

第65回宮崎県学校体育研究発表大会

特別支援学校部会

1 研究主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するとともに、継続するための資質・能力を育む体育科・保健体育科学習～児童生徒一人一人の思考力、判断力、表現力等を養う授業の創造と展開～

2 日 程

| 9:00 8:45 | | 9:35 9:10 | | 10:30 9:25 | | 11:30 10:20 | | 13:40 12:30 | | 14:40 14:30 | | 15:40 15:30 | | 16:05 15:55 | |
|--------------|------|--------------|-------|---------------|--------|----------------|-------|----------------|----------|----------------|---------|----------------|-----------|----------------|-------------|
| 受付 | 開会行事 | 説明概要 | 研究明概要 | 公小開学校業 | 公中開学校業 | 講演・解説 | 講演・解説 | 昼食・休憩・移動 | 昼食・休憩・移動 | 公特別開別授業 | 公特別開別授業 | 公高等開等授学校業 | 公高等開等授学校業 | 指導な助が言り(全体) | 指導な助が言り(全体) |
| (10分) | | (15分) | (45分) | (50分) | (60分) | (70分) | (50分) | (50分) | (50分) | (15分) | | (10分) | | | |
| 会場：小林市市民体育館 | | | | | | | | 会場：県立小林高等学校 | | | | | | | |

3 公開授業

| 種 別 | 学 年 | 单 元 | 発 表 者 |
|--------|---------------|---------------------|-------------------------|
| 特別支援学校 | 高等部 第123学年 | 球技 (ネット型：バレーボール) | 県立小林こすもす支援学校 教諭 山口智佳 |

4 授業研究会 (今回は日程内に計画できなかったため、公開授業後に参加者を限定して実施)

| 部 会 | 役 職 | 氏 名 | | |
|--------|-------|------------------------------|----------|---------------|
| 特別支援学校 | 指導助言者 | 日本体育大学体育学部 | 准教授 | 村井 敬太郎 |
| | 進 行 | 県立日向ひまわり支援学校 | 教諭 | 中竹 寿文 |
| | 記録者 | 県立小林こすもす支援学校 県立小林こすもす支援学校 | 教諭 教諭 | 山口 悠介 那須 葵 |

研究主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、
豊かなスポーツライフを実現するとともに、
継続するための資質・能力を育む体育科・保健体育科学習
～生徒一人一人の思考力、判断力、表現力等を養う
授業の創造と展開～

(I) 統一性を踏まえた指導内容の一層の充実及び 指導と評価の一体化

(2) 「主体的・対話的で深い学び」の実現
(3) 共生の視点に立った指導内容の充実

(I) 統一性を踏まえた指導内容の一層の充実 指導と評価の一体化

実現状況を判断する目安

本時

本時の学習

I段階の生徒

- A 仲間と話し合う場面で、自分の考え方や意見を伝えることができる。
 - B 仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見出し、伝えることができる。
 - C 仲間と話し合う場面で、選択肢の中から考え方や意見を伝えることができる。

Ⅱ段階の生徒

- A 仲間と話し合う場面で、自分の考え方や意見を伝え、チームへの関わり方を見付けることができる。
 - B 仲間と楽しむための活動方法や修正の方法を発見し、伝えることができる。
 - C 仲間と話し合う場面で、チームの意見や考え方を聞き、チームへの関わり方を教師と一緒に見付けることができる。

本県学校体育研究会において、小中高特の「つながりのある学習」を展開する中で、体育科・保健体育科が育成を目指す3つの資質・能力を児童生徒が身に付けるための3つの基本方針に沿って、研究を進めた。

1つ目の「系統性を踏まえた指導内容の一層の充実、指導と評価の一体化」については、小学校から中学校までの学習指導要領解説を参考に、小学部Ⅰ段階から高等部Ⅱ段階までを7つの段階に分け、このような『実現状況を判断する目安』を作成した。

本時の学習では、赤枠の部分を取り扱った。

本時の目標

I 段階

仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を発見し、伝えることができる。

評価基準

- A 仲間と話し合う場面で、自分の考え方や意見を伝えることができる。
 - B 仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を発見し、伝えることができる。
 - C 仲間と話し合う場面で、選択肢の中から考え方や意見を伝えることができる。

