

仲間の関わりの育成に着目した小学校体育授業の事例的研究

松本格之祐¹⁾

A Case Study of Progress of Human Relations in Elementary School Physical Education Classes

Kakunosuke MATSUMOTO

Abstract

Physical education classes have various educational values, which include understanding of athletic skills, physical strength, an achievement feeling, an able feeling, movement, the study method and human relations.

More recently, society is requesting accountability of education that clarifies the objectives and the results. Moreover, the problem of education in, "The well-rounded character's promotion" was included in the course of study that had been revised in 1998. Human relations came to be more highly recognized as a topic of research in physical education.

However, it was found that human relations have been located as a means for the improvement of athletic skills and physical strength from reviewing academic journals in the field of physical education. It is necessary to consider the development of human relations more as an objective of physical education.

Based on the idea of human relations, the author examined the children's progress in the following three classes.

1. Individual Activity : Swimming
2. Group Activity : Flag Football
3. Program of Human Relations : Physical Challenges Program

According to the formative evaluation, children rated these classes highly. It was particularly high in the Physical Challenges Program from the first class. The reason for this was the progressive nature of the activity in which the children worked on. Children were able to get incremental satisfaction from achievement.

In the swimming, children created a group performance based on their ideas.

And in flag football, there were many cycles that the strategy of the group was tested in an actual game, and improved upon.

Set objectives, creation of ideas, and sense of achievement were common in all classes.

Key words : human relations, elementary school classes, formative evaluation, three class cases

1) 生涯スポーツ学科

・今、なぜ「仲間の関わり」か

1. 見えにくい学力

平成16年3月まで30年近く小学校に勤務していたが、現場の研究テーマの中に「仲間の関わり」という表現を頻繁に目にするようになったのはここ数年である。教育現場に密着した体育雑誌として2002年3月号まで発行されていた「学校体育」の1980年以降を確認してみても「仲間の関わり」が特集のタイトルとして掲げられたのは2000年4月号が初めてである（「仲間との豊かな関わり合い学習」）。

にわかに注目されてきた「仲間の関わり」だが、人と人のあり方、社会性に関して、これまで体育科が無関心であったわけではない。例えば小学校に関して、終戦直後の学校体育指導要綱（文部省、1947）の目標の中で「社会的な性格の育成」として11項目が示され、その後も学習指導要領の総括目標の中で「互いに協力して自己の責任を果たすなどの社会生活に必要な態度を養う」（文部省、1958、1968）、「楽しく明るい生活を営む態度を育てる」（文部省、1977、1988、1998）と示されてきた。また、1998年版のように各学年の目標の中でも「誰とでも仲よくし」（1・2年）および「協力、公正などの態度を育てる」（3～6年）と示されている。このように、表記の仕方に違いはあるものの、戦後、社会性の育成に関する内容は一貫して体育科の目標として取り上げられてきている。

一方、授業で掲げられた「仲間の関わり」に関連する目標がどれほど授業者に意識されたのであろうか。そのことを理解するために、雑誌の実践発表に掲げられたタイトルの中に、仲間づくり、凝集性、全員で、などといった仲間との関わりに関する語句が示されている発表を取り上げ、そこに掲げられた目標と実際の記述内容との整合性を検討してみた。対象とした雑誌は「学校体育」で、学習指導要領の改訂が話題になった1996年4

月号から2001年3月号までの60冊である。検討対象となった論文は38編であり、領域ではボール運動・球技が14編で最も多く、器械運動6編、陸上運動5編と続いた。この38編について

タイトルに示された仲間との関わりでの育成に関する記述内容を達成するために、具体的な手だてが講じられていたか
準備された手だてに対して、何らかの評価活動がなされていたか

という2つの観点で評価した。

結果としては

- ・2つの観点を満たす論文 9編
- ・いずれか一方を満たす論文 18編
- ・2つとも満たさない論文 11編

ということであり、2観点を満たしていたものは全体の4分の1にも満たなかった。

梶田（1998）は教育の中に「見えにくい学力」と「見える学力」があるという。その言葉を借りれば、仲間の関わりというような「見えにくい学力」が授業の目標として示されていたとしても、現実には「見える学力」としての技能や体力の向上のための手段として語られることが多いということが言えよう。

2. 心と体の体育

雑誌のテーマや多くの現場での研究テーマとして取り上げられるほどに「仲間の関わり」が意識されるようになった背景には、1997年1月に策定され、翌年10月に改訂された教育改革プログラムがある。そのプログラムの最初に「豊かな人間性の育成と教育制度の革新」が示され、体育科・保健体育科の学習指導要領にも大きな影響を与えた。具体的には1998年（小学校・中学校）および1999年（高等学校）に改訂された学習指導要領の冒頭に「心と体を一体としてとらえ」というように「心」ということばが入り、それまでの体操領域を体づくり運動と領域名を変更し、体力を高める運動と体ほぐしの運動の2領域を

設定した。とりわけ、体ほぐしの運動は、目標の冒頭部分を受けて新たに設定された領域である。このような背景があって、「心と体の体育」と呼ばれる改訂された学習指導要領が現場研究にも大きな影響を与えている。

