

# 運動する充実感を味わう生徒を育む保健体育科学習指導

## － 共生の視点を重視した「共有活動」を通して －

長期派遣研修員 糸島市立前原中学校 教諭 西崎 健哉

### I 主題設定の理由

#### 1 社会の要請・教育の動向から

スポーツ庁は、第2期スポーツ基本計画答申（2017）中長期的なスポーツ政策の基本方針の中で、「スポーツを『する』ことで、スポーツの価値が最大限享受できる」と示し、「継続してスポーツを『する』ことで、勇気、自尊心、友情などの価値を実感するとともに、自らも成長し、心身の健康増進や生きがいに満ちた生き方を実現していくことができる」と述べている。つまり、スポーツを『する』ことは、身体的に健康を保つだけでなく、精神的な充足を得たり、人々を結び付けたりすることに大きく関与し、生活をより豊かにするものだと捉えることができる。また、福岡県スポーツ推進計画（2018）の施策の一つである「子どものスポーツ機会が充実する」の目指す姿に「学校や地域において、子どもがスポーツの楽しさや充実感等を味わい、スポーツを身近に感じ、積極的にスポーツに関わりながら、運動習慣が身に付き、体力・運動能力が継続的に向上している姿」と示された。

このように国や県では、子供に積極的にスポーツに関わらせ、運動習慣を身に付けさせていくことを掲げており、スポーツに親しむための機運が高まっている。

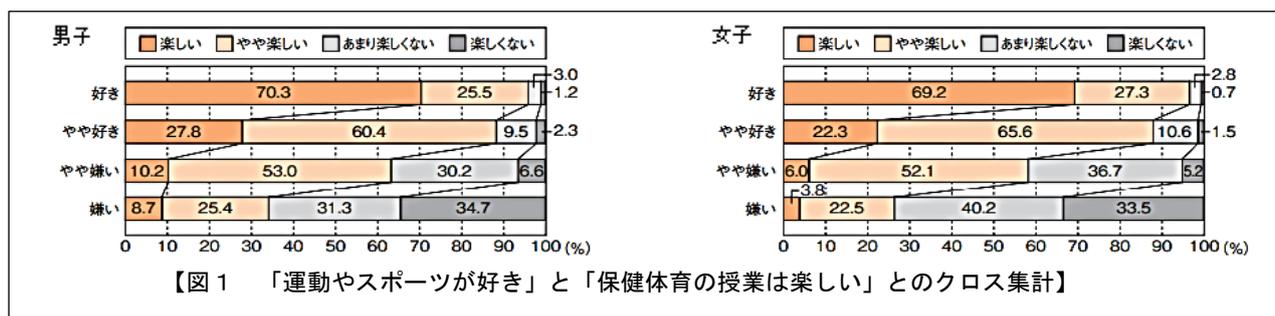
しかし、新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の感染拡大により、令和2年3月から約3か月にわたり、多くのスポーツ施設、地域の体育館やグラウンドが利用中止になるだけでなく、学校も臨時休業となり、児童生徒が体育・保健体育の授業で体を動かしたり、仲間と交流したりする機会が減少した。このことにより、運動する子供とそうでない子供の二極化がさらに広がっていく懸念がある。

一方で、運動への愛好度が高い子供はコロナ禍であっても、運動やスポーツを楽しむために、家族や友達と上手にかかわりながら、行い方を工夫して精一杯運動に取り組んでおり、精神的な充足を得ようとする姿が見られる。このような姿こそ、これからの保健体育科学習指導において育成すべき力の一つであり、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の重要な要素ではないかと考える。

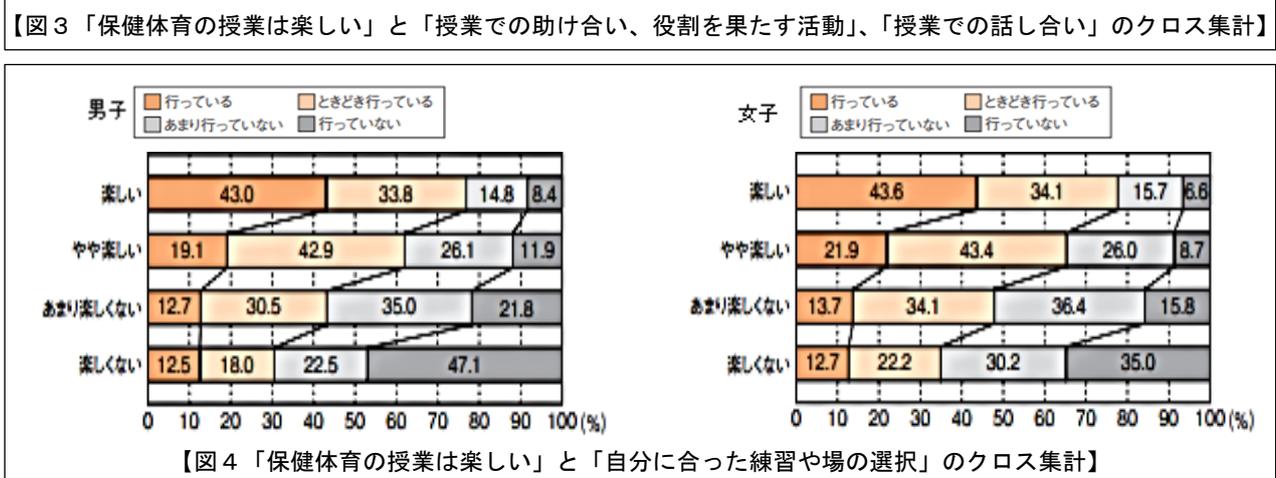
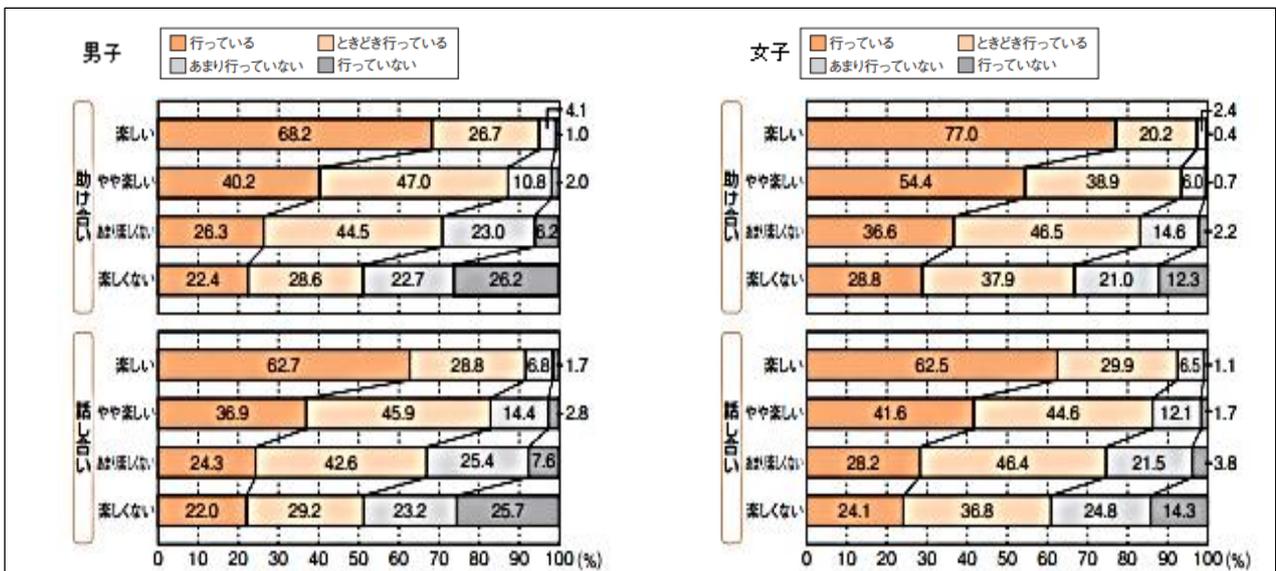
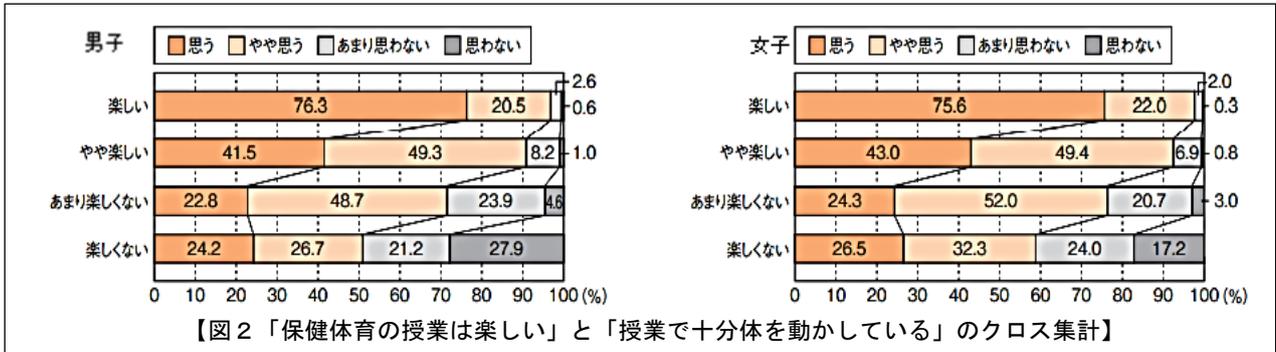
以上のことから、全ての子供がこれから迎える変化の激しい社会においても、いつでも、どこでも、誰とでも、運動やスポーツに上手にかかわりながら、精神的な充足を得ようと行動できる生徒を育むことが急務と捉え、本主題を設定した。

#### 2 生徒の実態から

令和元年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書（令和元年12月）における中学生男女の「運動やスポーツが好き」と「保健体育の授業は楽しい」とのクロス集計では、男女ともに「運動やスポーツが好き」と回答した生徒の約9割が保健体育の授業は「楽しい/やや楽しい」と回答している。しかし、「嫌い」と回答した生徒では、保健体育の授業は「楽しい/やや楽しい」と回答した生徒が約3割にとどまっている【図1】。つまり、生徒に保健体育の授業が「楽しい」と感じさせる指導の充実が生徒の運動への愛好的態度の涵養につながっていると捉えることができる。



また、「保健体育の授業は楽しい」と「授業で十分体を動かしている」、「授業での助け合い、役割を果たす、授業での話し合い」、「自分に合った練習や場の選択」の3つの項目とのクロス集計を見ると、「授業で十分体を動かしている」の項目において、保健体育科の授業は「楽しい」と回答した生徒ほど、「思う」と回答した割合が高くなっている【図2】。そして、「授業で助け合い、役割を果たす活動、授業での話し合い」の項目では、保健体育の授業は「楽しい」と回答した生徒ほど、「行っている」と回答した割合が高くなっている【図3】。加えて「自分に合った練習や場の選択」の項目では、保健体育の授業は「楽しい」と回答した生徒ほど、「行っている」と回答した割合が高くなっている【図4】。



以上のことから、保健体育の授業は「楽しい」と感じている生徒ほど、授業では、十分体を動かしていたり、仲間と積極的に交流していたり、工夫して学習を行っていたりしていることがわかる。

### 3 自身の指導の反省から

これまでの授業では、全員が運動を楽しむことができるようにするためには、基本的な技能習得が最も重要だと考え、技能習得を重視した指導をしてきた。

授業で教え合う学習の場面では、運動が得意な生徒が苦手な生徒にアドバイスする場面が多く、「○ができてないよ」、「もっと△△した方がいいよ」と一方的に教えるようなかかわりになっていた。このようなかかわりでは、運動が苦手な生徒は、消極的になったり、運動が得意な生徒は、自己の能力を存分に発揮できなかつたりする様子があった。また、球技や武道の学習は、基本的な技能の習得に十分に時間をかけて試合を行うようにしてきた。しかし、試合では、それまでの技能習得の過程で既にできた差によって運動が得意な生徒ばかりが活躍する場面が多くなったり、相手に合わせて遠慮して動いたりすることが多かった。一方、運動が苦手な生徒は、自己の技能を発揮する前に勝敗の決着がついたり、球技の試合ではボールから遠ざかるように動いたりすることが多く、運動を十分に楽しめていない様子が見られた。

そこで、本研究では、運動が得意、苦手にかかわらず全ての生徒が、精一杯に体を動かすこと、積極的に仲間と交流すること、学習を工夫して行うことを実感するとともに、運動やスポーツの楽しさや喜びを存分に味わうことができるような授業改善が必要であると考え、本主題を設定した。

## II 主題・副主題について

### 1 主題の意味

#### 「運動する充実感を味わう」について

「運動する充実感」とは、精一杯運動できた実感、工夫できた実感、仲間と交流できた実感で心が満たされた状態のことである。

杉原(2011)は、心理学の側面から体育授業を分析し、運動好きに結びつく子供が好むよい体育授業には、「精一杯全力を出して運動できる授業」、「好奇心や探究心を満たすことができる授業」、「クラスの仲間と協力したり励ましあったりして仲良くできる授業」の三つがあると述べている。

この杉原の考えを参考にし、「精一杯運動できた実感」、「工夫できた実感」、「仲間と交流できた実感」の三つの実感を具体的に次のように考えた。

#### ア 「精一杯運動できた実感」について

基本的な技能を身に付け運動する楽しさを味わうとともに、精一杯運動できたことを感じることである。

#### イ 「工夫できた実感」について

課題解決の方法や修正の仕方を見付けるとともに、工夫して学習できたことを感じることである。

#### ウ 「仲間と交流できた実感」について

自己や仲間の状況に応じた課題設定や挑戦、楽しみ方を大切にしようとしたり、話し合いの場面で、仲間の感情に配慮して合意形成を図ろうとしたりするとともに、仲間と交流できたことを感じることである。

これら三つの実感は、相互に関連しながら高まっていくと考える。仲間と互いの課題や挑戦、楽しみ方の違いを大切にしようとしたり、仲間の感情に配慮して合意形成を図ろうとしたりすることで、肯定的なかかわりが生まれ、その安心感の中で、体力や技能の程度にかかわらず、精一杯運動できたり、課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができたりすると考える。

また、三つの実感は、豊かなスポーツライフを実現するための、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」とも関連していると捉える。

以上のことから、運動する充実感を味わう生徒として本研究で目指す姿を【表1】に示す。

【表1 本研究で目指す生徒の姿】

資質・能力との関連	目指す生徒の姿
知識及び技能	基本的な技能を身に付け運動する楽しさを味わうとともに、精一杯運動できたことを感じる生徒
思考力、判断力、表現力等	課題解決の方法や修正の仕方を見付けるとともに、工夫して学習できたことを感じる生徒
学びに向かう力、人間性等	自己や仲間の状況に応じた課題設定や挑戦、楽しみ方を大切にしようとしたり、話し合いの場面で、仲間の感情に配慮して合意形成を図ろうとしたりするとともに、仲間と交流できたことを感じる生徒

## 2 副主題の意味

### (1) 「共有活動」について

「共有活動」とは、学習課題に対して、ペアやグループで課題解決に向けて練習や試合を試しにやってみた上で振り返り、互いの願いや課題、動きの感じを共有して、再度練習や試合に取り組む一連の流れを繰り返し行うことである。

「試しにやってみた上で振り返る」とは、ペアやグループで互いの練習相手になったり、仲間の動きを観察したりして実践したことを踏まえて、自己や仲間のどのような動きが高まったか、何が課題点か、動いた感じはどうだったか等について伝え合うことである。

「互いの願いや課題、動きの感じを共有する」とは、ペアやグループで互いの願いや課題、動きの感じを伝え合い、自己や仲間の状況に応じて課題解決の方法を工夫し、それらを分かち合うことである。

秋田(2012)は、生徒が、能動的に参加し深く学びこむような授業を行う原理の一つに、「学び合う者同士の差異や吟味と、差異から生まれるさらなる探求が授業の中で保障されることが必要になる」と述べている。このことから、仲間と助け合ったり教え合ったりして思考と試行を繰り返しながら、運動することによって、能動的に行い方や楽しむ方法を工夫することが期待できると考える。

### (2) 「共生の視点を重視した『共有活動』について

「共生の視点を重視した『共有活動』とは、体力や技能の程度、性別や障がいの有無等による動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながら「共有活動」を行うことである。

「動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にする」とは、「〇〇さんができるように◇◇の場で練習してみよう」、「チーム全員が得点できるように、ルールを変えて試合をしてみよう」等、人には動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いがあることに配慮し、よりよい環境づくりや活動につなげようとすることに自主的に取り組もうとする意思をもつことである。また、仲間の動きや課題、挑戦に対して「がんばれ」、「今の動き良かったよ」等の応援や称賛をしたり、「教えてくれてありがとう」等の感謝を伝えたりするなど、肯定的なかかわりをもとうとすることであると捉えた。

本研究では、このように、仲間との違いを大切にしながら活動することによって、仲間と積極的に交流できたり、安心感の中で意欲的に運動に取り組むことができたりすると考える。

## III 研究の目標

運動する充実感を味わう生徒を育むために、共生の視点を重視した「共有活動」についての有効性を明らかにする。

#### IV 研究の仮説

保健体育科の運動学習において、共生の視点を重視した「共有活動」を展開するために以下の2点に着目した学習指導を行えば、運動する充実感を味わう生徒を育てることができるだろう。

着眼点1 共生の視点を重視した「共有活動」を旺盛にするための単元構成

着眼点2 共生の視点を重視した「共有活動」を旺盛にする具体的な支援

#### V 研究の具体的構想

##### 1 共生の視点を重視した「共有活動」

本研究では、「共有活動」に共生の視点を位置付け、以下の手順で行う【表2】。

【表2 共生の視点を重視した「共有活動」の手順】	
共有活動	共生の視点
①仲間とペアやグループを組む。	①体力や技能の程度、性別等にかかわらず、ペアやグループを構成する。
②ペアやグループで運動課題に対して練習や試合を試しに行く。	②仲間の頑張りや動きに対して応援や称賛をし合ったり、個の課題に応じた場の工夫をする。
③自己や仲間の動きの高まり、課題、動きの感じを振り返る。	③互いの出来ばえについて評価する。仲間の動きの小さな伸びでも積極的に評価する。
④ペアやグループで互いの願いや課題、動きの感じを共有する。	④互いの願いや課題を大切にしながら、考えを伝え合う。
⑤再度練習や試合に取り組む。	⑤仲間の頑張りや動きに対して応援や称賛をし合ったり、個の課題に応じた場の工夫をする。

※③～⑤の手順を繰り返し行う。

##### 2 共生の視点を重視した「共有活動」を旺盛にするための単元構成

単元前半では、基本的な技能を身に付けること（「身に付ける」段階）、単元後半では、前半で身に付けた技能やこれまでの学習を生かして、仲間とともに運動を楽しむこと（「楽しむ」段階）をねらいとし、単元を二段階で構成するとともに、各段階のねらいに沿って、共生の視点を重視した「共有活動」を行う。

##### 3 共生の視点を重視した「共有活動」を旺盛にする具体的な支援

###### (1) 安心して練習や試合に取り組むことができる用具

体力や技能の程度、性別や障がいの有無等にかかわらず、誰もが安全に、安心して運動に取り組むことができる用具を用いる。生徒の「痛そう」や「怖そう」といった不安や恐怖が軽減され、「やってみたい」、「楽しそう」という意欲をもつことができるようにする。

###### (2) 共生の視点を重視した言葉かけの提示

###### ア 仲間への伝え方、話し合いの約束

話し合いの場面で、自分の意見を伝えたり、仲間の考えを聞いたりする際の心構えや手順を示したものである

【資料1】。ペアやグループで練習や試合の振り返りを交流し、共有する際に、仲間を大切にしながら自分の意見を伝えたり、聞いたりできるようにする。

仲間への伝え方	<話し合いの約束>
◎目標にたいして、できているところを具体的に伝える。 「○○(何)が、△△(どのように)できていることがいいよ！」	・試合の感想(全力・五分五分)を必ず伝えよう！ ・自分の意見を必ず伝えよう！ ・対戦相手(高め合う仲間)の発言を大切にしよう！
◎アドバイスは、具体的に「こうしたらいいよ！」と伝える。	
●ダメ出しのみ = ❌	

