

■WAVE／身体能力を超えて	室伏 広治… 3
■アクセス ナウ！／「突き動かされる身体」に向けて	森下みさ子… 4
■実践報告+講評と助言／5年生・ボール運動	
・バットを使わないベースボールの実践	鈴木 聡… 6
・「打たないベースボール型ゲーム」の授業づくり	松田 恵示…10
■実践報告・サークル紹介／埼玉県	
・基礎的技能に視点をおいたサッカーの指導	石原 完…12
・サークル紹介：西体研体育研究講座	阿川 甫世…15
■ビジュアル解説／短距離走（高学年）	岩渕 健志…16
■連載／外野席から〈第12回〉／我走る、故に我あり	岡崎 満義…18
■羅針盤〈第41回〉	
・これからの体育はどう変わるか	佐藤 勝／寺崎 晶子／池田 延行…20
■連載／育てようコーディネーション能力〈第12回〉	
・投能力を高めるコーディネーション運動②	東根 明人…26

◆◆◆ 著者紹介 ◆◆◆



鈴木先生◆クラスを担任しながら、修士課程2年目を過ごしております。授業研究の意味を教師の成長という視点でとらえ、研究を進めています。自分自身を問い直しながら進めています。大詰めを迎えつらい日々です。



松田先生◆仕事のスケジュール管理が下手で、休みがとれないのが、かれこれ半年ほど続いています。最近はスケジュールの破綻も多く、そろそろ限界だなあと思う今日このごろです。好物の「お好み焼き」を食べてがんばりまーす！



石原先生◆前年度まで、全国連合小学校校長会の部長や県の小学校校長会の副会長をさせていただきました。「学習指導要領がどう変わっていくのか」「子ども中心主義からの脱却は図れるのか」等、関心をもってんでいます。



阿川先生◆古希を迎えました。地元の公民館長をしながら、月1回の研究仲間と会うことを楽しみにしています。私たちのグループでは、昨年までの5年間、「低体温と学習意欲」について研究してきました。



岩渕先生◆本誌141号「低学年のかけっこ」の続編として「高学年の短距離走」を考えました。より自分の身体とフォームを意識させ、走りをよくします。2回シリーズの中で興味があるところを選んで実践していただければ幸いです。



佐藤先生◆学校では、教務主任、6年生の算数と初任者研修を担当しています。初任者のクラスで体育の授業をするのが楽しみな毎日です。指導している多摩ミニバスCが4年ぶりの県大会出場に、練習に熱が入っています。



寺崎先生◆6歳から剣道を習っています。先日、約5年ぶりに地域の方々や子どもたちと剣を交えました。体力の衰えは感じましたが、剣道のすばらしさや楽しさを再確認することができた、いい機会となりました。



池田先生◆昨年各地で体育の公開研究大会が数多く行われました。教育改革が進む中、どのような体育の授業づくりが提案されているかに関心が向けられているようです。今後も意欲的な授業づくりを期待したいと思います。



東根先生◆念願のポーランド留学を前に、慌ただしい日々を送っています。短期留学ではありますが、コーディネーションに関する勉強ができる環境をいただき、ワクワク・ドキドキ。新たな発見や出来事を楽しみにしています。

僕は競技に臨むとき、無心の状態になります。日ごろの練習どおりにやるだけで、格別な思いなどといったものはなく、抜け殻のような感じです。端からは、やる気がなさそうに見られてもおかしくないぐらいです。

練習では、弓道の「形」の訓練を受けたこともあります。しっかりした身体の使い方ができなければ、ある程度以上伸びないと思うんです。身体能力だけを頼りに運動すると、筋肉や心肺機能の話にしかならない。それが運動なのかというと、僕はそうは思いません。筋力や心肺機能を高める、そういう見方ではなく、運動には、今話したような「形」やそれに伴う「感覚」が大事だと思うんです。「感覚」というのはやはり体験してわかるものです。とりあえず練習というのもいいと思いますが、それ以前にする身体教育がある。

昔から、武道に限らず、茶道、華道といったものにおいても、それらに共通する「形」のようなものがあります。そういう部分の教育がなされて、初めてお茶や花といったものに触れることができるようになる。その「以前のところ」、つまり前提の部分が、今の教育には抜けているんです。骨を折ったりするの、骨がもろくなったからというだけではないはずです。基本的に、動く以前のところの教育がなされていないからではないでしょうか。

できないとすぐに精神論的なところにいきがちですが、それは本当にできないのではなく、やり方が間違っているんです。やり方が間違っているのに、「あきらめるな」というのはおかしい話で。武道も精神だといいますが、それ以前にしっかり身につけるべき一定

身体能力を超えて



室伏 広治

の動きが存在します。それをおさえて、初めて精神の話もできるようになる。そういった、運動以前の「身体の実践」というような部分は、非常に重要な問題だと感じています。体育でも、これからそういった部分をぜひ取り上げていってほしいと思います。

話は変わりますが、勝負にこだわらないというのは問題でもあるんです。勝ち負けはよく味わうべきです。そしてまた次のステップに行く。みんなで手をつないで、というのは進歩がないですよ。負けることを怖がる人間になってしまう。負けるのが悪いとしているからそういう発想が出てくるわけであって、負けるのが悪いと責めてはいけないし、負けるほうが得るものが大きいこともあります。

勝負は関係ない、というスタンスは居心地がいいんだと思います。しかし、同時に傷の舐め合いにも陥りがちです。とび抜けていると叩かれたり……。子どもの社会もそういう社会になりつつある、ということなのでしょう。

僕は、僕自身がどこまでできるかというところに、ハンマー投げの魅力を感じています。世界の誰もできないようなことがしたい。加えて、理論的にもハンマー投げのレベルアップをしたい。そして、できればそれをスポーツ全体のレベルアップにつなげたい、と思っています。目標は大きく立てるものです。これからは、世界一になることに加え、自分の研究成果などを社会に結びつけていきたいですね。

今年は北京オリンピックです。強いハンマー投げ選手として記憶に残ることは嬉しいですが、やはりアスリートとして、自分の心で投げているということを見てほしいと思います。(談)

むろふし・こうじ 1974年静岡県生まれ。千葉県の成田高校に進学し、ハンマー投げをはじめ。中京大学を経て、1997年ミスノ株式会社入社。同時に中京大学大学院体育学研究科入学。1998年群馬リレーカーニバルで、父・重信氏の日本記録を塗り替える。2004年アテネオリンピックでは、日本人投擲選手として初めて金メダルに輝く。自己記録は、世界歴代5位となる84m86。現在も世界のトップアスリートとして活躍中。

「突き動かされる身体」 に向けて

—「物語・世界観」と「身体」のかかわり—



よく動く身体の消滅

ひとまず「体育」から離れて「身体をよく動かすこと」について考えてみたい。大人であれば、意図的に設けられたスポーツやダンス、トレーニングの時間において、身体をよく運動させているだろう。が、子どもの場合は本来「遊んでいる」ときに最もよく身体を動かしているはずである。しかし、これには「本来」という限定をつけざるをえない。なぜなら、昨今の子どもたちが遊んでいるとき、「身体がよく動いている」とは言いきれないからだ。

例えば、いまだに人気の高いカードゲームは、複数で遊べるようになったものの、円座を組んだ子どもたちは決して大きく身体を動かすことはなく、カードを引いては出して「おれのターン」を繰り返すばかりだ。子どもたちの間に浸透している携帯ゲーム機は、タッチペンを使って3次元の画面を操作できるようになったとはいえ、頻繁に動かしているのは指先だけである。カードをスキャンして画面上で戦ったり着せ替えたりする流行のゲームもまた、ボタンをたたくぐらいで身体を動かすことはほとんどない。上気するぐらいの動きを伴った遊ぶ身体は、いったいどこに消えてしまったのだろうか。

遊びに生じた亀裂

子どもの遊びの変化が大きく社会問題視されるようになるのは、高度経済成長期を過ぎた1970年代のことである。都心で「原っぱ文化の崩壊」が社会問題化された当時の調査（1978年「こどもの日調査」）によると、原っぱや空き地を利用した伝統的な遊び（ベーゴマ、メンコ、かくれんぼ、

鬼ごっこ、ままごとなど）が激減し、代わって外遊びとしては「自転車」が筆頭に上がっている。近隣の子どもたちが原っぱに集まって対面して遊ぶのではなく、学校の友達どうしが舗装された道路の上を並んでひたすら自転車をこいでいくのだ。それ以前（1974年「子ども白書」）に、子どもの遊びの第1位は、個別に画面や誌面に向かう「テレビ・マンガ」にとって代わられてもいる。さらに80年代に「ゲーム」が台頭し、90年代後半に「ネット」や「ケータイ」が加わることは周知のとおりである。これらの流れが指し示しているのは、どのような変化といえるだろうか。

このような流れの元凶が必ずしも「原っぱ」や「空き地」などの遊び場の消滅だとは言いきれない。ベーゴマでもメンコでも遊ぼうと思えば遊ぶ場所は探し出せるであろうし、条件つきでなら校庭や公園の利用も可能である。ところが、原っぱや空き地が十分残っているところでも、校庭や公園でも、子どもたちが遊びまわっている姿を見かけなくなっているのだ。一方で、テレビ・ビデオ・ゲームなどはすさまじい勢いで、子どもたちの生活に浸透している。となると、遊び場が云々という以上に、子どもたちを夢中にさせる遊びの媒体（遊びメディア）が変わってきたのではないだろうか。

物語を生きる身体

子どもたちが遊びに入り込んでいく過程をみると、おおまかに2つの段階をふんでいるように思われる。まずは遊びの欲求を突き動かす段階、モノやヒトへのかかわりを促す段階である。ベーゴマであれば、自分の意思にしたがって回せるよう

になり、ルールを共有して友達と勝負できるようになるまで。ここまでは、モノに自分の意志が伝わり、それをもってヒトとかかわれるようになることが求められている。自分の思いに応じて、技と力が注がれたコマが友達のコマとやりあえるようになることは、初動の遊び心を満足させるだろう。が、遊びはここで終わるわけではない。遊びがさらに深まり白熱していくとき、その背景には子どもたちを夢中にさせるだけの物語や世界が動き出している。火花を散らしてぶつかり合っているベーゴマが、六大学リーグ戦の背景を担ったり相撲の力士を写していたりするとき、鉄の塊のぶつかり合いを超えた大きな世界が開ける。大人の世界の写しともいえる世界観・物語の注入が、子どもたちの中で起こった遊び欲求を、より深く熱いものへと押し上げていくのだ。同時に、よく遊ぶ遊び仲間の中で生まれる物語もある。例えば、手をかけて鍛え上げられ覇者となったベーゴマへのあこがれ、それに巧みに力を注ぐことのできるベーゴマ名人への羨望。自分のベーゴマも、技も力も、そのレベルまで鍛え上げようと身体はおのずと動くにちがいない。

こう考えると、子どもたちの体を突き動かし、上気させるまでに動かしていく原動力は、遊びの場に仮託された大きな物語（スポーツ・ダンス・戦争等、大人世界から引用してきた世界観）と、身近な遊び仲間によってつむがれる小さな物語（遊び仲間のみが共有する世界観）にあると思われる。何の背景も物語も負わずに体だけを動かすことは、大人のトレーニングやエクササイズならまだしも、子どもの場合は難しい。