本時の学習では、『運動実践につながる態度に関する思考力、判断力、表現力等』における、高等部Ⅰ段階とⅡ段階を取り扱った。

これをもとに、段階ごとの目標と評価基準を設定した。

高等部Ⅰ段階の本時の目標は、「仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を発見し、伝えることができる。」とした。

この目標に対して、『実現状況を判断する目安』をもとに、評価基準ABCが設定された。

本時の目標

II段階

仲間と楽しむための活動方法や修正の方法を発見し、伝えることができる。

評価基準

- A 仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝え、チームへの関わり方を見付けることができる。
- B 仲間と楽しむための活動方法や修正の方法を発見し、伝えることができる。
- C 仲間と話し合う場面で、チームの意見や考えを聞き、チームへの関わり方を教師と一緒に見付けることができる。

高等部Ⅱ段階の本時の目標は、「仲間とともに楽しむための活動方法や修正の方法を発見し、伝えることができる。」とした。

こちらも、『実現状況を判断する目安』をもとに、評価基準ABCを設定した。

手立て一覧表

C評価の児童生徒をA・B評価にするための手立てとして、「実現状況を判断する目安」と関連付けた手立て一覧表を作成。

| 評価基準 | 実現状況 | 手立て |
|------|--|---|
| A評価 | 仲間と一緒に活動する際、自分の意見や考えを明確に伝え、他の仲間の意見や考えを尊重する態度を示す。 | ・仲間と一緒に活動する際、自分の意見や考えを明確に伝え、他の仲間の意見や考えを尊重する態度を示す。 |
| B評価 | 仲間と一緒に活動する際、自分の意見や考えを明確に伝え、他の仲間の意見や考えを尊重する態度を示す。 | ・仲間と一緒に活動する際、自分の意見や考えを明確に伝え、他の仲間の意見や考えを尊重する態度を示す。 |
| C評価 | 仲間と一緒に活動する際、自分の意見や考えを明確に伝え、他の仲間の意見や考えを尊重する態度を示す。 | ・仲間と一緒に活動する際、自分の意見や考えを明確に伝え、他の仲間の意見や考えを尊重する態度を示す。 |

そして、先ほどの『実現状況を判断する目安』と関連付けた、手立て一覧表を作成した。

こちらは、C評価の生徒をB評価に、B評価の生徒をA評価にするための、手立てや工夫の例であり、教師側の指導の一助となるものである。これらをもとに、教師が手立てを選択したりできるようにした。

次に、2つ目の「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくりとして、デジタル学習カードの作成・活用を行った。

これまでの学習では、基本的技能の習得や課題解決のための練習により、様々なルールを経験していく中で感じたことを、デジタル学習カードに記入したりしてきた。

(2)「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり

これまでの学習で…

基本的技能習得、課題解決のための練習

色々なルールを経験
→感じたことをメモ

本時の学習

⑫-1 『みんなが楽しめるルールを考えよう』

学習内容① 今日のルール決め

| | | | |
|----------|----|-----------------------------|--------------------------------|
| ①ボールの種類 | | | |
| ②ワンバウンド | ○ | 風船はX | |
| ③キャッチ | ○ | なんかでも、1回だけ その場から動ける・動けない | X |
| ④1プレイの得点 | 1点 | 特定の生徒が決めたら2点 | 全員触って返したら2点 特定の生徒が触って返したら2点 |

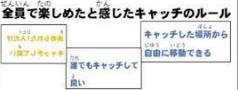
ルールを決めるポイント

- <1> 【全員】がボールにふれる
- <2> 【攻撃】による得点を増やす
- <3> 【ラリー】を続ける

【本時のデジタル学習カード】

本時の学習では、記述式ではなく、選択式にすることで、ゲームや伝え合う時間の確保につなげている。

本時の学習 → 前時までの学習カード

| | |
|---|--|
| ⑥-4 『3回つなぐ良さを理解しよう！感じよう！』 | |
| 学習内容③ ふりかえり | |
| 全員で楽しめたと感じたボールの種類  | 【感想】 硬いバレー、ソフトバレーは3回で返せなかったので1番柔らかいひ風船でした。パスが繋がったから。 |
| 全員で楽しめたと感じたキャッチのルール  | 【感想】 アンダーハンド、オーバーハンドでパスをするよりみんながボールを触ってキャッチをした方が楽しかったから。 |

