

はじめに

本研究は、公益財団法人日本教材文化研究財団調査研究・開発部門に「体育」の部会も立ち上げるといってお話をいただき、平成28年度よりスタートしました。

新しい学習指導要領が告示され、教育の現場では、生徒の主体的な学びの場を保障するとはどういうことなのだろう？という議論が盛んになりました。「生徒の主体的な学習」ではなく、「学び」という表現を用いると、指導により「しなければならない」「させられる」勉強をする場ではない学校教育の在りようを指し示しているように感じます。

「学び」という言葉を用いてきた佐藤学氏の著述を読み直してみると、「学びとは『モノ』や『こと』や『人』との関わりを、学び手の身体を投企して紡ぎあげる営みと言ってよいだろう。その営みを支えているのが、学び手の〈言葉〉であり〈身体〉である。『モノ』や『こと』や『人』との豊饒な関わりは学び手の言葉と身体が対象に対して開かれ、瑞々しい生きたものとして働いているかどうかに関わっている。」と「学び」と「身体」について述べています。つまり、主体的で対話的な深い学びの場においては、他者と自分と事象をつなぐ生き生きとした「身体」の存在に改めて目を向けることになるのではないかと思います。

体育でのみ閉鎖的に扱われてきた、あるいは特権的に担わされてきた身体の学びは、「学びの現場」でもっと拓かれてよいでしょう。そして、これまで、下位に位置づけられてきた感のある「身体の学び」の意味が問われることになるのではないのでしょうか。「主体的」であるとは、身体が受け身の皿や器としての機能を求められるのではなく、自らが訊き、他者を受けとめ、そして発信する媒体として、生き生きと働くことであるならば、教室での学びあう身体そのものに目が向けられるでしょう。そう考えると、体育は「学びあう身体」をどのように育ててきたのかを、改めて問い直さねばならないように思います。そういった、「この今」この研究の機会をいただいたことに深く感謝いたします。

1年次は、これからの時代に求められる教育、体育科における現状と課題というテーマで、提言をしていただき、それらを踏まえて議論を深めていきました。議論の中では、高度化したスポーツの個人の技能の習得、他者との協働ではなく競争重視、一斉指導による他者との学びを剥奪する生徒管理、教師が学ばせたいものと生徒の学びの乖離、速く・強く・高くという価値の偏り、量的に測れる数値への依存、動きの質の多様性の喪失、など課題は根深く、多岐にわたっており、問題と問題が連鎖していて、ひとつの現場やひとりの教師だけでは解決できない厳しい現状があることを確認しあうことになりました。そのため、この2年間の研究においては、授業の導入に焦点を絞って進めることにしました。

「準備運動」は、あたりまえのように行われてきていて見逃されがちですが、授業で学ぶ仲間や授業の内容、そして自分自身の身体を感じを味わうことから切り離されて行われているとしたら、児童の「学びのはじまり」になっていないのではないか、ではどのように「導入」を考えたら良いのかを検討しました。

2年次には、すでに実施していた中高の準備運動の実態調査を基に、幼稚園や小学校で

の授業で「導入」をどのように行っているのかを調査を実施しました。中高では、整列し、体育系の号令にあわせて決められた体操を行うという準備運動が典型で、これを変えていこうとする試みを行い始めていました。そこで、本研究では、幼稚園・小学校での授業のはじまりを、「自分との対話」「他者との対話」「内容との対話」を生み出す工夫を検討し、実践を試みました。

研究会は、大学教員、小学校教員、幼稚園教員というメンバーで取り組みました。大学教員は、保健体育の教員養成に関わり、教科教育を専門としており、また複数が小学校・中学校の教員としての指導経験を持っており、教育現場の抱える課題を現場教員として実感していました。そのため、議論は常に「授業」そのもの、「児童」の実態を通して検討しあうことが多く、子どもの身体や動きを丁寧に見つめなおすことになりました。

この報告書では、「体育授業の各単元や授業のはじまり」に焦点をあてた、研究と実践をまとめました。報告書を作成するにあたり、現場で活用していただくために、写真や映像を用いなければ、伝えられないたくさんの情報があるというお願いをいたしました。

「身体」を考えていく際に、非言語の中にたくさんの情報が隠されていて、できるだけ言語化したとしても、言語化しないで共有すべきものがあると考えます。「それぞれの教科には、それぞれの勉強の言葉がある。体育の授業を勉強する時には、動きが共通の言葉になる。」と、小学校での現職経験の長い先生の言葉を思い出します。この点に多大なるご理解をいただき、DVD映像や教材として作成した音楽CDも添付させていただくことができました。

本研究を進めるにあたり、公益財団法人・日本教材文化研究財団より多大なるご支援を賜りました。特に、同財団の菅原康夫様には、研究会の運営をはじめ様々な面で大変お世話になりました。心より、感謝申し上げます。

平成30年 7月

「体育」研究部会を代表して
東海大学 教授
中村なおみ

目次

まえがき	(東海大学 中村なおみ)	1
第1章	研究の概要	
1節	研究の目的と実施体制	(東海大学 中村なおみ) 7
2節	これからの時代に求められる教育	(東京学芸大学 鈴木直樹) 9
3節	体育科における現状と課題 体育科における課題は何か いまどのような「体育」が求められているか	(横浜国立大学 梅澤秋久) 15
4節	本研究の問題意識	(東海大学 中村なおみ) 27
第2章	論と実践をつなぐ	
1節	中学・高等学校における準備運動の実態調査と新しい試み「スリーアップ」	(東海大学 中村なおみ) 31
2節	小学校における準備運動の実態調査	(元国分寺市立第七小学校 長津芳) 37
3節	幼稚園における準備運動調査	(秋草学園短期大学 塩崎みづほ) 47
第3章	実践事例	
1節	動きを引き出す授業の導入(準備運動)の工夫 主体的に動きを見つけ、他者とかかわりながら学びを深める授業への導入のあり方 実践事例1) 新聞紙を活用した「わくわくシュートボールゲーム」の導入(小学3年) 三鷹の森学園三鷹市立高山小学校(栗原知子 中村なおみ 野村徹 長津芳) 57	
	実践事例2) ウォームアップゲームを活用した導入①(小学3年) ～「ネット型ゲーム：フロアーボール～共生～」を通じて～ 中野区立江原小学校(花坂未来 野村徹 鈴木直樹) 77	
	実践事例3) ウォームアップゲームを活用した導入②(小学3年) ～「ベースボール型ゲーム：それ、行け、走れ」を通じて～ 中野区立江原小学校(花坂未来 野村徹 鈴木直樹) 87	
	実践事例4) 楽しく、多様な動きを引き出す幼児期の取組(年長組) ～リズムを楽しむ運動あそび～ ひまわり幼稚園(奥村直子 笠井里津子 塩崎みづほ 中村なおみ 栗原知子 長津芳) 97	
2節	動きを引き出す音楽の開発とその活用 音楽を活用し、主体的に動きを見つけ、他者と関わりながら変容していく導入のあり方 「あるあるダンスシリーズ」「リズムウォームアップ」 (笠井里津子 中村なおみ 長津芳) 111	
	実践事例5) 「あるあるダンスシリーズ」を活用した実践(年長組) ひまわり幼稚園(奥村直子 笠井里津子 塩崎みづほ 中村なおみ 栗原知子 長津芳) 129	
	実践事例6) 「リズムウォームアップ～いろいろリズム」(CD)を用いた表現運動の授業(小学3年) ～効果的な準備運動作成のために～ お茶の水女子大学附属小学校(栗原知子 中村なおみ 長津芳) 137	
第4章	研究のまとめ	
	研究のまとめ	(東海大学 中村なおみ) 151
	おわりに	(元国分寺市立第七小学校 長津芳) 152
資料	付属CD・DVDの収録内容	154

第1章 研究の概要

1 節 研究の目的と実施体制

東海大学体育学部教授 中村 なおみ

1. 研究の目的

本研究の目的は、これまでとは比較にならないほどの変化の時代を迎えようとしている今、教育における「身体に関わる学び」の問い直しをし、「これからの時代に求められる資質・能力を育成するための体育の学習指導の在り方」を検討することにある。

第1章では、研究会において「教育」と「体育」の現状と課題というテーマで提言をしていただき、それらを踏まえて議論を深めた。

第2節 これからの時代に求められる教育

第3節 体育科における現状と課題

第4節 体育科における課題は何か いまどのような「体育」が求められているか

ここでは、提言いただいた内容をまとめていただき、体育における「身体」の扱いは、「学び」を保障するものとなってきていただろうか、という批判的な振り返りから検討を始めた。そこで、出された課題の多様さと複雑さが浮き彫りとなったため、児童にとっての「学びのはじまり」となる「単元や授業の導入」部分が重要な意味を持つと考え、ここに焦点を絞り、体育の学習指導の在り方を検討していく。

第2章では、すでに実施していた中高の準備運動の実態調査を基に、幼稚園・小学校での授業で「導入」をどのように行っているのかの調査を実施した。中学・高校では、他律的に整列させ、号令により一斉に体操をする光景は、体育授業の始まりの典型例のようになっている。しかし、学びのはじまりから、身体を他律的に管理して教え込もうとし、整列させることで仲間と孤立させ、主体的な対話的な学びへとつながっていかないだろう。幼稚園・小学校での実態は、明らかになっていない。

第3章では、幼稚園・小学校での授業の導入を、「他者との対話」「自分との対話」「内容との対話」を生み出す工夫を検討し、実践を試みた授業の実態を報告する。ここでこの検討にあたり、運動そのものの面白さを味わい、仲間の動く感じを大切にしている、ダンス・体づくり運動でのこれまでの授業実践を参考とする。身体の動き・身体の表現がそのまま内容となっているこれらの領域では、技能の習得学習とは異なる授業実践の積み重ねがある。特に、ダンスでは創作学習の初期に「話し合い活動」の時間が長く、「体育」ではないという厳しい批判を受けているため「動きながら考える」「動きで意見交換」という学習場面を創り出している。言語化することに価値が置かれ、体育においても対話的に学ぶために話し合い活動をいれなければならない、という風潮がある。しかし、動きを介した学びは、動きの中で実っていくのではないだろうか。佐藤も、「むしろ体育科において尊重されるべきは『話し合い』の言語ではなく、体育の身体言語の『聞き合い』であり、その学び合いである。一人では学びが成立しないという前提に立ち、『聞き合い（聞き合い）』にもとづく他者のアイデアや身体活動の模倣とスキヤフォールディング（足場かけ）による学びを追及している。」と述べている。実践授業の子ども達の学びの実像から、「体育授業の導入」について検討していく。

2. 研究体制

以下の11名（1年目と2年目でメンバーの交代有り）で研究会が実施された。

公益財団法人日本教材文化研究財団の事務局員が研究会には毎回同席され、ご支援くださった。

（平成29年度末報告書作成時）

氏名	所属	分担
中村 なおみ	東海大学 体育学部 教授	これからの時代に求められる資質・能力の明確化 ＜総括 研究会運営＞ CD、DVD制作
笠井 里津子	日本体育大学 児童スポーツ教育学部 教授	これからの時代に求められる資質・能力の明確化 ＜副総括 研究会運営＞ CD、DVD制作
梅澤 秋久	横浜国立大学 教育学部 教授	これからの時代に求められる資質・能力の明確化 ＜研究内容のまとめ＞
鈴木 直樹	東京学芸大学 教育学部 准教授	これからの時代に求められる資質・能力の明確化 ＜研究内容のまとめ＞
塩崎 みづほ	秋草学園短期大学 幼児教育学科 准教授	これからの時代に求められる資質・能力の実践化 ＜幼児の部担当＞
奥村 直子	ひまわり幼稚園 教頭	これからの時代に求められる資質・能力の実践化 ＜幼児の部担当＞
山下 裕司	三鷹の森学園三鷹市立高山 小学校 副校長	これからの時代に求められる資質・能力の実践化 ＜小学校の部担当＞
栗原 知子	お茶の水女子大学附属 小学校 主幹教諭	これからの時代に求められる資質・能力の実践化 ＜小学校の部担当＞
野村 徹	練馬区立石神井小学校 教諭	これからの時代に求められる資質・能力の実践化 ＜小学校の部担当＞
花坂 未来	中野区立江原小学校 教諭	これからの時代に求められる資質・能力の実践化 ＜小学校の部担当＞
長津 芳	元国分寺市立第七小学校 校長	これからの時代に求められる資質・能力の実践化 ＜研究会運営・庶務＞ CD、DVD制作

注：山下裕司氏が本務勤務の関係で平成29年3月までで退会し、平成29年4月より、新たに花坂未来氏が正式メンバーとなるという構成員の変更があった。

2 節 これからの時代に求められる教育

東京学芸大学教育学部准教授
鈴木 直樹

1. はじめに

ほんの数日前に、携帯電話の機種変更をした。昨年、スマートフォンの新しい機種が登場し、発売直後から機種変更をしないとずっと思っており、やっと時間ができたので、思い切って変更することにしたのだ。ところが、そのわずか数日後に、2種類の新機種が登場することが報道された。まったく驚きであった。新機種の販売から1年も経たないうちに、新機種が発表され、「あたらしいもの」が「ふるいもの」になる瞬間をものすごい短期間で経験をしてしまった。しかし、振り返ってみれば、現代の技術革新のスピードは物凄く速く、その流れについていくこと自体が困難である。20年近く前になるが、自宅を新築した。その時、これからの時代はネットワーク社会であると考え、アナログのネット接続ではなく、デジタルのネット接続である「ISDN」ポートを各部屋につけることにした。住宅メーカーもこれを新住宅の売りにしていたので、私はその設備に飛びついた。しかし、数年後、この「ISDN」から光ケーブルやケーブル・テレビを利用したネットワーク接続が主流となり、我が家も光ケーブルでの接続へと変更していった。今や各部屋に存在する差込口やそれをまとめる配電板は飾り以外の何物でもなくなってしまった。未来の住宅像をイメージして建築した我が家は、技術革新の中であつという間に古い家になってしまった。このように超高度情報化社会の中で少し先の未来さえも予測することが難しい時代になってきているといえる。

また、1987年のブラック・マンデーや2008年のリーマン・ショックに代表されるようにNY株の大暴落は、日本の株価の大暴落にもつながり、日本経済が大パニックに陥った。このようなことから理解できるように、日本は、世界の国と一体の関係にある。かつて、日本企業が海外に進出する為に推し進めた国際化では、「日本」と「日本以外の国」が存在していることを前提にして、他国との関わりを深めていく社会を指していたといえる。このような社会において他国は競争相手として存在していた。しかし、現代では、国際化の枠組みをも超え、国と国との関係がボーダーレスとなり、地球全体規模で人々が、よりよい未来を生み出す為に、協働することが求められている。すなわち、現代は、他国が協働するパートナーであり、地球市民としてお互いに多様性を受け入れ、共にリスペクトし合いながら、課題に向き合うようなグローバル化した時代といえる。

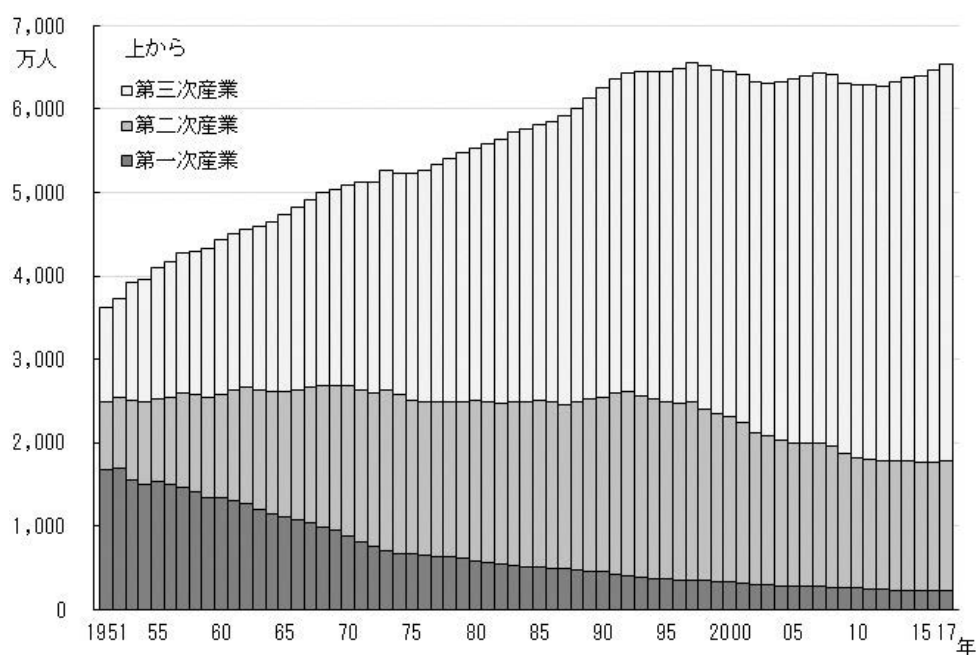
したがって、このような高度に情報化したグローバル社会を支える地球市民となっていく子ども達にとって求められる資質・能力を育むことが教育の責任ともいえる。そこで、このような立場から、改めて教育を問い直し、私たち大人が果たすべき、未来を担う子ども達への責任とは何かということについて、本節では検討をしていきたい。

2. 日本社会における産業構造の変化

1950年代、自然に直接働きかけて、富（経済的価値）を得る産業である農業、漁業、林

業などの第1次産業に従事する労働者が実数、構成比共に、他の産業よりも多かった（図1参照）。その後、第1次産業で生産されたモノを加工して、新しい価値を生み出す産業である機械、食品などの製造業である第2次産業に従事する労働者、第1次、第2次のモノを利用して価値を生み出す産業である商業、興行、教育産業など（サービス業）の第3次産業に従事する労働者が増加するが、第2次産業の労働者は1980-90年頃から減少傾向を見せるようになる。その後、第3次産業への従事者は、激増し、日本における産業構造の大きな変化を見出すことができる。特に、第3次産業の中に概括されていたものの中でも、情報産業、医療産業、教育産業などの知識集約産業を指して、第4次産業と呼ぶようになってきており、この第4次産業が現代では飛躍的に増加しているとされている。

かつて第2次産業の発展に伴い、所有する（物的な）豊かさを求め、量的拡充を支える労働者が求められた時代に対して、第3次産業においては、コミュニティとして生きる（人的な）豊かさを求めるようになる、質的探究を支える労働者が求められるようになってきている。このように私たちが数年後、数十年後に迎える未来の「いま」は、現在の「いま」とは異なるニーズが求められる。残念ながら、「いま—ここ」で必要とされている力は、未来を生き抜く為に必要な力とはいえ、私たちは「いま—ここ」での生活を通して未来を生き抜く為の力を育まなければならないのである。すなわち、今だけよければよいという、その場しのぎ的な学びでは不十分であり、変貌する社会の中にも適応し、新しい未来を創造する力を身につけていく力がある。したがって、子ども達にとって、先達者として学びの指南役となっている大人たちが、「自分たちが子どもときは…」 「今、必要なのは…」 という視点で子ども達の成長を支援するだけでは不十分である。今、私たちが目の前にしている子ども達は、私たちが予想できないような未来を生き、新たな未来を創造していかなければいけない存在である。そのことを、前提にした教育改革が重要であるといえる。



(資料 労働力調査)

図1 産業別就業者数の推移 (労働政策研究・研修機構, 2018)

3. 変貌する未来

人工知能（artificial intelligence：AI）という言葉が、急速に社会の中で浸透してきている。将棋のプロ棋士も2016年以降、AIに将棋で勝つことができていない。また、囲碁の世界でも2017年に人類最強棋士といわれた柯潔氏が、AIに敗れた。このように、AIが論理的思考能力で、人間を勝るようになってきている。図2に示すように、10～20年後に、現在の日本の労働人口の約49%が、技術的には人口知能やロボット等により代替できるようになる可能性が高いと推計されている（野村総合研究所，2015）。すなわち、現在存在している仕事の多くがなくなるともいわれている。AIの特徴は、疲労することなく、集中力が途切れず、一定の仕事を経率的に適切に行うことができることだといえる。また、ストレスを感じることもなく、仕事を進めることができることも大きな特徴であり、コミュニケーション能力の高まったAIには、顧客とのやり取りに対しても期待が高まっている。

ハリウッド映画やSF小説などでは、AIが人間を支配するような世界が描かれ、背中がゾクッとするような場面もある。実際、勉強を教えるだけならば、AIの方が人間よりもすぐれているともいわれ、AIが教壇に立つ未来がないとも限らないと予測するものもある。しかし、AIは、「自分から何かをしようとする意志」をもつことはない。何かに働きかけられることによって、その状況の中で適切な判断をすることはできるものの、現在の技術の中で、自ら意志をもって、新たな行動を実施するということはないのである。すなわち、新たな未来を創造する意思決定は、よりよい社会の担い手となる人間のみが可能な重要な能力ともいえる。したがって、「学びに向かう力」や「思考・判断・表現する力」を働かせながら、知識や技術を創造していくことが、未来に向かう私たちに求められる力ともいえる。

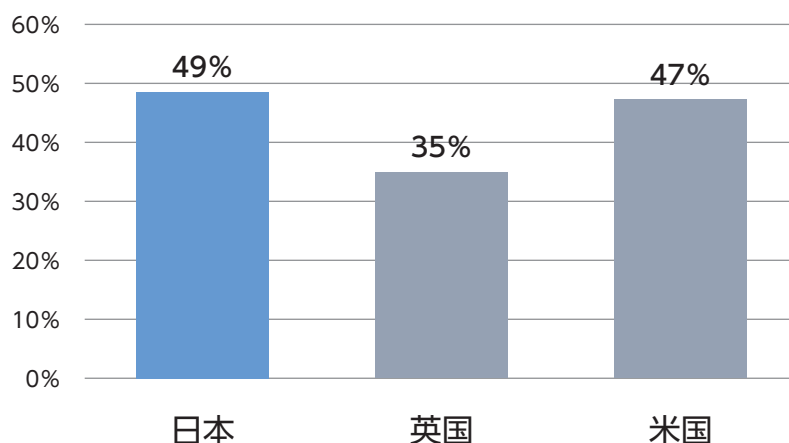


図2 人口知能やロボット等による代替可能性が高い労働人口の割合（日本、英国、米国の比較）
（野村総合研究所，2015）

私たちの生活に対して、AIは大きなメリットをもたらしてくれたと同時に、大きな恐怖をも与えているといえる。このような時代にあって、私たちは、AIに負けられないようにする社会ではなく、AIと共存する社会を創り出していかなければならない。これからの社会は、人間の社会だけでなく、人間と人工物が共に生きる社会になっていくと考えられるのである。正直なところ、そのような社会像をイメージすることさえ難しい。しかし、私たちが教壇に立つということは、「今よければそれでいい」ではなく、「今もこれから

もよい」人生を歩むことができる資質・能力を子どもたちが育むことを支えていかなければならないと思うのである。

4. 時代遅れの学校

これまで社会の大きな変化と予測不可能な未来像について説明してきた。しかし、残念ながら、このような時代にあって、学校の風景は大きな転換をしていないのが現状ではないだろうか？未だに、学校は大人が知識や技術を与え授ける場と認識され、子ども達が競い合いながら、現在の社会の縮図を学ぶ場として位置づいているといえる。

教育とは、辞書的に「人間を望ましい姿に変化させるために、身心両面にわたって、意図的、計画的に働きかけること」（松村, 2012）であると定義されている。「意図的、計画的に」ということによって、何を、どのような順番で教えるかというカリキュラムの概念が生まれ、その計画した学びに対しての進捗状況が評価されているとあってよいであろう。そして、この進捗状況の評価は、可視化される対象によってのみなされている傾向にある。さらに、学びの歩み方は、同じようなスピードで展開していくことが期待され、常に右肩あがり知識や技術を獲得していくことが期待されているといってもよい。

したがって、テスト神話はまだまだ根強く、学校における「優秀な学習者」像は、「たくさん知識や技術をもっている」ような学習者を指すことが一般的である。暗記は役に立たないといいいながらも、結局、記憶に頼る教育とその成果を重視しているのが学校教育なのではないだろうか？このような姿は、社会を支える企業人から見れば不思議な状況なのかもしれない。

現代では、「モンスター・ペアレンツ」という言葉がよく耳にされる。この「モンスター・ペアレンツ」とは社会問題化され、学校にとって迷惑な存在として話題にされている。そして、これは、過保護な親や自分勝手な親の像を連想させる。しかし、モンスター化してしまった背景には、社会で生きる保護者たちが、学校教育と社会への適応の不一致に気づき始め、その中での不安や焦りが学校への過大な関与という形で表出してしまったとも考えることができるのではないだろうか？もしかすると、これは、学校の在り方への黄色信号なのかもしれないと思うのである。すなわち、社会の危機に直面し、持続可能な社会を創造する為に学校改革が必要だということである。

学校という場での学びの成果は、すぐには評価できないものである。しかし、それを5年、10年と待って、教育活動がどうであったかという振り返りをして成果を評価するような仕組みは存在しているとは言い難い。事実、学校改革のリーダーシップをとる校長は、2～3年で代わる事が多く、短期的な成果を強いられている。したがって、非常に短期的に成果が測定され、それによって評価されていくという矛盾が存在している。これを超える、共に未来を創り出す教育をどのように実現していくべきであるのか、これが現代の教育に課せられた大きな課題といってもよい。

知識基盤社会に生きる子どもにとって、これまで私たちが手にしてきた学びの地図を手放し、新たな学びの航海をするための地図が必要となるのである。この地図に描かれるものは何か、そのことについて次項で考えていきたいと思う。

5. 新しい学びの航海地図作成の為に…

ファデルら（2017）は、伝統的な学問を再編する重要性を述べている。その中で、その

ポイントとして4点をあげている。

- ①新しい社会の中でも重要となる他の学問にも及ぶメタ概念
- ②教科特有の学びのプロセスや学びを助けるメソッドとツール
- ③個人が向き合うべき分野、主題、トピック
- ④他の知識分野との関係を明確にし、構成概念をより学際的にすること

伝統的な学問の学びの航海地図に慣れきっているとこういった学問再編に向けての取り組みは大きな挑戦となるといえ、転換を起こすことが難しいともいえる。したがって、この再編を難しいととらえると、複雑な知識や技術の全体構造を分解して、部分を教えるような指導が展開される。このような指導では、学びは部分の集合体であって、完成に近づくまでその姿を理解することは難しい。すなわち、身につけることが目的となり、本質的な価値を学ばずに、道具的価値のみが学ばれていくことになる。

例えば、ボール運動や球技のネット型の単元で、教えるべき本質的な価値はなんだろうか？学習者は、境界線を隔てて、相手チームと入り乱れることなく、得点を競い合う喜びに触れることが本質的な運動の面白さといえる。この面白さに触れながら、学習者は、ボールを操作する技術を学び、ゲーム中のかかわり方を理解していくことになる。すなわち、本質的な価値に触れながら、道具的価値を獲得していくのである。一方で、ネット型のようなゲームを教える場合に、学習内容を分解して提示していくような指導では、道具的価値を教え、それが完成体に近づくことで、本質的な価値に触れられるというようになる。すなわち、完成体に近づくことで本質的な価値に触れられるので、そこに至らない場合、本質的な価値に触れられずに終わってしまい、実際には、そういった学習者が大半を占めているという状況が予想されるのである。そこで、常に学びの本質的な価値に触れながら、学びを深めていくような学びの航海地図が求められているといえ、その航海地図には、他の知識分野とのつながりが密接に示されている必要があるといえる。

図3に示すように、社会が大きく変化する中で、学びの航海地図は、それまでの知識や技術の内容とその学びの順番を示すようなものから、「何を知り、何を理解しているかという知識」「知っていることをどのように使うかというスキル」「どのように振る舞うか、どのように世界と関わるかという人間性」「どのように省察し、どのように適応するかというメタ認知」が密接に関連し合いながら、学びが深まるものとして、教科独自の地図から、教科横断的な地図へとかわろうとしている。

