

# 体育科における授業づくりの実践分析

## － 中学校フライング・ディスクの 「ゲームづくり」実践の検討－

中村 昌子\*・黒川 哲也\*\*・海野 勇三\*\*\*

The Process of Designing for the Physical Education Class in Secondary

School: Creative Learning the 'Flying Disk' Game

Masako NAKAMURA\*, Tetsuya KUROKAWA\*\* and Yuzo UNNO\*\*\*

キーワード： かかわり合い みんなが楽しめる ゲームづくり

### I はじめに

今日の体育科における授業づくりの課題は、スポーツ文化をまるごと教授－学習するという課題と「共同化された学び」を創り出すという課題とをいかに統一するかということであろう。

国民のスポーツ欲求が依然高い値を示し、また、スポーツへの参加の形態が多様化している一方で、スポーツ産業の隆盛やオリンピックをはじめとするスポーツ・イベントをめぐる疑惑などに見られるように、スポーツの商業主義がより深く、広く進行しつつある。こうした状況の中で、体育科においては、子どもたちにスポーツ文化の主人公としてふさわしい学力＝スポーツに関する総合的な教養の基礎的部分を形成することが焦眉の実践的課題として自覚されてきている。

また、こうした実践的課題の自覚は、体育科教育学研究に対してスポーツ文化に関する総合的な教養を形成するにふさわしい授業論（＝学習指導論）を明らかにすることを強く求めている。教育実践の必要に応える教育学研究とはどうあるべきか、教育実践の内側に入り込み（観想するのではなく）教育実践を始動し、方向づける授業研究のあり方が問われているのである。ところが今日、学校における子どもたちの学習をめぐるのは、「わからないのではなく『わかりたい』とも思わない」ような、いってみれば「学習拒否」ともいえる学習意欲の衰弱<sup>1)</sup>や、テストでの高得点が生きる見通しやものの見方・感じ方・考え方と結びつかないなどといった

\* 山口大学教育学部附属光中学校教諭

\*\* 山口短期大学非常勤講師

\*\*\* 山口大学教育学部

問題が指摘されてきている。こうした「学びの空洞化」といわれる問題指摘は、学校における学力形成の方法論の根本的な問い直しを求めるものとなっている。<sup>2)</sup>

結論的にいえば、「学びの空洞化」という問題状況に対して最も重要なことは、学校における学習の基本的性格としての学習の共同性をいかに保障するかということであろう。学習の共同性（あるいは集団性）の根拠をどこに求めるかについては、さまざまな言説が示されているが、いずれにしても子どもたちが学習を通じて獲得する学力の質は、学習過程での教師を含めた授業集団の共同性のありようによって強く規定されていると考えられるのである。

ところで、授業研究を進める上での方法論上の重要な問題の一つは、対象とする授業実践をどのレベルで捉えるのかということである。一般に教師は、教育内容のひとつとまとまりである単元を実践のサイクル（単位）として授業を構想し、実践していると考えてよいであろう。つまり、一時間毎の授業において示されるさまざまな事実は、単元展開の文脈に位置づけられてはじめて、その意味を検討の対象としるのである。したがって、本稿においては、教師の授業づくりの全体、つまり計画－実践－総括の全過程を検討の対象とした。

以下では、本学附属光中学校で行われた『「かかわり合い」を生み出すゲームづくりに関する実験的実践～フリスビーを使ったみんなが楽しめるゲームを創ろう～』（中村実践）の実践記録分析を通じて、体育科における「学びの共同化」の問題について検討を試みる。

## II 中学校フライングディスクの授業実践記録

### ～「かかわり合い」を生み出すゲームづくりに関する実験的実践 －フリスビーを使ったみんなが楽しめるゲームを創ろう～

#### 1 運動を通して「かかわり合い」を生み出す授業

運動文化を自分のものとして獲得するためには、技術の認識と技能の習熟が必要である。そして、「わかる」（技術認識）・「できる」（技能習熟）ようになっていく過程には、生徒相互の教え合い、学び合い、あるいは助け合いや励まし合いといった「かかわり合い」が存在する。言い換えると、生徒相互の「かかわり合い」は、学習の内容である技術認識と技能習熟との相互関係の中で深まり、その「かかわり合い」の確かさ、豊かさが運動文化を獲得させていくと考えている。

本実践では、生徒相互の「かかわり合い」に焦点をあてて研究を深めることとした。

#### 2 保健体育科における確かで、豊かな「かかわり合い」

##### (1) かかわり合えない生徒たち

学習集団には、様々な価値観・認識・技能をもった生徒が混在している。保健体育科の場合、スポーツを教材とした身体活動をともなう共同の学習であるため、勝敗・「うまい」「へた」などが実態として明白になる。よって、保健体育科の授業において生徒たちが“群れ”という状態で放置された場合、強者・弱者の閉鎖的な関係構造が生まれやすいことは否めない。その関係こそが、保健体育科の主たる学習内容である技術認識や技能習熟を遅らせ、技能の格差を生んできた。そして、「自分だけが楽しければよい」や「へたな者とやるとおもしろくない」、また、「うまい人とやると文句を言われる」というような思いや感想を生んできたのである。

子どもたちに、人間的な「かかわり合い」が弱くなっていることは、誰しもが認めているところであろう。体育の授業でいうと、うまい子もへたな子もそこにある「厳然たる事実」にフタをして、互いにそれを見ないようにしたり、表出しないようにしたり、気遣ったりしている。そして、生徒らは表面的なかかわり合いの関係のまま、表面的な楽しさやプレイを味わっているのである。子どもたちは、自分の感じ方や考えを他者に対して意志表明すること、また、他者の感じ方や考えに耳を傾けることに対しても臆病になったり、無関心であったりしている。彼らにとって、意見の対立を生み出すこと、そしてその対立を調整すること、また、相互の接点を模索することなどは面倒くさいことであり、ばからしいことに映るのである。そのかかわり合いの弱さから、上述の「自分だけが楽しければよい」というような思いや感想を生み、互いの異質性や同質性に対する良さを見いだせないまま授業が終わってしまうのである。

筆者が体育の授業で大切にしたいと考えていることは、生徒相互の確かで豊かなかかわり合いを生み出すことである。互いの異質性や同質性に対する認識を深め、本当のかかわり合いを味わってもらいたいのである。

しかし、生徒たちの現実をみると、友だちと学び合うことの価値にまだ気づかないでいたり、そのような「かかわり合い」をうまく創り出していくことができなかつたりする実態がある。

生徒の授業での実態と問題点として、

- ・ グループをつくるときにもめる時間が長く、だれとでも学べる、だれからでも学べる基盤ができていない
- ・ グループでの学習に、意欲的ではあっても、技能の低い者の発言力が弱く、対等な関係で運動を楽しむことができない
- ・ グループ内でのトラブルを恐れて「かかわり合い」が表面的である
- ・ グループで、技術を核とした話し合い活動ができず、技能向上を図れないまま単元を終わってしまう

などである。

このようなことから体育の授業では、「互いの技能・認識・価値観などの違いを、共に運動をする仲間と切磋琢磨し合い、伸ばし合う中で、新たな共生・共存関係を模索し始める授業」として展開していきたい、そして確かで、豊かな「かかわり合い」のある授業を創り出していきたいと考えているのである。

### 3 授業実践の動機

#### (1) 運動文化をトータルに学ばせることと“フリスビー”という素材

体育の授業を技術認識と技能習熟のみで終わらせてよいのであろうか。目の前にいる生徒が、未来にわたって運動文化を継承・発展させていく主体者と考えたとき、運動文化をトータルに学ばせる必要があるのではないだろうか。授業者は、これまでにスポーツの派生や、ルール・道具の発展、そして現在に至るまでの人間とスポーツとの営みを単元の中に仕組む必要性を感じ、実践を重ねてきた。その学習を行うことで、いま存在するスポーツを吟味する力や、今後運動文化を発展させていく視点を身につけることができると考えている。そのような実践を行う中、ある生徒が、バスケットボールの歴史学習を終えたときに次のようにつぶやいた。「先

生。僕たちも、ネイ・スミスみたいに100年後も“おもしろい”って言ってくれるようなスポーツがつかれるかねえ。」

このつばやきを授業に具現化させていく段階で、授業者はフリスビーという素材と出会った。

フリスビー（正式名称：フライング・ディスク）はプラスチック製の皿状円盤を手首のスナップを使い、回転を与えて投げ、捕ることを楽しむアメリカで生まれたスポーツである。教材研究を進めるにしたがって驚いたのは、フリスビーの競技としての成熟度とその普及であった。歴史的には浅いが予想外にメジャーなスポーツとして普及しており、しかもバリエーションに富んだプレイが期待できることなど、素材そのものに新奇さと意外性を強く感じたのである。現在では、表1のようにアルティメット、ガッツ、ディスクゴルフなど、10種目にもなる競技が公認され、ワールドカップも開催されている。10種目の競技はそれぞれ、ドッジボール、ゴルフ、テニスなどの既存の様々なスポーツをヒントに創られており、このことはスポーツの生成と発展の系統・構造を生徒に多面的にとらえさせることのできる絶好の教材であると考えた。

またフリスビーは、横軸の曲線方向へのパスが可能であったり、投げ出す角度や初速の違いによって曲線の描き方や終速に変化を加えることができる。空気抵抗との関係で、適度な困難度をもったパス・キャッチが楽しめそうだ、と考えた。特にアルティメットはバスケットボール、アメリカンフットボールを基本に創られたゲームで、運動量も多く、総合的な運動能力が要求されるものである。空気抵抗を利用したパス・キャッチをさせることやディスクをもって走ってはいけないことから、ボールではなかなか得られない時空間認識や、身体調整力なども養うことができ、また、生徒の運動欲求を満たすものとして優れた教材と考えた。

表1 フライングディスクの10種目の公認競技

ディスタンス（ディスクを使って飛距離を競い合う円盤投げ版競技）
セルフコートフライト
・ M. T. A（滞空時間を競う）
・ T. R. C（投げて捕るまでの飛距離を競う）
アキュラシー（ディスクを四方形の枠内に投げ入れるアーチェリー版）
フリースタイル（ディスクを使って美を表現するディスクの新体操）
ディスクゴルフ（ディスクを規定のホールに投げ込むゴルフ版）
ディスクソン（2枚のディスクを使って長距離を走るマラソン版）
ダブルディスクコート（2枚のディスクを使い2人組で行うテニス版）
ガッツ（5人ずつで互いにディスクを強く投げ合うドッジボール版）
アルティメット（7人ずつで行う混戦型ゲーム。アメフト+バスケ版）

