

ヒューマニティーを育む体育科学習

—第2学年「ラインサッカー」の実践をもとに—

川 中 昌 樹

1 はじめに

ゲーム領域の特性は、一定のルールのもとに、集団で、勝敗を競い合うところにある。したがって、子ども達の「勝ちたい」という思いは純粋な本音であり、「勝ち」にこだわるのはごく自然なことであろう。そこで、子ども達は、「勝ちたい」という思いをさまざまな手段で実現させようとする。それがうまくいく場合もあれば、時には、ルール上のことや友だちの言動、態度などをめぐって激しい対立が起こることもある。それは、自分の中の感情と理性の闘いでもある。

ゲーム領域のこうした特性を考えると、子ども達の「やってよかった」「また、やりたい」という満足感や達成感、ヒューマニティーに影響されることが多いのではないだろうか。

本稿では、低学年の発達の特性をふまえ、感情と理性のはざまにあるヒューマニティーの育成について、第2学年「ラインサッカー」の実践をもとに考察したい。

2 単元の概要

(1) 単元について

ラインサッカーは、サッカーのルールを基盤とし、より多くの得点が入るように工夫されている。ゴールライン上をボールが通過すると得点となるため、ゴールの広さは通常のサッカーよりも広く、シュートして得点しやすい。また、一つのコート内で両チームが得点を競い合う攻防入り乱れ型のゲームであり、ゲーム展開や状況の変化が非常に速い。ルール上の特徴は、ボールを手で扱うことを禁止されていることである。したがって、日常的に使用する手以外の体の部位でボールをコントロールしなければならず、自分の意図通りにボールをコントロールするという点では、技術上かなり難しい。子どもにとっての楽しさや喜びは、チームで力を合わせてボールを運び、シュートして得点できた時に一層深まると思われる。

(2) 指導目標

- ① お互いに教え合いながら練習やゲームをし、ルールを守ってゲームをすることができる。
- ② 友だちの気持ちや思いを知り、相手の立場に立った言動や態度をとることができる。
- ③ ゲームを振り返って次の作戦を考え、それを生かしてゲームをすることができる。
- ④ シュートをするためにはどのように動き、パスを受ければよいか分かる。

(3) 指導内容と計画

第一次 学習の見通しをもつ…… 2時間

- ・実態把握
- ・学習の予定の伝達
- ・始めのルール
- ・チーム編成
- ・係の決定
- ・学習の約束

第二次 自分のチームや相手チームの力を知る…… 3時間

- ・試しのゲーム（リーグ戦形式）

第三次 どうしたら勝てるかを考え、作戦を立ててゲームをする…… 5時間

- ・2対2のシュートゲーム
- ・ビデオ視聴による動きの分析
- ・親子チームによる練習ゲーム

第四次 学習したことを生かしてゲームをする…… 2時間

- まとめのゲーム（トーナメント形式）

3 研究の視点

ここでは、ヒューマニティーを次のように限定して考えていく。

「勝つ」ことを含めた活動の結果のみでなく、

- 友だちの思いを知り、お互いに認め合いながら活動しようとする気持ち
- 教え合い、励まし合いながら、一生懸命努力しようとする気持ち

ゲーム領域において、ヒューマニティーを育み、子ども達が「やってよかった」「また、やりたい」と感じるような満足感・達成感を味わえる授業づくりのあり方を、ラインサッカーの実践をもとに考察していく。授業づくりにあたっては、以下の2つの視点をもって行い、これらがヒューマニティーを育む上でどうであったか、子どもの活動の実際から検討する。

<視点1>……活動の結果を自分の努力や工夫に着目させる手だて

ゲームで「勝ちたい」という子どもの願いが強くなればなるほど、勝つという目的を阻害するものを肯定的に受け止めにくい気持ちが生じてきやすい。それは、自分のチームの友だちや相手チームへの非難などの形で表面に表れてくる。このことは、勝敗の原因を自分の努力や自分の活動の結果として受け止めず、友だちの責任へと帰属させている姿であると思われる。ヒューマニティーを育むためには、自分達が決定できることに十分思いを反映させ、勝敗を含めた活動の結果を自分の努力や工夫に着目させていく必要があると考える。そのための手だてとして、次の2点を用意する。

