

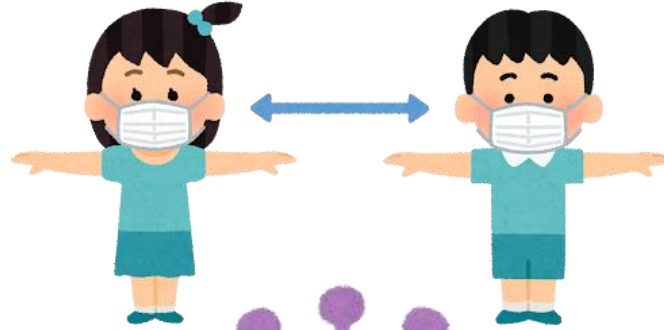
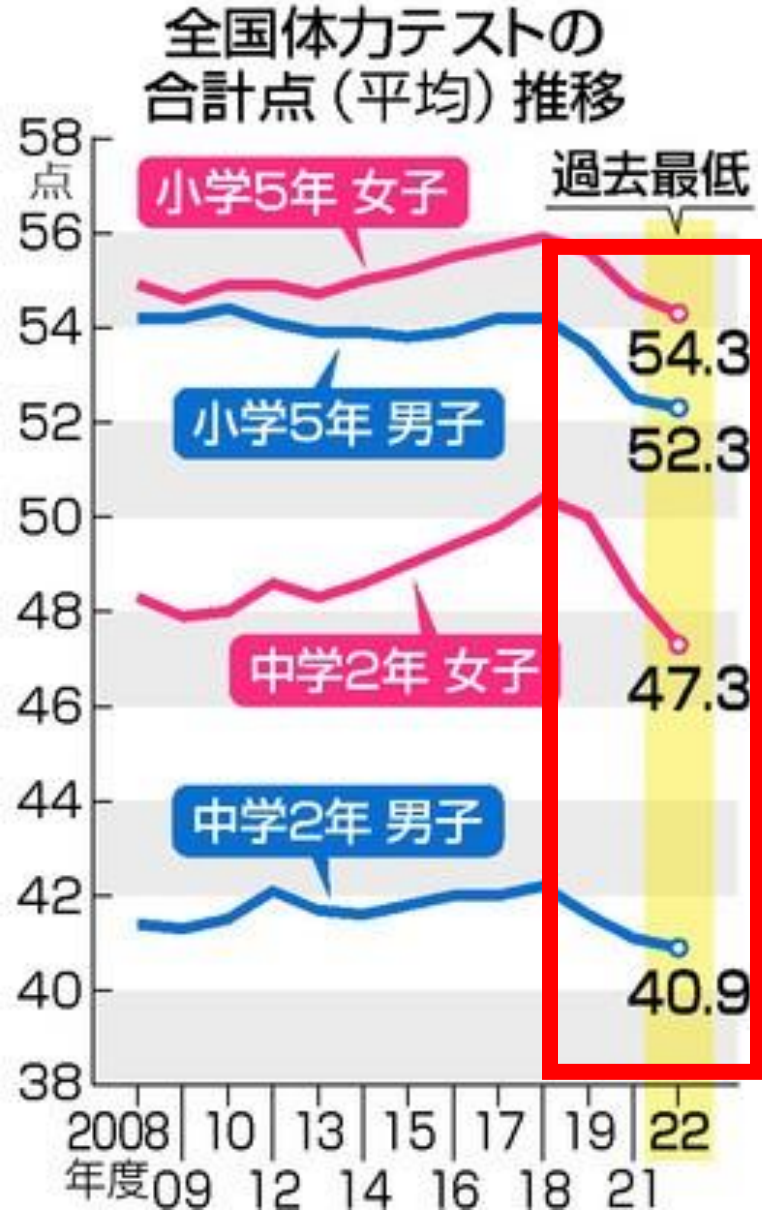
〈小学校 体育 第4学年〉

全ての児童が運動の楽しさと喜びを 感じられる体育学習

～運動有能感が高まるボールゲームの
授業づくりを通して～

豊見城市立伊良波小学校
大城 竜二

I テーマ設定の理由



コロナ禍による
運動機会減少



テクノロジーの
急加速



ライフスタイル
社会の変化



身体活動の減少

I テーマ設定の理由

WHO「身体活動・座位行動ガイドライン」



身体活動

疾病の予防

うつの軽減

思考力の向上

心身の健康に寄与する



学校体育

身体・精神・認知の
健康に大きな役割



運動量の確保

I テーマ設定の理由

体育科の目標

生涯にわたって心身の健康を保持増進し
豊かなスポーツライフを実現する

小学校学習指導要領解説 体育編

「運動に親しむ態度」の育成

運動に親しむ態度とは

それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、その楽しさや喜びを味わう(中略)態度

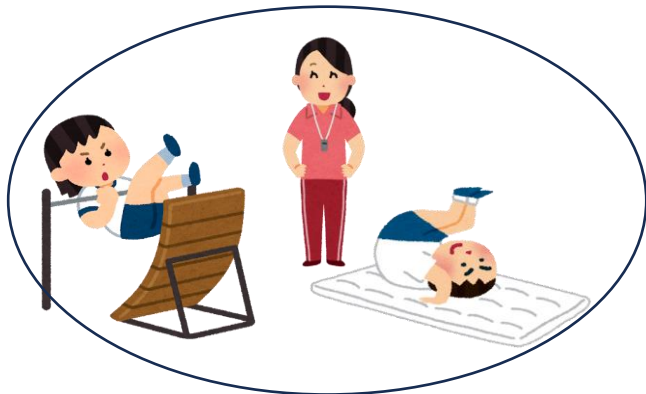
楽しさや喜びのある体育



I テーマ設定の理由

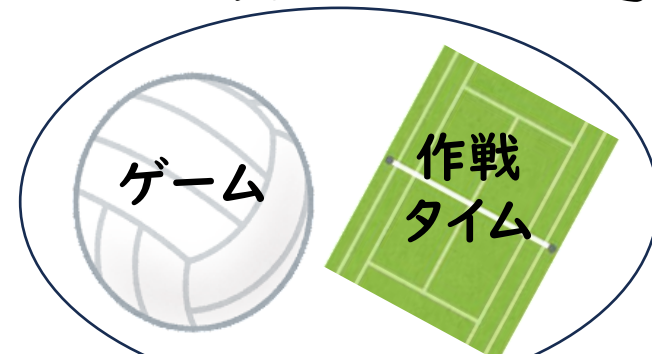
楽しい体育

苦手な児童への手立て



意欲的に活動

ゲーム及びボール運動



得意な児童が満足できていない

運動の特性を味わわせることができたか？



得意な児童も苦手な児童も満足できる学習か？

I テーマ設定の理由

対象：小学4年生

学習：ハンドボール



生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現



内発的動機づけ

運動有能感



全ての児童が楽しさと喜びを感じられる体育

Ⅱ 研究仮説

- 1 発達段階や実態に合わせ、運動が得意・苦手な児童も参加できるハンドボールのゲームづくりを児童と共に行う
- 2 ドリルゲーム・タスクゲームの行わせ方を工夫し、運動を楽しみながら個人的技能や集団的技能を習得させる

