

小学校低学年体育におけるゲーム教材の開発に関する実践的検討

－スライドボールを使ったボール蹴りゲームの教材づくりについて－

竹内隆司（長野市立信更小学校）、菅沼太郎、高橋亜紀（長野市立朝陽小学校）、岩田靖（信州大学）
キーワード：ボール蹴りゲーム、スライドボール、教材づくり、授業づくり

1. 目的

新学習指導要領(2017)において、各教科の横断的な視点に立った資質・能力の育成が強調されたものの、小学校低学年のゲーム領域の「ボールゲーム」「鬼遊び」という内容構成に変更は見られなかった。

低学年の「ボールゲーム」では、ゴール型など高学年のゲームへの系統性を視野に入れつつ、「簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること」とある。また、解説(2017)の中では、簡単なボール操作として「ボールを・・・蹴ったりする。・・・止めたりする。」と示されており、足でボールを扱うゲーム学習が想定された記述となっている。

しかし、日常的に物を操作することに慣れていない足を使ってボール操作することは、ただでさえ難しい。また、動いてくる物に対応する感覚や動きは、習得に向けた方策を意図的に仕組む必要がある。最も問題なのは、ゲームで用いられる『ボール』であり、特にバウンドしてくるボールを適切に処理することは、相当な技能習得を経た子どもでなければ不可能であり、その難しさは低学年段階であれば尚更である。

そこで、本研究では、「ボールを蹴る」といったボール操作と、「ボールの動く先を予測し、止めようとする動き」の習得を企図し、新たに構成した小学校低学年ボール蹴りゲーム「スライド・ドッジボール」の授業実践において、良好な学習成果が得られたので、ここに報告したい。

2. 方法

本研究は、長野市立A小学校1年生 27 名(男子 12 名・女子 15 名)を実践対象とし、全8時間の単元を構成した。

子どもたちのボール操作の負担軽減のために、スライドボール（ミズノ製「キックル・パッド」）を採用し、加えて、「スライド・ドッジボール」という教材を新たに考案した。このゲームは、いわゆる方形コートの中で、床を滑らせるボールを使ったドッジボール(中当て)である。4人対4人で行い、3分間で攻守を交代して、勝敗を競う形式をとっている。

「蹴ること」「動いてくるボールを止めるための動き」についての、子どもたちの技能向上を確認するために、

以下①②の方法をとった。

- ① 「蹴る」技能テスト1として5m先の幅1.5mのコーンの間を10回蹴って何回通せるか、またテスト2として子どもの真横(左右)から向かってくるボールをトラップし、4m先の1.5m幅のコーンの間をめがけてボールを蹴り、その成功数を確認する。このプレテストにおける、成功数の少ない児童のポストテストの結果分析を行う。
- ② 「スライド・ドッジボール」の中で、「ボールデッドの時間」と「動いてくるボールを止めるための動きの出現数」の変化を対象にゲーム分析し、検討を加える。

また、質問紙の理解ができる子どもの発達段階を考慮して、通常は小学校3年生以上を対象とする形成的授業評価の一部を実施し、子どもがどのような意識で学習に臨んでいたかを参考資料として提示する。

3. 結果および考察

- ① 足でのボールを操作の難しさを考慮しつつ、テスト1・2の結果及び映像分析を行った。特に、プレテストでの成功数が少なかった児童を抽出し、ポストテストにおける成功数の増加と、「軸足に踏み込んでキックする動き」と「自身に向かってくるボールのトラップの仕方とキックに移行する動き」の変容が認められた。
- ② ゲームの中で、「ボールデッドになった時間」が減少傾向にあることが認められるとともに、「キックされたボールを止めようとする動き」の増加が確認された。

また、単元を通して実施した子ども達による授業評価は、技能レベルの高低に関わらず、極めて肯定的なものであり、積極的にプレイしようとしていた意識が明らかであった。

以上の結果より、スライドボールを採用した低学年段階の易しいゲーム「スライド・ドッジボール」は、子どもの意欲を喚起し、ボールを「蹴る・止める」学習機会を豊富にし、ボール操作の習得を高める方策として有効性があるものと判断された。