【前時までのデジタル学習カード】

また、これまでの授業で記入したデジタル学習カードをふりかえることで、「みんなが楽しめる」ルールを決めるための材料となるようにした。

(3) 共生の視点に立った指導内容の充実

それぞれの実態に応じた個別の支援



全員で一緒に活動する

「みんなが楽しめる」

- 全員がボールに触れることができる
- 攻撃による得点を増やす
- (チームで) ラリーを続ける

自分たちでルールの工夫を行っていく

最後に、3つ目の「共生の視点に立った指導内容の充実」について、小林こすもす支援学校のバレーでは、それぞれの実態に応じた個別の支援を行うとともに、様々な実態の生徒全員で一緒に活動することを目指した。

そこで、生徒それぞれがもつ能力を十分に發揮でき、「みんなが楽しめる」ようなルール作りを行っていく。

前時までの学習



教師がいろいろなルールについて提示

ボールは？ キャッチは？ パスの回数は？

いろいろなルールを経験しながら、「難しさ」や「みんなが楽しめるか」を考え、話し合う

本時の学習

これまで経験してきたルールから選択し、「みんなが楽しめる」ルールを考える



前時までの学習では、まずは教師がいろいろなルールを提示し、生徒がそのルールでゲームを行った。例えば、「風船とソフトバレー」、「キャッチがありかなしか」、「パスの回数に制限があるかないか」など、比較できるようにした。いろいろなルールを経験する中で、「難しさ」や「みんなが楽しめるか」などを考え、話し合い、それをデジタル学習カードに記録した。

そこで、本時の学習では、これまで経験してきたルールの中から、自分たちで「みんなが楽しめる」ルールを選択し、考える活動を行う。

| | |
|---|--|
| <p>授業参観の視点①</p> <p>学習内容系統表に示してある各段階の目標に対してのA・B・C評価が明確であり、適切な指導と評価ができていたか。</p> | <p>本日の授業参観の視点</p> <p>授業参観の視点①</p> <p>学習内容系統表に示してある各段階の目標に対しての A・B・C 評価が明確であり、適切な指導と評価ができていたか。</p> |
| <p>授業参観の視点②</p> <p>授業の目標を達成するために、効率的・効果的にデジタル学習カードを活用することができていたか。</p> | <p>授業参観の視点②</p> <p>授業の目標を達成するために、効率的・効果的にデジタル学習カードを活用することができていたか。</p> |
| <p>授業参観の視点③</p> <p>一人一人がもつ能力を十分に發揮し、全員で楽しく運動に取り組むことができるようなルールや教材の工夫ができていたか。</p> | <p>授業参観の視点③</p> <p>一人一人がもつ能力を十分に發揮し、全員で楽しく運動に取り組むことができるようなルールや教材の工夫ができていたか。</p> |

ア 事前研究会からの変化

- ・ 事前研の話し合い活動の場面で、グループの生徒がそれぞれのタブレット端末を見てリーダーとなる生徒の発言を聞くことができていなかった。当日はホワイトボードを活用することでグループの生徒全員がホワイトボードに注目できるようにし、ルールの選択を行うことができるようとした。タブレット端末は必要な場合は活用するようにした。
- ・ 事前研ではタブレット端末を床に置いたまま移動する場面やプレイに夢中になりボールかごにぶつかりそうになる場面が見られた。当日までの授業で統一して水筒やタブレット端末を置く場所を固定した。また、コート付近のボールかごや得点板の付近にボールが飛び、危険と判断した場合は教師がプレイを止めることを周知した。
- ・ 準備運動の量を増やした。スタート・ストップや前後左右の動きを取り入れ、バレーボールに活かすことができるような工夫を行った。
- ・ 不安や緊張からゲームに参加することが難しい生徒に対して、動画の撮影や得点板の係として参加できるようにし、グループの一員として自己存在感を感じられるようにした。

イ 視点に対する最終的な成果

(1) 統一性を踏まえた指導内容の一層の充実、指導と評価の一体化

「学習内容系統表(実現状況を判断する目安)」の作成

- ・ 小学部から高等部までの実現状況を判断する目安を整理することで、つながりのある指導内容が明確になり、学習計画の作成に役立った。

「学習内容系統表(手立て一覧表)」の作成

- ・ 目標の達成のために必要な支援について共通理解を図ることができた。
- ・ 授業者だけでなく、授業に参加する教師が、担当する生徒の実態に応じて手立て一覧表の中から選択し、指導や支援に活かすことができた。

