

[体育・保健体育]

子どもが感じる「運動の楽しさ」の変容についての考察

—ゴール型ゲームにおける、チーム内での子どもの役割に着目して—

吉野 翔*

1 研究主題設定の理由

体育授業に参加する子どもは、全員がスポーツクラブに所属して専門的な運動に取り組んでいるわけではない。運動に対する興味関心や、運動経験を通じて身に付けた運動感覚など、様々な差異がある実践共同体である。その中で、子どもは互いに折り合いをつけ、様々な運動に関わりながら学びを深め、自分の「運動の楽しさ」を実感していく。

私のこれまでの体育授業を振り返ると、運動技能¹⁾を定着させることを優先した活動であったり、子どもたちが習得した運動技能を実際のゲームで生かしきれなかったりということがあった。そのため、子どもたちは「運動の楽しさ」について、特定の運動技能を「できる・できない」ことや、ゲームの「勝ち・負け」にのみ、強いこだわりをもってしまふという課題があった。

現任校では、運動に積極的な子どもと消極的な子どもの二極化が見られる。休み時間に体育館で体を動かす子どもと、教室で本を読んだり絵を描いたりして過ごす子どもにはっきりと分かれており、後者は運動に自分から関わろうという意欲が希薄である。特に、特定の技能を要するボール運動に対して、消極的な行動を示す傾向がある。

学習指導要領が示す「生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現」は学校の責務である。学習指導要領では、従来のスポーツを「すること」から「運動への多様な関わり＝みる・支える・知る」ことへ転換することで、健康で運動に親しむ資質・能力の充実を図ることとしている。従って、子どもたちが「どのように運動に参加したか」が、「運動の楽しさ」を実感できる重要な要素となる。そこで、運動への多様な参加を保障した授業実践を通して、子どもが「運動の楽しさ」を獲得していくまでの意識の変容について考察する。

田港ら (2021)²⁾は、「勝敗に着目した授業デザインは運動が苦手な子を放置、無視、排除してしまい、体育嫌いや運動嫌いを誘発する可能性がある」ことを指摘している。また、勝敗だけでなく特定の技能練習のみに偏った活動も、同様の影響を与えることが考えられる。田村 (2015)³⁾は、「子どもの姿を確かにとらえ『見取る』ことが必要であり、その先に『見通す』ことや『具現する』ことが存在する」と述べている。子どもが「運動の楽しさ」を見つけられるように見取ること、つまり教師の評価の視点が重要となると指摘し、その評価の視点として、鈴木ら (2017)⁴⁾はチーム内での子どもの貢献の仕方を挙げている。貢献の仕方は、「何に」対して「どのように」関わって働きかけているかといった、子どもの多様な運動への参加を促すことに重点をおいていることから、子どもが「運動の楽しさ」を見つけるきっかけとなるといえる。

2 研究の目的

ゴール型ゲームの学習活動において、多様な参加を保障した授業の実践を通して、チーム内での子どもの役割に着目することで、子どもが感じる「運動の楽しさ」の変容について明らかにする。

3 目的を達成するための方法

多様な運動の参加に関して、木本 (2016)⁵⁾の実践を参考に、本研究では以下の3つの方法で子どもの多様な運動の参加を保障する。その中で子どもが感じる「運動の楽しさ」について、子どもの学習カードの記述内容及び、ゲーム中の様子によって考察する。

*十日町市立十日町小学校

(1) 全員参加型ゲームを目指したルールの最適化

ゴール型ゲームでは、個々の身体能力や運動への関心の差異が表出しやすい。そのため、子どもたち全員がゲームに参加しやすくするためのルールや場の設定などが欠かせない。そこで、子どもの実態に応じたルール設定と、ゲーム内容の単純化（ボールの移動手段を「送り（受け）」のみに限定）を図る。単元前半では「試しのゲーム」を行い、用具やゴールの高さ等や、コート内での攻守の位置や人数など、子どもの問題意識に応じて全体でルールの調整を行う場を設ける。これにより、全員参加型を基本とするゲームを子ども自身がつくり上げ、「運動の楽しさ」を実感しやすいようにする。

