

## 研究主題 小学校低学年におけるボール蹴りゲームの在り方に関する研究

**要約：**本研究では、子どもがボールに対する苦手意識や恐怖心がなく、ゲームに関わるための基礎的技能が身につく低学年の「ボール蹴りゲーム」の学習内容を明らかにし、その具体的な運動の教材開発とその有効性を検証することを目的とした。文献研究により、運動の発達過程を考慮した「ボール蹴りゲーム」の学習内容及び学習過程を明らかにし、教材化を図った。授業実践を行いその有効性を検証した。以上の研究により、小学校低学年におけるボール蹴りゲームでは、「ボール感覚」を高める教材としてドリブルが有効であり、運動の系統性を考慮しボールとの関わりを重視した学習過程を工夫すべきであること、小学校低学年の時期は「ボール感覚」を高めることが重要であり、ボール蹴りゲームにおいても「ボール感覚」を高める内容を学習指導要領や指導書に明示すべきであることが明らかとなった。

**キーワード：**ボール感覚、ドリブル、運動の系統性、動作評価

### I はじめに

小学校学習指導要領解説 体育編(1999)には低学年「ゲーム」領域「ボール蹴りゲーム」において集団対集団でゲームを楽しみ、中学年「ゲーム」領域「サッカー型ゲーム」でチームの人数や場を工夫したゲームを行い、高学年「ボール運動」領域「サッカー」で攻守が入り交じって主に足を使って得点を競う合うゲームへと発展させている。これはサッカーの系統性を考慮して学習内容が位置づけられていると考える。

しかし、筆者は6年間学習してきているにもかかわらずゲームを楽しむために必要な基礎的技能が身につかずゲームに関われない子どもやボールに対する恐怖心や苦手意識をもちボールにさわれない子どもがいるという実態をこれまで小学校で目にしてきた。サッ

カーは主に足でボールを扱うゲームであることから、ボールに関わる楽しさを味わう前に苦手意識や恐怖心もちボールに対して抵抗を感じたのではないだろうか。基礎的技能の習得が不十分であったのではないだろうか。すなわち、ボールと出会う小学校低学年段階の学習内容を見直し、子どもにボールに関わる楽しさを十分に味わわせ、中学年以降の「サッカー型ゲーム」への積極的な参加につなげたいと考えたのが、本研究の動機である。

### II 研究の目的

本研究では、子どもがボールに対する苦手意識や恐怖心がなく、ゲームに関わるための基礎的技能が身につく低学年の「ボール蹴りゲーム」の学習内容を明らかにし、その具体的な運動の教材開発とその有効性を検証することを目的とする。

### Ⅲ 研究の方法

#### 1) 文献研究

①以下の実践的研究に関する文献を、指導のねらいと期待される効果、課題等の観点から整理した。

ア. 小学校の授業実践に関する文献

イ. 競技サッカーの指導書及び指導実践に関する文献

ウ. コーディネーションの理論と実践に関する文献

②発育発達と運動に関する文献を、小学校低学年の子どもの特徴と適切な運動の観点から整理した。

#### 2) 授業実践による検証

期間：2007年2月14日～2月26日

時間：全9M(1Mは30分)

対象：新潟県A小学校 1年1組35名

授業者：筆者(教職経験20年)

単元名：「ドリブルゲーム」

これらの授業実践から以下の資料を得た。

ア. 教師の授業評価

授業者や担任教師から見た児童の姿及びその変容を捉えた。

イ. 児童のドリブル動作評価

ドリブル動作評価基準を用い、児童の授業中のドリブル動作及びその変容を捉えた。

ウ. 児童の自己評価

関心・意欲と技能・判断に対する自己評価を得点化し、授業に対する児童の思いとその変容を捉えた。

### Ⅳ 結果と考察

#### 1) 文献研究

現在の学習指導要領(1998)に基づいて実施されている体育授業におけるボール蹴りゲームでは、かかわりや学び方を重視しゲーム自体の楽しさにふれることを中心とした学習過程となっている。しかし、子どもの側からみた運動の系統性に基づいた学習過程の観点か

らは学習内容が不十分である。そこで、低学年の時期に適した運動を「発育発達と運動に関する文献」から明らかにした。その結果、低学年は、脳内の神経細胞の配線が張りめぐらされていく神経系の発育発達が著しく、感覚的な動作の習得に優位な時期である。したがって、低学年におけるボール蹴りゲームでは、ボールを足で扱う感覚的な動作の習得が中心となるべきである。また、動作習得の系統性を考慮して運動を行う必要があることが明らかとなった。

