3. 結論

3.1 結論

本研究は、運動を苦手としている児童の学習レディネスに適合させた新たな教材を開発し、投捕運動に対する志向を促し、意図的･選択的なプレイを楽しめる教材としての妥当性を明らかにすることを目的とした。そこで小学校第 4 学年児童を対象に、「フラッグフットボール」を素材とし鈴木の自作ディスクを用いた教材「フラッグフットディスク」を開発し、その効果を検証した。

診断的･総括的授業評価においては、「まなぶ」次元において学習前に「−」を示した児童の割合が学習後に減少し「+」評価を示した児童が増加したことから、本教材には運動課題の解決に向けて体の動かし方や用具操作の方法を探索する意図をもった学習を志向する効果があると考えられた。加えて、互いに受容的に学ぶなかで他者からの肯定的な受け止めの認知を高めたことが示された。これらから、「フラッグフットディスク」が児童の課題認識･実態認識･方法認識にかかわる学習を志向する上で効果的な教材であることが示唆された。

教材評価調査においては、投げやすさ･捕りやすさといった用具の操作性ならびにゲームにおけるパスを用いた作戦に対する志向、ゲームの楽しさについての回答およびその理由が検討された。ねらったところへの投げやすさに対しては、どちらの用具も肯定的な回答を示した児童は多くはなく、改善の余地があることが示された。捕りやすさに対する肯定的な回答は、フラッグフットボールが 5 割未満、自作ディスクは 83.0%と高い回答を得たことから、自作ディスクの操作性や飛行特性は捕動作の未熟な児童にとってもなじみやすく、捕運動への志向を促す用具であることが示された。パスを用いた作戦とゲームの楽しさに対しては、「フラッグフットボール」が 67.0%の肯定的な回答を得たものの、「フラッグフットディスク」がそれを上回る 94.3%の回答を得たことから、自作ディスクの捕りやすさが失敗に対する不安を払拭し、児童に安心感をもたせ、切迫したゲームにおいても投捕運動に対する志向を促すとともに、自分･仲間･相手の位置やゴールまでの距離などの状況を判断し意図的に選択してプレイする楽しさをもたらす教材であることが示唆された。これらの回答理由を概観すると以下のようにまとめられた。

《投げやすさ》

「フラッグフットディスク」

・投能力の高くない児童にとって、軽さが負担免除となったこと
・投能力の高くない児童にとって、持ちやすさなどの形状が他のボールと比べて遠投可能な利点があったこと
・投能力が高くないためにパスが反れてしまっても、それを仲間が追いかけてキャッチするようなカバープレイによって投げ手が安心感をもって投げられたこと
・パスの捕り手が安心して捕ることができ、捕り手にとっての捕りやすさが投げ手にとっての投げやすさに関連していたこと
・投能力の高い児童は、自作ディスクを巧みに操作したり軌道を予測してあらかじめ想定した位置をねらって投げたりすることができたこと

「フラッグフットボール」

・運動遊びやスポーツなどにおけるこれまでの投動作との親和性があり、投げ方になじみがあったこと
・ある程度の質量の大きさがあったこと
・日常的に投運動に親しんでいる児童にとっては、力加減の調整や軌道の予測ができ、真っ直ぐに投げたり遠くまで飛ばしたりできたこと

《捕りやすさ》
「フラッグフットディスク」
・変形せずに自分に向かって飛んでくるためこわくなく、また捕球時に痛くなかったこと
・軽い、平たい、小さい形状が手になじみ、飛んでくるパスを捕る上で心理的な障壁が軽減されたこと
・パスを捕って得点するゲーム構造上、滑らない操作性に利点があったこと
・スピードが遅い、滞空時間が長い、真っ直ぐに飛んでくる飛行特性がパスを捕る際に落下地点を推測するための時間的猶予を与え、捕動作における負担免除を適えたこと
「フラッグフットボール」
・運動遊びやスポーツなどにおけるこれまでの捕動作との親和性があり、捕り方になじみがあったこと
・運動能力の高い児童にとって、大きい、重い形状だったこと

