

概 要 報 告

実施期日	令和7年8月4日(月)
部 会 名	小学校 体育部会

研究主題

個々の子どもの困難さに応じた指導内容や指導方法の工夫

テーマ

『仲間と力を合わせて攻めることが「わかって」「できる」スライドグリッドサッカー』

提案概要

【研究概要】

これまでの自身のサッカーの授業を振り返ると、児童は練習では、蹴る・止めるといった技能を発揮することができていた。しかし、ゲームになるとパスやシュートの意図がなく闇雲に蹴ったり、仲間からのパスを止めようとせずに見送ったりしてしまう状況が頻繁に見られた。また、守備者のいない場所や得点しやすい場所に移動する動きがあまり行われず、パスをつないでシュートをするなどの仲間と力を合わせるプレイはほとんど見られなかった。サッカーの得意な児童がボールを保持することが多く、一部の子の活動が目立つことが多かった。その結果、実態調査アンケートにおいて、半数以上の児童がサッカーに関して「楽しくない」と回答していた。これらの原因として、ゲーム中のボールを持った時やボールを持たない時にどのようにプレイすればよいか「わかる」ための指導と、わかったことをゲームの中で「できる」ようにするための効果的な学習ができていなかったのではないかと考えた。

サッカーの授業において、仲間と力を合わせて競い合う楽しさや喜びを味わうためには、仲間と関わりながら力を合わせて攻めたりすることが「わかる」ようにすることと、ゲームの中でボール操作やボールを持たない動きを「できる」ようにすることが重要であると考え、今回の実践を試みた。

【実践の概要】

- 1、スライドグリッドサッカー
 - ・ボール操作の技能を緩和しゲーム中の判断を容易にするためにスライドボールを使用した。
 - ・ボール操作の時間を確保したり、ボールを持たない時の動きに気付きやすいようにしたりするためにコートグリッドに分けた。
- 2、学習映像の活用
 - ・毎時間のめあてに沿った内容の映像を視聴した。教師の見本映像や、児童のプレイ映像を使用し技能習得の手助けとなるようにしたり、児童が本時の課題をもって学習しやすくしたりした。
- 3、ドリルゲームの工夫
 - ・個人的、集団的な運動技能を向上させるため、発達の段階や能力に応じて段階的に変化をつけた反復練習を、児童が飽きないようにドリルゲームとして取り入れた。
- 4、メインゲームの工夫
 - ・コート内の人数を1チーム4人と少なくし、ボールに触る機会を増やした。
 - ・攻撃エリアと守備エリアにコートに分け、攻撃側が数的優位になるようにし、ゴール・相手・味方の位置・空間などを確認しやすくした。また、攻撃側だけが入れるフリーゾーンを設け、安心してボールに触れられるようにした。
- 5、作戦の工夫
 - ・自己やチームの特徴に応じて作戦を選び、仲間と力を合わせて攻めることができるように、児童に3つの作戦を提示した。

【成果と課題】

学習映像を活用したことで、児童が知識と技能のイメージの共有をすることができた。また、児童が自分やチームの課題をもつことを促進することもできた。ルール等を工夫したスライドグリッドサッカ

一を行うことで、ボールへの恐怖心がなくなり、誰もが安心してゲームに参加することができるようになった。また、チーム編成を少人数にしたことにより、「わかった」ことを「できる」ようにするための試す機会が、全員に確保された。これらのことから、事後のアンケートでは、全員がサッカーは「楽しかった」と回答した。

課題は、毎時間の学習映像の編集は一定の時間を要することや、全10時間を体育館で実施するのは、学校の規模によっては難しいということである。

質疑応答

質問：学習映像の編集に時間がかかったとあるが、どれぐらい時間が必要だったか。

回答：各チームの撮影係の児童が撮影した映像の中から、教材として使用した場面を見つけるところから考えるとかなりの時間が必要だった。

協議の柱及び協議概要

【協議の柱1】ICTの効果的な活用

- ・学習映像については、編集は大変だが、児童・生徒が技能のポイントをつかんだり、課題をもって学習したりすることが効果的だと感じた。授業者が児童に提示する方法も良いが、児童が自分のグループの良いプレイを、学習映像を使って紹介するのも良いのではないか。
- ・映像があると授業者も児童・生徒も振り返りがしやすく、次時への目標設定がしやすくなり、主体的に取り組む手助けになると感じた。
- ・映像を撮影する係が固定されないように配慮が必要である。運動量が少なくなったり、撮影に集中して目の前の他の児童・生徒への声掛けが減ってしまったりすることがある。
- ・学習映像を使用することで、自分の動きを自分で見ることができる。自分の動きの良さや課題を見付けやすくなり意欲の向上につながる。

【協議の柱2】体育嫌い・体育が苦手な児童・生徒が、体育が好き・得意・楽しいとなるような教具やルール工夫について

- ・授業者が、児童生徒の主体的な取組に気付こうとし、認める声かけをすることが大切である。
- ・ゲームのルール作りにおいて、全員が参加しやすいルールの設定を行う。また、授業者がルールを設定するだけでなく、児童生徒が自分たちの実態に応じたルールづくりを行うことも、児童生徒の意欲を引き出すのに効果的である。
- ・導入場面において、授業の内容に応じた慣れの運動を行う。技能が高まり、意欲的に運動に取り組む姿が見られるようになった。
- ・体育が嫌い、苦手と感じる多くの児童生徒は、活動への恐怖心をもっていることが多い。恐怖心を取り除く場や教具の工夫が大切である。

まとめ概要

体育の授業の中で児童生徒が「わかる」「できる」ようになるために、提案者は学習映像の効果的な活用と場やルール等の工夫を行った。目の前の児童の実態に応じて、学習映像の編集を行ったり、場やルールの改善を行ったりすることにより、サッカーの授業の実施前には「サッカーは楽しくない」と回答していた児童が「楽しかった」と回答し、成果が見られた。

個々の子どもの困難さに応じた指導内容や指導方法の工夫を行うためには、授業者は目の前の児童生徒を観察し、その困り感を把握することがまずは大切である。児童生徒の実態に合ったICTの活用やルールや場の工夫を行うことで、児童生徒が楽しく、充実した体育学習ができるようになっていくと信じられる提案・協議であった。