

【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？

- 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「たのしみ」、「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で、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。

表1

因子名	質問事項	項目名	単元前 (1月)	単元後 (2月)	増減
たのしみ	楽しく勉強	Q 3	2.90	2.93	0.03
	丈夫な体	Q 5	2.90	2.93	0.03
	第一杯の運動	Q 12	2.76	2.79	0.03
	明るい雰囲気	Q 8	2.79	2.83	0.03
	練習時間	Q 16	2.66	2.72	0.07
できる	いろいろな運動の上達	Q 2	2.79	2.69	-0.10
	できる自信	Q 7	2.45	2.45	0.00
	運動の有能感	Q 11	2.28	2.17	-0.10
	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
まなぶ	作戦を立てる	Q 6	2.79	2.86	0.07
	応援	Q 9	2.83	2.83	0.00
	他人を参考	Q 10	2.62	2.72	0.10
	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
まもる	ルールを守る	Q 4	2.93	2.97	0.03
	勝つための手段	Q 1	2.93	2.69	-0.24
	勝負を認める	Q 14	2.86	2.83	-0.03
	自分勝手にしない	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工夫した。

授業の様子

アピールポイント（アイデアや工夫）：

- 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いましたが、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。