- 決める手順を話し合い、納得のいくチーム編成をすること
- めざすゲーム像を出し合って、みんなの共通のめあてをつくること

<視点2>……学習に対して主体的に参加させるための手だて

ヒューマニティーを育むためには、学習に対して主体的に参加することが必要である。「勝っても負けてもどうでもいい」とか「うまくならなくてもいい」という気持ちの中に、真に友だちを尊重する気持ちは生まれにくいであろう。授業に対して主体的に参加するためには、思いの実現のための具体的な方途を学ぶ必要がある。どうすれば勝てるのかを考え、その具体的方法がわかり、ゲームで生かすことができるようになることである。そのためには、2年生の発達段階に応じて、課題解決の場を保障する必要がある。この課題解決の場において、見える部分も見えない部分も含めた友だち理解をいかに深めていくかが大切であると考えられる。そこで、次のような設定をする。

- 攻め方のコツがわかるようにするために、2対2の練習やチーム練習などの課題解決の場を保障すること
- 思いや考えを交流する場を設定すること
 - 親子チームの設定
 - 自己評価の日記の紹介

以上の研究の視点をふまえて、ラインサッカーを実施した。

4 学習の実際

(1) チーム編成

チーム編成は、単元を通して非常に大きな意味を持つと考える。まず、子ども達に学習の計画や時数、方法などを話した。ここで、チーム編成を行うために、もともになるルールを示し、それをもとにゲームを行った。チーム編成の手順として、最初に教師からの思いを伝えた。その思いとは、みんながうまくなってほしいこと、誰もがよかったと言える学習にしていきたいことなどである。そのためには1チーム5人程度とし、8チームを編成したいことを子ども達に承認してもらった。

次に、どうやって学級の40人を5人ずつの8チームにするかという話し合いに移った。ここで出てきた子ども達の思いと問題点は次のようであった。

T) チームをつくる時に、考えておかなければいけないことは、どんなことがありますか。

C) どのチームも同じぐらいの強さになるようにした方がいいです。

C) 男子と女子は、混ざるようにした方がいいです。

T) どうやって、決めていけばいいと思いますか。

C) 班ごとにして、8チームにすればいいと思います。(班とは、生活班のこと。) わけは、班ごとだったら、ふだんよく話をしているし、簡単に決まるからです。それから、強さもだいたい同じぐらいになっているような感じがします。→1つ目の考え

C) ぼくは、号車ごとがいいと思います。(号車とは、教室で並んでいる4つの列のこと。) これだと、だいたい強さは同じぐらいだと思います。最初に4チームできるから、10人ずつを話し合って2つずつに分けて、全部で8チームにしたらいいと思います。→2つ目の考え

C) わたしは、班も号車も反対です。どうしてかという、強さが違うような気がするからです。わたしは、まず、うまい人を最初に分けておいて、次に希望と譲り合いでだいたい同じぐらいになるように決めたらいいと思います。→3つ目の考え

このように、3つの決め方が発表された。どの決め方もそれぞれの理由があるが、共通してこだわっているのは、どのチームも同じぐらいの強さにするためにはどうすればよいかという点であった。他の子ども達も、賛成意見や反対意見を発表し、思いをぶつけ合った。最終的にはこれという考えも見い出せず、多数決で決めることで合意した。その結果、チームは2つ目の考えの号車ごとで話し合って2つに分け、8チームにするということに決まった。ここで教師は、チームの強さは、これからの努力とチームの雰囲気づくりによって変わるのだということを話した。また、次時まで各チームでリーダーと係を決めておくように指示した。

(2) みんなの共通のめあてづくり

次に取りかかったことは、みんなの共通のめあてをつくることである。まず、これまでのゲームを思い出させながら、どんなゲームにしていきたいかを発表させた。出てきたのは次のような思いである。

※ どんなゲームにしていきたいですか？

- | | | |
|------------|----------------|--------------------|
| • いいゲーム | • 人の悪口を言わないゲーム | • チームの雰囲気を盛り上げるゲーム |
| • 励まし合うゲーム | • みんなが楽しめるゲーム | • みんなが活躍できるゲーム |

2年生とはいえ、過去の経験から、これだけゲームに対する思いをもっているのかと改めて驚かされた。最初に発表された「いいゲーム」というのは、漠然とした表現であるが、その後に発表さ

