

■WAVE

・私を変えた人との出会い ————— 有森 裕子… 3

■アクセス ナウ!

・江戸から「学び」の姿を考える ————— 石山 秀和… 4

■実践報告+講評と助言 / 5年生・ボール運動

・視点を意識して学習するボール運動の実践
 ————ベースボール型『バットレス・ボール』——— 金指 大輔… 6
 ・ベースボール型ゲームの“おもしろさ”を追求して ————— 原 祐一…10

■実践報告 / 全学年・相撲

・日本の伝統文化にふれる体育的实践 ————— 淵上 裕太…12

■連載 / 外野席から〈第22回〉

・「健全なる精神は健全なる肉体に宿る」か? ————— 岡崎 満義…16

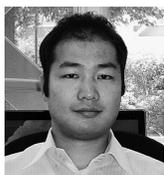
■羅針盤〈第51回〉

・「身体を使った学び」の復権 ————— 渡部 信一…18
 ・米国の小学校体育の最新事情から日本の体育を展望する
 ロバート・ペングレージー / リンダ・グリフィン & 羽石 架苗 /
 メアリー・ヘニングガー / マイク・メツラー ————— 編著訳
 鈴木 直樹…22

◆◆◆ 著者紹介 ◆◆◆



金指先生◆ボール運動を中心に、体育の学習と指導のあり方について勉強しています。小学校体育研究会や区だけでなく、校内研においても、体育について考えたり実践したりできることを幸せに感じる今日このごろです。



原先生◆岡山大学に来てもう1年半がたちます。もっともっと体育授業にふれたいと思う毎日です。子どもたちが目いっぱい運動をしている姿から、いろいろなことを考えていければいいなと思っています。



淵上先生◆ワールドカップ南アフリカ大会が終わり、校庭でサッカーをしている子どもが増えました。私自身も小学校のころ、あこがれの選手のスーパープレーをイメージしながらボールを追いかけていたのを思い出します。



渡部先生◆モーションキャプチャを活用して人間の「学び」を研究しています。伝統芸能における子どもたちへの継承やミュージカル俳優養成所における舞踊教育に、学校教育では忘れられた「学び」を見い出しています。



鈴木先生◆この秋は、米国からゲストを迎え、自分も米国、英国に訪問する等、異文化体験による学びの季節になりそうです。まず誉めることの重要性を学びました。そこで、「よい所探し」を目標に秋学期に臨みたいと思います。

視点を意識して学習するボール運動の実践 ベースボール型『バットレス・ボール』

東京都江東区立東川小学校主任教諭 金指 大輔

はじめに

本校では、『運動を楽しむ力・元気な体を育む教育活動～体育科の学習を中心に～』というテーマのもと、校内研究を進めており、今年度、区の研究推進校として発表を控えている。

研究の柱として、①学習すべき内容の本質を見極め、運動の特性を味わわせながら身につけさせていく授業づくり。②体育朝会や異学年での交流活動を主とした体育的活動の啓発。③早寝・早起き・朝ご飯や外遊びの実態調査や啓発を中心とした健康な生活を目指した活動、を掲げて研究実践を行ってきた。

①については、学習すべき内容を「○○ができるかな?」といった言葉で表すこととし、本単元では、「ベースに着くのはどっちが早いかな」という“視点”で学習を進めていくこととした。

実践内容

1. 単元名：「バットレス・ボール」

2. 単元の目標

- ・ねらいを定めてボールを投げたり、走塁したりして攻撃する動きや、それを阻止するために送球したりして守備をする動きができる。＜技能＞
- ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、場や用具の安全に気をつけて活動したりすることができる。＜態度＞
- ・ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。＜思考・判断＞

3. 運動の特性

- ・ボール運動は、ルールと作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって得点することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることが大切である。

- ・ベースボール型の「バットレス・ボール」は、ねらいを定めて投げたり、止まったボールを打ったり、イニングの終了のしかたを工夫したりして攻守交代を繰り返し行う中で、相手チームと点を競い合って楽しむゲームである。

4. 児童の実態

ボール運動の学習に対し、好きと感じている児童が多い。好きな理由として、サッカーやバスケットボール等の好きな種目があることがあげられていた。あまり好きではないと答えた児童の理由としては「失敗すると責められるのが嫌だから」といった記述があった。

また、学習したいことの内容として、技能を習得したい児童が多いこと、次にチームワークを大切にしていきたいという回答が多いという実態がわかった(表1参照)。

チームへの貢献の内容については、技能面での活躍や励まし合えることが、チームへの貢献ととらえている児童が多かった。作戦を考えたり、教え合ったりする思考・判断面からでもチームへの貢献ができることを伝えたいと考え学習を進めた。

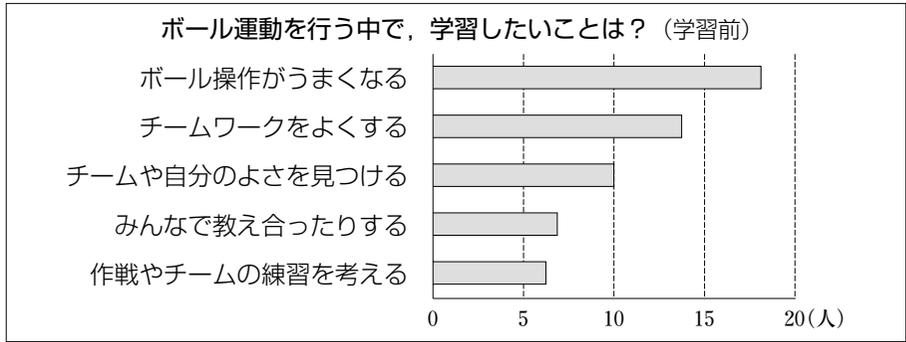
全体的にボール運動の学習に対する意欲が高く見られる。今回の学習においては、簡易的なゲームの中で、“視点”を意識させて学習することで、指導側が伝えたいことや児童が望む楽しさを味わわせたいと考えた。

5. ルールと単元計画

□「バットレス・ボール」のルール

- (1) チーム編成
 - 1 チーム7名編成とする。全4チーム。
- (2) 競技コート
 - 塁間は12mのコートを使用する(図1)。
- (3) 用具
 - ボール…直径10cmほどの発泡ラバー製のボールを使用。
 - その他…体操用太鼓、ベースを使用。

【表1】

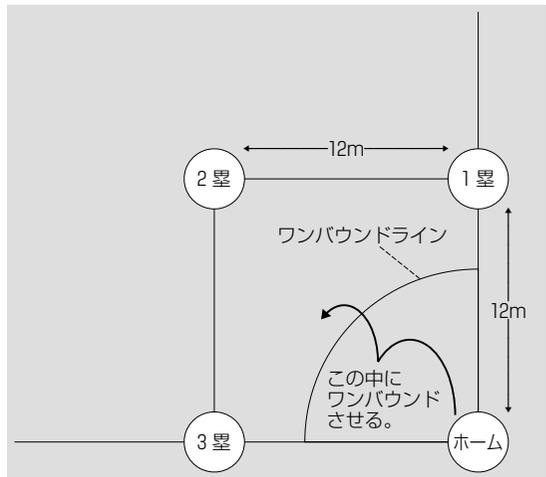


(4) ルール

「ベースに着くのはどっちが早いかな」の局面の楽しさを保障するためにも、インギングの攻守交代のしかたを工夫した。

- ① 試合は両チームが2回攻撃をするまでとし、その間、何点取ったかで勝敗を決める。
- ② 攻撃はチーム全員（7名）が投げ終わるまで行う。途中で何人がアウトになってもかまわない。
- ③ 投げるときルールとして、コート内にかかれたライン内に一度はバウンドさせることとする（図1参照）。
- ④ 守備は、転がってきたボールを捕り、1塁で太鼓を持っているチームメイトに向かって投げる。走者より早く太鼓に投げ当てることができればアウトになる。投げたボールはバウンドしてもかまわない。
- ⑤ 走者は、1塁→2塁→3塁→ホームと走り、ホームに戻ることで得点になる。
- ⑥ 審判は相互審で行う。

