

## [体育・保健体育]

## 子どもの運動遊びの姿を手掛かりにした体育授業の可能性

—小学校第4学年ゴール型ゲーム「サッカー風ゲーム」の実践を通して—

亀山 亨\*

## 1 研究の動機

小学校学習指導要領には、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」ことを体育科の目標の一つに挙げている。また、小学校学習指導要領解説体育編には、「運動に親しむ資質や能力」を育てるために「児童の能力・適性、興味・関心等に応じて、運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決するなどの学習が重要」<sup>1)</sup>と明記されている。これは、まず子どもたちの特性を十分理解して運動の楽しさや喜びを味わわせることが大切であり、その上で子ども自らが運動の課題を解決できるように育てることが重要であると解釈できる。つまり、まず大切なのは、「運動の楽しさや喜びを味わう」ということである。

「運動の特性」から「運動の楽しさや喜びを味わう」ことに迫る研究は多く、高橋らは低学年の走・跳の運動遊びの実践を行い、いろいろな方向や走幅で走ったり、距離や高さを変えた障害物を跳んだりする楽しさを味わう「運動の特性」から「運動に親しむ資質や能力」を培う体育授業を探求している。<sup>2)</sup>しかし、「運動の特性」を味わうことのみで、本当に全員がいきいきと運動に取り組む体育授業になるのだろうかという疑問が生じた。もっと、根本的なことに着目しなければ、体育科の目標に迫れないのではないかと考えた。子どもたちがいきいきと運動に取り組む姿は、休み時間の遊びでよく見られることをこれまでの経験から感じ、授業で生かせないかと考えてきた。そして、筆者は「子どもの自由時の運動遊びの構造と意味の探求」において、子どもの運動遊びに取り組んでいる姿を観察し、遊びの本質に迫った。遊びは、生産的な意味のない「虚構の世界」に入り込む行為であり、その行為には無数の志向が内在していることが明らかとなった。また、「現実の世界」と「虚構の世界」、「受容—対抗」のような質の違う二つの志向の間をゆらぎながら遊んでいることも明らかとなった。さらに、遊びの要素を取り入れ、子どもが運動に没頭できる体育授業の必要性を述べ、その授業を構想するにあたっては「運動そのものを楽しませる」ことと「過程を重視」することが必要であることが分かった。<sup>3)</sup>

運動遊びについては、幼児期に関する研究は多いが、体育授業との関連を図ったものは見当たらない。そこで、本研究では、子どもたちの自由時間の運動遊びの姿を手掛かりとした授業実践を試みることで、子どもたちが「運動の楽しさや喜びを味わう」ことができるかに迫ってみたい。また、「運動の楽しさや喜びを味わう」ことによって、どのような子どもたちの育ちを導き出せるのか、その可能性を探求していくことにする。

## 2 研究の目的

本研究は、子どもたちの自由時間の運動遊びの姿を手掛かりに構想したゴール型ゲーム「サッカー風ゲーム」の授業実践を通して、子どもたちが「運動の楽しさや喜びを味わう」ことができるのかを検証していく。また、「運動の楽しさや喜びを味わう」結果として、子どもたちにどのような力が育まれたのかを探求することを目的とする。

## 3 研究の方法

## (1) 単元の構想

子どもたちの自由時間の運動遊びの姿を手掛かりに、単元を構想するときの基となる考えについて述べる。

## ① 運動そのものを楽しませることについて

## ア 「快」への志向

子どもたちの遊ぶという行為には「無数の志向」が内在している。その中でも、遊びには必ず「『快』への志向」が内在していることが分かった。「快」とは「心地よい。たのしい」という意味であり、「快」への志向が常に内在してい

\* 上越教育大学附属幼稚園

るので、子どもたちはどんなことがあっても遊びを止めない。これは、まさしく運動そのものを楽しいと思う要因と考えることができる。授業を構想する際には、子どもたちに「『快』への志向」を保障するための具体的手立てを考えていくこととする。

