

私は以前、小学校の教師として、数々の“事件”を目撃してきました。粘り強く練習した逆上がりができて感極まった瞬間や、チームで立てた作戦が見事に成功しライバルチームに勝った瞬間、友達の輪の中に入れなかった子が仲よく後片づけをするようになった瞬間、等々。どの瞬間もその子にとって「素敵な“事件”（出来事）」であり、子どもたちの笑顔や成長に立ち会えたことを、たいへん幸せに思ったものでした。このように、体育は、子どもたちのさまざまな成長のドラマに遭遇できる機会に恵まれた教科の1つといえるのではないのでしょうか。

では、どのようにしたら、子どもたちの「素敵な“事件”」と出会うチャンスが増えるのでしょうか。この機会に皆さんと一緒に考えてみたいと思います。

体育は、「心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる」ことを目標に、各学年で計画的に指導が行われるものです。

現行の学習指導要領解説では、指導内容を2学年ごとに整理し、体系化を図っています。また、運動の系統性を考慮し、「いつ」「何を」指導するのかについても、例示等で示されています。年間指導計画に基づいて授業を行う際には、扱う單元における指導内容や目指す子どもの姿を確かめ、そのための單元計画や指導方法について、できるかぎり明確にしておくことが肝要です。つまり、目指すドラマの“シーン”と、そこに向かうための“シナリオ”を綿密に描いておくことが大切だということです。

一方、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するためには、子どもたちから運動の楽しさや喜びを味わう経験を繰り返し

ドラマチックな授業の創造を目指して



文部科学省教育課程調査官
高田彬成

積むことが重要です。そのため、各学年の目標の1つ目に、各種の運動を楽しく行うようにすることが示されています。もちろん、楽しいだけでは体育の授業とはなり得ませんが、「楽しく行わなければ体育の目標を達成していない」ととらえることもできます。教師は、取り上げる運動の楽しさを理解したうえで、子どもの実態を考慮し、楽しさを味わえることを基本としながら、「どんな活動を」「どんな方法で」「どのくらい」実施するのかを計画し、授業を行うことが大切となります。子どもから見ると、「運動を楽しく行いながら、体育の学習内容である『技能』『態度』『思考・判断』をバランスよく指導してほしい」ということになるかと思います。

指導内容を明確にしなが、楽しい授業を行う際、特に留意すべきことは、個に応じた指導の一層の充実を図ることです。楽しく学習しながら、学習のねらい（＝指導内容）を達成するためには、各々の子どもの実態に即して指導方法を工夫しなければなりません。ここではむしろ、取り組む運動に苦手意識を抱いている子や、学習になかなか積極的に取り組もうとしない子などへの配慮を充実していきたいです。運動する子としない子の二極化傾向を、すべての子どもが学ぶ体育の授業から改善していくことが重要だからです。用具や場、ルール等の工夫だけでなく、教師や友達からの肯定的な声かけや励まし等も、苦手意識を抱いている子にとっての「安心感」につながります。教師は、すべての子どもが安心して学習に取り組み、その運動のもつ楽しさを味わえるようにすることに、多くの力を注いでいくことになるでしょう。

今日もまた、体育の時間にどんな「素敵な“事件”」が起きるのでしょうか。演出家としての教師の適切な指導の下、主役である子どもそれぞれの素敵なドラマを期待せずにはいられません。

「たかだ・あきしげ 神奈川県川崎市で小学校教員を務めたのち、市教育委員会指導主事を経て、今年4月から現職に。『体育、楽しくたぐましく』を自言葉に、全国の先生方と学習指導要領の趣旨に即した体育授業の充実を自指す。」

多様な運動能力を 身につける学校体育



■「運動能力」は遺伝ではない

「運動神経は生まれつき」「運動の勘が鈍い人はいくらやっても変わらない」。そうした考え方が今なお広く受け入れられているように思えます。実際に保護者の方でも「うちの子は私に似て運動が苦手な……」といったことを言ったり、子ども自身が「どうせいくらやってもできないから」と諦めきったりしている場合もあるようです。

しかし、実際は「運動神経」や「運動の勘」といったものは、遺伝するもの、すなわち先天的なものではなく、あくまでも後天的に動きの反復の中で形成されるものなのです。

そのため、たとえ運動が苦手でもそこで諦めてしまうのではなく、「神経パターン」を形成できるように反復的に運動に取り組んでいくことが重要なのです。それでは、どのようにして「神経パターン」が形成されるかを見てみましょう。

■身体で覚える？ 脳で覚える？

かつて日本では「勉強は頭で、スポーツは身体ですもの」という考えが、常識のごとくまかり通っていました。そして、「身体で覚える」ということが当然のこととされていました。確かに運動をするときに、実際に動くのは身体の筋肉ですし、根気よく運動を続けることが重要なのですが、どれほど練習を重ねても筋肉は動きを覚えてはくれません。結局は脳が記憶しているのです。

例えば、自転車に乗れるようになる過程を考えてみましょう。何度も挑戦して、転んだり倒れたりしている間に、脳の中では何回も電気信号が走ります。そうすると、徐々に電気信号が通る道筋がくっきりとしてきます。ちょうど、まっさらな雪の上に何度も車が通ることによってわだちができるようなイメージです。この道筋は、「神経パターン」と呼ばれます。そして「神経パターン」

は一度確立すれば、いつでも電気信号を走らせた際に記憶がよみがえり、動きを筋肉で再現することができるようになります。一度自転車に乗れるようになると、いくつになってもすぐに乗れるようになるのはこのためです。そして、「神経パターン」を確立させるといえるのは、あらゆる動きについて成り立つことです。走ったり跳んだりボールを投げたりといった基本的な動きから、器械運動やサッカーのドリブルのような複雑な動きまで、根気よく続ければ、誰もが「できた!」という到達点にたどりつくことができます。

そして、こうした「神経パターン」のストックが増えていくと、新しい運動にチャレンジしたときの反応がスムーズになるのです。つまりさまざまな場面で「たくみさ」を発揮できるということになります。ちなみに「たくみさ」というものは、右の表の6つの要素から成り立っています。

実際に運動の中でたくみな動きを実現するためには、表にある能力のどれか1つだけでも優れていけばよいというわけではありません。例えば野球の守備で飛んできたボールをダイビングキャッチする際には、①状況把握能力、④タイミング能力、⑤素早さといった要素が重要になります。また、サッカーなどでフェイントをかけてディフェンダーをかわす際には、①状況把握能力、②ポジショニング能力、④タイミング能力、⑤素早さが組み合わさった動きとなっています。このように必要に応じて能力を組み合わせることで、さまざまな場面に対応できるようになるのです。

■さまざまな動きを身につけるために

「神経パターン」の形成はいくつになっても行われるので、動きの「たくみさ」も、たとえ年をとったとしても身につけることができます。それでも、ちょうど身体が大きく成長する成長期がある

①状況把握能力

視覚・聴覚・皮膚感覚・運動感覚などの感覚能力や状況の予測能力。

②ポジショニング能力

運動をする中で四肢(手足)を適切なポジションにもってくる能力。

③グレーディング能力

力やスピードを出すときに，その運動に対して出す力を適切な強さに調節する能力。

④タイミング能力

状況に合わせて，適切なタイミングで体を動かす能力。

⑤素早さ

運動を開始するときや，動きを切り替える時に素早く動く能力。

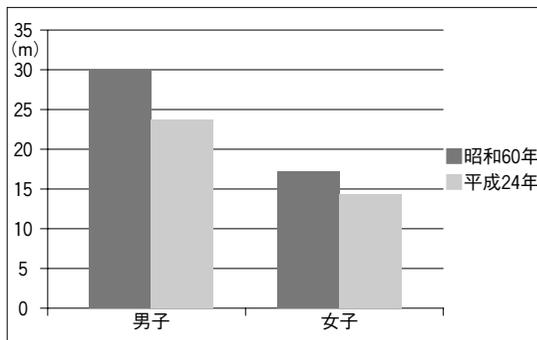
⑥持続性

正確な動きや素早い動きを持続させる能力。

[表]「たくみさ」を構成する6つの要素

ように，神経細胞にも最も発達しやすい時期というものがあります。それが3歳から8歳くらいまでの期間で，「ゴールデンエイジ」と呼ばれています。この期間は神経パターンが形成されやすいので，いろいろな動きを経験しておくことで「たくみさ」が身につく「運動神経」が磨かれ，将来的に運動が得意になる可能性が高まります。また，この期間を過ぎた小学校中学年以上だとしても，年をとってからよりずっと吸収が早いので，子どものころは子どもが興味をもつ運動やスポーツに学校や家庭でどんどん挑戦させてみてください。実際にアメリカでは，ダブルメジャーといって，野球とバスケットのように2種目以上のスポーツに取り組むという風潮があります。そうして複数種目を同時並行的に取り組むことで，ある競技の動きを他競技に生かしたり，広い視野で競技を考えることができるようになったりします。

一方，現在日本でのスポーツへの取り組み方については，「○○一筋」「□□道」といった1つの種目にひたすら打ち込む修行のような考え方が主流となっています。特に中学校以降の部活動では，複数の運動部を掛け持ちするというのは非常に難しいでしょう。だからこそ，せめてそこに至るまでの間だけでも，少しでも多くの運動や動きに触れられる環境をつくっていく必要があるので



[グラフ]昭和60年と平成24年のソフトボール投げの比較

はないかと考えています。

また，「たくみさ」を身につける動きというのは，運動だけでなく日々の生活の中にも数多く折り込まれています。例えば，箸というのは，いかなればただの2本の細い棒です。それを器用に使いこなすのは，本来はとても難しいことです。ほかにも，うちわであおぐというのも同様に，上手に手首だけを回内させているからこそ風を起こせるのです。

