

平成 26 年度

体育センター長期研修研究報告

仲間にボールをつなぐ バレーボールを目指す授業

—全体指導計画の共有と学習形態の工夫を通して—



神奈川県立体育センター

長期研究員

神奈川県立相模原養護学校 荒井 佑輔

目次

第1章 研究を進めるにあたって

| | | |
|---|----------|---|
| 1 | 研究主題 | 1 |
| 2 | 主題設定の理由 | 1 |
| 3 | 研究の目的 | 2 |
| 4 | 研究の仮説 | 2 |
| 5 | 研究の内容と方法 | 2 |
| 6 | 研究構想図 | 3 |

第2章 理論の研究

| | | |
|---|-------|---|
| 1 | 研究の背景 | 4 |
| 2 | 概念定義 | 5 |

第3章 検証授業

| | | |
|---|------------|----|
| 1 | 研究の仮説 | 12 |
| 2 | 検証の方法 | 12 |
| 3 | 学習指導計画 | 15 |
| 4 | 授業の実際 | 23 |
| 5 | 検証授業の結果と考察 | 49 |
| 6 | 授業全体を振り返って | 66 |

第4章 研究のまとめ

| | | |
|---|----------|----|
| 1 | 研究の成果と課題 | 69 |
| 2 | 今後の展望 | 73 |
| 3 | 最後に | 73 |

[引用・参考文献]

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

仲間にボールをつなぐバレーボールを目指す授業
—全体指導計画の共有と学習形態の工夫を通して—

2 主題設定の理由

知的障害者である生徒に対する教育を行う特別支援学校高等部の各教科「保健体育」の目標には、「高等部の段階では、中学部の基本的な運動領域を更に広げ、個々の生徒がスポーツ、武道、ダンス等の適切な運動経験を積み重ね、運動の仕方や規則等を学習し、仲間意識を持ち、集団意識を自覚し、ルールや規則を守り、自主的に活動に参加できるようにする」¹⁾と書かれており、また、「高等部段階では、特に、生徒の運動能力の差が著しくなるため、個人差に十分に配慮し、安全に注意して指導する必要がある」¹⁾とも記載されている。

相模原養護学校高等部2学年の球技の授業では、生徒の運動能力の差が著しく異なる実態を踏まえ、バレーボールでは風船バレーを実施し、誰でも参加しやすいようにするなど、個人差に配慮して教師がルールや用具の工夫をしたり、個別に生徒の支援をしたりして、生徒が集団的活動に参加できるようにしている。

しかし、「多くの発達障害児は、成長するとともに大人とは比較的に良好な関係を持つようになるが、他児と相互的な関係を持つことは難しく、青年期に達してもなお、仲間との相互作用に著しく障害されたままにとどまる (Baltax & Simon, 1983)」²⁾ことが明らかにされている。これは、相模原養護学校の生徒も例外ではなく、生徒同士のコミュニケーションの難しさを感じる場面がしばしば見受けられる。例えば、風船バレーにおいても、チーム内でパスをする様子はあまり見られず、比較的運動能力の高い生徒が中心となって1対1で相手コートに返球し合うゲームの様相が見られるなど、集団的活動において、生徒自身が「仲間意識を持ち、集団意識を自覚」した活動になっているかどうかは不明な点が多い。そのような中、私自身の指導を振り返ってみると、生徒の個別指導計画の目標を、個人技能の習得を中心に設定し、集団的活動においても、生徒が仲間と関わることへの配慮より、個人技能が「できた・できない」ということに重点を置いて指導してきていた。

ところで、金らは「子どもの集団遊びを成立させるためには、特定の個人だけに楽しさが偏ってしまえば集団を維持することはできないので、強い立場の子ども（能力が高いとか、年齢が高いなど）も弱い立場の子どもも楽しさを共有できるような方法を考案しなければならない。」²⁾し、「あるルールにしたがって遊ぶことは、いろいろな役割を演じることを可能にし、自分の役割を自覚することにつながり、他者の立場を理解することにもつながる。」²⁾と述べている。これらのことを踏まえ、特別支援学校のすべての生徒に、学習形態を工夫することで役割を与え、楽しさを共有できる全体指導計画を考案し、実践すれば、仲間との関わりを自覚して運動することができるのではないかと思われる。

そこで本研究では、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールの授業において、仲間との“つなぎ”を意識した全体指導計画の共有と学習形態の工夫によって、生徒が仲間との関わりを自覚して運動する集団的活動を経験したり、その行い方を習得したりするのではないかと考え主題を設定した。

3 研究の目的

いろいろなスポーツ「球技」バレーボールの授業において、知的障害特別支援学校高等部生徒の仲間・運動と関わる集団的活動の経験やその行い方の習得の可能性について明らかにする。

4 研究の仮説

いろいろなスポーツ「球技」バレーボールの授業において、仲間との“つなぎ”を意識した全体指導計画の共有と学習形態の工夫によって、生徒が仲間との関わりを自覚して運動する集団的活動を経験したり、その行い方を習得したりすることができるであろう。

5 研究の内容と方法

(1) 理論の研究

ア 文献研究

(ア) 研究の背景

(イ) 概念定義

- ・「仲間にボールをつなぐ」とは
- ・「集団的活動」とは
- ・「全体指導計画の共有」とは
- ・「学習形態の工夫」とは
- ・「仲間との関わりを自覚する」とは
- ・「集団的活動を経験」とは
- ・「集団的活動の行い方を習得」とは

イ 学習指導と評価の計画の作成

(ア) 全体指導計画

(イ) グループ別指導計画

(ウ) 個別指導計画 → 各担任が4月に作成

ウ 分析の視点の立案

(2) 検証授業

ア 学習指導と評価の計画の明確化

(ア) 事前説明会の計画

(イ) 授業前後の検討会の計画

イ 授業実践

(ア) 個別指導計画の実践内容の把握方法

ウ 研究データの収集

(3) 研究のまとめ

ア 仮説の検証

(ア) 研究データの集約、分析、結果

(イ) 考察、まとめ

イ 研究報告書作成

仲間との関わりを自覚した運動



先生がそばにいないと不安...

現状
と課題

でも...
集団は苦手

思い通りいかないとイライラする

さまざまな運動経験

個人



第2章 理論研究

1 研究の背景

(1) いろいろなスポーツ「球技」における仲間との関わりについて

平成 21 年 3 月に改訂された、知的障害である生徒に対する教育を行う特別支援学校学習指導要領高等部の各教科「保健体育」の目標には、「高等部の段階では、中学部の基本的な運動領域を更に広げ、個々の生徒がスポーツ、武道、ダンス等の適切な運動経験を積み重ね、運動の仕方や規則等を学習し、仲間意識をもち、集団意識を自覚し、ルールや規則を守り、自主的な活動に参加できるようにすることである。」¹⁾と記されている。

また、渡邊ら(2007)は、「卒業後の余暇を充実させ、生活を豊かにしていくためにも、仲間と一緒に運動することを楽しむ経験も積み重ねていきたい。ところが、集団的スポーツの代表である球技については、その指導の困難さがみられること、その指導方法については十分検討していく必要がある」³⁾と指摘している。さらに、その困難さの理由として、「子どもの運動能力差の幅が大きくどこに焦点を当てたら良いのか分からない」³⁾といった調査の回答例を示している。

これらのことは相模原養護学校(以下、本校と記す)においても例外ではなく、特に高等部においては、集団として活動に取り組んでいるものの、できる生徒同士のみに関わりで活動が成立している場面が多く、運動能力のあまり高くない生徒は、教師を介して関わっている状況が見られる。

そこで、本研究では、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールの授業において、学習形態を工夫することで、生徒が運動能力差にかかわらず、仲間との関わりを自覚して運動する集団的活動を経験したり、その行い方を習得したりすることができる可能性を明らかにすることとした。

(2) 指導内容の共有について

特別支援学校の体育の授業は一般的にチームティーチング(以下TTと記す)で実施されているが、渡邊ら(2007)は、「学部が上がるにつれて一人の教員が指導する児童・生徒の人数の割合が増えていることから、指導法や指導体制、特に複数教師による連携(TT)がより重要になる。」³⁾と指摘している。さらに、松浦(2008)によると、「TT内で起こる教師間の考え方の違いは同時に、各教員に力量発達の機会を与えている。〔中略〕すなわち、TTの意義は、教員間で子どもの成長を考えて指導の内容を日々改善していくことにあり、指導に要する知識・技術を渴望し、積極的に獲得していく機会も与えていることにある。」⁴⁾と指摘している。

本校では、今年度、高等部2学年では保健体育の実技は学年教師全員が関わって展開することとなっている。そこでは、体育担当の教師が中心となって、年間計画を基に毎時間ごとの授業の展開を作成し、総勢14名の教師に配付している。それを基に、授業内容を共有し、実施されている。しかしながら、全体をイメージして議論するような打合せの時間は十分に確保できず、それぞれの教師が、自分が担当する生徒の姿のみをイメージして授業に臨んでいる状況である。

そこで、本研究では、仲間との“つなぎ”を意識した全体指導計画を立案し、打合せを通して体育の指導に当たる教師間で指導内容を共有することで、個に応じた指導の一層の充実を図っていくこととした。

2 概念定義

(1) 「仲間にボールをつなぐ」とは

ア バレーボールの特性

(主に知的障害である生徒に対する教育を行う) 特別支援学校では、さまざまな工夫を取り入れ、バレーボールの授業を展開している。しかし、風船バレー(ボールを変えて風船で行うバレーボール)であれ、フロアバレー(フロアにボールを転がして行うバレーボール)であれ、そのゲームの様相は、比較的運動能力の高い生徒同士の1対1でのラリーが多く見られ、バレーボールの楽しさの一つである、仲間とパスをつないで、相手コートに攻撃をするといったものはあまり見られない。

杉山(2001)らは、「バレーボールは、ネットを境に相對した2つのチームがサーブ・パス・レシーブ・トス・アタック・ブロックなどの個人的技能や集团的技能を發揮しながら、相互に攻防を繰り返して得点を取り合っており、勝敗を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことができるスポーツである。チームで勝敗を競い合うゲームの楽しさや喜びには5つの要素が考えられる。

- (ア) ラリーのつづき合いの楽しさ
- (イ) ボールコントロールの楽しさ(ねらったところにボールをコントロールするおもしろさ)
- (ウ) 攻防のかけひきの楽しさ(相手との対応プレーのおもしろさ)
- (エ) みんなで協力してプレーする楽しさ(役割分担を生かし助け合う楽しさ)
- (オ) 手軽に男女と一緒にゲームができる楽しさ(男女共習での楽しさ)

したがって、授業でのこれらの5つの要素をうまくからませて、生徒一人ひとりがそれぞれの欲求を充足できるように学習計画を立てることが大切である。特に、チームや個人の課題を解決し、チームワークが高まって普段以上の力を發揮することができて、ゲームに勝ったときなどには最も大きな喜びや楽しさを味わうことができる。」⁵⁾と述べている。

そこで、本研究では、バレーボールの特性を踏まえ、5つの要素を取り入れたゲームを考案することとした。また、個々の生徒の特性に応じた役割分担を生かし、生徒が仲間と協力し合うことで、チームや個人の課題を解決していけるよう、学習計画を立てていくこととした。

イ 知的障害児における基本運動の発達アセスメント

バレーボールを実施するためには、サーブ・パス・レシーブ・トス・アタック・ブロックなどの個人的技能が必要となる。しかし、知的障害児にこれらの個人技能を習得させるには多くの困難があると思われる。

勝二(2012)は、「知的障害児においては、知的機能のみならず運動機能にも遅れがみられることがこれまで多くの先行研究で報告されてきた(Bruninks, 1974; 波多野, 1982)。「投げる・捕る」といったボールを使用した操作運動においても、基本的な技能が十分に獲得されていない場合が多いとの指摘もある(橋本・渡邊・尾高, 2009; 渡邊・丸井・原田・小島・國分・奥住, 2007)。このように知的障害児では、知的発達の遅れに加えて、遊びなどを通して様々な運動を経験する機会が乏しく、幼児期に獲得されるはずの基本的な運動が未獲得のまま就学するケースが多い。」⁶⁾と述べている。

表 2-1 基本運動開始期の段階表（訂正版）一部抜粋⁶⁾

| | 投げる | 捕る |
|------|---------------------------|-------------------|
| 段階 1 | 下手から物を投げる | 両手を前に出して構える |
| 段階 2 | 両手で頭越しに投げる | 胸を使ってボールを抱え込む |
| 段階 3 | 片方で投げる | 弾むボールを捕まえる |
| 段階 4 | 片手で投げるとき、投げる側と同じ足が前に出る | 小さいボールを手で受けられる |
| 段階 5 | 腕を後ろに引き投げる側と逆側の足を踏み出して投げる | 腕の動作を使って手でしっかり受ける |

そこで、本研究では、バレーボールの特性を踏まえつつ、知的障害の生徒たちの成功体験を重視するため、アンダーハンドパス、オーバーハンドパス等といった難易度の高い個人技能は行わず、表 2-1 基本運動開始期の段階表（訂正版）一部抜粋⁶⁾を参考にし、キャッチ及び手渡し、運ぶといった容易な個人技能によって「仲間にボールをつなぐ」こととした。

(2)「集団的活動」とは

知的障害児の学校で過ごす様子を見てみると、子ども同士の関わりを求めるよりも、教師との関わりを執拗に求めている姿が多く見られる。

金ら（2005）は、「自閉症児を含む発達障害児の特徴の1つとして、仲間との相互作用に著しい困難があることは以前から指摘されてきた（Rutter, 1978）。多くの発達障害児は、成長するとともに大人とは比較的良好な関係をもつようになるが、他児と相互的な関係をもつことは難しく、青年期に達してもなお、仲間との相互作用を著しく障害されたままにとどまる（Baltax & Simmons, 1983）。〔中略〕

子どもが仲間と一緒にいることや遊ぶことを求めるのは、それが発達にとって必要な経験が含まれているからである。子どもにとっての仲間との活動は、発達に対する隠れたカリキュラムが機能する場であるといえる（井上、1992）。このような仲間集団が、学童期に生じることとはとても興味深いことである。それは大人社会に入っていく前に、大人社会に必要な社会性を訓練する場と位置付けることができるからである。すなわち、大人に依存した人間関係の中では育たない社会性が、対等な人間関係の中で育つのである。

〔中略〕

子どもが楽しく遊ぶために、構成員一人ひとりの立場や能力を考慮するという状況が生じ、そのことが思いやりや協調性を育てることにつながっていくと考えられる。また、あるルールにしたがって遊ぶことは、いろいろな役割を演じることを可能にし、自分の役割を自覚することにつながり、他者の立場を理解することにもつながる。そのような自他の立場や視点の統合が、協調性を育てる土台になっていく。それは、自己中心性から脱却する過程でもある。学童期の仲間との相互作用の中には、このような大人になってから必要な能力を訓練する場が多く組み込まれている。」²⁾と述べている。

そこで、本研究では、バレーボールの特性を踏まえた上で、個人的技能を集団的技能に発展させるために、自分の役割を自覚し、他者の立場を理解し行う活動を「集団的活動」とした。その際、教師との関わりによって成立するのではなく、生徒同士の関わりによって成立することを最重要視した。

(3) 「全体指導計画の共有」とは

TTがうまく機能せず、期待している効果が得られなかったとする反省が、日常の授業をTTで展開した際によく聞かれる。

茨城県教育研修センター（2000）によると、「TTによる授業を成功させるためには、事前の打ち合わせにおいて、授業全体の目標や児童生徒等一人ひとりの目標を話し合い、授業の流れの中での役割分担を明確にし、授業場面では共同の授業者としての関係を保ち、児童生徒等の反応に臨機応変な支援をし、事後に児童の様子や授業について振り返る場を設け、共通の授業観、児童生徒観を育てていくことが共通項といえることを示している。そして、常日頃から児童生徒等のことに関する情報交換を密に行い、個別の指導計画や年間指導計画、学級経営方針、授業案などをチームのメンバーによって共同で検討し、作成していくことがTTを有効に機能させる鍵と言える。」⁷⁾と示している。

そこで、本研究では、MT（メインティーチャー）が作成した全体指導計画をツールとして用い、個別指導計画、生徒の実態、単元目標、授業の流れなどを、また、目標とする集团的活動を目指すゲームの様相として、打合せ時に示し、授業者全員が共通理解することを目指した。このように、全体指導計画を用いて授業についての情報を共通理解したことを「全体指導計画の共有」とした。

(4) 「学習形態の工夫」とは

ア 個別指導計画の構築について

特別支援学校学習指導要領には、「各教科・科目等の指導に当たっては、個々の生徒の実態を的確に把握し、個別の指導計画を作成すること。また、個別の指導計画に基づいて行われた学習の状況や結果を適切に評価し、指導の改善に努めること。」¹⁾と記されている。

また、渡邊ら（2007）は、「小学部から中学部、高等部へと学部段階が上がるにつれて、児童・生徒の体格や体力、運動能力の差、また運動に対する興味・関心にも個々に幅がでてくる。〔中略〕そこで指導にあたっては、個々の運動技能やニーズに十分対応するために、個別の指導計画の作成が求められる。〔中略〕今後は児童・生徒一人ひとりの教育ニーズに応じて、アセスメント（実態把握）→指導目標→指導内容→指導法、指導体制→教育評価へといった個に応じた教育計画のサイクルの構築が求められるであろう」³⁾と指摘している。

本研究では、担任が作成した個別指導計画（本研究においては「個別の指導計画」を、相模原養護学校で用いられている「個別指導計画」と記す）の生徒の実態や目標を、授業者全員で見直し、修正を加えることで、個々の生徒の特性に応じた指導内容や学習形態の工夫といった指導の手立てに結びつけていくこととした。

イ アセスメントとグループ学習について

是枝ら（2007）は、「運動発達の遅滞や運動機能の低下、機能間のアンバランスさが目立つ知的障害児への体育指導は、個々の児童の身体機能や運動能力を適切にアセスメントした上で個別の運動指導について考えていくことが重要である。」⁸⁾と述べている。

また、立松（2011）は、太田の Stage 評価は、「自閉症や知的障害を伴う子どもの最も発達しにくいとされる部分（シンボル機能→概念形成能力）を捉えるものである。また、発達段階をとらえることは、〔中略〕子どもにとって『わかりやすい方法』を探り当て、やる気の出る課題を見付け、最適なかかわりをするために行うものである。最適な働きかけをするためには、子どもに通じるやり方を知る必要がある。」⁹⁾と述べている。

『太田の Stage』は、基本的には認知発達の低い順から Stage I、Stage II、Stage III-1、Stage III-2、Stage IV の 5 段階に分けられる。また、Stage I は認知発達によって、さらに Stage I-1、Stage I-2、Stage I-3 の 3 つの下位段階に分けられる。各 Stage の定義を表に示す。(表 2-2) 9)

表 2-2 表象機能の発達水準の定義

| | |
|---------------|-------------------------|
| Stage I | : シンボル機能が認められない段階 |
| I - 1 | : 手段と目的の分化ができていない段階 |
| I - 2 | : 手段と目的の分化の芽生えの段階 |
| I - 3 | : 手段と目的の分化がはっきりと認められる段階 |
| Stage II | : シンボル機能の芽生えの段階 |
| Stage III - 1 | : シンボル機能がはっきりと認められる段階 |
| Stage III - 2 | : 概念形成の芽生えの段階 |
| Stage IV | : 基本的な関係の概念が形成された段階 |

さらに立松は、『触ってわかる世界』の住人には、触って動かしてわかる教材を使う、『見てわかる世界』の住人には、視覚に訴える教材を中心的に使いながら言葉の理解につなげる、『言葉とイメージの世界』に入った人には、言葉に視覚的な手がかりを添えて理解を助ける、そういった配慮が子どもたちと外界とのアクセスを容易にし、イライラを防ぎ、『やればできる』感を育て、学習意欲や行動の落ち着きにつながっていきます。9) と述べている。さらに、「コミュニケーション不全や合わない課題で苦しむ子どもたちにとって、苦手な部分をわかってもらえることは、生きにくさを大いに和らげてくれます。9) と、アセスメントをした上での指導の効果について述べている。図 2-1 は、太田の Stage 評価でわかるシンボル機能の発達段階と、立松が著書で述べている『触ってわかる世界』『見てわかる世界』『言葉とイメージの世界』(それぞれ各感覚が優先するという意味)を対応させた図である。

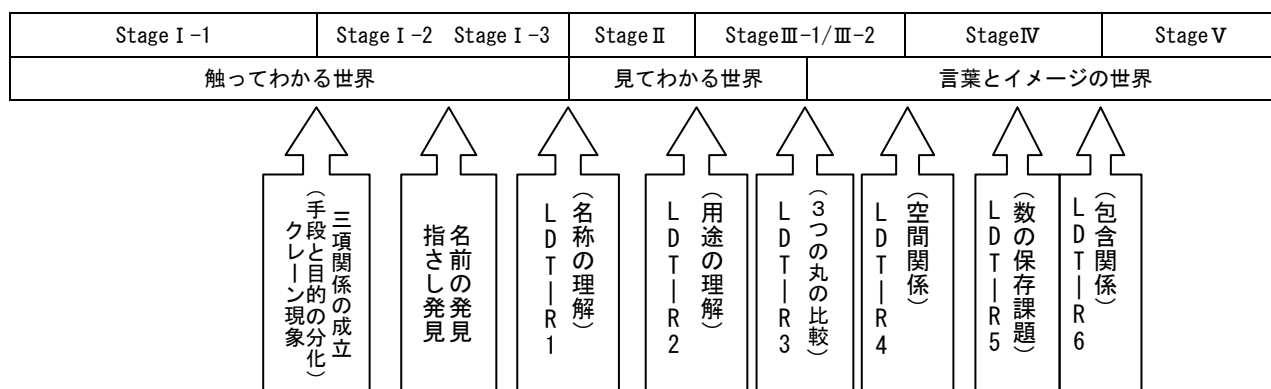


図 2-1 太田の Stage 評価

本研究では、相模原養護学校において過去 3 年間校内研修で取り上げた太田の Stage 評価を基にアセスメントを実施し、それを基に技能の役割によってグループ分けをし、グループ別学習を展開する。さらに、日常の行動観察によるアセスメントを行うことでよりの確に個々の生徒の実態を捉え、課題を設定した。その際、TT に当たる教師が、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールにおける生徒の苦手な部分や得意な部分を理解し、生徒の特性に応じた適切な教材や支援の方法を提供しやすくするために、「触ってわかる世界」

「見てわかる世界」「言葉とイメージの世界」という言葉を用いることとした。

また、知的障害のある生徒が、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールにおいて集団的活動を経験するためには、生徒一人ひとりの発達に合った学習内容が設定される必要がある。本研究では、太田の Stage 評価を用いて、生徒の認知発達の水準を評価する。それを基に、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールにおける、ひろう（レシーバー）、つなぐ（セッター）、うつ（アタッカー）の役割ごとにグループ分けを行う。各グループの主な活動を表にまとめた。（表 2-3）

表 2-3 役割分担と太田の Stage の関係

| 役割 | うつ（アタッカー） | | つなぐ（セッター） | ひろう（レシーバー） |
|--------------------------------------|-------------------------|------------------------------|------------------------------------|--|
| 太田の Stage | Stage I、II | | Stage III-1 | Stage III-2、IV |
| 優先する感覚 | 触って わかる世界 | 見てわかる世界 (名称の理解) : (用途の理解) | | 言葉とイメージの世界 |
| 球技 バレーボール における 本単元の 主な活動 | 発射台に転がされた ボールを打つ（押す） | | 味方から手渡しでボ ールを受け取り、発 射台の上を転がす | 相手コートから打たれ たボールをキャッチし て、セッターに手渡す |

ウ 認知発達の特徴と学習活動について

うつ（アタッカー）の役割の Stage I の生徒は、物に名前があることに気づいていない段階である。物を目で追ったり、音源を見たり、皮膚刺激に慣れたりしながら、各種の感覚を発達させ、物への認識を高めていく特徴がある。対人的な意識は希薄であり、日常での言葉かけの理解や、身近な大人との基本的な関係を築きながら、日常の範囲内での適応行動を獲得していく段階である。同じく Stage II の生徒は、Stage I の段階よりも目で見たものを動作で表したり、構成したりする視覚運動系の課題ができるようになる。言葉、指さし、身振りなどの要求手段を獲得し始めているが、使用頻度は少なく、対人関係の基礎を築いていく段階である。¹⁰⁾ そこで、本研究では、基本的な対人関係を築いていく必要がある、これらの Stage の特徴から、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールにおける主な活動を「うつ」という動作に限定した。

つなぐ（セッター）役割の Stage III-1 の生徒は、物に名前のあることをはっきりと認識できるようになる。しかし、基本的な比較の概念はまだできておらず、思考の柔軟性に欠けることが特徴である。「こうしたらこうなる（1つの事象＝1つの結果）」の理解が確実になる反面、予測と現実が反するときの混乱が目立ち、「臨機応変」を求めても無理な段階である。対人関係は、友達に関心が向き、友達に向かって発信する行動もはっきりしてくる。¹⁰⁾ そこで、本研究では、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールにおける主な活動を、「友達からボールを受け取ったら発射台の上を転がす」という動作を繰り返すことを設定した。

ひろう（レシーバー）の役割の Stage III-2 の生徒は、対人面では、全体指示に応じて仲間の行動を見ながら動こうとする特徴があり、仲間の存在が行動を決定する因子になる。人への関心が強まっていく反面、人との適切な距離の取り方等に課題が見られるようになる。¹⁰⁾ Stage IV の生徒は、対人面では他の人が自分とは異なる考え方や、感情を持っていることに気付き始めて、相手の立場や気持ちを察するようになる。また、集団の中で自分に課せられた役割を果たすようになるといった特徴がある。¹¹⁾ そこで、本研究では、いろ

いゝなスポーツ「球技」バレーボールにおける主な活動を、「相手コートから飛んできたボールをキャッチする」という行動パターンとして確立しない動きと、「キャッチしたボールを友達に手渡す」という決められた行動パターンを組み合わせる動作を設定した。

エ グループ学習の組み合わせについて

学習指導要領の2段階(2)にある、「きまりやいろいろなスポーツのルールなどを守り、友達と協力し、進んで安全に運動をする」¹⁾という内容を生徒が学習するための方法として、次のような段階的なグループ学習の工夫を考えた。

第一段階として、グループ別学習において個別の支援を行う個別学習を展開し、個人技能の定着を図る。これを『グループ別個別学習』とした。

続いて、手立てを工夫しながら2つのグループの“つなぎ”を学習する第二段階を『部分統合学習』とした。

最後はクラスの仲間での自分の役割を自覚できるルールを工夫したゲームを通して、チームを基に学習する第三段階を『統合学習』とした。

以上のように、個から集団への“つなぎ”を緩やかにするために、学習形態の組み合わせを変化させることを「学習形態の工夫」とした。

(5) 「仲間との関わりを自覚する」とは

「仲間」とは、「同じ目的のために(集まり)、いっしょに何かをする者同士。」¹²⁾

「関わり」とは、「関係すること。関連。つながり。ひっかかり。」¹³⁾

「自覚」とは、「自分のおかれている状態・地位・立場などを自分でよく知ること。」¹²⁾

渡邊ら(2007)は、「仲間集団においては、できる者ができない者へ、あるいは年長者が年少者へ直接教えたり、モデリングによる学習などによって知識やスキルが伝達されていく。モデリングの対象は大人であることもあるが、児童期には仲間をモデルとすることが多いであろう。」³⁾と述べている。

本研究では、集団目標達成のためのグループまたはチームにおいて、活動を共にする生徒同士を仲間とし、生徒が自分の置かれている状態を理解しながら仲間と関係していることを、「仲間との関わりを自覚する」とした。

(6) 「集団的活動を経験」とは

知的障害である生徒に対する教育を行う特別支援学校学習指導要領高等部の各教科においては、「各教科の内容は、学年別に示さず、2段階で示してある。学年別に示さず、段階別に示している理由は、対象とする生徒の学力などが、同一学年であっても、知的障害の状態や経験等が様々であり、個人差が大きいことから、段階を設けて示した方が、個々の生徒の実態等に即して、各教科の内容を選択し、指導しやすいからである。」¹⁾と示されており、保健体育の内容「きまり」においては、「1段階 きまりやいろいろなスポーツのルールなどを守り、友達と協力して安全に運動する。2段階 きまりやいろいろなスポーツのルールなどを守り、友達と協力し、進んで安全に運動する。」¹⁾と示されている。

そこで本研究では、1段階の状態を「経験」(「経験」とは、「想像や情報を、知識として知っているだけではなく、実際に単一あるいは複数の行為に参加あるいは行動を実践することによって、物事を理解したり、技術を習得したりすること。」¹⁴⁾)と捉え、自分の役割を自覚し、他者の立場を理解する活動を、実際に実践することを「集団的活動を経験」とした。例えば、教師の支援を受けつつも、その活動を行えた場合などである。

