

平成 16 年度
学校体育長期研修研究報告

巧みに動ける力を伸ばす鬼遊びの学習

～ 何度でも挑戦し、思いっきり動き回れるルールや場の工夫～



神奈川県立体育センター
学校体育長期研修員
座間市立中原小学校 泉田 裕

目次

I	研究を進めるにあたって	- 1 -
1	主題設定の理由	- 1 -
2	研究の仮説	- 2 -
3	研究の内容と方法	- 2 -
4	研究の構想図	- 3 -
II	理論の研究	- 4 -
1	豊かなスポーツライフに向けて	- 4 -
2	体力における巧みに動ける力	- 4 -
3	プレ・ゴールデンエイジの重要性	- 7 -
4	鬼遊びと巧みに動ける力	- 9 -
III	検証授業	- 12 -
1	検証の視点	- 12 -
2	検証の方法	- 12 -
3	学習指導計画	- 15 -
4	検証授業の結果と考察	- 28 -
5	検証授業全体を振り返って	- 39 -
IV	研究のまとめ	- 42 -
1	研究の成果	- 42 -
2	今後の課題	- 43 -

参考文献

研究主題

巧みに動ける力を伸ばす鬼遊びの学習

～ 何度でも挑戦し、思いっきり動き回れるルールや場の工夫 ～

Ⅰ 研究を進めるにあたって

1 主題設定の理由

保健体育審議会答申(平成9年)で提示された「豊かなスポーツライフ」の実現に向け、小学校の体育科では、運動に親しむ資質や能力を育てることを目標としている。すべての子どもたちが、生涯にわたり、進んでスポーツに親しみ、その楽しさや喜びを味わうことによって、より豊かで充実した人生を過ごしていくことが望まれる。

しかし、現在の子どもたちは、体力・運動能力が長期に渡り低下傾向にあり、運動に興味を持ち活発に運動をする者とそうでない者との二極化の状況が見られる。本校も同じ傾向にあり、ボールが当たったときに目がつぶれず角膜を傷つける、転んだときに手をうまくつけず歯を折るなど、周囲の状況を把握して自分の体を自分で守ることができなくなっている。これらの原因の一つとして、自分の体をうまく使いこなせていない、すなわち体力の中の調整力、特に巧みに動ける力が十分に伸びていないことが考えられる。

巧みに動ける力とは、状況を目や耳などで把握し、それを脳で判断し、素早く正確に動作を行うといった一連の過程をスムーズに行う調整力のうちの一つである。

一般的に、運動技能が即座に習得できる4年生から6年生の時期は、ゴールデンエイジと呼ばれ、学習のための最高の年代であると言われている。しかし、この時期だけでなく、1年生から3年生のプレ・ゴールデンエイジも、子どもの運動の可能性を広げていくための大切な時期である。なぜならこの時期に、神経系が大人の90%以上にまで発達し、いろいろな運動の基礎となる動きを習得できるピークを迎えるからである。このことから体育学習においては、低学年の時期に巧みに動ける力を伸ばすことが、中学年の基本の運動やゲーム、高学年のボール運動などへとつながり、ひいては生涯スポーツに結びついていくと考えられる。

本研究で取り上げる鬼遊びは、ルールが簡単で、多くの友だちとかかわり合いながら行える運動遊びである。そして、子どもの実態に合ったルールや場の工夫が簡単にでき、思いっきり走り、相手の動きをよく見てスピードや方向を変化させる力を身に付けていくことに適している。また、作戦を立てたり、友だちとふれあったりしながら、自然に声や体を使い、誰もが楽しさを味わうことのできる優れた教材である。

しかし、この時期に培うべき巧みに動ける力を確実に伸ばしていくためには、楽しく運動させていく中で、さらに学習指導を工夫していく必要がある。相手や空間をよく見ること、ジグザグに走ったり不規則に動いたりしてスピードや方向を変化させていくこと、素早く動作を実行していくこと、といった様々な巧みに動ける力につながる遊びを設定し、何度でも挑戦し、思いっきり動き回ることができるようなルールや場を工夫することにより、子どもたちは楽しさを十分に味わいながら、巧みに動ける力を伸ばしていくことができると考える。

以上のようなことから、本研究では、小学校低学年における「ゲーム」鬼遊びの学習において、ルールや場を工夫することにより、体を動かすことの楽しさを十分に味わいながら、この時期に必要な巧みに動ける力を伸ばしていく学習指導法を構築していくことを目的として、本主題を設定した。

2 研究の仮説

状況を把握し素早く正確に動作を行う力、つまり巧みに動ける能力は、神経系が十分発達する低学年において伸ばしていくべき能力である。そういった力を伸ばす鬼遊びを設定し、さらにルールや場を工夫し、楽しさを十分に味わわせながら運動量を増やすことにより、巧みに動ける力を伸ばすことができると考え、次の仮説を設定した。

仮説 様々な動きにつながる鬼遊びを設定し、何度でも挑戦し、思いっきり動き回れるようなルールや場を工夫することによって、巧みに動ける力を効果的に伸ばすことができる。

3 研究の内容と方法

(1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料をもとに行う

- ア 豊かなスポーツライフに向けて
- イ 体力における巧みに動ける力
- ウ プレ・ゴールデンエイジの重要性
- エ 鬼遊びと巧みに動ける力

(2) 理論研究をもとに学習計画を立て実践研究を行い、仮説の有効性を検証する

- ア 単元学習指導計画立案
- イ 実態調査
- ウ 授業実践
- エ 結果の分析

(3) 以上の理論研究と実践研究をもとに研究のまとめを行う

4 研究の構想図



II 理論の研究

1 豊かなスポーツライフに向けて

保健体育審議会答申（平成 12 年）において、「心身の両面に影響を与える文化としてのスポーツは、明るく豊かで活力に満ちた社会の形成や個々人の心身の健全な発達に必要不可欠なものであり、人々が生涯にわたってスポーツに親しむことは、極めて大きな意義を有している。」と述べられ、生涯にわたりスポーツに親しむことができる豊かなスポーツライフを送ることの意義について強調されている。

神奈川県学校教育の重点(平成 16 年度)においても、「児童生徒が、主体的に運動やスポーツに取り組むようにすること、生涯にわたり豊かなスポーツライフの実現を目指し、自らの健康を適切に管理し改善していくことができるよう、運動やスポーツ活動の推進を図ること」が示されている。

「運動に親しむ資質や能力を育成し、児童生徒が生涯にわたり豊かなスポーツライフを送れるようにすること」「たくましく生きるための体力の向上を目指し、児童生徒の体力を低下傾向から上昇傾向に転じさせ、児童生徒が進んで運動できるようにすること」が学校体育における到達目標である。豊かなスポーツライフは、青少年の時期において様々なスポーツにどう接したかで決まると言われており、学校体育・スポーツは生涯にわたる豊かなスポーツライフの基礎を培うという認識が定着しつつある。

このように、学校においては、生涯にわたるスポーツライフの実現を指向しながら、主体的にスポーツに親しむ態度や習慣を形成していくことが必要である。小学校の段階では、「運動遊びを通して基礎的な体力を身に付け、仲間や異年齢集団との交流を幅広く行うこと」「運動嫌いや体育嫌いにならないように配慮すること」「運動・スポーツとの良い出会い、楽しい出会いができる機会を持つこと」、そして「その時期その時期に必要な能力を伸ばしていくこと」を強調していく必要がある。

小学校低学年から中学年にかけて必要な能力とは、主として巧みに動ける力であるととらえられる。宮下も、表 2 - 1 のように、6 ~ 10 歳のスポーツ指導の目標を、動作の巧みの向上としている。

表 2 - 1 年齢に応じた体力づくりのためのスポーツ指導(宮下 1978)

年齢区分	スポーツ指導の目標	スポーツ指導の内容
6 ~ 10	動作の巧みの向上 (時間的・空間的・量的調節能力の向上)	基本動作と応用動作
11 ~ 18	動作の力強さと粘り強さの向上 (無酸素性・有酸素性能力の開発)	集団スポーツと生涯スポーツ

2 体力における巧みに動ける力

人間の持つ身体的能力を体力と呼ぶ。猪飼は体力を図 2 - 1 のように分類している。猪飼の分類の特徴は、体力に精神的要素を含めていること、防衛体力と行動体力に分けていること、行動体力を形態と機能に分けていることである。

猪飼の理論を受けて大築は、図 2 - 2 のように、行動体力は身体的要素、精神的要素とも 2 つに分けることができると述べている。1 つは、エネルギー発生の総量を決める能力であるエネルギー的体力で、身体資源と呼ぶ。もう 1 つは、総量よりも発生の時期や量の調節など、エネルギー発生の仕方を決める能力であるサイバネティックス的体力で、運動制御能力と呼ぶ。

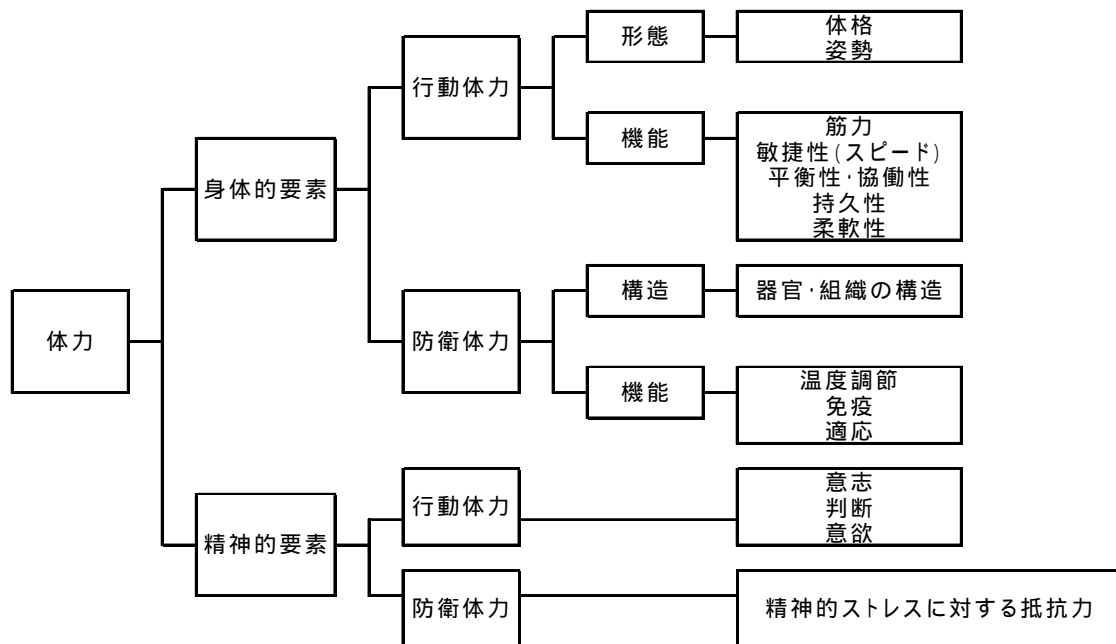


図 2 - 1 体力の分類 (猪飼 1963)

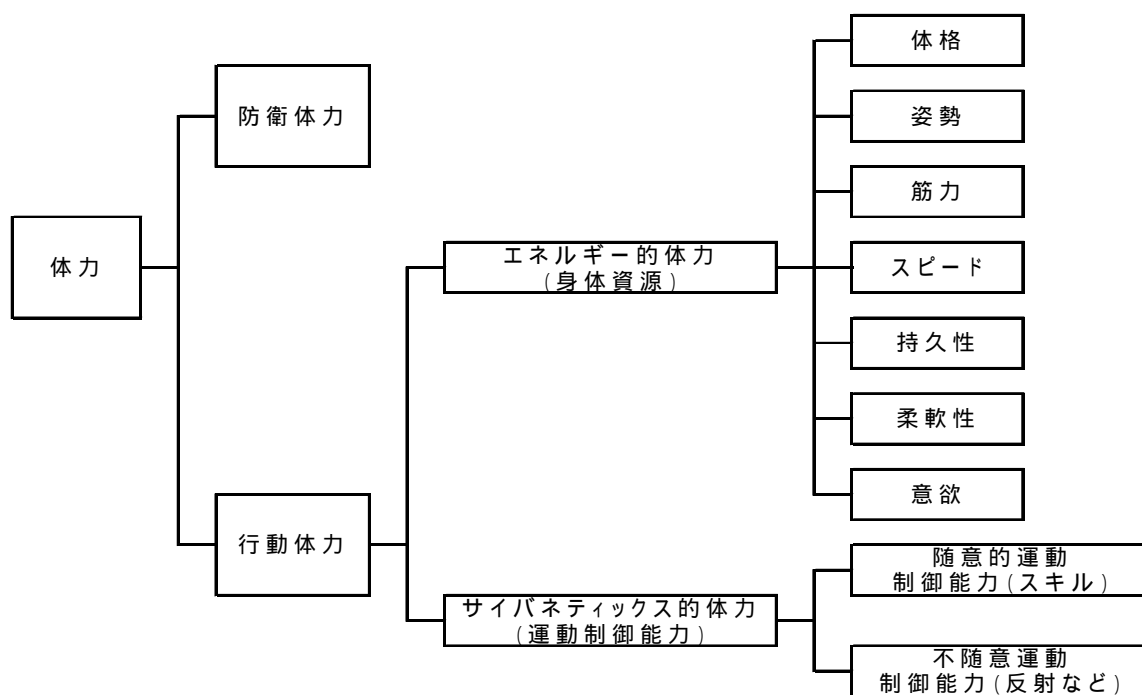


図 2 - 2 体力の分類その 1 (大築 1988)

さらに大築は、巧みな動作を実行するために必要な能力をスキルと呼んでいる。図 2 - 3 にあるように、スキルも体力の一要素であり、サイバネティック的体力 (運動制御能力) の随意的能力であるとしている。

そして、そのスキルを要素で分類していくと、図 2 - 4 のように、入力と出力に分かれる。入力は、視覚、運動感覚、予測など状況に関する情報を的確に把握する能力である。出力は、正確に動作を行う能力、素早く動作を実行する能力、持続性が含まれる。

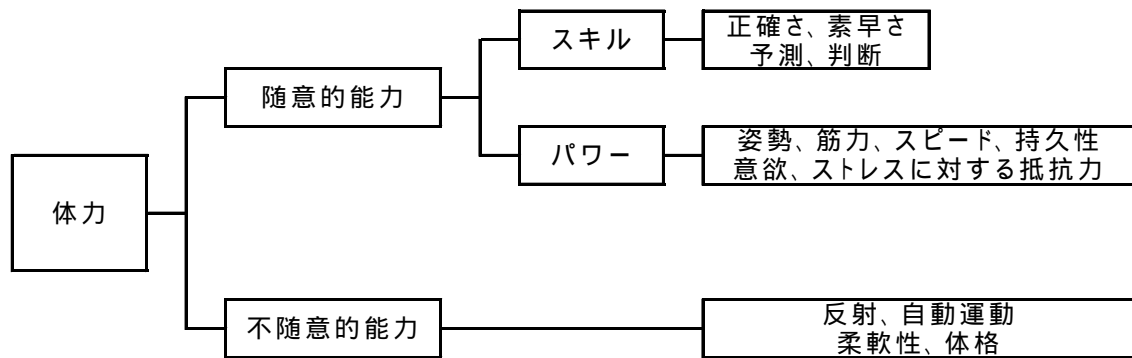


図 2 - 3 体力の分類その 2 (大築 1988)

