

■WAVE／沈思する卓球	伊藤 美誠…	3
■アクセス ナウ！／個を伸ばす，チームを伸ばす	村上 恭和…	4
■羅針盤〈第65回〉学校体育について大いに語ろう！		
(1) 座談会：これからの小学校体育とアクティブ・ラーニング	高田 彬成／寺村 尚彦／古島 隆宏／松田 恵示…	6
(2) これからの小学校体育：私はこう思う		
①今こそ「楽しい体育」の原点に立ち返って	菊 幸一…	14
②低所得の子どもたちへの配慮を	渡辺由美子…	15
■実践報告①／4年生＋6年生・マット運動 (神奈川県大和市)		
・異学年でかかわり合い認め合う楽しいマット運動	富樫 郁実／河邊 貴洋／沢田 雅貴／高畠 謙…	16
■実践報告②／6年生・バスケットボール (福岡県大牟田市)		
・みんなが活躍！ バスケットボール!!	濱口 一昭…	20
■連載／外野席から〈第38回〉		
・天晴れ！ なでしこジャパン 女子サッカーW杯を見て	岡崎 満義…	24
■平成28年度版『体育の学習』付録『デジタル体育』のご紹介	編集部…	26

◆◆◆ 著者紹介 ◆◆◆



高田先生◆現在，中教審教育課程企画特別部会において，「新しい学習指導要領等が目指す姿」として「育成すべき資質・能力」についての議論が進められています。体育の教育的価値等がさらに整理されることとなります。



寺村先生◆初めて海外のサッカーを見たのが中学生のときでした。深夜番組で，2週間で前・後半を放映していました。今は，選手も含めて海外のスポーツが身近になりました。自分が体を動かせること，健康第一が日々の目標です。



古島先生◆「やってみたい」「わかった・できた」「かかわれた」そんな体づくり運動を研究してきました。家でも体づくり運動しますが，息子の巧みさには脱帽です。今後も体育の魅力を多くの子どもたちや先生方に伝えたいです。



松田先生◆夏休みの間，今年も全国のいろいろな場所で，先生方と研修会を通じて体育の学習指導について考えることができました。「楽しい」という言葉の味わいを，もう一度みんなで噛み締めてみる必要があるように感じています。



菊先生◆去る3月25日に第17回秩父宮記念スポーツ医・科学賞奨励賞を受賞しました。その成果は，『現代スポーツは嘉納治五郎から何を学ぶのか』（ミネルヴァ書房）として刊行したので，関心のある方はぜひご一読願います。



富樫先生◆一昨年度より2年間，大和市小学校教育研究会体育部会で部長を務めさせていただきました。子どもたちが運動を好きになり，楽しさを感じられる体育の授業を展開できるようこれからも日々精進していきます。



濱口先生◆2年間バスケの研究授業を行いました。授業を通して，たくさん先生方にご指導いただいたことに心から感謝しています。これからも子どもたちがめあてに向かって夢中で取り組む実践を目指して，日々努力していきます。



©卓球王国

卓

球は、選手間の距離が近く、ラリーが速いところが特徴だと思います。また、動体視力やボールに回転をかける技術なども必要ですが、最も大切なのは頭で考えることです。観戦していても、「さっきと戦術を変えたな」といったことがわかるようになると思います。そして、パワーは筋肉だけでなく、例えばしっかりと腰が回っていないとつくれません。ある程度の筋肉はないといけません、ありすぎても動きづらくなるので、体格よりも体の動かし方が大事になることも卓球の大きな特徴です。

卓球はとにかく頭をはたらかせなくては勝てないので、自分としては勉強とは異なる頭のよさがほしいと思っています。試合中は1ゲーム11本を終えてベンチに戻る1分間を除けば、自分で考える以外にないため、考える力、頭のよさが必要不可欠です。足が動いても、頭がはたらかなければ勝てません。

そのため、あまり試合中に声は出しません。出すときもありますが、声を出してばかりいると自分は考えられなくなってしまう。声を出さずに落ち着いているほうが、プレーの幅が広がります。ですから、まず第一に優先すべきは、考えること。ただ、声を出していない試合でも、考えなくていい最後の最後だけは声を出すことがありますし、特に調子がいいときなどは、気持ちが昂ることもあります。そうなってしまったらもうしょうがない、と思っている部分もあったりします。

監督やコーチには、自分自身を抑えすぎないように、思ったことは必ず伝えます。言い方は気をつけますが、言われるがままにならないようにしています。そうしないと、自分の思ったことができず、自分のプレーができない。

沈思する卓球

伊藤 美誠

つまり、自分の卓球ではなくなってしまいます。

試合直前は、ジャンプや足の屈伸など、足を動かすことが多いです。力を抜きすぎても、入れすぎてもいけません。気分を変えたいときだけまれに音楽を聴いたりしますが、考えるために気持ちを落ち着かせることがいちばん重要だと思うので、テンションを上げていくよりも、ふだんのままの状態を大切にしています。

試合では、全く緊張しません。小さい頃から年上の選手とよく試合をしていたので、慣れもあるかもしれませんね。決勝の舞台など、1台の卓球台で全観客が注目する中、試合をすることもありますが、緊張するというよりはうれしいです。「決勝まで来られた!」ということと、観客の皆さんが応援してくれているということをとっても実感できます。

尊敬する先輩はもちろんたくさんいますが、憧れの選手は「いない」と答えるようにしています。その選手と対戦したときには、勝たないといけませんし、そこで、「あの人と対戦できた!」と喜んでいるようでは勝てません。

小さい頃から卓球をやっていますが、特別な転機があったわけではなく、家族や友達をはじめ皆さんの支えで気がつけばここまで来れた、と感じています。今後は、東京オリンピックで優勝という大きな目標を目指してがんばりたいと思っています。(談)

いとう・みま／二〇〇〇年静岡県生まれ。二歳より卓球を始める。二〇一四年ドイツオープン女子ダブルス史上最年少優勝。二〇一五年同大会女子シングルス史上最年少優勝。同年世界選手権蘇州大会女子シングルスベスト8、新人賞受賞。ほか勝歴多数。スターツSC所属。昇陽中学校在学。

個を伸ばす、 チームを伸ばす



卓球の魅力、必要な資質

私にとっての卓球の魅力とは、野球などの団体競技と違って個人競技なので、練習のしかたも作戦も、自分で意思決定したことを自分でできるということです。卓球は自分の努力がそのまま結果につながり、練習したことがそのまま勝利につながる。それがいちばんのおもしろさです。

また、卓球に必要な資質ですが、体格や身体能力など、身体的なハンディが少ないということはいえると思います。そのかわりに何が必要かといえば、時間です。時間をかけずに、技術や戦術などをマスターすることはできません。卓球に費やす時間を自分で確保する、ある面で自分を犠牲にしてまで時間を確保するということは、卓球が好きでないとできません。短時間では絶対強くなれない、これははっきりしています。それが、他のスポーツと少し違うところでしょうか。陸上など他のスポーツは、体格や身体能力など、身体的な部分が先にあります。卓球選手の身体能力については、100m走、長距離走、ジャンプ力などの体力の測定をしてみると、実は高くありません。動体視力だけは少し高いかもしれませんが、後天的に高くなったのでしょうか。だから、逆にいえば、「好き」であれば誰もがができるし、楽しめるし、強くなれる競技だと思っています。

「見る」という仕事

卓球の試合は、技術・戦術面で個性の発揮のしあいだと思います。一見同じように見えますが、個性があります。フォームも、ボールのコースもそうです。そのため、その選手に合った技術・戦術をプレゼンテーションすることが非常に重要になってきます。その個性を見取るには、試合を見ることです。練習やふだんの会話などではわかり

ません。本気で臨んでいる試合を何度も見て、この子の持ち味はこう、性格はこう、ということがだいたいわかってきます。必死になったときにだけ、その人間のもっているものが見えます。

また、選手には、自主的に、積極的に自分から考えて動いてほしいと思っています。これは、練習を見ているときに、ふだんから心がけている最も重要なことです。細かなことにあまり口を出さない。そうでないと、私のほうばかり見て「次は何するんだ？」となってしまいます。最初は口を出さずとにかく見守っていて、悩んでいるようだったら助け船を出す。これが、いろいろな面でのスタンスです。私が監督をしている女子ナショナルチームでも、常に自発性を尊重していますし、そのことが卓球に生きてくると思っています。

ただ、選手へのかかわりかたは、成長の度合いで変わってきます。もっと小さな選手に対しては、やはり最初は教えたり説明したりすることが必要です。例えば、どういう目的で練習をするのかを具体的に説明します。これによって「将来、凡ミスをなくすためにラリーの練習をしている」「強いボールを出すためにフットワークの練習をしている」といったことが知識としてわかってくると、あとは自分で考えて、応用して行動できます。

このように、自分の中で意味が落とし込めることは、非常に大切です。

100m走でも、スタートの練習ばかりさせられたら「あれ、100m走じゃなかったの」ということになります。そこで、「100m走を速く走れるようになるためにスタートダッシュが必要なんだよ」という説明があれば、スタート練習へのモチベーションも変わります。卓球でいえば、サーブ練習は退屈ですが、試合では勝ち負けの非常に重要なポイントになってきます。例えば、一流選手

のサービスエースで勝負が決まったビデオを見せ、サーブが重要だということがわかれば、サービス練習に真剣になります。

また、選手が世界に通用するかどうか、といったことも、監督の仕事として見取る必要があります。そのときに、どう見取るのかといえ、とにかくよく見ることです。練習と試合で醸し出す雰囲気が違うことは、外から見ていてよくあります。それが口で言うこととかけ離れている場合、本気ではないな、と感じます。本気な子というのは、直感的にそう感じるのではなく、たたずまいから、徐々に伝わってきます。変わってきたな、ということは、ずっと見ていないとわからない。見ることが私の仕事でもあるので、練習場をはじめ、時間のあるかぎり現場を見るようにしています。

選手も1人ではがんばれません。特にまだ小さい選手は、練習で集中力が落ちたり、くじけそうになったりしても、コーチが後ろでがんばって支えてくれたり、親が応援してくれたり……。見られる力がないと、まず上位までたどり着くことは難しいのではないかと思います。

目標を明確にし、共有する

ナショナルチームやジュニアナショナルチームなどに来る選手で、やる気のない選手はいません。ただ、それは自分で「やる気がある」と思っているぐらいのやる気です。それを、私たちコーチ、監督が思っているような「世界水準のやる気」のレベルにまで導くには、目標・目的を明確にしてあげることが大切です。それが、「やる気」の度合いと比例してきます。

また、団体戦のチームワークでも、同様のことがいえます。卓球の場合、団体戦は完全な個人戦の延長です。ダブルスが間にありますが、主にシングルスでの技の競い合いで、相手に勝ったり負けたりして3ゲーム先取したほうが勝ちです。そのため、団体戦での団結は、本来は難しいことです。そこでも最も重要になってくることは、目標の共有・管理です。オリンピックでいえば、「絶対メダルを獲りたい」と、もちろん出場する選手3人が思っているだけでなく、その3人のコーチたちも思っていないといけませんし、練習相手も思っていないといけません。その思いがひとつの試合につながっていき、自分が1戦取ることによってチームが

勝てるんだ、という責任感が生まれます。私は「みんなでもメダル獲ろうよ。まだオリンピックで卓球は取ったことないから、初めてのことに挑戦しようよ」と、よく言っていました。目標の共有です。ロンドンオリンピックでの銀メダルは、3人の挑戦ではなく、チームの挑戦の結果だったといえると思います。

