

■WAVE

・先生は楽しさの伝道者 ————— 水上 善雄… 3

■アクセス ナウ！

・郡山市震災後子どもの心のケアプロジェクト ————— 菊池信太郎… 4

■実践報告

・①5年生・キャッチバレーボール ————— 下橋 良平… 6

・②5年生・バスケットボール ————— 竹澤弘一郎…10

■実践報告／特別編

・フクシマの子どもたちの体育指導 ————— 眞砂野 裕…14

■『体育の学習』を使った授業／5年生・マット運動

生田 正尚・田上 修・金子 賢一…16

■連載／外野席から〈第30回〉連載／外野席から〈第30回〉

・イチローは勝つことに飢えている ————— 岡崎 満義…18

■こんなときは？ 教えて！ 体育指導のくふうとアイディア — 松本 大輔…20

■羅針盤〈第58回〉

・学校教育の動向とこれからの体育の方向性 ————— 菊 幸一…22

■インタビュー／今春公開予定『水島宏一の器械運動アプリ』について

・器械運動アプリの魅力とは ————— 水島 宏一…26

◆◆◆ 著者紹介 ◆◆◆



下橋先生◆東京都小学校体育研究会ボール運動領域部会の部長をしています。平成25年2月8日に勤務校で第52回全国学校体育研究大会東京大会のプレ大会を控えています。私もゴール型の授業を行います。ぜひご参会ください。



田上先生◆大牟田市体育研究委員会で部長をしています。今回は、授業研究会で行われた三池小学校の生田先生の授業をもとにまとめました。今後も大牟田市の子どもたちのために、一生懸命に研究を進めていきます。



竹澤先生◆校内研究発表会に向けて、悪戦苦闘。子どもたちのFun! Enjoy! Satisfy! の姿を目指し、全校職員がチームとなり取り組んでいます。子どもたちが運動の楽しさに触れ、自発的に学びを深める学習を目指していきたいです。



松本先生◆佐賀に来て1年。こちらの生活にも慣れ、おいしいお酒と料理と、先生方、初めてのゼミ生に囲まれ楽しく体育や教育について考える日々です。どこへ行っても楽しめるのが僕の性（サガ）のようです。



眞砂野先生◆福島で出会う人々は皆、温かく前向きです。3.11を忘れず、国の復興支援や自身の生活をしっかり見つめることが今、大切ではないでしょうか。不遜な言い方ですが、月日を経たからこそ問われることもあると思うのです。



菊先生◆3年前に社会人大学院であるスポーツ健康システム・マネジメント専攻長に就任し、現在2期目で多忙を極める日々。しかし、専ら夜間の大学院で、社会人が仕事をもちながら学ぼうとする意欲に、大いに刺激される毎日です。

わ たしの家では、母が教育熱心だったので、小学校低学年のころから習字をしたり、家庭教師をつけて勉強をしたりしていました。

それでも、体を動かすのも好きで、学校の授業でいちばん好きだったのは体育でした。授業の準備などにも積極的に取り組んでいました。そして学校が終わったあとも地元の中学生にまじって外で遊んでいました。

そうした中でわたしが最初に野球に出会ったのは、小学校4年生のころに中学生に誘われて町内対抗のソフトボール大会に参加したのがきっかけでした。その当時は野球というものがどんな競技なのかもわからなかったのですが、実際にやってみると非常に楽しくて一気に好きになりました。そしてそれからは、学校が終わると校庭でクラスの友達と野球をするようになりました。

それ以来40年以上野球に携わってきましたが、その魅力はなんといっても、仲間と助け合う中で「楽しい」「嬉しい」「悔しい」「悲しい」などの感情を分かち合えるという点です。また、チームの中で自分はどうすべきかを考えることを通して、自ら行動する“自立”と、自分をコントロールする“自律”との両方を育むことができるというのも特長でしょう。

平成23年度より、小学校3年生から中学校3年生まで「ベースボール型」のボールゲームがこれまでよりも注目されるようになりました。これによって、今まで教えていなかったものを教える、ということもあるかと思います。

そうすると現場の先生方もたいへんだとは思いますが、子どもたちに教えるときにはまず先生自身が「楽しい」と思って指導をしてほしいと思います。

もし先生が、「指導要領で扱われているのだからとにかくやらなくては

先生は楽しみの伝道者



水上 善雄

けない」というような考えのもとで授業をするのでは、子どもたちには楽しさは伝わりません。まずは先生が、「楽しいものなのだ」ということを実感し、そのうえでその楽しさを子どもに伝えようというような流れになるのがわたしの理想です。

また、これはわたしが野球塾や各地のイベントで子どもたちを指導する中で強く感じるのですが、子どもに何かを教える際には、子どもの目線や子どもの言葉を感じたり理解したりすることが必要となります。そして子どもに言葉をかける際にも、1人ひとりの性格や発想、喜ぶポイントを考慮して、子どもに伝わる言葉を選ぶようにしています。そうすると子どもたちも自ら楽しんで練習に取り組んでくれます。

さらに、言葉をかけるだけでなく、大人が真剣に取り組んでいる姿を見せるというのも、子どもを惹きつけたり、「やってみたい」と思わせたりするには効果的です。

これらのことは、学校で先生方が指導をする際にも同じことなのだと思います。子どもと大人とが共に考え、共に成長していける、学校でそんな環境がつくっていけるとよいのではないのでしょうか。

そういった意味では、「指導する」という言葉を使うと、どうしても大人の側から子どもに強制して何かをやらせるという感じになってしまうので、むしろ先生方には、いろいろな楽しさを子どもたちに「伝道する」ような存在、「伝道者」となってほしいと思っています。(談)

● **みずかみ・よしお** 1957年神奈川県生まれ。桐蔭学園高校から1975年ドラフト3位でロッテオリオンズに入団。80年にはダイヤモンドグラブ賞、87年にはベストナインを受賞。その後、広島東洋カープ、福岡ダイエーホークスを経て92年に引退。07年から09年まで北海道日本ハムファイターズの二軍監督を務め、引退後、少年野球の指導に取り組み、各地で野球教室を開催。現在は「ヒット野球教室」にてアドバイザーを務める。

郡山市震災後子どもの心のケアプロジェクト

—もの言えぬ子どもたちに寄りそう地域の活動—



■はじめに

誰しも願う子どもの健康とは、一体どんなもののでしょうか？ 例えば、WHO（世界保健機関）の憲章前文には、『健康とは、病気ではないとか、弱っていないということではなく、肉体的にも、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた状態にあることをいいます』とあります。

一方、我が国の児童憲章には、『すべての児童は、心身ともに健やかに生まれ、育てられ、その生活を保証される。（中略）疾病と災害からまもられる。（中略）よい遊び場と文化財を用意され、わるい環境からまもられる』とあります。つまり、子どもたちが健康に育つためには、その育ちを保証する適切な環境が用意され、その後もよい状況が維持されることが大前提であることがわかります。

さて、未曾有といわれた平成23年3月11日に発生した東日本大震災は、地震・津波の被害とともに、その後に引き続いた放射線拡散事故により、多くの人々に多大かつ多様な影響を及ぼしました。こと福島県（および周辺地域）においては、1年半以上経過した現在でもなお、子どもを取り巻く生活環境は厳しい状況が継続しています。

■東日本大震災発生と市内の状況

筆者が開業する福島県郡山市は、福島県のちょうど中央部に位置し、人口30万余人を有します。交通の要所であり、県内における商業、文化の中心的中核都市です。福島第一原子力発電所から、真西に約55kmに位置しています。

震度6弱を記録した地震による被害は、市庁舎や公共施設、一部のマンション、家屋が半壊し利用できなくなりましたが、幸い人的被害はほとんどありませんでした。ライフラインは、一部の地域を除いて、電気、水道、ガス、電話（携帯電話

も）が不通となり、市民生活に大きな混乱が生まれました。加えて、2日後にはガソリンや食料品、日用品が不足し始めました。そして、限られた情報の中、原子力発電所の事故が報道され、市民の緊張は一気に高まりました。外国人は早々に県外へと避難を始め、原発周辺地域からの多くの人が、一気に市内の施設への避難を始めました。残った市民は一体これからどうしていいかわからないまま、行動が制限された不自由な日々が続きました。

小児科外来を訪れる子どもたちはおびえた表情をし、赤ちゃん返りや母子分離不安などの様子が見られました。また、保護者も顔は引きつり能面のように、言葉のトーンも非常にきつかったことが、どれだけつらい日々であったかを物語っています。地震の恐怖から始まり、放射線被曝の恐怖、街の雰囲気、保護者の動揺、これらすべてのことは、小さな子どもたちの心に、程度の違いはあるものの、なんらかの傷を残していると思われます。

■ケアプロジェクトの立ち上げ

過去に例のないこの状況下で、はたして子どもをどう守っていくか、非常に難しい問題を突きつけられました。恩師である渡辺久子医師（慶應義塾大学医学部小児科講師）の助言を得て、まず、子どもたちが安心していられる場所を確保し、次にPTSD（post-traumatic stress disorder）の発症を予防するための対策を講じることを始めました。そのためには、行政との連携が不可欠であり、郡山市、郡山市教育委員会、郡山医師会が協力し、「郡山市震災後子どもの心のケアプロジェクト」を立ち上げました（写真1）。地震から間もない3月29日、多職種19人のメンバーで活動を開始しました。

基本的な活動として、3つの基本的な目標を設



【写真1】プロジェクト立ち上げの会議



【写真2】PEP Kids Koriyamaで遊ぶ家族

定しました。「子どもの居場所をつくる」、「PTSDを早期に発見する」、「地域が子どもを守る」です。特に子どもたちは、ライフラインの途絶や放射線の被曝の懸念から、震災直後より屋内に閉じ込められたまま自由な遊びの環境は完全に奪われていたので、まず最初に、避難所となっていた公共施設の一部を子どもたちに開放し、絵本の読み聞かせなどの活動を積極的に行いました。

■子どもの体のケア

当初はPTSDの発症予防を目的として活動したプロジェクトですが、その活動の中から見えてきたことは、子どもの心のケアだけではまったく不十分であり、心と体、そして保護者、さらには子どもを取り巻く環境づくりに気を配り、健康的な心と体の育ちを見守る必要性を痛感しました。

子どもの体力の低下やけがの増加（特に顔面のけが）、自然の中で遊ぶ機会の喪失による情緒の発達不良などを危惧する声が、学校や幼稚園の現場から徐々に増えてきました。平成23年8月、山梨大学の中村和彦教授に郡山の現状を見ていただきました。そして、中村先生が日ごろから警鐘を鳴らされている、遊べない・動けない子どもが今後郡山でより増える危険性を指摘していただきました。早速、中村先生および「東京・山梨『動きづくり研究会』」の諸先生方のご尽力により、10月から毎月1回、『PEP Up Koriyama（運動実技講習会・研修会）』を開催しています（写真2）。体を使った遊びに関する重要性和、屋内でも子どもをいかに楽しく運動させるかについて保育士、幼稚園・小学校教諭、子育て関係者への講習会と

