミーティング（5分） （課題解決できたかどうか） 6 ゲーム2 玄関側 Aグループ対Cグループ（4分） 舞台側 Bグループ対Dグループ（4分） 	○同じグループのメンバーの応援をし、雰囲気盛り上がるように声かけをする。 ○解決方法が上手くはまった場合は、そのままの作戦でいくが、課題が出た場合には再度解決方法を話し合わせる。	【知・技③】 （観察） （学習カード） 【知・技③】 （観察） （学習カード）
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> 7 片付け 8 チームミーティング（今日の課題を記入） 9 まとめ・振り返り記入 ・今日の自分のめあては達成できたか記入 10 集合・発表 11 まとめ 12 次時の確認・号令・挨拶 	○本時の振り返りを学習カードに記入させる。 ○各班の発表についてアドバイスを与える。	【思・判・表②】 （学習カード）

(4) 本時の評価

①仲間と連携し、ノーマークでシュートを打つために空間に走りこんだり、ノーマークの人にパスをしたり、その状況を記入することができる。【知識・技能③】

〈B評価〉ノーマークでシュートを打ったりパスをしたりする動きが1回でもある。

②話し合いの場面で、チームの意見を聴いたり、意見を伝えたりすることができる。

【思考・判断・表現②】

〈B評価〉話し合いの場面でチームの意見を聴いたり、意見を伝えたりしたことを学習カードに具体的に1つ書き出している。

12 検証授業研究(良かった点:○, 改善点:●)

(1) 授業者の反省

○メインゲームから、ホワイトボードを改良したので、話し合いがしやすい状況であった。

チームミーティングでは、前時の課題より今日の作戦や課題への解決法を話し合ったり、作戦ボードを活用しながら行っており、積極的な話し合い活動の場面が見られて良かった。中間ミーティングでは、ゲーム1で上手く作戦が成功したチームは、更なるスキルアップのため、チームで練習を行っているところもあり良かった。

○最後のミーティングでは、今日の課題をチームで確認していたが9時間目になると課題が少なくなっておりこれまでにたくさんの課題を解決してきたことが推測されて良かった。

○クラス全員が積極的に話し合い活動やゲームに取り組み、またプログラムタイマーを活用することで、授業の流れを理解したうえで、自主的に取り組んでいて良かった。

●ゲームにおける細かい動きのアドバイスやタブレットを活用して、良い動きや良いディフェンス等をみんなで共有したり、全体で課題に対して例をあげ、どう動くかといった時間もあっても良かったと感じた。

●ICT機器や学習資料の活用が十分ではなかった。

(2) 意見及び感想

○中学校の体育授業は丁寧さがある。授業が始まる前の場の設定、用具の準備、グループごとにまとめられたファイルの準備と生徒たちのルーティン化された動きに驚いた。

○小学校では、パスを受けた児童や球技が苦手な児童はパスを受けたらすぐに誰かにパスをしたがるし、ボールを持ちたがらないのに中学1年生の今回の授業では、そういう行動が見られなかった。恐らく基本的な技能が鍛えられているからなのかなと感じた。

○話し合ったことをホワイトボードで可視化することで、上手く会話ができない生徒も見ることで理解につながっているの、ホワイトボードの工夫も見られた。

○授業全般を見て、授業の準備、生徒たちが何をすべきか理解しているということがわかった。学習規律もしっかりしていたし、学習用具の準備もされていて、とても流れがスムーズに行われていて無駄がないと感じた。

