

知的障害特別支援学校の体育科における、生徒の意欲を促進するアプローチの効果検証

—意欲を評価する手法の開発を通して—

愛媛大学教職大学院 教育学研究科
教育実践高度化専攻
特別支援教育コース
二宮 はな

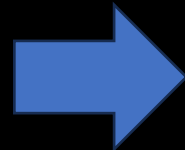
I. 問題

成功経験が少ないことなどにより、主体的に取り組む意欲が十分に育っていない。

(文部科学省,2019)

「わかる・かかわる・できる」
成功体験の積み重ねが不足

(近藤,2017)



運動の楽しさの経験が必要不可欠

「捕る・投げる」といった
集団競技が困難

(渡邊,2019)

Ⅱ. 目的

意欲の促進・積極性の向上 → 集団ボール競技「ハンドサッカー」

- 意欲を測るためにチェックリストの作成
- アプローチの効果検証
- 対象生徒の意欲を測ることを目的とした

Ⅲ. 方法

1. 対象生徒

知的障害特別支援学校 中学部1年生 女子生徒A
受動型自閉症,知的障害(医学的診断)

2. 事前アセスメント

得意	苦手	WISC-IVの知能検査 (令和5年度)
<ul style="list-style-type: none">・食事・着替え・日常会話・折り紙	<ul style="list-style-type: none">・ルールを守ること・次時への切り替え	<ul style="list-style-type: none">・IQ 40台・言語理解 50台・知覚推理 40台・ワーキングメモリー 50台・処理速度 60台

Ⅲ. 方法

3. ハンドサッカー

- 体育科の授業としての構成は、全8時間。
- パス練習から、ゲームへと導く。
- 東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟審判委員会(2010)のルールをもとに行う。

単元構成(全8時間)

