

ゴール型球技における「易しいゲーム」の教材開発と効果に関する研究 —中学校第2学年の授業実践より—

教科指導重点コース 造形・創造科学系

蜂須賀季鈴

1. 主題設定の理由

1-1. 「易しいゲーム」の教材開発理由

中学校学習指導要領（平成29年告示）解説保健体育編では、「豊かなスポーツライフを実現する」ことを目指している。そのための資質・能力を育てるための記述が次の通りである。

豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育てるためには、体を動かすことが、情緒面や知的な発達を促し、集団的活動や身体表現などを通してコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動などを通して論理的思考力を育むことにも資することを踏まえ、運動の楽しさや喜びを味わえるよう基本的な運動の技能や知識を確実に身に付けるとともに、それらを活用して、自他の運動の課題を解決するなどの学習をバランスよく行うことが重要である。（下線部は筆者が引いた）

このことを踏まえ、私は「誰でも運動の楽しさや喜びを味わえる保健体育科の授業づくりを大切に、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力、特に、コミュニケーション能力を育成したい」と考える。しかし、私が目指す保健体育科の授業づくりは簡単ではないと考える。それは「コミュニケーション能力の育成」や「誰でも運動の楽しさや喜びを味わおう」と言葉では分かりそうなことでも、実践の場でどのように他者と運動中などでの関わり合いから生まれる学びを創るのか、とても難しいと考えるからである。さらに、誰もが運動の楽しさや喜びを味わう授業を本当に創れるのかと悩んだからだ。教職大学院の授業や実習を通して、その実現の鍵は競技スポーツからの解放にあると考えた。競技スポーツを行う保健体育科の授業は、競技スポーツで使用する技能を求め、競技スポーツのルールで行うことになる。このような授業では、運動が得意な生徒だけで授業が成り立ち、運動が苦手な生徒、ボールが怖い生徒などは、保健体育科の学び、他者と運動中などでの関わり合いから生まれる学びの機会を失われ、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育てることは難しいと考える。そこで私は競技ではない球技の教材として「易しいゲーム」に着目して、「誰でも運動の楽しさや喜びを味わえる保健体育科の授業を創りたい」と考えた。

1-2. 「易しいゲーム」とは

「易しいゲーム」について小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編（以下、「小学校解説」とする）に次の記述がある。

ボールゲームでは、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを投げたり蹴ったりする簡単な規則で行われる易しいゲーム（以下省略）

競技スポーツのように公式なルールでゲームを行うとすると、必要となる技能が高くなり、すべての生徒がゲームを楽しむことは困難である。そこで、保健体育科における「易しいゲーム」を開発及び実践を行うことにより、すべての生徒が競技ではなく球技を学ぶことができ、私が目指す授業に近づくことができると考えた。本研究では、ゴール型球技の「易しいゲーム」の教材開発と実践を行った。なお、本研究の「易しいゲーム」とは先の小学校解説の考え方を採用するとともに、生徒の学びの状況に応じて変えるものとする。

2. 研究実践

2-1. 研究目的

本研究の目的は、ゴール型球技の「易しいゲーム」の教材開発と実践を行い、誰でも運動の楽しさや喜びを味わえる保健体育科の授業づくりを目指すことである。

2-2. 研究仮説

ゴール型球技の「易しいゲーム」の教材開発と実践を行うこと（必要な手立てを施した実践）により、誰もが運動の楽しさや喜びを味わえる保健体育科の授業づくりを目指すことができるであろう。なお、誰もが運動の楽しさや喜びを味わえるということは、本研究の「易しいゲーム」は「体育」の見方・考え方にとどまらず、「運動」や「球技」の見方・考え方への効果の範囲を広げ、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成につながるであろう。

2-3. 実践の手立て

本研究では、「易しいゲーム」の開発を「手立て1」とする。しかし、教材の開発だけでは実践はできない。実践化を図るには、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力、特にコミュニケーション能力の育

成に際して、「手立て1」の「易しいゲーム」は生徒たちの「困ったこと」や「気づいたこと」の全体共有しやすくなると考える（手立て2）。また、「易しいゲーム」は「ゲーム-振り返り-ゲーム」の学習展開を活性化させ（手立て3）、互いの応援（手立て4）や教師の声かけ（手立て5）も焦点化でき、学習効果が期待できると考える。各手だてを整理しておく。

①手立て1「易しいゲーム」

2つのゴール型球技の「易しいゲーム」として、「コーンをさわれ」と「まくらぐびー」を開発し、実践した。

「コーンをさわれ」

- 人数
 - ・3人
- コート
 - ・コート幅は約5m、コートの長さは約12m
- 時間
 - ・10秒
- 勝敗
 - ・攻撃側はコーンにタッチしたら勝ち
 - ・守備側は10秒間コーンにタッチさせなかったら勝ち
- ルール
 - ・ビブスを1つ左右どちらかの腰につける
 - ・タックルや故意な接触はなし
 - ・ビブスをとられたら、取った人は地面に置き、取られた人はビブスを自分で腰につけたら動いていい
 - ・生徒から要望があれば追加する

「まくらぐびー」

- 人数、チーム、コート、時間
 - ・「コーンをさわれ」と同じ
- ボールの代わり
 - ・枕(約40cm×約60cm)
- 勝敗
 - ・攻撃側は枕を持って、守りの最終ラインを枕1つでも越えたら勝ち
 - ・守備側は最終ラインを越えさせなかったら勝ち
- ルール
 - ・攻撃のチームは枕を2つ持つ
 - ・枕を前にパスしてはいけない。真横が後ろならパスしてもいい
 - ・攻撃側が持っている枕を奪わない。奪ってもいい場合は、パスカットした枕か地面に落ちている枕のみにする。一度守備に奪われた枕は攻撃で使えない
 - ・その他のルールは「コーンをさわれ」と同じ。必要があれば追加していく

「コーンをさわれ」と「まくらぐびー」の教材配列に際しては、初めから「まくらぐびー」を行ってしまうと、コート内での選択肢が増えることで考えることが多くなってしまい、生徒の学びの現状を踏まえると、学びが円滑に進まないと考えた。また、ボールではな

く、枕を使用することにより、ボールに対して恐怖心を持っている生徒が楽しく球技の学びを学ぶことができるのではないかと考え、実践した。

②手立て2「困ったこと」「気づいたこと」全体共有

「コーンをさわれ」と「まくらぐびー」の初回授業では、「易しいゲーム-困ったこと、気づいたことを記述-易しいゲーム-困ったこと、気づいたことを記述」の展開で行った。次時では、「困ったこと」「気づいたこと」を全体共有し、手立て3の展開で行った。