○研究の理論と実践の連動ができていて、チームビルディングを行って良かった。1回目のミーティングと2回目のミーティングの動きが違って格段に良くなっていた。

○バスケットボールをやっている生徒とやっていない生徒の差があまり見られなかった。

●タブレットをもっと使ってもらって、可視化して外から見ることで、もっと客観的に見ることも大事だと思った。

●ゲーム中に一つに固まるところがあったので、広がるようにリーダーがゲーム中に指示する場面が見られたら良かった。

(3) 指導助言（琉球大学教育学部准教授江藤真生子氏）

- もともと活発な生徒が多いのかもしれないが、パスをもらえたり、動けたりするところの自信をもっているところが積極的な動きにつながっていた。
- ドリルゲームを単元に毎時間位置付けていることでコツをつかんできており、バスケットボール部員とそうでない生徒の違いが見られなかったことは良かった。また、技能が定着していたので積極的に動いていたという部分につながっていたと思う。
- ハーフタイムの間に配慮されている生徒のシュート練習をチームみんなで自然にできていた。このことより、人に教えるということは優しさもあるが、そういう理解や知識を持っているということにつながり、認知的な学習の次元としては高いものを持っていると思った。
- できない生徒に対してどのように教えればできるようになるというところを生徒自身が知識として入っていると思われる。
- 「今日のMVP」の発表等で配慮になった生徒が、この子で良かったと自然に思える場面があるといいと思う。
- 課題解決の中で、タスクゲームで行ってきた解決策をどう活用しているのかという部分がホワイトボードで見られると良かったと思う。
- 評価としてまとめるものがたくさんあるので、何をもってそう言えるのかというのを焦点を絞ってまとめてほしい。

V 仮説の検証

仮説：コミュニケーションが苦手な生徒や運動技能に差のあるグループ内で、課題解決を図る話し合い活動を行う場面において、チームビルディングを取り入れた学習を行うことで、チームで協働して課題を解決する力が高まるであろう。

本研究では、梅垣ほか（2016）が行った研究を参考に、テーマを「チームで協働して課題解決に取り組む学習指導の工夫」として、チームビルディングを取り入れながら、課題解決を図る話し合い活動を基盤とした授業展開を行い、仮説に基づいて研究を行ってきた。検証方法は2つある。1つ目は、チームビルディングを取り入れた学習を行うことで、思考力や判断力、技能の高まりがどのように変容するのかを体育の授業に関するアンケートの結果や学習カード、チームノートより検証する。2つ目は、チームビルディング学習やチームで課題を解決するために話し合い活動を行うことで、集団的・協力的活動の意識がどう変容し、チームで協働して課題解決する力が高まるのかを「仲間づくりの成果を評価する」を活用して検証する。

1 検証授業

検証授業では、写真①～⑥で示すように、これまでに学習してきたドリルゲームやタスクゲームで学習してきた技能やチームビルディングを取り入れた学習を踏まえて活動した。まず始めに、学習課題に対してどのように作戦を立てるのか、また、前時のゲームにおける課題を解決しながらゲーム展開を図るのかをチームで話し合いを行った後、ゲーム1を行った。その後、チームの作戦は成功したのかどうか、または新しい課題が生まれ、その課題に対してどんな解決策を考えるのか、どんな練習を行うのかを考えさせ、ゲーム2を行った。最後にチームの課題が解決されたのか、またどのような新しい課題が生まれたのかを話し合い、ホワイトボードにまとめる活動を行った。



- (1) 写真1ドリルゲームでは、できる人ができない人への教え合いやICT機器を活用しながら、技能のチェックを行う場面が見られた。しかし、9時間目にもなっていたので、だいぶできるようになってきており、ICT機器の活用が十分ではなく、練習に力が入っていた。
- (2) 写真2・4・6の話し合い活動では、いつも行っている活動なので、生徒たちは積極的に取り組んで、チームの課題に向き合っていた。コミュニケーションが苦手な生徒も発言できるような雰囲気を作っていた。
- (3) 写真5中間ミーティングでは、課題が解決できていたチームは、もっと良い動きに近づけるためにシュートが苦手な生徒の練習を行っていた。
- (4) 写真3ゲームでは、グループ同士の応援があつてとても良い雰囲気で活動できていた。バスケットが苦手な生徒に対してルールの工夫をし、得点分けを行った。チームの中で一人バスケットが苦手な生徒に対しては得点を5点にし、部活生以外は3点、部活生は2点、バスケット部員は1点というように変更した。バスケットが苦手な生徒もチームのために頑張ろうと積極的にシュートを打つ場面が見られて良かった。
- また、グループ間の励ましの声かけ等もあり、クラス全体でバスケットの授業に積極的に取り組んでいる様子が生徒の活動から見る事ができた。さらにアンケート結果からも課題を解決することができたかや意欲の高まりやチームワークの高まりが評価表の結果からも伺えた。

2 協働して課題解決を図る授業の検証

(1) 協働して課題解決を図る学習場面

①タスクゲームやメインゲームから見る課題解決をする力の変容 (チームノートから)

