

■WAVE

・才能, 努力, そして楽しさ ————— 内藤 大助… 3

■アクセス ナウ!

・野球の楽しさを子どもたちへ ————— 倉俣 徹… 4

■実践報告+講評と助言/5年生・ハードル走

・ハードル走における「スタンダード」を追求して ————— 綿貫 功… 6

・「スタンダード」を追求した検証授業を見て ————— 池田 延行…10

■実践報告・サークル紹介/岡山県

・3つの局面を意識した短距離走の学習(6年生・短距離走) ————— 高上 清敬…12

・体育の会 ————— 乾 知樹…15

■ビジュアル解説/低学年の投運動

清田 美紀…16

■連載/外野席から〈第14回〉

・甲子園の「純粋な少年」たち ————— 岡崎 満義…18

■羅針盤〈第43回〉

・座談会: これからの体育の授業づくりを展望する

木村 直人/細江 文利/山崎 清美/池田 延行…20

◆◆◆ 著者紹介 ◆◆◆



綿貫先生◆19年度, 1年間研修の機会をいただきました。今年新しい学校に異動し, 子どもとのふれあいに喜びを感じています。校舎からは西武ドームが見え, 子どもたちも野球が大好きです。私のあだ名は「太ったダルビッシュ」?



清田先生◆小さいころから体育が大好きです。教員になった今も, 子どもたちから「わかった!」「できた!」そんな声が聞かれるような体育科の授業づくりをめざして, 日々, 教材開発に励んでいます。



池田先生◆勤務校に, 小学校教員免許取得コースが新設されました。若々しい第1期生が巣立っていくころには, 新しい教育課程での授業が実践されていることでしょう。彼らに「引っ張られながら», 私もしっかり頑張っていきたいと思えます。



木村先生◆運動が得意な子も苦手な子も, 運動の楽しさを十分味わえるように日々試行錯誤を繰り返しています。学習の流し方や場の設定をいろいろ工夫し実践していますが, なかなか思うようにはいきません……。



高上先生◆「趣味は仕事です」と言わなくていいように, 最近の週末は, 息子とキャッチボールをし, また娘たちとはラダーやミニハードルを使ってスプリントスキルを磨いています。仕事と家庭の両立を研究中です。



細江先生◆大学の図書館長等の職務も一段落し, また学校現場の授業研究に関与するようになりました。新しい観点からの授業の構築を現場の先生方と話し合い, 昔に戻ったような生き生きとした毎日です。



乾先生◆初任者の先生方に体育科授業を公開する機会がありました。難しいことを言うより, やはり私たちは授業が勝負, すぐに意見交換ができました。今後も皆さんに授業を見てもらい, 互いに高め合っていきたいと思えます。



山崎先生◆教職員12名で, 全校児童84名の子どもたちの体力向上をめざして取り組んでいます。新体力テストの結果も昨年度より向上の兆し。これからも子どもたちのためにできることを考え, 頑張ります。

「才能9割、努力1割」という言葉があります。これはちょっと極端かもしれませんが、言っていることはよくわかります。たとえば、ボクシング選手のなかにも、“避け勘”のいい人、悪い人がいます。“避け勘”の悪い人というのは、ことごとくパンチをもらってしまうんです。生まれもつてのものがあるのではないかと僕は感じています。

ボクシングに限らず、どのスポーツも自分に合う合わない、向き不向きがあります。だから、自分に合ったスポーツをやればいいんです。僕は、自分にはやっぱりボクシングが合っているとよく思います。もともと、運動神経やパンチ力には自信がありました。また、僕は体が小さいですが、ボクシングは体重別なので、体格のハンデがありません。でもやはり、ボクシングを始め、実際にやっていくなかで、初めて自分に合っているとわかった部分はかなりありました。

どんなことでもそうだと思いますが、「才能9割」といっても、その才能を発揮するための努力はもちろん不可欠です。練習をしないと絶対に強くならないんです。「努力1割」にどれだけ力を注ぎ込めるかということが、強くなれるかなれないか、成長できるかできないかの分かれ道だと思います。僕は、同じことを何度も何度も繰り返し練習するうちに、徐々にできるようになっていくタイプです。いきなりできるようになることはありません。でも、練習をするなかで、相手のここを当てれば倒れる、こうすればパンチが当たる、といったコツを教えられて、「そうか!」とわかることはあります。

運動で大切なのは、何より経験する

才能、努力、 そして楽しさ



内藤 大助

ことです。それは子どもでも一緒です。運動に関しては絶対に言葉だけでは理解できないし、やはり実際にやってみないことには絶対身につかない、と僕は思います。どんな難しい技も、言葉で説明されただけですぐできてしまうようであれば、それは天才ですが、でもそんな子はまずいませんよね。何回も何回も練習して、経験して、やっとなることができるんです。

そしてそこで、つまらないとか、苦しいと思わせないことが大事だと思います。やはり楽しくやること、そのためにはほめてあげることでいいですね。少しでもできたら「オッケー!」「ちょっとできたよ、もう1回やったらできるかもよ!」と、ほめながら伸ばす。

勉強のできない子は勉強が嫌い、体育のできない子は体育が嫌いなんです。できないうちはどの子どもでもやりたくないものですよ、勉強も体育も。楽しくなかったら続けたいとは思わないし、つらいことだけだったらやめるのは当たり前です。そこで、どうせやるなら楽しくやろう、という感じで、考え方をプラス思考にもっていく。そして、楽しく運動をさせてあげるためには、先ほども言いましたが、ほめながら、おだてながらというのがいちばんです。おだてるといっても変な言い方かもしれませんが、上手に気分をのせてあげるというのが、僕は大事だと思います。やりたいと思わせてあげる、ということですね。昔のように、叱って育てるといふのは逆です。ほめて伸ばして、やる気にさせて、という感じで、僕は子どもに接しています。子どもの気持ちを考えてあげる、相手の気持ちを考えてあげるということは、やっぱり大事ですよ。(談)

ないとう・だいすけ 1974年、北海道虻田郡豊浦町生まれ。宮田ジム所属。04年6月に中野博を下して日本王座獲得。07年7月、3度目の挑戦でWBC世界フライ級王者ボンサクレックを倒し、世界王座獲得。

07年10月の初防衛戦では、亀田大毅を倒す。現在、ニックネーム“最短男”としてファンに親しまれている。164cmのトリッキーな右フアイター。08年4月現在の戦績は、37戦32勝2敗3分(20KO)。

野球の楽しさを 子どもたちへ



1. 新しい野球の指導方法を

私は現在、都内で平日開かれている読売巨人軍ジャイアンツアカデミーという野球スクールで、5歳～12歳までの子ども約1000名を指導している。週末にも自宅のある群馬県高崎市で小中学生約80名を指導、週7日野球漬けの日々を送っている。私の指導のバックグラウンドは体育と、アメリカやキューバの野球（スポーツ）に対する考え方である。一例を紹介しよう。

日本では野球がうまくても体が硬かったり、1年中同じスポーツを行い同じ部位を酷使するためにケガをする子どもが非常に多い。また、野球以外の動きをさせると、まったくできない子どもも多い。アメリカでは春先だけの4か月間が野球、それ以外のシーズンはアメリカンフットボール、バスケットボールなどいろいろなスポーツにチャレンジできる。キューバでも同様でいろいろなスポーツにチャレンジさせている。

指導法には分習法を取り入れ、効率よく技能が習得できる仕組みを確立している。このような仕組みは、子どもの運動能力の向上、傷害の予防、燃え尽き症候群の防止に役立ち、野球を楽しみながら続けることを可能にする。日本で野球をやっている子どもは元気で活動的な子が多いのだから、ケガを経験させることなく野球を継続できる仕組みを作りたい。キューバの人口はたった1200万人。ジュニアからの一貫指導が功を奏し、野球はもちろんいろいろなスポーツで金メダルを獲得している。日本はキューバの約10倍の人口を擁しているながら、野球ではキューバと同レベルに甘んじている。日本の野球が世界の頂点を極めるためには指導効率の悪さを改善する必要がある。

2. ジャイアンツアカデミーの指導方法

サッカー、水泳、体操などの通年制スクールは

多いが、野球、それもプロ野球界では初めての試みとしてスタートしたジャイアンツアカデミーは今年で3年目を迎えている。アカデミーでは子どもの成長に合わせて、①ボール遊び(感覚づくり)、②簡単な基本技術の習得、③基本技術の習熟、④実戦への応用、という4つの目的をもって野球に必要な能力を向上できるように指導している。また、野球の技術習得以前に、体づくり、元気にあいさつ・返事をする習慣を身につけるなど、社会性の向上にも力を注いでいる。

指導方法でユニークなのは、よりシンプルな動作から複雑な動作へ動きを組み合わせていく分習法にある。この方法だと動作のチェックポイントが明確になり、誰でも具体的に技術指導ができる。また、子どもが陥りやすい欠点の修正方法も理解でき、的確なアドバイスを可能にする。この指導方法をベースに、幼児から小学生までが段階（分節化→単純化→自動化）をふんでうまくなっていくプログラムを作成している。

3. 子どもを夢中にさせる工夫

それでは、学校体育でボール投げ遊びや、ベースボール型ゲームのおもしろさをどのように子どもたちに伝えればよいのだろうか。そのヒントを紹介したい。

アカデミーではほとんどの幼児が野球未経験者として入校してくる。運動能力だけではなく、表情も豊かではない子も多い。この子らの特徴は、ボール遊びの経験が少ないためか目でボールを追うことができない。弾むボールが視線から外れるとボールを見失ってしまう。このような子どもたちには最初に“音”を頼りにボールを捕る活動をさせるといい。子どもたちはボールが地面に落ちたときの“トン”という音に反応して、ボールの場所を認識する。そして、ボールを捕りにいく。



◀分習法による「投げる」指導

工夫しだいで▶
ボールキャッチも
全身運動に。



ボールを捕ろうとしても1回のバウンドで捕れる子は少なく、何回か弾んだ後にやっと捕れるようになる。捕ろうとしてバランスを崩し転んでしまう子も少なくないが、こうなるともうボールキャッチは全身運動となる(右上写真参照)。子どもは何回か挑戦するうちに息がハアハア。それでも飽きることなくボールキャッチを繰り返す。ボールを捕るという難しい技術でも工夫しだいで子どもたちは夢中になる。

子どもを指導していると、“あいさつ・返事のできない子は、集団行動や友達遊びができない”、“友達と遊べない子は動きが鈍い”、“動きが鈍い子はボール感覚が弱い”というようにそれぞれが連鎖しているということを感じる。逆にしばらくぶりに会う子でもボール感覚が身につけてきている子どもは、身のこなしもよくなっており、友達とも楽しそうに遊び、表情も豊かになってくると気づかされることが多い。全国の小学校でも似たような光景が起こるであろうことは容易に推察できる。

4. 子どもの問題は大人の問題

昨今、小学校の体力測定でソフトボール投げの記録が低下しているといわれるが、この結果はこれまで長い間放置されてきた子どもからの“何とかしてくれ”というメッセージだと受け取れる。そこで、近視眼的にボール投げの記録向上をうんぬんする前に、まず子どもにボール遊びを好きにさせられるような先生を増やす。そして、子どもの目や耳や手の“ボール感覚”を豊かにしなければならぬと強く感じる。野球の特徴は、目や耳に入ってきた情報を頭で処理し、それを体で表現することである。これを瞬時にできるようになることがうまくなることにつながる。

