

- WAVE / 鉄棒と先生 ————— 佐々木 敦… 3
- アクセス ナウ! / 体育を通じて変えられること ————— 為末 大… 4
- 羅針盤〈第69回〉これからの小学校体育
- ① これからの小学校体育の在り方を探る
次期学習指導要領等に向けた審議のまとめから ————— 日野 克博… 6
- ② これからの小学校体育：私はこう思う
- 〈1〉スポーツ科学を体育へ生かす ————— 奥島 康志…12
- 〈2〉「遊び心」でダンスを楽しく！ ————— 大内 満久…13
- 実践報告① / 6年生・とび箱運動 (静岡県浜松市)
- ・自分の課題に向かって意欲的に取り組むとび箱運動 ————— 大村 直弘…14
- 実践報告② / 《「デジ体」を使った授業》6年生・三角ソフトボール (東京都目黒区)
- ・学びの質を高め、他者意識を育む三角ソフトボール ————— 谷本 久典…18
- 連載 / 外野席から〈第42回〉
- ・新しいスポーツ解説者を待つ ————— 岡崎 満義…22
- Live Lessons 〈第3回〉 / 2年生・シュートボールゲーム (静岡県沼津市)
- 庄司 佳世 / 鈴木 聡…24

※本文中に表記の勤務校は、平成28年12月末日のものです。

◆◆◆ 著者紹介 ◆◆◆



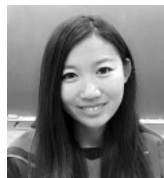
日野先生◆今年の目標は愛顔（えがお）の写真をたくさん撮ることです。体育の授業で子どものいい愛顔が撮れると心が温まります。今年は激動の年になりそうですが、大切にしたいのは子どもの愛顔ですね。



大村先生◆浜松市小学校体育連合に所属し、浜松市の体育行事や実技研修、授業研究の運営に携わっています。子どもの実態に合った楽しい体育を保障できるように、これからもよりよい授業を目指して努力を重ねていきたいです。



谷本先生◆6年生の担任をしています。「子どもと共に創る体育学習」を目指し、日々の授業実践に取り組んでいます。共創の視点を明確にもち、楽しい授業になるように、今年も研究を進めていきます。



庄司先生◆中学校の体育教師を目指していましたが、縁があり小学校採用となりました。教員3年目を迎え、小学生に体育の授業のおもしろさを教えることと、その楽しさに魅了されています。与えられたチャンスと環境に感謝しています。



鈴木先生◆人工知能が人間を超える日へのカウントダウンが始まっているそうです。教育はどうなっていくのだろうと、真剣に考えます。「人が教育しないでどうする」と唱えているだけでは駄目な時代が来たと感じつつ、問い続けてみます。

中 学に入り、私は思い切ってバレーボール部に入った。思い切って、というのは、運動部に入ること自体、そのときの自分にとっては一種の挑戦だったからだ。どうしてバレーボールだったのかは覚えていない。個人競技でないほうがよく（そのときはそう思ったのだ）、野球が嫌いだったので、時代的に選択肢が限られていたのかもしれない（サッカーのブームはまだ遠い未来である）。バレー部では大した成績を収めることもなく、高校では一転して映画研究会に入ることになるので、まあ一時の気の迷いだったともいえる。しかし私はむしろ高校生になってから、自分が大方のクラスメイトよりも脚力において勝っていることに気づいた。特に短距離走と走り幅跳びは自分で言うのも何だが、かなり抜きん出ていた。今ではもう見る影も無いのだが。

これは中学のバレー部のせいというよりも、その前の小学校時代に培われたものだったのかもしれない。しかし私は特に体育のできる小学生というわけではなかったし、運動が好きでもなかった。むしろ苦手意識があった。体育の授業のことも、ほとんど何も覚えていない。かすかに思い出せるのはドッジボールで、私は積極的に球を補りにいくような子どもではなかったの、ほとんど逃げているだけだったが、ああいうときになるとやたらと攻撃的というか好戦的になる奴がいて、それがふだんの態度からは思いも寄らなかつたりして、ちょっと戸惑ったというか「引いた」というか、そんなことぐらいだ。

いや、もうひとつ思い出した。鉄棒の授業があって、みんな逆上がりとかそういうのをやらされるわけだが、私はたぶん、それなりにそつなくこなしたと思う。褒められはしないが得意な

鉄棒と先生



批評家

佐々木 敦

くもない、という程度だったろう。だが、その時に、何かピンと来るものがあったのだろう。放課後に私は鉄棒の場所に戻り、ひとりで練習(?)を始めた。といっても何か目標があったわけではない。ただ鉄棒でぐるりと回るのがお気に召したというだけで、何か荒技に挑戦したりするのではなかった。私はただぐるぐるしていた。ふと気づくと体育の先生がいて、私のぐるぐるを見ていた。彼はたぶん、私に声を掛けたと思う。感心感心みたいなの。私は、そういうわけではなかったのだが、そういうわけではないということを先生に説明するのが面倒でもあり気恥ずかしくもあったので、そのままにした。

そして次の体育の授業で、先生は私が放課後に鉄棒をやっていたことをみんなに話した。感心感心みたいなの感じ。彼は私に鉄棒をやってみせなさいと言った。私は、そんなのできません、と言いたかったのだが、それも言えずに、まったく上手くもない鉄棒を披露した。クラスメイトたちは当然「ふーん」という空気だったと思う。だが先生は満足げだった。そして不思議なことに、私自身も、やってみせた後はなんだか妙にうれしかったのである。

事実なので、ここにはなんの意味も教訓もない。中学のバレー部入部と何か関係があるのかどうかもわからない。だが、その体育の先生は、きっと良い先生だったのだと思う。彼はたぶん、私をたまたま発見し、そしてわざわざ声を掛けるために近づいてきたのだ。

ささき・あつし 1964年、愛知県名古屋生まれ。音楽レーベルHEADZ主宰。映画、音楽、文学、演劇など広範なジャンルで批評活動を行っている。近著に、2015年のセンター試験・国語で出題元となった底本を増補した『未知との遭遇【完全版】』（星海社新書）のほか、『ニッポンの文学』（講談社現代新書）、『ゴダール原論：映画・世界・ソニーマージュ』（新潮社）、など。

体育を通じて 変えられること



■小学生に伝えることは2つだけ

僕がハードル走の授業で、小学生に言うことは2つだけです。1つは「高く跳べ」。高く跳ばせる意図は、強く踏み切ってほしい、ということ。踏み切る力が強くないと高く跳べません。「ハードル選手はまたぐように跳ぶ」と言われますが、地面を強く踏んでいます。走る速度が速いので慣性の法則がはたらいて、高く跳んでいないだけです。強く踏み切っていない選手は、自分の走りが速くなってきたときに踏み切りで耐えきれなくなります。ハードル走は最初からトップ選手と近い動きを真似ることが正しくない世界なんです。だから、最初は「高く跳べ」。走る速度が速くなるとともに、動きは自然とこなれていくはずですよ。

もう1つは「転んでもいい」。失敗することを過剰に恐れているのは、学べないことがあります。転んだらすぐに取り組み方を変えて、次に転ばないようにすることは、体育でこそできる学習です。関連して、子どもが転んでけがをすることに対し、教師や保護者がもう少しだけ寛容になるといいと思います。転んでけがをする可能性があるのが体育で、他教科では転ぶ経験はできないですから。

あとは、子どもたちの表情をよく見ます。いい表情でやっている子どもは習得が早い。取り組んでいる最中におもしろがっている子は、すぐにスタートラインに戻ってきて跳ぼうとします。結果的に取り組む回数が増えるし、積極的だからこそ自身へのフィードバックもいいんですよ。だから、おもしろがらせると、それなりに何でもうまくなるというのはあります。もちろん、おもしろがらせるには工夫が必要ですが。

正しい動きでなくても、どんどんトライさせて、「転んでもいいよ」と。何回も取り組む中で、自己学習を促すことが重要かと思います。

■できる・できないを超えたおもしろさを

体育は「できる・できない」が目に見えてわかります。例えば、さか上がりができない子どもは、自分ができないことにショックを受けます。ただここで、できない子どもに対し、教師や保護者が必ずできるようにしなきゃいけないと躍起にならなくていいし、プレッシャーをかける必要もないと思います。特に体育はできることを強要する側面がある気がします。子ども自身が、さか上がりができるようになること自体は素晴らしいことです。でも、仮にさか上がりができなかったとしても、生きてはいけます。もちろん指導しないほうがいいわけではなく、境目が難しいことなので、バランスをとるのが大変だと思います。

体育で技能の習得を重視するのは、「できないことができるようになる喜びが、子どもたちを自然と成長させていく」という考え方からだと思いますが、実際のクラスには、できない子どもも、できすぎる子どももいます。例えば僕は、小2時点の50m走のタイムが、小6の平均より速かった。体育に限らないですが、そういう子どもは最初からできるため、体育の授業で習得する喜びは感じづらい。でも、放課後のドッジボールでは、身体能力が高い人は「利き腕で投げない」とか、ルールを自分たちで考えて行うことで、実力が均衡しておもしろくなりました。今振り返ると、これは学びが大きかったですね。特出した能力の人間だけが勝つ、というのはプロスポーツだと問題ありませんが、より多くの参加者が楽しむためには、そこに何らかの制限をかけたほうがいい場合があります。みんなで取り組むうえで不具合があるものを、自分たちで工夫して、どうすれば夢になっておもしろくなるかを設計するという経験は、社会に出たあとも役に立つ気がします。

■身体オリジナリティを迫る

技能の習得に偏ると、「工夫する」という要素が阻害される可能性もあります。例えばさか上がりをするために、鉄棒の握り方、目線の方向、踏み切り方、と小分けに指導していったら、子ども自身がある型にはまったときにできるようになったとします。これだと自身で考える過程がなくなってしまう、運動の楽しみを1つ奪うことになると思います。子どもたち自身が考えて工夫する余地をいかに残すかは、夢中になれるかどうかや、その後の成長にも関係していて、重要な気がします。

経験則で興味深かったことですが、高校時代に国内で活躍する選手には、技能習得型で自身を既存の型にはめていく指導を受けた人も結構いるのです。ただ、オリンピックや世界レベルで活躍する選手には、型にはまった選手は極めて少ない。やっぱり自分の身体オリジナリティを追求できないと、もう一歩突き抜けられません。打ち方が独特のイチローさんや、投げ方が独特の野茂さんは、それができたからこそ、すばらしい成果を出せたのだと思います。ある段階から「こうなるためには、こうするといんじゃないか」という仮説と検証が自分でできる選手が伸びていきます。ある程度優秀な選手を量産するシステムと、突き抜ける一流選手を生み出すシステムは違って、後者を増やすためには、型にはめる指導だけだと厳しい気はします。

スポーツは身体能力による部分が大きく、トップ選手になれる人は一握りです。ただ、体育で「どうやればうまくいくか」と創意工夫したプロセスは、普遍的なものとして本人に残るのではないのでしょうか。そういう意味でのハードルとしての「技能の習得」は、意味があると思います。