(7)「集団的活動の行い方を習得する」とは

本研究では、先に述べた保健体育の内容「きまり」の2段階における「進んで」行なう条件の一つに、「習得」（習得とは、「経験を通して習い覚えること。」¹⁵⁾）が必要であると捉え、自分の役割を自覚し、他者の立場を理解する活動を、実際に経験を通して身に付けたことを「集団的活動の行い方を習得する」とした。例えば、教師の支援を受けることなく、自らその活動を行えた場合などである。



第3章 検証授業

1 研究の仮説

いろいろなスポーツ「球技」バレーボールの授業において、仲間との“つながり”を意識した全体指導計画の共有と学習形態の工夫によって、生徒が仲間との関わりを自覚して運動する集団的活動を経験したり、その行い方を習得したりすることができるであろう。

2 検証の方法

(1) 期間

平成27年1月19日(月)、1月26日(月)、2月2日(月) 70分授業3回

(2) 場所

神奈川県立相模原養護学校 体育館

(3) 対象

神奈川県立相模原養護学校高等部第2学年(33名)

(4) 単元名

いろいろなスポーツ「球技」バレーボール

(5) 主なデータ収集の方法

ア VTR

- (ア) 毎時間、デジタルビデオカメラにより、①ロケットグループ：うつ、②電車グループ：つなぐ、③忍者グループ：ひろう、の各役割グループ4人(計12人)の抽出生徒の学習の様子を記録する。(注：以下「〇〇グループ」を「〇〇G」と表記する。)
- (イ) 最終ゲーム、デジタルビデオカメラにより、全員の活動の様子を記録する。

イ 観察

ゲームや活動における、生徒の仲間(教師)との関わりの様子を観察する。

ウ 個別の指導カード

- ・個別担当の教師が、生徒の仲間(教師)との関わりの様子と、そのために講じた手立てについて記録する。
- ・個別担当の教師が、生徒の個別目標達成に向けた取組状況と、そのために講じた具体的な手立てについて記録する。

エ アンケート調査

高等部2学年の、体育の指導を担当する教師14名を対象に実施する。

- ・事前アンケート 1月9日(金)実施
- ・事後アンケート 2月2日(月)実施

オ 事前実態調査 11月17日(月)実施

- ・太田の Stage 評価
- ・生徒の行動観察

(6) 分析の視点と方法

| | 具体的な視点 | 方法・手がかり | 内 容 |
|---|--|--|--|
| <p>(1) 全体指導計画の共有について</p> | <p>ア 教師が指導内容を明確にすることができたか</p> | <p>○アンケート分析 ・事前、事後のアンケート調査</p> | <p>○打合せは十分だと思うか。 ○単元の全体指導計画の活用によって、教師相互の共通理解が図られると思うか。 ○単元の全体指導計画の記載事項には、何が必要だと思うか。 ○単元の全体指導計画によって、個に応じた手立てが取りやすいと思うか。 ○指導内容は明確になっていたと思うか。</p> |
| | <p>(2) 仲間との関わりを自覚した集団的活動の経験・その行い方の習得について</p> | <p>ア 生徒に仲間との関わりを自覚させることを教師が個別指導で実践できたか</p> | <p>○アンケート分析 ・事後アンケートの調査</p> <p>○個別の指導カード分析 ・個別の指導カードの記録</p> |
| <p>イ 生徒が仲間との関わりを自覚して集団的活動を経験、またはその行い方の習得ができたか</p> | | <p>○VTR分析 ・毎時間のVTR</p> | <p>○分析の視点に基づく、「仲間との関わり」の達成状況を分析する。 ○分析の視点に基づく、各学習活動における「仲間との関わり」の変化を分析する。</p> |

3 学習指導計画

(1) 単元の目標

ア 【いろいろな運動】

ネット型 (バレーボール的ゲーム) をすることや、それを通して体力や技能を高めること。

イ 【きまり】

きまりやネット型 (バレーボール的ゲーム) のルールなどを守り、友達と協力して安全に運動をすることや、進んで運動をすること。

(2) 最終ゲームの様相

ア バドミントンコートを使って、3対3でゲームを行う。

イ 忍者G、電車G、ロケットG、各役割の生徒が1人ずつ入る。

ウ ボールはビーチボール (60 cm) を使う。ネットはカラーコーンとコーンバーを使う。

エ サーブは、忍者Gの役割の生徒が、下手で投げ入れる。

オ サーブが入ると、そのチームに1点入る。失敗すると、無得点で相手にサーブ権が移る。

カ 相手チームの忍者Gの生徒が、サーブをキャッチする (何バウンドでも良い)。

* ボーナスポイント…相手のサーブやアタックを、直上レシーブしてから自分でキャッチすると1点加点される。

キ 忍者Gの生徒は、電車Gの生徒の名前を呼んでビーチボールを投げ渡す (手渡し可)。

ク 忍者Gの生徒は、ビーチボールを電車Gの生徒に投げ渡した後アタックラインまで戻る。

ケ 電車Gの生徒は、ビーチボールを受け取り、発射台 (長机) に転がす。

コ ロケットGの生徒は、転がってきたビーチボールを手で打ち、相手コートに返す。

(転がってきたビーチボールを、手に持ってから投げても良い。)

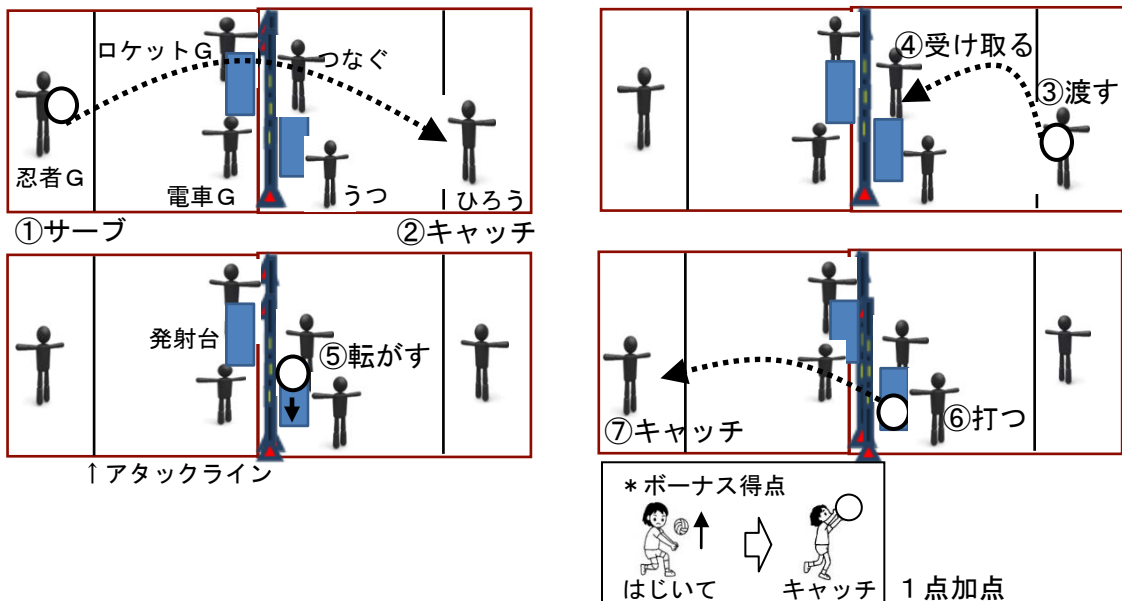
サ 3人の仲間をつないで、3段攻撃ができれば1点入る。失敗したら無得点で相手チームにサーブ権が移る。

シ 1ゲームは、2分×3セット行い、合計得点の多いチームが勝ちとする。





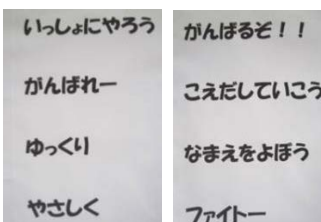

ス 1セットごとにメンバーチェンジをする。

無得点で相手チームにサーブ権が移る場合

- ・ 忍者Gの生徒がキャッチできない。
- ・ 電車Gの生徒が転がしたビーチボールが、発射台から落ちる。
- ・ ロケットGの生徒のアタックが、ネットを越えないかアウトになる。
- ・ 教師がボールに触る。



(3) 教具の工夫

| 教具名 | 教具 | 説明 |
|----------------------|---|---|
| 発射台 |  | <ul style="list-style-type: none"> ・長机の周りにクッションテープを貼り、ビーチボールの落下を防ぐと共に、生徒がぶつかった時の安全を確保する。 ・長机の端に印刷ロール芯を取り付けることで、ビーチボールが落ちないように、速度を調節して転がすことをねらう。 ・長机の脚には、クッション材を巻く。 |
| コーンバーネット |  | <ul style="list-style-type: none"> ・長机の高さに見合うネットとして、カラーコーンにコーンバーを設置して使用する。 |
| ビーチボール (直径 60 cm) |  | <ul style="list-style-type: none"> ・ロケットGの生徒が打ってみて、よく飛び、弾むビーチボールを採用する。 ・ソフトバレーボール (写真奥) より一回り大きく、滞空時間が長い。 |
| 会場図 |  | <ul style="list-style-type: none"> ・生徒の待機場所、教具の設置位置、総当たりゲームにおけるコート移動の方法などがわかるよう、壁に掲示する。 |
| 仲間への言葉かけ ヒントカード |  | <ul style="list-style-type: none"> ・チームの応援や、円陣を組む時の仲間への言葉かけのヒントとなるよう、ゲームの際各チームのベンチに1枚ずつ置く。 |
| キャラクターボード |  | <ul style="list-style-type: none"> ・生徒が興味を持つキャラクターなどの絵が描かれたボードを、反対コートに置いたり、教師が持ったりして生徒に示す。 ・生徒が目標物として、キャラクターボードをねらい、遠くに飛ばすことをねらう。 |
| 全体進行表 |  | <ul style="list-style-type: none"> ・学習活動を上から順に書いて掲示し、矢印で現在の学習活動を示す。(今、何をやっているかがわかる。) |

(4) 抽出生徒の実態及び個別目標

ア ロケットG (うつ)

| 生徒 | Stage | 単元に関する実態 | 単元に関する個別目標 |
|----|-------|---|---|
| A | II | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 風船バレーにおいて、教師の手助けを借りてネット際から相手コートにサーブを打つことができる。また、飛んできて視界に入った風船を捕ることができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師の手助けを借りてゲームに参加することができるが、声をかけないと集団から離れ、体育館の隅にすることが多い。 個別の指示は理解をしているが、全体への指示は理解できない。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 腕の動き1つについては模倣することができるが、腕以外の部位または2つ以上の組み合わせた動きについては、模倣することができない。 日常的に使用しているものであれば、言葉と指さしの指示で持ってくることができる。 | ビーチボールの動きを目で追って、相手コートのねらった所にボールを返す。 |
| B | I-3 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 風船バレーにおいて、ネット際から相手コートにサーブを打つことができる。また、飛んできた風船に対して教師の言葉かけにより打つことができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームでは、コートの中にいることができるが、何もせず立っていることが多い。 個別の指示を理解していることは少なく、教師と一緒に行動することができる場面が多い。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師と手合わせ模倣はできるが、その他の模倣については難しい。 日常的に決まった動きであれば、一人で行うことができる。 | 仲間が転がしたビーチボールを反射的に触って、前方の相手コートに返す。 |
| C | I-3 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 風船バレーにおいては、教師が持った風船を払いのけるように触るが、目的を持って触ることはできない。また風船が飛んできて反応を示さず、教師が風船を持って打たせても、継続して活動することが難しい。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームでは、飛んできた風船を教師の手助けによって打つことができるが、1回行った後はコートの中で座っていることが多い。 個別の指示を理解していることは少なく、行動に移すには使用する物を提示して教師と一緒に行動する必要がある。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 目の前にいる教師の手にタッチしたり、教師が生徒の手を握って腕を振ったりすることに応じる。 日常的に決まった動きであれば、一人で行う。 ボールや道具を持つと、すぐに落とすことが多いが、取手付きの物や近くに入れ物があると、そこまで運ぶ。 | 自分の近くにきたビーチボールを反射的に触って、前方の相手コートに返す。 |
| D | I-3 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 風船バレーにおいては、まったく風船に反応することができない。教師によって動かされている。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム中はコートの中にいるが、意味もなく体を揺らしているだけのことが多い。 個別の指示を理解していることは少なく、教師が誘導すると動くことができる。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 目の前の教師の動きを模倣することができるが、動きの意味は理解できていない。 日常生活において決まった単純な動きは、教師が言葉と身ぶりを交えて指示することで、適切なタイミングで行うことができる。 | ビーチボールに興味を持ち、反射的にビーチボールを突いて、相手コートのねらった所に返す。 |

イ 電車G (つなぐ)

| 生徒 | Stage | 単元に関する実態 | 単元に関する個別目標 |
|----|-------|---|---|
| E | Ⅲ-1 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 両手だけでボールをキャッチすることができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> 風船バレーのゲームでは、自分から風船や友達にかかわる様子は少ないが、風船が飛んできたときに教師から促されると反応して打つことができる。 ゲームのラリーが続いて様々な言葉が飛び交うと、耳をふさいでいることがある。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 文字や写真、絵などの視覚的な支援を基に、作業の手順や、準備する物がわかる。 騒々しい場面では耳を塞いでしまうが、その場にはいることができる。 | 仲間からの呼びかけに反応し、ビーチボールを受け取り、ねらったところで止まるようにビーチボールを転がす。 |
| F | Ⅲ-1 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 両手だけでボールをキャッチすることができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> 風船バレーのゲームでは、コートの後方にいることが多いが、教師に促されて前衛に行くと、風船に反応して打つことができる。 ゲーム中でも、友達に顔を近づけ過ぎたり、日課や活動内容が気になって教師を確認したり落ち着かないことがある。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 写真や絵などの視覚的な支援を基に、日課や行き先、準備するものなどがわかる。文字だけでは、イメージできないものが多い。 日課が気になり、突然質問することがある。 | 仲間からの呼びかけに反応し、ビーチボールを受け取り、ねらったところにビーチボールを転がす。 |
| G | Ⅲ-1 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 両手と胸を使ってボールをキャッチすることができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> 風船バレーのゲームでは、仲の良い友達と行なっているときは、前衛で風船を打ち返すことが多いが、そうでない時は活動をしないことが多い。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 日常的に決まったことであれば、教師の指示がなくても活動することができるが、決まっていないことは、教師の指示に従えないことがある。 仲の良い友達のことが気になりだすと、活動できなくなることもある。 | 仲間からの呼びかけに反応し、ビーチボールを両手で受け取り、ねらったところにビーチボールを転がす。 |
| H | Ⅲ-1 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 両手だけでボールをキャッチすることができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> 風船バレーのゲームでは、教師から声をかけられると風船に反応して打つことができるが、しばらくするとコートの中を歩き回り活動を継続することが難しい。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> 写真や絵などの視覚的な支援を基に、行き先や準備する物がわかるが、一人で言うことはせず教師を確認してから行動に移すことが多い。 やることが明確であれば、ほとんどの活動に取り組むことができる。 | 仲間からの呼びかけに反応し、ビーチボールを受け取り、ビーチボールを転がす。 |

ウ 忍者G (ひろう)

| 生徒 | Stage | 単元に関する実態 | 単元に関する個別目標 |
|----|-------|---|---|
| I | Ⅲ-2 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが飛んでくる方向に移動して、転がるボールをキャッチすることができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・風船バレーのゲームでは、前衛にいて相手コートに打ち返すことが多い。 ・友達同士で喜び合う様子があるが、気分がすぐれなかったり、思うようにプレイできなかつたりすると、集団から離れて座りこむ様子が見られる。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・日課や活動内容がわかっているにもかかわらず、苦手な活動が気になりだすと、活動場所に移動できないことがある。 | <p>自ら移動してビーチボールをキャッチし、仲間の名前を呼んでビーチボールを渡す。</p> |
| J | Ⅲ-2 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・反応は遅いが、ボールが飛んでくる方向に移動して、転がるボールをキャッチすることができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・風船バレーのゲームでは、前衛にいて相手コートに打ち返したり、風船が飛んできた方向にいる味方の友達の名前を呼んだりすることができる。 ・友達の声や動きが気になり、指示に従えないことがある。 ・体育の学習以外では、友達同士で遊ぶことは少ないが、友達が転んだり、困ったりしているときには、声をかけて気遣う様子が見られる。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダンスなど、全体指導では行うことができない活動がある。 ・騒がしくしている友達に対して、注意することがある。時には暴力的な行動に出ることがある。 | <p>移動してビーチボールをキャッチし、仲間の名前を呼んで相手の反応を確認しながらビーチボールを渡す。</p> |
| K | Ⅳ | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが飛んでくる方向に反応はするが、確実にキャッチすることはできない。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・風船バレーのゲームでは、積極的に動こうとする様子が見られる。 ・友達の名前を呼んで、指示することができる。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動能力が低く、動きが限られてしまっている。 | <p>移動してビーチボールをキャッチし、チーム全体に声をかけながらゲームを行う。</p> |
| L | Ⅲ-2 | <p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが飛んでくる方向に移動して、転がるボールをキャッチすることができる。 <p>【集団活動、対人関係】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・風船バレーのゲームでは、自分の近くにきた風船に反応して打ち返すことができるが、自分の近くに風船が来ない時には、全体の動きに対して関心を示さない。 <p>【支援に関すること】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・急な予定変更などへの対応がやや苦手な面がある。 | <p>自ら移動してビーチボールをキャッチし、仲間の名前を呼んでビーチボールを渡す。</p> |

(5) 単元計画

| 時間 | 全体のねらい | グループ | 役割ごとのねらい | 学習活動 | | | | | | | | |
|----|--|------|------------------------------------|------------------|---|--|--|----|--|----|--|----|
| | | | | (分) 7 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 65 | 70 |
| 1 | バレーボール的ゲームの初歩的な運動技能をすることや、それを通して体力や技能を高めること。 | ロケット | ビーチボールの感触に慣れる。 | 本時の内容の確認 | 触ってたたいて動かして ○ビーチボールの感触に慣れる。 | | ボール落とし ○発射台の上のビーチボールを動かす、落とす。 | | 統合学習① どんでんゲーム ○発射台の上のビーチボールを打つ。 ○発射台の上でビーチボールを転がす。 ○ボールが打たれた方向に移動してキャッチする。 | | | |
| | | 電車 | 発射台の上でビーチボールが止まるように転がす。 | | 転がしトス落としま 10 ○発射台の上でビーチボールが止まるように転がす。 | | 転がしトスリレー ○走ってきて、発射台の上でビーチボールが止まるように転がす。 | | | | | |
| | | 忍者 | 移動してボールをキャッチする。 | | イメージ移動ゲーム ○指示通りにボールを拾い中央のかごに入れる。 ○四方のフープの中のボールを、1個ずつ拾い中央のカゴに入れる。 | | | | | | | |
| 2 | きまりやバレーボール的ゲームのルールなどを守り運動をすることや、進んで運動をすること。 | ロケット | ビーチボールを遠くへ飛ばす。 | 集合・整列・あいさつ・ボール体操 | 前時の復習 どんでんゲーム | 本時の内容の確認 | ボール発射 ○発射台からビーチボールを打って遠くへ飛ばす。 | | 部分統合学習② (うつ・つなぐ) ボール発射 with Friend ○仲間が転がしたビーチボールを発射台から打ち遠くへ飛ばす。 | | 統合学習② チームで返そうバレー ○仲間が転がしたビーチボールを発射台から打ち遠くへ飛ばす。 ○忍者Gの生徒からビーチボールを受け取り、ロケットGの仲間の所までビーチボールを転がす。 ○電車Gの生徒の名前を呼んでビーチボールを渡す。 | |
| | | 電車 | 仲間からのビーチボールを受け取る。 | | | | 部分統合学習① (つなぐ・ひろう) ボールキャッチゲーム ・忍者Gの生徒からビーチボールを受け取る。 ・電車Gの生徒の名前を呼んでビーチボールを渡す。 | | ボールトス with Friend ○ロケットGの仲間の所までビーチボールを転がす。 | | | |
| | | 忍者 | 仲間の名前を呼びながらビーチボールを渡す。 | | | | ノーバンキャッチゲーム ○ビーチボールがコートから出る前に、少ないバウンド数でキャッチする。 | | | | | |
| 3 | きまりやバレーボール的ゲームのルールなどを守り、友達と協力して安全に運動をすることや、進んで運動をすること。 | ロケット | ビーチボールを相手コートのねらった所に返す。 | 本時の内容の確認 | 前時の復習 チームで返そうバレー (改) | 統合学習③ スリーハンズバレー ○教師の少ない支援で、仲間が転がしたビーチボールを手で打つ (押す)。 ○渡されたビーチボールを発射台に転がす。 ○仲間の名前を呼んでビーチボールを渡しチーム全体に声をかけてゲームをする。 | | | | | | |
| | | 電車 | 仲間からの呼びかけに反応しビーチボールを受け取り発射台の上を転がす。 | | | | | | | | | |
| | | 忍者 | チームのリーダーとしてゲームを行う。 | | | | | | | | | |

20

振り返り・片付け・あいさつ

(6) TTで指導に当たる教師との打合せ

| 回 | 日時・場所 | 内容 | 意見や課題点 | 改善に向けて |
|--------------------------------|----------------------------------|---|---|--|
| 第1回 | 12月22日 14:30 ~15:30 図書室 | 『研究の全体像』 ・研究の概要 ・全体指導計画の内容 ・最終的なゲームの様相 ・生徒の実態をクラス担任が確認 ・生徒の個別目標をグループで確認 ・個別担当生徒の決定 | ・ゲーム説明と会場図が欲しい。 ・ゲームは、失点ではなく、~できたら得点という示し方が良い。 ・個別担当生徒は、グループとクラスで違ってしまう。 ・内容を知って個別担当を決めたい。 ・教具の工夫をしたい。 ・転がすゲームの様相はなぜか。 ・生徒の実態は、変更点がある。 | ・会場図の作成 ・ゲームのルールなどの見直し ・担当間で共有できる、個別の指導カードの作成 ・仲間との関わりを重視した学習内容の説明 |
| 第2回 | 1月9日 13:10 ~14:00 体育館 | 『検証授業①に向けて』 ・生徒の実態と個別目標の修正版 ・全体略案による学習活動の確認 ・会場図の確認 ・教師の役割分担の決定 ・教材教具の工夫 ・生徒の個別の手立て ・事前アンケートの記入 ・個別の指導カード提示 | ・体育館に入るのが難しい生徒の興味を引けるよう、グループ活動の場所を工夫して欲しい。 ・教師の役割分担を固定せず、担任が指導すると良いのではないか。 ・ビーチボールは、カゴに入れず、床に並べると見通しが持ちやすい。 ・スケッチブックでグループのプログラムを確認し、生徒の様子を簡単にチェックできると良い。 ・生徒の実態に即した学習にしたい。 ・電車グループの生徒は、ボールをキャッチすることができると思うので、手渡しではなく、下手からの投げ渡しにしてはどうか。 | ・グループ活動の場所の変更 ・生徒が誰とでも関わられるようにするための、教師の役割分担の固定と、担任によるフォロー ・生徒の実態と目的に沿った学習活動の見直し ・手渡しではなく下手からの投げ渡しへの変更 |
| 第3回 | 1月14日 14:20 ~14:50 体育館 | 『検証授業①に向けて』 ・教師の意見や課題点を基に修正した指導計画 ・ボール体操の実演 | ・生徒の待機場所や見本の見せ方を明確にした方が良い。 | ・生徒待機場所の細案への明記と、見本の示し方の工夫 |
| 1月19日 検証授業① 個別の指導カードの記入 | | | | |
| 第4回 | 1月21日 16:15 ~16:50 体育館 | 『検証授業②に向けて』 ・個別の指導カードを基に修正した指導計画 ・全体略案による学習活動の確認 ・会場図の確認 ・教師の役割分担の決定 | ・体育館に入れない生徒のいるクラスは、ゲームの位置を入口側にしてほしい。 ・学習形態の変化によって、教師が担当する生徒が替わるため、ゆっくりと進行してほしい。 | ・活動場所の修正 ・学習形態ごとの的確な指示 |
| 1月26日 検証授業② 個別の指導カードの記入 | | | | |
| 第5回 | 1月30日 16:15 ~16:50 体育館 | 『検証授業③に向けて』 ・個別の指導カードを基に修正した指導計画 ・全体略案による学習活動の確認 ・会場図の確認 ・最終ゲームの実演と教師の役割分担 | ・役割の行動をしている時に中断すると混乱する生徒がいるので、失敗してもプレイは通して行い、得点に反映させない方法を取るのはいかがでしょうか。 | ・ゲームを中断せず行かせた方が良い生徒への対応の検討と、審判の教師へのゲーム進行の説明 |
| 2月2日 検証授業③ 個別の指導カード・事後アンケートの記入 | | | | |



4 授業の実際

(1) 1/3時間 平成27年1月19日(月) 第3校時(10:50~12:00)

(MT:メインティーチャー ST:サブティーチャー T:個別担当教師)

全体目標: バレーボール的ゲームの初歩的な運動技能をすることや、それを通して体力や技能を高めること。

| グループ(役割) | ロケット(うつ) | | 電車(つなぐ) | | 忍者(ひろう) | | |
|-----------|--------------------------------|--|---|---|--|---|--|
| 本時の目標 | ビーチボールの感触に慣れる。 | | 発射台の上でボールが止まるように転がす。 | | 移動してボールをキャッチする。 | | |
| 内容等 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て | |
| 流れ | はじめ 10分 | 1 集合 整列 あいさつ 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○事前に赤色ゼッケンをつけて色ごとに並ぶ。 ○Tは必要に応じて一緒に行く。 | 1 集合 整列 あいさつ 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○事前に黄色ゼッケンをつけて色ごとに並ぶ。 ○Tは立ち位置を明確にする。 | 1 集合 整列 あいさつ 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○事前に緑色ゼッケンをつけて、リトルティーチャー先頭で並ぶ。 ○Tは言葉で動きを伝える。 |
| | グループ別個別学習 | | | | | | |
| | なか 55分 | 3 学習課題の確認 【学習内容】ビーチボールの感触に慣れよう。 | ○STは使うボールを渡す。 | 3 学習課題の確認 【学習内容】発射台の上でビーチボールが止まるように転がそう。 | ○STはスケッチブックで示す。 | 3 学習課題の確認 【学習内容】動いてボールをキャッチしよう。 | ○STはスケッチブックで示す。 |
| | | 4 触ってたいて動かして ・ビーチボールの感触に慣れる。 | ○Tは恐怖心をなくすために、一緒に触る、たたく、押すなどをする。 ○Tはビーチボールを近付ける。 | 4 転がしロス 落としま10 ・発射台の上でビーチボールが止まるように転がす。 | ○STは見本を示す。 ○生徒ができないときは、Tは見本を示したり言葉かけをしたりする。 | 4 イメージ移動ゲーム ・指示通りにボールを拾い中央のかごに入れる。 ・四方のフープの中のボールを、1個ずつ拾って中央のかごに入れる。 | ○STまたはTは合図で移動させる。 ○STまたはTはできるだけ早くボールを拾うよう促す。 ○Tはボールに体を向けるようにさせる。 |
| | | 5 ボール落とし ・発射台の上のビーチボールを動かす、落とす。 | ○Tは必要に応じて一緒に行く。 | 5 転がしロスリレー ・走ってきて発射台の上でビーチボールが止まるように転がす。 | ○Tは、1つずつ動きを行うよう促す。 ○STは発射台にビーチボールをのせる動作を強調して示す。 | | |
| 統合学習① | | | | | | | |
| | 6 どんどんゲーム ・発射台の上のビーチボールを打つ。 | ○Tは立ち位置を明確に示し、一緒に動作を確認する。 | 6 どんどんゲーム ・発射台の上でビーチボールを転がす。 | ○Tは見本を示したり、言葉かけをしたりする。 | 5 どんどんゲーム ・ビーチボールが打たれた方向に移動してキャッチする。 | ○Tはビーチボールが転がる方向や、ボールを入れる位置を伝える。 | |
| まとめ 5分 | 7 振り返り 片付け あいさつ | ○STはスケッチブックを基に良かった点をほめる。 ○Tは全体整列する位置をケンステップで示す。 | 7 振り返り 片付け あいさつ | ○STはスケッチブックを基に良かった点をほめる。 ○Tは最初の位置に戻るよう促す。 | 6 振り返り 片付け あいさつ | ○STはスケッチブックを基に良かった点をほめる。 ○リトルティーチャーが良かった点を発表する。 | |



