

総合学習（かしわ選択ゼミ）

坂井 文代 木戸 壽和子
石野 里佳 石川 誠
安田 一志 濱田 弘一
松下 浩一

1 かしわ選択ゼミの目標

本来、小学校段階ほど知的好奇心や探究心の旺盛な時はなく、まさにこの時期は生涯学習の観点からいっても、学びの意欲を高める時期といえる。

そこで、子ども自身が持つ知的好奇心や探究心に働きかけたり、科学する心（目）を拓いたり、さらには、教養を広げたりする場として「かしわ選択ゼミ」を新しく設定した。これは子どもが自分に合ったテーマを選び、その学びの中で自分のよさや可能性に気づく場としていこうとしたものである。尚、「かしわ」とは、本校の校章の紋様であり、ねばり強く学ぶ子どもを願ったシンボルである。この意味を尊重し、ねばり強く学ぶ源には意欲が大切であることを踏まえた上で、この場を「かしわ選択ゼミ」と名づけることにした。

ゼミの内容は、各教科の本質や本校の総合・英語・情報領域につながるもの、かつ生涯学習に位置づくものとした。教師が持つ個性や専門性をテーマとして設定し、日頃体験できない本物の世界にふれたり味わったりする活動を通して、子どもの好奇心や探求心を育むことをねらっている。そして、この好奇心や探求心の育成が、「個」の自発性を促すことになり、本研究テーマである「創発」へとつながっていくと考えている。

また、同じ学びの志向を持った者同士が学年の違いなどにこだわらず、かかわり合う中で、自分の見方・考え方を広げていこうとする態度を養っていききたい。そして、「学び」そのものの楽しさやおもしろさを実感したり、自分の興味・関心のある分野に対してさらなる好奇心や探求心をふくらませたり、新たな学びの世界の広がりを見いだしたりすることを期待している。

そこで、以下のような目標をかかげることにした。

自ら興味・関心をもって学習できる学びのテーマを選択する。そして教師が提示する課題などを通して生涯学習に位置づく教養を身につけ自分のよさや可能性を見い出すことができる

2 活動（単元）を構成するにあたって

(1) かしわ選択ゼミにおける「学び」について

かしわ選択ゼミの「学び」の特性を全体論で述べている「4つの培いたい力」と関連づけて考えてみる。

まず、自ら学びたいテーマを選んでいくという時点ですでに、各ゼミで提示される内容に進んで働きかけていこうとする力が発揮される。さらに、ゼミが開設された後では、提示された未知の世界、未経験の世界にふれることで、子ども自身の知的好奇心や探求心などが高まり、よりいっそう「ひと・もの・こと」に働きかけようとする力が発揮されることになる。これらの力を「発働する力」といい、かしわ選択ゼミでは、この力の占めるウエイトが大きいと言えるのである。

「ひと・もの・こと」に働きかけていく中で、「もっと～したい」「次は～の活動ができるといいな」というような次なる活動への期待感の高まりが見られたり、「こんな世界があったんだ」「もっと新しい面も追求してみたいな」というような新たな学びの世界への広がりを見つけていこうとしたりする態度にもつながるであろう。この期待感の高まりや新たな世界への広がりを見通す力を「見通す力」ととらえている。

また、既存の知識や体験とゼミで得た知識や体験とを結びつけながら、あるいは他学年の児童の様々な見方・考え方を取り入れながら、新しい見方・考え方が身についていくことであろう。これを「ネットワークする力」ととらえ

る。そこで得た見方・考え方が、いずれは生涯学習につながっていくことを期待している。

そして、ゼミでの活動の終わりに、自分を振り返ることで「自分にもこんなことができるんだ」「このゼミの世界を自分なりにもっと生かしていきたいな」といった自分らしさや自分なりの価値観の気づきにもつながると考える。これを「見つめる力」ととらえている。

このような「4つの培いたい力」を身につけていくことで、「個」の確立した姿へとつながっていくと考える。

(2) 「個」の確立した姿に迫るために

かしわ選択ゼミにおける「個」の確立した姿とは、「学ぶことの楽しさを見い出し、知的好奇心や探求心をふくらませ、自分のよさに気づく姿」のことをいう。その姿に迫るために次の視点を持ってかしわ選択ゼミの活動を構成していく。