危惧することは、「仲間の関わり」への現場の関心の高さが、これまでもよく見られた学習指導要領の改訂に伴う一過性の現象に終わるのではないかということである。

3. 体育授業の特性

教育活動としての体育授業が、子どもたちの成長や生き方、豊かな生活に貢献できることとして、4つの内容を示すことができる。若干のコメントとともに示してみたい。

子どもの体力問題への貢献

子どもたちと日常の中で接している教師とすれば、当然のことながら子どもの体力・健康に関心が向くし(松本, 2004), 教育活動の中で一般的に体育科に期待されているのが体力・健康であると言ってよい。その体力の向上に直接貢献する領域としては、「体づくり運動」の中の「体力を高める運動」が上げられよう。

しかし、体づくり・体力の問題は、特定の領域だけに委ねていて解決できるものではなく、体育授業全般で達成していくものであると考えている。多様な運動をバランスよく取り上げること(運動の質)と、十分な運動時間を確保すること(運動の量)によって、体育全般を通して体力の向上を図るということである。

達成感・自己有能感の体験

子どもにとっての体育の最大の魅力は、課題の達成と技能の向上であろう。できた! 伸びた! 達成した! ということの喜びは何ものにも代え難い。

運動との関わりが希薄な子どもたちが存在する実態を考えると、達成感・自己有能感を味わいやすい教材の選定・開発、あるいは伸びを実感できる評価方法や目当ての設定が、

これまで以上に重要になってきていると言える。

運動や学習方法の理解

多くの授業では、個々の子どもにとって、運動に直接取り組んでいる時間よりも、運動に取り組んでいない時間の方が多い。したがって、個々の子どもたちが運動に直接取り組んでいる時間を増やすように努力するとともに、運動に取り組んでいない時間の活動内容に着目し、運動のポイントや補助の方法等の理解を深めることで、授業の質的向上を図ることも大切になる。

そのことは、自らの運動技能の向上だけでなく仲間の技能向上にも関連し、今回の学習指導要領で内容として新たに示された「学び方」の学習に結びつくことになる。

仲間の関わりへの貢献

活発な身体活動とダイナミックな相互の関わりが期待できる体育科の授業は、仲間の関わりへの育成にとって最も有効な機会が準備されていると言ってよからう。このことは、「豊かな人間性の育成」という主要な教育課題に向けて体育科が貢献できる可能性が大きいということを示してもいる。我々はそのことをもっと自覚し、アピールすべきではないだろうか。

先述した「仲間の関わり」への関心が一過性で終わるか否かは、体育授業の持つ豊かな可能性・教育的価値として「仲間の関わり」の育成を他教科や社会に向けて発信できるかどうかにかかっていると見てよい。

・「仲間の関わり」の育成に着目した授業実践

体育授業における学習の成果として「結果としての技能」に偏重した評価を行ってきたのではないかという懸念がある。また、体育の中では「運動そのものを学ぶ教科である」ことを強調しつつも、体育以外に向けては「体力や健康の維持・増進」を第一に掲げざるを得ない状況でもあった。しかし、教育の

アカウントビリティ（説明責任）が叫ばれている今日、体育科においても技能評価や体力問題に特化されるのではなく、学び方や仲間の関わりの育成についても教科の目標として意識され、確かな指導と評価を行い、確実な成果をあげることが重要であると考えている。とりわけ、子ども相互が身体的にも心情的にも直接にふれあう機会を豊富に準備できる体育授業では、仲間の関わりの育成が重要な教育目標にもなり得る。

学習者相互、あるいは学習者と指導者の良好な人間関係が、学習規律の確立や授業の雰囲気作りといった授業の基礎的条件（高橋，1994）の一つであると同時に、体育授業の中の目標（松本，1995）として意識されることが重要なのである。

上記の考えのもとで、ここ数年、小学校の教育現場で体育授業に取り組んできた。本稿では以下の事例を取り上げ、仲間の関わりという視点を中心に検討していく。

個人種目の集団化

「集団水泳」

集団種目・ボール運動

「フラッグフットボール」

仲間作りのためのプログラム

「チャレンジ運動」

1. 集団水泳

(1) 教材と授業の意図

学習指導要領の改訂に伴って、水泳について「水泳の楽しさを広げる観点から、集団でのリズム水泳などを指導に取り入れていくことも加えることができる」(文部省，1999)

と示されている。

これまでの小学校における水泳は、低・中学年で水遊びを経験しながら、最終的にクロールと平泳ぎの泳法習得のための学習に集約されてきていたと言ってよい。それが今回の改訂によって、水中での多様な動きを体験しながら、仲間と共に動きを作る楽しさを味わうことのできる水泳授業が可能になった。そこで、集団で演技を作り発表するという集団水泳の授業が子どもたちにどのように受け止められるのか、また、学習の過程で子ども相互の関わりはどのように変容するのかをみることにした。

(2) 実施時期・学級

・平成15年6月2日～6月19日

・6年生39名（男子19名・女子20名）

(3) 単元の目標

・泳法にとらわれない水との関わりを楽しむことができる。

・簡単な集団水泳の作品を創作・発表し、発表する者も見る者も楽しむことができる。

・動きを作る・合わせる活動を通して、相互の肯定的な関わりができる。

(4) 単元計画 1

(5) 授業について

集団作り

活動を進めやすい4人から作品作りを始め、6～7人での作品作りへと展開する計画を立てた。なお、4人組×10班（1班だけ3人）の集団のメンバー編成については、泳力・人間関係などを考慮した。