いずれにしろ、自分が「どうやればうまくいくか」を考えたり、先ほどのドッジボールの例のように、集団が「どうやればうまくいくか」を話し合っただけという経験は、重要だと思います。

■人は運動に適応した身体をもっている

運動しない子どもが増えていると耳にします。理由として、公園や空き地が減って子どもたちが容易に外で遊べなくなったことが挙げられます。それと、「うちの子は陸上選手として可能性はありますか。それによってやらせるかどうかを決め

ます」とおっしゃる保護者の方がいたんです。運動しない子どもが増えたのは、子どもたちのせいというより、このように環境や大人の考え方の変化が大きいのではと思います。それは意識して変えていく必要があると思いますね。

座って仕事をする人が大半になったのは、人類史上でも最近のことです。そう考えると、座るより運動をすることに我々の身体が適応している可能性は高いですし、子ども時代はもっとそれが強いのではないのでしょうか。それをさせずに座らせて制御し続けるのは、実は不具合を生じさせる原因なのかもしれません。だから、体育で体を動かすことをうまく経験させて、思いっきり力を出しても怒られない場をつくることは重要だと思います。それで運動することが楽しいと感じられて、自主的に運動するようになったり、自信を獲得できたりするといいですね。

■誰もがやりたいことをやるために

オリンピック・パラリンピック(以下オリ・パラ)教育について思うことは、2020年にオリ・パラが東京に来るからといって、教育が大きく変わる必要はないということです。そもそも教育の中にあつた「これを子どもたちに学んでほしい」ということを、オリ・パラというコンテンツを活用して伝えようとするのがいいと思います。オリ・パラ教育で育成すべきとされるボランティアマインド、障害者理解、豊かな国際感覚といった資質は、以前から重要と言われていたはずですよ。

僕がかかっている話で、埼玉県の寄居町にブータンの選手をお迎えするという事業がありました。そうしたら寄居町で、子どもたちの留学志望者数が増えたんです。子どもたちがハッと思うきっかけを、オリ・パラというコンテンツを使って、あの手この手で引き出していけるといいですね。

僕の強い価値観として、いろいろな人が自身のやりたいことをやるべきじゃないかと考えていて、それを支援することが好きなんです。子どもたちから様々な「やりたい」が出てきて、その実現がしやすい社会になってほしいと思います。そのために、子どもが自信をつけたり、「どうやればうまくいくか」を考えたりという部分で、体育やスポーツが役立っていけるといいですね。(談)



これからの小学校体育の在り方を探る

—次期学習指導要領等に向けた審議のまとめから—

愛媛大学教育学部准教授 日野 克博

■審議の経過

子どもを取り巻く社会は刻々と変化しており、時代のニーズや子どもたちの未来を見据えた教育の在り方が求められています。そうした中、次期学習指導要領に向けて、平成26年11月に文部科学大臣から「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について」の諮問があり、平成27年8月に中央教育審議会・教育課程企画特別部会より改訂の基本的な考え方を示した「論点整理」が取りまとめられました。この「論点整理」をふまえ、各学校段階や教科別に専門部会が立ち上がり、体育科・保健体育科については「体育・保健体育、健康、安全ワーキンググループ」で議論を重ねてきました。平成28年8月26日に中央教育審議会教育課程部会より「体育・保健体育、健康、安全ワーキンググループにおける審議の取りまとめについて（報告）」と、「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめについて（報告）」が示され、平成28年12月21日に中央教育審議会から文部科学大臣へ「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」が答申されました。

本稿では、これらの議論の経過をふまえ、次期学習指導要領に向けて小学校体育がどのように変わろうとしているのか、特に小学校運動領域を中心に述べたいと思います。

■改善の方向性

今回の改訂に向けた議論では、各教科の議論に先立って、学校の教育課程全体を見通した改善の方向性が示されました。「社会に開かれた教育課程」の理念のもと、次期学習指導要領の改善の方向性として次の3つのことが挙げられています。

- ①学習指導要領等の枠組みの見直し
- ②教育課程を軸に学校教育の改善・充実の好循環を生み出す「カリキュラム・マネジメント」の実現

③「主体的・対話的で深い学び」の実現（アクティブ・ラーニングの視点）

これらは、学習指導要領の総則に示す内容や各教科の目標や内容の示し方の見直し、学校教育の改善・充実のための教育課程の編成、子どもたちが「どのように学ぶか」という学びの質を重視した授業改善等を意味しています。さらに、子どもたちの豊かな学びの実現に向けて、「何ができるようになるか」「何を学ぶか」「どのように学ぶか」「子ども1人ひとりの発達をどのように支援するか」「何が身に付いたか」「実施するために何が必要か」といった視点で、具体的な改善事項が検討されてきました【図1】。特に、今回は、子どもたちの学びの質を高めていくことが期待されており、子どもたちが「何ができるようになるか」を明確にし、それを「どのように学ぶか」という学びの過程の改善が期待されています。

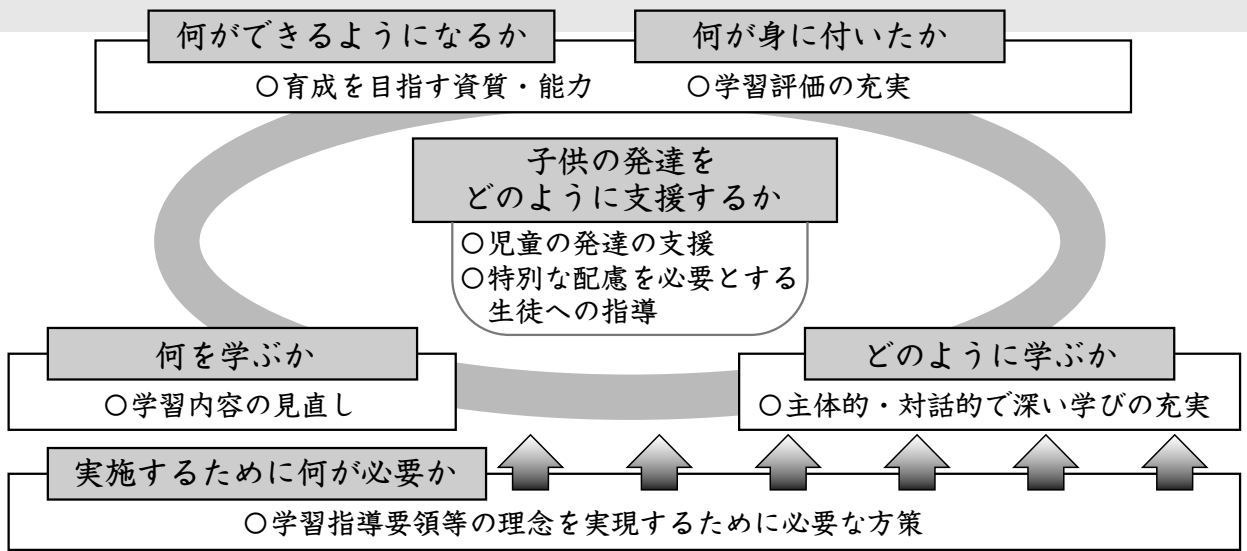
■何ができるようになるか

—育成を目指す資質・能力—

今回の改訂の特徴の1つは、育成を目指す資質・能力が次の3つの柱で整理されたことです。

- ①生きて働く「知識・技能」の習得
- ②未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成
- ③学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養

この3つの柱は、学校教育法第30条第2項に定められている学力の要素（「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力」「主体的に学習に取り組む態度」）とも大きく関係しています。学びの質を高め、確かな学力の育成を充実させていくことが期待されており、資質・能力の前に付記された「生きて働く」「未知の状況にも対応できる」「学びを人生や社会に生かそうとする」が重要になってきます。



【図1】次期学習指導要領に向けた改善の視点

①の「知識・技能」では、「個別の事実的な知識のみを指すものではなく、それらが相互に関連付けられ、さらに社会の中で生きて働く知識」や「一定の手順や段階を追って身に付く個別の技能のみならず、獲得した個別の技能が自分の経験や他の技能と関連付けられ、変化する状況や課題に応じて主体的に活用できる技能」等、社会の様々な場面で活用できる「知識・技能」を身に付けることが求められています。

②の「思考力・判断力・表現力等」では、「新たな情報と既存の知識を適切に組み合わせ、それらを活用しながら問題を解決したり、考えを形成したり、新たな価値を創造していくために必要となる思考」や「必要な情報を選択し、解決の方向性や方法を比較・選択し、結論を決定していくために必要な判断や意思決定」、そして、「伝える相手や状況に応じた表現」等、将来の予測が困難な社会の中でも、未知の状況にも対応して未来を切り拓いていく「思考力・判断力・表現力等」を身に付けることが求められています。

③の「学びに向かう力・人間性等」は、「知識・技能」や「思考力・判断力・表現力等」を、どのような方向性で働かしていくかを決定づける要素であり、学んだことの意義を実感できるような学習活動を充実させていくことが重要になるとされています。

資質・能力の3つの柱は、各教科において育む資質・能力、教科を越えたすべての学習の基盤として生まれ活用される資質・能力、現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力のすべてに共

通しています。この3つの柱を軸に、各教科の目標、内容、評価についても再整理されることになります。

＜小学校体育科運動領域で育成する資質・能力＞

小学校体育科においても、他の教科と同様に、「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力・人間性等」の3つの資質・能力の育成を図ることになります。小学校体育科で育成を目指す資質・能力は、以下のように示されています。（「体育・保健体育、健康、安全ワーキンググループにおける審議の取りまとめについて（報告）」より）

【小学校】

体育・保健の見方・考え方を働かせて、課題を発見し、その解決に向けた主体的・協働的な学習過程を通して、心と体を一体としてとらえ、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- ①各種の運動の特性や魅力に応じた行い方及び身近な生活における健康についての理解を図るとともに、基礎的な動きや基本的な技能を身に付けるようにする。
- ②運動や健康についての自己の課題に気づき、その解決に向けて思考・判断し、他者に伝える力を養う。
- ③運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う。

3つの柱に沿って育成を目指す姿が具体的に示されています。これは、学習指導要領における教科の目標の在り方にも関連してくるでしょう。現行の学習指導要領では、目標が一文で示されていましたが、「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「学びに向かう力・人間性等」の3つの資質・能力がより明確に示されています。

一方、「見方・考え方を働かせて」という言葉が目につきます。この「見方・考え方」とは、各教科の特質に応じて「どのような視点で物事をとらえ、どのように思考していくのか」を意味しています。「体育の見方・考え方」は、「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点からとらえ、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」と整理されました。これらは、体育科の学習の中で活用されるだけでなく、豊かなスポーツライフを実現するにあたって、重要な働きをするものになります。この「見方・考え方」を働かせた学びを通じて、小学校体育科で3つの資質・能力を育成していくことが求められています。こうした、資質・能力や「見方・考え方」の関係性のイメージを示したものが【図2】になります。この図に関連した次期学習指導要領の特徴として以下の点が挙げられます。

