

授業リフレクションによる ボール運動の学習形態に関する一考察

～高学年におけるバスケットボール・サッカーの授業実践から～

大塚 雅之*・鈴木 直樹**

キーワード：学習形態、ボール運動、授業リフレクション、学習集団、異質協働

1 緒言

教育学部に在籍する大学1年生（体育専修を除く）に、好きな運動領域に関する調査を行ったところ、7割弱の学生が球技と回答した。また、筆者自身、ボール運動の授業において、他の運動領域と比べても子どもたちが意欲的に、生き生きと活動しているように感じるが多かったし、ボール運動を心待ちにしている子どもたちの姿に触れてきた。それは、ボール運動が、ゲームを通して仲間とかかわり合いながら学習することを可能にしやすいからといえよう。その為、大学生の調査結果から、運動部活動で取り組んだり、休日のレジャーとして、あるいは休み時間の活動として選択したりするなど、自らのスポーツ生活に根差した運動活動としてボール運動を数多く取り入れてきたことが伺える。そのようなことから、実際の体育の授業場面では、チームのメンバー同士が協力し合って得点に結びついたり、目標としていたことが力を合わせて達成できたり、集団の中での個々の役割を実感しその役割を互いに認め合えるときに、子どもたちは組織的な活動の楽しさを感じ、ボール運動の楽しさに触れることができたと思

えられる。一方で、集団で行われるがあまり、個が集団の中で目立ちにくくなってしまい、周道的にゲームに参加し、欲求充足を十分に果たすことができいなかった子どもがいたことを見逃してきたように感じる。あるいは、そのような子どもを集団に適応させ、強制的にゲーム参加させようとするがあまり、ボール運動から逃避していくような情動を生み出してしまったこともあったように思う。阿部（2003）は、技能の低いものが、ゲーム中にできるだけボールにかかわらないことによってゲームにおける勝利を得、その勝利は、積極的にゲームを楽しむことと引き換えに得られたものであることを回顧している。また、新井（2005）は、ゲームにおけるミスへの恐れが、当該ゲームを十分に楽しむことを阻害していることを明らかにしている。

このように、技能の高いものが勝つことに固執し、技能の低いものがピクピクしてゲーム参加したり、技能の高いものが技能の低いものに気遣い、技能の低いものが技能の高いものに遠慮したりして、ゲームを十分に楽しむことができない理由として、3点をあげることができよう。第1に、リーグ戦やトーナメント戦、〇〇大会といったシステムを授業に導入することによって、結果としての勝利に目が向けられ、子どもたちを勝敗に固執させてしまうことである。

* さいたま市立城北小学校

** 埼玉大学教育学部保健体育講座

第2に、種目が優先され、公式の種目でゲームができることを目指す指導になり、子どもたちの学びのカリキュラムに合っていないことである。第3に、勝敗の未確定性の保障をゲームによって保障するというよりは、チームの成員の構成の変更によって保障しようとしていることである。第1の問題と第2の問題は、学習をどのような方法によって支援するかという問題であり、第3の問題は、学習をどのような組織によって展開するかという問題である。すなわち、ボール運動の授業づくりを行う上で、学習形態の方法的側面と組織的側面に着目して、授業改善を行う必要が示唆される。

ところで、これまでのボール運動における学習形態は、「みんな同じ」が出发点であったように感じる。例えば、「みんな同じ」ように、ある程度の技能がないとゲームが成立しないという考え方によって、技術指導中心のTechnical Modelの学習形態に陥り、スキル練習が中心となり、ゲームそのものの面白さにふれることが十分保障されなかったり、当該種目の経験者が練習の中心となるような班別学習を組織し、十分な学習保障と教師のresponsibilityを放棄したりするような授業が展開されてきた事例も少なくないといえよう。また、「みんな同じ」ように経験することができるようなゲームをさせるといった考え方から、「ボールに全員がさわらないとシュートできない」とか「女子が得点をとれば2倍」といったようなハンデキャップをつけ潜在的な優劣を学習集団内に生み出したり、コートを工夫して、役割ゾーンを与え、プレー中の役割遂行を制限したりして、子ども達のゲーム欲求を十分に満たすことができなかった授業も多くあった。

すなわち、これまでの学習形態の工夫は、「みんな同じ」という視点から技能差解消に向けて取り組まれてきたといえる。しかしながら、筆者は、「みんな違う」異質な集団である学習集団の誰もがボール運動の授業を通して、満足感を得ることにつながるように授業を構成してい

たいと考えている。したがって、そのことによって「技能差の解消」から「技能差の超越」に向かうボール運動の授業が展開できるのではないかと考える。そこで、ボール運動の学習形態上の方法的側面と組織的側面に着目し、実際に筆者が取り組んできた学習形態を工夫したボール運動の授業実践を振り返り、子どもたちの学びの関係性の中で学習形態を捉え、その改善の方向性についての考察を行うのが本研究の目的である。

