高等部 研究実践報告

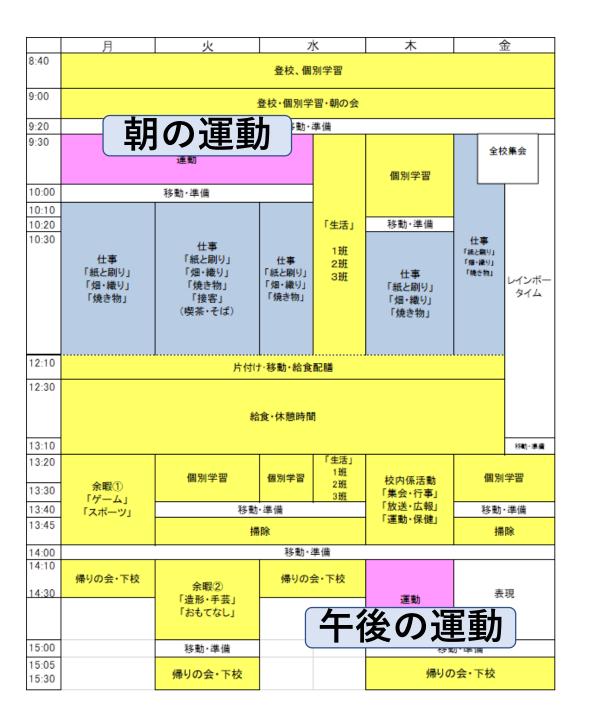


高等部

高等部25人(男子18人·女子7人) 1年~3年の縦割りの3クラス

知的障害 自閉スペクトラム症 ADHD LD ダウン症 プラダーウィリー症候群 など





高等部

朝の運動

- ①体力向上
- ②一日のリズムづくり
- ③生涯運動に親しむ基盤づくり

午後の運動

その他の活動

- 1)保健指導
- ②食育 など

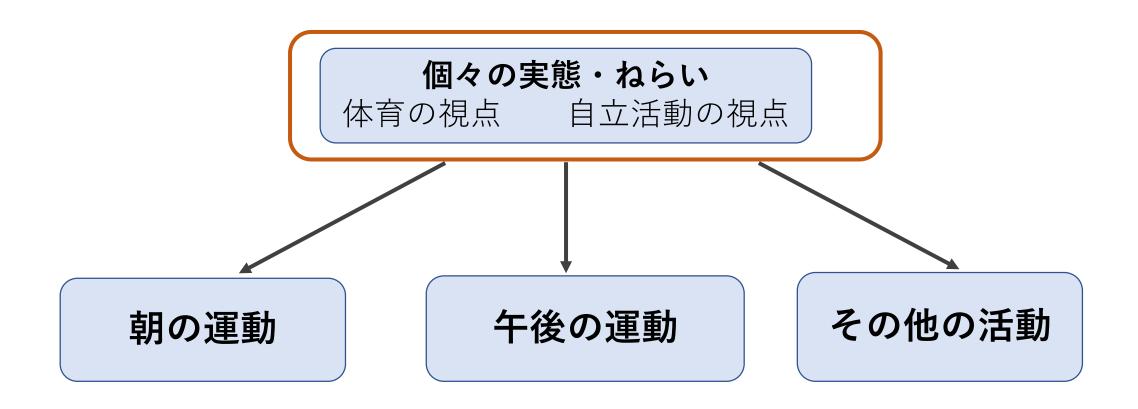
- ①めあてややりがいを持って仲間と一緒に楽しみながら、 主体的に運動する
- ②目的に応じた知識や技能を身に付ける
- ③自分やチームの課題を発見し対話を通して解決する力を 付ける