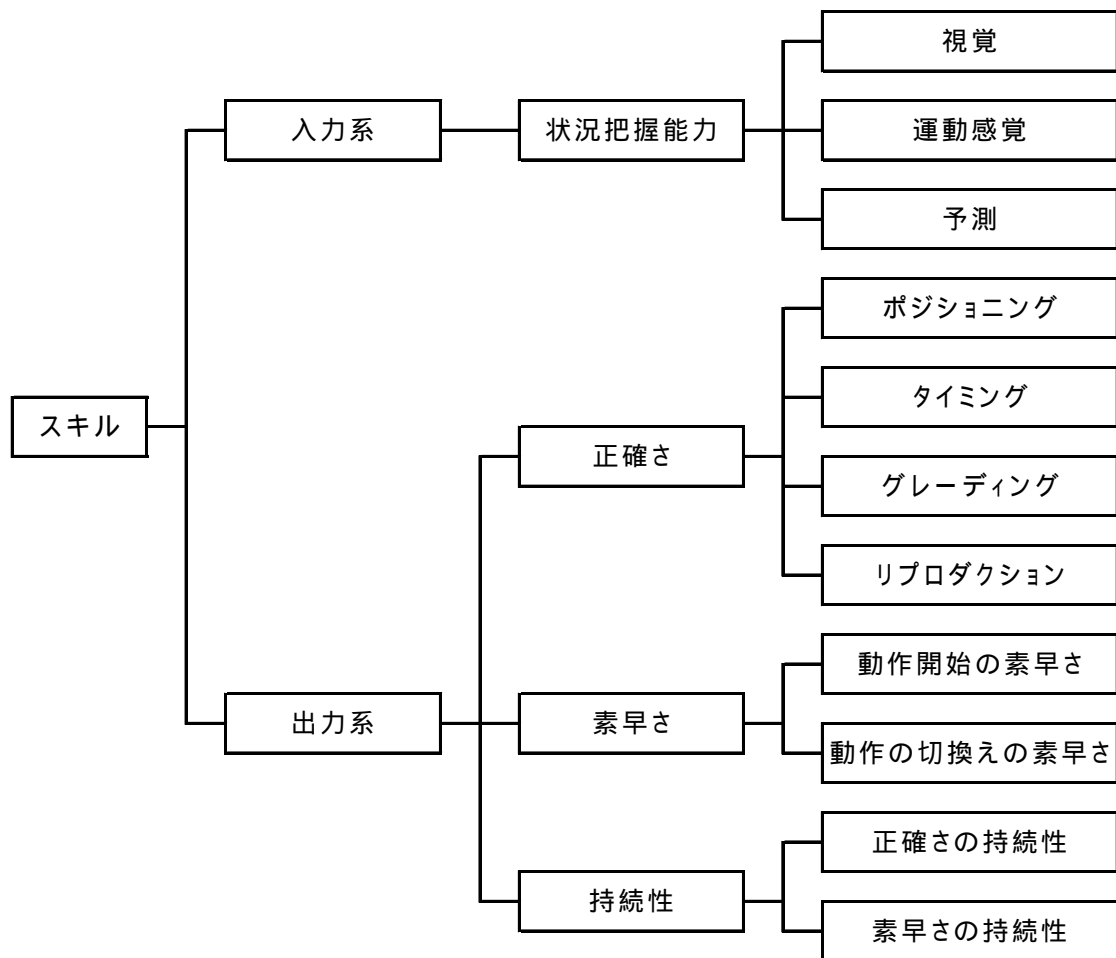


図 2 - 4 スキルの構成要素 (大築 1988)

大築の考えを踏まえ、今回の研究では図 2 - 4 の状況把握能力、正確さ、素早さ、持続性の内、表 2 - 2 に示した状況把握能力、正確さ、素早さを 3 つの巧みに動ける力として焦点を当てていくこととする。この 3 つの巧みに動ける力は、一つひとつの能力を検証しやすく、小学校低学年において伸ばす必要性が高いと考えられる。持続性に関しては、正確さ・素早さを高めることにより学年が進むにつれ伸びていくと考え、今回は取り上げない。また、状況把握能力については、情報を得る最も重要な能力と考えられる視覚を中心に検証していくこととする。

表2 - 2 検証する巧みに動ける力

	能力	内容
入力	状況把握能力	視覚、聴覚、体性感覚、運動感覚、予測など状況に関する情報を的確に把握する能力
出力	正確に動作を行う能力	適切な筋を適切な時刻に適切な強さで活動させる能力 ポジショニング能力 (姿勢や位置などの空間的な正確さ) タイミング能力 (リズムやタイミングなどの時間的な正確さ) グレーディング能力 (力やスピードなどの強さの正確さ)
	素早く動作を実行する能力	素早く運動を開始する、または素早く運動を切り替える能力

3 プレ・ゴールデンエイジの重要性

図2 - 5のスキヤモンの発育発達曲線に示されているように、それぞれの器官・機能は異なった発達をしており、成長期にはそれぞれがアンバランスな状態になる。したがって、子どもたちの大きな成長を期待するためには、最も吸収しやすい時期にその課題を与えていくことが自然であり、効果的である。すなわち運動の適時性は、宮下が図2 - 6で示しているように、高校生が力強さ(スピードとパワー)、中学生がねばり強さ(持久力)、小学生が動作の習得(巧みに動ける力)、ということになる。

また、図2 - 7で見られるように、小学生の中でも、4年生から6年生頃は、神経系の発達がほぼ完成に近づき、形態的にもやや安定するため、動きの巧みさを身に付けるのに最も適している。この時期は一生に一度だけ訪れる、あらゆる物事を短時間で覚えることのできる(即座の習得)時期で、ゴールデンエイジと呼ばれる。脳・神経系の可塑性が高く、動作習得のためのレディネスを迎えるこのゴールデンエイジでは、見たまま感じたままのイメージに従って体全体で技術を吸収していく。

しかし、スキヤモンの発育発達曲線を見ると、1年生から3年生にかけて神経系が大人の90%以上にまで発達することがわかる。神経細胞それぞれがたくさんの突起

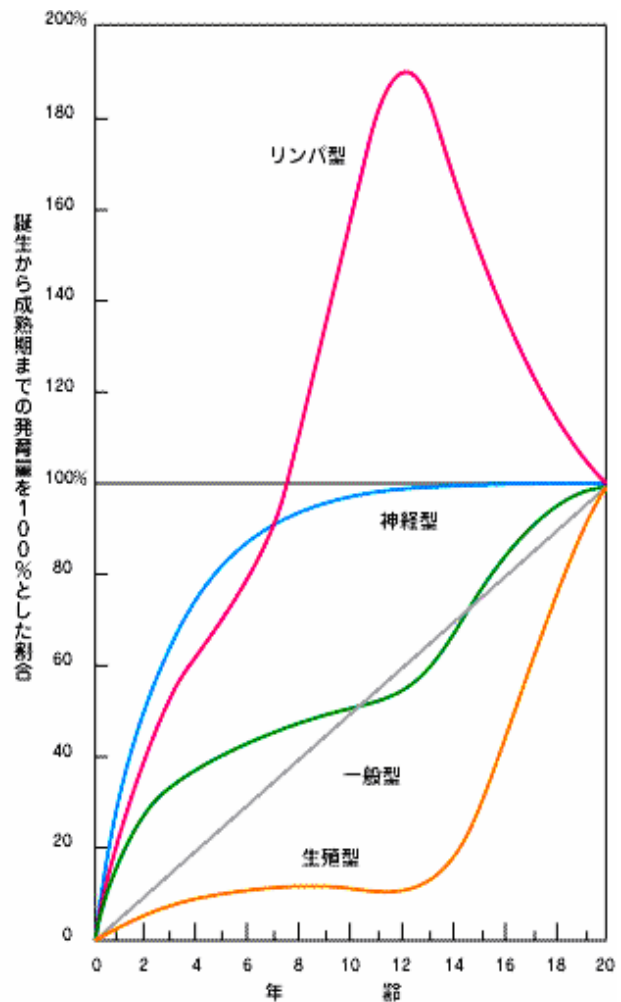


図2 - 5 スキヤモンの発育発達曲線 (スキヤモン 1930)

を伸ばし、他の神経細胞と機能的に連結し、さまざまな神経が張り巡らされ、配線されていくのである。

したがって、この時期において、多種多様な動きを経験させることが大変重要になる。巧みに動ける力を伸ばし、多面的な基礎づくりを行えば行うほど、神経回路が形成され、次にくるゴールデンエイジへの準備になる。この時期をプレ・ゴールデンエイジと呼ぶ。

すなわち、1年生から3年生の時期には、状況把握能力を育てつつ、正確に動作を行う能力と素早く動作を実行する能力を重視していくことが必要になってくる。

以上述べてきたことを整理していくと、今回の研究で培う3つの巧みに動ける力の適時性は表2-3のようになると考える。



発育・発達パターン

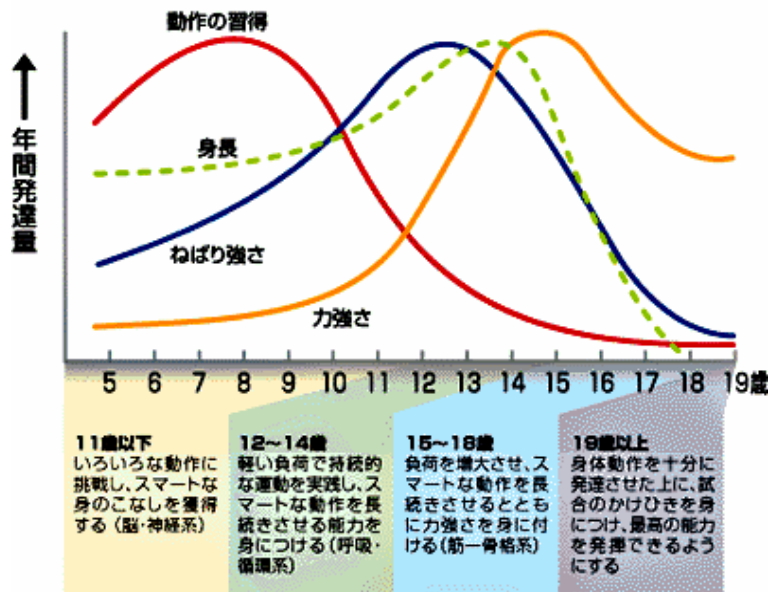


図2-6 発育・発達パターンと年齢別運動強化方針 (宮下 1986)

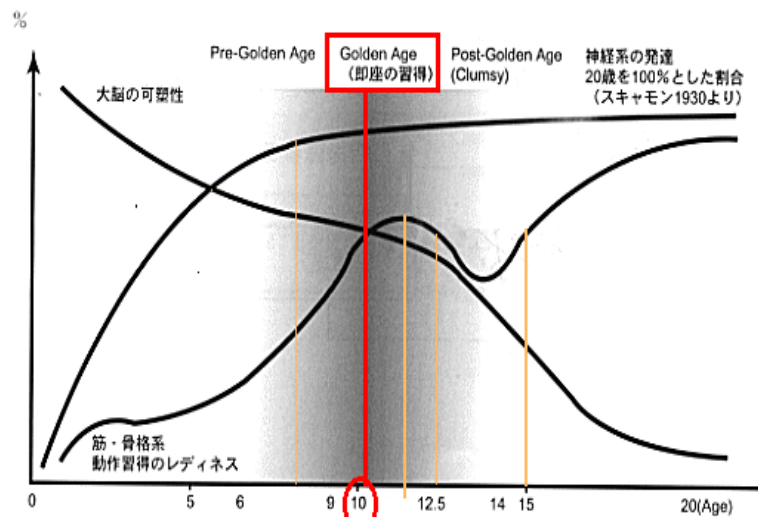


図2-7 発育・発達から見たゴールデンエイジの概念 (小野 1996)

表2-3 巧みに動ける力の適時性

		状況把握能力	正確に動作を行う能力	素早く動作を実行する能力
小学校	低学年			
	中学年			
	高学年			
中学校				
高校				

特に重要 重要

4 鬼遊びと巧みに動ける力

(1) 遊びの機能と現状

高橋は、遊びの特徴と機能を、主として心理的機能の面から表2 - 4のように挙げている。そして、マニュアル化された学習よりも遊びのような学習、つまり、イマジネーションや夢中になる要因を多く含んだ内容によって感性が育まれると指摘している。この他にも遊びの効用は、さまざまな分野で支持されている。また、日本の昔ながらの遊びは、表2 - 5に示す通り実に多彩で、そのほとんどが調整力に關係しており、子どもたちの巧みに動ける力を伸ばすことに貢献してきた。

表2 - 4 遊びの特徴と機能 (高橋 1996)

遊びの特徴	遊びの機能
自由で自発的な活動 おもしろさ・楽しさを追求する活動 その活動自体が目的である活動 遊び手の積極的なかわりの活動 (熱中し、没頭する活動) 他の日常性から分離され、隔絶された活動 他の非遊び的な活動に対して、一定の系統的な關係を有する活動	身体的・運動的発達 社会性の発達 情緒安定化 自発性・自主性の獲得 知的能力の開発

表2 - 5 日本の遊び (高橋 1996)

種目例	特色
鬼ごっこ・陣とり・花いちもんめ・かごめ・馬とび・おしくらまんじゅう・ろくむし・かくれんぼ・すもう	集団のルールと体を使う
石けり・けんぱ・缶けり・ゴムとび・ハンカチ落とし・お手玉・大なわとび・靴かくし・あや取り	まわりの道具を使う
竹馬・水鉄砲・竹とんぼ・凧揚げ・ちゃんばら	手作りの遊び道具を使う
ビー玉・ベーゴマ・こま回し・けん玉・めんこ・おはじき・トランプ・福笑い	買った遊び道具を使う
木登り・草すべり・草スキー・笹舟・落とし穴・草矢飛ばし・花飾り	自然の利用

このように、遊びには様々な機能があり、子どもたちにとって遊ぶことはとても重要である。ところが、現在の遊びの状況を見みると、非常に厳しい面がある。

仙田は、遊ぶ環境を図2 - 8のように4つの要素(遊ぶ時間・遊ぶ空間・遊ぶ仲間・遊ぶ方法)として捉えている。遊ぶ空間については図2 - 9のように6つ挙げられるが、現在ではすでになくなっていく空間が多く、どれも人工的につくっていかねばならない。遊ぶ時間、遊ぶ仲間についても同様に減少している。また、表2 - 5のような調整力を使う遊びは大幅に減少している。

それらの理由として、仙田は表2 - 6のように、遊ぶ環境が大きく変化したためであると分析している。

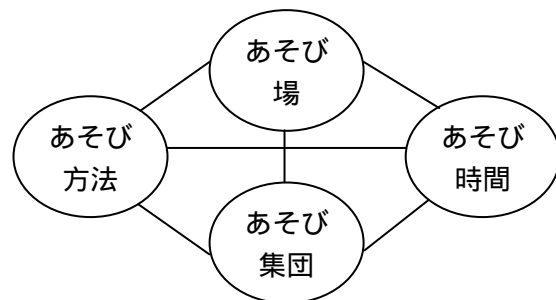


図2 - 8 遊び環境の四つの要素 (仙田 1998)

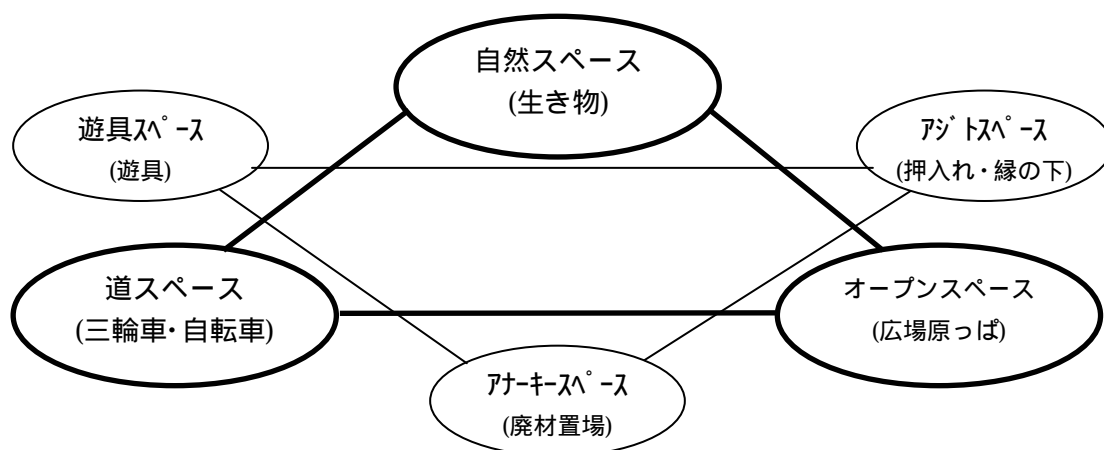


図 2 - 9 六つの遊び空間 (仙田 1998)

表 2 - 6 遊び環境の変化 1955 年～1995 年 (仙田 1998)