③手立て3「易しいゲーム-振り返り-易しいゲーム」の繰り返し

「コーンをさわれ」と「まくらぐびー」の初回授業を除いては、「易しいゲーム-振り返り-易しいゲーム-振り返り」の展開で行った。振り返りでは、作戦などをワークシートに記述した。「コーンをさわれ」では授業内で攻守を入れ替わり行ったが、「まくらぐびー」では、振り返りの学びを生かせるようにするために、授業内での攻守の入れ替わり即座に行わず、授業毎で攻守の入れ替わりをし、攻守を固定して行った。

④手立て4「応援」(易しいゲームの団体戦)

他者を応援「する」ということは、様々なことを通して経験している生徒は多いと考える。例えば、プロスポーツ選手に向かって手拍手などで応援をしたり、好きな俳優やアーティストの映画やライブに行き声援を送るなど、様々な応援の形がある。しかし、声を出して応援「する」と、他者から声を出して応援「される」という経験はあまりしていないと考える。例えば、球技のスポーツなら声を出して応援「される」のは、試合に出られる人だけであり、試合に出られない人はその経験ができない。そのため、他者に対して声を出して応援「する」と、他者から応援「される」経験をし、スポーツの楽しさや喜びを感じてもらうため団体戦を行った。

⑤手立て5「易しいゲームと教師の声かけ」

生徒に対して積極的な声かけやポジティブな声かけを心掛けた。授業を行っていくなかで、生徒と話していくことにより、今どのようなことを思っているのか知ることができると考え、行った。ポジティブな声かけを行っていくことにより、生徒から自発的に仲間などに対してポジティブな声かけを行うことができると考え、行った。また、意図的に行ったわけではないが、生徒のゲームを見て、生徒と共に一喜一憂し、ポジティブな言葉をかけていた。タッチやゴールした場面を見たら、一緒に喜び、惜しくもタッチやゴールできなかった場面を見たら、一緒に悔しがった。

2-4. 対象・実施期間

対象：豊田市立公立中学校 第2学年
3学級 33名、実際に行ったのは32名
4学級 32名、実際に行ったのは30名
5学級 33名、実際に行ったのは28名

期間：2022年9月15日(木)～10月7日(金) 単元：E 球技 ゴール型 「コーンをさわれ」、「まくらぐびー」

2-5. 単元計画と授業の実際(単元履歴)

①単元計画

本研究における「易しいゲーム」は生徒の学びの状況に応じて変えるものとするため、生徒の学習状況に応じて単元指導計画も適宜、修正変更しながら行った。そのため、授業前(表1)と実際の単元履歴(表2・3・4)に違いがある。

表1 授業前の単元指導計画

時数	学習活動と手立て
1	・「体育」「運動」「球技」のアンケート※ ・「コーンをさわれ」 手だて1・2・5
2	・「コーンをさわれ」 手だて1・2・3・5
3	・「コーンをさわれ」 手だて1・3・5
4	・「まくらぐびー」 手だて1・2・5
5	・「まくらぐびー」 手だて1・2・3・5
6	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5
7～8	・「まくらぐびー」 手だて1・4・5
9	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5 ・「まくらぐびー」「体育」「運動」「球技」のアンケート

②23組の授業の実際(単元履歴)

23組は、第2時の時、学級閉鎖になってしまい、1週間授業ができなかった。そのため、学びが途切れ忘れてしまっていたため、第3時から第5時まで「コーンをさわれ」を行った(表2)。

表2 23組の単元履歴

時数	学習活動と手立て
1	・「体育」「運動」「球技」のアンケート ・「コーンをさわれ」 手だて1・2・5
2	・「コーンをさわれ」 手だて1・2・3・5
3	・「コーンをさわれ」 手だて1・3・5
4～5	・「コーンをさわれ」 手だて1・3・5 攻守固定(第4時と第5時で入れ替え)
6	・「まくらぐびー」 手だて1・2・5
7	・「まくらぐびー」 手だて1・2・3・5 攻守固定(第7時と第8時で入れ替え)
8	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5
9	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5 ・「まくらぐびー」「体育」「運動」「球技」のアンケート

③24組の授業の実際(単元履歴)

24組は、第8時で生徒に「団体戦を行いたい?目をつぶって手を挙げてみて」と尋ねると、16名の生徒が「団体戦を行わない」に手を挙げたため、手立て3を行った(表3)。

表3 24組の単元履歴

時数	学習活動と手立て
1	・「体育」「運動」「球技」のアンケート ・「コーンをさわれ」 手だて1・2・5

2	・「コーンをさわれ」 手だて1・2・3・5
3	・「コーンをさわれ」 手だて1・3・5
4	・「まくらぐびー」 手だて1・2・5
5	・「まくらぐびー」 手だて1・2・3・5 攻守固定(第5時と第6時で入れ替え)
6	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5
7	・「まくらぐびー」 手だて1・4・5
8	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5
9	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5 ・「まくらぐびー」「体育」「運動」「球技」のアンケート

④25組の授業の実際(単元履歴)

25組は、第8時で生徒に「団体戦を行いたい?目をつぶって手を挙げてみて」と尋ねると、26名の生徒が「団体戦を行う」に手を挙げたため、手立て4を行った(表4)。

表4 25組の単元履歴

時数	学習活動と手立て
1	・「体育」「運動」「球技」のアンケート ・「コーンをさわれ」 手だて1・2・5
2	・「コーンをさわれ」 手だて1・2・3・5
3	・「コーンをさわれ」 手だて1・3・5
4	・「まくらぐびー」 手だて1・2・5
5	・「まくらぐびー」 手だて1・2・3・5 攻守固定(第5時と第6時で入れ替え)
6	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5
7～8	・「まくらぐびー」 手だて1・4・5
9	・「まくらぐびー」 手だて1・3・5 ・「まくらぐびー」「体育」「運動」「球技」のアンケート