ワークショップを行っています。延べ1,000人以上の参加者を数え、市内のみならず遠く市外からも参加者がみられるまで充実してきました。

一方、子どもの体力や運動能力の低下に対する有効な対策を行うためには、実際の体の状況把握することが不可欠と考え、市内全小中学生の体力テストを、企業の支援により今年度から3年間にわたり調査を行っていくことになりました。

またあわせて、4歳～15歳のすべての子どもの生活環境、食育、心の状態のアンケートを行い、その結果をもとに個々の子どもの育ちを見守り、家庭、教育機関と連携して子どもが健康的に体を育む環境を整備していきます。

■おわりに

震災以降、心のケアの重要性が指摘されてきました。しかし、子どもにとっては、思いきり遊べる環境があれば、多くの問題は解決できると思います。明るい心は健全な体にしか宿ることはできません。とにかく体をまず元気に。

今後は、子どもたちが天候や環境に影響されることなく、一年中体を動かすことが可能な全天候型の屋内運動場の整備が急務であると思います。『郡山の子どもたちを日本一元気にする』ことを目標に活動を行っていますが、私たちの願いは、この郡山の取り組みに福島県全体が牽引され、そしてゆくゆくは福島の子どもを見習った日本中の子どもが皆元気になっていくことであります。

一人一人が運動の楽しさや喜びを味わい、 集団で学ぶ力を高めるボール運動の学習

東京都港区立港南小学校主任教諭 下橋 良平

はじめに

本実践は東京都小学校体育研究会の研究主題である「運動の楽しさや喜びを味わい、意欲的に実践する力を身に付ける体育学習」をもとに、ボール運動領域部会の実証授業として本校で行った実践である。本校は第52回全国学校体育研究大会東京大会のボール運動系分科会会場校にも指定されており、「一人一人が運動の楽しさや喜びを味わい、集団で学ぶ力を高めるボール運動の学習」という主題を設定し、研究を進めている。

平成24年の7月に都内の教職員に協力を依頼して行った意識調査では、多くの教職員がボール運動において「チームで主体的な活動ができるようにすること」を大切にしていることがわかった。その反面、指導する際の課題に「技能の高い児童だけでなく、技能の低い児童を活躍させること」や「どの子も活躍できるゲームを提供すること」「一人一人を評価すること」と挙げている教職員も多いことがわかった。

本実践はこうした調査研究にも基づき、集団対集団で勝敗を競い合うという特性をもったボール運動においても、一人一人の児童にボール運動の楽しさや喜びを味わわせたり、課題を解決する力を高めたりすることをねらって行った実践である。

1. 実践の目的

(1) ボール運動の楽しさや喜びを味わう

ボール運動の学習はゲーム領域での学習経験や生活経験等によって、一人一人の児童が今もっている力に差が生じることが多い。だからこそ教師は一人一人の児童の実態に目を向け、型ごとの楽しさを明確にとらえたうえで、児童にどのようなゲームを提供していくかを考えていかなければならない。本実践で取り組んだネット型の学習は、

「自陣のコートにきたボールを操作し、連係プレーによる攻撃から、相手が捕りにくいようなボールを打ち返す攻防をすること」を楽しさととらえた。また、連係プレーを生かした攻撃やチームの特徴を生かした作戦を考えて実行することを学習の重点として、授業づくりに取り組んだ。

(2) 集団で学ぶ力を高める

本実践では一人一人の児童が課題を解決する力を高めることもねらっている。集団を構成するチームの一員として「チームのために何ができるか」を課題として設定し、チームの練習や作戦と関連づけて課題を解決する方法を話し合う活動等により、コミュニケーション能力や課題を解決する力を身に付けていくことができると考えた。

2. 授業実践

(1) 単元名

第5学年「ネット型 キャッチバレーボール」
実践対象者：33名（男子16名，女子17名）

(2) 児童の主体的な活動を大切にした学習過程

ゲームを中心とした学習過程を組んだ（表1）。単元の前半は、「運動の楽しさや喜びを味わう」段階とし、一人一人の児童が「今もっている力」を大切にするようにした。ルールやマナーを守り仲間と互いに協力することや、ルールや場を工夫することに加えて、型のもつ攻防の楽しさを味わわせることを重視するようにした。

単元の後半は「集団で学ぶ力を高める」段階とし、一人一人が「チームのためにできること」を課題として課題解決を積み重ねることにより、集団で学ぶ力を高めるようにした。

[表1] 学習過程

段階	運動の楽しさや喜びを味わう				集団で学ぶ力を高める			
時	1	2	3	4	5	6	7	8
学習活動	・ 試みのゲーム ・ 学習資料の活用方法を知る。 ・ 学習の見通しをもつ。	用具の準備・作戦の確認・準備運動・ゲームにつながる運動						
		ゲーム 1						
		リーグ戦①		リーグ戦②		対抗戦		
		振り返り						
		ゲーム 2						
		リーグ戦①		リーグ戦②		対抗戦		
		整理運動・学習の振り返り・学習のまとめ・用具の片付け						

[表2] ネット型の構造

・ ネットで区切られている。 ・ 自分のコートに相手チームが存在しない。 ・ 相手のコートにボールを落とすことで、得点が生まれる。 ・ 一定の得点に早く達することを競う。
--

(3) ネット型の簡易化のポイント

ネット型の構造を上記(表2)のようにとらえたうえで、型のもつ楽しさを明らかにし、ゲームを簡易化するようにした。

○ゲームの簡易化の実際

- ・ 1, 2 球目はボールをキャッチして、正確に攻撃を組み立てやすくしたり、作戦を実行しやすくしたりする。
- ・ ボールをキャッチすることにより、判断する時間が生まれる。
- ・ チームの人数を少なくすることで、ボール操作やボールを持たないときの動きをする機会が増える。
- ・ チームの人数を少なくすることで、一人一人の役割が明確になる。

(4) 攻防の楽しさをふまえた「はじめのルール」

対象学級の実態とゲームの簡易化のポイントから、一人一人がネット型の攻防の楽しさを味わうことを視点として「はじめのルール」を設定した(表3)。

[表3] はじめのルール

・ 人数は4対4 ・ バトミントンコートを使用 ・ ネットの高さは165cm ・ ゲームは時間制(1ゲーム6分) ・ 3回で相手コートにボールを返球する。 ・ キャッチ→キャッチ→はじく ・ ボールを落としたら相手チームに1点入る。 ・ 得点をとったチームがサービスを打つ。 ・ 得点が入ったら、位置をローテーションする。

(5) 課題を解決する力を高める学習資料の工夫

「チームのめあて」や「チームの作戦」を確認するチームカードを用意した。

このチームカードには「チームのめあて」と「チームの作戦」を記入する欄を設けた。「チームのめあて」は、児童が考える理想のチーム像を書くようにした。毎時間変更するめあてではなく、単元を通してめざすものとして位置づけた。また「チームの作戦」は、自分たちのチームの特徴を生かした作戦を記入させるようにした。単元の前半でボール運動の楽しさや喜びを味わいながら、自チームの特徴を把握し、単元後半では特徴を生かした作戦を記入するように指導してきた。

また、チームカードと個人の学習カードが一体化するようにした。個人の学習カードは、「チームのためにできること」を視点にしてめあてをもたせ、その達成度や自己評価を記入するようにした。

〔写真1〕 席替え鬼



ボールの落下点に入ることをねらって、チームの仲間の名前を大きな声で呼びながら行った。

〔写真2〕 アタックゲーム



コートの手前を使い、「キャッチ→キャッチ→はじく」の連係プレーが生まれることをねらった。

（6）授業の流れと実際

①単元前半（第1時～第4時）

・ゲームにつながる運動

学習のはじめには、席替え鬼（写真1）やアタックゲーム（写真2）といった運動を、ゲームにつながる運動として行った。

・ゲーム

単元の前半では、リーグ戦を中心にして多くのチームと対戦し、自分のチームの特徴を知るようにした。相互審判で行うことで勝敗に対する公正な態度も養うようにした。また、はじめのゲームから、2番目のキャッチではネットの近くでキャッチした方がよいことを指導し、より3段攻撃の連係プレーが生まれ、ゲームの楽しさが味わえるようにした。

・振り返り

ゲーム間の振り返りでは、単元前半は主に「みんなが楽しめるゲームをつくるにはどうしたらよいか」を問いかけ、ルールづくりを振り返りの中心課題とした。ゲームの質の高まりとともにルールも変遷した（表4）。

②単元後半（第5時～第8時）

・ゲーム

リーグ戦を終えると、対抗戦（第7・8時）を行うようにした。対抗戦では、1単位時間に同じ対戦相手と戦うことで自分たちのチームの特徴を生かした作戦を2度試すことができたようにした（写真3）。

・振り返り

ゲーム1を終えた後に「チームの作戦が有効だったか」を振り返ることで、自分たちのチームの

作戦がうまくいかなかった場合には作戦を改善する話し合いを行った（写真4）。ゲーム1で作戦がうまくいったチームは、「次はこの作戦でいこう」とチームごとに練習を行うなど、単元後半の振り返りは、チームの主体的な活動を中心にした学習とした。

3. 児童の変容

（1）意識調査の結果から

単元前の意識調査では「ボール運動（ゲーム）の学習で楽しいと感じたことはどんなことですか？」の問いに、「得点を決めたとき」「勝ったとき」と多くの児童が答えていたが、単元後には勝敗や技能に関する答えに加えて「チームで考えた作戦がうまくいったとき」等、思考・判断面で楽しいと感じる児童が多くなった。

（2）毎回の授業評価から

毎時間、授業後に学習の楽しさや課題解決に関連する授業評価を実施した（表5）。単元後半にかけて授業評価は上昇した。単元前半では、ルールの工夫が「みんなが楽しめる」という視点と合致したときには大きな伸びが見られたが、ルールを工夫したことでゲームが停滞したときに授業評価は減少した。

単元後半では、課題を解決する力が高まってきたことにより、「学習の振り返り」や「戦術的気付き」への授業評価が向上した。

（3）技能面から

トスをあげる役割の人に2番目のキャッチをさ

〔写真3〕 ゲームの様子



対抗戦では、ブロックをされないように攻撃の組み立てを工夫するチームも見られた。

〔写真4〕 単元後半のゲーム間の振り返りの様子

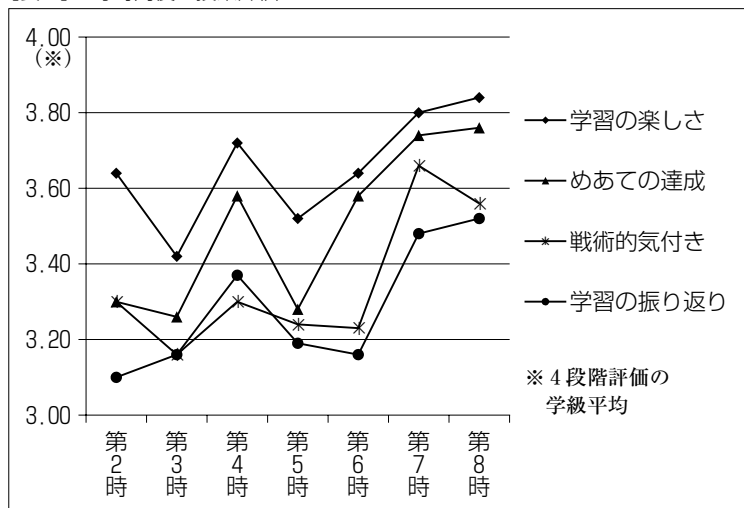


ゲーム1で作戦がうまくいかなかったチームは、作戦の修正を話し合った。

〔表4〕 ルールの変遷

第2時	ネットタッチはしない。
第3時	キャッチしたら2秒でボールを渡す。 全員アタックを決めたらボーナスポイントで1点入る。
第4時	サーブは両手でコートの中 央（サービスラインの後ろ） から、下から投げ入れる。
第5時	ブロックあり。 試合は10分間で行う。