【図1】 競技コート



⑦ ワンバウンドしたあとに、ノーバウンドでキャッチした場合はアウトとなる。

② 単元計画

上記の単元の目標、運動の特性、児童の実態等をふまえて、表2のように計画を立てた。

【表2】 単元計画

段階	どっちが早いかなの攻防を楽しむ		作戦を工夫し、攻防を楽しむ
時	第1時	第2時・第3時	第4時・第5時・第6時
学習活動	オリエンテーション ① ルール、めあての確認 ② 準備運動 ③ 試しのゲーム ④ 全体で振り返り ⑤ ゲーム ⑥ 整理運動 ⑦ 学習のまとめ	① めあてや作戦の確認 ② 準備運動 ③ ゲームⅠ（リーグ戦） ④ 視点について振り返り 『ベースに着くのはどっちが早いかな』 ⑤ 共通課題の練習 ⑥ ゲームⅡ（リーグ戦） ⑦ 整理運動 ⑧ 学習のまとめ	① めあてや作戦の確認 ② 準備運動 ③ ゲームⅠ（対抗戦） ④ 視点について振り返り 『ベースに着くのはどっちが早いかな』 ⑤ チーム練習 ⑥ ゲームⅡ（対抗戦） ⑦ 整理運動 ⑧ 学習のまとめ

6. 本時の学習（4 / 6時間）

主な学習内容・活動	教師の支援（○）・評価（◆）
<p>1. 本時の学習内容やめあての確認。</p> <p>2. 準備運動</p> <p>めあてを意識してプレーするぞー！</p> 	<p>○準備をすばやく、安全にさせる。</p> <p>○前時までのチームカードや学習のまとめで発表したことなどを紹介し、学習への意欲が高まるように声かけをする。</p>
<p>3. ゲームⅠ（対抗戦）</p> <p>・AコートとBコートに分かれて。</p> <p>守備する人がいないところをねらって投げるぞ！</p> 	<p>○ゲーム中で見られたプレーヤーのよい動きを賞賛する。</p> <p>○審判チームが気づいたよさを積極的に伝えることができるように声かけをする。</p> <p>◆1人ひとりがチームの作戦に応じたプレーをしたり、練習したりしている。</p>
<p>4. 視点についての振り返り</p> <p>『ベースに着くのはどっちが早いかな』</p>	<p>○各チームごとに見られたよさやかかわり合いを賞賛し、チームの力の高まりを自覚できるように助言する。</p>
<p>5. チームごとに練習</p> <p>6. ゲームⅡ（対抗戦）</p> <p>・AコートとBコートに分かれて。</p> <p>ランナーよりも早くボールを投げて！</p> 	<p>○チームカードをもとに学習を振り返り、次時のめあてや作戦を明らかにするように助言する。</p>
<p>7. 整理運動</p> <p>8. 学習のまとめ</p> <p>・チームのめあての振り返り</p> <p>友達のよさを見つけたよ。</p>  <p>9. あいさつ</p>	<p>○自チームや相手チームに見られたよさを紹介し合い、次時への意識を高められるように助言する。</p> <p>◆めあての解決を通してチームの貢献につながる振り返りを行っている。</p>

成果と課題

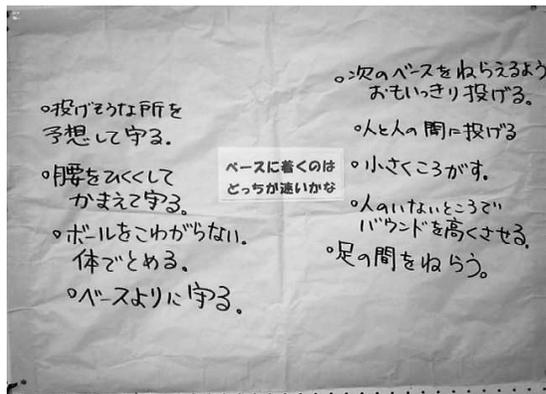
(1) 視点を設けた振り返り

今回、1単位時間の学習の流れを「ゲーム→練習→ゲーム」とした。やさしく「運動の特性」にふれられるからこそ、その経験がまずゲームとし

て積み重ねられ、必然性を子どもたちみずから感じる中で練習が行われるため、意欲的に子どもたちが取り組み、その成果をゲームで確かめるとともに質の高まったゲームを行うことができた。

視点として設けた「ベースに着くのはどっちが

早いかな」についても1回目のゲーム終了後、全体で振り返りを行った。全体で意見を出し合うことで、共通の課題やよさに気づくことができた。



(2)実態調査から

学習後の実態調査では、「みんなで教え合ったりする」や「チームや自分のよさを見つける」ことを選んだ児童が多く、学習を積み重ねる中で、チームの力の大切さを感じる事ができたことがわかった(表3参照)。

ボール運動の特性でもある集団対集団で攻防する楽しさを味わいながら、チームで学習していくことができたのは、大きな成果であると感じた。

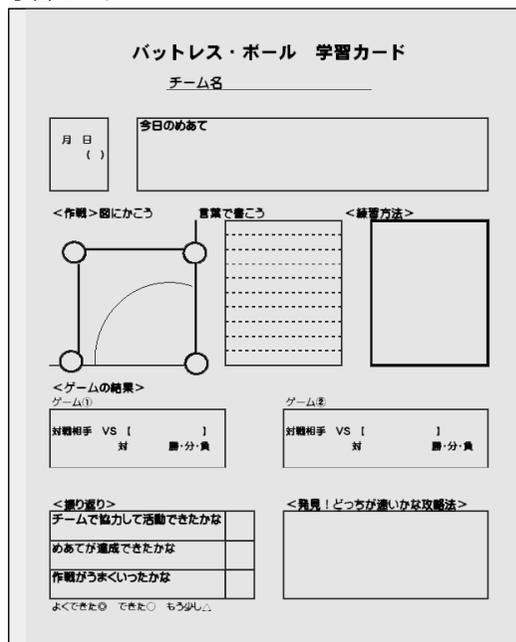
(3)学習カード(右上図)

