

子どもたちに “おもしろい”ラグビーを



■子どもの自主性を高める環境づくり

コーチングは、いわゆるティーチング＝教え込みとは違い、自分から回答を出させる環境づくりが大切です。ある程度の原理を教えたなら、原理をどう生かすかというところに関しては子どもたちに自分で考える余裕を与えてあげる必要があります。教えるだけでは全部が受動的になり、子どもたちは伸びません。短期間でやろうとすると教え込んだほうが早いので、指導者がいつも悩むところで、私も試行錯誤した経験があります。

イギリスから帰ってすぐの頃の話です。当時私は、中学生にいろいろなサインプレーを得意になって教えていました。しかし、生徒は「ボーッ」とした顔で聞くだけで、「こっちは一生懸命やっているのに何だろう」と感じていました。その後、教え込みをやめて自分たちのグループで考えてみるように言ったら、子どもたちが私の案と同じものをもってきたので驚いたことを覚えています。私がこうやれと言ったのと、自分で考えたのでは、後者のほうが絶対におもしろいですよね。子どもたちが自分で考えたときに、「よくやったね」というそのひと言があれば伸びるんです。こういった経験から、教えたことを少し我慢するというのが、コーチングには必要なのだと気づきました。

間違っているスキルがあれば、もちろん修正してあげる必要はありますが、最初から答えを示したらそれしかできない。先生がモデルになると、その先生を超えることはありません。子どもたちが自主的に頑張りたいくなるような環境をどのくらいつくれるか。私はこの環境づくりこそが、指導者の仕事であると思っています。

例えば、練習中に「アタックをしよう」と言うのではなく、「終了まであと残り1分しかない。10対12で負けている状況だよ」と言ったとすると、

そこにストーリーが出来上がります。そういう状況を練習でつくると、子どもたちはどうしたらよいか自分で考えるので、集中力も高まります。人為的にストーリーをつくるわけですが、こういう練習をすると試合で同じ場面になったときも強い。練習中も、子どもたちの顔色が違うんです。

コーチングは生ものですから、練習方法をいくらもっていても、そのときの子ども様子を見て判断しなければなりません。指導者自身も柔軟な考えをもっていないとはいけなくて、練習をおもしろがるのが大切です。私も、ストーリーづくりをしようと考えたわけではなく、どうやったらモチベーションが上がるだろうかと考えたことが、結果としていい練習につながったのだと思います。

言うのは簡単ですが、実行するのは非常に大変です。コーチングは指導者にも集中力がすごく必要なので、1時間半の練習をやったら、こっちはクタクタになってしまいますね。

でも、コーチングというのは非常におもしろい。自分がいろいろなところで見た経験が、明日にでもすぐ取り入れられますから。うまくいかないときもあります。でも、今度はこうしてやってみようという工夫することで、自分自身も磨かれるんです。

■コーチングで大切にしたいこと

指導者としての経験から、私がコーチングでモットーにしていることは、まず、集団スポーツであっても個人に目を向けること。集団スポーツにおいてはみんなに同じことを求めがちですが、1人ひとりの違いを把握して、その子に合ったプレーをさせてあげることこそが大事だと私は思います。

また、練習をするときの集中力が肝心です。集中力を持続させるためには、ダラダラとした練習をするのではなく、短く区切り、テーマを決めて

練習します。例えば学校の45分間の授業でも、いい先生というのは10分、15分くらいでブロックをつくって、子どもたちの集中力が途切れないようにしますよね。集中力の持続にはモチベーションが深く関係するので、モチベーションが高い練習は自然と集中力も高くなります。ですから、興味をもたせることがコーチングの基本になります。

コーチングが教育にも通じると感じるのは、失敗を恐れてはならないということです。ラグビーは、失敗を恐れるとリスクのないプレーになってしまいます。そうすると創造性がなくなり、結局ワンパターン化してしまいます。型にはまるとその型は二度と破れなくなる。1回自由にした子を型にはめるのはいくらでもできますが、1回型にはめた子をほぐすことはなかなかできない。失敗してもいいからどんどんやってみよう、というのが大事なポイントだと思います。

■「パスでつなぐ」タグラグビー

ラグビーは運動に縁がない子であっても、ある程度プレーできるスポーツです。中学のときに別のスポーツでレギュラーになれなかった子が、高校で新しいスポーツにチャレンジしたいと言って始めるケースもあります。中には足が遅い子ですが、15のポジションがあれば、遅い子は遅い子なりの役割ができるのがいいところです。ズバ抜けてうまい子がヒーローとして活躍するのではなく、みんながお互いを尊重し、自分の役割を果たすというのが他のスポーツとの違いかもしれません。こういった点から、ラグビーは教育的なスポーツだといえると思います。

例えば、先日ラオスで「PASS IT BACK」というプログラムを視察してきました。スポーツの経験がないラオスの貧困地域の子どもたちを対象に、タグラグビーを通じて社会や地域での自分の役割、スキルを身につけてもらうという内容です。子どもたちは、ラグビーというスポーツのあり方を通じて、社会でどのように生きていくか、例えば助け合いや責任といったことを学びます。そのとき、スポーツを全く経験したことがない子に「助け合うことが大事だ」と言っても全くピンとこないんです。タグラグビーのゲームを通じて、助け合うこと、仲間を大事にすること、正直でいることの大切さを子どもたちは学んでいました。ラグビー

を教育の手段として使うというこの発想を、今後は日本にも広げていけたらと思っています。

小学生に関していうと、実は大人のラグビーの試合を見ても、あまりモデルにはならないんです。大人がプレーするラグビーは、タックルなど体を激しくぶつけるプレーが目立ちます。一方で小学生は敏捷性がいちばん伸びる時期なので、ラグビーにおいては相手がいないところに素早く走り込んでいく動きを身につけさせることが大切です。すべてのスポーツにいえることだと思いますが、小学生の資質に合ったことをやらなければ、能力は伸ばせません。ボールを持って走れるだけ走り、手から手へパスでつないでいく。パスで相手を抜くには判断力も重要になります。今までやっていたスポーツとは違った要素がある点が、小学校でタグラグビーが取り入れられた理由だと思います。

日本では、2019年にラグビーワールドカップが開催されます。それまでに全国の小学校にタグラグビーを普及させて、子どもたちに1回でもボールを触ってもらえればと思っています。タグラグビーの経験があることで、子どもたちのワールドカップへの関心を高めることができると考えるからです。

ラグビーワールドカップは、日本全国12の都市で開催され、世界から20チームが参加する、日本のスポーツ史上最大規模の大会となります。また、ワールドカップの翌年には東京オリンピックが開催されます。国際交流という点でも、この2大会が子どもたちにもたらすものは大きいと思います。

7人制ラグビーが今年のリオオリンピックから正式種目に採用され、日本でも盛り上がりを見せました。私はアジアラグビーの会長として、ラグビーというすばらしいスポーツを多くの人に知って楽しんでもらうべく、日本やアジアでの普及に一層力を入れたいと考えています。その中でも、小学生にプレーをしておもしろい、見ておもしろいラグビーを普及することが、今の私の使命だと思っています。いろいろな子どもたちが楽しめるラグビーというのは、パスでつなぐラグビーです。タグラグビーならそれができる。いろいろな人にボールをまわす全員参加のラグビーのほうが、見ても楽しいですよ。 “強い”ラグビーではなく “おもしろい”ラグビーを、子どもたちに伝えていきたいです。（談）



① 座談会 現在の教育課題に、体育ができることは



上智大学 総合人間科学部
教育学科 教授

酒井 朗

東京学芸大学 教育学部 准教授 鈴木 聡

国分寺市立第七小学校 校長 佐藤 洋士

(兼・司会)
東京学芸大学 副学長 松田 恵示

■子どもたちをめぐる教育課題

松田 近年、子どもたちをめぐる、教育課題が多様化・複雑化していると言われております。子どもたちをめぐる環境・社会の変化や、そこで生じる学校の問題を、学校がどう受け止めようとしているのか。あるいは、体育・スポーツがどんな影響を受けていたり、問題を解決する可能性をもっていたりするのか。今日の座談会では、そういうことを様々な視点で考えてみたいと思います。ご出席の先生方、まず簡単に自己紹介をいただいてもよろしいでしょうか。

佐藤 国分寺市立第七小学校校長の佐藤です。校長職になって2年目、校長になって初めての配属が現在の勤務校です。都教委や区教委にいた経験もあります。体育の研究は初任者の頃から続けています。

酒井 上智大学総合人間科学部教育学科の酒井と申します。私の専門は教育社会学という領域で、子どもたちや先生方・学校と、社会とのつながりの研究などをしております。具体的には、学校に適応しにくい子どもたちや、それに対する学校側の支援の取り組みについてなどです。松田先生とは、東京都の不登校の子どもの支援に関する仕事を一緒に担当しております。他には中1ギャップ

などに関連して小中の連携、小1プロブレムに関連して幼小の連携についても、実践的にやっております。加えて、教員養成についても様々な形で関わらせていただいております。

鈴木 東京学芸大学教育学部の鈴木聡と申します。私は小学校教員を21年間やった後、大学教員になって5年目になります。研究職としては駆け出しですが、学校現場に長いたことが自分のアイデンティティです。授業研究を研究対象にしていることもあり、今でも多くの学校に呼んでいただき、子どもたちや先生の様子を拝見させていただいております。

松田 自己紹介の中に、それぞれの先生のバックボーンが垣間見え、今からの座談会が楽しみです。早速ですが酒井先生から、最近の子どもたちが抱えている教育課題についてお気づきになっていることをご紹介しますか。

酒井 まず1点挙げますと、文部科学省が毎年「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査」を行っておりますが、その中で小学生の「学校内における暴力行為発生率」が徐々に上がっているということがあります。「小1プロブレム」とも呼ばれますが、特に入学直後において、学校生活に慣れずにイライラして席に座ってられな

い、すぐに教室を飛び出してしまふ、あるいは友達を叩いてしまふといった児童が増えていると、現場の先生方から聞いております。もちろん、いじめの問題もずっと生じています。

それからもう1点、お稽古ごとや塾通いなどで、学校外の生活のスケジュールがびっしり詰まった児童が多くなっており、友達どうして遊ぶ機会が減っている気がいたします。幼少期からそういう状況にあり、地域の子とも遊ぶ機会がないまま小学校に上がり、小学校でもそれが続くということもあるかと思ひます。

3点目ですが、家族の形が多様化しております。教育熱心なご家庭もある一方、ネグレクトですとか子どものしつけや教育に関心がないご家庭や、貧困にあえぐご家庭もある。同じ服を何日も着ている子どもですとか、それでまたいじめられたりするんですけれども、様々なご家庭があつて、学校側は対応に苦慮されている。特に経験の浅い先生方が保護者対応に苦慮されている話は、よくお伺ひします。それから、学級集団をつくる中で、子どもどうしの関係がうまく形成できないなど、学級指導でご苦労されている件もお聞きします。松田 それらは、新しい教育課題なのでしょうか。酒井 昔はなかったのかと言われると、そうではないと思ひますが、例えば、小1プロブレムは2000年ごろから問題化しました。子どもの貧困の問題は、最近報道が多くなりましたが、バブル崩壊以降に年々増えてきたのかなと思ひます。