さらに，おはじきやお手玉，馬跳びにメンコ，缶蹴り，鬼ごっこ，コマ回し，だるまさんが転んだ，ケンケンパなど，昔からある日本の遊びの動きの中には，いろいろなスポーツにつながるものが数多くあります。昔の子どもたちはこのような遊びを通して自然と体の動かし方を身につけていたが，現在では外でのびのび遊ぶという習慣が少なくなってしまいました。その結果，上のグラフのようにソフトボール投げでは男女ともに平均が3メートル以上下がるなど，小学生の能力は以前に比べて低下してきています。また，以前はさまざまな年齢の子どもが一緒になって工夫しながら遊んでいて，その中で自然と身体的言語能力や想像力が育まれ，人間性や協調性が高められました。

もちろん，そうした昭和の時代に立ち戻るといのは難しいことですが，そうしたエッセンスを再認識することは非常に大切です。そして，例えば運動会で，子どもたちにチームをつくらせてチームごとに練習を工夫させるなどすると，一般的なスポーツ種目にはないさまざまな運動を通して多様な動きが身につけられるとともに，子どもたちが体を使って他者との関わり方を実感できるよい機会となると思います。

「活動」だけの体育から 「学習」としての体育へ！

～体育の授業で『体育の学習』を使う意義～

東京学芸大学教授 松田 恵示

■体育が「活動しているだけ」ではなく 「学習」になるために

体育の時間は、子どもたちの好きな時間である。もちろん、なかには苦手だったり嫌いだったりする子どももいるけれども、運動やスポーツの行い方や、学級集団の雰囲気などが整えられれば、活発に活動する子どもが増える時間である。ところが、難しいのは、こうして子どもたちに好まれる時間であるだけに、活動は楽しまれていた一方、教科の時間としてしっかりと「学習」になっていたのかどうか、そのあたりが少し怪しくなるときがある、ということである。学級会や運動会などの特別活動の時間や、休み時間や課外の時間などでも、運動やスポーツをする機会はあるから、ただ「活動しているだけ」では、体育の時間としては不十分だと言わざるをえない。けれども、行っている中身は同じ運動やスポーツだから、それを「学習」するというを、どうすれば体育の時間でしっかり実現できるのか、このことが意外と難しいのである。

このように書くと、「体育の時間は学習だから、やっぱりしっかりと技能を身につけさせたり、高めさせたりしないとダメだ」というふうに感じられるかもしれない。しかし、言いたいのはそういうことではない。学習指導要領にも繰り返されているが、体育の目標は「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎」を育て、身につけることであり、これは単に「技能習得」だけの問題ではない。さらに大切なことは、「身につけたり、高めたり」ということを、単に先生が「させる」という形で指導するのであれば、それは「訓練（ト

レーニング）」であって、「学習（ラーニング）」とは呼ばれない、ということである。

では、体育の時間が子どもたちにとって「学習」になる、というのはどういうことなのだろうか。例えば、同じ失敗を何回も繰り返してしまったときに「学習がないなあ」と言われてしまうように、そもそも「学習」とは、経験を通して行動が変化すべく知識や技能を蓄えていくことを指している。体育で考えるなら、鉄棒の学習とは、鉄棒の経験を通して「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎」を蓄えていくことである。鉄棒の楽しさ、技能、態度、練習のしかた、知識、友達との協力のしかたなど、さまざまな内容がそこにはあろう。ただ、このときに重要なことは、「鉄棒の経験を通して」という最初の部分が、ただの「活動」になってしまえば、それは知識や技能を蓄えさせるほどの経験にはならないという点である。ここでの経験は、「意味ある経験」になる必要がある。つまり、「自発的・主体的」な「行動を変化させる」ほどの経験である必要があるということなのである。

このような経験となるためには、子どもにとって、それが「ねらいをもった活動」になることがいちばん大切なことである。なぜなら、「ねらい」をもって活動するということは、そもそも「ねらい」が単なる「課題」等ではなく、自分自身の意志に基づいて心の中にもつものであるから、「自発的・主体的」なものである。また、「ねらい」をもって活動するからこそ、活動の結果を「ねらいに沿ったものであったかどうか」で評価できることになり、自分自身が変化することを促すこと

「体育の学習」で技のポイントを伝える児童。
自主的・主体的な活動が促進する。



になるからである。休み時間に行う運動では、例えば「戦術を工夫してゲームをがんばろう」とか「もっとチームワークがよくなるように努力しよう」などと、「ねらい」を立てては行われぬ。だからこそ、それは「やりっぱなし」になるし、「やりっぱなし」でよいからこそ、休み時間に気軽に楽しめる。けれども、「ねらい」をもった活動となれば、「やりっぱなし」ではなく、運動後に反省し、「よかった」「悪かった」という形で振り返るとともに、成果を確認したり、課題を認識したりする。こうした「ねらいの設定—活動—評価—修正」のサイクルこそが、知識や技能を蓄えさせ行動を変化させていくのである。

■「ねらいをもつ」ための指導と「副読本」

こうなると、体育の時間に、どのようにすれば子どもたちにしっかりと「ねらい」をもたせることができるのか、が問題となる。「これがねらいだから、みんなしっかりやりなさい」というように、「させる」ように指導するだけでは、子どもたちが「ねらい」をもつことは難しい。

ここで大きな役割を果たすのが、「副読本」であろう。「ねらい」というのは、「こんなふうになりたい」「あんなふうになりたい」という形で、子どもたち自身の心の中から現れる。例えば、サッカーをやっている、子どもの言葉でサッカーというゲームの特性やポイントなどが豊富な図とともに書いてあると、「こんなふうになりたい」「あんなふうになりたい」という子どもの意欲と目標が生まれてくる。「ねらい」とは、このように子ども自身が自ら情報に出会い、興味や関心を引き起こされたところから生まれてくるものである。

大人になった私たちでも、例えば、どこかに旅行に行くことになれば、まずは「ガイド」や「雑誌」を手に入れようとする人が多い。自分なりに、訪れようとする場所の情報にふれ、「なるほど」と頭の中のイメージが膨らみ、そして「ここここは行こう」「これは食べたいな」「これはお土産に買って帰りたいな」など、旅行先で「したいこと」、つまり旅の「ねらい」が自然と立てられていくのではないだろうか。このように、「自分から情報を読み込もうとする」こと、「文字以外の情報からイメージが喚起される」こと、さらには「内容が豊富で本質をついている」こと、あ

るいは「自由に好きなときに手に取れる」といった特徴が、私たちにこのような「ねらい」をもたらすのだと思う。そして、旅行が終わったあとも、部屋の本棚に「ガイド」や「雑誌」を残しておく、ふとしたときに手に取って楽しかった旅行の思い出をたどりながら、「もう一度行ってみようかな」「今度はここもまわりたいな」などと、変化した自分を実感するとともに、新たな「ねらい」を見いだすきっかけとなる場合も少なくないのではなからうか。「ガイド」や「雑誌」がもつ、「出会い」をコーディネートする力である。

このように考えると、「副読本」は、子どもたちと運動との出会い=学習をコーディネートする、まさに「ガイド」である。もちろん、「ねらい」をもたせる指導は、「副読本」のみによって行われるものではないが、この教材のもつ力を活用することで、まずはどの先生も「ねらい」をもたせる学習指導にやさしく取り組むことができる。本来、運動は「言葉」で伝えにくい性格をもっている。しかし、「副読本」には、イラストや写真で、視覚的にそれを把握することができる工夫が随所に凝らされている。このように、「こんなふうになりたい」「あんなふうになりたい」ということを、子どもたちに「ねらい」としてもたせる支えとなるところが、「副読本」の最大の力であろう。

逆に言えば、体育の学習指導において、「ねらいをもたせる」学習指導のあり方に、私たちは少し無頓着になりすぎているところはないだろうか。「技能をいかに身につけさせるか」とか「いかに運動を楽しく行わせるか」から、授業づくりを始めてしまっていないだろうか。体育の時間は、子どもたちにとって「学習」になっているだろうか。「副読本」の意義や力について教師自身が知ること、は、たいへん重要なことであるように思われる。

(まつだ・けいじ：教育社会学)

『体育の学習』の構成について

編集部

■児童書の基本的な紙面構成

『体育の学習』は、児童書と教師用指導書があり、教師用指導書で説明している考え方（各学年ともP.6～40）に基づいて単元計画例が構成されています（P.41～の「第3章 ○年生の単元計画と指導」）。

大きな特徴は、新しい学習過程の提案「やってみる・ひろげる・ふかめる」にあるといえるでしょう。この考え方の背景には、学習指導要領の「新しい学力観」における知識・技能の習得と、自ら学び自ら考える力の育成に向けて、これらに対立的あるいは二者択一的にとらえるのではなく、お互いが相互作用し合い、統合されていく連続体上の関係で成り立っているという考え方に基づいています。また、「習得・活用・探究」のそれぞれが一方向に進むのではなく、行ったり来たりの往還運動として仕組みられていることを、児童書では、各フレーム間の「進む・戻る」の円形の矢印で表しています。

2つめの大きな特徴は、これまでの運動の特性（機能的特性、運動の楽しさ）に加えて、運動の魅力（構造的特性、動きやゲームのおもしろさ）にふれる観点の重視にあるといえるでしょう。これは、学習指導要領改訂の趣旨にある「運動の特性や魅力に応じて、身体能力や知識・技能を身に付けることができるようにする」という考え方に即したものです。具体的には、教師用指導書の単元計画例をご覧いただきたいのですが、「Ⅱ. 運動の特性・ねらいと道筋」の項に、従前の「(1) 運動の特性」の下に「(2) 子どもから見た動きのおもしろさ」という項目が新たに設けられています。これらをもとに児童書の「学習のねらい」が導き出されていることとなります。

次のページでは、『体育の学習』4年のボールゲームを例に、具体的に見ていきます。

10 三角ベースボール

学習のねらい
ルールをくふうして、いろいろな三角ベースボールをする。

どちらが早くベースにつけるかな？

三角ベースボールのおもしろさは、これ！

ボール

打者や走者をアウトにするのができるかどうか。

いれどってセーフにできるかどうか、かなんか。

ボールと打者のどちらが早く塁をとることができるかなんか。

やってみる

いれどったり、とられないようにくふうして、バットレスベースボールをしよう。

バットレスベースボールのルール(のれい)