2-6. 検証方法

①毎時の実践記録(授業中の気になったメモ書きや授業内の生徒の発言や様子)を作成した。その際、動画を補足的に活用した。

②実践記録及び生徒のアンケート、ワークシート、振り返りシートを単元前後で比較分析した。

③個別の学びを検討するために、抽出生徒を選定して、①②及びワークシートの記述内容を総合的に検討した。

④単元前後のアンケートの比較分析では、生徒が「体育」「運動」「球技」に対してどのように思っているのか知るために行った。「体育」とは、学校で行われる保健体育科の授業のことを指す。「運動」とは体を動かすこと全般を指す。保健体育科の授業の中で行われる「運動」とは別で考える。「球技」とはボールやボールの類似品を使って行うスポーツのことを指す。易しいゲームの効果が「体育」に完結せず、「運動」や「球技」といった波及効果にも期待できると考えた。

2-7. 抽出生徒について

本研究の抽出生徒は4名(第1時で「体育」「運動」「球技」の全てが「嫌い」と答えた生徒3名、「体育」「運動」「球技」の全てが「好き」と答えた生徒1名)

を抽出した。4名にした理由は、第1時で答えたアンケートの感情別(「嫌い」「好き」)に変容を見るためである。

2-8. 実践事例と考察

2-8-1 実践事例1

抽出生徒A

チームは男子2人、女子1人。部活動はソフトボール。

第1時

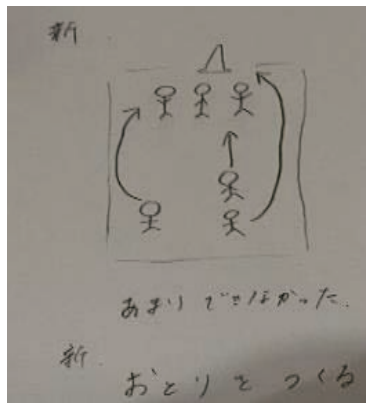
「体育」のアンケートでは、「好き。理由は、体を動かすのが好きだから」と記述していた。「運動」のアンケートでは、「好き。理由は、体を動かすのが好きだから」と記述していた。「球技」のアンケートでは、「好き。理由は、ボールを投げるのが得意だから」と記述していた。初めて「コーンをさわれ」を行った。攻守ともに積極的に動いており、戸惑いは感じられなかった。しかし、攻撃ではチームの人とよく話し合い、作戦を立てゲームを行なっている様子だった。振り返りシートからも作戦を立てていたことがわかる。振り返りシートには「今回はいろいろ作戦をたててやったので、次回もいろいろ作戦をたててみたいです」と記述していた。

第2時

困ったこと、気づいたことを全体共有した時、特に反応がなかった。攻守ともに積極的に動いていた。チームの作戦を行い、役割を果たしていた。チームとしてはコーンにタッチできたが、抽出生徒Aがコーンにタッチすることはなかった。ワークシートの攻撃の所には、「ピブスを相手のいない方に向ける」、「3人で一気に攻める」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「ディフェンスに1人に対して、2人で攻めたら隙ができる」と記述していた。守備の所には、「試合が始まる前に誰が誰を守るか決めておいて、1対1の状態にする」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「バスケのディフェンスみたいにつく」と記述していた。振り返りシートには、「紙で書いたこと以外でもやってみたり、うまくいった作戦もあったので、今回のことを生かしながら次の作戦を立てたいです」と記述していた。

第3時

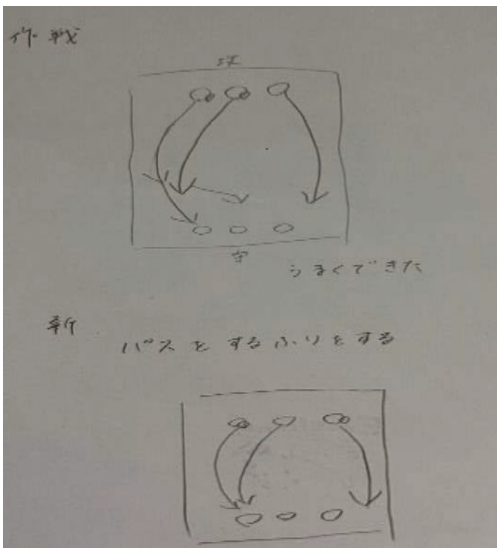
攻守ともに積極的に動いていた。攻撃では、回転し、相手をかかわしてコーンにタッチすることができていた。しかし、相手が横一列に並んで守備している時、どのように攻めたらいいかわからない様子であった。守備では、ピブスを取りに行くのではなく、ゴールされないように防ぐことを意識していたことが、ワークシートからわかった。ワークシートの攻撃の所に



は、「ピブスをつけている方に敵がいないようにする」、「3人で一気に攻める」、「守備1人に対して2人で攻める」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに図に表した作戦などがあった。守備の所には、「誰が誰を狙うか決めて1対1の状態にする」、「バスケのディフェンスみたいにする」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「取るんじゃなくて防ぐ」と記述していた。

第4時

初めて「まくらぐびー」を行った。しかし、攻守ともに戸惑いは感じられなかった。初めのゲームの時からパスを使ってゴールしようとしていた。ワークシートの攻撃の所には、図で作戦が記述していた。

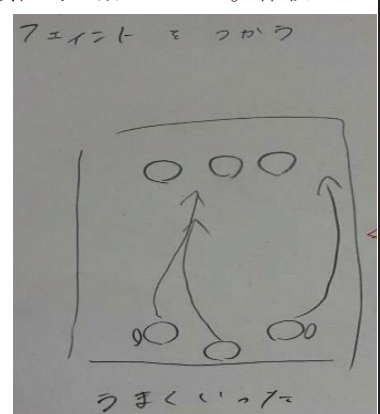


第5時

困ったこと、気づいたことを全体共有した時、特に反応がなかった。守備を主に行った。積極的に動いていた。ゲームを見ていて、ゴールされることが多かったため、抽出生徒Aに「作戦成功している?」と尋ねたら、「チームによって通じない作戦があるので、いろいろな作戦を試してみています」と言っていた。しかし、抽出生徒Aが抜かれてゴールされることは少なかった。ワークシートの守備の所には、「枕もっている(人)中心に攻める」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「取るより守りきる」、「枕は関係なくとりまくる」と記述していた。

第6時

攻撃を主に行った。積極的に動いていた。作戦が1番成功しており、チームで喜び合っていた。抽出生徒Aも多くのゴールを決めており、個人の動きのフェイントがとても成功していた。私は抽出生徒Aに「ナイス! すごい!」と言うと、「ありがとうございます!」と嬉しそうに言っていた。ワークシー



