

# 人間教育を支えるもの

— 自尊感情に焦点を当てる体育科の授業構想 —

## The Underlying Factor for “Humanistic Education”

— Class design of the health and physical education to focus on self-conceit feelings —

芦屋市立山手小学校

森 一弘

MORI Kazuhiro

Ashiya City Yamate Primary School

キーワード：セルフエスティーム，自尊感情，親和性，成就性，承認性

Abstract : I have come to appreciate exercise for life and have pondered the question: In order to live a healthy and fulfilling life, how should children spend their elementary school days? In an effort to answer this question, and considering the popularity of the subject of physical education among children, I hypothesized that through physical education, children would develop more self-respect and would come to enjoy exercising. In order to investigate the validity of the hypothesis, two classes were designed. Simply by exercising, it is hard to say that children's self-respect will improve. Therefore, this study investigated the elements of affinity, fulfillment, and approval. Data were collected through questionnaires and observation. Results revealed better relationships among children, an eagerness to exercise, and the development of skills. However, it was not clear what particular sport lead to these three improvements. The complexity of the classes conducted probably caused problems in the data. Finally, it was concluded that the definition and purpose of physical education must be reconsidered.

Keyword : self-esteem, self-conceit feelings, affinity, accomplishment characteristics, approval characteristics

### 1. 本論文の目的

#### セルフエスティームと体育学習

セルフエスティームと体育学習の関連を考えていく。先行研究の結果からいえば「運動すれば自動的にセルフエスティームに好影響がもたらされるものではない。」ということである。一方で、子どもやセルフエスティームの低い者においては、より顕著な影響がもたらされているという結果も出ている。そこで、運動を実施することによってセルフエスティームを高める授業実践を計画した。それは、運動者の身体的効力感を

高めることによって、身体的有能感を味わわせる実践である。川畑（1996）はセルフエスティームを育てるための教育プログラムの基本要素を次のようにあげている。

- ① 自分の独自性に気づき，尊重させる。
- ② 自分の能力の長所と短所を客観的に評価させ，適切な目標を設定し，実現することによって自信を持たせる。
- ③ 他者との結びつきや関係を感じさせ，他者から受け入れられているという感覚を持たせる。

これらの要素を体育学習にあてはめる場合、評価の観点を運動技能の習得だけに限らず運動に伴って生じる身体認識や他者とのコミュニケーション、社会的態度など様々な観点から評価させることが必要となる。

次に「運動すれば自動的にセルフエスティームが高まるものではない」という結果に対して、バンデューラは行動の先行要因として結果予期と効力予期という二つの心理的条件を想定した社会認知理論を提唱した。この中で、効力予期に注目した。

効力予期とは、自分の行動に関する可能性の認知であり、特定の行動をどのくらい実施・継続できるか、うまくやれるかについての自信のことで、セルフエフィカシー（self-efficacy）とよばれているものである。運動という面からみると、身体的エフィカシーと考えていくことができる。

具体的には「『自分は運動が下手だから続けられない。』といったように効力予期が低いと運動に積極的に参加しない。」という事実がある。この事実を逆思考で考えると「運動をすることが楽しい」という意欲を高めていくことで「運動が好きになったり、運動して楽しい。」と感じたりすることが考えられる。よって「運動の楽しさ」を実感させる体育学習を実践することにした。

実際の授業を構想するとき自尊感情を育む、次の三要素を設定し、その要素を位置づけた活動を仕組み、その発揮する子どもの姿を結果としてみとり実証することにした。

◎親和性：違いを認めよい人間関係をつくろうとする姿

◎成就性：技能面にかかわる目標達成をしたときの姿

◎承認性：他者から認められ、そのことを自分自身も素直に感じる姿

この要素を核にした「楽しい体育学習」と「自尊感情」の関係性を実証していく。

## 2. ハードル走の授業から

### (1) 子どもの育ちと学習の意義

授業中は、活動を通して友達とうまくかわり、その時々友達にやさしく一緒にいてくれる安心感などを感じ取っている。しかし、一歩授業を離れ、自分の生活のペースでは友達関係は固定化され、相手の立場に立って考えていくことができないための誤解からト

ラブルを起こすことがある。このことは、授業という制度の中の自分と制度から解き放された自分には違いがあるということになる。建前と本音とということであるのかもしれない。このように子どもたちは、建前と本音を使い分けながら生活している。

体育の活動は、総じて「好きだ」とこたえる子どもが多い中、女子の中に「なかなか積極的に取り組むことができない」運動嫌いとも言える子どもが数名いる。何かと理由をつけて見学する回数が多く、「できない」という思いを強く持っているようである。