#### イ 運動の特性

小学校学習指導要領解説体育編には、ゴール型ゲームについて次のように書かれている。

- (ア) コート内で攻守入り混じって、ボールを手や足で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。  
 (イ) ゴールにシュートしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりするゲームをする。

本研究で実践する「サッカー風ゲーム」の特性を、この説明から考えると、「ボールを操作したり、空いている場所に素早く動いたりしながら、ゴールにシュートする」や「積極的にボールを奪ったり、相手の邪魔になるような守りをする」となり、「攻める」という動きを重視すると捉えることができる。これは、子どもの実態からみても妥当な特性と言える。しかし、「ボールの操作」、「空いている場所に素早く動く」ということに関しては、子どもにとって難しい課題である。この2点を、子どもたちが、考え、努力し、達成できるように運動内容への手立てを考えていく。

#### ② 「過程」の重視について

「できること、しっかりした技術を身に付けることが全て」というような「結果」を最重要視するような体育授業が多いように感じる。それは、ハードル走であれば「3歩で跳びこす」、サッカーであれば「みんなでパスをつないでゴール」というように、教師が抱いている固定概念をそのまま教育的価値としているからである。このような授業では、運動の得意な一部の子もだけが楽しく、あとの子どもは「体育嫌い」になる恐れがある。

しかし、遊びになると、できても、できなくても、子どもたちは楽しそうに遊んでいる。できなかったから遊びを止めることはなく、悔しそうだったり疲れたりした表情になりながらも遊び続ける。「結果」よりも遊んでいる「今、ここ」に没頭しているように見える。体育授業も、「結果」だけではなく、運動をしている「過程」に目を向け、「過程」が体育の教育的価値となるような授業をする必要がある。子どもたちが何を目指し、何をしようとして運動しているのか、その運動の「過程」を評価し、次に生かせるような手立てを考えて単元の構想を図る。

#### (2) 実践の分析と考察

本研究は、筆者が単元を構想し、授業に取り組む。そして、運動に取り組んでいる子どもたちの様子や授業全体の雰囲気などの共感的な「かかわり」から得た観察記録及び子どもたちの活動記録から、子どもたちの運動に没頭している姿を見とり、「運動の楽しさや喜びを味わう」ことができているかを、分析、考察していく。実験的な方法や調査などで得られた数量化されたデータから分析、考察をする方法もあるが、それについて高橋は「これまでの開発された組織的観察法では、数量化された行動単位と実際の行動との間に大きなギャップが存在している。もっと言えば、実際の行動に内包されている総合的な意味性が未だ十分には捉えられていない<sup>4)</sup>と述べている。そこで、子どもたちの授業前後に行ったアンケート調査などは、観察や子どもたちの活動記録による分析、考察を裏付ける資料として参考にしながら、研究の目的に迫っていく。

## 4 研究の内容

### (1) 単元の構想

① 単元名 ゴール型ゲーム「サッカー風ゲーム」(ゲーム領域)

#### ② 単元の目標

- ・友達と励まし合い、協力し合いながら、チームの目標に向かって進んで運動に取り組むことができる。
- ・効果的な攻め方や守り方を考え、友達と伝え合いながら、練習やゲームに生かすことができる。
- ・チームで立てた作戦を実行するためのボール操作や、ボールをもたないときの動き方ができる。

③ 対象 小学4年生29名(男子15名 女子14名) ※サッカー競技経験者はいない。

#### ④ 単元計画(全8時間)

次	時数	主な学習活動
1	1	新聞ボールを作り、思い思いにボール蹴り、感触を確かめる。
2	2	ボールを使わないゲームやボールを使った簡単なゲームを行い、攻守の基本を考える。
3	3～6	攻守の区別を明確にしたゲームを行い、効果的な攻守の方法を考える。(兄弟チーム練習)
4	7～8	これまでに考えた効果的な攻守の方法を生かして、攻守の区別がないゲームで実践する。