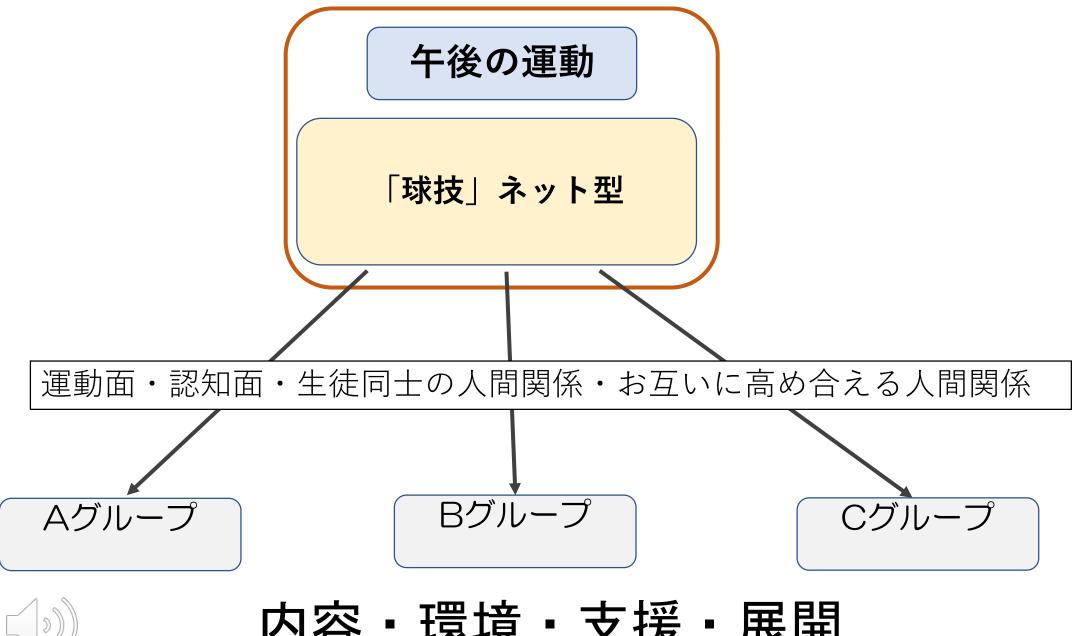
①実態把握とねらいの明確化

②子どもの思考を追い、 内容・環境・支援・展開を考える

①実態把握とねらいの明確化









内容•環境•支援•展開

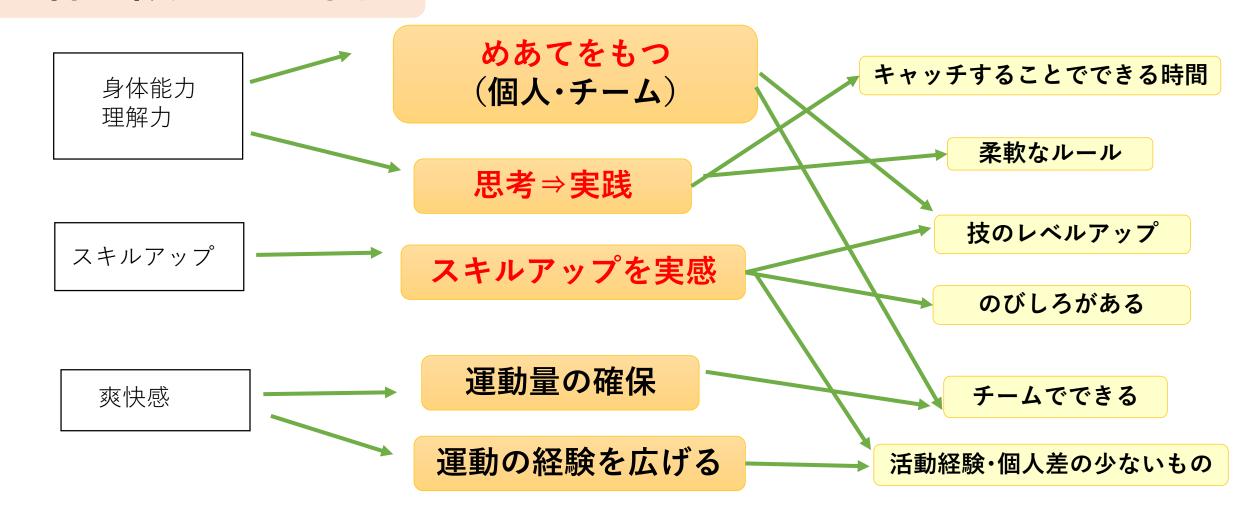
生徒の実態

Aグループ

- ・身体能力、理解面ともに比較的高い
- 個人のスキル向上、チームの勝利が楽しさや やりがいになる
- ・爽快感を求め、思い切り運動をしたい
- ・活動参加が難しい
- ・感情のコントロールの難しい



活動設定の理由



キャッチバレーボール



発意を支える支援

①教師による模範試合

わかる

ルール

技

試合のやり方

共有

得点の入れ方

目指す姿

00(

②自分の運動能力に応じてやり方を選べる

例:サーブ・投げる or アンダーサーブ

・前から or 後ろから

・2回チャンスがある

できそう

やりたい



Mさんの学びの展開

アタック の練習を しよう

構 想

どの高さでア タックを打つ といいかな

発

発

自分のスキルアップをめざすサイクル

ボールをつなぐには どうしたらいいかな?

