

# 感性を育むゲームの指導

— 第1学年 「宝島の大冒険」の実践を通して —

川 中 昌 樹

## 1. はじめに

ゲーム領域は、集団で活動するものであり、勝ち負けを競うため、子ども一人一人の心情が如実に現れやすい。活動の満足感や次の活動への意欲は、子どもたちが、友達の活動やその結果をどのような目で見るとよいかによって左右されることが多い。その見方は、心情の現れそのものである。

こうした心情を育てるためには、言葉上の概念的な理解にとどまらず、具体的な活動の中で自分の五感を通して感じ取ることが大切であると考えている。

1年生のこの時期の子どもたちは、活動欲求は高いが抽象的な思考はまだまだ苦手である。また、自分とチームを同時に客観的に見つめてゲームをすることは困難である。また、1年生のこの時期に、「自分は苦手だ」とか、「友達から下手だと言われるからゲームは嫌いだ」という意識を持たせることは避けたいと思う。マズローは、「欲求（生理的欲求、安全欲求、所属と愛情の欲求、尊重の欲求、自己表現の欲求）が満足するにつれ、自己の利害によって対象の認知を歪めることがなくなるので、対象をありのままに認知することができる。（欲求段階論）」と述べているように、こうした欲求をゲームの中で十分に満たすという視点からの授業づくりが必要であると考えている。

そこで、本ゲームの指導では、まず自分自身が力を最大限に発揮して活躍し、誰もがゲームの主人公になり、自分の満足感を得ることができるとを大切にしたいと考えた。

## 2. 実践事例－第1学年「宝島の大冒険」(ゲーム領域) (『初等教育』60号に一部掲載)

### (1) 運動の魅力へ気づく教材開発

#### A 単元について

「宝島の大冒険」は、10名の探検隊が宝島にある宝を持ち帰り、どちらのチームがたくさん宝を持ち帰ったかで勝敗を競い合う。宝を持ち帰る途中に10名の鬼がおり、ボールをぶつけることによって探検隊が宝を持ち帰るのを阻止してくるゲームである。この「宝島の大冒険」は、ドッジボールにかわる教材として、次の点に着目して開発した。

- ・ 一部の子の活躍がゲーム結果を左右するものにならないこと
- ・ 簡単に得点でき、個の活躍がチームのゲーム結果に直接結び付くこと。
- ・ ゲームの楽しさ（機能的特性）を誰もが味わえること。

	攻 め る と き	守 る と き
機能的 特 性	ボールをうまくよけて走り、宝を持って帰ることができたときの楽しさ。	チームで協力して相手にボールを当て、アウトにすることができたときの楽しさ。

これらのことを満たすことができれば、子どもたちは活動に没頭して力を最大限に発揮して活躍し、誰もがゲームの主人公になり、自分の満足感を得ることができると教材になると考えた。

#### B ストーリー性をもたせるゲームの仕方とルール

〈ゲームの仕方〉

- 9～10人で1チームとし、4チームを編成する（男女混合で異質）。

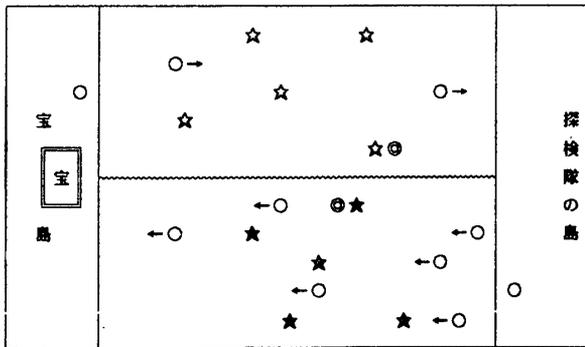
- 2チーム同士で対戦し、5分間で攻守を交代する。5分以内に攻めのチームが全員アウトになった場合は、そこで攻守交代する。
- 攻めのチーム（以後、探検隊と呼ぶ）は、宝島にある宝（玉入れの玉を使用）を自分の島に持って帰る。守りのチーム（以後、鬼と呼ぶ）は、ボールを探検隊に当ててアウトにする。ボールは2個使用する。

〈ルール〉

探 検 隊	鬼
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールが当たったらアウトになり鬼が島に行く。</li> <li>・島から出るともう一方の島に行かない限り戻ることはできない。</li> <li>・1回につき宝を1個しか持って帰れない。</li> <li>・決められたコースを走らないといけない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・島にいる探検隊はアウトにできない。</li> <li>・中央の線をはさんで赤鬼と青鬼に分かれる。誰がどちらになるかや何人ずつに分かれるかはチームで話し合っ決めて。</li> <li>・それぞれの鬼は中央の線を越えてはいけない</li> </ul>
<p>探検隊が島を出ないでゲームがこう着状態になったら、鬼はボールを持って一人ずつカラーポスト（鬼が島）を回ってくる。(もう1個のボールは中央の線上に置いておく)。 鬼が6回鬼が島を回り終えるまでに探検隊は島を出なければならない。</p>	

