

「遊びの教材化」から考える保健体育科教育の試行的実践

—生涯スポーツの実現に向けて—

教科指導重点コース・造形創造科学系（保健体育）

氏名 穴井 聡

第1章 序章

1.1 今日の教育課題

保健体育編の中学校学習指導要領（平成29年告示）解説における保健体育科改訂の趣旨及び要点の記述によれば、平成20年改訂の学習指導要領の課題として、以下の3点が挙げられている。

- ・習得した知識や技能を活用して課題解決することや学習したことを相手に分かりやすく伝えること。
- ・運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られること。
- ・子供の体力について、低下傾向には歯止めが掛かっているものの、体力水準が高かった昭和60年頃と比較すると、依然として低い状況が見られること。

このように子どもたちの「運動離れ」が深刻化している。また、要点の中では【生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する基礎を培うことを重視～。】

【体力や技能の程度、性別や障害の有無等にかかわらず運動やスポーツを楽しむことができるようにする～。】と述べられている。以上のことから、「レクリエーションを目的として、誰もが、いつでも、どこでも気軽に参加できるスポーツ」である生涯スポーツの実現が求められていると考える。梅澤（2016）は、保健体育科の目指すものとして「運動有能感を全員が持つことのできる授業」を示している。（運動有能感とは「できるという自信・仲間や教師から受け容れているという自信」などからなるものである。）そのため、すべての学習者に「運動の特性＝『その運動ならではの面白さ』に没頭させる学習デザインが重要だと述べている。連携協力校においても、単元間において行われる「卓球やバドミントンなど好きな種目を行う」時間では、すべての子どもが夢中で運動に取り組んでいた。その理由として、こういった時間は「遊び」として運動に取り組んでいるからではないかと感じたことがあった。カイヨア（1970）は、スポーツとは「制度化された遊び（プレイ）」と述べている。また、スポーツ（SPORTS）の語源は「disport/楽しむ・遊ぶ」に由来する。

以上のことから「遊び」を教材化することで、学習指導要領の示す子ども像を実現できると考えた。そこで、本研究では「遊びの教材化」という考え方とその

具体的な中学校保健体育科の試行的授業実践を提案することを目的とする。

1.2 子どもの実態

連携協力校における保健体育科の授業は、男女別習で行われている。学校生活の内外で子どもたちの姿を観察していると、放課後といった時間には校区内の公園でサッカーやバスケットボールといった運動を行っている。こういった姿から、運動遊びに対しての意欲が高いと考える。しかし、授業の様子を観察していると、昨年度の実践においては意欲的に活動に参加する子どもがいる一方で、1クラスには試合中に何もせずに佇んでいる子どもが1人存在していた。そこで、筆者が「参加しないの？」と尋ねると「いや、邪魔になるので。」とその子どもは答えていた。また、「球技（ゴール型）サッカー」の授業観察を行う中でスキルドリル練習に励む子どもに「サッカー好きなの？」と尋ねると「好きじゃないけど、成績のためだから。」と答える子どもの姿もあった。

こういった子どもの姿から、本実践においては運動の持つ面白さや楽しさを子どもたち全員に味わわせ、実践後には子どもたちから「楽しいから、もっとやりたい。」といった声を引き出すことができる授業を目指す。

第2章 テーマ設定に関する基本的な考え方

2.1 「遊び」の本質

本研究においては、上記で述べたように子どもたちに「遊び」として活動に取り組んでもらうことで、子どもたちの活動に対しての意欲を引き出しながら技能の習得といった授業目標も達成することを目指した。では、「遊び」とはいったいどのようなものでありどのような価値があるのかについて以下で述べる。

「遊び」について、【遊びは予め決められた目的を持たない、肉体的、性格、知性の教育に見える。ただし、それらは遊びの本質ではなく付加価値に溜るのだ。】とロジェ・カイヨア、多田道太郎・塚崎幹夫（1990）では述べられている。では、遊びの本質とは何であるのか。【遊びは自由で任意の活動であり、喜びと楽しみの源である】清水幾太郎、霧生和夫（1970）と述べられていることから、「遊び」の本質とはある活動（面白い＝ワクワクする）に対して夢中になって取り組んでいる（没頭している）ことであると考えられる。このこ

とに加えて、松田恵示（2016）は【活動に対して夢中になればなるほど、その付加価値とされる（肉体的、性格、知性の教育）は豊かになる】と述べている。

「遊び」によって育成される付加価値について、学習指導要領『各分野の目標及び内容、体育分野（p30）』の目標と照らすと、肉体的とは「基本的な技能」のことであり、性格とは「公正に取り組む、互いに協力する、自己の役割を果たす、一人一人の違いを認めようとする、自己の最善を尽くすといった態度」であり、知性とは「合理的な判断に向けて思考し判断し、他者に伝える力」である。こういったことから、保健体育科において体育分野の活動に「遊び」の要素を含んだ活動を取り入れていくことで、その付加価値とされる「知識及び技能、思考力・判断力・表現力、学びに向かう力・人間性」についても育成できるのではないかと考える。また、その授業活動に子どもが夢中になればなるほど、付加価値としての「知識及び技能、思考力・判断力・表現力、学びに向かう力・人間性」の教育も豊かになるのではないかと考える。

2.2 「遊び」の特徴

ロジェ・カイヨア、多田道太郎・塚崎幹夫訳（1990）は「遊び」の特徴について『遊びと人間』において以下のように6つに分けて述べている。

(1)自由な活動

「遊ぶ人がそれを強制されないこと。もし、強制されたとすれば、遊びはたちまち魅力的な愉快的な楽しみという性質を失ってしまう。」

(2)分離した活動

「あらかじめ定められた時間や間の範囲内に制限されていること。」

(3)未確定の活動

「ゲーム展開が決定されていたり、先に結果がわかっていたりしてはならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由が必ず遊戯者側に残されていなくてはならない。」

