

# 体育科における授業改善の試行

—小学校ポートボールの実践から—

鈴木直樹\* 森 勇示\*\*

Naoki SUZUKI Yuji MORI

\*新宿小学校

\*\*保健体育講座

## 1. 問題と目的

学習指導要領の改訂に伴って、その都度求められる授業観が変わってきた。教育課程審議会の答申なども「ゆとりと充実」、「新しい学力観」、「生きる力」などのキーワード<sup>1)</sup>でその趣旨を説明してきた。関連して教育現場では研修会や講習会、授業研究会などを開催し、その理解に努めてきた。それでも授業観についての誤解、偏見などが見られる。ある学校には積極的な導入の意図が感じられ、別の地域では受動的で表面的な理解にとどまるケースも見受けられる。

体育科で求められている現行の授業観は「生きる力」を反映した課題解決型学習を中心にとらえられている現状が多く、これに「生涯体育・スポーツ」を志向する目的で運動への好意的態度形成を図るため、運動種目に内包する「楽しさ」を感受することが重視されている<sup>2)</sup>。特に、学習指導要領の小・中・高等学校の体育科の目標には共通して「運動に親しむ資質や能力を育てる」<sup>3)4)5)</sup>と示されている。この文脈に関して保健分野を除いた記述で見ると、小学校のそれは「適切な運動の経験」、中・高等学校は「運動の合理的な実践」と区別され、これらを通して「運動に親しむ資質や能力を育てる」となっている。

しかし、いわゆる「楽しい体育」を標榜している授業の中には、楽しい雰囲気作りに労を注ぎ、現象的には明朗な感じがするものの、運動の内在価値である運動種目固有の「楽しさ」が学習の中核的な内容になっていない授業も見受けられる。いわゆる「表面的な楽しさ」であり、教室空間からの解放を担うだけの授業である。これを問題の一つと考えている。

また、それとは反対に教材研究に熟慮し、小学生にスポーツコーチングの原理を適用し、それが「運動の合理的な実践」にはなるものの、「適切な運動の経験」にはなり得ないと考えられる授業もある。例えば、小学校高学年の「陸上運動」は、中学校では「陸上競技」である。「陸上運動」の授業では、陸上競技が強く意識され、競技選手が目指す練習や運動課題を子どもに求め過ぎるため、かつての技能主義・体力主義の授業が多くの体育嫌いを生んだ状況の再現にもつながる。これを二つ目の問題と考えている。

ところで、上記問題点を指摘された小学校教師から「私は体育が専門ではないので。」という弁解を聞く。全科を担当する小学校教師にとって、この意見は理解できる。しかし、資格を持つ職業である以上、小学校教育の専門家であるべきと願いたい。特に小学生期は運動やスポーツと初めて出会う時期であり、体育授業がその役割の中核を担うことは言うまでもない。

このような時期に教師側のアレンジによる「適切な運動の経験」ができる授業をすることは重要かつ必要である。このことに関して、先回の学習指導要領改訂(1989年)の際には「計画に児童を合わせるのではなく、児童に計画を合わせるのである。」<sup>6)</sup>という個に応じた学習指導の考え方を示し、さらに教育課程の指導資料の中で「子供一人一人のよさや可能性を生かし豊かにするという観点に立ち、教材を吟味して選択したり、開発したりする。」という教材の工夫における視点を示している<sup>7)</sup>。

これを踏まえ、本稿では、子どもの学習状況やその文脈に応じて学習内容は変化するという立場に立脚し、上記問題に応じる意図で①運動や「楽しさ」を子どもの見方、感じ方から導くことを目指した小学校における体育授業の実践を提示し、②その授業に対する子どもの思いや感想の記述内容の分析からその成果の解釈を試みる。以上①と②を目的とする。

## 2. 実践の内容

### 2-1. 授業の概要

本実践は平成14年10月1日から10月18日の間に行われたゲームの授業である。運動種目はポートボールをアレンジしたものであり、授業者は鈴木(筆者)で、学習者は男子16名、女子16名合計32名の3年生児童である。

平成10年改訂の学習指導要領では、3年生の運動領域のゲームに「バスケットボール型ゲーム」と示され、コート内で攻守入り交じり、パス、ドリブル、シュートなどの簡単な技能を身に付けてゲームを楽しくできるようにするという説明があり、ゲームの例などが示されている<sup>8)</sup>。今回は運動種目の採用に関して、この趣旨を反映したものである。

## 2-2. 授業の意図

授業を考案するにあたり、本稿の問題意識から次のような意図を含めた。

(1)単元全体をテーマ学習「ポートボールへの招待状づくり」として、ポートボールの楽しさや魅力など、運動に対する肯定的な認識を個々に持ち、それを他者に伝達することで共感する。

(2)子どもの授業に対する欲求の把握とその対応を目指し、子どもの運動への感じ方を松田らの「世界」としての運動のとらえ方<sup>21)</sup>を参考にし、柔軟な学習過程を組む。また、子ども同士の交換的・賛同的な関わりを助長するために、グループごとに考えたルールでのゲームの実施や「コミュニケーションボード」<sup>22)</sup>を利用して学習への思いを子ども同士が伝え合う機会を設ける。

