

小学校ゴール型ゲームにおける学習指導モデルの検討[†]

鮎瀬 亮*・石塚 諭**
佐野市立田沼小学校*
宇都宮大学教育学部**

宇都宮大学教育学部教育実践紀要 第4号 別刷

2018年2月28日

小学校ゴール型ゲームにおける学習指導モデルの検討[†]

鮎瀬 亮*・石塚 諭**

佐野市立田沼小学校*

宇都宮大学教育学部**

本研究では、学習者がボール運動系領域の授業の中で自ら課題を導き出し、学習内容に迫るための学習指導の単元構成や方法論を検討した。第4学年のゴール型ゲームの授業では、ゲーム中心の授業展開を基本として、「ゲーム変化モデル」「課題変化モデル」の2つの学習モデルを実施した。授業前後の意識調査や授業者の省察記録から、ボールゲームの授業づくりに重要な視点として、「①ゲームを理解していく授業展開」「②動きを意味付けする教師行動」「③関心意欲を引き出す教材づくり」「④対象に応じた指導計画の作成」「⑤必要感のある振り返りの場の設定」の5つを導出した。

キーワード：ゴール型、小学校体育、学習指導モデル、ボール運動

1. はじめに

平成20年の学習指導要領改訂により、ボール運動系領域の内容は「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」に分類され、より種目名が後退することになった。つまり、バスケットボールやサッカーという種目を教えるという種目主義の考え方から、全ての子どもに学習（意味あるゲーム参加経験）を保障する（鈴木理，2010）という考え方にシフトしてきたといえる。このような考えのもと、ボール運動系領域の学習内容を保障するための教材開発が行われてきた。例えば、鈴木聡（2010）は、シュートにつながる意図的なコンプレイに教材的な価値を見出し、「セストボール」を提案している。また、岡田ら（2013）は、小学生にも戦術的行動を指導することの有効性を検証したうえで、「サークルボール」を提案している。このように、ボール操作技能とボールを持たない動きからなる戦術を学習内容として修正された教材が数多く開発されるようになった。そのため、現場で指導する教師にとって教材選択の幅

は広がったといえる。そのような教材を体育授業で扱う小学校教師の大半は、学級担任であり、多くの教科の授業を行う学級担任制の中で授業を担当している。そのため、小学校教師は、授業に際して教材研究が多岐にわたることが考えられる。このような現状のもと体育授業を担当する教師の中には、選択した教材を子どもにやらせるだけの授業や学指導要領の解説に示されている教材を消化するだけの授業など「有益な身体活動も学びもない授業の存在」（清水ら，2013）が指摘されることがある。

つまり、ボール運動系領域の授業において、どのような教材を用いるかということと同等に、何を学習内容にして、どのような方法で授業を構成していくのかということが、授業を担当する教師に求められている課題といえる。

そこで本研究では、学習者がボールゲームの授業の中で自ら課題を導き出し、学習内容に迫るための学習指導の単元構成や方法論を検討し、ボールゲームの授業に必要な視点を提示することを目的とした。

2. 研究方法

(1) 調査対象

栃木県内T小学校

第4学年Aクラス（男子13名，女子14名）

第4学年Bクラス（男子14名，女子14名）

(2) 単元及び実施期間

ゴール型ゲーム 平成29年5月～6月実施

[†] Ryo AYUSE*, Satoshi ISHIZUKA**: Study of learning model in elementary school goal type game

Key words: goal type game, elementary school physical education, teaching strategy, ball game

* Tanuma elementary school, Utsunomiya city

** School of Education, Utsunomiya University

(連絡先：ishizuka@cc.utsunomiya-u.ac.jp；著者2**)

(3) 単元構成と授業の進め方

ゴール型ゲームの単元を計画するうえで、異なる二つの学習指導モデルを考案し、同じ時間数（全7時間）、同じ授業者で授業実践を行った。

Aクラスは、ゴール型ゲームに対して苦手意識をもつ児童が多い学級である。この学級には、初めからメインとして扱うゲームを行わず、そのゲームの要素を取り出し、それに特化した簡単なゲームを一時間ずつ段階的に行う単元構成になっている。ゴール型ゲームに苦手意識をもつ児童に最後まで学習意欲を持続させ、目標が達成できる授業展開にした。このモデルを「ゲーム変化モデル」（以下、Aモデル）とする（図1）。