2 授業リフレクションの方法

高橋(2003)は、量的な研究と質的な研究の融合が必要であることを示唆している。また、鈴木(2004)は、「自己・他者・もの」とのかかわり合いの世界として成立している学習を、客観的に測定することは難しく、状況と文脈も含み持つように質的な主観の世界を大切にしたり振り返りが必要であることを報告している。そして、その方法として、質的な授業分析の方法を開発し、授業実践の中で生かすことにより、授業改善に生かされたことを明らかにしている。このことは、質的に授業を振り返ることが妥当性をもつことを示唆している。さらに、藤岡(2000)は、授業リフレクションとして、授業者が、授業観察者とともに授業を振り返り、授業で起きた出来事を省察する試みを行っている。その上、Ryan(2005)は、教師としてリフレクションできる能力が重要であり、それがよりよい授業改善にとって必要であることを述べている。すなわち、授業の善し悪しは、単に数量的に測定できるものではなく、その状況と文脈の中で起きた出来事の実事の解釈が重要であり、その質こそが問題にされるべきなのである。このようなことから、本研究では、体育授業における学習という複雑な関係性の中で起きている出来事を学習形態に注目し、計画の意図性と出来事の実事の関連性から研究の目的に迫っていく。そこで、研究を以下の手順で進めていく

ととする。

- ① 学習形態が工夫されるに至った経緯を子どもの実態から捉え、学習過程の中でどのように位置づいてきたか整理する。
- ② 分析対象とした授業をビデオによって振り返り、整理した学習形態上の工夫と子どもの学びとの相互作用について考察を行う。

すなわち、本研究におけるリフレクションは、教師の指導（授業意図）の省察と子どもの学びの省察による「学習形態が授業に与えた影響」に関して振り返ることである。

なお、本研究では、そのトライアンギュレーションを保障するために、複数の授業を分析対象とした。また、そのリフレクションが妥当であるかを確認するために、リフレクションノートを第3者が読み、その内容についての確認を行い、不明な点については再度、リフレクションを行い、考察を行っていった。

<分析対象の授業実践>

○調査対象校：S市立J小学校

(1) 授業A

サッカー (2006.1)
第5学年 男子20名 女子17名
計37名

(2) 授業B

バスケットボール (2005.11)
第5学年 男子20名 女子17名
計37名

(3) 授業C

サッカー (2007.2)
第6学年 男子21名 女子17名
計38名

3 学習形態上の工夫

①授業A（5年生 サッカーの実践）について
授業Aを実践した学級では、集団の中で生き生きと活動できる子どもが多い。一方で、なかなか集団の中で自分らしく振る舞えない子や、友達とうまくかかわることができずに活動が停滞してしまう子どももわずかながらではあるが在籍している。また、サッカーを少年団等のクラブで経験している者が8名、野球やバレーボール、バスケットボールなどボールゲームにかかわる学校外活動での経験者が割合的に多いことから、ボール運動に積極的に参加している子どもが多いといえる。その為、ボール運動を行うと、一見勢いのある活動を行っているように思える一方で、ボールを操作することが困難で、パスやドリブル、シュートの技能が低いためにゲームに消極的に参加する子どもも少なくない。

そこで、学習形態を工夫し、技術を獲得し、技能を高める活動を多く取り入れ、それがゲームに生かせるようにしたいと考え、スキル練習や作戦練習を踏まえてゲームで学習の成否を確認するようなTechnical Modelを採用した。また、学習集団は男女混合異質グループ（チーム間等質）を基本とし、単元前半は練習方法の理解が不十分なために練習を一斉学習で行い、その後、班別学習へと移行してスムーズに学習が展開されるように配慮した。さらに、最終時に総当たり戦のイベントを設定することで、学習の成果を確かめる場とした。

このように計画した授業Aは次のように展開された（表1）。

授業Aでは、パスやドリブル、シュートなどの基礎技術を習得するための練習をドリル学習として毎時間の授業の前半部で導入している。また、その練習後に、簡単なルールでゲームを行い、身につけた技術を生かしてゲームをすることができるよう学習を展開した。これは、典型的なtechnical modelの授業であった。その

表1 授業A 単元の学習の流れ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
オリエンテーション ・学習の進め方 ・チーム編成 ・学習資料記入仕方 ・準備運動 ・パス、シュートの紹介および練習 ・試しのゲーム		スキル練習（基礎技術習得練習）			ドリブル		パス	シュート	
		チーム練習（ドリル練習） ↓ ゲーム（男女別ブロック） ↓ チーム練習（ゲーム後の反省から） ↓ 確かめのゲームまたは練習			チーム練習（スキル・作戦） ↓ ゲーム（男女別ブロック） ↓ チーム練習（第1ゲームの反省から） ↓ ・ゲーム→振り返り ・チーム練習→次回の対戦			チーム練習（短） サッカー大会 ・男女別ブロック 総当たり戦 ・男女混合ブロック 総当たり戦	
技術獲得練習		1次リーグ総当たり戦			対抗戦（チームを選んで）		2次リーグ		
一斉・班別		男女別チーム間等質			男女別チーム間等質		チーム間等質		