## (2) 生徒とフリスビー

生徒にとってフリスビーは非常に興味・関心の高い“遊び”である。ほとんどの生徒が“遊び道具”として使った経験があった。しかし、もちろんスポーツ競技として存在することを知らない。また、事前のアンケートで生徒はフリスビーの楽しさについて「どこに飛ん

でいくのかわからない」、「いろいろなところに飛ばすことができるし、投げ方の研究ができる」、「投げていれば誰かがとってくれる」、「投げた後のフリスビーの変化がおもしろい」、「どこでも遊べる」、「遊び感覚でいい」などをあげた。プレイの難点としては、特に女子生徒がフリスビーの速さ・強さに多少の恐怖を感じており、キャッチすることに消極的になる傾向がある。また、小学校を卒業して以来、男女共習の体育科の授業を行っていないせいも、運動能力の差に尻込みをし、男女合同の授業を好まない者が39人中12人いた。しかし、フリスビー学習においては、「初めてやるスポーツだから能力差がない」、「男子とやることで上達が早まる」、「女子と一緒に話し合い活動がスムーズにいくからいい」、「初めてやるスポーツだからみんなで考えながらできる」ととらえている生徒も多くいた。

2時間目終了時にとったアンケート結果を以下に示す。

#### ◆質問1 フリスビーの楽しさは何ですか？

男子・風の抵抗をうけていろいろな方向に飛んで行くところ  
 ・新記録を出す楽しみ 3  
 ・投げてからフリスビーの変化を見るのが楽しい  
 ・投げかたで飛距離や方向がかわること  
 ・滞空時間が長いこと  
 ・お互いの気持ちがひとつにならないとパスがつかないこと  
 ・思いっきりなげられること  
 ・より遠くへ飛ばせること2  
 ・投げ方の研究がみんなのできる（どういうふうに投げたらいいかを考える）  
 ・ボールと違ってどこに行くかわからない 2  
 ・フラフラと飛んで行くから  
 ・力だけではなく回転のかけ方など技術が必要  
 ・どこでもできる遊び  
 ・少人数でできる  
 ・よく飛ぶ  
 ・飛んでいるフリスビーを見ると気持ちいい  
 ・日頃話さない友達とふれあいがもてる  
 ・パス、キャッチが難しい

女子・投げて、どこに行くかわからない 6  
 ・ボールと違ってどこに行くかわからない 2  
 ・投げ方の研究がみんなのできる（どういうふうに投げたらいいかを考える）2  
 ・思う通りに飛ばない  
 ・おもいがけないところに飛んで行く  
 ・投げるだけで楽しめるから  
 ・みんなができる 2  
 ・みんな楽しくできる 2  
 ・遊びのできる  
 ・下手な人、上手な人が特別ないからみんなと一緒に考えながらできる喜びがある  
 ・あまり体力を使わない  
 ・真っすぐ飛んで行くのを見ると楽しい 2  
 ・高くどこまでも飛んで行くから  
 ・自分でコントロールしていろんな飛び方を作ることができる  
 ・うまく飛ばすことができたなら楽しい  
 ・難しいところ  
 ・ボールをパスするよりも楽しい

◆質問2 フリスビーについて知っていることがあれば書いてください。

男子・ディスクゴルフを徳地の少年の家でやっ

たことがある

- ・遊んだことがある 9
- ・知らない 4
- ・テレビでfrisbeeの大会をやっていた 2
- ・特になし 3
- ・frisbeeと犬 2
- ・くじであたった
- ・飛ばすというより自分のところに帰ってくる物という感じ

女子・ディスクゴルフを徳地の少年の家でやっ

たことがある 2

- ・遊んだことがある 6
- ・特になし 3
- ・frisbeeと犬
- ・100円セールで売っている
- ・はじめてやる

◆質問3 男女合同で授業を受けることをどう思いますか

男子・よくわからないけどちょっと緊張した

- ・どうも思わない。しかし、女子の行動がおそいので邪魔になることがある
- ・集団行動しているときに女子がのろいのですこし迷惑
- ・集団行動しているときに女子がのろいので授業の時間がなくなってしまう
- ・別にどちらでもいいがときどき邪魔になる
- ・どうも思わない 3
- ・どうも思わない（小学校のときは一緒にやっていたから）
- ・おもしろい（いままで別々だったから） 2
- ・よいことだと思う。いつも行動が別だから 2
- ・おもしろい。下手な人が多いから助かる
- ・どっちでもいい
- ・男女でやるのもいい。みんなでやるほうが楽しい
- ・悪いとは思わない。しかし女子は積極的にやらない

女子・あまり気にしない

- ・一緒でもあまり変わらない
- ・違いがいろいろあっていろいろいい
- ・わたしたちができないことを男子がお手本になって教えてくれたりしていい 6
- ・男子ばかりやっておもしろくない
- ・男子を見ているとこつがつかめる
- ・お互いいろいろな面で刺激し合えていい
- ・体力の差はあるが楽しいからいいと思う
- ・女子だけだとたるんでしまうから合同がいい
- ・楽しい
- ・男女で別に意識することないけど、うまさ全然違うから私は別々でやってほしくない
- ・力の差を感じてしまうから好きではない
- ・反対、体力の差がある
- ・やっぱり力の差があるから一緒にやらない方がいい

- 気にならない。しかし女子にもっと積極的にやってもらいたい
- 男女仲良くなれてよい
- ケガもないしかまわない
- 女子がいると話合いがスムーズ

### (3) 「かかわり合い」を生み出すための視点と方法

授業を構想するときの軸は、「生徒同士がどうしても本音でかかわり合わざるをえない状況」をいかにしてつくるか、であった。従来の授業であれば、下手な〇〇さんに対してアドバイスし、そこからの教え合いが「かかわり合い」を生み出す、といった実践が主であった。しかし、そのような実践を重ねるにつれ、うまい者が下手な者へ異様なプレッシャーを与えているような場面に何度も遭遇してきた。そのような授業では、うまい生徒にとっては

“ゲームに勝つためには下手な〇〇さんにうまくなってもらわなければならない。”

→だから教えてあげる。(だから「かかわり合う」)

“みんながうまくなっているのに〇〇さんだけ下手でかわいそう”

→だから教えてあげる。(だから「かかわり合う」)

下手な生徒にとっては

“このままでは、チームに迷惑がかかる。”

→だから教えてください。(だから「かかわり合う」)

“わたしだけできないのは嫌だ” “うまくなりたい”

→だから教えてください。(だから「かかわり合う」)

生徒に「うまい・へた」という実態をダイレクトに与えることは、「うまい者は優れた者」で「下手な者は劣った者」というような能力観を与えてしまい、対等な指導・被指導の関係を生みづらくしてきた。

授業者の胸の内としては生徒集団の中に「うまい者がへたな者から学んでいる」姿を生み出すことはできないか、うまい子とへたな子のあいだに常に対等な指導・被指導の関係をつくり出せないかという思いが強く意識されていた。そのための課題として、新しいスポーツ(ゲーム)を創るという創造的課題がふさわしいと考えた。ゲームをつくるうえで、そのゲームに込められた39人のそれぞれの思いや願いを、1つのゲームに創りあげていくことで、どうしても「かかわり合い」をもたなければならない。「かかわり合い」をもちたくなるような課題が、生徒が興味関心を高くもつであろう「ゲームづくり」という課題であったのである。

「かかわり合い」を生み出すための「ゲームづくり」であり、「ゲームづくり」そのものが「かかわり合い」を生み出す可能性を多くもちあわせていると考えた。

生徒にフリスビーの楽しさを「かかわり合い」を通して実感させるために、次のような点で授業を構想した。

- 生涯スポーツを目指し様々な自己との違いに出会わせやすくするために男女混合の異質集団を編成する

- ・ フリスビーの様々な種目を体験させ、その派生の違いや多様な競技性にふれさせ、ゲームを創るときのヒントを得させる
- ・ フリスビーの投げ方に関する技術分析をさせることで、frisbeeの特性を理解させるとともに、ゲームづくりの視点をもたせる
- ・ 「みんなが楽しめるfrisbeeを使ったゲーム」をバスケットボールをヒントに創り出させる。その過程で互いの技能や考えを十分に表現・交流させ、その接点を模索させることで共感的な仲間関係を育ませる
- ・ 「かかわり合い」を深めさせるために、毎時間班員の1人に交換ノート（班別）を書かせ、その記述を抽出したものを教科通信（frisbeeかわら版）で全体に返していく

授業者が実践の主軸とした「みんなが楽しめる」というキーワードは、うまい者も下手な者も対等に意見をかわすことができるように、との願いがこめられている。また、「みんな」が楽しめるためには、男女を別々にする必要性はもはやない。むしろ、男女共習は必要条件ですらある。いつでも、どこでも、だれでもが、ディスクをもって楽しめるようなゲームを創らせることで生徒相互の対等な「かかわり合い」を深めたかったのである。

#### 4 確かで、豊かな「かかわり合い」のある授業を生み出す3つの視点

確かで、豊かな「かかわり合い」をさせるために、次のような3つの視点から授業を構想していった。

- 1) 自他の違いを明らかにさせる
- 2) 自他の違いを受けとめさせる
- 3) 「かかわり合い」の価値を確かめさせる

そして、これらを、中学2年生対象の「frisbee」の実践の中に組み入れた。

##### (1) 自他の違いを明らかにさせる

体育の授業における自他の「違い」というのは、次のような点で顕著に表れやすい。

身体 ・ 技能 ・ 技術認識 ・ スポーツ観  
表現力 ・ 態度 ・ 友だちに対する思いなど

このような自他の違いを明らかにさせるためには、生徒一人ひとりの違いに出会うことができる機会を増やし、その違いをしっかりと自覚させることが必要である。そのための教師の手立てとして次の4点を考えた。