トの攻撃の所には、図で作戦が記述していた。

第7時

同チームのゲーム前後に拍手をして積極的に応援をしていた。また、ゲームに入る前に入念にチームで話し合っており、ゲームに勝ったら喜びを分かち合っていた。振り返りシートには、「他のチームの工夫しているところを見られて、新たに発見があった。自分のチームを見ていると自然に応援したくなり、見ている方も楽しかったです」と記述していた。

第8時

第7時ではなかった「がんばれ！」などの応援をしていた。団体のチーム全体の応援も第7時と比べて盛り上がりしており、チーム一体となってゲームを行っていた。

第9時

攻守ともに積極的に動いており、楽しそうにゲームを行っていた。「体育」のアンケートでは、「第1時より好きになった。理由は、体育で自分の動きの分析やチームで作戦を立ててやるのは正直好きじゃなかったけど、今回のまくらぐびーはいつも以上に作戦を立てて実行するという事が楽しいと感じたので、前よりもっと好きになりました」と記述していた。「運動」のアンケートでは、「第1時より好きになった。理由は、体を動かすという事が自分自身の気持ちが晴れるし、他の2人と協力し合いながら戦う仲間がいるのはとても楽しいと思ったからです」と記述していた。

「球技」のアンケートでは、「第1時より好きになった。理由は、ボールを投げるのではなく、パスをつなぐのが楽しいと感じたのは初めてでチームのみんなと体育で協力し合いやるのが楽しいと感じたので前よりもっと好きになりました」と記述していた。このように「まくらぐびー」を通しての「体育」「運動」「球技」への感情が記述していた。まくらぐびーのアンケートでは、「とても楽しかった。理由は、チーム全員で作戦を立てて実行し、修正する、もしくは新しい作戦を立てて実行して繰り返す。これがうまくいってゴールできた時はとても楽しかったです」と記述していた。まくらぐびー全体の振り返りと感想は以下の通りに記述していた。

②まくらぐびー全体の振り返りと感想

正直、今まで体育じゃなかったチーム戦の中で、一番楽しいと感じました！
このために作戦を立てて話し合うのが、楽しかったです。

考察

「手立て1」を行ったことにより、運動が得意な生徒だけのゲームにならず、チームで協力してゲームを行う必要がある。抽出生徒Aのチームは第1時から作戦をゲーム中にも考えており、ゲームを行っていくにつれ、成功した時のチームの喜びが増し、より楽しく行うことができていた。また、第9時の「運動」「球技」のアンケートで、仲間がいるということ、仲間と協力することが楽しいと感じていることが分かる。こ

れらのことから、仲間と協力することが楽しいと感じることができたのではないかと考える。

「手立て2」を行ったことにより、全体共有した気づき(2人で同じタイミングでコーンにタッチしに行けば、だいたいタッチできる)をゲームの作戦(ディフェンスに1人に対して、2人で攻めたら隙ができる)と使い、作戦が成功させていた。このことから、仲間がいるからこそ気づけることがあると感じたのではないかと考える。

「手立て3」を行ったことにより、個人の工夫した動き(回転やフェイントをするなど)が抽出生徒Aやチーム全体で見られ、コーンにタッチすることやゴールする回数が増えていった。また、ゲーム間の振り返りを行い、ゲームで行った作戦がどうだったのかを記述したこともコーンにタッチすることやゴールする回数が増えていった1つの要因であると考えられる。これらのことから空間を作り、空間に走り込む動きを学ぶことができたと考えられる。

「手立て4」を行ったことにより、スポーツを「みる」ことの楽しさを感じたと、第7時と第8時の抽出生徒Aの様子や振り返りシートから考える。

「手立て5」を行ったことにより、ゲームに対する意欲が増したと特に第6時から考える。

2-8-2 実践事例2

抽出生徒B

チームは男子2人、女子2人。部活動は生活部。

第1時

「体育」のアンケートでは、「嫌い。理由は、今までの授業が楽しかったことが一度もないから」と記述していた。「運動」のアンケートでは、「嫌い。理由は、体を動かすのが好きじゃないから」と記述していた。「球技」のアンケートでは、「嫌い。理由は、怖い。うまくできない」と記述していた。攻撃では、後ろの方でチームの2人の動きを見ているだけで、消極的にゲームを行っていた。戸惑っていて動いていないというわけではなく、チームの2人に任せて「動かない」様子であった。しかし、守備では、コーンの周りについて、相手が来たら動いていた。

第2時、第3時

第2時で困ったことを全体共有した時、うなずいていた。第1時と比べると積極的に動き、自分なりの方法でゲームを行い、チームの一員として動こうとしていることが、ゲームの動きや振り返りからわかった。第2時ワークシートの攻撃の所には、「常に動き続ける」、「一気に攻める」、「ピブスを相手に見せない」と記述していた。守備の所には、「一定の距離を取る(近づけないから)」「ガツガツ行き過ぎない」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「小さいコーンギリギリのところにつたって」と記述していた。第3時ワークシートの攻撃の所には、「一気に攻める」、「一気に攻める」、「ゆっくりでいいから進み続ける」、「おとりをつくる(時と場合による)」と記述していた。また、ゲームを振り返

り、話し合いのなかで新たに「変な動きを入れる(斜めとか)」と記述していた。守備の作戦には、「自分と相手の距離を保つ(近すぎ×。1m くらい?)」、「スタート時攻めの近く」と記述していた。第2時の振り返りシートでは、「できる人は回転してよけたりできるけど、私はできなかったのでやり方を考えたい。ビブスをとるのも相手が回転すると取りにくくなるので解決策を考えたい」と記述していた。

第4時

枕が入ったことにより、攻撃を行う時、戸惑いながら行なっていると感じた。消極的ではなく、どのように動いたらいいかわからないといった様子であった。話を聞くと、「前のゲームより難しいです」と言っていた。ワークシートの攻撃の所には、「枕を持っていない人は持っている人よりも後ろに」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「枕を持っていない人はおとり→前へ出る」と記述していた。守備の所には、「一人一人がつく(1対1で)」、「枕を持っている人優先でビブスを取りに行く」、「前の方(攻撃の近く)からスタート」と記述していた。

第5時

困ったことを全体共有した時、うなずいていた。守備を主に行い、今までと比べて積極的に動いていた。チームの作戦である「1人1人につく」を行っており、多くのゲームで抽出生徒Bが守らなければいけない相手を抜けさせないことができていた。守備が成功して笑顔が見られた。この授業で、運動を行っての笑顔は初めて見た。抜けさせないように守れたのが、相手が女子の時、男子の時は頑張っていたが抜かれてゴールされてしまっていた。ワークシートの守備の所には、「1人に1人がつく」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「ひきすぎ×。いい感じにひく」と記述していた。