研究仮説

全ての児童が楽しさと喜びを感じ
運動有能感を高めることができるであろう

IV 研究内容

I 体育学習における「楽しさ」と「喜び」とは

運動の楽しさ

運動の特性に応じた楽しさ
運動の本質の体感

動く楽しさ

体を動かす楽しさや心地よさ
動く楽しさ 運動への没入

楽しさや喜び

できる楽しさや喜び
分かる楽しさ 伸びる楽しさ
達成感 自己裁量の行使

できる喜び

仲間と協力して得られる達成感等の喜び
集う楽しさ 他者からの承認
仲間との協力

関わる喜び

IV 研究内容

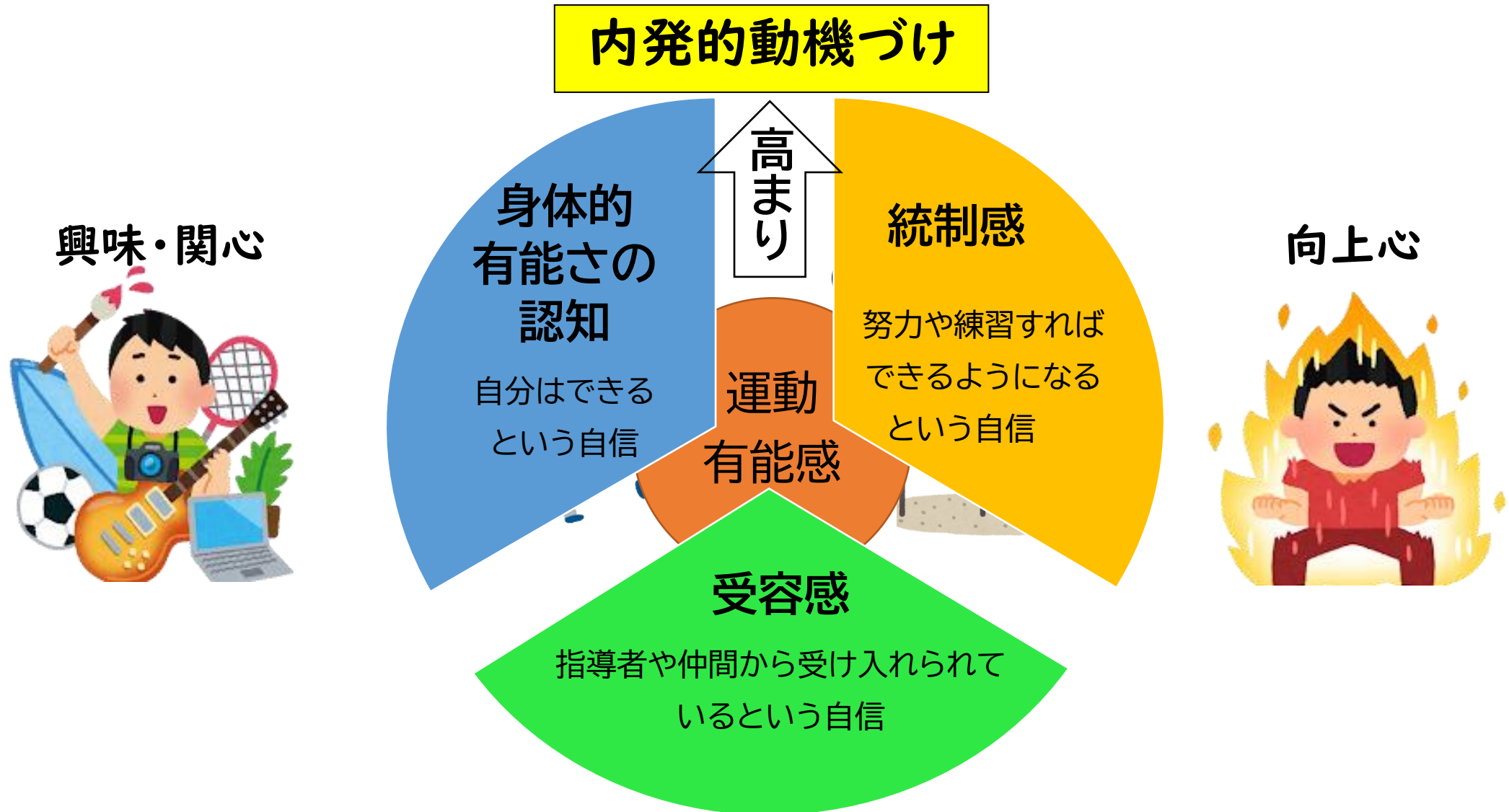
I 体育学習における「楽しさ」と「喜び」とは

「体育授業に関する調査」高橋ら

| 次元 | 項目 | 質問内容 | 評価 |
|----------|--------|-----------------------------------|------------|
| 成果 | 感動体験 | ふかく心にのこることや、かんだうすることはありましたか | できる 喜び |
| | 技能の伸び | いままでできなかった運動ができるようになりましたか | |
| | 新しい発見 | 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか | |
| 意欲 関心 | 精一杯の運動 | せいいっぱい、ぜんりよくをつくして運動できましたか | 運動の 楽しさ |
| | 楽しさの体験 | 楽しかったですか | 動く 楽しさ |
| 学び方 | 自主的学習 | 自分から進んで学習することができましたか | 主体性 |
| | 課題学習 | 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか | |
| 協力 | 協力量習 | 友だちと協力して、なかよく学習できましたか | 関わる 喜び |
| | 教え合い学習 | 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか | |

