

ゴール型ゲームにおける学習成果につながる言語活動について

—技能下位児のゲームパフォーマンスの変容から—

菊川 和 (香川大学)

1. 目的

本研究では、ゴール型ゲーム「台形ハンドボール」の体育授業における言語活動が技能下位児の学習成果に結びつく活動となるような教材・教具の在り方について明らかにすることを目的とした。

2. 研究方法

- 1) 対象者：小学校第6学年1クラス (32名)
- 2) 調査期間：令和元年12月11日～24日
- 3) 分析方法：GPAI法

〈単元計画〉

1	2	3	4	5	6
オリエンテーション	ランバストドリル	リフレクション	ランバストドリル		
試しのゲーム	リーグ戦①	練習試合	リーグ戦②		
学習のまとめ					

〈リフレクション学習資料〉

- ・リーグでのゲームデータ (各チーム算出)
- ・プレー集 (26秒3プレー)
- ・ワークシート (コート図付)

3. 結果と考察

- 1) GPの平均値の推移

表1 GPの平均値の推移

GP	1st	2nd	F値	多重比較 (P<.05)
中高位児平均	6.34 (86.38%)	7.36 (88.04%)	1.40	有意差なし
技能下位児平均	4.09 (80.35%)	4.56 (82.01%)	0.32	有意差なし

※()内は適切率を示している

表1より、中高位児・下位児ともに単元を通してGPの平均値に有意な向上は見られなかった。しかし、単元を通して中高位児・下位児ともに80%以上の適切率を維持することができている。これは、意図的なプレーが出てきた2ndリーグでもGPを維持することができ、本研究はゲームが易しく、下位児にとっても適切なプレーを発揮できる場を保障できたことが考えられる。

また、4時間目に行ったリフレクションの学習資料を参考に、効率よく点を取るための攻撃方法の確認、個人の動き方が明確になり、学習成果につながったと考えられる。

4. 結論

本研究では、技能下位児のGPは単元を通して80%以上の適切率を維持することができた。これは、本研究のプログラムは技能下位児にとって易しい教材であることがわかり、有効であることが明らかになった。

技能下位児は1stリーグでは「どこに動けばよいのか」といった不明確な状態でプレーしていた。しかし、言語活動を行ったことにより、ゲームデータから学習課題や課題意識の明確化、プレー集からは「どこに動けばよいのか」「効率よい攻撃方法」など技能下位児を含めすべての子どもが学習の筋道や解決の見通しを持つことができた。このことから、学習資料を工夫した学習過程は、攻撃方法の土台となり、ゲームパフォーマンスの向上につながったと考えられる。

〈参考文献〉

- 1) 木田英登 (2014) 体育授業における思考力を高める学習過程の在り方—学習成果につながるグループによる話し合い活動を通して—