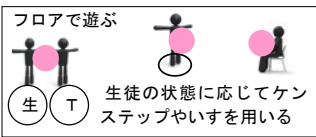
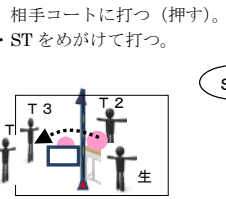
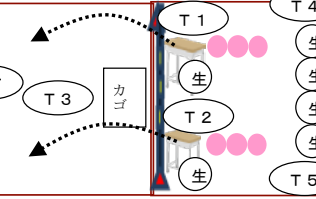
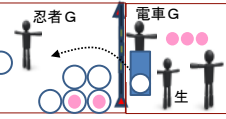
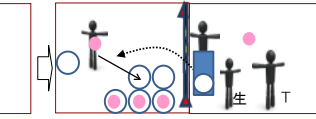
ア ロケットG (うつ) の本時の学習 (1 / 3)

(ア) 本時のねらい

ビーチボールの感触に慣れる。

(イ) 個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|----------------|
| A | Ⅱ | ビーチボールを見ながら触る。 |
| B | I-3 | ビーチボールに反応する。 |
| C | I-3 | ビーチボールに反応する。 |
| D | I-3 | ビーチボールに興味を持つ。 |

| 時間 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て・安全面への配慮 | | | | | | |
|------------|---|---|---|--|----|--|---|---|
| | | MT | ST | T (5人) | | | | |
| はじめ 10分 | <p>1 集合・整列・あいさつ ・役割グループを確認する。</p> <p>2 ボール体操「ダンダズビドゥバ」 ・ボールに慣れる。</p>  <p>ビーチボール</p> <p>グループ名とマークの掲示 (壁・カラーコーン)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○用具・施設の安全を確認する。 ○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ○活動に見通しが持てるように、本時の全体進行表を掲示しておく。 ○学習の始まりが意識できるように、整列の合図をし、きちんとした姿勢であいさつができるよう指導する。 ○ボール体操の模範を示す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○グループで活動することがわかるように、始めからグループごとに整列するよう促す。 ○自分のグループの生徒の健康観察をし、MTに報告する。 ○体操に使うビーチボールを配る。 ○CDを再生する。 ○自分のグループの生徒のボール体操の活動状況を把握する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○教室から、事前に赤セツケンをつけて体育館へ移動するよう促す。 ○ケンステップで立ち位置を明確にする。 ○体操中は必要に応じて一緒に行く。 ○生徒と一緒に動いて模倣を促す。 | | | | |
| 25分 | <p>3 学習内容の確認</p> <p>【学習内容】 ビーチボールの感触に慣れよう。</p> <p>4 触ってたたいて動かして (15分) ・エバーマットで5分、フロアで5分行う。 ・教師と一緒にビーチボールを触る、たたく、押すなどして自由に遊ぶ。</p>   <p>生徒の状態に応じてケンステップやいすを用いる</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○全体進行表で、活動の流れを説明する。 ○グループのマークを見せ、STやTと同じマークのある活動場所に移動するよう指示する。 ○生徒の様子と、Tの指導の様子から、各活動の流れを確認し、必要があれば指示する。 ○使用する発射台のヘリや脚にスポンジが巻かれていることを確認する。 ○巡回しながらスケッチブックにある動きについて進められていることの確認を促す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ビーチボールを持って移動するようグループの生徒に促す。 ○グループの活動場所に誘導し、横一列にいすに座るよう指示する。 ○グループでの活動の始まりがわかるようにあいさつを指導する。 ○ビーチボールを持ってエバーマットに乗り動きがわかるようにはっきりと見本を示す。 ○スケッチブックにできた動作を記録する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ボールを生徒自身で持てない場合は、Tと一緒に持つ。 ○他のグループの所に行かないよう、側について誘導する。 ○ボールを一緒に触ったり、軽く体に触れさせたりして感触を伝える。 ○自分でボールを持っていない生徒に対しては、ボールを支えて固定する。 ○必要に応じて生徒の手や肘を持って、押ししたりたたいたりするように補助する。 ○痛くないことをアピールし、ボールへの抵抗感をなくす。 ○話しかけながら行き生徒の様子を観察する。 ○力加減に気を付ける。 | | | | |
| 40分 | <p>5 ボール落とし (バドミントンコート) (15分 3球やったら交代) ・2人ずつ発射台に置かれたボールを相手コートに打つ (押す)。 ・STをめぐって打つ。</p>   <p>生徒の状態に応じてケンステップやいすを用いる</p> <p>6 どんどんゲーム (バドミントンコート半面) (25分)</p> <p>・ゲームの説明を聞く。 ・クラスチームのコートに移動する。 ・クラスごとに練習する。(5分) ・(電車Gの生徒が発射台までボールを運んで転がす)。 ・発射台から打って (押して) ボールを落とす。 ・(忍者Gの生徒が捕ってコート前方のフープに入れる)。 ・どのクラスが速く5個全部入るかを競う。(15分 1チーム6回)</p>   <p>打つ (押す) 続けて5回打つ (押す)</p> <p>ステージ</p> <table border="1" data-bbox="728 981 862 1141"> <tr><td>1組</td></tr> <tr><td>2組</td></tr> <tr><td>3組</td></tr> <tr><td>4組</td></tr> </table> | 1組 | 2組 | 3組 | 4組 | <ul style="list-style-type: none"> ○巡回しながらスケッチブック記入の確認を促す。 ○使い終わったボールが片付けられているか確認を促す。 ○残りの活動時間を予告し、終わったらあいさつをして集合するよう指示する。 ○巡回しながらスケッチブック記入の確認を促す。 ○使い終わったボールが片付けられているか確認を促す。 ○1組のコートの周りに集合するよう合図し、ゲームの模範が見える位置に座るよう指示する。 ○ゲームの方法を説明する。 ○クラスチームの使用するコートを掲示する。 ○役割グループから、クラスチームの活動になることを強調し、チームワークが大切になることを伝える。 ○準備の時間を十分に取る。 ○ゲームの始まりと終わりの合図をする。 ○1セットごとにクラスのタイムと順位、主なクラスの良い点を発表する。 ○今が何セット目かを全体に伝える。 ○グループごとに整列を指示する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。 ○言葉かけや手拍子などで呼びかけ、ボールを打つ方向を伝える。 ○できたらみんなで拍手するよう促す。 ○スケッチブックに3球中何球できたかを記録する。 ○グループでの活動の終わりがわかるようにあいさつを指導する。 ○ネットとボールは、前のコートに持っていき、ゲームのセッティングをする。 ○コート周りに並ぶよう促す。(中央) ○MTと一緒にゲームの模範を示す。 ○クラスのコートに誘導し、座るよう指示する。 ○クラスで団結して取り組めるよう盛り上げる。 ○一つ一つの動きがしっかりできてきているか確認する。 ○言葉かけや手拍子などで呼びかけ、身体を向けてほしい方向を伝える。 ○グループで振り返ることがわかるように、グループごとの整列を促す。 ○スケッチブックを基に良かった点をほめる。 ○グループの生徒の体調を確認し、必要に応じてMTに報告する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○STに注目するよう促す。 ○T1、T2はボールを発射台に置き、自分に動きを合わせるよう促す。 ○T3は、打ったボールを集めてカゴに入れる。 ○T4、T5は待っている生徒に話しかけ、他の友達活動に目を向けるよう促す。 ○話しかけながら模範に注目するよう促す。 ○T1、T2は、カゴからボールを出して3つ並べ、次の生徒を呼ぶ。 ○コート周りに並ぶよう促す。(中央) ○姿勢が安定しない場合は、発射台のヘリをつかませ、ボールの打つポイントを確認する。 ○生徒が発射台のボールに触れない場合は、目の前にボールを提示したり、ボールをたたいて音を出したりして促す。 ○何度か腕を持って打つ動作を繰り返した後、生徒の正面から言葉かけで促す。 ○待っている生徒の側で動きの確認をする。 ○立ち位置を明確に示す。 |
| 1組 | | | | | | | | |
| 2組 | | | | | | | | |
| 3組 | | | | | | | | |
| 4組 | | | | | | | | |
| 65分 70分 | <p>7 振り返り 片付け・あいさつ</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○本時の学習のポイントを、スケッチブックを基に振り返り説明する。 ○けが等の確認をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ○スケッチブックを基に良かった点をほめる。 ○グループの生徒の体調を確認し、必要に応じてMTに報告する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。 ○担当生徒の体調を確認する。 | | | | |


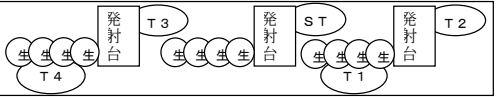
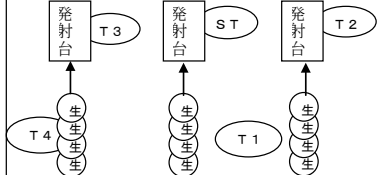
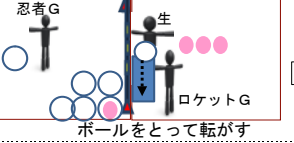
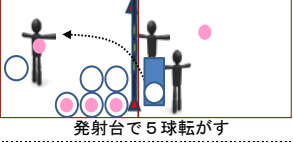
イ 電車G（つなぐ）の本時の学習（1／3）

（ア）本時のねらい

発射台の上でビーチボールが止まるように転がす。

（イ）個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|---------------------------|
| E | Ⅲ-1 | ねらったところで止まるようにビーチボールを転がす。 |
| F | Ⅲ-1 | ねらったところにビーチボールを転がす。 |
| G | Ⅲ-1 | ねらったところにビーチボールを転がす。 |
| H | Ⅲ-1 | ビーチボールを転がす。 |

| 時間 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て・安全面への配慮 | | |
|-------------------|---|--|---|--|
| | | MT | ST | T (4人) |
| はじめ 10分 | <p>1 集合・整列・あいさつ ・役割グループを確認する。</p> <p>2 ボール体操「ダンダンズビドゥバ」 ・ボールに慣れる。</p> <p>グループ名とマークの掲示 (壁・カラーコーン)</p>  | <p>○用具・施設の安全を確認する。 ○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ○活動に見通しが持てるように、本時の全体進行表を掲示しておく。 ○学習の始まりが意識できるように整列の合図をし、きちんとした姿勢であいさつができるよう指導する。 ○ボール体操の模範を示す。</p> | <p>○グループで活動することがわかるよう、グループごとに整列するよう促す。 ○自分のグループの生徒の健康観察をし、MTに報告する。 ○体操に使うボールをカゴから配る。 ○自分のグループの生徒のボール体操の活動状況を把握する。</p> | <p>○教室から、事前に黄色ゼッケンをつけて体育館へ移動するよう促す。 ○ケンステップで立ち位置を明確に示す。 ○体操中は必要に応じて一緒に行動する。 ○生徒と一緒に動いて模倣を促す。</p> |
| なか 25分 40分 | <p>3 学習内容の確認 【学習内容】発射台の上でボールが止まるように転がそう。</p> <p>4 転がしトス落としま 10 (15分) ・3列に並んでSTの見本を見る。 ・発射台の上で止まるようビーチボールを転がす。 ・1回やったら次の人と交代する。 ・合計1人10回やったら終了。</p>  <p>転がす 止める</p> <p>5 転がしトスリレー (3回) ・発射台まで走る。 ・発射台の上で止まるようビーチボールを転がす。 ・ビーチボールが止まったら戻って次の人にタッチする。 ・早く終わった列の勝ち。</p>  <p>6 どんどんゲーム (バドミントンコート半面) (25分) ・ゲームの説明を聞く。 ・クラスチームのコートに移動する。 ・クラスごとに練習する。(5分) ・ボールを1個ずつとって発射台の上を転がす。 ・ロケットGの生徒が打ったら、次のボールを転がす。 ・(忍者Gの生徒が捕って、コート前方のフープに入れる。) ・どのクラスが速く5個全部入るかを競う。(15分 1チーム6回)</p>   <p>ステージ 1組 2組 3組 4組</p> | <p>○全体進行表で、活動の流れを説明する。 ○グループのマークを見せ、STやTと同じマークのある活動場所に移動するよう指示する。</p> <p>○生徒の様子と、Tの指導の様子から、各活動の流れを確認し、必要があれば指示する。</p> <p>○使用する机のヘリや脚にスポンジが巻かれていることを確認する。</p> <p>○巡回しながらスケッチブックにある動きについて模倣あそびを進められていることの確認を促す。</p> <p>○残りの活動時間を予告し、終わったらあいさつをして、グループ用具の片付けをするよう指示する。</p> <p>○1組のコートの周りに集合するよう合図し、ゲームの模範が見える位置に座るよう指示する。 ○ゲームの方法を説明する。 ○クラスチームの使用するコートを掲示する。 ○役割グループから、クラスチームの活動になることを強調し、チームワークが大切になることを伝える。 ○準備の時間を十分に取る。 ○ゲームの始まりと終わりの合図をする。 ○1セットごとにクラスのタイムと順位、主なクラスのよい点を発表する。 ○今が何セット目かを全体に伝える。</p> <p>○グループごとに整列を指示する。</p> | <p>○グループの活動場所に誘導し、3列に並んで座るよう指示する。 ○グループでの活動の始まりがわかるようにあいさつを指導する。 ○スケッチブックで本時の学習内容とポイント、流れを説明する。</p> <p>○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。 ○できるだけ生徒自身の力でできるよう支援していく。 ○スケッチブックにできた動作を記録する。 ○グループでの活動の終わりがわかるようにあいさつを指導する。 ○使った用具を、次のゲームの位置に並べるよう指示を出す。 ○使わないカゴやボールは、片付けるよう指示する。</p> <p>○コート周りに並ぶよう促す。(右側) ○MTと一緒にゲームの模範を示す。 ○クラスの生徒をコートに誘導し、座るよう指示する。 ○クラスで団結して取り組めるよう盛り上げる。 ○一つ一つの動きがしっかりできているか確認する。</p> <p>○グループで振り返ることがわかるように、グループごとの整列を促す。</p> | <p>○T1、T2、T3は用具をセットする。 ○T4は話を聞く位置を明確に示す。 ○STに注目するよう促す。 ○課題を理解するまでは、生徒が見本を見ているときに、言葉で動きの解説を加える。</p> <p>○各Tはできるだけ生徒自身の力でできるよう支援していく。 ○T2、T3は発射台上に止まったボールを元の位置に戻す。 ○T1、T4は列に並び待つよう指示する。 ○発射台の上を転がせたことをほめる。 ○スケッチブックにできた動作を記録する。 ○生徒と一緒に準備・片付けを行う。</p> <p>○ゲームを見る位置を明確に示す。(右側) ○ゲームが始まる前に、立ち位置や発射台の場所、ボールの転がし方を確認する。 ○1個ずつボールをとるよう、言葉かけや指さしで指示する。 ○必要に応じて、見本を示したり言葉かけをしたりする。 ○発射台からボールが落ちた場合は、拾って置き直すよう指示する。 ○ゲームに出ない生徒には、順番を守って活動できるよう指示する。 ○待っている生徒の側につき、動きの確認をする。 ○人数が多いクラスはペアで行うよう促す。 ○立ち位置を明確に示す。</p> |
| おわり 65分 70分 | <p>7 振り返り ・グループの様子を全体に伝える。 片付け・あいさつ</p> | <p>○本時の学習のポイントをスケッチブックを基に振り返り説明する。 ○けが等の確認をする。</p> | <p>○スケッチブックを基に良かった点をほめる。 ○グループの生徒の体調を確認し、必要に応じてMTに報告する。</p> | <p>○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。 ○担当生徒の体調を確認する。</p> |

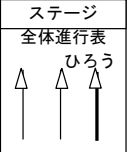
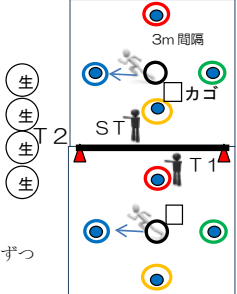
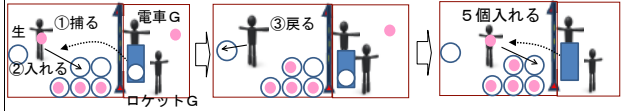
ウ 忍者G（ひろう）の本時の学習（1／3）

（ア）本時のねらい

移動してボールをキャッチする。

（イ）個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|--------------------|
| I | Ⅲ-2 | 移動してボールをキャッチする。 |
| J | Ⅲ-2 | 素早くボールに反応してキャッチする。 |
| K | Ⅳ | 飛んでくるボールをキャッチする。 |
| L | Ⅲ-2 | 移動してボールをキャッチする。 |

| 時間 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て・安全面への配慮 | | |
|-------------------|--|---|---|---|
| | | MT | ST | T (2人) |
| はじめ 10分 | <p>1 集合・整列・あいさつ ・役割グループを確認する。</p> <p>2 ボール体操「ダンダズビドゥバ」 ・ボールに慣れる。</p>  <p>グループ名とマークの掲示 (壁・カラーコーン)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○用具・施設の安全を確認する。 ○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ○活動に見通しが持てるように、本時の全体進行表を提示しておく。 ○学習の始まりが意識できるよう整列の合図をし、きちんとした姿勢であいさつできるような指導する。 ○ボール体操の模範を示す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○グループで活動することがわかるように、始めからリトルティチャーに指示し、グループごとに整列するよう促す。 ○自分のグループの生徒の健康観察をし、MTに報告する。 ○体操に使うボールをボールカゴから配る。 ○自分のグループの生徒のボール体操の活動状況を把握する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○教室から、事前に緑色ゼッケンをつけて体育館へ移動するよう促す。 ○リトルティチャー先頭で並ぶよう促す。 ○立ち位置を明確に示す。 ○体操中は必要に応じて言葉で動きを伝える。 |
| なか 25分 | <p>3 学習課題の確認</p> <p>【学習内容】動いてボールをキャッチしよう。</p> <p>4 イメージ移動ゲーム (6分 1人1回) ・2か所で行う。(バドミントンコート) ・中央のフープからスタート。 ・教師が前後左右で指示した方向に移動する。 ・フープ内にあるボールを1個ずつ持って中央のカゴに入れる。 ・中央に戻り教師を見て指示を聞く。 ・ボールを4個入れたら終了。</p>  | <ul style="list-style-type: none"> ○全体進行表で、活動の流れを説明する。 ○グループのマークを見せ、STやTと同じマークのある活動場所に移動するよう指示する。 ○生徒の様子と、Tの指導の様子から、各活動の流れを確認し、必要があれば指示する。 ○使用するかごや、ケンステップが安全に置かれていることを確認する。 ○巡回しながらスケッチブックにあるゲームについて進められていることの確認を促す。 ○巡回しながらスケッチブック記入の確認を促す。 ○使い終わったボールが片付けられているか確認を促す。 ○残りの活動時間を予告し、終わったらあいさつをして、グループ用具の片付けをするよう指示する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○グループの活動場所に誘導し、横一列に並んで座るよう指示する。 ○グループでの活動の始まりがわかるようにあいさつを指導する。 ○スケッチブックで本時の学習内容とポイント、流れを説明する。 ○全体に動きがわかるようT1と見本を示す。 ○各コートに1人ずつ呼んで順番に行くよう促す。 ○ゲームの指示出しを行う。 ○T1と見本を示す。 ○生徒が定位置に戻ってから左右にボールを打って転がす。 ○行っている生徒の支援と、タイムを計る。 | <ul style="list-style-type: none"> ○T1、T2は、用具をセットする。 ○話を聞く位置を明確に示す。 ○STに注目するよう促す。 ○T1はS Tと見本を示す。 ○T1はゲームの指示出しを行う。 ○T2はコート外で、行っている生徒の支援と待機生徒に友達の動作を見るよう促す。 ○前後左右がわからない場合は、フープの色を伝えゆっくり動きを指導する。 ○T2はスケッチブックに、生徒が何を手掛かりに移動しているかを記録する。 ○T1は行なっている生徒の支援と、タイムを図る。 ○T2は、何秒でできたかをスケッチブックに記録するよう生徒に促す。 |
| なか 40分 | <p>5 どんどんゲーム (バドミントンコート半面) (25分) ・ゲームの説明を聞く。 ・クラスチームのコートに移動する。 ・クラスごとに練習する。(5分) ・ロケットGの生徒が打ったボールを捕りコート前方のフープに入れる。 ・どのクラスが速く5個全部入るかを競う。(15分 4セット)</p>  | <ul style="list-style-type: none"> ○1組のコートの周りに集合するよう合図し、ゲームの模範が見える位置に座るよう指示する。 ○ゲームの方法を説明する。 ○クラスチームの使用するコートを表示する。 ○役割グループから、クラスチームの活動になることを強調し、チームワークが大切になることを伝える。 ○準備の時間を十分に取る。 ○ゲームの始まりと終わりの合図をする。 ○1セットごとにクラスのタイムと順位、主なクラスの良い点を発表する。 ○今が何セット目かを全体に伝える。 ○グループごとに整列を指示する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○コート周りに並ぶよう促す。 ○MTと一緒にゲームの模範を示す。 ○クラスのコートに誘導し座るよう指示する。 ○クラスで団結して取り組めるよう盛り上げる。 ○一つ一つの動きがしっかりとできているか確認する。 ○グループで振り返ることがわかるように、グループごとの整列を促す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ゲームが始まる前に、立ち位置やフープの場所を確認して、拾う動作を確認する。 ○必ず1個ずつ捕ったらフープに入れ、定位置に戻るよう促す。 ○必要に応じて、見本を示したり言葉かけをしたりする。 ○ゲームに出ない生徒には、順番を守って活動できるよう指示する。 ○立ち位置を明確に示す。 |
| おわり 65分 70分 | <p>6 振り返り ・リトルティチャーが良かった点を発表する。 片付け あいさつ</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○本時の学習のポイントを振り返り説明する。 ○けが等の確認をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ○リトルティチャーが、スケッチブックを基に良かった点を発表するよう促す。 ○グループの生徒の体調を確認し、必要に応じてMTに報告する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。 ○担当生徒の体調を確認する。 |

【授業者による振り返り】第1時

＜ボール体操＞

- ・MTの動きを見て、グループの教師と一緒に模倣しようとする様子が見られた。
- ・ボールを床についたり、ハンドリングをしたりする時は、教師と一緒にいる生徒の様子が見られた。
- ・集団から離れた所において、ボールに触ろうとしない生徒がいたので、次回以降個別の働きかけが必要である。

＜グループ別個別学習＞

- ・ロケットGの生徒は、ビーチボールの柄に興味を示して見たり、教師と一緒に触ったりする様子が見られた。発射台の上からビーチボールを相手コートに落とすには、教師の声かけや身体操作による支援を継続して行っていく必要がある。
- ・電車Gの生徒は、STの見本に注目する様子が見られ、自分の転がしたビーチボールが見本と同じように発射台（生徒用机2台）の上で止まると喜ぶ姿があった。課題ができた時に、教師とハイタッチをしたり、教師が「まる」のサインを示したりしたことで、ビーチボールが発射台をオーバーすることが少なくなってきた。運動量が少なく、ボールが動く範囲も狭いため、発射台の長さを伸ばすなどの改善を図っていく必要がある。
- ・忍者Gの生徒は、教師の指示通りにボールを素早く拾う様子が見られた。バレーボールの授業と聞いて、空中をボールが行き交うゲームの様相をイメージしていた生徒にとっては、ボールを拾う活動は満足感が少なかったため、学習内容の改善が必要である。

＜統合学習＞

- ・どんどんゲームでは、グループ別に学習したことが発揮され、電車Gの生徒が転がしたビーチボールを、ロケットGの生徒が打つ様子が見られた。
- ・転がされたビーチボールを、ロケットGの生徒が、そのまま打ち返すことは難しかったが、教師が生徒の手前でビーチボールを止めたり、打ち返す指示を出したりすることで、打つ様子が見られた。
- ・忍者Gの生徒は、他のチームとの競争を意識し、ロケットGの生徒が打ったビーチボールを走って拾いに行く様子が見られた。
- ・生徒同士が直接声をかけ合う様子は少なかったが、自分の転がしたビーチボールが相手コートに打ち返されたり、打ったビーチボールを拾ってくれたりする様子を見る生徒の姿が見られた。
- ・チームが勝つと、教師や仲間と喜び合う様子が見られた。
- ・ゲームが成立することも大事だが、ゲームの中でそれぞれの役割に、ねらったことが達成された時、生徒を認める場面を設定する必要がある。
- ・振り返りでは、スケッチブックを見ながら今日の活動を振り返り、「～さんは一人で頑張ったと思います」と、他のチームの友達を認め、賞賛する忍者Gの生徒の様子が見られた。

(2) 2/3時間 平成27年1月26日(月) 第3校時(10:50~12:00)

全体のねらい：きまりやバレーボール的ゲームのルールなどを守り、運動をすることや、進んで運動をすること。

| グループ(役割) | ロケット(うつ) | | 電車(つなぐ) | | 忍者(ひろう) | | |
|-----------|-----------------------|--|---|--|--|---|--|
| 本時のねらい | ビーチボールを遠くへ飛ばす。 | | 仲間からのビーチボールを受け取る。 | | 仲間の名前を呼びながらビーチボールを渡す。 | | |
| 内容等 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て | |
| 流れ | はじめ 10分 | 1 集合 整列 あいさつ 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○事前に赤色ゼッケンをつけてチームごとに並ぶよう促す。 ○Tは必要に応じて一緒に行く。 | 1 集合 整列 あいさつ 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○事前に黄色ゼッケンをつけてチームごとに並ぶよう促す。 ○Tは立ち位置を明確にする。 | 1 集合 整列 あいさつ 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○事前に緑色ゼッケンをつけてリトルティーチャー先頭にチームごとに並ぶよう促す。 ○Tは立ち位置を明確にする。 |
| | なか 55分 | 3 前時の復習 どんでんゲーム | ○Tは立ち位置を明確に示し、一緒に動作を確認する。 | 3 前時の復習 どんでんゲーム | ○Tは見本を示したり、言葉かけをしたりする。 | 3 前時の復習 どんでんゲーム | ○Tはビーチボールの転がる方向や、入れる位置を伝える。 |
| | | グループ別個別学習 | | 部分統合学習①(つなぐ・ひろう) | | | |
| | | 4 学習課題の確認 | ○STは目標物を確認させて、見本で打つ方向を示す。 | 4 学習課題の確認 | ○STは壁面掲示やスケッチブックで確認させ見本を示す。 | 4 学習課題の確認 | ○STは壁面掲示やスケッチブックで確認させ見本を示す。 |
| | | 【学習内容】ビーチボールを遠くへ飛ばそう。 | | 【学習内容】仲間からビーチボールを受け取ろう。 | | 【学習内容】仲間の名前を呼びながらビーチボールを渡そう。 | |
| | | 5 ボール発射 ・発射台からビーチボールを、打って遠くへ飛ばす。 | ○Tは、相手コート目標エリアに向かって打つよう、飛ばす方向を示す。 | 5 ボールキャッチ ゲーム ・忍者Gの生徒からボールを受け取る。 | ○Tは、忍者Gの生徒からビーチボールを渡される前に、手を差し出したり、返事をしたりするよう促す。 | 5 ボールキャッチ ゲーム ・電車Gの生徒の名前を呼んでビーチボールを渡す。 | ○Tは、電車Gの生徒の名前を呼ぶよう促す。 ○Tは、電車Gの生徒が捕りやすい渡し方を促す。 |
| | | 部分統合学習②(うつ・つなぐ) | | | グループ別個別学習 | | |
| | | 6 ボール発射 with Friend ・仲間が転がしたビーチボールを発射台から打ち遠くへ飛ばす。 | ○Tは、電車Gの生徒を見るよう促す。 | 6 ボールトス with Friend ・ロケットGの仲間の所までビーチボールを転がす。 | ○Tは、生徒にロケットGの生徒が打つ準備ができているか確認させ、ロケットGの生徒に声をかけてから転がすよう促す。 | 6 ノーバンキャッチ ゲーム ・ビーチボールがコートから出る前に、少ないバウンド数でキャッチする。 | ○Tはビーチボールを速くキャッチするための、ポジショニングやコース取りを見本や言葉かけをして伝える。 |
| | | 統合学習② | | | | | |
| | 7 チームで返そう バレー | ○Tは、言葉かけをする仲間の方を見るよう促す。 | 7 チームで返そう バレー | ○Tは、受け取りと、転がす際の仲間への言葉かけを促す。 | 7 チームで返そう バレー | ○Tは、生徒が適切な言葉で仲間への言葉かけができるよう促す。 | |
| まとめ 5分 | 8 振り返り 片付け あいさつ | ○STは、生徒に言葉を投げかけながら振り返り、良かった点をほめる。 ○Tは、STの投げかけに対して、生徒に反応を促す。 | 8 振り返り 片付け あいさつ | ○STは、生徒にインタビュー形式で感想や、達成したことを振り返るよう促す。 ○Tは、STのインタビューに対して、生徒に返答を促す。 | 8 振り返り 片付け あいさつ | ○STはスケッチブックを基に良かった点をほめる。 ○リトルティーチャーが良かった点を発表する。 | |