IV 研究内容

2 内発的動機づけと運動有能感の関係



IV 研究内容

2 内発的動機づけと運動有能感の関係

「運動有能感測定尺度」岡沢ら

1. 運動能力がすぐれていると思います。
2. たいていの運動はじょうずにできます。
3. 練習をすれば、かならず技術はのびると思います。
4. 努力さえすれば、かならず技術はのびると思います。
5. 運動をしているとき、先生が励ましてくれたり応援してくれます。
6. 運動をしているとき、友達が励ましてくれたり応援してくれます。
7. いっしょに運動しようと誘ってくれる友達がいます。
8. 運動のじょうずな見本として、よく選ばれます。
9. いっしょに運動する友達がいます。
10. 運動について自信をもっているほうです。
11. 少しむずかしい運動でも、努力すればできると思います。
12. できない運動でも、あきらめないうえ練習すればできるようになると思います。

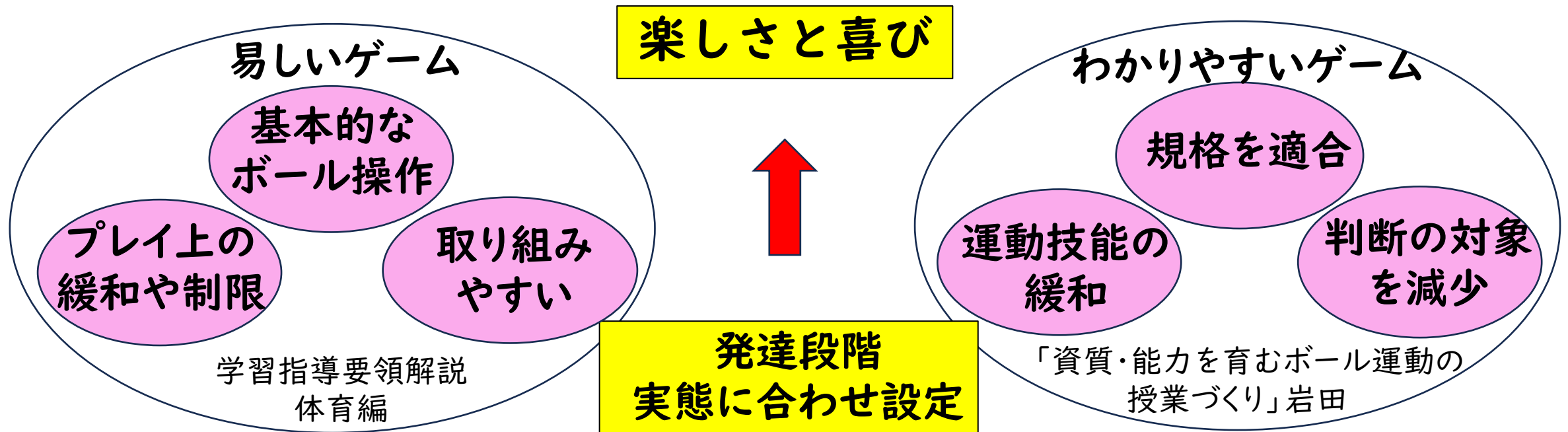
IV 研究内容

3 「楽しさ」と「喜び」が感じられる授業づくりについて

(1) メインゲーム

第3学年及び第4学年 Eゲーム ア「ゴール型ゲーム」

基本的なボール操作やボールを持たない時の動きによって
易しいゲームをすること



IV 研究内容

個人的技能の習得を目的としたゲーム

(2) ドリルゲーム

個人技能の向上=反復練習(ドリル)

課題をゲーム化=楽しい練習(ドリルゲーム)



単調な
反復練習



意欲的に
ならない

記録を
競い合う



意欲的に
なる

IV 研究内容

集団的技能の育成を目的としたゲーム

(3) タスクゲーム

ドリル
ゲーム

基礎技能



課題を
焦点化

タスク
ゲーム



スペースを
見つけて動く等

練習の成果が発揮できない

メイン
ゲーム

スムーズにつなぐ



V 検証授業

- 1 単元名 ゴール型ゲーム「ハンドボール」
- 2 単元を貫くテーマ

みんなでパスをつないで
シュートをきめよう!



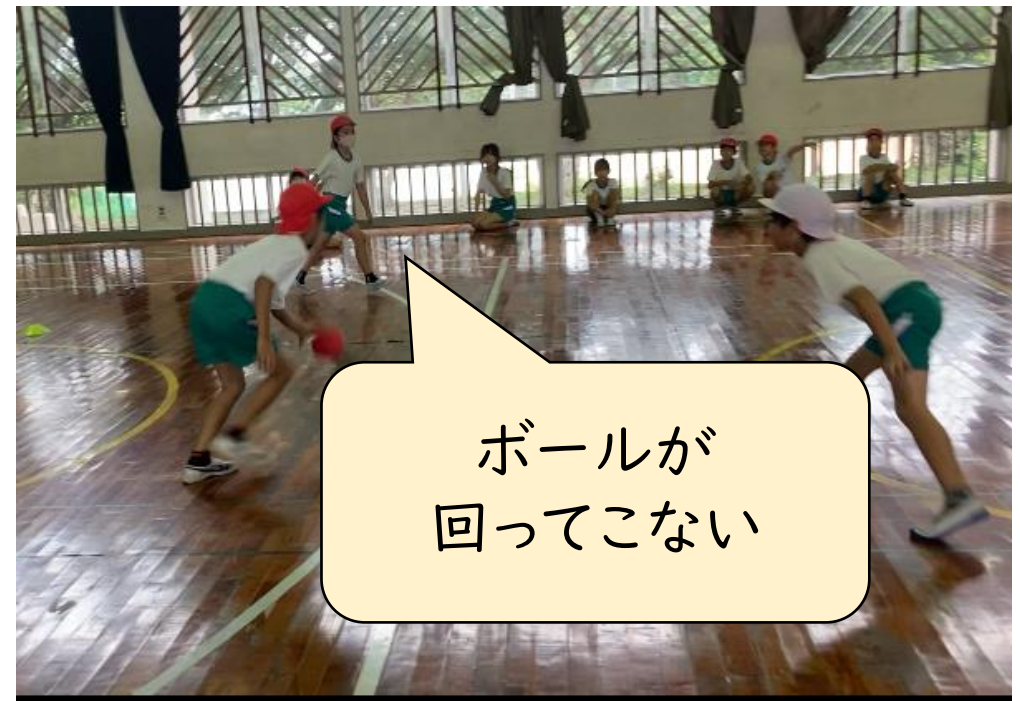
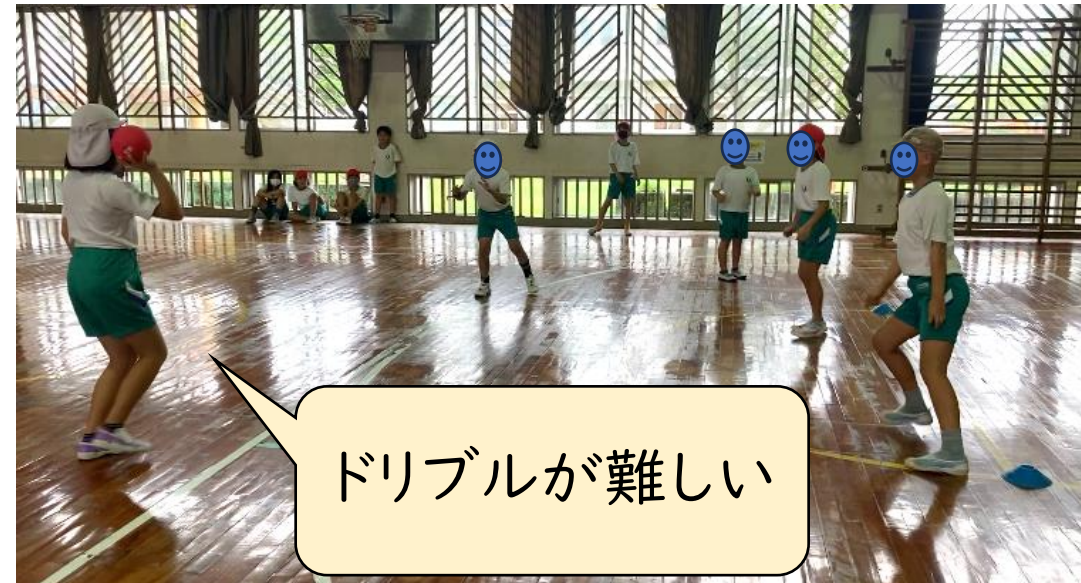
V 検証授業

