

## [体育・保健体育]

## 運動文化に着目した体育授業の試み

— 「原初的ボールゲーム」を取り入れた実践から —

田邊 輝明\*

## 1 研究の動機

私が子どもの頃は、放課後に仲間と学校のグラウンドや路上で外遊びをすることが多かった。鬼ごっこ、缶蹴り、ゴム跳び、野球などの外遊びを通して、様々な体の動きをコントロールする能力を身に付けるとともに、大勢で遊ぶことによって、自分達で、その状況に合わせた遊びを生み出し、その中で、情緒や社会性、知恵なども育むことができた。遊びを通して、現在の運動やスポーツが長い歴史の中で文化として発展してきたように、子どもたちなりの文化を創り出していた。

今回の学習指導要領改訂では、すべての子どもたちに基礎・基本を身に付けさせることが強調され、体育科でも解説編の例示は、より具体的で詳細になった。このことは、今まで問題とされてきた放任的な体育授業・教師の指導力不足といった課題を払拭する可能性があるが、逆に指導内容と活動のパッケージ化、授業展開のマニュアル化を招く危険性を孕んでいる。また、昨年6月にスポーツ振興法が50年ぶりに全面改正され、スポーツ基本法が制定された。スポーツ振興法が、東京オリンピックの開催を控えて制定され、施設設備等に主眼が置かれたのに対して、スポーツ基本法は、その前文において、「スポーツは、世界共通の人類の文化である」と規定している。近年まで文化活動とスポーツ活動を区別してきた日本にあって、スポーツを人間の文化的営みとする重要な考え方であり、学校体育の中でも運動文化を学ぶ機会が今後求められると推測される。

そこで、本研究では、運動文化成立の過程を児童自らが試行錯誤の中で体得できるような体育授業を構想し、その中で、児童が運動することの意味を見出したり、運動の楽しさを自ら見つけ出していくような授業を展開していく。

このことは、運動する者とそうでない者という二極化の問題、体力低下の問題に対しても新たな解決の視点を与えることにつながり、ひいては、子どもたちが生涯にわたって運動を志向する素地を養っていくことができることにつながるものと考えられる。

## 2 主題設定の理由

## (1) 遊びと文化

小浜は、遊びと文化の関係について、「『遊び』を媒介として、興味深い循環（生活欲求の満足を得るための行動→ある程度の余暇の獲得→意識の個体超越性による『遊び』の発生→『型』とルー尔的な枠組みの確立による『遊び』の発展→『遊び』に熱中することによる『遊び』の『仕事』化→『仕事』能力に優れた者たちによる職業の発生と産業の発生、産業に従事することによる生活欲求の充足）が見られ、この循環は何度でも繰り返す可能であり、その繰り返しごとに人々の『遊び』も『仕事』も多様化し、また高度化していく。」<sup>1)</sup>と述べている。

また、ロジェ・カイヨワは、著書『遊びと人間』の中で、「遊びと真面目さの間に驚くべき協働関係と交流の極めて大きな可能性があることは明らかである。遊びによって表現されるものは、文化の表現するものと違いはしない。」<sup>2)</sup>と述べてもいる。

これらのことから、子どもが、「遊び」の興味深い循環に身を浸しながら、文化を創り出していく過程を体得できるような仕掛けを授業で仕組むことの有効性が確認される。

## (2) 運動文化と体育

丹下は、『体育技術と運動文化』の中で、「『運動文化』が、人間形成のための文化になるべきだ。」と主張し、「私た

\* 魚沼市立堀之内小学校

ちは歴史的、社会的に生み出された『運動文化』にふれることにより、過去の人間の考え方、ふるまい方を身に付けていくことが重要である。」<sup>3)</sup>と述べている。

また、子どもの能力に応じて運動文化が変容され、つくりかえられる条件として、「第一に、これ以上単純化したならばその本質が失われてしまうというギリギリの段階まで下げてみる。第二に、その本質の発展につれて子どもの技術が系統的に必然性をもって発展するもので、次から次へと筋道が立つものであること。第三に、子どもの発達段階に応じて、運動の喜びを高め、とびつくように興味あり、関心あるものであること。」と説いている。