ところが、現在の遊びを見ると、カードにしるゲームにしる、遊びを支える物語や世界観が大きく複雑に広がっている一方で、それらと身体が結びつかなくなっている。カードに書き込まれた複雑な情報を読み、さらにテレビやマンガから入る新情報を頭にたたき込んでカードを操る。あるいは、ゲーム空間上で頻繁に動いて情報を集め、戦い方を工夫しながら広大な世界を冒険する。用意された大量の情報によって複雑に編み込まれた世界は、子どもたちの身体を置き去りにして頭と指先だけの情報操作で動いていくのである。細かく作られた画像を通して、子どもたちの頭の中では迫力ある華麗な世界が広がっているのだろうが、

それらは身体との関係を切って成り立っている。

身体と物語をつなぐ試み

一方、「体育」という授業は、授業として組み込まれているかぎり、本来は物語も世界観も必要としない。子どもたちの健やかな身体育成のために、一定の時間枠内で「身体を動かすこと」があらかじめ課せられているからである。さまざまなプログラムを組んで子どもたちの身体を動かしていくことで、授業の目的は果たされる。子どもたちが独自に創り上げた遊び世界とは異なる、大人が用意した目的に沿って、時間・空間・道具・ルールを用いて身体の運動をはかっていくことで十分であったろう。しかし、子どもたちが独自に展開する遊びにおいて身体が置き去りにされている現状をみると、「体育」に託される課題も変わらざるをえないのではないだろうか。

「体育」は本来身体を動かすことを目的として成り立っている授業であるが、そこに従来遊びの中で保障されていた「物語・世界観」と「それに突き動かされる身体」の関係を取り入れるという試みが考えられる。子どもたちがおもしろがって取り組み、継続して身体を動かしていくような、背景となる物語や世界観を援用するということだ。それはもしかしたら、大人世界で話題のスポーツから引用したものになるかもしれない。あるいは子どもたちに人気のテレビ番組やマンガ、ゲームなどに端を発するものであるかもしれない。いずれにしても、かつて生活圏を共有していた子どもたちが遊びの背景においていたものを現代社会の中から探し出し、それを取り込んでみることである。それら魅力的な物語を活かすことによって、みずからの身体も動き、他者の身体とも対面して動き合うことがかなうのではないだろうか。

このような実践を通して初めて、子どもは身体を動かして人とかわりながら1つの世界や物語を共有することの喜びを知っていくともいえるだろう。それは、もしかしたら、現在の「身体を動かさない遊び」の流行に一石を投じることになるかもしれない。「体育」と「遊び」という境界を超えた地点で、子どもたちの身体が突き動かされて積極的に動き続けるような魅力的な背景が求められているような気がしてならない。

バットを使わないベースボールの実践

～ベースボール型ゲームのおもしろさを問い直す～

東京学芸大学附属世田谷小学校教諭 鈴木 聡

はじめに

子どもたちに人気の遊びが、三角ベースや草野球からサッカーにかわったといわれて久しい。しかし、最近の大リーグ人気や「ハンカチ王子」の登場によって、少しずつ子どもたちの遊びにベースボール型ゲームが復活しつつあるようにも思える。現に、本校の子どもたちの休み時間の遊びを見ていると、ゴムボールを使った野球遊びはなかなかの人気である。ところで、野球のおもしろさとは何であろうか。「バットで思いっきりかっ飛ばすことだ」と答える人もあろうし、「バッターを空振り三振に打ち取るピッチングだ」と答える人もあろう。「野球」のようなゲームを突き詰めて考えたとき、そのおもしろさの原型はいったい何なのだろうか。子どもたちは、いったい何を「おもしろい」と感じ、何に「挑戦」してゲームを楽しんでいるのだろうか。

本実践は、その問いに基づいて子どもから見たベースボール型ゲームのおもしろさを再考することから始めた。そして、児童に本質的なおもしろさに特化させたゲームを提示することで、ベースボール型ゲームの特性に触れさせながら、楽しくプレイしていけるように構想した。

1. 子どもは何に挑戦しているのか？

私は現在大学院研修で東京学芸大学に籍をおき、松田恵示先生の研究室で研究を続けている。昨年度のゼミで、前述の問いを議論しているとき、「野球のおもしろさは、ボールと自分との追いかっこではないか」という視点を先生からいただいた。ベースに自分がたどり着くことと、ボールがファーストミットに入るのとでは、どちらが速いか？ これが野球の楽しさ、おもしろさの原型だという斬新な考え方である。私は今まで、ホームランや長距離ヒットをねらって思いっきりバツ

トを振ることが野球の醍醐味だと思っていた。しかし、イチロー選手の内野安打を思い出してみると、確かにボールとイチローの「どちらが速いかな競争」に見えてくるのだ。「ベースに着くのはボールと自分のどちらが速いかな？」というおもしろさの原型に特化させたゲームを小学生に投げかけるとどんな展開になるのであろうか。ゲームの本質的なおもしろさ、つまり「意味」を子どもたちが理解することは、本質的な特性を味わい、追求できるエネルギーになるのではないか、という仮説が本実践の基盤になっている。

2. 授業の実践

(1) はじめのルール

試しのゲームの時点で示した最初のルールは、次の通りである。コートは図1のように提示した。

- ・ 攻撃側は、フェアグラウンドに手でボールを投げ入れ、陣地に向かって走る。
- ・ 守備側は、飛んできたボールをとり、陣地に向かって投げる。
- ・ 陣地の人が手に持っている太鼓にボールが当たるのと、攻撃側が陣地にたどり着くのとどちらが速いかを競う。
- ・ 攻撃側がボールより早く陣地に着けば1点入る。
- ・ 攻撃側が全員ボールを投げたら、攻守が入れ代わる。

(2) ルールの修正

試しのゲーム終了後、ルールの修正点がないか話し合った。以下の意見に対し、話し合いの結果、修正ルールを児童はつくっていった。この修正により、コートは図2のように変化した。

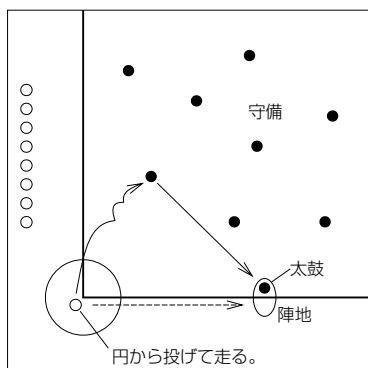
- ・ 遠投ができる子は楽に点が入ってしまい、おもしろくない → フィールドに、ファウルラインを設ける。
- ・ 太鼓の音と陣地への到達のどちらが速かったかが明確にわかるようにしたい → 審判をおき、陣地に着いたら電子ホイッスルを鳴らして音で判断する。審判は、攻撃チームから出す(投げ終わった人が審判)。



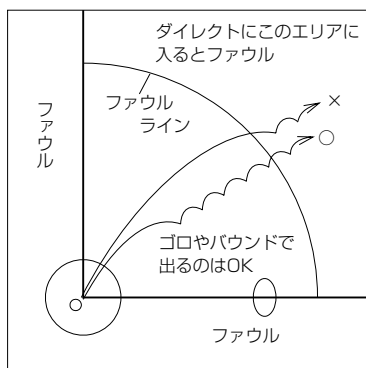
【写真1】バットを使わず、円からの投球



【写真2】どっちが速いかな？



【図1】はじめのコート



【図2】修正後のコート。ファウルラインが入った



【写真3】太鼓の利用

(3) 場や教具の工夫

「おもしろさの特性」を味わうために、以下のよう工夫を試みた。

●ベースではなく陣地

「ボールと自分のどちらが速く目的地に到達するか」ということに視点を向けさせるため、従来のベースではなく、楕円形の「陣地」を採用した。

●太鼓の利用

守備側（野手）がボールを陣地に送球し、陣地にいる者がキャッチをするのが野球型従来の方法だが、そこではボールとの競争とは別の「捕球」という「技能」が必要となる。そこで、その技能をできるだけ簡単にし、「ボールとの競争」に特化させるため、ボールが陣地に到達した時点で成立するように工夫した。陣地へのボールの到達をわかりやすくするため、陣地にいる児童に太鼓を持たせた(写真3)。送球されたボールが太鼓に当たって音が鳴ることで到達とみなすわけだ。これにより、ボールの陣地への到達が明確になった。

●子どもから見た挑戦課題の系統

大まかなルールは教師が示すものの、子どもたちが合意のうえでゲームを発展させていくようにした。発展させる際の視点は、「競争がよりおもしろくなるにはどうすればいいか」という点に絞った。実際の様子は、児童の学びの姿として以下の項に記す。

(4) 実践の様子（一部抜粋）

●第1時…「はさみっこ」

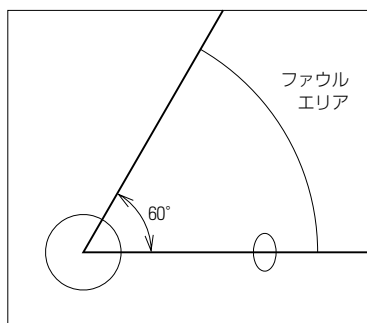
ボールとの競争という感覚づくりとボール慣れのため、はさみっこ（六ムシ）を行った。対象学級の児童は、全員がはさみっこを経験するのは初めてであった。

●第2時…「試しのゲーム」

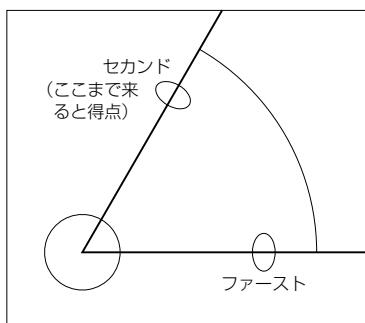
修正ルールで試しのゲームを行った。子どもたちは、すぐに競争の意味を理解した様子である。遠くまで投げられる子は、守備側も本人も「おもしろくない」ということで、フィールド内にファウルラインを設けることが提案され、次回から採用されることになった(図2)。学習感想には、多くの児童が「こんなにもおもしろいとは思わなかった」(男子)、「野球が好きになりそう」「私でも得点できた」(女子)などと書かれていた。

●第3時…「リーグ戦Ⅰ—①」

チームを決定し、リーグ戦を始めた。ファウルラインは、効果的に取り入れられた様子である。ボールと走者が同時だったときの判断について話題になり、「ジャンケン」と「やりなおし」の2案が出た。ジャンケンは運に左右されることから、やり直し案が採用された。この出来事から、子どもたちがこのゲームの意味を「ボールとの競争」だととらえていることがわかる。感想には「どこに投げたらいいかを男子が教えてくれてうれしか



【図3】フィールドの角度が60度になった



【図4】セカンド陣地の登場



【写真4】作戦会議

った」という記述があり、子どもたちの中に、教え合ったり作戦を立てたりする姿が見られるようになってきた。

●第4時…「リーグ戦Ⅰ—②」(「本時の展開」参照)

ルールも確定し、子どもたちはチームで協力しながらゲームを楽しんでいる様子であった。守備もうまくなり、9人の攻撃で、3人程度がアウトになるようになった。しかし、まだまだ攻撃有利の状況であったので、児童からフェアエリアを狭くしてはどうかというアイデアが出された。そのほうがより難しくなりおもしろくなると考えた児童が多く、次回から採用されることになった。

●第5時…「リーグ戦Ⅰ—③」

フェアエリアを決定するラインを約60度に狭めた(図3)。このルールによりアウトになる回数が増え、守備側もやりがいが出てきた様子だった。逆に、投能力の弱い女子児童は、なかなか得点できなくなったが、「男子のように遠くに強く投げられるコツを教えてほしい」という声が出てきた。休み時間に男女が一緒に遠くに投げる練習をするチームも出てきた。切実感をもって投動作や投能力を身につけようとする児童の姿が見られた。さらに、おもしろくするという視点で、男子児童から、もう1つ陣地を増やしたいという意見が出た。「かえって複雑になる」という意見と、「ぜひやってみたい」という意見に分かれた。次時は、試しに2つ目の陣地を作ってやってみることになった。また、話し合いの結果、このゲームの名前が「バットレスボール」に決定した。

