

研究主題 「運動の楽しさや喜びを味わい、自己肯定感をはぐくむ体育学習
～バスケットボールにおけるチーム力との関連を通して～」

東京都教職員研修センター研修部経営研修課
北区立第三岩淵小学校 教諭 細田 真司

研究のねらい

生涯にわたり豊かなスポーツライフを実践していくためには、小学校の時期に、各種の運動に親しみ運動が好きになるようにすることが重要である。そのためには、適切な運動の経験を通して、仲間とのかかわり合いを豊かにしながら、自己肯定感をはぐくむ必要があると考えた。

本研究では、バスケットボールの運動の特性を明らかにして、チーム力の向上を図り、自己肯定感の育成を目指した学習指導計画を作成し、授業改善を図ることとした。

研究の内容と方法

1 基礎研究

学習指導要領、各種答申、文献及び先行研究などを通し、チーム力、自己肯定感を構成する要素について明らかにして、技能、態度、学び方の三つ内容から具体的な姿を設定した。

(1) 自己肯定感

自己肯定感を表1のようにとらえ、先行研究にある六つの構成要素に新たに自己友好感を加え、七つに分類した。また、自己肯定感の育成を学習内容として位置付けるため、学習指導要領解説のボール運動の内容を踏まえ、自己肯定感の表れた姿を各構成要素から設定した。

表1 自己肯定感の七つの構成要素とボール運動における自己肯定感の表れた姿

<p>自己肯定感：自分のよさや課題など、ありのままの自分を受け入れた自分自身への前向きな感情</p> <p>ボール運動における自己肯定感</p> <p>チームの仲間と協力して取り組む学習やボール運動が好きになる。</p>						
<p>自己有能感 ゲームの中で活躍できるようにしたり、得意なプレーが見付かったりして、自信がつく。</p>	<p>自己成長感 今までできなかったプレーができるようになったり、さらに上達したりする。</p>	<p>自己充実感 一生懸命プレーし、ゲームの楽しさを味わう。</p>	<p>自己存在感 励ましてくれたり、活躍したことを一緒に喜んでくれたりする仲間と楽しさや喜びを共有する。</p>	<p>自己友好感 失敗した仲間にも優しく声をかけるなど、協力して取り組む。チームの仲間を大切にする。</p>	<p>自己有用感 チームの中で、ポジションや作戦など自分の役割がある。</p>	<p>自己決定感 めあてやチームの作戦などを決めて、主体的にゲームに取り組む。</p>
技能		態度		学び方		

参考：平成15年度カリキュラム開発・研究 新井保志教員研究生 など

(2) チーム力

集団の凝集性が高まる過程には、第1段階から第3段階(図1)までであるととらえた。また、集団には、集団の内と外に向かう二つの力があることも踏まえ、本研究では、チーム力を表2のようにまとめ、具体的な姿としての評価規準を設定した。

表2 本研究におけるチーム力と具体的な姿

<p>チーム力</p>					
<p>チームの目標の達成に向けた個人の目標、役割を実現していく力</p>			<p>各メンバーの個性を引き出し、一人一人の能力を最大限に活用できるようにする力</p>		
<p>チームの役割がうまく機能できている。</p>	<p>技能</p> <p>作戦を成功させるために全力でプレーできる。</p>	<p>目標に向かって、チームの全員が役割を果たそうとしている。</p>	<p>態度</p> <p>互いに協力して、チームの全員が楽しもうとしている。</p>	<p>勝つための作戦を立てている。</p>	<p>学び方</p> <p>作戦がうまくいっているか考え、新たな作戦に変えている。</p>

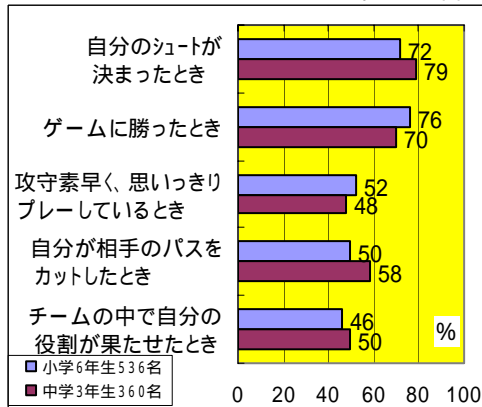
2 調査研究

都内公立学校の小学6年生536名、中学3年生360名及び小学校教諭123名を対象として、7月に質問紙法による調査研究を行い、バスケットボールの特性、バスケットボールの授業における課題について明らかにした。

