

# 体 育 科

安 田 一 志 洪 田 弘 一  
池 田 絵 里 木 戸 壽 和 子

## 1 体育科における集団で学ぶよさ

### (1) 運動の楽しさと体育科における学び

体育科では、それぞれの運動の特性を生かしながら「一人一人が運動の楽しさを実感し、その体験を積み重ねていくこと」を大切に、実践を重ねてきた。私たちは、運動の楽しさを以下のようにとらえている。

- 取り上げた運動の持つ特性にふれる楽しさ
- 運動技能の可能性を見つけたり切りひらいたりする楽しさ
- 運動を通じて友達とふれ合う楽しさ
- 運動することで心と体を解放する楽しさ

そして、これらは相互に関連し合う中で得られるものである。つまり、運動することによって得られる効果だけを期待するのではなく、運動する自分を多様な視点でとらえながら自分に適したためあてを設定し運動に取り組んでいくことによって、運動の楽しさは実感されるものであると考えている。そうすることにより、思いと動きとが連続的に整合され、次々と楽しさを実感できるわけである。

このような楽しさ体験を積み重ねることが、自分の思いや動きをコントロールしながらよりよいものを求めて運動していくことや運動を通して自分の中に新しい価値観を形成していくことにつながり、さらに生涯にわたって自ら運動にかかわることの素地となると考えたのである。

子どもが運動と出会ったとき、今までに培ってきたその運動に関する知識や技能とその時の感情を関連させることで、その運動に対する自分なりの思いを持つことができるだろう。例えば、運動を通じた課題解決に向けた見通しを持つ中で、「仲間」（以後「仲間」を、自分を取り巻く人や使用する用具・器具などとする）とよりよいかかわりを持とうとしたり技能の習得に対する意欲を持ったりすること、反面その運動に対する苦手意識をよみがえらせることなど、一人一人が様々な思いを持つことが考えられる。そして、子どもはその思いを動きや言葉で表出しながら、友達とふれ合う中で、課題達成に向けた試行錯誤をくり返していくことになる。そのプロセスから様々な運動の楽しさを実感できると考えている。つまり、体育科における学びとは自分と自分を取り巻く「仲間」との相乗作用により、多様な楽しさ体験を積み重ねていくことで、運動に対する価値観を広げていくことであるといえる。

### (2) 集団で学ぶよさと必要性

運動の持つ一つの特性からみて、体育科で取り上げる種目には、ボールゲームなどの主に集団で行うものと器械運動などの主に個人で行うものとに大別することができる。しかし、どちらの運動も個人だけでは十分な学びや楽しさを得ることはできないと考える。鉄棒運動を例に挙げると、一人で練習する場でも鉄棒運動の特性にふれたり「できる・わかる」といった達成感や充実感を味わったりすることができる。しかし、多くの友達と共に運動する場では、意欲が喚起されたり、友達の動きからよりよい体の使い方を知ったりすることで、技能の習得や友達の存在感を実感することができる。

つまり、集団内での思いや動きのやりとりによって、自分達をより高め合うことができると考える。これが、体育科における集団で学ぶよさであり、友達の中でよりよい学びをつくることにもつながる。また、集団で運動する中にゲームなどのルールが存在し、マナーが重んじられることになる。ここで経験する他を尊重する態度は、学校生活全般においても生かされることになるだろう。

これまでの子どもは、日常的に集団での活動的な遊びを多く経験してきた。その中でルールやマナーを大切にできる態度を身につけたり、友達を認めたり思いやったりする豊かな人間性を培ってきたりして、その場の条件や状況に応じた様々な動きをつくり出してきた。このような遊びの経験により、子どもは知らず知らずのうちに運動技能を高めながら、「体を動かすことは楽しい」ことを実感してきたのではないだろうか。つまり、集団による活動的な遊びは、単に運動技能を高めるためだけでなく、体を動かすことのよさを知る機会となったり「仲間」とよりよくかかわることで社会性を身につける経験となったりしてきた。