結果、ドリル学習をしている時の子どもたちは、やらされている強制感が強いように感じ、つまらなそうな退屈な様子が伺えた。一方で、その抑圧もあってか、ゲーム時には闘争本能むき出しで、一生懸命ゲームに参加している子どもが多かった。しかしながら、練習で獲得したスキルが活かされていたかという点、それは不十分な状況であったといえる。特に、単元後半には、作戦を立てるために、教師側からいくつかの作戦を提示し、練習させたが、ゲームの状況に合った作戦が発揮されず、それはむしろゲームを停滞させることにつながってしまったのではないかとさえ感じる。「ドリル学習」から「ゲーム」へとという学習形態の中で、孤立したゲームとは分離した技術の獲得、技能の向上は認められたが、ゲームの中で生きて働く技能にはなっていないことが学びの振り返りから明らかになった。さらに、最終時に、学習の成果の発表という意味合いで総当たり戦を行ったが、勝った、負けた、ということに一喜一憂し、ゲームの中で発揮したパフォーマンスを自己評価したり、自分が学んできたことを振り返ったりして、学習成果として意識できていなかったように思う。総当たり戦という学習形態の活用により、表面上は学習活動が活発になったように思える

が、本来、総当たり戦を通して学んでほしいことに触れることを阻害していたのではないかと授業を振り返り、考えた。

組織的側面として、初めの段階ではみんなで一斉に行うことで方法の伝達をし、その後は経験者を中心に小グループに分けて効率的に繰り返し行うことで、技術の習得と技能の向上をねらった。基本的に男女混合異質グループを組み、チーム間は等質になるようにした。しかしながら、技能差や意識の大きな違いから、男女混合ではゲームの参加に大きな影響があると感じられたため、練習は一緒に行うが、対戦する際には男女別のブロックに分けてゲームを行った。男子ブロックでは、少年団に所属している者もいることから、彼らの指示によって体系化されたゲームになり、戦術的な達成による楽しさが見られたように感じた。また、男子だけで行うことで技能差が少なくなり、周りの他者に遠慮することなく動いて活動する様子も伺えた。一方、女子ブロックでは、ボールを追いかけてボールを奪い、ボールが行ったり来たりする中盤でのゲームのやりとりが中心になり、得点は偶然性やミスからが多く、戦術的な達成による面白さというよりは、偶然性の「運」に預けるゲームの面白さを味わっているように感じた。ター

ゲット型ゲームの運動特性がそうであるように、ボール操作そのものに、結果の未確定性がある段階であり、攻防を楽しむためには、ゲームメイクできる人材が必要であるように感じた。

また、チームの現状を把握するといった意味から、各チームからサッカー少年団に所属している子どもを代表として集め、そのチームと対戦するという機会を持った。代表者は、自分が抜けたチームの力と特徴を把握することを目的とし、それ以外のチームのメンバーは、ゲームの中で代表者に頼りがちで見えなくなっていた自分ができる役割を明確にし、課題を明瞭にするという目的のもとに行った。その結果、ゲームメイクする子が抜けた状態でゲームを行った場合、自分たちの動きが大きく変化したことへの気づきが促されたように感じた。つまり、ボールゲームの中で、自分から動くという状況と他者に動かされているという状況によって、ゲームの状況と文脈が生成されていることを理解したようであった。そして、そのことにより、自分から状況判断をしようとする意識が高まった子どもの増加につながった。したがって、遠慮がちに活動していた子どもがゲームにおける役割意識をもち、それがゲームにおける必要感へとつながり、自分からゲームにかかわり、ゲームを生み出していくことにつながったのではないだろうか。

さらに、チームごとの練習やゲームで課題解決学習を進めるうえで、班別学習の形態をとっていたため、代表者側から課題をとらえることは子どもたちの役に立っているようであった。自分がやるべきことや周りを生かすことに気づいたことで、チーム内の取り組み方に対しても個々の意識が高まることにつながったといえる。一方で、技能差への意識が強くなったことも否めず、技術に関する練習を中心に考えてしまう傾向につながった。その結果、技術が獲得できない、技能が高まらない子どもがますますゲームから遠ざかっていってしまったように感じた。その上、男女の異質混合グループでチームを

組織しつつ、ゲームを行う上で、男女別にして活動を行ったことによる子どもたちの潜在的な学びにも注意していかなければならないと感じた。つまり、技術習得・技能向上を中心にした授業において、一斉指導で技能の高い子どもと低い子どもをスクリーニングしていく機能が働き、そこに、教師が男女別という概念を持ち込むことで、性差による技能差を暗黙理に子どもたちは受け入れていってしまったように思った。小学校5年生の子どもたちの性差による運動技能の違いは確かに大きいと感じる。しかし、それは、中学校・高校と進学していく中における同性の中での技能差の開きとさほど変わらないと考える。それは、幼少期からこのような学習形態で組織してしまうことで、男子は強く、女子は弱いものということを潜在的に学びとっていくことにつながるのではないかと感じた。