今日の学校教育では、心の教育や豊かな人間性に向けた教育の必要性が叫ばれているが、丹下の論からも、運動文化を体育授業の中に取り入れていくことの有効性が確認される。また、児童が自ら運動の文化的価値を体得していくためには、運動の本質を中核に据えた授業実践を進めていかなければならない。

### 3 研究の目的

子どもたちは、常に「遊び」の中で面白さを追求しようと、試行錯誤を繰り返しながらかかわりを結んでいる。しかし、実際の体育授業では、運動の「学び方」への焦点付けが弱く、結果や成果にだけ着目しがちな傾向が強い。そこで、本研究では、運動の発生に着目し、児童自らが運動文化成立の過程を体得できるような体育授業を通して、その有効性を検証することを目的とする。

### 4 研究の内容と方法

本研究は、高学年2学年にわたってのボール運動を研究対象とし、以下の方法で実践を行い、研究目的の達成を図る。

#### (1) 「原初的ボールゲーム」を取り入れた単元の構想

「原初的」とは、物事が発生したばかりの様子であるさま（日本国語大辞典）を言い、「原初的ボールゲーム」とは、各種ボールゲームの発生をたどる中で一番元となったゲームのことを言う。各種目の発生においては、制限が少ないシンプルな動きや攻防からボールゲームが生まれることがほとんどである。現在のチャンピオンスポーツは、時代を経るごとに、ボールの触回数やバウンドに制限が加わったり、何で（手、足、ラケットなど）ボールを打つかが変化したりしながら、それぞれの種目が特徴づけられてきた。

シンプルさは、学び手の動きや、他者、モノとの関係を規制することが少なく、自由度が高い。児童の立場からすると、工夫の余地が大きく、運動を自分たちの手で創造していく可能性を秘めている。丹下の言うところの単純化と重なる。そこで、本研究では、「原初的ボールゲーム」を児童がなぞることからスタートする単元構成で実践を進めていく。

#### (2) 遠心型学習を進めるための学習展開の工夫

これまでの体育学習の多くは、運動の特性に子どもを近づけていこうとする求心型の学習観が強かった。しかし、運動文化の成立を児童自らが体得していくためには、児童の思いや願いを中心に据えて、児童と教師が共に運動の世界を広げようとする営みの中で、運動の本質を味わったり、児童が試行錯誤したりしながら運動を創り上げる過程を重視しようとする遠心型の学習観が求められる。

そこで、本研究では、遠心型学習を進めるために、参加・協働の学びのスタイルとして近年注目されているワークショップという考え方を取り入れて授業実践を進めていく。体育授業における「ワークショップ形式」の授業は、鈴木<sup>4)</sup>湯口<sup>5)</sup>らによって実践されており、その中で、「ワークショップ形式の授業は、関係性という『場』の中で、参加と創造がリズム状に展開する『学び』を保障する学習である。」と定義し、ワークショップ形式の授業における、かかわりによる新たなおもしろさの創発の重要性を述べている。しかし、体育授業においては、まだまだワークショップ形式を取り入れた実践は多いとはいえない。

#### (3) 場面分析的手法を用いた授業分析と思考の過程をたどることのできる学習カードの工夫

場面分析的な手法とは、体育授業の場面において、児童が周りとのようにかかわっているか、そこにどのような触手を伸ばしているかを観て取ろうとする観察法である。具体的な観察の視点としては、①何を考え（認識）②何を感じ（感性）③何をしようとしているか（意図）の3つである。

また、学習カードにおいては、自由記述できるものを用意し、ゲームづくりにおけるの快・不快の感情や葛藤場面、遊びの教育的価値でもある遊動関係、用具や場づくりの工夫など、児童の思考の流れが学習歴として残るような手立てを工夫していく。

