

Teacher(s) 担当教員	三好 達也 (Tatsuya MIYOSHI)	Subject group and discipline 教科	Physical and Health Education 保健体育科		
Unit title 単元名	チュックボール	MYP year 学年	第3学年 MYP4	Unit duration (hrs) 時間数	10

Inquiry: Establishing the purpose of the unit 「探究」単元目的の設定

Key concept 重要概念	Related concept(s) 関連概念	Global context グローバルな文脈
Development (発展)	改良 (refinement) ものの見方 (perspective) システム (system)	Scientific and technical innovation (科学技術の革新) Virtual environments and the information Age (仮想環境、情報時代)
Statement of inquiry 探究テーマ		
情報時代における仮想環境は、人のものの見方を発展させ、システムの改良を導く。		
Inquiry questions 探究の問い		
<p>Factual (事実) – システムとは何か。競技におけるシステムとは何か。 競技の技術やシステムを発展させるのに必要なものは何か？</p> <p>Conceptual (概念) – テクノロジーを活用することはパフォーマンスや自己の考えやものの見方を改良するのか。</p> <p>Debatable (議論) – 情報時代においてテクノロジーの活用から見えるスポーツ全般に共通していることは何か。</p>		

Objectives 目標	Summative assessment 総括的評価	
<p><u>A:Knowing and understanding</u></p> <p>i. describe physical and health education factual, procedural and conceptual knowledge</p> <p>ii. apply physical and health education knowledge to explain issues and solve problems set in familiar and unfamiliar situations</p> <p>iii. apply physical and health terminology effectively to communicate understanding.</p> <p><u>B:Planning for performance</u></p> <p>i. outline goals to enhance performance</p> <p>ii. design and explain a plan for improving physical performance and health.</p> <p><u>C:Applying and performing</u></p> <p>i. demonstrate and apply a range of skills and techniques</p> <p>ii. demonstrate and apply a range of strategies and movement concepts</p> <p>iii. outline and apply information to perform effectively.</p> <p><u>D: Reflecting and improving performance</u></p> <p>i. describe and demonstrate strategies to enhance interpersonal skills</p> <p>ii. explain the effectiveness of a plan based on the outcome</p> <p>iii. explain and evaluate performance.</p>	<p>Outline of summative assessment task(s) including assessment criteria: (観点を含む、総括的評価課題の概要)</p> <p>GOAL(目的・ゴール) 種目の特性や面白さ、学びの広がりを伝え、スポーツのよさを普及する</p> <p>ROLE(自身の役割) ある競技を基に、自分たち楽しいと思えるスポーツを開発し、伝えることができる中学生</p> <p>AUDIENCE(相手・対象) 小中高等学校の教員</p> <p>SITUATION(状況設定) 体育の授業では特定の種目をその種目のルールや規則に則って実施することが多い。そうすることで面白さや特性に触れられる一方で、ルールの難しさから運動嫌いになったり体育に対してなかなか前向きに取り組むことができなかつたりする現状がある。そのため生徒目線でそのスポーツを基にした新たなルールや規則を作り、発信することとした。その際、ガイドブックや楽しむためのポイント、魅力を伝える写真も付けることとした。それらを発信することで学校体育に新たなスポーツの関わり方を提唱することとした。</p> <p>PERFORMANCE(完成作品) 規準A、B: 写真とガイドブック 規準C: ゲームでのプレーの様子 規準D: 振り返りジャーナル</p> <p>STANDARDS(観点・含むべきもの) ①デジタルルールブック(基準A) ・基本的な技能とその高め方。</p>	<p>Relationship between summative assessment task(s) and statement of inquiry: (課題と探究テーマの関連性)</p> <p>①デジタルガイドブック デジタルガイドブックを作成することで、選択した種目に対するシステム上の理解を深めることができます。他種目との関連を考えることで他種目にも考え方や運動計画を応用することができます。また、デジタルガイドブックにのせる写真は、テクノロジーを活用することで物事を多面的多角的に捉えることができ、心身の育成や技能の発達に影響を与えます。</p> <p>②スキルテストを通して、自己の身体機能を高めます。また、自己の運動機能に対するメタ認知を図ります。</p> <p>③日々の活動を振り返ることで、キーコンセプトである「発展」を問うことができるようになります。また、競技特性が違って、スポーツには共通点があることに気付かされます。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・種目が持つ面白さ。 ・他種目や他教科等にも活かせるスキルや考え方 <p>②スキルテスト(基準C) 試合の中で基本的なスキルを発揮する能力を評価します。</p> <p>③振り返りジャーナル(基準D) アクティビティとコンセプトの関連性を見つけ、それをジャーナルに記述します。</p>	
--	--	--

Approaches to learning (ATL) 学習の方法

・リサーチ(インフォメーションリテラシースキル)・
総括的課題では、生徒はデジタルガイドブックを作成する。その際、多種多様なメディアを用いて、データを収集し分析する。

・コミュニケーション(コミュニケーションスキル)
また、総括課題に向けて、毎回の学習で書き溜めたり撮り溜めたりしたデジタルポートフォリオを活用し、さまざまな解決策を提案する。

・思考(創造的思考スキル、転移スキル)
学びをなじみのない状況においてスキルや知識を応用できるような意識を持たせる課題をガイドブックに設定することで、学びを転移させられる学習にする。