1	2	3	4	5~8
パス練習	シュート練習	パスから シュート	ミニゲーム	ゲーム

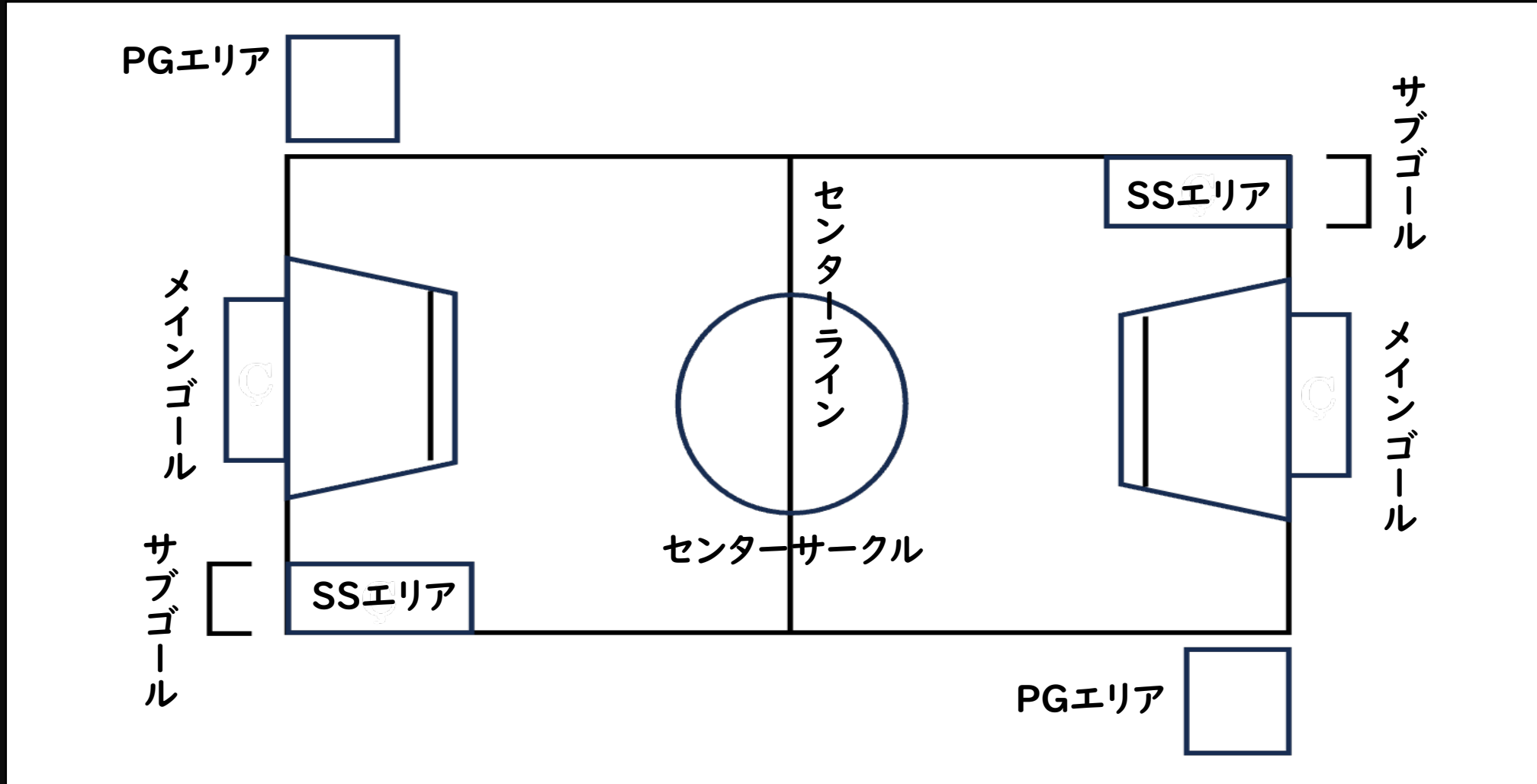
ハンドサッカー

動画1

Ⅲ. 方法

3. ハンドサッカー

コートと各エリア

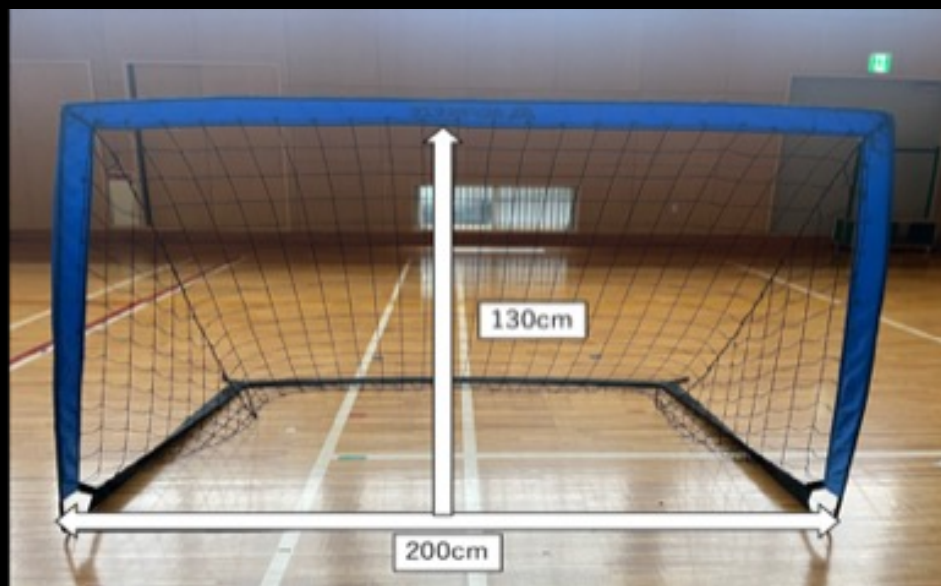


Ⅲ. 方法

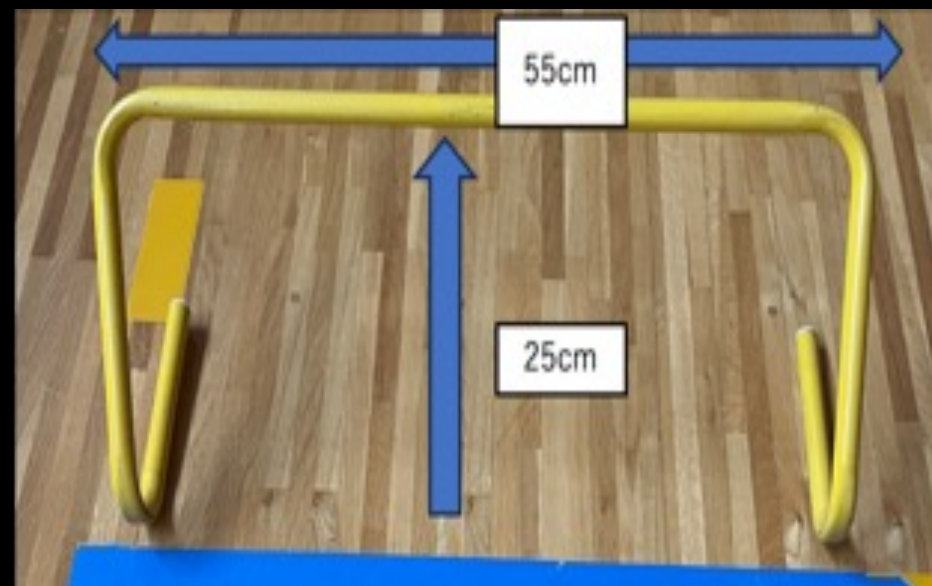
3. ハンドサッカー

ゴールの種類

メインゴール



サブゴール



Ⅲ. 方法

3. ハンドサッカー

ポジション…4つのポジションに分かれてメインゴールとサブゴールの得点を競う。

- フィールドプレイヤー (FP)
- スペシャルシューター (SS)
- ポイントゲッター (PG)
- ゴールキーパー (GK)

Ⅲ. 方法

3. ハンドサッカー

変更ルール

○ ボールの保持時間 → 5秒以内にパスをする

○ 捕球ミスとコート外にボールが出た場合 → 相手ボールとなる

Ⅲ. 方法

3. ハンドサッカー

ポジション	正式ルール	変更ルール	得点
フィールドプレイヤー(FP)	<ul style="list-style-type: none">・独歩もしくは車いす(電動車いすを含む)の選手とし,SS エリア,PG エリア,ゴールエリア以外で自由にプレイすることができる。	<ul style="list-style-type: none">・コート上を自由に動き回ることができる。・3人でプレーする。	<ul style="list-style-type: none">・ボールがメインゴールに通過 <u>3点</u>。