- 1) 異質集団を編成する
  - ・ 男女混合 ・ 得意派、不得意派 ・ 運動能力 ・ リーダーの存在
- 2) 共通課題を設定する
  - ・ 「みんなが楽しめるfrisbeeを使ったゲームを創ろう。」
- 3) 違いを表出させ、伝え合う機会を保障する
  - ・ 新たな教材との出会い ・ 「frisbee交換ノート」
  - ・ 「frisbeeかわら版」 ・ 教室での授業の充実

#### 4) 技術分析をさせる

- ・「研究 フリスビーの行方」
- ・パスの回数の調査
- ・作戦、戦術

##### (2) 自他の違いを受けとめさせる

自他の違いを受けとめさせるためには、明確になった自他の違いを、これまでとは違った立場に立って考えさせたり、視点を変えた課題に取り組ませたりする中で、互いの能力や考えの違いをとらえなおさせることが必要である。そのための教師の手立てとして次の3点を考えた。

##### 1) 多様な立場に立たせる

- ・得意派、不得意派のそれぞれの立場に立たせて考えさせる

##### 2) 歴史的視点に立った課題や活動を設定する

- ・フリスビーの各種目が生まれた歴史を学ばせる
- ・既習のスポーツ教材の発展史を通してのゲームづくり

##### 3) 互いの技能を生かし合うための接点を探らせる

- ・「うまい友達はどうなプレイを望んでいるのだろう。」
- ・「へたな友達はどうなことに悩んでいるのだろう。」

##### (3) 「かかわり合い」の価値を確かめさせる

「かかわり合い」の価値を確かめさせるためには、技能や態度といった面で進歩した自他を実感させたり、それに貢献した自他を吟味させたり、今後の「かかわり合い」について展望を語らせ合う活動が必要である。

そのための教師の手立てとして次の3点を考えた。

##### 1) 学習の成果を表出させる

- ・毎時間のゲーム
- ・「交換ノート」と「かわら版」

##### 2) 自他の変容の背景を振り返らせる

- ・小作文を書かせる

##### 3) 今後の「かかわり合い」について語らせ、交流し合わせる

- ・小作文を紹介し合い、意見を交換し合わせる

## 5 実践の概要

### (1) 授業対象

2年1組 男子23名 女子16名 2年3組 男子22名 女子17名  
班編成は男女混合5人の8班編成である。

### (2) 単元構成

実際の単元構成表を表2に示す。

表2 単元構成表

時	学 習 内 容	主 眼	「かかわり合い」を生むために
1	生活班で班編成 ランニングパス・キャッチ	・フリスビーを今もっている力でパスしたり、キャッチしたりできる。	・性、技能などにおける自他の違いに出会う機会を増やすために、技能差のある男女混合班である異質集団を編成する。
2	競技追体験1 ディスタンス	・様々なフライング・ディスクゲームを体験し、その様相を客観的にとらえ特性を発見することができる。	・互いの考えや思いにおける相違点・共通点に出会わせるために、「フリスビー交換ノート」を書かせたり、「フリスビーかわら版」を配布したりする
3	競技追体験2 セルフコートフライト		
4	競技追体験3 アクセラシー		
5	教室にて班編成・「交換ノート」 「かわら版」の説明・10種目競技 ビデオ視聴（アルティメットは見せない）		
6	競技追体験4 ガッツ 競技追体験5 ダブルディスクコート	・様々なフライング・ディスクゲームを体験し、その歴史を学ぶことでスポーツの派生を理解することができる。	・技能面における自他の細かな違いを自覚させるために、パスやレシーブを技術分析させる。
7	競技追体験1 ディスタンス 競技追体験3 アクセラシー 競技追体験4 ガッツ		・自分とは違う他者の思いや考えにふれさせるために、多様な他者の立場に立って考えさせる。
8	スローイングの技術分析 技術研究「フリスビーの行方」		・自他のパス技術をビデオを使って分析したり、様々な投げ方・受け方の技術を調べていくことで、技能を高めることができる。
9	研究発表「フリスビーの行方」	・今までの学習を生かしてみんなで楽しめるゲームを創ることができる ・自分たちが創ったゲームを試して改良することができる。	・生徒のもつスポーツの見方・考え方の違いをとらえなおさせるために、歴史的視点に立った課題や活動に取り組ませる。
10	教室にてのゲームづくり		・「かかわり合い」の価値を吟味させるために、自他の変容ぶりやその背景について小作文を書かせる。
11	試しのゲーム		
12	↓		
13	↓		
14	↓		
15	↓	・自己の技能面における違いを生かし合うために、その接点を模索させる。	
16	3対2、3対3		・ディフェンスをぬくための攻撃方法を考えだすことができる。
17	中間ゲーム大会		・学習したことを生かしながら、ゲームを行うことができる。
18	中間セッション課題発見		・様々な攻撃をチーム内で話し合い練習し合うことができる。
19	各チームの戦術練習		・より高度な攻撃パターンを考え、コミュニケーションをとり合いながら、プレイについて話し合い、練習することができる。
20	リーグ戦にむけての各チーム別練習		・学習の成果を振り返り、小作文を書くことで自己評価することができる。
21	まとめのリーグ戦		
22	授業を終えての感想、反省、小作文		

### (3) 実践経過と生徒の実態

#### ① 第1次（1時間～7時間） フライングディスク競技5種目の追体験

まずはディスクに慣れさせる意味も含めて、7時間かけて表1に示した10種目のうちの5種目を追体験させた。パス練習においては、なかなか目の前の友達にうまくパスすることができず、いらだちながらも楽しんでいった。ディスタンスでは、最高飛距離で男子生徒で70m、女子生徒で40m投げるものもいた。セルフコートフライトでは、各班にストップウォッチをもたせ、滞空時間を競わせた。投げて取るまでの飛距離を競うT. R. Cも追体験させたが、うまくキャッチできず、世界の選手に尊敬の念を抱いていた。生徒たちがもっとも熱中して遊んだのはガッツで、人気がなく、すぐにあきたのがダブルディスクコートであった。特にガッツは男子生徒に人気があり、キャッチングのために手袋をもってきた生徒も多かった。女子に人気があったのはアキュラシーである。アキュラシー用のゴールがないので、ハードルを机の上に立ててその枠の中にディスクを通すことにさせた。

これらの追体験を通して、ディスクのコントロール技術の要求がかなり高まってきた。生徒の班別交換ノートには、それぞれの種目の楽しみ方や投げ方のコツなどが書かれるようになる。

#### ② 第2次（8時間～9時間） スローイングの技術分析・研究発表

第1次の追体験を通して、ディスクのコントロール技術の要求が高まったため、各班にそれぞれ「遠くに飛ばすためには」「滞空時間をのばすためには」「右（左）にカーブさせるためには」「強く、速く投げるためには」などの課題を与え、技術分析をさせた。グリップ、スタンス、スローイング（テイクバック、スウィング、リリース、フォロースルー）などを各班でプリントにまとめさせ、班別に発表する活動である。この学習で驚いたのが、生徒達の分析結果であった。誰から教えてもらった訳でもないのに、授業者のみがもっている入門書に近い分析結果を出してきた。授業者自身もこのスローイングの技術については無知に近いものがあったので、生徒達に教えてもらうばかりであった。ほとんどの生徒が、5種目のディスク競技の追体験をする中で、それぞれのスローイングの方法を追求していた。研究発表は「フリスビーかわら版」にまとめて掲載し、発表するという形態をとることで、全員に個人的技術の認識を深めさせた。

#### ③ 第3次（10時間～15時間） フリスビーを使ったみんなが楽しめるゲームを創ろう

生徒に「みんなが楽しめるゲーム」をバスケットボールをヒントに“アルティメットもどき”を創りださせた。ゲームの始まり方、人数、得点方法、スペース、時間、攻守の交替方法、審判方法などを生徒が経験してきたゲームを軸に、様々なルールを決めさせる活動である。これらを決める際、スポーツを創る側のスポーツ観や能力観からの影響を大きくうけており、個々の考え方の違いが表出された。その根拠や理由を聞き合わせる中で、より人間らしく、みんなが楽しめるスポーツを創り出すためには、どんなことに着目をして考案していけばよいのかを考えさせることができた。自分たちが考案したゲームを実際に試していく中で、細かな問題点や課題が発見された。運動能力の低い者にとって、それぞれのルールはどう受けとめられているのか、運動能力の高い者にとっては何が物足りないのか、困ったことや、不愉快に感じたこと、おもしろかった点など様々な意見を交流させ、実際にやってみることで改良を加えていったのである。

◆10時間目 教室にてルールづくり

最初に、フライングディスクの歴史について簡単に振り返る。

教師：「今まで、いろんなディスクの競技をやってきたけど、それぞれ、どんなスポーツをヒントに創ってあったかなあ。」

生徒：「アキュラシーはアーチェリー」「ディスタンスは円盤投げ」「フリースタイルは新体操」「ガッツはドッジボール」「ダブルディスクコートはテニス」

教師：「歴史は浅いのいろんな競技を考え出してるね。わたしたちもなんか、ディスクを使ってバスケットボールをヒントに新しいゲームを創ろうよ。」

ガッツは実際に、高校生が創ったことを紹介する。

教師：「できたら、フライングディスク協会に送ろう！」

各班にわかれて、

生徒：「ポートボールみたいにしたら？」

生徒：「でも台の上の人がむなしいっちゃっ」

生徒：「じゃあ、ラグビーみたいにしたら？」

生徒：「どうやって？」

生徒：「線のそとにトライ」

生徒：「もう1本ラインをひいてその中でキャッチしたら1点にしよう。」

などなど。ある生徒が1年生時のバスケットボールの歴史学習から、最初のバスケットボールゲームのルールが13条だったことをひきだして、この時間には、8班がそれぞれの13条のルールを決め合った。(表3)そこでそう決めた根拠や理由を述べ合う中で、自他の違いが顕著にあらわれた。1組では班長8人が集まって先に得点方法・ゴールを決めるよう促したこともあって、あとは細かなルールづくりに入っていった。しかし、3組では、各班が他の班に対抗意識を燃やして個性的なゲームを考案しようとはりきってしまった。よって、「バスケットボールをヒントに」と出した課題を逸脱して、ボーリング型やパスゲーム型などを考案し始めたのである。生徒が考え出したゲームは、それぞれの班独特のものであったが、あげてきたルールにはまだ不備が多かった。しかし、ゲームの始め方やゲームの名前などについてすでにあげた班もあり、8班それぞれがゲームのさまざまな構造について気づいていた。(表4-1、4-2 教室のゲームづくりの時点であげてきたものについて○印をつけた)