子どもにフライを投げてやるととても喜び、

「もっと高く!」と要求してくる。しかもボールを捕ったら嬉しそうな顔をしながらコーチに投げ返す。この「できた!」が脳を刺激するという。私は野球を通して子どもの脳が刺激され、体や心が育まれていることを日々感じている。

高いフライを要求する子どもは上手投げで強いボールを投げ返すことができる。フライを怖がる子どもは上手投げも弱々しい。ボール感覚を養うために最初はサッカーボールを転がしてやり、それをスローイングのように両手で投げさせる。両手で捕る、投げるに慣れたら、片手で小さいボールを捕ったり投げたりを始めるとよいだろう。上手投げは人間だけに特有な動作だといわれているが、私の2歳の子どもはすでに上手投げができる。それは、お兄ちゃんたちのボール遊びを見ていたり、ちょっとした声かけと遊んであげる大人がいるからだだろう。つまり、幼児でもボール遊びの環境が周囲にあれば、自然に学習し投げられるようになるのである。

環境があれば子どもは遊ぶ。遊ぶ子どもは伸びる。環境は最高の先生である。もし、私が校長先生か教育長か文部科学大臣だったら、体育や休み時間を使って遊び感覚のボールキャッチをたくさんやらせ、ボール遊びが好きな、外遊びが好きな子どもを育成したい。学校体育や体育の先生にはそんな環境整備のきっかけづくりを期待したい。

子どもたちに学校で好きなものを聞くと、即座に“体育”、“給食”、“休み時間”と答える。実は私もそうだった。昔の子どもと今の子どもは基本的には何も変わっていないと感じる。子どもは大人の背中を見ながら、大人が作った環境の中で育つ。そう考えると、今の子どもを問題視する大人は自分が作ってきた環境が問題視されていることに気づくのではないだろうか。

ハードル走における「スタンダード」を追求して



埼玉県所沢市立泉小学校教諭 綿貫 功

はじめに

近年、「健やかな体を育む教育に関する専門部会」や「中央教育審議会」で、ミニマムあるいはスタンダードという言葉がよく聞かれるようになった。教師としては、すべての児童に身につけさせたい内容（ミニマム）を求めていきたいところである。子どもたちの実情は、体力の低下や運動の二極化、運動経験の不足など多くの問題を抱えている。ミニマムを強調するあまり、技能レベルを下げるようなことは、運動の本質を味わうことからかけ離れてしまう。

本単元では、学習意欲と成果を高めるため、「教師の指導のスタンダード」と、「児童の技能のスタンダード」を明確にできる実践と検証を行った。

1. ハードル走について

陸上運動は、自己の目標に挑戦して楽しむ、仲間と競走して楽しむといった特性がある。なかでもハードル走は、単に全力で走るだけではなく、決められたハードルをリズムカルに走り越えるため、リズム感覚、身のこなし、バランス感覚といった調整力（巧緻性や敏捷性）も求められる。短距離走では走力そのものが優劣につながるが、ハードル走では走力だけではなく、前述の調整力が大きくかわり、走力の低い児童でも競走の未確定性の楽しさを味わえる運動である。本教材では、

- ①直接的に走力を高めることができる。
- ②ハードリングというリズムカルでなめらかな動きを高めることができる。
- ③動きのコツがわかったり、できたりする発見がある。
- ④仲間と協力したり高め合ったりすることができる。

というハードル走の特性を味わわせていきたい。つまり、①体を動かす喜び、②技ができた喜び、③新しい発見をする喜び、④仲間と集う喜びを通じて身につける内容（スタンダード）を追求していく。

2. 児童の実態調査からわかったこと

実態を知るため、まず児童のハードル走の傾向を調査した。方法は、ビデオ撮影を走方向の正面から行い、動作の分析を行った。その結果、以下の3つの特徴がわかった。

◇つまずきの原因①……3歩のリズムができない。

- ・左右交互に跳び越える児童は、ロスが多くなる。
- ・歩幅が短くなる児童は、ロスが多くなる。



◇つまずきの原因②……振り上げ足がまっすぐに上がらない。

- ・振り上げ足を横からもってきているためロスが多い。
- ・踏みきりの位置が近くなり、スピードにのれない。



◇つまずきの原因③……抜き足が横にならない。

- ・抜き足が横になっていないので高く跳び上がり、ロスが多い。
- ・抜き足が横になっていないので、足を引っかけてしまう。



3. 「わかる」「かかわる」「できる」を意識した学習カード、場の工夫（図①～③、写真①～③）

ハードル走の技術ポイント・技能ポイントは、スタート、加速走、踏みきり位置、振り上げ足、抜き足、ディップ（空中フォーム）、着地、インターバル走など、とても多い。

目指せ！富岡オリンピック ハードル走学習カード④

～インターバルの練習方法～

ポイント	
①スタートから第1ハードルまでの加速を生かして走る。 ②ハードルの間を3歩(0, 1, 2, 3)で走り抜ける。	
銅賞	①じょうたん川飛び1枚を3歩で飛び越す。 ②じょうたん川飛び2枚を3歩で飛び越す。 ③じょうたん川飛び3枚を3歩で飛び越す。
銀賞	①ペットボトルハードルを3歩で飛び越す。 (インターバル5, 5m) ②ペットボトルハードルを3歩で飛び越す。 (インターバル6, 0m) ③ペットボトルハードルを3歩で飛び越す。 (インターバル6, 5m)
金賞	自分のストライドに合ったコースを選び 40mハードル4台を3歩のリズム(0, 1, 2, 3) で走り抜けることができる。

【図①】 3歩のリズム学習カード

目指せ！富岡オリンピック ハードル走学習カード⑤

～振り上げ足の練習方法～

ポイント	
①遠くから踏み切り。 ②ひざをまっすぐに振り上げる。	
銅賞	キック板に振り上げ足を 当てて走ることができる。
銀賞	遠くから踏み切り、キック板に振り上げ足を 当てて走ることができる。 <small>※ハードルは2歩</small>
金賞	振り上げ足をまっすぐあげて、40mハードル4 台を走り抜けることができる。 <small>※キック板はつけない。 ※ハードルを見てもあげようカード①を見てあげろ。</small>

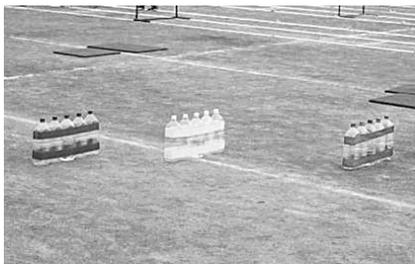
【図②】 振り上げ足学習カード

目指せ！富岡オリンピック ハードル走学習カード⑥

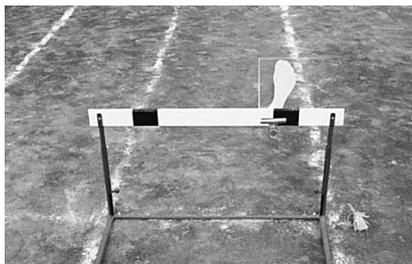
～抜き足の練習方法～

ポイント	
①ひざを横に抜くようにする。 ②抜き足を素早く前に持ってくる。 (赤い線を素早く踏む)	
銅賞	ローラーハードルの上に乗せ下りて抜き足を 抜くことができる。
銀賞	抜き足を引きつけて 足を前(赤線)に素早く もってくるができる。 (たたきつけるように)
金賞	抜き足を引きつけて足を前(赤線)に素早くもって くることができる。(たたきつけるように) 40m4台のハードルで続けて走ることができる。

【図③】 抜き足学習カード



【写真①】 場の工夫：ペットボトルハードル…ペットボトルの色は、インターバルごとに異なる。



【写真②】 場の工夫：キック板…ハードルにキック板をクリップで固定する。足がキック板に触れるかどうか評価することができる。



【写真③】 場の工夫：ハードルの先2mライン…ハードルの先2mに赤い線を引く。抜き足ですばやくたたきつけるように踏む練習をする。

そこで、前述のビデオ撮影での技能分析から、

- ①リズム走 (インターバル走)、②振り上げ足、
- ③抜き足の3点に絞って、教材・教具を精選した。また、「わかる」「かかわる」の過程を通じて「できる」ようなプロセスを明確にするため、
- ①わかる項目の精選・整理、学習カードの工夫(「わかる」に関すること)、
- ②場の工夫(「かかわる」に関すること)、
- ③フィードバック方法(「かかわる」に関すること)を関連させ、学習に生かせるようにした。

4. 実践内容—「みんないっしょ」の学習から「みんなちがう」の学習過程

ここでいう「みんないっしょ」の学習は「習得型」の学習である。「みんなちがう」は「活用・探究型」の学習である。単元を8時間扱いとし、単元前半では「みんないっしょ」の学習中心で行い、基礎となる動きを習得する。単元後半の「みんなちがう」学習では、身につけた技能を活用できるような学習スタイルを計画、実践した。1時間の流れも同様に「みんないっしょ」から「みんなちがう」という流れである。(次ページ「単元計画表」参照)

◇「レッツコーディネーション」を行う

ハードル走につながる準備運動やアナログン(下位教材)を20種類考えて毎時間3～4種目行った。他種目を短時間で行うので、児童は楽しみながら取り組んでいた。

◇グループごとに課題を解決する練習を行う

前述の学習カードや場の工夫を用いて、課題別グループで学習を進めていく。学習を進めるなかで、児童どうしの「かかわり」を重視させていく。フィードバック方法を明確にし、児童どうしが即時、評価できるようにさせ、学習を進めた。

一例として、「抜き足のフィードバックの方法」を紹介する。

【フィードバックの方法】

- ①ローラーハードル(図③参照)を使って、抜き足を横に抜く。
- ②抜き足を引きつけ、すばやく前にもってきて、赤い線を踏めるか。
- ③「ハードル走見てあげようカード(右写真)」を見て、仲間の動きを評価する。



【単元計画】

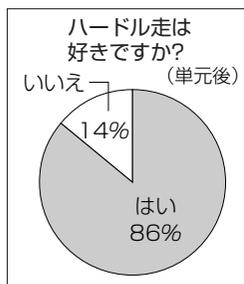
	1	2	3	4	5	6	7	8
10 オリエンテーション 20 ・学習のねらいと進め方を知る。 ・チーム編成、役割分担 ・自分のハードル走のビデオを見て、課題を明確にしていく。 30 40	集合・整列・あいさつ・健康観察・準備運動							
	■「レッツコーディネーション」を行う。 みんないっしょ ・リーダースキップ ・ペットボトルハードル ・じゅうたん川とび ・フラッグゲット ・大またグリコ ・ケンステップ陣取り など							
	ねらい……リズムカルですばやく走り越す技能を身につけよう！ ■グループごとに課題を解決する練習を行う。 みんないっしょ 「リズム走」(インターバル走) 「振り上げ足」 「抜き足」 みんなちがう 「自分の課題」(リズム走・振り上げ足・抜き足) タイムレース							
	■富岡オリンピック(競走・記録会)を行う。 みんなちがう 試しのレース タイムレース タイムレース 競走レース タイムレース 競走レース 単元のまとめ 整理運動・今日のまとめ・次時の予告・あいさつ							