〔表5〕 毎時間後の授業評価



せるようにはじめから指導してきたことで、3段攻撃の楽しさを単元の初期段階から味わうことができた。単元の後半にはチームの特徴を生かした作戦に応じて役割を分担したり、ボールの落下点にすばやく入ることができるようになったりしたことで、攻防の切り替えが素早く行われるようになった。

4. おわりに

本実践では、一人一人の児童が「今もっている力」を大切に、ネット型の楽しさを味わうことを大切にしてきた。実態に応じて多様にルールを工夫し、ゲームに夢中に取り組むことができた。

この実践を通して、ボール運動において大切にしたいことは、ゲームを通した学びであるとあらためて考えている。

ゲームを通して攻防の楽しさを十分に味わうことで、児童は学習にのめり込み、自分の解決すべき課題やチームの特徴を明確にとらえながら課題を解決する学習を進めることができた。

今後も、ゲーム中心の学習を重視し、型に応じた楽しさを一人一人の児童に味わわせながら、コミュニケーション能力や課題を解決する力といった、集団で学ぶ力を育てていきたい。

(しもはし・りょうへい)

〔参考文献〕

- ・「小学校学習指導要領解説 体育編」文部科学省
- ・東京都小学校体育研究会ボール運動領域部会
- ・実証授業提案資料

子どもから見た特性を ていねいにとらえた授業づくり

神奈川県小田原市立富水小学校教諭 竹澤 弘一郎

はじめに

体育の学習でもっとも大切にしなければならないことは何か。私は、学習者である子どもたちがスポーツやダンスなどの魅力に触れ、1人ひとりが運動とのよい関係を築いていけるようにすることだと考えている。そうすることで、その子の人生がより豊かなものになると考えるからだ。

本校では、校内研究の研究テーマを「かかわり、気づき、伸びやかな自己開発をする児童の育成～体育学習を核として～」とし、「楽しい体育」の考え方をもとに研究に取り組んでいる。小学校では、体育を専門とする教員だけが体育の授業を行うわけではない。すべての教員が「子どもに運動をどう教えるか」ではなく「子どもが運動をどうとらえているか」、つまり「指導者側の論理」から「学習者側の論理」に立った学習指導を大切にして授業づくりに臨んでいる。得意な子もそうでない子も、だれもがそのスポーツやダンスのもっている楽しさ（運動の一般的特性）に主体的に触れることができれば、その子なりにその運動とのよい関係を築いていくことができるという考えのもと、日々の実践を行っているところである。

本実践は、こうした考え方のもとに、新学年を迎えて間もない昨年5月下旬に行ったものである。

1. 実践内容

(1) 子どもから見た特性を適切にとらえる

目の前の子どもたちがバスケットボールの特性に触れるためには、どのような手立てをとる必要があるのか。それを適切に行うには、児童の実態から運動の一般的特性をとらえなおし、子どもから見た特性をていねいに吟味することが大切である。そこで、日常の子どもたちの様子に加え、「好き・嫌い」「魅力」「阻害点」「経験」「技能程度」「ルール」「人間関係」の7つの観点からレディネス調査を行って児童の実態をつかみ、子どもから見た特性を次のようにとらえた。

子どもから見た特性

- ・バスケットボールは7～8割の児童が好きで、特にシュートをして得点することや、得点を競い合うことが楽しい運動である。
- ・大差で勝敗が決まることに不満を感じる児童がいるが、どちらが勝つか負けるかわからないとき（勝敗の未確定さ）ほどその楽しさは増す。
- ・バスケットボールが硬く重いことや、強いボールを受け止めることができないことに不安を感じる児童がいるが、誰もが投げたり受けたりしやすいボールを使用することによって楽しむことができる運動である。
- ・新しいクラスになって間もないということもあり、お互いに思っていることを伝え合うことが難しい場面もあるが、お互いに個人差を認め、思いを伝え合い、協力することでその楽しさが増す運動である。
- ・パスがもらえなかったり、特定のチームメイトが1人で攻めてしまうことに不満をもつ児童がいるが、チームで協力したり、作戦を自由に考えたりしてプレーすることが楽しい運動である。
- ・ルールがわからないことや、認識の不一致からのトラブルに不安感をもっている児童も見られるが、共通認識したやさしいルールでゲームを行うことで楽しむことができる運動である。

(2) 子どもから見た特性をもとに学習を計画する

子どもから見た特性の解消すべき点として、主に「チーム編成」「学習の道筋」「ルール」「用具・器具」などに視点をおいて手立てを工夫し、学習を計画した。

① チーム編成

チームは男女混合の6チーム（5人×4チーム、6人×2チーム）を編成した。その編成にあたっては、話し合いによって選ばれたキャプテンと副キャプテン、および指導者で相談し、ゲームの勝敗の未確定さが保障できるよう、力が均等になる

【写真1】ゲームに出ていない子への教師の声かけ



児「なかなかゴール近くにボールを運べない……」
教「どんな場面でボールをとられているかな。ボールを持っていない人はどこにいる？」
児「シュートはたくさんするけど、得点できない……」
教「入ったシュートはどんな所から打っているかな？」

ように配慮しながら行った。

また、ゲームに出ているすべてのプレイヤーがゲームを楽しみ、かつ、攻め方や守り方を工夫しやすくするために、ゲームに出るのは4人とし、ゲームに出ていない児童については、前・後半で交代するようにした。指導者は、ゲームに出ていない児童を中心に声をかけ、ゲーム前の話し合い（チームの時間）に課題をもって臨めるように、ゲームを見る視点について助言をした（写真1）。

②学習の道筋

学習のねらいを「自分のチームの攻め方や守り方を工夫したり、相手チームに応じた作戦を工夫したりしながらバスケットボールを楽しむ」とし、8時間単元で、ねらい1・2のステージ型の学習過程をとった。

ねらい1では、初めの3時間を使って、ルールに慣れることや自分のチームの特徴をつかむことができるよう、いろいろなチームと対戦できるリーグ戦を行うようにした。総当たり形式の対戦を行うことで、チーム間の力の差が大きくなりすぎていないかを確認することもできると考えた。ねらい2では、5時間を使って相手チームに応じた作戦を立てやすくするために、同じチームと2回以上続けて対戦する対抗戦を行うようにした。ねらい2を大切にすることで、チームとしての高まりを期待しての実践となった。

③ルール

児童の実態に合わせ、初めは運動の特性からずれないように配慮しつつ、やさしいルールで行った（図1参照）。学習を進めるなかで、児童のつまずきをもとに、話し合いによってルールをさらに工夫し、共通理解したうえでゲームを楽しめるように考えた。ゲームはセルフジャッジで行い、審判に従うのではなく、ルールに従うことがスポーツを楽しむうえで大切なことであるということをおぼきっかけにしたいと考えた。

コートについては、しばしばボールがサイドラインを割ってしまい、ゲームが途切れてしまうことが予想されたため、サイドラインなしで行うよ

【図1】オリエンテーションで使用した進め方カード

5年「バスケットボール」の進め方		
■学習のねらい …自分のチームの攻め方や守り方を工夫したり、相手チームに応じた作戦を工夫したりしながらバスケットボールを楽しもう。 ■学習の予定 （8時間）		
1～3	4～6	7・8
総当たり戦	対抗戦Ⅰ	対戦したい相手と第1ゲーム
	チームの時間	
	対抗戦Ⅱ	対戦したい相手と第2ゲーム
■チームのメンバー表 （略） ■ゲーム (1)ゲームの進め方（あいさつ→ゲーム→あいさつ） ○時計係は「はじめ」と「おわり」をはっきりと言う。 ○ゲームの時間は7分 ○各コートに予備のボールを用意しておく。 (2)人数 ○チームの人数…5～6人 ○プレイヤー…4人（交代して全員が出る） ○得点係…1人（相手チームと協力して） ○時計係…1人（相手チームと協力して） (3)ルール ①コートの中央からジャンプボールで始める。得点係がボールを投げ上げる。 ②ボールがゴールに入れば2点 ③得点後は、相手チームの人がゴールの下からパスをして始める。 ④ボールがアウトしたときは、アウトしたチームの相手チームが、アウトした所からパスをして始める。 ⑤反則（反則の後は相手チームが近くのサイドラインからパスをして始める） ・体当たりしたり、相手の手をはたいたりしてはいけない。 ・ボールを持ったまま3歩以上歩いてはいけない。 ・両手で同時にボールをついたり、ドリブルをやめて再びドリブルをしたりしてはいけない。 ○ルールの変更や追加は、みんなと先生で相談して決める。		

うにした。ただし、目安となるラインを決めて、大きくはみ出してしまったときは、お互いのチーム間でボールアウトと判断するようにした。

④その他

資料「バスケットボールの進め方」（図1）をもとに、オリエンテーションをていねいに行い、児童が学習の道筋を理解し、見通しをもって学習に取り組めるようにした。

作戦を立てやすくするために、チームごとに作戦ボードを使用した。また、ねらい2からは、考えた作戦を記録として残せるように、チームの作戦カードを用いた。この作戦カードにはシュート数や得点数からゲームを振り返り、作戦を工夫できるように記入欄も設けた。学習資料としては、チームのカードの中に練習の例や作戦の例を提示し、参考にできるようにした。

【図2】学習の道筋

時	1	2	3	4	5	6	7	8
0 ～ 45 (分)	場の準備・めあての確認・チームごとの練習							
	はじめ	ねらい1		ねらい2		ねらい3		
	やさしいルールで、パス、ドリブル、シュートなどを使って、いろいろなチームに挑戦して楽しむ。		練習や相手チームに応じた作戦をくふうして、力の合ったチームに挑戦して楽しむ。		これまでの成果を確かめながら、いろいろなチームに挑戦して楽しむ。			
	まとめ（ルールの変更など）		まとめ（必要に応じて）				まとめ	

めあてのもたせ方については、その時間に行ったゲームを振り返ることで、次のめあてが立てやすくなると考え、学習の終わりのチームのまとめの時間に次の試合のめあてを立てるようにした。また、そのチームのめあてをもとにして個人のめあてを立てるようにした。