	第 1 の変化 (1955 年～1975 年)	第 2 の変化 (1976 年～1995 年)
遊び空間	縮小、1955 年頃に比べ 75 年頃には都市部で 1/20、郊外部で 1/10	1975 年に比べ 1/2 小さく機能分解化している
遊び時間	縮小化、1965 年頃に内遊び時間が外遊び時間より長くなった	内遊び時間が外遊び時間の 4 倍も長くなった
遊び方法	テレビの影響大	ファミコン・テレビゲーム(1983～)の影響大
子ども部屋	個室化が進行	完全個室に近くなった(90%以上の子どもたちが個室を持っている)
子どもの数	少子化傾向はそれほど顕著ではない	少子化傾向が新興都市での児童数は 1975 年頃の 1/2
親の世代	戦中・戦後世代	戦無世代
都市と田園	子どもの遊びの環境の悪化はまだ都市部だけで田舎ではまだまだ昔ながらの遊びがあった	子どもの遊び環境の変化が地方小都市、田園地域まで及びかえって田舎の方が都市よりも遊び環境が貧しくなった
経済	高度成長期	安定～バブル経済期
住宅の形態	まだまだ和室の住宅が多かった	洋式化
遊び集団	ガキ大将集団から同学年同年齢集団に移行	同学年同年齢集団も解体へ
都市部の緑	農地が開発されているが斜面緑地はかるうじて残っている	都市部の斜面緑地も北側斜面まで開発され個人の林も相続や土地高騰により開発されてきた

(2) 体育学習における鬼遊び

鬼遊びは、かつて学校でも積極的に取り入れられていたが、子どもたちの日常の遊びとしてバリエーションが広がり、体育としてよりも遊びとしての価値が認められてきた。

しかし、前述したとおり、遊ぶ環境の変化により鬼遊びをする機会も少なくなり、プレゴールデンエイジの時期に、巧みに動ける力を自然に獲得する機会が減少してきていると思われる。

そのため、子ども同士の衝突や転倒事故が多く、安全に対する感覚や能力の未発達、遊びやスポーツのルールについての理解力不足、体を動かしたいという意欲の低下などが、成長とともに拡大していると思われる。小学校の体育の授業で集団的な運動を行う際、「人を避けることができない」「敏捷性や平衡感覚が身に付かずスピードのコントロールがきかない」「動いている状態で相手との距離を認識できずに方向変換や停止という動作のタイミングを計ることができない」といったことが多く見られるようになってきている。また、人にぶつかる際、体に力を入れたり、頭を少し動かして直撃を避けたり、手で相手を制したりするといった防御動作が取れない子どもたちも増えている。

鬼遊びは、身体運動として見ると逃げる・追いかけるという走る動きが中心であり、追われる子どもはジグザグに走ったり、不規則に走り回ったりし、それを捕まえる鬼も同じ走り方をしなければならない。鬼は、素早く反応しながら、なおかつ追いつくためのスピードを、追われる人はそれにも増したスピードをともに求められる。また、瞬間的にタッチをかわす動作や先回りをする走りも必要となる。このように、鬼遊びで走りながら方向を変えるには、重心の移動や動きのバランスを取る能力などの動きを切り替える力、巧緻性、協応性が必要であり、より巧みに体を動かすことが要求される運動である。このような鬼遊びに見られる身体運動は、バランス、巧緻性、協応性、敏捷性などの神経感覚系の機能を中心とした動きである。

以上のように、鬼遊びは、巧みに動ける力を伸ばすのに最適な教材の一つであると言えるが、プレ・ゴールデンエイジの時期に行う最適な鬼遊びを選択するために、鬼遊びと巧みに動ける力、3つの要素との関連性を表2-7のようにまとめてみた。状況把握能力、正確に動作を行う能力、素早く動作を実行する能力の3つにいずれも関連の深い鬼遊びに着目した。「宝取り鬼」と「ボール運び鬼」は学習指導要領でも取り上げられているが、ルールや場の工夫により、巧みに動ける力をさらに効果的に伸ばしていけるのではないかと考える。また、「じゃんけん鬼」と「ボール追いかけ鬼」は、自由に動き回れるものなので、導入として取り扱うことがふさわしいと考えられる。

表2-7 鬼遊びと巧みに動ける力

	巧みに動ける力		
	状況把握能力	正確に動作を行う能力	素早く動作を実行する能力
くっつき鬼			
こおり鬼			
増殖鬼			
いろ鬼			
ひっこしゲーム			
マンホール			
じゃんけん鬼			
ボール追いかけ鬼			
宝取り鬼			
ボール運び鬼			
宝運び鬼			

とても関連が深い

関連が深い

III 検証授業

1 検証の視点

様々な動きにつながる鬼遊びを設定し、何度でも挑戦し、思いっきり動き回れるようなルールや場を工夫することによって、巧みに動ける力を効果的に伸ばすことができたか。

2 検証の方法

- (1) 期間 平成 16 年 10 月 19 日(火) ~ 28 日(木)
- (2) 場所 座間市立中原小学校 体育館
- (3) 対象 第 2 学年 1 組 (男子 17 名 女子 16 名 合計 33 名)
- (4) 単元名 ゲーム「鬼遊び」
- (5) 方法




ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査

(ア) B C T (The Body Coordination Test)

・事前 10 月 8 日実施 ・事後 11 月 4 日実施

表 3 - 1 B C T テストの内容

課題	後ろ歩き	横跳び	横移動
項目	バランス因子 ・ 平衡性 ・ 前庭迷路系及び筋、深部感覚からの情報の調節・方向性	力動的エネルギー因子 ・ スピード、筋力 ・ 敏捷性 ・ リズム	スピード因子 ・ 時間系列のもとでの動作の連続性 ・ 高次神経機能の調節 ・ 全身の巧緻性
検査方法	3 種類の歩行板 (幅 6 c m、4.5 c m、3 c m) を後ろ向きに歩き、落ちるまでの歩数を数える。8 歩を満点とし、3 種類の幅を 3 回ずつ行い、合計する。	横跳び用のプレートの中央の枠を左右に越えるように両足を揃えて 15 秒間横跳びをする。2 回行い合計する。	横移動用台を 2 台並べどちらかに乗り、片方の台を両手で持って反対側に置き、それに乗り移る。20 秒間に乗り移れた回数が得点となる。(板の移動で 1 点、乗り移って 2 点) 2 回行い合計する。
			

このテストは、日常の運動では観察されないような身体全体を使った身体協応性の発達を見るものである。ドイツのキパード教授らによって 1974 年に研究開発されたもので、日本では小林芳文らによって標準化され、様々な研究がなされている。検査は後ろ歩き、横跳び、横移動の 3 種類である。

(1) 体力テスト

・事前 10月8日実施 ・事後 11月4日実施

巧みに動ける力に関連するテストとして、次の 3 種類のテストを行った。

表 3 - 2 体力テストの内容

課題	反復横跳び	座位ステッピング	全身反応時間テスト
項目	敏捷性 ・ 素早さ (スピードの大きさ) ・ 動作の切り替えの速さ等	敏捷性 ・ 素早さ (スピードの大きさ)	敏捷性 ・ 素早さ(動作開始)
検査方法	中央ラインをまたいで立ち、右・中央・左・中央の順にサイドステップをする。20 秒間実施し、よい方の記録をとる。	椅子に座り、ステッピング装置に両足を置き、プザーの合図で両足の交互踏み替えを 10 秒間行う。1 回のみ実施。	マットの上に両足で立ち、前方の照明が光った瞬間に両足ジャンプを行い、その反応時間を測定する。7 回実施し、最高値と最低値を除いた 5 回の値の平均を取る。
			

(ウ) 巧みに動ける力についての意識調査

・第 1 時終了後 10月19日実施

・第 6 時終了後 10月28日実施

(I) 学習カード

・毎時

(オ) V T R 撮影

・毎時(デジタルビデオカメラ 4 台)

カメラの設置場所	映像	対象
2 階(固定式)	全体撮影	赤・青グループ
2 階(固定式)	全体撮影	黄・緑グループ
1 階(移動式)	アップ撮影	赤・青グループ
1 階(移動式)	アップ撮影	黄・緑グループ

ウ 授業実践

エ 結果の分析

様々な動きにつながる鬼遊びを設定し、何度でも挑戦し、思いっきり動き回れるようなルールや場を工夫することによって、巧みに動ける力を効果的に伸ばすことができたかどうかについて、表3-3に示した分析の視点及び具体的な分析の観点と方法を基に結果を分析する。

表3-3 分析の視点と方法

分析の視点	具体的な分析の観点と方法
(1) 周りの状況をよく 見ることができたか (状況把握能力)	ア 鬼がどこにいるかをよく見ることができたか ・「じゃんけん鬼」「ボール追いかけ鬼」における、逃げていた児童が周りの状況を見るために首を振った回数（VTR分析） ・「じゃんけん鬼」「ボール追いかけ鬼」における、逃げていた児童が全体を見渡せる位置に移動した回数（VTR分析） ・「鬼がどこにいるかをよく見ることができたか」の意識についての4段階評価（アンケート分析）
	イ スペースがどこにあるかをよく見ることができたか ・「宝運び鬼」における、ディフェンスが開いた瞬間にその隙について走った回数（VTR分析） ・「逃げる場所を見つけられたか」の意識についての4段階評価（アンケート分析）
(2) 適切な フォーム (空間的調整)、 タイミング (時間的調整)、 スピード (強さの調整)で、 動くことができたか (正確に動作を行う 能力)	ア 状況に応じてステップを使うことができたか ・「宝運び鬼」における、ディフェンスが相手の動きに合わせてサイドステップを踏んだ回数 (VTR分析) ・「横や後ろへ自由に足を動かせたか」の意識についての4段階評価（アンケート分析） ・BCCT (The Body Coordination Test) 「後ろ歩き」「横跳び」 (計測結果の分析)
	イ 状況に応じてスピードの変化をつけることができたか ・「じゃんけん鬼」「ボール追いかけ鬼」における、逃げていた児童がスピードの変化をつけた回数（VTR分析） ・「スピードを変えて逃げるのができたか」の意識についての4段階評価（アンケート分析）
	ウ 状況に応じて体勢を整えることができたか ・「宝運び鬼」における、ディフェンスのフォームの変化（VTR分析） ・「宝運び鬼」における、オフェンスのフォームの変化（VTR分析） ・BCCT (The Body Coordination Test) 「横移動」(計測結果の分析)
(3) 素早く動く力が伸び たか (素早く動作を 実行する能力)	ア 思った方向へ素早く動くことができたか ・「宝運び鬼」における、有効なフェイントの回数（VTR分析） ・「思った方向へ素早く動くことができたか」の意識についての4段階評価（アンケート分析） ・体力テスト「反復横跳び」「座位ステッピング」「全身反応時間テスト」 (計測結果の分析)

3 学習指導計画

(1) 鬼遊びの特性

ア 一般的特性

鬼遊びは、追いかけたり逃げたりするところに魅力を覚える遊びである。追いつ追われつのスリルがあり、一生懸命逃げ、必死になって追いかける。そのため、運動量が多くなり、活動欲求を十分に満たすことができる。そして、全体をよく見て、どう追いかければいいのか、どこへ逃げればいいのかといった、状況を予測する動きや、身をかわしたり、ジグザグに走ったりといった動きが必要になってくる。また、児童の発達段階や周囲の条件と状況に応じてルールを工夫することにより、一層楽しみを増すことができる。さらに、グループ対抗の鬼遊びをすることによって友だちとのかかわりが深まり、集団スポーツへとつながっていく。

イ 児童から見た特性

ルールが簡単で楽しく、多くの児童が好きな遊びである。追いかけたり逃げたりすること自体にドキドキする楽しさがあり、捕まえた、逃げ切った、という瞬間に大きな満足感が得られる。そして、思いっ切り走り、動き回るところに充足感を感じ、身をかわしたり、方向やスピードを変化させて走ったりして、全身を使って遊ぶことができる。また、より楽しく遊ぶために、自分たちでルールを工夫することができ、コミュニケーションをとりながら、みんなと一緒に楽しく活動していく体験ができる。

(2) 学習のねらい

関心・意欲・態度	勝ち負けを素直に認め、安全に気を付け、協力しながら、仲良く楽しく鬼遊びを行おうとする。
思考・判断	鬼遊びを楽しむための場を選んだり、作戦を立てたりしている。
技能	鬼遊びの易しい遊び方を身に付けることができる。



(3) 評価規準

ア 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技 能
誰とでも仲よく鬼遊びに取り組もうとする。 互いに協力してゲームを行い、勝敗を素直に認めようとする。 役割を分担し、安全に気を付けて運動をしようとする。	鬼遊びの仕方を考え、簡単な規則を工夫している。	鬼遊びを楽しく行うための易しい遊び方を身に付けている。

イ 具体の評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	技 能
十分満足できる	約束を決めてみんなと仲よく進んで鬼遊びをしようとする。(学習カード) それぞれの役割を分担して、進んで鬼遊びの準備や後始末をしようとする。(観察) 常にルールを守り、勝敗を素直に認めようとする。(観察) 常に鬼遊びを行う場所の安全に気を付けようとする。(観察)	鬼遊びが楽しくできるように簡単な活動の場を工夫している。(観察) 勝つために、有効な作戦を立てている。(観察)	スピードや方向を変化させながら、追いかける、逃げるなどをして易しい鬼遊びができる。(観察)
おおむね満足できる	約束を決めてみんなと仲よく鬼遊びをしようとする。(学習カード) それぞれの役割を分担して鬼遊びの準備や後始末をしようとする。(観察) ルールを守り、勝敗を素直に認めようとする。(観察) 鬼遊びを行う場所の安全に気を付けようとする。(観察)	鬼遊びが楽しくできるように簡単な活動の場を選んでいく。(観察) 作戦を立てている。(観察)	追いかける、逃げるなどをして易しい鬼遊びができる。(観察)
児童への手立て される 努力を要すると判断	仲よくできない児童へは、その理由を明らかにし、声かけ等しながらみんなで仲よくできるように、働きかけを多くする。	問いかけたり、友だちの意見を参考にさせたりしながら、自分で考えられるように働きかけをする。	ルールを具体的に分かりやすく説明し、周りをよく見て、早めに動けるように、アドバイスをする。

()は評価方法を示す

(4) 学習の道すじ

ねらい1	鬼遊びの仕方を知り、仲よく鬼遊びを楽しむ。
ねらい2	ルールを工夫したり作戦を考えたりしながら、追いかける、逃げる、思いっきり動き回るなどをして、鬼遊びを楽しむ。

(5) 単元計画

時	1	2	3	4	5	6	
ねらい	ねらい1		ねらい2				
分	ゲームの仕方を知り、仲よく鬼遊びを楽しむ		ルールを工夫したり作戦を考えたりしながら、追いかける、逃げる、思いっきり動き回るなどをして鬼遊びを楽しむ				
10	はじめ	鬼遊びについて	今日のめあて ウォーミングアップ				
	なか	じゃんけん鬼 振り返り	宝運び鬼 振り返り	作戦 ボール追いかけ鬼 振り返り	作戦 じゃんけん鬼 振り返り	作戦 ボール追いかけ鬼 振り返り	作戦 じゃんけん鬼 振り返り 作戦
30	か	ボール追いかけ鬼 振り返り	宝運び鬼 振り返り	作戦 宝運び鬼 振り返り			宝運び鬼 振り返り
	40	本時の振り返り					まとめ 単元の振り返り
45	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> 話し合い 学習カード記入 発表 					<ul style="list-style-type: none"> 話し合い 学習カード記入 発表

(6) 鬼遊びについて

本授業では、「じゃんけん鬼」「ボール追いかけ鬼」「宝運び鬼」の3種類を行う。

場やルール工夫によって、何度でも挑戦できるようにすれば、運動量が増えるだけでなく、巧みに動ける力を伸ばすことができる場面を増やすことにつながる。また、思い切り動き回れるような場やルールを設定すれば、いろいろな要素を含んだ様々な動きを経験することができ、状況把握能力や正確に動作を行う能力、素早く動作を実行する能力につながる。