学習の振り返りを行う中で、右上の図のようなチームカードを使用した。チームのめあてだけでなく、作戦を工夫するための欄も設けた。

記述の中には、全体での振り返りを生かした内容も書かれるようになった。

(4)課題

- ・全体での振り返りから出された課題を解決するための練習方法の開発
 - 単なる反復練習にならず、児童が意欲的に取り組み、練習したことがゲームに生きるため



の練習方法が多く提示できるとよいと感じた。

- ・発達段階に応じたルール工夫
 - 今回は攻撃を投げることで行ったが、打つ技能を取り入れたりすることも発達段階に応じて考えた学習過程を組んでいきたい。

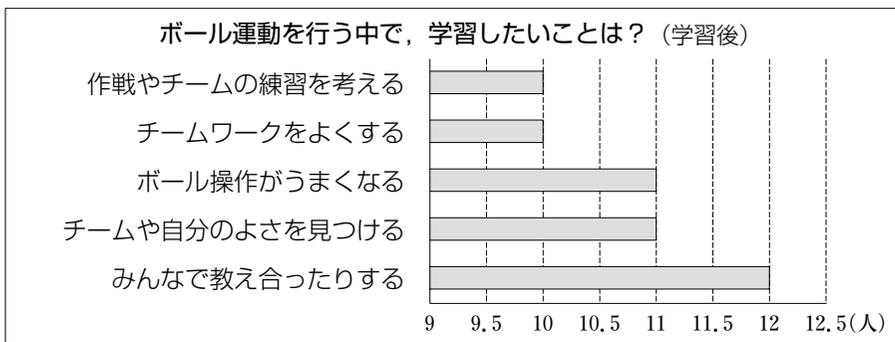
おわりに

「バットレス・ボール」を行うにあたり、学習すべき内容の本質を見極め、運動の特性を味わわせながら身につけさせていくボール運動の学習を目指した。新学習指導要領の解説にある内容を、教師が教えたという自己満足に陥らずに学習を進めていけるような授業づくりを今後も目指していきたいと思っている。(かなざし・だいすけ)

〔参考・引用文献〕

- ・松田恵示「『戦術学習』から『局面学習』へ」(『体育科教育』2009.3・P.20~24 大修館書店)
- ・細江文利他編著『小学校体育における習得・活用・探究の学習 やってみる ひろげる ふかめる』(光文書院)

【表3】



ベースボール型ゲームの “おもしろさ”を追求して

岡山大学助教 原 祐一

はじめに

「バット…レス？」

先生方の中には、バットがないベースボール型ゲームとはいったいどのようなゲームなのか？

イメージがわからない方もいるかもしれない。バットの代わりにラケットなどを使うのかとイメージされるかもしれない。ところが、「バットレス・ボール」は、バットの代替え物を使うわけではなく、ボールを「打たないベースボール」なのである。

確かに、「ベースボール」という言葉を考えてみると、「ベース」と「ボール」から成り立っており、「バット」や「グローブ」という用具の名前は種目名の中に入っていない。だからといって普通は、バットがなく打たないのがベースボールであるとは考えにくい。バットで打つことこそがベースボールの醍醐味であると思っている人も多い。では、なぜ「打たないベースボール」の授業なのだろうか。

1. ゲームの本質を子どもたちに伝えたい

わたしたちは、友達や親子間でキャッチボールをしたり、バッティングセンターでボールを打ったりする「遊び」をベースボールのゲームをしているとは言わない。確かに、「投げる」や「打つ」という動作は、ベースボールのゲームをするための技能ではある。しかし、ベースボールというゲームではないのである。もちろんキャッチボールゲームやバッティングゲームとして準備することは可能ではある。けれども、この体育授業で子どもたちに伝えなかったのは、ベースボール型ゲームの本質だったのである。

ベースボール型のゲームにおいて、得点が決まるのはベースを取り合うことにある。それは、ホームランを打ったバッターも必ずダイヤモンドを1周しホームベースを踏むというプレーに表れている。単に遠くへ打てばそれで終わりというわけ

ではないのである。つまり、ベースボール型のゲームとして成り立たせるためには、ゲームを「ベースをめぐる攻防」ととらえることが重要である。そこで、「投げたボールと自分とどちらが早くベースに着くことができるかな（攻撃側）」「相手がベースに着く前にボールを投げてアウトにすることができるかな（守備側）」という局面からゲームのおもしろさをとらえたわけである。バッティングという難しい課題をゲームの初めから入れてしまうことによって、「打てるかどうか」ということに意識が集中してしまい、ゲームということが後ろに退いてしまう。これらのことから、攻撃側がボールを意図的にねらったところへ投げることができるようにし、ゲームのおもしろさに焦点が集まりやすいように工夫した「バットレス・ボール」が準備されたのである。近年、大リーグにおいても出塁率（OPS）が重要視されるようになってきたことからわかるように、ベースをめぐる「どっちが早いかな」という出来事に重点をおくことには意味がある。

ここでは、ベースに早く到着するためにはどこにボールを投げればいいのか、相手がベースに着く前にどのように守ればいいのか、というゲームの本質をめぐって、さまざまな工夫が生まれ、ボール操作も上達していくことによってゲームの質が高まっていく。まさに、金指先生の授業は、子どもたちがベースボールというゲームに引き込まれ、学習をしている姿が見られた授業であった。

2. 子どもたちに何をフィードバックするのか

子どもたちは、授業の中でさまざまな工夫をし、多様なおもしろさを発見していく。しかし、ときには、そのおもしろさがゲームの本質からはずれていくことがある。このような場合、子どもたちが工夫しているのだから認めようとする、ベースボール型で教えたい内容とずれていく。だから

こそ、「ボールと自分とどちらが早くベースに着くことができるかな」ということから、子どもたちの工夫を評価してあげることが重要になるわけである。

本授業では、得点を決めたことを先生が「よかったね」とフィードバックするだけでなく、今のプレーは「～なところがよかったね」という形で具体的なフィードバックを行っていた。また、全体での振り返りで守備側と攻撃側の工夫した点や気づいた点を整理し子どもたちと共有することによって、クラスみんなで理解していく工夫がなされていた。さらには、何に挑戦するのかを明確にしていたからこそ、子どもたちどうしの教え合いも活発になっていた。これらは、ゲームの局面をおさえたからこそ、先生も子どもも1つひとつのプレーに共感しながら評価することが可能になり、具体的にどのようなフィードバックをすればよいのかがはっきり見えるようになった結果である。

3. カリキュラムを考える

ベースボール型のゲームにおいて何に挑戦するのが子どもたちに伝わっていけば、カリキュラムも考えやすい。なぜなら、ゲームとしての挑戦課題(局面)は同一で、そこで扱われる技能のレベルが変わっていただけだからである。初めは、攻撃側が「投げたボールより早くベースにたどりつけるかな」ということであったけれども、「ボールを打ってでも……」や「ピッチャーが投げたボールを打ち返してでも……」という技能条件を難しくしていくことで系統性を考えていけばよい。また、ゲームにおいて何をやり取りしているのかを子どもたちが理解しているからこそ、さまざまな技術を習得し、ゲームの中で活用し、さらにはどのようにすればいいのか探究するようになる。つまり、今、目の前にいる子どもたちにとってどのような条件のときに、最も「できるかな・できないかな」というゲームになるのかを判断し、子どもと一緒にルールをつくっていくことがカリキュラムをつくっていく際に求められる。子どもたちにベースボール型のゲームはこんな技能が必要だからという形でトップダウン式におろしていくのではなく、子どもたちがワクワク・ドキドキしながら学んでいくという、積み重ねの視点がカリキュラムに反映されていくことが今後ますます求

められていくだろう。

4. よりよい授業を目指して

授業公開された日はあいにくの雨だったため、外で予定されていた授業が急遽、体育館で行われることになった。先生はこのような状況のとき、とても困る。それでも子どもたちは体育館の中でめいっぱい活動していた。その際に、このような状況になったからこそ見えてきた、ベースボール型のゲームをよりおもしろくするポイントがいくつかあった。