(1) バasketボールの特性

児童・生徒は、主にグラフ1のような楽しさや喜びを感じているが、技能以外については十分に味わえていないことが分かった。また、Basketボールの学習を嫌いと感じた32名の児童は、とても好きと感じた177名の児童と比べると、攻守素早くプレーすることや役割を果たすことに楽しさや喜びを感じていないことが分かった。

グラフ1 Basketボールの主な楽しさや喜び



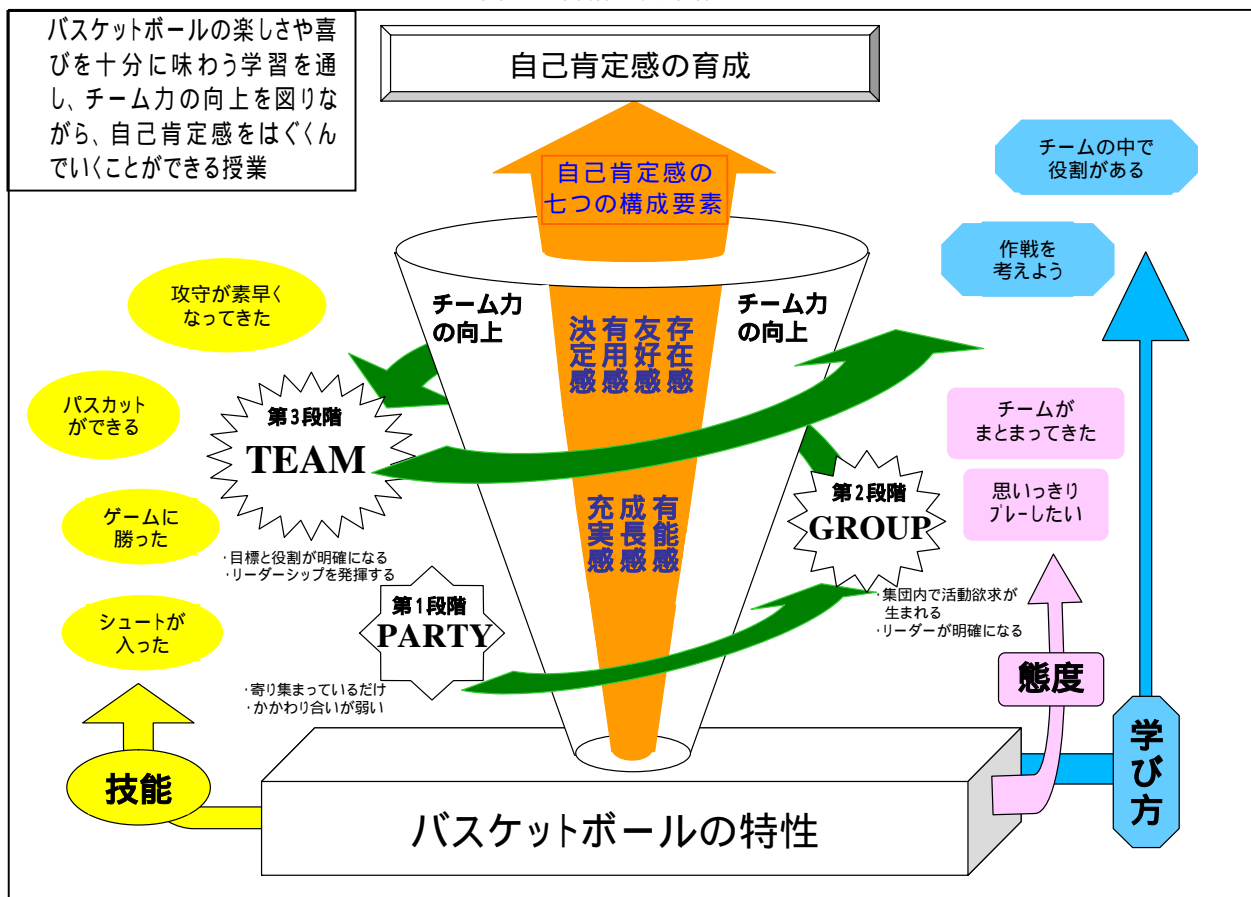
(2) Basketボールの授業における課題

児童・生徒と教師が共通して感じている課題から、積極的にプレーする児童・生徒とそうでない児童・生徒の二極化がBasketボールの授業で生じていることが分かった。

3 授業研究

基礎研究と調査研究を基に、目指す授業像を図1のように設定した。

図1 目指す授業像



実証授業は、第5学年4クラス(115名)、第6学年4クラス(95名)にて行った。授業は各担任が行い、より一般化を図れるような授業計画を作成した。学年の発達段階や系統性を踏まえた学習指導計画を作成することにより、自己肯定感が確かなものになると考えた。授業時数は、2学年ともに6時間扱いとし、指導内容の精選を行った。(表3)