以上のことを踏まえて設定したそれぞれの鬼遊びのルール・場の工夫及び具体的な方法は、次の通りである。

ア ルール・場の工夫

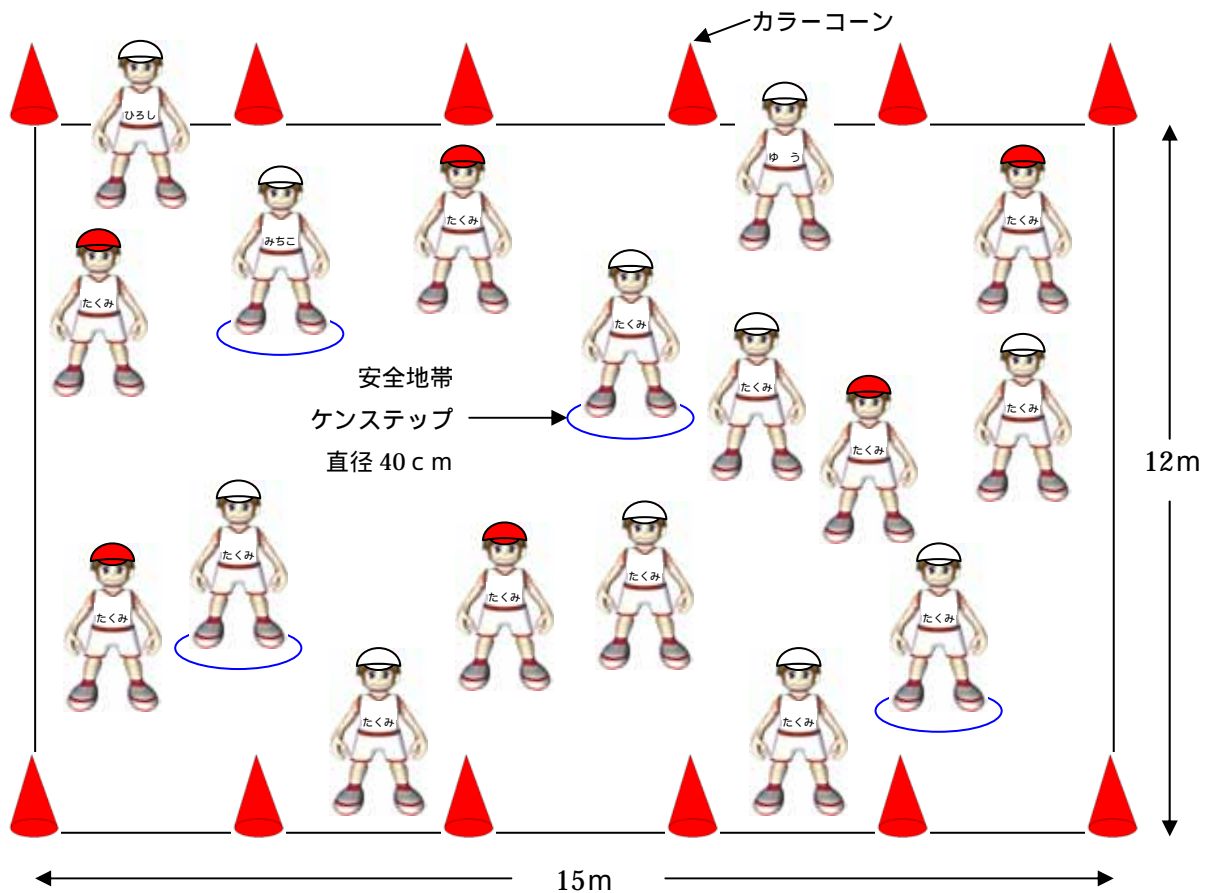
	工夫のポイント		工夫した点	伸ばしたい巧みに動ける力		
	(量)	思い切り 動き回れる (質)		状況把握能力	正確に 動作を行う能力	素早く 動作を実行する能力
じゃんけん鬼			鬼は赤い帽子、逃げる人は白い帽子をかぶる。			
			鬼にタッチされても、じゃんけんをして勝ったら逃げることができる。			
			安全地帯にいれば鬼に捕まらない。安全地帯には1人しか入れない。誰かが安全地帯に入ってきたら、そこにいた人はすぐに出なければならない。			
ボール 追いかけ鬼			ボールを持っている人が鬼である。			
			ラグビーボールなど不規則に弾むボールを持った鬼が、誰かを捕まえたらボールを上に向けて逃げる。捕まった人はボールがワンバウンド以上してからボールを取り、鬼になって追いかける。			
宝運び鬼			タグとタグベルトを使用し、タッチではなく、タグを2本とも取られたらスタートからやり直す。			
			攻守交替をすることにより、攻めと守りがはっきりする。			

工夫している

とても効果がある

効果がある

イ 鬼遊びの方法
(ア) じゃんけん鬼



ルール

鬼は6人で、赤い帽子をかぶる。

逃げる人は白い帽子をかぶる。

鬼がタッチしたら2人でじゃんけんをし、勝敗によって次のように動く。

- ・ 勝った人は白い帽子にして一番近い安全地帯へ素早く入る。
- ・ 負けた人は赤い帽子にして鬼になり、違う人を追いかける。

安全地帯は3～4箇所。

安全地帯にいる人を捕まえることはできない。

安全地帯には1人しか入れない。誰かが安全地帯に入ってきたらそこにいた人は安全地帯からすぐに出る。

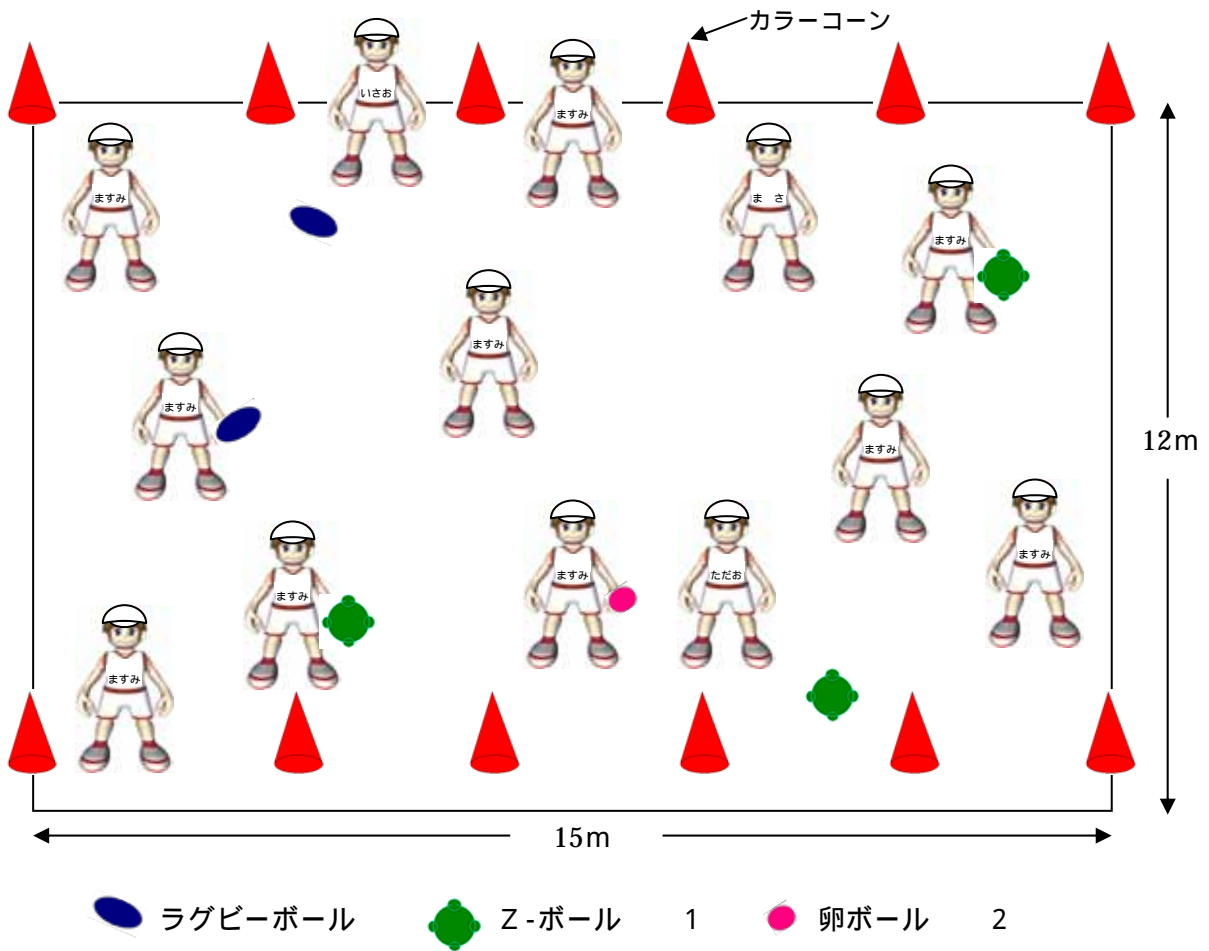
準備物

ケンステップ4

カラーコーン12

ビブス

(1) ボール追いかけ鬼



ルール

鬼は6人で、3種類(ラグビーボール、Z-ボール、卵ボール)のボールのうちどれか1つを持っている。

鬼がタッチしたら、持っているボールを上に向けて上げる。

タッチされた人は、ワンバウンドしてからそのボールを拾い上げて、鬼になり追いかける。

人に向かって投げたり、床に叩き付けたりしてはいけない。

ボールを隠してはいけない。

準備物

ラグビーボール 2

Z-ボール(大小) 3

卵ボール 1

カラーコーン 12

ビブス

1 Z-ボール

大 (長さ 9.5 cm、重さ 95 g)

(発砲ラバー素材)

小 (長さ 6.5 cm、重さ 90 g)

(ラバー素材)

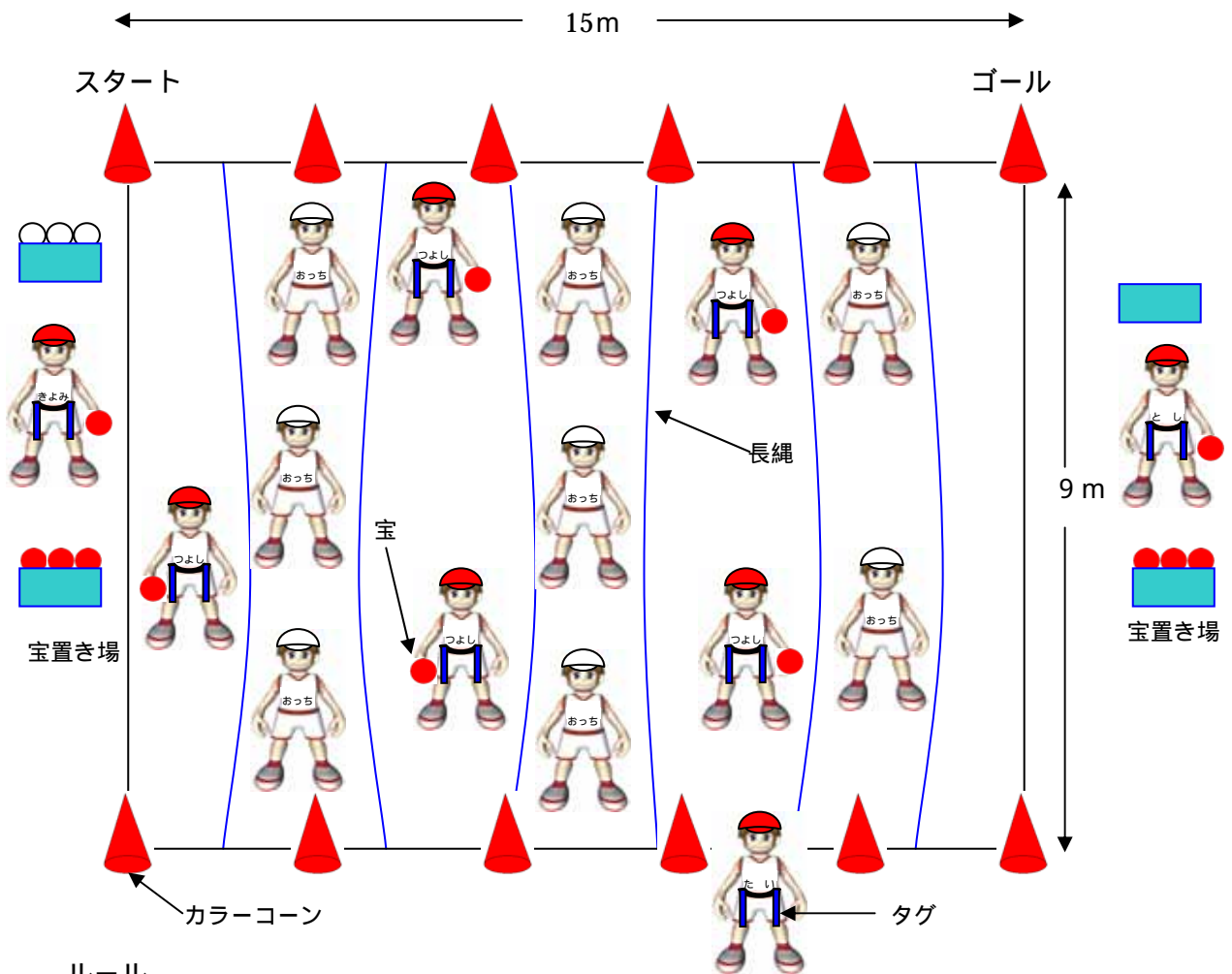
2 卵ボール

長さ 5 cm

重さ 40 g



(ウ) 宝運び鬼



ルール

チーム対抗戦。じゃんけんで勝ったチームが先攻。

攻める人は、宝(紅白玉)を1個ずつ運ぶ。

攻める人はタグを取られないようにしながら川を3本渡る。一気に駆け抜けず、川を1本渡るごとに1回ストップする。3本渡り、タグが1本以上あることを確認して、宝を宝置き場に置く。

守る人は、攻める人のタグを取る。取ったタグはカラーコーンの外に置く。

タグを2本とも取られたら、宝を持ったまま外にあるタグを2本つけ直して、スタートからやり直す。

宝を投げたり落としたらスタートからやり直す。

宝1個が1点。両チームが終わったら、宝の数を数え、得点の多い方が勝ち。

準備物

タグ・タグベルト 20

紅白球 50



かご 4

長縄 6

カラーコーン 6 × 2

ビブス

(7) 授業の実況 (評価・・・関・意・態：関心・意欲・態度、思・判：思考・判断、技：技能)

6時間扱いの1時間目 10月19日(火) 第3校時			
ねらい 鬼遊びについて興味を持ち、学習の見通しを持つ。 鬼遊びの遊び方を身に付け、仲よく鬼遊びを楽しむ。			
	学習の内容と学習活動	指導・支援	評価
はじめ 15分	<p>1 オリエンテーションを行う。 鬼遊びについて知る。 自分のめあてを考える。</p> <p>2 グループ分けをする。 ビーンバッグ・ズー を使い、4 グループ(赤青黄緑)に分かれ、 グループごとに集まる。</p> <p>3 ウォーミングアップを行う。 鏡よ鏡を行う。 6つの動物の形をしている4色 のお手玉のような物。片手で扱える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びをするときにどんなことが楽し いかを引き出す。 すぐにグループ活動ができるような雰 囲気づくりを 心がける。 全員が楽しく 行えているか 観察する。 	
なか 25分	<p>4 じゃんけん鬼を行う。 説明を聞く。 じゃんけん鬼を行う。</p> <p>感想を話し合う。</p> <p>5 ボール追いかけ鬼を行う。 説明を聞く。 ボール追いかけ鬼を行う。</p> <p>感想を話し合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ルールをわかりやすく説明する。 安全面に配慮する。 十分に楽しんでいるか観察し、状況に よってはルールや場を変更する。 どんなことが楽しかったかを実感でき るように 話しかけ る。 	技 追いかける、逃 げるなどをして 易しい鬼遊 びができる。 (観察)
まとめ 5分	<p>6 振り返りをする。 今日の活動を振り返る。 発表をする。</p>  <p>次回の学習内容について知る。</p> <p>協力して片付けをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 楽しかったこと、たくさん動けたこと などの、よい振り返りをほめる。 次のに時間に期待が膨らむような雰 囲気 をつくる。 みんなが協力できるよう支援する。 	関・意・態 約束を決めて みんなと仲よ く鬼遊びをし ようとする。 (学習カード)
<p><全体的な振り返り> 最初に、今までどんな鬼遊びをしたことがあるか、鬼遊びのどんなことが 楽しかったかを想起させた。そして、ねらい1の1時間目としてじゃんけん鬼とボール追いかけ鬼を 行った。今まで行った鬼遊びのルールに似ているため、どの児童もすぐに逃げたり追いかけたりして、 鬼遊びを楽しみ始めた。</p>			