Action: Teaching and learning through inquiry 「活動」探究を通じた教授と学習

Content 内容	Learning process 学習のプロセス
<p>各種目第1次～第3次までの流れは共通</p> <p>第1次 オリエンテーション リフレクション・ジャーナルの指導 概念(発展、改良、ものの見方、システム)</p> <p>第2次 基本スキル</p>	<p>Learning experiences and teaching strategies 学習経験と教授方法</p> <p>第1次 Factual(事実的問い)ーシステムとは何か。競技におけるシステムとは何か。 競技の技術やシステムを発展させるのに必要なものは何か。</p> <p>オリエンテーションを通して、学習の進め方、リフレクションやジャーナルの書き方について理解することができる。</p> <p>第2次</p>

<p>各種目の基本的な技能獲得のためのスキルトレーニング(スロー&キャッチ、パス&ムーブ、構え)</p> <p>第3次 タスクゲーム 課題解決に向けた練習方法を個人やチームで設定し、取り組む。</p> <p>第4次 ルールブック、動画の作成 択し、ガイドブックと解説動画を作成する。</p>	<p>Factual(事実的問い)ー競技の技術やシステムを発展させるのに必要なものは何か。</p> <p>(1)チェックボールにおいて、「みんなが楽しい」の共通理解をはかる。</p> <p>(2)既存のルールでゲームを行う。</p> <p>(3)楽しくなる工夫を考える。</p> <p>(4)その中で、様々な受け手とのコミュニケーションに必要な多様な会話テクニックを用いる(コミュニケーションスキル)</p> <p>(5)チェックボールを楽しむための工夫(ルール、技術向上、チームでのきまり)を考えて実践する。</p> <p>(6)種目に応じた基本スキルについて理解することができる。基本スキル獲得のために、自己調整をしながら粘り強く取り組むことができる。</p> <p>第3次</p> <p>Conceptual(概念的問い)ーテクノロジーを活用することはパフォーマンスや自己の考えを改良するのか。</p> <p>(1)「みんなが楽しい」という考えの再構築をはかり共通理解する。</p> <p>(2)楽しむための工夫(ルール・技能向上,チームでの決まり)を考え,変更しながらゲームをする。</p> <p>(3)これらを通して、確証ある問題への新しい解決策を創造する。(思考・創造的思考スキル)</p> <p>(4)個人やグループにあった内容、取り組み方を考え、実践する。自己分析を行い、課題解決につながる練習計画を立てることができる。</p> <p>第4次</p> <p>Debatable(議論的な問い)ー情報時代においてテクノロジーの活用から見えるスポーツ全般に共通していることは何か。</p> <p>(1)書き溜めたジャーナルや撮り溜めた画像や映像、作成フォーマットなどを活用しガイドブックをつくる。</p>
---	---

	<p>(2)これらを通して、多種多様なメディアを用いてデータを収集し、分析する力を身につける。(リサーチ・インフォメーションリテラシースキル)</p> <p>(3)様々な情報を関連付け、学びを転移させられる学習をする。(思考・転移スキル)</p>
	<p>Formative assessment 形成的評価</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業後における知識・理解、活動の計画、活動の振り返りと改善にかかわる評価(ワークシート) ・練習への取り組み、個人的・集団的技能の発現についての評価(観察) ・ディスカッションにおける発言からの理解度・取り組みの評価(観察・ワークシート) ・運動の特性にかかわる理解度の評価(観察、ワークシート)
	<p>Differentiation 差異化</p> <ul style="list-style-type: none"> ・技能の習得が困難で、レポートの作成が困難な生徒にはどの資料を使うのを理解していないので適切な資料(データ)を選択するよう促す。 ・全ての生徒にゴールを意識し、学ぶことができるように適宜ゴールを示す。 ・全ての生徒に課題の完成形をイメージできるように例を示す。 ・ATLスキルを高めるため課題作成の得手不得手に関わらずまとめ方、方法は個人の意向を、可能な限り反映する。 ・課題の形式は、データでも手書きでも可とする。 ・技能習得が困難な生徒には学習内容に関して、適宜補足説明を行う。
Resources 資料、備品、機器	
・iPad・副読本(ビジュアル新しい体育実技、東京書籍)、ループリック	

Reflection: Considering the planning, process and impact of the inquiry 「振り返り」

Prior to teaching the unit 指導前	During teaching 指導中	After teaching the unit 指導後
--------------------------------	---------------------	-----------------------------

<p>技能習得を中心とした授業を受けていた生徒が多く、できる・できないによって種目を楽しめるかどうかが決まっている生徒が多い。そのため、新しく取り組むチュックボールに対してできなければどうしよう、などとネガティブな考えを持つことが予想される。</p> <p>そこで本単元では、「する」という以外の関わり方に多く触れさせることでスポーツに関わる楽しさを味わわせたい。又、自分たちでルールや規則を作っていくことで楽しさを感じさせるようにしたい。</p> <p>チームとして取り組むことで運動が苦手な生徒も取り組みやすくなるを考える。また、「する」だけでなく「見る、支える、知る、作る、広めるなど」多様な関わり方をすることで領域や教科の結びつきへの理解を深めるきっかけとし探究する人に近づけると考える。</p>		
--	--	--