

研究主題「基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、易しいゲームを楽しむ児童の育成—一人1台の学習者用端末を活用したゴール型ゲームの指導の工夫—

東京都教職員研修センター研修部教育開発課
福生市立福生第四小学校 主任教諭 酒井 隆史

第1 研究のねらい

学習指導要領が示す体育科の目標は「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成すること」である。しかし、全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果からは、豊かなスポーツライフの基盤となる子供の体力・運動意欲の低下が見られる。児童が体育の授業で技能を身に付け、達成感を味わうことで運動への意欲と関心を高め、運動に親しむ態度を身に付けることができると考える。

本研究では、ボール運動系領域を取り扱う。学習指導要領実施状況調査結果からは、ゴール型ゲームにおけるボールを持たないときの動きについての知識及び技能の系統的な理解・定着が不十分であると考えられる。そこで、児童が知識及び技能を身に付けるために、模範的な動きを理解し課題解決を促す動画教材や、自己の課題を明確にするためのデジタルワークシートを開発し、一人1台の学習者用端末を活用して児童と共有する。また、児童への言葉掛けや働き掛けについて方法や内容を検討し、児童と指導者、児童同士の関わり合いを効果的に行う。

さらに、全ての児童が運動の楽しさや喜びを享受できるようにするためにゲームの場や規則などを児童が取り組みやすいように工夫するとともに、児童が自らの課題を段階的に解決していけるように学習の系統性を示す。これにより、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けること及びゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームをつくりあげ、ゲームを楽しむことができるようにすることをねらいとする。これらの工夫により、運動への意欲と関心を高めることを目的とする。

第2 研究仮説

ボール運動系領域の学習において、一人1台の学習者用端末の活用やゲームの規則と用具、学習過程の工夫をまとめた単元開発をし、指導を行うことを通して、児童は基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、易しいゲームを楽しむことができるようになるであろう。

第3 研究の内容と方法

1 基礎研究

- (1) ボール運動系領域、ゴール型ゲームにおける「ボールを持たないときの動き」の系統性を整理し、表で示した。
- (2) ボール運動系領域、ゴール型ゲームにおける学習と指導の実態について分析し、一人1台の学習者用端末活用の流れを図で示した。

2 調査研究

(1) 調査の概要

令和4年9月に都内公立小学校1校の第3学年から第6学年までに在籍する児童153人を対

象に、体育の学習やゲーム、ボール運動に関する意識調査を行った。また、都内公立小学校7校に所属する教員59人を対象に、体育やゲーム、ボール運動の指導に関する意識や児童の知識及び技能の定着のための実践について調査を行った。

(2) 児童を対象にした質問に対する調査結果

体育やゲーム、ボール運動に関する意識調査では、「体育科の学習は好きである」の質問には92%が肯定的な回答であり、「ゴール型ゲーム、ボール運動が好きである」の質問には81%が肯定的な回答であった。体育科全体の学習とゴール型ゲーム、ボール運動の間には11ポイント差があることから、運動の特性に応じた楽しさや喜びを味わえていない児童がいることが分かった。また、ゴール型ゲーム、ボール運動が好きである、やや好きであると回答した児童は、「ゴールを決めることができる」の質問に肯定的な回答をした児童の割合が73%であるのに対して、ゴール型ゲーム、ボール運動が好きではない、あまり好きではないと回答をした児童は、「ゴールを決めることができる」の質問に肯定的な回答をした児童の割合が17%である。他の質問についても同様に、ゴール型ゲーム、ボール運動が好きではない、あまり好きではないと回答をした児童の方が、ゴール型ゲーム、ボール運動への知識及び技能の定着に課題があると感じていることが分かった。(図1)

