

体育授業におけるルール学習の価値について

川本美香*・水月 晃**・則元志郎

How to Evaluate the Study of Rules in Physical Education

Mika KAWAMOTO, Akira SUIGETSU, Shiro NORIMOTO

(Received October 1, 2008)

I. 緒 言

教科とは「学校教育の目標を達成するために、科学・技術・芸術などの人類の文化遺産を教育的観点から体系的に編成した教授内容の単位」¹⁾であり、諸教科は、その文化遺産のなかから最も基本的であるものを選び出し、一定の順序でそれを配列・構成することによって成立している。そして、その配列・構成されたものが教科で教えた中身＝教科内容である。さらに、堀尾²⁾は、「教育は、現在までの学問文化の最高の達成を含む文化の伝達を通して行われるべきであり、そのことによって、現在の人間と社会をこえる営み」であると述べている。つまり、教科教育は人類の文化遺産を子どもに教え伝えていくものであり、出原³⁾が「体育という教科は・・・(中略)・・・人類の遺産としての運動文化を継承し、発展させるための学力を育てる教科である」と述べているように、体育は運動文化という人類の遺産を子どもに教え伝えていく教科であるといえる。

では体育で学ぶべき運動文化とは具体的にどのようなもの・ことを指すのだろうか。高山⁴⁾が「運動文化は①ルールと②ルールによって規定される技術で成り立っている」、高津⁵⁾が「運動文化は、①組織、②ルール、③試合、④技術体系、⑤練習体系、⑥倫理性を内包する「生活様式」でもある」と述べているように、体育にはルール、技術の学習ははずせないものだと考えられる。さらに、技術はルールに規定されるものであり、ルール学習を行うことは必須であるといえるだろう。

これまで体育で行われてきたルール学習について、成瀬⁶⁾は、ルール学習はAタイプ(現行の正式ルールや変更点をそのまま教える)、Bタイプ(ルールを子どもの要求や実態に合致するように変更・修正していく)、Cタイプ(ルールそのものを学習対象としてその成立の原因や背景を探る)の3つの指導タイプに分けられると述べている。また、丸山⁷⁾は、ルール学習はその学習目的により、「①社会的態度としてのルールを学ぶ学習、②既存のルールを憶える学習、③教師が設定したルール変更の中で学ぶ学習、④子どもの手によるルール学習、⑤ルール史の学習、⑥ルールの意味・役割・原則を学ぶ学習に分類できる」と述べ、これまでのルール学習の多くは、①②③のルール学習がその中心であったと報告している。

しかし、上記①②③のルール学習では、先に出原が述べた「運動文化を継承し、発展させるための学力」を育てるには不十分である。この学力を育てるためには、成瀬の分類ならばCタイプ、丸山の分類では④⑤⑥の授業を行うことが必要である。これらの先行授業実践において、子どもの反応はよいこと、活発な教授-学習活動が展開されたことは報告されているが、客観的なデータはみられないし、その必要性、価値は実証されていない。さらに、成瀬のCタイプ、丸山の④⑤⑥の授業としては不足している部分もあり、ルールそのものを学習対象として学ぶ授業の研究が必要である。

そこで本研究においては、体育の教科内容としてルール学習を位置づける必要性、価値を実証すること、および実践授業の分析で得られた結果から、体育授業の教科内容としてルール学習をどのように位置づけていけばよいかを検討すること、以上2点を研究の目的とする。

* 山鹿市立千田小学校(元熊本大学大学院教育学研究科)

** 熊本大学大学院教育学研究科

Ⅱ. 方 法

バスケットボールのルール変遷の歴史における「ゲームのスピード化」に関するルール変更を教材として、実験授業を行った。

1. 実験授業概要

- 期間：2006年12月13日～2006年12月20日
- 場所：熊本県阿蘇郡T小学校体育館・4年1組教室
- 対象：同小学校4年1組男子13名女子9名計22名
- 時間：40分×5時間、45分×2時間
- 指導者：同小学校4年1組担任S教諭

2. 単元計画

1次 (2時間)	攻撃と防御の練習と定着 ○オリエンテーション（本単元の説明、グルーピング、認識テスト、診断的授業評価票の記入、等） ○攻撃の練習〔ファースト・ブレイク（速攻）〕 ○防御の練習〔ファイブ・メン・ディフェンス（後退集中防御法）〕
2次 (4時間)	ゲーム中の問題解決のためのルールづくり ○1対0でゲームを開始し、0点のチームの攻撃から始める。1ゲームの時間は30秒。4回ずつ行う。 ○教師は勝ちを意識させるような言葉かけをする。ゲームのおもしろさについても言及する。 ○ゲームをして勝った理由、負けた理由を話し合い、勝つための作戦を考えさせる。 ○きっちり引いて守っているので攻め手が攻めきれない、という状況で子どもたちにルールを考えさせる。 ○考えたルールを試す。
3次 (1時間)	教室でのまとめ ○認識テスト ○バスケットボールのルール変遷を学ぶ（13条のルール→スピード化に関わる部分） ○自分たちが考えたルールをまとめなおして、バスケットボールのルール変遷と比較する。 ○総括的授業評価票の記入 ○認識テスト