【写真2】ボールを変更して
○ボールが小さく軽くなって…
・パスが回しやすくなり、みんなが固まらなくなった。
・シュートが入りやすくなった。
・キャッチが怖くなくなった。

(3)学習が進むなかでとった手立て

学習が進んでいくなかで、児童の様子やゲームの様相から、計画段階では予期していなかった手立てを講じることはしばしばあることだが、本実践も例にもれず、次のような手立てをとった。

①チーム編成

ねらい1が終わった段階で、チーム間の力の差が大きく、大差で勝敗が決する試合が複数見られたため、ねらい2に移る際、チームの再編成を行い、勝敗の未確定さを保てるようにした。

②学習の道筋（図2参照）

ねらい2の学習の中で、これまでの成果を試したいという児童からの声があがり、単元の終わり2時間をねらい3として、リーグ戦を行った。

③用具・器具等

ボールが重く、シュートがリングに届かない児童の姿が多く見られたため、いくつかのボールを提示し、児童に選ばせた。3号のドッジボールを選択したが、その際、ドリブルもできるように、空気圧を調整した（写真2）。

(4)学習の流れ

各時間の学習の流れは、図3に示した。図にあるように、毎時間「チームの時間」として、各チームが「話し合い」「練習」「休憩」など、自由に工夫して使える時間を保障した（写真3）。

2. 実践の考察

(1)成果

- ・クラスが新しくなって間もなかったこともあり、単元の初めに編成したチームは、あきらめてしまいそうなチームや簡単に勝ててしまうようなチームがあるなど、チーム間の力の差が大きくなってしまった。そこでねらい1の後にチームの再編成を行ったことで、勝敗の未確定さが保障でき、よりゲームを楽しむ姿が見られた。
- ・ねらい2を対抗戦形式にしたことで、相手チームに応じた作戦を工夫することができ、得点や勝ち負けだけでなく、作戦がうまくいったことにも喜びを感じ、楽しむ姿があった。また、作戦を作戦カードに記録していくことで、作戦を工夫し、その中で自分のチームの得意な作戦を見つけたり、作戦に名前をつけてゲームで生かそうとしたりする積極的な姿が見られた。
- ・最初はシュートがリングに届かず、チャンスが多くあってもなかなか得点につながらない場面が多かった。そこで、重くて大きいボールが障害要因であると考え、いくつかのボールの中から児童と相談してドッジボールを選んだ。ボールが軽く小さくなったことで、パスがつながりやすくなったり得点が伸びたりし、ゲームの質の高まりが感じられた。また、シュートがリングに届かなかった児童だけでなく、硬くて重いバスケットボールに不安を感じていた児童も積

【図3】
学習の流れ

ねらい1の1時間の流れ	ねらい2の1時間の流れ	ねらい3の1時間の流れ
◆準備・安全確認 ◆チームの時間① ・対戦相手，コート，めあての確認。 ・ボール扱いなどの練習をする。 ◆第1ゲーム ◆チームの時間② ・ルールやマナー，作戦について話し合う。 ・ボール扱いなどの練習をする。 ・休憩等 ◆第2ゲーム ◆チームのまとめ ・次時のめあてを立てる。 ◆全体でのまとめ ・ルールの変更やマナー等について。	◆準備・安全確認 ◆チームの時間① ・対戦相手，コート，めあての確認。 ・ボール扱いや作戦の練習をする。 ◆ゲーム1 ◆チームの時間② ・相手チームに応じた作戦について話し合う。 ・ボール扱いや考えた作戦の練習。 ・休憩等 ◆ゲーム2 ◆チームのまとめ ・次時のめあてを立てる。 ◆全体でのまとめ ・必要に応じて行う。	◆準備・安全確認 ◆チームの時間① ・対戦相手，コート，めあての確認。 ・ボール扱いや作戦の練習をする。 ◆第1ゲーム ◆チームの時間② ・作戦について話し合う。 ・ボール扱いや考えた作戦の練習を行う。 ・休憩等 ◆第2ゲーム ◆チームのまとめ ・次時のめあてを立てる。 ◆全体でのまとめ ・必要に応じて行う。



【写真3】チームの時間

- ・ゲーム2では，前の時間に考えた〇〇作戦を使ってみようよ。
- ・シュートはたくさん打てるけど，得点できないね。練習しよう。
- ・ゲーム1でがんばったから，休憩にしよう。
- ・ゴール近くでのシュートのしかたを作戦ボードで考えてみよう。

極的にゲームを楽しむようになった。

- ・試合を見ている児童への声かけにより，ゲームの間の，チームの話し合いの内容が焦点化され，チームの高まりが感じられた。また，すべての児童がゲームを見る機会があるため，話し合いの際には多くの児童が発言しやすい雰囲気をつくることができ，新しいクラスになって間もない児童にとっては，思いや考えを伝え合うきっかけともなった。

(2)課題

- ・チームの再編成にあたって，前述の成果はあったものの，すでにチームを大切に思っていた児童の中には涙を流す者も見られ，チームの再編成が効果的だったと言い難い面もあった。他の児童にとっては，その涙からチームとは何かを考えるきっかけになったものの，児童のチームへの所属意識に配慮してチームの再編成をするか否かを考える必要があった。
- ・ボールの変更については，空気圧を調整したとはいえ，ボールが軽く小さなものになったことでドリブルの場面が少なくなり，ロングパスが多用されるといったことも多かった。時間を追うごとにロングパスは減っていったが，やはりドリブルは少ないまま単元を終えたことが課題として残った。児童の力が伸びるのに合わせてボールをバスケットボールに戻すなどの手立てをとることも考える必要があった。

- ・コートの外でゲームを見ている児童への声かけを意識した実践だったが，タイムリーにその場で声をかけることも大切だと感じた。特に，よい動きや，上手なボール扱いなどといった場面での声かけは，児童に自信をもたせ，前向きな気持ちにさせることで，さらにバスケットボールの楽しさに触れさせることができると感じた。直接指導すべき場面と，問題解決的な学習を促す指導をする場面をはっきりさせることでより効果的な指導ができると考える。
- ・ゲームの質を高めることで，バスケットボールの楽しさがより深まることになるが，データなどをもとにゲームを振り返り，それに対する作戦を考えるとという流れの学習になかなかならなかった。どのようなデータを，誰がどのようにとるのか，さらにはそれをどのように生かすのかを指導者が明確にもって指導にあたることの必要性を痛感した。

おわりに

本実践を通して，児童がバスケットボールの楽しさや作戦を工夫することのおもしろさに触れることで，休み時間にチームでバスケットボールをして遊ぶ姿が見られたり，児童から「給食を食べるグループをバスケットボールのチームにしてほしい」という声があがったりといったことが，本実践における何よりも大きな成果であったように思う。子どもから見た特性をていねいにとらえて学習を計画し，さらに学習を進めるなかで，児童やチームの様子，ゲームの様相に合わせた手立てを工夫していくことが，子どもたちが運動の魅力に触れ，その運動とのよい関係を築いていくことの第一歩になることを検証できた実践となったと思う。

(たけざわ・こういちろう)

フクシマの子どもたちの 体育指導

東京都昭島市立拝島第一小学校副校長 眞砂野 裕

■はじめに

秋深まる福島県郡山市。「PEP Up Koriyama」の研修会が郡山駅近くの体育館で開催されました。今回で12回目を数えるこの会は、市内で内科医を営む菊池信太郎先生（本号p.4-5）が発起人となり、震災に遭った福島県の子どもたちのために立ち上げられた「郡山市震災後子どもの心のケアプロジェクト」の一事業です。

このプロジェクトで私たち「東京・山梨『動きづくり研究会』」のメンバーが担当するのは、運動遊びです。郡山市や福島市の幼稚園・保育園、小学校の先生方や親子を対象として、心も体も元気になる運動遊びを提供しています。今回は1日目が郡山市、2日目が福島市での研修会となりました。

■講演と実技研修の内容

<1日目> 対象：幼・保・小の先生 約40名

この日は前半に講演、後半に運動遊びの実技研修を行いました。

1. 講演

前半の講演は、子どもの発育・発達学、そして体づくり運動の専門家である山梨大学・中村和彦先生のご講演です。多くのデータをもとに、日本の子どもたちの心と体の現状をわかりやすく説明していただきました。特に、世界各国と比較する

と、日本の子どもたちは運動遊びの衰退により運動能力の低下が見られることを浮き彫りにした内容には、参加者一同、運動遊びの重要性を深く再認識しました（写真1）。

2. 実技研修「体づくり運動」

（1）できるかな？（体ほぐしの運動）

初めて参加する方も多いこの研修会。若干の緊張感をほぐすためにも、「できるか？ できないか？」が楽しい、ノンストレスの運動遊びから開始しました。一部保護者の心情や要望から、まだまだ思いっきり外遊びするのが難しい学校や園のために、比較的狭い空間でも、走り回らなくても十分に運動遊びとして成立する内容を心がけました。ここではその一部をご紹介します（写真2）。

・「後出しじゃんけん♪じゃんけん ポン♪」

参加者は、ゲームリーダー（GL）のゲー・チョキ・パーを見てから、ワントempo遅れてゲー・チョキ・パーを出します。初めは「GLと同じもの（ゲーならゲー）」→次は「GLに勝つもの（ゲーならパー）」→最後は「GLに負けるもの（ゲーならチョキ）」を出していきます。さらに、ここに聴覚への刺激を加え、GLが最後に「ポン！」と言ったら「ポン!」、「ポイ!」と言ったら「ポイ!」と言って「負けるもの（ゲーならチョキ）」を出していきます。



〔写真1〕中村教授の講演を聞く受講者



〔写真2〕実技研修での筆者



【写真3】「お江戸相撲」を行う受講者



【写真4】CCCとのレクリエーションの様子

(2)ウォーキングアラカルト

まず、カッコいい歩き方の基本として「肘を体幹よりも後ろに引くこと」を学びます。その後は、スキップ→スキップの最高点で拍手→ギャロップ（片方の足が当たったらもう片方の足を前に出して進む）→タッピング（後ろに蹴り上げるようにスキップしながら前に進む）→リズムウォーク（8呼間のリズムで歩行。最後の7・8歩目だけスキップするなど動きを変える）→マーチングウォーク（4人1組でダイヤモンド型に並ぶ。7・8歩目の先頭の腕指示で次に進む方向を決める）など、動きのバリエーションを楽しみます。

(3)ペアワーク

この日のペアワークは、インナーマッスルに着目したエクササイズを多く取り入れました。

①つんつんゲーム

ペア1が両手両膝を地面につき、対角線上の片手と片足（右手と左足など）を床に平行になるようまっすぐ持ち上げます。ペア2は床に着いている手のほうの肩を「つんつん」と1本指で突っつき、ペア1は倒れないようにそれに耐える！というエクササイズです。

②お江戸相撲

2人でがっちり組み合わせ、腰を落としてお互いに引き寄せ合うように力を入れます。すると、どこから押しても、びくともしない力強さが生まれるのです。この状態で他のペアから強く押してもらい、動かないように耐える！というエクササイズです（写真3）。