(4)非生産的な活動

「財産も富もいかなる種類の新要素も作り出さないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝負開始時と同じ状態に帰着する。」

(5)規則のある活動

「約束ごとに従う活動。この約束ごとは通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する。そしてこの法だけが通用する。」

(6)虚構的活動

「日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること。」

(2)(4)(5)については、普段の授業においても実現されているように感じる。(6)について、教室内で過ごすことが主である学校生活において、ほとんどの時間を屋

外（体育館やプール）で過ごす保健体育科は子どもたちにとっては非現実ということから実現されていると考える。しかし、(1)(3)については上記（1.2生徒の実態）で述べたように実現されているとは考えにくい。

2.3 「遊び」の分類

ロジェ・カイヨア、多田道太郎・塚崎幹夫訳（1990）は、『遊びと人間』において、人の還元不可能な本質的衝動に基づいて「遊び」を4つに分類した。

(1)アゴン (Agon)

「競争」の形をとる遊び。ここでは、人為的に平等のチャンスが与えられており、その中で競い合う。ボクシングやサッカー、オセロといったものがこれに含まれる。

(2)アレア (Alea)

ラテン語で「さいころ遊び」を意味する。アゴンとは正反対に、遊戯者の力の及ばない決定（運・偶然の気紛れ）の上に成り立つ遊び。ルーレットやくじといったものがこれに含まれる。

(3)ミミクリ (Mimicry)

遊戯人が、虚構的な世界を一時的に受け入れて架空の環境において活動を展開するもの。英語では「真似」になる。演劇や子どものものまねがこれに含まれる。

(4)イリンクス (Ilinx)

「めまい」の追求に基づくもろもろの遊びのこと。一時的に知覚の安定を破壊し、心地よいパニック状態（官能的なパニック状態）におとし入れようとするもの。メリーゴーランドやブランコといったものがこれに含まれる。

これら4つに分類される「遊び」であるが、さらにパイディア（自由で統制されていない気紛れのような活動【遊戯】）とルドゥス（故意に窮屈なルールを設けることで活動の中で緊張を求める活動【競技】）という2極が存在し、パイディアからルドゥスへと「遊び」は発展していくと述べられている。

	アゴン (競争)	アレア (運)	ミミクリ (模倣)	イリンクス (眩暈)
パイディア (遊戯)	競争	鬼を決める	子どものものまね	子どもの
騒ぎ	取っ組みあいなど (規則なし)	じゃんけん	空想の遊び	「ぐるぐるまい」
はしゃぎ		表か裏か遊び	人形・おもちゃ遊び	メリーゴーランド
ばか笑い	運動競技	賭け	仮面	ぶらんこ
嵐あげ	ボクシング	ルーレット	仮装	ワルツ
穴送りゲーム	玉突き			
トランプの1人占	フェンシング			ヴォラドレス
クロスワード	チェス	単式宝くじ		緑日の乗物機械
ルドゥス (競技)	サッカー	複式宝くじ	演劇	スキー
	スポーツ競技全般	繰越式宝くじ	見世物全般	空中サーカス

図1 遊びの分類「遊びと人間」を参考に筆者が作成

球技【ゴール型】で例えると、子どもによって様々な楽しみ方がある。「サッカーでドリブルやキックを友人と競う」(アゴン, Agon) 楽しみもあれば、「試合前にボールの所有権やコート選択の権利を競う、コイ

ントスやじゃんけん」(アレア, Alea)を楽しむこともある。「プロスポーツ選手のプレーや動き, 格好を真似る」(ミミクリ, Mimicry) 楽しみもあれば、「サッカーでオーバーヘッドキックを行う」(イリンクス, Ilinx) という楽しみ方もある。また、初めのうちは「単に 1 人や数人で上記のような活動を行うことで楽しむ」(パイディア) を行うが、活動の時間が増えるにしたがって「試合の中で、ルールや試合時間、敵といった制限の中で行う楽しみ方」(ルドゥス) を行っていくようになり得る。

このように、球技【ゴール型】という 1 つの活動の中にも様々な面白さが存在し、自由で気紛れな遊戯的活動からルールを設けることで活動の中で緊張を求める競技的活動へと発展していく。

第 3 章 研究の構想

3.1 目指す子どもの姿

上記で述べた基本的な考え方と子どもの実態から、本研究での目指す子ども像について以下のように設定した。

誰もが楽しむことのできる運動を自ら創造し、その運動を全力で楽しみながら行うことを通して、学びを深めることができる子ども。

※「学びを深める」とは、「肉体的、性格、知性の教育」ロジェ・カイヨア (1990) の述べる遊びの付加価値のことである。

「運動を自ら創造し、その運動を全力で楽しみながら学びを深めることができる子ども。」を、授業の中で具体的な姿で述べると以下ようになる。

- 与えられた環境や教材で自分たちだけのスポーツを創造する
- 「みんなが楽しむことができるスポーツ」を実現するためにルールを工夫して活動に取り組むことができる

3.2 球技【ゴール型, フロアサッカー】教材について

3.2.1 球技【ゴール型】について

ゴール型のゲームは、攻めと守りが入り乱れる攻守一体型のゲームである。ゴール型では基本的にパスの制限がなく、ボールの保持 (キープ) も行うことができ、その場の判断力が求められる。そのため、空間への意識が他の型よりも持ちやすく、ボールを持っていない場合の動きを学びやすい。また、用具をあまり必要とせず、ボールさえあれば行うことができる。以上のことから「子どもたちがスポーツを創造しやすい」「自分だけでなく仲間の視点からもルールの工夫を考えられる」「実践後にも子どもたちだけで行うことができる」という点で適していると考えられる。そこで、本研究ではゴール型教材を用いて授業づくりを行っていく。

