

研究主題「運動の楽しさを味わい、意欲と技能を高めるゲームの指導の工夫 ー攻守一体プレイのネット型ゲームの学習を通してー」

東京都教職員研修センター研修部教育経営課
立川市立上砂川小学校 主幹教諭 加藤 寛之

第1 研究のねらい

小学校学習指導要領解説体育編には、小学校体育科の目標である「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」ことが示されており、知識・技能、思考力・判断力・表現力等及び学習意欲を調和的に育むことが重視されている。平成27年度全国児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査では、体力・運動能力の高い児童・生徒は、運動に対する意欲も高く、将来も運動、スポーツに親しもうとする傾向が高いことも示された。これまでに指導してきた経験では、運動への意欲を高めることで、児童はより主体的に学習に取り組み、技能を高め、生涯にわたって運動に親しむことができると考える。

体育の中でも特に児童の興味が強い領域は、ボール運動系の領域である。その理由として、チームワークを高めたり、クラス全体の関わり合いを深めたりするなど集団の凝集性を高めるのに効果的であることが挙げられる。日常生活の中でできる運動の中でもボール運動系のスポーツを続けている人は多く、小学校段階で楽しさや喜びを十分に感じさせることでそれ以降も続けていく意欲につながると考える。このようなことから、ボール運動系の領域の学習を充実させることは、生涯にわたって運動に親しむ基礎を培う上で重要であると考えられる。

現在、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の易しいゲームや簡易化された楽しいゲームが多く開発されており、児童が意欲的に学ぶことができるようになってきている。一方で、楽しいゲームを経験させる指導を重視するあまり、活動そのものが目的化し、学びが深まらないことが課題として指摘されている。学びを深いものにし、確かな学力を育成するためには、取り上げるゲームの特性や児童に身に付けさせたい力を教師が明確にもち、指導することが必要である。授業中にゲームをやらせるだけでなく、ゲーム後に振り返りの時間を設け、ゲームの特性等ゲームを楽しむための解決すべき課題を共有させることが必要である。

しかし、運動種目が豊富なゴール型に比べ、ネット型やベースボール型については、授業時間数も少なく、指導実践や教材の工夫が乏しい。また、ネット型は体育館で実践されることが多く、実施時期や運動量の確保に難しさもある。小学校学習指導要領解説体育編では、ソフトバレーボールやプレルボールを基にした易しいゲームが例示としてそれぞれ示されているが、これらの連携プレイのネット型ゲームは、児童にとっては味方でボールをつないでラリーを続けることに難しさもある。

本研究では、規則を工夫しラリーをしやすくした攻守一体プレイのネット型ゲームを取り上げ、楽しみながら技能を高められるようにするとともに、児童の意欲と技能を高める指導の在り方を明らかにし、ネット型ゲームのバリエーションを増やすことを研究のねらいとする。

第2 研究仮説

開発した攻守一体プレイのネット型ゲームを活用し、児童の実態に合わせて規則を工夫するとともに、振り返りの時間等の中で気付きと関わり合いを促すような支援を行えば、児童は運動の楽しさを味わい、運動に対する意欲や技能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

- (1) 子供の体力・運動能力、攻守一体プレイのネット型ゲームの実践、先行研究の調査
- (2) 実践者からの聞き取り調査

2 調査研究

- (1) 調査の概要（平成28年7月に児童、教員共に質問紙法で実施）

所属校及び都内公立小学校10校の第5学年児童を対象にネット型ゲームに対する経験や意欲に関する意識を聞き、児童721名から回答を得た。所属校及び都内公立小学校10校の教員を対象に、ネット型（ゲーム）に関する指導の意識や経験について聞き、107名から回答を得た。

(2) 児童向けの調査結果（図1）

ネット型ゲームの楽しさに関しては、「得点を入れたとき」に約94%が、「作戦が成功したとき」も90%以上が肯定的な回答をしている（③④）。また、「チーム内でボールが繋がったとき」や「ラリーが続いたとき」も85%以上が楽しい（①②）と回答しつつも、約70%が難しさも感じている（⑤⑥）。