スペシャルシューター(SS)	<ul style="list-style-type: none">・FPに比べ比較的運動機能に制限のある選手が対象。・独歩もしくは車いす(電動車いすを含む)でプレイする。PG エリア,ゴールエリア以外で自由にプレイすることができるSSエリアを出て,FPとしてプレイすることができる。	<ul style="list-style-type: none">・コート上を自由に動き回る。(不可)・スペシャルシューターエリアのみ動ける。・サブゴールしかシュートができない。・パスされたボールを捕球できた場合にシュートの権利が2回得られる。・シュート時に自分が好きなボールを選択できる。	<ul style="list-style-type: none">・ボールがサブゴールを完全に通過 <u>1投毎に各1点計2点</u>
ポイントゲッター(PG)	<ul style="list-style-type: none">・FP,SSに比べさらに運動機能に制限のある選手を対象。・PG エリアのみ動ける。	<ul style="list-style-type: none">・ポイントゲッターエリアのみ動ける。・パスを捕球できても得点にはならない。・フィールドプレイヤーからのパスを捕球することでメインゴールのシュート権利が得られる。・シュート時に自分の好きなボールを選択できる。	<ul style="list-style-type: none">・シュート成功 <u>2点</u>。
ゴールキーパー(GK)	<ul style="list-style-type: none">・自陣のゴールエリア内動く。(中略)FP,SSからのバックパスを受け取ることができる。	<ul style="list-style-type: none">・ゴールキーパーなし。・ゴール前にコーン等の障害物を立てる。	