① 一人一人の「ひと・もの・こと」への

自発的なはたらきかけを促す

テーマを設定すること自体が、子どもの自発的なはたらきかけを促すことにつながると考えている。そこで、テーマを子どもの前に提示する際、各教科や総合学習との関連性だけでなく、子どもの実態や教師の専門性などを熟慮した上で、テーマを設定するようにしていきたい。また、日頃体験できない事象や活動を子どもに提示することによって、自発的な働きかけを促していきたい。それは教科のカリキュラムでは扱わないものであったり、総合学習の他領域でもなかなか活動するまでには至らないものであったりする。そのようなものを提示し、子どもの好奇心がふくらんでいくようにしていきたい。さらに、大学や専門機関の施設や機器などを用いたり、専門家を招いたりすることで、本物の世界を味わう場を設けたい。そうすることで、「学び」に対する喜びや楽しさを引きだし、さらなる自発的な働きかけを促していきたい。

② 一人一人の素直な思いや考えの

表現を促す

各テーマにかかわる専門家やその分野特有の施設・機器などといった本物との出会いやふれ

あい、あるいは日頃行わない活動などの体験を通して、子どもなりに素直に感じたことや思ったこと、考えたことなどをお互い自由に出し合える雰囲気大切にしていきたい。そして、そこで出された思いや考えを次の活動へとつなげたり、広げたりするように促していきたい。そうすることで、学びに対する興味・関心・意欲がさらに高まり、次なる学習への期待感がより一層ふくらんでいくものと考えている。

③ 子どもが獲得した考えの共有化を図り

自分の考えの再構築を促す

まず、このような体験をしておもしろかった、楽しかった、もっと～したいというような思いを共感し合う場を大切にしていきたい。さらに、ゼミでの学びの中で見つけた見方・考え方をお互い交流し合う場を設けることで、自分の見方・考え方を見つめ直し、既存の知識や体験、ならびに周囲の友達の見方・考え方と結びつけながら自分の考えの再構築を促すようにしていきたい。そうすることで、「学び」そのものの楽しさやおもしろさを改めて実感し、今まで抱いていた各教科や領域のイメージをさらに肯定的な見方へと促すことにもつながるであろう。

④ 自己評価活動で自分のよさの自覚を促す

毎回の活動の終わりごとにふりかえりカードで自分の学びを振り返るようにする。このゼミで何を学んだのかについて中心に記述するようにするとともに、その日の活動でやってよかったことなどについても書き込むようにする。そうすることで、自分の学びの特性やよさを自覚するように促していくとともに、活動の満足感や次回の期待感を教師側で見取り、次の活動に生かしていくようにしていきたい。

5 実践例

(1) ゼミ名 「スポーツマネジメント」

- (2) ねらい ・活動を通して運動を構成する条件に合った必要な用具・施設・ルール等を工夫しながら、自分達で運動遊びをつくり出していき、それを通して生涯にわたって運動に親しもうとする態度を養う。

(3) 活動にあたって

本ゼミの開設について

本校の体育科では、経験してほしい動きを各運動領域の特性に応じて教材化し、できるだけたくさん動きを子どもに提示できるようにカリキュラムを構成している。これらの学習を通して子どもが主体的に運動に働きかけることができるようになり、生涯にわたって運動に親しんでほしいと願っている。子どもが主体的に運動に働きかける要素としては、ある運動に対して主に技能構造的な視点で取り組んでいくことや、主に運動を構成する要素に着目して自分を取りまく環境やその条件にあわせた運動に取り組んでいくことなどが考えられる。体育科では前期ゼミの開設にあたり、ここに挙げた前者の学習機会として「チャレンジドッジ2002」を、後者のものとして本ゼミを開設することにした。

休み時間や放課後に見られる運動遊びは一見スポーツをもとにしているが、たまたまその場にいた者が動きが始まり、活動中に一旦決められたルール等が自分達の欲求や実態にあわせて変更することもある。また、一緒に運動する者の構成によっては、生活年令の違いや運動経験による技能差、性差からいわゆる「ハンディキャップ」が存在することもある。つまり運動遊びは、条件を均等に行うというスポーツ本来の特性とは別の視点で運動を楽しむことができ、実際に行われている。本ゼミでは、運動そのものがもつ特性を重視しつつ、主に機能的特性の見地から運動がもつ楽しさに迫ろうとすることにねらいをおく。