3.2.2 「フロアサッカー」の教材価値

フロアサッカーとは、ドッチビー (図 2) をボールとして室内で行うことのできるゴール型のゲームである。本研究において、フロアサッカーを教材とすることの価値について目指す子ども像と関連して以下に示す。

- 自分たちだけのスポーツを子ども自ら創造する
 - ・フロアサッカーではドッチビー (図 2) をボールとして使用する。そのため、多くの子どもが初めて出会うスポーツであるから、子どもたちの自由な発想を引き出すことができ、より遊びに近い意識で活動に取り組むことができる。

- ルールを工夫して活動に取り組む
 - ・比較的ボール操作が容易でありボールの速度が遅いため、技能差が生まれにくく子どもたちが活動に夢中になって取り組むことができる。
 - ・技能差が生まれにくいいため、勝利未確定性を子どもたちに保証することができる。



図 2 ドッチビー

3.2.3 昨年度の授業実践より

教師力向上実習 I 及び基礎において、球技【ゴール型】ハンドボールの授業実践を行った。実践内容を以下に示す。

対象は第 1 学年男子であった。計画では、初回に「ボールを使ったゲーム」と称して教師からルールを以下のように提示し、単元前半で「みんなが楽しめるルールを作ろう」という目標で活動を行った。その後、単元後半において、前半で作成された独自のルールに則って試合

- ・ゲーム時間は 90 秒×2 セット。
 - ・プレーヤー人数は 4～5 人。
 - ・ゴールエリア, フリースローライン, ゴールキーパーはつけない。
 - ・ゲームの開始時及び得点後はゴールラインからのパスではじめる。
 - ・ドリブルはしない。
- ※ゴールはハードルを用いた
シュートを打つときは、手や足は使わずに頭や胴などでボールを打つ。
⇒ロングシュートができない環境設定によって「空間を作り出す・ゴール前への侵入」といった攻防を行うため。

を行い「どうすれば勝てるのか」という目標で活動を行う予定であった。

※「ボールを使ったゲーム」と称した理由について「ハンドボール」という種目の名前を使わないことで、ハンドボールに対して苦手意識を持つ生徒の意欲も引き出すためである。

上記のように初回に教師からルールを提示した。なお、範囲については、14m×11mの長方形とした。また、ゴールについては、単元当初ハードル1つで行っていた。しかし、子どもたちからの意見によって第2時からは、より得点し易いよう図3のようなハードルを3つ用いた3面型のゴールを採用した。



図3 3面型ゴール

※「ドリブルなし」とした理由について

本単元実践の前、サッカーの授業を観察する中でドリブルを決まった生徒が行っているように感じた。それにより、ボール保持やゲーム参加について、行えていないように見える生徒がチームに1人ほどいるように感じた。そのため、ドリブルをなしとして、生徒たちの「技能差」を埋めることで全員参加のゲームを行うことができるのではないかと感じた。また、全員参加のゲームを行うことで、生徒1人1人のボールに関わる時間や仲間や相手の動きを見る時間が増え「みんなが楽しめるルール」についての気づきが生まれやすくなるのではないかと考えた。

なお、本実践の中で授業展開については、スキルドリルといった技能を高めることを目的とする活動は一切行わず、ゲームと振り返り（授業冒頭での前時の振り返り・ゲーム間での自主的な話し合い）で展開した。

授業を展開していく中で、「コート範囲・プレーヤー人数・ゴール」といった視点でのルールの工夫について意見が出てきた。また、活動時の子どもの姿や振り返りシートにおいて「基本的ボール操作・空間に走り込む・空間を作り出す」といったことに迫る気づきや姿があった。緊急事態宣言発令により、単元前半で中止となったが継続することで「シュートをコントロールする・ボールをキープする」といったことに対しての気づきが期待された。

しかし、授業観察において単元後半においても活動に参加することができていない子どもがいるといった課題もあった。こういった姿からは、活動を楽しんでいるとは考えにくい。また、2.1で述べたようにその付加価値とされる「肉体的、性格、知性の教育」も欠けていると考える。

以上のことから、本実践研究においては2.1で述べた「ある活動（面白い＝ワクワクする）に対して夢中になって取り組んでいる（没頭している）」という遊びの本質に子どもがより迫ることができるよう遊びづ

くり（運動をつくる）段階から子どもたち主体で行うこととした。

3.3 実践の計画

本研究では、授業実践における学習内容を①遊びづくり②遊びの工夫③遊びのたしかめという形で3段階に分けて実践計画を作成した。それぞれの段階において、どのような活動を行ったのかについて以下の図4に示す。3.2.3で述べたように、子どもたちがより「遊びの本質」に迫ることができるよう①遊びづくりの段階を設定した。詳細については、4.3で示す。

①遊びづくり	<ul style="list-style-type: none"> 教材との出会い 用意された教材を使って、自由に活動する。 オリエンテーション 授業目標と学習の進め方を確認する。
②遊びの工夫	<ul style="list-style-type: none"> みんなが楽しめるルールづくり 活動を行う中で出てきた課題について工夫を考えて、みんなが楽しむことのできるルールづくりを行う。
③遊びの確かめ	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちのゲームを楽しむ 完成したルールの下でリーグ戦を行う。