Bクラスは、苦手意識をもつ児童がほとんどいないため、メインとなるゲームに単元を通じて取り組ませ、1時間ごとの課題を解決していく単元構成になっている。技能レベルの異なる児童が関わり合い、ゲームの中で生まれるそれぞれの役割を理解することを目指して学習を進めていける授業展開になっている。このモデルを「課題変化モデル」（以下、Bモデル）とする（図2）。

学習内容は共通しているが、毎回異なるゲームを行う。

（ゲーム①⇒ ゲーム②⇒ ゲーム③⇒ゲーム④⇒ ゲーム⑤）

図1 ゲーム変化モデル（Aモデル）

毎回同じゲーム繰り返し行うが、解決課題が変わっていく。

課題①⇒ 課題②⇒ 課題③⇒ 課題④⇒ 課題⑤

図2 課題変化モデル（Bモデル）

(4) 授業者

T小学校に勤務する対象学級の担任ではない小学校教師（教師歴19年）が全授業を担当した。

(5) 授業の内容

<ゲーム変化モデル（Aモデル）の実際>

学習者が課題を掴みやすいように、鬼遊びなどシンプルな遊びから展開することを行った。毎時間異なるゲームを取り上げるが、ゲームの課題は共通するように配慮した。授業は、ゲームを繰り返し行うように進めた。以下に毎時間のゲームを示す。

- ①鬼遊び：鬼遊びを中心にして競争課題を掴むことを目的としたゲームを展開した。
- ②ボール入れ鬼遊び：①にボールを入れる的（ゴール）を設置し、目的を焦点化することを行った。
- ③複数ゴールゲーム：チャンスの増大をねらいたの（ゴール）を複数設けた形のゲームを行った。

④ゴールゲーム：的（ゴール）を一つにしたバスケットボールのようなゲームを展開した。

⑤～⑦バスケットボールの様なゲーム：ルールを修正し、行った。

<課題変化モデル（Bモデル）の実際>

バスケットボールの様なゲームを行った。毎時間ゲーム中心で進めていく内容になっており、その中で生成される課題を全体で取り上げ、解決することを目的にした。課題解決のためにチームで話し合ったことをゲームで試したり、練習したりすることを繰り返した。以下は各時間の課題である。

- ①競争目的を理解し、解決する方法を知ろう。
- ②ゴールを目指して早く（速く）攻めよう。
- ③「守り方」（人数や場所）を考えよう。
- ④「攻め方」（方法）を考え工夫しよう。
- ⑤役割を考え試してみよう。
- ⑥役割を修正して試してみよう。
- ⑦いろいろな役割を試してみよう。

(6) 授業内容の分析

授業者の振り返り及び学習者のノート記述を対象にして、授業中に学習者が直面している困難や理解度を読み取る。また、質問紙を用いて、学習者の授業前後の学習に対する意識を調査し、その結果から学習指導モデルの有効性を検証する。その過程で、ボールゲームの授業に必要な視点を考察する。

3. 結果および考察

(1) 授業者の振り返り及び学習者のノート記述

AモデルおよびBモデルで用いた教材は、バスケットボールをもとにしたゲームであった。対象となる学習者に合わせた簡易化されたゲームが採用されていた。授業者が、ゲームの課題をシンプルに理解して、学習者がこの単元で「何を学ぶのか」を明確にできるように授業を行った。授業者が行ってきたこれまでの授業では、ゲームを行っている学習者に、教師がコート外から声をかけ、アドバイスをするのが通常であった。声をかけられたプレイヤーの中には、教師の意図を瞬時に理解できずに「学習者が困惑した様子」が見られた。しかし、本実践では、ゲームを見ている参加者に声をかけながら、プレイヤーの動きを解釈したり意味づけたりすることを中心に教師行動を意思決定した。そのため、授業者の振り返りには、学習者の理解が高まったことが実感として書かれていた。授業後に、授業者と研究協力者（大学教員）で、本実践の対象で

ある学習者の振り返りノートを読み返した結果からも、Aモデル、Bモデル共に「学習者が困惑した様子」は見られなかった。これまでの学習に比べ、ゲーム理解が促進した結果であると捉えたい。

(2) 授業前後の質問紙より

授業の前後に行った質問紙調査では、「ボール運動の授業で、どのようなときに力が高まったと思うか」という趣旨の質問をした。質問紙は、10項目（技能面4項目、思考面3項目、協方面3項目）の選択肢から複数回答できるようにしている。回答者によっては、数多く選択した者もいれば、特に意識した項目を選んだ者もいる。