このように、目標を明確にし、共有することで、自ずと仲間としての信頼関係も深まっていきます。逆に、目標を共有していないと、信頼関係を深めていくことは難しいと思います。

ただ、私はナショナルチームの指導者、監督ですから、選手の個性を高め、試合に勝たせる協力者でもあります。選手を選別する立場でもあります。そのため、選手との個人的な信頼関係は、非常に難しい部分です。その中で、私を信頼してくれるとすれば、「このチームにいれば、目標を共有でき、一緒に成績を出せる」と、思ってもらえるかどうかです。優劣をつけることが仕事である以上、個人としての信頼関係というより、目標を共有するチームとしての信頼関係を意識しています。児童への評価を行う学校の先生も、それに似た難しい部分はあるのではないかと感じます。

おわりに

私たち監督は、選手の個性を伸ばすことを大切にしています。先生方が子どもたちに対して「個性を伸ばせ」と言ったときに、どうなるのか想像できませんが、個性を伸ばしつつ指導をしていただけだと思います。私たちの時代の小学校では、個性は抑えるものという方向でした。出る杭も、ぜひ育ててほしいと思います。

監督としての今後の目標ですが、リオデジャネイロ、東京オリンピックそれぞれについて考えています。リオは代表選手が決まってきており、目標は具体的なものになります。前回のロンドンでは団体で銀メダルでしたから、リオでも引き続いて銀メダル。シングルスでは、3位決定戦で負けて4位だったので、3位以内に入ってメダルを獲りたい、と考えています。東京の場合は5年先ですから、当然、中国に勝ちたいです。今、5年先の中国に勝てないと言っていたら、指導者失格です。やはり金メダルを取るといふ決意で5年先を考えなくては、と思っています。(談)



1 座談会：これからの小学校体育と アクティブ・ラーニング



文部科学省スポーツ・
青少年局 教科調査官 **高田 彬成**

東京都世田谷区立
弦巻小学校校長 **寺村 尚彦**

埼玉県蓮田市立
平野小学校教諭 **古島 隆宏**

(兼・司会)
東京学芸大学教授 **松田 恵示**

第1部●これまでの体育—成果と課題

松田 本日はお忙しいなか、お集まりいただきましてありがとうございます。この座談会は「これからの小学校体育……」と銘打っていますが、前半と後半に分けて、前半の第1部ではこれまでの学校体育の成果と課題、後半の第2部ではこれからの学校体育に期待することなどについて話し合っていきたいと考えています。

現在の小学校学習指導要領は平成20年の告示ですので7年が経ち、そろそろ次の改訂作業に入っていると思います。そのあたりの文部科学省の動きについて、高田先生から、まずはお話しいただけますか。

■学習指導要領改訂にかかる3つの審議事項

高田 昨年の11月20日に中央教育審議会に対して文部科学大臣から諮問がなされ、学習指導要領改訂に向け、スタートしました。子どもたちが大きくなるころには、社会の状況が大きく変わることが予測されるため、これからの時代にふさわしい教育のあり方についてしっかり議論してい

くこととなります。審議事項の1つめは教育目標と指導方法、学習評価のあり方を一体としてとらえることです。2つめは、新しい時代にふさわしい育成すべき資質・能力は何かということとあわせて、何をどのように学んでいくかを明確にし、主体的・協働的な学びを重視していくということです。そこで出てきた言葉が「アクティブ・ラーニング」ですが、体育が今までしてきたことを他教科の学習にも発信できるのではないかと考えています。3つめは、カリキュラム・マネジメントについてです。カリキュラムは各学校がそれぞれ作成していますが、現場の先生方や子どもの実態、さらに地域の実態をより考慮し、カリキュラムを再検討していこうとするものです。この3つの柱を受けて、教育課程企画特別部会を立ち上げ議論をしています。9月ごろから、各教科等の部会が始まり、再来年の3月には告示され、2020年に小学校では新学習指導要領の完全実施というスケジュールを予定しています。

松田 学習指導要領の改訂作業はだいたい10年がひとつの単位ですので、現在はそのちょうど中間という時期であることを踏まえたうえで、これま

でに学校体育が積み上げてきた成果や課題などについて、寺村先生から、まずは口火を切ってお話しいただけますか。

■今の先生と子どもたちの体力と

寺村 体育を研究している先生や体育に熱心だったりする先生方は体育学習についてよく勉強していると思いますが、すべての先生が同じように体育の授業が展開できるかというところ、そこは大きな課題として受け止めています。私は「基本の運動」という分野を長く勉強してきましたが、多くの先生方に、授業のしかたや評価方法を伝えることができなかったという反省があります。一方で、最近では世田谷区で一般の先生方が授業をしやすような体育関係の教材をたくさん作ったのですが、このことで子どもたちの運動が体育の時間以外でも充実してきたことは確かです。ただ、体育の授業では活動するが休み時間は外遊びをしない子や、よくサッカー習っているから遊ばないといったような子もいることはいますね。

高田 確かに、単純に体を使って遊ぶといった身体活動から子どもたちが離れていってしまっているのではないかと思います。子どもの身体活動としての遊びは、ヒトとしての成長の過程で本能ともいわれており、大人になるまでの間に、遊びを通して様々なスキルを身につけることは、多くの動物に共通することです。ところが、最近では、子どもの遊びに対する欲求が薄れてきているのではないかという危機感を現場の先生方ももたれているようです。ですから、体育の授業で子どもたちが「身体を動かすことは気持ちがいい」ことや、「友達と一緒に運動することは楽しい」ことなどに気づくことができるようにすることが、一層求められてくるのではないのでしょうか。

古島 今私が勤務している市内の小学校では、休み時間に多くの子どもたちが外遊びに夢中になっています。しかし、自由に遊べる場所がなかったり、あっても限られていたり、体を動かすような経験も昔と比べて減ってきていることなどは、昔と違うところかなと思います。一方で、運動する子としない子の運動の二極化という問題も大きくなってきています。そういった意味では、「運動って楽しいな」という感覚が味わえる場としての体育の授業の重要性が、より高まってきていると思っ

ています。

松田 高田先生のお話の中で出てきたキーワードにアクティブ・ラーニングという言葉がありますが、そういう子どもたちの現状の中で、これまで体育は課題解決的な学習というのをすごく大事にしてきましたよね。そのあたりの成果と課題をさらに広げていただいて、ご意見をいただいてもよろしいですか。

寺村 体育では、めあて1・2とか、ねらい1・2として、体育学習の進め方をスパイラル、ステージと呼び、今アクティブ・ラーニングといわれている学習方法の元になるところをずいぶんやっていましたね。かなり質の高い授業になると、教えるまでもなく学ぶ、スタディではなくラーニング、これを体育は体現してきたわけです。その一方で子どもたちの体力はどうしたらよいか、運動の楽しさや自主性と、体力低下の問題、といったジレンマに陥ったこともありました。

松田 一般に「めあて学習」という形で、課題解決を主体的に行う学習が広がり、体育ではそういった積み重ねが基本として広がっていましたよね。一方で体力という問題に的を絞ったときに、主体的な学習の問題と体力向上の問題の接続が、次の学習指導要領の改訂作業では進められていると思うのですが……。

古島 体力低下の問題が大きくクローズアップされていることから、先生方の意識の中で、新体力テストの数値を伸ばしていかなければ……という思いが強いことも、実は問題かなと感じています。体育の授業で、体力テストの数値を高めるための運動に終始してしまっただけでは、数値は伸びたとしても子どもたちの本当の意味での運動の楽しさや特性に触れることは難しいと思います。運動に苦手意識をもつ子どもにとっては、ますます運動嫌いになってしまう危険性があるのではないかと思います。

松田 おっしゃるとおりですね。体力の問題を取り上げた途端に、主体的な学習という部分が後ろにすぐに退いてしまう、という事態ですよ。そんななかで、古島先生には、体力の問題と主体的な学習を新たな視点からつなぐ授業実践を今回、お持ちいただいていますので、それを簡単にご紹介いただいてもよろしいでしょうか。



■ジグソー学習による 取り組み

古島 平成25年に長期研修の中で、体力を高める運動の研究をさせていただきました。その一部を紹介しします。体力を高める運動を取り上げたのは、

運動が苦手で自信がない子どもたちが非常に多いという現状と、他者との競争ではないのでその子どもたちも比較的取り組みやすいと考えたからです。体力を高める運動については、指導しにくいと思われている先生方も多く、また動きもトレーニング的な動きが多くなりがちで、他の運動に比べ、好意的ではない印象をもつ子どもも多くいるように思います。そこをどう解決していくかということで、教材を工夫して達成感を味わえるようにし、特に「かかわり合う」視点を重視して研究を進めました。授業は、体力の中の柔軟性、バランスを高める、巧みさを高める運動の3つを選び、なわとびやボールキャッチなどの教材をいろいろ工夫しました。どの運動の場も、段階的に達成感を味わうことができ、自分ひとりでは成功体験を得られない要素をもたせました。その教材をどのように子どもたちに学ばせるかということですが、3人グループによるジグソー学習の手法を取り入れ、授業を組み立てました。ジグソー学習を簡単に説明しますと、まず、先ほどの3つの運動の場にそれぞれ課題を提示します。その課題を解決するために、各グループから1人ずつ3つの場に別かれ、それぞれの場に提示された課題に基づき学習します（エキスパート学習）。次に、学んできたことをまた元のグループに戻って他のメンバーに伝えたり、コツや意見を交換したりする（ジグソータイム）といった、学びを共有していくことを意識した授業を展開していきました。この学習を通して、運動が苦手な子どもも主体的に教え合う姿が増え、学び合いが活性化しました。このことから、これからの体育は「かかわる」というキーワードも非常に重要になってくるのかなと思いました。

高田 古島先生のお話では、運動の苦手な子ども、運動への参加のしかたとして、自分なりの役割を担うことでやる気になるということですが、まさに主体的・能動的・協働的な学びになっていると

思われます。これまで運動の苦手な子どもは友達から教わってばかりで、どちらかといえば受動的のですね。それよりも自分が主役になれる場面があれば、私もできるのだとやる気がわいてきて、その達成感が自信につながっていくと考えられます。アクティブ・ラーニングを体育で取り上げる時、クラス全体でみるというよりは、個に応じた1人ひとりのアクティブとは何かをみていったほうがわかりやすいと思います。

寺村 トリオ学習というか、3人という質の違う仲間が集まったことで、運動の力は違うのだけれど学習能力が高まるのでしょうか。そういった子に陽があたるということでは、3人というグループの人数は意味があるように思います。

松田 確かに協働的な学習をベースにして、そこで自己肯定感を高めるというのは体育の財産として非常に大きいですね。

ジグソー学習というのは意外と歴史は古くて、私が大学院を出てすぐに中学校の教員になったときの最初の授業研究の発表テーマが、実は「バレーボールにおけるジグソー学習」だったのです。古島先生の実践と同じように、レシーブやスパイクなどを課題にエキスパート学習を促して、それでチームに戻るといった形ですね。そういった学習はかなり以前からあって、それが今アクティブ・ラーニングとして再発見されているのは、やはり、それなりの理由があるのだと思います。

高田 寺村先生がおっしゃるように、ジグソー学習のような形態が行いやすい領域や種目、単元などがあると思います。しかし、体づくり運動の授業でAさんがせっかく運動への自信をつけたとしても、次の単元の授業展開では例えばゲーム中心の授業でAさんが活躍できる場面が保障されず、「できそうだったのに勘違いだったか……」とAさんが思ってしまったら、振り出しに戻ってしまいますね。ですからそこを、年間を通して計画的に指導していくことが大切だと思います。