- チームの人数……7～9人
- ゲーム……3回の表・うらまで
- 塁は1塁だけとする。
- せめの打者は、1人ずつ本塁(円の中心)からボールをコートの中に投げ入れ、1塁へ走る。
- 守りチームはとんだボールをキャッチして、1塁(ファースト)に送球する。
- ボールが1塁に送球されるより早く打者が1塁につけば1点。ボールのほうが早いときは0点。
- チームの全員が投げ終わったらせめと守りを交代する。

バットのかわりに手でボールをコートに投げ入れるんだよ。

打つのがいては人も楽しめるよね。

円の中からボールを投げ入れる。ラインの外に落ちたら、ファウルでやり直し。

どっちが早いかな！

本塁

28

ひろげる

ルールやせめ方・守り方をくふうして、バットレスベースボールをしよう。

ルール(3分) → ゲーム(1) → 戻し合い・練習(5分) → ゲーム(2)

やくそくのれい

- ゲームの始めと終わりにあいどつをする。
- なかなかやがやがミスしても、もくもくを言った。けなしたりしない。

ゲームの進め方のれい

ひろげる

ルールをくふう(のれい)

ルール(のれい)①

- ファウルエリアをつくり、ファウルエリアに直接フライを投げ入れるとファウル。ゴロの場合はよい。

ルール(のれい)②

- コートを手早くせまくしてみよう。
- せまくなかったらアウトにしちゃうよ！

せめ方・守り方を考えよう

せつたいファーストより放りてくるから、ファーストより守ろう！

1点とるには、セカンドに投げにくい、ファーストより投げたほうがいいよ。

相手もそう思うんじゃない？

ファーストシフトだ。

ルール(のれい)③

- ベースを2つにする。
- ファーストでセーフになった人は、次の打者が投げ入れたらセカンドに送る。
- フライを直接とられたときは、走者はファーストにもとらなければならぬ。
- セカンドに載りた1点。

ふかめる

ルール(のれい)④

- バットで打っても手で投げ入れてもいいこととする。
- バットで打つ場合は、ファウルエリアに直接フライを打ってもよいこととする。

バットの幅

ファウルX

ファウルX

ファウルX

手で投げ入れたほうがいいのか、バットのほうがいいのか、よくわからない。

守りのくふうにはどんなものがある？

29 / 31 ページ

30

副読本の構成を理解して、使いこなそう！

本実践は、1年生の「マットを使った運動遊び」である。授業の中で『体育の学習』を使用した。本のつくり（構成）を正しく読み取って効果的に使用すれば、以下に紹介するようにさまざまなメリットがあると考えられる。

■運動のイメージをもたせやすい！

子どもたちは、前時で『体育の学習』1年P.26の【こんなうんどうしてみよう】にあるような運動を体験したが、運動と運動の名前が一致していない状態だった。そこで、どのような運動だったかを確認するために『体育の学習』を活用した。わかりやすい動きのイラストを見ることでイメージを膨らませながら教師の説明を聞くことができ、スムーズに学習活動を行うことができた。

■約束事の確認ができる！

『体育の学習』には、その運動を行う際の【やくそく】が書かれている。安全に運動をするために、子どもたちに最低限知っておいてほしいことが簡単な文章とイラストで紹介されているので、安全やマナーなどの約束事の確認がしやすい。

■運動のポイントがわかりやすい！

1つひとつの技が連続図解で紹介されているだけでなく、その運動のポイントも記されているため、教師もそのポイントにそって運動の様子を観察することができ、的確なアドバイスもできる。また、1年生の子どもたちにとって、できるようになった運動のポイントを言語化していくうえでの助けになる。

■場の準備のしかたがよくわかる！

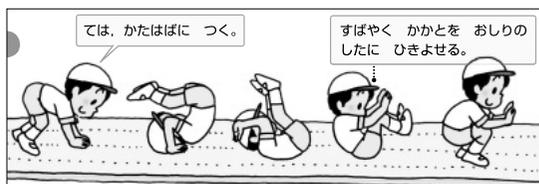
本実践では、「つなげたマットの場」「広いマットの場」「坂のマットの場」「壁のほりさか立ちマットの場」の4つの場を設定し、ランド形式で運動を行った。場の準備を1つずつ行うと時間がかかるので、4つの場のイメージを副読本のイラストをもとにして共有し、同時に準備を進めたいと考えた。そこで、P.26の壁のほりさか立ちの活動図とP.28の活動の俯瞰図を見せてマットの設置のしかたを確認することで、1年生でも自分たちで、安全に短時間で準備することができた。



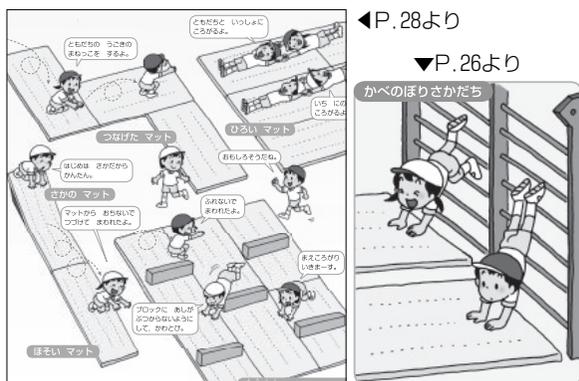
授業の導入時での活用



みんなで約束事の確認



わかりやすい技の連続図解と技のポイント



場の設定がひと目でわかり、短時間でセットできる



つなげたマットの場。「すぐに準備できたね」



広いマットの場。「友達と一緒に回るのは楽しいね」



壁のぼりさか立ちマットの場 イラストをイメージして挑戦！



副読本のまとめ欄を使って振り返り

■めざす児童の姿がわかりやすい！

学習指導要領を読むと目標や例示されている運動はよくわかるが、具体的な児童の姿はわかりにくい。しかし、『体育の学習』の【ひろげる】には、具体的な「めざす児童の姿」が、児童の吹き出しの形でわかりやすく示されている。その吹き出しの言葉を参考にして授業を進めたり、アドバイスをしたりすることができる。教師側がゴールを具体的にイメージするための資料として最適である。

■振り返りに最適！

授業の始めと終わりに『体育の学習』を活用した。授業の始めは、運動や活動の場などのイラストを見せることで取り組む運動のイメージをもたせることをねらいとし、授業の終わりでは【まとめ】欄を活用して学習の振り返りを行った。学級全体でおもしろかった動きを話し合った後に、まとめ欄の3つの観点で個人の振り返りをしたが、振り返りの視点がわかりやすく、ねらいにそった振り返りを行うことができた。(ものい・ゆうこ)

特集●副読本の意義と重要性

(1年生：全8ページの紙面構成)

■おすすめです。世田谷区版！！

体育は他教科と異なりノートがなく、できるようになったことやわかったことを記録しておくことができない。そこで活躍するのが、『体育の学習・世田谷区版』である。世田谷区版1年には、新体力テスト・短なわとび・長なわとび・鬼遊び・かけ足などが掲載されている。運動の紹介だけでなく、学習カードとしても活用できるようになっているので、ノート代わりに活用することができ、評価の際にも使うことができる。

また、世田谷区の行事や児童の実態に即して作られているので親しみやすく、1年生から6年生までの系統性も配慮されているため使いやすいものになっている。

項目	10月	11月	12月
50m	9.4	9.2	11.3
100m	8.8	8.5	10.8
200m	10.6	10.2	12.5
300m	25.9	25.6	27.9
400m	27.6	26.0	28.0
500m	26.4	24.9	27.9

子どもも教師も意欲が高まる副読本！

■学習の流れがわかりやすい！

本実践は、3年生の「リングゲーム」である。初めに『体育の学習』を活用しながら、単元の進め方や学習の流れ、ゲームの進め方を確認した。

親しみやすいイラストとわかりやすい解説のおかげで、「早くゲームがしたい！」と、子どもたちの意欲を高めることができた。

また、教師の視点から見ても、学習の進め方だけでなく、コートのおよそ半分の大きさのめやすも載っているため、授業づくりの際、場の設定やルールなどを決めるのに大いに役立った。

■だれもが活躍できる「やさしいゲーム」が紹介されている！

3年生の子どもたちにとって、リングゲームのようなゴール型ゲームで、初めからオールコートゲームを行うことはなかなか難しい。能力の高い児童や経験のある児童ばかりが活躍したり、動き方がわからない児童が見られたりするからだ。

『体育の学習』には、オールコートゲームを行う前に、少人数で行うハーフコートのゲームが紹介されているので、児童の実態に合わせ、まずハーフコートゲームに取り組んだ。

3オン3のような、攻めと守りの区別がはっきりしているハーフコートゲームを最初に行うことで、攻め方・守り方をじっくり学びながら練習をすることができた。また、対戦するどちらのチームも2回ずつ攻めることができるので、何度も繰り返して動き方を確かめたり、チームとしての攻め方を思考したりすることもできた。

このように、最初の段階で少人数のハーフコートゲームを行うことで状況判断が容易になり、だれもが意欲的にゲームに取り組むことができた。

■作戦タイムでも活用できる！

毎時間、ハーフコートゲームの後に、作戦タイムをはさんでオールコートゲームを行った。対戦相手は変わらず、ハーフコートゲームでの手ごたえをもとにオールコートゲームにつなげる作戦を各チームで考えた。

本実践では、リングゴール裏にフリーシュートゾーンを設けたので、作戦タイムでは、このフリーシュートゾーンを活用してシュートをきめようと



オリエンテーションで活用



『体育の学習』掲載のハーフコートゲーム



掲載されているやり方に沿って取り組む子どもたち



ハーフコートゲームではだれもが活躍



作戦タイムで活用①



作戦タイムで活用②



動きのイメージを意識してパス練習



山なりになるようにシュートの練習

話し合うチームが大半だった。しかし、ゲーム回数を重ねるにつれ、守りのチームの力も高まってきて、このような簡単な作戦がうまく実行できなくなってくるが増えてきた。

そこで、作戦タイムで、『体育の学習』にある「こんなときは……」を活用して、停滞していた攻め方を工夫できるように話し合いをさせた。すると、各チームとも『体育の学習』に掲載されている動き方を参考に、作戦ボードでマグネットを動かす姿が見られた。攻め方の例を見たある児童の「そうか、もっとパスを細かくつなげばいいんだ」のひと声が、チームの新たな作戦の糸口となった。