しかし、この運動嫌いと思われる子どもたちの、一つの特徴として見学中に友達への動きのアドバイスは積極的にしていくというものがある。この特徴を授業に中に取り入れることで、運動嫌いの子どもたちが少しでも運動の楽しさを感じてもらえることにつながると考えた。

ハードル走は、ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身につけ、距離やルールを定めて競走したり、自己の記録の伸びや目標とする記録の到達をめざしたりする教材である。リズムカルとはハードルを素早く走り越し、ハードル間を3または5歩でリズムよく速く走ることである。初めて出会う種目であり、ハードルに対しての怖さを感じてしまう可能性がある。低いハードルや当たっても痛くないバーや段ボールなどの素材を活用して、リズムカルに走り抜けていくことを快感に思うことができる素材である。

### (2) 身体的エフィカシーを高めていくために

ハードル走に限らず陸上運動では「できるようになること＝記録が伸びること」が子どもにとっての喜びであると考え、技能向上のための場や練習方法の工夫に重点がおかれがちであった。運動の得意な子と苦手な子の差が大きくなってきた実態を考えると、全ての子どもが自分の持っている力で十分にハードル走を楽しめるように競走型の楽しさを取り入れていくことにした。また、自己の記録の伸びや目標とする記録の達成をめざす活動をしていくことも必要なことであると考えた。一人ひとりの「目標のタイム」を設定しそれをもとにより明確な「めあて」を決め、やさしく効果的な場で、友達とかかわり合いながら学習を展開したいと考えたのである。

2つの楽しさから

<p><u>友だちと競走する楽しさ(競争型)</u></p> <p>○競走の仕方を決め、グループ対抗で競走することを楽しむ。</p>	<p><u>自分の記録に挑戦する楽しさ(達成型)</u></p> <p>○練習の仕方を工夫し、インターバルやハードリングの技能を高め、記録に挑戦して楽しむ。</p>
--	--

○親和性を発揮させるために

チームを編成しその中で、安全への配慮や公平な態度、チームでの応援などの表れがあることを想定した。

○成就性を発揮させるために

ハードリングの課題に対して、その練習方法について「思考や探究」活動をしたり、「努力や挑戦」したりする姿を想定した。

○承認性を発揮させるために

友だちのよさや友だちへの感謝などを見つけさせるために、ふりかえりカードにその項目を設け、子どもたちが友だちのよさを認め互いに理解し合える関係を想定した。

3. 取り組みの実際

(1) 本単元の構想

<p>チーム競走を通して 目標タイムをクリアしよう</p>	<p><b>&lt;みつける&gt; 2h</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コースの設定の仕方を知り、自分の走りやすいコースを見つける</li> <li>・目標タイムを決定する</li> <li>・メンバーを決定し、チームで競走していくことを知る</li> <li>・試走してみて、走りにくいと感じたことを交流し、クラス全体の課題を見つける</li> </ul> <p><b>&lt;みとおす&gt; 1h</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題を解決していくための用具や道具を工夫して、場づくりをする</li> <li>・メンバーを決定し、チーム競争であることを知る</li> </ul> <p><b>&lt;もとめる&gt; 4h</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ハードル間の歩数を考える</li> <li>・踏み切りと着地の地点の違いについて考える</li> <li>・振り上げ足の動きと、踏み切り足の動きを考える (本時 3/4)</li> <li>・腕の動きについて考える (チーム競争を繰り返しおこなう)</li> </ul> <p><b>&lt;ひろげる&gt; 2h</b> 競技会を開催する</p>	<p>○授業のはじめであり、初めて行うハードル走という場面である。コースの設定は教師側から示し、最終的には各チームで道具や用具を使って練習しやすい設定を子どもたちが考えていくようにさせたい。</p> <p><b>承認性</b> テキパキと準備をしたり、記録計測の分担を決めたり、友だちのよさを見つけたりする子を中心に認めていく。</p> <p>○試走によって、走りにくいと感じたことを交流し、クラス全体の課題を明らかにする時間である。試走は時間の限り十分させていく。</p> <p><b>親和性</b> 同じチームになった友だちと交流しながら、安全で公平な練習方法を話し合い、実際の練習場面ではアドバイスや応援をする姿を認めていく。</p> <p>○4つの動きと連動して、それぞれポイントとなる動きが課題となるであろう。子どもの持った課題が明確になるように「今日の課題」として解決していく内容を明らかにして授業にのぞみたい。このとき、絵や写真から動きのポイントを見つけたり、友だちの動きから見つけたりしていくようにさせたい。それには常に、モデリングしていこうとする意識の高まりをうながしたい。</p> <p><b>成就性</b> 課題になった動きのポイントを見つけ、自分の動きになるように練習していく姿を認めていく。</p> <p>○イベントとして競技会を仕組むことで、無理なく運動へ誘うことができると考えている。</p> <p><b>成就性</b> 個人の記録の伸びを十分に認めていく。</p>
-----------------------------------	---	--

