

小学校体育授業におけるネット型ゲームの学習成果の検討  
-ICTを活用した協同学習モデルを通して-

学籍番号：4120036

氏名：松永 青葉

【目的】

本研究では、小学校高学年の体育授業におけるネット型の実践において、ICTを活用した協同学習モデルを取り入れることによる、児童のゲームパフォーマンスや戦術的課題に対する理解、及び児童の関わり合いの変容について検討することを目的とした。

【方法】

対象者は、千葉県内Y小学校の6年生39名を対象とし、ICTを活用した協同学習モデルを取り入れた単元計画を作成し、実施した。収集したデータをもとに、毎時間の形成的授業評価、仲間づくりの形成的授業評価、毎時間のメインゲームにおけるゲームパフォーマンスと触球エリア、及び3時間目と8時間目のチームの振り返り場面における発話を分析した。

【結果】

- 1) 本研究の授業は児童にとって良い授業であり、単元後半にかけて、児童がめあてを持って自主的に学ぶことができるようになったことが示唆された。また、児童が意欲的に協同学習に取り組み、思考を深められたと実感していたことが考えられる。
- 2) 児童の技能に関して、単元後半に「レシーブの成功率」と、被アタック時におけるレシーバーの「体の向き」の成功率が向上した。また、単元後半に、アタック率とアタック成功率が向上し、連携プレイが実現されていた。さらに、児童らは単元後半にネット際でセットを行うようになり、「意図的なセットを経由した攻撃」を実現できていた。
- 3) チームの振り返り場面における児童の発話の分析結果から、単元前半と単元後半で明確な変化はみられなかった。

【結論】

本研究では、ICTを活用した協同学習モデルを取り入れた授業によって、児童の技能、戦術的課題の理解及び児童の関わり合いにおける学習成果が向上する可能性が示された。一方で、ICTの活用方法などについては、今後さらなる検討を重ねる必要があると考えられる。

An examination of learning outcomes of Net type games  
in Physical Education Classes at Elementary Schools  
-Through Cooperative Learning Model using ICT-

Student ID Number: 4120036

Name: Matsunaga AOBA

[Purpose]

This study aimed to examine the changes in student's skills, understanding of tactical tasks, and engaging with other learners through repeated exposure to net sports in upper classes at an elementary school by applying the cooperative learning model using Information and Communication Technology (ICT.)

[Methods]

The participants comprised 39 students from sixth grade at Y elementary school in Chiba prefecture. A unit plan was developed and implemented using the cooperative learning model with ICT. The collected data were analyzed the following measures:

- Formative class evaluations of each class and peer development.
- Game performance and tactical area during the main game in the class.
- Students' comments on the feedback sessions during the third and eighth classes.

[Results]

- 1) Formative class evaluation showed that students were satisfied with this class. It revealed that the students were able to learn independently with a goal. It is also thought that students were motivated to engage in cooperative learning, and we felt that they were able to deepen their thinking.
- 2) The students' skills, and the success rate of the bump and that of the receiver's "body direction" when attacked improved in the latter half of the unit. Also, the attack rate and the attack's success rate increased towards the second half of the unit. The achievement of the combination plays increased. Additionally, the students set up close to the net in the frontside of the court. They succeeded in "attacks through intentional sets" in the second half of the unit.
- 3) The results of the analysis of the students' comments in the team's reflection scene showed no clear change between the first half and the second half of the unit.

[Conclusion]

This study suggests that lessons applying the cooperative learning model using ICT may promote students' skills, understanding of tactical tasks, and engaging with other students.