①体育館という制約された状況の中でどのような場を準備するのか

外の授業のときは、ダイヤモンドのコートをつくっても「どちらが早くベースにつくのか」ということに夢中になれる距離にベースを置くことが可能であった。しかし、体育館が狭かったために打者に非常に有利な場になってしまったのである。このような場合、「どちらが早くベースに着くか」にもっと焦点が当たるように(例えば三角ベースのように)場をフレキシブルに変えていくことが必要だろう。体育館に限らず、常に子どもたちの様子を見ながら、場を変更していくことがもっとゲームをおもしろくしていくポイントになる。

②太鼓を使ったときの進塁はどうすればよいのか

各ベースでアウトを取る際に太鼓が使われていたが、ボールが太鼓に当たってはじいたときに(パスボールをしてしまったときに)、他のベースにいたランナーが進塁することをどのようにとらえればよいのだろうか。捕るという技能をやさしくし、「ボールと自分とどっちが早いか」に焦点が集まるように太鼓を使ったと思うが、その後のプレーを継続させるのであれば、やはり捕球という動作を入れなければならない。または太鼓を使った際には、一度ゲームを止めるというルールが必要になると思われる。ゲームが複雑化していく過程において用具とルールの関係からゲームのおもしろさが損なわれない調整をしていくことがポイントになる。

金指先生のように、局面という“視点”をもち、今、目の前にいる子どもたちとさまざまな工夫をしながらゲームの質を高めていく授業が広がっていくよう、わたしも全国の先生方と一緒に勉強していきたい。(はら・ゆういち/体育科教育研究)

日本の伝統文化にふれる 体育的实践

東京都武蔵村山市立第十小学校教諭 淵上 裕太

1. 相撲を取り入れた動機

本校には、校庭に手作りの土俵があり、体育の授業で相撲に取り組んだり、休み時間には相撲で遊ぶ子どもの姿が見られたりする。現在ではとても珍しい光景であるだろう。

本校が相撲に取り組み始めたのは、平成19年度。今から3年程前である。東京都より伝統・文化理解教育推進の指定を受けたのがきっかけである。

もともと体力向上への取り組みに力を入れていた本校で、日本の伝統文化にふれながら子どもたちの体力向上を図る方法はないかと考えた結果、本校では相撲に取り組むことになったのである。

相撲に取り組んだ背景には、以下のような子どもたちの実態があげられる。

- ものや人とうまくかかわれない子どもたち
 - ・はだしになって遊び、肌で自然を感じて遊ぶことが少なくなっている。
- 友達とうまくかかわれず、力や感情の加減ができない子どもたち
 - ・個の遊びが増え、友達と肌と肌とをぶつけ合うことが少なくなっている。
- あいさつやマナー、相手を尊重する意識、思いやりの気持ちが薄い子どもたち
 - ・礼儀や節度を重んじる場が少なくなった。「礼に始まり、礼に終わる」。相撲道の世界である相手を大切に思う心を養う。
- 運動能力が偏り、体を動かすことへの興味・関心が高くない子どもたち
 - ・さまざまな運動にふれる機会が少なくなり、運動に対しての親しみが薄れている。
- 遊びの中に、相手と組み合い全身で力を出し切ることの少ない子どもたち
 - ・遊びの中に体力を高める運動が少なくなった。

このような実態を改善するため、礼儀を重んじ、

はだしになって、友達と肌と肌とを全力でぶつけ合う相撲に取り組むことで、子どもたちに不足している力を補うことができるのではないかと考えた。

2. 活動内容

(1) 授業での実践

- ・1年目は、5年生での実践。2年目以降は全学年で行った。

授業前の児童の声

- ・ルールもわからないから不安だな。
- ・相撲なんてやりたくない。
- ・やったことがないから緊張する。
- ・難しそうだな。
- ・男の人がやるスポーツじゃないのかな。
- ・相撲はどうやってやるのかな。
- ・相撲やってみたいな。
- ・はだして寒そうだな。
- ・相撲は痛そうだな。
- ・テレビで見たことがあるけど、あまり楽しそうじゃないな。

授業後の児童の声

- ・相手を押すのが楽しかった。
- ・力士と対戦したのが楽しかった。
- ・相撲の楽しさを学ぶことができた。
- ・今度は土俵でやってみたい。
- ・難しいと思っていたけど、簡単にできて楽しかった。
- ・ほんとうの相撲を見てみたい。
- ・相撲をやっていると体が温まってきた。
- ・お相撲さんどうしの対決は迫力があつた。
- ・休み時間に友達とやりたい。

- ・相撲体験授業を行うために、事前に子どもたちに相撲のルールを教え、1時間相撲の授業を行った。
- ・子どもたちには安全のため、つめを切る、金属の髪留めを外す等、友達を傷つけない身なりには十分留意した。

授業の流れと児童の様子

①集合、挨拶



- ・本当のお相撲さんがいるぞ。
- ・強そうだな。
- ・どんなことをやるのだろう。

②体操（四股、そんきよ蹲踞の姿勢、すり足）

【四股】

- 講師の先生のまねをして四股を踏む。足を肩幅に開き、軸足がまっすぐになるように足を上げる。



- ・バランスを取るのが難しいな。
- ・足が痛くなりそうだな。
- ・倒れそう。
- ・うまくできないな。

【蹲踞の姿勢】

- 取組の前に蹲踞の姿勢で相手と向かい合う。



【すり足】

- すり足は、足の運びの基本を身につける稽古で、足の裏を土俵から離さないように腰を低く構える。
土俵での一瞬の勝負に備える。



③取組

- 取組の流れは次の通りである。
①礼→②蹲踞→③塵浄水ちりちようず→④構えて「ハッケイイ」のかけ声で取組が始まる。
- 殴る、ける、髪をつかむ、を禁じ手とする。



相撲の取組は礼で始まり、礼で終わります。講師の先生から「負けることは恥ずかしくないけれど、礼を忘れることは恥ずかしい」と指導を受けた。

(2)手作りの土俵

相撲の学習をするため本校では、校庭に土俵を作った。立川青年会議所の協力を得て、2日間に分けて子どもたち（「どすこい隊」と命名）と手作りの土俵作りを行った。

①土を盛る

土俵の大きさに砂を盛っていく。

土俵の土は「荒木田」という壁土用の粘土質の土が最適とされていた。東京都荒川区荒木田原（現・町屋）の荒川沿岸にあった土で、きめが細かく粘土質が強いといわれている。

②俵作り

実際の土俵では、俵を埋め込んであるが、今回の土俵作りでは、砂袋の中に砂を入れてひもで縛り、俵の代わりとした。

③土を固める



スコップやタタキで細かくていねいに何回も突いて表面を平らにし、適度の固さに突き固めていく。1日目、2日目とこの作業が土俵作りの中心であった。土俵が柔らかいと、足の指が土の中にめり込んだりしてケガをしてしまうので、規定では「四股を踏んでも足跡がつかない固さ」となっている。

④俵を埋める

土が固まると直径4.55mの円をかき、スコップで円周を掘る。掘った穴に俵を埋める。4分を土の上に出す。

土俵を作ったあとの子どもたちの感想は次のようなものだった

・土俵を作るのは大変だったけど、最高の経験になった。

- ・土を固めるために叩くのが大変だった。
- ・みんなで土を固めるのが楽しかった。
- ・土俵で相撲をやるのが楽しんだ。

その後、全校から土俵の名前を募り、「～世界にひとつの～さくら土俵」となった。桜の木の下にある土俵、そして何よりほかの学校にはない土俵が学校にあるということで、この名前は子どもたちがとても気に入っている。

