

## [体育・保健体育]

# 自分たちの求める動きを実現し、ゲームの理解と 楽しさを深める学習の在り方の検討

—学習者主体のルール作りを位置付けたネット型単元を通して—

神戸 諒平\*

## 1 研究主題設定の理由

体育学習には、体力や健康の維持増進、コミュニケーション力や社会性を身に付けるといった「体育を通して学ぶこと」と、運動すること自体を目的とし、楽しんだり夢中になって体を動かしたりするといった「体育そのものを学ぶこと」の両者の視点が存在する。そのような視点がある中、松田・鈴木<sup>1)</sup>は、体育において、まずは運動すること自体を楽しみ、その子なりの力で挑戦したり表現したりしながら、仲間とともに活動をしていくことが大切であると述べている。さらに、誰かにやらされるのではなく、子どもたちの「やってみたい」という主体性の下、運動を楽しむには、取り扱う運動の特性を味わうことが重要であるとも主張している。松田・鈴木の述べる運動の特性とは、「遊び」としての本質的な意味の観点から、その運動を捉えた特性のことであり、換言すると、運動に内在する固有の面白さとも言える。この運動の特性を子どもが味わうには、既存のスポーツをそのまま授業で扱うのではなく、子どもの実態に応じて教材化する必要がある。そして、その教材化の視点の1つが「ルールの工夫」である。ルールについて、鈴木ら<sup>2)</sup>は、各種のボール運動の特性を味わうためには、正式なルールを絶対視することなく、柔軟なルールの工夫により、既存のボール運動を子どもの実態に合わせて簡易化することが不可欠であると述べている。一方で、このルールの工夫によるゲームの簡易化は、「攻防のバランスが崩れないように」という視点を欠くと、特性がどこにあるかわからないボールゲームを導いてしまうといった問題点も指摘している。

ルールの工夫については、あらかじめ教師が児童の実態を踏まえて簡易化したものを提示する場合もあれば、学習を進めながら児童と共にルールを加除修正していく実践も多数報告されている。例えば、大口<sup>3)</sup>は、ゴール型「New Frisbee Soccer」の実践を通して、異学年でゲーム（ルール）を作る経験は、ゲーム参加への主体性を育むこと、スポーツをつくる楽しさの実感、体育の見方・考え方の広がりにつながることを明らかにしている。また、吉野<sup>4)</sup>は、ゴール型において「全員参加」を目指してルールを最適化していくことは、ゲームへの貢献の仕方楽しさを実感することにつながると述べている。さらに、丸山<sup>5)</sup>は、異学年集団でボールゲームを創造する活動を通して、教師が意図的に体育の見方・考え方を取り込んだ課題（ルール作りを含む）を設定することは、仲間とのかかわりや多様な楽しみ方を生むと報告している。これらの先行実践に共通することは、学習者自身がルール作りに関わることは、ゲームへの主体的な参加や楽しさの実感を促すという点である。また、「全員参加」や「みんなで楽しめるには」ということをルール作りの目的としていることから、「全員一律の共通のルールを作る」という点も共通している。しかし、子どもが学習を通して抱く願いや課題は多様なものである。したがって、もしこのルール作りが全体ではなく、チーム単位で実現することが可能だとしたら、さらに学習者の主体的なゲーム参加やゲーム理解につながるのではないだろうか。筆者は、学習者自身が、自らのチームの実態や個人の願いに応じてルール作りを行うことで、より学習者の姿や思考に沿った学習を展開することができ、学習者は、今まで以上にボール運動の面白さを実感すると共に、ゲーム理解の深まりにもつながるのではないかと考える。ただし、ここで問題点となり得るのは、鈴木ら<sup>2)</sup>が指摘するように、学習者がゲームの攻防のバランスを崩さずにルールを考えることができるかという点である。この点を解決するには、前提として、学習者が対象の運動の特性を理解しているということが重要であると考えられる。