◇「富岡オリンピック」(競走・記録会)を行う

陸上運動の楽しみ方には、記録を達成する喜びと、競走する楽しみの2種類が考えられる。

本単元では、「富岡オリンピック」と命名し、グループ対抗で得点ゲームを行った。タイムレースでは自己の目標記録を得点化し、合計をグループで高めていく。競走レースでは、チームで対抗戦を行う。単なる勝敗ではなく、走順や走り振り返る時間をグループに与え、工夫できる時間を設定した。また、ハードルを苦手としている児童もいるので、レースに参加すれば、得点を与えるなどの配慮もした。

【図④】



5. 実践の検証

◇意欲の向上

7月に行った実態調査「ハードル走が好きですか？」という設問では、女子児童は、10名が「いいえ」と答えていて、男子と女子の間で、意欲に二極化傾向が見られることがわかっていった。単元後の調査では、同じ設問に対して「いいえ」と答えた女子児童は3名で、ハードル走が好きであると答えた児童は86%まで上昇した(図④)。単元前に比べ、34ポイント上昇したことになる。ハードル走の単元を通じて、意欲の向上につながったことがわかった。

◇「リズム」を習得学習とした結果

動作解析ソフト(APAS)を用いて客観的に授業前後の動きを分析した(次ページのグラフ参照)。

1歩前疾走速度は、踏みきり1歩前時のスピードである。どの群も平均疾走速度が単元前に比べて速度が上がっている(グラフ①)。また、ハードリング速度は、踏みきりから着地までの速さである。1歩前疾走速度と同様に、ハードリングの速度も上昇していることがわかる(グラフ②)。

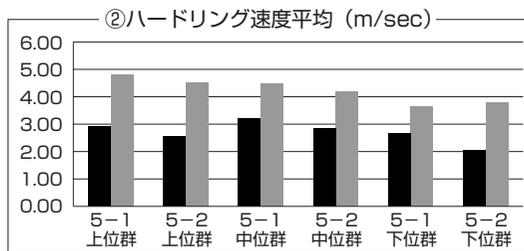
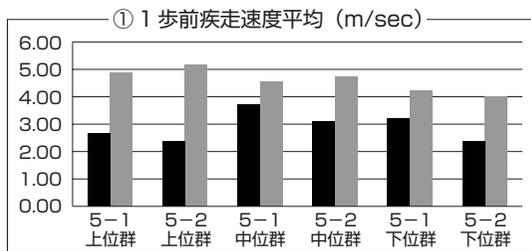
以上のことから、3歩のリズム(インターバル走)の習得によって速度が増し、1歩前疾走速度、ハードリング速度が上がり、タイム向上につながることがわかった。

◇「振り上げ足」を習得学習とした結果

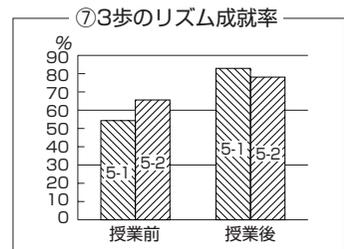
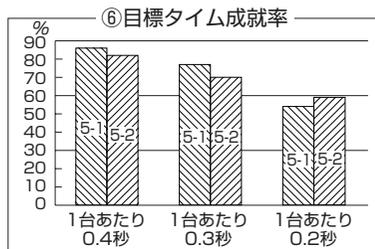
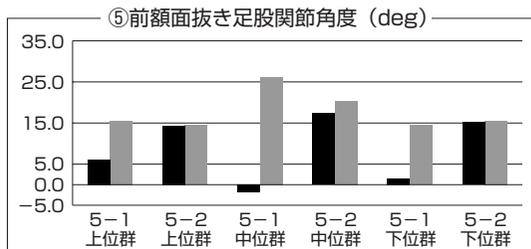
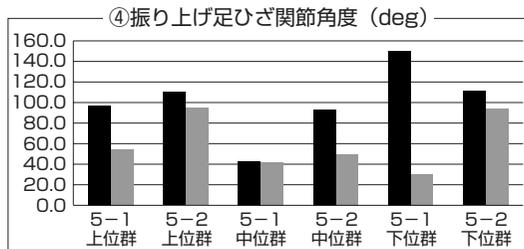
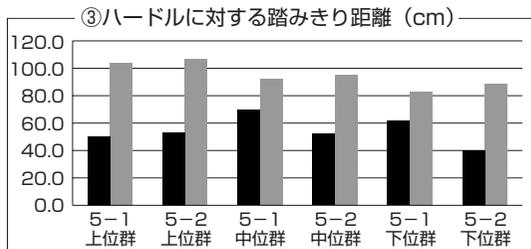
グラフ③は、ハードルに対する踏みきり距離の平均である。どの群も授業前に比べ、授業後のほうがハードルに対する踏みきり距離が遠くなっている。また、グラフ④は、振り上げ足のひざ関節角度の平均である。授業前に比べ、授業後のほうが少なくなっている。振り上げ足を横からもってきていた授業前と比べ、授業後には、ひざからまっすぐ振り上げる児童が多くなったことがわかる。

以上の2つのグラフから、振り上げ足の動作を学習することで、ハードルに対する踏みきり距離が大きくなること、ひざからまっすぐ振り上げることができるようになることの2つが考察できる。

本単元では、ハードルの板に足形のキック板を設置した。キック板に足が当たっているか、正面



①～⑤のグラフにおいて
 ■ 授業前
 ■ 授業後



から見て、ひざからまっすぐに振り上げているかという点をフィードバックして学習した。場の工夫やフィードバックの効果が検証できた。

◇「抜き足」を習得学習とした結果

グラフ⑤は、授業前と授業後の抜き足関節角度の平均である。どの群も授業前に比べ、授業後のほうが、角度が大きくなっている。しかし、足を真横にして抜く角度(90度付近)には、どの群も至っていない。最も多い5-1中位群でさえ26.6度である。身長の高い児童の中には、51度近くまで抜き足を横に改善できた児童がいた。しかし、ほとんどの児童は、抜き足を横に少なくともタイムの向上につなげることができた。抜き足を横にするという技術は、ハードルの高さに大きく左右されるが、小学校段階では、横にすることの有効性は証明できなかった。

7. ハードル走における児童が身につける内容(スタンダード)の検証

ここでいうスタンダードとは、全体で70~80%の成就率のことをいう。

◇目標タイムの成就率の結果

今回40m走路に対し4台(高さ52cm)のハードルを使用した。1台あたり、0.4秒と考えると、成就率は1組86%、2組82%となった。1台あたり0.3秒と考えると1組77%、2組71%であった。

ハードル走の授業におけるスタンダードを考えると、目標タイムは、ハードル1台あたり0.3秒と考えるのが適切である。(グラフ⑥)

◇「3歩のリズム」成就率の結果

グラフ⑦は、授業前と授業後の3歩のリズム(インターバル走)4台の成就率である。授業前は、1組、2組とも7割を下回っていた。授業後には、1組・2組ともに8割近くにまで向上した。検証授業の前に大きな課題の1つと考えていたのが3歩のリズム(インターバル走)である。技能ポイントのスタンダードを考えるならば、3歩のリズムでリズムカルに走り越していくことが第一に考えられる。小学生のハードル走においていちばん重要な技能ポイントと考察できる。

おわりに

今回のハードル走の授業を通じて、児童の学習意欲と成果を十分に高めることができた。また、5年生の児童が身につける内容(スタンダード)を、児童の記録や動作の解析から客観的に示すことができた。児童の意欲を喚起する教材を用いること、学習内容を明確にすること、学習過程を工夫することによって着実に成果が上がるものである。これらのことによって、教師の指導のスタンダードも明らかにすることができたといえる。

(平成19年度、所沢市立富岡小学校での実践：わたぬき・いさお)

「スタンダード」を追求した検証授業を見て

国士舘大学教授 池田 延行

綿貫先生は「平成19年度埼玉県長期研修教員」として1年間、国士舘大学体育学部で研修を行った先生である。したがって、綿貫先生の実践報告は、日常的な授業での実践報告とはやや異なっていることをご承知願いたい。1年間にわたってハードル走に関する基礎的資料、授業分析手法などを入手して、検証授業に備えたことになる。

ここでは、綿貫先生の「ハードル走」の実践報告の主な内容を解説しながら、これからの授業づくりへの手がかりなどをまとめるものである。

1. ハードル走でのつまずきの原因を明らかにし、その解決方法を検討

私も小学校での陸上運動の授業実践を重ねてきたが、ハードル走の授業づくりは難しいという率直な感想がある。それは、リズムカルにハードル間を走り抜ける、ハードルをうまくまたぎ越すなどの技術的な課題をクリアしないと、記録への挑戦やいろいろな競争という陸上運動の特性(魅力)になかなか追れないからだと思っている。しかも、ハードル走のつまずきとその解決方法は多様にあって、活動の焦点が絞りづらいということも指導を難しくしている要因であると思われる。

今回の綿貫先生の授業実践では、このハードル走のつまずきとその解決方法がおおよそ整理されたように思う。つまずきの中では、ハードル走の経験の少ない子どもや走力が劣る子どもは、3歩のリズムができないことが指摘されている。そして、それらの解決方法として「じゅうたん川とび」(ストライドの1.2~1.3倍程度の幅のじゅうたんをコースに敷き、そのコースを走り抜ける)や「ペットボトルハードル」(p. 7 写真参照)などがかなり有効であることも実証された。今後のハードル走の授業でのヒントになると思われる。

2. ハードル走の動きづくりとしての

コーディネーション運動の導入

コーディネーション運動は旧東ドイツで考案さ

れ、体を巧みに操る7つの能力(反応、バランス、連結、定位、変換、リズム、操作)を各運動種目に合った活動として取り入れて、特に「巧みに動く能力」などの運動の効果を高めようとするものである。近年日本にも導入され、ボール運動系を中心として授業にも取り入れるケースがみられる。

綿貫先生の授業実践では、写真(p. 11. 綿貫先生提供)にあるような「フラッグゲット」の他にも「ケンステップ陣取り」や「リーダースキップ」などが行われている。また、先に示した「じゅうたん川とび」や「ペットボトルハードル」もコーディネーション運動として扱われている。

こうしたコーディネーション運動は、特に小学校期での巧みな動きづくりや各種運動の基礎となる動きづくりなどに有効であると思われることから、今後はさまざまな運動領域・種目での導入が期待される。

3. 「習得－活用－探究」というこれからの

学習スタイルを授業に取り込む検討

現在進行中の教育課程の改善方策では、学習スタイルについても提言(中教審)がみられ、その学習スタイルは、「習得－活用－探究」と区分され、発達段階や扱う内容によって多少の違いがあるものの、それぞれがバランスよく行われることが重要であるとしている。

我々は、従来から「みんないっしょ」から「みんなちがう」とする学習の進め方を検討してきた。綿貫先生の授業実践は、「みんないっしょ」を「習得型」としてとらえ直しをし、「みんなちがう」を「活用型・探究型」として再考して単元計画の作成を試みている(p. 8の「単元計画表」参照)。

単元計画表からは、単元の前半と後半、さらには1時間ごとにも「みんないっしょ」と「みんなちがう」を意識した授業の進め方を読み取ることができる。特に、「みんないっしょ」や「習得」の授業では、その学習に欠かすことができない技術などを教師が意図的に教えていくとする考え方



である。今後は、こうした学習の進め方に関する意欲的な実践が数多く提供されてくると思われる。

4. つまずきを解決する活動の成果をバイオメカニカルな手法（動作分析）によって明らかに

綿貫先生の授業実践の特徴の1つは、つまずきを解決する活動の成果をバイオメカニカルな手法で明らかにしたことである。具体的には、子どもたちのハードル走での動作を4台のビデオカメラで撮影し、その動作を「動作解析ソフト(APAS)」を用いて分析した。このバイオメカニカルな手法によって、多くのデータを収集することができた。