松田 アクティブ・ラーニングの中でジグソー学習が取り上げられるのは、知識や技術のあり方が個人のものであるのではなく、協働的に編み上げられていくものだという、ちょっとした発想の転換があると思うのです。今とこれからの社会では、いろいろな考えをもった人が、ある共通の課題を話し合っていてまとめていくとい



うスタイルが、生きるうえでの基本形になってきています。また、そもそも運動するという活動自体がすごく協働的な作業ですから、そういう意味では、体育授業の中でのグループやチームの例えば3人がエキスパート学習することで、ある視点をもっている人と、それとはちょっと違う視点をもっている人と、さらにまた違う視点をもっている人が交わり合って、結果的に3人で知識や技能を分かち合えたというか、知識や技能を編み上げた、ということが求められている姿なのではないかと思うのです。

■教師の指導力をどうするか

高田 教え合い、励まし合い、クラス一体となって学んでいくことで達成感や認め合いが見られ、「運動って楽しいな」「休み時間も一緒にやりたいな」という思いや願いが、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する基礎になるものだと思います。そこで重要になってくるのが、先生の指導だと思います。中学校では、それぞれの先生の個性もありますが、教科担任制のため、統一した指導観で行いやすいと思います。ところが小学校は学級担任制のため、それぞれの先生の思いや指導力等によって学級間や学年間で差が生じやすいと思われる。そのため、学校全体で、統一感のある体育の指導法が求められることになります。

寺村 それを解決しないことには、各地区や学校によってはいい授業を提供するけれども、見てくれる先生と見てくれない先生とがやはりいる。特に器械運動などは、やり方が違うという声が出たりする。しかし逆に、誰でもできる体育って何だろうと考えるところもありますね。

松田 小学校の先生は8教科をみなければというところがあり、先生の教育技術をしっかり高めなくてはいけないし、一方では負担がかかりすぎるという声もあるし、そういう意味ではもっとチームアプローチを核とした協働的な教育が進められる余地もあると思うのです。それと他方では、専科制をどう考えるかということですか……。

寺村 小学校でも教科担任制を言い始めているところもあるのですが、その意図は、どちらかというと小学校と中学校の接続の部分が問題になっていることが多いですね。

松田 この先生の指導の問題を考えると、指

導する内容の問題、例えば「身につけさせなくてはならない技能」とはそもそもどのような前提があって指導の内容となってくるのか、あるいは、もっと端的に「できる」ということはなぜ子どもたちにとって必要なことなのかを先生方がどう認識して学習に臨んでいるかに関心があるのです。体育の目標としては、生活の中で運動が習慣として身につけていること、そこがいちばん大きいわけです。単にトレーニングによって技能を身につけさせ、それを自分の生活の中で生かしていくことは自分で考えさせればいいのかというと、それでは何かを忘れていると思うのです。運動をしっかりとやれば結果として技能は高まるし「できるようになる」という指導が生きてくると思うのですが、「技能」をどんな学び方の中で学んだのかということが、生活の中に運動が位置づいていくうえで重要なことではないかと思うのです。それは、単に「楽しく」学ばばいいということではなくて、子どもが主体的に、ということが先ほどの話とも関連してくるポイントだと思うのです。そうになると、「技能」を学ぶ必然性が、子どもの中にまずは広がってくる、というような指導が必要になってくる。おそらく現行の学習指導要領ではそのところを「運動の特性」とか「運動の楽しさ」という言葉で重視して整えようとしているのではないかと思います。体育の中での、この「できる」とは何かという問題について、古島先生は、どう思われますか。

■体育での「できる」とは？

古島 できる・できないの前に、「ここをこうすればできそうだな」という状況をどのようにつくっていくかが重要だと思います。できそうなことを試す、試したことを友達どうして教え合う、そこからよりよいものを選ぶ、といった学び方、授業のしつらえが、「できる」というゴールに向かっていくために大事な視点だと考えます。

寺村 体育はある意味、技能が大きなウエイトをもっています。できると楽しい。バスケットでいえば点が入るからおもしろい。体育では、はじめ



から「できなくてもいい」という発想は絶対にもたないと思います。

古島 体育の授業で、できる・楽しいという思いを味わった子どもたちは、運動が生活化しますよね。例えばバスケットボール

の授業で盛り上がったあとは、休み時間なども続いているとか……。

松田 確かに、みんなができるから自分もできるようになりたいということは子どもにとって大事なことですよね。だから、できれば楽しい、となるのだと思うのです。しかし、例えば、さか上がりができるようになった子が「もう鉄棒やらなくてもいいよね」と、課題から解放されたというような話が出てこないとも限らないですよ。そうすると、運動を習慣づけるためには、「できる」は必要条件だけれども十分条件までには至らないということになる。子どもの何が育てば「できる」の意味が十分に子どもの中で開花するのかということを明確にしていかななくてはいけないのかなと思っています。

高田 小学校では各種の運動の基礎となる動きや技能を身につけていくことが重要であると思います。その一方で、子どもの主体性を大切にすべきであり、先生が教えたいからといって教師主導で指導することはいかがなものかという考え方もあります。子どもの主体的に学ぶ楽しさだけを強調すると、身につけるべき運動の基礎・基本が本当に身につけているのかということになってきます。ある程度の技能などがなければ将来にわたって続けていくことが難しいということですね。

古島 授業の中で、子どもたちに気づかせたいですけど、教師が口出ししてしまうと子どもたちの思考が止まってしまうので、そのあたりのバランスがすごく難しいと思いました。何も口出ししないと子どもたちの主体性だけで違う方向にどんどんそれていくこともあるので、そういうときにはかなり誘導的に発問を繰り返しながら、仕組んでいく授業も必要なのかなと考えます。

松田 待つて育つ子どもと、先生が言ってあげるから育つ子どもとの共通点は何かを考えたとき、子どもにとっての意味づけが両方ともにできてい

ることだと思うのです。つまり自分でやってわかるか、先生に言われてわかるかは、登山でいえば登り方の違いでしかなく、ポイントは、子ども自身が学習を自分なりに意味づけられているかということに思えるのです。そして、そういう学習になっていたのかどうか、つまり、運動をめぐる子どもが自分なりの「意味を育てる」ことができたのかどうか、アクティブ・ラーニングでは評価されないといけないのではと思います。

寺村 教科担任にするか、学級担任にするかにも関係しますが、学担であるからこそ、この子はこういう思考をする、だからこういう言葉がけをする、といったことがわかり、できる。教師の指導力とはそこだと思うのですね。

高田 小・中・高と学び、大学では教員を志したとして、基礎的な知識や技能は教わることができるのですが、実際のところは、学校の現場で子どもたちから学んでいかなないとわからないと思います。現場でいかに成長していくかにかかっています。しかし、以前のようにベテランの先生が若手の先生に指導法を教授する校内研修ができていないように思います。ベテランの先生に若手を育てる余裕がないのが現状のようです。

松田 教師の養成と採用と研修の3つをどう関連づけてシステム化していくかということですね。

高田 おっしゃるとおりです。学習指導要領の内容について議論しても、実践する側の先生方が授業の中で指導可能な内容でなければ、議論は無意味になってしまいます。

松田 ここまでは、第1部として、子どもの変化、体育の成果、教師の学習指導など、これまでの体育の現状と課題ということでお話し合いいただきましたが、話題がこれからの体育について入りかけていますので、引き続き、新たに第2部として話し合いを再開したいと思います。

第2部●これからの体育

松田 第1部では新しい学習指導要領の動きとして3つの視点を手がかりにお話し合いいただきました。そこで次には「これからどうあればよいか」という、未来の体育に視点を移して少し考えていきたいと思っています。これから考えるときに、ひとつの視点として、子どもたちの資質や能力をど



のように育てるかという話題があるかと思います。これまでは学ぶべき知識だとか技能だとか、主に内容をおさえていましたが、資質が身についたかどうかというところへ踏み込んでいく必要があるというような視点です。何を教えたか、ではなくて、何ができるようになったかというような視点ですね。学んだことを活用できるというようなこととも関連するのだと思います。また、それらには体育科で育つ資質・能力というのがありますし、全教科の中での体育が担うその役割はどういうものがあるかという議論もあります。このあたりの問題の背景について、高田先生、少しお願いできますでしょうか。

■育成すべき資質や能力とは？

これからのカリキュラム・マネジメントとは？

高田 育成すべき資質・能力については、それぞれの教科特有の知識や技能などについて明らかにします。あわせて、教科特有のものではありませんが、これからの社会で必要と思われる資質や能力、例えばリーダーシップや、コミュニケーション能力、課題を解決する力、協働的に学んでいく力など、それらを各教科等で横断的・総合的に育んでいくことについても議論されることとなります。体育においては、教科固有の資質・能力を大事にしつつ、体育の特徴である協働的な学びを中核として、コミュニケーション能力やリーダーシップ、フェアプレーの態度等を育成していくことが求められるのではないのでしょうか。

寺村 資質や能力という言葉は注目してはいたのですが、体育では〇〇したい、かかわりたいといった、意欲的な活動が出やすい教科ではないかと思えます。領域でいうと、ゲーム領域ではコミュニケーションが欠かせないと思います。体育だからこそ効果的に学ぶことができるのではないかと。

松田 体育というのは不思議な世界で、例えば鉄棒運動で、できて身につけてもらわないと困るのですが、一方で、できたからといってどうなんだという気持ちはどこかにあるのですね。鉄棒することが無意味ということではなくて、体育で扱っている運動というものが、日常の生活での世界と一種異なった世界をつくりだして行われるものだからだと思いのです。非日常の世界ということなのですが。そういった生活が日常だけでなく、

いくつかの非日常の世界もあり、1人の人から見たときに世界は複数化していることは、生きることの豊かさを考えたときに非常に大事なことです。そういったフレームの違う世界を理解したりつくりだしたりする力というのもの、たぶん体育では育てているのだと思うのです。だから、体育が得意な子どもは、「ノリ」をつくりだすのがうまい、とかいうイメージでもあるのですが……。古島 鉄棒ができたことが将来何の役に立つのかということでしたが、これからの体育では、1つの技をできるようにするために、どのように自分自身が技と向き合っていけばよいのか、集団でどのようにかかわっていけばよいのかということ、より大切にしていってほしいと思います。例えば、さか上がりという課題に対して、自分はどうにかかわっていけるか、かかわり方は友達へのアドバイスや、友達からのアドバイスの活かし方などいろいろ考えられますが、1つの技の達成へ向けて、個や集団とのいろいろなかかわり方を学んでいくことが技の習得と同じぐらい重要だと思います。高田 体育で鉄棒運動の学習をしようとするれば、子どもは友達と楽しくかかわりたいと思うよりは、まず、いろいろな技ができるようになりたいと思うのではないのでしょうか。目標は技の習得として、どのように目標に向かって課題を解決していくかということになります。今、国で議論されているのは、どのように指導内容を身につけていくのかについて、各教科である程度ははっきりとさせていく必要があるのではないかということです。今までは、各学校や先生方に任せていたのですが、国として例示する必要性についても検討しています。松田 資質という言葉で辞書で引いてみると、生まれつきの性質や能力と書いてあって、生まれつきだったら学習は必要ないのかとなってしましますが、現在の、と捉えるのがいいようですね。例えば人間は動くことができますが、それは2本足で歩くことができるからで、つまり「歩く」ということが資質ですね。だからより速く歩けるとか、赤ちゃんのころから歩けるようになるというのは資質を高めていることですね。体育でいえば生涯