松田 酒井先生から、現在の学校が抱えている問題の一端をご紹介いただきました。佐藤先生は現場で間近に見ていらっしゃいますので、先ほどの話を受けて、現場の現状をご紹介いただけますか。佐藤 勤務校は地域的には、すごくいいところだと感じています。でも、最近の子どもたちを見ると、人との付き合い方については足りないなと感じることはありますね。例えば友達との関係のなかで、言わなくてもいいことを言ってしまう。または、関わらなければいけない場面で素通りしてしまうなどです。そういったことは昔もあったんですけど、私が初任者の頃に比べたら増えているのではないのでしょうか。

理由はいくつか考えられて、まず「場がない」。勤務校の学区域内には公園が1か所しかなく、その公園も幼児向きで、子どもたちが放課後に集

まって遊べる場所が学校以外にない。子どもたちにとって「場がない」というのは大きいですよ。

もう1つは、子どもたちの「時間がない」。これは酒井先生がおっしゃられた子どもたちの習いごとに加え、様々な対応が必要となっている現在の学校の影響もあるかもしれないと、現場にいる身として感じております。

それから、特別支援教育を含め、社会の要請として、1人ひとりのニーズに合わせた教育をしていきたいと思います。対応が多様化することで、教員が迷ってしまっていることはあると思ひます。保護者との関係も含めて、十分な配慮ができていない場合もあると感じます。

最後になりますけど、国立青少年教育振興機構という、体験活動を調査・実施する機関が断続的に行っている「青少年の体験活動等に関する実態調査」を見ると、体験が子どもたちに与える影響は大きいとあります。私はその体験が十分できていないように思ひます。検証したわけではないですけど、子どもたちの姿を見るなかで、自然体験やお手伝いなどの体験が少なくなったことが、子どもたちの心の成育に影響を与える可能性はあるかもしれないと感じます。

松田 最後におっしゃった体験活動の調査というのは「チョウやトンボ、バッタなどの昆虫をつかまえたこと」、「小さい子どもを背負ったり、遊んであげたりしたこと」などの項目の回答が変化しており、そういった体験の偏りとか絶対量の少なさが、規範意識と関連している、という内容ですよ。

佐藤 子どもたちに「こんなことやったことある？」と聞くと、やっていないことのほうが圧倒的に多い。お手伝いは、やっていたりするんですけどね。

松田 あと、1人ひとりを大切にしたい教育が現場で広がるにつれ、教員が「迷っている」という言葉を使われました。その「迷っている」というあたりをもう少し伺えますか。

佐藤 一律にできない苦しさで教員自身の時間のなさ、ですかね。児童1人ひとりに個別に対応していくためには、教員自身の時間があまりにも足りないんじゃないかと思ひます。「やってあげたい」という気持ちは皆さんもっているんです。勤務校の先生なんか、本当にいい先生方ばかりで。



特に特別支援教育については、ここ何年かで急速に需要が増えてきているのに、時間を十分にかけることができない。そういうところは感じます。酒井 特別支援教育が必要な児童の対応に苦慮さ

れているのはもちろん、その児童への対応で他の児童に目がいけないこともあるという難しさを聞くことがあるんですけど、それはいかがですか。佐藤 実際、あると思います。例えば教室から出てしまうケースや、物にあたってしまうケースがあったとき、担任がその児童に対応している間に、周りの児童に何かをやらせていなければいけない。でも児童が飛び出ているときに他の児童にサッと的確な指示を、というのは実際にはなかなか難しいですよ。

■規制のルールと自由な遊び

松田 子どもたちを取り巻く環境の変化が、体育・スポーツの領域ではどういう問題として現れているのか。鈴木先生から、ご紹介いただけたらと思います。

鈴木 スポーツは他者とのかわりが不可避ですけど、現在は人とのかわり方が変化していますよね。先程の体験の調査でいえば、何年後かには、「人と直接話したことがありますか？」というような質問項目が出てくることもあり得るのではないのでしょうか。今は何でもネットでできますから。

昨日、街で『Pokémon GO』をやっている人たちをたくさん見かけました。知らない人どうしの交流もあったみたいです。『Pokémon GO』が不登校の児童やひきこもりの人を外に連れ出すのに成功したというケースも発生するかもしれませんよね。そう考えると「昔はよかった」だけではなくて、現代型の人とのかかわりについても考えなければと……。

また、我々が育った頃とは、体育・スポーツを取り巻く環境も変わっています。テレビの野球中継が減ったからか、野球のルールを知らない児童が増えており、連動しているのか、体力テストでは投能力が落ちています。昔はお父さんが見ているナイターをそばで見ながら少しずつルールを覚

えて仲間とやっていった。一方、今の子どもは既成のスポーツの情報は小さい頃からクラブチームに入るなどで得やすくなっている。小学校1年生の担任をしていたときに、子どもが休み時間のサッカーで、オフサイドかどうかで揉めていたことがあったんですよ。大人が作った既成のルールで、幼稚園の頃からやっている。最初は自由な遊びでいいと思うのですが。

松田 既成のスポーツや運動の情報が先に入っていて、子どもたちがそれに合わせようとする、というお話がありました。そのあたり、体育の授業にはどんな影響があるのでしょうか。

鈴木 体育のゲーム領域では、ゲームを工夫しようとか、このルールではもう簡単だから少し難しくしようとか、そういう自由度が担保され、学習内容にもなっています。遊びなどでルールを変えていく経験がないと、先生が「工夫してルールを変えてもいいよ」と言っても、子どもたちから「こうしたい」という考えが出ないようなこともあるのかなと。

佐藤 現行の学習指導要領から、体育の授業で身に付けるべきものが具体的に示されましたよね。ただ、示されたが故に「必ずこれを身に付けさせる」ことに意識が向いて、体育の学習指導に関する自由度が少ないと感じてしまう教員がいるケースもあります。

松田 それは児童に課題として自由な工夫をしてもいいと投げかけても難しいというのは別に、教員側もそういう配慮がしにくいということですか。

佐藤 配慮がしにくいとは異なります。実際、体育の研究をされている方たちは、意識をもって、様々な取り組みをなされています。ただ、そうでない方たちにとっては、ある程度絞った授業をしなければと考えたときに、抛りどころになるのは学習指導要領です。現行の学習指導要領はとていいと思うんですけど、反面、現場にはそういう姿も現れている気がしますね。

酒井 少し話は戻るんですけど、小学1年生がオフサイドで揉めていたという話がおもしろかったです。今は小さい頃からサッカーを“習う”んですよ。野球も“習う”。でも私の小さい頃、サッカーは、公園に集まって1個のボールを蹴り合っていただけ。オフサイドなんてわからなかった。



野球も、「こことここをベースにしよう」とか言って、ある程度適当にやっていました。その後、正規のサッカーや野球を学んで修得してきた。それが、今は順番が逆になっていて、既成のルールから入る。ですから子どもの中で、1つのボールでどう自由に遊ぶのか、という経験がない。さらに学校で身に付ける力というのが定義されると、ますます子どもが自由な発想で体を動かすというのが、しにくくなっているのかな、と。

鈴木 今日、大学院の授業で、ある学生が「失敗できない世の中」というテーマで発表をしました。芸能人の例を挙げて、今は何か1回失敗してしまうと、社会から抹殺されるくらいになってしまう世の中だから、みんな慎重になっている、と。ある程度の曖昧さやグレーゾーン、佐藤先生がおっしゃられた自由度がなくなっていくと、先生方も全て学習指導要領や指導書の通りに沿わなくてはいけなく考える。昔だったら、先生が多少冒険的なことを子どもと一緒にやることで、それを見た子どもが「自分もやってみよう」となったり、新しい教材が生まれたりした。それがなくなると、酒井先生がおっしゃられたような、1個のボールでどう遊ぶかと相談する子どもたちは、今後出てこない可能性がありますね。

酒井 似た話ですけど、今の子は、缶1つでみんなまで遊ぶ“缶蹴り”を知らないですよ。自分のなかで遊びを工夫して、友達どうして内々のルールを決めて「じゃ、これでいこうね」と言って遊ぶことができないんじゃないかな、と思います。

佐藤 今の子どもたちの興味・関心ごとは既成のものである、ということに加えて、お金を使って楽しむ、ということも大きいですよ。ショッピングやテーマパークに行くとか。何もなくて体を使って遊ぶのを好んでいる子どもたちは少ないかもしれないですね。

■現状に対する学校の取り組み

松田 最初のほうで適応が難しい子どもたち、という話題が出ました。それに全て対応しようとすると、現場の教師は迷ってしまうので、むしろ1つにしてほしいところがある、と。一方では、子どもたちの体験のなさや遊びの変化というところから、自由が削がれるような状況が出てきている。それは逆に、1つに決めてしまうと、さらに自由

度がなくなっていくですよ。そういうアンビバレントな状況に対して「こんな取り組みが始まっている」ということがありましたらご報告いただけますか。

佐藤 今は学校の外の人というのが貴重な力だと思います。勤務校の児童は、体力テストの数値が全国平均より高いんです。はっきりとした理由はわかりませんが、例えば放課後に近隣の大学生などが体育館に子どもたちを集めてやっている運動教室があります。先日見に行ったら、体育館のステージにセーフティーマットを立てかけて一生懸命登らせたり、自由にいろいろな物を投げこんだり、丸々2時間動きっぱなし。そこに参加している子どもたちは、スポーツ系の習いごとをしていない子ばかりなんです。こういう受け皿が体力テストの数値に出ているのかなと感じたことはあります。今は教育自体を学校で完結する時代ではないのかもしれませんが。いろいろな力を借り、いろいろな場面で1人の子を育てていくという視点で考える。その子にとって学びの場が複数あるということはいいいことだと、運動教室を見ながら感じました。

酒井 そうした地域の方との連携について、以前ある中学校のブラスバンド部の話を聞きました。その地域では、町会がお祭りとかイベントごとにブラスバンド部を呼ぶんです。するとそこで活躍の場を得られるから、一生懸命やるようになる。そういう動機づけを地域が与えてくれ、そこで自己肯定感を得たり、交流が生まれたりすることがあると。すみません、体育ではないですけども。松田 「チーム学校」など、連携・協働をキーワードに、学校教育をネットワーク化していくような取り組みが進んでいるところもあります。そのあたりも、共通した方向性の動きと見ていいのでしょうか。

酒井 そうですね。「チーム学校」は、学校以外の様々な方の協力を得ることによって教育力を高めようということだと思います。子どもの問題が複雑化するなかで、それに対応するために専門の方や地域のボランティアの方の力を得ていこうと。