例えば、つまずきを解決するための活動を通して、授業前に比べて授業後では以下のようなことが明らかになった。

- ①踏みきり1歩前の平均疾走速度が上がること。
- ②ハードリング速度が上がること。
- ③ハードルに対する踏みきり距離が遠くなること。
- ④振り上げ足のひざ関節角度が小さくなること。
- ⑤抜き足関節角度が大きくなること。

これらのデータは以前からも予想されていたことではあるが、精度の高い動作分析によって、子どもたちの技術的な進歩の様子がより明らかにされたことになる。

このようなバイオメカニカルな手法は日常の授業実践では活用が容易ではないが、子どもたちの動作の何がどのように変わったかを明らかにするためにはたいへん有効な手法と思われる。授業づくりへのより手軽な導入の検討が望まれる。

6. 上記の結果を踏まえて、5年生のハードル走での学習の「スタンダード」を提示

今回の体育科の学習指導要領改訂をめぐるのは、中教審における体育に関する専門部会での討議にも高い関心が向けられた。代表的なものが「ミニマム論議」である。中教審で討議された「ミニマム論」は、「すべての子どもが身につけておくべきミニマム」として小・中・高校12年間の到達目標を示したものと思われる。

一方、綿貫先生の授業実践での学習のスタンダードとは、すべての子どもが身につける内容としてのミニマムではなくて、70~80%の子どもが獲得可能な内容を提示したものである。いわば、さまざまな個性を有する子どもの多くが獲得できる

であろう授業実践レベルでの現実的な到達の基準（スタンダード）を示しているとしてよい。

綿貫先生は、授業実践の結果から以下のことを5年生のハードル走のスタンダードとしている。

- ①ハードル1台あたりのロスタイムを0.3秒と設定すること。
 - ②3歩のハードルリズムを獲得すること。
- また、この実践報告には見られないが、次の内容もおおよそのスタンダードとしてよいと思われる。
- ③単元を通してハードル走タイムを1秒以上短縮すること。
 - ④インターバルの長さは、子どもたちの（全力疾走時の）ストライドの約4倍に設定すること。

今回の授業実践から提示されたスタンダードは、以前からのハードル走の授業から予想された内容と大きな違いはないように思われる。しかし、ハードル走のスタンダードの考え方を示しながら、その具体的な内容に迫ろうとした授業実践は評価できる。

まとめ

綿貫先生の授業実践は、やや「多くの内容を取り込み過ぎた」という印象は否めない。それは1年間の研修内容をできるだけ授業に生かしたいという思いからであろう。また、平成19年度は10年に一度の学習指導要領改訂の時期と重なり、改訂にかかわるさまざまな情報の収集も授業実践を「取り込み過ぎ」に導いたようでもある。

しかしながら、この授業報告には記されていないが、綿貫先生の授業への子どもたちの評価はきわめて高いものであった。ハードル走の授業へ多くの子どもたちが意欲的に取り組み、ハードル走の技術やタイムも大幅に向上したのである。それだけに、このハードル走の授業実践にはこれからの体育授業の考え方・進め方への貴重な手がかりが含まれていると思われる。

今後は、今回の5年生での授業実践を踏まえて、6年生でのハードル走の授業づくりやスタンダードの提示などにも取り組んでほしいと思う。

(いけだ・のぶゆき：体育科教育)

3つの局面を意識した 短距離走の学習

岡山県倉敷市立第五福田小学校教諭 高上 清敬

はじめに

「だれがいちばん先に向こうまでいけるかな、ヨーイ、ドン」。子どもたちはゴールに向かって懸命に走る。素早く走り出す子、グイグイ追いつける子、最後で逆転する子……。遊びの競走でも、様々なドラマがありおもしろい。しかし、中学年ごろから「足の速い子、遅い子」が決まってきはじめ、高学年になると「どうせ遅いから、負けるから」とはじめからあきらめる子どもも少なくな。そこで、本単元では50m走の10mごとのラップタイムを計り、個人の走りの特徴に目を向けて、「なぜ速いのか」「どうすれば速くなるのか」の課題をもたせるようにした。また、スタート位置を変えた「対面型競争」で、競い合うおもしろさを味わい、友達を競争相手から共に高まる仲間として認め合えるようになってもらいたいと考えた。

1. 授業に際して

○単元名 「風を切ってグイグイ走ろう」

○運動の特性

50mの線上にあるスタートからゴールまで、どれだけ速く移動できるかを、個人で挑戦・達成したり、他の人と競い合ったりすることがおもしろい運動である。

○学習のねらいと道筋

・学習のねらい

自分に合っためあてをもち、友達と競争したり、記録に挑戦したりして短距離走のおもしろさを味わうことができるようにする。

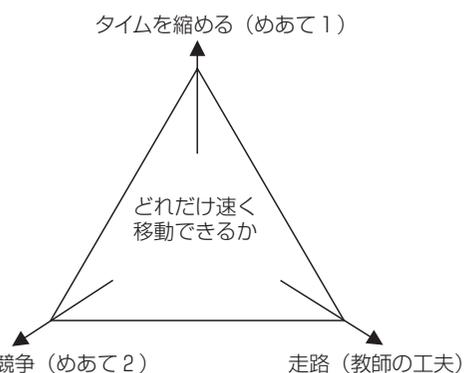
・学習の道筋

【めあて1】個人の走りの特徴をつかむとともに、それに応じた練習を工夫して、少しでもタイ

ムを縮めることができるように50m走を行う。

【めあて2】50mのタイムに応じてスタートを変えた「対面型競争」で、50m競走を行う。

○授業づくりの構想



○単元計画（表1）

○場の設定（図1、2）

2. 授業の実際と考察

《オリエンテーション》—課題の設定—

まず、10mごとのポイント通過タイムを測定し、各自の区間ラップタイムを割り出した。そして、「スタート」「中間走」「フィニッシュ」の3つの局面から、自らの走りを見直させた（下表）。その結果、「スタートで出遅れる」「20m～40mが不安定」「最後の10mが遅い」など、各自の課題をもたせることができた。

■「スタートで出遅れる」Aさんの場合

(m) (秒)	ポイント通過タイム					区間ラップタイム				
	10	20	30	40	50	0～10	10～20	20～30	30～40	40～50
初回	2.0	3.5	4.9	6.3	7.7	2.0	1.5	1.4	1.4	1.4
単元後	1.8	3.2	4.6	6.0	7.4	1.8	1.4	1.4	1.4	1.4

【表1】単元計画表

1	2	3	4	5	6
オリエンテーション	めあて1 <u>自分の走りの特徴をつかみ、練習を工夫して、タイムを縮めよう。</u> <u>コツコツグングン</u>				
50m走の計測 ・10mごと	1 準備運動 2 課題に合った場を選び、練習する（データから） 3 アタックチャンス！（タイム計測）				
学習の進め方を知る	めあて2 <u>スタート位置を変えた「対面型競争」で、50m競走をしよう。</u> <u>どきどき</u>				
	4 直走路で50m競走をする ---> 曲走路で50m競走をする 5 学習のまとめをする				

個人で —————> グループで（リレー）

《めあて1》一達成のおもしろさを味わうー

課題が明確になった子どもたちは、コツコツグングンを合言葉に、学習カード（図3）から場を選び、互いにかかわりながら練習をした。ストップウォッチや巻き尺を使うことで、練習の成果を確かめながら意欲的に活動できた。

■局面ごとの場と指導ポイント一覧

スタート

- 5mスタート競走
 - ・低い姿勢から（写真1） ・ダダダダッと
- 10mダッシュ（ストップウォッチ）
 - ・合図に集中して
 - ・いろいろな姿勢から（体育座り、うつぶせ、片手つき、後ろ向き、ひざのぼしなど）

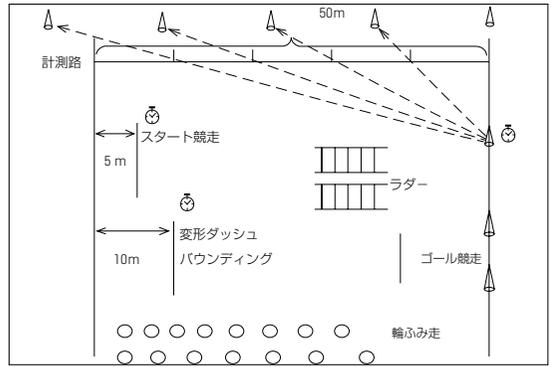
中間走

- バウンディング（巻き尺）
 - ・5歩でどこまで行けるか ・勢いよくとびだそう
 - ・地面をしっかりとけて ・うでを大きく使おう
- 輪ふみ走（写真2）
 - ・輪をふむようにして ・だんだんスピードアップ
 - ・姿勢よく
- ラダー・ミニハードル（ストップウォッチ・写真3）
 - ・ひざを前に出すように ・姿勢よく（写真4）

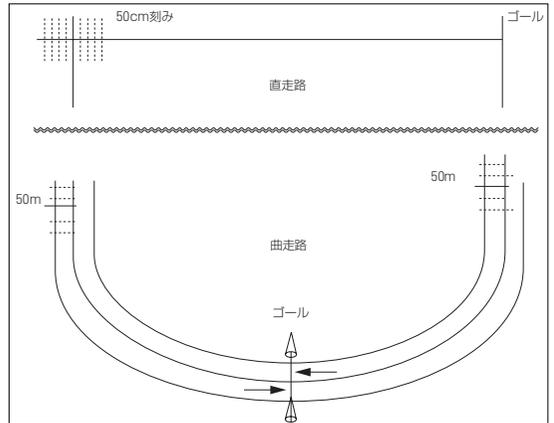
フィニッシュ

- 正面を見て
- ゴールを走りぬげる
- 胸をグッとつき出してゴール

【図1】めあて1の場



【図2】めあて2の場



【図3】学習カード

風を切ってグイグイ走ろう（短距離走）
6年 組 名前（ ）

めあて1 自分の走りの特徴をつかみ、練習を工夫して、タイムを縮めよう。

タイムを縮める練習の場はこれだ！

<input type="checkbox"/> スタート競走	<input type="checkbox"/> ラダー
<input type="checkbox"/> 変形ダッシュ	<input type="checkbox"/> バウンディング
<input type="checkbox"/> 輪ふみ走	

アタックチャンス！

前回の記録： [] → 今回の記録： []

めあて2 スタート位置を変えた「対面型競走」で、50m競走をしよう。

直線コース

対戦相手	結果	感想

曲線コース

対戦相手	結果	感想



【写真1】低い姿勢からダッシュ



【写真2】輪ふみ走



【写真3】ストップウォッチで計測

《めあて2》一競争のおもしろさを味わうー

ここでは、どきどきを合言葉に、ゴールまでどちらが勝つかわからない競争を楽しむことをねらいとした。スタート地点に50cm刻みに線を引き、対戦相手と相談をして各自スタート位置を決めさせた。いわゆるハンディであるが、子どもたちの意識は、どちらが先にゴールできるかを競うことにあり、タイム差のある相手とも、積極的に競争をしていた。直走路では、ゴール直前で肩と肩が並び、曲走路では、ゴールするまでどちらが速いかわからないどきどき感を味わうことができた。

(写真5, 6)