3. 分析項目

1) ルールに関する認識の変化

本研究では、子どもたちのルールに関する認識の変化を捉えるために、研究者が作成した認識テストを用いた。設問は全部で5問、内容はルール変更の理由を問うものである。また、回答形式は5つの選択肢のうちから1つを選択する形式をとった。単元前後と教室での理論授業後の3回実施し、正答数の推移や回答の仕方の変化から分析した。

2) ルールに対する意識の変化

ゲームをして変えたい、作りたいと思ったルールをそのルールの説明と理由も含めて授業後に子どもたち一人ひとりに記述させた学習カードを使用した。学習カードの記入は4回行わせた。まず、子どもが記述したルールを以下のポイントで分類整理した。そして、下記の視点で分類整理したものを個人、グループおよび全体で記入回ごとに時系列にそって分析した。

(1) 授業中のルール変更と歴史上での有無

子どもが考えたルールが歴史上に実際にあったかなかったかということを下表の基準に従って分類した。

表1 子どもが考えたルールの分類基準

◎	歴史上にあるルールとその設定・変更理由が一致している
○	歴史上にあるルールに似たルールで、その設定・変更理由が一致している
△	歴史上にあるルールと一致しているが、その設定・変更理由は一致していない
×	歴史上にはないルール

2) ルール変更の理由および条件

中村はスポーツのルールが創られたり変更されたりする場合、その理由や条件⁸⁾として、おおよそ次のようなことが考えられると述べている。

- | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> (1) 競技がより対等, 平等, 公正に行われるようにする (2) 競技の結果をより正確に測定, または判定できるようにする (3) 競技がより高度な水準で行われるようにする (4) 攻守のバランスが保たれるようにする (5) 危険を防止する (6) 審判の判定を迅速, 正確かつ容易にし, またその権限を強める (7) 競技のスピード・アップをはかる (8) 競技のモラルを高める (9) 技術や用・器具についての科学的な研究成果を取り入れる (10) 組織や企業の収入増をはかる (11) 競技をオープン化(プロとアマと一緒に試合ができる)する (12) 人種差別などを排除(あるいは強化)する (13) スポーツ大国の優位性を保つ (14) 競技をおもしろくする (15) スポーツの大衆化をはかる |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

子どもが考えた理由を上記の15項目で分類した。

(3) 診断的・総括的授業評価の値の変化

実践授業の1時間目と7時間目の2回、高橋ら⁹⁾高田ら¹⁰⁾による診断的、総括的評価の調査票の記入を行わせ、3段階評価法を用い、それぞれの項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の順に3,2,1点と得点化し、各因子は5項目の合計得点および総合評価はすべての項目の合計得点から算出し、結果を出した。得られた結果の前後比較を行い、本実践授業の成果を分析した。

Ⅲ. 結果および考察

1. ルール学習の実践の価値

1) ルールに対する意識の変化

図1は記入日による変更要素の変化を表したものである。4回目の記入で「4 攻守バランス」「7 スピード化」「14 おもしろく」の3項目が大幅に増加している。このことは、子どもたちがゲームをスピーディーにしたり、おもしろくしたり、攻守のバランスがとれたものにするためのルールを考えるようになったことを表している。また、図2は記入日によるルールの内訳の変化を表したものである。1回目の記入では圧倒的に×が多いが4回目になると、×の数は大幅に減少し、△、○の数が増加し、◎も2個出てきている。このことから、子どもたちの考えるルールが次第に歴史上にあるルールに近いものになっていったといえる。子どもたちはゲームをしていく中で、確実に勝つためには時間稼ぎをすればいいということに気づき、ゲームで実行していた。そしてその結果、リードしているチームがかなりの確率で勝ったのだがその反面、時間稼ぎをすることによってゲームのおもしろさが半減してしまうという状況に直面した。変更要素の変化から、子どもたちは結果的にゲームのおもしろさを保つことを優先したということ、さらにそのおもしろさはゲームのスピード化にかかわることであることが読み取れる。バスケットボールの競技特性として、「狭いコート内での競い合いだけに緩やかなプレイではすぐ相手に囲まれたり、よい位置に立たれたりするので全体にスピーディーであり、それだけにまた場面の変化も多いので、それに即応する判断力と敏捷な行動動作を要求される」¹¹⁾ということがあげられる。結果的にバスケットボールはスピーディーなゲーム展開となり、そこが一つのおもしろさであるといえる。そして、子どもたちが考えたルールもスピード化に関するものになっていったことから、バスケットボールのおもしろさをスピーディーなゲーム展開と感じて、時間稼ぎを制限するルールを考えたと推察される。