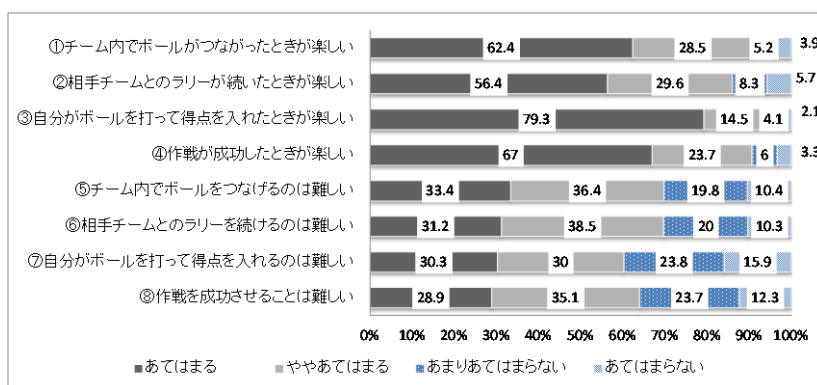


図1 第5学年児童のネット型ゲームにおける意識

(3) 教員向けの調査結果（図2）

指導の難しさに関して、「ラリーを続けること」約80%、「一人一人が得点すること」約70%の教員が「あてはまる」「ややあてはまる」と回答した（②③）。児童の様子でも約50%の教員しか「できている」に肯定的な回答をしていないことからもうかがえる（⑦⑧）。また、「ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動することができるようにするための指導」に難しさを感じている教員も60%以上おり、指導の改善に向けた手だてが必要である（⑤）。

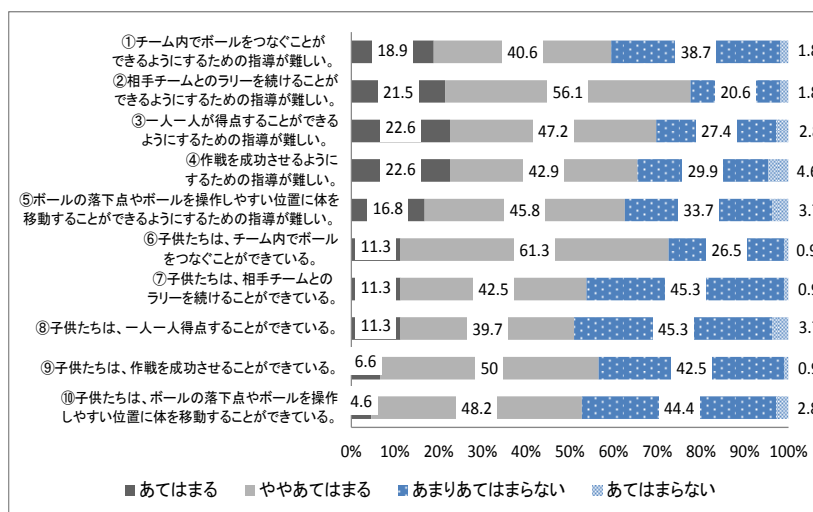


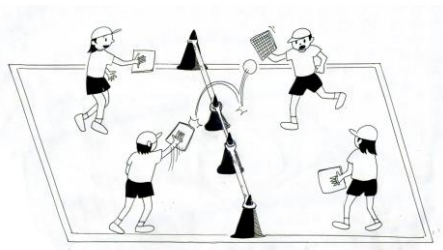
図2 教員のネット型（ゲーム）の指導に関する意識

(4) 考察

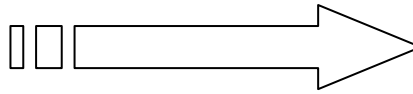
児童、教員共にラリーを続けることに難しさを感じている。いかにラリーを続けられるようにするかがネット型ゲームの楽しさにつながると考える。一人一人が得点することができるようにすることに指導の難しさを感じている教員が多いが、児童は得点を入れたときに最も楽しさを感じている。このことから、作戦を成功させて一人一人が得点できるような、規則を工夫したゲーム開発や指導法の工夫が必要なことが分かった。

3 開発研究

(1) 30人以上の学級が校庭で実践可能な攻守一体プレイの ネット型ゲーム

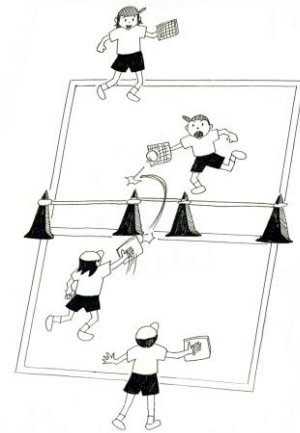


ネット型ゲーム「ラリー&ラリー」
 (めあて)
 ラリーの続くゲームをする。
 (はじめの規則)
 ・ラリーの回数が得点となる。
 ・3分たったら交代し、連続ラリー回数
 の多いチームの勝ち。
 ・ペアと交互に打つ。
 ・サービスはどこから打ってもよい。
 ・ワンバウンドさせて下から打つ。