構 築 ゆっくり山なりのボー ルをパスするといいね

試合で

やってみよう

攻撃の技も 増やしたい

発 意

構

アタックボー ルで練習して みよう

遂

構 想

発

レシーブが できるように なってきた

相手コートに 1, 2, 3で 返したい

省察

つながって きたな

ちょうどいい 高さがわかった。

省

察

省 察

発意

せつとアタック をきめるには?

遂

やってみよう

省

察

チームの力を高めるサイクル

チームで 攻め方を 考えよう

チームで

かちたい

構 想

構 築

キャッチしてか らトスをあげる ほうがアタック が打ちやすい ¹⁰

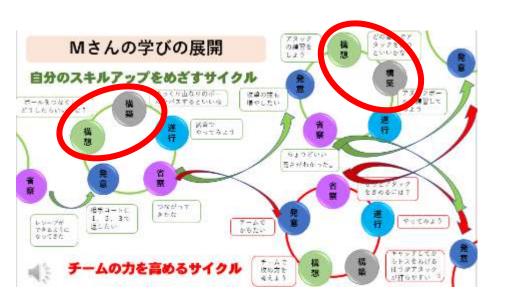
構想を支える支援

構築を支える支援

①技のポイントカード









視覚化

言語化

理解が 深まる



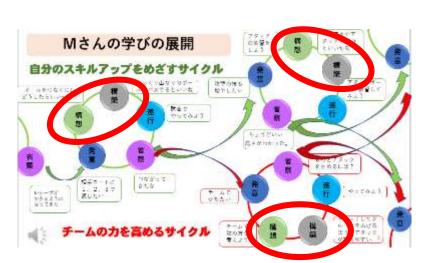
遂行につながる

構想を支える支援

構築を支える支援

②生徒のつぶやきを全体で共有する

1, 2, 3, でつなぐ とき、2はキャッチ するとつなぎやすい のでは?



サーブのチャンスは2回。 1回目はオーバーサーブ で攻めて、二回目はアン ダーサーブで確実に決め るようにしよう! 友達の気付き ⇒自分の気付きに

共有

動作化

なるほど! ぼくもやって みよう!

理解が深まる

こうすれば いいのか!!

遂行に つながる

視点の明確化

サーブの順番は? ポジションは固定?

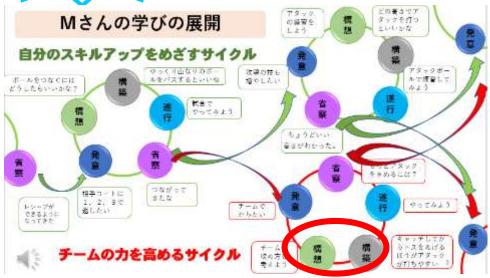
あげよう!

③作戦シート



チームのめあて・作戦の共有





遂行を支える支援

柔軟なルール

例:ローテーション有りor無し サーブの位置

スモールステップ化

例:サーブ

投げる⇒アンダーサーブ⇒オーバーサーブ⇒ジャンプサーブ

モデリング

教師による実演⇒模倣

教具の工夫

例:吊り下げボール (アタック練習)



遂行を支える支援

安心感を持って 活動参加できる

参加のためのステップ

・役割設定⇔参加が難しい生徒

・ヘルプ(交代)カード感情のコントロールが難しい生徒

イライラしてきたら、教師にカードを渡して その場を離れる



省察を支える支援

・ふりかえりシートとふりかえりタイム



① めあてのれんしゅう② 3回で返す辞書		-ムで作物を考える らいをする) かえりタイム
自分のふりかえり がんばり	だいこと	&9#7₹# (© O .
対合に勝つために どんな工夫をする	といいか 考えましょう。	
④ 災の時間 練習してみたい動きは な 9月24日の時間の活動予定	・んですか? 災の時間に練習し	たいことを 選び ましょう 。
	2、しあいをしよう ① チー	-ムで作戦を考える 5いをする
1、れんしゅうタイム れんしゅうしたいこと	Ø ∪a	