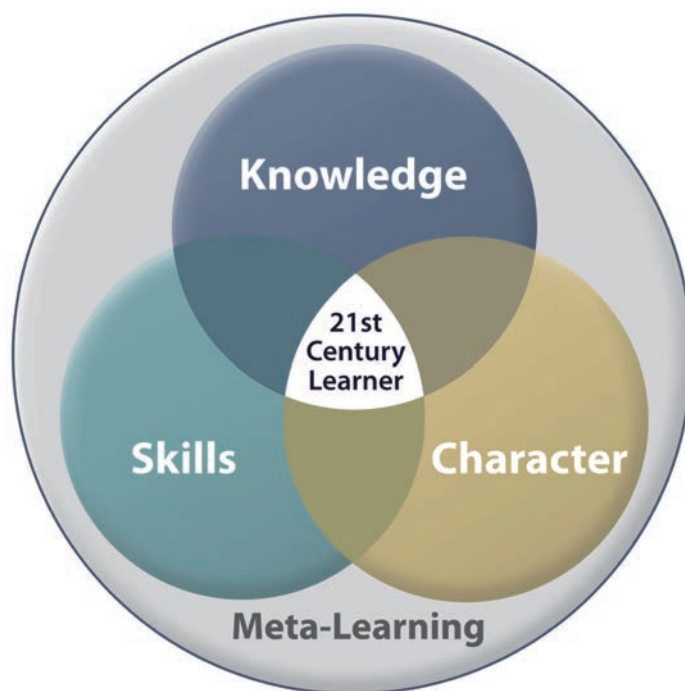


図3 4つの教育の次元（ファデルら，2017）

6. 本節のまとめ

本節では、これからの時代に求められる教育について述べてきた。結論を言ってしまうと、社会がどのように変貌しようとも、その社会に適応し、よりよい社会の担い手となり、豊かなライフスタイルを生み出すSustainable Learning Societyへの主体的な参加者になることのできる力量を育むことが求められているといえる。それは、伝統的に教えられてきた知識や技術量を問うものではなく、学び続け自らを更新し続けて社会に参画していく為に必要な要素について、教科領域を横断しながら学ぶということであるといえる。その為の新たな学びの航海地図を教師は、描き変えなければならず、そのことが、アクティブ・ラーニングやカリキュラム・マネジメントという言葉に代表されて提案されているといえる。

私たちが社会の中で生き抜くための必要な知識や技術は、私たちが生きている社会の変化とともに変わる。しかし、それを学んでいくプロセスで発揮する、メタ認知や思考することは不変であり、それに向き合う意欲も普遍的なものといえる。鉄棒をやっている大人を見ることは少ないし、マット運動や跳び箱運動をやっている大人も少ない。しかし、なぜ子ども達は、こういったことを教材にして学ぶのだろうか？この答えを、私たちが今、求める教育像といった視点から問い直してほしい。

教師にとって、教えなければならないと認識されてきたコンテンツを、「なぜ」という視点から問い直し、「どのように」教えるのかという観点から指導を再構築することで、私たちの教育は、未来に向けて動き始めることができる。

本当に変わらなければいけないのは、子どもではなく、教師自身である。変化を求めることはとても大変である。「今のまま」でいること、すなわち、「今まで通り」で過ごすことほど楽なことはないのかもしれない。そして、それで十分に満足している現実もあるように思う。しかし、それは「自分たちだけよければよい」ということと変わらない。未来を生きる子ども達への責任を果たしているとはいえないと思う。

「もし、我々が、今日の子どもたちを昨日までの子どもたちと同じように教えているなら、それは彼らの未来を奪うことになるだろう。」 (ジョン・デューイ)

「他人に変わって欲しければ、自ら率先して変化の原動力となるべきだ。」 (マハトマ・ガンジー)

〈参考文献〉

- 1) チャールズ ファデル・マヤ ビアリック・バーニー トリリング (2017) 21世紀の学習者と教育の4つの次元：知識、スキル、人間性、そしてメタ学習 (岸学・関口貴裕・細川太輔 編訳), 北大路書房
- 2) 野村総合研究所 (2015) 日本の労働人口の49%が人工知能やロボット等で代替可能に (https://www.nri.com/jp/news/2015/151202_1.aspx : 2018年8月29日閲覧)
- 3) 松村明 (監修) (2012) 大辞泉第二版, 小学館
- 4) 労働政策研究・研修機構 (2018) 図4-1 産業別就業者数の推移 (第一次~第三次産業) : 1951年~2017年年平均 (www.jil.go.jp/kokunai/statistics/timeseries/html/g0204.html : 2018年8月29日閲覧)

3節 体育科における現状と課題

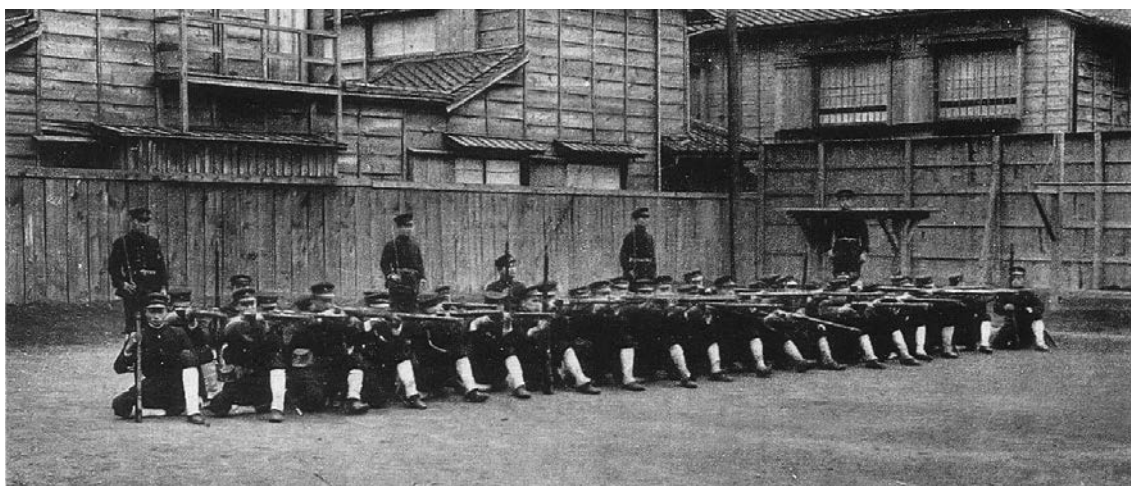
体育科における課題は何か いまどのような「体育」が求められているか

横浜国立大学教育学部教授
梅澤 秋久

1. 「体育」の変遷の概要

体育科の現状を把握するために、まず歴史的な変遷を概観してみたい。

日本に限らず世界中の「体育」は、富国強兵、特に軍事力の増強のために利用された歴史を有している。明治時代の日本は「規律・秩序・従順を教える尚武の体育」（神，1984）として国民体育を徹底した。特に明治19年（1886年）の中学校令の公布以降は、体操科（現在の体育）が正科となり、普通体操と兵式体操が並列された。「兵式」（画像1-2-1）を教える教科特性上、体育教師は軍人が登用されやすい政策がとられることになった。規律訓練的な体操科においては、自立性や創造性は不問に付されていた。



画像1-2-1 兵式体操

梅澤（2016）は、大学生への質問紙調査において「体育を『嫌い』と回答する学生の多くは、体育教師のもつ『命令口調』『威圧的態度』『怒鳴り声』『規律訓練的な立ち振る舞い』などに嫌悪感を抱いている」と述べている。すなわち、現在においても、このような「軍人的体育教師」（坂本，2013）が存在していることを示唆しているといえる。過度な規律や訓練を重視し、命令や怒鳴り声で一律的な指導を施す「軍人的体育教師」は、百数十年前から続く負の遺産といえるであろう。

大正時代に入ると「大正自由教育（大正新教育）」と呼ばれる自由主義の教育方法が先進的な実験校／私立学校／師範附属学校等で採用されるようになる。すなわち、子どもの自発性や活動性を求める教育改造運動である。体育や運動に関する教育においては、奈良女子高等師範学校附属小学校などで朝会の自由運動などが推奨された。画像1-2-2の通り、女学校で「フットボール」が実践されるようになるなど、スポーツ文化に対して自由

で開放的なムードが生まれはじめた時代だといえるであろう。

しかし、昭和に入り「ラジオ体操」（昭和3年、1928年）の導入以降、自由運動は徐々に姿を消し、「保健体操」が朝会や体操科で広く実践されるようになっていく。

つまり、富国のための画一的な身体形成に揺り戻され、さらに、昭和12年（1937年）の日華事変以降は、自由主義的な運動は完全に清算され、体操科は体錬科と名称も変更される。太平洋戦争終結までの教育や体育は、軍事力の増強と従順な身体形成のために使われたといっても過言ではなくなったといえる（画像1-2-3）。このような多様性を認めない教え込みは、民主主義社会では許されないこと

である。戦後はGHQの指導により、子ども中心主義による教育の民主化が進んでいく。「新体育」と呼ばれた戦後の体育は、戦争中までの上意下達から180度の方向転換を図り、子どもの現実の生活を踏まえた上で構築された。子どもが体育を好きになれば、生活の中に体育が浸透していこうと考えられたのである。ところが、1950年代後半以降は、教育の科学化が標榜される。親学問に向けて細かく階段が設定され、効率的に「できる」ようにさせる教育が中心となっていくのである。高度経済成長期において、明るい未来に向けての勉強は誰にとっても疑いのないことであった。教師がスモールステップ（段階）を準備し、全員をできるようにさせる「プログラムの学習」^{*1}に依拠した教育方法が採用されるようになった。同時に、この高度経済成長期の学校は体力向上を強いていた時期でもある。東京オリンピック開催年である1964年にはスポーツテストが国民の体力調査を目的として開始された。1968年の学習指導要領では「体力の向上」を「学校の教育活動全体を通じて適切に行なう」とされ、休み時間を使った、いわゆる「業間体育」が日本全国に蔓延することになったのである。

しかしながら、近代化が図られた（＝生涯学習社会となった）1970年代から80年代になると、同様の教育方法を用いているにもかかわらず、子どもたちは、勉強や業間体育は「させられる」ものと感じるようになっていく。それは、教育学者のパウロ・フレイレが主張する「教育の預金概念」で説明がつくであろう。つまり、知識や技能を「いつか役



画像1-2-2 大正時代の女学校でのフットボール



画像1-2-3 体錬科におけるなぎなたの授業

立つ」という考えで、貯金をするように獲得させる教育方法の限界だといえるのである。体育でいえば、技能や体力を獲得させ、それを将来の基礎とする「富士山型スポーツモデル」（図1-2-1：荒井，2003の図を筆者が改変）という考え方では、すべての子どもたちにとって「自身の将来のためになりそうだ」という学ぶ意義が感じられなくなったのだと考えられる。

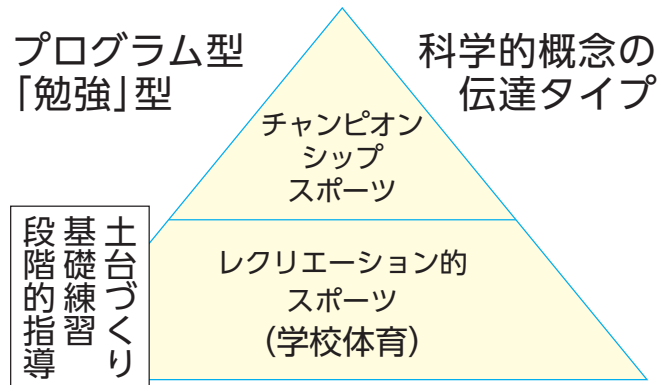


図1-2-1 富士山型スポーツモデル

そこで、1990年代に入る頃には、「楽しい体育」として「めあて学習」^{*2}が推進されるようになる。それまでの規律訓練的な体育を批判し、学習者個々のめあてを達成させる学び方が特徴的な教育方法である。旧文部省によって指導指針が出された「スパイラル型」と「ステージ型」のめあて学習であったが、その後、形骸化と技能保証に対する批判から徐々に衰退していくことになった。

総じて、教育や体育の内容／方法は、「系統／伝統的な教え込み」型と「経験／子ども主体」型の両極を振り子のように行ったり来たりしていたといえるであろう。

2. 20世紀型の伝統的な教育方法の限界

20数万年前に誕生したとされるヒト（ホモ・サピエンス）が文明を築けるようになったのは約5千年前だといわれている。その後、数千年にわたり簡易な道具による生活が続くが、20世紀の百年間で人類の生活は激変した。大陸間を簡単に移動できるようになり、あらゆるものが大量生産され、自動化され、スイッチ一つで様々なコトをおこなえるようになった。まさに20世紀は科学の世紀だといえよう。

教育界にインパクトを与えた科学的事象は、1957年の旧ソビエト連邦による人類初の人工衛星スプートニクの打ち上げ成功であろう。それは、第二次世界大戦終結後の東西冷戦状態において、アメリカを始めとする西側諸国に多大な危機感（スプートニク・ショック）を与えた。スイッチ一つでできることは地球外へも到達し、さらに大陸を超えたにらみ合いに新しい一手を加えられる可能性は、どの国においても科学技術の早急な発展の必然につながったと考えられる。

以降、教育の科学化が世界的に推進されることになる。子どもは客観的で系統的な知識や技能といった見える学力を、効率的に刷り込まれる対象とされる。テーラー・システムと呼ばれる前期の行動主義心理学に基づく学習では、学校は工場、校長は工場長、教師は作業員とされ、原料である新入生は、学校でのアセンブリ・ライン（流れ作業）を通じて、製品としての卒業生となっていく。効率的に一律の行動目標を獲得するための教育は、大量生産という科学の冷たさを秘めているといえよう。なお、ここでは、1950年代後半以降の「知識・技能」といった見える学力を効率的に伝達する教育方法を「20世紀型の伝統的な教育方法」とよぶこととする。

体育の「教え」においても、どうすればできるようにさせられるのか、身体能力を上げ

られるのが科学的に検討されるようになっていく。それが先述したスキナーのプログラム学習やブルームの完全習得学習を抛りどころにした「プログラム型」の教育方法である。これら後期の行動主義心理学に基づく学習観においては、「全員をできるようにさせる」という視点やスモールステップで「学習者の意欲を維持しようとする」といった点は教育的だと考えられる。しかし、客観的な行動目標に到達させたり、知識や技能を獲得させたりするという教育方法では、学習者を知識や技能を注入する「器」と捉えてしまう「科学の冷たさ」は払拭しきれないと考えられる。

教育課程審議会（1997年、第17回）の議事録によれば、ある女性委員は、体育で逆上がりができずに何十回も練習をさせられた過去を「情けない」経験と話し、娘が（縄跳びの）「はやぶさ」の目標回数を達成できない状況から（人生の中で）「何回できればいいというものではない」と非難している。

この事実は、とうに生涯学習社会に突入していた1990年代においても、日本の学校現場では親世代の頃と等しい「共通の目標に基づき、技能を獲得させる」20世紀型の伝統的な教育方法を採用していたことを教えてくれている。

いま私たちは「教科で決められた技能や動作を画一的に獲得させる」ことを重視した体育科教育のあり方が、学習者のライフスタイルからみて真正さを欠くものと感じられていることを学ばなければならないといえるであろう。学ぶ意義が感じられないという状況は、学びからの逃走を生む元凶となりかねないからである。「勉強」のもともとの意味は、「無理があること」「無理をさせること」といわれている。生涯学習社会において「プログラム型」の教育方法を用いることは、勉強の原意に立ち返ってしまうという皮肉な現象を生んでいるのである（佐藤, 2000）。

3. 生涯学習社会に向けた学校体育の錯綜

21世紀を控え、未曾有の不況下におかれた日本は、成長社会から成熟社会への転換に苦しんだ「失われた20年」を過ごすことになった。新たな時代のキーワードは、①量から質への転換であり、②競争から協働への転換である。梅澤（2016）は、「90年代から現在までを『学校体育における失われた20年』」と呼んでいる。すなわち、「生涯学習社会への転換を求められつつも、運動する子としない子の二極化など運動格差の拡大を生み、さらには悉皆化された体力テストの公表が競争原理を生み、数値的な「体力向上」を目的とした学校体育の再燃という混沌とした状況が続いているから」である。さらに梅澤（2016）は、「教員養成学部の学生を対象とした授業内のアンケート調査で見えてくる時代錯誤の体育実態の多さ」を根拠に、「教育／体育の錯綜や混乱自体に気づけていない教師の存在」を指摘している。

先の教育課程審議会委員の娘さんの担任（体育）教師は、めあて学習から、20世紀型の伝統的な教育方法に戻したのであろうか。それとも、めあて学習の存在を知らずに20世紀型の伝統的な教育方法を継続していたのであろうか。いずれにせよ、運動自体の面白さを味わわせることができず、運動からの逃避を生みかねない実践であったことは否めないであろう。成熟社会であり、生涯学習社会である現在は、全ての国民が運動の楽しさや喜びを味わい、健康で活動的な「豊かなスポーツライフ」を送るための視点から、改めて体育の方向性を再検討していかなければならないのである。

4. 豊かなスポーツライフに向けた体育の再構築

知識基盤社会においては「学校内で完結しない力」、言い換えれば「生涯を通じて学び続けるための資質や能力」がすべての学び手に求められている。体育では「豊かなスポーツライフの実現につながる資質や能力」が求められているといえる。

2011年に公布・施行されたスポーツ基本法に基づき、定められたスポーツ基本計画は2017年4月から第2期に入っている。第2期スポーツ基本計画のポイントは図1-2-2に示す通りである。

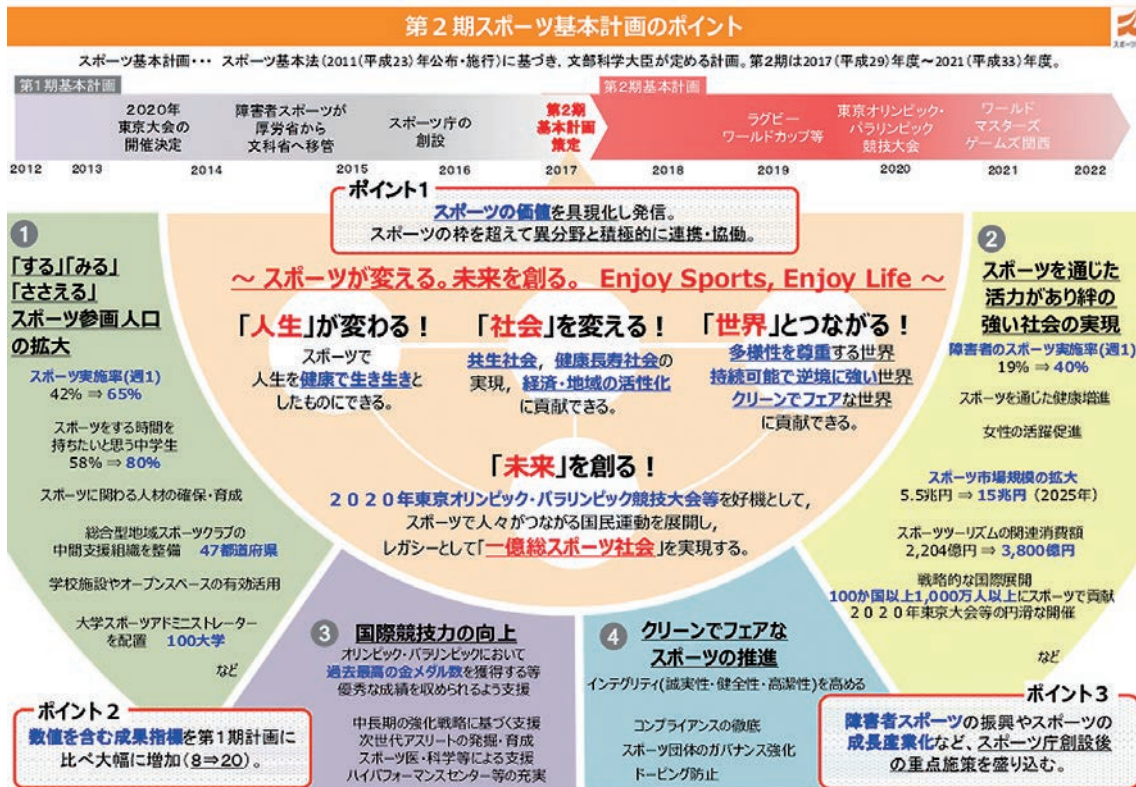


図1-2-2 第2期スポーツ基本計画のポイント (スポーツ庁, 2017)

図の中核には、「～スポーツが変わる。未来を創る。Enjoy Sports, Enjoy Life～」とあり、①人生が変わる、②社会を変える、③世界とつながる、④未来を創る、と4つのスポーツの価値について言及されている。すなわち、スポーツを媒介として、①個々の人生を健康で生き生きとしたものにし、②共生社会・健康長寿社会の実現及び経済・地域の活性化への貢献、③多様性を尊重し、持続可能で逆境に強く、クリーンでフェアな世界の構築、④2020年東京オリンピック・パラリンピックのレガシーとして一億総スポーツ社会という未来の実現を目指すことを中核とした基本計画である。

特筆すべきは、図1-2-3に示す通り、スポーツ庁におけるスポーツの定義が①「競技として限界へ挑戦するもの」に加えて、②「健康や仲間との交流など、多様な目的で行うもの」というレクリエーション的な内容を含めている点である。具体例として、散歩、ダンスや健康体操、ハイキング、サイクリングなどが示

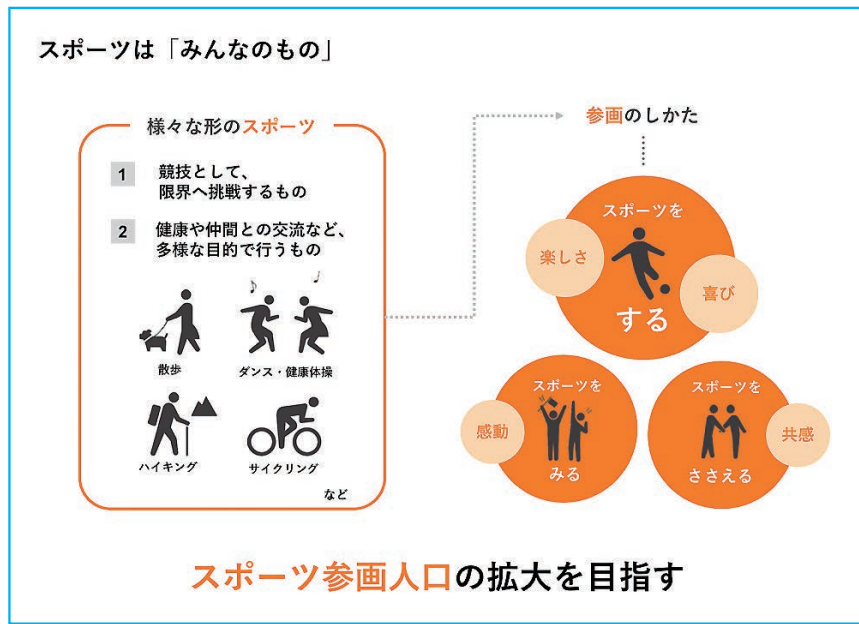


図1-2-3 スポーツの再定義 (スポーツ庁, 2017)

されている。すなわち、UNESCO (2015a) の「体育・スポーツ・身体活動に関する国際憲章」における「身体活動」も広義のスポーツとして包含したといえるのである。

また、学校体育においても「豊かなスポーツライフの実現」に向けた転換が図られ (図1-2-4)、新学習指導要領においては小学校段階から「豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成」という文言が目標に掲げられた (文部科学省, 2017)。

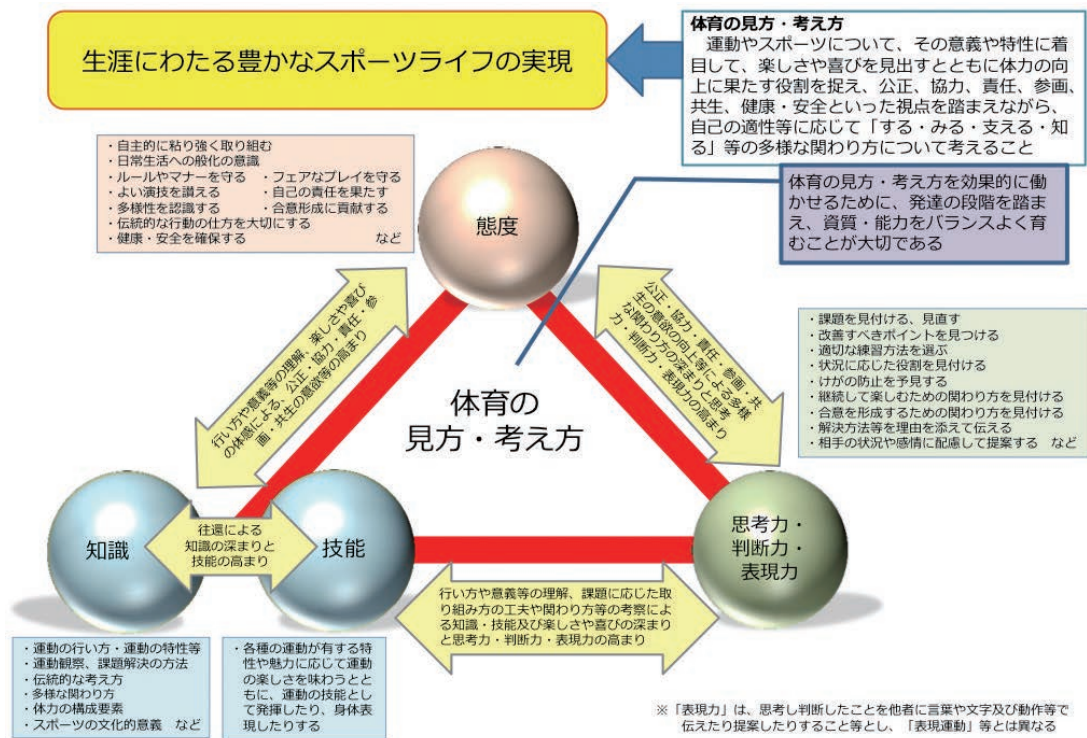


図1-2-4 豊かなスポーツライフの実現に向けた資質・能力の関係性と見方・考え方のイメージ (検討素案) 中央教育審議会体育・保健体育、健康、安全WG (2016)

5. 思考力を中核とした学習デザインへの転換

中央教育審議会答申（2016）における「育成すべき資質・能力の3つの柱」（以下、（1）～（3））に基づき、新学習指導要領（2017）の各教科等の目標や内容が再整理された。

- （1）生きて働く『知識・技能』の習得
- （2）未知の状況にも対応できる『思考力・判断力・表現力等』の育成
- （3）学びを人生に生かそうとする『学びに向かう力・人間性等』の涵養

注目すべきは「育成」という文言がどこにかかっているかである。それは、（2）「思考力・判断力・表現力」だ。「21世紀に求められる資質・能力の構造」（国立教育政策研究所2015）以降、未知の社会における資質・能力の中核は「思考力」であることを示唆していると考えられる。

当然のことながら、この「育成すべき資質・能力の3つの柱」は体育科においても重視することが掲げられている。すなわち、既存の技（正解）の獲得だけを目的にする教育（行動主義的学習、「プログラム型」の学習）からの離脱が求められていると換言できる。また、体育科において、これらの資質・能力の育成は、豊かなスポーツライフの実現に繋げるために不可欠であることが示されたといえるのである。

既存の正解の獲得でなく、オープンエンドな答えに対し、思考力を発揮し、協働的に最適解を創造していくのは「主題－探究－表現」型のカリキュラムである。体育において、永くこの指導方略をとっているのが表現運動系領域であろう。

例えば、教師によって提示された表現に関するテーマにおいても、複数の答え（身体表現）が創出可能になる。それを多様な構成員で思考・判断し、対話のなかで深め（探究）、表現してみる。もちろん成功も失敗もあるだろう。互いに見合ったり、映像で振り返ったりしながら試行錯誤する「探究－表現サイクル」のなかで「公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全」などといった体育科の「見方・考え方」における「運動やスポーツの価値」を学ぶと考えられる（図1-2-5）。

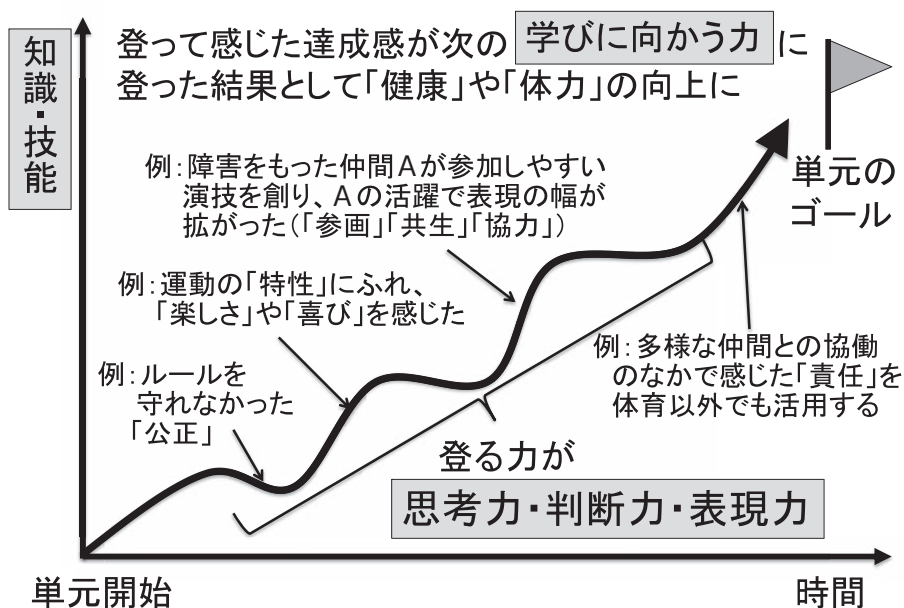


図1-2-5 「思考力」を中核とした登山型体育カリキュラムモデル

6. 登山型体育モデル

20世紀の伝統的な教育方法においては「目標－達成－評価」型の「階段型カリキュラム」が採用されていた（佐藤, 1995）。おそらく将来使わない技の獲得には、子どもたちは価値を感じにくいであろう。また、大人の設定した階段を上っているだけでは、持続可能な社会の構成員としての資質・能力の育成にはならないと考えられる。