共通に取り組む内容

集団水泳の作品作りをスムーズにするため

1	2	3・4	5	6	7
・オリエンテーション	・共通内容	・共通内容	・共通内容	・共通内容	
・班分けの提示	バタ足・かえる足	バタ足・かえる足	バタ足・かえる足		・班別練習
・共通内容	股くぐり	水中花	・集団水泳	班別練習	
バタ足・かえる足	グルグル	連続ロケット			・6～7人での
水中マット	・4人での集団水泳	・6～7人での	・中間発表会	・兄弟チームで	集団水泳発表会
・4人での集団水泳	練習と発表	集団水泳		相互練習	

2

	全 体	達 成	思 考	相互作用	人間関係	意 欲
1 班	2.77	3.00	2.86	2.50	2.64	2.86
2 班	2.72	2.58	2.92	2.92	2.17	3.00
3 班	2.90	2.93	2.93	2.86	2.86	2.93
4 班	2.85	3.00	2.92	2.83	2.58	2.92
5 班	2.90	3.00	2.64	3.00	2.86	3.00
6 班	2.50	2.17	2.52	2.83	2.25	2.75
クラス	2.78	2.79	2.79	2.82	2.58	2.91

に、作品作りのヒントになると考えた以下の運動を情報として子どもたちに提示し、全員に取り組みさせることにした。

【バタ足・かえる足】 水中での準備運動代わりに、プールの横10mを往復する、ビート板を使用したバタ足2分間・かえる足2分間の計4分間リレーを毎時間取り上げた。

【水中マット運動】 前転、前転の連続、後転、後転の連続、逆立ち等といった運動である。立体的な水の中の動きとして取り上げた。

【股くぐり】 プール底の間隔2mのコースラインを活用して得点化した潜水である。水中の深さを感じさせる活動である。

【グルグル】 クロールと背泳ぎの組み合わせで、左右いずれかの一方方向に回転しながら進む。動きの組み合わせへの気づきである。

【水中花】 手つなぎの伏し浮きである。全員参加の作品例として示した。

【連続ロケット】 メンバーが水底を蹴って連続してジャンプする動きである。床を使った動きの提示である。

【平・ひら・ヒラ】 メンバーがスピードとリズムをそろえた平泳ぎである。複数人で動きを揃えて同調させる動きの例とした。

練習の場

コースロープによってプールを3ヶ所(1ヶ所10m×8m)に分け、単元最初の10班で授業を進めた時には1ヶ所を3～4班が共用し、後半の6班で授業を進めた時は2つの班で共用した。

発表の機会の設定

作品作りのための情報交換と活動の節目として、10班での活動と6班での活動の両方で中間発表と最終発表の機会を設けた。

(6) 結果と考察

児童の集団的・協力的活動を評価する形成的評価(小松崎ほか, 2001 以下, 集団的活動評価) 2

集団的活動評価は、体育授業の仲間づくりへの効果をみるために開発された評価法である。具体的には、授業終了後に授業参加児童に10項目の調査票に記入してもらって回収し、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点に換算して処理した。なお、調査票の10項目の1・2が集団達成(以下, 達成), 3・4が集団思考(以下, 思考), 5・6が集団的相互作用(以下, 相互作用), 7・8が集団的人間関係(以下, 人間関係), 9・10が集団的活動の意欲(以下, 意欲)の次元に対応している。

上記の最後の授業における集団的活動評価から、クラスとして2.78であり、おおむね良好な結果であったと考えてよい。

気になることとして、全体の評価を下げている6班の存在がある。直接的には、学級で唯一1点台の1.90であったB子の評価が影響している。B子の感想から、活動への意欲は高かったものの、作品が思ったように作れなかったことが低い評価の原因であることが分かった。W子の手のケガによって6人から5人での活動になったこと、リーダーシップを発揮してくれると期待していたO男がグルー

ブをまとめきれないでいたことも影響していたと思われる。

共通内容の指導効果

集団的活動評価票のアンケート内容として『1.水中マット』『2.グルグル』『3.またくぐり』『4.水中花』『5.連続口ケット』『6.潜水』『7.平ひらヒラ』の中で、作品作りに生かされたものを、いくつかでもよいですからあげて下さい(数字に・メインには)という項目を設けた。次の一覧表はその結果である。

【運動】		
水中マット	25	7
グルグル	2	0
またくぐり	20	6
水中花	30	20
連続口ケット	38	25
潜水	34	6
平ひらヒラ	6	0
サボテン	2	0

子どもたちが、特に作品作りに有効であると言ったのは「連続口ケット」「潜水」「水中花」であり、「水中マット」「またくぐり」が続く。

作品作りを活動のメインにする際に、作品を構成する運動例として共通内容を提供することの重要性が伺える。多様な運動例の中から作品作りに有効な学習財を選ぶ教師の目も重要になる。

大切な言葉

前述の項目に加えて、集団的活動評価票のアンケート内容として「これから『集団水泳』をやろうという人たちに『これは大切だよ!』と伝えてあげられることは、どんなことですか?」という質問も行った。自由記述であるが、その中に出てくるキーワードと思われる言葉を拾い出して整理したのが次の一覧表である。