【資料1 仲間への伝え方、話し合いの約束】

### イ 仲間と肯定的な言葉をかけ合う具体的な例

【資料2】のように、仲間の考えや動きに対して、「○の動きが良かったよ」、「◇◇したら、もっと良くなるよ」、「ボールを『はい!』って言ってもらうといいね!」等、肯定的な言葉をかけ合う具体的な例を示す。このことによって、生徒が安心して運動に取り組むことができるような雰囲気をつくっていく。

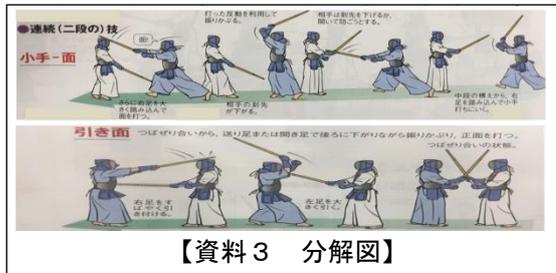


【資料2】 肯定的な言葉をかけ合う具体的な例

### (3) 仲間と願いや課題、動きの感じを共有する教具

#### ア 掲示物の工夫

【資料3】のように、技術ポイントを示した分解図等の掲示物を視覚的に示し、グループ毎の練習場所に掲示する。このことによって、すぐに目指す動きを確認し、自己の動きと比較したり、作戦等を考えやすくなります。



【資料3】 分解図

#### イ 分析用紙

【資料4】のように、練習や試合の動きの様相を記録し、成果や課題を伝えることができる記録用紙を用いる。例えば、球技においては、パスを受けた回数、シュートを打った本数、入った本数を記録することで、「○本シュートが入ったよ」等の結果を伝え、「次は、○本シュートを決めたい」、「○本シュートを決めるために、どう動いたらいい?」等の願いや課題を伝え合い、行い方を工夫して、次の学習につなげることができるようにする。(検証授業Ⅱで実施)

【記入の仕方】

- ・パスを受けることができた ⇒○
- ・シュートを打つことができた ⇒○、1点入った⇒◎1、2点入った⇒◎2

	例1	例2	①	②	③	④	⑤
パスを受けた回数	○ (受けた)	○ (受けた)					
シュートを打った回数	○ (打った)	◎2 (2点入った)					

【資料4】 分析用紙

#### ウ まなボード

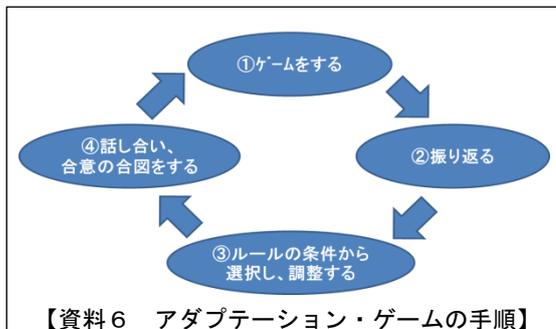
話し合いの場面で、【資料5】のように自己や仲間の考えや動きを可視化できる「まなボード」を活用させる。自己や仲間の考えを可視化し、比較したり、整理したりすることで互いの願いや課題、動きの感じを伝え合い、互いの願いや課題、楽しむための方法を共有することができるようにする。

カテゴリー	ルール	得点	動き	人数
6	ドリアルなし	ドリアルはしない ドリアルはしない ドリアルはしない	ドリアルはしない ドリアルはしない ドリアルはしない	ドリアルはしない ドリアルはしない ドリアルはしない
7	アタッシュはしない	アタッシュはしない アタッシュはしない アタッシュはしない	アタッシュはしない アタッシュはしない アタッシュはしない	アタッシュはしない アタッシュはしない アタッシュはしない
8	リング当たらない	リングは当たらない リングは当たらない リングは当たらない	リングは当たらない リングは当たらない リングは当たらない	リングは当たらない リングは当たらない リングは当たらない
9	リングを打たない	リングは打たない リングは打たない リングは打たない	リングは打たない リングは打たない リングは打たない	リングは打たない リングは打たない リングは打たない
10	リングを打たない	リングは打たない リングは打たない リングは打たない	リングは打たない リングは打たない リングは打たない	リングは打たない リングは打たない リングは打たない

【資料5】 まなボード

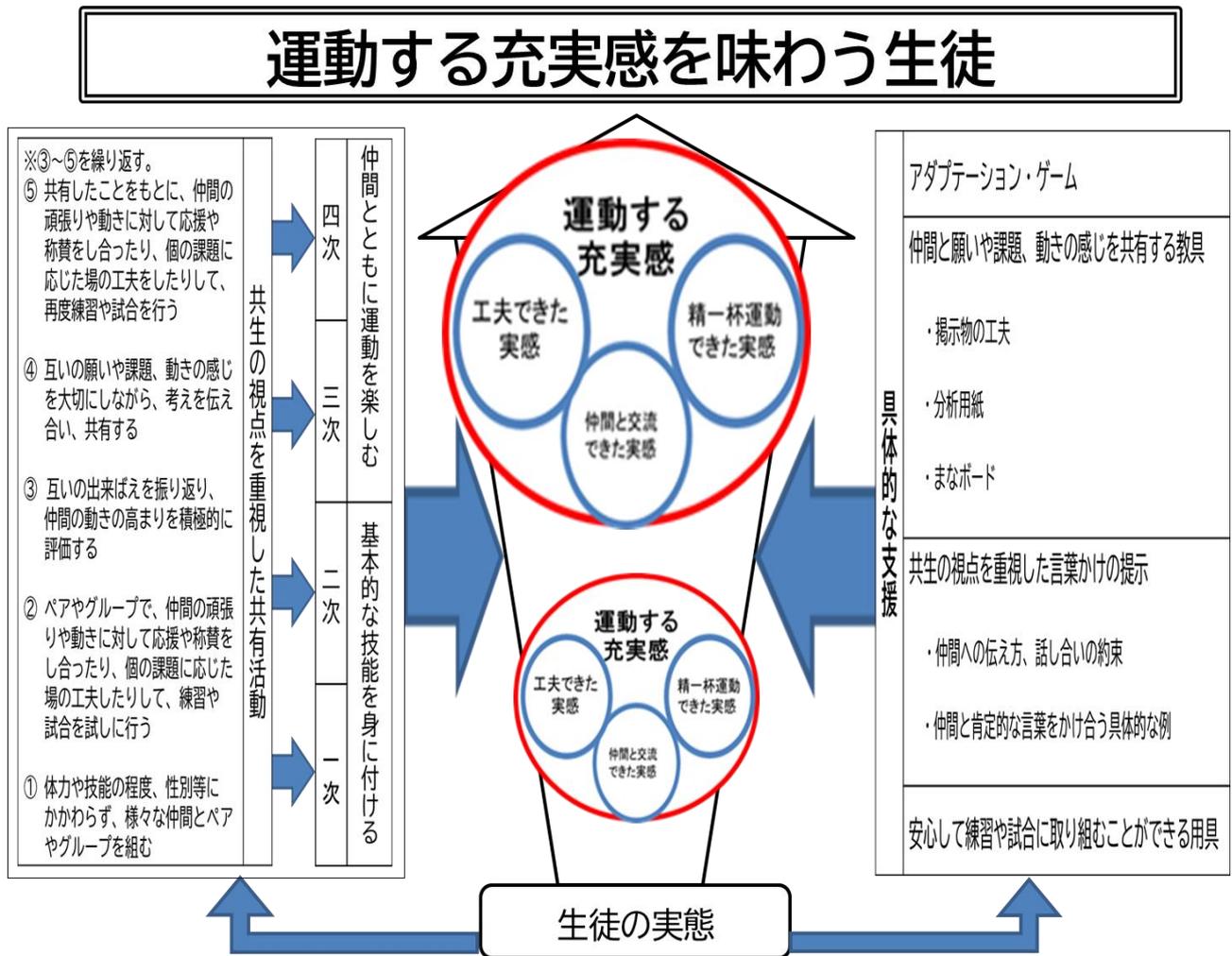
### (4) アダプテーション・ゲーム

単元後半において、アダプテーション・ゲームを行う。アダプテーション・ゲームとは、「誰もが全力で参加できること」を目指し、ルールを調整(アダプテーション)するゲームである【資料6】。自己や仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方に応じて、「得点の条件」、「動きの制限・緩和」、「用具の改変」等のルールの条件から選択したり、新たなルールを考えたりして、互いの願いや課題、挑戦や楽しみ方の違いを大切にしながら共有できるようにする。



【資料6】 アダプテーション・ゲームの手順

#### 4 研究構想図



#### 5 仮説検証の方途

##### (1) 対象

糸島市立前原中学校 第3学年3組 39名

##### (2) 期間

【検証授業Ⅰ】 令和2年9月18日～10月16日 F 武道 イ 剣道「剣道」

【検証授業Ⅱ】 令和2年10月19日～11月20日 E 球技 ア ゴール型「バスケットボール」

##### (3) アンケートについて

本研究で行うアンケートの概要は、以下のとおりである。

- 『体育授業評価アンケート①（診断的・総括的評価）』は、授業の学習課題が子供にとって適切であるかを判断する診断的評価として、授業後は、成果を把握する総括的評価として行う。20項目あり、「たのしむ」、「できる」、「まなぶ」、「まもる」で構成されている。
- 「体育授業評価アンケート①」の項目から「精一杯運動できた実感」、「工夫できた実感」、「仲間と交流できた実感」を抽出して検証を行う。
- 『体育授業評価アンケート②（形成的評価）』は、毎時間の授業を振り返る形成的評価として行う。9項目あり、「成果」、「意欲・関心」、「学び方」、「協力」で構成されている。
- 体育授業評価アンケート①については、事前（検証授業前）、検証授業Ⅰの後、検証授業Ⅱの後に行う。体育授業評価アンケート②については、毎時間の授業後に行う。

(4) 内容と方法

	検証の内容	検証の方法	段階	判定基準
検証1	①基本的な技能を身に付けることができたか。	○学習の様相観察 ○学習プリント	A	運動領域により異なるので「結果と考察」に明記する。
			B	
			C	
	②運動の楽しさを味わうことができたか。	○アンケート ○学習プリントの記述		・体育授業評価アンケート①②の結果から行う検証 ・学習プリントの記述内容をもとに行う検証
	③精一杯運動できたか。	○アンケート ○学習プリントの記述		・体育授業評価アンケート①②の結果から行う検証 ・学習プリントの記述内容をもとに行う検証
検証2	①課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができたか。	○学習プリントの記述 ○学習の様相観察	A	自己や仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方の複数の視点を踏まえて、課題解決の方法や修正の仕方を記述している。
			B	自己や仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方の視点を踏まえて、課題解決の方法や修正の仕方を記述している。
			C	B基準を満たしていない。
	②工夫して学習できたか。	○アンケート ○学習プリントの記述		・体育授業評価アンケート①②の結果から行う検証 ・学習プリントの記述内容をもとに行う検証
検証3	①自己や仲間の状況に応じた課題設定や挑戦、楽しみ方を大切にしようとしているか。	○学習の様相観察 ○学習プリントの記述	A	B基準の内容をより自主的に取り組もうとしている。
			B	一人一人の違いに応じた課題設定や、挑戦、楽しみ方を大切にしようとしている。
			C	B基準を満たしていない。
	②話し合いの場面で、仲間の感情に配慮して合意形成を図ろうとしているか。	○学習の様相観察 ○学習プリントの記述	A	B基準の内容をより自主的に取り組もうとしている。
			B	話し合いの場面において、自分の考えを述べたり相手の話を聞いたりして、相手の状況を踏まえて、合意形成を図ろうとしている。
			C	B基準を満たしていない。
	③仲間と交流できたか。	○アンケート結果 ○学習プリントの記述		・体育授業評価アンケート①②の結果から行う検証 ・学習プリントの記述内容をもとに行う検証

VI 研究の実際

1 【検証授業 I】 全 11 時間（令和 2 年 9 月 18 日～10 月 16 日）

(1) 単元 第 3 学年 [F 武道] イ 剣道

(2) 単元目標

知識及び技能	・相手の動きの変化に応じた基本動作や基本となる技を身に付け、相手の構えを崩して、しかけたり応じたりするなどの攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことができる。
思考力、判断力、表現力等	・課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができる。
学びに向かう力、人間性等	・自己や仲間の状況に応じた課題設定や挑戦、楽しみ方を大切にしようとしている。 ・話し合いの場面で、仲間の感情に配慮して合意形成を図ろうとしている。

(3) 単元計画

回 時間	一次	二次					三次			四次	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
段階	「身に付ける」段階						「楽しむ」段階				
ねらい	剣道の特性や伝統的な考え方を知らせるとともに、単元への意欲と見通しをもつことができる。	基本的な技能を身に付けるとともに、相手の構えを崩し、しかけたりするなどの攻防を展開することができる。					体力や技能の程度、性別や障がいの有無等の違いにかかわらず、誰もが剣道を楽しむことができる活動の方法や修正の仕方を見付けることができる。			仲間との動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながらルールを調整し、様々な仲間と剣道の試合を楽しむことができる。	
学習の流れ	オリエンテーション ・剣道の試合の映像視聴	主運動につながる運動 (雑巾すり足) (新聞ボール打ち) 学習課題の確認	主運動につながる運動 (正面素振り、正面打ち、小手打ち、等) 学習課題の確認					学習課題の確認	主運動につながる運動 (基本打突)	団体戦の行い方の説明	
	10	学習課題の確認	主運動につながる運動 (タオル取り)	基本となる技 ・二段の技 ・引き技	試合の進め方 ルールの確認	アダプテーション・ゲームの説明	アダプテーションの説明	仲間との違いを知るための体験	アダプテーションの説明	ルールの工夫の仕方	アダプテーション・ゲームによる団体戦
	20	基本的な技能の練習 基本動作 ・中段の構え ・正面素振り (個人→ペア)	基本的な技能の練習 基本動作 ・面打ちとその受け方 ・小手打ちとその受け方	基本的な技能の練習 基本動作 ・打突の機会	交流戦	進め方 ・ルールの選択について	相手への提案の仕方	グループ	一人一人の状況に合った最適なルールで行うアダプテーション・ゲーム	先鋒 次鋒 (中堅) 大将	一回戦目 →振り返る →提案する →行う →二回戦目 →振り返る
	30	剣道の動きの体験 ・タオル取り ・新聞ボール打ち ・試しの試合	基本打突の練習 ・正面打ち	簡易な試合 (攻防分離)	簡易な試合 (攻防分離)	攻防あり	ルールを選択して行う アダプテーション・ゲーム	剣道を楽しむために一人一人の状況に合った最適なルールを考える	グループ	・試合を行う →振り返る →提案する →再度行う	→振り返る →提案する →行う →二回戦目 →振り返る
	40	①腰の高さの竹刀を打つ ②頭の高さの竹刀を打つ ③相手に面を打つ (ペアで)	簡易な試合 (攻防分離)	簡易な試合 (攻防分離)	簡易な試合 攻防あり	・3～4人の総当たり ・2セット	・試しの試合を行う →振り返る →ルールを調整する →再度、試合を行う	グループ	ルールを交流	アダプテーション・ゲームの振り返り	団体戦の振り返り 単元のまとめ
50	振り返り ・剣道の特性や魅力	振り返り 行い方やポイント	試合の振り返り					アダプテーション・ゲームの振り返り ・グループ→全体	ルールの工夫の交流 全体	アダプテーション・ゲームの振り返り	団体戦の振り返り 単元のまとめ

#### (4) 授業の実際

##### ア 第一次(1/11) 「身に付ける」段階

ねらい	剣道の特性や伝統的な考え方を知るとともに、単元への意欲と見通しをもつことができる。
活動	オリエンテーション（剣道の試合の映像視聴） 剣道の動きの体験（タオル取り、新聞ボール打ち、試しの試合）
具体的な支援	・安心して練習や試合に取り組むことができる用具

事前のアンケートでは、「剣道をやってみたいと思うか」という質問に対して、「やってみたいと思う」と回答した生徒は78.9%(38人中30人)であった。しかし、「剣道に対して知っていることやイメージを自由に書いてください」の質問では、「難しそう、痛そう、怖そう、ルールがわからない」等、剣道授業への不安を感じている生徒は39.4%(38人中15人)であった。そこで、本単元では、「安心して練習や試合に取り組むことができる簡易な竹刀」（以下、簡易な竹刀という）を用いることとした【資料7】。



野外レジャー等で使用される銀マットと新聞紙等、軽量の資材を用いた。また、打突部は、打突された時、当たっても痛くないようにした。

【資料7 簡易な竹刀】

第一次では、剣道の特性や伝統的な考え方を知るとともに、単元への意欲と見通しをもつことができることをねらいとし、剣道の試合の映像を視聴したり、剣道の動きを体験したりする活動を行った。

##### (ア) オリエンテーション（剣道の試合の映像視聴）

まず、剣道の特性に気付かせるために、剣道の試合映像を「どのような用具を使っているか」、「どのような動きをしているか」、「勝敗はどのように決定しているか」の視点で視聴させた。次に、剣道の用具を紹介する中で、本物の竹刀を見せた後、本単元で使用する簡易な竹刀を見せることで、剣道の授業を不安に思っていた生徒からも「これなら、できそうだ」というつぶやきを聞くことができた。

##### (イ) 剣道の動きの体験（タオル取り、新聞ボール打ち、試しの試合）

##### 共生の視点を重視した「共有活動」の手順

- ①ペアやグループを組む。
  - ②ペアやグループで、タオル取り、新聞ボール打ち、試しの試合を行う。
  - ③やってみて感じたことを振り返る。
  - ④やってみて感じたことをペアやグループで共有する。
  - ⑤再度、タオル取り、新聞ボール打ち、試しの試合に取り組む。
- ※③～⑤の手順を繰り返し行う。

まず、剣道の攻防における相手とのかけ引きを体験的に学習できるよう、ペアやグループで「タオル取り」、簡易な竹刀を使った「新聞ボール打ち」、「試しの試合」を行った【資料8】。その際、何度も繰り返し行えるように対戦時間を短く設定した。生徒は、相手と距離をとりながら、フェイントを使ったり、相手が攻めた瞬間をねらったりして、楽しみながら笑顔で



【タオル取り】<行い方>  
・制限時間 15 秒  
・腰の垂らしたタオルを先に取った者が勝ち



【新聞ボール打ち】<行い方>  
・3人1組で行う  
・新聞ボールを5球中何球竹刀に当てたか



【試しの試合】<行い方>  
・試合時間 30 秒  
・打突は小手のみ

【資料8 仲間とかかわりながら剣道の動きの体験をしている様子】

活動する様子があった。また、対戦が終了したら、互いに「ありがとうございました」という気持ちを込めて立礼を行う様子があった。しかし、共生の視点を重視した「共有活動」（以下、「共生の共有活動」という。）においては、互いに感じたことを共有する様子はあまり見られなかった。

学習の終末では、学習プリントの振り返りに、「剣道のことは詳しく知らなかったけど、道具の名前や動作、礼儀などたくさんの魅力を発見することができた」、「剣道の動きを体験してみて、友達と楽しみながらできたので、うれしかった」、「もっと相手とのかけ引きをして、相手の動きをよんで技を出したりすることを身に付けたいと思った」等の単元への意欲が高まった記述が見られた。

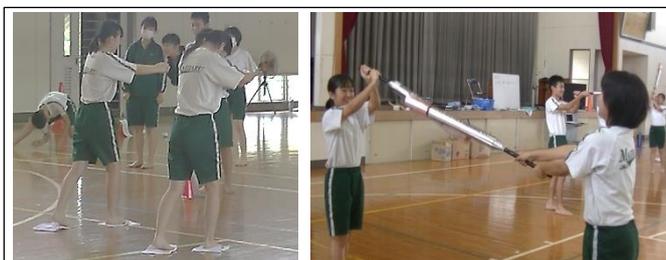
### イ 第二次(2/11～6/11) 「身に付ける」段階

ねらい	基本的な技能を身に付けるとともに、相手の構えを崩し、しかけたりするなどの攻防を展開することができる。
活動	主運動につながる運動（基本動作） 基本的な技能を身に付ける練習と簡易な試合 交流戦（第6時）
具体的な支援	・共生の視点を重視した言葉かけの提示（「仲間への伝え方」を示した掲示物） ・掲示物の工夫（分解図）

