

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—

長期派遣研修員 筑前町立三輪中学校 教諭 二又 清成

## I 主題設定の理由

### 1 社会の要請・教育の動向から

平成 25 年 9 月、国際オリンピック委員会（I O C）総会にて、東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会（以下「東京 2020 大会」という。）の開催が決定した。そして、東京 2020 大会組織委員会の森喜朗会長は平成 30 年 12 月、東京 2020 大会を契機とした「共生社会の実現」を宣言した。大会のビジョンには「多様性と調和」が掲げられ、「人種、肌の色、性別、性的指向、言語、宗教、政治、障がいの有無など、あらゆる面での違いを肯定し、自然に受け入れ、互いに認め合うことで社会は進歩。」「世界中の人々が多様性と調和の重要性を改めて認識し、共生社会をはぐくむ契機となるような大会とする。」と謳われている。また、大会の基本計画には、レガシーとして「パラリンピックを契機とする人々の意識改革、共生社会の実現」が示された。

本県においては、何人も障がいの有無によって分け隔てられることなく、相互に人格と個性を尊重し合いながら共生する社会の実現に寄与することを目的として、平成 29 年に「福岡県障がいを理由とする差別の解消の推進に関する条例」が制定された。この中では、教育の分野においても合理的配慮の提供を誠実に行うことにより、社会的障壁の除去に可能な限り努めなければならないことが示されている。このように国や県においては、共生社会の実現に向けた様々な取組が進められている。

このような社会の動向を受け、中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説保健体育編においても改訂の要点に、共生の視点を重視して指導の改善を図ることとして「運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有することができるよう指導内容の充実を図ること。」が示された。そして、内容の取扱いには、「障害の有無等にかかわらず、仲間とともに学ぶ体験は、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現とともに、スポーツを通じた共生社会の実現につながる重要な学習の機会である」ことや、指導に際しては、「仲間とともに楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けたり、違いに配慮して状況に応じた行動をしたりしようとするなど、『思考力、判断力、表現力等』及び『学びに向かう力、人間性等』の内容との関連を図ることが大切である。」と示された。これは、練習やゲーム等の場面において、一人一人の違いを大切にしようしたり、活動する仲間の状況に応じて楽しむ方法を学んだりするなど、共生の視点を重視して指導方法の工夫を図ることが大切であることを示したものである。

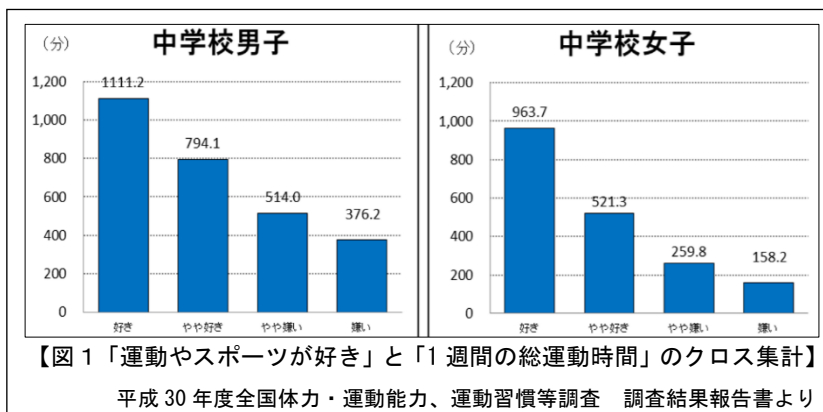
このように、従前の学習指導要領には示されていなかった共生の視点が加えられ、重視されるようになった。つまり、体力や技能の程度、性別や障がいの有無等にかかわらず、すべての生徒を運動に親しませることを通して、豊かなスポーツライフの実現に向けた資質・能力を育成することが求められている。

そしてこれからの保健体育科の授業では、体力や技能の程度、性別や障がいの有無等にかかわらず、一人一人の違いに応じてルール等を工夫して存分に運動を楽しむことができるような指導内容の充実と指導方法の工夫が必要であると考えられる。

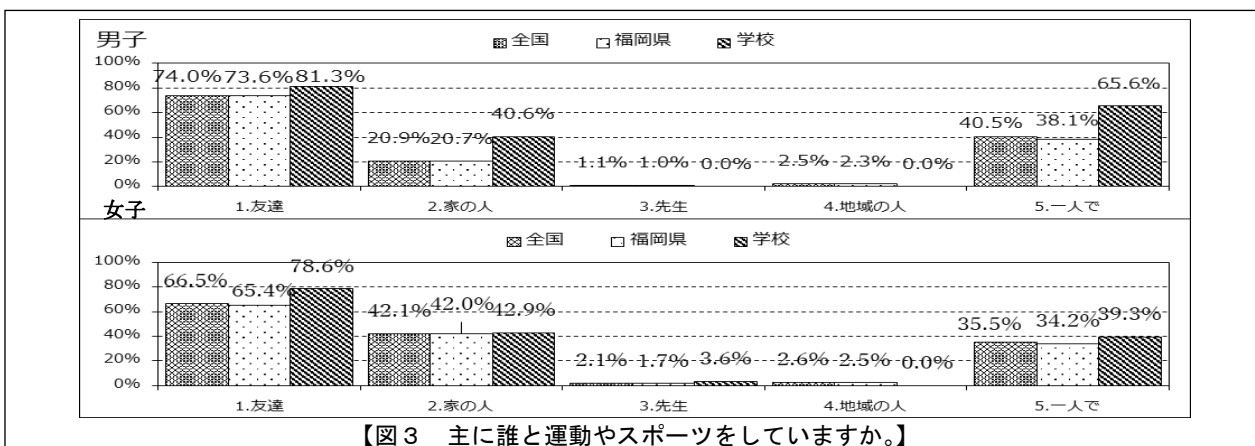
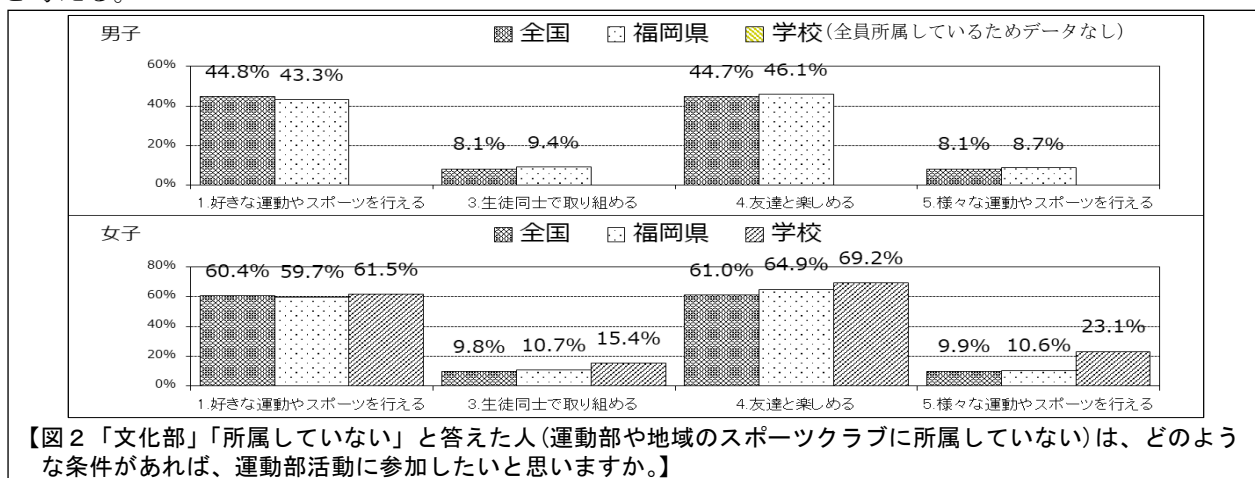
## 2 生徒の実態から

### (1) 全国・福岡県の実態から

平成 30 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査の調査結果報告書において、福岡県の中学生の「運動やスポーツが好き」と「1 週間の総運動時間」とのクロス集計を見ると、運動やスポーツをすることが「好き」と回答した生徒ほど 1 週間の総運動時間が長くなっていることがわかる【図 1】。

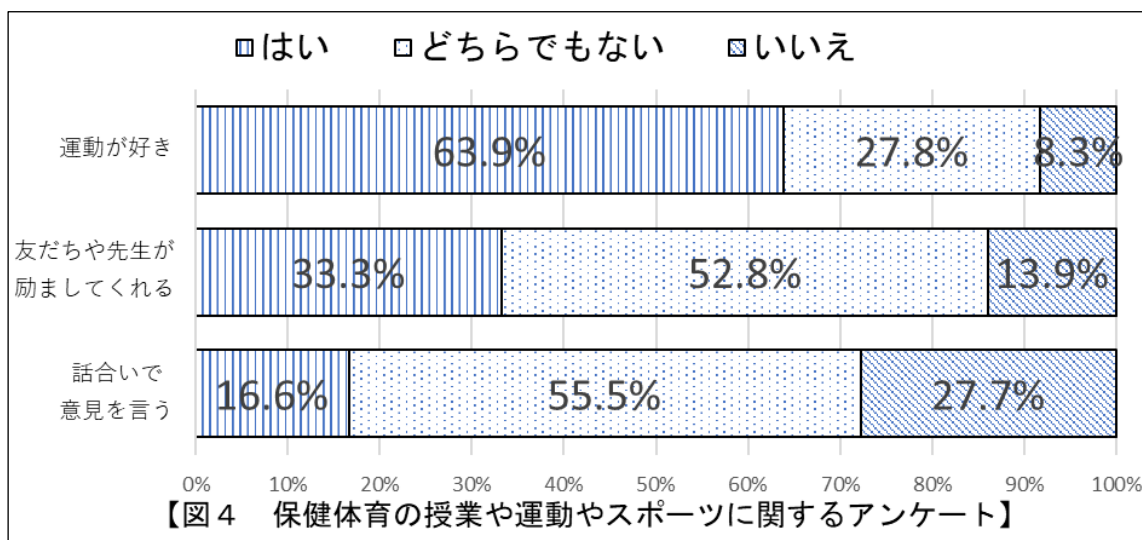


また、「運動やスポーツが好き」と「(部活動やスポーツクラブ以外で)放課後や休日に運動やスポーツを行う機会」のクロス集計を見ると、「好き」と答えた生徒で「運動やスポーツを行う機会がよくある、ときどきある」という生徒が男子で約8割、女子で約7割であり、「やや好き」と答えた生徒では男子で約5割、女子で約4割であった。これらの項目を本校のデータで見るとどちらも同じような傾向が見られた。この結果から運動やスポーツが「やや好き」と答えた生徒は、運動やスポーツが「好き」と答えた生徒と比較すると日常的に運動をしている生徒が減少していることがわかった。これらのことから運動が「好き」「やや好き」な生徒が必ずしも日常的に運動をしているとは限らない。さらに、文化部に所属している生徒や、部活動や地域のスポーツクラブに所属していない生徒が「どのような条件があれば、運動部活動に参加したいと思いますか。」の質問に「友達と楽しめる」と答えた生徒の割合や「主にだれと運動やスポーツをしていますか。」の質問に「友達」と答えた生徒の割合が全国や福岡県、本校のいずれにおいても高い値であった【図2】【図3】。このようなことから、日常的に運動に親しませるためには、運動やスポーツに興味をもたせて好きにさせるとともに、仲間との関わりが大きく影響していると考えられる。そこで、保健体育科の授業において運動の楽しさを実感させるとともに、仲間と関わりながらすべての生徒が活動できるように工夫した授業づくりが必要であると考える。



## (2) 本校生徒のアンケート調査から

本校3年3組の生徒に、運動やスポーツ、授業に対する意識についてアンケート調査を行った。このアンケートは、3段階評価法を用い、それぞれの項目に「はい」「どちらでもない」「いいえ」で回答するものである。このアンケートの結果を見ると、「運動が好き」と答えた生徒は63.9%(23名)であるのに対し、「いいえ」と答えた生徒が8.3%(3名)であり、運動が嫌いだという生徒は少ないことがわかった。しかし、「友だちや先生が励ましてくれる」で「はい」と答えた生徒は33.3%(12名)、「話合いで意見を言う」で「はい」と答えた生徒は16.6%(6名)であり、仲間からの励ましを感じている生徒や自分から意見を言う生徒が少ないと言える【図4】。このことから本校生徒は、運動が好きな生徒の割合が高いが仲間からの声かけや仲間からアドバイスを受けて、自ら話合いに関わったりすることが少ないため、授業で仲間との関わりの場面を設定する必要があると考える。



### 3 これまでの授業実践から

これまでの自身の授業実践を振り返ると、課題が2つあると考える。1つは、全員が運動の特性を存分に味わい楽しませることができていなかったということである。これまでは、運動を楽しませるには技能が必要であり、技能の指導を中心とした授業展開が多かった。そのため技能の低い生徒はついていくことができず、十分運動を楽しむことができていなかったり、体力や技能の低い生徒に合わせて課題を易しくし過ぎると運動技能が高い生徒にとっては物足りないものとなってしまったりする状況があったように思う。もう1つは、仲間と協力したり話し合ったりしたことが生かされていないことである。ゲームにおいてグループで役割を決めたり作戦を立てたりする場面での話し合いは行っていたが、中心となる2～3名だけで話し合いが進められ、運動が苦手な生徒は消極的な様子であった。そのような状況であったので、仲間と協力したり、互いに認め合ったりする態度を十分に育成することができなかったように思う。

このようなことから豊かなスポーツライフの実現とともに共生社会の実現に向けた資質・能力を育成するためには、全ての生徒が運動をすることの楽しさを十分に味わうとともに仲間との関わりを多く持ちながら、互いが楽しむための方法を見付けたり工夫したりすることができるような授業づくり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

#### (1) 「仲間と運動する楽しさ」とは

仲間と勝敗を競うことやルールを工夫すること、協働することを通して得る快感情のことである。

運動の楽しさについて松田は、「『運動を楽しむ』ということは、他者とかかわるということでもある。」と述べている。さらに、『『できる』と『できない』の間、『勝つ』と『負ける』の間に存在する『心の動き』を楽しむことが重要である」とも述べている。

このことから本研究では、勝敗を競う楽しさとは、個人やチームで相手と対戦し、勝つか負けるかわからない状況になる心地よさ、ルールを工夫する楽しさとは、勝つか負けるかわからない状況にするためにルールを工夫して行う心地よさ、協働する楽しさとは、仲間と協力して作戦を立てたり、教え合ったりして運動する心地よさと捉えた。

#### (2) 「仲間と運動する楽しさを共有することができる」とは

仲間と運動する楽しさを味わうために選択したり、考えたりした方法や活動を通して実感した楽しさをペアやチームで伝え合い、自己や仲間の状況に応じて取り組み方を工夫するとともに、クラス全体で分かち合うことである。

「ペアやチームで伝え合う」とは、仲間と運動を楽しむための条件を選択したり、考えたりして練習やゲームを行い、実感した運動する楽しさをペアやチームの仲間に伝えたり、受け入れたりして、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解することである。

「自己や仲間の状況に応じて取り組み方を工夫する」とは、練習やゲームを行う仲間や相手の状況にあった課題を設定したり、教え合ったりしながら互いに楽しむための方法を考えることである。

「クラス全体で分かち合う」とは、授業の振り返りの場面において、チーム内で自分の考えを述べたり、相手の話を聞いたりしたことをクラス全体の場で発言したり、発言の良さを認めたりすることである。

中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説保健体育編の内容の取扱いには、「練習やゲーム、競技会や発表会などの場面において、一人一人の違いを大切にしようとしたり、参加する仲間の状況に応じて楽しむ方法を学んだりするなど、指導方法の工夫を図ることが大切である。」と示されている。

このことから保健体育科の授業づくりにおいては、仲間と肯定的な関わりを持ち、一人一人の違いを大切にしながら、運動に進んで取り組むことができるようにすることが重要であると考えられる。

そこで本研究では、仲間と運動する楽しさを共有することができる生徒の姿を 3 つの資質・能力の観点から以下のようにとらえた【表 1】。

【表 1 本研究で目指す生徒の姿】

資質・能力	目指す生徒の姿
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解している。</li> <li>・仲間と運動の楽しさを味わい、基本的な技能を身に付けることができる。</li> </ul>
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己やチームの課題、相手の状況に応じて、条件を選択したり、考えたりしたことを他者に伝えている。</li> </ul>
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己や仲間の状況にあった課題の設定や挑戦を大切にしようとしている。</li> <li>・自分の考えを述べたり相手の話を聞いたりするなどチームの話合いに責任をもって関わろうとしている。</li> <li>・練習やゲームにおいて互いに助け合い教え合いながら取り組もうとしている。</li> </ul>

## 2 副主題の意味

### (1) 「アダプテッド活動」とは

アダプテッド・スポーツやアダプテーション・ゲームを取り入れ、スポーツには様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解し、ゲームが接戦になるように「用具の改変」「コート広さ」「ルールの付加や制限」から条件を選択したり、ゲームで楽しさを実感したりするとともに、それらを振り返りの場面で共有することである。

アダプテッド・スポーツとは、『最新スポーツ科学事典』における定義では、「身体に障害のある人などの特徴に合わせてルールや用具を改変、あるいは新たに考案して行うスポーツ活動を指す。体に障害のある人だけではなく、高齢者や妊婦等、健常者と同じルールや用具の下にスポーツを行うことが困難な人々はその対象となる」とされている。また、矢部は、アダプテッド・スポーツを「する人に合わせて創造された身体活動、つまりルールや用具、身体活動の方法を個人の状況に応じて作り変えることで誰もがスポーツ活動に参加できるようにしたものである。」と述べている。

アダプテーション・ゲームとは、多様な格差を包括し、誰もがゲームに夢中になり、どちらが勝つか負けるかわからない状況を保証するものであり、競い合うメンバーを変えずに勝負が接戦になるように条件を変更して行うゲームである。その条件とは、スペースや得点、人数、ルールなどであり、各ゲームの後にゲームの条件を変更するような 3～5 点制の短いゲームを行う。

本研究では、アダプテーション・ゲームで選択したり考えたりする条件（以下「アダプテーション

の条件」という。)を「用具の改変」(以下「用具」という。),「コート」の広さ」(以下「コート」という。),「ルール」の付加や制限」(以下「ルール」という。)に分けて提示する。また、振り返りでは、気付いたことや実感した楽しさをチームで共有し、さらにクラス全体で共有していく。

(2) 「アダプテッド活動を位置付ける」とは

アダプテッド・スポーツやアダプテーション・ゲームを取り入れた活動を各学習段階のねらいに応じて行わせることである。

本研究では、以下のように各学習段階のねらいに応じてアダプテッド活動を位置付けていく【図5】。

	第一次		第二次		第三次
	アダプテッド活動①	オリエンテーション	前半 基本的な技能の習得	後半 アダプテッド活動②	アダプテッド活動③
ねらい	アダプテッド・スポーツの体験を通して、スポーツには、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解する。	単元の見通しをもつ。	基本的な技能を身に付ける。 自己の課題を見付ける。	アダプテーション・ゲームで自己の課題に応じた条件を選択し、合意形成を図ってゲームを楽しむことができるようになる。	これまでに学んだ技能や楽しみ方を生かして楽しさを共有することができるようになる。
手立て	アダプテッド・スポーツ(既存)			アダプテーション・ゲーム(選択)	アダプテーション・ゲーム(自作)
手順	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アダプテッド・スポーツを知る。</li> <li>・アダプテッド・スポーツを体験する。</li> <li>・体験したアダプテッド・スポーツについて振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・単元で行う種目の特性を知る。</li> <li>・授業の進め方や主運動につながる動きのウォーミングアップを行う。</li> <li>・試しのゲームを行い、実態を把握する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的な技能の練習を行う。</li> <li>・学習課題に応じた簡易なゲームを全員同一のルールで行う。</li> <li>・簡易なゲームについて振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師が設定した条件の中から選択する。</li> <li>・理由を付けて相手に提案し、合意形成を図る。</li> <li>・アダプテーション・ゲーム(選択)を行う。</li> <li>・アダプテーション・ゲームについて振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仲間と話し合っ条件を選択したり考えたりする。</li> <li>・理由を付けて相手に提案する。</li> <li>・アダプテーション・ゲーム(自作)を行う。</li> <li>・アダプテーション・ゲームについて振り返る。</li> <li>・単元全体について振り返る。</li> </ul>

