

WAVE / チャレンジする子ども	藤木 豊... 3
アクセス ナウ! / バランス感覚を取り戻せ!	藤原 和博... 4
実践報告 + 講評と助言 / 3年生・マットを使つての運動	
・楽しみながら運動感覚を養い 技が身につく体育学習	小牧 来太... 6
・身につけるべき力を保障する授業を考える	白旗 和也... 10
実践報告 / 横須賀体育サークル(神奈川県)	
・1人ひとりが楽しく取り組むボール運動をめざして	大澤 照司... 12
・サークル紹介: 横須賀体育サークル	斎藤 祐介... 15
体育学習と副読本 / 陸上運動の特性の楽しさを感じる	佐々木賢哉... 16
連載 / 外野席から 第6回	
「体罰」という教育的行為について	岡崎 満義... 18
羅針盤 第35回	
・中教審「健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会」 中間報告を受けて ~ 中村康弘先生に聞く	中村 康弘 聞き手 松田 恵示... 20
連載 / 育てようコーディネーション能力 第6回	
・マット運動につなげるコーディネーション運動	東根 明人... 27

著者紹介



小牧先生 学生時代は、アメリカンフットボールに熱中していました。そこですばらしい仲間恵まれたことが一生の宝です。現在の趣味は「子育て」です。毎日成長していく我が子を見るのがいちばんの楽しみです。



佐々木先生 笑顔いっぱいの体育をめざしています。自分自身は体力の向上というより体力の低下をいかにくい止めるかという年齢になってきていますが、子どもたちと一緒に動く喜びを感じたいと思っています。



白旗先生 5年ぶりに学校現場に戻りました。たった、5年なのですが、学校の仕組みがいろいろ変わっていて、何だか浦島太郎になったようです。本校では、11月の算数の研究発表に向けて、まともに追われています。



中村先生 スクールガード事業や、放課後の居場所に関する事業、学校・家庭・地域の連携事業、学校評価に関わる事業などで管理職の事務量が大幅に増え、子どもや教科学習に関わる時間が非常に減っていることが気がかりです。



大澤先生 元気で笑顔いっぱいの子どもたちと楽しく過ごしています。体を思いっきり動かす楽しさ、できるようになる喜び、認め合い、高め合える仲間のすばらしさを感じ、培える授業をめざしてがんばります。



松田先生 6月は、現場の先生方と実技を通して、授業づくりのあり方を考える機会をたくさんもつことができました。身体を通して伝えることの大切さを痛感する経験でした。体育はやはりおもしろいですね!



斎藤先生 子どもと一緒にムキになった体力テストが、翌日から切実に響くようになってきました。ソフトボール投げ数投で肩が上がらなくなりました。体育指導に携わる者として、今後毎日精進であります。



東根先生 コーディネーショントレーニングを通じて、子どもたちと私自身が「楽しみながら学ぶ」ことのできる環境づくりとスキルアップに努めています。子どもたちの姿から、毎回発見ばかりです。

「ワ、やった！ できた！」「最初は無理だと思ったけど、みんなで気持ちを合わせ、協力したらできた」と、アドベンチャー教育のアクティビティ（活動）を終え、興奮気味に語る子どもたち。

いま、子どもの体力低下が問題となっている。いじめや不登校、ひきこもり、指導を拒否し学級崩壊の引き金となる子どもの出現。それらの要因はさまざまあるが、根底には、子どもの世界から集団での「遊び」が消えてしまったところにあると考える。

学校や地域のなかには、始業前や業間に運動遊びの時間を設けたり、ノーテレビデーや放課後5人以上と遊ぶことを課したりするところもある。早起き運動を展開したり、プレイパークを設置したりする自治体も出てきた。

体を動かすことに消極的な子どもや真剣に取り組む姿勢に欠ける子ども、長続きしない子どもに、教育として何が有効な手立てとなるか。私たちNPO「埼玉県アドベンチャー教育研究会」は、先生と子どもの心のつながりが希薄化してはいないかと考え、子どもの心をとらえる指導技術を探し求めた。そこで出会ったのがアドベンチャー教育である。

アドベンチャーというと何か冒険をしたり、障害物に挑戦したりする危険なイメージがあるが、私たちの取り組むアドベンチャー教育の根本は、子どもたちに何かを「やってみよう」と前向きな姿勢をもたせ、一歩前に足を踏み出す勇気をもたせることである。

チャレンジする子ども



蕪木 豊

基本的な考え方は、体験学習法で、集団でトライアンドエラーを繰り返し、体験したことを「振り返り」、そこから得た「気づき」を一般化し、実生活に活かしていくところにある。

参加者には、まず、「自分を含めた参加者全員を尊重し大切にすること」という心の安全を保障するルールづくりを行わせる。そのうえで、個人の参加のしかたや挑戦のレベルは、自分への挑戦として各自主体的に決めさせる。

具体的な活動には、緊張をほぐす活動、抑制をとる活動、信頼と共感のための活動、課題解決のプロセスを身につける活動があり、順次、集団の信頼関係を高めていくアクティビティを組み立て実践していく。

人間には自己防衛本能がある。外に対して「心の壁」を張り巡らすことがコミュニケーションの妨げとなっている。人は自分の「心の壁」を自分で下げることは難しいが、アドベンチャー教育では、相手を尊重し合い、安心感をもたらすことで互いに相手の壁を下げる努力をしていくうちに、気がつく自分の壁も他人によって下げられている、という仕組みを活用している。

アドベンチャー教育には、子どもに自己との対峙、葛藤、達成感などの、人間の成長に欠かせない人間的な力を高めさせる要素がたくさん含まれている。まさに、いま教育が必要としている「答え」があるといえよう。

ぜひとも、1人ひとりの子どもに、何事にも生き生きとチャレンジする精神を培わせたい。

かぶらき・ゆたか 1943年東京都生まれ。啓明学園中学校・高等学校校長。NPO「埼玉県アドベンチャー教育研究会」代表理事。永く埼玉県の教育行政に携わり、県立高校長、教育改革室長、指導部長、埼玉県立総合教育センター所長兼農業教育センター所長を歴任。現在、大学評価・学位授与機構高専認証評価委員、「食と農の応援団員」、東京国際大学講師も務める。

NPO「埼玉県アドベンチャー教育研究会」
<http://homepage2.nifty.com/nposeap/>

バランス感覚を 取り戻せ！



体育というのは、どういう教科だろう？

基礎体力を増進するために反復運動を繰り返すべきものなのか、各人の個性を引き出すために、バスケット、バレー、野球、サッカーと幅広い競技種目の中から自由に取り組みさせたほうがよいのか。

一昔前、富国強兵が国策だった時代には、健康と身体能力の増進が国家の繁栄に直結した。だから、体育という教科が軍事教練の延長上で成立し、戦後も長生きできる国づくりの基盤をつくった。その後も、生活指導という名のもとに、生活習慣や規律を子どもたちの体に覚え込ませる役割を果たしてきた。

しかし、時代が発展途上型の成長社会から成熟社会に移行すると、体育の役割も変わってくる。ここでは大雑把に、2つの役割について述べようと思う。

1つは非常に根源的かつ古典的役割。もう1つは今日的な役割だ。

子どもたちのバランス感覚の危機

サッカーでボールを蹴ったら骨が折れた。転ぶときに手をつけられず、顔から転ぶので大げになる。

こうした、子どもたちの身体感覚のバランスの悪さについては、常々報告されている。

コンクリートで埋め尽くされた都会には、安心して転べる土の空き地や芝のグラウンドはないから、思いっきり転ぶ機会は昔と比べて極端に少ない。また、道路がアスファルトで舗装されているから、小さな子を転ばせないようにと、いきおい母親は手を引いて育てる。

そうした物理的な環境の変化もあると思う。

しかし、それより重大な変化は、世の中が「チョー便利社会」を指向したために、環境に対して働

きかけずとも欲しいものが何でも手に入ってしまうシステムになってしまったことだろう。

人間のまっとうなバランス感覚を蝕む、こうした便利な道具たちには、次のようなものがある。

まずはコンビニ。子どもたちは漫画を立ち読みしてから缶ジュース1本買って帰ってくるのに何も話す必要はないから、店員をはじめとする人間とことさらコミュニケーションする必要がない。交渉も駆け引きもない自動的な世界ゆえに、対人関係や人と人とのバランス感覚を磨く場になり得ないのだ。

つぎにテレビ&テレビゲーム。1日3時間以上ディスプレイを見続けている子が大半で、年間にすれば総ディスプレイ視聴時間は1000時間を超える。スポーツにしるお笑いにせよ、すべてテレビの向こう側の現象を観ているだけだから、これまた子どもたちが働きかける必要はない。自動的に流れゆく世界だ。

最後にケータイ。これは一見便利なコミュニケーションの道具だから人間のコミュニケーション技術を磨く方向に働くかと思いきや、日本ではショートメールがはびこったことで、そうはならなかった。「今どこ?」「家」「何してる?」「テレビ」というメールを2時間かけて200通交換する少女たちがいる。友情が深まるわけではないのだけれど、なんとなく寂しいから打ち続ける。本来2人の間に育まれるべきコミュニケーション上のバランス感覚は、残念ながら親指の下に埋没してしまう。

こうして子どもたちは、体のバランス感覚だけでなく、人間としてのバランス感覚にもダメージを受け続けている。自分と他人とのバランス感覚も、自分と世界とのバランス感覚も。放っておけば、いつまでも自分と世界とを関係づけることが