第二次では、基本的な技能を身に付けるとともに、相手の構えを崩し、しかけたりするなどの攻防を展開することができることをねらいとし、基本的な技能を身に付ける練習や簡易な試合を行った。

#### (7) 主運動につながる運動（基本動作）

第2時～第5時においては、導入で、送り足や歩み足、踏み込み足、竹刀操作等の基本動作を、毎時間、主運動につながる運動として行った。構えや姿勢、竹刀の振り方などの動きのポイントを確認しながら、仲間と一緒に動いたり、互いの動きを見合ったりして動きづくりを行った。はじめは、ぎこちない動きだったが、毎時間行うことで、中段の構えから体をスムーズに動かして正確に打突できるようになる生徒が増えていった。また、雑巾を使って行う送り足や歩み足の練習では、仲間と楽しみながら行ったり、基本打突につながる動きづくりでは、役割分担をして仲間と協力しながら行ったりして、ペアやグループで常にかかわりながら活動を行った【資料9】。



【資料9 仲間と主運動につながる運動に取り組む様子】

#### (4) 基本的な技能を身に付ける練習と簡易な試合

##### 共生の視点を重視した「共有活動」の手順

- ① 3～4人のグループを組む。
  - ② ペアやグループで、練習や簡易な試合を行う。
  - ③ 練習や試合をしてみて感じた自己や仲間の出来ばえを振り返る。
  - ④ 技能習得や試合に向けての互いの願いや課題を共有する。
  - ⑤ 再度、練習や簡易な試合に取り組む。
- ※③～⑤の手順を繰り返し行う。

まず、基本的な技能を身に付ける練習においては、ペアやグループで基本動作や基本となる技を「その場素振り」、「相手が腰や頭に構えた竹刀に打つ」、「相手の面や小手を打つ」のように易しい動きから、徐々に相手に打ち込んだり、相手の動きに合わせてたりして段階的な練習に取り組んだ。その際、互いの動きの高まりを見付け肯定的な言葉かけが行えるよう、「仲間への伝え方」【資料10】を提示

#### 仲間への伝え方

◎目標にたいして、できているところを具体的に伝える。  
「○○(何)が、△△(どのように)できているといいよ！」

◎アドバイスは、具体的に「こうしたらいいよ！」と伝える。

●ダメ出しのみ = ~~ダメ出し~~

【資料10 仲間への伝え方】

した。また、生徒がすぐに動きのポイントを確認できるように分解図を掲示した。また、はじめは、仲間の出来ばえに対して「いいと思う」等の少ない言葉しか伝えることができていなかったが、単元が進むにつれて「肘が伸ばせていて、良かったよ」、「今の踏み込みが強くて良かったよ」等、肯定的な言葉をより具体的に伝える姿が見られるようになった【資料 11】。さらに、動きを高めるために、仲間の動きを観察するだけではなく、仲間の動きを真似したり、一緒に動いてみたりして動きの感じを共有しながら、技に何度も挑戦している姿が見られた。



【資料 11 肯定的な言葉かけをし合う生徒】

次に、第2時～第4時の簡易な試合においては、身に付けた基本の打突を何度も発揮できるように一方は攻撃のみ、もう一方は防御のみの攻防分離のルールで試合を行い、技能の定着に伴い、第5時以降は攻防ありのルールに移行した。攻防分離の試合をすることで、攻撃側の生徒は、打突することだけに集中できるため、運動が苦手な生徒も練習した面打ちや小手打ちに何度も挑戦し、楽しみながら笑顔で活動する様子があった【資料 12】。しかし、自己の技が決まって喜んだり、仲間の技が決まったときに拍手したりする様子は見られたものの、



【資料 12 技を積極的にしかける生徒】

「次はもっと〇〇したい。△△ができなかった」等、自己の願いや課題を伝えたり、「〇〇するといいよ」等、仲間の出来ばえを伝えたりする様子はあまり見られなかった。そこで、生徒に「正確な打突」、「正しい姿勢」、「踏み込み足」を判定するポイントを示し、観察している生徒や審判の生徒に積極的に仲間の動きを観察するように促した。すると、「どうだった？」と観察している生徒や審判をしている生徒に尋ね、仲間からの助言をもとに相手との間合いを考えたり、打突するタイミングを考えたりして試行錯誤する様子が見られた。また、観察や審判している生徒は、「今の小手の時、踏み込むタイミングがすごく良かったよ」等、仲間の動きの高まりを具体的に伝える様子があった。

生徒の学習プリントには、自己の動きを高めるために、仲間の動きを参考にしたり、仲間からの言葉かけによって、自己の伸びを実感できたりした記述が見られた【資料 13】。

<p>鏡で打突するときの姿勢や踏み込み足の動きから、踏み込み足と竹刀の動きなどを学び、それができると同じ班の人に、力強い踏み込みで、この踏み込みも上手な人がいたのだから、今度はそれを真似してやってみよう。</p>	<p>強くて強く打つには、踏む足と踏み込みの間、竹刀の動きを強く意識してやってみよう。友達から、強くしっかりと打てるといわれて、すこしくなれたし、このしかりです。</p>
--	---

【資料 13 学習後の生徒の記述】

#### (4) 交流戦

##### 共生の視点を重視した「共有活動」の手順

- ① 3～4人のグループを組み、グループでそれぞれが設定した自己の目標を交流する。
  - ② グループで、簡易な試合を行う。
  - ③ 自己や仲間が設定した目標について振り返る。
  - ④ 次の試合に向けての互いの願いや課題を共有する。
  - ⑤ 再度、簡易な試合に取り組む。
- ※③～⑤の手順を繰り返す。

第6時では、これまで練習した基本動作や基本となる技を使って、どの程度できるようになったかを確認するため、簡易な試合を行った。はじめに、交流戦の行い方【資料14】を確認した後、本時の試合で頑張りたいことを学習プリントに記入し、自己の目標を設定した。そして、今まで学習したことが発揮できるよう、試合時間を短く設定し、多くの試合が行えるようにした。また、自己の設定した目標に対して振り返りができるよう、試合をしない生徒には、仲間の動きを観察したり、応援したりするよう促した。生徒は、様々な仲間と繰り返し試合をすることで、これまで身に付けた技能を発揮しようと精一杯試合に取り組んでいた【資料15】。また、グループの仲間から「がんばれ」、「すごい」等、仲間に応援や称賛を送る様子も見られた。

本時の学習プリントには、「仲間から小手が上手と言われた」、「姿勢がいいと言われた」等、仲間に伝えてもらった自己の動きの高まりについての記述が数多く見られた。

### ウ 第三次(7/11~9/11) 「楽しむ」段階

ねらい	体力や技能の程度、性別や障がいの有無等の違いにかかわらず、誰もが剣道を楽しむことができる活動の方法や修正の仕方を見付けることができる。
活動	自己や仲間の状況に応じてルールを選択するアダプテーション・ゲーム 一人一人の状況に合った最適なルールづくり
具体的な支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アダプテーション・ゲーム</li> <li>・共生の視点を重視した言葉かけの提示（「話し合いの約束」、「仲間と肯定的な言葉をかけ合う具体的な例」の提示）</li> <li>・掲示物の工夫（試合を振り返る視点、ルールの条件を示した掲示物）</li> <li>・まなボード</li> </ul>

第三次では、体力や技能の程度、性別や障がいの有無等の違いにかかわらず、誰もが剣道を楽しむことができる活動の方法や修正の仕方を見付けることができることをねらいとし、自己や仲間の状況に応じてルールの条件を調整するアダプテーション・ゲームを行った。

#### (7) 自己や仲間に応じてルールを選択するアダプテーション・ゲーム

共生の視点を重視した「共有活動」の手順
<p>① 3～4人のグループを組む。</p> <p>② グループ内の対戦相手と、アダプテーション・ゲーム試しの試合を行う。</p> <p>③ 「全力で取り組むことができたか（自分から技をしかけることができたか）」（以下、「全力」という）、「勝負が五分五分になったか（有効打突の本数は五分五分だったか）」（以下、「五分五分」という）の2点で試合の振り返りを行う。</p> <p>④ グループで振り返りを共有し、互いの願いや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながら「全力」、「五分五分」の試合ができるように対戦相手とルールを調整する。</p> <p>⑤ 再度、調整したルールで試合を行う。</p> <p>※③～⑤の手順を繰り返し行う。</p>

第7時～第8時は、体力や技能の程度、性別等の違いにかかわらず、様々な仲間と剣道を楽しむことができるよう、アダプテーション・ゲームを行った。ここでは、「全力」、「五分五分」の2点の視点を提示【資料16】し、生徒には、どの対戦相手とも、「全力」、「五

交流戦の行い方  
 ・＜時間＞ 試合時間 2分  
 ・＜行い方＞ 一本が決まっても時間内であれば攻撃を続ける。  
 ※一本を取っても、試合は終了しない。  
 ・＜判定＞ 有効打突の本数が多い方を勝者とする。

【資料14 交流戦の行い方】



【資料15 交流戦の様子】

振り返る視点

**全力で、できたか**  
 →技をしかけることができたか

**勝負が五分五分になったか**  
 →有効打突の本数

【資料16 試合を振り返る視点】

分五分」の試合になるようにルールを調整することを意識させた。また、教師が「用具の改変」、「動きの制限・緩和」、「一本の判定」（以下、「用具」、「動き」、「判定」という）の3つのルールで条件【資料17】を提示し、自己や仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いに応じてルールを選択し、対戦相手と「全力」、「五分五分」の試合が行えるようにルールを調整するようにした。さらに、ルールを調整する際に、互いの考えを大切にしながら伝えることができるように、「話し合いの約束」を掲示したり、仲間と肯定的な言葉をかけ合う具体的な例を示したりした。また、合意形成ができた時は、互いに座礼して、ルールの調整に合意したことを態度で表すことを指導した。

ルールの条件		
用具	動き	判定
・簡易な竹刀 Or ・ミニ竹刀	・場内全て Or ・場内半分 Or ・ケンステップ内	・小手、面、腕全体 Or ・小手、面 Or ・小手のみ、面のみ
どちらかを 選択する。	3つのどれかを 選択する。	3つのどれかを 選択する。

**【資料17 生徒が選択するルール】**

はじめは、技能差や性別の違いにより、一方が手加減して試合を行ったり、自分の考えを言わず、

ルールの調整がうまくいっていなかったりする様子だった。しかし、試合を観察している仲間から「〇〇してみたら?」、「◇◇だから、△△のルールにしてもらおう」等、アドバイスをもらいながら、次第に試合の様相が活発になっていくグループができた【資料18】。

審判の生徒は、互いしかけた回数や有効打突の本数を伝えている

ミニ竹刀

①ルールの調整 → ②合意の合図(座礼) → ③調整したルールの試合

**【資料18 アダプテーション・ゲームの様子】**

しかし、一部の生徒は、ルールを調整しても、技能差により相手に合わせて試合をする様子も見られた。

学習終末の学習プリントによる振り返りでは、「ルールを調整して試合をすることで、みんなで楽しめた」、「勝負した相手の強みと弱みをメンバーでしっかり見つけ合ってルールの調整ができた」、「自分は正確に打突できていない。隙があるという課題が見付かった」等、仲間と剣道を楽しめたこと、仲間の良さを認め合いながらルールを調整できたことだけでなく、自己の課題を見付けることができた記述もあった。

(イ) 一人一人の状況に合った最適なルールづくり

共生の視点を重視した「共有活動」の手順
<p>① 3～4人のグループを組む。</p> <p>② グループ内で、動きに制限がある対戦相手との試合を行う。</p> <p>③ 動きに制限がある対戦相手と剣道を楽しむことができるルールについて考える。</p> <p>④ 考えたことをグループで交流し、どのようにルールを調整するのかを共有する。</p> <p>⑤ 再度、グループで考えたルールで試合を行う。</p> <p>※④～⑤の手順を繰り返し行う。</p>

第9時は、第7時～第8時で行ったアダプテーション・ゲームを受けて、これまで以上に様々な違いに配慮し、ルールを調整することができるようにするために、動きに制限がある仲間との対戦や、自分の動きに制限がある状態での対戦を想定したアダプテーション・ゲームを行った。ここでは、試合を通して感じたことをもとに、どのようなルールの調整が考えられるかを全体で共有しやすくするために「まなボード」にグループの考えを記入させた。生徒は、グループ内で何度も試合をしながら、

考えを付加・修正し、どのようにルールを調整したら「全力」、「五分五分」の試合が実現するか、試行錯誤する様子が見られた【資料 19】。全体交流では、「片手の方は、両手の方に攻めることが難しいから、試合で両手の方が1本をとったら、両手の方は攻撃をしかけることを10秒間禁止し、ガードするだけにする」等、仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方を大切にしたらルールを考えた意見があった【資料 20】。しかし、動きに制限がある方に配慮するルールは見られたが、「互い」の違いに配慮し、「互い」が「全力」を出せるように、どのようなルールの調整が必要かという視点での意見は見られなかった。



【資料 19 楽しむためのルールについて話し合っている様子】

私たちが考えたルール等は  
**両手の方が本取ったら両手の方は10秒ガードだけ**  
 理由は、試合をした結果...  
 ・片手の方は両手の方に  
 せめることが難しい

私たちが考えたルール等は  
**両手の方の有効打突は「面」だけ**  
 理由は、試合をした結果...  
 こてにすきが出て、こてばかりを  
 わらわっていたから面だけに  
 することで全カと五分五分で  
 できると思ったから。

【資料 20 「まなボード」に記入した仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方を大切にしたらルール】

#### エ 第四次(10/11~11/11) 「楽しむ」段階

ねらい	仲間との動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながらルールを調整し、様々な仲間と剣道の試合を楽しむことができる。
活動	一人一人の状況に合った最適なルールで行うアダプテーション・ゲームと団体戦
具体的な支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アダプテーション・ゲーム</li> <li>・掲示物の工夫（試合を振り返る視点の提示、ルールの条件の提示）</li> </ul>

第四次では、仲間との動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながらルールを調整し、様々な仲間と剣道の試合を楽しむことができることをねらいとし、アダプテーション・ゲームと団体戦を行った。ここでは、第三次と同様、「全力」、「五分五分」の視点で試合を振り返り、ルールの条件を調整しながらアダプテーション・ゲームを行った。また、教師が提示したルールの条件を自己や仲間の状況に応じて修正し、提案してもよいこととした。

#### 一人一人の状況に合った最適なルールで行うアダプテーション・ゲームと団体戦

##### 共生の視点を重視した「共有活動」の手順

- ① 3～4人のグループを組む。
  - ② グループ内の対戦相手と、アダプテーション・ゲームの試しの試合を行う。
  - ③ 「全力」、「五分五分」の2点で試合の振り返りを行う。
  - ④ グループで振り返りを共有し、互いの願いや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながら、「全力」、「五分五分」の試合ができるように対戦相手とルールを調整する。
  - ⑤ 再度、調整したルールで試合を行う。
- ※③～⑤の手順を繰り返し行う。

これまで行ってきたアダプテーション・ゲームをさらに一人一人の状況に合わせたルールに調整できるよう、これまで提示してきたルールの条件を修正することも可能にした試合を行わせた。そこで、「用具」もいくつかの長さや重さの物を使用したり、ルールを変更しない方法もあることを紹介したりした。生徒は、試しの試合の振り返りをもとに「〇〇さんは、どうしたい？」と対戦相手に尋ねたり、「ミニ竹刀で挑戦していい？」と相手に提案したりするなど、相手の感情に配慮して自分の意見を伝えたり相手の考えを聞いたりしながらルールを調整する姿が見られた。また、試合では、技能差がある対戦相手でも、互いに全力を出して技をしかけたり、かわしたりして攻防を楽しむ様子が見られた。

第11時では、アダプテーション・ゲームによるチーム対チームの団体戦を行った【資料21】。ルールを調整する場面では、対戦者だけでなく、自チームと対戦チームのメンバー全員で、願いや課題を共有し、「全力」、「五分五分」の試合になるようにルールを調整する姿が見られた【資料22】。そして、調整した試合では、「技をしかけて」、「どんどん攻めよう」等、チームの仲間を積極的に応援したり、何度も技をしかけて挑戦したり、試合終了後には、仲間を笑顔で迎えたりするなど、どのチームも団体戦を楽しむ様子が見られた。

単元の振り返りでは「ルールを調整して仲間と楽しく剣道ができたこと」、「仲間と交流できたこと」、「誰とでも全力で試合をして楽しめたこと」、「相手の良さを大切にできたこと」等の記述が見られた【資料23】。



【資料21 団体戦の様子】



【資料22 全員でルール調整している様子】

お互いに全力、五分五分と戦うために、適したルールができた。  
 ルールを調整すると、楽しくはるし、かきんに攻めることができた。  
 ので、ルール調整は大切。

剣道では相手の弱さがあつた、好きあつた、全力で頑張ることができた。だから、  
 次の剣道以外のスポーツでも全力で頑張りたい。相手のいいところの感謝を伝えたい。  
 相手の良さをよく見ることができた。

お互いに全力で戦うために、適したルールができた。  
 ので、ルール調整は大切。  
 相手の良さを大切にできたこと。

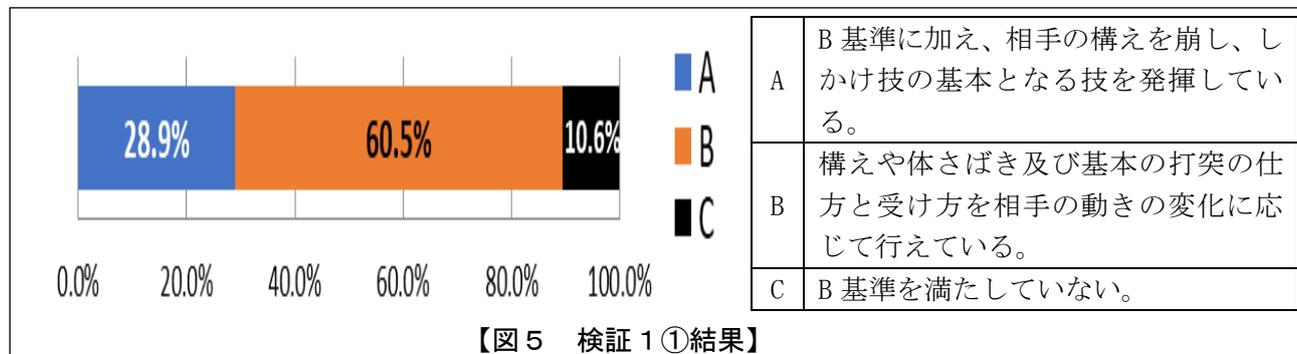
今回の体育の授業では、相手の良さを特徴よく理解する場面が多かったから、日々の生活でもこれからは相手のことを尊重した行動をとりたいと思う。

【資料23 単元終了後の生徒の記述】

## (5) 結果と考察

### ア 検証1①「基本的な技能を身に付けることができたか」

検証1①については、試合の様相を分析し、相手の動きの変化に応じた基本動作ができているか、相手の構えを崩し、しかけ技の基本となる技を用いて攻防をすることができるかを以下のABC基準の三段階で判定を行った。



検証1①の結果、Aは28.9%、Bは60.5%、Cは10.6%であった【図5】。A、B併せて、89.4%の生徒が、基本的な技能を身に付けることができた。これは、練習や簡易な試合の場面において、自己や相手の動きを分解図と比較しながら、動きの高まりを伝え合ったことが基本的な技能を身に付ける上で、有効に働いたと考える。また、主運動につながる運動で毎時間、剣道の動きづくりを行ったことや技能が發揮できる簡易な試合を仕組んだことも有効であったと考える。このことは、生徒の学習プリントに、自己の技能の伸びを実感した記述が多く見られたことから判断できる。

