

令和6年度 第74次印旛地区教育研究集会

第三部会体育研究部

印西市立原山小学校

和田 諭

印西市立いには野小学校

桑原 賢人

1 研究主題

分かる楽しさ・できる喜びを味わえる体育学習をめざして
～連携を生かしたタスクゲームや指導計画の開発～

2 主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

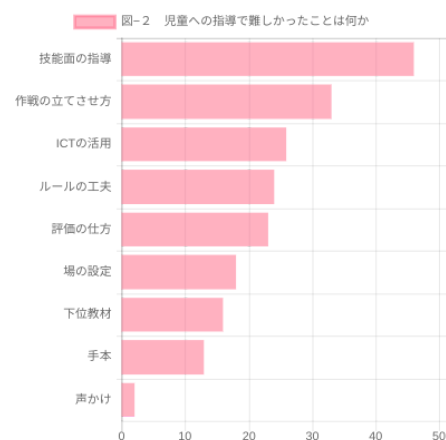
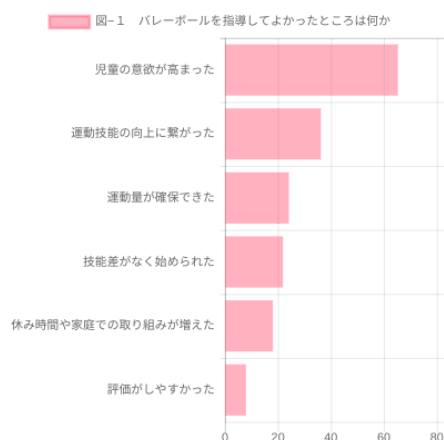
平成29年に告示された学習指導要領では、「ネット型」の扱いとして「ソフトバレーボールやプレルボールを基にした簡易化されたゲーム」が例示された。身に付けることができるようにする技能についても、「軽くて柔らかいボールを片手、両手もしくは用具を使って操作したり相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレイによる簡易化されたゲームをすること」と明示されている。

そのために、技能を高めるためのタスクゲームの設定やルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだり、それぞれの課題を見付け、解決するための活動を工夫したりすることが大切である。

(2) 教職員の調査から

令和6年度、印西市・白井市の体育科を指導する教職員294名を対象に、体育科学習でのボール運動(ネット型バレーボール)に関するアンケートを行った。アンケートの結果から、「バレーボールを指導したことがあるか」という質問に対して、「指導したことがある」と答えたのは55%で、約半数の教職員しかバレーボールを指導していないことが分かった。「指導したことがない」と答えた45%の理由としては、「年間指導計画にないから」や「専門性が高く、別のネット型を実施した」などが挙げられた。

指導経験のある教職員に対する「指導してよかったところは何か」についての回答では、「児童の意欲が高まった(65.2%)」が最も多く、「運動技能の向上に繋がった(36.2%)」や「運動量が確保できた(24.8%)」が続いた。(図-1)「児童への指導で難しかったことは何か」という質問には、「技能面の指導(46.2%)」「作戦の立てさせ方(33.3%)」「ICTの活用(26.5%)」などの回答が多く見られた。(図-2)



また、「バレーボールの授業を通して児童に身に付けさせたいことは何か」という質問に対しては、「レシーブの技能(63.5%)」が最も多く、「ポジショニング(61.0%)」、「作戦(59.6%)」が続いた。(図-3)さらに「どうしたらそういった力が伸びると思うか」という質問に対しては、「ドリル運動・タスクゲームの充実(90.8%)」が最も高く、「ルールの工夫(63.8%)」と続いた。(図-4)このことからバレーボールを指導する際には、児童の技能が高まるドリル運動やタスクゲームが求められていることが分かった。