(3)体育学習における「有用志向」<sup>23)</sup>偏重を緩和する。技能上位者が活躍し、技能下位者が消極的にならざるを得ないゲームは、「有用志向」の弊害でもある。小学生という運動種目と出会う初期段階に排他的な体験をさせないようにする。

運動種目のアレンジ（ルールや用具の工夫）による融通性のある学習内容で個人差や多様な欲求を吸収するとともに、競争の結果にこだわる学習から競争している最中の感覚的楽しさを享受する学習に拡大する。

## 2-3. 実践の内容

本実践の学習過程、単元計画及び1単位時間の展開の事例をそれぞれ表1から表3に示す。

表1の「はじめのゲーム」は大橋らの実践<sup>2)</sup>を参考にした「タッチダウンポートボール」を取り入れ、ルールを工夫する視点を子どもたちに提供した。「タッチダウンポートボール」は、台の上に立つゴールマンへ送球されたら得点となる従来のポートボールを簡易化したもので、ゴールエリアにいる味方に送球されたら（タッチダウン）得点となるゲームである。このルールでは、従来のゲームでゴールマン、ガードマンが固

定され、彼らの得点機会が無かった点が解消され、誰にでも得点機会を保障することができる。また、ゲームに関連してゴールを二つ設けたり、ドリブルの使用を禁止したりしてルールを固定せず、ルール決定における自由裁量の可能性を提示した。これに加えて、得点板を用いないゲームを実施し、勝敗にとらわれないゲームを体験させ、「楽しさ」を結果だけに求めるのではなく、経過からも感受できることを期待した。

さらに、「チーム内ゲーム」はチームを自律集団と考え、グループ分け、ルールの確定を子どもたちに委譲するものである。また、「ゲーム交換」は各グループでルールなどを工夫したゲームを交換して実施するものである。その後、他チームと共通性のあるルールでゲームを行ったりすることで、ゲーム実施における自律性の開拓を期待するものである。

表2の「コミュニケーションボード」は、ゲームに関する子どもたちの願いや思いを自由記述で表し、常に子どもたちの目にとまるように、授業中はコートサイドに置き、授業後は教室内に掲示するものである。これにより、学級の仲間同士の相互理解が促進され、感覚的な表現の記述からは多様な楽しさの存在を認め合い、緊密な学習集団の醸成を期待するものである。同様に、「コミュニケーションカード」は教師との相互理解を図る目的で、どのように学習を進めたいか、主体的な欲求を記述するようになっている。教師側がこれを解釈し、子どもの欲求に応じた柔軟な計画立案のための情報とするものである。

表3の展開事例は第4時のものである。各時間ねらいは異なるが、準備運動・ゲーム・話し合い・ゲーム・カード記述という一連の流れはほぼ同一であり、本実践の典型として示した。ここでの準備運動は形骸化された体操でなく、ボールを各自で扱いながら技能習熟と心理的な準備の役割も果たすものである。ゲームはルールの異なる2種類のゲームをするようになっている。また、各時間の授業終盤で子ども同士の話し合いの機会があり、楽しさを自覚したり、他者と共有する

表1 学習過程

	1	2	3	4	5	6	7	8
単元計画	「オ は じ め の テ マ シ ョ ン	ミニテーマ1 「チーム内ゲーム」 ・ルールの工夫 ・チーム分けの工夫		ミニテーマ2 「ゲーム交換」 ・交換的な関わり、賛同的な関わり ・ゲームの応用・発展			ミニテーマ4 「クラス内ゲーム」	
				ミニテーマ3 「チーム間ゲーム」 ・チーム間共通ルール			まとめ 「my best game」 ・共通ルールによるチーム内ゲーム	

