

平成28年度

体育センター長期研修研究報告

仲間と共に活動できるゲームにつながる

球技：ターゲット型フライングディスクの授業

—運動種目の特性に触れる

授業のユニバーサルデザインを通して—



神奈川県立体育センター

長期研究員

神奈川県立湘南養護学校 松田 良太

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	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

	研究の背景	4
--	-------	---

第3章 検証授業

1	研究の仮説と検証の方法	13
2	学習指導計画	15
3	授業の実際	26
4	検証授業の結果と考察	42

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果	54
2	今後の展望	56
3	最後に	56

[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

仲間と共に活動できるゲームにつながる
球技：ターゲット型フライングディスクの授業
ー運動種目の特性に触れる授業のユニバーサルデザインを通してー

2 主題設定の理由

特別支援学校（知的障害部門）は、学校数・生徒数ともに年々増加していることが全国の知的障害特別支援学校数の推移¹⁾²⁾から分かる。井上³⁾の研究によると、これらの生徒の多くは軽度の知的障害（以下「軽度」という）がある生徒であり、特別支援学校高等部に入学している実態がある。

これに伴い、特別支援学校では様々な課題が表出している。藤田は「それぞれの子供の障害特性や主体性を考慮した授業展開の難しさ」「異質な子供同士がお互いを認め合える集団作り・仲間作りの難しさ」⁴⁾の2つを挙げている。また、体育の授業について、渡邊らは「体力や運動能力に差があり、同一種目の指導が難しい」「障害の重度重複化により運動をすることの楽しさを伝えることが困難」⁵⁾と述べている。

湘南養護学校（知的障害部門）（以下「本校」という）においても、多くの授業でグループ別指導を実施し、軽度の生徒を対象としたアンケートでは、8名中5名が「一緒にいる時間が少ないから」「関わる時間がないから」「違う場所で勉強しているから」と同じ場での学習経験の少なさを挙げていた。また、「楽しかった運動・スポーツ」として、サッカーやバスケットボール、水泳などを挙げており、その理由は「うまくできること」「ゲームが楽しかった」等であった。本校における球技の授業で、これまで経験した種目については、「ボール操作」の習得に差があり、全員で参加できるゲームに向けた指導は難しかった。

後藤⁶⁾は、フライングディスク（以下「FD」という）の特徴について「単純な技から複雑な技まで技術の幅が広く、親子や友人間でも気軽に楽しめるスポーツである」とし、島⁷⁾は「FDを投げること、つまり『スロー』することですべてのプレイ、競技が始まると考えられる」と述べており、FDは、単純な「スロー」の動きを身に付けることで、種目の特性に触れることができると考える。

ところで、桂⁸⁾は授業のユニバーサルデザインの考え方について「発達障害の可能性のある子供を含む、通常学級の全員が楽しく学び合い『わかる・できる』授業を目指している」と述べ、小貫⁹⁾は「授業を階層的に捉えることで、つまづきがちな子どもの特徴、およびつまづきに対応する視点を整理することができる」とし、授業の階層を「参加」「理解」「習得」「活用」と示している。その指導方法の工夫として「ルールの特典化」「焦点化」「スモールステップ化」「視覚化」等を挙げている。

そこで、本研究では、誰もが単純な技術で楽しむことができるFDを取り上げ、授業のユニバーサルデザインにより、運動種目の特性を楽しむことができる動きづくりの段階を構築することと、仲間と共に活動できるゲーム展開につながる授業を目指し、本主題を設定した。

3 研究の目的

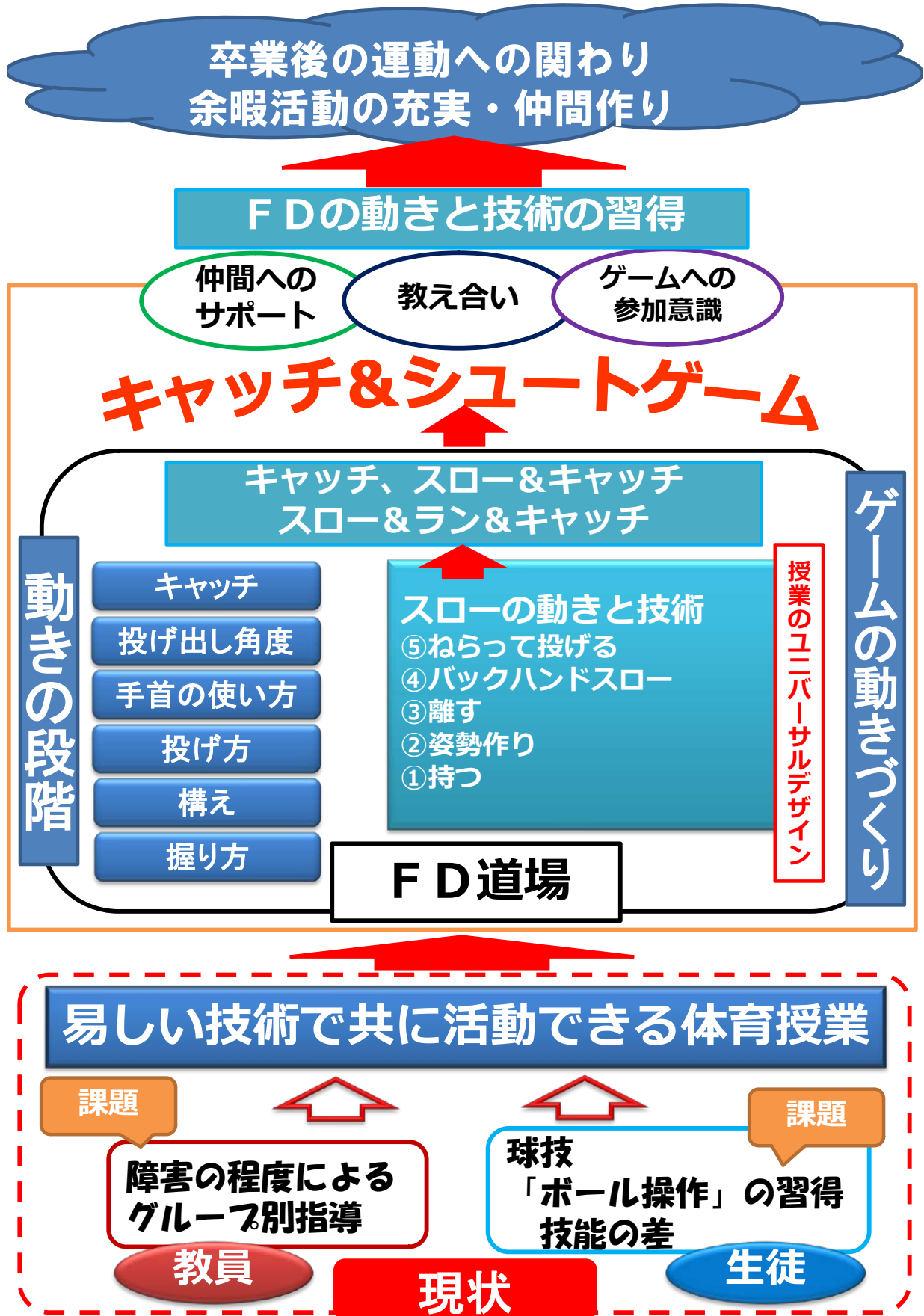
授業のユニバーサルデザインにより、運動種目の特性を楽しむことができる動きづくりの段階を構築することと、仲間と共に活動できるゲーム展開につながる授業を提案する。

4 研究の仮説

知的障害特別支援学校高等部第2学年の球技：ターゲット型フライングディスクの授業において、授業のユニバーサルデザインにより、運動種目の特性を楽しむことができる動きづくりの段階を構築することで、仲間と共に活動できるゲーム展開ができるであろう。

5 研究の内容と方法

- (1) 授業実践に先立ち、文献等により理論研究を行う。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業実践を行い、仮説の検証を行う。
- (3) 理論研究と授業実践を基に研究をまとめ、学習過程と指導方法を提案する。



第2章 理論の研究

研究の背景

(1) 知的障害特別支援学校の学校数、在籍児童生徒数の推移^{1) 2) 9)}

近年、知的障害特別支援学校の学校数と在籍児童生徒数が増えていると言われている。図1-1は全国の知的障害特別支援学校数の推移である。また、図1-2は全国の知的障害特別支援学校に在籍する児童生徒数の推移である。平成25年と平成26年を10年前である平成16年と比較すると、特別支援学校数は約200校、児童生徒数は約2倍に増加している。

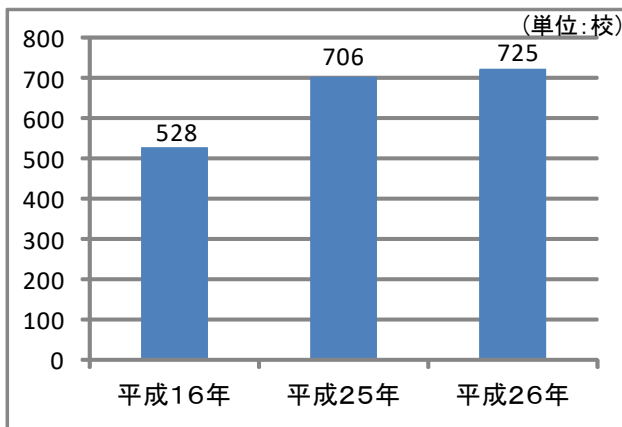


図1-1 全国知的障害特別支援学校数の推移

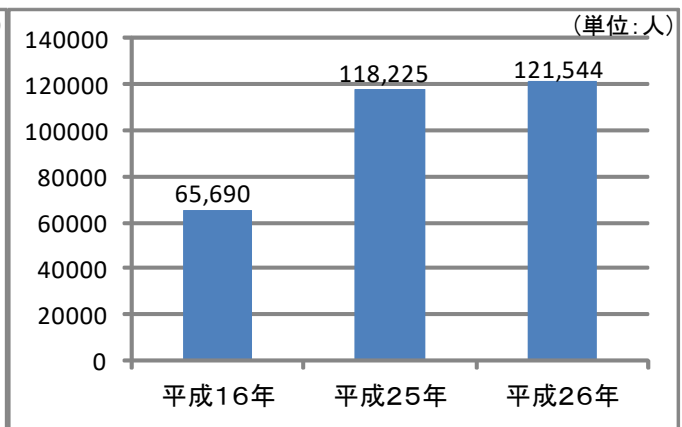


図1-2 全国知的障害特別支援学校在籍者児童生徒数の推移

ア 生徒増加の背景

(ア) 学部別の療育手帳別在籍者数³⁾

図2-1は平成21年度の全国知的障害特別支援学校の療育手帳別在籍者数を学部別に示したものである。ただし、療育手帳の区分構成は地方自治体ごとに異なり、厚生労働省ガイドライン¹⁰⁾に従い、重度とそれ以外の2区分のみで「最重度」と「軽度」の区分が存在しない地方自治体がある。そのような地方自治体では、「最重度」は「重度」に「軽度」は「中度」に区分されていると考えられる。

グラフからは、軽度の手帳を有する児童生徒が、上級学部ほど多いことがわかる。特に中学部の約1,400人に対して、高等部では7倍以上の約9,900人と顕著に多い。

(イ) 療育手帳種別1学年あたりの在籍者数

図2-2は図2-1の学部別在籍者数を、小学部は6で除し、中学部及び高等部は3で除すことで1学年あたりの在籍者数に修正したものである。この結果、1学年あたりの在籍者数は、小学部で約3,100人、中学部で約5,300人、高等部で約11,000人であった。上級学部ほど1学年あたりの在籍者数が多い。軽度の手帳を持つ生徒数は、中学部1学年あたりの約500人に対し、高等部1学年あたりでは約3,300人と著しく多い。

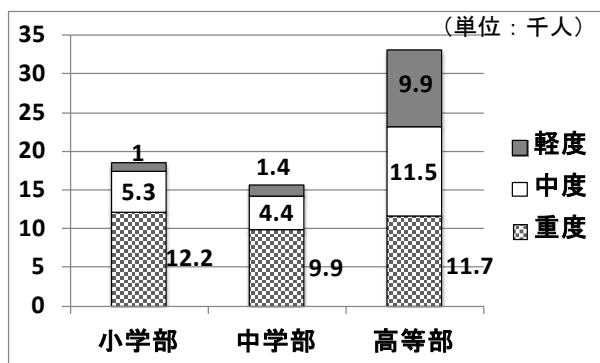


図 2-1 平成 21 年度学部別療育手帳別在籍者数

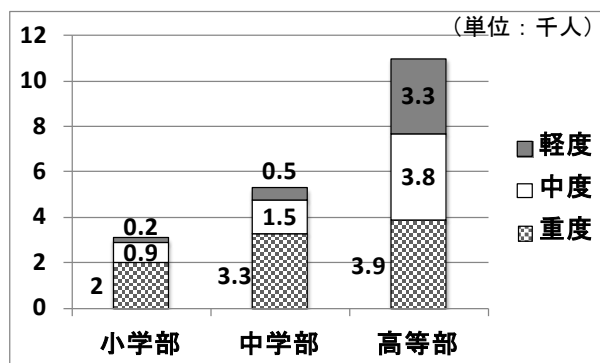


図 2-2 平成 21 年度療育手帳種別 1 学年あたりの在籍者数

(2) 特別支援学校の体育の指導上の課題

ア 体育指導場面において困難さを体験している教員の割合

中川は「体育指導場面において困難さを体験している教員の割合は、盲が 93.5%、聾が 92.5%、*知的（原典では「精薄」）が 93.9%、肢体不自由が 90.6%、全体では 93.4%であった。その内容のうち、特に目立ったものは、『児童・生徒の個人差・能力差が大きく、それらを考慮に入れた指導が難しい（盲 55.1%、聾 58.7%、*知的（原典では「精薄」）65.9%、肢体不自由 65.4%、病弱 49.7%）』であった」¹⁰⁾と記している。

*筆者加筆

イ 体育の単元の目標やねらいが達成されない理由

渡邊らは特別支援学校の体育担当教員に「体育の単元の目標やねらいが達成されない理由としてどんな要因があげられますか」という質問を行った。自由記述で答えを整理すると、児童・生徒の実態によるものとして「体力や運動能力に差があり、同一種目の指導が難しい」「障害の重度重複化により運動の楽しさを伝えることが困難」⁵⁾を体育の単元の目標やねらいが達成されない要因として挙げている。

(3) 特別支援学校学習指導要領解説総則等編（高等部）における特別支援学校知的障害教育部門の保健体育の位置付け（一部抜粋）¹¹⁾

ア 保健体育科の意義

高等部の保健体育科では中学部の発展段階として、運動領域を更に広げるとともに、将来の余暇活動も視野に入れた適切な運動の経験や健康・安全についての理解を通して、心身の調和的発達を図り、明るく豊かな生活を営む態度と習慣を育てることを目標としていることが特徴である。

運動を実践していくことは、運動技術を高めるばかりではなく、生活への積極的な態度も養い、望ましい人間関係の形成を促進することになる。また、体育指導によって獲得される行動様式は、健康かつ安全で自律的な生活を営む習慣形成につながるものである。さらに、余暇活動に対する積極的な態度の育成を図り、より豊かな生活を営むような習慣を身に付けることが大切である。

イ 目標

適切な運動の経験や健康・安全についての理解を通して、心身の調和的発達を図り、明るく豊かな生活を営む態度と習慣を育てる。

ウ 内容

内容は、「いろいろな運動」、「きまり」及び「保健」の3つの観点から基礎的な内容と発展的な内容の2段階で示している。

1段階（1）体づくり運動、いろいろなスポーツ、ダンスなどの運動をする。

2段階（1）体づくり運動、いろいろなスポーツ、ダンスなどの運動を通して、体力や技能を高める。

1段階（2）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をする。

2段階（2）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段階（3）心身の発育・発達に関心を持ち、生活に必要な健康・安全に関する事柄を理解する。

2段階（3）心身の発育・発達に応じた適切な行動や生活に必要な健康・安全に関する事柄の理解を深める。

本研究ではいろいろなスポーツ球技：ターゲット型「フライングディスク」を取り上げ、内容の「いろいろな運動」項目「1段階」及び「2段階」に着目し、1段階の生徒は、スローを使ってゲームに参加すること、2段階の生徒は、スロー&キャッチを使ってゲームに参加することを目指すこととした。

（4）学習指導要領上のフライングディスクの位置付け¹⁰⁾

フライングディスクは、「特別支援学校学習指導要領解説 総則等編（高等部）第2編 第5章 第3節 高等部の各教科 第7保健体育」で、「いろいろなスポーツ」に分類されている。第1段階（1）では、「ボッチャやフライングディスクなど、将来の余暇活動に結び付く種目に楽しく参加できるようにすることも大切である」とされている。また、第2段階では、「ボッチャやフライングディスクなど、将来の余暇活動に結び付く種目を取り入れることも必要である」と示されている。