バスケットボールの創案者であるJ. ネイスミスは、バスケットボールはプレイヤーがボール奪取の努力をしなければならぬという考えに基づき、「ゲーム中のストーリングの責任は、ボールを積極的に取りに出ないディフェンス側にある」¹²⁾とした。そして、オフェンスのストーリングの問題を解決するには、ディフェンス側を規制する必要があると考え、「(1) ゴール下でディフェンスをするチームが、30秒間ボールを奪取しようとしなない場合は、相手チームに1本のフリー・スローを与える。(2) ディフェンス・エリア外からのシュートの成功には4点を与える。(3) ボールがバック・コートにあるとき、ディフェンスは3人以上、フロント・コートにはいってはならない」¹³⁾という三案を提案した。しかし、これらの案は採用されず、1932年に10秒ルールが制定された。ネイスミスが提案した三案のうち(2)以外は、実際にルールとして位置づけるには不都合があったからだと思われる。(2)も、新たにディフェンス・エリアを定める必要があったために採用されなかったであろう。しかしながら、これら三案は、(1)は30秒ルール(1960年制定)に、(2)は3ポイントシュートルール(1985年制定)に、(3)はプレスディフェンスにと、1932年以降のルールまたは技術に密接に関わっていると考えられる。バスケットボールを創案し、その発展を願っていたネイスミスが考えたルール案は、その後実際にルール化され現在に至っている。つまり、バスケットボールの発展を願うネイスミスの精神が受け継がれているといえる。子どもが考えたルールの中にも、(1)、(2)に類するものがみられた。引いて守るディフェンスやストーリングが行われるゲームを体験した上で考えたルールであるから、10秒ルールの制定より少し前の当時の状況とほとんど同じであると考えられる。そうすると、ネイスミスと同じようなルールを考えたということは、子どもがネイスミスの精神をほんの一部でも受け継ぎ、バスケットボールを発展させるルールを考えたとはいえないだろうか。これらのことから、歴史上で実際に行われた技術等を踏まえた指導をし、子どもたちにその当時と同じような体験をさせることができれば、あるひとつのルールができる過程、その思想や背景を学ばせることができる可能性があるということがわかる。

本研究における実験授業では、歴史的事実に基づいたルール発展過程を体験しながら学ぶことで、子どもたちは、ルールはなぜ、どのようにして変わってきたのかということをもつて感じ、考え、知ることができたと考えられる。丸山¹⁴⁾は、「スポーツの歴史を学ぶことは、スポーツの権利主体としてスポーツを変革・創造していくための必須条件である」と述べ、スポーツの歴史を学ぶことの重要性を示している。そして本研究における実験授業は、スポーツという文化を継承・発展させる力をつけるために、ルールの側面から迫ったものである。子どものルールに対する意識は、バスケットボールを継承・発展する方向へ変化していると考えられ、本研究における実験授業は価値があったといえる。

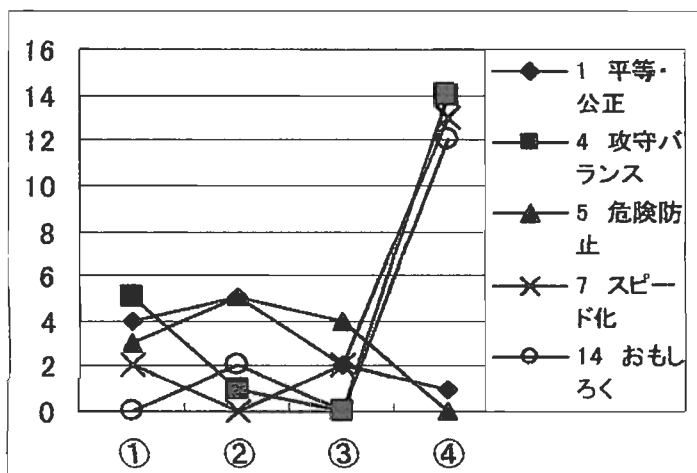


図1 変更要素の変化

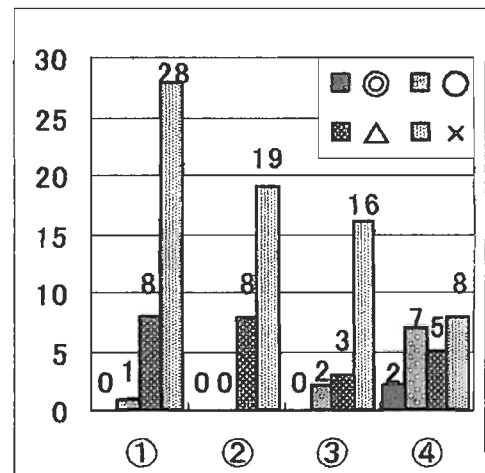


図2 ルールの内訳の変化

2) ルールに関する認識の変化

図3の選択肢別回答数のグラフの形に注目すると、増加-減少、または減少-増加の形のものが多い。これは、3回のテストのたびに選択する回答が変化していることを表している。このように、学習の過程によって回答の仕方が変化しているということは、学習の過程によって子どもたちの内面、ルールについての考えが変化しているといえる。つまり、本研究の実験授業によって、子どもたちのルールに関する認識がゆさぶられたと考えられる。

教授学用語としての「ゆさぶり」は、「一面的ないし一般的・常識的な思考に疑問や否定を投げかけたり、もしくは別の思考を対置したりすることによって、教師が子どもの思考に衝撃を与え、あらたなレベルのより高次の思考を子どものなかに生み出していく技術」¹⁵⁾とされている。これから考えると、子どもたちがそれまで持っていたルールについての考えが、授業中での活動などによって打ち砕かれ、子どもの内面でルールについての考えの葛藤や問い直しが起こったと考えられる。そして、全体の正答数は事前から理論後にかけて増加している(図4)という結果とあわせると、子どもたちのルールに関する認識が深まったといえる。