<知識・技能>

小学校運動領域では従来は「技能」と表記されていましたが、新たに「知識」が加わり「知識・技能」になりました。このことから、小学校では、運動の行い方や運動の特性等についての知識を指導することになります。知識の理解をもとに運動の技能を身に付けたり、運動の技能を身に付けることでその理解を深めることが意図されています。また、知識はすべての学習の基盤になるもので、「技能」だけでなく、「思考・判断・表現」や「主体的に学習に取り組む態度」の学習の前提にもなります。運動の行い方等の知識を知ることで、運動ができるようになり、運動の楽しさや喜びの経験につながるものが大切です。「知識」にこだわり過ぎて、運動学習時間が減少したり、技能の習得に関係しない知識ばかりを取り上げても、学習成果には結びつきません。知識と技能を相互に関連付けながら指導することが大切になってきます。

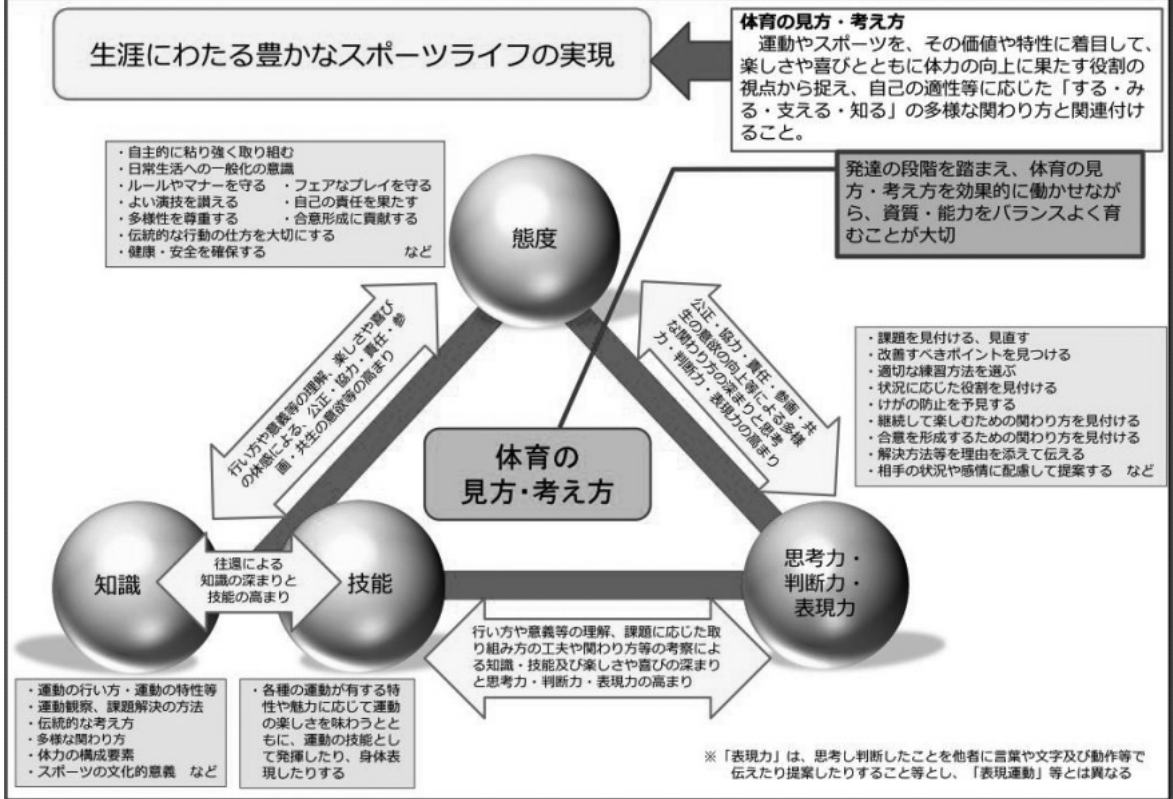
<思考力・判断力・表現力等>

小学校運動領域では、従来から「思考・判断」として、課題に応じて、運動の取り組み方を選んだり工夫したりすることが大切にされてきました。今回、「思考・判断」に「表現」が加わり、伝える相手や状況に応じてわかりやすく表現することも運動領域の中で育成することになります。小学校運動領域については、「自己の能力に適した運動課題に気づき、解決するための活動を選ぶ、運動の行い方を工夫する、思考し判断したことを言葉や動作等で他者に伝える等の思考力・判断力・表現力を育成する」ことが示されています。

なお、ここでの「表現」とは、運動の技能にかかわる身体表現や表現運動領域における表現とは異なり、思考し判断したことを他者に言葉や文字、動作等で表現することを意味しています。これまでも「言語活動の充実」はすべての教科で重視することになっています。体育でも、自己やチームの課題の解決に向けて、仲間と対話し、じっくりと考え、自分の思いをしっかりと伝える力を身に付けることが期待されています。

<学びに向かう力・人間性等>

「学びに向かう力・人間性等」については、「運動の楽しさや喜びを味わい、運動やスポーツがもつ価値を理解し、生涯にわたって運動に親しんだり継続したりするとともに、これらの学習を通して、明るく豊かで活力ある生活を営む態度を育成する」ことを目指すと示されています。特に、小学校運動領域については、「各種の運動の楽しさや喜びを味わい、楽しく明るい生活を営む態度を重視する観点から、仲間と楽しく運動することを通して、進んで学習活動に取り組む、約束を守り、公正に行動する、友達と協力して活動する、自分の役割を果たそうとする、友達の考えや取組を認める、安全に気を配る等の態度を育成する」ことが示されています。これらは、現行の学習指導要領でも「関心・意欲・態度」の内容として大切にされてきたことです。体育の授業では、仲間とかわり合う場面が頻出します。その中で他者と豊かにかかわり合う態度や互いを認め合ったり相手の気持ちと通じ合える力を身に付けることは、これからの社会を生き抜く子どもにとって重要な視点といえます。



【図2】豊かなスポーツライフの実現に向けた資質・能力の関係性のイメージ（案）

■何を学ぶか

一教育内容の見直し一

次期学習指導要領では、資質・能力の3つの柱に沿って改善が進められており、「何を学ぶか」、いわゆる学習内容についても、資質・能力の3つの柱をふまえて整理されることになります。

また、現代的な諸課題をふまえた教育内容の見直しも検討されており、次のような点が指摘されています。

- ・生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力の育成を重視する観点から、保健領域との一層の関連を図った内容等について改善を図る。
- ・生涯にわたって運動やスポーツに親しむ資質・能力の基礎を育てる観点から、各領域で身に付けたい具体的な内容を、資質・能力の三つの柱に沿って明確に示す。
- ・全ての児童が、楽しく、安心して運動に取り組むことができるようにし、その結果として体力の向上につながる指導等の在り方について改善を図る。その際、特に、運動が苦手な児童や運動に意欲的ではない児童への指導等の在り方

について配慮する。

- ・オリンピック・パラリンピックに関する指導の充実については、児童の発達の段階に応じて、ルールやマナーを遵守することの大切さをはじめ、スポーツの意義や価値等に触れることができるよう指導等の在り方について改善を図る。

■どのように学ぶか

一主体的・対話的で深い学び一

「何ができるようになるか」を強調しすぎると、教師の教え込みや学習の結果ばかりに目がいかってしまうことが危惧されます。今回の改訂では、学びの量と質の変換が求められており、「何ができるようになるか」とともに「どのように学ぶか」も重視されています。すでに、「アクティブ・ラーニング」としてその考え方が広がっています。次期学習指導要領では「主体的・対話的で深い学び」を通じて、3つの資質・能力が育成されていくことが期待されています。この3つの学びの過程は、次のように説明されています。

・「主体的な学び」

「主体的な学び」は、運動の楽しさや健康の意義等を発見し、運動や健康についての興味や関心を高め、課題の解決に向けて粘り強く自ら取り組み、それを考察するとともに学習を振り返り、課題を修正したり新たな課題を設定したりする学びの過程。

・「対話的な学び」

「対話的な学び」は、運動や健康についての課題の解決に向けて、児童生徒が他者（書物等を含む）との対話を通して、自己の思考を広げ深めていく学びの過程。

・「深い学び」

「深い学び」は、自他の運動や健康についての課題を発見し、解決に向けて試行錯誤を重ねながら、思考を深め、よりよく解決する学びの過程。

これら3つの学びの過程はそれぞれ独立して取り上げるのではなく、相互に関連を図りながら、学びの質を充実させることが求められます。小学校運動領域においても、各種の運動の特性や魅力に触れるための主体的な学習や、自他の運動課題の解決を目指した協働的な学習を通して、より「深い学び」を実感することが大切になります。体育における学習過程のイメージとして、【図3】のような姿が例として示されています。運動に対する関心や興味を高め、技能の指導に偏ることなく、3つの資質・能力をバランスよく育むことができる学びの過程を充実させていくことが重要になります。

■何が身に付いたか

一学習評価の充実一

今回の議論では、「何ができるようになるか」が重視されていますが、学習を通して「子どもたちにどのような力が身に付いたか」という学習評価についても、一貫性をもった形で改善が図られようとしています。

学習評価については、これまで「関心・意欲・態度」「思考・判断」「技能」「知識・理解」の4つの観点で行われてきました。今回の改訂では育成を目指す資質・能力をふまえて、「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」の3つの観点で評価することになります。授

業では、これらの観点をバランスよく指導し、評価しなければいけません。次期学習指導要領の趣旨に沿って観点別学習状況の評価にもとづき指導と評価を一体化させていく必要があります。

「知識・技能」では、各種の運動を楽しく行うための基礎的な知識と基本的な技能を評価することになります。これまで小学校では、「知識」は保健領域のみでしたが、これからは、運動領域においても「各種の運動の行い方等を理解するとともに、その運動をできるようにする」ととらえ、知識を評価することになります。なお、「知識・技能」の評価については、それぞれの習得に順序性を決めるものではなく、「わかってからできる」「できたうえでわかる」など、運動の特性や児童の実態等に応じて柔軟に対応する必要があります。

「思考・判断・表現」では、「体育の見方・考え方を働かせて、運動課題等の解決に向けて考えたり判断したり表現したりしている実現状況を評価することが求められます。小学校では、「自己の能力に適した課題に気付き、その解決を目指して考え、判断し、表現していること」を評価することになります。

「主体的に学習に取り組む態度」については、従前の「運動や健康・安全への関心・意欲・態度」が相当します。体育においては、公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全に関する態度の指導が、「主体的に学習に取り組む態度」の育成に密接に関連しています。小学校では、「進んで学習活動に取り組む、約束を守り公正に行動する、友達と協力して活動する、自分の役割を果たそうとする、友達の考えや取組を認める、安全に気を配る」等、学習に主体的に取り組もうとしていること等を評価します。これらは、体育固有の指導内容であり、教科として大切にしたい観点といえるでしょう。

これらの点をふまえて、学習指導要領における内容の見直しが図られることになります。その具体的な内容は、学習指導要領が告示されてからみることになりますが、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力の育成へとつなげていくことが大切です。

体育の見方・考え方：運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること



【図3】体育科・保健体育科（運動に関する領域）における学習過程のイメージ（案）

■これからの体育科に対する期待

これまで述べてきたこと以外にも、特別支援教育の充実等、「子ども1人ひとりの発達をどのように支援するか」やICT環境の整備等の「実施するために何が必要か」についても、次期学習指導要領に向けて様々な改善の視点が示されています。

