

研究主題「ゲーム領域の特性に触れながら確かな学力をはぐくむ

カリキュラムの開発—身に付けるべき力の明確化を通して—

東京都教職員研修センター研修部経営研修課

大田区立清水窪小学校 教諭 中村太郎

I 研究のねらい

我が国及び東京都の教育においては、「生きる力」を育成するために、基礎・基本を徹底し、自ら学び自ら考える力などを育成することにより、「確かな学力」をはぐくんでいくことが必要とされている。体育科では、生涯スポーツの視点から、小学校段階で運動の楽しさを味わうことが重要とされている。体育科の学習指導要領では、その内容が「技能（運動）」「態度」「学び方」という3つに整理統合されて示されている。しかし、「何を・どのように・どれくらい」という具体的なものは把握しづらい。さらに、ゲーム領域では、その運動の機能的特性や、地域や学校の実態に応じた運動を加えて指導できることなどから、特に技能面で何を身に付けさせるべきなのかが分かりづらくなっていると感じる。

そこで、ゲーム領域の身に付けるべき力を明確に表し、その力を身に付けられる指導をすることによって、ゲーム領域の確かな学力をはぐくんでいけると考え、研究主題を設定した。

II 研究の内容と方法

1 基礎研究について

(1) 文言の定義

各種報告から「基礎・基本」、「身に付けるべき基礎・基本」、「確かな学力」についてその内容や定義を明らかにした。

(2) 学習指導要領解説新旧比較

ゲーム領域および基本の運動領域にわたり、大きな変更のあったボール操作の技能を中心に、現行の学習指導要領解説と前指導書とを比較し、その変更点を洗い出した。

(3) ゲーム領域の先行研究の分析

『東京の教育 21』研究開発委員会報告書』及び「東京都教育研究員報告書」などのゲーム領域に関する先行研究について、本研究とのかかわりを中心に分析した。

2 調査研究について

都内小学校教員（学級担任）383名に対して「ゲーム領域の指導の在り方や児童の実態についての意識」について質問紙法による調査を行った。

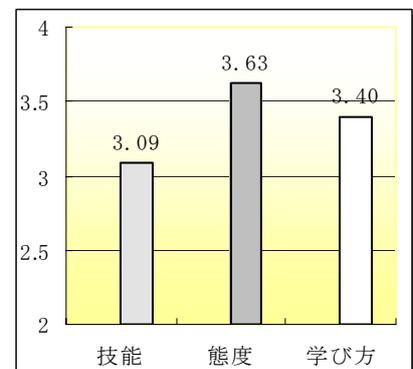
(1) 「ゲーム領域の指導で、何を重視しているか」（図1）

最も重視されているという結果が出たのが「態度」であり、次が「学び方」、最後に「技能」という順であった。学習指導要領解説の文言を用いた質問内容であるにもかかわらず、差が出たのは、ゲーム領域では技能を重視すべきではないという意識があるからと考えられる。

(2) 「ゲーム領域の内容で、何が児童におおむね身に付いていると思うか」

最も身に付いていると感じているのが「態度」で、

図1 3観点別重視度



注)「そう思う」を4点、「まあまあそう思う」を3点、「あまりそう思わない」を2点、「そう思わない」を1点とし、平均値を算出。

「技能」と「学び方」については約半数が「身に付いていない」と感じている。

(3) 「ゲーム領域におけるボール操作の技能の指導の在り方」(表1)

「ボール操作の技能は、練習などではなく、ゲームを行う中で身に付けるべき」(表1 A)と考えているのが約半数であった。しかし「ボール操作の技能は練習などを行わなくてもゲームを行う中で身に付けることができる」(同 E)と考えているのは2割に満たない。現実にはゲームを行う中だけで、ボール操作の技能を身に付けさせることは難しいと感じているといえる。

表1 ボール操作の指導の在り方

質問文(一部省略)		割合		
		4・3	2・1	計
A	ボール操作の技能は、練習などではなく、ゲームを行う中で身に付けるべき	47%	53%	100%
B	ボール操作の技能が身に付いたかどうか、具体的な評価規準を基に評価すべき	68%	32%	100%
C	ボール操作について、技能のポイントを一斉指導で伝えたり、練習したりすべき	90%	10%	100%
D	高学年「ボール運動」を楽しむために必要な技能を意識して、指導するべきである	82%	18%	100%
E	ボール操作の技能は練習などを行わなくてもゲームを行う中で身に付けることができる	18%	82%	100%