その後のオールコートゲームでは、新たな動き方や攻め方がたくさん見られるようになり、ゲームも大いに白熱した。

■ゲームで活用する技能がわかりやすい！

「リングゲーム」ではパスやドリブルなどの技能を使って、相手をかかわしながらボールを相手チームのゴール付近まで運び、シュートをきめなければならない。しかし、単元の初めでは、仲間からのパスが強すぎたり山なりになりすぎたりで、ボールをぼろぼろ落とすことが多く、パスがつかないことが多かった。

『体育の学習』では、相手がとりやすいボールを送るために必要ないろいろなパスのしかただけではなく、シュートのしかたやドリブルのしかたも載っている。さらに、動きのポイントも簡潔に示してあるので、子どもたちに具体的な動きのイメージをもたせて運動に取り組ませることができた。

■子どもだけでなく、教師にも親切！

『体育の学習』には、学習のねらい、学習の進め方、運動のしかたが、わかりやすく載っている。子どもたちにとっては、具体的な動きのイメージがつかみやすく、「やってみよう！」と意欲が高まる紙面構成である。教師にとっても、授業づくりに役立つことがシンプルでわかりやすく載っていて、子どもと同じように「やってみよう！」という気持ちになる。『体育の学習』は、体育だけでなく、他教科も指導しなければならない小学校の教師にとって、とても親切な副読本である。

(おかむら・あつし)

課題を明確につかみ

課題解決に取り組む授業を目指して

—「器械運動アプリ」を使ったマット運動の授業—

東京都狛江市立狛江第五小学校主任教諭 小山 晃生

はじめに

狛江市では、「ICTを活用した授業改善を積極的に進め、児童・生徒の学習に対する意欲や学習の達成感等を高めていくこと」を喫緊の課題とし、学習に有効な機器を授業に取り入れる施策が行われている。普通教室で、日常的に、授業の中でICTを活用することができるようにプロジェクターや実物投影機を整備し、すぐにICTを使える環境を整えてきた。そして、今年度市内の全小学校（6校）にiPadが41台ずつ整備された。

iPadには基本的なアプリと、電子黒板と双方向で画面のやりとりができるアプリなどが入っているが、個々の教科や単元の内容に直接関係するアプリについては、各学校で必要に応じてアプリが入れられるようになっている。ドリル的なアプリを入れることで、自分で教材を選択し、繰り返し練習して弱点を克服する個別学習端末としても期待できるが、授業で活用する際には、教師がどのような場面で活用すると効果的なのかを考えて、それに合わせてアプリを入れていかなければならない。教材の提示で終わるのではなく、子どもたちの思考力や表現力を高められる活用のしかたを模索している。

そこで今回、体育では、iPadアプリ「水島宏一の器械運動アプリ」（光文書院）を活用して次のような実践を行った。

1. iPadアプリを使うにあたって

前段で述べてきたように、iPadを中心に授業をしていくのではなく、あくまでも一手段として活用していくという考え方で授業を組み立てなくてはならない。

今回の授業で大切にしたいことを「子どもたちに自分の課題を明確につかませ、課題解決に取り組ませる」とこととした。そのためには、次の3つの活動が重要であると考えた。

- ①正しい技の動きを知ること
- ②今の自分の動きがわかること
- ③課題解決のための練習方法が選べること

これらの活動の手立てになるのが、今回の「器械運動アプリ」であった。

①正しい技の動きを知ること

「器械運動アプリ」の中には、水島宏一先生が実際に技に取り組んでいる動画（模範演技）が入っている。これを見ることで子どもたちは正しい技の動きを知ることができる。このアプリでは、通常の速さの動画だけではなく、技のポイントを記したスロー再生動画も収録されている。これにより、必要なときに技のポイントを簡単に確認することができる。

②今の自分の動きがわかること

器械運動は、非日常的な運動であるため、自分の体が今どうなっているのかを理解しにくい。そこで、このアプリで自分の動きを撮ることで、動きがどうなっているのかをその場ですぐに確認することができるようにした。そして、撮った動画は、種目や日付、授業時間に応じて自動でフォルダ分けされ、保存されるようになっていて、いつの授業かがひと目でわかるので、どれぐらい上達したかを自分で確認することができる。また、教師が評価する際にも活用することができる。

③課題解決のための練習方法が選べること

正しい動きと自分の動きを比べることで、自分の課題が明確になる。そして、その課題を解決するための練習方法を、アプリから選ぶことができるようになっている。練習のしかたにも動画があるので、ひと目でやり方がわかる。そして何のための練習かがわかるように解説もついている。

2. 実践内容

(1) 単元内容—第4学年「器械運動・マット運動」

単元計画

段階 時	取り組む					発表する	
	1	2	3	4	5	6	
0 〜 45 (分)	○集合・整列・あいさつ／学習の流れを確認 ○準備運動						
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 慣れの運動 壁のぼり・おり，動物歩き，ゆりかご，背支持倒立，前転，腕立て横とび越し，など。 </div>						
	・オリエンテーション ・技調べ	知る時間	取り組む時間	知る時間	取り組む時間	取り組む時間	取り組む時間
		・大きな前転	・大きな前転	・後転	・後転	・前出の技	
	・頭倒立	・頭倒立	・側方倒立回転	・側方倒立回転	発表会		
○整理運動 ○学習の振り返り ○片づけ ○集合・整列・あいさつ							

(2) 単元計画で留意したこと（上表参照）

器械運動は非日常的な動きであることから，毎時間の初めに，技に関連したやさしい運動遊びを「慣れの運動」として行ったり，体の支持や逆さ姿勢など基礎となる感覚を段階的に習得できる運動を取り入れたりした。また，子どもたちは3年生でもマット運動を経験しているので，前転と腕立て横とび越しは慣れの運動に入れた。後転については，習得の度合いが低かったので，再度習得・習熟学習内容に入れた。

学習活動では，技のポイントや自分の課題をつかむための『知る時間』と，技の習得・習熟を目指して課題解決に向かうための『取り組む時間』を設定した。また，各時間とも，回転系の技と倒立系の技の両方に取り組むようにした。単元の最後の時間は「発表会」とし，みんなでできるようになった技を見せ合う場を設けた。

《各時間の流れとアプリの活用場面》

◆『知る時間』（後転・側方倒立回転）

①正しい技の行い方を知る。

→アプリ動画を見て一連の動きと技のポイントを確認する。

②自分の課題を知る。

→動画撮影機能を使って自分の動きをグループで確認し，一連の動きを振り返る。

③練習方法，補助のしかたを知る。

→アプリの「練習のしかた」から動きを選択する。

◆『取り組む時間』（後転・側方倒立回転）

①自分のめあて（技と「練習のしかた」から選択した動き）をもつ。

→前時に撮った動画で選択した「練習のしかた」が妥当かどうかを教師が事前に確認する。

②めあて達成に向けて練習する。

→動画撮影機能を使って動きを確認しながら友達と教え合う。



【写真1】アプリを使いグループで活動する：『知る時間』



【写真2】グループのめあてをアプリで確認



【写真3】友達の動きをアプリを使ってみんなでチェック



【写真4】アプリ効果？自分が見つけたコツを友達に。



【写真5】アプリ画面：「側方倒立回転」の練習のしかた

(3)グループ編成

4人1組でグループを編成した。『知る時間』は倒立系の技もあるので、男女混合の背の順でグループを組んだ。『取り組む時間』では、めあてとして「練習のしかた」を選んで技に取り組むので、同じめあてで、できるだけ身長を考慮した4人でグループを組むようにした。めあてを言って技に取り組む児童と、横から動画を撮る児童、ポイントとなる動きができていないかを見てあげる児童とに役割を分担して取り組ませた(写真1)。児童がめあてを修正した場合は、移動できるようにした。また、マネジメントとして、決まった場所の準備や片づけをするようにしてスムーズに行えるようにした。

(4)子どもたちの様子

①学習の見通しをもって取り組める

『知る時間』では、全体で技の確認をしたが、『取り組む時間』では、グループごとにめあてが違うので、自分たちで模範演技の映像を確認することにした。自分たちのめあてに合った動きの場面になると映像を一時停止して、体がどのようになっているのかを指さして確認をしたり、画面に記されているポイントを声に出して読んだりしていた(写真2)。自分もこのような動きができるようになりたいという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教え合いの活性化

以前は、友達にできているところとできていないところを教えてもらっても、自分の動きが具体的にイメージできなかったために、めあてがもてずにいた子どもがいた。しかし、今回は『知る時間』で自分の動きを撮ってもらって模範実技と比べることで、何が課題なのか明確になった。また、『取り組む時間』でも動きを撮影することで、ゆっくりと動きの確認ができ、模範実技も見たいときに見直せるので、どの子どももアドバイスをすることができていた。また、アプリにあるポイントが子どもたちの見る視点にもなったため、話し合っていることにズレが生じることは少なかった(写真3)。さらに、子どもたちは、見本の動きだけではなく、自分と友達の動きを比べて、「自分がやるときは、足が見えたらマットを押ししているよ」、「マットの縫い目の間に手を着くように意

識しているよ」など、アプリのポイントとは違う自分で見つけたコツをアドバイスする様子が見られた(写真4)。

映像と言葉で説明すると教え合いが短時間で済み、残った時間は再び練習の時間とすることができるので何度も技に挑戦していた。

③「練習のしかた」で正しい場を選択

アプリにある「練習のしかた」(写真5)によって子どもたちは、ここはどんなことができるようになる場なのかを意識したり、正しい動きを理解したりして練習に取り組んでいた。