(2) 集団としての動きを洗練させるための話し合いの場の設定

「勝ち・負け」にこだわる子どもは、自分が考えている作戦を他のチームに漏らさないように口を閉ざし、作戦がチーム内で十分に共有されないことがある。それでは、集団としての動きは洗練されないままゲームが進んでしまい、十分に運動を楽しむことができない。そこで、互いに作戦を共有しやすくするため、「クラス内ゲーム（クラスを1つのチームとする）」を中心に学習を進める。「クラス内ゲーム」は、対戦相手は味方であるため互いの考え（作戦等）を伝え合う必然性を生み出し、単元の終盤である「クラス対抗ゲーム」に目的意識を向けさせる。「クラス内ゲーム」で「作戦を立てる→ゲームで試す→作戦を練り直す」を繰り返すことにより、集団としての動きを洗練させる仕組みを作り出し、子ども同士が関わりながら運動を実践し、「より楽しみたい」という思いを高められるようにする。

(3) 互いの役割に気付くための思考ツールの活用

運動を苦手とする子どもがゲームの場面で消極的になる要因として、何に対してどのように動けばいいのか理解できていないことが考えられる。「運動の楽しさ」を実感するうえで、チーム内における自己の役割と、関わり方の認識は欠かせない。そこで、自分や仲間の動きを分析し、集団としての動きをつくり上げることを大切にする。子どもがコート上の「位置」に着目できるように「グリッド図」（図1）を用いて、「ボールの移動」に着目できるように「ボール軌跡図」（図2）を表す。コートにグリッドラインを引き、学習カードや作戦ボードにも同じものを示す。また、ゲームにおけるボールの移動の軌跡を示すことで、ボールのつながりの実際を掴みやすくする。ゲームにおいて、「どこで」「誰が」「つなげている・いない」のかを可視化させることで、チーム内での自分の役割と他者との関わりを見出し、互いの役割に気付きやすくする環境を整える。

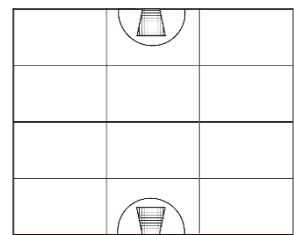


図1 グリッド図

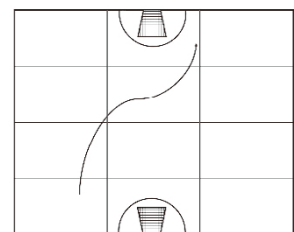


図2 ボール軌跡図

4 実践の概要

本研究は、N県T市立T小学校の4学年44名に対して、筆者が令和3年11月1日～11月19日に行った「つないで つないで ナイスシュート！」（ゴール型ゲーム）（全9時間）をもとに考察を行った。

(1) 題材について

本題材はセストボールを基にした、ミニバスケットボールコートで、5名対5名で行われる集団ゲームである（図3）。セストボールは、バスケットボールに似たゲームで、パスのみでボールをつなぎ、ゴールは自分たちのコート中央に設置されているため、コート内360°どこからでもシュートを狙えるものである。ゴールは直径60cmと既存のバスケットボールのゴールよりも広く、プレイヤーに応じて高さの調節が可能である。

本題材では、コート端にゴールを設置して、シュート可能範囲を180°にし、ボールの移動方向を単純化する。これにより、必要な運動技能をより単純化して、どの子どもも参加しやすい条件に設定した。また、ゴール近くには、守備側のプレイヤーしか入れない区域を設け、チーム内で役割を与えやすくし、より運動の楽しみをもてるように促す。本題材に求められる運動技能は、人やゴールへの「ボールの送り