今回の改訂は、スポーツ基本法が制定されて初めての改訂になります。スポーツ基本法に基づく「スポーツ基本計画」でうたった「スポーツを通じてすべての人々が幸福で豊かな生活を営むことができる社会」の創出に向け、学校教育において、「生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力の育成」が重要になってきます。

また、2020年に東京オリンピック・パラリンピックが開催されます。その開催を契機に、子どもたちがスポーツへの関心を高め、「する・みる・支える・知る」等のスポーツとの多様なかかわり方を楽しめるようにすることにも期待が寄せられています。オリンピック・パラリンピック教育は、教育課程全体を通して実施されるものですが、体育科においては、オリンピック・パラリンピック

に関する指導の充実を図り、児童の発達の段階に応じて、ルールやマナーを遵守することの大切さをはじめ、スポーツの意義や価値に触れることができるよう指導していくことが求められています。例えば、アダプテッド・スポーツ（障害者スポーツ）の視点をふまえて、教材やルールの工夫をする等、すべての児童が運動を楽しむことができるための具体的な手立てを講じる必要があります。また、スポーツを通じて、他者とのかかわりを学ぶこと、ルールを守って競い合ったりすること、1つの目標に向かって挑戦したりすること、他者への共感や思いやりを育んだりすること等は、体育科だけでなく教育課程全体を通じて育む資質・能力にもつながります。

東京オリンピック・パラリンピックが開催される2020年は、小学校の次期学習指導要領の全面実施が予定されています。東京オリンピック・パラリンピックを契機にして、次期学習指導要領の改善・充実が図られ、子どもたちの豊かなスポーツライフの実現に大きく寄与するようになることを期待しています。（ひの・かつひろ）

《1》

スポーツ科学を体育へ生かす

一般社団法人日本スポーツコミュニケーション協会 代表理事 奥島 康志



私は「スポーツは教育の根幹」と言ってよいほど、社会の中でヒトとして生きていくうえで、次のような大切なことを教えてくれると考えています。

- ・努力することで、成長できること。
- ・団体行動の大切さ。
- ・勝負にこだわることで得られる達成感と悔しさ。
- ・努力して勝ち得たときの充実感は、何事にも代え難いこと。
- また、悔しさから得られる努力の大切さ。
- ・勝つ人がいれば負ける人がいること。
- ・勝負にはルールがあり、ルールがあるから戦略、戦術が重要であること。
- ・身体の内面から健康的であることが、心の健康にもつながること。

大きさに言えば、人生の縮図がそこにあります。だからこそ、子どもの頃からのスポーツとのかかわり方が大事だと私は考えています。

現在の学校教育における体育と、部活動やスポーツ教室などにおけるスポーツの指導では、方法や内容に違いがあります。スポーツが今後さらに科学的に解明されるとともに、そのスポーツ特有の体の使い方・動かし方を学び、実践することで初めて、最適な結果が得られやすくなります。

話が少しそれますが、かくいう私は小さい頃、体育が不得手でした。なんでも上手にこなす友人を眺めながら、自分はどこか体におかしいところがあるのでは……と、一人で悩んだこともあります。もしもそのとき方法論を知っていたら、悩まずに済んだことでしょう。算数に問題を解く方法と、それを考える根拠があり、解答という結果が出るのと同様のことが、体育にもいえるのです。そのため、体育は他の学問である算数や国語など、その他の教科とよく似た性質があります。バク転ができるようになったり、鉄棒のさか上がりが

できるようになったりするためには、科学的に裏打ちされた方法論があり、その方法論を支える身体的な能力や成長が必要です。さらには身体の大きい子、小さい子でそれぞれ方法論は異なり、骨格の違いでも同様に方法論は異なります。画一的な方法論では、個体差による結果の違いを生みます。また教え方によっては、情操教育的な側面にも悪影響を及ぼす危険性もあります。

身体的に成長する小学生という時期に、その個性や個体差に応じた方法論を伝えることで、スポーツを通じてさらに効率よく心と体の成長を促進することができます。自らの成長を実感できた子どもは自信が芽生え、さらなる困難に向かっていく勇気を得ることができます。人間の生涯において、この勇気こそが長くもはかない一生を楽しく過ごすための、最も大事な力のひとつになると考えています。

日本スポーツコミュニケーション協会では、マラソン、オープンウォータースイミングといったオリンピック競技種目の大会を通じて、スポーツの楽しさや努力することの尊さを伝え、日本のスポーツの発展に貢献することを目的としています。そこで、幼少時からのスポーツの楽しさや方法論の啓蒙活動の一環として、オープンウォータースイミング種目において、小学校で「海で泳ぐ」というテーマの講義もさせていただいています。講義を通じて、海で泳ぐための技術などの方法論や海でのマナーを知ることで、子どもたちの海で泳ぐことへの恐怖心を取り払いたいと考えています。

一人でも多くの子どもが方法論を知ることで、オープンウォータースイミング、ひいてはスポーツ全般に興味をもってもらうことを目指しています。ぜひスポーツ科学を積極的に小学校教育に取り入れていただき、より科学的な指導内容を個人に応じてご指導いただくことで、さらにスポーツを楽しく感じ、一生涯続けていくことができるのではと考えています。

(おくしま・やすし)

《2》

「遊び心」でダンスを楽しく！

ダンスサークル「方南スタージャンプ」代表 大内 満久



杉並区立方南小学校ダンスサークル「方南スタージャンプ」では、1年生から6年生までの子どもたちが、週に1回、ヒップホップとダギングダンスを中心にダンスの練習をしています。練習した成果は地域の催しで発表するだけでなく、先日は全国規模のダンスコンクールにも参加しました。このサークルは4年ほど前に立ち上げましたが、そのきっかけは、自分の子どもが小学校に入っていることに気がついたからでした。それは多くの小学校には野球やサッカーといったサークル活動があるにもかかわらず、そこに参加していない女の子がたくさんいるということです。できるだけ金銭的な負担をかけずに、誰でも参加できる活動がもっとあればよいのに……という思いから、ダンスサークルを立ち上げました。このサークルの特徴は、学校公認のサークルであるということです。学校公認のサークルにすることで、保護者の安心感にもつながり、活動の様子を朝礼で発表してもらえするなど、子どもたちにとってのメリットもあります。今お世話になっている小学校の校長先生は、我々の活動に快く賛同してくださいました。

私が活動の中で大切にしていることは、「プロの動きを間近で見せる」ことです。舞台鑑賞などでは味わいきれない、プロの体の動きや躍動感を目の前で体感させることで、子どもたちは「あれくらい踊れるようになりたい！」「もっとうまくになりたい！」と自分から踊ろうとする意欲が高くなります。サークルには、そもそも運動が苦手という子どもも多くいます。ダンスを始めた頃は、動きがギクシャクしていたような子が、プロの動きに感化され、少しずつ技術を身につけ、自信をもてるようになり、大会に出場する……という経験を通して、「もっと踊れるようになりたい！」と、うちのサークルを飛び出して別の教室にダンスを習いにいってしまう、なんてこともありました。どこでダンスをするにせよ、子どもの成長のお手

伝いをするができるというのは、とてもうれしいことですし、私自身が子どもたちからエネルギーをもらっているような気がします。活動を通して子どもたちの成長を感じることは多々ありますが、その中でも特に、大会に出場するという経験は、子どもたちを大きく成長させます。ひとつの目標に向かって力を合わせて努力し、ときには「競う」ということも、子どもたちにとってはよい経験になっているのではと思います。結果が思うように出ず、悔しくて泣く……そういった経験も大切なのではないのでしょうか。

また、ダンスが恥ずかしいと思ってしまう子に「踊ってみたい！」と思わせるためには、「遊び心」が大切だと考えています。最初はリズムに合わせて音をとるような動きをしたり、音に合わせてめちゃくちゃに動いたりという活動から入り、遊んでいるような感覚の中で、徐々に動きが身につけていけば、どんな子も楽しくダンスができるようになると思います。あとは、「やらされている感」を感じさせないことでしょうか。子どもが自立に向かうまでの過程には、主体性が大事だと思うので、活動の中では子どもたちが自ら考え、思い、実行するというプロセスを大切にしています。だから子どもたちを整列させるときも、学年別に並ばせるのではなく「自分で考えて、好きに並んで」というように、「自由にやる」ようにしています。自由に考えさせるようにしてから、子どもたちが今まで以上に伸び伸びと活動する姿が見られるようになりました。中には、先生自身がダンスは苦手という場合もあるかと思います。そういった先生にはぜひ、プロの力を借りるということをお勧めしたいです。子どもたちのためにダンスを教えたいというプロの方々は、世の中にはたくさんいます。そういった方々の熱意と子どもたちとをつないでいくことも、私の役割のひとつだと思っています。(談)

(おうち・みつひさ)

自分の課題に向かって 意欲的に取り組むとび箱運動

静岡県浜松市立双葉小学校教諭 大村 直弘

はじめに

社会の状況が大きく変わっていく新しい時代にふさわしい「生きる力」を育むために、私たちが児童に身に付けさせたい資質や能力の1つに「思考力・判断力・表現力等」が挙げられている。そのため、身に付けた知識や技能を活用して課題を解決することができる児童を育てたいと考えている。

体育科においても「何ができるようになったか」だけでなく、試行錯誤の末に「何をどうしたらできるようになったのか」を大切に、主体的・協働的な学びを通して、学習する楽しさや達成感を味わわせることが重要である。

しかし、実態としては、自分に自信や有能感をもつことができず、体育が楽しくない、運動が好きではないという児童が少なくはない。本学級の児童に行ったとび箱運動についてのアンケートにおいても以下の結果となり、技能面の影響が大きいことがわかる。

楽しい	83%
理由：いろいろなとび方ができるから。 技ができるようになるから。	
楽しくない	17%
理由：技が難しくできないから。 けがをしそうで怖いから。	

これらのねらいや実態をふまえて以下のような研究の仮説を立て、3つの研究方法を実践した。

1. 研究の仮説

①実態に合わせた場を設定して、児童の思いに沿って変化できるようにすることで、どの児童も楽しく運動に取り組むことができるのではないか。

- ②自分に合った技を選んだり、目標を立てたりしやすいうように、技の系統性を示すことで、児童が主体的に考えて活動し、意欲的に運動に取り組むことができるのではないか。
- ③教師の出番を精選し、児童のかかわりを大切にするすることで、協働的な学習と技能の高まりをもたらすことができるのではないか。