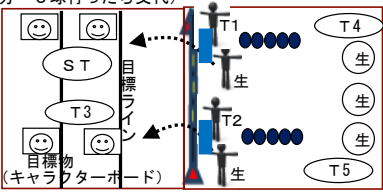
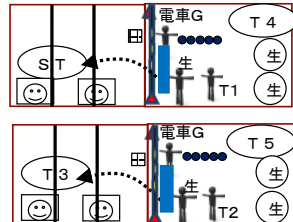
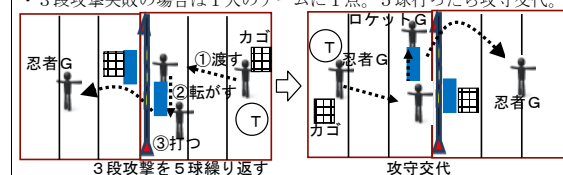
ア ロケットG (うつ) の本時の学習 (2 / 3)

(ア) 本時のねらい

ビーチボールを遠くへ飛ばす。

(イ) 個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|------------------|
| A | Ⅱ | 相手コートにビーチボールを返す。 |
| B | I-3 | ビーチボールに触って動かす。 |
| C | I-3 | ビーチボールに触って動かす。 |
| D | I-3 | ビーチボールを突いて動かす。 |

| 時間 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て・安全面への配慮 | | |
|------------|---|---|---|---|
| | | MT | ST | T (5人) |
| はじめ 10分 | 1 集合・整列・あいさつ ・役割グループを確認する。 2 ボール体操「ダンダンスビドゥバ」 ・ボールに慣れる。 会場図 (壁面掲示) | ○用具・施設の安全を確認する。 ○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ○きちんとした姿勢であいさつができるよう指導する。 ○全体進行表で、活動の流れを確認する。 ○ボール体操の見本を示す。 | ○チーム (クラス) で整列するよう促す。 ○クラス生徒の健康観察をし MT に報告する。 ○体操に使うボールを配る。 ○自分のチームの生徒のボール体操の活動状況を把握する。 | ○教室から、事前に赤ゼッケンをつけて体育館へ移動するよう促す。 ○立ち位置を明確にする。 ○体操中は必要に応じて一緒に進行。 ○生徒と一緒に動いて模倣を促す。 |
| 20分 | 3 前時の復習 (どんでんゲーム) (6分 2セット) ・発射台から打って (押して) ボールを落とす。 4 学習課題の確認 【学習内容】 ビーチボールを遠くへ飛ばそう。 | ○ゲームの方法を説明する。 ○チーム (クラス) の使用するコートを示す。 ○1セットごとに、復習のポイントと良い点を伝える。 | ○MTと一緒にゲームの見本を示す。 ○クラスのコートに誘導し、出場者を決める。 ○できるだけビーチボールに触れさせろ。 | ○座って見本を見るよう促す。 ○立ち位置を明確に示し、必要に応じて言葉かけや補助をする。 |
| 35分 | 5 ボール発射 (15分 5球行ったら交代) ・2人ずつ教師が発射台に転がしたビーチボールを相手コートに打つ。 ・目標物に向かってビーチボールを飛ばす。  | ○グループの活動場所を示し S TやTと活動場所に移動するよう指示する。 ○使用する発射台のヘリや脚に防護スポンジが巻かれていることを確認する。 | ○グループ学習の用具をセットする。 ○グループの活動場所に誘導し、横一列に座るよう指示する。 ○グループでの活動の始まりがわかるようにあいさつを指導する。 ○目標となる物に注意を向けさせ、目標物までボールを飛ばすよう伝える。 ○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。 ○目標物に向かって打つよう呼びかける。 ○目標に向かって打つことができたなら、みんなで拍手するよう促す。 | ○グループ学習の用具をセットする。 ○活動場所まで側について誘導する。 ○T1はSTと一緒に見本を示す。 ○T1、T2はボールを発射台で転がし、目標物に向かって打つよう促す。 ○T3は、目標物に向かって打つよう呼びかけボールを集めてカゴに入れる。 ○T4、T5は待っている生徒に、他の友達の活動に目を向けるよう促す。 ○T1、T2は、カゴからボールを出して5つ並べ、次の生徒を呼ぶ。 |
| 50分 | 6 ボール発射 with Friend 【部分統合学習② (うつ・つなぐ)】 (15分 5球行ったら交代) ・2コートで行う。 ・電車Gの生徒が転がしたビーチボールを発射台から打ち遠くへ飛ばす。 ・目標物に向かってビーチボールを飛ばす。  | ○部分統合練習の進行をする。 ○グループの活動場所、横一列に座るよう指示する。 ○グループ同士での活動の始まりがわかるようにあいさつを指導する。 ○ロケットG・電車GのSTと動きがわかるよう見本を示す。 ○生徒ができたことを、グループ全体で認め拍手や言葉かけをするよう促す。 ○生徒が打てない時は、電車Gの生徒がボールを転がすのをストップするようTに促す。 ○グループでの活動の終わりがわかるようにあいさつを指導する。 | ○生徒待機場所で待つよう伝える。 ○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。 ○2コートに分かれて行うよう指示を出す。 ○生徒に、STを目がけて打つよう促し、打ったボールをキャッチしてカゴに入れる。 ○目標物に向かって打つよう呼びかける。 ○電車Gの生徒が転がしたビーチボールを、ロケットGの生徒が目掛けて打つよう促す。 ○目標に向かって打つことができたなら、みんなで拍手するよう促す。 | ○見本に注目するよう促す。 ○T1、T2は立ち位置を明確に示し、STに向かって打つよう促す。 ○T3は、目標物に向かって打つよう呼びかけボールを集めてカゴに入れる。 ○T4、T5は待っている生徒の側につき、動きの確認をする。 ○前に向かって打てない場合は、生徒の身体や、発射台の向きをかえる。 ○ボールを打てた時は、拍手や言葉かけでほめる。 |
| 65分 | 7 チームで返そうパレー (パドミントンコート 2セット) ・3対1でゲームを行う。 ・3人のチームは3つの役割の生徒が一人ずつ入る。 ・1人のチームは忍者Gの生徒が入る。 ・3人のチームの忍者Gの生徒が、カゴの中のビーチボールを電車Gの生徒に投げ渡す所から始めて、忍者、電車、ロケットでつないで攻撃する。 ・1人のチームは、忍者Gの生徒がボールをキャッチできたら1点。キャッチできなかったら3人のチームに1点。 ・3段攻撃失敗の場合は1人のチームに1点。5球行ったら攻守交代。  | ○ゲームの見本が見える位置に整列するよう指示する。 ○1組、2組のコートで、各クラスのSTとTとでチームで返そうゲームの方法を説明する。 ○チームワークを大切にすることを強調する。 ○チームのコートと生徒待機場所を示す。 ○準備の時間を十分に取、ポジション準備が整ったら、ゲームの始まりの合図をする。 ○1セットごとに得点を発表する。 ○2セットの合計で勝敗を発表する。 | ○コートの上に並ぶよう促す。 ○MTと一緒にゲームの模範を示す。 ○クラスで団結して取り組めるよう盛り上げる。 ○一つ一つの動きがしっかりできているか確認する。 | ○見本を見るよう促す。 ○つなぐ生徒が、ボールを転がすところを見るよう促す。 ○次に参加する生徒に予告する。 ○ボールを打てた時は、拍手や言葉かけでクラス全体を盛り上げる。 |
| 70分 | 8 クラスチームごとに整列・振り返り 片付け・あいさつ | ○チーム (クラス) ごとに整列を指示する。 ○本時の学習のポイントを中心に、各グループの生徒と教師で振り返るよう促す。 ○けが等の確認をする。 | ○チーム (クラス) で振り返ることがわかるように、クラスごとの整列を促す。 ○生徒と一緒に前に出て振り返る。 ○チーム (クラス) の生徒の体調を確認し、必要に応じてMTに報告する。 | ○整列は立ち位置を明確に示す。 ○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。 ○担当生徒の体調を確認する。 |

イ 電車G (つなぐ) の本時の学習 (2 / 3)

(ア) 本時のねらい

仲間からのビーチボールを受け取る。

(イ) 個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|----------------------|
| E | Ⅲ-1 | 仲間からのビーチボールを受け取る。 |
| F | Ⅲ-1 | 仲間からのビーチボールを受け取る。 |
| G | Ⅲ-1 | 仲間からのビーチボールを両手で受け取る。 |
| H | Ⅲ-1 | 仲間からのビーチボールを受け取る。 |

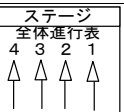
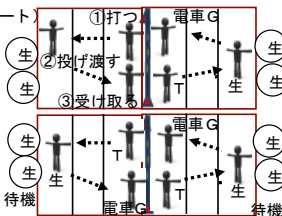
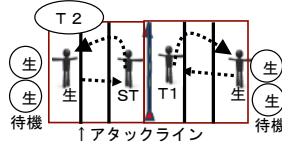
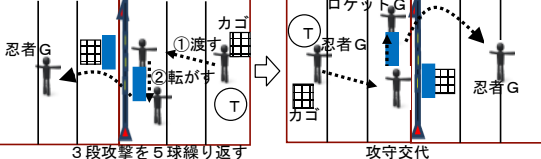
ウ 忍者G（ひろう）の本時の学習（2／3）

（ア）本時のねらい

仲間の名前を呼びながらビーチボールを渡す。

（イ）個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|--------------------------------------|
| I | Ⅲ-2 | 仲間の名前を呼びながらビーチボールを渡す。 |
| J | Ⅲ-2 | 仲間の名前を呼んで、受け取る側の反応を確認しながらビーチボールを渡す。 |
| K | Ⅳ | 仲間の名前を呼んで指示するなど、チーム全体に声をかけながらゲームを行う。 |
| L | Ⅲ-2 | 仲間の名前を呼びながらビーチボールを渡す。 |

| 時間 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て・安全面への配慮 | | |
|-----|--|---|---|---|
| | | MT | ST | T (2人) |
| はじめ | <p>1 集合・整列・あいさつ</p> <ul style="list-style-type: none"> 役割グループを確認する。 <p>2 ボール体操「ダンダズビドゥバ」</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールに慣れる。 <p>会場図 (壁面掲示)</p>  | <ul style="list-style-type: none"> ○用具・施設の安全を確認する。 ○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ○きちんとした姿勢であいさつができるよう指導する。 ○全体進行表で、活動の流れを確認する。 ○ボール体操の見本を示す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○チーム (クラス) で整列するよう促す。 ○クラス生徒の健康観察をしMTに報告する。 ○体操に使うボールを配る。 ○自分のチームの生徒のボール体操の活動状況を把握する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○教室から、事前に緑ゼッケンをつけて体育館へ移動するよう促す。 ○リトルティチャーに並ばせる。 ○体操中は必要に応じて言葉で動きを伝える。 |
| 10分 | <p>3 前時の復習 (どんどんゲーム) (6分 2セット)</p> <ul style="list-style-type: none"> 発射台から打って (押して) ボールを落とす。 <p>4 学習課題の確認</p> <p>【学習内容】仲間の名前を呼びながらビーチボールを渡そう。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの方法を説明する。 ○チーム (クラス) の使用するコートを示す。 ○1セットごとに、復習のポイントと良い点を伝える。 | <ul style="list-style-type: none"> ○MTと一緒にゲームの見本を示す。 ○クラスのコートに誘導し、出場者を決める。 ○ビーチボールに触れる回数を多くする。 | <ul style="list-style-type: none"> ○座って見本を見るよう促す。 ○人数が多い場合は、1球ずつ交代で行うなど、ボールに触れさせる。 |
| 20分 | <p>5 ボールキャッチゲーム【部分統合学習① (つなぐ・ひろう)】 (15分 5球行ったら交代 2コート)</p> <ul style="list-style-type: none"> Tが打ったビーチボールを忍者Gの生徒がキャッチする。 忍者Gの生徒が、電車Gの生徒の名前を呼んで投げ渡す。 電車Gの生徒は、返事をしたり両手を前に差し出したりしてビーチボールを受け取りTに渡す。  | <ul style="list-style-type: none"> ○グループの活動場所を示しSTやTと活動場所に移動するよう指示する。 ○使用する発射台のヘリや脚に防護スポンジが巻かれていることを確認する。 ○部分統合学習の進行をする。 ○グループの活動場所、横一列に座るよう指示する。 ○グループ同士での活動の始まりがわかるようにあいさつを指導する。 ○電車G・忍者GのSTと動きがわかるように見本を示す。 ○4か所の活動場所へ移動し、ポジションにつくよう促す。 ○アタックラインより下がってスタートさせる。 ○生徒ができたことを、グループ全体で認め拍手や言葉かけをするよう促す。 ○忍者Gの生徒に、電車Gの生徒の名前を呼ぶよう促すことを徹底する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○グループ学習の用具をセットする。 ○グループの活動場所に誘導し、横一列に座るよう指示する。 ○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。 ○生徒待機場所に移動させ、最初に行う生徒にポジションにつくよう促す。 ○ボール出しを行う。 ○電車Gの生徒の名前を呼ぶよう促す。 ○電車Gの生徒の返事や、手を前に差し出す動きを待つよう促す。 ○電車Gの生徒が捕りやすいパスの種類や距離などを伝える。 ○忍者Gの生徒が投げ渡したビーチボールを電車Gの生徒がキャッチできたなら、みんなで拍手するよう促す | <ul style="list-style-type: none"> ○グループ学習の用具をセットする。 ○活動場所まで側について誘導する。 ○T1、T2は待機場所に生徒を移動させ、最初に行う生徒にポジションにつくよう促す。 ○T1、T2はボール出しを行う。 ○電車Gの生徒の名前を呼ぶよう促す。 ○電車Gの生徒の返事や、手を前に差し出す動きを待つよう促す。 ○電車Gの生徒が捕りやすいパスの種類や距離などを伝える。 ○忍者Gの生徒が投げ渡したビーチボールを電車Gの生徒がキャッチできたなら、みんなで拍手するよう促す。 |
| 35分 | <p>6 ノーバウキャッチゲーム (15分 5球行ったら交代)</p> <ul style="list-style-type: none"> Tが打ったビーチボールがコートから出る前にノーバウンドかできるだけ少ないバウンド数でキャッチする。 キャッチしたらTにビーチボールを投げ渡して、アタックラインより後ろに下がって次のビーチボールをキャッチする。  | <ul style="list-style-type: none"> ○グループの活動場所、横一列に座るよう指示する。 ○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。 ○アタックラインより下がることを伝える。 ○2コートに分かれて行うよう指示を出す。 ○ノーバウンドでキャッチができたなら、みんなで拍手するよう促す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○見本に注目するよう促す。 ○T1はSTと見本を示す。 ○T1はボール出しを行う。 ○T2は方向の指示を言葉で伝える。 ○1回ずつアタックラインより下がることを伝える。 ○ボールを少ないバウンド数で捕れたときは拍手や言葉かけはめめる。 | |
| 50分 | <p>7 チームで返そうパレー (バドミントンコート 2セット)</p> <ul style="list-style-type: none"> 3対1でゲームを行う。 3人のチームは3つの役割の生徒が一人ずつ入る。 1人のチームは忍者Gの生徒が入る。 3人のチームの忍者Gの生徒が、カゴの中のビーチボールを電車Gの生徒に投げ渡す所から始めて、忍者、電車、ロケットでつないで攻撃する。 1人のチームは、忍者Gの生徒がボールをキャッチできたなら1点。キャッチできなかったら3人のチームに1点。 3段攻撃失敗の場合は1人のチームに1点。5球行ったら攻守交代。  | <ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの見本が見える位置に整列するよう指示する。 ○1組、2組のコートで、各クラスのSTとTとでチームで返そうゲームの方法を説明する。 ○チームワークを大切にすることを強調する。 ○チームのコートと生徒待機場所を示す。 ○忍者Gの生徒は、2本目のアタックラインからスタートしボールをカゴに入れたら元の位置に戻ることを伝える。 ○準備の時間を十分に取、ポジション準備が整ったら、ゲームの始まりの合図をする。 ○1セットごとに得点を発表する。 ○2セットの合計得点と勝敗を発表する。 ○チーム (クラス) ごとに整列を指示する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○コートの上に並ぶよう促す。 ○MTと一緒にゲームの模範を示す。 ○クラスで団結して取り組めるよう盛り上げる。 ○一つ一つの動きがしっかりできているか確認する。 ○走りこんで来て机にぶつからないよう注意する。 ○チーム (クラス) ごとに整列を促す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○見本を見るよう促す。 ○電車Gの生徒の名前を呼ぶよう促す。 ○急がずに、相手の捕りやすいボールを投げ渡すよう伝える。 ○次に参加する生徒に予告する。 ○電車Gの生徒の名前を呼んで、捕りやすい投げ渡しができた時は、拍手や言葉かけでクラス全体を盛り上げる。 ○整列は立ち位置を明確に示す。 |
| 65分 | <p>8 クラスチームごとに整列・振り返り</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○本時の学習のポイントを中心に、各グループの生徒と教師で振り返るよう促す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○リトルティチャーがスケッチブックを基に良かった点を発表するよう促す。 ○必要に応じて生徒の体調をMTに報告する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。 ○担当生徒の体調を確認する。 |
| 70分 | <p>片付け・あいさつ</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○けが等の確認をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ○リトルティチャーがスケッチブックを基に良かった点を発表するよう促す。 ○必要に応じて生徒の体調をMTに報告する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。 ○担当生徒の体調を確認する。 |

【授業者による振り返り】第2時

＜ボール体操＞

- ・MTを見て、模倣を行う生徒の様子が見られた。
- ・ボールを床についたり、ハンドリングをしたりする動きを、一人で行う生徒の様子が見られた。
- ・集団から離れた所にいる生徒も、教師が個別に促すことで、その場で行うことができた。

＜前時の復習＞

- ・やり方を覚えていて積極的に取り組む生徒や、やりながら思い出した生徒の様子が見られた。

＜グループ別個別学習＞

- ・ロケットGの生徒は、遠くへ打つための力の加減が、教師の言葉かけや見本を示す支援だけでは難しい生徒が多くいたが、目標物のキャラクターボードをSTが示すと、前方にビーチボールを打つ様子が見られるようになってきた。
- ・ノーバンキャッチゲームは、バレーボールの様相に近いこともあり、忍者Gの生徒が興味を引き付けられる様子があった。落下点に素早く動いてキャッチをしたり、直上レシーブをしてから自分でキャッチをしたりすることにチャレンジする様子が見られた。この動きを、最終ゲームの中に取り入れられるよう、ルールを修正していく必要がある。

＜部分統合学習①（つなぐ・ひろう）＞

- ・忍者Gの生徒は、電車Gの生徒に近づいて名前を呼び、ビーチボールを下手で投げ渡す様子が見られた。
- ・電車Gの生徒は、名前を呼ばれると反応する様子が見られ、ビーチボールを下手で投げられると、確実に受け取れるようになってきた。
- ・ビーチボールの受け渡しは、実際のゲームの中では忍者Gの生徒が、電車Gの仲間に受け取りやすいパスを投げ渡せるようになることをねらいたいと考える。

＜部分統合学習②（うつ・つなぐ）＞

- ・発射台（長机）の上をビーチボールが転がる距離を長くしたが、ロケットGの生徒は、転がるビーチボールを見て打つ様子が見られた。
- ・ロケットGの生徒は、STが提示する目標物のキャラクターボードをねらって打ったことで、少しずつビーチボールが遠くへ飛ぶようになってきた。
- ・電車Gの生徒は、発射台が長机になったことで、勢い良くビーチボールを転がしてオーバーすることもあったが、教師の言葉かけなどの支援を受けて何回か繰り返したことで、発射台の上で止まるように転がすことができる生徒の様子が見られた。
- ・電車Gの生徒は、ロケットGの生徒がビーチボールを打ったことを確認してから、次のボールを転がす様子が見られた。

＜統合学習＞

- ・チームで返そうバレーは、自陣から3人でビーチボールをつないで返すために、力を加減してパスをしたり、転がしたりする様子が見られた。
- ・ロケットGの生徒は、目標物（キャラクターボード）があると、打つ方向がわかりやすいようであった。
- ・3段攻撃が成功してチームで喜び合う様子が見られたが、得点につながらないため生徒の達成感を持たせ難いことが課題であった。最終ゲームのルールや決まりを修正していく必要がある。
- ・振り返りでは、スケッチブックを見ながら「ちょっと難しかったけど楽しかった。自分なりに頑張った」という忍者Gの生徒の感想があった。

(3) 3/3時間 平成27年2月2日(月) 第3校時(10:50~12:00)

全体のねらい：きまりやバレーボール的ゲームのルールなどを守り、仲間と協力して安全に運動をすることや、進んで運動をすること。

| グループ(役割) | ロケット(うつ) | | 電車(つなぐ) | | 忍者(ひろう) | |
|-----------------------|--|---|---|--|---|---|
| 本時のねらい | ビーチボールを相手コートのねらった所に返す。 | | 仲間からの呼びかけに反応しビーチボールを受け取り、発射台の上を転がす。 | | チームのリーダーとしてゲームを行う。 | |
| 内容等 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て |
| は じ め 7 分 | 1 集合 整列 あいさつ | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○チームの色のゼッケンをつけてチームごとに並ぶ。 ○Tは必要に応じて一緒に行く。 | 1 集合 整列 あいさつ | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○事前に黄色ゼッケンをつけて色ごとに並ぶ。 ○Tは立ち位置を明確にする。 | 1 集合 整列 あいさつ | ○STが健康観察をしてMTに報告する。 ○事前に緑色ゼッケンをつけて、先頭に並ぶよう促す。 ○Tは言葉で動きを伝える。 |
| | 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○Tは必要に応じて一緒に行く。 | 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○Tは立ち位置を明確にする。 | 2 ボール体操 ・ボールに慣れる。 | ○Tは言葉で動きを伝える。 |
| | 3 学習課題の確認 | ○STはボールに触らせ、打つ方向を見本で示す。 | 3 学習課題の確認 | ○STは壁面掲示やスケッチブックで確認させ見本を示す。 | 3 学習課題の確認 | ○STは壁面掲示やスケッチブックで確認させ見本を示す。 |
| | 【学習内容】 ビーチボールを相手コートのねらった所に返そう。 | | 【学習内容】 仲間からの呼びかけに反応しビーチボールを受け取り、発射台の上を転がそう。 | | 【学習内容】 チームのリーダーとしてゲームをしよう。 | |
| | 4 前時の復習 チームで返そう バレー(改) ・仲間が転がしたビーチボールをねらった所に打つ(押す)。 | ○Tは立ち位置を明確に示し、一緒に動作を確認する。 ○Tは見本や身振り、言葉かけの合図を行う。 ○Tは目標物を示しねらわせる。 | 4 前時の復習 チームで返そう バレー(改) ・仲間からの呼びかけに反応してビーチボールを受け取り、発射台の上を転がす。 | ○Tは直接言葉かけをするのではなく、忍者Gの生徒が名前を呼ぶ方を見るよう促す。 | 4 前時の復習 チームで返そう バレー(改) ・打たれたビーチボールをキャッチして、電車Gの生徒に渡す。 ・サーブを下手で投げ入れる。 | ○Tは仲間の名前を呼ぶよう促す。 ○Tは仲間同士で励まし合う言葉かけをするよう促す。 |
| 統合学習③ | | | | | | |
| な か 5 8 分 | 5 スリーハンズ バレー ・教師の少ない支援で、仲間が転がしたビーチボールを手で打つ(押す)。 | ○Tは一人でできそうな時は、コートの外で見守る。 ○Tは教師の動きに合わせて打つよう促す。 | 5 スリーハンズ バレー ・渡されたビーチボールを発射台に転がす。 | ○Tは忍者Gの生徒の方を向いて、返事や手を差し出して反応するよう促す。 | 5 スリーハンズ バレー ・仲間の名前を呼んでビーチボールを渡し、チーム全体に声をかけゲームをする。 | ○MTは忍者Gの生徒のリーダーシップが得点につながることを伝える。 ○STはチーム(作戦)タイムで、ヒントカードから仲間に伝える言葉を選ぶよう促す。 |
| | 6 振り返り 片付け あいさつ | ○STは、生徒に言葉を投げかけながら振り返り、良かった点をほめる。 ○Tは全体整列する位置をケンステップで示す。 | 6 振り返り 片付け あいさつ | ○STは、生徒にインタビュー形式で感想や、達成したことを振り返るよう促す。 ○STはクラス(チーム)で座る位置を示す。 | 6 振り返り 片付け あいさつ | ○STは何人かの生徒に感想を発表するよう促す。 ○リトルティーチャーが良かった点を発表する。 |
| ま と め 5 分 | | | | | | |


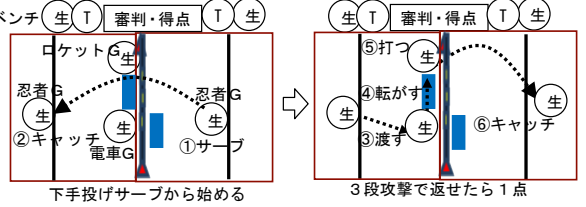
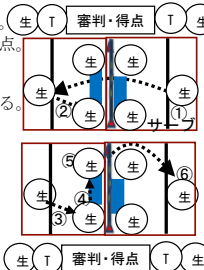
ア ロケットG（うつ）の本時の学習（3／3）

