

新学習指導要領改訂に対応した小学校教諭養成課程での 体育科教育法の授業づくり

— 体育「ゲーム・体づくり運動」領域のための鬼遊び経験 —

Class improvement of the physical education method of education in the teacher training course corresponding to the revision of the new national Curriculum

— Examination of Tag-playing for physical education method of Elementary school education —

次世代教育学部こども発達学科

古田 康生

FURUTA, Yasuo

Department of Child Development

Faculty of Education for Future Generations

キーワード：小学校学習指導要領，体育科教育法，鬼遊び

Abstract : The purpose of this study was to investigate the Tag play experience of the students for the class improvement of the Physical Education Division method of education. The following results were obtained.

- 1) It was answered in elementary school gymnastics 57.14% of the elementary school education speciality student of a universe “was experienced in demon play.”
- 2) By the experience frequency according to grade, the tendency for experience frequency to decrease was shown as the junior high school year (3 and fourth grader) went up in the low grade (1 and second grader) and 21.15% and a grade went up by 42.31% by 67.31% in upper classes (5 and sixth grader).
- 3) The kind of demon play which obtained the reply “with experience” by this investigation was 14.
- 4) It can be said that there are few kinds which demon play experience in elementary school gymnastics experienced from these results of an investigation, and they are low. [of the experience frequency which lets all the grades pass]

Keywords : Elementary school government guidelines for teaching, Physical education, Demon play

I はじめに

1. 学習指導要領の改訂（体育編）

平成23年度から小学校では「新学習指導要領」が全面的に実施されている（文部科学省，2008）。今回の小学校体育科に関する改訂のポイントは，①基礎的な身体能力を身に付け，「運動を豊かに実践していくための基礎」を培う観点から，発達の段階に応じた指導内容が明確化・体系化された，②子どもの体力低下，運動習慣の二極化傾向の指摘を踏まえ，「体づくり運動」が低学年から規定された，③健康な生活を送る資質や能力の基礎を培う観点から，中学校の指導内容に

つながる系統性のある指導ができるように，「毎日の生活と健康」「病気の予防」についての指導が充実された，以上3点にまとめることができる（東洋館出版社編集部，2008）。小学校学習指導要領体育編の体育科改訂の趣旨における「イ 改善の具体的事項」（文部科学省，2008）では，『運動領域については，幼児教育との円滑な接続を図ること，体力の低下傾向が深刻な問題となっていることや積極的に運動する子どもとそうでない子どもの二極化への指摘があること，各学年の系統化を図ることなどを踏まえ，低学年を「体づくり運動」「器械・器具を使っての運動あそび」，「走・跳の運動遊び」「水遊び」「ゲーム」及

び「表現リズム遊び」で構成し、中学年を「体づくり運動」、「器械運動」、「走・跳の運動」、「浮く・泳ぐ運動」、「ゲーム」及び「表現運動」で構成する。また、高学年については現行どおりの構成とする。』と記述されている。

2. 低学年についての運動領域の構成

旧学習指導要領では、低学年の運動領域は「基本の運動」と「ゲーム」で構成されていた（佐藤ほか、2002）が、前述の改善理由、つまり①幼児教育との円滑な接続、②体力低下傾向の深刻化、③運動習慣の二極化、④学年間の系統化を図る、により大きく構成し直されたといえる。また、「指導内容が明確化・体系化」された点も改訂の要点である。例えば、「ゲーム」については、従前では『（1）ボールゲーム及び鬼遊びについて、易しい遊び方を身に付け、みんなでゲームが楽しくできるようにする。（2）規則を守り、互いに仲よくゲームを行い、勝敗を素直に認めることができるようにする。（3）ゲームを楽しむための簡単な規則を工夫することができるようにする』であったが、新学習指導要領では『ア ボールゲームでは簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをする。イ 鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをする。』と指導内容が明確化されている。この様に指導内容が明確化・体系化されたのは今回の改訂の大きな特徴の一つである。

3. 小学校教諭養成課程における体育科教育法関連授業の課題

今回の改訂で指導内容が明確化されたとはいえ、例示された内容を一律に小学校教育の現場で実践するのは難しいと考えられる。なぜなら、運動習慣の二極化により対象となる児童の体力・運動能力レベルには低下傾向が認められ、同一学年の同一クラスであっても体力・運動能力の「個人差」が大きく、バラツキが予測されるからである。以上のことを考慮すると、小学校教諭は適宜、体躯の授業運営において対象児の体力・運動レベルに合わせて指導内容をアレンジする指導技術が求められることとなる。