⑤ 単元を通しての共通課題 「チームが強くなるために」

### (2) 子どもたちの遊びの姿から考えた、単元を構想するための具体的な手立て

#### ① モノとの心地よいかかわり

遊びは何をするのも自由なため、嫌なモノを使うことはない。もし、強要されれば、子どもは遊ばなくなる。事前調

査で「サッカーが嫌い」と答えた子どもたちは、11人で学級の約38%だった。その理由には「ボールが怖い」、「硬くて当たると痛い」というボールに関するものが多かった。このような思いをもっていけば、楽しくボールゲームに取り組むことはできない。そこで、本単元では、新聞紙を丸めて作る「新聞ボール」を各自で用意し、いつでもかかわることができるようにする。また、毎時間1対1で新聞ボールを取り合うゲームを行い、ボールへの怖さを無くしていく。

#### ② 子どもたちの特性、運動特性から考えるサッカー風ゲーム

休み時間には、サッカーをして遊ぶ子どもたちも大勢いるが、4年生でサッカー競技経験者が一人もいないこともあって、コートラインなどを引かず、どこまででも転がっていくボールを追いかけて楽しんでいる。「サッカーが嫌い」と答えた子どもたちの中には、「何をしてよいのか分からない」や「ボールに全然触れない」という動き方に関する理由も多かった。体育の授業になると、教師が意図した制限が多かったからではないかと思った。そこで、ゴール型ゲームの運動特性に触れ、かつ子どもたちがある程度自由に動ける運動の内容を考える。主な内容は、子どもたちの「今やるべきこと」が明確になるように、攻めと守りが瞬時に入れ替わるサッカー競技のような形式から、制限時間内は攻めなら攻めを、守りなら守りに専念できる形式とする。また、ペナルティーエリアやサイドラインなど動きの制限となるラインを設けず、コートのどこへ行っても自由とし、ゲームは3人对3人という少人数で行うものとする。その他の「サッカー風ゲーム」の詳細は、以下の通りである。

攻め	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コート中央から、ドリブル、パスなどボールに触れてゲームを始める。</li> <li>・コート内に2か所あるコーンがゴールで、それにボールが当たれば得点となる。</li> <li>・制限時間になるまで攻め続ける。制限時間になったら、攻守交代。</li> </ul>	
守り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴールキーパーは設けない。手でボールを触れてよいプレイヤーはいない。</li> <li>・守り側がコーンに触れると、オウンゴールとなり攻め側の得点となる。</li> <li>・守り側は、攻め側からボールを奪い、コートの隅にあるエリアまでボールを運ぶと攻め側の点数が1点減る。</li> </ul>	
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム中の交代は基本的にはなし。・児童の様子を見ながら、コーンの数を変更する。</li> <li>・禁止行為は、相手を押さない、ぶつからない、足でひっかかないなど、簡単な反則のみとする。</li> </ul>	

図1 サッカー風ゲーム

#### ③ 考えを話し合う時間の保障と場の設定

自由時間の遊びでは、子どもたちはよく話し合いをして、ルールや作戦を変える。どうしても話したいときには、「ちょっとタイム！」などと叫んで遊んでいる仲間を集めて話し始める。体育の時間も同様、運動を通して様々なことを子どもたちは感じ取っている。その感じたことを話すことによって、考えが深まり、運動の質が向上することは、大いに期待できる。しかし、作戦タイムのように授業中に一斉に話し合う時間を設けていては、せっかく感じた貴重なことを忘れてしまう可能性もあるので、各チームで話し合いたいときに随時行うという形式をとる。そのときに、話し合いがスムーズにかつ分かりやすくなるようホワイトボードを活用し、可視化できるようにする。ただし、ホワイトボードを活用することも強制はしない。

#### ④ 学びの共有

子どもたちの考えや取組を、学級全体で話し合う場を設ける。そうすることで、話す側は自己満足で終わらず、また聞く側も新たな課題や解決への手立てを得る可能性がある。教師は、その場の話し合いをただ聞いているだけではなく、子どもたちの取組に意味や価値を付けていく。子どもたちの思いや振り返りなどを話し合うことで、できたことよりも、運動に取り組んでいる「過程」を意識させたい。

