

[体育・保健体育]

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－

大口 良平*

1 問題の所在

(1) ヘキ地・小規模校児童の特性から

糸魚川市根知地域は少子化の問題が直面している。学校在籍児童数は年々着実に減少し、学校の小規模化は歯止めがかからない状況であり、学校教育にも支障をきたすことが懸念されている。中教審によると「学級規模が小規模化した場合には、授業の中で児童から多様な発言が引き出しにくく、授業の組み立てが難しくなる、男女の偏りが生じやすいという問題も生じる。特に、1学年1学級を維持できず、複式学級となる場合の教育上の課題は大きい。」¹⁾とある。こうした中、ヘキ地・小規模校児童の一般的な特性を探てみると以下のものがあげられる。²⁾

- ① 刺激の少ない単調な生活や家庭的な雰囲気为学校生活を反映し、依頼心が強く、積極性、計画性に乏しい。
- ② 能力等が固定化されがちであり、磨き合い、競い合おうとする意欲が低い。
- ③ 思考や発想の多様性、理論性が不足している。

これらは、当校児童にも該当することが多く、課題となっている。また、ヘキ地における学校の三特性として「ヘキ地性」「小規模性」「複式形態」がある。天内(2011)は、特に「小規模性」の短所として、「授業の中で多様な考えが出たり、議論が活発化したりすることが少ない。」「いろいろな個性をもった集団の中で対人関係を深めていくことが難しい。」「体力面で他と競い、高め合う意欲が低い。」³⁾と述べている。

(2) 実践対象クラスの体育授業の課題から

体育授業に着目して学びを考察してみる。集団で行う運動(主にボール運動)では、固定化された人間関係や能力等により、一部の児童が個々の能力で局面を突破して活躍する場面が非常に多い。また、チーム構成人数が少ないため、個々の運動能力を基にした均等なチーム編成が困難であり、運動能力低位の児童にとって積極性が薄れたり、集団としても学習意欲の向上が見られなかったりするなど、体育の楽しみを見出しづらい状況が生まれることがある。そして、複式学級であることから、下学年児童の積極性にも欠けているという状況もある。

そこで、新学習指導要領に掲げられている「体育の見方・考え方」の拡大を児童に意識させることが、体育における学びや楽しみの「幅」を広げることにつながり、全ての児童(10名)が充実した学びと楽しみを見出すことを期待して実践を行うことにした。さらには、それが小規模校の抱える課題解決にもつながると考えた。

2 研究の目的

本研究は、小規模校が抱える体育授業の課題を踏まえて構想したゴール型の授業実践において、児童自らが単元(新スポーツ)の開発に大きく携わることが、児童の体育の「楽しみ方」を広げ、「体育の見方・考え方」をも大きく広げていくことを検証する。また、結果として、この授業実践が小規模校の抱える課題の解決の一助となることを目的とする。

3 研究の方法

(1) 単元の構想

子どもの普段の生活の様子、特に体育授業時の姿を手掛かりに、単元を構想するにあたっての基となる考えを述べる。

① 小規模校児童の特性を生かす

先述した、一般的に挙げられる小規模校児童の特性と、実践対象児童集団に当てはまる特性とを比較して単元の構想

*糸魚川市立根知小学校

立てに生かす。また、体力テストを基にした運動能力の分析のみならず、Q-U (QUESTIONNAIRE-UTILITIES) の結果も分析し、学級集団内において固定化された人間関係が原因で体育授業においても楽しみを見出せていないであろう児童を抽出して変容を見る。小規模校のメリットである全ての児童に行き届いた声掛けや指導を可能にしていく。

② 「スポーツを作る」という新しい視点

小学校学習指導要領解説体育編では「『体育の見方・考え方』とは、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点を踏まえ、『運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な考え方と関連付けること』である。」⁴⁾とある。本実践が少人数での実践であることを生かし、それぞれの子どもの特性を互いに理解したうえで、「スポーツを作る」という視点を子どもに意識させることで、体育並びにスポーツへの新しい見方・考え方をもたせたい。