A大学の小学校教諭養成課程「体育科教育法関連授業」ではこの様な背景を鑑み、運動領域の種々の内容（例えば、ゲーム・ボールゲーム・ボール運動、器械運動など）では学生相互の模擬授業などの体験を通して指導内容が児童の体力・運動能力に合わせてアレン

ジできる指導技術が習得できるような実践的模擬授業の試みを積み重ね、合わせて、指導カリキュラムの開発に努めてきた。

4. A大学における体育科教育法関連授業の平成24年度の取組み

鬼遊びは、低学年「ゲーム」にて取り組む授業内容と明示されている（文部科学省、2008）。また、「体づくり運動」でも体ほぐしの運動、多様な動きづくりの運動、体力を高めるための運動でも頻繁に取り組まれている教材である（小嶋、2009、國末、2011、中村ほか、2009、佐藤ほか、2010、常田、2009、内田、2006）。これは、追いかける鬼役と逃げ手の人数や逃げる区域、逃げる動作と追いかける動作を工夫することで適度な身体活動量が確保でき、多様な動作が経験でき、動きづくりにつながるからである。これらのことを考慮してA大学では、平成24年度の体育科教育法関連授業にて、受講学生（小学校教育専攻学生）に鬼遊び教材を頻繁に経験させ、多種の鬼遊びを多様にアレンジして経験できるよう試行した。つまり、対象児の体力・運動能力と興味関心を的確に把握し、鬼遊びを適切にアレンジして授業運営ができる授業技術が習得できるよう授業カリキュラムを編成した。

しかし、近年の小学校教育専攻学生に限らず、学生の多くは幼少期に遊び経験が乏しく、指導できる遊びの量（種類）が少なく、質（アレンジし工夫できる能力）的能力も習得していないことが報告されている（古田、2010）。また、穂丸ほか（2007）は、幼児教育・保育の現場では若年層の保育者や幼稚園教諭ほど鬼遊びを含めた伝承遊びが日々の教育や保育に活用できていない、と報告している。

これらのことから、体育科教育法関連授業で鬼遊び教材が十分に活用できる授業技術を育成するためには、まずは小学校教育専攻学生の鬼遊び経験を明らかにして、その傾向を分析する必要がある。そして、経験傾向から不足している経験を補うカリキュラム開発が必要と考えられる。

II 目的

本研究ではA大学の小学校教諭養成課程における体育科教育法関連授業の授業内容を新しい教育指導要領に対応させ、且つ鬼遊び教材が対象児の実態に合わせてアレンジできる指導技術を育成する授業カリキュラムを開発するため小学校教育専攻学生の鬼遊び経験の

傾向を明らかにすることを目的とした。本研究は、結果を分析することで、鬼遊び経験内容の質と量が明らかとなり、関連授業に取り入れなければならない鬼遊びを明確にさせ、関連授業の内容構築に役立つ基礎的資料を得るものである。

Ⅲ 研究方法

1. 調査対象者

小学校教諭を養成する四年制A大学の小学校教諭養成課程に在籍する1年次学生91人を対象とした（小学校専攻学生とする）。

2. 質問紙調査の方法

(1) 調査期間

質問紙調査は、平成25年1月に実施された小学校体育関連授業「運動・健康の理解」の13回目（全15回授業）で行い、ただちに回収した。

(2) 調査手順

全ての調査は、小学校関連授業である「運動・健康の理解」の授業時間内に実施された。調査を開始するにあたり、本研究の手順と主旨を口頭及び文書にて説明した。特に回答の義務と個人情報に関しては、①回答は義務でない、②回答は途中であっても中止できる、③回答しないことによる不利益はない、④回答による個人情報は守られ、研究結果として公表するにあたり個人が特定されることはない、と説明した。その後、同意が得られた学生のみ質問紙に回答を記入させ、その場で質問紙を回収した。大凡の回答時間は15分間程度であった。