にわたるスポーツライフを実現するための資質をどう捉えるかということで、机上の空論ではなく、こういうことができるようになったから、運動がしっかりと身についた生活ができるようになる、ということをも明確にすることが求められているということです。そして、それを確実に高めていくことのできる教科のあり方が求められているということは、本当に大切なことだと思います。

ところで、資質や能力についてお話し合いをいただきましたが、それとともに共通に高めていく資質や能力といったときに、カリキュラム・マネジメントという観点によりクローズアップされてくる、という面もあるように感じています。体育はどうあるべきかというときの議論に、他の教科とどう連携して高めていけるかということを中心にカリキュラム・マネジメントということで学校全体として考えていこうという動きがひとつあるということだと思うのですが。

寺村 私がキャリア教育の考え方から学んだことですが、それはまさに教科間、単元間をどうつなぐかということです。かつて総合の時間が出てきたときに横断的な学習とかで関連性をもたせる、例えば健康教育などはまさにそれですね。古島先生の実践で、3人グループの1人がほかのグループで教わってきたことなどを、戻ってほかの2人に伝えるということの繰り返しは国語の授業にも通じると思います。体育でやったことが他教科にも生きるということはぜひやりたいと思います。

古島 協働的に学ぶという学び方は、他教科ではたくさん実践例があるので、体育でやる前にまず他教科でやってみて、子どもたちが学び方を理解したうえで体育におろしていきました。ですから自分のグループのメンバーに伝え合うなどの協働的な学び方は、最初から体育でやるのではなく、まず座学で学び方に慣れてから、体育でも同じようにできるかどうか子どもたちの様子を見て判断し、やってみるといった順序がよいと思います。その意味では、子どもたちの実態に合わせて学び方を教師が選んでいくということになると思います。

寺村 発想の転換と考えればいいのではないですか。この学習はこの教科でもあの教科でも使えるということで、基礎的・汎用的能力をもっていたほうがそれこそ強いんですよね。あとは道具の使い方ですが、私の学校は区のICT先進校として、タ

ブレット端末が40台あります。行政は、PCとタブレット端末を入れ替える方向で動いていますが、どうやって使っていくかといったとき、カリキュラム・マネジメントと絡ませるまでもなく、使用方の基礎・汎用の方法をおさえ、各教科で使用できるということをおねらっています。

■ICTと体育

松田 タブレットの話が出ましたが、ICTが体育の授業でどのように活用されていくか、あるいはこれはもう活用という段階をすでに越えてしまっていて、内容として考えていかなければならない段階にきている、といった視点もありますよね。寺村 かつてのコンセプトフィルム*から、DVDになったりパソコンになったりタブレットになったりしてモノは変わっていますが、中身は変わっていないのですね。だから中身、何をつくるかが大きなポイントだと思います。

松田 これまでICTは資料の提示装置として使ってきましたよね。写真を見たり映像を見たりして。最近では、学習のプロセスを残し、それをお互いに見合せて、先生と子どもや子どもどうしが話し合い、学習を共有し合うといった協働的学習の中でのコミュニケーションの道具としてICTが使われるようになってきているようです。変革的・形成的評価といわれているようですが……。

高田 体育では、ICTを活用することで、より大きな学習成果が期待できます。例えば算数で、自分が問題を解いていくプロセスを映像に残してもあまり意味はないですが、体育では、できるようになっていく過程を映像で確かめることにより自分の学びの実感が得られます。また、できた瞬間までに至る過程を映像で蓄積することにより、自己評価にもなり、達成感にもつなげることが期待できます。そういう活用とあわせて、松田先生がおっしゃるように、映像が子どもたちの協働的な学習を引き出すツールとなり、課題を解決していくために役に立ちます。ICTの活用は技能の習得だけでなく、思考・判断の指導や学び合い・認め合いの指導にもつなげることが期待できます。

松田 私も教師の養成、研修というところにかかわっていますが、タブレットでビデオ通信というのがありますね、スカイプとかフェイスタイムと呼ばれたりするものですが。それらを使って小学

校の授業を撮り、大学の授業でリアルタイムで流したことがあります。それを学生と見ながら意見を出し合い、授業が終わって学生からこんな質問が出ていますが……と、そういうやり取りをして現場と大学をつなぐとすることができるのですね。もう1つは、学生が間接的に授業づくりにかかわることもやっています。学校は非常に多忙化していますので、例えば水泳の映像教材を作りたいといったようなとき、学校から学生に注文を出してもらって最終的な完成まで学生と何度かやりとりをしてもらい、いわば学生と先生がチームになって1つの作品を作りあげていく、そういったとき、ICTは非常に役に立っていると思います。

寺村 ICT教育の可能性は大いに期待したいと思いますが、現在はまだまだ過渡期だと思います。区や市など、地域によっても差がありますし、タブレットなどの機器や無線通信環境など、まだまだ完全に整備されているとはいえないと思います。今後に期待したいですね。

松田 これまでの話を積み重ねていきますと、やはりこれからの体育は、様相が変わってきそうですね。最後に、こういうように変わっていけばいいなといった、これからの体育についての思いを語っていただけますか。

古島 そうですね。今しがたのICTの話題にも絡みますが、これからの子どもたちは、体育だけではなく、実際のスポーツの優れた動きを映像や記録を通して見る機会が一段と増えると思います。授業の中でよい動きを学び、それがわかるようになれば、子どもたちは運動やスポーツに積極的にかかわっていけるようになります。体育と様々なスポーツなどへの架け橋、かかわり合いの可能性を子どもたちに広げていけたらと思っています。

寺村 私にとっては小学校から大学までの間、体育をやるのは当たり前で、それから教員になり、今は先生たちを育てる立場になっているわけですが、私たちのころとは違って、今の大学生の体育は危ういのではないかと思うのです。もしかしたら体育そのものが危ういかもしれない。小学校の子どもたちがいちばん好きな教科は体育といわれていますが、本当にそうかなと思ったり、ときどき不安になるとことがあります。ですから、大人になっても意欲的に運動やスポーツにかかわれるようになってほしいと思います。それは見ることも



あるだろうし、やることもある、教えることもある。そして、なにより、運動やスポーツに積極的にかかわれるような子どもたちを育てていきたいですね。そういう子を体育の授業で育てることができる先生たちや現場をつくっていくことがこれからの最大の目標なのかなと思っています。

高田 私がこれからの体育に最も期待することは、スポーツ好きの国民を増やす教科であり続けることです。競技スポーツの世界ではピラミッド型のような発想があります。ジュニアではすそ野が広く、年齢が上がるにつれてだんだんと競技人口が絞られてくる考え方です。学校体育は、これと同じにはならないようにしたいのです。むしろ、逆に、小学校からどんどん上に広がっていくようなイメージを目指したいと思っています。体育は、子どもたちの夢や可能性を広げる教科であってほしいと思っていますし、子どもたちの可能性をどんどん広げていけるような授業を目指していきたいと思っています。生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する力をつけ、健康っていいな、生きることってすばらしいなと思えるような国をつくるのが体育の役割だと思います。できないことを見つける教科ではなく、できることを増やしていく教科だと思っています。先生方にはこれからも、子どもたちが楽しく行いながら身につける授業を期待していますし、今後も、少しでも先生方のお役に立てるよう努めていきたいと考えています。

松田 現在の体育の成果と課題から、これからの体育の展望ということで長時間にわたってお話し合いいただきましたが、お読みいただいた現場の先生方へのヒントやアイデアのもとがたくさんあったことと思います。本日は本当にありがとうございました。■

・座談会は本年7月に行われました。

《1》

今こそ「楽しい体育」の原点に立ち返って

筑波大学体育系教授／全国体育学習研究会会長 菊 幸一



社会の変化、特に情報通信技術（ICT）を中心としたグローバル・レベルでの社会変動に対応する人材育成が、国家レベルの教育課題となっている。自国語教育から英語教育の必要性は、ある意味では極めて実務的、短絡的な要求といえよう。しかし、ここで要求される21世紀型能力とは、むしろあらゆる社会「変化」に対して、自らが主体的に対応し、課題を発見して、これらを協働的に解決していくことであり、従前からいわれている「生きる力」ということになろう。卑近な例かもしれないが、あの東日本大震災という未曾有の災害にみまわれた東北の人々が私たちに教えてくれたことは、この能力の重要性にほかならない。いかなる変化・変動であれ、その事態に主体的・能動的に立ち向かい、これまでの知識を活用しながら冷静に思考し、次取るべき行動を判断して、その結果を知識や技能として皆と共有していく能力である。

さて、我が国のこれからの教育は、あるいは体育科教育は、多くの犠牲によって東北の人々が示唆してくれたこの能力の重要性を、いかに生かすことができるのであろうか。

学校体育が学習内容とするスポーツ（武道を含む）、ダンスは、そもそも誰かに強制されて行われてきた身体運動文化ではない。日常生活における人々の（身体を使って遊びたいという）プレイ欲求によって支えられてきた。まさに、アクティブ・ラーニングという方法によって文化として成立してきたのである。その学習として蓄積されてきた成果が、各スポーツ種目を構成するルールや技術、マナーなどではないか。また、体づくり運動（体操）は、日常生活における運動の活用の必要性から、その問題を解決する工夫として開発されてきた。すなわち、いずれも社会変化に対応した人々の、自発的な関心や必要性の理解に基づく探究から始まって、その探究をめぐる諸問題を解決するためにこれまでの基礎的な知識や技能が求

められ、活用されていったのである。このような学習のサイクルこそが、体育の〈学習-内容〉を構成してきた基盤となる学習過程そのものであり、その成果がグローバルなレベルで共有され、人類の身体運動文化となったのだ。

したがって体育は、これまでも、そしてこれからも、学校が存在しなかった古の時代から人々が営んできた、この学習内容の文化的成立の歴史的経緯に学びながら、子どもと運動との関係を自己目的的な欲求と必要を出発点として考えていけばよい、ということになる。

「教育」という営みは、その内容を教える側の理念と論理に立って、いかに効果的・効率的にこれを教えるのかという「方法」に注目が集まりがちになる。この方法を中心に考えることができる条件は、教える側に明確な到達目標があり、それがあらかじめ数値化されると信じられていることである。この論理は、学ぶ側をこの設定された到達目標や能力から「不足・欠落」した存在としてみてしまうことにつながり、学ぶ側は自己否定から出発せざるをえなくなる。体育における可視化された体の動きは、その否定感覚をさらに増幅させることになるであろう。だから、子どもたちの「今できる力」を肯定し、そこから学習が始められる内容（学習の組織化）を考えることが大切なのだ。

昭和50年代の小学校学習指導要領体育科の目標に「運動に親しむ」という文言が出てきて約40年弱。21世紀型能力の育成とともに、学校体育はその学習内容成立の原点をより深く問われている。

今こそ、「楽しい体育」の原点と論理に立ち返って、子どもたちの自発的学習を促す指導の工夫が求められていると思う。

（きく・こういち：スポーツ社会学・体育社会学）

《2》

低所得の子どもたちへの配慮を

NPO法人キッズドア理事長 渡辺 由美子



NPO法人キッズドアは、なんらかの理由で保護者が経済的苦境にある子どもたちの学習支援や体験活動を行う団体である。日本の子どもの貧困率は16.3%¹⁾、およそ6人に1人が貧困状態にあり、これは他の先進国に比べても高い。1人あたり年間122万円以下の収入が「貧困」と定義づけられているが、私たちが支援をしているご家庭をみても、母子家庭で、パートの仕事を2つ、3つ掛け持ちしても月収が10万円程度、それに児童扶養手当などを加えて、日々やりくりをしているという厳しい生活実態である。海外の最貧国といわれるような国と違い、日本では、見た目ではその子が貧困状況にあるのかどうか分からない。衣料や雑貨などは安く手に入るし、いわゆる低所得の子どもたちも、友達から排除されないよう、食費を削ってでも携帯電話やゲーム機を持っている。まずは、日本の子どもの貧困を理解し、新しい体育着や運動靴を買うことが難しいご家庭も少なくないということをご理解いただければと思う。

