

全員参加を目指すゴール型ゲームの授業実践

田中 日菜 (愛媛大学)

1. 目的

本研究の目的は、ゴール型ゲームの授業において、運動が苦手な児童にとっても易しい教材の工夫と、仲間とのかかわりを促す工夫を行うことによって、全員参加のゲームを実現し、達成感や楽しさを感じられるようにすることである。

2. 研究方法

1) 対象者

愛媛県M市立H小学校 4年生

(男子 15名、女子 19名、計 34名)

2) 授業内容

「シッティングタッチラグビー」を教材とし 6 時間単元の授業を実践した。タグラグビーを座った状態で移動することにより運動が苦手な児童にとってもやさしい教材となるように工夫した。また、毎授業のはじめにはボール操作の習得と合わせてコミュニケーションワークを取り入れ、パスを出す際には必ず名前を呼ぶことをルール化することにより、仲間とのかかわりを促す工夫をした。

3) 分析方法

単元前後におけるアンケート調査により、体育授業及びボールゲームの愛好度とチーム意識の変容を分析し、GPAI を用いた動画分析を行った(高橋, 2003)。また、運動が得意な児童と苦手な児童から 1 名ずつ抽出児を決定し、情意面及び技能面の変容についてナラティブ分析を行った。

3. 結果と考察

今回の研究における全員参加の定義としては、ゴール型ゲームの攻めの動きにおいて、ボールを持つ時、持たない時にかかわらず、全員が役割をもってゲームを行えていること、そして全員が楽しさや達成感を感じることができていることとした。

1) アンケート分析

体育授業及びボールゲームに対する愛好度については、天井効果が生じたため、今回の研究を通しての大きな変容は見られなかった。単元の内容

に関する項目においては、全員が楽しさを感じることができたと回答し (100%)、多くの児童がきずなが深まったと回答した (78%)。また、アシストすることに達成感を覚える児童が増え、自身が得点したいという気持ちよりもチームの勝利を考え、自身が得点することばかりではなく、仲間が得点できるようにおとりとなる動きを身に付けることができたのではないかとと思われる。

2) 動画分析

GPAI によるゲーム分析より (意思決定・技能発揮・サポート)、単元前半より子どもたちのゲームパフォーマンスの発揮率が高く、中でも、パスをする相手の選択は、単元前半と比べると向上したことがわかった。このことから、運動の得手不得手に関わらず、全ての児童が活躍できるような易しいゲームができたのではないかと考える。

3) 抽出児分析

運動が得意な抽出児 A は、単元前と比べ、自身が得点するのみではなく、仲間が得点できるようにおとりとなる動きを身に付けることができ、ボールを独占することなく積極的にアシストに回るようになるとともに、はじめは特定の仲間のみへのパスであったが、男女関係なくパスを出すようになった。

運動が苦手な抽出児 B は、単元前と比べ、ボールを持たない時に積極的に動くようになるとともに、アンケート調査ではチーム内のきずなが深まったと回答していた。

4. 結論

本研究では、運動が苦手な児童にとっても易しくなる教材の工夫と、仲間とのかかわりを促す工夫を行うことは、全員参加の授業を行うにあたって有効であるということがわかった。

5. 主な参考文献

1) 高橋健夫, 体育授業を観察する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント, 明和出版, 2003.