(規則の工夫例)
 ○ツェンバウンド OK
 ○キャッチ OK
 ○とっさの時だけ、
 ノーバウンド OK
 ○ラリーが4回続いたら、
 スマッシュして
 よい。

※ペアと交互に打つ
 規則は変えない。



ネット型ゲーム「ラリー&スマッシュ」
 (めあて)
 ラリーを続ける中で、相手がとりにくい
 位置にボールを返すゲームをする。
 (はじめの規則)
 ・前後半3分で行い、後半はメンバーを
 交代する。前後半の合計得点で競う。
 ・ペアと交互に打つ。
 ・スマッシュを決めたり、相手がミスをし
 たりした場合は、ラリーの続いた回数分
 が得点となる。

(2) 意欲と技能を高める単元計画

ネット型（ゲーム）は、「ラリーを楽しむこと」と「相手の捕りにくい位置にボールを打つこと」という相反する特性が混在しているため、児童にとって難しい学習になりがちである。そこで前半は、同チーム内でラリーを続けることを楽しみ、後半はチーム対抗で相手の捕りにくい位置にボールを打つゲームを楽しめるように計画した。

	第1～4時	第5～8時
特性	ラリーを楽しむ	相手の捕りにくい位置にボールを打つ
ゲーム	ラリー&ラリー	ラリー&スマッシュ
身に付く力	調整力、空間認知能力	調整力、瞬発力、空間認知能力

図3 単元計画の概要

(3) 気付きと関わり合いを促す振り返りの時間等の指導・支援内容

振り返りの時間を中心に下記のような指導・支援を行う。

- ・ 掲示物、コート図、動作を活用した解決すべき課題の共有
- ・ 励まし合いや教え合いを促す積極的な声掛けや教師のモデリング
- ・ 学習カードでの作戦、関わり合い、チームの課題等の共有

1. めあての確認
2. 準備運動・ゲームにつながる運動
3. ゲーム①
4. 振り返り①
5. ゲーム②
6. 整理運動
7. 振り返り②

図4 一単位時間の流れ

(4) 小学校、中学校、高等学校を見据えたネット型（ゲーム）の例示一覧

校種、学年ごとの発達の段階や状況判断等の戦術的な難易度を考慮してネット型（ゲーム）を選択できる例示一覧を作成した。(研究成果物参照) 相手に直接返球できる攻守一体プレイ型から味方をつないでから返球する連携プレイ型の順に経験できるように構成した。ボールを操作しやすい位置に体を動かしたり、相手コートの空いているスペースをねらってボールを打ったりする空間認知能力はすべてのネット型（ゲーム）で生かすことができると考える。

- (例) 小学校第3、4学年 (テニスを基にした易しいゲーム) → 小学校第5、6学年 (ソフトバレーボール)
 → 中学校第1、2学年 (卓球) → 中学校第3学年 (バレーボール)
 → 高等学校第1学年 (バドミントン) → 高等学校第2、3学年 (バレーボール)

4 検証授業

(1) 検証授業の概要（平成28年10月～11月実施）

所属校第4学年児童を対象に、ネット型ゲーム「ラリー&ラリー」、「ラリー&スマッシュ」（全8時間）の検証授業を実施した。

(2) 毎時の形成的授業評価を基にした児童の意欲の変容 (第4学年児童35名)

授業の目標の実現状況を児童に問う形成的授業評価を毎回の授業後に行った。学習の「意欲・関心」を問う観点においてはすべて9割以上で非常に肯定的な態度を示した。特に第5時と第8時の間に有意な差があり、単元計画や規則の工夫が有効であった(図5)。