※割合の4・3は「そう思う・まあまあ思う」、2・1は「あまり思わない・思わない」

3 実践研究について

(1) 「ゲーム領域で身に付けるべき力一覧表」作成 (③ 表2)

学習指導要領及び解説を分析し、ゲーム領域で身に付けるべき力を明確かつ具体的に表すとともに、技能については数値化するなど、判断基準を示した。

① 内容設定の根拠

- ア 学習指導要領および解説に記載されている目標・内容
- イ 国立教育政策研究所「内容のまとめりごとの評価規準及びその具体例」(平成14年2月)
- ウ ボール運動領域(第5・第6学年で指導)の学習指導要領及び解説の内容との関連
- エ 球技領域(中学校で指導)の学習指導要領及び解説の内容との関連

② 参考値設定の根拠

- ア 文部科学省「平成15年度体力・運動能力調査」の概要(平成16年10月)
- イ 教員の経験を基にした、児童の発達段階に応じた体力や活動の場(コート of の広さなど)

(2) 「実態把握システム」の開発

身に付けるべき力の中から、その単元やゲームの内容に応じて必要なものを抜き出し、指導前の学級や一人一人の児童の実態を把握するシステムを開発した。

- ① 指導前に、「身に付けるべき力」を基に、児童の実態を5段階で評価
- ② その結果を基に、レーダーチャートに表し、学級及び一人一人の児童の実態を視覚的に把握
- ③ 学級の実態から単元計画を見直し、ゲームの内容を決定
- ④ 一人一人の児童の支援計画を作成

(3) 「実態把握システム」の分析結果を基にしたゲームの開発

① 第2学年「かくれドッジボール」

ア 学級の実態

技能については片方の手で強く投げる力は付いているが、片方の手や両方の手でコントロールよく投げる力に課題があると判断できた。態度はおおむね満足な状態であるが、学び方では簡単な規則を工夫する力に課題があると判断できた。

イ ゲーム開発のポイント

- ・ 様々な投げ方を経験させる：コート内に身を隠す物（跳び箱やウレタンマット）を置くようにした。このことで、そこに隠れた相手にボールを当てようとするなど、片方の手や両方の手で山なりのボールをコントロールよく投げる経験ができるように配慮した。
- ・ ルールの工夫をしやすくする：ボールの数を複数使わせる、身を隠す物を置くなどのルールを加えた。このことで、使用するボールの数や、コートに置く身を隠す物の数や形状を変えられるようになるなど、ルールの工夫がしやすくなるように配慮した。