れたゲーム像をトータルに表現した2年生らしいものである。おそらく、ゲームをした後に満足感が残るようなゲームのことを言いたいのであろうと想像した。

これらをまとめて決まったのが、このめあてである。

みんなで励まし合って、みんなが活躍できる、いいゲームにしよう！

その後、第二次の学習に入った。

(3) 親子チームの設定

はじめのルール		※ ボールは、弾まないように空気を少し抜いたドッジボールを使用。
ルール	<ol style="list-style-type: none">1 手を使ってはいけない。2 つまずかせたり、おしてはいけない。	※ 前半は親チームどうし、後半は子どもチームどうしが6分間行う。
やり方	<ol style="list-style-type: none">1 5人对5人です。2 親子チームで点数を合わせて勝ち負けを決める。3 カラーポストより低い高さでボールがゴールラインを通ったら1点。4 ボールが出た時<ol style="list-style-type: none">① シュートがういて、ゴールラインから出た…… →ゴールラインの前からける。② タッチラインから出た…… → 出たところから手で投げる5 シュートが入ったら、まん中から相手がけて続ける。6 ルールいはんがあったら、そこから相手が続ける。	※ 相手の人は3mいじょう離れましょう。 ※ 直接シュートはなし。

第二次の学習から、ゲームを親子チームで行った。親子チームとは、8つのチームのうち、2つずつを同チームとして4チームを編成し、前半は親チームどうしが6分間、後半は子どもチームが6分間行い、勝敗は前後半の総得点で決定する。メモ係の子どもには、ゲーム中、自他のチームを観察させ、よいところ、改善点、相手チームの特徴などをチームノートに自由に記述させた。そして、ゲームが終わった時点でメモしたことを親チームと子どもチームで交流させるようにした。

親子チームの交流の中から、子どもが指摘し始めたことは、ボールにかたまってけろうとしている人が多いからうまくシュートまで行かないということであった。まだ、ポジションの分担や合理的な攻め方や守り方をしているチームは少なかった。ボールをける方向も強さも意識しているようには思えず、動き方もよくわからないまま、必死にボールを追うという姿が多く見られた。

(4) 課題解決の場の保障

自他のチームの力や特徴がわかってきた時点で、第三次の学習に入った。ここでは、どうしたら勝てるかを考え、作戦を立ててゲームをすることを主なねらいとした。教師側は、学習の見通しとして次のような道筋を描いた。

- ボールに密集してなかなかシュートチャンスが生まれない状況に気づかせる。

- ボールから離れて、ボールが縦・横に動くようにする。
- ボールが相手ゴール前に出たとき、シュートチャンスが生まれやすいことに気づかせる。
- シュートチャンスが生まれる場所に動き、その人にボールが渡ればシュートができることを理解させる。

そこで、第二次の試しのゲームのVTRを教室で見せ、多くの人がボールに密集していることに注目させた。子ども達は、「本当だ」「ボールに集まるとる」などつぶやき、ゲームを外から見た時の自分たちの姿に驚きの表情を見せた。

次に、ゲーム盤を使って、ボールから離れるように動けば、けたたボールが人に当たらないで、縦や横に動きやすくなることを説明し、理解させようとした。

また、縦や横に動いたボールが、相手ゴール前に出た時、そこに攻めの人が出たとしたら、シュートチャンスになることを考えさせた。おおむね、子ども達は、このようなゲーム盤でゆっくり考えさせると、その合理性は理解できるようであった(資料1)。

そこで実際に、動きを通して理解させることをねらい、2対2のシュートゲームを行った。ねらいは、ボールから離れるようにしながら、シュートのチャンスゾーンを意識して動くことができるようにすることである。

資料1 日記 ～わかった～

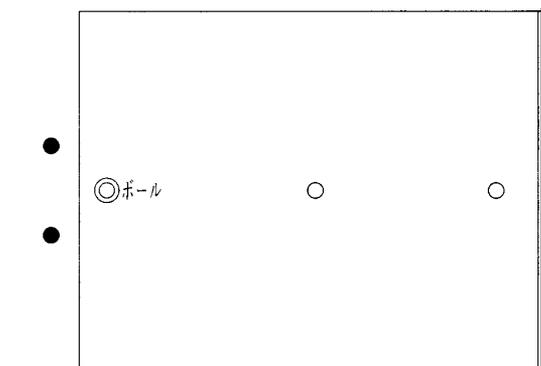
ラインサッカー日記

○○○○
つぎの
まはが
のちの
のたこ
よこた
んかた
でたが
んとい
はるこ
こと

は、パスをちゃんとして合せていて、ちゃんとして
スゾーンにいる人にわたして、ゴールして、いす
ごいなと思いましたが、わたしは、中おくんが
パスしてくれただけを止めて、いれなかつたか
ら、点が入りませんでした。止めて、いれ
て、ゴールラインにいれることが
できたかもしれないなと思います。今、ど