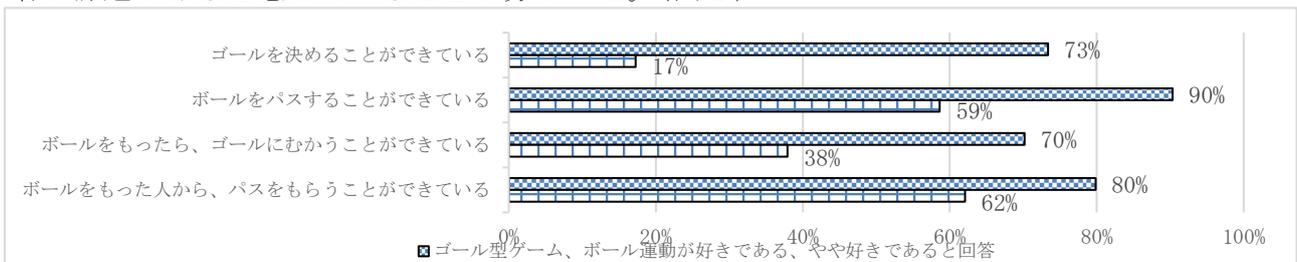


図1 ゴール型ゲーム、ボール運動において、「当てはまる」「どちらかという当てはまる」と回答した児童の割合

自由記述からは、自分の技能の低さや運動への恐怖感がゴール型ゲーム、ボール運動を好きではない理由であることが分かった。以上の結果を踏まえて、本研究では全ての児童が運動の楽しさを味わえるよう、児童が取り組みやすい教材や場の設定を行うとともに、ゴール型ゲームの知識及び技能に関する課題を解決する指導の工夫が必要であると考えた。

(3) 教員を対象にした質問に対する調査結果

児童の技能の定着に向け、教員が意識して指導していることを問う質問では、「動きのポイントを助言すること」は98%の教員が、「たくさん練習させること」は83%の教員が回答した。また、「掲示物や写真を見て、取り組ませること」は77%、「練習方法を選ばせ、取り組ませること」は69%、「一人1台の学習者用端末を使って、取り組ませること」は52%の教員がそれぞれ回答した。その一方で、児童がボールを持った人からパスをもらうことの技能の定着に対し、肯定的に回答している教員は68%であった。

これらのことから、教員が直接指導したり、運動時間を多く確保したりする実践は多く行われていること、また、児童が主体的に取り組めるよう工夫をしている教員が一定数いることが分かった。しかし、児童の技能の確実な定着を図るためには、動画教材等を通して児童自身が課題を発見したり解決したりするなど、学習過程の一層の工夫・改善が必要である。

3 開発研究

(1) 学習のねらいと段階に合わせたゴール型ゲーム単元指導資料

陣地を取り合うゴール型ゲームにおいて、ゲームの規則と用具、学習過程の工夫をまとめた単元の指導資料を作成した。児童に身に付けさせたい力や、学習のねらいに合わせて、ゲームの規則の工夫や用具等の選択について段階的に示し、児童の実態に合わせて単元を作成できるようにした。

(2) 知識及び技能定着のための動画教材

ゴール型ゲームにおいて、児童が技能をいつ、どのように発揮するかを適切に判断することや自分やチームの実態を具体的に把握することは難しい。そこで、ゲームの中で指導者が動き方を見本として示した動画教材を作成した。児童が具体的な動き方を理解し、



図2 動画の選択画面

ゲームで動き方を選べるようにすることに効果的であると考え。動画教材は、児童一人一人が場所や時間に関係なく使用することができるように、共有アプリケーションを活用し配布した。それによって、児童は授業前後の休み時間や放課後の時間を使って、課題の把握や課題解決のための練習が自主的に行えるようになった。さらに、単元を通して撮影したゲームの動画から児童のよい動きを取り上げ、価値付けを行い、動画教材として追加していくようにした。

(3) 児童・指導者が学習状況を把握するデジタルワークシートの活用

授業の振り返りやゲームでの動き等を記録し、児童と指導者が学習状況を把握することが容易にできるよう、デジタルワークシートを作成した。単元を通して、児童が自身の変容や課題を捉えられるようにデータを保存し蓄積する。また、デジタルワークシートを共有することで、児童個人やチームの課題を捉えたり、指導者や仲間が支援したりすることができるようにした。

学習のふりかえり

楽しくゲームをすることができた	◎	勝ち負けをみとめて、ゲームをすることができた	◎
攻め方や守り方をなかにつたえることができた	◎	タグをとられないようにゴールに向かうことができた	◎
今までできなかったことや分からなかったこと(運動やさくせん)ができるようになったり、分かるようになった	○	「あっ、わかった」「あっ、そうか」と思ったことがあった	◎
<学習感想> がんばったこと・できるようになったこと、自分や友だちのよかったところ、もっとこうしたい! など			
ディフェンスをもっと強くしたい。			