3. 教師にとっての「器械運動アプリ」

今回このアプリを使ってみて、子どもたちだけでなく、教師にとっても次のようなよさがあると感じた。

①教師にとっても学習教材になる

学習指導要領には、その学年の例示技名があり、さらに動きの説明が書かれているが、技の形がわかっても示範しづらかったり、どのように指導したらよいのかよくわからなかったりする。しかし、このアプリを使えば正しい動きや技のポイント、練習のしかたをすぐに知ることができる。副読本や参考書などの図や文字だけでは足りない情報がたくさん詰まっている。

②すぐに教材ができる

器械運動のマット・鉄棒・とび箱の技、技のポイント、練習のしかたが1つのアプリに入っているので1度ダウンロードするとすべての局面で使える。本校ではすべてのiPadにインストールをした。体育館に持っていけばすぐに提示することができる。また、デジタルなので加工もしやすい。画像を取り込んで技のポイントを確認しやすくした学習カードを作成したり、掲示物を作ったりすることも操作に慣れてしまえば容易にできる。

③動画撮影機能で指導と評価に生かせる

今回は、課題解決学習によって、児童の「思考・判断」の能力が高まるように課題を『知る時間』と、その解決に向けて『取り組む時間』を別の時間に設定した。そこで役に立ったのが動画である。『知る時間』に立てた次時のめあてが本当にその子どもの課題解決に合っているとは限らない。教師は子どもの活動中に個々のできばえを把握して、まちがっていれば修正をかけてあげなければなら

ない。しかし、1時間ですべての子どもの把握は難しい場合もある。けれども、動画を撮っていれば、めあてが書けていなかったり、めあてにズレを感じたりした場合にも教師は確認をすることができる。子どもに修正をかける場合にも動画があるため説明しやすい。『取り組む時間』にはなく、前もって修正をかけることで子どももスムーズに課題解決に入れる。こうすることで子どもたちに課題解決学習のやり方も習得させていけるのである。

また、児童が撮影した動画を撮りためておけるので、この単元での子どもの技能の高まりを評価するのに役に立つ。動画はフォルダで分けられているので見返すのにとっても便利であった。

おわりに

いつも授業をしているときに、「子どもたちの動きを簡単に見せることができたら……」と感じていた。デジタルカメラで動きを撮ったこともあるが、グループで見合うには画面が小さく、細かなところまで見るができなかった。また、手本となる動画を見せるためにプロジェクターやパソコンを持ち込んだりもしたが、準備に手間がかかるために毎回とはいかなかった。その点、iPadアプリがあれば動画を簡単に撮れて、画面もグループで見するにはちょうどよい大きさだった。1つの機器で事足りるのである。また、手本の動画も見せられる。しかも操作がとても簡単で、子どもも教師もすぐに活用できる。たいへん有効性を感じた。

しかし、ここで1つ注意しておかなければならないことがある。それは、このアプリを子どもに与えるだけで終わってはいけないということだ。最初にも述べたように、ICT機器はあくまでも学習を補助するためのものであって、ICT機器中心に授業をつくってはいけない。授業の中身がしっかりしていないと、いくらICT機器を使っても子どもたちの力は伸びていかないのである。技ができない子どもをできるようにするのは、最終的には教師である。いろいろな手立てや言葉かけを用意し、個々に合った指導ができるようにしていかなければならない。

今回の学習で子どもたちは、アプリを使うことで学び合いの楽しさをより一層感じていた。これから鉄棒やとび箱運動でも活用するのを教師も子どもも楽しみにしている。(こやま・てるお)

1人ひとりが運動の楽しさを味わい、 意欲的に取り組むための授業づくり

—指導内容を明確にしたボールゲームの学習—

埼玉県さいたま市立上落合小学校教諭 太田 泰貴

はじめに

「子どもたちが目を輝かせ、夢中になって運動に取り組む姿を見たい」「活動が終わるたびに子どもたちの口から『楽しかった』『またやりたい』という反応を得る授業をつくっていきたい」。

体育の学習を考える際、何よりも先に浮かんでくる願いである。すべての児童に運動の楽しさを味わってほしいが、その理想に近づくことは容易ではない。運動が苦手な児童にとっては、活動の中に楽しさを見いだすことは簡単なことではない。それには、授業を進める私たち教師が運動の特性を理解し、ねらいを明確にして、それを達成するための手立てを考えていくことが重要である。

本校では、研究主題を「運動する楽しさを味わい、生き生きと学び合う児童の育成 ～わかる・できる・認め合う喜びを味わう体育授業をめざして～」とし、体育の授業を通して運動の楽しさを知り、自ら進んで体を動かそうとする子どもたちの姿を求めて研究を進めている。

また、本校は第44回埼玉県小学校体育連盟体育授業研究会の会場校であり、本実践は6月26日に行われたその研究会の実践である。

1. 実践の目的

(1) ゲームの楽しさを味わう

本実践ではゴール型ゲーム「シュートボール」を取り扱った。ボール運動が嫌いな児童の多くは、ゴール型ゲームの学習に対して、攻守入り乱れての複雑な動きの中で自分の体を巧みに動かしていくことの難しさを感じている。基礎・基本の技能として「投げる・捕るといったボール操作」「ボールを持たないときの動き」の2点を指導内容として明確に位置づけて指導にあたり、それらの技能の習得をめざした。また、児童の技能に差が出やすいボール運動では、どの児童も意欲的に取り組

むことのできるルールや場の工夫をすることで、ゲームに積極的に参加でき、ゲームの楽しさを味わえたと考えた。

(2) 認め合い、高め合いながら学習をする

ゲームの学習では、仲間との豊かなかわり合いを通じて個々の課題を解決していくことも期待できる。言語活動の場を設けてチームの作戦を考えたり、その作戦を成功させるために身につけた技能をどう使っていくかを考えたりすることで、思考力やコミュニケーション能力を高められると考えた。

2. 授業実践

○単元名…シュートボール（ゴール型ゲーム）

○対象児童…第4学年：31名

（男子17名・女子14名）

(1) 単元計画

簡易化されたやさしいゲームを中心に単元計画を立てた（図1）。

オリエンテーションでは、投球・捕球のポイントを写真や演示で確認した。また、ゲームのルールやマナー（図2）について知り、試しのゲームを行った。

授業の導入部分では、投球動作をつくる「紙でっぼう」とゲームにつながる基礎・基本の動きづくりの時間として「パワーアップタイム」を設定した。

ねらい1ではプレーヤーの数的優位（アウトナンバー）の状況を意図的に作り出してゲームを行い、ねらい2では同数（オープンナンバー）の状況でゲームを行った。いずれもチームの作戦を成功させてゲームに勝利することをめざして取り組ませた。

(2)基礎・基本の習得をめざした単元計画の工夫

①投球・捕球のポイント

投球動作、捕球動作を確認した。投球動作は言葉に出して動きを身につけられるような手立てを

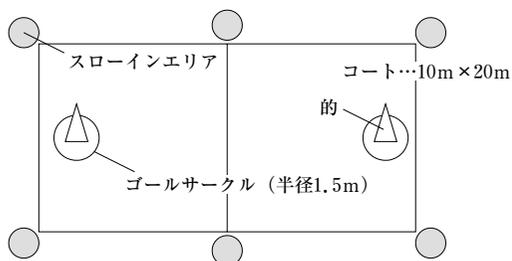
とり、準備運動の最後に紙でっぼうを使って強い腕の振りと動きの確認を行った(写真1)。

捕球動作は演示や掲示資料を使い、捕球時の手の形や体の移動について指導した(写真2)。

時	1	2	3	4	5	6	7	8
0 ~ 45 (分)	集合・整列・あいさつ・服装の確認・健康観察・自校体操・紙でっぼうで投球動作づくり							
	オリエンテーション		パワーアップタイム (ゲームにつながる基礎・基本の動きづくり)					
	・パワーアップタイムの確認 ・投球、捕球のポイントの確認	・試しのゲーム ・ルール、マナーの確認	ねらい1：アウトナンバーゲーム ・意図的に数的優位（アウトナンバー）をつくって簡易化されたゲームを行う。			ねらい2：シュートボール選手権 ・同数（オープンナンバー）でこれまでの成果を確かめる。		
	まとめ・整理運動・片づけ・あいさつ							

▲[図1] 単元計画

[図2] シュートボールのルール



- シュートマン（コート内プレーヤー）の人数：
ねらい1…3対2（前後半交代）／ねらい2…3対3
- ほかはウイングマンとし、コートの外でプレーする。
（前後半で交代し、全員が1回はシュートマンとなる）
- ゴールサークルには入れない。
- 得点したら帽子の色をかえ、全員が得点でボーナス点
- 4分×2セット（前・後半）

【シュートマンのルール】

- ボールをゴール（的）に当てたら1点。
- ボールを保持しているときには動けない。
- ドリブルはできない。（投球のための踏み出しは可）

【ウイングマンのルール】

- コートの外を自由に動くことができる。
- スローインエリアからボールを投げ入れるが、
シュートはできない。

【ゲームのマナー】

- 判定はセルフジャッジ

[写真1] 投球のポイント（実際には紙でっぼうで行った）



①開いて

②バタン



③体重乗せて

④飛んでいけ

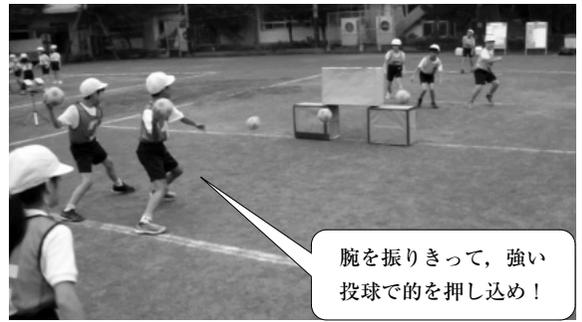


[写真2] 捕球のポイント

- ・体を動かしてボールの正面に入り、包むように柔らかく手を出そう。



【写真3】パスキャッチ



【写真4】的当てゲーム



【写真5】スローインエリアに移動してパス

【図3】パワーアップタイムの4つのメニュー

メニュー	ゲームにつながる動き
①正面パス	投球→移動
②三角パス	投球→移動
③パスキャッチ	移動→捕球 投球→移動
④的当てゲーム	強い投球

②パワーアップタイム（ゲームにつながる基礎・基本の動きづくり）

基本的なボール操作と、ボールを持たないときの動きづくりをめざして導入部分に設定した。また、ゲームの中で使われる動きを意識して、図3のような4つのメニューを組んだ（写真3・4）。