表3 10時間目教室にて生徒が決めたゲーム内容

みんなで楽しめるフリスビーを使ったゲームを創ろう!! 《2年3組》

<p>1班 大黒・渡辺・中野・宮田・末武</p>	<p>①ゴールは"アキュラシー"を使う。 ②人数は5人。 ③10点で終了。 ④5歩までフリスビーを持つことができる。 ⑤フリスビーを持っているときは相手に触れてはいけない。 ⑥地面にフリスビーが落ちてそのフリスビーがびたりと止まったら相手のフリスビー ⑦ゴールの下の四角の中で5秒以上もってはいけない。 ⑧サイドラインからフリスビーを出したら、相手のフリスビー ⑨フリスビーを持ってジャンプしてはいけない。 ⑩サイドラインからフリスビーを出したときラインを踏まないようにしてフリスビーを投げる。 ⑪フリスビーをけてはいけない。</p>	<p>5班 荷本・中林・中村・田中・川本</p>	<p>①コートは広さはバスケットコート ②ゴールは人がとる。(ポートボールみたいなもの) ③ファールしたらいけない。 ④3秒、5秒ルールあり ⑤30秒ルールあり ⑥ホールディングはだめ ⑦ファールでフリースロー ⑧バックパスはだめ ⑨5人 ⑩点が入ったらエンドラインから相手のスローイン</p>
<p>2班 岡村・末岡・松尾・中道・藤井</p>	<p>①人数は5人 ②サッカーゴールの上にピンをならべる。 ③ピンからの距離は10mで正面から投げる。 ④コートはバスケットコートの半分 ⑤1ピン2点 ⑥投げ方は自由 ⑦1セット1人1枚のフリスビー ⑧5セットマッチ ⑨持ち時間は5~10秒 ⑩ストライクがでたら勝ち</p>	<p>6班 得津・中山・清水・道上・石丸</p>	<p>ゲーム名《The タッチボード in HIKARI》 ①バスケットゴールの黒い枠の中に、フリスビーをあてたら2点。1m離れてシュート。 ②コートは、22m×18m。 ③フリスビーを持っているときは、2歩まで。 ④ジャンプフリスビーでゲームを始める。(審判がフリスビーをたてて投げる。) ⑤人の持っているフリスビーはとらない。(パスケットだけ) ⑥10分ハーフ ⑦みんながフリスビーに触れるよう、ワンツーパスはだめ ⑧1チーム5人、フリスビーは1枚 ⑨フリスビーが落ちたり、コートから出たりしたときは、審判が拾って投げる。 ⑩ファールをしたら、フリースロー。(10m)イエローカード2枚、レッドカード1枚 ⑪ファールとは、・フリスビーを持っている人の身体に触れる・わざとフリスビーをける・けんか(けんかをしたら額にレッドカードをはる)</p>
<p>3班 長谷川・宝迫・江原・蔵重・川添</p>	<p>①コートの大きさは体育館の半分 ②ゴールは段ボール(ゴールに入って15秒以内に入れる) ③カーブで入れる ④空中でキャッチする ⑤フリスビーを持って5歩以上歩いてはいけない ⑥人数は5人 ⑦前半5分、後半5分 ⑧取り合いになったらジャンケン ⑨落ちたら相手のチームのフリスビー</p>	<p>7班 西岡・池田・山本・大森</p>	<p>①人数は4~5人 ②ゴールの黒枠の中に当たると1点。ネットの中に入ると5点。 ③前から押すのは有り、後からはだめ ④力強くでともよい ⑤フリスビーを持って走れるのは3歩まで ⑥フリスビーを落としても良い ⑦1回のパスでゴールさせるとだめ(最低2回のパスをいれる) ⑧フリスビーがコートから出たら相手のフリスビーになる ⑨どちらかが20点取った時点で試合終了</p>
<p>4班 江村・佃・加藤・木原・河中</p>	<p>①コートは正六角形(1辺3m)頂点に直径2mの円をつける ②5人対5人 ③5人にパスが回ると1点 ④パス回す方は正六角形の頂点に位置する。パスを取る方は正六角形の中に位置する。 ⑤パスを円の中で取ったらパスが1回通った事とする ⑥15点先取 ⑦取る方が正六角形の中でキャッチしたら交代 ⑧パスを円の外で取ると中の人は、その円の中に入って邪魔できる。</p>	<p>8班 山方・浜岡・西崎・三谷・松村</p>	<p>①コートは50m×25m ②ゴールは1人が台の上立ってキャッチする。 ③5人対5人 ④フリスビーが落ちたら相手のフリスビーでサイドラインから ⑤取り合いになったらセンターラインから審判が投げて2人が取り合う。 ⑥試合の始めはセンターラインから審判が投げて全員が取り合う。 ⑦シュートは手渡しはだめ。絶対投げる。 ⑧シュートを入れるときはフロントコートから入れる。 ⑨暴力反対(ファールになったらその場から)ファールとは相手を手をけたりすること ⑩3歩以上歩くとその場から ⑪ゴールの人がキャッチミスをしたらそのゴール台となりから相手チームが投げる ⑫エンドラインからでたらコーナーから</p>

表4-1 生徒があげた内容について項目別にまとめ○印をつけたもの

みんなで楽しめるフリスビーを使ったゲームを創ろう!! 《2年3組》

皆さんが《バスケットボール》をヒントに創ってくれたゲームのルールにはどのようなものがあったらうか？

ル ー ル		1班	2班	3班	4班	5班	6班	7班	8班
・ゲームの名前							○		
・人数について		○	○	○	○	○	○	○	○
・コート の形、広さについて			○	○○	○	○	○		○
・得点方法について (ゴールやゴールの仕方について)		○	○○	○	○	○	○	○	○
・時間制か (時間/前後半があるか/作戦タイム)			○	○			○		
・得点制かについて		○						○	
・準備道具について			○	○			○		
・試合を始めるときについて									○
・得点した後に試合を始めるときについて					○	○	○		
・取り合いになったときの処置について				○					○
・フリスビーを持っての移動の歩数について		○		○			○	○	○
・反則行為について	反則行為の種類と規定	○○				○○	○○	○	○
	反則行為をした人への処置						○		
	反則行為をされた人への処置					○	○		○
・フリスビーが競技中落ちたときの処置について		○○		○			○	○	○
・フリスビーが競技中コートからでたときの処置について							○		
・審判について							○		
・制限ルールについて		○○	○		○	○○	○	○○	○○

表4-2 14時間目におけるゲームのルール

現時点での2年3組が《バスケットボール》をヒントに創ってくれたゲームのルールです。

ル ー ル の 項 目	内 容	
・ゲームの名前	( )	
・人数について	5人対5人	
・コート の形、広さについて	30m×15mの長方形いすの周りに半径2mのライン有	
・得点方法について (ゴールやゴールの仕方について)	いすの上で空中にあるフリスビーをキャッチする 誰が取ってもよい	
・時間制か (時間/前後半があるか/作戦タイム)	7分-3分 (作戦を考えるため) - 7分前後半で攻守の位置を代わる (風向き・太陽の位置などの条件をそろえるため)	
・得点について	1つのゴールにつき1点。ボーナスポイントはなし	
・準備道具について	フリスビー2個といす2個と石炭とラインカーポイントマーカーでも可	
・試合を始めるときについて	フリスビートス。バックコートのエンドラインからスロー	
・得点した後に試合を始めるときについて	得点された方がエンドラインからスローイン	
・取り合いになったときの処置について	その場でかかわった2人でのジャンプキャッチかジャンケ	
・フリスビーを持っての移動の歩数について	歩以内 (しかし、ゴールについては歩いてはいけない)	
・反則行為について	反則行為の種類と規定	( )
	反則行為をした人への処置	( )
	反則行為をされた人への処置	( )
・フリスビーが競技中落ちたときの処置について	早いものが勝ち	
・フリスビーが競技中コートからでたときの処置について	出たところのサイドラインやエンドラインからのスローイン その場合、1回のパスをシュートしてはならない。	
・審判について	( )	
・制限ルールについて	( )	
	( )	
	( )	

◆11時間目・12時間目 試しのゲーム ゴール・得点方法についての検証

8班それぞれの創ったゲームを2班ずつで互いに試し合うが、やってみておもしろくないものは話し合いの中で却下され、だんだんしぼられていった。最初に議論されたのは、ゴールを何にするかであった。1班は、アキュラシーで使ったハードルであったが、これは「なかなか入らないのでつままない」とのこと。3班はダンボール箱のなかに入れてキャッチする、というものだったが、ダンボールに入る意味がない、と却下。2班はボーリング型だったが、ピンをペットボトルで作ることになっていたのに誰も持ってこない。3時間目まで待ったがとうとう立ち消えた。「ペットボトルが集まらないってことは、スポーツとしての普及は難しいってことやね。」と創った本人達が言っていた。4班はパスゲームである。教室で創っていたときは、そうとう盛り上がり細かな動きまで決めていたがやってみると「自分たちでも悲しいくらいおもしろくなかった」そうである。このゲームは他の班からも「申し訳ないけど、つままない」との評価をうけた。5班・8班は机の上に立つポートボール型だったが、5班は机を出して来たが8班は机を出すのが面倒くさいらしくそのかわりに椅子を使った。5班の感想は「机の上のひとはむなしい」だった。8班は最初、椅子の上に1人が立っていたが、その1人がたまたま椅子から降りてプレイしはじめた。それで、ゴール近くにディスクがくるとだれでもいいから椅子の上にあがっているのである。椅子だからこそ生まれたゴール方法である。生徒の意見は机より椅子に傾いた。6班・7班はバスケットゴールのボードにディスクをあてるバスケットボール型だった。ゴールを決める際、生徒の「点が多く入った方がおもしろい」という意見が大半だった。しかし、「サッカーはあんまり点は入らないけど、その適度な困難度がおもしろさを増している」という意見があり、また話し合いになった。その他「うまい人とへたな人の差がひらかないようなものにしたい」、「広場や公園でディスクさえあればできるようなものもいい」、「誰とでもすぐ楽しめるものもいい」などといったスポーツの条件をあげながらしぼっていった。結局、2つが残ることになった。