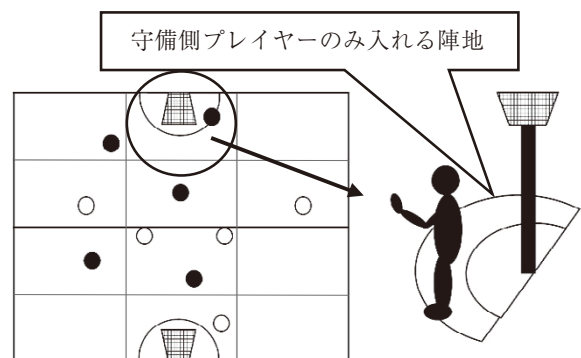


図3 セストボールを基にしたゲーム

（受け）」のみであるため、ボールの移動が際立ち、いかにしてボールをつないでいくかが課題となる。そのため、どの子どもにとっても分かりやすく参加しやすい題材となる。

(2) 単元の構想について（全9時間）

単元計画は、表1のとおりである。1次では、子ども全員がゲームに参加しやすいように、「試しのゲーム」を行いながら、子どもの実態に応じたルール最適化と場の設定を行う。2次では、「クラス内ゲーム」により、味方同士で「作戦を立てる→ゲームで試す→作戦を練り直す」ことを繰り返し、集団としての動きを洗練させながら、自己の役割と他者との関わり気付けるようにする。3次では「クラス対抗ゲーム」で、集団の一員としての役割を認識し、自他の動きのよさを認め合うことで、多様な運動への関わり方と「運動の楽しさ」を実感できるようにする。

表1 単元計画

次	時間	○学習のねらい・活動	■評価（方法）
1	1	○運動の特性や基本的なルールを理解する。 ・試しのゲーム ・用具やゴールの高さ等のルールの最適化	■運動の特性と、活動の進め方を理解している。 （ゲームでの動き・発言・ワークシート） ■運動の特性や課題に応じて進んで活動に取り組んでいる。 （発言・ワークシート）
	2		
	3		
2	4	○集団としての動き（作戦）を理解する。 ・クラス内ゲーム ・グリッド図を用いた作戦タイム	■仲間と協力して、ゲームの進め方を理解し、実践している。 （ゲームでの動き・発言・ワークシート）
	5	○攻撃の動きについて、ボールの送り手と受け手の関係性を理解する。 ・クラス内ゲーム ・ボール軌跡図を用いた作戦タイム	■ボールの送り手と受け手の動きに着目して攻撃を中心とした作戦を立て、ゲームに取り組んでいる。 （ゲームでの動き・発言・ワークシート）
	6	○守備の動きについて、ボールの送り手と受け手の関係性を理解する。 ・クラス内ゲーム ・ボール軌跡図を用いた作戦タイム	■ボールの送り手と受け手の動きに着目して守備を中心とした作戦を立て、ゲームに取り組んでいる。 （ゲームでの動き・発言・ワークシート）
	7	○攻守における総合的な動きを理解する。 ・クラス内ゲーム ・ボール軌跡図を用いた作戦タイム	■ボールの送り手と受け手の動きに着目して攻守の切り替えを中心とした作戦を立て、ゲームに取り組んでいる。 （ゲームでの動き・発言・ワークシート）
3	8	○これまでに立てた作戦を基に、相手に応じた動きを理解する。 ・クラス対抗ゲーム	■自他のよさを認め合い、ゲームに取り組んでいる。 （ゲームでの動き・発言・ワークシート）
	9		

(3) 授業の実際と考察

本研究では、抽出児童（運動に苦手意識をもつAさんと、運動に得意意識をもつBさん）を中心に、ゲームや作戦の様子を映像で記録し、学習カードの記録と関連させながら、チーム内での役割と思考及び行動の変化に着目し、「運動の楽しさ」に対する意識の変容について明らかにする。なお、AさんとBさんは同じチームである（表2）。

表2 抽出児童と運動への意識

抽出児童	運動への意識
Aさん	運動に苦手意識があり、ボール操作を上手に行えない。ボールゲームでは、コート上でただ立っているだけであったり、ボールから離れたりするなど、運動に消極的である。
Bさん	運動に得意意識があり、パスやシュートなどの個人技の習得には熱心に取り組むが、ゲームの勝敗に運動の楽しさを見出す傾向があり、ゲーム中は個人プレイに走ってしまうことが多い。

① 役割の試行錯誤「これならできそう」

第1時～3時では、教師が基本的なルールを説明したり模範で示したりした。「試しのゲーム」を実施しながら、その都度生じた子どもたちの困り感を洗い出し、全員で共有した。「試しのゲーム」の中で、子どもたちはゲームの特性に気づき、それぞれの困り感を解消するためのルール変更について様々な提案がなされた（表3）。