学びを自分で言語化

学びの共有

課題意識を持つ

記憶の補助

発

省察

学びのサイクルが進む

遂

構

構

想

単元構想

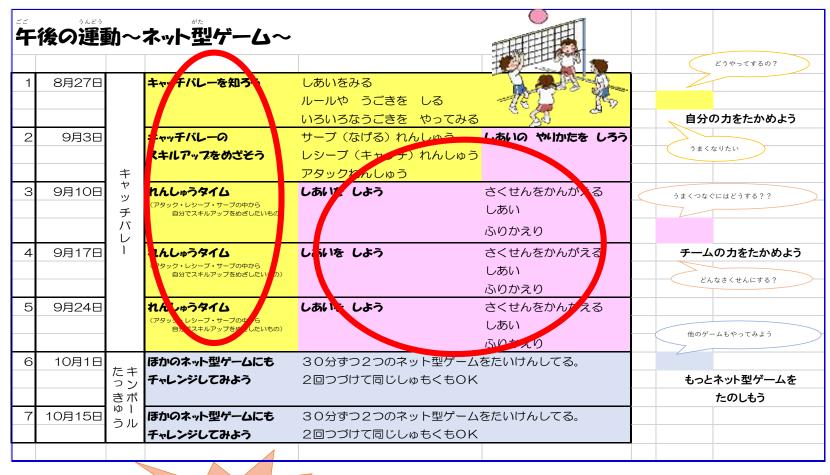
知る

高める

個人の力 チームの力



広げる



個人のスキルアップ ⇒試合に生かす ⇒チームに生かす

課題発見



Bグループ 生徒の実態

- *ルールや勝敗の理解はほぼ○
- *「運動」にまじめに意欲的に取り組む。
- *運動の苦手意識や不安感を持つ生徒が多い。
- *体の使い方やボディイメージに課題 硬さ・ぎこちなさ・体幹の弱さ 視覚的な認知の困難性 目と体(手・足)の協応性

運動能力の高い生徒との運動では・・・・・・ 活躍の場・できたという達成感 身体を動かして楽しむという経験 などが少なかった。



Bグループ 実態とねらい



<強み>

- 理解力・思考力がある。→ めあてや向上心を持って取り組む
- 穏和な性格の生徒が多くゲームを楽しめる
 - → 自分なりの楽しみポイントを見出す 仲間とのスポーツの楽しさを味わう

<弱み>

- ・身体能力(身体の使い方やボデイイメージに課題)の面
 - → 運動経験を積み上げる過程で徐々にスキルを獲得する動きの苦手な部分に気づき必要な支援を求める仲間とカバーし合う



体の使い方やボデイイメージに課題がある

・・・動作化が苦手な生徒たちへの支援



学びのサイクルを回すために

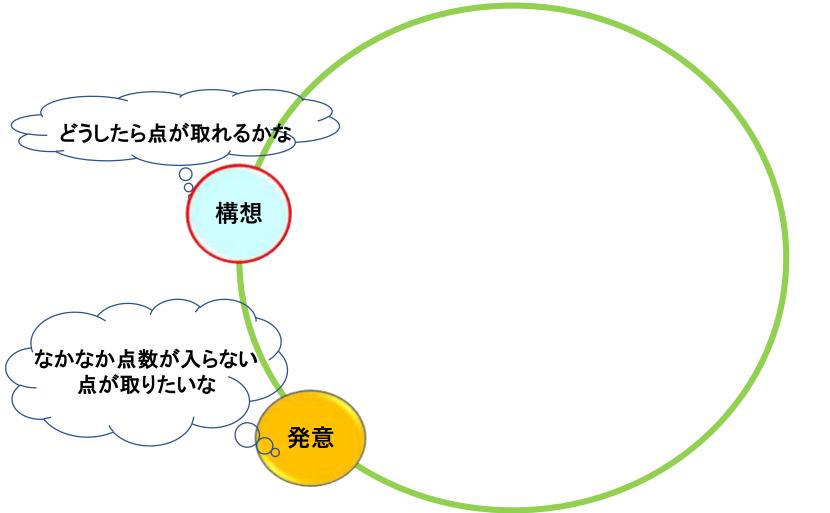
- ①遂行(練習・試合)の時間を中心に
- ②省察(振り返り)を細かく設定

単元構想



気持ちや思考のつながり(Kさん)





キャッチバレー活動設定

相手チームの友達の姿から 気付き

相手チームの友達

1回で自分のコートにボールを落として点数をとる

3回で返してないぞ 1回で返してもいいんだ



それを見たKさん

_{数師} OOさん、ナイス!

