

## ■WAVE

- ・“言葉”と“思い”で人を育てる ————— 内柴 正人… 3

## ■アクセス ナウ！

- ・楽しさこそが原点  
—— 技能の重視と子どもの成長・育成について考える —— 山内潤一郎… 4

## ■実践報告＋講評と助言／3年生・足を使ったゴール型ゲーム

- ・気持ちを合わせてワン・ツーゴール ————— 小林 美晴… 6  
・子どもたちがかかわり合いながら  
攻防を楽しむゴール型サッカーゲーム ————— 佐藤 勝…10

## ■実践報告／高学年・ハードル走

- ・「できる」「のびる」「わかる」が実感できるハードル走の学習 — 鈴木 伸哉…12

## ■連載／外野席から〈第23回〉

- ・“金メダル至上主義”から“スポーツ共和国”へ ————— 岡崎 満義…16

## ■羅針盤〈第52回〉

- ・新学習指導要領完全実施を目前にして移行期の授業実践から ——— 白旗 和也…18  
・「しみ込み型の学び」を取り戻す ————— 渡部 信一…22

## ■追悼 細江文利先生

- ・最後のエールを胸に ————— 村田 芳子…26

## ◆◆◆ 著者紹介 ◆◆◆



小林先生◆あまりにも突然に師の細江先生が逝ってしまった。本当にお世話になった。心の中に大きな風穴が開いてしまった。いったいつになったら……。自問自答の日々である。心からご冥福を祈るしかないのだから……。



佐藤先生◆研究会の仲間の先生方と『体づくり運動の指導法（小学館）』を執筆させていただきました。若い先生方のアイデア満載です。指導している多摩ミニバスクラブも創部20周年になり、90名の子どもたちと熱中しています。



鈴木先生◆県の体力向上支援委員会メンバーとして、先輩方にご指導いただきながら日々研鑽を積んでいます。「まだまだ、未熟な面ばかり見える自分」を感じながら、常に向上心をもって体育について考え実践しています。



白旗先生◆いよいよ新学習指導要領の全面実施が目前となりました。これまで、45都道府県で講演等をさせてもらいましたが、メッセージを伝えることの難しさを感じています。



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。

# 楽しさこそが原点

—技能の重視と子どもの  
成長・育成について考える—



## ■はじめに

小学校の先生向け冊子の原稿を依頼され、自分のような自由勝手に生きてきた人間が小学校の先生にメッセージを送ってよいものかと戸惑っています。そこで、「何を生意気なことを、いい加減なことを言うんだ、この人は」と思いながら、軽く読み流していただければ幸いです。

体育では楽しさから技能に焦点があたる傾向にあると聞きました。その意味や経緯についての詳細はわかりませんので、新たな小学校体育の方向性の是非について議論するつもりは毛頭ありません。ここでは以下の疑問について自分なりに考えて議論してみたいと思います。

「小学校のときから身体を動かすこと、頭を使うことに対して技能ばかりを重視してしまってもよいのだろうか？」

楽しさや喜びを感じることから学ぶことの大切さを見つけられれば、他人に「やらされる」のではなく自ら率先して知りたいために「調べ・学び・得て」いくのではないのでしょうか。しかも、かなり効率よく吸収していくに違いありません。だって、そうでしょう。楽しいのですから。時間も忘れて遊び学ぶはずです。グラウンド中を自由に走り、飛び回り、ときに、もっとうまく強くなりたいために専門書を読んで学び、そこから成長していくはずです。そうではありませんでしたか、みなさんの小さいころは？

この感覚は時代とともに変わるのでしょうか。そのとき、そのときのトレンドは変わっているのかもしれません。しかし、ヒトが本来もっている本質的なものは、遠い昔、ヒトが存在しはじめたころから変わっていないはず。なぜならば、ヒトは喜びや悲しさなどの感情とともに今まで進化しながら生き永らえてきたからです。ヒトが成長するために本質的に大切なものは何かということを考えてみる時期にきているのです。

## ■運動と健康について

ヒトは身体を動かすことによって健康になることが科学的な研究成果によって明らかにされてきました。先進国で多くの人を悩ます肥満、腰痛、鬱<sup>うつ</sup>などは、動かないこと、歩かないことに問題があることがわかってきました。そして、現在多くの情報があふれる世の中で、運動が健康によいということを知らない人はあまりいないでしょう。しかしながら、現代人はこのことがわかっていてもどこかで楽をしようとしているため、健康について深く議論するだけで、率先して運動をしようとしません。

なぜなのでしょう？

それは、おそらく運動というと、学生時代の体育の授業や部活動を想像してしまい、「きついこと、たいへんなこと」と変に難しく、そして嫌に考えてしまうからかもしれません。また、歩いたほうが健康によいとわかっていても多くの人は億劫がって実際には歩きません。しかし、それが楽しいこととなると自ら進んでするのです。地下鉄の階段をピアノの鍵盤のように音がなるように細工をしたところ、これまでエスカレーターを使っていた人の半分以上の人が音の鳴る階段への好奇心と楽しさから利用するようになったことがインターネットのビデオで流れていました。このスウェーデンの工学技術者の試みはヒトの情動を巧みにコントロールして身体活動の活性を促したよい例だといえます。

では、なぜ運動することが大切なのでしょう。

ヒトは、生き抜くため必然的に要求された運動によって、自然と強い骨や筋肉、そして病気から守る免疫力のある身体をつくってきました。われわれの身体は現代社会で起こる運動不足や飽食に対応するためにはつくられていないのです。人は昔から自らの身体を動かして食料を得て、数限りある食料から飢えをしのぐために工夫をして、生

き延びてきました。つまり、習慣的な運動は人が生存し続けるための必要項目として進化の過程で設計されてきたともいえます。

現代社会で身体を動かすためのヒントは、昔ほど身体を動かすことの必然性に迫られていないからこそ、いかに楽しんで健康に生きるための運動をすることができるかなのです。そのためには脳に喜びや楽しさを与えられる運動の動機づけを探さなければなりません。これは、大人も子どもも同じです。

## ■子どもの体力低下

最近の子どもの基礎体力が著しく低下していることは文部科学省のデータより明らかになっています。子どもの体力低下は現在深刻な問題です。いろいろと便利になっていく近代化が複雑に絡み合って、このような問題を引き起こしているのでしょう。その原因として、テレビゲームなどの普及によって屋外で遊ぶなくなったこと、ファーストフード中心の偏食的な生活、勉強や塾に追われ遊ぶ時間や子どもたちの遊び場と遊び仲間の減少、生活様式の簡易・便利化など様々なことが考えられます。一方で、昔以上に運動能力の高い子どもが現れているのも事実です。体力のある子どもと体力のない子どもの二極化が起きているようです。

子どもとときの運動不足は様々な問題を引き起こします。例えば、骨の強さです。成長期の子どもの骨折が近年増えています。その原因の一つに外で元気に遊び回ることが少なくなってしまったため、骨への刺激が減少してしまい骨密度の高い骨がつかられなくなってしまったことがあげられます。骨に力学的なストレスを与えると骨の代謝が高まり、骨を強くします。歳をとってからの骨の強さは、子どもとときに運動などでどれだけ骨に刺激を与えて強くしたかによって異なってくるという研究報告もあります。運動量の低下は、身体を支えるのに必要な筋力をつける機会を減らしています。その結果、大きな力が加わったときに筋肉が耐えられず関節に負担をかけてしまい、ケガを引き起こしやすくしています。ファーストフードなどを多用した食習慣の変化は、骨や筋肉をつくるカルシウムなどの栄養摂取の減少を引き起こし、骨折などのケガの増加に拍車をかけているとも思われます。肥満児の増加もこのような運動

不足と栄養摂取の偏りが原因なのでしょう。

改善策はあるのでしょうか？

## ■成長と育成

身体の発達に伴って各生体運動能力の発育速度はそれぞれ異なっています。発育・成長期はスキルトレーニングが重要な意義をもっています。巧みな動作を身につけるために必要とされる中枢系は、比較的若い段階にそのピークがあると考えられているからです。そのため、より多くのスポーツを楽しんで経験することが大切になってきます。このような成長期の生理学的要素からも、小中学生の時期は様々な種目の運動やスポーツを行うことによって基本的な動作を学び、基礎体力をつくっていくことが大切なのです。思春期を過ぎた高校生から筋力トレーニングや専門的な技術練習を強調していくような、発育・発達パターンに見合った段階的な対応が理想と考えられます。

子どもは外で元気に遊ぶべきなのです。放課後もできれば自由に校庭を開放して、暗くなるまで走り回ればよいのです。これからは、子どもが自発的に運動やスポーツを楽しく持続的に行うことのできる「環境」づくりがより重要になってくるでしょう。簡単に型にはめ、可能性を狭めた枠づくりをするのではなく、「小学生の未来は明るい」、誰もがそう思える未知なる可能性の広がっている「空間」づくりが、望まれているような気がします。

誰もが、子どもも親もうれしく、楽しい時と場所が共有できる空間が必要なのではないのでしょうか。人間には人間の日常生活に密接した「不思議」を自然に学べる環境が大切だと考えています。子どもは、校庭でボールを追いかけて走り回り、野山を昆虫や生物を追って飛び回り、誰に押し進められるわけでもなく、自ら探究心をもって楽しく身体を動かせば、自然と身体は強くなっていきます。

ヒト本来の本能を大切にしたい。そこにはきっと多くの笑顔と笑いがあふれているはずです。

## 【参考文献】

- ・山内潤一郎『未来志向のこころとからだ／NHKシリーズ ―こころをよむ』(日本放送出版協会 2010)
- ・山内潤一郎、辻喜晶「サイエンティフィック“ラグビー”トレーニング(15)：プロフェッショナルリーグと育成システム(上)：競技力向上・育成の総合システム」(『月刊トレーニングジャーナル』9月号：275・p.78～83, 2002)
- ・広瀬統一「成長期における測定と評価」(『月刊トレーニングジャーナル』1月号：363・p.31～37, 2010)