Ⅲ. 方法

3. ハンドサッカー

ボールの種類

クッションボール



選択するボール



Ⅲ. 方法

3. ハンドサッカー

ポジション別ゴールの種類

PG とメインゴール



SS とサブゴール

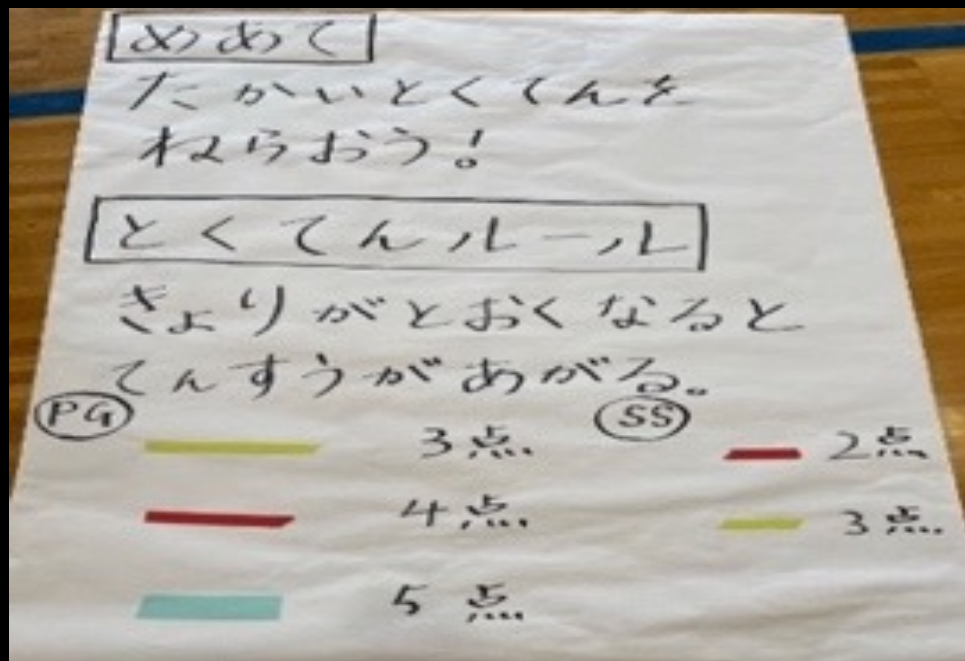


Ⅲ. 方法

3. ハンドサッカー

得点ルール

得点ルールの可視化



距離が遠くなると点数が上がる

得点追加ルール



カゴに入れば3点追加

参考 競技場面①捕球

動画2

参考 競技場面②ポイントゲッターシュート

動画3

Ⅲ. 方法

4. 実施方法

- 実施期間 20XX年5月～11月
- 実施回数 4回(20XX年7月18日,10月5日,10月19日,11月30日)
- 実施時間 1試合4分間×3セット

5. アプローチ前の生徒Aの様子

- 相手にシュートを決められると機嫌が悪くなり,競技中に座り込んだり寝転んだりしていた。
- 負けると感情を抑えられず,体育館を出て行く行動や,床を強く踏んで音を立てるような行動があった。