このようなご家庭では、塾やお稽古などの学校外教育に子どもを通わせることは難しい。体育の授業や、クラブ活動などは、安全に体を動かす非常に貴重な機会である。私はイギリスで子どもを育てた経験があるが、体育の授業は、日本のほうが優れていると思う。水泳をはじめ、主要な球技や体操、ダンスなどを学校教育の中でひととおり体験できるカリキュラム設計は特筆すべきである。低所得の子どもたちにとって「やったことがある」という自信につながる。特に小学校の水泳指導などは、泳ぎ方を習得する点でもすばらしく、さらに夏休みに水泳教室を開いてくださる学校も多い。旅行などの予定がないので学校行事は生活リズムを整えるうえでとても効果的であり、ぜひ継続していただきたい。

昨今では、放課後や休日などに地域ぐるみで子どもの遊びを見守ったり、運動を教えたりという機会や、地域で活躍される方などにTT（チーム

ティーチング）としてご協力いただく例も増えているという。自分のことを知っている大人が増えることは、子どもたちが安心して成長するためにとってもよい。このような取り組みがより拡大、継続することを願っている。

そのような活動を進めるうえで、低所得の子どもたちもより参加しやすくするためのポイントがいくつかある。まず、「保護者の参加」を必須にしないこと。母子家庭のお母様は、土日祝日も仕事をしている場合が多い。保護者が心身のご病気の場合もある。保護者がお茶出しや見守り、鍵開けなどを当番制で行うもの、子どもが参加するかわりに親も審判などの役割を担わなければならないようなものは、低所得の子どもへの参加の機会を奪うことになる。2つめに、できるだけ無料にしてほしい。300円、500円というような参加費でも、負担になる家庭も決して少なくない。子どもが気兼ねなく来られるよう、創意工夫を重ねて費用負担のない形にしていきたい。最後に、より配慮をいただけるのであれば、たまには食事を出していただけると本当によいと思う。カレー、おにぎり、焼そばなど簡単なもので十分である。夏休みは学校給食がなくなるので痩せてしまう子どもがいる。そうでなくても、保護者が働いているので、休みの日はコンビニで買った弁当を独りで食べるような子どももいる。大勢で一緒にご飯を食べるような機会は心身の成長の機会となる。

学校体育や地域活動は、低所得の子どもたちにとって基礎的運動能力を伸ばし、社会性を身につけるうえで非常に重要である。低所得の子どもたちに配慮いただきながら、ますます充実することを期待している。

(わたなべ・ゆみこ)

1) 貧困率…低所得者の割合を示す指標。経済協力開発機構(OECD)の基準を用い、収入から税金などを差し引いた全世帯の可処分所得を1人当たり換算して低い順に並べ、中央の額の半分に満たない人の割合を「相対的貧困率」と定義する。2012年の場合は所得が122万円未満の人の割合を指す。相対的貧困率が高いほど、経済格差が広がっていることを意味する。18歳未満の子どもの貧困率も同様に算出。一般的に子どもに収入はないため、親の所得などを用いて割り出す。

異学年でかかわり合い 認め合う楽しいマット運動

神奈川県大和市立大和小学校教諭 富樫 郁実／河邊 貴洋／沢田 雅貴
神奈川県大和市立林間小学校教諭 高島 謙

はじめに

本市の小学校教育研究会体育部会では、毎年の年度初めにテーマを決め、実技講習会や各校の情報交換、授業研究に取り組み、研究授業と協議を行っている。

昨年度のテーマは『学習指導要領に即した体育学習のあり方とその指導法～かかわり合い、認め合う楽しい体育科授業～』と設定した。

テーマを決める際に、経験年数の浅い教員たちから「器械・器具を使つての運動遊び・器械運動」の指導について知りたい、どう指導していいのかわからない、補助のしかたがわからない、自分が苦手なので技のポイントがわからず困っているという声が多かったことと、第1学年から第6学年までのすべての学年のカリキュラムに位置づけられて取り組んでいるという実態から、「器械・器具を使つての運動遊び／器械運動」の領域に焦点を当て、研究に取り組むことになった。

まず、専門性の高い、中学校の保健体育科の教員や県教育委員会保健体育科の指導主事を講師に迎え、実技講習会を行った。マット運動ととび箱運動、鉄棒運動の指導のしかた、技のポイント、補助のしかた、教材教具などについて、実際に体を動かしながら学ぶことができた。

次に、実技講習会で学んだことを活かした研究授業として、4年生と6年生の異学年において、サブテーマである『異学年でかかわり合い、認め合う楽しい体育科授業』を目指し、研究を進めた。

4年担任の富樫、河邊、6年担任の高島、特別支援学級担任の沢田の4人を中心に授業研究に取り組んだ。単元の中で、授業を行うたびに検討をするということを繰り返し、必要に応じて修正を加えながら、授業研究を進めていった。

1. 学校・児童の実態

【学校】

昨年度研究授業を行った本校は学級数が29学級であり、そのため、体育館を使用できる時間が限られている。異学年交流としては、交流給食を行い、一緒に給食を食べた後、一緒に遊んで交流を深めている。

【4年生の実態】

運動が好きで、体育の授業を楽しみにしている児童が多い。休み時間には外で遊び、ドッジボールやバスケットボール、なわとび、おにごっこなどをして体を動かし、体を動かすことの楽しさや心地よさを感じている児童が多い。しかし、器械運動に対しては、できる、できないがはっきり分かれるため、技ができないことを自分で感じ、苦手意識をもっている児童も少なくない。その反面、できたということを自分で感じることができ、できる喜びにつながっていく児童も多い。前転は、ほとんどの児童ができるが、きれいに回することは難しい。後転は、着手、回転姿勢、着地に課題が残る児童が多い。回る動き自体は好きなので、意欲をもって取り組んでいる。

【6年生の実態】

運動が好きな児童とそうでない児童の二極化が起きていると感じている。休み時間には特定の児童が毎回外に出て体を動かすことを楽しんでいる。一方、日々の中で体を動かす機会は週に3回の体育のみという児童も多い。研究授業を行った11月までの8か月の中で「誰もが楽しめる」ということを念頭において授業を組み立ててきた。その結果、体育に苦手意識のあった児童からアンケート

や口頭で「体育が好きになった」「楽しい」といった声が聞かれるようになった。その一方で基礎的な運動能力や身体の使い方などが要求される器械運動に対する苦手意識は強い。やってみる前から「できない」と言ったり、数回の挑戦で「もう無理だ」と諦めてしまったりする児童も多かった。現在は、スモールステップで取り組ませたり、完成度を高めることに視点を向かせたり、基礎になる動きの繰り返しを行ううちに少しずつ意識が変わりはじめている児童も多くなっている。

2. 異学年での活動

【メリット】

- 異学年で取り組むことで、体育館を使用できる時間を2学級分確保することができた。
- 教員が複数いることで、チーム・ティーチングの形を取ることができ、より多くの場と適切なタイミングで児童にアドバイスをしたり、褒めたり、補助をしたりすることができた。
- 6年生は、リーダーシップをとることで、4年

生に技のポイントを教えてあげようという気持ちが芽生え、よりきれいに技を行おうと技のできばえへの意識が高くなり、意欲的に取り組むことができた。

- 4年生は、6年生に教わったり褒められたり、自分たちではわからなかった技のポイントを教わったりすることで、できなかった技ができるようになり、よりきれいに技を行うことができるようになった。
- 技のできばえを確認することができ、自信と意欲へとつながった。

【デメリット】

- 2学級分の児童数で行うことにより、運動の場が限られてしまい、1人ひとりの運動量が減ってしまうことや安全面の確保があげられる。
- ふだんから学習や生活を共にしていない異学年の児童がお互いに安心して協力し合うことの難しさが懸念された。

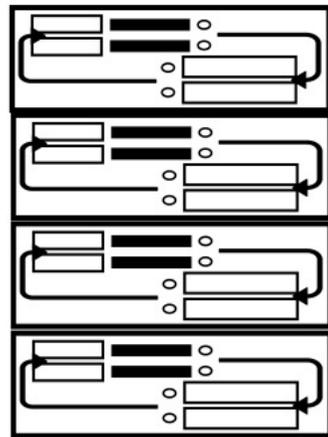
3. 指導計画

	第1時	第2時	第3時	第4時
0 ~ 45 分	準備運動・シンクロナイズドストレッチ・ローリング			
	めあて1 ● 基本の技・発展的な技			発表
めあて2 ● シンクロマット				

▼シンクロナイズドローリングの場

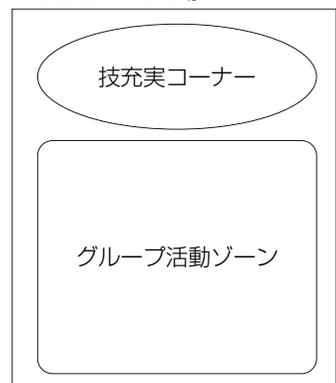


▼シンクロ川とびの場



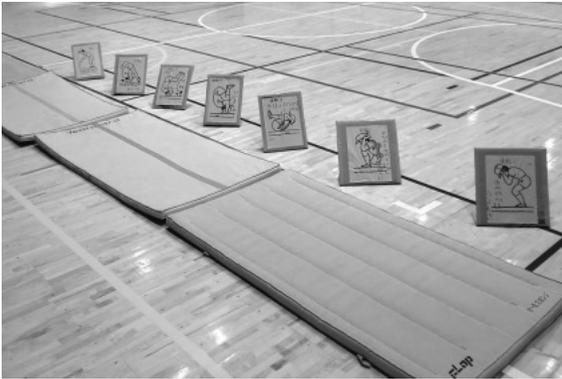
▲準備運動・シンクロナイズドストレッチ・ローリングの場

▼めあて1・2の場





▼▲[写真1・2] 技確認ボードとボードを置いた場



【準備運動・シンクロナイズドストレッチ・ローリング】

毎時のはじめに、4年・6年のペアでシンクロさせながら体操・ストレッチ・基本の技を行う。ミニクロスカントリー型にすることで、様々な種類の運動を楽しく行うことができるようにする。また、ペアで行うことで、コミュニケーションを図りながらタイミングを合わせて運動する楽しさを味わわせ、めあて2のシンクロマットへとつなげていくようにする。

【めあて1：基本の技・発展的な技】

今できる技の中でよりきれいにできるようにしたい技、新しくできるようにになりたい技、グループでシンクロさせたい技に挑戦する場とする。その際「挑戦する技別のグループ」を設けて、お互いがよい点に気がついたり、高学年が補助をしたたりできるような場の設定を図る。

【めあて2：シンクロマット】

グループで、今できる技をシンクロさせながら、よりきれいに見えるよう練習に取り組む場とする。4～5人のグループをつくり、お互いの技を見合いながら、よい点を褒めるなどして高め合う。今できる技を繰り返したり組み合わせたりする場面では、できるだけマットを多く使って効率的に練習ができるようにする。

学習が進むにつれて基本の技や発展的な技ができるようになってくるので、めあて1にかける時間が少なくなる。その分、めあて2にかける時間が増えていくようにしていく。最後の時間に、各グループのシンクロマットを発表し合う。