【図5 アダプテッド活動を位置付けた学習過程】

まず、第一次のアダプテッド活動①では、スポーツには、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることの理解をねらいとして既存のアダプテッド・スポーツを体験させる。

次に、第二次後半のアダプテッド活動②では、教師が設定したアダプテーションの条件の中から自己の課題に応じた条件を選択し、相手と合意形成を図ってゲームを楽しむことをねらいとしてアダプテーション・ゲーム(選択)を行わせる。

そして、第三次のアダプテッド活動③では、これまでに学んだ基本的な技能やゲームの楽しみ方を生かして仲間と楽しさを共有することができるようになることをねらいとして、自分たちで考えたアダプテーションの条件を用いてアダプテーション・ゲームを行わせる。

このようにアダプテッド活動を各学習段階のねらいに応じて位置付け、仲間と運動する楽しさを共有することができるようにする。

III 研究の目標

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ために、学習過程にアダプテッド活動を位置付けることの有効性を明らかにする。

#### IV 研究の仮説

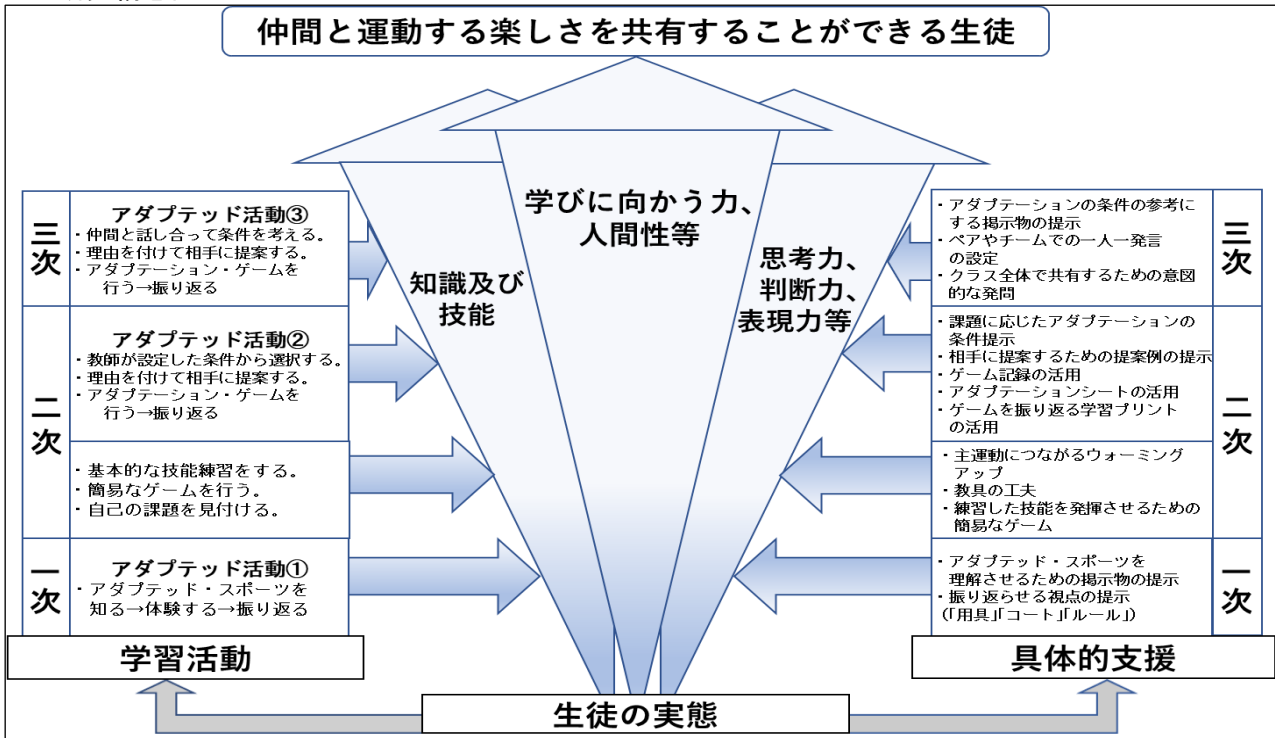
保健体育科の運動学習において、各学習段階においてアダプテッド活動を位置付ければ、仲間と関わりながら運動の楽しさを実感したり、仲間と楽しむための方法を見付けたり、行い方を工夫したりしたことを用いて交流することができるので、仲間と運動する楽しさを共有することができる生徒が育まれるであろう。

#### V 研究の具体的構想

##### 1 アダプテッド活動

アダプテッド活動①	内容	既存のアダプテッド・スポーツ
	ねらい	スポーツには、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解する。
	流れ	①アダプテッド・スポーツを知る。 ②アダプテッド・スポーツを体験する。 ③体験したアダプテッド・スポーツについて振り返る。
具体的支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アダプテッド・スポーツを理解させるための掲示物（特性やルール、手順）の提示</li> <li>・単元で行う運動と同型もしくは共通点のあるアダプテッド・スポーツ体験の設定</li> <li>・体験したアダプテッド・スポーツの振り返らせるための視点の提示（「用具」「コート」「ルール」）</li> </ul>	
アダプテッド活動②	内容	アダプテーション・ゲーム（選択）
	ねらい	自己の課題に応じた条件を選択し、合意形成を図ってゲームを楽しむことができるようになる。
	流れ	①全員が同一のルールで短いゲームを行う。 ②教師が設定したアダプテーションの条件から選択する。 ③理由をつけて相手にアダプテーションの条件を提案する。 ④アダプテーション・ゲームを行う。 ⑤アダプテーション・ゲームについて振り返る。
具体的支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒の課題に応じたアダプテーションの条件提示</li> <li>・自己の課題や相手の特徴を知るためのゲーム記録の活用</li> <li>・アダプテーションの条件を相手に提案するための提案例（提案の仕方の例）の提示</li> <li>・複数で行うゲームでは「アダプテーションシート（チームのメンバーそれぞれのアダプテーションの条件を記入し、ゲーム前の合意形成の場面で相手に提案するもの）」の活用</li> <li>・アダプテーションの条件やゲームの様相を振り返る学習プリントの活用</li> </ul>	
アダプテッド活動③	内容	アダプテーション・ゲーム（自作）
	ねらい	これまでに学んだ技能や楽しみ方を生かして楽しさを共有することができるようになる。
	流れ	①全員が同一のルールで短いゲームを行う。 ②仲間と話し合っアダプテーションの条件を考える。 ③理由をつけて相手に提案する。 ④アダプテーション・ゲームを行う。 ⑤アダプテーション・ゲームについて振り返り、グループや全体で共有する。
具体的支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アダプテーションの条件を選択したり考えたりする上で参考にする掲示物の提示（「用具」「コート」「ルール」の3点で整理）</li> <li>・アダプテーション・ゲームの振り返りをペアやチームで共有するための一人一発言の設定</li> <li>・振り返りの視点を示した学習プリントとペアやチームの意見をクラス全体で共有するための意図的な発問</li> </ul>	

## 2 研究構想図



## 3 仮説検証の方途

### (1) 対象

筑前町立三輪中学校 第3学年3組 36名

### (2) 期間

【検証授業Ⅰ】 令和元年 9月24日～10月21日 [E球技] ネット型「バドミントン」

【検証授業Ⅱ】 令和元年 10月24日～11月15日 [E球技] ベースボール型「ソフトボール」

### (3) アンケートについて

本研究で行うアンケートの概要を以下のように示した。

- ・『アンケート①』は、授業の学習課題が子供にとって適切であるかどうかを判断する診断的評価をするために、そして授業後は、成果を把握する総括的評価をするために行う。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。
- ・『アンケート②』は、生徒の運動有能感について把握するために行う。12項目あり、「身体的有能さの認知」「統制感」「受容感」で構成されている。
- ・『アンケート③』は、運動やスポーツに対する意識と授業についての意識を調査するために行う。13項目で構成されている。
- ・『形成的評価のアンケート』は、毎時間の授業を振り返るために行う。9項目あり、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」で構成されている。
- ・『アダプテーション・ゲームについてのアンケート』は、検証授業で行うアダプテーション・ゲームの様子や意識について把握するために行う。
- ・アンケート①②③については、事前（検証授業前）、検証授業Ⅰの後、事後（検証授業Ⅱの後）に行う。形成的評価のアンケートは毎時間の授業後に行う。アダプテーション・ゲームについてのアンケートは、事後（検証授業Ⅱの後）に行う。

### (4) 内容与方法

#### ア 内容に対する判定基準

	検証の内容	検証の方法	段階	判定基準
検証1	①様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解しているか。	○学習プリントの記述内容	A	アダプテッド活動①の学習プリントに様々な違いを超えて楽しむための工夫を3つ以上記述している。
			B	アダプテッド活動①の学習プリントに様々な違いを超えて楽しむための工夫を2つ以上記述している。
			C	B規準を満たしていない。

	②仲間と運動する楽しさを味わい、基本的な技能を身に付けることができているか。	○学習の様相観察	A	型により異なるので「結果と考察」に明記する。	
			B		
			C		
検証2	①自己やチームの課題、相手の状況に応じて、条件を選択したり、考えたりしているか。	○学習プリントの記述内容 ○学習の様相観察	A	自己やチーム(ペア)の課題、相手の状況に応じて選択したり考えたりしたアダプテーションの条件を記述している。	
			B	自己やチーム(ペア)の課題、相手の状況に応じたアダプテーションの条件を選択している。	
			C	B規準を満たしていない。	
	②仲間と楽しむために選択したり、考えたりした条件を他者に伝えているか。	○学習プリントの記述内容 ○学習の様相観察	A	アダプテーション・ゲームの合意形成する場面で選択したり、考えたりした条件を記述し、相手や仲間に理由を付けて伝えている。	
			B	アダプテーション・ゲームの合意形成する場面で相手や仲間に条件を伝えている。	
			C	B規準を満たしていない。	
	○アンケート結果※	下記【表2 アンケートの結果から行う検証】参照			
検証3	①自己や仲間の状況にあった課題の設定や挑戦を大切にしようとしているか。	○学習の様相観察	A	B規準の内容をより自主的に取り組もうとしている。	
			B	アダプテーション・ゲームの合意形成する場面やチームで話し合う場面において、一人一人の違いに応じた課題設定や挑戦を大切にしようとしている。	
			C	B規準を満たしていない。	
		○アンケート結果※	下記【表2 アンケートの結果から行う検証】参照		
	②自分の考えを述べたり相手の話を聞いたりするなどチームの話合いに責任をもって関わろうとしているか。	○学習の様相観察	A	B規準の内容をより自主的に取り組もうとしている。	
			B	学習の振り返りや相手との合意形成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責任をもって関わろうとしている。	
			C	B規準を満たしていない。	
		○アンケート結果※	下記【表2 アンケートの結果から行う検証】参照		
	③練習やゲームにおいて互いに助け合い、教え合いながら取り組もうとしているか。	○学習の様相観察	A	B規準の内容をより自主的に取り組もうとしている。	
			B	練習やゲームにおいて互いに助け合い、教え合いながら取り組もうとしている。	
			C	B規準を満たしていない。	
		○アンケート結果※	下記【表2 アンケートの結果から行う検証】参照		

※検証2②と検証3については、アンケートの結果からも検証を行う【表2】。

【表2 アンケートの結果から行う検証】

検証内容	検証の方法
検証2②	アダプテーション・ゲームについてのアンケート 項目「アダプテーション・ゲームでは、相手に理由を付けて提案することができましたか。」の結果
検証3①	アダプテーション・ゲームについてのアンケート 項目「アダプテーション・ゲームでは、一人一人の違いを大切にすることができましたか。」の結果
検証3②	運動やスポーツについてのアンケート① 項目「グループやチームで話合うときは、自分から進んで意見を言います。」の変容
検証3③	体育の授業の振り返りで行った形成的評価 項目「友だちと協力して、なかよく学習できましたか。」「友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。」の変容

### (5) 抽出生徒の選出

対象生徒において1学期に行った事前アンケートの結果を基に抽出生徒を4名選出した。事前事後の様相やアンケートにおいてどのような変容がみられるかを分析、考察する。

なお、抽出生徒の選出については、運動やスポーツについてのアンケート③(3段階評定法)の項目「運動をすることが楽しいです。」と運動やスポーツについてのアンケート②(5段階評定法)の項目「たいていの運動は上手にできます。」の結果で判断した。抽出生徒Cについては、アンケート②の項目「たいていの運動は上手にできます。」の質問で5(できる)と答えた生徒がいなかったため、4(ややできる)の生徒を選出した【表3】。



【表3 抽出生徒の内訳】

	運動をすることが楽しい・楽しくない	運動ができる・できない
抽出生徒 A	楽しい	できる
抽出生徒 B	楽しい	できない
抽出生徒 C	楽しくない	ややできる
抽出生徒 D	楽しくない	できない

VI 研究の実際と考察

1 【検証授業 I】 全 10 時間（令和元年 9 月 24 日～10 月 21 日）

(1) 単元 第 3 学年 [E 球技] ネット型「バドミントン」

(2) 目標

知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シッティングバレーボールを通してスポーツには、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解することができる。</li> <li>・仲間と運動の楽しさを味わい、安定したストロークや空いた場所をカバーする動きなどの基本的な技能を身に付け、ゲームを展開することができる。</li> </ul>
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己やチームの課題、相手の状況に応じて、条件を選択したり、考えたりしたことを他者に伝えることができる。</li> </ul>
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己や仲間の状況にあった課題の設定や挑戦を大切にしようとしている。</li> <li>・自分の考えを述べたり相手の話を聞いたりするなどチームの話合いに責任をもって関わろうとしている。</li> <li>・練習やゲームにおいて互いに助け合い教え合いながら取り組もうとしている。</li> </ul>

(3) 単元計画

回 時間	一次		二次前半		二次後半			三次		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<b>アダプテッド活動①</b>	<b>オリエンテーション</b>	<b>基本的な技能の習得</b>		<b>アダプテッド活動②</b>			<b>アダプテッド活動③</b>		
ねらい	・様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解する	・単元の見通しをもつ	・基本的な技能を身に付ける ・自己の課題を見付ける		・自己の課題に応じた条件を選択し、合意形成を図ってゲームを楽しむことができるようになる			・これまでに学んだ技能や楽しみ方を生かして楽しさを共有することができるようになる		
学習の流れ	アダプテッド・スポーツの理解 ・シッティングバレーボール 紹介説明 動き方	オリエンテーション バドミントンの理解 (映像資料) B-up 説明・進め方 基本的な技能の確認 (サービス、ストローク) ・ストロークの回数	基本的な技能の練習 ・サービスと安定したストローク	基本的な技能の練習 ・ストロークフォアとバック ・スマッシュ	バドミングアップ (ミートポイント、サイドステップ、風船ラリー、踏み出しステップ、トスヒット、シャトルスロー) をグループで順番に行う アダプテーション・ゲームの説明 ・進め方 条件選択について ゲーム記録の付け方 アダプテーション・ゲーム(選択)の実践			ダブルスの行い方 ・ポジションについて ・連携の動きについて	リーグ戦の行い方 アダプテーション・ゲーム(自作)のリーグ戦 ・ゲームを行う→振り返る→提案する→アダプテーション・ゲームを行う ・ゲーム記録を付ける	
30	アダプテッド・スポーツの体験 ・シッティングバレーボールの実践 5対5 7分ゲーム	・ストロークの回数 試しのゲーム ・サービスとストロークのゲーム	学習課題に応じた簡易なゲーム ・全員同一のルール スマッシュなし	学習課題に応じた簡易なゲーム ・全員同一のルール スマッシュあり	アダプテーション・ゲーム(選択)の実践 ・ゲームを行う→振り返る→提案する→行う ・ゲーム記録を付ける			アダプテーション・ゲーム(自作)の実践 ・ゲームを行う→振り返る→提案する ・ゲーム記録を付ける	アダプテーション・ゲームの振り返り ・グループ→全体	
40	振り返り ・シッティングバレーボールの工夫から	振り返り ・行い方やポイント	ゲームの振り返り		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		
50								アダプテーション・ゲームの振り返り ・単元のまとめ		

#### (4) 授業の実際

##### ア 第一次（1/10～2/10）

ねらい	シッティングバレーボールを通してスポーツには、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解する。 単元の見通しをもつ。
活動	アダプテッド・スポーツ（シッティングバレーボール）
準備物	学習プリント、掲示物、風船ボール、レクリエーションバレーボール

##### (7) アダプテッド活動①

学習活動の流れ	内容
<ul style="list-style-type: none"> <li>○アダプテッド・スポーツについての説明を聞く。</li> <li>○シッティングバレーボールを行う。</li> <li>○シッティングバレーボールの振り返りを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シッティングバレーボールの特性の理解</li> <li>・ルールや行い方、動き方の確認</li> <li>・動き方の練習      ・5対5の7分ゲーム</li> <li>・「用具」「コート」「ルール」の3点でバレーボールとの違いや誰もが楽しむための工夫を整理</li> <li>・チームで共有→クラス全体で共有</li> </ul>

第一次の第1時では、スポーツには様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解することをねらいとして既存のアダプテッド・スポーツであり、パラリンピックの種目でもあるシッティングバレーボールを行わせた。生徒は、初めてのシッティングバレーボール体験であることから、行いやすくするために用具やルールを変えて行った。振り返りの視点として、通常行われているバレーボールとの違いを整理するために「用具」「コート」「ルール」の3点についてどのような違いがあるのか、誰もが楽しむためにどのような工夫があるのかを振り返るようにした【資料1】。運動が得意な生徒も不得意な生徒も慣れないやり方に四苦八苦しなながら必死にボールを追いかける姿が見られた【資料2】。シッティングバレーボールの工夫では、「ボールが軽い」「ネットが低い」「コートが狭いことで取りやすい」「座ることで足に障がいのある人でも楽しめる」などの意見が出され、クラス全体で発表させながら交流させることができた。授業全体の振り返りでは、「障がいのある人もない人もみんなで楽しめるのはとても良いと思いつた。」「運動が苦手な私でも、失敗して恥ずかしくなるようなこともなく楽しめたのでよかった。」「ルールを工夫することで誰もが楽しめるということが分かった。」「動くのが難しいので声かけが重要だと感じた。」などの感想が記述されていた。

1. シッティングバレーボールでは、どのような工夫があるでしょうか  
(個人の振り返り) (グループの振り返り)

用具		
コート		
ルール		

【資料1 学習プリント（シッティングバレーボールの振り返り）】

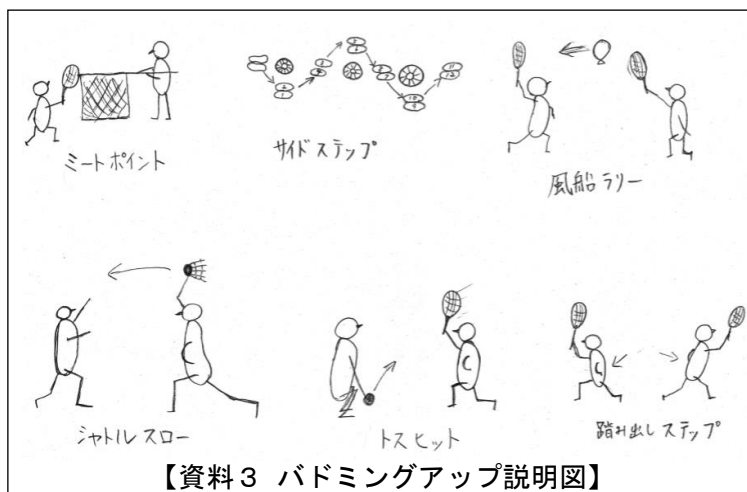


##### (イ) オリエンテーション

第2時では、オリエンテーションを行った。バドミントンの世界選手権で日本人が活躍する動画を見せることで特性を理解させ、単元の見通しを持たせた。そして毎時間行うバドミントンの動きを取り入れたバドミシングアップ（主運動につながるウォーミングアップ）を教師が説明しながら生徒に行わせた【資料3】【資料4】。風船ラリーでは、重さを調整するために、風船にビニールテープを巻き、