●第6時…「試しのゲーム」

子どもたちは、1つ目の陣地をファースト陣地、2つ目をセカンド陣地と呼ぶことに決めた。さらに、セカンド陣地にたどり着いたときに得点となることにした(図4)。このことで、以下の様相がこのゲームに加わることになった。

- ・ 投球者(打者)は、自分が投げたボールの状況や守備の処理の状況で、ファースト陣地でとどまるか、セカンド陣地まで行くかを判断する必要が出てきた。
- ・ 次投球者は、ファースト陣地の味方をセカンドに送るという役割が加わった。
- ・ 守備側は、飛んできたボールをファーストかセカンドか、どちらに投げたらいいかを判断する必要が出てきた。

つまり、今までは1人の力で1点を取るという世界であったのに対し、「つなげる」、「協力して得点する」という世界に広がった。また、攻撃側も守備側も「判断する」という必要性が出てきた。「ボールとの競争」の世界が基盤にありながら、大きくゲームの様相が発展したことがわかる。

試しのゲーム後の感想を聞くと、ほとんどの児童がおもしろさが増したと答えた。理由を問うと、「協力して得点できるのがうれしい」「チームプレイが必要になるから楽しい」「自分がプレイしている時間が長くなるのでいい」「どっちに投げたらいいか迷うのが楽しい」という声が上がった。その中で、「どっちに投げていいかわからない」「ファーストで止まるべきかセカンドまで行くべきかわからないときがある」という意見も女子児童から出た。このことで、どう判断したらいいかを話し合う姿が出てきた。

●第7時～第8時…「リーグ戦Ⅱ」

ルールが浸透し、その場で判断しながらおもしろい「ボールとの競争」ゲームが展開された。対戦は白熱し、子どもたちはよく話し合いながらゲームを進めていた。攻撃側は1点入るごとに大喜びする姿、守備側は、ぎりぎりのところでアウトにできて飛び上がって喜ぶ姿が見られた。

3. 成果と課題

この実践を通して、最初に仮説として立てた「ボールとの競争がおもしろい」という点は、児

■本時の展開（4／8時間）

●本時の目標

- ・ボールと自分の「どっちが速いかな競争」を楽しむ。
- ・よりおもしろいゲームになるよう、次の課題を考える。

学習活動と予想される児童の反応	留意点
1. 学習の準備 ○ゼッケン、得点板、ボール16個、太鼓2個、電子ホイッスル2個 2. チームごとに練習 ○前回の課題に応じて、チームごとに練習する。 ・守備の練習をするチームが多いことが予想される。 3. ゲーム ○リーグ戦Ⅰの2カード目を行う。 ドングリコート……「緑」対「紫」チーム ポブラコート………「橙」対「黄」チーム ○3回の表裏まで行う。 4. 振り返り ゲームをよりおもしろくするルールの工夫はあるかな？ ・このままでいい。 ・陣地を遠くしたらどうか。 ・攻撃側が有利なので、フィールドの角度を狭くしてはどうか。 5. 片づけ	・用具は、係が中心に準備する。 ・チームの課題に応じた練習。 ・練習の意図を確認する。 ・新ルール「ボールと走者が同時だったとき」のやり方の確認。 ・「攻撃は各チーム3回まで」の確認。 ・上手なプレイをほめる。 ・「陣地までの競争」に視点がいくよう、声がけで盛り上げる。 ・新しいアイデアについては、よい点と悪い点を出させうえで合意、決定していくように支える。

童の姿から十分に確認することができた。加えて、おもしろさや挑戦課題を子どもたち自身が発展させていくことができる感触を得た。

実践当初は、ティーボール、そしてトスパッティングなど、途中からバットを導入しての発展も予想していたが、本実践では、子どもたちはその部分にはまったく視点がいかず、「ボールと自分の競争」という視点のみで自分たちで自分たちのゲームを発展させていった。もちろん、教師の手立てとして軌道修正を加えながら子どもたちの話し合いを支えたことは言うまでもないが、子どもから見た遊びの発展があることが、この実践を通してあらためて確信に至った。

さらには、子どもたちが本当のおもしろさの意味をわかっているかどうかが学校体育の学習において大切なことではないか、という視点が芽生えた。つまり、授業者である教師自身がその教材や

スポーツの意味やおもしろさの本質をしっかりと解釈したり咀嚼したりしていく必要があるといえよう。そして、子どもの実態と照らし合わせながら子どもたちとともに学習をつくっていく視点が必要であろう。

なお、この実践はあくまでも1つの事例であり、ゲームの人数やボールの素材、適時学習学年や学びの道筋等の検討課題が残る。ご意見をいただけると幸いです。（すずき・さとし）



「打たないベースボール型ゲーム」の授業づくり

—運動の特性をとらえなおした学習指導のあり方—



東京学芸大学准教授 松田 恵示

はじめに

「打ったら速く走らないと！」

ティーボールやハンドベースボールなどのベースボール型の授業で、よく聞かれる先生や子どもたちの声である。特に苦手な子どもたちは、ボールを打った後、一塁ベースに向かって走り出す、というのがなかなかむずかしい。打つことに一生懸命になっていて、ボールを打つことができた「ホッ」としてしまい、その次のことを忘れてしまうのだろう。

このように、苦手な子どもたちは「ボールを打つこと」「ボールを投げること」「ボールを捕ること」がベースボール型の運動だと考えている。もちろんこれは私たち教師がそのように考えていることも大きく影響している。今、この小論を手にとってくださっている読者の方々の多くも、やはりそうなのではないか。だからこそ、苦手な子どもたちは、まず「ボールを打つこと」に一生懸命になって、ボールを打つことができれば「ホッ」とするのである。

しかし、ベースボール型の運動とは、そもそも「ボールを打つこと」「ボールを投げること」「ボールを捕ること」なのだろうか。

例えば、バッティングセンターで「ボールを打つこと」で、私たちはベースボール型の運動を行ったといえるのだろうか。

1. ゲームとしてのベースボール型運動の特質

ベースボール型の運動では、確かに「ボールを打つ、投げる、捕る」という動作が使われる。けれどもゲームとして考えた場合、例えば「打つことができたかどうか」ということであれば「ホームラン競争」でもかまわないし、「投げることができたかどうか」ということであれば「遠投競争」であってもよいはずである。しかし、「ホームラン競争」や「遠投競争」では、ベースボール型の運

動の一部にはなると感じられても、それがすべてではない、というのが多くの方々の意識ではないか。「ホームラン競争」や「遠投競争」では、打ったり、投げたり、というただ1つの動作を全員一斉に行っているのに対して、ベースボール型の運動では、打ったり、投げたり、捕ったりということが、それぞれ同時に行われる。このようになるのは、「ホームラン競争」では「どれだけ打てるか」、「遠投競争」では「どれだけ投げられるか」が競争の中身なのに対して、鈴木先生のベースボール型の運動では、「打った人がベースまで走って到着するのと、打ったボールが守備の人によってベースまで運ばれるのと、どちらが速いか（このことが「アウト!」「セーフ!」という形で競われる）」が競争の中身になっているからである。つまり、「どちらが速いかごっこ」なのである。

ところが、ボールを打った後に走り出せない子どもたちは、結局、このことがわかっていないのであろう。「打つことができるかどうか」というベースボール型運動のある部分にだけ気持ちがとらわれてしまい、そもそもの「どちらが速いかごっこ」というベースボール型運動のゲームとしての特質が理解できないままなのである。

2. ゲームの意味と身体の動きをセットにした学習指導

今回の鈴木先生の授業は、この「どちらが速いかごっこ」というベースボール型運動の特質を大切にして、「打つ」「投げる」「捕る」という身体の動きをまず教えるというのではなく、ゲームの意味をまず教えることにより、逆に「打つ」「投げる」「捕る」という身体の動きに、子どもたち自身が興味や関心をもって取り組むことができるように考えられたものである。そのために、まず子どもたちのもっている今の力に合わせて「どちらが速いかごっこ」に夢中になれるように、「打つ」とい

うことを省くとともに、「投げる」ということと「捕る」ということがやさしい動きとして子どもたちが取り組めるようにルールが工夫されている。

具体的には、「打つ」ということが大変難しい動きであるからこそ、まずバッター自身がボールを「投げること」でスタートし、さらには、一塁にどちらが速く着くかを競うとき、特に「捕ること」の難しさから守備側が不利にならないようにするために太鼓を使って、ベースを守る一塁手は「ボールを当てる」ことでよし、というルールになっているわけである。

このような工夫によって、実際に参観させていただいた授業でも、「どちらが速いかごっこ」というベースボール型の運動の特質に子どもたちが夢中になり、またこのために「どのように投げればよいか」「どのように捕ればよいか」を、一生懸命に工夫する子どもたちの生き生きした活動が随所に見られる実践となっていた。心躍る授業であった。

また、その後の学習の発展が大変見通ししやすいところにも、この授業の特徴がある。「どちらが速いかごっこ」という、ゲームの意味がまずしっかりと学ばれているために、「バッターが投げるのに代えて打つ」ことがルールとして加わったり、「一塁手が当てるのではなく捕る」ことにルールを変更しても、子どもたちは「どちらが速いかごっこ」がさらにむずかしい条件になって取り組みがいがある、という主体的な関心の中でそれらを受け止めやすく、そこで必要とされる「打つ」「投げる」「捕る」という身体の動きの学習に、子どもたちが自発的・主体的に取り組むであろうことが予想できるからである。

ゲームの意味と身体の動きがセットになって学ばれるからこそ、子どもたちは運動技能に自発的・主体的に取り組んでいる。そして、このことを通して、それぞれの子どもたちが、自分と運動とのかかわりを広げ深めている。このような姿を生み出すことに、鈴木先生の授業は成功していたのである。

3. 「習得」と「探求」の両立

以上のように考えると、鈴木先生の授業には、これからの体育学習とその指導の方向を考えるときに重要な視点がちりばめられていたといえる。

今般の学習指導要領の改訂作業で課題とされていることの1つは、「確実に身につける」とことと

「主体的に自ら学習する」ことをどのように両立させるのか、ということである。

体育では特に「運動の楽しさ」という言葉から「主体的に自ら学習する」という部分についてはこれまでも大切にされてきている。だからこそ、「確実に身につける」ことがもう一方でよく強調されているのであろう。しかし「確実に身につける」ものの代表選手として取り上げられることの多い「運動の技能」ないしは「身体能力」というものは、「スポーツやダンスとしての運動」という、行う側から見たときの運動の意味の問題を欠いては実は学ばれにくいものである。ベースボール型の運動であれば、「打つ」「投げる」「捕る」という技能は、実は「どちらが速いかというゲームのために打つ、投げる、捕る」というように、意味とセットでなければ学ばれにくいのである。もしこのときに意味を欠いてしまえば、それはただの動作の学習となり、子どもたちにはトレーニングとしか映るまい。

