

苦手意識を解消する体育授業 ～役割オプションと提案ルールを取り入れて～

新潟市立矢代田小学校

山本 桜平 (29年度)

主張

私が教師になってから抱いた願いは「体育なんて嫌いだ」という児童がいなくなることだ。そのために本研究では、少しでも体育が嫌いな児童が減るように、児童の苦手意識を解消する体育授業を目指すことにした。上家ら(2013)は体育への苦手意識は、体育に取り組むことをできるだけ避けたいと感じる「回避感情」、体育に取り組む際に他者の様子が気になったり比較したりしたくなる「比較感情」、体育に取り組む際に劣等感を感じる「劣等感情」、体育に取り組むにあたり嫌悪を感じる「嫌悪感情」の4因子からなると述べている。

小学校学習指導要領(2017)では、個々の児童の運動経験や技能の程度などに応じた指導等の工夫が求められている。今までは簡易化した全員が同じルールで授業を行っていたが、それでは上述した4因子からなる苦手意識をもったまま、体育が嫌いな児童は減少しないと考えた。そこで、簡易化されたルールの一部をさらに簡易化することで、苦手意識を解消することができる考えた。

本単元では単元のゴール(みんなが楽しいバスケ)を意識させ、手立てである「役割オプション」と「提案ルール」を取り入れる。そうすることで、児童の困り感に応じたルールでゲームを行うことができ、児童のボール運動に対する苦手意識を解消することができるのではないかと考え、検証することとした。

1 研究主題設定の理由

(1) 児童の実態と課題

近年、体力低下や運動に対する二極化が心配されている。そんな中、令和5年度の全国体力・運動能力、運動習慣等調査(スポーツ庁, 2023)で、運動やスポーツをすることが「やや嫌い」「嫌い」と回答した児童は、男子7.1%、女子が14.3%だった。私の学級でもアンケートを実施すると、35人中5人が「やや嫌い」、1人が「嫌い」と回答した。その児童らが挙げている理由は「運動神経が悪いから」「体を動かすのが苦手だから」「走るのが遅いから」「ボールを投げるのが苦手だから」と、主に劣等感情と比較感情からくるものだった。

そこで、これまで運動が苦手な児童も楽しく学習できるように、教師が事前に易しいルールを設定したり、用具を工夫したりしてきた。しかし、その全員が同じルールで行うやり方では、単元終盤でも思ったようにプレーできず、楽しさを感じるができなかったり、児童自身で「できた」と実感することができなかったりしたため、改めて体育授業の学習の流れを考える必要を感じていた。

(2) 課題解決のための方策

新潟市小学校教育研究協議会体育部(2024)では、「教師が身に付けさせるために頑張る」授業から「児童自らの力で育成していけるように教師が支援する」授業への転換を目指している。私の授業は前者であったため、体育に対する苦手意識を解消することはできなかった。

そこで本単元では、体育が嫌いな児童の苦手意識の解消のため、児童自身が「楽しい」「できた」を感じることができるように、児童の困り感に応じて、「役割オプション」を用意したり、柔軟にルールを変更したりすることとした。

2 研究仮説

高学年のボール運動において、児童の困り感に応じた「役割オプション」を用意したり、児童自身でルールを追加・変更したりすることで、体育が嫌いな児童のもつ苦手意識を解消することができるだろう。

3 研究の概要

(1)対象

令和6年度 A市立B小学校 5年生 35名 (女子18名、男子17名)
 体育が「やや嫌い」「嫌い」 女子 4名、男子 2名

(2)検証方法

- ①「できた」を実感したか・・・形成的授業評価の分析、振り返りアンケートの分析
- ②苦手意識を解消できたか・・・単元前後のアンケートの分析、振り返りアンケートの分析
- ③体育が嫌いな児童の変容・・・触球数シートの分析、記録映像の分析、振り返りアンケートの分析

4 研究の実際と考察

(1)単元について

①ボール運動（ゴール型） 「バスケットボール」

単元のゴール「みんなが楽しいバスケ」

②主な初期ルール

- ・1試合3分
- ・1チーム8～9人で試合は5対5
(出していない児童は触球数を記録)
- ・コートとボールはミニバスケットボール
- ・シュートが決まれば1点
- ・反則(トラベリング、ダブルドリブル、相手の体に故意にぶつかる、相手の持っているボールに触れる)
についてはセルフジャッジとし、悪意がなければ反則はなしとした。