③ 学習に存在する「楽しみ方」の可能性の探求

「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の推進が叫ばれている中、体育授業においても対話を重視した学習活動に注目が注がれている。しかしながら、勝敗にこだわったり、得点を奪ったりすることばかりにゴール型の「楽しみ」があると考えた子どもが依然として多いように感じる。亀山 (2015) は、「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、子どもが運動の『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』ことにつながる。」⁵⁾と述べている。特に、ゲームを繰り返し行ったり、対話したりする過程の中で子どもが気付いた「楽しみ方」の世界観を、実践対象児童全てに体験・体感できるような構想を立てる。そうして、競い合う楽しさ、対話する楽しさ、スポーツを作る楽しさ、試す楽しさ、支える楽しさなど、子どもの中の様々な「楽しみ方」の可能性を探る。

(2) 実践の分析方法と考察

- ① 固定化されている人間関係の中で、毎時立てる「作戦」の在り方の変容と、個人のゲーム内での役割の在り方について観察したり、学習シートやゲームを撮影したビデオを分析したりして、「楽しみ」を見出しているかを検証する。
- ② 毎時書き溜めた学習シートの記述内容を分析し、クラス全体や抽出児童の意識の変容、また撮影したビデオを分析し、抽出児童の意識の変容と実際の動き方の関係性を捉え、成果や課題を検証する。
- ③ 単元前後のアンケート調査で、体育に関する児童の意識の変容や、「体育の見方・考え方」が広がったかどうかの成果や課題を検証する。

4 研究の内容

(1) 単元の概要

- ① 単元名 ゴール型「New Frisbee Soccer」

② 単元のねらい

- ・ボールを操作している時や、ボールを持っていない時の動き方を理解し、ゲームの中で試すことができる。
- ・チームの課題を見付け、効果的な攻め方や守り方について考え、みんなが楽しめるゲームを作り出すために、友達と伝え合っている。
- ・友達の良さを生かし、みんなで楽しめるゲーム作りをしたり、積極的にゲームに参加したりしている。

- ③ 実施対象 第5・6学年 10名 (5年男子5名 女子1名, 6年男子4名)

- ④ 指導計画 (全6時間)

表1 単元の指導計画

次 (時間)	ねらい	主な学習活動					
第1次 (1)	・試しのゲームを経験して、ゴール型のゲームを楽しむ。	・フリスビーを用いたゴール型のゲームを行う。 ・もっと楽しみが感じられるゲーム内容の在り方を考える。					
第2次 (3)	・ゲームを繰り返し、みんなの「楽しみ」が増えるためのルールを考える。 ・対話を通して、効果的な作戦を考える。	前時のルール改定・追加の確認	作戦と役割の確認	ゲーム	個人・チーム振り返り	楽しみ紹介タイム	新しいルールづくり

第3次 (2)	・自分たちが作り出したスポーツを楽しむためのゲームの進め方を考える。 ・ボールを持っている時、持たない時の動きを理解し、ゲーム内で試す。	新しい ルール 確認	作戦と 役割の 確認	ゲ ー ム	個人・チ ーム振り 返し	楽しみ 紹介 タイム
------------	---	------------------	------------------	-------------	--------------------	------------------

(2) 研究目的のための具体的な手立て

① 運動能力低位児童の実態から考えるゴール型の原型の提案

休み時間にはドッジボールをして遊ぶことが多い集団で、ボールを投げる子が固定化してしまい、楽しめずに不満を口にする子どもも少なくない。「投げること」「当てること」を求める子どもの遊びの心理は否定しないが、ゲームの中でトラブルが多いことも課題の一つである。「勝敗」「得点」にばかりに楽しみが向けられることが安易に予想される集団であることから、自チームの仲間がそのゴールを動かすルールをはじめに提示する。つまり、チームの得点場面に貢献できる役割の種類を増やしたことになる。さらに、運動能力低位のA児はボール操作の技巧性も低いことから、ボールはフリスビー（ドッチビー）を使用して操作性を考慮し、恐怖感や抵抗感なくボールを追いかけることができるようにした。そして、ボール操作が苦手なA児でも、ゴール（フラフープ）を動かす役目であれば、味方の打ったシュートを受け止めることでチームに貢献したり、楽しみを見出せたりすることを期待した。