それに対して、図1-2-5は、未知の状況に対して思考力・判断力・表現力を原動力とし、主体的・対話的で深い学びの成果として、「知識・技能」、「体力」が身につくという「『思考力』を中核とした登山型体育カリキュラムモデル」（梅澤, 2017）である。

登山の途中には、運動の自体の面白さ＝「特性」にふれ、「楽しさ」や「喜び」を感じる瞬間がある。「責任」感をもちよって仲間と「協力」したり「参画」したりすることは、自身の将来に大きく役立つ価値や意義として認識されやすいであろう。何より、自分たちで決めたゴールに到達したという達成感と数段の高みで味わった絶景（運動世界の拡がり）は、次の「学びに向かう力」につながると考えられる。

7. 体育学習における共生：多様な他者との協働

OECDのキーコンピテンシーにも掲げられている通り、多様な他者とのコミュニケーション能力が重要な社会である。日本の新学習指導要領体育編（2017）においても「共生」がキーワードになっている。

多様な他者との共生を体育に取り入れる際に、もっとも障壁となるのがスポーツにおける勝敗の存在であろう。なぜなら、勝利を目的としたテーマを設定すれば、障害児や格差の低水準児童生徒は、そのチームから排除されやすくなるからである。

そこで、「仲間の状況に応じてルールや場を工夫するなど、様々な楽しみ方や関わり方があることを学ぶ機会とする」という思考の転換が重要になるといえる。

それでも体育には勝敗がついて回る。梅澤（2016）は「教育における競争は、互いが切磋琢磨し、共に成長し合うための手段」と述べている（画像1-2-4）。その際、勝つか負けるかが50：50の状況が望ましいため、「アダプテーション・ゲーム」の考え方が重要になると考えられる。アダプテーションとは適合であり、対戦相手に応じてルールを可変的に行うゲームといえよう。障害を有する児童や男女差を考慮したルールなどは事前に設定し合意しておくといえよう。さらに、競争に負けたチームには、自分たちが少し有利になるルールや相手が少し不利になるルールを創れる権利を与え、合意形成を図りながら、次の50：50を楽しみ合うという具合である。

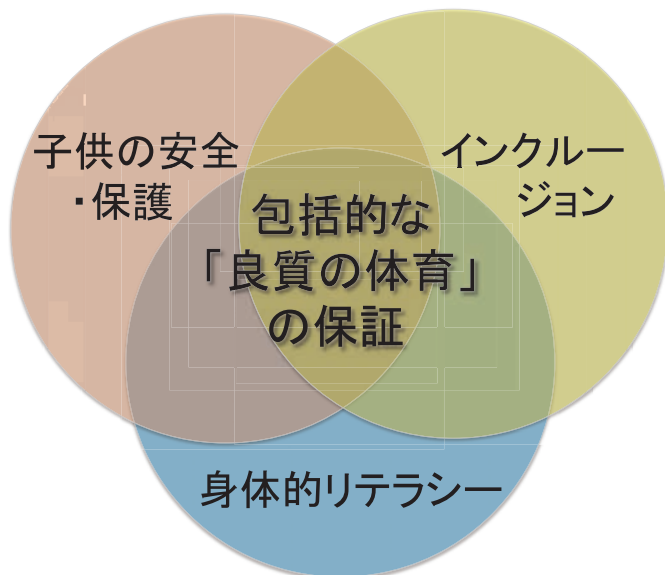


画像1-2-4 互いの健闘をたたえ合う姿

「学び合い」においては互恵性が不可欠である（梅澤, 2016）。すなわち、格差の高水準から低水準の子どもたちが互いに遠慮なくゲームに参加できる「ハンディキャップ」の創造がアダプテーション・ゲームの特徴といえる。

8. 身体的リテラシーの重視へ

新学習指導要領（体育／保健体育）の改訂に、ユネスコの「『良質の体育』のガイドライン」（UNESCO, 2015b）および「体育・身体活動・スポーツに関する国際憲章」（UNESCO, 2015a）が大きな影響を与えたのは間違いないであろう。なぜなら、「良質の体育」の中核に「包括的（インクルーシブ）」と記されているからである。また、「良質の体育」の3つの核の1つには「身体的リテラシー」も挙げられている。



身体的リテラシーとは「生涯にわたり身体活動に親しむために必要な動機、自信、身体的コンピテンシー、知識ならびに身体活動に関わる責任と価値の理解」（Whitehead, 2016）である。お気づきのとおり、先述した「運動やスポーツの価値」、資質・能力に

おける「学びに向かう力」、体育科の目標である「豊かなスポーツライフ」などと近い概念だといえよう。

図1-2-6 包括的な「良質の体育」の3つの核（UNESCO,2015b）

先の国際憲章における「体育」、「身体活動」、「スポーツ」と「身体的リテラシー」を構造化したのが図1-2-7（梅澤2016を改変）である。

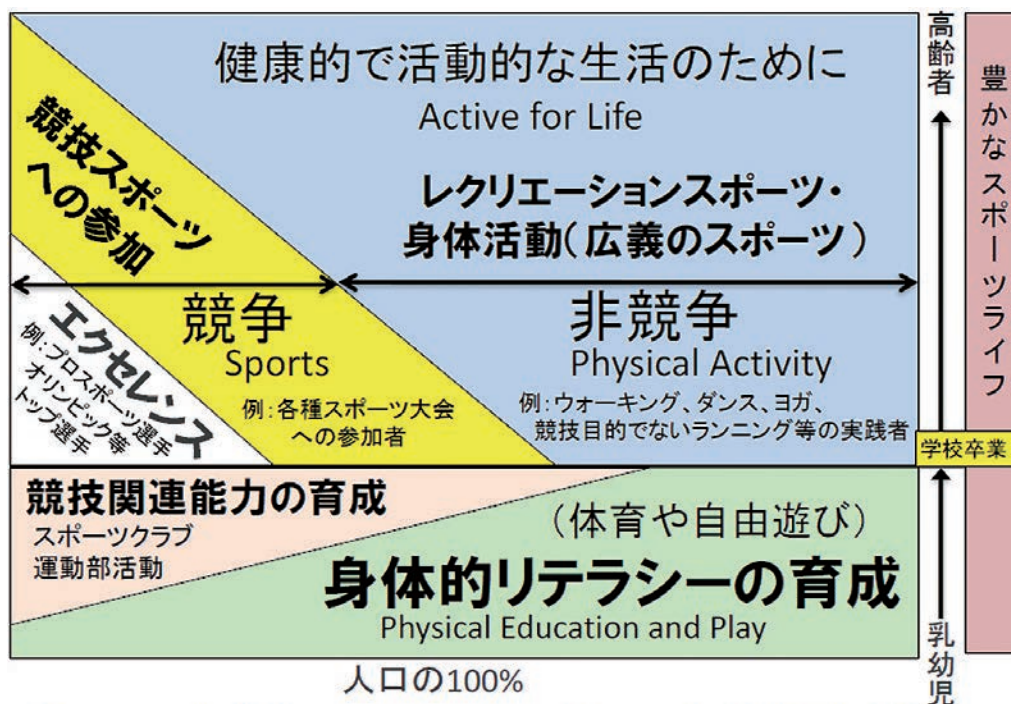


図1-2-7 身体的リテラシーとスポーツ・身体活動の関係

多くの成人は、競争的スポーツから遠ざかる。しかし、日本国内の医療費が年間37兆円にも及ぶ現在、健康は誰にとっても重要である。他方で、これからの体育は、将来使わない技の獲得だけを主たる目的にする教科ではなくなっている。

つまり、生涯を通じて身体活動に親しむための「身体的リテラシー」の育成を中核とした学校体育へのパラダイムチェンジが求められており、それにより、共生体育の導入がしやすくなると筆者は考える。

多様性を包括する共生体育では、公式なルールや場に縛られた競技スポーツの世界からの離脱が不可避であろう。競技スポーツを学ぶ場は、任意で参加する運動部活動やスポーツクラブチームなどへ委譲するのが望ましいと考えられる。

学校での共生体育では「いつでも・どこでも・誰とでも・いつまでも」という生涯スポーツの理念に基づき実践されるべきである。多様性を受容・包括し合い、主体的・協働的に「わたしたちのスポーツ」を創造し、実践しつつ再構築できる資質・能力の育成が求められているといえるであろう。

9. 運動の特性を味わわせる体育学習

筆者は、従来の観点別評価の「関心・意欲・態度」が廃止される議論を望んでいる。なぜなら、評定に含める「関心・意欲・態度」は、学習者の「関心や意欲があるフリ」を生み、真正な学びの動機付けにつながらない可能性があるからだ。

体育科における「関心・意欲・態度」は、運動やスポーツを学ぶ「意義と意味」に転換する必要がある（梅澤, 2016）。先に述べた通り、新学習指導要領（2017）における、体育の見方・考え方で「運動やスポーツの価値」には、「公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全」が例示されている。これらは、体育科におけるスポーツ・運動といった教材を手段として、身につけさせたい事項だと換言できる。同じく先述の通り、体育科を含め、全教育活動で「3つの資質・能力」を育成する必然が求められている。つまり、体育科を通じて、（1）生きて働く『知識・技能』の習得、（2）未知の状況にも対応できる『思考力・判断力・表現力等』の育成、（3）学びを人生に生かそうとする『学びに向かう力・人間性等』の涵養に繋げる必要があるのだ。これらの豊かなスポーツライフの実現に寄与するチカラの育成が、体育科の「意義」だといえるであろう。

加えて、運動・スポーツ自体の面白さに学習者が没頭夢中になる学習が求められている。この「いまーここ」に没頭している瞬間が、「意味」が生まれている瞬間である。学習動機が高まり、意欲で満ち溢れるような学習環境のデザインによって、子どもたちに「運動の楽しさや喜びを味わわせる」ことが可能になる。つまり、学習者に運動・スポーツの意味を生むためには、教師の不断の授業改善に責任の所在があり、学習者が「運動の楽しさや喜び」を感じたかどうかの観点を評定に組み入れることはナンセンスだと考えられるのである。

ともあれ、運動自体の面白さである「運動の特性」を存分に味わわせ、学習者が没頭夢中になる中で、「公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全」といった運動・スポーツの価値や身体的リテラシー、これからの時代に必要な資質・能力を身につけさせる体育科の学習デザインが求められているのである。

10. 本節のまとめ

本節では、体育科の歴史的な変遷を踏まえた現状を概観し、以下の点をこれからの体育科の課題として論究してきた。

- (1) 「規律・訓練」や「伝統的な教育方法」を重視した体育科からの離脱
- (2) 「豊かなスポーツライフ」の実現に向けた体育科への転換
- (3) これからの時代に求められる資質・能力の育成
- (4) 体育科においては、運動・スポーツの価値や身体的リテラシーの育成
- (5) (4)においては、多様な他者との協働（共生）や創造
- (6) 運動・スポーツの特性を味わわせる学習環境デザイン

新学習指導要領（2017）においては、主体的・対話的で深い学びの実現が求められている。学習者を一人残らず、運動の世界にいざない、心身を解放させ、その運動ならではの面白さに没頭させつつ、協働的に学ぶための学習デザインが、いまの体育には求められているといえるであろう。

《注》

※1 プログラム的な学習

20世紀中盤は、知識や技能など目に見える客観的な行動目標を掲げ、その到達を目指すといった行動主義的心理学による学習理論が全盛になる。

行動主義的な学習理論で有名なものが、アメリカの心理学者スキナーが提唱したプログラム学習である。プログラム学習は、①達成しやすい小刻みな目標＝スモールステップを設定し、②即時的フィードバック（学習者の行動結果に即座に調整や指導）を加え、③学習者に適したペースで学習を進めることを推奨しています。また、それらを通じて、④学習者の積極的反応の喚起（やる気の維持）につなげる教育方法である。

同様に有名なのは、ブルームによる完全習得学習であろう。ほとんどの学習者に行動目標を達成させるのを主眼においた教育方法だといえる。具体的には、診断的評価（単元はじめの評価）によって学習者の状況を理解し、形成的評価（単元なかの評価）の学習状況から、教師は自身の指導自体を振り返り、より良い指導に改善していくことで、総括的評価（単元まとめの評価）での学習者の行動目標の到達を保証するという方法である。

※2 めあて学習

めあて学習は、「課題解決的な学習指導法」の体育科での固有の名称として運動領域全般の学習の進め方を示しており、「学習者の自発性の重視」と「めあての自己決定の重視」の特徴を有している。具体的には、各運動領域において、次の3つのめあての中身をもち、学習者が自ら考えたり工夫したりしながら活動を進めていくことが求められている（池田2008）。

- (1) 目標を設定する。（例）自分ができるようになりたい技を見つける。

- (2) 課題を解決する。(例) その技ができるようになるために解決する課題を選ぶ。
- (3) 活動を決定する。(例) その課題を解決するための活動の仕方を決める。

【引用・参考文献】

- 荒井貞光 (2003) クラブ文化が人を育てる, 大修館書店.
- 池田延行 (2008) 学習指導要領に見る体育科の変遷と今後の課題, 体育・スポーツ科学研究, 国士舘大学体育・スポーツ科学学会8, p.1-6.
- 神文雄 (1984) 体育教師像について -明治期の教科体育を中心として-, 長崎大学教養部紀要, 人文科学篇25 (1), p.111-130.
- 文部科学省 (2015) 教育課程企画特別部会における論点整理について (報告).
- 文部科学省 (2017) 小学校学習指導要領.
- 坂本拓弥 (2013) 「体育教師らしさ」を担う身体文化の形成過程: 体育教師の身体論序説, 体育学研究58, p.505-521.
- 佐藤勝弘・米村耕平 (2001) めあて学習をめぐる議論過程の検討, 新潟大学教育学部附属教育実践研究指導センター紀要20, p.57-63.
- 佐藤学 (2000) 「学び」から逃走する子どもたち, 岩波書店.
- 佐藤学 (2010) 教育の方法, 左右社.
- 齋藤孝 (2011) 人はなぜ学ばなければならぬのか, 実業之日本社.
- 汐見稔幸ほか編著 (2011) よくわかる教育原理, ミネルヴァ書房.
- 梅澤秋久 (2016) 体育における学び合いの理論と実践.
- 梅澤秋久 (2017) 体育学習における「共生」を考える, 体育科教育65 (10), p.33-35.
- 中央教育審議会 (2016) 幼稚園, 小学校, 中学校, 高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について (答申).
- 国立教育政策研究所 (2015) 資質・能力を育成する教育課程の在り方に関する研究報告書1.
- 佐藤学 (1995) 『学びへの誘い』, 東京大学出版.
- 苫野一徳 (2014) 『教育の力』, 講談社現代新書.
- UNESCO (2015a) Quality of Physical Education Guidelines for Policy-Makers.
- UNESCO (2015b) International Charter of Physical Education, Physical Activity and Sport.
- Whitehead (2016) Definition of Physical Literacy, International Physical Literacy Association.

4 節 本研究の問題意識

東海大学体育学部教授
中村 なおみ

1年次には、これからの時代に求められる教育、体育科における現状と課題というテーマで、提言をしていただき、それらを踏まえて議論を深めた。

第1節では、「これからの時代に求められる教育」について以下のように課題を確認している。社会が大きく変化する中で、学びの航海地図は、それまでの知識や技術の内容とその学びの順番を示すようなものから、「何を知り、何を理解しているかと言う知識」「知っているということをどのように使うかと言うスキル」「どのように振る舞うか、どのように世界と関わるかと言う人間性」「どのように省察し、どのように適応するかと言うメタ認知」が密接に関連しあいながら、学びが深まるものとして、教科独自の地図から、教科横断的な地図へと変わろうとしていることを確認しあった。そして、教師にとって教えなければならないと認識されてきたコンテンツを「なぜ」という視点から問い直し、「どのように」教えるのか、という観点から再構築することが重要な課題と考えた。

第2節では、「体育科における現状と課題」について、以下のように考えを共有した。体育科における教えなければならないと認識されてきたコンテンツを「なぜ」という視点から問い直し、「どのように」教えるのかという観点から再構築するために、体育授業の現場が感じている問題点を出し合った。議論された内容をまとめると、1つ目には、一斉指導による他者との学びを剥奪する児童・生徒の管理的指導に関わる問題が挙げられおり、2つ目には高度化したスポーツの個人技能の習得、速く・強く・高くという価値の偏り、他者との協働ではなく競争重視、量的に測れる数値への依存、動きの質の多様性の喪失、など教科の「内容」に関する問題が挙げられた。これらの問題は、教師が学ばせたいものと児童・生徒の学びの乖離にあるのではないかと考えられる。そして、体育科の歴史的な変遷を踏まえた上で現状を整理しなおし、以下のように体育科の課題を整理した。

- 1) 「規律・訓練」や「伝統的な教育方法」を重視した体育科からの離脱
- 2) 「豊かなスポーツライフ」の実現に向けた体育科の転換
- 3) これからの時代に求められる資質・能力の育成
- 4) 体育科においては、運動・スポーツの価値や身体的リテラシーの育成
- 5) (4)においては、多様な他者との協働(共生)や創造
- 6) 運動・スポーツの特性を味わわせる学習環境デザイン

以上のような問題意識を持って体育授業を考えていくにあたり、典型的に行われている準備運動が「授業の導入」としての機能を果たすことなく、むしろ児童・生徒が「学び」に向かうことを阻害しているのではないかと考えた。

教師は、やらなければならない安全管理とけが防止の1つの「儀式」として、「準備運動」を行っているのではないだろうか。児童・生徒が、一斉指導で「授業で学ぶ仲間」との関係性を切り離され、これから学ぶ「授業の内容」、そして「自分自身の身体を感じを味わうこと」から切り離されて行われているのではないか。そうであるならば、現状で行わ

れている「準備運動」は、児童・生徒の「学びのはじまり」になっていないのではないか、という問題意識から、どのように「導入」を考えたら良いのかを検討し、体育授業のはじまりで「自分との対話」「他者との対話」「内容との対話」を生み出す工夫を検討し、実践を試みることにした。

第2章 論と実践をつなぐ

1 節 中学・高等学校における準備運動の実態調査と新しい試み「スリーアップ」

東海大学体育学部教授
中村 なおみ

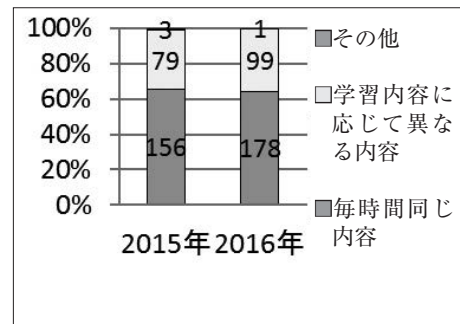
1. はじめに

本研究に先立ち、中学校・高等学校での準備運動の実態調査と新たな試みが行われている。(中村, 2016) 体育授業における準備運動に関しては、1990年代の調査ですでに「形骸化」「紋切り型」「一斉指導型」と指摘されていたにもかかわらず、現在でもその形式が未だに引き継がれている傾向があるのではないかとすることに着目し、次のような調査と実践を行った。幼稚園・小学校での研究は、この先行研究を基に実施されている。そこで、方法と結果を抜粋して述べておきたい。

【1 調査】体育授業における準備運動の実態調査

1. 研究方法

- 1) 大学生を対象とした準備運動に関する実態調査：2013年から調査を継続している質問紙より質問項目及び選択肢を整理して使用した。
- 2) 調査時期：2015年6月、2016年6月
- 3) 調査対象：T大学体育学部
保健体育科教育法1 受講学生
2015年：232名、2016年：266名



2. 結果と考察

- 1) どの領域・種目でも同じ内容を実施しているという回答が約65%を占めていた。(図1)

図1. 学習内容と準備運動について

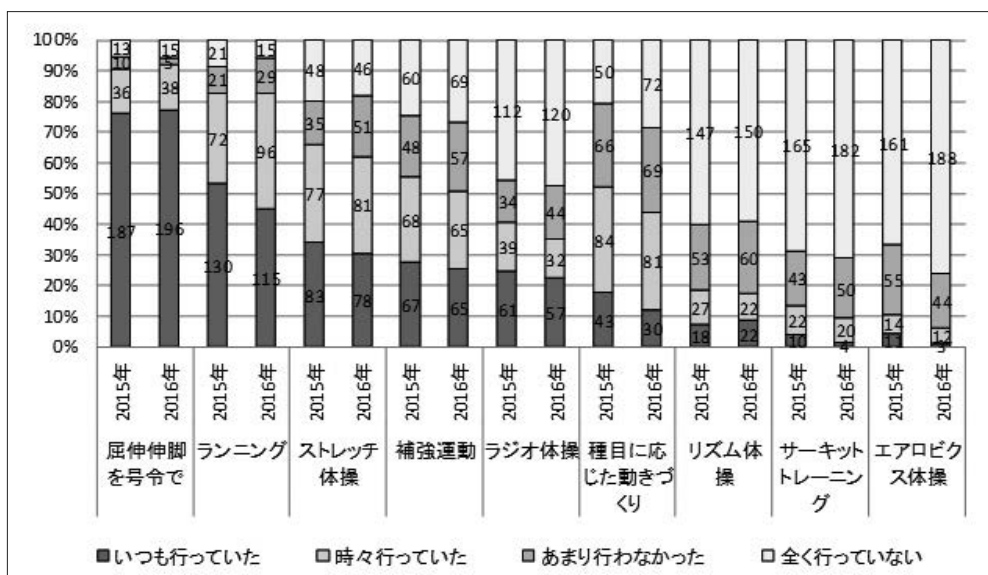
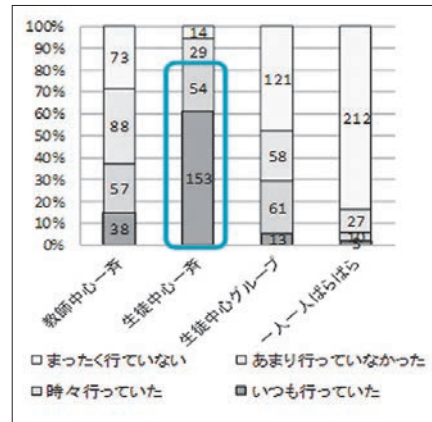


図2. 内容について

2) 内容は屈伸・伸脚等の体操を号令で行うに対して、「いつも行っていた」と回答した割合が79%と最も多く、「時々行っていた」を含めると90%を超える実施率となる。次いでランニング、ストレッチ体操、補強運動の順に実施されていた。(図2)

3) 学習形態は、教師中心で一斉指導20%、生徒中心で一斉に行うが58%と一斉に整列して実施するという形態が70%を越えている。60%近い実施率である生徒(体育係)中心で号令をかけて実施するという形態でも、整列して一斉に行う形式であった。(図3)



4) 準備運動の実施時間については、0～5分が30～40%、6～10分を合わせると90%を占めていた。

5) 効果に関する項目では、怪我の予防や体温・心拍数の上昇には効果を感じているという回答が多く、モチベーションや仲間意識の向上には効果を感じているという回答は半数に満たなかった。(図4)

図3. 学習形態について

仲間意識の高まり	21	69	105	59
授業へのモチベーション	26	85	87	57
学習内容の理解	20	61	104	68
出来栄・結果が向上	42	99	91	23
怪我の予防になった	70	135	40	7
体温・心拍数が上昇	61	113	64	16

■当てはまる □ やや当てはまる ■ あまり当てはまらない □ 当てはまらない

図4. 効果について

これらの結果をまとめると、

- 1) どの領域・種目でも同じ内容を実施しているという回答が約65%を占めている。
- 2) 内容は屈伸・伸脚等の体操を号令で行うに対して、「いつも行っていた」と回答した割合が79%と最も多く、「時々行っていた」を含めると90%を超える実施率となる。
- 3) 学習形態は、教師中心で一斉指導2体育係0%、中心で一斉に行うが58%と一斉に整列して実施するという形態が70%を越えている。
- 4) 準備運動の実施時間は0～10分という回答が90%であった。これらの結果から、「整列して、体育係が前に出て、膝の屈伸から始まる決められた体操を体育係が1、2、3、4と号令をかけ、全員で5、6、7、8と呼応する形で行う」という同じ形式での準備運動が多く現場で実施されている実態が明らかになった。
- 5) 効果に関する項目では、怪我の予防や体温・心拍数の上昇には効果を感じているという回答が多く、身体の準備としての効果は感じ取れている。しかし、授業内容へと結びつく理解や、モチベーションや仲間意識の向上には効果を感じているという回答は少なく、少しあてはまるという回答を含めても半数にも満たなかった。

生徒が仲間と一緒に、やる気になって主体的に取り組むことを意図して実施されているとは考えにくい。

これらのことから、多くの学校で定型化して広まっている「整列して体育係が前に出て、膝の屈伸から始まる体操を、体育係が1234、全員で5678と呼応する号令で行う」準備運動では、体育係を前に出すことで「生徒が主体的に行っている」と考えられて実施されていると推察される。しかし、生徒の側からこの活動を見直してみると、教師の代わりとして生徒の代表が指示を出しているに過ぎず、「主体的」「自主的」「能動的」な学習の準備ではなく、やはり指示・命令に対して「他律的」「受動的」な体になることから授業が始まっていることに変わりはないと考えられる。

1990年代に指摘されていた「形式的」「紋切型」「一斉指導型」での実施という問題は全く改善されていない実態が確認された。

【2 授業実践】 主体的・協働的学びに向かう「授業の導入」へと改善を図る試み

そこで、一斉指導型の「準備運動」を、主体的・協働的に学ぶための「からだと心の準備」となるよう「授業の導入」に「スリーアップ」を導入し、授業での生徒同士の関わりに着目して検討する。

1. 研究方法

1) 授業の実践

主体的・協働的に学ぶための「からだと心の準備」となるような「授業の導入」として、授業者2名（男性1名、女性1名）と共に「スリーアップ」を検討し、3時間×5クラスの授業実践を行った。

プレ実践（6月）男子：陸上 ハードル走単元 女子：球技 バasketボール単元

本実践（9月）男子：球技 バasketボール単元 女子：陸上 ハードル走単元

2) 「スリーアップ」という名称と内容について

ダンス領域では心身のほぐしを重視したダンスウォームアップが主体的な学びに向かう導入として成果を上げており、ダンス以外の種目でもグループ（単元内の活動グループ）を中心に、その種目の用具やその種目特有の体の捌き方などを入れて、音楽も用いて、授業を行っていた。その後、お茶の水女子大学附属中学校においても、共同研究を依頼し先行実践を重ねてきており、現在では、すべての種目の導入が同じように行われている。

下記のように、ウォームアップだけでなく、スキルアップ・コミュニケーションアップにもつながることを意図し、グループで、学習内容に応じて構成する準備運動を「スリーアップ」と称し、単元・1時間の授業の導入として行った。

【 スリーアップの考え方 】

ウォームアップ：怪我の予防、その種目の特徴的な空間や用具を体感しその種目を動きやすい体を探求する。

コミュニケーションアップ：グループの仲間と楽しみつつ、協働で運動の原理・原則を学び合う。

スキルアップ：その種目で中核となる技能の感覚を耕すアナログを積み重ねていく。

3) 授業の記録および分析の方法

- (1) 毎時間の授業者の振り返り、加えて単元終了後に授業映像を見ながらの振り返りを行った。映像で記録し、逐語に起こし内容を分類した。
- (2) すべての授業を、ビデオカメラ3台（生徒の活動2台、教師行動1台）で記録し、ICレコーダーに記録し教師の発話を逐語に起こした。

4) 授業者と考えた「スリーアップ」の内容

【表1】ハードル走のスリーアップ

	活動の様子	名称
1		ハードルストレッチ (2、3種目)
2		ダイナミックストレッチ (2、3種目)
3		ハードルラダー (脚の動きいろいろできる?)
4		心をつなぐ123ステップ (リズムよく繰り返せる?)

【表2】バスケットボールのスリーアップ

	活動の様子	名称
1		タッチウォーキング (先頭を交代する)
2		ボールストレッチ (3、4種類)
3		フリードリブル&集まれ! (人のいない空間見つけれれる?)
4		心をつなぐ123パス (空中のボールを素早く自分のものにするには?)