(4)ボールを使った運動遊び

狭い場所でも危なくないように、今回は「キラキラボール」で遊びました。作り方は幼児でも簡単で、①新聞紙1枚分をしっかりとまるめる。②約30cm×50cmほどのアルミホイルでしっかりくるむだけです。これだけで適度な質感のあるボール

が完成します。このキラキラボールを使い、的当てゲームなどを楽しみました。

＜2日目＞ 対象：福島県飯館村から避難してきた方々のうち、親子約30名

2日目は、医師を中心メンバーに支援活動を行っているCocoro Care for Children (CCC) 主催の親子レクリエーションにおじゃましました。CCCは東日本大震災発生以来、子どもたちとその周りの大人たちの心のケアを目的に設立された団体です（代表：出口貴美子医師）。

原発事故の影響で福島県飯館村から避難してきた方々が対象ということもあり、私たちも運動遊びを通した心のケアを心がけました（写真4）。

初めは遠慮がちだった親子も、リーダーの合図によってポーズを変えるゲームや「あんたがたどこさ」に合わせてステップを踏む運動遊び、「猛獣狩り」での仲間づくりと、楽しいエクササイズの連続に笑顔がはじけていきました。CCCメンバーも含め、大人も子どもも大いに笑い、盛り上がった様子に私たちの活動の意味を再確認した時間となりました。私たち東京・山梨「動きづくり研究会」は、これからも福島の子どものために力を尽くしていきたいと思います。

（まさの・ゆたか）



【写真5】CCCのメンバーとともに

※【写真4】【写真5】提供／CCC

単元を通した課題解決学習の手助けに

■子どもが意欲的・主体的に学習できる

①学習への意欲を高め、見通しをもてる

本実践は、5年生の「マット運動」である。本単元では、はじめに学習の見通しをもたせ、自分の今できる技調べを行わせた。『体育の学習』を使って、5年生のマット運動で学習する技や動きのポイントを確認しながら、続けて3回できるかどうかのチェック方式で調べさせた。

子どもたちは、技の写真や動きのポイントなどを見ながら自分の取り組みたい技を決め、学習への意欲を高めるとともに、学習の見通しをもつことができた。

②子どもたちの課題解決学習に役立つ

自分で取り組みたい技を決めたあとは、その動き方ができるようにペアやグループでの教え合い活動を行わせた。そのときに、子どもたちのアドバイスをし合うポイントについて『体育の学習』を参考にした。そこには、技ごとに、着手のしかたや回り方、足の着き方など、動きのポイントが書いてあり、子どもたちは、ペアやグループの友達に自分の見てほしい動きのポイント伝えてアドバイスをし合っていた。教え合うことがはっきりと焦点化されていたことで、子どもたちは「何を教え合うか」がわかり、進んで活動していた。

また、場づくりにおいても『体育の学習』を参考にして、やさしい練習の場をつくらせて組み合わせた。自分の足がさらにまっすぐ伸びた側方倒立回転をするために、ゴムの高さをどんどん変えながら練習したり、マットの枚数を変えたりしながら場づくりを工夫している子どもたちも見られた。『体育の学習』は子どもたちの主体的な課題解決学習に大いに役に立った。

■教師が指導する動き方や手だてを確認できる

『体育の学習』の紙面を拡大コピーして、子どもたちへの提示資料として常時提示しておくとし、運動しているときに、手元に本がなくてもすぐに学習内容を確認することができる。また、『体育の学習』には、学習の流れや動き方がわかる写真や動き方のポイント、そして手や目線をどこにもってきて動けるようにするかなどの具体的な手だてが載っているので、学習内容の確認や教材研究など、教師の資料としても使える。



自分に合った挑戦技を決めることができる。



グループで教え合うポイントが明確になる。



場づくりも自分たちでさらに工夫するようになる。



拡大図で動きのポイントを確認する教師

大牟田市体育研究委員会

福岡県大牟田市立三池小学校教諭

生田 正尚

同 銀水小学校教諭

同 中友小学校教諭

田上 修

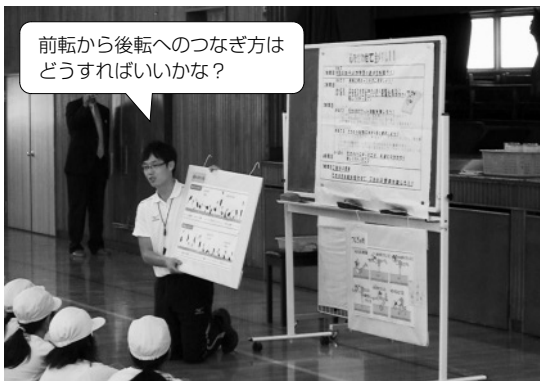
金子 賢一



基礎感覚を身につける運動はグループで息を合わせて。



自分の動きを本の連続写真でチェックできる。



拡大図で技の組み合わせ方を説明する教師

集団マットにちょう戦してみよう

話し合って
決めよう!何人ずつ
行う?マットはどう
ならべる?だれもが
できるわざは?ジャンプを入れて
目立つようにしようよ。スタートの合図は
「いち、にの、さん」?

『体育の学習』掲載の集団マットのやり方の紹介

■毎時間のはじめに活用できる運動の紹介

毎時間のはじめに『体育の学習』に掲載の「こんな運動してみよう」の運動を参考にして、基礎感覚を身につける運動を行った。紹介されている「ゆりかご」や「かえるとう立」などの運動を毎時間繰り返し行っていくことで、体を丸めたり、しっかり腕支持をしたりするなどの運動感覚づくりに役立ち、主運動となるマット運動につなげることができた。また、やさしい運動をみんなで行うことで、活動意欲を高めることもできた。

■単元の学習の流れ「やってみる」「ひろげる」

『体育の学習』を使って自分の課題とする動きのポイントを確認させたり、デジカメで撮った動画で自分の動きと写真の動きを比べさせたりして、取り組ませた。また、できた動きのポイントにはシールを貼らせて、できるようになったことが実感できるようにした。子どもたちは、自分の動きを動画で確認したあと、何度も練習しては、シールが貼られていないポイントを確認し、そこを意識した練習を行っていた。

■単元の学習の流れ「ふかめる」

「ふかめる」段階では、できるようになった技を組み合わせる連続技に取り組んだ。『体育の学習』に紹介してある「組み合わせの例」を提示して、ダイナミックでスムーズな連続技にするには、どのようなつなぎ技を入れるといいのかを子どもたちに考えさせた。その結果、本の例や友達の工夫した組み合わせを参考にするなどして、さまざまな技の組み合わせ方を広め合うきっかけとなった。

■集団での楽しみ方の紹介

『体育の学習』では、学習の発展として5年生から「集団マットへの挑戦」が紹介されているが、5・6年生の2年間を見通して、5年生では選んだ技に十分取り組んだうえで、6年生で集団マットに取り組んでいけるよう単元計画を作成して取り組んでいる。そこで今回の5年生での実践では、基礎感覚を身につけるやさしい運動の中からグループで選ぶようにさせ、挿し絵を参考にして、息を合わせた集団マットを行うことができた。

(いくた・まさなお／たのうえ・おさむ／かねこ・けんいち)



イチローは勝つことに飢えている

ジャーナリスト 岡崎 満義

勝負にこだわってこそ

『週刊ベースボール』に1000回近く連載されている豊田泰光さんのエッセイ「オレが許さん!」を、毎回愛読している。いつも厳しい批評が溢れているが、その奥底に野球人としての人生をまっすぐに歩いてきた人だけがもつ、野球への限らない愛情が感じられて、つい引き込まれてしまう。

昨年10月15日号ではマリナーズからヤンキースへ移籍して、水を得た魚のように澆刺として活躍、今シーズンを終えたイチロー選手について、9月26日付『スポーツニッポン』に載ったヤンキースのジラルディ監督の言葉「イチローはまだ野球をやりきっていない。(中略)彼は勝つことに飢えている。ここでプレーすることがきっと楽しいのだと思う」を引用して、次のように書いている。「オレはこの言葉はね、イチローが自分の中に持っている『野球の神様』が、ジラルディ監督に言わせているのだと思う。この『神』を持っていることが、野球選手には決定的なのです(ほとんどの選手が持っていないけど)。また、イチローは神が宿するように見事に自分を鍛え、作り上げた。(中略)彼は、やや外寄りの高めの甘い球ならナンボでもホームランにすることができるんです。(中略)でも、イチローは、ホームランへの欲望を封印して、ひたすら難しい球をヒットにすることにこだわった。これでイチローがイチローになることができたのです。でも、ヒットを打つことだけでは、いわゆる“一芸”で終わってしまう。それで、守備と走塁にも磨きをかけた。(中略)これは“一芸”ではなくイチローにしかできないまさに“イチ芸”と言えるでしょう。いわゆるひとつの“パーフェクトプレーヤー”。だから神が宿ったのです」

長い引用になったが、こういう深い人間省察に基づいた野球評を読んでいると、野球の面白さはもちろん、野球の凄味のようなものまで感じられ

て、あらためてイチローのプレーを思い出し、反芻することになる。

巨人が日ハムを制して日本一になったとき、阿部捕手のシーズンを振り返っての手記が大きく載った。(11月4日付『日刊スポーツ』)

「3冠王には届かなかった。でも、すごく大事なことが分かった。個人のこと『だけ』を考えて野球をやる難しさを痛感した。打点、打率は、チームが勝つことだけを考えてやってきた結果だった。(中略)要するに、自分だけを考えていては、絶対に打てない。プロに入ってから今日までの成績は、チームの勝利を考えていたからこそ残せた。チームのみんなが残させてくれた。(中略)今までオレの心の中になかった、言葉で表現するのは難しいが、仲間に対する気持ちが湧き上がったこと。それは動かしようのない事実だった」

このコメントを読むと、ジラルディ監督の“イチローは勝つことに飢えている”という言葉がよく理解できる。勝つことを忘れたマリナーズで、イチローはヒット200本を10年続けても、ヒットを打てば打つほど、孤立無援のアリ地獄に陥るような気分だったに違いない。チームの勝利、優勝への意欲の薄れたチームメイトの中で、イチローは勝つことに飢え、もがき苦しんだはずである。エネルギーが沸騰せず、高温高压の状態にならないチームの中で天才だけが味わう孤独感にさいなまれたであろう。そんなひんやりした空気の中で、イチローは黙々とヒットを積み重ね、守り、走ってきたのである。

スポーツは勝利至上主義ではいけない、といわれる。勝敗にこだわるな、勝敗は度外視して全力を尽くせ、といわれる。スポーツには勝敗を超えたよきものがある、といわれる。しかし、どうやらそれは第三者の言い分であるらしい。当事者である選手は、徹底的に勝ちにこだわってこそ、技も伸び、成績も上がり、選手としてひと回りもふ