健康は、各人のライフスタイルによって左右され、その多くが青少年期に形成されるといわれていることから、集団による活動的な遊びは、よりよいライフスタイルの確立や人間形成に大きくかかわってきたといえる。しかし、近年の少子化や生活様式の変化などにより、集団的な遊びはあまり見られなくなり、前述のような子どもが経験を通して学ぶ場が少なくなってきた。学校生活はその全てが人間形成をめざすものであるため、子どもの集団での活動についても、その場を保障することが必要となってきたのである。

## 2 集団で学ぶよさが息づく授業への アプローチ

### (1) 学びのシェアのプロセスとのかかわりから

集団とは、一人一人全く異なる個の集まりである。そのため時間と空間を共有する中で、よりよい学びをつくり出すには、教師側の具体的な手だてが必要である。

よりよい学びとするために、まず子どもに適した題材と出会わせることが必要である。取り上げる運動の特性と子どもの“今”（実態・発達段階）を把握し、より効果的に友達と思いを共有できるもの、新しい知識や技能を習得できるものを選ぶ。このとき、活動の中で創意工夫の可能性があり、その個・集団の特色を出せる題材、だれもが無理なく取り組めるであろうやさしい題材等も検討したい。題材を吟味するだけでなく、子どもの意欲を喚起するような題材との出会わせ方や、既存の物だけでなく子どもに適した題材の開発も大切である。

学びをシェアするには、子どもが「仲間」と時間や空間、そして動きを共有する学びの場において、一人一人が見通しを持てるように、単元構成を工夫することも重要である。子どもが単元全体の見通しを持てたとき、運動に対する思いや考えは、具体的なめあてとなって表れてくる。

様々な視点から明確なめあてを持って取り組むことで、めあて達成のために今の自分の力で何ができ何が必要か、集団の特長を生かしてどう動いたらよいかなど、より深まりのある思いを持つことができる。ここでの思いは、よりよい動きをするための体の使い方や用具の扱いなど「運動技能の可能性を見つけていく楽しさ」とつながり、学び方の習得は、生涯スポーツへの足がかりともなる。課題を解決する過程で、めあては一人一人の思いをよりよい動きとして形に表すことに直接かかわってくる。よって教師は単元のねらいと子どもの実態を照らし合わせ、めあての妥当性について判断すること、集団のめあてと一人一人のめあてとの整合性を確認することが必要である。

このように、子どもに適した題材と出会い、全体を見通して学習することで、明確なめあてを持つことができる。それが運動技能や学び方の習得につながり、よりよい学びを作る。一つ一つの手だては連動し、個から集団、そして集団から個へと働きかけていくものである。

### (2) 規範とのかかわりから

体育科の集団で学ぶよさを一人一人に実感させたい。そのために体育科で大切にしたいことを以下のように考える。

- 自分の思いを持ち、主体的に運動に取り組む
- 他を認め、自己を高めようとする
- ルールやマナーを守り協力して活動する

そのために、一人一人の思いや動きを出し合い、それを受け止め合う交流の場を設定する。

- 教え合い励まし合うといった友だちの課題解決に対してかかわる交流の場
- 情報の交換、対戦など自分が課題を解決するために「仲間」の必要性を感じる交流の場
- 友達の存在を感じ、共感することをねらい友だちとの一体感を持つことができる交流の場

このような必然性がある多様な交流の場を持つことで、集団そのものを高め合うことにつながる。また、自ずとルールやマナーを重視する態度の育成も併せ持つことができる。それは、子ども達と教師が共にめざす学びの姿を映し出すこととなる。

### (3) 評価の活用によって

#### 運動に対する価値観の形成を促す

運動時における思いや動きは形としては残らないが、そこで得られた感情や瞬時の動きは心と体に残されている。それをできるだけ客観的に振り返ることで、自分の運動に対する思いの広がりや自覚できると考える。そのために、視聴覚機器や学習カードの活用が考えられる。

視聴覚機器の使用例として、子どもの動きをビデオで撮影することが考えられる。それを子どもがよりよい動きについて交流する場で提示したり自分の動きをより客観的につかんだりするために活用できる。学習カードでも、よりよい動きを言葉や絵ではっきりさせたり、その時の思いを記録したりすることが考えられる。また、これらは他を認めるなど交流という点においても重要である。