次に、低学年の時期に適した運動の内容を「競技サッカーの指導書及び指導実践に関する文献」より明らかにした。その結果、サッカーの導入期の課題は、「神経系への刺激を促し、ボールフィーリングやゲームの楽しさを味わわせること」であり、そのための指導内容で最も多かったのは「ドリブル」である。しかも、単なる「ドリブル」のスキル練習ではなく、ゲームの中で周りを見て判断する要素も入れながら楽しむ内容となっている。したがって、「ドリブル」がボールを足で扱う感覚を養うのに最も適した運動であることが明らかとなった。

そこで、小学校におけるボール蹴りゲームの位置づけを見直した。従来は、高学年「サッカー」の特性を「シュートして得点を競い合うこと」と捉え、低学年「ボール蹴りゲーム」の特性を「的当てゲームをして得点を競い合うこと」としていた。これに対して、筆者は高学年「サッカー」の特性に「味方と共にボールを運ぶこと」を加えた。その理由は、得点をとるためには味方とパスやドリブルで相手を突破しながらボールを運ぶ必要があるからである。低学年「ボール蹴りゲーム」の特性を「一人でボールを運び得点を競い合うこと」と位置づけた。一人でボールを運ぶ方法はドリブルである。

さらに、「コーディネーションの理論と実践に関する文献」から、ドリブルはサッカーの動きのもととなる状況に応じて動作を変える変換能力等の様々な運動の調整能力（コーディネーション能力）が身につくことが明らかとなった。

以上の文献研究により、ボール蹴りゲームはゲームの中で「ボール感覚」を養いながら、「判断力」の向上にも役立つドリブルを中心にゲームを進めることが妥当であることが明らかとなった。そこで、子どもの側からみた運動の系統性に基いた学習過程を考慮した小学校低学年のボール蹴りゲーム「ドリブルゲーム」を教材開発し、小学校1年生を対象に授業実践を行い、その有効性を検証した。

## 2) 授業実践による検証

文献研究により教材化したボール蹴りゲーム「ドリブルゲーム」を授業実践し、児童にとってゲームの特性にふれ、「ボール感覚」や「判断力」の向上に有効であるか検証した。

### ① 教師の授業評価

授業で見られた児童の姿から教師による授業評価を行った。

#### ア. 学習のねらいに対する児童の姿

どの児童もボールに積極的に関わりゲームに参加していた。個々の姿をみると最初は転がるボールを手で止めていた児童が、単元後半ではボールを自ら操作して運んでいた。また、最初からボール操作に慣れていた児童はゲームの中で周りを見て判断する姿が見られた。どの児童も技能の高まりが見られ、自分の技能に応じてゲームに積極的に参加していた。このような児童の姿が見られたのは、ゲームを通して一人ひとりが基礎となる技能を身につけたこと、運動の系統性を考慮した学習過程を工夫した成果であると考えられる。

#### イ. 担任からみた児童の変容

児童はボールとの関わりを通して、ボール

に対する安心感をもち、技能の高まりを自覚することができた。また、様々な動きを経験したことにより児童とボールとの距離が縮まり、周りを見る意識の向上が見られた。しかし、授業のねらいと児童の思いのずれが見られた。教師は児童の思いに耳を傾け、様々な運動を経験させた中から児童に選択させる学習過程の工夫が必要であった。

### ② 児童のドリブル動作評価

児童のドリブル動作を印象分析した。その結果、「ボール感覚」の向上を評価する観点を「足とボールとの関係」から、「判断力」の向上を評価する観点を「見る」から行い、ドリブル動作を分類した。「足とボールとの関係」は、「当てる場所」「力の加え方」「方向の変え方」の3つのカテゴリーに、「見る」は「ボールの動き」「自分の動き」「視線(顔の向き)」の3つのカテゴリーに分類した。これらのカテゴリーを組み合わせることで類型化を試み、6つの典型的なドリブル・パターンをとらえた。それらの順序の妥当性を考慮し、さらに評価の客観性と信頼性を確保し、ドリブル評価基準を作成した。

ドリブル動作評価基準

| レベル | ドリブル動作                         |
|-----|--------------------------------|
| 1   | 爪先一蹴って一足で止められない十下を見る           |
| 2   | 爪先一突つつく一足で止める十下を見る             |
| 3   | 足の内側や外側一押し出す一足で止める十下を見る        |
| 4   | 足の内側や外側一押し出す一動かしながら方向を変える十下を見る |
| 5   | パターン4+ボール動く一人動く一顔をあげて見る        |
| 6   | パターン4+ボール動く一人動く一顔を上げ首を左右にふって見る |

ドリブル動作評価基準を用いて、クラス全体のドリブル動作の変容を分析した結果を図1に表した。その結果、レベルの平均値に大きな変化は見られなかったが、女子はレベル2・3、男子はレベル3・4・5が多く出現するようになった。転がるボールを止める、足の内側・外側を使ってボールをとらえる等の「ボ