（ア）本時のねらい

ビーチボールを相手コートのねらった所に返す。

（イ）個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|--|
| A | Ⅱ | ビーチボールの動きを目で追って、相手コートのねらった所にビーチボールを返す。 |
| B | I-3 | 仲間が転がしたビーチボールを反射的に触って、前方の相手コートに返す。 |
| C | I-3 | 自分の近くに来たビーチボールを反射的に触って、前方の相手コートに返す。 |
| D | I-3 | 反射的にビーチボールを突いて、相手コートのねらった所に返す。 |

| 時間 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て・安全面への配慮 | | |
|-------------------|--|--|--|--|
| | | MT | ST | T |
| はじめ 7分 | <p>1 集合・整列・あいさつ ・クラスごとに整列し、チームを確認する。</p> <p>2 ボール体操「ダンダンスビドゥバ」 ・ボールに慣れる。</p> <p>会場図 (壁面掲示)</p>  | <p>○用具・施設の安全を確認する。</p> <p>○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。</p> <p>○きちんとした姿勢であいさつができるよう指導する。</p> <p>○ボール体操の見本を示す。</p> | <p>○チーム (クラス) で整列するよう促す。</p> <p>○生徒の健康観察をし、MTに報告する。</p> <p>○体操に使うビーチボールを配る。</p> <p>○生徒のボール体操の活動状況を把握する。</p> | <p>○教室から、チームで同じ色のゼッケンをつけて体育館へ移動するよう促す。</p> <p>○立ち位置を明確にする。</p> <p>○体操中は必要に応じて一緒に行う。</p> <p>○生徒と一緒に動いて模倣を促す。</p> |
| なか 20分 | <p>3 学習課題の確認 【学習内容】ビーチボールを相手コートにねらった所に返そう。</p> <p>4 前時の復習「チームで返そうバレー (改)」(バドミントンコート 2セット) ・3対1でゲームを行う。 ・3人のチームは3つの役割の生徒が一人ずつ入る。 ・1人のチームは忍者Gの生徒が入りサーブを行う。 ・サーブは下手で投げ入れる。 ・投げ入れられたビーチボールを忍者、電車、ロケットでつないで攻撃する。 ・3段攻撃ができたら1点入る。失敗したら無得点。 ・忍者Gの生徒は、相手のサーブやアタックを直上レシーブして自分でキャッチできたなら1点追加して入る。 ・5球行ったら、サーブ役と3段攻撃役のクラスを入れ替える。</p> <p>ベンチ (生 T) 審判・得点 (T 生)</p>  <p>下手投げサーブから始める</p> <p>3段攻撃で返せたら1点</p> <p>5 スリーハンズバレー (バドミントンコート 3ゲーム) ・3対3でゲームを行う。 ・3つの役割の生徒が1人ずつ入る。 ・サーブは忍者Gの生徒がビーチボールを下手で投げ入れる。 ・サーブが投げ入れられたら1点入る。失敗したら無得点。 ・投げ入れられたビーチボールを忍者、電車、ロケットでつないで攻撃する。 ・忍者Gの生徒は、相手のサーブやアタックを直上レシーブし自分でキャッチしたら1点追加。 ・3段攻撃ができたら1点入る。失敗したら無得点。 ・1チーム総当たり戦で3ゲーム行う。 ・1ゲームは、1セットが2分で3セット行う。 ・1セット (2分) ごとにメンバーチェンジをする。</p> <p>無得点で相手のサーブ権となる場合 ・忍者Gの生徒がキャッチできない。 ・電車Gの生徒の転がすボールが落ちる。 ・ロケットGの生徒のアタックがネットを越えないか、アウトになる。 ・教師がボールに触る。</p> <p>ベンチ (生 T) 審判・得点 (T 生)</p>  <p>ゲーム間の移動</p> | <p>○全体進行表で、活動の流れを確認する。</p> <p>○ゲームの説明をする。</p> <p>○見本を示す教師の動きについて解説を加えて伝える。</p> <p>○チーム (クラス) の使用するコートを示唆する。</p> <p>○使用する発射台のヘリや脚に防護スポンジが巻かれていることを確認する。</p> <p>○1セットごとに、復習のポイントと良い点を伝える。</p> <p>○審判と一緒に、3つの役割の生徒がつないで相手コートに返せたら「1点」と得点の入りを強調して伝える。</p> <p>○1組、2組のコートで、各クラスのSTとTとでゲームの説明をする。</p> <p>○見本を示す教師の動きについて解説を加えて伝える。</p> <p>○仲間をつないで返せたら「1点」を強調して伝え、審判と一緒に生徒にも「1点」と言うことを促す。</p> <p>○得点板に点が入る様子を示す。</p> <p>○ミスをしてても得点は動かないので、安心して次にどんなことに気をつけたら良いのかを伝える。</p> <p>○ホイッスルが鳴ったらゲームを止めることを伝える。</p> <p>○生徒ができたことを、グループ全体で認め拍手や声かけをするよう促す。</p> <p>○チームワークを大切にすることを強調する。</p> <p>○ゲーム間の移動方法と、対戦表について説明する。</p> <p>○練習とチームタイムを2分間取り、ポジション準備が整ったら、ゲームの始まりの合図をする。</p> <p>○ゲームの始めと終わりにあいさつを促す。</p> <p>○生徒の様子とTの指導の様子から必要があれば指示する。</p> <p>○1セット終わりのデジタイマーが鳴ったらメンバーチェンジを促す。</p> <p>○ゲーム間のコート移動を指示する。</p> <p>○チーム (クラス) ごとに整列を指示する。</p> <p>○本時の学習のポイントを中心に、各グループの生徒と教師で振り返るよう促す。</p> <p>○けが等の確認をする。</p> | <p>○MTと一緒にゲームの見本を示す。</p> <p>○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。</p> <p>○できるだけビーチボールに触らせる。</p> <p>○クラスのコートに誘導し、出場者を決める。</p> <p>○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。</p> <p>○目標物に向かって打つよう呼びかける。</p> <p>○ゲーム中は、できるだけ生徒の力だけで行わせ、できたらみんなで拍手するよう促す。</p> <p>○相手コートに返せたら拍手や声援をして盛り上げる。</p> <p>○ベンチからも声援を送るよう促す。</p> <p>○次の出場者を伝える。</p> <p>○MTと一緒にゲームの見本を示す。</p> <p>○両サイド違う色のゼッケンを着け、チームで円陣を組んであいさつをかける見本を示す。</p> <p>○始めと終わりのあいさつを、きちんと示す。</p> <p>○アタックがネットをこえない時と、アウトになる時を示しゲームが止まることを伝える。</p> <p>○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。</p> <p>○仲間をつないで返せたら、大きめに喜ぶ。</p> <p>○忍者Gの生徒と一緒に出場者を決めて活動場所に行くよう促す。</p> <p>○目標物を示したり、STを目がけて打つよう促したりする。</p> <p>○ボールには触らず、生徒への声かけや合図、ボールに直接かかわらない補助をする。</p> <p>○みんなで拍手や声援を送るよう促し、クラス全体を盛り上げる。</p> <p>○チーム (クラス) で振り返ることがわかるように、グループごとの整列を促す。</p> | <p>○座って見本を見るよう促す。</p> <p>○立ち位置や目標物を視覚的に示す。</p> <p>○側についてグループの活動場所に誘導し、ベンチに座るよう指示する。</p> <p>○出場者を活動場所に誘導し、必要に応じて言葉かけや補助をする。</p> <p>○目標物をねらってボールを打つよう促す。</p> <p>○ゲーム中は、電車Gの生徒を見るよう促す。</p> <p>○できるだけ生徒の力だけで行わせる。</p> <p>○相手コートに返せたら拍手や声援をして盛り上げる。</p> <p>○次の出場者に予告をする。</p> <p>○ベンチに座って見本を見るよう促す。</p> <p>○出場者を活動場所に誘導し、立ち位置と、ねらって打つ所を確認する。</p> <p>○前に向かって打てない場合は、目標物を示しねらうよう促す。</p> <p>○ボールを打てた時は、拍手や言葉かけ、ハイタッチ等でほめる。</p> <p>○電車Gの生徒が、ボールを転がす所を見るよう促す。</p> <p>○次に出場する生徒に予告する。</p> <p>○ボールには触らず、生徒への言葉かけや合図、ボールに直接関わらない補助をする。</p> <p>○生徒が発射台付近にいられる場合は、コートの外から見守る。</p> <p>○整列は立ち位置を明確に示す。</p> |
| おわり 65分 70分 | <p>6 クラスチームごとに整列・振り返り 片付け・あいさつ</p> | <p>○本時の学習のポイントを中心に、各グループの生徒と教師で振り返るよう促す。</p> <p>○けが等の確認をする。</p> | <p>○生徒と一緒に前に出て振り返る。</p> <p>○チーム (クラス) の生徒の体調を確認し、必要に応じてMTに報告する。</p> | <p>○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。</p> <p>○担当生徒の体調を確認する。</p> |



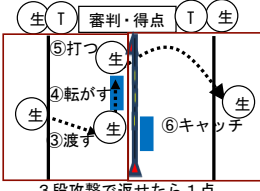
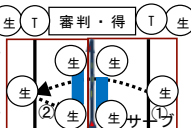

イ 電車G（つなぐ）の本時の学習（3／3）

（ア）本時のねらい

仲間からの呼びかけに反応しビーチボールを受け取り、発射台の上を転がす。

（イ）個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|--|
| E | Ⅲ-1 | 仲間からの呼びかけに反応し、ビーチボールを受け取り、発射台の上でビーチボールが止まるように転がす。 |
| F | Ⅲ-1 | 仲間からの呼びかけに反応し、ビーチボールを受け取り、発射台の上でねらったところに転がす。 |
| G | Ⅲ-1 | 仲間からの呼びかけに反応し、ビーチボールを両手で受け取り、発射台の上でビーチボールが止まるように転がす。 |
| H | Ⅲ-1 | 仲間からの呼びかけに反応し、ビーチボールを受け取り、発射台の上で転がす。 |

| 時間 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て・安全面への配慮 | | |
|-------------------|---|---|--|--|
| | | MT | ST | T |
| はじめ 7分 | <p>1 集合・整列・あいさつ ・クラスごとに整列し、チームを確認する。</p> <p>2 ボール体操「ダンダンズビドゥバ!」 ・ボールに慣れる。</p> <p>会場図 (壁面掲示)</p>  | <p>○用具・施設の安全を確認する。</p> <p>○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。</p> <p>○きちんとした姿勢であいさつができるよう指導する。</p> <p>○ボール体操の見本を示す。</p> | <p>○チーム (クラス) で整列するよう促す。</p> <p>○生徒の健康観察をし、MTに報告する。</p> <p>○体操に使うボールを配る。</p> <p>○生徒のボール体操の活動状況を把握する。</p> | <p>○教室から、チームで同じ色のゼッケンをつけて体育館へ移動するよう促す。</p> <p>○立ち位置を明確にする。</p> <p>○体操中は必要に応じて一緒に同行う。</p> <p>○生徒と一緒に動いて模倣を促す。</p> |
| なか 20分 | <p>3 学習課題の確認</p> <p>【学習内容】仲間からの呼びかけに反応しボールを受け取り発射台の上を転がそう。</p> <p>4 前時の復習「チームで返そうパレー (改)」(バドミントンコート 2セット)</p> <p>・3対1でゲームを行う。</p> <p>・3人のチームは3つの役割の生徒が一人ずつ入る。</p> <p>・1人のチームは忍者Gの生徒が入りサーブを行う。</p> <p>・サーブは下手で投げ入れる。</p> <p>・投げ入れられたビーチボールを忍者、電車、ロケットでつないで攻撃する。</p> <p>・3段攻撃ができれば1点入る。失敗したら無得点。</p> <p>・忍者Gの生徒は、相手のサーブやアタックを直上レシーブして自分でキャッチできれば1点追加して入る。</p> <p>・5球行ったら、サーブ役と3段攻撃役のクラスを入れ替える。</p>   <p>5 スリーハンズパレー (バドミントンコート 3ゲーム)</p> <p>・3対3でゲームを行う。</p> <p>・3つの役割の生徒が1人ずつ入る。</p> <p>・サーブは忍者Gの生徒がビーチボールを下手で投げ入れる。</p> <p>・サーブが投げ入れられたら1点入る。失敗したら無得点。</p> <p>・投げ入れられたビーチボールを忍者、電車、ロケットでつないで攻撃する。</p> <p>・忍者Gの生徒は、相手のサーブやアタックを直上レシーブし自分でキャッチしたら1点追加。失敗したら無得点。</p> <p>・3段攻撃ができれば1点入る。失敗したら無得点。</p> <p>・1チーム総当たり戦で3ゲーム行う。</p> <p>・1ゲームは、1セットが2分で3セット行う。</p> <p>・1セット (2分) ごとにメンバーチェンジをする。</p> <p>無得点で相手のサーブ権となる場合</p> <ul style="list-style-type: none"> ・忍者Gの生徒がキャッチできない。 ・電車Gの生徒の転がすボールが落ちる。 ・ロケットGの生徒のアタックがネットを越えないか、アウトになる。 ・教師がボールに触る。   | <p>○全体進行表で、活動の流れを確認する。</p> <p>○ゲームの説明をする。</p> <p>○見本を示す教師の動きに解説を加えて伝える。</p> <p>○チーム (クラス) の使用するコートを示す。</p> <p>○使用する発射台のヘリや脚に防護スポンジが巻かれていることを確認する。</p> <p>○1セットごとに、復習のポイントと良い点を伝える。</p> <p>○審判と一緒に、3つの役割の生徒がつないで相手コートに返せたら「1点」と得点の入り方を強調して伝える。</p> <p>○1組、2組のコートで、各クラスのSTとTとでゲームの説明をする。</p> <p>○見本を示す教師の動きに解説を加えて伝える。</p> <p>○仲間をつないで返せたら「1点」を強調して伝え、審判と一緒に生徒にも「1点」と言うことを促す。</p> <p>○得点板に点が入る様子を示す。</p> <p>○ミスしても得点は動かないので、安心して次にどんなことに気をつけたら良いのかを伝える。</p> <p>○ホイッスルが鳴ったらゲームを止めることを伝える。</p> <p>○生徒ができたことを、グループ全体で認め拍手や声かけをするよう促す。</p> <p>○チームワークを大切にすることを強調する。</p> <p>○ゲーム間の移動方法と、対戦表について説明する。</p> <p>○練習とチームタイムを2分間取り、ポジション準備が整ったら、ゲームの始まりの合図をする。</p> <p>○ゲームの始めと終わりにあいさつを促す。</p> <p>○生徒の様子とTの指導の様子から必要があれば指示する。</p> <p>○1セット終わりのデジタイマーが鳴ったらメンバーチェンジを促す。</p> <p>○ゲーム間のコート移動を指示する。</p> <p>○チーム (クラス) ごとに整列を指示する。</p> | <p>○MTと一緒にゲームの見本を示す。</p> <p>○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。</p> <p>○必要に応じてスケッチブックで確認を促す。</p> <p>○クラスのコートに誘導し、出場者を決める。</p> <p>○必要に応じて個々に見本を示す。</p> <p>○生徒によっては、ツーセッター (ボールを受け取る/転がすを役割分担) で行わせる。</p> <p>○ゲーム中は、できるだけ生徒の力だけで行わせ、できたらみんなで拍手するよう促す。</p> <p>○忍者Gの生徒から名前を呼びかけられている方を向くよう促す。</p> <p>○返事や、手を前に差し出す動作等を促す。</p> <p>○相手コートに返せたら拍手や声援をして盛り上げる。</p> <p>○ベンチからも声援を送るよう促す。</p> <p>○次の出場者を伝える。</p> <p>○MTと一緒にゲームの見本を示す。</p> <p>○両サイド違う色のゼッケンを着け、チームで円陣を組んでかけ声をかける見本を示す。</p> <p>○始めと終わりのあいさつを、きちんと示す。</p> <p>○発射台からボールが落ちる時を示し、ゲームが止まることを伝える。</p> <p>○キャッチミスしても、コート内でボールを拾い発射台に転がしてよい場面を見せる。</p> <p>○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。</p> <p>○仲間をつないで返せた時は、大きめに喜ぶ。</p> <p>○忍者Gの生徒と一緒に出場者を決めて活動場所に行くよう促す。</p> <p>○コートの外から身体を向ける方向やボールの位置を伝える。</p> <p>○みんなで拍手や声援を送るよう促し、クラス全体を盛り上げる。</p> <p>○チーム (クラス) で振り返ることがわかるように、グループごとの整列を促す。</p> | <p>○座って見本を見るよう促す。</p> <p>○立ち位置や目標物を視覚的に示す。</p> <p>○グループの活動場所に誘導し、ベンチに座るよう指示する。</p> <p>○発射台の横にポジションをとらせる。</p> <p>○ゲーム中は、忍者Gの生徒を見るよう促す。</p> <p>○コートの外から合図や言葉かけで動作を伝える。</p> <p>○キャッチミスをしなくてもすぐに拾って発射台に転がすよう促す。</p> <p>○ロケットGの生徒を見て名前を呼んだり、「はい」と言ったりしてから転がすよう促す。</p> <p>○ロケットGの所にボールを転がせたら拍手やハイタッチでほめる。</p> <p>○次の出場者に予告をする。</p> <p>○ベンチに座って見本を見るよう促す。</p> <p>○出場者を活動場所に誘導し、実際にいるながら役割を確認する。</p> <p>○次に出場する生徒に予告する。</p> <p>○ボールには触らず、生徒への言葉かけや合図、ボールに直接かかわらない補助をする。</p> <p>○生徒が役割をわからなくなった時は立ち位置を視覚的に示し、一緒にゆっくりと行うよう促す。</p> <p>○ボールを受け取れずコート外にボールが出た時は、生徒の様子を見て無理にプレイを止めない。</p> <p>○仲間からの呼びかけに反応し、ボールを受け取れたら拍手やハイタッチでほめる。</p> <p>○整列は立ち位置を明確に示す。</p> |
| おわり 65分 70分 | <p>6 クラスチームごとに整列・振り返り 片付け・あいさつ</p> | <p>○本時の学習のポイントを中心に、各グループの生徒と教師で振り返るよう促す。</p> <p>○けが等の確認をする。</p> | <p>○インタビュー形式で生徒に感想や良かった点を発表するよう促す。</p> <p>○必要に応じて生徒の体調をMTに報告する。</p> | <p>○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。</p> <p>○担当生徒の体調を確認する。</p> |

ウ 忍者G（ひろう）の本時の学習（3／3）

（ア）本時のねらい

チームのリーダーとしてゲームを行う。

（イ）個別目標

| 生徒 | Stage | 個別目標 |
|----|-------|--|
| I | Ⅲ-2 | 自ら移動してビーチボールをキャッチし、仲間の名前を呼んでビーチボールを渡す。 |
| J | Ⅲ-2 | 移動してビーチボールをキャッチし、仲間の名前を呼んで相手の反応を確認しながらビーチボールを渡す。 |
| K | Ⅳ | 移動してビーチボールをキャッチし、チーム全体に声をかけながらゲームを行う。 |
| L | Ⅲ-2 | 自ら移動してビーチボールをキャッチし、仲間の名前を呼んでビーチボールを渡す。 |

| 時間 | 学習内容・活動 | 教師の指導・手立て・安全面への配慮 | | |
|-------------------|--|---|---|--|
| | | MT | ST | T |
| はじめ 7分 | <p>1 集合・整列・あいさつ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとに整列し、チームを確認する。 <p>2 ボール体操「ダンダズビドゥバ」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールに慣れる。 <p>会場図 (壁面掲示)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○用具・施設の安全を確認する。 ○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ○きちんとした姿勢であいさつができるよう指導する。 ○ボール体操の見本を示す。 | <ul style="list-style-type: none"> ○チーム (クラス) で整列するよう促す。 ○生徒の健康観察をし、MTに報告する。 ○体操に使うビーチボールを配る。 ○生徒のボール体操の活動状況を把握する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○教室から、チームで同じ色のゼッケンをつけて体育館へ移動するよう促す。 ○リトルティーチャーに並ばせる。 ○体操中は必要に応じて言葉で動きを伝える。 |
| なか 20分 | <p>3 学習課題の確認</p> <p>【学習内容】 チームのリーダーとしてゲームをしよう。</p> <p>4 前時の復習「チームで返そうバレー (改)」 (バドミントンコート 2セット)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対1でゲームを行う。 ・3人のチームは3つの役割の生徒が一人ずつ入る。 ・1人のチームは忍者Gの生徒が入りサーブを行う。 ・サーブは下手で投げ入れる。 ・投げ入れられたビーチボールを忍者、電車、ロケットでつないで攻撃する。 ・3段攻撃ができたなら1点入る。失敗したら無得点。 ・忍者Gの生徒は、相手のサーブやアタックを直上レシーブして自分でキャッチできたなら1点追加して入る。 ・5球行ったら、サーブ役と3段攻撃役のクラスを入れ替える。 <p>5 スリーハンズバレー (バドミントンコート 3ゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対3でゲームを行う。 ・3つの役割の生徒が1人ずつ入る。 ・サーブは忍者Gの生徒がビーチボールを下手で投げ入れる。 ・サーブが投げ入れられたら1点入る。失敗したら無得点。 ・投げ入れられたビーチボールを忍者、電車、ロケットでつないで攻撃する。 ・忍者Gの生徒は、相手のサーブやアタックを直上レシーブして自分でキャッチしたら1点追加。 ・3段攻撃ができたなら1点入る。失敗したら無得点。 ・1チーム総当たり戦で3ゲーム行う。 ・1ゲームは、1セットが2分で3セット行う。 ・1セット (2分) ごとにメンバーチェンジする。 <p>無得点で相手のサーブ権となる場合</p> <ul style="list-style-type: none"> ・忍者Gの生徒がキャッチできない。 ・電車Gの生徒の転がすボールが落ちる。 ・ロケットGの生徒のアタックがネットを越えないか、アウトになる。 ・教師がボールに触る。 | <ul style="list-style-type: none"> ○全体進行表で、活動の流れを確認する。 ○ゲームの説明をする。 ○見本を示す教師の動きに解説を加えて伝える。 ○チーム (クラス) の使用するコートを示す。 ○使用する発射台のヘリや脚に防護スポンジが巻かれていることを確認する。 ○何バウンドでもキャッチできれば良いことを伝える。 ○相手のアタックを直上レシーブ (腕や手でボールをはじく) してからキャッチすると、ボーナス得点が加算されることを伝える。 ○ボールをキャッチしたらスタートラインに戻ることを伝える。 ○1セットごとに、復習のポイントと良い点を伝える。 ○審判と一緒に、3つの役割の生徒がつないで相手コートに返せたら「1点」と得点の入り方を強調して伝える。 ○1組、2組のコートで、各クラスのSTとTとでゲームの説明をする。 ○見本を示す教師の動きに解説を加えて伝える。 ○仲間であつないで返せたら「1点」を強調して伝え、審判と一緒に生徒にも「1点」と言わせてみる。 ○得点板に点が入る様子を示す。 ○ミスしても得点は動かないので、安心して次にどんなことに気をつけたら良いのかを伝える。 ○ホイッスルが鳴ったらゲームを止めることを伝える。 ○生徒ができたことを、グループ全体で認め拍手や声かけをするよう促す。 ○チームワークを大切にすることを強調する。 ○ゲーム間の移動方法と、対戦表について説明する。 ○練習とチームタイムを2分間取り、ポジション準備が整ったら、ゲームの始まりの合図をする。 ○ゲームの始めと終わりにあいさつを促す。 ○生徒の様子とTの指導の様子から必要があれば指示する。 ○1セット終わりのデジタイマーが鳴ったらメンバーチェンジを促す。 ○ゲーム間のコート移動を指示する。 ○チーム (クラス) ごとに整列を指示する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○MTと一緒にゲームの見本を示す。 ○動きがわかるようにはっきりと見本を示す。 ○必要に応じてスケッチブックで確認を促す。 ○クラスのコートに誘導し、自分達で出場者を決めるよう促す。 ○ゲーム中は、できるだけ生徒の力だけで行わせ、できたらみんなで拍手するよう促す。 ○相手コートに返せたら拍手や声援をして盛り上げる。 ○仲間であつないで相手コートに返したら1点入ることを伝え、得点を意識させる。 ○ボーナス得点をねらう練習をするよう促す。 ○ベンチからも声援を送るよう促す。 ○次の出場者を伝える。 ○MTと一緒にゲームの見本を示す。 ○両サイド違う色のゼッケンを着け、チームで円陣を組んでかけ声をかける見本を示す。 ○始めと終わりのあいさつを、きちんと示す。 ○ボールをキャッチできない時を示し、ゲームが止まることを伝える。 ○動きや仲間への言葉かけの様子がわかるようにはっきりと見本を示す。 ○仲間であつないで返せたら、大げさに喜ぶ。 ○出場者を自分で決め、誘うよう促す。 ○チームタイムでは、ヒントカードからチームのプラス面を仲間に伝えられるよう促す。 ○チームのリーダーとして円陣を組むよう促し、かけ声をヒントカードから選ばせる。 ○みんなで拍手や声援を送るよう促し、クラス全体を盛り上げる。 ○ボーナス得点をねらうよう促す。 ○チーム (クラス) で振り返ることがわかるように、グループごとの整列を促す。 ○リトルティーチャーがスケッチブックを基に良かった点を発表するよう促す。 ○必要に応じて生徒の体調をMTに報告する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○座って見本を見るよう促す。 ○立ち位置や目標物を視覚的に示す。 ○活動場所まで自分で行くよう促す。 ○出場者を自分達で決める際、仲間に声をかけやすくする。 ○仲間同士一緒にコートに入れるよう誘導する。 ○電車Gの生徒の名前を呼ぶよう促す。 ○電車Gの生徒の返事や、手を前に差し出す動きを待つよう促す。 ○電車Gの生徒が捕りやすいパスの種類や距離などを伝える。 ○できるだけ生徒の力だけで行うよう見守る。 ○相手コートに返せたら拍手や声援をして盛り上げる。 ○次の出場者に予告をする。 ○サーブはできない場合は一緒に行う。 ○ベンチに座って見本を見るよう促す。 ○かけ声や喜び合う様子、仲間の名前を呼ぶ場面を特に見るよう促す。 ○チームタイムでは、一緒に円陣を組んだり、かけ声のヒントを伝えたりする。 ○チームのリーダーとして仲間の名前を呼んだり、様子を見たりできた時にはほめる。 ○仲間であつないで相手コートに返せたら、1点と言ったり、声援を送ったりしてベンチから盛り上げる。 ○次の出場者に予告をして、仲間の特徴や、捕りやすいパスの距離などを伝える。 ○点数を意識させ、ボーナスポイントがねらえる場合は行なうよう促す。 ○サーブは、相手コートに投げ入れられる位置から行うよう促す。 ○整列は立ち位置を明確に示す。 |
| おわり 65分 70分 | <p>6 クラスチームごとに整列・振り返り 片付け・あいさつ</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○本時の学習のポイントを中心に、各グループの生徒と教師で振り返るよう促す。 ○けが等の確認をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ○リトルティーチャーがスケッチブックを基に良かった点を発表するよう促す。 ○必要に応じて生徒の体調をMTに報告する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○良かった点はみんなで拍手をして振り返るよう促す。 ○担当生徒の体調を確認する。 |

【授業者による振り返り】第3時

<ボール体操>

- ・動きを覚えたり、リズムに合わせたりして行う生徒の様子が見られ、ボールに慣れてきている様子が見られた。
- ・生徒の実態に応じて、発展的な動きや、基本的なボール操作などが行えるようになると、さらに良いものになると思われる。

<前時の復習>

- ・忍者Gの生徒が、サーブを下手で投げ入れてゲームをスタートしたことで、バレーボールのゲームの様相に近づいてきた。
- ・忍者Gの生徒が、電車Gの生徒の名前を呼んでビーチボールを投げ渡すことを覚えていて、自分から行える生徒がいた。
- ・電車Gの生徒が、ビーチボールの方を見ていない時は、忍者Gの生徒が近づいて投げ渡すなどの関わりが見られた。
- ・忍者Gの生徒は、相手のサーブやアタックを、直上レシーブしてから自分でキャッチをすると、ボーナス得点がもらえることに興味を示し、積極的にねらう様子が見られた。
- ・電車Gの生徒が、キャッチミスをしても続けて良いルールを設定したため、ミス後に自分で拾いに行ったり、忍者Gの生徒がカバーリングをしたりする様子が見られた。
- ・ロケットGの生徒は、発射台（長机）の上を転がってきたボールを、一度自分の手で止めてから打つ様子が見られた。教師の声かけで、相手のコートに返すことができた。

<スリーハンズバレー>

- ・忍者Gの生徒は、ボーナス得点がねらえない低い弾道の時は、レシーブからキャッチに切り替えるなど、ゲーム中に自分で考えながらプレイをしている様子が見られた。
- ・忍者Gの生徒は、電車Gの生徒の正面に移動してからパスをする様子が見られ、仲間の捕りやすさに配慮していた。
- ・電車Gの生徒は、忍者Gの生徒がパスを出す方に身体を向けて、ビーチボールを受け取る準備をする様子が見られた。
- ・ロケットGの生徒は、手を差し出してビーチボールを受け取る様子が見られ、電車Gの生徒がビーチボールを転がす方を見るようになってきた。
- ・教師が、ボールに触ること無く、生徒の力だけでラリーが続く場面が多く見られた。
- ・教師が、コートの外から言葉かけをしたり、生徒の立ち位置を示したりする支援が多く見られた。
- ・チーム（作戦）タイムでは、忍者Gの生徒が中心となって円陣を組み、かけ声をかけてからゲームに臨む姿が見られた。
- ・ベンチから仲間の応援をする生徒の様子が見られた。
- ・ベンチのいすは、安全面の配慮からコートから離れた場所に設置する必要があった。
- ・今回のゲームを基に、今後は、さらに仲間との“つなぎ”の動きを構築し、本来のバレーボールの様相に近づけていきたいと考える。
- ・振り返りでは、「頑張りました。疲れました。」と、一生懸命さが伺える忍者Gの生徒の感想があった。

(4) 検証授業を振り返って

今回の検証授業では、生徒が仲間との関わりを自覚して運動することを目的とし、単元を構成した。バレーボールにおける役割の、ひろう・つなぐ・うつを、生徒の特性に応じて分担することで課題を単純化し、それを仲間とつなぎ、教師を介することなくゲームを成立させることを、最終的なゲームの様相とした。また、TTで指導に当たる教師と、単元の全体指導計画を基に打合せを行い、授業者全員で指導内容を共有して授業に臨んだ。

実際の授業では、学習形態を工夫し、生徒が仲間とボールをつなぐ場面を、個から集団へと緩やかに学習形態を変化させて設定した。

まず、第一段階として「グループ別個別学習」を展開した。ここでは、生徒の特性に応じた役割グループにおいて適切な課題を設定し、個別に支援をすることで、今回のゲームにおける役割に応じた技能を習得させる。生徒には、忍者G（ひろう役割）、電車G（つなぐ役割）、ロケットG（うつ役割）の、どのグループであるかを伝え、役割グループごとに個別に学習を進めた。

忍者Gの生徒は、教師の指示した方向に移動してボールを拾うなどの課題に取り組んだ。初めは、生徒がイメージするバレーボールとは違う活動に、満足できない生徒の様子が見られた。しかし、次時の指導計画を考える際に、指導内容を修正し、生徒がノーバウンドでボールをキャッチしたり、教師が打ったボールを直上レシーブして自分でキャッチしたりする学習活動に変更し、生徒の興味を引き付けることで、生徒はバレーボール的ゲームに必要な初歩的な運動技能を習得していく様子が見られた。

電車Gの生徒は、発射台のねらった所にビーチボールを転がす課題を、パターン化して習得していく様子が見られた。生徒にとってわかりやすい動きである反面、運動量が十分ではなく、ボールが動く範囲も狭いため、自分が転がしていることがわかり難いという課題があった。そこで、発射台の長さを伸ばし、忍者Gの生徒から投げ渡されたビーチボールを受け取ってから発射台の上を転がすよう、指導内容の修正を図った。

ロケットGの生徒は、教師と一緒にビーチボールで遊び、触る回数を多くする中で、ビーチボールの感触に慣れていく様子が見られた。教師の言葉かけや身体操作によって、ビーチボールを発射台の上から落としたり、相手コートに打ったりするなど、バレーボール的ゲームに必要な初歩的な運動技能を経験する様子が見られた。ビーチボールを遠くへ飛ばすための力の加減は、教師の言葉かけや見本を示すだけでは難しい生徒が多いが、目標物のアニメキャラクターの描かれたボードをねらってビーチボールを打つ様子が見られ、徐々に遠くへ飛ばす生徒の様子も見られるようになった。