② 子どもによる新しいスポーツの制作

友達の能力をよく理解している小規模校だからこそそのメリットを生かして全員が楽しむことができ、且つ誰もが活躍する場が生まれるようなゲーム作りのための対話ができると考えた。対話を通して子どもがスポーツ作りを進めていくことで主体性を育み、ルールの改正と追加を繰り返しながらゲームで試行し運用をしていく流れを単元計画の第2次に設定した。毎時間の振り返り時に、ルール改正のアイデアを募り、全員の了解を得て全員がより楽しめるためのスポーツの制作を進めていく。

③ 多様な「楽しみ方」を生む

ア 作戦の「具体化」から「抽象化」への変化

体育の授業後には「作戦がうまくいった」「作戦通りにいかなかった」などと、予め立てた作戦の遂行の成否についての感想や反省の記述が多い傾向がある。また、より具体的な作戦内容を話し合い、それを個人の役割として心に留めてゲームに臨むことは、運動能力低位の児童にとっては安心材料になるのだが、結果として状況が随時変化するゲームの中で作戦以上の応用ができずに、不満を抱くのだと考える。そこで、作戦を敢えて抽象化することで、全ての児童においても、ゲーム内での動きや思考の拘束を緩め、大きな共通目標として掲げる作戦に向けて、その場で自分ができる行動を思考するようになって考えた。作戦の遂行の成否が反省の主になることが減ることで、チームの共通の方向性を基に自分が心がけたことを振り返るようになり、「楽しみ方」が広がると考える。

イ 「楽しみ方」の共有

授業の振り返り時に、自分が見つけた楽しみを紹介し合う「楽しみ紹介タイム」を設ける。様々な視点で「楽しみ方」を伝え合うことで、次時への活動意欲を生み、自分もその「楽しみ方」を真似してみたり、新しい「楽しみ方」を見出したりしようという意欲をもつことが、「体育の見方・考え方」を広げることに大きくつながっていくのだと考える。

5 研究の実際

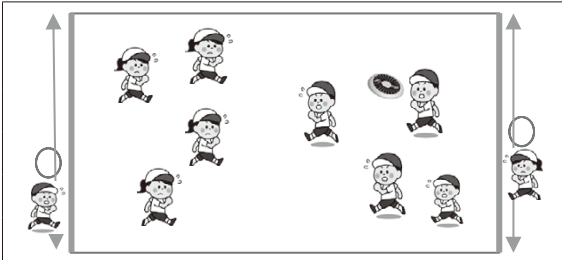
小規模校児童の特性と抽出児の特性などから、研究の目的のための具体的な手立てを考え、実践を行った。以下、子どもを実際に観察した様子や、ビデオ分析、ワークシートなどの記録の内容等をまとめて示す。

(1) 運動能力低位児童の実態から考えるゴール型の原型の提案

第1次では、表2で示したようなゴール型の原型のルールを提示し、試しのゲームを行った。子どもたちは、フリスビーを楽しそうに扱い、歓声を上げながらゲームに取り組んだ。事前調査では、「自分の力で勝負するスポーツがあまり好きではない」と答えていたA児は、味方がフリスビーをパスしてくるフィールドプレーではキャッチできなかったり、動き方が分からずにその場にたたずんでいたりする時間もあった。しかし、A児がゴールマンになると、フリスビー操作の機会がなくなったこと、自分が動く範囲が決められていたこと、チームの得点機会に自分が直接関係できることなどが要因となり、いきいきとゲームに取り組むようになった。周囲の仲間も、A児の活躍を認め、称賛する姿が