できないまま、見た目、カラダだけは大人になってゆく。

だから、いま、体育が改めて大事なのだと思う。自分のカラダをコントロールする感覚。地面やボールなどの道具との関係を保つチカラ。他者と体をぶつける感覚。声がけによって、自分の位置を知らせたり、なにかを受け渡してもらう技術。自分の動きが他人に及ぼす影響。手や足や身体と世界との良好な関係の結び方について。

こうしたことが、古くて新しい体育科の課題になってきた。

要は子どもたちに、自分と周囲の環境世界とのまっとうなバランス感覚をつかんでもらうため。カラダに養われたその感覚は、物理的なことだけでなく、対人関係など精神的な（スピリチュアルな）バランス感覚を豊かにするよりどころになるはずだ。

表現技術の一手法として

これに対して、やや新しい体育科の機能としては「表現技術」の一手法としての捉え方がある。音楽、美術、技術・家庭とあわせて、体育も自己表現技術、すなわちプレゼンテーションの技術として捉え直す見方である。

表情による感情の表現。手足を使った身体表現。創作ダンスなど、もうちょっと高次のメッセージ表現。フィギュアスケートだけでなく、水泳も陸上も身体表現の一技術として。

ラテン系の外国人がおおげさにかラダを使って感情表現するように、身体表現を味方につけるとコミュニケーション技術は飛躍的に向上する。

私の観察では、このような表現技術については、現代の子どもたちは、やればやるほど自然に能力がついてくる。鍛えがいがある教科だと思う。

バランス感覚の再生には何が有効か

最後に、前述したバランス感覚の危機から子どもたちを救うためには何が必要か、いくつかの具体的なアイデアを示す。

体育科の先生方に留意してほしい点である。

和田中学校では、2年前、バスケットコート大の南側校庭を芝生張りにした。

手入れは大変なのだが、地域のお年寄りたちがメンテナンスの協力をしてくれている。芝刈りをしたり、草取りをしたり、水まきをしたり。

その芝生の上で子どもたちが跳ね回る。中学も

3年生の夏を越えると部活が終わり体力をもちます。去年の3年生は、受験が迫ってきた冬、わずかな休み時間を利用してよくサッカーボールでの蹴鞠遊びやバック転の練習をしていたものだ。

1年生のときから体育ではマット運動で倒立やでんぐり返しを習うが、たいてい、それを試す場は体育館の外にはない。

だから、わずかな面積の芝生でも、子どもたちにとっては思いっきり転べる貴重なマットになる。転ぶことがカラダのバランス感覚を鍛えるんだと、つくづく思う。とすると、スキー教室も重要だ。

真っ白な雪の上でなら、カラダをぶつけて思い切り戯れ合っても怪我はない。スピードを出しすぎて転んでも、たいていは打ち身くらいですむだろう。

杉並区内の中学校では、2年生の冬に3泊4日のスキー教室を催すところが多い。これは、たんにスキーが滑れるようにという目的だけではなく、合宿行事としての生活指導の場というだけでもない。やはり、子どもたちのバランス感覚を鍛える絶好の場になるのだ。

和田中学校では、従来「50分授業で週27コマ制」だったカリキュラムを、今年度から「45分授業で週32コマ制」に移行した。

コマ数を増やして英数国理社の5教科に反復の時間を確保し、基礎学力を固めるためだ。こうした学習を通じての集中力が、小中学校を通じて何よりの資産になる。

ただし、期待通りに基礎学力が固まったところで、カラダと精神（スピリット）のバランスが崩れていけば、健全な成長は期待できないだろう。

だから、体育科は週3コマを3年間確保し、3年の選択体育では2コマ続きとして、ゆとりをもたせることにした。

バランスが崩れがちな受験期の3年生にも、ゆったりとカラダを動かしてもらうためだ。

義務教育期間を通じて、もっとも養わなければならない資産とは何か？

それは、けっして学力ではない。

「集中力」と「バランス感覚」こそ、いちばん大事な資産ではないか。

そう、私は信じている。

楽しみながら運動感覚を養い 技が身につく体育学習

東京都世田谷区立桜丘小学校教諭 小牧 来太

はじめに

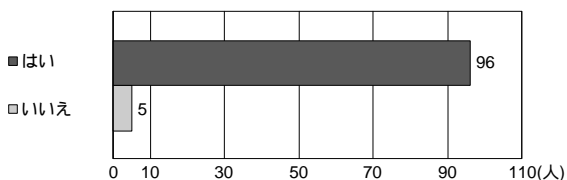
運動やスポーツを行うことは、体力を向上させ、様々な人々とのコミュニケーションを可能とする。また、自分の思いや願いを実現させ、生活をより明るく楽しいものに変えていくことができる。

しかし、近年の児童の実態を見ると、運動の得意な児童と苦手な児童の二極化が進み、苦手な児童のなかには、運動に対して消極的になったり楽しめなかったりする児童が増えてきている。運動が苦手な児童は、「運動が嫌い」ではなく「上手にできない」、「願いが達成できない」などがその要因となっている。

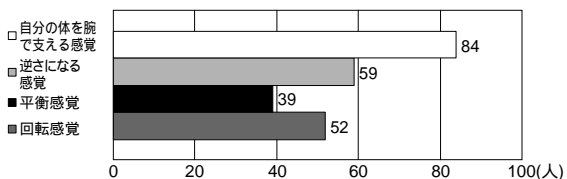
以上のことから、本研究では、運動の基礎となる運動感覚を養うことに視点を当て、運動感覚を養う「基本の運動」から、技を身につける「器械運動」までの運動感覚づくりを系統的に示し、楽しみながら運動感覚を身につけていくことを追究した。また、基礎的な運動感覚を多く必要とする側方倒立回転を中心に研究を深めることにした。

1. 教員への実態調査から

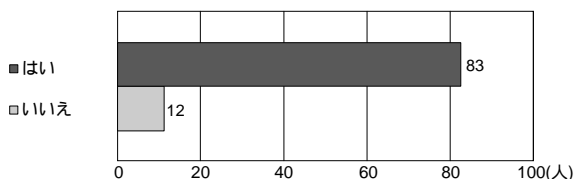
① 「子どもたちの運動感覚は低下していると感じたことはあるか」



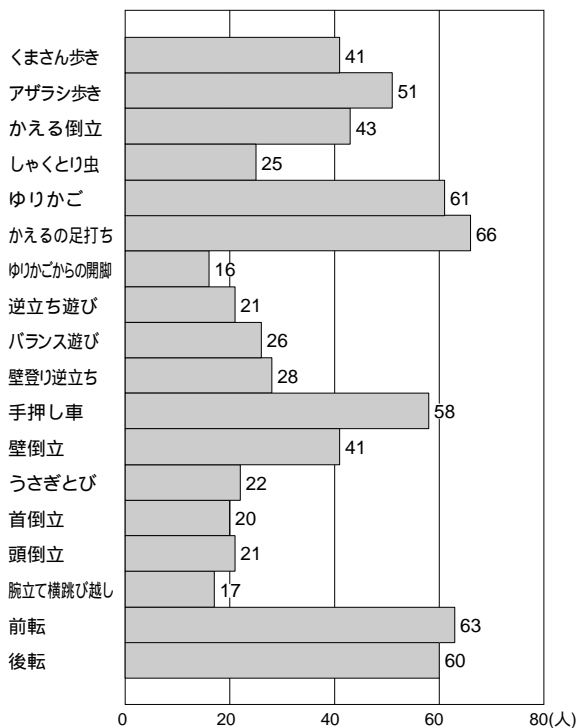
② 「多くの子が、特に低下していると思われる運動感覚は何か」



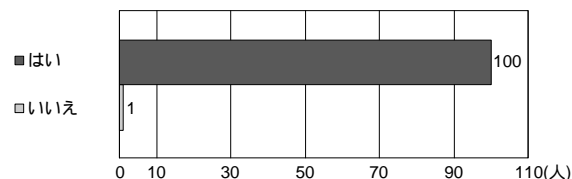
③ 「運動感覚の低下を補うため、マット遊び・マット運動の授業で具体的な手立てをしているか」



④ 「実際に行ったことがあるものは何か」



⑤ 「上記のような運動感覚づくりに取り組んでみたいと思うか」



2. アンケートからの考察

まず、①について、101名中、96名の教員が運動感覚の低下を感じている。運動感覚の低下は、学年を問わず、全体的な課題であるといえる。

次に、②について、腕立ての姿勢や鉄棒のつばめなど、自分の体を支える感覚について、84名が特に低下している運動感覚と感じている。また、回転感覚や逆さになる感覚も低下していると感じている。これは、体育の授業や遊びでの経験が減ってきたからだと考える。

③と④については、運動感覚の低下を強く感じ、何らかの手立てをほとんどの教員がとっている。しかし、運動感覚の低下がなお進んでいると思うのは、授業での取り上げ方が継続的ではなく単発であり、取り上げるものも系統性のない運動感覚づくりになっているからではないかと考える。

⑤からは、多くの教員が子どもたちの実態に強い危機感を感じていることが明らかである。

以上のように、ほとんどの教員が運動感覚づくりに取り組んでいるものの、基本的な運動感覚が身につけていない児童が多い。その原因として、

①運動感覚づくりに取り組んではいるが、単発で終わっていること、②ポイントや評価基準が明確でないことが考えられる。手立てとして、①1年生から6年生まで指導計画に带状で運動感覚づくりの時間（「ウキウキタイム」・「セット運動」）を設けた。そして、②ポイントや評価基準を明記した。

3. 実践内容

運動感覚づくりの時間（「ウキウキタイム」・「セット運動」）の設定と1単位時間の工夫(表1)