トスヒットでは、短時間で数多く打たせるためにミニシャトルや新聞ボールを使用した。

その後、基本的な技能の確認をしながら試しのゲームを行った。また、現時点での実態を把握するために「シャトルをラケットでとらえることができるか」「ねらった場所に打つことができるか」「サービスは打てるか」「打ち方はどうか」「前後左右に動けるか」という視点を示して気付きやすくし、3人チームで互いに気付いたことを伝え合うようにした。



イ 第二次 (3/10～7/10)

ねらい	基本的な技能を身に付けるとともに自己の課題を見付ける。 アダプテーション・ゲームで自己の課題に応じたアダプテーションの条件を選択し、合意形成を図ってゲームを楽しむことができるようになる。
活動	練習した技能を発揮する簡易なゲーム アダプテーション・ゲーム (選択)
準備物	学習プリント、掲示物、ゲーム記録、アダプテーション・ゲームのための道具

(7) 基本的な技能の習得

第二次前半では、まず基本的な技能を身に付けることをねらいとしてストロークとネット際での返球(プッシュ)の練習をした。ここでは、狙った場所に打ち返すこととネット付近でシャトルを打ち返すことができるようになるためにフープラリーとプッシュの練習を行わせた【資料5】。フープラリーでは、相手がフープの中から出なくても取れる位置に返せるようにラリーを行わせ、それができたらフープから出なければ打ち返さないところを狙わせるようにした。プッシュの練習では、ネット際に投げられたシャトル



ルをプッシュで返球し、定位置に戻る動きをペアで繰り返し練習させた。プッシュの練習を数多く打たせるためにミニシャトルを準備した。

次に自己のゲームでの課題を見付けることをねらいとして簡易なゲームを3人チームで行わせた。3人のうち2人が対戦、1人が観察を行うようにし、ゲーム終了後、3人で集まり課題を出し合うようにした。課題を出し合う視点として「シャトルの捉え方、フォアとバックの使い分け、取ることが苦手な位置」を示した。生徒からは「前に打たれたら取れなかった」などの意見が出されていた【資料6】。

#### (イ) アダプテッド活動②

学習活動の流れ	内容
<ul style="list-style-type: none"> <li>○バドミシングアップを行う。</li> <li>○アダプテーション・ゲームの説明を聞く。</li> <li>○アダプテーション・ゲーム（選択）を行う。</li> <li>○アダプテーション・ゲームの振り返りを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームでミートポイントや風船ラリー、定位置に戻る動きの踏み出しステップ</li> <li>・ゲームの進め方 ・条件の説明 ・ゲーム記録の活用の仕方</li> <li>・ゲーム→ゲーム記録や観察者の意見から振り返り →条件選択→相手に提案→※ゲームの繰り返し</li> <li>・選択したアダプテーションの条件の有効性</li> <li>・アダプテーション・ゲームの感想</li> <li>・チームで共有→クラスで共有</li> </ul>

第二次後半のアダプテッド活動②では、自己の課題に応じた条件を選択し、相手と合意形成を図ってゲームを楽しむことができるようになることをねらいとしてアダプテーション・ゲーム（選択）を行った。アダプテッド活動②のアダプテーション・ゲームでは、個人で対戦相手と合意形成を図り、ゲームを楽しむことができるようにするためにシングルスゲームを行わせた。

第5時では、まずアダプテーション・ゲームのねらいと行い方を説明した。簡潔に説明するために掲示物を見せながら説明し、アダプテーション・ゲームのキーワードである「全員が全力」「勝負が50:50」（以下「全力」「五分五分」という。）を意識させた【資料7】。次に、アダプテーション・ゲームを3人チームでローテーションさせながら行った。その際、ゲームをしない仲間に課題を見付けやすくするためのゲーム記録（失点場所と打った位置）を付けさせた。アダプテーションの条件を選択する際には、前時までに見付けた自己の課題やゲーム記録の振り返りに応じた条件を選択させるようにした。条件は「用具」「コート」「ルール」の項目でそれぞれ

#### 2. 今日の学習を振り返って

今日のバドミントンでは、後ろに落ちるシャトル  
や右や左に落ちるシャトルはうち返せばいい。  
後ろに下がった時に前に落ちたシャトルは  
とれなかったから、後ろに下がってうち返せば、すぐ前にいく。  
【資料6 自己の課題の振り返り】

## アダプテーション・ゲーム

### アダプテーション・ゲームとは…

「勝利の不確定性」を保持するために、対戦相手に応じてルールを変えられるゲーム。  
負けた方が自分のプレイをし易くしたり、相手のプレイを難しくしたりするルールを提案し、互いに本気で取り組むゲーム。

### アダプテーション・ゲームの手順

1. 通常のルールで5点マッチのゲームを行う
2. ゲーム記録を見て、振り返る  
(失点した時のポジションと落ちた、打った位置)
3. アダプテーションの条件を選択する
4. 相手に条件を提案する
5. 2ゲーム目を行う

**全員が全力**

**勝負が50:50**

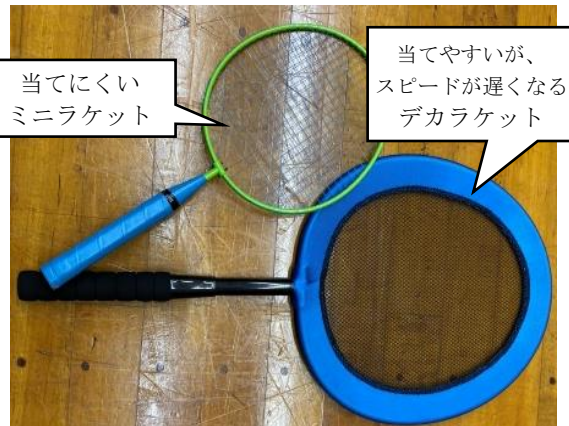
【資料7 アダプテーション・ゲーム説明とキーワード】

れ示した【資料8】【資料9】。生徒は、初めてのアダプテーション・ゲームであったが1ゲーム目(通常ルールでの5点先取のゲーム)の後、3人で「何がいいかな?」「コートが狭くしていい?」などと話しながらアダプテーションの条件を選択し、相手に提案することができていた。また、合意形成する場面では、笑顔で話しながら相手に提案したり、相手の提案を受け入れたりする姿が見られた。アダプテーションの条件を付けてのゲームでは、ゲームの様相が変わり、運動の苦手な生徒が得点できるようになり、得意な生徒も必死になってやらないと負けるような展開となったため、互いに全力でゲームに取り組む姿が見られた【資料10】。しかし、アダプテーションの条件を付けても得点できなかつたり、用具をうまく使えなかつたりしてあまりゲーム内容が変わらない姿も見られた。

全体での振り返りの場面では、「アダプテーションの条件を付けて得点できるかもしれないと思い、最後まで全力で行うことができた。」「ラリーが続く楽しさがわかった。」「普通のゲームでは楽に返せていたが、アダプテーションの条件をつけられたので難しくなり、接戦になった。」などの発言があった。また、学習プリントには「左右に動いてとることができなかつたので自コートが狭くした。」「相手のシャトルスピードが速かつたのでデカラケットにしてもらった。」などの記述があった【資料11】。

ラケット(デカ・ミニ)を使う  
 自コートが狭くなる(左右・前)  
 相手コートが広くなる(後・左右)  
 指定したゾーンに決めたら2点

【資料8 提示したアダプテーションの条件】



【資料9 アダプテーション・ゲームで使用した用具】



【資料10 デカラケットを使っている様子】

1. アダプテーション・ゲームの振り返り

○選択した、されたアダプテーション( デカラケット )

(選択した理由)

ラケットを大きくしたほうがシャトルがゆるく飛んでスピードが速いから

○選択した、されたアダプテーション( コートが狭くなる )

(選択した理由)

左右に動いてとることができなかつたから。

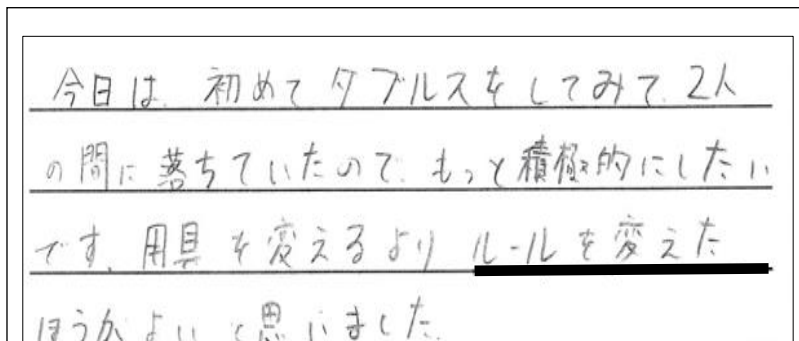
【資料11 アダプテーション・ゲームの振り返り】

第6時からはアダプテーションの条件を相手に提案する時に、なぜこの条件を選択するのかを相手に伝えさせるようにした。「(自分たちは)～～だから、〇〇のアダプテーションの条件を選択してもいいですか。」というように例示し、ゲーム記録やゲームを行って感じたこと、観察していた生徒の意見などを参考に相手が納得するような理由を付けて提案させるようにした。その際、「全力」「五分五分」のキーワードをもう一度示して全員が全力を出して、どちらが勝つか負けるかわからないゲームを目指すことを確認した。また、合意形成ができた(条件を認めた)意思表示としてラケットハイタッチを相手と行うようにした【資料12】。



【資料12 ラケットハイタッチをしている様子】

第7時からは仲間と関わりながらゲームを楽しむことができるようにするために、連携した動きを身に付けさせ、ダブルスで行うようにした。まず、ダブルスのフォーメーションとその特性を確認し、グループ内でラリーをしながら動きの練習を行った。後半のアダプテーション・ゲームでは、ペアと話しながら協力してゲームを行う姿が見られた。生徒は振り返りで、ダブルスで効果的なアダプテーションの条件を考えて記述していた【資料13】。



【資料13 アダプテーション・ゲームの振り返り】

ウ 第三次(8/10~10/10)

ねらい	これまでに学んだ技能や楽しみ方を生かして楽しさを共有することができるようになる。
活動	アダプテーション・ゲーム(自作)
具体的な手立て	学習プリント、掲示物、ゲーム記録、アダプテーション・ゲームのための道具

(7) アダプテッド活動③

学習活動の流れ	内容
<ul style="list-style-type: none"> <li>○バドミントンアップを行う。</li> <li>○アダプテーション・ゲーム(自作)の説明、リーグ戦の説明を聞く。</li> <li>○アダプテーション・ゲーム(自作)を行う。</li> <li>○アダプテーション・ゲームのリーグ戦を行う。</li> <li>○アダプテーション・ゲームの振り返りを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・6チームでサイドステップや連携した動きのステップ</li> <li>・ゲームの進め方 ・条件を考える視点</li> <li>・ゲーム記録の活用 ・リーグ戦のポイントの付け方</li> <li>・役割分担等</li> <li>・ゲーム→ゲーム記録や観察者の意見から振り返り →条件を考える→相手に提案→※ゲームの繰り返し</li> <li>・考えて提案したアダプテーションの条件の有効性の振り返り</li> <li>・単元を通して実感した楽しさの共有(チーム→全体)</li> </ul>

第三次のアダプテッド活動③では、これまでに学んだ技能や楽しみ方を生かして楽しさを共有することができるようになることをねらいとして、アダプテーション・ゲーム(自作)を行った。ここからは、これまでに学んだことを生かして、自己の課題や相手の状況に応じてアダプテーションの条件

をペアやグループで考え、提案させるようにした。条件を考える際の参考となるように、前回の学習プリントで生徒が考えて記述したアダプテーションの条件を「用具」「コート」「ルール」の項目に分けてまとめ、掲示した。ゲームの行い方は、前時までと同じようにゲーム記録や観察していたグループの仲間の意見を聞きながらアダプテーションの条件を考え、合意形成ができればラケットハイタッチ、その後、次のゲームを行わせるようにした。

第9・10時では、アダプテーション・ゲーム（自作）のリーグ戦を行った。リーグ戦の進め方は3人1チームでダブルスを2回、ペアを変えながら行うようにした。まず、基本のルールで5点先取のゲームを行わせた【資料14】。次に、アダプテーションの条件を提案し、合意形成ができればラケットハイタッチをして2試合目を行うようにした。そして、アダプテーションの条件下でのゲームを行い、対戦が終了する【資料15】。このリーグ戦は、勝ち負けだけではなく、全員が全力を出して行うことやアダプテーションルールを提案してどちらが勝つかわからない接戦となるようなゲームにすることに重点をおいて行った。そのためリーグ戦のポイント（アダプテーション・ゲームポイント）は、「1点差勝ち…2P、2点差負け…1P、2点差以上勝ち…1P」として結果表に記録した【資料16】。

リーグ戦終了後、単元の振り返りを行った。まず、アダプテーション・ゲームの振り返りでは、互いに楽しむために有効だったアダプテーションの条件を個人で振り返り、チーム内で伝え合うようにした。次に、「単元を通してどんなことが楽しめたか」とその理由を3人チームで出し合い、それをチームごとに発表させ、クラス全体で共有した。生徒からは、「試合で勝ったこと」「ルールを工夫したこと」「みんなで協力して活動したこと」「上手になったこと」などの意見が出された。また、バドミントンの学習全体を通しての感想では、技能の高まりやダブルスで協力して行ったことやアダプテーション・ゲームでルールを工夫することの楽しさを実感したことなどの記述が見られた【資料17】。これらのことから生徒は、ただゲームに勝つ楽しさだけでなく、ルールを工夫する楽しさ、全力を出して行う楽しさ、仲間と協力する楽しさを実感したことが窺える。

### 基本のルール

- ・5点先取、デュースなし
- ・サービスは1本交代で両チーム交互
- ・エンドラインは6mのライン
- ・審判は試合をしていない人
- ・コートの範囲はマーカーで示す

【資料14 基本のルール】

### リーグ戦の進め方

1. 整列、挨拶、ペアと順番確認
2. 5点先取のゲーム
3. ゲーム終了後、ネットを挟んで集合し、アダプテーションの条件を提案
4. 互いにアダプテーションの条件に納得したらラケットハイタッチ!!
5. 5点先取のゲーム2試合目  
→アダプテーションの条件を提案
6. 互いにアダプテーションの条件に納得したら、ラケットハイタッチ!!
7. アダプテーション・ゲーム2試合
8. 整列、挨拶→次の場所へローテーション

【資料15 リーグ戦の進め方】

### アダプテーション・ゲームポイント (ADGP)

- ・1点差勝ち…2P
- ・1点差負け…1P
- ・2点差以上勝ち…1P

【資料16 アダプテーション・ゲームポイント】

私はバドミントンの授業で、自分でルールを考えたり、班の人とより仲良くなれたりできたのが良かったと思います。アダプテーションを設定することで、お互いに本気で戦うことができて、接戦にもなったのでとても楽しかったです。

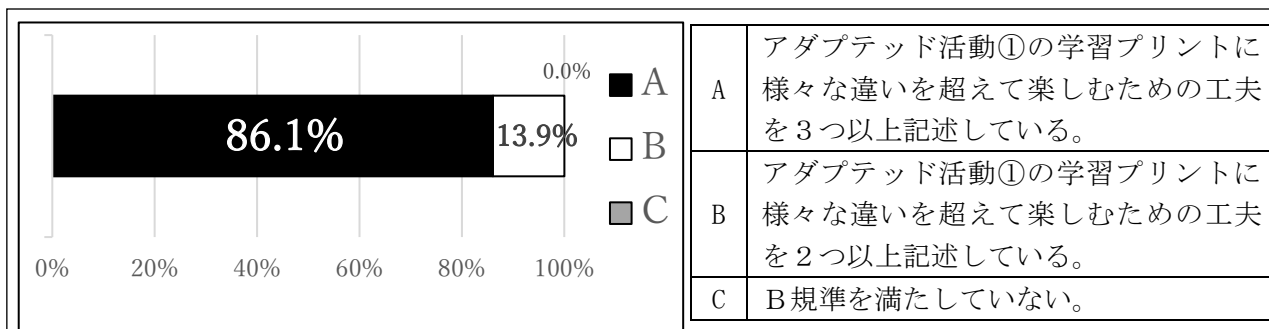
ダブルスは、オビでしてくれたり助けたりしたり、協力してきて楽しかったし、1人の人が強くても協力が必要って、ダブルスでは勝つので、普段の学習でも協力できるといいな。

【資料17 バドミントンの学習の感想】

(5) 結果と考察

ア 検証1①「様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解しているか。」

検証1①については、アダプテッド活動①の学習プリントの記述内容を分析し、以下のABCの三段階で判定を行った。



【図6 検証1①の検証結果】

検証1①の結果、Aは86.1%、Bは13.9%、Cは0.0%であった【図6】【資料18】。この結果から導入段階において、スポーツには様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解させるために、アダプテッド・スポーツ（シッティングバレーボール）を体験させた後、チームで誰もが楽しむために工夫されていることを出し合い、全体で共有させたことは有効であったと考えられる。また、「用具」「コート」「ルール」の項目ごとに振り返らせたことは、視点が明確になり、シッティングバレーにおける誰もが楽しめる工夫の理解が促され、意見を出しやすかったのではないかと考える。そして、生徒の振り返りを見ると「パラリンピックについても興味湧いたので、テレビで見てみたい。」や「みんなで協力して、声かけなどができて楽しかった。」などの記述があり、多様な楽しみ方があることを理解しただけにとどまらず、パラリンピックへの興味・関心を高めることにもつながった【資料19】。

1. シッティングバレーボールでは、どのような工夫があるでしょうか  
(個人の振り返り) (グループの振り返り)

用具	ボールが固くなく2やわらかい	ボールがやわらかい かるいボール
コート	ネットがぶつうの時E/低い	ネットがぶつうよりせまい ネットが低い
ルール	パスは何回つかけてもいい	何回、2回まで 「サーブ」を2回ロックしていい

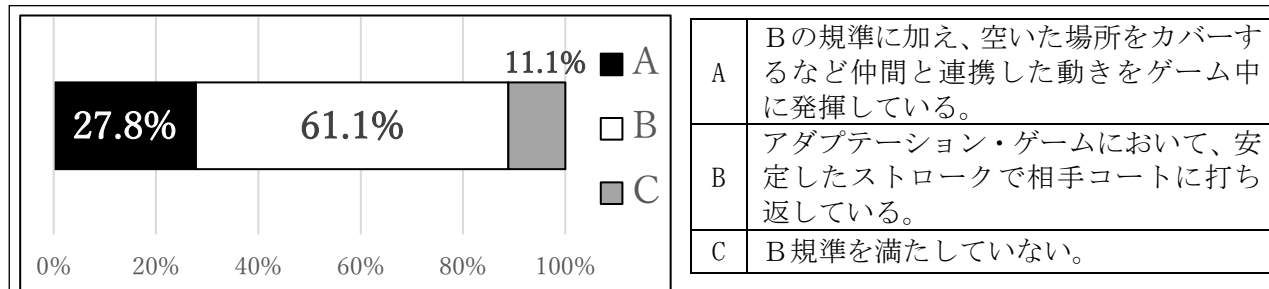
【資料18 A段階と判断した学習プリント】

今日は、初めてする競技で難しか、Eけど  
班で協力して声かけあえたのでよかったぞ。  
パラリンピックについて全然知らなからEけど興味  
を持ってEので、今度テレビでこの競技を見たいです。

【資料19 授業の振り返り】

イ 検証1②「仲間と運動の楽しさを味わい、基本的な技能を身に付けているか。」

検証1②については、アダプテーション・ゲームの様相を分析し、安定してシャトルを打ち返すことができているか、仲間と連携した動きができているかを以下のABCの三段階で判定を行った。