見られた。A児は第1次の振り返りでは「自分がチームの得点に協力できてうれしかった。」と述べた。

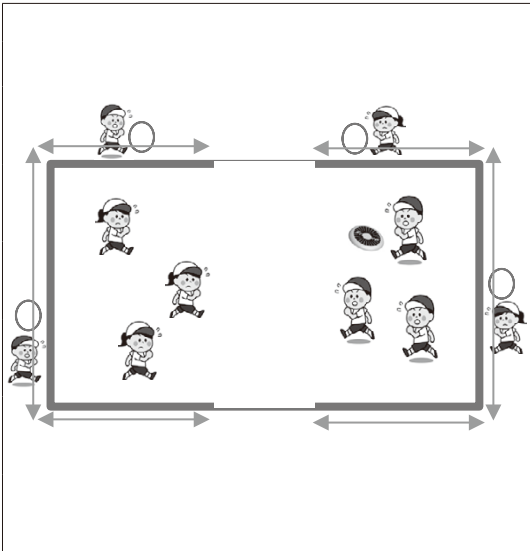
表2 第1次で提示したゴール型の原案

	第1次内での主なルール	
	フリスビーを味方のゴールマンが持つフラフープに投げ入れたら得点。	
	各チームのゴールマンは、エンドライン上を移動できる。	
	コート内は4人対4人。フリスビーを持った人は歩けない。	
	守備時は相手が手に持つフリスビーを奪うことはできない。	
	1ゲーム3分×4本	

(2) 子どもによる新しいスポーツの制作

第2次を中心に、ルール改定や追加のための対話の時間を確保してきた。表3にあるように、改定や追加の背景をはっきりさせたうえで、全員の理解を得ながら対話を進める姿が見られた。特にA児が所属するチームメイトは、A児が楽しみを見出せるような改定案を提案したり、A児自らも提案したりして、少人数集団全員が楽しめるスポーツ作りを進めている様子が見られた。

表3 ルール改正と追加の経緯、並びにその背景

	第2次内でのルールの改定・追加	改定・追加の背景
	名前は「New Frisbee Soccer」に。	フリスビーを使ったサッカーみたい。
	直径235mmから270mmのフリスビーに変更。	大きい方が、みんなが掴みやすく、操作もしやすい。
	フリスビーを持つ人は3歩まで歩ける。⇒後に、歩けないように戻った。	ゴールマン近くで攻撃側が歩くと、守備側は成す術がなくなる。
	ゴールマンを各チーム2人に増やし、コート内は3人対3人にする。	たくさん点が取れる。コート内でフリスビーに触れる回数が増える。
	ゴールマンはエンドラインとサイドラインの一部まで動くことができる。	シュート可能な方向が増える。ゴールマンが活躍できる。
	フリスビーは味方に手渡しできる。ただし1ゲームで3回まで。	フリスビー投げが苦手な人でも確実にパスをつなげる。
1ゲーム4分×4ゲームに伸ばす。		より多くの友達が活躍できるように、時間を増やしたい。

(3) 多様な「楽しみ方」を生む

① 作戦の「具体化」から「抽象化」への変化

第2次では、これまでの子どもの学習経験を基に、具体的な作戦を立ててゲームに臨む姿が見られた。単元前半では「ゴールマンの近くまで行ってシュートする」「細かくパスをつなぐ」「相手のいないところに投げる」など、動きを具体的に限定する作戦内容ばかりが目立っていた。しかし、B児が「相手の動きがその時その時で変わるから、作戦は大体でいい。」と発言したことをきっかけに、作戦の在り方に変容が見られた。「ガンガンせめよう」「じっくりせめよう」など、チームの目指す方向性を作戦ボードに示し（図1）、その中での細かな動きの選択肢について話し合い、ゲームの中で個人がそれを考えながら試していく姿が見られた。フリスビーを保持している時、保持していない時、ゴールマンの時、様々な場面で自分がどのように動こうとしたのかを振り返り、できたことを子ども同士で意味付けており、学習に有用感を得ている姿も多く見られた。

