

平成 30 年度

体育センター長期研修研究報告

フェアプレイとチームワークを学ぶ

オリンピック・パラリンピック教育「ボッチャ」の実践

—美術・情報との関連を図りながら、スポーツの特性を取り入れ、

行動目標を明確に示した体育授業—

フェアプレイ3つの目標

- 1 ゲームのはじめとおわりにあいさつと握手をしよう。
- 2 ゲーム終了後に相手チームをたたえる拍手と言葉かけをしよう。
- 3 3つのルールを守ろう。



ゲーム前の握手

チームワーク3つの目標

- 1 みんなで協力しよう。
- 2 自分の役割に責任を持とう。
- 3 ほめたり励ましたりしよう。



作戦タイム（協力場面）



神奈川県立体育センター 長期研究員

神奈川県立中原養護学校 浅井 広太郎

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

1	オリ・パラ教育について	4
2	スポーツ教育モデルについて	5
3	特別支援学校知的障害教育部門の保健体育の内容について	6
4	障害の程度と教育課程について	8
5	教科相互の関連的な指導について	10
6	道徳教育との関連について	10
7	ボッチャについて	11
8	行動目標について	13
9	フェアプレイとチームワークについて	14
10	形成的授業評価法について	15
11	仲間づくり調査票について	16

第3章 検証授業

1	研究の仮説と検証の方法	18
2	学習指導計画	21
3	学習指導の工夫	25
4	授業の実際	34
5	検証授業の結果と考察	48

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	75
2	今後の展望	77

[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

フェアプレイとチームワークを学ぶオリンピック・パラリンピック教育「ボッチャ」の実践—美術・情報との関連を図りながら、
スポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業—

2 主題設定の理由

中央教育審議会答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」（平成28年12月）には、2020年に開催される東京オリンピック・パラリンピック競技大会をスポーツの関心を高める契機とすることだけでなく、「多様な国や地域の文化の理解を通じて、多様性の尊重や国際平和に寄与する態度や、多様な人々が共に生きる社会の実現に不可欠な他者への共感や思いやりを子供たちに培っていくことの契機ともしていかなくてはならない」¹⁾と示されており、現在、他者への共感、思いやり等の多様性の尊重やマナーやフェアプレイの精神等の公德心の育成・向上を図るオリンピック・パラリンピック（以下「オリ・パラ」という。）教育の効果的な実践が求められている。²⁾一方で、オリ・パラ教育を具体的にどのように進めたらよいかわからないといった声が、学校現場からは聞こえてくる。

中原養護学校においては、平成28年度に、学校の取組としてパラスポーツを盛り上げるプロジェクトが発足し、複数教科が関連を図り、スポーツ教室等のパラスポーツの普及に関わる取組が始まった。また、体育の授業においても、平成28年度から肢体不自由教育部門の高等部（知的代替の教育課程）において、パラリンピック競技であるボッチャを取り扱うこととなった。

しかしながら、筆者自身、体育の授業でオリ・パラ教育をどのように進めてよいのか具体的なイメージがもてず、ボッチャを指導する際も、授業を成立させることに精一杯であり、学習内容が基礎的な技術の習得に偏ってしまったと考える。そのため、生徒は、体育授業の中でフェアプレイの精神や他者の尊重等のスポーツの価値²⁾を学ぶまでには至らなかった。

オリ・パラ教育は、「オリ・パラそのものについての学び」と「オリ・パラを通じた学び」から構成されている。²⁾そこでボッチャの授業において、「オリ・パラそのものについての学び」として、ボッチャの技能等を学ぶとともに、「オリ・パラを通じた学び」として、現行の特別支援学校学習指導要領の記載（指導）内容「スポーツのルールなどを守り、友達と協力し…」³⁾に対応するフェアプレイやチームワークといった社会参加につながるスポーツの価値⁴⁾を学ぶことで、オリ・パラ教育の内容の充実が期待できると考えた。

シーデントップは、「新しい体育の授業の創造—スポーツ教育の実践モデル」⁹⁾¹⁰⁾の中で、「チームへの所属」、「クライマックスのイベント」、「祭典性」等といったスポーツの特性を授業に取り入れ、スポーツのプレイの仕方などに加え、グループの一員として社会的スキルを学習するスポーツ教育モデルを提唱しており、また、合科教育を構成原理としているオリンピックカリキュラムについても言及していることから、これらを意図的、計画的に取り入れることは、オリ・パラ教育の授業モデルとして十分活用できると考えた。

また、高橋は「社会性の育成に向けて具体的な行動目標(学習内容)を設定し、教師が関心を向け一貫した指導を行えば、大きな学習成果が期待できる。」⁶⁾と述べており、フェアプレイとチームワークの具体的な行動目標を設定し、明確に示すことは、学習に有効だと考えた。

以上のことから、美術・情報との関連を図りながら、スポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業を通して、フェアプレイとチームワークを学ぶオリ・パラ教育「ボッチャ」の効果的な実践ができると考え、本主題を設定した。

3 研究の目的

肢体不自由教育部門高等部（知的代替の教育課程）の生徒を対象とした、美術・情報との関連を図りながら、スポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業における、フェアプレイとチームワークを学ぶオリ・パラ教育「ボッチャ」の実践及びその検証を通して、具体的なオリ・パラ教育について検討する。

4 研究の仮説

肢体不自由教育部門高等部（知的代替の教育課程）の生徒を対象とした、美術・情報との関連を図りながら、次にあげるスポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業における、オリ・パラ教育「ボッチャ」を実践することで、フェアプレイとチームワークを学ぶことができるであろう。

[スポーツの特性]

- ・役割分担（チームへの所属）
- ・ナカリンピック*と表彰式（クライマックスのイベント）
- ・チーム名の決定とユニフォームの制作・着用（祭典性）

※中原養護学校における、パラリンピックの意味

5 研究の内容と方法

- (1) 研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料を基に行う。
- (2) 理論研究を基にした学習指導計画を立て、授業を行い、仮説の有効性を検証し、授業を振り返る。
- (3) 理論研究と授業実践（検証の結果）を基に研究のまとめを行う。



第2章 理論の研究

1 オリ・パラ教育について

(1) 中央教育審議会答申

「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」(平成28年12月)¹⁾において、次のように示されている。

2020年に開催される東京オリンピック・パラリンピック競技大会を、スポーツへの関心を高めることはもちろん、多様な国や地域の文化の理解を通じて、多様性の尊重や国際平和に寄与する態度や、多様な人々が共に生きる社会の実現に不可欠な他者への共感や思いやりを子供たちに培っていくことの契機ともしていかななくてはならない。

このことから各学校においては、オリ・パラ教育の効果的な実践に向けて様々な取組が行われている。

(2) オリ・パラ教育の内容

オリンピック・パラリンピック教育に関する有識者会議による「オリンピック・パラリンピック教育の推進に向けて 最終報告」²⁾において、オリ・パラ教育の内容について具体的に次のように示されている。

「オリンピック・パラリンピック教育」とは、大別して、①「オリンピック・パラリンピックそのものについての学び」と、②「オリンピック・パラリンピックを通じた学び」から構成されると考えられる。」

「オリンピック・パラリンピックそのものについての学び」としては、オリンピック・パラリンピックに関する知識(歴史、競技種目、アスリートのパフォーマンスや努力のすごさ、オリンピック精神、パラリンピックの意義、用具の工夫・開発やクラス分け等のパラリンピックの特性等)のほか、選手の体験・エピソード、大会を支える仕組み、オリンピック・パラリンピックの負の部分と改善に向けた取組(商業主義が引き起こす歪みとIOC改革の取組、スポーツの公平性を蝕むドーピングの問題点とアンチ・ドーピングの取組等)について学ぶことが考えられる。

「オリンピック・パラリンピックを通じた学び」としては、まず、オリンピック・パラリンピックを契機としてスポーツの価値(スポーツが個人や社会にもたらす効果)を学ぶことが考えられる。具体的には、スポーツまたはスポーツマンシップが、チャレンジや努力を尊ぶ態度、ルールの尊重やフェアプレーの精神、スポーツ・インテグリティの保持、他者の尊重や自己実現、健康増進等にもたらす効果を学び、スポーツをしようとする気運や体を動かすことへの自発的な関心の向上、生涯にわたってスポーツに積極的に参画することにつながることを求められる。

そこで本研究では、「オリンピック・パラリンピックそのものについての学び」として、パラリンピック競技のボッチャを学ぶとともに、「オリンピック・パラリンピックを通じた学び」として、スポーツの価値であるフェアプレーとチームワークにかかわる学びを設定した。

※ 「オリンピック・パラリンピック教育の推進に向けて 最終報告」²⁾においては「フェアプレー」と表記されているが、本研究では「フェアプレー」と表記することとする。

2 スポーツ教育モデルについて

シーデントップは、「新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—」⁵⁾において、スポーツ教育モデルについて、「このモデルにおいて、子どもたちはスポーツのプレイのし方を徹底的に学習すると同時に、自分たちのスポーツ経験を調整したり、運営したりする方法を学習する。くわえて、個人の責任やグループの一員として必要な社会的スキルを学習する。」⁵⁾と述べている。

また、シーデントップは、「スポーツ教育では、道徳的価値やフェアプレイが中核的な位置を占める。」⁸⁾とも述べており、体育授業でスポーツ教育モデルを適用することで、スポーツの種目にかかわる技能や戦術等を学ぶとともに、道徳的価値やフェアプレイといったスポーツに内在する価値や社会的スキルを学ぶことができ、社会参加につながる力が身に付くと考えた。

そして、シーデントップは、スポーツ教育モデルを体育授業に適用するにあたり、取り入れるべき6つの具体的な手立てを提言しており、表1はそれらを筆者がまとめたものである。

本研究では、生徒の実態を考慮し、スポーツの特性から、チームへの所属・クライマックスのイベント・祭典性を重点的に取り入れることとした。また、公式試合と記録の保持については、可能な範囲で取り入れることとした。

なお、シーズンは、学校行事等の時間的な制約があったため取り入れることができなかった。

表1 スポーツの特性

特性	説明	期待できる効果等
シーズン	シーズンとは、「意味のある経験」を生み出すために十分な時間的長さをもっている単元のことである。	長期に渡る単元を組むことでスポーツの本質的な特性に沿った指導ができ、生徒の技術等が実践に活かせる適度なレベルに達することができる。
チームへの所属	チームへの所属とは、シーズン(単元)を通して同じチームに所属し、チームメイトが固定され、チームにかかわる役割や責任が与えられることである。	子どもたちの人格形成に肯定的に働きかける重要な要因であり、役割や責任が自己成長のための可能性を提供する。
公式試合	公式試合とは、シーズン(単元)において、公式スケジュール上で計画された試合のことである。	個人やチームは試合に向けて力を発揮するために練習等の計画をし、それらを実行するために行動することが期待できる。
クライマックスのイベント	クライマックスのイベントとは、シーズン(単元)の最後を特徴付けるイベントのことである。	生徒はこのイベントに向かって、練習や試合に取り組み、努力目標となる。そして、イベントを盛り上げるように計画することで、参加者が積極的に参加することが期待される。

(前のページの続き)

特性	説明	期待できる効果等
記録の保持	記録の保持とは、試合結果や個やチームのパス数やシュート数等の記録を残すことである。	パフォーマンスの改善に向けたフィードバック、記録の成果を公表し、賞賛すること等を行うことで学習経験を一層意味深いものにするのに効果的である。
祭典性	祭典性とは、シーズン(単元)を祭典的にすることである。具体的には、チーム名を付ける、ユニフォームの工夫、クライマックスのイベント会場の飾り付け、スポーツの儀礼や伝統を強調する等である。	祭典的な雰囲気を生み出すことによって、重要なイベントを引き立て、子どもたちが喜んでスポーツに参加できることが期待できる。 また、チーム名を付ける、ユニフォームの工夫は、チームへの所属意識を高める効果も期待できる。

※「新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—」⁹⁾を基に筆者が作成

「新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—」において、示されているスポーツ教育モデルを拡大・発展させたオリンピックカリキュラムは、オリンピックの信条等の価値観を学ぶために、スポーツ教育モデルに、平和教育、国際教育、多文化教育及び美的教育を組み込んだものを指している。¹⁰⁾

さらに、オリンピックカリキュラムの構成原理については、スポーツの特性を取り入れることに加え、シーズン(単元)中は、チームは国を代表し、ナショナルチームを名乗ること、美術・音楽等の他教科との合科教育を進めること等が示されている。¹⁰⁾

以上のことを踏まえ、本研究においては、生徒にとって聞き慣れた言葉でもあるチームワークとフェアプレイを学習内容の中心とし、美術及び情報の授業と関連を図った体育の授業(オリ・パラ教育)を実践することとした。

3 特別支援学校知的障害教育部門の保健体育の内容について

「特別支援学校幼稚部教育要領 特別支援学校小学部・中学部学習指導要領 特別支援学校高等部学習指導要領」(平成21年3月 以下「学習指導要領」という。)³⁾において、保健体育の内容については(1)「いろいろな運動」、(2)「きまり」、(3)「保健」の3つの観点から、基礎的内容と発展的内容の2段階で次のように示されている。(下線は筆者)

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

2 段階

- (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。
- (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。
- (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。

本研究の対象とする生徒においては、2段階の内容が該当し、「特別支援学校学習指導要領解説総則編（高等部）」（平成21年12月 以下「解説総則等編」という。）¹¹⁾において、「いろいろな運動」「きまり」の2段階の内容について、次のように示されている。（下線は筆者が加筆）

（1）「いろいろな運動」

いろいろなスポーツとしては、陸上運動、水泳、球技、武道、器械運動などがある。

（中略）

球技では、バスケットボール、ハンドボール、バレーボール、卓球、バドミントンなどがあるが、例えば、バレーボールでは、ビーチボールを使用し、ネットを低くするとともに、ボールに3回以上触れてもよいなどのルールを工夫してラリーが続くようにするなど、生徒がゲームを楽しめるようにすることが大切である。また、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。

（2）「きまり」

スポーツの種類が増加に従い、それぞれの正規のルールを覚え、ルールを守って運動すること、運動に必要な用具を自主的に準備したり片付けたりすること、チームゲームでは各自の役割を話し合って決め、作戦を立てて、それに沿ってゲームを進めたりすることなど、友達と協力して積極的に活動することを内容としている。

上記の内容を踏まえ、本校では以前から体育の授業のいろいろなスポーツとしてボッチャを取り入れており、本研究においてもボッチャを取り扱うこととした。また、「きまり」ではルールを守って運動することや友達と協力することについて、フェアプレイとチームワークとして指導することとした。（p.14 参照）

なお、「保健」の内容については、本研究の検証授業の単元目標として設定していないが、授業の指導場面では適宜指導していくものとした。

4 障害の程度と教育課程について

(1) 重複障害者について

「解説総則等編」(平成 21 年 12 月)¹²⁾において、次のように示されている。

重複障害者とは、当該学校に就学することになった障害以外に他の障害を併せ有する生徒であり、視覚障害、聴覚障害、知的障害、肢体不自由及び病弱について、原則的には学校教育法施行令第 22 条の 3 において規定している程度の障害を複数併せ有する者を指している。

表 2 学校教育法施行令第 22 条の 3¹³⁾ (抜粋)

区分	障害の程度
知的障害者	一 知的発達の遅滞があり、他人との意思疎通が困難で日常生活を営むのに頻繁に援助を必要とする程度のもの 二 知的発達の遅滞の程度が前号に掲げる程度に達しないもののうち、社会生活への適応が著しく困難なもの
肢体不自由者	一 肢体不自由の状態が補装具の使用によっても歩行、筆記等日常生活における基本的な動作が不可能又は困難な程度のもの 二 肢体不自由の状態が前号に掲げる程度に達しないもののうち、常時の医学的観察指導を必要とする程度のもの

本研究の対象生徒は、学校教育法施行令第 22 条の 3 の表 2 に示されている障害の程度に重複して該当するため、知的障害と肢体不自由の重複障害者である。

(2) 重複障害等に関する教育課程の取扱いについて

「学習指導要領」(平成21年3月)¹⁴⁾において、次のように示されている。(下線は筆者が加筆)

第6款 重複障害者等に関する教育課程の取扱い

- 2 視覚障害者、聴覚障害者、肢体不自由者又は病弱者である生徒に対する教育を行う特別支援学校に就学する生徒のうち、知的障害を併せ有する者については、次に示すところによるものとする。
- (1) 各教科・科目又は各教科・科目の目標及び内容の一部を、当該各教科・科目に相当する第2章第2節第1款及び第2款に示す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の各教科又は各教科の目標及び内容の一部によって、替えることができること。この場合、各教科・科目に替えて履修した第2章第2節第1款及び第2款に示す各教科については、1単位時間を50分とし、35単位時間の授業を1単位として計算することを標準とするものとする。

また、上記について「解説総則等編」(平成21年12月)¹²⁾において、次のように示されている。

この規定は、視覚障害者、聴覚障害者、肢体不自由者又は病弱者である生徒に対する教育を行う特別支援学校に、知的障害を併せ有する生徒が就学している実情を考慮し、これらの生徒の実態に応じた弾力的な教育課程の編成ができることを示したものである。

①各教科・科目を替える場合

視覚障害者、聴覚障害者、肢体不自由者又は病弱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・科目を、当該教科・科目に相当する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によって替えることができる。

本研究の対象生徒は、知的障害と肢体不自由がある重複障害者であるため、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の高等部の教育課程(知的代替の教育課程)の各教科を学習している。

5 教科相互の関連的な指導について

教科相互の関連的な指導について「学習指導要領」（平成 21 年 3 月）⁷⁾において、次のように示されている。

3 指導計画の作成等に当たって配慮すべき事項

- (1) 各教科に属する科目相互や他の教科に属する科目との関連（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においては各教科相互の関連）を図り、発展的、系統的な指導ができるようにすること。

また、上記について「解説総則等編」（平成 21 年 12 月）¹⁵⁾において、次のように示されている。

指導計画は、各教科・科目、総合的な学習の時間、特別活動及び自立活動のそれぞれの目標が達成されるように作成されるものであるが、これらのすべての教育活動の成果が統合されて、学校教育の目標が達成されるものである。したがって、個々の指導計画は、各教科・科目等それぞれにおける固有の目標の実現を目指すと同時に、他の各教科・科目等との関連を十分図るよう作成される必要がある。

そのためには、各教科・科目等の相互の関連を図り、各教科・科目等との間の不要な重複を避け、指導の要点を明確にすることが必要である。

また、前述（pp. 5 - 6）したようにスポーツ教育モデルのオリンピックカリキュラムの構成要素としても合科教育が示されており、本研究では、美術・情報と関連を図り、体育（ボッチャ）の単元を計画した。

情報では、ボッチャ競技の強豪国や様々な国のナショナルカラーについてインターネットを活用し、調べたり、ワープロソフトを使用して、単元最後のクライマックスのイベントの案内チラシを作成をしたりすることとした。また、美術では、情報の時間に調べたことを基にユニフォームの色やチーム名をチームごとに話し合いで決め、ユニフォームを制作することとした。

6 道徳教育との関連について

道徳教育について「学習指導要領」（平成 21 年 3 月）¹⁶⁾において次のように示されている。（下線は筆者が加筆）

- 2 学校における道徳教育は、生徒が自己探求と自己実現に努め国家・社会の一員としての自覚に基づき行為しうる発達段階にあることを考慮し人間としての在り方生き方に関する教育を学校の教育活動全体を通じて行うことにより、その充実を図るものとし、（中略）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においては、道徳の時間をはじめとして、各教科、総合的な学習の時間、特別活動及び自立活動において、それぞれの特質に応じて、適切な指導を行わなければならない。

道徳教育については、教育活動全体を通じて行うこと、各教科等の特質に応じて適切に指導することが示されている。また、道徳教育にかかわる保健体育科の特質に応じた指導については、「解説総則等編」(平成 21 年 12 月)¹⁷⁾において、次のように示されている。(下線は筆者が加筆)

ウ 各教科・科目等における人間としての在り方生き方に関する教育の展開

(オ) 保健体育科

運動の実践は、技能の獲得とともに、ルールやマナーを大切にしようとする、自己の責任を果たそうとする、チームの合意形成に貢献しようとするなどの公正、協力、責任、参画などに対する態度の育成にも資するものである。集団でのゲームなど運動することを通して、粘り強くやり遂げる、ルールを守る、集団に参加し協力する、といった態度が養われる。また、健康・安全についての理解は、健康の大切さを知り、生涯を通じて自らの健康を適切に管理し、改善することにつながるものである。

以上のことから、本研究において指導するフェアプレイとチームワークは、「学習指導要領」の趣旨にも合致し、道徳の指導内容としても説明できるものである。

7 ボッチャについて

(1) ボッチャの概要について

一般社団法人日本ボッチャ協会のウェブサイト¹⁸⁾では、ボッチャについて次のように示されている。

ボッチャは、ヨーロッパで生まれた重度脳性麻痺者もしくは同程度の四肢重度機能障がい者のために考案されたスポーツで、パラリンピックの正式種目です。

ジャックボール(目標球)と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのボールを投げたり、転がしたり、他のボールに当てたりして、いかに近づけるかを競います。

障害によりボールを投げるができなくても、勾配具(ランプ)を使い、自分の意思を介助者に伝えることができれば参加できます。

競技は男女の区別のないクラスに別れて行われ、個人戦と団体戦(2対2のペア戦と3対3のチーム戦)があります。

また、古賀らは、ボッチャについて「障害者スポーツ指導書(技術V・ボッチャ)」の中で次のように述べている。¹⁹⁾

競技ボッチャのルールは、重度脳性麻痺者が競技としてボッチャをできるように作られています。ゲームボッチャのルールは、もう少し幅広くいろいろな人が楽しんでゲームをできるようにルールがやさしくなっています。

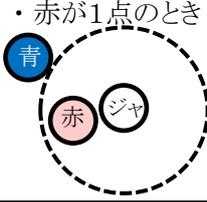
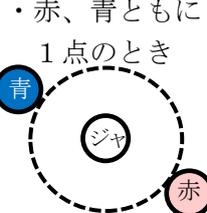
本研究では、障害の有無や体力差等にかかわらず誰でも楽しめること、卒業後の余暇活動として触れる機会があるスポーツということ、そして、対象生徒全員が昨年度ボッチャの授業を経験(3年生は一昨年度も経験)していることから、ボッチャを取り扱うこととした。

そして、「障害者スポーツ指導書(技術V・ボッチャ)」¹⁹⁾を参考にし、生徒の技能に合わせて段階的にボッチャのゲームを行い、4対4のチーム戦でゲームボッチャ(簡易化されたボッチャ)に取り組むこととした。

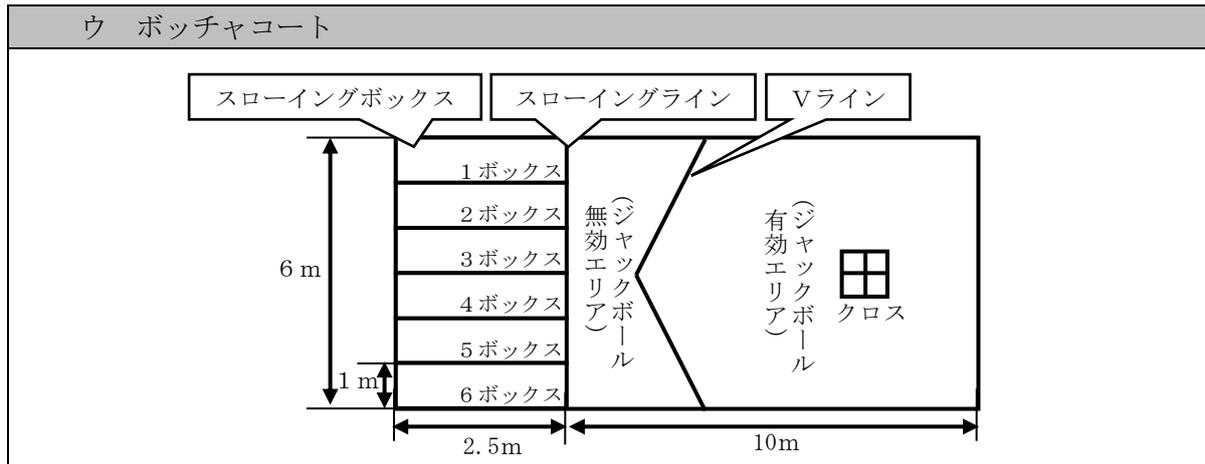
(2) ボッチャの主な用語の定義とルールの概要¹⁸⁾

ボッチャの主な用語の定義とルールの概要を表3に示す。ルールの詳細は、日本ボッチャ協会ウェブサイトの「日本ボッチャ協会競技規則 2017 - 2020 v. 1」を参照していただきたい。

表3 ボッチャの主な用語の定義とルールの概要

ア 用語の定義	
ボール	赤色ないしは青色のボール、あるいはジャックボール。
ジャックボール	ターゲットとなる白いボール。
スローイングボックス	選手が投球する、6等分され番号がついたボックス。
スローイングライン	選手が投球する際、越えてはならないコート上の線。
Vライン	コートを横切る線で、競技を行うためにジャックが完全に越えなければならない線。
クロス	タイブレイク時にジャックが配属されるプレイングエリア中央のマーク。カラーボール投球後にジャックがコートから出たり、無効エリアに入ったりした際にも配置される。
エンド	一つの試合の中で、両サイドが、全てのボールを投げ終わるまでのひと区切り。
サイド	<ul style="list-style-type: none"> 個人戦：各サイド1名の選手で対戦。 ペア戦：各サイド2名の選手が一つの単位として対戦。チーム戦では、サイドとは3名を一つの単位としている。
イ ルール	
ジャックボールの投球	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、審判の投球指示が出てから、ジャックボールを投球する。 ジャックボールは、ジャックボール有効エリア内で停止しなければならない。
第1球目の投球	ジャックボールを投球した選手が、最初のカラーボールを投球する。
相手サイドの第1球目の投球	「第1球目の投球」後、相手サイドが投球する。
残りのボールの投球	2球目以降の投球については、全てのボールを投げ切らない限り、ジャックボールから遠いボールを投げた方のサイドの投球となる。この手順は、両サイドとも全てのボールを投げきるまで続ける。
得点	<p>ジャックボールに最も近いボールを投球したサイドには、相手サイドの最も近いボールよりも、ジャックボールに近いボール1個につき1点が与えられる。</p>  <p>・赤が1点のとき</p>
	<p>ジャックボールから等距離に1個ずつ、あるいはそれ以上の赤ボールと青ボールがあり、それよりも更にジャックボールに近いボールが他にない場合、それらのボール1個につき1点が双方のサイドに与えられる。</p>  <p>・赤、青ともに1点のとき</p>

(前のページからの続き)



8 行動目標について

高橋は、「社会性の育成に向けて具体的な行動目標(学習内容)を設定し、教師が関心を向け一貫した指導を行えば、大きな学習成果が期待できる。」⁶⁾と行動目標設定の有効性について言及している。また、上山は、「達成的喜びを味わうフラッグフットボールの学習 —道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業—」²⁰⁾において、行動目標(チームワーク3か条、フェアプレイ3か条)を設定することは、児童が自分の行動を振り返るときに、特に有効であったと述べている。

これらのことから、本研究においても具体的な行動目標を設定し、明確に提示することが、生徒のフェアプレイ及びチームワークの学びに有効であると考えた。

9 フェアプレイとチームワークについて

広辞苑第七版²¹⁾では、フェアプレイとチームワークを表4のように示されている。

表4 フェアプレイとチームワークの意味

語句	意味
フェアプレー	①運動競技で正々堂々たるふるまい。②公明正大な行為・態度。
チームワーク	チームの共同動作。一団の人々の連帯。

※ 広辞苑第七版においては「フェアプレー」と表記されているが、本研究では「フェアプレイ」と表記することとする。

また、フェアプレイとチームワークを日本アンチドーピング機構では、スポーツの多様な価値²²⁾として表5のように位置付けている。

表5 スポーツの多様な価値

<ul style="list-style-type: none"> ・倫理観、<u>フェアプレイ</u>と誠意 (Ethics, fair play and honesty) ・健康(Health) ・優れた競技能力 (Excellence in performance) ・人格と教育 (Character and education) ・楽しみと喜び (Fun and joy) ・<u>チームワーク</u> (Teamwork) ・献身と真摯な取組み (Dedication and commitment) ・規則・法律を尊重する姿勢 (Respect for rules and laws) ・自分自身とその他の参加者を尊重する姿勢 (Respect for self and other participants) ・勇気 (Courage) ・共同体意識と連帯意識 (Community and solidarity)

