

バズりたい育 ～今こそ体育の魅力を再発見～

明石市立大久保小学校 除補 千可保

#バズたい

現状

体育が苦手な児童増

運動能力の高いものだけが
活躍して楽しくない

課題

苦手な子が楽しめない授業から脱却する

運動能力の差異を感じさせない

ねがい

2

誰もが活躍できる可能性のある時間に
夢中になれるものを与えたい



最近の子どもが夢中になっているもの…

ゲーム

テレビ

オンライン
やりとり

子どもたちの 流行り・遊び

ラジコン

SNS

You tube


手作り系のおもちゃ

新型コロナウイルス感染症拡大に伴う在宅時間の変化等

	睡眠	家事	子どもの世話、介護	仕事	学校・塾の授業	講座やセミナーの受講	趣味・娯楽 (テレビ視聴、ゲームなどを含む)	家族とのコミュニケーション(対面でないものも含む)	友人とのコミュニケーション(対面でないものも含む)	その他
全年代(N=912)	41.2%	45.4%	22.5%	11.6%	5.3%	4.1%	71.6%	40.1%	11.4%	1.9%
10代(N=108)	61.1%	10.2%	0.9%	0.9%	27.8%	7.1%	80.6%	33.1%	27.8%	2.8%
20代(N=138)	62.3%	37.0%	13.8%	4.3%	11.6%	5.1%	79.0%	32.1%	20.3%	2.2%
30代(N=162)	32.1%	58.6%	47.5%	14.8%	0.0%	3.1%	64.2%	43.1%	8.6%	1.2%
40代(N=196)	34.2%	53.1%	38.8%	16.3%	1.0%	2.1%	62.2%	46.1%	3.6%	1.0%
50代(N=150)	40.0%	50.0%	15.3%	16.7%	0.0%	4.1%	72.0%	49.1%	7.3%	1.3%
60代(N=158)	28.5%	49.4%	5.7%	11.4%	0.0%	3.1%	77.8%	32.1%	8.9%	3.2%