以上のようなことから、技術を獲得し、それをゲームに生かそうとする試みは実際にはよりよく授業の中で機能しているとはいえなかった。また、技能差を考慮したように思えた取り組みも、表面上は解消したかのように楽しさを見せてはいたが、その中に優劣がついてしまうことで、より一層マイナスイメージを持つことにもつながってしまっていた。したがって、ゲームの中で作戦がその状況に応じて適応できることや、様々な能力を持つもの同士が集まり、その中でどのように個々の役割が果たせるかという点に注目すべきではないかと考える。すなわち「みんな同じ」という考えから「みんな違う」への異質協働の学習への転換が必要であることが示唆される。

②授業B（5年生 バasketボールの実践）について

授業Bを実践した学級の子どもは、仲間と積極的にかかわり、生き生きと活動する姿が目立つ。また、自分のことだけでなく、他者を尊重し、他者の思いに共感しながら行動のできる子

が多い。また、ボール運動の学習に対しては意欲的であり、授業を心待ちにしている子の割合が高い。一方で、ボール操作に苦手意識がある子どもは、ゲーム参加に対して消極的な傾向があり、学級内の子どものゲーム参加に対する意識の違いが大きく分かれている。

そこで学習形態を、仲間とかかわりながらゲームに参加していくことを可能にするようなゲーム中心の課題解決学習とし、男女混合異質グループ（チーム間等質）の学習集団によって学習が進められるように構想した。

授業Bは次のように展開された（表2）。

授業Bでは、方法的側面として、ゲーム中心の課題解決学習に取り組んだ。時間の初めにはボール操作技術の習得を目的とし、パスやシュートに関するドリルゲームを導入した。活動は同一のチーム集団で分かれて行うようにし、仲間とのかかわりの中で楽しみながらゲームに取り組み、スキルの習得ができるように配慮した。その結果、実際のゲーム状況をタスクとして取り出したドリルをゲームとして行うことで、楽しいばかりではなく、ミニゲームの場面における、状況に応じたボール操作の技能発揮につ

ながったように思えた。

課題解決学習の流れは、まず自チームの状態を把握するための試しのゲームや簡単なルールでの総当たり戦を行い、自分たちのチームのよさや課題を明確にさせるようにした。しかしながら、勝敗を気にするあまり結果ばかりに固執してしまい、自分たちのチームの力はゲーム中にどのように発揮されていたのかが、ゲーム結果によって大きく左右されてしまう傾向にあった。また、このような総当たり戦のゲームでは、順位が大きな外発的な動機づけになっており、勝ち負けによる自分のチームの位置が大きな関心事となってしまう、ゲームの状況の中でチームの力を把握するには至らないことが多かったように思う。そして、相手チームの強さとか、メンバーの組み合わせに注目が集まり、自分たちの勝因や敗因は他者や相手の力によって決まるものとされ、自分たちのチームとしてのパフォーマンスにはあまり気が回らないようであった。そして、その着眼点は技能差であり、技能差への意識が強くなってしまったといえる。それを解決するために、技能下位の子をどれだけ引き上げるかということに注目し、無理矢理

表2 授業B 単元の学習の流れ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
オリエンテーション ・学習の進め方 ・チーム編成 ・学習資料記入の仕方 ・準備運動 ・パス、シュート練習	バス シュート練習 試しのゲーム 総当たり戦	ドリルゲーム（シュート・パス）			オールコートチーム内練習				
		ゲーム（男女混合） ↓ 話し合い・チーム練習 ↓ ゲーム（男女混合） 1回目と替えてもよい ↓ 振り返り・練習			ゲーム（男女別・男女混合） ↓ 話し合い・チーム練習 ↓ ゲーム（男女別・男女混合・ 選抜チーム） * 1回目と同じメンバー同士 で対戦する。 ↓ 振り返り・練習			バスケット ボール大会 ・工夫ゲーム 総当たり戦 ・ベストルール 総当たり戦	
練習方法確認		1次リーグ総当たり戦			対抗戦（チームを選んで）			2次リーグ	
一斉→グループ		男女混合チーム間等質			男女別・男女混合・選抜			チーム間等質	

・工夫したゲーム～男女別、男女混合、選抜チーム、チーム内ゲーム（練習）

な練習を強いられたり、本人のプレッシャーとなってしまうようなハンデキャップを導入したりするなどの活動が行われてきた。それは、ますますゲームへの参加を消極的にしてしまうことにもつながり、チームとしての活動にもマイナスとなってしまっていたように感じとれた。