※下線は筆者が加筆

これらのことを踏まえ、本研究では、生徒が内容を理解し、行動できるようにフェアプレイを相手チームへの行動、チームワークをチームメイトへの行動として表6のように整理し、指導内容とした。また、その指導内容は、「解説総則等編 (平成21年12月)」の特別支援学校知的障害教育部門の保健体育の内容の「きまり」に示されているルールへの遵守や友達との協力に対応している。

表6 生徒に示したフェアプレイ及びチームワーク3つの目標

フェアプレイ3つの目標	チームワーク3つの目標
1 ゲームのはじめとおわりに挨拶と握手をしよう。	1 みんなで協力しよう。
2 ゲーム終了後に相手チームをたたえる拍手と言葉かけをしよう。	2 自分の役割に責任をもとう。
3 3つのルールを守ろう。(投げる順番を守る・審判の言うことを聞く・投げるときは静かにする)	3 ほめたり、励ましたりしよう。

10 形成的授業評価法について

高橋らは、「授業実践を形成的に評価し、当初の計画を修正したり、個々の児童生徒の学びの実態を把握することは、授業成果を高めるうえできわめて重要である。」²³⁾と述べ、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4つの次元からなる形成的授業評価法を作成した。

そこで本研究でも、生徒が毎時間の授業をどのようにとらえたか把握し、授業改善を図るために4次元9項目からなる形成的授業評価票(表7)を使用し、形成的授業評価を実施することとした。生徒は、毎時間、学習カードで9項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の3段階で自己評価した。その後、「はい」に3点、「どちらでもない」に2点、「いいえ」に1点を与えて授業ごとの平均点を算出した。また、各次元の平均値と9項目の総合評価(総平均)を高橋らが定めた形成的授業評価の診断基準(表8)に照らして5段階で評価することにした。

なお、形成的授業評価法は小・中学生が対象ではあるが、体育センター指導主事1名と筆者が形成的授業評価票の質問事項を検討した結果、対象生徒8名にも適用できると考えた。

表7 形成的授業評価票

		体育授業についての調査 月 日 ()	
		小・中学校 年 組 男・女 番 名前 ()	
次元	◎きょうの体育授業について質問します。下の1～9について、あなたはどのように感じましたか。あてはまるものに○をつけてください。		
成果	1. 深く心に残ることや、感動することがありましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	
	2. 今まででできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	
	3. 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	
意欲・関心	4. せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	
	5. 楽しかったですか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	
学び方	6. 自分から進んで学習することができましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	
	7. 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	
協力	8. 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	
	9. 友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)	

※ 次元の名称は筆者が「体育授業を形成的に評価する」²³⁾を踏まえ、加筆した。

表 8 形成的授業評価の診断基準

次元	項目	評定				
		5	4	3	2	1
成果	1. 感動の体験	3.00～2.62	2.61～2.29	2.28～1.90	1.89～1.57	1.56～1.00
	2. 技能の伸び	3.00～2.82	2.81～2.54	2.53～2.21	2.20～1.93	1.92～1.00
	3. 新しい発見	3.00～2.85	2.84～2.59	2.58～2.28	2.27～2.02	2.01～1.00
	次元の評価	3.00～2.70	2.69～2.45	2.44～2.15	2.14～1.91	1.90～1.00
意 関 欲 心・	4. せいっぱいの運動	3.00	2.99～2.80	2.79～2.56	2.55～2.37	2.36～1.00
	5. 楽しさの体験	3.00	2.99～2.85	2.84～2.60	2.59～2.39	2.38～1.00
	次元の評価	3.00	2.99～2.81	2.80～2.59	2.58～2.41	2.40～1.00
学 び 方	6. 自主的学習	3.00～2.77	2.76～2.52	2.51～2.23	2.22～1.99	1.98～1.00
	7. めあてをもった学習	3.00～2.94	2.93～2.65	2.64～2.31	2.30～2.03	2.02～1.00
	次元の評価	3.00～2.81	2.80～2.57	2.56～2.29	2.28～2.05	2.04～1.00
協 力	8. なかよく学習	3.00～2.92	2.91～2.71	2.70～2.46	2.45～2.25	2.24～1.00
	9. 協力的学習	3.00～2.83	2.82～2.55	2.54～2.24	2.23～1.97	1.96～1.00
	次元の評価	3.00～2.85	2.84～2.62	2.61～2.36	2.35～2.13	2.12～1.00
総合評価（総平均）		3.00～2.77	2.76～2.58	2.57～2.34	2.33～2.15	2.14～1.00

11 仲間づくり調査票について

小松崎らは『社会的行動』に関する学習、とくに人間関係、仲間づくりに焦点化した体育授業がふたたび注目されるようになってきた。このような課題を学習理念ではなく、確実な成果として実現するためには仲間づくりに焦点をあててアセスメントする必要がある。」と述べ、「集団的達成」「集団的思考」「集団的相互作用」「集団的人間関係」「集団活動への意欲」の5つの因子からなる、仲間づくりに焦点を当てた体育授業の成果をアセスメントするための「仲間づくり調査票」を作成した。²⁴⁾

そこで本研究でも、生徒の仲間づくりの成果（チームワークの学習の成果）を見るために5因子10項目からなる仲間づくり調査票（表9）を使用し、仲間づくりに焦点を当てた形成的授業評価を実施することとした。

生徒は2～6時間目の学習カードで10項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の3段階で自己評価した。その後、「はい」に3点、「どちらでもない」に2点、「いいえ」に1点を与えて授業ごとの平均点を算出した。また、各因子の平均点と10項目の総平均を算出し、生徒の仲間づくりの成果を評価することとした。

なお、小松崎らは、平均得点について「研究協力校のデータからすれば、少なくとも2.5点以上の平均得点を得ていることが授業成果のめやすと判断される。平均得点が2点を下回るようならば、子どもたちは『もの足りなかった』『あまり協力できなかった』という印象をもっていると考えられ、得点を低下させた何らかの要因が授業中にあったと見るべきである。」²⁴⁾と述べている。

表9 仲間づくり調査票

	体育授業についての調査		月
			日
	小学校 年 組 男・女 番 名前 ()		
因子	今日の体育授業について質問します。次の1から10の質問に対して、あなたはどのように思いましたか。自分の気持ちに一番近い答えに○をつけてください。		
集団的達成	1. あなたのグループは、今日の課題にしたことを解決することができましたか。	はい	どちら いいえ でもない
	2. あなたは、グループのみんなで成しとげたという満足感を味わうことができましたか。	はい	どちら いいえ でもない
集団的思考	3. あなたのグループは、友達の意見に耳を傾けて聞くことができましたか。	はい	どちら いいえ でもない
	4. あなたのグループは、課題の解決に向けて積極的に意見を申し合えることができましたか。	はい	どちら いいえ でもない
集団的相互作用	5. あなたは、グループの友だちを補助したり、助言したりして助けることができましたか。	はい	どちら いいえ でもない
	6. あなたは、グループの友だちをほめたり、励ましたりしましたか。	はい	どちら いいえ でもない
集団的人間関係	7. あなたは、グループがひとつになったように感じましたか。	はい	どちら いいえ でもない
	8. あなたは、グループのみんなに支えられているように感じましたか。	はい	どちら いいえ でもない
集団的活動への意欲	9. あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員で楽しむことができましたか。	はい	どちら いいえ でもない
	10. あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員でもっとやってみたいと思いますか。	はい	どちら いいえ でもない

※ 因子の名称は筆者が「仲間づくりの成果を評価する」²⁴⁾を踏まえ、加筆した。

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

肢体不自由教育部門高等部（知的代替の教育課程）の生徒を対象とした、美術・情報との関連を図りながら、次にあげるスポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業における、オリ・パラ教育「ボッチャ」を実践することで、フェアプレイとチームワークを学ぶことができるであろう。

[スポーツの特性]

- ・役割分担（チームへの所属）
- ・ナカリンピック*と表彰式（クライマックスのイベント）
- ・チーム名の決定とユニフォームの制作・着用（祭典性）

※中原養護学校における、パラリンピックの意味

(2) 期間

平成30年10月1日（月）～10月29日（月）6時間扱い

※9月7日（金）にオリエンテーションを実施

(3) 場所

神奈川県立中原養護学校 昇降口横フリースペース（ピロティ）

(4) 授業者

神奈川県立中原養護学校 教諭 浅井広太郎（筆者）

(5) 対象

神奈川県立中原養護学校肢体不自由教育部門知的代替教育課程高等部

第2学年・第3学年（8名）

※対象生徒全員が昨年度ボッチャの授業を経験しており、第3学年は一昨年度も経験している。

(6) 単元名

いろいろなスポーツ球技：「ボッチャ」

(7) 主なデータの収集方法

ア 生徒向け事前アンケート 9月6日（木）実施

イ 学習カード（毎時間）

ウ 参観者アンケート（毎時間）

エ 生徒向け事後アンケート 10月30日（火）実施

オ 授業の映像（毎時間）

撮影計画

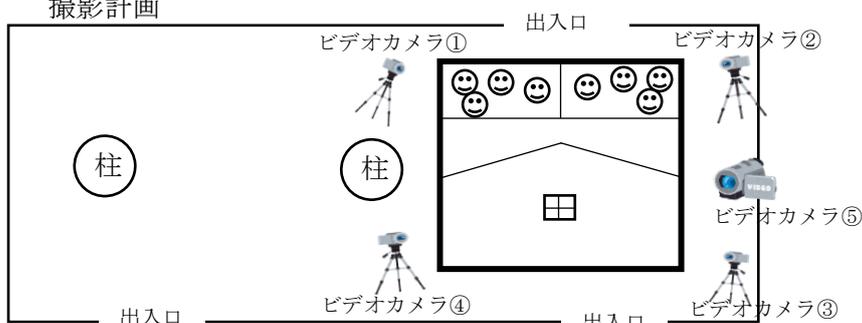


図1 ビデオカメラ配置図

※ビデオカメラ①～④は固定カメラ、ビデオカメラ⑤は移動カメラ

(8) 検証の視点

ア スポーツの特性を取り入れた体育の授業について生徒がどのようにとらえたか

質問 1～9 は形式的授業評価票²³⁾ (p. 15 表 7 参照) による、下線は筆者による修正箇所

具体的な視点	手掛かり	内容・方法等	
授業をどのようにとらえたか	学習カード (1～6 時間目)	成果	質問 1: 「今日の授業で深く心に残ることや、感動することがありましたか。」(3 件法)
			質問 2: 「今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。」(3 件法)
			質問 3: 「『あつ、わかった!』とか『あつ、そうか』と思ったことがありましたか。」(3 件法)
		意欲・ 関心	質問 4: 「一生懸命にボッチャの活動に取り組むことができましたか。」(3 件法)
			質問 5: 「今日の授業は楽しかったですか。」(3 件法)
		学び方	質問 6: 「自分から進んで授業に参加することができましたか。」(3 件法)
			質問 7: 「自分の目標に向かって何回も練習できましたか。」(3 件法)
		協力	質問 8: 「友だちと協力して、学習できましたか。」(3 件法)
			質問 9: 「友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。」(3 件法)
ボッチャをどのようにとらえたか	事前・事後アンケート	楽しさ	質問 10: 「あなたは、ボッチャをすることが楽しいですか、楽しくないですか。」(4 件法)
	事後アンケート		質問 11: 「あなたは、体育の授業でボッチャをやりたいですか、やりたくないですか。」(4 件法)
	質問 12: 「あなたは、これから先、学校の授業以外でボッチャ(遊び、部活、イベント)をやりたいですか、やりたくないですか。」(4 件法)		
スポーツの特性をどのようにとらえたか	事後アンケート	役割分担	質問 13: 「チームで自分が担当した役割についての感想を書いてください。」
		ナカリンピック	質問 14: 「あなたは、ナカリンピックを楽しみにして、授業に取り組みましたか、取り組みませんでしたか。」(4 件法)
			質問 15: 「ナカリンピックの感想を書いてください。」
		表彰式	質問 16: 「あなたは、授業で表彰式があったことをよかったですと思いますか、思いませんか。」(4 件法)
			質問 17: 「授業で表彰式があったことについて感想を書いてください。」
		チームメンバーの固定とチーム名の決定	質問 18: 「チームメンバーを決めて、チーム名(国名)を決めたことについての感想を書いてください。」 ※国名をチーム名に反映することはできなかった。
ユニフォームの制作と着用	質問 19: 「ユニフォームを作ったこと、着たことについての感想を書いてください。」		

イ フェアプレイを学ぶことができたか

具体的な視点	手掛かり	内容・方法等		
フェアプレイ 3つの目標を達成できたか	練習・ゲーム中の映像 (2~6時間目)	フェアプレイ 3つの目標	マナー	ゲーム前後における、挨拶や握手ができていたか。
			尊重	ゲーム中及びゲーム後の結果発表時における、相手チームに対する拍手と挨拶後の相手チームをたたえる言葉かけができていたか。
			ルール	ゲーム中における、3つのルールを守る(投げる順番を守る・審判の言うことを聞く・投げる時は静かにする)ことができていたか。
フェアプレイを意識していたか	事前・事後アンケート	フェアプレイの意識	質問1:「あなたは、体育の授業でフェアプレイを意識して取り組んでいましたか、取り組んでいませんでしたか。」(4件法)	
			質問2:「問1で取り組んでいる、少し取り組んでいるに○を付けた人に聞きます。あなたは、フェアプレイについてどのようなことを意識して取り組んでいるか書いてください。」	

ウ チームワークを学ぶことができたか

質問5~14は仲間づくり調査票²⁴⁾(p.17表9参照)による、下線は筆者による修正箇所

具体的な視点	手掛かり	内容・方法等		
チームワーク 3つの目標を達成できたか	練習・ゲーム中の映像 (2~6時間目)	チームワーク 3つの目標	協力	役割、投げ(蹴)る順番、作戦を決める話し合い場面(協力場面)等で協力ができていたか。
			責任	各役割の行動ができていたか。
			励まし	褒めたり、励ましたりする言葉かけやハイタッチ等ができていたか。
チームワークを意識していたか	事前・事後アンケート	チームワークの意識	質問1:「あなたは、体育の授業でチームワークを意識して取り組んでいましたか、取り組んでいませんでしたか。」(4件法)	
			質問2:「問1で取り組んでいた、少し取り組んでいたに○を付けた人に聞きます。あなたは、チームワークについてどのようなことを意識して取り組んでいたか書いてください。」	
チームのまとまりを感じたか	事後アンケート	まとまり感	質問3:「あなたは、体育の授業で自分のチームのまとまりを感じましたか、感じませんでしたか。」(4件法)	
			質問4:「上記の質問への回答の理由を書いてください。」	

(前のページからの続き)

具体的な視点	手掛かり	内容・方法等	
仲間づくり の成果	学習カ ード (2～6 時間目)	集団的 達成	質問 5 : 「あなたの <u>チーム</u> は、今日課題にしたことを解決することができましたか。」(3件法)
			質問 6 : 「あなたは、 <u>チーム</u> のみんなで <u>成功</u> したという満足感を味わうことができましたか。」(3件法)
		集団的 思考	質問 7 : 「あなたの <u>チーム</u> は、友だちの意見に耳を傾けて聞くことができましたか。」(3件法)
			質問 8 : 「あなたの <u>チーム</u> は、課題の解決に向けて積極的に意見を出し合うことができましたか。」(3件法)
		集団的 相互作用	質問 9 : 「あなたは、 <u>チーム</u> の友だちを補助したり、 <u>ア</u> <u>ド</u> バイスしたりして助けることができましたか。」(3件法)
			質問 10 : 「あなたは、 <u>チーム</u> の友だちをほめたり、励ましたり <u>する</u> ことができましたか。」(3件法)
		集団的 人間関係	質問 11 : 「あなたは、 <u>チーム</u> がひとつになったように感じましたか。」(3件法)
			質問 12 : 「あなたは、 <u>チーム</u> のみんなに支えられているように感じましたか。」(3件法)
		集団的活動 への意欲	質問 13 : 「あなたは、今日取り組んだ <u>ポッチャ</u> を <u>チーム</u> <u>全員</u> で楽しむことができましたか。」(3件法)
			質問 14 : 「あなたは、今日取り組んだ <u>ポッチャ</u> を <u>チーム</u> <u>全員</u> でもっとやってみたいと思いますか。」 (3件法)

2 学習指導計画

(1) 単元目標

- ア フェアプレイやチームワークの価値を理解することができるようにする。(きまり)
- イ フェアプレイやチームワークを意識して行動しようとすることができるようにする。(きまり)
- ウ ボッチャの基本的な投げ(蹴)る技能を高め、ボッチャを楽しむことができるようにする。
(いろいろな運動)

(2) 単元の概要 (1時間から5時間は45分授業、6時間目は60分授業)

時 分	0	1	2
テーマ	フェアプレイ・チームワークについて考えよう。	フェアプレイを意識してゲームに取り組もう。	チームワークを意識してゲームに取り組もう。
0	○集合・挨拶・健康観察	○集合・挨拶・健康観察	○ユニフォームを着て集合
5	◎オリエンテーション ○授業の計画について ・美術(ユニフォーム制作)、情報(調べ学習)が体育と関連していることを知る。 ※美術・情報の授業内容については、p.24参照	○本時の説明 ○単元計画の発表 ・単元計画やナカリンピックについて説明を聞く。	○集合・挨拶・健康観察 ○本時の説明 チームワーク3つの目標を知る ・チームワークについての行動目標の発表。
10		フェアプレイ3つの目標を知る ・フェアプレイについての行動目標の発表。	【役割決め】 ・チームごとに役割カードを基にして役割を決める。 ・役割担当の発表を行う。 ・準備運動
15	【考えよう】 ・フェアプレイ及びチームワークに関する2つの物語をスライドショーで見る。		○投げ(蹴)るときのポイントの説明 1 投げる方向をよく見る。 2 近くから投げ(蹴)る。 3 的に向かって腕を振る。 4 時間を有効に使う。
20		○基本的な投げ(蹴)り方を学ぶ ・ボールの握り方、投げ(蹴)る姿勢について	【ゲートに入れ！ロールボールズ】 ・投げ(蹴)るポイントの説明 ・1対1の個人戦で1回戦 ・ ゲーム前後で挨拶、握手を行う。
25		・準備運動 ・基本的な投球技能について説明を聞く。 【ゲートに入れ！ロールボールズ】 ・1対1の個人戦で2回戦	
30	【話し合おう】 ・グループに分かれ、物語からフェアプレイ及びチームワークについて話し合い、発表する。	フェアプレイ3つの目標に取り組むための手立て ・挨拶、握手の方法を指導する。 ・ゲーム前後に挨拶、握手を行う。 ・ゲーム結果を発表した時に相手をたたえる拍手や言葉かけを行う。 ・ゲーム前に3つのルールについて確認をする。	【ターゲットボッチャ】 ・チーム対抗 チームワーク3つの目標に取り組むための手立て ・ゲーム前のチームのかけ声を話し合いで決める。 ・役割カードを見て、役割内容の確認を行う。
35			
40	○学習の振り返り (1)今後の授業計画、内容について (2)フェアプレイ・チームワークについて	○整理運動 ○学習の振り返り ・フェアプレイについて意識して行動したことやボールを投げ(蹴)るときに気を付けたことを生徒が発表する。	○学習の振り返り ・生徒が気付いたチームワークの行動を生徒が発表する。
45	○挨拶		
	○学習カードの記入は個々の指導(自立活動)の時間に行った。		

	内容	0時間目	1時間目	2時間目
指導時期	いろいろな運動		ウ	
	きまり	ア	ア、イ	ア、イ

※ア～ウは単元目標 (p. 21 参照) であり、目標達成に向けた指導の中心となる時間の欄に示してある。

3	4	5	時 分	6
ボールの方向と投げ(蹴)る力の強弱に注意して取り組もう。	チームメイトと協力して作戦を選ぼう。	ゲームの状況に応じた作戦を使おう。	テーマ	みんなでナカリンピックを楽しもう。
○ユニフォーム、腕章を着用して集合			0	○ユニフォーム、腕章を着用して集合
○集合・挨拶・健康観察			5	○ナカリンピック開会式 ・開会の言葉 ・選手宣誓
○本時の説明・準備運動		○本時の説明・準備運動		
○フェアプレイ及びチームワーク3つの目標の確認。	○投げ(蹴)るときのポイントの確認。		10	【チーム練習】 ・準備運動 ・チームごとに練習を行う。 ・投球順番、作戦を選ぶ。
○投げ(蹴)るときのポイントの説明 1 投げる方向をよく見る。 2 近くから投げ(蹴)る。 3 的に向かって腕を振る。 4 時間を有効に使う。 5 フォロースルーの大小で距離が変わる。	【ゲートに入れ！ロールボールズ】 ・個人戦で1回戦 ・ 結果発表後に互いをたたえる拍手を行う。		15	
	○簡単な作戦を知る 1 ジャックボールの投げ(蹴)る場所 2 よせよせ作戦 3 じゃまじゃま作戦 4 バンバン作戦 5 おせおせ作戦	○簡単な作戦の使い方を確認する 1 ジャックボールの投げ(蹴)る場所 2 よせよせ作戦 3 じゃまじゃま作戦 4 バンバン作戦 5 おせおせ作戦	20	【ゲームボッチャ】 ・チーム対抗 ・ゲームは2エンド
【ゲートに入れ！ロールボールズ】 ・個人戦で1回戦 ・ ゲーム前後で挨拶、握手を行う。	【ゲームボッチャ】 ・チーム対抗 ・ゲームは1エンド		25	
○目的に応じたボールの投げ(蹴)る方を学ぶ。 ・近付ける、押す、弾く。	【フェアプレイ及びチームワーク3つの目標に取り組むための手立て】 ・役割カードを見て、役割内容の確認を行う。 ・チームごとに円陣を組んでかけ声をかける。 ・ゲーム前に整列、挨拶、握手を行う。 ・ゲーム中に作戦タイムをとり、作戦を選ぶ。 ・ゲーム後に整列、結果発表、拍手、挨拶、握手を行う。		30	【フェアプレイ及びチームワーク3つの目標に取り組むための手立て】 ・チームごとに円陣を組んでかけ声をかける。 ・ゲーム前に整列、挨拶、握手を行う。 ・ゲーム中に作戦タイムをとり、作戦を選ぶ。 ・ゲーム後に整列、結果発表、拍手、握手を行う。
【ターゲットボッチャ】 ・チーム対抗			35	
【フェアプレイ及びチームワーク3つの目標に取り組むための手立て】 ・役割カードを見て、役割内容の確認を行う。 ・チームごとに円陣を組んでかけ声をかける。 ・ゲーム結果を発表した時に相手をたたえる拍手や言葉かけを行う。			40	【表彰式】 ・優勝チーム、個人賞、最優秀選手賞の表彰 ・ 表彰者を拍手でたたえる。
○整理運動			45	
○学習の振り返り ・投げ(蹴)るときに心がけたことを生徒が発表する。	○学習の振り返り ・生徒が発表し、全員で共有する。 (1)フェアプレイ及びチームワークについての行動で心がけたこと (2)作戦を使って上手くいったこと、いかなかったこと		50	
○挨拶		○次回の予定 ・ナカリンピックの係について説明を聞く。 ○挨拶	55	○ナカリンピック閉会式 ・講評 ・閉会の言葉
○学習カードの記入は個々の指導(自立活動)の時間に行った。			60	○学習カードの記入は個々の指導(自立活動)の時間に行う。

3 時間目	4 時間目	5 時間目	6 時間目
ウ		ウ	ウ
	イ		イ

(3) 教科間の関連的な指導について

生徒の学習意欲を引き出すことをねらい、美術・情報との関連を図った体育（ボッチャ）の単元を計画した。

オリエンテーションで美術・情報・体育の授業の計画を説明し、その後、美術・情報の授業で次の表 10・11・12 のとおりに取り組んだ。

なお、学習集団が美術と情報で異なっている。美術では、2・3年生合同で授業を行い、情報では、2・3年生分かれて授業を行った。

表 10 美術で取り組んだ授業内容

授業時間	授業日	授業内容
1	9月14日	(1) チームメイトの発表 (2) ユニフォームデザインの検討 ア Tシャツの色（チームカラーを決める） イ チームごとにチーム名を決める ウ 個人の好きな番号を決める
2	9月21日	・ユニフォームの制作 (1) プリントシートにチーム名を書く (2) プリントシートに自分の決めた番号を書く
3	9月28日	・ユニフォームの制作 チーム名・番号が書かれたプリントシートをユニフォームに転写する

表 11 情報で取り組んだ授業内容（2年生）

授業時間	授業日	授業内容
1	9月6日	・ボッチャ競技の強い国 ・国のナショナルカラー調べ インターネットを活用して調べる
2	9月12日	・ボッチャ競技の強い国 ・国のナショナルカラー調べ 調べたことをまとめる
3	9月26日	・フェアプレイ及びチームワークについて (1) インターネットを活用して調べる (2) 調べたことをまとめる
4	10月24日	・案内チラシ作成 パソコンを使用して簡単な案内チラシを作成する

表 12 情報で取り組んだ授業内容（3年生）

授業時間	授業日	授業内容
1	9月5日	・ボッチャ競技の強い国 ・国のナショナルカラー調べ (1) インターネットを活用して調べる (2) 調べたことをまとめる。
2	9月19日	・フェアプレイ及びチームワークについて (1) インターネットを活用して調べる (2) 調べたことをまとめる
3	10月25日	・案内チラシ作成 パソコンを使用して簡単な案内チラシを作成する

3 学習指導の工夫

(1) フェアプレイ及びチームワークの学びに向けた手立て

体育の単元として、「ボッチャ」の学習が始まる前のオリエンテーションと情報の時間に、フェアプレイ及びチームワークについての学習を行うこととした。

まず、オリエンテーションの時間に、フェアプレイ及びチームワークを題材とした物語を読み、フェアプレイ及びチームワークについての行動を考えた。さらに、フェアプレイ及びチームワークについての行動も調べた。そして、生徒が考えたこと、調べたことを教員がまとめ、体育授業の1時間目にフェアプレイ3つの目標を、2時間目にチームワーク3つの目標を、具体的な行動目標として、行動例とともに生徒に明確に提示することとした。

ア フェアプレイ及びチームワークの学習教材について

オリエンテーションの時間において、フェアプレイ及びチームワークについての指導を行うにあたって、「フェアプレイニュース Vol. 95」²⁵⁾では、フェアプレイのルールやマナーを大切にしている行動を、「小学道徳ゆたかな心6年 陽子、ドンマイ!」²⁶⁾では、チームワークの仲間意識や励ましの行動を題材として取り扱うこととした。

なお、各学習教材のあらすじは表13のとおりである。

表13 使用した学習教材のあらすじ

教材名	あらすじ
フェアプレイニュース Vol. 95	主人公は、サッカー部に所属しています。チームには、一つのルールがあり、それは、チームメイトを「怒らない・責めない」ということです。このルールのおかげで、チームワークと連携が生まれています。 そして、試合の時に大切にしていることは、相手チームを、一緒にサッカーを楽しむ「仲間」と考えることと、正々堂々と勝負することです。試合が終われば勝負はつきますが、お互いの健闘を称え合いながら試合終了を迎えることができれば、それは最高の瞬間です。
小学道徳ゆたかな心6年 陽子、ドンマイ!	陽子さんは、野球が大好きな女の子です。そして、野球がやりたくて地域のチームに入りました。ある日、陽子さんが素振りをしていると、キャプテンがアドバイスをしてくれました。早速、アドバイスを基に試してみると、ボールがバットに当たるようになり、手応えを感じ始めました。そして、練習試合の当日、陽子さんに打席が回ってきました。そして、キャプテンのアドバイスを自分に言い聞かせましたが、結果は三振でした。落ち込んでベンチに戻ると、キャプテンが「ドンマイ。陽子、それくらいで落ち込むな」と声をかけてくれました。この言葉に、陽子はとても励まされ、チームの一員としての実感が沸き、また次も頑張ろうと思いました。