そして、上記の場面分析と学習カードから、児童が運動の本質をどのように捉え、運動の楽しさを見出し、運動の文化的価値を獲得したかについて考察していく。

## 5 研究の実際

### (1) 1年目の授業実践「つくろう 私たちのボールゲーム（ゴール型ゲーム）」（実施時期 平成21年10月～11月）

#### ① 単元の構想

研究の1年目は、5年生2クラスの合同体育で70名（男子39名、女子31名）を対象として蹴球ゴール型ゲームの実践を行った。単元の始めに今までのゴール型ゲームの経験を問うたところ、低学年の的あてゲームの延長である「シュートをするのが楽しい」と答えた児童が52名と最も多く、続いて「ゲームで勝つと楽しい」40名、「仲間との協力」26名を挙げる児童が多かった。しかし、蹴球ゴール型の特性の一つであるドリブルやパスを使ってボールをゴールまで運ぶということに着目する児童は少なかった。このことから、今までの体育学習では、蹴球ゴール型ゲームの本質である「足でボールを目的地まで運ぶ」という楽しさを十分に経験してきていないことが伺える。

そこで、本単元では、サッカーの起源であるイングランドの村対村でボールを運び合う「フットボール」を「なぞる」ことから学習をスタートし、先人が苦勞と工夫を重ねながら今現在までサッカーを発展させてきたのと同じように、自分たちの手でゲームの内容やルールを創り上げていく学習を展開していく。

また、単元中盤においては、ワークショップの手法を取り入れながら、1時間の前半は、対戦相手とゲームづくりを進めるワークショップ①を、後半は他のグループが創造したゲームを体験しながら楽しむワークショップ②を行い、ゲームに関する情報を共有化できるよう配慮した。

時	1	2	3	4	5	6
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>◆サッカーの起源</li> <li>◆フットボール追体験</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆準備運動・パスやドリブル</li> <li>◆つくろうマイボールゲーム（ワークショップ①）</li> <li>・対戦相手チームとルールを決め、ゲームを楽しむ</li> <li>◆プレゼンタイム：ゲーム交流（ワークショップ②）</li> <li>・他のグループが創ったゲームを体験しながら楽しむ</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>◆みつわCUP</li> <li>・チームごとに対抗戦を楽しむ</li> <li>・大会を開く</li> </ul>

#### ② 実践の概要

##### ア フットボール追体験の様相

1時間目のオリエンテーションでは、現在のサッカーの原型が、古代エジプト、ギリシャ、ローマのボールを蹴る人のレリーフに記されていることやイングランドで村対村でボールを運び合う「フットボール」が行われていたこと。「フットボール」では、けが人や死者がでたために、国王が「フットボール禁止令」を出したことなど、蹴球ゴール型ゲームの起源について学習した後に、実際に「フットボール」を70名の児童を二つのチームに分けて再現した。

一つのボールを運び合うという単純な動きではあるが、なかなかボールを教師が設定した目的地まで運ぶことができず、ボールが行ったり来たりしている。児童の中から、歓声があがっている。

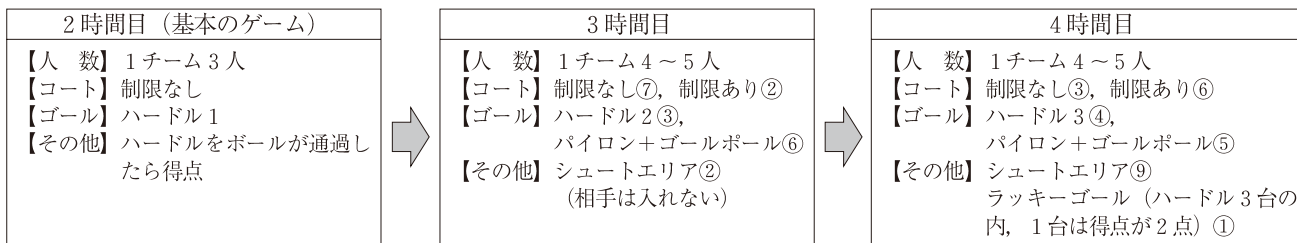
場面分析的手法による分析	学習カードからの分析
<ul style="list-style-type: none"> <li>・敵味方が一つの塊となって1つのボールを追いかける。→共感、恐怖</li> <li>・土埃が舞う中、歓声をあげながらボールを追いかけている。→夢中</li> <li>・集団中にはいるが、どのように動いたらよいかわからない。→困惑</li> </ul> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>○ボールを目的地まで運ぶ・運ばせない ○集団の中での所属意識</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・村同士のボールゲームは、ボールはこなかったけれど、迫力があつた。ボールといっしょに自分も動いているように感じた。</li> <li>・集団でボール1つを奪い合うので激しい。ただ、ボールをけりたくてもできないのでその点はつまらないと感じた。少人数でやってみたい。</li> <li>・足や手を自由に使えたことやコートが決まっていなくて面白かった。</li> </ul>