チームノートには、課題解決に向けた話し合いの内容を毎時間写真に残し、張り付けた。その結果から、学習課題に対して自チームの課題や解決方法を書き出し、内容が適切であるかどうかを○×で示し、各班の変容を見てみた。表3はチームノートより学習課題に対しての自チームの課題や解決方法の内容の適正度を表した表である。

表3 チームノートより学習課題に対しての自チームの課題や解決方法の内容の適正度

	4時間目		5時間目		6時間目		8時間目		9時間目		10時間目	
	2対1		3対2		4対4		リーグ戦①		リーグ戦②		リーグ戦③	
	課題	記入 適切か	課題	記入 適切か	課題	記入 適切か	課題	記入 適切か	課題	記入 適切か	課題	記入 適切か
1班	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○
2班	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3班	×	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○	○
4班	×	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○
5班	×	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○
6班	×	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○
7班	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○
8班	×	○	○	○	△	○	○	○	○	○	×	○

表3の結果より、4時間目～6時間目までは、教師の説明をうまく理解できていなかったため、生徒が課題を記入してからその解決方法を記入することを理解しておらず、課題を記入せずに解決方法だけを書き出している班が多かった。4時間目から6時間目に記入された解決方法の内容は適切であった。8時間目からは、学習の流れや課題解決の方法を理解し、ホワイトボードも改良したので、各班とも課題をしっかり記入し、その解決方法を書き出しており、その方法も適していた。1班の課題が×になっている理由は、課題を記入しているのではなく、やりたい動きを記入していたからである。他の班の課題が×になっているのも、やりたい動きを記入しているために×になっている。4時間目から10時間目の授業を通して、○が増加していることから、タスクゲームを行うことで、自チームの課題を発見し、解決方法をチームで考えて解決している様子がチームノートや毎時間の活動から見て取れ、課題を解決する力が高まったと考えられる。

②ドリルゲームやタスクゲームからの生徒の振り返り（学習カードより）

写真7のAさんのまとめの記述より、ドリルゲームにおいて「ランニングシュートのコツや3Pシュートのコツがわかった」やタスクゲームにおいて「2対1のときにパスカットされないためには、あまり離れすぎないでパスをもらうということがわかったのでゲームに生かしたい」という記述があり、チームで協働して課題解決したり、できる人に教えてもらった結果、コツが記入できたりして知識や技能の習得につながっていると考えられる。

また、写真8Bさんのまとめの記述より、「ゴールの四角に集中してねらうとだんだんボールが入りやすくなりました」、写真9Cさんのまとめの記述より「○○さんにランニングシュートを教えてもらってできるようになって良かった」、写真10Dさんのまとめの記述より「2対1の時にどんな動きをすれば入るかを教えてあげて、友達がシュートが入るようになったのでうれしかったです」という記述があり、ドリルゲームやタスクゲームを行いながら、知識や技能が高まることで、自分の課題やチームの課題を解決していく力がついていることが伺える。

以上のことから、ドリルゲームやタスクゲームを行うことで、生徒は基本的な技術の高まりや運動の動きのコツを知り、知識や技能の高まりがあった。また、生徒同士教え合い、コミュニケーションを取りながら学習を行うことで情意的な側面にも効果があった。