実技を通して行うルール学習で、ルールに関する認識に伸びが見られなかった子どもが、理論授業を受けた後のテストではルールに関する認識は伸びていた。実技を通して行うだけでなく、理論の授業として、実技で扱ったルールについての変更理由や背景、そのルールの起源や歴史、変遷の背景などを学習することで、実技の中では伸びなかった子どものルールに関する認識を高めことができると考えられる。丸山が¹⁶⁾「技術学習(実技)と直接絡めたルール学習」と「理論学習(調査活動等も含めた「教室で行う体育」)としてのルール学習」があり、両ルール学習はどちらも欠けてはならず、体育授業の中で有機的に結びつけて構造的に位置づけられなければならないと述べているのも、実技と絡めたルール学習と理論学習としてのルール学習の両方を行うことで、子どものルールに関する認識がさらに高まり深まるという理由からであろう。これらのことより、実技と絡めたルール学習と合せて理論学習としてのルール学習を行うことはルール学習には必要であり、これら2つの学習を併せて行うことで学習効果をさらにあげることができるといえる。

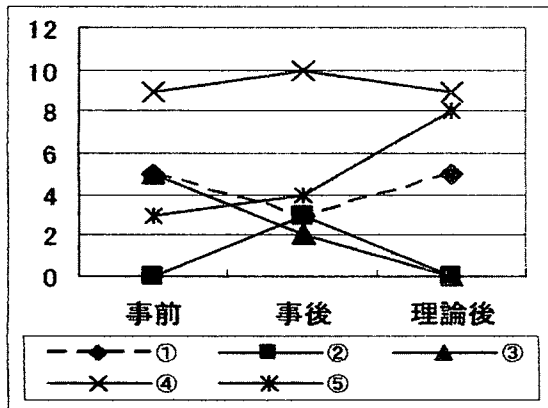


図3 選択肢別回答数

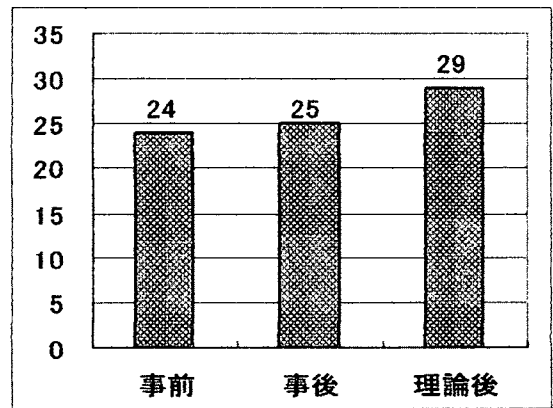


図4 全体正答数

3) 診断的・総括的授業評価の変化

表2 次元別得点と合計得点

項目名	実践前	実践後
楽しさ (情意目標)	13.864 (+)	14.182 (+)
学び方 (認識目標)	12.045 (+)	12.136 (+)
技能 (運動目標)	12.364 (+)	13.136 (+)
協力 (社会的行動目標)	14.591 (+)	14.727 (+)
合計得点	52.864 (+)	54.136 (+)

各次元と全項目の合計得点について(表2)であるが、ここでは、高橋の診断的、総括的評価の得点に関する評価基準と照らし合わせてみていく。一般的な傾向からみたときの授業評価が「+」は高い値であり、「-」は低い値であり、「0」は一般的な傾向とほぼ変わらないことを示している。すべての次元と合計得点において、「+」から「+」の変化であり、本研究における実践授業の対象学級は、授業を行う前から体育授業の評価は高

い傾向にあったということがいえる。そして、もともと高い傾向にあった授業評価の得点がさらに有意 ($P < 0.05$) に向上しているということは、本研究における実践授業は子どもたちの授業評価にプラスに働いたということであり、価値があるということを示している。

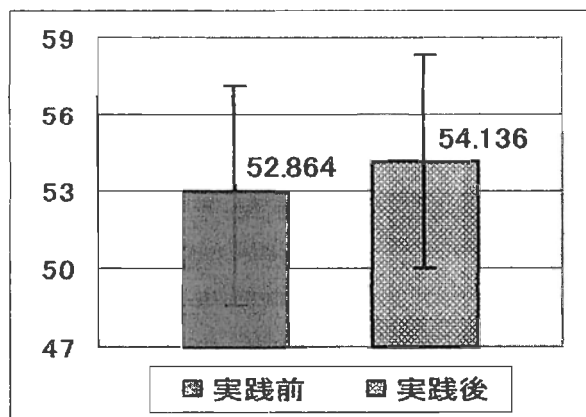


図5 全項目合計

2. 教科内容としてルール学習を位置づける価値

1) 体育の教科内容とは

体育の教科内容を考えることは、「体育は何を教える教科なのか」ということを考えることである。大貫¹⁷⁾は、「運動文化（スポーツ）に関する基礎的教養」を教える教科、中村¹⁸⁾は「運動文化の継承・発展に関する科学」を教える教科だと主張している。さらに森¹⁹⁾が「教科とは、明確な教科目標を達成するために、社会的に承認された科学、文化、技術、芸術などから学校で学ぶべきものとしていくつかの領域に区分され、系統的に組織されたものである。…（中略）…各教科は、文化の継承と発展および人間形成という教育の基本的目的との関係を常に問われている。したがって、体育も運動文化の継承と発展を図りながら人間形成に寄与している」と述べている。これらのことから、体育は運動文化の継承・発展に関する科学を教える教科であるといえる。また、ルール学習の実験授業では、子どもたちはバスケットボールを発展させるルールを考えていたし、認識テストの点数も向上していた。つまり、この授業によってバスケットボールのルールに関する認識が高まり、バスケットボールという運動文化を発展させる力がついたと考えられる。そして、実技と絡めた学習の部分で実際にゲームを行う中での不都合さを解決するルールを考えることで、ルールが変わった理由や背景を体験しながら学び、それと同時にルール変更の方法も身についたと考えられる。さらに、理論学習の部分で、実技で扱ったルールについての変更理由や背景、そのルールの起源や歴史、変遷の背景などを学習することで、実技の部分で学んだことが深まり、理論的に整理された知識として子どもの中に残っていると思われる。この授業を通して、子どもたちはルール変更に関する方法と理論を学んだといえる。

