

1 研究主題

ゲームを通して楽しく技能を身に付ける授業づくり  
～「みんなが主役」のベースボール型ゲームの開発を目指して～

2 主題設定の理由

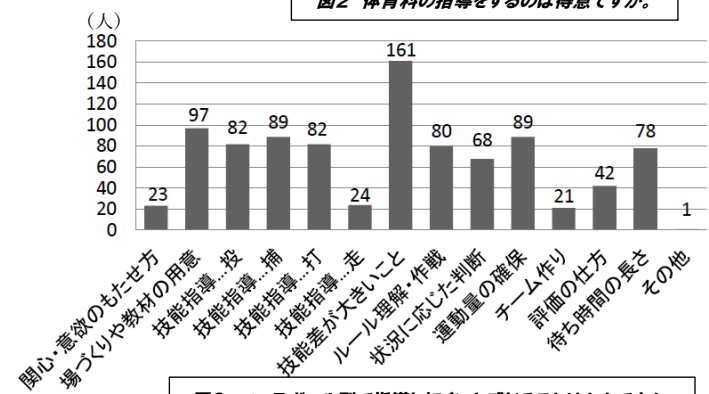
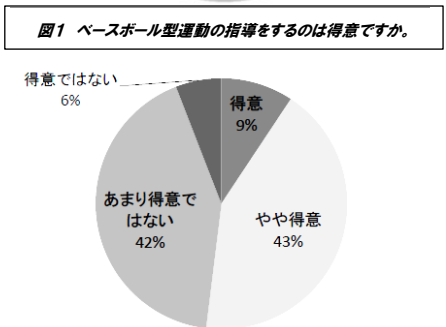
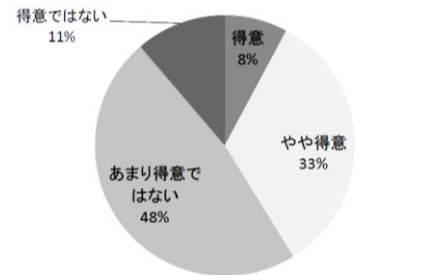
(1) 教職員の実態から

佐倉市・酒々井町の3～6年担任経験者（過去5年以内）204名を対象にベースボール型運動の指導についてのアンケートを行った。

「ベースボール型運動の指導は得意ですか」という質問に対して、「あまり得意ではない」「得意ではない」と回答した人が全体の59%と過半数であった（図1）。さらに「体育科の指導をするのは得意ですか」という質問で、「あまり得意ではない」「得意ではない」と回答した人は全体の48%であり（図2）、そのうち、ベースボール型運動の指導も「あまり得意ではない」「得意ではない」という回答した人は89%に上った。このことから、体育科の指導に苦手意識をもっている教職員ほど、ベースボール型運動に対する指導へも苦手意識が高いことが分かった。

「ベースボール型運動で指導しにくいと感じることはなにか」という質問には、「技能差が大きい」と挙げる教職員が最も多く、「場作りや教材の用意」、「運動量」「捕・打・投の技能指導」と続いた。（図3）また、ベースボール型運動の指導が得意と感じている人でも、80%の人が技能差の大きさに対して指導のしづらさを感じているようである。このことから、技能差を埋めるための手立てが必要だと考える。

「ベースボール型運動の指導で、重点を置いていることはなにか」という質問では、「苦手な子ども楽しめる工夫」が圧倒的に多く、「一人一人の満足感」と「場作りや教材の用意」と続いた。教職員はベースボール型運動が苦手な児童へ対して重点を置いて指導する意識はあるが、具体的な手立てを講じることができず、技能差が埋まらないままになってしまっているのではないだろうか。

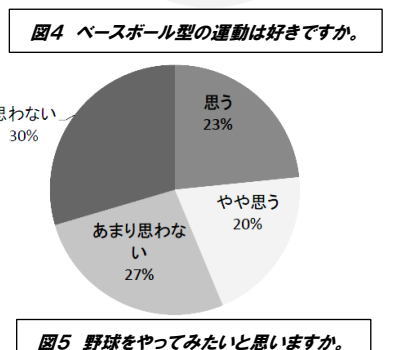
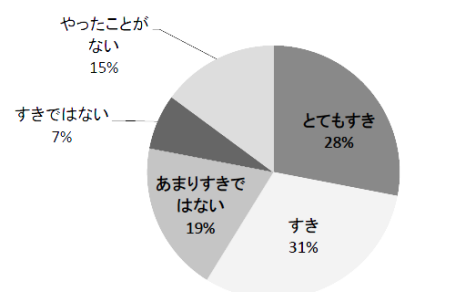