図3 1単位時間の振り返り

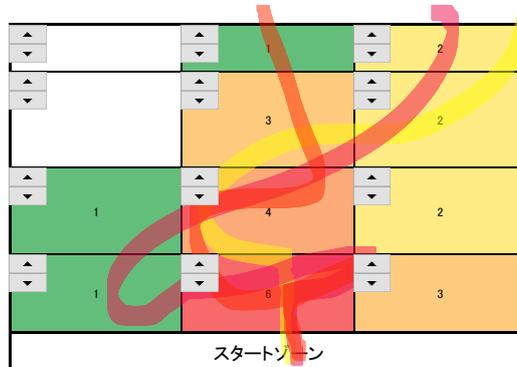


図4 ゲームでの児童の動きの記録

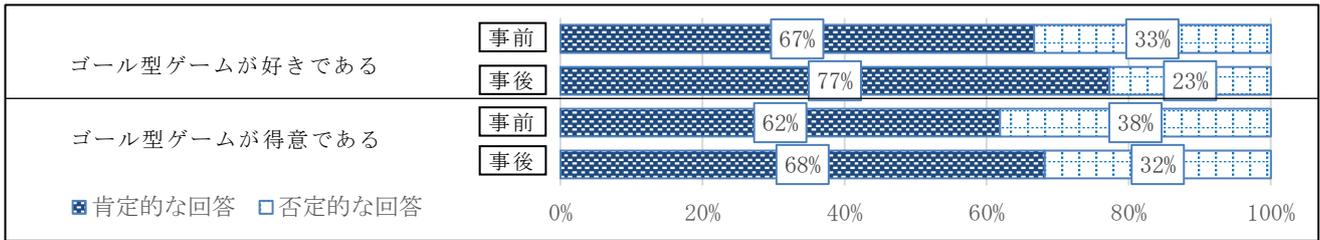
(4) 学習状況に合わせた支援を行うための指導者の言葉掛けや働き掛け集の作成

学級全体に広めたい児童のよい姿や、児童のつまづきを具体的に想定し、指導者が児童の学習状況に合わせた支援を行うための言葉掛けや働き掛け集を作成した。それによって、連続的な変化により多様な局面が現れるゴール型ゲームにおいても、指導者が児童に適切な個別指導ができるようになると思った。また、児童同士が関わり合う場面でも指導者の言葉掛けや働き掛けを模範として、助言し合うことにつながると考える。

4 検証授業(令和4年11月実施)

都内公立小学校にて第3学年ゴール型ゲーム(全6時間扱い)の検証授業を実施した。

(1) 児童の体育科、ゴール型ゲームの学習に対する関心、意欲の変容について



検証授業後の意識調査において、「ゴール型ゲームが好きである」の質問に肯定的な回答をした児童、「ゴール型ゲームが得意である」の質問に肯定的な回答をした児童は、ともに数値が向上した。デジタルワークシートには、「運動に自信がついてきた。」「もっと楽しくできるようにタグが取れるようになりたい。」といった感想が見られ、運動意欲の向上や自身の技能の向上への意識の高まりが見られた。

(2) ゲームにおける児童の動きの変容について

第1時において、初めの規則を適用した試しのゲームを行った。そこでは、全くボールに触れない児童や、ボールを持ってもゴールに進めない児童が一定数見られた。第2時の授業前に、動画教材を配布した結果、ボールに触れられなかった児童が仲間と連携してゴールに向かう動きを試みるとともに、ゴールに体を向けることや守備者のいない位置に移動する動きができるようになった。また、チームで連携した動きや、コート外の仲間からの言葉掛けによって、守備のいない空間を狙う動きが見られるようになり、単元後半では全員が得点することができた。

(3) 一人1台の学習者用端末の活用の有効性について

単元が進むにつれて、動画教材で提示した動きがゲームの中で見られるようになった。さらに、動画教材を基に、ボールを持っていないときの動きを工夫し、得点につながる動きが増えたことから、動画教材の活用が児童の知識及び技能の向上や思考の深まりにつながったと考えられる。また、規則の理解に困難さを感じている児童は、動画教材によって規則や具体的な動き方を示されたことで安心して取り組んでいた。検証授業後の意識調査における「ゲームに必要な動きができるようになるために、必要だと思うこと」という質問には、「自分の動きを撮影したビデオを見ること」が82%、「先生や友達のみねをすること」が100%肯定的な回答をしており、一人1台の学習者用端末を活用する効果を児童が実感していたことが分かった。

第4 研究の成果

- 一人1台の学習者用端末の活用やゲームの規則と用具、学習過程の工夫をまとめた単元の指導は、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、易しいゲームを楽しむ児童の育成に有効であった。
- 動画教材やデジタルワークシートの活用によって児童の動きを可視化することができるようにしたことにより、自分やチームの動きを理解すると同時に、他の児童と考えを共有することができるようになった。

第5 今後の課題

- 一人1台の学習者用端末の活用を実現するための指導、条件整備が必要である。
- 小学校高学年以降へと系統的な指導を行うため、ゲームの内容や学習が複雑化する中での一人1台の学習者用端末の活用場面、ゲームにおける動きの示し方等を研究する必要がある。