第1時 オリエンテーション



パスをつなぐ

シュートをきめる



ドリルゲーム「パスパスゲーム」



| 児童の実態や課題 | 主なルールの変更点 | 変更後の様子 |
|----------------------|---------------------------|------------------|
| ドリブルが難しい 一部の児童が独占 | ①ドリブルなし ②全員に回したらシュートOK | 全員にパスが回る 楽しそう |

学習の流れ

- ① ドリルゲーム「パスパスゲーム」
- ② めあて確認
- ③ **タスクゲーム・チームで考えた練習**
- ④ メインゲーム
- ⑤ 振り返り



V 検証授業

第4時～第8時



V 検証授業

第4時～第8時



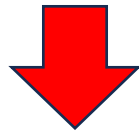
| 児童の実態や課題 | 主なルールの変更点 | 変更後の様子 |
|------------------|-----------------------------------|-------------------|
| パスが全員に回る前にカットされる | ・2人以上回したらシュートOK ・全員に回してシュートは3点 | 試合展開が早くなりシュートが増えた |

VI 研究の結果と考察

研究仮説に基づき

○児童の実態に合わせたゲームづくり

○ドリルゲーム・タスクゲームの工夫

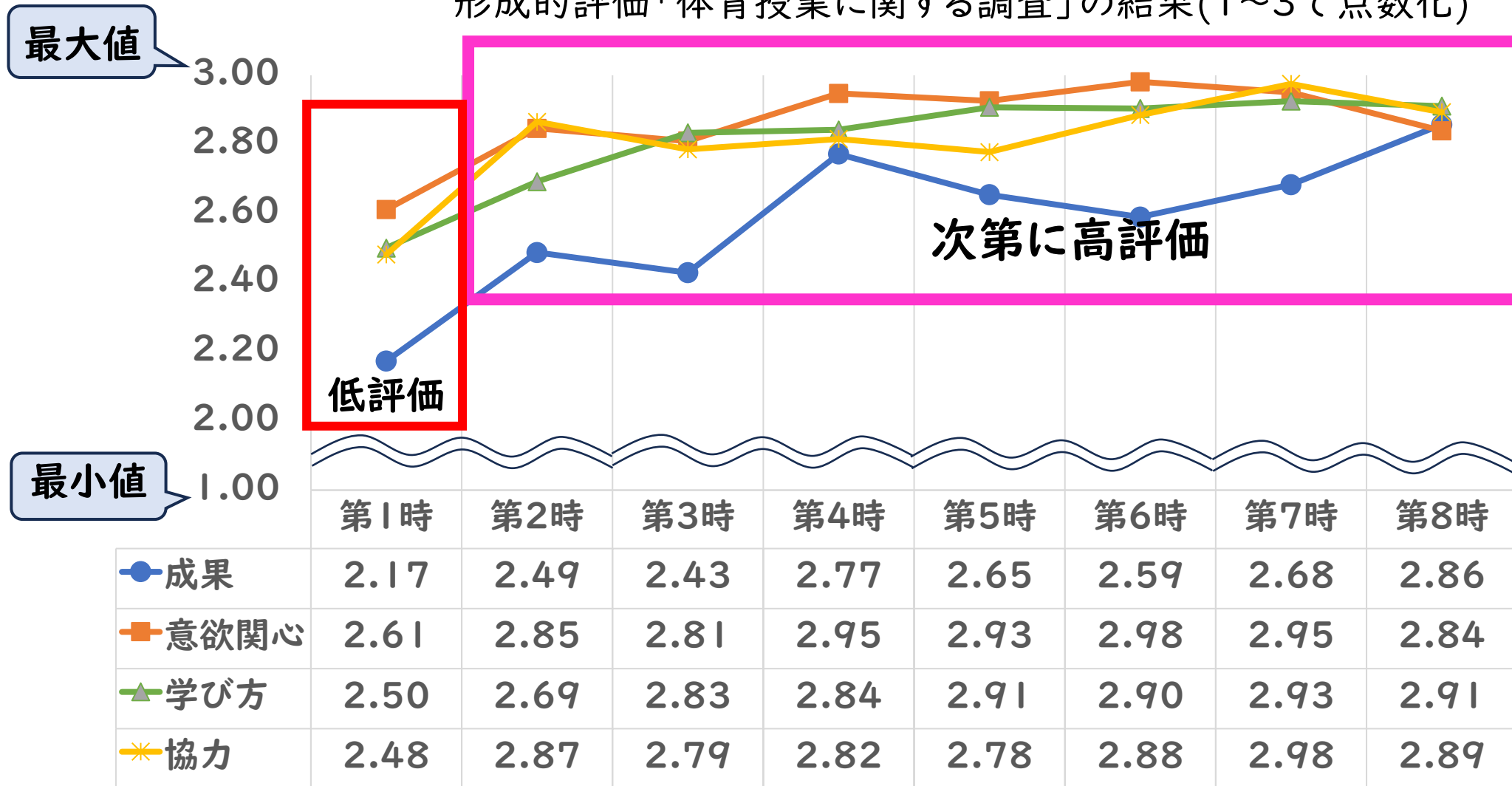


**全ての児童に楽しさと喜びを感じさせ
運動有能感を高めることに有効であったか**

VI 研究の結果と考察

1 単元を通じた児童の学びの様子について

形成的評価「体育授業に関する調査」の結果(1~3で点数化)