# 気持ちを合わせてワン・ツーゴール

神奈川県川崎市立宮崎小学校教諭 小林 美晴

## はじめに

本校では、平成21年度から、領域を絞らずに「学び合う喜びを感じる子」、副主題「1人ひとりが高め合う体育学習」の具現化を目指し、授業実践を中心におき、体育科の研究をスタートさせた。2年目からは、領域を「ゲーム」「ボール運動」「体づくり運動」に絞り研究の深化を試みた。

今回の授業実践は、3年生ゲーム領域の「足を使ったゴール型ゲーム」(注：以下ミニコートサッカー)についての試みを報告する。

## 実践内容

1. 単元名『気持ちを合わせてワン・ツーゴール』  
(足を使ったゴール型ゲーム)

2. 観点別学習のねらい

### ○関心・意欲・態度

足を使ったゴール型ゲームに規則を守って仲よく取り組み、勝ち負けを受け入れたり、安全に気をつけたりして、ゲームや練習に取り組もうとする

### ○思考・判断

それぞれのゲームの型に応じて規則を工夫したり、作戦を立てたり、選んだりする。

### ○技能

足を使ってボールを止めたり、パスをしたり、ドリブルやシュートをしたりして、易しいゲームができる。

## 〔資料1〕授業前レディネスの状況

	0%	25%	50%	75%	100%
◇ボールけりゲームは好きか。	大好き・好き		嫌い・大嫌い		
◇公正・公平な態度をとれたか	とれた			とれない	
□規則を知っていたか。	知っていた		知らなかった		
□規則を変えることができたか。	変えられた		変えられない		
□勝つための作戦を立てられたか。	立てられた			立てられない	
☆足でボールを扱えたか。	うまくいった		うまくいかなかった		

## 3. 運動の特性

・中学年の足を使ったゴール型ゲームでは、コート内で攻守が入り交じり、足を使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを課題とし、集団対集団で勝敗を競い合い、仲間と力を合わせて競争することを楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

・集団で勝敗を競う易しいゲームは、規則を工夫したり、作戦を立てたりすることを重視しながら、簡単な動きを身につけて、ゲームを楽しくしていくことが学習の中心となり、公正に行動する態度、特に勝敗の結果をめぐって正しい態度や行動がとれるようにすることが大切である。

## 4. 児童のレディネスの状況

授業前のアンケート結果を鑑みたとき(資料1参照)、本学級児童の実態で着目した点は、運動に対して苦手な意識をもっている児童が2割いること、そして、足を使ったボールけりゲームについて「嫌い・大嫌い」と答えた児童が4割いることである(グラフ1, 2参照)。

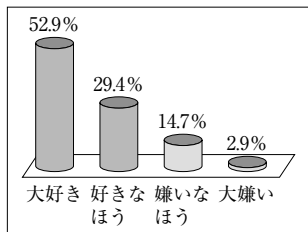
また、技能のレディネスの状況から見ると、学級全体の約3割が足を使ったボール操作が「できない」や「全くできない」ととらえている現状がある。

そこで今回の実践では、男女差や技能差を十分考慮しつつ、その意識を払拭し、ボール操作能力が向上できるような学習(ミニコートサッカーのゲーム)を試みようと考えた。

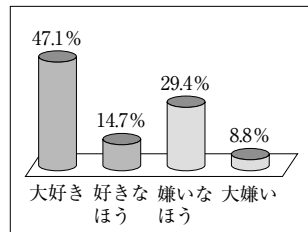
## 5. 授業づくりの基本構想

今回のミニコートサッカーの授業実践を行うにあたっては、「運動における学級のレディネスの状況の改善を図ること」と「学習指導要領中

〔グラフ1〕 運動は好きか？  
嫌いか？



〔グラフ2〕 サッカーは好きか？  
嫌いか？



- ・必然的に触球数が増え、仲間との連携で楽しさが生まれる。
- ・ボールから目を離さないため、ゲームへの自然な集中力が生まれる。
- ・必然的な運動量の確保
- ・仲間との自然な気配りや声掛け

学年のゲーム領域における内容を2本柱としてとらえ、「必然性」をキーワードにして授業づくりに取り組むことにした。

(1) 宮崎小学校の段階的なゲームプランとミニコートサッカー学習の道筋

本校独自の段階的なゲームプラン(資料2参照)を単元の授業構想に組み入れ、学習の道筋を計画した。(資料3参照)

(2) 学習のねらい・内容・活動と場の工夫

① 1～4時間目

〔学習のねらいとところ〕

- ・2タッチルールにより仲間とのかかわりに必然性を生む。
- ・基本のボール操作を習得する。

〔主な学習内容〕

- ・少人数で適度な大きさのコートでゲームをする。シュートまでに必ず2人がボールに触る。
- ・ボールアウトや自チームの反則の場合はコーンにタッチする。(規則の遵守・理解)

〔学習の活動と場〕

- ・対戦方法…2人対2人
- ・6チームによる総当たり戦
- ・ミニ&プレゲームの場で行う。(コートの大さき：7m×7m/図1参照)

② 5～8時間目

〔学習のねらいとところ〕

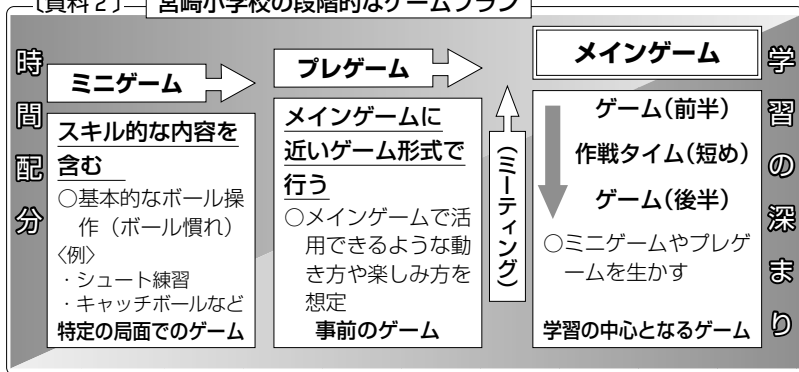
- ・上手にウイングを使えば攻撃有利(3人対2人)の展開が自然につくれる。

- ・ウイングを使うことで、すばい攻撃やサイド攻撃がしやすくなり、得点を入れやすくなったり、作戦も立てやすくなったりする。
- ・手も使えることでボール操作が苦手な子どもも参加しやすい。

〔主な学習内容〕

- ・プレゲームと基本的な学習は同じだが、新たにウイン

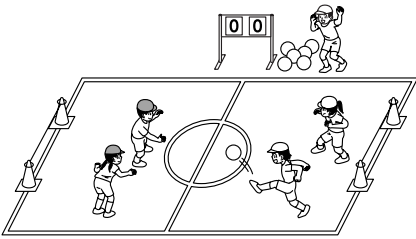
〔資料2〕 宮崎小学校の段階的なゲームプラン



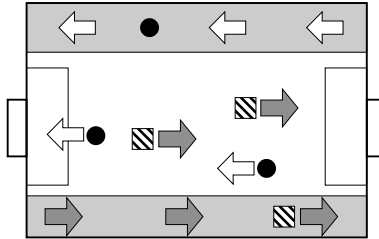
〔資料3〕 ミニコートサッカー学習の道筋

時分	1 → 4	5 → 6	7 → 8	学習の振り返りをする。
0	<p>☆ミニ&amp;プレゲーム</p> <p>チームの課題を見つける場</p> <p>簡単な規則のもとで、総当たりのミニコートサッカーを楽しむ。</p> <p>〈2人対2人の総当たり戦〉</p> <p>&lt;ゲーム前半&gt;</p> <p>↓</p> <p>&lt;作戦タイム&gt;</p> <p>↓</p> <p>&lt;ゲーム後半&gt;</p>	<p>☆メインゲーム1</p> <p>既習の経験を生かす場</p> <p>簡単な規則のもとで、対抗戦のミニコートサッカーを楽しむ。</p> <p>(ウイングゾーンコート)</p> <p>〈3人対3人の対抗戦〉</p> <p>&lt;ゲーム前半&gt;</p> <p>↓</p> <p>&lt;作戦タイム&gt;</p> <p>↓</p> <p>&lt;ゲーム後半&gt;</p>	<p>☆プレ&amp;メインゲーム</p> <p>学習を選択できる場</p> <p>自チームが望む学習の場(ゴールの数や位置、得点など)を対戦チームと相談して決め、ゲームを楽しむ。</p> <p>(ウイングゾーンコート)</p> <p>〈3人対3人対抗戦〉</p> <p>&lt;ゲーム前半&gt;</p> <p>↓</p> <p>&lt;作戦タイム&gt;</p> <p>↓</p> <p>&lt;ゲーム後半&gt;</p>	
45				

〔図1〕ミニ&プレゲームの場



〔図2〕メインゲームの場



やすい、しかも子ども2人でも設置できる軽いゴール(手作り)などを工夫した。

(5)自主的なチーム練習の場

チームの必要に応じた練習をさせたいという願いから、ゲームの前半終了後に、

作戦タイム&練習タイムの時間を設けた。そうすることで、練習の必然性をもたせ、後半のゲームに臨ませたいと考えた。ただ、3年生にとっては、練習方法を考えるのは難しいので、学習の1~2時間目に練習の方法を教師側でいくつか例示して(図3参照)、その中からチームの現状に合っているものを選び、自主的な取り組みを促した。

6. ミニコートサッカー授業の実例

(1時間の展開例)