【写真5】低く構えて



【写真6】ゴールどちらが速い？



【写真4】姿勢よく

《考察》

短距離走のポイントとして、「スタート」「中間走」「フィニッシュ」の局面別にメニューを提示したことは、自己の走りの特徴と照らして課題をつかみやすかったように思われる。しかし、練習の内容が子どもたちにとっておもしろかったかどうかは疑問である。ゲーム的な要素でも成果を確かめられる手立てを考えてみたい。

また、スタート位置を変えた「対面型競争」は子どもたちに好評であったが、全力で何本も走るのは体力的に厳しい面があった。

おわりに

「えーっ短距離走。疲れる、いやだ」。運動の苦手なAさん。はじめはどうせ負けるからと競争をいやがっていたが、スタート位置を変えた対面走でいい勝負になり大満足。記録や勝ち負けだけでなく、競える何かを感じたのかもしれない。

今回の実践から1か月後、運動会が開催された。クラス対抗リレーでは、いかにスピードを落とさずにバトンをつなぐかを考えてスタートのタイミングやダッシュ、最後まで走りきって渡すことなど、子どもたちで試行錯誤しながら練習に取り組んでいた。結果は惨敗。「負けたけれど、みんなバトンのスピードはよかったよな先生」と満足そうに言った子どもの笑顔が忘れられない。今後も子どもたちの本気とやる気を引き出し、運動のおもしろさを味わえるような実践を重ねていきたい。

東京学芸大学、松田恵示先生のご示唆ご助言に感謝します。
(たかうえ・きよたか)

「体育の会」

倉敷市立第一福田小学校教諭 乾 知樹



松田先生による実技研修会

1. 「体育の会」発足

「体育の会」は、「もっと子どもたちのいちばん好きな教科『体育科』について話したい」という願いを実現するために、平成16年3月、倉敷地区の教員が中心となって立ち上げたサークルである。

当時、倉敷市では、赤崎小学校で「学校体育研究大会」、また、中庄小学校で「中・四国体育研究大会」が開催され、それぞれすばらしい実践を発信していた。そこで「体育の会」では、「体育科の情報交換」、「赤崎小や中庄小の財産の伝達」を二本柱のコンセプトとし、スタートした。

会員は新採用の先生からベテランの先生まで、約50名が登録している（平成20年5月現在）。倉敷市だけでなく、岡山・赤磐など近隣の市町村からの参加者も見られる。だれでも自由に参加できる会として、小学校体育連盟研究テーマに沿った形で、毎月1回程度、活動を続けている。

2. これまでの活動

「体育の会」では、体育科年間計画や季節ごとの行事、会員のニーズを考慮に入れ、テーマを設定して、活動を行っている。基本的に「授業づくり」と「体育的行事の取り組み方」に重点を置いている。例えば、水泳指導が始まるころには、水泳の授業づくりの視点を学習したり、授業のアイデアや悩みを出し合い意見交換したり、自分の実践を発表したりしている。また、陸上運動記録会の前には、大学の陸上部員から練習方法を聞いたり、陸上チームのコーチから指導法を学んだりした。

平成18年3月には、東京学芸大学の細江文利先生をお招きして「授業づくり」について講演をしていただいた。また平成19年8月には、同じく東京学芸大学の松田恵示先生を講師として「授業づ

くりを体感しよう」というテーマで実技研修会を開催した。松田先生には、たびたび岡山に足を運んでいただき、授業づくりについての貴重なアドバイスをいただいている。

その他、指導案や原稿を検討したり、研究会の報告をしたりしている。

昨年度取り上げたテーマは、次の通りである。

- | | |
|----------|----------------------------------|
| 第1回（5月） | 「運動会について」 |
| 第2回（6月） | 「どうする、
水遊び・水泳の授業」 |
| 第3回（7月） | 「体育科のいい授業って？」 |
| 第4回（8月） | 実技研修
「授業づくりを体感しよう」 |
| 第5回（9月） | 「みんなで考えよう、
後期の授業！ その単元」 |
| 第6回（10月） | 実技研修
「専門家から学ぶ陸上指導法」 |
| 第7回（11月） | 「子どもたちと遊んでいますか？
簡単にできる、クラス遊び」 |
| 第8回（1月） | 「冬季体育科授業・体力づくり
（なわとび・持久走）」 |
| 第9回（2月） | 学習会 「めあて学習って？①」 |
| 第10回（3月） | 学習会 「めあて学習って？②」 |

3. 今後の予定

今までの活動を踏襲しながら、今後も「子どものための体育科授業づくり」を中心課題として研究していきたい。どんなに多忙であろうと、「体育の会」が末永く継続していけるように、地道に努力していきたいと思う。さらに、単なる自己満足に陥らないために、大学の先生方や広島スポーツ研究会等、他団体との連携や交流も視野に入れていけたらと考えている。

（いぬい・ともき）

「投げる」動作
ここが
ポイント!!

「投げる」動作は、ボール運動の基礎となる重要な技術です。また、「打つ」「蹴る」といった動作に共通する動きも含まれるため、スポーツの基礎・基本となる動きを培うことにもつながります。しかし、「投げる」動作の習得は、運動経験の

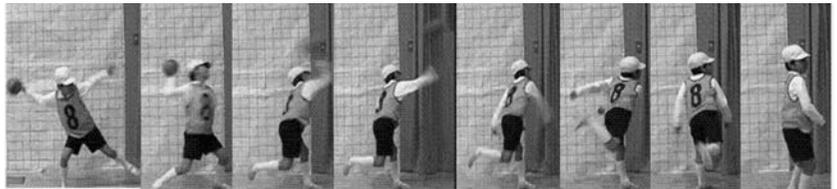
差から個人差が大きく、十分に動作を習得していない子どもが増加しています。

そこで、体育科の授業の中で、子どもたちが楽しみながら「投げる」動作のコツがつかめるような運動遊びを仕組むことが大切です。

【投げる動作3つの技術ポイント】

- ①投げる方向に対して体軸を左右に展開させ、ひじを高く上げて準備局面をつくる。
- ②投げ手を大きく引き、腰を回転させて体をひねる。
- ③体重を後ろ足から前足へと移し、足をふんばって一気に腕を振り出す。

【投げる動作のポイント】



①準備局面 ②投げ手を引く ③体のひねりと体重移動

投げるコツをつかませるための運動遊び【ステップⅠ】



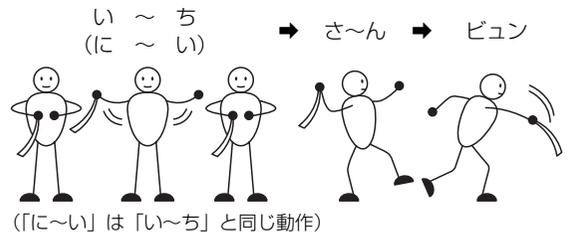
紙鉄砲

- ★ひじから先をすばやく振る動作の習得に効果的です。
- ・広告紙やB4程度の紙を用意します。
- ・紙鉄砲を作り、大きな音を出す競争をします。



ふりこ投げ

- ★上体のひねり、腕を一気に振るなど、投げる動作を総合的に身につけるのに効果的です。
- ・タオルを用意します。
- ・タオルの先にこぶをつくり、「いーち、にーい、ざーん、ビュン」の掛け声に合わせてタオルを振ります。



まずは、子どもたちにとって取り組みやすいやさしい運動遊びから始めます。



投げるコツをつかませるための運動遊び【ステップⅡ 習得編】

投げる動作が含まれる運動遊びを活動の中に取り入れ、夢中になって運動遊びにチャレンジしたり、友達と競い合ったりします。その中で、遠くやねらったところに投げるコツを身体でつかめるようにすることをねらいます。



バウンドボール

- ★腕をすばやく振ることを習得させるのに効果的です。
- ・ゴムボールやテニスボールを用意します。
- ・床に置いたフープの中にボールを投げつけ、バウンドしたボールの高さを競い合います。



めんこ

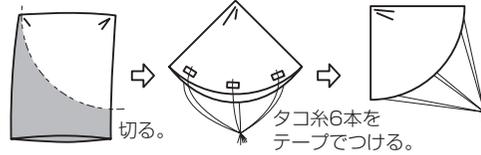
- ★腕をすばやく振る、体重移動を習得させるのに効果的です。
- ・持ち札は厚紙を重ねて貼ったもの、床の札は画用紙をいろいろな形に切ったものを用意します。
- ・時間内に、何枚札がひっくり返ったかを競い合います。

子どもに動きをイメージさせるために、「パシッと大きな音が出るようにたたきつけよう」と擬音語で意識づけさせることで、鋭い腕の振りがうまれてきます。



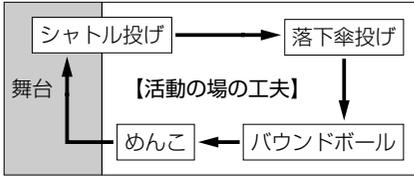


【落下傘の作り方】材料…ビニル袋、タコ糸、粘土



天までとどけ（落下傘投げ）

- ★腕の振り上げの感覚をつかませるのに効果的です。
- ・高さ2m程度の位置にゴムを張ります。
- ・ゴムに引っかからずに、落下傘が何回越えたかを競い合います。



シャトル投げ

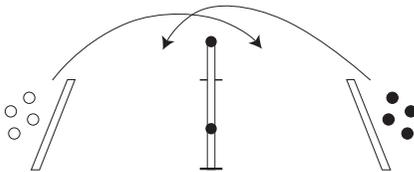
- ★腕の振りや体重移動を習得させるのに効果的です。
- ・バドミントンのシャトルと、かごやフープなど、的になるものを用意します。
- ・的に何回入ったかを競い合います。
- ・的までの距離で得点差をつけるとおもしろい。

1単位時間内に4つの活動の場をローテーションさせることで、意欲を持続して活動に取り組んでみましょう。さらに、総得点が何点になったか、前回の各得点と比べて何点伸びたかなど、競争のしかたを工夫すると、夢中になって活動に取り組むことが期待できます。

投げるコツをつかませるための運動遊び【ステップⅢ 活用編】

ウルトラパワー大合戦！（遠投競争）

- ★大きな動作で、遠くに思い切り投げることをねらいとしたゲームです。
- ・赤白玉を使います。
- ・真ん中の仕切り（布やビニール）を越して、相手のコートに何個、赤白玉を投げ入れることができたかを競い合います。



とって投げて大合戦！（壁あて競争）



- ★ねらったところに勢よくボールを投げることをねらいとしたゲームです。
- ・ドッジボールやハンドボール（0号球）など、片手で操作しやすいボールを使います。
- ・壁に向かって思い切り投げたボールを、次の人がとってまた投げるを繰り返します。
- ・時間内に何回投げることができたかを競い合います。

個の動きが身についたら、集団対集団のゲームにも挑戦させます。



なぜなぜ大合戦！（的あて競争）



- ★的をねらって強く速く投げることをねらいとしたゲームです。
- ・ドッジボールやハンドボール（0号球）など、片手で操作しやすいボールを使います。
- ・コート中央に置いた的を倒したり、相手コート内に的をどれだけ動かして入れたりすることができたかを競い合います。



ロケットDEゴルフ

- ★遠くに思い切り投げることをねらいとしたゲームです。
- ・右上の写真のようなロケットボールを使います。
- ・体育館のバスケットボールのボードにできるだけ少ない回数で当てます。決められたコースをどれだけ少ない回数で回れるかを競い合います。