<p>単元目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○チームのみんなで協力し安全に練習や競走を楽しもうとする。</li> <li>○自分の能力にあった課題を決め、課題解決の仕方を工夫することができる。</li> <li>○ハードリングのポイントをつかみ、そのポイントを技能として身につけて競走することができる。</li> </ul>
---

(2) 学習の経過と本時の実際

授業のはじめは、ハードルの場づくりや用具の用意のしかたを知り、自分に合ったインターバルを見つけ、50mハードルの記録をとる活動である。場づくりとして、インターバルが、5m, 5.5m, 6m, 6.5mの4つのコースを設定して子どもたちに、どのインターバルが走りやすいか試走をして見つけさせた。

次に、グループの結成、目標タイムの設定、ハードリングの課題をみつける活動にはいった。グループの結成は、試走からインターバルの同じ友だちとチームをつくった。子どもにとっては、何の意図も持たない、授業の中において自然な流れでできたグループとなった。よって、チームとして何かの目標を持たせないと、ただの集団となり授業の中で相互交流が難しいと考えた。

そこで、グループを同じ目的を持つチームとしていくために2つの支援を考えた。

一つ目はグループの友だちの運動面から見たよさを見つけワークシートへ記入させ、グループの一員としての自覚や仲間意識を持たせるとともに、技能のコツを見つけ出すことであった。このことは、承認性を発揮させることにつながるものであると考えた。

5	-0.1~-0.3
4	-0.4~-0.6
3	-0.7~-0.9
2	-1.0~-1.2
1	-1.3以上

ハードル走では、タイムそのものがどんどん伸びていくというものではない。よって子どもたちの意欲が継続しにくいものである。

そこで、目標タイムと実際の50mハードル走の差から点数化するとともに、その点数をチームの平均点数として他のチームと競い合うことにした。このことにより、チームとしての共通の目標ができることと、個人とチームの2つから記録の変化を体感できることになると考えた。これは成就性の発揮を期待する支援につながると考えた。

自分の目標タイムが設定でき、チームができるといよいよ、ハードリングの課題を解決していく場面を本時におき、次のような流れで実施した。

【本時の過程】

- |  |
|--|
| ①踏み切り足と振り上げ足の動きを考えよう<br>②それぞれの足の動かし方のポイントをチームで探すために試走する<br>③自分の動きを紹介しながら、それぞれの足の動きのポイントを考える<br>④練習をしながら、動きのよい人を見つけたり、次の動きの課題をみつけたりする |
|--|

構想として、助走・踏み切り・空中姿勢・着地の4つの動きをとらえてその動きのコツを見つけさせた。写真の活用と、友だちからのアドバイスをもとにして、目標タイムクリアーのために活動させた。

チームメイトの運動面のよさを伝えよう	
名前	運動面からみた友だちのよさ
Aさん	バスケットボールでは、作戦をよく考えてくれた。ハードル走では振り上げ足が伸びてかっこよく走っている。

【承認性を発揮させるワークシートの形式と実際のコメント】

二つ目は、個人の50mハードルの目標タイムを持たせ、その目標タイムをもとに点数化し、チームで得点の平均を求め、チーム対抗戦を行うことにした。

【目標タイムの求め方】

$(50m \text{ ハードルの記録} - 50m \text{ の記録} + 1.5) \div 2 + 50m \text{ 走の記録} =$ 各個人の50mハードルの目標タイム
---

本時では3つの要素の中で特に <b>成就性</b> を見ていく。 ・課題が持て、その課題を自分なりの工夫で解決していこうとする子ども。 ・実際に動きのポイントが達成した、子ども。 ↑ このような子どもを認めていく
--

【チーム対抗戦のための点数化表】

得点	目標タイムとの差
10	1.2秒以上
9	1.1~0.9
8	0.8~0.6
7	0.5~0.3
6	0.2~0

前時の課題として、3歩または5歩のリズムで走りることができないということが本時の課題となった。

踏切地点と着地地点の距離の違いについて前時では理解できていたが、実際に走ってみると簡単にはいかないことが判明してきた。

そこで、上手なBさんの模範走を見ることにより課題解決へ向けてのヒントを探ることになった。

模範走を見て、直感的に出てきた言葉は、  
「体が前に倒れている。」  
「足が前に伸びている。」  
「跳んでいるのではなく、走っている。」  
という感想であった。この感想をもとにして、各チームで足の動き方のポイントを探するための試走に入った。  
**①それぞれの足の動かし方のポイントをチームで探すための試走**