ミニテーマ1「チーム内ゲーム」自分たちの楽しめるゲームをしよう

ミニテーマ2「ゲーム交換」他のチームとゲームの行い方を交換しよう

ミニテーマ3「チーム間ゲーム」いろいろなチームとゲームをしよう

ミニテーマ4「クラス内ゲーム」全チーム共通のルールで対抗戦をしよう

表2 単元計画

		学習のねらい・学習活動	指導上の留意点 ◎評価	資料・用具
は じ め	45分×1	<p>いろいろなバスケットボール型ゲームをして楽しむことができる。</p> <p>1. 教師が構想した授業計画を知る。 ・ゲームの進め方について ・テーマ学習について ・学習評価について</p> <p>2. 学習の見通しを持つ。 ・グループ編成 ・運動する上での安全 ・諸資料の活用 ・感想及び形成的評価 ・準備運動について</p> <p>3. いろいろな方法でポートボールを楽しむ。 ・ゴールマン、ガードマン、ドリブルありのポートボール ・ゴールマン、ガードマン、ドリブルなしのポートボール ・タッチダウンポートボール(ゴール1つ) ・タッチダウンポートボール(ゴール2つ)</p>	<p>教師側でとらえた授業のねらいや授業のテーマについて開示する。 ・子ども達から出た意見については、受けとめ、これからの学習に生かす。 ・短時間で終わらせるようにする。 ・グループにリーダーは特別決めない。 ・グループ編成では、グループ内異質集団にする。(グループ間も異質でも構わない) ・準備運動については具体的場面を取り上げ、意味を説明する。</p> <p>・チーム内を2チームに分けて試合を行う。 ・勝敗についてはとりたてて取り上げないことにする。(得点板は使用しない。) ・ゲームが煩雑にならないように、簡略化して説明できるようにする。 ・どんな行い方でやったときにどんな楽しさを得られたのかを一人ひとりが感じることができるよう授業を終える。</p>	<p>学習カード</p> <p>学習カード コミュニケーションボード ポートボール台</p> <p>ボール リング</p>
な か ①	10分×7	<p>心地よく体を動かして、心と体がゲームを行うための準備をすることができる。</p> <p>1. 準備運動を行う。 ・ドリブルを行いながらのランニング ・パス ・ボール送り ・ボールお手玉</p>	<p>・準備運動をしているという意識を持たせて行わせる。 ・実際に軽く動きながら使用する部位を確認した上で、自分の調子を感じ、意識した、曲げ伸ばし等を行う。</p>	<p>ボール</p>
な か ②	35分×2	<p>チーム内でルールやゲームの行い方を工夫して自分たちの楽しめるゲームができる。</p> <p>1. 自分たちで決めたゲームの行い方でゲームをする。 2. ゲームを振り返る。 ・自由発言 ・ゲームの楽しさ追求 3. 振り返りを生かしてゲームを行う。 4. 思い思いのゲームの楽しさを仲間に伝える。</p>	<p>・ゲームは時間で進行しても、得点を決めて進行してもよいことにする。 ・審判については特に設けず、セルフジャッジにする。もめごとが起きたときは、それをきっかけにして新たな運動席を拓くことができるように関わるようにする。 ・振り返りの観点は特に与えない。 ・次はどうしていききたいのかについての話し合いにさせる。 ・思いを伝えられない児童に配慮して関わりを行うようにする。 ・最初と同じゲームをやってもよいことにする。 ・振り返りができたチームからゲームを始めてもよいことにする。 ・チームでまとめたあと、コミュニケーションカードに書かせ、学習カードの記入も行う。</p>	<p>コミュニケーションカード</p> <p>学習カード コミュニケーションボード</p>
な か ③	20分×3	<p>交換的・賛同的な関わりを通して、ポートボールの楽しみ方を広げることができる。</p> <p>1. グループを組み合わせ、互いのゲームを交換し合う。 2. 感想を話し合う。</p>	<p>・一緒になったグループのゲームの行い方でゲームをさせるようにする。 ・全チームとゲームが交換し合えるように時間で区切って行うことにする。 ・互いに交換し合ったゲームをしてみようだったかをチームで話し合う。その後、チーム間でも話し合いを持つ。 ・共通のゲームの行い方を考える。</p>	<p>コミュニケーションボード ボール ポートボール台 リング</p>
な か ④	15分×3	<p>チーム間で考えた共通のゲームの行い方でゲームを楽しむことができる。</p> <p>1. チーム間ゲームを行う。 2. 思い思いのゲームの楽しさを仲間に伝える。</p>	<p>・2コートを利用してもよいことにする。 ・チームでまとめたあと、コミュニケーションカードに書かせ、学習カードの記入も行う。</p>	<p>ボール ポートボール台 コミュニケーションボード 学習カード コミュニケーションボード</p>
な か ⑤	20分×2	<p>共通性を持ったルールでチーム間対抗戦を行い、ゲームを楽しむことができる。</p> <p>1. チーム間ゲームを行う。 2. チーム間でゲームの感想を話し合う。</p>	<p>・2コートを利用してもよいことにする。 ・チーム間をいくつかのグループに分けて行わせる。</p>	<p>ボール リング ポートボール台</p>
ま と め	15分×2	<p>チーム間対抗戦を振り返り、一人ひとりがゲームを楽しむことのできるチーム内ゲームを行う。</p> <p>1. チーム内ゲームを行うことで、自分の学習に意味づけをする。 2. 主題探求してきた自分の姿を見つめ、表現する。</p>	<p>・共通ルールによる対抗戦をしてみて、他チームと関わった自分を見つめ、チーム内ゲームを行う中で自分自身の運動世界に意味を見出させる。 ・これまでの学習を通して、自分が行ってきたことを学習カードに表現する。</p>	<p>ボール ポートボール台 リング 学習カード</p>