味方と敵が対面で行うため、相手の動きが客観的に見えた

良かったプレーが教師の声掛けで強化された

気持ちや思考のつながり(Kさん)

1回で返してもいいんだ 僕もやってみよう



構築

どうしたら点が取れるかな

構想

なかなか点数が入らない -点が取りたいな

発意

遂行 支援1

できた!点が入った!

省察

支援①:良いプレーはその場ですぐに褒める



ナイスプレー!

教師

今のいいね!

Kさん「これがいいんだ!」と分かる



自信

「できてうれしい」達成感

周りの生徒

「ああやってすればいいんだ」と気付く

気持ちや思考のつながり(Kさん) 支援② できた!点が入った! 構築 遂行 構想 これでいこう! でも、パスがつながらないな ボールをキャッチして 攻撃したいな なかなか攻撃できないな 発意 発意 省察 25

支援(2):チームの人数に差をつける



動いてキャッチができる 3人

VS

動いてキャッチすること が難しい4人

守備範囲が狭くなる



ラリーがつながりやすくなる



文撃する機会が増える

気持ちや思考のつながり(Kさん)





また入った! やった!

遂行

ボールをキャッチして 攻撃したいな

発意



構想

支援③

構築

支援③:作戦を可視化する

相手チームと味方チーム ボールの動きを磁石で表す

相手の動きを、3つの場合に 分けてシミュレーション



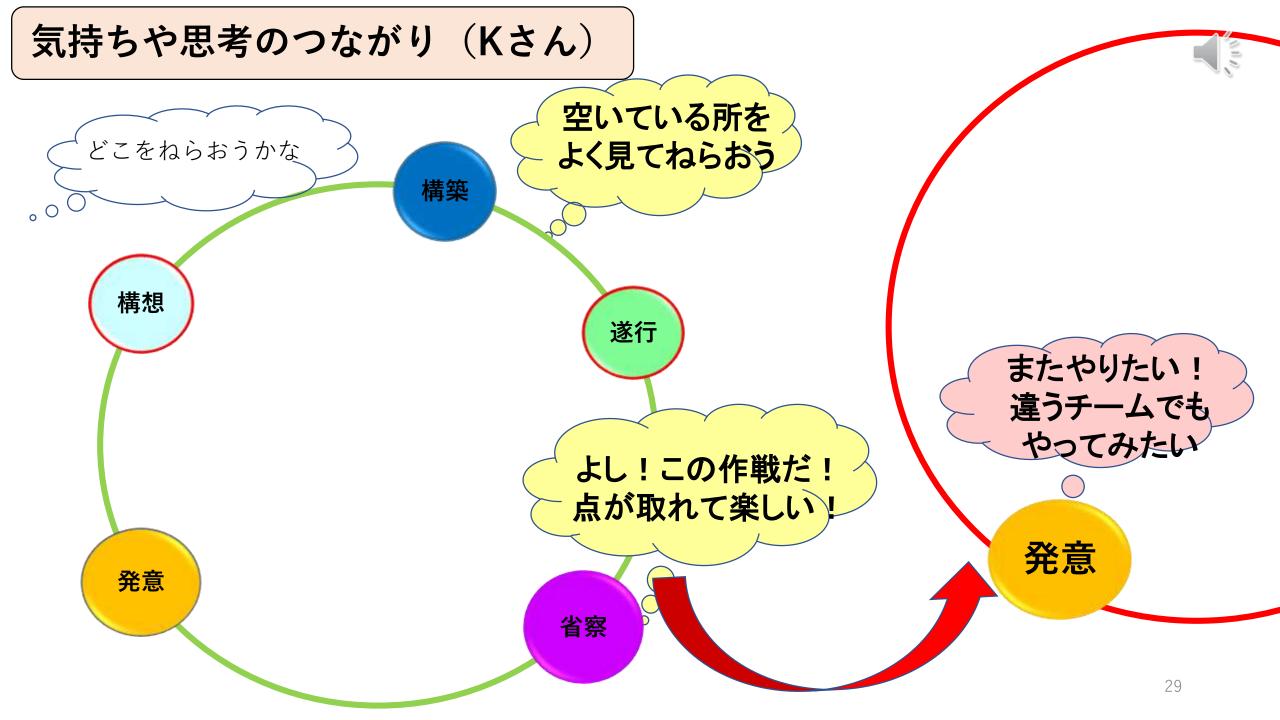
前が空いている 相手の動きを見る すきをねらう



相手の動きや自分のチームの動きを客観的に分析



作戦をチームで共有



生徒の実態

Cグループ

ルールや勝敗の理解

身体の使い方や運動能力

みんなと一緒に運動すること 自体に楽しみ



みんなと一緒に 運動すること 自体に楽しみ (一人での楽しみ)

仲間と協力して楽しむ