（3）認め合い、高め合う学習指導の工夫

①学習資料の工夫

チームの作戦を立てるうえでの参考となるよう、ゴール型ゲームの攻め方を例示することで、チームの力に応じた作戦を選んだり、独自の作戦に作りかえたりできるようにした。

②少人数のチーム編成

1チームの人数を5人とすることで、ゲームの中で1人ひとりの役割（シュートマンとウイングマン）を明確にすることができ、さらに運動量の確保にもつながると考えた。

③マグネットとホワイトボードの活用

各チームの作戦をゲームの中で成功させていくために、作戦タイムに作戦ボードを使って話し合いを進めた。個々の動きやボールの運び方などをボードの上で実際に動かしながら話し合うことで、より具体的な作戦を立てられると考えた。

（4）進んで取り組むための学習環境の工夫

①場の工夫

・ゲームのコートにスローインエリアを設置した。

ボールを持ったときに次の動きの見通しがもてない児童へ「ボールを持ったらスローインエリアに動く」という支援をした（写真5）。

②用具の工夫

・投げる動作をつくるには、片手で扱うことのできる大きさのボールを使用する必要がある。また、ボールに対する恐怖心を和らげるために空気圧を下げた状態のキッズハンドボールを使用した（写真6）。

・投げることに不安を感じている児童でも、得点することに対する意欲を高められるように、シュートの的となるゴールを大きく作るとともに、フリーな状態でシュートを打つ動きを身につけさせるために、児童の目線ほどの高さ（約90cm）に設置した（写真7）。

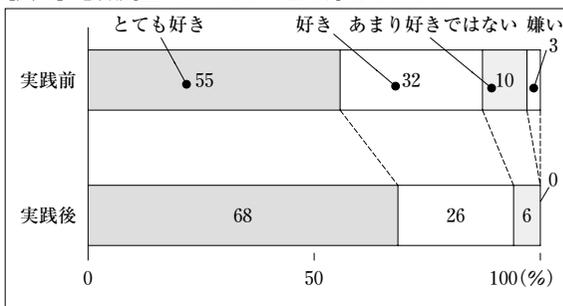
・パワーアップタイムで使用した的は、段ボールに水入りペットボトルと新聞紙を敷き詰めてバランスをとることにより、起き上がり小法師のような状態になり、強い投球に大きく揺れて動くが倒れなくなった（写真8）。

3. 実践の考察

（1）成果

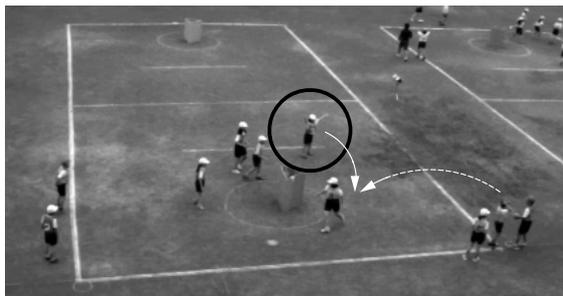
技能面において「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」の2点を指導内容として明確に位置づけたことで、ゲームの中でも終始徹底して「動いて捕る」「投げたら動く」といった言葉かけや演示を行い、支援することができた。パワーアッ

[図4] 意識調査：ボールゲームは好きですか？

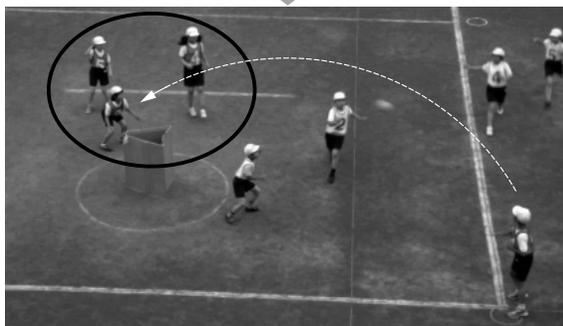
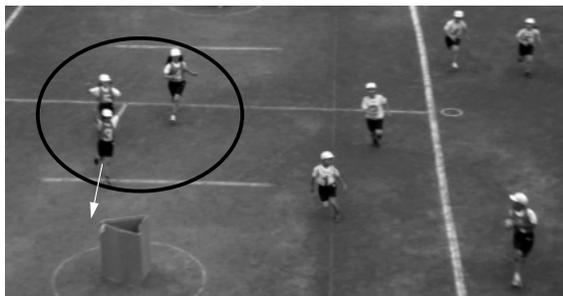


[写真9] ボールを持たないときの動きの変容

①前方の空いたスペースを使う動き



②相手の背後のスペースを使う動き



◀[写真6]
空気を下げた
ボール



▲[写真7]
高さ約90cmの大きな
的



◀[写真8]
強く当てても倒れない
的

プタイムの動きもゲームの中で生かされるようになり、ボールを持っていないときの動きに変容が見られた(写真9)。

また、用具や場を工夫することで、ボールへの恐怖心や動きの複雑さを和らげることができた。

基礎・基本の技能を身につけ、自分の役割がわかり、動くことができるようになったことでゲームを楽しいと感じ、意欲的に取り組む姿が見られた。ボールゲームに対する意識調査の結果からも児童の変容がわかる(図4)。

特に、本実践以前には、けがへの恐怖心や動きの複雑さが理由でボールゲームが「嫌い」と回答していた児童が、実践後に「とても好き」と回答するなど、ボールゲームに嫌悪感を抱いていた児童に大きな変容が見られた。

(2)課題

本実践では、チームの作戦を教師が提示した作戦例の中から選ぶというものだったが、その作戦をさらに深めていこうとするかわり合いの姿はあまり見られなかった。技能面の高まりに伴って、今後高学年のボール運動の中でお互いを認め合い、高め合うための手立てを、扱う教材や実態を踏まえて考えていかなければならない。

また技能面では、パスを受けた後にシュートにつなげるための体の向きを意識させる手立てが必要となってくる。

おわりに

本実践を通して、運動を楽しいと感じ、夢中になって取り組む子どもたちの姿に出会い、大きな感動を得た。本校の研究主題にあるように、「わかる・できる・認め合う」喜びを味わうことのできる授業を展開し、生き生きとした子どもたちの姿を増やしていきたい。(おおた・やすたか)



アマチュアは プロの予備軍ではない

ジャーナリスト 岡崎 満義

薬物問題を扱った出色のレポート

今年の8月は寝不足の月。世界水泳に続き世界陸上があり、ついつい午前3時、4時までテレビを見てしまった。陸上は100mで日本人初の9秒台を期待された山縣亮太、桐生祥秀選手とも、記録達成はならず。ウサイン・ボルト選手の100m、200m、400mリレーでの爆発的な走りが見られただけでも、夜更かしした甲斐があった。

世界陸上が行われたモスクワには、実は苦い記憶がある。33年前の1980年、その前年ソ連のアフガニスタン侵攻に抗議して、モスクワ五輪をアメリカがボイコットし、日本もそれに同調したのだ。

この年の4月、スポーツ総合誌『Number』（月2回刊）が創刊され、私は編集長として、7月中旬から始まるモスクワ五輪の取材が、『Number』飛躍のための最初のスプリングボードだと考えていた。前年の9月に編集部ができたとき、オリンピック取材のための日本人記者証はすでに配布済み、大半はテレビ放映を独占したテレビ朝日が保有していた。私はテレビ朝日の放送責任者のもとに何度も足を運び、料亭に招いたりして何とか記者証を分けてほしい、と頼み込んだ。そしてやっと2枚融通してもらうことになり、1枚を作家の野坂昭如さん、もう1枚を写真部のカメラマンに渡し、2人でモスクワ五輪観戦記をレポートしてもらうつもりだった。7月中旬の『Number』8号の発売日はちょうど開会式にあたるので、日本代表選手を中心にした五輪特集、2号か3号あとに野坂さんの観戦記でもう一度特集号を作ろうと2段構えを決めていた。

先輩から常々「新しい雑誌の創刊時は社として宣伝費も相当使うから、かなりの部数が出る。そのあとはじりじり減っていく。本当にその雑誌に力があれば、3か月くらいで底を打って反転上昇していくものだ。『Number』も3か月目をよく考えておくことだな」と言われていた。その3か

月目がモスクワ五輪特集であった。それがなんとしたことか、五輪ボイコットという思いもよらない事態になった。5月の連休明けに正式に日本もボイコットすると決まったとき、予定していた8号のモスクワ五輪特集号をどうするか、大いに悩んだ。月2回刊のビジュアル雑誌の締め切りは早い。悩んでいる暇もない。私は既定方針通り、8号はモスクワ五輪特集をメインで行く、と決めた。

それは特集記事でいいものが3本揃ったからだ。今は亡き佐瀬稔さんの「オリンピックは死んだか」、『菊とバット』のロバート・ホワイティングさんの「アル・オーター 金の円盤にのせた“中年魂”」、そして徳岡孝夫さんの「“スポーツ独裁” 国家・東独『政治と薬』の内幕」がそれで、今読んでも充実した内容の記事だ。私も編集長として、怪我で入院中の柔道の山下泰裕選手やハンマー投げの室伏重信選手をインタビューしたり、「ああ、幻のモスクワ五輪・日本代表選手団167名全名鑑」を書いたりした。

特集決行の決め手になったのは、「“スポーツ独裁” 国家・東独『政治と薬』の内幕」である。1976年のモントリオール五輪のとき、東ドイツの17歳の天才水泳少女コルネリア・エンダーは100m、200m自由形、400mメドレーリレー、100mバタフライの4種目で金メダル、男と見まがう筋肉モリモリの体には“女ポパイ”のニックネームがつけられた。東ドイツの選手は“^{ステート}国家アマチュア”，国家ぐるみで最新スポーツ医学を駆使し、ステロイドなど筋肉増強剤も使っている、と噂された。その直後にカナダの有名なスポーツジャーナリストのダグ・ギルバード氏が東独に入り、初めて東独スポーツの強さの秘密をレポートした「ミラクル・マシン（奇跡の機械）」の翻訳権をとり、それをもとに徳岡さんの素晴らしい名文レポートができた。多分、このレポートが薬物問題を扱った日本で最初のものだったろう。