甲子園の「純粋な少年」たち

ジャーナリスト 岡崎 満義

『甲子園が割れた日』

1992年8月16日、暑い甲子園球場では高知県代表の明德義塾と、福井県代表・星稜高校が対戦した。その試合で、甲子園に駆けつけたファンのみならず、テレビで見る全国の高校野球ファンを唖然とさせる“事件”が起こったのである。明德の河野投手が馬淵史郎監督の指示に従って、星稜の超高校級の強打者、松井秀喜選手に対して、全5打席すべて敬遠の四球で、一度もまともに勝負しなかった。明德はこの前代未聞の作戦が成功して、星稜に勝つことができたのだが、高校生らしくない、フェアプレーに反するやり方だと怒ったファンから、激しい「帰れ、帰れ！」コールが巻き起こった。

私もその敬遠作戦に強い印象をもち、ある集まりで話したことを覚えている。それだけに、その試合から10年後に関係者すべてに取材し、4年かかってまとめ上げた『甲子園が割れた日——松井秀喜5連続敬遠の真実』（中村計著・新潮社）を、大変面白く読んだ。両校の18人の選手のその後の人生は、それぞれに波乱に満ちたものであり、松井選手がNYヤンキースという世界最高の舞台でまぶしいほどの活躍をしているだけに、他の選手の挫折やら平凡やらの人生も、ひときわ陰影深いものに感じられる。2007年度第18回ミズノスポーツライター賞の最優秀賞に選ばれたが、それにふさわしい読み応えのある作品だった。

丹念に時間をかけて取材された作品だから、選手たちのそれぞれの人生のひだまで、目がよく行き届いていて、良質のノンフィクションになっている。偶然、夏の甲子園で向かい合った選手のその後の10年間は、事実は小説よりも奇なり、と思わせる発見があるのだが、実は私はそのことよりも、馬淵・山下という両校の監督の生き方、人生観に、強く印象づけられた。

高校野球はこれまで、多くのすぐれた監督を生み出してきた。沖縄水産の裁監督、箕島の尾藤監督、池田の蔦監督、PLの中村監督……など、すぐに思い出せる。馬淵・山下両監督も名監督のうちに入るだろう。

馬淵・山下両監督の熱き思い

中村計さんの著書を読むかぎり、馬淵監督は強烈なカリスマ性をもっている。高校そのものが陸の孤島のようなロケーションにあり、若者は物理的にストイックな生活を強いられる。そんなところに入ってきた指導者が、甲子園出場が目標ではなく、甲子園優勝こそ目標という馬淵監督であった。全国の頂点に立つための野球指導である。

教え子の1人は『『わしがな、黒のカラスを見て白じゃといたら白だと見え』って馬淵監督からは言われましたから。みんな本当に白いと思ってましたよ。監督のいうことがすべてという訓練と教育を受けてましたから。(中略)そういうこと言うと、操り人形になってるみたいでかわいそうとか言われるんですけど、そんなことぜんぜんないですよ。みんなこの監督のために、って思ってやりましたから。あの頃は特に、いい意味でみんな馬淵教の信者でしたからね』と話している。中村計さんは取材を通して、馬淵・明德は一種のカルト集団に近い、と書いている。少年に向かって、黒を白と思え、という権利が監督にあるのか。甲子園の高校野球を“日本スポーツの諸悪の根源”という人を何人も知っているが、その人たちは馬淵教的なもの、昔の軍隊風のもの、しばしば暴力を生み出す上下関係が、21世紀の今でも温存されていることが許せないのだ。

私もその考え方におおむね賛成だった。甲子園は野球の終点ではない。ましてや、人生のすべてではない。発展途上の少年たちが、自由で自立し

たアスリートに成長すること、そういう人間が増えることこそ、日本にとって大きなプラスだ、と考えていた。それでも、高校野球が始まると、時間が許すかぎり、テレビの前から離れない。自分の出身県の高校でなくても構わない。無名の少年たちの、プロ野球に比べれば技術のレベルはかなり低いプレーを、飽きることなく見てしまうのである。なぜだろう。10数年前、確か共同通信の世論調査で、プロ野球と高校野球のどちらが好きか、という設問に対して、50代を境に逆転、年配者は高校野球愛好者が年齢が上がるのに比例して増えてくる、という結果が出ていた。私自身がまさにその年齢カーブにしたがって、高校野球好きになっているのである。なぜだろう、とずっと考えている。

馬淵監督に比べれば、強引なところが少ないおとなしい感じを受けていた星稜の山下監督が「高校野球が日本を守らないといけないと思っています。だから、ぼくは死ぬまで高校野球をやりたい」と話している箇所を読んで、私はハッとした。高校野球の指導者の多くは、山下監督のようにはっきり言葉にすることはないにしても、深層心理の中に「高校野球が日本を守らないといけない」という、祈りにも似たものを秘めているのではないか、と思ったのである。

1945年、国破れて以来、私たちは国のことを考えないようにしてきた。経済のことは考えたが、国という茫漠としたものは考えようとはしなかった。せいぜい軽薄短小な国家でよい、と考えてきた。そんな風潮が長く続いた中で、山下監督たちは、「高校野球が日本を守らないといけない」という、いわばプリミティブなナショナリズムを指向していたとわかって、びっくりしたのである。純粋な少年、という幻像の底に、不当に忘れられかけたナショナリズムの原型があった、ということだ。

高校野球という思想

甲子園が愛されるのは、ふるさと代表のイベントだからではあるまい。野球留学、特待生制度によって、そこには見せかけ、建前のふるさとがあるだけだ。ふるさと応援ではなく、ナショナリズムの喪失感による高校野球へののめり込みである。その昔、寺山修司が「マッチ擦るつかのま海に霧深し身捨つるほどの祖国はありや」と歌った気分が、高校野球の深奥に流れていた、といっている。

ついでに言えば、寺山修司のもう1つの短歌「ふるさとの訛りなくせし友といてモカ珈琲はかくまでがし」は、高校野球の建前ふるさと応援の気分はどこか通じるものがある。馬淵・山下両監督にあるのは「野球の思想」ではなく、「高校野球の思想」である。『甲子園が割れた日』の中で、意外にも、もっとも魅力的でなかったのは、実は、主人公の松井選手である。超高校級のスラッガーは、「高校野球の思想」など関係なく、超然と「野球の思想」に沿ってメジャーリーグではばたいている。イチローも松坂も同様である。彼らはまさにグローバルな存在である。「高校野球の思想」の枠に収まらない。文字通り、超高校級的存在である。超高校級でない、大多数の一般大衆的な選手に対したとき、馬淵・山下監督の「高校野球の思想」が生きる。どうやら、それが年をとった日本人の深層に訴えてくるのである。

もともと、日本人は少年が好きなのではなからうか。あるいは、できることなら、大人になりたくないのが日本人ではないのだろうか。純粋な少年は、かつて天皇の赤子として戦場に赴いた。特攻隊として散華した。甲子園でプレーする少年は、そんな歴史的な少年像にもダブってくるのである。絶対的、一神教的な神をもたない私たちは、純粋な少年として神なき世界を生きたい、死んでゆきたいと思っているのではないか。

しかし、現実にはそんなことはありえない。みんな大人になっていく。誰もが俗な大人になる以外にない。もちろん、そんな俗な大人が、戦後の経済的繁栄を作り出したのである。純粋な少年にそんなことができるわけではない。考えるべきことは、俗な大人がいかに成熟し、自立した人間として生きていくかの道筋、手立てである。「純粋な少年」ではなく、「俗な大人」として腹をすえて生きていくしかない、と考えてきた。学校教育もそのような見取り図の中で、しっかり構築されなければならない、と考えていた。

私は『甲子園が割れた日』を読んで、いささか心が揺らいできた。「純粋な少年」がまだ甲子園の高校野球の中に生きている！ それを願い、そう指導する大人がいる。今年の夏の高校野球は90年の記念大会である。白いユニフォーム姿の少年たちが、暑いグラウンドで、まるで“神の子”のように跳ね回るのを、また見ることになる。



新学習指導要領を受けて 座談会：これからの体育の授業づくりを展望する



神奈川県川崎市立南生田小学校教諭 木村 直人
埼玉県川島町立出丸小学校教諭 山崎 清美

東京学芸大学教授 細江 文利
司会・国土館大学教授 池田 延行

池田 お忙しいなかお集まりいただき、どうもありがとうございます。今日は、新しい学習指導要領が3月末に告示されたことを受け、具体的な授業の進め方を考えながら、これからの体育の授業づくりを展望していければと考えております。

それでは最初に、新しい学習指導要領についての感想を簡単に述べていただきたいと思います。

■新学習指導要領の特徴—さらに内容が具体的に

木村 今回の改訂でやはり注目したいのは、低学年に体づくり運動が入ってきたことと、中・高学年のボール運動系が、ゴール型、ベースボール型、ネット型に変わってきたことです。これが今後どうなっていくのかということが非常に楽しみです。

山崎 私は、今回の学習指導要領を一見したときに、ずいぶん細かく示されたな、という感想をもちました。また、木村先生も触れましたが、体づくり運動が1・2年生から入ってきたことや、ボール運動系の変更点に関しても、非常に興味のあるところですね。

細江 教育課程審議会での答申から学習指導要領に至る過程をみると、学習指導の進め方についてかなり言及されていました。今回の学習指導要領

を見て、その部分は特徴といえるのではないかと思います。

また、内容的なことでは、今日の学習指導は、目標・内容・方法の一貫性の原理に立脚しています。この原理は、平成元年の「新しい学力観」をコンセプトにした学習指導要領から始まったといってもいいと思います。そこでは、興味・関心・意欲を喚起するという視点を起点において、目標・内容・方法の一貫性を展開したことが特徴となっていました。しかし今回の学習指導要領の特徴は、知識・技能の習得に起点をおいて、その一貫性の原理をよりいっそう強調しているということにある、と解釈できると思います。

池田 先生のおっしゃるように、目標・内容・方法の一貫性については、平成元年からいわれていますが、その視点が、知識・技能の習得を中心に多少動いたのではないかとすることは、私も感じているところです。

先ほど山崎先生もおっしゃっていましたが、今回の学習指導要領で示された内容を見ると、今までよりさらに具体的に、というよりさらに細かくなっている印象があります。そうした提示の特徴としては、どのように考えればよろしいでしょうか。

細江 教育の揺れ戻しということが20年に1回あるといわれていますが、20年前というと、先ほどお話ししたような「新しい学力観」のもとで興味・関心・意欲というものを喚起し、学習指導を展開していくということだったわけです。今回の学習指導要領は、知識・技能の確実な定着を図ることがコンセプトにある、といってもいいと

思います。特に、内容の示し方において細かく示されているという話が池田先生からありましたが、例えば陸上運動でいうと、短距離走においては、どんな走り方なのかというように、動きに関してきめ細かな示し方をしている。それも、発達段階に応じた内容を細かく例示している。つまり、技能面における細かな内容が発達段階に応じて示されたという点が特徴といえます。

池田 子どもたちが身につける中身を学習指導要領のレベルで明確に示したいというのが、今回の意図だったのではないかと思います。そのため、細かな表記が見られるというような印象が生まれたのではないのでしょうか。