実態調査をふまえ、1年生から6年生まで感覚づくりの時間を設け、系統的に運動感覚を養えるようにした。1・2・3年生では「ウキウキタイム」として、様々な運動感覚を経験しながら運動感覚を養う。4・5・6年生では「セット運動」として、児童の実態に合わせ不足している感覚や、より一層高めたい運動感覚を重点的に養っていく。運動感覚づくりの時間は、1・2・3年生では15分程度、4・5・6年生では10分程度とする。

表1 6年間の授業計画と1時間の流れ

運動感覚を養う段階 (1・2・3年生 / 基本の運動)				
はじめ	運動感覚づくりの時間 (ウキウキタイム) 約15分	エンジョイタイム	チャレンジタイム	まとめ
運動感覚を生かし技を身につける段階 (4・5・6年生 / 器械運動)				
はじめ	運動感覚づくりの時間 (セット運動) 約10分	ベーシックタイム	チャレンジタイム レベルアップタイム	まとめ

4. 実践授業

3年生で行う基本の運動「マットを使つての運動」では、技の習得を直接的な目標とするのではなく、動きを工夫し、楽しんで運動することが大切である。しかし、4年生からの器械運動とのつながりを考えると、楽しいだけではなく児童に身につけさせたい力を明確にしておくことが必要と考えた。

そこで、楽しみながらも繰り返し転がったり、

逆さになったりするなかで、自然と運動感覚が身につく、技能が向上していくことをねらった授業にした。さらに、1人ひとりの思いや願いを大切にするとともに、友達と触れ合ったり、競い合ったりする場を設定し、楽しく学習が展開できるようにした。そして、4年生での器械運動に発展していくような技（側方倒立回転）を取り上げて、学級全体に広げていった。

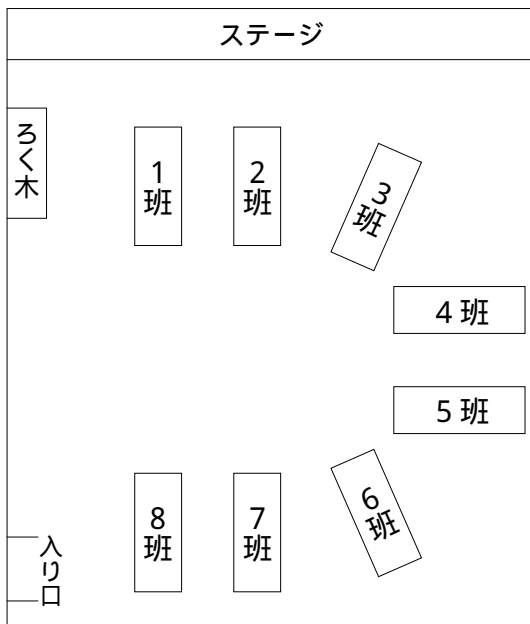
学習過程（3年）

時間	1	2	3	4（本時）	5	6		
ねらい	・逆さ感覚・平衡感覚・回転感覚・腕支持感覚を身につけながら、いろいろな動きを楽しんだり、挑戦したりすることができる。							
学習活動	<p>オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入の仕方を知る。 ①用具の準備の仕方を知る。 ②ウキウキタイムの取り組み方を知る。 ③学習の見通しをもつ。 ・エンジョイタイム ・チャレンジタイムの内容を知る。 ・様々な動きを経験する。 	<p>用具の準備・準備運動</p> <p style="text-align: center;">ウキウキタイム（運動感覚つくりの時間）</p> <p style="text-align: center;">・くまさん歩き・ゆりかご・しゃくとり虫・アザラシ歩き・ウサギとび・かえるの足うち・かえる倒立</p> <p style="text-align: center;">エンジョイタイム</p> <p style="text-align: center;">グループで楽しみながら、いろいろな動きをする。 （それぞれの場を2つ作り、グループで一緒に運動する）</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> じゃんけん手押し車 （腕支持） </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> 暗号を読み （壁登り逆立ち） </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> 平均台どんじゃん （川とび） </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> まわってピタッ （いろいろなころがり） </div> </div> <p style="text-align: center;">チャレンジタイム</p> <p style="text-align: center;">自分で場所を選び、いろいろな動きに取り組む。</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; width: 30%;"> 山越え （川とびなど） </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; width: 30%;"> 落とし穴に気をつける （いろいろなころがり） </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; width: 30%;"> フワフワマット （倒立など） </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; width: 30%;"> ジグザグロード （いろいろなころがり） </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; width: 30%;"> お城をくすすな （いろいろなころがり ・側方倒立回転） </div> </div>						
		整理運動・学習カードの記入・振り返り・片づけ						
		グループでの 技の発表会						

場の設定

「ウキウキタイム」

準備運動とウキウキタイム（くまさん歩き、ゆりかご、しゃくとり虫、アザラシ歩き、うさぎとび、かえるの足打ち、かえる倒立）を行った。楽しんで行うだけでなく、1つひとつの動きのポイントを明確にして行った。



アザラシ歩き



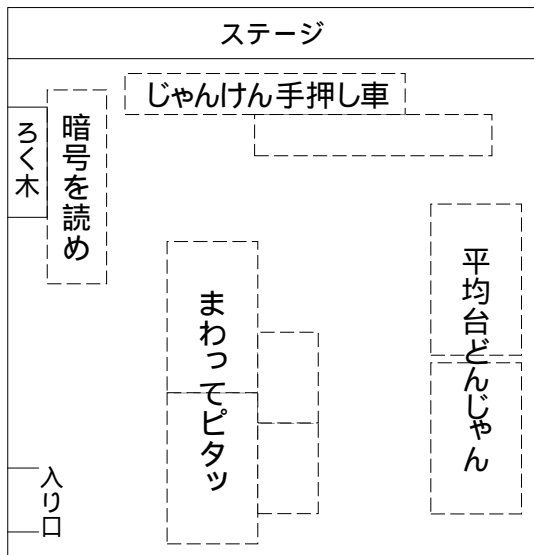
かえるの足打ち



くまさん歩き

「エンジョイタイム」

エンジョイタイムでは運動に夢中になって楽しみながら、自然に運動感覚を養う場とした。



平均台どんじゃん



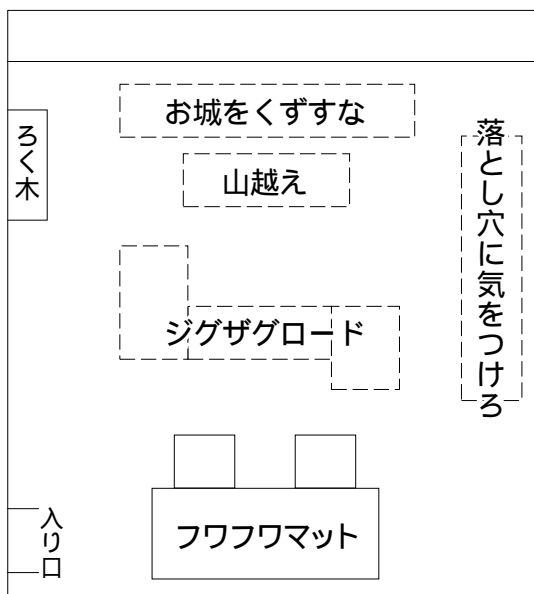
じゃんけん手押し車



暗号を読み

「チャレンジタイム」

チャレンジタイムでは難しい動きなどに挑戦しながら、運動感覚と技能の定着を図った。



山越え



お城をくずすな

5. 児童の反応と今後の課題

この単元を進めていくなかで、児童に次のような効果が見られた。

- ①「ウキウキタイム」で、かえるの足打ちやかえる倒立など、児童ができる秒数や回数が増えた。
- ②「ウキウキタイム」で行った運動を、家で練習する児童が増えてきた。

今後の課題として、まず、6年間を見通した指導計画や、感覚づくりの時間を提示した。今回は各単元での変容だけであったが、これをもとに2年間、またはそれ以上の児童の変容の追跡調査をしていかなければならないと考える。さらに、感覚づくりの時間の運動内容をより分析、研究していく必要があると感じた。 (こまき・らいた)

身につけるべき力を保障する授業を考える

東京都三鷹市立北野小学校副校長 白旗 和也

私は、昨年度まで教育行政の場におり、先生方の授業を見させていただくのは、研究授業などのある程度練られたものがほとんどであった。しかし、学校現場では、忙しい日々の中で授業づくりを進めなければならない。そうした状況の中で子どもたちの「身につけるべき力」を確実に育むためには、大切にすべき学習内容を明確にし、6年間を見通した授業づくりを推進しなければならないと考えている。小牧先生の授業づくりは、こうした考えをもとに実践したものである。

1. 体育の授業において課題と感ずること

体育の授業をした場合としなかった場合で差はどこに生まれるのか

学習指導要領には、各教科の指導内容が示されており、それらを子どもに確実に習得させていくことが求められている。もちろん、子どもたちは、日々の生活で自然と智恵や技能を身につけることも多いが、授業を通じて系統的、計画的に学習をすることで、基礎学力を身につけ、生活の中で生かすことができる応用力をも習得していく。算数などで考えるとわかりやすいであろう。

では、体育ではどうか。体育の授業で何を身につけているのか。もし、体育の授業がなければ、子どもたちにどのようなことがどの程度影響するのであろうか。

できた喜び・達成感

子どもを取り巻く環境の変化から、三間（空間・時間・仲間）の減少に伴い、体力の低下傾向が続いていることが社会的な課題となっている。体育の授業を行ううえでは関係の深い課題であるが、あえてその課題と切り離し、授業について考えたい。体育の授業で学ぶことは、学習指導要領において、技能（運動）・態度・学び方として示されているが、なかでも子どもたちにとって「できた喜び・達成感」は、体育の魅力であろう。しかし、その魅力に迫るための技能の習得が不明瞭な授業が多いことはないだろうか。