第6時

攻撃を主に行った。第5時と同様で積極的に動いていた。チームが作った空間に移動して、パスをもらおうとしている姿が見られた。その姿を見て、私はチームに「惜しかったな！今〇〇がすごくいいところだったのに！あと少しだったね！」と言った。抽出生徒Bは笑顔で「たまたまですよ」と嬉しそうに言っていた。ワークシートの攻撃の所には、「一気に攻める」、「ビブスを相手側にしない」、「枕を持っている1人が前に出る(真後ろにいるとパスを出す時に場所が分かりにくい?)」、「斜めに動く」、「とられそうになったら〇〇君へ」と記述していた。振り返りシートには、「今まであまり動いていなかったからかあまり警戒されていないので、枕を持っている人がいない側から攻めるとすぐにゴールの近くに行けるので次回もそれで頑張りたい」と記述していた。

第7時

団体戦の同チームに対して、拍手などして応援していた。積極的に応援しており、同チームのゲーム後には、率先して拍手する姿などが見られた。また、抽出生徒Bがゲームに勝ってチームに戻る時、同チームの女子のところへ寄っていき、両手を広げて「勝ったよ

ー！」と言っていた。振り返りシートでは、「今日守備をやってみて、スタートした時から相手の近くにいる方がいいと思った。チーム戦をしてみて終わっていくとしゃべれる人がいてくれるので心強いと感じた」と記述していた。

第8時

攻守ともに積極的に動いていた。また、今まで見られなかった各チームの特徴に合わせて動こうとしていた。振り返りシートには、「その班の特徴に合わせて、突っ込んでいくのか、ちょっと控えめに行くのか考えた方がいいと思った」と記述していた。

第9時

攻守ともに積極的に動いていた。待機している時に、「ゲームどう？」と尋ねると、「頑張ってるよ！」と笑顔で答えていた。「体育」のアンケートでは、「第1時より少し嫌いじゃなくなった。理由は、今までの授業よりもやりやすかったから」と記述していた。「運動」のアンケートでは、「第1時と変わらず嫌い。理由は、体を動かすのは、やはり好きになれないから」と記述していた。「球技」のアンケートでは、「第1時より少し嫌いじゃなくなった。理由は、ボールじゃなくて枕だから当たっても怖くないから」と記述していた。このように「まくらぐびー」を通しての「体育」「運動」「球技」への感情が記述していた。まくらぐびーのアンケートでは、「やや楽しかった。理由は、今までやってきた体育の授業で一番楽しかったし、友達がプレーしているのを見て、応援したりするのがとても楽しかったから。ただチーム戦だったので自分が迷惑をかけていないかなどがとても不安だったから」と記述していた。まくらぐびー全体の振り返りと感想は以下の通りに記述していた。

②まくらぐびー全体の振り返りと感想

①は自分の役割をみんなと考え、②は前に出て1対1でパスのパスをわかれた。
とても楽しかったので、また李先生の授業をうけたいです。

考察

「手立て1」を行ったことにより、「コーンをさわれ」では、全員目に見えないボールを持っている状態のゲームのため、全員参加のゲームであり、多くの運動経験を積むことができた。また、「まくらぐびー」は「コーンをさわれ」とルールやコートがほぼ同じであるため、学びが途切れずに行うことができた。したがって、培ってきた運動経験をもとにどのように動けばよいか分かり、作戦を成功させることができていた。また、抽出生徒Bの第1時の「球技」のアンケートに書いてある「怖い。うまくできない」は、ボールのことであると聞いた。そのため、ゲームで枕を使用したことにより、恐怖心が無くなり、ゲームを行いやすくなったと第9時のアンケートなどから考える。これらのことから、楽しくゲームを行い、空間に走り込む動きを学ぶことができたと考える。

「手立て2」を行ったことにより、第2時、第5時

で「困っていることが自分だけではない」という経験をし、安心感が生まれたと考える。

「手立て 3」を行ったことにより、チームに適した作戦や自己に適した動きを見つけることができていた。このことから自己に適した動きを学ぶことができたと考えられる。

「手立て 4」を行ったことにより、スポーツを「みる」ことの楽しさを感じたと、第7時の抽出生徒Bの様子や振り返りシートから考える。

「手立て 5」を行ったことにより、抽出生徒Bがどのようなことを思っているのかが分かり、状況に適した声かけを行うことができた。また、抽出生徒Bのプレーを見て褒めるととても嬉しそうにしており、より運動に対する意欲が増したのではないかと、第6時のゲームの動きや振り返りシートから考える。

2-8-3 実践事例 3

抽出生徒 C

チームは男子2人、女子1人。部活動は吹奏楽。

第1時

「体育」のアンケートでは、「嫌い。理由は、周りができていて自分できていないことがあるから」と記述していた。「運動」のアンケートでは、「嫌い。理由は、体が動かない。思うようにできない」と記述していた。「球技」のアンケートでは、「嫌い。理由は、ボールのコントロールができない」と記述していた。攻守ともに積極的に動いていた。攻撃では、戸惑っている様子はなかった。「チームの2人が先に動いて様子を見て、空いた空間に走り込む」という動きをしていた。あまり成功していなかったが、楽しそうに行っていた。守備でも戸惑っている様子はなかった。1人に対して1人守備についていた。

第2時

困ったこと、気づいたことを全体共有した時、特に反応がなかった。攻守ともに積極的に動いていた。前回と同様の動きを行っており、第1時と比べたら攻守ともに成功していた。ワークシートの攻撃の所には、「ポジションによってピブスの位置を変える」、「できるだけ止まらないで素早く行く」と記述していた。守備の所には、「1人1マーク」、「敵が下がったらついていかず、コーンを近くで待機する」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「目の前に来た敵を対応する。声を出す」と記述していた。

第3時

攻守ともに積極的に動いていた。攻撃では、相手とかわしてゴールする場面があった。第3時では、チームで声を出し、「カバーお願い」などの声かけも行っていた。ワークシートの攻撃の所には、「無理に攻めない」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「1人がおとりになってから抜けることがある」と記述していた。守備の所には、「1人1マーク」の図を記述していた。振り返りシートには、「前回と比べれば、コーンにタッチできる回数が増え、守備ができた時も多かった」と記述して