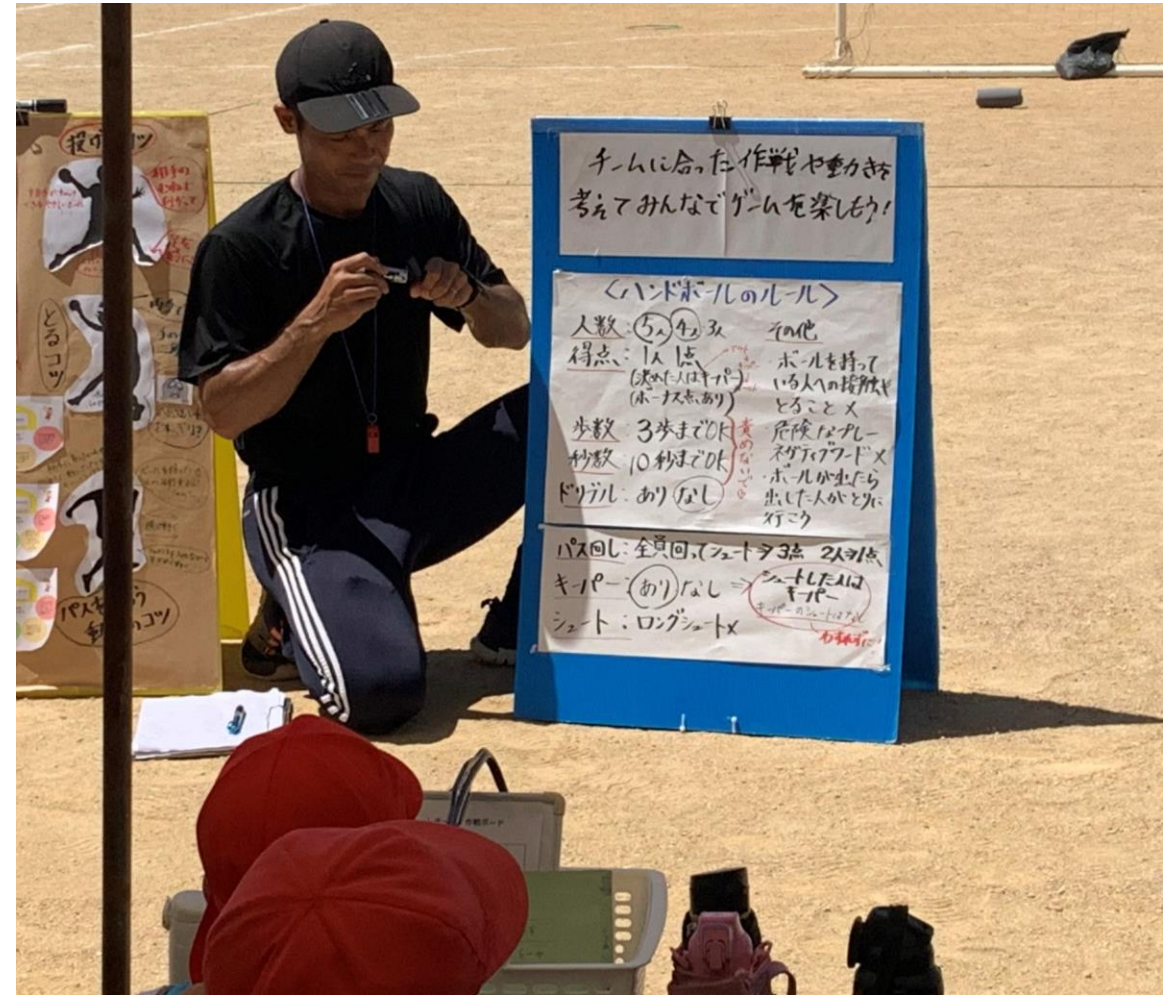


VI 研究の結果と考察

2 児童の発達段階や実態に合わせたゲームづくり



ルールについて児童と一緒に考え

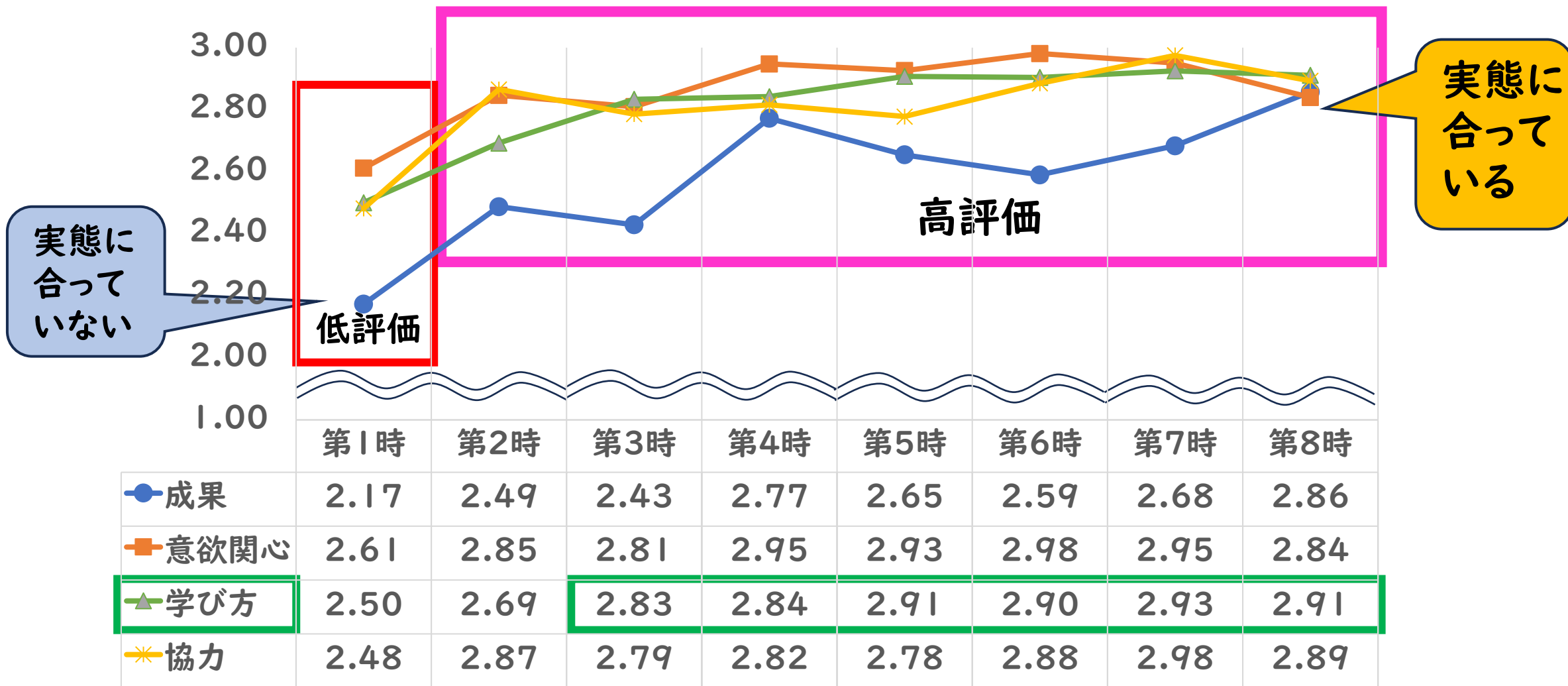