もちろん、これまでの体育学習でも、「運動の特性」という言葉で、この運動の意味は大切にされてきた。しかしそれらは、例えばベースボール型の運動であれば「チーム対チームの競争」としてまでは考えたけれども、「どちらが速いかごっこ」という、その運動種目に固有に現れる身体の動作の意味にまでは目を向けられなかった。だからこそ、「確実に身につける」ものとして「運動の技能」の問題は軽視される傾向を生んでしまったのであろう。スポーツとしての運動は、ほとんどが遊びの性格をもつものである。しかし、その際に「遊びの性格」というものを、心理的な気ささ、という点から理解してしまったことのつけがあるのではないかとと思われる。身体を使って「できるか、できないか」といった「挑戦(アゴーン)」している状態こそが「遊び」なのである。できることを気楽に繰り返している状態は「遊び」の一側面ではあっても、どちらかというそれは本体ではない。

このような点から、今回の授業のように、それぞれの単元で取り扱う運動の意味と動きがセットになったものを、授業における教育内容として明確に設定する学習指導の工夫が、今後の体育学習において求められていると思うのである。

(まつだ・けいじ：体育教育研究、スポーツ社会学)

基礎的技能に視点をおいた サッカーの指導

西体研体育研究講座・第5研究グループ リーダー
埼玉県公立小学校校長会事務局次長

石原 完

はじめに

長年小学校体育の学習指導にかかわり、西体研体育研究講座指導部員として、若い先生方と「学校体育のあり方」について論じ合ってきた。

本実践は、近年の「主体的学習の充実」や「表面的な楽しさ」の追求に重点をおきすぎた子ども任せの授業や、技能や発展を軽視した授業を見直し、子どもたちが技能や体力を確実に身につけながら、その教材の真の楽しさを味わわせるにはどうしたらよいか、「サッカー」教材を通して研究したものである。

1. サッカーの基礎的技能習得の特徴

サッカーは、他のボール運動と違い、足でボールを操作するため、ボール操作の技能の向上が、楽しさの鍵となる。

ボール操作の技能は、取り出して指導できるものと、ゲーム方式でしか養えないものがある。

したがって、単元計画作成時には、これら技能習得の特徴を考慮し、計画を作成しなくてはならない。

例えば、取り出して指導できる技能は「準備運動」や「ゲーム前のチーム練習」で、ゲーム方式でしか養えない技能は「タスクゲームの工夫」や「チーム練習」に組み込んで指導する等の方策を考慮しなければならない。

(1) 取り出して指導できる技能

① ボディーコントロール

- ストップ、ダッシュ、ターン等

② ボールコントロール

- ドリブル、トラップ
- ヘディング
- パス、シュート等

③ 対人コントロール

- ディフェンス（敵の前へ立つ）
- カットイン、ボディーチャージ等

(2) ゲーム方式でしか養えない技能

① 味方と連携した攻めの技能

- リターンパス
- 動きを予想したパス
- センタリング
- 空きスペースへの動き
- スローインからの攻め
- フリーキック等からの攻め
- その他の総合的な攻め

② 味方と連携した守りの技能

- ボールコースをつぶす
- ゴール前でのボールクリアー
- オフサイドライン
- ゴール前でのマンマーク
- その他の総合的な守り

③ 位置感覚・空間感覚

- オープンスペースの体得
- コーナーから攻める感覚
- コート内での自分の位置の認識等

④ 攻防の切り替え感覚

- 攻め・守りの切り替え
- 速攻しようとする意志
- すぐ戻って守ろうとする意志等



※判断を伴う、個人のボール扱い等

2. サッカーの中核的楽しさとゲームの発展

学校でのサッカーの特性は「同輩集団で協力し勝敗を競い合って楽しむ」である。しかしながら、子どもの眼でもっと突き詰めていくと、

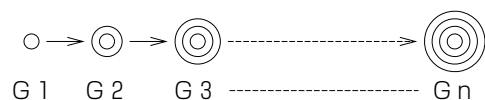
- ◎シュートを決めることが楽しい
- 仲間と仲よくできることが楽しい

以上の2つに絞り込むことができる。

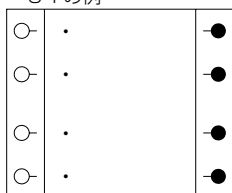
我々教師は、このことを核に6年間を見通しサッカーのゲームを構成していかなくてはならない。

【ゲームの発展】

ゲーム(G)の核を押さえ、さまざまな要素を加味していく。

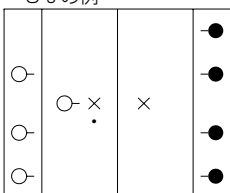


・ G1の例



○が順番にけり、得点を競う

・ G3の例



キックマークから交代でけり競う

このように、スモールステップのゲーム構成・モデル化、「ボール扱いの技能」+「ゲームでの動き・判断等」が養えるよう準備すべきである。

そして、子どもの実態に合わせて単元構成していく工夫が、サッカーの楽しさを味わわせるポイントとなる。

3. 実践例（1年生 男子13名 女子15名）

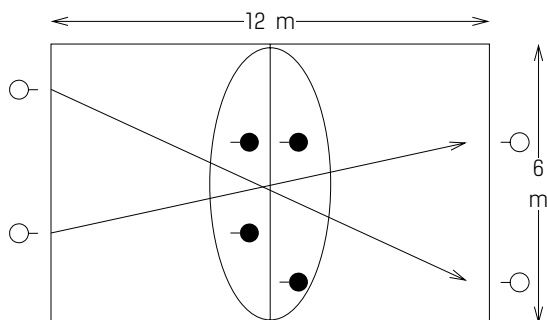
（1）単元名「ボールけりゲーム」

（2）単元計画（8時間扱い）

時間	1	2～4	5～7	8（時）
10	・オリエンテーション	準備運動（身体各部位・取り出して指導できる技能の練習）		
20	・準備運動	ゲームⅠ	ゲームⅡ	リベンジ戦
30	・慣れの運動の指導	きまりを守ってやさしいルールや場でいろいろなチームとゲームを楽しむ	ルールに工夫を加えたり簡単な作戦を立てたりしてゲームを楽しむ	もう一度戦いたい相手と試合をする
40（分）	・試しのゲーム			

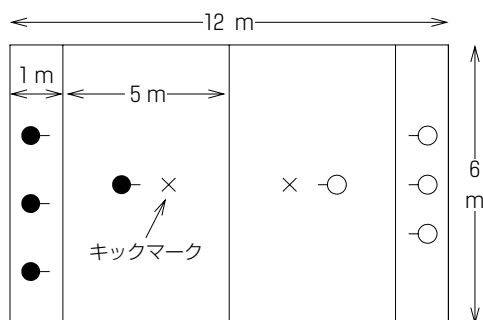
（3）ゲーム形式

ゲームⅠ（たまごわりサッカー）



- ・ 1チーム4～6人，2チーム対抗。
- ・ 真ん中のたまご型陣地にいる敵に捕られずに抜ければ得点。（●はボール方向に対峙する）
- ・ 前半5分－後半5分
- ・ 前後半の合計で得点の多いチームの勝ち。

ゲームⅡ（ボールけりゲーム）



- ・ 1チーム4～6人，2チーム対抗。
- ・ 1人ひとりが主役となりキックマークから交代でシュートする。（●→…●，○→…○）
- ・ 1人1回ずつけり，全員がけり終わったら交代。
- ・ 攻めるチームのけったボールが守備ラインを越えたら得点。
- ・ 前半：後半→作戦練習→前半：後半。
- ・ 2回の合計の得点の多いチームの勝ち。

（4）基礎的技能の習得

1年生の実践では、上述の単元計画，ゲーム形式で取り組んだ。ゲームそのものが個人の技能で進められるので，取り出して指導できる技能とゲーム形式でしか養えない技能は同一のものである。ボールコントロールを身につけるために，慣れの運動の中で扱った。

▼取り出して指導できる技能と練習方法

①ボールタッチ

【ねらい】足の裏で軽くボールにタッチする感覚をつかむことができるようにする。

【方法】右・左と交互に足の裏でボールをタッチする（体重移動をスムーズにする）。



②ボールをける（対面パス）・止める

【ねらい】ボールをねらったところへける感覚や、足の裏で軽くボールにタッチして止める感覚をつかむことができるようにする。

【方法】2人組の対面パス形式で相手をめがけてボールをけったり、相手のけたボールを足を使って止めたりする。



③コピードリブル

【ねらい】ボールを足で巧みに操作できるようにする。

【方法】チームで一列になり、ボールをけりながら前の人の後を追う。



(5)ゲームの様相（ボールけりゲーム）から

○子どもたちは夢中になって運動し、「○○ちゃん、いいぞ」、「△△ちゃんをねええ」などの声がお互いにかけられた。

○低学年から意図的にシュートを核にしたゲームを構成していくことが必要である。



(6)実践のまとめ

技能的に低位にあるA君に焦点を当てて指導したが、単元を通しての技能の向上はあまり見られなかった。1年生の段階では、運動経験が浅いため、8時間程度の体育の授業で、技能を向上させるのは難しいのかもしれない。

しかし、単元始めにはたどたどしかったボールタッチやボールけり、止めなどの技能は、単元終わりには、スムーズな流れでできるようになった。ゲーム中は夢中でボールをけったり追いかけたりするようになった。そして、ボールけりゲームでは、シュートを決めることができた。

また、診断的形成的授業評価（学級の平均）では、「楽しさ」「学び方」「技能」「協力」のどの項目でも単元前と単元後の比較では伸びがあり、「ボールけりゲーム」の楽しさを感じることができたといえるだろう。

（いしはら・たもつ）

第5研究グループメンバー（順不同）

福島正男（鴻巣市教委） 松澤和男（鴻巣北小）
松本嘉章（鴻巣・箕田小） 上岡勝（鴻巣南小）
棚澤大輔（鴻巣・田間宮小） 西原昇（鴻巣・常光小）
寺島麗王馬（鴻巣東小） 五十嵐聡（鴻巣・下忍小）
吉田奈穂（さいたま・本太小） 坂本厚（さいたま・島小）

西体研 体育研究講座

西体研副会長 阿川 甫世



グループ研究の発表風景

1. 西体研の発足と活動

今から34年前（昭和49年）、当時埼玉県教育局体育課指導主事だった西沢宏先生が、文部省体育実技指導者講習会の東部地区（静岡会場）の講師を務められました。そのとき先生の指導を受けた埼玉県の受講生が、先生を囲む研究サークルを立ち上げました。これが西体研（当時は西沢体育研究会）の起りです。

以来、会員も次第に増え、定期的に、時には夜を徹して勉強してきました。あるとき西沢会長が「研究した実践や考えは、独りよがりにならないように、広く世に問うことが必要だ」と述べられ、それではと、本を出版することになりました。

最初に取り組んだのが『写真で見る体育指導の急所』（全10巻）です。この出版には、故高田典衛先生（元筑波大学教授・文部省体育官）にも直接ご指導いただきました。さらに『写真で見る体育科技術シリーズ』（全7巻）と『小学校体育科・基礎技能をつける』（全10巻）の合計27冊を刊行し、多くの教師に活用されてきました。

2. 西体研体育研究講座の開設

平成3年より、「小学校体育に情熱を傾ける県下の若い人材を育てていこう」という西沢会長の発案で、「西体研体育研究講座」を開設することになりました。そして、またたく間に160人という大きな組織に成長したのです。

それまでの西体研会員が、指導部と総務部に分かれて運営にあたり、年12回の講座を発足させま

した。内容は、講演、講義、グループ討論、教材教具の開発発表会等、多彩なもので、体育指導の考え方や具体的な指導法についての研修を積み重ねてきました。

7年前からは、会員を8つのグループに分け、指導部員が1、2名ついて、1年間理論や実践研究をしています。それを発表し合うことでお互いの研究を吸収できますし、個人研究ではできない大規模な調査が可能になるほか、少人数での徹底討論ができ、いっそう成果をあげることができています。また、若い教師には研究方法を学ぶ機会にもなっています。