そこで、本研究ではネット型を教材として取り上げ、単元前半ではネット型の特性を実感することを目的に、簡易なルールによるゲームを繰り返す学習を位置付ける。そして、単元の中盤から後半にかけて学習者によるルール作りの活動を行うという単元構成を組む。このような単元構成により、学習者自身がネット型の特性を捉えながらルール作りを行い、ルール作りを通してよりネット型におけるゲーム理解や楽しさを実感することができるのではないかと考えた。

\*上越市立下黒川小学校

## 2 研究の目的

本研究の目的は、ネット型単元において、学習者主体によるルール作りを位置付けた単元構成を組み、ルール設定の背景や学習者の思考の変容を検討することを通して、学習者がゲーム理解と楽しさの実感を深めていくネット型の学習の在り方を提案することである。

## 3 研究の方法

- (1) 期間 令和4年2月17日～3月10日
- (2) 対象 N県J市立S小学校 6年生（男子3名、女子7名）、5年生（男子9名、女子9名）計28名
- (3) 単元名 NEWバレーをつくろう（ボール運動領域：ネット型）
- (4) 単元の実際

次 時	第1次				第2次			第3次	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ねらい	・簡易なルールによるゲームを繰り返す中で生まれる課題を解決することを通して、ネット型の特性を実感する。				・ゲームで実現させたい自分（たち）の動きに応じて、ルールを作り、試すことを通して、自分たちに合うチームルールを作る。			・対戦相手とのルール作りを通して、自他ともに楽しめるゲームを作る。	
課題	・はじめのルールを試そう。	・相手コートにうまくボールを返すにはどう動くよいか。	・得点するために、ボールを持たない2人はどう動くよいか。	・3人がどのように連携すれば、得点できたり、失点を防げたりできるか。	・ルールを工夫して、自分（たち）が実現したい動きができるゲームを作ろう。			・対戦チームと互いに楽しめるゲームを作ろう。	
主な学習活動	・本時の課題の確認（ルールの確認・児童の前時の振り返りの紹介・前時のゲームで見られた動きを紹介）								
	・ゲームの体験	・チームタイム（チームの作戦やルール作りについて話し合う。）							
ルール等	<ul style="list-style-type: none"> <li>○基本のルール</li> <li>・前後半4分 ・サーブは下投げ ・3人対3人 ・相手コートへ返す時は手ではじく ・3回以内の触球で返球する。</li> <li>・キャッチ可（キャッチした人はその場から動かずにパスを出す） ・ボールが地面に着いた時点で得点が入る。</li> <li>○コート、ネット、ボール</li> <li>・コートの広さ（全体図 8.9m×6.1m） ・ネットの高さ（150cm） ・ボール（ソフトばえーボール 100：周囲 77～79cm）</li> <li>・ネット型の特性の定義（味方内のパスなど連携プレイが許されているもの）</li> <li>・本実践におけるネット型の特性は、松田・鈴木<sup>1)</sup>が示している「ボールを落とさないようにコントロールして、チームで味方のコートに落とされないようにし、うまくその間を組み立てて、相手コートに落とすことができるかどうかがおもしろい運動」とする。</li> </ul>								
	・全体での振り返り（本時の課題について考えたことや困り感を共有する。）								

### (5) 検証方法

#### ① 各次における学習者の学びの分析

授業中の姿や毎時間の振り返り記述をもとに、学習者が課題やゲーム、ルール作りに対してどのような意識を抱いていたのかを各次において分析した。

#### ② 抽出児童とルールの変遷についての分析

ルール作りにおいて、抽出児童がどのような背景をもってルールを設定し、作り変えていたのかを分析した。分析については、検証方法①における第2次の考察の中に示す。

#### ③ 単元末の質問項目による分析

本単元の成果を測る指標の一つとして、単元末に「単元を通して自分たちで、ゲームを楽しく面白く作り変えることができたか」に対する評価とその理由を記述させ、分析した。

## 4 研究の実際

### (1) 第1次の様相

1時間目は、基本ルールを確認し、すぐにゲームを行った。ゲームでは、「キャッチをしてよい」というルールがあったものの、相手から来たボールを手ではじいてさわったり、コート内の仲間とボールをつなぐことなく、テニスのように1回のタッチで返したりする姿が多く見られた。