##### イ つくろうマイボールゲームの様相

2時間目は、前時の振り返り場面で児童と相談しながら、3対3のミニゲームを行うこととした。コートは制限なし、ボールを運ぶ目的地にハードルを置くこととした。また、ハードルの高さは相手と相談の上決定することとした。

ボールを思うように扱えない児童が多いため、授業の導入の場面では、技能の向上をめざした練習（ボールタッチ、インサイドキック、ドリブルなど）を取り入れることとした。

3時間目と4時間目は、1チーム3人だと味方にボールがわたらないという児童の声から、1チームの人数を4人或いは5人とした。コート、ゴールの条件、ルールなどは、対戦相手と話し合いの中で決めていく。ゲームをしながら随時、改良も可とした。その結果、次のようなルールや場づくりの変更を重ねながら、いくつかの蹴球ゴール型ゲームが進められた。丸数字は、選択したチーム数を表している。（チーム数18チーム→9ゲーム）



3時間目に、ハードルの他に、三角コーンとゴールポールを増やすことによって、子どもたち自身が、ゴールの条件を変えながら、みんなで得点を入れる楽しさを味わうことができる場づくりを工夫した。また、ボールをゴール前まで運ぶことができても、ゴール前で密集してボールをシュートまでつなげられないことからシュートチャンスを生み出す制限エリアを考案するなど、ゲームを進めながらルールをよりよく作り変えていく姿が見られた。コートに関しては、女子は比較的狭いコートにするなど、ルールに自分たちを合わせるのではなく、自分たちにルールを合わせていく姿が見られた。

場面分析的的手法による分析	学習カードからの分析
<p>【2時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コートに制限がなく、ゲームが中断されることはない。→満足</li> <li>・ゴール (ハードル) が小さいため、ボールを運んだとしても得点につながらない。→期待, 不満, 遊動</li> <li>・パスコースが少ないため、味方に思うようにつながらない。→不満</li> </ul> <p>【3時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール前に密集しているため、ゴールに運び入れることができない。→欲求不満</li> <li>・ゲームをより楽しいものにしようと話し合っている。→破壊, 創造</li> <li>・ボールを運ぶこと以外に、得点を入れる楽しさを味わうためにハードルの数を増やしてみる。→試行</li> <li>・逆転の場面を創ることで、よりゲームに没頭できる環境を創り出そうとしている。→新しい刺激への欲求, 夢中</li> </ul> <p>【4時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちの技能に応じて、コートの広さを判断する。→自己内対話</li> <li>・声の連携が生まれたり、励ましたり、笑顔がでてきたり、ミスしてもへこたれなかったりする。→受容, 共存, 安心, 共感</li> </ul> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>○ボールを運ぶ+的に入れる    ○ルールの創造    ○共感的雰囲気</p>	<p>【2時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人数が減って、たくさんボールを蹴ったりドリブルしたりできた。</li> <li>・コートが広くとれたのでたくさん動くことができた。</li> <li>・入りそうで、なかなかゴールに入らないので、ドキドキ感を味わえた。</li> <li>・自分が思っているところにボールを蹴ることができなかった。また、<u>3人だと味方にボールがわたらないことが多かった。</u></li> </ul> <p>【3時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・つまらなかったことは、<u>ゴール前に人が固まっていてボールを入れることができなかった</u>ことです。守る人は、<u>ゴール前から1mくらい離れるルールがある</u>といいと思います。</li> <li>・<u>ハードルの数を増やすと点が入る楽しさがある</u>と思います。3こハードルを並べるといいかもしれない。</li> <li>・ハードルゴールの数を増やして真ん中の得点を3点にすると<u>逆転があつて楽しめる</u>。</li> </ul> <p>【4時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで話し合つて他のチームより狭いコートでした。<u>私たちに、狭い方がちょうどよく、ボールがたくさん回つてきて楽しかった。</u></li> <li>・ゲームが盛り上がつてきて、<u>友だちからの声かけが出てきて、やる気ができました。</u></li> </ul>