(1)学習のねらい

- 審判の判定に従い、勝敗にしっかり向き合い、ミニコートサッカーに楽しく取り組む。
- 規則を確認し、作戦を立てたり選んだりする。

(2)展開

「ゴールの数や得点を対戦チームと話し合い、易しく工夫したミニコートサッカーを楽しもう!」を学習のねらいとして、次のような学習活動(◇印)で、対抗戦方式のゲームを行った。

なお、☆印は指導のポイント、【 】囲みは評価の観点と方法を示す。

グを加える。

- ・ウイングは手も足も両方使える。
- ・ウイングエリアには、ウイング以外は敵も味方も入ることはできない。

〔学習の活動と場〕

- ・対戦方法…3人対3人(ウイングあり)
- ・6チームによる対抗戦
- ・メインゲームの場で行う。(コートの大きさ: 7m×7m+1.5m/図2参照)

(3)規則(ルール)の工夫

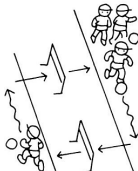
ミニコートサッカーの規則は、以下のことをふまえて作った。①ゲームが盛り上がること。②子どもたちが自主的・意欲的にゲームに関与できること。③必然的に規則を理解し、遵守できるようになること。④必然的に友達とかかわるようになること。⑤おもしろくてやってみたくなること。⑥数多くの楽しさ体験ができる要素を含んでいること。⑦最初の規則が変えられる要素を含んでいること。

(4)教材の工夫例

苦手な子どもから恐怖心を取り除いて安心感のなかでプレイでき、得意な子どもは、強くけるとコントロールできないため、必然的なプレイ制限となるスポンジボールや、向きを変えるとゴールの高さが違い、選択の幅ができ、得点の工夫がし

〔図3〕練習方法の例

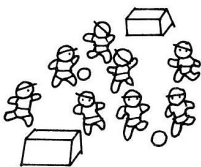
〈例1〉ドリブルからパス



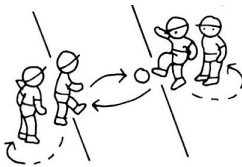
〈例2〉ジグザグドリブル



〈例3〉ボールキープの練習



〈例4〉パス交換の練習



◇学習の準備をする。



みんなで力を合わせて、コートができました!



◇学習のねらいと進め方を知る。

☆ウイングコートのゴールの数や位置などの場の工夫、ゴールの得点の工夫などを例示して、規則を変えたり、場を選んだりするという学習の進め方を支援する。

◇メインゲームのスタート

・あいさつ



おねがいます！

●いよいよミニコートサッカーのゲームです！



〈審判〉

よーい、スタート！

相手チームより早く！



●コーンにタッチしてリスタート！



●ウイングを利用してサイド攻撃！



すばやくパス！

○攻守入り交じってのゲーム



【関心・意欲・態度】…審判の判定に従い、勝敗にしっかりと向き合い、ゲームに楽しく取り組もうとしているか。

◇作戦タイム



相手チームに勝つ作戦を立てよう！

【思考・判断】…規則を確認したり、作戦を立てたり選んだりしているか。

7. 授業後の子どもたち

授業後のアンケート結果から見て(資料4参照) 今回の授業実践を振り返ったときに、たいへんうれしかったことは、「楽しかった」「規則の理解」「足でのボール操作」の項目の意識が大幅に向上したことである。授業前には「好きではない」と答えていた子どもたちの感想も次のように変化した。(授業後の児童の感想から)

- ・また同じチームでやりたい。
- ・チームのみんなで力を合わせられて楽しかった。

〔資料4〕授業後のアンケート結果

	0%	25%	50%	75%	100%
◇ミニコートサッカーは楽しかったか。		楽しかった		楽しくなかった	
◇公正・公平な態度をとれたか。		とれた		とれない	
□規則を理解することができたか。		できた		できない	
□規則を変えることができたか。		できた		できない	
□勝つための作戦を立てられたか。		立てられた		立てられない	
☆足でボールを扱えたか。		上手になった		できない	

- ・ボール使いがうまくなって、チームメートと仲よくなった。
- ・サッカーのようなゲームがうまくなってよかった。

おわりに

3年生はボールゲーム・〇〇型の出発点である。すなわちここでの楽しさ体験がもとになって、学習は学年が上がるにつれてどんどん深まっていく必要がある。

まだまだ道半ばで十分な研究とはいえない。課題は山積している。今後もその課題に向かって、単なるスキルアップの学習にならないように、必然性を伴う学習を提示できるように努力していきたい。

(こばやし・みはる)

# 子どもたちがかかわり合いながら 攻防に楽しく取り組む ゴール型サッカーゲーム

神奈川県川崎市立小学校体育研究会  
神奈川県川崎市立真福寺小学校教頭 佐藤 勝

## はじめに

川崎市立宮崎小学校では、平成21・22年度川崎市教育委員会研究推進校・神奈川県小学校体育研究会協力校として研究に取り組んでいる。この授業も研究報告会において提案された公開授業の1つであった。

この小林先生の授業を参観して、ゲームの展開がとても速く、子どもたちがゲームに熱中していたことに驚いた。では、なぜ3年生の子どもたちがゲームに熱中して取り組むことができたのであろうか。ここではそのことを考えてみたい。

## 子どもの力を引き出す2つのゲーム

ラインサッカー・ミニサッカーのゲーム特性の1つは、攻守が入り交じった状態での攻防を楽しむことである。つまり、この入り交じった攻防を子どもたちが楽しむことができたかどうか、学習のねらいが達成できたかどうかを判断するポイントになる。

そこで、教師は子どもの実態に合わせて、入り交じった攻防を楽しむための課題を解決する学習を行うことができやすいゲームの内容を考えていくことが大切となる。

「学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動」の中でも示されているが、ボールゲームの技能のなかで注目したいことに「ボールを持ったときにゴールに体を向ける」ことがある。攻守が入り交じったスポーツは多くあるが、どのスポーツでも「ボールをもらったらゴールを見ることが大切である」といわれる。これはゲーム中、シュート・ドリブル・パスなどのプレイを判断するために必要なことである。しかしこのことは、3年生の子どもたちにとっては難しい課題である。

また、守備側においては、ボールの位置や相手

のプレーヤーの位置などを瞬時的に判断する力を育てていきたいわけであるが、これもこのころの子どもたちには難しい課題である。

このような課題を解決し、ボールゲームの学習のねらいを達成するために、今回の授業には規則や用具などの様々なことが工夫されていた。そのことは、子どもたちがゲームをととても楽しんでいる様子が見られたことで証明されているといえる。そして子どもたちがそのゲームを楽しむことができた秘密は次の2つのゲームのしかたにあった。

### ○展開が速くなるミニ&プレゲーム

このゲームのポイントとなっている次の3点の規則に注目したい。

- ①ボールアウトや自チームの反則の場合はコーンにタッチする。
- ②自・相手チームの得点で、次の2人と交代する。
- ③シュートをするためには、必ず2タッチする。

子どもたちが実際に行っているゲームを見て、展開の速さにとても驚いた。団子状態のけり合いのなかからボールが出るとゴールに向かってシュートをする。このボールは多くの場合ゴールになるか、ラインを割ってしまう。ゴールになるとどちらのチームもすばやく次の2人と交代する。コート外から間を入れず得点されたチームにパスインされ攻撃になる。2人のうちのボールに近い子がパスを受ける。ボールに最初に触った子がシュートすることはできないので、もう1人の子どもにパスをすることになる。必然的にパスを受ける子はすばやく前に走りこむことになる。

つまり、ここで①・②・③の規則により、自然にゲームの様相がスピーディーな展開になり、ゲームが盛り上がり、子どもたちが意欲的に取り組めるようになっている。また、2タッチしなければシュートにいけないことから、サッカーが得意な



子ども1人でドリブルだけで切り込むことができず、また、苦手な子は触球数が増え、必然的に仲間とのかかわりをプレーを通して学ぶことにもなる。

また、技能的にも最も大切にしたい「攻撃のときにゴールに体を向ける」ことが身につくことにもなる。

さらに、攻防の切り換えがすばやいことから、ボールの位置・自チーム・相手チームのメンバーの位置・走りこむべき位置（スペース）を瞬間的に判断する力の育成にもなる。

○3対3でなく、3対2+1のゲーム

子どもたちはまだ足でボールを操作するサッカー型ゲームは、思い通りにボールが操作できない状況でのゲームであり、意図したパスや攻め方がうまくいかないことも多い。そこで、子どもたちが考えた作戦が成功しやすい、易しいゲームを提示していく必要がある。この授業では前段階で行ったミニゲームを少し発展させたゲームを提示した。2対2で行ったゲームのコートの外側にウイングゾーンを設定し、1人のプレイヤーをそれぞれのゾーンに加えたゲームである。これは、一見、3対3のゲームのように見えるが、ウイングを上手に使って攻撃するという展開から、3対3ではなく、2対2+1のゲームといえる。つまり、2対2から3対3に発展させるのではなく、もうワンステップにおいて学習に無理なく取り組ませている点にこのゲームの価値がある。

特にボールを足で操作して楽しむゲームの難しさということや、3年生という発達段階からいっても、この2つのゲームの規則と段階をふんだ規則の変更・設定が、学習の活性化に結びつき、子どもが攻防を楽しんでいる姿を生んだものと思う。

### 学習の道筋と段階的なゲームプラン

宮崎小では全学年共通に段階的なゲームプランを設定している。これは、「①今もっている力でゲームを楽しむ」から「②工夫した力でゲームを楽しむ」というステージ型の学習の道筋をさらに発展させたものである。

すなわちミニ&プレゲームで基本的な力を身につけるゲームから、ゲーム①で身につけた力を使って、ウイングをどうやって使えばゲームに勝てるかという新しいめあてをもたせ、それを解決するメインゲームに進むという学習の道筋にある。