続いて、第二段階として「部分統合学習」を展開した。ここでは、教師が手立てを工夫しながら2つのグループの“つなぎ”を支援して学習を進めた。

忍者Gの生徒と、電車Gの生徒の部分統合学習「ボールキャッチゲーム」では、忍者Gの生徒が、電車Gの生徒の名前を呼んで、下手でビーチボールを投げ渡すなど、相手（他者）に配慮している様子が見られた。初めのうちは、電車Gの生徒が相手のことを見ていなかったり、投げ渡すビーチボールが速すぎたりして、電車Gの生徒が受け取れない様子があった。回数を重ねるごとに、電車Gの生徒が名前を呼ばれたことに反応するようになり、忍者Gの生徒も電車Gの生徒に近づいて投げ渡すなど、仲間との関わりが見られるようになってきた。

また、電車Gの生徒と、ロケットGの生徒の部分統合学習「ボール発射・トス with Friend」では、電車Gの生徒が、ロケットGの生徒に向かって、発射台（長机）の上にビーチボールを、相手（他者）に配慮して転がす様子が見られた。電車Gの生徒は、ビーチボールがロケットGの生徒の手前で止まるように力を加減したり、相手の準備が整ったことを確認してか

らビーチボールを転がしたりする様子が見られた。ロケットGの生徒も、転がってくるビーチボールの方を見て取り組む様子が見られた。

最後に、第三段階として「統合学習」を展開した。ここでは、クラスの仲間でチームを組み、3つのグループの“つなぎ”によって、生徒が仲間との関わりを自覚して運動できるよう、ルールを工夫したゲームを設定して学習を進めた。

1時間目の「どんどんゲーム」は、生徒が役割グループの学習で習得したり、経験したりした技能を生かして、チームで競い合うことを楽しめるゲームの様相であった。生徒は、自分の役割を果たそうとする様子が見られたが、仲間に声をかける様子は少なかった。

2時間目の「チームで返そうバレー」では、忍者Gの生徒は、電車Gの生徒がビーチボールを受け取りやすいように、声をかけて正面に移動したり、近づいたりしてから投げ渡す様子が見られるようになってきた。また、電車Gの生徒がキャッチミスをした時には、カバーリングをしてビーチボールを拾ってあげるなど、様々な方法（配慮）による関わりが見られた。電車Gの生徒は、忍者Gの生徒がビーチボールを投げ渡す方に身体を向けて、受け取る準備をしている様子が見られた。ロケットGの生徒は、電車Gの生徒がビーチボールを転がす方を見て、手を差し出す様子が見られるようになってきた。

そして、3時間目の「スリーハンズバレー」では、教師がボールに触ること無く、生徒の力だけでラリーを続ける場面が多く見られた。教師は、コートの外から声かけをしたり、生徒の立ち位置を示したりする支援が見られた。ベンチから仲間の応援をする生徒の様子や、チーム（作戦）タイムでは、円陣を組んでかけ声をかけるなど、チームとしての一体感も生まれた。

単元を通して、全体指導計画を立案し、提示してきたが、今回提示した内容の中で、学校現場の短い打合せ時間で、どんなことが明確になっていると、効果的な指導につながっていくのかを考えていく必要がある。実際の授業の中に、個々の生徒の目標に対する重点課題が具体的内容で落としこまれ、教師が個別の手立てを講じられるよう、全体指導計画の内容の精選と、学習形態の工夫を検証していく。

そして、今後は生徒が仲間と関わって運動できたことを、生徒にフィードバックしたり、チームが勝つためにチャレンジできたプレイを認め合ったりする場面を、特に効果的に設定する必要がある。また、仲間との“つなぎ”の部分で、求められる個人の技能や、仲間と関わって運動するための態度形成を、さらに発展させていく必要がある。

最後に、相模原養護学校高等部の体育のカリキュラムとして、各段階で学習していく内容を整理する視点を持ち、今回の検証授業の結果を、生徒が社会に出た時の余暇活動やレクリエーションとしてのバレーボールにつなげていくために活用していくことが課題である。

5 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るために、検証授業から得られたデータを基に、分析の視点と方法（第3章2（6）：p.12 参照）に沿って検証し、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールの授業において講じた様々な手立てによって、「全体指導計画の共有が図れたか」及び、「仲間との関わりを自覚した集団的活動の経験・習得ができたか」について考察することとする。なお、各授業時間の生徒数については表3-1のとおりである。授業における生徒数は、欠席者及び見学者によって変化がある。

また、記述式回答の記述については、記述内容の変更がないよう若干の修正を加え載せることとした。

表3-1 アンケート回答教師数および各授業時間の生徒数（単位：人）

| 時間 | | 1 | 2 | 3 |
|------------|-------|-----------------------|----|----|
| アンケート回答教師数 | | 事前アンケート：14 事後アンケート：14 | | |
| 生徒数 | | 28 | 28 | 28 |
| 内訳 | ロケットG | 8 | 8 | 6 |
| | 電車G | 12 | 11 | 12 |
| | 忍者G | 8 | 9 | 10 |

（1）指導内容の明確さについて

ア 指導内容は明確であったか

（ア）打合せについて

| |
|-------------------------------|
| 事前アンケート |
| 「普段の体育の授業に関する打合せは、十分だと思いますか」 |
| 事後アンケート |
| 「今回の体育の授業に関する打合せは、十分だと思いましたか」 |

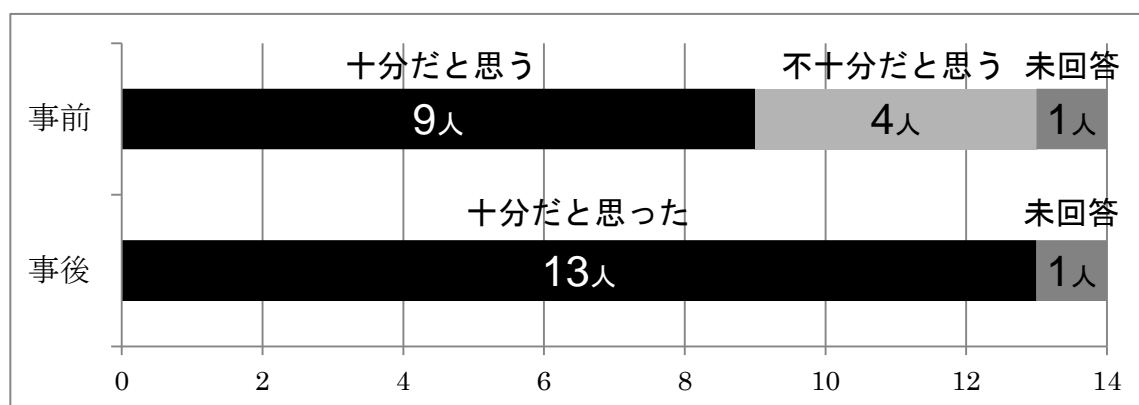


図3-1 体育の授業に関する打合せは十分だと思うか (n=14)

表3-2 「不十分だと思う」(事前アンケート)と回答した教師の
「どんなところが不十分だと思うか」の記述

| 記述内容 (抜粋) |
|---|
| ○いろいろな会議が重なり体育担当以外の教員と打ち合わせる機会がほとんどないため、現状、指導略案のみで先生方に内容を知らせるという形になっている。 |
| ○十分に個々の生徒の活動の振り返りなどできていない。 |
| ○どの教科でもそうですが、教科担当の打合せはもちろん必要ですが、授業の前に各担任に内容を事前に把握しておいてもらうことはとても大切だと思う。[特に体育は予想できない動きをする生徒が活動する(移動する)場面が多い教科なので] |
| ○ディスカッションする時間がとれていない。 |

<結果>

図3-1は、事前アンケート「普段の体育の授業に関する打合せは、十分だと思いますか、不十分だと思いますか」及び、事後アンケート「今回の体育の授業に関する打合せは、十分だと思いましたか、不十分だと思いましたか」について、「十分だと思う(思った)」「不十分だと思う(思った)」の二者択一から当てはまる方を1つ選んだ結果をグラフにし、比較したものである。

普段の体育の授業に関する打合せは「十分だと思う」と回答した教師は9人、「不十分だと思う」と回答した教師は4人であった。その4人の回答者がその理由として記述したものが表3-2にまとめたものである。

また、今回の体育の授業に関する打合せは「十分だと思った」と回答した教師は13人であった。

なお、未回答の1人は事前・事後ともに同一人物であり、この教師は非常勤講師のため、打合せに参加できなかったからである。

(イ) 全体指導計画の活用について

| |
|---|
| 事前アンケート 「単元の全体指導計画の活用によって、教師相互の共通理解が図られると思いますか」 |
| 事後アンケート 「単元の全体指導計画の活用によって、教師相互の共通理解が図られたと思いましたか」 |

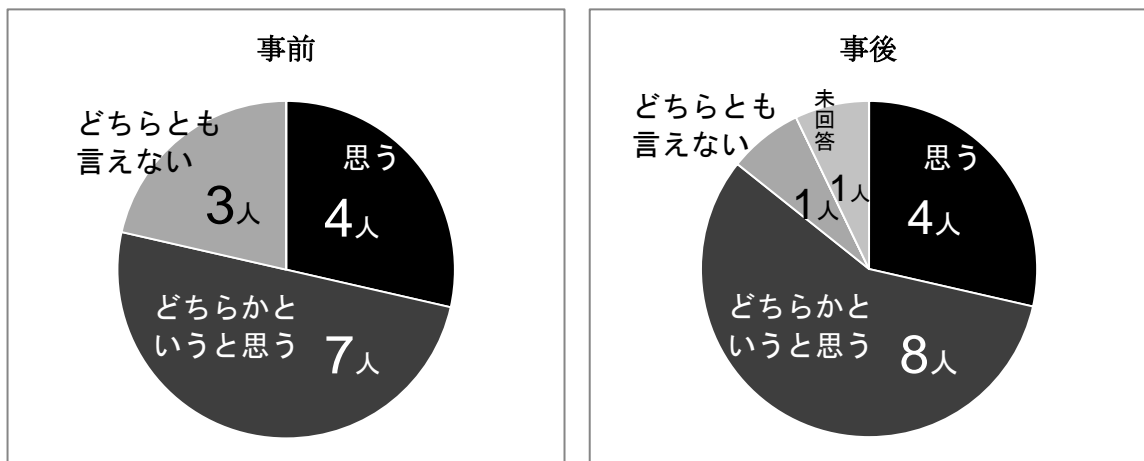


図3-2 単元の全体指導計画の活用によって、共通理解が図られたか (n=14)

<結果>

図3-2は、事前アンケート「単元の全体指導計画の活用によって、教師相互の共通理解が図られたと思いますか」及び、事後アンケート「単元の全体計画の活用によって、教師相互の共通理解が図られたと思われましたか」について、「思う」「どちらかと思う」「どちらとも言えない」「どちらかと思う」「思わない」の5段階の中から1つを選んで回答した結果である。事前アンケートでは14人中11人が、共通理解が図れることに對し肯定的な回答を示し、事後アンケートにおいては14人中12人が、共通理解が図れることに對し肯定的な回答を示した。

(ウ) 全体指導計画の記載事項について

事前アンケート
「単元の全体指導計画の記載事項には、何が必要だと思いますか」
事後アンケート
「単元の全体指導計画の記載事項には、何が必要だと思われましたか」

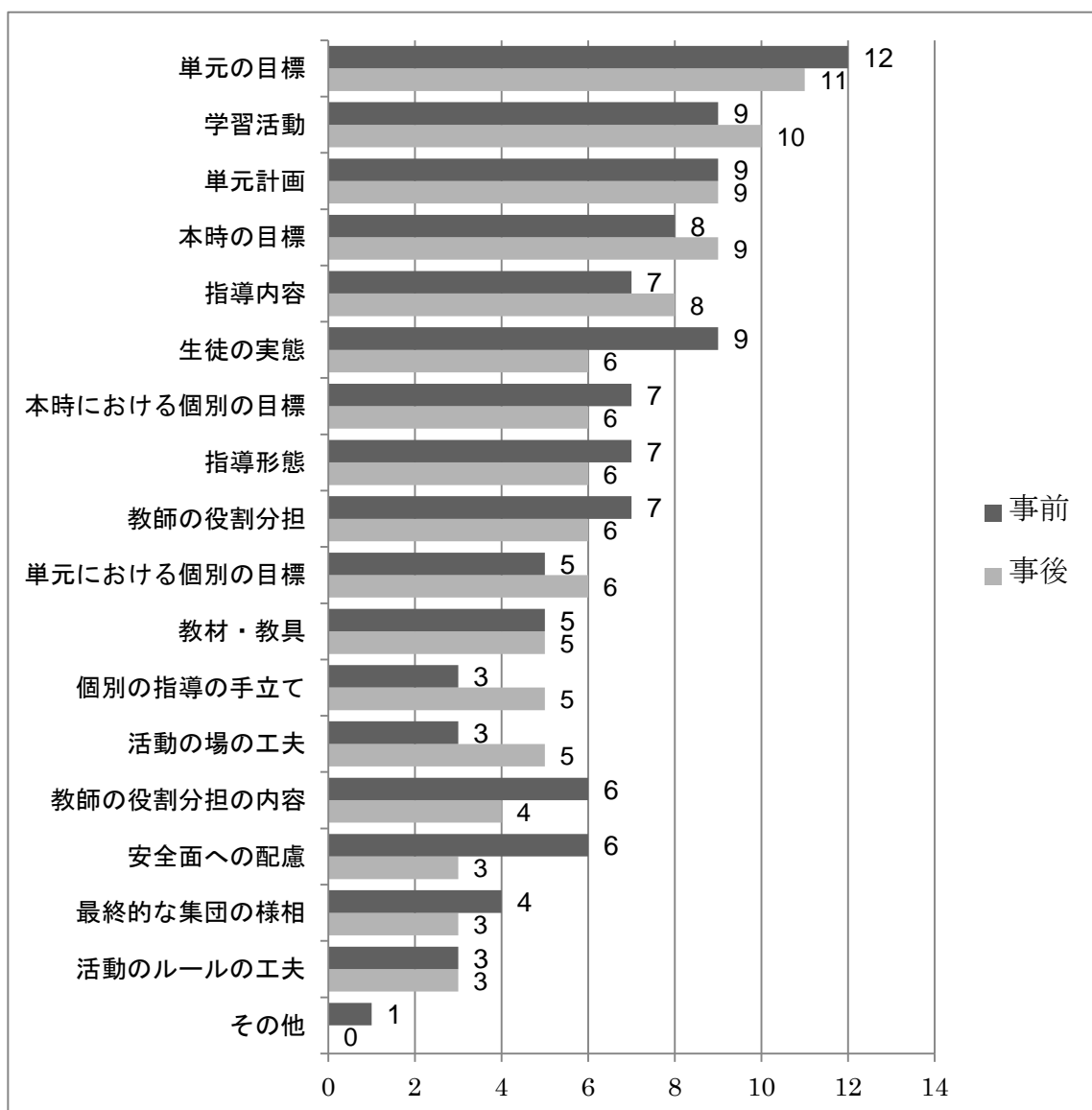


図3-3 単元の全体指導計画の記載事項に必要なもの<複数回答> (n=各14)

表 3-3 「その他」と回答した教師の具体的な内容の記述

| 記述内容 (抜粋) |
|-----------|
| 会場図、説明図等 |

事後アンケート

「今回の体育の授業の中で、掲示物として会場図を貼りましたが、必要だと思いませんか」

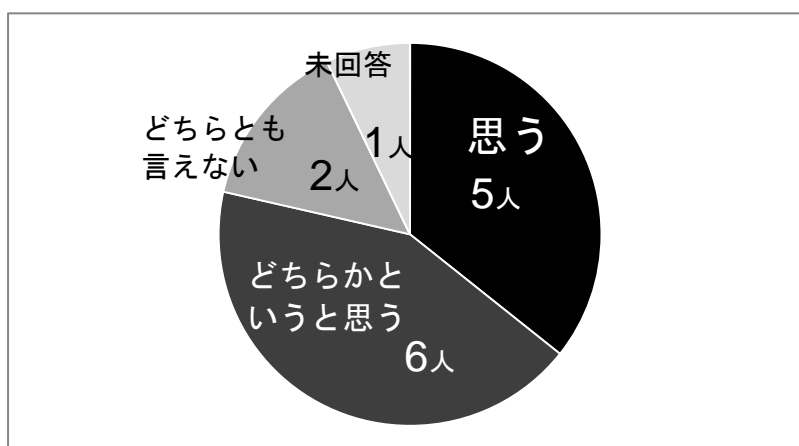


図 3-4 会場図の必要性 (n=14)

<結果>

図 3-3 は、事前アンケート「単元の全体指導計画の記載事項には、何が必要だと思いますか」及び、事後アンケート「単元の全体指導計画の記載事項には、何が必要だと思いませんか」について 18 項目から（複数回答）の結果をグラフにしたものである。また、表 3-3 は「その他」の回答の具体的な事項の記述である。

「単元の目標」「学習活動」「単元計画」「本時の目標」「指導内容」については事前・事後ともに半数を超えている。

また、「生徒の実態」「教師の役割分担の内容」「安全面への配慮」については事前に比べ、事後では 2 人以上減少している。

さらに、「個別の指導の手立て」「活動の場の工夫」については事前に比べ、事後では 2 人以上増加している。

今回事前アンケートで提案があった会場図については、実際の授業場面で取り入れることとした。図 3-4 は、事後アンケート「今回の体育の授業の中で、掲示物として会場図を貼りましたが、必要だと思いませんか」について、「思う」「どちらかというと思う」「どちらとも言えない」「どちらかというと思わない」「思わない」の 5 段階の中から 1 つを選んで回答した結果である。14 人中 11 人が会場図の必要性について、肯定的な回答を示した。

(エ) 全体指導計画の個に応じた手立てへの有効性

事後アンケート

「単元の全体指導計画の提示によって、個に応じた手立てが取りやすいと思えましたか」

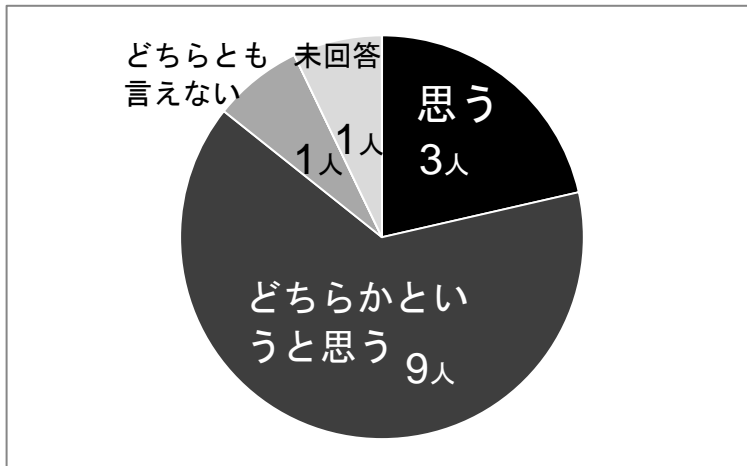


図 3-5 全体指導計画の個に応じた手立てへの有効性 (n=14)

<結果>

図 3-5 は、事後アンケート「単元の全体指導計画の提示によって、個に応じた手立てが取りやすいと思えましたか」について、「思う」「どちらかというと思う」「どちらとも言えない」「どちらかというと思わない」「思わない」の 5 段階から 1 つを選んで回答した結果である。14 人中 12 人がその有効性について肯定的な回答を示した。

(オ) 指導内容の明確さ

事後アンケート

「今回の体育の授業において、指導内容は明確になっていたと思えましたか」

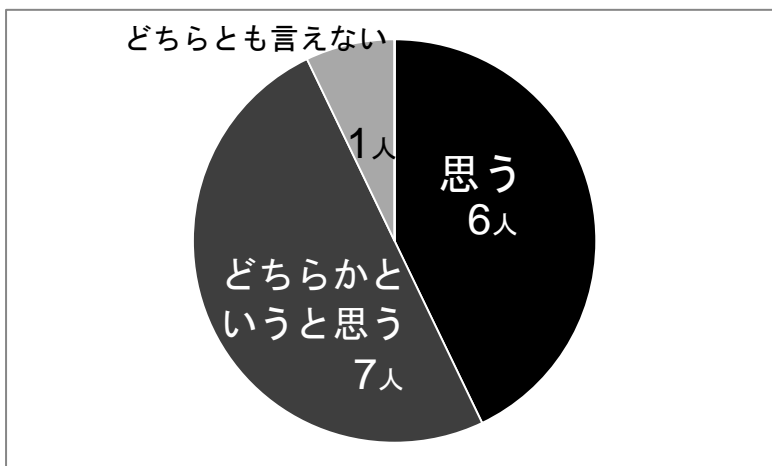


図 3-6 指導内容は明確になっていたか (n=14)

<結果>

図 3-6 は、事後アンケート「今回の体育の授業において、指導内容は明確になっていたと思えましたか」について、「思う」「どちらかというと思う」「どちらとも言えない」「どちらかというと思わない」「思わない」の 5 段階から 1 つを選んで回答した結果である。14 人中 13 人が明確になっていたことについて肯定的な回答を示した。

考察

これらの結果から、全体指導計画や、それを用いた打合せによって、指導内容が明確になり、共通理解を図ることができると言える。

TTで授業を展開する際に十分な打合せが必要であることは、共通認識として持っていることが伺える。特に体育においては、生徒が予測しない動きをする場合もあるため、事故防止の観点からも打合せの重要性を感じているようである。しかし、実際の学校現場においては、多種多様な会議に追われ十分な打合せの時間が取れていないと感じている教師もいる。そんな中、それぞれの教科担当の教師が中心となって、少ない時間で共通理解が図れるよう工夫している現状がある。

今回は管理職・学年の先生方に協力していただき、全部で5回（全体計画2回、各授業事前打合せ3回）、各回1時間程度の打合せ時間を設定し（第3章（6）：p.21参照）、行うことができた。しかし、授業に対し、本気で向き合えば向き合うほど1時間でも不十分に感じることがあり、設定時間外にも個別で打合せを行うことがあった。その結果、ほとんどの教師が十分であったと回答したのではないと思われる。

つまり、TTで授業を展開するために、事前の打合せは不可欠であるが、時間の確保は難しく、その共通理解を図る手法には、工夫が必要ではないだろうか。

その解決策として全体指導計画を作成したが、その活用は、教師相互の共通理解を図るツールとして有効であると言えるのではないだろうか。その有効性については、ほとんどの教師が事前から理解していたが、実際に活用することにより、若干名ではあるが、初めてその有効性を感じた教師がいたようである。特に、全体指導計画で示したメインティーチャー（MT）による個に応じた手立てへの有効性については、全体の中での個別指導の位置付けを把握する上で有効であると捉えられているようである。

その全体指導計画の中身については、メインティーチャーが、従来作成してきた略案よりも、「単元の目標」「学習活動」「単元計画」「本時の目標」「指導内容」について詳細にしたものを記載する必要があると思われる。しかし、「生徒の実態」「教師の役割分担の内容」「安全への配慮」については、実際の授業の場面では、生徒の活動に合わせて臨機応変な対応が求められるため、細部にわたる記載の必要性はないようである。一方で実際の指導場面を具体化した内容の「個別の指導の手立て」「活動の場の工夫」「会場図」は授業の流れや全体像をイメージしていく上で必要になってくるようである。

つまり、より授業をイメージしやすい内容が記載された全体指導計画が求められていると思われる。

しかしながら、全体指導計画の内容の精選や、打合せの効率化についてはさらなる工夫が必要であると言える。

また、すべての教師が全体指導計画によって、全体を把握していることにより、自分の担当する生徒のことだけでなく、全体を見ながら、授業に沿って気付いたことに対し、グループを超えて、積極的に支援する姿が見られたことも成果の一つと言えると思う。

(2) 仲間との関わりを自覚した集団的活動について

ア 生徒に仲間との関わりを自覚させることを教師が個別指導で実践できたか
 (ア) 仲間との関わりを自覚させる指導について

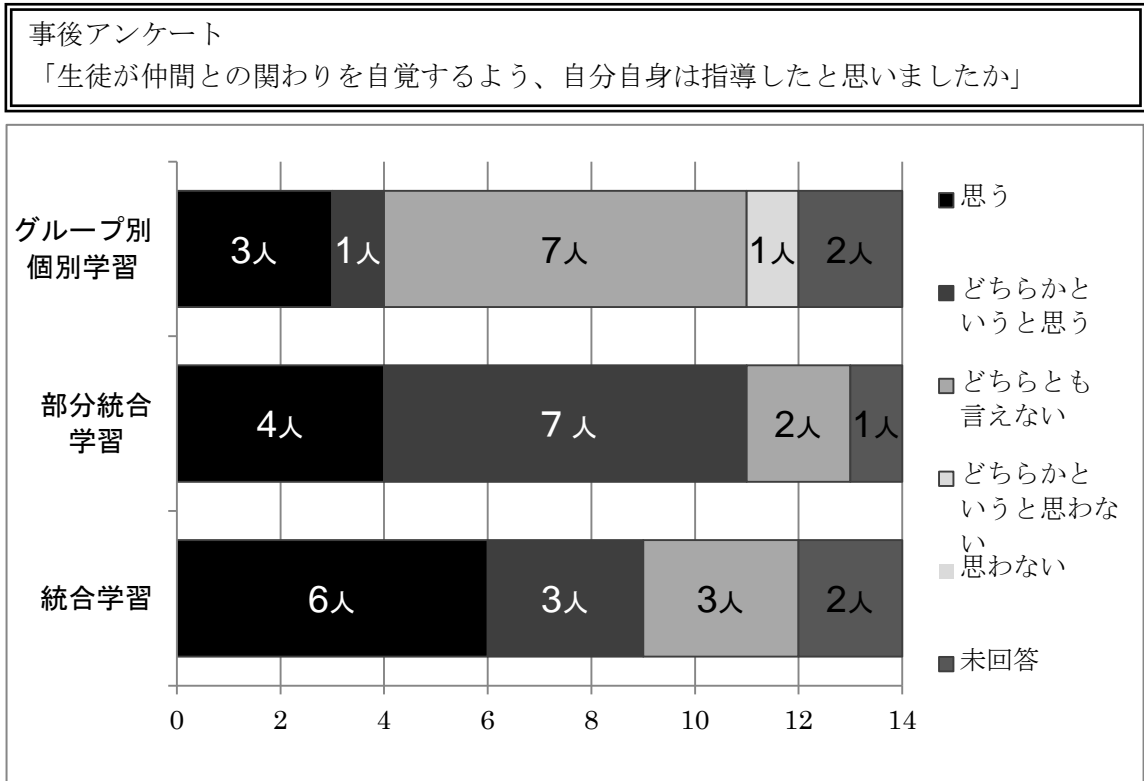


図3-7 仲間との関わりを自覚させるよう指導できたか (n=14)

表3-4 仲間との関わりを自覚させるよう指導した具体的な場面や手立ての記述

| 学習形態 | グループ | 記述内容 (抜粋) |
|--------|-------|---|
| 個別学習 | ロケットG | <ul style="list-style-type: none"> 生徒が体育館に入る、仲間と一緒にいる(時々離れることもあるが)、活動できるように言葉かけや相手をして楽しい雰囲気作りをした。 見本を示し行えない生徒は一緒に身体を動かす。 |
| | 電車G | <ul style="list-style-type: none"> 言葉かけによって具体的な動きを指示した。 ハイタッチ、グッドのサイン、言葉かけをした。 |
| 部分統合学習 | ロケットG | <ul style="list-style-type: none"> 打つ時に「○○さんを見て」と呼びかけた。 電車グループにボールの出し方を口頭で伝えた(ゆっくり、やさしく等)。 本人が活動に気が向くように言葉かけや相手をして楽しい雰囲気作りをした。 |
| | 電車G | <ul style="list-style-type: none"> 電車グループの立ち位置を指示し、忍者グループのボールの送り出しを言葉で指示した。 ロケットグループの生徒にボールを送る際、その友達の名前を言うよう、見本を示したり言葉かけをしたりした。 |
| | 忍者G | <ul style="list-style-type: none"> 電車グループの生徒の名前を呼ばせた。 電車グループの生徒が捕りやすい球を投げるように声をかけた。 |

| 学習形態 | グループ | 記述内容（抜粋） |
|------|-------|---|
| 統合学習 | ロケットG | <ul style="list-style-type: none"> ・電車グループの生徒がボールを転がす際「名前を呼びかけながら」と促した。 ・流れの中で名前を呼んでから投げるように促す。 ・本人が活動に気が向くように言葉かけや相手をして楽しい雰囲気作りをした。 ・電車グループの生徒に打ちやすいボールを転がすように伝えた。 ・忍者グループの生徒に言葉かけをすることを促す。 ・本人が活動に気が向くように言葉かけや相手をして楽しい雰囲気作りをした。 |
| | 電車G | <ul style="list-style-type: none"> ・ロケット、電車グループの動きを言葉で指示「やさしく」がキーワード。 ・ボールを転がす時に相手の名前を言うよう言葉かけで促した。 ・誰からボールを受け取り、誰に渡す（転がす）のかを見本で示した。 ・最初は教員も指さし等で方向を示していたが徐々に友達から受け取り、友達に転がすことを一人でできるよう離れていった。 ・忍者グループの生徒には、積極的に声をかけるよう促した。 ・はじめや終わりのあいさつ、円陣など、チームでやっているという意識付けを大切にした。 ・電車グループの立ち位置、ボールの送り出しを言葉で指示した。 ・忍者グループに動きを言葉で指示した。 ・エイエイオーのかけ声を促した。 |
| | 忍者G | <ul style="list-style-type: none"> ・生徒同士でボールのやり取りや、カバーができるように声をかけた。 ・チームの応援をさせた。 ・名前を呼ばせた。 |