2. 結果とまとめ

1) 授業者の振り返りのまとめ

(1) 毎時間の振り返り

1時間目の授業では、集団の規律、授業の効率という視点での振り返りが多かったが、2・3時間目には生徒同士の関わりや生徒の学び・つまづきに関する内容が中心となっていた。生徒の学び合う様子を授業や映像で観察することで、一斉指導を減らしグループの活動を重んじるような授業展開を考えたり、指示を減らす試みをしていたと考えられる。

(2) 最終授業後の振り返り

A教諭 (30代、男性)

「こういうプログラムだからその通りやってくれ」と言われてそれを覚えて、その通りやらされるのかと思った。正直言って、音楽で準備運動なんて勘弁してくれ、無理だと思った。でも、そうではなかった。自分たちも一緒に考えて、実践して、また考えての繰り返しで、自分の授業づくりそのものを考えることになった。自分の授業の映像を見ることは、本当にいい授業の振り返りになった。自分の説明が長いと生徒の勢いを止めていることに気づき、短くて生徒に伝わる言葉を選ぶようになった。また、一緒に動いてきっかけをつくと生徒はどんどん動き続けることも、なんとなくつかめた。最初は、え～！音楽！と思ったが、やってみると音楽は子ども達の背中を押している感じがした。また、一人一人で練習するのと異なり、苦手な子ども達が堂々とわからない！教えて、と言える雰囲気になったら生徒の交流が活発になった。

B教諭 (50代、女性)

子ども達の主体性を自分が止めていたかもしれないと感じた。今まで距離のある遠くから教えて、それからやらせる、という授業をしていたと思った。今回の授業では、できない、わからないを中心に生徒と一緒に授業を創っている感じがした。ハードルでは、これまで1年生に1時間目から3台も跳ばせたことはなかったから、スリーアップを終えて生徒があまり躊躇せず、どんどん3台にチャレンジするのには驚いた。ミニハードルや開くハードルもあったからだと思うけど、リズムよく飛び越す感じをつかんで、からだも心もあったまっていたからどんどん跳んでいた。バスケットでは、走りながらのパスをする時に、あれこれ注意しないでやってみさせたのだが、スリーアップで仲間をよく観たり感じたりしているせいか、よく友達を見て、少し前にパスしていたのが印象的だ。また、どちらの授業でも、しっかり仲間を観て、とてもいいことに気がついていることがわかった。

(3) 取り組みの成果 (授業者から挙げられた点)

- ①生徒同士の連帯感が生まれ、教え合いの場面が多くみられるようになった。教師も一指導を減らし、グループの活動を重んじるようになった。
- ②スリーアップに基本的な運動や技能が組み込まれていたため、主運動にもスムーズに取り組めており、技能的も身につけていた。
- ③ボールやハードルへの恐怖心や抵抗感がなくなり、積極的に練習していた。
- ④運動量も確保でき、音楽があることでタイムマネジメントもでき、教師の指示が減った。

2) 生徒同士の関わりを観察し、挙げられた事例を考察した結果

スリーアップでは言語的な交流は少なく身体感覚を通じた関わり合いが多く見られた。生徒が視覚・聴覚・触覚という受信器をきちんと拓き、近い距離にいる仲間をよく観て感じ取って考えることが本当の意味での主体的な取り組みとなるのではないかと考える。授業を3回重ねる中で仲間と目と目をあわせたり、声や呼吸でタイミングを取り合ったり、気配を感じ合う関係ができていた。

また、技能差が明確になる技能練習の場面だが、得意とする生徒が一方向的に教えるという構図になりがちだが、不得意な生徒が得意な生徒に聴くことから会話が始めると内容を通じた双方向のやりとりへと発展していた。

これらの調査と実践を通して、自立・協働・創造に向けた主体的な学びとしての導入10分間となるよう、準備運動を再考する取り組みは、授業全体を考え直すことにつながる事が示唆された。

【参考文献】

1. 佐藤学 (2015), 専門家として教師を育てる—教師改革のグランドデザイン—, 岩波書店
2. 稲垣忠彦・佐藤学 (1996), 授業研究入門, 岩波書店
3. 秋田喜代美 (2007), 初めての質的研究法—教育学習, 東京図書
4. 岡野昇・佐藤学 (2015), 体育における「学びの共同体」の実践と探究, 大修館書店
5. 中央教育審議会答申 (2015), 子供の発達や学習者の意欲・能力等に応じた柔軟かつ効果的な教育システムの構築について
6. 全国ダンス・表現運動授業研究会 (編)
中村恭子・宮本乙女・中村なおみ (2011), 明日からトライ! ダンスの授業, 大修館書店
7. 中村なおみ (2016), ステップアップ中学, 体づくり運動, 大修館書店
8. 中村なおみ (2013), みんなでトライ! 表現運動の授業, 第6章 体育の他の領域に生かす, pp126~132
9. 中村なおみ (2008), 体の主体者をめざして 体育科教育, 大修館書店
10. 中村なおみ (2009), 新しい体づくり運動の授業づくり サーキットに挑戦!, 体育科教育別冊23
11. 中村なおみ (2016), 「体育授業における『準備運動』を再考し、『主体的な学びへ向かう導入へと変えていく試み〜ウオームアップからスリーアップへ、自立・協働・創造に向けた主体的な学びとしての10分間へ」, 2016年度笹川スポーツ研究助成報告書

2 節 小学校における準備運動の実態調査

元国分寺市立第七小学校校長
長津 芳

1. はじめに

我々の予想をはるかに超える変革が起こるこれからの時代において、自己実現し豊かな人生を生きるための力を培うために、「主体的、対話的で深い学び」が求められている。それに向かって、小学校において体育科の指導も創意工夫されているであろう。研究授業に講師として招かれるたびに、先生方のたゆまぬ研鑽に頭が下がる思いである。しかし、授業の展開に大きなエネルギーが注がれ、準備運動があまり重要視されていない場面に出会うこともある。画一的に型通りの準備運動が行われるたびに「もったいない！」との思いがわき上がってくる。45分の授業を活性化するためには、準備運動こそが「主体的、対話的で深い学び」に改革されることが望まれるのではないだろうか。準備運動をどのように改革していったら有効であるのかの研究を進めていく上で、実態を把握し、改善点を見出していきたいと考え、東京都内公立小学校の先生方にご協力を仰いだ。

2. 調査方法と内容

(1) 調査対象と方法

東京都内公立小学校の教員に、「体育科授業における準備運動に関する実態調査」をアンケート方式にて依頼し、その結果を分析し、実態と課題を把握する。
Questant による単純集計を行い、エクセルにてデータをグラフ化した。

(2) アンケート実施日

2018年3月8日～28日

(3) 質問内容

中村ら¹⁾が作成した「体育科授業における準備運動に関する実態調査」をもとに小学校の実態に合わせて一部改変したものを使用。

授業で行っている準備運動の内容と方法や、準備運動の効果や、準備運動に関する考えを、9項目設定した。

- 1) 中村なおみ他「体育授業における「準備運動」を再考し、「主体的な学びへ向かう導入」へと変えていく試みーウォームアップから3アップへ、自立・協働・創造に向けた主体的な学びとしての導入10分間へー」

3. 実際のアンケート用紙

あなた自身についてお尋ねします。

◆性別	①男	②女				
◆年齢	①20代	②30代	③40代	④50代	⑤60代	
◆担任学年	①1年生	②2年生	③3年生	④4年生	⑤5年生	⑥6年生

<記入上のお願い> 各質問に従って選択肢の中から該当する番号を○で囲んでください。
また、必要事項を回答欄に記入してください。

Q1 授業で行っている準備運動の内容と方法についてお聞きします。

1) 準備運動の内容はどのようなものですか。

1. 毎時間ほぼ同じ内容 2. 学習内容に応じて異なる内容 3. その他
その他と書かれた方はその具体的な内容を記述してください。

--

2) 準備運動で行っている運動とその頻度はどのようなですか。当てはまる番号を○で囲んでください。

1. いつも行っている	2. 時々行っている	3. あまり行っていない	4. 全く行っていない
-------------	------------	--------------	-------------

1. ラジオ体操	1	-	2	-	3	-	4
2. 号令をかけて屈伸、伸脚等の運動	1	-	2	-	3	-	4
3. 音楽を使った体操（ダンス）	1	-	2	-	3	-	4
4. 音楽に乗って筋力や持久力を高めるエアロビクスのような体操	1	-	2	-	3	-	4
5. 部位を10秒以上伸ばすようなストレッチ体操	1	-	2	-	3	-	4
6. ランニング	1	-	2	-	3	-	4
7. 補強運動（腹筋、腕立等の筋トレ含む）	1	-	2	-	3	-	4
8. 種目に応じた動きづくり	1	-	2	-	3	-	4
9. サーキットトレーニング *	1	-	2	-	3	-	4
10. 上記以外にあれば ()							

*複数の運動を連続して行い、全身の筋力、パワー、持久力を高めることを狙いとしたトレーニング法

3) 準備運動にどれぐらいの時間をかけていますか

- 1 : 0～5分 2 : 6～10分 3 : 11～15分
4 : 16～20分 5 : 21～25分 6 : それ以上

4) 準備運動の学習形態はどのようなものですか

1. いつも行っている	2. 時々行っている	3. あまり行っていない	4. 全く行っていない				
1. 教師が前に立ち、一斉に行っている	1	-	2	-	3	-	4
2. 児童が前に立ち、一斉に行っている	1	-	2	-	3	-	4
3. 児童が中心でグループごとに行っている	1	-	2	-	3	-	4
4. 一人一人が個別に行っている (ばらばらに)	1	-	2	-	3	-	4
5. 上記以外 ()							

5) 準備運動の内容は、誰が決めていますか

1. 当てはまる	2. やや当てはまる	3. あまり当てはまらない	4. 当てはまらない				
1. 地区 (体育の研究会などを中心に) で決まっている	1	-	2	-	3	-	4
2. 学校で決まっている	1	-	2	-	3	-	4
3. 教師に任されている	1	-	2	-	3	-	4
4. 児童に任せている	1	-	2	-	3	-	4
5. 上記以外 ()							

Q2 準備運動の効果や、準備運動に関するお考えについてお聞きします。

1) あなたは準備運動にどのような効果を意識して取り組んでいますか

1. 当てはまる	2. やや当てはまる	3. あまり当てはまらない	4. 当てはまらない				
1. 体温・心拍数が上昇する	1	-	2	-	3	-	4
2. 怪我の予防になる	1	-	2	-	3	-	4
3. 本時に学習する動きが、動きやすくなる	1	-	2	-	3	-	4
4. 学習内容の理解が深まる	1	-	2	-	3	-	4
5. 授業に対するモチベーションが上がる	1	-	2	-	3	-	4
6. 仲間意識が高まる	1	-	2	-	3	-	4
7. 上記以外にあれば ()							

2) あなたは準備運動を工夫して実践している方だと思いますか

1. とても思う 2. 少し思う 3. あまり思わない 4. 全く思わない

1. 2を選んだ方は、こんな工夫をしているという事例をご紹介ください。

3) あなたは準備運動をもっと工夫したいと考えていますか

1. とても思う 2. 少し思う 3. あまり思わない 4. 全く思わない

4) なぜ、現在行っている準備運動を実施しているのですか？

(・慣例になっているから ・自分自身が経験してきた運動だから ・科学的な根拠があるから、など)

4. 結果と考察

有効回答数は、東京都内公立小学校18校の160名。

アンケート結果をグラフにまとめ、結果と考察を 内に記す。

Q1 準備運動の内容と方法

①準備運動の内容はどのようなものですか。

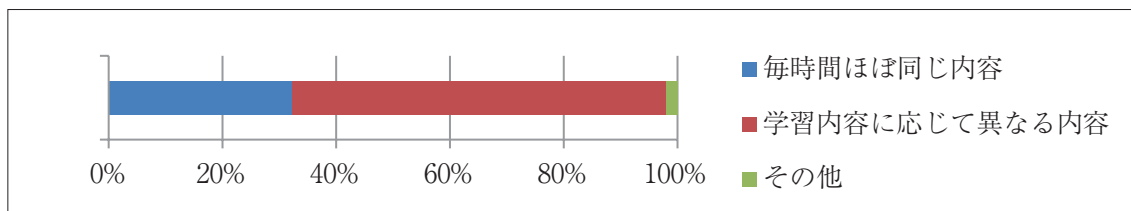


図1 準備運動の内容

準備運動の内容は、学習内容によって異なるものが多い。

- ・準備運動の内容は、65%の教師が学習内容に応じて異なるものを行っている。
毎時間ほぼ同じ内容は32%であった。

②準備運動で行っている運動とその頻度はどのようなですか。

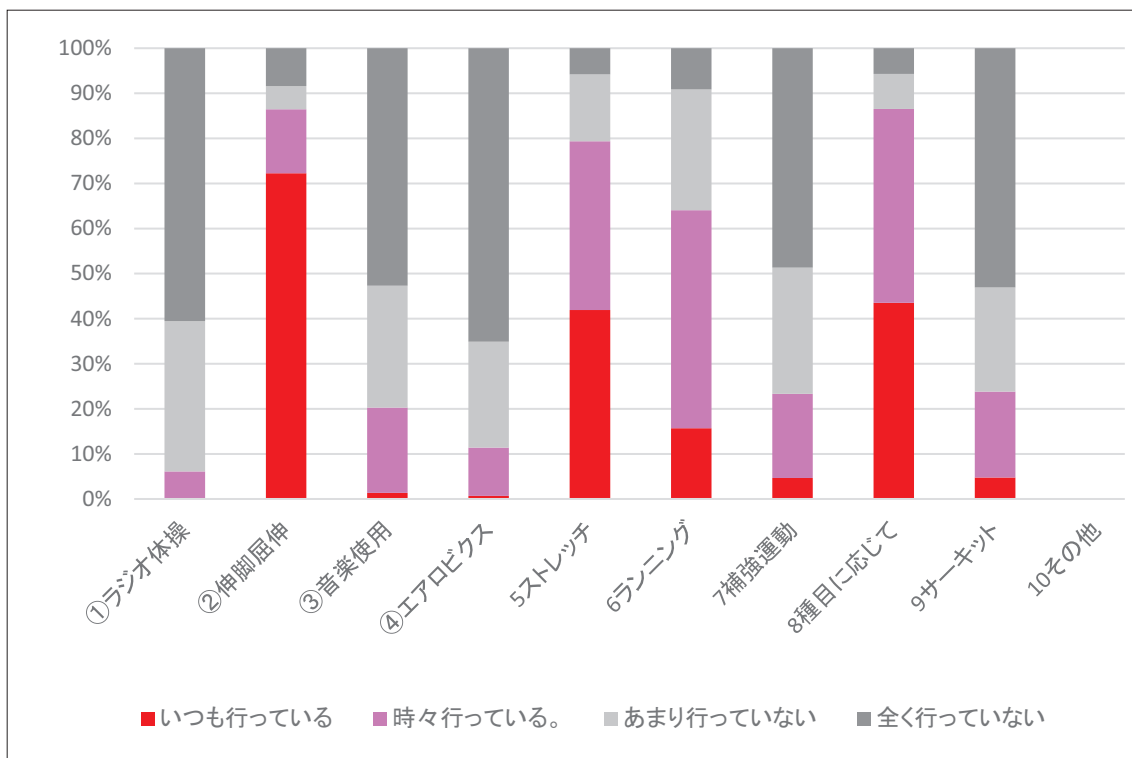


図2 準備運動で行っている運動とその頻度

号令をかけて屈伸、伸脚等の運動が圧倒的に多い

・準備運動は、「学習に等に応じて異なる内容」と答えた割合が多いものの、その内容と頻度を詳しく見てみると、多く取り上げられているものが、「号令をかけて屈伸、伸脚等の運動」であり、72%の教師が「いつも行っている」と答えている群を抜いている。号令のもと、一斉に体の部位をほぐす姿が浮かび上がってくる。

続いて、いつも行っているものは「部位を10秒以上伸ばすようなストレッチ体操」が43%となっていた。

「種目に応じた動きづくり」も43%であった。「種目に応じた動きづくり」がどのような内容かは調査項目に記さなかったので判明できないが、創意工夫されているであろうことは注目すべきである。

音楽を使用する準備運動はほとんど行われていない

・反対に、ほとんど行われていないものが「ラジオ体操」「音楽を使った体操（ダンス）」「音楽に乗って筋力や持久力を高めるエアロビクスの様な体操」であった。

音楽を準備することが難しい、適切な音楽がない、などがその理由として挙げられているのではないだろうか。号令で行えばいいので音楽は必要がないとの考えもあるであろう。

③準備運動にどれぐらいの時間をかけていますか。

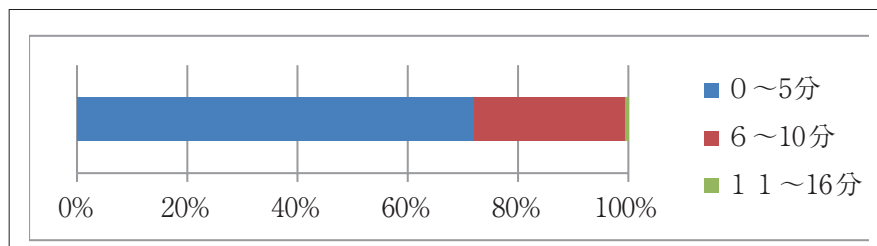


図3 準備運動の時間

準備運動にかける時間は少ない！？

・「0～5分」との答えが一番多く、73%に上った。

本研究会の委員が、各校の研究授業の講師として関わらせていただいた体験から感じ取っていたことは、かけ離れた結果であった。なぜなら、多くの研究授業では、整列を含め、8分～10分という実態が多かったからである。

・5分以内であることから、準備運動では、単に体の部位を動かすということに焦点が当てられていて、空間との関わり、友だちとの関わりや、これから行う学習内容とのかかわりなどは、あまり意識されていないことを物語っているのではないだろうか。それは、次の質問の学習形態の様子からも伺える。

④準備運動の学習形態はどのようなものですか。

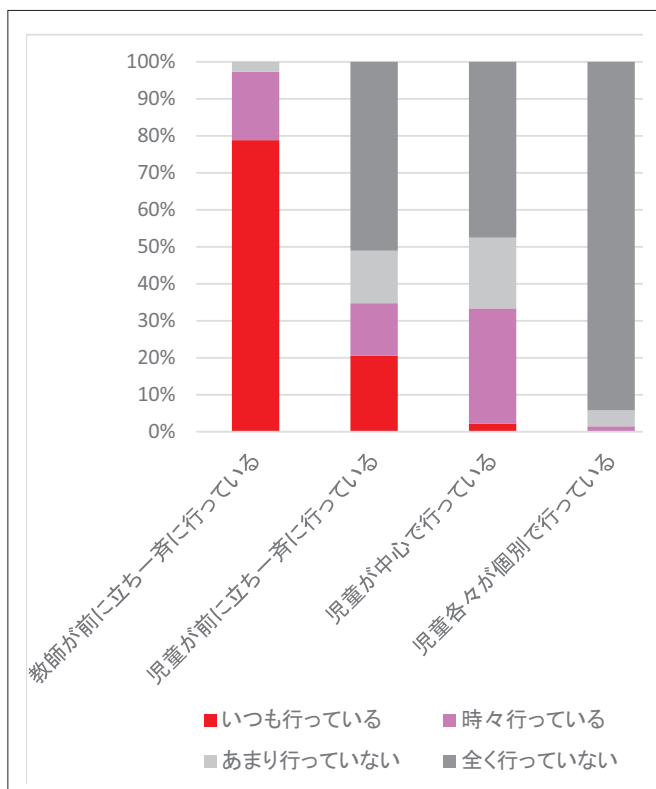


図4 準備運動の学習形態

準備運動の学習形態は
一斉に行う教師主導型が
ほとんどである

- ・教師が前に立ち一斉に行っていることが一番多く、79%。「時々行っている」も含めると97%に上り、ほぼこの形態で行われていることがわかる。
 - ・次に、児童が前に立ち一斉に行っているのは、「いつも…」が29%、「時々…」を含めると35%であった。
 - ・反対に、個別に行っていることは「全く行われていない」が94%であった。
- このことから、準備運動は教師主導で行うとの意識が強いことが読みとれる。

⑤準備運動の内容はだれが決めていますか。

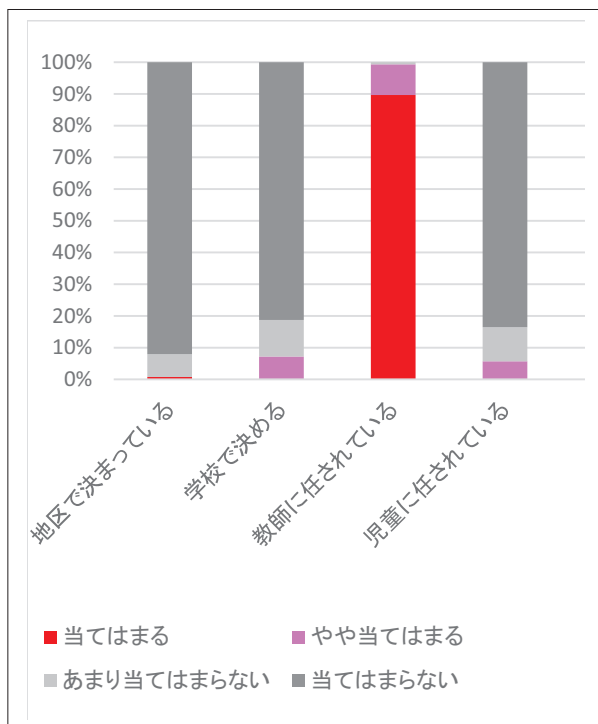


図5 準備運動の内容の決定

準備運動の内容は
教師に任されている

- ・教師に任されているとの回答が圧倒的に多い。「当てはまる」が90%、「やや当てはまる」も含めると99%となる。
 - ・地区で内容が決まっていることは、90%が「当てはまらない」と答えている。
 - ・学校で決めているや、児童に任されていることも「当てはまらない」がほとんどで80%を超えていた。
- このことから、準備運動は教師主導型であることが読み取れる。

Q2 準備運動の効果や、準備運動に関する考え

⑥あなたは準備運動にどのような効果を意識して取り組んでいますか。

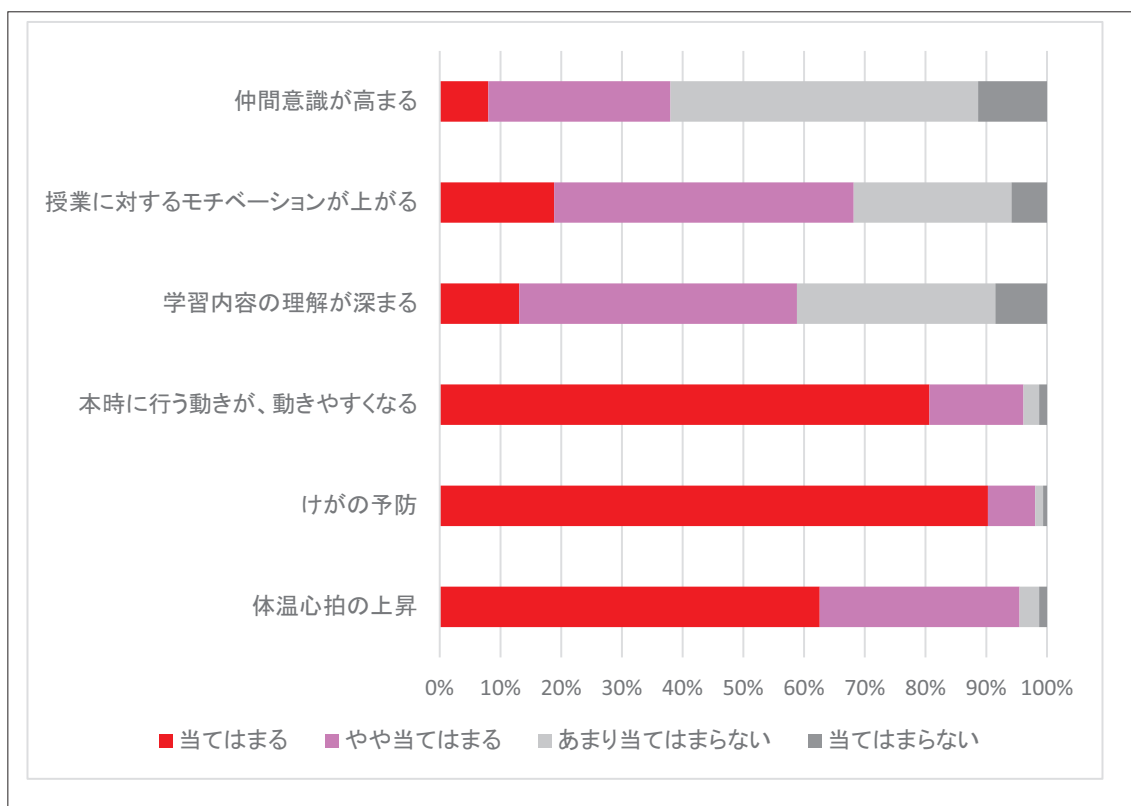


図6 準備運動の効果

「怪我の予防」「動きやすくなる」「体温心拍の上昇」が意識されている。

・多い順に「怪我の予防」「動きやすくなる」「体温心拍の上昇」であった。

「怪我の防止」は、「当てはまる」が90%、「やや当てはまる」を含めると98%に上る。続いて、「本時に行う動きが動きやすくなる」との回答が、「当てはまる」が、81%、「やや…」も含めると96%であった。次に多い回答が「体温・心拍数の上昇」で、「当てはまる」「やや…」を含めると、これも96%に上った。

「学習への意欲、」「学習内容の理解」「仲間意識」はあまり意識されていない。

・反対に、「授業に対するモチベーションが上がる」に当てはまるとの回答は18%、「学習内容の理解」に当てはまるが12%で、「仲間意識が高まる」の当てはまるにおいては、8パーセントにとどまった。

⑦あなたは準備運動を工夫してる方だと思いますか。

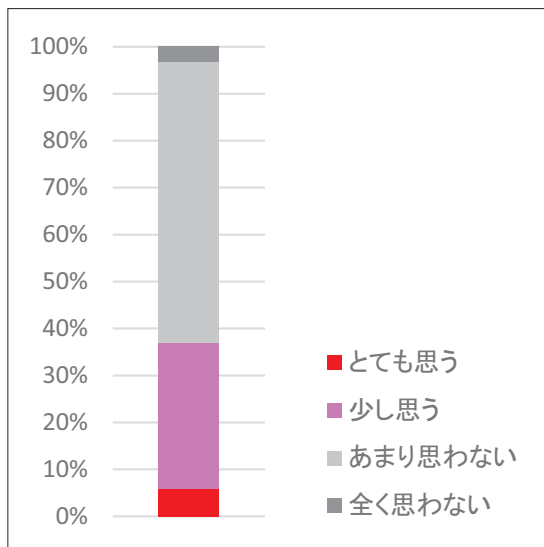


図7 準備運動への工夫①

⑧あなたは準備運動を工夫したいと考えていますか。

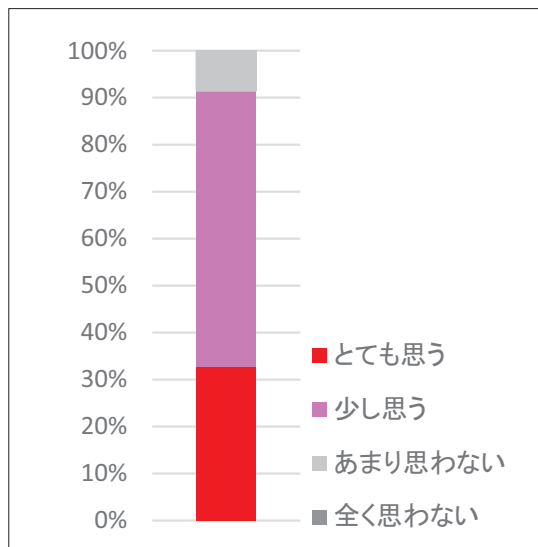


図8 準備運動への工夫②

準備運動を工夫しているとの回答は、37%にとどまっていた。

工夫したいと考えている先生は、92%に上ることが分かった。

工夫したい気持ちはもっているが、具体的な改善方法や工夫する観点が明確になっていないことが伺える。

⑨なぜ現在行っている準備運動を実施しているのですか。

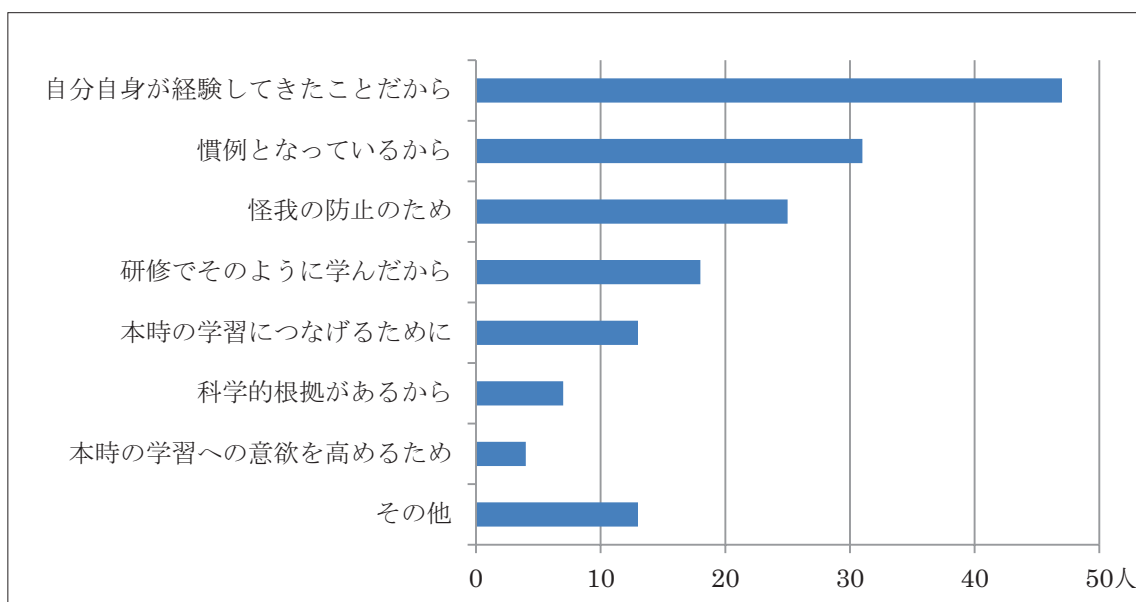


図9 現在行っている準備運動を実施しているわけ

準備運動が自身の経験や慣例で行われていることが多い。本時の学習内容を意識して取り組むことは少ない。

- ・「自分自身が経験してきた運動だから」との回答が一番多く47名の記述があった。次に「慣例となっているから」が31名、「けがの防止のため」が25名、「研修会で学んだから」が18名と続く。
- ・これらを総合して見てみると、創意工夫するのではなく、準備運動がパターン化され、同じことの繰り返しが行われていることが読み取れる。「慣例となっているから」の中には、「内容が決まっている方が子どもが戸惑わないですむ」という記述があり、ルーティンワークとして捉えている様子も伺える。
- ・また、「保護者等への説明責任を果たすため」という記述が目をつけた。授業中に万が一怪我があったとき、「怪我の予防のため、準備運動をきちんとやりました。」と、予防線を張るための準備運動と位置付けている姿が浮かんでくる。
- ・「本時の学習内容（主運動）につなげるため」は13名、「子どもの意欲を高めるため」は4名であり、本時の学習内容を意識したものは少数であった。