③ 考察

「原初のボールゲーム」を児童がなぞることからスタートする単元構成を取り入れることによって、「遊び」の教育的価値でもある遊動関係に身を浸したり、それまでシュートにだけ着目していた児童の志向を蹴球ゴール型ゲームの本質である「(主に) 足でボールを目的地へ運ぶこと」の面白さやボールを「運ぶ・運ばせない」関係の面白さへ転換したりすることが可能となった。

また、「原初のボールゲーム」を導入することと参加・協働の学びのスタイルであるワークショップの手法で単元を展開することで、児童自らが相手チームとの試行錯誤を繰り返しながら、ルールやコート、ゴールといったゲームを進める上で重要な要因を適宜組み替えながら、勝敗の未確定性を保障できるような場づくりを創り上げることができた。

また、教師サイドから与えられたゲーム像に沿ってゲームを進めるのではなく、相手チームと相談しながら自分たちに合ったゲームを創造することで、勝敗だけにこだわるのではなく、仲間と共感的雰囲気を紡ぎ出しながら安心してゲームを進めることができた。

(2) 2年目の授業実践「つくろう 私たちのボールゲームPart. 2 (ネット型ゲーム)」(実施時期 平成22年6月～7月)

① 単元の構想

研究の2年目は、6年生に進級した1年目の実践対象の児童2クラス70名(男子39名, 女子31名)を対象としてネット型ゲームの実践を行った。児童にとってネット型ゲームは、体育授業では今まで経験したことがなく、運動の能力差にかかわらず運動に取り組めると共に、ネットをはさんで攻守が分かれるため、相手と接触することがなく安心してプレーできる教材でもある。



そこで、本單元では、ネット型の起源（大昔に行われていたゲーム「ジュ・ド・ポーム」→手でボールを打ち合うスポーツ）をたどり、そのゲームを子どもたちが「なぞる」ことから学習をスタートする。

そして、ネット型である、テニスや卓球、バドミントン、バレーボールを先人が発展させてきたように、自分たちの手でゲームの内容やルールを創り上げていく学習を展開していく。

また、ゲームを中心に進めるにあたって、基本的な技能がある程度身に付いていなければゲームを楽しむことができない。そこで、ボールを手具とする体ほぐしの運動例等を意図的に

練習に取り入れる。また、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスといった最も基本的な技能を習得するために、児童の実態に合わせて変化のあるドリルの練習を取り入れたり、ゲーム化したりするなどして「教え込まれる技能」ばかりではなく、「楽しんで身に付けていく技能」の習得をめざしていきたい。

## ② 実践の概要

### ア 体ほぐしの運動遊びでの様相

ボールでストレッチングでは、ストレッチングをする中でボールの柔らかさや弾み具合などを体感することができた。風船バレーでは、風船の動きに合わせて風船の下に移動して、風船を上にあげる動きがでてくる。また、バウンドキャッチは、ゲーム化することで、身のこなしが素早くなり、ゲームにつながる動きが生まれてきた。

### イ ジュ・ド・ポーム追体験での様相

2時間目のジュ・ド・ポーム追体験では、できるだけ運動量を確保できるようコートは制限しない。ネットは自分たちで持ちながら高さは自分たちの技能に合わせて設定する。ワンプレーごとに攻守を交代しながらゲームを進めていく展開とした。最初は、2対2でゲームを行ったが、テニスや卓球に近い攻守一体プレー型（触球1回）の動きがほとんどであった。ゲームの中で、子どもたちは思い切りボールを打って返すことや相手のいないところにボールを入れ得点するなどの感覚を得ることができた。ゲームに慣れていくにつれて、満足感も得られてきて、人数を増やしたい、ネットを高くしてやってみたいという声が出てきた。