2) ルールがもつ教育的価値

体育は、運動・スポーツを学習の対象とする。三本松²⁰⁾は、「スポーツは、人間の生活をより豊かにし、生を充足させるために人間の身体を媒介として欲求を方向づけるように、工夫され、組織化され、秩序化されてきた文化であり、社会によって承認された独自の意味と価値を持っている」と述べている。これは、スポーツは社会における一つの文化としての位置づけがされているということである。また出原²¹⁾は、「近代スポーツはまさしく資本主義の文化そのものである。…（中略）…近代スポーツの母国イギリスは議会制度を生んだ国でもあった。「大将の首を取る」という暴力（戦争）による政権交代から、議会の決定による政権交代へというように民主主義の思想と制度を発展させた。「約束事」（ルール）の精神がスポーツを文化として洗練させたのだといえる」と述べている。スポーツという文化はルールを抜きにして考えることはできないということを示しているといえる。

吉田²²⁾は、時代や社会が変われば人々のものの見方や考え方、そして生活や行動が変わり、スポーツも変化が求められ、その変化の過程や特徴は具体的にはルールの変更という形で現れると述べている。これより、ルールは時代や社会の変化、人々の発想や意識や価値観を含み込み、映し出すものであるといえる。さらに中房²³⁾が「一つのルールが生まれたり、古いルールが変わったりする背後には必ずなんらかの理由や原因があり、そこにはその時代と社会に生きた人々の発想や意識や価値観がふくまれているに違いない」としている。これらのこ

とより、ルールは時代や社会の変化、人々の発想や意識や価値観を含み込み、映し出すものであるといえる。また草深²⁴⁾が「日本人のルール観はともすると遵法主義であった。しかし、先の不変的ルールを保持しながら、可変性の原則に則っていれば、国際的・国内的統一ルールでなくともよいはずである」と守能²⁵⁾が「ルールとは疑ってはならぬものではない。またそうした『取りきめ』もアプリアリには存在しない。特に当事者の技術レベルが前提となって中身が定められなければ意味のないスポーツのルールは、むしろその一つひとつが疑われてしかるべきものとしてはじめからある」と述べている。これは、ルールは疑ってよいもの、変わるもの・変えてよいものであるということである。ここまですと、スポーツのルールは、①時代や社会の変化、人々の発想や意識や価値観を含み込み、映し出すもの、②疑ってよいもの、変わるもの・変えてよいものであると考えられる。そうすると、ルールが持つ教育的価値は、そのスポーツが生まれ発展してきた国の国民性や文化まで丸ごと学ぶことができることと、ルールを疑ってよいもの、変えられるものと認識することで、ルールの存在理由を考えたうえでの、不変的ルールを保持したそのスポーツの特徴を失わないルール変更をする力がつくことだと思われる。

3. ルール学習を教科内容に位置づける具体的検討

1) 教材選択の基準

ルール学習の授業の教材としてスポーツルールを選択する時、選択基準も重要である。

スポーツの数だけルールはあり、実際にルール学習の授業を創ろうとした時に、どのスポーツルールを扱うかという課題に直面することになる。教材としてスポーツルールを選択する時、何を基準にして選べばよいのだろうか。先行実践をいくつか見てみると、澤実践²⁶⁾においては、サッカーというスポーツ文化の成立の条件や発展の歴史を教材とし、フェアプレー精神を学ばせている。鬼頭実践²⁷⁾では、サッカーのラインの発生史を知ることによってラインの働きやあり方を考え、ラインを意識したプレーができるようになった。また、制野実践²⁸⁾では、独自に考案したドッチバレーとバレーボールの比較からルール観の問い直しを行った。さらに、小山実践²⁹⁾では、武士の剣術から現代剣道への歩みをたどり、有効打突の成り立ちを体験的に学ばせた。

これらの先行実践からは、教材とそのねらいに関係性は見られない。しかし、中村³⁰⁾が「スポーツのルールが人間によって考え出されるものであり、またそれが一定の範囲の人びとの合意によって成立・実施されるものである以上、このルールがそれぞれの時代や社会の、また民族や階級などの支配的な精神や思想、あるいはその全体的な雰囲気やスポーツを愛好する人びとの集団意識などを反映・吸収したものになるのは避けられないことであり、しかもこれらの諸条件の変化によってルールもまた変化していかざるをえない」と述べているように、スポーツがどの国で生まれ発展してきたかによって、そのスポーツの特徴を構成する勝敗の決め方、プレーの仕方、審判の人数や判定の方法などに相違が生じる。例えば、アメリカで発展したり考案されたりしたスポーツに共通するスポーツの特徴としては「①選手交代に基づいたベストなメンバー構成によってゲームが進行される。②自己主張が認められ、審判への抗議も許されること。③勝利への執着が強く、手段を選ばぬ勝利至上主義へと合理化が一層進んでいる。④機動力あふれる、スピーディーなゲーム展開が好まれ、それらがゲームの構造自体に配慮されている。⑤情動的な表現に寛容であり、独特のプレイヤーと観衆とを結ぶ興奮状態が発揮される等」³¹⁾があげられる。それに対して、イギリスのスポーツに共通するスポーツの特徴としては「アマチュアリズム、スポーツマンシップ、フェアプレイの精神、審判の判定には従うことなど」³²⁾があげられる。以上のことより教材としてのスポーツのルールを選択する基準は、生まれた国によるスポーツの特徴を利用することが有効だと考えられる。