▶▼[写真3～6] さまざまなシンクロマット



4. 手立て

【学習カード】

1つひとつの技の動きやポイントがわかりやすいように技ごとの学習カードにし、技を分解したイラストを取り入れた。また、技のポイントごとにチェックできる欄を設け、技をきれに行う際に意識するポイントや他の児童の技を見る視点をはっきりわかるようにした。カードを使うことにより、児童に完成度の高い動き、美しい動きができるように意識させる。

【技確認ボード】（写真1・2）

技や技のポイントごとに技の動きを確認できるように、学習カードと同じ技を分解したイラストをそれぞれの技コーナーのマット横に設置する。技の完成度を確認したり、意識したりするポイントをすぐにその場で確認できるようにする。

【気づきカード】（図1・2）

学習の最後に、グループで練習するなかで参考になったこと、練習の方法や工夫、よいアドバイス、他の人の技を見て感じたことなどを「気づきカード」に記入し、気づいたことを交流する。お互いのかかわり合い、認め合いの場とする。



アドバイスしてもらったことや他の人の技を見て、自分の練習の役に立ったことを書きましょう。

名前 _____

▼▲[図1・2] 気づきカード

メンバーの動きを見て練習方法を工夫したことや、アドバイスしたことを書きましょう。

名前 _____



【シンクロマット】(写真3～6)

タイミング・方向・速さ・人数などを組み合わせて、工夫してシンクロのパターンをつくり、マット運動を行う。

<タイミング>

- 合わせて同時に
- ずらして時間差をつけて

<方 向>

- 同じ方向に
- 逆方向から集まる・離れるように
- 放射状に集まる・離れるように

<速 さ>

- すばやい動き
- ゆっくりした動き

<人 数>

- 全員一緒に
- 半分に分けて
- 何人かずつで
- 1人ずつで

技の種類を考え、それに合ったシンクロのパターンを組み合わせる。それに合ったマットの置き方・形をグループで考える。

タイミングを合わせて運動することの楽しさ、自分ができる技をきれいにやることの楽しさを味

わうことにつなげる。また、ペアやグループの人の技を見て、自分にはできない技をできるようになりたいという意欲をもつことへつなげる。

おわりに

異学年でのマット運動は初めての取り組みだったが、6年生は、4年生に教えることで、体の動きに注目して1つひとつの技についてより深く技のポイントについて考えていた。また、気づいたことを教えることに活かすだけでなく、自分の動きを見つめ直すことに活かすことができた。

4年生は、6年生の技を見ることやアドバイスを通して、自分では気がつかなかったことに気づくことができ、自分の動きに活かすことができた。

異学年でのマット運動の中で、同学年のみで行うよりも教え合うことやかかわり合うことができたように感じる。

それぞれのグループで、コミュニケーションを図りつつ、タイミング、方向、速さ、人数を組み合わせ、様々なシンクロのパターンをつくっていた。それに合わせ、マットの配置も工夫していた。正方形だけでなく、T字、V字、クロス、細長い長方形、ロの字など様々な形を考え、取り組んでいた。

準備運動やストレッチ、マット運動にシンクロを取り入れたことにより、タイミングを合わせて運動することの楽しさを感じることができた。また、新しい技に取り組むことやきれいに技を行うことに対し、意欲をもって取り組むことができた。

(とがし・いくみ/かわべ・たかひろ/
さわた・まさたか/たかばたけ・けん)

みんなが活躍！ バスケットボール!!

—言語活動を生かした協働的な学び合いを通して—

福岡県大牟田市立三池小学校教諭 濱口 一昭

はじめに

以前に三池小で担任した学級の子どもたちの実態として、以下のような特徴が大きく見られた。

- ①ほとんどの児童に基本的な技能が身につけておらず、運動のもつ機能的特性を十分に味わっていない。
- ②自分の課題を見ついたり、友達とかかわりながらアドバイスを申し合ったり解決したりする力が不十分である。
- ③運動をする者としらない者の二極化が見られる。

上記の実態から、基礎的・基本的な知識・技能の習得、思考力・判断力の育成、学習意欲の向上を図る必要があると考えた。これ以外にも仲間としての意識が低く、いつも誰かの目を気にしながら学校生活を過ごしているというような、常に緊張した雰囲気があった。体育の学習においては、助け合うというよりもお互いを非難し合うことで自分の力や存在感をアピールしているような印象を受けた。児童どうしのコミュニケーション能力の不足が大きなトラブルを生み、仲間意識を低下させ、支え合う活動をできにくくしていたという実態から、体育科を中心に人間関係づくりを見ずえた学級経営を目指し、さらに、現行の小学校学習指導要領で求められている「言語活動の充実」に特に重きをおいた。

言語活動を生かした協働的な学び合いを重ねていくことでお互いを理解し合い、できない部分は助け合い、そして一緒に高め合うといった人間関係をつくっていくことができると考えた。また、良好な人間関係を基盤にすることで、思考・判断の活動が活発になり、動きの質を上げ、基礎的・基本的な技能の習得へとつなげていけると考えた。そうすることで運動が楽しくなり、体育科の本質である「運動に親しむ資質と能力」「楽しく明るい生活を営む態度」にも迫っていけると考えた。

1. 「言語活動」に重点をおいた研究の内容

体育科では、自分やチームで動き方を考えてから動きをつくることも、動きながら考えることも大切である。みんなで寄り添って作戦ボードなどを中心に置いた話し合いなどの言語活動だけではなく、練習場面で動きながらの話し合いも重要である。そこで、言語活動を「静的な言語活動」と「動的な言語活動」の2つに大きく分けて位置づけた。

■静的な言語活動

動きを一旦止めて話し合う活動である。多くは、ゲームの動きづくりの活動の後に位置づける。集まって話をしたり、動きのポイントを示し合ったりすることで動き方の理解を深めることができる。《静的な言語活動を効果的に行う手立て》

- ・作戦ボードの活用…コートに合わせて、ボールや人の動きを操作できるもの。
- ・学習カードの工夫…ゲームを分析できるような資料（得点記録、振り返りなどの記入欄）。
- ・動きのモデルを見る…動き方のポイントが見つけられる模範となる動き。
- ・動きのモデル図の活用…動きのポイントなどを書き記したカードや掲示物。

■動的な言語活動

練習やゲームの中で動きながら見合う（教え合う、話し合う）活動である。実際の動きと動き方のポイントや作戦に応じた動き方とを比較して、その場で動きのポイントを見つれたり、動きを修正したりすることができる。

《動的な言語活動を効果的に行う手立て》

- ・場づくりの工夫…場に応じた動きを身につけたり、自分の課題に応じた練習に取り組んだりするための教師が行う場の工夫⇒グリッドコート
- ・言葉かけや擬音の活用…ゲーム中に使う言葉や動きを表す擬音（ふわっ、バン！など）の活用。

・学習カードの工夫…練習やゲームの中でポイントをチェックしたり、メモしたりすることができるカード。

2. 授業の実際

■朝の練習（業前体育）の活用

グリッドコートを使用するにあたって、5年生での課題で十分な練習時間の確保が必要であったことから、ゲームⅠ、練習ゲーム、ゲームⅡを45分間の授業の中で行うのではなく、朝の練習（業前体育）の時間にゲームⅠを組み込むことで、チームの課題を解決するための練習ゲームの時間を確保した。朝の時間のゲームⅠで出てきた課題を、授業の練習ゲームで対戦する相手チームと一緒に解決していく。その後にゲームⅡを行い、さらにチームの課題を洗い出し、次の朝のゲームⅠにつなげていくようにした。

《毎時間の学習の流れ》

- ◆朝の練習……30分
 - ・ゲームⅠと振り返り
- ◆体育の授業…45分
 - ・ゲームⅠの課題に応じた相手チームとの練習ゲーム
 - ・ゲームⅡを行う。
 - ・ゲームⅡの課題を洗い出し、次の「朝の練習」につなげる。

※朝の練習（業前体育）について

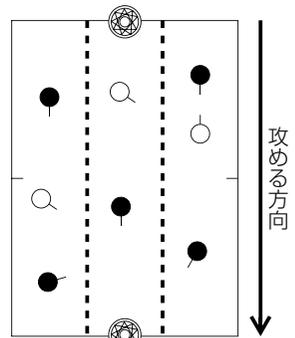
大牟田市独自の取り組みで、6年生は、市内を5地区に分けて近隣小学校とバスケットボール大会を実施しているため、大会が始まる2週間前から朝の練習（8:00～8:30）を行っている。

■グリッドコートの活用

第1時が終わっての各チームの課題として、全体的に「かたまってしまう」「パスカットされてしまう」という声から、「三角形の広がり」「パスカットされない相手との位置関係」があがった。そこで、言語活動を生かした協働的な学び合いを目指して、6年生では5年生のときよりさらに活発な言語活動を行うために、練習ゲームのときに十分な時間を確保し、グリッドコートを使用することとした。グリッドコートを使用することで、コートいっぱいに広がりをもたせることと、制限されたエリアでの動きの習得を図った。使用するグリッドと教師が求める意図は以下の3つにした。

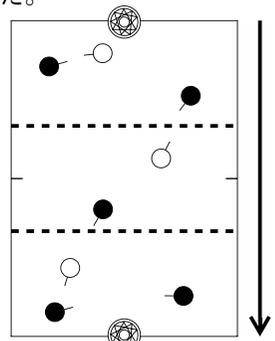
①縦グリッドコート

コート縦に3等分に区切り、それぞれの場所に分かれてゲームを行う。横に広がった状態で両サイドからの攻撃につなげてほしいことから、攻撃側（●）の真ん中のエリアは1名、両サイドは2名ずつとした。守備側（○）は各エリアに1名ずつとし、攻撃側が数的優位な状況を生かして攻撃の局面を増やし、相手の裏をついて走り込み、シュートを打つことをねらいとした。



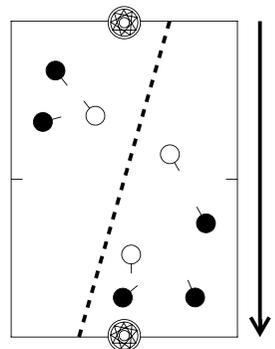
②横グリッドコート

コート横に3等分に区切り、それぞれの場所に分かれてゲームを行う。縦に広がった状態でボールを前にパスをして攻撃につなげてほしいことから、攻撃側（●）の真ん中のエリアは1名、両端は2名ずつとして、守備側（○）は各エリアに1名ずつとした。ここでの動きの制限として、攻撃側は相手ゴール下エリアにいる2名はそのエリアのみで真ん中のエリアへは戻れない。真ん中のエリアの1名はその場所と前方の攻撃するエリアへは進めるが、後方の守備をする自分のゴール下へは戻れない。自分のゴール下エリアの2名は、そのエリアと前方の攻撃するエリアの2エリアへ進むことができる。守備側も同じ。攻撃側が数的優位な状況を生かして攻撃の局面を増やし、横の動きの速さに変化をつけて相手をかわして縦パスをつなぎ、シュートを打つことをねらいとした。



③斜めグリッドコート

コート斜めに区切り、それぞれの場所に分かれてゲームを行う。縦グリッドや横グリッドで習得した動きを使ってボールを前にパスをし、より実践に近い攻撃につなげてほしいことから、どちらのエリアも攻撃と守備の