6時間扱いの2時間目 10月20日(水) 第2校時			
ねらい 鬼遊びの遊び方を身に付け、仲よく鬼遊びを楽しむ。 鬼遊びについて、作戦を考えることができる。			
	学習の内容と学習活動	指導・支援	評価
はじめ 10分	<p>1 今日の学習のねらいを確認する。 自分のめあてを考える。</p> <p>2 ウォーミングアップを行う。 影よ影(歩く)を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びをするときにどんなことが楽しいかを引き出す。 全員が楽しく行っているか観察する。 	
なか 30分	<p>3 宝運び鬼を行う。 説明を聞く。 宝運び鬼(1回戦)を行う。</p>  <p>感想を話し合う。</p> <p>作戦を考える。</p> <p>宝運び鬼(2回戦)を行う。</p> <p>感想を話し合う。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ルールをわかりやすく説明する。 安全面に配慮する。 十分に楽しんでいるか観察し、状況によってはルールや場を変更する。 どんなことが楽しかったかを実感できるように話しかける。 ルールに則して活動しているか確認する。 どんなことが楽しかったかを実感できるように話しかける。 	<p>技</p> <p>追いかける、逃げるなどをして易しい鬼遊びができる。 (観察)</p>
まとめ 5分	<p>4 振り返りをする。 今日の活動を振り返る。 発表をする。 次回の学習内容について知る。 協力して片付けをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 楽しかったことを確認する。 次の時間に期待が膨らむような雰囲気をつくる。 みんなが協力できるよう支援する。 	<p>関・意・態</p> <p>約束を決めてみんなと仲よく鬼遊びをしようとする。 (学習カード)</p>
<p><全体的な振り返り> ねらい1の2時間目として、宝運び鬼を行った。前時の鬼遊びと比べて、準備とルールの理解に時間がかかった。グループ対抗で勝敗を争うため、勝とうという意欲が強く、攻防を楽しみながら取り組むことができた。学習カードにも、楽しさについての記述が多く見られた。</p>			

ねらい 周りの状況を見ながら、追いかけて、逃げ、思い切り動き回る。
作戦を考えて、鬼遊びを楽しむ。

	学習の内容と学習活動	指導・支援	評価
はじめ 10分	1 今日の学習のねらいを確認する。 自分のめあてを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> どんな動き方をすればいいか、例を示す。 	
なか 30分	2 ウォーミングアップを行う。 影よ影(スキップ)を行う。 3 ボール追いかけて鬼を行う。 ルールを確認する。 ボール追いかけて鬼を行う。  自分の動きを振り返る。 4 宝運び鬼を行う。 ルールを確認する。 作戦を考える。 宝運び鬼(1回戦)を行う。 作戦を考える。 宝運び鬼(2回戦)を行う。 自分の動きを振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 安全面に配慮する。 ルールに則して活動しているか確認する。 全員が楽しく行えているかを観察し、適宜声をかけていく。  <ul style="list-style-type: none"> どうすればうまく攻め、守れるかについての話し合いができるようにする。 どんな動きができたか、何が楽しかったかを、具体的に話せるようにする。 	思・判 鬼遊びが楽しくできるように簡単な活動の場を選んでいる。(観察) 思・判 作戦を立てることができる。(観察) 関・意・態 ルールを守り、勝敗を素直に認めようとする。(観察) 関・意・態 鬼遊びを行う場所の安全に気を付けようとする。(観察)
まとめ 5分	5 振り返りをする。 今日の活動を振り返る。 発表をする。 次回の学習内容について知る。 協力して片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> めあてが達成できたか振り返らせる。 動きについてのよい感想をほめる。 次の時間に期待が膨らむような雰囲気をつくる。 みんなが協力できるよう支援する。 	関・意・態 約束を決めてみんなと仲よく鬼遊びをしようとする。(学習カード)



<全体的な振り返り> ねらい2の最初の授業なので、作戦の時間を少し多目に設定した。自分たちで進んで集まり話し合うグループが多く、スピードの変化やフェイントといった具体的な作戦が出てきた。どちらの鬼遊びもルールがよくわかってきたため、運動量が急激に増え、終わった後、ハアハアと息を切らしていた。勝負に熱中するあまり、ルールの捉え方でもめる場面も見られた。

ねらい 周りの状況を見ながら、追いかけて、逃げ、思いっきり動き回る。
 ルールを工夫したり、作戦を考えたりして、鬼遊びを楽しむ。

	学習の内容と学習活動	指導・支援	評価
はじめ 10分	1 今日の学習のねらいを確認する。 自分のめあてを考える。 2 グループ分けをする。 ビーンバッグ・ズーを使い、グループごとに集まる。 3 ウォーミングアップを行う。 タッチゲームを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・どんな動きをすればいいかを引き出す。 ・すぐにグループで活動ができるような雰囲気づくりを心がける。 ・ねらい通り動いているか観察する。 	
なか 30分	4 じゃんけん鬼を行う。 ルールを選択する。 じゃんけん鬼を行う。  自分の動きを振り返る。 5 宝運び鬼を行う。 ルールを確認する。 作戦を考える。 宝運び鬼を行う。 自分の動きを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼と安全地帯の数をみんなで確認できるように話しかける。 ・よく見ること、前後左右に動くことなど、うまく逃げられるように声をかけていく。 ・ルールに則して活動しているか確認する。 ・安全面に配慮する。 ・グループの中で教え合いができるようにする。 ・サイドステップや身のかわしができるように、声をかけていく。 ・どんな動きができたか、何が楽しかったかを、具体的に話せるようにする。 	思・判 鬼遊びが楽しくできるように簡単な活動の場を選んでいる。(観察) 思・判 作戦を立てることができる(観察) 関・意・態 ルールを守り、勝敗を素直に認めようとする。(観察) 関・意・態 鬼遊びを行う場所の安全に気を付けようとする。(観察)
まとめ 5分	6 振り返りをする。 今日の活動を振り返る。 発表をする。 次回の学習内容について知る。 協力して片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてが達成できたか振り返らせる。 ・動きについてのよい感想をほめる。 ・次の時間に期待が膨らむような雰囲気をつくる。 ・みんなが協力できるよう支援する。 	関・意・態 約束を決めてみんなと仲よく鬼遊びをしようとする。(学習カード)

<全体的な振り返り> 2度目のグループ分けを行った。前時のもめた場面を取り上げ、公正に行うにはどうすればいいかを考えさせ、「川幅をはっきりさせるためにカラーコーンを置くこと」「得点をはっきりさせるために得点板を使用せず紅白玉の個数を数えること」など、ルールをいくつか変更した。誰もが楽しめるルールになり、それを守ろうとする意識が高まったことで、トラブルが減り、鬼遊びにより集中できるようになった。

6時間扱いの5時間目 10月27日(水) 第2校時			
ねらい 周りの状況を見ながら、追いかけて、逃げ、思い切り動き回る。 ルールを工夫したり作戦を考えたりして、鬼遊びを楽しむ。			
	学習の内容と学習活動	指導・支援	評価
はじめ 10分	1 今日の学習のねらいを確認する。 自分のめあてを考える。 2 ウォーミングアップを行う。 ターンゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> どんな動きをすればいいかを引き出す。 ねらい通り動いているか観察する。 	
なか 30分	3 ボール追いかけて鬼を行う。 ルールを確認する。 ボール追いかけて鬼を行う。 自分の動きを振り返る。 4 宝運び鬼を行う。 ルールを確認する。 作戦を考える。 宝運び鬼(1回戦)を行う。  作戦を考える。 宝運び鬼(2回戦)を行う。 自分の動きを振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> よく見ること、前後左右に動くことなど、うまく逃げられるように声をかけていく。 自分がどう動いたかを意識するように問いかける。 安全面に配慮する。 グループの中で教え合いができるようにする。 サイドステップや身のかわしができるように、声をかけていく。  <ul style="list-style-type: none"> どんな動きができたか、何が楽しかったかを、具体的に話せるようにする。 	技 追いかける、逃げるなどをして易しい鬼遊びができる。 (観察)
まとめ 5分	5 振り返りをする。 今日の活動を振り返る。 発表をする。 次回の学習内容について知る。 協力して片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> めあてが達成できたか振り返らせる。 動きについてのよい感想をほめる。 次の時間に期待が膨らむような雰囲気をつくる。 みんなが協力できるよう支援する。 	関・意・態 それぞれの役割を分担して鬼遊びの後始末をしようとする。(観察)
<p><全体的な振り返り> よいめあて、よい作戦をほめることによって、1人ひとりのめあてや作戦の内容が高まり、広がっていった。ボール追いかけて鬼では、「首を振って」「誰が鬼？」等、宝運び鬼では、「ステップ」「フェイント」「かわして」等、私から率先して短い声かけを繰り返した。作戦をお互いに教え合ったり、見せ合ったりすることが増え、オフENSEのフェイントやディフェンスのタグをよく見てサイドステップをする動きの質が高まっていった。</p>			

6時間扱いの6時間目 10月28日(木) 第2校時			
ねらい 周りの状況を見ながら、追いかけて、逃げ、思い切り動き回る。 ルールを工夫したり作戦を考えたりして、鬼遊びを楽しむ。			
	学習の内容と学習活動	指導・支援	評価
はじめ 10分	1 今日の学習のねらいを確認する。 自分のめあてを考える。 2 ウォーミングアップを行う。 ステップゲームを行う。	<ul style="list-style-type: none"> どんな動きをすればいいかを引き出す。 ねらい通り動いているか観察する。 	
なか 25分	3 じゃんけん鬼を行う。 ルールを選択する。 じゃんけん鬼を行う。 自分の動きを振り返る。 4 宝運び鬼を行う。 ルールを確認する。 作戦を考える。 宝運び鬼を行う。  自分の動きを振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 安全地帯の数をみんなで確認できるように話しかける。 よく見ること、前後左右に動くことなど、うまく逃げられるように声をかけていく。 安全面に配慮する。 グループの中で教え合いができるようにする。  <ul style="list-style-type: none"> サイドステップや身のかわしができるように声をかけていく。 どんなことができたか、何が楽しかったかを、具体的に話せるようにする。 	技 追いかける、逃げるなどをして易しい鬼遊びができる。 (観察)
まとめ 10分	5 振り返りをする。 今日の活動を振り返る。 鬼遊び全体の活動を振り返る。 発表をする。 今後の体育の学習について知る。 協力して片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> めあてが達成できたか振り返らせる。 どんなことが楽しかったか、どんな動きがよかったかを引き出す。 鬼遊びの動きは、これからの体育学習でたくさん使うことを知らせる。 みんなが協力できるよう支援する。 	関・意・態 それぞれの役割を分担して鬼遊びの後始末をしようとする。(観察)
<p><全体的な振り返り> 最後の時間、グループで気合いを入れたり声をかけ合ったりして、雰囲気を盛り上げていた。周りを見る目、抜き去る走り方、タグの取り方のどれを見ても運動の質が変容していることが感じられた。学習カードにも、技能の高まりと楽しさについて多くの記述が見られた。最後に、「サッカーやバスケットボール、ラグビーなどいろいろなスポーツでこの鬼遊びの動きを使っていくんだよ」と話し、全員とハイタッチをして授業を締めくくった。</p>			

4 検証授業の結果と考察

検証授業から得られたデータをもとに、3つの視点(P14)に沿って分析し、巧みに動ける力を伸ばすことができたかどうかについて考察していくことにする。

なお、分析・考察を進める上で文中に使用した図表のデータの標本数は、全ての実態調査で対象とした30名(男子15名、女子15名)である。また、VTR分析については、撮影したVTRの中から、表3-4に示した授業の映像を基に行った。

表3-4 比較する映像の授業と時間

比較する映像の授業	じゃんけん鬼	第1時と第6時
	ボール追いかけ鬼	第1時と第5時
	宝運び鬼	第2時と第6時
比較する時間	鬼遊び開始から2分間	

(1) 周りの状況をよく見ることができたか

ア 鬼がどこにいるかをよく見ることができたか

(ア) 逃げている児童が周りの状況を見るために首を振った回数

首を振って周りの状況をよく見るようになったかどうかを見るために、「じゃんけん鬼」と「ボール追いかけ鬼」において、逃げている児童が周りの状況を見るために首を振った回数をVTRから数え、学習の始めの段階と終わりの段階とを比較した。

(図3-1)

「じゃんけん鬼」は6.4ポイント、「ボール追いかけ鬼」は5.1ポイント上昇しており、どちらも0.1%水準で有意差が認められた。

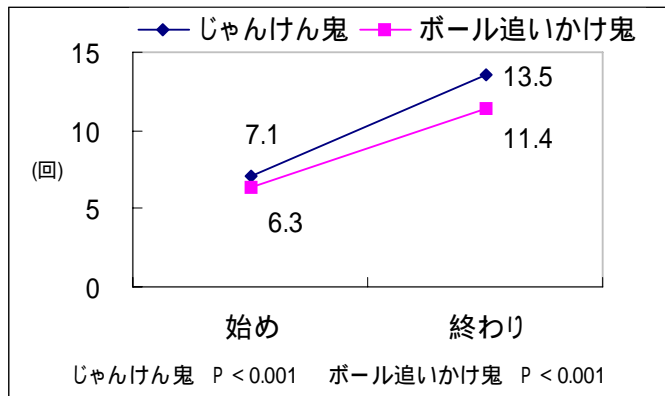


図3-1 逃げている児童が周りの状況を見るために首を振った回数(じゃんけん鬼・ボール追いかけ鬼)

(イ) 逃げている児童が全体を見渡せる位置に移動した回数

全体を見渡せる位置に移動し、周りの状況をよく見るようになったかどうかを見るために、「じゃんけん鬼」と「ボール追いかけ鬼」において、逃げている児童が全体を見渡せる位置に移動した回数をVTRから数え、学習の始めの段階と終わりの段階とを比較した。(図3-2)

「じゃんけん鬼」は3.3ポイント、「ボール追いかけ鬼」は1.5ポイント上昇しており、じゃんけん鬼は0.1%水準で、ボール追いかけ鬼は1%水準で有意差が認められた。

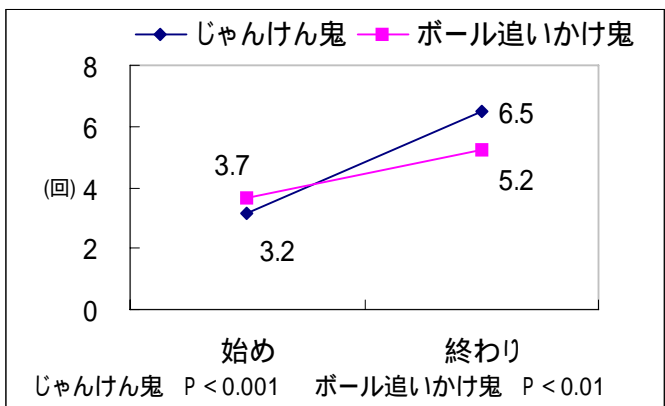


図3-2 逃げている児童が全体を見渡せる位置に移動した回数(じゃんけん鬼・ボール追いかけ鬼)