学習カードは、発達段階によって項目や方法を選び、単元のねらいに即したものの、子どもの実態に適したものを扱う。低学年では、視覚的にめあての達成や活動を振り返ることができるものが効果的である。中学年・高学年では、自分のめあてや、学習結果や自由記述も交えたものを使用したい。課題に対する成就感や運動した中で得た感情や動き、技能を習得するためコツなどを記録することになる。また、交流の場や学習カードに、他の成長を認める言葉や、巧みな運動をする子どものどんなどころが皆と違うのかなど他と比較する記述があった場合、子ども達に広めている。さらに、子ども達がつかんだ技能のコツなどを一覧にして提示することは、よりよい動きが周知されるだけでなく、今後の学習の見通しやめあての明確化にも役立つと考える。

視聴覚機器や学習カードの活用によって、それまでの自分の姿を客観的に見つめ、共にめざす視点や学習の方向・方法など今後の学習の見通しを持つことにつなげ、一人一人が新しい自分を獲得する手がかりにしていきたい。

### 3 実践例 - 2年 -

5月、運動会が行われた。経験する運動領域は、「表現リズム遊び」「走・跳の運動遊び」「用具を操作する運動遊び」である。子ども達の取り組みは、意欲的なものであった。特に、リズムダンスでは、弾む、回転するなど多様な動きを経験し、みんなで動きを合わせながら楽しむことができた。さらに、リズムダンスの動きを家でも練習してきたり、休み時間に友達と一緒に踊ったりするなど、自主的に取り組んでいる子どもの姿が見られるようになってきた。「用具を操作する運動遊び」では、「大玉転がし」を行った。日頃、大きな物を操作することが少ない子ども達は、大玉の勢いに跳ね返されたり、転がってくる大玉を避けたりする姿が見られた。また、ペアでの競技ということで、ばらばらの方向に押したりして、大玉の動きを上手にコントロールする（大玉や友達の動きに対応した動きができる）ことができなかった。しかし、回を重ねていくうちに、大玉を受け止める時の構えが出来てきたり、ペア同士で回転の方向を話し合ったりして、少しずつ大玉をコントロールすることができるようになってきた。

体育科の授業において、多様な運動経験をさせていく中で、友達の思いや「仲間」の動きを意識し、自分自身の思いや動きを高めていくことを願っている。

#### (1) 単元名 トリリンピック（鬼遊び）

- (2) 目標
- ・カいっぱい走ったり、方向やスピードに変化をつけて走ったりして、鬼遊びをすることができる。
  - ・友達の動きのよさをみつけ、自分の動きに生かそうとすることができる。
  - ・ルールを守り、協力して仲良く鬼遊びをすることができる。

#### (3) 体育科としての学びと教室の規範にかかわって

「鬼遊び」は、やさしいルールのもと、追いかける、逃げるなどの素早い動きを行いながら、勝敗を競うことが楽しい運動遊びである。単純に「走る」だけでなく、相手の動きに応じて、自分の体をバランスよく動かす、スピードや進行方向を変えるなどといった運動技能が必要となってくる。このような動きは中学年以降の「攻防入り乱れ型」のボール運動の動きの基礎へとつながっていく。また、友達と時間や空間を共有する中で、ルールを守る、勝敗を素直に認めるといった態度も身につけていくことができると思う。

子どもにとって「追いかける」「逃げる」を中心とした鬼遊びは、比較的身近な運動（遊び）である。それぞれの役割を決め、「走る」といった今持っている運動技能を用いることで、遊び（ゲーム）が成立するからである。低学年が日頃行っている鬼遊びの動きを見ると、直線的な動きが多く、スピードや方向を変えながらといった意識で運動していることはほとんどない。つまり、鬼遊びを行う際、「逃げるのができた」「捕まえるのができた」といった結果からくる思いが大きく、自分自身が行った「かわし方」「捕まえ方」がどうであったかについてはあまり意識しないで運動（遊び）しているのが現状である。また、低学年といった発達段階から、勝ち負けにこだわる、ルールやマナーを守らないで運動するなど、自分の感情をコントロールできなかったり、自己中心的な言動をしてしまったりする場面も見られる。