この「段階的なゲームプラン」を共通なものとして、それぞれの学年や学級の子どもの状況に応じて変化させている。

これはゲームに勝つという子どもの目標を個人の達成感や満足感だけでなく、チームで連携してできたプレイの一体感や有能感も味わえる学習の道筋として期待がもてる。また、このような「段階的なゲームプラン」に学校全体で取り組むことにより、学習の積み重ねがなされ、より効果的になると思う。

### おわりに

ゲームおよびボール運動の学習は、ゲームを行うことが中心になる。しかし、どれだけ1人ひとりの子どもにゲームの経験をさせているかに疑問を感じる時がある。すなわち、45分という1単位時間の中で、子ども1人ひとりがコートの中でプレイする時間が短く、ゲームを経験したといえるには不十分であるということである。

学級の人数にもよるが、ゲーム①で5分、ゲーム②で5分しかプレイしていない子どもたちにルールの工夫や自チームや相手チームの特徴に合った作戦を考えさせるような学習をこれまで見てきた。ルールの工夫も作戦も子どもたちがゲームに夢中になり力いっぱい楽しんだ状況のなかで初めて必然性が生まれてくるものではないだろうか。

また、基本的なボール操作に慣れるためにドリブルやパスなどの練習を取り入れることが多い。しかし、実際の授業のなかではほんの数分の活動になってしまうので、少しでも、成果が期待できる練習例を提示したい。それはゴール（シュート）を意識した練習で、パスやドリブルなどの単独の練習でなく、シュートで終わる練習である。具体的には走りこんでパスをもらってのシュートやパスをもらってゴールを向いてのドリブルシュートなどである。

今回の小林先生の授業においては、これらの点についてたくさんのヒントが散りばめられていたと思う。また、子どもたちの実態から授業を組み立てたという小林先生の姿勢が、子どもが熱中してゲームに取り組んでいる姿にあらわれている。宮崎小学校・小林先生の研究の成果を川崎市立小学校体育研究会でも取り入れて研究を進めていきたい。

（さとう・まさる）

# 「できる」「のびる」「わかる」が 実感できるハードル走の学習

～教具の工夫と仲間とのかかわり合いをポイントとした授業づくり

滋賀県甲賀市立貴生川小学校教諭 鈴木 伸哉

## はじめに

陸上運動は、個人スポーツのなかでも勝敗や順位、記録が明確にあらわれる。それだけに記録や結果がよければ、喜びも大きく、楽しさも深く味わうことができる学習内容である。

その陸上運動のなかでも今回取り上げたハードル走は、一定区間にいくつかの障害物があり、そこを自分のもてるスピードでリズムカルにかけ抜けるという楽しさがある。

では、子どもから見たハードル学習というと、「走りきった満足感が味わえる」「できたことがわかりやすい」とプラスイメージでとらえる半面、「ハードルを見ると走る前から怖い気持ちがする」「ハードルに引っかかったり当たったりすると痛い、こけそうで怖い」とマイナスイメージにとらえる子も多い。

そこで、個人差への対応やその子どもから見える運動への意識を知ること、1人ひとりの力に見合った課題、めあてをもちやすくする学習の場の保障、それぞれの課題やめあてに合った豊かな学習の場づくりの工夫などを心がけていくことにした。そこから、子どもたちが、アドバイスや賞賛の言葉等の声かけでかかわり合い、互いを高め合っていくなかで、個はもちろんクラス集団が、スピードによってリズムカルにハードルを走り越える爽快感や楽しさ、自己やクラスのめあてと記録に挑戦し、達成感や満足感を味わえるような授業づくりを考え実践していくことにした。

## 1 取り組みのねらいと実践

本単元では、ハードル走の特性に触れることと子どもたちの思いをふまえた学びとなるように、「スピードによってリズムカルに5台のハードルを走り越える」と「個から集団、集団から個への高まり」を中核の課題にすえた。そこで、その課

題に迫るための学習内容を明らかにし、単元計画と教師のはたらきかけ（手だて）を以下のように考えた。

### (1)単元計画

時	はじめ	なか	おわり	
1	①オリエンテーション ②50mフラット走タイム測定			
2	準備 ウォーミングアップ 学習課題の確認	第1ハードルを決まった足で踏みきろう	タイムトライアル 振り返り 後片づけ 整理運動	
3		インターバルを3歩で走り越そう		
4		自分に合った踏みきり位置を見つけよう		
5		振り上げ足をまっすぐ上げまっすぐ下ろそう		
6		インターバルをまっすぐ走ろう		
7		【共通課題】 振り上げ足		【個別課題】 ◇インターバルのリズム ◇踏みきり着地位置
8		踏みきり・着地位置		◇振り上げ足
9		空中姿勢		◇空中姿勢 ◇抜き足
10		6年〇組 ハードル記録会		

### (2)教師のはたらきかけ（手だて）

#### ①阻害要因(恐怖心)を取り除く

##### ETCハードルの使用（全時）

従来、学習で使用しているハードル（上端部分がプラスチック製・木製）は、「硬くて痛い!」「引っかけると自分もこけてしまう」というマイナスのイメージをもっている子どもが多いため、自分のもてるスピードを出しきれなかったり、高く跳んでしまったりすることにつながっていく。そこでETCハードルを用いることにした。子ど

〔表①〕50mハードル走-50m走=評価

タイム評価	A 4点	B 3点	C 2点	D 1点	
男子	7秒台	~0.9秒	1.0~1.4秒	1.5~1.9秒	2.0秒~
	8秒台	~1.1秒	1.2~1.6秒	1.7~2.1秒	2.2秒~
	9秒台	~1.3秒	1.4~1.8秒	1.9~2.3秒	2.4秒~
	10秒台	~1.5秒	1.6~2.0秒	2.1~2.5秒	2.6秒~
女子	7秒台	~1.1秒	1.2~1.6秒	1.7~2.1秒	2.2秒~
	8秒台	~1.4秒	1.5~1.9秒	2.0~2.4秒	2.5秒~
	9秒台	~1.7秒	1.8~2.2秒	2.3~2.7秒	2.8秒~
	10秒台	~2.0秒	2.1~2.5秒	2.6~3.0秒	3.1秒~

びわこ成蹊スポーツ大学准教授 柴田俊和氏「技術指導を行わない障害走の学習~場の設定・用具開発・目標設定~」より

もたちにとっては恐怖心もなくなり、プラスのイメージのなかで、自分のもてるスピードでリズムカルに走り越せるようになるのではないかと考えた。できるようになってきた子どもについては、個に応じて台数・場所を選び、従来のハードルにかえられるようにした。(※①上端をバスマットで中央部分を切断したものにかえたもの)

### ②フラット走のタイムに近づける (第2時以降)

単元前に行った質問紙調査から、本学級の子どもたちは、ハードル走の学習に臨むにあたって「自分の動きや記録を伸ばしたい」「クラスみんなで記録を伸ばしていきたい」という思いをもっていった。子どもたちがより能動的に学習に臨み、自分やクラスの伸びをより明確にする学習の展開を考えると、フラット走とのタイム差から自分やクラス全体の記録の伸びを評価して得点化する学びは最適である。フラット走のタイムからハードル走のタイム差で得点をつけることでその子どもの走力に応じた得点が出る(表①)。クラス得点の目標値を設定して、その個々の得点を合わせてクラス得点を出していくことにした。「得点を上げるためには、よりリズムカルにハードルを走り越さなければならない」→「よりリズムカルな走り越し方を求めていこうとすれば、互いが姿を見合い、的確なアドバイスや賞賛、励ましの言葉をおくっていかなければならない」→「アドバイスをもらうことで自己を見つめ直し、新しい学習課題が生まれる」。子どもたちどうしで、そのような活動を繰り返すことは、アドバイスの観点の質や運動欲求を高め、個人の伸びだけでなく、クラスの高まりにもつながっていく。

### ③インターバル3歩のリズムは、ト・ト・ト・ト (第2時以降)

ハードル走の学習でいちばん大事なことは、リズム感覚である。このリズム感覚が子どもたちの体感に備わっていないと、リズムカルにハードルを走り越すことは難しい。一定の区間のインター



▲ETCハードルを走り越えよう



▲グループでシンクロハードルをしてリズムを覚えよう

バルに障害物があって、それを走り越えるという場面は、子どもたちの日常生活のなかでは、なかなか見られない非日常的な運動である。その非日常的な動作(インターバルのリズム感覚)を効果的に獲得していくために足音を音声化し、ウォーミングアップの場でリズム感覚を育てる動きを取り入れ、主運動へとつなげていくことにした。

・インターバル間の足音の音声化

ト(0歩)・ト(1歩)・ト(2歩)・ト(3歩)