(ウ) 意識調査「鬼がどこにいるかをよく見ることができたか」

図3-3は、アンケートによる意識調査「鬼がどこにいるかをよく見ることができましたか」についての結果を、第1時終了後と第6時終了後とで比較したグラフである。

「よくできた」は24ポイント上昇している。このことから、鬼の位置を確かめることがよくできた、という意識を持った児童が増えたことがわかる。

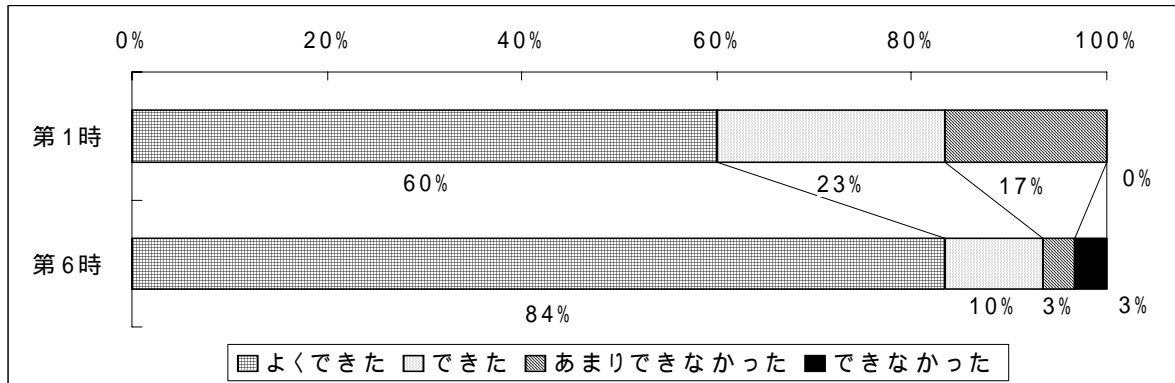


図3-3 「鬼がどこにいるかをよく見ることができましたか」

(1) ア 考察

鬼遊びにおいて、逃げる児童は、鬼がどこにいるかを確認することが一番重要である。今回行った「じゃんけん鬼」では赤い帽子、「ボール追いかけ鬼」ではボールを鬼の目印にすることにより、児童は鬼が誰であるかを注意して見るようになった。最初は、あまり周囲に気を払わなかったのが、学習が進むにつれ一生懸命鬼を探すようになったことが、首の振りや目の動きからうかがえた。鬼に捕まらないようにするために、自然と周りを見るようになっていったと考えられる。また、背中を向けるときが一番捕まりやすいことに気づき、全体を見渡せる位置にいることが、捕まりにくく逃げやすい状況をつくることもわかって動くようになったと推察される。

イ スペースがどこにあるかを見つけることができたか

(ア) ディフェンスが開いた瞬間に、その隙を突いて走った回数

ディフェンスの隙を突いて走る回数が増えたかどうかを見るために、「宝運び鬼」において、ディフェンスが開いた瞬間にその隙を突いて走った回数をVTRから数え、学習の始めの段階と終わりの段階とを比較した。

(図3-4)

2.5ポイント上昇しており、0.1%水準で有意差が認められた。

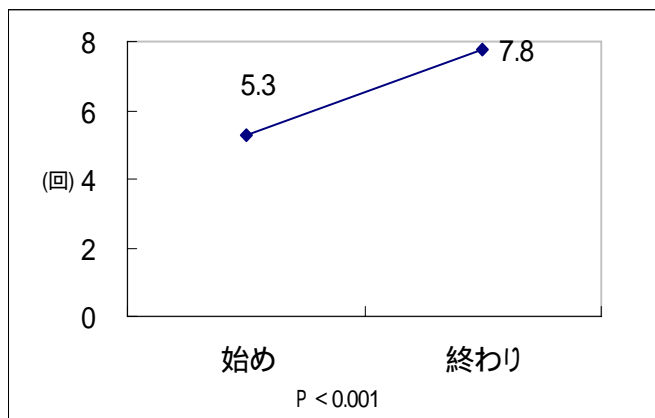


図3-4 ディフェンスが開いた瞬間に、その隙を突いて走った回数 (宝運び鬼)

(1) 意識調査「逃げる場所を見つけられたか」

図3-5は、アンケートによる意識調査「どこへ逃げればいいのか、逃げる場所を見つけられましたか」についての結果を、第1時終了後と第6時終了後とで比較したグラフである。

「よくできた」は29ポイント上昇している。このことから、逃げる場所を見つけることがよくできた、という意識を持った児童が増えたことがわかる。

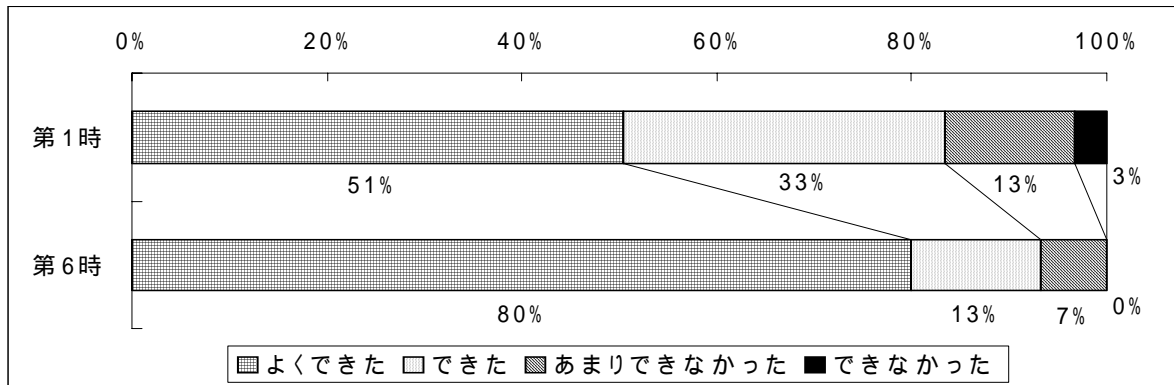


図3-5 「どこへ逃げればいいのか、逃げる場所を見つけられましたか」

(1)イ 考察

「じゃんけん鬼」「ボール追いかけ鬼」においては、学習が進むにつれ、逃げるためにスペースを積極的に見つけようという動きが出てきた。また、「じゃんけん鬼」においては、安全地帯の位置をいつも確認しておくことで安心して逃げられるため、次の安全地帯をよく見ようとする動きも多く見られた。

「宝運び鬼」では、オフェンスが、ディフェンスの間が開いた瞬間に抜けていくことが重要である。攻守交替制を取ることで、攻めるときにはこういった動きをすればいいかを、より具体的に捉えることができたのではないかと考える。また、タグをつけることによって、タッチよりも逃げるのが容易になり、思い切って自由にかげ抜けることができるようになった。

最初は、ただ走っているだけの状態や抜けるスペースがないのにぶつかっていくことが多かった。しかし、学習が進むにつれ、スペースをよく見て、抜くことができるようになった。

(1)まとめ

以上述べてきたように、次のことが明らかになった。

鬼がどこにいるかをよく見るようになった

スペースがどこにあるかをよく見るようになった

これらのことから、どの児童も、

周りの状況をよく見るようになった

と考えることができる。

(2) 適切なフォーム、タイミング、スピードで動くことができたか

ア 状況に応じてステップを使うことができたか

(ア) ディフェンスが相手の動きに合わせてサイドステップを踏んだ回数

ディフェンスにおいてサイドステップを多く使うようになったかどうかを見るために、「宝運び鬼」において、ディフェンスが相手の動きに合わせてサイドステップを踏んだ回数をVTRから数え、学習の始めの段階と終わりの段階とを比較した。

(図3 - 6)

8.1ポイント上昇しており、0.1%水準で有意差が認められた。

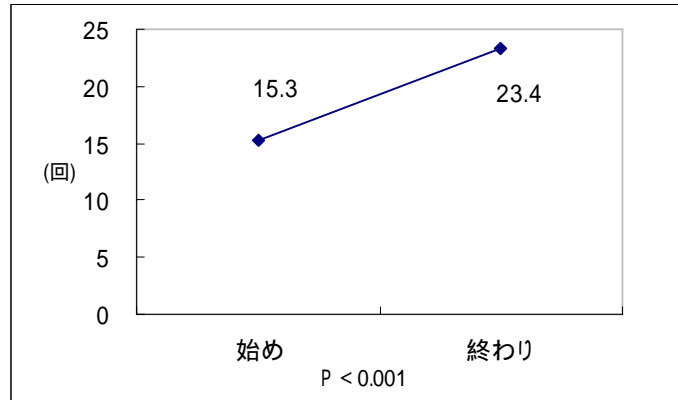


図3 - 6 ディフェンスが相手の動きに合わせてサイドステップを踏んだ回数 (宝運び鬼)

(イ) 意識調査「横や後ろへ自由に足を動かさせたか」

図3 - 7は、アンケートによる意識調査「逃げるために横や後ろへ自由に足を動かせましたか」についての結果を、第1時終了後と第6時終了後とで比較したグラフである。

「よくできた」は14ポイント上昇している。このことから、サイドステップやバックステップを使うことがよくできた、という意識を持った児童が増えたことがわかる。

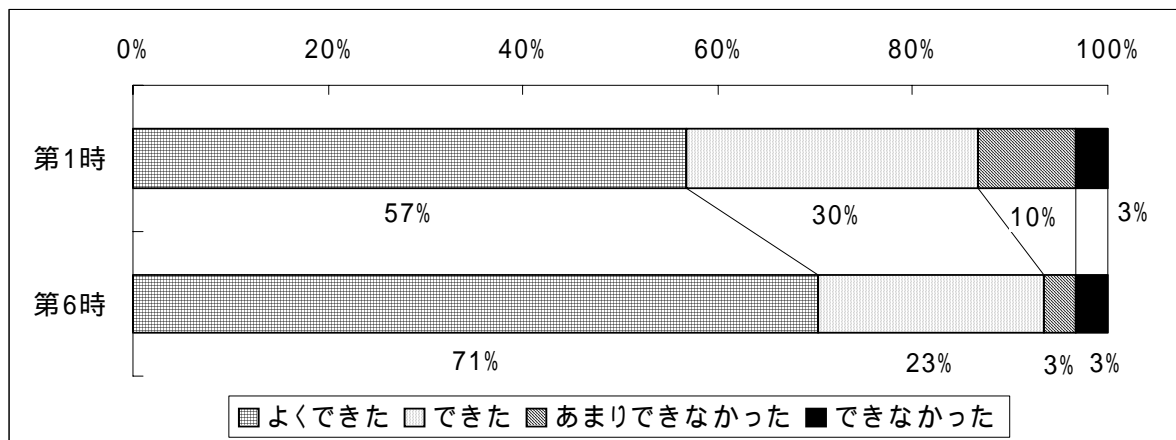


図3 - 7 「逃げるために横や後ろへ自由に足を動かせましたか」

(ウ) 後ろ歩き、横跳びの計測

図3 - 8は、BCTの「後ろ歩き」、図3 - 9は「横跳び」を計測した結果を、事前と事後で比較したグラフである。

「後ろ歩き」は3.3ポイント、「横跳び」は17.2ポイント上昇しており、「後ろ歩き」は5%水準、「横跳び」は0.1%水準で有意差が認められた。

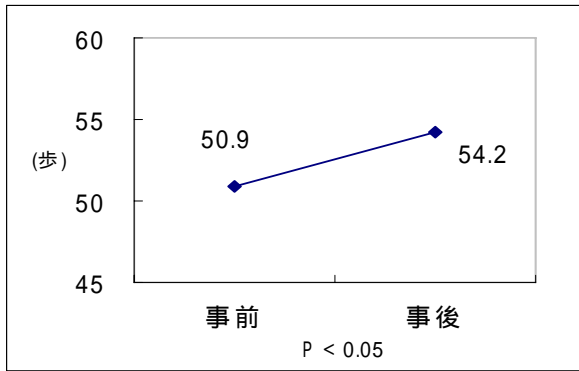


図3 - 8 BCT 「後ろ歩き」

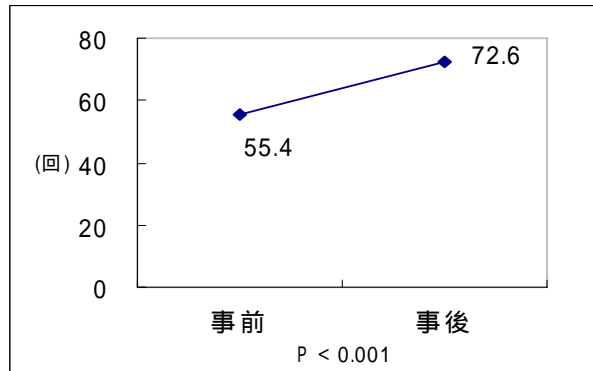


図3 - 9 BCT 「横跳び」

(2) ア 考察

「宝運び鬼」において、ディフェンスは、オフENSEの動きに合わせて動くことが重要である。攻守交替制を取り入れることによって、守るときにはどういった動きをすればいいかを、より具体的に捉えることができたのではないかと考える。また、オフENSEがタグをつけることによって、身体へのタッチよりも機敏な動きが求められる。最初は、オフENSEの動きになかなか対応できなかったが、後半になると、小刻みで速いサイドステップを多用し、オフENSEのステップやフェイントに鋭く対応するようになった。

鬼遊び全般では、何度でも挑戦できるルールにより、多くの動く機会をつくり、「後ろに動く」「横に動く」といった経験をたくさんすることができた。また、「ボール追いかけ鬼」においては、不規則に弾むボールを使うことによって、予期しないバウンドに合わせて動くという動作が引き出された。さらに、ただ前に走るだけではすぐに捕まってしまう、横や後ろへのステップが逃げるために必要であることへの理解が進んできた。それらにより、さらにサイドステップやバックステップが多く使われるようになり、状況に応じてステップを使う力が高まったと推察される。

イ 状況に応じてスピードの変化をつけることができたか

(ア) 逃げている児童がスピードの変化をつけた回数

逃げるときにスピードを変化させられるようになったかどうかを見るために、「じゃんけん鬼」と「ボール追いかけ鬼」において、逃げている児童がスピードを変化させた回数をVTRから数え、学習の始めの段階と終わりの段階とを比較した。(図3-10)

「じゃんけん鬼」は1.9ポイント、「ボール追いかけ鬼」は1.4ポイント上昇しており、どちらも0.1%水準で有意差が認められた。

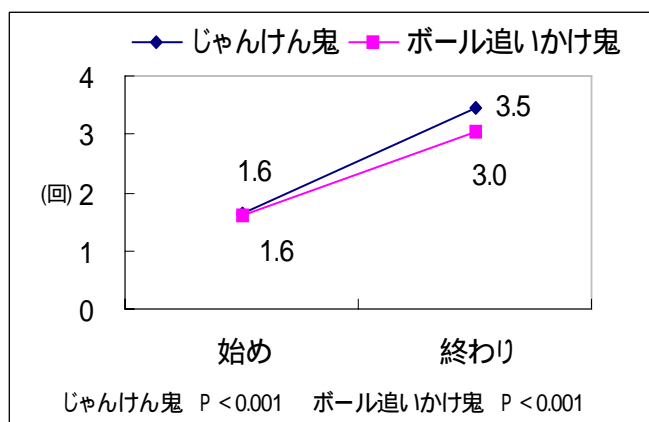


図3 - 10 逃げている児童がスピードの変化をつけた回数(じゃんけん鬼・ボール追いかけ鬼)

(1) 意識調査「スピードを変えて逃げる事ができたか」

図3-11は、アンケートによる意識調査「スピードを変えて逃げる事ができましたか」についての結果を、第1時終了後と第6時終了後とで比較したグラフである。

「よくできた」は17ポイント上昇している。このことから、スピードを変えて逃げる事がよくできた、という意識を持った児童が増えたことがわかる。

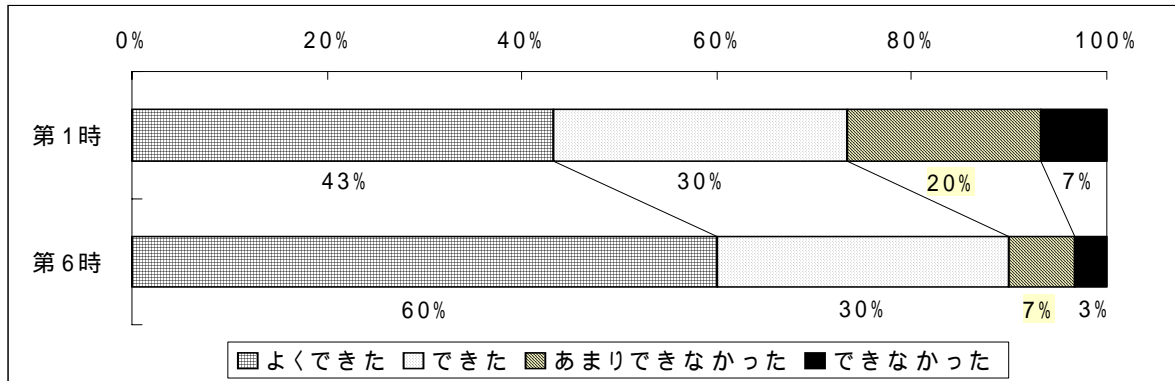


図3-11 「スピードを変えて逃げる事ができましたか」

(2)イ 考察

鬼遊びでは、逃げるためにスピードの変化をつけることが重要である。走るスピードに緩急をつけると相手のタイミングをはずすことができることを、児童が理解していったと考えられる。特に「じゃんけん鬼」では安全地帯を設定し、そこに行くまでに何とか振り切れればという目標があるため、よりスピードの変化がつけやすくなった。また、相手を十分に引き付けておいてからトップスピードになって逃げる場面も多く観察することができた。