2. 願いから始まった、6年間を見すえた授業づくり

側方倒立回転をみんなができるように

今回、小牧先生の授業は、3年生を対象にしたものであるが、その先に「6年生になったら、全員が側方倒立回転ができた」と言える授業をしたいという願いがある。側方倒立回転は、見栄えよく、子どもたちにとってあこがれの技の1つのものである。自己の達成したい技を子どもたち個々が選ぶ授業の流れからすると、異質に感じるかもしれないが、この願いのために必要な運動要素を洗い出し、6年間の計画を立てて取り組んだことに意義がある。

3. 授業づくり・授業計画の工夫

6年間一貫した授業づくり

小学校における授業づくりのポイントの1つに、「授業者（担任）が変わると授業も変わる」ことがあげられる。このことにより、なかなか6年間を見通した授業づくりが難しい現状がある。本授業では、そこに課題意識をもち、ぶれない授業づくりをめざしている。

〔体系的なカリキュラム〕

基本の運動（1，2，3年）		
運動感覚つくりの時間（ウキウキタイム）	運動感覚を広げる（エンジョイタイム）	新しい技や友達の技に挑戦（チャレンジタイム）



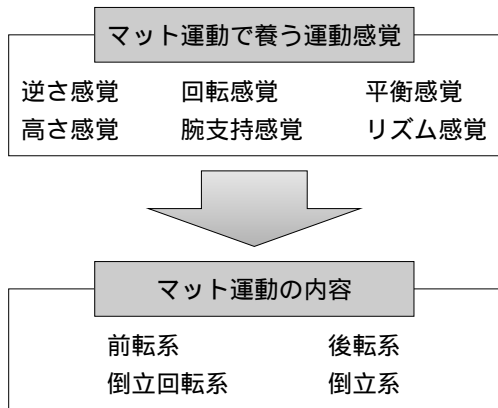
器械運動（4，5，6年）		
運動感覚つくりの時間（セット運動）	基本的な技能の定着（ベーシックタイム）	めあてにそった技に挑戦（チャレンジタイム）

平成17年度世田谷区立小学校教育研究員「体育科」資料より

①低学年からの運動感覚づくり

側方倒立回転ができるようになるためには、逆さ感覚や腕支持感覚など、運動感覚を磨く必要がある。これらは、低学年のうちから少しずつブラッシュアップしていくことで無理なく伸ばせるのではないかと考え、毎時間「運動感覚づくりの時間(ウキウキタイム)」という一定の時間を確保して、取り組むよう位置づけている。ここで、課題となるのが基本の運動との関係である。発達段階からして、特に低学年の子どもに特定の技能を習得させる授業展開は難しい。そこで小牧先生の授業では、「ウキウキタイム」を子どもから見ると楽しみながら様々な運動経験をjする時間であるが、教師から見ると習得させたい意図が明確になるよう仕組んでいる。この「運動感覚づくりの時間(ウキウキタイム)」をそれぞれの学年の発達段階に合った内容にアレンジしながらも、6年間で身につけさせたい運動感覚づくりの土台として明確に位置づけたことが興味深い提案である。

〔マット運動に必要な運動感覚の育成〕



倒立側方回転の練習(3年生)



②子どもにとっても教師にとってもわかりやすい授業

授業構成は、6年間一貫した構成であり、しかも比較的シンプルである。授業の進め方や「運動感覚づくりの時間(ウキウキタイム)」で扱う動きは、体育館に掲示され、学校全体で取り組んでいる。

〔授業の構成(3年生)〕

	ウキウキタイム	エンジョイタイム	チャレンジタイム
児童から見て	友達との競争や回数に挑戦するなどしながら楽しむ	課題に基づいた運動の開発に取り組む	できるようになりたい技に取り組む
教師から見て	児童が楽しみながらも確実に運動感覚を磨く	運動感覚を生かした課題を設定	自己の能力に合っためあてに向けた取り組み

4. 結果として

確実に伸びが実感できる

ここまで、授業の組み立ての考え方と6年間を見通した計画性について触れてきたが、実際の授業では、豊富な運動量が確保されていることにも目を引いた。確かな考えに基づいた計画性と運動量が保障されることで、技能の習得、運動感覚の養成は確実に進むだろう。実際、小牧先生からいただいたデータによると、2回の授業だけでも5割ほどの児童が数値的な伸びを示している。今後も継続してデータを蓄積し、検証を進めることを期待する。

かかわりの中で学ぶ

子どもたちにとって、技ができるようになることは喜びであり、体育の大きな魅力である。同時に、友達と励まし合い、教え合い、時には競争する楽しさを味わえることも体育のすばらしさである。技能の定着や運動量については、質の高い提案であるだけに、これらを子どもどうしのかかわりと結びつけることで一層、価値ある体育学習になるに違いない。

(しらはた・かずや)

1人ひとりが楽しく取り組むボール運動をめざして

～みんながシュートの楽しさを味わえるバスケットボール～

神奈川県横須賀市立逸見小学校教諭 大澤 照司

はじめに

休み時間の校庭には、ボールを使って遊ぶ子どもたちの姿がとても多く見られる。ボール運動が好きで、毎日熱中してやっているという子どもも少なくない。その一方で、ボール運動は苦手嫌いという子どももいる。実際にゲームをしてみると得意な子ばかりがボールを独占してしまい、苦手な子はボールにほとんど触ることもできずに終わってしまうということが起こる。また、得意な子のゲームに対する意識は、チームとしてよりも自分個人がどれだけ活躍でき、そして勝ったかということに向いてしまいがちなので、苦手な子の意識は、ますますチームやゲームから離れていってしまう。しかし、苦手な子どもも、心の中に自分もボールに触りたい、シュートしたい、活躍して楽しみたいという気持ちをもっている。ただ、実際の場面で、そうした気持ちを実現できる機会や方法がないのだと思う。

こうしたことをふまえ、得意な子どもも苦手な子どももみんなが活躍し、バスケットボールの特性にたくさん触れて、その楽しさを味わえるような学習を展開したいと考えた。得意な子ども、苦手な子ども、いろいろな子どもがいる中で、お互いに認め合い、子どもたちがチームとしての意識をもち、チームの中から1人ひとりの子どもたちみんなが活躍する場をつくり合っていけるように、そして、「みんなで楽しく」を合言葉に、ボール運動はみんなでやれるから楽しいと感じられるようにしたいと思う。

1. 取り組みのねらい

子どもたちがその運動の特性に触れ、楽しく取り組むためには、教師がその運動のどのような楽

しさを味わわせたいかを明確にもつとともに、子どもたちがその楽しさを感じ、そうした場面を自分たちでつくり出していけるように学習を仕組んでいくことが大切である。事前アンケートで意識調査をしたところ、子どもたちがバスケットボールに対してもっている欲求としてあげられる最大のものは「シュートをたくさんして得点したい」ということであり、心配な点としては「ボールに触れない」「ルールがよくわからない」ということが多かった。また、この学習で上手になりたいこととしては、シュートという答えが圧倒的に多かった。そこで、本単元では、子どもたちの触球数とシュート数に視点を置き、1人ひとりがボールに多く触るとともに、シュートをたくさんできるようにすることをめざして、「みんながシュートの楽しさを味わえるバスケットボール」というテーマで学習を展開した。

2. 実践について

(1)学習の道筋 図①参照

(2)テーマ達成のための手立て

①グルーピング

1チームの人数を少なくし、全員が毎試合フル出場できるようにした。1人ひとりの子どものチーム内での重要性が増すとともに、ボールに触りシュートできるチャンスが多くなった。少人数のほうがチーム内でお互いのゲームの様子を把握しやすく、1人ひとりのことをよく考えた話し合いがしやすくなった。

毎試合フル出場することでゲームに対する意欲が高まり、触球数やシュート数についても毎試合の移り変わりを比較しやすくなった。

▶ 図①
学習の道筋

1	2	3	4	5	6	7	8	9
はじめ チーム ルール づくり	・準備運動を含めたボールゲーム			・ルール、対戦相手、めあての確認				
	ねらい1 ・リーグ戦 ・ノーマルコート			ねらい2 ・対抗戦 ・工夫したコートを選択			ねらい3 ・バスケ大会 ・まとめ	



写真①ポイントアップコート



写真②フリースローコート



写真③ラインマンコート

②ルール

みんなが楽しめるようにするため、できるだけわかりやすく簡単な内容から始めた。そして、苦手な子でも安心してプレーできるようにすることを考えながら話し合い、新たに追加したり変更したりしていった。

ルールの例

初得点制（ねらい2から）：各プレーヤーの1回目の得点は10点，2回目以降は1点とする。

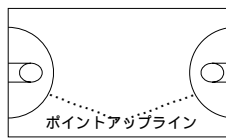
得点はすべて2点という通常ルールでは、得意な子がボールを扱い、そのままシュートすることが多かった。そのため、ボール扱いの苦手な子はボールに触ることも少なく、シュートにいたってはゲーム中1度もできないということもあった。ねらい2から初得点制を採用したところ、チームのめあての中に「パスをして、みんながシュートできるようにする」「1人1回はシュートを決める」といったものが、たいへん多くなった。ゲーム中も高得点をねらうために、シュートを決めていない子にパスをするようになり、苦手な子にも積極的にシュートさせよう、シュートできるような場面をつくってあげようとする動きが目立つようになった。このルールでは、みんなでシュートしていくことが勝利につながるため、みんなにパスしてボールに触れよう、シュートしようということが、心情的、態度的な面だけでなく、ゲームで勝つための作戦としても考えられるようになった。