・シンクロハードル&シンクロギャロップ

→リズムをとれない子が、仲間のリズムに自分のリズムを同調させようとすることで、リズム感覚が獲得できる。

### ④個に応じたインターバルの設定 (第3時以降)

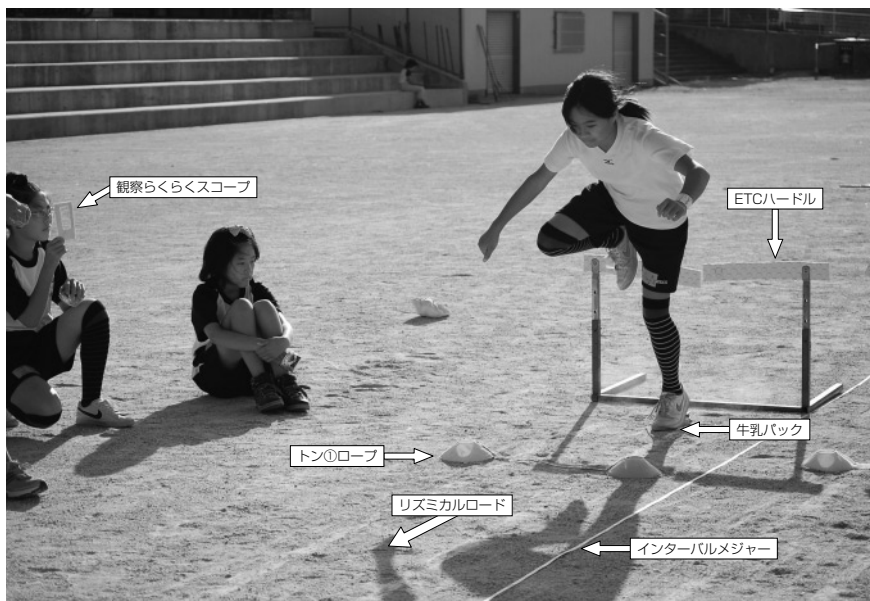
インターバルを固定してしまえば、体格、走力などの個人の能力の違いから、子どもたちにとって、リズムよくハードルを走り越すことは難しい。インターバルを個々に応じた設定にすることで、ハードル走の特性に迫ることができる。しかし、個に応じたインターバルでハードルを設置していくとなれば、ハードルの設置だけで学習時間のほとんどの時間を費やしてしまうことも考えられる。その時間のロスを最小限に抑えるために有効となる手段が、インターバルカード(自分のインターバルを意思表示するカード)とインターバルメジャー(インターバル5m, 5.5m, 6m, 6.5m, 7mに色を決めて塗っておく)を使用していく。第1ハードルから第5ハードルまで、ハードルごとにグループのメンバー(観察係)をおくことで、ハードルの設置だけでなく、ハードルごとに走者の走り越し姿を観察できることにもなり、アドバイスや賞賛がよりしやすくなるという利点も生まれてきた。

### ⑤ハードリングのコツ(情報)の溜め込みと共有化

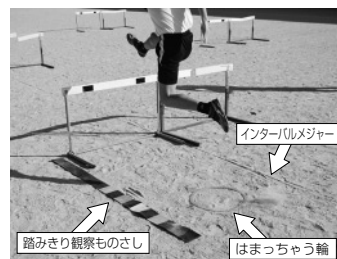
◇動きを意識できる・見る・アドバイスするポイントを焦点化するための教具の工夫

【振り上げ足テープ】(全時)

・自分の振り上げ足をより意識できる。また観察者も振り上げ足がわかりやすくなる。



▲振り上げ足をまっすぐすばやくおろそう



▲自分にあった踏みきり足を見つけよう



▲友達にもらったアドバイスを書き込んだ簡単メモテープ

【観察らくらくスコープ】(第5時の共通課題・第7時以降の個別課題)

・観察者が、子ども自身が指示した動きを見るポイントが定まり、動きについて分析しやすくなる。

【牛乳パックとJトン①ロープ】(第7時の共通課題・第7時以降の個別課題)

・振り上げ足の振りおろす動作は、ものを踏みつぶす動作と似ている。振り上げ足をおろす地点に牛乳の空パックを置き、踏む音や牛乳パックのつぶれ方などから動きを分析することができる。また、牛乳パックだけを見ることでつま先の着地方向も自然と観察・確認することができる。

・Jトン①ロープを置くことで抜き足を着地させる位置が意識できる。

【リズムカルロード】(第6時の共通課題・第7時以降の個別課題)

・ハードルのバーの中心から約30cm程度の幅のラインを2本引いた道をつくり、インターバル間をまっすぐに走ることが観察できる。

【踏みきり観察ものさし】(第4・8時の共通課題・第7時以降の個別課題)

・踏みきり地点に、5つの色がついたゴム板を置く。スピードによってハードルを走り越すなかで、踏みきり位置をわかりやすく観察でき、自分の踏みきり位置が確認できる。

【はまっちゃん輪】(第4・8時の共通課題・第7時以降の個別課題)

・「踏みきり観察ものさし」と併用で使い、自分の踏みきりたい位置(色)に輪を置く。その輪

に足を入れることで、個に応じた踏みきり位置で踏みきることができ、踏みきりポイントをわかりやすく観察できる。

【簡単メモテープ】(第2時以降)

・学習中に得た感覚や教師、友達からのアドバイス等をその場でロスなく手首に巻いたテーピングテープに書き込むことができる。

【学習カード】(全時)

・1時間1時間の学習活動のなかで課題に対して「できた!」「うまくいった!」「伸びた!」「わかった!」を感じることもある。その感じたことの源は、自分の新しい感覚であったり、指導者や友達からのアドバイスである。時間の終わりに自分自身を振り返り、自分の動きを変えたことを「魔法の言葉」(情報)とし、学習カードに記入して溜め込んでいく。

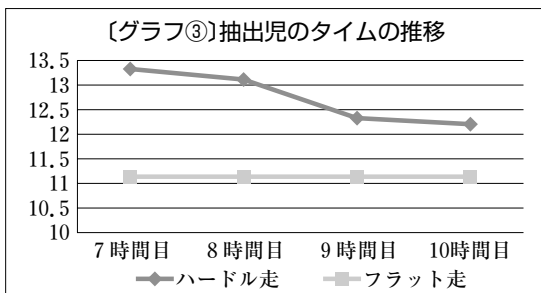
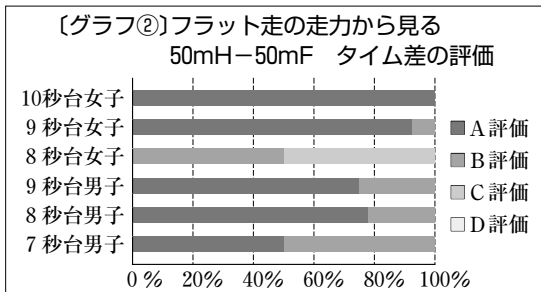
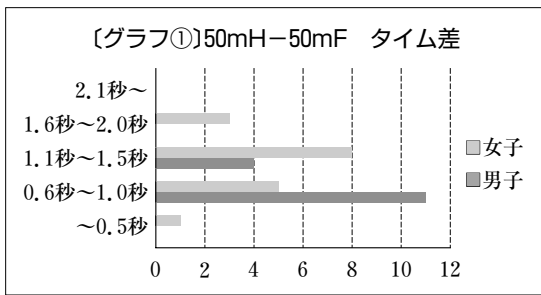
【マネジメントボード】(全時)

・個々が溜め込んだ「魔法の言葉」を付せんに書きマネジメントボードに貼り、掲示することで個々の情報がクラスの情報となる。そのマネジメントボードが個々の課題解決の一助となる。

以上のように、各課題に応じたポイントに迫れる単元計画および教具を工夫することで、子どもたちは課題意識を高めて活動するとともに、言語活動を充実させ、「個から集団、集団から個」へとかわりをつくりながら、課題解決していく姿を見せていた。

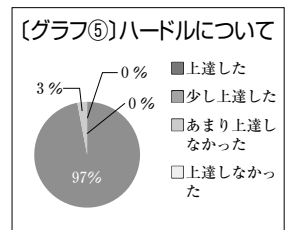
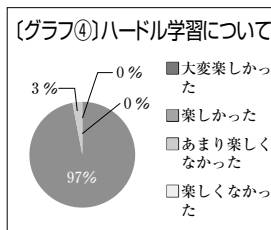
## 2 成果

ハードル走の学習を終えて、クラスの子どもた



ちのタイムの伸び（学習カードの記録）、この学習を終えての子どもたちの思い（質問紙調査）を分析してみた。

50mフラット走との差については、どの子どももタイム差2秒以内にハードルを走り越えゴールできるようになった(グラフ①)。特に、評価表(表①)と照らしてみても90%以上の子が、B評価以上となった(グラフ②)。また、運動嫌いの児童の成長は、目をみはるものであった。単元の学習当初は、ハードルを走り越えることができずに「ハードル前で立ち止まる」→「ハードルをまたぐ」→「インターバルを走る」の 패턴の繰り返しであった。しかし、学習を重ねるにつれて、スピードを落とさずにリズムカルにハードルを走り越えることができるようになった。まとめの学習の段階では、タイム差の評価が「A」となるまでになった。この児童の変容の大きな要因は、①ハードルに対する恐怖心がとれたこと。②いろいろな教具を使い、友達とのかかわりのなかで自分のよい点を賞賛してもらい、自分に自信がもてるようになったこと。③タイムトライアルを行うなかで自分の伸びが実感できたことがあげられる(グラフ③)。この児童だけな



く、クラスのほかの児童にも同様のことがいえる。質問紙調査の結果から子どもたちの本学習についての思い(グラフ④⑤)がうかがえた。その理由の一端は、以下の通りである。

- <できる・のびる>
- ・ハードルがきれいに越えるようになってきたから
  - ・タイムが縮まったから
  - ・もっとうまくなれるような気がするから
  - ・自分のもてる力(スピード)で思い切りできたから
  - ・リズムカルに走れて楽しかったから
  - ・課題を克服できたように感じるから
- <わかる>
- ・見る、意識するポイントがわかりやすかったから
  - ・みんなで教え合うことで、ハードルがうまくなるためのコツがたくさんわかったから
  - ・教具を使うから、できていることやできていないことがわかるようになってきたから
- <かかわる>
- ・友達と教え合うことできずなが深まってきたから
  - ・クラスで課題を決めて、その課題に向かってみんなで協力し合っていくのがおもしろかったから
- <教具>
- ・ETCハードルは、当たっても痛くなく、怖くなかったから
  - ・自分の課題を解決しやすい、いろいろな教具があったから
  - ・学習中にけがする人がいなくなったから