「マネジメント」とは「管理」という意味合いをもち、教師は授業の計画化、組織化そして総括・評価といった授業のためのマネジメントと授業をより効果的・効率的に行い活性化させる授業におけるマネジメントを行っている。体育科の授業においては、主に教師がマネージャーとなり、子どもの主体的な運動を促すために、教師の指導・支援やマネジメントのあり方や技術に関心をもたれることになる。以上のように、本来「マネジメント」とは広い意味をもつが本ゼミでのマネジメントとは、運動を行うにあたって必要な施設や用具、ルール等を整えていく活動をさすことにし、子どもに活動を通じて、構成員や用具等の条件に応じた運動遊びを創造させていきたいと思っている。ここでは、自由奔放な遊びと同様に、子ども自身が全面的にマネージャーを務めることとなる。具体的な活動としては、一緒に運動する仲間に応じたルールや用具を使ったゲーム作りや効果的な動きを引き出すための用具の作成などが考えられる。主体的に運動や仲間へはたらきかける活動を通じて「体を動かすことは楽しい」と実感してほしいと願っている。

「個」の確立した姿に迫るために

① 運動に対して自らはたらきかける意識を持たせる

教科学習においても運動の主体は子ども自身である。運動の特性に応じて自分を高めていく楽しさに加え、主体的にまわりの事象に働きかけることの大切さを自覚させていきたい。ここでは、ある運動（スポーツ）を基にし、使用する用具やルールの一部をかえていくという条件によって他の要素も付随的に変わっていくことに気づかせる。また、21名のゼミ員をいくつかのグループに分け、その構成員の特性に応じたゲームを考えさせていく。

② 自分達に合ったゲームをつくり上げていくことに対する見通しを持たせる

これまでの学習経験から生まれた「また、やってみたい」「挑戦してみたい」という思いを生かし、集まった仲間や使用する用具等の特性をとらえることによって、一人一人が思い思いの運動遊びを思い描くことができるであろう。実際の活動では、5～8人程度のグループ活動を中心に自分達の思いを出し合わせたい。また、学年差はあっても一人一人の思いを大切にしたり、自分の考えをグループ内で出し合える雰囲気を作ったりしていくことも大切である。

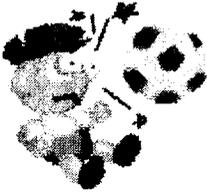
③ 考え出した動きの共有化をはかり、自分達の考えの再構築を促す

自分で考え出したものを数人のグループ内で調整し、用具等を選択・設置して実際に行ってみる。活動の中で意見を出し合ったり試行したりしながら、よりよい環境（用具、場所、ルール等）を整備する事を考え出していく楽しさを味わわせたい。

④ 自己評価活動を通じて、運動にはたらきかける自分のよさの自覚を促す

グループ内で自分達で考え出したものと条件との妥当性や工夫、新しい動き等の創造性を相互に評価させる。グループ間で考え出したものを交流させることにより、さらに評価の客観性を持たせたい。また、活動毎にゼミふりかえりカードや本ゼミのプリントを用いて、経過や結果を記録していく事によって、運動にはたらきかける自分をふりかえらせる。

活動計画

主な活動と内容	
I ポピュラーなスポーツの成り立ちを知ろう バスケットボールのバスケットって はじめは？ フットボールのむかしのルールは？ ラグビーのボールって どうしていびつなの？	
○今のスポーツは プレーする人や見る人の立場や安全性等の面や用具をつくる技術の向上でルールや動きが変わっていくよ どんどん新しい事が考え出されているんだな	
II 身近なスポーツの条件をかえてみよう ○ドッジボールの「ドッジ」ってどんな意味？ そのルールを反対にしてやろう コートが変わるぞ どのボールを使おうかな？ せめと守りの人数を考えよう 新しい動きが必要だぞ ほかのルールも整備していこう ○自分たちの考えたゲームを記録しておこう ネーミングを考えよう 初めに考えたゲームの方法と変わったところがあるよ ボールは、サッカーボールが一番使いやすかったよ コートの大きさをかえたよ ○○のルールを付け加えたよ ○いろんなグループで できそうなゲームを考えだそう 縦割りグループで 男子だけ（女子だけ）でする時のゲームのルールも考えよう	
III 自分たちで作り出したゲームを紹介しよう ○紹介の仕方考えよう 模造紙にルールや方法を書いてはり出そう 写真もあるといいな ゲームの様子をビデオに記録して 見てもらう 解説もあるといいぞ	
IV ゼミの活動をふりかえろう	