場面分析的的手法による分析	学習カードからの分析
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コートの制限がないため、難しいところに打ち込まれるが、打ち返えそうと最後まで追いかける。→夢中、執念</li> <li>・ラリーが続く。表情は真剣。→夢中、共有</li> <li>・相手の得点になると、床を叩いて悔しがる。→怒り</li> <li>・得点が決まるととびあがって喜ぶ。→満足、快</li> </ul> <p style="text-align: center;">↓</p> ○相手のコートに手で打ち返す・打ち込む ○ラリーの醍醐味に浸る	<ul style="list-style-type: none"> <li>・初めてのゲームだったけれど、コートが決まっていなかったの</li> <li>で、どんなボールもとろうとがんばりました。</li> <li>・ボールを打ち返すとAくんも打ち返してきました。しばらくラ</li> <li>リーが続いたときは、失敗するかどうかドキドキしました。</li> <li>・相手のコートの空いているところに決まったときはすっきりし</li> <li>た。</li> </ul>

### ウ つくろう マイボールゲームでの様相

3時間目は、児童のネットを高くしてゲームをしたいという声から、ネットの高さを高くしてゲームを行った。ネットが高くなったことで、1回で相手コートにボールを返すのが難しくなり、チームの人数を増やす必然性や連係プレーの必要性がでてきた。ゲームの様相は、攻守一体プレー型からバレーボールのような連係プレー型に変わる。はじめは上手くボールが繋がらない場面が多かったが、ドリル練習の「1 2 3 パス」などがゲームに生きてきて、徐々に連係プレーやラリーの様相が現れてきた。ルールは、対戦チームと相談して決めていく。バウンドなしを選択したグループがあったが、ゲームの流れが途切れることが多かったため、ゲームの途中で、バウンドありを採用するチームも出てきた。スパイクを打つ喜びもあるが、多くの子どもは、仲間とボールを繋ぐ喜びが大きいという感想をもった。

3時間目	4時間目
<ul style="list-style-type: none"> <li>【人数】 1チーム4人～5人（兄弟チームを編成）</li> <li>【コート】 制限なし</li> <li>【ネット】 バドミントンの支柱の高さ</li> <li>【その他】 自陣でパスできる回数は4回 バウンドあり⑥、バウンドなし③ ローテーションは、相手のチームと相談で決める</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>【人数】 1チーム4～5人（兄弟チームを編成）</li> <li>【コート】 制限あり…バドミントンコート</li> <li>【ネット】 バドミントンの支柱の高さ⑦、斜めに張る②</li> <li>【その他】 自陣でパスできる回数は4回 バウンドあり⑨（一人2バウンドは認めない） ローテーションあり</li> </ul>

時	1	2	3	4	5	6	
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>◆体ほぐしの運動遊び</li> <li>・ボールでストレッチ</li> <li>・風船バレー</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆体ほぐしの運動遊び</li> <li>◆ドリル練習</li> <li>◆ジュ・ド・ポーム追体験</li> <li>・振り返り</li> </ul>	◆ドリル練習	◆つくろう マイボールゲーム（ワークショップ①）	◆対戦相手チームとルールを決め、ゲームを楽しむ	◆プレゼンタイム：ゲーム交流（ワークショップ②）	◆他のグループが創ったゲームを体験しながら楽しむゲーム交流
						みつわCUP	
						◆トーナメント戦でゲームを楽しむ	

4時間目は、全てのチームがバウンドありを採用した。また、ボールを仲間と繋ぐ喜びの他に、ジュ・ド・ボールの時に味わった相手コートにボールを打ち込む面白さを味わいたいとネットを斜めに張るグループも現れた。