対面式のバレーボール

チーム名

表彰式

楽しみを広げる

身体面の能力

できる

対空時間の長い風船

ルールや勝敗の理解

分かる

コートの範囲を 設けない

落としたら点数 が減る

風船バレーボール



発意を支える

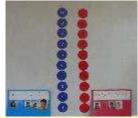
発意

落として喜ぶ

得点に無関心



勝敗の理解



落としたら点数が減る

落とさないぞ! これ以上点が減らな いように・・・



発意を支える

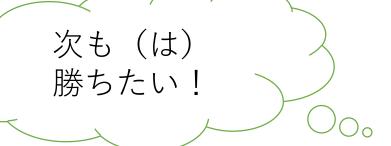
発意

勝つことの喜び

楽しみが広がる

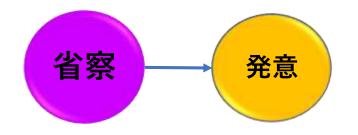
表彰式

優勝チームの掲示





省察~発意を支える

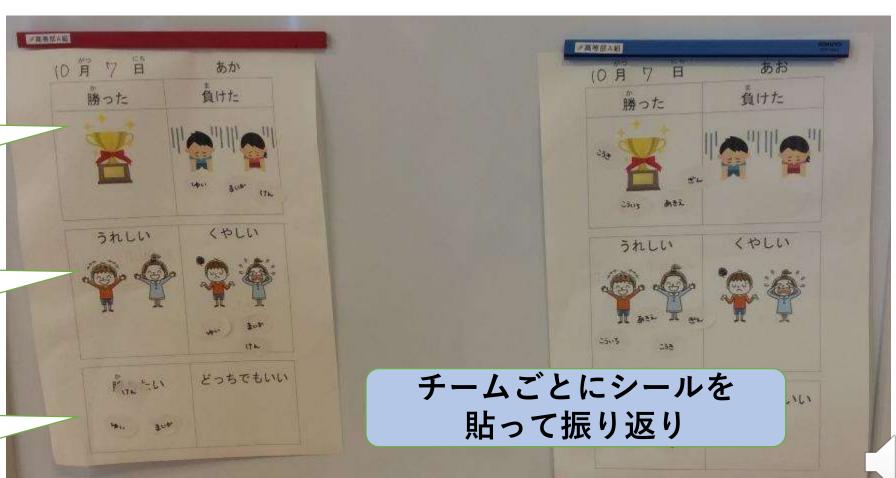


結果や気持ちを共有する

勝ったか負けたか

うれしい・悔しい

次は勝ちたい どっちでもいい





仲間と協力して楽しむ

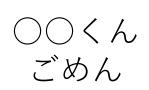
個々で楽しむ

負けて怒る

教員も仲間に

みんなで喜ぶ

チームで戦う





いい言葉かけを見せる



構想・構築を支える

下から 優しく 言語化 構築 構想 動作化 共有

遂行

遂行



発意

他の新しい スポーツもして みたい <u>人</u> 楽しさ・喜び・やりがい...。

一緒に勝てて 嬉しい _~

もっとバレーボール をしたい ___

勝つって嬉しい

作戦がうまくいった

できた

できるようになった

ルールがわかった

分かった

勝敗がわかった

「楽しさ」の感情が未分化

バレーボールについてほとんど知らない、したことがない

風船バレーはしたことがある

Aグループ

Bグループ

Cグループ