イ フェアプレイ及びチームワーク 3つの目標について

生徒に提示したフェアプレイ及びチームワーク 3つの目標と具体例は表 14・表 15 に示すとおりである。

表 14 フェアプレイ 3つの目標

	目標	生徒に示した具体例
1	ゲームのはじめとおわりに挨拶と握手をしよう。	<ul style="list-style-type: none"> ・相手チームと審判に挨拶をして握手する。 ・はじめ：「お願いします」、おわり：「ありがとうございました」
2	ゲーム終了後に相手チームをたたえる拍手と言葉かけをしよう。	<ul style="list-style-type: none"> ・勝ったチームにはたたえる言葉をかける。（「うまかったね」、「ナイスプレイだったね」） ・勝ったチームには褒める気持ちをもって拍手をしてたたえる。 ・負けたチームを大切にすることをかける。（「よいゲームだったね」、「ナイスプレイ」） ・競い合ってくれてありがとうという気持ちをもって拍手をする。
3	3つのルールを守ろう。	<ul style="list-style-type: none"> ・投げる順番を守る。 ・審判の言うことを聞く。 ・投げるときは静かにする。

表 15 チームワーク 3つの目標

	目標	生徒に示した具体例
1	みんなで協力しよう。	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームや練習や作戦タイムでチームメイトと協力して取り組む。 ・自分の意見を言ったり、チームメイトの意見を聞いたりする。 ・チームメイトの練習を手伝う。（投げたボールを拾う、ボールを渡す）
2	自分の役割に責任をもとう。	<ul style="list-style-type: none"> ・役割りカードに示された行動をとる。 ・自分の役割を忘れずに行う。
3	ほめたり、励ましたりしよう。	<ul style="list-style-type: none"> ・ほめる時は「ナイスプレイ」、「ナイスボール」等と言葉かけをする。 ・励ますときは「ドンマイ」、「次、頑張ろう」などと言葉をかける。 ・よいプレイの時はチームメイトとハイタッチをする。

ウ 役割とその内容について

スポーツの特性のチームへの所属の具体的な手立てとして、チームメイト個々に役割を与える。役割を責任をもって果たすことでチームへの帰属意識が高まり、チームワークを高められると考えた。また、役割カードには各役割の内容が記載され、それを参考に生徒は行動するよう促した。各役割については、次の表 16 に示すとおりである。

表 16 役割と役割内容

役割	内容
キャプテン	<ul style="list-style-type: none"> ・ チームをまとめる。 ・ チームを次の行動に促す。 ・ 先攻後攻を決めるジャンケンを行う。 ・ ゲーム前のあいさつのかけ声（先行チームのキャプテンが行う。）を行う。 ・ ゲーム後のあいさつのかけ声（後攻チームのキャプテンが行う。）を行う。
作戦リーダー	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム中、作戦会議が必要だと思われるとき、作戦タイムをとる。 ・ 作戦タイム時に次に投げるボールの場所や順番を決める話し合いの進行をする。 ・ ゲーム前にジャックボールの投球場所（目標位置）を決め、チームのみんなを確認する。
応援励ましリーダー	<ul style="list-style-type: none"> ・ 練習中やゲーム中にチームの中心となって、チームメイトを応援する言葉をかける。 ・ チームの中心となって、失敗したチームメイトを励ます言葉をかける。 ・ 試合前の円陣・声だしを率先して行う。
マネージャー	<ul style="list-style-type: none"> ・ チームメイトの腕章の管理（腕章を配る、回収）をする。 ・ チームのボールを決められた場所から持ってくる、決められた場所に返す。 ・ ゲーム中に次に投げ（蹴）るチームメイトにボールを渡す。

エ チーム分けについて

チームでの活動を円滑に行うために、検証授業前に表 17 のようなことを考慮し、筆者がチーム分けを行い、その後、美術、情報、体育を担当する教員に確認し、最終的なチーム分けを行った。

表 17 チーム分け時に考慮したこと

1	1 チームを 4 人とし、2 チームつくる。
2	学年（2・3 年生）及び男女のバランス。
3	人間関係
4	昨年までのボッチャの投げ（蹴）る様子を考慮し、チームパフォーマンスが均等になるようにする。
5	話し合いをリードする生徒を各チームに配置する。
6	チームの中心となって作戦を考える生徒を各チームに配置する。

(2) 授業で重点的に取り入れたスポーツの特性

本研究では、生徒が意欲的に体育の授業に取り組むことをねらって、「チームへの所属」、「クライマックスのイベント」、「祭典性」のスポーツの特性を重点的に取り入れた。そして、取り入れたスポーツの特性と実際の授業で行った具体的な内容については図2に示したとおりである。

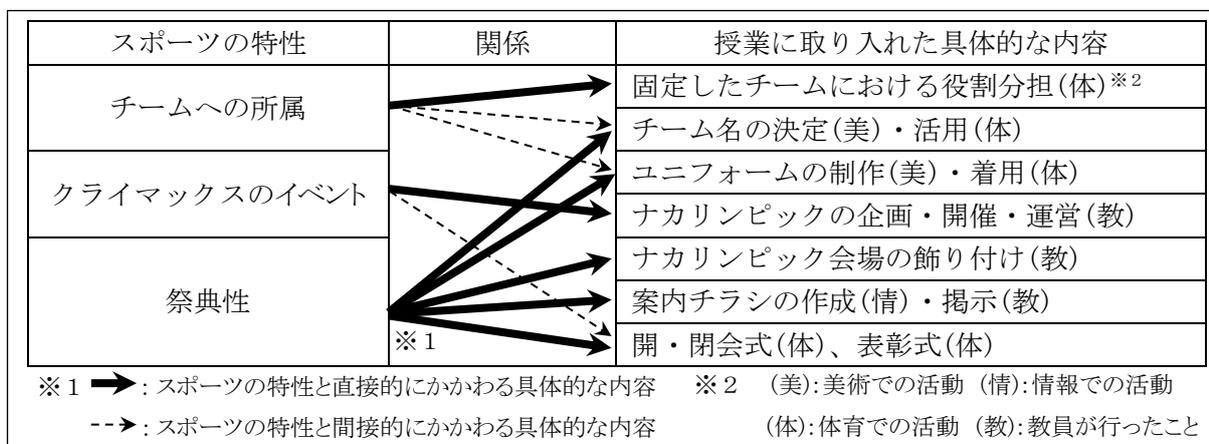


図2 重点的に取り入れたスポーツの特性の具体的な内容について

ア 役割分担 (チームへの所属)

役割分担を予定していた体育の授業の2時間目は欠席者が多かったため、2時間目にはチーム内で仮の役割を決め、5時間目から役割を固定することができた。

役割を決める前に役割の説明を行い、その後、役割名と役割内容が書かれた役割カードを見ながらチームごとに話し合いで役割を決めた。授業中は、誰がどの役割なのか分かるように、役割名が書かれた腕章を着用した。(役割名、役割の内容については p. 27 表 16 参照)

キャプテン ・チームをまとめる。 ・チームでの行動をリードする。 ・ゲームの先後取手を相手チームのキャプテンとじゃんけんをして決める。 ・審判団を率いる。	作戦リーダー ・ゲーム前に「作戦」を立てて話し合いを進める。(ジャックボールを捨てる場面) ・ゲーム中に作戦タイムをとる。 ・作戦タイムの時に「作戦」を立てて話し合いを進める。(捨てる場面、審判)
応援 はげましリーダー ・練習中やゲーム中に、声援となってチームメイトを励まし、チームを盛り上げる。 ・失敗したチームメイトを率いる。	マネージャー ・チームのユニフォームを配ったり、集めたりする。 ・役割名が書かれた腕章を配ったり、集めたりする。 ・チームのボールの準備と片付け。

写真1 役割カード



写真2 着用した腕章

イ チーム名の決定とユニフォームの制作・着用 (チームへの所属と祭典性)

美術・情報との関連を図った指導(p. 24)として、美術の時間にチームごとにユニフォームの制作を行った。ユニフォームを制作するにあたって、チームメンバーの発表を行い、その後、チームごとにチーム名、個人の番号、チームカラー (ユニフォームの色) を検討し、ユニフォームの制作に取り組んだ。チーム名は、話し合いの結果、1チームは、アメリカをイメージした「Yes We Can I♥hamburger」(以下「Aチーム」という。)、もう1チームは、チームメイトの名前の頭文字のアルファベットを1文字とり、「TKO₂」(以下「Bチーム」という。)となった。なお、完成したユニフォームは体育の授業の2時間目から着用した。



写真3 Yes We Can I♥hamburger
チームのユニフォーム



写真4 TKO₂チームのユニフォーム

ウ ナカリンピックと表彰式（クライマックスのイベントと祭典性）

体育の授業の1時間目に授業計画として、最後の時間にナカリンピックを企画していることを説明し、その後の授業では、ナカリンピックを目標に取り組んできた。そして、ナカリンピックを盛り上げるため、会場の飾りつけの他、応援誘致のために、生徒による案内チラシの作成や掲示等を行い、通常の体育とは異なる雰囲気を出した。

また、ナカリンピック当日は、開・閉会式(選手宣誓、校長先生による講評等)、表彰式も行った。表彰内容は、優勝チーム（トロフィー・賞状）、個人賞（最優秀選手賞1名、個人賞8名）であった。



旗で会場を飾った。

写真5 ナカリンピックの会場の様子



写真6 作成・掲示したチラシの一つ

ナカリンピック	
10:25	1 集合
10:26	2 開会式
	3 開会の言葉 (名前:)
	4 選手宣誓 (名前:)
10:35	5 チーム練習
10:40	6 ゲームポッチャ
11:10	7 表彰式
11:19	8 閉会式
	9 校長先生の話
	10 閉会の言葉 (名前:)

写真7 次第



写真8 優勝トロフィー



写真9 校長名による優勝チームの賞状

(3) ボッチャコートの簡易化について

本研究では、ボッチャを指導するにあたり、「障害者スポーツ指導書(技術V・ボッチャ)」¹⁹⁾を参考にした。そして、前述 (p. 13) したボッチャ競技用のコートではなく生徒の投球技能を緩和するためにゲームボッチャ用のコートを使用した。

ゲームボッチャ用のコートの特徴は各チームスローイングボックスが1つであり、自チームのスローイングボックス内ならば、ジャックボールの近い場所へ移動して投球できること、投球者の技能に合わせてコートの大きさを変えてもかまわないとなっていることが挙げられているため、生徒に適していると考え、ゲームボッチャ用のコートを使用することとした。

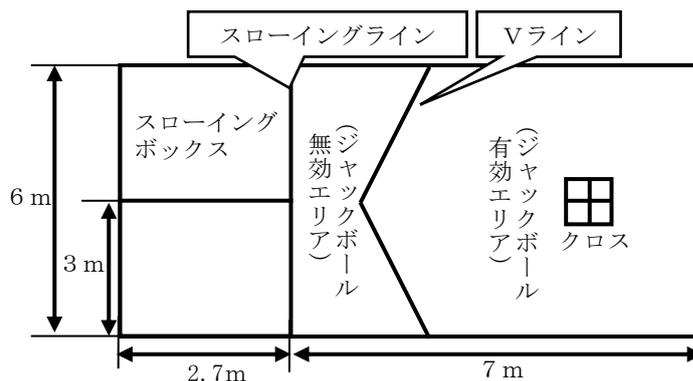
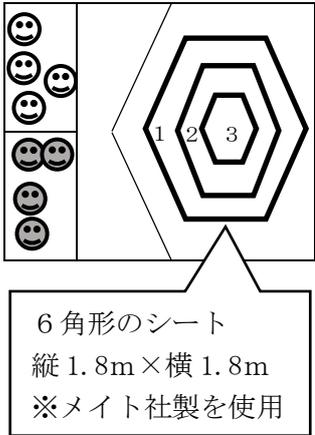
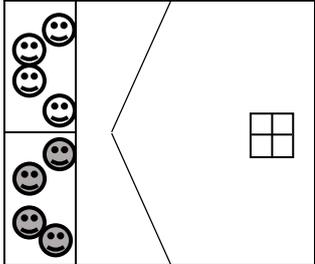


図3 授業で活用したゲームボッチャ用コート

(4) ゲームの工夫

ゲーム名	ねらい・やり方・ルール	コート図
ゲートに入れ！ロールボールズ	<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分がねらった方向に投げ(蹴)る力を身に付ける。 同じ方向に繰り返し投げ(蹴)ることで、方向を一定にする。 投げ(蹴)る回数を確保する。 <p>【やり方】</p> <ul style="list-style-type: none"> ミニハードル(物と物の間を通す)のゲートを設け、そこに向かって投げ(蹴)る。 制限時間内に何球がゲートを通るかを競う。 <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> 制限時間は90秒とする。 1人6球の手持ちの球を投げ(蹴)る。 ミニハードルの奥のジャックボールに当たれば、追加点が1点入る。 スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。 	

(前のページからの続き)

ゲーム名	ねらい・やり方・ルール	コート図
ターゲット ボッチャ	<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 方向、投げ(蹴)る力の強弱をコントロールできるようにする。 ねらった場所にボールを止める、他のボールを押す、弾くという技術を身に付ける。 コート内にあるボールを押す、弾いて出すというような、簡単な作戦を選びながら行う。 <p>【やり方】</p> <ul style="list-style-type: none"> 2チームの対抗戦で行う。 得点を書かれた六角形のシート※(縦 1.8m×横 1.8m)をねらって投げ(蹴り)、得点を競う。 ボールが止まったところのシートの数字が得点となる。 <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。 1チーム(4人)の持ち球は8球とする。 チームごとに交互に投げ(蹴)る。 シート外で止まったボールは無得点。 すべてのボールを投げ(蹴り)終わった時にシート上のボールの位置の得点を数える。獲得した総得点で相手と競う。 	
ゲームボッチャ	<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> コートを簡易化し、投球技術を緩和し、ボッチャを楽しめるようにする。 スローイングボックスをチームごとに1つにし、チームメイト同士のコミュニケーションを取りやすくする。 <p>【やり方】</p> <ul style="list-style-type: none"> 2チームの対抗戦で行う。 ジャックボールをねらって投げ(蹴り)得点を競う。 ジャックボールに、より近くに止まった方に得点が入る。 <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。 1エンドにつき、1チーム3分の持ち時間内に8球投げ(蹴)る。 作戦タイムは1分とする。 1チーム(4人)の持ち球は8球とする。 先攻、後攻はじゃんけんで決め、先攻は赤いボール、後攻は青いボールを使用する。 その他ルールは pp. 12-13 表 3 に準ずる。 	

(5) 技術(投げ(蹴)る)指導について

ア 段階的な投げ(蹴)る指導について

投げる指導は、授業ごとに段階的に指導を行った。体育の1時間目には、ボールの握り方、投げ(蹴り)方等をプレゼンテーションソフトのアニメーション機能を使用し、生徒に説明をした。2時間目は、前の時間の生徒の投げ(蹴)る様子を考慮し、投げ(蹴)る時のポイントを4つ指導した。3時間目は、投げ(蹴)る時のフォロースルーを指導した。そして4時間目に、前時までの指導内容を投げ(蹴)る時の5つのポイントとして掲示物で生徒に示した。



写真10 生徒に指導したボールの握り方や投げ方等

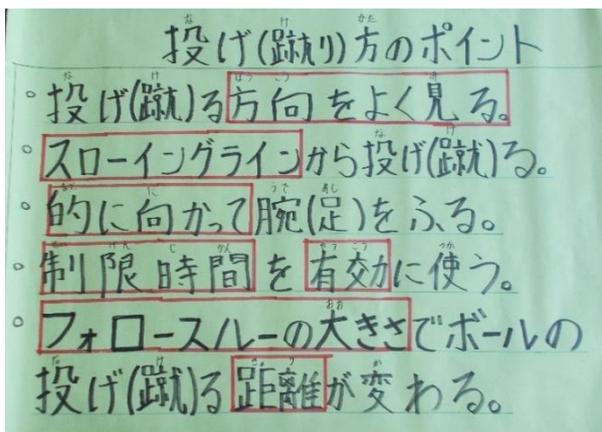


写真11 生徒に示した投げ(蹴)る時の5つのポイント

イ 生徒の身体状況に合わせた教具の使用について

生徒の身体状況に合わせて、手で投げるのが難しい生徒は蹴りやすくするために5cm程度の台を置き、その上にボールを置いて蹴った。また、身体を大きく動かすことが難しい生徒はランプ(斜面台)を使用してボッチャに取り組んだ。

5 cm 程度の
高さの台



写真12 ボールを蹴る様子

ランプにボールを
乗せて
転がす。



写真13 勾配具(ランプ)

(6) 戦術指導について

戦術指導は、体育の4・5時間目に行った。4時間目は、どのような戦術があるのか説明をし、5時間目は、ゲームの状況に応じて戦術を使うことと戦術に基づく作戦を指導した。戦術や作戦を説明するときには、プレゼンテーションソフトのアニメーション機能を使用し、ボールを動かし、生徒が戦術や作戦のイメージをもてるようにした。また、作戦の選定については、ゲームの様相から起こりやすい場面を想定した上で、5つに絞った。そして、作戦名は、生徒が話し合い中に言いやすいものにした。

生徒に指導した作戦名、作戦の内容、教材については、表18、19のとおりである。

表18 作戦名と作戦の内容

作戦名	作戦の内容
ジャックボールの投げ(蹴)る場所	自分のチームに近い場所、相手のチームから遠い場所にジャックボールを投げ(蹴)る。
よせよせ作戦	自分のチームのボールをジャックボールに近付けるように投げ(蹴)る。
じゃまじゃま作戦	相手のチームの投げ(蹴)るコースを邪魔する場所に投げ(蹴)る。
バンバン作戦	相手チームのボールが邪魔な場所にある時、勢いよく投げ(蹴り)、ボールを弾く。
おせおせ作戦	勢いよく投げ、ボールに当て、ボールを押しつけてジャックボールに近付ける。

表19 生徒に作戦を説明するときに使用した教材

作戦名	ジャックボールの投げ(蹴)る場所	よせよせ作戦	じゃまじゃま作戦
作戦を説明するときに使用した教材			
作戦名	バンバン作戦	おせおせ作戦	
作戦を説明するときに使用した教材			<ul style="list-style-type: none"> ・→: 先攻のボールの動き ・--→: 後攻のボールの動き ・○: 赤のボール ・●: 青のボール ・○(ジャ): ジャックボール

4 授業の実際

オリエンテーションの概要

1 日 時 平成 30 年 9 月 7 日 (金) 13 : 20 ~ 14 : 05

2 場 所 多目的室

3 本時のねらい

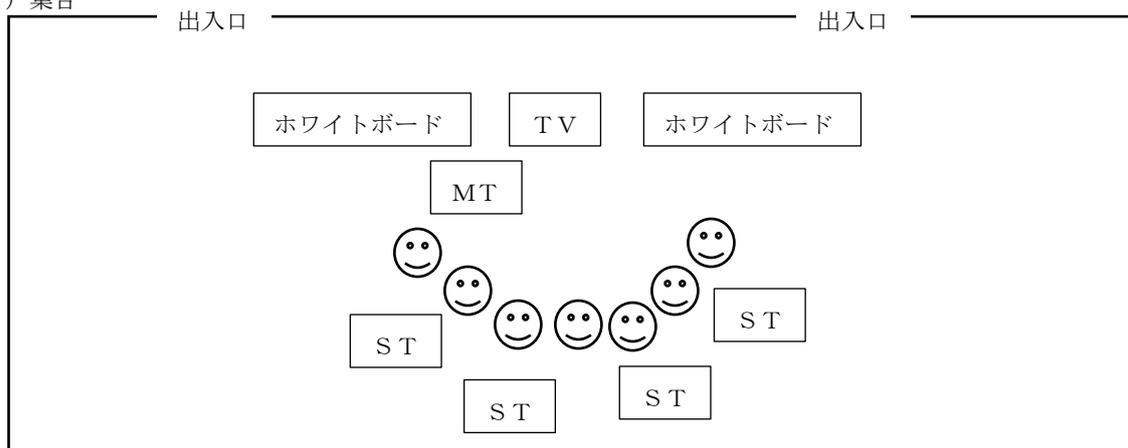
- (1) 体育の授業計画が美術・情報と関係していることを知り、学習に見通しをもち、進んで取り組めるようにする。
- (2) フェアプレイやチームワークについて考え、自分なりの答えを出すことができるようにする。
- (3) フェアプレイやチームワークの理念に基づく具体的な行動を知り、意識してそれらの行動をとることが大切であることを理解できるようにする。

4 本時の展開

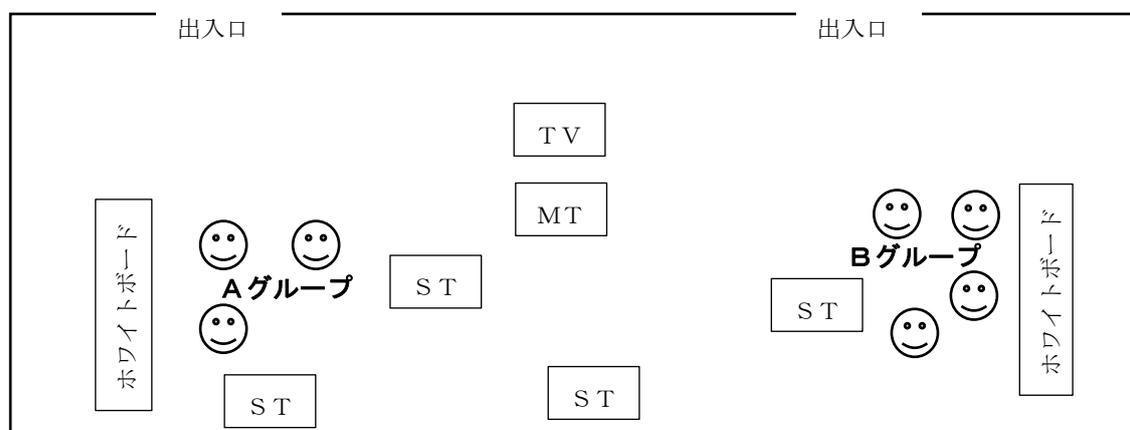
	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て
は5 じ分 め	1 あいさつ (集合・挨拶) (1分) 2 本時の説明を聞く。(4分)	○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○本時の流れを白板に掲示する。
な か 35 分	3 体育について (体育の内容について知る。)(5分) ・映像を見て、ボッチャを行うことを知る。 4 授業の計画について (授業計画について知る。)(5分) ・美術、情報が体育の内容と関係していることを知る。 (1) 情報 ボッチャについて (強豪国・歴史等) ナショナルカラーについて (2) 美術 ユニフォームのデザイン・制作	○ボッチャの世界大会の映像を見せる。 ○美術、情報の学習内容についてTVに映し、説明が分かりやすいようにする。 ○生徒たちのチームが国を代表するチームになることや、その国に関連するナショナルカラーを調べ、ユニフォームのデザインに取り入れて制作することを伝える。
	5 考えよう (フェアプレイ・チームワークについて考える。)(25分)	
	【発問】フェアプレイとチームワークについて知っていることはありますか。	
	【予想される答え】 フェアプレイ:ルールを守ること。正々堂々と戦うこと。 チームワーク:仲よくすること。	○生徒から出てきた答えを踏まえ、フェアプレイは相手を大切にすること、チームワークは協力と励ますこととまとめる。
	(1) フェアプレイ、チームワークの物語をTVで見る。 ア 「サッカー部」【フェアプレイ】	
	【発問】サッカー部が試合の時に大切にしていることは何でしょうか。	
	イ 「野球チーム」【チームワーク】	
	【発問】陽子さんは、チームメイトのどのような言葉にはげまされましたか。	
	(2) 話し合おう (2グループに分かれる。Aグループはサッカー部、Bグループは野球チームについて話し合い、各グループの意見を発表する。)	○各物語の発問を白板に掲示し、発問を意識させる。 【話し合いときのSTの役割】 (1) 物語を白板に貼る。 (2) 生徒の発言を白板に書く。 (3) フェアプレイ・チームワークに関する場面に注目させ、気付かせる。
	【期待される答え】 サッカー部:相手チームと一緒に楽しむ仲間と考えること。正々堂々と勝負すること。 野球チーム:頑張ろうな。陽子、ドンマイ。	
ま5 と分 め	6 まとめ (本時のまとめ) (4分) ・まとめの話を聞く。 (1) 体育の授業計画、内容について (2) フェアプレイ・チームワークについて 7 あいさつ (挨拶) (1分)	○フェアプレイ・チームワークがスポーツでも、日常生活でも大切だということを話す。 ○生徒の体調や姿勢を確認する。

5 配置図

(1) 集合



(2) フェアプレイ、チームワークについての話し合い



※MTはメインティーチャー、STはサブティーチャーのこと

【授業としての振り返り】

生徒は、参観者もいて、普通の授業とは異なることを感じ取り、緊張気味であった。しかし、授業が進み、授業計画の説明で、情報、美術と体育が関連していることが分ると生徒の表情が緩み、「あっ」という気付いた表情になった。具体的には、オリエンテーションの授業日より前に、情報でボッチャ競技の強豪国を調べていた。その調べていたことが、体育の授業と関連しているという説明を受けて、授業計画の見通しがもてたことで生徒は安心したように思えた。

授業全体で見ると、概ね予定通りにできたが、前半で説明が多くなってしまったので、後半の話し合いの時間を十分にとることができなかったことが課題として残った。教員が時間を意識して、授業のねらいとなるポイントの場面で時間をかけることができるように授業を進めていきたい。

【研究の視点からの振り返り】

フェアプレイ及びチームワーク3つの目標を教員が考えて、生徒が、発表するだけでは生徒が体育の授業で取り組もうとは思えないために、オリエンテーションでは、フェアプレイ及びチームワークの行動について考えさせることを大きなねらいとして授業を展開した。フェアプレイ及びチームワークの行動に関する物語を見て、そこからグループで話し合いをし、発表した。授業の最後の発表では、生徒は物語の中からフェアプレイ及びチームワークの行動に気付き発表したので、フェアプレイ及びチームワークの行動について、気付き、理解するということはできていたと考える。

体育1時間目の概要

1 日 時 平成30年10月1日(月) 10:25~11:10 (1/6時間目)

2 場 所 ピロティ

3 本時のねらい

(1) フェアプレイを意識して、ゲームに取り組むことができるようにする。[きまり]

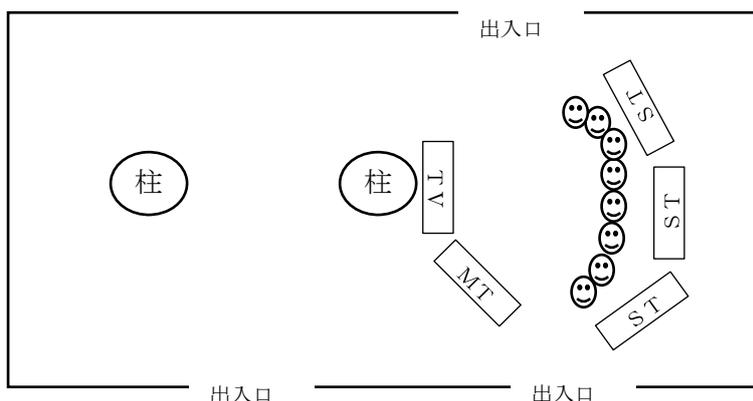
(2) 基本的な投げ(蹴り)方を理解し、身に付け、練習やゲームに取り組むことができるようにする。[いろいろな運動]