<結果>

図3-7は、事後アンケート「生徒が仲間との関わりを自覚するよう、自分自身は指導したと思えましたか。」の結果である。肯定的な回答については、部分統合学習で最多となり、生徒の自主的な活動が中心で、教師の直接的な関わりによる指導場面が少なくなった統合学習ではやや減少した。また、「どちらとも言えない」については、部分統合学習で一気に減少し、その後やや増加した。

表3-4は、各学習における「仲間との関わりを自覚させるよう指導した具体的な場面や手立ての記述」である。グループ別個別学習では、「言葉かけ、身体コミュニケーション、身体操作、雰囲気作り」が挙げられていた。部分統合学習では、「言葉かけ、雰囲気作り」が挙げられていた。統合学習では、「言葉かけ、雰囲気作り、応援、意識付け」が挙げられていた。

(イ) 有効な手立てについて

事後アンケート
「生徒に仲間との関わりを自覚させる手立てとして、何が有効であったと思いますか」

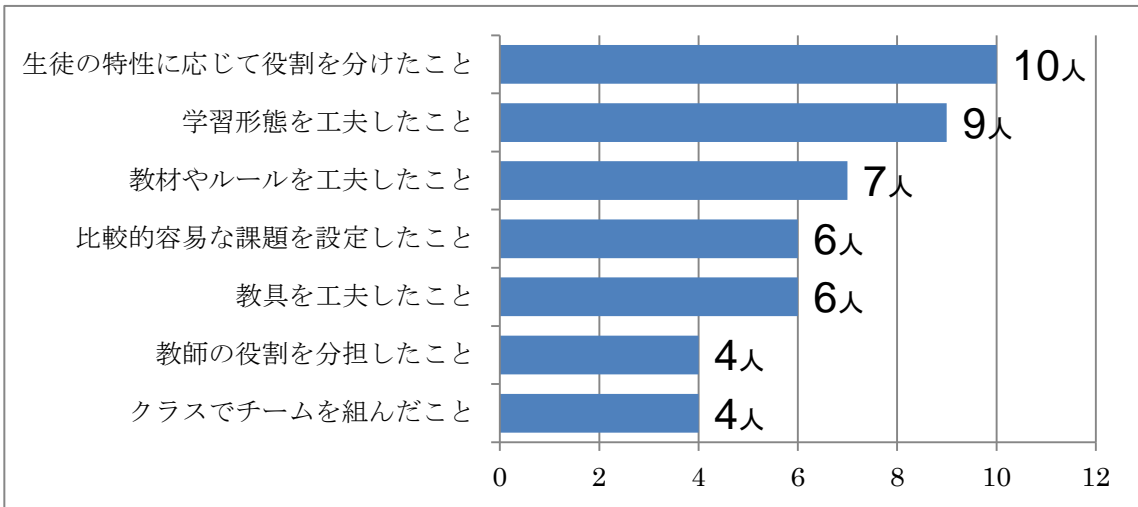


図3-8 有効だと思われる手立て<複数回答> (n=各14)

<結果>

図3-8は、事後アンケート「生徒に仲間との関わりを自覚させる手立てとして、何が有効であったと思いますか」の結果である。最も多かったのが「生徒の特性に応じて役割を分けたこと」、続いて「学習形態を工夫したこと」、その次が「教材やルールを工夫したこと」、そして同数で「比較的容易な課題を設定したこと」「教具を工夫したこと」と続いた。

(ウ) 生徒が仲間との関わりを意識して取り組めていたかについて

事後アンケート
「生徒は仲間との関わりを自覚して取り組めていたと思いませんか」

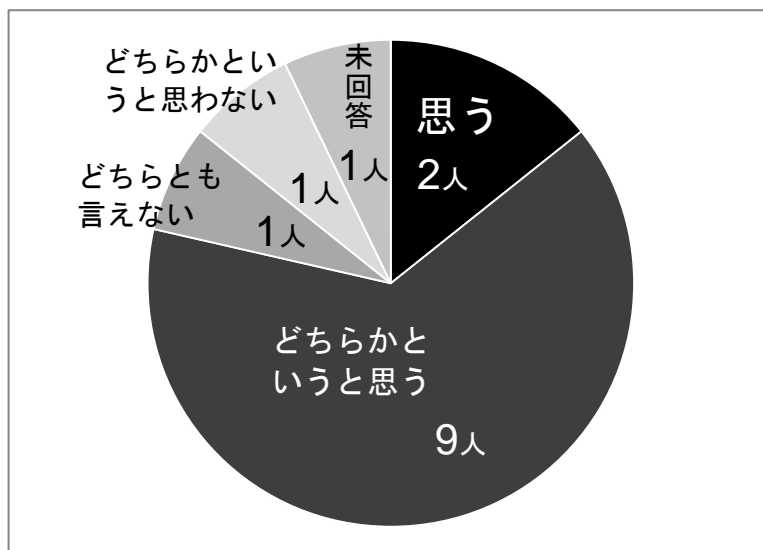


図3-9 生徒が仲間を意識して取り組めていたか (n=14)

<結果>

図3-9は、事後アンケート「生徒は仲間との関わりを自覚して取り組めていたと思えましたか」について、「思う」「どちらかというと思う」「どちらとも言えない」「どちらかというと思わない」「思わない」の5段階の中から1つを選んで回答した結果である。14人中11人が生徒たちは仲間との関わりを自覚して取り組めていたかについて肯定的な回答を示した。

(エ) 仲間との関わりを自覚できる活動が取り入れられる領域について

事後アンケート

「今後の体育の授業で、仲間との関わりを自覚できる活動を取り入れるとしたら、どんな領域で可能だと思いますか」

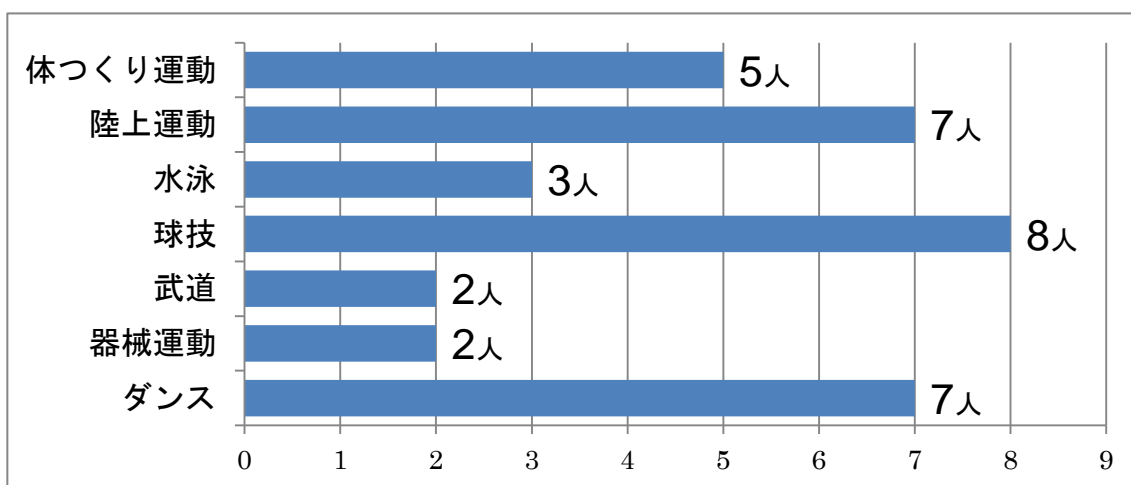


図3-10 仲間との関わりを自覚できる活動を取り入れられる領域<複数回答> (n=各14)

<結果>

図3-10は、事後アンケート「今後の体育の授業で、仲間との関わりを自覚できる活動を取り入れるとしたら、どんな領域で可能だと思いますか」の結果である。「球技」、「陸上運動」、「ダンス」が半数を超え、「体づくり運動」がその後に続いた。一方、「武道」、「器械運動」は少数となった。

(オ) 仲間との関わりを自覚させるために実践した個別指導

| |
|---------------------------------|
| 個別の指導カード 「本時の学習活動の様子」からの読み取り |
|---------------------------------|

表 3-5 個別の指導カードの記述【ロケットG】

| 学習形態 | 学習活動 | 個別指導実践例 | 生徒の様子 |
|-----------|-------------------|---|---|
| グループ別個別学習 | 触ってたたいて動かして | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が、対面してビーチボールを転がした。 ・教師が、生徒の名前を呼んで気を向かせ、ビーチボールを軽く投げた。 | <ul style="list-style-type: none"> ・反応し、少しずつビーチボールに触り出し、興味を持つ様子が見られた。 ・ビーチボールを反射的に両手で捕ったり、投げたりした。 |
| | ボール落とし | <ul style="list-style-type: none"> ・手のひらでタッチするやり方を、教師が手を添えて2～3回行った。 | <ul style="list-style-type: none"> ・一緒に行うとできたが、一人で言うと手の甲で打った。 |
| | ボール発射 | <ul style="list-style-type: none"> ・相手コートにいる教師が、生徒の名前を呼んで気を向かせた。 ・相手コートにいる教師が、キャラクターボードを示した。 | <ul style="list-style-type: none"> ・相手コートの教師の方を見て、ビーチボールを投げた。 ・良い刺激として取り組んでいる様子が見られた。 |
| 部分統合学習 | ボール発射 With Friend | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が少し離れた所に立ち、そこから声をかけるようにした。 ・電車グループの生徒に、1回ずつ生徒の動作が完結してから次のビーチボールを転がすように、教師がお願いをした。 | <ul style="list-style-type: none"> ・仲間同士でできることも多くなった。 ・転がってきたビーチボールを両手で持って、発射台にトントンとついでから相手コートに投げた。 |
| 統合学習 | どんでんゲーム | <ul style="list-style-type: none"> ・転がってくるビーチボールのタイミングに合わせて教師が「打って」の声かけをした。 ・教師が動作の声かけを簡潔に行った。 | <ul style="list-style-type: none"> ・タイミングよく当てるできるようになってきた。 ・転がってくるビーチボールを持ってから投げたり、打ったりした。 |
| | チームで返そうバレー | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が少し離れた所に立って声かけをした。 ・教師が名前を呼んだり、動作の声かけをしたりして支援した。 | <ul style="list-style-type: none"> ・仲間同士でできることも多くなった。 ・周りの様子を見ながら待ち、ビーチボールが転がってきたら、打ったり捕って投げたりした。 |
| | スリーハンズバレー | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が、つなぐグループの生徒に名前を呼んで転がしてもらおうよう促し、ビーチボールが目の前に来たら打つように声かけをした。 | <ul style="list-style-type: none"> ・手のひらで打つことができた。 |

表3-6 個別の指導カードの記述【電車G】

| 学習形態 | 学習活動 | 個別指導実践例 | 生徒の様子 |
|-----------|------------------------|--|--|
| グループ別個別学習 | 転がしトス 落としま10 | <ul style="list-style-type: none"> ・転がし方がわかりづらいので、教師が個別に見本を見せ、模倣をさせた。 ・生徒が模倣をして、よくできた時には教師が大いにほめ、生徒の前で丸のサインを指で描き、ハイタッチを行なった。 | <ul style="list-style-type: none"> ・繰り返す中で、上達していった。 ・繰り返す中で、上達していった。 |
| | 転がしトス リレー | <ul style="list-style-type: none"> ・全体教示をした。 | <ul style="list-style-type: none"> ・適切な力加減で、ビーチボールを転がすことができた。 |
| 部分統合学習 | ボール キャッチ ゲーム | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が、生徒に誰からビーチボールを受け取るかを説明した。 ・忍者グループの生徒を見てビーチボールを受け取るために、生徒の視界に入る所まで投げ渡しの距離を短くするよう教師が忍者グループの生徒に指示した。 | <ul style="list-style-type: none"> ・名前を呼ばれると反応し、友達からビーチボールをもらった。 ・忍者グループの生徒に呼ばれると、少し時間がかかるが、受け取ろうとした。 |
| | ボルトス With Friend | <ul style="list-style-type: none"> ・見本を見せた後、次々にビーチボールを転がしてもよいことを、教師が口頭で伝えた。 | <ul style="list-style-type: none"> ・5球次々と、ロケットグループの生徒に、ビーチボールをやさしく転がすことができた。 |
| 統合学習 | どんでん ゲーム | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が見本を示し生徒がビーチボールを上手に転がせて、発射台の上に止まった時にほめた。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ビーチボールが台から落ちてはいけないことは理解し、自分でも気を付けて行っていた。 |
| | チームで 返そう バレー | <ul style="list-style-type: none"> ・ビーチボールを受け取った次の動きを、教師が発射台の方向を伝えて示した。 ・名前を呼ばれないと受け取れることを認識し難く、教師が忍者グループの生徒に顔を見て渡すよう指示した。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ビーチボールを受け取るのはできたが、次にどうするのか、わからない様子が見られた。 ・名前を呼ばれると、受け取れることを理解し、次へつなぐことができ、上手に転がせた。 |
| | スリー ハンズ バレー | <ul style="list-style-type: none"> ・ある程度のテンポで、調子良くビーチボールを回せるよう、教師が声かけや指さしを行った。 ・声をかけ合ってビーチボールをつないでいくことが、とても楽しそうな様子が見られた。 | <ul style="list-style-type: none"> ・声をかけ合ってビーチボールをつないでいくことが、とても楽しそうな様子が見られた。 ・仲間を意識して、全体の動きを良く見てできた。 |

表3-7 個別の指導カードの記述【忍者G】

| 学習形態 | 学習活動 | 個別指導実践例 | 生徒の様子 |
|-----------|-------------|--|---|
| グループ別個別学習 | イメージ移動ゲーム | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が「前後左右」を声かけで指示した。 ・教師がタイムを計り応援した。 | <ul style="list-style-type: none"> ・指示通りボールをかごに入れた。 ・素早く動いた。 |
| | ノーバンキャッチゲーム | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が個別に声かけを行った。 | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が打とうとする方向を見ていた。 |
| 部分統合学習 | ボールキャッチゲーム | <ul style="list-style-type: none"> ・教師が見本を見せた。 ・教師が全体説明を行った。 ・教師が個別に声かけを行なった。 | <ul style="list-style-type: none"> ・仲間の様子に合わせて捕りやすいように投げ、相手の名前を大きな声で呼ぶことができた。 ・仲間が取りやすいように投げていた。 ・ビーチボールを受け取る仲間の名前を呼んでから、投げ渡すことができた。 |
| 統合学習 | どんでんゲーム | <ul style="list-style-type: none"> ・仲間を誘ったり、応援したりするよう、教師が声をかけた。 | <ul style="list-style-type: none"> ・仲間が応援すると、素早く動いてビーチボールをキャッチした。 |
| | チームで返そうバレー | <ul style="list-style-type: none"> ・リーダーシップをとるよう、教師が声かけをした。 ・仲間のことを考えてパスするよう、教師が声かけをした。 ・仲間に声をかけることができたから、教師がほめた。 | <ul style="list-style-type: none"> ・クラスの仲間に指示し、まとめていた。 ・仲間が捕りやすいように、ビーチボールを投げていた。 ・仲間の名前を呼んでビーチボールを投げ渡すことができた。 |
| | スリーハンズバレー | <ul style="list-style-type: none"> ・リーダーシップをとるよう、教師が声かけをした。 | <ul style="list-style-type: none"> ・メンバーを決めたり、仲間を集合させたり、応援をしたりしていた。 |

<結果>

表3-5から3-7は、個別指導カード「本時の学習活動の様子」から仲間との関わりを自覚させるために実践した個別指導をまとめたものである。ロケットG(表3-5)は、動作を覚えるための身体操作から入り、徐々に呼びかけによって活動できるようになっていく様子が見られた。電車G(表3-6)は、成功体験を褒めることによって理解させ、徐々に呼びかけによって活動できるようになっていく様子が見られた。忍者G(表3-7)は、一般的な見本や言葉かけによる指導で当初より、仲間との関わりを自覚しながら取り組める様子が見られた。

考察

これらの結果から、教師が生徒に仲間との関わりを自覚させるよう個別に指導することで、生徒たちは仲間との関わりを自覚して取り組むことができるようになると言える。

「グループ別個別学習」「部分統合学習」「統合学習」と段階的に学習形態を変えることにより、生徒は少しずつ仲間との関わりを自覚して取り組む様子が見られた。

まず、グループ別個別学習における特徴的な指導の様子は、教師が直接生徒に身体操作を行ったり、言葉かけをしたりすることで、生徒が仲間と関わってゲームを行うために必要な役割の行動を、確実に行えるよう指導していた。また、その内容は、生徒に対し無理に活動させるのではなく、生徒の様子を見ながら、生徒の特徴を生かした内容が多く見られた。例えば、「ビーチボールを前方に打つ」という方向を捉える事が難しい生徒には、台の上に乗せたビーチボールを、教師に向かって転がすことから始め、徐々に前方にいる教師に向かって打てるようにするなどである。さらに、生徒が行ったことに対し、何が間違いで、どうしたら良いのかを伝え、できたことは褒めることにより、行動が強化されていく様子も見られた。よって、生徒の特性に応じて役割を分けたことで、生徒にとって、少しの努力で達成可能な課題設定となっていたと考えられる。

次に、「部分統合学習」においては、生徒が仲間との関係の中で、自分の役割の行動を行えるよう、教師は生徒から距離を置いて、褒めるなどの言葉かけで指導に当たっていた。生徒が役割の行動を行ったことに対し、教師は仲間の生徒がどのように反応しているのかを客観的に観て、生徒にどうしたら良かったのかを伝える指導の様子が見られた。理論研究には、「仲間集団においては、できる者ができない者へ、あるいは年長者が年少者へ直接教えたり、モデリングによる学習などによって知識やスキルが伝達されていく」²⁾とある。今回、ここでの指導で特徴的なことは、生徒同士が直接教え合う様子は少ないが、教師が担当以外のグループの生徒にも、どうしたら仲間の捕りやすいボールが投げ渡せるか、どのように呼びかけると仲間が反応してくれるのかを指導していたことである。そこでは、教師はできない生徒に教えるのではなく、できている生徒に対し、仲間がどうしたらビーチボールを捕ることができるといったことや、打つことができるのかといったことを一緒に考え、実践することで、生徒が相互に仲間との関わりを自覚していったのだと考えられる。また、生徒の特性に応じた課題が、少しの努力で、達成可能であったことから、仲間との関わりを意識する余裕が生まれ、より仲間との関わりを自覚することにつながったのではないだろうか。

最後に、「統合学習」では、教師が意識的に指導しなくても、仲間に配慮したボールを投げたり、声をかけたりして、自然と仲間と共に活動するようになった。理論研究には、「特定の個人だけに楽しさが偏ってしまっただけでは集団を維持することはできないので、強い立場の子ども（能力が高いとか、年齢が高いなど）も弱い立場の子どもも楽しさを共有できるような方法を考案しなければならない」²⁾とある。生徒が、部分統合学習でボールをつないだり、声をかけたりする仲間との関わりを、ゲームの中で発揮できるようになったことと共に、ゲームのルールや決まりを工夫し、どのグループの生徒も楽しさを共有できるような方法を考案したことが、生徒に仲間との関わりを自覚させ、集団的な活動の経験や習得をさせることのできた要因ではないかと考えられる。

今回の経験を基に、いろいろな手立ての工夫をすることによって、様々な領域において仲間との関わりを自覚した集団的活動が考えられることを実感できたと思われる。

イ 生徒が仲間との関わりを自覚して集団的活動を経験・その行い方を習得できたか
 (ア)「仲間との関わり」の達成状況について

分析の視点に基づくVTR分析
 「仲間との関わり」の経験・習得の状況
 ※ロケットGについては、障害の特性上、自らの意思で活動を行なえているのかどうかを見取ることができないため、客観的に判断可能な教師の支援があったか、どうかで見取ることとした。

表3-8 本単元における「仲間との関わり」の分析の視点(ロケットG)

| ロケットG | |
|-------|---|
| I 群 | アタッカーとしての役割である“うつ”という行為を一人で行おうとしている。 |
| II 群 | 教師の支援(主に身体操作)を受けつつも、アタッカーとしての動きを経験しようとしている。 |
| III 群 | アタッカーとしての動きを行おうとしていない。 |

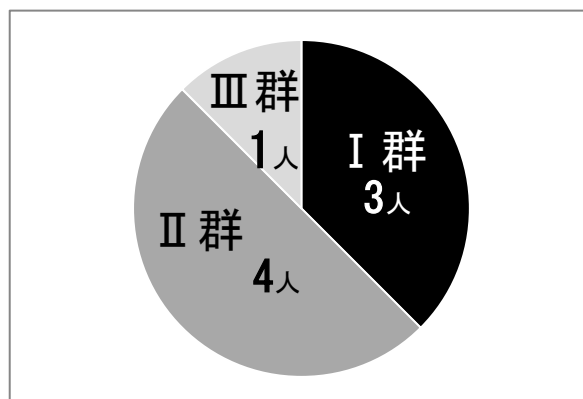


図3-11 ロケットG「仲間との関わり」の分析分布 (n=8)

表3-9 本単元における「仲間との関わり」の分析の視点(電車G)

| 電車G | |
|-------|-----------------------------------|
| I 群 | ボールを目で追うなど、自分の意思でつなぐ役割を果たそうとしている。 |
| II 群 | 仲間からの声かけに反応して、つなぐ役割を果たそうとしている。 |
| III 群 | つなぐ役割を行うために、教師の多くの支援を必要としている。 |

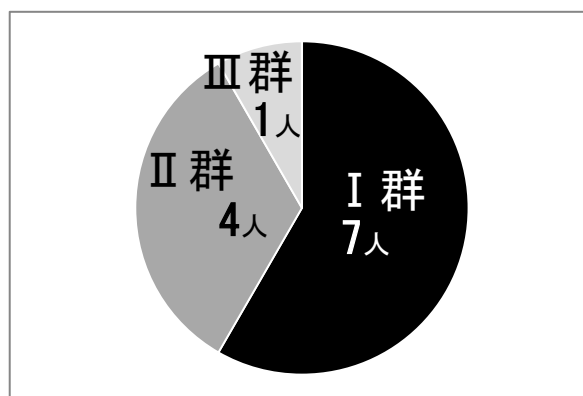


図3-12 電車G「仲間との関わり」の分析分布 (n=12)

表3-10 本単元における「仲間との関わり」の分析の視点(忍者G)

| 忍者G | |
|-------|--|
| I 群 | 自分が出場するゲーム以外でも、仲間に声をかけながらゲームに参加しようとしている。 |
| II 群 | ゲーム中、仲間に声をかけながら自分の役割を果たそうとしている。 |
| III 群 | 教師に促されることによって、役割を果たそうとしている。 |

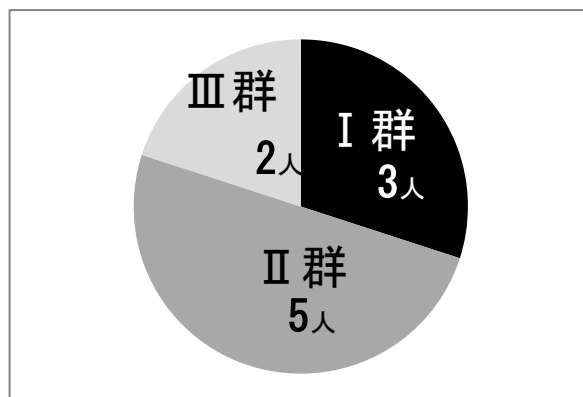


図3-13 忍者G「仲間との関わり」の分析分布 (n=10)

<結果>

図3-11 から図3-13 は、表3-8から表3-10 の「本單元における『仲間との関わり』の分析の視点」を基にVTR分析をした場合の分布である。なお、第2学年の生徒33人中、授業に参加できなかった3人を除いた30人の分析を行った。また、映像の分析は研究者と体育センター所員の計2名で行なった。

ロケットGは「自分の意思で役割を果たそうとしている」のⅠ群は3人、「アタッカーとしての動きを経験することができる」のⅡ群は4人、「アタッカーとしての動きを行おうとしていない」のⅢ群は1人であった。電車Gは、「ボールを目で追うなど、自分の意思でつなぐ役割を果たそうとしている」のⅠ群は7人、「仲間からの声かけに反応して、つなぐ役割を果たそうとしている」のⅡ群は4人、「つなぐ役割を行うために、教師の多くの支援を必要としている」のⅢ群は1人であった。忍者Gは「自分が出場するゲーム以外でも、仲間に声をかけながらゲームの参加しようとしている」のⅠ群は3人、「ゲーム中、仲間に声をかけながら自分の役割を果たそうとしている」のⅡ群は5人、「教師に促されることによって、役割を果たそうとしている」のⅢ群は2人であった。

(イ) 抽出生徒の変化の状況

ロケットGのDさん、電車GのHさんは、当初は教師の直接的な支援がなくては活動ができなかったが、最終的にはそれぞれのグループでのⅠ群の内容の仲間との関わりが見られるようになった生徒であり、この2人をそれぞれのグループの代表として抽出した。

分析の視点に基づくVTR分析

各学習活動における抽出生徒の「仲間との関わり」の自覚の変化の様子

a ロケットG：Dさん（Ⅰ群）の変化

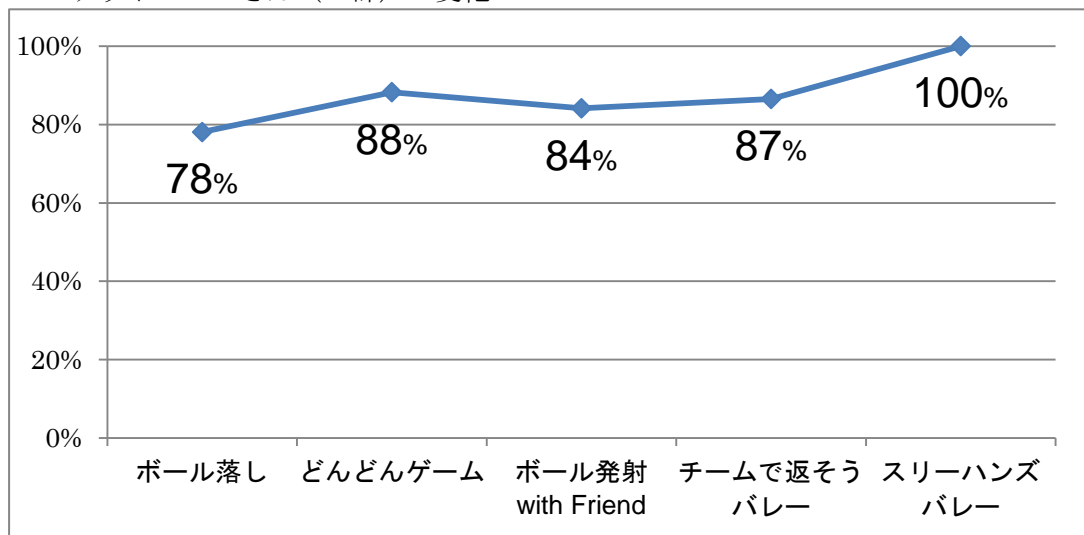


図3-14 ロケットG：自分の役割を果たそうとしていた時間の変化

<結果>

図3-14は、ロケットGの抽出生徒Dさんが、各活動の実施時間中に、教師がDさんの身体に触れることなく、言葉かけだけの支援で活動を成立させていた時間の割合の変化を示したものである。最終の学習活動の「スリーハンズバレー」以外では、教師がDさんの身体に触れながら支援する場面が見られたが、「スリーハンズバレー」では、全実施時間で教師による支援は言葉かけのみで、自立して活動に取り組むことができていた。

b 電車G：Hさん（I群）の変化

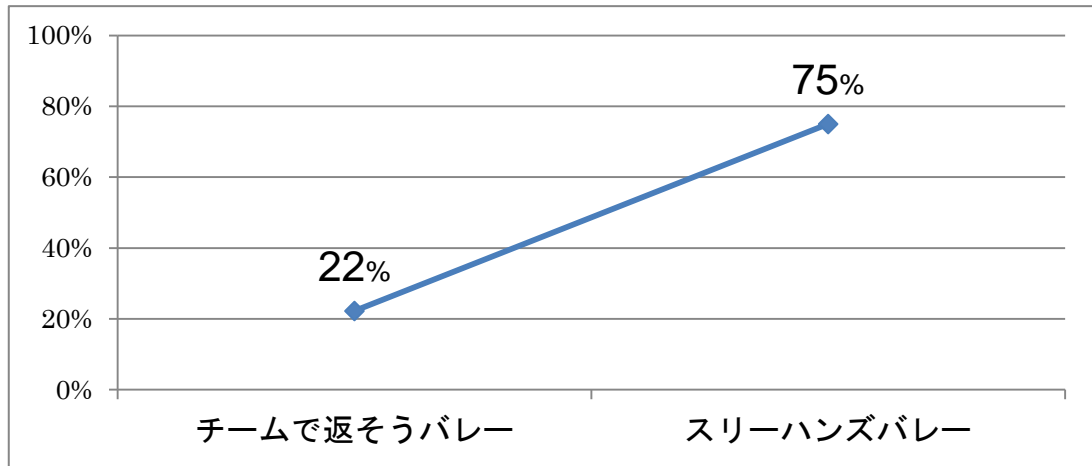


図3-15 電車G：自分の役割を果たそうとしていた割合の変化

<結果>

図3-15は、電車Gの抽出生徒Hさんが、各活動における自分の役割分担（つなぐ）を行う際に、その成功総数のうち教師の言葉かけによる支援がなくても、行うことができた割合の変化を示したものである。2時間目と3時間目の前半に実施した「チームで返そうバレー」においては、多くの場面で教師がHさんの側で指示をしていた様子が見られた。しかし、3時間目に実施した「スリーハンズバレー」においては、最初のうちは教師の支援を必要としていたが、その後は、完全に自立して活動に取り組むことができていた。