(4) 活動の実際と考察

本ゼミの活動の目標は「活動を通して運動を構成する条件に合った必要な用具、施設、ルール等を工夫しながら、自分達で運動遊びをつくり出していくこと」である。つまり、決められた用具や構成員の実態に応じて、一人一人が今もっている力でできる集団での運動遊びの場やルールをつくり出すことにより、自分達の動きや考えを高めていこうとするものである。これらの活動によって得られる楽しさ体験の積み重ねも、教科や特別活動での運動とともに生涯にわたって運動に親しもうとする素地を養うことができると考える。

以下では、子どもが実際にゲームプランをたて、グループ内で相互評価を行った活動計画II（前期第3回～4回）の活動を中心に述べることにする。それぞれの活動で使用したグループカードと抽出児の個人のふりかえりカードの自己評価の記述を中心に考察を進めたい。

① 本格的なマネジメント活動に至るまでについて

テーマ「自分達のボールゲームをつくっていこう」

第1回の活動（オリエンテーション）では、本ゼミのねらいとともに、スポーツゲームを構成する「場所」「用具」「ルール」に視点を当て、だれもが知っているであろうスポーツの成り立ちについて伝えた。つまり、3つのゲーム構成要素の内、どれか1つを変えると他の要素も付随的に変わっていくことになり、結果として別のゲームが出来上がることに気づかせた。

第2回の活動からは、実際に

表1 ゲームつくりのためのルール選択肢

基本ルール	外野から内野内的にボールを投げ当てる 攻撃人数は5人 キーパーは的にボールがあたるのを防ぐ 的の数2つ		
選択項目	I	II	III
ボールの種類	ドッジボール	ソフトバレーボール	サッカーボール
ボールの数	1つ	2つ	3つ
的の種類	台上カラーコーン	ティー上ボール	ウレタンブロック
ライン	体育館白ライン円	体育館赤ライン円	体育館橙ライン半円
キーパー人数	1人	2人	3人
勝敗ルール	1つ目的に当てるまでの時間で競う	全ての的を当てるまでの時間で競う	制限時間内に的に当てた数で競う

ゲームづくりを始めることにした。しかし、いきなりゲームをつくるには困難が予想されたので、ゲーム構成3要素にそれぞれ選択肢を設け、その中でよいと思われるものを組み合わせてゲームプランをたてさせた（表1参照）。今回はゼミ員を学年や性を考慮して4つのチームでゲームを行った。一つのゲームが終わる毎に、全員でふり返り、それを基にルールや用具を変えながら、何度か対抗戦を行った。グループ編成時に各自の技能を考慮しなかったため勝敗結果に偏りが見られたが、活動後の感想をみると、ルールを自分達で選択してゲームをつくっていくことに関しては、多くの者は肯定的にとらえている。この中では、A-2児とB-2児は「難しい」と答えている（表2参照）。

表2 第2回活動後の感想

4～6年女子 ・第3時の Aグループ群	<ul style="list-style-type: none"> コート形の形をダイヤ型にしてもいいと思った テニスボールでするのもおもしろいのではないかと思った せめや守りに有利なルールがあることがわかって楽しくできた いろいろなルールにすると他のスポーツに似てきてびっくりした 難しかった 円を大きくしてもダメだったので 一方から投げてみてもおもしろいかな 今度はボールの種類と場所を変えたいな 	A-1 A-2
6年男子 ・Bまたは Cグループ群	<ul style="list-style-type: none"> キーパーの人数やボールの数を変えるとせめの方や守りの方が有利になったりする ドッチボールをいじってみたら全然ちがうゲームになった 今度もいっぱい変えてみたい バランスよく組み合わせないと せめだけまたは守りだけが有利になってしまう 一つルールを変えると他のルールもかえないといけないうので難しいと思った 今度はコート形の形を変えたり ボールを変えたり いろいろ変えてみたい ルールをどんどん変えていくと 守る方と攻める方が平等になっていった気がした 本当のドッジだけでなく ルールをかえていっても楽しかった 失敗すると文句をいっているような気がした でもまだまだルールを変えてできそうだ 	B-1 B-2 C-2
4、5年男子 ・Cグループ群	<ul style="list-style-type: none"> ルールによってせめが有利になったり 守りが有利になったりして楽しかった 一つルールを変えると不都合が出て またルールを変えての繰り返しでどんどん楽しくなったC-1 	C-1