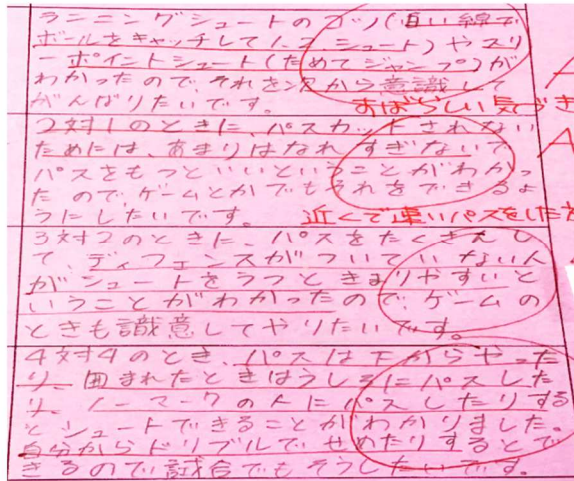


写真7 Aさんのまとめの記述より

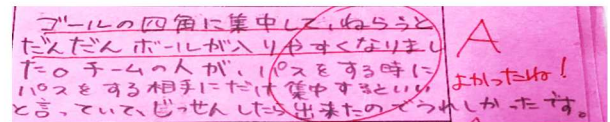


写真8 Bさんのまとめの記述より

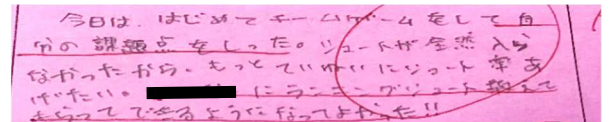


写真9 Cさんのまとめの記述より

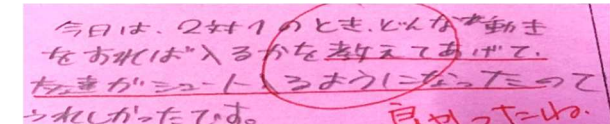


写真10 Dさんのまとめの記述より

③課題解決における意識の変容

「課題解決学習に関する質問」に対して、「あてはまる」が4点、「どちらかといえばあてはまる」が3点、「どちらかといえばあてはまらない」が2点、「あてはまらない」が1点の4件で回答を求めた。単元の前後に調査を行い、平均点を算出し、ウィルコクソンのT検定を用いて比較を行った。その結果、課題解決学習について好意的な変化が見られた項目を表4に示した。

表4 好意的な変化が見られた項目

項目	質問内容	1時間目	単元後
4	体育の授業で学習したことは、将来、社会に出て役に立つと思いますか。	2.94	3.30
5	運動の行い方がわからないときは、あきらめずにいろいろな方法を考えますか	3.00	3.27
7	体育の授業で運動を行うとき、正しい行い方やコツを理解するようにしていますか。	3.15	3.55
12	体育の授業で、自分の考えをまわりの人に説明したり、発表したりしていますか。	2.44	2.94
13	体育の授業で、運動ができるようになる練習(学習)を行うことは好きですか。	3.19	3.42
14	体育の授業では、自分の課題を理解しようとしていますか。	3.38	3.64

表4の結果より以下のことが推測される。

○項目7と14において、ドリルゲームにおいて、できる人の動きを見たり、教えてもらうことでできるようになったり、タスクゲームによって、チームの課題や自分の課題に気づいて解決しようとする意識の変容が、運動の正しい行い方やコツ、自分の課題を理解しようとし、好意的な変容が見られたのだろうと思われる。

○項目5と13においても、ドリルゲームやタスクゲーム、メインゲームを行うことで、できる人に教えてもらったり、チームで協働して課題を解決したり、できなかったことができ

るようになった喜びを知ること、運動の行い方がわからないときはあきらめずに色々な方法で行おうと思ったり、どう動けばできるようになるのかといった練習を行うことを意識するようになったり、できるようになるためにあきらめずに練習しようという意欲が変容に現れたのではないかと考えられる。

○項目 12 では、恐らくこれまでは意見を言う人のみがミーティングを行っていたために、意見を言うことがなかった人たちが、今回のチームビルディング学習を行うことで、考えを説明したり、発表したりできるようになり、発表することに対して好意的な変容に変わってきたのではないかと考えられる。

○項目 4 では、このバスケットボールの学習を通して、できないことができるようになったり、チームで話し合いをすることで話せなかった人とコミュニケーションができるようになったり、自分たちの課題を発見して協働して解決することで、学校生活や社会生活にも同じような場面に直面した際に役に立つのではないかと考えるようになったため、好意的な変容が見られたのではないかとと思われる。

以上のことより、本実践によって生徒は、課題解決学習における課題の把握や解決のために試行錯誤すること、自分の考えを説明・発表することに対して、単元前より好意的な変容が見られたと捉えられる。さらに本実践において、体育授業の学習の価値についても認識するようになったと考えられる。

(2) チームビルディングを取り入れた学習から見る意識の変容

チームビルディング学習を取り入れたバスケットボール単元の授業が、集団的・協力的な活動であったかどうかについて、小松崎ら(2001)の評価表を用いた。質問項目に、「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」で回答を求めた。各項目の回答に、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点として、平均点を算出した。さらに各質問項目から構成される4つの集団的達成、集団的思考、集団的相互作用、集団的人間関係、集団的活動への意欲の各因子の平均点を算出した。単元の1時間目と検証授業(9時間目)で平均点を算出し、ウィルコクソンのT検定を用いて比較を行った。