このサークルは、体育指導はもとより、教師として、また人間としての幅広い教養を身につけることも特色としています。年2回の教養講座では学校教育とは直接かわりのない方を講師として話を聞いています。心臓外科医から、鯨の生態研究者、野菜づくり農家主まで多彩な方々です。それぞれの分野で最先端の研究および実践している人たちの話には、仕事内容は違っていても、強く心を打たれ、教師の日常を考えさせられます。

3. 本年度の講座

研究テーマを「現状を打破する“攻め”の研究」と定め、西沢会長の記念講演およびニッポン放送の現役アナウンサーによる教養講座、体育指導Q&A、会長一口講話、個人研究発表、グループ研究発表等を計画し、実施しています。

これまでに、「子どもの食生活の現状と食育」「スポーツテストの研究」「単元に応じた効果的な指導法の研究」等の研究成果が発表されています。

西体研では、研究活動のほか、家族旅行、ゴルフ大会などが恒例の行事になっています。「厳しさと温かさ」が西体研のモットーだからです。

（あがわ・としよ）



西沢会長の一人口話

スプリント・スキル —走るための動きづくり—



もも上げ

- ・片足（もも）を上げ、そのままその場で3回すばやく小刻みに片足ステップ。次に足をかえて、3回ずつ交互に。
- ・慣れてきたら2回ずつ→1回ずつと回数を減らし、スピードをあげる。
- ・股関節だけで速く（高くではない）行うことを意識させる。
- ・腕振りを加えると、より効果的。
- ・ペアでポイントを見合ってもよい。
- ★さらに動的に……前後、左右に動きながら行う。回数や時間を設定してもよい。



片足を上げたまま、
タタタとすばやく
その場ステップ。



もも下げ

- ・片足を上げた状態からスタートし、上げた足をすばやく下げると同時にもう一方の足を上げる。
- ・動きは「もも上げ」と同じ。
- ・足の切りかえを、股関節だけですばやく行う。
- ・腕振りも同時に行くと、より走るフォームに近づく。
- ・「白樺ポーズ」（下記参照）を意識するとよい。



その場で大また走

- ★ストライドを広げるのに効果的
- ・足を前後に大きく開き、そのままその場でジャンプする。
- ・慣れてきたら、空中で前後の足を入れかえる。
- ・腰をおろしたときの反動を次の動きに生かす。このときに、股関節を意識する。

その場で小刻み走



- ★ピッチを速くするのに効果的

- ・その場ですばやく走る。
- ・股関節を使って、速く行う。
- ・腕振りも忘れずに。

かかとでおしりキック



ひざを
伸ばす。

- ・かかとをおしりにつけるように速く引きつける。
- ・足の動きが慣れたら、腕振りもあわせて。
- ・その場でできるようになったら、走りにつなげる。

走り方のポイント —知的理解からの意欲化—

股関節屈曲で使う腸腰筋を意識する

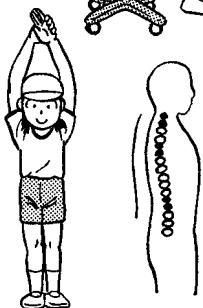
「スプリント・スキル」でいちばん使っている筋肉は「腸腰筋」です。腸腰筋はももの付け根にあり（外からは触ることはできない）、足を大きく振り上げたり振り下ろしたりする運動には欠かせない筋肉です。正しいフォームで走り続けるには、この腸腰筋を使って走ることが大切です。

- ★いすに座り、ひざを伸ばしたまま、床と水平になるまで足をあげたとき、いちばん意識される筋肉が腸腰筋です。



白樺ポーズで体幹を意識する

- ・白樺ポーズとは、バランスよく走るための姿勢づくりの1つです。
- ・地面に伝えた力を逃がさないで地面反力をもらうには、軸（体の線）をまっすぐにして、衝撃に強い姿勢（白樺ポーズ）をつくります。
- ・腹筋や腰まわりの筋肉を中心とした体幹部分に力を入れることも必要です。
- ★白樺ポーズをつくるには……両手を重ねて腕を思い切り上に伸ばし、かかとを上げます。このときの体の線（骨盤が立ち、背骨の湾曲が減少する）が白樺ポーズです。



白樺ポーズ

白樺ジャンプ

- ・白樺ポーズで、ひざを曲げずに跳ぶ。
- ・ペアは肩を強く押す。
- ・疾走中の地面をける瞬間をイメージして。



自分の身体やフォーム、走りのメカニズムを知って挑戦することが大切です。同じことをしていても、何を意識しながらやっているかで結果に差が出ます。正しい動きをマスターし、好タイムでゴールする姿を想像して、Let's try!

埼玉県草加市立川柳小学校教諭
岩瀬 健志

(いわぶち・たけし)

場の工夫① —子どもが夢中で取り組みたくなる場—

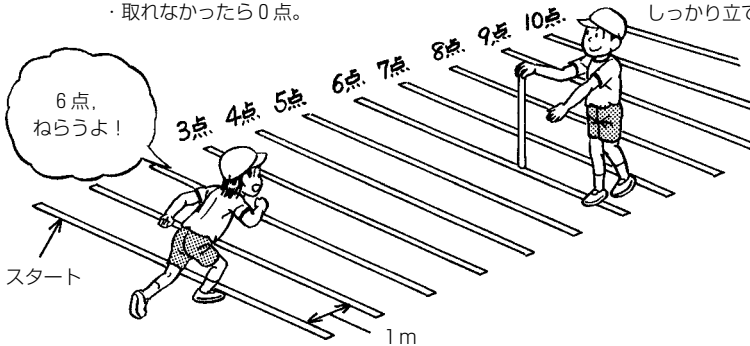
ダッシュで奪取! (スタートダッシュの練習)

<ルール>・チームで行う。

- ・スタートをする人は初めに何点をねらうか仲間に言い、仲間はその地点に棒を立てる。
- ・合図とともに仲間はうまく棒を立ててあげ、その棒をスタートダッシュして取りに行く。
- ・棒が倒れる前に取れたら、その得点がチームに入る。
- ・取れなかったら0点。

<意識するところ>

- ・スタートの姿勢……低い姿勢だと初めの1歩が速い!
- ・走り方……地面をグイグイと、けるように走る。
- ・気持ちのもち方……棒が倒れるギリギリまであきらめずに取りに行く気持ちが大切。だんだん高得点に挑戦していく。
- ・仲間のことを思って……棒を立てる人は、仲間のことを思って、しっかり立ててあげる。友達へのやさしさ、思いやりが大切。



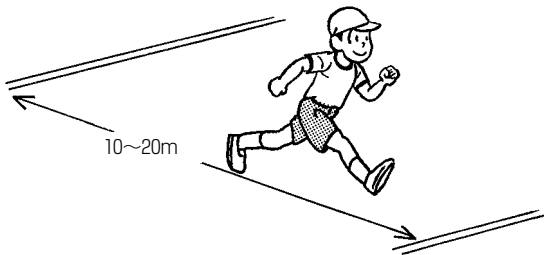
場の工夫② —速く走るために自分の課題を解決する場—

自分の走りが「ピッチ型」の人はストライド型の練習(1歩の歩幅を大きくする)に、「ストライド型」の人はピッチ型の練習(足の回転を速くする)に取り組む。

ストライド型の練習

大また走

- ・走る距離は10~20m
 - ・ゴールまで何歩で行けるか。
 - ・スキップにならないように、地面をしっかりとけることを意識する。
- ①最初は「その場で大また走」で股関節を意識する。
②足を前後に大きく開くことを意識し、ゆっくり大またで歩く。
③体のバランスをうまくとり、股関節を意識しながら大またで走る。



ミニハードル走

- ・ストライドを伸ばすことを目的とする。
- ・歩幅を考えて、小型の柔らかい(踏んでも痛くない)ハードルを並べる。
- ・腕振りも行くと効果的。



ピッチ型の練習

ラダー走

- ・股関節のストレッチ運動も兼ねて、サイドステップをしたり、横向きでもも上げをしたりして多様な動きをする。
- ・ラダーを少し浮かせて使用すると、より足の引きつけを意識することができる(写真参照: 空中ラダー走)。



小刻み走・かかとでおしりキック走

- ①その場で小刻み走(かかとでおしりキック走)
②前へ進みながら、小刻み走
③小刻み走からダッシュ
- ・足の切り替えがポイント。腕振りも同時に行うと効果的。
 - ・小刻み走の後ダッシュする際に、上体をすぐに起こさずに、徐々に起こしていく。

「ピッチ」とは1秒間あたりの歩数のことで、「ストライド」とは歩幅のことです。

自分の型ではない型の練習を行い、自分の身体に合ったピッチとストライドを見つけることが大切です。





我走る，故に我あり

—マラソンランナー作家・村上春樹さんの試み—

ジャーナリスト 岡崎 満義

作家とスポーツ

作家には結構、スポーツ好きが多い。「見るスポーツ」ではなく、「するスポーツ」派。長い時間、机に向かって原稿を書く仕事なので、本能的に体を動かしたくなるのだろう。

スポーツの中で多いのは、何といってもゴルフである。今でも文壇ゴルフは盛んだ。かつて、丹羽文雄さんはゴルフの“丹羽学校”と言われたぐらいのゴルフ好きで、若い作家をゴルフに誘い、自らインストラクターとなって指導した。シングルの腕前の作家は少なくない。一度はプロを目指したという高橋三千綱さん。年間最低100ラウンド、夏はスコットランド、冬はオーストラリアに遠征する翻訳家の永井淳さん。担当編集者を集めてコンペをする渡辺淳一さんなど、ゴルフに目のない作家は多い。

ゴルフ以外のスポーツでは、テニスの村上龍さん、水泳の大江健三郎さん、ラグビーの野坂昭如さんと神吉拓郎さん。有馬頼義さんは自分で東京セネターズという野球チームを持って、監督兼リリーフ投手で活躍した。私も昔、一度対戦したことがある。緩いひねくれ球でうまく打てなかったことを覚えている。

日常的にトレーニングする本格派は、三島由紀夫さんだった。虚弱児童として小学校時代、体育の時間はずっと見学だったという三島さんは、30歳のとき、雑誌のグラビアでボディビルの練習風景を見てから一大決心、その世界に飛び込み、練習の日々を重ねて、みるみるうちに筋肉隆々のマッチョに変貌した。昭和41年7月、初めて芥川賞選考委員になって、選考会の会場に入ってきたときの姿が忘れられない。

他の委員が全員揃った会場に、三島さんは少し遅れて入ってきた。白い半袖のポロシャツから、

筋骨たくましい太い腕、そしてはだけた胸元からは黒々とした胸毛が覗いていた。自分の席についてあぐらをかくと、「お待ちせしました」と、大きな声で挨拶した。そのあと、候補作品の検討に入るや、三島さんはまさに立て板に水の如く、朗々と作品を論じた。あまりの見事さに、他の委員は啞然とした面持ちであったことを、昨日のこのように思い出す。その4年後、三島さんは市ヶ谷の自衛隊に乱入、決起を呼びかけたあと、自決した。

ボディビルから始まって、いくつかのスポーツを経験し、剣道にも取り組んだ三島さんの鍛錬は、一言でいえば美しく死ぬためのスポーツだったのかもしれない。健全な身体を持たなければ、美しく死ねない。憂国の思いと深く結びついた肉体の美学のためにこそ、スポーツはあった。スポーツの価値をそこに発見したのだろう。