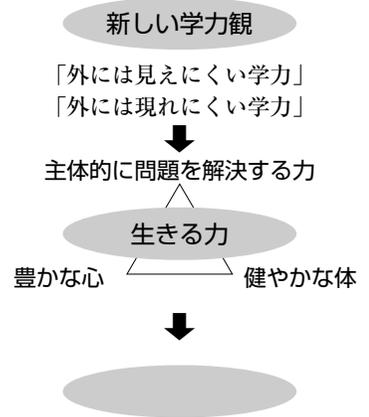
山崎 現行の学習指導要領では、「器械・器具を使つての運動遊び」といったような大まかな例示しかなく、指導する側にとっては何をどう指導したらいいのかわかりづらかったということがあります。しかし、新学習指導要領では、例えば「マットを使った運動遊び」では、いろいろな方向への転がりや、手で支えての体の保持や回転をするといったように、やらなくてはいけない内容が具体的に書かれているという点では、現場の教師にとって非常に指導がしやすくなったという気がしています。

木村 確かに「器械・器具を使った運動遊び」とか「走・跳の運動遊び」といった幅広い内容をどう扱えばいいのかというところで、さまざまな論議が起きていますが、ある程度具体的になったことによって1つの方向に教師たちが進めていけるという点では、今回の改訂は授業を行いやすいの

■教育の揺れ戻し

「新しい学力観」から「生きる力」へ、そして……

- 20年前……平成元年学習指導要領
 - ・楽しさ 「関心・意欲」の重視
 - ↳ 内発的動機づけに依拠
- 10年前……現行の学習指導要領
 - ・探究型の授業（総合的な学習の時間）
 - ・教科内容としての「学び方」
 - 「めあて学習」の提唱
 - ↳ 「思考・判断」の重視
- そして……
 - ・「外に見えやすい学力」
 - ・「外に現れやすい学力」
 - ↳ 「知識・技能」の重点化へ



ではないかと、私も思います。

■目標・内容・方法の一貫性の原理の明確化

—活動の工夫を「思考・判断」の形でわかりやすく

池田 お話しいただいた新学習指導要領への感想や、その特徴を踏まえ、今日の座談会のテーマでもあります。実際の授業をどう進めていけばいいのかということが、これから注目を浴びてくると思います。木村先生、山崎先生におたずねしたいのですが、これまでの授業の進め方で特にこだわってきた点についてお話しいただけますか。

木村 子どもの思いを大切にすること、子ども主体の学習スタイルを意識して実施していました。しかし、そうすると、どうしても特性から外れてしまうような動きや練習方法、作戦などが子どもの側から出てくるという問題が起きます。そこで、ここ2、3年は、それぞれの運動の特性上、特にこれは全員でおさえておく必要のあるものを単元の前半で扱い、子どもたちと話し合ったり、私の考えを伝えたりしながら、みんなで数時間かけてそれを習得し、単元の後半は子どもたちに活動を委ねていくという学習を行ってきました。もう1つは、低学年の基本の運動、例えばとび箱遊びと、高学年のとび箱運動のポイントをどうつなげていくか、低学年の遊びの中に高学年のポイントをどうもってくるかというような、つながりを重視した学習を行ってきました。

山崎 私の場合は、初任当初から、基礎基本をおさえる授業を行ってきました。全員が必ずしもできるようになるわけではありませんが、おさえた

い技を必ず1つ設定し、それができるまで取り組む、というスタイルです。また、ボール運動で、作戦タイムの時間をとることがありますが、子どもたちの作戦がワンパターン化してしまうことが多々あり、現在大きな課題として感じ始めているところです。器械運動についても、年間指導計画や単元計画を作っていくうえで、1年生から6年生までの技の系統性を考えることが大事だということを、今あらためて感じています。

池田 木村先生は、子ども中心で考えたり工夫したりする授業をやってきたということをおっしゃっていましたが、特にうまくいった部分について、具体的にお聞かせいただけますか。

木村 低学年のマット運動を行ったときに、後転がうまくできない子どもがいましたが、子どもは、マットを階段状に重ねる工夫をして後転をはじめました。そうすると首が邪魔にならなくなるため、



後ろにくるっと回れる。そうしたことを、2年生の子どもが自分たちで考えてやってくれたということがありました。また、高学年のあお向けとびでも、とび箱とセーフティーマットを用意して別のことをやっていたときに、とび箱に手を着かないで「く」の字のまま、おしりからマットに落ちるという遊びをやっていた子どもがいたんです。これを見て、「もう少し低くやっごらん」「手が着いたら着いてごらん」と投げかけていったら、5分間であお向けとびができる子が何人も出てきたことがありました。そのように、子どもたちが自分たちで考えたことは今も活用しています。

細江 木村先生から、子どもたちが考え、工夫したことについての具体的な話が出てきました。また、山崎先生も、作戦を立てるといった形で子どもたちに工夫をさせるような学習を展開されているというお話でしたが、新しい学習指導要領の特徴のもう1つに、思考・判断の具体化の内容があります。

現行の学習指導要領の示し方を見ると、今までは「工夫する」という言葉を使っていました。しかし、単に「工夫する」という言葉だけでは、現場の指導に生かされないわけです。そこで、どん

な工夫をするのかという、工夫の具体的な活動の中身を明確に示しているのが今回の特徴ということもできると思います。それは、目標・内容・方法の一貫性の原理がより明確になっているということでもあります。技能の内容がこと細かく発達段階に応じて示されたということだけではなく、工夫する活動の内容や学習の進め方といったような方法までもが、具体的に思考・判断の形で示されたというのが特徴である、と私は理解しています。

池田 一般的には内容に関心が向きますが、今、細江先生が言われたように、内容を学習する方法を思考・判断という形にすることで、先生たちの具体的な学習活動の手がかりになるよう、わかりやすくおさえていきたいといった意図はあるのだろうと思います。

■習得—活用—探究の学習スタイル

—「楽しさ」を前提にした「習得」を

池田 学習指導要領の内容とは別に、中教審が新しい学習スタイルを提案しています。そちらへ話をもっていきたいと思いますが、今回の中教審の提案の特徴や、それが体育の授業づくりにおいてどんな意味合いをもつのかについて、簡単にお話しいただけますか。

細江 先ほども教育課程審議会の審議のまとめや、学習指導要領での示し方について、かなり学習の進め方に言及しているのが特徴だという話をしましたが、具体的には、周知の通り、学習指導の進め方を「習得—活用—探究」という3つのフレームでとらえるということです。それはいわゆる、知識・技能を確実に習得させることだけを重視するのではないということです。習得—活用—探究という3つのフレームは、1方向に進むのではなく、活用が習得を促進し、また習得が活用を促進し、さらにその活動が探究を促進し、探究が習得を促進していくといった、「往還運動」をなすという考えです。この学習スタイルを具体的にどういうふうに関心するかが、これからの関心事になると私は考えております。

池田 こうした学習スタイルは、今までもまったくなかったわけではありません。今回、あらためて出てくることになったということですが、こうした「習得—活用—探究」の学習スタイルを弾力

的に扱っていきましょうという提案について、山崎先生はどのように受け止められたでしょうか。

山崎 私としては賛成で、納得のできるものだと思います。以前のような、みんなで考えながらつくっていくというような体育の進め方は、難しいと思っていました。やはり、基礎をきちんとおさえて



いくことは重要です。基礎としての技術がともなわなくては、広がっていかないのではないのでしょうか。作戦タイムの話もそうですが、基礎的な動きがわからなければ作戦も立てられない状況が見えてきましたので、やはり最初は習得をして、習得をしたらどんどん広げていくというような学習スタイルは非常によいのではないかと考えています。けれども逆に、昔に戻ってしまうような感じがして、心配な面はあります。

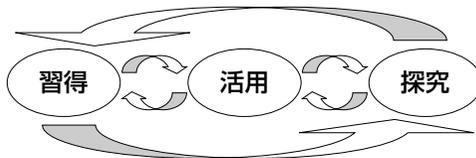
木村 私としては、確信はもてませんが、おそらく私がここ数年頭の中でずっと考えていた進め方と、この学習の進め方はかなり似通っているのではないかと感じ、うれしく思っております。習得ということが前面に出てくると、やはり以前の教え込み授業になってしまいがちですが、この「習得—活用—探究」の3つがうまくリンクすることによって、身につけなくてはいけない動き、考え、知識というのを身につけながら、同時に思考・判断も伸びていくというような、数十年前の土台の上に生まれた新しい学習スタイルになるのではないかと、強く感じました。

池田 「習得—活用—探究」のスタイルが提案されたということですが、おきたい内容を踏まえながら、それをよりよく子どもたちに展開させるための学習スタイルとして、習得をあらためて再構成しようという提案だと受け取ることができます。そう考えると、習得を授業の柱にしていくということとは意味合いが異なると思われませんが、いかがでしょうか。

細江 山崎先生の「昔に戻ってしまうのではないかと」、木村先生の「習得が前面に出てくることによって、かつての教え込み授業に戻ってしまうのではないかと」というお2人の危惧は、もう一度よく考えなくてはいけない部分だと思います。一般

■「習得」・「活用」・「探究」型授業へ

◇「習得」と「探究」の二項対立を超えて



これらは決して1つの方向で進むのではなく、相互に関連し合って力を伸ばしていくものと考えられる。知識・技能の活用が定着を促進したり、探究的な活動が知識・技能の定着や活用を促進したりすることにも留意する必要がある。

(「中教審・教育課程部会審議のまとめ」平成19年11月7日)

的には習得型がわかりやすく、わかりやすいほうがすぐに浸透、普及していくということです。「習得—活用—探究」という“プロセス”ではなく、習得が強調され、知識・技能を学ばせるところに重点がおかれてしまうという傾向は、かなり想定されるのではないかと思います。しかし、学習指導要領あるいは教育課程審議会がいつている「習得」というのは、習得型中心ということではないと思っています。

そこで考えなくてはならないのが、習得と楽しさの関係です。例えば、「楽しい体育」は、内発的動機づけを大事にした理論であり、楽しさ、つまり関心・意欲が強調されている。そこで批判としてあがるのが、知識や技能の習得が果たされていたのか、ということです。山崎先生のおっしゃるように、知識・技能を身につけさせたいという願いはこれまでもあり、また、体育の学習指導の中で知識・技能を身につけていくという話は木村先生も強調されていました。これも大切にしないでならないわけです。そこで、どんな習得を考えるかが大切になってくると思います。それにあたって、最近、動機づけ研究の動向に変化があるということを紹介したいと思います。

現行の学習指導要領に見られる「楽しい体育」の時代は、内発的動機づけありきということで、外発的動機づけは評価されていませんでした。ところが最近では、外発的動機づけに対しても、かなり評価が見直されてきています。例えば現在、子どもたちにまず教師がやらせたい課題や内容を外発的に提示することで、いわゆる内発性を喚起していくといった学習指導の方向性も考えられています。しかしここで気をつけなくてはならないの

は、子どもたちがおもしろいと感じる、内的調整が起こる場合にのみ、外発的動機づけから学習が広がっていくという前提があるということです。身につけさせたい内容を教師が提示し、つまらないことでも一方的に繰り返しやらせるという習得は、そうした意味でやはりあり得ないだろうと思います。楽しいということが大前提にあり、その上に習得—活用—探究があるということは、理解しておく必要があるでしょう。楽しいからこそ活用が生まれ、また活用において「もっとやってみよう」という意欲が生まれ、習得がさらに促進されるという往還運動が起こるということです。