本単元では、ゲーム1（クイックゲーム）として、やさしいルールでの鬼遊び（対面しっぱ取り鬼）を行う。この中で、自分や友達の「動き方」に注目させたい。「捕まえた」「逃げるのができた」と結果だけにとられるのではなく、「急にスピードを速くしたよ」「フェイントをしていたよ」など、友達の「動き方」のよさを認めて、自分自身の動きにも生かすようにしていく。ゲーム2（スカイゲーム）では、「集団対集団」の陣取り鬼遊びを取り扱う。ここでは、ゲーム1で身に付けた技能や態度を生かしながら、チーム内のかかわり合いを意識させていきたい。「だれがどこを守るか」「どのように攻めるか」といったチームでの作戦を話し合う時間を確保し、作戦面（多様さ・効果）や態度面（協力・励まし合いなど）から集団で学んでいくよさを認め、広めていきたい。また、単元を通して、ルールを守ること、勝敗を素直に認めるなどの

態度も身につけさせていきたいと考える。

#### (4) 集団のよさが息づく授業へのアプローチ

##### ① 「学びのシェア」のプロセスとのかかわりから

多様な動きを引き出すことを願い、単元名を鳥のオリンピック（トリオリンピック）とした。ゲーム1では、相手から逃げることができたらポイントを得て、学習カードのメダルにシールを貼っていくことを知らせる。この場面で、「ポイントをゲットしたい」「金メダルを貼りたい」といった思いを持たせたい。その思いを大切にし、その思いを実現させるためには、どうすればよいのかということや友達の動きをみる、アドバイスを聞くなどして、自分の動きを高めようとするようにしていきたい。また、よい動きや自分の思いを実現させようと努力している動きをビデオで見せることで、1人のよい動きや取り組み方がみんなのものになるようにしていく。

ゲーム2では、やさしいルールのもとゲームをしていく中で、「どうすれば、チームでたくさんのポイントをゲットできるか？」とゲームに勝つための作戦面に視点を置くであろう。攻め方や守り方を話し合いながら、「あの人がこんな動きをしたから、私はポイントをゲットすることができた」「みんなで協力して、こんな守り方をしたから、相手のポイントを防げた」など、友達と協力し合うことの価値を感じさせながら、ゲームを進めさせたい。

##### ② 規範について

本単元における規範は「自分の思いを持ち、積極的に運動を行う」「ルールを守って、友達と仲良く活動する」であると考えている。

体育科では、「仲間」と夢中になって運動していくことを大切にしている。子どもは、「こんなことをしたい」「相手に勝ちたい」など思いや願いを持って運動していく。これまで比較的無意識のうちに行われてきたことに視点を当てるために、ビデオを利用する、「自分や友達の動き」にかかわる問いかけをするなど、ただ漠然と運動させていくのではなく、自分自身の思いを明確に持たせながら、積極的に運動にかかわらせたい。

本単元では、ゲームを中心に展開していき、勝敗がはっきりするため、ルールを守ることが、最低条件となってくる。低学年という発達段階から考えても、自己中心的な言動になりがちではあるが、決められたルールを守って、友達と仲良く運動していくことの大切さを感じ取らせてい

#### 単元計画（総時数5時間）

主な活動と内容	主に意識する規範	評価のポイント
1 しっほとり鬼ごっこにおける思いを持つ ・おもしろそう ・逃げるのが心配だな ・たくさん捕まえるぞ	(1)	ゲームのルールを理解し しっほ取り鬼遊びに興味や 関心をもつことができる
2 ゲーム1（クイックG/1対1対面）をする ・しっほを取られて くやしいな ・相手をかわずには どうすればいいかな ☆友達の動きを見よう ・ここさんは、フェイントをしているぞ ・急に違った方向にはしているな	(1)(2)	友達のいい動きを見つけ 自分の動きに生かそうとす ることができる
3 ゲーム2（スカイG/集団対集団）をする ・たくさんポイントをゲットしたいな ・なかなかポイントできないぞ ☆攻め方や守り方を考えよう ・時間差を利用するといいかもしれない ・おとり作戦って いいかもしれないな ・守り方も 話し合えるといいな	(1)(2)	友達と作戦を考えたり そ の作戦を生かした活動をす ることができる ルールや順番を守って 運 動することができる