①技能面の高まりについて

質問紙の結果から、技能面の4項目すべてにおいて高まりが確認された。AモデルBモデルの授業を比較したところ、技能面での意識の向上は「課題変化モデル」を実施したB学級の方が、高まりがみられた。「ゲーム変化モデル」を実施したA学級の授業計画では、毎時間ゲームの内容が異なったため、個々の授業では、感じられた部分も単元終了時にすべてのゲームを全体としては捉えづらかった可能性がある。そのため、高まりとしての変化として現れにくかったことが推測される。Bモデルでは、毎時間同じゲーム内容に取り組んでいた。その中で、

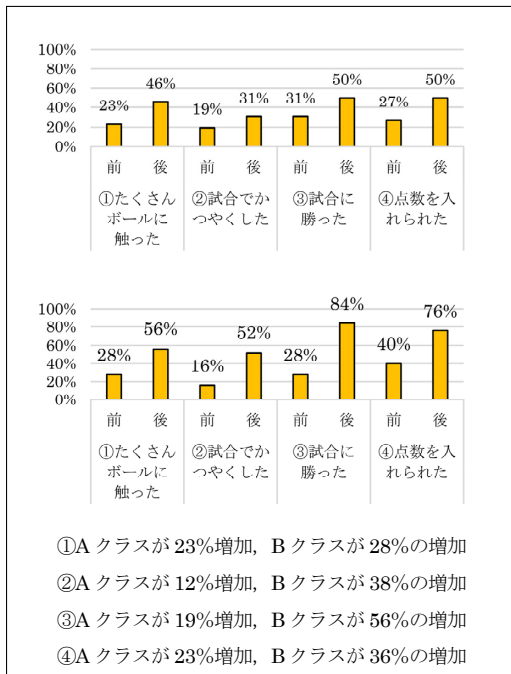


図3 技能面の高まり

解決すべき課題が変化する内容になっている。そのため、課題に応じて技能面の高まりも感じられやすかったのではないかと考えられる。

すべての学習者に対しての理解を促すためには、メインとなるゲーム時間の十分な確保が必要になると考えられる。また、ゲームの変わり方の分かり易さが重要になると考えられる。

②思考面の高まりについて

思考面では、Bモデルの数値の増加は技能面同様大きい変容である。ほぼ変わらないルールの中で、個人やグループで考えた戦略を毎回試すことができ、授業中盤の話し合いで方法を修正したり、新しい作戦を考えたりと学習者が主体的に学びを行っていた結果と捉えたい。Aモデルでは、毎回異なるゲームを用意した結果、ルールに適應する形で戦術を考えていたため毎時間のつながりが感じられにくいものになったのだと考える。しかし、ゲームが変化しながらも戦術的な思考が転移するという点をねらっていたため、本研究におけるゲーム選択の適否については再考の余地がある。

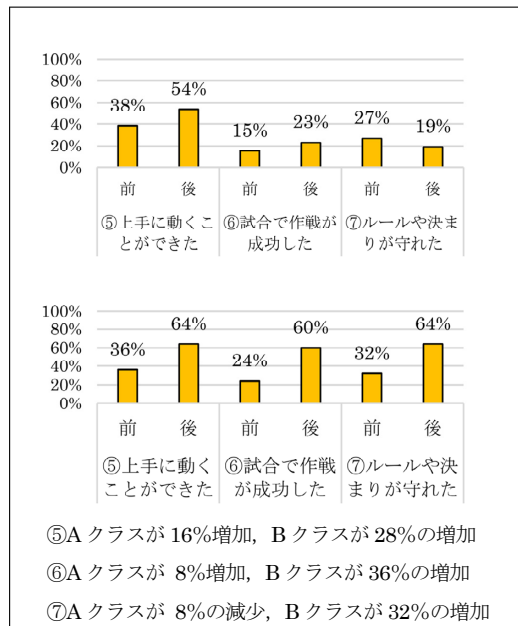


図4 思考面の高まり

③協方面の高まりについて

協方面では両学級とも話し合いを充実させることで、自然と認め合う気持ちを促し、課題解決に必要な動きの獲得に前向きに向かっていくことが分かった。授業中には、試合に有効な方法を、チー