表3 展開事例

ねらい		本時 (4/8時) 10月9日 (水)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートボールのゲームを夢中になって楽しむことができる。</li> <li>・攻防の楽しさを味わうことができる。</li> <li>・ゲームを交換し合い、楽しむことができるようにする。</li> </ul>		
段階	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
は じ め	1. 本時の学習を知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・短時間で説明することができるように効率的に話をする。</li> <li>・学習を混乱させないように、整理しながらすすめる。</li> <li>・準備運動をしているという意識を持たせて活動する。</li> <li>・体が温まるようにボールを使って体を動かしながら準備運動を進める。</li> </ul>
	2. 準備運動をする。 ・ボールを持ったままの準備運動	
な か	3. タッチダウンポートボールを行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム内で取り組む。</li> <li>・ゲームの進行が遅滞しているグループには教師と一緒に入って楽しむ。</li> <li>・ゲーム後に、やっけて問題となった点を取り上げ、ゲームの行い方を考える。</li> <li>・行い方をチームで変更を加えながら、楽しく活動できるように取り組ませる。</li> </ul>
	4. ゲームを交換する。 A対B C対D	
	5. 自分達のゲームの行い方を振り返り、行い方を工夫してゲームをする。	
ま と め	6. 学びを意味づける。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どんな楽しさを感じることができたかを回りの仲間と自由にコミュニケーションさせる。</li> <li>・教師は必要ときにその仲間に入り、共に話し合う。</li> </ul>
	7. 学習カード・コミュニケーションカードの記入を記入する。	
	8. 整理運動をする。	

視点を持つことでゲームを自律的に再構成させようとした。特に、他者とのコミュニケーションは多様な楽しみ方の視点を開拓するものである。

### 3. 結果と考察

#### 3-1. 事前の調査

授業実施(単元開始)前のアンケート結果を表4に示す。

アンケート結果では、体育授業や運動することの好き嫌いのうち、「好き」が多数を占めるので割合は考えず、否定的回答の少数意見と競争やボール運動に関する質的な欲求に着目することとした。特に、質問4の「友だちと競争することは好きですか。」に対する回答が「はい」18人、「いいえ」13人となり、これを拮抗していると考えた。そこで、ボール運動はゲームによる「チーム間の競争」という見方もできるので、競争のあり方を問うことと競争以外の楽しさを見出す学習ができる可能性を考えることとした。そのため、質問9の自由記述回答を踏まえ、多様なゲームの楽しみ方を反映できるように、ゲームの行い方や目標が一元化された内容に収斂しない単元を計画することとした。さらに、質問10の休み時間の遊びでは、「バスケット」、「サッカー」などもあったが、回答が多岐にわたり、運動種

目としての認識は未分化な状態であると判断した。そのため、バスケットボール型のボール運動の初心者として、「体育嫌い」、「運動嫌い」に結びつく経験は避けたいと考えた。つまり、全員がポートボールの学習を通して何らかの好意的態度形成に資することを重要な目標としたのである。

#### 3-2. コミュニケーションカードの記述

資料1はコミュニケーションカードである。授業実施前のアンケートが体育全般に関する子どもの気持ちを調べたのに対し、コミュニケーションカードはポートボールの学習に固有の子どもの思いを書いてもらい、教師側がそれを反映させるように計画修正につとめるものである。カードには、あらかじめ教師側から提案した三つの問いかけがある。

一つ目はゲーム中心の学習という基本的なスタンスを提言し、どんな楽しみ方を期待しているか尋ねたものである。子どもたちの意見には「やったことがないのでわからない。」(16件)、攻守による得点の競い合いへの期待(10件)、送球・捕球・シュートへの期待(10件)、攻防の動きへの期待(8件)が寄せられた。

これらの意見から「学習者は未経験者」を前提に考え、予定していたゲーム(4種類)を見直した。これ

表4 授業実施前のアンケート

質 問	回 答	主 な 自 由 記 述 回 答
1. 運動することは好きですか。	はい29人 いいえ2人 どちらでもない 1人	・好きな運動があるから 15人 ・疲れるから
2. 体育の授業は好きですか。	はい32人	・楽しいから 13人
3. ボールを使って運動するのは好きですか。	はい28人 いいえ4人	・好きな運動種目だから8人 ・とるのが好きだから 6人 ・体にあって嫌な思いをした
4. 友達と競争することは好きですか。	はい18人 いいえ13人 どちらでもない 1人	・勝てるから5人・楽しいから3人 ・負けたりするから3人 いばるから
5. 体育では技能を向上させたり、動きをよくしたりしなければならぬと考えていますか。	はい23人 いいえ9人	・もっと上手になりたいから 14人 ・楽しめればよいから 3人 ・そんなこと考えて運動したことがないから
6. ボールを使ってどんな運動をしたいですか。		・ボールを上手に操作したい 17人 ・ボールを使って競争を楽しみたい 4人 ・ボールになったような感覚を楽しみたい1人 ・ボールについて遊びたい 1人 ・ボールを使って友達と仲良くしたい 1人
7. ボールを使って友達とどのような関わりをしたいですか。		・もっと友達になりたい 13人 ・運動(サッカー、バスケ)をしたい 7人 ・ルールを知りたい ・ドッジボールが上手になりたい ・あててうれしい
8. 今までボール運動をすることでどんな気持ちになりましたか。	楽しい19人 うれしい3人 (ドッジボール)	・もっと上手になりたい ・いっぱい遊びたい ・ドキドキしてきた ・わくわくしてきた ・ボールと友達になれた気がする
9. ボートボールなどのボールを使って攻めたり、守ったりするゲームをするときは何を楽しみたいですか。		・かつことを楽しみたい 14人 ・守るのが楽しい ・審判をしたい 2 ・いろいろなこと ・点を入れたい 3 ・ルールを知りたい 2 ・はげしく動く
10. 休み時間にはどんな遊びをしますか。		・バスケ いろいろ 3 ・サッカー 5 かけっこ(鬼ごっこ) ・フラフープ 3 ボールけり 2 ・折り紙 3 ふらんこ 1 ・なわとび 6 一輪車 ・ドッジボール 3 竹馬 4