2. 実践の内容

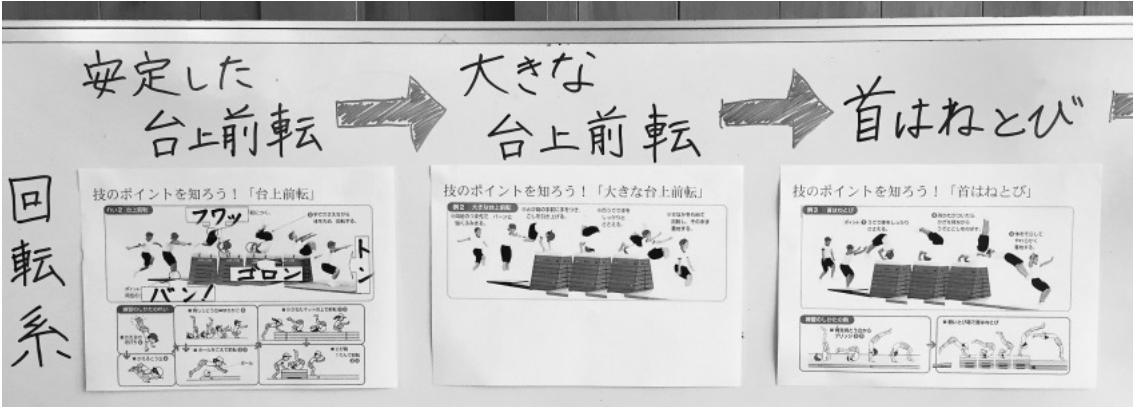
方法1：単元指導計画を作成して、PDCAサイクルで学習を進める。

Plan (単元の計画や導入)

先ほどのアンケートからもわかるとおり、児童の実態を見ると、とび箱運動が楽しくないという理由に、技能面と安全面が直結している。そこで、1つの技を取り上げて全員がその技の上達を目指すのではなく、個の力に合った技を選び、取り組む中で、自分なりに工夫したり友達と協力したりしながら課題を解決する学習を設定することとした。

導入の段階では、動画で技のイメージをもたせるとともに、授業を行ううえで不安なことや課題になりそうなことを児童から聞き、単元の計画や手立てに生かした。そして、副読本『体育の学習』（光文書院）に掲載されている技の連続写真や練習方法などを「切り返し系」と「回転系」（写真1）に分けて掲示し、発展していく系統性の順番を矢印で表した。

単元の導入では、体育を楽しんでほしいという教師の願いを伝えながら、難しい技や高さを選ばずに、自分ができる技をより高めたり、できそうな技に取り組んだりすることや、友達と協力して



練習したり自分に合った練習方法や場を工夫したりすることなどの活動を示した。さらに、活動時間をなるべく多く確保するために、場や用具の準備や片づけの役割分担をして、自分たちの力で安全に効率よくマネジメントすることも確認した。

- ・自己評価（楽しさ、思考、技能、協力）
- ・学習を振り返り、具体的な言葉で書く
「どうやってできるようになったのか」
「どこまでならできていて、次時には、さらにどんなことができればよいか」

Do（課題を解決する）

展開の段階では、毎時間ストレッチの後に3分間のセット運動を行った。とび箱運動に必要な動きや感覚を網羅した場を設定した(次ページ図1)。

授業の時間内で、役割を守り、友達と協力して器具や用具を運んだ。サーキット形式で楽しく活動しながら、正しい着手や着地をおさえ、怖さを感じやすい逆さ感覚や、回転の経験を積むことができた。

主運動の時間は、1時間単位の前半を切り返し系、後半を回転系の練習とした。そうすることで、切り返し系と回転系の動きの違いによる事故やけがを防ぐことができた。そして、どの児童も系統性をふまえて自分に合った技を選ぶことができた。

Check（学習を振り返る）

授業の終末には、学習カードで振り返りを行った。カードには、指導・評価・課題設定が一体化できるように、意図的に項目を設定した。そして、教師からのコメントとして、児童の頑張りを称賛し、次時へのアドバイスを毎時間記入した。

<学習カードに設定した項目>

- ・自分が挑戦する技の名前
- ・解決したい課題と、その練習方法や場

Action（次時の課題を立てる）

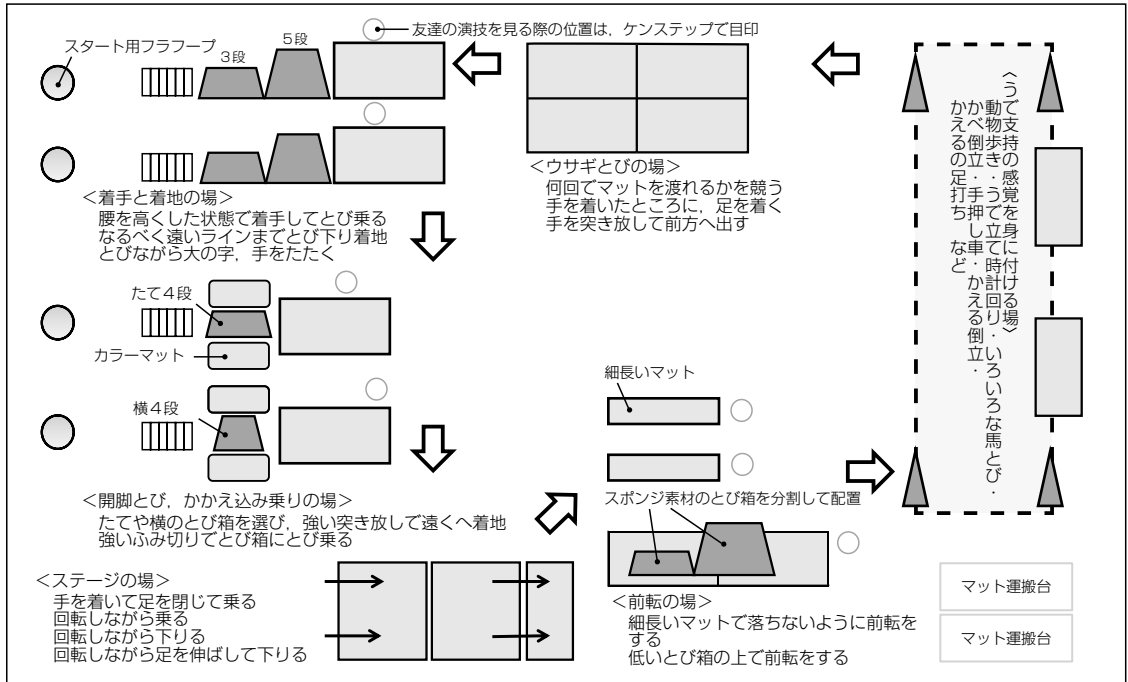
同じ技に挑戦し続けるならば、練習するポイントと課題が実態に合っているかどうか、新たな技に挑戦するならば、以前の技の練習方法や工夫を生かして、課題を立てているかどうかを大切にさせた。教師が各自の学習の方向性をきちんと確認することで、次時まで意欲を継続することができ、単元を通して、学びをつなげていくことができた。

方法2：学習指導要領の趣旨をふまえ、個の力に合った課題解決や挑戦を保障し、楽しさを味わえる学習展開をする。

とび箱運動が苦手な児童には、自分がとべる高さで「安定した開脚とび」をきれいなに行うことにチャレンジさせて意欲を高めた。児童の意欲の表れとして、段の高さやふみ切り、着地、美しさなどにこだわり、同じ技でも課題を変えていたり、技ができた達成感を得ると同時に、次の発展技に目標を切り替えてチャレンジしたりしていた。個々に合った目標や課題を設定することで、個の力に合った課題解決や、挑戦の機会を保障することができた。

しかし、ただとび箱を並べた場にしてしまっは、個に合った練習をすることはできない。多様

【図1】多様な練習を保障するとび箱運動上達のためのセット運動の場



な練習を保障するために、セット運動で設定した場(図1)をベースにしながら主運動の場に変更したことで、経験した方法の中から自分に必要な練習を選ぶことができた。

また、主運動の時間には、様々な用具を自由に使うことができるように、幅の細いマットやケンステップ、調整器を準備した。空中姿勢を意識するために、とび箱に置くための牛乳パックや、高さを測るための棒なども自作で用意した(写真2)。

方法3：意図的な教師のはたらきかけに留意し、効果的な指導を明らかにする。

技ができた児童を紹介する際に、技のできばえだけでなく、どうしてその技ができるようになったのかという過程に着目させた。

- ・開脚とびができるようになった過程
ひたすらとぶのではなく、マットでうさぎとびや強いふみ切りの練習を重ねていたこと
- ・台上前転ができるようになった過程
一度とび箱から離れて、ステージの場で回転しながら上がる、下りる練習を重ねていたこと(写真3)

友達の演技を見て、過程とできばえのつながりに気づいた他の児童たちは、さらに意欲的にいろいろな練習に取り組むようになった。児童たちはとび箱の高さを自分たちで変えてみたり、高さを測る棒を用いて友達と足の伸び具合を確認したりするなど、自分の力を高めるために楽しみながら工夫して学習に取り組む場面が増えた。

また、次の段階にチャレンジできない児童に気づき、その児童が乗り越えられそうなスモールステップとなる工夫を教師が助言した。柔らかいスポンジのとび箱で台上前転ができた児童が、木の堅さに怖さを感じてしまい、とび箱では技ができないという場面で教師が声をかけ、とび箱にマットをかけてみることを勧めた。すると「これならできそう」と意欲が高まり、台上前転をすることができた(写真4)。

さらに、意図的なはたらきかけとして、授業のマネジメントを意識した。とび箱運動の単元の、限られた時数の中で、より多くの活動をさせるためには、準備や片づけを効率よく行いたい。準備の方法や手順をわかりやすく示し、毎回時間を計ってホワイトボードに記していくと、授業を重ねるごとに、児童の動きは精選され、協力が生まれてきた。単元後半には、初めのころの半分以下

の時間で準備をすることができ、とび箱運動に触れる時間や自分の学習を振り返る時間をたっぷりと確保できた。

3. 研究のまとめ

(1) 成果

仮説①については、実態に合った学習計画を立て、セット運動や多様な練習の場と用具を準備した。自分なりの工夫やチャレンジをするための場を保障することが運動の楽しさにつながるということを、児童が学習する姿や感想から感じ取ることができた。

仮説②については、系統性を示したことで児童が自分に合った技や課題を選ぶことができた。技ができるように課題を少しずつ解決したり、自分のできばえを振り返り次に生かしたりすることによって、達成感や満足感とともに意欲を継続させることができた。

仮説③については、教師が児童の動きをよく見取り、結果だけでなく過程を広めることで、単元が進むにつれて、多様な練習と協力が増えていった。また、それぞれの児童に必要な工夫を教師が助言することで、スモールステップを乗り越えながら技能を向上させることができた。

(2) 課題

いちばん難しいと感じたのが教師の出番である。全体を見る立ち位置や、技のつまずきを見逃さないための手立てなど、授業の基本があらためて大切だと感じた。器械運動は、楽しく運動に触れながら必要な技能を高めていかななくてはならない。これは、低学年の「運動遊び」から継続されるものである。どの学年においても、「楽しい体育」を追求できるようなカリキュラムを整えたい。

おわりに

「最初は、できないし嫌だと思っていたけれど、自分で工夫すればできることもあるとわかった」という児童の感想を見て、授業を通して児童の運動に対する価値観が変わったことがわかる。「できないことができるようになる」ことはもちろん、「できなくてもいろいろなやり方で試してみる」ことも、児童にとっては「楽しさ」なのである。何より、授業に対する価値観が変わったのは教師