図4 実践計画

※〈話し合いや教え合いの場の設定について〉

連携協力校において、長年体育教諭を務める栗林(2014)は【中学生の生徒たちは、試合の途中で必要に応じて主体的な教え合いや学び合いを行うことができる。コミュニケーションについても、試合の中で「ナイシュ、ドンマイ」といった言葉が飛び交ったり、ハイタッチで喜びを表現したりしている。】と述べている。また、活動中に教師から意図的に話し合いを行わせることは、2.1で示した遊びの本質や2.2で示した遊びの特徴(1)や(6)を欠くと考える。そのため、本研究においては話し合いや教え合いの場を教師からは設定しないこととした。

3.4 研究仮説

中学校第1第2学年、保健体育科球技【ゴール型】の学習において、以下の手立てを行うことで3.1に示す目指す子ども像に迫ることができよう。

手立て①「出会いの工夫」
手立て②「単元構成の工夫」

3.5 研究の手立て

3.5.1 手立て①「出会いの工夫」

3.2.3で述べたように、昨年度の授業実践においては初めに教師からルールを提示して活動を行った。そ


ここで本単元は、より子どもたち主体で活動を行うためいくつかの教材と図5に示す板書を用意し教師からの指示を一切せず「遊びづくり」の活動を子どもたちだけで行わせる。

また、事前に行う内容などは子どもたちに伝えないようにする。こうすることで、3.2.2で述べたフロアサッカーの教材価値をより活かすことができると考えた。また、ゴール型のゲーム（特にサッカー）に対して苦手意識を持つ子どもたちでも参加が容易になると考える。

用意した教材

- ・ドッチビー
- ・カラーコーン
- ・ビブス
- ・板書（図4）

※ドッチビーについては、2つを固定し室内でもよく滑るように工夫したものを使用した。



〈ドッチビーの利点〉

- ・操作が容易
- ・当たっても痛くない
- ・ボールに比べ速度が出ない。

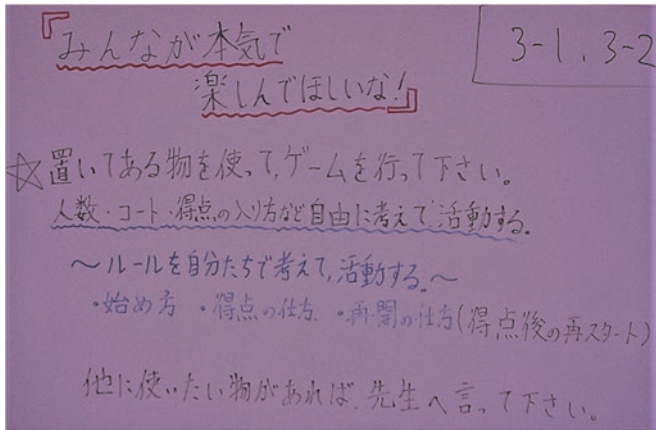


図5 用意した板書

3.5.2 手立て②「単元構成の工夫」

・ゲーム中心の展開

本単元は、ゲーム中心の単元構成で行う。廣瀬(2010)は「ボール運動・球技の指導法」について【「ゲームはゲームで上手くなる」という発想のもと～ボールゲームの授業から「何を学ぶのか」「なぜ学ぶのか」ということを学習者自身が思考する授業づくり～学習指導要領では、この考え方がさらに強く引き継がれている】と述べている。これは、2.1で述べた「遊びの本質」とも「ある1つのことに夢中になることで、自然と知性や技能も育成される。」という点で重なる。また、意味のある技能を身につけるという視点でも、ゲームを重ねること自体が知識・技能の伸長にも繋がると考える。さらに、ゲーム数を増やすことで子どもはさらに活動に対して夢中になり2.1で述べた「付加価値とされる

肉体的、性格、知性の教育」も豊かになると考える。

3.6 研究構想図

3.4と3.5で述べた研究仮説や研究の手立てをまとめ、図6のように研究構想図を作成した。

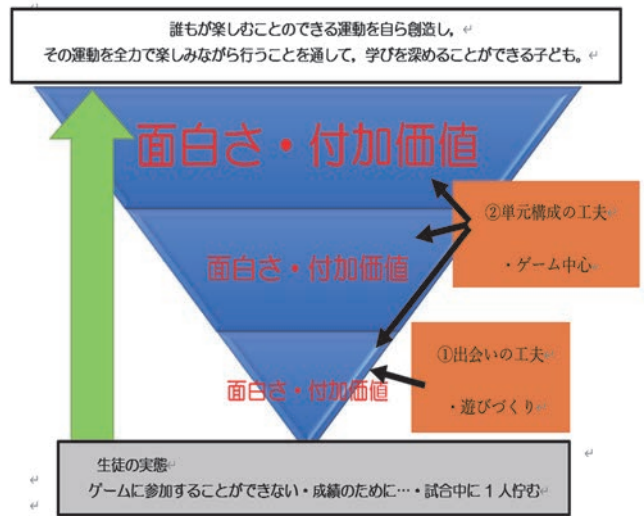


図6 研究構想図

3.7 検証方法

3.7.1 授業の様子からの分析

(1)振り返りシートの分析

毎時の授業において、子どもに振り返りシートを記入してもらおう。その中で、授業活動に対して「面白かったこと・面白くなかったこと」を気づきや感想として記入してもらおう。また、毎時の目標を各自で設定しその達成度や活動に対する満足度を自己評価(A・B・C)してもらおう。その後、記述から子どもたちの気づきを整理する。

振り返りシート『 _____ 』

年 組 _____

日付	学習課題の目標	気づき ★面白いと感じた、面白くないと感じたところ	感想 ★とほずるためのできることなど	自己評価	ABC
1日	・次回の授業での目標 (一度でも可)			楽しめたか?	
2日				達成度	
3日					
4日					
5日					
6日					
7日					
8日					