“金メダルの狩人”エンダーは、1年後、18歳でさっさと引退、背泳の無敵ローランド・マッテス選手と結婚した。ギルバード記者はエンダーにインタビューできた。引退したスポーツ選手はほとんどブクブク太るのが普通だが、エンダーは引退後7キロやせていた。

「『私はいまでも毎日、コーチ付きで2000m泳いでいます。東独ではみなこうします。競技を目標に生きてきた人間を正常な状態に戻すのは、国家の仕事だからです』。つまり、エンダーを最高の状態にまで上げていったトレーニングを逆にやって、水泳選手として徐々にフェードアウトさせようというのである……」。優秀な才能を幼少時から選び出し、徹底したスポーツ医学を使って訓練して最強の“サイボーグ人間”を作り、メダルを獲った後は元の正常な状態に戻す、という国家のあり方を丹念に詳細に探ったルポルタージュだった。こういう新しい出色のルポならば、日本がモスクワ五輪に不参加であっても、スポーツファンなら読んでくれるであろうと考えた。だが、甘かった。結果は最悪、私が編集長を務めた50数冊のうち、8号が最も売れなかった。編集長もクビだな、と覚悟した(10号の「長嶋茂雄ヘラブコールを!」が発売3時間で完売して救われた)。

スポーツを支える“公平”と“フェアネス”

それはともかく、薬物問題は年を追って大きくなっていく感じだ。モスクワ五輪あたりから、スポーツ界でプロが最高、アマチュアはせいぜい未熟なプロ予備軍的な存在とみなされてしまっただけから、薬物問題はますます深刻な事態となっている。今回の世界陸上の直前にも、短距離のタイソン・ゲイ(米)、アサファ・パウエル(ジャマイカ)がドーピング検査で陽性反応を示し、欠場した。同じころ、トルコ陸連は31人をドーピングにより2年間の資格停止処分と発表した。少し前には、ツール・ド・フランスで前人未到の7連覇を達成したランス・アームストロング元選手もドーピングが発覚、タイトル剥奪、永久追放となっている。

そしてこの8月5日、米大リーグの主力選手13人が、マイアミの美容クリニックから禁止薬物の提供を受けていたとして出場停止処分を受けた。なかでもヤンキースの主砲アレックス・ロドリゲスは、最も重い211試合出場停止処分が発表され

た。かつて、バリー・ボンズ、マーク・マグワイア、サミー・ソーサなどのホームラン打者の薬物疑惑が報じられ、あの岩のような体格からみてやはりそうか、とつい思ったものだ。それに比べてA・ロッドはスラリとムチのようにしなる柔軟性を生かした異色のホームラン打者に見えたから、まさか薬物使用はないだろう、とだけ思っていただけに、今回の処分はショックだった。年俸27億円という球界NO.1の選手までも薬まみれになっていたのかと、残念でならない。

一流アスリートの薬物使用が社会的な問題になりはじめたのは、1988年のソウル五輪で100m優勝のベン・ジョンソンの薬物使用が発覚、金メダル剥奪、追放されてからだ。以後、ドーピングとその検査法はともに“進化”し続け、悪しきイタチごっこの様相を呈している。なぜ、こんなことになってしまったのか。

1972年札幌冬季五輪で、カール・シュランツ選手を“広告塔”だとして追放したブランデーJOC会長は“ミスター・アマチュア”と呼ばれたが、そのあとのキラニン会長るとき、オリンピック憲章からアマチュア規定が消えた。次のサマランチ会長時代にさらにスポーツの商業主義化が進行した。プロのアスリートをはかる基準は何よりもマネーである。マネーは神である。金メダル、世界新記録という名誉と誇りはもちろんあるが、それも行き着く先は巨額マネーである。

プロの磨き抜かれた最高の技が見られるのだから、そのアスリートが高額のマネーを手にしてどこが悪い、高度な頭脳で稼ぐか、高い身体能力で稼ぐかの違いだけだ、という人もいよう。しかし、そのために、才能ある選手には薬物の専門家も含むあらゆる種類のアドバイザーもつくだろう。

いつも忘れてならないのは、スポーツは人類が発明した最高の“公共財”だ、ということだ。誰もがしたり、見たりする権利をもつ。スポーツの公共性を支えるのは公平、フェアネスである。薬物がやり玉にあがるのは、何よりその公平、フェアネスを侵すからである。

薬まみれになるのはマネーまみれになるのと同義である。スポーツにおけるアマチュアの価値をもう一度考えたい。スポーツと平和、スポーツと地球を考えると、アマチュアの視点は欠かせないものだと思う。

おかげさまで、ついに『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。



「体育の学力調査」を行う 意義と目的

国士舘大学教授 細越 淳二

OECD（経済協力開発機構）のPISA（Programme for International Student Assessment）調査をはじめとした国際的な学力調査の結果を踏まえて、近年、わが国でも「生きる力」の育成と、その内容としての「確かな学力」の定着を実現するための学習指導の在り方が、あらためて問われている。平成20年に告示された学習指導要領は、この流れも踏まえながら改訂され（文部科学省、2008）、現在では全国各地で多様な実践が展開されている。

このようなことから各教科の学習において目指すべき方向が形づくられてきたが、その学習状況は、どのように確認・検証されるのだろうか。また現状を把握することで、この後の教育課程の方向性は、どのように措定されていくのだろうか。

ここでは、今回初めて実施されることになった「体育の学力調査」について、その目的と意義を確認するとともに、それが今後の教育課程に及ぼす影響を考えてみたい。

■「学習指導要領実施状況調査」について

本誌No.162の座談会「『学力』から体育の授業を考える」（細越・白旗ほか、2013）にあるように、他教科ではこれまでも学力調査が行われ、その結果が教育の在り方や次の教育課程の検討に影響力をもってきた歴史がある。平成25年2月に、国語、社会、算数、理科、音楽、図画工作、家庭の各教科ではすでに4～6年生（教科によって対象学年は異なる）を対象に「小学校学習指導要領実施状況調査」が行われ、今年度内にその結果が公表される運びとなっている（文部科学省HP）。

そこでは「小学校学習指導要領の改訂に資するため、学習指導要領に基づく各教科の目標や内容に照らした児童の学習の実現状況について、調査研究を行う」ことが調査の目的とされ、

- ① 今回の改訂の基本方針に掲げられている事項の実現状況、課題等（例：思考力・判断力・表現力の育成、言語活動の充実等）
- ② 今回の改訂で新設、学年及び学校を越えて移行した事項の実現状況、課題等
- ③ 従来より課題と指摘される事項、以前の調査で通過率の低い事項、経年比較の観点や授業時数増による相対的な習得状況の変化等の観点から把握・分析が必要な事項の実現状況、課題等に基づいて調査項目が設定・実施された（文部科学省HP）。

体育科ではこれまでこのような形での学力調査の実施はなかったが、今回初めて「学習指導要領実施状況調査」として行うこととなった。調査の時期は平成25年度、対象は小学校6年生で、実施校は地理・環境・規模等の条件を踏まえた抽出による100校程度であるという。調査の内容は、学習指導要領に内容として示されている「技能」「態度」「思考・判断」のそれぞれについて、実施可能な領域を絞り込んで実技テスト及びペーパーテストが行われる。また、体育に対する意識調査を児童及び教師を対象に実施し、分析に活用する（白旗、2013：文部科学省HP）。

その結果をもって、学習指導要領に示された内容を子どもたちがどの程度習得しているのか、言い換えれば、わが国の子どもたちの「体育的学力」（高橋、2006）が学習指導要領に照らしてどの程度なのか、その実態が明らかになる。

右図は「健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会」で示された体育科の目標（内容）構造である（高橋、2011）。従来、体育の学習成果ということ「技能（運動）」に目が向くことが多かったようにも思われるが、今回の調査で「態度」「思考・判断」の学習状況も把握する枠組になっている。このことは、当然ながら「体育的学力」

を総合的にとらえる観点から意味あることだといえる。

実技テストは、新体力テストとは異なり、学習指導要領に示されている内容(技能)の習得状況の把握が目指される。これにより、学習指導要領に示されている内容(技能)が6年生にとって妥当なのか、あるいは易しすぎたり難しすぎたりするのかといった情報が提示されることになる。

ペーパーテストでは、例えば「態度」については、学習指導要領解説(文部科学省, 2008)に示された「運動に進んで取り組む」「約束を守って、友達と助け合って運動する」「準備や片付けで、分担された役割を果たす」「場の危険物を取り除いたり、安全に気を配ったりする」ことに関わって、子どもたちがそれぞれの運動場面における適切な行動をわかっているかどうかと問われることになるだろう。意識調査と併せた分析を行うとすれば、望ましい行動(態度)と実際の行動とのマッチング(例: わかっているが行動していない等)についても、子どもの現状を把握できると思われる。

「思考・判断」も、学習指導要領に示された内容が各運動場面で適切に選択できるかどうかを問うことで、子どもたちが正しい運動学習のしかたを理解しているかどうかを把握することができる。