各チームで互いに見合いながら、試走と練習に入った。2つのハードルを使い、ケンステップで踏切・着地のポイントを置きながら、「体を前に倒す・振り上げ足を伸ばす・跳ぶのではなく走る」の3つをアドバイスしながら試走を繰り返していた。子どもたちは、ハードルの高さを変えたり、ケンステップの位置を調節したりしながら、上手な子どもの模範走のイメージへ自分の走りが重なるように取り組んでいた。ここでは、練習の方法を工夫し、課題の解決へ向かわせるために、教師は、各チームを回り、励ましや認めてほめることと、見るときの視点を指導していった。教師は、肯定的な声かけを中心にして授業の雰囲気を高めていくように心がけていった。

**②自分の動きを紹介しながら、それぞれの足の動きのポイントを考える**

この場面では、Cさんが事前に調べ、まとめたハードルの動きブックを他の子どもたちに紹介し、踏み切り足・振り上げ足の動きをBさんに説明させた。Cさんへは、自主的に調べたこと、そしてわかりやすくみんなに伝えるためにブックにまとめたことなどを賞賛し、このような取り組みが広がるように他の子どもたちに広げた。

また、ここでは教師がトップアスリートの写真を提示して、子どもたちの思考の深まりをもとめてみた。提示した写真から、  
「振り上げ足の、足の裏が前方を向いている」  
「抜き足が地面と平行になっている」  
「股の角度が90°になっている」

などの発見があり、はじめに模範走をした友だちの動きと重なることを確認した。この写真を提示したことで、動きのイメージが確実に本時の中心である成就性の発揮につながるものとなった。

**③練習をしながら、動きのよい人を見つけたり、次の動きの課題をみつけたりする**

Dさんは、体格も大きく、走ることが得意ではないが、チームの友だちから「倒しても気にせず走れ」と声かけを受け、ゴールしたときにはあきらめないでゴールしたことを賞賛された。そのあとDさんは、何度も繰り返して走り、休憩時間であっても息を弾ませて挑戦していた。また、見学者であったEさんは、チームメイト全員の動きをよく観察しアドバイスをしていた。アドバイスされたチームメイトも快くアドバイスを受け入れ前向きな雰囲気の中で学習に取り組んでいた。

**4. 成果**

本時から「成就性」の発揮した姿を見ていくと、各自が課題を持ち、その課題を自分なりの工夫で解決しようとする子どもの姿が練習の場面でみられた。アドバイスのやりとりの中で動きをイメージして、そのイメージを実際の動きとして「できるようになった」と実感している子どもが増えていた。このことはアンケートの結果から読み取れることができた。アンケートは授業者が身体的エフィカシーに関連する項目を考え、単元のはじめと、終了後に実施した。

**【身体的エフィカシーにかかわるアンケートの内容】**

**肯定**

- 1 少なくとも人並みに運動ができる。
- 2 運動面でいろいろなよい素質を持っている。
- 3 物事を人並みには、うまくやれる。
- 4 自分に対して肯定的である。
- 5 だいたいにおいて、自分が取り組む運動について満足している

**否定的な内容**

- 6 よく負ける人間であると思うことがある。
- 7 運動において、自慢できるところはあまりない。
- 8 全くだめな人間であると思うことがある。
- 9 何かにつけて、役に立たない人間であると思う。

アンケート内容		1	2	3	4	5	平均
授業前	男子	3.14	2.64	2.93	3.07	3.30	3.01
授業後	平均	3.85	3.08	3.54	3.38	4.23	<b>3.62</b>
授業前	女子	2.53	2.26	2.79	2.79	2.74	2.62
授業後	平均	3.33	2.56	3.22	3.06	3.28	<b>3.09</b>

【肯定的なアンケート内容 1～5】



アンケート内容		6	7	8	9	平均
授業前	男子	2.86	2.43	2.00	1.57	2.21
授業後	平均	2.08	2.23	1.69	1.38	<b>1.85</b>
授業前	女子	2.63	2.89	1.95	1.79	2.32
授業後	平均	2.39	2.83	1.56	1.28	<b>2.01</b>

【否定的なアンケート内容 6～9】

[肯定的な内容は、点数が高いほどよいことを示し、否定的な内容は点数が低いほどよいことになる。]

