

研究主題 「めあての達成に向けて関わり合い、自己肯定感を高める体育学習

—作戦タイムの充実を通して—

東京都教職員研修センター企画部企画課
大田区立入新井第一小学校 主任教諭 長谷川 俊和

第1 研究のねらい

平成 26 年度東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査では、「運動が好き」「運動をもっとしたいと思う」「運動が得意」と回答した児童の割合は、小学校第 4 学年から学年が上がるにつれて低下している。平成 26 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査から、「運動が嫌い」と回答した中学校生徒は、その理由に「小学校の授業でうまくできなかったから(男子 28.7%、女子 40.6%)」を挙げている。

生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育成するためには、小学校中学年から中学校にかけて、運動の苦手な児童・生徒の自己肯定感を高め、運動に対する意識を改善する必要がある。

小学校体育科のゲーム領域においては、チーム内で児童同士が関わり合い、簡単な作戦を考える活動として「作戦タイム」を設定することがある。この「作戦タイム」の活動を充実させ、仲間との関わりの中で「自分のよさ」を実感することができれば、児童は、自己肯定感を高めることができる。

そこで、体育科のゲーム領域のゴール型ゲーム「セストボール」の学習において、作戦タイムを充実させ、児童が技能を習得することを通して、自己肯定感を高めることを研究のねらいとした。

第2 研究仮説

ゲーム領域のゴール型ゲーム「セストボール」の学習において、作戦タイムを充実させることにより、児童は仲間と関わり合う中で「自分のよさ」を実感し、自己肯定感を高めることができるだろう。

第3 研究の内容と方法

1 基礎研究 自己肯定感を高める体育学習

東京都教職員研修センターは、自己肯定感を「自分に対する評価を行う際に、自分のよさを肯定的に認める感情」と定義している。

自己肯定感は、他者と比較して得られる優越感とは異なり、ありのままの自己を受け止め、「自分なりにできること」を肯定的に認める感情である。体育科のゲーム領域において、「自分なりにできること」を、仲間と関わりながら見付け、練習を通して伸ばし、ゲーム中に「自分なりにできること」を表すことにより、児童は、体育の学習における自己の動きを「自分のよさ」と実感し、自己肯定感を高めることができる。そこで、本研究においては、「自分のよさ」を「自分なりにできること」と捉えた。

2 調査研究（平成 27 年 7 月実施）

(1) 調査の目的

ボール運動系、球技領域の指導は、平成 26 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査では、他の領域と比べると最も「指導しやすい」とある。学習指導要領解説体育編においては、ボール運動系の技能は、「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」で構成されているが、教

員が「ボールを持たないときの動き」の指導に対し、どのように捉えているかを明らかにする必要がある。

また、児童はゲーム中に「パスが繋がらない」ことを課題として捉えていることから、その理由について明確にし、指導方法を開発していくため、都内公立小学校の第4学年児童 291名及び第6学年児童 317名、教員 72名に質問紙調査を実施した。

(2) 調査結果

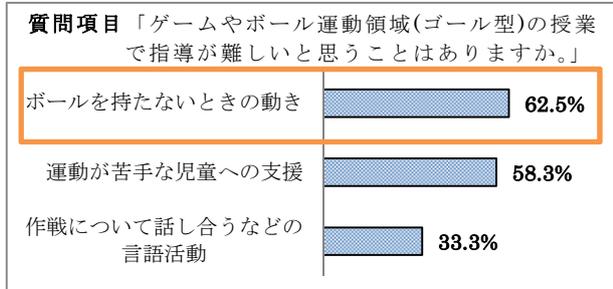


図1 教員が難しいと考えている指導内容 (複数回答)