単元1時間目と9時間目の平均点を比較した結果、集団的達成、集団的思考、集団的人間関係の各因子の得点に有意差が認められた。いずれの因子においても、単元後に得点が上昇した結果となった。

図2より、集団的達成は、授業中に設定されたグループの課題を達成できたか、また、それに導かれる喜びを味わうことができたかという点に着目している因子である。本実践では、4時間目から学習課題を提示し、チームで話し合い、実際にタスクゲームを行いながら課題に対して解決方法を考えてきた。その際、リーダーのチームをまとめる力と、みんなの意見を聴いたり伝えたりができる雰囲気やチーム全員で解決してきたこと、チームみんなで喜び楽しめたことが、有意に差が出た結果につながったのだろうと思われる。

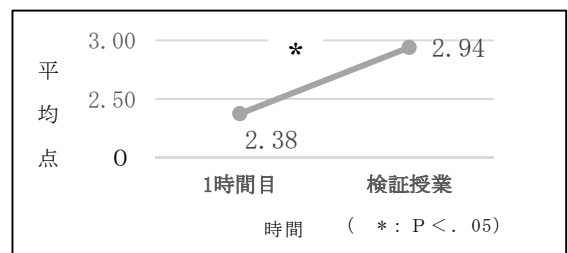


図2 集団的達成

図3より、集団的思考は、チームで仲間の意見を傾聴することができたかや積極的に意見を出し合うことができたかという点に着目している因子である。本実践では、チームビルディング学習の「チームワークとは」や「チームワークを高める方法2・3」を理解できたことから、チーム全員がコミュニケーションを持ち、話し合いの時に必ず意見を言ったり、リーダーがメンバー全員の意見を受け入れたり、意見をよく聴くことで、チームが仲間を大事にし、意見を傾聴したり、積極的に意見を出し合える雰囲気ができていたと思われる。

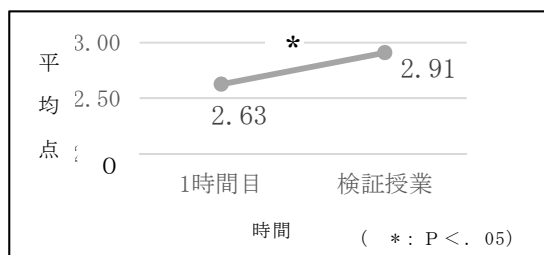


図3 集団的思考

図4より、集団的人間関係は、授業中の活動に対する満足度やさらなる活動欲求という情動的な側面を表している。本実践では、検証授業当日のゲームがどのチームも盛り上がった。

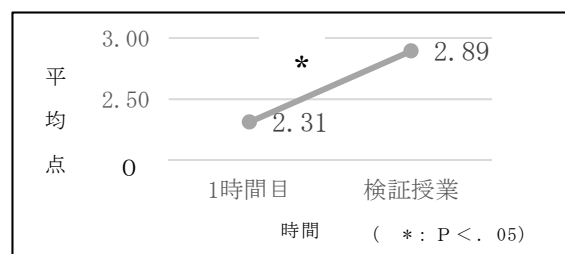


図4 集団的人間関係

グループ同士の応援や良いプレイに対する拍手が多く、また、接戦したゲーム展開であったため活動に対する満足度や今度もまたこのチームでゲームをしたいという欲求が高まったのだろうと思われる。

(3) 授業前後の生徒アンケートから見る意識の変容

大きな変容としては、3つ挙げられる。

1つ目は、図5より、事前では、バスケットが苦手な生徒が26名いて、その理由に、「ドリブルはできるがシュートができない」、「ルールがわからない」、「人とぶつかるから」等の理由で、バスケットが苦手な生徒が多かった。しかし、授業を終えて、得意・どちらかといえば得意とする生徒が大幅に増加した。その理由として「基本的な技能ができるようになったから」、「シュートが入るようになった」、「チームのメンバーで話し合ったりして作戦を考えたりすることができたから」、「できないところを教えてもらったから」等の理由が多かった。このことからできなかったことができるようになったり、チームで教えてもらったり等協働して活動することで、苦手だった種目が少しずつ得意になっていくことが推測される。