た回りも大きくなれる。人間としても成長し、広い視野の中にスポーツと自分の強い絆を確かめることができるのだ。何よりもまず、勝利を求めることが野球をはじめ、あらゆるスポーツの出発点なのだ。いいゲームが見られるならば、勝ち負けは二の次でよい、というのは、観客・ファンの甘いスポーツ観だ。いいプレー、感動的なゲームは、選手たちが全力で勝利を求めるところにしかないのだ。ジラルディ監督の言葉、豊田さんのエッセイ、阿部捕手の手記を読んでいると、野球における勝ち負けの意味が明確にわかってくる。勝ち負けの中にすべてがある。スポーツにおける勝負に、あらためて光が当てられたような気がする。

野球好きの知識人 丸谷オーさん

そんなことを考えながら、思いは昨年亡くなられた作家の丸谷オーさんにとぶ。作家、エッセイスト、ジェイムズ・ジョイスの翻訳家、連歌師、文明批評家……、何でもござれの博学多才の人だった。私はひそかに「文壇の百科全書派」と名づけていた。加えて、丸谷さんは長年にわたる横浜ベイスターズの熱烈なファンだった。ベイスターズの前身「大洋ホエールズ」が、昭和35年、三原脩監督の下で奇跡の日本一になった時からのファン。特に「天秤打法」といわれた近藤和彦選手がごいきだった。

1998年に“大魔神”佐々木主浩投手を擁して日本一になって以来、近年はずっと最下位が定位置となってしまった。経営がTBSからDeNAに変わっても、チームは代わり映えしなかった。染みついた負け癖がどうしてもとれない。随分前に書かれたものだが、「あの大阪の運転手」(文春文庫『猫のつもりが虎』所収)という短いエッセイがある。新大阪駅で乗ったタクシーの運転手が野球に詳しく、しかも大洋ファンで、車中で大洋ホエールズの話で大いに盛り上がる様子が、面白く描かれている。ある年、大洋が好調でひょっとしたら優勝も、と期待した年がある。丸谷夫人も講演会を「今年は断ってばかりゐないですこし講演を引受けなさいよ。優勝したらお祝ひの会をしなくちゃならないもの」とそそのかすので、丸谷さんもついその気になって「うん、その方針でゆくか」などとつぶやく……もちろん、優勝は現実とはならなかったが、何とか3位に食い込んで、あの大阪の運転手

のことを思い出しても、心が痛まないのがよかった、と書いている。それほどの筋金入りのベイスターズファンだったが、近年の低迷ぶりにあまり話にのぼらなくなっていた。やっぱり勝たなくてはいけないのである。晩年、野球からやや気持ちが離れかけたのは、あののべつまくなしの“騒音応援”のせいもあったようだ。

2年前の12月、突然、丸谷さんから電話があつて、ホームパーティーに誘われた。グルメで食通でもあった丸谷さんには、毎年12月になると、大阪の辻調理師専門学校から立派なおせち料理が届く。それをタネに、丸谷さんはその年のテーマを決めてホームパーティーを開くのを常とした。「岡崎さん、今年は野球をテーマにホームパーティーをするつもりです。あなたのほかに野球好きの編集者を2人TさんとKさん、それに近くの豊田泰光さんと呼んでやろうと思っています」とのことだった。さらに続けて「パーティーを盛り上げたいので、お願いがあります。あなたは花を持ってくるませんか。Kさんにはいいワインを1本、Tさんには飲んだあとに少し腹に入れるオコウを頼みました」とのこと。私は花担当になったわけで、さてどんな花を持って行ったらいいだろう？ いろいろ考えたあげく、横浜ベイスターズファンの丸谷さんには、横浜の市の花になっている薔薇に決めた。実は、横浜の市の花は何なのか知らなかったもので、市役所に電話で訊ねて初めて薔薇だと知った。大正12年の関東大震災のとき、アメリカ・シアトルからお見舞いとしてたくさんの薔薇が送られてきたそう。市の花を決めるとき、多くの市民の希望で薔薇の花に決まったのだという。

ホームパーティーで横浜ベイスターズの話はでたが、あまりはずまなかった。チームが強くないと、やっぱり話がはずまないのである。

豊田泰光さんが前述の「オレが許さん!」の中で、丸谷さんの思い出を書いている。

「この方、ケモノヘンのつく横浜ファン (DeNAファンかどうかは聞くチャンスがありませんでした)。だから98年に横浜が日本一になったときは、もう大変な喜びようで『豊田君、僕をテレビに出してくれない?』と言ってきました。とにかくその喜び、うれしさを、日本中に届くように叫びたかったのでしょう」。

おかざき・みつよし／一九三六年鳥取県生まれ。京都大学文学部卒業後、(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「人と出会った」が岩波書店より好評発売中。

こんなときは？

教えて！体育指導の

くふうとアイデア

回答者 西九州大学子ども学部子ども学科講師
松本 大輔

児童への「言葉かけ」が大事と聞きますが、励ましの言葉かけぐらいしか思い浮かびません。他にどんな言葉かけがあり、どのように声かけをすればよいのでしょうか？（男性：教職歴5年）

動機づけ研究の知見を引くまでもなく、授業における「言葉かけ」は児童の学びを促進するうえで非常に重要です。「言葉かけ」は教師の一方的な情報伝達と違い、教師と児童の間で双方向に情報が交わされる行動であることから、教師の相互作用行動としてとらえることができ、それは「発問」、「フィードバック」、「励まし」の3つに考えられています。さらにフィードバックには「肯定的(一般的・具体的)」、「矯正の(一般的・具体的)」、「否定的(一般的・具体的)」と6分類に分けられ、計8種類の「言葉かけ」として考えられています。

例えば、フィードバックの「肯定的・一般的」では「うまい」「よかったね」など、「肯定的・具体的」では「腕の上げ方がとてもよくなったね」など、「矯正の・具体的」では「まだ腕の振りが足りないね」などです。これらの相互作用行動の研究においては、個々人の運動学習に対して、「肯定的フィードバック(称賛)」、「矯正のフィードバック(助言)」、「励まし」を積極的に与えることが授業評価を高めるうえでたいへん有効であるということです(高橋健夫編, 2003)。

これらの「言葉かけ」に関する研究は、体育授業においても有効な知見となり得るといえますが、そもそもなぜ「言葉かけ」が必要であり、かつ重要であるかということをより考えていく必要があるように思われます。ただ単に「肯定的フィードバック(称賛)」や「矯正のフィードバック(助言)」を与えればよいというだけではなく、何のために、そして何に対して「言葉かけ」を行うのかということを考えていくことが重要であるといえます。

それは端的に言えば「児童の学びを促進する」ということであるといえましょう。そのためにどんな「言葉かけ」をするのがよいかといわれれば、それはこの授業で児童が学んでいる内容を促進するような「言葉かけ」が重要であるということになり、何に対して「言葉かけ」を行うのかといわれれば、児童がいま夢中になって取り組んでいることに対して促進するような「言葉かけ」を行うことが重要であると考えられます。

つまりどんな「言葉かけ」をすることが大事かということは、何を学ばせたいのか、何を教えたいのか、ということとセットになって考えられるべき事柄だということです。

このときに重要なことは、教え手である教師と学び手である児童が学習内容について同じ方向を向いていること、共に考える視点が共有できていることであるといえます。「何を」学んでいるのかという「何を」を教師と児童が共に考えるからこそ、そこで児童の学びに教師は共感し、児童の学びを促進するような「言葉かけ」が身を通した言葉として投げかけられるのではないのでしょうか。

そういった観点に立って考えれば、「やってみる—ひろげる—ふかめる」という学習過程は、松田が「先生と子どもが共に考える、という視点が常に用意されることになる」と述べるように、教師と児童が共感し合うからこそこの「言葉かけ」ということで有効な学習過程であるといえるでしょう。

さらに児童の学びに共感するという点について考えてみます。共感とは佐伯によれば「相手の意図や目的、相手のおかれている制約条件などを『理解』して、その人の思いを共にしようとすること」、「その状況に身をおいてなんとかしてそこでの『良さ』を、心底『納得』しようとする」とされています。これは相手が自分と同じだという確認としての同感とは違うということです。こうした共感を呼び起こす教師と児童のかかわり方としては、「後ろから眺めるまなざし」でも「向かい合うまなざし」でもなく、共にという中で見る「横並びのまなざし」になるということです(図1)。このかかわり方において、いま児童が夢中になっている世界を一緒に見て、一緒に考え、一緒に悩み、一緒に喜ぶという共感が可能になるということです。この、一緒に考え、一緒に悩み、一緒に喜ぶという共感の中で自然と口をつく「言葉かけ」こそが児童の学びを促進させるための重



(佐伯胖編『共感』、ミネルヴァ書房より)

要な“言葉かけ”となるのではないのでしょうか。

よくいわれることですが「児童は、こだわりをもって取り組んでいることを誉められるのがいちばんうれしい」のです。つまり“言葉かけ”とは、どのようにすればよいかということの前に、まず何を学ばせたいのか、何を教えたいのかということを考えること、そしてその“何を”について、教え手である教師と学び手である児童とが共感し合うかかわり方を行うことです。それらを意識して授業を行うことで自然と児童が誉められたいこと、こだわっていることに対しての“言葉かけ”が行えるようになるのではないのでしょうか。

研究授業などを参観して授業づくりに生かしていきたいと考えていますが、授業を参観する際の授業を見るポイントがありましたら教えてください。(女性：教職歴7年)

授業を見るということは、ただ教師の教え方や教師の動きをチェックし、授業の良し悪しを判断するということとは違います。またマニュアルを学び、授業のネタ(アイデアなど)を持ち帰るためだけでもありません。

研究授業を参観したあとに協議会があります。そこで協議の話題となる観点としては、大きく教師の指導技術(授業の仕組み方や教材なども含む教え方について)と児童の姿に分けられると考えられます。この2つの観点の比重としてはおおむね教師の指導技術のほうが量的に多いといえないのでしょうか。「グルーピングはどのように考えたのか?」「学習カードで工夫した点は?」「ルールはどうしてそうしたのか?」などです。これらは自分の授業で活かすべく指導技術やアイデアを習おうとしている意識の表れであるといえます。しかし、授業を見るということは、その教師の指導技術やアイデアによって児童の学びがどのように変わったのかという児童の姿と関連づけて見る必要があると思われます。

つまり、その指導技術やアイデアが良かったのか悪かったのかということは、児童の学びの姿を通して初めて理解されるものであり、それを自分の授業づくりに活かそうとするのであれば、今度は自分の目の前の児童の姿を考えることで有効かどうかが見えてくるということです。教科書や副読本、書籍などによっても指導技術や授業のア

イディアは学ぶことができますが、やはり生の授業を見ることによって学ぶことができるのは、実際に学んでいる児童の姿ではないのでしょうか。

この児童の姿を見るという観点から、代表的な「学んでいる姿」として、鹿毛は「さぐる姿」「かかわる姿」「あらわす姿」「みつめる姿」があるとしています。「さぐる姿」とは、何かを探求し、考えていくことで学びを深めていく姿であり、「かかわる姿」とは、その場の教師や仲間などの他者とかがわりながら学びを深めていく姿だと考えられます。また「あらわす姿」とは、学んだ内容や考えていることを表現する姿であり、「みつめる姿」とは、自己理解をする姿のことです。