### C コート図

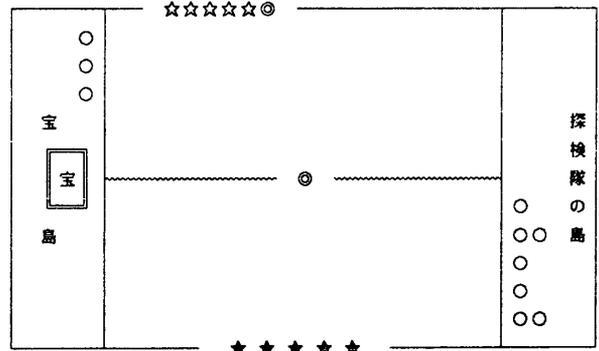
※探検隊が動いている時      △ 【赤鬼の鬼が島】



【青鬼の鬼が島】 △

攻め=探検隊○  
守り=赤鬼☆・青鬼★

※こう着状態になった時      △ 【赤鬼の鬼が島】  
(探検隊が島を出ない時)



【青鬼の鬼が島】 △

攻め=探検隊○  
守り=赤鬼☆・青鬼★

### D 指導目標

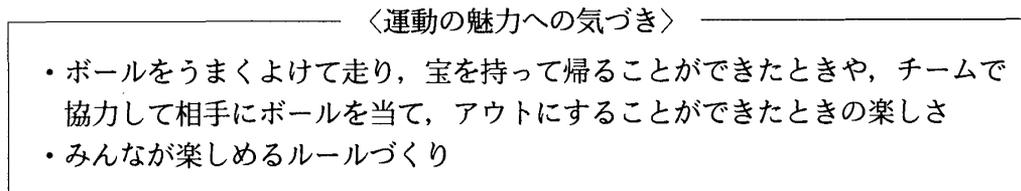
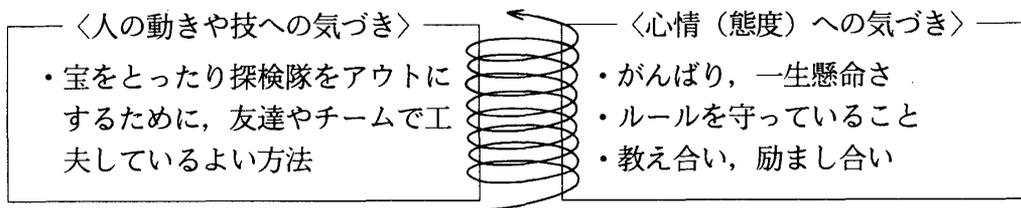
- 互いに教え合い、励まし合って、仲良くゲームをすることができる。
- アウトの仕方や宝を取る方法を工夫してゲームをすることができる。
- ボールをねらったところへ投げたり、ボールをすばやく避けて走ることができる。

### E 指導計画 ..... 10時間

- 第一次(1) 試しのゲームをする。
- 第二次(7) 相手を代えてゲームをする。
- 第三次(2) まとめのゲームをする。

#### (2) めざす感性と教師の支援

子どもたちが次の3点に気づくことが、本ゲームで育みたい感性であると考えた。また、教師は、子どもたちがこの3点に気づくような手だてを考えておく必要があり、これを具現化することが教師の支援であると考えた。



**(3) 心情に気づかせる授業づくり**

先に述べた1年生の実態から考えて動きや技への気づきを促すことは、かえってゲームの緊張感を失わせることにつながると思い、心情への気づきを促すことを大切にしたいと考えた。また、心情への気づきを促すことは、さらに運動への気づきを促すことにつながるのととらえた。

① 1時間の指導過程の流れ（第二次第3時間目）

学 習 過 程	指 導 上 の 留 意 点
1 準備運動をする。	1 ゲームへの期待感を持たせ心身をほぐさせるために、探検隊が走るコースを3周走らせる。 2 以下の点について確認する。 ・次の人にボールを渡す場所はライン上であること。
2 ルールを確認する。	
3 共通のめあてを確認する。	
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;">           ここでは、単元全体の共通のめあてを書いたカードを提示する。         </div>	
4 ゲームをする。	4 ゲームに没頭させるために、ゲーム中はBGMを流す。
5 本時のまとめをする。	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;">           ここでの評価活動は、教師と子どもたちみんなの相互評価を位置づける。今日のゲームを振り返り、単元全体の共通のめあてに照らして、次の点を発表させる。            ・よかったな、すばらしいなと感じたこと            ・どんなゲームが楽しいゲームかわかった（気づいた）こと            ・こまったこと         </div>