ゲーム前に再度ルールを確認する

VI 研究の結果と考察

2 児童の発達段階や実態に合わせたゲームづくり

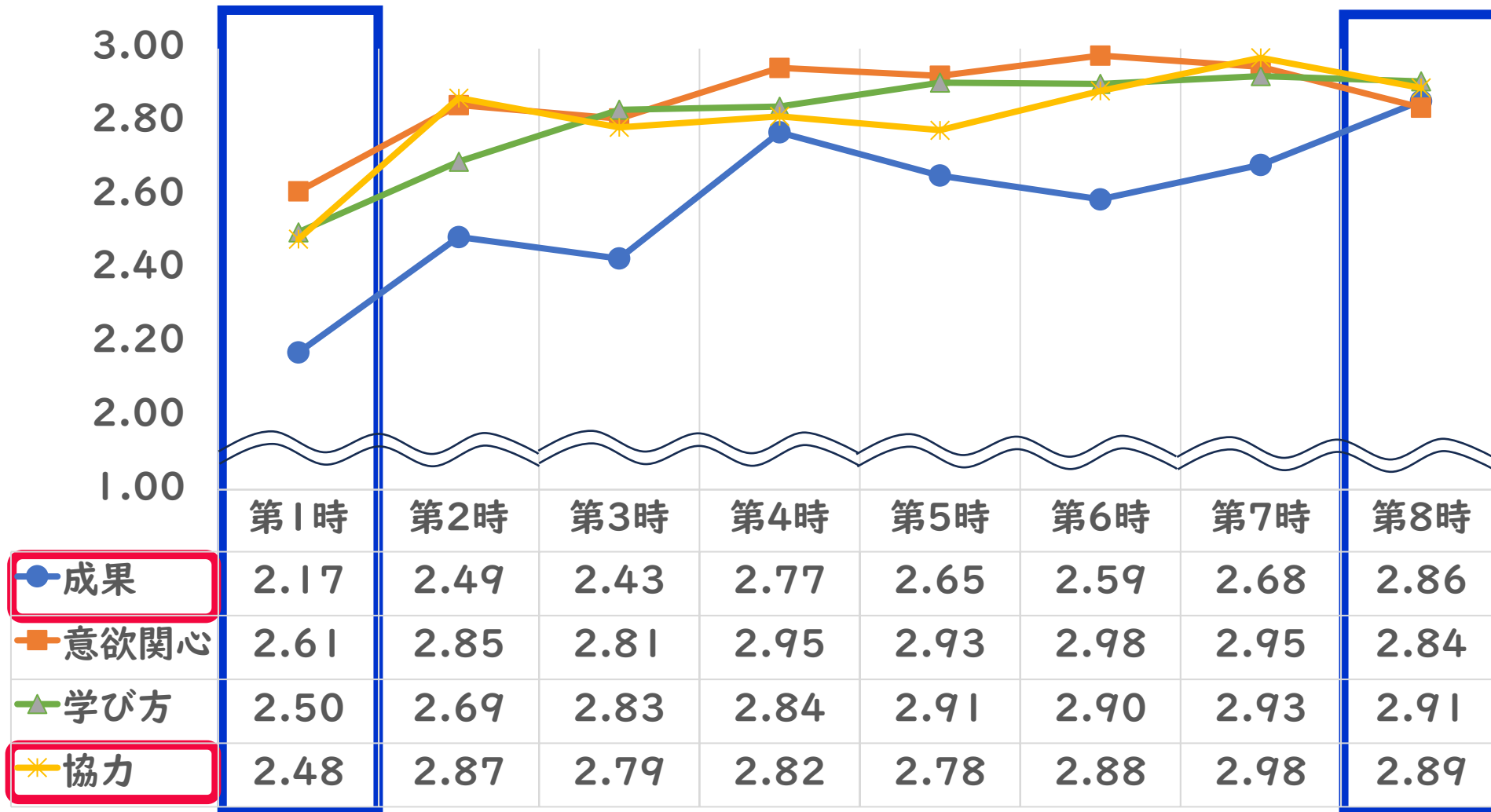
形成的評価「体育授業に関する調査」の結果(1~3で点数化)