しかし、C基準の生徒は、10.6%（38人中4人）であった。これは、相手の動きの変化に応じた打突や体さばきのイメージを十分につかむことができなかったことが原因であると考えられる。そのため、視覚的に動きのイメージをつかむことができるような模範のVTRを繰り返し視聴できる場を設定したり、相手の動きの変化に応じて動くことができた生徒を積極的に紹介したりする手立てが必要であったと考える。

### イ 検証1②「運動の楽しさを味わうことができたか」

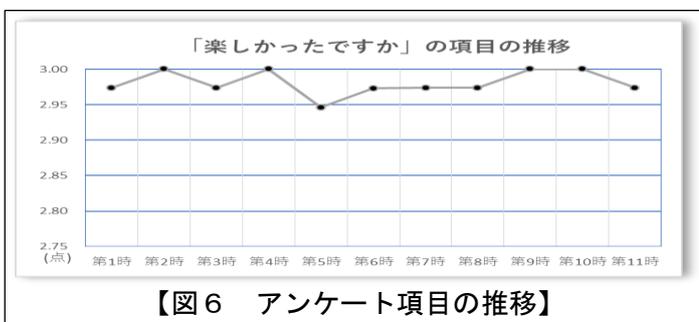
検証1②については、検証授業I（以下、検証Iという）の前後にとったアンケートの項目「楽しく勉強できます」の回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点としたクラス全体の平均得点の変容）を見ると、検証Iの前では、平均2.68/3.00点であったが、検証Iの後では、2.82/3.00点であり、数値が上昇した【表3】。これは、簡易な試合の場面において、技を積極的にしかけて楽しむ様子や対戦相手とのかけ引きを制し、一本をとった時に喜ぶ様子が見られたことから楽しさを実感していることが窺えた。

また、毎時間の授業後に振り返りで行ったアンケートの項目「楽しかったですか」

の回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点とした毎時間の平均得点の推移）を分析した結果では、継続的に高い数値で推移していた【図6】。これは、仲間と肯定的にかかわりながら活動したことや、アダプテーション・ゲームにおいて「全力」、「五分五分」を目指し、ルールを調整して試合を行えたことが有効であったと考える。しかし、第5時は数値が減少している。これは、

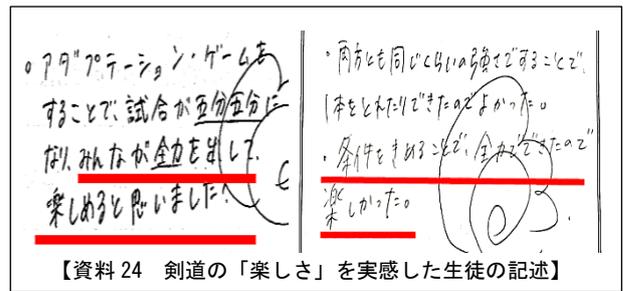
【表3 検証I前後のアンケート  
「楽しく勉強できます」の結果】

	検証Iの前	検証Iの後
はい	68.4% (26人/38人)	81.6% (31人/38人)
どちらでもない	31.6% (12人/38人)	18.4% (7人/38人)
いいえ	0.0% (0人/38人)	0.0% (0人/38人)
平均	2.68点	2.82点



第5時の二段の技や引き技が生徒にとって、難しく感じたことが原因であったのではないかと考える。

そして、単元後半のアダプテーション・ゲーム後の学習プリントには、「試合が五分五分になり、みんなが全力を出して楽しめた」、「ルールを工夫したら楽しめた」等の記述が数多く見られたことから判断できる【資料24】。



【資料24 剣道の「楽しさ」を実感した生徒の記述】

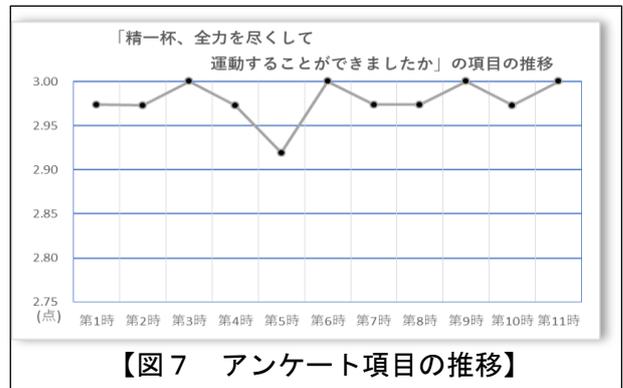
### ウ 検証1③「精一杯運動できたか」

検証1③については、検証Iの前後にとったアンケートの項目「精一杯運動することができます」の回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点としたクラス全体の平均得点の変容）を見ると、検証Iの前では、平均2.74/3.00点であったが、検証Iの後では、2.92/3.00であり、数値が上昇した【表4】。これは、何度も技に挑戦する様子が数多く見られたことから、精一杯運動できたことを実感していることがわかった。

また、毎時間の授業後に振り返りで行ったアンケートの項目「精一杯、全力を尽くして運動することができましたか」の回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点とした毎時間の平均得点の推移）を分析した【図7】。その結果、継続的に高い数値を示す結果となった。これは、簡易な竹刀を使用したことによって安心して思いきり打突できたこと、簡易な試合のルールを工夫したこと、アダプテーション・ゲームで生徒がルールを工夫して試合が行えたことが精一杯運動できたことを実感する上で有効であったと考える。特に7時間目以降からは、一人一人に最適なルールに調整しながら、体力や技能の程度、性別にかかわらず、精一杯運動する姿が随所に見られた。第5時は、数値が減少している。これは、検証1②と同様、二段の技や引き技が生徒にとって難しかったからだと考える。しかし、第5時のアンケートに「いいえ」と回答した1名の生徒は、第7時には「はい」と回答しており、「ルールを調整すると全力で楽しめた」と記述が見られたことから、アダプテーション・ゲームでの「共生の共有活動」が精一杯運動できたことにつながったと考える。

【表4 検証I前後のアンケート「精一杯運動することができます」の結果】

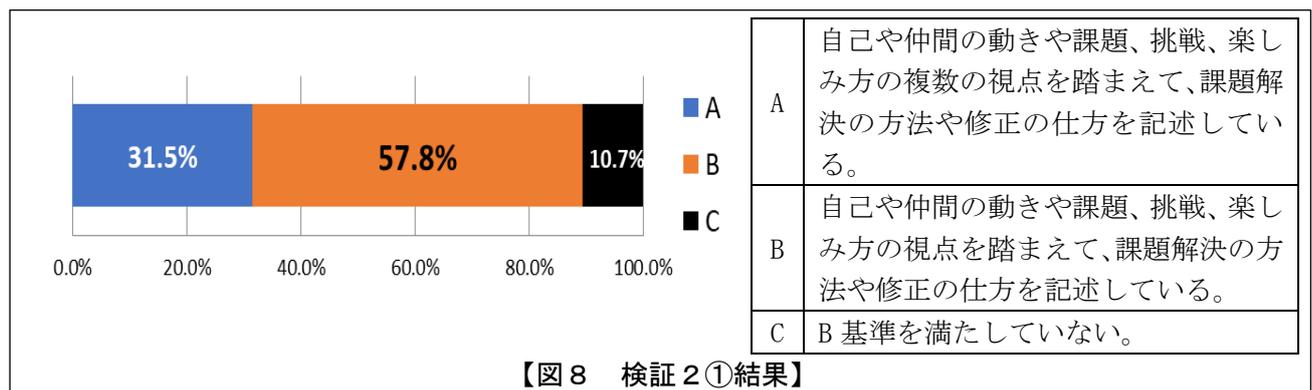
	検証Iの前	検証Iの後
はい	76.3%(29人/38人)	92.1%(35人/38人)
どちらでもない	21.1%(8人/38人)	7.9%(3人/38人)
いいえ	2.6%(1人/38人)	0.0%(0人/38人)
平均	2.74点	2.92点



【図7 アンケート項目の推移】

### エ 検証2①「課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができたか」

検証2①については、学習の様相や学習プリントの振り返りの記述内容を分析し、以下のABC基準の三段階の判定を行った。



【図8 検証2①結果】

検証2①の結果、Aは31.5%、Bは57.8%、Cは10.7%であった【図8】。A、B併せて89.3%の生徒が、課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができたことがわかった。これは、生徒の学習プリントの記述にも、模範の動きと自己の動きを比較して改善すべきポイントを具体的に記述していたり、自己や仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方等の視点を踏まえて、理由をつけてルールを調整したことを記述していたりしたことからも判断できる。さらに、ルールを調整して楽しむ場面では、一人一人の状況を捉え、ルールの条件から選択してルールを調整する姿が数多く見られた。これらのことから、分解図を示し、自己や仲間の動きを比較しやすくしたことやルールを調整しやすくするために、ルールの条件を3つに絞って考えたりしたことが課題解決の方法や修正の仕方を見付けさせる上で有効であったと考える。

しかし、C基準の生徒は、10.7%（38人中4人）いた。これは、練習や簡易な試合での「共生の共有活動」において、自己や仲間の成果や課題を見付けることができなかったことから、自己や仲間の動きを観察しやすくする手立てが不足していたのではないかと考える。

### オ 検証2②「工夫して学習することができたか」

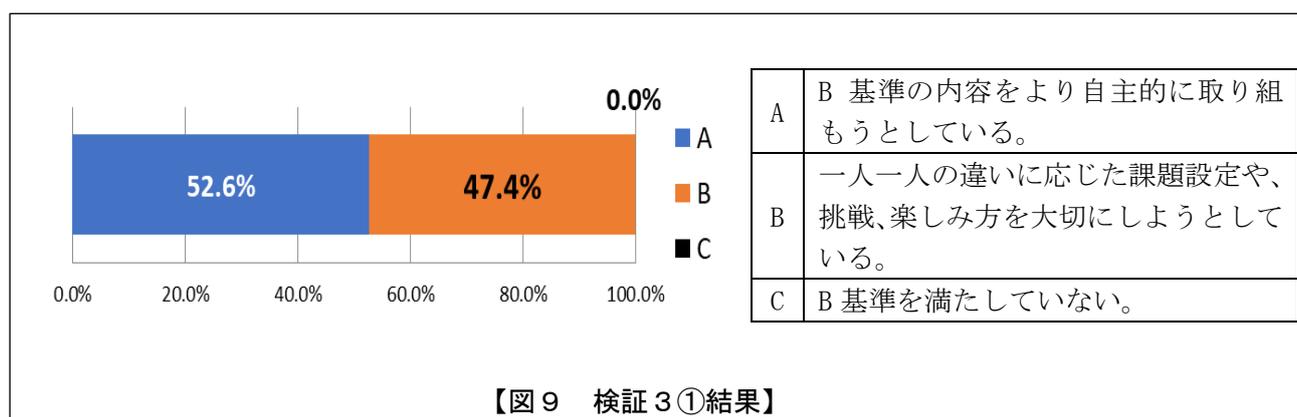
検証2②については、検証Iの前後にとったアンケートの項目「どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています」の回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点としたクラス全体の平均得点の変容）を見ると、検証Iの前では、平均2.60/3.00点であったが、検証Iの後では、2.89/3.00であり、数値が上昇した【表5】。また、単元後半の学習プリントには、「僕が左足を固定し、ミニ竹刀にしたら接戦になって、ルール調整が上手くできたと思った」、「仲間とケンステップを使って五分五分になるように工夫できた」等、工夫できたことを感じた記述が数多く見られたことから、工夫して学習することができたことを実感していることがわかる。

【表5 検証I前後のアンケート「どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています」の結果】

	検証Iの前	検証Iの後
はい	73.8%(28人/38人)	81.5%(31人/38人)
どちらでもない	13.1%(5人/38人)	18.5%(7人/38人)
いいえ	13.1%(5人/38人)	0.0%(0人/38人)
平均	2.60点	2.89点

### カ 検証3①「自己や仲間の状況に応じた課題設定や挑戦、楽しみ方を大切にしようとしているか」

検証3①については、学習の様相や学習プリントの振り返りの記述内容を分析し、以下のABC基準の三段階の判定を行った。

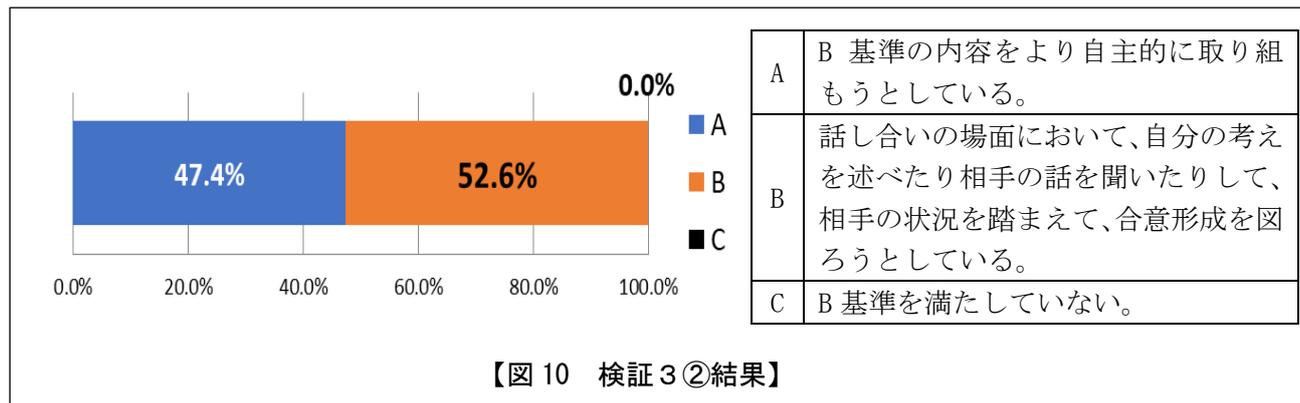


検証3①の結果、Aは52.6%、Bは47.4%、Cは0.0%であった【図9】。全ての生徒が一人一人の違いに応じた課題設定や、挑戦、楽しみ方を大切にしようとする事ができていた。これは、「共生の共有活動」において、練習や試合の際に、共生の視点を重視した肯定的な言葉かけを繰り返し提示し、仲間の小さな伸びでも積極的に評価できるようにしたり、「全力」、「五分五分」の視点で仲間の出来ばえを観察し、一人一人の願いや課題などを捉えさせながら最適なルールに調整したりしたことが有効に働いたと考える。このことは、仲間の挑戦に対して「今の踏み込み、良かったよ」等、称賛したり、

「もっと技を仕掛けて、一本をとりたい」という仲間の願いを聞いて、観察している生徒が「〇〇さんは、技が仕掛けられてないから、◇◇さんは、ミニ竹刀にしてみたら？」等、どうしたらもっと仲間が楽しむことができるかを考えてルールを提案したりする様子が随所に見られたことから判断できる。そして、「ルールを工夫する上で特に大切にしたこと」を記述させた学習プリントには、自分と対戦相手との動きや課題、挑戦、楽しみ方等の違いを踏まえてルールを調整できた様子がわかる記述が、92.1% (38人中35人) あったことから判断できる。

### キ 検証3②「話し合いの場面で、仲間の感情に配慮して合意形成を図ろうとしているか」

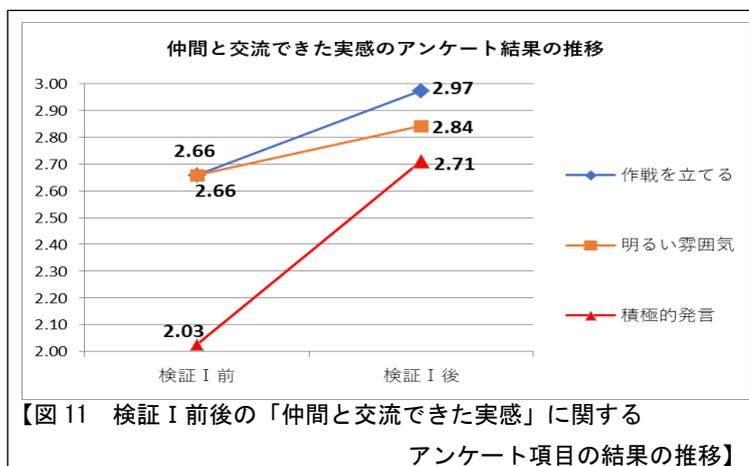
検証3②については、学習の様相や学習プリントの振り返りの記述内容を分析し、以下のABC基準の三段階の判定を行った。



検証3②の結果、Aは47.4%、Bは52.6%、Cは0.0%であった【図10】。全ての生徒が、話し合いの場面において、自分の考えを述べたり相手の話を聞いたりして、相手の状況を踏まえて、合意形成を図ろうとすることができていた。このことは、ルールの調整する場面で、相手の感情に配慮して提案したり、受け入れたりして合意形成を図る様子が見られたことから判断できる。また、単元を振り返る学習プリントには、「審判の結果だけでなく、みんなで集まって、『〇〇くんはたくさん面をとっていたから…』などの話し合いができた」等、互いに意見を伝えたり、仲間の考えを聞いたりしたことの記述が見られたことから判断できる。これは、グループの人数を3～4名にして仲間への伝え方や仲間と肯定的な言葉をかけ合う具体的な例を示し、「共生の共有活動」を継続的にこなしたことが有効に働いたと考える。また、自分や仲間の考えを可視化し、整理したり分類したりして、「まなボード」を使って意見交換を行ったことが願いや課題、挑戦、楽しみ方を伝え合い共有する姿につながったと考える。

### ク 検証3③「仲間と交流できたか」

検証3③については、検証Iの前後にとったアンケート項目の中から「グループで作戦を立てて、ゲームや競争ができます」、「体育は、明るくてあたたかい感じがします」、「グループやチームで話し合うときは、自分から進んで意見をいいます」の3つの項目の回答に着目し、その回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」）の順に3、2、1点としたクラス全体の平均得点の変容の結果を分析した【図11】。

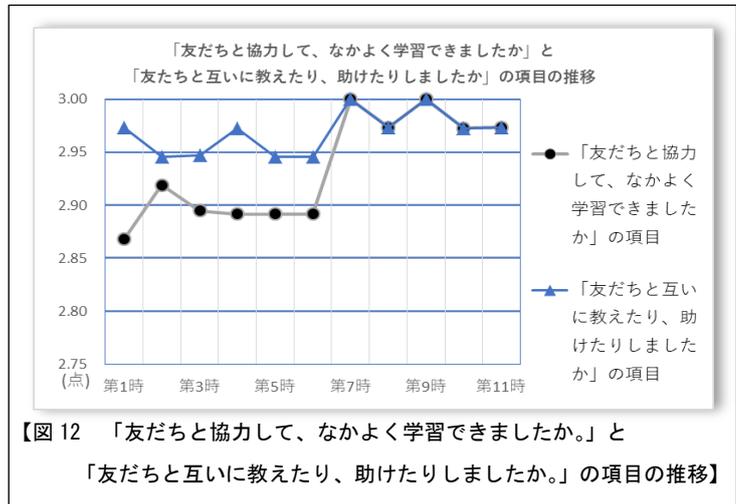


「グループで作戦を立ててゲームや競争ができます」の項目では、検証Iの前は、平均2.66/3.00点であったが、検証Iの後では、2.97/3.00の結果であった。

「体育は、明るくてあたたかい感じがします」の項目では、検証Ⅰの前では、平均2.66/3.00点であったが、検証Ⅰの後では、2.84/3.00の結果であった。

「グループやチームで話し合うときは、自分から進んで意見をいいます」の項目は、検証Ⅰの前では、平均2.03/3.00点であったが、検証Ⅰの後では、2.71/3.00の結果であった。このことから、仲間と交流できたことの実感が高まっていることがわかる。これは、単元を通して、ペアや3～4人のグループで、肯定的な言葉をかけ合いながら練習や試合を行い、仲間と関わる場面を多く組んだことが有効に働いたと考える。

また、毎時間の授業後に振り返りで行ったアンケートの項目「友だちと協力して、なかよく学習できましたか」と「友だちと互いに教えたり、助けたりしましたか」の回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点とした毎時間の平均得点の推移）を分析した【図12】。その結果、どちらも継続的に高い数値を示す結果となった。特に、第7時以降は、全員が「全力」、「五分五分」で試合ができるよう、自己や仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方を共有し、ルールを調整したことが有効であったと考える。