◆13時間目 試しのゲーム バスケットボード型とポートボール型の検証

生徒：「バスケットボードがグラウンドに2対しかない。」生徒：「この競技を普及させるためにはあんまり道具がないほうがいい。」生徒：「椅子だって、道具だ。それに危ない。」などなど。「先生、ゲームとしてはどちらもおもしろいから2つ採用させて。」と言われたが、1つにしぼることで「かかわり合い」を深めさせることをねらい、最後まで折れなかった。結局、13対26でポートボール型（相当な議論）に決まる。この時に議論の焦点となったのは「どこでもできるか」という点と「得点のしやすさ」「みんなが参加できない」という点だった。

《フリスビーかわら版より》

◇今日は5・8班がつくったポートボールみたいなのと、6・7班がつくったバスケみたいなのをしました。バスケの方はちょっと乱暴すぎて楽しくなかった。しかし、ポートボールの方はみんなにパスがまわって走り回ってとてもおもしろかった。なぜこのように差がでたのかというと、バスケのほうはあの小さな枠の中に当てなくてはならないが、ポートボールの方は人間が取るのでちょっとぐらいうずれても大丈夫です。この点の入る量がおもしろさをわけると思います。（男子生徒）

◇ポートボールでは椅子を使ってだれでもフリスビーをとっていいんだけど、椅子から落ちそうで危なかった。バスケの方は、みんな結構遠いところからねらっていたので外に出てばかりであまりおもしろくなかった。今から椅子をもっと頑丈なものにしたりファウルやルールを細かくつくれば楽しくなると思います。(男子生徒)

◇「タッチボード イン 光」と「ポートビー」とでは、もともとゲームのおもしろさが違って、比較しようがない。いいとこだってたくさんあるのに、私達の創ったのがだめになって悲しい。(女子生徒)

→何時間か試していて、ケガ人が出る。

生徒：「危険だから、だめ。イスをのけてみよう。」→半径2mの半円が残る。→「このなかでキャッチ！」→得点に幅がでてダイビングキャッチもできる。

#### ◆14時間目 試しのゲーム 歩数について、反則や不正行為について検証

自分たちの創ったルールを試し合う。生徒は試しながら、どんどん都合の良いものにルールを変えていった。(スリーポイントラインはいらない。取り合いになったらジャンプディスク。椅子の周りに半径2mのラインなど)

《フリスビーかわら版より》

◇大黒君(身長180cm)のジャンプカットと椅子に乗っている人の手の高さはほぼ同じである。だから、江村君が言ったように椅子の周りに円を引き、敵はそこから入ってはいけないというのがいいと思う。それとあと、ポートボールの方に決まったわけだから、みんながつくったいろいろなルールをポートフリスビーに吸収させて安全で、おもしろく、楽しくなるよう2年3組全員がつくってこう。(男子生徒)

◇ポートボールの方はまた、改善して行って、今までは落としたりサイドラインからってことになってたけど、いちいち面倒くさいから落としても別にいいということになりました。落としてもいいことになって休みがないのでとてもハードになりました。つかれました。

(女子生徒)

#### ◆15時間目 試しのゲーム コートの広さと時間についての検証

最初は9分でやっていたが、女子の疲労が大きくなり7分に設定された。試合は女子のシュートは男子の点の倍にしたらどうかという意見は、あっさり女子から却下された。男子は優しさをみせたつもりだったが仇になった。コートの広さはバスケットボールのコートの広さを基本としていたが、パス・キャッチの技能が高まるにつれ少しずつ大きくなっていった。最初は30m×15mだったが、最終的には60m×30mにまで広がる。ゴールエリアは5m。

《フリスビーかわら版より》

◇時間は5分と7分でやってみた。そこで気づいたことはバスケットコートの方広さなんだから、結構広いと思う。だから、あまり長い時間でやると女子ではりきっている人はバテルと思う。前半、後半でやるんだからそのへんは考えた方がいいと思う。(男子生徒)

#### ◆16時間目 ゲーム名について、案をあげその由来や創った人々の思いが込められているか 検証

ゲームづくりの最初の段階でゲームの名前を決めていたのは6班だけだった。“タッチボードイン光”というのがそれだったが、ゲームの内容と発祥地の名称を組み合わせた名前であった。ゲームが時間を追うごとにしぼられていくなかで、さまざまな名前が考案されていった。ポートボールからヒントを得たものだからということから“ポートビー”、フリスビーをキャッチするということから“キャッツビー”、また考案者の代表である授業者の名前をとり“フリまさ”、1組ではディスクのバスケットボール版ということから“ディスクット”“ディスク”などが提案された。

④ 第4次(16時間～22時間) みんなで創ったゲームを楽しもう  
時間の都合上、作戦や戦術を考えてゲームに取り組むまでには至らなかった。

#### 6 実践を終えて ～生徒達は何を学んだのか～

生徒がこだわった点は「みんなが楽しめる」という点や「いつでも・どこでも・だれとでも」といった条件などであった。検証の都度、「試してみたら話し合う」ことを大切にさせたのは、話し合いだけでなくプレイの面で差がでないこともねらったのだが、効果はあったようである。途中、2つのゲームを1つにしぼることに不満を感じたり、ルールひとつでゲームそのものが全く変わっていくことなどを実体験で検証する中で、ゲームづくりの難しさやルールの規定の困難さなどを感じていたようだった。何よりも、1つのゲームをつくることを通して、予想以上のかかわり合いが生み出された。

今回の中学生のゲームづくりに関する実験的实践を終えて、生徒の感想やゲームに必要な項目等を評価するなかで、次のような生徒の変容がみられた。

- ・ 仲間とともに協力して、互いの考えや技能の違いについての接点を模索することができた
- ・ 「みんなが楽しめるゲーム」を完成させるために、ルールを試したり改良したりすることができた
- ・ ゲームを創るために、自らの考えや技能を十分に表現・交流することができるようになった
- ・ 実際にゲームを試してみることで、問題点を見つけだすことができるようになった

### Ⅲ 実践分析

「はじめに」で述べたように、今日の体育科の授業づくりにおける主要な課題は、スポーツ文化をまるごと教授－学習するという課題と「共同化された学び」を創り出すという課題を統一する方法論を明らかにすることである。以下では、中村実践を手がかりとして、「共同化された学び」を組織するための方法論的問題について検討したい。

#### 1 学習の共同性の三つのレベル

今日の学習をめぐる問題状況の原因の一つは、授業において教え－学ばれる内容が子どもた

ちにとって学びがいや学ぶ意味を見出せないものとなっているということである。

ところで、このような「学びの空洞化」の克服に向けてさまざまになされている提起に共通するのは、①教えー学びの内容を子どもたちが学びがいを感じ、学ぶことの意味を発見し得るような形に組み換えること、同時に、②教えー学びの様式を教師から子どもへの一方通行の「伝達」様式から、探求的・創造的なものへと組み換えること、のふたつを課題としていることである。そして、教えー学びの様式の組み換え（学習指導の転換）の不可欠の前提となるのが、学びを共同化することである。

子どもたちは、その時点での彼らの技能習熟や技術認識、それぞれの生活を背景とした人格的特性などに支えられて固有の学習文脈を有している。子どもたちにとって学びがいや学びの意味が実感されるのは、学習テーマや学習内容が彼らの固有な学習文脈の中に位置づけられた時である。何より、一人ひとりの学習文脈に沿った学びというのは、子どもたちにとっては自己の主観的真実を獲得していく過程としての意味を持っている。もちろん、子どもにとっての主観的真実というのは、その限りでは自己の学習文脈のみに閉じた特殊で一面的なものにとどまる可能性を大きく残している。しかし、授業の中で異質な他者としての仲間と互いの学習文脈を重ね合わせながら、ともに学び合うことによって、子どもたちの獲得する技能や認識は主観性（特殊性）を脱し、客観性（一般性）を獲得していくのである。この過程を通じて、一人の学習文脈に閉じこめられた主観的真実は、みんなの学習文脈に根付く間主観的認識へと高められ、さらに、ともに学ぶ過程が子どもたちの探求的・創造的活動過程として組織されることで、間主観的認識は客観的認識へ向けてとぎすまされていくのである。

このように考えると、学習の共同性というのは学びを組織する際の前提的要件として捉えることができよう。言い換えれば、学習の共同性とは、教授スタイルや学習スタイル、あるいは学習形態とは区別される授業の基本的要件であり、それはすべての授業において保障されなければならないのである<sup>3)</sup>。

では、中村実践の中では、学習の共同性はどのように組織されていたのであろうか。ここでは、学習の共同性を、仮説的ではあるが、以下の三つのレベルに区別して捉えておきたい<sup>4)</sup>。

まず第一には、学習集団内の子どもたちの関係の質を示すものであり、学習の共同性の土台をなすレベルである。このレベルを「共同性」と呼んでおこう。技術の習得を課題とするプレイの学習においては、技能の習熟度を基準とした異質な他者同士ー「うまい子」と「へたな子」ーの関係づくりが実践的課題とされる。つまり、互いの「でき具合」の分析・総合を通じてともに学ぶ学習課題を追究するのである。ところが、中村実践の対象となったクラスにもみられたように、「うまい子」と「へたな子」の関係は、「うまい子=教える」「へたな子=教えられる」という関係を固定化しやすく、うまい子もへたな子も自己の学習文脈ーでき具合やわかり具合、あるいは思いーを自由に表現できないことが多い。しかし、「異質な他者」同士が互いの学習文脈を重ね合わせることは、自己の学習文脈を他者にお仕着せたり、自己の学習文脈を他者のそれに同一化したりすることではない。自他の同質性と異質性を丹念に明らかにしつつ、ともに学ぶべき学習文脈を創り上げていくことである。そのためには、自己の学習文脈ーでき具合やわかり具合、あるいは思いなどーを自由に表現できる対等・平等な関係性が創り出されなければならないのである。子ども同士の対等・平等な関係性は、当然のことながら、プレイ

の学習に限らずすべての学習過程で保障されなければならない。

第二には、子どもたちの学習文脈の絡み合いを示すレベルである。これを「協同性」と呼ぼう。子どもたちは固有の学習文脈に応じた学習テーマに対する個性的な問いを持ち、挑みかかっていく。中村実践では、「みんなが楽しめるゲームを創ろう」という共通の学習テーマによって学級レベル、あるいは学習班レベルでそれぞれがこだわりをもちながらゲームを考案し、ルールを整備していった。そうして、こうした一人ひとりの個性的なアプローチ（問い）は、互いに表現し、試しのゲームで交流されることを通じて重ね合わされていった。