② 第3回の活動について

テーマ「運動場でできる、自分達のボールゲームを考えよう」

今回の活動では、前時のようにグループ間で対戦するのではなく、それぞれのグループの特性に合ったゲームを考え出し、その中でゲームの実施や評価を行えるようにするために、ゼミ員を以下のように三つのグループに分けた。

A 4、6年女子グループ (8名、抽出児A-1、A-2を含む)

B 6年3組男子グループ (5名、抽出児B-1、B-2を含む)

C 4、5年男子と6年1組男子グループ (8名、抽出児C-1、C-2を含む)

また、子ども自身が運動遊びをつくり出していくにあたり、活動中に次の時間を設定した。

- ・ グループ構成員の特性から場所や用具等を考え、ゲームプランをつくる
- ・ グループ毎に考え出した場を作り、まずプラン通りにゲームを行ってみる
- ・ 実際に行ったゲームをふり返りながら、用具やルールを改善していく

今回は、運動場を使用したため、コートライン引きを行ったが、これに意外と手間取ったようである。各グループの活動の様子や記録を見ると、Aグループは学年差はあるものの、女子の

みの編成であったため、前回のように男子のスピードや力強さに気後れすることなく自分達のペースでゲームをすすめることができたようである。Bグループは、もともと同一学級の男子のみで構成されていることもあり、準備もスムーズに行うことができ、突発的な動きが出てきても、それをうまくゲームのルールとして取り込むことができたようである。

それに対してCグループは、準備の段階で係分担がうまくいかず、なかなかゲームを始めることができず、不都合がおこるとゲームや話し合いが中断、停滞していた。また、最初のプランにこだわってしまったところがあり、高学年の技能に中学年がついていけなくても、ルールや用具を変更することができなかった。このように構成員の特性をうまくつかみきれなかったCグループでは、児童の感想に見られるように満足感が味わえなかったようである。(表3)

表3 第3回各グループの活動記録と活動後の感想

グループ	A (4、6年女子グループ)	B (6年男子グループ)	C (4～6年男子グループ)	
初めのプラン	ルール	外からの的にボールを投げて当てる せめは6人 守りは2人 3分間に数多く当てるとよい	外からの的にボールを投げて当てる せめは3人 守りは2人 5分間に数多く当てるとよい	コート内に攻守入り乱れて行う せめはボールを蹴っての的に当てる せめと守りは4人ずつ 10分間で攻守交代
	コート	半径10mの円	半径7mの円	半径5mの円
	ボール	サッカーボール 1つ	ドッチボール 1つ	サッカーボール 9つ
	的	台上カラーコーン 1組	台上カラーコーン 2組	パイロン上にボール 5組
	他用具	ストップウォッチ	ストップウォッチ	なし(時間は運動場時計で計る)
修正点	半径5mの円 攻撃は4分間 せめは、ボールを投げるだけでなく、蹴っての的に狙ってもよい ドッジボール1つを追加して、2つのボールで攻撃する	半径3mの円 サッカーボールを追加して 2つのボールにする 守りがボールを捕ったら遠くに蹴り返す	ボールの数が多すぎる ゲーム時間が長すぎる	
グループ内の反省	コートが大きすぎた 蹴りをいれたのがよかった	はじめのコートが大きすぎた ボールを増やしてよかった	ルールを変える話し合いの時間が ない 遊んでいる子がいた	
ゲーム名	サッカーコーン	ドッジサッカーオリジナルバトル	サークルアタッカー	
抽出児の感想	A-1 自分達で考えたけどうまくできてよかった 今日のをもう少し変えてやってみたい A-2 今日はこちらと考えた 蹴るのはうまくできなかったけど守りはしっかりできた	B-1 今度は半径5mがいいかな 自分達で考えたのはとてもおもしろかった B-2 半径7mは大きすぎて当たらないから小さくすればいい	C-1 C-2 全然おもしろくなかったから最初からちゃんとした方がいい	
他の児童の感想	・サッカーボールを投げるのも楽しかった ・運動場は広くて大変	・コートが大きさが変わるとやりにくかったけどおもしろかった ・コートが大きいと全然当たらないからバランスを考えないといけない	・あまりおもしろくなかった 変えたルールも無理があった ・ルールがあまり決まっていなくて 楽しくなかった	