ウ 状況に応じて体勢を整える事ができたか

(ア) ディフェンスのフォームの変化

表3-5は、「宝運び鬼」におけるクラス全体のディフェンスのフォームの変化をVTRで分析し、主要な変化を抜き出し、始めと終わりとで比較したものである。

写真からもわかるように、始めは棒立ちで腰が引けていたが、終わりには重心が低くなり、柔軟な姿勢でバランスがよくなった。また、始めは手を出すだけで足がついていなかったのが、終わりにはステップが小刻みで速くなり、体の寄せがスムーズになった。

表3-5 ディフェンスのフォームの変化(宝運び鬼)

始め	終わり
<p>オフENSEをよく見ていない</p>	<p>タグをよく見ている 次の人の動きをよく見ている</p>
<p>棒立ちになっている 腰が高い 腰が引けている</p>	<p>両膝が曲がっている 柔軟な姿勢 重心が低い 姿勢がぶれない 上半身と下半身のバランスがよい 手の位置が腰の辺りに</p>
<p>足が止まり、手だけ伸ばしている 体をただ投げ出すだけ 遅れて追いかけている</p>	<p>体をずっと寄せられる ステップが小刻み ステップが速い サイドステップが多い</p>

学習の始めのディフェンスのフォーム
(棒立ち、腰が高い、足が止まっている)



学習の終わりのディフェンスのフォーム
(両膝を曲げ重心が低い、手の位置が腰に、サイドステップで体を寄せられる)



(1) オフェンスのフォームの変化

表3 - 6は、「宝運び鬼」におけるクラス全体のオフェンスのフォームの変化をVTRで分析し、主要な変化を抜き出したものである。

写真からもわかるように、始めはただ直線的に走るだけだったのが、終わりにはスピードに変化が付き、左右の動きが出て、上半身の動きも多く見られるようになった。

表3 - 6 オフェンスのフォームの変化(宝運び鬼)

始め	終わり
ただ走るだけ	スピードのペースを急に切り替えることができる
上半身の動きがない	上半身をきれいにかわすことができる タグを取られないように背を向けることができる
止まってしまう 直線的に走る ディフェンスにぶつかって いってしまう	ステップが細かい 横に大きく動く 左右に振ることができる

学習の始めのオフェンスのフォーム
(ただ直線的に走る、ディフェンスにぶつかっていく)



学習の終わりのオフェンスのフォーム
(上半身でかわす、細かいステップ、左右に振れる)



(ウ) 横移動の計測

図3 - 12は、BCTの「横移動」を計測した結果を、事前と事後で比較したグラフである。

5.3ポイント上昇しており、0.1%水準で有意差が認められた。

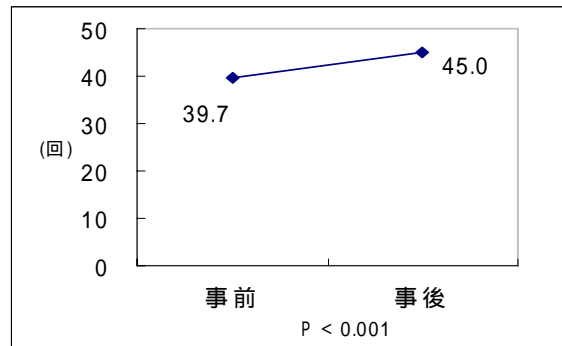


図3 - 12 BCT 「横移動」

(2)ウ 考察

鬼遊びでは、普段の生活で使うことのない体勢を取ることが自然に求められる。そこへ、安全地帯、不規則なボール、タグ等の工夫を加えたことにより、上半身、下半身、それぞれのバランスを取りながら、より多様な動きを経験することになる。その結果として、様々な動き方を身に付け、体を使いこなせるようになっていったと考えられる。また、タグを取ることは、ただタッチするよりもポイントを絞って取らなければならないという、より高度で正確な動きが求められるため、効果的であった。

(2)まとめ

以上述べてきたように、次のことが明らかになった。

状況に応じてステップを使うことができるようになった

状況に応じてスピードの変化をつけることができるようになった

状況に応じて体勢を整えることができるようになった

これらのことから、どの児童も、

適切なフォーム、タイミング、スピードで動くことができるようになった

と考えることができる。

(3) 素早く動く力が伸びたか

ア 思った方向へ素早く動くことができたか

(ア) 有効なフェイントの回数

有効なフェイントが増えていったかどうかを見るために、「宝運び鬼」において、ディフェンスを抜くような有効なフェイントを行った回数をVTRから数え、学習の始めと終わりの段階とを比較した。(図3 - 13)

2.7ポイント上昇しており、0.1%水準で有意差が認められた。

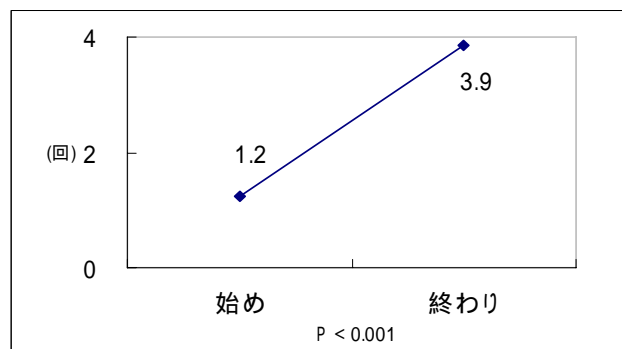


図3 - 13 有効なフェイントの回数(宝運び鬼)

(1) 意識調査「思った方向へ素早く動くことができたか」

図3 - 14は、アンケートによる意識調査「思った方向へ素早く動くことができましたか」についての結果を、第1時終了後と第6時終了後とで比較したグラフである。

「よくできた」は7ポイント上昇している。このことから、思った方向へ素早く動くことがよくできた、という意識を持った児童が増えたことがわかる。

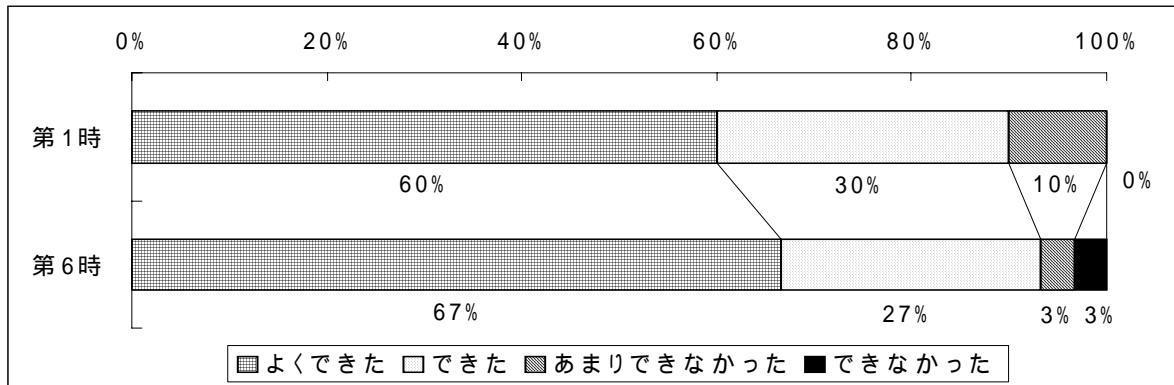


図3 - 14 「思った方向へ素早く動くことができましたか」

(ウ) 反復横跳び、座位ステッピング、全身反応時間テストの計測

図3 - 15~17は、「反復横跳び」「座位ステッピング」「全身反応時間テスト」のそれぞれの計測結果を、事前と事後で比較したグラフである。

これらのグラフを見ると、「反復横跳び」は4.1ポイント、「座位ステッピング」は12.3ポイント上昇しており、どちらも0.1%水準で有意差が認められた。

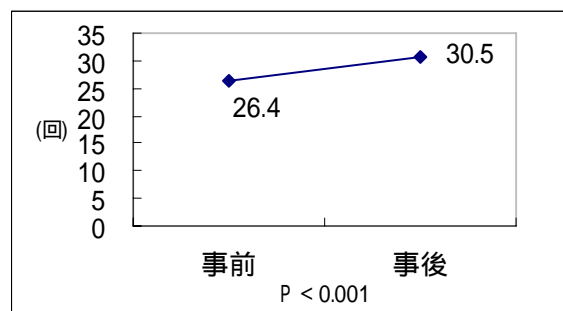


図3 - 15 体力テスト「反復横跳び」

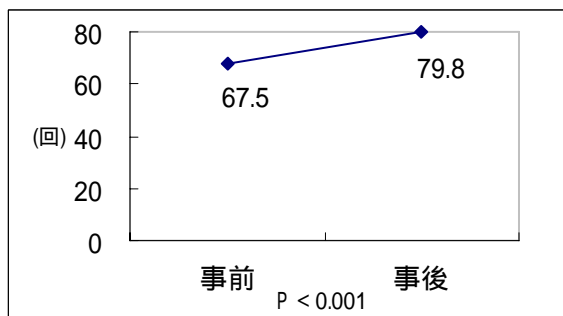


図3 - 16 体力テスト「座位ステッピング」

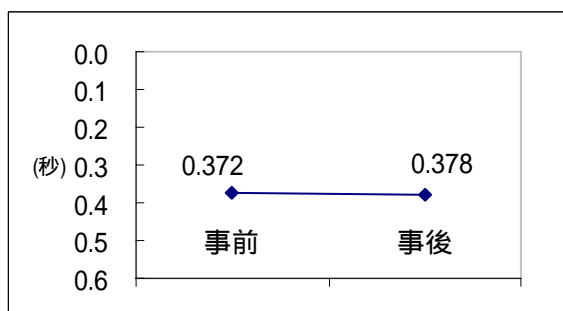


図3 - 17 体力テスト「全身反応時間テスト」



(3)ア 考察

鬼遊びにおいて、素早く動き始めること、思った方向へ動きを切り替えることが、逃げるためにも捕まえるためにも重要である。「じゃんけん鬼」では、捕まってもじゃんけんに勝てばすぐに逃げられるというルールを設定し、素早く離れることが要求されるように工夫した。さらに、安全地帯(じゃんけん鬼)、不規則な弾み方をするボール(ボール追いかけ鬼)、タグ(宝運び鬼)等のルールや場の工夫により、多様な運動の経験を積み重ねることによって、素早く動き、素早く切り替える動作が機敏になったと考えられる。

また、宝運び鬼では、攻守交替制を取り入れることにより、攻めるときにはどういうフェイントを使えばいいかということに集中することができた。学習が進むにつれ、グループ内での情報交換が活発に行われ、じょうずにできた児童を真似したりお互いに教え合ったりしながら、フェイントの質を高め、素早く動いたり、切り替えたりといった動きがたくさん見られるようになった。

なお、「全身反応時間テスト」の事前事後の計測結果には変化が見られなかった。その理由を特定することは難しいが、全身反応の動作を伸ばすには、時間が不十分だったのではないかと考えられる。

(3)まとめ

以上述べてきたように、次のことが明らかになった。

思った方向へ素早く動くことができるようになった

これらのことから、どの児童も、

素早く動く力を伸ばすことができた

と考えることができる。

(4) 仮説の有効性について

これまで述べてきたように、次のことが明らかになった。

- (1) 周りの状況をよく見ることができるようになった
- (2) 適切なフォーム、タイミング、スピードで動くことができるようになった
- (3) 素早く動く力を伸ばすことができた

すなわち、巧みに動ける力の状況把握能力、正確に動作を行う能力、素早く動作を実行する能力、それぞれが伸びたことが明らかになった。

よって、仮説「様々な動きにつながる鬼遊びを設定し、何度でも挑戦し、思い切り動き回れるようなルールや場を工夫することによって、巧みに動ける力を効果的に伸ばすことができる」の有効性が明らかになったと考える。

5 検証授業全体を振り返って

楽しさは、体育にとって絶対不可欠の要素である。楽しさが根底にあってこそ、授業が成り立つと考える。本研究は、鬼遊びの学習において「巧みに動ける力」を伸ばすことに焦点化した研究であるが、今回の授業が楽しさや学び方の面からどう評価できるか振り返ってみる。

(1) 楽しさについて

図3-18は、高橋による診断的・総括的授業評価における「楽しさ」次元についての事前と事後3段階評価(はい3・どちらでもない2・いいえ1)の平均を表したグラフである。これを見ると、「みんなが楽しく勉強できる」が0.3ポイント伸びており、他の項目についても最初から高い評価結果となっていることがわかる。

表3-7は、第1時終了後と第6時終了後に実施したアンケート「どんなことが楽しかったか」の記述をまとめたものである。この記述から、児童が多くの楽しさを感じていることが読み取れる。また、走ったり逃げたりといった鬼遊びそのものの楽しさは1時と6時とであまり変化はないが、フェイントやターンができたなどの質の高まり、タグを取ることができた・宝を運べたという満足感、みんなと一緒に学習できた喜びといった楽しさが1時に比べて6時では多く表れている。

表3-8は、児童が記入した「今日のめあて」を分析したものである。最初は「楽しい気持ちでやる」「元気いっぱいやる」と、

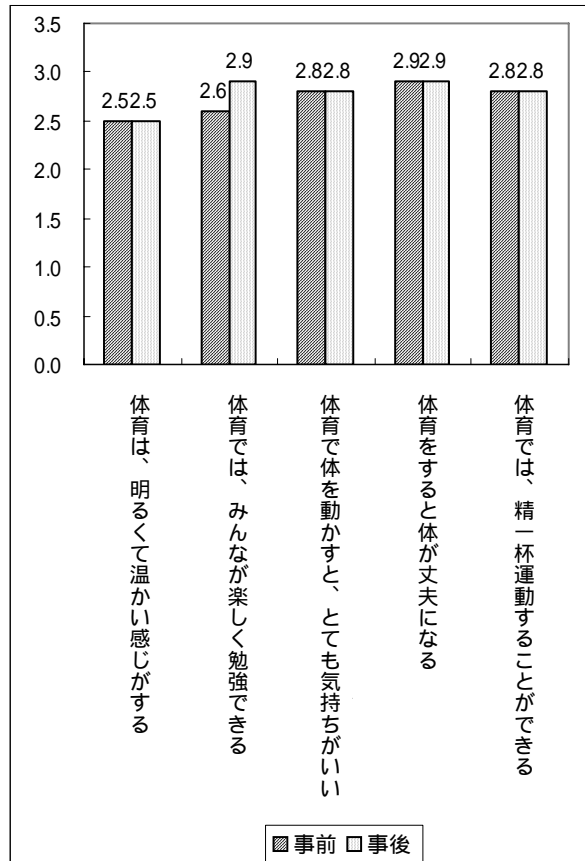


図3-18 診断的・総括的授業評価「楽しむ」情意目標

表3-7 「どんなことが楽しかったですか」

時	記 述	内 容
1時	走ること 9人	逃げたり追いかけたりすること 9人
	鬼ごっこをすること 5人	じゃんけんをすること 2人
	ボールを捕ること 2人	友だちの真似をして遊ぶこと
6時	走ること 9人	逃げたり追いかけたりすること 6人
	宝運び鬼をすること 7人	タグベルトを取ること 5人
	宝を運ぶこと 5人	先生と一緒に遊ぶこと 3人
	フェイントができたこと 2人	いろいろな技ができたこと 2人
	じゃんけんをすること 2人	勝つこと 2人
	ターンができたこと	隙を見て走ること
	タッチをすること	いっぱい足を動かすこと
	フェイントを使って通れたり通れなかったりすること	守ること
いろいろな鬼遊びができること	みんなで協力できたこと	

いうめあてであったが、学習が進むにつれそれは減ってきている。これは、学習の中で楽しさを十分に味わい、元気いっぱい活動することができ、それに満足したことで十分に達成され、めあてとして書く必要性を感じなくなったからだと思われる。学習の様子からも、児童のいきいきとした表情や活発な取り組みを観察することができた。