【かかわり】	【方法】	【内容】	【その他】
協力 5	アドバイス 3	メイン 8	楽しむ 3
チームワーク12	案 2	アイデア 3	自信 1
励まし・補助 4	意見 21	ポーズ 4	
友達・仲間 12	工夫・改良 4	楽しい演技 2	
一つになる 1	合わせる 5	組み合わせ 1	
ミスを責めない 2	問題解決 1	基本の動き 1	
話を聞く 1	集中 1	構成 1	
		人それぞれ 1	
37	37	21	4

集団での作品作りという単元であったことも関係して「かかわり」の頻度が多い。言葉としては「友達・仲間・グループ」「チームワーク」を3分の1近くの子どもが上げている。

また「かかわり」と同様に「方法」でくくった言葉も多い。最も多いのは「意見」であるが、「意見を出す」「意見を聞く」という表現・理解の両方で使われていた。「合わせる」ということが次に多いのも、集団演技の特徴であろう。

総括的考察

- ・友達の失敗を責めない、一つのことに集中する、そしてチームワーク!
- ・勝敗がつかないことでも、みんなが意見を言い合っただんだん集団水泳が完成していくところにおもしろみがあると思います。
- ・みんなで意見を出し合っ、グループ全体が一つになったことを感じるのがとても重要です。

等というような感想文や、作品の全体構成とその修正が記された体育ノートなどからも、水泳授業における「作品作り」は作る過程・発表の両方に楽しさを見いだす可能性を持っていると思われた。また、各グループの作品に共通内容が十分に生かされていたことから、作品作りには基礎となる動きの経験が重要であることが確認できた。

今回は男女が一緒のグループでの活動であったが、お互いに協力しながら学習を進めていた。勝敗や個人技能の比較ではなかったため、技能が低い子どもも意欲的に学習に取り

組み、相互の関わりも良好であった。

集団で活動を進めて行くときに重要になるのが、構成人数とそのメンバーである。今回は手のケガで見学をした子がいたために発表するメンバーが6人から5人になった班があり、それまでの4人での活動と大差ない人数になった。その点で活動への意欲が削がれたようで、集団的活動評価も低かった。指導者の方で学習者の意欲の低下をカバーしきれなかったという反省も残った。

2. フラッグフットボール

(1) 教材と授業の意図

ボールゲームの教材の中で、チームの考えが即時的に結果として表れ、ゲームの勝敗もさることながら、学習の過程に学習者の意識が強く向けられるフラッグフットボールの特性は、学習者相互の人間関係作りにも有効だと思われた。

ここで取り上げるフラッグフットボールの持つ教材としての魅力として、以下のようなことが上げられる。

技能的にやさしい運動である

ボールを持って走る、あるいはボールを捕って走るフラッグフットボールは、バスケットボールやサッカーに比べて、ボール操作や限られた空間へのシュートの難しさがなく、どの子にも得点できる可能性の大きなボールゲームと言える。

セットプレーでゲームが作られる

バスケットボールやサッカーなどのゴール型では、ゲーム中での攻守の切り替えが絶えず繰り返されるため、チームで立てた作戦の実行が難しく、ゲームでの動き方が混乱しやすい。

これに対して、フラッグフットボールでは、攻撃側のフラッグが守備側に取られるかゴールするかで一端ゲームが止められ、新たな攻撃の準備の時間になる。そのため、常に予定した作戦を実行に移すことができる。作戦作り、作戦の実行、新たな作戦作り、作戦の実

行というサイクルは、チーム独自の作戦作りを可能にすることができる。

成果が明確である

得点の獲得の有無によって、作戦やそれに基づく個人の動きの結果が明確である。そのため、作戦の善し悪しや個々の動きについての具体的な改善点を明らかにすることができる。以降のゲームに生かすことができる。

各自の分担が明確である

他のボールゲームよりも作戦の中に各自の役割を設定することが容易である。具体的には、ボールを保持する者、パスを受ける者、守備を引きつける動きをする者、ボールを持った仲間をガードする者等である。

仲間づくりにも有効である

作戦づくり、作戦を元にした練習、ゲーム、ゲーム後の反省を生かした練習などを通して、仲間が共に学ぶ授業作りが期待できる。

以下、4年生(男子19名・女子20名)の実践を元に述べていく。

(2) 実施時期・学級

- ・平成15年10月31日～11月25日
- ・4年生39名(男子19名・女子20名)

(3) 単元の目標

- ・チームの仲間と、攻撃や守備の方法を複数作ったり改良することができる。
- ・フラッグフットボールのゲームの進め方、攻撃や守備の方法についての理解を深めることができる。
- ・審判や記録といったゲームを支える活動を経験し、その意味と方法を理解することができる。
- ・作戦を考えたり、他のチームとぬきっこやゲームを競うことを通して、仲間との友好的な関わりを育てることができる。