## 5 研究の実際

子どもたちの遊びの姿を手掛かりに具体的な手立てを考え、単元を構想し、実践を試みた。運動に取り組んだ子どもたちの様子や活動記録に記述された内容を示す。

### (1) モノとの心地よいかかわり

事前調査で「ボールが怖い」と答えていたA子は、新聞ボールにたくさんかかわる活動を行った1～2時間目で、ボールへの恐怖心がほとんどなくなった。しかし、サッカー風ゲームを始めた3時間目には、参加している6人が一斉に激しく動きながらボールを蹴り合ったこともあり、やや恐怖心が現れたようで、ゲーム中はボールから離れるような位置にいた。その日の活動記録にも、守りのことしか書かれていなかった。しかし、翌4時間目にはシュートを決めた。これにより、恐怖心が取れていったようで、5、6時間目の活動記録には、「短いパスと長いパスを使うとよい」と書かれており、パスをしながら積極的に攻めに加わっている様子が見られた。7時間目には「ヘディングするとよい」と書かれており、高い位置にあるボールを頭で扱おうとしていた。恐怖心を抱いていた全ての子どもたちの学習記録にも、「マイボールは柔らかくて、当たっても痛くなくて楽しくなった」、「ヘディングしても痛くなくてよい」など、恐怖心が取れたことが書かれていた。「サッカーが好き」と答えた子どもたちにとっても、新聞ボールは、強く蹴っても遠く

まで飛ばず、操作しやすかったようだ。

#### (2) 子どもたちの特性、運動特性から考えるサッカー風ゲーム

攻めや守りに専念する内容のゲームにしたことにより、「何をしてよいのか分からない」と思っていた子どもが、「ルールが簡単になって楽しい」と感じるようになったことが活動記録から伺えた。また、やるべきことが分かった子どもたちは、「サッカー風ゲーム」の特性の中でも難しい「ボールの操作」、「空いている場所に素早く動く」ことに迫ろうとした。事前調査で「パスがなかなか回ってこないのが面白くない」と答えたB男は、サッカー風ゲームを始めて2回目の4時間目には、「パスがつながってきた」と攻め方に手応えを感じていた。そして、翌5時間目には、ロングパスという新たな攻め方に挑戦していた。B男がパスをつなぐ攻め方のよさを感じているということは、「空いている場所に素早く動く」ことができてきているからだろう。また、「ボールの操作」も上手くできているということである。他の多くの子もB男のようにパスを使った攻めのよさを感じ、実際に行っていた。事前調査では「サッカーが好き」と答えていたC男は、「パス回しとドリブルの組み合わせ」によってよい攻めができると考え、取り組んでいた。新聞ボールにより「ボールの操作」が容易になり、ドリブルしながら「空いている場所に素早く動く」ことができるようになった。



写真1 サッカー風ゲームに取り組む子どもたち

#### (3) 考えを話し合う時間の保障と場の設定

サッカー風ゲームを始めた3時間目は、ゲームが終わると話し合いを始めるチームが多かったが、「次は誰がゲームに出るか」という順番決めのような内容が多かった。そのため、早く話し合いが終わり、他のチームの試合を見たり、新聞ボールで遊んだりする姿が見られた。4時間目には、「パスをすると点が入りやすい」などパスによる攻め方や、「決められたところにもあまりうまくいかない」というポジションへの疑問が挙がるなど、ゲームでのよりよい動きに注目する話し合いが見られた。この頃には、教師が「次のゲーム始めるよ」と言っても、話し合いの終わらないチームが出てきた。5時間目には、「長いパスでゴールに近付け、短いキックでシュートを決める」という蹴り方の質や効率的なゴールの決め方に注目した話し合いが見られた。また、「三角を作って攻める」、「パスをもらう人は相手の背中側を動こう」など、ボールを持っていない人の動き方などを話し合うチームもあった。D男は、ゴールから離れたところで味方にパスを出す役割を多く担い、チームの友達に「もう少し早く動いて」とか「ごめん、パスもう少し強い方がいい」など、ゲーム中でも話したいときに話す姿も見られた。話し合いでは、必ずホワイトボードを活用していた。図式化すると、話す方は説明しやすく、聞く方も理解しやすいようだった。また、消さずに残しておけるので、評価と作戦を組み合わせることで短時間で伝え合うことができた。