図-3 バレーボールの授業を通して児童に身に付けさせたいことは何か

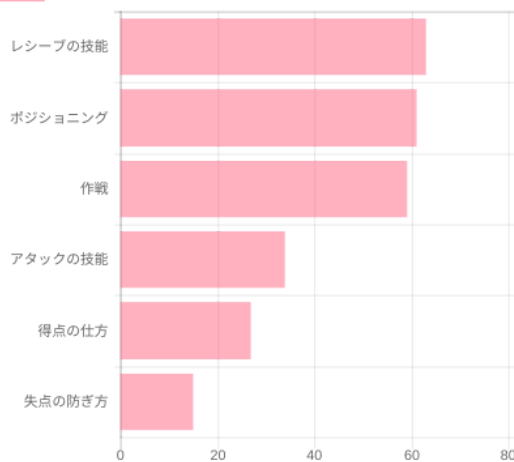
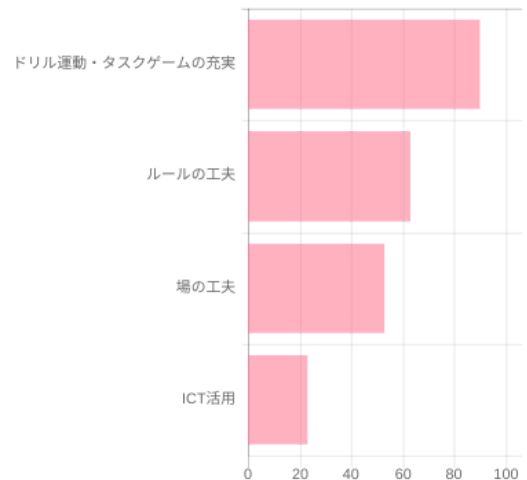


図-4 どうしたらそういった力が伸びると思うか



(3) 児童の実態から

令和6年度、印西市・白井市の小学校第5・6年生児童3,184名を対象に、体育科学習、ボール運動(ネット型バレーボール)に関する意識調査を行った。

意識調査の結果では、「体育の授業でよかったなと感じるときはどんなときか」という質問に対して、「できなかったことができるようになったとき(81.2%)」が最も多く、「試合で勝った時(64.2%)」「友達と協力して活動できたとき(54.6%)」と続いた。(図-5)このことから、児童は、技能面が向上したときや友達と協力して、競い合って勝ったときに楽しさや喜びを感じる事が分かった。

バレーボールに関しては、「バレーボールをやるときに不安に思うことは何か」という質問に対して、「難しい球をつなぐこと(46.2%)」が最も多く、「レシーブ(39.1%)」「狙ったところにボールを打つこと(32.9%)」が続いた。(図-6)このことから、児童は、主にレシーブの技能面に自信がなく、不安感を抱えていることが分かった。

図-5 体育の授業でよかったなと感じるときはどんなときですか

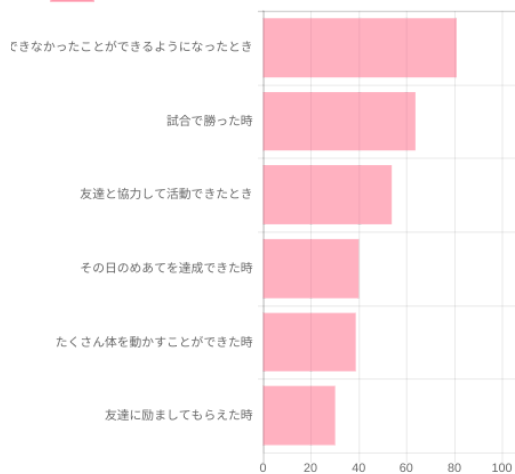
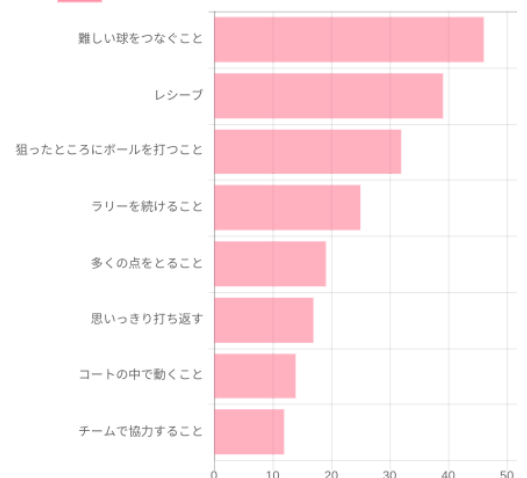