鈴木 そういう流れは、スポーツや体育に関して



もあると思っています。1つは佐藤先生のお話の中で出てきた、大学生主催の運動教室のような例。まさに昔あった異年齢集団の遊びですね。その教室は子どもたちからすると、上の世代のすごい

人たちと遊べて、大喜び。だからこそ、結果的に体力がつくなど、うまくいっているように思うんです。大学生にとっても、小学生と関わることで成長の機会を得られていますよね。そんな活動をする人たちの間では、昔あったような人間関係がうまく機能しているのかなと思います。

もう1つは中学校の話になってしまいますけど、部活動の外部指導員。地域の方を登用して専門的な指導をしてもらい、学校の先生は教育活動に力を注ぐ、というような。今は「教員でないと試合などに引率できない」等の制約がありますが、法律も整えられるといいですね。多様化の時代だからこそ、様々な大人がかかわり、ざっくり大雑把に育てていくという感じもいいのか。ただ、「チーム学校」の理念はすばらしいと思いますが、それがシステム化し、分業化しすぎてしまうと、おもしろくなくなってくる気もしています。

松田 分業化という言葉が出ました。日本の学校の先生方は、教科指導と生徒・生活指導といった総合的な子どもとのかかわりをベースにされている。分業化すると、その総合性が断ち切られてしまうのではないかという意見は耳にします。一方で、子どもたちをめぐる複雑多様な課題を考えたときに、学校が閉じて、全て学校教育として抱えていくことも厳しくなっています。現場の教師の意識を外部的に向けることはハードルが高いとも聞きますけれども、何か妙案はございますでしょうか。例えば、スポーツ・体育という領域は先鞭をつけやすいとか……。

鈴木 小学校の体育を専科にしたらどうかという議論がありますよね。小学校は体育が苦手な先生も体育の授業をしますが、専門性をもっているような人たちに代わってもらう。法的にも中学・高校の教員免許をもっていれば、小学校の体育の授業ができますよね。

いつだったか、そのような議論に関する調査結

果を目にしたことがあるのですが、体育は苦手でも、体育の授業は手放したくないという先生が多いという結果が出ていて、私も同志として嬉しかったんです。学校体育はアスリートを育てるのではなくて、学級経営や総合的な部分に関わる場所があるためです。ただ、その調査は少し前だったので、最近の先生は、体育が専科だとありがたいと思うのかもしれない。佐藤校長先生、そのあたりの感触はいかがでしょうか。

佐藤 東京都には持ち時数の軽減制度があるんですが、その軽減枠を体育に充てている先生もいらっしゃるようです。それを考えると、体育が専科になるとありがたいと考えている先生も、少なからずいるんじゃないかと思います。また、例えばボール運動は、教員が観客になりやすい。教材さえ与えておけば、子どもが勝手に楽しんでくれるところがあって、教える技術がなくてもできるように見えてしまう。そのような面から、専科でもいいかと考えている教員もいるのではないのでしょうか。もちろん体育を研究している教員は、絶対に手放したくないと思うんですけど。

酒井 だいぶ前にアメリカの小学校を視察したのですが、学級担任の先生は国語・算数・社会あたりを担当し、あとは体育も含めてみんな専科の先生が受けもっていました。こうなると、教科を教えることに集中してしまっ、学級運営という概念が弱いような気がします。日本は学級全体を運営していこうという考え方がある。そういう考え方のもとに子どもとの関係を形成していくうえで、先生が子どもたちといちばんじかに触れ合えるのが体育の時間だと思うんですね。並行して運動会とか学校行事など、通常授業以外の教育的な活動も含め、体育は、日本の学校の教育力を支えている、1つの部分かなと思います。

■汎用的な能力を育む体育

松田 OECDがこれからの時代の学力を議論する中で、「汎用的な能力」という言葉を使うことがあります。鈴木先生はOECDのプロジェクトにも参加されておられますが、そのあたりのことをご紹介いただけますか。

鈴木 日本の先生たちを対象にした「汎用的な能力」のアンケートでは、体育が担えるのは「協働・コラボレーション」だという回答の数値が高い。



他に、「問題解決力」を身に付けるのにいいという項目も予想以上に高い結果が出て、おもしろいし嬉しいことだなど。体育はまず、楽しんでやるのが大事ですが、モチベーションが高まると「できたら終わり」じゃなくて、さらに美しくするには、ダイナミックにするにはどうしたらいいかという問いが子どもたちから生成されます。みんなでああでもないこうでもないと技術を探求して、お互いを見合ってコラボレーションして、自分たちの身体や動きが変容していく。体育には、そういう部分がありますよね。

次期学習指導要領でどうなるかはわからないですけど、思考力・判断力・表現力の評価をどうするかと考えたときに、先生方は授業研究をされますよね。体育の授業研究では、教え方の指導技術だけではなく、何のために逆上りを教えるのかとか、子どもにとってこの運動はどういう意味があるのか、という問いから始められます。原理的な部分を教師が考え、それを具現化できるのが体育の授業研究の場です。そう考えると、OECDで重視している21世紀型スキルを育てることについては、授業研究をベースにした良質な体育の授業が機能するところはあると思いますね。

■体育・スポーツに期待すること

松田 最後に皆さまから、体育・スポーツの領域に期待することと、本日のご感想などをいただけたらと思います。

佐藤 今日「そうだな」と思ったのは、体育をよりよく教え、子どもたちと一緒に学んでいくことで、体育以外の世界にもいい影響が出てくるということです。先ほども出ましたけど、学級経営や生活指導、さらには卒業後の子どもたちと繋がるかもしれない。また、学級担任は「子どもをよりよく育てたい」という意識が強いと思うんです。バランスよく育ててほしいと。昔から言われていますけど、体育には「知・徳・体」が全て含まれている。そういった部分が体育のもつ価値であり可能性だという実感を、若い先生など現場の先生方にもたせていくことを、私自身がやらなきゃいけないと、あらためて感じました。

鈴木 小学校の体育だと「できるかできないか」や、自分の身体を使って「運動する」というDoの部分が多いですね。一方で、スポーツにはい

ろいろな関わり方があります。例えばスポーツを観るとか、オリンピックにどう関わるかとか。また、よく学生が「社会学とか心理学のように、スポーツを学問的側面から見るようなおもしろいことは大学生になるまで知らなかった」と言うんです。そういった体育に関する「知」の部分を、今後の生涯スポーツのあり方と絡めて、あらためて体育の教科内容として考えていくぐらいの議論ができればおもしろいと考えています。それこそ、『Pokémon GO』を体育やスポーツというフィルターを通して見るとどう見えるか、とか。ものの見方、考え方をスポーツを通して学び活かすようなことです。

松田 それは例えば、貧困問題とスポーツはどういう関係があるのかとか、社会に広がる様々な課題との関係を考えるというようなことですか。

鈴木 そうですね。「安定した家庭に生まれた子だけがスポーツを楽しめて、そうじゃない子がスポーツとは関われないという事態を君たちはどう思う？」と子どもに考えさせるようなことを、小学校の体育で行っていてもいいのかなと考えています。

酒井 話題に出ましたけど、今は子どもが体を動かせる場所が少ない。体を動かす機会として、学校体育というのは大事な時間で、体育をきっかけに体を動かす楽しさを味わえると思っています。友達と体を動かすことがお互いにとって楽しいと、心理的な安定や自己肯定感も育まれる。総合的な人格形成として体育は重要な時間だと思います。それから体育は、地域の方・ボランティアの方が、参入しやすい授業・活動だと思います。学校がこれから外に開かれていくなかで、1つの手がかりとして、体育の授業はあるのかなと思います。

松田 現代的な教育課題が広がるなかで、体育がもつ特性がどういう力をもつのかを視野に入れながら、体育の学習指導を考え直してみるとよいことを、あらためて実感しました。今回の内容が現場の先生方のお役に立てればいいと思います。

本日はありがとうございました。 ■

・この座談会は平成28年7月25日に行われました。

《1》 今こそ必要な体操指導

——リオデジャネイロの現場から

公益財団法人日本体操協会会長 二木 英徳



本稿を執筆している2016年8月現在、日本とは地球の反対側、ブラジルのリオデジャネイロ市で、「第31回オリンピック競技大会」が開催されています。「体操ニッポン」は2004年の第28回オリンピック、アテネ大会で獲得した男子団体総合金メダルの奪還を目標にリオデジャネイロオリンピックに臨んでいます。リオデジャネイロオリンピックには「体操キング」の内村航平選手、「ひねり王子」ことホープの白井健三選手を擁し、日本国民の大きな期待を背負って戦ってくれるものと確信しております。内村選手の美しい演技、白井選手の目にもとまらない「ひねり」は世界中の人々を魅了することと思います。

「体操はすべてのスポーツの原点」といわれます。多くの人たちは、赤ちゃんのときから「ハイハイ体操」、そして入園してからの「お遊戯体操」、学校での「体操の授業」、「ラジオ体操」、そして「リハビリ体操」と生涯を通じて体操を行うことで身体を形成、維持させてきているのです。「妊婦体操」もあることを考えると、この世に生を受ける前から体操を行っているといっても過言ではないでしょう。

ヨーロッパの多くのサッカークラブには「体操スクール」が併設されています。「体幹形成」、「転び方」などを学ぶには体操が最も優れているからです。ところが、近年の日本の学校体育では「体操」の指導が苦手な先生が増えてきていると

聞き及んでいます。そのため、子どもたちの中には「こけ方」を知らない子どもたちもおり、今ではこけた際に、手を突くのではなく、「顔からこける子ども

も」たちまでいると伺っています。これは、子どもたちの危機というよりも人類の危機だと危惧をしております。人類は二足歩行を始めて以来、常に「こける」というリスクをもち続ける宿命にあります。そのリスクを回避する手段を講じない、すなわち体育の中で「体操」が教えられなくなることは、「人類の退化」ともいえるのではないのでしょうか。確かに、子どもたちは難しく辛い「体操」の授業より、サッカーやバスケットボールのような楽しいボールゲームを好む傾向にあります。また、指導者もけがをするリスクの高い「体操の授業」を敬遠しがちになります。しかし、それで本当にいいのでしょうか。

私たちが子どもの頃は、「でんぐり返し（前回り）」のみならず、鉄棒の「後ろ回り」、「前回り」ができるまで、夕暮れの校庭で遅くまで居残りをし、マメをつくりながら練習をしたものです。その過程の中で、「身の守り方」、「頑張る心」、「達成する喜び」、そして何よりも「けがへのリスク回避」を自然に身につけていったのです。

内村選手や白井選手も、最初は「前回り」も、「後ろ回り」もできない子どもでした。誰もが最初からできるわけではありません。「前回り」ができる喜びを知り、「後ろ回り」ができる喜びを知り、「目標を達成する喜び」を知って、そして今では、誰もできない技をやること、「誰も達しえない領域」に達することが、彼らの喜びとなったのです。