Ⅲ. 方法

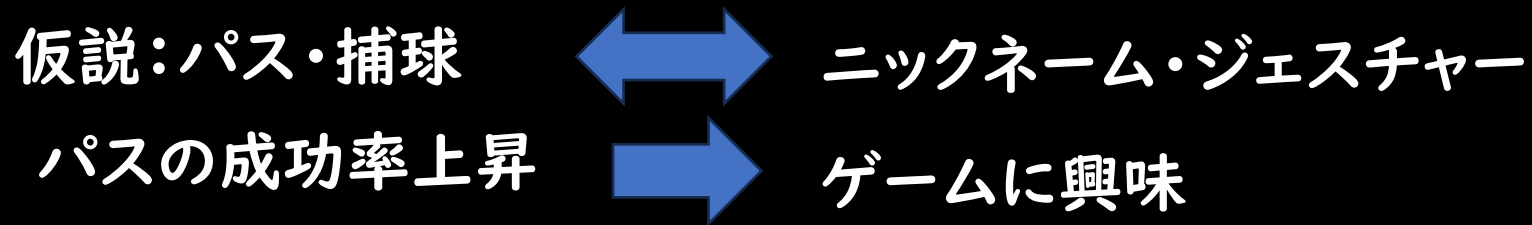
6. 課題

- ①ボールから目を逸らし,捕球ができていない。
- ②遠い距離からのシュートに挑戦しようとしなない。
- ③失敗を恐れ,消極的。

Ⅲ. 方法

7. 課題に対するアプローチの内容と仮説

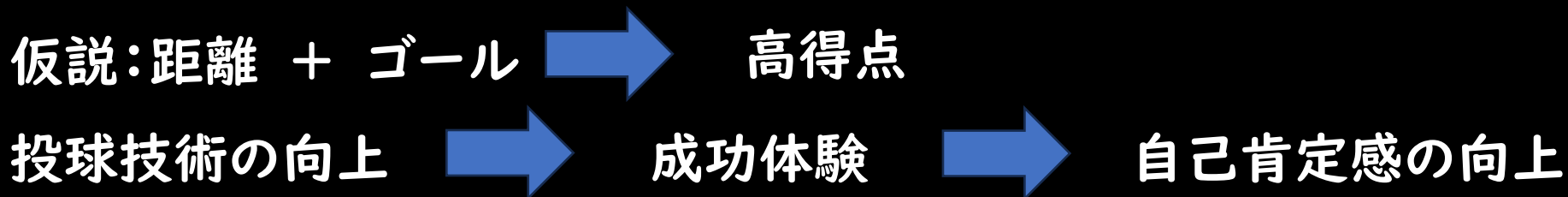
① 10月5日実施: ボールを呼ぶ際に、ニックネームで呼び、ジェスチャーを取り入れる。



② 10月19日実施: シュートの距離が遠くなると得点数が上がる。



③ 11月30日実施: ゴールの中に小さなカゴを置き、さらに高得点を狙えるルール追加。



Ⅲ. 方法 9 意欲を測るためのチェックリスト

○ 評価のために数値化したチェック項目は、「ボールを目で追う時間」を採用した。

チェックリスト

「知的障害特別支援学校の体育科において、生徒の意欲を促進するアプローチの効果検証 ー意欲を評価する手法の開発を通してー」競技種目：ハンドサッカー

対象生徒の主体性を分析するため、競技中に使用するチェックリストを作成し、観測する。

チェック項目	事実 (チェック) <input checked="" type="checkbox"/>		印象
① <u>ボールを目で追う回数</u>	回数 回	・競技中は、目視により回数を計測する。	
② <u>パス</u> ・5秒以内にパスができていない。 ・相手が取りやすい位置に投げる。	<input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> できない <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> できない		
③ <u>シュート</u> 回数 (成功・失敗)	回数 回	成功 回 失敗 回	
④ <u>ルール理解</u> ・一人1回ボールに触ること。 ・PG・SSはボールをキャッチしたらシュートができる。 ・コートから出たら相手ボールになる。 ・得点の理解	<input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> できない <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> できない <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> できない <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> できない		
⑤ <u>発声数</u>	回数 回	・競技中の発声数の回数を記録する。	
⑥ <u>寝転ぶ</u>	回数 回	・競技中に寝転んだ回数を計測する。	
⑦ <u>座り込む</u>	回数 回	・競技中に座り込んだ回数を計測する。	

① <u>競技場から離れる</u>	回数 回	・競技中にコートを出る回数を計測する。	
-------------------	---------	---------------------	--

チェックの仕方

① ボールを目で追う時間

- ・競技中は、目視により回数を計測する。
- ・対象生徒にアクションカメラを装着してもらい、競技終了後ボールがカメラの画角に映っている回数と時間を再度計測する。

② パス

- ・5秒以内にパスができていないか。
- ・相手が取りやすい位置に投げる。→相手が移動せず両手を広げた範囲以内に投げられる。

③ シュート

- ・シュートの回数 (成功・失敗)

