

小学2年生におけるゴール型ゲームの教材的可能性を探る

ーバランスボールを用いたコロコロアタックゲームの実践よりー

川口 慎太 (愛知教育大学)

1. 目的

小学校低学年におけるボールゲーム領域では、鬼遊びとボール運動とされている。しかし、小学低学年の児童らが、休み時間にサッカーなどのゴール型ゲームをする姿を見て、体育の授業でもこのような姿を見ることはできないかと考えた。そこで、本研究では小学2年生におけるゴール型ゲームの授業実践より、教材的可能性を検証することを目的とした。

2. 研究方法

対象はA県N市の小学校2年生1クラス、男子16人、女子17人である。授業は令和元年11月18日(月)～12月4日(水)の8時間完了で行われた。単元は、ゲームと話し合いの繰り返しで構成されていた。ゲームにおいて、ボールはバランスボール85cmで、コートは縦6m×横12mで、プレーヤーは3対3であった。ラグビーのように自陣コートの後方にゴールエリアがあり、攻めはボールを転がしてゴールエリアには人とボールが一緒に入ることであった。守りは、転がされているボールを触るか、人にタッチするか、人につけられたタグをとるか、と変遷していった。分析方法は、ビデオカメラで撮影した児童らの様子と、児童らが記入した振り返りシートとした。具体的には、児童らが、自らどのようにルール形成からゲーム理解をしていくかのプロセスに着目して検証していった。

3. 結果と考察

単元前半は、図1の通り、攻防の際に全員が1つのボールに密集し、スクラムのように押し合う姿が多く見られた。密集しすぎたことからゲームが進まないという問題が起こった。原因は1つのボールに対して、たくさんの人がプレーしようとしていたことだった。それに対して、児童らの結論は各チーム1人しかボールに触ることができない、であった。



図1 1つのボールに密集し押し合う

これらのルール変更により、過度な膠着状態によるゲームの停滞は少なくなり各チームで攻防の試行錯誤が行われるようになった。その結果、図2のように横幅を大きく使った攻撃をしたり、ボールを持っている子に対して、空いているスペースでパスを要求してフォローしたりするなどの動きが出てきた。



図2 広いスペースにパスを要求する

ところが、ここでさらに新たな問題が待っていた。ゲーム理解が進んだことによってゲーム様相が高まっており、際どいタイミングでのゴールシーンが増え、ゴール直前にタッチができていた(ノーゴール)・できていなかった(ゴール)、で揉めることが多くなった。原因はタッチできたかどうかの分かりにくい、であった。それに対して、両腰にビブスをつけ、攻撃側はビブスを取られたらパスをする、というルールに変更した。このようにゲームと話し合いを繰り返す中で、ルール形成やゲーム理解を深める様子が見られたことにより、小学2年生におけるゴール型ゲームの教材的可能性が示唆された。

4. 結論

児童らが自分らでルール形成のプロセスを経ながら、ゲーム理解が深まっていく姿がみられたことから、今回の小学2年生におけるゴール型ゲームの教材的可能性が示唆された。

5. 主な参考文献

- 1) 村瀬浩二・小坂竜也, 小学校体育科ゴール型ボール運動における戦術学習の効果, 和歌山大学教職大学院紀要学校教育実践研究, 1, 2016.
- 2) 本間直人, ネット型におけるゲーム中心の授業から生徒は何を学んでいるのか～中学3年生を対象としたキャッチバレーの授業実践により～, 保健体育卒業論文集, 愛知教育大学保健体育講座: p61, 2019.