そして第三には、子どもたちの具体的な学習活動の在りようを示すものであり、「協働性」のレベルである。例えば中村実践では、8～9時間目のスローイングの技術分析が行われる場面で、各班は分析の視点を絞り込み、試投する者、ビデオに撮影する者、計測をする者、記録をとる者と役割を分担し合い、実験－分析することを通じて、スローイングに隠された科学に迫っていった。このように「協働性」とは、学びの場や時間を共有し、学習活動を行うということであり、まさに子どもたちが一緒に（分業と協業にもとづいて）活動するということを示している。

## 2 学習の共同性を保障する方法論的課題

### 1) 実践構想段階での課題意識の構造

実践に先だって教師がもっとも強く抱いた課題意識は、子どもたち同士の「かかわり合い」をつくりだすことであった。それまで子どもたちは、プレイの学習において、「厳然たる事実」にフタをして、「かかわり合い」を避けてきていた。表面上は、うまい－へた、男－女の違いを超えて「仲良く」学習が進んでいる。しかしそこには、「うまい・へた」という技能習熟に関わる異質さを目の前にしながら、互いの同質性と異質性を丹念に明らかにして学習の文脈を重ね合わせることができないでいる。つまり、彼ら同士の対等・平等な関係性＝共同性、そしてまたでき具合やわかり具合、あるいは思いの交流＝協同性が作り出せていないというのが現実であった。中村先生は子どもたちのこうした現状を真正面から受けとめたところから実践を構想していく。まず第一に、学習の中で、異質な他者との共同・協同を創り出し、互いの良さに気づき、認め合う共感的な仲間関係を育てることを実践的課題として捉えたのである。こうした課題意識から設定された学習課題が「ゲームづくり」であった。つまり、すでに子どもたちに固定的な能力観が形成されてしまっている現状からいって、プレイの学習において「かかわり合い」を追究するのではなく、いったんプレイの学習から離れて、すべての子どもが同じスタートラインに立てる課題の学習過程で「かかわり合い」をつくりだそうとしたのである。

しかし、「ゲームづくり」という学習課題は、何も「かかわり合い」という課題意識からだけ設定されているわけではない。中村先生にとってもうひとつの重要な課題は、運動文化をトータルに教えるということであった。つまり、体育科の学習において、プレイに関する学習だけでなく、スポーツに関する歴史性や社会性に関わる内容、いってみればスポーツに関する科学的認識の獲得をめざした学習をも組織する必要があるという課題である。フライングディスクは、さまざまな既存のスポーツをヒントに公認種目を生成してきており、スポーツの生成・発展の系統・構造を教えるには最適の教材である。しかも、「ゲームづくり」の課題を追究する

過程で、これまで他教材で学習してきたスポーツの歴史が実感を伴って追体験できる。こうした中村先生の教材研究に裏打ちされた「予感」が「ゲームづくり」という課題を支えているのである。

つまり、中村実践は、スポーツをトータルに教える（特にスポーツの生成・発展をめぐる歴史的過程をリアルに追体験させる）という課題と子どもたちの「かかわり合い」を組織するという二つの課題を切り結んだところに構想されているのである。

## 2) 「かかわり合い」を生み出すための授業方法論の検討

では、中村実践は上述の二つの課題を統一するためにどのような方法論からアプローチしたのであろうか。ここでは、「かかわり合い」を生み出すための方法論について検討してみよう。

実践を具体的に分析の対象とする前に確認しておかなければならないのは、中村実践においては、当初の単元計画では単元の最後に位置づけられていた技術・戦術の習得を課題としたプレイの学習が他の教材（水泳）との関係で実際には展開されていないということである。教師の教育的働きかけが単元という単位で構想されている限り、どこか一部を欠落させた授業実践はその意味では不完全なものである。じつは本稿がタイトルを「授業分析」とはせずに「授業づくり実践の分析」としたのもこうしたとらえ方による。だが、日常的教育実践のなかでは、単元計画を変更することは決してめずらしいことではないし、むしろ変更を伴うことの方が多い。結果的に中村実践は、「ゲームづくり」を課題とする単元のいわば「前段部分」で終わってしまったが、それにもかかわらず、子ども同士の豊かな「関わり合い」をつくり出す、という実践に託した課題意識からみて、この前段部分までで一つの内容的まとまりをもっている。

ところで、中村実践の特徴の一つに、男女共習による異質集団を組織したことがある。日頃は別々に学んでいる者同士に同じ学びの時空間を共有させることで、「うまい・へた」だけではないより豊かな「異質な他者」を用意した。しかし、多様な異質さが学習集団内に存在することが即「かかわり合い」を生み出すということにはならない。「かかわり合い」を生み出すための核をなす方法は、学級のなかに共通の学習テーマを設定することである。「みんなが楽しめる」というゲームづくりの条件設定によって、クラスすべての子どもたちの要求が対等・平等に取り扱われなければならない。また、さまざまな要求を「統一ルール」へと結晶させる過程で子どもたち同士の「かかわり合い」が不可避なものとなってくるのである。こうした共通の学習テーマの設定は、学びを共同化していく上で欠くことのできない課題である。しかも学習テーマの設定の過程には子どもたちの参加が保障されなければならない。そうすることで子どもたちは学習テーマを主体的に引き取り、その後の主体的な学習活動の最初の見通しを形成しうるのである。

また「かかわり合い」をつくり出すという課題とは直接結びつくものではないが、「ゲームづくり」の導入の段階で、子どもたちの学習の初発の動機を強く規定したのは、「できたゲームをフライングディスク協会に送って正式競技として認めてもらおう」という教師の呼びかけであった。この呼びかけは、授業後の子どもたちの感想をみてもわかるように、中村実践を決定的に方向づけるものであった。それは、子どもたちに自らが文化の創造主体となり得るかもしれないという「期待」を抱かせるものであり、こうした「期待」は単元を貫いて最後まで抱き続けられていた。

さて、中村実践において「かかわり合い」を生み出すためにとられた方法のもうひとつの核は、ゲームの改良およびルールの整備のために試しのゲームを繰り返し実施すること、そこに「やってみて確かめる」という方法が貫かれていることである。つまり、ゲームづくりの過程を「ルールの考案→試しのゲームによる検証→課題の発見・ルールの改良」というサイクルとして組織していることである。この過程を通じて、さまざまな異質さが「みんなが楽しめる」という学習テーマにかかわって表出され、交流されている。しかも、各グループで考案されたゲームは、試しのゲームで実際に行われることで、そこに込められた「みんなが楽しめる」の中身を検証される。このような過程で、「悲しいくらいおもしろくなかった」という自己評価や、「申し訳ないけどつまらない」という他のグループへの評価が下されていることに示されているように、「みんなが楽しめる」という基準を互いに深め合いながら、自分たちの「みんな」観にふさわしいゲームを創り出そうとしているのである。

ルールをめぐってもっとも盛り上がったバスケットボール型とポートボール型をめぐるとの討論について書かれた感想をみてもわかるように、子どもたちはボールゲームの本質を表現する得点様式についてもっともこだわりを持っていた。そして、得点様式をめぐるとの討論が一応の決着を見た後は、コート広さや試合時間などゲームのおもしろさを支える物理的条件の改善へと向かっている。このように、「実際にやってみて確かめる」という実証的・体験交流的な方法を通じて、「楽しさ」の中身はスポーツの技術的本質へと徐々に接近していき、さらには、それを支える物理的条件へと向かっていったのである。

### 3 スポーツの生成と発展の追体験としての「ゲームづくり」

これまで中村実践を「かかわり合い」の創出という課題意識に沿って見てきた。そこで次に、中村先生のもうひとつの課題意識、すなわち、プレイの学習を通しての歴史学習の組織化という点から若干の考察をしておこう。

授業後子どもたちの多くは、自分たちの創ったゲームに対する愛着と誇りが込められた以下のような感想文を書いている。

「このぼくたちが作ったポートビーを、体育連盟かなにかに出してフリスビーの新しいゲームの1つになったらいいと思います。それで、ぼくたちが作った、ポートビーを世界中の人々に、やってほしいと思いました。」

こうした感想を生み出した背景には、何よりも新しいゲームを「自分たちの手でつくりだした」という実感がある。また、すでに述べたが、それを世界中の人が行ってくれるかもしれないという「期待」がある。このような「期待」は、過去に、運動文化の継承・発展の歴史的過程においては、それをつくりだし、継承・発展させてきた人々の思いや価値観が刻み込まれているということを学んだ既習経験に支えられていると考えられる。だからこそ、子どもたちは教師の呼びかけをナンセンスだとして笑い飛ばすのではなく、半信半疑ながらも「期待」を持ち続け得たのではないだろうか。

これまでのルール学習の多くは、既存のスポーツ・ルールを「みんながうまくなる」という観点から改変するという形のものであった。その場合、既存の運動文化がもつ矛盾をルールの改変を通じて批判・克服していくという意図が存在していたと考えられる。また、近年におい

ては、技術の発展史を体験するプレイの学習やルールの変遷をプレイを伴った形で学習する試みもみられる<sup>5)</sup>。しかし、中村実践においては、既成のルールをもとにこれを変更していくというプロセスを採用するのではなく、スポーツ手段（用具＝フライングディスク）と発想のヒントとなるスポーツ（バスケットボール）を提示し、そこから既習経験をもとに「新しいスポーツをつくる」ことを課題としていくという実践構想で展開している。ここが中村実践の大きな特色である。そうすることで、子どもたちは既存のスポーツという枠組みから一担解放されて、より自由な発想でのルールづくりが展開され、また、思い入れや誇りも大きくなったのではないだろうか。

#### IV 今後の課題

本稿では、中村実践を「学習の共同性」という視点から検討しようと試みた。しかし、筆者が仮説的に提示した「学習の共同性」概念及び学習の共同性を保障する方法論的課題そのものがいまだ不明確な点が多く、構造化されていないため、十分に目的を達成することができなかった。この点については別の機会に改めて論じる必要がある。