【図12】 「友だちと協力して、なかよく学習できましたか。」と「友だちと互いに教えたり、助けたりしましたか。」の項目の推移

## (6) 検証授業Ⅰの成果と課題

### ア 成果

- アダプテーション・ゲームにおいて、「全力」、「五分五分」の2点に着目し、互いの出来ばえを振り返ることで、一人一人の違いを大切にしようとするにつなげた。また、ルールの条件を「用具」、「動き」、「判定」の3つに絞ったことで、互いの願いや課題、楽しみ方等を積極的に伝え合い、ルールを調整する姿につなげた。これらのことは、生徒が運動する充実感を味わう上で有効であった。
- 単元を通して、安心して打突できる竹刀を使用することで、思いきり竹刀を振って試合や練習を行えたことが精一杯打突する姿につなげた。
- 「身に付ける」段階において、仲間の動きを見合い、動きの高まりを積極的に見つけたことが、「楽しむ」段階において、仲間との願いや課題、挑戦、楽しみ方の違いをより積極的に見付け、伝えようとする姿につなげた。
- 「まなボード」を使用したことは、グループ一人一人の願いや課題を共有することに有効に働いた。

### イ 検証授業Ⅰの課題を受けての検証授業Ⅱに向けた修正点

検証授業Ⅰの課題	検証授業Ⅱ（バスケットボール）に向けた修正点
対人的な技能の定着が不十分だった。	○ゲーム形式を中心とした練習 バスケットボールの単元では、対人的・集団的な技能が発揮できる簡易ゲームを中心に学習していく。ボールを持たないときの動きが発揮できるように、アウトナンバーでのゲーム等を取り入れる。
自己や仲間の動きを高めるために、改善すべきポイントや修正の仕方を明確に見付けることができていない。	○分析用紙 バスケットボールの単元において、パスの回数やシュートの本数を記録することで、客観的に動きを分析し、練習の成果や改善すべきポイントを明確にして、課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができるようにする。

2 【検証授業Ⅱ】 全11時間（令和2年10月19日～11月20日）

(1) 単元 第3学年 [E球技] ア ゴール型「バスケットボール」

(2) 単元目標

知識及び技能	・安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きを身に付け、ゴール前へと侵入する攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことができる。
思考力、判断力、表現力等	・課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができる。
学びに向かう力、人間性等	・自己や仲間の状況に応じた課題設定や挑戦、楽しみ方を大切にしようとしている。 ・話し合いの場面で、仲間の感情に配慮して合意形成を図ろうとしている。

(3) 単元計画

回 時間	一次			二次			三次			四次	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
段階	「身に付ける」段階						「楽しむ」段階				
ねらい	安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きを身に付け、ゴール前へと侵入する攻防を展開することができる。						体力や技能の程度、性別や障がいの有無等の違いにかかわらず、誰もがバスケットボールを楽しむことができる活動の方法や修正の仕方を見付けることができる。			仲間との動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながらルールを調整し、様々な仲間とバスケットボールの試合を楽しむことができる。	
学習の流れ	オリエンテーション	基本的な技能の確認	スキルW-up レイアップシュート、ゴール下のシュート、3対2パス回し			簡易なゲームの進め方 ルールの確認	ブラインドスポーツの説明	スキルW-up レイアップシュート、ゴール下のシュート、3対2パス回し	リーグ戦の行い方		
	10	バスケットボールの試合の映像視聴 安全への配慮事項の確認	レイアップシュート ゴール下のシュート	前時の映像視聴 学習課題の確認	簡易ゲームの説明 分析用紙の説明	基本的な技能の練習 ボールを持たないときの動き		アダプテーション・ゲームの説明 ルールの工夫の仕方	アダプテーション・ゲームによるリーグ戦		
	20	ドリブルのつき方の確認	3対2パス回し	基本的な技能の練習	基本的な技能の練習	ボールを持たないときの動き 2対2+1（フリーマン） 簡易なゲーム 攻防分離	交流戦 3対3簡易ゲーム	ブラインドスポーツの体験	一人一人の状況に合った最適なルールで行う アダプテーション・ゲーム		
	30	ドリブル突破ゲーム ①5対2 ②5対3 ③5対4	試しのゲーム 3対2簡易ゲーム 攻防分離	3人のカットインプレイの動き 兄弟チームと互いの練習相手になっ て練習	ボールを 持たないときの動き 3対2簡易ゲーム 攻防分離 ドリブルあり フリースポットなし →3対3簡易ゲーム	ドリブルあり フリースポットあり →3対3簡易ゲーム ドリブルあり フリースポットあり 攻守切り替えあり	ドリブルあり フリースポットあり 攻守切り替えあり	バスケットボールを楽しむために一人一人の状況に合った最適なルールを考える グループ	ゲームをする →振り返る →ルールを調整する →再度、ゲームを行う →3試合目 →振り返る		
	40	振り返り	ドリブルなし フリースポットなし	ペアの動きを分析用紙に記入	ペアの動きを分析用紙に記入	ドリブルあり フリースポットあり 攻守切り替えあり			単元のまとめ		
50	バスケットボールの特性や魅力	ゲームの振り返り						アダプテーション・ゲームの振り返り	アダプテーション・ゲームの振り返り		
						グループ→全体					

#### (4) 授業の実際

##### ア 第一次(1/11) 「身に付ける」段階

ねらい	バスケットボールの特性や魅力、技術の名称や行い方を知るとともに、単元への意欲と見通しをもつことができる。
活動	オリエンテーション バスケットボールの動きの体験（ドリブル鬼ごっこ、ドリブル突破ゲーム）
具体的な支援	・安心して練習や試合に取り組むことができる用具（軽いボール、柔らかいボール）

第1時では、バスケットボールの特性や魅力、技術の名称や行い方を知るとともに、単元への意欲と見通しをもつことができることをねらいとし、オリエンテーションとドリブル鬼ごっこ、ドリブル突破ゲームを行った。

##### (ア) オリエンテーション

まず、1・2年次の学習を想起させるため、「バスケットボールの楽しさをどのような時に感じる事ができたか」を生徒に尋ねると、生徒からは、「シュートが入った時」、「チームで作戦を立てて、成功した時」、「チームが勝った時」等の意見を聞くことができた。これらの発言を受け、剣道と同様に単元で目指すことは「全員が精一杯身体を動かし、バスケットボールを楽しむ」ことであることを確認した。そして、バスケットボールの試合の映像を視聴させた。生徒からは、「ドリブルやパスで、相手を抜いていたのがかっこよかった」、「ディフェンスも力強く、みんなで、守っていたのがすごい」、「仲間と協力して素早くパスを回し、シュートを決めたい」等の感想を聞くことができた。そして、生徒の発言から出てきた、バスケットボールの技術の名称を整理して板書した後、バスケットボールは、ディフェンスを突破して、相手ゴールに「シュートを決めたい—決めさせたくない」の攻防を、集団対集団で行うことが魅力の一つであることを伝えた。

##### (イ) バスケットボールの動きの体験（ドリブル鬼ごっこ、ドリブル突破ゲーム）

共生の視点を重視した「共有活動」の手順
①ペアやグループを組む。
②ペアやグループで、ドリブル鬼ごっこ、ドリブル突破ゲームを試しに行う。
③やってみて感じたことを振り返る。
④やってみて感じたことをペアやグループで共有する。
⑤再度、ドリブル鬼ごっこ、ドリブル突破ゲームを行う。
※③～⑤の手順を繰り返し行う。

まず、仲間と楽しみながらバスケットボールの動きを体験できるよう、「ドリブル鬼ごっこ」と「ドリブル突破ゲーム」【資料 25】を行い、その出来ばえについて「共生の共有活動」を仕組んだ。その際、使用するボールはバスケットボールだけでなく、軽いボールや柔らかいボールを準備し、生徒が使いやすいボールを選択できるようにした。ドリブル鬼ごっことは、ペアでドリブルをしながら行う鬼ごっこである。ドリブル鬼ごっこでは、狭いコートから広いコートに広げてみたり、ラインのあるところしか動けないというような動きの制限を加えたりして、いろいろと条件を変更しながら行った。また、ドリブル突破ゲームでは、チームでゴール前へと侵入する攻防の楽しさを体験できるようにした。ここでは、チーム対抗にし、ゲームの作戦を仲間

<ルール>・攻撃時間は40～60秒（その後、攻守交代）

【攻撃側】

- ・ゴールから新聞ボールをとってきて、スタートラインまで戻ってきたら1ポイント
- ・守備ゾーンでディフェンス（守備者）に進行方向を守られたら、スタートまで戻る

【守備側】

- ・守備ゾーンならどこを動いてもOK
- ・攻撃側の進行方向を止めると、攻撃側の選手をスタートラインまで戻すことができる

※手で押ししたり、身体をぶついたりしない。ディフェンスと攻撃側の選手の距離は1m以上離れること

**【資料 25 突破ゲームの行い方】**

と共有しながら活動するようにした【資料 26】。そして、試しのゲーム後に、みんなが突破できるようにするためにはどうしたらいいか、チーム内で意見を出し合い、「〇〇さんが突破するには△△△した方がいい」や「□□さんの動きを生かして〇〇さんを突破させよう」等、一人一人を生かし合おうとする発言があった。どのチームも徐々に動きや仲間とのかかわりが活発になり、楽しそうに活動する様子が見られた。



【資料 26 ゲームの作戦を考えている様子】

学習の振り返りでは、「授業が楽しみ」、「チームでゴールを入れて競い合うことが楽しみ」等、バスケットボールの学習への期待や意欲が高まった様子の記述が見られた【資料 27】。

<p>最初は「バスケットボールが...」みたいで、あまりやるモチベーションがなかったけど授業を通じて、うすにモチベーションがアップした。バスケットボールを上手にやっていくようになったの、と思うの、このゲームの楽しさ、楽しさを感じている。</p>	<p>個人でゴールまで行くのではなく、チームで相手の動きを見て、ドリブルで突破し、空をぬり、ゴールまで入れて競い合うことが楽しく感じている。</p>
--	--

【資料 27 第 1 時終了後の生徒の記述】

イ 第二次(2/11～7/11) 「身に付ける」段階

ねらい	安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きを身に付け、ゴール前へと侵入する攻防を展開することができる。
活動	スキル W-up (レイアップシュート、ゴール下のシュート、3対2のボール回し) 基本的な技能を身に付ける練習と簡易なゲーム 交流戦 (第7時)
具体的な支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>安心して練習や試合に取り組むことができる用具 (スマイルバスケットボール)</li> <li>共生の視点を重視した言葉かけの提示 (「仲間と肯定的な言葉をかけ合う具体的な例」の提示)</li> <li>掲示物の工夫 (技術のポイントを示した掲示物)</li> <li>分析用紙</li> </ul>

第二次では、安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きを身に付け、ゴール前へと侵入する攻防を展開することができることをねらいとし、味方が操作しやすいところへ送るパスと、ゴール付近のシュートなどの攻撃のボール操作を中心とした技術練習や基本的な技能が発揮できる簡易なゲームを行った。その際、誰もが安心安全に活動できるように、軽くて柔らかいボールを用いて練習やゲームを行うようにした【資料 28】。



【資料 28 本単元で使用したボール】

(ア) スキル W-up (レイアップシュート、ゴール下のシュート、3対2のボール回し)

第2時～第6時においては、導入で、ボール操作とボールを持たないときの動きづくりとして、「レイアップシュート」や「ゴール下のシュート」、「3対2のボール回し」を行った【資料 29】。ここでは、一定時間内にチーム全員で「何本シュートが決められるか」や「何回パスを回せるか」等、チーム全体で同じ目標をもたせるようにして取り組んだ。活動中は、「ナイスシュート」、「おいしい」といった仲間に声かけする場面が随所に見られ、温かな雰囲気の中で活動できている様子があった。



【資料 29 チームでスキル W-up に取り組んでいる様子(3対2ボール回し)】

(イ) 基本的な技能を身に付ける練習と簡易なゲーム

共生の視点を重視した「共有活動」の手順

- ① 3～4人のグループを組む。
  - ② ペアやグループで、ねらいに応じた技術練習と簡易なゲームを行う。
  - ③ 練習や簡易なゲーム後に、自己や仲間の出来ばえを振り返る。
  - ④ 技能習得に向けて、互いの願いや課題を共有する。
  - ⑤ 再度、練習や簡易なゲームに取り組む。
- ※③～⑤の手順を繰り返し行う。

第2時～第6時では、ボールを持たないときの動きを高めてシュートチャンスをつくることができるようにするため、アウトナンバーにしたり、ルールを工夫したりして簡易なゲームを行い、その出来ばえについて「共生の共有活動」を仕組んだ【資料 30】。ここでは、グループ内で動きを評価し合えるようにするために、技術ポイントを示した掲示物を各グループの練習場所に掲示した。また、動きの伸びや頑張りを積極的に言葉かけできるようにするために、「仲間と肯定的な言葉をかけ合う具体的な例（共生の視点を重視した言葉かけ）」の掲示物も貼りだした【資料 31】。そして、第2時～第6時の5時間は、各グループで学習課題について、動きの練習をした後、他のグループとの簡易なゲームで確認できるように学習を進めた。生徒には、「仲間の動きの伸びや積極的な挑戦を見逃さず、良いところは共有活動でどんどん伝えよう」ということを繰り返し確認した。

第2時や第3時では、生徒は、何度もゴールに向かってチャレンジする姿が見られたものの、仲間との連携については、あまりうまくいっていない様子であった。また、「共生の共有活動」についても「ナイス」、「おいしい」、「ドンマイドンマイ」等の言葉かけはあったが、具体的な動きの良さや改善点を伝えることができていなかった。そこで、具体的な言葉かけができるように、パスをうまく受けるためにどのように動いたら良いか、より具体的に「タイミング」、「距離」、「場所」の3つの視点で確認するようにした。また、各グループで作戦盤を活用させ、動きの良さや課題を視覚的に伝えることができるようにした。すると、「こうやって動くといいよ」、「このタイミングでもらったらいいんじゃない？」等、作戦盤を使って、試してみて感じたことを共有しながら、動き方を何度も確認している様子が見られた【資料 32】。

学習の振り返りでは、「考えながら動くことが難しかった」、「わからなかった」等、うまくできなかった記述が見られたものの、「チームの人が教えてくれたのでわかった」、「ここに動いて！など声をかけてくれたので、すごくわかりやすかった」、「ナイス！と言ってく

- < 3対2アウトナンバーゲームのルール >
- ・ 60秒間オフェンスは攻撃し続ける。その後、守備のチームと攻守交代
  - ・ 攻撃時間は60秒
  - ・ 得点は、ボードに当たる→1点  
リングに当たる→2点  
シュートが入る→3点

- < 3対3簡易なゲームのルール >
- ・ 試合時間2分
  - ・ 攻守切り替えあり
    - ① 攻撃側が得点を入れる
    - ② 守備側にボールをカットされる
    - ③ ボールがコートの外に出る
  - ※①②③のいずれかに当てはまると攻守交代
  - ・ フリースポットあり（攻撃側はフリースポットでボールをもらおうとディフェンスから邪魔されない）
  - ・ 得点は、リングに当たる→1点  
シュートが入る→2点  
全員得点→総得点を2倍

【資料 30 簡易ゲームのルールの工夫】



【資料 31 肯定的な言葉をかけ合う具体的な例】



【資料 32 作戦盤を使って、チームの動きを確認している様子】

れて嬉しかった」等、仲間から積極的に言葉かけしてもらって楽しく活動できた様子が窺えた記述も見られた【資料 33】。

1-マークでシュートを打つためには、カットインプレイをうまく使うことがカギになることがわかりました。実際にカットインプレイを練習してみると、動きに慣れてないと難しいと思いましたが、でも、同じチームの男子が「ここに動いて！」などと声を掛けてくれたのですごくわかりやすかったです。

【資料 33 第3時学習プリントの記述】

第4時から、ゲームの様相が記録できる分析用紙を用いて、ゲームを振り返ることができるようにした。また、2つのグループを兄弟チームとし、互いのチームのボールの触球数やシュートの回数等を分析用紙に記録させながらゲームに取り組ませた【資料 34】。ここでの「共生の共有活動」では、「パスは5回もらって、シュートは2本打っていたよ」等、分析用紙の結果を伝える様子は見られたものの、分析用紙を記入することに時間がかかったり、仲間の結果を分析して課題を伝えたりする姿が見られなかった。



【資料 34 分析用紙の結果を伝える様子】

そこで、第5時では、各グループの活動場所に「ボールを持たないときの動きのポイント」を掲示物で示し、仲間の動きを観察しながら言葉かけを行えるようにした【資料 35】。その結果、試しのゲームでは、「今の動き、良かったよ」、「広がって」等、仲間の動きの良さを積極的に言葉かけしている様子やボールをもらおうと何度も挑戦する姿が増えていった。また、仲間がシュートを決めると拍手して喜ぶ姿が見られた【資料 36】。さらに、ゲーム後の振り返りでは、作戦盤を使ったり、身振り手振りで仲間に動きを伝えたりする様子があった。

- 得点するための  
「ボールを持たないときの動き」のポイント
- ① 味方や守備者がいない空間を見つけて、走り込む
  - ② 人が重なったり、固まったら動いて広がり、空間をつくる

【資料 35 「ボールを持たないときの動き」のポイント】

学習の振り返りでは、「広がって動くと、たくさんの人がシュートを打てるようになった」、「固まらずに、広がって動けた」、「ディフェンスにつかれないように、すばやく動けた」等、動きの高まりを実感した記述が数多く見られた【資料 37】。

ボールを味方にパスした後、でも外に開いたりしてパスをもらった人がプレイしやすいようにした、ナイスプレイだったよ!