② 第4学年「サイドアタックバスケット」

ア 学級の実態

技能については、攻守の動きと片方の手・両方の手でのシュートに課題があると判断できた。また、態度・学び方については、おおむね満足できる状態であると判断できた。

表2 身に付けるべき力一覧表

項目	身に付けるべき力の内容	参考値(判断の目安)		身に付けるべき力の内容	参考値(判断の目安)				
		1年	2年		3年	4年			
技能	片方の手	つく	連続してボールをつく	3～5回連続	5～10回連続	ドリブル	ボールをつきながら移動する	足踏みしながら10回連続	ゆっくり走りながら10回連続
		転がす	下手投げ(※1)でボールを相手が捕れる範囲に転がす	距離:2～3m	距離:3～5m	シュート	下手投げや上手投げで目標に向かってやわらかく山なりのボールを投げる	バスケットゴール下からのシュート成功率:10%	バスケットゴール下からのシュート成功率:20%
		投げる	上手投げ(※2)でボールを投げる	ドッジボール等:3～5m	ドッジボール等:4～6m	投げる	上手投げでボールを投げる	ドッジボール等:5～8m ソフトボール等:9～15m	ドッジボール等:7～11m ソフトボール等:12～20m
		当てる	上手投げで相手の捕れる範囲に投げる	距離:2～3m	距離:3～5m	パス	上手投げで相手の捕れる範囲に捕りやすいスピードでボールを投げる	3～5mの距離で成功率:50%	3～5mの距離で成功率:80%
		止める	相手が投げたまたは転がしたボールに手を当てる	成功率:50%	成功率:80%	打つ	手や用具で、止まっているボールを打ったりはじいたりする	成功率:50%	成功率:80%
		両方の手	投げる	両方の手を左右対称に使い、胸の高さまたは頭の上からボールを投げる	距離:2～3m	距離:3～5m	シュート	両方の手を左右対称に使い、目標に向かってやわらかく山なりのボールを投げる	バスケットゴール下からのシュート成功率:10%
	ボール操作	当てる	相手の捕れる範囲に投げる	距離:2～3m	距離:3～5m	パス	相手の捕れる範囲に捕りやすいスピードでボールを投げる	成功率:50%	成功率:80%
		捕らえる	自分で投げ上げたまたは相手がやわらかく投げたボールを捕らえる	成功率:70%	成功率:90%	キャッチ	腕を軽く曲げ、ある程度衝撃を和らげながら、ボールを捕らえる	成功率:70%	成功率:90%
		止める	相手が投げたまたは転がしたボールに手を当てる	成功率:50%	成功率:80%	はじく	空中のボールを落とさないように手ではじく	2～3回連続	3～5回連続
		蹴る	止まっているボールの中心近くを思い切り蹴る	成功率:50%	成功率:80%	シュート	ゆっくり動いているボールを目標に向かって思い切り蹴る	成功率:50%	成功率:80%
		当てる	止まっているボールを主に足の内側で、相手の取れる範囲に蹴る	距離:2～3m	距離:3～5m	パス	止まっているボールを主に足の内側で蹴り、相手を受け取れるようにスピードを調節して蹴る	3～5mの距離で成功率:50%	3～5mの距離で成功率:80%
		止める	ゆっくり転がってくるボールを足の裏または足の各部分を使って止める	成功率:50%	成功率:80%	止める	相手がある程度強く蹴った転がってくるボールを足の裏または足の各部分を使って止める	成功率:50%	成功率:80%
動き	追いかける	目標に向かって全力で走りながら、必要に応じて方向を変える	成功率:30%	成功率:70%	攻め	ボールや相手チームを見ながら、相手ゴールに向かって走り、ボールを受け取れる場所に行く	成功率:30%	成功率:70%	
	逃げる	相手から全力で走って逃げながら、必要に応じて走る方向を変えたり、走る速度を変えたりする	成功率:50%	成功率:80%	守り	ボールや相手チームを見ながら、自分のゴールに走って戻り、相手の前に立ちはだかたり、相手のパスを邪魔したりする	成功率:50%	成功率:80%	
	動く	ゆっくり飛んで転がってくるボールの正面に動いたり、当たらないように避けたりする	成功率:50%	成功率:80%	進塁	ボールを見ながら、全力で次の塁に向かって走り、必要に応じて止まったり、前の塁に戻ったりする	成功率:50%	成功率:80%	
態度	規則を守る	決められた規則・ルールを守る	おおよそできる(※3)	ほとんどできる(※3)	規則を守る	決められた規則・ルールを守り、公正にゲームをする	おおよそできる	ほとんどできる	
		公平・公正な判断に基づく助言を聞き入れる	〃	〃	守る	審判の判定に従ってゲームをする	〃	〃	
		規則・ルールを守っているかどうか判断しようとする	〃	〃	守る	公平・公正に判断しようとしながら審判をする	〃	〃	
	仲よく・協力	優しく助言したり、励ましの言葉をかけたりする	〃	〃	協力	教え合ったり、励まし合ったりしながら練習やゲームをする	〃	〃	
		文句を言ったり、命令したりしないでゲームをする	〃	〃	協力	自分の役割を果たせるよう、最後まで力いっぱい練習やゲームをする	〃	〃	
		自分の分担の準備や後始末をする	〃	〃	協力	役割を分担し、責任をもって準備や後始末をする。	〃	〃	
勝敗を素直に認める	勝ったチーム、負けたチームそれぞれの健闘をたたえる	〃	〃	勝敗を素直に認める	勝ったことを素直に喜びながらも、相手のよかったところを認める	〃	〃		
	負けたことを悔しがりながらも、その責任を友達や審判に転嫁しない	〃	〃	勝敗を素直に認める	負けたことを悔しがりながらも、味方の失敗を許し合い、相手のよかったところを認める	〃	〃		
	はじめとおわりのあいさつをする	〃	〃	勝敗を素直に認める	ゲームの開始前、終了後に整理してあいさつをする	〃	〃		
安全	ゲームの場所や用具の安全を確認する	〃	〃	安全	ゲームの場所や用具の安全を確認、危険な場合は取り除く	〃	〃		
	危険な行為を行わないように気をつけ、安全にかかわる助言を聞き入れる	〃	〃	安全	危険な行為を行わないように気をつけるとともに、安全にかかわる助言をする	〃	〃		
学び方	ゲームを楽しむために内容や場を選ぶ	〃	〃	工夫	楽しくするためにルールを選ぶことができる	〃	〃		
	楽しくするための簡単な規則を考え、提案する	まあまあできる(※3)	おおよそできる	工夫	楽しくするためのアイデアを考え、提案する	まあまあできる	おおよそできる		

