

## 小学校体育科におけるスポーツ鬼ごっこの導入の可能性

北海道教育大学附属函館小学校 石崎寿和

学校教育・スポーツ鬼ごっこ・ボール運動・タスクゲーム

## I 研究目的

小学校学習指導要領解説体育編では、体育科における課題として、習得した知識及び技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題があること、運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られることなどの指摘がされている。そこで、「スポーツ鬼ごっこ」の「①青少年の健全育成と基礎体力の向上」「②コミュニケーション能力・チームワークの向上」「③運動が苦手な子どもや大人のためにスポーツや運動遊びの場を提供」「④子ども達の考える力・創造力・想像力を鍛える」という、競技の目的に着目し、体育科の授業の中にスポーツ鬼ごっこを取り入れることで、課題を解決しようと考えた。

本研究では、実践として、サッカーの運動特性を理解することができるよう、タスクゲーム(ゲームのなかで要求される判断に基づいた行動をやさしく学習する)でボール操作のないスポーツ鬼ごっこを採用することで、サッカーの戦術学習に応用できるとともに、サッカーのおもしろさやみんなで運動する所属感を味わいながら、サッカーの資質・能力の育成を図っていく。

さらに、本実践が教育的成果を見出すのに有効かどうかを検証するために、単元終了時に、記述式アンケートを実施し、AI テキストマイニングを用いて、児童の記述の分析を行う。

## II. 研究方法

## 1. 授業研究

## (1) 対象

北海道教育大学附属函館小学校 第6学年  
2学級 64名

## (2) 教材

ボール運動(スポーツ鬼サッカー)

## (3) 期日 2022年9月～10月

## (4) 目標

協同的なプレイを実現させるために、攻めや守りの動きを身に付け、チームに合った作戦を選んだり試したりしながら、フェアプレイでサッカーの楽しさや喜びを味わうことができる。

## (5) 単元計画

1時間目	オリエンテーション・スポーツ鬼ごっこ
2・3時間目	スポーツ鬼ごっこ・ラインサッカー
4時間目	スポーツ鬼ごっこ・サッカー
5時間目	作戦会議・練習
6・7時間目	スポーツ鬼ごっこ・サッカー
8時間目	学年によるサッカー大会

## (6) 単元構想

単元導入時では、既習のバスケットボールでの取組を想起させ、サッカーにおいてもタスクゲームでボールを持たないときの動きを理解するために、スポーツ鬼ごっこで得られる動きの良さを見出していく。また、サッカーで身に付けさせたいボール操作については、NHK for School の『はりきり体育ノ介』の動画を視聴し、ボール操作(パス・ボールを受ける・ドリブル・シュート)のポイントを事前に伝え、必要なボール操作について学習させる。

単元が進むにつれて、スポーツ鬼ごっこの動きを取り入れた動きや戦術の中でも、協同的なプレイでゴールをねらう際「上手いかな」「思っていたのと違う」等の、課題を発見し、「ルール」の工夫や「技術・戦術」の工夫を見

出しながら学びを展開させていく。

単元中盤では、自分たちのチームを客観的にみるために、自分たちのゲームの様子を収めた動画を視聴し、出された課題を解決するために、役割を決めたり、作戦を見直したり、それを基に練習したりする時間を設ける。

単元終盤では、自分やチームに合った動きや作戦を立て、スポーツ鬼ごっこの動きを生かし、サッカーのゲームを実践させる。

### Ⅲ. 研究の分析・考察

本実践において、スポーツ鬼ごっこを取り入れたことで、資質・能力の育成及びねらいの具現化、すなわち、どのような教育的効果があるのかを見出すために、単元終了時の記述式アンケートをもとに、スポーツ鬼ごっこの動きがサッカーの動きに反映されたのかについて、AIテキストマイニングを用いて分析する。

まず、「スポーツ鬼サッカーで身に付いた力」について、スコアが高い単語を複数選出すると次のとおりである。(図1)

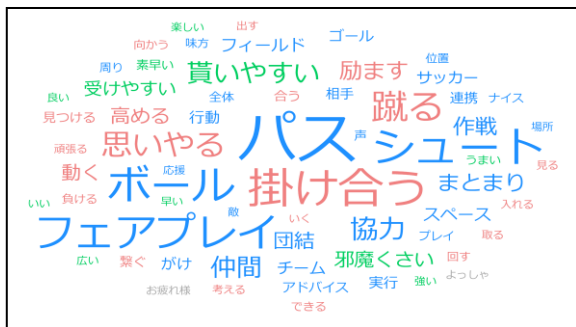


図1 身についた力のワードクラウド

サッカーの技能による「パス」や「シュート」、「ボール」といった単語が抽出されただけでなく、スポーツ鬼ごっこの競技の目的として挙げられている、「声を掛け合う」「協力」「フェアプレイ」「作戦」といったキーワードも見られた。

続いて、「この学習を通して気づいたサッカーの面白さ」については、次のとおりである。(図2)

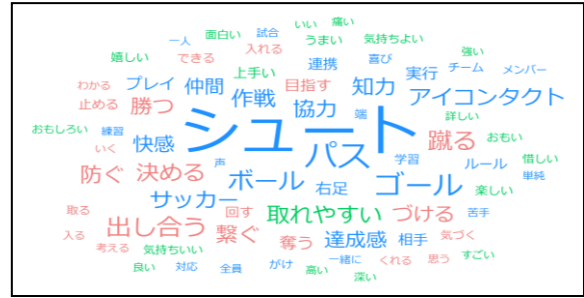


図2 サッカーの面白さのワードクラウド

この中でも、「シュート」「パス」「ゴール」「ボール」といったサッカーに関わる単語が抽出されたが、「アイコンタクト」「作戦」「仲間」「協力」「達成感」「繋ぐ」といったチームワークや戦術に関わる単語も合わせて抽出された。

さらに、子供の振り返りで、身に付けた力の記述の具体例が次のとおりである。

協力する力	パスだったり、立ち位置だったり協力する場面がたくさんあり、たくさん協力できた。
自分から行動する力	空いているスペースを見つけたり、ボールを取りに行ったり守ったり誰かに言われる前に自分から行動できるようになった。
応援する力	もともとサッカーに興味がなかったけど、仲間を応援したり頑張っている人を見て応援をたくさんできた。
計画的に行動する力	作戦を毎回変えたりしていたけど、その時の作戦は、前半の様子を見て判断して実際に行動しました。

これらの結果から、スポーツ鬼ごっこをタスクゲームに取り入れることにより、スポーツ鬼サッカーの目的が本実践で目指す資質・能力の育成に大きく関わりをもつことがわかった。また、授業者としてこれまでの実践では、空間認識（ボールを持たないときの動き）を絵や言葉で説明することが多かったが、本実践のスポーツ鬼ごっこの動きの中で児童自身が空間認識を意識でき、「空いているところに動こう」という声かけではなく、その動きをできたことへの評価する声かけが増えたことも成果の一つである。