4 本時の展開

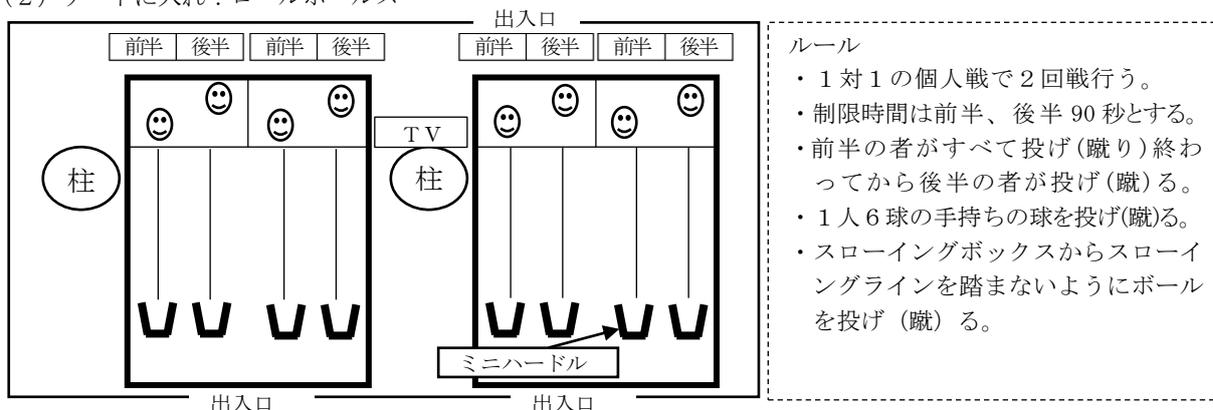
	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て
は8 じ分 め	1 集合・挨拶(2分)	○生徒の体調や姿勢を確認する。
	2 本時の説明を聞く。(6分)	○本時の流れを白板に掲示する。
な か 30 分	3 単元計画の発表。(3分) ・ナカリンピックが最後にある単元計画を知る。	○映像により、生徒が見通しをもてるようにする。
	4 フェアプレイ3つの目標を知る。(8分)	
	【発問】フェアプレイとはどんな行動でしょうか。	
	【期待される答え】 相手を思いやる。ルールを守る。正々堂々	○フェアプレイを扱ったオリエンテーションや情報の調べ学習の内容を思い出させる。
	・オリエンテーションや情報の学習成果が書かれている掲示物を見ながら発問の解答について確認する。	○ポッチャの授業において、フェアプレイを重視する意味を説明する。
	学習内容：フェアプレイ3つの目標等意識して、ゲームに取り組むこと。 1 ゲームのはじめとおわりに挨拶と握手をしよう。 2 ゲーム終了後に相手チームをたたえる拍手と言葉かけをしよう。 3 3つのルールを守ろう。	
		○3つの目標を核としてフェアプレイを意識してゲームに取り組むように促す。 ○フェアプレイに関わる行動例を明確に示す。
	学習内容：基本的な投げ(蹴り)方を理解し、身に付け、練習やゲーム(ロールボールズ)に取り組むこと。	
	5 基本的な投げ(蹴り)方を学ぶ。(5分) ・簡単な準備運動をみんなで行う。 ・投げ(蹴)るときの姿勢、ボールの握り方等の説明を聞く。 ・投げ(蹴)る練習を行う。	○映像を使って投げ(蹴り)方をイメージしやすいようにする。 ○投げ終わったボールを生徒と教員で拾う。
	6 「ゲートに入れ! ロールボールズ」を行う。(14分)	○ルール説明を映像を使って行う。 ○ゲーム結果を掲示した模造紙に書き込む。
【発問】投げ(蹴)るときにどんなことを意識すると多くボールがゲートに入るでしょうか。		
【予想される答え】 コントロールに気を付ける。ゲートを見て投げ(蹴)る。力を入れて投げ(蹴)る。	○投げるときのポイントを説明する。 ・ゲートの中心(中心線)を見る。 ・リラックスする。 ・ゲートに向かって真っすぐ腕(脚)を振る。	
・対戦相手とゲーム前、後で挨拶、握手を行う。 ・試合終了後お互いを称える拍手や言葉かけを行う。	○挨拶、握手の行い方を説明し、確認してから実際に行うようにする。	
ま7 と分 め	7 学習の振り返り(7分) ・フェアプレイについて意識して行動したことやボールを投げ(蹴)るときに気を付けたことを生徒が発表する。	○3つの目標以外でフェアプレイに関わる行動等があれば紹介する。
	8 あいさつ(挨拶)	○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○授業後に手洗い指導をする。

5 配置図

(1) 集合～基本的な投げ（蹴り）方を学ぶ



(2) ゲートに入れ！ロールボールズ



【授業としての振り返り】

本時の授業では、生徒が活動する時間をあまりとることができなくなってしまった。その要因となったのが、単元計画やフェアプレイ3つの目標の発表等を説明するのに時間を費やしてしまったからである。授業前に授業のポイントとなる場所や説明することを明確にしておくことが必要だった。

基本的な投げ（蹴り）方を学ぶの説明時には、プレゼンテーションソフトを使用し、写真等で説明をした。ボールの握り方や腕の振り方等を説明してからボールを渡すと、ボールの握りや腕を振るしぐさを行いつつ試している姿が見られた。ただ、ボールの蹴り方やランプを使用しての投球方法については、説明不足だった。今後の授業を通して補っていきたい。また、授業の場所がピロティだったために人の往来があり騒がしくなったために、説明する場所や生徒を向く方向等の配慮が必要だった。

【研究の視点からの振り返り】

美術の時間に制作していたユニフォームの完成が遅れ、1時間目では、着ることができなかった。次回の2時間目から着ることとなった。

フェアプレイ3つの目標の発表では、具体的な目標と行動の例示を生徒に提示した。生徒は情報量が多くて何に取り組みばよいか今ひとつ理解していないように見えた。生徒に学習内容を精選して指導することが必要だった。

フェアプレイの行動については、ロールボールズのゲーム中に生徒同士で励まし合う姿が見られた。学習の振り返り時に励まし合いながらゲームに取り組んだ2名の生徒から感想を聞くと、応援されると頑張れる気持ちになり、次に投げるときに成功することができた等、前向きな気持ちになれたという発表があった。また、ゲーム前の握手をする場面では、手で握手をすることが難しい生徒と他の生徒が握手をするときに足と手で握手をしていた。生徒同士で考えながらフェアプレイの行動を実践していた。

体育 2 時間目の概要

1 日 時 平成 30 年 10 月 9 日 (火) 10:25~11:10 (2/6 時間目)

2 場 所 ピロティ

3 本時のねらい

(1) チームワークを意識して、ゲームに取り組むことができるようにする。[きまり]

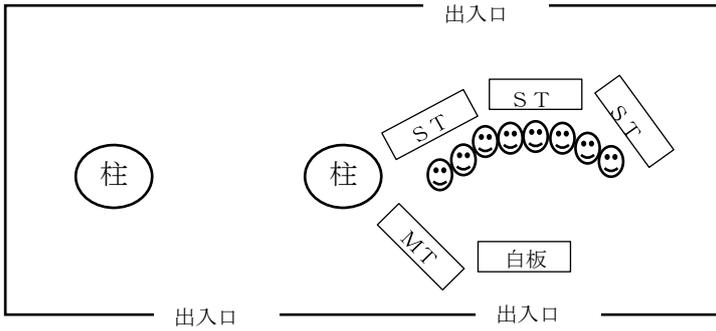
(2) 目標物の方向へ投げ(蹴)ることができるようにする。[いろいろな運動]

4 本時の展開

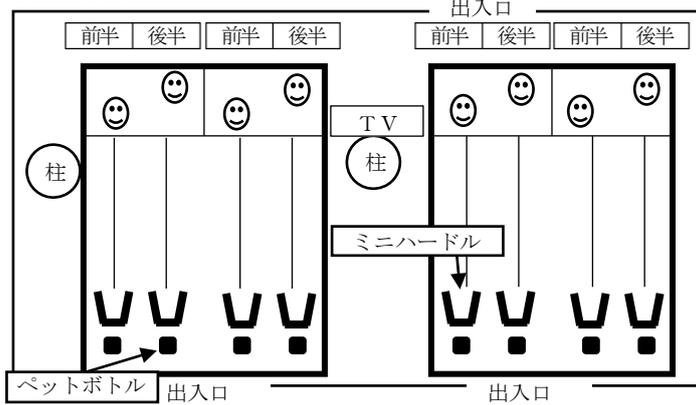
	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て
は 8 じ 分 め	1 集合・挨拶(2分) ・ユニフォームを着て集合する。	○生徒の体調や姿勢を確認する。
	2 本時の説明を聞く。(6分)	○本時の流れを白板に掲示する。
な か 30 分	3 チームワーク3つの目標を知る。(5分)	
	【発問】チームワークについて調べ学習をして、チームワークには、どんな行動がありましたか。	
	【期待される答え】 協力する。役割をもつ。励ますこと。	
	○チームワークを扱ったオリエンテーションや情報の調べ学習の内容を思い出させる。 ○これまでに生徒から出た意見を参考に目標を考えてきたことを説明する。	
	学習内容：チームワーク3つの目標等意識して、ゲームに取り組むこと。 1 みんなで協力しよう。 2 自分の役割に責任をもとう。 3 ほめたり、励ましたりしよう。	
	4 チーム内の役割決め(5分) ・役割担当を話し合い(他薦の場合は推薦した理由を述べる。)で決め、自分の役割名が書かれた腕章を付ける。 ・キャプテンが役割担当の発表を行う。	
5 準備運動(2分)		○教員が手本を示し準備運動を行うようにする。
6 投げ(蹴)るときのポイントの説明を聞く。(4分) (1) 投げる方向をよく見る。 (2) 近くから投げ(蹴)る。 (3) 的に向かって腕(脚)を振る。 (4) 制限時間を有効に使う。		○掲示物を使って説明をする。
7 「ゲートに入れ! ロールボールズ」を行う。(3分)		
学習内容：ポイントを意識して目標物の方向へ投げ(蹴)ること。		
・対戦相手とゲームの前と後に挨拶、握手を行う。		○ゲーム結果を掲示された模造紙に書き込む。
8 「ターゲットポッチャ」を行う。(11分) ・ゲーム前にチームのかけ声と投げ(蹴)の順番を決める。 ・ゲーム前に円陣を組んで、かけ声をかける。 ・結果発表後お互いをたたえる拍手や言葉かけを行う。 ・ゲームの前と後に整列、挨拶、握手を行う。		○ゲームルール掲示物を使って説明する。 ○整列、挨拶、握手の仕方を指導する。
ま 7 と 分 め	9 整理運動(1分) ・各自で簡単に整理運動を行う。	○教員が手本を示し整理運動を行うようにする。
	10 学習の振り返り(6分) ・生徒が気付いたチームワークの行動を生徒が発表する。	○先に生徒が発表し、次に教員が補足と総括を行うようにする。
	11 あいさつ・片付け	○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○生徒をペアにして片付けを行わせる。

5 配置図

(1) 集合～チーム内の役割決め



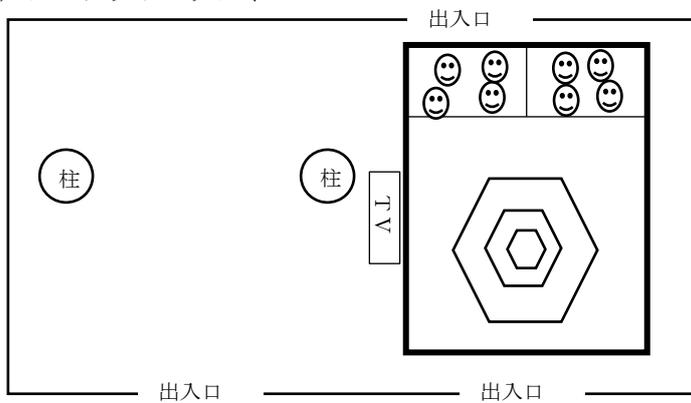
(2) ゲートに入れ！ロールボールズ



ルール

- ・ 1対1の個人戦で2回戦行う。
- ・ 制限時間は前半、後半 90秒とする。
- ・ 前半の者がすべて投げ(蹴り)終わってから後半の者が投げ(蹴)る。
- ・ 1人6球の手持ちの球を投げ(蹴)る。
- ・ ミニハードルの奥のペットボトルに当たれば、追加点が1点入る。
- ・ スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。

(3) ターゲットボッチャ



ルール

- ・ スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。
- ・ 1チーム(4人)の持ち球は8球とする。
- ・ チームごとに交互に投げ(蹴)る。
- ・ シート外で止まったボールは無得点。
- ・ すべてのボールを投げ(蹴り)終わった時にシート上のボールの位置の得点を数える。獲得した総得点で相手と競う。

【授業としての振り返り】

本時は、投げ(蹴)るポイントを説明してからロールボールズを行った。投げ(蹴)るポイント等の知識を指導することで、生徒は分かったことを自分なりに試行錯誤して取り組む姿を見ることができた。また、チーム対抗でターゲットボッチャを行ったが、的が大きいのということもあり、的をねらって投げ(蹴)ることができ、盛り上がっていた。ゲームボッチャの前段階のゲームとして、適当だったと考える。

【研究の視点からの振り返り】

前回のフェアプレイ3つの目標に続いて、本時は、チームワーク3つの目標を発表した。そして、目標から考えられるチームワークについての行動を実践しようということで生徒に取り組ませた。また、3つの目標の一つである、「役割に責任をもとう」を実践する手立てとしてチームごとに役割分担を行った。特に目立っていたのが応援ましリーダーであった。役割があることで、ゲーム中に応援ができたり、ゲーム前のかけ声を行ったり姿が見られた。生徒は、チーム内で役割があることで役割に沿った行動を意識して行うことができるようになって考えた。

体育 3 時間目の概要

- 1 日 時 平成 30 年 10 月 11 日 (木) 10 : 25 ~ 11 : 10 (3 / 6 時間目)
 2 場 所 ピロティ
 3 本時のねらい

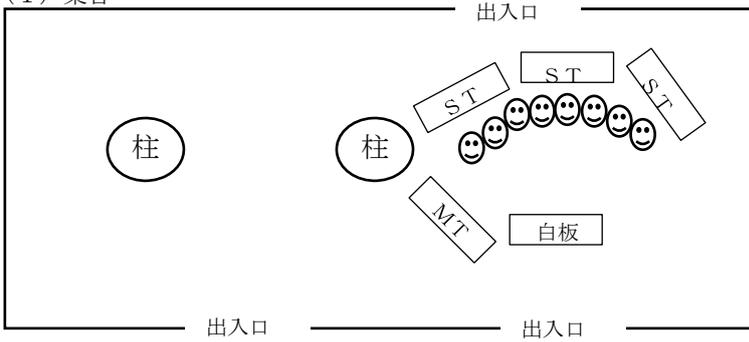
- (1) フェアプレイ及びチームワーク 3 つの目標に合った行動をとることができるようにする。(きまり)
 (2) 投げ(蹴)る方向と力の強弱のつけ方を理解し、ねらった場所に投げ(蹴)ることができるようにする。(いろいろな運動)

4 本時の展開

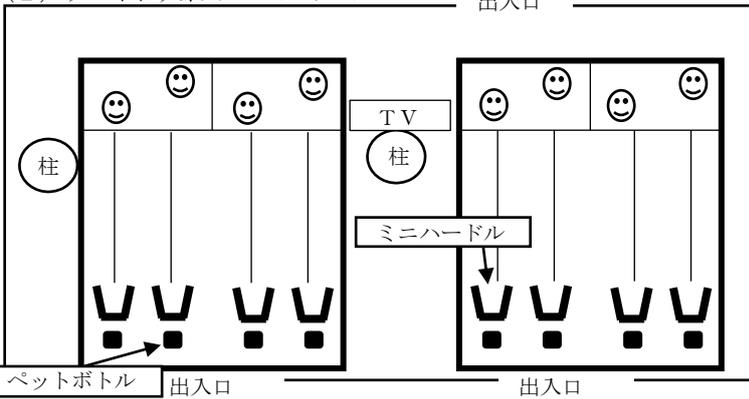
	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て
は 8 じ分 め	1 集合・挨拶 (1分) ・ユニフォーム、腕章を着用して集合する。 2 本時の説明を聞く。(3分) 3 準備運動 (4分)	○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○本時の流れを白板に掲示する。 ○教員が手本を示し準備運動を行うようにする。
な か 30 分	学習内容：フェアプレイ及びチームワーク 3 つの目標に合った行動をとること。	
	4 フェアプレイ及びチームワーク 3 つの目標を確認する。(2分)	○掲示物で確認を行うようにする。 ○前時のよかった点を紹介する。
	学習内容：フォロースルーについての学習を通して、投げ(蹴)る方向と力の強弱のつけ方を理解し、ねらった場所に投げ(蹴)ること。	
	【発問】ねらった場所に投げ(蹴)するときのポイントはどんなことがありますか。	
	【期待される答え】 投げる方向をよく見る。近くから投げ(蹴)る。的に向かって腕(脚)を振る。制限時間を有効に使う。	○前回の授業の生徒の様子を例に挙げながら、4 つの投げ(蹴)るポイント(前時に学習)を説明する。
	5 5 つ目のポイントとしてフォロースルーの大きさで距離が変わることを知る。(4分) 6 ゲートに入れ！ロールボールズを行う。(5分) ・前回の記録を上回ることを目標に全員が一斉に行う。 ・結果発表が終わったら互いを称える拍手を行う。 7 目的に応じたボールの投げ(蹴)り方があることを学ぶ。(6分) (1) 近付ける。(2) 押す。(3) 弾く。 8 「ターゲットポッチャ」を行う。(13分) ・ゲーム前にチームのかけ声と投げ(蹴)る順番を決める。 ・ゲーム前に円陣を組んで、かけ声をかける。 ・チーム対抗でゲームを行う。 ・結果発表後にお互いをたたえる拍手や言葉かけを行う。 ・ゲーム後に整列、挨拶、握手を行う。	○掲示物を使って、フォロースルーについて説明を行う。 ○ゲーム結果を結果表に書き込み記録する。 ○TVの映像で説明を行う。 ○各チームの投げ(蹴)る人やかけ声等の準備ができたか確認し、ゲームを開始する。 ○ゲーム終了時に得点及び勝敗を発表する。
ま 7 と分 め	9 整理運動 (1分) ・各自で簡単に整理運動を行う。 10 学習の振り返り (5分) ・投げ(蹴)るときに心がけたことを生徒が発表する。 11 あいさつ・片付け (1分)	○教員が手本を示し整理運動を行うようにする。 ○フェアプレイ及びチームワークに関わる行動は、先に生徒が発表し、次に教員が補足と総括を行うようにする。 ○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○生徒をペアにして片付けを行わせる。

5 配置図

(1) 集合



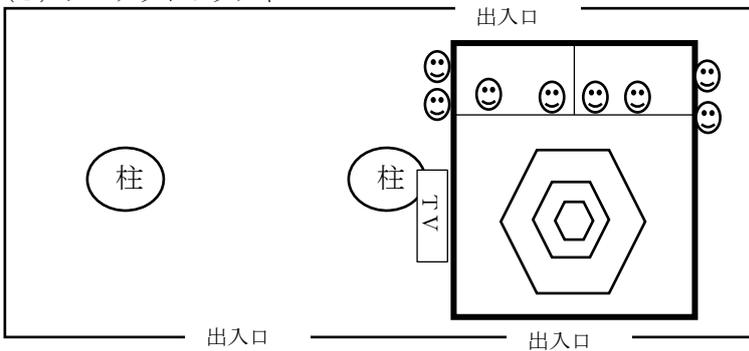
(2) ゲートに入れ！ロールボールズ



ルール

- ・ 1対1の個人戦で2回戦行う。
- ・ 制限時間は前半、後半90秒とする。
- ・ 前半の者がすべて投げ(蹴り)終わってから後半の者が投げ(蹴)る。
- ・ 1人6球の手持ちの球を投げ(蹴)る。
- ・ ミニハードルの奥のペットボトルに当たれば、追加点が1点入る。
- ・ スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。

(3) ターゲットボッチャ



ルール

- ・ スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。
- ・ 1チーム(4人)の持ち球は8球とする。
- ・ チームごとに交互に投げ(蹴)る。
- ・ シート外で止まったボールは無得点。
- ・ すべてのボールを投げ(蹴り)終わった時にシート上のボールの位置の得点を数える。獲得した総得点で相手と競う。

【授業としての振り返り】

本時は、生徒にフェアプレイ及びチームワークの3つの目標の確認、投げ(蹴)るポイント、目的に応じた投げ(蹴り)方の説明をした。説明する時間が長くないように行なったつもりだったが、予定していたゲームボッチャができなかった。時案を作成する段階から厳密に時間の配分を考えることが必要だった。

また、投げ(蹴)る力の強弱に課題がある生徒が多いことから、的に向かって腕(脚)を振るとい投げ(蹴)るポイントをさらに分かりやすく指導するために、5つ目のポイントとしてフォロースルーについて指導を行った。指導をしたことで、フォロースルーを意識してボールを投げる生徒が見られた。学習の振り返り時にも投げるときに心がけたこととしてフォロースルーについて発表していた。ポイントをキーワード化して生徒に伝えることで印象に残るものだと考えられる。

【研究の視点からの振り返り】

役割分担では、ターゲットボッチャの時に応援励ましリーダーが目立っていた。チームメイトが投げ(蹴)る前には、応援の言葉をかけ、投げ(蹴)った後には、励ましの言葉をかける姿が多く見られた。チームメイトを応援することは生徒にとっては分かりやすい行動となっていると考えられる。また、ゲームボッチャが、時間の都合でできなくなってしまったので、ターゲットボッチャの終わりの挨拶のときに、整列、挨拶、握手のフェアプレイの3つの目標に関わる行動を行った。4時間目からゲーム前後で行い、フェアプレイについての行動に取り組んでいきたい。

体育4時間目の概要

1 日 時 平成30年10月18日(木) 10:25~11:10 (4/6時間目)

2 場 所 ピロティ

3 本時のねらい

(1) チームメイトと協力して作戦を選んで、ゲームに取り組むことができるようにする。(きまり)

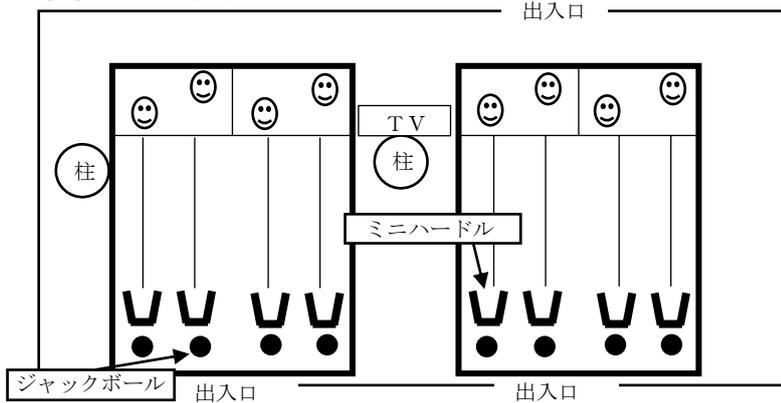
(2) ボッチャの簡単な作戦を理解することができる。(いろいろな運動)

4 本時の展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て
は8 じ分 め	1 集合・挨拶(2分) ・ユニフォーム、腕章を着用して集合する。 2 本時の説明を聞く。(3分) 3 準備運動(3分)	○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○本時の流れを白板に掲示する。 ○教員が手本を示し準備運動を行うようにする。
な か 30 分	4 5つの投げ(蹴)るポイントを再度確認する。(2分) (1) 投げる方向をよく見る。(2) 近くから投げ(蹴)る。(3) 的に向かって腕(脚)を振る。 (4) 制限時間を有効に使う。(5) フォロースルーの大きさで距離が変わる。	
	5 ゲートに入れ! ロールボールズを行う。(5分) ・前回の記録を上回ることを目標に全員が一斉に行う。 ・結果発表が終わったら互いをたたえる拍手を行う。	○前回の授業のターゲットボッチャの様子を例に挙げながら、5つのポイントを説明する。 ○ゲーム結果を結果表に書き込み記録する。
	学習内容: ボッチャの簡単な5つの作戦を理解すること。	
	6 ボッチャの簡単な作戦を知る。(5分) (1) ジャックボールを投げ(蹴)る場所について (2) よせよせ作戦 (3) じゃまじゃま作戦 (4) バンバン作戦 (5) おせおせ作戦	○簡単な作戦をTVを使って説明する。 ○作戦を選んで挑めるように指導する。
ま7 と分 め	学習内容: 作戦リーダーを中心に、チームメイトが協力して作戦を立て、ゲームに取り組むこと。	
	7 「ゲームボッチャ」を行う。(18分) (1) ルールについての説明を聞く。 (2) ゲーム前に整列、挨拶、握手を行う。 (3) 投げ(蹴)る順番、ジャックボールを投げ(蹴)る場所等、作戦を選ぶ。 (4) ゲーム前に円陣を組んで、かけ声をかける。 (5) チーム対抗でゲームを1エンド行う。 (6) ゲーム中に各チーム1回、作戦タイムをとる。 (7) ゲーム後に整列、結果発表、拍手、挨拶、握手を行う。	○ルールをTVを使って説明する。 ○ゲーム終了後に得点及び勝敗を発表する。
	8 整理運動(1分) 9 学習の振り返り(5分) ・作戦を使って上手くいったこと、いかなかったことを発表する。 ・フェアプレイ及びチームワークについての行動で心がけたことを発表する。 10 あいさつ・片付け(1分)	○教員が手本を示し整理運動を行うようにする。 ○フェアプレイ及びチームワークに関わる行動は、先に生徒が発表し、次に教員が補足と総括を行うようにする。 ○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○生徒がペアで片付けるように促す。

5 配置図

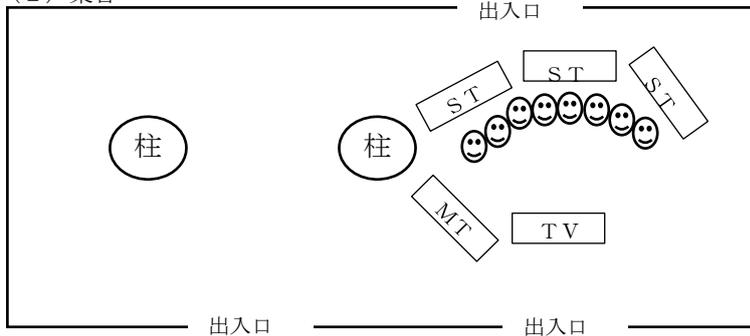
(1) ゲートに入れ！ロールボールズ



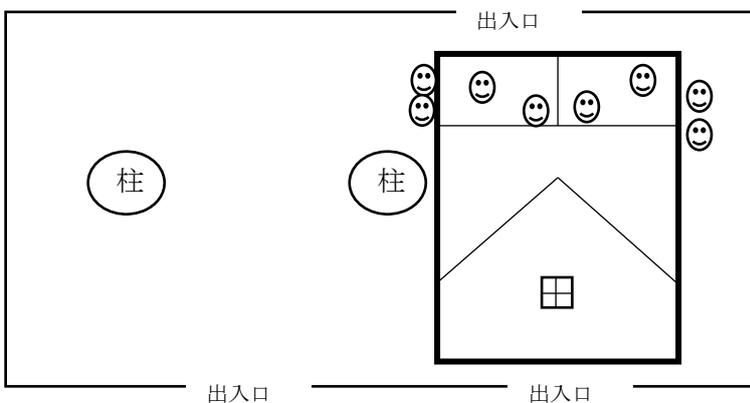
ルール

- ・前回の個人の記録を上回ることを目標に行う。
- ・1対1の個人戦で2回戦行う。
- ・制限時間は前半、後半90秒とする。
- ・前半の者がすべて投げ(蹴り)終わってから後半の者が投げ(蹴)る。
- ・1人6球の手持ちの球を投げ(蹴)る。
- ・ミニハードルの奥のジャックボールに当たれば、追加点が1点入る。
- ・スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。

(2) 集合



(3) ゲームボッチャ



ルール

- ・ゲームは1エンドで行う。
- ・スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。
- ・1エンドにつき、1チーム3分の持ち時間内に8球投げ(蹴)る。
- ・作戦タイムは1分とする。
- ・1チーム(4人)の持ち球は8球とする。
- ・先攻、後攻はじゃんけんで決め、先攻は赤いボール、後攻は青いボールを使用する。
- ・その他ルールは pp. 12-13 表3 に準ずる。