いた。

第4時

初めてまくらぐびーを行った。戸惑いは感じられなかったが、うまくいかないことが多かったと感じた。攻撃では、ゴールをしようと積極的に行っていた。守備では、前回までと同様で1人に対して1人守備についていた。ワークシートの守備の所には、「枕を持っている人より前の人は、パスされないからあまり注意しなくてよい」と記述していた。

第5時

困ったことを全体共有した時、うなずいていた。主に攻撃行った。積極的に動いており、チームでパスを使用してゴールしようとする姿があった。おとりやパスをするふりをするなどの工夫をしていた。ゴールをした時「よっしゃ！ナイスゴール！」という「ありがとうございます！」と嬉しそうに少し照れて言っていた。振り返りシートには、「攻撃をする時にパスをするふりなどをする作戦が出てきて上手くいった。最後にいい作戦がでてきて良かった」と記述していた。ワークシートの攻撃の所には、「パスをするふりをすると抜けられることがある」、「中の人を外にむかっていって、枕をこそっともらう」、「2人おとりで1人行く」と記述していた。

第6時

主に守備を行い、積極的に動いていた。枕を持っている人を抜けられないように前に詰め、守備をしていた。抜けられる回数がかかり減り、よい守備を行っていた。ワークシートの守備の所には、「2人前に出て1人後ろに行く」と記述していた。

第7時、第8時

第7時は同団体のチームのゲーム後に拍手をしていた。第8時では、同団体のチームがゲームに入る前に「頑張れー！」などの応援をチームで行い、抽出生徒Cも声を出して応援していた。同チームがゲームに勝ったら、とても嬉しそうに仲間と喜び合い、一喜一憂していた。

第9時

攻守ともに積極的に動いていた。多くのゴールを決めており、攻撃の技能が上達していると感じた。とても楽しそうにゲームを行い、まくらぐびーを終えた。「体育」のアンケートでは、「第1時より好きになった。理由は、体育はあまり好きじゃなかったけど面白かったから」と記述していた。「運動」のアンケートでは、「第1時より好きになった。理由は、抜けられた時に楽しかったりしたから」と記述していた。「球技」のアンケートでは、「第1時と変わらない。理由は、パスなどがうまくいかずにチームに迷惑をかけたから」と記述していた。このように「まくらぐびー」を通しての「体育」「運動」「球技」への感情が記述されていた。まくらぐびーのアンケートでは、「とても楽しかった。理由は、運動が得意じゃなくても活躍ができておもしろかったから」と記述していた。まくらぐびー全体の振り返りと感想は以下の通りに記述していた。

ルールが分かりやすく、とてもやりやすかった。
 たくさん人が入ると勝率が変わるから楽しかった。
 自分も言わなくても分かるようになって楽しかった。

考察

「手立て 1」を行ったことにより、「コーンをさわれ」では、全員目に見えないボールを持っている状態のゲームのため、全員参加のゲームであり、多くの運動経験を積むことができた。また、「まくらぐびー」は「コーンをさわれ」とルールやコートがほぼ同じであるため、学びが途切れずに行うことができた。したがって、「コーンをさわれ」から培ってきた運動経験をもとにどのように動けばよいか分かり、ゲームで活躍することができたと考える。

「手立て 2」を行ったことにより、第 5 時で「困っていることが自分だけではない」という経験をし、安心感が生まれたと考える。

「手立て 3」を行ったことにより、多くのゲームを行い、チームや自己でゲームを話し合いやワークシートで振り返ることができた。そのため、チームに適した作戦や自己に適した動きを見つけることができたと考える。

「手立て 4」を行ったことにより、第 7 時と第 8 時で声を出してチームを応援し、仲間と一喜一憂していたことから、チームで協力することの楽しさ、喜びを感じたと考える。

「手立て 5」を行ったことにより、抽出生徒 C がゴールした時にチーム全員で拍手しながら「ナイス〇〇！」などの声をかけていた。また、作戦が失敗しても、「惜しかったね」や「ドンマイ！」などの声かけが抽出生徒 C に対してかけられている姿が見られた。このことから、受容感を得られたのではないかと考える。

2-8-4 実践事例 4

抽出生徒 D

チームは男子 2 人、女子 1 人。部活動は剣道。

第 1 時

「体育」のアンケートでは、「嫌い。理由は、体を動かすのが嫌いだから」と記述していた。「運動」のアンケートでは、「嫌い。理由は、動くことよりもゆっくりとしたいから」と記述していた。「球技」のアンケートでは、「嫌い。理由は、体を動かすのが嫌いだから」と記述していた。攻守ともに積極的に動いていた。戸惑いは感じられなかったが、うまくいかないことが多かったと感じた。ワークシートにも多くの困ったことが書いていたため、苦戦していたことがわかった。

第 2 時

困ったこと、気づいたことを全体共有した時、うなずいていた。攻守ともに積極的に動いていた。攻撃で

はおとりを死角にし、タッチを試みる姿が見られた。守備では、「常に相手が見えるポジションにいるように心がけています。難しいですが」と言っていた。ワークシートを見ると個人の動きやチームの作戦が多く書いてあった。ワークシートの攻撃の所には、「スピードを使い分けながらフェイントを入れる。腰を落としながら」、「おとりを作る」、「タグはコート外に向けてつける」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「おとりを死角にする」、「体を使って相手の手を避ける」と記述していた。守備の所には、「コートを広く使う」「手を使いながら守る」「死角を作らない。相手の必ず目に入る位置にいる」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「ビブス側に体を近づける」「2 人くらい前に出る」と記述していた。振り返りシートには、「第 1 時よりうまくできたと思うので、第 3 時の時には今日の作戦を使ってゲームをしたり、新しい気づきを増やしていきたいです」と記述していた。

第 3 時

攻守ともに積極的に動いていた。攻撃では、タッチすることができていた。その様子を見て、私は「ナイス！タッチ！」と抽出生徒 D にいうと「やった！うれしい！」とジャンプし両手を上げて喜んでいた。この授業で生まれた作戦「2 人に守備を引きつけてもらって死角になるところを通過してコーンに！」が成功し、チームとしてのタッチの回数を増やしていた。守備ではゲーム中に守備位置を変えるなど試行錯誤しながら行っていた。ワークシートの攻撃の所には、「コートを広く使う」、「フェイントを使う」、「おとりを前に死角を作る」、「腰を落とす」、「体を使って避ける」、「まどまってから散らばる」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「2 人に守備をひきつけてもらって死角になるところを通過してコーンに！」、「できればコート外側を通過していく」と記述していた。守備の所には、「1 人前線、2 人後ろに」、「手を使いながら守る」、「死角を作らない。相手が目に入る位置に」、「外側に近づけないようにする」、「1on1 にする」と記述していた。