【図7 検証1②の検証結果】



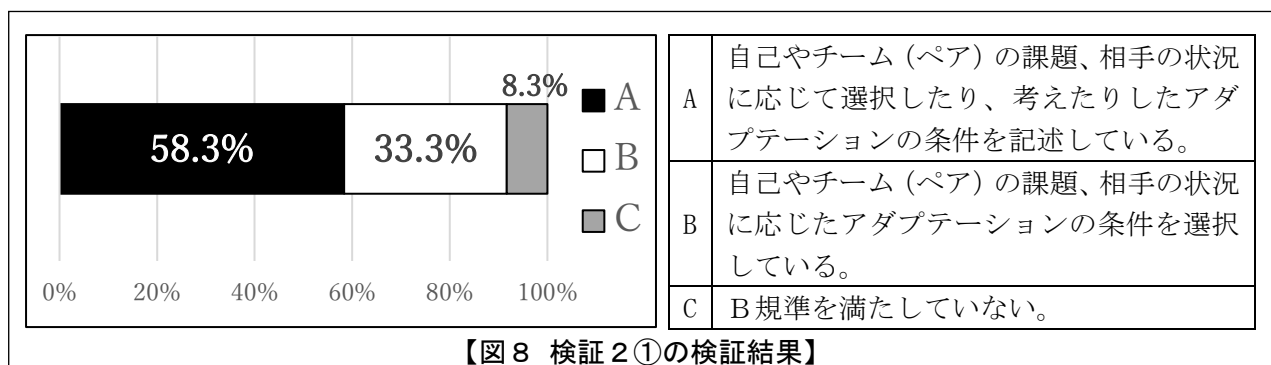
検証1②の結果、Aは27.8%、Bは61.1%、Cは11.1%であった【図7】。ほとんどの生徒が安定して相手コートに打ち返すことができるようになり、ラリーが続くゲームが展開されたため、基本的な技能が身に付いたと考える。また、アダプテーション・ゲームの様相を振り返ると、得意不得意にかかわらず楽しみながら全力を出してゲームに取り組めたのではないかと考える。アダプテーションの条件をつけることで最後までどちらが勝つか負けるかがわからない状態になり、勝って喜ぶ姿や負けて悔しがる姿が見られた。このことから、「もっと上手になりたい。」「スマッシュが打てるようになりたい。」「相手の苦手な場所を狙って打ちたい。」という意欲や積極性につながり、そのためにどうすればうまくいくのかを考えて練習やゲームを行ったことが技能の高まりにつながったのではないかと考える。しかし、安定したストロークという個人の基本的な技能は身に付いているがペアとの連携した動きをゲーム中に発揮することができた生徒は少なかった。本単元では、ダブルスのフォーメーションとして「サイドバイサイド」(左右に分かれて守る陣形)と「トップアンドバック」(前後に分かれて守る陣形)の特徴と動き方をイラストを使って教え、ペアで練習するようにした。しかし、連携した動き方は理解しているものの、ゲームになるとシャトルに意識が集中して、声かけができなくて同じ方向に動いたり、仲間の動きに応じて動く余裕がなかったりした状況が見られ、このことが連携した動きをゲーム中に発揮できなかった原因だと考える【資料20】。このことからペアと連携した動きを学んだ後に、動きの練習をチームで行ったり、連携した動きが出るような簡易なゲームを繰り返し行ったりするなど、動きを身に付ける時間をもっと必要であったと考える。



【資料20 ゲーム中の様子】

ウ 検証2①「自己やチームの課題、相手の状況に応じて、条件を選択したり、考えたりしているか。」

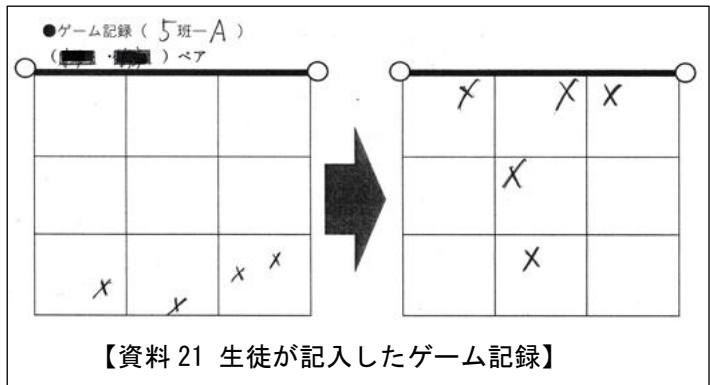
検証2①については、学習の様相や学習プリントのアダプテーション・ゲームの振り返りの記述内容を分析し、アダプテーションの条件について以下のABCの三段階で判定を行った。



【図8 検証2①の検証結果】

検証2①の結果、A58.3%、B33.3%、C8.3%であった【図8】。この結果から、ほとんどの生徒が自己やチームの課題、相手の状況に応じたアダプテーションの条件を選択したり、考えたりすることができたと考えられる。ここでは、自己やチームの課題、相手の状況に応じたアダプテーションの条件を選択したり、考えたりさせるために、教師が提示したアダプテーションの条件はどのような場合に有効となるかを考えさせ、クラス全体で共有した。また、その理由を記述させるために記述の仕方を「自分(相手)が○○だから△△の条件を選択した(考えた)」というように例示した。アダプテーション・ゲームを行う場面では、自分の課題を振り返ることができるようにするために、ゲーム記録を付けさせ、記録を確認しながらアダプテーションの条件を選択したり、考えたりすることができるようにした。あるペアは1ゲーム目に、コートの後方に打たれての失点が多かったため、ペアで話し

合い、「前後の動きが弱いので自コート縦を短くしていい？」と提案し、受け入れられ、自コート縦を短くして2ゲーム目を行った。そして後方に落とされないように意識して行った結果、今度は後方に落とされることはなかったが、ネット際や2人の間に落とされ失点してしまった【資料21】。このペアの振り返りには、「ネット際や2人の間に落とされて失点したので、次はフォーメーションをトップアンドバックに変えて前後に揺さぶられてもしっかり返せるようにしたい。」という記述があり、ゲーム記録を見てアダプテーションの条件を考えて相手への提案や次回への修正点もペアで話し合うことができたと考えられる。



抽出生徒D(運動が嫌い・苦手)は、最初のゲームで1点も取れずに負けてしまった。相手の打球が速くて打ち返せないという状況から相手のラケットをデカラケットにすればスピードが遅くなり取れるのではないかと考え、「相手のラケットを変える。」というアダプテーションの条件を提案し、その後のゲームを行った【資料22】。結果的にスマッシュを打たれると返すことは難しかったが最初のゲームに比べると打ち返す回数が増えていた。抽出生徒Dの振り返りには、「この前よりは、とれるようになったけれどスマッシュを打たれた時が打ち返せないので、次は打ち返せるように頑張りたい。」と記述されていた。この振り返りの記述では、アダプテーションの条件を付けたことで自分ができたことが述べられ、さらに、できなかった課題を克服したいという意欲が窺えた。

2. アダプテーション・ゲームの振り返り

○提案(した・された)アダプテーションルールは…

① (相手のラケットを変えた)

相手に応じて考えたアダプテーションの条件

(提案した理由、受け入れた理由、ゲームの様子がどのように変わったかなど)

(提案した理由、受け入れた理由)

相手のラケットは速いので、相手のラケットを  
大きいのに変えた

相手の能力に応じて考え、  
提案した理由

(アダプテーション・ゲームの様子)

ほかいよこ打を打たれた時は、打てなかった

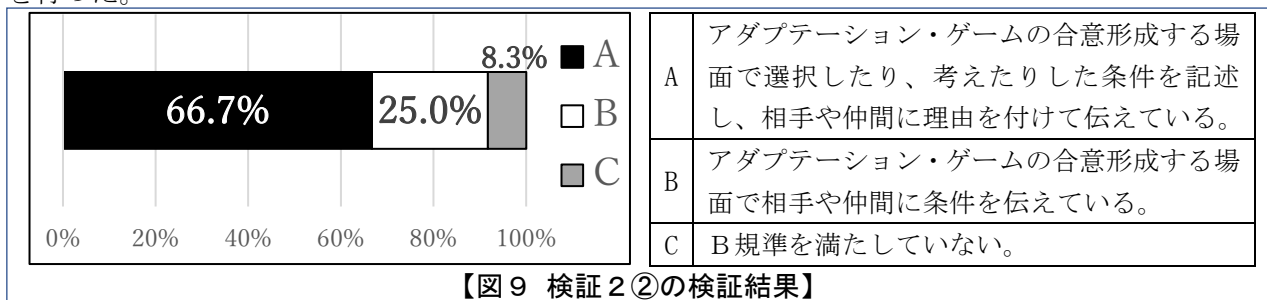
【資料22 A段階と判断した抽出生徒Dの学習プリント】

エ 検証2②「仲間と楽しむために選択したり考えたりした条件を他者に伝えているか。」

検証2②については、学習の様相と学習プリントの記述内容について以下のABCの三段階で判定を行った。

エ 検証2②「仲間と楽しむために選択したり考えたりした条件を他者に伝えているか。」

検証2②については、学習の様相と学習プリントの記述内容について以下のABCの三段階で判定を行った。



検証2②の結果、A66.7%、B25.0%、C8.3%であった【図9】。この結果から、第三次で、仲間と楽しむための方法を選択したり考えたりして相手に伝えるために、1ゲーム目のゲーム記録を付けさせて得点や失点のパターンをゲーム終了後に見て確認できるようにしたことやゲーム終了後すぐにチームで集まり、互いに楽しむことができるようなアダプテーションの条件を考えさせたことは有効であったと考えられる。また、2ゲーム目の様子をペアや記録した生徒から聞いたり、ゲーム記録を見たりしながらもっと接戦になるようなゲームにするにはどのような条件にすればよかったかを話し

合う姿も見られた。今回は3人チームで行い、プレイヤーが2人、記録者が1人をローテーションさせ、役割を明確にしたことで、話し合う場面においてゲームの様子や自分の考えを伝えることにつながったと思われる。しかし、8.3%(3名)の生徒は相手や仲間うまく伝えることができなかつたと回答しており、実際に理由もなく「小さいラケットでして」や「こっちのコートを狭くする」と相手に一方的に伝える様子も見られた。この3名がアダプテーションの条件を提案した理由には「相手が強すぎた。」「簡単に点を取られた。」という記述が見られ、失点した原因を具体的に振り返ることができなかった【資料23】。それは、ゲーム内容を振り返る視点が身に付いていなかったことが原因ではないかと考えられる。そのため、ゲームを振り返る際にゲーム記録をもとに「どの場所での失点が多いのか」「フォアかバックどちらでミスが多いのか」「定位置に戻ることができたか」などの視点でゲームの振り返りを行わせる指導が必要であった。

○提案 (した)された) アダプテーションルールは…  
 ① ( 小さいラケット )  
 ○提案した、されたアダプテーションルールが課題に対して有効だったか  
 (提案した理由、受け入れた理由、ゲームの様子がどのように変わったかなど)

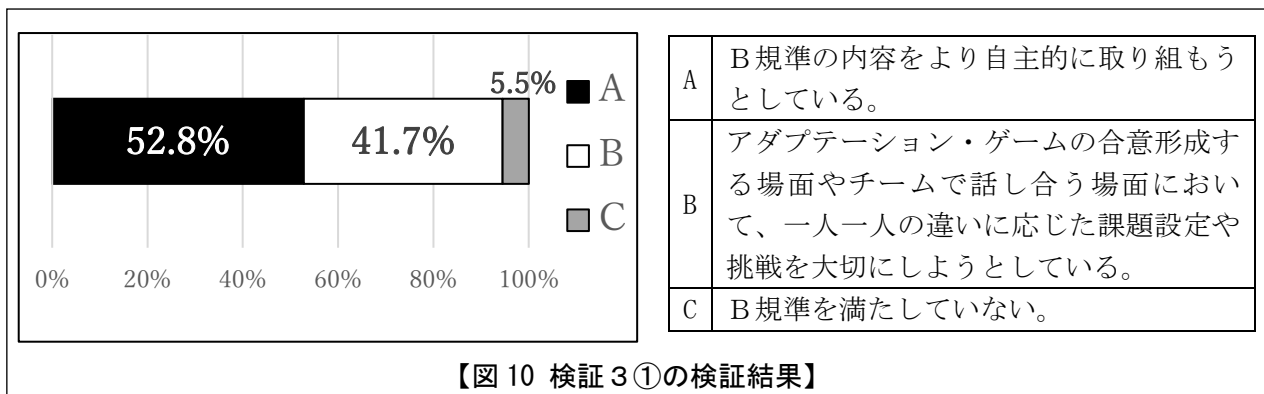
(提案した理由、受け入れた理由)  
相手が強すぎた

(アダプテーション・ゲームの様子)  
あまりかわらなかつた

**【資料23 具体的な振り返りがない生徒の記述】**

**オ 検証3①「自己や仲間の状況にあった課題の設定や挑戦を大切にしようとしているか。」**

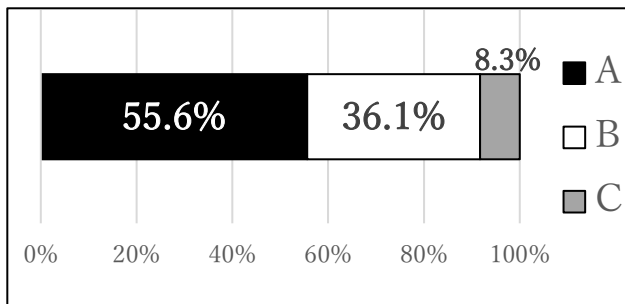
検証3①については、学習の様相について、以下のABCの三段階で判定を行った。



検証3①の結果は、A52.8%、B41.7%、C5.5%であった【図10】。この結果から、アダプテーション・ゲームを行う前に全員が全力を出して行うことやどちらが勝つか負けるかわからない状況を楽しむことを意識させるために「全力」「五分五分」のキーワードを繰り返し伝えたり、ゲーム記録やゲームの様子をチームで共有し、互いが楽しむためのアダプテーションの条件を選択させたり考えさせたりしたことは有効であったと考えられる。それは、相手との合意形成の場面で「左右のとれる範囲が狭いので自コートを狭くしてほしい。」というアダプテーションの条件の提案があった時に、周りの生徒が「自コートを狭くするのでもいいと思う。赤ラインでもいい？」というように相手の提案を受け入れている様子がそれぞれのコートで見られたからである。また、「ネット際でチャンスになってもうまくプッシュできない。次はプッシュで点を取りたい。」という挑戦意欲に対して、ペアの生徒から「僕が後衛で拾うけん、ずっとネット際で打てる体制で構えとって」というように、プッシュで得点を決めるといふ挑戦に対してペアの相手がどうすればよいかを考えて発言している様子も見られた。このように相手や味方の意見を否定せず受け入れたり、どうすればよいか考えたりして発言している生徒が多かった。

**カ 検証3②「自分の考えを述べたり相手の話を聞いたりするなどチームの話合いに責任をもって関わろうとしているか。」**

検証3②については、学習の様相について以下のABCの三段階で判定を行った。



A	B 規準の内容をより自主的に取り組もうとしている。
B	学習の振り返りや相手との合意形成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責任をもって関わろうとしている。
C	B 規準を満たしていない。

【図 11 検証 3②の検証結果】

検証 3②の結果は、A55.6%、B36.1%、C 8.3%であった【図 11】。この結果からアダプテーション・ゲームの 1 ゲーム目終了後に相互のチームが集まり、合意形成する場面を作ったことや授業の振り返りの場面で、隣の 2、3 人やチームでゲームについての振り返りをさせ、それをクラス全体で共有させたことなど、少ない人数で関わる場면을継続的につくったことは有効であったと考える【資料 24】。

また、単元の事前と検証授業 I の後にとったアンケート（3段階評価法を用い、それぞれの項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の順に 3、2、1 点と得点化したもの）の運動やスポーツについてのアンケート①の項目「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言います。」の変容を見ると事前では、平均 1.88/3.00 点であったのに対して検証授業 I の後では、2.31/3.00 点であった【表 4】。検証授業 I の



【資料 24 ゲームの振り返りの様子】

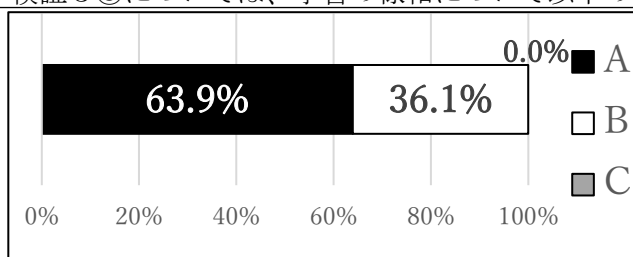
【表 4 運動やスポーツについてのアンケート「グループやチームで話し合うときは、自分から進んで意見を言います。」の結果】

	事前	検証授業 I の後
はい	6 人	16 人
どちらでもない	20 人	15 人
いいえ	10 人	5 人
平均	1.89 点	2.31 点

後のアンケート結果からも、生徒には、「自分の考えを進んで相手に伝えた。」という実感があることがわかった。しかし、5名の生徒が「いいえ」と答えており、これは、自分の考えたことに自信が持っていないことやチーム内で発言する生徒が固定していたことが原因ではないかと思われる。2、3人で話す機会を増やし、そこで出たことをチームに伝えるようにしていく必要があると考える。また、全体の場で発表する生徒が少ないため、教師が意図的に良い発言を引き出し、その発言を認める場面を多く作ることも必要であると考えられる。

キ 検証 3③「練習やゲームにおいて互いに助け合い、教え合いながら取り組もうとしている。」

検証 3③については、学習の様相について以下の A B C の三段階で判定を行った。

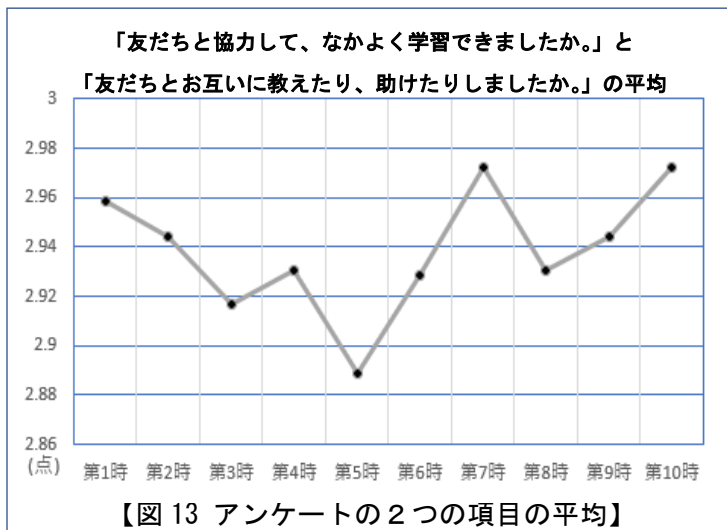


A	B 規準の内容をより自主的に取り組もうとしている。
B	練習やゲームにおいて互いに助け合い、教え合いながら取り組もうとしている。
C	B 規準を満たしていない。

【図 12 検証 3③の検証結果】

検証3③の結果は、A63.9%、B36.1%、C0.0%であった【図12】。この結果から、単元を通してペアもしくは3人チームで練習やゲームを行ったり、話し合う場面でも少人数で行ったりするなど、仲間と関わる機会を多くとったことは仲間と協力して取り組む態度を育むことに有効であったと考えられる。それは、ゲーム中にペアがミスしても肯定的な声かけをしたり、ポジションや動き方をアドバイスしたりする姿が多く見られたことから窺える。また、バドミシングアップ（主運動につながるウォーミングアップ）でペア活動をする際に、すぐにペアを作って活動を始めたり、互いに話したりしながら動くことができていた。

次に、毎時間の授業後に振り返りで行ったアンケート（3段階評価法を用い、それぞれの項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の順に3、2、1、点と得点化した形成的評価の調査票）の項目「友だちと協力して、なかよく学習できましたか。」と項目「友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。」の平均の変容を見ると、継続的に高い値ではあるがゲームを多く行うことができた第7時、10時で特に高くなっていた【図13】。このことからゲームの場面において特に協力して取り組もうとしていると考えられる。



【図13 アンケートの2つの項目の平均】

さらに、学習プリントの記述の振り返りを見ると、第二次後半から「友達」「仲間」「ペア」「協力」などの言葉がよく出てくるようになり、仲間との関わりについての記述が増えている【資料25】。これは、第二次後半からアダプテーション・ゲームを行い、ペアやチームで活動するなど、仲間との関わりが増えたからだと思われる。さらに、第8時から自分たち（ペアやチーム）でアダプテーションの条件を考えて相手に提案するようにした。単元の前半ではうまく協力できておらず少し落ちているが、その後は高くなっており、協力して活動していたと考えられる【図13】。