【授業としての振り返り】

本時は、ボッチャの作戦の説明を行い、ゲームボッチャに取り組んだ。作戦の説明は、プレゼンテーションソフトでテレビを使って説明を行った。作戦の指導の初回だったためか、ゲームボッチャで作戦を使う場面は見られなかった。ゲームボッチャでは、目標物がジャックボールになり難易度が上がった。ジャックボールに近付けることが難しい生徒もいたが、ゲームの様子を見ると、ジャックボールの近くにボールが集まっていた。これは、投げ(蹴)るポイントの指導と毎回ロールボールズに取り組んだ成果だと考えられる。生徒は、適切な投げ(蹴)る学習とゲームに取り組むことで、投げ(蹴)る技術の向上が見られた。

【研究の視点からの振り返り】

ゲームボッチャのゲーム前に整列、挨拶、握手、ゲーム後に整列、結果発表、拍手、挨拶、握手を行った。まだ慣れていない生徒も多く、ぎこちない様子だったが、2人ほどゲーム後の握手のときに相手チームの選手に言葉かけをしている姿が見られた。学習場面を設定することでフェアプレイに関する行動に取り組めるものと考えられる。

体育 5 時間目の概要

1 日 時 平成 30 年 10 月 22 日 (月) 10 : 25 ~ 11 : 10 (5 / 6 時間目)

2 場 所 ピロティ

3 本時のねらい

(1) 自分の役割に責任を持って取り組むことができるようにする。(きまり)

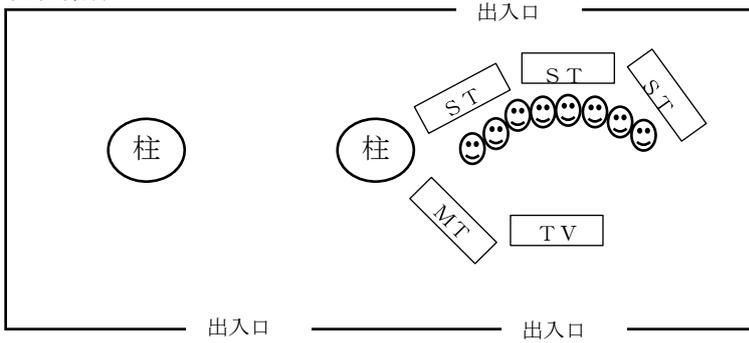
(2) ゲームの状況に応じた作戦の使い方を理解することができるようにする。(いろいろな運動)

4 本時の展開

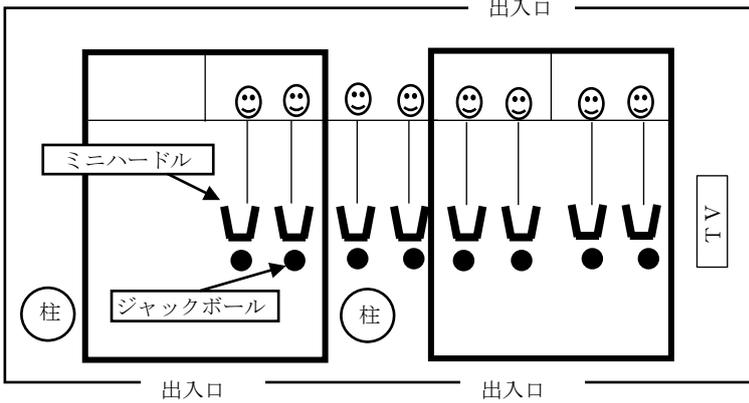
	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て
は 8 じ分 め	1 集合・挨拶 (2分) ・ユニフォーム、腕章を着用して集合する。 2 本時の説明を聞く。(3分) 3 準備運動 (3分)	○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○本時の流れを白板に掲示する。 ○教員が手本を示し準備運動を行うようにする。
な か 30 分	4 ゲートに入れ！ロールボールズを行う。(3分) ・前回の記録を上回ることを目標に全員が一斉に行う。 ・結果発表が終わったら互いを称える拍手を行う。	○ゲーム結果を結果表に書き込み記録する。
	学習内容：ゲームの状況に応じた 5 つの作戦の使い方を理解すること。	
	5 ボッチャの簡単な作戦の使い方を確認する。(5分) (1) ジャックボールを投げ(蹴)る場所 (2) よせよせ作戦 (3) じゃまじゃま作戦 (4) バンバン作戦 (5) おせおせ作戦	○TVの映像で例を挙げながら説明を行う。
学習内容：自分の役割に責任を持って取り組むこと。		
ま 7 と分 め	6 「ゲームボッチャ」を行う。(22分) (1) ルールについて再確認を行う。(3分) (2) ゲーム前に整列、挨拶、握手を行う。(1分) (3) 投げ(蹴)る順番、ジャックボールを投げ(蹴)る場所等、作戦を選ぶ。(3分) (4) ゲーム前に円陣を組んで、かけ声をかける。(1分) (5) チーム対抗でゲームを 1 エンド行う。(10分) (6) ゲーム中に各チーム 1 回、作戦タイムをとる。(2分) (7) ゲーム後に整列、結果発表、拍手、挨拶、握手を行う。(2分)	○前時の授業を踏まえ、時間管理についての説明を行う。 ○ゲーム終了時に得点及び勝敗を発表する。
	7 整理運動 (1分) ・各自で簡単に整理運動を行う。 8 学習の振り返り (4分) ・作戦を使って上手くいったこと、いかなかったことを発表する。 ・フェアプレイ及びチームワークについての行動で心がけたことを発表する。 9 次回の予定 (1分) ・ナカリンピックの係について説明を聞く。 (1) はじめの言葉 (2) 選手宣誓 (3) 終わりの言葉 10 あいさつ・片付け (1分)	○教員が手本を示し整理運動を行うようにする。 ○フェアプレイ及びチームワークに関わる行動は、先に生徒が発表し、次に教員が補足と総括を行うようにする。 ○ナカリンピックの内容と係の説明を行い、見通しを持たせる。 ○生徒の体調や姿勢を確認する。 ○生徒がペアで片付けるように促す。

5 配置図

(1) 集合



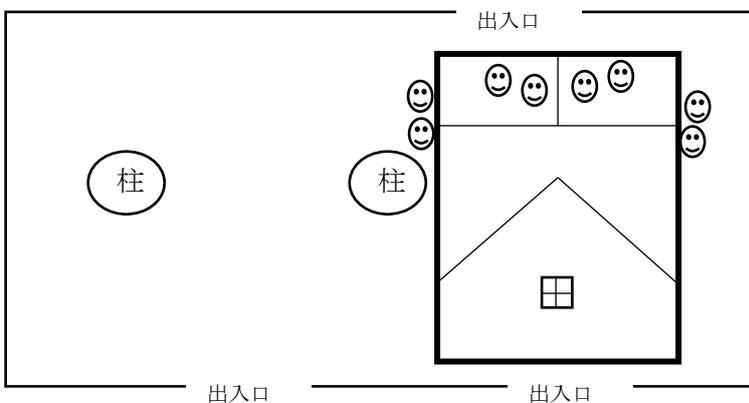
(2) ゲートに入れ！ロールボールズ



ルール

- ・前回の個人の記録を上回ることを目標に行う。
- ・1対1の個人戦で2回戦行う。
- ・制限時間は前半、後半90秒とする。
- ・前半の者が全員投げ(蹴り)終わってから後半の者が投げる。
- ・1人6球の手持ちの球を投げ(蹴)る。
- ・ミニハードルの奥のジャックボールに当たれば、追加点が1点入る。
- ・スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。

(3) ゲームポッチャ



ルール

- ・ゲームは1エンドで行う。
- ・スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。
- ・1エンドにつき、1チーム3分の持ち時間内に8球投げ(蹴)る。
- ・作戦タイムは1分とする。
- ・1チーム(4人)の持ち球は8球とする。
- ・先攻、後攻はじゃんけんで決め、先攻は赤いボール、後攻は青いボールを使用する。
- ・その他ルールは pp. 12-13 表3 に準ずる。

【授業としての振り返り】

生徒は、授業の流れも覚えてきて、ゲーム後のボール拾いやゲーム間の移動等スムーズになってきたように思う。また、本時は、前回に引き続いてゲームポッチャを行った。ポッチャの特性のためか、投球者の行動に注目し、投げたボールの行方に注目する緊張感のあるゲームとなった。

【研究の視点からの振り返り】

ゲームポッチャの中でチームメイトの応援や励ましの言葉をかける姿は多く見られた。2時間目から取り組んできたことなので生徒は意識して行動できているように見えた。本時では作戦タイムをとること、チーム内でハイタッチをする姿が見られた。教員の支援もあったが、ハイタッチしている姿は笑顔もあり、チームワークの深まりを感じることができた。また、本時は、欠席者が多く、人数を合わせるためにチームを移動した生徒がいた。元のチームでは、キャプテンだったため、その役割を他のチームメイトに自分で指名し、役割を依頼していた。役割を通じて生徒同士のコミュニケーションが生まれていて、チームワークの高まりを感じた。

体育 6 時間目の概要

1 日 時 平成 30 年 10 月 29 日 (月) 10:25~11:25 (6/6 時間目)

2 場 所 ピロティ

3 本時のねらい

(1) フェアプレイ及びチームワークについての行動を意識して取り組み、ナカリンピックに積極的に参加することができるようにする。(きまり)

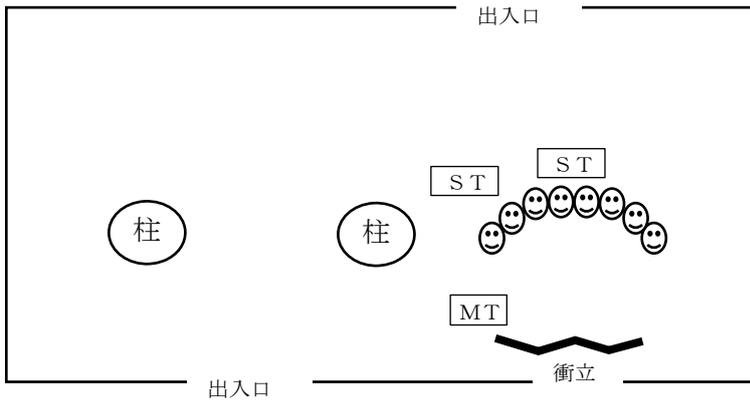
(2) ゲームの状況に応じて作戦を選び、作戦に沿ってねらった場所をめがけてボールを投げ(蹴り)、ゲームボッチャを楽しむことができるようにする。(いろいろな運動)

4 本時の展開

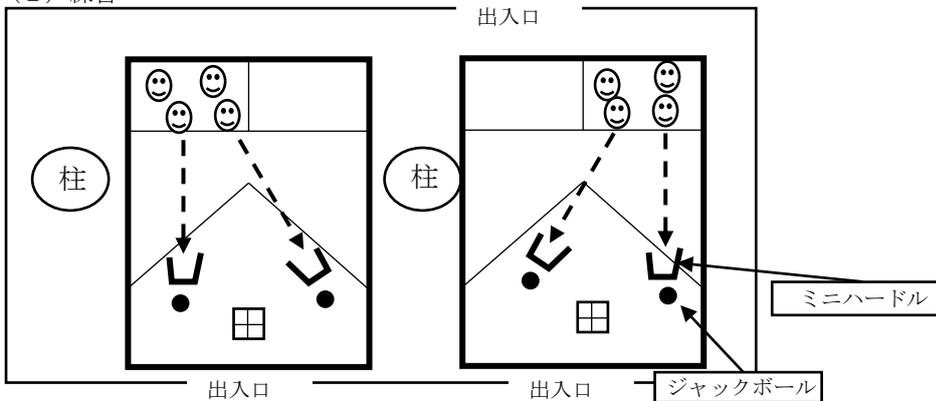
	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立て
は 10 じ 分 め	1 集合 (1分) ・ユニフォーム、腕章を着用して集合する。	○生徒の体調を確認する。
	学習内容：フェアプレイ及びチームワークについての行動を意識して取り組み、ナカリンピックに積極的に参加すること	
な か 35 分	2 開会式 (8分) (1) 開会の言葉 (代表者 1名) (2) 選手宣誓 (各チームから 1名) 3 準備運動 (1分)	○ナカリンピックの流れを模造紙で掲示する。 ○教員が手本を示し準備運動を行うようにする。
	4 チーム練習を行う。(5分) ・チームごとにジャックボールに向かってボールを投げ(蹴)る。 ・投げ(蹴)る順番、ジャックボールを投げ(蹴)る場所等の作戦を選ぶ。	○練習を行う前に練習時間を伝え、タイマーで時間を提示し、意識させる。
ま ま 15 と 分 め	学習内容：ゲームの状況に応じて作戦を選び、作戦に沿ってねらった場所をめがけてボールを投げ(蹴り)、ゲームボッチャを楽しむこと。	
	5 「ゲームボッチャ」を行う。(30分) (1) ゲーム前に整列、先攻後攻決め、挨拶、握手を行う。 (2) ゲーム前に円陣を組んで、かけ声をかける。 (3) チーム対抗でゲームを 2 エンド行う。 (4) 1 エンドにつき各チーム 1 回、作戦タイムをとることができる。 (5) ゲーム後に整列、結果発表、拍手、挨拶、握手を行う。	○自己の最善を尽くしてボッチャを行うことを説明する。 ○ゲーム終了時に得点及び勝敗を発表する。 ○挨拶の前に生徒たちのゲーム結果を受け止める様子を考慮し、公正な態度について説明をする。
ま ま 15 と 分 め	6 表彰式 (9分) (1) 優勝チームの表彰をする。 (2) 個人賞の表彰をする。 ・表彰チーム、表彰者は前に出て表彰を受ける。 ・表彰者を拍手で称える。	○授与者は校長が行う。
	7 閉会式 (3分) (1) 講評 (校長) (2) 閉会の言葉 (代表者 1名) 8 学習の振り返り (2分) ・単元を通しての学習の振り返り。	○単元を通して、生徒のフェアプレイ、チームワークについての行動やボッチャに取り組んだことへの総括を行う。
	9 あいさつ・片付け (1分)	○生徒がペアで片付けるように促す。

5 配置図

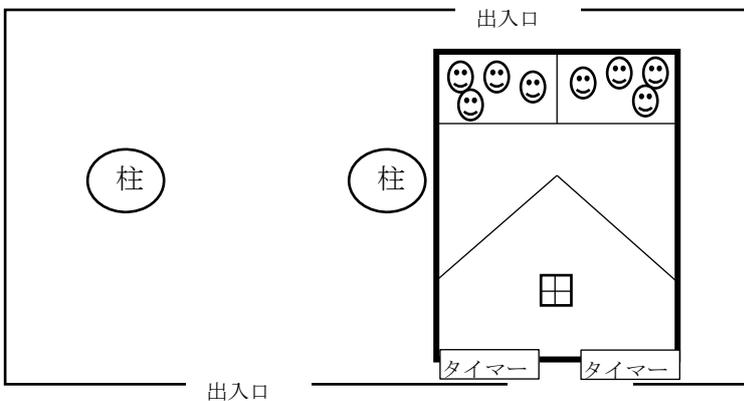
(1) 開会式・表彰式・閉会式



(2) 練習



(3) ゲームボッチャ



ルール

- ・ゲームは2エンドで行う。
- ・スローイングボックスからスローイングラインを踏まないようにボールを投げ(蹴)る。
- ・1エンドにつき、1チーム3分の持ち時間内に8球投げ(蹴)る。
- ・作戦タイムは1分とする。
- ・1チーム(4人)の持ち球は8球とする。
- ・先攻、後攻はじゃんけんで決め、先攻は赤いボール、後攻は青いボールを使用する。
- ・その他ルールは pp. 12-13 表3に準ずる。

【授業としての振り返り】

本時は、単元最後のナカリンピックを行った。生徒は、観客もいて緊張気味であったが、ゲームボッチャが始まると落ち着いて取り組んでいるように見えた。ゲームは2エンド行い、1、2エンドともにスーパーショットがあり白熱したゲームとなった。今まで取り組んできたフェアプレイ及びチームワークの態度面、投げ(蹴)ることの技術面等の成果が見られた授業となった。

【研究の視点からの振り返り】

ナカリンピック大会会場を飾り付け、観客を呼ぶ、開・閉会式、表彰式とクライマックスのイベントと祭典性を際立たせた授業となった。特に表彰式では、勝ったチームの表彰だけでなく、単元を通じた生徒の取組を評価した個人賞の表彰も行った。普段の体育とは異なる雰囲気や活動にすることで生徒も意欲的に取り組む姿が多く見られた。

5 検証授業の結果と考察

検証授業から得られたデータ※を基に、検証の視点 [第3章1 - (8) pp. 19-21 参照] に沿って仮説を検証していくこととする。

なお、各授業の参加生徒数は、表20のとおりである。また、文中の生徒の記述内容については、可能な限り生徒が記述したままで掲載した。(3名の生徒については、体調不良や障害により筆記が困難であったため、教員が対面で聞き取って代筆した。)

※ 検証にあたっては、生徒のデータに加え、参観した教員へのアンケート結果(5名分)も参考とした。

表20 各授業の参加生徒数 (単位：人)

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目
2年	3	2	3	3	3	3
3年	5	3	3	4	3	5
合計	8	5	6	7	6	8
欠席	0	3	2	1	1	0
見学	0	0	0	0	1	0
事前アンケート回収人数：8 事後アンケート回収人数：8						

(1) スポーツの特性を取り入れた体育の授業について生徒がどのようにとらえたか

ア 授業をどのようにとらえたか(具体的な視点)

生徒が授業をどのようにとらえたかについては、形成的授業評価法²³⁾を適用した(表7 p.15参照)。評価票は、生徒が理解できるように修正を加え(表21)、学習カード(資料編 p.1参照)の中に盛り込んだ。生徒に毎時間、授業終了後、9項目の質問に対して「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」のいずれかで回答してもらった。各項目の回答を「はい」は3点、「どちらでもない」は2点、「いいえ」は1点として、各項目の毎時間の平均を算出した。(表22)

表21 本単元で使用した形成的授業評価票

次元	項目	質問内容
成果	1 感動の体験	今日の授業で深く心に残ることや、感動することがありましたか。
	2 技能の伸び	今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。
	3 新しい発見	「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。
意欲・関心	4 せいっぱいの運動	一生懸命にポッチャの活動に取り組むことができましたか。
	5 楽しさの体験	今日の授業は楽しかったですか。
学び方	6 自主的学習	自分から進んで授業に参加することができましたか。
	7 めあてをもった学習	自分の目標に向かって何回も練習できましたか。
協力	8 なかよく学習	友だちと協力して、なかよく学習できましたか。
	9 協力的学習	友だちとお互いに教えたり、助けたりできましたか。

※ 下線は筆者による修正箇所

表 22 形成的授業評価の結果(平均)

次元	項目	授業時間					
		1 (n=8)	2 (n=5)	3 (n=6)	4 (n=7)	5 (n=6)	6 (n=8)
成果	1 感動の体験	2.25(3)	2.40(4)	2.17(3)	2.71(5)	2.50(4)	3.00(5)
	2 技能の伸び	2.25(3)	2.80(4)	2.00(2)	3.00(5)	2.67(4)	2.63(4)
	3 新しい発見	2.38(3)	2.40(3)	2.67(4)	2.86(5)	2.83(4)	2.25(2)
平均		2.29(3)	2.53(4)	2.28(3)	2.86(5)	2.67(4)	2.63(4)
意欲・ 関心	4 せいっぱいの運動	2.88(4)	3.00(5)	3.00(5)	3.00(5)	3.00(5)	3.00(5)
	5 楽しさの体験	2.63(3)	3.00(5)	3.00(5)	2.86(4)	2.67(3)	3.00(5)
平均		2.76(3)	3.00(5)	3.00(5)	2.93(4)	2.84(4)	3.00(5)
学び方	6 自主的学習	2.88(5)	2.60(4)	2.83(5)	2.86(5)	3.00(5)	2.88(5)
	7 めあてをもった学習	2.88(4)	2.80(4)	2.83(4)	3.00(5)	2.60(3)	2.75(4)
平均		2.88(5)	2.70(4)	2.83(5)	2.93(5)	2.80(4)	2.82(5)
協力	8 なかよく学習	2.63(3)	3.00(5)	3.00(5)	3.00(5)	3.00(5)	3.00(5)
	9 協力的学習	2.13(2)	2.40(3)	2.67(4)	2.43(3)	3.00(5)	3.00(5)
平均		2.38(3)	2.70(4)	2.84(5)	2.72(4)	3.00(5)	3.00(5)
総合評価(総平均)		2.55(3)	2.71(4)	2.69(4)	2.86(5)	2.81(5)	2.83(5)

※ ()内の数字は診断基準 (p. 16 表 8 参照) に照らした 5 段階評定である。

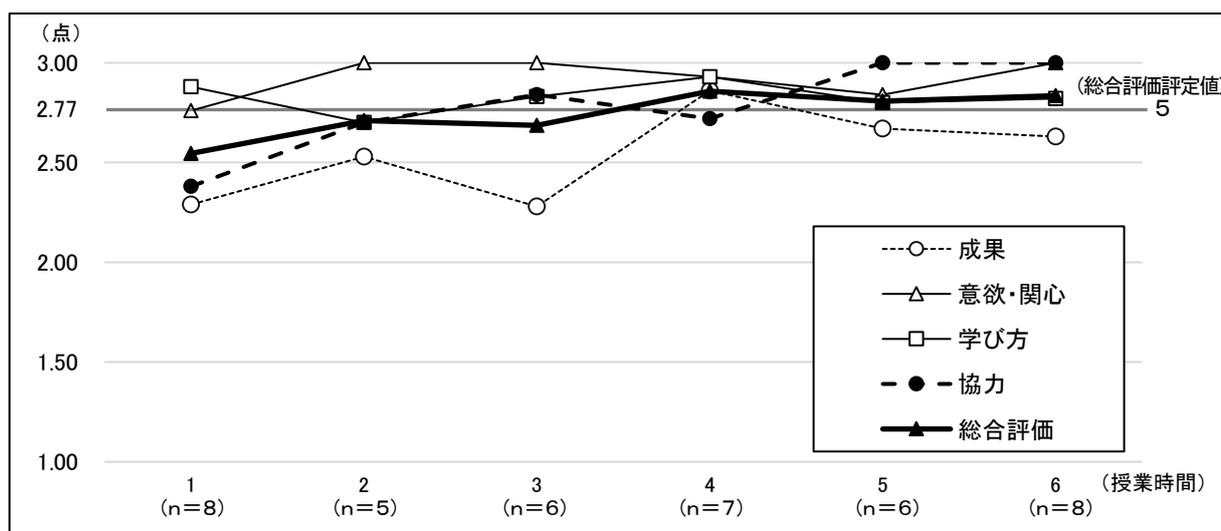


図 4 形成的授業評価における各次元の平均値と総合評価の時間ごとの推移

図 4 は形成的授業評価における各次元の平均値と総合評価 (総平均) の 1 ～ 6 時間目の推移をグラフにしたものである。

表 22 及び図 4 を見ると、1 時間目の「成果」、「意欲・関心」、「協力」の次元 (平均) と、3 時間目の「成果」次元 (平均) において、評定値が 3 となり、相対的に低い評価となっているが、いずれも単元の後半に向かい、概ね右肩上がりに推移している。また、4 時間目以降の総合評価においては、評定値が 5 (総平均値 2.77～3.00) (p. 16 表 8 参照) となり高い評価が得られた。

1 時間目の「成果」、「意欲・関心」、「協力」の評価については、単元の初めであり、教員の説明が多くなる等、自主的な活動や協力する場面が少なかったことが影響していたと考えられる。また、単元の後半の 4 時間目以降は、本単元のメインゲームとした「ゲームボッチャ」(p. 31 参照) に取り組み、チームとして協力する場面が増えたこと等が各項目の評価を高めたと考えられる。

また、3時間目の「成果」次元の評価が落ち込んだのは、2・3時間目に投げ(蹴)るときのポイントを学習し、3時間目は、2時間目の投げ(蹴り)方のポイントをさらに丁寧に細かく取り上げ、投げ(蹴)るポイントとして学習したために、学習内容が復習的なものとなり、技能の伸びをあまり感じなかった生徒が複数いたこと等によるものと考えられる。

イ ポッチャをどのようにとらえたか (具体的な視点)

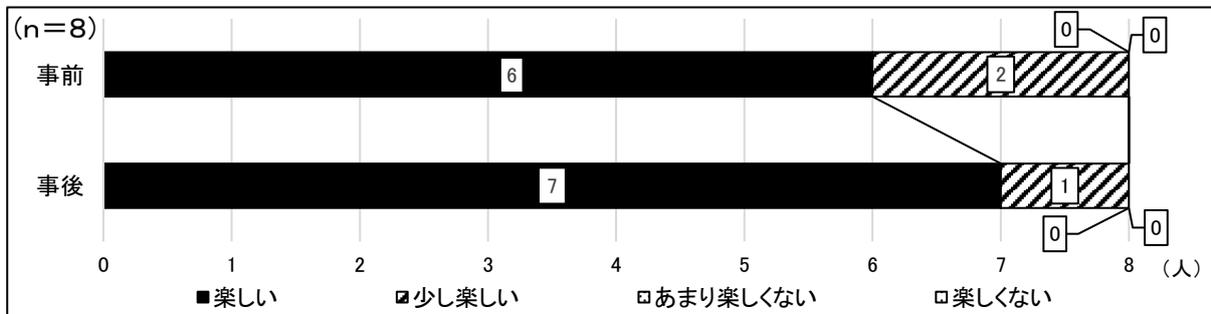


図5 「あなたは、ポッチャをすることが楽しいですか、楽しくないですか」の質問に対する回答 (事前・事後アンケート)

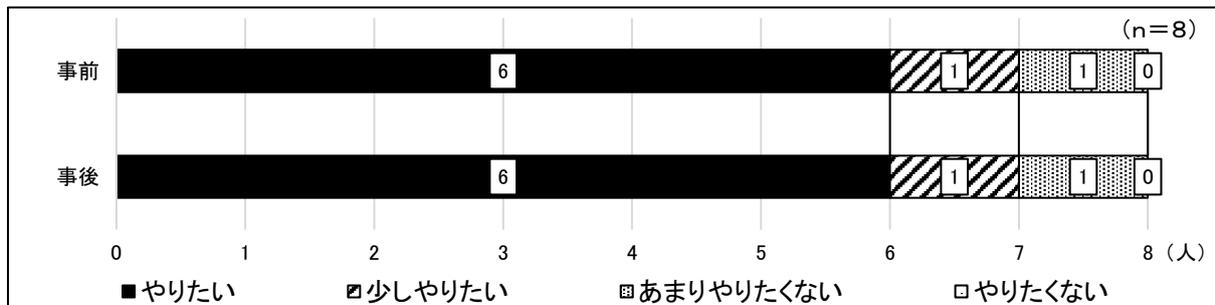


図6 「あなたは、体育の授業でポッチャをやりたいですか、やりたくないですか」の質問に対する回答 (事前・事後アンケート)

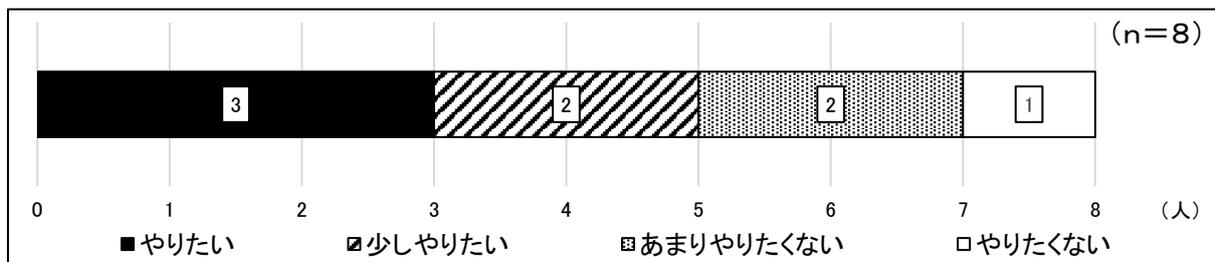


図7 「あなたは、これから先、学校の授業以外でポッチャ(遊び、部活、イベント)をやりたいですか、やりたくないですか」の質問に対する回答 (事後アンケート)

