- ※文字の大きさは Meiryo UI /12 ポイント以上とし、上下左右の余白は変更しないでください。
- ※各項目の枠の幅は変更可能ですが、必ず A 3 用紙片面におさまるように作成してください。
- ※画像、写真、イラスト等は、用紙の中におさまるようにし、ファイルサイズは 5 MB 以下としてください。

研修成果の活用レポート/NITS 大賞エントリーシート

※事務局記入欄

※研修成果の活用レポートは、NITS 大賞エントリーシートと同様式です。NITS 大賞に応募される方は、 推薦者への提出とは別に、<<u>award@ml.nits.go.jp</u>>宛て、メールにてお送りください。なお、メール送信 後、3 日以上受領メールが届かない場合はご連絡ください。

受理No.: A-25

【学校名·氏名】安来市立伯太中学校 中谷 壮志

【応募部門】 カリキュラム・マネジメント 実践部門

【修了研修名】記載例:平成30年 第5回 中堅教員研修

【活動名】中保体カリキュラムの実践(効果的で合理的な指導方法の考案)

解決すべき課題:※活動を行う前に、どんな課題設定をしましたか?

- ○学校教育に関わる様々な取り組みを組織的かつ計画的に実施し、教育活動の質の向上につなげていく 必要がある。
- 〇生徒や学校、地域の実態を適切に把握し、教育の目的や目標の実現に必要な教育の内容等を教科 等横断的な視点で組み立てる必要がある。
- ○教育課程の実施状況を評価してその改善を図っていくこと。
- ○教育課程の実施に必要な組織をつくっていくとともに、その改善を図ること。

目標・方針:※課題を解決するためにどんな目標や計画、戦略や方針をたてましたか?

(1) 目指す生徒像を学校全体で考え、共有する

目的 目標 内容 方法 時数

- 〇 つけたい力(資質や能力)を具体化・焦点化する。
- 道徳や学校行事、総合的な学習の時間との関連を図る。
- (2)教育課程を考える
 - アクティブ・ラーニングの視点で主体的・対話的で深い学びを実践する。 知識習得型から知識活用型の教育への転換
 - 自律的に学ぶ力を育む授業づくり 系統的な指導計画を考え、発達段階に応じた各学年の重点項目を設定する。
- (3) カリキュラム・マネジメントの実践教育成果の検証方法を探る
 - 評価方法を考え、より効果的で全理的な指導方法を考える。

活動内容

- (1) 目指す生徒像から指導計画を構成する。 (右図1) 単元:中学校球技バレーボールつけたい力やねらう技術・戦術・判断力を明確にする。系統的な指導計画を考えることによる焦点化を図る。
- (2) アクティブ・ラーニングの視点で主体的・対 話的で深い学びを実践するために、戦術を 中心とした学習内容を考え、話し合い活動 を多く取り入れた実践を行った。

| | | お削に区 | 117 0 3 0 C | | | |
|---|------|-------------------------------|------------------------|--------------------|--|--|
| | 学年 | (ボールをもたない | ときの動きを含む) | 戦術のねらい | | |
| | | 攻擊 | 守備 | | | |
| | 中学校 | セッターの向きを変える | ・ボールの落下点に入る | セッターとアタッカーの連携を使っ | | |
| | 1 年生 | ・サーブレシーブ時の作戦を実 | ・ベースポジション(定位置)に | て、相手の空いた空間を見つけて(作 | | |
| | | 行する・アタック時に体を開く | 戻る | り出し)アタックを打てるか | | |
| | | ・助走してアタックを行う | | | | |
| | 中学校 | ・相手コートのスペースにボー | ・ボールを送りたい方向へ体を | 相手のアタックを拾うために、どのよう | | |
| | 2年生 | ルを落とす | 向ける | なフォーメーションでレシーブをするか | | |
| | | ・サーブレシーブ時の作戦を実 | ・ベースポジション(定位置)に | | | |
| | | 行する(サーブはフリーボール) | 戻る | | | |
| | 中学校 | ・連携を用いた攻撃パターンを | ・落下地点へ正確に移動して | レシープからアタックまでの局面に着 | | |
| | 3年生 | 実行する | ねらい通りにポールを送る | 目して、相手のディフェンスをどのよう | | |
|] | | | ・カバーリング | に攻めるとディフェンスが崩れるか | | |
| | | | ・フォーメーションの動き | 攻守の入れ替わりのときに空いた空 | | |
| | | | | 間を見つけ、攻防することができるか | | |
| | | | | | | |

【様式2】

- (3)教科単独ではなく、道徳や学校行事、総合的な学習の時間との関連を図るために教科関連表を 作成し、学校内で連携を図る。
- (4)「体育授業を診断的・総括的に評価する授業評価尺度」(表1)を用いて、より効果的で合理的な指導方法を考える。
- (5) 大学の教授と指導計画を立て、授業公開を行い、単元計画の見直しを図り、より効果的な指導方法を探る。

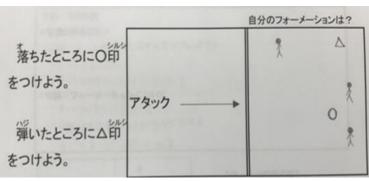
活動の成果: ※それによって、どんな成果が得られましたか?