ムの友達の意見から自分に必要な動きを見つけ出すことができている。また、ゲーム理解に時間がかかる学習者も、繰り返し行っている中でゲームに慣れ課題を理解することが容易になっていったと考えられる。そして、自分の意見が伝わっていた感覚や自分が認められ、チームの一員として活躍していた充足感につながったと考えられる。

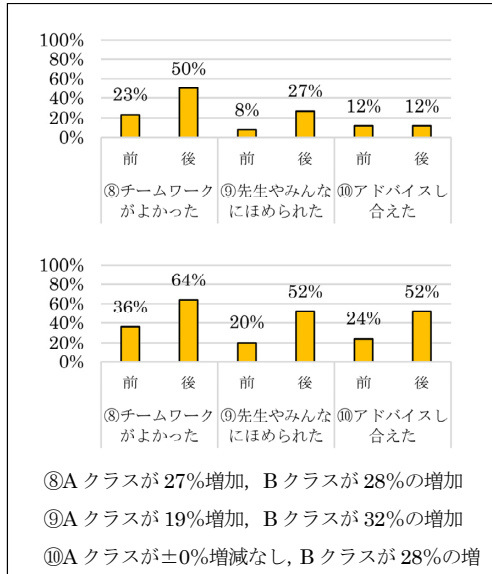


図5 協力面の高まり

(3) ボールゲームの授業に必要な視点

授業者の振り返りや学習者のノート、授業前後の調査結果を総合的に考察した結果、以下の視点が導き出された。

① ゲームを理解していく授業展開

教師がゲームをシンプルに理解することで、課題を学習者自身で見つけることができ、ゲームの「競争目的」と「競争課題」を明確にできる。

② 動きを意味付けする教師行動

授業者が、一方的に動きや技の行い方を伝達するのではなく、ゲーム中心の授業展開で文脈の中での動きや技の必要性を問かけることで、学習者にとって動きや技が価値づく。

③ 関心意欲を引き出す教材づくり

学習者の毎時間の振り返りから、授業に対する意欲が増加し、興味をもって参加していることが分かった。その要因として、以下の3つが考えられる。「構成人数」「コートサイズ」「勝敗の未確定性」

④ 対象に応じた指導計画の作成

Aモデルは、課題がわかりやすく、特に、運動が

不得意と感じている学習者は、考えて活動することに苦手感を感じているため最後まで楽しく活動ができるこの方法には、効果が見られた。

Bモデルについては、課題を継続していけるので、内容の深まりや個人の力の伸びが感じやすい計画であったと考えられる。

⑤ 必要感のある振り返りの場の設定

話し合いの場を授業中盤に設定した。これは、授業終末ではなく、中盤で話し合いをすることで、議論が上がった方法や作戦をもう一度試すゲームができるように考えたためである。学習者の意識の変化から、行ったことを振り返る話し合いを充実させることで、自然と認め合う気持ちを促し、自信になり、自分の課題解決に必要なと考える動きの獲得に前向きに向かっていくことができたと考える。

5. まとめ

授業を進めていく過程で教師の働きかけが重要であると同時に、子どもの学習に対する知的また技能的好奇心の向上も重要であることが分かった。

そして、この先の学習指導で、高学年の授業デザインの在り方を継続して研究していく必要がある。また、この学習モデルは、他領域の授業も研究対象として広く検証していく必要があると考える。

参考文献

岡田雄樹・末永祐介・高田大輔・白旗和也・高橋健夫(2013)ゴール型ボール運動教材としてのスリーサークルボールの有効性の検討ーゲームパフォーマンスの分析を通してー, スポーツ教育学研究 (32) : 31-46.

清水将・清水茂幸・浅見裕・栗林徹・鎌田安久・澤村省逸・上濱龍也 (2013) 体育科教育における教師教育研究の動向と成果を踏まえた教職実践演習の試み, 岩手大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要 (12) : 131-139.

鈴木理 (2010) ボール運動・球技で何を学ぶのか?, 鈴木直樹・鈴木理, 土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔 編著, ボール運動・球技の授業づくり, 教育出版, 東京, pp.55-67.

鈴木聡 (2010) セストボール: 新しいボールゲームの授業づくり, 体育科教育 58 (3) 大修館書店, 東京: pp.32-37.

平成29年10月31日 受理

Study of learning model in elementary school goal type game

Ryo AYUSE*, Satoshi ISHIZUKA**

* Tanuma elementary school, Utsunomiya city

** School of Education, Utsunomiya University