また、ボールをいかにしてシュートコースまで運びこむかという組み立てや、どのように攻めたり守ったりすればよいのかということチーム内での個人の役割を確かめながら、練習や工夫したゲームによって学習していけるようにしたいと考えた。そこで、チームの課題解決学習が生かされるようにしたいと考え、対抗戦の時間を設定し、一定時間オールコートを使ってチーム練習ができるようにした。しかし、短い時間の制約の中で行われると、ただボールを介して2つに分かれてのゲームだけに終わってしまう傾向にあり、チーム内の活動のメリットを生かすことができない状況になってしまうように思われる。

最後に行った総当たり戦では、作戦を工夫したりしてゲームを行い、組織的な活動のおもしろさに触れることのできたチームは、ゲームの中での役割が明確になり、個人が生きるゲームにつながっているように感じた。つまり、作戦としての動きの中で、その時々状況に判断できる力も加わり、応用できるようになっていったことが楽しさにつながっていったといえる。一方で、なかなか勝利に結びつかず、メンバーの組み方にこだわり続けるチームがあり、互いの技能差を受け入れることが難しいといった面も出ていた。これらの実践を通して、力の違うメンバーの成員が、互いの特徴を知り、認め合い、ゲームで生かすことができるようになって、それがクラス全体に広がるのが大切であると感じた。

組織的側面として、学習集団を男女混合異質グループで4チーム編成（チーム間等質）し、対戦する際にはチーム内を3グループに分けて相手チームとゲームを行った。初めの頃は毎回

ゲームごとにメンバーを組み替えたりしながら、チームとしてのベストな組み合わせを考えることを中心としていた。しかし、メンバーによって勝敗が決まってしまうという捉え方が強くなってきたため、そのメンバーで何ができるのかということに注目させるようにし、攻め方、守り方の役割についての話し合いをチーム内で行えるようにした。

その後、技能差を解消し、子どもたちが遠慮なく生き生きと活動できるゲームにしたいと考え、相手チームと対戦する際に、ゲームの組み方を男子対男子、女子対女子、男女混合対男女混合とした。また、選抜チームとしてチームの代表メンバーによつての対戦を行う機会も設けた。このような取り組みから自分にはこんなプレイができたという実感や、チーム内から認められるようなことを通して、自己意識の向上が図れたのではないかと考える。それまで遠慮がちだった子どもが、チーム編成の変更によって、自分にとって安心して活動できるメンバーとなり、活動が構成され、そのことによって、ゲーム状況が変化していったといえよう。一方で、今まで以上に遠慮がちになってしまったりする児童もいた。それは、ミスへの恐れや、自分がかかわらない方が勝利への近道などといった考えが払拭できない状態にあるためではないかと感じた。それを解決するためには、安心感や達成感が常に保障されながら、チーム内における仲間やゲームへのかかわり、そして互いの力を受け入れながら活動できる工夫した取り組みが必要であると感じた。

以上のようなことから、この学習形態では、自分たちで課題を持ち、それを解決していく過程で、チームの中で互いにかかわり合うことの大切さに触れることができるといえよう。チーム内における自分の役割を意識し、仲間と一緒に目標達成を目指した活動によって楽しさが味わえる。また、活動が思うように発展せず、停滞気味の時には発想を転換して、工夫した取り組みもよい刺激になり、今まで以上の成果につ

ながることもある。さらに、個々の役割があり、それを果たすための活動がどのようにされるかが重要な視点となる。その上、男女混合異質グループによる活動で、お互いの力を認め合いながら学習が進められるとチームとしての力も向上するといえる。すなわち、メンバーの組み替えによってゲームの未確定性を保障しようとするのではなく、今ある状況から「違う」みんなで協働してどう展開すべきであるかという点に着目していくことが示唆される。

③授業C（6年生 サッカーの実践）について

授業Cを実践した学級の子どもは、サッカーに対しての意識が大きく分かれている。サッカーの経験者を含めて男子の多くはサッカーを好んでいるという傾向があるが、女子を中心にサッカーというイメージが直接恐怖感や苦手意識に結びついてしまい、ボール運動への消極的な態度に結びついてしまう子も少なくない。また、友達同士の交流はとてもスムーズで、男女を問わず、全体的に誰とでもかかわれる雰囲気がある。一方で、ゲームなどの競争場面では熱中して勝ち負けにこだわってしまい、他者への気遣いやルールを無視して活動してしまう子や自分の力が勝敗に直接影響するのを恐れるがあまり、萎縮して消極的になってしまう子が生ま

れるなど、グループ活動がうまく機能しないこともある。

そこで、学習形態を、公式のサッカー種目という枠組みから考えるのではなく、ボールを「はこんで」、「組み立て」、「シュートする」という三つの構造から捉え、この局面を子どもたちが自分達の力に適應させてゲームを創っていくような授業を展開することとした。そして、授業を進めながら、ゲームをシェアし、クラス内に生まれた「私達のゲーム」をチーム間で争って楽しむようにした。