【資料 37 第5時の学習プリントの記述】



【資料 36 仲間がシュートを決めて、拍手して喜ぶ生徒】

第6時と第7時では、今まで学習したボールを持たないときの動きの技能を確認するため、数的同数の3対3で行う簡易なゲームを、様々に対戦チームを変えながらゲームを行わせた。

簡易なゲームでは、試しのゲーム後の振り返りで記録した分析用紙を確認しながら、「〇〇さんが、まだシュート決めてないから、〇〇さんにボール回そう」、「□□さんがシュートを決めることができるように、△△のようにパスを回そう」等、全員が得点することを目指して言葉かけする姿が見られた。また、「〇〇さん、ゴール下に走って。今」等、周囲で記録をつけている生徒たちから積極的に言



第8時では、体力や技能の程度、障がいの有無等によって、仲間との動きや課題、挑戦、楽しみ方等に違いがあることに気付くことができるよう、視覚的に制限がある状態でバスケットボールを行い、制限がある状態でもバスケットボールを楽しむことができるルールを考えることについて、共生の共有活動を仕組んだ。

まず、活動を行う上での注意事項を確認した後、タオルで目を隠した状態で移動する体験を行わせた。生徒からは「周りが見えず怖かった」という感想が多く聞かれた。安心してプレイするには「声かけをすることが大切」、「隣に寄り添って移動すると安心する」等の意見が出たため、試しに実施してみながら、感じたことを交流した【資料40】。その後、バスケットボールの動きに近づけるため、ドリブルで移動したり、パスをしたり受けたりする活動を行った。ここでも、生徒がバスケットボールを投げたり受けたりすることに怖さを感じていたので、安心して行うことができるように、バレーボール、ソフトバレーボール等の軽いボールや柔らかいボールを選択できるようにした。ドリブルやパスの場面では、「1・2、1・2」と声でドリブルのリズムを伝えたり、「今からパスするよ」と相手に伝えてパスをしたり、視覚的に制限がある仲間に配慮しながら活動を行うことができていた。



【資料40 寄り添って移動している様子】

そして、体験したことを踏まえて、視覚的に制限がある仲間がバスケットボールを楽しむためには、どのようなルールに調整するとよいかを学習プリントにまとめ、グループで交流した。生徒からは「危ないから、付き添いの人は必要」、「音になるボールとかがあるといい」、「それいいね」等、互いの考えを尊重しながら、ルールについて考えを深めている様子が見られた【資料41】。



【資料41 話し合っってルールを考えている様子】

最後に終末では、グループ毎に考えたルールを全体で交流し、仲間とは様々に違いがあること、ルールを工夫すると誰とでも一緒にスポーツを楽しめることを共有した。また、ゴールボールやネットボール等のスポーツの映像資料を提示し、スポーツを行う人の状況に合わせて、行い方や用具を工夫することで、誰もがスポーツを楽しめることを確認した。授業後の感想には、「相手の立場に立って考えることが大切だとわかった」、「誰もがバスケットを楽しむように、相手を尊重したり、ルールを工夫したりしたい」等の記述が見られた。

#### (4) 自己や仲間に応じてルールを選択するアダプテーション・ゲーム

##### 共生の視点を重視した「共有活動」の手順

- ① 3～4人のグループを組む。
  - ② 対戦チームと、試しのゲームを行う。
  - ③ 「精一杯楽しむことができたか（自己のバスケットボールを楽しむための目標を達成できたか）」（以下、「精一杯楽しむ」という）で振り返る。
  - ④ 自チームで振り返りを伝え合い、次のゲームへの願いや課題、挑戦、楽しみ方を共有し、チーム全員が「精一杯楽しむ」ことができるようにルールを選択し、調整する。
  - ⑤ 再度、調整したルールでゲームを行う。
- ※③～⑤の手順を繰り返し行う。

第9時では、まず、体力や技能の程度、性別等にかかわらず、チーム全員がバスケットボールを楽しむことができるように、自己や仲間の状況に応じてルールを選択するアダプテーション・ゲームを

行った。ここではまず、全員がバスケットボールを楽しむことができるよう、バスケットボールの動きに沿った自己の「精一杯楽しむための目標」を設定し、学習プリントに記入させた。生徒の目標には、「シュートを決める」、「積極的にボールをもらう」、「仲間とパスをつないでシュートする」等、それぞれの楽しみ方で楽しもうとする記述が見られた。また、アダプテーション・ゲームのルールを考えやすくするために、「シュートの成功条件や点数（以下、「得点」という）」、「動きの制限や緩和（以下、「動き」という）」、「チームの人数の増減（以下、「人数」という）」の3つのルールの条件を提示し、それらのルールを「精一杯楽しむ」の視点で振り返り、ルールを調整できるようにした。また、「共生の共有活動」が旺盛になるように、「話し合いの約束」を掲示したり、選択したルールを「まなボード」に書かせたりした【資料 42】【資料 43】【資料 44】。

試しのゲームでは、まず、ハーフコートで3対3を正規のルールで行い、チームや個人の出来ばえを確認した。ゲーム後、振り返る場面では、「ルールどうする?」、「〇〇さんは、リングに当たったら2点にしてみたらどう?」等、精一杯楽しむための目標に沿って、意見を伝え合いながらルールを調整する姿が見られた。その後のゲームでは、積極的にシュートにいく姿が増え、ほとんどのチームが試しのゲームよりも得点を伸ばすことができていた。しかし、一人一人のルールを考えることに時間がかかってしまい、ゲームを行う時間が少なくなってしまった。また、得点できなかった生徒も半数ほどおり、まだ全員が得点できるようなルールづくりができていない様子であった。

学習を振り返る学習プリントでは、「自分はシュートをよくするけど、入らないからリングに当たると1点にして欲しい」、「フリーでシュートを打てていなかったので、フリースポットをつくってみてはどう?と言ってもらった」等、仲間に願いを伝えたり、仲間の考えを聞いたりしてルールを調整した記述があった。

#### エ 第四次(10/11~11/11) 「楽しむ」段階

ねらい	仲間との動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながらルールを調整し、様々な仲間とバスケットボールの試合を楽しむことができる。
活動	一人一人の状況に合った最適なルールで行うアダプテーション・ゲーム アダプテーション・ゲームによるリーグ戦
具体的な支援	・アダプテーション・ゲーム      ・まなボード ・掲示物の工夫（ゲームを振り返る視点の提示、ルールの条件の提示）

第四次では、仲間との動きや課題、挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながらルールを調整し、様々な仲間とバスケットボールの試合を楽しむことができることをねらいとし、一人一人の状況に合った最適なルールに調整しながらアダプテーション・ゲームを行った。

ルールの条件		
得点	動き	人数
・リングに当たる→2点 Or ・リングに当たる→1点 Or ・リングに当たって入る→0点 (リングに当たらずに入ると2点)  3から選択する。	・ディフェンスは1m離れる Or ・フリースポットでボールをもらったら邪魔できない Or ・ドリブルなし Or ・ボールを持つ時間は3秒以内  の4つのどれかを 選択する。	・フリーマンの追加 (シュートは打てないが、ディフェンスから邪魔されない)  を 選択する。

【資料 42 生徒が選択するルール】

**<話し合いの約束>**

- ・自分の考えを伝えよう!
- ・仲間の考えを聴こう!

【資料 43 話し合いの約束】

メンバー(番号)	ルール
6	ドリブルなし
7	ディフェンスは1m離れる
8	リングに当たると2点
9	リングに当たると1点
10	リングに当たると0点

【資料 44 まなボードに記入したルール】

## 一人一人の状況に応じて最適なルールで行うアダプテーション・ゲームとリーグ戦

### 共生の視点を重視した「共有活動」の手順

- ① 3～4人のグループを組む。
  - ② 対戦チームと試しのゲームを行う。
  - ③ 「精一杯楽しむことができたか」、「全員得点できたか（以下、「全員得点」という）」、「勝負が五分五分になったか（以下、「五分五分」という）」の3点で振り返る。
  - ④ 自チームと相手チームを含めた全員で、次のゲームへの願いや課題、挑戦、楽しみ方を共有し、「精一杯楽しむ」、「全員得点」、「五分五分」のゲームができるようルールを選択したり考えたりして調整する。
  - ⑤ 再度、調整したルールでゲームを行う。
- ※③～⑤の手順を繰り返し行う。

第10時では、まず、前時の学習の課題から一人一人がバスケットボールをもっと楽しむことができるように、「精一杯楽しむ」、「全員得点」、「五分五分」の視点を提示し、一人一人の状況に応じてルールの条件から選択したり考えたりしてアダプテーション・ゲームを行わせた。ここでは、ルールを一人一人の状況に応じて最適なルールに調整してゲームをするために、「共生の共有活動」を仕組んだ。ルールを調整する際、一人一人の状況に応じたルールに調整できるよう、ルールの条件として、「得点」、「動き」、「人数」、「その他」の4つを提示し、「その他」は教師が示したルールの条件を付加・修正して良いこととし、それを「オリジナルルール」として対戦チームに提案できるようにした。また、ルールを調整する話し合いがスムーズに進むよう、話し合いをスムーズにするポイントを伝えた。

正規のルールで行う試しのゲームを行った後の「共生の共有活動」では、「〇〇さんはまだ得点できていない」、「△△さんがシュートに行けるために、□□の作戦でいこう」等、ルールを考えるだけでなく、チームの連携について話し合っている様子があった。対戦チームとの合意形成の場面では、まなボードを両チームで囲んで、「みんなこれでいい？」と確認し合っ、合意形成の合図である「笑顔でエアタッチ」をする様子が見られた【資料45】。しかし、対戦チームが提案したルールについて意見を伝え合う様子はまだ見られなかった。また、ここでのルールは、教師が提示したルールの条件から選択したものが多く、自分たちで考えたオリジナルルールは、ほとんど見られなかった。



【資料45 対戦チームのルールに合意してエアタッチする様子】

その後のゲームでは、まだ得点できていないメンバーにパスをしたり、チーム内で「中に入って」、「広がって」等の言葉かけを行ったりする生徒が増えたものの、得点できていない人ばかりに着目するようになっていく様子が見られた。そこで、活動の途中であったが、体力や技能の程度、性別等にかかわらず、みんなが「精一杯」楽しむことが大切であることを再確認した。その後の「共生の共有活動」の様子は、対戦チームにも「〇〇さん、楽しめてる？」や、「〇〇くん上手だから、シュートは右手だけにしてよ」、「私、右手だけのシュートにチャレンジしたい」、「シュートが入ったら3点にしていい？」等、得点をとれていない仲間だけでなく、仲間の思いを聞いたり、対戦チームにも仲間の意見を伝えたりする姿が見られた。また、自分たちで条件を付加・修正したオリジナルルールを提案している様子や仲間と喜び合う姿が多く見られるようになった【資料46】。



【資料46 オリジナルルールに挑戦してシュートを決めて、仲間と喜んでいる様子】

第11時では、アダプテーション・ゲームによるリーグ戦を行った。リーグ戦では、8つのチームを2グループに分けて、総当たりのゲームを行わせた。ここでは、第10時での学習の流れを引き続き行い、チーム全員が精一杯楽しむことができることについて、「共生の共有活動」を仕組んだ。

リーグ戦におけるゲームの勝敗は、相手よりも多く得点をとることだけを目指すだけでなく、「精一杯取り組んで楽しむことができたか」、「全員得点できたか」、「勝負が五分五分にできたか」の3つを重視した「ポイント制」にし、そのポイントを競わせるようにした【資料47】。

リーグ戦では、これまでの学習を生かしてゲームを楽しんでいる様子が見られた。ゲーム中に仲間を応援する姿、自チームと対戦チーム全員で話し合ってルールを調整する姿【資料48】、良いプレイにエアタッチをしている姿など、一人一人がみんなで楽しもうとする姿が随所に見られ、温かい雰囲気でもリーグ戦を終えることができていた。

最後に、単元のまとめとして、「ボールを持たないときの動きを高めることができたこと」、「仲間を称賛したり、仲間と喜び合ったりできたこと」、「ルールを工夫できたこと」等、これまでの学習を振り返る映像を視聴させ、技能の伸びだけでなく、仲間とルールを工夫しているところや楽しんでいるところを紹介した【資料49】。学習プリントに記述した単元の振り返りでは、「全員得点できるようにルールに工夫できたこと」、「男女関係なく誰もが全力で楽しめたこと」等、技能の伸びだけではなく、仲間とバスケットボールを楽しめた様子の感想が多く記述されていた【資料50】。しかし、運動が得意な生徒の学習プリントには、五分五分にルールを調整したゲームでは、ゲームを十分に楽しめなかった感想の記述が見られた【資料51】。

- 全員得点達成 ⇒ ポイント5点
- 対戦チームとの得点差
  - ±1 ⇒ ポイント3点
  - ±2 ⇒ ポイント2点
  - ±3 ⇒ ポイント1点
  - ±4以上 ⇒ ポイント0点

【資料47 リーグ戦のポイント制】



【資料48 対戦チームと話し合ってルールを調整している様子】



【資料49 単元をVTRで振り返っている様子】

男女一緒に遊ぶことで最初自分一杯楽しむことができて很开心な気分だった。かおりのチームは、ほとんど、いきなり勝てて最後は自分一杯楽しむことができた。この男の子は、試合中に、みんなを応援していた。

【資料50 バスケットボールの授業を通して楽しさを感じた振り返りの記述】

一人一人に合ったルールを考へて、若くは大人でも楽しめるのが良いと思った。自分のけがを気にして楽しむことができなかった。みんなと一緒に楽しむことができた。

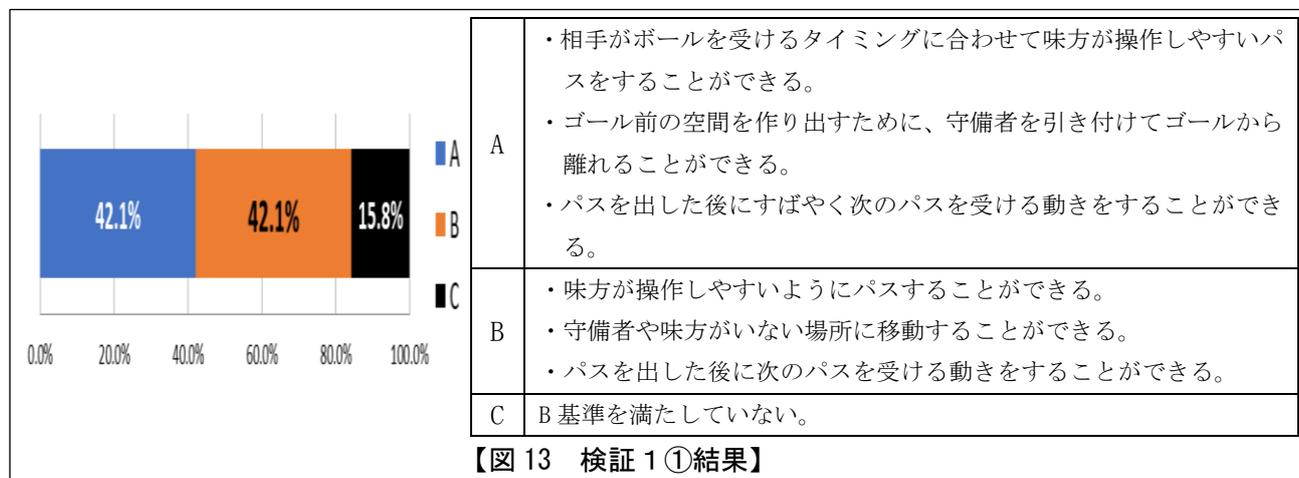
五分五分になるようにルールも変えるのは良いことだと思いますが、僕がチームの能力の差で点数が聞いたり、負けや負けにこそあるところからバスケットボールの面白さを感じたため、僕は五分五分のルールよりも自分勝つためのルールが必要だと思ったり、面白い。面白い方が好きです。

【資料51 ゲームを十分に楽しめなかった生徒の記述】

## (5) 結果と考察

### ア 検証1①「基本的な技能を身に付けることができたか」

検証1①については、ゲームの様相を分析し、ボール操作の状況、ボールを持たないときの動きについて、以下のABC基準の三段階で判定を行った。



検証1①の結果、Aは、42.1%、Bは、42.1%、Cは、15.8%であった【図13】。84.2%の生徒が、味方が操作しやすいパスをして、守備者や味方がいない場所に移動することができた。これは、ボールを持たないときの動きのポイントを提示し、仲間の動きを見合いながら練習や簡易なゲームを行ったことが基本的な技能の身に付ける上で有効に働いたと考える。また、毎時間のスキルW-upの場面において、相手の走り込むタイミングに合わせてパスをしたり、パスを出した後に次のパスを受けたりする動きを繰り返し行わせたことや簡易なゲームの人数をアウトナンバーにしたり、フリースポットを設けたりして練習したことを発揮しやすくしたことも効果的であったと考える。

C基準の生徒が15.8%(38人中6人)いた。その生徒も攻撃側の人数が多いアウトナンバーゲームでは、基本的な技能を発揮することができていたものの、3対3の数的同数のゲームでは、相手のプレッシャーにより守備者や味方がいない場所を見付けることができず、段階的な指導が必要であったと考える。

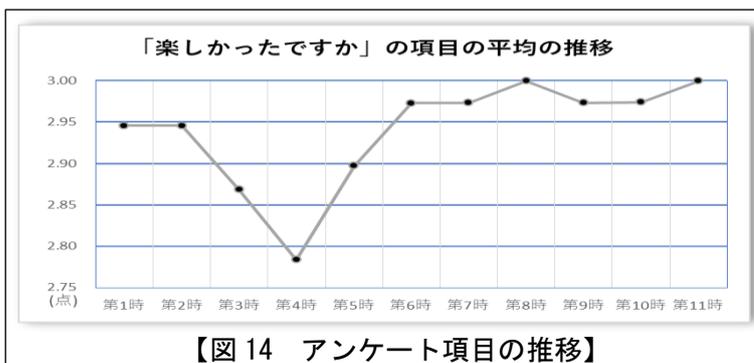
### イ 検証1②「運動の楽しさを味わうことができたか」

検証1②については、検証授業Ⅱ(以下、検証Ⅱという)の前後にとったアンケートの項目「楽しく勉強できます」の回答(「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点としたクラス全体の平均得点の変容)を見ると、検証Ⅱの前では、平均2.82/3.00点であったが、検証Ⅱの後では、2.89/3.00であり、数値が上昇した【表6】。これは、チームで連携して動いてパスをつないで、シュートが入った時にエアタッチして喜ぶ様子が見られたことから楽しさを実感していることがわかる。

また、毎時間の授業後に振り返りで行ったアンケートの項目「楽しかったですか」の回答(「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点とした毎時間のクラス全

**【表6 検証Ⅱ前後のアンケート「楽しく勉強できます」の結果】**

	検証Ⅱの前	検証Ⅱの後
はい	81.6%(31人/38人)	89.5%(34人/38人)
どちらでもない	18.4%(7人/38人)	10.5%(4人/38人)
いいえ	0.0%(0人/38人)	0.0%(0人/38人)
平均	2.82点	2.89点



体の平均得点の推移)を分析した【図 14】。第3時、第4時において、数値の減少が見られた。これは、運動課題が難しかったことや分析用紙に記録することに時間がかかり、活動時間が十分に確保できなかったことが原因であると考えられる。しかし、第5時以降は、数値が上昇し、継続して高い数値で推移している。これは、基本的な技能が身に付いてきたこと、仲間と「精一杯楽しむ」、「全員得点」、「五分五分」を目指し、ルールを調整しながらゲームを行えたことが有効に働いたからだと考える。このことは、単元の振り返りを記述させたプリントに「動きが高まり楽しめたこと」、「ルールを調整してみんなで楽しむことができたこと」の記述が見られたことから運動の楽しさを味わうことができていたと判断できる。

さらに、バスケットボールの面白さ(魅力)についての自由記述を見ると、第1時では、「ドリブル」、「パス」、「シュート」等の個人の技能に着目した記述をした生徒が、78.9%(38人中30人)であるのに対し、「仲間と作戦を立てること」、「仲間と協力すること」等、仲間とのかかわりに着目した記述は、21.1%(38人中8人)であった。単元終了後の同様の項目の記述では、仲間とのかかわりに着目した記述は、73.6%(38人中28人)であった。これは、「共生の共有活動」により、バスケットボールの面白さについて個人のことでなく、仲間との楽しみ方に着目したこともわかった。

しかし、運動が得意な生徒が記述した学習プリントには、ルールを調整したゲームでは、十分に楽しむことができなかった記述が見られた。これは、運動が得意な生徒がルールを調整することで、仲間に合わせて遠慮して動かなければいけないと感じたことが原因であると考えられる。そのため、「共生の共有活動」において、技能の程度にかかわらず、一人一人が仲間の動きや挑戦、楽しみ方の違いを大切にしながら、互いの願いを伝え合い、共有することを繰り返し行っていく必要があると考える。

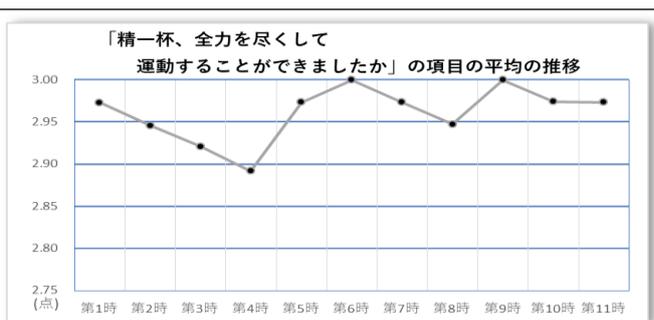
### ウ 検証1③「精一杯運動できたか」

検証1③については、検証Ⅱの前後にとったアンケートの項目「精一杯運動することができます」の回答(「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点としたクラス全体の平均得点の変容)を見ると、検証Ⅱの前では、平均2.92/3.00点であったが、検証Ⅱの後では、2.97/3.00点であり、数値が上昇した【表7】。これは、簡易なゲームやアダプテーション・ゲームにおいて、全員得点を目指して何度もパスを受けようと動いたり、シュートに挑戦したりする様子が見られたことから精一杯運動できたことを実感していることがわかった。