5. まとめ

準備運動は、一応やるべきものとの認識で、教師の号令の下、一斉に屈伸や伸脚等のストレッチ系の動きが多く行われていることがわかった。教師主導型であり、児童が主体的に取り組む内容にはなっていないのではないかとと思われる。

時間も5分程度が多く、ルーティンワークのように一通りの動きを行うことで準備運動として捉えている様子も伺える。教師自身が内容に変化と必然性をあまり求めていない状況が読み取れた。

また、準備運動の効果として、怪我の予防、体温・心拍の上昇を多く挙げていることから、単に運動しやすい体にすることに重点が置かれているのではないだろうか。

我々は、45分の授業を活性化するためには、準備運動であっても「主体的、対話的で深い学び」に改革されることが大切ではないかと考える。学習への意欲を喚起し、一緒に学ぶ仲間とのコミュニケーションを図り、なおかつ、学習内容を理解し本時の主運動につながる準備運動を構築していきたい。

一斉に教師の方を向いて号令に合わせて動き、並んでいたその場所から1mも離れないような状況から脱却し、仲間と気持ちを合わせながら、広く空間を動き、のびのびと体と心を開放する準備運動を目指したいと考える。そうすることで、より、柔軟な体と心が育まれ、怪我の防止のみならず、主運動へと効率よくつなげていくことができるのではないだろうか。

そのために、有効な音楽を開発したり、ミニゲームを取り入れたりした準備運動を考案し、その実践を試みた。その事例を第3章に述べていく。

3節 幼稚園における準備運動調査

秋草学園短期大学幼児教育学科准教授
塩崎 みづほ

1. はじめに

平成29年3月に「幼稚園教育要領」「保育所保育指針」「幼保連携型認定こども園教育・保育要領」が改訂告示され、平成30年4月から施行されている。この3法令が同時に改訂されるのは今回が初めてであり、それはすべての子どもに質の高い幼児教育を提供することを保証するものといえよう。

そして今回の主な改訂点を以下の3つであると無藤は挙げている¹⁾。①3歳以上の子どもについての「幼児教育の共通化」、②子ども・子育て支援 新制度での「幼児教育の『質』の方向性」、③小学校から見たときの「幼児教育で育つ力の明確化」である。どの施設においても幼児教育としての質を確保することへの取り組みとして、「育みたい資質・能力」「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を明確化し、3法令の第1章総則の中に多少の文言の違いはあるが、ほぼ同じ内容が記載されるようになった。また、今回の改訂には、幼児教育で得たものを、小学校以降、中学校、高校へとつながりをもたせることを含んでいる点にも、特徴があるといえる。小学校へのスムーズな接続という言葉から、小学校を先取りした学びを想像してしまう恐れもあるが、そうではなく、「幼児期にふさわしい教育」の実践を目指していきたいものである。よって、各発達段階の子どもたちが、主体的に身近な環境（物や人など）と関わりながら、心動かされる体験・遊びをすること²⁾から様々な見方・考え方（=学び）を深めていくことができるよう指導していくことが望まれる。

さて、幼児期における運動を主として行う時間にはどのような保育活動が行われているのか気になるところである。そこで幼児の主体的で深い学びを引き出す活動を考えていく上で、今回は運動の一斉保育時における準備運動について焦点をあてて、調査を行うこととした。幼稚園等では、運動を行う時間数、活動名なども様々なため、幼児向けの質問紙作成の困難さはあったものの、興味深い結果を得ることができた。調査の実施方法や内容についての課題はあるが、これからの幼児教育のあり方見方に、示唆を与えることができるものと考えられる。

2. 調査方法と内容

(1) 方法

幼稚園教育実習中における運動の一斉活動場面を観察し、準備運動の内容について調査する。

(2) 調査対象

A短期大学幼児教育学科一部1年164名、二部2年72名 合計236名

(3) 調査時期

2017年11月20日～12月4日 幼稚園実習期間内での運動遊びの様子を観察

(4) アンケート実施日

2017年12月7日～13日の授業内において実施

Questantで作成し、スマートフォンより回答を得た

(5) 分析方法

Questantによる単純集計を行い、エクセルにてデータをグラフ化した。

(6) 質問内容

中村ら³⁾が作成した「体育授業における準備運動に関する実態調査」の質問紙の内容を参考に、幼稚園向けに内容を一部改変した。幼稚園においては、運動の一斉活動の実施において外部講師を委託している園も多いことから、外部講師が来ているかどうかについて聞き、それぞれの内容について質問を行った。主な質問内容は以下の4点である。

- ①実習先の都道府県
- ②園では運動担当の外部講師は来ていたか
- ③運動の時間を何と呼んでいたか
- ④準備運動について（内容、実施時間、保育形態）

3. 調査結果

有効回答数 152名

(1) 実習先について

埼玉県（66名）、東京都（82名）、福島県（2名）、新潟県（1名）、秋田県（1名）

(2) 外部講師が来て運動の一斉活動を行っている園の割合

来ていた（73.7%）、来ていなかった（26.3%）であり、7割以上が外部講師による運動の一斉活動を行っていた。

(3) 運動の時間の呼び方

教科としてあるのではないため、運動の時間の呼び方も様々であったが、「体操クラブ」「体操」「体操の日」など、「体操」がつく呼び方が最も多かった。「体育クラブ」「健康体育」など「体育」を名称の一部にとり入れている呼び名も多くみられた。「その他」では、「縄跳び」「鉄棒」「ヨガ」など、その日に行う活動名で呼んでいる園もあった。

呼び方	n
「体操」とつく呼び方	62
「体育」とつく呼び方	28
クラブ活動	2
運動遊び	2
その他	14
わからない	4

(4) 準備運動について

①外部講師による準備運動

a. 内容

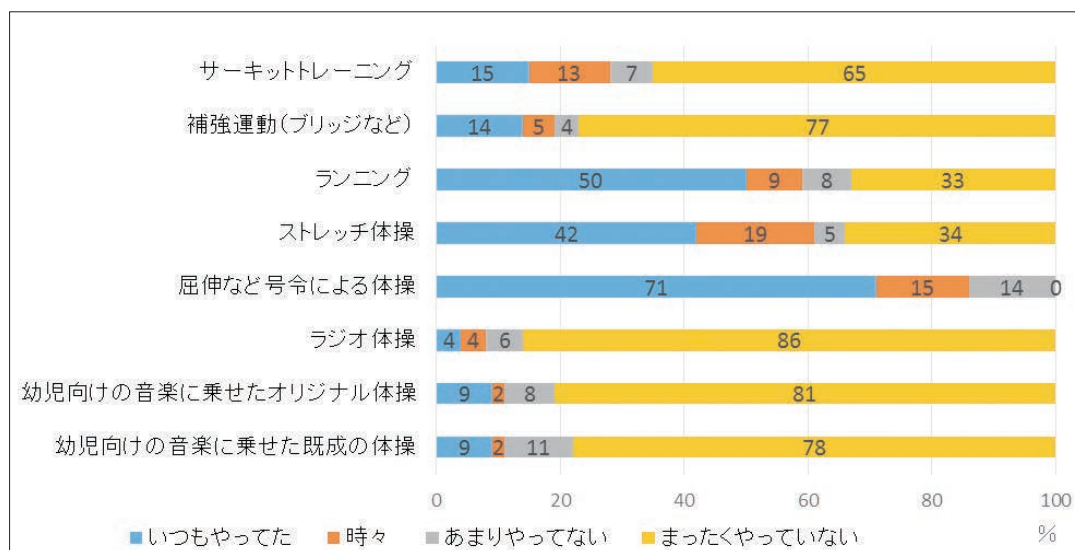


図1 外部講師による準備運動の内容 (%)

準備運動の内容では、「いつもやっていた」ものとして最も高い割合だったものは、「屈伸など号令による体操」(71%)であった。この内容は、「まったくやっていない」という回答は0%であり、ほとどの園の運動担当講師が行っていたものとみることができる。次に高い割合だった活動は、「ランニング」(50%)、「ストレッチ」(42%)であった。

b. 実施頻度と準備運動の時間

外部担当講師が行う活動の実施頻度は、週1回が82%、週2回が10%、週3回が3%、週2回5%であった。全体の活動時間としては、30分が最も多く47%であった。次に40分が18%、20分が17%であった。

準備運動に使用する時間は、0～5分と回答した人が59%と最も多く、6～10分が36%であった。

c. 保育形態

保育の形態としては、指導者の一斉指導がほとんどであった。

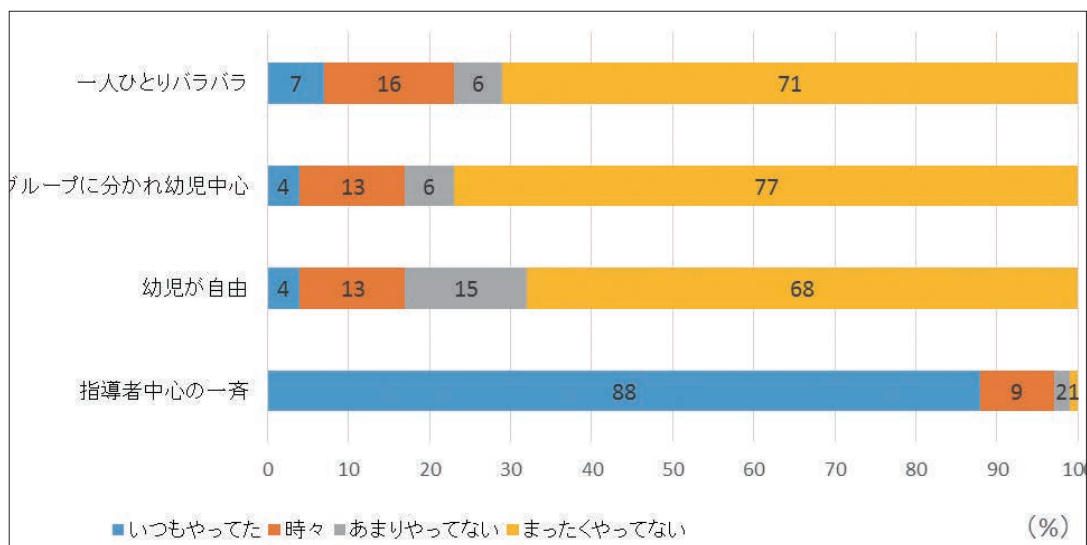


図2 外部担当講師による準備運動の保育形態 (%)

②保育者による運動の時間における準備運動

a. 内容

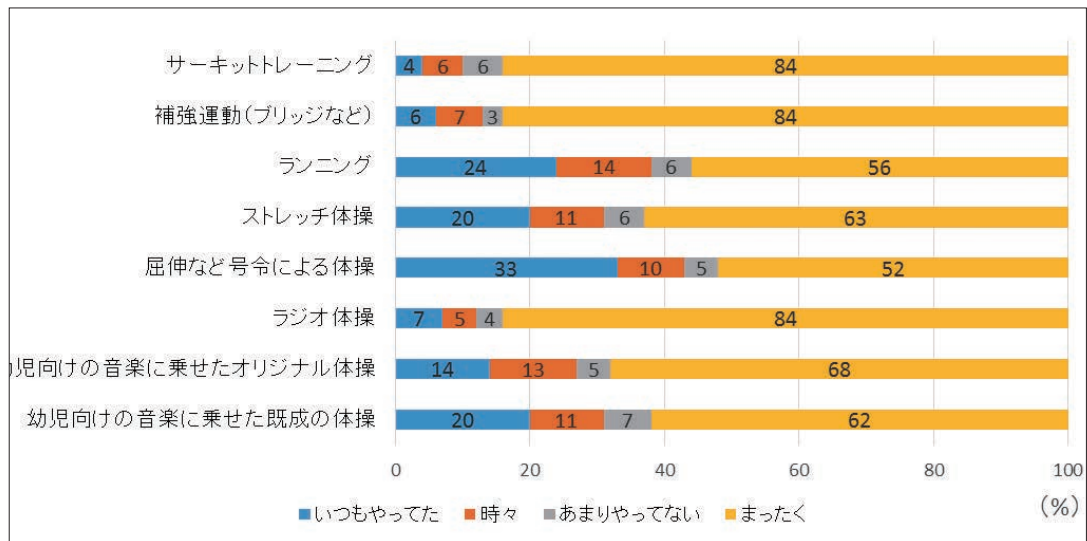


図3 保育者による準備運動の内容 (%)

保育者が一斉活動として運動遊びを行う際、準備運動そのものをあまり行っていない様子が伺える。とはいえ、行っている活動として最も高い割合のものは、「屈伸などによる体操」であり、その後「ランニング」と続くのは、外部講師の内容と同じ順位であった。その次にあげられていたのが、「ストレッチ体操」、同じ順位が多かったものが、「幼児向けの音楽に乗せた既成の体操」であり、ここが異なっている点であった。

b. 保育形態

保育者の保育形態も外部講師と変わらず、一斉指導型が最も多く見られた。

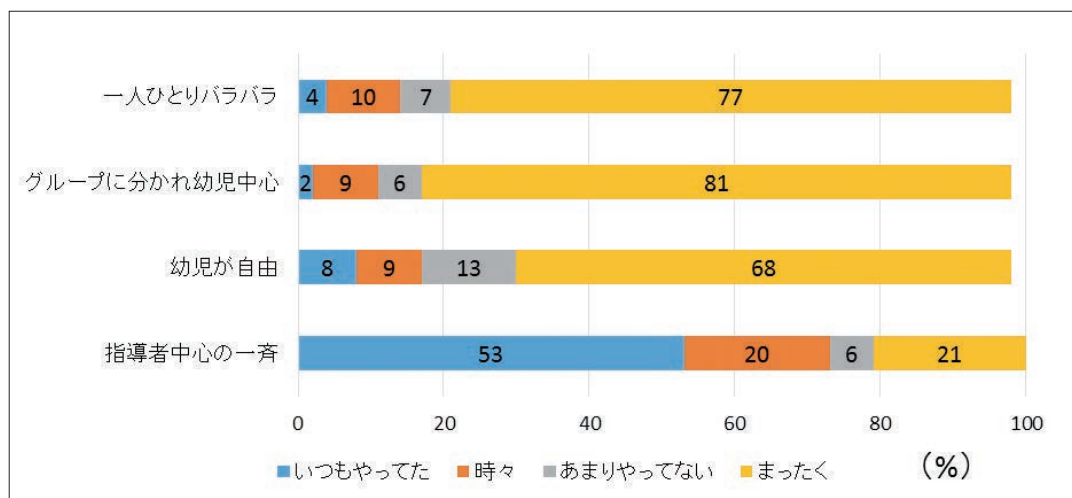


図4 保育者による準備運動の保育形態 (%)

4. まとめ

今回調査を実施するにあたり、質問紙を幼稚園用に作成するのが大変困難であった。幼稚園等においては、運動を主とした活動を行っている時間が様々であり、「体育」という教科があるわけではないため、どの時間を切り取って見とるのがよいのか悩みどころであった。そこで今回は、昨今幼稚園においては外部講師に運動を主とした活動を委託している所が多いことから、その時間における主活動前の準備運動に焦点をあてるのが、わかりやすいと考え、質問紙を作成することとした。その結果、7割強の園で外部講師による活動が行われており、一斉号令による準備運動が多く行われていることが明らかになった。今回の調査結果は、あくまでも学生が実習先で観察してきたものであるため、一資料である点は拭い得ない。しかしながら、幼稚園等において、準備運動そのものをどのように位置づけ、どのような効果を狙うのか、その点を吟味、検討していくことの必要性を感じさせる結果であった。

幼稚園では、「遊びを通しての総合的な指導」が中心になる。子どもたちが、どのように活動と向き合い、考え、工夫し、意欲を持って取り組むのか、それを支援するのが保育者であり、教師である。そうした活動を展開するにあたっては、題材の吟味、環境構成の工夫などを検討していくことが大切になってくる。準備運動について、保育者がどのように考え、また、子どもたちにとって効果的な活動になるよう、発想の転換が求められるのではないだろうか。準備運動は、ウォーミングアップとも言われるように、体を温め関節可動域を広げるなど怪我の防止などに役立つことはもちろんのこと、心も温まる、そんな準備運動を心がけていくことが大切だろう。さらに、これからの時代に求められる教育として、主体的・対話的で深い学びの場になるような教材の活用について検討していくことが望まれる。そのためには、養成校としての役割も重要であり、今後現場にでていく学生たちに、準備運動に対する発想の転換を促すことができるような、授業実践を行っている

く必要があるだろう。私自身も今回の研究に携わることで、準備運動について改めて考える機会を得ることができた。今までやってきたことだから、怪我の予防になるはずだから、という保育者側の固定概念を今一度振り返り、これからの子どもたちにとって必要な力を育む活動が展開されていくことを望む。

【参考文献】

- 1) 無藤隆「3法令改訂(定)の要点とこれからの保育」(株)チャイルド本社.2017.
p.22
- 2) 同上p.27
- 3) 中村なおみ他「体育授業における「準備運動」を再考し、「主体的な学びへ向かう導入」へと変えていく試みーウォームアップから3アップへ、自立・協働・創造に向けた主体的な学びとしての導入10分間へー」
- 4) 西岡育子編「平成29年告示幼稚園教育要領・保育所保育指針・幼保連携型認定こども園教育・保育要領<原本>」(株)チャイルド本社.2017

第3章 实践事例

第1節

動きを引き出す授業の導入（準備運動）の工夫

～主体的に動きを見つけ、他者と関わりながら
学びを深める授業への導入のあり方～

新聞紙を活用した 「わくわくシュートボールゲーム」の導入

お茶の水女子大学附属小学校主幹教諭 栗原知子
東海大学教授 中村なおみ
練馬区立石神井小学校主任教諭 野村徹
元国分寺市立第七小学校校長 長津芳

第一章で提言されているように、これからの時代に求められる資質・能力を育成するためには、体育科の授業のあり方を改善していく必要がある。とりわけ、授業へ導入する準備運動のあり方を改善することが、授業そのものを変えていくことになるであろう。主体的に学びに向かい、他者との関わりを通して自らを変容させていく体育の授業のあり方を、実際の授業を通して確立していく。本事例では、「新聞紙を活用した導入」を実践し、その有効性を検証する。

はじめに

<授業の導入の課題>

共同研究者の長津が以下のような体験をしたことがある。

長津が校長をしていたときのことである。子どもたちの健康状況が記録される学校保健日誌に、歯を欠損するという事故が連続して記されていたことがあった。

- | | | | |
|---------|--------|------------|------|
| ・ 1月26日 | 4年2組男子 | 階段で躓き転倒 | 前歯欠損 |
| ・ 2月3日 | 2年2組男子 | 校庭で走っていて転倒 | 前歯欠損 |
| ・ 3月3日 | 2年1組男子 | 友だちと接触し転倒 | 前歯欠損 |

歯の欠損は訴訟にもつながる大きな事故であり、長津は校長として早急に対策を練らなくてはならないと考え、体育主任とともに休み時間や体育の授業の様子を観察した。

その結果、子どもたちの遊びの中から、ランダムに走り回るいわゆる「鬼ごっこ」が減少していることが浮かび上がってきた。また、体育の授業はというと、4列や8列に整然と並んだままいわゆる徒手体操系の準備運動が展開されていた。しかも、係の児童が前に出て、号令をかけ、それに合わせて一斉に動くということが繰り返され、その日行う学びを効果的にする準備運動であるか疑問をもった。整列し、号令に従っているだけでは、児童自らの考えはめぐらされず、ましてや、活動する空間との関わりや、一緒に学ぶ友だちとの関わりをもつことなど皆無に近い。こうした積み重ねでは、子どもたちがランダムに走ることができないことに象徴されるように、自ら判断して運動することができない子どもたちを生み出し、自ずと怪我の危険性も増すのではないだろうか。長津は看過できないと感じ、体育主任に改善を命じたのである。

授業の導入を、空間や、友だちとのかかわりを生み出す運動や、ミニゲームを取り入れ

たりする内容へと改善していった。必要な運動量を確保するとともに、児童が創意工夫する時間を保証することができてくると、自らが考え、判断して行動する意識が高まってくことを実感した。その後、歯の欠損事故は学校保健日誌に記されることはなかった。

以上は、長津の経験知に過ぎず、因果関係が統計的に示されているわけではないが、これからの時代に必要とされる主体的、対話的で深い学びを目指すには、まず、授業の導入を変革させていかななくてはならないとの仮説に至ったのである。

<新聞紙を活用した導入の工夫>

本事例の授業者、栗原知子は、新聞紙を活用した導入で、体育の授業を主体的、対話的で深い学びにつながるものにしたと考えた。栗原は、これまで主に表現運動領域の授業で、新聞紙を用いて子どもたち一人一人の意志のもと、自ら動きを見つけ出すという授業を開発してきた。

「こうしなさい。体をまげて。もっと大きく。もっと伸ばして！」

などという動きの指示をするのではなく、

「新聞紙の動きをよく見てね。新聞紙になったつもりで動いてみましょう」

と声をかける。すると、子どもたちは、栗原の動かす新聞紙の動きを追いながら、自分を感じたまま動き出す。栗原が新聞紙をゆらゆら揺らすと、子どもたちは体を揺らし始める。激しく揺らすと激しく揺れる。ギュギュっとねじると、体のあちこちを一生懸命工夫してねじろうとするのである。

栗原は、この新聞紙を活用することが、様々な領域の学習にも有効であると考えた。そこで、本単元のゲーム領域の指導において、新聞紙を活用した導入を試みることにした。

「新聞紙を落とさないで走れるかな？」

と、ひとこと問いかければ、広い空間を友だちの動きを察知しながら所狭しと走り出すであろう。

「二人組で、互いの離れた新聞紙をキャッチできるかやってみよう」

と投げかければ

「よし、行くよ、いっせえのせ！」

「できた、できた！もっと離れてもできるかやってみよう」

などと、こちらが指示するまでもなく、友だちと関わり合って工夫するのではないだろうか。

栗原は、本単元の第一時間目に「オリエンテーション」を設定して、新聞紙を活用して、ゲーム領域の導入をすることとした。どんなことができるかを問いかけて、自らの動きを見つけ出させたり、友だちと関わり合いながら、その単元の動きの楽しさを味わわせたりすることで、心と体をほぐしながら、意欲を喚起するとともに、自ずと技能を高めることができる考えた。

第二時間目からは、新聞紙の動きや、ミニゲームなどで導入する指導計画を立てた。導入のあり方を変えることで、授業そのものも活性化することを検証する。

I 学習指導計画

小学校第3学年 体育科学習指導案

日時：一回目 平成29年9月7日（木）第2校時

二回目 平成29年9月13日（水）第2校時

場所：三鷹の森学園三鷹市立高山小学校体育館

対象：第3学年4組 35名（男子16名、女子19名）

担任：浅田航平

授業者：栗原知子

共同研究者：中村なおみ 野村徹 長津芳

1. 単元名 「わくわくシュートボールゲーム」

2. 運動の特性

- ・チーム対チームで勝敗を競い合うことを楽しむ運動である。
- ・ボールの扱い方、ポジションの取り方、判断力などを養うことができる運動である。
- ・チームワークを生かすことができる運動である。
- ・ボールを投げて的を倒すと、爽快な気分が味わえる運動である。
- ・ボールを投げたりとったりすることに慣れていないと、怖さを感じる運動である。

3. 児童の実態

男女仲の良い学級である。男子はドッジボール等のボール遊びを進んで行う児童が多い。そのため、ボールの扱いに慣れており、ボールを投げたり、受けたりすることに意欲的である。しかし、個人差がはっきりしており、得意な児童の独壇場になってしまうこともある。一方、女子はボール遊びより縄跳びやフラフープ等の用具を使った遊びを好む傾向にある。そのため、個人差があまりなく、協力して取り組もうとする姿勢がよく見受けられる。しかし、ボールの扱いに慣れていない児童も多く、ボールを投げたり、受けたりすることに意欲的ではない児童も見受けられる。どの児童も活躍でき、楽しむためには、まず、一人一人に自己コントロールや、ボールの動きに対応できる判断力を付け、そして、ボールに慣れ親しんで楽しめる工夫をすることが求められる。

4. 教材教具の工夫

(1) チームは生活班とする。

- ・1チーム3人から4人で、9チームとなる。

(2) 準備するもの

- ・新聞紙、1人1枚（多めに用意する）
- ・的となる三角コーンと、それを乗せるポートボール用の台（4組）三角コーンに鈴を巻き付け、当たったとき、鈴の音が鳴るようにする。
- ・CDデッキ（必要に応じてBGMをかける）
- ・リズム太鼓



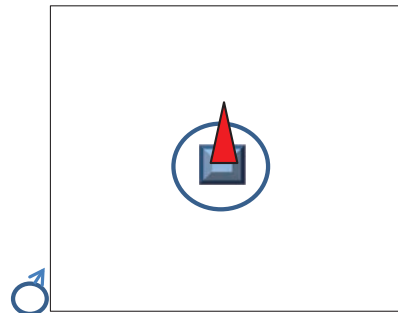
(3) 基本のゲーム

的 …コート内に円を描き（体育館の床に描かれている円を利用）、その中心に三角コーンの的を置き、360度どこからでも的が狙えるようにする。

両チームがその的を狙い、コーンを落としたチームが2点の得点となる。

コーンに当てただけの時は得点は1点。

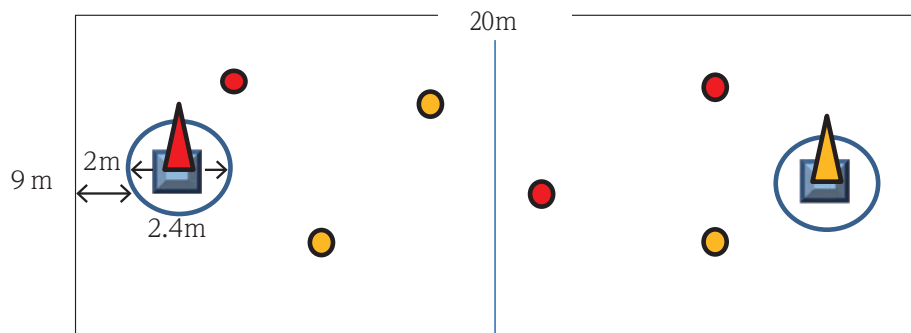
○印からボールを投げ入れて、ゲームが始まる。



コート…特にラインは引かず、体育館の四分の一のスペースを目安とする。

(4) 発展したゲーム

・陣地を決めて、自分の的を落とされないように守るとともに、相手チームの的を狙う。



5. 学習指導計画（5時間扱い）

1	2	3	4	5
オリエンテーション	ステップ1 基本のゲーム		ステップ2 発展したゲーム	
新聞紙を媒体として心と体をほぐす ・場所とのかかわり 走る-投げる ・動き見つけ 転がる、這う ねじる、回る ・仲間や自分との関わり ・相手に合わせた動き ・素早い動き など	ウォーミングアップ ①新聞紙で ②ミニゲームで			
	ゲームの確認	ゲーム3	ゲームの確認	ゲーム8
	ゲーム1	ゲーム4	ゲーム6	ゲーム9
	ゲーム2	ゲーム5	ゲーム7	ゲーム10
クールダウン 振り返り	クールダウン 振り返り	クールダウン 振り返り	クールダウン 振り返り	クールダウン まとめ