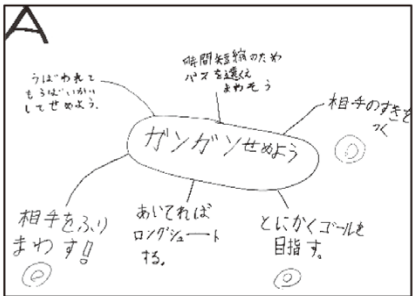


図1 作戦ボード

② 「楽しみ方」の共有

授業後に行った「楽しみ紹介タイム」では主に以下のような考えが挙がった。（表4）

表4 「楽しみ方紹介タイム」での児童の発言

<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールまで最短距離で行けたこと ・パスをたくさんつなぐことができたこと ・自分や仲間の得意なことを生かして点をとったとき ・みんなで考えて戦うこと ・とにかくやるのが楽しくておもしろい 	<ul style="list-style-type: none"> ・フリスビーの動きを予測できたこと（A児） ・点を取って喜びを分かち合ったとき（A児） ・連携ができたとき ・みんなでいい汗をながしたとき ・新しい戦法が生まれたとき
---	---

A児は、ゲームで何度か得点でき、ゴールマンの動きを工夫するなど、技能面での向上が見られた。しかし、振り返りからは「フリスビーの動きが予測できたこと」に対して楽しみを見出していることが分かった。本実践を通して、運動やスポーツの楽しみを見出し、ゴール型の楽しさを味わうことができていることが分かる発言であった。



写真1 New Frisbee Soccerの様子

6 考察

前述してきたことから分析と考察を行い、本研究の目的に迫る。

(1) 新スポーツ「New Frisbee Soccer」で育まれた力

① 体育（スポーツ）に臨む主体性・積極性

ゴール型では円形のボールを用いて行うことが多いが、本実践ではフリスビーを活用した。結果、投力やボール操作に不安を抱いている児童にとっては、その不安材料が薄れ、積極的にフリスビーを追いかける姿が見られた。特にA児が第1次のゲームから第3次まで、抵抗感をもたず、自分にできることを考え、実行しようとしていたことは大きな変容であったと考えられる。全員が積極的に「New Frisbee Soccer」に取り組み、協力してゲームをしようとする主体性が育まれたと考えられる。

② 多様な発想と思考をする力

サッカーでは固定されたゴールを狙うが、「New Frisbee Soccer」では得点をするために味方がゴールを動かすため、必ず仲間との協力場面が必要となる。そして、初めは1つだったゴールが2つに増えたことにより、動きの選択肢が増え、多様な発想が生まれる環境となっていく。ルールを改定・追加するためには、自分やチームの様子を客観的に見つめる力が必要である。常に思考を繰り返しながらゲームに参加したり、対話したりする力が育まれたと考えられる。

(2) 子どもの中で生み出された「楽しみ」

筆者にはとても想像できなかった「楽しみ」を子どもならではの視点で生み出していた。それは、対話やワークシートの記述内容からだけではなく、ゲーム中の様子を観察しても明らかであった。筆者が観察と分析を行い、見取ることができた、子どもの「楽しみ」は主に以下の3点である。

① 「スポーツを作る」楽しみ

本実践で「スポーツを作る」うえで意識させたのは、「誰もが楽しめる」「友達のことをよく考えて」の2点であった。それは、お互いのことを熟知している10名だからこそ、自分の考えを気兼ねなく伝えたり、認め合ったりすることが可能だと考えたからである。「他の学年にもやってもらいたいから、紹介しよう。」「オリンピック種目にできるよ。」と話していたことから、自分たちが作ったスポーツという自信と優越感を抱いている子が多く見られた。

② 攻めのパターンを増やす楽しみ

授業を重ねるごとに、「パスは仲間で三角の位置になって回す。」「前にパスができなければ、一度後ろに引いてもらう。」「足の速い友達の良さを生かすために、空いているスペースにフリスビーを投げる。」「ゴールマンが意表を突く動きをしてフリーになり、ロングシュートを待つ。」などの動きが見られ（観察・ビデオ分析より）、攻めのパターンを増やすことに子どもは楽しみを見出すことができていた（楽しみ方紹介タイム発話・学習シート記述より）。自分たちで得点機会が増えるルールを作ったことが、多様な攻め方を考え、ゲームの中で実践しようとすることに有効であったのではと考える。