きょうのラインサッカー
は、楽しかったです。わけは
けんかをしなないで、なか
よく、まよつかで、きこた
から、です。わか、だこと
は、まだ、んごにな、ちやい
けないこと、パスして
くれる、まよ、い、い、ど、う
しなく、ち、ボールが、こ、な
いと、言、う、こ、と、で、す。
友だちのよかたところ

シュートゲーム (2対2) のやり方



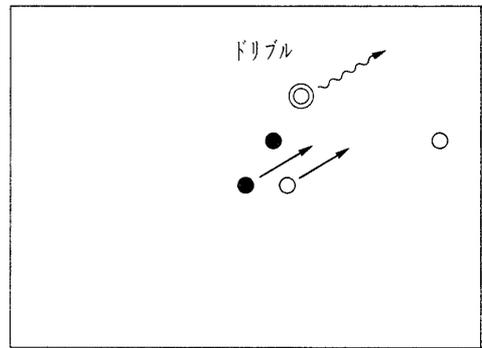
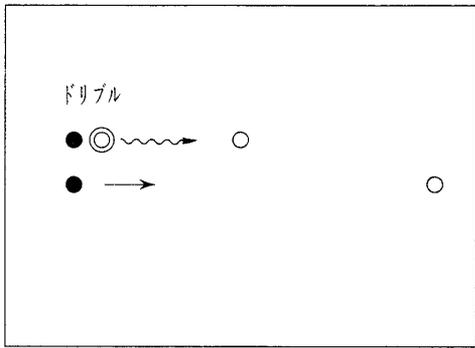
スタートライン □□ □□ □□ ゴール
次のペアは、待機して観察

- ……攻め
- ……守り 一人はコートを自由に動いて守ることができる。もう一人はゴールライン上しか動けない。

<約束>

- 1ゲームは2分間。
- チーム内で2人組をつくり、攻めと守りをローテーションする。
- ゴールライン以外のラインからボールが出たら、ボールをそこから投げ入れて続ける。

このゲームでコート内で自由に動けるのは、攻めが2人、守りが1人となっており、攻めが数的に有利な状況となっている。したがって、攻めの側は、2人がいかにかいいポジションをとってパスをつなぐかが課題となる。ゲームにはいる前に、示範の動きを何回か行わせ、パスを受ける人がフリーになるように動けばシュートチャンスができることをイメージさせておいた。実際にゲームを行うと、多くのペアは次のような攻め方をした。



スタートライン □□ □□ □□

ゴール

スタートライン □□ □□ □□

ゴール

最初に攻めの1人がドリブルしてゲームを開始したら、もう1人の攻めの子どもは、ドリブルする子どもの横を並走しているのである。VTRを見てわかったことが、実際の動きとしては理解されていないことを示している（資料2）。

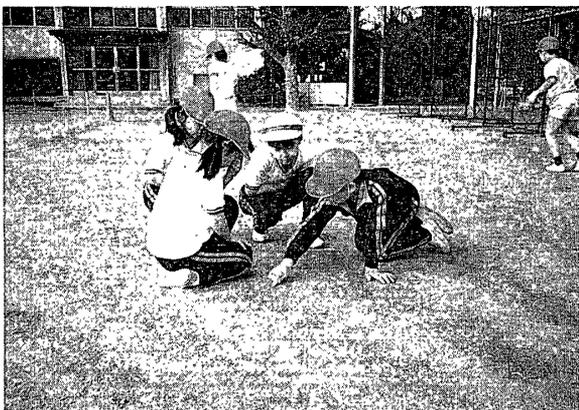
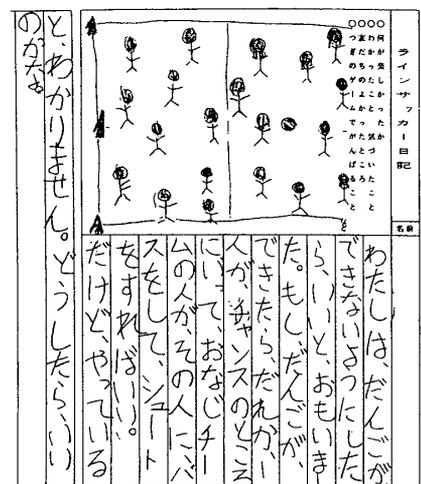
数組のペアに実際に行わせて観察させると、その有効性を理解できたようであった。このゲームは、次の時間にも同様に行い、合わせて2時間行った。この学習を通して、少しずつ2人のペアで意図的にシュートチャンスをつくり出し、シュートができるようになっていった。