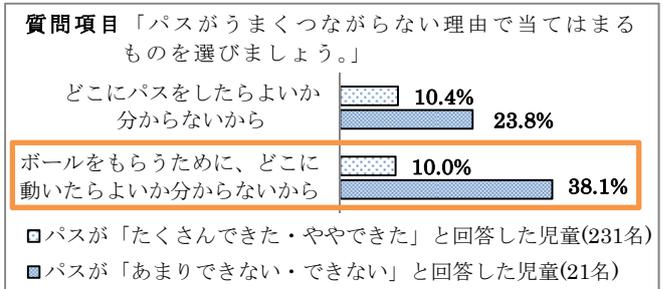


図2 児童が考える、パスが繋がらない理由 (複数回答)

ボール運動系の領域の指導において、教員は、「ボールを持たないときの動き」の指導方法に難しさを感じている。また、「パスがあまりできない」と感じている児童は、ゲーム中にどのように動いたらよいか分からないまま運動に取り組んでいることから、ボールを持たないときの動きを身に付けるための指導方法を開発することが必要である(図1、図2)。

また、教員の調査から作戦タイムにおいて、児童が具体的にチームの動き方をイメージして運動に取り組むために、ゲームボードの使用及び話し合う方法に関する指導方法の開発が必要であることが分かった(図3)。

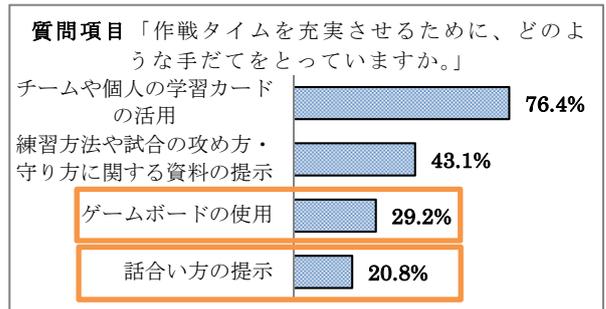


図3 作戦タイムを充実させるための手だて (複数回答)

3 開発研究

(1) 自己肯定感を高める単元計画

ア 「自分のよさ」の3観点

「自分のよさ」を、「シュートやパスの技能」と「ボールを持たないときの動き」、「関わり合い」の3観点から、ゲーム中の動き方や作戦タイムにおける学び方の例を児童に示す。児童は、「自分のよさ」をゲーム中に発揮することをめあてにして、運動に取り組む。

イ 自分のよさを「見付ける」「伸ばす」「表す」単元計画の設定(図4)

「技能を習得する」段階では、ミニゲームに取り組み、ゴールに向かって素早くパスをつなぐことを習得し「自分のよさ」を見付ける。「めあてを達成する」段階では、児童はコートを図に表した学習カードにめあてを記入し、「どこで・どのように」動くかを考える。その後、ゲームボードを使用し、ポジションとその場での役割についてチームの仲間と話し合

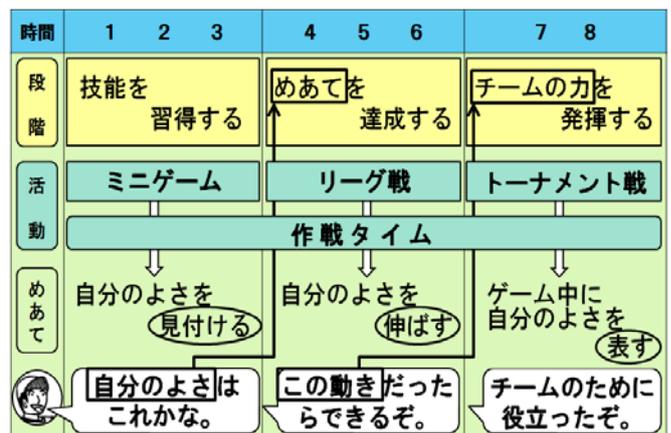


図4 自己肯定感を高める単元計画

い、練習に取り組むことでゲームイメージを共有する。ゲームの振り返りでは、動きを観察した兄弟チームの仲間から受けた評価を基に、めあてを継続するか、変更するかを考える。「自分のよさ」が活かされると考えためあてを選択することにより、ゲーム中に「自分のよさ」が表れ、運動に対して肯定的な実感が生まれる。「チームの力を発揮する」段階では、自分のチームに合った作戦カードを選択し、ゲーム中に自分のよさを表すことで、「仲間の役に立てた」という実感が育まれる。