池田 ボール運動を例にとると、具体的にどのようなことが外発的動機づけになるでしょうか。

細江 ボール運動にも、ゲームの中で戦術を組むのに最低限必要な技能、例えばボールをパスする、スペースに走り込んでパスをもらいながらシュートをするといったことがあると思います。そこを子どもたちに工夫しなさい、発見しなさいというのは無理な話です。そこで、ゲームのおもしろさとしてのミニマムのような、子どもたちがわかりやすく活動しやすい、そして「おもしろい」という意味を感じさせるゲームの局面を先生が提示し、まずやってみるといったところから学習を行うというのが、具体的な展開だと思います。

池田 「ゲームがしたい」「おもしろい」という内発的動機づけだけでなく、そのゲームをこうやったらかつとも構成できるといったことの提示、子どもたちにとっての意味づけをしてあげること、つまり外発的動機づけも意識していくということも、これから重要になるということですね。

■ボール運動のこれから

—戦術的な内容をどう学習させるか

池田 今、たまたまボール運動に触れましたが、もう少し具体的に話を進めてみたいと思います。これからは、ゴール型、ネット型、ベースボール型という、〇〇型の特性を問題にし、その型に共通して存在する基本的な動きなどを、先生が習得を意識して提示しながら授業を組み立てていくよ

うな流れが考えられます。どちらかというところ、ゲーム中心というよりも、戦術学習中心のような流れになるという印象を受けます。そうしたことを踏まえ、ボール運動はどのようなことがこれからの特徴として出てくると予想されますか。

木村 私が具体的に行っている方法は、1時間目にまず子どもたちの特徴をとらえます。そのとき技能面などいくつかの観点を設けていますが、ほとんどの場合、ボール運動が苦手な子は、味方がボールを取ったら自分はどうすればいいのか、自分がボールを持ったらどうすればいいのか、ということがわかっていません。そこで、「味方がボールを取ったら、ボールをどこへ持っていきたいの」と聞くわけです。それはゴールですが、そうしたら、「味方がボールを取ったとき、自分はゴールの方向へ走ればいいんじゃないの」ということを伝える。すると、ボールを持っている子は、走り込んでくれた子に対して、すばやくボールをパスします。そして、単元の2～4時間目あたりでは、短い時間で相手ゴールまで攻めていこうというコンセプトで、「パス&ゴーでガンガン攻めて、バスケットを楽しもう」といった授業の流し方をします。そうすると、3時間目あたりで非常に速くボールを運べるようになり、得点がどんどん入ります。そこで次に、活用になるのかはわかりませんが、「こんなに得点を取られるのを防ぐには、どうしたらいいんだろう」と投げかけて守りを考えさせるわけです。例えば、「相手とゴールの間にすばやく入り、守りを広げなくてはいけないね」という話になります。そしてそれがある程度できた段階で、残りの数時間、自分のチームや相手のチームの特徴を考えて作戦を立てるといった学習の流し方をしてみました。その結果、以前に比べて非常にゲームがスピーディーになり、子どもたちが生き生きと活動し、立っているだけの子どもがいなくなりました。この方法は、自分としてはいいのではないかと考えております。

池田 ゴール型に共通する、ポジショニングなどといった戦術学習を、意図的に教師から提案しながら、ゲームの質を上げていくということが意識されているということでしょうか。山崎先生はいかがですか。

山崎 私の場合も、ちょうど今バスケットボールの授業に取り組んでいます。そこでは、子どもに

興味をもたせ、習得を飽きさせないで持続させるという授業展開を考えています。例えば、30秒でパスが何回できるか、ドリブルが何回できるか、シュートが何本打てるか、といった形でチームごとに競わせることで技術の向上を図る、といったことをしています。このことによって、チーム全体が盛り上がります。そして次の段階で、攻守の方法などを私から簡単に提示し、実際の試合に入ります。すると、子どもたちのほうから、「こうしたほうがいいんじゃないか」というような、自分たちで作戦を考える力が生まれてくるチームが出てきます。そうして出てきた子どもたちの作戦をみんなに紹介する、といったことをし、「もっといい作戦はあるかな」という投げかけから子どもたちの思考を広げていく、というような授業の展開を今進めているところです。

池田 木村先生と同じように、そのボール運動のもつ基本的な動きや特徴をうまく取り上げ、それを共通的に与えながら、子どもたちをリードしていくという話ですね。前回の座談会では、村田先生から、ボール運動だけでなく、陸上運動、器械運動、表現運動等においても、「これだけは子どもたちに身につけてほしい内容を、意図的に教師から提供していく」という提案がありました。奇しくもお2人の先生から、これからもそうした授業を行っていきたいというお話がありました。

細江 身につけさせたい内容、ボール運動でいえば戦術的な内容をどう学習させるかということですが、例えば習得に重きをおくあまり、ドリル的に学習させるという形が現場では出てくると思います。ドリル的な学習をまったく否定するわけではありませんが、確実に戦術が学習されてから次へ進むという学習の流れだと、子どもにとってはつまらないものになる可能性が十分にあります。そこには、「どのような戦術を子どもたちに提示するか」という内容の問題と、「どの程度、どのよう、その学習に時間をかけるか」という時間の問題とのバランスがあるのではないかと思います。子どもたちがゲームをおもしろいと感じることは、やはり大切なことです。ですから、習得的な部分が十分にできなくてもある程度ゲームをやってみて、そこで悩みが生まれたときに、「もっとやってみよう」という形でドリル学習に戻ってみると、行ったり来たりの関係が重要なのだ

と思います。そうした意味で、思考・判断ということが大事になってくるということではないでしょうか。身につけたことがゲームの中でうまく使えない、つまり活用できないというプロセスでの“ゆらぎ”を大切に、そこで適宜、習得へ立ち戻ることが大切だろうと考えています。その部分のさじ加減が、これからは重要になるのではないのでしょうか。

池田 ボール運動についてはこれから「戦術学習」という言葉がキーワードとなっていこうと思いますが、それをどう学習させるかということがこれから考えなくてはならないことだと思います。



先日ある部活動でのソフトボール部の練習を見る機会がありました。多くの部活動は、まさに戦術学習をしています。例えばノーアウト1塁2塁という場面を想定し、ピッチャーが投げて、相手の何番バッターが打った球をどう処理するかといったことを長い時間をかけて行っているわけです。戦術学習とは突き詰めればそういう活動ですが、そうした戦術学習だけが取り上げられて授業に導入されてくると、子どもにとってはきつい授業となるのではないかと思います。そうならないためにも、ゲームとは何か、戦術とはどういうことを教えるのか、といったことをこれから議論していく必要があるだろうと思っています。身につけさせたい中身を確実に子どもたちに教えるということが、技能の点からのみ優先されていくと、それ自体が目的のように扱われかねません。そうなってしまうと、一生懸命集中して楽しむ、ゲームで子どもたちがエキサイトするといったような部分が削がれかねないとは感じています。

現行の学習指導要領が考えていた生涯スポーツや、体ほぐしの考え方にも見られますが、運動の特性を大事にして、それに向かった活動を仕組んでいくということは、きちっと踏まえていかなくてはと思います。そこを踏まえないと、やはり3、40年前の技術・体力中心主義的な習得型へと向かっていきかねません。これまでも、それを反省したうえで、新しい学習指導要領や学習の流れが生まれてきたわけですから、そのあたりの違い

を明確にしていく必要があるかと思えます。

細江 池田先生から、生涯スポーツという言葉が出ましたが、今回の学習指導要領も生涯スポーツをめざしています。そのために低・中学年では運動を楽しく行い、運動嫌いの子をつくらない。そして高学年になると運動の特性に触れる楽しさや喜びを味わわせる、といったように、特性論が踏襲されているわけです。そうした視点からいえば、楽しさを基底にしなが、習得—活用を組み合わせていくこと、また思考・判断、つまり工夫することにおいても、どんな工夫なのかということ活動を見える形で示していくということは、やはり方法への一貫性をめざしているということになります。習得中心の授業になると、知識の習得、戦術の獲得といった形で、それを確実に身につけていくことが強調されていく。それはわかりやすい形なので受け入れられやすいですが、ここであらためて、原理が目標・内容・方法の一貫性にあるということに目を向けなければならないと思えます。

私の思う、もう1つの大切な視点は「個に応じた教育」を大事にするということです。一斉に子どもたちに同じ内容を身につけさせるということは、学習指導要領がめざすところではありません。子ども1人ひとりの力に合った目標や内容を大事にするということは、今回の学習指導要領でも強調されています。そういう意味では、習得から入るということにおいても、個に応ずる学習や指導が原点にあるということを理解しておかなくてはならない、と思えます。そうしないと、目標・内容・方法の一貫性の原理というのは総崩れしていくということです。

■これからの体育の学習への期待

池田 それでは最後に、今回の学習指導要領の改訂、それにとまなう新しい授業づくりの提案を受けて、これからの体育の授業への期待、あるいは子どもたちへの期待をお聞きしたいと思います。木村 今回の改訂が、数十年前の体育に戻るとい方向性ではないことを、私自身強く感じているところです。やはり、それぞれの領域の中で、何を大切にするのか、何を伝えるのかということを考えてはいけません。あれもこれも、というのではなく、まず最低限おさえるべき

ところを我々教師がよく考え、それをどのように提示するのか、ということです。ボール運動なら、ゲームを中心にして進めるなかで、習得をしつつ活用をするような学習スタイルが今後広がってほしいと感じています。

山崎 今回の改訂をきっかけに、私たち教師自身が、これからの授業づくりをさらに深く考えていかなければならないと思っています。ベースがあって、さらに新たに考えなくてはいけない状況にある、ということ強く感じました。

細江 学習スタイルの中でも、「探究」については議論になっていませんでした。私は、体育の学習というのは、おもしろい事柄を自ら探し求めていく学習が原点だろうと思っています。言い換えれば、「探究」が体育の学習の原点になる。そして、めあて学習もそこへ向けて展開されるというのが原理原則だろうと考えています。そのために習得があり、活用があり、そしてそれらの間の行ったり来たりがあるということです。「楽しい体育」も、楽しさをどのように求めていくのか、という探究の学習が基本です。子ども1人ひとりに対応する「個に応ずる教育」の原理も基本的には探究にあると、私は理解しています。

そういう意味では、体育の学習は探究がマクロにあり、そして習得—活用の往還運動がミクロとしてある。そのミクロとマクロのループが展開される、というのがこれからの授業の展開となるのではないかと私は思います。

池田 今日は体育の授業の進め方を中心に先生方に議論していただきました。夏ごろには、新しい学習指導要領の『解説』が刊行され、より内容が明確になってきます。体育の授業にもかなり特徴的な提案があるようで、多くの先生たちが関心をもって見ていかれると思います。細江先生が最後にまとめられましたように、あえていえば、今までやってきた成果もきちっと踏まえながら、これからの時代に合った体育の授業をみんなで模索していくということで、また、よい授業づくりに向けてがんばっていただくと感じております。

今日はお忙しいなかお集まりいただき、ありがとうございました。

(p. 21, 23に掲載の資料は、細江先生の提供によるものです。)

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、運動を苦手とし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。

3人でバランス



「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。

おなかでバランス



「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。

ボールの上をすべる



品番	品名	仕様	学納価(税別)
9545	コーピングGボール45	最大直径45cm	¥3,700
9528	コーピングGボールプラス55	最大直径55cm	¥4,700
9529	コーピングGボールプラス65	最大直径65cm	¥5,700
9530	コーピングGボールプラス75	最大直径75cm	¥6,700

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。