【写真2】自作の棒を使って高さを測る



【写真3】とび箱を離れてステージで練習



【写真4】とび箱にマットをかけた場で怖さを軽減



自身である。実態をつかみ、ある程度の場を整えたら、児童の意欲や自由なアイデア、自分の力に合った挑戦を認め、励ましていく。今後も、これらのことを忘れずに、よりよい授業、より楽しい体育を目指していきたい。(おおむら・なおひろ)

「デジ体」を使った授業

学びの質を高め、他者意識を育む三角ソフトボール ～「デジ体」を活用した授業を通して～

東京都目黒区立駒場小学校教諭 谷本 久典

はじめに

駒場小学校は、「進んで体を動かしたくなる体育学習～子どもがとびつく授業レシビの創造～」という主題のもと、平成25年度～27年度の3年間、体育科の研究を行いました。

しかし、ICTを活用した授業実践例は、それほど多くありません。そこで、本稿にあたり、ICT機器として「デジ体」(光文書院)を使用した授業実践を行い、「デジ体」が児童に与える効果について検証しました。

1. 授業の構想

(1) 児童の実態

本学級は第6学年2組、男子児童18名、女子児童17名の計35名です。5年生のときに、ベースボール型の単元ではティーボールを経験しました。ティーボールでは、相手に得点を与えない「守備の動き」を、単元を貫く課題として設定して取り組みました。そこで本単元では、「打つ」動作や「捕る」動作の技能を高めることをねらいの中心とした単元計画を設定することにしました。

本学級の児童は、ICT機器を使った授業の経験値は低いのですが、仲間の目が記録装置となり、児童の相互作用が不断に生成されるような授業を得意としています。例えば前単元のフットバレーボールでは、仲間のアタックの方向や成否をアナリストシートに記録し、ゲーム後にシートを基にしてチームで効果的な攻撃の方法を考えました。また、本質的なかわりを通して、「教える喜び」や「教えられる喜び」を実感として積み重ねてきた児童は、運動技能差を超越し、かわり合いながら課題解決に取り組むことができるようになってきました。

(2) ルールと場の設定

昨年度のティーボールの授業を基にして本単元のルール(資料1)と場(図1)を設定しました。

(3) 単元計画(資料2参照)

「デジ体」を活用して授業のねらいを達成するために、従来の時間よりも2時間拡大した8時間の単元計画に修正しました。

2. 授業実践(平成28年11月28日～12月9日)

(1) 授業前

昨年度のティーボールの学習成果を基に、子どもたち主導でチーム編成を行いました。まず野球経験者3名と1名(クラス推薦)がチームのキャプテンとなりました。残りの児童は、自己判断で自分の力をA・B・Cの3段階で評価し、その後、キャプテンを中心に、チーム力のバランスを考えながら学級全体でチーム編成を行いました。

(2) 第1時(試しのゲーム①)

1時間目のめあては、「ゲームを通して、『打つ』動作と『捕る』動作の課題を知ろう」としました。

チームタイムでは、活動例を示しましたが、個人で活動していることが多く、チームという意識がまだ低いことがうかがわれました。

ゲームでは、どのチームもピッチャーの投げる球の制球が定まらず、ゲームが間延びしていました。授業のまとめでも、子どもたちから「ピッチャーになったときにうまく投げられない」という声上がり、次回のチームタイムでは、全チームともピッチャーの練習に取り組むことになりました。また、ゲームの様子から、全員にボールを「捕る」機会を保障することはできないと判断し、

【資料1】三角ソフトボールのルール

<守備側> 内野2人・外野7人

- ・ボールと外野手がアウトゾーンに集まったら全員で「アウト」と声を出す。
- ・外野手でもボールを捕りに行ったり、中継に入ったりした場合は、アウトゾーンに集まらなくてよい。
- ・内野手は、▽内で守備をし、アウトゾーンに集まらない。
- ・アウトゾーンはケンステップを使用する。ゾーンの場所は回ごとに変更してもよい。
- ・接触を避けるため、ケンステップは、セーフティーエリアよりも外側に置く。
- ・内野手と外野手は、回ごとにローテーションする。

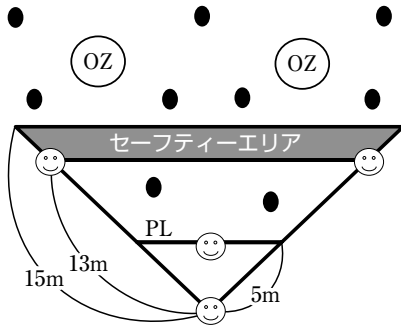
<攻撃側> バッター・1塁・2塁・ピッチャー

- ・ピッチャーは味方が行い、打球がピッチャーに当たった場合は、やり直し。
- ・どの打席も満塁の状態からスタートする。
- ・三振はなし。
- ・打球がピッチャーラインを越えなければやり直し。
- ・ランナーがホームに戻ってきたら太鼓をたたき、太鼓の数だけ得点が入る。
- ・ランナー3名は、守備側がアウトコールをするまで、▽上を走り続ける。
- ・ホームランはなし。ただし、ボールが取れない所へ入ってしまった場合は、3点入る。
- ・打順ごとにピッチャーとランナーはローテーションする。

<その他>

- ・ピッチャーは下投げ。
- ・送球がランナーに接触した場合は、やり直し。
- ・ジャッジが曖昧な場合は、ジャンケンで決める。

【図1】三角ソフトボールの場



OZ：アウトゾーン PL：ピッチャーライン

【資料2】単元計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
導入	整列・めあて確認・準備運動・場の設定							
展開	チーム タイム 試しの ゲーム ①②	デジ体 活動①	チーム タイム 試しの ゲーム③	デジ体 活動②	チーム タイム リーグ戦			
終末	片づけ・振り返り・整理運動・まとめ							

「打つ」動作に特化した授業計画に変更することになりました。資料3 (p.20) は、学習カードに書かれていた児童の主な「打つ」動作の課題です。

(3) 第2時 (試しのゲーム②)

2時間目のめあては、「バッターが気持ちよく打てるボールを投げよう」とし、投げる高さの目安となるように大きめの籠を用意しました。

チームタイムでは、前回とは違い、教え合う場面が多く見られ、ゲームにおいても早速、練習の

成果が発揮されていました。資料4 (p.20) は、学習カードに書かれていた「ピッチャー時にうまく投げられるようになった」主な理由です。一方で、「打つ」動作に関しては未解決のままゲームが進む様子がうかがえました。

(4) 第3時 (デジ体活動①)

3時間目のめあては、「デジ体の撮影機能を使って、『打つ』動作の課題を知り、チーム全員で解決方法を考えよう」としました。子どもたちは、

【資料3】「打つ」動作の課題

- ・力強く打てない
- ・ボールが遠くに飛ばない
- ・(スイングに) 勢いがいい
- ・フォームがきたない
- ・ボールを見ていない
- ・打つ方向をコントロールできない

【資料4】ピッチャー時にうまく投げられるようになった理由

- ・身長に合わせて高さを変えたから
- ・みんなで協力して教え合ったから
- ・相手を思いやって、やさしく投げたから
- ・本気で勝ちたいと思ったから
- ・打ちやすい高さを言ってもらったから
- ・先生が高さの目安を示してくれたから

第1時で、主観（実感）として個々の課題を把握していますが、客観的視点（映像や他者の意見など）からは課題について判断していませんでした。そのズレを埋める過程を通して、協働的な課題解決を経験させることをねらいとしました。写真1は撮影時の様子、写真2は、撮影した映像を見ながらチームで課題や解決策を書き出している様子です。

授業のまとめで、「実際の映像と自分のイメージとの間に差はありましたか？」と聞いたところ、約2/3の児童が差（ズレ）があったと答えました。学習カードには、資料5にあるようなズレがあったと記述していました。

(5) 第4時（試しのゲーム③）

予定では、デジ体活動②を計画していましたが、児童から「3時間目に学んだことをゲームで試してみたい。ゲームで試してみて、次の時間、もう一度デジ体を使って練習したい」という意見が出たので、試しのゲーム③を行うことにしました。バットが各チーム3本しかなかったため、この時間からバスタオルで作った簡易バットを各チーム4本支給することにしました。子どもたちは、簡易バットで素振りをするだけでなく、簡易バットの先をボールに見立てたバッティング練習も考え出していました（写真3）。

(6) 第5時（デジ体活動②）

練習後に、再度「デジ体」でバッティングの様

【資料5】実際の映像と自分のイメージのズレ

- ・思ったよりも高く振っていた
- ・打ち方（フォーム）が変だった
- ・ボールではなくピッチャーを見ていた
- ・手だけでバットを振っていた

【資料6】第3時からのバッティングに関する変容

- ・ボールに当たるようになった
- ・ボールが飛ぶようになった
- ・振るスピードが速くなった
- ・腰を使えるようになった
- ・足が動かなくなった（踏ん張れた）
- ・脇がしまるようになった（フォーム改善）

【資料7】「デジ体」に関する児童の感想

- 自分のフォームをみんなで研究できた
- お手本の映像と比較できた
- 自分の課題がわかった
- スロー機能が良かった
- 自動で繰り返し再生されるのが良かった
- お手本に解説が載っているのが良かった
- ▲フリーズしたときがあった
- ▲日光の関係で見づらいときがあった
- ▲体を動かして練習する時間が減った
- ▲打球の方向まではわからなかった
- ▲もっとスローにしてほしい

子を撮影しました。その後、前回の映像と比較しながら、自分のバッティングの変容を見取りました。資料6は、学習カードに書かれた主な変容をまとめたものです。

(7) 第6・7・8時（リーグ戦）

単元後半は、3試合の合計得点で勝敗を決するリーグ戦を行いました。チームタイムでは、第1時と違い、個々の課題やチームの課題に正対した練習になっていました。

また、どのゲームも打撃戦となり、試しのゲームよりも白熱したものになりました。「デジ体」を使用したことで、バッティング技能が向上したことが要因だと考えられます。

さらに特筆すべき点は、技能が向上したことで、「ただ遠くに飛ばす」バッティングから、「狙う」バッティングに児童の意識が変容していった点です。この予想を超える変容ぶりに「デジ体」の効果を実感しました。

【写真1】「デジ体」の撮影機能を使って友達のフォームを撮影



【写真2】撮影した映像を再生して話し合い



【写真3】簡易バットの先をボールに見立ててバッティング練習



3. 「デジ体」を使用した授業の成果と課題

資料7は、単元終了後に児童の書いた「デジ体」のよかった点(○)と改善点(▲)です。

児童は、「デジ体」で撮影した自分のバッティング映像を見ることで、自分の課題や解決方法、上達具合を知ることができました。さらに、打った瞬間の心地よさ(快)をより味わうために、他者とかかわり、切実性をもって技術獲得へ向けて主体的に取り組んでいました。また、休み時間にはバットが振れないので、「デジ体」で正しいフォームを研究している児童もいました。このように、いつでも手軽にモデル映像や適切な技術ポイントなどの情報を得られる点も「デジ体」の魅力だと感じています。総じて、「デジ体」の導入が、児童のバッティング技能向上と学習意欲喚起に効果的であったといえます。