④ ルール理解

- ・5秒以内にパスができていないか。
- ・一人1回ボールに触ること。
- ・PG・SSはキャッチをしたらシュートができる。
- ・コートから出たら相手ボールになる。

⑤ 発声数

- ・競技中の発声数の回数を記録する。
- (例)「○○ちゃん」「こっちこっち」「頑張れ」「やったー」「もういやだ」「なんで」「もー」「惜しかったー」

⑥ 寝転ぶ

- ・競技中に寝転んだ回数を計測する。

⑦ 座り込む

- ・競技中に座り込んだ回数を計測する。

⑧ 競技場から離れる

- ・競技中にコートを出る回数を計測する。

Ⅲ. 方法

10. 分析方法

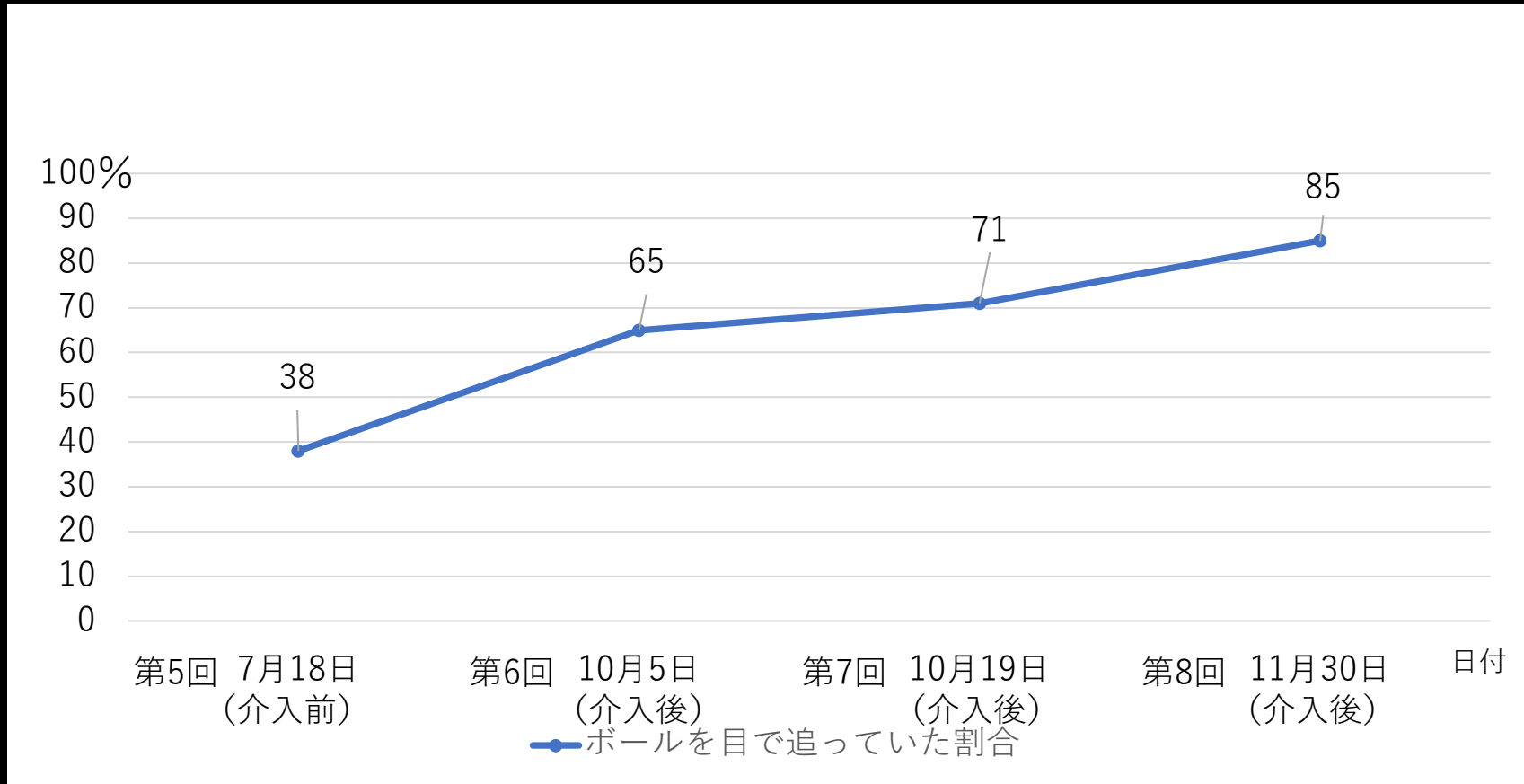
チェックリストの作成と分析

- 競技中は、目視により回数を計測する。
- 対象時間は、4分×3セットとする。
- ビデオカメラによる分析 → チェックリストの内容を再確認
- 対象生徒Aにアクションカメラを装着（第7回・8回） → データの正確性の確保

IV. 実際の指導と結果

意欲促進の分析

○ 3試合中のボールを目で追う時間(秒) ÷ 競技時間(720秒) × 100により数値化した。



意欲促進値の推移

IV. 実際の指導と結果

意欲促進の分析

- 意欲促進値 → ボールを目で追う時間の割合
- ルール理解に伴って、意欲促進値が増加。

V. 考察

アプローチによる意欲の変化

ボールを呼ぶ際に、ニックネームで呼び、ジェスチャーを取り入れるアプローチ



- パスができないと悔しがるが、嫌になって逃避するのではなく、パスを回せるように何度も挑戦する姿が見られた。



- 捕球の成功率が上がり、ゲームに興味が増した。

V. 考察

アプローチによる意欲の変化

シュートの距離が遠くなると、得点が上がるというアプローチ



- 遠くから投げてみようかと挑戦し、チームに貢献する立場を理解することができた。



- ルール理解の判断材料につながった

V. 考察

アプローチによる意欲の変化

ゴールの中に小さなカゴを置き,さらに高得点を狙えるというルール追加のアプローチ



- 追加得点について考慮し,挑戦しようとする意欲の促進が見られた。