図5・6・7は、生徒がポッチャをどのようにとらえたかにかかわるアンケートの回答結果である。

図5は、「あなたは、ポッチャをすることが楽しいですか、楽しくないですか」の質問に4件法で回答してもらった結果を事前と事後で比較したグラフである。事前(授業前)から「楽しい」が6名、「少し楽しい」が2名であった。また、事後(授業後)には、「楽しい」が1名増えて7名となった。

図6は、「あなたは、体育の授業でポッチャをやりたいですか、やりたくないですか」の質問に4件法で回答してもらった結果を事前と事後で比較したグラフである。事前と事

後で回答に変化はなく、いずれも「やりたい」が6名、「少しやりたい」が1名、「あまりやりたくない」が1名であった。

図7は、「あなたは、これから先、学校の授業以外でボッチャ（遊び、部活、イベント）をやりたいですか、やりたくないですか」の質問に4件法で回答してもらった事後アンケートの結果である。「やりたい」が3名、「少しやりたい」が2名、「あまりやりたくない」が2名、「やりたくない」が1名であった。

これらのことから、参加生徒全員（8名）が多かれ少なかれボッチャに楽しさを感じてくれたと考えられる。しかしながら、1名の生徒は、体育の授業においては、「あまりやりたくない」と回答している。この生徒は、事情により、1・5・6時間目のみの参加となり、今回の授業において感じてもらいたいスポーツのもつ様々な価値を十分に味わうことができなかつたことも「あまりやりたくない」と回答した1つの要因と考えることができる。また、学校の授業以外でもボッチャをやりたいと思っている生徒は「やりたい」、「少しやりたい」を合わせて5名おり、今後、本校に新設されたボッチャ部等での活動も期待できる。一方で、学校の授業以外では、ボッチャを「あまりやりたくない」、「やりたくない」と回答した生徒も計3名おり、移動手段や人的環境等、学校の授業と違う環境で障害のある生徒がスポーツを行うことの難しさも、この結果に表れていると考える。

ウ スポーツの特性をどのようにとらえたか（具体的な視点）

(ア) 役割分担

表 23 授業時間ごとの学習内容（活動）と生徒の出欠状況

時間	1	2	3	4	5	6
学習 内容 (活動)	フェアプレイ ロールボールズ	チームワーク 役割分担 投げ(蹴り)方 ロールボールズ ターゲットボッチャ	投げ(蹴り)方 ロールボールズ ターゲットボッチャ	ロールボールズ 作戦を知る ゲームボッチャ	ロールボールズ 作戦の使い方 ゲームボッチャ	ナカリンピック ゲームボッチャ 表彰式
生徒	出欠席状況					
A	出席	出席	出席	出席	出席	出席
B	出席	出席	出席	出席	出席	出席
C	出席	(欠席)	出席	出席	出席	出席
D	出席	出席	出席	出席	(遅刻・見学)	(遅刻・参加)
E	出席	出席	出席	出席	(欠席)	出席
F	出席	(欠席)	(欠席)	(遅刻・参加)	出席	(遅刻・参加)
G	出席	出席	出席	出席	出席	出席
H	出席	(欠席)	(欠席)	(欠席)	出席	出席

※オリエンテーションは生徒Aが欠席だった。

表 24 授業時間ごとの役割と自分が担当した役割についての感想

	時間	2	3	4	5	6	自分が担当した役割の感想 (事後アンケート)
チーム	生徒						
A	B	キャ	キャ	キャ	キャ	キャ	相手チームのボールがどの位置にあるかによって作戦会議をしますと言った。
	D	応	応	作	(遅刻) (見学)	(遅刻) 作	作戦リーダー難しかった。
	E	マ	マ	マ・応	(欠席)	マ	あまり率先してできなかった。
	H	(欠席)			応	応	あんまり自分の役割ができなかった。
B	A	応	マ	キャ	マ※2	キャ	マネージャーでみんなにボールを渡すことができました。キャプテンでは先攻後攻のじゃんけんをすることができました。
	C	(欠席)	キャ	マ	マ	マ	マネージャーはすごく楽しかったです。
	F	(欠席)		(遅刻) 応	応	(遅刻) 応	どんな役割だったか覚えていない。応援励ましリーダーはくすぐったくて、 照れ臭かった 。声をかけるのはさすがに照れて声をかけるまでにはいかなかった。
	G	キャ	応	作	作・キャ	作	作戦を考えるのは 、中学の部活のソフトテニスを思い出して、 楽しかった 。

※1 キャ：キャプテン 応：応援励ましリーダー 作：作戦リーダー マ：マネージャー

※2 5時間目はAチームの欠席者が多かったため、生徒AがAチームに入りマネージャーを担当した。

※3 太字は役割内容や役割の感想

表 23 は、授業時間ごとの指導内容と生徒の出欠状況であり、表 24 は、授業時間ごとの役割と事後アンケートの「自分が担当した役割についての感想」を生徒ごとに一覧にしたものである。

授業では、2時間目以降チーム内で役割分担を行い、すべての生徒が何らかの役割を担当した。当初は、2時間目に全員で役割分担をして、単元終了まで役割を固定する予定であったが、2時間目に3名が欠席したため4時間目までは、仮の役割分担で、役割を担うこととした。また、欠席者の役割も併せて担う生徒もいた。

チームごとに見ると、Aチームは、役割について、「難しかった」、「できなかった」と回答している生徒(D、E、H)が3名、Bチームは、「〇〇ができた」、「楽しかった」と回答している生徒(A、C、G)が3名いた。

これについては、Aチームは、2時間目から5時間目まで、常に欠席者がいたこと、Bチームは、4時間目以降、欠席者がいなかったことが影響していると考えられる。

チームワークを学習する上では、単元を通して役割を全うすることで、チームに貢献できたという達成感を味わえると考えられる。よって、生徒の欠席も想定した、より計画的な役割分担の方法を考える必要があると思われる。

なお、参観した教員のアンケートからは「生徒同士の関りが深まっていき、自分の考えを言う機会も増え、教師を介さずに自分達で主体的に活動することにつながっている」、「自分の役割に意識をもって活動に取り組んでいた。」という記述が見られた。

(イ) ナカリンピック

本単元では、クライマックスのイベントとして、単元最後の6時間目にボッチャの大会「ナカリンピック」を企画し、会場の飾り付け、生徒による大会開催を周知する案内チラシの作成・掲示等も行い、授業時には、たくさんのギャラリー（他クラスの生徒・教員等）もいて、通常の体育の授業とは異なる雰囲気醸し出すことができた。

また、大会の最後には、表彰式も行い、校長先生から全員に表彰状を手渡してもらった。



図8 「あなたは、ナカリンピックを楽しみにして授業に取り組みましたか、取り組めませんでしたか」の質問に対する回答(事後アンケート)

表 25 ナカリンピックの感想(事後アンケート)

チーム	生徒	回答内容
A	B	負けてしまいましたが、白熱した試合ができてよかったです。
	D	楽しかった。みんな本番強かった。
	E	すごく濃密な時間を過ごせた。
	H	なし
B	A	練習の成果が見せられてよかったです。いい試合でした。
	C	すごく楽しかったです。
	F	残念な気持ちはまったくくない。参観した教員と校長が私とボッチャをやりたいと言っていた。活躍するとは思っていなかったが、活躍してしまった。いい思い出になった。
	G	楽しかった。みんなテンションが上がっていた。(きっと)

※ 太字はナカリンピックの感想の記述がある箇所の下線がある。

図8は、事後の「あなたは、ナカリンピックを楽しみにして授業に取り組みましたか、取り組めませんでしたか」の質問に4件法で回答してもらった結果であった。また、3回休んでしまったHの生徒以外、「取り組めた」と回答した。

表25は、事後の「ナカリンピックの感想を書いてください」の回答を生徒ごとに一覧にしたものである。これも、3回休んでしまったHの生徒以外、「楽しかった」等、勝ったBチームのメンバーも、負けたAチームのメンバーも肯定的な記述であった。

これには、感想にも記述があるように、とても白熱した好ゲームが展開されたことが大きく影響していると考えられる。ゲームは、2エンド行い、1エンドはAチームが、Dさんのスーパーショットにより2対0でリードし、2エンドはBチームがFさんのスーパーショットで逆転し、合計で3対2となり、劇的なBチームの逆転勝利で終わることとなった。

このようなゲーム展開は、もちろん意図して行うことはできないが、形成的授業評価に現れているように、生徒が、ナカリンピックまでの5時間の授業に、協力しながら目

的をもって、成果を感じながら、意欲的に取り組んでいたことが、結果として表れたと考えることもできよう。また、6時間目に参観した教員のアンケートには、「目標として分かりやすく、それを目指して頑張ってきた様子がうかがえた。」といった記述が見られた。

(ウ) 表彰式

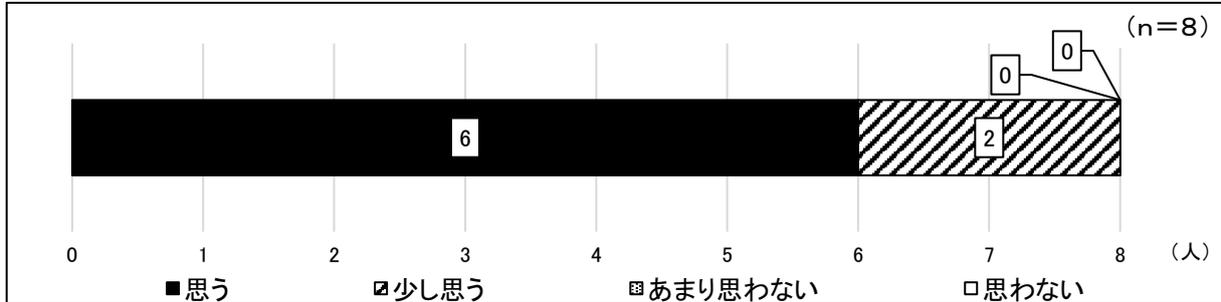


図9 「あなたは、授業で表彰式があったことをよかったですか、思いませんか」の質問に対する回答(事後アンケート)

表 26 個人賞一覧

チーム	生徒	表彰内容
A	B	応援で盛り上げたで賞
	D	たくさん練習したで賞
	E	たくさん仲間を励ましたで賞
	H	よく考えて投げたで賞
B	A	チームメイトと協力していたで賞
	C	たたえていたで賞
	F	よくねらっていたで賞
	G	作戦を考えていたで賞

表 27 表彰式の感想(事後アンケート)

チーム	生徒	回答内容
A	B	勝ったチームの表彰だけでなく、個人の表彰もあり、嬉しかったです。
	D	特になし。
	E	いろいろ賞がありおもしろかった。
	H	なし。
B	A	ナカリンピックをがんばったからです。
	C	試合の緊張感を感じるためのよい式だったし、達成感がありとてもよい式でした。
	F	あつてよかった表彰式、校長にもらって嬉しかった。表彰式があったことでポッチャの思い出がより深まった。
	G	中学の卒業式に出れなかったので式の種類は違っても、おお(嬉しい気持ち)となった。

※ 太字は表彰式のよかった点の記述

表彰式では、ナカリンピックの優勝チームと最優秀選手賞1名、個人賞8名、(表26参照)の表彰を行い、全生徒を表彰することとし、個人賞は、ナカリンピックまでの授業に取り組む姿勢等を評価した。

図9は、「あなたは、授業で表彰式があったことがよかったですか、思いませんか」の質問に4件法で回答してもらった結果であり、表27は、表彰式の感想を生徒ごとに示したものである。

図9を見ると、「思う」が6名、「少し思う」が2名であり、全員が肯定的な回答であった。そして、生徒達の表彰式での感想(表27)は、「達成感があった」、「嬉しかった」、「思い出がより深まった」といった記述であった。これらのことから、多くの生徒が表彰式を好意的にとらえていたことが分かる。ナカリンピックで白熱した好ゲームが展開されたことや全員を表彰したこと等が表彰式を行ったことへの評価を高めた要因として考えられる。

なお、参観した教員のアンケートから、「大会開催と参加、表彰という一つの流れを軸に授業が計画されており、表彰式まで行うことでまとめにつながる計画はとてもよい」、「個人賞を与えることで、プラスの面の強化につながっており、生徒の意欲が高まっている様子だった。」といった記述が見られた。

(エ) チーム名の決定とユニフォームの制作・着用

美術・情報と関連を図った指導(p.24参照)において、情報の時間には、ユニフォームの色やデザインを参考にするために、ボッチャ競技の強い国やナショナルカラーをインターネットを活用して調べた。美術の時間には、チームメンバーの発表、チーム名の決定、ユニフォームの制作を行った。

表28 チームメンバーを固定して、チーム名を決めたことの感想(事後アンケート)

チーム	生徒	回答内容
A (Yes We Can I hamburger)	B	最初はどういう意味でつけたのか分からなかったのですが、授業でやっていくうちに理由を聞いて、そういうことかと納得しました。
	D	特になし。
	E	すごく名前とかチーム名を決めるのに楽しい雰囲気になった。
	H	ちょっとチーム名の名前が長かった。
B (TKO ₂)	A	特にないです。
	C	チームメンバーやチーム名を決めたことで 団結力が生まれていい と思いました。
	F	TKO ₂ は気に入ったチーム名になった。また集まって、 ゲームをやりた い。チーム名があったことで チームとしてまとまろう と思えた。
	G	頭文字をとって「TKO ₂ 」になったのは安全に決まってよかった「たかお2」というのを考えた。

※ 太字はチームメンバーを固定し、チーム名を決めたことのよかった点の感想

表 29 「ユニフォームを作ったこと、着たことの感想」(事後アンケート)

チーム	生徒	回答内容
A	B	作ったことも楽しくでき、着てみたらよくできた。納得するできばえで、着心地もよかったです。
	D	アイロンがけが楽しかった。
	E	かわいくできたので気分が盛り上がった。
	H	自分の専用のユニフォームを作れてよかった。
B	A	特にはないです。
	C	チームの一員だという自覚が出て、とてもいいなと思ったし、嬉しかったです。
	F	作るのは楽しかった。10番でがんばろうと思った。
	G	アイロンで熱するとTシャツにくっつくやつにもっとアイロンかければよかったと後悔している。ユニフォーム自体はよかった。

※ 太字は作ったこと、着たことのよかった点の記述

表 28 は、チームメンバーを決めて、チーム名を決めたことについての感想を生徒ごとに示した表である。

表 28 からは、単元を通してチームのメンバーを固定してチーム名を決めることについて、「チームがまとまるために有効」「チーム名を決めること自体が楽しい」「(チーム名を)どういう意味でつけたのか分からなかった」「ちょっとチーム名の名前が長かった」といった内容の感想が見られる。

チーム名を決める活動は、生徒にとっては楽しい活動となる可能性を有しており、実際に、チーム名を決める際、応援に使いやすい視点でチーム名を検討するように促す等、支援をより手厚くすることで、分かりやすいチーム名になったと考えられる。生徒によるチーム名の決定は、チームを盛り上げ、チームをまとめる上で、効果があると考えられる。

表 29 は、ユニフォームを作ったこと、着たことについての感想を生徒ごとに示した表である。

表 29 には、「自分専用のユニフォームを作れてよかった」「作るのは楽しかった。10番でがんばろうと思った」等、「よかった」「楽しかった」といった感想が多く、「特にはないです」と回答した1名を除いて、好意的に受け取っていたことが分かる。「特にはないです」と回答した生徒は、ユニフォームを制作した美術の時間(2時間)には、他の生徒と登下校の時間が違うため出席することができなかった。そのため、課題(個別指導の授業)としてユニフォームを制作することになり、チームメイトと一緒に制作できなかったことが影響している可能性がある。

授業計画では、チーム名を決めるときには、ナショナルチームを名乗り、ユニフォームは、その国に関連する色やデザインを取り入れて制作することを目指したが、美術の担当教員との連携不足もあり、シーデントップが述べている、オリンピックカリキュラムに係る内容が十分にできなかった。しかし、情報の時間にはナショナルカラー等を調べ、美術の時間にユニフォームを制作し、体育の時間に着用するという、教科関連的な指導は効果的であったと考えられる。

参観した教員のアンケートからも「自分達で作ったというところもよいです。目で見てチームが分かることによって、チームの所属意識向上にもつながると思います。」「ネーミングをすることで、所属意識は高まると思う。」という記述がみられた。

検証の視点(1)「スポーツの特性を取り入れた体育の授業について生徒がどのようにとらえたか」のまとめ

検証を通して次のことが分かった。

- ・ 形成的授業評価は、単元の後半に高い評価が得られた。
- ・ 生徒は、今回のボッチャの授業を楽しく受け止めた。
- ・ 役割分担、ナカリンピック、表彰式といったスポーツの特性を取り入れた取組については、生徒の評価は、好意的であり、手立てとして有効であった。
- ・ 美術及び情報と関連を図ったこと、チーム名の決定、ユニフォームの制作・着用といったスポーツの特性を取り入れた取組も生徒の評価は、好意的であり、チームへの所属意識を高める上でも、効果が期待できる。
- ・ 欠席が多くなってしまった生徒の評価は、低くなる傾向があった。

(2) フェアプレイを学ぶことができたか

ア フェアプレイ3つの目標を達成できたか (具体的な視点)

フェアプレイ3つの目標(表30)とは、オリエンテーションの時間や情報の時間の調べ学習を通して、フェアプレイについて生徒に考えさせたことを基に教員が具体的な行動目標として、生徒に明確に提示したものである。そして、体育授業の1時間目にフェアプレイ3つの目標と行動例を併せて提示することとした。(p.26の表14参照)

表30 フェアプレイ3つの目標

1	ゲームのはじめとおわりに挨拶と握手をしよう。
2	ゲーム終了後に相手チームをたたえる拍手と言葉かけをしよう。
3	3つのルールを守ろう。(投げる順番を守る・審判の言うことを聞く・投げる時は静かにする)

(ア) ゲーム前後における、挨拶や握手ができていたか (マナー)

表31 ゲーム前後における挨拶と握手に係る行動分類及びその表記

見取れた行動	表記
挨拶と握手の両方	◎
挨拶	○
握手	△
挨拶と握手のいずれも見取れなかった	—

表32 ゲーム前後における挨拶と握手に係る行動の各時間の達成状況

チーム	時間 生徒	2		3		4		5		6	
		前	後	前	後	前	後	前	後	前	後
A	B	○	○	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	D	○	○	△	◎	◎	◎	遅刻	見学・○	遅刻	◎
	E	○	○	△	◎	◎	◎	欠席		◎	◎
	H	欠席		欠席		欠席		◎	◎	◎	◎
B	A	○	○	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	C	欠席		△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	F	欠席		欠席		遅刻	△	△	△	遅刻・△	△
	G	○	○	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

※1 挨拶指導は2時間目から行い、握手も行う指導は3時間目のゲーム後から行った。

※2 5時間目は欠席者が多かったため、生徒AはAチームのメンバーとしてゲームに参加した。

表 31 は、ゲーム前後における挨拶と握手に係る行動分類及び、その表記を示したものである。表 32 は、表 31 を基づいてゲーム前後における生徒の行動を授業時間ごとに筆者が見取った結果である。

挨拶については、指導した 2 時間目以降、生徒 F を除き、すべての生徒が行っていた。また、握手については、指導した 3 時間目のゲーム後以降、参加者全員が行っていた。このことは、生徒の学習カードによる毎時間の自己評価と同様の結果だった。

5 時間目の生徒 D は、見学であったが、ゲーム後の挨拶のときには、自らみんなの近くまで行き、一緒に挨拶をした。

生徒 F については、頭を下げるのが困難である身体的状況等から挨拶が行えなかったと推測され、よりきめ細やかな支援が必要であったと考える。また、普段から友達に対しクールな対応をとり、自分からはかかわろうとはしない傾向があるが、握手は、相手の生徒が近付いて手を出してリードしてくれたために、毎回行えたと考えられる。

以上のことから、「ゲームのはじめとおわりに挨拶と握手をしよう。」という行動目標は、概ね達成できたと言える。

一方で、行動目標のレベルとしては、少し低かった可能性がある。

(イ) ゲーム中及びゲーム後の結果発表時における、相手チームに対する拍手と挨拶後の相手チームをたたえる言葉かけができていたか (尊重)

表 33 は、チーム対抗のゲームにおいて、勝敗の結果を各時間で示したものである。このことを踏まえ、表 35 と合わせて相手チームをたたえる拍手や言葉かけの行動をチームごとに検証していく。

表 33 チーム対抗ゲームの勝敗の結果

ゲーム名	ターゲットボッチャ		ゲームボッチャ			
	2	3	4	5	6 (ナカリンピック)	
授業時間						
チーム名						
A	○ 4 - 2	○ 2 - 1	× 0 - 1	× 0 - 1	1 エンド	2 - 0
					2 エンド	0 - 3
					合計	× 2 - 3
B	× 2 - 4	× 1 - 2	○ 1 - 0	○ 1 - 0	1 エンド	0 - 2
					2 エンド	3 - 0
					合計	○ 3 - 2

表 34 相手チームに対する拍手と言葉かけの分類とその表記

見取れた行動	表記
拍手と言葉かけの両方	◎
拍手	○
拍手と言葉かけのいずれも見取れなかった	—

表 35 ゲーム中及びゲーム後の結果発表時における、相手チームに対する拍手と挨拶後の相手チームをたたえる言葉かけに係る行動の各時間の状況

チーム	時間 勝敗	2		3		4		5		6		備考
		勝	後	勝	後	勝	後	勝	後	勝	後	
A	B	—	○	—	○	○	○	—	—	○2	○	
	D	—	—	—	○	—	○	遅刻 見学	○	遅刻 ○2	○	
	E	—	○	○	○	○2	◎	欠席		○12	○	・3時間目に相手チームを応援する言葉かけがあった。 ・勝った4時間目に「強かったよTK ○2」と敗者に対して言葉かけをした。
	H	欠席						—	○	○3	○	
	A	/		/		/		—	○	/		
B	勝敗	負		負		勝		勝		勝		
	A	—	○	—	○	—	○	/		○	○	
	C	欠席		—	○	○	◎	—	○	○	○	負けた4時間目に「やっぱコントロールですわね」と勝者に対して言葉かけをした。
	F	欠席				遅刻 —	—	—	—	遅刻 —	—	
G	—	◎	—	○	—	◎	—	○	—	○	・負けた2時間目に「楽しかったね」と勝者に対して言葉かけをした。 ・勝った4時間目に「まだ勝ち負け的に1対1だから」と敗者に対して言葉かけをした。	

- ※1 5時間目は欠席者が多かったため、生徒AはAチームのメンバーとしてゲームに参加した。
- ※2 数字は行動した回数
- ※3 中：ゲーム中 後：ゲーム後

表 34 は、授業の映像から筆者が見取った相手チームに対する拍手と言葉かけに係る行動の分類とその表記を示したものである。表 35 は、表 34 を基にしたゲーム中及びゲーム後の、結果発表時における相手チームに対する拍手と、挨拶後の相手チームをたたえる言葉かけに係る行動を時間ごとに筆者が見取った結果である。

なお授業では、ゲーム後の拍手と言葉かけを想定し指導を行ったが、ゲーム中においても、相手チームに対する拍手が見取れたため、表中に記載した。

表 35 からは、ゲーム後の結果発表時に「相手チームに対する拍手」を行わなかったのは、2時間目の生徒D、5時間目の生徒B、4・5・6時間目の生徒Fであり、他の生徒はゲーム後に相手に対し拍手を行っていたことが分かる。

生徒にとって、「ゲーム後の相手に対する拍手」は、ゲームの結果発表直後に求められた行動であり、タイミングが分かりやすく、行動としても難しいものではなかったと考えられる。

一方で、拍手のできなかつた2時間目の生徒Dについては、単元の初めの頃であり、まだ目標を十分に意識できていなかったこと等が要因として推測され、同じく拍手のできなかつた5時間目の生徒Bは、結果発表直後はゲームに負けて落ち込んでいる状況であり、拍手ができなかつたと推測される。また、生徒Fについては、前述したように、普段から友達に対し、クールな対応をとる傾向や、拍手を行いきにくい身体状況により、拍手ができなかつたと推測される。

以上のことから、生徒Fには、よりきめ細かな支援が必要であったが、「相手チームに対する拍手」という行動目標は、概ね達成できたと言える。

次に表 35 から、「相手チームに対する言葉かけ」について見ていく。言葉かけは、2 時間目の生徒G、4 時間目の生徒E・C・Gのみであった。言葉かけについては、一定の表現力が必要となり、また、ゲーム終了後の挨拶と握手の直後の短い時間に求められる行動であり、行動するタイミングも難しかったと考えられる。行動目標とするのであれば、「ナイスゲーム!」「ナイスファイト!」等、より簡単なフレーズを用意して指導すべきであったと考えられる。

表 35 には、ゲーム中における相手チームへの拍手も、時間ごとに示されているが、ナカリンピックの6 時間目には、8 名中6 名の生徒が相手チームの素晴らしいプレーに対し、拍手を送っていた。ゲームにおいては、勝敗にこだわることも必要であるが、良いプレーに対して、対戦相手・味方関係なく称賛する姿勢は、フェアプレイの学習においては、望ましい姿であったと考えられる。

なお、表 35 の結果と学習カードの自己評価は概ね一致していた。

- (ウ) ゲーム中における、3つのルールを守る（投げる順番を守る・審判の言うことを聞く・投げる時は静かにする）ことができていたか。(ルール)

表 36 ゲーム中における3つのルールに係る行動の各時間の状況

チーム	生徒	2			3			4			5			6		
		順	審	静	順	審	静	順	審	静	順	審	静	順	審	静
A	B	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	D	○	○	○	○	○	○	○	○	○	見学			○	○	○
	E	○	○	○	○	○	○	○	○	○	欠席			○	○	○
	H	欠席			欠席			欠席			○	○	○	○	○	○
B	A	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	C	欠席			○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	F	欠席			欠席			○	○	○	○	○	○	○	○	○
	G	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

- ※1 順：投げる順番を守る 審：審判の言うことを聞く 静：投げる時は静かにする
 ※2 生徒Dは5時間目に遅刻、見学、6時間目に遅刻、生徒Fは4、6時間目に遅刻をした。
 ※3 ○はルールを守る行動が見取れた場合（ルールを破る行動が見取れなかった場合）

表 36 は、ゲーム中における3つのルールに係る行動を時間ごとに筆者が見取った結果である。

表 36 からは、全生徒が3つのルール（投げる順番を守る・審判の言うことを聞く・投げる時は静かにする）を守っていたことがわかり、学習カードによる自己評価とも一致していた。そのため、この3つのルールを守るという行動目標は、簡単すぎたと言わざるを得ない。

一方で、投げる順番を守るという指導に関連し、直接的な指導は行わなかったが、次の投球者がすぐに投げるができるように、自らボールをとりに行く、マネージャーがボールを渡してあげるといった行動が、生徒全員ではなかったが、複数の生徒に見られた。そこで、ゲームボッチャにおいては、攻撃時の制限時間を設けたことから、「前の投球者が投げる時には、次の投球者が投げる準備を始める」、「投球終了後、すぐにスロウイングボックスに入る」といったルールを設けても良かったと考える。

イ フェアプレイを意識していたか。(具体的な視点)