Aさんは、ゲームの中で立ったまま何もしないなど、十分に楽しむことができていない様子だった。明確な役割分担の必要性がチーム内で共有されておらず、自分が何をやるのかを理解できていなかった。Aさんのワークシートの記述からも、「パスやシュートができなかった。」など自身の運動技能に関することに終始していた。しかし、ルールの最適化を重ねるうちに、「ゴールの高さは、みんながゴールに触れられないように、背が一番高い人の高さにしたい。」(写真1)など、積極的にルールの提案をする姿が見られ、自分でも参加できそうなルールをつくり上げていった。一方、Bさんは、うまく動いてくれないAさんに不信感をもっている様子だった。Bさんのワークシートには、「もらいに行っても、あまりパスをもらえなかった。」などの記述が見られた。そういった声が十分に共有されず、Bさんはゲーム中に言い合いをしたり、失敗して落ち込みゲームに参加できなかったりした(表3)。



写真1 ルール変更の様子

表3 1時～3時における抽出児童のチーム内の役割とゲーム中の様子

抽出児童	チーム内の役割	ゲーム中の様子
Aさん	自分の役割が不明確であり、何をしたらいいかわからず立ちっぱなしである。	ルールの最適化について、積極的に意見を出し、自分でできそうなゲームをつくろうとし始める。
Bさん	攻める役割で、積極的にボールを取りに行くが、上手くパスをもらえない。	まわりの味方がうまく動いてくれないことへ困り感を抱いている。

② 役割の明確化から役割の追加へ「やってみよう」

第4～5時では、子どもは本格的に作戦を考えることに取り組んだ。第4時では、子どもが「グリッド図」を用いて攻撃の際のチームの役割分担について吟味し、第5時では、教師が提示する「ボール軌跡図」を基に、ボールの動きに着目した役割分担を考えた(表4)。

第4時では、Aさんのチームは作戦を考える中で、Bさんを中心にゴールへ進もうとする姿が見られた(写真2)。しかし、役割が偏り、ボールがコート中央付近で行ったり来たりするため、相手チームにボールを取られてしまうといった課題が子どもから挙がった。どう動いていいかわからないAさんは、攻撃の際もゴール下での守備をするという不明確な役割を担当した。その役割は、何のためにゴール下にいるのかということが十分に共有されておらず、Aさんはただ立っている様子が多く見られた。そこで、Bさんから「Aさんは攻めるときはもっと前に出ていいよ。」という声が挙がった。つまり、Aさんにはコート中央までの攻撃をするという明確な役割が設定された。それにより、Aさんはゴール前やコート中央へ全力で走ったり戻ったりするようになっていった。役割が明確化されたことで、役割に対するAさんの積極性が見られた。



写真2 役割の共有が不十分な様子

第5時では、Aさんのチームでは、ポジションに固執することで、ボールを進めるための役割理解が未だ十分にできていない様子が見られた。そこで、教師が「ボール軌跡図」を提示することで、Aさんのチームはボールの動きのみに着目し、「ボールをゴール前に近づけることが大切だ。」という結論に至ることができた。そのことで、Aさんのチームでは、「ボールがコートの中央までしか進めていないから、Aさんにボールの受け手になってもらって、ゴール下にパスを出してもらおう。」や、「ボールを送ったら、すぐに前に進んでボールを受けよう。」

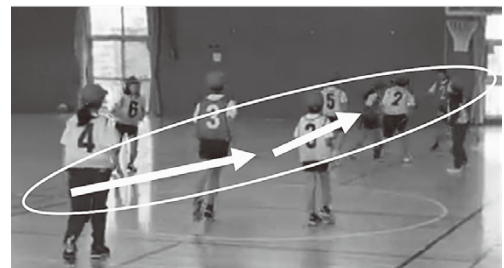


写真3 攻撃の役割が変容した様子

等の作戦案が挙がった。それにより、ボールの軌跡をゴール前まで長く進められるようにする「バナナ作戦」をBさんが提案し、Aさんの役割に新たな攻撃の動きも追加された(写真3)。