そのため、「私のゲーム」をシェアし、拡げていくためにも、いろいろな仲間とかかわれるようにチーム編成を度々行いながら進め、学習が深まってきた段階でチームを固定した。

授業Cは次のように展開された（表3）。

授業Cでは、方法的側面として、ボールを足で操作することの困難さを解消し、ボールをうまくターゲットに運ぶといった、いわばターゲット型ゲームの面白さに触れる学習から導入した。したがって、最初の段階では個々がボール保持してゲームする活動が中心となった。まずは、個々人のみでのボール操作による「ボール運び」であったが、それを仲間と2人で、3人でといった具合にグループへと拡げていくことで、状況が複雑になり、技能の高まりに伴っ

表3 授業C 単元の学習の流れ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
オリエンテーション		ボールを足で操作するゲームや的当て・的入れゲーム						チーム練習	
ボールに親しむ活動		ゴール（的）・ボール～複数 相手を交わしてボールを運ぶ （ディフェンスゾーン有） ↓ 交流戦（ゲームの共有） *両方のチームのルールでそれぞれ行う。			ゴール・ボール複数 ↓個数限定（話し合い） 攻め方・守り方の工夫 はこぶ、組み立てる、 シュートする ゲームづくり 交流による共有化			マイゲームによるチーム間総当たり戦	
ボールを足で操作するゲーム		シェア			シェア				
交流の仕方と共有									
的当てゲーム		攻守交代型ゲーム			攻守入り乱れ型ゲーム			総当たり戦	
一斉→グループ		男女混合異質グループ（チーム替え）			チーム固定		チーム間等質		

て課題が難しくなっていた。この活動を通して、これまで子どもたちは、パスやシュートに強いこだわりをもっていたが、いろいろな操作でボールを運んで競争する中で、状況に応じた身体操作を意識するようになり、仲間と楽しみながらゲームに取り組み、ボールを足で操作することへの抵抗感が弱まっていったように感じた。すなわち、子どもの意識の中では、これまで、「ボールを操作することが難しいから」と感じていた抵抗感が、「ボール操作が難しいからこそ楽しい」という意識へ変化していったように思えたのである。

次に、ボール操作の難しさゆえに、ねらったところにボールを当てて楽しむといった的当的入れの活動を取り入れて学習を進め、様々な的を用意し、自分たちでルールを決めてゲームを行った。この活動により、やみくもに蹴ることが減り、ボールコントロールしやすい方法を見出していく活動となった。

その後、ミニゲームを行った。初めの段階では攻守交代型を中心にしたゲームで楽しみ、攻めること、守ることそれぞれの意識を明確にし、意思決定や状況判断を容易にする中で、それぞれの役割意識を持たせるようにした。それは、攻守入り乱れ型のゲームでは刻々と変わる状況変化の中で、攻守が激しく変わるため、ゲームにおける意思決定や状況判断がより複雑になるからである。そこで、容易なゲームとして攻守交代型のゲームを用意した。また、サッカーでは、ボール1個、ゴール2個でゲームをするという概念を取り払い、複数のボールやゴール(的)を使用するという取り組みを行った。そうすることによって、攻撃の仕方や守り方について子どもたちがいろいろな作戦を考えてプレイをするようになった。このようなゲームを通し、個々の動きや判断、周りを見渡すことへの意識が大きく変化した。そして、これまで公式のサッカーに近づけようとするあまり、サッカーの構造的な特性を学び、子どもがゲームに適応していくことが学習の中心となってしまう、

ボールをどう蹴って、どう動くかということしかゲームの中で味わえなかった。それを、サッカーの種目という概念を脱し、ゲームの面白さという視点から見つめたときに、「ゲーム創り」という着眼点が創造され、子どもの学習に生かされ、ゲームパフォーマンスの自由にもつながったといえよう。

授業が進んでくると、ボールやゴールの数が減ってきたり、攻守交代型よりも攻守入り乱れ型が導入されたりしたゲームが創造されるようになった。これは、攻めたり守ったりという状況の激しい変化の中でプレイする楽しさを味わいたいことを志向していった表れであるといえよう。そして、どのようにして攻めるのか、どのようにして守るのかという点に楽しさを見出しながら、学習が深まり、ゲームが変化していったように感じる。誰もが楽しめるように、技能差はあるが、技能差を意識せずに活動できる工夫したゲームに価値を求めながら、遠心的な学習が広がっているように思えた。このような学習形態を通して、与えられて身につけようとしていた時とは違った様子で、むしろ、技術は生まれ、技能は高まっていくものとして看取ることができた。