Ⅱ 1時間目の展開と授業記録

1. 1時間目の展開

一回目の学習（5時間扱いの1時間目）

実施日 平成29年9月7日（木）第2校時

オリエンテーション（本単元への導入）

（1）本時のねらい

新聞紙を使うことで、相手の動きをよく見る、自分から動きを合わせる、相手に合わせて素早く動くなど、ボールゲームにつながる動きを引き出す。

- ・新聞紙を使っているいろいろな動きを工夫したり、新しい動きを試したりする。
- ・広い場所を使って、安全に思い切り体を動かす。
- ・友だちの見つけた動きを受け入れ、やってみる。
- ・仲間と関わりながら学習することを楽しむ。

（2）本時の展開（45分）

	主な学習内容	運動のねらい
導	本時のねらいをつかむ	
入	ア) 新聞紙を体から落とさずに走る	体育館をランダムに走ることができるようにする。学習する空間を感じ取らせる。
展開 ①	イ) 振り返って新聞紙をキャッチ 頭上に掲げながら走り、途中で新聞紙を手から離し、振り返ってその新聞紙をキャッチする。	瞬時に向きを変えて、対応することができるようにする。
	ウ) 2人組で 1人が新聞紙を頭上に掲げながら走り、ふいに新聞紙を離し、もう一人がその離された新聞紙をキャッチする。	周りの動きも察知しながら、目標の新聞紙の動きを捉えることができるようにする。
展開 ②	エ) 先生が動かす新聞紙を見て動く 先生の動きをよく見て、その新聞紙の動きを体で表現する。	新聞紙の動きを自分なりに感じ取りながら、動きに変えていくことができるようにする。体の部位を様々なように動かすことができるようにする。
	オ) 2人組で動きを見つける 1人が新聞紙をいろいろなように動かし、もう1人がその新聞紙の動きを体で表現する。	面白い動きを見つけて、体を自在に動かすことができるようにする。友だちとの関わり合いを楽しむことができるようにする。
	カ) 相手の新聞紙を受け止める 2人組で、向かい合って横に並び、それぞれの新聞紙を離すとともに、相手の新聞紙をキャッチする。	友だちと息を合わせて、タイミングよく動くことができるようにする。
まとめ	キ) 振り返り 本時の振り返りをする。 次時の予告をする。	

2. 授業記録

◆ …子どもの声

(個人情報保護のため名前は仮名にしてあります)

〔 〕…授業観察者による考察

ア) 新聞紙を身体から落とさずに走る

授業者の栗原が新聞紙を1枚取り出すと、早速興味を示した子どもたち。

「今日は、新聞紙を使ってどんな動きができるか、いろいろ見つけて楽しみましょう。さあどんなことができそうですか？」と問いかけると

「新聞紙を落とさないで走れるよ。」

との声があがる。新聞紙を落とさないようにして体育館中を走ることができるか工夫することから授業が始まった。子どもたちは歓声をあげながら、体育館を所狭しと走り出した。



ポイントを板書してめあてを確認する



新聞紙を落とさないように工夫して走る子どもたち

風を切るように走ると、ほら、新聞紙が落ちないよ！



ぶつかりそうになって体をかわす2人

おっと危ない。

うまくかわせるかな。

- ◆新聞紙をお腹に当てて速く走って、落ちないように頑張りました。(ゆずき)
- ◆新聞紙を落とさないように走るのが楽しかった。(じゅん)
- ◆手を使わずに走っても、新聞紙が落ちないということがわかっておもしろかったです。(るこ)

全員が喜々として体育館中を走り回っていた。新聞紙を胸に当ててスピードを上げると落ちないことに気づき、ひとしきり楽しんでた。そのうちに、新聞紙の位置をお腹の方へずらしてみたり、新聞紙の後ろに腕を回して落ちないように走ったり、頭で支えようとしたり、友だちと競争したりと、思い思いに工夫し始めた。

体育館という空間を広く使い、思いっきり運動ができる活動であった。それとともに、スピードの出し方、体のこなし方など、自己の動きをコントロールすることができる運動であった。一気に本時の学習に没入できたと思われる。これは、いわゆる号令の元、一斉に同じ動きをする準備運動では味わえないものではないだろうか。

離れた新聞紙の動きを振り向いて追う

イ) 振り返って新聞紙をキャッチ

次に、新聞紙を頭上に挙げて走る。そして、持っていた手を放し、振り向いて、落ちていく新聞紙を体のどこかで受け止めることができるかをやってみることになった。

振り向きざまに、自分が離れた新聞紙の動きを追うわけである。素早く反応する動きが求められる。



あれ？どうなっちゃうのかな。

◆走って、振り向いてとるのがおもしろかったです。（まり）

◆走って、新聞紙を離すのがおもしろかった。離れた新聞紙をキャッチするのをがんばりました。（ゆうじ）



う～ん、惜しい！ もうちょっとだったね。

ほら、受け止められるよ。

ウ) 2人組で

1人が新聞紙を頭上にあげて走っていき、途中で新聞紙を離す。もう1人は、追いかけていき、離された新聞紙の動きを追って受け止める。早速、2人で走り出した。

2人組で、1人が離した新聞紙をもう1人が受け止める



さあ、行くよ！ OK！



- ◆1人が投げて、もう1人がキャッチするのがおもしろかった。(りん)
- ◆新聞紙をうけとるところをがんばりました。(しょうま)
- ◆新聞紙を体でうけとめることをがんばった。(こうた)

2人組の1人が、走り出すと、すぐさま追いかけて始める。自分の相手を目指して走るため、周りの様子に目を向けることが少なく、ぶつかって倒れ込んでしまう場面もあった。繰り返していくうちに、むやみに追いかけるのではなく、周りの状況も感じ取りながら走ることができるようになっていった。

走っていく1人が、新聞紙を持っていた手を離す。新聞紙は、ふわふわと翻っていく。その動きを素早く追って、新聞紙が床に落ちる前に体のどこかで受け止めるのであるが、予想外のところへ新聞紙が飛んで行くため、必死で追いかけて受け止めようとする姿が見られた。

この運動によって、身のこなし方、状況判断の仕方、ものの動きに合わせた素早い動き方などが体得できる。本単元はボールを使ったゲームではあるが、ボールの操作に不慣れで、気後れする児童も多い。そこで、新聞紙という媒体を通すことによって、基礎となる動きを、不安なく自然と身につけることができるものとする。

エ) 先生が動かす新聞紙を見て動く

広い空間を友だちと関わり合いながら走り回って、心拍数も相当上がっていった。少し子どもたちの息が切れるようになったところで、栗原は、子どもたちを自分の近くへと誘導した。そして、一枚の新聞紙を広げて見せる。

「新聞紙の動きをよく見て、新聞紙になって動いてごらん。」

そう言うと子どもたちは、栗原の動かす新聞紙を見ながら、思い思いに感じたまま動き出したのである。

栗原は、新聞紙を自在に動かす。ゆらゆら揺らす。斜めにだんだん倒していく。バサバサと翻す。ギュギュっとねじる。床に這わせる。くしゃくしゃに丸める。丸めたものを投げ上げる。こうしているうちに、子どもたちは自然と様々な動きを体得していった。

栗原の動かす新聞紙になり切って動く子どもたち



新聞紙の動きを
よ〜く見てね！



オ) 2人組で動きを見つける

教師対子どもたちで、いろいろな動きをしたあと、今度は友だちと2人組で、変わりばんこに先生役となって、新聞紙を動かす。自らがどのように動かすかを考えなくてはならないのである。



新聞紙がひらひらどこかへ飛んでいくよ。

2人組で変わりばんこに先生役となって新聞紙を動かす



ぐちゃぐちゃに丸まっちゃった。



新聞紙が揺れ始めたぞ。

あれれ、今度はペッチャンこだ！



- ◆新聞紙の動きをまねするとき、できるだけ似るようにがんばりました。(じゅり)
- ◆がんばったのは、自分が新聞紙になってうごくことです。(まい)
- ◆新聞紙と同じ動きをするのがおもしろかったです。(れな)
- ◆ぐちゃぐちゃ遊びをがんばった。先生みたいにすごくなりたい。(しんたろう)

(注：新聞紙をあれこれとぐちゃぐちゃになるぐらい動かしたことを「ぐちゃぐちゃ遊び」と子どもたちは名付けた。)

新聞紙の動きをよく見て、動いているわけだが、一人一人、それぞれが感じた動きなのである。そこには誰に指示されるでもなく、自らが動く姿が見られる。自らが感じ取りながら動きたいように動いている。心地よさが漂う。笑顔が広がる。

そして、今度は自分が新聞紙を動かして、友だちをリードするのである。互いにリードし合って、動きを見つけて関わり合う。友だちとだからこそ、自由で、屈託のない動きが生まれる。これはまさしく、主体的に動き、対話的に関わり合い、新しいものを生み出そうとする素地が養われているのではないだろうか。

カ) 相手の新聞紙を受け止める

「互いの新聞紙を取り換えて受け止められるかな? う～ん、これはちょっと難しいですよ。2人の息が合わないよね。どうしたら息を合わせてできるかな?」

タイミングを合わせて、新聞紙を持ち替える2人



本時の最後に、栗原は、どうしたら2人組で互いの新聞紙を受け止め合えるか問いかけた。それぞれが新聞紙を持っている手を離し、素早く移動して相手の新聞紙を受け止めるのである。難しいと言われたら余計に頑張りたくなかった子どもたち。

「行くよ、いっせえのせ!」と、どの2人組からも互いの息を合わせる掛け声があがった。もちろんそう簡単には受け止められない。

しかし、何度も何度も工夫し始めたのである。やがて、うまくキャッチできるチームが表れると、さらに盛り上がりを見せた。成功した2人組の動きを見ながら、うまく受け止めるコツを探し始めたのである。

やがて、あちこちから「できた!」の声があがっていった。

- ◆まりえさんと息を合わせることがむずかしかったです。(ゆかり)
- ◆2人で、3歩離れて新聞紙をとるのが楽しかった。(もえ)
- ◆2人で新聞紙を持ちかえるのを、3メートルぐらいはなれてやった。(さつき)
- ◆ゆかりさんと楽しくできて、体育がすきになりました。(まりえ)

互いが目を見合い、息を合わせて掛け声をかける姿は、チームプレーになくてはならないものである。自分の思いだけでは成り立たないことを自ずと感じ取っていった。さらに、素早く動かなくては成功しない。俊敏な動きへと誘導することができる活動であった。

初め、なかなかうまくできなかったが、一組、二組と成功していくと、どうしたらできるのかを学び始めた。自分たちも成功したいとの意欲が高まり、掛け声も一段と大きくなっていった。また、成功した2人組は、さらに2人の距離を離して試してみるなど、自ら難度を上げていったのである。学び合ったり、高め合ったりする姿が見られ、新聞紙を媒体としたオリエンテーションは、本単元の「わくわくシュートボールゲーム」への導入として効果的であったと考える。

キ) 振り返り

本時の学習を振り返って「おもしろかったことや、がんばったこと」をカードに記入。次時から行う「わくわくシュートボールゲーム」の予告をして、本時が終了した。

Ⅲ 2時間目の展開と授業記録

1. 2時間目の展開

二回目の学習（5時間扱いの2時間目）

実施日 平成29年9月13日（水）第2校時

（1）本時のねらい

- ・基本のゲームのやり方を知り、チームで考えを出し合って、的を当てる工夫ができるようにする。（学び方）
- ・2チームで、攻防入り混じりながら、パスやシュートなど簡単な技能を身に付け、ゲームが楽しくできるようにする。（技能）
- ・ルールを守り、互いに協力し合ってゲームを行い、勝敗を素直に認めることができるようにする。（態度）

★準備運動のねらい

- ・新聞紙を使った運動から、ボールを使った運動へとつなげる。
- ・俊敏な動きや、チームワークを高める動きを身に付け、本時のゲームに生かすことができるようにする。

	主な学習	留意点
導 入	ア) 準備運動①新聞紙の動きをよく見て動く。 イ) 準備運動②新聞紙の動きを追って受け止める。 ウ) 準備運動③新聞紙を丸めたボールで当てっこをする。 エ) 準備運動④チームでボールを持ちかえる運動をする。	・新聞紙を使った動きから、ボールを使った動きへとつなげる。 ・本時に使用するボールの扱い方に慣れる。
展 開 ①	オ) 基本のゲームのやり方を知る。 ・的やコートなどを確認する。 ・本時のルールを確認する。 カ) 「基本のゲーム」第一回戦 一回目のゲームをする。	・360度どこからでも、的を狙うよう意識させる。 ・相手がボールを持ったら的を防ぎ、自分のチームがボールを持ったら的を狙うという素早い判断を促す。
展 開 ②	キ) 「基本のゲーム」第二回戦 一回目のゲームを振り返って、良い動きを見つける。 どのように動くとの的を狙えるか考える。 二回目のゲームをする。 ・一回目とは対戦相手を変える。	・ボールの動きだけでなく、相手や、自分のチームの人の動きも見ることが大切であることに気付かせる。
ま と め	ク) 振り返り 本時の振り返りをする。 ・俊敏に動こうとしたか。 ・パスやシュートを工夫したか。 ・良い動きを見つけることができたか。 ・チームで声を掛け合って協力して行ったか。	・準備運動で学んだことを生かすことができていることに気づかせ、認めてほめる。 ・次時への意欲を喚起する。

2. 授業記録

本時は、いよいよ「わくわくシュートボールゲーム」の基本のゲームに取り組む。授業の冒頭、準備運動の時間を8分設定し、約2分間ずつ4種類の運動を行った。

- ①先生が動かす新聞紙の動きをよく見て動く。
- ②チームで、新聞紙の動きを追って受け止める。
- ③チームで、新聞紙を丸めたものをボールに見立て、当てっこをする。
- ④チームで、ボールを一人一つ持ち、同時にボールを床に投げ当て、場所を移動して、隣の人をボールをキャッチする。

前時の新聞紙を使った運動から、新聞紙を丸めたボール、そして、本時使用するボールを使った運動へと移行し、自然にボールの操作に慣れさせつつ、チームワークを身につけさせていった。

ア) 準備運動① 新聞紙の動きをよく見て動く

まず、栗原は特に指示をするでもなく、新聞紙を取り出して動かした。子どもたちは前時の学習を思い起こして、即座に新聞紙に合わせて動き始める。伸びたり、縮んだり、跳んだり、転がったり、ねじったり…。栗原は動きの質を想定して新聞紙を動かすので、子どもたちは必然的に体の部位を様々に動かすことになっていた。



さあ、新聞紙の動きをよく見て動いてね。



新聞紙の動きを見ながら、感じたまま思い思いに動く



新聞紙がねじれたよ。
どうやってねじろうかな？

イ) 準備運動② 新聞紙の動きを追って受け止める

3～4人のチームを編成

チームごとに、一人が新聞紙を頭上に掲げながら走り、どこかでふいに新聞紙を離す。

他の児童はその動きを追って、新聞紙を受け止める運動を行った。

新聞紙の動きを素早く察知して、誰がどのように受け止めるのか瞬時に判断しなくてはならない運動である。



一人が離れた新聞紙をチームで追う



「新聞紙が離されたら、
一番近い人が取ろうね」
「OK！」

新聞紙は落下の軌道が不規則なため、どんな児童にとっても、新聞紙が地面に落ちる前にキャッチできる（できない）可能性があり、ボール運動が得意でも、そうでなくても、運動を楽しむことができていた。前を走る友だちに合わせて、スピードを調節したり、切り返したりする動きが自然と身についていった。

ウ) 準備運動③ 新聞紙を丸めたボールで当てっこをする

新聞紙一枚をぎゅっと丸めて、アルミホイルで包むと、キラキラボールの出来上がり！

それを真ん中において囲み、先生が

「3番！」「次は…1番！」

などと、番号で指名する。言われた番号の子は、素早くキラキラボールを取って、チームの誰かに当てる。他の子は当てられないように素早く逃げるといった趣向。

何番の子が指名されるか、ハラハラドキドキ。ボールから離れてしまうと、指名されたとき取りに行く時間がかかって逃げられてしまう。そうかといって、ボールに近づきすぎるとは、指名されなかったときに逃げ遅れてしまう。この運動は大いに盛り上がりを見せた。



キラキラボール

- ・片手でつかみやすい。
- ・適度な重さもあって投げやすい。
- ・当てられても痛くない。

キラキラボールのあてっこを楽しむ子どもたち



さあ、先生は何番を言うかな？
ドキドキ…



3番、ほくだ！ それ、行くぞ！



今度はほくだ！
逃げられないうち
に当てないと！
よく狙って。



指示をよく聞き、素早く判断して状況に合わせて逃げたり当てたりすることなど、多くの要素を含んでおり、子どもたちは夢中になって取り組んでいた。楽しみながら自然と「瞬時に判断して的を狙う」という本単元の学習に必要なスキルを高めることができた。

エ) 準備運動④ チームでボールを持ち替える

準備運動の最後は、自分の持っているボールを床に叩きつけたら、素早く右へ移動し、右隣の子のボールをキャッチする運動。

「いっせえのせ！」の掛け声とともに、4人のタイミングを合わせることや、自分のボールと、隣のボール、また4人の動きも察知しながら行うことが求められる。

自ずと、チームワークが高まっていったのではないだろうか。

チームで、掛け声をかけながら移動し、ボール受け取る



ボールを床に弾ませたら素早く右へ移動して！

隣の人ボールをうまくキャッチできたかな？



あちこちから「いっせえの、せっ！」という掛け声がわきあがり、体育館中に響き渡った。

こうして、自らの動きをコントロールすることや、俊敏な動きを高めること、さらに、運動する場との関わりや、友だちとの関わりを体感させ、本単元の「わくわくシュートボールゲーム」へと導入していった。何よりも、自らが考えて判断しながら運動することに重点を置いて、準備運動を組み立てていった。子どもたちは、8分間、友だちと声を掛け合いながら存分に動いた。心拍数も適度に上がっていき、心と体が解放されたと考える。

オ) 本時の展開

まず、「基本のゲーム」の仕方の確認をする。

的…コート内に円を描く。

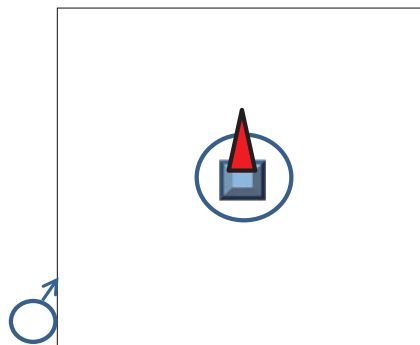
(体育館の床に描かれている円を利用)
その中心に三角コーンの的を置き、360度どこからでも狙えるようにする。
両チームがそれを狙い、コーンを落としたチームが、2点の得点となる。コーンに当てただけの時は、得点は1点。

○印からボールを投げ入れて、ゲームが始まる。

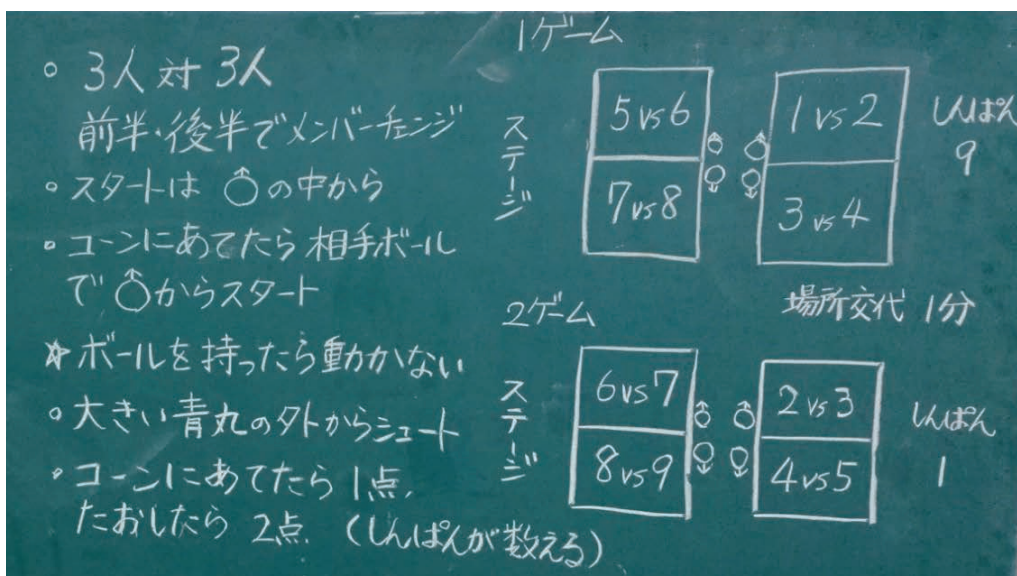
コート…体育館の四分の一のスペースが目安。

特にラインは設けず、自由に動き回れるようにした。

基本のゲーム



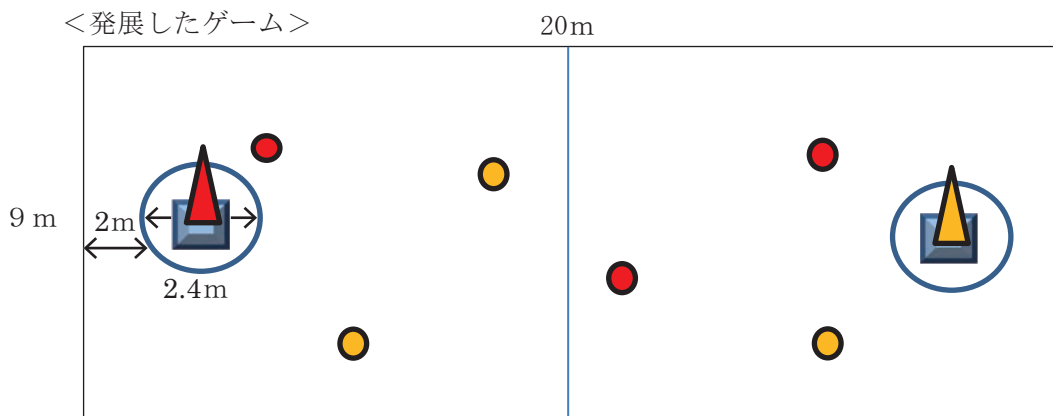
板書



- ・「基本のゲーム」では、同じ的を双方のチームで狙う。
相手チームがボールを持ったときは、的を落とされないように守り、わがチームがボールを持った時は的を狙う。
その判断も瞬時に行われ、スリリングであった。



- ・第4時間目から取り組む「発展したゲーム」では陣地を決めて、自分の的を落とされないように守るとともに、相手チームの的を狙うゲームとなる。



カ) 「基本のゲーム」第一回戦

ゲームが始まると、とたんに子どもたちはヒートアップ。子どもたちは所狭しと動き始めた。合図を送る大きな掛け声が響き渡る。チームワークを意識していると感じた。

基本のゲーム一回戦目



黄色チーム、
チャンス！



キ) 「基本のゲーム」第二回戦

対戦相手を変えて第二回戦が始まった。だんだんと的に当てるコツをつかんでいった。的のコーンに鈴がついているので、当たると鈴が鳴る。コーンを落とすことができなくても意欲が喚起された。

ク) 振り返り

本時の振り返りを行い、次時への予告をして終了。

振り返りカードに書かれた子どもたちの声より

新聞紙を使った準備運動が、ゲームのときのどんなことに活かされたと感じているかを児童に問いかけた。



- ◆走るときにボールをよく見る。(ともこ)
- ◆ボールをよく見るができるようになった。よく見てブロックできた。(こうた)
- ◆横に走ったり(移動したり)することがシュートボールに役立った。(ゆうじ)
- ◆投げる時、パスするときに役立ちました。(もえ)
- ◆ねらいをきめること。(やまと)
- ◆たくさん走り回ったことが、ボールを的に当てさせないことにつながった。(えいた)
- ◆落とした新聞をキャッチしたときのように、素早く走ったらじょうずにできました。(るこ)
- ◆走って早くボールを取る。(じゅんや)
- ◆パスをキャッチすること。(れん)
- ◆相手を追いかける動き。(さつき)
- ◆今まで、すぐはんのうできなかったから、ボールがきたらすぐはんのうしてキャッチして、当てることができたからうれしかった。(けんたろう)
- ◆動くときにやくだった。(まりえ)
- ◆なげるとき、ジャンプするとき、パスするとき。(さくら)
- ◆手をぐっとのばしてとる。(めい)
- ◆きびんにはんだんすること。(なおき)

これまで、「ボールの動きに反応して素早く動く」ということが特段意識されていなかった子どもたちであったが、新聞紙を使った様々な導入によって、「物の動きをよく見る」という意識が自ずと高まっていったことが伺える。ボールをよく見ることで、素早い判断ができ、機敏に動く力へつながったと言えよう。

Ⅳ 成果と課題

個人差が見られ、活躍する児童が固定してしまいやすいボールゲームの単元を構成するに当たって、苦手意識がある児童も楽しめて活躍できるようにすることを念頭に置いて指導計画を立てる必要があると考えた。そこで、ボールゲームにおける必要な力を挙げることから始めた。大きくまとめると次の4点になった。

- | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">①ボールを怖がらない②自己の動きをコントロールする③ボールの動きに反応して、瞬時に判断して行動する④自分勝手ではなく、チームで協力する |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

これらの課題を解決するために、新聞紙を使った運動を取り入れることとしたのである。

- 成果**
- ① 初めからボールを使わず、新聞紙のもつ特性によって働きかけることで、ボールに対する苦手意識をもたずに本単元へと導入することができた。そして、新聞紙からボールへとスムーズにつなげることができ、本時のボールゲームへの意欲を喚起することができた。
 - ② 新聞紙を使って自由に体育館中を走り回ることによって、運動量を豊富に確保することができた。同時に、学習する場との関わりや、友だちの動きを意識して走ることなどを自然と体感することができ、スピードの出し方、体のこなし方など自己の動きをコントロールする姿が見られた。
 - ③ 振り返って新聞紙の動きを追ったり、友だちの持つ新聞紙の動きに合わせて反応することなどから、瞬時に状況を判断して行動する場面が多く見られた。
 - ④ 2人組で互いに新聞紙の動きを見つけることによって、主体的に動きを見つけ、対話的に関わり合い、新しいものを生み出そうとする学びができた。
 - ⑤ 友だちと息を合わせる必要性を体感しながら、チームワークを高めようとする姿が多くみられた。

本単元の実践を通して、ボール運動が得意な子もそうでない子も、喜々として取り組んでいる姿が印象的である。新聞紙を使った導入の仕方が有効であったことを物語っている。

- 課題**
- ① 基本のゲームから、発展したゲームへと進んでいく上で、約8分の準備運動のあり方を系統的に構成していく必要がある。
 - ② 新聞紙を使った単元の導入（オリエンテーション）の有効性を、さらに他の単元へも広げていくことが求められる。
 - ③ 新聞紙を用いたトレーニングという方法論にならないよう、引き出したい動きを見極め、新聞紙を用いて「何」をさせるかを明確にして活用する必要がある。
 - ④ 新聞紙を使った導入以外にも、例えば、ミニゲームでの導入や、音楽を使った導入など、児童の学びを豊かにする導入を開発し、マンネリ化した画一的な準備運動から脱却し、幅広い指導を展開していくことが大切である。

ウォームアップゲームを活用した導入① ～3年「ネット型ゲーム：フロアーボール～共生～」を通じて～

中野区立江原小学校主任教諭 花坂未来
練馬区立石神井小学校主任教諭 野村徹
東京学芸大学准教授 鈴木直樹

I 学習指導計画

小学校第3学年 体育科学習指導案

日時：平成29年12月21日（木）第3校時

場所：中野区立江原小学校体育館

対象：第3学年1組 33名（男子16名、女子17名）

授業者：花坂未来

共同研究者：鈴木直樹 野村徹

1. 単元名 ネット型ゲーム「フロアーボール～共生～」

2. 運動の特性

- ・相手のコートに思いっきりボールを打ち、得点を入れることが楽しいゲームである。
- ・味方にパスをつなぎ、相手のいないところにボールを打つことが楽しいゲームである。

3. 児童の実態

3年になり、クラス替えをしたクラスである。男女の仲は良く、基本的に誰とでも話すことができる。運動能力では2極化がみられる。特にボール投げでは、得意な子は得意だが、ボールを投げたり、キャッチしたりすることを苦手と感じる児童が複数名いる。全員が学習に主体的に参加し、楽しく参加できるように規則を工夫していくことが求められる。