特別支援学校の保健体育科の意義にも、「将来の余暇活動も視野に入れ」と記されている。種目の特性に触れることにより、卒業後の余暇活動の一つとなることを目指す。

（5）学習指導要領上のターゲット型授業の位置付け¹²⁾

ターゲット型のスポーツについては「高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編 第2部 体育編 第1章」に位置付けられている。その第2節2「体育科改訂の要点」（2）科目編成、科目の目標及び内容等の改善について カ「スポーツⅡ」（球技）の中に位置付けられている。その部分を一部抜粋する。

「内容」は、従前、「バスケットボール、ハンドボール、サッカー、ラグビー、バレーボール、テニス、卓球、バドミントン、ソフトボール、野球、ゴルフ」で示していたものを、普通教育の科目「体育」で、球技の内容を「ゴール型、ネット型、ベースボール型」と改めたことを踏まえ、共通する特性や魅力に応じて、「（1）ゴール型球技の理解と実践、（2）

ネット型球技の理解と実践、(3) ベースボール型球技の理解と実践、(4) ターゲット型球技の理解と実践」で構成した。

なお、「内容の取扱い」で、内容の(1)については、バスケットボール、ハンドボール、サッカー、ラグビーの中から、(2)については、バレーボール、卓球、テニス、バドミントンの中から、(3)については、ソフトボール、野球の中から、(4)については、ゴルフを適宜取り上げるものとし、その他の球技についても、地域や学校の実態に応じて扱うことができることを示した。

そこで学校の実態として、ターゲット型球技として操作しやすいFDを使った授業づくりをすることとする。ゴール型やネット型の球技では、多くの場合ゲーム中に、3人以上の連携した動きが求められることから、ボールを持たない時の動きの習得が難しい。このことを踏まえ、自分のもつ技術である「スロー&キャッチ」を発揮しながら、2人までの連携で楽しむことができるようにする。

(6) 障害者の余暇活動の課題¹³⁾

ア 障害者の余暇活動の課題

知的障害児・者の余暇の過ごし方の実態の研究として、「保護者に対して知的障害特別支援学校高等部卒業生の卒業後の生活実態を調査した研究(高畑・武蔵)」がある。その調査結果によると、家庭で行われている余暇活動としては「テレビ」「CD・音楽鑑賞」「ごろ寝」「ビデオ」が多く、屋外の活動では「買い物」「デパートめぐり」が多くを占めていた。このような生活実態から、この研究では余暇支援の必要性は指摘されているものの、具体的な提案にまでは至っていない。

また、余暇の過ごし方の教員・保護者のニーズを調査した「中学校特殊学級に在籍する知的障害児の余暇の実態と教師と保護者の意識や意向を調査した研究(関戸)」によると、保護者の要望として「学校教育卒業後の家庭や地域社会での生活を踏まえて自由時間の使い方について学ぶことや、余暇を過ごすためのスキルを身に付けてほしい」としている。学校での余暇指導を望む保護者の声は多いが、学校側は期待に答えきれていないものと考えられる。

イ 生涯スポーツとしてのFD

神奈川県には「かながわ障害者フライングディスク協会」があり、その上部団体として、「日本障害者フライングディスク連盟」がある。FDは、全国的に障害者スポーツとして広まりを見せており、各都道府県に障害者のフライングディスク協会・連盟がある。また、かながわ障害者フライングディスク協会が主催しているイベントが年間18回開催されており、障害者がFDに触れる機会が多い。このように、FDは学校教育卒業後も生涯スポーツとして続けることができる運動であるといえる。全国障害者スポーツ大会ではアキュラシーとディスタンスが正式種目となっている。

そこで、本研究では、余暇指導の一環として、身近なFDを使った運動に親しみ、余暇の過ごし方の一つとなることを目指す。

(7) FDの特徴

後藤⁶⁾はFDの特徴と用具について、「FDは、安価で手軽に手に入れることができ、そして狭い空間でも広い空間でも安全に楽しめるスポーツである。単純な技から複雑な技まで技術の幅が広く、親子や友人間でも気軽に楽しめるスポーツであり、競技会に出場して覇を争う機

会もある」と記している。また、蝶間林ら¹⁴⁾はFDの一般的な投げ方であるバックハンドスローについての容易さについて、「グリップの容易さ」「ディスク飛行面の安定」「ディスクの回転授与の容易さ」の3点をあげている。つまり、「握りやすい」「比較的真っ直ぐ飛ぶ」「飛ばしやすい」FDは、特別支援学校の体育や諸活動に有効なものと考えられる。また、単純な技から複雑な技まで技術の幅が広いことは、生徒の能力差が大きい特別支援学校の体育の授業に適していると考えられ、さらに、バックハンドスローの容易さは、重度の生徒の活動の幅が広がる運動であると言える。FDはさらに安全に楽しめる運動として進化しており、ウレタンとナイロンを使用した安全性が高い（「当たっても痛くなく、丈夫で壊れない」¹⁵⁾）ディスクが開発されている。

(8) フライングディスクの指導順序

島は「フライングディスクにおけるスローの指導順序に関する一考察」⁷⁾で文献研究を行っている中で「指導の順序は、『スロー』→『キャッチ』→『種目』と記述されている文献が多く、ディスクを投げる、捕るといった基本、いわゆる『スロー&キャッチ』がまず説明されている。これは、フライングディスクを投げることで、つまり『スロー』することですべてのプレイ、競技が始まるからと考えられる。そして、スロー技術の基本ができた後、その応用として様々な種目に取り組むことが自然な流れと解釈できる」と述べている。

本研究ではFDの指導をするにあたり、まずスローの指導、次にキャッチの動きづくりを行うこととし、キャッチの動きづくりができた生徒には、「スロー」+「キャッチ」の動きづくりを確認してから種目につながる動きづくりを行っていくこととした。

(9) 的当てやキャッチボールの発達段階¹⁶⁾

菅原は「体育授業における動きづくりの視点を共有できるステップ表」の中で、「的当てやキャッチボール」として投げる動きの能力要素と具体的なステップについて示している。（表1）

表1 的当てやキャッチボールのステップ表（一部抜粋）

段階	具体的なステップ	動きの能力要素
第1段階 ボールころがし	1) ボールを持つ	把握感覚
	2) ボールころがし（前後左右）	+ボールの動きの確認
	3) ボールの両手保持と動かし	+回内・回外運動
	4) ボールまわし（身体のまわり）	+体位置の把握
第2段階 色々な投げ方	1) ボールを目標物に落とす	+目標物
	2) なげる（両手下手投げ）	+リリース感覚
	3) なげる（両手頭上投げ）	+肩関節の柔軟性
	4) なげる（両手ラグビー投げ）	+ラテラルティアーの理解
	5) なげる（片手下手投げ）	+グーとパーの動作
	6) なげる（片手上手投げ）	+ラテラルティアーの確立

FDの投動作に向けた動きづくり「持つ」「保持」「目標物に落とす」について、表1の第1段階の1)と3)第2段階の1)を取り上げ、スモールステップ化することとした。なげるについてはFDの「スロー」の技術を取り上げることにした。

(10) ユニバーサルデザインについて⁸⁾

ア 授業のユニバーサルデザインの考え方

桂は授業のユニバーサルデザインの考え方について「授業のユニバーサルデザインでは、発達障害の可能性のある子供を含む、通常学級の全員が楽しく学び合い『わかる・できる』授業を目指している。ここには、特別な支援が必要な子がわかりやすいだけでなく、特別な支援が必要な子に目を向けることが、結果的にクラス全体の子どもにとってわかりやすくなる指導の工夫へとつながるという、クラス全体で学びを豊かにしていくという発想が根底にあるといえる」と述べている。

イ 授業のユニバーサルデザイン化のモデル

小貫は「授業を階層的に捉えることで、つまづきがちな子供の特徴、およびつまづきに対応する視点を整理することができる」と述べている。図3は「授業のユニバーサルデザインの考え方のベース図」である。

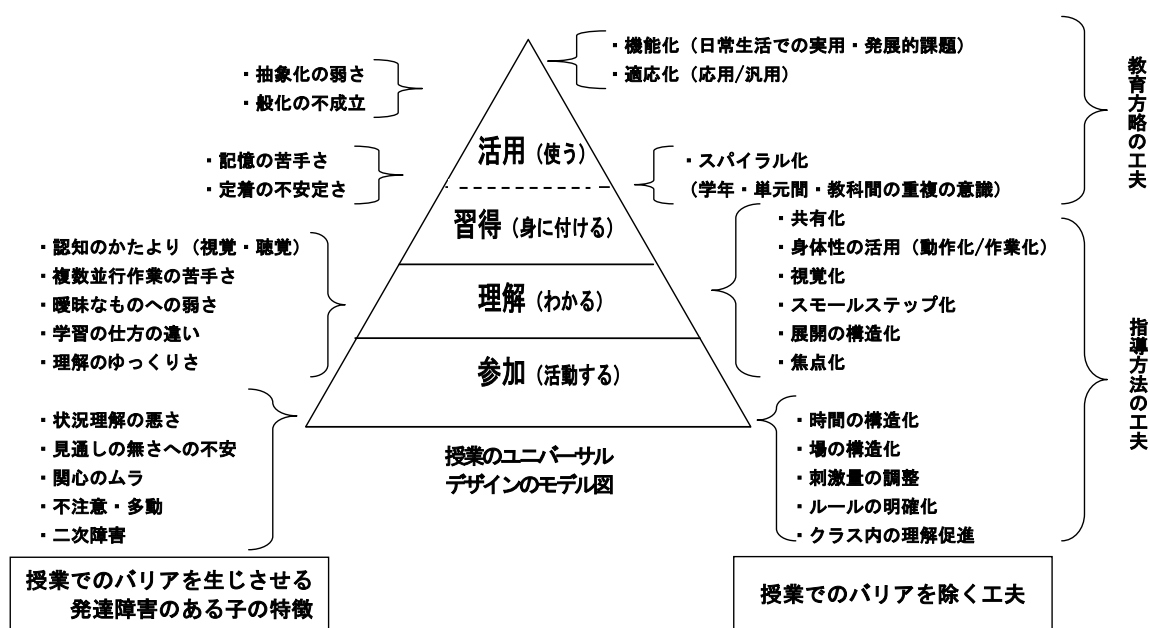


図3 授業のユニバーサルデザインの考え方のベース図

表2は本研究における授業のユニバーサルデザインを表にまとめたものである。

表2 本研究の授業のユニバーサルデザイン

授業の階層	指導方法の工夫の視点	活動場面	
		FDの動きづくり	ゲーム
参加	ルールの明確化	動きが身に付いたら認定シールを貼る	1人または2人までのスロー&キャッチの動きで構成
理解 習得	焦点化	活動内容をスロー&キャッチに絞る	スロー&キャッチの動きで構成
	スモールステップ化	動きの発達段階に合わせた認定ラインを設定	
	視覚化	掲示物、色分けで動きの段階を示す	標識でゾーンを区切る

本研究では、授業の階層ごとに指導方法の工夫を図った。「参加」に向けては「ルールの明確化」の視点から、「理解」「習得」には「焦点化」「スモールステップ化」「視覚化」の視点から、FDの動きづくりとゲームを構築することとした。

表3は「授業のユニバーサルデザインの考え方のベース図」のバリアを除く工夫の視点の説明を表にまとめたものである。

表3 授業のユニバーサルデザインのベース図のバリアを除く工夫の視点の説明

授業の階層	授業でバリアを除く工夫	説明
参加	クラス内の理解促進	クラスの中に学習のゆっくりさや失敗をからかう雰囲気がないか、お互いにサポートする雰囲気をつくることができているかをチェックするもの。
	ルールの明確化	授業ルールの運用が上手にできずに参加できない子に、質問の仕方、意見の伝え方、話し合いの仕方、意見の伝え方、話し合いの仕方などのルールを設定し、授業参加をしやすいとする。
	刺激量の調整	授業の集中を妨げる気を散らす刺激を制限し授業から気持ちが離れることを防ぐ。教室内の刺激とは、掲示、音、目に入る人の動きなどである。
	場の構造化	教室空間に一定の規則性を持ち込み、行動しやすく使いやすくし学習活動の効率を上げる。例えば、教室内のすべての物品に定位置が決まっていれば、全員が無駄な動きなく物品を使える。
	時間の構造化	学習内容がわからなくなる前に学習活動の迷子がかかることを防ぐ工夫を言う。授業毎に活動の全体的な流れを示す工夫などが例である。
理解	焦点化	授業の〈ねらい〉や〈活動〉を絞り込む。適切にフォーカスした〈ねらい〉と的確にシンプル化された〈活動〉によって授業が「ゴチャゴチャ」しないようになる。
	展開の構造化	論理的かつ明示的な展開をする工夫である。展開がわかりにくい授業では、子どもは正しい方向への試行錯誤ができなくなり、思考のズレ、離脱、あきらめが生じやすい。
	スモールステップ化	達成までのプロセスに細やかな段階（踏み台）をつくることで、どの子どもも目標に到達しやすくする。子どもによって踏み台を使っても使わなくてもよいようにしたい。
	視覚化	授業情報を「見える」ようにして情報伝達をスムーズにする。特に聴覚情報と視覚情報を同時提示することで授業内の情報が入りやすくなる。
	感覚の活用	感覚的にとらえたことを認識に変えていく工夫を行う。例えば国語の教材文を読み、それを演じてみると、そこから得た感覚から文字情報だけではわからなかった深い内容読解に繋がることもある。
習得・活用	共有化	ペア学習、グループ学習など子ども同士の活動を導入する。理解がゆっくりな子は他の子の意見を聞いて理解を進め、理解の早い子は他の子へ自分の意見を説明することでより深い理解に到達できる。
	スパイラル化	教科の系統性の視点から既習事項に再び出会うチャンスを活かすことを言う。前の段階では理解が十分でなかったことを、既習事項が再度生じるタイミングで、自分のものにできる機会を意図してつくる。
	適応化／機能化	学んだ事項を別の課題に「適用」してみたり、生活の中で「機能」させてみたりすることで、授業で学んだことが成果となっていくように導く。

ウ 学びのユニバーサルデザイン (the Universal Design for Learning UDL CAST) について¹⁷⁾

UDL情報センターによると、学びのユニバーサルデザインとは「すべての人に等しく学習の機会を提供するカリキュラムを開発するための一連の原則です。一人一人のニーズに合わせて変更 (カスタマイズ) や調整が可能な、柔軟なアプローチを指します」とある。

本研究では、体育授業における生徒のつまづきに対応するため、「授業のユニバーサルデザイン」に着目し指導方法の工夫を行うこととした。授業への「参加」に向けて「ルールの明確化」を図り、次に授業での「理解」と「習得」に向けて「視覚化」と「スモールステップ」「焦点化」を図った教材により、授業を展開していく。

(11) アセスメント

ア アセスメントについて

本研究では、生徒の実態把握のため、また、検証授業をどのような集団に行ったのかを客観的に示すためにアセスメントを行った。アセスメントでは、発達年齢が実際にわかるものを使用し、運動面と知能面を測定した。重度と中度の生徒にはMEPA-R、軽度の生徒にはMEPA-Rと新体力テストを使用した。

イ MEPAについて

(ア) MEPA-Rとは¹⁸⁾

Movement Education Program Assessmentの略で、通称「メパ」と呼ばれる。ムーブメント教育を行うためのアセスメントとして、現和光大学教授の小林芳文氏が1985年にMEPAを開発した。基本的に0ヶ月～72カ月までの発達段階を見ることが出来る。

MEPA-R (Movement Education Program Assessment-Revised) はMEPAの改訂版で、2005年から使われている。基本となる構成と内容は同じであるが、ムーブメント教育・療法*を進める上で必要なアセスメント項目を増やし、プロフィールの作成において「運動・感覚、言語、社会性」の分野が同じ並びになるようにそのステージ項目を合わせたものである。

(イ) MEPA-Rで測定できること

人間の行動の3つの要素 (動き・認知・情緒) を運動・感覚 (姿勢・移動・技巧)、言語 (受容・表出)、社会性 (情緒を含む) に分け、それぞれの発達段階がわかるものである (表4参照)。

*ムーブメント教育・療法とは、健康支援や日々のQOL (生活の質) の向上、発達や教育に役立つ生活に結び付いた教育・療法のプログラムのことである。遊具、教具、音楽の場など、多様な環境で多感覚刺激としてのプログラムが展開でき、心や集団のつながりを培う活動のこと。¹⁹⁾

表4 MEPA-Rの構成表

分野	領域	内容
運動・感覚	姿勢	反射を含む主に静的なもの
	移動	物を媒介としない主に動的なもの
	技巧	物を媒介とする主に動的なもの
言語	受容言語	語い、関係用語、比較用語、指示の理解等
	表出言語	語い、関係用語、比較用語の表出など
社会性（情緒を含む）		主に対人的な反応や対人関係