村上春樹さんにとってのスポーツ

最近、人気作家・村上春樹さんの『走ることについて語るときに僕の語ること』（文藝春秋）という本を読んで、反射的に三島由紀夫さんのスポーツを思い、ひるがえって、村上春樹さんのスポーツはそれとは正反対、生き抜くためのものだ、と思った。

村上さんは1982年秋、33歳のとき走り始めた。以来、ほとんど毎日ジョギングをし、それもほぼ10キロ、毎年最低一度はフルマラソンを走り、トライアスロンまで挑戦している。

「走ことは、僕がこれまでの人生の中で後天的に身につけることになった数々の習慣の中では、おそらくもっとも有益であり、大事な意味を持つものであった。そして二十数年間途切れなく走り続けることによって、僕の身体と精神はおおむね良き方向に強化され形成されていったと思う」と

書く。

240ページあまりのこの本は、走ることと書くことがどのように絡み合い、どのような自分を発見していったかの、貴重なレポートになっている。どのページを開いても、刺激的な、啓示に満ちた言葉に出合うことができる。

毎日ジョギングをするというような、健康的な生活を続けていたら、やがて小説が書けなくなるのではないかと心配する人に対して、村上さんは次のように答えている。

「我々が小説を書こうとするとき、つまり文章を用いて物語を立ち上げようとするときには、人間存在の根本にある毒素のようなものが、否応なく抽出されて表に出てくる。作家は多かれ少なかれその毒素と正面から向かい合い、危険を承知の上で手際よく処理していかななくてはならない。そのような毒素の介在なしには、真の意味での創造行為をおこなうことはできないからだ。(中略)息長く職業的に小説を書き続けていこうと望むなら、我々はそのような危険な(ある場合には命取りにもなる)体内の毒素に対抗できる、自前の免疫システムを作り上げなくてはならない」

この自己免疫システムを作り上げ、長期にわたって維持していくためには、生半可でないエネルギーを必要とするが、村上さんはマラソンランナーとして、日常的に走ることによって、そのエネルギーを補給しているのだ。走ることによってたどり着いた地平は「真に不健康なものを扱うためには、人はできるだけ健康でなくてはならない。それが僕のテーゼである。つまり不健全な魂もまた、健全な肉体を必要としているわけだ。(中略)健康なるものと不健康なるものは決して対極に位置しているわけでもない。対立しているわけでもない。それらはお互いを補完し、ある場合にはお互いを自然に含み合うことができるものなのだ」という認識である。

サロマ湖100キロウルトラマラソンに出たときのレポートも、まことに感動的だ。55キロから75キロのあたりが、とんでもなく苦しかった。「僕は人間ではない。一個の純粋な機械だ。機械だから、何を感じる必要もない。前に進むだけだ」と我慢に我慢を重ねて走っているうちに、急に「抜けた」という感覚があった。そして「走るという行為がほとんど形而上的な領域にまで達していた。

行為がまずそこにあり、それに付随するように僕の存在がある。我走る、故に我あり」という、思いがけない高みに達する。「僕は僕であって、そして僕ではない。そんな気がした。それはとても物静かな、しんとした心持ちだった。意識なんてそんなにたいしたものではないのだ。そう思った」——いわば忘我の境地、無我夢中の境地というものだろう。それこそが、人生の蜜の味、至福の時間である。

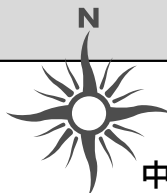
学校体育に新しいスポーツ観を

走るのは、もちろん我がが発意して始まる。「我あり、故に我走る」が発起点だが、走り続けている間に「我走る、故に我あり」という、行為と意識の劇的な大逆転が体の中で起こるのだ。私の意識の管轄下にあった我が、走ることによってスリと抜け出る。頑強と思われた我がが稀薄になり、走るという行為がまずあり、それに付随するようにフワリと軽い我ががある、という状態になる、と言っているのだ。行為と自我意識の大逆転が、何とも面白い。今はやりの自分探しが、どことなくさん臭く見えるのは、頑強な、ゆるがない自己がどこかにある、と思っているからだ。ゆらぎの中にある自己、行為に付属する自己を知ることが、職業的に生き抜くことにつながる、と村上さんは言っているように思える。

こういうスポーツ観が学校体育の中で育てられないものだろうか。無理かな。村上さんの走りも学校から始まったものではない。33歳になってから、一念発起して始めたことだ。

最近、世田谷区が「日本語教育特区」となり、区立小・中学校に「日本語」教科書を自前で作って配り、週1回の授業を始めている。「英語教育特区」は全国に100くらいあるようだが、「日本語教育特区」は世田谷区だけだという。音読中心で言葉のリズムをしみこませる。日本語をしっかりと叩き込んでおかないと、自立もない、ということだろう。注目すべき試みだ。これにならって、どこかで「スポーツ(いわゆる体育ではなく)教育特区」をつくらないだろうか。講師は——ジョギングはもちろん村上春樹さん、水泳は吉永小百合さん、ゴルフは本宮ひろ志さん、自転車は伊藤礼さん(作家・伊藤整さんのご長男)などに頼むことができれば、どんなにか楽しいだろう。

おかざき・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「テンパー」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、一九九九年退社。退社後はその経歴を生かしジャーナリストとして活躍中。



中央教育審議会「教育課程部会におけるこれまでの審議のまとめ」を受けて

座談会：これからの体育はどう変わるか



●出席 神奈川県川崎市立梶ヶ谷小学校総括教諭 佐藤 勝
東京都世田谷区立尾山台小学校教諭 寺崎 晶子
司会・国士舘大学教授 池田 延行

池田 今日はお忙しいところお集まりいただき、ありがとうございます。ご承知のように、国の教育課程の基準である学習指導要領はおおよそ10年ごとに改訂されるわけですが、ちょうど現在、平成19年度がその年になっており、マスコミ等でも話題になっています。そうしたことを受けて、今日は現行の学習指導要領下での今までの小学校体育と、これからの体育はどう変わろうとしているのか、といったことについて話を進めていきたいと思っています。

本題の体育の授業についてお話いただく前に、最近の子どもたちは、例えば外遊びをしない、「早寝早起き朝ごはん」など本来当たり前のことがなかなかできない、といった指摘があります。先生方から見て、今の子どもたちは、10年20年前と比べてどう違うかということをお話いただけますか。

■今の子どもたちと現行の学習指導要領

佐藤 まず子どもたちの遊びですが、川崎市のほとんどの学校では、子どもたちを外で遊ばせようということで休み時間を増やしています。10年ほど前からこの取り組みは行われています。例えば中休みを30分ほどとり、外遊びの時間を設定していますが、それでも外に出ない子どもが多いです。

本校では、特に女の子のほうを外へ出ない傾向にあります。それから遊びの内容に偏りがあります。ほとんどの子どもがボール運動を好む傾向にあり、反対に鉄棒や登り棒などの遊具を使って遊ぶ子どもたちは減っています。以前は体育の時間で鉄棒の学習をした後に、そのままその続きで練習して上手になろうというようなことも見られましたが、最近は体育の時間だけで終わってしまう。そうした傾向があるように思います。

寺崎 私は、子どもたちの寝る時間が少なくなったということを特に感じています。それは受験する高学年の子だけではなく、4年生の子どもでも12時ぐらいまで起きている。そして朝、どんよりとした感じで学校に来ることになり、そうすると遊ぶ気力もなくなる、という悪循環があります。しかし4年生の子どもは、遊ばせようとする素直に喜んでくれますので、現在はクラス全員で仲よく遊んでいます。しかし、やはり私の学校もボール遊びが中心になってしまい、遊びに入れない子どもが出てくるので、こちらでボールを預かって、鬼ごっこやなわとびをさせる時期を意図的に設けたこともあります。また、水曜日は「ノーボールデー」として、ボールなしで遊ぶという日を教員側で意図的につくるともしています。

休み時間に外に出ない子どもが増えてきている

ということもありますが、逆に受験勉強などで遊べるのは学校しかないということで、休み時間が1分でも奪われると不満をもつ子もいます。両極端ながら、休み時間が楽しくて学校に来ているという子どもも少なくありません。

池田 地域の特徴というのもあるでしょう。睡眠に関しても、今いちばん子どもたちのほしがっているものは寝る時間だということがメディアで取り上げられていました。10年ほど前にも、学習指導要領が現行のものへと改訂されるにあたり、その当時の子どもたちの実態をふまえて検討されたわけですが、現行の学習指導要領について、改訂のポイントなども思い出していただいてお話いただきたいと思います。

寺崎 現行の学習指導要領が実施されはじめたとき、私は高学年を受けもっていたんですが、体ほぐしの運動を子どもたちに初めて提示したら、子どもたちは「え、これも体育なの？」といって、運動の苦手な子どもにも非常にやる気が出てきました。特に学級編成が行われたばかりの最初の体育の時間に、体ほぐしの運動でみんなが仲よくなることも目的として、みんなで手をつないで輪になって運動するサークルゲーム的運動を取り入れたり、あるいは身体接触があるような運動を意図的に取り入れたりすることで、子どもたちがクラスとしてもなじんでいくというようなことができました。体ほぐしの運動の導入は、体育学習においては「目からうろこ」でした。

池田 ほかには例えば、運動の取り上げ方が弾力化され、地域や学校の実態に応じてさまざまな工夫ができるということもありましたが、それに関してはいかがでしょうか。

寺崎 本校では3年前、5年生にラグビーを取り入れてみました。ラグビー協会の方が授業のたびに来てくださり、指導してくださいました。子どもたちは非常に喜んでいました。いまだにクラブなどでラグビーが続けられています。ただ、他の領域との兼ね合いもあり、限られた時数の中でこれを毎年取り入れていくというのは難しく、今も課題として残っています。

佐藤 私は、リズムダンスとソフトバレーボールが取り扱いの中に入ってきたことが印象に残っています。特にリズムダンスですが、それまでの子どもたちはダンス・表現系に対して恥ずかしさを

感じていて、なかなか学習に入っていけない。また先生方も授業をどう組んでいったらよいかわからない、といった状態でした。そこで、筑波大学の村田芳子先生に指導のしかたなどを具体的に教えていただきながら取り組んできました。特に最近の子どもたちは、テレビの影響なのか、ダンス系がとても好きです。10年20年前の子どもに比べて照れが少なく、非常に喜んで取り組んでいます。子どもたちが楽しんで取り組むので、先生方も授業を工夫するようになり、川崎ではさかんにリズムダンスが取り入れられるようになりました。

それから、ソフトバレーボールも、ネット型のスポーツがこれまでなかったということと、密集型とは違い、やさしく安心して取り組めるということで、私の学校では取り上げています。しかし、ソフトバレーボールを取り上げるには時数の問題がありますので、それをどうクリアしていくかということが1つの課題になっています。

池田 体ほぐしの運動やリズムダンス、ソフトバレーボールなどは現行の学習指導要領で初めて内容に示されたもので、先生方の話では、いずれもよく行われていて、その成果も見られたという話でした。共通しているのは、子どもたちにやさしい運動を提供し、二極化した子どもたちや、運動の不得意な子どもたちをうまく運動に親しませていこうとされている部分だと感じました。それから、ラグビーやフットボールのような、地域や学校の実態に応じたさまざまな運動も取り入れられているようです。

もう1つ、体育では現行の学習指導要領の少し前から、課題解決的な学習ということで「めあて学習」といった学習の進め方も提案されてきましたが、これに関する取り組みはいかがでしょうか。寺崎 常に自分がどうなりたいかということをイメージしながら運動するというのは、非常に大事なことだと思います。子どもにとっては当たり前のことなのかもしれませんが。ただ、体育の研究を校内研で取り上げないと、なかなか体育専門でない先生には「めあて学習」は浸透せず、体育の研究をして初めて、1人ひとりがめあてをもって体育を学習するんだということを知っていただけた、というのが実態です。