加えて、子どもたちが運動そのものや、望ましい運動のしかたについての「知識」をどの程度有しているのかに関する有益な資料を得ることも可能になる。

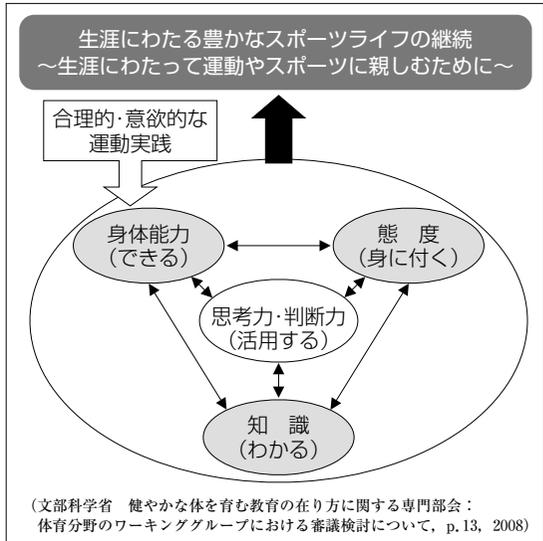
■「学習指導要領実施状況調査」がもつ影響力

では、これらの調査結果は、どのような影響力をもつことになるのだろうか。

まず、学校現場における授業実践への影響が考えられる。今回の調査から、小学校6年生段階の子どもの学習状況として、達成度の高い内容とそうでない内容が見えてくる。より良質な体育授業の実現に向けた指導改善のポイント、そして系統的な年間計画の在り方の検討に向けて、有益な情報が提供されるだろう。

一方でこの結果は、この先の学校体育の指針を作成するための基礎資料として、次期学習指導要領改訂にも活用されることになる。特に体育科は、授業時数の増加や小学校1年生からの「体づくり

[図] 体育科の指導目標(内容)の構造(高橋, 2011)



運動」の位置づけ等、社会的な関心も集めている。今回の調査では、その成果が問われるとともに、今後の学校体育の社会的な位置づけに関する検討材料を提供することにもなるため、非常に大きな影響力をもつ調査であるといえる。

また小学校体育における「知識」の取り扱いの問題、体育の教科書の必要性等、今後の学校体育の展開に関する議論のエビデンスを示すことにもなる。小学校体育に教科書は必要なのか、必要だとすればどのような教科書が望ましいのか等についての議論が、この結果も加味しながら行われることが見通される。



以上、学力調査の目的と意義を見てきたが、言わずもがな重要なことは、子どもたちに体育で育むべき諸能力を確実に定着させられる体育授業の実現である。体育で子どもたちがより一層輝き、健やかに成長していくことに向けて、この調査結果のよりよい方向での活用・検討が期待される。

(ほそごえ・じゅんじ: 体育科教育学)

(引用参考文献等)

- ・細越淳二・白旗和也・眞砂野裕・佐藤洋平(2013)「座談会:『学力』から体育の授業を考える」『こどもと体育』No.162 光文書院: pp.14-19
- ・文部科学省(2008)『小学校学習指導要領解説体育編』東洋館出版社, pp.1-8.
- ・白旗和也(2013)「体育の学力調査の計画と課題」『スポーツ教育学研究』32(2) 日本スポーツ教育学会: pp.99-102
- ・高橋健夫(2006)「学力重視と学校体育の展望」『体育科教育』54(7) 大修館書店: pp.10-13
- ・高橋健夫(2011)「体育における『言語活動の充実』の展開方向」『体育科教育』59(11): pp.14-18
- ・文部科学省ホームページ「小学校学習指導要領実施状況調査について」http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/004/siryu/attach/1318272.htm

「お笑い」の吉本興業と東京学芸大学がタッグを組んだ

「笑楽校」の取り組み

東京学芸大学教授・学長補佐

NPO法人東京学芸大こども未来研究所理事長 松田 恵示

■「面白い」ということの意味

本来、「学ぶ」ということは「面白い」から行うことである。「なるほど!」とか「へえー!」とか、「もっと教えて!」といった声が飛び交い、新しい出来事や考え方に出会い、これまでできなかったことができるようになる。このように「学ぶ」ことで自分の世界が広がるとともに、自分が知らない世界のとてつもない広さに気づき、可能性や夢がたぐりよせられ、人は元気になっていくのではないか。そう考えると、「学ぶ」ということは、好きで自分からやりたくなる「遊び」ということと、実は同じ性質をもっていることになる。「学ぶ」ことで「遊ぶ」、あるいは「遊ぶ」ことで「学ぶ」ことは、普通に引き起こる出来事である。子どもの元気は、このような「面白いこととの出会い」の中に、沸々と湧いてくるようなものなのであろう。

ところが、身近な日常生活を振り返ってみると、「学ぶ」ということを、「やらなければならないことだ」とか「楽しくないことだ」と考える大人や子どもが圧倒的に多い。「学ぶ」ことには評価や評定がひっついてくる。それが、「これからどうすればいい?」といったような、本来はそうあるべきはずのフィードバック情報として機能するのではなく、自分は「○か?×か?」といった、能力や努力を「判定」されるものとして現れる。また、「これだけのことを学ぶことは大切なことだ」、などと「できてあたりまえ」といった形で「学ぶ」ことが強いられる。このような状況も少なくない中で、「学ぶ」ということについて、学校の中でも学校の外でも本来の輝きが失われているように見える。そして、その結果、「学ぶ」ことで元気になるはずの子どもたちも、逆に元気を失っているように見えるのである。

世界最古の大学のひとつでもある、オランダのライデン大学学長であった著名な歴史学者、ヨハン・ホイジンガが、『ホモ・ルーデンス』という本で繰り返し述べたことではあるが、人間の文化は「面白い」ということ以外に説明することができない「遊び」という行為を通して創造されてきた。だとすれば、「学ぶ」ことの本来の「面白さ」を感じられず元気がない子どもの現状は、「未来」の文化や社会の行方が心もとなくなることに繋がるような大事件である。

■東京学芸大学と吉本興業のコラボレーション

ところで、教員養成の基幹大学である東京学芸大学には、この「面白い」ということこそが、実は未来をつくる源だと考える先生がたくさんいる。そこで、そもそも「面白い」ということを世に送り出し、それを生業にしている吉本興業と一緒にあって、子どもの元気と未来を育てるために何か動くことはできないか。このような機運が高まり実現したのが、今年の8月に行われたアフタースクールである「笑楽校」設立の取り組みである。「笑楽校」の校訓は、「笑顔を学ぶ。笑顔で学ぶ。」こと。また教育目標は「あかるく元気な子をそだてる。」こと。この「笑楽校」のホームページ(<http://www.yoshimotoshogakko.com>)では、以下のような紹介がなされている。

『楽しいこと、面白いこと、うれしいことに出会うと人は笑顔になります。笑顔は人と人の距離を縮め、豊かなコミュニケーションの場をつくりだします。たくさんの人たちをこうした笑顔に導く「笑いの力」。この笑楽校は、「笑いの力」をふんだんにとりこみ、優れた「教育」と一緒にあってアイデアを出しあい、こどもが笑顔になっ



【写真1】COWCOW「オリジナルあたりまえ体操を考えよう！」



【写真2】くまだまさし「ダンディサングラスを作ろう！」

で学べる環境をつくります。その環境は、もっと知りたい！という好奇心を育み、学ぶってこんなに楽しいことなんだ！誰もがそう実感できることと思います。ここには誰もが笑え、そして笑顔になるモノ・コト・ヒトがそろっています。きっと近い将来、この「笑いの学び舎」は学ぶよろこびに満ちた「笑顔」でいっぱいになるでしょう。

笑顔で学ぶ。笑顔で学ぶ。それが新しい学びのカタチ。笑楽校の開校です。』

■オープニングイベントの取り組み

「笑楽校」の校長先生は間寛平さん。また、教頭先生は山田花子さんである。去る8月9日から18日まで、この「笑楽校」のオープニングイベントが、東京の表参道ヒルズで開校された。実施された「授業」の先生は、芸人、著名人あわせて84名の方々であった。

この中で、「体育」と重なる内容のものを「よしもとニュースセンター」の記事から少し紹介してみたい。

「COWCOW先生と一緒に『あたりまえ体操を考えよう！』」の授業では、みんなが考える夏休みのあたりまえが、COWCOW先生とあたりまえ体操を歌う樋口太陽さんにより完成！ みんなで考えて、歌って、踊り、日常のあたりまえを考える発想力が磨かれた。また、ペナルティ先生と「ゴールパフォーマンスを考えよう！」の授業には、特別ゲストとして浦和レッズの植野智章選手が登場！ 常にユニークなゴールパフォーマンスを行っている植野選手から、過去の名パフォーマンス「釣り」の披露もあり、「サッカーに限らず、この中から日本でガツン！とってくれる子がうまると嬉しいですね。夢を目指して、そして常に何ごともありまえとは思わないで、すべてのこと

に感謝してください！」とのことであった。また、ザ☆健康ボーイズ先生の「楽しく体を鍛えよう」では、サバンナ八木となかやまさんに君のユニット、ザ☆健康ボーイズと一緒に筋肉のお勉強をした後に、体を思いっきり動かしてゲームに挑戦した。また、かけっこ教室では、「スピード=ピッチ×ストライド」と速く走る方程式を学び、さらに世界最速ウサイン・ボルトと子どものピッチ（1秒間の足の回転数）が同じ4.3であることにびっくり。さらに、エアギター世界1位のダイノジ先生が教える「体で楽しむ音楽」では、リズムに乗って音楽を体で表現！ みんなで飛び跳ねました。最後に、2700の「楽器がなくても音楽は作ることができる」では、即興音楽に挑戦！ 浮かんだ言葉を歌にして、踊りもつけていく授業であった。（<http://yoshimotonews.laff.jp/news/2013/08/presents>での紹介記事を部分的に修正して引用）

■おわりに

10日間の来場者数が延べ3万人を越すイベントとなったが、新宿にある吉本本社で、9月以降も「笑楽校」は定期的開催される。また、オープニングイベントでの授業もそうであったのだが、芸人さんのもつ「笑い」の特徴や得意技と、子どもたちに学んでほしい内容を東京学芸大学の先生方や附属学校の先生方で授業研究し、開発された授業を、全国で「出前授業」として展開し、「学ぶ」ことの「面白さ」を全国に広げることも計画されている。さらに、「笑い」や「面白さ」が豊かにもたらす、教師や学生に対する養成、研修の側面についても順次事業化することが目指されている。「面白い」をめぐるの教育可能性を、さまざまな角度から挑戦的に探っていきたいと思うところである。（まつだ・けいじ：教育社会学）

※写真提供／吉本興業株式会社