「夢はみるためにあるのではない、夢は実現するためにある」という言葉とともに、日本新体操チームもリオデジャネイロオリンピックに臨んでいます。子どもたちの可能性を発見するため、夢をもたせてあげるためにも、「すべてのスポーツの基礎づくり」となる体操のいっそうの指導をお願い申し上げます。私の寄稿を締めくくりたいと思います。

2016年8月7日

リオデジャネイロオリンピック体操会場より

(ふたぎ・ひでのり)

男子団体総合決勝で優勝した直後の日本代表チーム



《2》

“肌で感じる”コミュニケーションを



株式会社竹中工務店 専務執行役員 安藤 俊幸

いちばん記憶に残っている体育の授業は水泳です。私が通った小学校では男子は赤ふんどし着用。ふざけてふんどしの取り合いをすることもありました。熱心に泳いだのを覚えています。「自由に泳げ」という指導でしたが、水泳帽に付けたラインの数で水泳の技量がわかる仕組みがあったからか、みんなが主体的にうまくなろうとしていました。

今考えると、水泳に限らず、体育は自主性・主体性を重視した授業でした。土ではなく舗装されたグラウンドだったこともあり、けがをする子どももいましたが、「けがをしたり痛い思いをしたりするのならルールを変えよう」と自然と話し合いを行い、コミュニケーション力が育まれていたように思います。

そもそも、まるっきり安全な運動などありません。どんな運動にもけがをするリスクはあります。近頃よくいわれるように、けがを恐れるあまりがんじがらめにするのではなく、子どもたちの自主性に任せて、先生は子どもが本当に危険なことをしたときに叱るぐらいでいいのではないのでしょうか。

最近では仕事で海外のビジネスパーソンと接することも多いのですが、世界を舞台に第一線で働く人たちの中で、日本人は平均すると体力的にも精神的にも弱いように感じます。ものを考えるにも、何かをするにも、根本としてまずは体力が必要です。そのため、体育の授業でも、「体力をつける」ことは大切にしてほしいと思います。

社会人には基本的に体力が必要です。どんな仕事であっても、最後までついてくる社員は、体力がある。ついていくことで精神的にも強くなる。個人的な経験則ですが、若い社員と接していると、スポーツに打ち込んできた社員のほうが、体力があるだけでなく精神面も強い場合が多い。様々なタイプの人と切磋琢磨してきたり技術的な限界を感じて諦めた経験があったりしたからでしょうか。

スポーツはまた、人間の多様性を捉えるいい機会でもあります。全く同じ能力をもった人間など

いないということが、スポーツをやっていると実感できる。その意味で、障がい者スポーツおよびパラリンピックにもっと注目が集まり、ファンが増えるといいと考えています。

弊社は昨年度から、パラリンピックの正式種目であるシッティングバレー（座ったままの姿勢で行うバレーボール）の小学校向け出張授業を支援する取り組みを行っています。小学校の体育館で、先生や子どもたちがロンドンパラリンピック出場選手と一緒に実際にシッティングバレーを体験するものです。

多様性の理解には、実際に当事者と接することがいちばんかと思います。子どもは壁がないので、偏見のないところから入れますし、スポーツを通じて触れ合うことで、自然に打ち解けられます。シッティングバレーは特に、子どもも先生も選手も同条件で参加できるのがいいところです。選手のプレーを見たり、選手とコミュニケーションを取ったりする中で、競技そのもののファンになった子どもも多いのではないかと思います。こういった取り組みを行う一般企業がもっと増えるといいと考えています。

小学校体育で身につけられるスキルは、とび箱が何段とべるようになった、というような個別の種目の技術だけじゃないと思うんです。授業をうまく活用すれば、他にも様々なスキルを身につけさせることができる。前述のコミュニケーション力に含まれる部分もありますが、例えば、リーダーシップであるとか、協同の精神、競争心など、その後の人生、社会人になってからも重要な力を、体育では身につけられるように思います。

座学にはない、“肌で感じる”コミュニケーションが、体育にはあります。そもそも体を動かす喜びは、本能的なものです。義務教育の小学校体育を通じてスポーツを楽しみ、様々なスキルが身につくようになるいいと思います。（談）

（あんどう・としゆき）

ボールを持たないときの動きを高める「並行単元」

—2つのゴール型単元を同時期に実施する—

東京都調布市立第三小学校指導教諭 小島 大樹

1. ゴール型（ゲーム）における動けない児童の存在

ゴール型（ゲーム）を指導していて、指導が難しいと感じることの1つに、ボールを持たないとき（ボールを受けるため）の動き（以下、ボールを持たないときの動き、と表記）が挙げられる。「空いている所を見つけよう！」「今、右に行くんだよ！」と言葉がけをしても、動こうとしているそぶりは見えるのだが、その場に留まってしまうたり、タイミングが遅れてしまい、相手にマークされてしまったりするなど、ボールを運ぶための有効な動き方ができていない子どもが見受けられる。この子どもたちは、ゲームを楽しんでいるのだろうか、ゲームの特性を十分に味わっているのだろうか、どうすればもっとゲームを楽しむことができるのだろうか、と悩みながら授業を行ってきた。

2. ゴール型（ゲーム）における授業

指導教諭という立場もあり、年間に数多くの授業を参観させていただく機会がある。そのような中で、ボールゲームで多く実施されている授業展開は大きく2つに分けられる。1つは、「ゲーム⇒振り返り・練習⇒ゲーム」という展開。もう1つは、「ドリルゲーム（主に技能向上をねらったゲーム）⇒タスクゲーム（主に戦術を高めるゲーム）⇒メインゲーム」という展開である。

「ゲーム⇒振り返り・練習⇒ゲーム」は、初めのゲームで出た課題を基にして練習が行われるので、児童にとって何のための練習かがわかりやすいようである。しかし、ゲームが主となるため、十分な練習時間を確保することが難しい。練習に対して意味を感じながら取り組んでいるが、どうしても絶対的な練習回数は少なくなってしまうというデメリットがある。一方、「ドリルゲーム⇒タ

スクゲーム⇒メインゲーム」は、ドリルゲームやタスクゲームといういわゆる練習時間をしっかりと確保しているので、絶対的な練習回数が増える傾向にある。しかし、最初からドリルゲーム・タスクゲームといった練習が行われるため、児童にとっては、何のための練習なのかが実感を伴って意識しづらく、意味のある練習になりにくいようである。この展開で行われる授業を参観していると、「今からメインゲームです」と教員が伝えると、児童から「やった！」という言葉が出てくることが多々見受けられる。これは、児童が何のための練習なのかが理解できていないためだと考えられる。せっかく練習時間を確保しても、児童にとっては練習の意味を感じにくく、意欲を継続するのが難しい授業になってしまうようである。

ボールを持たないときの動きを高めるには、タスクゲームを繰り返し行うことが有効であるという報告を数多く拝見した。しかし、児童が本で行いたいのは、メインゲームである。児童のメインゲームを行いたいという気持ちを大事にするには、「ゲーム⇒振り返り・練習⇒ゲーム」で展開していくことがよいのではないかと考えている。ボールを持たないときの動きを高めつつ、児童のゲームをしたいという意欲を継続させる。この両方を同時に達成するには、新たな手立てが必要だと考え、「並行単元」という単元構成を考えた。

3. 並行単元の考え方

並行単元では、同じ型のゲームを同時進行で実施していく。5年生のゴール型で行った実践では、主にボールを持たないときの動きの向上と態度の育成を目指した「スリーサークルボール」（P.17参照）を副単元とし、技能や態度、思考・判断のバランスよい育成を目指した「ハンドボール」

(P.17参照)を主単元として、この2つの単元を同時期に展開していった(図1)。

それぞれの単元ともに、1単位時間の流れは、「ゲーム⇒振り返り⇒ゲーム」を基本とし、ゲームに取り組む時間を長く確保するようにした(図2)。

この「並行単元」におけるメリットは、「スリーサークルボール」も「ハンドボール」もどちらもメインゲームである点である。1単位時間の中に、「スリーサークルボール」「ハンドボール」を組み込んでしまうと、「スリーサークルボール」はタスクゲームとして位置づいてしまい、児童の意欲が減退してしまいかねない。しかし、「並行単元」で実施することによって、児童は、「ハンドボール」のために「スリーサークルボール」を行うという意識にはならず、目の前にあるゲームにのめり込むことができるようになる。実際、私の学級でも、児童は、目の前にあるゲームに夢中になって取り組んでいた。

また、単元の組み合わせ方が柔軟であるという点もメリットの1つとして挙げられる。「ハンドボール」での動きが停滞してしまった次の時間に、「スリーサークルボール」を1単位時間実施することで、ボールを持たないときの動きを感覚的に思い起こすことができ、「ハンドボール」のゲームの様相をスピーディーに戻すことができる。

4. 授業の実際

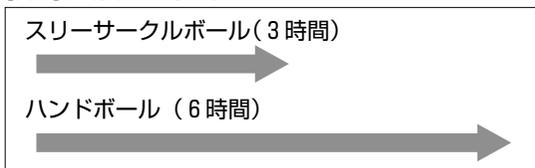
今回の並行単元は、5年生で実践した。5年生になって初めてのゴール型である。時系列にそって授業の実際を報告していく。

(1)スリーサークルボール(1/3時)

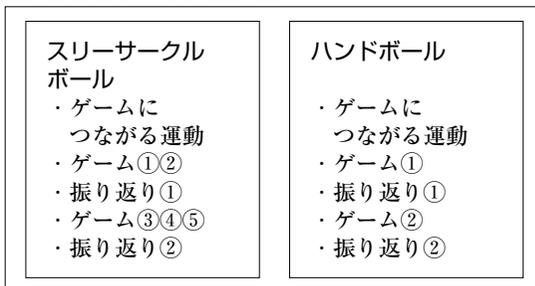
まず、初めに「スリーサークルボール」を行った。ゲームを楽しみながらボールを持たないときの動きが自然と高まることをねらったためである。児童は、ルールで混乱することはなく、すぐにゲームに取り組むことができていた。

ゲームの様相としては、ボールを持たない児童がサークルの中で、ひたすら待ち続けたり、相手を挟んだ位置にいたりするために、パスが繋がらない様子が多々見られた(写真1)。写真1の左下にいる児童がボール保持者。ほかの児童は、相手が近くにいるサークルに留まったり、そこへ

【図1】並行単元の考え方



【図2】各単元の1単位時間の流れ



移動したりしようとしている。

学習の振り返りで、「このゲームでは、ボールを持っている人とボールを持っていない人では、どちらのほうが大事だと思う?」と発問すると、児童全員から「ボールを持っていない人のほうが大事」と返ってきた。理由を聞くと、「ボールを持たない人が動かないと得点にならないから」ということだった。そこで、ボールを持たないときの動きでは、「止まっている」「ボールを持っている人に寄っていく」は不適切な動きであり、「人がいない場所にいること」「人がいない場所へ動くこと」が重要なことを学級全員で共有した。