はルールを簡易化し、詳細な限定による拘束を避けることで、導入部で全員のゲーム参加を企図したのである。

二つ目は競争の楽しみ方として「ドリブルなしのゲーム」を提案した。ドリブルはボールの所有が個人に限定され、チーム内の連携を希薄にする可能性を持つ。しかし、状況によっては有効な技術になり得たり、ドリブル使用に楽しさを持つ子どももいる。この問いには賛成が24人、反対が4人、「どちらでもいい」が2人という結果となった。そこで、段階的に両方のルールでゲームができるよう配慮することにした。

三つ目はテーマ学習として、「バスケットボール型ゲームへの招待状づくり」という主題を掲げた。これはゲームの魅力を他者に紹介することで、主観的な魅力が対象化され、自覚されるという意図があった。この問いに対しては賛成18人、反対5人という結果となった。「招待状」という意味が難しいように感じられたので、「楽しさを仲間へ伝えよう」という説明で理解を得ることとした。

### 3-3. コミュニケーションボードの記述

表5はコミュニケーションボードに記述された内容を時間ごとにまとめたものである。まとめるために、記述の文末表現に着目し、情意的表現、描写的表現、忠告的表現に分類し、どれにも該当しないと考えられるものは「その他」とした。

情意的表現は子どもの感情を表す言葉が含まれているものであり、例として、「楽しかった。」「勝って、おもしろかった。」などである。

描写的表現とは体験した事実を述べているものであり、例として、「今日はシュートをした。」「ゲームに勝った。」などがある。

忠告的表現は友だちに要求するメッセージと考えられるものであり、例として、「ルールを守ろう。」「危険なことはない方がいい。」などである。

情意的表現は、「楽しい」などの肯定的なものと、「つまらなかった」など否定的なものがあるが、ここではその分類はしない。その理由は、学習が子どもの感情的な体験を意図しているものであり、例え否定的な感

資料1 コミュニケーションカード

みんなで作るポートボールの授業  
～コミュニケーションカード～

◎はじめに

**みんなが授業の主役です**

これから体育でポートボールをします。みんなに書いてもらったアンケートを見てどんな授業をしようかかんがえてみました。これを見てみなさんの考えを自由に書いてください。名前は書かずにそのまま提出してけっこうです。

1. ポートボールの楽しさ
- ① ゲームでせめたり、まもったりして得点をきそいあうことが楽しい
  - ② ボールを投げたり、とったり、シュートしたりするのが楽しい
  - ③ あいてのせめや守りにあわせて動きができると楽しい
- そこで、

**ポートボールのゲームを中心として学習を進めていきますか？**

(みんなのいけん)

2. アンケートから

アンケートからみんながポートボールをどんな運動とかがえているかをしらべました。その結果、つぎのようなことがわかりました。

ポートボールは・・・

- ・ ボールをつかうことが楽しい運動
  - ・ ボールをつかうことが難しいといやになる運動
  - ・ ボールをつかっていやな体けんをするとつまらなくきょうふ感を感じてしまう運動
  - ・ 競争すると、勝つと楽しいが、負けるとつまらない(どちらが勝つか負けるかわからないと楽しい)
  - ・ ボールそうさが自分の思い通りできたときに楽しい運動
  - ・ ボールを使って攻めや守りを楽しむことが楽しい運動
  - ・ みんなでやるとひとりで運動しているときとはちがう楽しさを感じることが出来る運動
  - ・ わくわく体験やドキドキ体験ができる運動
  - ・ 得点が決まると楽しさを感じることで出来る運動である。
- そこで、

**競争していることをまるごと楽しみませんか？**

競争した結果、「かった」とか「まけた」ということを楽しむだけでなく、攻めたり、守ったりすることを楽しめないかな。そのために、同じチームの人同士で、自分たちでチーム分けをして、ゲームの仕方を考えて自分たちなりに思いっきりゲームを楽しんでみようよ。そんな活動の中からボールを使って運動する自分だけの楽しさを見つけてみようよ。それから、みんなゲームの中でボールに触れる機会が多いと楽しいとかんじているようだから、ダブルをなしにして、ゲームをやると、みんながボールに触れる数が増えないかな。みんなはどう思う？