図7 実際に使用した振り返りシート

(2)授業映像の分析

活動の様子を撮影した映像を基に、子どもたちの姿が2.1・2.2・2.3で述べた遊びの本質に迫るものであったか、遊びの特徴が表れているか、遊びの分類においてどれに属するものかを整理し分析する。

また、振り返りシートや子どもの姿の観察と照らし、2.1で述べた「付加価値とされる肉体的、性格、知性の教育」があるかを整理し分析する。

(3)授業時における子どもの姿の観察

授業において観察記録を行い、子どもの発言や注目すべき行動を記録する。その後、観察記録を基に活動中の子どもの姿を整理し分析する。

検証に際して、抽出児を1名設定する。この1名は、昨年度からの授業観察を通して筆者が特に注目する子どもである。

第4章 授業実践と考察

4.1 研究の対象

対象	豊明市立公立中学校 第2学年男子
期間	2021年10月～11月
単元名	球技【ゴール型】「フロアサッカー」

4.2 単元目標

知識・技能	生徒主体でルールを考え工夫していく活動を通して、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性、技術の名称や行い方を理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。ゴール型については、本単元を通して、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすることができるようにする。
思考力・判断力・表現力	ルールを考え工夫していく活動を通して、攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
主体的に学習に取り組む態度	活動に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、ルールの工夫などの話合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとする、健康・安全に気を配ることができるようにする。

図8 「フロアサッカー」単元目標

4.3 単元計画

指導計画		概要
学習内容	時数	
遊びづくり ○教材との出会い ・置いてある教材を使って自由に活動する。 「ルールを自分たちで考えて進めていく」 ・考えたルールの確認 始め方、得点方法、再開方法などに分けて確認していく。 ・学びの振り返り ハンドサッカーでの学びを振り返り、今後の見直しを持つ。 ○オリエンテーション ・目標と学習の進め方の確認 「みんなが本気で楽しむ」 【開始、得点、再開】の方法を確認 ・試しのゲーム 発問 「このゲームで困ったことはあった？」 「このゲームで問題点はあった？」 「このゲームの醍醐味は？」 ☆予想される生徒の意見 課題要素 ・コートの大さき	2	・教師からの指示は行わずに、生徒自身が与えられた教材を用いて自由に考えゲームを行う。 ・道具の使用許可以外に関して、教師は基本的には指示をしない。 ・それぞれ自由に考えたゲームについて、始め方、得点方法、再開方法などに分けて確認する。 【予想されるルール】 開始…コート真ん中からスタート 得点…ゴールラインをボールが通過 再開…得点後はゴールラインから再スタート ・オリエンテーション前に【運動やスポーツの必要性と楽しさ(教科書p4-5)】で学習した「生涯にわたる豊かなスポーツライフ」を基に、目標「みんなが全力で楽しむ」の確認を行う。 ・今後の学習の進め方「自分たちでルールを考えて進めて行く」についての確認を行う。 ・試しのゲームの中で、課題要素を見つけさせる。 ・展開は30分で行う。(8分活動2分休み×3) ・活動を通して出てきた「問題点、工夫できること」についての意見を要素ごとにまとめていく。

・プレイヤー人数 ・キーパーの有無 ・ゲーム時間 ・決まった人だけボールを持つ			
遊びの工夫 ○みんなが楽しめるルールづくり 「みんながより楽しめるために工夫できそうなことは？」 ・ルールの工夫 オリエンテーションで出てきた課題要素について、工夫を考える。 ☆予想される生徒の意見 ・コートを広げる、小さくする ・プレイヤーを増やす ・キーパーを有りにする ・ボール保持制限時間を作る ※ゲームの醍醐味(ゴールを奪うか防ぐか)をより広げる工夫を考えるようにする。	3	・1時間で課題要素から1-2つ選択し、工夫についてゲームを通して考えていく。 ・「ゲーム⇒振り返り⇒ゲーム…」で授業を展開していく。 【授業の流れ】 ①課題要素の確認 ②ゲームの工夫を考える ③工夫を活かしたゲームを行う ④ゲームの振り返り ⑤さらなるゲームの工夫を考える ⑥工夫を活かしたゲームを行う ・活動を通して出てきたルールの工夫を基に、クラス独自のゲームルールを作成していく。	
遊びのたしかめ ○自分たちのゲームを楽しもう 「ハラハラ、ドキドキした？」 「競り合うことができた？」 ⇒振り返りシートに具体的に記入する		3	・得点を奪う(ゴールを奪う)ための工夫を考えてゲーム(ゴール前での攻防)を行うことで、ボール操作や空間に走り込むなどの動きを体感し、集団対集団や個人対個人で勝敗を競う楽しさを味わう。 ・ゴール型特有の攻防「ゴール前での攻防」について理解を深める。

図9 「フロアサッカー」単元計画

4.4 抽出児について

4.4.1 抽出児A

抽出児Aは、1.2で述べたように試合中1人佇む姿があった剣道部に所属する子どもである。保健体育科の授業では、特にゲーム時に孤立している姿がある。また、ソフトボールの授業では、キャッチボールを行う時に球への恐怖からか、涙し「やりたくない。」と筆者に発言する姿もあった。しかし、武道「剣道」において「スポーツチャンバラ」を行う時や単元間の好きな種目を行う時間では、笑顔で活動する姿もある。