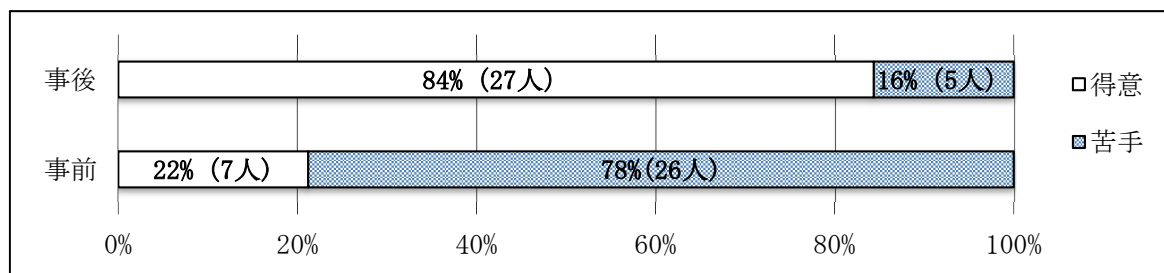


図5 質問 あなたはバスケットボールが得意ですか 1年5組6組女子(34名中32名回答)

2つ目は、図6より、「球技の楽しさを感じる時は、どんな時ですか」という問いに、事後アンケートでは、「チームで協力して作戦を立てたりして目標を達成できるところ」、次に「仲間との交流」、「勝ち負けを競えるところ」の順で多くなっていた。この結果は、恐らくチームビルディング学習を取り入れたことで、目標を達成するためにチームで協働して話し合い活動を行い、課題を解決しながらゲームを楽しんでいたからではないかと思われる。

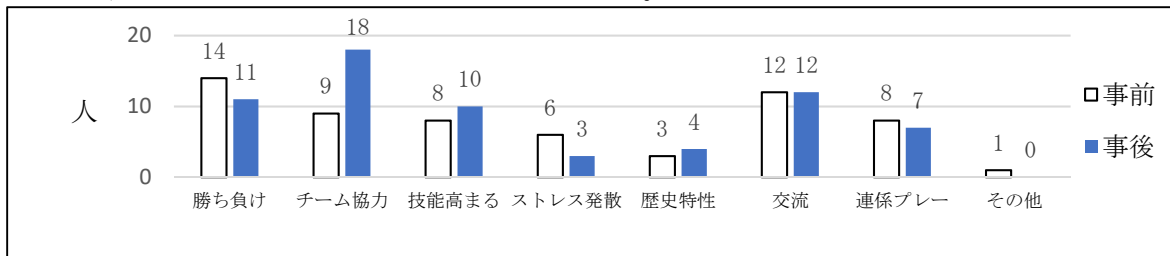


図6 質問 あなたにとって、球技の楽しさを感じる時はどんな時ですか(34名中33名回答)

3つ目は、図7より、事後「授業を終えて何ができるようになりましたか」という質問に対して、「基本的な技術の習得ができた」、「グループで話し合い活動をして作戦や練習をして目標を達成させることができた」、「練習してパスを回したりシュートをたくさん決めたりして、チームに貢献でき、ゲームをみんなで楽しむことができた」の順が多かった。

この結果から、ドリルゲームをしっかりと取り組んでいたために基本的技能の習得が図れたのではないかと、また、チームの目標を掲げたり毎回学習課題や自チームの課題に対してチームで協働して解決に向かったり、チームビルディング学習を行ったためにこのような結果がでたのではないかと推測される。

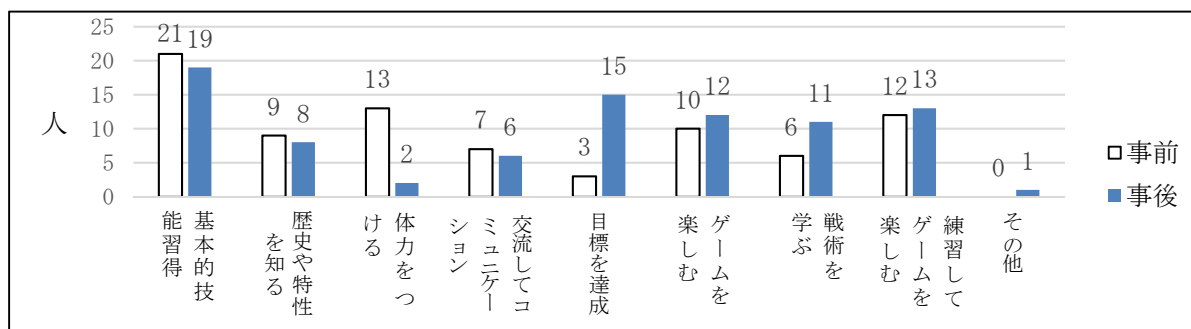


図7 質問 事前、授業のできるようになりたいことと事後できるようになったこと:複数回答(34名中33名回答)