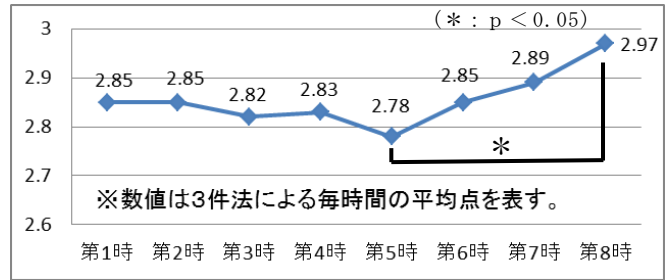


図5 形成的授業評価「意欲・関心」の観点の平均点の推移

(3) ラリーの回数、ボールを操作しやすい位置に動いた回数等の技能の変容

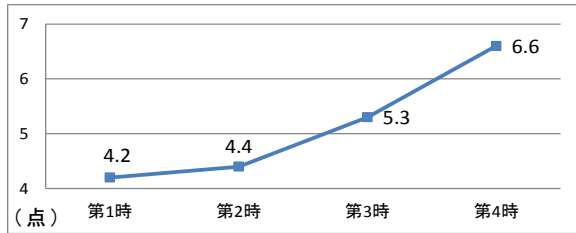


図6 ラリー&ラリーの平均点の推移

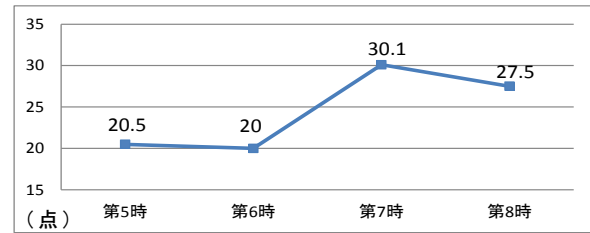


図7 ラリー&スマッシュの平均点の推移

単元前半で行ったラリー&ラリーでは、連続ラリー回数の最高を得点としたが、第1時から第4時まで9チームの平均点に向上が見られた(図6)。単元後半で行ったラリー&スマッシュでは、ラリーの続いた回数分を得点にし、前後半3分の合計点で競い合ったが、第7時から平均点に向上が見られた(図7)。

また、観察対象の1チーム(4名)のゲーム中にボールを操作しやすい位置に動いて相手コートに打ち返した平均回数を分析した(図8)。第4時までは、チームメイトから打ちやすい球を返していたが、第5時以降は、相手チームとのラリーの中でも単元前半で学んだことを生かして相手コートに返すことができた。特に第7、8時で平均回数が増加した。(第6時は風の影響で数値が減少した)

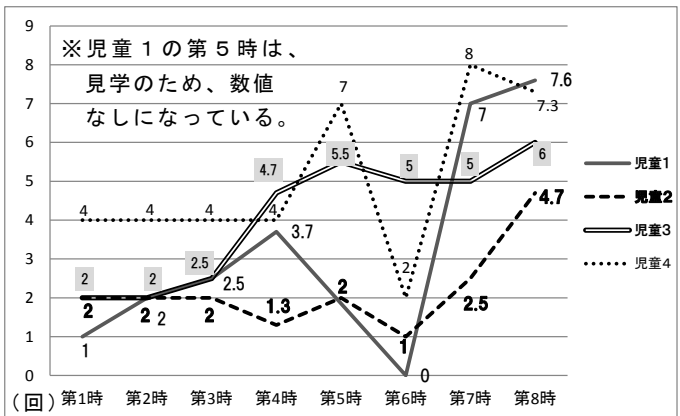


図8 1ゲーム当たりのボールを操作しやすい位置に動いて相手コートに打ち返した平均回数の推移

第4 研究の成果

- ・ 攻守一体プレイ型は、一人一人に打つ機会が保障され、児童は何度も試行錯誤しながら意欲や技能を高めることができた。キャッチしてから打つ等の規則を取り入れたことで、技能の低い児童もラリーの楽しさを味わいながら意欲を高めることができた。
- ・ 振り返りの時間でのゲームを楽しむための解決すべき課題の共有、ミスがあるからこそその教え合い、励まし合いを積極的に促す言葉掛けや教師自らアドバイスや励ましの言葉掛けをすることが、児童の意欲、技能の向上につながった。キャッチありの規則を活用し、ペアの児童と互いの打ちやすさを考え、コートの前後に入れ替わりながら打つ姿が多く見られた。

第5 今後の課題

- ・ ゲームの特性、許容する規則をしっかりと押さえた、一貫性のある指導法を普及していく。
- ・ 振り返りの指導内容を精選し、運動量も確保できる一単位時間の展開の仕方を確立する。
- ・ 攻守一体プレイ型の経験の後に連携プレイ型を行うことの有効性を検証する。