2時間目は、あるチームの1試合あたりの「返球するまでに触った回数（何人が触って相手コートへ返球したか）」と「失点」の関係について、数値を提示した。（1回で返球…16回中失点12回 2回で返球…4回中失点0回 3回で返球…失点0回）すると、児童からは「(触球数が) 1回で返球しちゃうと失点につながりやすい。」「そのまま打ち返したボールが外に出ちゃうから結局アウトになっちゃう。」という考えが出された。加えて「1回目はキャッチした方がいいんじゃないか。」という児童の発言もあり、「相手コートにうまくボールを返すには、どう動いたらよいか。」という課題を設定した。ゲームでは、1回のタッチで相手コートへ返そうとする児童が減り、キャッチ後、仲間に投げ、仲間がそのままボールをはじいて相手コートに返すという姿が増えた。一方で、キャッチした児童がその場から仲間へボールを投げる際、コートのどの場所にいる仲間にボールを投げたらよいかを判断できず、ネットから遠く離れている仲間へ投げてしまうことで、ボールを受けた仲間がうまくはじき返せずに失点してしまう姿も見られた。

そこで、3時間目は、「キャッチした人は動けないから、残りの2人がうまく動く必要がある。」という振り返りを紹介し、「得点するためにボールを持たない2人はどう動くか」という課題を設定した。児童は、2人はコート半分の後ろ側に立ち、もう1人は半分より前（ネット側）に立って相手からのボールを受けるといった陣形や、ボールをキャッチした人以外の2人は、ネットの近くまで前へ出て、そこでパスをもらい、はじき返すといった動きが見られた。

4時間目は、3時間目の全体での振り返り場面で1人の児童が「攻めたり、守ったりするには、3人の動きが大事。」と発言したことを受け、「3人がどのように連携すれば、得点できたり失点を防げたりできるか。」という課題を設定した。守り方においては、3時間目と同様に守備者の陣形についてほとんどの児童が考えていた。一方で、攻め方においてはボールを打ち返すまでの組み立てを意識する児童が出始めた。例えば、コートの後方でボールをキャッチした場合は、残りの2人が前へ出る。そして、前へ出たどちらか一方にパスを出し、受けた仲間はキャッチをする。それから、前へ出たもう一人に対して山なりのパスを出し、3人目がはじき返すといった、一般的な三段攻撃に近い動きのよさを実感する姿が見えた。このような気付きをふまえ、各ゲームでは、「(ネット付近の) 前へ出て!」という声掛けや仲間にコート前方への移動を促すジェスチャーを出す様子が頻繁に見られるようになった。

## (2) 第2次の様相

第2次（5、6、7時間目）では、チームごとにルール作りを行った。はじめに、ルールを考えるうえで、これまでに自分たちが感じてきたネット型の面白さとは何かを共有する時間をとった。第1次の学習を通して、どんなことにネット型の面白さを感じるかを問うと、児童は「アタックして相手コートに落とすこと。」「ブロックして相手の攻撃を防ぐこと。」「みんなで守ってボールを拾うこと。」「ギリギリ落とさないでボールを拾うこと。」といった考えを話した。これらの考えをふまえ、筆者からは「みんなはゲームの中で、ボールを落とすこと・落とさ(せ)ないことを競っていて、楽しんでいるということだね。」と児童の言葉を意味付け、そのうえで「今感じているネット型の面白さをより引き出すルールを作ってみよう。」と課題を設定した。チームごとのルール作りの変遷については、表1（基本ルールに対しての追加点や変更点）に示した通りである。