(みんなのいけん)

3. 授業のテーマ

みんなのアンケートをみているうちに、みんながどうやってこのポートボールのゲームを楽しむのかとても楽しみです。そこで、この授業でテーマとするのは、「ポートボールへの招待状づくり」です。なんだかむずかしそうなテーマだね。でも、そんなことありません。今度、同じような運動をやる人に、それから、みんなの友達に、こんなところが「楽しい運動なんだよ」ということを伝えていこうというテーマです。そのためには、まず、自分自身がいっぱいこの運動を楽しまなくちゃ！そして、8時間の授業は、「自分の、自分による、自分のための学習」になるように、一緒に学習をつくっていきましょう。

**バスケットボール型ゲームへの招待状づくり**

(みんなのいけん)

先生とみんなのやりとりから学習がうまれるようにしたいと思います。正直にいけんを書いてください。

表5 コミュニケーションボードの記述まとめ

時間	表現	記述件数	具 体 的 記 述 例
1	情意的	23	「ポートボール最高！はじめてだけど、スゲー楽しい!!」「パスが楽しかった。」
	描写的	3	「パスとドリブルを使ってゴールした。」
	忠告的	1	「あぶないからやめたほうがいいよ。ボールが顔や頭にあたるから。」
	その他	1	「やりかたがわからない。」
2	情意的	17	「ボールを追いかけるのが楽しい。」「暑かったけど、楽しい。」
	描写的	3	「ポートボールでチームを変えてやったよ。私は白帽子とか、黄帽子とかやったよ。」
	忠告的	3	「ルールを守ろう。」
	その他	0	
3	情意的	13	「守りは楽しかったよ。」「シュートをするのが楽しい。」
	描写的	6	「今日ね、男女別でゲームをやったよ。」「けんかばっかだった。」
	忠告的	2	「ルールを守らないと、あとでやなことがおこるよ。」「ポートボールをやっているといつのまにか仲の悪かった子と仲良しになれるよ。」
	その他	0	
4	情意的	18	「今日の試合、あんまりおもしろくなかった。」「みんなで遊んでいてできなくて残念だった。」
	描写的	8	「今日はポートボールがあんまりできなかった。」「ぜんぜんできなかった。」
	忠告的	0	
	その他	0	
5	情意的	22	「守りや攻撃をやると楽しいよ。」「今日ね、カットを2,3回したよ。うれしかった。」
	描写的	3	「またまた、引き分け、次はCチーム、引き分けかなー。」
	忠告的	0	
	その他	1	「ルールを守るのが大変だった。」
6	情意的	15	「ボールを増やした方がおもしろいよ。」「ボールを持ってずっと動かないしていると楽しくない。」
	描写的	2	「ついにAチーム。2勝0敗2引き分けだ。」「ボールを2つや4つにできたよ。」
	忠告的	7	「ルールは押さない方がいいよ。」「ボールを横取りとかしない。」
	その他	0	
7	情意的	9	「やったー！10-5だー。イヨーイ!!」「すごく楽しかった。」
	描写的	4	「今日の試合ではボールが3個だった。みんな1つのボールに集中してボールをゴールに持っていても入れられなかった。」
	忠告的	3	「負けたくないからって点を増やすのはやめてほしい。」
	その他	0	
8	情意的	6	「前よりもすごく楽しかった。」「ドリブルした方が楽しい。」
	描写的	0	
	忠告的	0	
	その他	0	

情がそこにあったとしても、それを学習の損益や失敗とは考えず、肯定的な感情を得るためのプロセスと考えているからである。例えば、ゲームの勝敗が結果として、勝者に肯定的な感情をもたらし、敗者に否定的な感情をもたらしたとしても、それは両者とも意味ある感情体験と考えている。敗者が「負けても別にどうでもいい。」などと冷めた感情を示したとすると、学習が意味ある感情体験とはならず、その場合は損益、失敗と考える。この点で全体では情意的表現が123件と最も多く、この中には否定的な記述も見られる。しかし、

その根拠は勝敗の結果だけではない。個々のプレイを理由とする「楽しさ」、「悔しさ」も述べられており、授業者が意図した「『有用志向』偏重の緩和」が反映されているものと考えられる。

描写的表現は全体で29件あった。この内容は出来事を述べているに過ぎないが、ボードにあえて記述したことは、他者に伝えたかった何らかのメッセージが込められているのであり、そこには情意的な意味も含まれていると推測できる。他者にメッセージを発するには感情的な高まりを要すると考えられ、それが肯定的

な場合は、ときに自慢あるいは存在を受容して欲しいとの願いであり、否定的な表現の場合は愚痴や不満である。両者とも他者受容の情報媒体になる。これと併せて16件の忠告的表現が問題の自覚を促し、エゴを排除する気持ちが芽生えれば、子どもたちの人間関係を醸成する機能としての意味を持つ。特に6時間目は最多の7件であり、ラフプレイによるトラブルの発生が自覚される。その際、教師側が一方向的にトラブル解消を強要する場合と、子どもの話し合いによるラフプレイの抑制では学習機能が全く異なるはずである。