上記の結果で見えていくと、授業終了後、子どもたちの身体的エフィカシーの高まりがみられる。ただ直接的にどのような活動や出来事がこの結果に至ったのかは、明らかにできなかったが、三要素を視点にした授業の実施により子どもたちの自尊感情の高まりがあったことは明らかにできた。加えて、三要素を意識していくことで、子どもたちは、より認め合い関わりを大事にしていたことも事実である。

建前だけの人間関係ではなく、本音で支え合うことができ、この関係が恒常的になってほしいと感じた授業であった。

## 5. 鬼ごっこの授業から

### (1) 子どもの育ちと本単元の意義

子どもたちとは、体育専科としての関わりであり、日常生活における子ども同士の関係を十分把握しているとは言い難い。そこで受容感の認知度を測る調査及びソシオメトリーを実施し、子ども理解にいかすとともに、調査結果を加味し学習班の編成を行うことにした。この受容感の認知度を測る項目は次のようなものである。

1 運動しているとき、友だちがはげましたり

応援したりしてくれます。

2 運動しているとき、先生がはげましたり、

応援したりしてくれます。

3 一緒に運動する友だちがいます。

4 一緒に運動をしようとしてさそってくれる友だちがいます。

それぞれ項目を5点法で得点化した。

調査の平均点数は、15.9 となり平均点数より低い子どもは、男子9名、女子8名であった。その中でも男子のA児が11点、B児が8点、女子のC児が11点、D児が10点であった。また、ソシオメトリーの結果、誰からも指示されなかった、男子のE児、女子のF児が気になる子どもである。これらの6名は一見すると日常生活では特に問題を感じない場合が多いのだが、自信がないという表れが確かに多い子どもたちであった。

クラス全般としては、学習意欲が高く、動きたい気持ちが高く、また、みんなと仲良く運動を楽しみたいと考えている子どもたちが多い。ただ、ゲームで勝敗が付くことになると「勝った、負けた。」で言い争いになることもある。勝ったチームが喜びを表したとき「私たちのチームに嫌な思いをさせた。」という思いを抱く子どもも前回のボールゲームではみられた。

勝敗の中でも勝った喜び、負けたけど一生懸命にやったという清々しさと勝ったチームを素直に認めていくことが課題であるとみている。

連続した学びを創る観点から、鬼遊びの系統をパフォーマンスの側面から考えてみた。鬼遊びは、子どもたちの多様な走・歩・跳や体のバランスなどの体力を育成することになり価値ある素材といえる。しかし、私自身、この価値以上に広がりを持たせる単元の開発はこれまで実践してこなかった。そこで、ボール運動の技能的側面（＝特にスペースの取り方）を含みシンプルなルールで学べる鬼遊びを提案したいと考えた。高学年を担当すると、ボールゲームの授業でボール操作の技能が高まっても、それに伴う動きができない場合が多い。せっかく高まったボール操作技能をうまく活用できない状況をこれまでの経験で感じていた。ボールゲームの動きにつながるものとして低学年で鬼遊びを経験させ、セストボール・バスケットボール・サッカーなどのボールゲームの動きへとつなげたいと考えた。

今回、鬼遊びをとりあげた本単元では、次のようなことを大事にした。

#### ※学習の成果が積み上げられる鬼遊び

低学年を担当し、鬼遊びを行うと子どもたちは、夢中になって走り回る。しかし、それは一過性の動きであり、時間が来れば終わりという終末を迎えることがほとんどの場合である。

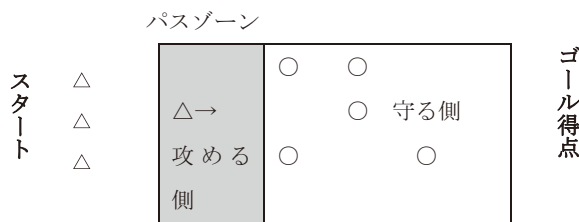
そこで今回は、自ら積み上げた成果をもとにしてさ

らにそれを発展していくようにしたい。この点では、追う相手は誰か、どうすれば得点となり勝てるのかなど、子どもたちがめざすところを明確にすることで学習意欲が高まると考えている。さらにルール作り、ゲームの進め方などに学習の積み上げがみられるようになるとも考えた。

※考え合う課題と時間を設定

子どもたちは、相談が大好きである。時間を超えても「ああでもない、こうでもない。」と話し合う。鬼遊びでも「どうすれば相手を捕まえられるのか。」「どうすれば得点をとれるのか。」といった問いかけに対して、子どもたちはいろいろ考えをだしてくるであろう。授業では相談する談の時間を設定し、守り方・攻め方等の素材を用意し、意欲を高めたいと考えた。また、審判や時計係などの役割分担も考えさせ、自主運営ができるようにさせたいとも考えた。