第 4 時

初めてまくらぐびーを行った。攻守ともに積極的に動いていた。攻撃では、戸惑いは感じられなかったが、うまくいかないことが多かったと感じた。守備では、枕を持っている人を狙って守っており、守れていた。ワークシートの攻撃の所には、「2 つのうち 1 つをおとりにする」、「体のくねりを使う」、「2 人を前にして、マークが決まった状態で 1 人がゴールする」と記述していた。守備の所には、「内側に行かせない」、「相手と相手の間にパスカット」と記述していた。

第 5 時、第 6 時

第 5 時は攻撃、第 6 時では守備を主に行った。第 5 時で困ったことを全体共有した時、うなずいていた。積極的に動いており、チームに適した作戦を攻守ともに見つけていた。作戦が成功したら、チームで喜び合っている姿が見られた。第 5 時ワークシートの攻撃の所には、「体を使ってよけながら前に進む」、「パスを

する」と記述していた。また、ゲームを振り返り、話し合いのなかで新たに「左右に移動しながら、相手を引きつける」、「2人おとり(枕を持っている人、持っていない人)1人突っ切るが1番安心して勝てた」と記述していた。第6時ワークシートの守備の所には、「タグを取らず相手を威圧する」、「枕1人に対して1人つけて、もう1つに2人つく」と記述していた。

第7時、第8時

同団体チームのゲーム前後で拍手をして応援をしていた。第7時では、ゲームに勝つことができると嬉しそうに拍手していた。また、ゲームで足の速い生徒のビブスをゴールギリギリで取れたので、取った瞬間「よし!」と手を叩いていた。第7時の振り返りシートには、「団体戦では今までと違った味方がいる状態で自分がミスしてもほかに仲間がいる!と安心してゲームに臨めたので良かった」と記述していた。第8時では、「自分がやっていないときでも、ほかの味方の応援をしたりして、全体でより良いゲームにしていきたいです」と記述していた。

第9時

攻守ともに積極的に動いており、チームと楽しそうにゲームを行っていた。「体育」のアンケートでは、「第1時より普通よりの好きになった。理由は、初めはできないまま点数をつけるのが嫌だったけど、今回は紙によかったことや困ったことを毎回書いていたので、次の体育の時に前回どこが大事だったのかわかりやすかったので、直すのが明確にできたので、みんなと楽しくできたのがよかったです」と記述していた。「運動」のアンケートでは、「第1時より好きになった。理由は、みんなで声をかけあってやったり、チームのみんなと団結してできたので、より楽しく運動ができたのでよかったです」と記述していた。「球技」のアンケートでは、「第1時より普通になった。理由は、枕という柔らかいものでパスなどをしてとても楽しかったけど、硬いボールが当たったりして怖いので好きにはなれないのかと思いました」と記述していた。このように「まくらぐびー」を通しての「体育」「運動」「球技」への感情が記述していた。まくらぐびーのアンケートでは、「とても楽しかった。理由は、みんなと声を掛け合いながら、楽しくできたし、チームと団結ができたと思ったのでとても楽しかったです」と記述していた。まくらぐびー全体の振り返りと感想は以下の通りに記述していた。

②まくらぐびー全体の振り返りと感想
 チームとつくる。大成功。みんなと取れた勝ちなど。これ、誰かで作。大物で。男女と関わるのが。あまりなく。今回で男女の関わりがふえて。みんなと団結できたと思うので。ここでいい経験になったと。ここで嬉しかった。枕で取らずに守る。攻撃では。皆と協力して。勝ちを取るという大事なことが学べたので。ここで良かった。

考察

「手立て1」を行ったことにより、運動が得意な生徒だけのゲームにならず、チームで協力してゲームを行う必要がある。抽出生徒Dのチームは、作戦をゲーム中にも考えており、チームで協力していた。ゲームを行っていくにつれ、成功した時のチームの喜びが増

し、より楽しく行うことができていた。このことから、ゲームを重ねていくことによりチームの団結力を深めることができ、ゲームを楽しみ行うことができたと考ええる。またゲームで枕を使用したことにより、恐怖心が無くなり、楽しくゲームを行うことができたと考え

る。「手立て2」を行ったことにより、第2時と第5時で「困っていることが自分だけではない」という経験をし、安心感が生まれたと考え

る。「手立て3」を行ったことにより、作戦を考える際に、チームで話し合い、各自のワークシートに記述したため、どの作戦が成功やうまくいかなかったが視覚的に明確になった。そのため今まで授業で学んだことが分かり、どのようにしたら作戦が成功するのか、ゲームにとって大事なことはなにかを考えることが容易になった。したがって、チーム内の話し合いも円滑に進み、作戦を成功することができたと考え

る。「手立て4」を行ったことにより、第7時の振り返りシートから仲間がいることは「心強い」と感じている。仲間の大切さを感じていたと考え

る。「手立て5」を行ったことにより、抽出生徒Dがゴールした時にチーム全員で拍手しながら「ナイス○○!」などの声をかけていた。また、作戦が失敗しても、「ドンマイ!つぎつぎ!」などの声かけが抽出生徒Dに対してかけられている姿が見られた。このことから、受容感を得られたのではないかと考える。

3. 結果

3-1. 全体のアンケート結果

本実践を通して、第1時で記述した「体育」「運動」「球技」に対して第9時でどのように感情の変容をしたのか表5にまとめた。好影響を与えたとは、プラスに変容(嫌いから少し好きになったなど)した記述を指している。悪影響を与えたとは、マイナスに変容(好きから普通になったなど)した記述を指している。