（日本文化科学社：小林，2005）

運動分野に限ると、次の表5の通りとなる。30項目あり、その領域の発達順に検査項目が並んでいる。

表5 運動分野の領域における検査項目の意味の例

領域	検査項目	意味
姿勢	P-23 閉眼片足立ちができる（2秒以上）	しゃがむ、両手をあげる等の姿勢ができるか
移動	Lo-29 平均台の後ろ歩きができるか	歩く、走る、スキップなどの移動方法のレベル
技巧	M-25 ボールを上手から放物線を描くように投げられるか	身近にあるボール等をどう操作できるか

（日本文化科学社：小林，2005）

第3章 検証授業

1 研究の仮説と検証の方法

(1) 研究の仮説

知的障害特別支援学校高等部第2学年の球技：ターゲット型フライングディスクの授業において、授業のユニバーサルデザインにより、運動種目の特性を楽しむことができる動きづくりの段階を構築することで、仲間と共に活動できるゲーム展開ができるであろう。

(2) 期間

平成28年9月5日（月）～9月30日（金） 8時間扱い

(3) 場所

神奈川県立湘南養護学校体育館

(4) 対象

高等部第2学年（24名）

(5) 単元名

いろいろなスポーツ球技：ターゲット型「フライングディスク」

(6) 検証の方法

- ア 文献研究
- イ 仮説の設定
- ウ 単元学習計画立案
- エ 新体力テストの測定4月実施
- オ 事前アセスメント（自己有用感尺度）7月5日（火）実施
- カ 事前アセスメント（MEPA-R）7月11日（月）、12日（火）、14日（木）実施
- キ 事前アンケート7月19日（火）実施
- ク 授業実践
- ケ 教員向け事後アンケート9月30日（金）実施
- コ 事後アンケート9月30日（金）実施
- サ 仮説の検証を中心とした結果の分析・考察

(7) 分析の視点と方法

分析の視点	分析の観点	分析の方法	
		学習活動	手がかり
ア FDの動きを身に付けることができたか	○どの授業でFD道場の級(段)が上がったかを一人一人調べ、技術の向上を見取る。	・FD道場	・映像分析 ・認定証
イ 身に付けた動きをゲームで発揮できたか	○ターゲットリングへFDを入れるまでの所要時間の変容を見る。 ○スロー&キャッチの成功率の変容を見る。 ○キャッチ&シュートの成功率の変容を見る。	・キャッチ&シュートゲーム	・映像分析
ウ 仲間と共に活動できたか	○ターゲットリングへFDを入れるまでの所要時間の変容を見る。 ○FD道場の初段以上の認定者の生徒のメインゲームでのサポート方法を記録し比較する。	・キャッチ&シュートゲーム	・事前、事後アンケート ・映像分析
エ フライングディスクの授業は楽しかったか	○事後アンケート調査を行い、FDの授業が楽しかったのかを検証する。 ○記述アンケートを教員に行い、重度の生徒がFDの授業を楽しんでいたのかを検証する。 ○事後アンケート調査を行い、卒業後にFDの活動に参加したいかを検証する。		・事後アンケート

* FD道場の内容についてはP18~20表7、表8参照

2 学習指導計画

(1) 生徒の実態把握

ア MEPA-Rから見た生徒の発達段階別人数

図4-1、図4-2、図4-3はMEPA-Rの検査項目である「姿勢」「移動」「技巧」の各領域について、湘南養護学校高等部第2学年の生徒（欠席を除く23名）の発達段階別の人数を示したものである。図4-1「姿勢」を見ると6歳以上の発達段階の生徒が9名であり、5歳～6歳の生徒が5名、4～5歳の生徒が3名、3歳～4歳の生徒が3名、2～3歳の生徒が3名であった。図4-2「移動」を見ると、6歳以上の発達段階である生徒が11名、5～6歳の生徒が4名、4～5歳の生徒が0名、3歳～4歳の生徒が3名、2～3歳の生徒が5名であった。図4-3「技巧」の発達段階を見ると、6歳以上の生徒が11名、5歳～6歳の生徒が6名、4～5歳の生徒が1名、3歳～4歳の生徒が1名、2歳～3歳の生徒が4名であった。

6歳以上の発達段階の生徒から2歳～3歳の発達段階の生徒まで学年に混在しており、アセスメントを通して、生徒の能力差があることが分かる。

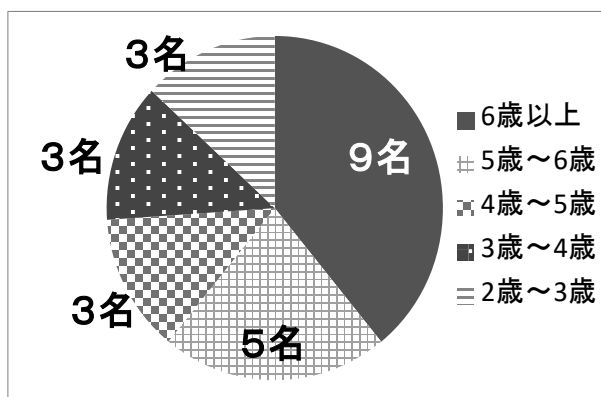


図4-1 MEPA-Rから見た生徒の「姿勢」領域の発達段階別人数

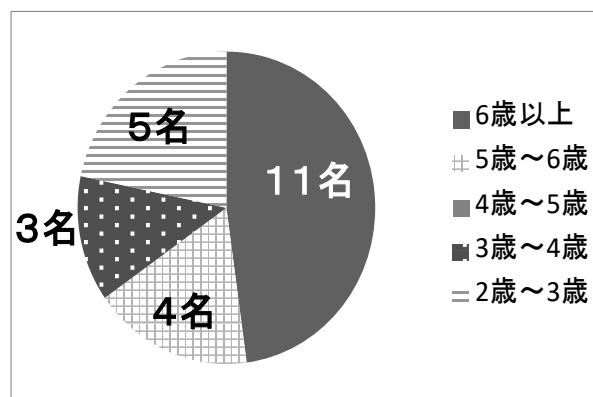


図4-2 MEPA-Rから見た生徒の「移動」領域の発達段階別人数

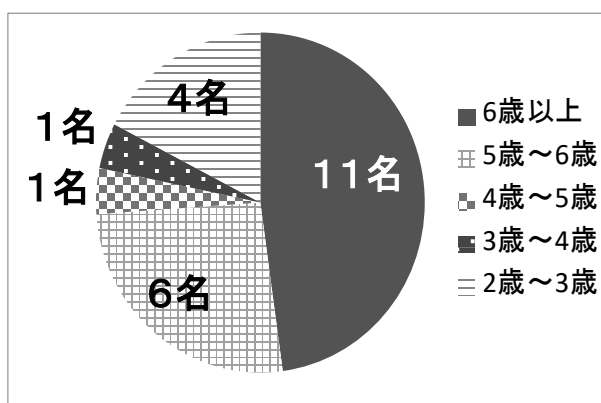


図4-3 MEPA-Rから見た生徒の「技巧」領域の発達段階別人数

イ 生徒のグループ分け

本研究では、生徒のグループ分けを行う際に、MEP A-Rの結果を基にグループ分けを行った。発達段階から、3つに分け、Ⅲグループは概ね2～4歳の発達段階の数値を示した集団である。Ⅱグループは概ね5～6歳、Ⅰグループは6歳以上の発達段階である。表6-1、表6-2、表6-3はそれぞれのグループのMEP A-Rでの発達段階を示したものであり、おおよその発達年齢とその人数である。このように、発達段階でグループ分けを行い、個人の動きづくりの活動では、所属グループでの活動とした。

表6-1 Ⅲグループ（7名）の
MEP A-Rの数値

	姿勢	移動	技巧
6歳以上	0	0	0
5歳～6歳	0	0	1
4歳～5歳	1	0	1
3歳～4歳	3	2	1
2歳～3歳	3	5	4

表6-2 Ⅱグループ（7名）の
MEP A-Rの数値

	姿勢	移動	技巧
6歳以上	1	3	3
5歳～6歳	5	4	5
4歳～5歳	2	0	0
3歳～4歳	0	1	0
2歳～3歳	0	0	0

表6-3 Ⅰグループ（8名）の
MEP A-Rの数値

	姿勢	移動	技巧
6歳以上	8	8	8
5歳～6歳	0	0	0
4歳～5歳	0	0	0

(2) 単元の目標

ア いろいろな運動

(ア) 1段階

いろいろなスポーツ球技：ターゲット型「フライングディスク」の運動をする。

(イ) 2段階

いろいろなスポーツ球技：ターゲット型「フライングディスク」の運動を通して、体力や技術を高める。

イ きまり

(ア) 1段階

いろいろなスポーツ球技：ターゲット型「フライングディスク」のルールなどを守り、友達と協力して安全に運動をする。

(イ) 2段階

いろいろなスポーツ球技：ターゲット型「フライングディスク」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。

(4) 学習指導の工夫




ア FD道場

本研究では一人一人のゲームに必要な動きづくりを目指し、FD道場と銘打った段階的なFDの動きづくりの指導を行った。生徒は10級から5段まである動きづくりの一つ一つ挑戦していく。認定により、ゲームに必要な動きを身に付けることができる。生徒は認定されれば、認定シールがもらえ、それを自分のカードに貼る。認定シール（P21写真1）は、学習効果を教員や仲間から承認してもらうことで、次の級へ挑戦するモチベーションを高めるものとして考案した。

体育館の壁に、10級から5段までの学習内容を写真で掲示し、生徒が理解しやすいように場を設定した。10級が動きづくりの始めであり、5段が動きづくりの最終段階として設定した。また、FD道場ではFDの指導順序と投動作の発達段階から、10級から3級まではスローの技術の獲得、2級・1級はキャッチの技術の獲得、初段以上はFD競技としての種目につながる動きづくりを入れたものとした（表7参照）。表7は実際に授業で掲示したものであるため、生徒が分かりやすいように、スロー&キャッチをキャッチボールと表記している。

表7 FD道場10級から5段までの動きづくりと認定ライン

10級	9級	8級
		
認定ライン リムをしっかり持つことができる	認定ライン バックハンスローの姿勢を取ることができる	認定ライン FDを手から離すことができる
7級	6級	5級
		
認定ライン FDをバックハンスローで投げることができる	認定ライン FDをバックハンスローで2m以上投げることができる	認定ライン FDをバックハンスローで6m以上投げることができる

4 級	3 級	2 級
		
<p>認定ライン ターゲットリングにFDを通 することができる Iグループ：3m IIグループ：2m IIIグループ：1m の距離から</p>	<p>認定ライン ターゲットリングにFDを5 回連続通することができる Iグループ：3m IIグループ：2m IIIグループ：1m の距離から</p>	<p>認定ライン 認定者が投げたFDをキャッ チすることができる Iグループ：3m IIグループ：1m IIIグループ：50cm</p>

1 級	初段	2 段
		
<p>認定ライン FDでキャッチボールが10回 連続でできる</p>	<p>認定ライン 歩きながらFDでキャッチボ ールができる</p>	<p>認定ライン 歩きながらFDのキャッチボ ールを10回できる</p>

3 段	4 段	5 段
		
<p>認定ライン 走りながらFDのキャッチボ ールが10回できる</p>	<p>認定ライン 9mスロー&ラン&キャッチが できる(自分でFDをスローし て、9m以上移動した場所でキ ャッチ)</p>	<p>認定ライン 12mスロー&ラン&キャッチが できる(自分でFDをスローし て、12m以上移動した場所でキ ャッチ)</p>

表8 FD道場におけるFDの動きづくりの段階、グループごとの到達目標

FDの動き	キャッチ&シュートゲームの動き	動きづくりの段階	級	グループごとの到達目標
握り方	スロー	リムを持つ	10級	III グループ
構え		バックハンドスローの姿勢	9級	
投げ方		手から離す	8級	
投げ出し角度		バックハンドスローでの投動作	7級	II グループ
		バックハンドスローでの投動作(2m以上)	6級	
		バックハンドスローでの投動作(6m以上)	5級	
手首の使い方		ターゲットリングに狙って投げる	4級	
		ターゲットリングに狙って投げる(5回連続)	3級	
キャッチ	キャッチ	FDのキャッチ	2級	I グループ
	スロー&キャッチ	スロー&キャッチ(10回連続)	1級	
	スロー&ラン&キャッチ	歩きながらのスロー&キャッチ	初段	
		歩きながらのスロー&キャッチ(5往復)	2段	
		走りながらのスロー&キャッチ(5往復)	3段	
		スロー&ラン&キャッチ(9m)	4段	
	スロー&ラン&キャッチ(12m)	5段	発展	

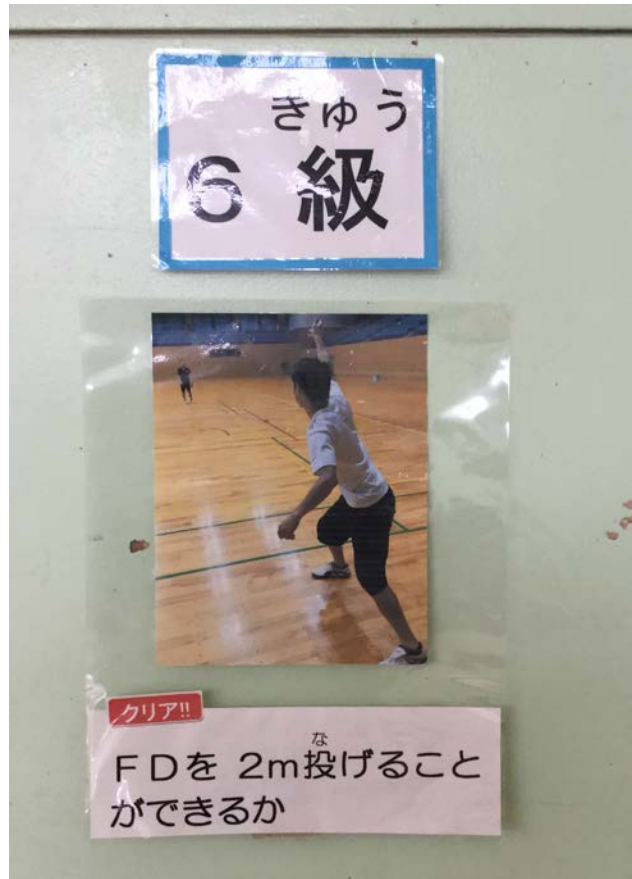
表8は島による「フライングディスクにおけるスローの指導順序に関する一考察」に記載されている「フライングディスクの指導順序」(P8(8)参照)を参考に作成した。また、8級~10級(「リムを持つ」「バックハンドスローの姿勢」「手から離す」)の投動作の基礎的部分の動きづくりは「的当てやキャッチボールの発達段階」(P8(9)参照)を参考に作成した。

写真1 認定シールと認定シール板



写真2 FD道場 体育館掲示物

FD道場の各級・段の課題について、A3版のラミネーターを使い(写真2)、写真を入れて活動場所に大きく掲示した。また、分かりやすいように、10級から6級は青い画用紙に、5級から3級は黄色い画用紙に、2級と1級には朱色の画用紙に級数を貼って掲示した。また、初段以上は黒い画用紙に段数を貼って掲示した。



イ メインゲーム（キャッチ&シュートゲーム）

（ア）ゲーム考案の視点

ゲームについては以下の視点に沿って作成した。

- ・ 体育館での実施。（生徒の集中力を高めるため）
- ・ 運動量の確保。
- ・ 生徒のみで行うことを目指すゲームである。
- ・ 1人または2人までのスローとキャッチの動きで構成。
- ・ FD道場で身に付けることができた動きや技術を使って全員で楽しめるゲームにする。
- ・ 球技ゴール型のような接触プレーはない。
- ・ Iグループの生徒が他のグループの生徒をサポートする場があるゲームにする。
- ・ 得点となる場面を多く設定する。
- ・ 点数が入る的を大きくして、得点がしやすくする。
- ・ 立ち入り禁止ゾーンには、コーンを使った標識で視覚的に分かりやすくする。

写真3 立ち入り禁止ゾーンの視覚化



写真4 シュートする的



（イ）キャッチ&シュートゲーム

a 概要

キャッチ&シュートゲームは、FD道場で身に付けたスロー&キャッチの動きで構成し、スローとキャッチでFDを仲間でつなぎ、シュートで的にあてて得点を競うゲームである。3つのゾーンに分かれてプレーし、1クラス1チームとしてクラス対抗戦で行う。図5はキャッチ&シュートゲームの体育館の配置図を示したものである。

b 行い方

- （a）FD道場で認定を受けた級・段により入るゾーンが決まる。
- （b）2チーム対抗戦で行なう。
- （c）6～8級認定者が初段以上の認定者のサポートを受け、8枚のFDをターゲットリングの中にシュートする。シュートされたFDを1級～2級認定者が取りだし、初段以上の認定者にスロー（パス）する。スローされたFDをキャッチした初段以上の認定者は大きな的に向かってシュートする。
- （d）初段以上の認定者は、サポート後は「段持ちゾーン」に行く。

c ルール

- (a) 6～8級認定者がターゲットリングの中にFDをシュートすると1点。1～2級認定者がパスを出し、段持ちゾーンまで飛ばせば1点。初段以上の認定者がそれをキャッチできれば更に1点。初段以上の認定者がシュートし、的に当たれば1点。中心部に当たれば更に1点。
- (b) 制限時間は3分間。的にまで8枚のFDが進むとそれらを拾って最初の場所に戻し、制限時間内に何度でもトライできる。
- (c) 「立ち入り禁止ゾーン」に入ってスローやキャッチをすることはできない。