また、毎時間の授業後に振り返りで行ったアンケートの項目「精一杯、全力を尽くして運動することができましたか」の回答(「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点とした毎時間の平均得点の推移)を分析した【図15】。その結果、第2時、第3時、第4時にかけて数値が減少している。これは、検証1②と同様、運動課題が生徒にとって難しく、思うように活動できなかったことや仲間の動きを分析用紙に記録する時間が多く、活動時間が十分に確保できなかったことが原因であると考えられる。しかし、第5時以降は、

【表7 検証Ⅱ前後のアンケート「精一杯運動することができます」の結果】

	検証Ⅱの前	検証Ⅱの後
はい	92.1%(35人/38人)	97.4%(37人/38人)
どちらでもない	7.9%(3人/38人)	2.6%(1人/38人)
いいえ	0.0%(0人/38人)	0.0%(0人/38人)
平均	2.92点	2.97点



【図15 アンケート項目の推移】

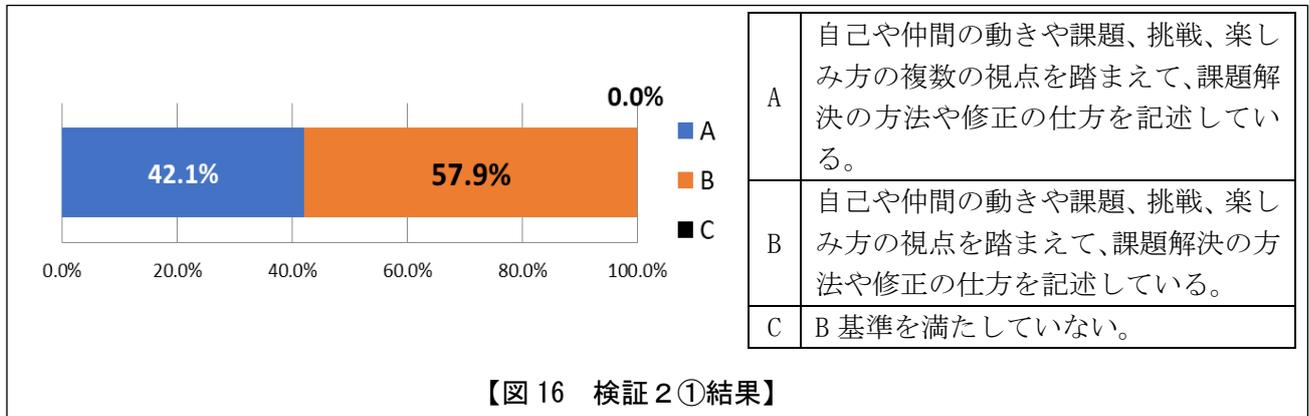
牛子と一緒にするのは牛を扱わないといけないかと思いましたが、ルールを調整すると五分五分になり本気でパスを取り組むことができたからよかったです。  
今後の授業でも何でも本気でがんばろうと思いました。

【資料52 精一杯運動できたことを実感した生徒の記述】

高い数値で推移している。これは、一人一人の状況に合わせてルールを調整し、自己の技能を十分に発揮できるようにしたことが有効に働いたと考える。また、単元終了後の学習プリントにも、精一杯運動できたことを感じた記述が見られたことから判断できる【資料52】。

**エ 検証2①「課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができたか」**

検証2①については、学習の様相や学習プリントの振り返りの記述内容を分析し、以下のABC基準の三段階の判定を行った。



検証2①の結果、Aは、42.1%、Bは、57.9%、Cは、0.0%であった【図16】。この結果から、全ての生徒が課題解決の方法や修正の仕方を見付けることができたことがわかった。A基準の生徒は、【資料53】のように、「たくさんシュートしたけど入らなかった」等、自己の課題と、「楽しめなかった」等、自己の楽しみ方との複数の視点に着目した理由を踏まえて、ゲームを楽しむために、ルールを調整した記述が見られた。また、【資料54】のように、学習した場面の具体例を挙げて、改善すべきポイントとその理由を記述した内容が見られた。これは、ボールを持たないときの動きのポイントやルールの条件を提示することによって、自己や仲間の出来ばえを評価したり、観察したりする視点が明確になり、仲間とより具体的に願いや課題を伝え合えるようにしたことが課題解決の方法や修正の仕方を見付ける上で有効に働いたと考える。

**オ 検証2②「工夫して学習することができたか」**

検証2②については、検証Ⅱの前後にとったアンケート項目「どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています」の回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点としたクラス全体の平均得点の変容）を見ると、検証Ⅱの前後では、どちらも平均2.89/3.00の結果となり、変容は見られなかった【表8】。このことから、本時学習を振り返る場面において、仲間と工夫できたことについて伝え合

○仲間が「目一杯楽しむ」ことができるようになるために、仲間に伝えたことを書こう。

仲間伝えたこと

シュートたくさん取ってボールがあまり入って

入らなからゴールにあたってから2点に(オ)

伝えた理由

たくさん取ってゴールまで行ってゴールまで入らなから楽しんでプレイから。

【資料53 楽しみ方を見つけた生徒の記述】

★ボールを持たないときの動きの改善すべきポイントとその理由

<改善すべきポイント>人が重ならないようにする

<理由> 人が集まるとゴールが遠くなるから人が集まらなから楽しんでプレイから。

【資料54 動きのポイントに沿って改善すべきポイント見つけた生徒の記述】

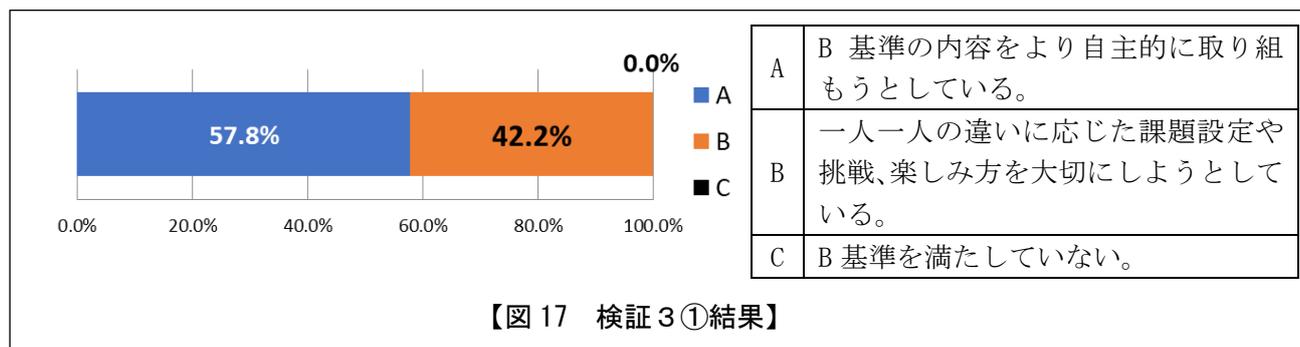
【表8 検証Ⅱ前後のアンケート「どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています」の結果】

	検証Ⅱの前	検証Ⅱの後
はい	81.5%(31人/38人)	81.5%(31人/38人)
どちらでもない	18.5%(7人/38人)	18.5%(7人/38人)
いいえ	0.0%(0人/38人)	0.0%(0人/38人)
平均	2.89点	2.89点

う活動を仕組んだり、工夫して学習を行うことができた生徒を積極的に紹介したりして、工夫できたことを実感できる更なる手立てが必要であると考え。しかし、単元終了後の学習プリントには、「空いているところでパスがもらえるように、考えながら練習できた」、「ルール調整をみんなで考えたり、たくさん意見を言い合ったりしてルールを工夫できた」等、行い方を工夫できた記述が数多く見られ、検証Ⅰと同様、工夫して学習できたことが窺えた。

**カ 検証3①「自己や仲間の状況に応じた課題設定や挑戦、楽しみ方を大切にしようとしているか」**

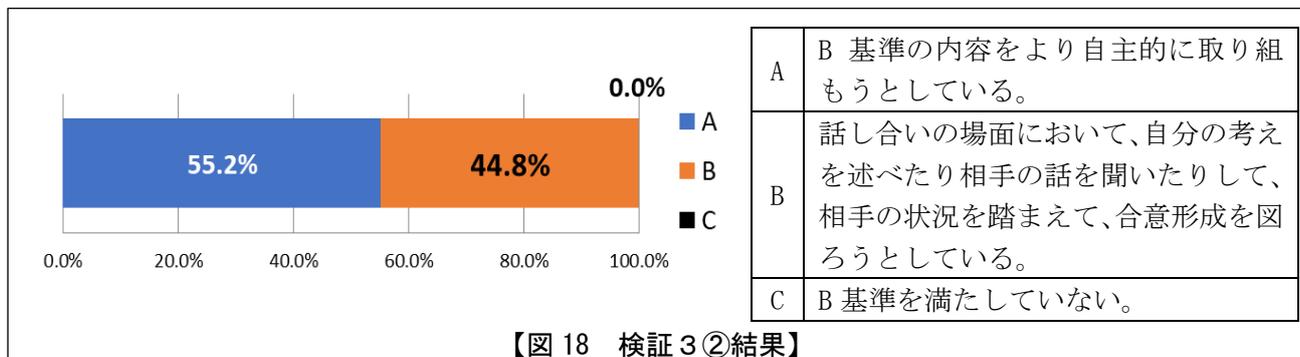
検証3①については、学習の様相や学習プリントの振り返りの記述内容を分析し、以下のABC基準の三段階の判定を行った。



検証3①の結果、Aは、57.8%、Bは、42.2%、Cは0.0%であった【図17】。この結果から、全ての生徒が、一人一人の違いに応じた課題設定や挑戦、楽しみ方を大切にしようとしていたことがわかった。これは、練習やゲームの際に、仲間の動きの高まりや挑戦に対して、肯定的な言葉をかけ合ったり、「精一杯楽しむ」、「全員得点」、「五分五分」の視点に沿って、仲間の動きや課題、挑戦や楽しみ方を十分に伝え合ったりしてルールを調整する姿が見られたことから判断できる。また、学習プリントの振り返りでは、「精一杯楽しむ」、「全員得点」、「五分五分」を目指して、仲間の動きや課題、挑戦、楽しみ方等を踏まえてルールを調整した様子を記述していた生徒が、92.1%（38人中35人）いたことから判断できる。さらに、ブラインドスポーツを体験した振り返りの記述には、自分だけでなく、仲間の立場にたってルールを考えることに着目した記述をした生徒は、97.3%（38人中37人）だったことから判断できる。このことから、共生の視点を重視した言葉かけを提示したり、「精一杯楽しむ」、「全員得点」、「五分五分」の視点を提示したりすることで具体的にどのような点に着目し、どのように肯定的な言葉かけをしたらよいかを明確にし、仲間と伝え合えるようにしたことが有効に働いたと考える。また、「まなボード」に記入し、一人一人の願いや課題、考えなどを可視化して全員で共有できるようにしたことも仲間の考えを大切にすることで効果的であったと考える。

**キ 検証3②「話し合いの場面で、仲間の感情に配慮して合意形成を図ろうとしているか」**

検証3②については、学習の様相や学習プリントの振り返りの記述内容を分析し、以下のABC基準の三段階の判定を行った。



検証3②の結果、Aは、55.2%、Bは、44.8%、Cは、0.0%であった【図18】。この結果から、どの生徒も話し合いの場面において、自分の考えを述べたり相手の話を聞いたりして、相手の状況を踏ま

えて、合意形成を図ろうとすることができていた。これは、話し合い場面で、全員得点の達成を目指して互いに意見を伝えている姿やルールから選択して提案したり、受け入れたりして合意形成を図る姿が見られたことから判断できる。また、単元の振り返りを記述させた際には、「仲間の意見を尊重してルールを調整したこと」の記述が見られたことから判断できる。これらのことから、作戦盤や「まなボード」を使って全員で課題を共有しやすくしたことや話し合いの約束を提示したりしたことが有効に働いたと考える。また、観察している生徒が、動きの出来ばえを伝えことができるよう動きのポイントを提示したり、「得点」、「動き」、「人数」の3つのルールの条件を提示したりしたことも効果的であったと考える。

### ク 検証3③「仲間と交流できましたか」

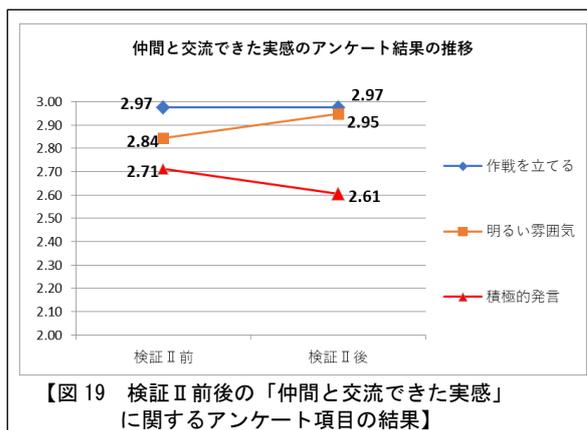
検証3③については、検証Ⅱの前後にとったアンケート項目の中から「グループで作戦を立てて、ゲームや競争ができます」、「体育は、明るくてあたたかい感じがします」、「グループやチームで話し合うときは、自分から進んで意見をいいます」の3つの項目の回答に着目し、その回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点としたクラス全体の平均得点）の変容を見た【図19】。

「グループで作戦を立ててゲームや競争ができます」の項目では、検証Ⅱの前後ともに、平均2.97/3.00点の結果であり、高い数値で推移していた。

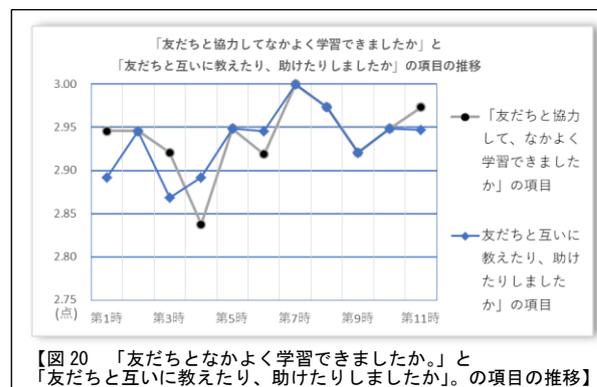
「体育は、明るくてあたたかい感じがします」の項目では、検証Ⅱの前では、平均2.84/3.00点であったが、検証Ⅱの後では、2.95/3.00の結果になり、数値が上昇した。これは、バスケットボールの授業においても、「がんばれ」、「良かったよ」、「〇〇したら、もっと△△なるよ」等、単元を通して、「共生の共有活動」で仲間へ肯定的な言葉をかけ合いながら、活動したことが有効に働いたからだと考える。また、単元全体を振り返る学習プリントでは、「仲間と交流できたことを感じた記述が多く見られたことから判断できる【資料55】。

しかし、「グループやチームで話し合うときは、自分から進んで意見をいいます」の項目は、検証Ⅱの前では、平均2.71/3.00点であったが、検証Ⅱの後では、2.61/3.00の結果になり、数値が減少した。これは、ゲームの時間を確保するため、ルールの調整等の話し合う時間をできるだけ短時間にしたことが原因ではないかと考える。

次に、毎時間の授業後に振り返りで行ったアンケートの項目「友だちと協力して、なかよく学習できましたか」と「友だちと互いに教えたり、助けたりしましたか」の回答（「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点とした毎時間の平均得点の推移）を分析した【図20】。どちらの項目も第3時、第4時で数値が減少しているが、第5時以降は、高い数値で推移している。これは、第3時、第4時に行った練習や簡易なゲームにおいて、なかなか技能の習得が進まず、肯定的な言葉かけが少なかったものの、その後の活動で技能の定着と



【資料55 仲間と交流できたことを感じた記述内容】



ともに肯定的な言葉かけも増え、仲間と楽しく活動できたことが要因ではないかと考える。

## (6) 検証授業Ⅱの成果と課題

### ア 成果

- ブラインドスポーツを体験したり、「精一杯楽しむ」、「全員得点」、「五分五分」の3つの視点に絞ってゲームを振り返ったりしたことが、一人一人の様々な違いに着目することにつながった。このことが様々な違いを大切にしようとする上で有効であった。
- ルールを調整する話し合いの場面で「まなボード」を活用して互いの願いや課題を共有しやすかったことが自分の意見を伝えたり仲間の考えを聞いたりする上で有効であった。
- 「身に付ける」段階において、ボールを持たないときの動きを高めるために、仲間と動きを観察し合い、互いの出来ばえを伝え合わせたことが、「楽しむ」段階において、仲間との願いや課題、挑戦、楽しみ方の違いをより積極的に見付け、大切にしながら共有しようとする姿につながった。
- 毎時間、仲間とかかわりながら楽しくバスケットボールの動きづくりが行えるスキル W-up を仕組んだことが基本的な技能を身に付ける上で概ね有効であった。

### イ 課題

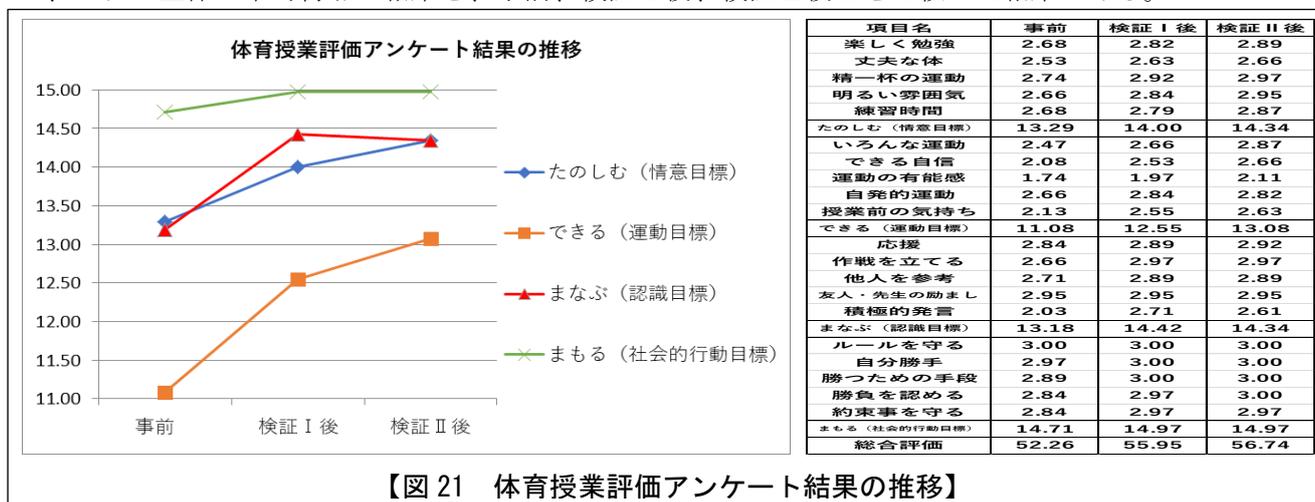
- ボールを持たないときの基本的な技能の習得については、動きの様相を視覚的にとらえることができる分析用紙や映像を用いて、自己やチームの動きの成果や課題を分析し改善できるような更なる手立てが必要であった。
- 運動が得意な1名の生徒は、ルールを調整したゲームでは十分に楽しむことができなかつたと感じていた。そのため、技能の程度にかかわらず一人一人が、仲間との違いを大切にしながら願いを伝え合い、共有することを繰り返し行っていく必要があった。
- 分析用紙を用いて仲間の動きを記録することに時間がかかり、運動時間を十分確保できなかった。そのため、ゲームのねらいに沿って分析用紙を簡素化する必要があった。
- 工夫できた実感や仲間と交流できた実感がもてるように、学習終末の振り返りの場面で、仲間と伝え合ったことや工夫できたことについて全体で交流したり、教師が生徒の活動の様子を価値付けして紹介したりすることをより丁寧に行っていく必要があった。

## VII 全体考察

### 1 アンケート結果分析と生徒の記述分析

#### (1) 体育授業評価アンケート結果

体育授業評価アンケートは、「たのしむ（情意目標）」、「できる（運動目標）」、「まもる（社会行動目標）」、「まなぶ（認識目標）」の4因子（項目群）、各因子5項目、合計20項目で構成されている。【図21】は、20項目のアンケートを「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の順に3、2、1点と得点化し、クラス全体の平均得点の結果を、事前、検証Ⅰ後、検証Ⅱ後とを比較した結果である。