2) 授業方法

本研究における実験授業では、実技の後に理論授業を行うという方法をとった。その結果、実技でルールに関する認識を高めることができなかつた子どもたちを高めることができた。このように、ルール学習はその行い方によって子どもの学習成果に影響を与えると考えられる。丸山³³⁾は、ルール学習の学習形態として「技術学習(実技)と直接絡めたルール学習」と「理論学習(調査活動等も含めた「教室で行う体育」)としてのルール学習」の2種類の学習形態があると述べている。この2種類の学習形態で分けたときの前者の先行実践としては鬼頭実践³⁴⁾、小山実践³⁵⁾、後者の実践としては岨実践³⁶⁾、佐藤実践³⁷⁾があげられる。

「技術学習(実技)と直接絡めたルール学習」の2実践の特徴としては一つのスポーツのルールの歴史や変遷を体験的に学ぶものであり、「理論学習としてのルール学習」の2実践はいくつかのスポーツのルールを比較したり分類したりして、スポーツのルールが含み持つ役割や意味を学ぶものである。両者はそれぞれに学ぶ内容も

方法も異なるので、そうすると、ルール学習は両方の形態で行う必要があるといえる。さらに、学年や発達段階の観点から考えると、体験的に学ぶ前者の形態は小学校から中学校段階で有機的に働くと考えられる。特に小学校段階は、ピアジェの発達段階説³⁸⁾を用いると、操作の体系によって「論理的」に考えることができるが、具体物を離れて操作の体系を構築、適用していくことが難しい具体的操作期の子どもがほとんどである。知的発達の面からすると、考えることが重要であるルール学習においては、小学校段階では体験的に学ぶという方法をメインにして学習を行うことが望ましいと考えられる。そして、すべての子どもが具体物に依存せず、言葉だけを持ちて論理的抽象的な思考が可能になる形式的操作期（12歳から13歳以上）になってから、後者の「理論学習としてのルール学習」の比率をあげていくのがよいと考える。

さらに、発達段階に即したルール学習について、特に考慮が必要だと思われる小学校中学年までの行い方について考えていく。本研究における実践授業の対象は小学校4年生であり、ピアジェの発達段階説からすると具体的操作期にある子どもたちであった。授業の形態は先に述べたように「実技学習と絡めたルール学習」であり、実技授業後に理論授業を1時間行った。小学校学習指導要領においては4年生では特定種目の内容は示されず「〇〇型ゲーム」として示されている。しかし、ルール学習ではスポーツルールを学習の対象とするため、特定種目を扱う。この時期の子どもはスポーツの経験や知識があまりなく、したがって、特定のスポーツルールもほとんど知らないという状態だったと考えてよい。小学校中学年までの子どもは大方このような状態であろう。この子どもたちにルール学習を行い、実りあるものにしていくにはどのような手立てが必要であろうか。

まずは、「実技学習と絡めたルール学習」で授業を行うことが前提になると思われる。それは、子どもは実際にそのルールで実技を行うことで、ルールを自分のものとして、自分にひきつけて考えることができるようになると考えられるからである。そして、授業の中でできるだけ具体物を通して具体的に学習を進めることが必要である。教師は、教具の工夫や発問、指示の工夫など、子どもの思考力が働きやすくなるような手立てをしなければならない。発達段階が低い子どもにはルール学習はできないということはない。

上記のような方法を試みながら、子どもたちにとって実りのあるルール学習を模索していかなければならない。

3) 他教科との連携の可能性

1998年告示の学習指導要領より、体育の年間授業時数はそれまでの105時間から90時間に削減された。年間90時間という限られた授業時数の中で全領域の授業を行うのは簡単なことではない。運動会や持久走大会の練習も入ってくるのだからなおさらである。

本研究で授業を行った教師との反省の中で出てきたのが授業時数の問題であった。ルール学習は子どもの気づきや考えの変容を大切に授業を進めていく必要があるし、学習対象もスポーツルールという大きなものである。したがってルール学習を行うには、ある程度まとまった授業時数が必要である。この問題を解決する一つの方法としてあげられるのが、他教科等との連携である。他教科等といっても様々あるが、今回は総合的な学習の時間との連携について考えていく。