③コート

1人ひとりの子が安心してボールを扱えるようにすること、積極的にシュートをねらっていくようにすることなどを考慮して、ねらい2から、3タイプのコート（右図②）を提示した。使用コートは対戦チームどうして話し合っただけで選ぶようにしたが、コートを組み合わせることも多かった。組み合わせコートではゴール付近での攻防が明らかに増え、その結果、シュート数も多くなった（右図③参照）。

図② 工夫したコート

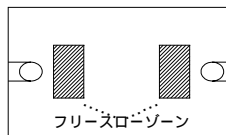
ポイントアップコート（写真①）



〔ポイントアップラインの外からシュートが決まると得点が2倍になる〕

ゴールから少し離れているとフリーの状態でもなかなかシュートしようとしなかったが、遠くからでも積極的にシュートして高得点をねらうようになり、シュート数がとても増えた。

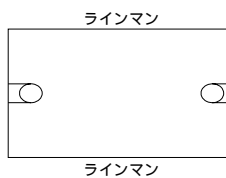
フリースローコート（写真②）



〔フリースローゾーンの中では誰にも邪魔をされずにシュートできる〕

特にボール扱いが苦手な子は、相手が前に立つだけでシュートどころではなくなっていたが、フリースローゾーンを設けることによって、苦手な子でも安心してシュートできるようになり、作戦にも生かされるようになった。

ラインマンコート（写真③）



〔ラインマンは、サイドラインの外をボールを持って走ることができる〕

コート中盤での推移が少なくなり、ゴール前での攻防がとても多くなったため、シュート数が増えた。また、ゲームがよりスピーディーに進むようになった。

図③ ボールの軌跡図

- ・ ノーマルコート
- ・ 3タイプ組み合わせコート



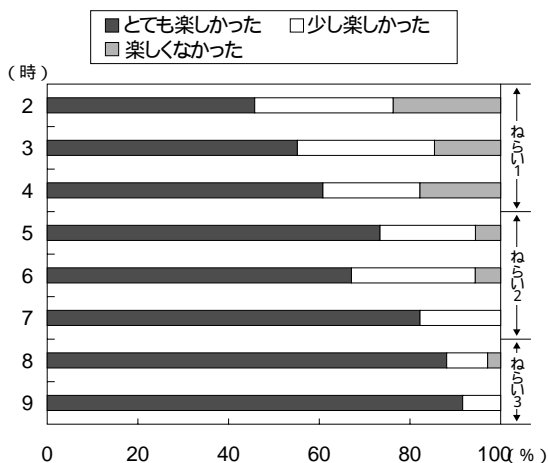
④用具

シュートする機会が増えても、ボール扱いが苦手な子にとっては、シュートを決めることがなかなか難しい。そのため、シュート数は多くても得点は低く、点の取り合いになるようなゲームになりにくい。そこで、ゴールの高さを10cm下げた。これによって、シュートの成功率がかなり上がり、子どもたちのシュートに対する意欲が高まった。10cmの差であるが、シュートが成功したときの喜びを味わうためにたいへん有効であった。

⑤触球数・シュート数の記録

みんなでボールに触れてシュートをしていこうというねらいを達成するためには、実際のゲームの中で1人ひとりの子がどれくらいボールに触り、シュートしているかを客観的にとらえ、それを子どもたちに認識させることが必要になる。子どもたちは、みんなにボールを回していこうということはわかっていても、ゲームが始まり熱中してしまうと、だれがどのくらいボールに触ったかなどのことを意識するのが難しい。そこで、ゲーム記録カードを作成して、1人ひとりの毎試合の触球数とシュート数の記録をとって数字で表し、ゲームを振り返るようにさせた。これは、1人ひとりの子が自分の活動内容を知り、また、チームで仲間の活動を認識して、次のめあてやゲームの作戦を考えるための重要な資料になった。

図④ 毎時の楽しさの推移



3. 結果と考察

(1)学習段階と楽しさ

子どもたちみんながボールに触って、シュートの楽しさを味わえるようにしたいと思い、様々な工夫をしてきた。これによって、チームの中で子どもたちの触球数やシュート数がどのように変化していき、それが楽しさにつながったかどうかについて考察してみる。

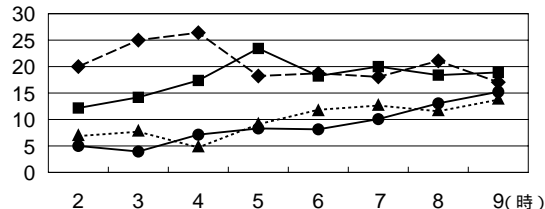
図④は、毎時の授業後の振り返りから見た、その日のバスケットボールの学習の楽しさについて、3段階で表したものである。これを学習段階ごとに区切ってみると、ねらい1で「とても楽しかった」と感じた子は平均53%であった。それが、ねらい2では73.7%、ねらい3では87.9%になった。このことから、学習段階が進むにつれて、子どもたちが楽しいと感じるようになっていったことがわかる。

(2)触球数・シュート数の推移と楽しさ

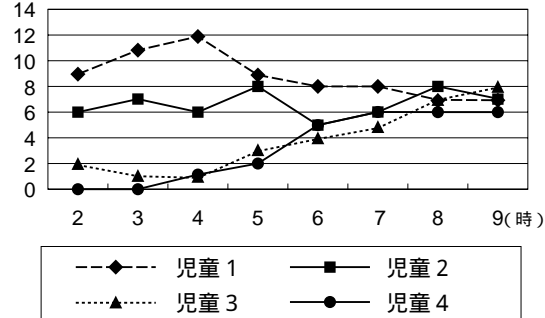
ねらい1・2・3と学習段階が進むにつれて、子どもたちの触球数やシュート数は、どのように変わっていったのであろうか。

図⑤⑥は、あるチームの子どもたちの触球数とシュート数の推移を表したものである。ねらい1の段階では、児童1と他の児童の間には大きな隔りがある。これは、児童1が1人でプレーすることが多く、また、パスしようとしても他の子がどのように動いてよいかわからず、パスをもらえ

図⑤ Aチームの触球数の推移



図⑥ Aチームのシュート数の推移



る位置に行けなかったり、パスをもらってもディフェンスに阻まれてシュートにつながらなかったりすることが多かったからである。しかし、ねらい2になると他の子のシュート数も次第に増え、ねらい3では4人がほとんど同じようにボールに触り、シュートしている。これは、初得点制ルールがきっかけとなって、児童1がチームみんなに積極的にシュートさせるようになるとともに、コート工夫によってボール扱いが苦手な子でも確実にシュートできるようになったり、そのコートに合った作戦を考え、動きに戸惑いが少なくなってきたりしたことによる。こうした結果、パスをもらいボールに触るだけでなく、シュートもみんなできるようにになるとともに、チームのシュートの総数も増え、チームとしてもたいへん盛り上がった。

このように、チームの中で触球数やシュート数のバランスがとれていったことやシュート総数が増えていったことは、子どもたちみんながボールに触り、シュートできたということであり、また、お互いに活躍の場をつくり合っているようになってきたということである。このことは、先に図

④において見られた、学習段階を追うごとに楽しさを感じる子が増えていったということと考え合わせてみても、1人ひとりの子がバスケットボールの楽しさを味わい、楽しく取り組んでいくうえで、たいへん重要なことであったと思う。

おわりに

子どもたちみんなが楽しさを味わうためには、1人ひとりの子が、その運動の特性に十分触れ、活躍できる場や機会が保障されていること、そして、それを実現し得るルールやコート、用具などの工夫が必要になる。また、そこで大切なのは、子どもたちが、その工夫をどうとらえ、どう生かしていくかということである。工夫の内容を理解し、実践していく中で、子どもたちが「楽しいゲーム」を共有できたとき、「ボール運動はみんなのできるから楽しい」と感じ、そして、「みんなで楽しめるボール運動は自分たちでつくっていった」ということに気づくのではないだろうか。1人ひとりが楽しく取り組めるボール運動とは、このようなところから生まれてくるのではないかと思う。子どもたちのこうした姿をめざしてこれからも努力していきたい。（おおさわ・しょうじ）

サークル紹介 神奈川県

横須賀 体育サークル

横須賀市立長井小学校教諭 齋藤 祐介

“教師も体育を楽しもう！”本サークルは、この思いを強くもって、活動を進めています。平成6年の発足当初から、体育科研究の一般化を目的として、指導案検討や実践報告、実技研修などの活動を続けてきました。その流れを受けて今年度は、『実技講習部』と『授業練成部』といった2つの部を設け、活動を新たにしました。

昨年度までの取り組みを引き継ぐ『実技講習部』は、“運動を楽しもう”が活動のテーマです。まずは指導者が楽しむことで、運動の特性を味わってみるのです。運動実技を内容の中心とし、できる喜びや競う楽しさ、またその運動がもつ難しさや辛さを、参加者自らが実感することを目的とし

て活動しています。平成16年度は「フットサル」と「なわとび」を、平成17年度は「タグラグビー」と「投げる！」を行いました。

一方、『授業練成部』は、同市で開催された「授業力練成講座」を前身とし、“1単位時間の充実した学習活動の実現”を研究テーマに掲げて活動しています。第1回では、体育指導に対する思いや悩みを話し合い、授業づくりの着目点を見いだしました。活動初年度の本年は、単元指導計画の作成、授業実践の報告・協議をめざして活動を進めています。