③ 他者とつながる楽しみ

ルールをより良いものにするために、そして効率的・効果的に攻めるために「New Frisbee Soccer」を子どもが多面的な視点で見ることができた場合、そこに存在するのは自分の考えと、仲間の考えである。それらを、対話や実際の

ゲームを通して意思疎通していくことが「他者とつながる楽しみ」だと考える。意見が合うからルールができる。意思が通じるから、ゲームにおいて連携が生まれる。協力体制が必須なゴール型ゲームを作り出すことができたからこそ、他者とつながる楽しさを感じることができたと言える。

(3) 広がった「体育の見方・考え方」

表5 単元前後における児童の意識調査 「あなたの中で『スポーツ』とはどんなイメージですか？」回答（一部）

単元前	単元後
運動したり，協力したりしてがんばる	<u>みんなで楽しむ</u>
体を動かして楽しく遊ぶ	体を動かし，チームと <u>考えて遊ぶ</u>
体を動かす，協力する	体を使って， <u>頭を使って</u> ，協力して楽しむ
【C児】運動する	<u>自分の得意なことを生かせる場所</u>
【D児】体を動かす	楽しいと思える <u>環境をつくる</u>
体を動かす	<u>作戦を改良</u> してうまくっていく。楽しく協力する。
みんなが協力して楽しめる	<u>仲間と一緒に考えて行動して楽しむ</u>
運動する	<u>協力する</u>

単元前後の回答内容に大きな変容が見られた。お互いの能力等の固定化が顕在している集団ではあるが，本実践を通して「体育の見方・考え方」に変容があったことが伺える。特に，C児の単元後の記述は，本研究の神髄を突く内容である。C児は複式学級の下学年児童であり，単元前半は上学年に遠慮がちでなかなか主体的な姿は見られなかった。しかし，上学年で能力の高い仲間のサポートに回る動き方を工夫し，多様なチーム編成が困難という小規模校の課題を抱える中，そのチーム内で自分にできる役割を思考することができていた。さらに，D児の単元後の「環境をつくる」という記述からも，多様な「楽しみ」が生まれていたことが分かる。また，「楽しみ紹介タイム」でそれらの考えを少人数の対話で共有できたことは，小規模校ができる強みであると言えるだろう。

7 まとめ

小規模校の抱える課題を基にゴール型の単元を構成して実践を行ったことにより，子どもたちは「体育の見方・考え方」を広げることができた。そして，自らが「楽しみ方」を多面的に捉えたり，仲間との対話を通して他の「楽しみ方」に気付いたりすることができた。本研究を通して見えたものを以下にまとめる。

- ・子どもによる新しいスポーツ作りが進められたことは，子どもの主体性を大きく育むことにつながった。
- ・ゴール型のゲームを行う上で必要になる作戦は，より抽象化して考えることが，動きの拘束性を緩くし，個人の発想を基にした動きが期待できる。そこに多様な「楽しみ方」の可能性が生まれる。
- ・熟知している仲間の動きや心理を予測し，動きを合わせたり，協力して得点したりすることで，他者とつながる良さを感じ，さらにはそこに体育の「楽しみ」を感じることができる。
- ・小規模校の課題解決のため，自分のできること，相手のできることを理解し合って運動に取り組む単元を構成することで，他者理解が深まり，多様な「楽しみ」にも気付くことができる。

上述の通り「体育の見方・考え方」を広げることが研究の中心的な目標に設定していたことで得られたことは多かった。今後は，より充実したゴール型の授業を展開するために，思考・判断と，知識・技能のバランスを考えた単元の在り方について考えていきたい。

【引用・参考文献】

- 1) 文部科学省 中央教育審議会－資料2 小・中学校の適正配置に関するこれまでの主な意見等の整理
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/038/siryo/attach/1286194.htm
- 2) 『へき地・複式ハンドブック』全国へき地教育連盟，1985年，8p
- 3) 天内純一「へき地複式教育の現状と課題」『弘前大学教育学部附属教育実践総合センター研究員紀要』，2011年，72p
- 4) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』東洋館出版社，2018年，18p
- 5) 亀山亨「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－」『教育実践研究』第25集，2015年，168p