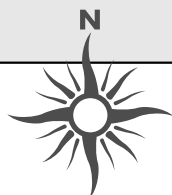
この観点からまずは児童の姿を見ること、そして児童の姿から児童は何を学んだのか、学びの変化にどのような言葉かけが有効であったのか、学習カードやグルーピングはどのように影響したのかを見ていくことが重要であるといえるでしょう。このように児童の姿を観察し、児童の姿から教師の指導技術を考察していくことが、授業を見るということのスタートになると考えられます。

そのためには、授業の見方として後ろや遠くから授業を見るのではなく、児童の表情やつぶやき、会話などを見聞きできる距離、児童の姿が見える位置で授業を見るのが大事であるといえます。

今回の2つの質問は根底では同様な問題ではないのでしょうか。それは“言葉かけ”においても“授業の見方”においても、何か授業の外側に均一の方法や見方が存在するわけではなく、その授業の状況や文脈の中で学んでいる児童の姿を大事にすることで考えることができる問題である、ということです。(まつもと・だいすけ：体育科教育)

〔引用・参考文献〕

- ・高橋健夫編(2003)『体育授業を観察評価する』、明和出版
- ・松田恵示(2012)『こどもと体育』No. 159, pp. 24-27, 光文書院
- ・佐伯胖編(2007)『共感』、ミネルヴァ書房
- ・鹿毛雅治(2007)『子どもの姿に学ぶ教師—「学ぶ意欲」と「教育的瞬間」』、教育出版
- ・鹿毛雅治(2012)『京都教育大学附属桃山区学校園教育研究発表会講演資料』



学校教育の動向と これからの体育の方向性

—学校体育の現代的課題—

筑波大学大学院人間総合科学研究科教授 菊 幸 一

1

ゆれる社会、ゆれる教育

—教育基本法改正が意味するもの—

学校教育がゆれている。それは、ひとつ教育の領域に限らない社会全体のゆれの象徴でもある。政治がゆれ、経済がゆれ、我が国全体が、まるで2011年に起こったあの3.11東日本大震災の後遺症を引きずるかのようになだにゆれ続け、なかなかそのゆれは収まりそうにない。かつて、(今から考えれば)つかの間とはいえ、あの高度成長社会を支え、「ジャパン・アズ・ナンバー1」と称賛された日本社会は、他の経済先進諸国と同様に低経済成長社会に移行する宿命の中で、自信を喪失し、あえぎ、ゆらぎ続けているかのようである。

このようなゆらぎと自信喪失を「国民国家」の政治的再生として取り戻そうとしたのが、2006年12月15日の教育基本法改正であった。戦後の制定から59年を経て、政府(政治)は、その権限(政治的パワー)をもって直接、教育をコントロールし、教育の政治化とその影響の拡大を図ろうとしたのである。

しかし、政治が教育に直接介入することによって、あるいは法改正によって、どれほど現代社会における混沌状況を打開できるのかは、今日に至る経過をみても即断できない。法改正後のある調査によれば、これによって日本の教育がよくなると回答した者はわずか4%に過ぎず、むしろ「政府の都合のいい徳目ばかりが教え込まれる」、あるいは「日の丸・君が代の強制が広がる」など、教育に対する政治の介入を警戒する意見が多く寄せられている¹⁾。

確かに、いじめや不登校、あるいは校内暴力など、学校ではさまざまな問題が引き起こされ、そのたびに教育の危機が叫ばれてきた。それは、一に学校現場を制度的に支える教育的対応の問題ばかりでなく、それらの問題を生起させる社会全体の問題でもあった。しかし、教育基本法改正は、ゆれる教育の現状がそのまま政治課題として「深刻」に受け止められるほど、社会が「深刻」にゆれていることを示している。そして、そのような受けとめ方が、制度的には従来の文部行政の範囲内における「文部科学省—教育委員会」のラインと平行して、あるいはそれを超える形で「首相官邸—教育再生会議」という政治に直結した教育の意思決定機関を設ける結果となり、その二重性がゆれる教育の「深刻さ」をさらに露呈するとともに、マスコミによる「学校悪玉論」ともいえるべき無責任な非難をさらに助長する土台を形成する。要するに、教育問題に対する大衆(政治)的関心は、皮肉にも第三者的で無責任な教育評論の大量消費(ポピュリズム)を生み出し、教育に求められる冷静な思想や哲学に基づくビジョンを喪失させてしまう危険性を内包しているのである。

さて、このような今を生きる社会と教育のゆらぎは、メディアを通じて「国内外の政治的な課題=統治(まとまり)としての社会秩序の達成(さしずめ「国民国家」としての秩序再生)」とストレートに結びついて強調されるとともに、そのような不安定な社会状況への認識が、全体的には継続的で価値的な安定した経済的需要を鈍化させる方向に導く(先行きが不透明な社会不安がもたらす富の抱え込みや独占)。そこで、政治的には規

律・規範意識のさらなる覚醒が個人に求められるとともに、経済的にはその需要を喚起する供給側の、(情報)テクノロジーを中心としたメディア開発が需要喚起のカンフル剤として投入されるという経済システムを恒常化させる。

これらの課題に教育的に対応するのが、学校全体の規律強化を1つのねらいとする前述した教育基本法の改正であり、(情報)テクノロジーを支える知的教科の強化と基礎・基本の徹底であり、それらを通じた規律訓練型教育法の正当化ということになろう。また、これと同時に、特に若者の生き方にかかわる「つまらなさ」に関する社会的問題への対応として、生きがいのある労働とか、あるいは適切な職業選択とかといったことに関連してこの問題をとらえ、中等教育から高等教育の段階での、いわゆるインターンシップを中心とするキャリア教育が積極的に奨励されるようになる。

しかし、このような教育的対応の現実は、かつて近代社会が必要とした教育目標に関する画一化と効率化への「先祖返り」とでもいうべき現象としてとらえることができるのではないだろうか。近代の社会的秩序は、自立した市民、主体性をもった人間、禁欲と抑制および規範を内面化することができる「発達した大人」の存在を前提とすることで成立すると考えられた。ここに、発達されるべき対象としての「子ども」が教育の対象として発見され、そのための教育制度が計画的に準備されることになったが、その目標とする「発達した大人」像はきわめて抽象的にならざるを得ないため、具体的な子どもの姿と常かけ離れて教育が営まれる宿命を負っていた。

近代教育のパラドックスは、このような教育の営みにおける抽象性と具体性のハザマで、その到達目標の具体化が求められるようになると、教育の計画性、合理性、組織性が必然的に強化され、子どもと教育内容との具体的なかかわりがかえって無視してしまう規律訓練型教育が容易に作動してしまうところにある。だから例えば、極度に同調主義的な学校空間が現代のいじめを生み、その閉塞状況の中で、自殺が逆説的にも自己承認の手立てとなってしまうような負のスパイラルが生起してしまう。しかし、このような事態に対する対策として、学校の規律強化という「改革」(?)路線を突き進むことは、すでに限界にきているの

ではないか²⁾。したがって、現代の教育課題は、その課題に対する教育的認識が依って立とうとする近代的パラダイムの呪縛や限界からどのように逃れ、それを現代社会に求められる教育の新たな現代的パラダイムにどのように返していけるのかにあるといえるだろう。まさに、教育課題への認識の現代化が求められているのである。

2 教育課題への認識の現代化と 学校体育による対応の歴史

教育課題への認識の現代化に対する要請は、すでに1970年代から80年代における脱産業化社会に向けた構造変動の中で予測され、求められたものであった。西側(資本主義経済体制)の先進諸国では高度経済成長を成し遂げた後、例外なく(バブル経済を除いて)低経済成長社会、あるいは安定経済成長社会に移行していく。我が国の場合には、1973(昭和48)年と1979~1980(昭和54~55)年にかけて2度にわたる石油危機(オイルショック)を契機として、高度経済成長が終焉を迎え低経済成長社会に移行していった。このような社会は、産業構造が重化学工業(ハード)を中心とする第二次産業から、知識や文化に基づく情報化社会(ソフト)に対応する第三次産業へ移行する特徴をもつ。また同時に、人口構造の高齢化が進み、少子高齢化する社会でもあり、人々の社会的志向はモノを所有する(to have)ということに豊かさを求めることから、自分が生涯を通じていかに生きるべきかという自己実現(to be)に重きがおかれ、そのための情報や心地よさ、安らぎを実現するソフトウェアを求めることへと移行していく。

このような脱産業化社会では、余暇時間が増大して時間資源が豊かになり、この資源を自己の存在証明に向けてどのように有効に活用するのかという現代的課題が出現する。また同時に、労働に求められる質や能力もこれまでの能力や質とは180度転換せざるを得ない状況が出てこよう。つまり、マニュアル的な能力から脱マニュアル的(創造的)な能力へ、忍耐から意欲へ、規律(自主)から自発へ、まじめさから楽しさへ、トップ・ダウンからボトム・アップへ、といった変化である。また、このような動きは、産業社会を中心とする我が国の加工貿易体制が外国からの需要(外需)

によって貿易収支を黒字にし、経済を豊かにしてきた体制から、いかに国内の経済的需要（内需）を拡大して、この水準を維持するののかという経済政策的な課題と連動することになった。

このような課題に対して、政治が教育政策を通じて具体的に伝えようとしたのが、1984(昭和59)年に中曽根内閣自らが内閣総理大臣の諮問によって設置した臨時教育審議会(通称、中曽根臨教審)であった。その課題認識は、前述したような「産業構造の変化、情報化社会の進展、生涯学習への期待の増大、各分野における国際化の趨勢など、社会の一層の変化や文化の発展に対応する教育の実現が求められている」³⁾というところに示された。これらの課題に対応して教育改革の基本的視点が、①個性重視の原則の確立、②生涯学習体系への移行、③国際社会への貢献、④情報化社会への対応、等におかれることになったのである。臨教審答申によるこのような教育の考え方に対応する形で1989(平成元)年の学習指導要領も編成されることとなり、教育制度の柔軟な対応が学習者による学習の個別化・個性化をめざすカリキュラム編成に現れ、生徒選択を大幅に保障する大胆な教科選択や教科内選択が実施されることになった。

ところが、学校体育では全般的な社会と教育の動きとは別に、すでに1977(昭和52)年に告示された学習指導要領において、従来どおりの技能や体力の向上に加えて「運動に親しむ」という目標が加えられ、学習者の側から見た運動の意味や価値をとらえようとする考え方がすでに存在していた。この動きは、社会の動向と体育が直接結びつくことによって、きたるべき社会において学校体育の新たな可能性を見いだそうとする教育課題の現代化に先がけた展開といっても過言ではなからう。