(3)休み時間の開放

毎週水曜日の中休みに土俵を開放し、相撲の日常化を図っている。安全面での心配があるため、教員が2名ずつ輪番で指導を行っている。

昇降口に「水曜日はすもうの日」というポスターを作成し、土俵の開放を宣伝している。

毎週20～30名の児童が集まり、相撲に取り組んでいる。授業での積み重ねがあるためか、どの子どもも礼をしっかりとしてから土俵に上がり、一生懸命相撲に取り組む姿が見られる。

上級生が、下級生の相手をする姿が見られるなど、授業とはまた違った楽しみが子どもたちにはあるようで、1年生から6年生までどの学年でも楽しみにしている児童がいる。土俵の使い方を知り、相撲のルールを学び、子どもたちだけで使える日がくるように今後とも活動していく。

(4)クラブ活動での取り組み

毎週木曜日に行われるクラブ活動に、相撲クラブが存在する。市内に以前幕内の力士であった方がいるので、その方を講師の先生として招き、現在男女計10名で活動している。授業と同じような流れで、準備運動、すり足、押ししの練習、取組と、相撲道場に通っている児童を中心に相撲を楽しんでいる。

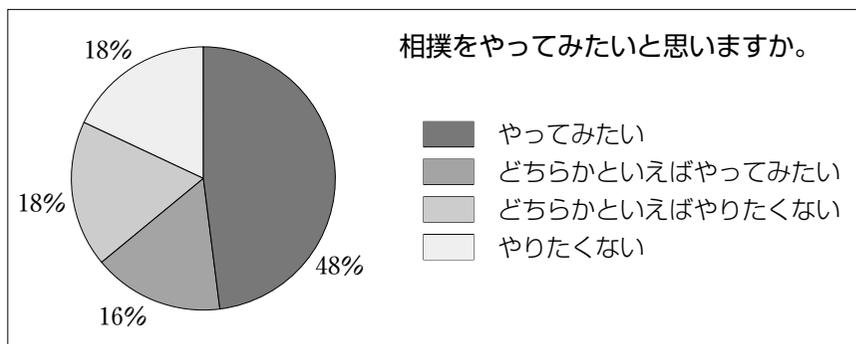
(5)相撲大会の開催

昨年度より、相撲大会を開催している。近くの米軍基地の子どもたちや近隣の小学校にも呼びかけ、昨年度は小学校1年生から中学校3年生まで約150名の子どもたちが参加し、予選リーグ、決勝トーナメントを行い、各学年で優勝者を決めた。

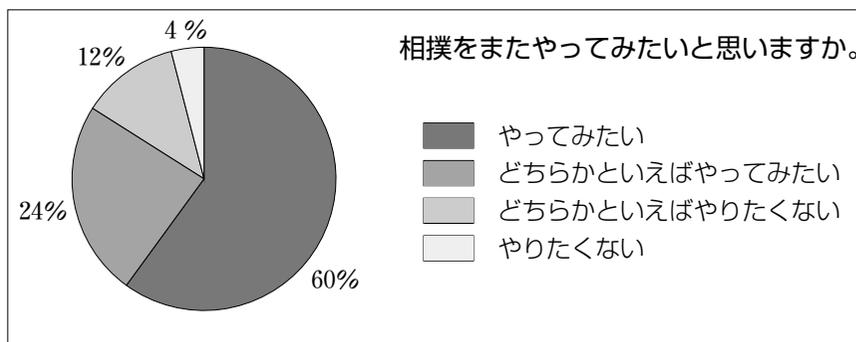
友達を一生懸命応援する姿が見られたり、負けて涙をこぼしたりする子もいたり、どの子どもも真剣に取り組んでいた。

参加した子は、また来年も出たい！と意欲を増したようである。悔しい思いをして、またがんば

●アンケートの結果●
授業前▶



授業後▶



るぞという姿が多く見られた。

この意欲が、ふだんの授業、休み時間の取り組みへとつながり、相撲が子どもたちに浸透している。

3. 子どもたちの変化

学校全体で相撲の体験授業の前と後に相撲をやってみたいかどうかのアンケートを行った。その結果は上のグラフの通りであるが、これとあわせて次のような変化が見られた。

- ・アンケートの結果より、授業前に「やってみたい」「どちらかといえばやってみたい」と思っていた児童は6割強であったが、授業後には8割を超えたことがわかった。
- ・相撲の授業のときは、腰割や四股のときには上手にできるように先生の話を真剣に聞き、取組のときは精いっぱい友達を応援する姿が見られた。取組後は息を切らしている子もいた。
- ・大相撲が行われている時期は、テレビや新聞などで相撲を見ることが増えてきたようで、教室等で相撲の話をしていることがあった。相撲に取り組むことで興味・関心が増してきたようだ。
- ・校庭に地域の方と職員と子どもで土俵を作り、土俵で相撲を取るのを楽しみにしている子が多

くいた。

4. 教職員の変容

- ・全学級で授業を行い、多くの児童が楽しそうに取り組む姿を見ることで、昨年度以上に教職員の間でも相撲に対する意識が向上した。
- ・講師の先生を招いて授業を実践することで、相撲の授業スタイルを学ぶことができた。
- ・体育的行事委員で学習計画を作成するなど、相撲に関する資料作成等を多くの職員で取り組むことができた。
- ・土俵を作ることによって、子どもとともに作り上げていくという実感がもてた。

おわりに

相撲に取り組む前は、「本当に授業として成り立つのか」「子どもたちが真剣に取り組むのか」、たくさんの不安があった。しかし、子どもたちに本物にふれさせることで、子どもたちは感動し、刺激を受け、興味をもち、取り組んでみてまた楽しさを見つけ、と子どもたちの子どもらしい姿を多く見ることができた。相撲に限らず、たくさんの刺激を与えることで子どもが成長するのだと感じることができた。
(ふちがみ・ゆうた)



「健全なる精神は健全なる肉体に宿る」か？

ジャーナリスト 岡崎 満義

私のレンコン的自我

今年5月に本を出した。『人と出会う』（岩波書店）という本で、雑誌編集者時代に出会ったなつかしい人たち38人の印象を、ひと筆書きのようなスケッチにまとめたものだ。30年ほど接することができた松本清張さんのような人はむしろ例外で、大半は取材で1、2回お目にかかっただけの人である。それでも40年経っても忘れられない「印象」だけを取り出してみた。そのことについて、本の「あとがき」で、私はこう書いた。

「……これは人間論とか人物論ではない。ひと筆書きの印象記である。取材で会った人の忘れたい印象を掌にすくいあげただけのものであるから、その人のまるごとの全体像などとはかかわりのないものである。素描以前、印象のほんのひとしずく、である」