(4) 単元計画 3

(5) 授業について

グループ作り

人間関係や行動について問題があると思われる児童が1つのグループに集中しないように、指導者が関与して男女各4人ずつの5グ

3

1・2	3・4・5	6・7・8	9
(オリエンテーション) フラッグフットボールの理解 グループ作り ルールの概要 試しのゲーム(兄弟チームで) 「しっぽとり」「ぬきっこ」「4対4のゲーム」 リーグ戦に向けて ・ルールの確認 ・対戦相手 ・審判係の内容 等	準備運動 相手チームを変えながら「ぬきっこ入れかえ」を行う。 毎時、チームの得点を算出する	準備運動 相手チームを変えながら「ぬきっこ入れかえ」を継続する。 チームの得点を算出	「フラッグフットボール大会」
	チームで作戦を立て、チーム内で練習をしたり兄弟チームで練習ゲームを行う。 基本的な作戦の立て方・実施の方法について理解していく。	チームで作戦を立て、チーム内で練習をしたり兄弟チームで練習ゲームを行う。 各自の役割を明確にし、分析・発展させた作戦を考える。	各チームA・B毎の計10チームでゲーム。 同時に5ゲーム実施。 ただし、審判は無しで。
	リーグ戦 ・審判やゲームの進め方の理解。 ・攻撃は各2回ずつ。	リーグ戦 ・3点ゾーンを設ける。 ・攻撃は各3回ずつ行う。	「表彰式」 A・Bの試合結果を総合して順位を決める。

ループを作り(1~5班),さらに各グループに男女各2人ずつのAチームとBチームの兄弟チームを作らせた。

コート

3点	幅15m		
2点			
1点			
0点			
スタート	5m		

	1コート	2コート	3コート
3点	幅15m		
2点			
1点			
0点			
スタート	5m		
	4コート	5コート	

- ・1コートの幅は15m
各コートのゾーンの間隔は5m
 - ・1コートは1班の練習コート,以下2~5班の練習コート。
 - ・試合コートとして2・4コートを使用。
- 用具
- ・ボール 持ちやすさと新たなボールゲームへの動機づけを考慮して,小学生用楕円球を使用。

- ・フラッグとベルト 腰の両サイドに2本のフラッグが装着できる市販のもの。

ルール

- ・守備が入れないスタートゾーンから攻撃側の合図でゲームを開始(リーグ戦) 審判の合図でゲームを開始(リーグ戦)
 - ・攻撃側が1点ゾーンでフラッグを取られたら1点,2点ゾーンまで進んだら2点(リーグ戦) 3点ゾーンの新設(リーグ戦)
 - ・兄弟チームで各2回,合計4回の攻撃(リーグ戦) 兄弟チームで各3回,合計6回の攻撃(リーグ戦)
 - ・攻撃の際,パスプレイは1回のみ(手渡しも1回のパスプレイ)
 - ・攻撃時間(20秒)のタイムキーパー,サイドラインを踏み越しの判定,得点の判定については審判係のグループが担当
- ドリルゲーム
- 初めてのフラッグフットボールの教材化である。ボール慣れ,フラッグ取りのためのドリルゲームを取り上げた。
- ・ジャンケンしっぽとり 相手陣地を背に相手チームの者と1対1で向かい合い,ジャンケンで勝ったら味方の陣地まで逃げる・

4

	1 時間目	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目	6 時間目	7 時間目	8 時間目	9 時間目
全体	2.45	2.46	2.41	2.55	2.54	2.56	2.68	2.34	2.54
成果	2.17	2.25	2.12	2.27	2.31	2.34	2.51	2.04	2.18
意欲・関心	2.83	2.77	2.71	2.77	2.80	2.83	2.90	2.53	2.82
学び方	2.37	2.45	2.38	2.55	2.58	2.55	2.67	2.74	2.59
協力	2.55	2.49	2.57	2.73	2.59	2.63	2.73	2.47	2.74

負けたら相手のフラッグを取る。

- ・ジャンケンぬきっこ しっぽとりと同様だが、勝った者は楕円球を持って、フラッグを取られないように陣地に戻る。ジャンケンに負けたら相手のフラッグを取る。
- ・ジャンケンぬきっこ入れかえ 一定時間内の勝者の数によってチームの勝敗を明確にし、勝ったらコートを上1つ上がり、負けたらコートを下1つ下がる。

(6) 結果と考察

形成的授業評価（長谷川ほか，1995） 4 学習者による授業評価の方法としてよく知られているのが形成的授業評価法である。授業終了後、授業参加児童に4次元・9項目の調査票に記入してもらって回収し、集団的活動評価法と同様に「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点に換算して処理した。

最も評価を下げた8時間目は、雨天のために1つのコートしか設定できない体育館での授業であったことが最も大きな理由であった。しかしながら、3時間目から7時間目にかけての順調な評価の向上は、フラッグフットボールの持つ教育的側面が子どもたちに容認されたと考えてよい。

ドリルゲームの有効性

3時間目以降で準備運動として取り上げた「ぬきっこ入れかえ」に面白さを感じた子どもが多かった。また、「ぬきっこ入れかえ」を繰り返すことで、フラッグを取る経験を深めたり相手をかわず動きを高めることができ、ゲームにも役立ったようだ。

練習コートと練習時間の設定

各チームの練習コートを設定し、兄弟チー

ムで練習を行ったことによって、失敗を恐れずに作戦を試行でき、お互いの作戦を振り返る機会になった。また、低迷が続いているチームに対して、指導者が積極的に作戦の話合いや練習に関わっていく時間にも使えた。