VI 研究の結果と考察

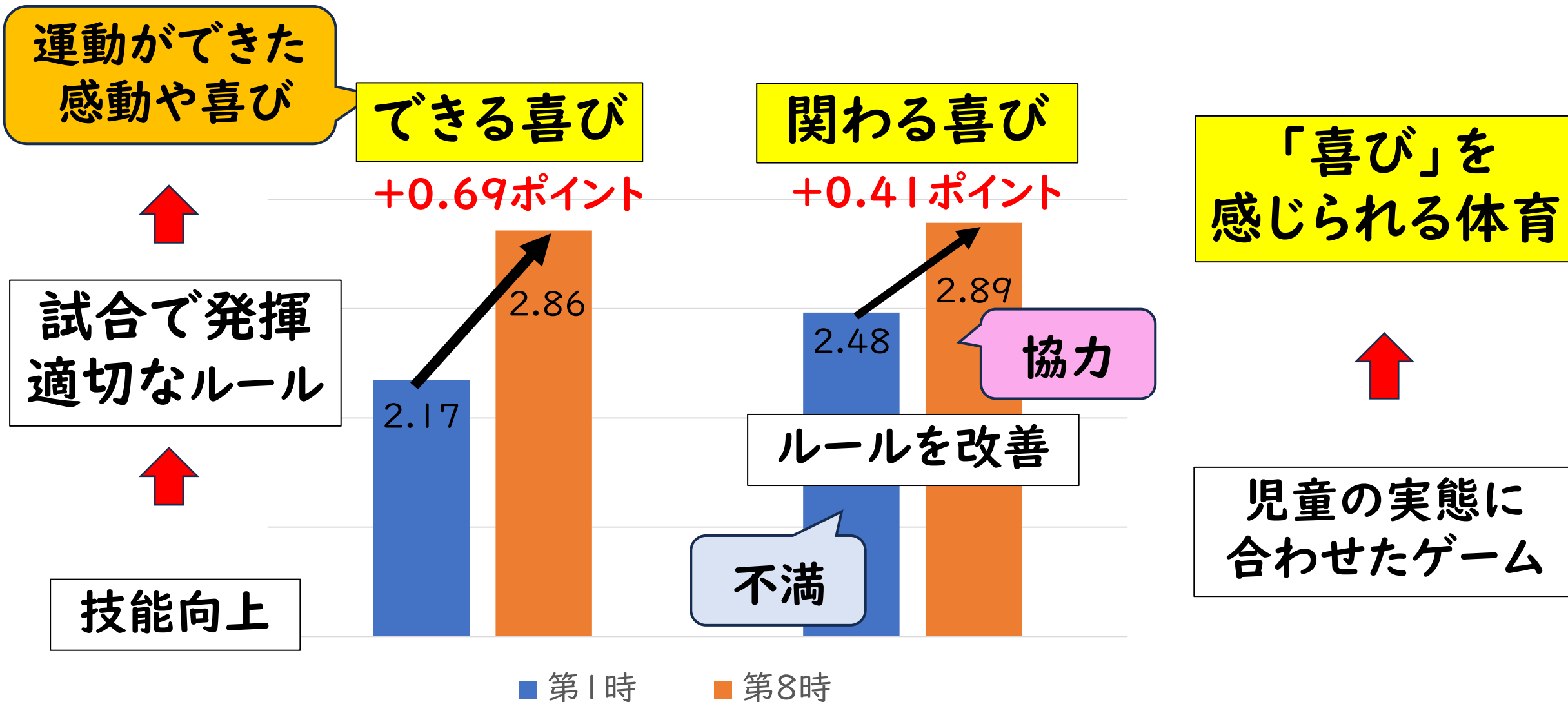
2 児童の発達段階や実態に合わせたゲームづくり

形成的評価「体育授業に関する調査」の結果(1~3で点数化)