「私はいつの頃からか、私の『自我』はレンコンのようなものだ、と思うようになった。どうしても石榴ざくろのように実がぎっしり詰まった自我をイメージできない。肉質に中空の管が通っているレンコンが、私の『自我』だ、と思った。その管の中を、出会った人たちの『印象』が、息か風のように吹き抜けている。レンコンの本質は、肉質部に何本か管が貫通していることである。管がなければゴボウか大根である。では、本質を求めて肉質部分を削っていけばどうなるか。本質部分に届いたと思った瞬間、管はパッと消えてしまう。その管の中を、断片的な『印象』が吹き抜けているのが、私の自我だと思える。確固とした石榴的自我ではない。レンコン的な自我が私だ、という気がするのだ。管の中を通り抜ける他の人たちの無数の『印象』こそが、私の本質的な部分を構成しているのだ、と思う。何度もそれらの『印象』を反芻しながら、私になっていく。自我ができ上がっていく、というふうに思うのである。……」

原稿を頼みに行ったり、取材のために会ったりすれば、必ず何らかの「印象」を得る。多くの「印象」は時が経つにつれて薄れていき、いつか忘れてしまう。反対に時間の経過とともに、ますます深くなり、鮮やかになってくる「印象」もある。

たとえば西欧文化思想史の林達夫さん。林さんの本は好きでよく読んだ。「子供はなぜ自殺するのか」「作庭記」などのエッセイは、繰り返し読んだ。それでも私にとって、林さんの強い「印象」は、広い畑のような庭にあったベンチである。表面が妙にザラついているのは、無数の小さな砂粒のようなものが木にくいこんでいるからだった。それは古くなって新しいのと取り換えられた小田急線の線路の枕木であった。戦時中、軍部や警察からにらまれて、自由な執筆活動ができなかった林さんは、こんなベンチを作ったりして暮らしていたのかと思うと、廃物利用などという域を越えた崇高なモニュメントのように思われた。

「横浜市が市電を廃止したとき、線路に敷かれた大理石が払い下げになるとあって、すぐ交通局に問い合わせたんだけど、あれは業者に一括して売却するので、小口販売はしない、と断わられてね」と、林さんは残念そうに笑った。小田急枕木ベンチにつづいて、横浜市電大理石ベンチを作るつもりだったのである。

その「印象」は40年近く前のものだが、今も忘れられない。私のレンコン的自我の管の中を、そんな「印象」がかけめぐっているのである。レンコン的自我の管の中を流通する他の人たちの「印象」こそが、私を生かしている。それこそが私の自我だ、と書きながら、私はもうひとつの連想にとられるような気持ちになった。

レンコン的自我と健全なる肉体

それは誰もが一度は耳にする言葉——健全なる

精神は健全なる肉体に宿る、という言葉が、思わず知らず湧き上がってきたのだ。高校生の頃、体育の時間に聞いたような気がするのだが、聞いたときからある違和感を覚えていた。健全なる精神と健全なる肉体を、何の疑いもなくイコールで結びつけるような考え方に、少年なりの反発があった。虚弱な、不健全な肉体に、健全な精神が宿っていることもあれば、健全な肉体に不健全な、暴力的な精神が宿っている例もザラにある。高校や大学の野球部やラグビー部などで、いじめや暴力事件が起こることは、決して珍しいことではない。愛のムチと称する暴力は、ごく日常的な出来事だ。

私は体を健全に鍛え、保つことと、精神を健全にすることは別のことで、安易にイコールで結びつけられるようなことではない、と思っていた。

調べてみると、この言葉は西暦2世紀頃の古代ローマの詩人ユウェナリスのものだという。ユウェナリスは諷刺詩人だそうだが、この言葉のどこに諷刺の匂いがあるのだろうか。古代ローマには不健全な肉体に不健全な精神を宿した人があまりにも多かったのだ、この言葉が皮肉めいたものと受け取られて、後世にまで語り伝えられたのだろうか。どのような文脈で使われたのか知らないが、この言葉にはどこかうさん臭いものがある、と思っていたのである。

それが、自分はレンコン的自我であり、レンコンの中空の管の中を吹き抜ける他の人たちの無数の「印象」こそが、私の本質だと書いたとき、何かがフッと解けた、という気がした。私にとって「健全なる肉体」とは、いってみればレンコンの肉質部分を健全に保つことなのだ。肉質部分がもろく崩れてしまうと、大事な「印象」が吹き抜ける管もなくなってしまうことになり、つまりは、私の本質的なものが存在しなくなるのだ。

少なくとも私にとっての「健全なる精神」を保持するには、「健全なる肉体」が必要条件となる。

とあって、人に誇れるような「健全なる肉体」を、現在もっているわけではない。血糖値が高いので、薬を飲んでいる。それに3年ほど前、石段で転んで右大腿四頭筋の腱を切って手術した。まだ、階段を下りるとき、スムーズに右脚が進まない。正座ができるほど右膝が曲がらないためだろう。台所に立って料理を作るとき、20~30分立ったまましていると、右膝のまわりがひどくこわばっ

てくるのを感じる。駆け足も怖くてできない。

70歳を過ぎた身だから、もとに戻ることはないだろう。それでもそれなりの体のバランスのとれた状態を作らなければならないだろう。

新しい体のバランスを作る

ここ1年半ほど、月に12~13回、近くのスポーツジムに通っている。若いインストラクターが教えてくれることは「悪いところだけを強化しようとしてもダメ。右脚がよくないなら、左脚も右脚と同じように鍛える。下半身を強化するには、上半身も強化する。つまり、体のあらゆる部分をバランスよく鍛えなければなりません」ということである。

筋トレのマシンを使って50分、プールでの水泳と水中ウォーキングで30分を目標に、リハビリのためのトレーニングを続けている。体はもう元に戻らない、とあきらめるのではなく、新しい体のバランスを作り上げるつもりでリハビリを続ける。それが「一病息災」の意味であろう。

「健全なる肉体」とは、筋肉もりもりのマッチョになることではなく、その人の年齢や状況にあわせて、新しい体のバランスを見つけ、作り出していくことではないか、と思うようになった。それなら、一病をもつ70歳を越えた私にも、「健全なる肉体」はありうる。そんな希望をもちはじめた。

「健全なる精神は健全なる肉体に宿る」という言葉に出会うとき、もうひとつ思い出すのは、作家の三島由紀夫さんである。学習院小学校時代、同級生だった田英夫さんは、三島さんは体が弱くて、体育の時間はいつも見学だった、と話していた。いわば虚弱児だった三島さんは、30歳になって、ある週刊誌のグラビアで早稲田大学のウェイトリフティング部の鍛錬ぶりを見てから、そのとりこになった。見る見るうちにマッチョな肉体を獲得、自衛隊に体験入学したり、やがて楯の会を作り、自決への道を実走した。新しく作り上げた「健全なる肉体」が、昔の「健全なる精神」を食い破ってしまったように見えた。

「健全なる精神」と「健全なる肉体」の関係は、かくのごとく難しい。古代ローマの諷刺詩人ユウェナリスは、一見陳腐な言葉を残したかに見えて、それにフト直面する者にどこまでも考え込ませる謎かけをしたのかもかもしれない。



「身体を使った学び」の復権

東北大学大学院教育情報学研究部教授

渡部 信一

生活に密着した水泳の授業

当時、オーストラリアの小学校に通っていた息子(1年生)がいちばん好きだった授業は、水泳でした。ある日、水泳大会があるというので学校に行ってみて大ショック。オーストラリアの水泳大会は、日本とはだいぶ様子が違っていたからです。

まず、子どもたちがつけている水着はとてもカラフルです。オーストラリアは多民族国家で肌の色も白、黒、黄色とさまざまなのですが、さらにカラフルな色とデザインの水着をつけた子どもたちを見ていると、今自分のいるところが「学校」であることをふと忘れてしまいます。さらに、水着の上にTシャツを着ている子どもも結構います。日本の学校でこのような姿を目にすることはあまりありませんが、紫外線の強いオーストラリアでは、親の判断でTシャツを着ることが許されています。

さて、校長先生の簡単なあいさつのあと、水泳大会が始まりました。まずは、ウォーミングアップ。準備体操を予想していた私は、自分の目を疑いました。なんと、ウォーミングアップはプールの中での10分間の自由時間です。担当の先生がウォーミングアップの開始を宣言すると、子どもたちは一斉にプールに飛び込むのです。準備体操など一切なし。それも、Tシャツのままですボン!