表1 チームごとのルール作りの変遷（基本ルールに対しての追加点や変更点）

ルール作り	チーム①	チーム②	チーム③ 抽出児童B	チーム④	チーム⑤ 抽出児童A	チーム⑥
1回目 (5時間目)	・ネットを高くする (180cm) ・何回でも触球可	・全員がボールにさわってから返す	・身長で動ける範囲を制限する	・ネットから2m以内にボールを落としても無得点	・コートを広くする (13.4m×6.1m)	・コートを広くする (13.4m×6.1m)
2回目 (6時間目)	・ネットを高くする (180cm)	・キャッチ後歩いてよい	・身長が高い人はジャンプなし	・ブロック板の使用	・キャッチ不可	・コートを広くする (13.4m×6.1m) ・サーブは打つ
3回目 (7時間目)	・ネットを高くする (180cm)	・キャッチ後3歩まで歩いてよい	・ブロック板の使用	・ブロック板の使用	・キャッチ1回のみ可	・コートを広くする (13.4m×6.1m) ・サーブは打っても投げてもよい

## (3) 第3次の様相

第3次では、総当たり戦を行った。ここでは、ゲーム前に対戦チーム同士の話し合いによってルールを決定し、ゲームを行った。話し合いでは、第2次で作ってきたチームルールをもとに、追加したい、変更したいルールを提示し合った。その過程で、なぜそのルールにしたいのかの理由を互いに聞き合い、納得のいくルールを共通理解したうえでゲームを行った。

## 5 結果と考察

### (1) 第1次について：簡易なルールでゲームを繰り返し、ネット型の特性を実感する過程

始めのゲームでは、1発返しのように、ただボールをはじき返す姿が散見された。しかし、触球数と失点の関係に注目することで、ただ返すのは得点するには非効率であることに気付き、初めて児童にボールを「つなぐ」ことの必要感が生まれたと考える。また、ただはじき返すのではなく、勢いのあるボールを相手コートへ返し、落とすためには、ネット付近で打つとよいという気付きから、ボールをもたない（動ける）2人の動きへの注目につながったと推察する。さらに、守備の陣形や攻撃の組み立てにおける役割について思考していたことから、相手からのボールを待つ段階は守備場面であり、ボールをキャッチした瞬間から攻撃場面へ転じるといった、ゲーム構造の理解が進んでいたと考える。このように、第1次では、簡易なルールでゲームを繰り返し、各時間のゲームで児童が感じたことや課題をもとに次時の課題を設定し、学習を展開できたことが、ゲームにおける自分の動きの理解を深めることにつながったと考える。

### (2) 第2次について：ルール作りの変遷と学習者のネット型に対する楽しさの実感やゲーム理解の変容の過程

グループごとにルールの変遷と背景が異なるため、チーム③とチーム⑤に所属する抽出児童を例にあげ、ルール作りと学習者の変容について考察することとする。

#### ① ルール作りを通した抽出児童A（チーム⑤）の変容

A児は、第1次終了時点で「自分はスパイクが苦手だから、キャッチやボールを回すことを頑張りたい。」と振り返りの記述をした児童である。以下の表2は、A児が所属するチームのルールと各時のA児の振り返り記述の変容である。

表2 A児のチームのルールとA児の振り返り記述の変容

時間	ルール作り①（5時間目）	ルール作り②（6時間目）	ルール作り③（7時間目）
設定したルール	・コートを広くする ・キャッチ可（基本ルールのまま）	・キャッチ不可	・キャッチは1回のみ可
A児の振り返り記述	コートを広くすることで、相手コートに落としやすいと思いました。でも、意外とボールを落とせなくて、中々点数がお互いに入りませんでした。	キャッチをしてもいけないルールだと、ボールがどこにとぶか分からなくて難しかったです。	キャッチなしは難しかったけど、1回OKに変えたら、思った以上にラリーが続いて楽しかったです。ラリーが続く時もドキドキして楽しかったし、どっちに点が入るのかなとワクワクしました。