場の設定と初めに提案したルール



- |  |
|--|
| <p>ゴールに到着すると 1 点</p> <p>ボールを持った人がゴールすると 2 点</p> <p>終了時点で全員ゴールしていると 3 点加点</p> |
|--|

(2) 身体的エフィカシーを高めていくために

①親和性

○ルールや作戦を考える時間の設定

- ・ルールや作戦を考える際に、友だちの意見を受け入れたり認めたりする。
- ・作戦をつかって攻めたり・守ったりし、肯定的な声かけや意欲的な行動などを認める。

②成就性

○鬼遊びで動きのよさを見合う場を設定

- ・スペース（空いている場所）を見つけゴールする動きを見つけさせる。
- ・スペースをつくり、相手にゴールさせないようにする動きを考えさせる。

③承認性

○自分で自分のよさを確認する場の設定

- ・みんなのために考えていくことで楽しい動きができたことを認める。
- ・互いによさを交流し、自分のよさを価値づける。

三要素を高めさせるために、時間や場を設定し、その時の、子どもの表れを上記のように設定し授業をおこなったのである。

6. 取り組みの実際

(1) 本単元の構想

表1 本単元の構想と子どもの姿

構想の柱	単元の流れ	教師の支援とその意図
<p>みんなでお楽しみフラッグおにごっこを創り出すことで 多くの動き身につけるとともに仲間づくりをしていく</p>	<p><b>&lt;みつける&gt;</b>                      オリエンテーション(4h)                      学習の課題を持つ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・おにあそびをやってみて</li> <li>・学習の目標</li> <li>・学習で大切にすること(課題となること)</li> <li>・グループづくり                          チーム名、キャプテン決め</li> </ul> <p><b>&lt;みとおす&gt;</b>                      ルールづくり・作戦づくり(2h)【本時 1/2】                      ゲームの方法を知りルールや作戦をつくる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コートや道具の準備</li> <li>・ルールづくり</li> <li>・作戦の原則(スペース)</li> <li>・作戦づくり</li> <li>・作戦の動きの練習</li> </ul> <p><b>&lt;もとめる&gt;</b>                      作戦をためすゲーム(4h)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・立てた作戦をゲームでためし、課題をみつけ、次の作戦へ生かす</li> <li>・試しの結果から作戦の変更や新たな作戦づくり</li> </ul> <p><b>&lt;ひろげる&gt;</b>                      確かめのゲーム(リーグ戦)(2h)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦をゲームで確かめる</li> <li>・リーグ戦を自分たちで運営する</li> <li>・対戦相手の特徴を考えて、個々の作戦を確認する</li> <li>・審判、記録、時計などの役割を分担して自分たちでゲームを運営する</li> <li>・チームごとにゲームのまとめをする</li> </ul>	<p>○子どもたちが日常の遊びの中で行っている鬼遊びをしていくことにより、どんなところが面白いのか、また、どうすればもっと面白くなるのかを考えさせる。子どもたちの行っている鬼遊びは、どうしても鬼が一人であったり、勝ち負けが曖昧であったりしている。子どもたちもこのあたりに課題を感じるであろうと考えている。</p> <p>○そこで<u>友達と協力しあい 目標を決めたり、課題をみつけたりできる</u>、鬼遊びを計画し、実際に計画に従って遊んでいこうと持ちかけることにしたい。</p> <p>○みとおす場面では、次のような課題を問いかけながら、鬼遊びを子どもたちが主体的に創り出すようにさせたい。</p> <p><u>*用具の準備や、準備運動を自ら行うためにはどうする？</u>  <u>*用具や場の安全を確かめるためにはどうする？</u>  <u>*ルールをつくり出すためにはどうする？</u>  <u>*マナーを守り審判の判定を素直に聞き入れるためにはどうする？</u>  <u>*作戦をつくり出すためにはどうする？</u></p> <p>○ペアーチームによる試しのゲームを行う中で、互いにアドバイスをしながら作戦を考えさせる。特に次の動きについて考えさせたい。</p> <p><u>*スペースを考えた動きをしよう。</u>  <u>*素早く走ったり、相手をかかわしたりする動きをしよう。</u></p> <p>この動きは、セストボール・バスケットボール・サッカーなどのボールゲームへつながる動きだと考えている。鬼遊びを通して、ボールゲームの基本的な動きにつなげていきたいと考えている。</p> <p>○最後には、クラス内での班別対抗戦を行い、これまで積みあげてきたことを発揮する場を設定する。対抗戦という場の設定で、子どもたちの意欲も高くなると考えられる。</p> <p>ここでは、勝敗がはっきりするのでゲーム終了後、勝者と敗者という形ではなく、<u>誰がどんなふうがんばっていたのかを交流させ楽しく取り組めたことを認め合わせたい</u></p>