本サークルは両部とも会員制ではなく、自由参加としています。開催の折には、市内の全小学校に案内を送付し、広く参加を募っています。経験や実績を問わず、誰もが気軽に参加できることや、活動を通して教師間の人脈が広がることも、本サークルの魅力であると考えています。

楽しくなければ体育じゃない。楽しい体育の授業実践をめざし、今後も活動を続けていきます。

（さいとう・ゆうすけ）



陸上運動の特性に触れる学習

5年 走り幅とびから

宮城県仙台市立大和小学校教諭 佐々木 賢哉

はじめに

小さい子どもたちは、走ったり、とんだりする運動が好きです。しかし、小学校の中・高学年へと進むにつれて、陸上運動に楽しんで取り組む児童が減っているのではないかと感じます。私も子どもたちから「今日、体育何をするの?」と聞かれて「陸上運動だよ」と言うのと「えー」と言われる経験をしてきました。その理由としては、球技などゲーム性の高い運動に関心が移ることがあげられます。しかし、最大の原因は得手不得手の差が埋まりにくく、また記録が伸びていく楽しさが現実的にあまり味わえない点にあるのではないかと考えます。次に、他の種目の基礎的なトレーニング法として扱われて、本当のおもしろさを味わうことのない扱いが多いことにも原因があると思います。ただ単に走らせたり、とばせたりするだけで、陸上運動の本来もつ楽しさ、特性の楽しさを味わわせることができているのではないかと感じています。

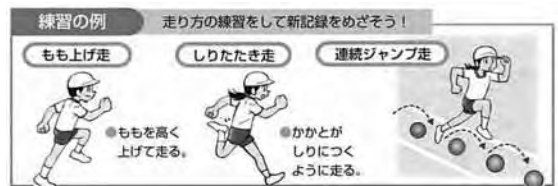
速く走れない子どもや、うまく遠くへとべない子どもの要求を確かめながら、なぜ速く走れないのか、なぜうまくとべないのかなどについて、どのような原因や理由から生じているかを考える必要があります。「楽しい体育」を求めつつ、「学び方」や「体力・運動技能」を高めるためには、運動の楽しさ・喜びの質の吟味と、それを味わわせるための手立てが必要になってきます。「こうしたら速くなったよ」「なんか前よりもふわっと体が浮かんだった」というような、子どもたちが体で「違う感じがした」「楽しい」と思える授業を組み立てていければと日々考えて授業をしています。陸上のもつ特性を「感じる」ことが陸上運動を好きにするいちばん大切なことだと思います。

『体育の学習』副読本の活用について

4月に『体育の学習』を配ると、子どもたちは眼を輝かせて「こんなこともするんだ」「自分もこうできるかな」と、わくわくしながら見ています。この気持ちを大切にしたいと思いつつ、なかなか使い方がわからず、他の授業の準備にも追われ、体育の前の休み時間にちらっと見るだけや、授業の中で子どもと開きながら今日やることを確認するだけのことが多かったのが私の若いころでした。「何をその授業で身につけさせたいのか」も考えずに……。今もまだまだ勉強不足ではありますが、私なりに授業で行っている『体育の学習』の活用のしかたを5年の走り幅とびを例にして、紹介したいと思います。

①「大切な技術(これだけはみんなに身につけさせたい)」

走り幅とびも基本は「走」の動きです。授業の組み立ての中で初めに「走」の動きづくりをします。そのときに、短距離走・リレーのときに行った運動で大切な動きを子どもたちと確認します。グループで話し合ったり、自分で見つけた練習方法を思い出したりしながら行います。



(『体育の学習』5年 P.17 短きより走・リレーより)

動きづくりの中で大切な「姿勢」を子どもたちと確認しながら、走り幅とびにつながる動きの補助運動、体ほぐしの運動を毎時間入れていきます。



②動きのイメージづくり

「陸上を専門にやっていないから、なかなか子どもたちにお手本を見せられない」という先生も多いのではないのでしょうか。私もその1人です。授業が進んでからは、よい動きの子どもにお手本を見せてもらいますが、この段階では助走・踏みきり・とび方の写真(上)を見せて、イメージをつかませます。大切な動きのポイントが短い言葉で書いてあるので、それだけ押さえます。本当に大切なポイントというのは1つの種目で2～5個ぐらいだと思います。あまり欲張らずに「これだけ」というものを伝えていだけでこの段階では十分だと思います。ここでイメージしたことが、めあて1・2の個人練習、グループ練習のときに考える1つのもとになってきます。

上の写真は、助走・踏みきり・とび方の練習の前にも自由に見せてイメージさせます。

③授業の構成

めあて1・2と進めていきますが、全体の流れの中で後半に子どもたちが「記録が伸びた」「楽しい」と感じられるものにしていきたいと考えています。『体育の学習』の構成も、「自分のめやすを決めるための立ち幅とび」「5m助走幅とび」「いろいろな助走の距離でとぶ」というように、どんどん記録の伸びが感じられる流れになっています。

その中で空中姿勢・着地姿勢・助走の大切なポイントをめあて学習の中で学んでいきます。友達と競争したり、グループで見合ったりすることによって意欲的に取り組めるようになることと、シフト幅とびで踏みきり板を使ったり、とび箱を使ったりするなかで、走り幅とびの特性の楽しさの1つである「自分の体が空中に浮かんだ」「遠くにとべた」という「感じ」を味わわせることもできます。

子どもたちは『体育の学習』を参考にして、めあてに合った練習を考えていきます。友達のとび方のよいところを探したりする際の手がかりにも

なります。ここで学習したことが6年生の「2種競技」で、走り幅とびの練習を考えるときにも生きてきます。

大切なことをみんなで確認、練習。そして自発的・自主的に練習させていくという望ましい学習形態の大きな手助けになってきます。『体育の学習』の絵の吹き出しの言葉のように、お互いが励まし合って進めていく授業になっていければと思っています。

④まとめの段階で

『体育の学習』のまとめ(下)を使って、走り幅とびの楽しさとこれからにつながることをグループで話し合えます。ここでの話し合いがとても盛り上がる授業になってくれればと思っています。また、授業についての評価にもつながります。

1. 走りはばとびのどこなところが楽しかったか話し合う。

2. 次のことが、よくできたら○、できたら△、できなかったら△をつける。

①楽しく競争したり、記録にちょう戦したりできた。()

②協力し合って競争やちょう戦ができた。()

③自分の力に合ったふみきり(場)を選べた。()

④助走のしかた()

⑤ふみきり()

3. これからも走りはばとびを楽しむためには、どうすればよいか話し合う。

(『体育の学習』5年 P.37 走りはばとびより)

おわりに

子どもたちの実態を考え、『体育の学習』をこの単位ではどう活用していくかをイメージし、工夫した授業をつくっていくことで、さらに「楽しい授業」や「できる喜びを感じさせる授業」ができていくと思います。

今、子どもたちの体力低下が叫ばれています。体育の授業の中で、子どもたちに「もっと運動したいなあ」という意識をもたせることが大切になってくると思います。「気持ちよかった」「なんか速く走れたよ」「遠くへとべたよ」という楽しさを子どもたちに感じさせることで、「休み時間もやりたいなあ」「放課後も遊んでみよう」という運動の日常化につながっていくと思います。

(ささき・けんや)



「体罰」という教育的行為について

ジャーナリスト 岡崎 満義

2005年度第16回ミズノ・スポーツライター賞の最優秀賞となった木村元彦さんの『オシムの言葉』は、近頃、出色のノンフィクションだった。

オシムとは2003年からJリーグのジェフ千葉を率いるイビツァ・オシム監督のこと。1941年、ボスニアのサラエボに生まれたオシムさんは、プロサッカー選手として活躍したあと、1986年にユーゴスラビア代表監督を務め、その後もいろいろな国のクラブチームを指導した名監督である。

鋭い透察力、ユーモア感覚、ウィットに富んだ含蓄のある言葉はすばらしい。深い言葉を生み出す背景には、旧ユーゴスラビアは5つの民族、4つの言語、3つの宗教が複雑に絡む政治的・民族的に混沌とした地域、しかも、米ソ冷戦構造の崩壊につれて、1990年代の初めから、ついに内戦が勃発、世界のサッカー界からも締め出されたりした中を生き抜いた強い人間力があつた、といえるだろう。

「歴史的にあの地域の人間はアイデアを持ち合わせていないと生きていけない。目の前の困難にどう対処するのか、どう強大な敵のウラをかくのか、それが民衆の命題だ。(中略)今日は生きた。でも明日になれば何が起こるか分からない。そんな場所では人々は問題解決のアイデアを持たなければならなくなるのは当然だ」

「同時にサッカーにおいて最も大切なものもアイデアだ。アイデアのない人間もサッカーはできるが、サッカー選手にはなれない。(中略)バルカン半島からテクニクに優れた選手が多く出たのは、生活の中でアイデアを見つける、答えを出していくという環境に鍛えこまれたからだろう」

こういう底光りのするような芯の強い言葉は、確かにスポーツはみんなが楽しむものだが、その奥には恐るべき生命力がひそみ、時と場合によつ

て政治の力になったり、ユーモアに姿を変えたり、変幻自在に表現されるように思われる。たかがスポーツ、されどスポーツというレベルを超えて、スポーツの凄みのようなものを感じさせる。