(2)スリーサークルボール(2/3時)

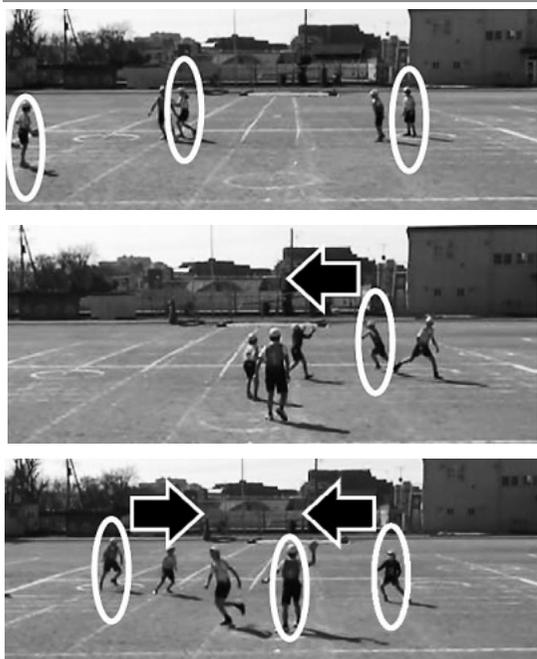
学習の進め方を定着させるために、引き続きスリーサークルボールに取り組んだ。ゲームに入る前に、前時に確認したボールを持たないときの動きのポイントを学級全員で確認した。

ゲームでは、前時よりも動きが高まり、素早く動き続ける様子が見られるようになった。パスを出したら、空いているサークルを目指して走り出す「パス&ゴー」の動きが見られるようになった(写真2)。写真2の児童は、パスを出した後に、矢印の方向にあるサークルに走り出している。

(3)ハンドボール(1/6時)

ここで、初めて「ハンドボール」に取り組んだ。スリーサークルボールで高まったボールを持たないときの動きがハンドボールにも転移すると考えたためである。ゲームの様相としては、団子状態

スリーサークルボールの様相



はほとんど見られず、「パス&ゴー」の動きが見られた。スリーサークルボールのボールを持たないときの動きがハンドボールに移している様子が見て取れた。

(4)ハンドボール (2/6時)

学習の進め方を定着させるために、前時に引き続き、ハンドボールに取り組んだ。前にボールを運ぶためには、どのような動きをすればよいかを振り返りで共有した。児童からは、「人がいない場所に動くことが大事だ」「1人ぼっちになっていればパスがもらえる」という発言が出されたので、担任から、「スリーサークルボールのボールを持たないときの動きと似ているのかな？」と聞くと、児童からは「ボールを持たないときの動きは、同じ。どちらのゲームも1人ぼっちになればいいんだもん！」という発言が出され、他の児童も共感している様子が見られた。学級では、その後、「1人ぼっちになる」を合言葉にボールを持たないときの動きを確認した。

この反応から、児童は、ボールを持たないときの動きがスリーサークルボールからハンドボールへと転移することを実感できていると考えられる。そこで、ハンドボールのゲームの展開をさらにスピーディーにさせるために、今回はスリーサークルボールを行うこととした。

ハンドボールの様相



- (左上)【写真1】パスがつかない子ども
- (左中)【写真2】「パス&ゴー」で空いているサークルをめざす
- (左下)【写真3】互いに違うスペースに移動
- (右上)【写真4】味方の後ろ側を回ってパスをもらう
- (右下)【写真5】サイドのスペースへ走り込む

(5)スリーサークルボール (3/3時)

ボールを持たないときの動きがさらに高まった。具体的には、ボールが渡ると同時に、他の児童がお互いに違うスペースに移動しようとするようになった(写真3)。また、いったんサークルに入って、パスが出てこないときには、動き直し、違うスペースでパスをもらうような動きが見られるようになった。

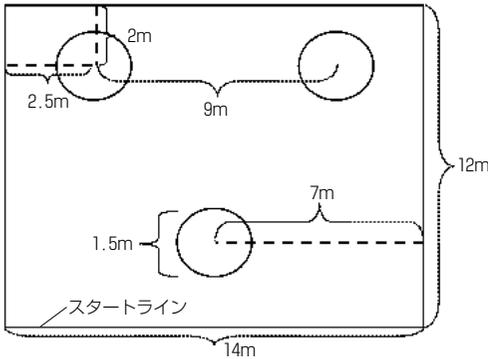
(6)ハンドボール (3/6時)

ハンドボールの1・2時間目と比べると、ボールを奪取してからのシュートまでの時間が短くなった。ゲームの様相がスピーディーで、6チーム中5チームが「相手が戻る前にシュートしよう」という速攻作戦を立てて、実行していた。これは、ボールを持たないときの動きがよくなることと同時に、ボール保持者の状況判断が高まり、すぐにパスをできるようになったためではないかと考えられる。写真4の児童は、味方の後ろ側を回ってパスをもらおうと動き出している。写真5の児童2名は、ボール保持者を追い越して、サイドにあるスペースへ走り込もうとしている。

1チームのみ、「得点を取られることが多いから、ゆっくり攻めて、ロースコアで勝ちたい」ということで遅攻作戦を立てて、実行していた。

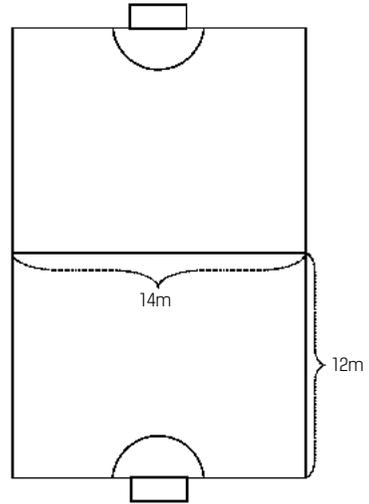
スリーサークルボール

- 攻守交替制。1ゲームは60秒×前後半×2回。
- 3（攻撃）対2（守備）のアウトナンバー制。
- 攻撃は守備者にパスを出し、リターンしたところからスタート。
- ボールを持ったら進むことはできない。
- サークルの中に入り込んだ味方にパスを出し、キャッチできれば得点。
- サークルからサークルへのパスは得点としない。
得点するためには、必ず一度サークル外にいる仲間にパスをしなければならぬ。
- 同じサークルでの連続得点はなし。
- ボールがコート外に出たら、スタートラインからリスタート。
- 同じサークルに長い時間留まることはできない。
- 守備者はボール保持者に身体接触したりボール奪取をしたりしてはいけない（パスカットのみ可）。



ハンドボール

- 攻守混合制。1ゲームは6分×前後半。
- 4対4のオープンナンバー制。キーパーは1名とする。
- 攻撃は仲間にパスを出してスタート。
- ボールを持ったら進むことはできない。
- ボールがゴールラインを通過すれば得点。
- ボールがコート外に出たら、出た場所からリスタート。
- 守備者はボール保持者に身体接触したりボール奪取をしたりしてはいけない（シュートやパスカットのみ可）。



(7)ハンドボール (4/6~6/6時)

児童のノートに以下のような記述があった。

「今日、相手のチームにいい動きがあって、Aさんが誰もいない所に投げて、それをBさんが捕ってシュートするという動きで、それにやられてしまいました」

「いきなり味方が前に動いたら相手が追いつけないから、そこをねらって、ロングパスする！」

この2つの記述からいえることは、空いているスペースに行ってパスが来るのを待つのではなく、ボールを持たない人が動くであろう場所を予想してパスを出そうとしていることである。これは、ボールを持たないときの動きが高まっていないと考えられないことである。例えば、仲間が動くかわからないのに空きスペースにパスを出せば、ただのパスミスとしてとらえられてしまう。ボールを持たないときの動きが高まったのはもちろんだが、児童の状況判断、思考・判断もかなり高まっていることがうかがえる。

5. 最後に

ある児童の単元最後のノートの記述に「6年のバスケットボールなどで、このボールを持たないときの動きを生かしたい」とあった。児童の中で、ボールを持たないときの動きは、他のゴール型に

も転移していくであろうという感覚が育っていることがうかがえる。また、児童自身もボールを持たないときの動きが高まっていることが実感できたからこそ、書ける記述でもある。「スリーサークルボール」「ハンドボール」におけるゲームの様相の変容や1人ひとりのボールを持たないときの動きの変容、そして児童の意識の変容から「スリーサークルボール」「ハンドボール」の並行単元は有効にはたらいたと考えられる。

児童の実態によっては、スリーサークルボールを実施した後に、ハンドボールを行うという実施のしかたもあるであろう。どのように単元を実施していくのがさらに有効にはたらくのか、今後探っていきたい。また、今回は、ゴール型で並行単元を実施したが、他の型や他の領域でも有効にはたらくのかを考えていきたい。（こじま・だいき）

<参考文献>

- 文部科学省 (2008)『小学校学習指導要領解説 体育編』『中学校学習指導要領解説 保健体育編』東洋館出版社
- 国立教育政策研究所 (2011)『評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【小学校 体育】』教育出版
- 岡田雄樹, 近藤智靖, 末永祐介, 宗像洋 (2013)「小学校6年生の体育授業を対象としたハンドボールに対するスリーサークルボールの有効性の検討」日本体育大学スポーツ科学研究 vol. 2 : pp. 31-39
- 岡出美則 (2013)「小学校におけるボール運動系の指導内容と指導方法 (1)」体育ジャーナル 学研教育みらい
- 東京都小学校体育研究会ゲーム領域部会(2015)実証授業資料
- 東京都小学校体育研究会ボール運動領域部会 (2015) 実証授業資料

「デジ体」を使った授業

協働学習の ツールとなる「デジ体」

東京都世田谷区立烏山小学校教諭 植木 洸太

はじめに

本校では、平成26年度からICTを活用した学習に関する校内研究を行っている。平成26年度は「よく考え、主体的に学習する児童の育成」を、平成27年度は「児童のICT活用を支援する教員の指導力向上をめざした校内研修のデザイン」を研究主題として進めてきた。これまでの成果として、ICTを使った学習が主体的に学ぶ意欲、基礎的・基本的な知識・技能の習得、表現力の育成、学び合う力の育成に効果があることが検証できた。また、教師がICTを活用した学習をデザインすることを通して、発問、学習形態、学習内容などの授業の構成について研究を深め、授業力の向上に成果が見られた。

一方、ICTを活用した協働学習について、思考力・判断力・表現力を向上させる手段としての効果の検証を進めることが課題点である。そのため、今年度は研究主題を「ICTの利活用を通じた児童の思考力・判断力・表現力の育成～言語活動の充実・協働的な学びのデザインをめざして～」とし、ICTの活用を通して言語活動を充実させ、協働学習の実現および活性化を図り、それによって、思考力・判断力・表現力の育成をめざしている。