加えて、教師の授業づくり全体を分析するという本稿の課題も十分に達成できたとは言えない。その主たる原因は分析者の力量不足にあるといえようが、もう一つ言及しておかなければならない点は、実践記録に書き込まれるべき内容＝実践記録の必要条件に関する問題である。戦後わが国の授業研究においては、実践者による実践記録の執筆とその集団的な批評を主要な方法としてきている。教師は自己の実践を振り返りながら、実践の過程で示された子どもの事実や教師の内面をまとめ、さらにそれを集団的に批評し合うことでよりよい実践をつくり出していくための指針や方法をつかみとってきた。特に実践記録の集団的な批評は、記録に書かれてなかった事実や教師の内面を聞き取り共有化することで対象となる実践をより鮮明に捉えることを可能とする重要な過程である<sup>6)</sup>。これに対して本研究では、この実践記録の集団的批評という過程が、まったく不十分であった。特に中村実践の「新しいゲームをつくる」という学習テーマは、「子どもたちの『かかわり合い』を豊かに組織すること」、そして「スポーツの歴史的発展過程に関する認識を形成する」という実践者の一貫したねらい（モチーフ）と深く結びついて設定され、実践が構想されていただけに、なおさらひとつひとつの教授行動に託された意図、あるいは子どもが学習過程でみせた具体的な行動や集団思考の絡み合い実態を、実践者と分析者とのあいだで、より鮮明な形で共有しておく必要があったと考えられる。

しかし、我々に残された最大の課題は、実際には展開されなかった後半部分を含めて再度実践を試みることであろう。それは、実践構想の前半と後半において子どもたちの「かかわり合い」や「みんな観」に質的发展が予想されるからである。

子どもたちのかかわり合いをつくりだしたいという実践の課題意識は、技術習得の過程における子どもたちのかかわり合いが作り出せないという現状認識に端を発するものであった。これに対して「ゲームづくり」の過程における「かかわり合い」は、「目の前にある厳然たる事実」から一度自由になることを通じて生み出されたものである。しかし、「運動文化を獲得する」というとき技術習得は避けて通れない課題であり、技術の習得そのものが技術を媒介とした異質な他者との共同を介して獲得されることが期待されるものである。したがって、実際

には展開されなかった単元の「後半部分」、つまり技術・戦術にかかわる学習においては、そうした「かかわり合い」が組織されなければならない。また、そうすることで性や技能にかかわる異質さがより顕在化され、学習テーマとして追究された「みんなが楽しめる」の意味も深められていくはずであるし、自分たちがつくったルールへの問い直しも必然性をもって受け入れられていくであろう。

## 註および参考文献

- 1) 駒林邦男「子どもは授業で何を学ぶか」、『岩手大学教育学部附属教育工学センター教育工学研究』第11号、1989年、17頁。
- 2) 黒川哲也・海野勇三「学びの空洞化と今日の学力論」、『山口大学教育学部附属教育実践研究指導センター研究紀要』、第5号、1994年。
- 3) 海野勇三「体育における授業づくり研究－『共同化された学び』のもとで教師の指導性－」（九州体育・スポーツ学会第45回大会発表資料）を参考のこと。
- 4) 藤田英典は、「学校にかぎらず、およそ集団関係を基盤にして展開する活動と人間関係が疎外的なものに転落しないための条件」として「きょうどう性」を捉え、それが次のような四つの要素（側面）を持つとしている。「きょうどう性」の四つの要素（側面）とは、①一つの仕事を協力して行う「協同性」、②分業体制・役割体制において協力し合うという「協働性」、③集団に同じ資格で参加し、その集団の人間関係や規範を支え担うという「社会的な共同性」、そして④共通の文化と〈共同幻想〉に関わる「文化的な共同性」である。筆者が本稿で提起した三つのキョウドウ性は、授業過程における学習テーマ・学習課題を媒介とした子どもたちの関係を組織する教師の方法論的課題に引きつけて考察している。藤田の「きょうどう性」概念については、藤田「共生空間としての学校 学びの共同性の基盤と可能性」、佐伯胖・藤田英典・佐藤学編著『学び合う共同体』、東京大学出版会、1996年、1～51頁参照のこと。
- 5) 筆者らは、戦後のボール運動の実践・研究史を整理する中で、ルールづくりの実践の展開について整理したことがある。黒川哲也・海野勇三「ボール運動物語」、学校体育研究同志会編『たのしい体育・スポーツ』第15巻第10号、1996年、20～25頁。
- 6) 出原泰明編『みんながうまくなることを教える体育』、大修館書店、1991年、9～26頁。

（※なお、本稿は海野・黒川・中村の共同研究の成果をまとめたものである。執筆にあたっては、Ⅰ、Ⅲ、Ⅳを黒川・海野が、Ⅱを中村が担当した。）

# フリースピーカーから版 NO.7

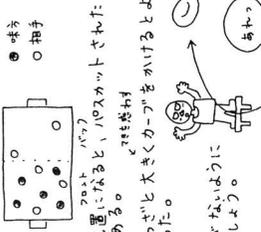
今日は、フリースピーカーの活動が、とても面白く、  
 いろいろな活動が、行われていた。その中でも、  
 一番面白かったのは、フリースピーカーの活動だ。  
 フリースピーカーの活動は、とても面白い。それは、  
 フリースピーカーの活動が、とても面白いからだ。  
 フリースピーカーの活動は、とても面白い。それは、  
 フリースピーカーの活動が、とても面白いからだ。  
 フリースピーカーの活動は、とても面白い。それは、  
 フリースピーカーの活動が、とても面白いからだ。

今日は、みんなで考えた、ゲームをしました。僕たちが考えたゲームは、  
 すごく面白かった。ゲームのルールは、とても簡単で、  
 誰でもできる。ゲームの目的は、みんなで協力して、  
 目標を達成することだ。ゲームのルールは、  
 簡単で、誰でもできる。ゲームの目的は、  
 みんなで協力して、目標を達成することだ。

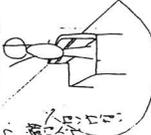
今日の授業では、僕達の考えた、ボートボールゲームの  
 紹介があった。ボートボールゲームは、とても面白い。  
 ボートボールゲームは、とても面白い。それは、  
 ボートボールゲームが、とても面白いからだ。  
 ボートボールゲームは、とても面白い。それは、  
 ボートボールゲームが、とても面白いからだ。

ボートボールゲームは、とても面白い。それは、  
 ボートボールゲームが、とても面白いからだ。  
 ボートボールゲームは、とても面白い。それは、  
 ボートボールゲームが、とても面白いからだ。  
 ボートボールゲームは、とても面白い。それは、  
 ボートボールゲームが、とても面白いからだ。

今回は、5年生と8年生の案、ボートボール形式と  
 6,7年生のバドミントン形式をした。結果的に  
 には、ボートボールに決めたけれど、7つとも楽しかった。  
 2つの案のうち、5年生の案は、味方がテイクアウトを  
 作って、相手は、ボートボールコートにもどる。結果的に  
 2つとも楽しかった。ボートボール形式は、とても面白い。  
 ボートボール形式は、とても面白い。それは、  
 ボートボール形式が、とても面白いからだ。



今日は、ボートボールゲームをしました。ボートボールゲームは、  
 すごく面白かった。ボートボールゲームのルールは、  
 簡単で、誰でもできる。ボートボールゲームの目的は、  
 みんなで協力して、目標を達成することだ。ボートボールゲームの  
 ルールは、簡単で、誰でもできる。ボートボールゲームの目的は、  
 みんなで協力して、目標を達成することだ。



資料1 生徒の交換ノートの記述を抽出したもの「フリースピーカーから版」

## 学期末テスト問題での生徒の回答

問い：フライングディスクを使ってそれぞれがゲームをつくりましたが、ゲームをつくるためにはどんな項目が必要でしょうか。例にならって、大切だと思うものから15ほどあげなさい。