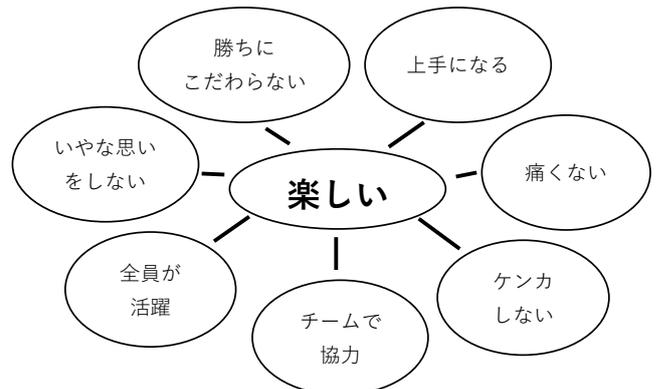


図1 児童の考える「楽しい」

③単元計画

表1 単元計画 (全7時間)

1	2	3	4	5	6	7
ゴールの確認 (みんなが楽しいバスケ)						
ゲーム	困っていることの共有					
	役割オプション 提案ルール説明	役割オプション・提案ルール				
	めあての設定					
	パス・ドリブル・シュート練習					
	ハーフゲーム やり方	ハーフゲーム	ハーフゲーム	作戦タイム	ハーフゲーム	リーグ戦
	ゲーム			ハーフゲーム ゲーム	ゲーム	

(2)具体的な手立て

①役割オプション

単元が進むにつれて児童の困り感が増加する。そこで、単元のゴールである「みんなが楽しいバスケ」となるように、一つの役割に特化する「役割オプション」という手立てを用意した。使用するかどうか、何を選択するかは児童自身に決めさせることで、児童自身はやるべきことが明確になる。また、「役割オプション」はチーム内で何人でも選択してよいこととした。

ア シュートマン (赤ビブス)

2時間目の振り返りで「シュートをする事ができなかった」「周りに人がいて怖い」という記述が多くあった。そこで、「シュートをブロックされない」という「役割オプション」を用意した。シュートは、ブロックされないが、ドリブルとパスを禁止とした。

イ チーター（黄ビブス）

児童の振り返りで「ドリブルをしてもすぐ取られてしまう」「前に進みたいけどボールを取られるのが怖い」という児童の困り感から「ボールを持って5歩（変更後10歩）走っていい」という「役割オプション」を用意した。パスを受け直せば何度でも5歩走れるが、シュートだけは禁止とした。



図2 チーター（左） シュートマン（右）



図3 シュートマンが落ち着いてシュートをする様子

②提案ルール

前時に困ったことをチームや全体で共有し、ルールの追加を児童に提案させた。それを「提案ルール」とした。「提案ルール」の条件は「みんなが楽しいバスケットのためのものか」「クラス全員が承認するものか」とした。「提案ルール」を決める時は、教師は口を挟まないようにした。

ア プラスワンシュート

児童から「シュートをすることができる人が偏っている」「シュートマンになってもボールをもらえない」という意見が出て、「自分のチームのシュートが入ったら、まだシュートをすることができていない人がフリースロー（ゴール下）を打つ」という提案があり、ルールが設定された。

イ 壁ディフェンス

女子児童から「体は当たってないけど、腕に囲まれるみたいでいや」という意見が出て、「ボールを持っている人を守る時は壁のように守る（壁ディフェンス）」という提案があり、ルールが設定された。

ウ 役割オプションの効果

役割オプションの特権についても提案があった。「シュートマンで、ディフェンスは手を上げていなかったが、前にいられるだけでも威圧感がある」ということで追加ルールを児童が提案した。その提案ルールには賛否があったが、話し合いの末、児童たちで「全員が楽しいバスケット」を意識しながら全員が承認する「シュートマンの前には立たない」というルールが設定された。

5 結果と考察

(1) 「できた」の実感について

図4の形成的授業評価の結果を見ると、二つの手立てを始めた3時間目に「成果」のスコアの向上が見られた。また、表2の「はい」と回答した人数も3時間目から向上が見られた。苦手意識をもつ児童の振り返りでは「シュートマンになっていっぱいパスが回ってきて、シュートを入れることができた」という記述があった。また、別の児童の振り返りには「シュートマンにパスをつなげられた」という振り返りがあり、シュートマンになりシュートを入れることだけでなく、シュートマンにパスを回すことに役割を見出すことができた。手立てを取り入れたことで、児童が抱えていた「比較感情」「劣等感情」が軽減されるとともに「できた」を実感させることができた。