自己の活動を振り返ることで、次ががんばりたいことが具体的になるようにするために、授業後には、毎時間自己評価カードを渡し、次の日まで書いてくるよう指示した。このカードから授業の中では見落としがちな活動の様子や相互評価の活動では発表されなかった子どもの思いや願いも把握できた。

② めあての設定と評価活動の意図および実際

心の満足感を満たし、「やってよかった」「本当に楽しかった」「またやりたい」と思わせるような

ゲームとは、どんなゲームであろうか。そういうゲームを目指し、子どもたち自身が「いいゲーム」とはどんなゲームに気づく感覚を養うために、次のような共通のめあてを設定した。

みんなでみつけよう！楽しい宝島の大冒険のひみつ！  
？ な宝島の大冒険がたのしいよ！

この言葉は、教師が子どもに「どんな宝島の大冒険にしたいですか？」と聞いたときに出てきたものである。そこで、これを合言葉にしようということになった。これをもとに、ゲームをする中で発見したよさを大きな模造紙に書いていき、みんなの共通の財産にすることにした。

これが共通のめあてとなったが、これだけでは「いいゲーム」を実現させるには不十分だと考えた。ゲームに没頭すればするほど、けんかやもめごとが起こることが予想されたからである。けんかやもめごとが解消されない限り、子どもたちはたとえ自分のめあてとすることが達成できても、また、ゲームに勝てたとしても「いいゲーム」とは認めないだろう。それらを解消するためには、まず、悲しい思いやいやな思いをしている人がいることに気づくことが必要である。次に、どうしたらみんなが楽しめるかを考えさせなければならない。さらに、子どもでは解決できそうもない事柄は教師がその方策を提案しなければならない。そこで、授業に最後の相互評価の活動で、こまったことを発表させることにした。子どもの中には、みんなの前では発表しにくい子もいると思い、自己評価カードに記入できるようにしておいた。

第二次第2時での子どもの様子を、授業後のカードをもとに整理してみた。(自由記述の中から)

楽しかったこと	楽しくなかったこと	どうすればよいか
<ul style="list-style-type: none"> <li>・勝った5</li> <li>・自分が宝をとった4</li> <li>・ルールを守った1</li> <li>・相手にボールを当てることができた1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・けんかがあった7</li> <li>・ルールを守らなかった6</li> <li>・鬼が島を回るとき、ボールをおいていなかった5</li> <li>・ボールを当てることができなかった4</li> <li>・負けた2</li> <li>・「弱い」と言われた2</li> <li>・ボールを手を持ってぶつけた1</li> <li>・宝を持って帰れなかった1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・けんかがなかったら楽しくなると思う2</li> <li>・いい方法があったらいい1</li> <li>・ルールを守ればいい2</li> <li>・怒った自分が悪かった1</li> <li>・女の子ももっとボールを当てればいい1</li> </ul>

これらのことや授業の様子からトラブルの原因として読み取れたことは次の点であった。

- ①ルールがはっきりしていないために起こるもの。
- ②お互いの言い分が食い違って起こるもの。
- ③嫌な気持ちになる言動をとったために起こるもの。

これらのことを次のように整理し、次の授業に生かした。

① ルールの明確化

T：「ビニールのところが当たったときはどうしますか。」

C：「アウトがいい」「セーフがいい」結局決まらない。

T：「先生が決めてもいいですか。」 C：「いいです。」 T：「ビニールのところが当たったらアウトになることにします。」

◎ ビニール部分が当たった時はアウトになるというルールが付け加わる。

② 判定が食い違ったときの解決方法

T：「I君とN君は当たったかどうかでもめあいこになった時、うまく仲直りしていたけど、

どうやって仲直りしたのですか。」 C : 「じゃんけんをしました。」

T : 「じゃんけんを決めたの？みんな、じゃんけんというやり方はどう思いますか。」

C : 「いいやり方だと思います。」 T : 「これからどうしても言い分が違った時はじゃんけんを決めることにしていいですか。」 C : 「いいです。」

C : 「でも、じゃんけんを負けたからと言って後から文句を言ってくる人がいます。それはよくないとおもいます。」 T : 「じゃんけんが決まった後は絶対に文句を言わないことも約束にしていますか。」 C : 「いいです。」

◎ 当たったかどうかわからなくてけんかになりそうな時は、じゃんけんを決める。決まった後は、文句を言わないことを約束させる。

③ 態度に対して

T : 「勝ったからといって、負けたチームの友達に、弱いねといったり嫌な気分になるようなことをすることをどう思いますか。」「友達がいやだと思ふようなことをしてでも勝つことが本当に楽しいかな？」