佐藤 川崎市はずっと前から「楽しい体育」に取り組んできたため、特に印象に残った部分はなく、



むしろ当たり前に取り組んできたという感じです。その「楽しい体育」における「めあて学習」、つまりステージ・スパイラルの形でどういうふうに取り組めばより子どもたちにとって取り組みやす

い課題解決の学習となるか、そういう部分の「めあて学習」につながるような研究を進めています。

池田 こうした学習の進め方については、中教審でも新たな提案が見られますので、後ほど時間があれば話題にしたいと思います。「子どもたちが自ら課題をもって意欲的に取り組む」ということを体育では「めあて学習」と呼んだわけですが、先生方の学校においてもかなり積極的に取り組んでいる様子がうかがえたと思います。

ご承知のように、中教審から審議のまとめが出ましたが、私なりに読んでみますと、特に小学校の体育において、1つは、発達段階に応じて身につける内容をできるだけ明確にしていきたいと思います。もう一歩進んで、国の教育としてのアカウンタビリティを明確にしていこうという姿勢からも、内容の明確化が問われていると思います。もう1つは、子どもたちの体力低下や運動への二極化という問題に依然として歯止めがかかっていない、そうした状況に対応できるような教育内容を提案していきたいと思います。この2つをふまえ、例えば基本の運動という枠組みが今回削除される、さらに体づくり運動が小学校の低学年から導入されるのではないかともいわれています。また、時間数に関しても再び週3時間ほどに戻るといふ、関係者としては非常に関心の高い提案もあります。それらをめぐって少し話を進めていければと思っております。

まず、発達段階に応じて身につける内容を明確にするというテーマに沿った取り組みとして、基本の運動という大きな領域を外し、その中にあった走・跳の運動遊びや器械・器具を使った運動遊びをそのまま領域として、高学年との系統性をはっきりさせるという提案があります。まだ具体的な指導内容は明確になっていませんが、どのような印象をお持ちでしょうか。

■基本の運動の枠組みの削除について

佐藤 基本の運動の枠組みがなくなるという点については、各学年の系統性を図るという点から考えて、特に系統的、段階的な指導内容が明確になってくると思います。今までは、2年生と3年生のとび箱は何が違うのかといったことや、4年生と5年生の違いは何かといったことがわからない授業があったと思います。そういう部分について、系統性がはっきり出てくれば、身につけさせたい内容が明確になってきて、もっとはっきり子どもたちが授業に取り組めるようになるのでは、という印象はあります。ただ、身につけさせたい内容がどのような形で示されるかということについては、見えない問題、心配な部分があります。

池田 例えば、30年前に基本の運動が出たときに、低・中学年の運動内容は、高学年と違って運動技能や体力を手がかりとしないで構成していこうという基本的な考えがあったわけです。それがまた元に戻るのではないか、という心配でしょうか。

佐藤 そうですね。基本の運動は、特にやさしい運動との出会いという部分で、未分化な子どもたちにとび箱の技能を身につけさせるのとは違った、いろいろな楽しさを味わわせるということを出てきましたね。「楽しい体育」も内容については特性論重視なので、例えば挑戦する楽しさを味わわせるようにするといったことに主眼をおき、子どもたちに迫るような授業をしてきたわけです。そのあたりがなくなってしまうのか、という心配があるということです。

池田 寺崎先生は、いかがですか。

寺崎 「待ってました」という感じです。実際問題として、基本の運動を誤解している先生方が多くおられたように思いました。場だけ提供してあとは好きなことをやらせるといった、いわゆる「指導のない」基本の運動の授業が展開されてきたということが現状としてあるかもしれません。結果として3、4年生になっても、ころんと回れない、手ひとつしっかりつけない、そういった感覚がまったく養われていないという実態がありました。それを見たときに、基本の運動の重要性を再認識しました。そこで私たちは2年前、区の研究員として研究するにあたり、低学年で腕支持感覚や逆さ感覚などの体験をいっぱいさせなければ、中学年でいきなり側方倒立回転や倒立などはでき

ないだろうということで、低学年の間にしっかり段階をふませて実践に取り組んでみました。これは非常に効果的でした。

池田 現行の基本の運動も、もちろん「楽しい運動遊び」ということを掲げていますが、それ以外に各種の運動の基礎となる動きを磨いていくということも内容に含んでいます。子どもたちの身につけるべき内容をもう少し明確にして、上の学年につなげていきたいと思いますという提案の典型例が、基本の運動がなくなるということだと思のです。また、それとの関係で、2学年の枠組みで教えていくことも可能にするという提案もあります。現行の学習指導要領も、そういう主旨を全面的に出していますが、2学年スパンで考える、ある学年で重点的にやってしっかり身につけるというのはやりやすくなるでしょうか。

寺崎 学校事情によると思いますが、個人的には、2学年間での軽重はあっていいと思います。例えば片方の学年では7時間やり、もう片方の学年では2、3時間というような。

今受けもっている4年生の子どもたちは、2年生のときに指導する機会があったのですが、今年度担任したときに2年のときよりも能力が劣っていたという実態をまのあたりにしました。本校の校長も2年のときの彼らを知っているため、この実態を見て、1年間の空白は大きいという話になりました。実際、2年の10月に取り組み、それから丸2年間マットの上でほとんど転がっていないという状態だったんです。体の記憶を呼び戻すため、ほんの少しでも、どこかでつなげておいてもらいたいと思います。

池田 身につけるものを明確にしてそれぞれの学校で取り組みましょうということで、その増えた時間数をどう使うかという部分にまたいろいろな工夫が出てくると思います。

そうした身につける中身もそうですが、体力・運動能力の低下ということで、体づくり運動、つまり体力を高める運動と体ほぐしの運動を低学年から指導内容に入れるということも今回の大きな特徴だと思います。内容はまだ示されていませんが、これについてどのようにお考えでしょうか。

■低学年からの体づくり運動について

寺崎 まだ具体的な内容が出てこないのでコメン

トはしづらいですが、例えば低学年で、現行の基本の運動の中の力試しの運動遊びや用具の操作なども体づくり運動と絡んでくると思います。それが5、6年生の子どもたちに提示している体づくり運動のねらいとどう絡んでくるのか、非常に興味がある一方で心配もしています。おそらく5、6年生と同じものは求めないと思うんですが、1、2年生の子どもたちにどういうものを提示するのか、それを私たち教員側がどう理解して伝えていくのかというのは非常に大きな問題です。池田 寺崎先生がおっしゃったように、高学年の体ほぐしの運動と体力を高める運動という内容で示されることはないのではないかと思います。やはり低学年、中学年らしい体づくり運動は何かということが議論されてくると思います。そういった視点から見ると、体力を高めるというのはむしろ、子どもたちの多様な動きを開発していくということになってくるかもしれません。実は、これは現行の学習指導要領でいうと基本の運動なのですけれども。走・跳の運動遊びや器械・器具を使った運動遊びとはまた違った、例えば走るのでも後ろに走ったり、友達と手をつないで走ったりと、いろんな走る・投げる・跳ぶがあります。あるいは力試しの運動や用具操作などもあると思いますが、そうした動きを多様につくっていく、またそれを組み合わせていく、ということも、特に低・中学年での体づくり運動の中では検討されていると思います。佐藤先生は、この提案についてどうお考えですか。

佐藤 寺崎先生と同じように、先が見えないので、一体どういうことをねらっていくのかということが最も心配です。特に体づくり運動には、子どもたちが自分の体の状態を知って取り組んでいくというねらいがありました。しかし低・中学年の子どもたちは、高学年と同じようにはできないだろうということで、それならどうするのかというイメージがわきづらい。ただ、体力づくりの面から、身体能力ということが出てきていますが、これは必要なことだと思っています。

最初に子どもたちの遊びの様子をお話したんで





すが、その中でも巧みな動きができない子どもが多いんです。例えばなわとびで、長なわに入れないう子が非常に多い。昔から何人かはいましたが、なわに入るタイミングがわからない。そうした子

どもが今、非常に増えています。もちろんほかの柔軟、持久、持続といった、以前は調整力と呼ばれていたような部分ができない子が増えました。とび箱の両足踏みきりができない、走り高とび、幅とびでは逆に片足で踏みきることができない、といった子どもが増えていますね。そういうことでは、体づくり運動に低学年から取り組む必要が出てきている、ということは理解できます。

池田 小学校期は巧みな動きが非常に身につくやすい、いわばゴールデンエイジと言われているので、体力を高めるというよりも、子どもたちの多様な動きをどれだけ開発し、また開発されたものを結びつけることができるかといった、動きづくりという点が低・中学年の体づくり運動におけるポイントになるのではないかと思います。

時間数については、低・中学年ともに週3時間というふうになりやすくなりましたが、やはりこれは歓迎ですよ。

■低・中学年の時間数の増について

寺崎 大歓迎です。先日、6時間の計画で自分なりに学習過程を組んでマット運動を指導したのですが、最初の1時間目で計画が崩れてしまいました。今までの子どもだったら1時間でできた内容が2時間必要になり、結果的には8時間必要でした。今の子どもたちの体力低下も考え合わせれば、1領域に2時間かかるとして、やはりプラス15時間から20時間は欲しいと思います。

佐藤 年間配当時数が105時間から90時間に変わっていちばん悩んだのは、カリキュラムを作成し、それに当てはめて授業を組んでいったときに、結果的にどうしても時間が足りなくなってしまうということでした。ですから、本来は子どもに考えさせるところを教師が与えてしまうといったような、時間をつくり出す工夫をしましたが、それでも時間が足りないと感じていました。今回も、低

・中学年は105時間になりますが、高学年は変わらないわけです。そうしたことを考えると、やはり2学年での取り上げ方も含めて、学年というより学校全体として考えて取り組んでいくような指導のスタンスがなくてはならないと思います。そういった意味では、私はいいことだと思います。池田 やはり体力低下も、時間数が増えた大きな要因のようです。我々も増えたことに対して喜んでばかりはいられず、同時に責任もありますので、増えた以上成果を出していくということも期待されています。高学年は現状通りですが、低・中学年においてどう105時間を使うかということを検討していただければと思います。

もう1つ、今回の改訂では国の教育政策のアカウンタビリティを明確にしていくことが打ち出され、体育も到達目標を、例えば、小学校6年生を終わった時点で50mを何秒以内で走る、とび箱を何段跳べるといったような数字的に示していくことになるのかということに関心が集まっていました。しかしどうやらそうではなく、もう少し違った内容の示し方をしていくようですので、ある明確なゴールに向かって子どもたちを指導していくということにはならないとは思いますが。いずれにしても、技能を含めた教える中身をきちっと教師がふまえて教えていきましょう、という方向で今回の学習指導要領が検討されている印象です。一方、国のアカウンタビリティを強調するあまり、地域や個々の学校におけるカリキュラム作成の主体性をややもすると低下させかねないということもあります。そのあたりは、国の基準を期待する一方、市区町村、あるいは個々の学校の子どもたちを目の前にし、その地域や学校独自に身につけさせたい中身を、地域の特色を生かした形で検討していただくという姿勢も重要になってくると思います。国が示したもののすべてをその通りにやるというのは、先生たちにとっても常にやりがいを感じられるとはいえないので、そうしたことも少し考えていければと思います。