コミュニケーションボードによる自覚は授業という時間制限のある枠組みを越えて、子どもたちに冷静な思考の機会を提供し、効果的な反省を促す可能性を持つと考えられる。

### 3-4. 話し合われたルール

資料2は子どもたちがグループごとに話し合ったルールである。

4チームから出た意見を集約し、「ゲームの行い方」、「プレイの規定」、「マナーやラフプレイの防止」に分類した。全般的には自分たちでゲームを楽しくしようとする自浄努力を目指す感もある。特に、マナーやラフプレイの防止に関して話し合われていることは自律性が高く、教師の指示による抑制よりも集団の向上に期待できる。

### 3-5. 授業後（単元終了）の感想

資料3は単元終了後に書いた子どもの感想である。ここでは、「自分にとってポートボールとは…」という

#### 資料2 話し合われたルール

- |   |
|---|
| <p><b>ゲームの行い方について</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点を入れないで戦う</li> <li>・得点なしでゲームを楽しむ</li> </ul> <p><b>プレイの規定について</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリブルを使ってゴールに行く</li> <li>・ドリブルをする</li> <li>・ボールをもってゴールに入らない</li> <li>・ゴールに入れたあと、自分の味方ではない人にボールを渡す</li> <li>・相手のゴールに入れないこと</li> <li>・ボールをもって3歩以上、あるかないこと</li> <li>・ボールをもって3歩以上あるいは駄目</li> <li>・ゴールのリングのなかに3秒以上いたら、あいてボール</li> <li>・ドリブルは何回やってもよい</li> <li>・自分でゴールに入らない</li> </ul> <p><b>マナーやラフプレイの防止について</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・負けても文句はいわない</li> <li>・むかつくからってがめんんにボールをあてない</li> <li>・人にわざとあてないこと</li> <li>・仲間にパスをする</li> <li>・パスをする</li> <li>・おしたりは駄目</li> <li>・人をつかんでとらない（うばいとり禁止）</li> <li>・つきとばさない（とっしんも）</li> <li>・ボールの取り合いはじゃんけんをする</li> </ul> |
|---|

#### 資料3 授業後（単元終了時）の感想

自分にとって「ポートボールとは・・・」のあとに言葉を続けて下さい。	自由に授業の感想を書いて下さい。
<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しい運動です。ボールをあまりとれなかったけど、とれるようになりました。</li> <li>・ほとんど、冬が近くになるとび箱やなわとびだったけど、ポートボールができてよかった。</li> <li>・楽しいポートボール。</li> <li>・一番好きなスポーツです。</li> <li>・すごくすごく一番楽しいスポーツです。</li> <li>・仲間がいなきゃなにもおこらない！仲間がいるから運動できる。せめ、守り、ゴールだって仲間がいるからできるのではないのでしょうか？</li> <li>・楽しい運動。</li> <li>・楽しいポートボール。</li> <li>・汗がいっぱい出る楽しいポートボール。</li> <li>・サッカーよりポートボールのほうがたくさん点がとれた。</li> <li>・すごく楽しかった。</li> <li>・争いのない楽しいポートボール。</li> <li>・楽しい運動や汗とかをいっぱいかいてとても楽しかったです。</li> <li>・運動して楽しかった。</li> <li>・運動もできて、楽しくて、あせをかくし、いい運動でした。</li> <li>・楽しいポートボール。</li> <li>・スポーツにとってポートボールがいい。</li> <li>・楽しく体育。</li> <li>・楽しい運動。</li> <li>・汗をかくのに一番です。</li> <li>・とってもいい運動でした。</li> <li>・バスケットよりもポートボールのほうが点がとれたからよかった。</li> <li>・バランスとかも使う運動になってよかったです。</li> <li>・ゴールが楽しいな。</li> <li>・バスケットと同じ。同じでも自分達にあっていとおもいます。</li> <li>・いいあせをかける2番のスポーツ。</li> <li>・楽しいポートボールです。</li> <li>・楽しい運動だとおもった。</li> <li>・ドリブルやパスがよくできて楽しかった。</li> <li>・とても楽しい運動。とくにゴールに入れるとき、守ったり、いれたりするのが楽しい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールがとれてよかったです！！</li> <li>・ドリブルやパスができてよかった。</li> <li>・一番汗がかけるスポーツです。</li> <li>・今日、A対Cでたかかって46点もいれました。すごくうれしかったです。</li> <li>・いままでのポートボールは3年2組の最高の思い出とおもいます。</li> <li>・ポートボールはすごく楽しい。</li> <li>・鈴木先生のねがいと自分のねがいがほとんど同じで先生のおかげで活動する手がかりをもらいました。</li> <li>・終わりのときはぼくはたおれて、足がいたかった。</li> <li>・鈴木先生がいつも約束の話しをしたり、決まりをいってくれました。</li> <li>・パスが下手だったけど、ポートボールをやってみようと思った。</li> <li>・最後のポートボールで得点がたくさん入ってよかった。</li> <li>・楽しかった。</li> <li>・Aチーム、力をあわせてポートボールの楽しさを味わえました鈴木先生、ありがとうございました。</li> <li>・ポートボールは楽しかったポートボールはパスが楽しかった。</li> <li>・46点をみんなでいれられてよかった。</li> <li>・ポートボールはかなりおもしろい。</li> <li>・今日までいっぱいやってきたけど、一番最初は意味がわからなかったけど、今ではとても自分で成長したとおもっています。</li> <li>・野球よりポートボールのほうが点がとりやすい。</li> <li>・自分達のプレーで味わえたからよかった。</li> <li>・ゴールにいれるのが難しかった。</li> <li>・すごーーい、おもしろい。</li> <li>・楽しかった。</li> <li>・8時間やってきて2時間でできなかった。でも、楽しかった。</li> <li>・汗がいっぱいでて、いい運動だとおもいます。</li> <li>・体育がもっと好きになった。</li> <li>・ドリブルがいつもよりできた。</li> <li>・最後の試合では46点もとれるとは思えなかった。</li> </ul>