▲はFD道場で6級～8級の認定者、■は1級～2級認定者、●は初段以上の認定者、▼は得点計測者（教員）、◎はFD、→はFDの動き

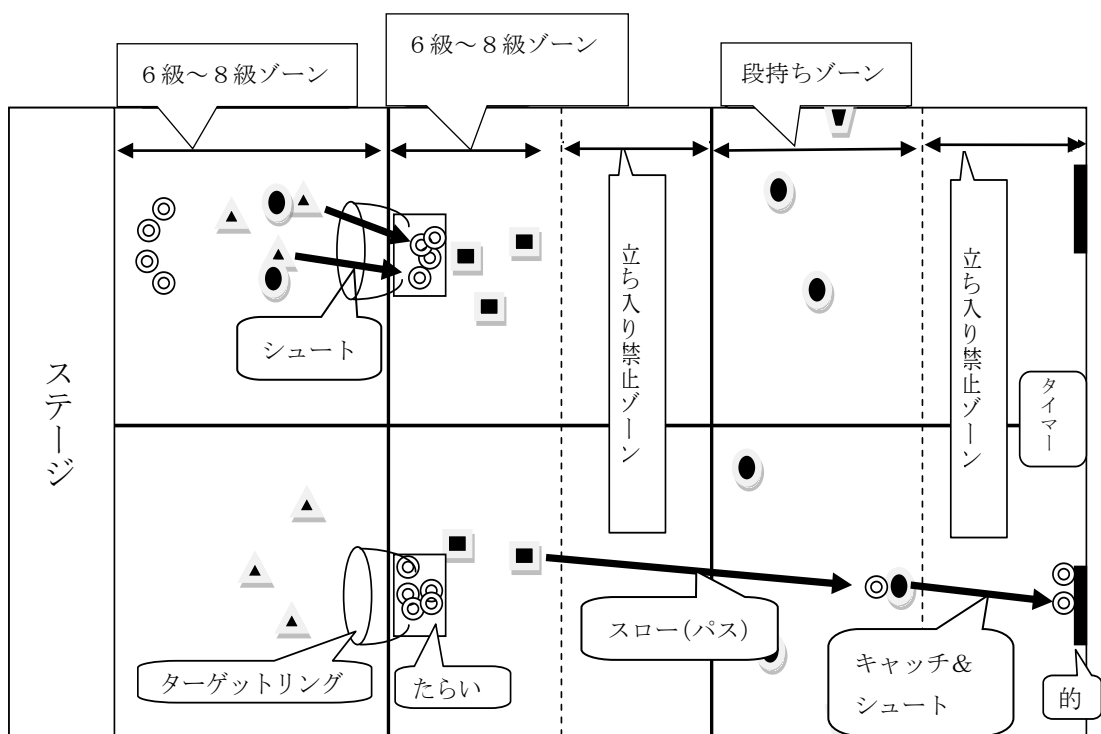


図5 キャッチ&シュートゲームの配置図

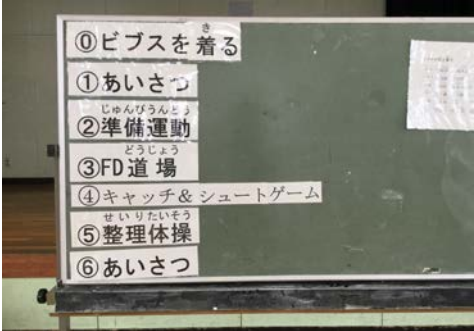



写真5 皆と一緒にゲームに参加する様子





ウ 視覚化を図った教具の工夫

表9はキャッチ&シュートゲームに向けた授業のユニバーサルデザインの視覚化を図ったものの工夫とその効果をまとめたものである。

表9 教具の工夫と効果

教 具	工夫と効果
全体進行表	<p>授業の流れを上から順に提示し、活動が終わるごとにカードを1枚ずつ外す。生徒が見通しをもって活動し、検証授業全体を通じて大きく混乱する生徒はいなかった。</p> 
班別の色分け	<p>授業で使うビブス・FD・学習ファイル・コーン（目印）の色を1組は緑、2組は青、3組は赤で統一したことにより、自分達の教具が分かり、生徒同士で準備・片付け・集合ができるようになった。</p>  
標識	<p>メインゲームの立ち入り禁止ゾーンを三角コーンを使って視覚化し、分かりやすくした。これにより、生徒が入ってはいけないことを意識することができ、スムーズなゲームの進行につながった。</p> 

教 具	工夫と効果
ネット付きターゲットリング	<p>ネット付きターゲットリングは、FDが入ったことを視覚で捉えることができる。これにより、輪の中にFDを入れることを目標に動くことができた。</p> 
活動位置の提示	<p>生徒がフロア上で、自分の活動する場所を見付けられるように、体育館の床に横線と縦線を引いて目印とした。整列がスムーズとなり、運動時間の確保につながった。</p> 
モニター i P a d	<p>大型モニターに i P a d をつなぎ、単元の導入でFDの競技の様子やFD道場の行き方についての説明を映像を見せながら行った。これにより、注目して説明を聞く姿が見られた。</p>

エ チーム編成について

本研究では、単元を通して、チームのメンバーを固定することとした。知的障害の特別支援学校では、人間関係やリーダー性、男女、障害の程度や重複障害の生徒の状況などを考慮したクラス編成となっている。また、障害特性として、環境の変化に適応するために時間を要する生徒が多い。よって、クラスをよく知っている仲間を1チームとし、学習活動に取り組みやすい環境を整えた。

オ 授業略案

教員同士の打ち合わせ時間が少なくても、授業内のチーム・ティーチングが円滑に進められるように、授業略案を工夫した。湘南養護学校高等部第2年学年では、体育の授業を実施する場合は、通常7名の教員で生徒の指導を行っている。教員一人一人が指導内容と指導方法を理解して授業に臨むことができるようにするため、工場などで用いられる作業フロー図を参考に、図式した授業案を作成した。(資料編P6参照)

3 授業の実際

【本時の展開】（1／8時間） 9月5日（月曜日）

（1）本時のねらい

- Iグループ：単元全体の活動内容の流れを理解する。
- IIグループ：単元の活動内容を知り、見通しをもって参加する。
- IIIグループ：単元的主要な活動内容を知る。

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て									
は じ め 20 分	1 集合・整列・挨拶・出席確認 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td>△ 1組</td> </tr> <tr> <td></td> <td>△ 2組</td> </tr> <tr> <td></td> <td>△ 3組</td> </tr> </table>	ス テ ー ジ	△ 1組		△ 2組		△ 3組	<ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着て集合しているか確認する。 ・生徒の出席確認、健康観察。 ・学習の始まりが意識できるように静かに注目させてかから、姿勢を正して挨拶ができるようにする。 ・活動に見通しがもてるように単元の活動内容表を提示しておく。 ・大型TVにFDを使っている動画を流し、これから行う活動内容を説明する。 ・ビブスごとにチームであることを知らせる。 ・単元の大まかな活動内容表を使って最後には皆でゲームを行うことを説明する。（活動内容表） 			
	ス テ ー ジ	△ 1組									
		△ 2組									
	△ 3組										
2 オリエンテーション ○学習の見通しをもつ。 ○「チーム」を知る。 ○「単元の活動内容」を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・チームごとに集合し直させる。 ・ぶつからない間隔に広がらせてから行う。 ・ストレッチの動作はMTが示す。 										
3 準備運動 ○ラジオ体操をする。 ○ストレッチをする。											
な か 20 分	4 FD道場 ・Iグループ（Iグループ）の生徒は、進んで級に挑戦する。IIグループの生徒は、できるだけ少ないサポートで進めていく。IIIグループの生徒は、投動作を身に付けるために、「動きのポイント」に沿った支援を受ける。 ※動きのポイントは（3）参照 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td>3級 ゾーン</td> <td>4級 ゾーン</td> <td>5級 ゾーン</td> <td>6級 ゾーン</td> </tr> <tr> <td>10級 ゾーン</td> <td>9級 ゾーン</td> <td>8級 ゾーン</td> <td>7級 ゾーン</td> </tr> </table> ※各級の運動内容は別紙参照 ※Iグループは7級スタート	ス テ ー ジ	3級 ゾーン	4級 ゾーン	5級 ゾーン	6級 ゾーン	10級 ゾーン	9級 ゾーン	8級 ゾーン	7級 ゾーン	<ul style="list-style-type: none"> ・FD道場の活動内容をTVに映して説明する。 ・10級から始めて、教員が見て課題をクリアでき、合格した生徒には認定書をわたす。 ・動線をチェックし、安全を確認する。
ス テ ー ジ	3級 ゾーン		4級 ゾーン	5級 ゾーン	6級 ゾーン						
	10級 ゾーン	9級 ゾーン	8級 ゾーン	7級 ゾーン							
ま と め 5 分	5 本時のまとめと次時の確認 ○本時のまとめ。 ○挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察を行う。 ・MTに注目させる。 									

*MTはメインティーチャーの略

(3) 動きのポイント

- ア リムを掌と人差し指、中指、薬指、小指で包みこむようにし、親指で抑えるように添えて持つ。
- イ 腕を胸の前で体に巻きつけるようにテイクバックの姿勢を取る。
- ウ テイクバックの姿勢を取り、腕を横に振る。
- エ 腕を横に振ると同時に、手からフライングディスクを離す。

アからエまでの動きをプロンプト*を使って繰り返し行う。慣れてきたら、徐々にプロンプトを外していき、動作をできるだけ自分でできるように支援する。プロンプトが完全に外れなくても、教員と一緒にFD道場に参加する。

*プロンプトとは、教員が生徒の手や腕持って、一緒に動かすことで、動きを身に付けさせる方法のことである。実際には、生徒の背後に立って行なうことで、生徒の注意が物（今回の場合はFD）に向くようにしながら行なう。

(4) 準備物

ビブス3色（緑・青・赤）、掲示物（学習内容、きまりなど）、大型モニター、iPad、延長コードFD道場の級の掲示シート、認定シール、認定証、メジャー、FD（24枚）ターゲットリング、CDデッキ、ラジオ体操CD

【授業者による振り返り】

単元の1時間目ということもあり、導入としてFDの動画を大型モニターに映して生徒に見せ、今単元の主な活動内容を伝えた。生徒も動画をよく見ていたと感じている。

FD道場は生徒の反応が良く、楽しそうに取り組む生徒が多かった。1学期は全く体育に参加できなかった生徒が参加でき、また、事前アンケートで体育のことが嫌いだと答えていた生徒も授業後の振り返りシートで楽しかったと答えていた。

45分の授業の中で、振り返りシートに記入する時間が全く取れなかった。振り返りは帰りのホームルームの前に時間を取ってもらい、記入した。時間配分に多くの課題が残った。

【本時の展開】（2／8時間） 9月9日（金）

（1）本時のねらい

- I グループ：進んで活動し、FDの色々な技術を段階的に身に付ける。
- II グループ：活動を理解し、FDの技術を向上させる。
- III グループ：FDの投動作を身に付ける。

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て		
は じ め 10 分	<p>1 集合・整列・挨拶・出席確認</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> △ 1組 △ 2組 △ 3組 </td> </tr> </table> <p>※ビブス1組（緑）・2組（青）・3組（赤）</p> <p>2 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ラジオ体操をする。 ○ストレッチをする。 ○<u>チームウォーミングアップをする。</u> <ul style="list-style-type: none"> ・クラス対抗でフラフープ通し競争を行う。「頭から通す」、「足から通す」の計2回行う。 ・動きが難しい生徒は、他の生徒が協力して行う。 	ス テ ー ジ	<ul style="list-style-type: none"> △ 1組 △ 2組 △ 3組 	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとにビブスを着て並ぶよう促す。 ・生徒の出席確認、健康観察。 ・学習の始まりが意識できるように静かに注目させてから、姿勢を正して挨拶ができるようにする。 ・活動に見通しがもてるように本時の学習内容とポイント、流れをカードを使って説明する。 ・ぶつからない間隔に広がらせてから行う。 ・ストレッチの動作はMTが示す。 ・チームでの活動を入れ、生徒同士の関わり合いがもてるように促す。 ・初めは、教員が言葉かけをして協力できるようにする。 ・順位を発表し、モチベーションを高める。
ス テ ー ジ	<ul style="list-style-type: none"> △ 1組 △ 2組 △ 3組 			
な か 30 分	<p>3 FD道場</p> <ul style="list-style-type: none"> ○活動を思い出す。 ○ルールの説明を聞く。 ○活動をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・IIIグループは8級から、IIグループは7級から、Iグループは4級又は5級から行う。 ・Iグループ（Iグループ）の生徒は、進んで級に挑戦する。IIグループの生徒は、できるだけ少ないサポートで進めていく。IIIグループの生徒は、投動作を身に付けるために、「動きのポイント」に沿った支援を受ける。 <p>※動きのポイントは（3）参照</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の様子をTVに映し、活動内容を説明する。 ・きまりとルールの説明を動画を使って行い、カードをホワイトボードに貼る（「人にぶつけない（ぶついたら謝る）」「一方方向で投げる」「投げている場所に入らない」）。 ・IIIグループは壁際の青い台に座り、順番に活動を行う。 ・動線をチェックし、安全を確認する。 		

ステージ	初段 ～ 5段				1級
					2級
	8級	7級	6級	5級	3級
					4級
まとめ 5分	<p>4 本時のまとめと次時の確認</p> <p>○本時のまとめをする。</p> <p>○挨拶をする。</p>				<p>・健康観察を行う。</p> <p>・MTに注目させる。</p>

(3) 動きのポイント

- ア リムを掌と人差し指、中指、薬指、小指で包みこむようにし、親指で抑えるように添えて持つ。
- イ 腕を胸の前で体に巻きつけるようにテイクバックの姿勢を取る。
- ウ テイクバックの姿勢を取り、腕を横に振る。
- エ 腕を横に振ると同時に、手からフライングディスクを離す。
bからdまでの動きをプロンプトを使って繰り返し行う。慣れてきたら、徐々にプロンプトを外していき、動作をできるだけ自分でできるように支援する。プロンプトが完全に外れなくても、教員と一緒にFD道場に参加する。

(4) 準備物

ビブス3色（緑・青・赤）、掲示物（学習内容、きまりなど）、大型モニター、iPad
延長コードFD道場の級の掲示シート、認定シール、認定証、メジャー、FD（24枚）
ターゲットリングCDデッキ、ラジオ体操CD

【授業者による振り返り】

チームはクラスごとで行なった。今回からチームウォーミングアップとしてクラス対抗で競い合うフープ通しリレーを行った。

FD道場は、生徒からの「5段を目指す」などといった言葉が聞かれ、クリアするとガッツポーズが出るなど、楽しそうにゲームに必要な動きに取り組むことができていた。

今回もタイムマネジメントができず、整理運動をする時間を作ることができなかった。色々と説明する時間を多く取り過ぎていると感じた。

【本時の展開】（3／8時間） 9月12日（月）

（1）本時のねらい

- I グループ：メインゲームを知り、チームの中心的な役割をする。
- II グループ：メインゲームを知る。
- III グループ：メインゲームに参加する。

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て				
は じ め 10 分	<p>1 集合・整列・挨拶・出席確認</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> △ 1組 △ 2組 △ 3組 </td> </tr> </table> <p>※ピブス1組（緑）・2組（青）・3組（赤）</p> <p>2 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ラジオ体操をする。 ○ストレッチをする。 ○チームウォーミングアップをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・クラス対抗でフラフープ通し競争を行う。 「頭から通す」、「足から通す」の計2回行う。 ・動きが難しい生徒は、他の生徒のサポートを受け行う。 <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td> </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・予め引いてある体育館のラインの上に立つて行う。 ・最後の生徒がフラフープを通ったら、MTにフラフープを持ってきて、全員が座ったら終了になる。 	ス テ ー ジ	<ul style="list-style-type: none"> △ 1組 △ 2組 △ 3組 	ス テ ー ジ		<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとにピブスを着て並ぶよう促す。 ・生徒の出席確認、健康観察。 ・学習の始まりが意識できるように静かに注目させてから、姿勢を正して挨拶ができるようにする。 ・活動に見通しがもてるように本時の学習内容とポイント、流れをカードを使って説明する。 ・ぶつからない間隔に広がらせてから行う。 ・ストレッチの動作はMTが示す。 ・教員4人が実際に行い、見本を見せる。 ・チームでの活動を入れ、生徒同士の関わり合いがもてるように促す。 ・初めは、教員が言葉かけをして協力できるようにする。 ・順位を発表し、モチベーションを高める（S Tの教員にも協力してもらい、盛り上げる）。
	ス テ ー ジ	<ul style="list-style-type: none"> △ 1組 △ 2組 △ 3組 				
ス テ ー ジ						
	<p>3 FD道場</p> <ul style="list-style-type: none"> ○活動を思い出す。 ○ルールの説明を聞く。 ○活動をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の様子をTVに映し、活動内容を説明する。 ・きまりとルールの説明を動画を使って行い、カードをホワイトボードに貼る（「人にぶつけない（ぶついたら謝る）」「一方方向で投げる」「投げている場所に入らない」）。 				