写真2 攻め方について話し合う子どもたち

#### (4) 学びの共有

毎時間、授業の終末に全員で「今日うまくいったところ」について話し合いを行った。教師は、子どもたちの発言を肯定的に受け入れ、さらに子どもたちが発見した効果的な攻め方や守り方に意味と価値を付けていった。運動から感じたことを学級全員で共有することで、それを次時のゲームに生かそうとするチームや、もっと他の効果的な攻め方、守り方に挑戦しようという目標をもつチームもあった。これが、次の課題となり、課題解決に向けた取組に没頭することにつながった。

## 6 考察

前章では、単元を構想、展開するにあたって考えた4つの手立てについて、子どもたちの実際に運動に取り組む姿をまとめた。その子どもたちの姿から、分析、考察を行い、本研究の目的に迫ってみたい。

#### (1) 運動遊びの姿から構想した「運動の楽しさや喜びを味わう」体育授業

「運動の楽しさや喜びを味わう」、つまりそれは『「快」への志向』を子どもたちに発生させることと、瞬時の攻守の入れ替わりを介してゴールをねらうという競争課題を持ち続けさせること、平たく言えば「運動の特性」に触れさせることにあると考え、実践した。具体的には、新聞ボールの活用、制限の少ないゲームの取組、自由に話し合う場の設定という手立てを講じた。その手立てを講じたことによって、どれだけ子どもたちは運動に没頭したのか、その姿を分析、考察する。

##### ① 新聞ボールの活用

前章の(1)で示したように、ボールへの恐怖心を抱いていた子どもたちが、ゲームの中でパスやシュートを行うようになった。A子のように果敢に頭でボールを扱おうとする子どもたちも見られた。高原は、このような状況を「夢中状況」と表わし、「主体と外界と間がなくぴったり一体になり、やりとりをしている状況<sup>5)</sup>と述べている。A子は、

「ボールが高いところにあるから、頭で扱おう」と、この瞬間に客観的に思っていないだろう。きっと反射的な行為であると考えられる。A子は、共にゲームに参加している友達の動きなど全く目に入っていないかのように、ボールだけを見つめ、躊躇なく体を伸ばして頭でボールを扱おうとした姿から、A子は、「怖い」という感情を抱いておらず、運動に没頭している姿に相違ないと考える。

### ② 制限の少ないゲームの取組

新聞ボールを活用したこと、そして制限の少ない分かりやすい内容のゲームにしたことが、ゴール型ゲームの運動の特性を楽しむことにつながったと言える。B男の記録から、B男はパスがつながる攻め方のよさを感じているということは、B男のチーム全員が、「ボールの操作」も「空いている場所に素早く動く」こともできてきていると考える。また、C男のように、他の子どもたちよりもより「ボールの操作」が容易だと感じた子どもは、状況に応じてパスとドリブルを選択するようになった。もちろん、いくら扱いやすいボールとは言え、サッカー競技経験のない子どもたちにとっては、真剣に運動に取り組んでいないと、自由自在にパスやドリブルはできない。その姿は、運動に没頭していると言える。この手立てによって、子どもそれぞれが、自分に合った、運動の特性を楽しんでいると考える。