『オシムの言葉』でもうひとつ、忘れられない一節がある。

「15歳から18歳の思春期が最も重要な時期だ。朝と晩で性格が変わってしまうようなこのデリケートな時期にすぐに怒鳴り散らすような短気な監督は向いてはいない。トップに上がる前の世代にはミスを犯す権利を認めてやることも重要だ」

こういう人生観をもつ指導者に教えられる思春期の選手たちは、文句なく幸福だと思う。未熟な人間に対して、こんなにも愛情深く、信頼を寄せられる指導者はそんなにはいない。



6月5日付の朝日新聞に紹介された「高校野球の指導に関するアンケート(全国の指導者2528人を対象)の結果を読んで、益々その思いを強くした。アンケートの核心部分は「体罰」である。

指導の中で体罰をしたことがある人が70%。体罰は「やむを得ない」「必要」と容認する指導者が60%。「許されない」は39%。

体罰容認派で実際に体罰をふるったことがある人は81%。「許されない」派の人でも52%が、体罰を加えた経験をもっている。

さらに気になる数字がある。

指導者が現役時代、体罰を受けたことのある人は65%。「ない」は34%。そして、体罰を経験した人の81%が、指導者として体罰をふるった経験をもつ。「ふるったことはない」はわずか18%だ。体罰を受けたことのない人でも、指導者となったとき、ふるったことがある人は47%。

体罰の連鎖、とても言いたくなる数字である。

そして、次の数字を見れば、この連鎖は相当に太い鎖でつながっている、と思わざるをえない。

高校時代に受けた体罰の体験が「自分のためになった」と感じている人は81%。そのうち指導者として体罰をふるった人は85%。つまり、体罰を肯定的にうけとめた人ほど、自らも生徒に体罰を加えた人の割合が高くなっている。

体罰肯定派の指導者は言うにちがいない。「体罰は単なる暴力ではない。生徒のためを思ってふる暴力、愛のムチだ。形を変えた深い愛情そのものだ」と。この考え方は、スポーツ指導者だけにある特別なものではない。日本社会全般にかなり容認されている考え方のように思われる。そうでなければ、戦後60年も経って、価値観も社会状況も大きく変わったにもかかわらず、体罰だけはしぶとく容認され、生き続けるわけがない。

言葉でいくら諭しても、耳を素通りするだけだ。叩かれて痛みを伴うことによって、教えたことが身につく。身にしみて分かるのだ。口より先に手が出る指導者の方が、熱血漢としてむしろ尊敬されることさえある。体罰温存社会なのだ。

もう一度、おおもとにかえて考えてみれば、野球指導の目的は技術向上にあるはずだ。合理的な練習を積み重ねることによって、野球の技術を高め、球際に強い選手をつくって、相手チームを圧倒する。ところが、現実少し違う。高校生ぐらいの年齢では、技術はどこも似たりよったり、最後のキメ手は精神力だ。やる気、根性、不撓不屈の精神……技術をウンヌンするより精神の問題だ、と考える指導者が多いようだ。事実、今回のアンケートでも「心を育てる」を最重視している人が80%。「チームの勝利」が5%。「技術を伸ばす」が4%。「体を育てる」にいたっては、わずか1%。

数字だけをつないでいけば、70~80%の指導者が「心を育てる」ために体罰を肯定し、事実、体罰を課していることになる。自分も若い日、体罰を受けてよかった、と80%の人が確信しているのだ。体罰がなくなるはずもない。



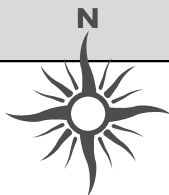
日本文学を研究する若いフランス人女性が、ある座談会で「日本の少年院は随分開放的に見える。毎日のように丸坊主で同じトレーナーを着た少年たちが、掛け声をかけながら街を走っている」と

驚いていたが、あなたの住んでいる街に少年院はない、それは中学が高校の運動部の部活だ、と他の出席者に訂正されていた。笑い話のようだが、他の文化から見ると、日本人の集団規律の強さは際立ったもののようだ。その集団規律の中で、体罰は欠くべからざるものとして位置づけられているように見える。しかも、その体罰には「心の育成」という大義名分があり、正義の立場から正当化されているのだ。こうなれば、体罰から逃げる手立てではない。甘んじて受けるか、脱走するしかない。

指導者がカッとして、思わず口より先に手が出た、という偶発的な暴力ならまだ理解できる。しかしながら甲子園野球は楽しむスポーツという側面はごくわずか、勝利至上主義とともに教育の一環、それも「心の育成」を目指す神聖な教育的行為と考えられている。その中で出てくる体罰は、まぎれもなく教育的手段である、と意識されるだろう。よき目的はいかなる手段をも浄化する、というわけだ。

体罰は何の証明も必要なく、アブリオリに悪い、と考えた方がよい。そうでなければ、暗い野球指導、暗い教育はなくなる。体罰が作るのはゆがんだ根性。自由な自立心が育つわけがない。野球指導者に「心の育成」などと軽々に言ってほしくない。体をつくる、技術を磨く。それだけで十分である。強い体をつくり、技術を磨くために練習する。そして試合にのぞむ。その過程の中で、心がほの見えてくるだろう。むしろ、体そのものが心だ、と考えた方がいいとさえ思う。

今、40歳を越えてなお現役選手として活躍している巨人の工藤投手、海の向こうでもクレメンスやモイヤー投手らがいる。イチローは常々、50歳まで現役を続けたい、と言っている。人生80年時代、スポーツ選手のピークは40~50歳まで続く、という時代がやってくるのではないか。そうなれば、甲子園はほんの通過点だ。人生80年時代の野球、スポーツを考えることで、体罰という暴力行為とサヨナラできるのではなからうか。



中教審「健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会」
中間報告を受けて

中村康弘先生に聞く



中村 康弘（千葉市立寒川小学校教頭）

聞き手 松田 恵示（東京学芸大学助教授）

松田 前号では、筑波大学の高橋健夫先生から審議の状況の全体像をおうかがいしましたが、今回は、同じ部会の委員を務めていらっしゃる中村先生に、学校現場の視点からこれまでの審議の状況をふまえてご意見をうかがいたと思います。

まず、部会では現在何が問題になっていて、どんな方向に進もうとしているのかといった点につきましてお聞かせいただければと思います。

中村 これまでにはなかった新しい言葉として「身体能力」という言葉が示されましたが、その考え方や意義づけを再認識・再構成ということを文科省は考えているのではないのでしょうか。30年近く前の昭和52年の学習指導要領改訂時から、生涯体育・スポーツの基礎づくりということをメインに体育学習が提案されてきましたが、それらを一度振り返ってみようという意味合いを含めての提案というふうにとらえています。

松田 前号で、「経験」の取り扱いに関しても議論が分かれていると高橋健夫先生にもお聞きしましたが、これについてはいかがですか。

小学校の低学年に導入したい「経験」

中村 体育ワーキング部会では「経験」を「身体能力・態度・知識・思考・判断」の外側でとらえ

ている節があります。個人的に資料を出して考えを述べているんですが、私は、学年が下がれば下がるほど、「経験」は運動の中でとらえなくてはいけないと思っています。図（p 21の図参照）で示すような考え方をとっていただきたいということで、小学校体育としては「経験」を入れるよう、強くお願いしています。身につけるべき力とは少し異なるかもしれませんが、経験の連続が技能や体力、あるいは運動やスポーツにつながっていくと思います。具体的な運動種目としては、学習指導要領の体ほぐしの運動や基本の運動に今も生かされていると思っています。

松田 低学年の体育には、特に「経験」が大きく影響しているという意見もあると思いますが、どうお考えですか。

中村 そうですね。運動が未組織・未分化な状況の中で子どもたちはいろいろな動きを経験していくわけですね。その中で、知識は何か、体力は何かを目標にしていくことは、小学校低学年の体育学習としては難しいと思いますね。「この場でやってみよう」とか「この人とやってみよう」といったようなものが「経験」であるし、松田先生の言葉でいえば「運動の世界」または「運動遊び」といったものではないかと思っています。しかし、これは国民、あるいは市民レベルには学習として理

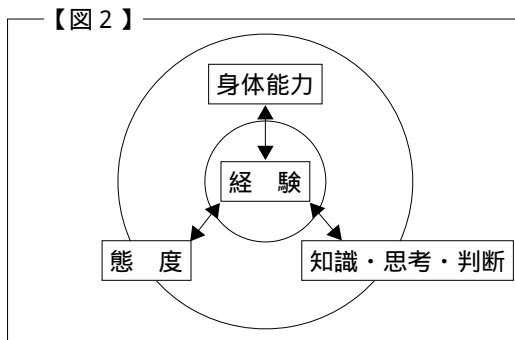
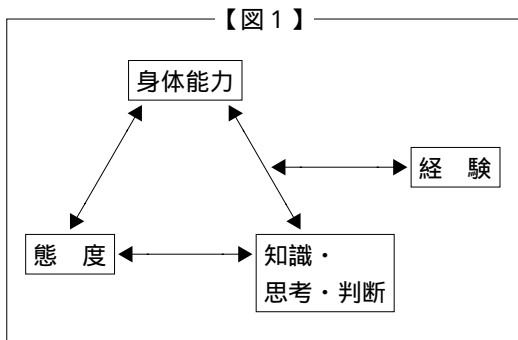


