

学校体育における学習者が夢中になる球技の学習教材の提案

－ゴール型を中心にして－

阿部健作 (埼玉大学)

1. 目的

本研究の目的は、岩田 (2017) が述べている教材づくりの基本的視点に沿って教材づくりを行い、その実践を学習者の没頭度と三つの資質・能力の向上を通して検証することである。

2. 研究方法

- 1) 対象者：S中学校の第1学年B組35名
- 2) 調査方法：球技ゴール型サッカーの授業
- 3) 分析方法：形成的運動没頭度尺度、パフォーマンス分析、抽出生徒のインタビュー他

3. 結果と考察

1) 「教材と没頭の定義」以下のように定義づける。

| | |
|----|---|
| 教材 | 学習内容を習得するための手段であり、学習内容の習得をめぐる教授＝学習活動直接の対象 |
| 没頭 | 挑戦する過程で自らを創造(想像)し、それを実現しようと取り組み続ける過程 |

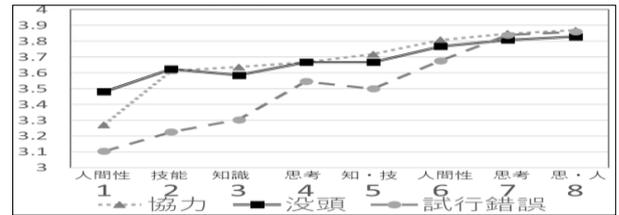
2) 「教材の提案」事前アンケートから「ボールへの恐怖心」と「技能への不安」を抱えている生徒が多いことを考慮する必要あり、以下のようなボールとルールを用いた教材とした。

| | |
|----|---|
| 教具 |  製品名：キックパットジュニア 弾まずに体育館を滑って移動する円柱状のボールで恐怖心や不安を軽減できる |
| 教材 |  [ルール] ①四角形の360度ゴール ②3人が攻撃、1人が守備 ③45秒×2で得点の勝負 |

3) 学習内容と教材を対の関係で考えた単元計画。

| 時 | 資・能 | 学習内容 | 教材・手立て | レベル |
|---|-----|----------------|-------------|-------|
| 1 | 人間性 | フェアなプレイ | 二人組パスモデリング | ステージ1 |
| 2 | 技能 | 得点しやすい味方にパスを出す | スライドタッチ | |
| 3 | 知識 | 技術や戦術、作戦のポイント | 三人組パス | ステージ2 |
| 4 | 思考 | 仲間の課題や出来映えを伝える | ダイレクトでパス映像 | |
| 5 | 知・技 | 作戦を選ぶ空間に動く | リターン禁止のゲーム | ステージ3 |
| 6 | 人間性 | 練習の補助仲間へ助言 | 条件付きリターン禁止 | |
| 7 | 思考 | 課題に応じた練習を選ぶ | 個人の動き分析シート | |
| 8 | 思・人 | 出来えを伝える、マナー | ゲームと作戦会議の連続 | |

4) 「形成的運動没頭度尺度」協力、没頭、試行錯誤のいずれの数値も8時間で向上しており、3以上の高い数値を示している。技能のレベルによって3つのステージに分けた学習が効果的であった。



5) 「メインゲームでの抽出生徒Bのパフォーマンス分析」運動が苦手なサッカーも苦手な抽出生徒Bは3時間目は適切な技能発揮もサポート行動も不適切で一カ所に留まっていたが、8時間目には適切な行動ができるようになった。

| Bの分析 | On the ball | | | | Off the ball | | | |
|------|---------------|-----|--------------|-----|----------------|-----|-------------|-----|
| | 意思決定 (on-off) | | 技能発揮 (on-on) | | サポート (off-off) | | 調整 (off-on) | |
| | 適切 | 不適切 | 適切 | 不適切 | 適切 | 不適切 | 適切 | 不適切 |
| 3時間目 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 8時間目 | 8 | 0 | 7 | 1 | 8 | 3 | 8 | 3 |

4. 結論

本研究では、サッカーという素材を教材づくりの基本的視点から再構成することで単元教材を考案した。また生徒の実態に即した学習内容の配列、学習内容と対になる下位教材 i ~ viii の考案、「楽しさやプレイ性」を考えた単元デザインの変更、そして教材の機能性を高める発問等の工夫を行った。単元教材は知識及び技能だけではなく、その他の資質・能力の学習内容とそれと対になる下位教材とも層を成して構成されていた。このような教材を用いることで限られた時間でも、生徒が「知識及び技能」の向上を確実に感じながら、資質・能力の三つの柱をバランスよく身に付けていけることが明らかにできた。

5. 主な参考文献

岩田靖 (2017), 体育科教育における教材論, 明和出版, 123-131 項