また、各時間に表出が期待される自己肯定感の構成要素を設定したり、集団の高まりを学習過程に位置付けたりすることで、計画的に指導と評価の重点化を図れるようにした。

表3 2年間にわたるバスケットボールの学習指導計画

第5学年重点目標と学習過程							
(技能)チームにおける自分の役割を理解し、遂行しながら、楽しくゲームをすることができる。							
(態度)ルールやマナーを守ることを大切にして、審判のジャッジに素直に従おうとする。							
(学び方)チームメート一人一人のよさを理解したり、自他のチームのよさを見付けたりする。							
段階	自分たちのよさを見付ける			チーム力を高める			
時間	第1時	第2時	第3時	第4～6時			
学習活動	1 学習の見直しをもつ。 2 技能のポイントを知る。 3 試しのゲームを通して、ゲームの進め方を知る。 4 練習試合 5 学習のまとめ	1 技能のポイントを知る。 2 練習試合 3 学習のまとめ	1 防御の仕方を知る。 2 防御の作戦を立て、練習試合を行う。 3 学習のまとめ ・チームの目標とメンバーの役割を決める。	1 チームの時間 2 リーグ戦(毎時間3試合実施) ・前後半、約3分ずつ ・作戦タイム1分30秒 ・毎試合後、審判からの助言 3 学習のまとめ			
表出	充実感	成長感	決定感・有用感	有能感	友好感	存在感	
PARTY		GROUP		TEAM			
第6学年重点目標と学習過程							
(技能)チーム内において役割を分担しながら、クォーター制でゲームを進めることができる。							
(態度)チームメート一人一人のよさを理解し、ゲームの楽しさや喜びを共有しようとする。							
(学び方)チームの状況に応じて、作戦タイム(クォーター間の時間)に作戦の修正や変更を行う。							
段階	チームの目標や一人一人の役割を決める		チーム力を高める				
時間	第1時	第2時	第3～6時				
学習活動	1 学習の見直しをもつ。 2 練習の方法を知る。 3 試しのゲームを通して、ゲームの進め方を知る。 4 練習計画を立てる。 5 学習のまとめ	1 技能のポイントを知る。 2 練習試合 3 学習のまとめ ・チームの目標とメンバーの役割を決める。	1 練習タイム 2 総当たり戦(毎時間2試合実施) ・クォーター制 〔1クォーター2分、クォーター間90秒〕 クォーター間90秒を作戦タイムとする。 3 学習のまとめ				
表出	充実感・決定感	有能感	成長感	有用感	存在感	友好感	充実感
PARTY		GROUP		TEAM			

第5学年では、初めてのバスケットボールの学習になるため、技能ポイントの指導時間を設けた。また、児童が自分に合ったポジションの役割を決めて、リーグ戦を楽しめるように計画を作成した。第6学年では、第5学年の授業考察からチーム力を高めるポイントを作戦の修正と考え、クォーター制(1ゲームを4分割し作戦タイムを3回に行う形式)を導入した。

クォーター制を取り入れた授業では、作戦が重要な学習内容となるため、児童は作戦上の役割をもってゲームに取り組み、バスケットボールの楽しさや喜びが広がっていくと考える。

研究の結果と考察

1 バスケットボールにおける自己肯定感の重要な構成要素

実証授業における自己肯定感の表れた姿を明らかにするため、学習ノートの振り返りを点数化し、各構成要素の表出度数を調査し、分析した。その結果、バスケットボールの学習では、自己充実感が自己肯定感をはぐくむ基盤になることが分かった。(表4)

表4 第5学年112名・第6学年95名における自己肯定感の表出度数

左:5年	右:6年	有能感		成長感		充実感		存在感		友好感		有用感		決定感	
49(平均)	59	52	54	57	56	68	75	38	50	41	54	45	71	41	52
自己肯定感の表出度数：100を最大として、自己肯定感の表出を数値化した度合い 例 <u>自己有用感(6年)</u> 単元終了後の自己総括的評価やアンケート... は1点、記述2点 チーム力を高める段階における毎時間の観点別自己評価... は2点、 は1点、記述2点 表出度数 = 830(112名の合計点) ÷ 1176(母数：全員が満点とした合計点) × 100 = 70.57... 71															

2 チーム力と自己肯定感の関連

チーム力と自己肯定感の関係を明らかにするため、チーム力の高い集団と低い集団について、自己肯定感の高まりを比較した。その結果、チーム力の高い集団に属する児童の方が、より自己肯定感がはぐくまれ、特に充実感と有用感が高まっていることが分かった。(表5)