情報通信政策研究所 総務省

#バズたい



幅広い世代が
ゲームにはまる

その理由とは？

ゲームの特性

やり直しが
できる

誰でもヒーロー
になれる

簡単に
すぐに

非日常の世界

仲間

レベルアップ

一人でも

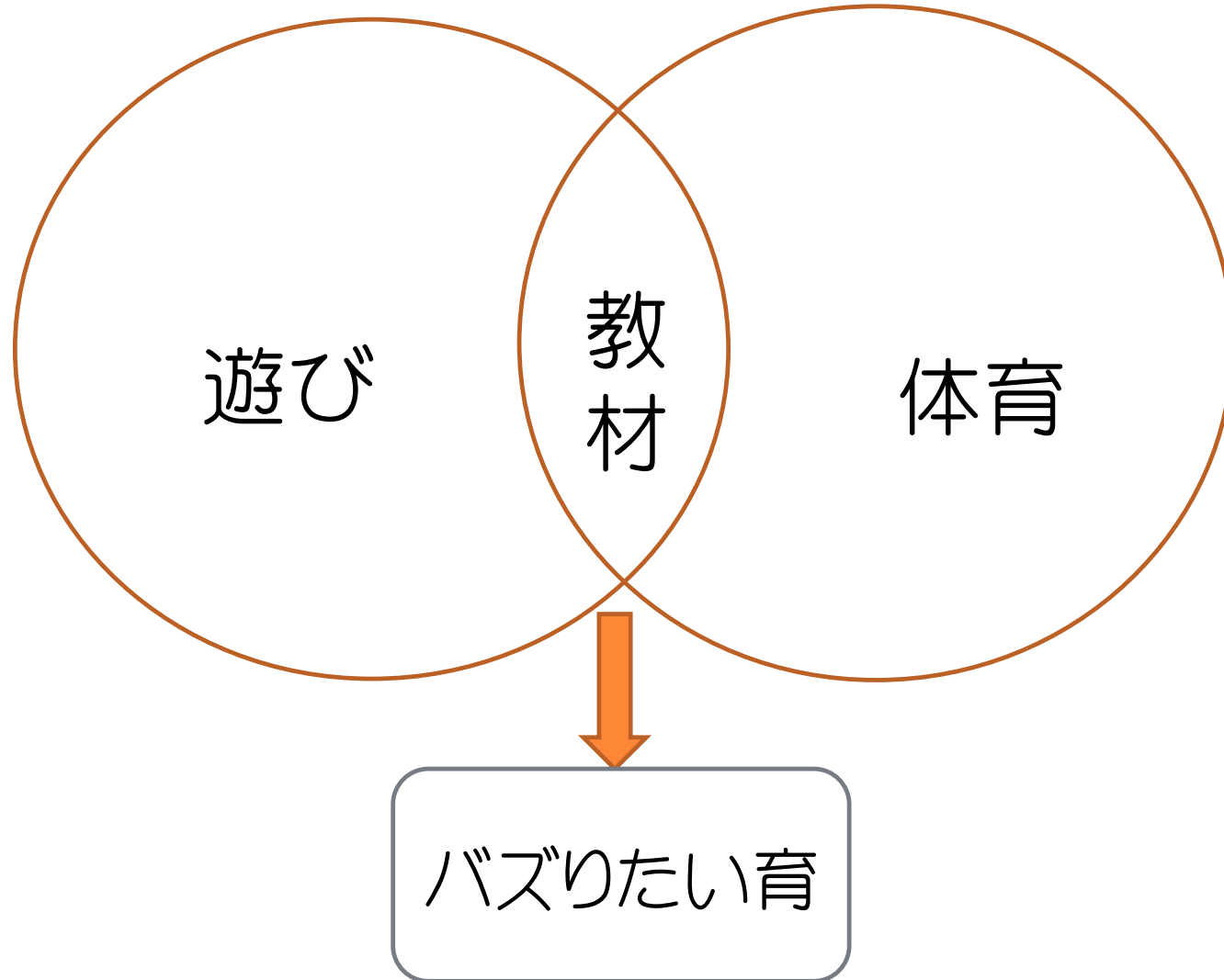
いつでも
どこでも

ストーリー性

記録の更新

達成感

武器・アイテム



- ① 休み時間や放課後も やりたくなる
- ② 体育の学習が 待ち遠しくなる
- ③ だれもが 手軽で群れて楽しめる

バズりたい育

バズるとは

短期間で爆発的に話題が広がり、多くの人々の注目を集めること。

体育をバズらせるためには

ゲームの魅力を取り入れた教材

- ①だれでも
- ②簡単に、すぐに
- ③やり直しができる

王様とりゲーム

誰もが活躍できる可能性のある体育

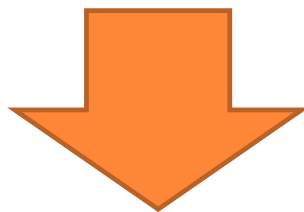


王様とりゲーム

魅力

- ルールが単純で分かりやすい
 - 準備が簡単
- 短時間に何度もできる
 - 勝ち負けの偶然性