## 《単元目標》

- みんなが楽しく遊べる鬼遊びになるよう、友だちのよいところを見つけようとする。
- ルールを守り、勝敗を素直に認めようとする。
- 追いかかけ方、逃げ方などチームで作戦を立てることができる。
- スペースを考え、相手の動きを見て追いかけたり、素早くにげたりすることができる。

### (2) 学習の過程と本時の実際

表2 本時の展開

準備運動：柔軟・巧緻性の動き
1. ルール作りのための、「ラグビーおにごっこ」をしてあそぶ
2. ルールづくりについて話し合う 対戦チームで クラス全体で
3. 決定したルールをつかって「ラグビーおにごっこ」をやってみる ○おにごっこをおこなう ○おこなってみて、課題がないか話し合う
4. 友だちのよさを紹介し合う

#### 《本時の目標》

- 鬼あそびに関心をもち楽しく仲間と協力しながら取り組もうとする。
- 安全の上から、遊び方の上からルールづくりをすることができる。

本時は、「みとおす」の1時間目であった。前時まで、「フラッグおにごっこ」の遊び方を知り、対戦相手を変えながら遊びを通してルールづくりや作戦づくりが必要であるという課題を持ち、この課題解決に向けて取り組む時間である。本時では、ルール作りを焦点に当てつつ、審判や時計係などの役割分担が必要かどうか考えていくことにした。また、子どもたちは、勝つための作戦づくりへの興味を示しており、作戦づくりへつなげていきたいとも考えた時間であった。

授業では、はじめに帯で取り組んでいる柔軟性や巧緻性などの動きを準備運動としておこなった。体つくりの運動を意識し、子どもたちの体力向上をめざしている取り組みである。

はじめに、攻守交代でおにごっこをやってみてその中から、ルールとして作っておかなければならないこ

とを話し合いの活動において決定させた。このとき、ペアチームで話し合い、次にクラス全体で話し合う場を設定した。これは、できるだけ多くの子どもたちが自分の言葉で友だちに話す機会を持つことと、聞き手は話し手の内容をきちんと受け止めさせたいからである。

ルールづくりの後に、役割分担や作戦づくりするためにはどうするかということと、得点がわかりにくいということから係分担をしていく必要性を考えさせた。

本時で設定した三要素のみとり方を次のようにした。

親和性：子どもが協力して、肯定的な態度で学習できていたか？

成就性：子どもがルールや作戦をつくり、それに従い鬼あそびをすることができていたか？

承認性：よさを伝えてもらい自分でもそのよさを認めていたか？



【写真3 はじめのゲームの動き】

上の写真は、1分節目の「はじめのゲーム」の様子である。ゲームをはじめる前に、前時のふりかえりを紹介し、「楽しく遊ぶためには、どのようなルールがいるのか考えよう」という共通の視点となる本時の学習のねらいを共有させた。

#### 資料1 子どものふりかえりから

今日のフラッグおにごっこで、もっと楽しくするには、ルールをはっきりしないといけないと思いました。線から出たり、転んだりしたときでも点が入るのかどうかで、もめてしまいました。

このふりかえりを、もとにして、はじめのゲームでは、写真3のようにボールを持っている児童は、守備側の子どもが線から足が出ていないのか、確かめる視線を送っている。

ゲーム終了後、ルールについて話し合う場を持った。この場面に出てきたルールは、

※「フラッグが勝手に落ちた。この時は得点にしたい。」

という意見が出された。話し合いの結果、フラッグが勝手に落ちるわけではなく、はじめに服装の確認をしっかりとっていないのが原因だ。よって、途中でフラッグが落ちた場合は得点にならないという結論をすぐに導き出した。

※「サイドラインを踏んだ場合は、スタート位置に戻らないといけない。」という意見であった。

【写真4 サイドラインを踏んでもいいのか】



この意見に対して、つま先だけでも踏んではいけないのかという質問に対し、提案した児童は「ちょっとでも踏んだらいけない。」と返した。すると子どもたちは、「それは、無理だよ。」という声が上がリ、意見として「線を越えた場合は、はっきり分かるけれど、ちょっと踏んだぐらいでは見分けられないよ。」という意見が大勢を占めた。この時、提案した児童が自分の意見がクラス全員から拒否されたと感じ泣き出したのである。泣いている児童に対して、子どもたちは一瞬ひるみながら