### ③ 自由に話し合う場の設定

子どもたちが没頭できるだけの魅力的な体験であれば、感じたことや考えたことが多くなり、誰かに伝えたいという思いが自然と出てくる。これも、子どもたちの遊びの観察を通して気付いたことである。原田は「一生懸命に遊んでいますから創意工夫や努力も自然にできてしまいます」<sup>6)</sup>と子どもたちの遊ぶ姿から述べている。この遊びで見ることのできる姿を、そのまま体育授業に生かしたいと考え、この手立てを考えた。前章の(3)で述べたように、単元が進むにつれ、徐々に攻め方の細かい点について、具体的な考えを話すようになった。扱いやすい新聞ボールを使い、やるべきことが明確な制限の少ないゲームに取り組むことで、原田の言う「一生懸命に遊ぶ」姿、つまり運動に没頭した姿になり、適切な課題を見つけ、これまでの経験や「学びの共有」の時間で出た他チームの考えを基に、課題解決策を考えることができるようになった。これは、子どもたち自身が、運動の「過程」に没頭している姿であると考えられる。単元後の事後調査では、「考えを言えた」と答えた子どもは18人で全体の約62%で、「言えなかったけどちゃんと参加した」と答えた子どもは10人で約35%だった。この結果からも、ほぼ全員が話し合いに真剣に取り組み、活発に行われたと言える。

単元の事後調査では「今までより、サッカーが楽しくなりましたか」という質問に対して、29名全員が「はい」と肯定的な回答をしていた。この調査の結果と実際の子どもたちの姿から、子どもたちの自由時間の運動遊びの姿を手掛かりに構想した授業実践は、「運動の楽しさや喜びを味わう」ことに有効であったと言える。

#### (2) 子どもたちに育まれた力

本研究において、子どもたちにどのような力が育まれたのかを明確に言うことは難しいが、様々な可能性を感じたことも事実である。ここでは、現段階で考えられる育ちの可能性について、示していきたい。

##### ① 新しい動きに挑戦する力

ボールを怖がっていたA子が、ゲームに取り組むにつれ、たくさんボールに触れ、パスやシュートができるようになり、最終的には頭でボールを扱うまでに至った。また、あまり運動が得意ではないC男は、パスだけではなく、ドリブルもしながら、空いている場所に動こうとした。自分で少しずつ難しい動きに挑戦しているかのような様子だった。このことについて、加藤は、M.チクセントミハイの「フロー」の考えをもとに「楽しさの三原則」として次のように述べている。<sup>7)</sup>

- ・課題が難しすぎるとやる気がなくなって、楽しさが生まれない。
- ・課題が簡単すぎるとまたつまらなくなって、楽しさがなくなる。
- ・適切な課題だと夢中になって、楽しくなる。

A子やC男の姿は、まさに「適切な課題だと夢中になって、楽しくなる」姿であった。そして、子どもたちは、この「適切な課題」を自ら設定しながら運動に取り組んだ。チームが強くなるために、チーム全員が共有する作戦はあるが、その作戦の範疇で自分に適切な「できるかな、どうかな」という課題を見つけ出し出していたと考えられる。これは、運動に没頭することを通して、新しい動きに挑戦する力が芽生えつつあったと言える。

##### ② 身体で感じたことから学ぶ力

加藤は、子どもたちが体育授業を受けた結果として「十分に遊んだ」と言えるためには、遊んだ中で何を学んだのか、どんなことが身についたのか、についてある程度教育的価値として取り出すこと<sup>8)</sup>の必要性を述べている。これは、教師の「『過程』を重視する」評価の方法である。本単元において子どもたちは運動に没頭し、運動を通して様々なことを感じたことは、話し合いへの真剣な取り組みから分かる。しかし、感じたことを言語化することは難しい。そこで、本単元では感じたことを明確な学びにつなげたいと考え、「学びの共有」の時間を設けた。子どもの遊びでは見られないが、授業でただ遊んだだけではなく、「遊んだ中で何を学んだか、どんなことが身についたのか」を子どもた

ちに理解させたいと考えた。5分程度の活動だが、子ども同士で運動を通して感じたことを話し合い、最後に教師がその感じたことに意味や価値を加えた。これによって子どもたちは、運動に取り組んで感じたことから、何を学んだのかを理解でき、次の目標を設定するときの参考にしていた。