総合的な学習の時間は1998年改訂の学習指導要領で新たに加えられた。そして、各教科、道徳、特別活動と並ぶ一つの教育課程として位置づけられ、2002年から実施された。その授業時数は、小学校第3学年・第4学年が105単位時間、第5学年・第6学年が110単位時間、中学校第1学年が70～100単位時間、第2学年が70～105単位時間、第3学年が70～130単位時間、高等学校においては卒業までに105～210単位時間が配当されている³⁹⁾。総合的な学習の時間は、「答申において、①各学校が創意工夫を生かした特色ある教育活動を一層展開できるようにするための時間を確保する必要があること、②また、自ら学び自ら考える力などの「生きる力」をはぐくむために、既存の教科等の枠を超えた横断的・総合的な学習を実施できるような時間を確保する必要があることからその創設が提言された」⁴⁰⁾ものである。また、「総合的な学習の時間で身につけた力を各教科等において生かしていくことが大切であり、各学校では、総合的な学習の時間と各教科等の指導計画の有機的な連携に配慮する必要がある」⁴¹⁾とされており、総合的な学習の時間は他教科との連携が積極的に行われる必要があるのである。

それでは、ルール学習と総合的な学習の時間の連携はどのように行っていくべきなのであろうか。阿部⁴²⁾は、子どもが学力を身に付けていくための、総合的な学習と各教科等との関連を、「①学習内容の関連、②学習方法の関連、③資質・能力の関連」の3点から考えている（注1参照）。また、河合⁴³⁾は、教科と総合的な学習とのかわり方を類型し、「①発展的アプローチ、②学際的アプローチ、③教科的アプローチ、④トピック的アプローチ」の4つに分けている（注2参照）。そして、ルール学習と総合的な学習の時間の連携は、前者では主に①学習内容の関連、後者では①発展的アプローチ、②学際的アプローチ、③教科的アプローチで行うことができる

と考えられる。さらに、児島⁴⁴⁾は「『総合的な学習』の指導原理としては、二つのことがあげられている。一つは体験的学習であり、もう一つは問題解決的学習である」と述べており、体験的学習と問題解決的学習を取り入れた学習が行われる必要性を示している。

また岡出⁴⁵⁾は、総合的な学習における保健体育関係のテーマ、素材の扱われ方について調査を行っている。それによると、体育関係のテーマを扱っている学校数は全277校中83校と比較的多いとしている。さらに、体育関係のテーマは、スポーツの歴史、スポーツが社会に与える影響、オリンピック、パラリンピック等があげられており、これらのテーマの扱われ方は、①体験・交流型、②講演、③調査・発表型、④創作型の4つに大別されている。この報告で、これまで体育と総合的な学習の時間を連携させて授業が行われてきたことがわかる。そして、ルール学習と総合的な学習の時間を連携させた授業がこれから行われていく可能性は大いにあるといえる。

注1) ①学習内容の関連：学習活動で身に付けた知識や技能。②学習方法の関連：学習活動で身に付けた見方・考え方・問題解決の手順・表現方法・まとめ方など。③資質・能力の関連：学習や活動で身に付けた、問題解決能力・コミュニケーション能力・情報活用能力などの資質・能力。

注2) ①発展的アプローチ：教科学習の発展として総合学習をとらえ、学習を終えた後に時間を設定し、教科の学習をさらに深めるような課題や、教科学習により触発された課題等に取り組む。②学際的アプローチ：テーマや課題を解決するために、関係する教科や領域からアプローチする総合学習で、小学校での教科横断タイプの総合や、中学校での教科分担タイプの総合がこれに当てはまる。③教科的アプローチ：教科の単元を拡大したり肉づけをしたりしながら、総合学習として展開する取り組みである。④トピック的アプローチ：子どもたちの生活の中から発生した課題を解決していく総合学習において、教科にかかわる内容についての取り組みを、教科指導に読み替えていく方法である。

IV. 結 論

1. ルール学習の実践の価値について

- 1) ルールに対する意識はバスケットボールを継承・発展する方向へ変化していると考えられる。
- 2) ルールに関する認識は、事前から事後、事後から理論後にかけて深まったといえる。
- 3) 診断的・総括的授業評価の得点は、実践前後で有意に向上していた。よって、本研究における実践は価値があったといえる。

2. 教科内容にルール学習を位置づける価値について

- 1) 体育の教科内容は「運動文化を発展させる方法と理論」であるといえる。
- 2) ルールが持つ教育的価値は、スポーツが生まれ発展してきた国の国民性や文化を丸ごと学ぶことができることと、不変的ルールを保持したそのスポーツの特徴を失わないルール変更をする力がつくことであると考えられる。よって、教科内容にルール学習を位置づける価値はあるといえる。

3. ルール学習を教科内容に位置づける具体的検討について

- 1) 教材を選択する基準は、生まれた国によるスポーツの特徴を利用することが有効だと考えられる。
- 2) 授業方法は、発達段階に即して「技術学習（実技）と直接絡めたルール学習」と「理論学習としてのルール学習」の比率を変えて行う必要がある。

引用文献

- 1) 吉本均編（1981）「教科」『教授学重要用語 300 の基礎知識』, 明治図書, 150
- 2) 堀尾輝久（1889）「教育とは何か」『教育入門』岩波新書, 98
- 3) 出原泰明（2004）「体育は他教科とは何が違うのか—論じ方をめぐるいくつかの視点—」『体育科教育』3月号, 大修館書店, 16