「提案してくれて、ありがとう。提案してくれたから、ルールがはっきりしたよ。」

「そうそう。泣くことないよ。提案があったからよかったんだよ。」

このようなやり取りがあり、提案した児童も笑顔に戻り授業に向かっていった。この時、親和性の発揮がみられたととらえている。

成就性の発揮した姿として、ルールを決めそれに従いゲームに取り組む姿が見られた。特に守備に注目したグループがあり、それを見ていた他のグループも作戦に注目することになった。写真3のチームがその状況である。



【写真5 守備でツースリーのゾーンを組んだチーム】

## 7. 成果

授業後に、再び受容感の認知度を測るアンケートを実施した。平均点数が16.3点と若干であるがプラスとなった。また、平均点数より低い男子のAさんの11点が12点に、Bさんの8点が11点に、女子のCさんの11点が12点に、Dさんの10点が8点になった。

ここで課題として残ったのは、女子Dさんである。授業中は、ニコニコして活動に取り組んでいるのだが、自分自身の意見をつぶやきはするが、提案していくことはしないまま、「私はどんな動きをしたらいいのか？」というふりかえりが見られた。三要素を意識して授業に取り組むことで、教師自身の子どもへの声かけ、子どもと子どもをつなぐ活動、子どもを認めていく姿勢は変化したと考えている。しかし、D児を引き出せないままになっている現実から、より一人ひとりが集団の中で活躍できる三要素を基にしたより幅の広い、具体的支援を考えていく単元開発が課題であると考えている。

## 8. 2つの実践から自尊感情を育成するための体育科学習の考え方

私は、小学校の体育科の目標は、「他者とのかかわりの中で生涯を通してスポーツを楽しむことができる

資質の育成」であると考えている。この資質に関しては自尊心の高まりを重要視していくのが最も大事であると考えている。

そこで、自尊心の高まりをめざしていくために、親和性・成就性・承認性の三要素を位置づけた授業構想を実践することを提唱したい。

2つの実践から三要素を位置づけたことにより、自尊心の高まりが明らかになった。また、技能面の高まりも見ることができた。このことから体育科授業を構想していくときのポイントとして次の3点を挙げておく。

- 個の多様性を授業に関わる全員が受け入れる。
- 仲間とのかかわりで生成される思考や技能を表現する。
- 仲間とのかかわりの中で差異を明らかにし認め合う。

このポイントは、体育科ということに限らず、通教科のポイントとしても十分に通用するものであると考えられる。

次に、体育科という教科の特性から2つの実践から育んでいきたい資質は、次のようになる。

- 運動・スポーツを通して身につく技能や技術・体力と自分への自信  
**自由に操れる体・身体的エフィカシー**
- 少々のことには、負けない強さ  
**精神的・肉体的なねばり強さ・ストレス対処スキル**
- 他者への共感と自己責任  
**批判的思考、社会性、コミュニケーション、自律心**

このように、これからの体育科学習は、学習の目的と内容というだけでなく、資質を育成していくことを大事にしていくことが、生涯スポーツへと繋がっていくものであると考える。

ハードルの授業で、リズムよく走りきるために、インターバルを3歩で走ろう、とび越すときにはハードルから踏切が遠くなり、着地はハードルから近い位置にする、という知識を得ていくことも大事なことであるが、それ以上に、今後は資質を育成ということに視点を当てた実践をしていくことが重要であるとする。

このことは、国レベルでも始まっている。

今年3月末、文部科学省の有識者会議「育成すべき資質・能力を踏まえた教育目標・内容のあり方に関する

検討会」が「論点整理」を行い報告された。その内容は、これからの子どもに必要な資質・能力として「何かを知っている」から「それを使って何ができる」という趣旨の「実社会で活用できる汎用的能力と各教科の専門的及び基礎的な知識・技能」が提言された。それを可視化して一つのモデルとして例示されたのが国立教育政策研究所の「21世紀型能力」である。

この内容は、

- 基礎力：言語スキル、数量スキル、情報スキル
- 思考力：問題発見力、創造力、批判的思考力、メタ認知
- 実践力：自律的活動力、人間関係形成力、社会参画力、持続可能な未来への責任

この内容の中に私が主張する資質に重なりがあるものが存在している。今後の教育界に求められる資質の内容を実践により精査していく取り組みを行っていくことにする。

#### 〈参考文献〉

- 1 川畑 徹朗『きずなを強める心の能力を育てる JKYB ライフスキル教育プログラム』小学校5年生用 2008・11 東山書房
- 2 アルバート, Albert Bandura, 本明 寛, 春木 豊『激動社会の中の自己効力』 1997・10 金子書房
- 3 教育展望 2014 年度9月号 2014・9 教育調査研究所
- 4 神戸大学附属住吉小学校 研究紀要 2005・2006・2007 神戸大学附属小