じゃんけんを取り入れることで、
運動能力の高低に関係なく勝敗が決まる。



誰でも勝てる可能性

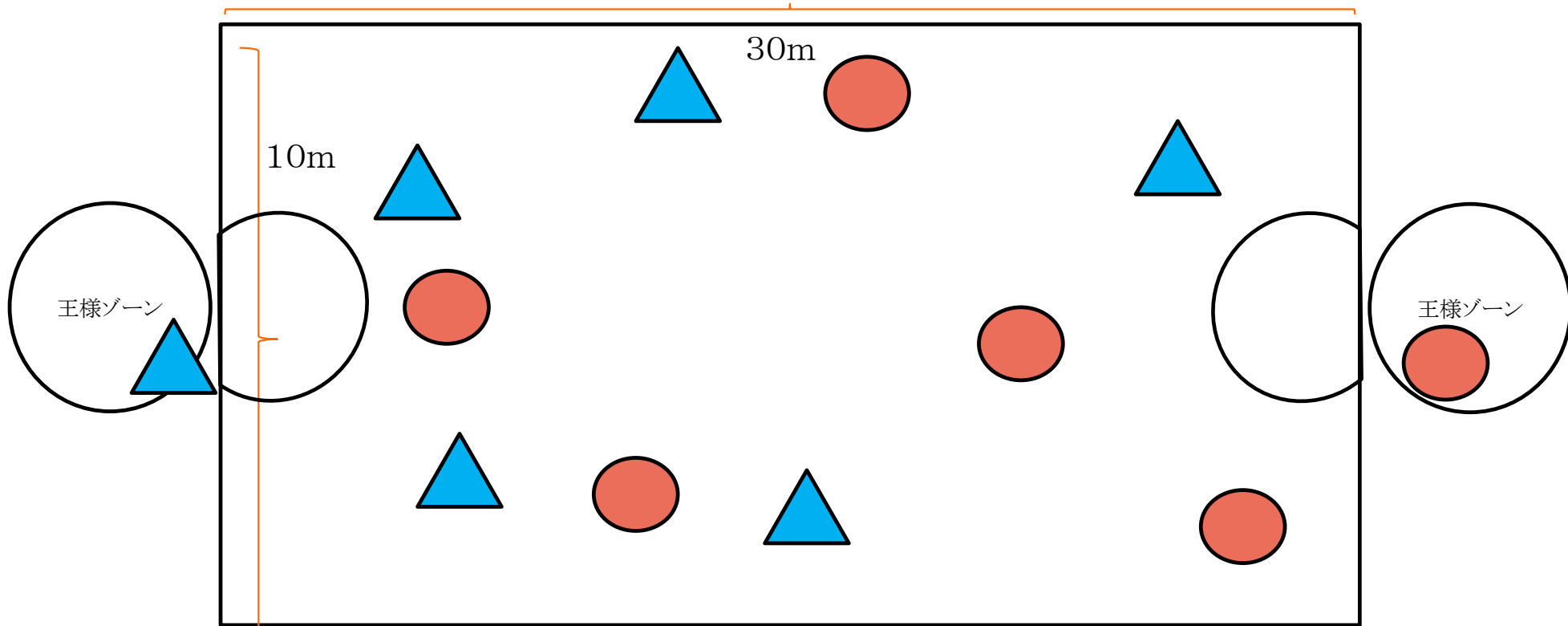


場づくり

ルール

- ・各チーム5人程度
- ・王様は王様ゾーンにいる限りタッチされない
- ・タッチされたらじゃんけんをし、負けたらその場に座る
- ・全員タッチか、王様にじゃんけんして勝てたらそのチームの勝ち

12



#バズたい

生活科「あそびばに でかけよう」と関連させるため、アレンジをみんな考えていく。

あそびをつくる

14



学習計画（全5時間） 第1学年

ねらい

- ・運動が苦手な児童も楽しむことができる。
- ・仲間と関わる楽しさを体験し、仲間の良さを認め合うことができる。
- ・仲間と関わりをもつことができる。

15

時間	内容
1～3	○ルールの確認 ○ゲーム
4	<作戦タイムをとってのゲーム> ○前時で考えたアレンジゲーム（1）を行う ※王様同士、いつでもじゃんけんができる
5	<作戦タイムをとってのゲーム> ○前時で考えたアレンジゲーム（2）を行う ※サイコロをふって、出たアイテムが使える