表5 チーム力の高まりと自己肯定感の構成要素の関連性

第5学年	有能感	成長感	充実感	存在感	友好感	有用感	決定感
高いチーム力(9チーム 45名)平均 52	55	60	75	41	42	49	41
低いチーム力(6チーム 25名)平均 35	41	53	51	34	30	33	36
第6学年	有能感	成長感	充実感	存在感	友好感	有用感	決定感
高いチーム力(8チーム 34名)平均 67	60	60	87	59	61	82	60
低いチーム力(5チーム 19名)平均 50	46	49	67	39	48	61	43

分析するにあたり、チーム力の高い集団とは、毎時間の学習のまとめにおいて、各チームが表2に示したチーム力の6つの具体的な姿についてチーム内評価(点数化)を行った結果から、各項目の平均値を算出し、すべての項目で上回っているチームとした。すべての項目で下回ったチームは、チーム力が低い集団とした。

3 2年間にわたる学習指導計画の検証

(1) 第5学年の考察

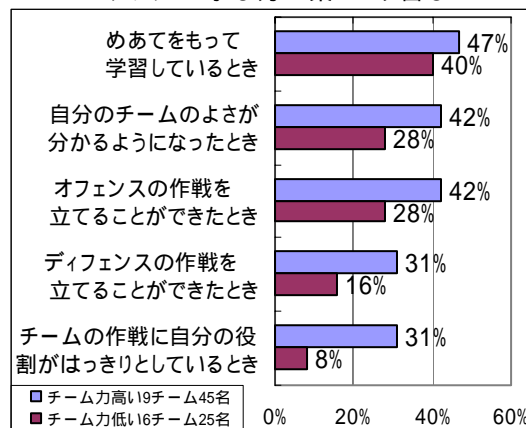
単元の前半に練習試合などを通して、一人一人に合った役割を明確にして、後半のリーグ戦を設定したことで、自己有能感や自己成長感の高まりが見られた。また、授業後のアンケートから、チーム力の高い集団の児童は、学び方、特に作戦の楽しさや喜びを味わっていることが分かった。(グラフ2)

(2) 第6学年の考察

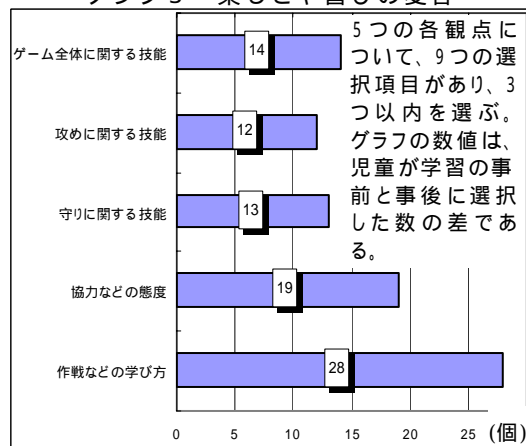
クォーター制を導入し作戦カードを工夫、活用したことで、各チームが作戦タイムにおいてチームの状況をとらえ、課題解決に向けた作戦の修正や変更ができるようになった。児童はポジションの役割の他、作戦の中での役割があることで、自己有用感が高まったと考える。

また、授業の事前と事後のアンケート調査から、児童は学び方の楽しさや喜びも味わえるようになったことが分かった。(グラフ3)さらに、調査の詳細からは、児童はゲームに勝つことだけでなく、仲間と協力することや作戦を立てることの楽しさや喜びも味わえるようになったことが分かった。

グラフ2 学び方の楽しさや喜び



グラフ3 楽しさや喜びの変容



4 自己肯定感をはぐくむための授業改善(バスケットボール)の視点

これまでの考察から、バスケットボールの学習を通して、自己肯定感をはぐくむためには、次のような視点で授業改善を行う必要があることが分かった。

第5学年では自己有能感や自己成長感、第6学年では自己有用感の育成に重点を置くなど、系統性を踏まえ、2年間を見通した学習指導計画を作成し、授業を展開する。

チーム力が高まれば、自己肯定感をはぐくまれる。チーム力を高めるには、一人一人の役割を明確にしたり、作戦の修正を行ったりするなど、チーム内での学び方の楽しさや喜びを味わわせる授業を展開する。第6学年においては、クォーター制が有効な手段となる。

今後の課題

- ・ 2学年にわたり継続的に授業を展開し、作成した指導計画の見直しを行う。
- ・ 各チームの変容に応じた指導と評価の在り方について、さらに具体的に明らかにする。