課題として出てきたのは、次のようなことである。

- パスしてシュートチャンスができたのに、パスしたボールを直接シュートしようとして空振りする人がいる…
- パスする前に守りの人にボールを取られてしまう…

そこで、2対2のシュートゲームの学習の様子をVTRで見せて、成功した動きと失敗した時の動きをスローモーションを使いながら比較させた。パスが通ってシュートチャンスができたのに、そのまま直接シュートしようとして失敗するという問題は、ボールを一度止めてからシュートすればいいという考えで解決した。しかし、パスする前にボールを守りの人に取られてしまうという点は、この場で解決する見通しがもてず、そのまま課題として残ってしまった。

資料2 日記 ～わかったけど…～



作戦を考えて…



学習後半のゲームの様子

(4) 思いや考えの交流の場の設定

① 親子チームの交流

2対2で動き方やシュートの学習をし、練習した後、それをゲームでも生かすことができるようにするために、各チームに親チーム対子どもチームでゲームをする機会を与えた。ここでのねらいは、親チームと子どもチームそれぞれの考えを実際の動きの中で交流させることである。子ども達は、「もっとこういうふうに動いた方がいい」「ここにいるからいけないんだよ」など活発に教え合っている姿が見られた。お互いが同じチームであるという意識の高まりが感じられた。(資料3)

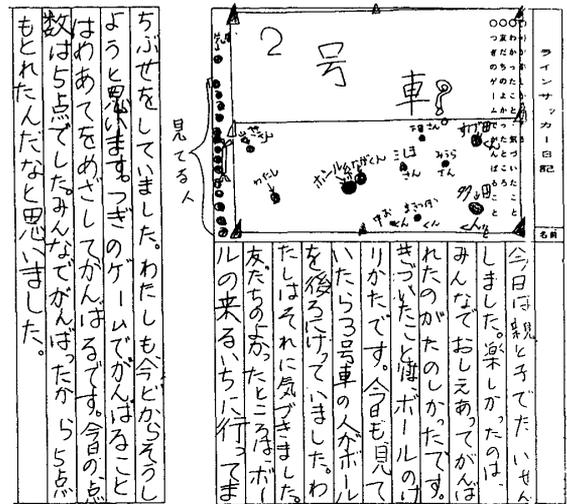
② ラインサッカー日記(自己評価)の交流

学習の流れが一つのまとまりを終えた時に、自己評価としてラインサッカー日記を自由記述で書かせ

た。日記には、子どもの活動の中からは見取ることができない内容も数多く記述されていた。これをワープロに打ち変えて子ども達に配布し、他の友だちの思いや考えを伝え合う場とした。

子ども達は、友だちの日記の中で、自分のがんばりやよいところを認めてもらっていることがとても嬉しかったようである。

資料3 日記 ~教え合い~



5 考 察

(1) ヒューマンティ-を育むための視点は有効であったか

本実践でヒューマンティ-を育むことができたかを、子どもの反応から考察する。

表1 単元終了後のアンケート調査

表2

(男子20名, 女子20名, 全40名)

ラインサッカーは楽しかったですか?	
とても楽しかったよ	35名
まあまあ楽しかったよ	5名
あまり楽しくなかったよ	0名
ぜんぜん楽しくなかったよ	0名

親子チームで練習やゲームをしたことはよかったですか?	
とてもよかったよ	33名
まあまあよかったよ	7名
あまりよくなかったよ	0名
ぜんぜんよくなかったよ	0名

表1からは、おおむね、子ども達の内面に「楽しかった」という気持ちが残ったことが伺える。

また、楽しさの中身には、勝敗だけではなく、多様な価値に着目した記述が多く見られた。

「勝つ」という価値は、子どもにとって魅力的で大きな意味を持つものであるが、友だちと教え合うことができたこと、なかよくできたこと、一生懸命活動できたということにも、子ども達は大きな価値を見いだしていることが読み取れる。

(資料6)

資料4 日記~できた~