<p>3. バドミントンの学習を振り返って</p> <p>バドミントンの学習では、最初でなかなか          できなくて悩んでいましたが、仲間と協力して          練習したり、アドバイスをもらったりして、          徐々に上手になってきました。特にペアで          練習するときは、お互いに教えたり、助けたり          して、楽しく練習することができました。</p>	<p>3. バドミントンの学習を振り返って</p> <p>・あまりうまくできない時があったけど、友だちにアドバイスをもらって、最初より上手にできるようになったのかととても楽しくうれしかったです。</p> <p>・スマッシュやバックハンドの練習が、バドミントンで一番楽しかったです。</p>
--	--

【資料25 授業の振り返りの学習プリント】

## (6) 検証授業Ⅰの成果と課題

### ア 成果

- アダプテッド活動①では、シッティングバレーボールを体験させた後、バレーボールとの違いを「用具」「コート」「ルール」の項目ごとに工夫されている点を考えさせ、チームやクラス全体で共有させた。生徒の感想には、「工夫することで誰もが楽しめる」「みんなが一緒にできる工夫があることがわかった」などと記述されていたので、アダプテッド活動①は、スポーツには様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解させる上で有効であった。
- アダプテッド活動②では、教師が設定したアダプテーションの条件から選択するアダプテーション・ゲームを行った。ここでは、相手との合意形成を図るためにゲーム記録を付けさせ、ゲームをしていない生徒も含めて感じたことを出し合った。このようにしてアダプテーションの条件を考え

させたことで、どちらが勝つか負けるかわからないぐらい接戦になったり、得点して仲間と喜び合ったりする姿が見られたので、アダプテッド活動②は、合意形成を図り、誰もがゲームを楽しむことができるようにする上で有効であった。

- アダプテッド活動③では、仲間と話し合っただアプテーションの条件を選択したり、考えたりするアダプテーション・ゲームを行った。ここでは、合意形成する場面でアダプテーションの条件を理由を付けて相手に提案させた。また、ゲームで実感した楽しさをチームで出し合い、さらに、全体で発表させる振り返りの工夫を毎時間行った。これらのことを通して生徒は、「みんなで楽しむことができた」「相手がアダプテーションの条件を付けたことで接戦になって互いに全力を出せたと楽しめた」などと単元の振り返りを記述していたので、アダプテッド活動③は、楽しみ方を共有する上で有効であった。
- アダプテッド活動を①～③の手順で行い、仲間と関わりのある活動を継続して行ったことは、検証3の結果で90%以上が概ね満足であったことから、生徒の主体的に学習に取り組む態度を育成する上で有効であった。

#### イ 課題

- 基本的な技能を身に付けることをねらいとした活動において、練習した技能を発揮するためにルールを工夫した簡易なゲームに、生徒は意欲的に取り組むことができた。しかし、仲間と連携した動きを習得し、ゲームで発揮できるようにするためには、課題に沿った練習や簡易なゲームを繰り返し行うなど、技能を定着させる時間を十分に確保する必要があった。
- 各段階で行った活動を振り返る場面において、ペアやチーム内では、ほとんどの生徒が発言することができていたが、全体の場での発表となると発言する生徒が少なく、固定化されていた。そのため、もっと生徒が発言しやすくするために教師が意図的に発言を引き出すために生徒に問いかけたり、自分の意見に自信が持てるように発言を価値付けして認めたりする場面を多く作るなどの工夫が必要である。

#### ウ 検証授業Ⅰの課題を受けての実践Ⅱに向けた修正点

実践Ⅰの課題	実践Ⅱに向けた修正点
<p>●個人の基本的な技能は身につけているが連携した動きをゲームで発揮することができていない。</p>	<p>○タスクゲームの工夫 ソフトボールの単元では、守備の場面で仲間と連携した動きが必要となる。そこで、連携が必要となる場面（ランナーがいる状態）を設定し、簡易なゲームを行う中で連携した動きを身に付けさせていく。また、守備を行うための3つのポイントを示し、チームで役割を決めてスムーズに動けるようにする。</p>
<p>●ペアやチーム内では、発言し、自分の考えを伝えることができていたが、クラス全体の場で発表する生徒は少なく、固定化している。</p>	<p>○全体で共有する場面での発言を引き出す工夫 少人数で話合う場面は継続して行いながら、全体の場では、発表という形ではなく教師が会話の中で問いかけて、多くの生徒がその場で発言できる機会を増やしていく。また、教師が指名して発言させ、その発言をみんなで認め合い、共有する場面を毎時間作る。</p>

2 【検証授業Ⅱ】 全 10 時間（令和元年 10 月 24 日～11 月 15 日）

(1) 単元 第 3 学年 [E 球技] ベースボール型「ソフトボール」

(2) 目標

知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボッチャを通して、スポーツには、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解することができる。</li> <li>・ 仲間と運動の楽しさを味わい、安定したスイングやバッティング、捕球や送球などの基本的な技能を身に付け、ゲームを展開することができる。</li> </ul>
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自己やチームの課題、相手の状況に応じて、条件を選択したり、考えたりすることができる。</li> <li>・ 仲間と楽しむために選択したり、考えたりした条件を他者に伝えることができる。</li> </ul>
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自己や仲間の状況にあった課題の設定や挑戦を大切にしようとしている。</li> <li>・ 自分の考えを述べたり相手の話を聞いたりするなどチームの話合いに責任をもって関わろうとしている。</li> <li>・ 練習やゲームにおいて互いに助け合い教え合いながら取り組もうとしている。</li> </ul>

(3) 単元計画

回 時間	一次		二次前半		二次後半			三次		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<b>アダプテッド活動①</b>	<b>オリエンテーション</b>	<b>基本的な技能の習得</b>		<b>アダプテッド活動②</b>			<b>アダプテッド活動③</b>		
ねらい	・ 様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解する	・ 単元の見通しをもつ	・ 基本的な技能を身に付ける ・ 自己の課題を見付ける		・ 自己の課題に応じた条件を選択し、合意形成を図ってゲームを楽しむことができるようになる			・ これまでに学んだ技能や楽しみ方を生かして楽しさを共有することができるようになる		
10	アダプテッド・スポーツの理解 ・ ボッチャ 紹介説明 ボール操作	オリエンテーション ソフトボールを知る base-up 説明 行い方	base-up ・ トスバッティング、スティックスイング、ラケット de ミートをグループで毎時間 1 つ行う		アダプテーション・ゲームの説明 行い方 ゲーム記録の付け方			ポジションについて アダプテーションシート作成		
20	アダプテッド・スポーツの体験 ・ ボッチャの実践	基本的な技能の確認 (キャッチ&スロー) ・ ゴロキャッチ&スロー ・ フライキャッチ	基本的な技能の練習 ・ 安定したスイング (バッティングと捕球-送球)		守備の基本的な技能の練習 ・ 捕球と送球 ・ 捕球する動き			アダプテーションシート作成		
30	3対3 座位立位 職る	試しのゲーム (バッティング)	課題に応じた簡易なゲーム (バッティングゲーム) ・ 3対3 (同一のルール)		アダプテーション・ゲーム (選択)の実践 ・ ゲームを行う (提案する→行う) ・ ゲーム記録を付ける			アダプテーション・ゲーム (自作)のリーグ戦 ・ ゲームを行う (提案する→ゲームを行う) ・ ゲーム記録を付ける		
40					アウトリゲーム ・ 守備、走者、打者のローテーション			アダプテーション・ゲーム (選択)の実践 ・ ゲームを行う (提案する→行う) ・ ゲーム記録を付ける		
50	振り返り ・ ボッチャの工夫や特性から	振り返り ・ 自己の課題	ゲームの振り返り		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		
								アダプテーション・ゲームの振り返り ・ 単元のまとめ		

(4) 授業の実際

ア 第一次 (1/10～2/10)

ねらい	ボッチャを通して、様々な違いを超えてゲームを楽しむためにはルールや行い方を工夫することやチームで話し合っアドバイスしたり、作戦を考えたりすることが大切であることを理解する。 単元の見通しをもつことができる。
活動	アダプテッド・スポーツ (ボッチャ)
準備物	学習プリント、掲示物、ボッチャセット

(7) アダプテッド活動①

学習活動の流れ	内容
○アダプテッド・スポーツ（ボッチャ）についての説明を聞く。 ○ボッチャを行う。 ○ボッチャの振り返りを行う。	・ボッチャの特性について ・ルールや行い方、投げ方の確認 ・投球練習 ・3対3のゲーム（投げ方3種類） ・「用具」「コート」「ルール」の工夫や相手と競って楽しむために大切なこと ・チームで共有→クラス全体で共有

第一次の第1時では、様々な違いを超えてゲームを楽しむためにはルールや行い方を工夫することやチームで話し合っ作戦を考えたり、アドバイスしたりすることが大切であることを理解することをねらいとして、既存のアダプテッド・スポーツであるパラリンピック種目のボッチャを行わせた【資料26】。打つ前、投げる前にチームでアドバイスしたり、攻め方を共通理解したりする時間があるところが共通しているためボッチャを行うようにした。ここでは、様々な人が楽しむための工夫だけでなく、ボッチャを相手と競って楽しむためには、チーム内で話し合っ作戦を考えたり、アドバイスしたりすることが大切であることにも気付かせようとした。生徒は初めてボッチャをするので全員にルールを理解させるために、イラスト付きの掲示物を準備した。また、多様な人が一緒にできることを実感させるために投球方法を3パターン（立って投げる、椅子に座って投げる、蹴る）で行うようにした。その後、ボールを投げる練習をさせ、3対3でゲームを行わせた。生徒はルールを味方や相手と確認しながら行っていた。



【資料26 ボッチャの様子】

2ゲーム目、3ゲーム目となると、チームで作戦を考えている会話が聞こえたり、運動の苦手な生徒が良い投球をして喜んだりする姿が見られた。ゲームを行った後、チーム内で振り返りを行い、チームで

ボッチャはさまざまな人が楽しめるような工夫がされていることがわかった。

また、ゲーム中やゲームが始まる前にチームで作戦をしっかり考えることが大切だと気づいた。

今日、はじめてボッチャをして見て、ボールは思ったより重かったけど、以外と遠くへいったりして力加減が難しいと思いました。パラリンピックの種目だと知って驚きました。色々な方法でできるのでもみんなと楽しめるのがいいなと思いました。

【資料27 ボッチャの感想】

出た意見を全体で共有した。振り返りでは、まずシッティングバレーを行った時と同様に誰もが楽しめるようにするために「用具」「コート」「ルール」でどんな工夫がされているのかを出し合った。その後、「ボッチャを相手と競って楽しむにはどんなことが大切か。」ということを考えさせ、意見を出させた。生徒の意見では、「チーム内での声かけ。」「作戦を立てること。」「味方とのコミュニケーション。」「投げるときの力加減。」「教え合うこと。」「敵味方関係なく声をかけること。」などが出された。

授業の感想には、ボッチャには、様々な人が楽しむことができるような工夫があることや作戦を立てたり、チームで声をかけ合ったりすることが大切であること、相手チームも一緒に盛り上がられて楽しめたことなどが記述されていた【資料27】。



(イ) オリエンテーション

第2時では、前半にソフトボールのオリエンテーションを行った。ここでは、ソフトボールの特性であるバット操作や攻守が分かれていること等を確認した。そして、ソフトボールでも、バドミントンと同様に単元で目指すことは「すべての生徒が全力を出して楽しむことができること、互いに楽しむための方法を考えてアダプテーション・ゲームを行うこと」であると確認し、単元計画を示しながら見通しを持たせた。その後、ソフトボールは、どんな時に楽しさを感じることができるかを生徒に問いかけた。生徒からは「バッティングで点が入った時」「作戦が成功した時」「チームが勝った時」などの意見が出た。後半は毎時間行うソフトボールの動きを取り入れた base-up (ウォーミングアップ) を説明しながら行わせた【資料 28】。トスバッティングでは、短時間で何度も練習できるように紐付きの新聞ボールを使用させた【資料 28-④】。その後、現時点でのバッティングの技能について確認を行うために、トスバッティングゲームを3人グループで行わせた。その際、打者、トス者、記録者に分担し、15球ずつトスバッティングを行わせた【資料 29】。記録する時に打者をしっかり観察できるように、観察する視点として、打球方向、打つ瞬間の姿勢を見るように指示した。最後に自身が感じたこととゲームの得点、記録者の意見を出しながら振り返りを行わせた。生徒は、しっかり飛ばそうとバットを振る姿が見られたがトスされたボールを全球打てる生徒もいれば、空振りの多い生徒や当たっても内野を転がるだけの生徒もいた。



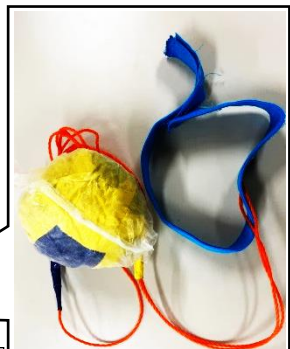
資料 28-①  
スティックスイング  
(安定したスイングの練習)



資料 28-②  
ラケット de ミート  
(ボールを捉える練習)



資料 28-③  
トスバッティング  
(ボールに当てる練習)  
※足首に紐を付けて使用



資料 28-④  
トスバッティングで  
使用した紐付きボール

【資料 28 base-up の様子】

トスバッティングゲーム

- ・一人 15 球、トスされたボールを打つ。
- ・15 球の合計点を計算する。  
フェアゾーンの外野…2 点  
フェアゾーンの内野がファウル…1 点  
空振り…0 点

バッティングゲーム得点表 (6) 班 19/25

フェアゾーン (外野)	正正	×2	22	26 点
チップ フェアゾーン以外	F	×1	4	
空振り		×0		
フェアゾーン (外野)		×2	0	9 点
チップ フェアゾーン以外	正正	×1	9	
空振り	正	×0	6	

【資料 29 トスバッティングゲームのルールと得点表】

イ 第二次 (3/10~7/10)

ねらい	基本的な技能を身に付けるとともに自己の課題を見付ける。 アダプテーション・ゲームで自己の課題に応じた条件を選択し、合意形成を図ってゲームを楽しむことができる。
活動	練習した技能を発揮する簡易なゲーム アダプテーション・ゲーム (選択)
準備物	学習プリント、掲示物、ゲーム記録、アダプテーション・ゲームのための道具

(7) 基本的な技能の習得

第二次前半では、まず、基本的な技能を身に付けることをねらいとして攻撃の基本的な技能の練習を行った。

はじめに、前時のトスバッティングゲームでの得点とその振り返りの記述を確認させた。そして、得点するためには自分が狙ったところに打つ必要があることを理解させ、狙ったところに打つ練習を行った。練習の前に経験者をモデルとして、打球の方向はミートポイントで決まることを説明し、理解させた。そして、狙った方向に打てるようにするために3人チームでトスバッティングの練習を行わせた。一人一人が数多く打てるように新聞ボールを使い、3人を10球ずつローテーションさせながら練習を行うようにした。単元を通して誰もが安心して思い切りスイングできるようにプラバット（プラスチック製の軽いバット）を使用させた【資料30-①】。また、2回目は、ボールを捉えやすくしたり、ミートポイントをわかりやすくしたりするために簡易なティを使用した【資料30-②】。そして自己の課題を見付けるためにバッティングを行っていない生徒にボールの捉え方、ミートポイントを、トス者に打球方向、飛距離を観察させ、記録させた。

次に、自己の課題を見付ける学習として練習したことを発揮するために、狙ったところに打つことをねらいとした簡易なゲーム（3対3のバッティングゲーム）を行った【資料31】。狙った方向にボールを打つことを意識させるためにライト方向に打つかレフト方向に打つかを宣言させ、宣言通りに飛ばすことができれば得点2倍とした。また、できるだけ得点が入るように1つのコーンに到達するごとに1得点とした。生徒は1点でも多く得点しようと全力で取り組む姿が見られた。さらに、自分のバッティングの状況やチームの状況を振り返ることができるようにゲーム記録をつけさせた。ゲーム記録には狙った方向に打つことができたか、飛距離、打点を記入できるようにした。運動が苦手な生徒の会話では「打球がゴロばかりだった。」「右にしか飛ばない。」「トスされたボールに当たらなかった。」などの声が聞かれた。全体的には、チームを応援する声かけやアドバイス、得点した時にはハイタッチしている生徒の姿が見られた。

(4) アダプテッド活動②

学習活動の流れ	内容
○base-up を行う。 ○アダプテーション・ゲームの説明を聞く。 ○アダプテーション・ゲーム（選択）を行う。 ○アダプテーション・ゲームの振り返りを行う。	・チームでスティックスイングやトスバッティング ・ゲームの進め方 ・ゲーム記録やアダプテーションシートの活用の仕方 ・アダプテーションシート作成→相手に提案→ゲーム ・アダプテーション・ゲームの感想 ・チームで共有→クラスで共有

第二次後半では、自己の課題に応じた条件を選択し、合意形成を図ってゲームを楽しむことができるようになることをねらいとしてアダプテーション・ゲーム（選択）を行った。まず、バッティングゲームの振り返りで整理した課題に応じた条件を選択するバッティング中心のアダプテーション・ゲーム（3対3三角ベース）を行った。基本のルールは前時のバッティングゲームと同じにし、チーム



資料 30-①  
プラバット

資料 30-②  
簡易なティ

【資料 30 エ夫した用具】

**3 対 3 三角ベース (バッティング)**

○攻撃

- ・味方がトスしたボールを打つ
- ・ファウルや空振りを 3 回したら次の打者
- ・打者→走者→トスの順でローテーション
- ・1 コーンごとに 1 点  
(アウトゾーンに運ばれるまで)
- ・ねらう場所 (ライト側 or レフト側) を宣言し、そこに飛ばしたら得点 2 倍!
- ・打者が一巡したらチェンジ

○守備

- ・2 人はアウトゾーンから動かない
- ・1 人は打球を拾い、ゾーンにいる人に渡す
- ・ノーバンで捕ってもアウトゾーンに運ぶ

【資料 31 バッティングゲームのルール】

で誰がどのアダプテーションの条件を選択するかを話し合わせた。ここでもバドミントンの時と同様に「全力」「五分五分」のキーワードを確認してゲームを行わせた。アダプテーションの条件は、攻撃側の視点で提示し、できるだけバッティングの課題に対応できるようにして誰もが得点できるようにした【資料 32】。ゲームが始まる前に相手チームとアダプテーションの条件を互いに提案させ、合意形成してからゲームを始めさせた【資料 33】。ゲームでは、互いにアダプテーションの条件下で得点して喜んだり、失敗しても笑顔で仲間と話したりするなどゲームを楽しむ姿が見られた。条件が有効でなければ途中で変更も可能とし、その際も相手と合意形成してから変更するようにした。チームでの振り返りの場面では、「一人で 10 点取れた。」「高反発ボールだったら結構飛ばせた。」「得点できたけど思うように打てなかった。」などチーム内で意見が出された。また、学習プリントの「提案したアダプテーションの条件が有効だったか。」の項目には「どちらも点が入りやすくなり、楽しむことができたので有効」「高反発ボールを使ったら外野まで飛ばすことができたので有効」「これまでは同じ方向にしか飛ばせなかったが逆方向にも打てたので有効。」というような記述が見られた。

**【用具】**

- ・高反発ボールを打つ  
→飛距離が伸びるようにする
- ・ラケットで打つ or ティに乗せて打つ  
→ボールを捉えやすくする

**【コート】**

- ・塁間の距離を変える（±1 m、±2 m）  
→得点しやすく、または、しにくくする

**【ルール】**

- ・守備は、打つまでコートの外にいる  
→守備を遅らせ、得点しやすくする

**【資料 32 提示したアダプテーションの条件】**



**【資料 33 合意形成をしている様子】**

次に、走者をアウトにする方法を理解させ、守備の基本的な技能を身に付ける練習を行い、ゲームを行わせるようにした。生徒は守備の必要性を感じており、それは、前時の感想に「もっと守備がうまくなりたい。」「ボールをうまく取れなかった。」「アウトゾーンに投げたけど全然違うところにいった。」などと記述されていたことから窺えた。まず、イラストを使ってアウトになるパターン（フォースプレイとタッチプレイ）を示し、そのパターンの機会が出るような簡易なゲーム（アウトリゲーム）を行った【資料 34】。ここでは、連携した動きの練習をするために、ランナーを 2 塁に置いた状態から常に始めるようにした。このアウトリゲームでは 6 人チーム全員がローテーションしながら行うため、守備の機会が増えた。また、打球に応じての動き方を教え合いながらアウトを取ろうという姿が見られた。