1. 児童の実態

本学級の児童は、第3学年体育科器械運動「マット運動」のときに、デジタルカメラの動画機能を用いた学習を行っている。そのため、タブレット端末で動画を撮影し、視聴する一連の操作や利活用の目的が今までの学習で身につけている。

また、タブレット端末を用いた学習について、96%の児童が「楽しい」「わかりやすい」「もっとやりたい」といった肯定的な考えをもっており、

ICT機器を用いて学習することによって、児童の意欲を高める効果が実証されている。そのため、本単元においてもよりよい学習効果をもたらし、児童の主体性が高まると考えた。

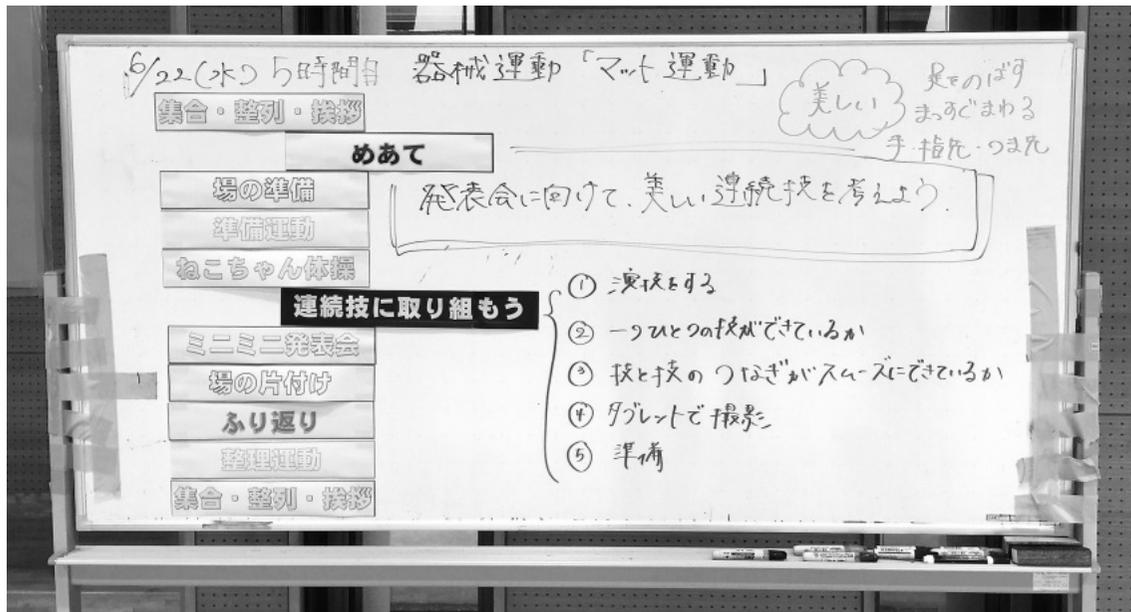
2. 単元計画の背景

小学校学習指導要領解説体育編に「器械運動は、「できる」、「できない」がはっきりした運動であることから、すべての児童が技を身につける喜びを味わうことができるよう、自己の技能の程度に応じた技を選んだり、課題が易くなるような場や補助具を活用して取り組んだりすることが大切である。」と記されている。「デジ体」で、自分の動いている姿を撮影して確認したり、友達の動きと客観的に比較したりすることによって、自分にとって適切なめあてや技を確認し、工夫して練習することができると思った。

技能については個人差があるので、個別指導の場を設けることによって高学年で例示されている技の習得を図ることとし、その際に、「デジ体」を用いて動画を撮影し視聴するようにした。「デジ体」の中によい動きとつまづき例が示されているので、自分の動きのどの部分を直せばよいのかを考える手立てとして活用することとした。

3. 「デジ体」を使うねらい

①前述したとおり、ICT機器を用いて学習することによって、児童の意欲を高めることができるため、「デジ体」でよい動き、自分の動き、友達の動きを客観的に見ることや、1時間ごとに自分の演技の映像を撮影し、視聴して振り返ることにした。それによって、自分でめあてをもって学習に取り組む児童をめざした。



②自分たちの演技を「デジ体」で撮影し、自身の能力に合った安定した技で取り組むことができる連続技を見合い、教え合う児童をめざした。それは、つまり「デジ体」を用いて、グループで振り返り、対話し、改善点に気づく活動＝協働学習といえる。

4. 指導計画（次ページ表1参照）

5. 授業の様子と児童の変容

- ①タブレットを各グループ2台ずつ用意した。1台は技の例、つまりき例、練習方法を確認するものとし、もう1台は自分たちの演技を動画で撮影し、自己の振り返りに使用するものとした。
- ②「デジ体」で動画を撮影したあとは、児童どうしでのアドバイスが増えた。技のポイントが明確に示されているので、手の着き方や視線などの細かいアドバイスができるようになった。
- ③体育館の掲示資料として、「デジ体」に入っている、それぞれの技がコマ送り写真になっている資料を使用した。児童が連続技を構成するとき、どの技を取り入れたいのかを考える際の一助となった。

6. 成果と課題

- ①「デジ体」の動画を活用し、1つひとつの技を美しく行うことや、つまずきを振り返ることは

非常に効果的であった。また、連続技についても、動画で撮影し、振り返りに活用することで、技と技のつなぎの部分客観的に見ることができ、技の組み合わせ方の工夫につながった。

- ②単元を通して「デジ体」を使用した。なかでも、第4時から第6時は、児童どうしで互いに動画を撮り合わせ、技の美しさや技と技のつなぎをなめらかにするにはどのようにしたらよいかを話し合わせた。演技直後に動画を見合って話し合うことで、より美しくなめらかな演技構成にするために、どこをどのように直したらよいかといったポイントを絞った話し合いをすることができた。「デジ体」を使うことで話し合う必然性が生まれ、主体的に交流し合う姿が見られた。
- ③技そのものの技術を高め、精度を増すための話し合いなのか、技と技のつなぎ方をよりなめらかにする工夫を考えるための話し合いなのか曖昧にならないように、話し合う観点を明確に提示する必要がある。価値ある協働学習が行われるよう、さらなる指導の工夫が必要である。
(うえき・こうた)

<参考文献>

- 『小学校学習指導要領解説体育編』（文部科学省）
- 『小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック』（文部科学省）
- 学校体育実技指導資料第10集「器械運動指導の手引」（文部科学省）
- 副読本『体育の学習』（光文書院）
- 『たのしい体育・スポーツ』別冊 たのしい器械運動ハンドブック（学校体育研究同志会）

【表1】本単元の指導計画

時	ねらい	「デジ体」の活用	評価基準
1	学習の進め方について見直しをもつ。	グループで動画を撮影する。よい動きや自分の動きを確認する。	進んで用具の準備や片づけをしたり、マットが安全に敷かれているかを確認めたりしている。【関心・意欲・態度】
2	基本の技に挑戦する。	グループで動画を撮影する。よい動き、つまずき例、練習法を確認する。	基本的な回転技や倒立技に取り組み、安定した動作で技ができる。【技能】
3	基本の技、進んだ技に挑戦する。	グループで動画を撮影する。よい動き、つまずき例、練習法を確認する。	自分の技能に適した技の連続や組み合わせに取り組んで、工夫した場で練習や試技ができる。【技能】
4	グループで各自が行う連続技を見合い、教え合う。	グループで動画を撮影し、連続技を考える。	自分の技能に合った技を選んでめあてをもち、技能ポイントを理解して練習のしかたを工夫している。【思考・判断】
5	発表会に向けて連続技の練習を行う。	グループで動画を撮影し、連続技を練習する。	自分の技能に合った技を選んでめあてをもち、技能ポイントを理解して練習のしかたを工夫している。【思考・判断】
6	発表会を行い、学習の振り返りをする。	グループで動画を撮影し、技の出来栄えを確認する。	自分の技能に適した技の連続や組み合わせに取り組んで、工夫した場で練習や試技ができる。【技能】

《デジ体活用風景》



▲タブレットを置く場所に目印をつける



▲お手本の動画を確認しながら



▲順番に動画の撮影を行う



▲撮影した動画を見合ってアドバイス

【参考資料】「デジタル体育」機能・コンテンツ一覧

領域	種目	区分	収録内容	つまずき 解決法 (動画)	揭示用 写真素材集 (連続写真)
器械運動	マット運動	回転技	前転	○	○
			大きな前転	—	○
			開脚前転	○	○
			倒立前転	○	○
			とび前転	○	○
			後転	○	○
		倒立技	開脚後転	○	○
			伸膝後転	○	○
			壁倒立	△	○
			補助倒立	—	○
			倒立	—	○
			頭倒立	—	○
			ブリッジ	△	○
			倒立ブリッジ	○	○
			腕立て横とび越し	△	○
			側方倒立回転	○	○
			ロンダート	○	○
			側方倒立回転とび 前ひねり	—	○
	鉄棒運動	上がり技	補助さか上がり	△	○
			さか上がり	○	○
			膝かけ振り上がり	○	○
			膝かけ上がり	○	○
		支持回転技	ももかけ上がり	○	○
			前方かかえ込み回り	○	○
			前方支持回転	○	○
			後方かかえ込み回り	○	○
			後方支持回転	○	○
			後方片膝かけ回転	○	○
		おり技	前方片膝かけ回転	○	○
			転向前おり	○	○
			片足踏み越しおり	○	○
			前回りおり	○	○
			両膝かけ倒立おり	○	○
とび箱運動	返し技	両膝かけ振動おり	○	○	
		開脚とび	○	○	
		大きな開脚とび	—	○	
	回転技	かかえ込みとび	○	○	
		台上前転	○	○	
		大きな台上前転	—	○	
		首はねとび	○	○	
		頭はねとび	○	○	
		横とび越し	—	○	
		側方倒立回転とび	—	○	
		ひじ曲げ前方倒立 回転とび	—	○	
		前方倒立回転とび	—	○	
陸上運動	ハードル走	○	○		
	走り幅とび	○	○		
	走り高とび	○	○		
ゲーム・ ボール運動	ボールけりゲーム	○	—		
	バスケットボール	○	—		
	ソフトバレーボール	○	—		
	三角ベースボール	○	—		

※△は、練習例として収録しています。

デジ体収録コンテンツ	DVD版	アプリ版
つまずき解決法	○	○
揭示用写真素材集	○	—
教師用指導資料集	○	—

※アプリ版には、動画撮影・保存機能あり

教師用指導資料集		
①小学校体育年間指導計画例		EXCEL
②体育科の年間指導計画例(学年別)		EXCEL
③観点別学習状況評価規準分析表		EXCEL
④単元計画例(学年別)	WORD	PDF
⑤学習カードの例(学年別)	WORD	PDF

※学校・学級の実態に合わせて、自由に作り変えることができます。

※収録内容は変更することがあります。

お知らせ「とび箱運動」全動画を無料公開中!