私は、クラス担任のフルキガ先生に尋ねずにはいられませんでした。

「どうして準備体操をしないのですか? 日本の学校ではプールに入る前、必ず準備体操をします」

フルキガ先生から返ってきた言葉は、「クレイジー!……日本人は、おぼれる前に準備体操をするのですか?」

確かに、水泳の授業がなぜ大切かを考えると、海や川でおぼれないようにということが1つの理由です。特に、中産階級以上のほとんどの家庭にプールがあるオーストラリアでは、プールでの事故防止というのが授業の大きな目的となります(私が住んでいたブリスベンでは特に空気が乾燥していて、各家庭にあるプールが防火用水としても大きな役割もっています)。そう考えると、準備体操なしにプールに飛び込むのも、Tシャツのまま泳ぐのも納得がいきます。

さて1年後、日本に戻ってきた息子が言うには、「水泳の授業はつまらない!」

理由を聞くと、授業の中で自由に泳げるのはせいぜい5分間で、あとは先生のお話や準備体操、それに「ばた足」などの基礎的な練習。1000メートル以上は難なく泳げるようになっていた息子にとって、それは苦痛以外の何物でもなかったようです。

ゆとり教育の反省もあってか「知識及び技能を確実に習得(小学校学習指導要領:総則)」することや「指導内容の明確化・体系化(小学校学習指導要領解説:体育)」が独り歩きし、「きちんとした知」を教え込む「学校の授業」が強く意識されているのかもしれませんが。そして、体育の目標であるはずの「楽しく明るい生活を営む(同前)」ことが置き去りになっているのではないかと感じます。それに対し、オーストラリアには「明るく楽しい生活」を送るための「生活に密着した体育」という考え方が強くあります。

水泳に限らず、オーストラリアの学校を見ていて感じるのは、授業が生活に直結しているという点です。低学年では統一的に定められたテキストのない国語や算数などの教科では、生活の中にあ



◀写真：左
神楽の
モーショキャプチャ
写真：右
3DCGの神楽

る題材が授業のテーマや教材になります。また、月に1度、街で人気のハンバーガー店やピザ店が実際に学校内にオープンし、それを教材に先生は授業を行ったりします。

オーストラリアに1年間暮らしてみて、日本の教育が「学校」という空間を日常生活から切り離して考えてきたことをあらためて認識すると同時に、日常生活に密着した教育の必要性を強く感じています。

伝統芸能デジタル化プロジェクト

日常生活に密着した「学び」とは、頭だけで学ぶのではなく「身体を使って学ぶ」ことを意味します。私が学問的な足場としている「認知科学」では1990年代以降、このことに着目し探求を続けてきました(渡部 2005, 2010)。私自身も1999年からモーショキャプチャという最先端のデジタルテクノロジーを活用しながら「身体を使って学ぶ」ことの探求を続けています。

モーショキャプチャは、身体中にはりつけたセンサーから得られる動きのデータをコンピュータで解析することにより、客観的に身体の動きをとらえるテクノロジーです。1990年代半ばに一世を風靡した対戦型格闘ゲームは、実際の格闘家をモデルにモーショキャプチャを利用して製作されました。そのゲーム中のキャラクターが示す動作のリアルさは、3DCGの精彩さとともに大きな話題を呼びました。現在モーショキャプチャは、映画・ゲーム製作などエンターテインメントにとって無くてならない技術の1つになっています。

モーショキャプチャは、エンターテインメントにおける活用だけにとどまりません。例えば、リハビリテーション医療や介護、そしてスポーツ科学など、多くの領域においても活用されています。そのモーショキャプチャを活用して私は、「身体を使って学ぶ」ことの探求にチャレンジしてみようと考えたわけです。

具体的に私は、「伝統芸能デジタル化プロジェクト」を実施してきました(渡部 2007)。このプロジェクトでは、師匠や舞踊教師の舞や踊りをモーショキャプチャによりデジタル化します。さらに、そのデジタル化したデータをもとに教材を作成し、伝統芸能の「わざ」の継承をどのように支援したらよいかを検討しています。東北地方に伝わる民俗舞踊や神楽などの舞、ハワイアンフラ、韓国舞踊、中国雑伎のほか、ミュージカル俳優養成所における教育現場にもモーショキャプチャを持ち込んで研究を続けています。ここでは、青森県八戸市に300年前から伝わる法^{ほうりょう}霊^{かぐら}神楽を対象とした研究を簡単に紹介します。

八戸法霊神楽は、八戸市本八戸駅近くに位置するおがみ神社で昔から受け継がれてきた神楽です。青森県の無形民俗文化財にも指定されており、後継者育成にも熱心です。この法霊神楽の松川由雄大師匠(モーショキャプチャ収録時74歳)と松本徹師匠(同じく40歳)にお願いし、神楽の舞をモーショキャプチャさせていただきました。

モーショキャプチャは、秋田県たざわこ芸術村にある「わらび座デジタル・アート・ファクトリー」にお願いしました。モーショキャプチャのスタジオには一辺約30cmの立方体の形をした磁界発生装置が2個、5mほどの間隔で置かれていてスタジオに磁界を作ります。また、師匠は身体の関節間に11個の磁気センサーをつけます(写真：左)。これらの磁気センサーにより、位置情報と回転情報が計測されます。このデータを別に制作したCGキャラクターに流し込めば、そのCGキャラクターはリアルに動き出し、完成となるわけです(写真：右)。

デジタルで表現できないこと

このプロジェクトを通して、私は多くのことを学びました。もちろん最先端のデジタルテクノロジーであるモーショキャプチャのすばらしさに

も感激したのですが、それよりもっと私の興味を引いたのは神楽がもつ「身体」の重要性です。これは当然、弟子への継承、つまり「子どもたちへの教育」という面にも直接関係しています。

まず最初にいえることは、モーションキャプチャを活用することにより、「舞の形」を効果的に子どもたちに伝えることが可能になるということです。モーションキャプチャによって、「舞の形」は一挙手一投足まで正確にデジタル化することが可能です。どのように身体を動かし、どのように手足を動かしているのか。実際に師匠の舞を見たり、ビデオで見たりしたときには見落としてしまいそのような微妙な身体の動きも、明確にとらえることができます。表面的ではありますが、これは伝統的な動きを継承するためには非常に重要な側面です。

しかし、実際にデジタル化という作業を行ってみると、それ以外にもこれまで気づかなかったいろいろなことに気づきました。例えば、実際にスタジオでモーションキャプチャしようとしたとき、師匠は「祭りの衣装でないと踊れない」、また「神棚がないと踊れない」と言うのです。逆に言えば、祭りの衣装を着て神棚の前に立つと「自然に身体が動き出す」ということのようにです（祭りの衣装はお弟子さんが用意していましたし、神棚はスタジオ内に臨時に造り、それで満足していただきました）。