な か 30 分	<ul style="list-style-type: none"> ・Ⅲグループは8級から、Ⅱグループは7級から、Ⅰグループは4級又は5級から行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・Ⅲグループは青い台に座り、順番に活動を行う。 ・動線をチェックし、安全を確認する。 																				
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="4">ス テ ー ジ</td> <td colspan="4">初段 ～ 5段</td> <td>1級</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td>2級</td> </tr> <tr> <td>8級</td> <td>7級</td> <td>6級</td> <td>5級</td> <td>3級</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td>4級</td> </tr> </table> <p>4 <u>投げて投げてゲーム</u> ターゲットリング向かってFDをスローし、入った数を競うゲーム。グループごとにターゲットリングまでの距離を設定する。(Ⅰグループ 2m、Ⅱグループ 1m、Ⅲグループ 50cm)</p>	ス テ ー ジ	初段 ～ 5段				1級					2級	8級	7級	6級	5級	3級					4級
ス テ ー ジ	初段 ～ 5段				1級																	
					2級																	
	8級		7級	6級	5級	3級																
					4級																	
ま と め 5 分	<p>5 本時のまとめと次時の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ○本時のまとめをする。 ○挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察を行う。 ・MTに注目させる。 																				

(3) 準備物

ビブス3色(緑・青・赤)、掲示物(学習内容、きまりなど)、延長コード、FD道場の級の掲示シート、認定シール、認定証、メジャー、FD(24枚)、ターゲットリング(4台)、CDデッキ、ラジオ体操CD

【授業者による振り返り】

今回から床にラインテープで線を引き、集合の際や準備運動・チームウォーミングアップのときに生徒が立つ位置を視覚化した。縦線と横線で示したところ、真っ直ぐに並んで活動にも取り組むことができていた。視覚化することは難しいと感じていたが、指導主事からの助言を受け試してみると、かなり効果があった。

「投げて投げてゲーム」は、生徒の動きが思ったよりも身に付いていたことから内容が簡単となりすぎた。メインゲームの内容を再考する必要がある。次回から、メインゲームを取り入れて授業を展開していきたい。

【本時の展開】（4／8時間） 9月16日（金）

（1）本時のねらい

- I グループ：チームゲームでは、中心的な役割をする。
- II グループ：チームゲームに参加する意識をもつ。
- III グループ：チームゲームに参加する。

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て				
は じ め 10 分	<p>1 集合・整列・挨拶・出席確認</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> △ 1組（緑） △ 2組（青） △ 3組（赤） </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・ピブスは代表生徒が配る。 ○活動内容を知る。 <p>2 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ラジオ体操をする。 ○ストレッチをする。 ○チームウォーミングアップをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・クラス対抗でフラフープ通し競争を行う。 「頭から通す」、「足から通す」の計2回行う。 ・動きが難しい生徒は、他の生徒がサポートを受け行う。 <p>図-1</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td> </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・予め引いてある体育館のラインの上に行う。 ・最後の生徒がフラフープを通ったら、前にフラフープを持ってきて、全員が座ったら終了。 	ス テ ー ジ	<ul style="list-style-type: none"> △ 1組（緑） △ 2組（青） △ 3組（赤） 	ス テ ー ジ		<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとにピブスを着て並ぶよう促す。 ・生徒の出席確認、健康観察。 ・学習の始まりが意識できるように静かに注目させてから、姿勢を正して挨拶ができるようにする。 ・配りやすいようにカゴに番号順に入れておく。 ・活動に見通しがもてるように本時の学習内容とポイント、授業内容をカードで示して説明する。 ・ぶつからない間隔にライン上の目印の位置に立たせる（図-1参照）。（CD） ・ストレッチの動作はMTが示す。 ・教員4人で実際に行い、見本を見せる。 ・チームでの活動を入れ、生徒同士の関わり合いがもてるように促す。 ・初めは、教員が言葉かけをして協力できるようにする。 ・順位を発表し、モチベーションを高める（STの教員にも協力してもらい、盛り上げる）。
	ス テ ー ジ	<ul style="list-style-type: none"> △ 1組（緑） △ 2組（青） △ 3組（赤） 				
ス テ ー ジ						
<p>3 FD道場</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ルールの説明を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・きまりとルールの説明を動画を使って行い、カードをホワイトボードに貼る（「人にぶつけない（ぶついたら謝る）」「一方方向で投げる」「投げている場所に入らない」）。 					

な か 30 分	<p>○FDを配る。</p> <p>○活動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Ⅲグループは7級から、Ⅱグループは5級から、Ⅰグループは3級又は1級から行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カゴに入っているFDをクラスの代表者が一人一人に配る。 ・Ⅲグループは青い台に座り、順番に活動を行う。 ・動線をチェックし、安全を確認する。 																
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">ステージ</td> <td colspan="4">初段 ～ 5段</td> <td>1級</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td>2級</td> </tr> <tr> <td>8級</td> <td>7級</td> <td>6級</td> <td>5級</td> <td>3級</td> <td rowspan="2">4級</td> </tr> </table> <p>4 キャッチ&シュートゲーム (pp23.24 参照)</p>	ステージ	初段 ～ 5段				1級					2級	8級	7級	6級	5級	3級	4級
ステージ	初段 ～ 5段				1級													
					2級													
8級	7級	6級	5級	3級	4級													
ま と め 5 分	<p>5 本時のまとめと次時の確認</p> <p>○本時のまとめをする。</p> <p>○挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察を行う。 ・MTに注目させる。 																

(3) 準備物

ビブス3色(緑・青・赤)、掲示物(学習内容、きまりなど)、FD道場の級の掲示シート、認定シール、認定証、メジャー、FD(24枚)、ターゲットリング(2台)、立ち入り禁止カード、カラーコーン(12個)、CDデッキ、ラジオ体操CD

【授業者による振り返り】

今回より、ビブス・FDの配付と後片付けをⅠグループとⅡグループの生徒を中心に行なった。喜んで教員の手伝いをする姿が見られ、次回からも行うこととした。Ⅰグループの生徒とⅢグループの生徒が互いに協力して取り組むことができるようになるなど、授業への参加を嫌がる場面も見るのがなく、よい雰囲気の中で授業を進めることができた。

【本時の展開】（5／8時間） 9月20日（火）

（1）本時のねらい

- I グループ：メインゲームの練習では、他の生徒をサポートする。
- II グループ：メインゲームの練習では、他の生徒と協力する意識をもつ。
- III グループ：チームゲームに参加する。

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て				
は じ め 10 分	<p>1 集合・整列・挨拶・出席確認</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> △1組（緑） △2組（青） △3組（赤） </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを配る。 ○活動内容を知る。 <p>2 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ラジオ体操をする。 ○チームウォーミングアップをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・クラス対抗でフラフープ通し競争を行う。 「頭から通す」、「足から通す」の計2回行う。 ・動きが難しい生徒は、他の生徒のサポートを受け行う。 <p>図-1</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td> </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・予め引いてある体育館のラインの上に立って行う。 ・最後の生徒がフラフープを通ったら、前にフラフープを持ってきて、全員が座ったら終了。 	ス テ ー ジ	<ul style="list-style-type: none"> △1組（緑） △2組（青） △3組（赤） 	ス テ ー ジ		<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとにビブスを着て並ぶよう促す。 ・生徒の出席確認、健康観察。 ・学習の始まりが意識できるように静かに注目させてから、姿勢を正して挨拶ができるようにする。 ・配りやすいようにカゴに番号順に入れておく。 ・活動に見通しがもてるように本時の学習内容とポイント、授業内容をカードで示して説明する。 ・ぶつからない間隔にライン上の目印の位置に立たせる（図-1参照）。（CD） ・チームでの活動を入れ、生徒同士の関わり合いがもてるように促す。 ・3組には、教員の補助を付け、どの組も勝てるようにする。 ・特定の生徒に言葉かけを行い、モチベーションを上げさせる。
ス テ ー ジ	<ul style="list-style-type: none"> △1組（緑） △2組（青） △3組（赤） 					
ス テ ー ジ						
	<p>3 FD道場</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ルールの説明を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・きまりとルールをホワイトボードにカードを貼りながら確認する。（「人にぶつけない（ぶついたら謝る）」「一方方向で投げる」「投げている場所に入らない」） 				

な か 30 分	<p>○FDを配る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カゴに入っているFDをクラスの代表者が一人一人に配る。 <p>○活動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Ⅲグループは4級から、Ⅱグループは3級から、Ⅰグループは1級又は初段から行う。 ・Ⅲグループは青い台に座り、活動を行う。また、4級のターゲットリングにFDを投げ入れる練習を行う。 <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">ス テ ー ジ</td> <td colspan="6" style="text-align: center;">初段～5段</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">級</td> <td style="text-align: center;">級</td> <td style="text-align: center;">級</td> <td style="text-align: center;">級</td> <td style="text-align: center;">級</td> <td style="text-align: center;">級</td> </tr> </table> <p>4 キャッチ&シュートゲーム (pp23, 24 参照)</p>	ス テ ー ジ	初段～5段							6	5	4	3	2	1		級	級	級	級	級	級	<ul style="list-style-type: none"> ・分かりやすいように、ビブスと同じ色のFDと同じ色のカゴを用意する。 ・動線をチェックし、安全を確認する。 ・ゲームの説明（実際に教員4人でやってみせる） ・Ⅲグループの動きを強調（走る、投げるなど）し、今回から制限時間があることを知らせる。
ス テ ー ジ	初段～5段																						
	6	5	4	3	2	1																	
	級	級	級	級	級	級																	
ま と め 5 分	<p>5 本時のまとめと次時の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ○本時のまとめをする。 ○挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察を行う。 ・MTに注目させる。 																					

(3) 準備物

ビブス3色（緑・青・赤）、掲示物（学習内容、きまりなど）、FD道場の級の掲示シート、認定シール、認定証、メジャー、FD（24枚）、ターゲットリング（2台）、立ち入り禁止カード、カラーコーン（12個）、CDデッキ、ラジオ体操CD

【授業者による振り返り】

FD道場では、Ⅲグループの生徒に変化が見られた。今までFDを手から離すことができなかった生徒が、手から離すことができるようになってきた。投げることももう一息なので、次回に期待したい。Ⅰグループの生徒は全員が1級まで行き、次からは初段という生徒も出てきた。キャッチができるようになり、また、技術も向上しているので、動きながらキャッチ、動きながらスローなどにも挑戦させたい。

メインゲームである「キャッチ&シュートゲーム」では、今回から3分という時間を設定した。3分間の中で何点取れるのかを競うゲームという、本来のルールにして行ってみた。得点をしっかり付けなかったが、真剣に取り組む様子が見られた。途中、「走った方が多く得点になる」ことを助言すると、走って移動する姿が見られた。今回は、1チームごとに行ったが、次回は2チームごとに行い、得点を付け対抗戦としてみたい。

【本時の展開】（6／8時間） 9月21日（水）

（1）本時のねらい

- I グループ：メインゲームの練習では、他の生徒をサポートする。
- II グループ：メインゲームの練習では、他の生徒と協力する意識をもつ。
- III グループ：チームゲームに参加する。

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て				
は じ め 10 分	<p>1 集合・整列・挨拶・出席確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table border="1"> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">ステージ</td> <td>△1組（緑） △2組（青） △3組（赤）</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを配る。 ○活動内容を知る。 <p>2 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ラジオ体操をする。 <p>図-1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table border="1"> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">ステージ</td> <td> </td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・予め引いてある体育館のラインの上に行う。 	ステージ	△1組（緑） △2組（青） △3組（赤）	ステージ		<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとにビブスを着て並ぶよう促す。 ・生徒の出席確認、健康観察。 ・学習の始まりが意識できるように静かに注目させてから、姿勢を正して挨拶ができるようにする。 ・配りやすいようにカゴに番号順に入れておく。 ・活動に見通しがもてるように本時の学習内容とポイント、授業内容をカードで示して説明する。 ・ぶつからない間隔にライン上の目印の位置に立たせる（図-1 参照）。
ステージ	△1組（緑） △2組（青） △3組（赤）					
ステージ						
な か 30 分	<p>3 FD道場</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ルールの説明を聞く。 ○FDを配る。 <ul style="list-style-type: none"> ・カゴに入っているFDをクラスの代表者が一人一人に配る。 ○活動をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・IIIグループは4級から、IIグループは3級から、Iグループは1級又は初段から行う。 ・IIIグループは青い台に座り、順番に活動を行う。また、4級のターゲットリングにFDを投げ入れる練習を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・きまりとルールをホワイトボードにカードを貼りながら確認する。（「人にぶつけない（ぶついたら謝る）」「一方方向で投げる」「投げている場所に入らない」） ・分かりやすいように、ビブスと同じ色のFDと同じ色のカゴを用意する。 ・動線をチェックし、安全を確認する。 				

ステージ	初段～4段					
	4級	4級	3級	2級	1級	
4	<p>キャッチ&シュートゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今回から、1組と3組、2組と3組、に順番で、二組同時に行う。 					<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの説明（実際に教員4人でやってみせる） ・Ⅲグループの動きを強調（走る、投げるなど）し、教員4名で全力で1分間行い、時間と得点を意識させる。 ・ホワイトボードに大きく得点を書き、自分のチームの得点分かるようにする。
まとめ 5分	<p>5 本時のまとめと次時の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ○本時のまとめをする。 ○挨拶をする。 ○Ⅰグループの生徒を中心に後片付けをする。 					<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察を行う。 ・MTに注目させる。 ・挨拶前に片付けを手伝うように言葉かけをする。

(3) 準備物

ビブス3色（緑・青・赤）、掲示物（学習内容、きまりなど）、FD道場の級の掲示シート、認定シール、認定証、メジャー、FD（24枚）、ターゲットリング（2台）、立ち入り禁止カード、カラーコーン（12個）、CDデッキ、ラジオ体操CD

【授業者による振り返り】

生徒同士と一緒に活動することに慣れてきたため、今回からはチームウォーミングアップは外し、FD道場、メインゲームに時間をかけることとした。FD道場では、Ⅱグループの生徒もかなり動きと技術を身に付けており、キャッチ（2級）にチャレンジする生徒も出てきた。6回目だが生徒は認定シールをもらうことが嬉しいようで、もらおうとガッツポーズを見せ、楽しそうに取り組んでいた。

キャッチ&シュートゲームでは、時間を意識させるために、速く動くよう促した。すると見ていた生徒は、ゲームの途中途中を全力疾走していた。また、2チーム同時に行うことで、相手と競う意識が出てきて、得点も気になる様子であった。最後の得点発表の場では、Ⅱグループの生徒とⅢグループの生徒が勝った瞬間にハイタッチをするなど、よい雰囲気ですべてを終らせることができた。2組は3組としか対戦できなかったのも、「1組とも対戦したい!!」と言っていた。ゲームへの期待感も出てきたと感じている。

【本時の展開】（7／8時間） 9月27日（火）（35分授業）

（1）本時のねらい

- Iグループ：メインゲームの練習では、作戦を考える。
- IIグループ：メインゲームの練習では、自分の動きを理解する。
- IIIグループ：友達と一緒にメインゲームに参加する。

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て
は じ め 7 分	<p>1 集合・整列・挨拶・出席確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>ステージ</p> <p>△1組（緑） △2組（青） △3組（赤）</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ピブスを配る。 ○活動内容を知る。 <p>2 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ラジオ体操をする。 <p>図-1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>ステージ</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・予め引いてある体育館のラインの上に立って行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとにピブスを着て並ぶよう促す。 ・生徒の出席確認、健康観察。 ・学習の始まりが意識できるように静かに注目させてから、姿勢を正して挨拶ができるようにする。 ・配りやすいようにカゴに番号順に入れておく。 ・活動に見通しがもてるように本時の学習内容とポイント、授業内容をカードで示して説明する。 ・ぶつからない間隔にライン上の目印の位置に立たせる（図-1参照）。
な か 23 分	<p>3 キャッチ&シュートゲームの作戦を考える</p> <p>4 キャッチ&シュートゲームの部分練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を立てて変わった箇所を意識しての練習。 ・まず、1組と2組が練習し、その次に2組と3組が練習する。 ・1回の練習時間は3分間。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1組、2組、3組にそれぞれ体育担当教員が付き、作戦を考えさせる（IIグループが回収しに行くことを意図的に入れさせる）。 ・プリントに記入し、作戦を考えさせる（記入は生徒の発言を教員がプリントに記入してもよい）。 ・作戦で新しくなった箇所を意識した練習（部分練習でも良いし、通しての練習でも良い）
ま と め 5 分	<p>5 本時のまとめと次時の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ○整理運動をする。 ○本時のまとめをする。 ○挨拶をする。 ○Iグループの生徒を中心に後片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察を行う。 ・MTに注目させる。 ・挨拶前に片付けを手伝うように言葉かけをする。