(3) 調査項目

- 1) 小学校の体育授業での鬼遊びの経験の有無（経験有り、経験なし、覚えていない）
- 2) 鬼遊び経験の内容（経験した学年と鬼遊びの内容・種類）
- 3) 幼少期の学校体育以外での鬼遊び、運動遊びの経験内容

体育授業と体育以外で経験した鬼遊びに関する調査にあたり、鬼遊び項目は、先行研究（古田，2010）を参考に選択された鬼遊び（12項目）及びボール遊び（8項目）の経験の有無を回答させた。

調査対象となった鬼遊びの選択肢

鬼ごっこ（一人鬼、二人鬼）、氷鬼、色鬼、高鬼、手つなぎ鬼、島鬼、けいどろ、尻尾取り鬼、Sけん、十字鬼（たんぼのた）、線上鬼の12種類と、その他の

自由記述とした。

3. 倫理的配慮

本研究を始めるに当たり、研究目的と社会的意義、個人情報の取り扱いを明記した質問紙を作成した。口頭により、質問紙に明記された個人情報に関する次の項目を説明した。①研究結果を公表するにあたり回答者の個人が特定されることはない、②回答途中であっても中止することができ、中止による不利益は生じない、③質問紙は研究期間を通して厳重に保管し、研究終了後は速やかに適切な方法により破棄する、以上3点の説明後、同意を得た上で、希望者のみ質問紙への記入を開始させた。

Ⅳ 結果および考察

1. 小学校体育における学年別鬼遊び経験頻度

小学校の体育の授業における鬼遊び経験の有無を回答させた結果、52人（57.14%）が「経験有り」と回答した。一方、32人が「覚えていない」、7人が「経験していない」と回答した（表1）。

表1 小学校体育での鬼遊び経験

	件数 (人)	%
経験なし	7	7.69
覚えていない	32	35.16
経験有り	52	57.14
計	91	

そこで、本研究では「経験有り」の調査結果を基に学年別経験頻度を分析した。表2に学年別経験頻度を示した。経験率は、低学年が67.31%、中学年が42.31%、高学年が21.15%となり、低学年での経験頻度が高値という結果が得られた。すなわち、学年が進むにつれ経験頻度は低下する。しかし、全学年にわたり鬼遊びが体育授業にて実施され経験していることが明らかとなった。

表2 鬼遊びの学年別経験の推移

学年	件数 (人)	%
低学年 (1・2年)	35	67.31
中学年 (3・4年)	22	42.31
高学年 (5・6年)	11	21.15

*経験有りの52人の複数回答を分類

本研究で調査対象となった小学校教育専攻学生が小学校で受けた体育授業は旧学習指導要領であるが、旧学習指導要領にも、「ゲーム」で鬼遊びが明記されていることと、「基本の運動」でも取り扱われていたことにより鬼遊び経験率が高値となった背景にあると考えられる。また、中学年及び高学年となるにしたがい経験率が低下したのは、「基本の運動」の内容が「力試しの運動」「用具を操作する運動」、「器械・器具を使つての運動」、「走・跳の運動」、そして「ゲーム」がバスケットボール型ゲーム、サッカー型ゲーム、ベースボール型ゲーム、とより種目の習得に重きを置いた授業内容になっていったためと推察された。

2. 小学校体育における各学年での鬼遊び内容の経験頻度の推移傾向

表3は、学年別の鬼遊び内容の経験推移を表している。今回の調査では「体育授業で経験有り」と回答が得られた鬼遊びの内容は14種類であった。

表3 鬼遊びごとの学年別経験の推移傾向

推移傾向	鬼遊びの種類
低学年で高頻度、その後頻度が減少する鬼遊び	鬼ごっこ（一人鬼、二人鬼）、氷鬼、けいどろ、色鬼、尻尾取り鬼
全学年で低頻度	手つなぎ鬼、増え鬼、影鬼、島鬼、陣取り鬼、ボール鬼、ロボット鬼