### 3 課題

子どもたちが、自分のもてるスピードでリズムカルにハードルを走り越えることができるようになってくると、従来のハードルを使用したときにタイムが縮まらない壁にぶつかる場面が見られるようになる。その壁を越えるためには、抜き足の動作の習得が必要となってくる。ドリル的な学習から動きを習得するのではなく、子どもたちにとって楽しくハードルを走り越えるなかで動きが習得できる教具の開発・工夫が必要であると感じている。(すずき・しんや)

### 〔参考文献〕

- ・『体育科教育』(大修館書店)2009.5



# “金メダル至上主義”から “スポーツ共和国”へ

ジャーナリスト 岡崎 満義

## 広州アジア大会を観て

中国広州でのアジア大会は、地元中国の圧勝に終わった。日本は大会前、前回のドーハ大会を上回る60個の金メダルを目標に掲げたが、遠く及ばず、前回より2つ減らして48個にとどまった。金メダル2位の韓国にも水をあけられた。

かつてオリンピックは、アメリカ、ソ連、東ドイツが席卷し、金メダルをごっそり持ち帰った。資本主義と社会主義の頂点にある国が、国力にまかせて金メダルをかささらっていくように見えた。一方は巨万の富につながるプロへの道、もう一方はステートアマチュアとして一生生活を保障される道、がそれぞれ開けていた。スポーツは文化というより、政治経済の色彩に濃く染め上げられているようだった。

そして今、13億の大国、恐るべき経済発展をとげる中国が、大会ごとに金メダルを大量に獲得する事態となった。金メダル帝国主義、という言葉がよくないなら、金メダル中華主義とでもいおうか、開会式の大スペクタクルのイベントとともに、なんとなく溜め息をつきたくなる気分だ。眠れる獅子が今日覚めた、といえるだろうが、その反面、民主人権活動家の劉曉波さんを獄に閉じ込め、ノーベル平和賞をボイコットしている。同時期に起こった2つの現象のあまりの落差に、私はもう一度溜め息をつく。

ふりかえって日本はどうか。日本も遅ればせながら、官民あげて金メダルへの道を走ろうとしているように見える。スポーツは勝敗を争うものだから、勝てばうれしい。見ている方も日本選手が勝ってくれば、文句なく楽しくなる。福島千里選手が女子100m、200m 2冠となれば、彼女の清々しい笑顔を見ているだけで、こっちまでうれしくなる。

しかし、そのことと「金メダル60個」を大々的

に目標に掲げることは、意味が違うのだ。優秀なトップアスリートには、練習にも十分工夫を凝らして、金メダルを獲ってほしい。最大限の努力をしてほしい。私たちは金メダルだけでなく、日頃のその努力をも見ている。そこからたくさんの人生的な栄養も吸収しているのだ。私は選手たちがよく「楽しんできます」と言うのを大会出発時に聞くことがあるが、それはやめてほしい、といつも思っている。自分で楽しむのはよいが、人に言うことではあるまい。「がんばります」でいいのだ。随分税金も使っているのだから、人に向かって「楽しんできます」とは、言ってほしくない。もうひとつ、「感動させるようなパフォーマンスをしたい」との言葉を口にする選手もいるが、選手は勝つためにがんばってくればそれで十分、感動するかしないかは、見る方の自由なのだ。

## スポーツは人類が発明した公共財

最近、金メダルで最もガッカリしたのは、北京五輪の野球であった。日本代表の星野仙一監督は「金メダル以外はいらない」と豪語したが、結果は銅メダルも獲れなかった。オリンピックの野球で金メダルを獲ることに、一体どんな意味があるのか。女子ソフトボールの金メダルには、それ相応の意味がある。金メダルを獲ることで、マイナースポーツのソフトボールに1人でも多くの人の目をひきたい。テレビ中継でソフトボールの底辺を広げたい、という切実な願いがある。ソフトボールが五輪種目から消えたら先細りになりかねない、という危機感がある。野球には甲子園の高校野球から始まって、大学、社会人、プロ、そしてWBC、米メジャーリーグ……と、大きく開かれた道がある。ソフトボールとは比べものにならない、まさにメジャーなスポーツなのである。

オリンピックの野球とは何なのか。サッカーに

比べれば、野球は北中米とアジアの地域にかたよったスポーツだ。野球を知らない地域の子もたちに、野球ってこんなにおもしろいスポーツなんだぞ、とホンモノの野球を見せてやることではないか。あらゆるスポーツは、人類が発明した貴重な公共財である。みんなで大事に育て、伝えていくべき宝物だ。野球もそうだ。それはオリンピックの精神にも合致するはずだ。星野監督までもが金メダル病にかかっているようでガッカリした。

何度でも言うが、オリンピックやアジア大会、世界選手権に出場する選手には、金メダルを目指してがんばってほしい。しかし、金メダル60個が目標などとは言わないでほしい。もうそろそろ、金メダル至上主義から脱皮してもいいのではないか。日本人のスポーツの接し方は、かなり成熟してきていると思う。その点では、競技団体の指導者や役員の方が、つまり専門家の方が意識の面で遅れているのではないか。

今、子どもの頃から英才教育をほどこさないと、世界のトップと争うことはできなくなったといわれる。多くの競技団体が運動能力の高い子どもを囲い込み、早期科学的トレーニングを行いつつあるようだ。それはそれでよい。社会を牽引する力が、トップスポーツにはある。同時に、スポーツのすそ野をしっかりと広げ、踏みかためる努力も必要だろう。

### 三島由紀夫の「実感的スポーツ論」

スポーツのすそ野、というとき、すぐ思い出すのは、三島由紀夫の「実感的スポーツ論」という短いエッセイである。

虚弱児だった三島は学校体育、スポーツとはまったく無縁で30歳まで過ごした。30歳のとき偶然、週刊誌のグラビアで早大ボディビル部の練習風景を見てとりこになり、その指導者に弟子入り、以来、ボクシング、剣道とスポーツの果実をたっぷり味わうことになった。

三島が市ヶ谷の自衛隊に乱入、自決したのは昭和45年のことだが、その4年前、私は三島から短い選評の原稿をもらったことがある。昭和41年7月、芥川賞の選考委員に新しくなった三島が、選考会場に颯爽として入ってきた風景は忘れられない。スポーツにはまって11年、今やマッコトとなった三島は、白いポロシャツ、筋肉モリモリの太い

腕、胸元からは黒い胸毛が覗いていた。アタッシュケースを下げて大股で部屋に入ってきた三島に、みんな啞然とし、さらに選考会が始まるや、立て板に水、弁舌さわやかに作品評を繰り広げる三島に、みんな茫然となった。歌舞伎役者が花道で飛び六方でもふむような、そんな鮮やかなパフォーマンスに見えた。

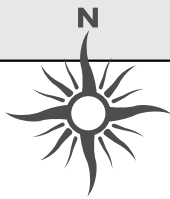
それはともかく、30歳という遅いスポーツの目覚めだった三島は、次のように書く。

「私の中学、高校時代は(中略)弱肉強食のスポーツ教育といふべく、生まれつき体力が少く運動が巧みでない者は、落後者になってベソをかいてゐなければならず、だれも救ひの手をさしのべてくれる者もなかつた。(中略)私は自分の少年時代を思ふにつけ、体力や才能に恵まれぬばかりに、スポーツの門から永久に拒まれてゐるかはいさうな少年の面影が目にかぶるのである。一つぐらゐ、対抗試合にも一切参加せず、そのかほり学生全部の体位向上に、個々人の能力に応じて十分注意を払ふ学校が出て来てもいい筈である」(「決定版三島由紀夫全集33」(新潮社)より。以下同)

もうひとつは「私のやうに三十歳になつてスポーツをはじめようと決意」した一般社会人向けに「町の角々に体育館があり、だれでも自由にブラリとはひれ、僅少の会費で会員になれる。夜も十時までひらいてをり、あらゆる施設が完備し、好きなスポーツが気軽にたのしめる。コーチが、会員の運動経験の多少に応じて懇切に指導し、初心者同士を組み合せて、お互ひの引込み思案をとりのぞく。そこでは、選ばれた人たちだけが美技を見せるだけではなく、どんな初心者の拙技にも等分の機会が与へられる」

そんな状況を三島は「スポーツ共和国」と呼ぶ。スポーツ共和国の住人の喜びとは「運動のあとのシャワーの味には、人生で一等必要なものが含まれてゐる。どんな権力を握っても、どんな放蕩を重ねても、このシャワーの味を知らない人は、人間の生きるよろこびを本当に知つたとはいへないであらう」と、言い切っている。三島がこんなスポーツ共和国を夢見たのは東京五輪の昭和39年、それからもう46年の歳月が流れている。金メダル至上主義よ、さようなら。スポーツ共和国よ、こんにちは、となつてほしいものだ。

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



# 「しみ込み型の学び」を取り戻す

東北大学大学院教育情報学研究部教授  
渡部 信一

## 日本の母親は「しみ込み型」育児

教育心理学を専門とする東洋氏のグループは、1970年代に約10年間にわたって日本とアメリカの母親の育児態度を詳細に比較調査しました。その結果、アメリカの母親が「教え込み型」育児だったのに対し、日本の母親は「しみ込み型」育児であることを明らかにしています（東 1994）。

まず東氏は、日本とアメリカの母親に対し「お子さんに文字を教えるためにどんなことをしましたか」という質問を面接調査しました。すると、子どもの文字能力はほぼ同レベルでしたが、日米の母親でその回答には大きな違いがあったといいます。アメリカの母親は自分がやった意図的な試みを具体的に答えたのに対し、日本の母親では「別に教えませんでした」という反応がほとんどでした。その回答を受けて「ではどうしてお子さんは字が読めるようになったのですか」と問うと、大半の答えが「自然に」というものでした。

次に、「形の名前を教えましたか」「数をかぞえることを教えましたか」という質問をした結果、「教えなかった」という回答が日本の母親のほうが明らかに多いという結果でした。しかし、子どもが示したそれらの能力には、ほとんど差はなかったといいます。