(3) 準備物

ビブス3色(緑・青・赤)、掲示物(学習内容、きまりなど)、FD道場の級の掲示シート、認定シール、認定証、メジャー、FD(24枚)、ターゲットリング(2台)、立ち入り禁止カード、カラーコーン(12個)、CDデッキ、ラジオ体操CD

【授業者による振り返り】

今回は時間割の変更により35分間の授業であった。FD道場を取り止め「キャッチ&シュートゲームの作戦を考える」、「練習」の2つに絞って行った。生徒達にとって、作戦を考えることは初めての経験だったので成り立つか心配だったが、Iグループの生徒を中心に、教員の質問に答える形で気を付けることや、うまくいっていない場所(時間がかかる場所)の話し合いができていた。また、キャッチしやすいFDの投げ方を生徒同士で教え合う姿も見られた。

実際のゲームの練習では、得点を付けなかったことで、モチベーションが下がってしまったが、ゲームを考えることで、ゲーム中でFDのスローをキャッチするために意識すべき場所が明確化されたようで、声をかけてスローしてもらおうシーンが増えてきている。

今回は、あまり内容を盛り込み過ぎなかったことで、整理運動まで行なうことができた。次回も時間に余裕を持って授業を進めていきたい。

	<ul style="list-style-type: none"> ・Ⅲグループは青い台に座り、順番に活動を行う。また、4級のターゲットリングにFDを投げ入れる練習を行う。 ・電子ホイッスルが鳴ったら終了し、FDを中央のカゴに入れる。 <p>4 キャッチ&シュートゲーム（別紙参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・順番は、第1ゲームが『1組と2組』、第2ゲームが『1組と3組』、第3ゲームが『2組と3組』の順で行なう。 ・空いた組はステージ上で作戦を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前回の作戦のポイントを説明する。 ・それぞれの組の目標得点を確認する。 ・ホワイトボードに大きく得点を書き、自分のチームの得点を意識させる。
ま と め 5 分	<p>5 本時のまとめと次時の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ○整理体操をする。 ○本時のまとめをする。 ○挨拶をする。 ○ⅠグループとⅡグループの生徒は後片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察を行う。 ・MTに注目させる。 ・挨拶前に片付けを手伝うように言葉かけをする。

（3）準備物

ビブス3色（緑・青・赤）、掲示物（学習内容、きまりなど）、FD道場の級の掲示シート、認定シール、認定証、メジャー、FD（24枚）、ターゲットリング（2台）、立ち入り禁止カード、カラーコーン（12個）、CDデッキ、ラジオ体操CD

【授業者による振り返り】

今回が最後の検証授業となった。FD道場では、予想以上に動きと技術の向上が見られ、4段まで到達した生徒が3名いた。またⅢグループの生徒も、検証授業中にFDを投げられるようになった生徒も数名いた。

ビブスの配付、FDの準備や、後片付けを生徒が行うことなど、今まで湘南養護学校では行ってこなかったことを積極的に取り入れた。予想以上によく動き、体育の授業を生徒と一緒に作っている感覚を味わった。8回目の授業ではほとんど言葉かけがなくても生徒が自分から動いてくれた。

4 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もとに、分析の視点と方法[第3章1-(7) P14]に沿って分析し、FD道場を通してメインゲームに必要な動きづくりができたかを検証する。またゲームにおいて、仲間と共に活動できるようになったかを考察していくこととする。

(1) FDの動きについて

ここでは、生徒一人一人がゲームに必要な動きを身に付けたかについて検証する。映像から何時間目の授業でどの程度の段階の動きが身に付いたのかを検証し、考察した。(各級・段の動きづくりの段階はP20表8を参照)尚、各グループを2班に分けて示している。

ア IIIグループの動きづくりの段階の変化

<結果>

図6-1はIIIグループの生徒R、S、T、Uの動きづくりの段階の変化である。Sは4級が認定された。RとUは6級が認定された。Tは7級に挑戦したが、8級の認定で終了した。なお、IIIグループは、6・7時間目はメインゲームの動きづくりとしてターゲットリングにFDを通す動きづくり(4級)を行った。

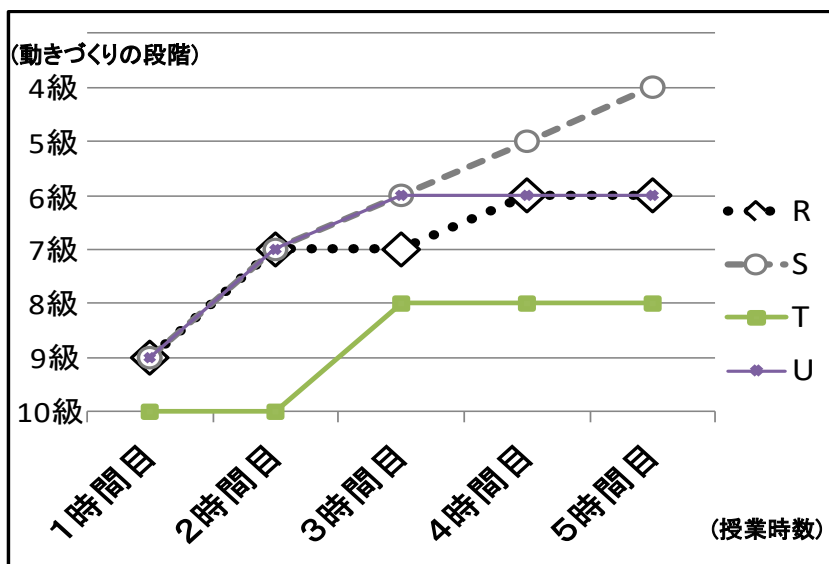


図6-1 IIIグループの生徒の動きの変化(生徒R~U)

図6-2はⅢグループの生徒V、W、Xの動きづくりの段階の変化である。VとXは6級が認定された。Xは2回目の授業で7級が認定された。Wは2回目の授業で8級が認定されたが、7級への認定はされなかった。

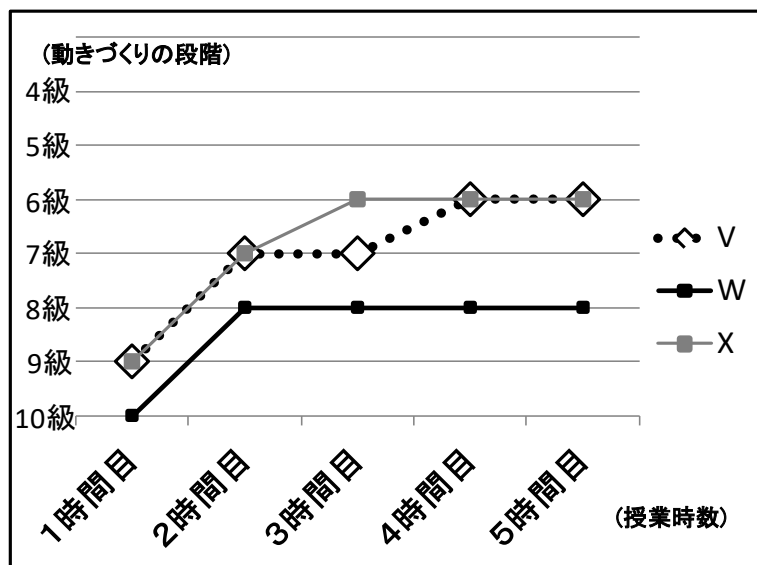


図6-2 Ⅲグループの生徒の動きの変化

<考察>

Ⅲグループの到達目標は7級であり、7名中5名が認定された。また、TとWは8級までの認定となり、手から離すことはできるが、FDを投げるために必要な10級～8級までの動きを順に速く行い、腕をテイクバックから身体の前方に伸ばしながらFDを手から離すことは難しく、FDを飛ばすことはできなかった。しかし、FDを持つこと、バックハンドスローの姿勢が身に付いた。6級以上も5名が認定され、重度知的障害のある生徒がFDのバックハンドスローを身に付けることができたと言える。FDを持つ・バックハンドスローの姿勢・FDを手から離す動きが身に付くと、これらを順に速く行い、腕をテイクバックから身体の前方に伸ばしながらFDを手から離すことでFDが飛ぶことから、バックハンドスローの動きが身に付いたと考えられる。

イ IIグループの動きづくりの段階の変化

<結果>

図7-1はIIグループの生徒I、J、K、L、Mの動きづくりの段階の変化を表したものである。I、J、K、Mは最終日には1級が認定された。Lは5級に認定されるまで3時間を要していたが、最終日には2級に認定された。

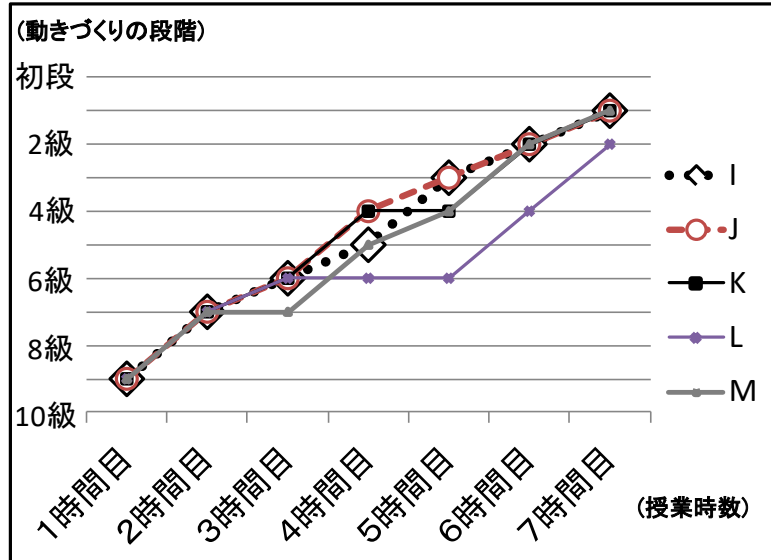


図7-1 IIグループの生徒の動きの変化 (生徒I~M)

図7-2はIIグループの生徒N、O、P、Qの動きづくりの段階の変化である。N、O、Pの3名が1級に認定された。Pは3級に認定されるまで2時間を要した。NとOは1時間ごとに昇級し、1級が認定された。Qは1時間目と6時間目が欠席であり、4級までの認定となった。

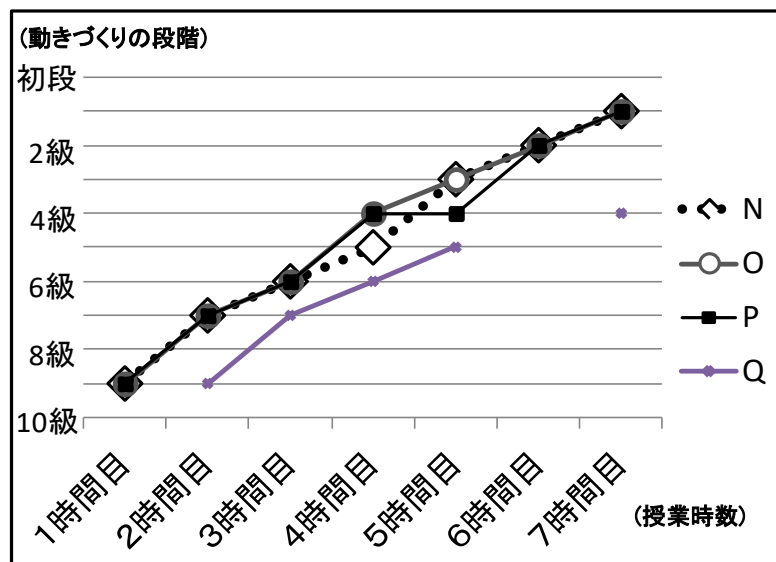


図7-2 IIグループの生徒の動きの変化 (生徒N~Q)

<考察>

Ⅱグループの到達目標は2級であり、9名中8名が認定された。また、5名が1級に認定された。Ⅱグループでは、なかなか動きの習得ができずに、級が進まない生徒が3名いた（Lが5級KとPが3級）。5級に認定されるまで3時間を要したLは、腕の振りとリリースの（FDを手から離す）タイミングが合わず、遠くへ飛ばす動きを身に付けることに時間がかかったが、教員と1対1で練習することでリリースのタイミングをつかみ、5級の認定を受けた。3級の認定に時間を要したKとPは、FDを連続してターゲットリングに入れることに難しさを感じていたが、1枚もターゲットリングに入れることができないのではなかったため、意欲を失うことなく何度も挑戦することができ、3級の認定を受けた。特定の級の認定に時間がかかった生徒も、最終日にはキャッチの動きがある1級、2級まで到達することができていた。Qは能力的にはⅡグループであるが、他の生徒との相性で、Ⅲグループと一緒に活動していたため活動量が他のⅡグループの生徒と比べると少なくなり、4級までの認定となった。

Q以外の生徒が2級まで到達した要因として、2級までの動きづくりである「遠くに飛ばす」「ねらって投げる」「飛んできたFDをキャッチする」という動きを身に付けることができたことを示しており、また、FDの特徴である、「握りやすい」「比較的真っ直ぐ飛ぶ」「飛ばしやすい」という3つの要素が関係しているとも考えられる。また、他の球技のボールとは違い、ゆっくり飛ぶことも、Ⅱグループの生徒のほとんどが1～2級まで合格できたことに関係していると考えられる。さらに、動きづくりの段階の設定が学習のゆっくりさのある生徒にとっても「少しがんばればできる」というレベルに合っていたため、練習を重ね、認定への挑戦をし続けられたとも考えられる。

ウ Iグループの動きづくりの段階の変化

<結果>

図8-1はIグループの生徒A、B、C、Dの動きづくりの段階の変化である。最終日には、全員が初段以上に認定された。Aは初段、Bは2段まで到達できた。Cは最終日は欠席であったが、6時間目に3段まで到達した。Dは最終日以外は順調に級・段の認定を受けていたが、最終日の4段（スロー&ラン&キャッチ）は認定されずに、3段となった。

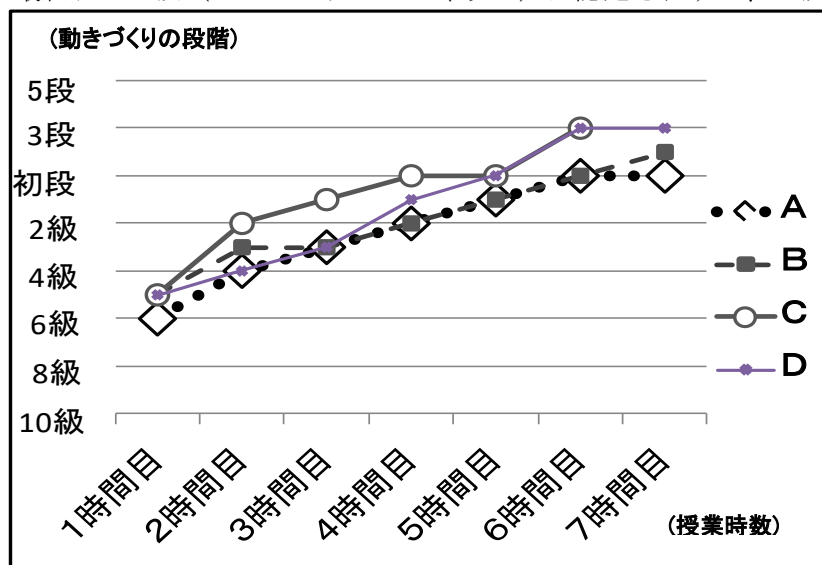


図8-1 Iグループの生徒の動きの変化（生徒A～D）

図8-2はIグループの生徒E、F、G、Hの動きづくりの段階の変化である。Eは4段、GとHは5段が認定された。Fは欠席が多く、授業への参加が難しい生徒であるが5回の授業に参加し、最終日には2段が認定された。