組織的側面としては、初めの段階は個人的な活動ではあるが、徐々にグループ化していくという流れで、いろいろな仲間とかがわれるようにした。チームもその時々で替えることで多様な考えや活動ができることにつながった。個人的な活動では味わえないおもしろさを、相手とともに、仲間とともに共有し、共感していくことで、楽しさや心地よさの実感を味わっていったように感じる。グルーピングについては、発達段階から考えると、恥ずかしがったりして特定の友達としかかかわろうとしない傾向があるが、運動を通して他者やモノとかがかわることで、その壁は取り除けるものであると実感した。こうしてある程度の力を考慮したチーム編成が必要になってくる段階までは、そのときに集まったメンバーでゲームを行って楽しむようにした。

次に、攻め方や守り方に対して個々の役割などを考え、チームとしての活動が生きるために、男女混合異質グループ（チーム間等質）を組み、チームメンバーを固定した。それによって、チーム内の活動が活発になり、それぞれの役割についての意識も高まった。自分たちの今のメンバーでできることへの意識が強く、あまり技能差へのこだわりは少なかったために、それぞれが満足いくような活動ができた。これは、この段階に至るまでの活動によって構築された結果であるといえる。初めから編成されたチームでずっときたわけではなく、何度もいろいろな仲間とかかわってきた成果であると考え。これが、今までの見方を変化させ、自他の関係の大切さにつながっていったのではないだろうか。一方では、どうしてもいつも同じ子としかかかわれなかったり、技能差を意識しすぎる子がいったりすることで、十分な満足の味わえないところもあった。そこをどのように解決していくかが課題である。

以上のようなことから、いろいろな場面で多様なかかわりをする中で、チームとしての個と仲間との関係がよい方向に向かい、ゲーム参加への意識も変わってくるものだといえる。また、種目にとらわれたゲームではなく、自分たちで創っていくというところに楽しさの実感の拡がりとともに、学びの深まりを感じることができたように思われる。

4 ボール運動における学びとの関連性からとらえた学習形態

授業Aの学習形態は、方法的側面では技術習得学習でスキル・作戦練習を中心とし、組織的側面では一斉学習から班別学習、そして男女混合異質グループ（グループ間等質）で練習を行い、ゲームでは男女別で行った。

授業Bの学習形態は、方法的側面ではゲーム中心の課題解決学習で、組織的側面では、男女混合異質グループ（チーム間等質）で行った。

授業Cの学習形態は、方法的側面ではゲームを創ることを中心としたテーマ学習とし、組織的側面では、チームを替えながら行い、男女混合異質グループで行った（表4）。

方法的側面から3つの授業を比較検討してみると、子どもたちはゲームを行う時間が楽しいということが共通しているといえる。初めに技術習得をある程度行ってからゲームを行うというよりも、ゲームを通して学習を進めていくことが子どもたちの意欲化につながっているようである。作戦も初めから与えてそれを練習し、ゲームに生かそうと思っても、状況が変化する中ではそれをそのまま使えることは希で、それをどう応用させていくかという意識を持たせることが重要であると感じた。さらに、勝敗に固執させてしまうような取り組みが、技能差へと意識を向かわせてしまい、個々の活動に大きな影響を与えていることがある。自分たちに合ったゲームに参加することや、自分たちで創ることによって子どもたちは生き生きと活動することにつながるようだ。さらに、みんなで共有できたときにその喜びは大きくなるといえる。

また、組織的な側面から比較検討してみると、一斉学習で個人的な活動によって技術を獲得しようとするよりも班別学習で行うことで効率よく学習はできる。しかし、チームの中で仲間とかかわりながらゲームや練習などを通して獲得していくことができるということにも着目したい。互いに教え合ったり、励まし合ったり、認め合ったりする中で、運動の楽しさや心地よさを実感できるようなグループ学習になることが望ましいといえる。仲間との関係が安定し、安心して活動できる環境と、気兼ねなく遠慮せずに活動できるという工夫によって、今までよりもよい動きにつながったり、思いきり活動できたりしている。男女別にしたたり、特別チームを組んだりする活動も効果があったと感じた。しかし、安心感や思い切りできたという成果が見られた子どもたちと、その一方で不満、不快感を味わっている子どもたちもいたことを見逃し