「デジタル体育」ストアアプリ版 (Win8.1/iOS 8~9 対応) では、動画撮影・保存機能だけでなく、「とび箱運動」の全動画コンテンツを無料で公開中です。「デジタル体育」ストアアプリ版をストアよりダウンロードいただくことで、すぐに「とび箱運動」の授業を行うことができます。

特に技能的な内容を教えることに苦手意識をもっている先生の割合は、非常に多いといわれています。その原因としては、「動きの示範が難しい」ことに加え、つまずいている児童に対して、「どこができていないのか」「どういう練習をすればできるようになるのか」を適切に提示することが難しいといったことが挙げられます。また同じように、それらは児童の“教え合い”などの自主学習を難しくしている要因とも考えられるでしょう。授業で感じるそうした難しさを解消するために、「デジタル体育」の「つまずき解決法」は生まれました。

弊社HP (<http://www.kobun.co.jp/>) の「デジタル体育」紹介ページでは、とび箱運動の授業で「デジタル体育」をどう使えばよいか分かる、簡易的な指導案を公開しております。ぜひ、あわせて授業にお役立てください。(編集部)

※すべての動画コンテンツを閲覧したい場合は、アプリ内で認証コード(児童書+指導書のご採択付録としてご提供)の入力が必須となります。



「あざやかな少年」が見える！

— リオ五輪とイチローを考察する —

ジャーナリスト 岡崎 満義

人工知能とスポーツの未来

8月はリオ五輪、イチローの3000本安打、甲子園の高校野球とテレビ観戦で大忙しだった。リオ五輪では日本人選手が予想以上に活躍する姿を連日見て、やっぱりスポーツはおもしろいな、と思う。イチローが長い大リーグの歴史の中で30人目の3000本安打を3塁打で記録、日米通算ではピート・ローズの4256安打をすでに6月に超えている。3000本安打達成のときの記者会見で、イチローは「3000という数字よりも、ほくが何かをすることで、ほく以外の人たちが喜んでくれることが何より大事なことだと再確認した瞬間でした」と話したが、その言葉にあらためてイチローのピカリと光る人間性と個性を感じてうれしくなる。スポーツはいいなあ、と強く感じる。

最近、私は人工知能（AI）のことをよくわからないまま考え、漠然とした不安を覚えている。人工知能が将棋の電王戦でプロの高段棋士を破り、また少なくとも10年は無理だろうと言われていた囲碁でも世界屈指の強豪・韓国のイ・セドル九段を4勝1敗で破ってしまった。おやおや、と思っていたら「星新一賞」の1次選考を人工知能を使った小説が通過した、というニュースが飛び込んできた。この小説を書いた人工知能を作った学者は、「小説には将棋や囲碁のように厳しいルール、約束事がなく曖昧なのでかえって難しい。星新一の作品をたくさん吸収、学習させたが、まだまだ小説全体の2割くらいしか力が出せない」と言うのだが安心はできない。囲碁では何万局もの過去の棋譜を学習し、その人工知能どうして何万局も勝負し、その結果をディープラーニング（深層学習）して強くなったというのだから、小説だっていつ人工知能の書いた作品が芥川賞受賞となる日が来たって不思議はなさそうだ。選考委員の小説をす

べて吸収し、昭和10年から始まった芥川賞全受賞作を蓄積分析し、深層学習していけばどうなるか。空恐ろしい。新聞・雑誌などの紙メディアは今、インターネット、スマホに押しまくられ、出版界は1996年をピークにこの20年、売り上げは下がる一方で歯止めがきかない。ひどい紙離れである。そこへ人工知能の出現である。前門の虎はスマホ、後門の狼は人工知能、この2つの怪物にサンドイッチされた紙メディアはどうなるのか。人工知能は人間にとって代わるのか、人間の隠れた可能性を引き出してくれるのか。情報化社会がさらに質的に大きく変わりそうな予感がする。

その人工知能は、スポーツとどんな関係をもつようになるのだろうか。まさか人工知能と人間が競争し合うようなことはないだろう。1936年のベルリン五輪で、男子100m、200m、400mリレー、走り幅跳びで4つの金メダルを獲ったジェシー・オーエンス（米）は、のちに黒人差別の下で馬と競走させられたが、さすがに自動車との競走はなかったから、競技の世界に人工知能は入ってこないだろう。しかし、選手をあらゆる面から細かく指導する人工知能のコーチ、監督は出現するかもしれない。ドーピングなども巧妙に操作するかもしれない。医学、生理学、心理学、栄養学、トレーニング法……などをディープラーニングした人工知能コーチが現われたとき、スポーツはどうなるのか。私には見当もつかない。人工知能に育てられたロボットのようなアスリートが競い合うスポーツとは何だろうか。そんなことは真夏の夜の夢物語と笑いとばしていただけるだろうか。

そんな不安が頭の片隅から消えることはないが、それでも現実のリオ五輪、イチローの3000本安打に一喜一憂し、楽しんだ。

我がスポーツの記憶

私は自分なりの「スポーツの記憶殿堂」を作っている。もちろん現実の建物があるわけではなく、バーチャルリアリティ風に私の中に存在する幻の殿堂だ。その中には、例えば1959年6月25日午後9時12分、初の日覧試合で巨人・長嶋茂雄選手が阪神・村山実投手から打ったサヨナラホームランのシーン、2011年の女子サッカーW杯決勝のアメリカ戦で終了間際、宮間あやのコーナーキックにボレーでゴールした澤穂希のあざやかな同点ゴールのシーンなど、感動した決定的瞬間のシーンもあるが、それ以外の何気なく見逃してしまいそうなシーンもある。1972年の札幌冬季五輪で、女子フィギュアのジャネット・リン(米)がすってんころりと転んだシーン、もっと前にさかのぼれば1964年の東京五輪、100mを10秒0で優勝したボブ・ヘイズ(米)が、400mリレーの米チームのアンカーとしてテープを切った瞬間、ポンと空高く真上に投げたバトンも忘れられない。カール・ルイス、ウサイン・ボルトと世界記録を次々に出したヘイズより速いランナーはいても、私にとって最高の100mランナーは「黒い弾丸」といわれたボブ・ヘイズなのである。

リオ五輪で確実に我が殿堂入りを果たしたのは三宅宏実選手と川井梨紗子選手。女子ウエトリフティング48キロ級銅メダルの三宅選手はスナッチで2回、ジャークで1回試技を失敗しながら、奇跡的に3回目を成功させたあと、こぼれるような笑顔でバーベルの^{おも}錘りをハグ、やさしく撫でたシーン、女子レスリング63キロ級で優勝した川井選手は、直後に栄和人コーチを2回投げ飛ばして全身で喜びを表したシーンである。湧き上がる喜びの感情をこんなふう^{おも}に身体で正直に表すことができるのは、スポーツという勝敗を競う特別な磁場に身を置けるアスリートの特権だろう。

2001年、海を渡ってシアトル・マリナーズに入団したイチロー選手が、いきなり守備で見せた強肩「レーザービーム」。走者1塁で右前安打、3塁に向かう走者を矢のような送球でタッチアウト。全米の野球ファンを唸らせたシーン。年間262安打の大リーグ記録、10年連続200本以上の安打など、打撃はもちろんだが、走も守もすばらしい3拍子揃った天才とは彼のことだ。最近の朝日新聞(7月18日、8月1日付朝刊)の読者投稿「俳壇」で

次のような俳句を見つけた。

イチローと云ふ阿羅漢が夏に打つ
(松江市・三方 元)
イチローは野球小僧や雲の峰
(千葉市・甲本 照夫)

やがて「イチロー」は夏の季語になるのではないかと思うが、それはともかく「野球小僧」には私も同感である。突飛な連想になるが、司馬遼太郎・山村雄一対談集『人間について』(中公文庫)の司馬遼太郎さんの長い「あとがき」の一説を引用したくなった。この本は、生と死、宗教、国家と人間集団、未来社会などという大きな問題を論じ合った本だが、司馬さんは「あとがき」の中で対談相手の生化学者・元大阪大学学長の山村雄一さんについて次のように書いている。

「山村さんには生まれつき自己愛が希薄なのか、それとも倫理意識で強く緊縛されているのか、それとも自己愛が他のエネルギーによってつねに揮発している状態にあるのか、いずれにしても山村さんは自己愛の部分が昇華して、そこに空いた虚なる部分に風が吹きとおっている。(中略)。自己が大きく^あ空いているために、他人の創見についての受信感度がよく、そのことについてつねにびっくりしたり、敬意を感じたりするういういし^{ひと}が用意されているのである。私は山村さんが他人の学問を語るとき、しばしばそういう精神的発光を感じた。そのつど、あざやかな少年がそこにすわっているのを見ることができた。すぐれた感受性や創造性は、その人格の中の^{アダルト}大人の部分がうけ^{チャイルド}もつものではなくて子供の部分がうけ^あもつものだと私は思っている」

後半部分はそのま^あイチロー選手に当てはまると思う。いつまでも「あざやかな少年」が心の中に棲んでいるのがイチロー選手だと思つと、こちらまで爽やかな気分になってくる。イチロー選手はその代表だが、スポーツに全身全霊をあげて取り組むアスリートは男でも女でもみんな「あざやかな少年」を内に棲まわせているにちがいない。ドーピングとか賭博とか暴力、しごきとか、そんなものから無縁でいるには心の中の「あざやかな少年」とどれだけ大切に愛情深くつきあっているか、どこまでも「あざやかな少年」を信じているかにかかっているのだと思う。

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。

Live Lessons <第2回> 3年・とび箱運動



授業者：高知県高知市立布師田小学校教諭 **森 尚太**
 講評者：東京学芸大学准教授 **鈴木 聡**
 参観者：東京学芸大学鈴木聡研究室ゼミ生

本コーナーは、ICT機器を使用して授業をリアルタイムで参観し、授業のすぐれた点や今後の課題などについて議論するコーナーです。

■本時の概略

- 単元名 とび箱運動
- 単元の目標（本稿では割愛）
- 児童の実態（3年生）
 - ・運動を好きな児童は多く、休み時間なども校庭や運動場に出て運動する姿が見られる。
 - ・器械運動では運動が好きと嫌いの二極化傾向がある。
 - ・本時の前に開脚とびをできる児童も増えてきたが、まだできない児童が4名いる。
 - ・かかえ込みとびは前時にとび方の紹介をした。本時の授業では、それぞれの能力に応じた場で練習していきたい。
- 本時のねらい
 - ・基本的な支持とび越し技を友達と協力しながら取り組む。
- 本時の展開（6/7時） 右表参照

時	主な学習活動
導入 (15分)	○整列、あいさつをする。 ○本時の活動、めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 基本の技のとび方の秘密を見つけて、自分の選んだ場でチャレンジしよう！ </div> ○場の準備をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・協力しながら準備をする。 ○感覚づくりの運動をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・うさぎとび ・馬とび ・カエルの足打ち ・とび箱じゃんけん
	○切り返し系の技の練習に取り組む。 <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの場所に移動し、アドバイスをしながら友達と協力して練習する。
展開 (25分)	
まとめ	○学習の振り返りをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・友達との見合いで気づいたことを発表する。 ○片付け