**アウトリゲーム**

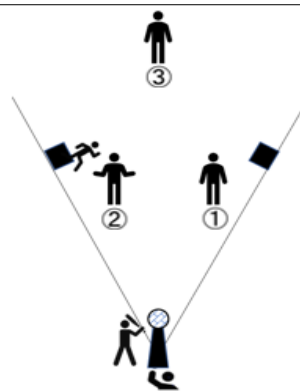
**○攻撃**

- ・ティの球を打つ
- ・毎回ランナー 2 塁で始める
- ・ホームベースを踏んだら 1 点
- ・打者が走る

**○守備**

- ・捕球したら必ず送球（自分でベースを踏まない）
- ・どこでアウトにするのか声をかけ合う
- ・打球の方向に応じて全員が動く

※打者→2 塁走者→捕手→守備①→守備②  
→守備③の順でローテーション



**【資料 34 アウトリゲームの説明】**

そして第7時では、バッティングで得点するだけでなく、守備で走者をアウトにすることも意図した6対6のアダプテーション・ゲーム（選択）を行った。ここでは、基本のルールを提示した後に連携した守備を行うために必要な3つのポイントを説明し、このポイントについてチームで話合わせた【資料35】【資料36】。次にアダプテーションの条件を提示した。今までは、運動が苦手な生徒中心だった条件だったが、今回は運動が得意な生徒も得意な生徒も選択できるような条件とした【資料37】。そして、提示する際に自己の課題に応じた条件を選択させるために、条件ごとにどのような課題に対応しているかを生徒に問いかけ、意識させるようにした。その後アダプテーションの条件をチームで選択し、メンバーの条件を記入して対戦相手に提案させるためのアダプテーションシートを作成させた【資料38】。ゲーム前に両チームが集まり、アダプテーションシートを見せながら相手に提案し、合意したらシートを交換させ、ゲームを行わせた。ゲームでは、運動の苦手な生徒がランニングホームランを打つ場面や運動の得意な生徒がアウトになる場面があり、全力でゲームに取り組む姿が多く見られた。また、守備の場面でも、チームで送球する場所を指示したり、アウトを取った時に喜び合ったりして協力することができていた。振り返りの場面では、「送球を受けるときに、相手がどこに投げるのかを分かりやすいように、『ハイ!』と声かけをしたり、打った時に『次の塁も行ける』と声を出したりすることができた。」「打球を捕ることはできたけど、アウトにできなかったので、アウトにできるようにボールを捕ったら素早く投げたい。」「全員が得点できてみんなで楽しむことができた。」などチームで連携することや協力することに意欲的な意見が出された。

### ウ 第三次（8/10～10/10）

ねらい	これまでに学んだ技能や楽しみ方を生かして楽しさを共有することができるようになる。
活動	アダプテーション・ゲーム（自作）
準備物	学習プリント、掲示物、ゲーム記録、アダプテーション・ゲームのための道具

<b>【攻】</b> …走者2人、打者1人、記録2人、トス&指示1人 ・つねに満塁状態からスタート ・味方からのトスの球を打つ ・打者が走る ・空振り3回で三振、アウト ・ファウルは2ストライクまではカウントする ・スリーアウト or 打者一巡で交代	<b>【守】</b> …内野4人、キャッチャー1人、外野2人 ・1塁手はタンバリンを持ち、キャッチできなくても球が当たって音が鳴るのが走者より早ければアウト
<b>【資料35 6対6基本のルール】</b>	

フォーメーション	（最初）どの位置につくか
コンピネーション	どのように動くか
コミュニケーション	プレイ中にどのような合図や声かけをするか
<b>【資料36 3つのポイント】</b>	

<b>【用具】</b>	・ボールを変える（高反発ボール、新聞ボール）
<b>【ルール】</b>	・打ち方を変える（トス、ティ、短いバット）
<b>【コート】</b>	・塁間の距離を変える（±1m、±2m、±3m） ・打席を前に or フェアゾーンを狭くする
<b>【資料37 提示したアダプテーションの条件】</b>	

## ☆アダプテーションシート

～チーム全員が活躍できるゲームにするために～

- ・全員が夢中になり、全力を出せるようにする
- ・勝つか負けるかが50：50の状況になるようにする

メンバー	アダプテーション①	アダプテーション②

**【資料38 アダプテーションシート】**

(7) アダプテッド活動③

学習活動の流れ	内容
○base-up を行う。 ○アダプテーション・ゲーム（自作）、対抗戦の説明を聞く。 ○アダプテーション・ゲーム（自作）を行う。 ○アダプテーション・ゲームの対抗戦を行う。 ○アダプテーション・ゲームの振り返りを行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームでトスバッティングやラケット de ミート</li> <li>・ゲームの進め方 ・条件を考える視点</li> <li>・ゲーム記録やアダプテーションシートの活用の仕方</li> <li>・役割分担等</li> <li>・アダプテーションシート作成→相手に提案 →ゲーム前半→作戦タイム（ゲームの状況を見て、チームで話し合う。アダプテーションの条件を変更するときは改めて相手に提案する）→ゲーム後半</li> <li>・互いにゲームを楽しむために考えて提案した条件の有効性</li> <li>・単元を通して実感した楽しさの共有（チーム→全体）</li> </ul>

第三次では、これまでに学んだ技能や楽しみ方を生かして楽しさを共有することができるようになることをねらいとして、アダプテーション・ゲーム（自作）を行った。ここからは、これまでに学んだことを生かして、自己の課題や相手の状況に応じてアダプテーション条件をチームで考え、アダプテーションシートを作成し、相手に提案させるようにした。バドミントンの時と同様に条件を考える際の参考になるように、前回の学習プリントに生徒が考えて記述したアダプテーションの条件を「用具」「コート」「ルール」の項目に分けてまとめ、掲示した。今回は、「ルール」に関するものが多く、「ルール」の項目をさらに「打者」「走者」「その他」に分けた。ゲームの行い方は、前時と同じ6対6のゲームとし、基本のルールも同様とした。また、2イニング終了後、両チームが集まりアダプテーションの条件の見直しと各チームの作戦タイムを設定した。

第9・10時では、アダプテーション・ゲームのチーム対抗戦を行った。対戦するチームはキャプテンが話し合って決めるようにした。ここでも再度「全力」「五分五分」のキーワードを示し、互いに楽しむことができるようにすることを確認した。また、ゲーム中のアダプテーションの条件の変更は可能とし、変更する場合は必ず相手に伝え、合意形成をして変更するようにした。作戦タイムでは、得点板で得点を確認しながら、条件を考える姿が見られた。また、相手に対して「Aさんはかなり飛ばすので、アダプテーションの条件を変えてほしい。」というように相手に変更を要求する発言もあった【資料39】。最終的に接戦になり最後までチームのために全力でプレイし、声を出している姿が見られ、同点でゲームを終えたところもあった。

単元の振り返りでは、互いに全力を出して楽しむために有効だったアダプテーションの条件を振り返り、チーム内で共有させた。最後にソフトボールの授業を通してどんなことに、またはどんな時に楽しさや喜びを感じたかをチームで話し合い、全体で共有した。生徒の学習プリントには「得点できた時」「打球が外野まで飛んだ時」「フライを捕ってアウトにした時」「打てなくても、みんなで声をかけ合って団結しているのを感じた時」などの記述が見られた【資料40】。ソフトボールの学習全体を振り返っての感想では、「アダプテーションの条件を提案して勝ち負けがわからない状況を作れたのでゲームが盛り上がり楽しむことができた。」「最後の方は打球がよく飛ぶようになってチームに貢献できたと思う。」などの発言があった。またプリントの記述にも、みんなが全力で楽しめたことや班で協力できたことなど楽しさに関する感想だけでなく、自分の技能が高まったことを実感している記述も見られた p. 30【資料41】。



【資料39 作戦タイム後、合意形成をする様子】

2. ソフトボールの授業ではどんなことに、またはどんな時に楽しさや喜びを感じましたか？

自分の意見	グループやクラスの仲間の意見
自分は、外野まで、飛ばす	フライを捕ってアウトに
打てなくても、みんなの声をかけ合	打てなくても、みんなの声をかけ合
して、みんな「走って」と言った時	みんな「走って」と言った時、みんなが団結しているのを感じた時

【資料40 実感した楽しさの記述】

ソフトボールの学習を振り返って、好きな練習とかは、今までできてきたけど、この試合までも楽しかった。アドバイスのおかげで、いつもは自分の足の速さをひき出してはなかった、同級生と一緒に感じることができた。次するときは、もっと飛ぶようにしたい。

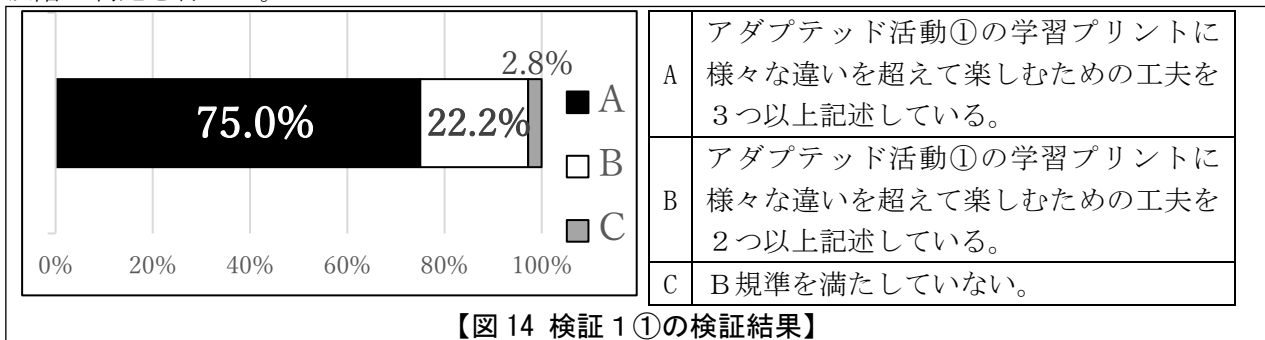
・最初はあまりできなかったけど、守備や攻撃を練習して試合をしたら、50:50くらいのレベルでできることができたし、班の仲も深まることができてよかった。そしてとても楽しくできました。

【資料41 ソフトボールの振り返り】

(5) 結果と考察

ア 検証1①「様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解しているか。」

検証1①については、アダプテッド活動①の学習プリントの記述内容を分析し、以下のABCの三段階で判定を行った。



【図14 検証1①の検証結果】

検証1①の結果は、A75.0%、B22.2%、C2.8%であった【図14】。この結果から単元の導入段階において、スポーツには様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解させるために、アダプテッド・スポーツ（ボッチャ）を体験させた後、チームの話合いの中で誰もが楽しむために工夫されていることを出し合い、全体で共有したことは有効であったと考えられる。

今回は、ソフトボールにつなげるためにボッチャとソフトボールに共通していること（打つ前、投げの前にチームでアドバイしたり、攻め方を共通理解したりする時間があること）に着目させ、チームで協力することや作戦を立てることが大切であることに気付かせようとした。ほとんどの生徒は「チームでの声かけ」「攻め方や投げ方のアドバイス」などの記述をしていたが、「力加減」「5mぐらい前に落とす」など約1割の生徒は技能的な部分の視点で記述していた【資料42】。このことから、生徒に問いたいことを明確に示して記述させる必要があったと考える。生徒の授業の振り返りでは、「ボッチャは障がいのあるなしに関係なく、仲間と工夫したり協力したりしてみんなが楽しめる良い競技だと思った。」「ルールが難しすぎないので誰でも楽しめる。」などの記述があった【資料43】。このことからボッチャを通してスポーツには、様々な人が楽しむための方法があることだけでなくチーム内の関わりについても考える良い機会となったと考えられる。

2. ボッチャで大切なことはどんなことでしょうか。

同じチームの人と声をかけ合、て作戦を立てること。

狙いたい所の5mぐらい前におくす。

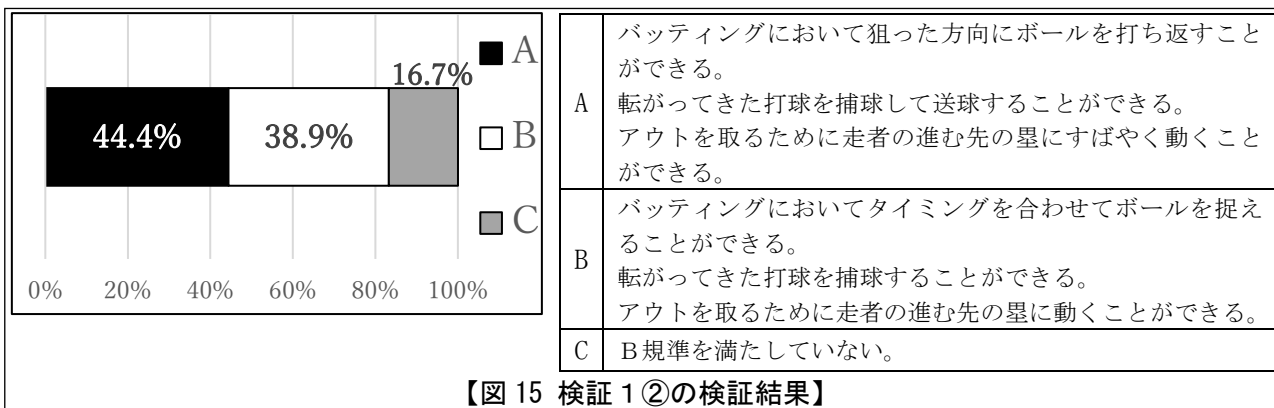
【資料42 ボッチャで大切なことの記述】

今日初めてボッチャをしてみても、思、たことは、ルールが難しすぎないから、誰でもできるし、コートが広すぎず狭すぎずだから投げたのに自信がないでも届くからみんなが楽しめる。障がいがある・なしの区別なく楽しめると思、た。

【資料43 ボッチャの振り返り】

イ 検証1②「仲間と運動の楽しさを味わい、基本的な技能を身に付けているか。」

検証1②については、アダプテーション・ゲームの様相を分析し、バッティングや捕球・送球の状況、守備の動きについて以下のABCの三段階で判定を行った。



【図 15 検証 1 ②の検証結果】

検証 1 ②の結果、A44.4%、B38.9%、C16.7%であった【図 15】。この結果から、ほとんどの生徒がタイミングを合わせてボールを打ち、転がってきたボールを捕球することができたと言える。また、毎時間の主運動につながる動きを行う場面において、トスされたボールに対してタイミングよくバットを振ることや安定したスイングを身に付けさせるために、base-up（トスバッティングやスティックスイング、ラケット de ミート）を行ったことは有効であったと考えられる。また、それ以外にも狙った方向に打てるようになるためにティバッティングでミートポイントを変えて打つ練習やバッティングゲームを行ったことも技能の向上につながったと思われる。さらに、練習した守備の動きをアウトリゲームで定着させたことも守備の技能の向上につながったと思われる。

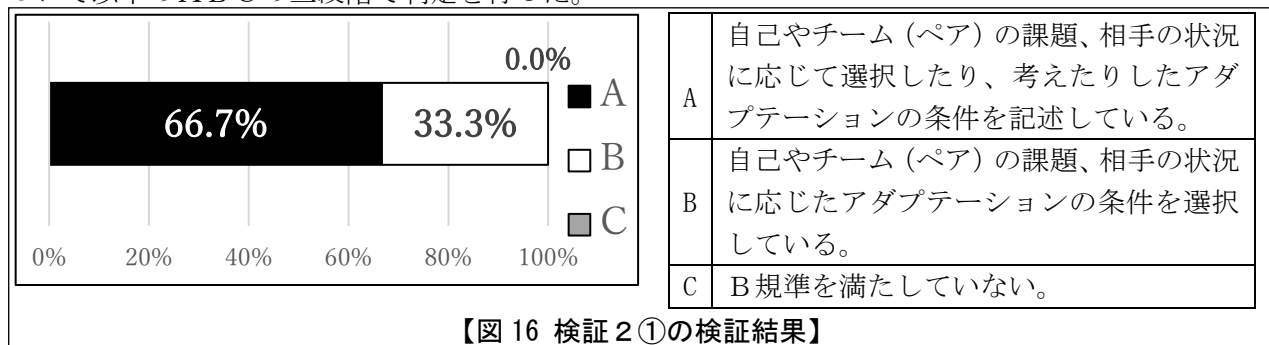
C段階の生徒は、16.7%であったが、その生徒も全くできないわけではなく、バッティングで得点したり、アダプテーション・ゲームでチームに貢献したりすることが出来ていたことや狙った方向に打てたことなどが記述されていることから技能の高まりを実感していることが窺える【資料 44】。

<p>ソフトボールは苦手であり、遠くは打てず、点も多くとれず、今までで最も楽しかったゲームは、点も多くとれ、今までは打てなかったことが多く出来るようになって楽しかった。</p>	<p>今日の学習を振り返って、最初は狙ったところに返せなかったけれど、練習するうちに返せるようになったので嬉しかったです。</p>
--	---

【資料 44 ゲームの振り返りの記述】

ウ 検証 2 ①「自己やチームの課題、相手の状況に応じて、条件を選択したり、考えたりしているか。」

検証 2 ①については、学習の様相や学習プリントの記述内容を分析し、アダプテーションの条件について以下のABCの三段階で判定を行った。



【図 16 検証 2 ①の検証結果】

検証 2 ①の結果、A66.7%、B33.3%、C 0.0%であった【図 16】。この結果から、全員が自己やチーム（ペア）の課題、相手の状況に応じたアダプテーションの条件を選択することができたと考えられる。また、60%程度の生徒は、状況に応じて選択したり、考えたりしたアダプテーションの条件を記述することができていた。ここでは、バドミントンの学習と同様に、自己やチームの課題、相手の状況に応じたアダプテーションの条件を選択したり、考えたりさせるために、教師が提示したアダプテーションの条件はどのような場合に有効となるかを考えさせたり、記述の仕方も例示したりして全体で共有した。このような手立ては、ソフトボールの学習場面でも有効であった。さらに、本単元では、個

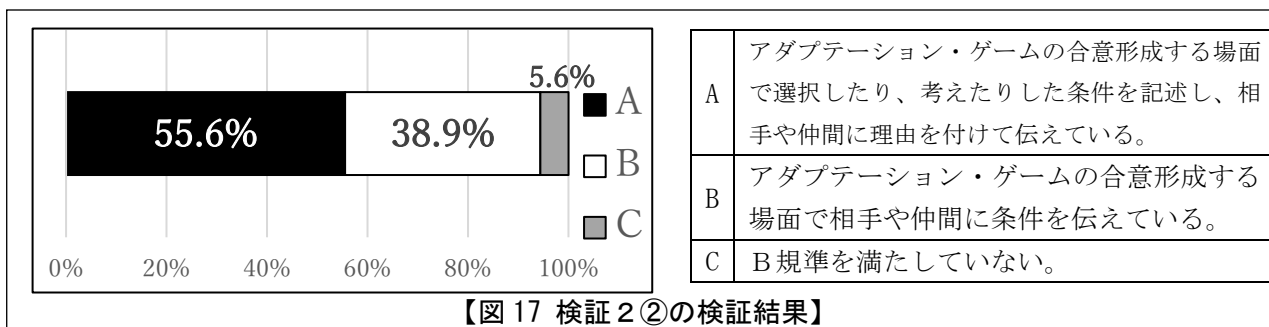
人で選択したり考えたりしているアダプテーションの条件をチームで共有するために、ゲーム前にチームで話し合う場面において、それぞれの条件に対して意見を出しながら共有し、アダプテーションシートを作成するようにした【資料 45】。チームで話し合いながらアダプテーションシートを作成させたことで、メンバーの状況を考えたり、前時までのゲーム記録を見返す姿が見られるようになり、自分の考えにチームの意見が反映されたため、自己やチームの課題、相手の状況に応じて、アダプテーションの条件を選択したり、考えたりすることに有効に働いたと考えられる。