場面分析的手法による分析	学習カードからの分析
<p>【3時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットが高くなり、ゲームが中断されることが多くなる。→困惑</li> <li>・連係を練習する中で、アドバイスし合う。→試行、共有</li> <li>・ルールを変更する。ラリーが続くようになり、なかなか得点が決まらない。得点が決まるとハイタッチする。→満足、解放</li> </ul> <p>【4時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットが低いところから、相手のコートに空いているスペースに打ち込む。決まるとガッツポーズ。→優越、満足、快</li> </ul> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>○動きの発見 ○集団の所属意識 ○ルールの創造 ○解放感</p>	<p>【3時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットが高くなったら、なかなか相手コートにボールが返りませんでした。1 2 3パスの時、兄弟チームのBさんが最後に返すときは、相手コートの方を向いたらいいよと教えてくれました。</li> <li>・バウンドなしにしたらほとんどつながらなかったのに、<u>バウンドありに変更してゲームをしたら、ラリーが楽しめました。</u></li> </ul> <p>【4時間目】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ラリーもいいけど、思い切って打って決まったときの方がうれしくなります。<u>ネットを斜めに張ったのはナイスの考えだと思いました。</u></li> </ul>

### ③ 考察

ネット型ゲームは、児童にとって初めて出会う教材であったが、ネット型の最もシンプルなゲーム「ジュ・ド・ポーム」を追体験することで、「相手のコートに打ち返す・打ち込む」「ラリーを楽しむ」といったネット型ゲームの本質を単元の最初で味わうことができた。

また、ネットの高さが高くなり、攻守一体プレー型から連係プレー型にゲームの様相が変わった場面では、児童の中の「困った感」から、練習の工夫や教え合いが生まれ、ラリーが続くようにルールが改良されたりした。

加えてネット型ゲームは、他のボールゲームに比べて、コートやネットの高さ、触球数などルールによって制限されることが多い。今回の実践では、ワークショップ形式の学びの中で、相手チームとゲームの最も面白いところを見付けだそうと試行錯誤しながら納得の上でゲームを進めていた。このことが、集団の所属意識を高めたり、一人一人の解放感にもつながった。また、ルールが自分たちに合っているということは、チクセントミハイの『フロー』の考え方からすると、程よい課題の水準となっていて、このことが最後までボールを追うといった夢中状況を創り出したと言える。

## 6 まとめ

### (1) 研究の成果

「原初的ボールゲーム」を取り入れた実践から、次のような点が明らかになった。

- ・「原初的ボールゲーム」を取り入れることで、各運動種目の本質を体得することが可能となる。また、自由度が高いためルールや場を容易に作り替えることができ、児童の多岐にわたる志向性をゲームに生かすことができる。
- ・ワークショップ形式を取り入れたことで、従来のボールゲームで見られたチーム間の対立的な雰囲気はなく、相手チームは競い合う仲間であり、共にゲームを創り上げる仲間であるという一体感や所属意識を育むことができた。
- ・試行錯誤しながら自分たちでゲームを創り上げるからこそ、ルールの大切さやフェアプレーの精神、仲間との協力、勝敗に対する納得などが生まれ、運動の楽しさや運動する意味、文化的価値を子どもたち自身が見出すことができた。
- ・「ルールや場を自分たちに合わせる」ことで、多くの児童が夢中状況に身を置きながら運動を実践することができた。

### (2) 今後の課題

今後の課題としては、ボール運動以外の運動領域において、さらに運動文化に着目したカリキュラムの開発を行い、その有効性を検証していく。また、今回の研究では、ワークショップ形式の授業スタイルでの教師の指導性については検証することができなかった。児童の主体性を引き出す指導の在り方や教師の関係性について、今後研究を深め、実践を積んでいきたい。

### 【引用・参考文献】

- 1) 小浜逸郎 『遊びと文化』, 日本評論社, 2009
- 2) ロジェ・カイヨワ 多田道太郎訳 『遊びと人間』, 講談社学術文庫, 1990
- 3) 中村敏雄・高橋健夫編著 『体育原理講義』, 大修館書店, 1987
- 4) 鈴木直樹・塩沢榮一 『ワークショップ形式を導入した「体力を高める運動」の実践提案』, 体育科教育学研究, 2006
- 5) 湯口雅史 『体育における学習内容の検討ーワークショップ型授業モデルの提案ー』, 体育科教育学研究, 2007