最後になりますが、こうした内容が提案される中で、学習スタイルについても中教審でいろいろ提案があります。基礎・基本をきっちりと学ぶ「習得型」、それらを使った「活用型」、さらに進んで子どもたち自らが考え工夫する「探求型」という3つのスタイルを、適切に子どもたちに提案

していこうという話がありますが、これについてはどう思われますか。

■習得・活用・探求の3つの学習スタイル

佐藤 「楽しい体育」のときには、この学習の流れについて比較的わかりやすく提示されました。それにより、教師にとって学習のイメージがとてつつかみやすくなり、どの先生も体育指導に取り組みやすくなったと思うんです。ところが、最近本校に限らず川崎市内の小学校で20代の先生がとても多くなってきています。そうした経験の少ない先生が子どもと体育の学習をしているので、どのように学習を展開し、指導していけばよいかわからない場面もかなりあります。基本的な学習の流れ（学習のめあてやねらい）がこの学習スタイルの提言により、またわかりづらくなったらまずいと思います。そのため、この3つの学習スタイルが具体的な言葉として、わかりやすく示されてほしいと思います。

寺崎 世田谷区では、平成17年度から教師向けに体育の『お助けブック』といった冊子を作っています。20年度は水泳領域を作る予定ですが、これは世田谷区的全教員に配られます。その内容は、学習のスタイルはもちろん、学習カード、さらには経験の浅い、若い先生方のために、体育用具のしまい方、体育倉庫の整理のしかた、ラインの引き方などといったことまで含まれています。身につけさせたい力を明確にということであるならば、こういうものがなければ体育を専門にしていない先生方には難しいだろうと思います。しかし、地域や学校の実態と考え合わせると、国が一括で出すのは難しく、やはり地域の実態に沿ったものが必要だろうと思います。こうした冊子は世田谷区だけでなく、新宿区や、ほかの地区でも発行されているということを開きますし、これからはこうしたものも必要になってくる時代かもしれません。

池田 若い先生が増えてきたということはもちろん歓迎すべきことですが、やはり指導方法や指導技術について、ある程度共通的なものを理解していくようなサポート体制もあわせて必要なのだろうと思います。学習の進め方も、これから新しい提案が具体的に学習活動とリンクしていくことで、イメージができてくると思うんです。私も「めあて学習」については、「みんながいっしょ」から

「みんながちがう」と別の言葉に言いかえて説明をしてきたこともあり、そういう目から見ると今回の習得型や探求型も、それなりに当てはまっていくなのではないかと考えています。活用型をどのような活動として考えていけばいいのかということを含め、このあたりも今回の学習指導要領で提案を受け止めて授業づくりに反映できればと考えております。

最後に、これから体育が積極的になっていくという期待を込めて、体育の今までとこれからについてひと言ずつお願いしたいと思います。

佐藤 やはり子どもたちが喜んで、生き生きと取り組むような体育の学習をつくっていききたいと思います。さきほども話をしましたが、心に悩みや問題を抱える子どもが増えているということとあわせて、体育がその諸問題に対して期待されている部分はとても大きいと思っています。それを含め、子どもたちが元気に取り組めるような体育、子どもたちが体を動かすことが大好きになるような体育の授業をつくっていったらと思います。

寺崎 体育であれば、友達と一緒にだからうれしいというものもあるでしょうが、何よりできたからうれしいという思いをひとつでも多く体験させてあげたいと思います。ただそこで気をつけなくてはいけないのは、何とかこの技能を身につけさせたいという思いが強すぎると、つい教師の声がけが技能面に偏りすぎ、その子が見えない部分のがんばりや、直接技能にはつながらないようながんばりを称賛するような言葉が減る傾向に向かうのではないかと思います。「楽しい体育」のときと同じように、子どもたちをほめながら、先生も子どもにもこやかに進められるような体育授業を、これからも実践していきたいと思います。

池田 今回は中教審の審議のまとめをふまえてということで、なかなか踏み込んだ議論は難しかったのですが、先生方に今までの体育とこれからの体育についてお話をいただきました。私はいつも、「体育は時代とともにある」ということを話しております。いつの時代も体育は子どもたちにとっていちばん楽しい教科だと思います。そうした子どもたちの期待を、さらに膨らませてあげられるような体育の授業をぜひ皆で検討し、つくっていききたいと考えております。本日はどうもありがとうございました。

※この座談会は、平成19年11月12日に行われたものです。

投能力を高めるコーディネーション運動

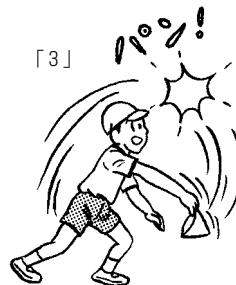
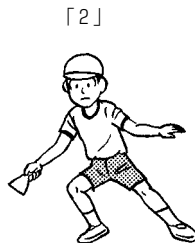
その2

今回私たちが行った研究での児童の投能力を高めるコーディネーション運動のねらいは、第一に投げ方を言葉による理解から入るのではなく、運動を通じて投げ方を習得させようという試みです。特に、中学年ぐらいまではブルーナーが指摘するように、言葉による指導よりも動くことや動きを見てまねる段階の指導が適切です。第二は、体育で行ったことをきっかけとして、自分たちの自由時間でも行ってみるという日常化につなげる点です。この点については、3名のベテラン教師による主観査定から、

「指示をしなくても児童自らどんどん挑戦するようになった」「休み時間に外で、子どもたちどうしてボール投げをする人数が明らかに増加した」という成果が出ています。

投げる技能を直接的に指導する方法もありますが、投げるために必要なコーディネーション能力とその能力を含んだコーディネーション運動を実施し、子どもたちが自らつかむ機会をつくり、間接的なアプローチであっても投能力を向上することができることが示されました。

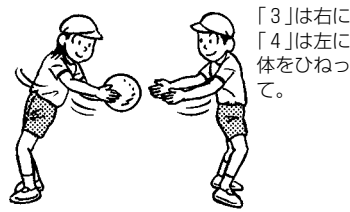
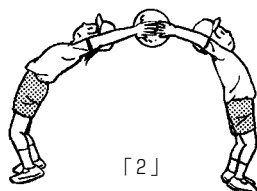
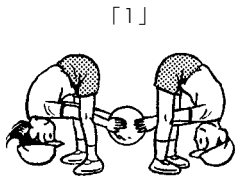
① 伸脚スロー



- ◆ねらい：バランス（左右の重心移動）、リズム（3拍子でスムーズに体を動かす）、連結（全体の動きを滑らかに行う）能力の開発
- ◆やり方：（右利きの人の例です）①新聞紙で作った紙鉄砲を右手に持ち、左右に足を開きます。②「1」で左足を曲げます。「2」で右足

- を曲げ、「3」で左足に重心を移動させ、同時に紙鉄砲を持った腕を振ります。
- ◆ポイント：紙鉄砲を使うことで、うまくスイングしているかどうかを音で判断できます。音が出ると、児童は楽しくなるという相乗効果もあります。

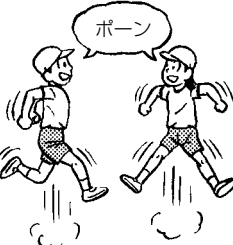
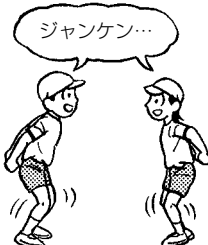
② 手渡しパス



- ◆ねらい：リズム（2人のタイミングを合わせる）、連結（上肢のひねりや前後の使い方）、識別（ボールを上手に扱う）能力の開発
- ◆やり方：①2人組で、1人がドッジボール1個を持ち、お互いに後ろ向きになります。②両手でボールを持ち、「1」で股下からボールを手渡し。「2」で頭の上から手渡し、「3」で体を

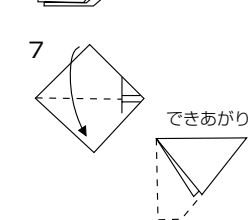
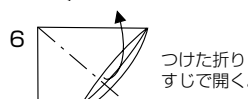
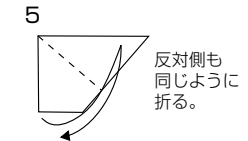
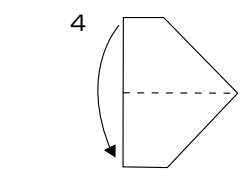
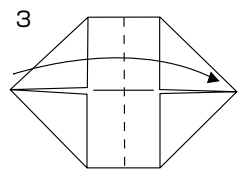
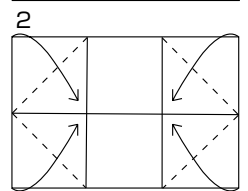
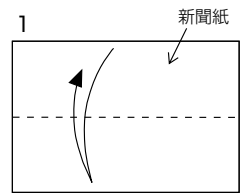
- 右にひねって手渡し、「4」は左にひねって手渡しします。③これを4回繰り返します。④慣れてきたら、ボールの大きさを覚えてみましょう。小さいボールは、片手で行います。
- ◆ポイント：上肢のひねりや前後の動きのイメージをつかむ運動です。ゆっくりでかまいませんので、体の使い方に注意を向けさせましょう。

③ レッグスジャンケン



- ◆ねらい：バランス（空間と着地時の姿勢保持）、リズム（相手とタイミングを合わせたりすたり）、連結（全身を大きく使う）能力の開発
- ◆やり方：足の「遅出しジャンケン」です。1分間にできるだけ多くの人とジャンケンします。遅出しですので、ジャンプするタイミングは同じですが、できるだけ相手より遅く着地するようにします。
- ◆ポイント：ひざを柔らかく使う運動です。ジャンプをするときと着地するときのひざの使い方が大切です。人間がもっている弾性の基本がひざの動きにあるためです。（あずまね・あきと）

「紙鉄砲」の作り方



注目の

Gボール

Giant

巨大

人が乗ることのできる大きなボールは、まるで磁石のように子どもたちを引きつけます。様々な姿勢で乗り、弾み、転がるなど全身的な運動を自然に体験できます。

Gymnastics

体操

柔らかな曲面とその心地よい弾性を利用して、各種のねらいに応じた効果的な身体操作を行うことができます。

Gravity

重力

揺れ動くボールに乗ることで、自己の重力に対する意識を高め、自然にバランス感覚が養われます。生理学的に負荷の少ない姿勢を容易に体得できます。

運動の楽しさを教えてくれるGボール！

Gボールを使った体育の授業

「体ほぐしの運動」で……

心と体を一体としてとらえるねらいから生まれた「体ほぐしの運動」では、運動を苦手に行っている子を動かしたい気持ちにさせることが何より大切です。誰にでも全身的な運動の心地よさを教えてくれるGボールを使った活動は効果的です。

「体力を高める運動」で……

体力の必要感や義務感から運動を行うより、Gボールを使った楽しい運動遊びを体験させることで、結果として様々な体力を身につけることが可能です。

「用具を操作する運動」で……

低・中学年では用具を操作する運動でGボールを使い、ボールにあわせて自分の体をいろいろに動かすことで、知らず知らずのうちに様々な身体感覚を身につけることができます。

3人でバランス



おなかでバランス



ボールの上をすべる



品番	品名	仕様	学納価(税込)
9545	コーピングGボール45	最大直径45cm	¥3,500
9528	コーピングGボールプラス55	最大直径55cm	¥4,400
9529	コーピングGボールプラス65	最大直径65cm	¥5,400
9530	コーピングGボールプラス75	最大直径75cm	¥6,500

※学納価は平成20年3月までの価格です

お問い合わせは、小社またはお近くの小社販売代理店まで

注意事項

※活動の際には、床にマットを敷くことや、補助のしかた、転び方など、安全面に十分な配慮が必要です。