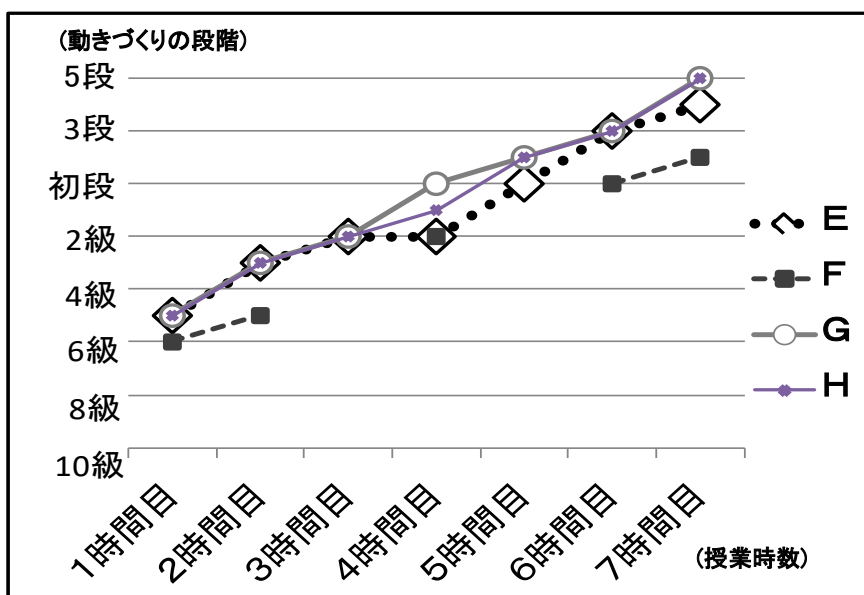


図8-2 Iグループの生徒の動きの変化 (生徒E~H)

<考察>

Iグループの到達目標は3段であり、8名中5名が3段以上に認定され、うち2名が5段に認定された。段への挑戦は、ペアでの動きとなることから、段の認定は2人が同時となる。Aが初段、BとFが2段までの認定となった。初段からは移動を伴うスロー&キャッチの動きとなり、生徒はその場でのスロー&キャッチと違って移動しながら、飛んでくるFDを目でしっかり確認し、それを手でつかむ動きに難しさを感じていたため、授業内で認定されなかったと考えられる。Fは授業に参加した回数が他の生徒より少なかったため、2段までの認定となった。

5名の生徒が3段以上に認定されたことは、FDの特徴である「握りやすい」「比較的真っ直ぐ飛ぶ」「飛ばしやすい」ことにより、生徒にとって難しい移動を伴うスロー&キャッチの動きの習得につながったと考えられる。また、これまでの球技の経験から身に付けていたボール操作の動きが発揮できたことも動きづくりにつながったと考える。

(2) 身に付けた動きをゲームで発揮できたか

ここでは、FD道場で身に付けた動きを、メインゲームである「キャッチ&シュートゲーム」において発揮できたかについて検証する。FD道場において、キャッチ&シュートゲームを成立させるために生徒が身に付けた動きは「スロー（10級～3級）」「キャッチ（2級）」「スロー&キャッチ（1級）」「スロー&ラン&キャッチ」である。（P20表8参照）

ア ターゲットリングへシュートするまでの所要時間の変容（6級～8級認定者）

<結果>

図9はメインゲームにおけるクラスごとの（6～8級認定者）ターゲットリングへシュート（8枚）するまでの所要時間を4時間目と8時間目で比較したものである。1組は、4時間目66秒から8時間目は47秒で19秒短縮した。2組は68秒から42秒で26秒短縮した。3組は52秒から38秒で14秒短縮した。

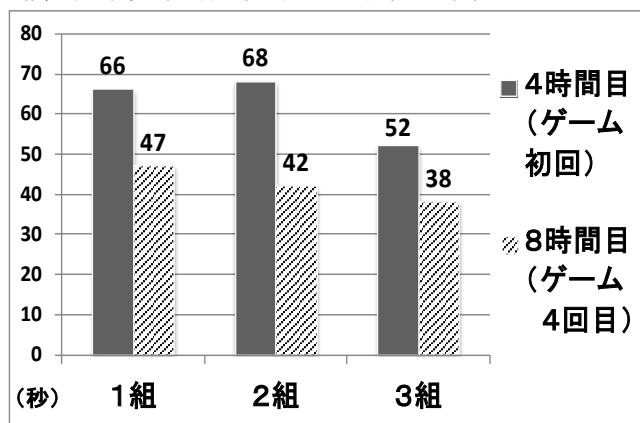


図9 ターゲットリングへシュートするまでの所要時間の変容（6級～8級認定者）

<考察>

全クラスにおいてターゲットリングへのシュートをするまでの所要時間が短縮し、ターゲットリングに近づいて、FDを手から離す動きが身に付いたと考えられる。キャッチ&シュートゲームに向けてFD道場で身に付けた動きは「スロー」の中の「FDを手から離す」動きである。4時間目（ゲーム初回）には、FDを手から離すことが難しく、シュートをするまでに時間がかかっていたが、スモールステップの段階を踏むことで、手から離すことができるようになった。また、ターゲットリングに向かってのシュート（手から離すこと）を理解することで、キャッチ&シュートゲームの参加につながったと考えられる。

イ スロー&キャッチの成功率の変容（1～2級認定者）

<結果>

図10はメインゲームにおけるクラスごとの1～2級認定者のスロー&キャッチの成功率の4時間目と8時間目を比較したものである。スロー&キャッチの成功とは、1～2級認定者がスローしたFDを指定したゾーン内で相手キャッチできることを成功とした。1組は4時間目が62.5%から8時間目には75.0%で12.5ポイント上昇した。2組は25.0%から87.5%で62.5ポイント上昇した。3組は50.0%から81.3%で31.3ポイント上昇した。

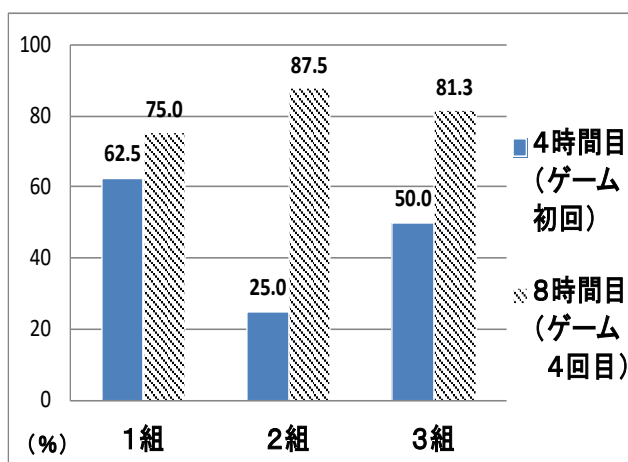


図10 スロー&キャッチの成功率の変容（1～2級認定者）

表 10 は、4 時間目と 8 時間目のスローの本数とスローの成功本数の変容である。3 分間でのスロー本数は、全クラスとも 4 時間目は 8 本だったが 8 時間目は 16 本になり、8 本の増加であった。スローの成功本数を比較してみると、1 組が 4 時間目が 5 本であったのに対し 8 時間目が 12 本、2 組が 2 本から 14 本、3 組が 4 本から 13 本と全ての組で 2 倍以上の成功本数となった。なお、1～2 級認定者は、1 組が 4 名、2 組が 2 名 3 組が 3 名であった。

表 10 4 時間目と 8 時間目のスロー本数と成功本数の変容

ゲーム時間 (3分)	4 時間目	8 時間目
1 組 (4名)	5 / 8	12 / 16
2 組 (2名)	2 / 8	14 / 16
3 組 (3名)	4 / 8	13 / 16

<考察>

1～2 級が認定された生徒は、スローの成功率が上昇したことから、ねらってスローする動きが身に付いたと考えられる。FD 道場の当初は、手首を使って FD に十分な回転を与えることができず飛行が安定しなかったが、「遠くに飛ばす動き」「ねらって投げる動き」など、FD の本来の楽しみである投動作のいろいろな動きを FD 道場で身に付けることで、安定した飛行で飛ばすことができるようになったと考えられる。また、作戦タイムの時間を取り、どのように行えば、たくさん点数が入るのかを話し合い、相手と目を合わせてタイミングを図ったり、名前を呼び合ったりして声をかけるなどすることを確認し、ゲームで実践したことで成功率が上がったと考えられる。

スローの成功率の上昇は 1～2 級認定者の「スロー」の動きが身に付いたことだけに起因しているものではない。初段以上の認定者が 1～2 級の認定者のスローを「キャッチ」する動きを身に付けたことも大きな要因である。そのこともスローの成功率の上昇につながったと言える。

ウ シュート成功率の変容 (初段以上の認定者)

<結果>

図 11 はメインゲームにおける、クラスごとの初段以上の認定者のシュート成功率を 4 時間目 (ゲーム初回) と 8 時間目 (ゲーム 4 回目) を比較したものである。シュートは的に当たったものを成功とした。1 組は 4 時間目 (ゲーム初回) が 62.5% であったのに対して、8 時間目 (ゲーム 4 回目) は 87.5% で 25 ポイント上昇した。2 組は 62.5% から 81.3% となり 18.8 ポイント上昇した。3 組は 87.5% から 100% となり 12.5 ポイント上昇した。

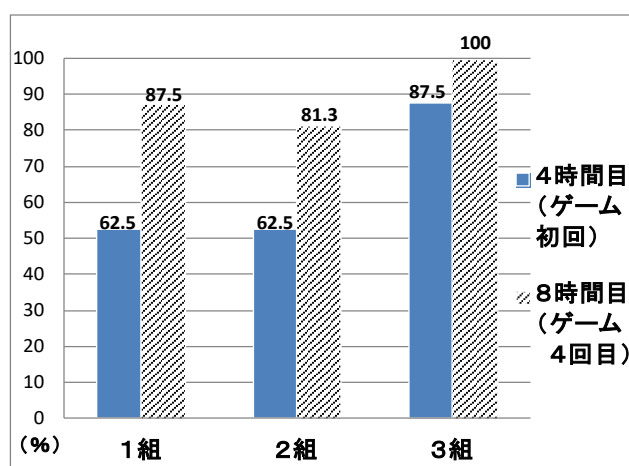


図 11 シュートの成功率の変容 (初段以上の認定者)

表 11 は 4 時間目と 8 時間目のシュート本数とシュートの成功本数の変容である。3 分間でのシュート本数は、全クラスとも 4 時間目は 8 本だったが 8 時間目は 16 本になり、8 本の増加であった。シュートの成功本数を比較してみると、1 組が 4 時間目が 5 本であったのに対し、8 時間目が 14 本、2 組が 5 本から 13 本、3 組が 7 本から 16 本と全ての組で 2 倍以上の成功本数となった。なお、各クラスの初段以上の認定者は 1 組が 2 名、2 組が 3 名、3 組が 3 名であった。

表 11 4 時間目と 8 時間目のシュート本数と成功本数の変容

ゲーム時間 (3分)	4 時間目	8 時間目
1 組 (2名)	5 / 8 本	14 / 16 本
2 組 (3名)	5 / 8 本	13 / 16 本
3 組 (3名)	7 / 8 本	16 / 16 本

<考察>

初段以上が認定された生徒は、シュートの成功率が 2 倍以上上昇したことから、的をねらって投げる動きが身に付いたと考えられる。FD 道場の当初は、手首を使って FD に十分な回転を与えることができずに飛行が安定しなかったが、FD 道場の級・段が進み、「遠くに飛ばす動き」「狙って投げる動き」「仲間が取りやすい場所にスローする動き」と、いろいろな動きを身に付けることで、的をねらって投げるための動きのポイントがわかったと考えられる。また、シュートの本数が 2 倍に増えているので、キャッチ&スローの動作を素早く行うことができるようになったと考えられる。

(3) 仲間と共に活動できたか

「仲間と共に活動できたか」についてキャッチ&シュートゲーム（P23 図5）において、ゲームの始まりのプレイである6～8級ゾーン内で初段以上の認定者が6～8級認定者をサポートしてFDを一緒に運び、ターゲットリングにシュートする活動から検証する。

ア キャッチ&シュートゲームのターゲットリングにシュートするまでの所要時間の変化

表 12 サポートと受け入れの生徒のペア

ペア番号	1	2	3	4
サポート	B	A	H	G
受け入れ	R	S	W	X

表 12 はターゲットリングにシュートする場面での、初段以上の認定者が6～8級認定者をサポートする場面での生徒のペアである。サポートはサポートをする生徒であり、受け入れはサポートを受け入れる生徒である。ゲーム初回からゲーム4回目まで、毎回同じペアで行っていた。

<結果>

図 12 はキャッチ&シュートゲームにおける初段以上の認定者が6～8級認定者の生徒をサポートしてFDをシュートするまでの1回あたりの所要時間（平均）を4時間目と8時間目で比較したものである。ペア1は、4時間目は16.5秒であったのに対し8時間目には10.5秒、ペア2は15.3秒から11.8秒、ペア3は17.3秒から12.7秒、ペア4は9.8秒から7.2秒と全てのペアで短縮した。

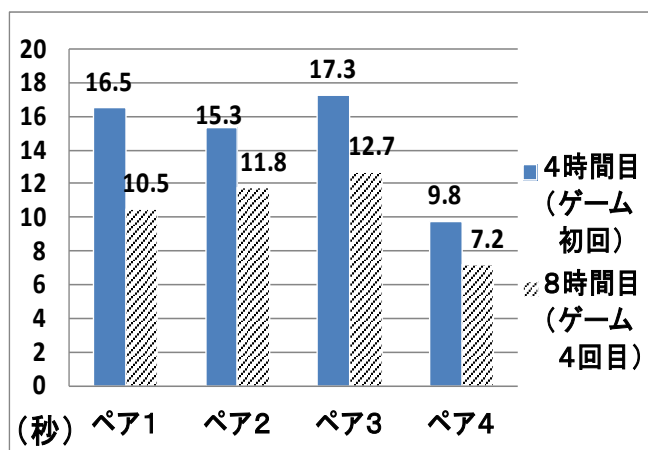


図 12 キャッチ&シュートゲームのターゲットリングにシュートするまでの所要時間の変化

<考察>

キャッチ&シュートゲームの初段以上の認定者が6～8級認定者をサポートしてシュートするまでの所要時間がどのペアも短縮した。活動の中で、誰と誰と一緒に運ぶのかを自分たちで決めて、毎回同じ生徒同士で運ぶことにより、初段以上の認定者が6～8級認定者の動きに合わせてサポートし、それを6～8級認定者が受け入れ、2人の動きがスムーズになったことが時間の短縮につながったと考えられる。

イ サポート方法の変化

ここでは、初段以上の認定者の6～8級認定者へのサポート方法の変化を見る。どのようにサポートし、FDをターゲットリングまで運んだのかを映像で分析する。

(ア) 本研究でのサポート方法の定義

表13はキャッチ&シュートゲームにおける初段以上の認定者の6～8級認定者へのサポート方法を整理し、「非言語的サポート」と「言語的サポート」、「サポートなし」に分類したものである。

表13 キャッチ&シュートゲームでのサポート方法の整理

非言語的サポート	言語的サポート	サポートなし
<ul style="list-style-type: none"> ・背中を押す ・腕を持つ ・FDを渡すのみ 	<ul style="list-style-type: none"> ・指差し言葉かけ ・言葉かけして、FDと一緒に持って走る 	

(イ) キャッチ&シュートゲームにおける初段以上の認定者の6～8級認定者へのサポート方法の変化

<結果>

図13はキャッチ&シュートゲームでの初段以上の認定者の6～8級認定者へのサポート方法の回数の推移をサポート方法別に示したものである。サポート回数は初回のゲームでも4回目のゲームも28回であった。非言語的サポートが17回から10回に減り、言語的サポートは4回から18回に増えている。サポートなしは7回から、0回になった。

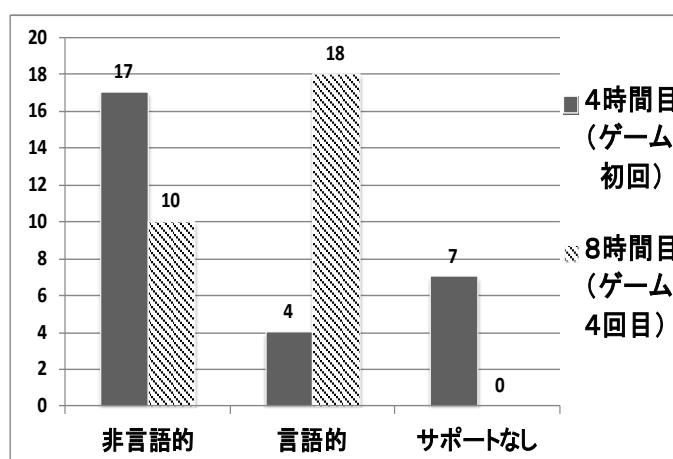


図13 キャッチ&シュートゲーム初回と4回目のサポート方法の変化

<考察>

初段以上の認定者の6～8級認定者へのサポート方法が非言語的サポートが減り言語的サポートが増え、サポートなしが無くなった。ゲーム初回は初段以上の認定者が6～8級認定者の生徒にどのように接していいのかわからず、「サポートなし」が7回出現したが、4回目のゲームでは0回となり、何らかのサポートを行っている。また、回を重ねるうちに、適切なサポート方法を考え、また、6～8級認定者もサポートを受け入れることができるようになったことから、ゲームでの動きをスムーズにするために必要なサポートと受け入れができるようになったと考えられる。