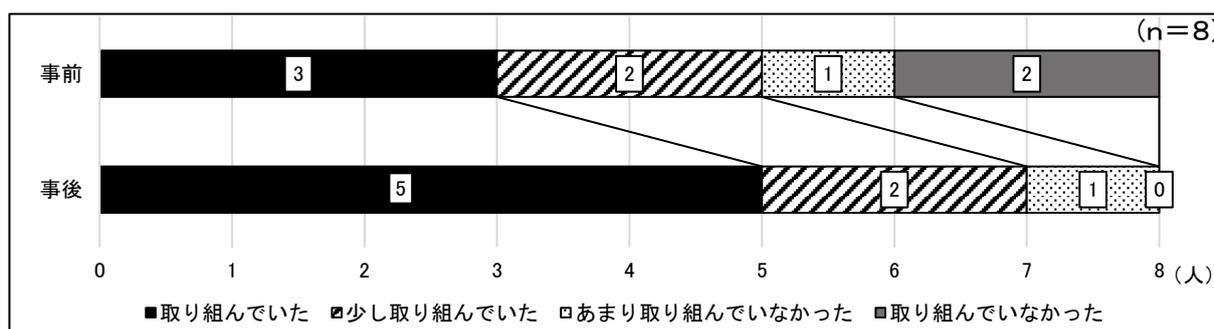


図 10 「あなたは、体育の授業でフェアプレイを意識して取り組んでいましたか、取り組んでいませんでしたか」の質問に対する回答(事前・事後アンケート)

表 37 「あなたは、体育の授業でフェアプレイを意識して取り組んでいましたか、取り組んでいませんでしたか」の質問に対しての回答と回答理由(事前・事後アンケート)

生徒 記号	回答番号※1		回答理由	
	事前	事後	事前	事後
A	1	4	未回答	3つの目標を意識しながら取り組みました。
B	2	4	未回答	車いすの位置を変えたり、ボールの投げる加減をかえたりした。
C	4	4	みんなで協力して取り組みました。	声かけやアドバイスをしました。
D	4	4	相手と自分ががをしないように取り組んだ。	蹴る時に線をはみ出ないように意識した。
E	3	3	分かりません。	相手をたたえる。
F	1	2	未回答	未回答
G	4	4	力が出せなかったり、思った力で投げることができない人が相手の時は、白いボールを遠ざけることはしない。	相手チームもボッチャをする人なので、敵感の強い、敵対心を抱かない。
H	3	3	チームプレイで試合するのが楽しいから	勝ち負け関係なく楽しむこと。

※1 4:「取り組んでいた」 3:「少し取り組んでいた」 2:「あまり取り組んでいなかった」
1:「取り組んでいなかった」

※2 太字はフェアプレイについての行動の記述

図 10 は、「あなたは、体育の授業でフェアプレイを意識して取り組んでいましたか、取り組んでいませんでしたか」の質問に4件法で回答してもらった結果を事前と事後で比較したグラフである。表 37 は、図 10 の事前・事後アンケートの回答とその回答の理由を生徒ごとに示した表である。

図 10 及び表 37 からは、1人(生徒F)を除いて、すべての生徒が「取り組んでいた」「少し取り組んでいた」と回答した。オリエンテーションから、フェアプレイを考え、情報の

授業においても、フェアプレイの意味を調べる等、継続した活動と振り返りにより、フェアプレイに関する意識が高まったと考えられる。

生徒Fにおいても、事前の回答「取り組んでいなかった」から事後の回答「あまり取り組んでいなかった」に回答が変化しており、フェアプレイに関する意識は少し高まったと考えられる。

表 37 から、事前の回答理由では、生徒D、Gを除き、フェアプレイの意味とは異なる回答内容や未回答ということから、フェアプレイについて十分に理解していなかったと考えられる。事後においても、生徒B、Cは、フェアプレイの意味とは異なる回答内容であり、生徒Fは、事前、事後ともに、未回答であることから、フェアプレイの意味について、十分に理解できていなかった可能性が考えられる。生徒A、D、E、G、Hは、事後においては、3つの目標に係る内容や、広い意味でのフェアプレイの内容が書けており、理解が深まったと考えられる。

一方で、生徒Hの「勝ち負け関係なく楽しむこと」という回答理由は、勝敗を度外視しているとも捉えられ、教員が「ゲーム中に勝利を目指して全力を尽くすこと」が「ゲーム後に相手チームの健闘をたたえること」と同様に大切であることを十分に伝えられなかったとも考えられる。

検証の視点(2)「フェアプレイを学ぶことができたか」のまとめ

検証を通して次のことが考えられる。

- ・「ゲームのはじめと終わりに、あいさつと握手をしよう。」という行動目標は、おおむね達成できた。
- ・「ゲーム終了時に、相手チームをたたえる拍手と言葉かけをしよう。」という行動目標は、拍手の面では概ね達成できたが、言葉かけは達成できなかった。
- ・「言葉かけ」については、「ナイスゲーム!」「ナイスファイト!」等、より簡単なフレーズを用意するとともに、言葉かけをするタイミングでの教員のサポートが必要である。
- ・「3つのルールを守ろう。(投げる順番を守る・審判の言うことを聞く・投げるときは静かにする)」という行動目標については、すべての生徒にとって、簡単すぎてしまった。
- ・攻撃時の制限時間を有効に活用するために、待ち時間短縮に向けた決まりの設定等、競技のルールにかかわる約束も含め、具体的な行動目標を設定すべきである。
- ・3つの行動目標をすべて達成することはできなかったが、単元を通じて、すべての生徒が毎時間、フェアプレイについて、考えたり、振り返ったりする機会があったことで、フェアプレイについての意識や知識のレベルが高まり、フェアプレイについての学びが実現した。

(3) チームワークを学ぶことができたか

ア (生徒が) チームワーク 3つの目標を達成できたか (具体的な視点)

チームワーク 3つの目標 (表 38) とは、オリエンテーションの時間や情報の調べ学習を通して、チームワークについて生徒に考えさせたことを基に教員が具体的な行動目標として生徒に明確に提示したものである。そして、体育授業の2時間目にチームワーク 3つの目標と行動例を併せて提示することとした。(p. 26 の表 15 参照)

表 38 チームワーク 3つの目標

- | | |
|---|----------------|
| 1 | みんなで協力しよう。 |
| 2 | 自分の役割に責任をもとう。 |
| 3 | ほめたり、励ましたりしよう。 |

(ア) 役割、投げ(蹴)る順番、作戦を決める話し合い場面(協力場面)等で協力できていたか(協力)

表 39 話し合い場面(協力場面)等における行動の分類とその表記

見取れた行動等	表記
話し合いに参加(話しているチームメイトの方を向く等)	参
発言(意見を言う、質問に答える)	発
言葉の無い応答(うなずきや、指差し等)	応
参加している様子が見取れなかった	—

表 40 役割、話し合い場面(協力場面)等における行動の各時間の状況

チーム	生徒	分類	時間						備考			
			2	3	4	5	6					
			話し合いの回数	2	2	2	2	3				
A	B	参	2	2	2	2	3	・2時間目の順番決めでは、「1番投げたい人?、2番投げたい人?」と言い、話し合いの進行役を務めた。				
		発	5	1	1	3	3					
		応	1		1	1						
	D	参	2	2	2	遅刻 見学	2	・2時間目の役割決めでは、「応援リーダー、俺がやろう。」と言い、やりたい役割を伝えた。 ・6時間目の作戦タイムでは、「ここに」とコート上のボールの配置が示されたボードを指して相手チームのボールを弾くことを提案した。 ・6時間目は、遅刻のため、ゲーム前の話し合いに参加できなかった。				
		発	2	3	4		1					
		応	1									
	E	参	2	2	2	欠席	3	・3時間目の役割決めでは、「Bさんが前回キャプテンだったけど、(役割を)替えたいや、他にやりたい役ある?」と言い、話し合いの進行役を務めた。 ・6時間目の順番決めでは、「Dさんはいないけど、最後って言うと思うから4番」と言い、不在のチームメイトのことを考慮して話し合いの進行役を務めた。				
		発	6	4	3		3					
		応	1									
	H	参	欠席				2	3	・5時間目の順番決めでは、「順番を決めよう」、「2(番)と3(番)どっちにする」と言い、話し合いの進行役を務めていた。 ・5時間目の作戦タイムでは、「ピュッとこういう風に」と言い、コート上のボールの配置が示されボードを指して相手チームのボールを弾くことを提案した。			
		発					6	2				
		応										
B	A	参	2	2	2	2	3	・2時間目は、うなずきで応じていた。 ・4時間目の役割決めでは、うなずきで応じ、順番決めでは、言葉で言っていた。 ・6時間目の順番決めでは、「Fさん?」と言い、不在の生徒の順番を気にかけてチームメイトに確認をとっていた。				
		発		1	2	1	3					
		応	2	1	2							
	C	参	欠席	2	2	2	3	・3時間目の順番決めでは、「Aさんは何番に投げたいですか?」と言い、話し合いの進行役を務めた。 ・5時間目の作戦タイムでは、「キャプテンらしいナイスな提案だと思うので」と言い、Gさんの作戦の提案に賛同した。 ・6時間目のゲーム前の作戦決めでは、「FさんもOKですか?」と言い、チームメイトに作戦の合意の確認をとる。				
		発		9	6	10	9					
		応										
	F	参	欠席				1	1	2	・4、5、6時間目は、チームメイトからの質問に教員を介して答えていた。 ・4、6時間目は、遅刻のため、ゲーム前の話し合いに参加できなかった。 ・5時間目の作戦タイム時には、集まらず、話し合いに参加している姿が見取れなかった。		
		発										
		応					1	1	1			
	G	参	2	2	2	2	3	・5時間目の順番決めでは、「Fさん(投げたい順番は)ある? 1番か2番か3番か」と言い、チームメイトに順番の確認をした。 ・6時間目のゲーム前の作戦を決める話し合いでは、「最初にジャックボールに寄せていて、すごい近いのができたら、ジャックボールの周りに邪魔なボールを置く。」と言い、中心となって作戦を決めた。				
		発	5	6	3	10	11					
		応										

- ※1 2・3・4時間目では、役割や投げる順番を決める場面、5・6時間目では、投げる順番を決める場面及び、ゲーム中の作戦タイムの場面で行動を見取った。(6時間目は、ゲーム間にも作戦を決める場面があり、行動を見取った。)
- ※2 参(参加)の数は、話し合い1回につき、1場面でも参加している様子が見取れば1回として数えた。(話し合い1回につき最高1回)
- ※3 太字は生徒の発言内容
- ※4 5時間目は欠席者が多かったため、生徒AはAチームのメンバーとしてゲームに参加した。

表39は、役割、投げる順番、作戦を決め話し合い場面(協力場面)等における行動の分類とその表記を示した表である。表40は、表39を基にし、役割、話し合い場面(協力場面)等における行動を時間ごとに筆者が見取った結果である。

表40の一覧から、各授業で2回以上ある話し合いの場面で1回も参加しなかった生徒はいなかった。毎時間の話し合いの場面では、チームごとに集まり、発言したり、うなずきや指差して応答したりして自分の意思を伝えていたものと考えられる。

生徒Fは、チームメイトから質問されると、教員に向かってうなずき、それを教員がチームメイトに伝えていた。p.52表24の役割の感想の記述で「声をかけるのは恥ずかしい」とあるように、チームメイトにはクールな対応をとっていたと考えられる。また、5時間目の2回あった話し合いの内、1回は参加している姿が見取れなかった。これは、他の2名のチームメイトが話し合いに夢中になり、生徒Fに背を向けて話し合いを進めてしまい、話し合いに加われなかったためである。生徒同士のかかわりに消極的な生徒Fについては、話し合い時にはチームメイトが声をかけて誘う等、生徒Fがチームメイトと直接かかわれる手立てを工夫する必要があったと考える。

また、表40からは、生徒E、C、Gの発言回数が多く、各時間で、積極的に発言し、話し合いをリードしていたことが分かる。また、生徒E、C、Gが話し合いをリードし、他のチームメイトに質問したり、確認をとったりすることで、他のチームメイトは、それに応えようと、発言やうなずき等で自分の意思を伝える機会が確保されたと考える。

以上のことから、生徒Fには、よりきめ細やかな指導が必要であったが、「みんなで協力しよう」という行動目標は、概ね達成できたと考えられる。

(イ) 各役割の行動ができていたか(責任)

表41 授業の流れの中で、必然的に行う仕事の場面の回数

時間	2	3	4	5	6
役割					
キャプテン	1	1	2	2	3
応援励ましリーダー	1	1	1	1	1
作戦リーダー					2
マネージャー	1	1	1	1	1

- ※ 授業の流れの中で必然的に行う、具体的な仕事内容
 - キャプテン : 先攻後攻を決めるジャンケン、審判と一緒にゲーム後の得点の確認
 - 応援励ましリーダー : ゲーム前の円陣を組んでの声かけ
 - 作戦リーダー : ゲーム前の作戦を決める話し合い(6時間目は、ゲーム前及び、ゲーム間に作戦を決める場面があった。)
 - マネージャー : 授業後のチームメイトからの腕章の回収

表 42 授業の中で、必然的に行う仕事の場面における行動の分類とその表記

見取れた行動等	表記
行った	○
行わなかった	△
行う場面がなかった	—

表 43 各役割に係る行動の各時間の状況

チーム	時間 生徒	2	3	4	5	6	備考
		※以下、上段は役割、下段は状況					
A	B	キャ	キャ	キャ	キャ	キャ	<ul style="list-style-type: none"> 5時間目に円陣の声かけを中心となって行った。 5時間目に、教員にうながされ、作戦タイムをとった。作戦リーダーが不在のため生徒Hと作戦を考えた。 6時間目に、作戦タイムをとった。 応援励ましリーダーとして、2・3時間目に「ナイス」、「ドンマイ」等、言葉かけをした。 6時間目に遅刻したため、作戦リーダーとして、チームメイトに作戦を確認した。 作戦リーダーとして、6時間目のゲーム中に、チームメイトに作戦の助言をし、作戦タイム時には、作戦についての考えを言った。 マネージャーとして、6時間目に次に投げるチームメイトにボールを渡した。 6時間目に、ゲーム前に作戦リーダーが不在のため、中心となって作戦を決めた。 応援励ましリーダーとして、5時間目に円陣の声かけ方法が分からなかったために、声かけをリードして行えなかった。ゲーム中にチームメイトに「頑張れ」「ドンマイ」等、言葉かけをした。 5時間目の作戦タイム時に、作戦リーダーが不在のため、生徒Bと作戦を考えた。 応援励ましリーダーとして、6時間目に円陣の声かけを行うことに気付かなかった。応援や励ます言葉かけをしなかったが、拍手の行動はあった。 6時間目に次に投げるチームメイトにボールを渡した。
	D	応	応	作	遅刻 見学	作 遅刻	
	E	マ	マ	マ		欠席	
	H	欠席			応		
B	A	応	マ	キャ	マ※3	キャ	<ul style="list-style-type: none"> 応援励ましリーダーとして、2時間目にチームメイトへの応援や励ましの言葉かけがなかった。 マネージャーとして、3・5時間目に次に投げるチームメイトにボールを渡した。 4時間目に応援リーダーが不在のため、円陣の声かけを中心となって行った。 マネージャーとして、4～6時間目に次に投げるチームメイトにボールを渡した。 応援励ましリーダーであったが、5時間目の円陣を組んでの声かけをチームの中心となって行わなかった。 応援励ましリーダーであったが、4・6時間目は遅刻のため、円陣の声かけの場面には不在だった。 応援励ましリーダーとして、3時間目に「ドンマイ」等の励ます言葉かけをした。 作戦リーダーとして、5時間目にチームメイトに作戦の助言をし、作戦タイム時には中心となって作戦を考えた。 キャプテンとして、5時間目に得点の確認時にボールの距離の再計測を審判に要求した。 5時間目に、次に投げるチームメイトにボールを渡した。 作戦リーダーとして、6時間目の作戦タイム時に、中心となって作戦を考えた。
	C	欠席	キャ	マ	マ	マ	
	F	欠席		応 遅刻	応	応 遅刻	
	G	キャ	応	作	キャ	作	
		○	○+2	—	○	—+2	

- ※1 キャ：キャプテン 応：応援励ましリーダー 作：作戦リーダー マ：マネージャー
 ※2 5時間目は欠席者が多かったため、生徒AがAチームに入りマネージャーを担当した。
 ※3 +□(プラス数字)は授業の流れで行う、必然的に行う仕事以外の仕事の回数

- ※4 太字は自分が担当した役割以外の仕事
- ※5 6時間目の生徒Dは遅刻のため、必然的に行う仕事の回数が1回となった。(本来は2回)
- ※6 4・6時間目の生徒Fは遅刻のため、必然的に行う仕事の場面が無かった。

表41は、授業の流れの中で、必然的に行う仕事の場面の回数を示したものである。表42は、授業の中で、必然的に行う仕事の場面における行動の分類とその表記を示したものである。表43は、表42を基に各時間の各役割に基づいた行動の回数を筆者が見取った結果である。

もともと役割によって、必然的に行う仕事の回数には差があるが、表43からは、4時間目の生徒D、G、6時間目の生徒H、4～6時間目の生徒F以外、各時間1回以上は自分の役割に取り組んでいたことが分かる。

4時間目の生徒D、Gについては、作戦決めをする場面がなく、役割を果たす機会がなかったために、行動回数が0回となった。生徒Hについては、応援励ましリーダーの役割であるゲーム前の円陣を組んでの声かけの中心となっていくことを、5時間目はキャプテンに譲り、6時間目は行うことに気付かなかった。これは5時間目が久しぶりの出席であったため、応援や励ましでチームをリードするのは難しかったと考える。生徒Fについては、遅刻のため役割を担う場面にいなかったことや、p.52表24の役割の感想に「声をかけるのはさすがに照れて声をかけるまでにはいかなかった。」と記述していることから、恥ずかしさがあり、行動に移せなかったと考えられる。

一方、2・3時間目に応援励ましリーダーであった生徒Dは、積極的に応援、励ましの言葉かけを行い、5時間目に作戦リーダーを担当した生徒Gはチームメイトに作戦の助言をした。6時間目の生徒D、Gは、作戦タイムでは中心となって作戦を考えていた。

また、マネージャーを担当した生徒E、A、Cは次の人にボールを渡す行動が多かった。

この様に役割を担当することで、役割を意識し、行動することができた生徒がいた一方で、行動に移せない生徒もいた。これは、単元の初めに、役割を固定できなかつたことで指導も継続的に行えなかつたことが考えられる。また、授業場所に一目で分かる役割内容が記載された掲示物があれば、授業中に確認でき、より意識を高める可能性がある。

以上のことから「自分の役割に責任をもとう」という行動目標は、概ね達成できた。しかし、単元の初めに役割を固定できなかつたことで、役割を明確に意識し、全員が責任をもって取り組むまでは至らなかつた。

(ウ) 褒めたり、励ましたりする言葉かけやハイタッチ等ができていたか(励まし)

表44は、褒めたり、励ましたりする言葉かけやハイタッチ等に係る行動の回数を時間ごとに筆者が見取った結果である。

表44から、2時間目の生徒A、4～6時間目の生徒Fを除いて、各時間において、チームメイトを褒めたり、励ましたり、応援したりする言葉かけや、拍手の行動のいずれかを1回以上は行っていたことが分かる。

また、ハイタッチについては、4時間目にはA、B両チームで、6時間目には、Aチームで行われた。これは、ゲームが盛り上がるような、ジャックボールに近付ける投球があった後に行われた。

生徒Dは、2・3時間目に応援励ましリーダーということもあり、励ましたり、応援したりする言葉かけが他の時間と比較して多くなっている。また、生徒Aは、2時間目には、まだチームメイトと関わることに慣れていなかつたことから、褒めたり、応援したり

する言葉かけや拍手を行わなかったが、3時間目以降は徐々にチームメイトに慣れて行うようになった。

生徒Fは4・5・6時間目には、褒めたり、励ましたりする言葉かけや拍手を行わなかったが、4時間目には、チームメイトからのハイタッチに応じた。これは前述のように、身体状況により、進んで行わなかったと推測されるが、身体状況を考慮した代替手段や応援道具の準備等の支援をしながら、よりきめ細やかな指導をすることで応援の言葉かけや拍手等に準じた行動がとれるようになった可能性がある。

以上のことから「ほめたり、励ましたりしよう。」という行動目標は、概ね達成できたと考えられる。

表 44 褒めたり、励ましたりする言葉かけやハイタッチ等に係る行動の各時間の状況

チーム	時間 生徒	2					3					4					5					6					備考	
		褒	拍	ハ	励	応	褒	拍	ハ	励	応	褒	拍	ハ	励	応	褒	拍	ハ	励	応	褒	拍	ハ	励	応		
A	B				1		1					1	1		1		1				1	1	1	1	2	1	6時間目にチームメイトのハイタッチに応じた。(1)	
	D				4	1				2	4	1	1			見学					1					・6時間目にチームメイトのハイタッチに応じた(1) ・5、6時間目は遅刻して、授業に参加した。		
	E	1	2		1	4				4	2	2		1	3	欠席						3	1	3	1	4時間目にチームメイトのハイタッチに応じた。(1)		
	H	欠席					欠席					欠席					1	1		1		2	2					
B	A						1					1	2	1		1	1						3				2	
	C	欠席					1			4	2	1	1	1	1	3	1					2	4				2	
	F	欠席					欠席																				・4時間目にチームメイトのハイタッチに応じた。(1) ・4、6時間目は遅刻して授業に参加した。	
	G	1			1	1	1				2	1	1		1					1	3	1				2		

※1 褒・拍・ハ・励・応は次の各行動を示している。

褒：褒める言葉かけ 拍：褒める拍手 ハ：チームメイトが投球者にハイタッチをする行動
励：励ます言葉かけ 応：応援する言葉かけ

※2 5時間目は欠席者が多かったため、生徒Aは、Aチームのメンバーとしてゲームに参加した。

イ チームワークを意識していたか（具体的な視点）

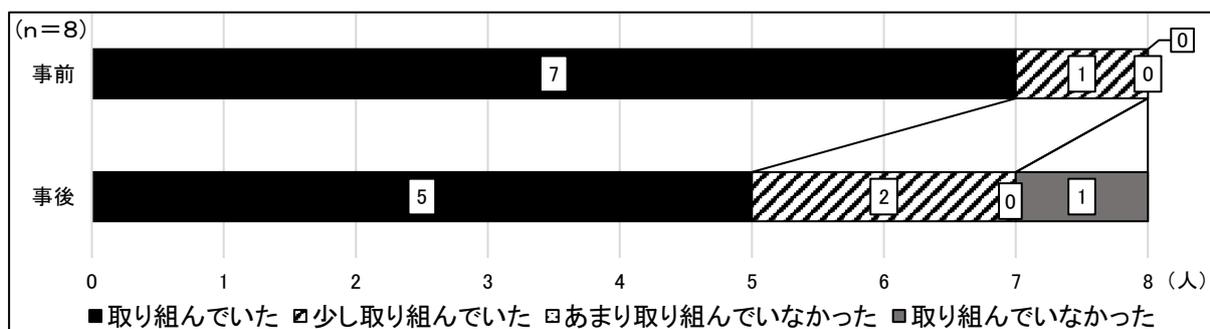


図 11 「あなたは、体育の授業でチームワークを意識して取り組んでいましたか、取り組んでいませんでしたか」の質問に対する回答(事前・事後アンケート)

表 45 「あなたは、体育の授業でチームワークを意識して取り組んでいましたか、取り組んでいませんでしたか」の質問に対しての回答と回答理由(事前・事後アンケート)

生徒 記号	回答番号※1		回答理由	
	事前	事後	事前	事後
A	4	4	チームプレイと協力をしたりした。	3つの目標を意識しながら取り組みました。
B	4	4	サッカーなどの自分がドリブルをして相手がきたらすぐに渡してシュートする。	自分のチームのメンバーを応援したり、よかったよと言った。
C	4	4	みんなでプレイしている仲間を応援したり、されたりしました。	声かけや励ましたりしていた。
D	3	4	ゆっくりプレイをした。(チームに合わせて)	味方をほめること。
E	4	3	積極的にみんなに話しかけて、チームの雰囲気をよくすることを心がけた。	ほめたり、励ましたりした。
F	4	1	分かりません。	未回答
G	4	4	チームの人の特性を活かせるようお願いをする。できなくても怒らない。	「頑張る」の他にも、何かアドバイスをした。
H	4	3	チームが一つになって…	チームのみんなと作戦を考えた。

※1 4：「取り組んでいた」 3：「少し取り組んでいた」 2：「あまり取り組んでいなかった」
1：「取り組んでいなかった」

※2 太線はチームワークについての行動の記述

図 11 は、「あなたは、体育の授業でチームワークを意識して取り組んでいましたか、取り組んでいませんでしたか」の質問に4件法で回答してもらった結果を事前と事後で比較したグラフである。

表 45 は、図 11 の事前・事後アンケートの回答とその回答の理由を生徒ごとに示した表である。

図 11 及び表 45 から、「取り組んでいた」と回答した生徒は7名から5名に減り、「少し取り組んでいた」と回答した生徒は1名から2名(生徒E、H)に増えている。「取り組んでいなかった」と回答した生徒は1名(生徒F)に増えている。事前よりも自己評価を下げた生徒が3名(生徒E、F、H)いる。

また、表 45 から事前の回答理由において、協力、応援といったチームワークに係る行動の記述がほとんどの生徒に見られることから、生徒は、チームワークについては自分なりにイメージがあったと考える。そして、事後の回答理由からは、チームワーク3つの目標に係る行動についての記述が見られることから、チームワーク3つの目標を明確に提示したことで、チームワークについての行動をより具体的に理解できたと考えられる。そのため、求められる行動も明確にイメージでき、事後アンケートを行ったときには、自己評価が厳しくなり、事前よりも評価を下げた生徒が出てきたのではないかと考える。

これらのことから、生徒は、チームワークについて、それぞれもっていたイメージが、3つの目標という具体的な行動目標があったことで、チームワークの行動を明確に理解することができたと考える。

ウ チームのまとまりを感じたか（具体的な視点）

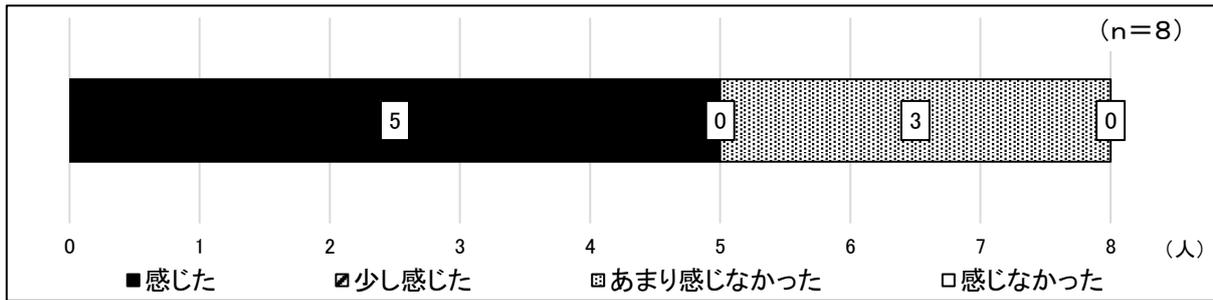


図 12 「あなたは、体育の授業で自分のチームのまとまりを感じましたか、感じませんでしたか」

表 46 「あなたは、体育の授業で自分のチームのまとまりを感じましたか、感じませんでしたか」の質問に対する回答した理由(事後アンケート)

チーム名	生徒	回答番号※1	回答内容
A	B	4	まとまったかわからない。
	D	2	どの位置でボールを投げるかなど、みんなにアドバイスをもらって投げた。
	E	4	チームの雰囲気がいい感じで、仲よくできた。
	H	2	一人ずつ投げるから。
B	A	4	みんなで協力しました。
	C	4	私が球を投げるときの応援や励ましの言葉かけをしてくれた。
	F	2	特に期待したことが起こらなかった。
	G	4	チーム全員が一人を応援してたから。チームの人が誰かに何か要望したら、その人が了解したり、意見を言ったりしたから。

※1 4：「感じた」 3：「少し感じた」 2：「あまり感じなかった」 1：「感じなかった」

※2 太字はまとまりを感じた理由（D、E、A、C、G）

図 12 は、「あなたは、体育の授業で自分のチームにまとまりを感じましたか、感じませんでしたか。」の質問に4件法で回答してもらった結果であり、表 46 は、その回答の理由を生徒ごとに示した表である。

まとまりを「感じた」が5名、「あまり感じなかった」が3名という結果であった。

まとまりを「感じた」と回答した生徒の感想には、「協力」、「励まし」といった2時間目から指導したチームワークの行動目標に係るキーワードが記述されており、指導の成果が感じ取れる。