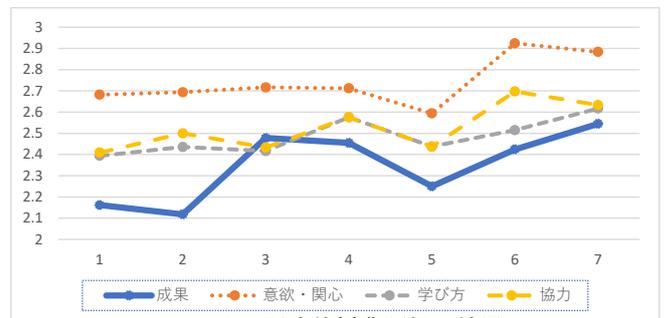


図4 形成的授業評価の結果

表2 授業時間ごとの回答数

今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。			
時間	はい（人）	いいえ（人）	どちらでもない（人）
1時間目	17	11	5
2時間目	17	9	5
3時間目	23	3	4
4時間目	24	4	5
5時間目	19	7	6
6時間目	24	6	4
7時間目	24	4	2

(2) 苦手意識の解消について

表3は単元前後のアンケートを比較したものである。単元前では、体育が「やや嫌い」「嫌い」が計6人いたが、その6人は単元後のアンケートで4人が「やや好き」、2人が「好き」と回答した。苦手意識につながる「嫌悪感情」が軽減されていた。その回答の理由では「ちょっと動けるようになったから」「パスがいっぱい回ってきたから」という記述があった。その他にも「壁ディフェンスになって落ち着いてバスケットができる」など本単元の手立てに関する振り返りが多かった。これらのことから、本単元の学習の流れは苦手意識の解消に寄与していたと考える。

表3 単元前後の回答別人数の変容

	体育は好きですか			
	好き(人)	やや好き(人)	やや嫌い(人)	嫌い(人)
単元前	22	7	5	1
単元後	22	12	0	1

変容: 好き(+1), やや好き(+4), やや嫌い(-5), 嫌い(-1)

(3) 体育が嫌いな児童(抽出児A)の変容について

表4は、アンケート結果が「やや嫌い」から「やや好き」に変化した抽出児Aの触球数と役割オプション、振り返りをまとめたものだ。3時間目からシューターマンを選択し、シュートに特化し活躍した。触球数の増加は「役割オプション」を取り入れることで「回避感情」が軽減されたと考えられる。7時間目では2本のシュート(1本成功)をすることができたが、「調子が悪かった」と振り返る姿からもできることの幅が広がり、自分自身に求めるプレーのハードルが高くなっている。本単元で抽出児Aは自信をつけ、苦手意識を解消し、楽しく体育をすることができたと考えられる。

表4 抽出児Aの触球数・役割オプション・振り返り

時間	触球数 3分間のゲーム	役割オプション	振り返り
1	0		パスが回って来ないからパスをしてほし
2	1 パス(1)		うまく行動ができない。パスができた。シュートができない。
3	6 シュート(6)	シューターマン	何回かシュートができた。前はパスをくれなかったけど、赤いビブスのおかげでシュートできてうれしかった。
4	6 シュート(6)	シューターマン	今日も赤いビブスでした。シュートをいっぱい決められた。
5	3 シュート(3)	シューターマン	シュートがうまくできなかった。練習からうまく動けなかった。
6	2 シュート(2)	シューターマン	シュートがだんだんうまくなっている。
7	2 シュート(2)	シューターマン	今日は調子が悪かった。

6 結論

高学年のボール運動において、児童の困り感に応じた「役割オプション」を用意したり、児童自身でルールを追加・変更したりすることで、体育が嫌いな児童のもつ苦手意識の解消することができた。

7 成果と課題

(1) 成果

「役割オプション」と「提案ルール」を取り入れたことで、役割が明確化されたり、児童一人一人が「できた」と実感したりし、ボール運動に対する苦手意識を解消することができた。

(2) 課題

「役割オプション」と「提案ルール」は、高学年のボール運動領域には取り入れることができるが、異学年・他領域では適さない部分があるため、学年・領域に合わせた取り入れ方を検討する必要がある。

8 参考文献

文部科学省『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編』(2017)
 スポーツ庁『令和5年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書』(2023)
 新潟市小学校教育研究協議会『令和6年度 研究計画』(2024)
 長谷川 悦示『小学校体育授業の形成的評価票及び診断基準作成の試み』日本スポーツ教育学会(1995)
 上家卓・中道莉央・神林勲・新開谷央・城後豊『児童期における体育への苦手意識の構造及び測定尺度に関する研究(1)』北海道教育大学紀要(2013)