最も経験頻度が高い値を示したのが“鬼ごっこ（一人鬼、二人鬼、追いかっこ）”であった。次いで、“けいどろ”、“氷鬼”、“色鬼”、“尻尾取り鬼”であった。

学年別の経験頻度推移では、全学年を通じての経験頻度上位の鬼遊びは低学年での実施頻度が高くなる傾向が明らかとなった。また、学年により経験頻度が顕著に異なるという傾向は認められず、①学年が進むにつれ頻度が減少する鬼遊びタイプ（鬼ごっこ、氷鬼、けいどろ、色鬼、尻尾取り鬼）と②低学年から高学年まで低い頻度で推移する鬼遊びタイプ（手つなぎ鬼、増え鬼、影鬼、島鬼、陣取り鬼、ボール鬼、ロボット鬼）に大別できた。

低学年で経験頻度が高い鬼遊びは、典型的な鬼遊び（一人鬼や二人鬼）や色鬼、氷鬼、けいどろであった。これらの典型的な鬼遊びや色鬼は、ルールが比較的やさしく低学年でも理解されやすいため頻繁に実施されていたと考えられる。また、集団対集団の鬼遊びに分類される“けいどろ”や鬼役にタッチされても復活し

て再び遊びに参加できるという複雑なルールがある“氷鬼”が低学年でも実施されていることが明らかとなった。ただし、調査結果によると、複雑なルールがある鬼遊びと集団対集団の鬼遊びは、前者が氷鬼、後者がけいどろの回答が多く、それ以外の回答は見られなかった。

これらの結果を考慮すると、本研究で調査対象となった小学校教育専攻学生の経験の量、質ともに低いと考えられ、今後の体育科教育関連授業では多種の鬼遊びを多様にアレンジさせて経験させる必要があると考えられた。

3. 小学校体育での鬼遊びのタイプ別経験頻度

今回の調査では、経験有りとは回答で得られた鬼遊びを3つのタイプに分類し、その経験頻度傾向の分析を試みた。鬼遊びは、Aが鬼遊び原型タイプ、Bが複雑なルールがある鬼遊び、Cが集団対集団の鬼遊びの3つのタイプに分類できた。

第一のAタイプである鬼遊び原型タイプとは、鬼遊びの原型ともいえる「駆けっこ・追いかっこ」や「一人鬼・二人鬼」の実施頻度は低学年での経験が高値を示した。また、類似する少数の鬼から逃げる鬼遊びの色鬼、島鬼、高鬼も同様な傾向を示した。

次に、Bタイプである複雑なルール（きまり）がある鬼遊びタイプとは、氷鬼（復活できる）、尻尾取り鬼（逃げ手の尻尾を取る）、手つなぎ鬼（鬼になったらお鬼と手をつないで逃げ手を追いかける）や増え鬼（鬼が徐々に増える）、線上鬼（逃げ手は地面や床に引かれた線の上だけを逃げる）等といった鬼遊びがあり、全学年にて経験している傾向が認められた。

そして、Cタイプである集団対集団タイプの鬼遊びとは「集団対集団で実施される鬼遊び」であり、つまり、逃げ手集団と追いかける鬼集団がチームとして組織され作戦を立てて実施される。その代表例である“けいどろ”は低学年から中学年にかけての経験頻度が高いという結果が得られた。

4. 小学校体育授業以外の鬼遊び経験頻度

図1は、調査対象となった男子学生と女子学生の児童期における小学校体育授業以外での鬼遊び経験とボール遊び経験である。つまり、放課後や居住地域での同学年や異学年で実施した鬼遊びの傾向である。