- シュートを失敗した時は,仲間にパスを出すなど積極的に取り組み,逆転されても最後まで粘り強く競技に参加することができた。

V. 考察 まとめ

○ ルール理解が深まる



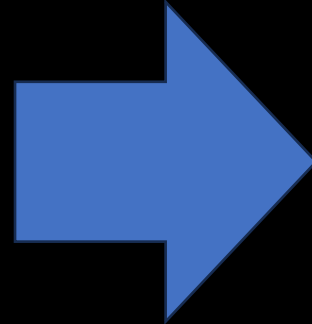
○ 集中力が持続する



○ チームスポーツの楽しさを感じる



○ 意欲の促進と積極性の向上



チームメイトに
指示を出したり、
チームメイトに
声をかける

引用文献

- 文部科学省(2018). 特別支援学校学習指導要領解説各教科等編(小学部・中学部) 26, 436-437.
- 近藤咲(2017). 「わかる・かかわる・できる」を大切にした体育授業—ネット型ゲーム「フローボール」の指導を通して—
- 田中新一郎・出口達也(2022). 知的障害のある児童が運動を楽しみ,自ら考え行動する力を育成する体育科の授業—「プレイ体育論」における「遊び」の視点を取り入れた授業の検討— 83.
- 渡邊貴裕・橋本 創一・菅野敦・中村勝二(2007). 特別支援学校における体育の教育課程に関する調査研究 原著 6(2),45-52.
- 橋本創一・渡邊貴裕・尾高邦生(2009). 知的障害児の投動作の発達過程とその援助に関する実践的研究 特殊教育学研究,47(1),61-68.
- 第8回全国障害者スポーツ大会(2008). 「チャレンジ!おおいた大会」結果その3 <https://jil-oita.sakura.ne.jp/oitasyotaikyo/meet/oita3.html> (最終アクセス日2024年1月15日)
- 東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟裁判委員会(2010). 東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟裁判委員会 <https://handsoccer.jimdofree.com/ハンドサッカーとは-競技規則/> (最終アクセス2024年1月15日)
- 日本ハンドサッカー協会 https://youtu.be/qBxveOEmNlo?si=up9pKM_uVazYDIka