図1... 子どもと運動が分離している。外側から運動を見ている。

身体能力を数値化して目標にするのはわかりやすいが、体育科の目的・目標にはなり得ない。

図2... 子どもを運動の状況の中でとらえている。

意味：・体全体を使って心地よく動くこと自体の重視，心と体の一体化。

- ・子どもの側に立つてのおもしろさの追求。
- ・子どもの中からの身体感覚としてとらえる。

「経験」のカテゴリー①「体を動かすおもしろさ（汗をかく心地よさ）」に関する経験

基本の運動

- ・走.....気持ちよく走る / 跳.....ふわーっと跳ぶ。
- ・器械・器具.....くるくる回る，逆さになる，振る，ぶらさがって振る。
- ・水遊び.....浮く，潜る。
- ・表現リズム遊び.....リズムへののり，イメージへの模倣変身
- 体ほぐし.....気づき，調整

「経験」のカテゴリー②「仲間とかかわって遊ぶ，運動する」経験

- 鬼遊び，ボールゲーム.....みんなで約束や規則を決めて遊ぶ。
- 表現・リズム，体ほぐし.....群れて弾む・踊る。

解してもらうのがなかなか難しいですね。つまり、低学年では体力や技能を直接的に指導できるものではないことは、共通しています。しかし、どのような学習かとなると、人とかモノとかのかかわりの中で運動遊びに浸らせることになりませんが、今のところ研究レベルの授業になっています。松田 これまでは体育の目標として、生涯スポーツを掲げてきたわけですが、結果として、子どもの体力低落傾向の問題を背景に、身体能力がどこまで達成されたかの評価と、そのアカウントビリティが要請されています。そうしますと、これまでとってきた体育の考え方や政策は大きく変える必要がはたしてあるのかどうか、現場で実際に体育の授業をなさっている中でどのようにお考えですか。

かつての体力・技能重視の体育へ戻ることではない
中村 生涯体育・スポーツをめざしての基礎づくりという場合には、単純に技能の評価でもなく、体力の評価でもないだろうし、結局は、運動に対する意欲や学び方も含めて、運動の楽しさ欲求に基づいているかどうかということになると思います。それ以前に、低・中学年では「運動は楽しい、体を動かすことは楽しい」ということを実感・体験させることが小学校体育ではいちばん大切なことだと思っています。ただ、情意面の評価に偏ると、市民に理解していただくのに時間がかかる、難しいところだと思います。逆に体力の数値目標があったり、技能的に「できる」といったようなことを打ち出ししたりしないと、アカウントビリティ



にならないような流れになっている。これを上手に説明していく必要があると思います。

松田 そういう意味では、これまで生涯スポーツということを目標にしてきたわけですが、学校できちんと学習することができたのかどうかをみる尺度が今まではなかったのではないかと、といった反省もあると理解してよろしいですか？

中村 もちろん反省もあります。私は30年前から教員をしていますが、当時問題になっていたのは、「運動は好きだが体育は嫌い」といった子どもが多かったこと。それは、体育は管理された中で体力や技能づくりに偏っていたことや、強制されての体育だから嫌われていたと思うんですね。これが機能的特性を重視した「楽しい体育」に移ってきたことで、体育嫌いの子どもは格段に減ってきましたね。逆に、スポーツテストや新体力テストの数値は長期低下傾向にあります。そのギャップをどうするか、というのが現場での悩みですね。

松田 そういう意味では、これまで学校体育で大切にしてきた政策が失敗だったので元に戻して考えようというのではなく、これまでの体育学習で子どもの運動に対する態度や体育はおもしろいと思う気持ちを広げていくことができたので、次をめざそうという議論が進んでいると考えてよろしいでしょうか。

中村 そうですね。昭和30年代、40年代の体力・技能重視の体育に戻ることはないといえます。子どもの運動への意欲や関心は高くなっていますし、文化としてのスポーツもすごく発展してきています。しかし、その中で体力の数値は長期にわたって低落傾向にある……。そのギャップはどうしてか、ということですね。

例えば、すべての子どもに体力テストを40年間にわたって実施しているような県では、全国平均と比べてみるとすごく平均値が高いわけです。しかし、実際は抽出校しか行っていない県が多く、都道府県による格差がありすぎるのが現実です。

だから、そういったところを1つ1つ点検していくことによって数値も変わってくるでしょうし、その点検をまずしないことには次の施策がとれないということでしょうね。2番目は体育学習の現状にも格差がありすぎますが、運動の機能的特性を重視した体育学習が誤解されていること、つまり、放任だとか、楽しければいいといった風潮があるのをきちんと点検すれば、体力の数値は上がるとは言いませんが、低落傾向の歯止めにはなると思います。

松田 運動の機能的特性を重視した「楽しい体育」の広がりだが、即体力テストの低落傾向の要因と決めつける前に、きちんとした「楽しい体育」が現場で実践されているかどうかの点検、そして体力テストの低下傾向の実態も、学校差、地域差がある中で行われていることをきちんと点検しなければ次の対策が立てられないということですね。

では、具体的に授業づくりについておうかがいしますが、これからはどのようなところにポイントをおいて授業をつくっていかなければならないか、という点ではいかがでしょうか。

これからの体育の「授業づくり」

身体能力をプラスアルファ

中村 機能的特性を重視した体育に対する誤解の問題は別にしても、今まではあまりにも機能的特性、欲求や楽しさを中心に授業づくりが行われてきたという反省もしなくてははいけません。技能という構造的なところと、効果という体力的、身体能力的なところのもう一方の目標を、指導目標として指導者がきちんとおさえなければならないと思います。また、一方では体ほぐしの運動を全学年にカリキュラムとして位置づけるような工夫も必要かと思います。現在、体ほぐしの運動は5・6年生の扱いで、1～4年の基本の運動そのものに体ほぐしが含まれているという考え方ですが、1年からの体ほぐしの運動をはっきりと位置づけてもおかしくはないと私は思います。

松田 私もこれまで、いろいろなところで「運動の楽しさ」ということを言ってきたのですが、その運動の楽しさとはいったいどういうことなのかを、どちらかというとな面的にとらえすぎてきたのではないかと思っているんですが……。

中村 それはちがうと思いますよ。身体能力の向

上、イコール体育学習でないということも今回の審議会で明確になりました。だから「運動の楽しさ」を問題にし、機能的特性を重視する授業構造は、今までの30年間もまちがいでなかったし、特に小学校ではこれからも核になるものだと思います。

松田 運動の楽しさを基軸にした授業づくりは、あくまでも生涯スポーツに資する体育ということを考えれば、とてもいい授業になってはいるが、その過程で身体能力についても保障していくという、プラスアルファで考えていくという考え方ですね。

私は、運動の楽しさというものをかなり情意的なもの、例えば、笑っている、喜んでいる、そういうものとしてとらえすぎてきたところに誤解が生じてきたのではないかと感じたりしています。例えば、歯を食いしばってがんばっているとか、できなくて悔しがっている、そういった状態は運動が楽しいとはいわないのか、そういうことがあったのではないと思うのですが。

中村 小学生の子どもにとっては、やっぱり「動くことが楽しい」のだと思います。そこには情意もあるし行動もあるし、私はその両面から見たいと思います。低学年にはまずこのことを身につけさせたいですね。動くことが楽しければ、次は何が楽しいかといえば、運動することが楽しい、それが中学年です。運動が楽しければ技能は当然伸びます。高学年になれば、運動の特性に触れる楽しさの追求。そして、部活動やスポーツクラブなどによるスポーツ実践も可能になります。ですから、小・中・高の発達段階に沿って、情意的な面、楽しさのとらえ方も違ってくると思います。

松田 そういう意味では、小・中・高の体育について子どもの発達段階から今一度とらえなおしてみる必要もありそうですね。しかし、「動くことが楽しい」からは、授業の内容が出てこないように思いますので、このあたりはなお検討が必要だと強く感じます。

今、これまでの体育に特に身体能力をプラスアルファとして取り込んで授業づくりをしていくことが必要ではないかということでしたが、そのときに、例えばこれまで学習過程をスパイラル型とかステージ型で深めてきましたが、今後、この点について工夫や改善の余地はあるとお考えですか。



これからの体育の「学習過程」

教師は明確な指導力をもって

中村 今までやってきた「めあて学習」のたいへんよいところは、「今もっている力で楽しむ」というめあて①、あるいは、ねらい①の段階がすばらしいと思うんです。ここのところは皆さん異論はないと思います。ただ、その段階から、次の段階、めあて②、ねらい②の「工夫して楽しむ」段階へ移るわけですが、そこへの移り方が難しいと思うんですね。教師の意図的な指導がない場合、ほとんどがそのまま「今もっている力で楽しむ」段階だけになってしまうことがあります。個に応じるのは大原則ですが、一斉指導等を入れて、教師の指導性をきちんと出したほうがよい場面があるのではないかと思います。それは、技能を伸ばすということもあるだろうし、身体能力を伸ばす部分もあるだろうということで、「工夫した力で楽しむ」段階のときの教師の指導目標をもう少し明確に出してはどうかと考えています。

松田 具体的にはどういったことが考えられるでしょうか？

中村 例えば、器械運動のとび箱でしたら、「今もっている力で楽しむ」段階は、「自分のできるとび方・高さ」で楽しみますよね。そして次の段階では、「もう少し努力したらできそうな高さ・とび方」に挑戦します。めあて学習では自力解決を原則としますから、先生の励ましの言葉がけや仲間との教え合い、あるいは資料を見たりして挑戦します。しかし、現実にはそれほど子どもの伸びが見られない場合もあると思います。そこに教師が子どもにもう少し力をつけてあげる手立て、例えば技能のポイントの提示や直接指導、場合によっては一斉の練習も必要ではないかと思っています。

サッカーなどの集団的運動でしたら、「今もっている力で楽しむ」ねらい①の段階は、個人差やチーム差が大きいので、例えばグリッドサッカー