動画

①王様とりゲームの面白さが分かるもの

②思考判断が見てとれるもの

③おまけ



①王様とりゲームの面白さが分かるもの



さいくんの動画

- ・ 円を描くようにして走る
- ・ じゃんけんを取り入れたために起こる逆転勝利となるゲームの面白さ



②思考判断が見てとれるもの



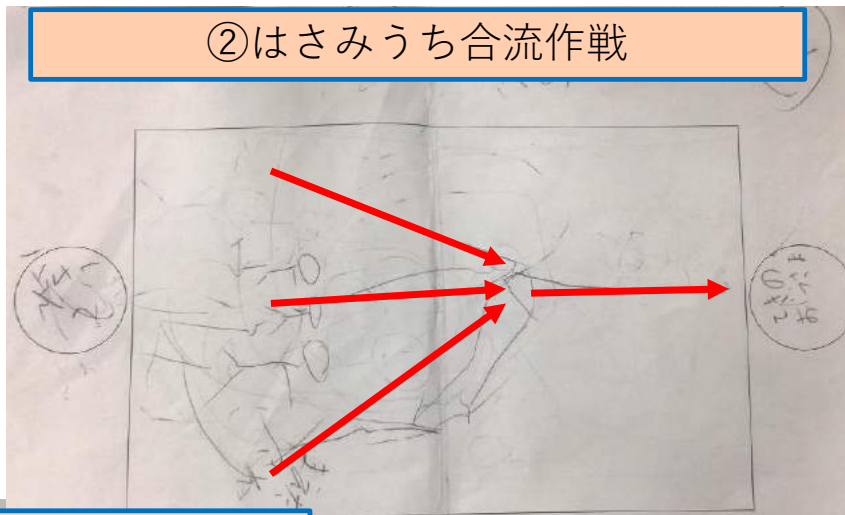
作戦カード

- ①相手の王様見張り作戦 ・ 囲み作戦
- ②はさみうち合流作戦
- ③おびき寄せ作戦

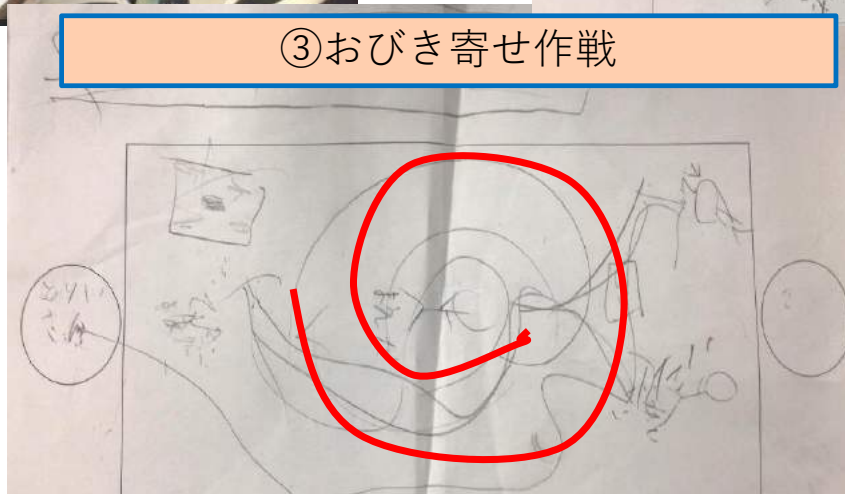
①相手の王様見張り作戦 ・ 囲み作戦



②はさみうち合流作戦



③おびき寄せ作戦



佐藤さん 動画

さいくん 助ける待て 動画

王様が動き出したら、全体の動きがも変わるようになった。



王様とりゲームのポイント

- ① 周囲（仲間・敵）の様子、王様の動きを見る
- ② 隙を狙う
- ③ 隙をつくる



おまけ



津村さん 動画

敵をつぶすのか、王様を出させない、王様をでたところを狙う



放課後遊びの動画

「先生！隙をつくったから、そのときに仲間を助けに行って！」



アレンジ(サイコロ)

- サイコロをふれるのは、あらかじめ決めておいた一人のみ。
- 1チームにつき、1回とする。

6枚にして載せる



アレンジ動画
北國さん 動画



児童の感想

・走るのはもともと好きだけど、みんなとするから体育がもっと好きになった。

↑ 発言

水曜日のアンケート後に書く。



成果と課題

- 「放課後もしているの？」
- 教室でなじめていない児童が輝く瞬間も見られた
- 他学年の競技に通ずる部分も
- 仲間意識

-



体育の魅力



参考文献

- 情報通信政策研究所 総務省
- じゃんけん協会
- おにごっこ協会

他にも載せる



ご清聴ありがとうございました。



メモ

体育嫌いをなくしていきたい

雪合戦の実践(今後)

ゲーム理論

ページ数

室内での遊び

負けないように体育をバズらせていく

きっかけとなれば

ゲーム性を取り入れたものや誰でも活躍できるきっかけをつくる

授業にしていくことに

つながれば

敵をつぶすのか、王様を出させない、王様をでたところを

狙う



資料



ゲーム機の所持率

令和元年度 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査

据置型ゲーム機の所有および利用状況

インターネット利用時間の中には、オンライン・ソーシャルゲームの時間も含む

	テレビ受像機	録画機	パソコン	携帯型ゲーム機	テレビゲーム機	固定電話	スマートスピーカー
全年代 (N=1,500)	96.9%	77.7%	62.9%	26.4%	29.1%	56.3%	10.3%
10代 (N=142)	97.2%	75.4%	58.5%	54.2%	51.4%	50.7%	13.4%
20代 (N=213)	91.5%	72.3%	69.5%	47.9%	51.2%	29.1%	12.7%
30代 (N=250)	95.2%	78.8%	62.0%	35.6%	43.2%	29.2%	12.4%
40代 (N=326)	98.2%	85.0%	68.1%	27.0%	30.4%	58.3%	10.7%
50代 (N=287)	98.3%	80.8%	64.5%	9.4%	12.9%	76.7%	7.7%
60代 (N=282)	99.3%	70.2%	53.2%	4.6%	3.9%	80.5%	7.4%
男性 (N=759)	96.4%	77.5%	71.0%	31.6%	36.9%	53.4%	10.4%
女性 (N=741)	97.3%	77.9%	54.5%	21.1%	21.2%	59.2%	10.3%

令和元年度と比較すると、「テレビゲーム機」の利用率がすべての年代で増加しており、10代および20代で50%を超えている。