以上の話し合いを通して、チーム内で言い合いになることが少なくなり、次第にBさんからAさんに対して「Aさんナイス。」や「Aさんドンマイ。」など賞賛や激励の声が増えるようになった。攻撃の役割が追加されることで、Aさ

んはパスやシュートが上手いかわかなくとも、自分にできることはないか考え始める様子が増え、相手のゴール前まで全力で走るようになっていった。Aさんはワークシートに、「ゴールには入れられなかったけれど、前より上手くなったと思います。」と記述しており、パスやシュートのボール操作だけではなく、チームに対して自分ができることに対して、達成感を感じるようになっていった（表4）。

表4 4時～5時における抽出児童のチーム内の役割とゲーム中の様子

抽出児童	チーム内の役割	ゲーム中の様子
Aさん	ゴール下で守備をすることから、コート中央でボールを受けて、味方に送る。	シュートをするのではないが、味方のパスを受け取ろうとコートを行ったり来たり全力で走るようになった。
Bさん	ボールをAさんに送ったら、すぐに受け取るためにゴール下へ移動する。	味方の動きを強く意識するようになり、味方への賞賛や激励などの声かけが増える。

③ 役割の追加と洗練「もっとうまくなりたい」

攻撃の作戦が円熟していくことで、子どもは守備や攻守の切り替えの課題について考えた。第6時では、相手のボールを止めることができないゲームが続いたことで、子どもから「うまく守れない。」という声があがった。第5時の際と同様に、教師が「ボール軌跡図」を提示することで、子どもがボールの移動に着目して守備について考え、相手のボール移動に対して「回り道」をつくりだす必要性に気付いた。Bさんから「ゴール前まで相手のボールを進めさせなければうまい守りだ。」



写真4 コート中央で囲む様子

という意見があがり、ボールをゴール前まで進ませないような役割分担を考えた。Aさんのチームでは、相手チームのメンバーの様子を見て、「相手チームはロングパスをよく出すから、Bさんがゴール前で守備をしよう。」「コート中央でパスをされることが多いから、そこをAさんとBさんで囲もう。」（写真4）などの新しい役割が追加された。Bさんのワークシートから、「Aさんがボールを怖がって取れないことがあるから、私が近くに行って助けるようにすることができました。互いに助け合えて楽しかったです。」と記述しており、自分でできることを探して運動を楽しんでいる様子だった。第7時では、チームの動きをもっと洗練させていきたいという子どもの思いが生まれ、攻撃から守備へ、守備から攻撃へすぐに転じられるように、これまでの作戦をすぐに切り替えられるように練習した。それによりチームの動きが洗練されていき、Aさんは「もっとうまくなるように練習したいです。」とワークシートに記述し、自分でできることを増やそうとしていた（表5）。

表5 6時～7時における抽出児童のチーム内の役割とゲーム中の様子

抽出児童	チーム内の役割	ゲーム中の様子
Aさん	コート中央でBさんと相手を囲み、守備をする。	作戦がうまくいくようになるにつれて、より洗練した動きになるように練習しようとする。
Bさん	ゴール下でロングパスのカットをすることに加え、コート中央で相手を囲む。	Aさんや味方の動きに配慮したパスをしようとする。

④ 役割の補完「いいプレイだった」

第8、9時では、「クラス対抗ゲーム」に取り組み、本格的な試合に移行した。Aさんのチームでは、ゲームをする中で、互いに励まし合ったり、サポートし合ったりする姿がとて多く見られた（表6）。これまで味方同士で「クラス内ゲーム」に取り組み、作戦の吟味を行ってきたことで、Aさんのチーム全体に一体感が生まれていた。Aさんはゲーム中にシュートを打つことはなかったが、相手のボールを移動させないことや、仲間にボールをつなげるためのポジショニングをする姿が見られ、Aさんはとても満足している様子だった。それに対し、Bさんは、Aさんがシュートを打たない分、積極的にシュートを打つようになった。Aさんはワークシートに、「心がつながってなくてパスが通らないことがありました。そういう場合は誰がどういう役割なのか決めました。」「シュートはほとんどBさんがして、私はキャッチしやすいパスをしました。またやりたいです。」と記述している。つまり、味方同士で役割を補完することで、チームとしていいプレイができて楽しいという視点になっていた。Bさんもワークシートに、「Aさんがパスしやすいポジションにいてくれたので、とてもプレイしやすかった。」「全勝はできなかったけど、練習通り何度もでき