(4) FDの授業は楽しかったか

ここでは生徒がFDの授業が楽しかったかについて検証をする。Iグループへの事後アンケートにおける「FDの授業は楽しかったですか」「卒業後もFDをやりたいですか」への回答、授業を支援していた教員への「Ⅲグループの生徒がFDの授業は楽しいと感じていると思いますか」への回答から検証する。

ア Iグループへの事後アンケート「FDの授業は楽しかったですか」の回答（n=8）

図14は事後アンケート「FDの授業が楽しかったですか」の回答をグラフにしたものである。「とても楽しかった」が3名、「楽しかった」が4名であり、7名が肯定的な回答であった。「あまり楽しくなかった」と答えた生徒が1名であり、「楽しくなかった」と答えた生徒は0名であった。

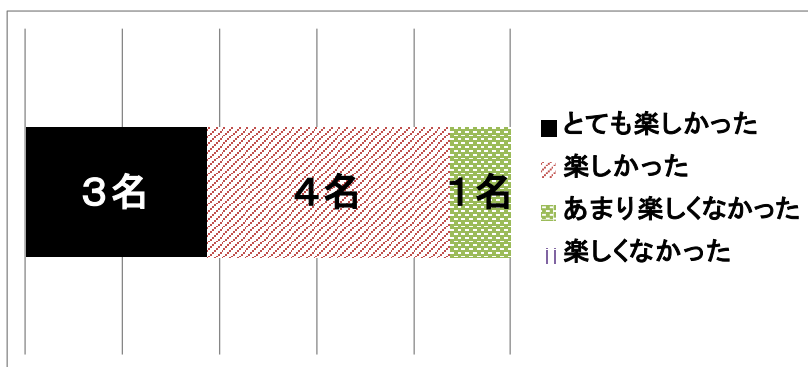


図14 事後アンケート「FDの授業は楽しかったですか」の回答（Iグループ）

イ 教員への事後アンケート「Ⅲグループの生徒がFDの授業は楽しいと感じていると思いますか」の教員からの回答（n=7）

図15は教員への事後アンケート「Ⅲグループの生徒がFDの授業は楽しいと感じていると思いますか」の回答をグラフにしたものである。7名中5名が「とても楽しかったと感じていると思う」と回答し、2名が「楽しかったと感じていると思う」と回答し、「あまり楽しくなかったと感じていると思う」「楽しくなかったと感じていると思う」と答えた教員は0名であった。

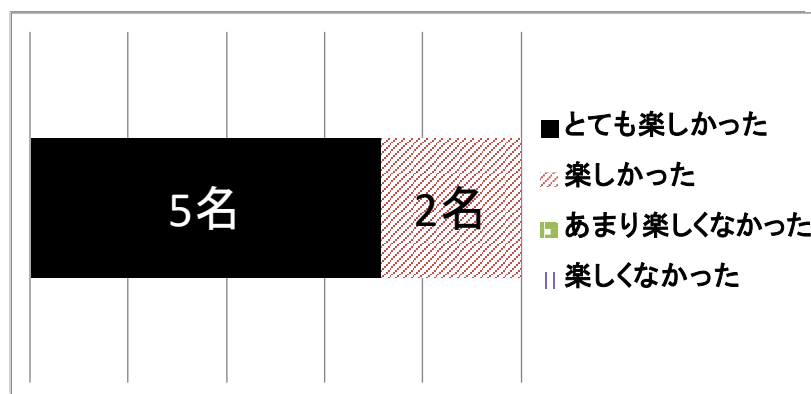


図15 教員への事後アンケート「Ⅲグループの生徒がFDの授業は楽しかったと感じていると思いますか」の回答

<考察>

「FDの授業が楽しかったか」については、Iグループの生徒8名中7名の生徒が肯定的な回答をしており、本検証授業が楽しかったことが伺える。また、教員対象にIIIグループの生徒についての事後アンケートでも、7名全員が「とても楽しかったと感じていると思う」「楽しかったと感じていると思う」と回答している。授業の振り返りシートの中で楽しかったという記述がみられたり、挑戦していた級・段に認定されるとガッツポーズが見られたり、ゲームで勝つと同じチームの仲間同士がハイタッチしたりするなどの行動が見られたこともあり、FDを楽しめたものと考えられる。

ウ Iグループへの事後アンケート「卒業後もFDをやりたいですか」の回答（n=8）

図16は「卒業後もFDをやりたいですか」の回答をグラフにしたものである。とてもやりたいと答えた生徒が1人であり、やりたいと答えた生徒と合わせると、5名の生徒が肯定的な回答をしている。「あまりやりたくない」と回答した生徒が3名であり、やりたくないと答えた生徒は0名であった。

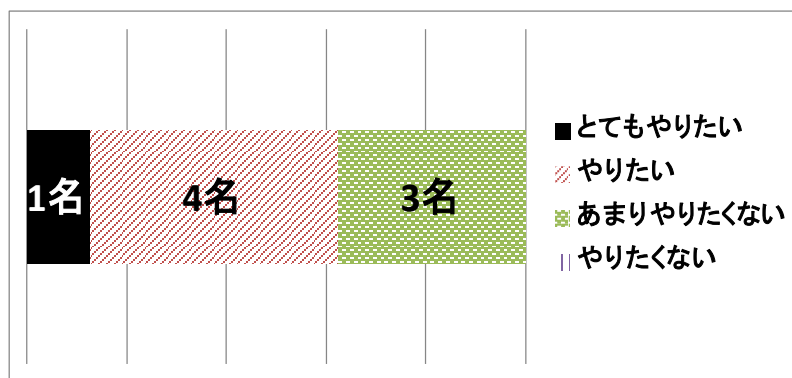


図16 事後アンケート卒業後もFDをやりたいですか？への回答

<考察>

「卒業後もFDをやりたいですか」の質問には5名の生徒が「とてもやりたい」「やりたい」と回答している。このことは、FDへの親しみを持つことができたと考えられ、生徒たちの余暇や卒業後の運動への取り組みにつながっていくことが期待できる数値と考えられる。

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果

本研究では、授業のユニバーサルデザインにより、運動種目の特性を楽しむことができる動きづくりの段階を構築することにより、仲間と共に活動できるゲーム展開につながる授業を提案することを目的に研究を進めてきた。

その結果、次のことが明らかになった。

球技：ターゲット型の授業において、ユニバーサルデザインによる場の設定や段階的なメインゲームに向けた動きづくりと、簡素化したゲームを通して、運動特性に触れながら仲間と共に活動できるようになった。

そして本研究の分析の視点である「FDの動きを身に付けることができたか」「FD道場で身に付けた動きをゲームで発揮できたか」「仲間と共に活動できたか」「FDの授業は楽しかったか」から、特別支援学校高等部第2学年の球技：ターゲット型の授業について、分析の視点と研究の成果（表14-1）、教材のユニバーサルデザインによる成果と対応する授業の階層（表14-2）、本研究でのユニバーサルデザインの視点と工夫及び効果（表14-3）、今後の展望について述べる。

表14-1 分析の視点と研究の成果

分析の視点	成 果
ア FDの動きを身に付けることができたか	FD道場を通して、24人中22人がバックハンドスローができるようになった。また、16名がゲームに必要な動きであるキャッチ&スローを身に付けることができた。
イ FD道場で身に付けた動きはキャッチ&シュートゲームで発揮できたか	キャッチ&シュートゲームに向けて、FD道場でゲームに必要な動きを身に付けることができた。「スロー」「キャッチ」「スロー&キャッチ」「スロー&ラン&キャッチ」の動きを使って、ゲームに参加し仲間と共に活動することができた。また、味方へのスローは、ゲームで発揮するスロー&キャッチやスロー&ラン&キャッチにおいても必要な動きであることが分かった。
ウ 仲間と共に活動できたか	初段以上認定者の生徒のサポートが、直接身体に働きかける非言語的サポートから言語的サポートになったことから、ゲームでの動きをスムーズにするために必要なサポートと、6～8級認定者のそれに対する受け入れができるようになり、仲間と共に活動できるようになったことが考えられる。
エ FDの授業は楽しかったか	15名中14名が肯定的な回答となり、今回のFDの授業が楽しかったことを示している。また、Iグループの生徒は、FDを卒業後の余暇活動として5名が「とてもやりたい」「やりたい」と答えていたことから、卒業後の余暇活動の1つとして捉えることができたと考えられる。

表14-2 教材のユニバーサルデザインによる成果と対応する授業の階層

教材	成果	授業の階層
「FD道場」	<ul style="list-style-type: none"> ・認定シール板、認定シールをすることにより、昇級や昇段を楽しみながらFDの動きを身に付けることができた。 ・体育館掲示物による活動内容の視覚化で、生徒が取り組む動きを確認しながら行うことができた。 ・Ⅲグループの生徒も7名中5名がFDのバックハンドスローの投動作の動きを身に付けることができた。 ・スモールステップで級が上がるように動きづくりを設定し、各発達段階に応じた動きを身に付けることができた。 	参加理解習得
「チームウォーミングアップ」	<ul style="list-style-type: none"> ・違うグループ同士の生徒が共に活動することに慣れるために行なった。Ⅰグループの生徒がⅢグループの生徒のサポートを行い、Ⅲグループの生徒はそれを受け入れることができた。共に活動するという意識が持てた。 	参加
「キャッチ&シュートゲーム」	<ul style="list-style-type: none"> ・簡素化したルールにより、学年全員が同じ種目に同じ空間で参加することができた。 ・学習内容を掲示して視覚化することで、Ⅱグループ・Ⅲグループの生徒がゲームを理解して参加することができた。 ・生徒同士のサポートと受け入れが次第にスムーズになり、ゲームが盛り上がり、上手くいった時には他グループの生徒間でのハイタッチや、他の生徒を応援する場面が見られた。 	参加理解

表14-3 本研究におけるユニバーサルデザインの視点と工夫及び成果

指導方法の工夫の視点	教材	工夫及び成果
ルールの明確化	FD道場	・「級や段を認定されたらシールを認定証に貼る」というルールを明確化し生徒が理解して動くことができた。
	キャッチ&シュートゲーム	・ゲームのルールを簡素化し、最大2人までのスロー&キャッチの動きで成立するチームゲームとすることで、生徒たちだけで取り組むことができた。
焦点化	FD道場	・各級・段で身に付ける動きを1つにすることで、一つ一つ動きを身に付けることができた。
	キャッチ&シュートゲーム	・ゲームで使う動きを少なくし、決まった動きで参加できるゲームにすることで、全員が参加できるゲームとなった。
スモールステップ化	FD道場	・動きの発達段階に合わせて級の内容を設定することで、段階的にFDの動きを身に付けることができた。
視覚化	FD道場	・壁に貼ってある写真と説明を見て取り組むことができ、生徒が活動内容を理解して取り組むことができた。
	キャッチ&シュートゲーム	・立ち入り禁止カードなどを使って視覚的に分かるようにすることで、ルールを理解してゲームに取り組むことができた。

2 今後の展望

(1) FDの他校種への活用

今回の成果の一つとして、発達段階に応じた動きを身に付けることができたことがある。発達段階が2～4歳であるⅢグループの生徒がリムを持つことから始め、バックハンドスローを身に付けることができたことから、未就学児の運動遊びにFDを取り入れることができると考えられる。また、発達段階が5～6歳であるⅡグループでは「遠くへ投げる」「ねらって投げる」「キャッチする」ことを身に付けることができたことから、幼稚園から小学校低学年はそれらの動きを使ったゲームを楽しむことができると言える。さらに、発達段階が6歳以上であるⅠグループの生徒がスロー&ラン&キャッチの動きを身に付け、ゲームで活用し、FDが楽しかったと答えていることから、小学校低学年以上の児童生徒が楽しむことができると考えられる。このようにFDは、児童生徒が様々な発達段階に応じて運動の特性に触れながら楽しむことができ、他校種の体育授業でのFDの活用が期待できる。

(2) ターゲット型ゲーム「キャッチ&シュートゲーム」について

本研究における授業のユニバーサルデザインの一環として、生徒の実態・発達段階を踏まえ、「キャッチ&シュートゲーム」について視覚化された場の設定とルールの特化を図った。これにより、教員の支援をほとんど必要とせず、生徒達によるゲーム参加が可能となった。生徒の実態を丹念に調べ、実態に合わせたゲームを構築することにより、学習理解と習得につながると考える。今後も運動の特性を味わい運動をすることが楽しいと感じられる体育授業を作ることが大切であると考えます。

(3) FDの余暇活動へのつながり

神奈川県には「かながわ障害者フライングディスク協会」があり、多くのイベントが開催されている。授業を通してFDの動きを身に付けることにより、生徒の卒業後の余暇活動としての選択肢を広げることができると考える。今後、校内の体育的活動や家庭での余暇活動として継続的にFDを行うことができるようにし、これにより、教員や友達、家族と共にFDを楽しんでもらいたいと考える。

3 最後に

今回の検証授業を通して、自分自身が改めて学んだことは、生徒の実態に合わせた授業の工夫により特別支援学校の体育の授業においても学年全員で同じゲームを同じ場で行なうことができるということであった。生徒の発達段階を丁寧に調べ、生徒にあった教材を選び、教具を工夫することで、皆で体育の授業を楽しむことができると分かった。これまで「体育が嫌い」と話していた生徒が、FDに熱中する姿や、大勢が集まるような場が苦手な生徒が仲間に促されてゲームに参加している様子、また、メインゲームで仲間を応援する姿、仲間とハイタッチする姿など、生き生きと運動に取り組む生徒を見て、仲間と共に活動する楽しさをもっと味わってほしいと思うとともに、これこそが、体育・スポーツのもつ素晴らしさなのだと感じた。これからも生徒の実態にあわせた授業の工夫をすることで、体育・スポーツのもつ素晴らしさを伝える体育の授業を目指していきたい。

最後になりましたが、本研究を行うにあたり、大変お忙しい中、検証授業にたくさんの協力を頂いた湘南養護学校の藤井校長をはじめ、高等部第2学年・他学年、その他の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指導、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所員の方々に深く感謝申し上げます。そして、検証授業に

あたり、いつも前向きに、元気に取り組んでくれた湘南養護学校高等部第2学年の生徒の皆さん、また協力して下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。

【引用文献・参考文献】

- 1 『特別支援教育資料』 文部科学省、平成 17 年 6 月
- 2 『特別支援教育資料』 文部科学省、平成 27 年 6 月
- 3 井上ら「知的障害者である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校に在籍する児童生徒の増加の実態と教育的対応に関する研究」 独立行政法人国立特別支援教育総合研究所、平成 22 年 3 月
- 4 藤田裕司「特別支援教育論考（3）」 大阪教育大学障害児教育研究紀要 第 33 号、2010 年 10 月
- 5 渡邊貴裕、橋本創一、菅野敦、中村勝二「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 発達障害システム学研究第 6 巻 2 号、2007 年
- 6 後藤邦夫『バリアフリーをめざす体育授業』 杏林書院、2001 年 4 月
- 7 島健「フライングディスクにおけるスローの指導順序に関する一考察」 上智大学体育 33 pp5 - pp21、2000 年 3 月
- 8 桂聖・小貫悟・日本授業UD学会編著『授業のユニバーサルデザイン V o 1 . 8』 東洋館出版社 2016 年 1 月
- 9 『特別支援教育資料』 文部科学省、平成 26 年 6 月
- 10 中川一彦「特殊教育諸学校における体育教員の現状における一考察」 スポーツ教育学研究、1994 年
- 11 『特別支援学校学修指導要領解説 総則編等（高等部）』 文部科学省、平成 21 年 12 月
- 12 『高等学校学習指導要領解説 保健体育・体育編』 文部科学省、平成 21 年 12 月
- 13 岸田朋子「知的障害者への「大人の塗り絵」を用いた余暇指導とそのスキルの向上が対象者とその家族に与える影響の検討
- 14 蝶間林俊夫、島健、新井ケ健之「フライングディスクのバックハンドスローとサイドアームスローの比較研究」 上智大学体育学会紀要、1994 年 3 月
- 15 日本ドッジビー協会ウェブサイトより <http://www.dbja.jp/main/products/dodgebee.php>
- 16 菅原祐司「体育授業における動きづくりの視点が共有できるステップ表の作成」 神奈川県立体育センター長期研究研修報告書 平成 24 年
- 17 UDL 情報センターウェブサイトより <http://www.andante-nishiogi.com/udl/>
- 18 小林芳文『ME P A - R ムーブメント教育・療法プログラムアセスメント《手引き》』 日本文化科学社、2005 年 2 月
- 19 小林芳文『障害の重い児（者）が求めるムーブメントプログラム-ME P A - II R の実施と活用の手引』 文教資料協会 2014 年 7 月