【図21】 体育授業評価アンケート結果の推移

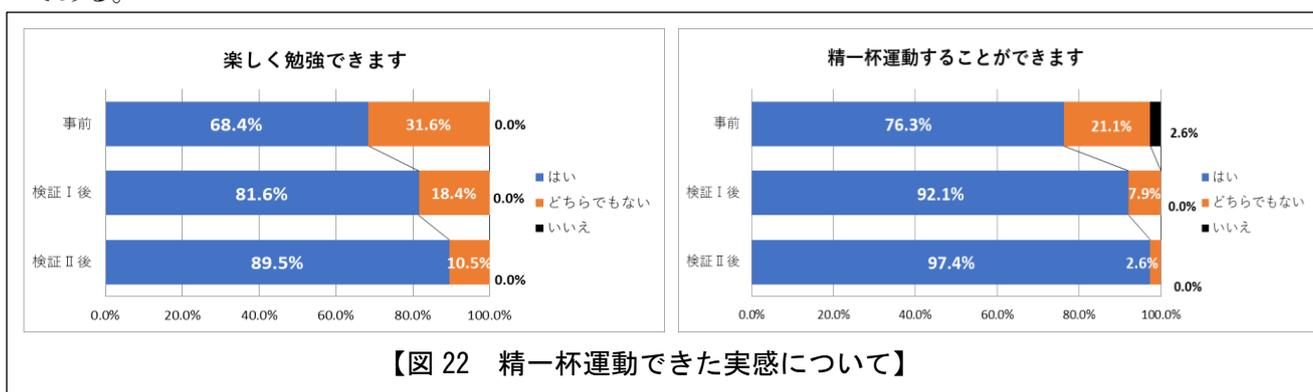
「たのしむ（情意目標）」、「できる（運動目標）」、「まもる（社会行動目標）」、「まなぶ（認識目標）」の4因子（項目群）、20項目の全てが事前よりも検証Ⅱ後の方が高い数値を示す結果となった【図 22】。特に、「たのしむ（情意目標）」、「できる（運動目標）」、「まなぶ（認識目標）」の数値が高くなっていることがわかる。

## (2) 運動する充実感に関するアンケートの結果と生徒の記述から

体育授業を診断的・総括的に評価するアンケートの中から、「運動する充実感」に関するアンケート項目を抽出し、検証Ⅰ・Ⅱの事前と事後のアンケート調査を行い、事前と検証Ⅰ後、検証Ⅱ後の結果を比較した。

### ア 精一杯運動できた実感について

【図 22】は、「楽しく勉強できます」と「精一杯運動することができます」の項目についての結果である。



【図 22 精一杯運動できた実感について】

「楽しく勉強できます」の項目では、事前よりも検証Ⅱ後の方が「はい」と回答した生徒の割合が21.1%増えた。また、「どちらでもない」と回答した生徒の割合が21.1%少なくなった。

「精一杯運動することができます」の項目について、「はい」と回答した生徒の割合が事前よりも検証Ⅱ後の方が21.1%増えた。また、「どちらでもない」と回答した生徒の割合が事前よりも検証Ⅱ後の方が18.5%少なくなった。

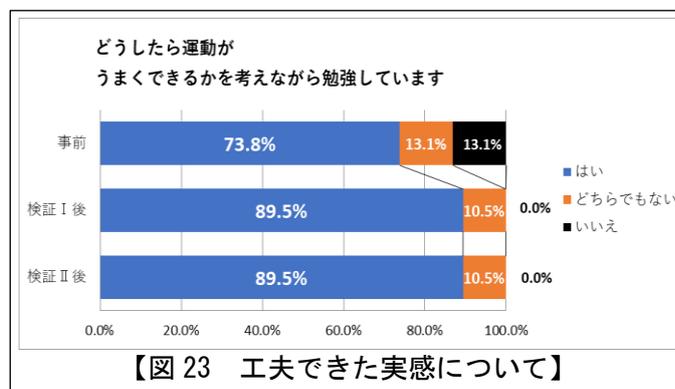
検証Ⅱ終了後の学習プリントの感想には、「汗をたくさんかいて、全力で試合をすることができた」、「全員得点できるように、仲間にたくさんパスを出して、全力でゲームができた」、「仲間にパスを出したり、もらったりする動きを高めて自分から動き、全力で得点をとりにいった」等の記述が見られた。

これらのことから、検証授業Ⅰ・Ⅱにおいて、安心して練習や試合に取り組むことができる竹刀やボールを用い、簡易なゲームを仕組み「共生の共有活動」を行えたことが精一杯運動できたことを実感する生徒に迫る上で有効であったと考える。

### イ 工夫できた実感に関するアンケート

【図 23】は、「どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています」の項目についての結果である。事前よりも検証Ⅱ後の方が「はい」と回答した生徒の割合が15.7%増えた。また、「どちらでもない」と回答した生徒の割合が事前よりも検証Ⅱ後の方が、2.6%少なくなった。そして、「いいえ」と回答した生徒は、事前では13.1%いたが、検証Ⅱ後では0.0%になった。

検証Ⅱ終了後の学習プリントの感想には、「みんなが楽しめるように、点数が五分五分になるようなルールに工夫できた」、「空いているところでパスがもらえるように、考えながら練習できた」、



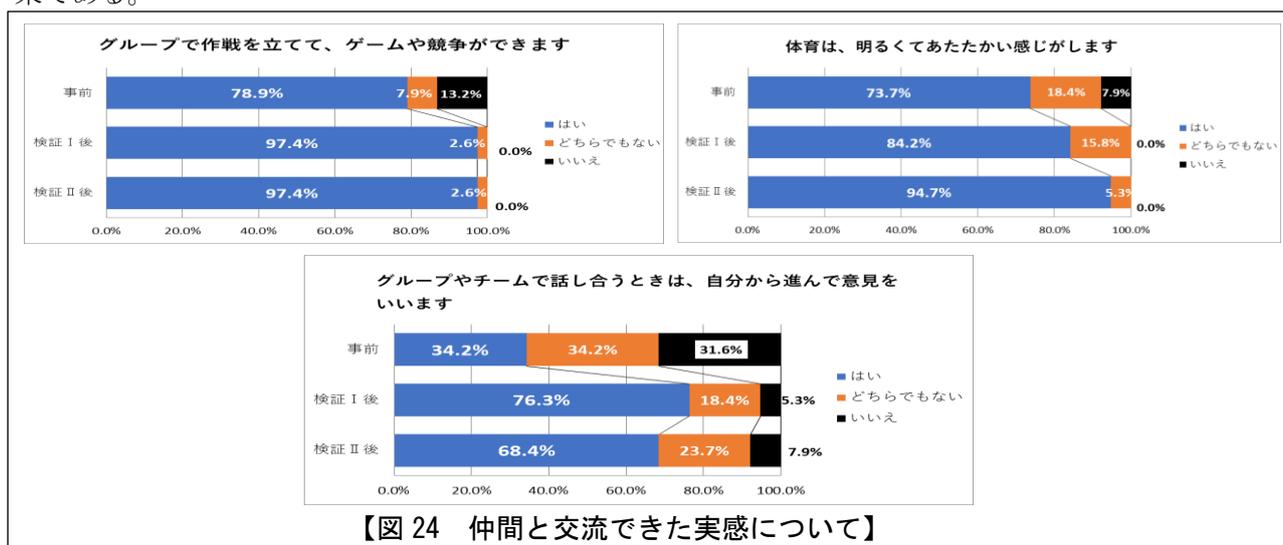
【図 23 工夫できた実感について】

「ルール調整をみんなで考えたり、たくさん意見を言い合ったりしてルールを工夫できた」等の記述が見られた。

これらのことから、検証授業Ⅰ・Ⅱにおいて、動きのポイントやルールの条件を提示することで互いの出来ばえを観察したり、伝えたりする視点を明確にして「共生の共有活動」を行えたことが工夫できたことを実感する生徒に迫る上で有効であったと考える。

### ウ 仲間と交流できた実感に関するアンケート

【図 24】は、「グループで作戦を立てて競争します」、「体育では、明るくてあたたかい感じがします」、「グループやチームで話し合うときは、自分から進んで意見をいいます」の3つの項目についての結果である。



【図 24 仲間と交流できた実感について】

「グループで作戦を立てて、ゲームや競争ができます」では、事前よりも検証Ⅱ後の方が「はい」と回答した生徒の割合が 18.5%増えた。また、「どちらでもない」と回答した生徒の割合が事前よりも検証Ⅱ後の方が、5.3%少なくなった。そして、「いいえ」と回答した生徒は、事前では 13.2%いたが、検証Ⅱ後では 0.0%になった。

「体育は、明るくてあたたかい感じがします」では、事前よりも検証Ⅱ後の方が「はい」と回答した生徒の割合が 21.0%増えた。また、「どちらでもない」と回答した生徒の割合が事前よりも検証Ⅱ後の方が、13.1%少なくなった。そして、「いいえ」と回答した生徒は、事前では 7.9%いたが、検証Ⅱ後では 0.0%になった。

「グループやチームで話し合うときは、自分から進んで意見をいいます」では、事前よりも検証Ⅱ後の方が「はい」と回答した生徒の割合が 34.2%増えた。また、「どちらでもない」と回答した生徒の割合が事前よりも検証Ⅱ後の方が 10.5%少なくなった。そして、「いいえ」と回答した生徒は、事前よりも検証Ⅱ後の方が 23.7%少なくなった。

検証Ⅱ終了後の学習プリントの感想には、「動き方やパスをどこにするかなどチームの人たちがたくさん教えてくれた。みんなと仲が深まった」、「チームが1点でも多く点がとれるように、自分の得意なこと、仲間の上手なところをたくさん話し合えました」、「最初の方はパスもうまく回らなかったり、シュートも全員できなかつたりしたけど、どうすればいいかみんなと話し合うことができました」等の記述が見られた。

これらのことから、検証授業Ⅰ・Ⅱにおいて、共生の視点を重視した言葉かけの提示や試合を振り返る視点をもとに、仲間の伸びを積極的に評価したり、ルールを調整したりして「共生の共有活動」を行えたことが体力差、技能差、性別等にかかわらず様々な仲間と安心感の中で交流できたことを実感する生徒に迫る上で有効であったと考える。

【資料 56】は、検証授業前までは体育が「嫌い・苦手」と感じていた生徒の感想である。下線部からわかるように、検証Ⅰ・Ⅱを通して、運動が得意な生徒、苦手な生徒に関わらず、安心感の中で仲間と交流したり、精一杯運動して楽しんだりして「運動する充実感」を味わい、心が満たされたことが窺えた。

自分は、前までの体育の学習が「正直言って好きじゃなかった」  
 自分は運動が「苦手」足も、遅くて、何より「体育の授業では  
 「上手になりたい」という意識や「雰囲気」が「ありたい」  
 でも、西崎先生の授業に「なつてから」は、「五分五分」をテーマに  
 して「エリ、苦手な人も楽しくできる授業でした。その中でも、苦手な  
 ばかりでは「ない」、得意な人も楽しめるように「1人1人が「精一杯」という  
 目標があり、西崎先生の授業では本当に「みんなでも活動できる」  
 ように、「上手になる」必要は「ない」、どうでも「いい」練習に時間をかけて「いい」  
 ことが「本当に嬉しかった」ので、本当に「サマー」の時間でした。それが「いい」練習

【資料 56 検証授業後の生徒の感想】

## 2 まとめ

### (1) 成果

- 「共生の共有活動」を旺盛にするために、共生の視点を重視した言葉かけを提示したことは、生徒が「何を見て」、「どのような」言葉かけをするのかが具体的にイメージしやすくなったことが自分の意見を述べたり、仲間の考えを聞いたりする上で有効であった。
- 単元後半のアダプテーション・ゲームにおいて、全員が「全力」、「精一杯楽しむ」、「五分五分」を目指し、「共生の共有活動」を仕組んだことは、運動が苦手な生徒のみならず、得意な生徒も充実感を味わう上で概ね有効であった。
- 簡易な竹刀やスマイルボールを使用し、誰もが安心して練習や試合を行うことができる用具を用いて練習や試合に取り組むことは、特に運動が苦手な生徒が安心感の中で積極的に活動できるようになる上で有効であった。
- 「身に付ける」段階において、仲間の動きを積極的に評価し合ったことが、「楽しむ」段階では、仲間との願いや課題、挑戦、楽しみ方の違いをより積極的に見付け、大切にしながら伝え合い、共有する姿につながった。

### (2) 課題

- 運動が得意な数名の生徒は、ルールを調整した試合の場面で、まだ仲間と遠慮して活動する場面が見られた。そのため、仲間との様々な違いを大切にしながら行う「共生の共有活動」を繰り返して行っていく必要がある。
- 工夫できた実感や仲間と交流できた実感がもてるように、学習終末の振り返りの場面で、仲間と伝え合ったことや工夫したこと等について全体で交流したり、教師が積極的に意見を伝え合って工夫できたグループを紹介し、生徒の活動を価値付けしたりすることをより丁寧に行っていく。
- 仲間の動きの出来ばえを伝え合う時間と運動する時間を十分に確保するために分析用紙を簡素化したり、学習形態を工夫したりする必要がある。
- 運動する充実感を味わうことができるように、体育理論（人々を結び付けるスポーツの文化的な働き）との関連を図り、様々な違いを超えてスポーツを楽しむことの意義や価値を理解できるよう指導していくことがより効果的であったと考える。

## <引用文献>

- 文部科学省(2017)「第2期スポーツ基本計画」
- 福岡県人づくり・県民生活部スポーツ振興課(2018)「福岡県スポーツ振興計画」
- スポーツ庁(2019)「令和元年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査 報告書」
- 杉原隆(2011)「運動指導の心理学 運動学習とモチベーションからの接近」 大修館書店
- 秋田喜代美(2012)「学びの心理学 授業をデザインする」 放送大学叢書

## <参考文献>

- 梅澤秋久・苫野一徳(2020)「真正の『共生体育』をつくる」 大修館書店
- 加納岳拓・中西毅徳(2020)「身体的な共感を育成する体育の場のデザイン」 体育科教育 第68巻第9号
- 梅澤秋久(2020)「Education2030から考える『共生体育』のビジョン」 体育科教育 第68巻第4号
- 山田雅之(2020)「共生の視点を備えた体育教師をどう育成するか」 体育科教育 第68巻第4号
- 鬼澤陽子・安斎美輝・菅野弘和(2018)「ハーフコートからフルコートへのゲーム様相の発展を企画した授業づくり」 体育科教育 第66巻第6号
- 文部科学省(2018)「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 保健体育編」 東山書房
- 岩田靖・佐藤政臣・富永泰寛(2018)「『資質・能力』を育むボール運動の授業づくり」 大修館書店
- 齋藤まゆみ(2018)「教養としてのアダプテッド体育・スポーツ学」 大修館書店
- 石垣健二(2017)「体育独自の“かかわり”とは何か」 体育科教育 第65巻第11号
- 梅澤秋久(2016)「体育における『学び合い』の理論と実践」 大修館書店
- 松田恵示(2016)「『遊び』から考える体育の学習指導」 創文企画
- 岩田靖(2016)「ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究」 大修館書店
- 本多壮太郎(2016)「いま、武道の授業で教え、学ばせるべきこと」 体育科教育 第64巻第3号
- 本多壮太郎(2015)「安全で思いきり打ち込める簡易竹刀の開発」 体育科教育 第63巻第6号
- 体育学研究会(2015)「よい体育授業を求めて 全国からの発信と交流」 大修館書店
- 岡野昇・佐藤学(2015)「体育における『学びの共同体』の実践と探究」 大修館書店
- 岩田靖(2012)「体育の教材を創る 運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて」 大修館書店
- 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖(2010)「新版体育科教育学入門」 大修館書店
- 高橋健夫(2003)「体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント」 明和出版
- 竹田清彦・高橋健夫・岡出美則(1997)「体育科教育学の探究 体育授業の基礎理論」 大修館書店
- 佐伯年詩雄(2019)「中学校体育実技」学研
- 文部科学省(2018)「小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編」 東洋館出版社
- 文部科学省(2019)「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 保健体育編 体育編」 東山書房
- 神奈川県立体育センター 事業部指導研究課研修指導班(2020)「『学びに向かう力、人間性等』を涵養する体育の授業づくりの提案 高等学校における『協力』『参画』『共生』を指導する陸上競技の授業実践」令和元年度神奈川県立体育センター研究報告書
- 福岡県体育研究所令和元年度長期派遣研修員 二又清成(2020)「仲間と運動する楽しさを共有することができる生徒を育む保健体育科学習指導 アダプテッド活動を位置付けた学習過程を通して」 令和元年度長期派遣研修員研究報告書

## おわりに

福岡県体育研究所の一員として、これからの未来を担う福岡県の子どもたちのために「保健体育を通して何ができるか」について真剣に向き合う指導主事の先生方と共に、研究や業務を進めることができたことを誇りに思います。そして、これからの教員人生において、かけがえのない貴重な経験を得ることができました。

研修が始まる前の私は、恥ずかしながら保健体育科の教科指導ができていたつもりになっていました。今までの私の保健体育の授業は、一部の生徒だけが、できる、わかる、楽しめるものになっていました。体育教師として「誰一人取り残さず、全員ができた、わかった、楽しめたと思える保健体育の授業にしたい。」という思いは、どこか薄れていたように思います。研修で、様々な文献を読んだり、指導主事の先生方の指導を仰いだりする中で、これまでの私は技能を高めることを重視し、「体育を教えること」(技能偏重の指導)に一生懸命になっており、保健体育を通して生徒全員に何ができるようになってほしいか、何を学ばせたいのかという「体育で教える」(3つの資質・能力をバランスよく育む指導)という視点が欠けていたことに気付かされました。このことから私は、生徒全員が保健体育の授業を通して、誰とでも精一杯運動して心を満たすことができる生徒を育成することを目指し「運動する充実感」に焦点を当て、研究を進めることにしました。

しかし、何度書き直しても、自分のやりたいことが伝わらない報告書や指導案を書くたびに自分の力の無さを痛感しました。そんな中、私の心を奮い立たせてくれたのは、福岡県体育研究所に掲げられている「明日死ぬかのように生きよ。永遠に生きるかのように学べ」という言葉です。私の教え子に学校に行きたくても行けなくて、病気のため、この世を後にした生徒がいます。その生徒は、どんな状況でも笑顔と周りへの感謝を忘れず、「もう一度、みんなと学校に行きたい」という強い希望をもち続けていました。だからこそ、その生徒が行きたかった学校や未来がもっと輝き、豊かで幸せになるように、命を燃やして研究に力を注ぐことができました。

また、福岡県体育研究所の山本所長をはじめ、指導主事の先生方からの温かな言葉かけや御助言が私の大きな支えであり、力になり、ようやくこのような形で報告書を書き上げることができました。深く感謝しています。担当指導主事の先生には、私が研究で行き詰っている時は、いつも一緒になって真剣に考え、励ましていただきました。心から感謝しています。そして、この一年間長期派遣研修員として苦しみや悩みを分かち合いながら乗り越え、喜び合った仲間がいなければこの研修を終えることができなかったと思います。先生方2人と共に学んだことは、私の一生の宝物です。

最後になりましたが、今回このような機会を与えてくださいました、福岡県教育委員会、福岡教育事務所、糸島市教育委員会に厚くお礼申し上げます。また、本研究を進めるに当たり、温かい御指導・御助言いただきました教育庁教育振興部体育スポーツ健康課、義務教育課の皆様方に深く感謝申し上げます。さらに、校務等多忙の中、毎時間の検証授業に参観していただいた糸島市立前原中学校の出力葉校長、川上教頭をはじめ、快く御協力、御支援して下さった保健体育科の先生方、第3学年の先生方、そして、3年3組39名の皆さんに心より感謝いたします。本当にありがとうございました。

今後とも、より一層の御指導、御鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

令和3年 2月19日

長期派遣研修員 西崎 健哉 (糸島市立前原中学校)