(2) 作戦タイムの充実及びチーム練習

作戦タイムにおいて、学習カードや作戦カード、ゲームボードを活用して、ゲーム2(後半)前に行う練習につなげることにより、児童の動きが向上し、自分のよさを実感することができる(図5)。

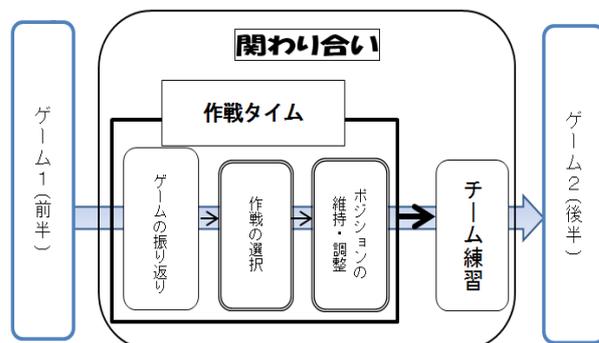


図5 7・8時間目に行う学習の流れについて

ア 学習カードの工夫

学習カードに、セストボールのコートを分割した図を示し、めあてを記入する際に児童は、「どこで・何をするのか」を具体的に考えることができる。ゲーム1(前半)の振り返りの際に、学習カードに、めあてが二つ記入してあることから、次のゲーム2(後半)に向けためあての設定を、短い時間で取り組むことができる。

イ 作戦の選択及びゲームボードの活用

児童一人一人が、個人のめあてを基に、作戦を選択する話し合いを行う。ゲームボードを活用することで、一人一人のポジションが明確になり、動きのイメージを共有することができる。ポジションの維持、または調整を選択することに話し合いを焦点化し、より短い時間で作戦タイムを充実させることができる(図6)。

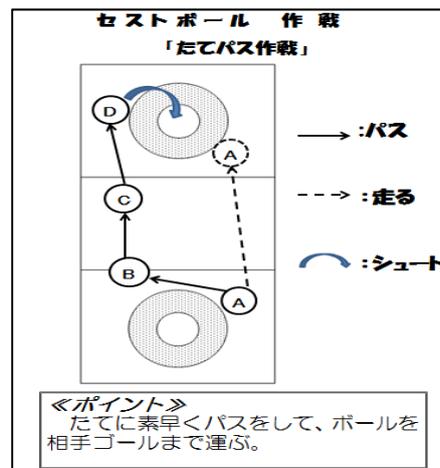


図6 作戦カードの例

ウ 攻め方をイメージした練習の実施

ポジションを確定した後に、チーム練習を行い、コートで実際に動いてみることにより、児童は攻め方をイメージし、動きを確認することができる。

4 検証授業(平成27年10月実施)

(1) 検証授業の概要

都内小学校第4学年児童30名を対象に、前項で開発した単元計画及び作戦タイムを手だてとし、ゴール型ゲーム「セストボール」の授業(全8時間)を実施し、その有効性を検証した。

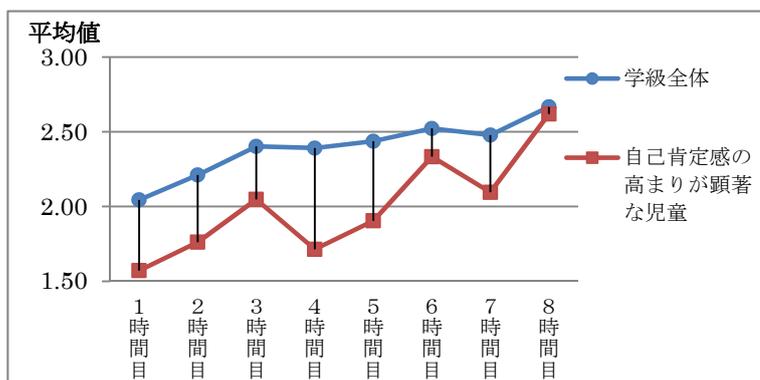


図7 自己肯定感に関する自己評価の変容

(2) 開発した単元計画及び作戦タイムの有効性の検証(図7)