おわりに

C1:「最初にやったとき、自分は守備もダメ、

攻めもダメで散々だった。でもデジ体を使って自分のフォームを研究したり、フライやゴロを捕る練習をしたりして上達できた。それがとてもうれしくて、試合がとても楽しかった」。

C2:「デジ体を使ってみんなが自分のフォームを見て、悪い所を見つけ、どンドンうまくっていく所にびっくりした」。

C1はチーム編成時に自分をC評価にした女子児童で、C2は、黄チームのキャプテンとなった野球経験のある男子児童です。これらの感想や授業者の手応えから、「デジ体」が学びの質を高め、他者意識を育んだことは間違いありません。今後も、ICTを活用した体育授業のあり方を模索していきたいと思います。(たにもと・ひさのり)



新しいスポーツ解説者を待つ

ジャーナリスト 岡崎 満義

日常から非日常への扉を開ける

スポーツの実況中継に解説者がつくようになったのはいつごろからだろうか。私にとってはNHKのラジオの野球中継で、志村正順アナウンサーと小西得郎さんの解説という名コンビを聞いたのが最初だったような気がする。歯切れのよい志村アナの実況に、「何と申しましょうか……」と春風に吹かれるようなのんびりした口調の小西節が重なって不思議な明るいユーモラスな雰囲気があった。小西さんには「老いらくの恋も忘れて球遊び」という粋な俳句もある。風流な野球人という空気をまとった小西さんの解説は、野球の勝敗・技術オンリーの解説というより野球プラスアルファのおもしろさのある解説だったように思う。小西さんの豊かな人生経験が解説の合間にこぼれてくるような楽しさがあった。

もう1人、私が好きだった解説者は大相撲の玉の海さん(初代)だった。何を語るかはもちろん大切だが、どう語るか、その語り口こそが解説のいのちである。玉の海さんの解説には言葉の端々に鋭い切れ味があったように思う。「突き押しは腕が腰から生えているようなつもりで突っ張り、押ししていかなければ威力が出ないんです」という言葉が今も忘れられない。要するに突き押しは下から下から手を出していかななくては効果がない、ということなのだろうが、それを平板な解説調で説明するのではなく詩のようなイメージ豊かな短く鋭い言葉で語ってくれたことに私は驚いた。

私たちはなぜスポーツを愛するのか。なぜ、ついついスポーツ観戦に引き込まれ時間も忘れて熱中してしまうのか。スポーツファンというのは代わり映えのしない日常生活から、しばしスポーツという非日常の世界に浸りたいと思うのだ。非日常の世界で奇跡的なプレーを見たいと思っている。

そこにはカタルシスがある。例えばイチロー選

手が“レーザービーム”の強肩でランナーを刺したり、ワンバウンドのボールをヒットしたりするプレー、体操の白井健三選手の猛烈なひねり技、大谷翔平選手の二刀流……など、まさに非日常の奇跡的なプレーに日常の憂さを忘れ、子どものように熱くなり、純粹になるのだ。しばし非日常の世界に入る喜びである。日常生活から非日常の世界への扉を開くのはもちろん奇跡的なプレーそのものに出会うことだが、同じように解説者のイメージ豊かな言葉が非日常の世界の扉を開けてくれることもあるのだ。

それは必ずしも詩的イメージに富んだ言葉だけではない。例えばボクシングの輪島功一さんの“あっち向いてホイ”作戦。輪島さんがある日、タクシーに乗っていたとき、運転手が運転中にひょいと右を向いた。輪島さんも思わずそれにつられて右を向いた。ハッとひらめいた。「ひょっとしてボクシングの試合のとき、リングの中で真剣ににらみ合っている最中にひょいと自分が横を向いたら相手もつられて横を向くかもしれない。そこをストレート1発かませたらKOにつながる。でも、相手がつられなかったら逆にストレートをまともにくらってこっちがKOされるかもしれない」と思ったが、輪島さんはこれまでそんな戦法戦術は聞いたこともない、人間心理の意表をつく新しい行為だからやってみれば成功の確率は高いはずだと考え、事実それを試みて見事KO勝ちを納めた。それはタイトルマッチのカルメロ・ボッシとの試合だったから、“あっち向いてホイ”作戦は語り草になっている。これは代わり映えのしない日常生活の中にある何気ない態度、素振りを考察して、非日常の世界につなげた好例である。日常の行為を非日常の行為へと翻訳、転換したものだといえる。日常を非日常の例から再点検することになった稀有の例といってもいいだろう。

吉田秀和さんの見識

今やテレビ中継全盛時代となって、世界中のスポーツを茶の間で見ることができる。しかもVTRの発達で今終わったプレーが繰り返し放映される。微に入り細をうがつとっていいほどスロービデオも含めてプレーの細部を見せてくれる。スポーツの行われる現場に行けば1つひとつのプレーはその場で消え、僅かに記憶に残るだけである。それだけに、見る側は一瞬の決定的瞬間を見逃さないように、全身全霊をあげて見ることにつとめなければならない。テレビ観戦ではVTRがあるからという安心感で、緊張感が緩んでしまう。それに解説者のわかりやすい解説もあって、さらに「見る」ことの緊張感は緩みきってしまうのだ。何度もVTRを見せられていると、解説をうるさいと思ったりすることもしばしばある。VTRで十分、それをなぞるだけの解説はいらないと思ったりする。

音楽評論家で随筆家の故・吉田秀和さんは大の相撲ファンだった。文章の勉強のために、相撲の短い勝負を文章に書き起こす練習を続けたと聞いたことがある。吉田さん独特の文章修業法と感心した。

吉田さんの『響きと鏡』(中公文庫)という著書の中に「北の湖頌」という一章がある。憎らしいほど強いといわれた横綱北の湖と、小さな体で人気抜群の大関貴ノ花を論じている。

「私は何が何でも北の湖を双葉山と同じ列におきたいと思っているのではない。だが、立合いというものの戦術的価値が改めて力士の間で大いに見なおされ、相手の気合いをぬき、先手必勝の優位をとろうという研究の進んでいる今という今、(いつでも受けて立った)双葉を手本にするのは、偉大なる時代おくれではないだろうか。北の湖は、立合いにおける保守主義者といってもよい。私は、このことを非常におもしろく思う。と同時に、かりにも現代の相撲界が双葉山を最高の手本としているというのが真実だったら、それに真正面に迫ろうと努力精進している青年横綱の存在の意味は、単なる好き嫌いをこえて、考えてみる必要がありはしまいか」

「相撲の奥深さは、敗けてもなお品格があり、真の強味の偉大さを示すことを可能にするとい

うことになる。北の湖についていえば、いくら今場所の彼が『けたちがいに強い』とか『無敵の進撃』とかいわれても、まだまだ彼の相撲は完成したわけでも、不敗の信念に達したわけでもなからう。これからも敗戦があるとみるのが当たり前だろう。ただ、私たちは彼の出現によって、再び相撲の王道をゆく真の風格ある力士をもつ希望を与えられているのである」

「人気の点で大鵬のあとを背負う役を果たしたのは貴ノ花だった。貴ノ花はあの小さな肉体で本当によくやった。ハラハラ相撲だの何だのいわれながら、彼は、巨漢相手におめずおくせず正面からぶつかり、粘りづよく危険をつぎつぎと切りぬけ、最後の瞬間まで勝負をすてなかった。その姿には悲壮感があり、見物の同情、母性愛を強烈に刺戟した。大衆が彼を熱愛したのは当然である。判官びいきは日本人のぬきがたい好みである。貴ノ花はそれに誠心誠意、精一杯の努力でこたえた。だが、いくら貴ノ花が努力する人間の見事な手本だといっても、それで相撲の大きさ、強さ、深さがつくされはしない。好みは好み、王道は王道。その区別をつける目が人気によって曇らされ、王道が陰におしやられてしまっただけとはいけない。それは相撲の衰退、人気の頹廃につながる。双葉時代の大衆は王者と人気者が一つである幸福をもった。しかしまた、この人気は大衆が自分で撰択した結果だったことも忘れてはいけない。一口でいえば、あの時は本当に相撲のわかる大衆がいた」

相撲の王道と相撲の人気をこれほど深く考察するファンがいるのである。解説者にはこれほどの見識をもってほしいと思う。勝敗の機微やプレーの意味を説明するのはVTRを繰り返し見ていればそれとなくわかってくる。VTRではできない解説者の仕事とは何だろうか。そのスポーツの王道と人気について、自らの体験を通して明快に語っていくことであろう。解説者の役割が変わってくる。勝敗・技術の解説だけでは見る人にとどかない。よりスポーツの本質についての考察が求められるだろう。スポーツの心技体を平面的に解説するのではなく彫刻のように彫り上げる。相撲のみならず、他のスポーツについても事情は同じである。

※引用文中()内は筆者

おかげさまで、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、(俳文藝春秋入社。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。



授業者：静岡県沼津市立大岡小学校教諭 **庄司 佳世**

講師：東京学芸大学教育学部准教授 **鈴木 聡**

参観者：東京学芸大学鈴木聡研究室ゼミ生

本コーナーは、ICT機器を使用して授業をリアルタイムで参観し、授業のすぐれた点や改善点などについて講評・議論するコーナーです。

■本時の概略

- 単元名 「シュートボールゲーム」
- 単元の目標（本稿では割愛）
- 児童の実態（2年生）
 - ・「運動が好きか」というアンケートでは、「好き」と答える児童は半分程度であり、運動に強い苦手意識をもつ児童が数名いる。
 - ・休み時間に全員で外遊びをするなど、生活の中で運動を日常化できる取り組みを続けたことで、遊ぶことに慣れたり、運動経験の少なさが解消されたりしてきた。
 - ・ほとんどの児童がボール操作に慣れていない様子が見られたため、準備運動ではオーバーハンドスローの練習を重ねている。
 - ・前時までの授業で、味方と連携して相手をかかわしてシュートをする意識が高まってきた。
- 本時のねらい
 - ・全員がボールを触り、得点するチャンスをもてるゲームができるように、各チームで簡単な作戦を選んだり立てたりする。
- 本時の展開（8/10時） 右表参照

主な学習活動	
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○整列、あいさつをする。 ○準備運動をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・基本的なボール操作の習得をねらいとした、5つの場をまわるサーキット形式の準備運動を一齐に行う。 ○本時の活動、学習のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> クラス全員が得点できるチャンスをつくりだせる作戦を立てよう </div>
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○チームごとに作戦を立てる。 ○各チームで立てた作戦で練習試合を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・2コートで4チームがゲームを行い、残りの1チームはゲームを振り返りながら次のゲームに向けて作戦を練り直す。 ・ゲーム時間は前後半とも各2分とし、同じチームと2回対戦できるようにする。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○学習の振り返りをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・実際にゲームをやってみて、いいなと思った作戦を出し合い、次の時間に向けて共有する。 ○片づけ、あいさつをする。

