

自ら学びを調整する力を育むための教材開発

—生徒がゲームをアレンジできるルール調整を通して—

教育実践高度化専攻 教科指導重点コース 造形・創造科学系（保健体育）

川崎 壮一郎

文部科学省は、一週間の総運動時間が0分の児童生徒の割合が上昇し続けており、運動習慣の有無による二極化が進行していることを課題としている。また、研修校の生徒の実態を踏まえると、体育授業において主体性を高めていく必要があると感じた。そこで、本研究では、アダプテーションゲームを取り入れることによって、生徒の学びを自己調整する力にどのような影響を与えるかについて明らかにすることを目的とした。

対象は公立中学校第3学年の3学級(100名)であった。教材はバレーボールを用いた。手立ては、①参加の保障を図ったゲームの工夫、②アダプテーションゲームの導入、③学習カードの工夫を行った。その結果、性別や技能、運動経験の差が小さくなり、誰もが活躍できる場面をゲームの中で多く設定することができた。それにより、生徒の学びを自己調整する力が高まることが示唆された。今後、体育における他領域の実践でも検証されることが望まれる。