表 1

- カリキュラム・マネジメントを意識することによって、教育活動の質の向上 につながった。
- アクティブ・ラーニングの視点で授業づくりを行った結果、表1の結果に もあるように「たのしむ」、「まなぶ」の因子が上昇している傾向が見られ、 生徒が戦術を話し合う活動を中心に学習することによる効果が明らか になった。
- 大学の教授と連携を取ることにより、新たな視点が見え、カリキュラムマネジメントの重要さに気づくことができた。
- 系統的な指導計画を立てることにより、授業のねらいを焦点化することができ、単元が効率化され、授業の流れがスムーズになると実感した。
- 球技などの単元では、仲間とのかかわりが多くなるため、学級の人間 関係や雰囲気にも違いが表れてくる。おもしろくて充実した授業が展開 できると雰囲気もよくなり、自分の意見を言いやすくなる。

| 因子名 | 質問事項 | 項目名 | 単元前 (1月) | 単元後 (2月) | 増減 | | | |
|-----|------------|-------------|-------------|-------------|-------|--|--|--|
| , | 楽しく勉強 | Q 3 | 2.90 | 2.93 | 0.03 | | | |
| たの | 丈夫な体 | Q 5 | 2.90 | 2.93 | 0.03 | | | |
| し | 精一杯の運動 | Q 12 | 2.76 | 2.79 | 0.03 | | | |
| む | 明るい雰囲気 | Q 8 | 2.79 | 2.83 | 0.03 | | | |
| v | 練習時間 | Q 16 | 2.66 | 2.72 | 0.07 | | | |
| | いろいろな運動の上達 | Q 2 | 2.79 | 2.69 | -0.10 | | | |
| で | できる自信 | Q 7 | 2.45 | 2.45 | 0.00 | | | |
| き | 運動の有能感 | Q 11 | 2.28 | 2.17 | -0.10 | | | |
| る | 自発的運動 | Q 13 | 2.55 | 2.62 | 0.07 | | | |
| | 授業前の気持ち | Q 17 | 2.55 | 2.45 | -0.10 | | | |
| | 作戦を立てる | Q 6 | 2.79 | 2.86 | 0.07 | | | |
| ま | 応援 | Q 9 | 2.83 | 2.83 | 0.00 | | | |
| な | 他人を参考 | Q 10 | 2.62 | 2.72 | 0.10 | | | |
| ぶ | 友人・先生の励まし | Q 15 | 2.76 | 2.76 | 0.00 | | | |
| | 積極的発言 | Q 20 | 2.17 | 2.59 | 0.41 | | | |
| | ルールを守る | Q 4 | 2.93 | 2.97 | 0.03 | | | |
| ま | 勝つための手段 | Q 1 | 2.93 | 2.69 | -0.24 | | | |
| ŧ | 勝負を認める | Q 14 | 2.86 | 2.83 | -0.03 | | | |
| る | 自分勝手をしない | Q 18 | 2.86 | 2.90 | 0.03 | | | |
| | 約束事を守る | Q 19 | 2.93 | 2.90 | -0.03 | | | |

ワークシートの内容 兄弟チームによるゲーム分析を行い、話し合い活動がより深まるよう丁夫した。



授業の様子



アピールポイント(アイディアや工夫):

- 今回は表 1 の検証期間が 2 か月弱で、変化を効果的に検証できたかは疑問が残ってしまったが、戦術学習を中心とした学習活動は、主体的・対話的で深い学びにつながると考えられる。
- 学校全体で「つながり力の育成」を掲げて活動しているため、教科間の連携が図りやすく、校内での協働のサイクルの活性化にもつながった。
- 「体育授業を診断的・総括的に評価する授業評価尺度」を用いたが、この調査は生徒へアンケートを 行い、短時間で実施・集計・検証ができるため、簡易に繰り返し調査することができる。
- 単元を構成するうえで重要なマネジメントのポイントは、簡易なルールでゲームをつくる、少人数(3・4人)でチームを構成する、ゲームに必要な技術は簡単で戦術を中心に考えることができるようにする(レシーブは難しいのでキャッチに代える)などである。