《例：プレイをする人数》 ※括弧内の数字は2年3組の男子回答数・女子回答数を示す。

- ◆得点について
  - ・得点の入り方 (11・9)
  - ・1回のゴールにつき入る点数 (1・2)
  - ・ボーナスポイント (0・2)
  - ・何点入れたら終わりか (5・3)
  - ・同点のときはどうするか (3・0)
- ◆時間について
  - ・ゲームを何回に分けるか (3・4)
  - ・プレイする時間、制限時間 (18・15)
  - ・前後半の時間 (3・1)
  - ・休憩（ハーフタイム）の有無、時間 (8・5)
  - ・作戦タイムの時間 (2・1)
  - ・作戦タイムの回数 (2・0)
- ◆プレイする人数について
  - ・前後半メンバーをかえていいのか (0・1)
  - ・メンバーチェンジ (2・1)
  - ・メンバーチェンジできる人数 (3・0)
  - ・メンバーチェンジの回数 (2・0)
  - ・何人ベンチに入れるのか (1・1)
- ◆プレイエリアについて
  - ・プレイする場所（芝・砂場など） (5・4)
  - ・室内か屋外か (1・0)
  - ・コート（の形） (3・1)
  - ・コート（の広さ） (18・15)
  - ・コート（の条件） (1・0)
  - ・コート（の分け方、ラインの引き方） (3・0)
- ◆ゴールについて
  - ・ゴールを何にするか (4・3)
  - ・ゴールの大きさ、高さ (3・1)
  - ・ゴールの形 (3・0)
  - ・ゴールの位置 (1・0)
  - ・ゴールとシューターとの間隔 (0・1)
  - ・シュートできる位置 (3・0)
  - ・ゴールキーパーはどこにいる (0・1)
- ◆ゲームをつくる際に考慮する点について
  - ・何を基にしてゲームをつくるのか (5・6)
  - ・安全性 (5・3)
  - ・負傷した場合 (0・1)
  - ・みんなが楽しめるか (4・4)
  - ・ワンマンプレイをなくすための努力全員が参加できるか (2・0)
  - ・チームプレイを生かしているか (1・1)
  - ・だれにでもできるか (2・2)
  - ・運動が嫌いな人でも活躍できる (1・0)
  - ・どこでもできるか (3・4)
  - ・手軽にできるか、すぐにできるか (2・0)
  - ・覚えやすいか (0・1)
  - ・わかりやすい (1・0)
  - ・単純かつおもしろく (1・1)
  - ・負けていても最後の1秒まで勝負がわからないゲーム性 (1・0)
  - ・女子でもできるか、男女に力の差がでないか (1・1)
  - ・対象年齢を何歳にするか (1・1)
  - ・乱暴なスポーツにならないか (1・0)
  - ・ハンディキャップの改善策（背の高さや力の差） (0・1)
  - ・たくさんさんの点があるか (3・0)
  - ・フリスビーの特性を生かしたゲームかどうか (1・0)
  - ・生涯スポーツになるか (1・0)
- ◆ゲームの進行について
  - ・先攻後攻の決め方 (4・1)
  - ・ゲームの始まり方 (10・10)
  - ・ゲームの始まる位置 (1・0)
  - ・点が入った後の始まり方 (6・1)
  - ・点が入らなかった後のプレイの始まり方 (1・0)
  - ・ゲームはどこで終わるのか、終わり方 (1・1)
- ◆反則について
  - ・何を反則とするか (13・12)
  - ・タックルはありますか (0・2)
  - ・押すのはいいか (0・1)
  - ・蹴るのはいいのか (0・2)
  - ・反則への対応 (8・7)
  - ・蹴ったときの対処 (1・1)
  - ・手を触ったとき (0・1)
  - ・反則した方の対処 (5・3)
  - ・何回ファールしたら退場か (1・0)
  - ・ファールした場所に対する処置 (1・0)
  - ・ファールの回数に対する処置 (1・0)
  - ・反則された方の対処 (3・3)
  - ・ファールからの始まり方 (0・2)
  - ・非紳士の行為、乱闘、トラブル、危険な行為などに対する処置 (3・0)
- ◆バイオレーション
  - ・ディスクが落ちたとき (3・3)
  - ・ディスクがコートからでたとき (7・4)
  - ・アウトプレイはどのような場合か (1・0)
  - ・2チームが同時に触れた場合の処置 (0・1)
  - ・取り合いになったときの処置 (5・2)
  - ・ゲーム中断時の対応 (0・1)
  - ・何歩歩いていいのか、だめか (10・7)
  - ・規定の歩数を越えたときの処置 (1・0)
  - ・ピボットはありますか (1・0)
  - ・ゴールエリアにいても良い時間 (1・0)
  - ・握り方 (1・2)
  - ・禁止の持ち方 (0・1)
  - ・投げ方、捕り方の選択、決定 (7・6)
  - ・片手で捕るのか (0・2)
  - ・ディスクを持っていい時間 (2・1)
  - ・パスの仕方 (2・2)
  - ・パスの回数 (0・1)
  - ・バックパスはありますか (1・0)
  - ・ディスクを蹴る、踏むはよいか (1・0)
- ◆ゲームの概観について
  - ・ゲームの名前 (7・7)
  - ・プレイの仕方 (0・1)
  - ・ゲームの内容 (0・1)
  - ・ゲームの進め方 (1・0)
  - ・勝負の決め方（ゲームの勝敗） (1・5)
  - ・時間制にするか得点制にするか (0・2)
- ◆道具について
  - ・プレイするときを使う道具 (3・5)
  - ・ディスクの種類 (3・3)
  - ・ディスクの数 (5・8)
  - ・ファッション、ユニフォーム (1・2)
  - ・身につけても良い道具 (1・0)
- ◆審判について
  - ・審判の有無 (5・7)
  - ・審判のとりかた (1・0)
  - ・審判の数 (1・0)
  - ・ディフェンスのしかた（マークのしかた）注意点 (2・2)

## 生徒の授業後の感想抜粋

(学期末テストの際、ゲームを創ってみたいの感想を230字以上で書くようにさせたもの。)

◆最初は中学生がそんなにおもしろい物はないだろうと思っていたけど、実際につくってみてとてもおもしろくてあきないすごいゲームができあがりました。この僕たちがつくった”ポートビー”を体育連盟かなにかに出して frisbee の新しいゲームのひとつになったらいいと思います。僕たちがつくったポートビーを世界中の人達にやってほしいと思いました。今度どこかで frisbee をやることがあったらこのポートビーをやりたいです。(Y, Y)

◆誰でもできるような簡単なゲームほどおもしろかったです。簡単に点が入るほどおもしろかったです。そして、作戦などをたててそれが成功するともっともっと楽しいゲームのようになりました。自分たちでゲームをつくるのがこんなに楽しいとは思いませんでした。(S, E)

◆僕たちの班がつくったやつはアキュラシーのゴールだったのでなかなか点が入らなくておもしろくなかった。ルールなどをつくっているときは完璧だと思っていたのに……実際やってみるとつまらなかった。やっぱりゲームをつくるのは難しいな—と思った。それに比べて、ポートボールのやつをつくった班はすごかった。(S, O)

◆僕たちの班で作ったゲームのルールが多く取り入れられてとてもうれしかった。そのゲームはとても楽しくて熱中した。(T, K)

◆frisbee にはいろんなゲームをつくれる機能があるんだなあ、と思った。(H, S)

◆自分たちでこんなに楽しいゲームが作れたなんて夢みたいです。こんなに楽しいのだからこれからも自分たちのゲームで遊びたいし、そのゲームを知らない人たちに教えて、いつてそれが正式なスポーツになったらいいな—と思っています。(H, S)

◆自分たちでゲームをつくるのはとても難しいな、と思った。適当に作ってもすぐに変なことになってしまうから、すぐにルールを考え直さないといけない。何度もそんなことをしていると体力がもたなかった。他人のことを考えないと、みんながおもしろがるわけではないから、みんなが楽しめるゲームを作ることは本当に難しかった。最後に残ったポートビーはすごいなと思っています。(T, T)

◆プレイ中にみんなとルールを変えていた。話し合いの時ではなく、プレイ中にできたことがとてもうれしかった。(H, I)

◆ゲームを創るときはポンポンきまりをつくっていったけど、そのルールで実際にやってみるとこれはだめだとか、ここはこうするといいいのでは、とかいっぱい疑問などがあがってすぐに創ろうと思って創れるもんじゃあない。だから、オリンピック種目とかは、その種目になるまで、いっぱい時間を使っていっぱい実験をしてここまで来たんだらうなあ、とつくづく思うようになった。(T, H)

◆僕たちがつくったゲームはみんなが参加できてそれにおもしろかった。一番良かったと思う点は乱暴なプレイがないということ。そのことで、男女の差もちぎまった。そもそも frisbee は男女の差があまり出ないスポーツだと思う。(S, H)

◆このゲームは思ったよりも奥の深いものとしてできあがりました。こんなにおもしろいのを自分たちはつくったかと思うととてもうれしいです。このゲームなら誰でもできそうだし、練習すればいくらでも強くなれると思います。このゲームはどこにいてもはずかしくありません。(S, E)

◆つくったゲームを実際にやってみたときのおもしろさ。やってみるとつまらないゲームだから、それがおもしろかった。そしてだんだんいろいろなことをやっていくうちに、いろいろなゲームの良いところが集まった最高のゲームができるというのがうれしかった。今度つくるときがあったら、絶対オリンピック競技にしたいです。(S, N)

◆バスケットボールのルールなんか、反則の名前まで、やれプッシングだのホールディングだの細かいことまで決めてある。我々が創ったルールを見よう。ろくにゲームの名前も決められないで3時間も4時間もかかっている。やはり「創る」ということは難しいと改めて実感した。(T, T)

◆僕たちがみんなで力を合わせて創ったからこそうまく創れたんだと思います。それにだれもが嫌がらずにすすんで意見を出し合って創ったからいいゲームができたんだと思います。2年3組が力を合わせて創った大きな宝物です。(S, M)

◆やっぱり考えてみるだけでなく実行してみたほうがいいなと思った。ゲームを創るなんて全然頭の中になかったので少し驚いた。でも、人が創ったゲームばかりするんじゃなくて自分たちが創ったゲームをするのも楽しいしみんなで一生懸命作ったゲームも案外楽しいなあと思った。(H, H)

◆僕たちはボーリングをもとにしてゲームを作ったけれど材料が集まらず結局できなかった。これからも

世界にはないスポーツを作っていきたいです。(T. N)

◆フリスビーはだれでもできるという点が良いなと思いました。だから、ゲームをつくろうという気持ちが強くできました。僕たちのつくったゲームがより多くの人々につかわれるとよいです。(S. N)

◆僕は初め、フリスビーのことをバカにしていた。ただの遊びとしてしかみていなかった。けど、これまでの授業によりフリスビーの楽しさがわかってきた。そしてゲームを創る授業。自分たちの手でゲームを創るんだ!! という意気込みは想像以上にすごいものだった。そして、ポートビーが完成したとき、僕は心の中が喜びと充実感でいっぱいだった。ただの遊びではなかったんだという気持ちがあった。(H. N)

◆改善がたくさんあってそれをいろいろ直していくときがわくわくしてとても楽しかった。ビデオで実はもうバスケットを基にした競技があるとわかってけっこうがっかりしたけれど、でも私達が作ったゲームは2-3にしかないものだから別にいいやと思いました。(Y. K)

◆ルールひとつで、ゲームは変わっていく。(A. K)

◆ルールというものは考えてみればどんどん思いつくもので、しかも数が少なかったりその作り方が曖昧だとゲームがスムーズにいかなくなるので最初から最後まで通して考えないといけない。(M. M)

◆自分たちが創ったゲームを他の班の人達に「おもしろかったよ」「またやりたいな」といってもらえたときはとてもうれしかった。ゲームを創る楽しさはこういう点にもあるんだな、と感じた。(T. M)

◆自分たちで考えた競技をやるということは、普通ないのでとてもいい経験になった。(M. O)

◆うまくておもしろいゲームを創っていた班もやはりどこか抜けていた。普段、自分たちがしているゲーム(バレーボールとか)は完成されている感じで初めて規則とかに対して「すごい」と思った。(K. S)

◆やってみようゲームを自由に作れたからか、想像以上に楽しいゲームができた。私達のクラスのゲームってゆうのがうれしかった。(M. T)

◆5人が知恵をだし、さらに40人が改良をしていったからすごいよかった。ポートビーが世界に広まるとしたら……と思うとワクワクしてきます。(A. N)

◆このポートビーをIFAに認めてもらいたい。みなさんの努力の結晶を世界中の人にみせたいな(H. N)