子どもたちがルールを決めていく

指導者にとっても子どもにとっても全く初めての運動であった。そのため、まずはゲームを行うための必要最低のルールから始め、毎時のゲーム後の話し合いによって、その後のゲームの方法を決めていくという授業の進め方であった。

子どもたちのノートの感想や取り組みの様子から、上記のような授業の進め方は、子どもたちの運動に対する主体的な関わりの育成に貢献できたと考えられる。

ボール運動が不得意な子どもの役割

フラッグフットボールの授業では、運動が不得手だと感じている子ども達にとっても役割がはっきりとしており、ゲーム中での動き方が明確であった。また、ゲーム中の活動に対する仲間の評価が即時的であったこともあり、技能の低い子どもたちがこの授業を高く評価していた。

仲間の関わり

形成的授業評価の4つの次元のうち、「協力」の次元が仲間の関わりに最も関係している。その「協力」は全体の評価よりも常に高い評価であった。ドリルゲーム、チーム練習、ゲームを通して、男女が協力しながら楽しく学習を進められたことがその要因であったと考えられる。

3. チャレンジ運動

(1) 教材と授業の意図

授業者は経験上、子ども相互の人間関係の善し悪しが体育授業の成否に大きく関わっていることを知っている。しかし、多くの体育授業は、運動技能と運動理解が学習内容の中心となり、仲間作りに特化した教材や指導はほとんど目にする事はなかった。

このような状況で、仲間との交流、つまり仲間づくりに有効であるという点で注目に値するのが、ミドゥラとグローバーが15年以上にわたる実践の成果の上で提案しているPhysical challenges Program（以下、チャレンジ運動）である（ミドゥラほか、2000）。そこで、仲間づくりに特化したチャレンジ運動の仲間づくりへの有効性を、学級替えがあったばかりのクラスで授業を実践し、その効果を見ることにした。

(2) 実施時期・学級

- ・平成13年5月2日～5月18日
- ・4年生39名（男子19名・女子20名）

(3) 単元の目標

- ・授業の進め方を理解するとともに、仲間と肯定的に関わることができる。
- ・仲間とともに課題の達成に向けて工夫・協力し、関わりを深めることができる。
- ・安全に気をつけて学習を進めることができる。

(4) 単元計画 5

(5) 授業について

チャレンジ運動の実施上の確認事項

「グループづくり」 1グループ6～8名ほどが適当である。できれば偶数グループをつくり、兄弟グループを組めるとよい。

「名前の呼び名」 親しい人間関係づくりを意図して、お互いを名字で呼ばず、本人が了解したニックネームで呼び合う。

「仲間を認め励ます言葉かけ」 肯定的な人間関係を築くために、言葉かけに次のようなルールを設ける。

『チームのメンバーを非難したら、非難した人と達成者のうちの一人が最初からやり直す』

「達成のポーズ」 課題を達成したら、チームで決めた「達成のポーズ」をとる。「教師とハイタッチをすること」も義務づける。そのことで、チームの中の人間関係づくりだけでなく、子どもたちと教師との人間関係づくりにも役立つ。

「係の持ち回り」 チームの中で「リーダー」「励まし（複数）」「よいところ発見（複数）」「記録」の係を授業毎に持ち回りとし、通常は固定化されやすい役割を、多くの子どもたちが経験できる。

授業で取り上げた教材の紹介

本単元では、「チャレンジ運動による仲間

5

	1	2	3	4	5	6	7
	整列・挨拶						
5	オリエンテーション						
10	（教室）						
15	場づくり・試しのチャレンジ						
	役割・チャレンジ運動の理解、確認						
	チャレンジ1 「川わたり」	チャレンジ2 「どこでもフープ」	チャレンジ3 「空飛ぶユーホー」	チャレンジ4 「ターザンわたり」	チャレンジ5 「ステージ・アップ」	チャレンジ6 「ファイナル チャレンジ」	
25	課題を高めて再チャレンジ（複数課題の場合あり）						
30	場の片づけ・集合						
	発表会						
35	学習のまとめ						

6

	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目	6 時間目	7 時間目
全 体	2.81	2.96	2.94	2.97	2.90	2.96
達 成	2.73	2.99	3.00	2.96	3.00	3.00
思 考	2.81	2.93	2.92	2.97	2.86	2.92
相互作用	2.84	2.96	2.91	2.92	2.83	2.95
人間関係	2.70	2.93	2.92	2.99	2.87	2.95
意 欲	2.95	2.99	2.97	3.00	2.96	3.00

づくり」の本の中で示されている36のチャレンジ運動のうちの5つとそのミックスを取り上げた。それらは、先行して実施された授業の様子をもとに、学校の施設や用具等を考慮し、授業で取り上げやすいようにオリジナルを多少変えて取り上げた。

限られた授業時間の中での活動である。いくら課題の解決に向けてチームで取り組む過程が大切だとは言っても、課題が簡単すぎる場合も課題が難しすぎる場合も活動の意欲は低下する。初めて取り組む教材ならば余計に適切な課題の設定は難しい。そこで、各教材では複数の達成すべき課題を設定した。