3 検証のまとめ

コミュニケーションが苦手な生徒や運動技能に差のあるグループ内で、課題解決を図る話し合い活動を行う場面において、チームビルディングを取り入れた学習を行うことで、次のような生徒の変容が見られた。

- チーム全員が意見を伝えたり、聴いたりして良い雰囲気を作ることができ、協働して課題に取り組んで解決しようと意欲的に取り組む姿が見られた。
- ドリルゲームやタスクゲームを行うことで、一人では解決できないことをチームで協働して解決しながら、個々の基本的技能が高まり、ゲームで活躍する場面が増えた。
- 教えた側の生徒ができなかった生徒に教え、できるようになったことで、お互いの嬉しさや喜びもあり、チームが一体感にあふれ最後のリーグ戦が盛り上がり、授業への満足感を実感できた。

以上のことより、コミュニケーションが苦手な生徒や運動技能に自信がない生徒もチームビルディングを取り入れた学習を通して、協働して取り組むドリルゲームやタスクゲーム等、授業づくりを工夫することで、バスケットボールの知識・技能が高まり、チームで協働して課題を解決する力が高まる(仮説)ことを検証することができた。

VI 研究の成果と課題

本研究の目的は、チームビルディングを取り入れたバスケットボール単元の授業において、チームで協働して課題解決することを通して仮説を検証することである。理論研究や授業実践を通して、次のような成果が見られた。

1 研究の成果

- (1) 本研究を通して、「チームビルディングを取り入れたグループ学習」を行うことで、仲間での教え合いや知識や技能の高まり、自チームの課題を発見し解決するまでの力が身に付くことで、チームで協働して課題解決に取り組む力が高まることが検証された。
- (2) 集団的・協力的活動において、チームビルディング学習の理論を取り入れたり、リーダーへの支援や生徒一人一人の役割分担、チームの目標を掲げることで、生徒一人一人が機能し、役割をこなすことでチーム力が高まった。
- (3) 生徒一人一人がチームワークを高めるための方法を習得し、チーム内でお互いを励まし合い称賛し合うことで、個々の潜在能力が引き出され、それぞれの場面で力を発揮することにより、チームワークが高まり、より良い関係性を築けることができた。

2 今後の課題と対応策

- (1) 自チームの課題をチームノートに十分に記入できなかったチームがあり、チームノートの活用については事前に指導する必要がある。
- (2) 日常的にチームビルディングを取り入れた学習を、学級経営や学校生活の場面に取り組んでいきたい。
- (3) 体育が得意な生徒、苦手な生徒もお互いが楽しめる授業を目指して、授業改善を図っていきたい。

<主な参考文献>

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
山口裕幸 (2008) 『チームワークの心理学』よりよい集団づくりをめざして サイエンス社
堀公俊, 加藤彰, 加留部貴行 (2007) 『チーム・ビルディング』 日本経済新聞出版社
高橋健夫 (2003) 『体育授業を観察評価する』 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント明和出版
その他

<参考URL>

梅垣明美・大友智・南島永衣子・上田憲嗣・深田直宏・吉井健人・宮尾夏姫 (2016)
『中学生の体育授業を対象としたチームビルディング学習の開発とその有効性の検討』体育科教育
学研究 32(2):1-18.2016
https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsppe/32/2/32_1/_pdf/-char/ja
小林大輔 (2018) 『「する・みる・支える・知る」楽しみ方を共有することができるマット運動の指導の工夫—互いの違いから学び合う協働学習を通して—』
https://www.kyoiku-kensyu.metro.tokyo.jp/09seika/reports/files/kenkyusei/h30/h30_k08.pdf
阿部隆行 (2015) 『ICTを活用して協働的に課題発見や課題解決を図る指導の工夫—球技「ネット型」の学習を通して—』
<https://www.kyoiku-kensyu.metro.tokyo.jp/09seika/reports/files/kenkyusei/h27/k-9.pdf>
その他