

## 第18回 ちゅうでん教育振興助成（平成30年度）

### 報告書資料 一般 - 107

学校名・団体名	高知市立潮江南小学校
コース	学校支援
活動・研究のテーマ	運動有能感を高める体育授業の実証的研究

#### 〈活動・研究の意義および活動報告〉

##### 1 研究目的

平成29年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査によると、運動に対する自信のない割合が女子では半数近く、それらの児童の多くは体力合計点も低いとされており、運動に対する内発的動機づけや自信を高めることが必要となる。小学校学習指導要領解説体育編（2017）中学年の「Eゲーム」のゴール型ゲーム内容の取扱いでは、積極的に運動する子どもとそうでない子どもの二極化への指摘を踏まえ、運動の魅力にふれることができるよう、相手との攻防を楽しむ等の指導内容が示されている。そこで、いつの時代も子どもたちに親しまれている遊びである鬼ごっこ（最古の鬼ごっこ「ことろことろ」を始め伝承的な鬼ごっこや現在流行っている鬼ごっこ）や、スポーツ鬼ごっこ（鬼ごっこ協会（2010）オリジナルでスポーツ化したもの）は現在の子どもの運動に対する自信を高めることにつながるのではないかと考えた。本研究は、小学校4年生を対象に研究実践を行い、小学校中学年において「スポーツ鬼ごっこ」が、子どもたちの運動有能感の向上に有効であるのかを検討することを目的とする。

##### 2 研究方法

(1) 対象 2018年度高知市立潮江南小学校 4年生

(2) 教材 ゲーム領域（ゴール型・スポーツ鬼ごっこ）1単元5時間

時間	内容
1時間	オリエンテーション/試しゲーム
2時間	鬼ごっこを楽しむ/リーグ戦Ⅰ
3時間	作戦を立てて楽しむ/リーグ戦Ⅱ
4時間	作戦を工夫して楽しむ/リーグ戦Ⅲ
5時間	まとめ/トーナメント

(3) 期 日 2018年10月～11月

##### (4) 調査項目

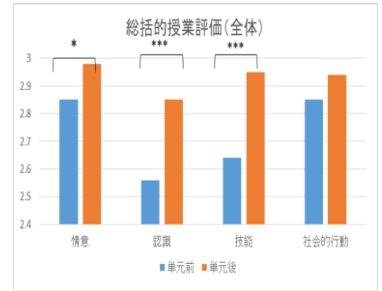
- ① 診断的・総括的授業評価 （単元前後・20項目）
- ② 運動の有能感に関する調査 （単元前後・12項目）
- ③ 形成的授業評価 （毎時間終了後・9項目）
- ④ 運動有能感下位児童（M児）の変容

(5) 分析方法 SPSS統計パッケージ

### 3 結果と考察

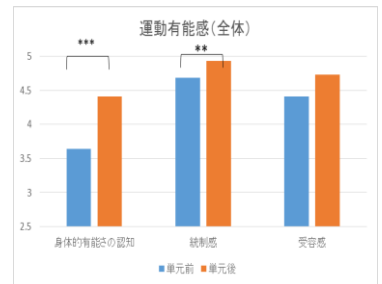
#### (1) 診断的・総括的授業評価

単元前後の平均値について、t検定により比較を行った。その結果、全体において平均点の差が有意( $p < 0.05$ )であった。次元においては、『認識』『技能』( $p < 0.001$ )の差が顕著であった。下位群(運動有能感)においても同様であった。これらのことは、仲間とかかわりながら工夫して学習を行う過程で、スポーツ鬼ごっこ教材が運動有能感の高低にかかわらず、動きの理解や向上が容易であったと考えられる。



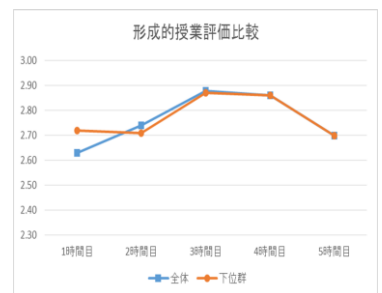
#### (2) 運動有能感

単元前後の平均値について、t検定により比較を行った。その結果、児童は運動有能感の高まりがみられた。全体においては『身体的有能さの認知』( $p < 0.001$ )の平均点の差が特に顕著であった。下位群においても同様であった。これらのことから、特に下位群においては得点を挙げるだけでなく、得点を取らせなかったことや先生や仲間からの声かけが、運動ができるという自信につながっていったと考えられる。



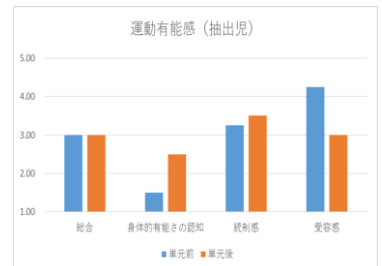
#### (3) 形成的授業評価

時系列でみると、全体、下位群ともに各次元での高低はあるものの数値の向上がみられる。『情意』については高い数値で推移している。これらのことから、「攻める・守る」という楽しさが意欲につながり、動きの理解や向上の高まりが単元を通して継続していったことと考えられる。



#### (4) 運動有能感下位児童(M児)の変容

運動有能感においては、単元後、特に『身体的有能さの認知』が向上した。形成的授業評価も単元進行に伴い向上している。また、動きの変容も単元進行に伴い動きの質・量ともに変容している。これらのことから、下位群においては、タッチされてもリスタートできることやタッチする楽しさなど、運動が苦手でも楽しめること、また、先生や友だちからの効果的なフィードバック(積極的な言葉かけ)が意欲を増し「運動ができる」という自信につながったと考えられる。

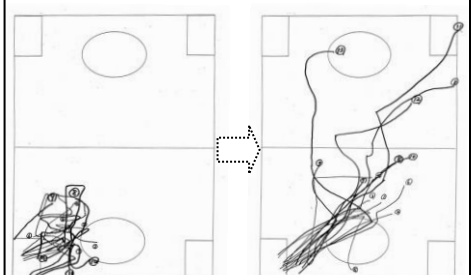


#### 感想(スポーツ鬼ごっこのよさ)

スポーツ鬼ごっこはいろいろな動き(両手でタッチ・相手の陣地でタッチ・時間内にトレジャーを多くとる)があるし、体をすごく動かせる。チームのみんなと前より仲よくできる。運動に自信がない人もやっていたら、私みたいに自信がついてくるかもしれない。

体育とか運動とか体を動かすことが苦手な人でも、だんだんそれが楽しくなってくるし、いろいろなことができるようになる。

動きの軌跡(左・2時 右・4時)



### 4 まとめ

「スポーツ鬼ごっこ」は、攻防の中で体の動かし方、得点獲得のための作戦遂行の方法や仲間との協力などが密であり、子どもたちにとって、身体的有能さやがんばればできるという統制感を得られやすい教材であることの可能性が示唆された。