「川わたり（川わたり）」

（ ）内はミドゥラとグローバーが名付けた活動

約10m四方のブルーシートを体育館に敷いて川に見立て、60cm×45cmのスクーター（台車のイメージ）に乗り、ロープやリングを活用しながら川を渡る活動。

「どこでもフープ（ブラックホール）」

高飛びのスタンドに乗せた高飛びの竹バーにフープを吊り下げた場を設定し、フープにさわらずにくぐり抜ける活動。

「空とぶユーホー（ザ・ロック）」

正方形の板（あるいは跳び箱や小マット）という限られた広さの上に、グループ全員で一定時間乗る活動。

「ターザンわたり（グラウンドキャニオン）」

小マットを重ねた場から一定間隔をおいて設置した跳び箱の上へ、ロープにぶら下がってわたる活動。

「ステージアップ（壁のぼり）」

子どもたちの身長よりも高い壁をグループ全員で上る活動。

「ファイナルチャレンジ（ジャングル探検）」

それまでに取り組んだ活動のうち、「ターザンわたり」「どこでもフープ」「空とぶユーホー」「ステージアップ」について、学級全員で全ての課題を達成する活動。

（6）結果と考察

集団的活動評価 6

2時間目は、初めてのチャレンジ運動での活動ということもあって項目によって多少ばらつきがあるものの、全体としては子どもにきわめて高く評価されている。3時間目以降は、全体として2.90を下回ることなく推移し、子どもたちにチャレンジ運動が非常に高く支持されていたと考えられる。

この授業では、活動の場の準備・片づけも授業時間の中で行うよう計画した。若干評価が下がった6時間目「ステージ・アップ（壁登り）」は、子どもたちの身長よりも高い壁を全員で登る活動であった。活動意欲をそられる課題ではあったが、高さ160cmを超える「壁のぼり」の場作りに時間がとられ、運動学習従事時間が少なくなったことが評価を下げた原因であると思われる（期間記録－マネジメント場面・32.8％、運動学習場面・17.99％）。それでも全体が2.90であり、また「達成」次元が3.00であった。場作りの準備を手際よく行って運動に取り組む時間が確保されれば、他の次元の評価もさらに高くなるものと思われる。

人間関係につまづきが認められた子どもの変容（「社会的スキルの分類」山岡，2002）

		適切	不適切	小計
主張性	体育的	286	10	296
	一般的	199	23	222
	小計	485	33	518
問題解決	体育的	8	0	8
	一般的	0	0	0
	小計	8	0	8
友情形成	体育的	369	8	377
	一般的	68	3	71
	小計	437	11	448
合計		930	44	974

子どもたちの具体的な変容を把握するために、社会的スキルの分類の観察カテゴリーを活用することにした。社会的スキルの分類の観察カテゴリーは、主張性・社会的問題解決・友情形成という3つの代表的な社会スキル（佐藤，2000）に発言内容と表現方法の2つの視点を加えて分類した。

具体的には、特に仲間と関われない子どもを1名選定して授業中の全行動をビデオに収録し、観察カテゴリーに従って言動と行動を分類した。

1 授業平均162.3回の社会的スキルの使用頻度であり、かなり多いと判断できる。また、体育授業内容に関連した友情形成（例：台になって。がんばれー！）に関する言動・行動が多く出現した。さらに、不適切なスキル（例：何やってんの）が次第に減少し（2時間目12回 7時間目0回）、社会的スキルの使い方が向上したと判断できる。

チャレンジ運動での子どもの様子

チャレンジ運動は技能の優劣で評価されることがないために、技能の遅れている子どもにとって楽しい活動となっていた。さらに、常に集団での達成に向けた挑戦場面が連続的に展開される中で、体をつないだり、引っ張ったり、押したりして互いに工夫・協力する様子が頻繁に見られた。これらの子どもたちの活動の様子が、チャレンジ運動の大きな特徴であると言える。

・総括的考察

個人種目の集団化、集団種目としてのボール運動、仲間づくりを目的とした集団達成の活動というタイプの違う3種類を教材とした授業を取り上げて具体的に授業について説明を加え、授業成果について考察した。3つの授業は、授業者が同一の者ということ以外には、取り上げた教材のみならず実施の時期や学級にも違いがある。そういった違いを踏まえつつ、ここでは3つの授業でねらいとした「仲間の関わり」という視点から総括的に考察する。

学習者が授業を評価する集団的活動評価および形成的授業評価では、3つの教材のいずれも高い評価とあってよい。とりわけチャレンジ運動では単元の初めから高い評価で推移している。

その理由として、グループで取り組む活動における課題が具体的であり、しかも段階的に複数の課題が準備されていることがあげられる。学習者にとって、連続して集団での達成の満足感が得られるということである。また、集団で思考しながら、何度も繰り返して取り組めるように仕組まれていたことも評価を高くしている理由としてあげられよう。チャレンジ運動ほど高い評価ではないものの、集団水泳ではアイデアを生かした作品がリニューアルを繰り返しながら作られていった。また、フラッグフットボールでも、グループの作戦が練習を通していくつか考えられ、実際のゲームの中で試され、さらに修正されるという学習のサイクルがあった。明確な課題、課題の達成に向けたグループで取り組む時間の確保、その時間を使ったグループなりの工夫やアイデアの創出、達成感の体験といったものは、いずれの授業においても共通していた。