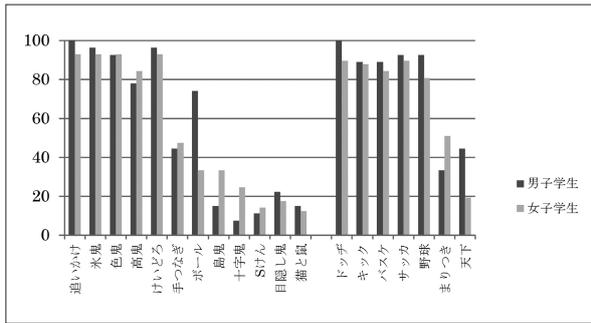


図1 小学校体育以外での鬼遊び経験

各鬼遊びについて「よくした」「時々した」「経験なし」の3件法で回答させた結果、男子学生では、追いかけてこ81.00%、けいどろ81.00%、氷鬼52.00%、色鬼37.00%の回答を得た。一方、手つなぎ鬼(11.00%)や島鬼(7.4%)は経験者が少なく、Sけんと十字鬼は本調査対象者では経験者がいなかった。女子学生では、けいどろ(79.00%)、追いかけてこ(75.00%)、氷鬼(70.00%)色鬼(59.00%)と高い経験率を示した。しかし、男児と同様に、Sけんや十字鬼の経験率は低い結果となった。これは古田(2010)の報告と同様な傾向を示す結果となった。これらのことから、今回対象となった小学校教育専攻学生の小学校体育以外での鬼遊び経験の傾向は、休み時間などの自由に遊べる時間でも体育の授業と同様に「限られた鬼遊び」での実践がされてきたと考えられる結果が得られた。この背景には、現在の戸外遊び実践の課題である「三間の崩壊」が影響していると考えられる(前橋, 2008)。つまり、近所の年長児と年少児が一緒になって遊ぶ“群れ遊び”が崩壊し、遊びの伝承がなされず、体育授業などで経験した限定的な鬼遊びのみにより遊びが展開されていると推察できる。

今回は、小学校教育専攻学生の児童期における小学校体育授業と小学校体育の授業以外の自由な遊び時間での鬼遊び経験頻度の傾向を調査したが、いずれも経験した遊びの種類に限られた内容であり、その経験頻度も低いことが明らかとなった。この結果は、初等教育専攻学生には小学校体育に不可欠な鬼遊びを体育科教育法やその関連授業にて鬼遊びを教育する必要がある事を意味している。つまり、新しい小学校学習指導要領に対応して授業運営能力が優れた小学校教諭を養成するため小学校教諭養成課程の体育科教育法関連カリキュラムの改善が必要であると示唆された。

V まとめ

1. 本調査の対象となった初等教育専攻学生の57.14%が小学校体育での「鬼遊び経験がある」と回答した。
2. 学年別の鬼遊び経験頻度では、低学年(1・2年生)が67.31%、中学年(3・4年生)が42.31%、高学年(5・6年生)が21.15%と学年が上がるにつれ経験頻度が減少する傾向を示した。
3. 今回の調査で“経験有り”の回答を得た鬼遊びの種類は14であった。
4. 小学校体育で経験した鬼遊びは3つのタイプに分類できた。
5. 今回の調査結果から小学校体育での鬼遊び経験は経験した種類は少なく、全学年を通しての経験頻度も低いといえる。

VI 参考文献・引用文献

- 穂丸武臣・丹羽 孝・勅使千鶴(2007). 日本における伝承遊び実施状況と保育士の認識 名古屋市立大学大学院人間文化研究科人間文化研究, 7, 57-78.
- 古田康生(2010). 保育士養成施設における運動遊び教育の実践に向けて-レクリエーションインストラクター養成課程認定校での保育・幼児教育を専攻する学生の遊び経験の調査結果- 自由時間研究第36号, 59-66.
- 小嶋広明(2009). 鬼遊びで体力づくり 楽しい体育の授業, 233, 12-13.
- 國末理芳(2011). 鬼遊びを通して仲間づくり 楽しい体育の授業, 257, 34-35.
- 前橋 明(2007). 子どもの生活と運動 日本幼児体育学会(編) 幼児体育理論と実践 大学教育出版.
- 文部科学省(2008). 小学校学習指導要領解説書 体育編 東洋館出版社.
- 中村康弘(2009). 鬼遊び・ボール運び鬼 細江文利(編) 小学校新学習指導要領の授業 体育科実践事例集1・2年 小学館.
- 東洋館出版編集部(2008). 小学校新学習指導要領ポイント総整理 東洋館出版社.
- 佐藤仁ほか(2002). 小学校体育改定のポイント 外園一人(監)改訂版 新・小学校体育見洋書房.
- 佐藤 勝ほか(2010). 伝承遊び 細江文利(監)すぐ使える! 体づくり運動の指導法 小学館.
- 佐藤貴子(2010). 低学年のうちからたくさんの伝承

遊びを子どもたちに！ 楽しい体育の授業, 345,
30-31.

常田幸子 (2009) 昔遊びで体を上手にコントロールし
よう 楽しい体育の授業, 233, 8-9.

内田雄三 (2006). 鬼遊び・ボール遊びで多様な動き
づくり 学事出版.