③ 第4回の活動について

テーマ「みんなが『おもしろい』と思えるゲームを考えよう」

本来ならば前回と同じグループ編成で、今回との比較をしたかったのだが、けがをして運動できない児童がいたため、やむを得ずグループを再編成し、以下のようなグループにした。

A 4、6年女子グループ (8名、抽出児A-1、A-2児を含む)

B 6年1組男子グループ (5名、抽出児C-2を含む)

C 4、5年男子と6年3組男子グループ (8名、抽出児C-1、B-1、B-2児を含む)

前回は、事前の話し合いが不十分だったり、構成員の思いを生かし切れなかったりして、楽しさを十分味わえなかったという反省をふまえ、活動を以下のようにして、各自の意見や思いをさらに表現させたいと考えた(下線は前回との変更点)。

- ・ 前回のふりかえりも生かし、各自の意見をもとにいくつかのゲームプランをつくる
- ・ プランに応じた場を作り、プラン通りのゲームをいくつもためしてみる
- ・ 実際に行ったゲームをふり返りながら、ベストプランを記録する

ア グループで各自の意見を出し合い、ゲームプランをつくらう

前回プランづくりがうまくいかず、その後の活動に支障があったグループが見られたため、今回は十分に時間を保証することにした。まず、「ルールによっては攻守どちらかが有利になること」や「ゲーム構成3要素をバランスよく取捨選択するとよいこと」を全体に伝え、予めいくつかのゲームパターンを用意しておくことを指示した。これは、前回の活動でゲームの間に話し合いをしたため、ルール変更等の意思統一や新たな用具の準備に時間がかかってしまい、実際に体を動かして確かめることができなかつたり、ゲームをすることに関心があつてグループ内で話し合いによる十分な意思疎通ができなかつたりしたためである。そして、前回のグループカードと個人カードをもとに反省点を出し合い、今回のゲームプランをたてていくことにした(表4参照)。



写真1 事前のプランづくり

表4 第4回活動 各グループの事前ゲームプラン

基本ルール	外野から内野にある的にむけてボールを投げて当てる														
グループ	A (4、6年女子グループ)				B (6年男子グループ)				C (4~6年男子グループ)						
勝敗ルール	5分間での的を数多く倒す 倒した数が多いほどよい				時間内に的を数多く倒す 倒した数が多いほどよい				2つの的を倒す時間を計る 短時間に倒したらよい						
コートの 的 ボール 用具	体育館赤ラインサークル ブロック上コーン 1組か2組 ソフトバレーボール1つか2つ				体育館赤ラインサークル 台上コーン 2組 ソフトバレーボール 2つ				体育館赤ラインサークル 台上コーン2組 ソフトバレーボール 2つ ストップウォッチ						
ゲーム パターン		(1)	(2)	(3)	(4)		(1)					(1)	(2)		
	せめ	6人	5人	7人	4人	せめ	3人	(註) Bグループは 1パターンのみ			せめ	5人	4人		
	守り	2人	3人	1人	4人	守り	2人				守り	2人	3人		
係	時計係はせめ				係					係	見学者は時計係(1名)				

イ プランに基づき、テーマにあっているかを確かめながら、ゲームをしよう

Aグループは、人数パターン(1)での的2つボール1つから始めたが、ボール回しがぎこちなくなかなか攻撃ができないようであった。そこで、何度か話し合いの場をもち、人数パターンや的位置と数、ボールの種類や数を変えて、ゲームをためしていた。そのうち、ボールが外野の対角に交換されたり、素早くボール回しができるようになったりした。その結果、ボールが何度も的に当たる場面が見られるようになり、子ども達も満足していたようである。

前回不満の残った4、5年生を含むCグループは、当初から人やボールの動きが大きく展開されるゲーム様相であった。あまりの動きの大きさに守りの者が的にぶつかりそうになる場面が見られたため、的の間隔を広げてゲームを続けていた。また、時計係がしっかり計時してただけでなく外からの確かなアドバイスを送っていたこともあり、さらに大きく素早いゲーム様相になっていった。