4.5 授業の実践と考察

4.5.1 「遊びづくり」の実践

第1時「遊びづくり」の段階において授業の実践は以下の通りであった。

○教材との出会い・オリエンテーション
・用意された教材を使って自由に活動する。 2.2で述べた(1)自由な活動を子どもに保証するため、授業者からの提案を行った。
・学びの振り返り 学びの振り返りの中で、2.2で述べた(1)自由な活動・(3)未確定の活動・(5)規則のある活動について子どもたちに示し「遊びながら学ぶ」という目標を確認した。

第1時において、全員が活動に参加することができるよう授業者が提案を行った。提案の詳細については、4.5.2で示す。提案を行った理由は、授業者も活動の中では「遊び手の一員」と考えたからである。

学びの振り返りについて、既習事項である保健体育科保健分野「運動やスポーツの必要性と楽しさ」(図10)に加え図11のようにまとめることで、「全力で楽しむ」ことを子どもたちに意識させた。



図 10 運動やスポーツの必要性と楽しさ・大日本図書

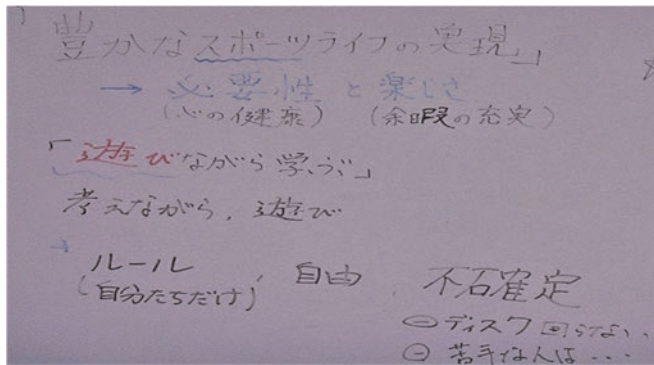


図 11 学びの振り返り

4.5.2 「遊びづくり」での子どもの姿と考察

「遊びづくり」第1時では、はじめに生徒たちでやりたいことを話し合った後、コート内でドッチビーを当てられたらコートの外に出るといった内容の「球技・ターゲット型」(図12)の活動を行っていた。



図 12 活動する子ども(中)と当てられた子ども(外)

この活動中、活動に参加しない子ども(B児とする)



図 13 授業者とB児

がいた。B児は腕をけがしていた。授業者との会話の中で「本当はやりたい、足でならできるのに。」と発言した。そこで、「B児もやりたいと思っていて、足でならできるけど。足でする活動やって

みない？」と授業者から全体へ提案をした。その後、足で行う「球技・ゴール型」のような活動(子どもたちは「サッカーっぽい競技」と称していた。)を行った。その中では、B児も活動に参加することができていた。

抽出児Aは、「ターゲット型・ゴール型の活動」共に参加せず隅に佇んでいた。また、抽出児A以外の数名の子どもも活動に参加していない姿(C児とする)があった。(図14)



図 14 抽出児Aと活動に参加しない子ども

N児に理由を尋ねると「密になるのはちょっと。」という意見があった。そのため、活動後の学びの振り返り(図11)時に、この意見を全体で共有し「人数・コート」について工夫を考えていくことを確認した。

下記に示すのは、子どもたちの振り返りシートである。

『サッカーっぽいゲームは、激しいプレイが多く身の危険を感じた。』
 『全体としてはおもしろかったけど、サッカーっぽいやつをやったとき踏みながら進んだり突進してくる人がいて、うーんと思った。ルールをしっかりと理解して周りを見る。』
 『自分たちでルールを改善するのは、おもしろい。ボールに触れない人が多かった→コートを大きくしていく。』

考察

○子どもたちが行った「ターゲット型・ゴール型の活動」について、しっかりと確立されたルールがない状態で子どもたちは活動を楽しんでいた。こういったことから、これは2.3で示したパイディア【遊戯】であったと考える。そのため、上記で示したような『身の危険を感じた。・うーんと思った。』といったコメントが子どもから出たと考える。また、遊びの本質について、参加しない子どもがいたことから子どもがこの活動に夢中になっているとは考えにくい。したがって、「肉体的、性格、知性の教育」に迫る気づきがなかったと考えられる。○抽出児Aについて自己評価はC評価であり、『ルールの説明をもっと詳しく伝えてほしい。』とコメントしていたことから活動に夢中になっていたとは考えにくい。したがって、活動中に参加しないといった姿が生まれたと考えられる。

4.5.3 「遊びの工夫」の実際

第2時～第6時「遊びの工夫」の段階において授業の実際は以下の通りであった。

○遊びの工夫

- ・みんなが楽しめるルールづくり
 ルールづくりの視点(人数・コート・プレイ
 していて困ったこと)ごとにみんなが楽しむ
 ためのルールの工夫についてゲームを通して
 考えていった。その後、ゲーム名を決定した。

※困ったことの内容
 身体をわざと当ててくる人がある。
 ボールのキープ方法で踏みつけはずるい。

「遊びづくり」の段階での振り返りで「密になるのはちょっと。」という意見が出てきたこと、その他にも「人数が多すぎた。」という意見が多かったことを全体で共有した。その後、上記で述べたルールづくりの視点を基にルールの工夫を考えていった。授業展開については、「前時での気づきを共有→ルールづくりの視点を確認→ゲーム→気づきの共有」といった形であった。その結果、ゲーム名は「キッキングフリスビー」となり以下の図15に示すルールが完成した。