VI 研究の結果と考察

2 児童の発達段階や実態に合わせたゲームづくり



形成的評価「体育授業に関する調査」の結果

VI 研究の結果と考察

3 ドリルゲーム・タスクゲームの工夫

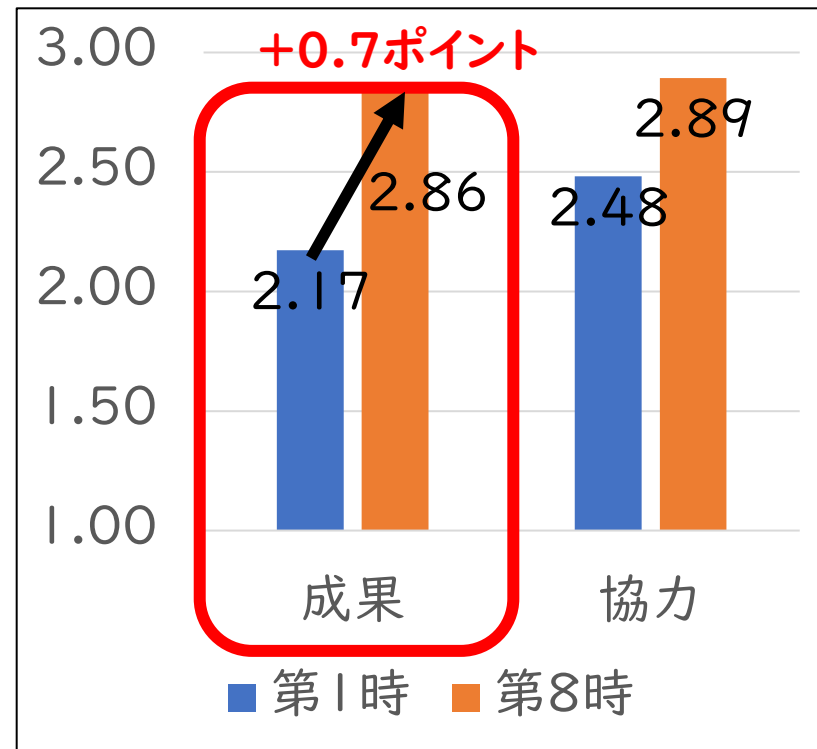
(1) 個人的技能の習得を図るドリルゲーム

10回未満 → 20回以上



③ 今日、みんながバスパスができてたのしかった

「楽しさ」を感じられる体育



継続的なドリルゲームで
技能が向上している

VI 研究の結果と考察

3 ドリルゲーム・タスクゲームの工夫

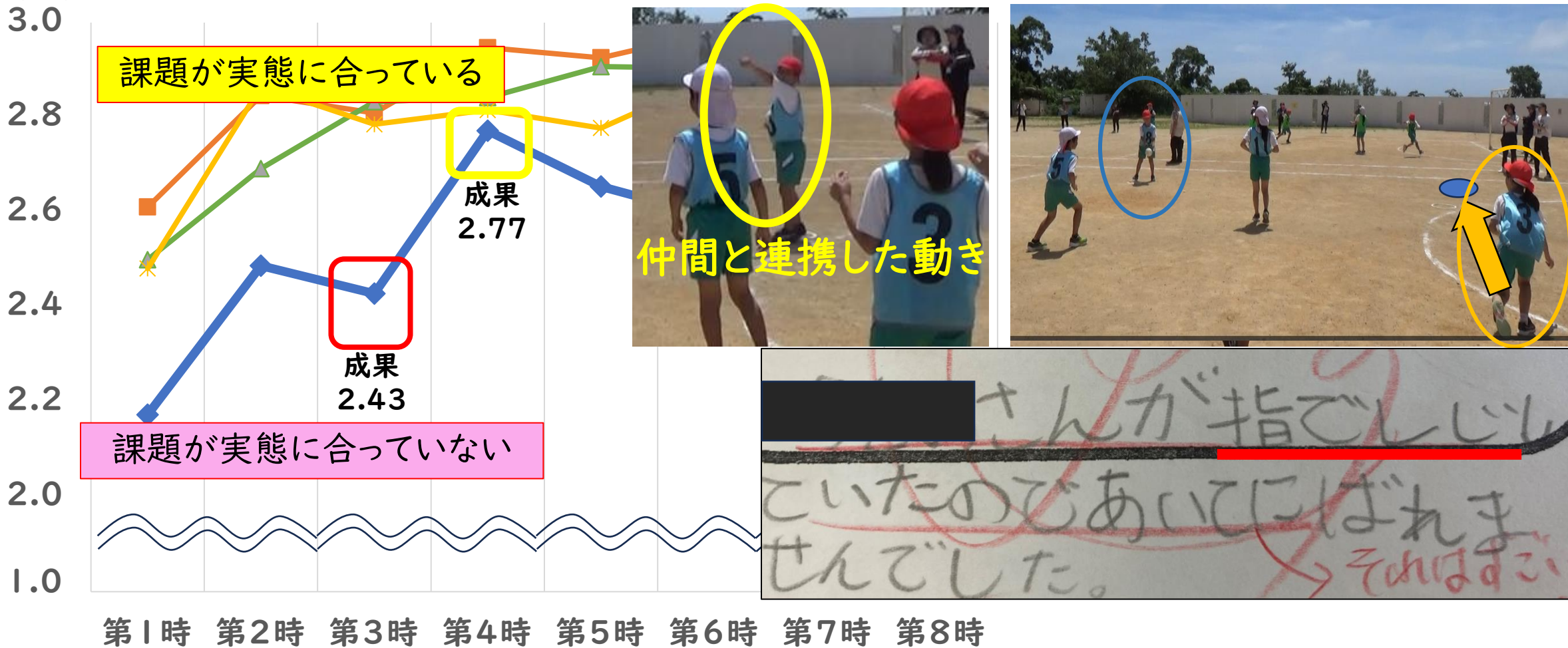
(2)タスクゲームが集団的技能の向上に効果があったか



VI 研究の結果と考察

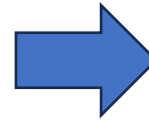
3 ドリルゲーム・タスクゲームの工夫

(2) タスクゲームが集団的技術の向上に効果があったか

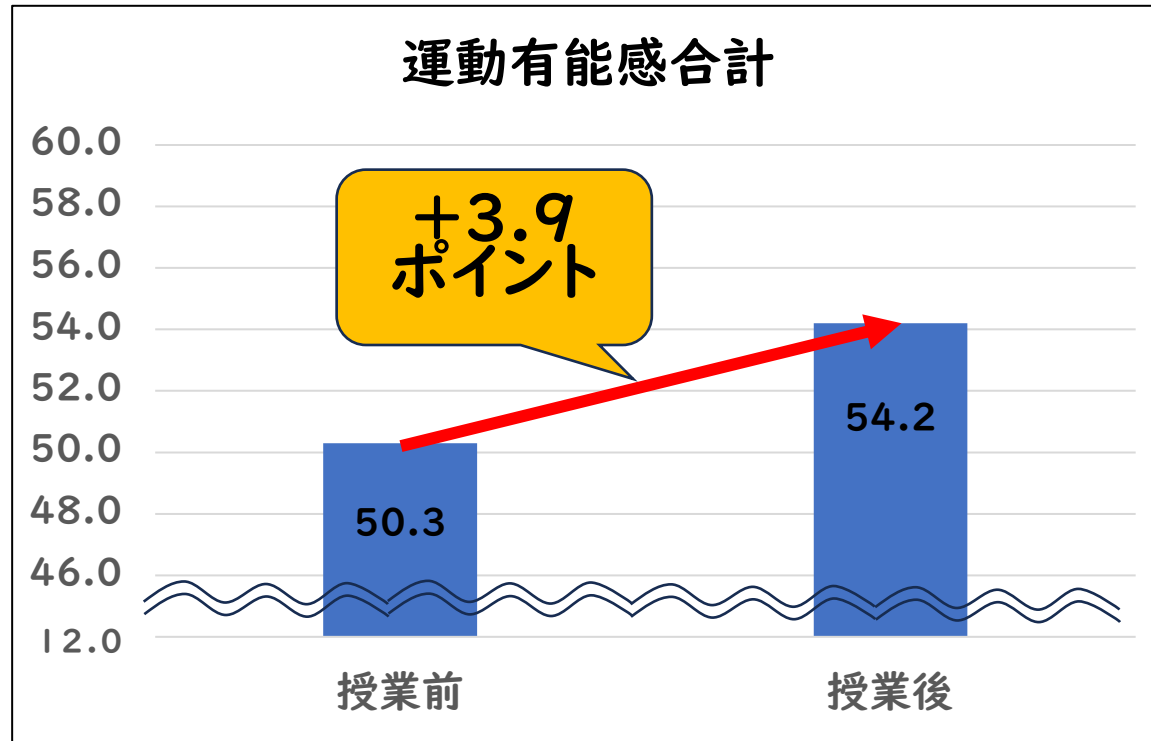


VI 研究の結果と考察

- 1 児童の実態に合わせたゲームづくり
- 2 ドリルゲーム・タスクゲームの工夫



運動有能感を高められたか



豊かなスポーツライフの実現

内発的動機づけの高まり

運動有能感の高まり

楽しい体育 ⇒ 運動有能感の高まり

研究の成果

- 1 児童がルールを決め、柔軟に改善することで、運動が得意・苦手な児童も喜びを感じられる学習ができた
- 2 ドリル・タスクゲームは、実態や課題に合った活動を選択・修正することで、運動を楽しみながら技能も向上できた
- 3 楽しさと喜びのある体育により、運動有能感を高めることができた

課題

- 1 ボール運動の領域におけるICTの効果的な活用
- 2 課題に応じた練習方法や活動場所の選択

ご清聴ありがとうございました