集団水泳では作品作りのための「共通内容」、フラッグフットボールではドリルゲー

ムとしての「ぬきっこ入れかえ」、チャレンジ運動では易・中・難という3段階を意識した「段階的課題」が設定されていた。これならば自分(たち)でも取り組みそうだし、これは使える、工夫すれば達成できそうだし、何回やっても面白いし工夫できそうだし、等の学習活動に対する子どもたちの手応えが感じられる活動の場・運動・課題等が準備されていることも共通していることと言えよう。

上記の内容は、最近指摘されている「よい体育授業」の条件として上げられる内容と重なる(高橋, 2003)。ただし、ここでいう「よい体育授業」とは、結果としての運動技能のレベルだけで判断するような授業ではなく、例えば冒頭で示した体育の4つの目標や、その目標の達成に向けた授業づくり・教材づくり・指導の方法も視野にいれたよい授業の条件ということになる。

精一杯取り組んだ上での失敗が仲間から咎められず、逆に仲間から応援や助言をもらい、達成の喜びを共有できる集団の一員であることが実感できるような体育授業でありたい。また、黙々と取り組む者、アイデアを出す者、明るくグループを引っ張る者等が共同で満足のいく作品を作りあげたり、考えた作戦を成功させたグループの一員であることが実感できるような体育授業にもしたい。子どもたちに味わって欲しい「仲間の関わり」は、ただ単にある目的を達成するための手段ではなく、体育の授業で確かな目標としなければならないことである。

本稿で取り上げたような、小学校の子どもたち相手に自らが単元まるごとを授業実践できる立場ではなくなった。そういう区切りとしての思いも込めて、研究紀要という場で3つの授業実践を取り上げさせていただいた。

[引用文献]

長谷川悦示・高橋健夫・浦井孝夫・松本富子

(1995) 小学校体育授業の形成的授業評価票及び診断基準作成の試み。スポーツ教育学研究 14(2): pp.91-101.

梶田叡一(1998) 子どもの心を育てる授業。国土社: 東京, p.16.

小松崎敏・米村耕平・三宅健司・長谷川悦示・高橋健夫(2001) 体育授業における児童の集団的・協力的活動を評価する形成的評価票の作成。スポーツ教育学研究22(2): pp.57-68.

松本格之祐(1995) 仲間とともに育つ体育授業。日本書籍: 東京, pp.36-43.

松本格之祐(2002) 小学校体育授業における仲間づくりの可能性の検討ーチャレンジ運動とボール運動の授業実践を通してー, 筑波大学修士論文.

松本格之祐(2004) 小学生の体力の現状と今後の課題ー小学校現場からー. 日本体育学会55回大会・本部企画シンポジウム.

ミドウラ, D.・グローバー, D.R.: 高橋健夫監訳(2000) チャレンジ運動による仲間づくり楽しくできる「体ほぐしの運動」. 大修館書店: 東京.

文部省(1947) 学校体育指導要綱, 東京書籍: 東京.

文部省(1958) 小学校学習指導要領 体育科編, 大蔵省印刷局: 東京.

文部省(1968) 小学校学習指導要領 体育科編, 明治図書: 東京.

文部省(1977) 小学校学習指導要領 体育科編, 大蔵省印刷局: 東京.

文部省(1988) 小学校学習指導要領 体育科編, 大蔵省印刷局: 東京.

文部省(1998) 小学校学習指導要領 体育科編, 大蔵省印刷局: 東京.

文部省(1999) 小学校学習指導要領解説 体育編. 東山書房: 京都, p.24.

佐藤正二(2000) 子どもの社会的スキル・トレーニング. 相川充・津村俊充編 社会的スキルと対人関係. 誠信書房: 東京, pp.10-39.

高橋健夫(1994) 体育の授業を創る. 大修館書店: 東京, pp.18-21.

高橋健夫(2003) 体育授業を観察評価する. 明和出版: 東京, pp.1-6.

山岡愛(2002) 体育授業における社会的スキル

の育成に関する事例研究 チャレンジ運動の授業における抽出児の変容過程 , 筑波大学卒業論文 .

【参考文献】

門脇厚司 (1999) 子どもの社会力 . 岩波書店 : 東京 .

真仁田昭 (1985) つながりを求める子どもたち . 図書文化 : 東京 .

三宅健司 (2001) Physical Challenges Program による仲間づくりに対する有効性の検討 特に小学校高学年の体育授業実践の分析を通して , 筑波大学修士論文 .

斎藤為之 (1996) チームの凝集性を高め豊かな人間関係を育てる . 学校体育 49(9) : pp.14-15 .

高橋健夫 (1995) 新しい体育の授業研究 . 大修館書店 : 東京 .

高橋健夫 (1997) 体育科の目的・目標論 . 竹田清彦ほか編 体育科教育学の探究 . 大修館書店 : 東京 , pp.17-40 .

高橋健夫 (1999) 学習指導要領の改訂と体育科の基本的な考え方 . 学校体育52(8) : pp.12-14 .

高橋健夫 (2000) 新学習指導要領に即した授業の課題 . 体育科教育48(6) : pp.61-63 .

高久清吉 (1970) 教育実践の原理 . 協同出版 : 東京 .