以上のように、児童は鬼遊びの学習において、楽しさを十分に味わうことができたと考えられる。

表3 - 8 今日めあて 6時間の流れ

数字は人数

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
気持ち	楽しい気持ちでやる 14 元気いっぱいやる 10 思いっきりやる 3 転ぶくらいの気持ちで 1 負けないように 1 おもしろくやる 1 すごい気持ち 1 熱い気持ちでやる 1	楽しい気持ちでやる 10 元気いっぱいやる 7 頑張る 3 思いっきりやる 1 燃える 1 転ぶくらいの気持ちで 1	楽しい気持ちでやる 8 元気いっぱいやる 5 頑張る 1 思いっきりやる 3 燃える 1 疲れるくらい動く 1 勝ちたい気持ち 1	楽しい気持ちでやる 7 元気いっぱいやる 2 頑張る 3 疲れるくらい動く 1 怒らない 1 力いっぱいやる 1	楽しい気持ちでやる 3 元気いっぱいやる 4 頑張る 5 思いっきりやる 1 すごい気持ち 1 燃える 1 疲れるくらい動く 1	楽しい気持ちでやる 5 元気いっぱいやる 5 頑張る 4 思いっきりやる 2 すごい気持ち 1 燃える 1 疲れるくらい動く 1
状況把握			鬼をよく見て動く 3	鬼をよく見て動く 7 周りをよく見る 4	鬼をよく見て動く 4 周りをよく見る 1	
正確さ 素早さ	タッチをされないように 4 タッチをする 1 転ばないように 1 速く走る 3	タッチをされないように 4 速く走る 8	タッチをされないように 2 バランスよく動く 1 転ばないように 1 スピードをうまく使う 1 上手に走る 3 上手に逃げる 1 速く走る 2	フェイントを使う 1 ステップを上手に使う 1 バランスよく動く 2 上手に走る 3 速く走る 5	フェイントを使う 8 ステップを使う 2 スピードをうまく使う 1 上手に走る 4 上手に逃げる 1	フェイントを使う 5 ターンを使う 4 転ばないように 1 スピードをうまく使う 1 速く走る 1
運動量	いっぱい走る 5 いっぱい動く 1	いっぱい走る 3 いっぱい動く 1	いっぱい走る 7 いっぱい動く 2	いっぱい走る 6 いっぱい動く 2	いっぱい走る 3	いっぱい走る 9 いっぱい動く 2
その他		けがをしないように走る 1	転ぶように走る 2 ベルトをいっぱい取る 1	鬼にならないようにする 2 いっぱい捕まえる 1	宝を運ぶ 1	宝を運ぶ 2 取ることに集中 1 ベルトを取られないように 1

(2) 学び方について

図3 - 19は、高橋による診断的・総括的授業評価における「学び方」次元についての事前と事後3段階評価(はい3・どちらでもない2・いいえ1)の平均を表したグラフである。これを見ると、どの項目も事後の評価が向上している。「自分のめあてを持って勉強する」は0.3ポイント上昇しているが、これは、毎時間の始めにめあてを記入し、他の人のめあてを聞きながら、よく考える習慣がついたからであると考えられる。また、「どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強している」も0.3ポイント上昇している。これは、活動後に毎回振り返り、「宝運び鬼」において、グループで攻めや守りの作戦をよく話し合い、みんなで実行できたことによるものと思われる。

表3 - 8を見ると、学習が進むにつれ、状

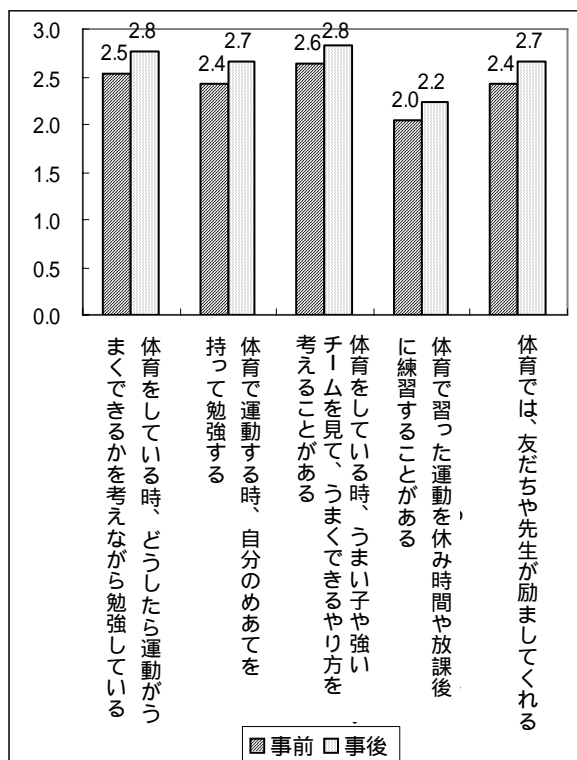


図3 - 19 診断的・総括的授業評価「まなぶ」認識目標

況把握や正確さ・素早さ、運動量についての記述が多くなっていることがわかる。このことから、児童がより上手になりたい、うまく逃げたいといった、技能向上への意識の高まりを捉えることができる。学習の様子からも、児童がお互いに技を見せ合い、教え合う場面を観察することができた。

表3 - 9は、第1時終了後と第6時終了後に実施したアンケート「あっわかった、あっそうか、と思ったことがあったか」の記述をまとめたものである。「鬼がどこにいるかよく見る」「帽子が赤だったら鬼」「鬼と反対に行く」「他の人の真似をする」など、鬼遊びをする中で、児童が多くのことを学び取っていることがわかる。

以上のように、自分のめあてを考え、教え合いの学習ができたことから、児童は鬼遊びの学習において、学び方が十分に身に付いたと考える。

表3 - 9 「あっそうか、あっわかった、と思ったことがありましたか」

時	記 述 内 容
1時	捕まりたいのに捕まえてもらえなかった 2人 どういふふうにタッチすればいいか
6時	いろいろな鬼遊びがあること 2人 鬼がどこにいるかよく見ること 2人 元気に走ると気持ちがいいこと フェイントをしてこない人がいること 帽子が赤だったら鬼だということ 鬼が追いかけてきたら瞬間で違うところに行けばいいということ 鬼が油断しているときに通ること 鬼と反対に行けばいいこと 他の人の方法を見てうまく真似すればいいこと 運動になった 力がわいてきた



IV 研究のまとめ

1 研究の成果

本研究では、ルールや場を工夫することによって、誰もがゲームの楽しさを味わい、巧みに動ける力を伸ばす学習指導法の構築を目指した。その結果、今回行った「じゃんけん鬼」「ボール追いかけ鬼」「宝運び鬼」、それぞれの特性を生かしながら、「思いっ切り動き回れる」「何度でも挑戦できる」という視点で、ルールや場の工夫をすることにより、巧みに動ける力を効果的に伸ばすことができることがわかった。様々な工夫が主にどのような能力の育成に作用したかについては、次の図4 - 1の通りである。

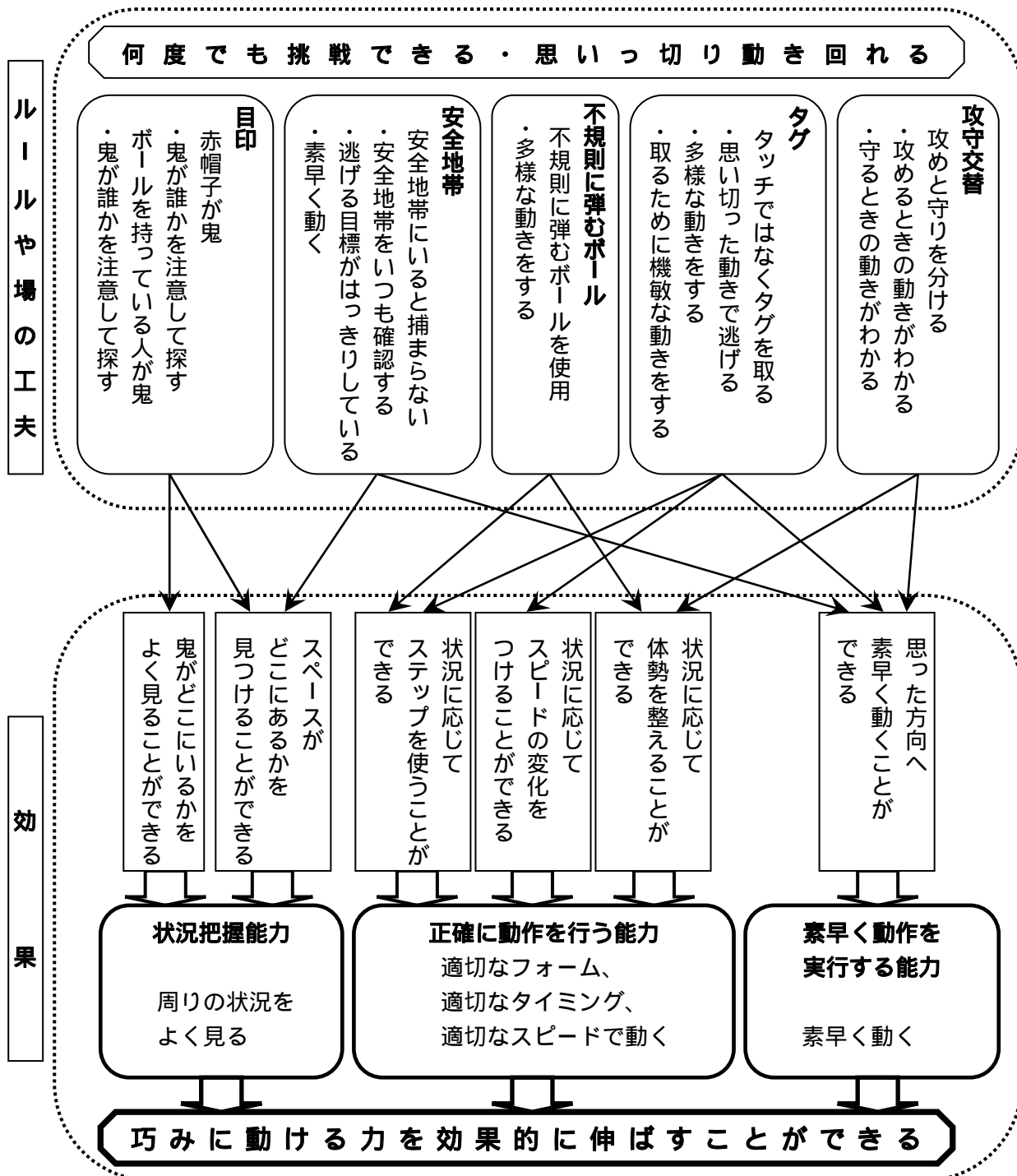


図4 - 1 ルールや場の工夫と巧みに動ける力

2 今後の課題

(1) 巧みに動ける力を見取る方法

体力の定義については様々な考え方があり、それらを整理し、意味を正しく捉える必要がある。今回の研究では、巧みに動ける力がどの程度身に付いているかを見取るために、新体力テストだけでなく、座位ステッピング等を取り入れ、より詳細なデータを収集することができた。しかし、実際の授業での活用を考えると、より簡便な方法を考案していく必要がある。

(2) 巧みに動ける力につながる動きの捉え方

今回の授業では、「児童のどのような動きが巧みに動ける力につながるのか」について何度も検討を重ねてきたが、まだまだ十分とは言えず、正確に動作を行う能力をどう捉えていくかについては、いまだに明確でない部分がある。また、今回取り上げなかった持続力についても同様である。

巧みに動ける力につながる動きの捉え方は、学習指導のあり方に大きく反映してくると考えられるので、今後、さらに研究を深めてその捉え方を明らかにしていく必要がある。

(3) 小学校6年間の指導計画の作成

「基本の運動」は個人的な運動でクローズドスキルが中心、「ゲーム」は集団的な運動でオープンスキルが中心という括りはある。しかし、低学年における「基本の運動」と「ゲーム」はある程度未分化である。それぞれの意義と内容を十分理解した上で、それらを関連付け、整理していく必要がある。

また、鬼遊びの学習を低学年だけで終わらせず、中・高学年で行う様々なボールゲーム等における、リードアップゲームやタスクゲームにおいても、鬼遊びの要素を積極的に取り入れていく必要がある。低学年で培った巧みに動ける力を中・高学年でさらに発展させていくために、巧みに動ける力の系統性を十分踏まえ、6年間全体の年間指導計画を作成し、各学年で指導を工夫していく必要がある。

(4) ねらいに即したグループ編成の工夫

今回の授業では、かかわり合いを多くすることにより多くの友だちとふれ合う楽しさを味わわせようと考え、毎回グループ編成をするように計画を立てた。しかし、編成に時間がかかり、運動時間が少なくなることが懸念されたため、単元全体で2回に留めた。しかし結果的には、宝運び鬼において3時間同じグループで行ったことにより、グループとしてのまとまりとともに作戦の深まりが見られ、それが多様な動きにつながることとなった。

このことから、グループ編成を頻繁に行うこととグループを固定すること、それぞれのメリットを十分に踏まえ、ねらいに即して、グループ編成の工夫していくことが必要である。

以上のような課題を解決していく中で、今後も、運動の恒常化・日常化の基礎を培い、今回の研究で究極の目標に掲げている豊かなスポーツライフの実現を目指していきたい。

【参考文献】

- 1) 文部科学省 『保健体育審議会「生涯にわたる心身の健康の保持増進のための今後の健康に関する教育及びスポーツの振興の在り方について」答申』 1997年
- 2) 全国アウトドア・マリンスポーツフェア in かながわ実行委員会 『子どもの遊びに関する調査結果報告書』 神奈川県教育委員会 2004年
- 3) 白石豊・吉田貴史 『どの子ども伸びる運動神経』 かもがわ出版 2003年
- 4) 文部科学省 『保健体育審議会「スポーツ振興基本計画の在り方について」答申』 2000年
- 5) 神奈川県 『学校教育指導の重点』 2004年
- 6) 宮下充正 『スポーツスキルの科学 - 巧みさを究明する - 』 大修館書店 1985年
- 7) 猪飼道夫 『身体運動の生理学』 杏林書院 1973年
- 8) 大築立志 『「たくみ」の科学』 朝倉書店 1988年
- 9) 大築立志 「「巧みさ」とは何か」『体育科教育』 2002年5月
- 10) 大築立志 『入門運動神経生理学』 市村出版 2003年
- 11) 安部孝 『これからの健康とスポーツの科学』 講談社 1999年
- 12) 白石豊・吉田貴史 『どの子ども伸びる運動神経 上』 かもがわ出版 2003年
- 13) 日本発育発達学会 『子ども発育発達1』 杏林書院 2003年
- 14) 日本発育発達学会 『子ども発育発達2』 杏林書院 2003年
- 15) 日本発育発達学会 『子ども発育発達3』 杏林書院 2003年
- 16) クルト・マイネル 『スポーツ運動学』 大修館書店 1988年
- 17) 日本サッカー協会 『サッカー指導教本 フィールドプレーヤー編』 日本サッカー協会技術委員会 2002年
- 18) カイヨワ 『遊びと人間』 岩波書店 1970年
- 19) 高橋たまき 『遊びの発達学基礎編』 培風社 1996年
- 20) 仙田満 『プレイストラクチャー』 柏書房 1998年
- 21) 羽崎泰男 『鬼ごっこ』 日本小児医事出版社 2002年
- 22) 日本レクリエーション協会 『遊びの大事典』 東京書籍 1989年
- 23) 日本レクリエーション協会 『遊びの大事典(実技編)』 東京書籍 1989年
- 24) 全国アウトドア・マリンスポーツフェア in かながわ実行委員会 『外遊びの宝箱』 神奈川県教育委員会 2004年
- 25) 小林芳文・是枝喜代治 『子どものためのムーブメント教育プログラム』 大修館書店 1993年
- 26) 『精神遅滞児の移動行動に関する実証的研究 - 個々の特性に応じた有効な働きを促進を目指して - 』 横浜国立大学教育人間科学部附属養護学校 1989年
- 27) 山本利春 『測定と評価』 ブックハウスHD 2001年
- 28) 『評価規準の作成、評価方法の工夫と改善のための参考資料』 国立教育政策研究所 2002年
- 29) 杉山重利 『小学校体育の授業第2学年』 大修館書店 2000年
- 30) 『神奈川県小学校体育指導の参考』 神奈川県教育委員会 2002年
- 31) 白石豊 『サッカーのコーディネーショントレーニング』 大修館書店 2003年
- 32) 高橋健夫 『体育授業を観察・評価する』 明和出版 2003年
- 33) 『アクティブかながわ・スポーツビジョン』 神奈川県教育委員会 2004年