(2) 児童の実態から

佐倉市・酒々井町の3～6年生児童3133名にアンケートを行った。

「ベースボール型の運動は好きですか」の質問に対して、「とても好き」「好き」の回答が59%と過半数であった（図4）。一方で、「好きではない」「あまり好きではない」と回答した児童は高学年で約30%と高い数値を示していた。このことから、教職員は苦手な児童に対する支援や一人一人の満足感に重点を置いて指導しようとしているが、ベースボール型運動の楽しさを感じさせられないままになっているものと考えられる。

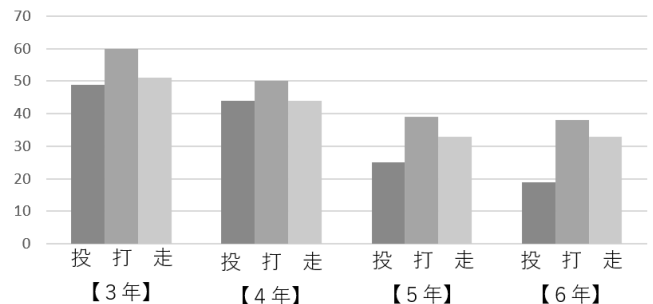
「野球やソフトボールを学校の授業以外でしますか。」に対しては、「する」「ややする」が38%と低く、「学校以外でキャッチボールをしたことがある」児童も22%という結果だった。野球の経験を問う質問に対しては、59%の児童が未経験であり、「プロ野球や高校野球などの試合を見ますか」という質問に対しても、「ほとんど見ない」「まったく見ない」の回答が59%であった。「野球をやってみたいと思いますか」の質問に対しても、57%が「あまり思わない」「思わない」と回答している（図5）。



アンケートから全体的に野球への関心は低いことが明らかになった。また、経験が少ないこともあり、楽しさを感じたことがなく、やりたいとも思わないという状況になっているのではないだろうか。

「投げる際に出す足」や「バットの持ち方」、「打ってから走る方向」など基礎的な知識に関する質問では、高学年になっても、30%近くの児童は正しい知識が身につけていないことが明らかになった。(図6) また、打つ・捕る・投げるなどの「技能の難しさ」や、「ルールの複雑さ」を感じている児童が多いことがわかった。

以上のことから、本研究では主題を「ゲームを通して楽しく技能を身に付ける授業づくり～『みんなが主役』のベースボール型ゲームの開発を目指して～」とした。基礎・基本的な技能が習得でき、一人一人が満足感を得られるようなドリル運動やタスク・メインゲームの開発を目指すことで、主体的に参加できるようになるのではないかと考える。



＜質問項目＞  
**投:** 右手でボールを投げるとき、ボールを遠くに投げるには、どちらの足を前に出しますか。  
**打:** 右バッターの人がバットをにぎったとき、上にくる手はどちらですか。  
**走:** バッターが打ったとき、どちらに走りますか。

図6 ベースボール型運動における基礎的な知識の未習得割合  
 (数値は学年の人数における誤答および「わからない」と回答した人数の割合)

### 3 研究仮説

#### 仮説1

技能のポイントを理解させ、動きを客観的に捉える場面を設定し、系統的に指導すれば技能が向上するだろう。

- 単元の導入時に、手本となる映像を見せ、技能のポイントを理解させる。
- 「投げる」「捕る」「打つ」「走る」の技能ごとに系統的に指導することで技能を向上させる。
- ICT機器を活用し、自分の動きを客観的に捉えさせたり、学び合い、教え合いを活性化させたりすることで技能の向上をはかる。
- 課題に合った場や用具を選んで練習をさせることで技能の向上をはかる。

#### 仮説2

簡易化されたゲームにおいて、身に付けた技能を発揮できるよう工夫すれば、だれもがベースボール型ゲームの楽しさを味わうことができるだろう。

- 身に付けた技能を発揮しやすいゲームを工夫することで、自己有用感を感じさせるとともに、楽しさを味わわせる。
- 守備を通して、チームで楽しめるゲームを工夫することで、ベースボール型ゲームの楽しさを味わわせる。

### 4 研究計画

時期	研究内容
<b>【令和3年度】</b>	
4月	研究の方向性についての検討 研究主題検討
5月	研究主題決定 研究計画立案 実態調査項目検討
6月	実態調査項目決定 実態調査 研究計画決定 研究仮説の検討
7月	実態調査集計および考察 研究仮説決定 理論研究
8月	紙上提案 授業内容検討
9月	授業内容決定
10～3月	体育主任への授業内容の説明(10月) 授業実践 実践データ集約
<b>【令和4年度】</b>	
4～5月	授業実践の考察
6～7月	研究のまとめ 提案資料作成
8月	研究発表