表4 授業別による学習形態の長所と短所

方法的側面	授業A	授業B	授業C
特徴	技術習得学習 (スキル・作戦練習中心)	課題解決学習 (ゲーム中心)	テーマ学習 (ゲームづくり中心)
長所	<ul style="list-style-type: none"> 獲得してきた個人技能をゲームに生かす場面が増える。 作戦練習によって動き方を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちで考えた作戦や練習が、ゲームに生かせる。 教え合いによってチーム力を上げる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちに合ったゲームを考え、楽しく活動することができる。 多様な活動への広がりがある。
短所	<ul style="list-style-type: none"> 活動に退屈したり、つまらなさがあり、意欲低下の原因となる。 技能や作戦がゲームに生かしきれない。 	<ul style="list-style-type: none"> 勝敗に固執したりすることで、技能差への意識が強くなる。 目的なしの活動になることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 交流する際にうまく伝わらず、共有できず活動時の停滞がある。 許容をどこまで広げるかが難しい。
組織的側面	授業A	授業B	授業C
長所	<ul style="list-style-type: none"> 基礎技能の個人的な向上が見られる。 ブロック分けにより、安心して思いきって活動できる。 	<ul style="list-style-type: none"> チームの仲間とかかわり合いながら活動できる。 メンバーの工夫によって力が発揮される。 	<ul style="list-style-type: none"> たくさんの友だちとかかわり、多様な活動ができる。 個に合った活動が考えられ、楽しくできる。
短所	<ul style="list-style-type: none"> 優劣についての不快感や、チーム力の高まりへの不安がある。 	<ul style="list-style-type: none"> チームの勝敗に固執し、技能面における習得にこだわってしまい、ミスを怖がる。 	<ul style="list-style-type: none"> 話し合いに消極的だったり、任せきりになることもある。

てはいけない。そのように考えると、学習集団をどのように構成するかによっての影響は大きいといえる。

こうしたことから、方法的側面と組織的側面の組み合わせによって、より効果的な学習形態の工夫ができるであろう。子どもたちにとって、楽しく、生き生きと活動できる学習は、安心してできることであるといえる。技能を高めてからゲームに参加すれば楽しくなるという考え方や、下位の子の底上げがチーム力の向上であるにとらえる考え方ではなく、夢中になって行う楽しい活動を通して、必要感を持って取り組むことで技能向上は期待されるだろう。

決められた公式に近いゲームに子どもたちをあてはめてしまっているのは、子どもたちの活動が規制されてしまうかもしれない。種目にとらわれず、だれもが同じ時間を共有した学習活動

によって、それぞれが満足感の得られる授業づくりが必要であると考える。

5 結語

学習形態上の工夫によって、子どもたちの活動が大きく変化し、方法的側面、組織的側面の組み合わせによっても大きな影響を与えることが分かってきた。そして、種目にとらわれずそこから脱すること、何を学ぶべきかをしっかりとらえることが必要となることが明らかになった。技能差の問題についてはどんなときにもついてくるものであるが、そこに意識が行ってしまうような取り組みにならないことや、そこを受け入れて、認め合って活動していけることが必要であろう。そして、そのためには、「みんな同じ」ということから「みんな違う」とい

うことに着目して技能差の問題を解決していくための方策を考えていかなければならない。互いの技能差を受け入れながら、安心して学習できるためのチーム内での活動時間の保障や、自ら創り上げていく過程を大切にしたかかわりが必要であろう。すなわち、技能差の解消という考え方より、そこを超えてお互いが楽しめるようにすることへ目を向けていくべきであると考ええる。

運動の楽しさや心地よさの数多い経験は、次の活動を生かすための一要因でもあると考える。「いつでも」「どこでも」「誰とでも」という考え方を意識していけば、一緒に運動する中で活動はますます活発になり、学習全体にも生かされていくだろう。異質協働の学習につながる授業づくりを考えていきたい。

参考文献

- 1) 阿部祐治 (2003) ボール運動における児童の関わりについて —競争を楽しめる関わりを視点にして—。上越教育大学大学院修士課程修士論文。p.1.
- 2) 新井通高 (2005) 体育授業における「楽しさ」の阻害要因の研究 —「楽しい体育」の再考を通して—。埼玉大学教育学部卒業研究論文。
- 3) 藤岡完治 (2000) 関わることへの意志 教育の根源。国土社。pp.148-169.
- 4) 鈴木直樹 (2004) 体育授業の質的研究法の開発。平成16年度総合研究機構研究プロジェクト研究成果報告書。埼玉大学総合研究機構。pp.41-44.
- 5) 高橋健夫 (2003) 体育授業を観察評価する。明和出版。p.2.
- 6) Thomas Ryan (2005) The Reflexive Physical Educator. Detseling Enterprises Ltd.

(2007年9月19日提出)

(2007年10月19日受理)

A consideration for organizational framework of teaching in ball games classes by reflection

— Through classes of Basketball and
Soccer for senior students at elementary school—

Masayuki OTSUKA and Naoki SUZUKI

Keywords : Organizational frame work of teaching, Ball games,
Reflection, Learning groups, Heterogeneous collaboration

In this study, the focus is affected by devising the organizational framework of teaching in ball games. The purpose is to consider about the directionality of improving it. Three classes which it is devised are considered comparatively by reflection. As a result, it is clear that the learning activity of students is influenced so much by the combination of the side of the method and organization in it. Each good point and bad point were found concretely. And the clues of the making of classes were found. Such above, it was found that it was necessary to switch to a viewpoint that "all were the different" from a viewpoint that "all were the same". In other words, students learn regardless of a skill difference in a heterogeneous group, and it is thought that it is necessary to constitute a class leading to the feeling of satisfaction of everyone.