また、図 12 及び表 46 で「あまり感じなかった」と回答した3名の生徒（D、F、H）は、他の生徒に比べ、様々な事情により欠席や遅刻等が多かった(p.51 表 23 参照)。そのため、チームでの活動体験が他の生徒より少なくなってしまうことや、チームワークの指導の中心となった2時間目に、生徒Fと生徒Hが欠席したこと(p.51 表 23 参照)が、まとまりを十分に感じる事ができなかったことの要因として考えられる。また、生徒Fについては、p.55 表 28 のチーム名を決めたことの感想の記述で「チームとしてまとまろうと思った」とあり、表 46 の感想からは「期待したことが起こらなかった」とある。これらのことから、生徒Fはまとまろうとする気持ちはあったが、期待に反して思っていたことが起きなかったために、まとまりを感じる事ができなかったことも要因として考えられる。

エ 仲間づくりの成果（具体的な視点）

「チームワークを学ぶことができたか」については、小松崎らが作成した「仲間づくり調査票」²⁴⁾ (p. 17 表 9 参照) による形成的授業評価法も適用した。授業評価は、生徒が理解できるように質問の文言を一部修正した「仲間づくり調査票」(表 47) を学習カードに掲載し、活用した。具体的には、生徒に、毎時間授業終了後、10 項目の質問に対して「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の 3 件法で回答してもらい、各項目の回答を「はい」は 3 点、「どちらでもない」は 2 点、「いいえ」は 1 点として、各項目の毎時間の平均を算出した(表 48) 後で、各因子と 10 項目全体の平均を算出し、グラフ化した(図 13)。また、小松崎らは、平均点が 2.5 点以上あることが、授業成果の目安と判断され、反対に、2 点を下回ると満足していない印象の授業と述べている。²⁴⁾

なお、チームワークに関する学習内容は、2 時間目から取り組んだため、「仲間づくり調査票」を掲載した学習カードは、2 時間目から活用した。

表 47 本研究で使用した「仲間づくり調査票」

因子	質問内容
集団的達成	1 あなたの <u>チーム</u> は、今日、課題にしたことを解決することができましたか。
	2 あなたは、 <u>チーム</u> のみんなで <u>成功</u> したという満足感を味わうことができましたか。
集団的思考	3 あなたの <u>チーム</u> は、友だちの意見に耳を傾けて聞くことができましたか。
	4 あなたの <u>チーム</u> は、課題の解決に向けて積極的に意見を出し合うことができましたか。
集団的相互作用	5 あなたは、 <u>チーム</u> の友だちを補助したり、 <u>アドバイス</u> したりして助けることができましたか。
	6 あなたは、 <u>チーム</u> の友だちをほめたり、励ましたり <u>する</u> ことができましたか。
集団的人間関係	7 あなたは、 <u>チーム</u> がひとつになったように感じましたか。
	8 あなたは、 <u>チーム</u> のみんなに支えられているように感じましたか。
集団的活動への意欲	9 あなたは、今日取り組んだ <u>ボッチャ</u> を <u>チーム</u> 全員で楽しむことができましたか。
	10 あなたは、今日取り組んだ <u>ボッチャ</u> を <u>チーム</u> 全員でもっとやってみたいと思いますか。

※ 下線は筆者による修正箇所

表 48 「仲間づくり調査票」による評価結果（平均）

因子	項目(内容)	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目
集団的達成	1 あなたのチームは、今日、課題にしたことを解決することができましたか。	2.00	2.00	2.50	1.67	2.88
	2 あなたは、チームのみんなで成功したという満足感を味わうことができましたか。	2.60	2.83	3.00	3.00	2.88
達成平均		2.30	2.42	2.75	2.34	2.88
集団的思考	3 あなたのチームは、友だちの意見に耳を傾けて聞くことができましたか。	3.00	3.00	2.67	3.00	2.88
	4 あなたのチームは、課題の解決に向けて積極的に意見を出し合うことができましたか。	1.80	2.67	2.67	2.67	2.75
思考平均		2.40	2.84	2.67	2.84	2.82
集団的相互作用	5 あなたは、チームの友だちを補助したり、アドバイスしたりして助けることができましたか。	2.00	2.83	2.50	2.83	3.00
	6 あなたは、チームの友だちをほめたり、励ましたりすることができましたか。	3.00	3.00	2.83	2.67	3.00
相互作用平均		2.50	2.92	2.67	2.75	3.00
集団的人間関係	7 あなたは、チームがひとつになったように感じましたか。	2.60	2.83	3.00	3.00	2.88
	8 あなたは、チームのみんなに支えられているように感じましたか。	2.60	3.00	3.00	3.00	3.00
人間関係平均		2.60	2.92	3.00	3.00	2.94
集団活動への意欲	9 あなたは、今日取り組んだボッチャをチーム全員で楽しむことができましたか。	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
	10 あなたは、今日取り組んだボッチャをチーム全員でもっとやってみたく思いますか。	2.80	3.00	3.00	3.00	3.00
意欲平均		2.90	3.00	3.00	3.00	3.00
総平均		2.54	2.82	2.82	2.78	2.93

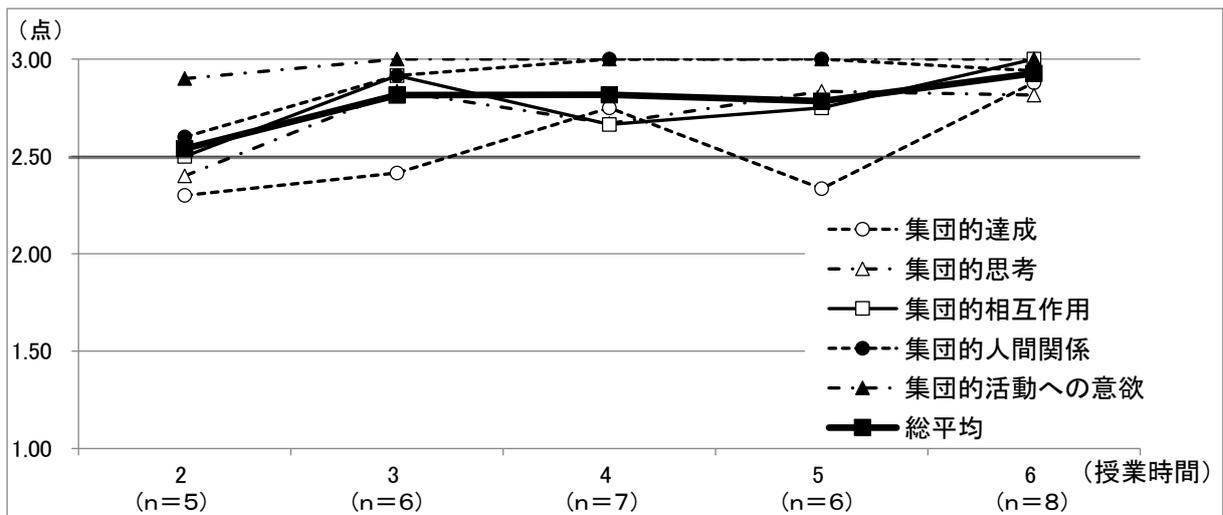


図 13 仲間づくり調査票による評価の時間ごとの推移

表 48 は、本単元で得られた「仲間づくり調査票」による評価の時間ごとの各項目及び各因子の平均と総平均の結果一覧である。また、図 13 は、表 48 を基にした「仲間づくり調査票」における時間ごとの各因子の平均と総平均の推移をグラフにしたものである。

表 48 を見ると、2 時間目に「集団的達成」、「集団的思考」、「集団的相互作用」の各因子と、3・5 時間目に「集団的達成」の因子で平均点が 2.0 以下である。3 時間目以降は「集団的達成」の因子以外、各因子の平均点が授業成果の目安と判断される²⁴⁾2.5 以上であった。

2 時間目の「集団的達成」、「集団的思考」、「集団的相互作用」の値は、チームワークの指導の初回であり、生徒が褒めたり、励ましたりする言葉かけや拍手等の、チームワークにかかわる行動に慣れず、計画した学習活動としても、チームメイト同士のかかわりがそれほど多くはなかったため、低くなったと考えられる。

また、3・5 時間目の「集団的達成」の因子の値については、ゲーム結果が影響していると考えられる。ゲームに負けた 3 時間目の B チームの生徒と、5 時間目の A チームの生徒が低い評価となっていた。授業の中で明確にチームの課題というのは設定できなかったが、生徒はゲームに勝つことをチームの課題と考え、ゲームの勝敗によって自己評価していたのではないかと考えられる。

そして、図 13 を見ると、「集団的人間関係」や「集団的活動への意欲」は、単元を通して高い値で推移し、「集団的達成」「集団的思考」「集団的相互作用」は、上がり下がりはあるものの概ね右肩上がりの推移であり、本研究では、仲間づくりの成果が見られたと考えられる。

そして、仲間づくりの成果により、チームワークの学習も充実したと考えられる。

検証の視点(3)「チームワークを学ぶことができたか」のまとめ

検証を通して次のことが考えられる。

- ・「みんなで協力しよう」という行動目標は、概ね達成できた。
- ・「自分の役割に責任をもとう」という行動目標も概ね達成できた。
- ・役割ごとに必然的に行う仕事の回数に差がある等、役割の内容に課題が残った。
- ・欠席者がいたことで、単元の初めに役割を固定できず、役割を明確に意識し、全員が責任をもって行動するまでには至らなかった。
- ・「褒めたり、励ましたりしよう。」という行動目標は、概ね達成できた。
- ・チームワーク 3 つの目標を提示したことで、行動を明確に理解し、自己評価が厳しくなった。
- ・「仲間づくり調査票」によると、総平均は単元前半から単元を通して 2.5 点を下回るのではなく、単元後半には 3 点に近付き、仲間づくりの成果が見られた。
- ・3 つの行動目標をすべて達成することはできなかったが、チームワークについて考え、行動し、振り返ったことで、チームワークについての学びが実現した。

これまでの検証の結果を踏まえ、生徒ごとに学習状況を整理した（表 49）。

表 49 生徒ごとに見た学習状況

生徒	学習状況
A	<p>普段から静かで大人しい生徒であり、単元の前半は、応援の言葉かけを見取ることはできなかったが、4時間目以降は「頑張れ」と授業者にも聞こえる声で応援していた。話し合いでは、柔らかい表情で参加し、チームメイトの質問に対して言葉で答えるようになり、チームメイトとかかわる行動で、変容が見られた。そして、ボッチャについて、「また授業でやりたい」、「授業以外でもやりたい」と思っていることから、ボッチャの特性を味わっていたのではないかと考えられる。</p>
B	<p>普段から積極的に自分の考えを発言することは少なく、周囲の状況を見て行動する生徒である。また、「ボッチャの授業は楽しい。またやりたい。」と思っており、自分の役割の仕事や応援の言葉かけや拍手に加え、ボールの投げ方や作戦等、学んだことを生かしながら、授業に誠実に取り組んだ。ナカリンピックでは、自分が投球するときに、どこに投げればよいか迷いが生じたために、主体的に作戦タイムをとる行動も見られた。そして、審判の計測ミスで勝敗が覆ったときには、うなだれて落ち込む姿も見られ、勝ちたい気持ちを強くもってプレーしたことがうかがわれた。</p>
C	<p>普段から他の生徒に気配りができる生徒であり、オリエンテーションでも発表者に対して「お願いします」と言葉かけをしていた。そして、体育の授業においても、話し合いを積極的にリードし、チームメイトに質問して、相手が意見を言う機会を作るといった気配りをしていた。また、5時間目以降の話し合いでは、自分の投球の特徴に基づいて、作戦に係る意見を言ったり、助言をもらったりして、ゲームに勝つためにはどうすればよいかを、真剣に考えながら取り組んでいた。そして、授業の前からボッチャを行うことを楽しみにしていた生徒であり、主体的にボッチャの授業に取り組んでいた。</p>
D	<p>引っ込み思案な一面はあるが、明るい性格である。授業においては、自分の役割を忠実に果たし、応援励ましリーダーのときは、チームの中心となり、大きな声で円陣の声かけをした。作戦リーダーのときは、チームメイトに作戦実行のための助言をしたり、作戦を決める際には、意見を言ったりしていた。ボッチャの授業については、楽しかったと思っており、休み時間等の授業時間以外でも、ボッチャの練習に取り組み、ナカリンピックでは、練習の成果を発揮し、得点につながるスーパーショットを決め、「よっしゃあ！」と喜ぶ等、ボッチャに熱心に取り組んでいた。</p>
E	<p>他の生徒に気配りができる生徒であり、普段から雰囲気をよくするために、積極的に言葉かけをする生徒である。そのため、ボッチャの授業においても、単元を通じて、チームメイトを褒めたり、励ましたりする言葉かけや拍手を行っていた。また、学んだ作戦を生かして、チームメイトに「あのボールを弾いて」と言ったり、作戦リーダーが不在の際には、中心となって作戦を決めたりしていた。そして、ナカリンピックについては、「すごく濃密な時間を過ごせた」と感想に記した。</p>

(前のページからの続き)

生徒	学習状況
F	<p>普段から他の生徒に対してクールな対応をとり、教員以外とは、かかわりが少ない生徒である。また、体調面から、しばしば授業を遅刻することがあったが、本単元では、授業に参加する時間を増やすために、時間を意識して行動していた。フェアプレイ及びチームワークに係る行動目標は、本人の恥ずかしさや、教員側の支援不足もあり、十分に達成ができなかったが、意識としては高まったと考えられる。ボッチャの授業に興味・関心をもって取り組み、ナカリンピックでは、逆転のスーパーショットを決め、最優秀選手賞として表彰され、「いい思い出になった」と感想に記した。</p>
G	<p>物事を論理的に考えることが好きで、役割（作戦リーダー）の感想には「作戦を考えることは楽しかった」と記述している。また、投球前に腕振りをしてねらいを定めたり、チームの中心となって作戦を考えたり、学んだことを生かしながら取り組んでいた。そして、チームメイトにも、褒めたり、励ましたりする言葉かけや、作戦の助言をして、積極的にかかわっていた。今回の授業では、作戦を考える等、ボッチャの特性をこれまで以上に味わうことができ、ボッチャを授業以外でもやりたいと思っているようだ。また、審判にボールの距離の再計測を要求して計測ミスを判明させ、見事、自分のチームに勝利を手繰り寄せることもあった。</p>
H	<p>普段、周りのことをよく見ていて。友達が困っているときには、さりげなく行動して助けるといった生徒である。授業では、実習のため欠席が多くなり、チームのまとまりが感じにくかったり、ナカリンピックの感想が空欄であったりした。もともと、体育の授業でボッチャをあまりやりたくないと思っていた生徒であり、事後にもボッチャに対して、肯定的なとらえにはならなかった。しかし、出席したときには、チームメイトに合わせて行動し、次の人にボールを渡したり、作戦について意見を言ったり、チームに貢献する態度が見られた。</p>

仮説検証のまとめ

- ・生徒はオリ・パラ教育としての「ボッチャ」の授業を好意的にとらえていた。
- ・役割分担、クライマックスイベントとしての「ナカリンピック」及び「ナカリンピック」における表彰式は、フェアプレイやチームワークといったスポーツの価値を学ぶ学習において有効であった。
- ・美術及び情報と関連を図りながら行った学習活動の、チーム名の決定・活用、ユニフォームの制作・着用は、チームワークの学習に有効であった。
- ・全員がフェアプレイの意味を十分に理解できたとは言いきれず、また、フェアプレイ3つの目標については、行動目標の内容等の設定や支援の方法等に課題があり、生徒全員が達成することはできなかった。しかし、単元を通して、何度もフェアプレイについて考え、繰り返し振り返りを行うことで、フェアプレイについての意識は高まったと考えられる。
- ・チームワークについては、ほぼ全員が理解し、仲間づくりの成果も見られ、チームワーク3つの目標についても、1名を除き概ね全員が達成することができた。行動目標の内容やレベルの設定は概ね妥当であったが、達成できなかった生徒への支援方法及び役割分担の内容や方法に課題が残った。

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

本研究は、肢体不自由教育部門高等部（知的代替の教育課程）の生徒を対象とした、美術・情報との関連を図りながら、スポーツの特性を取り入れ、行動目標を明確に示した体育授業における、フェアプレイとチームワークを学ぶボッチャの実践及び、その検証を通して、具体的なオリ・パラ教育について検討することを目的とし、授業を実践してきた。検証の結果は、次のとおりである。

- ・生徒はオリ・パラ教育としての「ボッチャ」の授業を好意的にとらえていた。
- ・役割分担、クライマックスイベントとしての「ナカリンピック」及び「ナカリンピック」における表彰式は、フェアプレイやチームワークといったスポーツの価値を学ぶ学習において有効であった。
- ・美術及び情報と関連を図りながら行った学習活動の、チーム名の決定・活用、ユニフォームの制作・着用は、チームワークの学習に有効であった。
- ・全員がフェアプレイの意味を十分に理解できたとは言いきれず、また、フェアプレイ3つの目標については、行動目標の内容等の設定や支援の方法等に課題があり、生徒全員が達成することはできなかった。しかし、単元を通して、何度もフェアプレイについて考え、繰り返し振り返りを行うことで、フェアプレイについての意識は高まったと考えられる。
- ・チームワークについては、ほぼ全員が理解し、仲間づくりの成果も見られ、チームワーク3つの目標についても、1名を除き概ね全員が達成することができた。行動目標の内容やレベルの設定は概ね妥当であったが、達成できなかった生徒への支援方法及び役割分担の内容や方法に課題が残った。

以上のことからフェアプレイとチームワークの学習が成立したと考えられ、これらの成果と課題を踏まえ、具体的なフェアプレイとチームワークを学ぶオリ・パラ教育の充実に向けた検討を行った結果、次の4つのポイントと1つの配慮事項に集約することができた。

（1）具体的な行動目標の設定と明確な提示及び達成状況の振り返り

フェアプレイとチームワークを指導するにあたり、配慮したことは、教える側が一方的に目標を設定するのではなく、設定前に、フェアプレイとチームワークについて学習し、学んだことを生徒と教員が共有した後に、生徒の実態を踏まえ、共感できる目標を設定し、できるだけわかりやすい具体的な行動目標を明確に提示することであった。

単元の初めに目標を設定した後は、授業場所に目標を掲示するとともに、授業の終わりには、目標について全体で振り返り、授業終了後には、個々の生徒が、学習カードの質問項目に答える形で振り返りを毎時間行った。

そして、行動目標において、内容の設定や達成に向けた支援の方法等に課題は残ったが、単元の初めに具体的な行動目標を明確に示すこと、目標と行動を比較して振り返りを行うことで、徐々に意識が高まっていったと考えられる。

（2）勝敗を競う楽しさを味わった上でのフェアプレイとチームワーク

本研究においては、生徒に分かりやすいように、相手チームのメンバーや審判に対する行動をフェアプレイ、自分のチームのメンバーに対する行動をチームワークと整理し、指導にあたった。生徒にとってチームワークは分かりやすかったようだが、フェアプレイは目標設定や支援方法に課題があり、少し生徒には分かりづらいものになってしまった。

授業では、相手チームをたたえる（大切にす）と説明したが、ゲーム中は勝敗を競い合い、チーム一丸となって、勝利を目指し、決められたルールに則って勝利することに注力することがスポーツの本質的な楽しさである。しかし、ゲーム中に勝利を目指して全力を尽くすことについては、ゲーム後に相手チームの健闘をたたえることと同様に大切だと十分に伝えられなかった。

生徒は勝利を目指して努力をした後に、負ける悔しさや勝つ喜びを経験するとともに、フェアプレイやチームワークの行動に取り組むことにより、フェアプレイやチームワークについての理解がより深まると考える。

負ける悔しさと勝つ喜びの両方を経験することで、ゲーム中やゲーム後に、相手チームに対してどのようなフェアプレイの行動をとればよいか、自然と分かってくるであろうし、勝利を目指すことで、チームメイトを応援したり、励ましたりするチームワークの行動も、自然と表れてくると考えられる。

(3) 学習成果を発揮するクライマックスのイベント「ナカリンピック」の効能

本研究においては、学習のゴール地点に、クライマックスのイベント「ナカリンピック」の開催を企画し、単元の初めに「ナカリンピック」までの学習の道筋を説明し、生徒に学習の見通しをもってもらうように心掛けた。

また、スポーツのもつ祭典性という特性も活用し、「ナカリンピック」では、生徒が選手宣誓を行う開会式や、校長先生の講評がある閉会式、そして、頑張った生徒を称える表彰式も行った。また、「ナカリンピック」の開催日が近付いた頃には、情報の授業で、生徒が「ナカリンピック」の案内チラシを作成し、校内に掲示する等して、大会の周知と応援の誘致を行った。さらに、教員が「ナカリンピック」の会場に飾り付けを行い、特別な授業であると生徒が感じることをねらった。

このような手立てにより、「ナカリンピック」は生徒の努力目標となるとともに、「ナカリンピック」において、生徒は気持ちも高まり、最高の環境で、オリ・パラ教育としてのボッチャを体感できたのではないかと考える。

(4) 意図的・計画的な教科連携

本研究では、美術と情報との関連的な指導について、美術でのユニフォームの制作、情報でのボッチャの強豪国と、自分たちのチームカラーとするナショナルカラーの調べ学習や、フェアプレイとチームワークについての調べ学習等を取り入れた。

生徒にとって、ユニフォームを作ることは、とても楽しかったようであり、意識高揚の効果もあり、情報における調べ学習も、ユニフォーム制作の土台となるとともに、フェアプレイとチームワークの理解促進にも効果があったと考えられる。

オリ・パラ教育をどの教科で行うかは学校の裁量であり、生徒の実態や学校の状況に合わせて学校が決めることができる。今回のような体育と美術と情報の連携は、一例であるが、今後、各学校がオリ・パラ教育を考える上での参考になればと考える。

教科連携を行い、オリ・パラ教育を行うのであれば、カリキュラム・マネジメントの観点からも、意図的・計画的な指導ができるよう、年間計画を立てる段階から学校全体で話し合いを進め、関係教科で十分に打ち合わせておく必要がある。

※ 配慮事項(欠席者対策)

本研究の6時間の体育の授業では、様々な事情で欠席する生徒が多く、全員出席したのが1時間目と6時間目のみであった。そのため、2時間目に役割分担(単元を通して役割を固定する計画)を予定していたが行えず、4時間目までは、仮の役割分担のままであった。

事前に、役割の希望をとる等しておけば、欠席者が出て、役割分担ができたと考える。また、出席者が、欠席者の役割を兼務する体制を、予め考えておくことも必要であると考え

る。休まざるを得ない様々な事情がある生徒が多い場合は、休んだ後のフォローに加え、休む前のフォローも心掛けたい。

2 今後の展望

(1) フェアプレイとチームワークの行動の継続指導

以前は、授業を成立させることで精一杯であり、指導内容が基礎的な技術指導に偏ってしまい、フェアプレイとチームワークといった社会参加につながるスポーツの価値を学ぶまでには至らなかったという課題から研究を進めてきた。

フェアプレイについての目標設定や学習の支援方法に課題はあったが、フェアプレイ及びチームワークの具体的な行動目標の設定・明確な提示等があったことで、生徒は行動目標を意識して取り組む等、一定の成果が認められた。

一方で、フェアプレイとチームワークに係る態度というのは、1つの単元の学習だけで、すぐに身に付くものではないと考える。

そのため、今後も学習した精神や行動が定着するよう、フェアプレイとチームワークに係る態度の学習を、体育の授業を中核とし、他教科と関連を図りながら、継続して指導していきたい。

(2) 技術及び戦術指導

本研究においては、「フェアプレイとチームワークを学ぶ」ことに着目し、技能及び戦術指導についての検証は行わなかったが、技術指導としては、基礎的な知識として、投げ（蹴り）方のポイントを指導した。しかしながら、関節の可動域等、生徒によって身体的状況が異なることから、もっと個別指導の時間も設けるべきであったと考える。また、対象生徒はボッチャの戦術指導を受けたのは初めてであったため、作戦を立てる話し合い場面で、教員がもっと支援を行うべきであったと考える。戦術を学び、作戦を立てて、ゲームに活かすということはスポーツの一つの楽しみであり、生徒の学習経験や実態に合わせた戦術指導を行い、さらにボッチャの特性に触れ、ボッチャに魅力を感じてくれるよう、指導をしていきたい。

謝辞

最後になりましたが、本研究を行うに当たって、大変お忙しい中、検証授業に多くの協力をいただいた中原養護学校の校長先生をはじめとする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や御助言をいただいた、日本体育大学教授の岡出美則様、神奈川県立総合教育センター特別支援教育推進課の山田良寛様、ボッチャ指導について具体的な助言をいただいたユニバーサルボッチャ協会の古賀稔啓様、渡辺美佐子様に深く感謝申し上げます。そして、研究の趣旨に御理解いただいた対象生徒の保護者の皆様に感謝申し上げます。

最後に、検証授業において、前向きに元気に取り組んでくれた生徒の皆さんに感謝いたします。ありがとうございました。

[引用・参考文献]

- 1) 中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について答申」平成 28 年 12 月、p. 12
- 2) オリンピック・パラリンピック教育に関する有識者会議「オリンピック・パラリンピック教育の推進に向けて 最終報告」2016 年 7 月、pp. 4 - 5
- 3) 文部科学省『特別支援学校幼稚部教育要領 特別支援学校小学部・中学部学習指導要領 特別支援学校高等部学習指導要領』平成 21 年 5 月、pp. 191 - 192、海文堂出版
- 4) 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）』平成 21 年 12 月、p. 455、海文堂出版
- 5) ダリル・シーデントップ 著者 高橋健夫 監訳者『新しい体育授業の創造 ースポーツ教育の実践モデルー』2003 年、p. 15、大修館書店
- 6) 高橋健夫「体育に期待される社会性の育成ーその可能性と限界を問う」『体育科教育』2012 年 3 月、p. 19、大修館書店
- 7) 前掲書 3) p. 106
- 8) 前掲書 5) p. 32
- 9) 前掲書 5) pp. 22-23、pp. 25 - 28、p. 42、p. 47、p. 49
- 10) 前掲書 5) p. 160、p. 163
- 11) 前掲書 4) pp. 456 - 457
- 12) 前掲書 4) p. 146
- 13) e-Gov ウェブサイトより <http://www.e-gov.go.jp> (平成 30 年 6 月)
- 14) 前掲書 3) pp. 111 - 112
- 15) 前掲書 4) pp. 102 - 103
- 16) 前掲書 3) pp. 95 - 96
- 17) 前掲書 4) p. 44、p. 46
- 18) 一般社団法人日本ボッチャ協会ウェブサイトより <http://japan-boccia.net/> (平成 30 年 7 月)
- 19) 古賀稔啓、渡辺美佐子「障害者スポーツ指導書（技術 V・ボッチャ）」2001 年 7 月、p. 38、p. 41、日本障害者スポーツ協会多摩事務所
- 20) 上山達也「達成的喜びを味わうフラッグフットボールの学習 ー道徳の時間と関連を凶った、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業ー」平成 23 年度体育センター長期研修研究報告、平成 23 年 3 月、p. 80
- 21) 新村出「広辞苑第七版」2018 年 1 月 12 日、p. 1858、p. 2528、岩波書店
- 22) 公益財団法人 日本アンチ・ドーピング機構『アンチ・ドーピングを通して考えるースポーツのフェアとは何かー』平成 25 年 3 月、p. 8、明和出版
- 23) 高橋健夫、長谷川悦示、浦井孝夫「体育授業を形成的に評価する」『体育授業を観察評価する』pp. 12 - 14、明和出版、2003 年
- 24) 小松崎敏、高橋健夫「仲間づくりの成果を評価する」『体育授業を観察評価する』pp. 16 - 19、明和出版、2003 年
- 25) 公益財団法人日本スポーツ協会ウェブサイトより <https://www.japan-sports.or.jp/portals/0/data0/fair/news/>
「J S P O フェアプレイニュース Vol.95」2018 年 5 月
- 26) 加藤亘行、他 22 名「小学道徳 豊かな心 6 年」平成 29 年 11 月、pp. 28 - 31、光文書院