さらに東氏は、4歳の子どもをもつ日米の母親に対し、実験的に子どもに対する対応の違いを明らかにしています。まず母親に、たくさんの積み木を一定の法則に従って特定の形や特徴の組み合わせで分類する作業を覚えてもらい、その後それを子どもに教えることを要求しました（例えば、○印で長いのはここ、×印で短いのはここ……）。その結果、アメリカの母親は言葉によって分類の要素を1つひとつ子どもに教え、それを子どもに言葉で確認しながら教えていくという、言葉による分析的で組織的な教え方でした。一方、日本の

母親は、言葉で教えるよりは、まず母親自らが子どもの目の前でやってみせ、次にその通り子どもにやらせてみる。できないとまた母親が自分でやってみせて子どもに挑戦させ、その過程を繰り返すという方法が一般的でした。しかし、子どもが示した正答率や正答するまでの時間に差はありませんでした。

このような一連の調査や実験の結果から、東氏は次のように結論づけています。アメリカの母親は言葉で表現して分析してわからせる教え方、知識をもっている母親が権威をもって子どもにその知識を伝授するというやり方、つまり「教え込み型」の育児を行っている。それに対し日本の母親は、模範をやってみせることで子どもにどうしたらよいか見つけさせるのが一般的である。権威をもって子どもの前に立ち知識を伝授するというのではなく、できてほしいという母親の「思い」を子どもにしみ込ませ、子どもはそれを原動力に一生懸命がんばるといふ、つまり「しみ込み型」の育児を行っていたということです。

「しみ込み型」の方略をとる日本の母親は、アメリカの母親に比べて、就学前の子どもに取り立てて意図的に教えることはしません。文字や数を直接教えることは避け、もっばらよい環境を子どもに与えることにこまやかな配慮をします。子どもは取り立てて教えなくても環境から学習するものだし、周りの人々の真似をしたり大人に対し質問攻めにしたりして知識を取り込むもの、と考えるのです。これが日本の「しみ込み型」の教育を支えている学習観であると、東氏は指摘します。

## ミュージカル俳優養成所の教育支援

本誌前号の「羅針盤」で私は、神楽を子どもたちに継承する現場にモーションキャプチャという最先端のデジタルテクノロジーを持ち込み支援す





【写真1】日本舞踊の授業風景



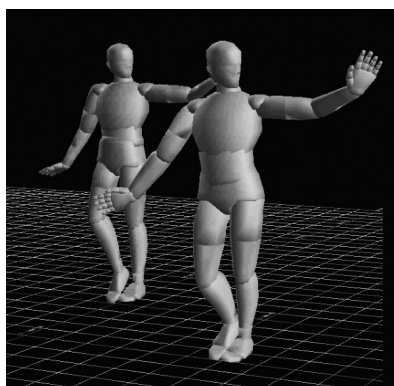
【写真2】モーションキャプチャ

るというプロジェクト（渡部 2007）を紹介しました。そして、そこでは「身体を使った学び」を復権し、「好い加減な知」を重視することを提案しました。

今回は、ミュージカル俳優養成所の教育支援プロジェクトを紹介します（この研究は東北大学大学院教育情報学教育部博士後期課程・佐藤克美氏との共同研究です）。私たちがモーションキャプチャを活用して支援しているのは、劇団「わらび座」の役者養成所です。「わらび座」で上演する舞台は、民俗舞踊を基礎に取り入れたミュージカルが多いため、養成所の授業カリキュラムも必然的に民俗舞踊や日本舞踊が中心になっています。

私にとって非常に興味深いと感じることは、この養成所では伝統芸能の師弟関係に似た関係が講師と研究生（養成所では、学生のことを「研究生」と呼んでいる）の間には存在していることです。講師はまず自ら手本を示し、研究生はその手本に近づくため何度も何度も講師を模倣しながら稽古します（写真1）。

一方、役者養成所には2年間で研究生を一人前の役者に育て上げなければならないという使命があります。本来なら長い時間をかけて熟達させていく演技や踊りを、とりあえず2年という短い間に仕上げなければなりません。どんな初心者でも2年後には舞台上がり、鑑賞料を支払ったお客さんの前で踊ったり演技をします。本来ならば長い時間かけて熟達させてゆかなければならない「わざ」を、2年という短い間に習得させなければならないのです。つまり、伝統芸能の伝承と近代的な学校教育との中間にあるのが役者養成所の教育です。私は、そのことがとてもおもしろいと



【写真3】講師と研究生を重ねて表示する（手前が講師）

感じています。

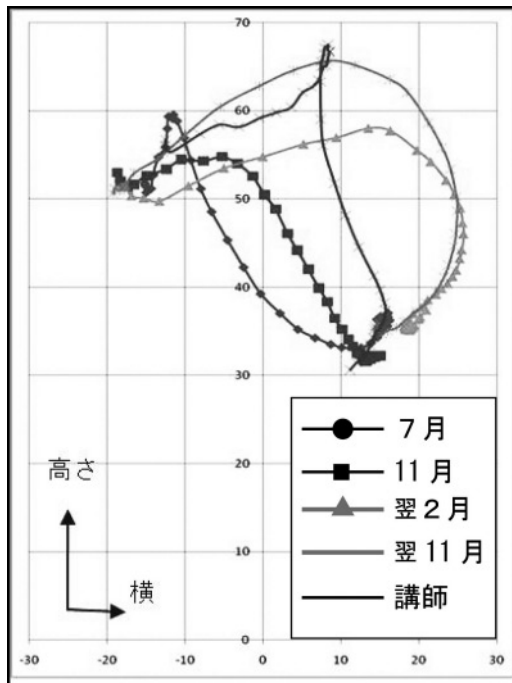
「初心者と熟達者は何が違うのか?」、そして「本来は長い時間をかけて行わなければならない熟達化をモーションキャプチャを活用することによって支援できないか?」

このような疑問をもって、私たちは「わらび座」の養成所にモーションキャプチャを持ち込んだのでした（写真2）。

### 「津軽じょんがら節」のモーションキャプチャ

これまで3年にわたり研究を続けてきましたが、様々なことが明らかになっています。

例えば、研究生は入学してまもなく東北地方の民俗芸能「津軽じょんがら節」を習い、卒業までの2年の間に繰り返し練習します。そこで私たちは「津軽じょんがら節」の上達を2年にわたり4回、モーションキャプチャを実施することによって明らかにしました。さらに、モーションキャプチャのデータから様々な教材用CGを作成し、教育支援も行いました（写真3）。



【図1】左手の動きを表したグラフ

ここでその結果を詳細に紹介することはできませんので、私がとてもおもしろいと感じたことをひとつだけ紹介します。

図1は、「津軽じょんがら節」の一場面における左手の動きを示したグラフです（手を大きく上にあげて下ろす動作）。左手の動きを正面から見たものと考えていただければ、理解しやすいでしょう。入学1年目の7月、11月、翌年の2月、2年目の11月、そして講師の動きを重ねて示しました。

まず講師の手の動きですが、鋭い頂上をもつ山を描くように動かしている（頂上で一瞬止まる）ことがわかります。ところが、研究生の手の動きはだいぶ異なっています。入学当初の7月（●）、ほとんど手はあがらず、すぐに下に落ちてしまいます。11月（■）も少しはあがっていますが、すぐに落ちてしまいます。翌年の2月（▲）、2年目の11月（曲線）ではだいぶ大きくあがるようになっていますが、弧を描くような動きで講師の手の動きとは形が違います。

つまり、2年間の練習を積み重ねてゆく過程で、研究生の手の動きはかなり大きく、そして上にあがるようになっていますが、講師のように鋭い頂上をもつ山を描くように動かす（頂上で一瞬止まる）までには全然近づいておらず、本質的なこと

ろでまだまだ講師の動きとは異なっていることがわかります。

素人が見るぶんには、このことに気づくことはないのかもしれませんが。「動きが大きくなったね。だいぶ上達したね」という評価が得られることでしょう。しかし、講師などの熟達者には一目瞭然（いちもくりようぜん）です。実際、講師に対する私たちのインタビューでもその評価はたいへん厳しいものでした。やはり、卒業して舞台にあがってからも長く続く「現場での稽古」の中で少しずつ熟達してゆくことになるのです。

### 役者養成における「しみ込み型の学び」

素人目にはなかなか見つけ出すことができない、講師と研究生の動きの違いをモーションキャプチャにより客観的に明らかにできたという点は、このプロジェクトの大きな成果です。しかし、ふつうはモーションキャプチャを活用するチャンスのない研究生が、自分たちと熟達者の本質的な違いを実感するための授業が「わらび座」にはきちんと用意されています。それは、2年生の前期に行われる「舞台実習」です。

「舞台実習」では、敷地内の劇場で上演している舞台に数か月実際に出演します。もちろん村人や通行人など「その他大勢」の役ですが、これが研究生にとっては大きな飛躍につながります。

「舞台実習」はけっして舞台の上だけで行われるものではありません。例えば、舞台が始まる前にご当地名産の団子売りをするのは、観客の反応を客席で間近に感じるための勉強です。また、舞台終了後ロビーで観客を送り出すことも、観客から多くのフィードバックが得られる重要な勉強のひとつです。お客さんの「おもしろかったよ」のひとつと言が、厳しい稽古の励みにもなるでしょう。

さらに、舞台裏でもいろいろな仕事があります。小道具・衣装・洗濯・化粧・髪（かつら）などを準備したり整えたりするという仕事です。一見雑用と見えるこれらの仕事に対しても責任をもってやらなければ、舞台には立たせてもらえないのです。自分たちの手に負えない仕事に関しては、専門の部署に頼んだり先輩たちと一緒にやることになります。この過程で、舞台を支えている他のスタッフや先輩との交流がなされ、授業では教わらない様々なことを身体を使って学ぶのです。