で楽しく取り組むことができた。Aさんのおかげでうまくシュートできました。」と記述していた。Bさんも「勝ち・負け」ではなく、チームに貢献できたことに楽しさを感じていた（表6）。

表6 8時～9時における抽出児童のチーム内の役割とゲーム中の様子

抽出児童	チーム内の役割	ゲーム中の様子
Aさん	シュートはしないが、相手チームの回り道をつくったり、パスを受け取りやすいところを移動したりする。	作戦がうまくいくことに楽しみを感じる。
Bさん	これまでの役割に追加して、積極的にシュートをする。	味方のよさを認識し、ゲームを楽しむ。

6 まとめ

本実践におけるAさんとBさんのチーム内の役割と「運動の楽しさ」の変容については表7のとおりである。

表7 役割と「運動の楽しさ」の変容

時	役割の変容	「運動の楽しさ」の変容
1～4時	役割の試行錯誤	うまくいかない中で、自分なりにゲームに参加しようとする。
4, 5時	役割の明確化	自分の役割に主体的に取り組み、味方同士で声がけしようとする。
5～7時	役割の追加と洗練	さらにできることはないか考え、味方に配慮した動きに取り組もうとする。
8, 9時	役割の補完	チームへの貢献を意識して、チームのよさを見つける。

運動に苦手意識をもつAさんはボール操作を含め、味方との関わり方を見出すことが困難だった。一方、運動に得意意識をもつBさんも、ゲーム中に思うように動かないAさんに不満を抱えていた。つまり、本単元の序盤では、運動の得意・不得意に関わらず、互いの役割が不明確なため、役割の試行錯誤の中で、運動を十分に楽しむことができたとは言えなかった。しかし、その中でも、自分にもできそうなルールや役割をすり合わせることで、ゲームに参加しようとするに「運動の楽しさ」を感じていた。単元後半では、AさんもBさんも役割が明確化していくことで、役割が追加され、その動きが洗練されていった。その過程の中で、チームのために「どのように関わり、働きかけていくべきか」、つまり貢献の仕方に「運動の楽しさ」を見出すように変容していった。

以上のように、集団における個々の役割に着目することで、子どもがチームに貢献することに「運動の楽しさ」を見出す意識の変容を見取ることができた。子どもの「運動の楽しさ」を保障するためには、子どもの実態に合わせた適切な見取りと手立てを整えることが重要であり、多様な運動への参加を保障することにもつながる。運動の「得意・不得意」、「できる・できない」、「勝ち・負け」のみに意識を向けることから脱却し、教師も子どもも、一人一人の役割に着目した「運動の楽しさ」を見取っていけるような場をつくるのが、子どもが本当の「運動の楽しさ」を見出すための方法ではないかと考える。

注および引用文献・参考文献

- ¹⁾ 本研究では運動技能を、ある運動で利用する技術に対して必要な能力とする。バスケットボールを例に挙げると、ボールを用いたドリブルやパス、シュートなどが挙げられる。
- ²⁾ 田港朝也, 砂川力也, 増澤拓也「一人ひとりが主体的に取り組み, 保健体育の面白さを実感できる授業デザイン(1年次): 共生の視点を取り入れた男女共習の学習活動を通して」琉球大学教育学部附属中学校, 2021年, 63～72pp
- ³⁾ 田村学「授業を磨く」株式会社東洋館出版社, 2015年, 73p
- ⁴⁾ 鈴木直樹, 鈴木理, 土田了輔, 松本大輔「だれもがプ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」教育出版, 2017年
- ⁵⁾ 木本高志「集団ゲーム(遊び)における『多様な動き』の評価の在り方の一考察-チームにおける子どもの役割に着目して-」教育実践研究集26集, 2016年, 133～138pp