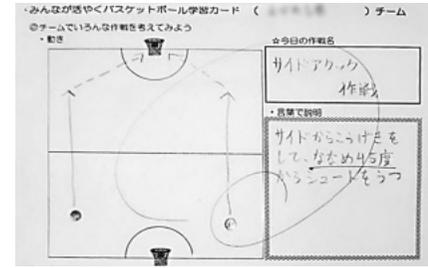




〔写真1〕声をかけ合って練習ゲーム



〔図1〕ゲームIに向けた学習カード



〔図2〕課題解決のための新たな作戦

両方に参加できるようにした。相手ゴール下へ進むエリアは3名、その反対は2名とした。守備側(○)は、相手が3名のエリアには2名、2名のエリアには1名をおいた。攻撃側(●)が数的優位な状況を生かして攻撃の局面を増やし、シュートを打つことをねらいとした。

■相手チームとの練習ゲームの活用

練習ゲームでは、ゲームIで対戦したチームと一緒に練習を行うようにした。なぜかという、最終的には地区バスケットボール大会があり、その大会では全員が出場して優勝を争うことになる。体育の授業では、同じクラスを4チームに分けてはいるが、最終的にはクラス全員の総合力となることを子どもたちに知らせた。全員が理解を示し、相手チームであっても1つひとつの局面でやり直しをしてもらったり、アドバイスを送ったり、よい動きには称賛の声をかけたりして、敵味方関係なく純粋に動きを身につけてもらうための協力体制ができた。

練習内容としては、半分の時間で交代する形をとった。前半攻撃をするチームは、そのチームの課題を解決するために使用するグリッドコートを手相手チームに伝える。攻撃の局面に合わせてやり直しをしたり、相手の守備を増やしたりして、その場に応じた練習を行った。前半攻撃をしたチームは後半は守備にまわり、相手チームのために動き、アドバイスを送ったり応援したりした。基本的には、攻撃が終わればチームの指定した場所からもう一度攻撃を始めたり、メンバーを入れ替えて攻撃したりして、様々なバリエーションで練習ゲームを行った。

■Dチームの活動の実際

①ゲームIに向けて(図1)

ゲームIを行う前に、学習カードに作戦を考えて記録するようにしている。このDチームは5名で初めて行ったゲームで「片方に集中している」とか「前に走っていない」などの課題が出てきた。

そこで、チームの課題を「パスパス作戦」としてコートを広く使うための細かい動きを、作戦ボードを使って静的な言語活動を行った。

②ゲームIを終えて

ゲームIでは作戦を意識した動きができ、パスをつなげることができたようだ。しかし、ゲームには勝利したものの、新たな課題として三角形が小さく、パスをする距離が短かったことが浮かび上がってきた。そのために、空いているスペースがたくさんあり、コートを広く使うことの必要性を感じ、作戦の修正を行った。

③練習ゲームと作戦(写真1/図2・図3)

Dチームは練習ゲームとして縦グリッドを選んだ。エンドラインからスタートしたり、ハーフライン辺りからスタートしたり、いろいろな場所からの攻撃を繰り返した。相手の裏をつく動きを身につけたことで、速攻での得点のしかたを覚えた。サイドラインからパスをコート内に入れるとき、うまくパスできないときは、相手チームや仲間が「フェイントを使おう」「ぼくが相手をかかわしてフリーになったら声をかけるから、そこでパスして」など、ていねいにアドバイスをし、失敗してももう一度やり直して挑戦する姿が見られ、パスを出せないという個人的な課題の克服にはたいへん有効であった。

前回の課題として、全員がシュートを打てるようにしたいという考えをもとに、縦グリッドでうまくいった攻撃を利用し、両サイドから相手の裏をつく動きをみんなで習得し、シュートができるようにする作戦にした。そこで、前回とった軌跡図から全員のシュート数をチェックするデータをとるようにした。

ゲームIが終わり、シュート数を見てみると、ほとんどのメンバーがシュートを打っていることがわかり、作戦としての動きは比較的良好にできていた。しかし、全員がシュートを打ちたいというチームの目標があるので、練習ゲームは縦グリッドを選んで、まだシュートを打っていない仲間の動きに焦点を当ててアドバイスを送ったり、実際

④ゲームの結果

ゲーム①	相手チーム	スコア	結果
ゲーム①	相手チーム	スコア	結果
第1ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム②	相手チーム	スコア	結果
ゲーム②	相手チーム	スコア	結果
第2ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム③	相手チーム	スコア	結果
ゲーム③	相手チーム	スコア	結果
第3ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム④	相手チーム	スコア	結果
ゲーム④	相手チーム	スコア	結果
第4ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑤	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑤	相手チーム	スコア	結果
第5ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑥	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑥	相手チーム	スコア	結果
第6ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑦	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑦	相手チーム	スコア	結果
第7ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑧	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑧	相手チーム	スコア	結果
第8ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑨	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑨	相手チーム	スコア	結果
第9ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑩	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑩	相手チーム	スコア	結果
第10ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑪	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑪	相手チーム	スコア	結果
第11ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑫	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑫	相手チーム	スコア	結果
第12ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑬	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑬	相手チーム	スコア	結果
第13ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑭	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑭	相手チーム	スコア	結果
第14ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑮	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑮	相手チーム	スコア	結果
第15ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑯	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑯	相手チーム	スコア	結果
第19ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑰	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑰	相手チーム	スコア	結果
第17ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑱	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑱	相手チーム	スコア	結果
第19ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑳	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑳	相手チーム	スコア	結果
第20ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		

④チームとして良かったところ・次への課題
大きく三角形がつくった。

④ゲームの結果

ゲーム①	相手チーム	スコア	結果
ゲーム①	相手チーム	スコア	結果
第1ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム②	相手チーム	スコア	結果
ゲーム②	相手チーム	スコア	結果
第2ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム③	相手チーム	スコア	結果
ゲーム③	相手チーム	スコア	結果
第3ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム④	相手チーム	スコア	結果
ゲーム④	相手チーム	スコア	結果
第4ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑤	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑤	相手チーム	スコア	結果
第5ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑥	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑥	相手チーム	スコア	結果
第6ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑦	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑦	相手チーム	スコア	結果
第7ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑧	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑧	相手チーム	スコア	結果
第8ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑨	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑨	相手チーム	スコア	結果
第9ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑩	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑩	相手チーム	スコア	結果
第10ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑪	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑪	相手チーム	スコア	結果
第11ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑫	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑫	相手チーム	スコア	結果
第12ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑬	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑬	相手チーム	スコア	結果
第13ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑭	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑭	相手チーム	スコア	結果
第14ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑮	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑮	相手チーム	スコア	結果
第15ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑯	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑯	相手チーム	スコア	結果
第19ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑰	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑰	相手チーム	スコア	結果
第17ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑱	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑱	相手チーム	スコア	結果
第19ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		
ゲーム⑳	相手チーム	スコア	結果
ゲーム⑳	相手チーム	スコア	結果
第20ゲームを振り返って うまくいったことや楽しかったこと	ゲームではこうしよう		
パスがうまくつなげられたので、シュートまでつなげられた。	もうまじげをわけてパスをする。		

④チームとして良かったところ・次への課題
サイドアタックができて、三角形も作れた。少し固まっていたので縦列ドリルも使って練習する。



【図3】ゲームⅡに向けた学習カード

【図4】ゲームⅡの結果と振り返り

【写真2】ゲームⅠとⅡを比較

と一緒に動いたりして、課題解決のために繰り返し練習を重ねた。

④ゲームⅡ（図4）

練習ゲームの後、若干のメンバーチェンジを行い、ゲームⅡに取り組んだ。縦グリッドを使って練習したことを思い出して、コート両サイドに広がる動きができていたので、自然と大きな三角形をつくることができた。パスも思ったようにつながり、勝利することができた。また、ゲームⅠよりも、シュート人数を増やすことができた。ここでシュートを打っていない1名は、バスケットボールが上手な子どもで、シュートを打たせようとゴール前でパスを出すことに徹した結果、自分だけが打てなかったようである。

次の課題として、全員がシュートを打てるようにしたいと考え、軌跡図から全員のシュート数をチェックするデータをとるようにした。

⑤ゲームⅡ後の振り返り（写真2）

次々と課題を解決していき、Dチームは勝ち続けた。チームの特徴として、確実にボールを運べる子どもがいるので、空いているスペースに走り込むだけでシュートを打つことができる。チーム全員が仲間のことを考えてゲームをつくることができる素晴らしいチームになった。

3. 成果と課題

《成果》

「静的な言語活動」がゲームを行ううえで、たいへん有効であったといえる。チームの作戦を立てることで、チームの目指す動きがわかり、その作戦を実行するために個人の動きをどうすればよいかなどを活発な話し合いから導き出すことができた。簡単な作戦をもとに具体的な動きを頭の中に入れた状態でゲームを行えたことで、うまくいった局面と課題をよりはっきりさせることができた。

また、「動的な言語活動」は、具体的な動きの習得にたいへん有効であったといえる。ゲーム中のアドバイスや応援の声かけには、仲間の動きに気づいたり、パスコースがわかったり、無意識の動

きを意識化させたりできるよさがある。練習ゲームでは、その場でアドバイスや動きの修正などを行うことで、すぐに振り返り、すぐに課題を見つけ、すぐにやってみて、今の動きがよくなったのか悪かったのかをその場で繰り返し判断できるので、技能の高まりを実感することができた。

さらに、グリッドコートを使ったことでコート上での広がり方がわかったり、具体的な動き方がわかったりして、言語活動も活発になり、たいへん有効であった。グリッドコートにすると動きの制限がかかってしまうが、相手の守備の人数を減らしたり、移動できるエリアを決めたりすることで攻撃側の数的優位な状況をつくった。そうすることで余裕をもって攻撃局面について思考・判断ができるようになった。

6年生になって相手チームと一緒に練習し、教え合う活動にしたことで、よりたくさん目で動きの確認・修正ができたことと、仲間意識を高めることができた。地区のバスケットボール大会では学級全員が1つのチームとして出場することになっているので、個々の技能の向上が必要になってくる。ボール運動の苦手な子どもたちも周りの仲間の協力があるという安心感から、意欲的に学習に参加できるようになった。苦手な子どもたちががんばると、得意な子どもたちもより意欲的になり、相乗効果が見られた。

《課題》

各グリッドコートのよさをもう少し徹底して指導する必要があった。チームの課題とそれを解決するために適したコート選びがつかっていないチームもあった。

また、チームの課題から可視化するデータには何が適しているのか、教師も入っての判断が必要であった。シュート数をチェックしているがコートの右側に片寄りが見られ、チームの課題をうまく見つけられていないことがあった。

（はまぐち・かずあき）



天晴れ！ なでしこジャパン 女子サッカーW杯を見て

ジャーナリスト 岡崎 満義

女性の地位向上と「なでしこジャパン」

6月から7月にかけて開かれた女子サッカーW杯カナダ大会に出場した「なでしこジャパン」の試合は、全試合テレビでおもしろく見た。決勝戦までの6試合をすべて1点差で勝ち上がった勝負強さ、準々決勝までの5試合で7得点をあげたが、すべて違う選手による得点という“日替わりヒロイン”が生まれるという意外性もあって、私は大いに満足した。決勝戦では格上のアメリカに、前半16分間に立て続けに4点を奪われたが、ひるむことなく2点をあげて追い上げ、「なでしこ」の意地を見せてくれた。4年前のドイツ大会での優勝は東日本大震災で打ちひしがれた日本人を大いに励ましてくれ、「なでしこジャパン、ここにあり！」を全国に知らしめたが、今回の準優勝もそれに劣らぬ大きな喜びを与えてくれた。

女子のチームスポーツで最初に強い印象を与えたのは、1964年東京オリンピックで優勝したバレーボールの「東洋の魔女」である。大松博文監督率いるニチボー貝塚を中心としたチームは、回転レシーブという専守防衛の日本にふさわしい技術を開発して、強打のソ連チームを封じ込めた。それは男社会、家父長制の中の強いオヤジが孝行娘を叱咤激励して引っ張っていく姿を彷彿とさせた。