☆アダプテーションシート		
～チーム全員が活躍できるゲームにするために～		
・全員が夢中になり、全力を出せるようにする		
・勝つか負けるかが50：50の状況になるようにする		
メンバー	アダプテーション①	アダプテーション②
A	・片手で打つ	・ミニバットで片手で打つ
B	・スキップで走る	・左打ちにする
C	・高反発ボールを打つ	・フライアウトなしにする
D	・高反発ボールを打つ	→その時
E	・片手で打つ	・フライアウトなしにする
F	・フライアウトなしにする	→その時

【資料 45 作成したアダプテーションシート】

### エ 検証 2②「仲間と楽しむために選択したり考えたりした条件を他者に伝えているか。」

検証 2②については、学習プリントの記述内容と学習の様相について以下のABCの三段階で判定を行った。



検証 2②の結果、A55.6%、B38.9%、C5.6%であった【図 17】。この結果からほとんどの生徒が相手や仲間に条件を伝えることができたと考えられる。これは、生徒がアダプテーション・ゲームの行い方に慣れてきたということもあるが、ゲームを振り返る視点（飛距離、方向、ボールを捉える位置）を示し、自分の課題が明らかになったことで、その課題をチームで共有できたことが有効であったと考える。また、アダプテーション・ゲームの2イニング終了後に作戦タイムを設けたことで、タイムリーに状況を振り返ることができ、相手や仲間に修正したアダプテーションの条件を、理由を付けて伝えることができたと考えられる。

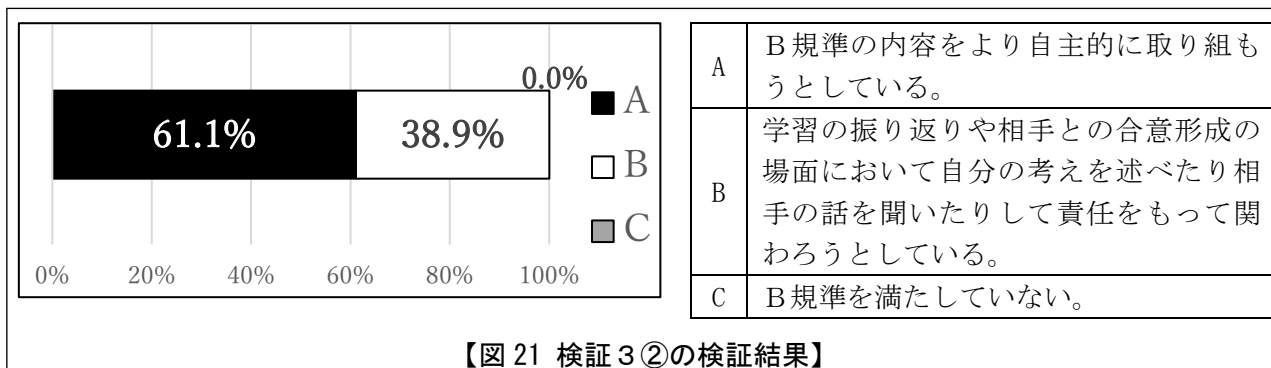
抽出生徒B（運動が楽しい、できない）は、トスされたボールになかなかタイミングを合わせ打つことができなかった。タイミングを合わせることが難しいため、ティに乗せられたボールなら打ち返して得点できるのではないかと考え、「ティを使う。」を選択し、相手に伝えて合意形成することができた。その後のゲームでは、狙った方向に打つことは難しかったが、ヒットを打つことができ、得点することができた【資料 46】。

このように、運動の苦手な生徒も自分が得点し、チームに貢献したり、接戦にしたりするためにはどのような条件にすればよいかを考えながらチームの話し合いや自分の振り返りを行うことができたと考えられる。

アンケートの項目「アダプテーション・ゲームでは、相手に理由を付けて提案することができましたか。」では、「はい」と答えた生徒が86.1%であった【図 18】。このことから、生徒は、理由を付け







【図 21 検証 3②の検証結果】

検証 3②の結果は、A61.1%、B38.9%、C 0.0%であった【図 21】。この結果から、ゲーム前と 2 イニング終了後に作戦タイムを設定したり、チームの振り返りの場面で全員に一言ずつアダプテーションの条件がどうだったかを発言させたりしたことは有効であったと考えられる【資料 47】。さらに、全体の場での発言を促すために、教師から意図的な発言を引き出すための問いかけを行ったことも有効な手立てであったと思われる。



【資料 47 チームで一人ずつ発言する様子】

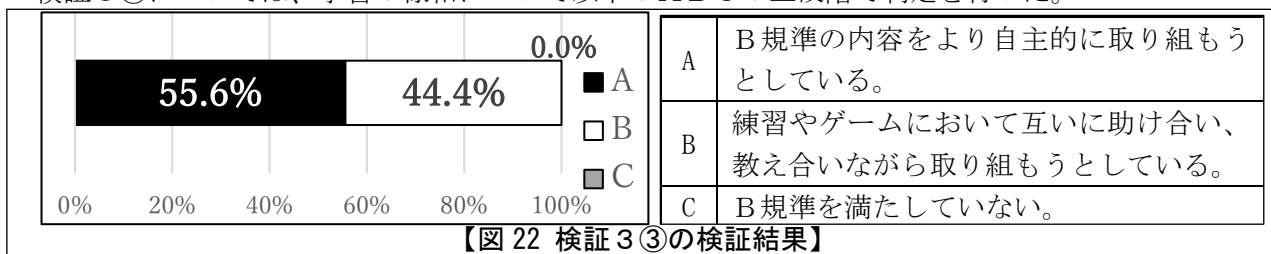
また、バドミントンの学習から継続して仲間の発言を聞いたり、考えを述べたりする場面を多く設定したことで、チームの仲間や相手に対して自然と発言している姿が見られるようになった。これは、単元前後に行ったアンケートの結果からも窺える【表 5】。事前と検証授業 I の後、検証授業 II の後に行ったアンケート（運動やスポーツについてのアンケート①項目「グループやチームで話し合うときは、自分から進んで意見を言います。」）の変容を見ると自分から進んで意見を言う生徒が増えている。このことからほとんどの生徒が 2 つの単元を通して自分の考えを相手に伝えようとするようになり、発言の機会や仲間との関わりを増やしたことは有効であったと考えられる。

【表 5 運動やスポーツについてのアンケート「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言います。」の結果】

	事前	検証 I の後	検証 II の後
はい	6 人	16 人	18 人
どちらでもない	20 人	15 人	16 人
いいえ	10 人	5 人	2 人
平均	1.89 点	2.31 点	2.44 点

キ 検証 3③「練習やゲームにおいて互いに助け合い、教え合いながら取り組もうとしている。」

検証 3③については、学習の様相について以下の A B C の三段階で判定を行った。



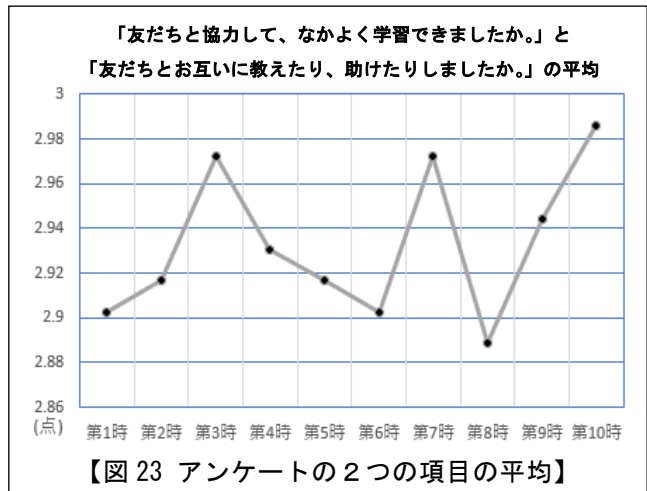
【図 22 検証 3③の検証結果】

検証 3③の結果は、A55.6%、B44.4%、C0.0%であった【図 22】。この結果から単元を通してペアで練習を行ったり、チーム単位での活動を毎時間設定したりしたことは、仲間と協力して取り組む態度を育む上で有効であったと考えられる。具体的には、base-up(主運動につながるウォーミングアップ)は、ペアで行い、気付いたことを伝えたり、励ましの言葉をかけたりするようにしたことやゲームを行う場面では、バッター、ランナー、記録者などの役割分担を行い、全ての生徒が常に活動できるよ

うにしたことである。このような手立てがチームの仲間意識を強め、協力して取り組もうとすることにつながったと考えられる。

次に、毎時間の授業後に振り返りで行ったアンケート（形成的評価）の項目「友だちと協力して、なかよく学習できましたか。」と項目「友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。」の平均の変容を見ると継続して高い値ではあるが第3・7・10時が特に高くなっている【図23】。これは、第3時ではバッティングゲームを中心に行ったこと、第7時では、アダプテーション・ゲーム（選択）を中心に行ったこと、第10時では、アダプテーション・ゲーム（自作）の対抗戦を中心に行ったことで、チームで作戦を考えたり、応援したりする場面が多く、協力してゲームに取り組むことができたのではないかと考えられる。

さらに、学習プリントの記述を見ると、ソフトボールの単元では、第一次から仲間と協力したことや声かけの大切さ等の仲間との関わりについての記述が見られた【資料48】。これは、第一次でポッチャを体験した時から、教え合うことや作戦を立てること、声かけや連携などを意識した活動を行ったからであると考えられる。



<p>今日初めて ホッチャ という競技をやって、誰でも、障害をもった人が関係なしに、仲間と工夫したり協力したりして、みんなで楽しめるいい競技だなぁと思いました。</p>	<p>・仲間に投げる時、結構良い位置に投げられて、仲間にうちやすくなるのが出来たんじゃないかなあと思う。 ・方向が逆にす="いほど、ライトの線をまっすぐ"いってしま、F= (方向がわからない)</p>
<p><b>アダプテッド活動①</b></p>	<p><b>基本的な技能習得の場面</b></p>
<p>全然アウトがとまらなかったのよ、外野の守備の人から、もうとまらかりタ=ハリ=をとりして、アウト=していきなさいと思った。また、<u>班の声を大切=にしていなさいし、守備を教えたり工夫したい</u>と思、てた。</p>	<p>ソフトボールの学習を振り返って、投げる練習とかは、今までできてきたけど、うつの外で"きてとても楽しんでます。アダプテーションのおかげで、いつもはそれくらい足をひねって"は"かて、<u>用結わけて感=じがかったのに、感=いること"が"てきました。</u></p>
<p><b>アダプテッド活動②</b></p>	<p><b>アダプテッド活動③</b></p>
<p><b>【資料48 抽出生徒B】（運動が楽しい・できない）の各段階での振り返り</b></p>	

(6) 検証授業Ⅱの成果と課題

ア 成果

- アダプテッド活動①では、ポッチャを体験させた後、相手と競って楽しむためにはどんなことが大切なのかを考えさせたことで、チームの内での声かけや味方とのコミュニケーションなどの意見が出されたので、スポーツには様々な違いを超えて楽しむための方法があることとチームで協力することや、作戦を考えることが重要であることを理解させる上で有効であった。また、障がいの有無に関係なく楽しめることや体力や技能の程度に関係なく行うことができるということに気づかせることもできた。
- アダプテッド活動②③では、相手にチームのアダプテーションの条件を提案するために、アダプテーションシートを作成させたり、作戦タイムをゲーム途中に設定したりした。それらのことで、メンバーの状況に応じてアダプテーションの条件を考えたり、前時までのゲーム記録を見返し、どんな条件で行えばもっと接戦になるのかを考えながらゲームを行ったりする姿が見られたので、自己の課題やチームの状況に応じて選択したり、考えたりする上で有効であった。また、合意形成の場面でアダプテーションシートを用いて提案させたことは相手にもアダプテーションの条件が伝

わりやすく、いつでも確認や修正が可能となり、チーム内でアダプテーションの条件について話し合う上でも有効であった。

- 単元全体を通して、主運動につながる準備運動を工夫したことは、生徒の興味をひき、意欲的に練習を行う姿につながった。生徒の感想からも、「base-up のようなリズムでスイングすることで打てた。」という意見が見られたので、基本的な技能につながる動きを身に付ける上で有効であった。また、ボールやバットに恐怖を感じている生徒が、安心して使用することができたので全力を出して活動する上でも有効であった。

## イ 課題

- アダプテッド活動②で行ったアダプテーション・ゲームでは、誰もが得点し、点の取り合いとなるゲームが見られたが、連携した守備の動きができず失点することが多かった。守備については、時間を取ってルールを理解させ、捕球と送球について練習を行った。さらに、簡易なゲームの中で連携した守備の練習ができるようにランナーを置いた状態で行った。しかし、アダプテーション・ゲームの中では、素早く状況判断をすることが難しかったため、簡易なゲームを繰り返し行ったり、相手が打つ前に守備の動きを確認させたりする必要があった。
- アダプテッド活動②③の段階でのアダプテーションの条件を選択したり考えたりする際に、自分のチームが得点するための条件に偏ってしまい、失点を防ぐためにどうすれば良いかを考えることができず大量失点を抑えることができなかった。そのため、アダプテーションの条件を選択したり、考えたりする際に、相手チームの運動が得意な生徒が点を取りづらくなるような視点でも考えさせる必要があった。

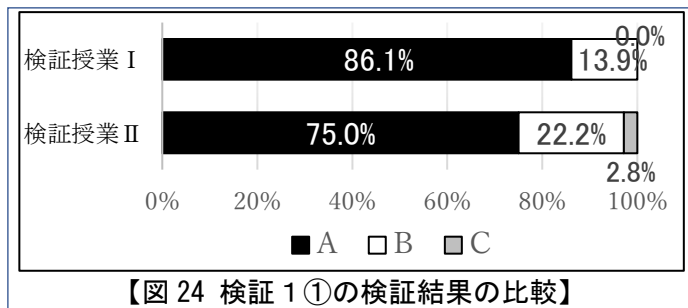
## Ⅶ 全体考察

### 1 検証授業Ⅰ「バドミントン」と検証授業Ⅱ「ソフトボール」の結果分析

#### (1) 全体の結果と考察

#### ア 検証 1 ①「様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解しているか。」

検証授業Ⅰのバドミントンでは、Aが86.1%、Bが13.9%、Cが0.0%であり、検証授業Ⅱのソフトボールでは、Aが75.0%、Bが22.2%、Cが2.8%であった【図24】。この結果からスポーツには、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることを理解させるためにアダプテッド・スポーツを体験させたことは有効であったと言える。しかし、2つの結果を比較すると検証授業Ⅱの方がAの割合が低くなっている。これは、シッティングバレーボールは、「用具」「コート」「ルール」の工夫について通常のバレーボールと比較しやすいため、工夫点を出しやすかったが、ポッチャはほぼ全ての生徒は経験がなく、ソフトボールとは比較しにくかったためであると考えられる。ポッチャの工夫されているところを考えさせるためには、「用具」「コート」「ルール」ではなく、「足の不自由な人が行うための工夫」「投げることができない人が行うための工夫」など具体的な例をあげるなど視点を変えてポッチャを体験させ、振り返らせる必要があった。

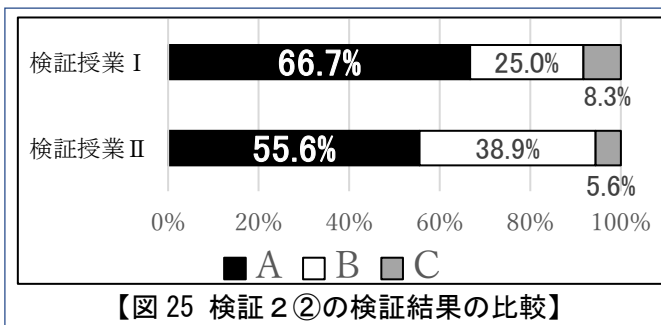


しかし、2つの結果を比較すると検証授業Ⅱの方がAの割合が低くなっている。これは、シッティングバレーボールは、「用具」「コート」「ルール」の工夫について通常のバレーボールと比較しやすいため、工夫点を出しやすかったが、ポッチャはほぼ全ての生徒は経験がなく、ソフトボールとは比較しにくかったためであると考えられる。ポッチャの工夫されているところを考えさせるためには、「用具」「コート」「ルール」ではなく、「足の不自由な人が行うための工夫」「投げることができない人が行うための工夫」など具体的な例をあげるなど視点を変えてポッチャを体験させ、振り返らせる必要があった。

#### イ 検証 2 ②「仲間と楽しむために選択したり考えたりした条件を他者に伝えているか。」

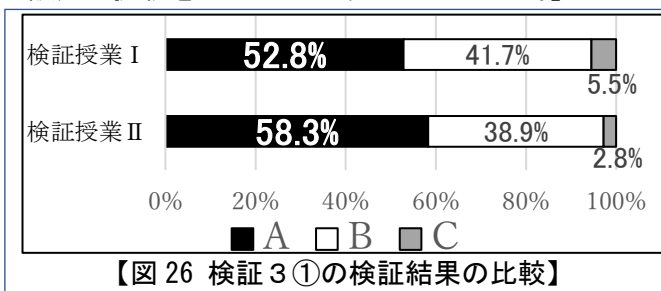
検証授業Ⅰのバドミントンでは、Aが66.7%、Bが25.0%、C8.3%であり、検証授業Ⅱのソフトボールでは、Aが55.6%、Bが38.9%、Cが5.6%であった【図25】。この結果から、仲間と楽しむために選択したり考えたりした条件を他者に伝えるために、ゲーム終了後すぐに、少人数のチームでアダプテーションの条件を考えさせる場面を設定したことやゲームを振り返る視点を与え、自分の課題を明らかにし、チームで共有させたことは有効であったと言える。しかし、結果を比較すると、概ね満足(A・Bを合わせた)の割合は検証授業Ⅱの方が高くなっているが、Aの割合は検証授業Ⅱの方が低くなっ

ている。これは、検証授業Ⅰのバドミントンより検証授業Ⅱのソフトボールは、1チーム3～6人と、人数が多かったため、アダプテーションの条件を相手チームに伝えることが難しかったのではないかと考える。相手への伝え方を簡潔にできるような、更なる工夫が必要である。



ウ 検証 3①「自己や仲間の状況にあった課題の設定や挑戦を大切にしようとしているか。」

検証授業Ⅰのバドミントンでは、Aが52.8%、Bが41.7%、C5.5%であり、検証授業Ⅱのソフトボールでは、Aが58.3%、Bが38.9%、Cが2.8%であった【図 26】。この結果の比較を見ると、検証授業Ⅱでは、AとBを合わせた割合が高くなっており、ほぼ全ての生徒が自己や仲間の状況にあった課題の設定や挑戦を大切にしようとする共生の態度が身に付いていると考えられる。これは、2つの実践で、アダプテーション・ゲームを行う前に全員が全力を出して楽しめるようにすることやどちらが勝つか負けるかわからない状況を楽しむために「全力」「五分五分」のキーワードを繰り返し意識させて実践したからだと思われる。さらに、ゲーム記録を見返しながらチームで振り返りを共有し、互いが楽しむためのアダプテーションの条件を選択したり考えさせたりしたことも有効であったと考える。



これは、2つの実践で、アダプテーション・ゲームを行う前に全員が全力を出して楽しめるようにすることやどちらが勝つか負けるかわからない状況を楽しむために「全力」「五分五分」のキーワードを繰り返し意識させて実践したからだと思われる。さらに、ゲーム記録を見返しながらチームで振り返りを共有し、互いが楽しむためのアダプテーションの条件を選択したり考えさせたりしたことも有効であったと考える。

(2) 抽出生徒の結果と考察

	運動をすることが楽しい・楽しくない	運動ができる・できない
抽出生徒 A	楽しい	できる
抽出生徒 B	楽しい	できない
抽出生徒 C	楽しくない	ややできる
抽出生徒 D	楽しくない	できない

抽出生徒 A・B・C・D 4名の検証授業Ⅰと検証授業Ⅱの検証結果を比較した。

検証授業Ⅰ バドミントン								検証授業Ⅱ ソフトボール							
	検証 1		検証 2		検証 3				検証 1		検証 2		検証 3		
	①	②	①	②	①	②	③		①	②	①	②	①	②	③
A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
B	A	C	A	B	A	B	B	B	A	C	A	A	A	B	B
C	B	A	A	A	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	A
D	A	C	A	B	B	C	B	B	A	C	A	A	B	B	B