文章をつなげる質問で、ポートボールへの認識を探ろうとしたものと、授業全体の感想を尋ねた。

ポートボールへの認識では、「楽しい」という表記が18件あり、他に「よかった。」「いい運動」など記述全体に肯定的な表現が見られる。同様に授業全体の感想でも、ほぼ肯定的な回答を得た。文意が肯定的か否定的かが判断しかねる例に、「終わりのときばかりはたおれて、足がいたかった。」と「ゴールにいれるのが難しかった。」という感想があったが、該当する児童の別の記述（自己評価欄）に共に「楽しかった。」とあり、否定的な印象ではないと推測した。したがって、ポートボールの認識と授業全般における肯定的記述から、個々に楽しさを感じる学習になり得たものと考えられ、本実践の一定の成果として見なすことができる。

#### 4. おわりに

本稿の実践は、ポートボールを行う子どもの中に生じる固有の「楽しさ」を求めたものである。単元進行中や終了後の子どもの記述内容から、「競争」、「ボール・身体操作」、「交流」などの多様な楽しさを見出すことができた。このことは、それを享受する学習ができたことであり、そのための計画性が発揮されたものと考えられる。したがって、問題の一つとして指摘した「表面的な楽しさ」を感じるだけの授業とは内容を異にし、しかも教師側からの外発的な強要でもない。

子ども自らが試行錯誤を繰り返しながら、楽しさを求めて内容や集団性を修正することは、決して教師が放任してできることではない。豊富なコミュニケーション機会を提供できたことは、教師側の適切な準備性によるものである。さらに、教師側から発する問題提起が子どもの自己組織性を向上させ、技能差や個人的欲求を吸収し、誰もが楽しめることを可能にした。

体育が専門ではない教師にとって、運動種目の構造的な理解は不十分かも知れないが、目の前の子ども理

解に専門性を発揮することで効果的な学びが期待できるものと考えている。

#### 注

- 注1) 松田は体育の内容である運動を「1つの固有なおもしろい世界」ととらえ、「他者」や「モノ」とかかわる見方をすることで、従来の技能で考える見方よりも子どもが運動を楽しむ力をつけることができるという考え方を示した<sup>10)</sup>。
- 注2) 「コミュニケーションボード」とは学習中に感じた子どもの思いをカードに記入し、これを教室内に掲示したものである。体育授業のみならず、いつでも誰もが書き込み、見ることができるようになっている。
- 注3) 「有用志向」は序列化された技能構造の中で常に向上を意識する考え方のこと。作田は欲求充足に関与する上で、有用規準に対して感覚規準に基づく評価の在り方の意味を提示した<sup>11)</sup>。

#### 文 献

- 1) 文部科学省「図表で見る我が国の教育のあゆみ」〔平成13年度文部科学白書〕2002年 pp18-19
- 2) 文部省「小学校体育指導資料指導計画の作成と学習指導」1991年 pp12-13
- 3) 文部省「小学校学習指導要領解説体育編」1999年 p11
- 4) 文部省「中学校学習指導要領解説保健体育編」1999年 p15
- 5) 文部省「高等学校学習指導要領解説 保健体育編 体育編」1999年 p16
- 6) 上掲書2) p16
- 7) 文部省「小学校教育課程一般指導資料 新しい学力観に立つ教育課程の創造と展開」1994年 pp24-28
- 8) 上掲書3) p49
- 9) 大橋義勝・丸山力「ドリブルの有無によるセストボールの比較研究」〔岡山大学教育学部研究集録〕第117号2001年 pp43-49
- 10) 松田恵示・山本俊彦編「[かかわり]を大切にしたい小学校体育の365日」教育出版2001年 pp2-5
- 11) 作田啓一「生成の社会学をめざして」有斐閣1993年 pp124-127

(平成15年9月5日受理)