## 7 まとめ

子どもたちの自由時間の運動遊びの姿を手掛かりとした授業実践に取り組んだことにより、子どもたちは「運動の楽しさや喜びを味わう」ことができた。そのためには、本研究で試みた「『快』への志向」を内在させることと、「運動の特性」に触れさせることによって、「運動そのものを楽しませる」ことの重要性が分かった。また、教師が「学びの共有」や自由な「話し合い」の場を設定し、できたことよりも、何を考えてどう取り組もうとしたのかを重視したことで、子どもも運動の「過程」を重視するようになり、「運動の楽しさや喜びを味わう」ことにつながったことも分かった。これを、図的に構造化を試みると、図2のようになる。子どもは、「『快』への志向」を内在し、そして「運動の特性」に触れることで、「運動そのものを楽しむ」ことができる。また、教師が、「過程」を重視するために、自由に「話し合い」のできる場や、子どもの感じたことを学びにつなげる「学びの共有」の時間を設定することにより、子どもも「過程」を重視するようになる。「運動そのものを楽しむ」ことと、「『過程』の重視」という2つの要素が子どもに立ち現われることで、子どもは「運動の楽しさや喜びを味わう」ことができる。

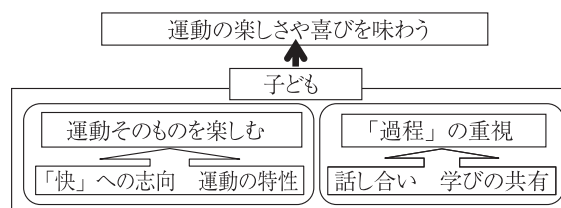


図2 運動の楽しさや喜びを味わう仕組み

「『快』への志向」を内在し、運動の特性に触れさせるため

に、本研究では子どもたちの自由時間の運動遊びの姿から4つの手立てを考え、取り組んだことが、「運動の楽しさや喜びを味わう」姿につながった。そして、教師の「過程」を重視する共感、共振的に子どもたちに寄り添う態度も、この姿を支えるために必要だった。

また、「好きこそ物の上手なれ」という諺が示すように、本研究においても、「運動の楽しさや喜びを味わう」ことができた子どもたちからは、多くの力が育まれている可能性を見ることができた。本研究で見えたものを次のようにまとめる。

- ・「できるかな、どうかな」という適正な課題を設定し、新しい動きに挑戦しようとする力
- ・運動を通して感じたことを言語化することで、感じたことに意味や価値があることを学び、次の運動に生かそうとする力

これらは、子どもたちが学び、身に付けたわずかな一部分でしかないと思われる。どんな力が育まれるかを、さらに運動している子どもたちの立場にできる限り近づいて観察していく必要がある。また、ボール運動以外の領域でも検証する必要がある。今後も、子どもたちの遊びを観察して、どのように遊んでいるのか、どんな志向を内在させているのかを読み取り、それらを生かした授業を実践しながら、その可能性を検証していきたい。

## 引用・参考文献

- 1) 文部科学省 『小学校学習指導要領解説 体育編』2008年, p10
- 2) 高橋正行 内海 智 児玉隆夫 『運動に親しむ資質や能力の基礎を培う体育授業の探求—低学年の授業実践から—』第39回仙台市教育課題研究発表会, 2013
- 3) 亀山 亨 『子どもの自由時の運動遊びの構造と意味の探究』上越教育大学大学院修士論文, 2011年, pp78~79
- 4) 高橋健夫 『スポーツ教育学研究 第20巻』日本スポーツ教育学会, 1992, p29
- 5) 高原江里子 『体育授業における夢中状況がもつ意味に関する一考察』上越教育大学大学院修士論文, 2002年, pp84~85
- 6) 原田憲一他 『体育の見方, 変えてみませんか』学習研究社, 2009年, p108
- 7) 加藤泰樹他 『体育の見方, 変えてみませんか』学習研究社, 2009年, p90
- 8) 加藤泰樹他 前掲書7), p60
- 9) 西村清和 『遊びの現象学』勁草書房, 1989年
- 10) M.チクセントミハイ 今村浩明訳 『フロー体験 喜びの現象学』世界思想社, 1996年