A児は、実際のゲームでも、自分は強いスパイクを打てないということで、攻撃に対して消極的な姿を見せていた。したがって、1回目のルール作りの際に、筆者から「強いスパイクではなくても、とにかく相手コートにボールを落とせば得点が入る」ということを改めて確認し、「どうすれば相手コートにボールが落ちやすくなるか」と、A児とそのチームに問いかけた。すると、A児のチームは「コートを広くすれば、相手コートに落としやすいのではないか」という考えから、ルール①を設定した。しかし、実際には「意外とボールを落とせなかった。」とA児は振り返っていた。そこで、次はルール作り②の前に筆者から「なぜあまり落とせなかったのか」という言葉がけをした。そこで、A児のチームが次に目を向けたのは、キャッチの回数であった。今までは何回でもキャッチ可だったのに対し、キャッチ不可にすることでボールが落ちやすい状況をつくらうと考えたのである。しかし、キャッチをせずにボールをつなぐというのは、技能不足から、難易度が高いことに気付いたことが記述から読み取ることができる。こうして、ルール作り③では、「キャッチは1回のみ可」に修正され、このゲームのA児の振り返りには、どちらに点が入るか分からないようなラリーが続くことのドキドキ感に楽しさを見出す記述が見られた。

A児は、「スパイクができることが面白いけど、私は苦手だ。」という意識を出発点とし、はじめは攻めやすくするためにコートを広げる工夫を選択した。しかし、実際には「攻めやすい」という実感には至らず、次にキャッチできる回数に着目することで、A児にとっては、「キャッチは1回のみ可」というルールが、攻守のバランスがとれたゲームとしての着地点となったと考える。そして、3回のルール作りを通してA児は、「スパイクを決めること」だけでなく「どちらに落ちるかが分からないようなラリーが続くこと」にネット型の面白さを見出したと考えられる。

#### ② ルール作りを通した抽出児童B（チーム③）の変容

B児は、第1次終了時に、「私は、強いスパイクを打ったり、スパイクを打たれないよう工夫したりしたいです。」と記述した児童である。表3は、B児が所属するチームのルールと各時のB児の振り返り記述の変容である。

表3 B児のチームのルールとB児の振り返り記述の変容

時間	ルール作り①（5時間目）	ルール作り②（6時間目）	ルール作り③（7時間目）
設定したルール	・身長で動ける範囲を制限する（身長の高い人はコートの中の半分より後方でプレイ）	・身長が高い人はジャンプなし	・ブロック板の使用
B児の振り返り記述	背の高さに関係なく、たたかえるように、コートの中を半分に分けて、前を低い人、後ろを高い人が動ける場所にしました。下にバシーンと打たれることが減ったので、ラリーが続いて楽しかったです。	動ける場所の判断が難しかったので、今日はジャンプなしでやってみました。でも、身長が高い人にとって、このルールではだめだなと思いました。他のチームがブロック板をやっていたので次に試してみたいです。	相手の身長が高くても、板を使ったらみんながブロックすることができました。アタックは打たれちゃうけど、それを返した時の気持ちよさや守ることの面白さがありました。