その後の教育の動きは、中曽根臨教審の答申を基本的に引き継ぐ形で、21世紀を目前に控えた1995(平成7)年に第15期中央教育審議会が発足し、当時の文部大臣から「21世紀を展望した我が国の教育のあり方について」諮問を受けたことに引き継がれる。そこには、①今後の教育のあり方および学校・家庭・地域社会の役割と連携のあり方、②1人ひとりの能力・適性に応じた教育と学校間の接続の改善、③国際化、情報化、科学技術の発展等社会の変化に対応する教育のあり方、

等々が検討事項として示された。これに対して、中教審は翌年第1次答申として、完全学校週5日制を前提とした子どもの視点に立った「ゆとり」の中で子どもの「生きる力」をはぐくむことを原則とする教育のあり方の方向性を示した⁴⁾。この基本原則は、その後、1998(平成10)年告示の学習指導要領に具体的に反映され、科目「総合」の時間の設置や教科内容の3割削減、あるいはより一層の選択制の充実という結果をもたらしたのである。これは、少なくとも教育レベルにおいて平成年代以降の個性化・個別化といった教育の基本方針の継続であり、成熟社会に向けた自発的な学習とそれを許容するゆとりの強調が社会の構造変動に沿ったものであることの教育的認識を示すものであった。

しかし、周知のように、2010(平成22)年から施行されている現学習指導要領では、このような「ゆとり教育」批判が大々的に展開され、学力低下問題と相まって、一転して再び基礎学力重視、ミニマムな教育内容の具体的策定という方向に教育の考え方を転換させた。このような教育的対応は、すでに述べたように教育課題への認識の現代化を阻む近代教育の根強い呪縛としてとらえられるとともに、たとえどのような理念であれ、教育の政治化とそれに基づく説明責任(アカウンタビリティ)という名の下での政治的迎合化は、明日の社会を形成する子どもたちの現実から目を背けさせる結果をもたらすのではないかと懸念されている。教育課題への認識の現代化に求められているのは、まさに教育の自立へのまなざしに他ならないのである。

3 学習指導要領の限界と これからの体育の方向性⁵⁾

したがって、今日の学習指導要領全体の考え方は、社会変動と教育に対する考え方の変化という大きな枠組みでみていくことが大切であろう。ややもすると、最近の、いわゆる「ゆとり教育」批判とその背景にある「学力低下」論議だけを根拠にして、基礎・基本の重視や最低限身につけさせるべき習得内容とは何かが論じられ、それに基づいて体育の学習指導のあり方が体力や技能の重視へと導かれる傾向があるからだ。しかし、1999年ごろから叫ばれ始めた学力低下論議は、大学進学

率の向上と少子化による高等教育の大衆化がもたらした、きわめて常識的な帰結と考えることができる。また一方、学校体育の問題については、同じく1999（平成11）年に宣言されたベルリンジェンダが世界的な学校体育の危機（衰退）を唱え、その打開策を課題とした。しかしそれは、教育全体の学力低下論議とはむしろ「無関係」に、現在の国民国家体制における経済のグローバル化の中で世界各国が知的教科や情報テクノロジーに教育の力点を移行させている結果にすぎない。そのようなグローバルな教育現象を生み出す背景には、1990年前後に引き起こされた東西冷戦構造の終結による学校体育に対する国家的必要性の緩和があげられよう。

また、学力低下論議に並行して体力低下論議が叫ばれ、現学習指導要領における体力向上という目標の強調に短絡的に結びつけられている。だが、はたして本当に子どもたちの体力は低下しているのかという受けとめ方の問題、あるいはこれと同様に学力低下にしても同様な認識のしかた自体の問題が、再度慎重にかつ冷静に論じられなければならない。少なくともメディア社会に生きる大人の問題認識のつくられ方は、マスコミが取り上げる極端な事例（事件）に左右されることが多いからである。つまり、教育（体育）関係者にとって第一に大切なことは、現学習指導要領が示す「変化」の方向性が、このような認識の問題も含めてはたして妥当な内容といえるのかどうかについて、まさしく教育（体育）現場と社会変化の動向を結びつけながら冷静に議論し、評価し、判断していくことではないかと思われる。その対象は、目の前の子どもたちであり、保護者であることは言うまでもない。

いずれにしても、現学習指導要領が体育の基礎・基本を指導する側にとってわかりやすい要素としての体力や技能に向け、これらの「習得」を学習指導において強調していることはまちがいない。この背景には、我が国の学校教育がその成果を認定する場合、各学校長裁量による履修認定（履修主義）に依拠するのに対して、その習得結果を国家が資格試験（例えば、フランスのパカロレアなどのような中等教育修了資格試験）を課すことによって認定するようなシステム（習得主義）を採用してこなかったことがあげられる。だから、我

が国における昨今の授業をめぐる評価規準の強調や学習成果へのこだわりは、むしろ履修主義を前提としている限り必然的に1つひとつの授業の中での「習得」を強調する帰結を生み出し、そのためのわかりやすい基礎・基本的な内容の提示を求めることとなるのだ。その社会的背景には、前述したように高等教育の大衆化とグローバルな経済活動の中心が情報産業に移行していることなどがあげられよう。

しかし、だからこそ教育（体育）の成果は、単に基礎・基本の「習得」を強調し、これを最低限身につけさせることだけであるものではなく、むしろそれが学習者にとって生涯にわたる「学習」になっていくのかどうかこそが問われるべきである。体育の学習指導のキーワードは「学習」の充実にこそあり、それによって豊かな指導が引き出されるという、まさにこれまでの「学習→指導」の積み重ねから導き出されるしかないからだ。

体育の学習指導では、これまでと同様に子どもたちが自ら興味や関心をもって課題を「探求」しつつ、それに必要な基礎・基本的内容に気づかせられる適切な「活用」をめざす指導のもとで「習得」が図られる必要があると考えられるのであり、その逆ではない。

体育の学習指導は、現学習指導要領で「変化する」というよりも、子どもたちと真摯に向き合う教師（集団）主体のカリキュラム編成の中で、その不易流行が問われている。学習者の側に立った基礎・基本の体育学習のあり方は、決して昭和30年代の学習指導に先祖返りすることであってはならないのだ。

（きく・こういち：体育社会学，スポーツ社会学）

〔付記〕

本稿は、拙稿「現代社会における教育課題と『楽しい体育』」（全国体育学習研究会編・発行「『楽しい体育』の豊かな可能性を拓く」：2007）に基づき、大幅な修正を加えたものである。

〔引用・参考文献〕

- 1) 高谷秀男（2006）「be between 教育基本法」朝日新聞朝刊（be間）2006年11月25日付
- 2) 杉田敦（2006）「いじめと日本社会」朝日新聞夕刊2006年12月27日付
- 3) 黒羽亮一（1993）「臨時教育審議会」奥田真丈・河野重男監修『現代学校教育大事典第6巻』ぎょうせい、p. 522
- 4) 月刊高校教育編集部（1996）「第15期中央教育審議会第一次答申」『月刊高校教育』29（12）：6-7
- 5) 菊幸一（2008）「新学習指導要領で変化する学習指導とは」埼玉県体育学会シンポジウム発表抄録集

器械運動アプリの魅力とは

東京学芸大学准教授
水島 宏一



■はじめに

今春公開予定の「水島宏一の器械運動アプリ (iPad対応)」。

タブレット端末を使用するという、これまでの小学校体育の教材にはなかった新しい教材を企画した意図とその特徴について、アプリ監修者の水島宏一先生にうかがいました。

■インタビュー

——今回、器械運動のデジタル教材を開発するにあたって、iPadアプリという形式を選ばれた理由について教えてください。

現在、携帯型端末は各社でいろいろな特徴をもったものが販売されていますが、私自身、実際に触ってみて大きさと重さ、価格を見て「いいな」と思いました。

また、何よりも撮影とその撮影した映像を見る手順などを考慮するとiPadがベストでした。そして、その中に器械運動のデジタル教材を入れるための形式がiPad対応のアプリだったというわけです。

——アプリの内容ですが、どのようなものが収録されているのでしょうか？

11種類の技の「見本映像」と、それらの技の注意点を表記した「ポイント映像」が収録されています。11種類の技はマット運動：4技、とび箱運動：2技、鉄棒運動：5技という内訳になっています。基本的には技の系統性をもとに考えまし



た。

この基本技ができれば、その先の技に進むことができるということです。

——収録されている技を身につけると、他の技の習得につながるといえるそうですね。

はい。本アプリに収録された技を学習すると、それ以外の技につながっていくようになります。また、本アプリには11種類の技の「練習のしかた」「補助のしかた」の映像や、「運動遊び」の映像も収録してあります。

そうした映像も、収録した技の習得にはもちろんのこと、それ以外の技の習得にもつながっていくと思っています。



——機能面では、こういった特徴があげられますか？

基本的な機能としては、これまで述べてきた「見本映像」や「ポイント映像」、「練習のしかた」、「運動あそび」などのコンテンツの再生のほかに、児童が行う技の「撮影・保存・再生」などがあります。

——授業中に見本映像を見せるだけでなく、児童が行う技を撮ることもできるということですね。

そうですね。先生が児童の技を撮ったり、子どもどうしでお互いの技を撮ったりして、見合うことで、学習を深めることにつながります。

また、撮った映像は授業ごとにフォルダを分けて保存できます。この機能を使うことで、児童がどれくらい上達したのかを先生が振り返って評価をする際にも活用できます。

——すると、先生だけでなく児童も使えるアプリということでしょうか？

はい。アプリが先生にも児童にも使いやすいものとなるように、どの画面からでもワンタップかツータップで使いたい機能が何でも使えるような、高い操作性を実現しようと考えています。

水島宏一の 器械運動アプリ

『体育の学習』準拠

機能①「見本映像」「ポイント映像」

「見本映像」は、水島宏一先生が実演しています。先生と児童のためのお手本として、理想的な演技を見ることができます。

「ポイント映像」では、先生の演技の各ポイントに字幕を表示しますので、技を行うときにどのようなことに注意すべきかがすぐわかります（右の画像は「後方膝かけ回転」の「ポイント映像」サンプル）。



機能②「練習のしかた」

「練習のしかた」では、それぞれの技ができるようになるために必要な練習方法を収録しています。

児童の実態に合わせるために子どもが演じています。

機能④「撮影・再生」「保存」

児童の演技を「撮影・再生」、「保存」することができます。

また、撮影画面や再生画面から「見本映像」などを簡単に見ることができる操作性の高さも特徴です。

これにより、児童が自分の演技をすぐに見直して次の練習につなげることができます。

機能③「補助のしかた」

「補助のしかた」では、一部の技の補助の方法を収録しています。

体をどのように支えたらよいのか、それぞれの技の動きの中でどのタイミングで補助をすればよいのか、などがひと目でわかります。

機能⑤「フォルダ分け」

撮影した動画はフォルダに分かれて保存されます。フォルダ名での並べ替えや撮影した動画の名前の編集もできるので、管理が簡単です。

また、教師が子どもたちの学習状況を把握する際にも役立ちます。

今春、AppStoreにて無料公開予定

詳細は弊社ホームページにて公開中！

(<http://www.kobun.co.jp/app/kikaiundo.html>)

※内容は予告なく変更することがあります。