ア 単元計画の有効性

段階1において、児童は、前時に学んだことを確かめ、ゲームにつなぐ補助運動やミニゲームに取り組むことにより、仲間との距離感や相手ゴールまでパスをつなぐ速さ、空間への動きに関するめあてを考えるようになった。段階2において、めあてを達成することができた児童は、自分なりにできることを「自分のよさ」として実感することができた。段階3において、「自分のよさ」を、ゲームで発揮することにより、チームに貢献したという実感が生まれ、単元を通して児童の自己肯定感が高まった。

イ 学習カードの有効性について

学習カードに「どこで・何をするか」を記し、仲間と練習に取り組むことで、ゲーム中にイメージした動きが生まれ、仲間から肯定的な評価をもらうことができた。

ウ 作戦の選択及びゲームボードの有効性について

作戦カードを基に自分のチームに合う作戦を選び、ゲームボードを使用することにより、相手ゴールまで素早くパスをつなぐ動きが見られ、1試合当たりの平均得点が向上した。

8時間目に自己評価項目「今日のゲームで友達の役に立った」の児童の平均値が、単元を通して最も高かったことから、児童は、ゲーム中の自分を肯定的に受け止めていることが分かった。

(3) 検証授業から明らかになった児童の意識変容

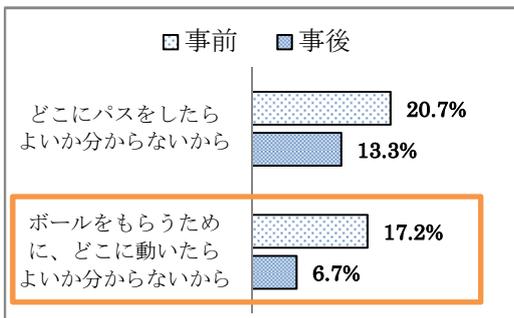


図8 パスがつながらない理由の変容(複数回答)

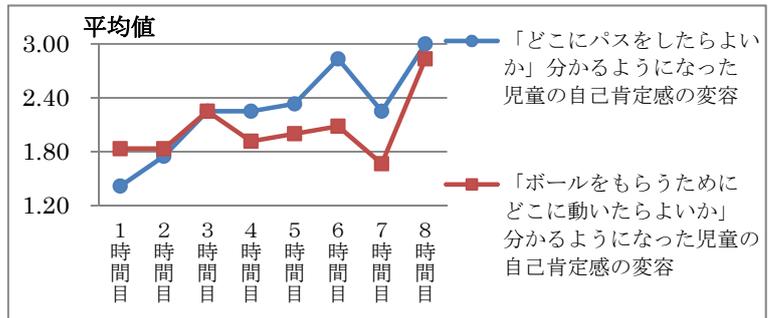


図9 児童の自己肯定感の変容(図7との関連)

児童は、単元を通して、「ボールをもらうために、どこに動いたらよいか」を、チームの仲間と考え、練習することで、「投げる・捕る」という基本的な技能を習得しながらゲームに取り組むことができた。その結果、単元前よりもパスをつなぐことができるようになり、自分のよさを実感し、自己肯定感を高めることができた(図8、図9)。

第4 研究の成果

「自分のよさ」を「見付ける」「伸ばす」「表す」ことをねらった単元計画を設定したことにより、児童は、「ゲームで初めてチームの役に立った」と記入する等、「自分のよさ」を実感することができ、自己肯定感を高めることができた。

第5 今後の課題

ゲームやボール運動領域において、チームの力を伸ばし、自己肯定感をさらに高めていくためには、作戦タイムの中で、より詳細なポジションの調整を行うこと、教員の言葉掛けや学習カードによる支援の工夫をすることが必要である。