- 4) 高山博 (1974) 「現代科学の成果を活用するとは」『運動文化論』学校体育研究同志会, 256-262
- 5) 高津勝 (2001) 「『運動文化』と『運動文化論』」『たのしい体育・スポーツ』6月号, 学校体育研究同志会, 46-47
- 6) 成瀬徹 (2000) 「子どもが『なぜ?』を問うとき—中村敏雄に学ぼうとしていること—」『たのしい体育・スポーツ』2月号, 8-11
- 7) 丸山真司 (1997) 「体育におけるルール学習の問題点と今日的課題」『体育科教育』9月号, 大修館書店, 40-43
- 8) 中村敏雄 (1985) 「オフサイド以前」『オフサイドはなぜ反則か』三省堂, 32-33
- 9) 高橋健夫・大友智・高田俊也 (1994) 「体育の授業分析の方法」『体育の授業を創る』大修館書店, 34-35
- 10) 高田俊也・岡澤祥訓・高橋健夫 (2003) 「体育授業を診断的・総括的に評価する」『体育授業を観察評価する』明和出版, 8-11
- 11) 関四郎 (1974) 「バスケットボール」『球技指導ハンドブック』大修館書店, 37
- 12) J. ネイスミス著, 水谷豊訳 (1980) 「ゲームの移り変わり」『バスケットボール その起源と発展』YMCA 出版, 108
- 13) 前掲書 17), 111
- 14) 丸山真司 (1994) 「体育における『歴史追体験学習』の試み—バレーボールのルール変遷史を教材にして」『運動文化研究 12』学校体育研究同志会, 44
- 15) 箱石泰和 (2001) 「授業展開の技術」『現代教育学の基礎知識 (1)』有斐閣ブックス, 214
- 16) 前掲書 7), 43
- 17) 大貫耕一 (2001) 「『スポーツを教える授業』から『スポーツで教える授業』へ」『たのしい体育・スポーツ』10月号, 18
- 18) 中村敏雄 (1999) 「学校体育は何を教える教科であるか」『戦後体育実践論 資料編』創文企画, 165
- 19) 森知高 (2002) 「教科としての体育」『体育科教育学入門』大修館書店, 12
- 20) 三本松正敏 (1988) 「スポーツの文化システム」『スポーツ社会学講義』大修館書店, 25-26
- 21) 出原泰明 (2002) 「運動文化論発展のための理論的課題」『運動文化研究 20』学校体育研究同志会, 15
- 22) 吉田文久 (2002) 「オフサイドのルールはなぜでき、バレーボールはなぜラリーポイント制なのですか」『体育科教育』12月号, 大修館書店, 27
- 23) 中房敏朗 (1997) 「公式ルールの神聖視とそれをめぐる問題」『体育科教育』7月号, 大修館書店, 36
- 24) 草深直臣 (1997) 「ルールは誰が創り、変えるのか?」『体育科教育』7月号, 大修館書店, 15
- 25) 守能信次 (1984) 「ルールと現代スポーツ」『スポーツとルールの社会学』名古屋大学出版会, 259
- 26) 澤豊治 (2004) 「『どついたらるか』のサッカーから『おら、ようきばったの』のサッカーへ」『体育科教育』1月号, 大修館書店, 42-45
- 27) 鬼頭明代 (2001) 「文化認識は技術認識を変えていく—『ライン知る』から『ラインを意識したプレー』まで—」『たのしい体育・スポーツ』5月号, 学校体育研究同志会, 8-11
- 28) 制野俊弘 (1997) 「生徒がつくるルールの意味」『体育科教育』9月号, 大修館書店, 47-49
- 29) 小山吉明 (1997) 「剣術から剣道, そして KENDO へ」『体育科教育』9月号, 大修館書店, 50-52
- 30) 中村敏雄 (1989) 「メンバーチェンジの思想」『メンバーチェンジの思想』平凡社, 47
- 31) 小田切毅一 (1993) 「スポーツ環境としての風土」『スポーツをとりまく環境』創文企画, 59-60
- 32) 山田誠 (1992) 「スポーツマンシップの国・イギリス」『スポーツという文化』サントリー不易流行研究所, 27-50
- 33) 前掲書 7), 40-43
- 34) 前掲書 27), 8-11
- 35) 前掲書 29), 50-52
- 36) 岨和正 (1996) 「ルールが変わればスポーツが変わる—ラグビーとアメリカンフットボールの比較から—」『体育科教育』10月号, 大修館書店, 63-66
- 37) 佐藤不二夫 (1997) 「スポーツの決着の付け方」『体育科教育』1月号, 61-64
- 38) 加藤啓一郎 (1988) 「具体的操作から形式的思考へ」『新しい初等教育の原理』ミネルヴァ書房, 69-71
- 39) 児島邦宏編 (2003) 「資料編」『総合的な学習ハンドブック』ぎょうせい, 433-437
- 40) 文部科学省 (1999) 『小学校学習指導要領解説 総則編』, 45
- 41) 前掲書 38), 47
- 42) 阿部勉 (2004) 「『総合的な学習』を実りあるものにする3章」『体育科教育』7月号, 大修館書店, 18-21
- 43) 河合剛英 (2003) 「教科と総合的な学習」『総合的な学習ハンドブック』ぎょうせい, 98
- 44) 児島邦宏 (2004) 「どうなっている『総合的な学習』」『体育科教育』7月号, 大修館書店, 10-13
- 45) 岡出美則 (2004) 「『総合的な学習』の実践を検証する」『体育科教育』7月号, 大修館書店, 14-17