教室の規範 (1) 自分の思いを持ち、表現する（動きに表す）

(2) ルールやマナーを守って、友達と仲良く活動する

きたい。同時に、子どもの状況や思いに応じてルールを変える、新しいルールをつけ加えるなど、ルールに対して柔軟にとらえていきたいとも考えている。また、この場面では、自他のチームの動きのよさを出し合う場を設定し、友達を肯定的に認める態度も身につけさせていく。

### ③ 評価について

本単元では、まず「友達のこんな動きがよかった」という項目を設け、客観的に動きをみることに視点を移させる。次に、その動きを受けて、「結果がどうであったか」から「自分の動きがどうであったか」「どうすればいいのか」という動きにかかわるふりかえりをさせていきたい。このことで、単に「逃げることができたから、うれしい」といった漠然としたふりかえりから、「こんな動きをしてみたいな」「こんな動きをしたら、いいかもしれない」といった、次の運動へのより明確なめあてが現れてくるものと考え。そして、友達と教え合ったり、個々の動きのバリエーションが広がったりしていく中で、運動に対する価値観の広がりを促していきたい。

## (5) 本単元における授業の実際と考察

### ① しっぽとり鬼ごっこにおける思いを持つ

ゲームのルールを理解し しっぽ取り鬼遊びに興味や関心をもつことができる

子ども達はタグをつけるとすぐ、友達とタグの取り合いを始めた。自分のタグを手で押さえて体育館の隅の方へ逃げている子、たくさんのタグを持って体育館の中を走り回っている子など、様々な子どもの様子が見られた。

次に、「ドラゴンちゃんゲーム」を行った。グループ（4人）単位で、1人が鬼、その子以外の子は前の子の肩や腰を持って1列になり、鬼は列の最後尾の子のタグを取るゲームである。子どもは、これまでの直線的に走り回る動きから、左右の動きを多く取り入れるようになってきた（写真1）。また、列の前の子が後ろの友達のタグを取られないように手を広げたり、素早く鬼の正面に入ったりして、鬼が後ろに入り込まないようにブロックする姿も見られた。この活動を通して、「タグを取るために、取られないようにするために」友達の動きをよくみることで、動きのバリエーションが広がってきたと考える。



写真1 ドラゴンちゃんゲームを行う子どもの様子

「ドラゴンちゃんゲーム」の活動を行うにあたり、「列が崩れてしまったら、鬼の勝ち」「鬼は逃げる人の身体に触らない」といったきまりを提示し、運動させてきた。最初は、これらのきまりを守れず、友達から「今のだめやよ」など、指摘を受ける場面も見られたが、鬼の役目の子どもの中にはそのルールを利用し、実際にタグを取るのではなく、相手を揺さぶり、列を崩す状況を作っている姿も見られた。そこで、「ルールを守ることの大切さ」と併せて、「ルールと仲良くする（ルールを利用する）ことのよさ」を全体に広めてきた。「仲間」との出会いの場面では、単元を通して、きまりを守り、安全に運動していく態度を身につけさせてきた。

### ② ゲーム1（クイックゲーム）をする

友達のいい動きを見つけ 自分の動きに生かそうとすることができる

ここでは、自分や友達の動きに注目させるようにしてきた。動きそのものは残らないものであり、当然のことながら、自分の動きは自分でみえないものである。本単元では、その「動き」に注目させ、「次はこんな動きをしてみようかな」「○○さんのように動いてみたい」というように、思いを高め、その思いを次の活動の動きに生かすことができるように単元を構成してきた。