(2) 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり

デジタル学習カードの作成と活用

- ・ 授業で記入してきたページを必要に応じてすぐに振り返ることができ、話し合い活動時に自分の考えを表現するツールとしても活用することができた。
- ・ 休み時間等の授業外の時間にカードを見る生徒もおり、デジタル学習カード自体が生徒のバレーボールに対する意欲を高める教材となった。授業外の時間に感じたことも記入することができ、生徒の本音を記録することができる可能性も秘めていると感じた。

(3) 共生の視点に立った指導内容の充実

- ・ ルールの工夫について、難易度を示したスライドをデジタル学習カードに取り入れ、体験していく中で自分たちに合ったルールを選択することができた。
- ・ 「全員がボールに触れる」、「攻撃による得点を増やす」、「ラリーを続ける」の3つの視点について単元をとおして継続して示したことで、全員でボールを繋ぎ得点を目指すことの楽しさを経験させることができた。「〇〇さんがあまりボールに触ることができていなかった。」と反省を入力する生徒も見られ、自分だけではなく友達に対して関心を向ける表現が増えた。

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|------------|--------|--------|----------|---------|----------|-------|-----------|------------|----------|-------------|----------|---|------|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| ⑥-2 『3回つなぐ良さを理解しよう！感じよう！』 学習内容① ボールの種類と特徴  ボールの硬さ【かたい】 ボールのスピード【はやい】  ボールの硬さ【もた】 ボールのスピード【やわらかい】  ボールの硬さ【やわらかい】 ボールのスピード【ゆっくり】 | ⑥-3 『3回つなぐ良さを理解しよう！感じよう！』 学習内容② キャッチ <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">キャッチなし</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">キャッチあり</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">キャッチあり</td> </tr> <tr> <td>タリードに回だけ</td> <td>決められただけ</td> <td>キャッチして高い</td> </tr> <tr> <td>してもよい</td> <td>誰でもキャッチして</td> <td>キャッチした場所から</td> </tr> <tr> <td>何回でもして良い</td> <td>誰でもキャッチして高い</td> <td>自由に移動できる</td> </tr> </table> <p>「キャッチあり」の中でも組み合わせがある！ 自分たち（全員）が楽しめる組み合わせを探してみよう！</p> | キャッチなし | キャッチあり | キャッチあり | タリードに回だけ | 決められただけ | キャッチして高い | してもよい | 誰でもキャッチして | キャッチした場所から | 何回でもして良い | 誰でもキャッチして高い | 自由に移動できる | ⑦-2 『得点を目指して攻撃しよう！』 学習内容② パスの回数～何回以内で相手コートに送すか～ <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">3回以内</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">5回以内</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">何回でも良い</td> </tr> <tr> <td>キャッチなし</td> <td>キャッチあり</td> <td>キャッチなし</td> </tr> <tr> <td>キャッチなし</td> <td>キャッチあり</td> <td>キャッチなし</td> </tr> <tr> <td>キャッチあり</td> <td>キャッチなし</td> <td>キャッチあり</td> </tr> </table> <p>『キャッチしても良いか』というルールと組み合わせながら、 自分たち（全員）が楽しめるルールを探してみよう！</p> | 3回以内 | 5回以内 | 何回でも良い | キャッチなし | キャッチあり | キャッチなし | キャッチなし | キャッチあり | キャッチなし | キャッチあり | キャッチなし | キャッチあり |
| キャッチなし | キャッチあり | キャッチあり | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| タリードに回だけ | 決められただけ | キャッチして高い | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| してもよい | 誰でもキャッチして | キャッチした場所から | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 何回でもして良い | 誰でもキャッチして高い | 自由に移動できる | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3回以内 | 5回以内 | 何回でも良い | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| キャッチなし | キャッチあり | キャッチなし | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| キャッチなし | キャッチあり | キャッチなし | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| キャッチあり | キャッチなし | キャッチあり | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