C : 「そんなにして勝っても嬉しくないです。」「負けても楽しくやった方がいいです。」

◎ 友達の気持ちを考えての言動が大切であることを投げかける。

①～③は、どの子どもも納得し、ゲームを楽しめるようにするための教師の支援である。こうしたことが起こった時、よい、悪いを教師側から一方的に押し付けるのではなく、子どもたち自身が気づき子どもたち自身が解決していく手助けをするという立場をとるよう心がけた。ルール化にあたっては、一部の子どもにとって都合がいいのではなく誰もが楽しめること、誰もがわかることの2点を条件として子どもに示した。ゲーム中は、毎時間のカードに書かれた子ども一人ひとりの思いをもとに動きや態度、表情を観察し、子どもが励みとなるような肯定的な言葉かけをするように心がけた。

次に、子どもたちの変容が伺える記述を経過をおって見てみたい。

	T 君	I さ ん
第1時	初めてしたのでルールが少しわからなかったけどまたやりたいです。すぐ当てられたので今度は当てられないようにする。	最初は、赤に16点とられて、白もがんばったんだけど6点しかとれなかった。私はすぐに当たってちょっと悲しかったです。
第6時	2回目の時あたったけどがんばったからよかったです。みんながルールを守ってやればいいゲームができそうです。	最初に当てられて、ちょっと悲しかったけど、一生懸命やればいいもんと思うと元気が出てきて嬉しくなりました。
第10時	けんかをせずに、みんななかよくゲームができてよかったです。	みんなが力を合わせて一生懸命やったので赤と白が51個、青と緑が44個も宝がとれました。嬉しかったです。

全体的な傾向としては、次のような変容が見られた。

- (1) 教師と子どもでみんなが楽しめるルールをつくりあげていき、明確なルールができた。
- (2) けんかやもめごとが少なくなった。起こっても自分たちで解決するようになった。
- (3) 授業後の記述に、楽しかったと応える子が多くなった。
- (4) 態度的な面の記述が多く見られるようになった
- (5) 宝がとれた数が減少し、反対にアウトにした数が増加していった。

単元が終了した後のアンケート調査は、次の通りである。

「いいゲーム」というのは、どんなゲームだと思いましたか。

	記述内容（自由記述。複数回答可）	男子	女子	合計	
A	1 ルールを守って反則をしなかったゲーム	8	8	16	A：心情（態度）にかかわるもの
	2 みんながなかよくしてけんかがないゲーム	9	6	15	
	3 最後まで一生懸命がんばるゲーム	3	7	10	
	4 応援をいっぱいしたゲーム	2	4	6	
	5 みんなが力や心をあわせてやるゲーム	1	1	2	
	6 うそをつかないゲーム	1	1	2	
	6 文句を言わないゲーム	0	1	1	
	6 アウトかセーフかわからないとき、じゃんけんで決めるゲーム	0	1	1	
B	1 たくさん宝がとれたゲーム	1	2	3	B：ゲームの特性にかかわるもの
	2 おもしろいゲーム	1	0	1	
	2 ボールを持って人にあてるゲーム	1	0	1	

ゲームに夢中になり、つい反則をしてしまったり、けんかをする姿も見られた。しかし、上記の調査からもわかるように、それらを解決していく中で子どもたちは、楽しいゲームをするためには態度的な側面を大切にしなければならないことに気づいていった。このことは、教師は機能的特性を味わわせることを大切にしながらも、態度的な側面へのアプローチを忘れてはならないことを示唆している。そのアプローチは強制ではなく、子どもが心の本音の部分で気づき、感じるができるようにすることが大切であろう。そうでなければ「一生懸命がんばる」とか「仲良くする」などの言葉が概念的な理解にとどまってしまう。

### 3. 本実践を終えて気づいたことを数点述べてみたい。

- ① 本ゲームは、個人が十分に活躍できるチャンスをつくることを主眼におき、一人ひとりが自分の満足感を得ることをねらって開発したものである。自分の満足感を得ることなしに心情への気づきは促されにくいであろうと思われた。
- ② 「みんなでみつけよう！ たのしい宝島の大冒険のひみつ！」という共通のめあてを設定したことは、心情への気づきを促す上で有効であったと思われた。
- ③ ゲーム後の相互評価の場における教師の支援は、子どもたち自身がよりよいゲームをつくりだしていくという意識を持たせ、ゲームの主人公になりきらせる上で有効であったと思われる。
- ④ 本実践では、動きや技への気づきの促しは、全体の場では行わず、チームの話合いによって気づかせるようにさせた。動きや技の何に、どのように気づかせるか、またその気づきは子どもたちの満足感を満たす上で有効かどうかについては、運動の特性や子どもの発達段階とのかわりが深いと思われる。この点を明らかにすることは今後の課題である。