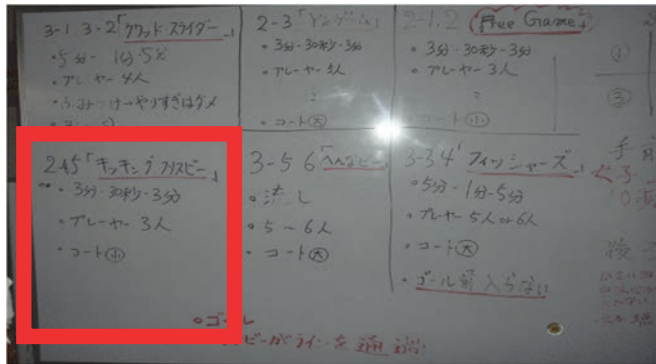


図15 完成したルール(左下)

4.5.4 「遊びの工夫」での子どもの姿と考察

「遊びの工夫」の段階においては「遊びづくり」の段階と比較して、活動に対して夢中になっている子どもが多かった。そのため、子ども1人1人の運動量も



図16 疲れて横たわる



図17 ボールキープ

増加し、授業後半になるとフロアに横たわる子どももいた。(図16)ゲームの中では、プレーヤー人数についてのルールが設定されたことで「ゴールを狙ってパスする・ボールをキープする(図17)」といった姿も

出てきていた。また、人数が設定されたことでそれに伴ってコートや時間といったことについてもルールが設定された。ゲーム中には、ハイタッチなどで喜びを仲間と共有するといった子どもたちの姿(図18)が見られた。さらに、ゲーム開始時のボール保有権を決め



図18 喜びを共有する

るためにじゃんけんを活用するといった姿(図19)や授業者からの指示が無くとも自然と話し合いを行うといった姿(図20)も授業の中で見られた。



図19 じゃんけんを活用した活動 図20 話し合い活動

抽出児Aは「遊びの工夫」の段階において、第2時第3時を体調不良のため欠席していた。第4時からの参加となったが、振り返りシートでは「楽しめた?」への自己評価はC評価であり下記のようなコメントをしていた。その他、C児については、ゲームの中でボ

『自分は攻めに向いていないと思った。』(第4時)
 『自分は余計なことはしない方がいいと思った。』
 (第5時)
 『ゴール前を守れば良いと思った。前よりはうしろめたい気持ちが軽くなった。』(第6時)

ールを奪いに行ったりゴールを狙ったりと積極的に参加している姿があった(図17右側)。下記に示すのは、子どもたちの振り返りシートである。

『ボールを多く回したほうがゴールになる』
 『パスだけでボールを運んでいくと、すぐパスカットをされてしまうのでドリブルも少し入れることでゴールへ運びやすくする』
 『3人でゴールを目指す方がスムーズにいける。』
 『誰かの指示があれば点がたくさん決まるということに気づいた』

考察

○本活動「キッキングフリスビー」は、得点を競うという点から 2.3 で述べたアゴン (Agon) にあたる。また、「じゃんけん」といったことからアレア (Alea) も本活動には含まれていると言える。

○活動の中で、子どもたちの考えを基に「ゲーム時間・コート・人数」といったルールが形成されていた。これは、2.2 及び 2.3 で述べたパイディア【遊戯】として行われていた活動に「規則」という遊びの特徴が加わったことで、ルドゥス【競技】へ

と活動が発展したと言える。その過程で子どもたちの活動に対する意欲も増加し、横たわってしまうほど活動に夢中になっていったと考える。また、競技的活動 (ゴール型) へと変化し、その活動に夢中になったことで「ゴールを狙ってパスする・ボールをキープする」といったゴール型特有の技能が見られた (子どもに習得された) と考える。

○振り返りシートを見ると、中学校学習指導要領解説保健体育編【p140】に示される「ボール操作・ボールを持たないときの動き」(単元目標) に迫る気づきが多い。これらの気づきは、「キッキングフリスビー」という活動が「規則」というものによって故意に窮屈なルールを設けることで活動の中で緊張を求める活動 (ルドゥス) へと変化したことによって子どもが得ることができたものである。つまり、子どもたちが活動に夢中になる中で付加価値として獲得したものであると考える。

○抽出児 A について、2 回の欠席のため第 4 時からの参加であった。第 4 時には、人数やコートといったルールが確立されていた。コメントなどでの姿は、ゲーム適応までに時間を要したためであると考え。第 6 時には、ゲームに慣れたことで「前よりはうしろめたい気持ちが軽くなった。」というコメントが出てきたのではないかと考える。

4.5.5 「遊びのたしかめ」の実際

第 7 時～第 10 時「遊びのたしかめ」の段階において授業の実際は以下の通りであった。

※連携協力校の時間割変更や日課変更により第 10 時までとなった。

○遊びのたしかめ

・自分たちのゲームを楽しもう

「遊びの工夫」で完成したルールで、勝ち上りのリーグ戦を行った。(図 21 参照)

※チーム編成について

毎時でチームメンバーの規則性を持たせないため、クラスごとに 1 つの円を作り 4 の通し番号で 4 チーム (計 8 チーム) を作った。(図 22)

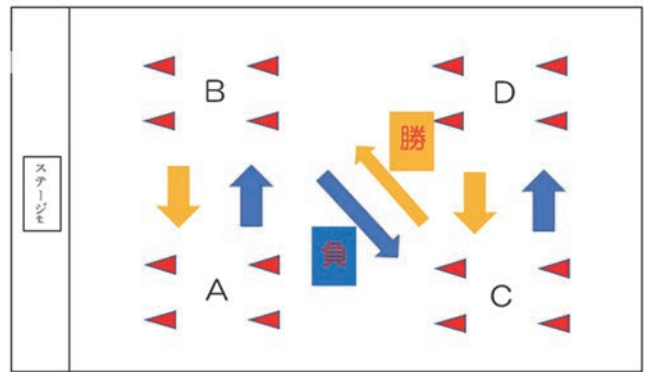


図 21 リーグ戦展開図



図 22 自由に未確定なチーム作り

4.5.6 「遊びのたしかめ」での子どもの姿と考察

「遊びのたしかめ」の段階では、ほとんどの子どもが活動に夢中になって取り組んでいた。特に他の段階時と比較して「マークされていない味方にパスを出す・ボールとゴールが同時に見える位置に立つ (図 23) ・ボールを持っている相手をマークする」といった動きがゲームの中で見られた。