○ 生徒が記入したデジタル学習カード

6～8時間目(いろいろなルールを体験する)

| | | | | |
|--|---|---------------------------------|---------------------------------|---|
| ⑥-4 『3回つなぐ良さを理解しよう！感じよう！』 | | | | |
| 学習内容③ ふりかえり | | | | |
| ぜんいん たの かん しゅるい 全員で楽しめたと感じたボールの種類    | かんそう 【感想】 <p>風船の動きがゆっくりなので、みんなにパスがきました。</p> | | | |
| ぜんいん たの かん 全員で楽しめたと感じたキャッチのルール <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">なんかい よ 何回でもして良い</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">だれ 誰でもキャッチして よ 良い</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">キャッチした場所から ばしょ じゆう いどう 自由に移動できる</td> </tr> </table> | なんかい よ 何回でもして良い | だれ 誰でもキャッチして よ 良い | キャッチした場所から ばしょ じゆう いどう 自由に移動できる | かんそう 【感想】 <p>3回返すことができました。次の保育でも、3回返したいです</p> |
| なんかい よ 何回でもして良い | だれ 誰でもキャッチして よ 良い | キャッチした場所から ばしょ じゆう いどう 自由に移動できる | | |

| | |
|---|---|
| ⑦-4 『得点を目指して攻撃しよう！』 | |
| 学習内容④ 振り返り | |
| ぜんいん たの かん かいすう 全員で楽しめたと感じたパスの回数 <p>3回・5回 何回でも</p> <p>キャッチ【あり・なし】</p> | かんそう 【感想】 <p>・3回よりもみんなが5回触った方が続いたから</p> |
| ぜんいん たの かん とくでん 全員で楽しめたと感じた1プレイの得点 <p>1点 3回で返したら2点</p> <p>特定の生徒が決めたら2点</p> | かんそう 【感想】 <p>・1点よりみんながボールを触れて楽しめていたから</p> |
| 得点のアイデアがあったら書いてみよう！ <p>【・キャッチする人を決める】</p> | |

9 ~ 13 時間目(自分たちでルールを選択する)

⑨ー3 『自分たちでルールを選んでみよう』

学習内容② ミニゲームのふりかえり

こんなバレーを目指そう!

- 全員でボールをつなぐ楽しさを味わう。
- 得点を目指して、攻防を楽しむ。
- ラリーを続ける。



ルールのふりかえり

- ラリーが上手くでき、ワンバウンドなどルールを決めて、みんなで楽しかったので、よかったです。

| ①ボールの種類 | |
|----------|--|
| ②ワンバウンド | <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> |
| ③キャッチ | <input checked="" type="radio"/> なんかいでも・1回だけ ば うご うご うご うご その場から動ける 動けない |
| ④1プレイの得点 | 1点 ぜんいん きわ かえ てん 全員触って返したら2点 |
| | 特定の生徒が決めたら2点 とくてい せいと き てん 特定の生徒が触って返したら2点 |

⑩ー4 『ルールと作戦の考え方を知ろう』

学習内容③ ミニゲーム 難しさと楽しさを感じよう!

| ①ボールの種類 | |
|----------|--|
| ②ワンバウンド | <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> |
| ③キャッチ | <input checked="" type="radio"/> なんかいでも・1回だけ ば うご うご うご うご その場から動ける・動けない |
| ④1プレイの得点 | 1点 ぜんいん きわ かえ てん 全員触って返したら2点 |
| | 特定の生徒が決めたら2点 とくてい せいと き てん 特定の生徒が触って返したら2点 |

