

セストボール教材における学習成果につながる言語活動について

佐藤 朝香 (香川大学)

1. 目的

本研究の目的は、ゴール型ゲーム領域の運動技能の習得を中核とした学習を展開していくことを目指し、GP スコアの変容や学習資料を使用した言語活動の様子から、体育授業における言語活動が学習成果に結びつくのか、指導プログラムの有効性を検討し、その成果を明らかにすることである。

2. 研究方法

- 1) 対象者：K 大学教育学部附属 T 小学校 6 学年 1 クラス 35 名
- 2) 調査方法：授業者を学級担任とし、ゴール型ゲーム教材であるセストボール 1 単元 6 時間を実施した。
- 3) 分析方法：子どもたちのゲーム中のパフォーマンス行動を直接分析する方法である GPAI 法を用いて、GP スコア及びゲームデータ（攻撃数、シュート数、ゴール数、シュート率、シュート成功率）を設定し、分析を行った。その中でも GP の数値が低い児童を抽出し技能下位児とし、技能下位児を含めた児童全員のゲームパフォーマンスの変容を検討した。

3. 結果と考察

1) ① GP スコアの変容

クラスの GP スコアの変容を表 1 にまとめた。

表 1 クラスの GP スコアの変容

	1st	2nd	t 値
GP	12.77(92.74%)	12.51(92.60%)	0.495
DMI	5.28(84.08%)	4.91(83.08%)	1.083
SEI	3.13(75.79%)	3.09(75.55%)	0.137
SI	13.09(92.90%)	13.54(93.12%)	-0.597

() は適切率を表している。

平均値はどれも有意な差が認められていないことや適切率の変容から、単元を通してクラス全体がゲームパフォーマンスを維持できたと考えられる。

② 技能下位児の GP スコアの変容

技能下位児の GP スコアの変容を表 2 にまとめた。

表 2 技能下位児の GP スコアの変容

() は適切率を表している。

GP スコアの平均値から、ゲームパフォーマンス

	1st	2nd	t 値
GP	7.73(88.54%)	11.13(91.76%)	-2.211 *
DMI	2.25(69.23%)	3.29(76.69%)	-0.996
SEI	1.21(54.75%)	2.82(73.82%)	-1.985
SI	12.83(92.77%)	15.10(93.79%)	-0.59

ンスが単元を通して高くなっており、また、適切率からも、技能発揮、サポートの面で大きく成長したことが分かる。

2) 言語活動の実際

言語活動を促すためにゲーム映像資料、攻撃回数、攻撃完了率、シュート成功率などのゲームデータ資料を提供した。

1st・2nd リーグともに 1 位であったチームは、ゲームデータからは、他チームや自チームの特徴を分析して目標を設定し、目標達成のための攻撃方法を積極的に話し合う姿が見られた。

1st リーグ 3 位のチームは、教師の助言から、サイドチェンジの要素を使った攻撃方法など、効率の良いシュート方法についてのリフレクションを行うことができた。

1st リーグ 5 位のチームは、色々なチームの特徴を捉えて分析したり、自チームの目標から自分たちがディフェンスになった際の守備の仕方を考えたりと、柔軟な話し合い活動が行われていた。

4. 結論

クラス全体や技能下位児のゲームパフォーマンスは高い適切率で単元を通して維持され、また、向上したことから、本研究のプログラムは技能下位児を含めた子どもたちにとって有効な教材であると言える。また、学習資料を工夫した学習過程は、2nd リーグでの攻撃方法の土台となり、ゲームパフォーマンスの改善につながった。