※この講評は東京学芸大学鈴木聡研究室にて、iPadアプリ「Face Time」(Apple)を使用し、2016年7月13日に行われたものです。

■導入

(1) 場の準備

鈴木 とび箱やマットの準備にかかった時間を毎回計って記録しているんですね。こういう情報を可視化するのはいいですね。児童のモチベーションにつながりますし。

準備にかかる時間がかなり短かったけど、とび箱を置く位置には、テープか何か貼ってあったんですかね？（※授業者より：特に目印は付けていません。ただし、基準となる「マット+とび箱1段」をあらかじめ設置しています。併せて、キャスターごとに準備物1セット〔とび箱・マット・ふみ切り板〕を用意していたことで、すばやく準備ができたのだと思います。）

——（棒線はゼミ生・以下同）複数の色のカラーコーンを置いているのはなぜなのでしょう。あっ、班ごとの指示を出すのに、色を使って分けているんですね。色で指示を出すですごくわかりやすいですね。

鈴木 本当だ、いろいろな工夫をしていますね。

(2) 感覚づくり

鈴木 平均台でまたぎ越し、床でうさぎとび、丸いすを使って馬とび……、すごい運動量だね。休ませないですね、子どもを。

——子どもと子どもの間隔が詰まっていますね。みんなどんどんとびたがるから。もっと間が空いていれば、1人ひとりが大きくとべそうですね。

鈴木 「間隔を空けて、ゆっくり行きましょう」って指示があったらいいんだけど……、あっ、今そういう指示が出ましたね。

——平均台を使って開脚とびの練習をするって、普通のことなんですか？

鈴木 よくやると思います。横とび越しもやっておくと、それが開脚とびにつながるしね。

お尻を高く上げないと足が台についちゃうじゃない？ だからいいんですよ。

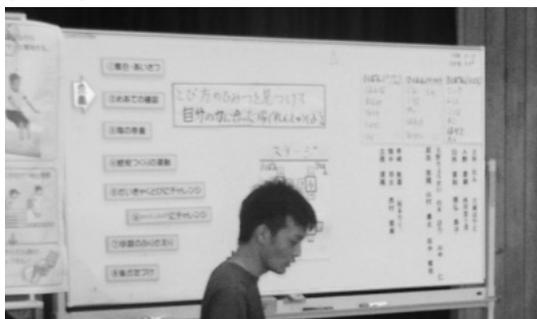
■展開

(1) めあての確認

——めあての確認をホワイトボードでしているんですね。わかりやすいですね。

鈴木 本当だ。1時間の授業でどんな活動をする

【写真1】1時間の活動をホワイトボードに貼る



かがわかるようになってるんだね。(写真1)

——今やっている活動のカードのところに矢印があるのがいいですね。

鈴木 こういうのをまさに、ユニバーサルデザインっていうんですね。発達障害がある子どもでもない子ども、見通しがないと活動しにくいからね。(めあての説明を聞いて)

おもしろい。めあての秘密を「バン・ドン・ピタ」とかオノマトペを使って表現していますね。なるほど、秘密のお手本は、先生が見せるわけですね。でも答えを言わずにやって見せるだけ。意図的なんでしょうね、これ。認知学習ですね。

——すごい、子どもが自分で、どこで何の練習をするかを決めていますね。

鈴木 子どもが何をすべきかがわかりやすいね。何をやるかが明確だから、子どもが考えやすいんでしょうね。

(2) 開脚とびの練習グループ

鈴木 上手ですね。

——そうですね。3年生なのに。

鈴木 強いふみ切りって、よく「強くふみ切りましょう」って言うけれど、目には見えないでしょ。じゃあ、何が強いふみ切りの証拠になると思う？

——ふみ切り板の音？

鈴木 そう、音だよ。さっきの子はすごいバーンって音がしたでしょ。だから強くふみ切れているか見てあげようとするときには、音に注目させるといいですよ。

マットを数枚重ねた上に、とび箱を1段だけ置いて練習しているグループがありますね。(写真2) あれは、どういった子が練習しているんでしょうね。(※授業者より：とび箱をとび越せない児童の多くは、とび箱の横に太ももの内側が当たって痛いことから嫌いになることが多いです。〔マット

【写真2】マット数枚+とび箱1段で練習



数枚+とび箱1段]の場はとび越せなくてもマットの上で立つことにより、太ももをぶつけることがないため痛さがありません。また高さを4段のとび箱と同じにし、マットにテープを貼っています。つまり一番向こうのラインを越す=4段のとび箱をとんだこととなります。児童が安心してとび練習のできる場の1つとして設置しています。

(3) 閉脚とびの練習グループ

—これは何だろう。手をついて、ふみ切って舞台上にとび乗るのかな？(写真3)

鈴木 おそらく、閉脚とびの感覚づくりですね。お尻が高く上がらないと、ここには上がれないですからね。

—上手！

鈴木 お尻が上がっているね！あの子も、頭よりも高く上がっているね！あの子たちなら閉脚とびもできるんじゃないかな。

—最初は低くして、段々高くしていけば、苦手な子でもできそう。

鈴木 こういう場があると、子どもたちはとび乗りたくなりますね。

—アトラクションみたいで楽しそうですね。

鈴木 楽しんでいる間にできちゃう感じだね。

(4) 開脚とびが苦手なグループ

鈴木 あっ、この子止まっちゃってる。

—手が滑っちゃってますね。

鈴木 手でブレーキをかけているから、スーっていっちゃうんだよね。こういうときは、子どもを抱えてあげて、とび箱の際まで手を持って行って着かせた状態から体重移動をさせて、「腕支持した状態で降りてごらん」っていうのを何回か繰り返していくと、肩が前に出る感覚がつかめるんです。

【写真3】閉脚とびの練習



—先生が腰を上げてあげていますね。(写真4)

鈴木 あの子、肩がちゃんと前に出ているね。

—肩が前に出ているかが、1つのポイントなんですか？

鈴木 ポイントです。ふみ切りから着手して、腕支持からの体重移動。できない子は怖いから、着手の後すぐブレーキをかけちゃうんですよ。

でもこの子は、もうすぐとべると思う。さっきの先生のフォローが効いていたんじゃないかな？

肩とお尻を持って、体重を移動させながら何回か練習させていくと、「空中にいても自分の体は大丈夫なんだ！」ってわかってくるんです。だから何回もやってあげたほうがいいんですよ。

—説明をするときに、絵があるからわかりやすいですね。お手本だと止まることができないし。

鈴木 掲示物は大事ですよ。

—すごいなあ。

鈴木 あと1つすごくいいのは、壁側から助走をとるようにとび箱が配置されているでしょ？

意図的なのかどうかはわからないけど、助走をあえてそんなに長くとれないようになっているところがいいですね。

—子どもは長く助走したがりですからね。

鈴木 そうなんだよ、特に男の子はね。

■まとめ

鈴木 バンとババンというまとめ方は、わかりやすいね。見るポイントを提示したから、次の時間は子どもはふみ切りをそうやって見るよね。

—絶対見ますね。ただ友達どうして見合って、というよりも、ああやって見る視点を与えたほうがわかりやすい。

鈴木 3年生でこういうふう学習しておくと、4年生になったときに例えば、見つけた技術をみんなで視点を決めて、体がどうなっているのか

【写真4】体重移動を教える



を見合って、友達どうして教え合うことができるよね。

——見学の子をどうするかって難しいですね。

鈴木 見学の子をどこに座らせるかは、すごい大事なんです。今の子なんて完全に場に入っていたでしょ？

——真ん中にいましたね。

鈴木 端の方に座っていて、集合のときもずっとその場所にいる子もいるんだよね。でも見て学ぶわけだから、こういうのはすごくいいですね。

——外側にいるとお客さんになっちゃいますね。

鈴木 ものすごくいい授業だったね。

——運動量がすごく多くて、子どもが楽しそうな授業でした。課題点が全く思いつきませんが、もしあと挙げるとすればどんな部分でしょうか？

鈴木 強いて挙げるなら子どもと子どもの関係です。

先生の指導はすごくいいですが、体育における子どもどうしのかかわりが、もっともたせられたらよかったかな。折角「秘密」っていう言葉が出ているんだから、もっとそこを子どもどうして話させてもよかったかな。あの子たちならもっとできる気がするんですよね。ただ、3年生なら十分な気もします。あとは、ふみ切りの「バン」と「ババン」の違いのおさえを、授業の中盤くらいで出してあげればもっとよかったかもしれません。忘れちゃうかもしれないから、1回子どもたちを集めて、見る視点を確認する時間を中盤に入れてもよかったのかな。

——先生が他のグループを見ているときも、子どもが自分たちでしっかり練習していて、すごいと思いました。

鈴木 こういう授業の中で個にかかわるアドバイスをするときは、わざと大きい声で言ってみると聞いている子は聞いているんだよね。それで、先生がなんかアドバイスしているぞっていうのを、自分に取り入れるような子も出てきたりする。だから個にかかわりながらもアドバイスが全体に伝播されていくように意図的にもっていくというのが、次のステージとしてできるんじゃないかな。しかし、いい授業でした！

本日は、大変ありがとうございました。(談)

☞ 授業者 (森尚太先生) より

今回このような貴重な経験をさせていただき、本当にありがとうございました。このような経験を通して、苦手意識を強くもっている児童にどのような言葉をかけ、場の提供をすればよいのかなど、ユニバーサルデザインを意識した授業づくりに取り組むキッカケとなりました。授業では、前時までの場の準備のしかたや技の取り組み方などが、本時の授業に生かされ、比較的スムーズに授業を進めることができました。反面、児童のつまずきを見取り、課題解決するための指導・支援のしかた、言葉がけについて自分自身の課題についても再認識することができました。

今回のご指導をもとに、自分の課題をこれからどのように改善していくかを考え、次につなげていきたいと思えます。

本当にありがとうございました。

☞ 講師 (鈴木聡先生) より

森先生、素敵な授業を参観させていただきありがとうございました。授業マネジメントと声かけ、1人ひとりのねらいに合った場の設定、そして何より子どもたちのとび箱に対する意欲に感動しました。

森先生は初めての担任で、体育の授業づくりも学び始めたばかりとお聞きしました。きっと日々の授業づくりに真摯に向かい、校長先生や先輩の先生方のご指導をよく受け止めて、努力されているのだと思います。素晴らしいことだと思います。何より先生が、子どもたちのことが大好きで、子どもたちも先生のことが大好きなのだろうということが東京にも伝わってきました。ぜひ高知にお伺いしお会いして、授業の話、子どもの話を語り合いたいです。

Live Lessons 授業者募集中心
アドバイスは「ほしい！」といった思いをおもちの授業者を募集します。まずは、弊社ホームページ内「お問い合わせ」ページより、メールにて体育担当宛にご連絡ください。