チームの作戦

- キャッチをしよう。

感想・感じたこと

- 試合で、 さんの近くにいたら、サポートができると感じました。

○ 授業の様子



ルール決め①
～ボードを活用して話し合う様子～



ルール決め②
～タブレット端末で個別に確認を行う様子～



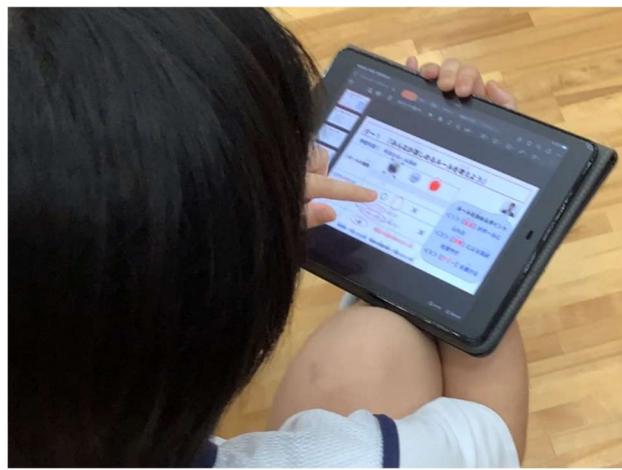
ルール発表
～本時のルールを全体に発表する様子～



ゲーム①
～パスを繋ぐ様子～



ゲーム②
～ボールをキャッチし近づいてパスする様子～



振り返り
～タブレット端末に入力する様子～

授業研究会の記録

1 授業者振り返り

○ 山口智佳 教諭

- ・振り返りの時間を十分にとることができなかつた。時間配分の計画が不十分であった。
- ・ハンドマイクを持った状態でラジオ体操を行つてしまい、自分自身が大きく体操することができなかつた。
- ・思考力、判断力、表現力等を重点的に指導したいと考えていたが、有効な支援方法が言葉掛けであることが多く、意思表示の難しい生徒への支援方法など工夫が必要だったのではないかと感じる。
- ・ルールの選択について、授業を積み重ねて学習してきたルールの中から、3つの視点をもとに生徒が自分たちで選ぶことができるようになってきた。単元をとおして3つの視点を示し続けたことで、生徒にも浸透させることができた。

2 質疑応答内容(事後アンケートより)

Q: 今回使用した風船とソフトバレーボールの2種類以外に、その他のボールや風船の大きさなど検討したのか。風船とソフトバレーボールだと滞空時間が違つたので、技能のレベルが急激に上がるのではないか。

A: ボールの種類について、キッズバレーボール、ソフトバレーボール、風船の3種類を試しに行う時間を6時間目に設定した。また、風船の大きさについても、大小の大きさで試しに行った。スピード感の違いについて気付き、表現しながら生徒たちが主体的に選ぶことができていた。

Q: デジタル学習カードを授業で使用して、どのようなメリット、デメリットがあったのか知りたい。

A: 【メリット】

- ・授業前にデジタル学習カードを確認する生徒もあり、デジタル学習カード自体が生徒のバレーボールに対する興味・感心を引き立てる材料になった。
- ・練習方法の動画をいつでも確認することができるため、生徒が自らポイントや正しい練習の行い方を確認しながら取り組むことができた。
- ・授業外の時間に気付いたこと(ミニゲームでの良かったこと、課題等)をデジタル学習カードに記入し、次の授業で発表する生徒もいた。生徒の本音や自然な気付きを記録することができる可能性を感じた。

【デメリット】

- ・ WiFi環境やタブレット端末設定上の不具合等のトラブルは毎時間起きていた。生徒の実態によっては、トラブルが気になり授業に集中できない生徒もいた。
- ・タブレット端末への入力等で時間を費やしてしまうこともあり、デジタル学習カードの内容の精選や記入方法の工夫が必要であると感じた。
- ・作成、配付の手順が多く、労力を要した。

Q: 今後、グループの生徒が入れ替わることはあるのか。

A: 1~3時間目の技術練習を行う時間は習熟度別にグループ編成をした。また13、14時間目には、合同で行うみんなが楽しいゲーム、習熟度別で行うゲームの時間を設定した。技能の向上に着目した場合、やはり実態別にそれぞれに合つた練習を行つた方が良かったように感じる。本単元では、多くの時間を合同で行つたため、バレーボールを得意とする生徒の中には、満足感を十分に味わうことができなかつた生徒もいたように感じた。次年度は習熟度別に行う学習、合同で行う学習のバランスを意識し、計画したい。

Q: フラフープの補助具の効果はどうだったのか?もし上手くボールが上がりやすいのであれば、全員あの補助具を使ってのプレーをしてみても面白いのではないだろうか。

A: 補助具を使用した生徒の実態として、風船を見上げて目で追うこと、ボールへの移動が困難であったため、付近に飛んできたボールを拾うことができるようフラフープを使用した。フラフープを使用したこと、パスを繋ぐ場面も増え、フラフープを使用する生徒に対するパスも積極的に行われるようになった。しかし、フラフープを持ち続けることで疲労してしまうことがあった。また、合同でのゲームを中心に行っていたため、ラリーを続ける意識で教師が一緒にフラフープ操作を行ってしまった、という反省も挙がった。実態別で時間をかけ、飛んでくる風船に手を伸ばしたり、フラフープで弾いたりする練習やゲームの時間を設定すれば良かったと反省している。