クイックゲームは、1対1でしっぽとり鬼遊びを行うゲームである。「ドラゴンちゃんゲー

ム」で経験してきた動きを使って、時間内にゴールまで走り切ったら勝ちといった、やさしいルールのもと活動させた。前述したように、逃げる事ができた、相手のタグをとれたという結果だけにとどまるのではなく、その時の動きに視点を当てるようにしてきた

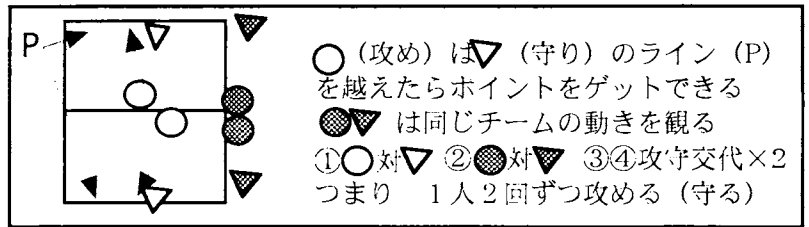


図1 クイックゲームのルールと場の設定

(図2参照)。まず、ゲームの中に「逃げる→みる→追いかける→みる」といった活動のサイクルを提示し、友達の動きをみる時間を保障してきた。そして、「ココがすごいぞ! ○○さんのうごきかた!」といった課題を投げかけながら、友達の動きをみる視点を与え、カードの絵に書き込ませたり、それぞれの発見を大きな絵に書き込みながら、多様な動き方を広めてきた。ここでは、身のこなし方(鬼から逃げたり、かわしたりする時にどのように体を使っているか—資料2参照)と、コートを使い方(どこをどのように走るのか—資料3参照)といった2つの観点から友達の動きをみさせてきた。

子どもは「Aさんが足を素速く動かしている」「Bさんは手や足を広く開いて、守っている」「Cさんは止まる時にひざが曲がっていたよ」など、具体的な体の使い方を見ることができるようになってきた。

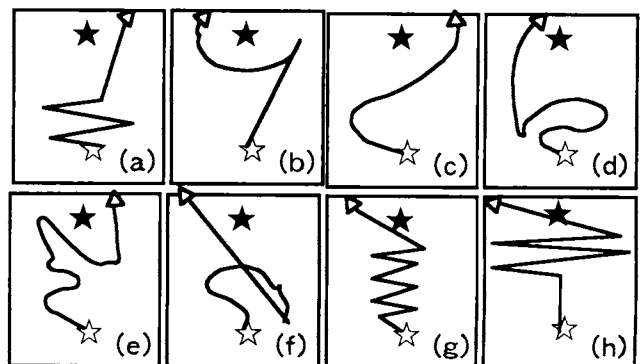
攻め方については、左右にジグザグな動きを考えている子どもが多く見られた(資料3-a・g・h)が、縦横と違った方向への動きを考えたり、コートを横に広く使うこと(資料3-b・c・h)を考えたりしていた。また、一度後ろにバックしてから攻める(資料3-d・e・f)といった攻め方を工夫している姿も見られた。進行方向とゴールの間には必ず鬼がいるため、一度、戻るといった動きは自然な動きであり、その動きを図に表す中で、動き方の多様さを明確にすることができたと考えられる。

大切なことは、そのみてきた動き方を自分の動きにどのように生かすかである。当初、D児は逃げるために、走り回っていたが、同じグループのE児の動きに注目し、ただ走り回る動きから、鬼の手前で1度ストップをかけ、フェイントを使って、相手をかかわす動きをするようになっていった。また、D児は、多様な攻め方(動き



資料2 子どもが考えた身のこなし方

方)をカードに書き込み、この攻め方はどうだったか○や△をつけながら自分に合っている攻め方や動き方を分析しているようであった。一方、対戦する相手は自由であるが、同じ相手とゲームを繰り返す、自分の動きのよさを確かめている子どもの姿も見られるようになってきた。その他、タグをとられにくくするために、回転しながら攻める、走るスピードを変えるなど、相手をかかわして点を取るための動きのパリエーションは広がっていった。資料2や資料3でも多様な動きを見つけてきたが、いつの間