考察

これらの結果から、それぞれの生徒の特性に応じた役割分担をし、学習形態を工夫することより、生徒が仲間との関わりを自覚して集団的活動（バレーボール）を経験・その行い方を習得できたと言える。

今回、それぞれの生徒の特性に応じた役割分担と共に、その特性によって仲間との関わり方にも差があることを踏まえ、分析の視点を設定した。その視点で観ていくと、ほとんどの生徒が（自ら）自分の役割を果たそうとしている姿が見られることから、「仲間との関わり」を自覚して集団的活動（バレーボール）を経験・その行い方を習得できていると判断できるのではないだろうか。

また、個々の生徒の様子を観ても、「仲間との関わり」が当初からできているものではなく、今回の授業に参加することによって身に付いていった様子が伺える。

しかし、授業に参加していた忍者Gの生徒は、今回の授業の目指す姿を最初に示した段階から、仲間を意識した活動を行うことができていた。しかし、授業に参加できなかった生徒たちが、参加していたならばどうであったのか、を検討する必要があると考える。

さらに、VTRを検証したところ、「仲間との関わり」を自覚して集団的活動を経験・その行い方を習得できる前提として、「ひろう」「つなぐ」「うつ」といった「技能」面の定着が必要である様子が伺えた。特に、今回の検証授業においては、活動における個々の役割を明確にしたため、その役割をしっかりと果たすことができるようになって、初めて仲間を意識する余裕が生まれてきている様子が現れていた。

6 授業全体を振り返って

(1) 3段攻撃の成功率から

バレーボールにおける仲間との関わりの象徴「3段攻撃」の成功率

表3-11 生徒による3段攻撃成功基準

生徒による3段攻撃の成功数 = 攻撃総数 - 失敗した回数 - 教師の誘導回数

| グループ | 生徒による3段攻撃の成功となる様相 |
|-------|---|
| 忍者G | ・ 仲間の名前を呼んでビーチボールを渡している。 |
| 電車G | ・ 忍者Gの生徒からビーチボールを受け取っている。 ・ 発射台にビーチボールを転がしている。 |
| ロケットG | ・ 相手コートにビーチボールを返している。 |

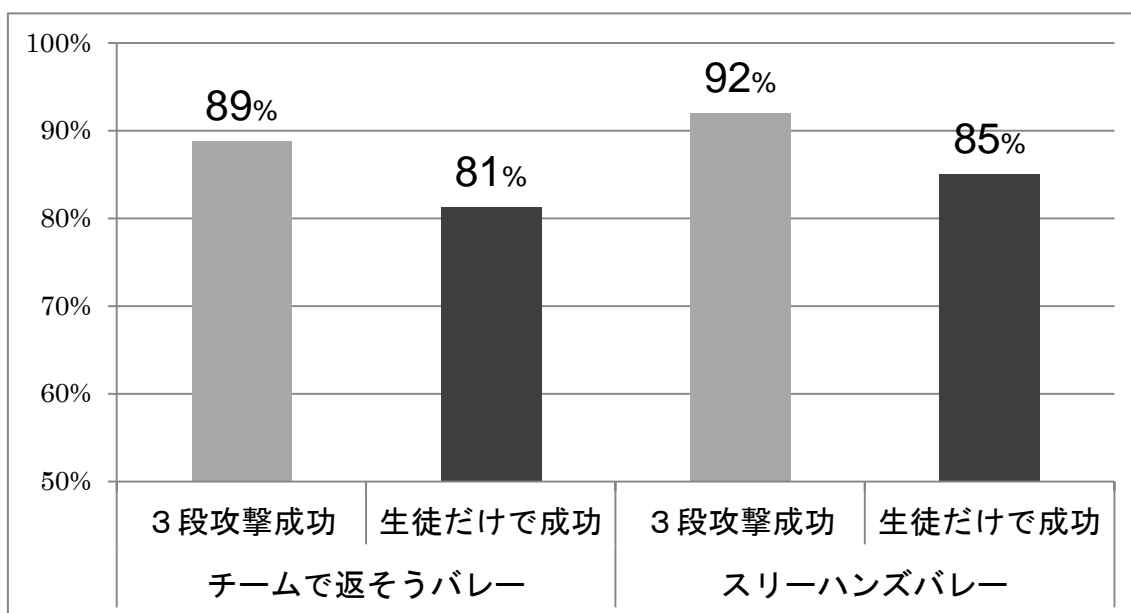


図3-16 3段攻撃全成功数と生徒だけでの成功数の比較

<結果>

今回の授業では、生徒の仲間との関わりを自覚した集団的活動を重視する観点から、できるだけ教師はコート内に入らず、直接的な支援（身体操作等）のないゲームの様相を目指した。

図3-16は、2時間目と3時間目の前半に実施した「チームで返そうバレー」と3時間目の後半に実施した今単元の最終ゲーム「スリーハンズバレー」においての3段攻撃の成功率と、表3-11の生徒による3段攻撃成功基準を基にした成功率との比較を示したグラフである。「チームで返そうバレー」「スリーハンズバレー」とともに高い3段攻撃の成功率を示している。また、そのうちの8割以上が「生徒だけで成功」となっている。さらに、「チームで返そうバレー」から「スリーハンズバレー」と時間が経過するに従い、成功率の上昇が見られた。

(2) バレーボール単元の今後の見通しについて

| |
|---|
| 事後アンケート 「次年度にバレーボールの単元を設定するとしたら、どんなゲームの様相が考えられますか」 |
|---|

表3-12 バレーボール単元の今後の見通しについての記述

| 項目 | 記述内容（抜粋） |
|---------|---|
| 生徒同士の連携 | <ul style="list-style-type: none"> ・3人でキャッチをしてつなぐ。 ・トスで打ち上げてボールを友達に返す。 |
| 生徒の動き | <ul style="list-style-type: none"> ・上から打つ。 ・ボールが上で止まるよう固定するか、風船のように浮いているものを打つ。 ・レシーブの動作を入れる。 |
| ゲーム形成 | <ul style="list-style-type: none"> ・ワンバウンドまででレシーブ。 ・3人から人数を増やしていき、声をかけ合う。 ・今回のように役割を分担する。 ・ひろう生徒の「定位置に戻る」を点数化する。 ・全員がボールを打つ場面があるともっと躍動感が出てくると思う。 ・ボールの動きをスローにさせると、障害の重度な生徒も取組やすいのでルール等を工夫して風船バレーを行う。 ・レシーブで前衛2人キャッチ。 ・台を置かない。 ・2グループに分ける。 ・3回で返す。 ・障害の軽度な生徒たち同士でのゲームがあってもよい。 |
| 用具 | <ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンネットの高さ。 ・ソフトバレーボールに変えて行う。 ・テニスネットの高さ。 ・風船バレー。 |

<結果>

表3-12は、事後アンケート「次年度にバレーボールの単元を設定するとしたら、どんなゲームの様相が考えられますか」の記述である。今回の授業で取り入れた様々な工夫を活かし、発展的なゲームの様相を考え出そうとしている様子が伺える。

<考察>

この結果から、特別支援学校の体育、いろいろなスポーツ「球技」バレーボールの授業においても、仲間との関わりを意識した集団的活動を経験したり、習得したりできると言える。

特別支援学校の体育の授業において、球技等の集団的活動を展開するに当たっては、一般的に教師と一緒にコートに入り支援しながら活動する場面が多く見られる。しかし、今回の検証授業においては、より生徒の仲間との関わりを自覚した集団的活動を重視する観点から、生徒のみでのゲーム展開にこだわった。

そのため、当初の活動より、TTの先生方により少ない支援での活動を目指して欲しい旨を伝えていた。そのため、どのようにしたら自分の力でできるようになるかを個々の教師が考え、工夫している場面が多く見られた。例えば、成功場面では大げさに褒め、喜び生徒のやる気を高揚させるなどである。

それらの工夫により、生徒たちは自分の役割としての技能を身に付け、自信を持ってゲームに臨む姿が見られるようになっていった。

しかしながら、球技においては生徒自身の予想を超える状況の変化が起こる。そのような時には、普段から側にいる担当の教師が言葉かけをするなどして、落ち着かせ、冷静な判断をするよう促す姿が見られた。

これらの取組によって、バレーボールにおける仲間との関わりの特徴である「3段攻撃」の成功率が80%以上であり、十分に満足できる値に高まったと思われる。この成功経験により、今までのできる生徒たちだけで成立していたバレーボール（風船バレー）のゲームの様相に変化が現れるのではないかと期待している。

また、先生方も、今回の経験を生かし生徒の可能性の広がりを感じて、バレーボールの本来のゲームの様相に近付けるよう、様々なアイデアが浮かんでいるようである。来年度以降の、バレーボールの授業にどのような工夫が出され、どのように生徒が変わっていくのか、今から大変楽しみである。

さらに、今回、チームを学級単位にしたことにより、学級内においても普段では見られない生徒同士の関わりの様子が見られたと、検証授業後、あるクラス担任の教師から聞かされた。これは、チームで協力して、他のチームと勝敗を競うという場面設定をしたことにより、チームが同じ目的に向かって進む中で、仲間と協力しようという意識の芽生えによる関わり行動ではないだろうか。

毎時間、体育の授業を大変楽しみにしてくれている生徒がたくさんいることを今回の授業を通して感じた。授業開始時の「今日は何をするのだろうか?」といった生徒たちの目の輝きに、教師としてそれに応えられるよう、いろいろなことを考えて取り組んだつもりである。教師として当たり前のことではあるが、生徒たちの熱意に応えられるよう、計画・指導・評価・再考の一つ一つをしっかりとやっていくことが大切であると考えます。

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

本研究では、仮説の検証を通して、次のことが明らかになった。

いろいろなスポーツ「球技」バレーボールの授業において、仲間との“つなぎ”を意識した全体指導計画の共有と学習形態の工夫によって、生徒が仲間との関わりを自覚して運動する集団的活動の経験やその行い方の習得の可能性が広がる。

本研究の分析の視点である「全体指導計画の共有」と「学習形態の工夫」から、研究の成果、今後の課題、及び今後の展望について述べる。

(1) 研究の成果

ア 全体指導計画の共有について

(ア) 全体指導計画を共有することの有効性

全体指導計画を立案し、共有することは、教師間で指導内容の共通理解を図る方法として有効であった。特に、今回は生徒が仲間と関わり合う集団的活動を経験・習得することを目的として全体指導計画を立案したことで、教師は生徒に身体面の発達を促すための指導だけではなく、仲間と一緒に運動することを楽しむ経験をいかに積み重ねていくことができるかを、十分に検討していくことができた。その一例として、個別の指導カードの記述（第3章（オ）：pp. 59–61 参照）に見られるように、教師が全体を把握していることにより、部分統合学習や統合学習の場面において、担当生徒やグループを問わず、生徒に仲間との関わりを自覚させる指導を行う様子が見られた。

理論研究には「TTの意義は、教員間で子どもの成長を考えて指導の内容を日々改善していくことにあり、指導に要する知識・技術を渴望し、積極的に獲得していく機会も与えていることにある」⁴⁾とある。まさに、教師が全体指導計画を共有し、生徒の実態や目標を共通理解する中で獲得した指導の手立ては、生徒への効果的な手立てとして、教師間で共有され、指導の一層の充実を図るものであった。この全体指導計画の共有によって得られた、実際の学習場面における教師の具体的な指導の方法や手立てこそが、本研究の大きな成果である。

(イ) TTで指導に当たる教師との打合せの有効性

TTで指導に当たる教師との打合せ（以下「打合せ」）は、教師が全体指導計画を共有する上で有効な手段であった。打合せが有効な手段となった要因として、3つの役割グループの担当教師が、それぞれに打合せを行うのではなく、一緒に全体のねらいやグループのねらいを共有し、生徒の実態に沿った学習活動のアイデアを出し合えたことにあると考える。そして、教師が自分の担当する生徒やグループのことだけでなく、全体を見ながら、グループを超え、積極的に指導する姿が見られたことは、成果の一つと言える。

また、打合せにおいては、教師の経験や考え方の違いによって、様々な意見や課題点が挙げられた。（第3章（6）：p. 21 参照）理論研究には「TT内で起こる教師間の考え方の違いは同時に、各教員に力量発達の機会を与えている。さらに、この機会が子どもの実態や状態を的確に見取る力量発達を志向する態度へとつながり、教員間で子どもの成長像を共有していく。」⁴⁾とある。本研究においても、それぞれの教師からの意見や

課題点を、授業改善のためのチャンスと捉えることができた。それを、教師間で共有し、検討を重ねた。それを基に、再度行われる打合せには、より学習活動の目的や生徒の実態に合う形で改善点を示すことができた。このように、打合せが教師間で生徒の成長した姿を共有していく機会となったことに成果があったと考える。

イ 学習形態の工夫について

(ア) 生徒の特性に応じた役割分担の有効性

生徒の特性に応じた役割分担は、生徒に仲間との関わりを自覚させる手立てとして有効であった。特に、生徒の運動能力の差が著しく、個人差に十分配慮し、安全に注意して指導する必要があるため、今回、アセスメント（実態把握）→指導目標→指導内容→指導法・指導体制→教育評価といった個に応じた教育計画のサイクルを構築したことは、成果があったと言える。

生徒のアセスメントは、運動ができる、できないといった、生徒の身体面の発達のみにとられることなく、太田のStage評価を用い、生徒の認知発達の水準を評価することで、生徒の特徴に応じた役割分担ができた。さらに、日常の行動観察によるアセスメントを行うことで、よりの確に生徒の実態を捉え、適切な課題を設定することができた。生徒は、自分が得意とする感覚を使い、運動を通して仲間との関わりを持つことができたと考える。また、生徒にとってわかりやすい方法を探り当て、生徒が仲間と関わる上で効果的な指導を教師が講じることができたことは、生徒の特性に応じた役割分担の大きな成果であったと考える。

(イ) 個から集団への学習形態の変化の有効性

「グループ別個別学習」「部分統合学習」「統合学習」と、個から集団へと緩やかに学習形態を変化させることは、生徒に仲間との関わりを自覚させる手立てとして有効であった。

「グループ別個別学習」では、生徒の特性に応じた役割グループごとに、教師が個別に指導することによって、生徒が身に付けるべき個人技能を確実にこなせるようにし、教師、生徒が共に目標を確認することができた。よって、「グループ別個別学習」は、効果的な学習形態であったと考える。教師にとっては、目標がバラバラの複数の生徒がコートに入り、バレーボールに必要な個人技能を全て指導しようとするよりも、「ひろう・つなぐ・うつ」の役割ごとに、焦点化した個人技能を経験・習得させることで、より適切な指導を行うことができた。また、全体指導計画を共有していることにより、次の仲間との関わりにつながる個別学習の展開も見られた。

「部分統合学習」では、生徒が自分の役割グループの目標をクリアしたことによって、生徒に仲間と関わる余裕が生まれ、「ひろう→つなぐ」「つなぐ→うつ」といった2者が関わる集団的活動を経験・習得することができた。よって、「部分統合学習」は、効果的な学習形態であったと考える。教師にとっては、3段攻撃を指導する前に、仲間との“つなぎ”を一つずつ丁寧に指導することができ、有効な指導の手立てであったと考える。

「統合学習」では、生徒が2者の“つなぎ”をクリアしたことによって、生徒に仲間の言葉かけを聞いたり、相手の動きを観察したりする様子が見られ、「ひろう・つなぐ・うつ」の3者の集団的活動を経験・習得することができた。よって、「統合学習」は、効果的な学習形態であったと考える。この段階になると、生徒が仲間を応援したり、円陣を組んでゲームに臨んだり、自主的に働きかける様子が多く見られるようになった。教師が生徒に直接関わる指導を減らし、徐々にチームの仲間だけでゲームが行えるようになったことは、個から集団への学習形態の変化の成果である。

(2) 今後の課題

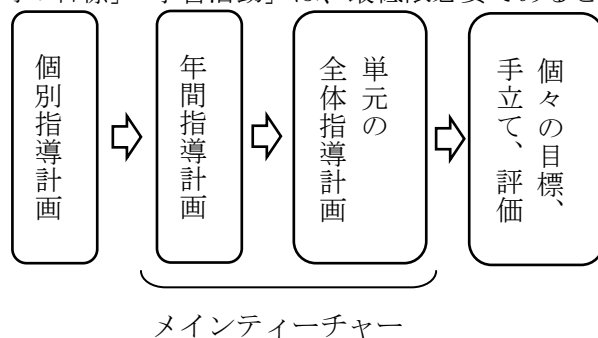
ア 全体指導計画の共有について

(ア) 全体指導計画の内容の精選

TTを行う教師集団が全体指導計画を共有することで、効果的な指導の方法や手立てが得られることを改めて実感することができたが、実際の学校現場においては、単元ごとに本研究にあるような全体指導計画を全て提示することは難しい。そこで、全体指導計画の内容を精選し、授業の内容をイメージしやすい内容が記載された全体指導計画が求められる。

まず、全体指導計画を立案する際の大前提として、体育の教科担当の教師は、学年の生徒全員の個別指導計画に目を通し、生徒の実態と目標を把握しておかなければならない。学年の生徒の実態が把握できた所で、年間指導計画を作成し、生徒の実態に応じた単元を並べていく。その上で、個別指導計画の内容とリンクした全体指導計画を立案していくことが、重要であると考え。

教師のアンケート結果にも見られたように、少なくとも単元全体を通して、生徒に何を学習してほしいのかを教師間で共有する必要があるため、全体指導計画には「単元の目標」「単元計画」を記載する。また、各時間の指導のねらいを教師が共有することによって、そこから目標や手立て、評価が個々の教師によって考え出される。そのため、「指導内容」「本時の目標」「学習活動」は、最低限必要であると考え。



(イ) TTで指導に当たる教師との打合せの効率化

TTで指導に当たる教師との打合せ（以下「打合せ」）は、教師が全体指導計画を共有するのに有効な手段であるが、実際の学校現場においては、十分な打合せ時間を持つことは難しい。そこで、メインティーチャーが何を伝えるべきかを明確にする必要がある。そのためには、ゲームの様相を映像で示したり、実技を行ったりすることも必要となってくる。

今回、生徒の個別担当の教師が、毎授業後に個別の指導カードを記入したことによって、生徒の課題の達成状況や、次回の授業で教師がどんな手立てを講じようとしているかなどを、リサーチすることができた。メインティーチャーは、個別の指導カードに目を通し、それぞれの教師の考えをあらかじめ知っておくことで、打合せの効率化を図ることができる。

今回の研究を通して、それぞれの教師が全体を把握していることによる、効果的な指導の様子が見られたことから、時間が無い中においても、打合せの効率化を図り、できるだけ授業に当たる全員が一緒に打合せを行うことが重要であると考え。そのためには、メインティーチャーの事前のリサーチと、プレゼンテーション力が必要であると考え。

イ 学習形態の工夫について

(ア) 比較的障害の軽度な生徒への「仲間との関わり」の態度形成

生徒の特性に応じた役割分担は、生徒に仲間との関わりを自覚させる手立てとして有効であったが、比較的障害の軽度な生徒が、仲間との関わりを自覚し集団的活動を習得することをねらう際、課題が見られた。比較的障害の軽度な生徒は、バレーボールと聞いて、ジャンプをして打ち返したり、ブロックをしたりするゲームの様相を思い描いていたことが考えられる。また、そういった個人技能を発揮し、自分ができることを、認めてもらいたいという思いで体育の授業に参加していることも考えられる。よって、今回の役割グループにおいて課題となった運動技能そのものが、容易に習得できたため、活動に楽しさを感じ難い様子が授業において見られた。

比較的障害が軽度な生徒に、「今回は仲間と関わる学習だから」と、バレーボールの本来の技能への欲求を我慢させて取り組ませても、学習の効果は期待できないと思われる。反対に、彼らだけでグループを構成し、本来のバレーボールに近いゲームを行っても、すぐに思い通りのボールコントロールをすることは難しく、サーブミスやレシーブミスを繰り返し、みんなで協力してプレイをする楽しさや、役割を生かし助け合う楽しさ、ラリーの続き合いの楽しさなどは、味わうことができないのではないだろうか。

今回の検証授業では、比較的障害が軽度な生徒達の忍者グループの学習には、打合せで出された意見を基に、ノーバンキャッチゲームを取り入れ、統合学習においては、ボーナス得点制を採用することで、彼らの興味を引き付けることをねらった。あくまで、彼らの学習の目的も、仲間との関わりを自覚させることにあるが、そのための個に応じた手立てには、ゲームのルールや技能面の目標を絶えず修正し続けるなどの工夫が必要になる。そして、彼らが仲間にボールをつなぐことで、チームが勝つことを意識できるよう取り組ませる必要がある。そうすることで、彼らの仲間との関わりも良好なものになっていくと考える。今回の授業で彼らに芽生え始めたチームが勝つために自分がどうしたら良いのかを考えることで、チームのために技能を向上させようと学習に向かう姿が見られた。

つまり、障害の比較的軽度な生徒に対して、「仲間との関わり」の態度形成を通して、技能の向上を図ることが、彼らの将来のスポーツライフにおいて、さらに重要なものになると考えられる。

(イ) 仲間との関わりの分析と有効性の検証

学習形態の工夫は、生徒に仲間との関わりを自覚させる手立てとして有効であったが、観点別に学習状況を捉えることの少ない特別支援学校において、「仲間との関わりの態度」として分析を行ったことの有効性は、今後も検証していく必要がある。

また、観点別に生徒の学習状況を分析することの目的は、単に生徒を評価することではなく、客観的に生徒の到達の度合いを確認し、授業の改善や、到達の度合いの低い生徒への指導に生かすことである。今後も、生徒が目標に対してどれだけ実現できたかを分析し、他の単元においても有効性を検証していくことで、特別支援学校における体育の指導の効果を、客観性のあるものとしていくことができると思われる。

2 今後の展望

今回の全体指導計画は、学習指導要領に基づいて、高等部の段階で学習する内容を、学年の生徒の実態に応じて整理することにより、バレーボールを通して「生徒が仲間との関わりを広げていくこと」を目的として立案した。今後も、こうした仲間との関わりのある球技：ゴール型（サッカー）等を通して実践していくことにより、全体指導計画を蓄積していきたい。これにより、学部や学年の枠を超えて学校の財産となり、指導の充実を図ることに寄与できるのではないかと考える。

特別支援学校は、小学部から高等部までの12年間で、児童生徒の成長を見取ることができる。この利点を生かして、今後は各学部、学年において仲間との関わりを経験・習得するための、指導内容について検討していく必要がある。

例えば、小学部では教師や仲間と一緒に基本的な運動を経験し、中学部では適切な運動の経験を通して仲間と簡単なスポーツを楽しめるようになり、高等部では中学部で学習したことをさらに高め、生徒の実態に応じたルールを工夫してスポーツに楽しく参加できるようにするといった、段階的な児童生徒の指導内容の設定である。これにより、生徒が仲間との関わりを効果的に経験・習得していけるよう整理していきたい。

また、授業実践においては、各学部、学年における児童生徒の実態に応じ、單元ごとに求められる技能に応じた役割の細分化などによる工夫を通して、生徒が運動やスポーツを楽しみ、集団や余暇活動、さらには将来のレクリエーション的なスポーツへと参加していく態度に結びつけていきたい。

3 最後に

研究を通して、私自身が改めて学んだことは、「生徒が仲間と関わって運動することができる」ということであった。

現行の特別指導学校学習指導要領等の改訂のポイントの一つに、「障害の重度・重複化、多様化への対応」が挙げられ、「他者との関わりに関すること」などが新たに規定された。このように、他者との関わりに関しては、特別支援学校において大きな課題となっている。

今回の検証授業からは「全体指導計画の共有」と「学習形態の工夫」によって、生徒が仲間との関わりを広げていく可能性が見えてきた。確かに、障害のある生徒は、その障害から他者と関わりに困難を生じることがある。しかし、生徒が活動しやすいように環境を整え、生徒の実態に応じた適切な課題を設定することで、仲間との関わりをもっと広げられると感じた。

また、今回、全体指導計画の指導内容を、高等部2学年の先生方と共有する中で、様々なことを学び、たくさんのアイデアをいただいた。また、学習形態の工夫については、生徒達の成長の記録を基に指導を継続することで、生徒達にどんな仲間との関わりが見られるようになるか、今から楽しみである。そして、他の単元や教科にも、その可能性を広げ、生徒の学びや意欲を喚起できる授業を、特別支援学校においてたくさん展開していきたい。

最後になりましたが、本研究を行うに当たり、大変お忙しい中、検証授業にたくさんの御協力をいただいた相模原養護学校の岩澤佳代子校長先生をはじめ、高等部2学年の先生方、教職員の皆様に深く感謝申し上げます。

また、専門的な見地から様々な御指導、御助言をいただいた、神奈川県教育委員会教育局指導部保健体育課、神奈川県立体育センターの指導主事等の方々に深く感謝申し上げます。そして、検証授業に当たり、いつも目を輝かせ、元気に取り組んでくれた相模原養護学校高等部2学年の生徒の皆さん、また協力してくださった保護者の皆様に感謝いたします。ありがとうございました。

【引用参考文献】

- 1) 文部科学省『特別支援学校学習指導要領解説 総則等編 (高等部)』2009年12月 p.455
 - 2) 金彦志ら「発達障害児における社会的相互作用に関する研究動向—学童期の仲間関係を中心に—」東北大学大学院教育学研究科研究年報 第53集・第2号 2005年
 - 3) 渡邊貴裕ら「特別支援学校における体育の教育課程に関する調査研究」発達障害支援システム学研究第6巻第2号 2007年
 - 4) 松浦隼士「特別支援学校教員の力量発達についての研究 —チームティーチングを中心として—」上越教育大学 2008年
 - 5) 杉山重利ら『新学習指導要領による高等学校体育の授業 下巻』大修館書店 2001年4月
 - 6) 勝二博亮「幼児期における基本運動の発達段階—知的障害児のためのアセスメント法の開発—」Human Developmental Research 2012年
 - 7) 「特殊教育に関する研究 特殊教育諸学校におけるチーム・ティーチングの在り方—個を生かす支援としてのチーム・ティーチング—」茨城県教育研修センター 2000年度
 - 8) 是枝喜代治「不器用な子どものアセスメントと教育支援」発達障害研究 2007年
 - 9) 立松英子『発達支援と教材教具Ⅱ』ジヤース教育新社 2011年3月
 - 10) 太田昌孝ら『認知発達治療の実践マニュアル 自閉症のStage別発達課題』1992年12月
 - 11) 太田昌孝ら『StageⅣの心の世界を追って 認知発達治療とその実践マニュアル』2013年7月
 - 12) 金田一晴彦編『学研現代新国語辞典改訂新版』学研 1994年11月
 - 13) 『デジタル大辞林』小学館 2015年2月23日検索
 - 14) 『ウィキペディアフリー百科事典』2014年12月11日検索
 - 15) ウェブ版『大辞林 第三版』三省堂 2014年12月11日検索
-