3 指導講評

指導助言者：日本体育大学体育学部 村井敬太郎 准教授

◎…よかった点 / ●…課題・アドバイス / ○…疑問点

- ◎ ユニバーサルバレーボールだった。教材、子供たちへの関わり方、教師の関わり方はユニバーサルを意識されていた。
- ◎ はじめに子供たちに「この観点（みんなが楽しめるを3つに言い換えたこと）から学習を進めていく」という意識付けがされていてよかった。実際にゲームで子供たちがそれを意識できたかどうかは、観察する範囲では分からぬが、苦手意識のある生徒のために風船を使用したりルールを工夫したりする様子が見られたのは、はじめに3つの視点を示していたからかと思う。
→知的障がい軽度の子供たちの場合は、それ（みんなが楽しめるとは）を授業の中で考えていくのもよいかと思う。知的が中度・重度の場合は、「どのような観点で」「このような視点で」があった方が考えやすいため、今回は有効であり素晴らしいかった。
- ◎ 子供たちが仲間同士声を掛け合う、特定の生徒（フラフープを持っている生徒）の近くまで風船を持って行くなどの姿が見られた。
→単元や授業のはじめに示していたから、生徒たちもできた行動だったと思う。
- T2以降の先生方の動き方について気になった。安全に配慮するために子供についているのか？先生がついていないと精神的に不安定になるのか？マンツーマンでそばについていたのには理由があるのか？
→【山口T回答】T5.6 (Jさん・Sさん) は安全のため、T4 (Uさん) は精神的安定のため
- やり方は分かっているけど意図する動きができない、という生徒に対して、教師が先走ってしまう。せっかくおでこの前に手を出せているのに、横から知らない人の手が出てくる。支援を活用する側の子どもからしてみれば、自分がやろうとする前に言われたり、手が出てきたりすると、プライド的に「ここまでできるんだぞ」というところを見せられない。先生方が先走ったように感じる。
- 支援の質を段階的に考える。どのような支援をどのくらい入れていくかをもっておくとよい。大きく分けると、「身体的・健康的・モデリング」の3つのステップを使って見守りを行い、一つ一つのステップの中にさらに細かく支援の段階を想定しておくと、よりいっそう生徒が自分で動かせるかもしれない。
- 人につくのは非常に大事なこと。しかし、「場所につく」も重要。一緒にいることは、安全確保や精神安定のために大事なことであるが、離れる場面を作ってもよいのかなと感じた。いつも一緒に

と、人は安心できるかもしれないが、他者に対して自然と依存してしまう。意図的に離れることも大事。（人につく+場所につく）

- ラジオ体操は音楽よりも0.5秒早く動かないと、モデリングにならない。
→なぜ自分が子供たちとラジオ体操をするのかをちゃんと意識する。その場にいる意図をもった上で取り組むことが、T2以降の仕事だと思う。
- どう動いたら、子供たちから見やすいか、子供のモデルになるか、T2以降の先生方の位置取りを工夫してもいいのかもしれない。
→子供の動きも見えるし、子供たちも動きやすい。
- 生徒は身体の方向や動きを工夫できていた。機能的な動き方が自然にできていた。
→教師がこれまで「こういうことに気を付けてやっていこうね」と意識して授業に取り組んできた成果だと思う。今回はあまり教師が声に出さずともできていた。
- 教師がゲームに入って一緒にやっても盛り上がったかもしれない。それも1つ。
- ゲーム後の集合前に水分補給の時の会話（白チーム）…子供同士で声を掛け合っていろいろな話をしていて、それがリアルでとてもよかった。教師がその場にいて、その会話を後の振り返りで拾ってもよかったかもしれない。
- 生徒は目標を意識して取り組むことができていた。教師も目標を意識できていたので、全体的にはまとまっていた授業だった。
- 時間オーバーはそれもそれでよい、そういう日もある。
- この研究会を終えて、今後内容を無理に変えようとせず、教師の動き方・位置取りを工夫・変更するとことで、子供たちの成長した姿が見られるのかもしれない。

4 授業研究会の様子



【出会者】

・村井准教授・早崎指導主事・山腰校長・森永校長
・中竹理事長・笠野研究部長・前田教諭・那須教諭
・山口教諭・金田教諭・上野教諭