ール感覚」が身についてきたと言える。しかし、周りを見て判断しながらボールを運ぶ「判断力」の向上は十分とは言えなかった。

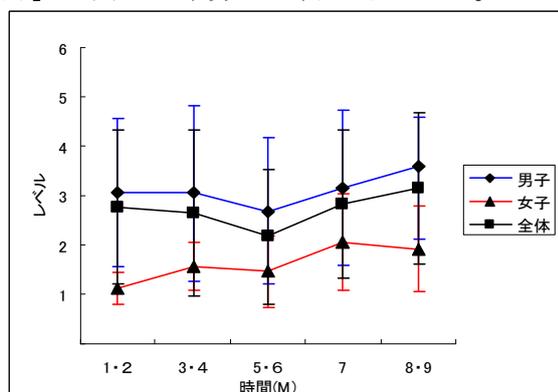


図1 ドリブル動作の変容(全体)

さらに、抽出児のドリブル動作の変容を分析した結果を図2に表した。最初、技能レベルが低かった児童は相手がない状態ではレベルの向上が見られたが、相手のいるゲームの状態ではレベルがやや低下した。これに対して、最初から技能レベルが高かった児童はゲームにおいても判断を伴うドリブル動作が多く出現した。

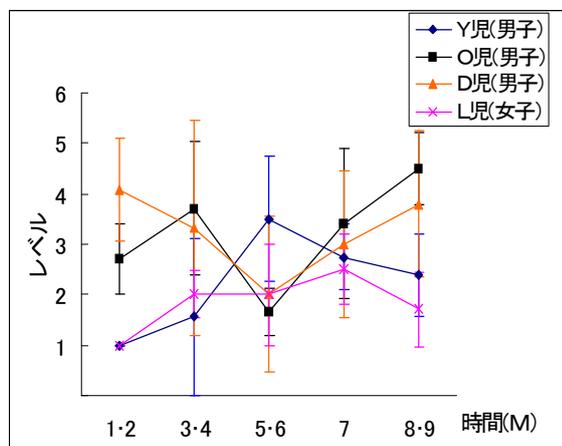


図2 ドリブル動作の変容(抽出児)

### ③ 児童の自己評価

授業による児童の自己評価（関心・意欲と技能・判断）の項目をそれぞれ得点化した。関心・意欲は「楽しさ」と「気持ちよさ」の項目を合計した。技能・判断は「ボール操作」と「判断力」の項目を合計した。その結果を図3・4に表した。「関心・意欲」は単元全体を通して

高い値を示した。また、「技能・判断」も単元全体を通して高い値を示した。

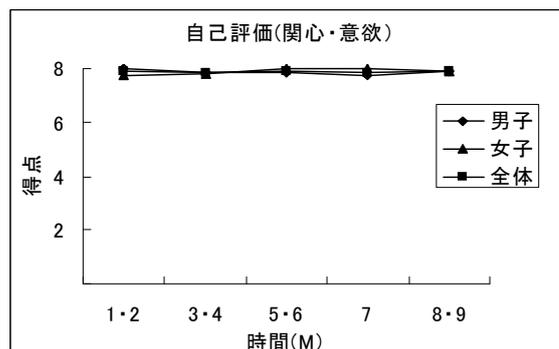


図3 自己評価(関心・意欲) 全体

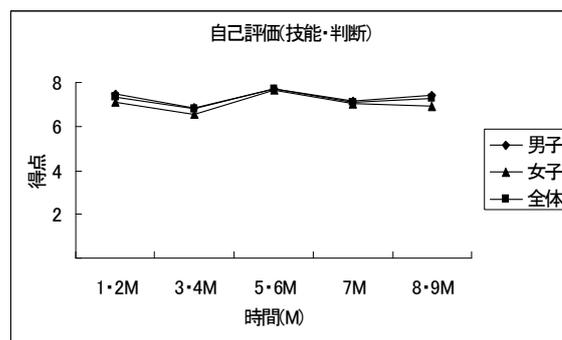


図4 自己評価(技能・判断) 全体

## V 結論

以上のことから、小学校低学年におけるボール蹴りゲームの在り方として、以下のことが明らかとなった。

小学校低学年におけるボール蹴りゲームでは、「ボール感覚」を高める教材としてドリブルが有効であり、運動の系統性を考慮しボールとの関わりを重視した学習過程を考慮すべきである。

小学校低学年の時期は「ボール感覚」を高めることが重要であり、ボール蹴りゲームにおいても「ボール感覚」を高める内容を学習指導要領や指導書に明示すべきである。

## VI 今後の課題

今後は、授業実践の中で小学校6年間の系統性を見通した学習過程の在り方を検討し、実証していきたいと考える。