資料3 子どもが考えたコートの使い方

か「○○さんの動き」から「こんな動きをやってみよう」といった自分の思いをもとに動きや攻め方を書き込んでいるようでもあった。自分に合った視点を選択し、その思いを次の動きに生か

そうとしている姿を見ることができたように思える。また、「Fさんのだましにやられた」と、次の対戦を楽しみにしているG児の発言があり、「言葉は卑怯な感じはするけど、その動きってフェイントというんだよ」と子どもの言葉をきっかけに、動きの多様さを全体に広めることができた。これらの動き方の広がりや、鬼（友達）の動きを意識したことから生まれたものであり、自分自身の思いや動きを高めることにつながっていったと考える。

### ③ ゲーム2（スカイゲーム）をする

- ・友達と作戦を考え その作戦を生かした活動をする事ができる
- ・ルールや順番を守って 運動することができる

スカイゲームは、ゴールできた人数を得点化し、チーム同士で競い合うゲームである（図2参照）。

ここでは、作戦を工夫する、動きを教え合うなど友達とのかかわり合いの中で、思いや動きの高まりをねらっていく。

最初は、チーム対抗でありながら、自分がゴールすることができたが、できなかったかに一喜一憂している姿が見られた。

子どもの意識は、目の前の1人をどのようにしてかわしていくかにあり、同じチームの友達の動きがどうであったか、友達が成功したかどうかについては、あまり関心がないようであった。しかし、最終的に自分達が攻めて成功したポイントを合計することで、「相手に勝つ」ために、どのように攻めればいいのか、どのように守っていけばいいかなど、チームでの作戦を考えることの必要性を徐々に感じ始めてきた。さらに、ホワイトボードを利用し、作戦を話し合ったり（写真2）、休み時間など体育の時間外に作戦を考え、チームの友達に紹介し合ったりする姿が見られるようになってきた。

また、「友達がいたからこそ、できたことやよかったことはあったか」と問いかけ、かかわり合いを意識させながら活動を展開してきた。その中で、ゲームに勝つための作戦面ばかりでなく、逃げ遅れて鬼に囲まれた友達にコートの外から応援したり、自分達の順番に4人で声を掛け合いながらスタート位置まで行ったりするなど、いろいろな場面で見られるようになってきた（資料4参照）。発達段階から考えて、自己中心的になりがちではあるが、このように友達とかかわって運動していくよさをいろいろな場面で意識させ、認めていくことの大切さを感じた。

ルールについては、比較的やさしいものであったため、子ども達にも概ね理解できたと考える。しかし、ゴールのライン際でのジャッジや対戦チームでゴールできた得点の合計が違うなどの問題点が出てきた。クイックゲームの時は当人同士の

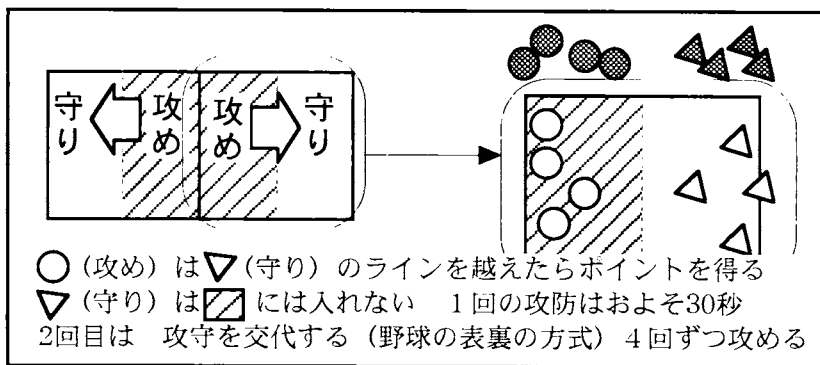


図2 スカイゲームのルールと場の設定



写真2 作戦を考えている様子

2人だと、どこにいるかすぐ分っちゃうけど、4人だと守りがちがう人をねらうから、左か右があくから、ぼくは左があいていたから、そこをまっすぐ走ったら、ゴールできました。(H児)