それに比べれば、今の「なでしこジャパン」は様変わりしている。佐々木則夫監督は兄貴的存在、仲良兄と妹のチームに見える。男女雇用機会均等法、男女共同参画社会……など、法的制度的にも女性の地位向上が少しずつ行き渡ってきた時代だからこそその女子チームである。もうひとつ加えるならば、1974年のボストンマラソンでゴーマン美智子さんが優勝したのをきっかけに、日本各地に“走る女性”が続出したことだろう。今でこそ、皇居の周りを走る女性の姿はごく当たり前、日常

的な風景になっているが、1974年当時、昼日中にTシャツ短パン姿で走る若い女性が出現したとき、私は目をむいた。写真家の橋本治朗さん（現『ランナーズホールディングス』代表）に頼んで月刊誌のグラビアにしてもらった。敗戦後、東京の風景は2度、大きく変わった。最初は1964年の東京オリンピックで高速道路が空を覆った、いわば東京のインフラ、ハードウェアの大変化。2度目が“走る女性”の大量出現、東京という街のソフトウェアが様変わりした、と思っている。そのような延長線上に「なでしこジャパン」もあるのだ。

「なでしこジャパン」の勝負強さの理由

勝負強い「なでしこジャパン」に比べて、男子代表「サムライブルー」の勝負弱さはなぜだろう。いつも言われるのは「決定力不足」。伝統的な家族制度、長子相続を基本にした法律、女性の献身的な内助の功……など二重三重に保護されていた家父長制が崩れ去って、個の自立を求められる男性がまだ十分に歩くべき道筋を発見できていないからではないか。

今から13年前、2002年に国際交流基金から発行されていた季刊誌『国際交流』94号で、「世界スポーツ地図の中の日本」を特集、私が監修した。その中のひとつで当時女子サッカーチーム、岡山湯郷Belleの監督をしていた本田美登里さんにインタビューした。本田さんは日本女子サッカーのおかれている状況と問題点を実に明快に語ってくれた。日本代表の1期生として男社会の色濃いサッカー界でいばらの道をかき分け、かき分け歩いてきた実感が、言葉の端々に強くにじんんでいた。

「日本の女子サッカーの頂点にあるLリーグは1989年に日本代表チームの強化を目的に発足しました。本来ならば、町や県など地域の下部組

織が地盤を固めて上部を目指し、最終的に日本女子サッカーリーグができるといふ構図が自然な成り立ちですが、Lリーグは日本の代表を強くするためのリーグ戦、という逆の発想でつくられたわけですね。しかも、地域とは密着しておらず、企業主体だったため、景気の後退に伴って企業が撤退すればチームも減るといふ状況が10年間続いた」

「女子リーグの活性化には、地域に密着した下部組織を育てることが、1つの解決策になると思います」

本田さんは現役引退後、日本サッカー協会に入り、女子の地位向上を訴え、現状の改善を図ろうとしたが、男性優位の風潮は一朝一夕では変わらない。そんなとき、岡山県美作町が「スポーツといふ湯のまち」をキャッチフレーズに女子サッカーチーム岡山湯郷Belleを作りたい、と本田さんに声がかかり、監督に就任することになった。地元の中高生以外の全国各地から好きなサッカーをするために集まった選手たちは、昼間は旅館で働き、夕方から練習、終わったら旅館の寮に帰るといふ生活が始まった。

「岡山湯郷Belleで育った選手の中からアメリカのプロリーグに行く選手が1人でも出れば本望ですし、逆にアメリカから日本の文化を学びたいという女の子に来てもらえたら、大きな話題になりますよね」

そんな岡山湯郷Belleから、今度のカナダ大会で主将を務めて活躍した宮間あや選手も育った。彼女がカナダ大会中のインタビューで「女子サッカーをブームで終わらせずに文化にしたい」と語っていたが、それは浮ついた言葉ではなく、本田さん以来の身についたホンネというものであろう。

本田さんはさらに興味深い話をしてくれた。

「シドニーで印象的だったのは、オーストラリアの女子チームが活動費を捻出するためにスノードのカレンダーを作りましたよね。賛否両論あるにしても、その意気込みには感心しました。自分たちがプレーしたければ、『裸にでもなるか』という、インパクトはすごい。日本では、グラウンドでサッカーをやるのが選手のすべてで、スポーツマネジメントという面では『出してくれない、やってくれない』と受動的です。女子選手に限らず自立した人間としてのスポー

ツ選手の意識の違いということかもしれません」

「男尊女卑のない国は女子サッカーが強いんですね。アメリカのほかでは中国とスウェーデンなど北欧系が強い。サッカーというスポーツを、男女とも同等にとらえているからなのでしょうが、逆に、男尊女卑の風潮のある国は女子サッカーが弱いんです。韓国も弱かったし、最近ようやくブラジルが強くなってきましたが、かつてはサッカーなど女がやるスポーツでないといふ意識があった。一般の男女に対する意識がスポーツの強弱を規定するんです」

自立する女子サッカーへの飢餓感にも似た激しい思いがこもっていて、私は聞いていてシンとした気分になった。いつかその願いの結実する日を見たいと思っていたが、2011年と2015年のW杯で垣間見ることができて本当にうれしかった。

多面的なおもしろさをもつ「なでしこジャパン」

私は半分冗談、半分本気で「日本代表の男子サッカーはコイン、女子サッカーはサイコロ」と思っている。コインは裏表だけ、つまり勝ち負けだけのおもしろさ、つまらなさ。女子サッカーは6面体のおもしろさ。勝ち負けのほかに、全員攻撃全員守備のパスサッカー、ほとんどの選手が昼間働き、夕方から練習といふアマチュアであること、女子の自立、友情のかたち、スポーツ文化としてのインパクト……」など、6面のうちのどの面が出ることになっても、おもしろく深く考えさせるものがある。

1974年にオリンピック憲章からアマチュア規定が消えて、プロスポーツの花盛りとなった。そのために蔓延する薬物使用と拝金主義。アマチュアを単なるプロ・アスリートの未熟な予備軍と見下ろす弊害がいろいろなかたちで出ているのが現在だ。女子サッカーはほとんどがアマチュア、せいぜいセミプロという状況におかれている。スポーツの基礎はホモ・ルーデンス（遊戯する人・遊ぶ人）、アマチュア・アスリートは何よりもそこに足を置いている。そこから卓抜な技術を身につけたプロ・アスリートが生まれてくる。スポーツにおけるアマチュアの意味・価値を今一度、しっかり考えてみる時期ではないか。なでしこジャパンを見ているとそんなことを考えさせられる。

おかげで・みつよし／一九三六年鳥取県生まれ。京都大学文学部卒業後、(株)文藝春秋入社。一九八〇年、スポーツグラフィック誌「ナンバー」創刊にあたり初代編集長となる。その後各誌の編集長を歴任し、退社後はジャーナリストとして活躍。近著「人と出会った」が岩波書店より好評発売中。

『デジタル体育』のご紹介

デジ体

デジタル体育

平成28年度版

編集部

■平成28年度は、ゲーム・ボール運動動画が追加！

平成27年度より副読本『体育の学習』児童書＋指導書のご採択付録として、デジタル教材『デジタル体育』（DVD版／アプリ版）がリリースされ、大変ご好評をいただいております。

平成28年度版では、「ボール運動の基本的な動きがわかる教材がほしい」「体力低下が叫ばれるなか、子どもの投能力をのばしたい」といった、全国の先生方のご要望にお応えし、昨年度の内容からさらにゲーム・ボール運動の動画を「つまずき解決法」に新規収録しています。

以下、『デジタル体育』の主要な機能・コンテンツをご紹介します。

■コンテンツ紹介

①つまずき解決法（写真1）

器械運動や陸上運動をはじめ、特に技能的な内容を教えることに苦手意識をもっている教師の割合は、非常に多いといわれています。その原因としては、「動きの示範が難しい」ことに加え、つまずいている児童に対して、「どこができていないのか」「どういう練習をすればできるようになるのか」を適切に提示することが難しいといったことが挙げられます。また同じ理由で、それらが児童の「教え合い」などの自主学習を難しくしている要因でもあるでしょう。

そこで本コンテンツでは、子どもにも使える簡単でわかりやすいデザインとともに、器械運動30技、陸上運動3種目（ハードル走、走り高とび、走り幅とび）に加えて、平成28年度からはゲーム・ボール運動の4種目（ボールけりゲーム、バスケットボール、ソフトバレーボール、三角ベースボール）について、「正しい動き」「つまずきの例」「解決法（＝練習例）」の動画を収録（写真2～5）。上記の問題の解決を強力に支援します。



[写真1]つまずき解決法画面



[写真2]ボール運動動画イメージ



[写真3]正しい動き



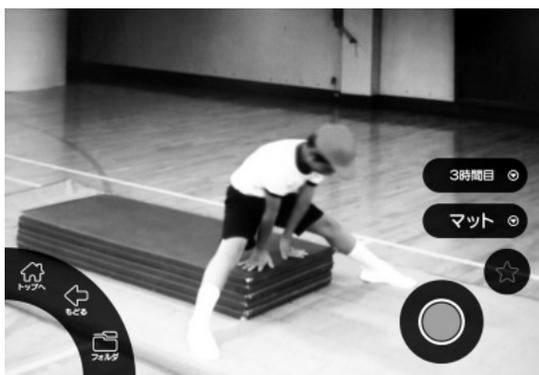
[写真4]つまずきの例



【写真5】解決法（＝練習例）



【写真6】掲示用写真素材集の活用



【写真7】撮影画面



【写真8】フォルダ画面

② 掲示用写真素材集——DVD版のみ

『体育の学習』に掲載されている連続写真を、印刷可能な掲示資料作成用素材としてご用意しました。器械運動は45技、陸上運動は3種目（ハードル走、走り幅とび、走り高とび）を扱っています。

現在学習している技の連続写真を体育館等に掲示するだけでなく、掲示写真に児童が気づいたポイントを書き込んでいくなど、自由に使用することができます（写真6）。

③ 教師用指導資料集——DVD版のみ

従来どおり、以下の内容が収録されます。

- ・小学校体育年間指導計画例
- ・体育科の年間指導計画例（学年別）
- ・観点別学習状況評価規準分析表
- ・単元計画例（学年別）
- ・学習カードの例（学年別）

■ 動画撮影・保存機能紹介——アプリ版のみ

タブレット端末を両手で持った際に操作しやすいボタン配置や、保存された動画に「☆」印のお気に入りマークが付けられるなど、教師にも児童にも使用しやすいデザインです（写真7）。

動画を保存すると、「年月日・曜日・○時間目・種目」がついたフォルダ内に動画が自動保存されます（写真8）。種目や日にちで並べ替えができるだけでなく、「☆」印のついた動画の入ったフォルダのみ抽出表示することもできます。

教師にとっては、保存した動画で、児童の技能の高まりをいつでも確認、評価することができます。児童にとっては、今の自分の動きがすぐに確認でき、課題が明確になります。その結果、児童は自然に課題解決学習へと向かうことができます。

副読本『体育の学習』は、「やってみる—ひろげる—ふかめる」の学習過程にみられるように、子どもの目線で「どう学習するか」を提示することで、体育の授業を「ただ動くだけ」から「学習」たらしめる効果があります。一方、体育は「動き」を扱う教科であるという特性上、現在急速に普及が進んでいるタブレット端末等のICT機器と非常に相性がよいことは、いうまでもありません。この「紙」の教材と「デジタル」の教材が相互に補い合うことで、体育授業での教師の指導・支援と児童の学びはより促進し、深まっています。