《パス作戦に対する志向》
「フラッグフットディスク」
・得点が高かったこと
・捕りやすい、投げやすい用具の操作性が安心感をもたらしたこと
・パスプレイの成功によって得られる達成感やうれしさがプレイに直接的にかかわった児童だけでなく、仲間に波及したこと
・チーム力の高まりや協力できる実感を得られたこと
・作戦の立案や試行、修正がパス自体の意味や作戦を考える意味の追究につながっていたこと
・パスプレイの継続が技能向上の志向を促したこと
「フラッグフットボール」
・得点が高かったこと
・捕りやすい、投げやすい用具の操作性
・パスプレイの成功によって達成感やうれしさを得られたこと
・作戦の立案や試行、修正がパス自体の意味や作戦を考える意味の追究につながっていたこと
・パスプレイの継続が技能向上の志向を促したこと

《ゲームの楽しさ》

「フラッグフットディスク」

・点を取ること、勝つこと、勝負することといったゲーム領域の機能的特性にふれ、教材に魅了されたこと

・仲間から責められず、受容的に協力して友だちと仲よくできたこと

・投げやすく捕りやすい用具の操作性の高さから投捕運動に対する自己評価が高まったこと

・作戦が成功する達成感やうれしさ、作戦の立案と試行･修正をとおしたパスプレイにかかわる思考･判断や技能を発揮する教材の本質に迫ることができたこと

・投捕動作に未熟な児童がこわさや痛みを感じることなく安心して積極的にゲームに参加できたこと

「フラッグフットボール」

・点を取る、勝つ、勝負するといったゲーム領域の機能的特性にふれ、教材に魅了されたこと

・協力したり友だちと仲よくできたりしたこと

・捕りやすい用具の操作性の高さから投捕運動に対する自己評価が高まったこと

・作戦が成功する達成感やうれしさを味わうことができたこと

これらの検討から、自作ディスクを用いた教材「フラッグフットディスク」は、投捕運動に対する志向を促し、意図的･選択的なプレイを楽しむ教材として妥当であるといえる。

3.2 今後の展望

本論では、自作ディスクの操作性や飛行特性が活かされた結果、「フラッグフットディスク」が投捕動作に未熟な児童でも安心して投捕運動になじむことができ、それらの志向を高め、ゲーム領域の中核技術である意図的･選択的なプレイを楽しめる教材であることが示された。ただし、教材評価調査結果にあるように用具や教材の修正には検討の余地がある。加えて、本教材は自作ディスクのスピードの低さならびに滞空時間の長さを考慮して、さらに児童の攻撃･守備の切り替えに伴う方法の認識やプレイ自体の切り替えといった思考･運動にかかわる負担を免除することを目的にインターセプトを認めていない。

ゴール型の運動の機能的特性は、インターセプトによる攻守の切り替え時のダイナミックなゲーム展開のなかにも含まれる。よって、今後は児童の発達段階と学習歴に応じた本教材の改編によって、ゲーム構造やルールのバリエーションを豊かにすることがめざされる。

また、ゲーム領域においては仲間･相手の位置やゴールまでの距離(=自分の位置)などの諸条件からそのゲームを構成する各プレイを意図的に選択することが学習内容の中核となることをふまえると、たとえば本検証授業の各ゲーム中の特定の条件下におけるプレイ選択の実際の検討をとおして児童の状況判断能力に対する効果を検証することにより、教材の改編に新たな知見が創出されることも想定できる。

さらに、これらをふまえた上で他地域や他校へ検証の場を広げれば、研究結果の客観性と信頼性はより強固になるものと考えられる。

これらを研究課題とし、今後もゲーム領域･ボール運動領域の教材開発をすすめていく。