【図 27 検証授業Ⅰと検証授業Ⅱの検証結果の比較】

抽出生徒 Aについては、検証結果に変化は見られなかったが、学習プリントの記述内容や活動の様相を見ると、仲間と積極的に関わったり、率先して行動したりするなどの変容があった。また、抽出生徒 B、C、Dについては、検証授業Ⅰと比較すると検証授業Ⅱで伸びている項目があった【図 27】。このことからどの抽出生徒にも手立てが有効であったと考えられる。さらに、運動が嫌いという C、Dに関しては、学習に取り組む態度の部分で特に変化が見られ、回を重ねるごとに意欲的に活動する姿が見られた。学習プリントの記述内容についても、よく考えて行動していることが表れていた。

次に、抽出生徒のアンケートの変容を見ると、**A**は、「運動が楽しい、できる」のまま変わらなかった。**B**は、運動が楽しいということは変わらず、運動が「できない」から「ややできない」に変わった。**C**は、運動が「楽しくない」から、事後では「楽しい」に変わった。**D**は、運動が「楽しくない」が、事後では「どちらも言えない」に変わっており、運動が「できない」から検証授業 I の後と事後では「ややできる」に変わった【表 6】。

【表 6 抽出生徒のアンケートの状況】

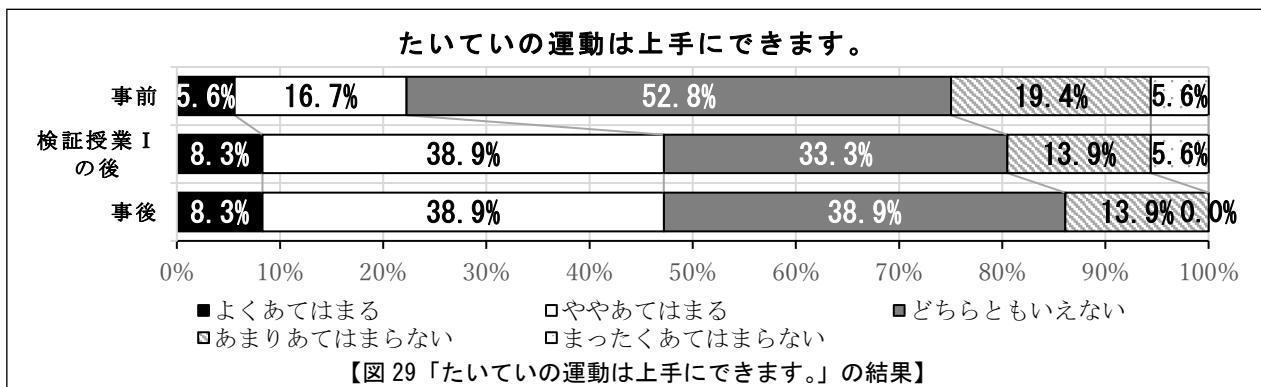
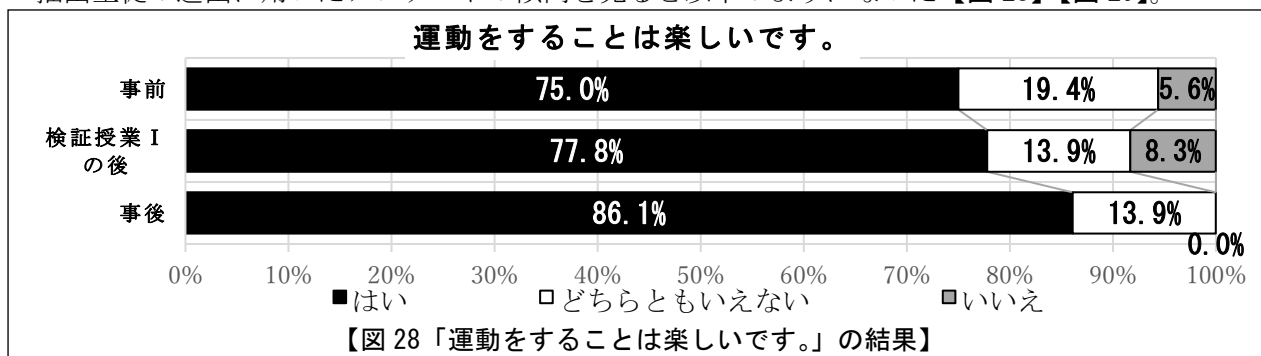
	事前		検証授業 I の後		事後	
	運動が楽しい	運動ができる	運動が楽しい	運動ができる	運動が楽しい	運動ができる
<b>A</b>	楽しい	できる	楽しい	できる	楽しい	できる
<b>B</b>	楽しい	できない	どちらも言えない	ややできない	楽しい	ややできない
<b>C</b>	楽しくない	ややできる	楽しい	ややできる	楽しい	ややできる
<b>D</b>	楽しくない	できない	楽しくない	どちらも言えない	どちらも言えない	ややできる

【表 6】から**B**や**D**は、運動が上手にできないと答えていたが検証授業 I の後、事後では、向上しており、アダプテッド活動を通して運動技能の高まりを実感したと言える。また、**C**は、運動が楽しくないと答えていたが、事後では変容しており、アダプテッド活動が「運動が楽しい」という情意面にも有効に働いたことが言える。そして**D**は、「運動が楽しい」という情意面は、事後では、「どちらも言えない」となっており、情意面で変容が見られた。**D**が答えた別のアンケートを見ると、「体育では、みんなが楽しく勉強できました。」の項目で「はい」、「アダプテーション・ゲームを楽しむことができましたか。」の項目で「はい」と答えており、体育の授業を楽しむことができたという実感があると思われる。そのため、体育の授業で楽しさを実感し、楽しさの経験を積み重ねれば「運動が楽しい」と感じることができるようになるのではないかと考える。

### (3) アンケートの考察

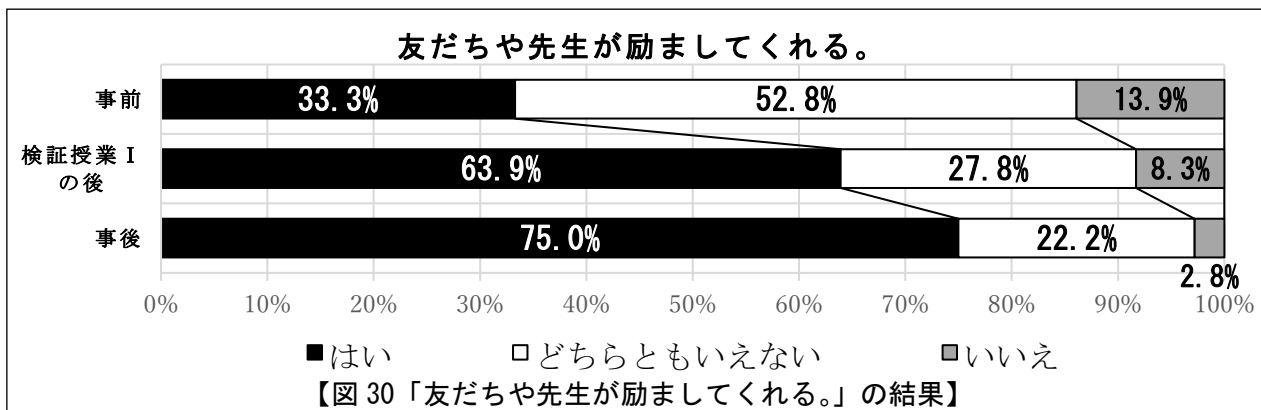
#### ア アンケート結果の比較から

抽出生徒の選出に用いたアンケートの傾向を見ると以下のようなになった【図 28】【図 29】。



事前と事後を比較すると、「運動が楽しいです」の質問に「はい」と答えた生徒が増えており、「いいえ」と答えた生徒は事後ではいなかった。このことから、検証授業においてアダプテッド活動を行ったことは、運動をすることが楽しいと感じる生徒を増やすことに有効に働いたと言える。

また、「たいていの運動は上手にできます」の質問に「よくあてはまる」「ややあてはまる」と答えた生徒が増え、「まったくあてはまらない」と答えた生徒が事後ではいなかった。このことから、検証授業においてアダプテッド活動を実践し、得点したり、勝ったり、チームに貢献したりするような成功体験を積み重ねたことが、生徒に運動ができると実感させることに有効に働いたと言える。



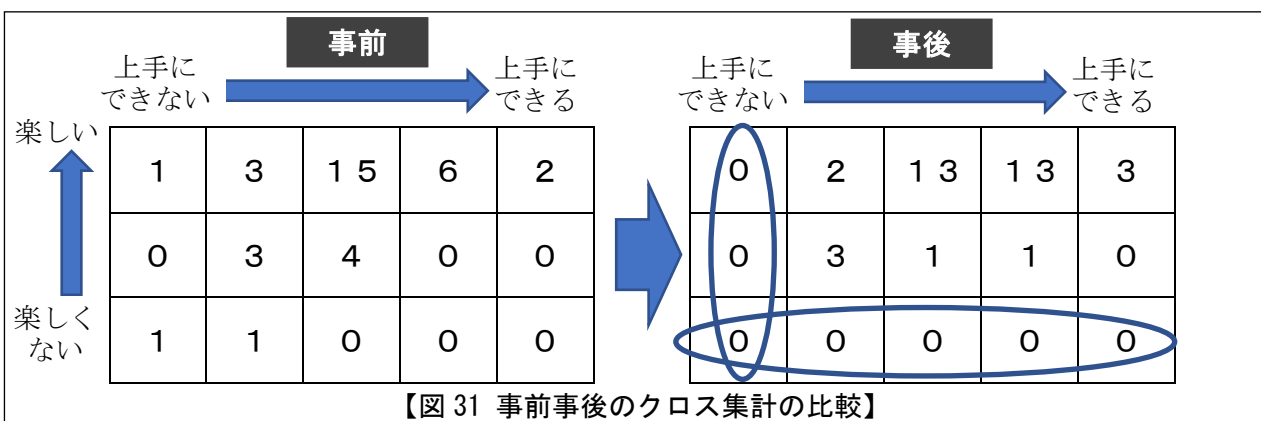
そして、「友だちや先生が励ましてくれる。」の質問を事前と事後を比較すると、「はい」と答えた生徒が大幅に増えたことがわかる【図 30】。このことから、検証授業において仲間と関わりながら活動する場面を仕組んだり、アダプテーション・ゲームで誰もが活躍できるようにしたりしたことは、仲間との自主的な関わりを実感させることに有効に働いたと言える。

#### イ アンケートのクロス集計から

「運動をすることが楽しいです。」と「たいていの運動は上手にできます。」の事前と事後の結果をクロス集計した【図 31】。

【図 31】を見ると、事前から事後にかけて全体的に右上の方に動いており、楽しいと感じるとともに上手にできると感じるようになった生徒が多いことがわかる。また、事後では「楽しくない」「上手にできない」と答えた生徒は0人になっており、生徒は授業を通して、運動の楽しさを実感したり、上手にできたことを実感したりすることができたと考えられる。

今回の検証授業 I・II で仲間と関わりながら運動する楽しさを味わったり学んだりしたことを通して、「運動をすることが楽しい」と答えた生徒が増え、「楽しくない」と答えた生徒が0人になった。これから、仲間と運動をすることが楽しいという経験をさらに積み重ねていくことで運動をすることが好きになり、そして豊かなスポーツライフの実現へつながっていくのではないかと考える。



## 2 まとめ

### (1) 成果

- アダプテッド活動①のアダプテッド・スポーツの体験から既存のスポーツを比較し、楽しむための工夫や実感したことを出させたことで、スポーツには、様々な違いを超えてゲームを楽しむための方法があることや、ルールや行い方を工夫すれば障がいの有無に関係なく楽しめること、体力や技能の程度に関係なく全力で行うことができることの理解を深めることに有効であった。
- アダプテッド活動②③のアダプテーション・ゲームでは、ゲーム記録を見返しながら、「全力」「五分五分」になるように条件を考えたり、ゲームで実感した楽しさをチーム内で発言したりする姿が見られた。これは、条件を選択したり考えたりして相手や仲間に伝え、合意形成を図る場面につながっていたので、互いに楽しむための条件を考え、他者に伝えることができるようにする上で有効であった。
- アダプテッド活動を①～③において、仲間と関わりながら活動する場面を意図的に仕組んだことは、生徒一人一人の発言する機会をつくり、互いを認め合ったり、協力したりする態度の育成において概ね有効であった。

### (2) 課題

- アダプテッド活動を取り入れ、仲間と交流しながら練習を行ったことは、基本的な技能を身に付けさせるために、概ね有効であった。しかし、連携した動きをゲームで生かすためには、仲間と関わりながら動きづくりや簡易なゲームをする時間を十分確保し、楽しみながら技能を定着させる場面を多くつくる必要がある。
- 仲間と関わり合う機会を多く設定したことで、自分が感じたり、考えたりしたことを仲間や相手に伝える姿は見られるようになった。しかし、チームで出た良い意見をクラス全体で共有する場面で発言する生徒は、まだ少なかった。そのため、少人数で出た良い意見を全体で共有できるようにするためには、教師が何気ない会話を聞き逃さず意見を引き出したり、その発言を認めたりする機会を意図的に仕組むなど、日々の授業で支持的風土を醸成し、安心して発言できる学習環境づくりが必要である。
- 生徒が互いの違いを認め合い、思う存分仲間と運動を楽しむためには、共生の態度を育成することが必要不可欠である。そのためには、教師が授業において特別支援教育の視点に立って板書や掲示物、教材などを誰もがわかるように工夫するなど、誰もが安心できる授業づくりが必要である。
- これからの保健体育の授業においては、技能を高め、競争を楽しませるとともに共創（仲間と互いに楽しむための方法を創ること）を楽しむことができる授業づくりが不可欠であると考える。



## <引用文献等>

- 日テレNEWS24 (2018) 12月「東京オリパラ契機に“共生社会実現を”宣言」
- 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
- 松田恵示・山本俊彦 (2001)「『かかわり』を大切にしたい小学校体育の365日」教育出版
- (社)日本体育学会 (2006)「最新スポーツ科学事典」平凡社
- 矢部京之助・草野勝彦・中田英雄 (2004)「アダプテッド・スポーツの科学」市村出版

## <参考文献>

- 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」東山書房
- 文部科学省 (2012)「スポーツ基本計画」
- スポーツ庁 (2017)「第2期スポーツ基本計画」
- スポーツ庁 (2018)「平成30年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査 報告書」
- 福岡県教育委員会 (2019)「平成30年度 福岡県児童生徒体力・運動能力調査 調査結果報告書」
- 福岡県人づくり・県民生活部スポーツ振興課 (2018)「福岡県スポーツ推進計画」
- 『楽しい体育の授業』編集部 (2017)「平成29年度版学習指導要改定のポイント 小学校・中学校 体育 保健体育」明治図書
- 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
- 佐伯年詩雄 (2018)「中学体育実技」学研
- 佐藤豊 (2018)「ワンダフルスポーツ」新学社
- 佐藤豊 (2017)「中学校新学習指導要領の展開 保健体育編」明治図書
- 佐藤豊・友添秀則 (2011)「楽しい体育理論の授業をつくろう」大修館書店
- 竹田清彦・高橋健夫・岡出美則 (1997)「体育科教育学の探究 体育授業づくりの基礎理論」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
- 杉原隆 (2003)「新版運動指導の心理学 運動学習とモチベーションからの接近」大修館書店
- 野田敏孝 (2005)「初めての教育論文 現場教師が研究論文を書くための65のポイント」北大路書房
- 草野勝彦・西洋子・長宗我部博・岩岡研典 (2007)「『インクルーシブ体育』の創造」市村出版
- 藤田紀昭・齊藤まゆみ (2017)「これからのインクルーシブ体育・スポーツ」ぎょうせい
- 齊藤まゆみ (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
- 鈴木直樹・成塚篤史・石塚諭・阿部江隆行 (2017)「子どもの未来を創造する体育の『主体的・対話的で深い学び』」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求」大修館書店
- 市村操一 (2002)「体育授業の心理学」大修館書店
- 福岡県体育研究所 (2015)「体力アップ福岡モデル～体力向上を図る学校教育活動～」
- 福岡県体育研究所 (2014)「平成26年度 長期派遣研修員研究報告書」
- 福岡県体育研究所 (2016)「平成28年度 長期派遣研修員研究報告書」
- 福岡県体育研究所 (2017)「平成29年度 長期派遣研修員研究報告書」
- 福岡県体育研究所 (2018)「平成30年度 長期派遣研修員研究報告書」
- 体育科教育 (2017) 4、12月号 大修館書店
- 体育科教育 (2018) 1、11月号 大修館書店
- 体育科教育 (2019) 2、3、6、7、9、10月号 大修館書店

## おわりに

採用されて10年経過した年に、このような1年間の研修の機会をいただき、大変感謝しています。思い起こせば、体育研究所長期派遣研修員の引継ぎを終えてからというもの、本当に自分にできるのだろうかという不安ばかりが募り、4月を迎えました。当初は、体育研究所の毎日の業務に追われ、慣れるのに精一杯でした。しかし、体育研究所の方々に支えられ、長研の仲間と様々な研修を重ねながら、すぐに生活に慣れ、充実した日々を過ごすことができました。

しかし、研究については、自分が何をしたいのか、どんなことをしたいのか、自問自答の日々が続き、焦る毎日でした。そんな時、『**生徒全員が楽しいと思える授業**』そのためには、教師が教材研究、授業準備をしっかりやること。』という言葉思い出しました。これは、尊敬する先生が仰った言葉であり、私の原点です。

私のこれまでの授業を振り返ってみると、「生徒全員が楽しいと思える授業」になっていなかったことに気がきました。また、昨年度、特別支援学級の担任をして、様々な子供たちと関わったり、支援学級に何年も携わってこられた先生方と話をさせていただいたりする中で「交流学級での体育の授業になかなかついていけない。」「支援学級での体育で運動するときは生き生きとしているのに、交流学級では遠慮してあまり運動したくない。」という話を聞きました。この時私は、運動が得意であろうが苦手であろうが関係なく、全ての生徒に運動する楽しさを味わわせたいと思いました。この時の「運動が得意な生徒も苦手な生徒も運動する楽しさを実感できる授業がしたい」、という思いが私の研究の出発でした。

この一年間のノートを見返すと研究主題と副主題を決めるためにいろいろな言葉を調べたり、指導していただいた内容を忘れないように書き出したりしていました。目指す子供の姿が明確にならず、主題も決まらずなかなか研究が進まない日々が続き、自分の力のなさを痛感していたことを思い出します。しかし、そんな私に最後まで温かく御指導くださった指導主事の先生方には、本当に感謝しています。業務でお忙しい中、時間を作って親身になって私の研究について考えてくださり、具体的で的確なアドバイスや励ましの言葉にいつも支えられました。検証授業では、在籍校に戻り、生徒の笑顔や全力で運動する姿に元気をもらいました。検証授業の最後には、たくさんの生徒から「授業楽しかったです。」「2ヶ月間ありがとうございました。」というような温かい言葉を頂き、この研究を広めていく決意をしました。

体育研究所では、専門研修で来訪される先生方の最先端の講義を受けることができたり、様々な先生方の話を聞いたりすることができました。研修に携わらせていただく中で、自分をもっと学んで、生徒に還元したいと強く思うようになりました。そして、2名の長研の先生方とも協力して研究を進めることができました。

最後になりましたが、今回、このような貴重な研修の機会を与えてくださいました、福岡県教育委員会、北筑後教育事務所、筑前町教育委員会に厚く御礼申し上げます。また、本研究を進めるに当たり、温かい御指導・御助言を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、スポーツ科学情報センター、そして体育研究所の小川所長をはじめ、所員の皆様方に深く感謝申し上げます。さらに、校務等お忙しい中、検証授業に御協力いただいた筑前町立三輪中学校の清武道男校長、木村文彦教頭をはじめ、快く検証授業に御協力いただき、御支援くださった保健体育科の先生方、第3学年の先生方、そして、3年生109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2年2月14日

長期派遣研修員 二又 清成(筑前町立三輪中学校)