前回、はじめのプランにこだわりすぎたBグループの構成員は、攻撃3人に対してボール2つでは効率が悪いことに気づき、途中でボールを1つにしていた。

これらの様子から、机上のプランを実際に運動して確かめていくことで、より自分達に合ったものをつくり出していこうとしていることが伺える。

ウ ゲームをふり返り、ベストプランをまとめよう

ここで、再度本時のテーマを確認し、それに一番合致したと思われるゲームについて各グループでまとめるととも



写真2 Aグループ(上)、Cグループ(下) ゲームの様子



に、せめや守りでの新しい動きやルールを全体で出し合った。ゲーム中に当初のプランとは異なる動きやルールが出てきて、それを取り入れているグループもあった。ゲーム形式や様相が異なるため、つくり上げたゲームをグループ間で交流するにはいたらなかったが、表5は、各グループのゲーム記録と抽出児の感想である。C-1児やb-4児に肯定的な意見が見受けられるようになり、c-1～5児には、前回にはなかった楽しさ体験が見られた。

表5 第4回各グループのゲーム記録と活動後の感想

グループ	A (4、6年女子グループ)	B (6年男子グループ)	C (4～6年男子グループ)
ルール	外からのボールを投げて当てる せめは4人 守りは2人 5分間に数多く当てるとよい	外からのボールを投げて当てる せめは3人 守りは2人 2つの的を倒した時間を計る	外からのボールを投げて当てる せめは4人 守りは3人 2つの的を倒した時間を計る 計時係1人
コート	体育館赤ライン円		
ボール	ソフトバレーボール1つと ドッジボール1つの 計2つ	ソフトバレーボール 1つ	ソフトバレーボール 2つ
的	ブロック上カラーコーン 2組	台上カラーコーン 2組	台上カラーコーン 2組
他用具	ウレタンブロック いくつか ストップウォッチ	ポートボール台 2つ ストップウォッチ	ポートボール台 2つ ストップウォッチ
新しい動きやルール	せめは、ボールを投げるだけでなく、はじいてパスしてもよい ブロックを使って 的の高さを変えてもよい 守りがボールを捕ったら、せめの人に渡す	せめは投げるだけでなく はじいたり打ち返したりしてもよい 守りがボールを捕ったら速くに投げてよい ボールが当たったコーンにさわってはいけない	せめは投げるだけでなく はじいたり打ち返したりしてもよい 守りがボールを捕ったら速くに投げてよい ボールが当たったコーンは、守りが素早くどかす
抽出児の感想	A-1 4年と6年だけだったが、その中でみんなが頑張れるゲームができてよかった A-2 新しいボールゲームを考えることができた 倒せなくて残念だったけど、4人対4人は楽しくできた	C-2みんなとてもおもしろく遊んで とても楽しくてよかった	C-1 せめは5人より4人がよかった いいゲームだった B-1 一生懸命動くことができた 今日ゲームは勉強になった B-2 守りが2人だと守りが不利なので、守り3人がやりやすい
他の児童の感想	・いろいろなボールを使った たくさん当てられた ・せめと守り4人ずつは守りが強いと思ったけどいっぱい当たった 楽しくてよかった	☆今日は楽しくみんなできて みんながボールをさわることができてよかった ☆今日はとてもおもしろくできた はじく動きもあった (☆は第3回のCグループ児)	☆前回の悪いところをなおして もっとおもしろくなった ★話し合いでちゃんと考えが言えてよかった 楽しかった ★コートが少しせまかったけど うまくすることができた (★は第3回のBグループ児)

④ 本ゼミにおける課題

子どもは「遊び」の創造者である。サッカーボールを投げてみたり、つくったコートが大きすぎると攻守分離型ゲームを入り乱れ型ゲームにしてみたりと、こちらが与えたものをどんどん自分達のものにしていくことができる。子どもは、体と頭をフルに活用し、自己実現にむけた「遊び」をつくっている。

本ゼミでは、自分の達成感や満足感を自己評価として各自が記述していったが、これは、約2週間のインターバルがある（与えられた）教師への子ども達からの挑戦状でもある。本ゼミのような教師主導の活動は、換言すれば教師が子どもに満足感をもつようにするためにどのような場を提供できるかということである。つまり、教師のこだわりからうまれたゼミに子どもがどう応えてくれるかが「かしわ選択ゼミ」の存在意義に関わってくると思われる。

ゼミと教科や特別活動との違いや生涯学習とのかかわりが論点になっている。これからは、子どもの自己評価だけでなく教師の評価の在り方、ゼミの内容や学習（指導）方法の確立が必要になってくると思われる。最後に、遊びの創造者達と共に時間と場、活動を共有できたことを喜びに感じる。そして、これらの活動が彼等にとって有意義なものであってほしいと願っている。



写真3 ゲームのふりかえり