第1次終了時の振り返り記述から、B児はルール作りに向けて、自分が強いスパイクを打つことや相手にスパイクを打たれないようにする工夫をしたいと考えていたことが分かる。そこでB児とそのチームが、ルール作り①で考えたルールは、身長によってコート内での動ける範囲を制限する（コートの中を半分にし、半分よりネット側は身長の低い子、後方は身長の高い子が動ける範囲とする）ものであった。これは、第1次での対戦経験から、身長が高い相手の動きを制限しないと、簡単にスパイクを打たれてしまい、均衡したゲームにならないという思いから作ったものであった。①の振り返りでは、身長の高い子による鋭角なスパイクが減って、ラリーが続いて楽しかったという記述が見られた。次に、ルール作り②では、動ける範囲を意識しながらプレイするのは、少し難しかったという実感から「身長の高い人はジャンプなし」というルールに修正された。しかし、身長の高い相手にとっては、ジャンプをせずとも強いスパイクを打ててしまい、②のルールに対してB児は、うまくいかなかったと振り返っている。加えて、ここまでは「特定の子の動きを制限する」という考えでルールを作ってきたB児であったが、対戦チームが試していた、板を使ったブロックに着目する記述も見られた。そこで、ルール作り③のはじめに、筆者から「自分たちの守りを強くする工夫はできないかな。」という言葉掛けをした。すると、児童からは、ネットを高くする、板でブロックする、コートをせまくするなどの案が出され、最終的には自分たちの攻撃も保証したいという思いから、「ブロック板の使用」が採用された。このブロック板の使用（写真1）は、B児にとっては、打たれることそのものをなくすのではなく、「相手からのボールを板で防ぐ」「板をよけて打たせたボールをとる」といった、「打たせて防ぐ」という守り方の気付きにつながったと考えられる。

はじめは、特定のどれかの動きを制限することで、「相手の攻め方を制限すること」を重視していたB児は、ルール作りをしていく中で「自分たちの守り方を工夫すること」へ視点が変わり、動きを制限し、スパイクを打たせないようにするのではなく、スパイクを打たれたとしても、打たれた後に失点をどう防ぐかについて思考するようになったと考える。その結果として、動きを制限するのではなく、ブロック板を使用することで、相手も自分たちも、誰もがゲームへ参加しやすいルールにつくり変えることができたと思う。



写真1 ブロック板を使用する様子

### (3) 第3次について：対戦相手と共にルールを作り、試合することを楽しむ過程

対戦チームの組み合わせによって、話し合いにより決められるルールは異なり、どのチームや試合でも大事にされる共通のルールは特定できなかった。しかし、話し合いの例として、一方が「ネットを高くする」もう一方が「ブロック板を使う」というルールを提案し合った際は、「守りに有利すぎて攻めるのが難しすぎるから、どちらかにしよう。」といった内容の発言が見られることがあった。この話し合いの過程で見られた「守りに有利すぎる」という発言は、ルールによってゲームがどのように流れ、どのように得点したり、守ったりするのかについて想像ができていた表れであると考えられる。また、このようにゲームの構造を想像できたのは、第1次、2次を通して、ネット型の特性を十分に味わっていたり、ルール作りを通して、ルールによってゲーム中の自分や相手の動きがどのように変わるのかを考えたりしていたことが要因であると推察する。さらに、単元終了後には「話し合いで新しいルールを決め、今までしたことのない楽しいゲームができた。」「自分たちのチームにないアイデアをみんなで考えることが面白かった。」という記述が見られた。これらの記述からは、対戦相手とルールを作り、その場だけに生まれるゲームを行うことの楽しさを実感していたことが読み取れる。また、対戦相手と共にルールを作ることを通して、勝敗を求めながらも、ゲームに参加する全員で、ゲームを作ることやそのゲームを実践することに面白さや楽しさを実感していたと考えられる。

#### (4) 単元終了後の質問項目に関する分析

表4は、単元終了後の質問の結果、表5は、質問項目に対する理由となる記述例である。児童C、D、Eの記述からは、児童は自分たちでルールを考え、実践できることに魅力を感じ、うまくいかなかった過程（ルール）も含めて、仲間と試行錯誤し、徐々に自分たちが求める動きをゲームの中で実現させることに本単元の面白さを実感していたことが分かる。また、児童B、Fの記述からは、ルールの工夫によって、ゲームの方を自分たちに寄せることができ、誰もが楽しめるゲームへ自分たちでつくり変えることができたことと実感していたことが読み取れる。さらに、児童Aの記述からは、ルールを工夫することを通して、ネット型のボールを落とす・落とさ（せ）ない面白さをより味わうことができていたと考える。

表4 単元終了後の質問項目の結果

単元を通して自分たちで、ゲームを楽しく面白くつくり変えることができたか。			
よくあてはまる	あてはまる	あまりあてはまらない	あてはまらない
18人	9人	1人	0人