※1 下手投げとは、片方の手の上にボールを載せ、片方の手でまたはもう一方の手を下に伸ばした状態で振り子のように使い投げることをいう。

※2 上手投げとは、片方の手の上にボールを載せ、片方の手でまたはもう一方の手を添え、肩口から投げることをいう。

※3 具体的な行動が表れる率として「ほとんどできる」は90%程度、「おおよそできる」は70～80%程度、「まあまあできる」は50～60%程度と考えることができる。

イ ゲーム開発のポイント

- ・ 素早い攻守の動きを経験させる：通常のバスケットボールのルールに加え、コートの外で誰にも邪魔されずにボールを運べる「サイドアタッカー」というポジションを、各チームに1名置けるようにした。このことで、コート内でのボールの奪い合いを減らし、素早い攻守の動きができるように配慮した。
- ・ シュートを打つ経験をさせる：バスケットゴールのリングに当たるだけで得点を与えるようにした。このことにより、より積極的にシュートを打つようになるよう配慮した。

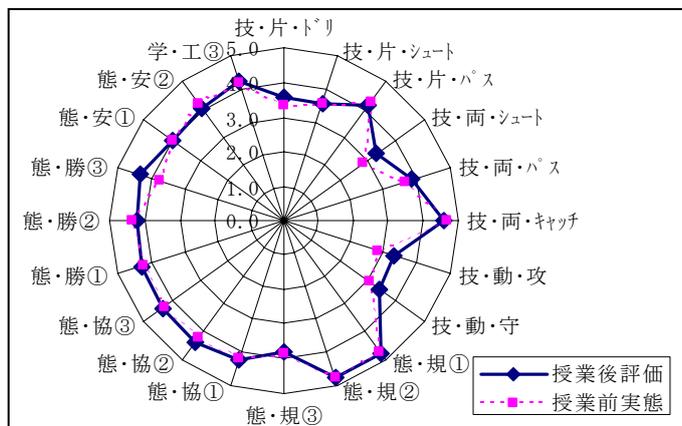
(4) 指導の工夫

- ① 「身に付けるべき力一覧表」を基に、ゲーム領域全体を見通した上で、その単元で身に付けさせたい力を抽出し、指導計画を作成した。
- ② 1単位時間の指導の流れとして、授業の導入で、ボールに慣れるための運動を行う時間、その技能のポイントを指導する時間、練習方法を指導し実践する時間を組み入れた。
- ③ ①で抽出した力を分かりやすい文章に直し、それを評価項目としたカード（振り返りカード）を作成し、自己評価を行わせた。

Ⅲ 研究の結果と考察

本研究では、第2学年と第4学年で検証授業を行い、身に付けるべき力を明確にすることの有効性を検証した。その結果、①領域全体の見通しをもって、単元・指導計画が立てられるようになる②指導のポイントが明確になり、支援が行いやすくなるとともに、その力を身に付けさせることができる③児童が身に付けるべき力を目標として自然と意識することで、主体的かつ指導の内容に沿った活動が行えるようになる、などの多くの効果があった。結果として、体育科ゲーム領域での確かな学力をはぐくむことにつながると考える。

図2 実態と評価とを比較したレーダーチャート



Ⅳ 今後の課題

(1) 内容及び参考値の精査

今回の研究では、身に付けるべき力及び参考値として目安となる数値を示し、さらに検証授業を通して改訂してきた。しかし、根拠となるデータの収集は十分とはいえず、今後も実践を重ね、その妥当性を高めていくことが必要である。

(2) 他領域との関連

体育科の他領域及び中学校保健体育科の身に付けるべき力の明確化を図るとともに、それぞれの関連性を明確に表していくことが必要である。

(3) 評価の在り方

検証授業を通し、評価項目が多すぎるなどの課題があることが分かった。今後、身に付けるべき力に対し、評価をどのように行うかについて、重点化を図るなど具体的な方策を提示していくことが必要である。