図 23 ボールとゴールが同時に見える位置に立つ

C 児について、ゲームの中で積極的に参加しボール保持者 (味方) と相手の間に入り、相手の邪魔をするといった姿があった。(図 24) 抽出児 A については、



活動に笑顔で参加しボールに向かっていく姿があった。振り返りシートにおいても、「楽しめた？」への自己評価は B 評価となり以下のようなコメント (図 24 邪魔をする C 児(中))

トをしていた。

『今日、攻めてみた。思ったよりできた。』(第7時)
『いつもよりよく動けた。』(第9時)

考察

○活動の中で図 23 のような動きが見られたことは、ゲームを行う経験を通して子どもたちが獲得した技能である。つまり、2.1 で述べた付加価値が技能として現れたと考える。

○C 児について図 24 のような動きは中学校学習指導要領解説保健体育編【p140】にもある「空間を作り出す動き」として考える。では、なぜこの姿が生まれたのか。C 児は「遊びの工夫」時にサッカー部に所属する子どもから、体を当てて邪魔される場面があった。その後、図 24 のような姿が見られた。こういったことから、C 児が 2.3 で述べたミミクリ (Mimicry) を行った結果、付加価値として「空間を作り出す動き」という技能を獲得したと考える。

○抽出児 A について仲間から「～のように動いて。」「○○ナイス!」といった声かけが行われていた。こういった声かけにより上記のような姿が生まれたと考える。また、さらにゲームを行っていくことで他の生徒のように、より大きな付加価値 (技能) を獲得することができると考える。

第5章 研究のまとめ

以下に示すのは、授業を振り返った子どもたちのコメントである。

『今回、「キッキングフリスビー」をしてみても楽しかったなあと感じました。理由は今までになかった不満な点があったら自分達で改善策を考えて実行するといった授業形式に毎授業、とてもわくわくしていたからです。～』

『～試合の数を重ねていくごとにパスが繋がったりシュートが入ったりだんだん楽しいと思うようになりました。～』

『～やっていくうちに4組5組のクラスの友情が深まった。～』

『～3人で力を合わせてパスを繋いだ方が点を決めやすかったので、協力という部分は日常生活で活かしていきたいと思いました。』

こうしたコメントを見ると、「わくわくした・楽しい」といったことから子どもたちが 1.1 で述べた運動有能感を持つことで活動に夢中に取り組んでいたと言える。また、ゴール型特有の技能も活動中の姿などから付加価値として獲得していたと言える。

生涯スポーツについて「クラスの友情が深まった」

といったコメント以外にも「またやりたい」といったコメントがあったことから、誰もがレクリエーションを目的として気軽に参加する生涯スポーツの姿が授業内で実現されていたと考える。さらに「日常生活で活かしていきたい」といったコメントから、授業外においても生涯スポーツの実現が期待できると考える。

以上で述べたことは、本研究での成果である。しかし、課題も挙げられた。その課題について以下に示す。

○本実践は男子のみであったことから、「性別に限らず」という点について理解が深まったとは考えにくい。(※他クラスでは男女共習も行えた。)

○抽出児 A のように活動への慣れに時間を要する子どもがその他の子どもと同等の学びを得るには、時間を要するため学びの進捗を揃えることが困難であること。

第6章 今後に向けて

本研究では、生涯スポーツの実現に向けて「遊びの教材化」に着目した。しかし、その他にも様々な着眼点がある。今後の授業実践においても、様々な着眼点を基に生涯スポーツの実現に向けて努めていきたい。

【引用・参考文献】

- 文部科学省 (平成 29 年告示) 中学校学習指導要領解説保健体育編 保健体育科改訂の趣旨, ①平成 20 年改訂の学習指導要領の成果と課題【p6】
- 各分野の目標及び内容, 体育分野, 目標【p30】
- 『E 球技』第1学年及び第2学年【p123】
- ゴール型のボール操作とボールを持たないときの動きの例【p140】
- 鈴木直樹・梅澤秋久・宮本乙女 (2016) 学び手の視点から創る中学校・高等学校の保健体育授業 (体育編)【p2~p13】 大学教育出版
- ロジェ・カイヨア, 多田道太郎・塚崎幹夫訳 (1990) 遊びと人間【p30~p41】【p42~p46】 講談社
- 松田恵示 (2016) 「遊び」から考える体育の学習指導【p8~p13】 創文企画
- 清水幾太郎・霧生和夫 (1970) 遊びと人間 (ホモ・ルーデンス)【p7~p14】 岩波書店
- 栗林正浩 (2014) 達成感・成就感を感じられる楽しい体育の授業に関する考察【p9~p10】
- 鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔 (2010) だれもがブレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり【p13~p16】 教育出版

【付記】

本研究をまとめるにあたり、保健体育科講座の先生方をはじめ連携協力校の先生方から多くの御指導や助言を頂いた。また、2年間にわたる実習では、研究を進める中で様々な意見を聞かせてくれたり、様々な姿を見せてくれたりした連携協力校の子どもたち。こうした方々の支えがあったからこそ、新型コロナウイルス感染症渦中においても研究を満足に進めることができた。最後に、本研究に携わっていただいたすべての方々に感謝の意を表し本研究を終える。