さらに、研究生は7チームある公演作品の舞台稽古は必ず鑑賞します。研究生は、舞台上立つ先輩たちの姿に将来の自分をだぶらせ、夢を膨らませるのでしょう。これらの過程を通して、研究生は舞台に対するリアリティを伴った夢や「あこがれ」を膨らませることになります。

「舞台実習」では、数か月にわたり「現場」の空気にどっぷりとつかりながら様々なことを学びます。まさに「身体的な学び」であり「しみ込み型の学び」です。これらの過程を経ることにより、教室で身につけた動きはさらに豊かな「意味」をもった踊りや演技になるのです。

数か月後、「舞台実習」を終えて養成所に戻ってきた研究生たちは、一回りも二回りも「大きな役者」に育っているように感じられました。

### 「しみ込み型の学び」を取り戻す

来年度から「新学習指導要領」が完全実施となります。指導内容の明確化や内容の系統性が重視され、「知識や技能を確実に習得」させることが問われる方向にあります。このような流れの中で、ややもすれば基礎・基本の習得を重視するあまり「教え込み型の授業」になる傾向があります。また、系統的・形式的なステップばかりを重視して知識や技能を身につけさせる授業になる傾向もあります。

このような傾向に対し細江文利氏は、「体育が旧来の一斉指導型の授業に逆戻りし、ステップアップ式の画一的で楽しくもおもしろくもない、児童が絶えず受け身の学習が展開されること」を強く警告します。そして、これからの体育の学習では児童が習得すべきことは保障しつつも「子どもたち自らが語ったり考えたり、参加して体験したりすることを通して、子どもたち自身の思いや意欲を引き出し合ったり、子どもたちどうしが相互に刺激し合うなかで、自分らしさを発揮する場が必要である」という学習の必要性に言及し、子どもの側に立つ新たな学習過程のフレームとして「やってみる-ひろげる-ふかめる」を提案しています（細江 2009）。

「運動好きの体育嫌いの子どもたち」を増やさないためには、形式的にあるいは段階的に知識を身につけさせ、それを発展させるという「教え込み型の教育」ではなく、どうしたら知識や技能を

子どもたち自身が身につけていけるかという観点、つまり「しみ込み型の学び」の観点に立った授業が大切です。

前号の「羅針盤」で私は、神楽を子どもたちに継承する現場にモーションキャプチャという最先端のデジタルテクノロジーを持ち込み支援するというプロジェクトを紹介しました。そして今回は、劇団「わらび座」の役者養成所にモーションキャプチャを持ち込みました。

どちらの「現場」でも、師匠や講師は「なんとかして自分の技術（わざ・知識）を子どもたちや若者に教えたい」と願っています。しかし、彼らが採用している方法は、「きちんとした知識を簡単なものから複雑なものへ、1つひとつ系統的に積み重ねてゆく」という「教え込み型」の教育ではありませんでした。師匠や講師は「学ぶ者がワクワクしながら積極的に学習に参加し、先生や仲間たちとともに活動し学ぶなかで、単なる知識だけでなくその世界観や深い意味までも自然に身体にしみ込むように学んでゆく」という学びの形態、つまり「しみ込み型の学び」を大切にしていました。なぜなら、そのようにしなければ「本質」は伝わらないことを師匠や講師は知っているからなのです。（このあたりの詳しい解説は、拙著『ロボット化する子どもたち——「学び」の認知科学——』（渡部 2005）を参照してください。）

○

先日、3年ぶりに養成所の卒業生に劇場で会いました。研究生時代にはなんとなく頼りなく「ほんとうに舞台上立てるのかな」と思わずにはいられなかった彼女でしたが、今では立派に主役を務めています。舞台上で堂々と演技踊っている彼女を見て、私はあらためて「現場の教育力」を実感したのです。（わたべ・しんいち／認知科学）

### 【参考文献】

- ・東洋『日本人のしつけと教育』（東京大学出版会／1994）
- ・細江文利他『やってみる ひろげる ふかめる』（光文書院／2009）
- ・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）

# 最後のエールを胸に

筑波大学大学院教授 村田 芳子

昨年11月30日、細江文利先生がご逝去されました。本年3月のご定年を目前にした65歳の早すぎる旅立ちでした。先生が大好きだった、キャンパスの紅葉がまさに真っ赤に燃える晩秋の旅立ちでした。

私は後期に週1回、東京学芸大学に授業に出かかっているのですが、主のいない研究室で先生の病状を心配しながら、そして訃報の悲しみに包まれながらもけなげに論文に取り組む学生たちの姿を側で見てきました。今、冬枯れた木々の中に立つと、あの日の紅葉の風景が蘇り、細江先生があのような笑顔で「やあー、村ちゃん」とそこにおられるような気がします。そしてその後、現実に立ち返り、先生の不在という現実をまだまだ受け止められずにいます。

細江先生は、体育科教育の研究において中心的な存在として活躍され、平成10年と20年の2回の学習指導要領作成協力者を務められました。また、多くの学校現場に足を運び、実践者の先生方とともに具体的に授業をつくってこられました。まさに日本の学校体育をリードする大きな大きな存在でした。先生とは、その2回の改訂でも同じ小学校の委員として一緒にさせていただき、また『体育の学習』や『こどもと体育』の編集委員としても一緒に本づくりにかかわらせていただきました。先生は、いつも新しいアイデアを子どものおもしろがり、それが形になっていくことを楽しんでいました。だから先生と一緒にする仕事は、いつも何か生まれていくようなワクワクする新鮮な刺激にあふれていました。楽しい時間でした。

さかのぼって思い返すと、細江先生とは私が教師として歩き始めたばかりの20代の頃から、先生の恩師であった故宇土正彦先生を通じて多くの研究や仕事をご一緒させていただき、以来30年以上にも及ぶ長いつき合いです。研究領域も異なりましたが、ちょっと異質なダンス専門の私を先生のお仲間に入れてくださって妹のようにいつ

も気にかけてくださいました。私にとっても頼れる兄貴のような存在でした。この30年、先生とのかかわりを通して体育科教育の最前線を目の当たりにしながら、その刺激を受けて私も成長できたのではないかと考えています。そして、先生は、スポーツの学習とは異なるダンス学習をおもしろがり、ダンスをヒントに新たな授業のアイデアを試されていました。また、最近では、私が理事長を務める(社)日本女子体育連盟にも先生から多くのご支援をいただきました。一昨年の10月、埼玉で開催された全国女子体育研究大会において先生にご講演いただいたのですが、それが先生の最後の大舞台になってしまいました。

新学習指導要領が告示されたこの数年は、先生はこれまで以上に精力的に仕事に向かわれていました。「やってみる－ひろげる－ふかめる」の学習過程の新たな提案もその1つです。理論はもちろん授業実践を通して形にしていられました。先生の頭の中に描かれた体育授業の新たな構想が1つひとつ実現していくという、その勢いに私も含め周りの者は理解し、ついていくのがやっという状況でした。それがようやく形になろうとしている時に先生は逝ってしまいました。今思い返すと、先生はなんとか完成のメドをつけるよう生き急いでおられたのだと……、そしてまだまだ残されたことの多さにどんなに無念だったことか……。もっとも先生からお聞きしたかったことが山のようにあるのに本当に残念でなりません。

先生が亡くなる数日前、お宅にお見舞いをした時のこと、あの大きな先生が小さくなってしまって、でもまだ意識があって、別れ際の言葉が「がんばって」、右手の拳でガッツポーズでした。

あの先生の最後のエールを胸に刻んでこれからもがんばっていきます。細江先生、本当に長い間ありがとうございました。先生のあの笑顔と数々のメッセージ、決して忘れません。

心よりご冥福をお祈り申し上げます。

(むらた・よしこ)

平成  
23  
年度版

新版 新学習指導要領準拠

# 体育の学習

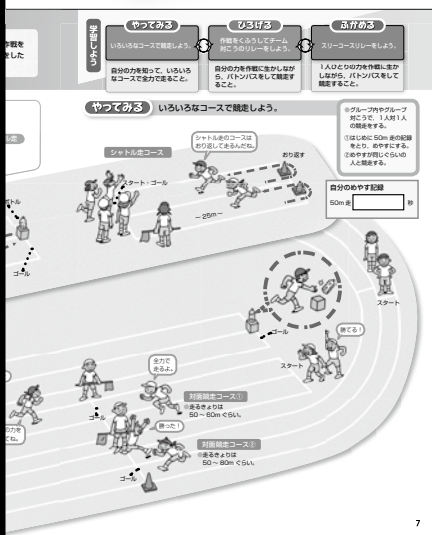
楽しさにふれ、  
技能が  
身につく!



細江文利 東京学芸大学教授  
池田延行 国土舘大学教授  
村田芳子 筑波大学大学院教授 【編著】

\*新しい学習過程「やってみるーひろげるーふかめる」で、  
技能を身につけながら、運動好きの子どもを育てる!

\*新学習指導要領に完全対応しながらも、注目の領域に  
きめ細かい工夫を満載!



▲5年 P.6-7 かけっこ・リレー

## 規格・定価

●児童書	1・2年…B5判・各56P・オールカラー	定価
	3・4年…B5判・各64P・オールカラー	各学年
	5・6年…B5判・各88P・オールカラー	470円(税込)

●指導書	各学年…児童書+144ページ	定価 各学年 2,300円(税込)
	朱書編は児童書+1色, 研究編は1色	
	※充実の指導資料付き!	
	B1判 器械運動・掲示用資料 B5判『学年別・体育科の年間指導計画例』 CD-ROM版 指導資料 季刊『こどもと体育』	

※詳しくは弊社ホームページをご覧ください。