スカイゲームの時に、ぼくが行くのをわすれていて、Tさんが「行くぞ」って言ってくれたからたすかりました。(G児)

今日、チームのいろいろなものをかたづける時に、1人だったらかたづけるのが大変だったけど、4人いたからみんなで早くかたづけることができました。(F児)

資料4 あしあと(日記)より

話し合いで解決してきたが、スカイゲームはチーム対抗ということで、チーム同士での話し合い（言い争い）になってしまうことがあった。そこで、子どもは点数を1回1回確かめ合ったり、判定が難しい場合はジャンケンをするなど、自分たちで話し合い、問題点を解決していった。さらに、必要に応じてその問題点を全体で話し合う場を設け、解決方法を全体で考えてきた。

「仲間」と時間や空間を共有して運動していく中で、1人1人の様々な思いや動きが出てくるため、このような問題点が出てくることは当然のことと考える。そこで「仲間」とルールをもとに話し合い、自分たちの運動の場を創りあげていく経験も大切にしながら、活動を展開してきた。

## (6) 本単元の成果と課題

学習指導要領では、鬼遊びの内容は「追いかける、逃げるなどをして、簡単な規則をもとに鬼遊びが楽しくできるようにする」と示されている。本単元では、友達の動きを生かして、自分の思いや動きを高めていくことにねらいを置きながら、単元を構成してきた。本単元の課題を以下の視点に立って挙げる。

### ① 本単元における教室の規範について

単元を通して、教室の規範「自分の思いを持ち、表現する（動きに表す）」「ルールやマナーを守って、友達と仲良く活動する」を意識し、学習を展開してきた。ドラゴンちゃんゲームやクイックゲームの活動の中で、友達の多様な動き方に触れたり、自分自身でも実際に活動したりすることで、思いや動きの高まりについては、概ねねらいを達成できたと考える。

スカイゲームでは、「相手のチームに勝ちたい」という思いのもと、チームでの作戦を考えたり、声をかけ合ったりするなどかわり合う姿が見られたことで、「集団で学ぶよさ」を意識させることができたと考える。しかし、考えた作戦をチームで実際に試したり、その作戦が有効であったか話し合う時間を十分に確保できなかったため、子ども達に集団での動きが高まったという自覚を感じさせることができなかつたように思える。今後、集団で運動していくボールゲームのゲーム様相につながっていくことから考えても、集団での動きの高まりに視点をあてた評価のあり方について探っていきたい。

また、「ルールやマナーを守って運動していく態度の育成」については、準備運動やゲーム中などいろいろな場面での活動の様子を取り上げながら、自分達の運動の場を創りあげていくことを話し合わせたり、考えさせたりしていきたいと考える。

### ② 評価について

友達の動き方をみて、みつけたことや感じたことを個人カードの図（資料2・資料3参照）にどんどん書き込ませ、自分の動きをふり返らせたり、意欲づけを行ってきた。子ども達は、図中のひざや足首の箇所にも丸をつけ、鬼をかわす瞬間その部位がどうなっていたかをみつけたり、動き方を矢印で表し、多様な攻め方を考えたりしていた。たとえ動きを正確にみることができなくても、「動きを見てみよう」という思いや動きをみてきた経験も大切と考えている。

授業中の1人1人の動きをビデオで撮り、子ども達が「すごい」と思った動きを、次時の導入時にみせてきた。前述した残らない動きをビデオでみる活動は、「こんな動きをしてみたい」「○○さんのように動いてみよう」という思いを持たせることに役立ったと考える。さらに、絵や日記（あしあと）で思いを表現し、ポートフォリオ的に積み重ねていくことで思いや動きの高まりの自覚を促してきた。

今後、教師がその自己評価をどのように認め、広めていくかが課題といえる。そして、「いいな」「すごいな」とこれまで感覚的に思っていた動きに関する思いをより明確なものにしたり、動きの高まりにつなげたりしながら、運動することに対する価値観の広がりをめざしていきたい。