4. 主運動の解説

- ・1チーム4（5）人。チームの中に2人組が2つある。
- ・試合は2対2で行う。
- ・コートは3面。（体育館が狭いため）
- ・2チームの対戦で4試合行う。
- ・待っている児童は棒が倒れないように棒を抑える。
- ・どちらかのチームが3点取ったら、勝ったチームのコートを1m狭くするか、負けたチームのコートを1m広くするかを両チームで相談して決める。

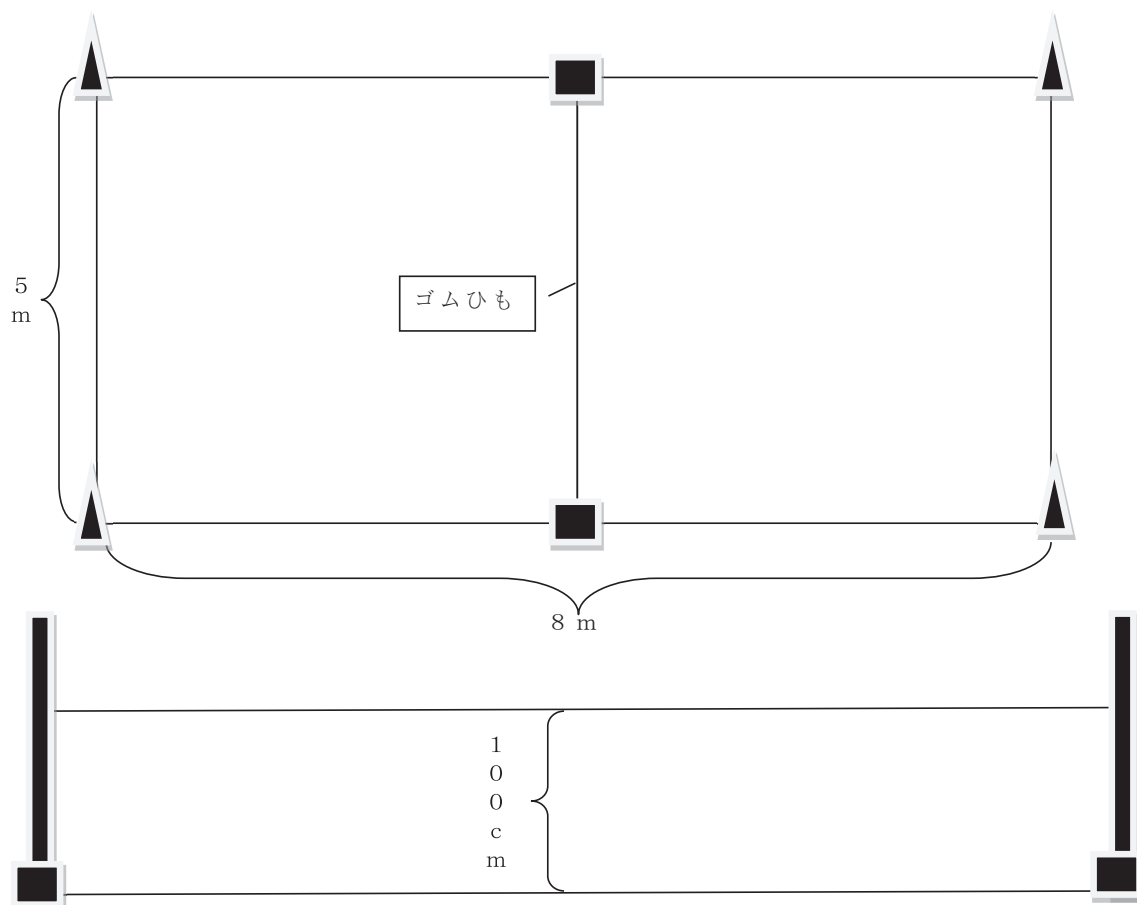
(1) A①V S B①

(2) A②V S B②

(3) A①V S B②

(4) A②V S B①

- ・サーブは、相手コートに転がして入れる。
- ・自分のコートで何回はじいて返球してもよい。ただし、1人が2回連続で打つことはできない（触るのは交互のみ）。ボールはゴムひもの下を通す。
- ・コーンとコーンの間をボールが通り抜ければ得点。コーンの外側をボールが通過した場合やゴムひもの上をボールが通過した場合は、相手の得点。
- ・判定ができない場合は、じゃんけんで決める。
- ・コート大きさ



5. 学習過程

時間	1	2	3 (本時)	4
導入	ウォームアップゲーム (2人組) ・フラフープ・得点	ウォームアップゲーム (2人組) ・フラフープ・得点	ウォームアップゲーム (2人組) ・フラフープ・得点	ウォームアップゲーム (2人組) ・フラフープ・得点
展開	ゲームの提示・規則の確認 ゲーム① チームごとに振り返り ゲーム②	学習課題の確認 ゲーム① チームごとに振り返り ゲーム②	学習課題の確認 ゲーム① チームごとに振り返り ゲーム②	学習課題の確認 ゲーム① チームごとに振り返り ゲーム②
まとめ	整理運動・振り返り	整理運動・振り返り	整理運動・振り返り	整理運動・振り返り

Ⅱ 1時間目の展開と授業記録

1. 1時間目の展開

本時の学習 (45分)

(1) 本時のねらい

- ・チームの特徴を生かした作戦を考えて試合をする。

★準備運動のねらい

- ・ボールをはじいて味方にパスをする経験をする。
- ・相手のいないところをねらって、ボールをアタックする経験をする。

(2) 本時の展開

	主な学習	留意点
導入	ウォームアップゲームをする。(2人組) (ア) フラフープゲーム (2分) (イ) 得点ゲーム (2分)	・(ア)では、できるだけ効率良くフラフープを回るように声を掛ける。 ・(イ)では、相手のいないところを狙ってアタックすることを意識させる。
展開	学習課題の確認をし、試合の準備をする。 ゲーム①をする。 チームごとに試合を振り返り、作戦を考える。 ゲーム②をする。	・チームの特徴を生かした作戦の例(前単元での例)を示し、メンバーに応じた簡単な作戦を考えることが学習課題であることを伝える。
まとめ	整理運動をし、めあてに対する振り返りをする。	・振り返りでは、どのような作戦を考えていたのかを発表させ、その作戦について皆で話し合わせる。

※ウォームアップゲーム (ア) (イ) について、次ページより記載する。

2. 授業記録

ア) フラフープゲーム (2分) 「ねらったところに打つ」

2人で1つ、合計15個のフラフープが配られる。花坂が「好きなところに置いて」と言うと、それぞれが思い思いにフラフープを床に置いていく。床に広がるフラフープ。子どもたちは不安そうでもあり、早く動きたいという衝動を抑えているようでもある。

「ボールを打って、1つのフラフープを通したら、次のフラフープ、次のフラフープと狙っていくよ」花坂の言葉で、子どもたちは自然と会話を始める。どうすれば効率的にたくさんフラフープを通せるか、「作戦会議」をしているよう。間髪入れずに、すぐにフラフープゲームが始まった。

最初は、ボールが打たれてから、その後を追うようにしていたチームが目立っていた。しかし、徐々に、子どもの動きが変わる。ボールが打たれる前に、フラフープを挟んでボールの反対側に移動する子どもが増えていったのである。次、また次と、フラフープをねらっていくために、必要な動きを自然と会得している姿がそこにあった。



打った後の動きが変わっていく

2分間という短い時間であったが、肩で息をする子どももおり、運動量が豊富であった。体育館中に置かれたフラフープは、子どもの動きを邪魔するものではなく、相手や他のチームの友達を、感じて動くための役割を果たしていた。

初めは、ボールを打った後に仲間が動き、ボールの後ろを追う姿が多く見られたが、少しずつ、声をかけあったり、軌道を読んだりすることで、ボールが打たれる前に動ける子どもが増えていった。また、打つ側も、強さを調節し、狙いを定めて打つことの重要性に自然と気づき、技能を身に付けていっていた。

イ) 得点ゲーム (2分×2) 「強く打つ」

次に、体育館の壁4面のうち、3面をゴールに見立てて、一つ目の壁、二つ目の壁、三つ目の壁というように、順番に壁にボールを当てていく、「得点ゲーム」を行った。その際、毎回、一度必ず仲間にパスをしてから、それをゴールに向けて打つというルールで行うことにした。半分のチームはゴールに向けて思い切り打つ。もう半分のチームは壁を守る。「時間内にチームとして何点とれるか？」ゲームスタート！

どの子どもも、まずは空いている壁を探す。人がたくさん集まっているところでは思い切り腕が振れないことや、周囲の友達にボールが当たってしまうことを、状況から理解している。狙う場所が定まると、仲間とアイコンタクトをしたり、声かけをし合ったりして、壁めがけて思い切りボールを打ち始めた。



直前にやったフラフープゲーム以上に、運動量が豊富であった。アタックは、足を前後に大きく開き、腕を思い切り後ろまで振りかぶることで、体全体を使い、自然と力強く打つことができるようになっていた。「足を開いて」「腕を大きく振って」などと教師が言わなくても、ゲーム性をもたせ、楽しみながらウォームアップゲームを行ったことによって、自然と引き出した動きが身に付いていった。このようにして、心も体もほぐされた状態でメインゲームに向かうことができた。

ウ) ゲーム①

十分体が温まったところで児童が集められ、花坂が「チームごとに簡単な作戦を考えて試合をしよう」という学習課題を伝える。相手チームと挨拶をして、ゲームスタート！



ネットの近くでアタック！

- ◆相手ゴールギリギリの所でボールを1回止めてから、勢いよくシュートした。守りは、前と後ろに1人ずつついてやるといいと思いました。(げんや)
- ◆作戦は、前に行きすぎないで真ん中ぐらいにいて、思いっきり打てば点がとれるし、ガードにもなる。次の回でやる。(いちる)
- ◆ポイントが分かりました！それは「かべ」です。かべをするとボールが跳ね返るので、シュートがとりやすくなります。もっとやっていきたいです。(じゅん)

前時のめあてが、「攻め方を考えよう」であったこともあり、ネットの近くから強烈なアタックを打つチームが目立つ。「どうしたら得点できるか？」が、3年生なりによく考えられており、そして、その考えを実行できている。3年生の導き出した「どうしたら得点できるか」の答えは、「前の方で力強く打つ」ことであり、「そのためには優しいパスが必要」ということを体験的に理解していた。そして、そのための動きは、ゲームを通し、そして、ウォーミングアップゲームを通し、自然と身に付いているようであった。

エ) 作戦会議

あっという間に時間になり、ゲーム①が終了。子ども達は、礼儀正しく相手チームとの挨拶を終えると、次の試合のコートに移動し、作戦会議を始める。



自然と円になり、話し合いを始める

作戦会議では、どのチームも顔を付き合わせ、身振り手振りを交えて話し合っている。どうしたらもっと点がとれるか、そして、どうしたら相手の得点を防げるか。ポジションのことや、パスのつなぎ方について話をしているようだ。

オ) ゲーム②

花坂の合図があり、子ども達はネットを挟んで整列。気持ちの良い挨拶の後、ゲーム②が始まった。





ボールに反応するための身体の
こなしが自然と身に付いている

私が止めるね！ 任せて！

- ◆うまくいったのは攻めです。あいてがないところに打って点が取れました。
(さき)
- ◆どんどんパスをして、ネットの近くへ行き、真ん中目ざして一気にボールを打つと、相手のボールを止めるタイミングがずれました。(たくや)
- ◆ぼくは止められないから、まりさんにとめてもらった。攻めは、真ん中までよせて、ぼくがボールを打つ。何回もやったらなれた。(りひと)

ゲーム①にも増して、チームごとの作戦を意識しているのがわかった。横に並んだ相手の間をねらって打つチーム、打つポジションを決めておいたチーム、守りを意識するチーム。そしてそれらを実行できる技能を、多くの児童が身に付けている、または、ゲームの中で身に付けていくことは驚きであった。その中でも、特に、このゲーム②で目を引いたのは、「守り」だ。多くの児童が、足を開き、腰を落として、ボールに反応してすぐに動けるようにしている。後で授業者の花坂に聞いたところ、「特に教えていない」とのことであった。おそらく、力強いアタックが当たり前のようにとんできると、後ろにボールをそらさないために、必然性の中で身に付けたのではないだろうか。

カ) 振り返り

ゲーム②が終わると、学習の振り返りが行われた。花坂がどんな作戦だったかを聞く。「前で守る作戦でやったら、ボールを防ぎやすかった」「いや、後ろで守った方が良かったよ」「その時その時でたつ場所をかえると良かった」守りについて、様々な意見が飛び交う。「一人一人考えていたことは違ったと思うから、どんな作戦を考えて試合に取り組み、その結果考えたことは学習カードに書いてね」と花坂が言い、本時が終了した。

Ⅲ 成果と課題

本単元のゲームは、ボールを「投げる」「蹴る」といった動きとは違い、床にあるボールを「打つ」という、多くの児童があまり経験したことのない動きを必要としたゲームである。そのため、単元の中で、全ての児童にできるだけたくさん「打つ」ことを経験させたいと考えた。

しかし、ただ単にパスをするだけでは、ゲームに必要な技能は育まれない。また、先に必要な「コツ」を指導したところで、それは児童にとって必要感を伴わず、「技能」というより、単なる「体の動き」として身に付き、実際には「使えない」ものとなることも考えられる。

そういった課題に対して、ウォームアップゲームを取り入れることとしたのである。

- 成果**
- ① ウォームアップゲームで、運動が苦手な児童も、抵抗なくボールをはじく、打つという経験をすることができた。そのため、全ての児童が苦手意識をもたずに、ゲームを楽しむことにつながった。
 - ② 「優しくねらったところに打つ」「ボールの行き先に回り込む」「思い切り打つ」など、メインゲームで生きる技能を教師が抽出し、その技能が必要になるウォームアップゲームを設定したことで、児童が、自然と必要な動きを身に付ける姿が見られた。
 - ③ 「強く打つ」ことなどが自然とできるようになっていたため、「守り」を考える必要性が出てくるなど、メインゲームが著しく発展していった。
 - ④ 体育館全体を使い、丁寧に、かつ素早く動くウォームアップゲームを行ったことで、メインゲームに入るまでに、自然と体を温めることができた。

- 課題**
- ① 他の単元でウォーミングアップゲームを取り入れる場合、今回の花坂のように、メインゲームで必要とされる技能を教師が見極める必要がある。そして、それを自然と引き出すウォーミングアップゲームを考えることも必要になる。
 - ② メインゲームに時間を割きたいこともあり、短い時間で行うので、ウォーミングアップゲームの規則が、複雑になりすぎないようにしたい。
 - ③ 安全面への配慮、また、ねらいに対して児童の動きがどうであるか、教師が全体を見渡し、把握しておくことが重要である。

ウォームアップゲームを活用した導入② ～3年「ベースボール型ゲーム：それ、行け、走れ」を通じて～

中野区立江原小学校主任教諭 花坂未来
練馬区立石神井小学校主任教諭 野村徹
東京学芸大学准教授 鈴木直樹

I 学習指導計画

小学校第3学年 体育科学習指導案

日時：平成29年7月19日（水）第1校時

場所：中野区立江原小学校体育館

対象：第3学年1組 35名（男子17名、女子18名）

授業者：花坂未来

共同研究者：鈴木直樹 野村徹

1. 単元名 ベースボール型ゲーム「それ、行け、走れ」

2. 運動の特性

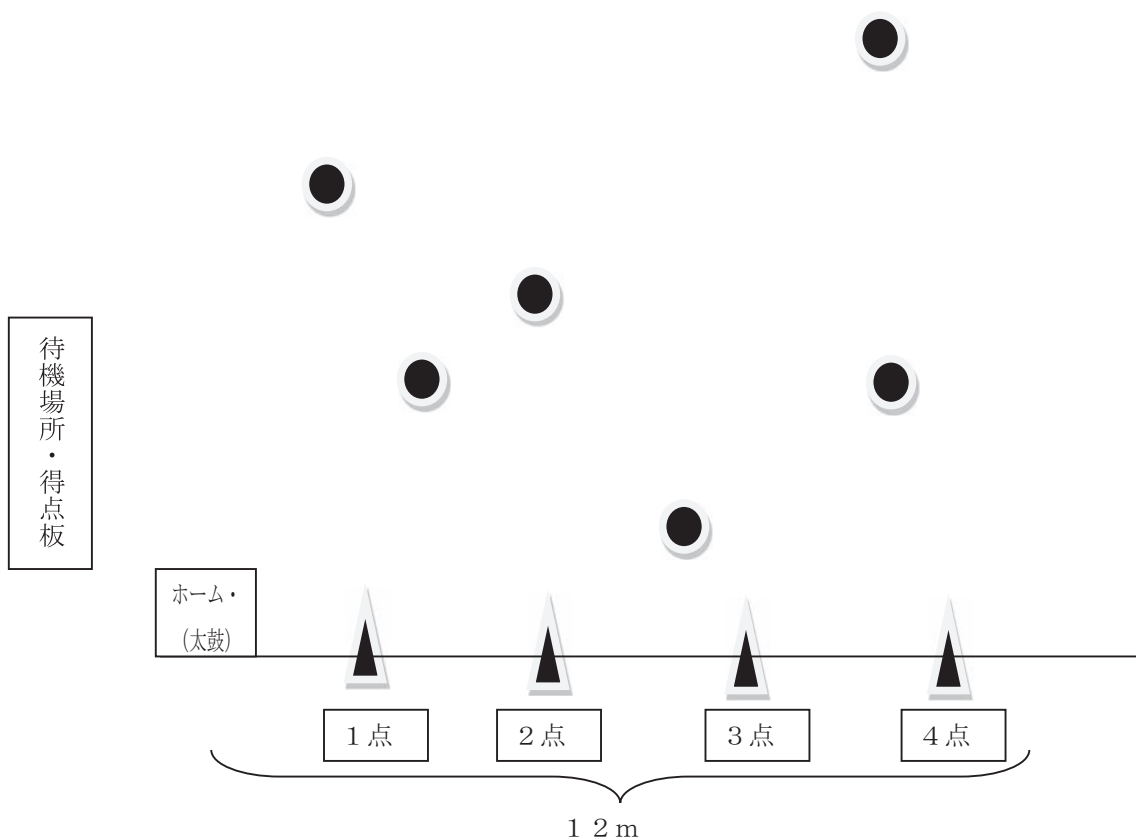
- ・投げたボールが返ってくるまでに、どこまで走れるかで得点し、相手チームと競うことが楽しいゲームである。
- ・どこまで走ればよいのか判断が難しいゲームである。

3. 児童の実態

3年になり、クラス替えをしたクラスである。男女の仲は良く、基本的に誰とでも話すことができる。運動能力では二極化がみられる。特にボール投げでは、得意な子は得意だが、ボールを投げたり、キャッチしたりすることを苦手と感じる児童が複数名いる。全員が学習に主体的に参加し、楽しく参加できるように規則を工夫していくことが求められる。

4. 主運動の解説

- ・ 1チーム6（5）人。
- ・ 試合は6人対6人で行う
- ・ コートは3面。
- ・ ボールを投げたら、1点～4点までのどこかのコーンを回って戻ってくる。ボールを投げた人が先にホームを踏んだら得点になる。守備側がホームにある太鼓にボールを先に当てたら0点。
- ・ 人数差がある場合、人数が少ないチームは誰かが2回投げる。
- ・ 試合は時間制とする。
- ・ 最初は全員が攻撃（ボールを投げる）をしたら、攻守交代。時間に限りがあるので、次の攻撃からは、2回攻撃をしたら、攻守交代とする。
- ・ 判定ができない場合は、じゃんけんで決める。



5. 学習過程

時間	1	2	3	4 (本時)
導入	ウォームアップゲーム ・だるまさんが転んだ ・どちらが先に	ウォームアップゲーム ・だるまさんが転んだ ・どちらが先に	1 ウォームアップゲーム ・だるまさんが転んだ ・どちらが先に	1 ウォームアップゲーム ・だるまさんが転んだ ・どちらが先に
展開	ゲームの提示・規則の確認 ゲーム① チームごとに振り返り ゲーム②	学習課題の確認 ゲーム① チームごとに振り返り ゲーム②	学習課題の確認 ゲーム① チームごとに振り返り ゲーム②	2 学習課題の確認 ゲーム① チームごとに振り返り ゲーム②
まとめ	整理運動・振り返り	整理運動・振り返り	整理運動・振り返り	整理運動・振り返り

Ⅱ 1 時間目の展開と授業記録

1. 1 時間目の展開

本時の学習 (45分)

(1) 本時のねらい

- ・チームの特徴を生かした作戦を考えて試合をすること。

(2) 本時の展開

	主な学習	留意点
導入	ウォームアップゲームをする。 (ア) だるまさんが転んだ (イ) どちらが先に	・ (ア) では、どこで止まり、どこで動くかを意識してやるようにさせる。 ・ (イ) ボールをパスしてつなぐことを意識させる。
展開	学習課題の確認をする。 ゲーム①をする。 チームごとに試合を振り返り、作戦を考える。 ゲーム②をする。	・チームの特徴を生かした作戦の例 (前単元での例) を示し、メンバーに応じた簡単な作戦を考えることが学習課題であることを伝える。
まとめ	整理運動をし、めあてに対する振り返りをする。	・単元の終わりなので、リーダーに一言ずつ言ってもらい、解散の円陣で終わりにする。

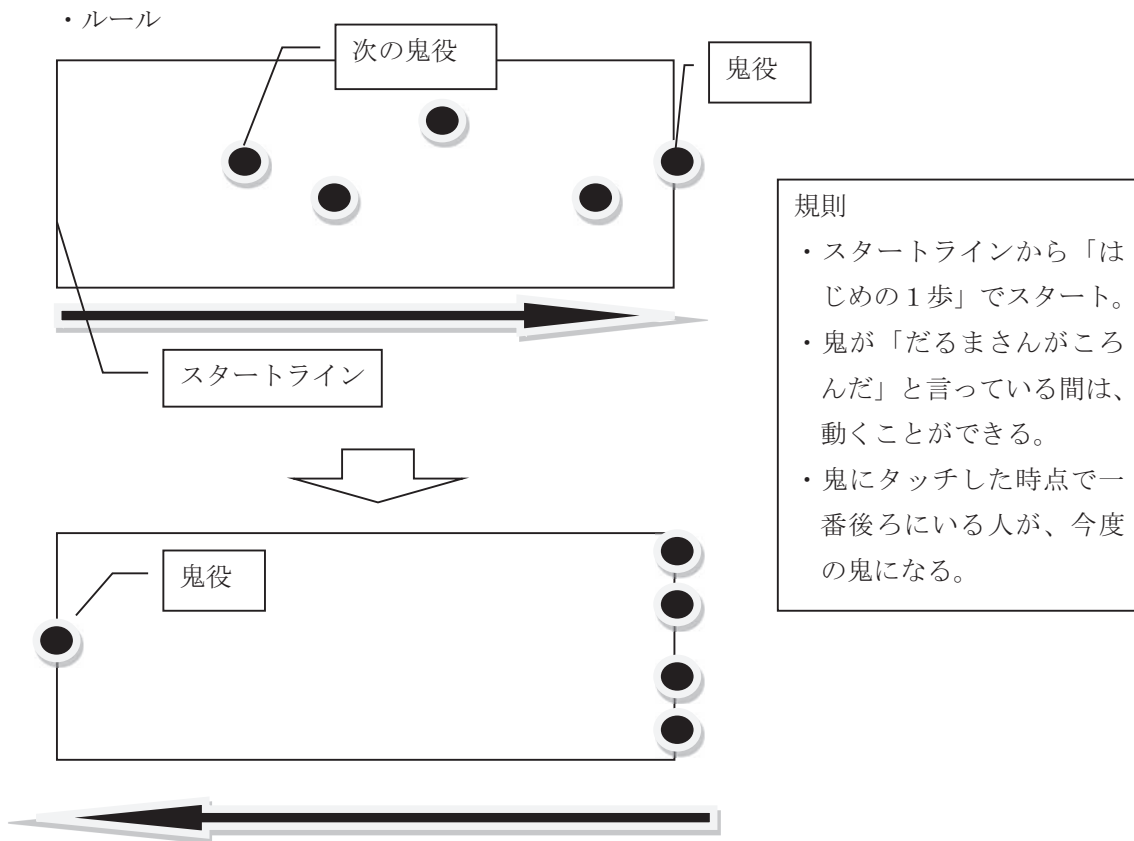
※ウォームアップゲーム (ア) (イ) について、次ページより記載する。

2. 授業記録

ア) だるまさんが転んだ

授業が始まると、花坂の短い指示の後、子ども達は簡単な会話をして、それぞれ「自分の位置」につく。これまでの授業でやっていたためか、特別な指示がなくても、子ども達はやることをわかっているようだ。あっという間に準備が整い、どのチームも「はじめのいっぽ!」と、一気に動き始めた。

鬼役の子どもが後ろを向くと同時に、一気に駆け寄る子どももいれば、少しずつ距離を詰めていく子どももいる。それぞれの性格が出ているようだ。それでも、無謀な詰め方をする子どもは一人もいない。しかし、少し「チャレンジ」して一気に詰めようとする、ぴたっと止まりきれずに、鬼に指摘されたりもする。「鬼が振り向いたら止まらなくてはならない」というルールはしっかりと守られながら、ほどよい緊張感の中で、「だるまさんが転んだ」が行われていた。



私は慎重に行こう。



おととと！
走り過ぎた！



隠れて近づくぞ。

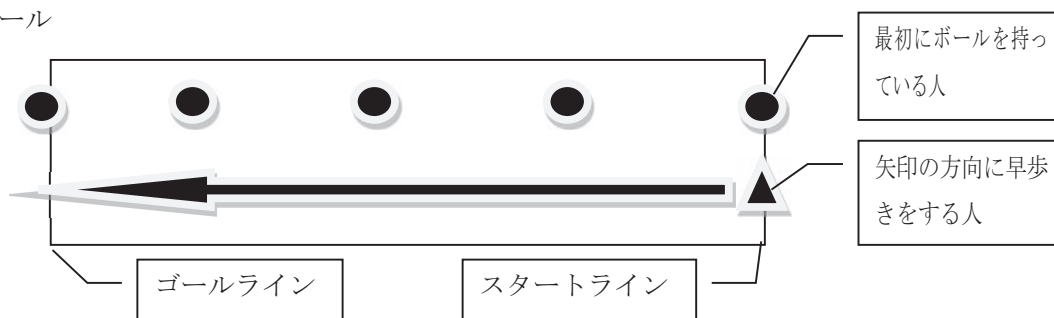
どこまで進めるか「判断」して「進む」

どこまで進めるかを「判断」すること。判断に従って「進む」こと。これが、「だるまさんが転んだ」と、メインゲームとの共通する点であり、授業者の花坂がねらったところでもあった。誰もが知っている遊びなので、ルールは明快である。つまり、難しい説明を必要とせず、すぐに運動に取り組むことができていた。楽しみながら「判断」して「進む」中で、子ども達は、体を温めることになった。

イ) どちらが先に

「だるまさんが転んだ」が終わると、すぐに次のウォームアップゲームが始まる。子ども達はチームごとに列を作り、ボールを準備する。「いくよ!」「オッケー」「ナイス!」「ドンマイ!」たくさんの声が飛び交う。子ども達は、安心して声を出しているようだ。早歩きと言えども、息を切らしている子が多い。パスしたボールが反対サイドまで渡るのが先か、早歩きをした子どもがたどり着くのが先かの競争が始まった。

・ ルール



規則

- ・ 早歩きをする人と、ボールをパスでつなぐ人と、どちらが先にゴールラインを突破するかを競う。
- ・ 1回終わったら、歩く人を交代する。

花坂は、メインゲームの楽しさである、「ボールと人との競争」を、ウォームアップゲームという形で易しくした。技能としては、「ボールを中継する」ことを取り入れたのである。結果的には、ボールが小さかったこともあってか、キャッチミスが目立ち、多くの場合、早歩きが勝っていた。しかし、その中でも、受け取る相手に合わせて、フワッと緩いパスをしたり、転がしてパスをしたりするなど、「相手に合わせた投げ方の工夫」が生まれるチームも見受けられた。

ウ) ゲーム① ～ エ) 振り返り (作戦会議)

相手チームとの挨拶は声も大きく、気持ちがいい。攻めのチームと守りのチームがそれぞれ散らばっていく。「プレイボール!」メインゲームが始まった。

どのチームも友達にアドバイスをしたり、応援したりしている姿が目立つ。また、微妙な判定の時には両チームのキャプテン同士がじゃんけんをして決めることも、当たり前に行われている。プレーに関しては、まず、攻めの時の「投げる」場面では、投げ方の工夫が様々行われている。遠くに投げるふりをして、近くに投げる。右に投げるふりをして、左に投げる。人と人との間を狙って投げる。など、チームごとに、また、個人の投能力によって、工夫している様子が見られた。

投げた後の「走る」場面において、多くの子どもは、投げて、相手が捕球できたかを確

認するとすぐに、どこまで走るかを判断していた。しかし、どこのコーンまで行けるか悩み、途中で立ち止まってしまう子どもがいたこと、また、味方の声でどこのコーンまで行くかを決めている子どもがいたことは、気になる点であった。