## 6 成果と課題

成果の1つめは、学習者のネット型における動きやゲーム理解の深まりである。学習者の願いや課題を出発点としたルール作りを通して、ただボールをつなぐのではなく、「どのようにしてつながるとよいのか」「そもそも何のためにボールを仲間とつなぐのか」といった動きの意味を実感する姿が明らかになった。また、ルール作りを繰り返すことで、ゲームの攻防のバランスを調整しながら、自分たちが再現したい動きを実現できるゲームをつくらうとする姿が明らかになった。成果の2つめは、ネット型の楽しさやゲームをつくることの面白さの実感である。児童はルール作りを通して、ただラリーが続くのではなく、どちらにボールが落ちるか分からない状態の緊張感のあるラリーができる楽しさや守り方を工夫する楽しさなどを見出していた。また、ルールの工夫によって個人差のないゲームを作ることや試したルールを改善しながら、徐々に自分たちの求める動きを実現できるゲームをつくることに面白さを実感する姿が明らかになった。

さらに、これらの成果を支える要件として2つが欠かせないと考え。1つは、ルール作りの前にネット型の特性を十分に児童が実感していることである。本実践では、第1次の簡易なゲームの繰り返しがネット型の特性の実感を促し、第2次以降における、攻防のバランスを意識したルール作りへ有効に作用したと考える。2つは、ルール作りの話し合いにおける教師の役割である。設定したルールがうまくゲームに作用しなかった場合、学習者がどのような動きを実現したかったのかを受け止め、うまくいかなかった原因を共に考えたり、別の視点でのルール作りを促したりすることで、教師も児童と共に考えながら、思考の視点を適宜示すことが重要だと考える。

今回の実践は、ゲームにおける戦術的な思考の分析については課題が残る。今後の実践では、ルール作りの活動が学習者の戦術的な思考の変容に対して、どのような効果を与えるかについても検討する必要がある。

## 引用・参考文献

- 1) 松田恵示・鈴木秀人『体育科教育』、一藝社、2016年、pp.48～49、p.18
- 2) 鈴木秀人・山本理人・杉山哲司・佐藤善人・越川茂樹『小学校体育授業づくり入門』、学文社、2014年、p.234
- 3) 大口良平「小規模校における児童の『体育の見方・考え方を広げる』単元の開発 - 小学校5・6年生ゴール型「New Frisbee Soccer」の実践 -」、上越教育大学教育実践研究第31集、pp.109～114
- 4) 吉野翔「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 -」、上越教育大学教育実践研究第33集、pp.133～138
- 5) 丸山雄一郎「小規模校の特性を生かした異年齢集団によるボール運動の創造 - ターゲット型とネット型を融合した『ゴールボール』の開発 -」、上越教育大学教育実践研究第31集、pp.121～126

表5 質問項目に対する理由記述例

<p>&lt;よくあてはまる、あてはまると回答した児童の理由記述例&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちでルールを考えてつくったり、そのルールで試合がしたりできるのが面白かった。(児童C)</li> <li>・バレーが苦手でありやっとなかったけど、自分たちでルールを考えるのは楽しかったから、バレーが楽しかった。(児童D)</li> <li>・うまくいかないことがあってもルールを自分たちで変えられるところがすごいと思ったし、たくさん考えて面白いバレーになった。(児童E)</li> <li>・身長が低い人や苦手な人がいてもルール次第で楽しくできて個人差をカバーできると思った。(抽出児童B)</li> <li>・バレーボールは難しそうだと思っていたけど、ルールを変えるだけでだれでもできるんだなと思った。(児童F)</li> <li>・ルールを工夫してラリーが続いた時はドキドキしたし、どっちに点が入るのかなとワクワクしました。(抽出児童A)</li> </ul> <p>&lt;あまりあてはまらないと回答した児童の理由記述例&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・未記入(児童G)</li> </ul>
--