表5

23組 32名					24組 30名					25組 28名				
時	内容	好き	普通	嫌い	時	内容	好き	普通	嫌い	時	内容	好き	普通	嫌い
第1時	体育について	17	12	3	第1時	体育について	17	8	5	第1時	体育について	19	3	6
第9時	好影響を与えた	7	4	1	第9時	好影響を与えた	7	4	4	第9時	好影響を与えた	14	2	5
	悪影響を与えた	1	0	0		悪影響を与えた	1	1	0		悪影響を与えた	0	0	0
	変化なし	9	8	2		変化なし	9	3	1		変化なし	5	1	1
第1時	運動について	20	4	8	第1時	運動について	15	8	7	第1時	運動について	20	3	5
第9時	好影響を与えた	10	2	3	第9時	好影響を与えた	10	4	3	第9時	好影響を与えた	15	1	4
	悪影響を与えた	0	0	1		悪影響を与えた	1	0	0		悪影響を与えた	0	0	0
	変化なし	10	2	4		変化なし	4	4	2		変化なし	5	2	1
第1時	球技について	15	8	9	第1時	球技について	14	8	8	第1時	球技について	16	4	8
第9時	好影響を与えた	5	7	6	第9時	好影響を与えた	7	4	6	第9時	好影響を与えた	11	3	0
	悪影響を与えた	2	0	1		悪影響を与えた	0	1	0		悪影響を与えた	0	0	0
	変化なし	8	1	2		変化なし	7	3	2		変化なし	5	1	2
まくらぐびーの評価					まくらぐびーの評価					まくらぐびーの評価				
とても楽しかった					とても楽しかった					とても楽しかった				
やや楽しかった					やや楽しかった					やや楽しかった				
普通					普通					普通				
やや楽しくなかった					やや楽しくなかった					やや楽しくなかった				
楽しくなかった					楽しくなかった					楽しくなかった				

アンケートを見ると多くの生徒が「体育」「運動」「球技」に対しての感情ではなく、「まぐらぐびー」を通しての「体育」「運動」「球技」への感情が記述していた。「体育」の面では、チームで協力することの楽しさ、喜び、大切さを感じている記述が多く見られた。

「運動」の面では、体を動かすことの楽しさや仲間と運動することの楽しさを感じている記述が多く見られた。「球技」の面では、枕を使用したことに対する記述やチームで協力することの楽しさ、喜び、大切さを感じている記述が多く見られた。

3-2. 本実践における「易しいゲーム」の効果

「易しいゲーム」を行ったことにより、どのような効果があったのか抽出生徒などから考えた。

「手立て1」を行ったことにより、抽出生徒A、Dや他の生徒の第9時のアンケートの記述から、「チームのみんなと体育で協力し合いやるのが楽しいと感じた」などの記述が多く見られた。さらに、抽出生徒B、Dのようなボールに対して苦手意識がある生徒の第9時の「球技」のアンケート結果から、「枕だから当たっても怖くない」などの記述が多く見られた。このことから「チームで協力することの楽しさ、喜び、大切さを感じることができた」、「枕を使用したことにより、ボールに対する恐怖心が無くなり、誰でもゲームを楽しく行うことができた」と考えた。

「手立て2」を行ったことにより、抽出生徒B、C、Dや他の生徒は、困ったことを全体共有している時、頷いたり、「わかる」や「確かに」などの同意する声を上げたりしていた。このことから、「困っていることが自分だけではないという経験をし、安心感が生まれた」と考えた。

「手立て3」を行ったことにより、抽出生徒A、B、Cや他の生徒の第1時と第9時のゲーム中の動きの違いやワークシートなどから、自己に適した動きを見つけ、空間を作り、空間に走り込むことができている生徒が多かった。また、抽出生徒Dや他の生徒の第9時のアンケートから、「紙に書くことによりゲームで大事な部分を明確にすることができた」などの記述があった。このことから、「空間に走り込む動きを学ぶことができた」と考えた。

「手立て4」を行ったことにより、抽出生徒A、Bや他の生徒の振り返りシートや第9時のアンケートから、「友達がプレーしているのを見て応援したりするのがとても楽しかった」や「団体戦では今までと違った味方がいる状態で自分がミスしてもほかに仲間がいる」などの記述が見られた。このことから、「スポーツを「みる」ことの楽しさを感じることができた」、「チームで協力することの楽しさ、喜び、大切さを感じることができた」と考えた。

「手立て5」を行ったことにより、抽出生徒A、B、C、Dや他の生徒のゲームの動きや様子、第9時のアン

ケートなどから、ゲームに意欲的に取り組むことができていたことがわかった。このことから、「チームで協力することの楽しさ、喜び、大切さを感じることができた」、「受容感を得られることができ、運動に対する意欲が高くなった」と考えた。

3-3. 研究仮説の考察

ゴール型球技の「易しいゲーム」の教材開発と実践を行うこと（必要な手立てを施した実践）により、検討の余地は残るが、誰もが運動の楽しさや喜びを味わえる保健体育科の授業づくりを目指すことができたことと3-1と3-2から考える。なお、誰もが運動の楽しさや喜びを味わえるということは、本研究の「易しいゲーム」は「体育」の見方・考え方にとどまらず、「運動」や「球技」の見方・考え方への効果の範囲を広げ、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成につながる契機となった可能性があることと3-1と3-2から考える。

4. 課題

23組の多くの生徒が、第9時で飽きてゲームを行っている様子だった。生徒に話を聞くと「ずっと同じ感じで飽きた」や「第8時で終わってれば飽きなかったと思う」と言っていた。また、23組以外にも24組の1名が第9時のアンケートに記述していた。23組の多くの生徒が「飽きた」と答えた要因として、学級閉鎖により第1時と第2時の学びが途切れてしまったため、「コーンをさわれ」を2時間多く行った。そのため、手立て4を実施できず、手立て3を第9時まで行ったので、飽きてしまったと考えた。また、24組の1名が第9時のアンケートに記述していたことから、他にも「飽きた」と思っている生徒がいたと考える。そのため、常に生徒の学びが変化することに対応する「易しいゲーム」になるには、教師から提示した「易しいゲーム」を固定化せず、生徒と教師が授業の中でつくる「易しいゲーム」の開発が必要であると考え、今後の授業づくりの追究点としたい。

【引用・参考文献】

- ・文部科学省(2017)小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編, 東山書房, p58
- ・文部科学省(2017)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, p27
- ・文部科学省(2010)学校体育実技指導資料第8集「ゲーム及びボール運動」, 第4章「ゲーム及び運動」に関するQ&A, p81

【付記】

本研究への御理解および実践の場を与えてくださった連携協力校の校長先生、先生方、子ども達、指導教員の鈴木一成先生含め、関わってくださった全ての方に感謝申し上げます。この方々に出会えたからこそ、多くのことを学ぶことができました。この学びを忘れずに今後の教師人生を歩んでいきます。