図-6 バレーボールをやるときに不安に思うことは何か



(4) 研究主題について

研究主題にある①「分かる・できる」とは、いわゆる知識及び技能にあたる。知識及び技能とは、単に運動ができる、技能が高いことではなく、運動の特性を理解し、基礎的・基本的な動きを基に、各領域における必要な技能を身に付けることとしている。また、本研究で位置付けている②「分かる楽しさ・できる喜び」とは、『自分がどのようなプレイをしたらチームに貢献できるのか、どうしたら狙ったところにボールをつなぐことができるのか、得点をとるためにはどのようにボールを繋ぐと良いのかを理解すること』を「分かる楽しさ」とし、『個人の技能の向上、集団での攻防、タスクゲームでの競い合いができること』を「できる喜び」と定義付けた。

「(2) 教職員の調査」から、①の実現に向け、基礎的・基本的な技能を身に付けさせるために、スモールステップを意識したタスクゲームや指導計画の開発が必要だと考えた。

「(3) 児童の実態」から主にレシーブの技能面に自信がなく、不安感を抱えている。バレーボールにおいてレシーブは、サーブやスパイクといった相手からの攻撃を受けるための技能であり、相手の攻撃を決定させないための手段のひとつであると言える。バレーボールでは相手の攻撃をレシーブした瞬間から攻守が入れ替わり、自チームの攻撃となることから、レシーブは相手の得点を阻止するための守りの技能としてだけではなく、自チームの攻撃の起点として捉えられなければならない。②の実現に向け、レシーブの技能を向上させることは欠かせない要素であると考えた。

以上のことから、第三部会では技能のポイントを明確にし、連携を生かしたタスクゲームや指導計画を開発することで、児童の技能向上や教師の指導の充実に繋がると考え、本主題を設定した。

3 研究仮説

仮説1

児童の学びを促進する発問や働きかけ、教具の活用を図れば、学習活動が活性化し、分かる楽しさを味わうことができるだろう。

- 単元を通したキーワードを設定し、レシーブする際のポイントを言語化する。
- 本時のめあてを明確につかませ、児童が迷わず取り組めるようにする。
- 基本的な作戦(戦術)の習得に向け、教具(作戦ボードやタブレットPCなど)を有効活用する。

仮説2

連携を生かしたタスクゲームや指導計画を開発し、段階的に指導すれば、児童の技能は高まり、できる喜びを味わうことができるだろう

- 児童の発達段階や実態に応じたネット型ゲーム教材をつくる。
- 学習内容を連携を生かしたタスクゲームを中心にして、レシーブの技能習得が保障される指導計画を立てる。
- デジタルツールを活用して、学習全体(単元全体)のねらいや道筋を提示できる学習計画表を作成する。

4 研究計画

時期	研究内容
<p>【令和6年度】</p> <p>4月</p> <p>5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p> <p>9月～3月</p>	<p>○第1回学習会 ・研究の方向性 ・研究主題の検討</p> <p>○第2回学習会 ・アンケート内容の検討</p> <p>○印西市・白井市小学校5・6年生児童を対象にアンケート実施 ○印西市・白井市教職員対象にアンケートを実施 ○アンケート結果の考察、分析 ○研究主題設定の理由について ○研究仮説の検討</p> <p>○資料作成 ○第3回学習会 ・授業内容検討</p> <p>○紙上提案 ○授業研修(印西市立いには野小学校・印西市立原山小学校・白井市立 大山口小学校・白井市立白井第二小学校) ・授業の実践 ・実践の反省 ・授業内容検討 ・データの集約</p>
<p>【令和7年度】</p> <p>4～5月</p> <p>6月</p> <p>7月</p> <p>8月</p>	<p>○授業研修(印西市立いには野小学校・印西市立原山小学校・白井市立 大山口小学校・白井市立白井第二小学校) ・授業の実践 ・実践の反省 ・授業内容検討 ・データの集約</p> <p>○授業実践の考察 ○資料作成</p> <p>○研究のまとめ ○資料作成</p> <p>○印旛地区教育研究会 本提案</p>