また師匠は、私たちが用意していたお囃子の録音ならば「無いほうがずっと踊りやすい」と言います。これは「お囃子に合わせて踊っているともいえるし、舞に合わせてお囃子をならしているともいえる」ということで、舞とお囃子は分けて考えることのできない一体のものということがわかります。

このような「世界」観は、なかなかデジタルで表現することができません。つまり「言葉にして明確に伝える」ということが困難です。しかし、師匠から弟子へという伝統の継承は300年以上にもわたって確実に続いています。デジタルで表現することはできないけれど、師匠から弟子に確実に伝承されていることはまちがいないのです。

身体を使って「学ぶ」こと

伝統芸能継承のとき、師匠が弟子に対してこと細かに教えるということはありません。弟子は、師

匠の「わざ」を何年もかかって見よう見まねで学んでゆきます。そこにはきちんとした教科書もなく、師匠は弟子に対し「俺の踊りをしっかり見ろ」「何度も繰り返しまねろ」と言うだけです。弟子は、師匠に言われたようにお手本を何度も見て何度もまねることによって、師匠のわざを「盗んで」ゆきます。まさに、さまざまな状況の中で「身体を使って学んでゆく」わけです。それはとても時間がかかることで、一見とても非効率的に見えます。しかし、このようにして獲得した能力は「本番力」として発揮されます。

例えば、神楽祭のときのことで。10年近く毎年通っていると、暑い日もあれば寒い日もありますし、ときには雨が降っていることもあります。しかし、師匠はいつでもまちがいがなく「うまい」のです。さらに、師匠は高齢であり体調が悪い日もあると思います。しかし、そんなときでも「うまいなあ」と感じます。つまり、師匠は観客に合わせてその日に踊る演目を柔軟に変えたり、舞のスピードを柔軟に変えています。さらに、その日の天気や温度、そして自分の体調によって、どのように踊るのかを微妙に変化させていると言います。しかし結果的に、その舞は「うまい」わけです。つまり、師匠はその本質は変えることなく状況に合わせて柔軟に踊ることができるわけです。師匠はこのことを「身体が覚えているから」と表現し、子どもたちにもそのような力を伝えたいと言います。また、子どもたちは、このような師匠の存在にあこがれをもち、「師匠のようになりたい」と願って稽古に励みます。

このような「学び」は、現在の学校教育ではほとんど忘れられています。日本の教育現場ではこれまで、「教師がどのように教えれば子どもたちに多くの知識を体系的に獲得させることができるか」という点だけが議論されてきました。確かに、西洋近代教育が輸入される明治時代以前にまでさかのぼれば、日本には伝統芸能の伝承に代表されるような状況の中で身体を動かしながら学ぶという「学び」が存在していました。しかし、そのような「学び」は、これまで「あいまいである」「いかげんである」として意図的に排除されてきました。私は、現在こそこのような「学び」を学校教育にも取り戻さなければならぬと考えているのです。

よい^よかげん^{かげん}と「身体を使った学び」

私は、伝統芸能の継承をデジタルで支援しようという試みを通じて、民俗芸能や伝統芸能というのは意外とあいまいなものかもしれないと感じてきました。お囃子はいつともなく始まり、舞はそのお囃子を聞きながら適当なところで始まります。お囃子に合わせて舞を踊っているわけでもなく、舞に合わせてお囃子を演奏しているわけでもありません。舞手とお囃子がなんとなくお互いに息を合わせながら始まり終わります。お囃子が多少ずれたところで、あるいは舞がお囃子から多少ずれたところで、それはまったく問題がないと言います。また、師匠は実際に祭りで踊るときには、多少まちがってもまったく気にしないと言います。

モーションキャプチャでは、「まちがってはダメだ」という気持ちになって踊りづらかった。実際は、まちがっても大して気にはならない。(松本師匠)

実際、神楽祭のときに松川師匠ですら扇子を落とすことがありましたが、まったく気にしていない様子でした。逆に、これがライブ観であり迫力になります。神楽に初めて出会ったとき、私はこのような「あいまいさ」や「いいかげんさ」に少し違和感をもちました。しかし、何年か神楽に接しているうち、私はこのような「あいまいさ」や「いいかげんさ」を快いと感じるようになってきました。そして、神楽の世界、民俗芸能や伝統芸能の世界、そして日本文化の世界には「よい^よかげん^{かげん}」と表現されるような関係が存在していることに気づきました。「いいかげん」が「よい^よかげん^{かげん}」に変わったのです。それはまた、「あんばい」や「目分量」という言葉とも同じ類です。このような感覚は、昔の日本では日常生活の中にあふれていました。お母さんたちが料理をするとき、計量カップなどを使用することはほとんどありませんでした。ほとんどが目分量でみそや醤油を鍋の中に加えていました。それでも、できあがった料理には「微妙なうまみ」がでていたものです。また、風呂を沸かすときにも、現在のように「設定温度」などありませんでした。適当にまきをくべ、適当に時間を見ていました。それでも、風呂に入るときには好い「湯加減」になっていました。

現在では、これらの設定はすべてコンピュータがやってくれます。炊きあがりの時間だけ設定す

れば、希望した時間にはふっくらと炊けたご飯ができています。「初めちよろちよろ中ばっぱ……」は、すべてコンピュータがやってくれます。また、時間と希望の温度を設定しておけば、入りたいときに風呂が沸きます。

しかし、その便利さと引き換えに、私たちは好い加減、目分量、あんばいなどをうまくこなす能力を失ってしまったように思います。それが、最近の悲惨な事件が頻発することにつながっているのでは、とも考えます。昔も「不良」や「いじめっ子」はたくさんいましたが、大きな事件にまで発展することはほとんどありませんでした。それは、彼らが「手加減」することを知っていたからです。しかし、現代の子どもたちはそれを知りません。限度がわからずとことんやっしまい、そして悲惨な事件にまで至ることになります。

「学校」に目を向ければ、近代の教育は常に正確な答えを子どもたちに要求してきました。教師が求める答えは、多くの場合1つです。そして、その答えは正しいかまちがっているか、必ずそのどちらかです。そこには「好い加減」さがほとんどありません。そして、それらはみんな「頭の中に閉じられた知」なのです。

一方、好い加減、目分量、あんばいなどの能力は、さまざまな状況とみずからの身体の関係から生み出されます。さまざまな状況とみずからの身体を相互作用する中で最終的に出るであろう結果を予測し、その都度その都度の決定を意識的、あるいは無意識に下します。それは多くの場合、「頭で考える」というよりは「身体が自然に動く」ものです。このような能力こそ、瞬時の判断が要求される時代には必要不可欠です。つまり私は、21世紀の高度情報化社会にこそ、好い加減、目分量、あんばいなどの能力が必要であると考えています。

今こそ私たちは、学校教育の中に「身体を使った学び」を取り戻さなければならない時期にきているのです。(わたべ・しんいち／認知科学)

〔文献〕

- ・渡部信一「ロボット化する子どもたち ―「学び」の認知科学―」(大修館書店／2005.)
- ・渡部信一編著「日本の「わざ」をデジタルで伝える」(大修館書店／2007.)
- ・渡部信一編 佐伯胖監修 『「学び」の認知科学事典』(大修館書店／2010.)