※この講評は東京学芸大学鈴木聡研究室にて、iPadアプリ「Face Time」（Apple）を使用し、2016年11月29日に行われたものです。
 ※現地中継スタッフとして、鈴木聡研究室ゼミ生の戸田圭美さんにご協力いただきました。

【写真1】 チームごとに写真を掲示



【写真2】 的に向かってシュート練習



【写真3】 バトンを投げて感覚づくり



【写真4】 ロケットボールを使った練習



【写真5】 ボール入りの靴下を投げて練習



【写真6】 チームで作戦を立てる様子



授業を見ながら

■導入

(1) 準備運動

——（傍線はゼミ生・以下同）ゼッケンで色分けされたチームごとに写真が貼ってありますね（写真1）。

鈴木 それぞれにチーム名もあって、子どもたちの士気が上がるでしょうね。チーム写真の下には、気づいたことなんかを書いてあるのかな。きっとポートフォリオみたいにもなっているんですね。対戦表も、こうやって貼り出しておく子どもたちは迷わずにぱっとコートに行けていいですよ。——チーム紹介の写真の下には「ラッキーマン」となる児童が書かれています。ラッキーマンの児童は、シュートを入れたときに他の児童より多く点が入るようですね。シュートをあまり打てない児童などをラッキーマンに設定しているのでしょうか。児童はどう感じているのでしょうか。

鈴木 学級担任ならではの意図や思いが背景にあるんでしょうね。パスがもらえるようになると、上達するチャンスが増えることになるからね。（※授業者より：ラッキーマンになりそうな運動が苦手な児童は各チームにあらかじめ均等に配置し、児童の話し合いで決めました。なかなかボールがまわってこなくてゲームに満足感を感じていなかった児童も、プラス点を与えることでチームの中での役割ができて、ボールに触る機会が増えました。ラッキーマンになった児童の中には、振り返りで「私はラッキーマンになったので、たくさ

んシュートができるようになりました。」と書いている子もあり、苦手意識が強い児童の意欲を高めることができたと考えます。今回はクラスの雰囲気と低学年という発達段階をふまえて取り入れましたが、目の前にいる子どもたちの実態に合わせた指導が大切になると感じました）。

——チームごとに分かれていろいろな場で練習していますね。

鈴木 ここは、的に向かってシュート練習をする場のようなです（写真2）。こっちの場では、バトンを投げて投動作の感覚づくりをしているね（写真3）。この場は常設になっているのかな。

あ、こっちではロケットボールを使っていますね（写真4）。これ、みんなは知っているかな？

——投げると音が鳴るボールですね！

鈴木 そう、ホイッスルがついていてピーッと鳴るボールです。斜めに飛んでいかないと音が鳴らないんですね。あ、今みたいな感じに投げられると、きれいに鳴っているはずですよ。

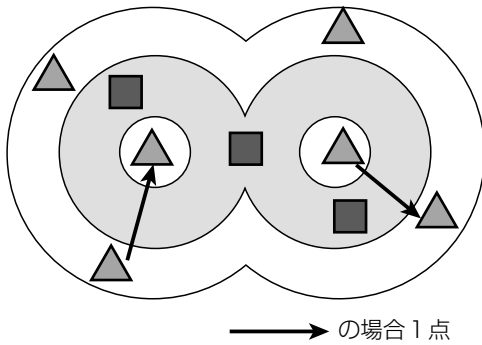
こっちの場は何だろう。靴下のようなものにボールを入れて投げていますね（写真5）。

——子どもたちは自分でメニューを選んで、練習しているのでしょうか。

鈴木 笛が鳴ったのと同時に子どもたちが場所を変えているようだから、時間を決めてローテーションでまわるように設定してあるのでしょうか。

向こうではボールを上に向けて何回手を叩けるかということをやっていますね。全部で5つの場で練習をしているんですね。

【図1】ダルマ型コートと得点



—どの子も投げるのがとても上手ですね。

鈴木 全体的に投能力がすごく高いですね。こういう練習がきっと効いているんでしょう。

■展開

(1) 作戦を考える

鈴木 学習過程には2つのタイプがありますよね。最初にゲームをしてから練習をするタイプの流れと、感覚づくりの練習をやってからゲームをする流れのもの。今日の授業は後者の流れですね。

—ゲーム前にチームで作戦タイムをとるようですね（前ページ写真6）。

鈴木 学習カードには何が書いてあるんでしょう。左側に「ぐるぐるさくせん」と「パスパスさくせん」という作戦名が、右側には「たくさん走る」「いろいろなパス」「走りながらパス」「すれちがうタイミング」「手わたしパス」といった、作戦がうまくいくための動きが書かれています。なるほど、右と左に書いてある選択肢を線でつなぐようにしているんですね。これはおもしろい。2年生でも問題解決ができるよう工夫されていますね。

(2) ゲーム

鈴木 コートの形を変形させた、ダルマ型のコートでゲームをしていますね。外にいる子から中にいる子にパスが通れば1点なんだね。また、中の子から外の子にパスが通っても1点になるわけだ（図1）。ボールも2つ使っている。1つのコート内に、ボールとゴールが2つずつあるんですね（写真7）。あ、今のが「ぐるぐるさくせん」かな。片側に集まっているとパスが通らないから、反対側まで走ってパスをもらおうとしたんですね。

—ダルマ型のコートだと、外側を走る距離が普通のシュートゲームのコートに比べて長くなりますよね。「ぐるぐるさくせん」でパスをしようと

【写真7】ダルマ型のコートでゲームをしている様子



して走ったとしても、内側でディフェンスをしている子にすぐに追いつかれてしまうんじゃないでしょうか。

鈴木 そうですね。走って相手をかかわしたり、相手をだましてパスをする作戦は、普通のコートでシュートゲームをしたときよりも、距離がある分出づらいかもしれない。あとは、走って相手をかかわそうとしても、これぐらいの距離のコートだと、どうしてもディフェンスがついてしまいます。でも、ボールが2つあるから、今みたいにフリーの子もできやすい。ディフェンスが1つのボールに集中していると、空いているスペースができてパスコースが生まれますよね。だから今のようにパスが通ったんですね。

—すごく上手でした。

鈴木 コートをダルマ型にしていることと、ボールを2つ使っていることが、最大のポイントなんじゃないかな。それにしても、ディフェンス側の児童は、必死的に守っていて、ボールを怖がっているようには見えませんね。きっとゲームに没入しているのでしょう。こういうとき、どう声かけをするかが先生の動きとしては重要になってきます。さっきみたいに、作戦タイムで出ていた「ぐるぐるさくせん」や「パスパスさくせん」がうまくできていたら、瞬時にフィードバックをして価値つけてあげられると、よりいいですね。

—普通のボールゲームでは、ボールやねらうゴールは1つしかないですよ。今後、他のボール運動の学習にどう転移していくんでしょうか。

鈴木 ゴールが2つあれば、どちらにシュートをしようか、状況判断をする場面が出てくる。いい状況を見つけてパスを出すという判断力は、他のボールゲームでも生きてくると思います。

詳しい指導案を見ると、最初は普通の二重円のコートでシュートゲームをして、第5時でダルマ

型コートに移行しているみたいですね。ダルマ型コートにしたことで、庄司先生自身はどんな感触をもたれているのでしょうか。(※授業者より：二重丸のコートからダルマ型コートにしたことで、ゲームに慣れるという点で、最初は子どもたちに混乱がみられました。しかし、二重丸のゲームでは、3時間目あたりから子どもたちのゲームに飽和状態がみられたので、課題性が高まるダルマ型コートへと移行してよかったと思っています)。

——パスやシュートのときに、オーバーハンドスローでボールを投げる子が多いですね。バスケットボールやラグビーみたいなパスアンドランのボールゲームにつなげていくなら、両手を使って投げた方が、安定して投げやすいですね。準備運動を見ている、オーバーハンドスローをきちんと身につけさせたいという先生の意図はよくわかるのですが。

鈴木 2年生のこの時期だったら、今言ってくれたようにいろんなパスを使ってもいいんですよね。味方との間に敵がいる状態でパスをするときは、山なりに投げた方が絶対有利だし、味方が近くにいる場合は下から投げた方がいい。でも、よく見てみると、子どもたちもいろんなパスをやっていますね。バウンドでパスをつなげる子がいたり。

■まとめ

鈴木 最後の振り返りでは、敵のタイミングを外すとか、新しいパスのやり方などの作戦が子どもたちから出ていましたね。もう少しゲームの時間

を長くとってもよいのかなとも思いましたが、はじめの作戦タイムでの認知学習が効いているんでしょうね。ゲームとゲームの間に、考えさせたい部分の状況を取り上げてモデル学習をさせるというやり方もあるかなと思います。

——コートやルールがよく工夫されている授業で、とてもおもしろいと感じました。

鈴木 はじめは、ボールを2つ使っていることに戸惑う児童がいるのではと思っていましたが、そのような様子もみられませんでした。より多くの児童がボールに触れる機会をつくりたいという庄司先生の思いも伝わってきました。(※授業者より：コートサイズと人数を考えると、1つではボールに触ることができない児童が出てくるだろうと予測していたため、計画の段階からボールは2つの設定にしてありました。しかし、はじめの段階ではボール1つでゲームを行っていました。ボール1つでのゲームをやってみた結果、やはりボールに触れず、ゲームに参加できないでいる子が多かったことから、ボールをもう1つ増やしました。「ボールに触れないからつまらない」という子どもの思いを引き出してから増やしたので、子どもたちは楽しんで取り組んでいたかなと思います。)一方で、発達段階的にもゲームの構造的にも、1つのコートで2つのボールを使うことに対しては、多様な考え方があるかもしれません。

先生が終始笑顔なので、授業の雰囲気がよかったことも印象的でした。

本日は、大変ありがとうございました。(談)

☞ 授業者 (庄司佳世先生) より

今回はこのような素晴らしい機会をいただき大変ありがとうございました。普段なかなか体育の授業を参観してもらえない立場にはならないので、自分の授業と向き合うよい機会となりました。参観して下さった鈴木聡先生をはじめとする、ゼミ生の皆様からいただいた率直なご意見やご感想は、とても勉強になりました。LIVEで授業をするよさも感じられ、充実した1時間となりました。体育大学出身の私としては、体育の授業の楽しさやおもしろさを、1人でも多くの子どもたちに伝えたいと思い、日々の授業を考えています。授業の中で「先生できた！」と笑顔で言ってもらえる瞬間をたくさんつくれるような授業を目指して、これからも努力していきたいと思っています。

☞ 講評者 (鈴木聡先生) より

庄司先生、素敵な授業を参観させていただき、ありがとうございました。子どもたちの笑顔、庄司先生の笑顔、そして何より楽しそうにゲームをする姿が映像を通して伝わってきました。子どもたちのボールを投げる力や、作戦を考えながら工夫して得点していく様子を参観して、先生がそれを引き出す工夫をされていることが手に取るようにわかりました。よく授業研究をされているのだと思います。研究室で参観していた他のゼミ生も、子どもの活発な動きを引き出す先生の力を目の当たりにして、勉強になったようです。現地で中継してくれたゼミ生が、感動しながら東京に戻ってきました。研究室では夜になるまで本実践の話題で花が咲いていました。