試合が終わると、花坂は、子ども達を集めた。「次の試合では、自分で判断して走ろう」そう伝えてから、チームごとの振り返り、つまり、作戦会議が行われた。



よろしくお願いします！



あっちをねらったら？

次のゲームではさあ…。



課題が見えた1ゲーム目

ウォームアップゲーム「だるまさんが転んだ」でのねらいであった、「判断」して「進む」ことについては、難しい子どもが目立っていた。「ボールの行く先」「相手の守備」「返球の行方や可能性」など、複雑な状況から、「進む」距離を判断する必要があることも、「だるまさんが転んだ」と同じようにいかなかった理由の一つであろう。しかし、花坂は、子どもの実態も踏まえ、できると判断し、ゲーム②に向けて展開した。また、中継プレーに関しては、あまり多くは見られなかった。技能の問題、ボールの大きさの問題なども関係しているものと思われる。

オ) ゲーム② ～ カ) 振り返り

ゲーム②が始まる。子ども達は、1ゲーム目と同じように元気に散らばっていく。「プレイボール！」

攻撃時の、投げた後の行動について、味方の判断に完全に任せている姿は、見なくなった。それでも、味方を応援している子どもは「もっと走れる！」などと声をかけている。むしろ、多くの子どもが、どこまで走れるかを判断できる自信があるのであろう。また、守りが変わった。ボールを持って走るのではなく、ホームの付近にボールを投げ、それを捕った子どもがホームの太鼓に当てるという作戦のチームが現れたのである。

試合後、花坂は全員を集めた。どのような作戦で試合に臨んだのかを子どもに尋ねると、「相手がない場所を狙って投げる」「守備で2列になって守る」などの声が聞かれた。

単元の最後であったため、リーグ戦の結果を発表し、リーダーが一言ずつ語った。「良い試合ができて良かった」「負けてしまったけれど、楽しかった」といった話の後、最後に発言したリーダーが一本締めをし、チームでお別れの円陣を組んで授業が終了となった。試合は熱かったが、清々しい顔で教室に戻っていったのが印象的であった。



攻めも守りも変わっていく

「判断」することについては、各自がするようになっていた。花坂の言葉に加えて、ゲーム①で、どこまで走れるかの判断材料ができていたことも大きいと思われる。「だるまさんが転んだ」において、より易しい状況で判断をさせていたことも、プラスの影響があったものと思われる。

また、守りにおいては、「どちらが先に」でねらった、「中継」プレーが生まれていた。今回のゲームでは、中継をすることでのミスの可能性も大きいため、全チームが積極的に使用していたとは言えないが、ウォームアップゲームが「発想」に生かされた例であろう。



熱い試合も、後は清々しく

Ⅲ 成果と課題

子どもの実態を考えたときに、メインゲームにおいて重要な技能である「判断」して「進む」ことや、「中継」という経験が、乏しいことがわかった。そこで、ウォームアップゲームを通して、自然とそれらが身に付くように計画を立てたのである。

- 成果**
- ① ウォームアップゲームの「だるまさんが転んだ」は、誰もが知っていて、得意不得意に関係なく楽しめるため、全員が抵抗なく取り組むことができていた。その上で、「判断」して「進む」経験を蓄積することができた。
 - ② ウォームアップゲームの「どちらが先に」は、ボールと人との競争という、メインゲームと同じ楽しさをもつ遊びを、易しくしたものであった。その中で、全員が「中継プレー」の経験をすることができた。
 - ③ ウォームアップゲームを通し、大きな緊張感のない中でボールの受け渡しができることで、味方の捕球する力を知り、相手に合わせたパスを試すことができていた。

得意不得意の差が大きいボールゲームにおいて、「易しさ」を大きな軸にして、ウォームアップゲームを組み立てたことや、「動き」につながる「判断」を経験させたことで、全員がメインゲームを楽しむことができたという意味においては、導入が有効であったと言える。

- 課題**
- ① 「だるまさんが転んだ」とメインゲームとで、判断するための材料が大きく違った（「だるまさんが転んだ」では、鬼が言葉を言う速さ。メインゲームでは、ボールの行方や相手の補給、返球など様々）。そのため、ウォームアップゲームでの経験が1ゲーム目で直接生きず、授業者である花坂の助言が必要であった。
 - ② 「どちらが先に」では、ボールが小さくて捕りづらかったことや、コートが小さかったことなどから、中継する必然性が生まれず、その良さを理解しにくかった。
 - ③ 子どもの実態や、校庭の広さなどを考慮して、メインゲームを仕組み、それに合わせたウォームアップゲームの開発が必要である。

楽しく、多様な動きを引き出す幼児期の取組 ～リズムを楽しむ運動あそび～

ひまわり幼稚園教頭	奥村直子
日本体育大学教授	笠井里津子
秋草学園短期大学准教授	塩崎みづほ
東海大学教授	中村なおみ
お茶の水女子大学附属小学校主幹教諭	栗原知子
元国分寺市立第七小学校校長	長津芳

はじめに

スポーツ庁の2016（平成28）年度「体力・運動能力調査」では、幼児期に野外で遊ぶ時間が長い子どもほど、体力や運動能力も高いという結果が導き出されている。しかし、社会環境の変化の中で、子ども同士が野外で遊ぶ機会は減ってきているのが現状である。その結果「スイミングを習わせなくては！」「サッカーを教えてくれるところはないかしら」「体操クラブで鍛えてもらおう」と躍起になる姿が見受けられる。我々は、これからの時代に求められる力を育てるには、幼児期には何が大切であるかを見定めたいと考え、「体力や運動能力の向上」という側面だけでない運動や遊びの在り方を見直すこととした。

スポーツ庁でも、「幼児期の運動に関する指導参考資料〔ガイドブック〕」で、幼児期の運動のポイントを示している。その一つに「多様な動き」を経験することが挙げられている。子どもは幼児期の運動や遊びを通して、タイミングよく動いたり、力の加減をコントロールするなど様々な身のこなし方を自然に身に付けていくことが大切である。同じスポーツで特定の動きばかりを繰り返しては、体力がついたとしても、生きる上で必要な「多様な動き」を身に付けることはできないであろう。また、「多様な動き」も保育士が特定の動きを指示するのでは、主体性の根っこが生まれにくい。自発的なものとする必要がある。

そのためにも、幼児にとっては、運動や遊びが「楽しいもの」でなくてはならない。楽しければ、自発的に動き、自ずと体力も向上する。また積極性が高まり、他と関わるコミュニケーション能力の向上が期待できる。コミュニケーション能力は、グローバル化したこれからの社会を生きていくために、次期学習指導要領でも重要視されている力である。

私たちは子どもたちが、楽しく様々な運動や遊びを体験することによって、自発的な動きが多様に広がっていくような学びの根っこを育てたいと考え、本研究に取り組んだ。特に、歌や音楽を活用しながら、リズムカルに言葉かけをすることによって、多様な動きを引き出す指導を試みた。

I 活動計画

ひまわり幼稚園年長組 身体表現活動

日時：平成29年6月26日（月）9：30～11：00

場所：ONE FOR ALL横浜

対象：ひまわり幼稚園年長組 52名（男子22名、女子30名）

指導者：奥村直子

共同研究者：塩崎みづほ 笠井里津子 中村なおみ 栗原知子 長津芳

1. 本時の活動

表現あそび ～変身ごっこであそぼう！～

自分で動きやポーズを見つけたり、先生や友達の動きを真似っこしたりして楽しもう。

2. 年長児の実態

- ・園の方針として、「①晴れていれば1日に1回は外で遊ぶ時間を確保する」「②保育の中に運動遊びの時間を設ける」としているので、みな体を動かすことは大好きで運動遊びの時間はとても楽しみにしている活動である。
- ・年少の頃より、ほとんどの運動遊びの時間に表現遊びを取り入れてきたので、変身したり、動きやポーズを見つけたりすることには慣れている。

3. 指導の工夫

- ・運動遊びの時間は、いくつかの遊びを組み合わせる実施している。気持ちを発散させ、心を解放させる内容や、幼児の実態を考慮して、身に付けさせたい動きを含んだ遊びを意図的に組み合わせることが多い。
- 身体表現の活動では、題材は子どもたちの身の回りから見つけることが大切であると考え、今回は直前に行ったジャガイモ掘りの体験を表現遊びに生かした。

II 身体表現の導入として有効な活動の展開と活動記録

1. 4つの活動の進め方

	活動	ねらい
(1)	まねっこまねっこ	ア) 先生と一緒に イ) 友達と
(2)	走って止まって ハイポーズ！	ア) ピタッと止まる イ) 好きな動物になって ウ) いろいろなイメージで止まる
(3)	ハイツカズンバ…ハオ！	ア) 特徴を感じとる
(4)	「あるあるじゃがいもほりダンス」をつくって踊る	ア) あるある交通安全ダンス イ) あるあるじゃがいもほりダンス

2. 活動記録

(1) まねっこまねっこ

＜先生や友だちと動きを見つけて楽しむ活動＞

ア) 先生と一緒に

音楽に合わせて、子どもたちは、指導者の奥村の動きを見つめながら体を様々に動かす。まず、奥村は曲に合わせてリズムをとる。足踏みで集中させてから、伸びる動きを強調したり、単純な動きを繰り返したりしていた。最後のポーズは思い思いに楽しんでいた。



先生と一緒に

イ) 友だちと

2人組でじゃんけん。勝った子が「先生役」となって動き、負けた子はその動きをまねっこする。途中で先生役を交代する。初めはポーズをとる子が多かったが、徐々に空間を動き始めた。奥村は途中で

「中途半端じゃ何をやっているかわからないよ。お友だちによくわかるようにはっきりね。歩くならどうやって歩くのか大げさに歩いてね。ふにゃふにゃなら、本当にふにゃふにゃになってね」

と、動きのポイントを投げかける。すると、動きにメリハリが生まれた。



友だちと動きを楽しむ



それ、おもしろいね!

リズムに合わせて、いろいろな動きを見つけていた。動きの質が特に変わらなかったりするが、何よりもまず、「自分が考えた」というところに意義がある。そして、友だちの考えた動きを受け入れて真似してやってみるところが、この活動の良さである。

自分の考えを伝え合い、友だちの考えを受け入れ合うことは、主体的、対話的な学びへの第一歩であるといえるのではないだろうか。

(2) 走って止まってハイポーズ！

<イメージを絡めて、多様な動きを体感する活動>

ア) ピタッと止まる

曲が鳴ると途端に歓声を上げて走り出す子どもたち。奥村の「ハイポーズ」の合図とともに曲もピタッと止まり、子どもたちは思い思いのポーズで止まった。奥村が写真を撮るようなしぐさをすると、子どもたちはポーズを決めて得意気である。奥村に見てもらいたくて、さらに工夫してアピールする子もいた。

イ) 好きな動物になって

次に奥村は「止まる」ところにイメージをかけ合わせることにした。

「動物になって止まるよ。走る〜〜、好きな動物！」

と言うと、のっしのっしと歩いて象になったり、ウサギになって跳びはねたり。ゴリラや、チータや、パンダと様々である。へびになって友だちと一緒に這う子たちもいた。皆、キャーキャー声をあげて喜々として動物になっていた。



好きな動物になっている子どもたち

ウ) いろいろなイメージで止まる

奥村が、「今度は…」と言いかけると、子どもたちから「おばけ」や「おやつ」のリクエストがあった。奥村は子どもたちの発案を大切にして、「おばけ」を取り上げると、子どもたちは大喜びであった。次の「おやつ」は、さすがに動きというよりポーズであった。しかし、奥村が食べるしぐさをすると、これまた笑い声がこだました。次は、「寝んね」。どうするか見ていると、曲が鳴ると素早く起き上がり、止まると素早く寝るというコントラストの動きを楽しんでいた。



誰が一番早く起き上がるかな？

素早く寝るー素早く起き上がる 差がある動きを楽しむ

エ) 質の異なる動きを体感する

次に奥村は、走る部分にイメージをかけ合わせて変化を加えた。「カエル」になって跳びはねたり、超スピードの「サメ」になって泳ぎまわったり、「へび」になって地面を這ったり、最後は「カラス」になって大空を飛ぶようにした。4つの動きの質が必然的に異なるように組み立てたのである。



楽しみながら多様な動きを体験する

- ・所狭しと走ってぶつかりそうになる場面も多い。しかし、この活動を通して子どもたちは、うまく身かわすすべを体得しているのではないだろうか。
- ・イメージをもって走ったり、止まったりしながら、必然的に質の違う動きになるよう組み立てたことによって、子どもたちに体験させたい多様な動きを引き出すことができた。

(3) ハイツカズンバ…ハオ! <言葉遊びを楽しみながら特徴を捉える活動>

ア) 特徴を感じ取る

ある南の国のごあいさつをひとしきり楽しむ。リズムカルに言葉遊びのように楽しんで



いた。さらに、そのあいさつを「酋長さん」「お姫様」「怒りんぼの子ども」「泣き虫の子ども」「赤ちゃん」になってやってみることになった。酋長さんは力強く、お姫様は優しく、怒りんぼは怒りながら、泣き虫は泣き声で、赤ちゃんはバブバブとかわいらしくと、動作も交えながら、それぞれの特徴をつかんで楽しんでいた。

ハイツカズンバズンバズンバ
ハイツカズンバ ハオ!

特徴を表わしながらごあいさつ

まず、面白い言葉の響きが、子どもたちの心をとらえた。酋長さん、お姫様、怒りんぼ、泣き虫、赤ちゃんと、登場人物が子どもにとって、親しみがあり、それぞれの特徴がとらえやすく、動作も必然的に特徴あるものとなっていた。

あいさつのしぐさが楽しく、大きな掛け声をかけたり、床をたたいたり、体をゆすったりと、一体感が心地よかった。

床に胡坐をかくように座ったことを利用して、奥村は柔軟体操の様な動きも取り入れていた。子どもたちからは出てきそうもない動きを巧みに体験させていた。

(4) あるあるダンスあそび

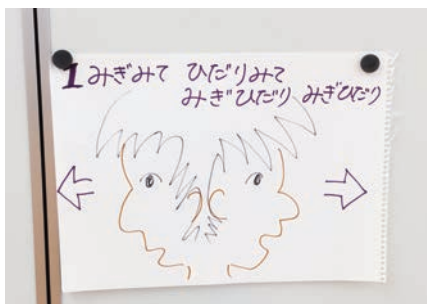
<体験したことをもとにリズムカルな歌にして動くことを楽しむ活動>

ア) あるある交通安全ダンス

まず、前時に取り組んだ「あるある交通安全ダンス」を思い出しながら楽しんだ。

注：「あるあるダンス」とは、日常によくある出来事を歌のようにして、リズムと動作をつけて楽しむもの。(p. 113~121参照)

テーマから思い浮かぶことを子どもたちから引き出し、歌詞としてまとめる。それをリズムを付けて歌いながら、子どもたちは思い思いに動きを付けて楽しむ。



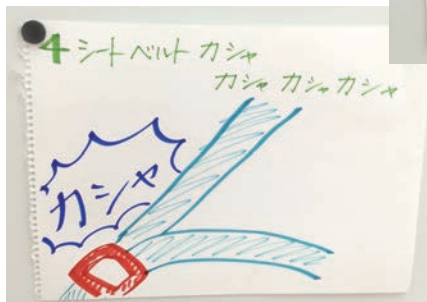
みぎみて、ひだりみて
みぎひだり みぎひだり



てをあげて
おうだんほう
とうをあそびま
しょう



ちゅうしゃじょうでは
あそばない



シートベルト カシャ
カシャ カシャ カシャ



くるまのうしろは
かくれちゃだめよ
だめよ だめよ
だめだめよ

イ) あるあるじゃがいもほりダンス

本時は数日前に行ったじゃがいもほりをテーマに創ることとなった。

奥村は、じゃがいもほりの思い出を子どもたちに語らせ、子どもたちの印象が強いものや、動きになりそうなものをピックアップしていく。

その場面を言い表す歌詞として、子どもたちの声を手掛かりに即座にまとめていく。

そうして、5分足らずで、本時の「あるあるじゃがいもほり」が誕生した。

歌詞	1. のこさずぜんぶ ほりましょう ×2	2. はたけのなかには なにがいた? ×2	3. じゃがいもなんこ ありますか? 一つ目、二つ目、三つ目
動き	はたけのあちこちを掘る。力いっぱい掘ったり、土をかき分けたりしながらじゃがいもを探す。	幼虫、ミミズ、もぐら… 思い浮かべたものを表わす。 何をしているのかを促して、 動きを広げる。	じゃがいもの面白い形に着目。 一つ目、二つ目、三つ目とそ れぞれちがった形を楽しむ。

①のこさずぜんぶ ほりましょう



・何と言っても、わくわくしながら掘っているときの気持ちが一番の思い出。

「じゃがいもは残さず掘るんだよ！」と子どもから声があがる。すかさず奥村は「なるほど、それいいね。がんばって残さず全部掘るんだよ」と取り上げ、「残さず全部ほりましょう」という初めのフレーズが決まった。自ずと一生懸命掘っているときの気持ちが動きに表れてくる。幼児期はこうした体験が動きとなることを大切にしたい。奥村は、体全体を使って掘る動作を誇張させた。さらに、同じ動きを場所を変えて繰り返すことも促した。

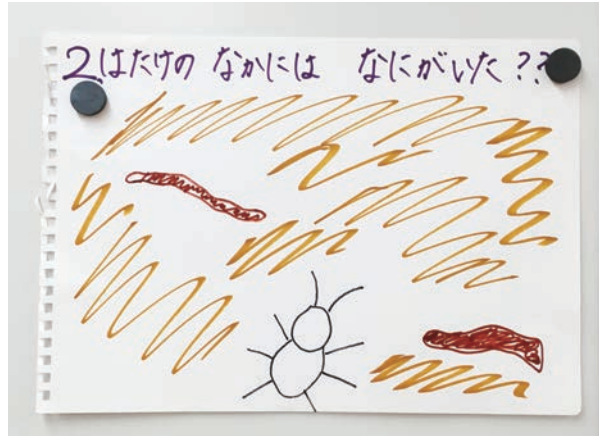


一生懸命じゃがいも掘っている子ども

②畑の中には 何がいた？

次に奥村は子どもたちに問いかける。
「畑の中って、じゃがいもだけ？
何かいるのかな？」

子どもたちから口々に「幼虫」「もぐら」「みみず」…と答えが返ってくる。そこで、あえて何がいたかに限定せず、一人一人が思い浮かべたものになることとした。



幼虫や、ありんこ、もぐら、ダンゴムシ、みみず、花の種…
実際に見たことだけでなく、想像したものでも何でもOK!
自由な発想で楽しませたい。



思い浮かんだものにすぐに変身する子どもたち

③じゃがいもなんこ ありますか？



奥村は、子どもたちに「じゃがいもって、みんな同じ形？」と問いかける。子どもたちから一斉に「ちがうよ。いろんな形だよ。」と声があがる。

まん丸、ふとちょ、長細い、でこぼこ、ころころ、ごつごつ、ちっちゃいなど口々に表現していた。

「いろいろな形できるかな？一個目のじゃがいもと、二個目、三個目、全部違う形のじゃがいもできるかな？」

と、奥村が言うと、もう早速じゃがいもになろうとしている子どもたちであった。面白い形をつくってみようとの気持ちもあって、すぐさま、友だちと関わり合い始めた。2人で始めたかと思うと、やがて3人、4人、それ以上へと増えていったのである。自然と友だちと関わる楽しさを感じ取っていた。



いろいろな
じゃがいもに
なって楽しむ



みんなでやると
面白いじゃがいも
になるよ。

- ・ 体験したことを楽しい歌詞にして、歌いながら踊る楽しさが広がっていた。自分たちだけのものというオリジナリティーが、感性豊かに創造する力へとつながるであろう。
- ・ 子どもたちは指導者が指示したわけでもないのに、自然体で友だちと関わりをもっていた。軽快なリズムが心地よく、楽しい学びであったからこそ、友だちとのかかわりが生まれていったものと考えられる。

Ⅲ 成果と課題

成果 本研究は、これからの時代に求められる資質・能力を育成するために、幼児期にはどのような活動が大切かを念頭に置いて取り組んだ。単に体力や運動能力の向上だけでなく、生きる力につながる「多様な動きの体験」や「友だちとの関わり合い」などを目指して、4種類の活動を試みた。以下、それぞれの成果を記す。

- ① 「まねっこまねっこ」「走って止まってハイポーズ」は、幼児の発想を大切にしながら多様な動きを引き出すことができた。

どちらの活動も、実はこれまで積み重ねてきた内容である。従って、子どもたちにとっては目新しくはない内容であり、意欲がわきあがるか心配な面もあった。しかし、そんな心配はすぐに吹き飛んだ。子どもたちにとっては、かえって慣れていることで安心感があり、「今日はどんな動きにしようかな」と、今日は今日で新しい気持ちで取り組んでいたのである。幼児にとって、楽しいこと、好きなことは、何度繰り返しても楽しいのだということが分かった。

「まねっこ」する動きは無限にあるし、「走るー止まる」にかけ合わせるイメージも無限に広がる。何度でも取り組みたい優れた活動であることが実感できた。

- ② 「ハイツカズンバ…ハオ！」は、同じあいさつの言葉でも、それを言う人物の特徴によって、声も動作も違ってくることが楽しめた。これは、表そうとする対象に心を寄せて、「なりきる」という感性が自ずと培われるものと思われる。相手の気持ちに寄り添うはじめの一步とも言えるのではないだろうか。
- ③ 「あるあるダンス」は、印象に残った出来事が歌詞となって簡潔化され、リズムが付くことによって動きに弾みがつき、自然と体が動き出すことがわかった。違う動きを次々と考えるのではなく、ある一定の長さにまとめることができる。歌詞をそれぞれ2回繰り返すことも効果的であった。1回目は不確かであっても2回目にもう一度動くことができるからである。さらに、身の周りの出来事がすべて題材となるのである。多様な動きを無限に体験することができる。
- ④ すべての活動に「音楽」を使用した。音楽によって心も体も弾む姿が多く見られた。幼児期において、音楽は重要な要素であることを改めて認識した。4種類の活動のそれぞれに、適した音楽を用意し、子どもたちの意欲が喚起されるよう組み立てたことが効果的だったと思われる。

- 課題**
- ① 本時は検証のため、4種類の活動をつなげて行ったが、一つ一つ取り上げることもできる。どのカリキュラムの中で、どの活動を行うことが適切か、年間の指導計画が必要である。
 - ② 多様な動きを引き出し体験させる手立てや活動は、他にも多数あることであろう。

これまで園で実践されてきた有効な活動を集約し、その意義と活用法を検討していく必要がある。

第2節

動きを引き出す音楽の開発とその活用

～音楽を活用し、主体的に動きを見つけ、
他者と関わりながら変容していく導入のあり方～

音楽を活用し、主体的に動きをみつけ、 他者と関わりながら変容していく導入のあり方

「あるあるダンスシリーズ」 「リズムウォームアップ」

日本体育大学教授 笠井里津子
東海大学教授 中村なおみ
元国分寺市立第七小学校校長 長津芳

はじめに

実践事例4で示されているように、幼児期の活動において、音楽は欠かせないものである。音楽が鳴れば、子どもたちは心の赴くままに動き出す。保育士が指示するまでもなく、音楽から感じとったままを、まさに主体的に動き出すのである。

これは、幼児に限ったことではない。小学校、いや、中学校の授業においても、音楽のもつ効果は計り知れないであろう。その計り知れない可能性を秘めている音楽を導入に活用し、授業を活性化させたいと考えた。

有効な音楽があれば、変革への第一歩を踏み出すことができるのではないかと考え、CDの制作に取り掛かったのである。

「何から?」「どうやったら?」との思いに寄り添い、明日から実践してみたいと思えるような音楽を模索していった。授業に音楽を有効に活用していくことで、授業が活性化されることを検証していきたい。子どもたちの資質・能力が高まっていく姿が見られ、授業を導入段階から変革していく必要性が実感できれば、より良い指導法が広まっていくことを信じて、研究を進めた。

現在も、導入に音楽を使い、子どもたちがノリノリになっている姿を見ることがある。しかし、折角、音楽を使っているにもかかわらず、教師主導型の指導を行っていることが多いのはなぜだろうか。何人かの教師に疑問をぶつけてみた。

A「意図的に動かしたいことを念頭において指導することが教師の役目だと考えている。」

B「子どもはどう動いていいかわからないと思う。止ったままになってしまうことが心配。個人差もあり、動ける子と動けない子がいるので、教師の方でリードした方がやりやすい。」

などの答えが返ってきた。これらの考えに我々研究メンバーは異論を唱えたい。

Aの考えのように意図的に教師が動きを教えるのであれば、教えられた動きしかできない子になってしまう。教師は子どもの可能性を引き出すことが役目であって、画一的な動きを効率よくこなさせることではないのではないだろうか。

Bの考えのように、子どもは本当にどう動いていいかわからないのであろうか。そうとは言い切れまい。動きそのものが未発達であったり、形としてははっきりと伝わってこなかったりすることで、大人側が勝手に、動きが見つけれないと思い込んでしまっているのではないだろうか。つまり、大人側が既成観念をもって動きを捉えているのではないだろうか。一見、ピョンピョン跳びはねているだけのようであっても子どもにとっては楽しい動きなのである。自らの動きたいという思いで動いていることを教師は認め、励まし、その子の良さを引き出していかなくてはならない。教師が指示をして「やらせる」より、見守りながらその子が自分で「やる」ことを待つことの方が、はるかに教育的意義があると考ええる。

確かに個人差もある。だからこそ互いに学び合うことに意義を見出すことが大切ではないだろうか。動くことに自信がなく気後れする子がいれば、反対にハチャメチャと思われるような動きをして得意になっている子もいる。様々な姿の中から、互いに学び合い、自分なりのものを見つけ出すことこそ、これからの時代に求められる力ではないだろうか。「みんな違って、みんないい」という言葉を噛みしめ、個性を認め合い、子どもどうしの対話的な学びから自己を変革させていく学びを保証したいと考える。

これらのことを踏まえて、子どもが自発的に動き出したくなる音楽を創作することとした。「音楽が鳴ったらひとりだけで心が弾んで体が動き出す」、そして、「いつのまにか多様な動きを自らが取り入れていた」となることを目指して考案したのが次の曲である。

1. 「あるあるダンスシリーズ」	詞・歌：笠井里津子 曲：音澄屋（鼠屋将志） 監修：中村なおみ 長津芳
------------------	---------------------------------------

2. 「リズムウォームアップ」	曲：音澄屋（鼠屋将志） 監修：中村なおみ 笠井里津子 長津芳
-----------------	-----------------------------------

これらの曲を活用することで、授業の導入を、心と体をほぐしつつ、主体的、対話的で深い学びへの意欲を喚起するものにしたいたいと考える。以下、曲の特徴、動きの例、それぞれの活用法や、その実践事例を示す。

1. 「あるあるダンスシリーズ」

詞・歌 … 笠井里津子
 曲 … 音澄屋（鼠屋将志）
 監修 … 中村なおみ 長津芳

(1) ねらい

- ・日常によくある場面を思い起こしながらイメージを広げ、その場面に合う動きを見つけたす楽しさや、リズムに合わせて踊ることの心地よさを味わう。
- ・イメージしやすい日常の様々な場面を設定することで、自ずと質の違った動きを取り入れることができるようにする。
- ・日常の動きを誇張して踊ることによって、体の部位を大きく思いっきり動かすことができるようにする。

(2) 活用法

- ・授業の導入に大変有効である。ある程度先生のリードが進むが、自由な発想や動きが認められ、推奨される。軽快な音楽にのって、自然に心と体が弾む。
 - ・一回目は、「歌詞入り、1回」の曲で、こんな感じかなと体に問いかけながら動く。動きのあらましをつかんだところで、二回目は「歌詞入り、2回」の曲を使用して、動きを高めていく。
- ここまでで、おおよそ5分。様々な動きの連続である。すでに相当な運動量となっている。このシリーズでは、歌詞を4パターン用意した。その時々により適宜選択して使用する。または「歌詞なし、1回」や「歌詞なし、2回」を使って、自由に歌詞をつけて活用することも大いに効果がある。

導入の進め方 <例>

「あるある教室」

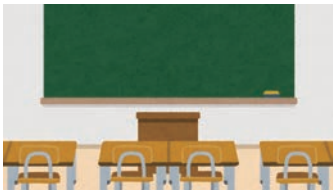
***DVDに実践場面が収録されています。ご参照ください。**

授業の流れ		言葉かけの例 (T…先生 C…子ども)
導入	1	イメージを広げ、動きを思い浮かべる T. 勉強していて消しゴムを落としたことあるでしょ。消しゴムはどうなっちゃうの？ C. コロコロってどっかへ転がっていっちゃう。 T. 手を伸ばして取ろうとするよね。もうちょっと、もうちょっとと手を伸ばすでしょ。やってみて。 などと、引き出していく。
	2	「歌詞入り、1回」の曲を使って、まず動いてみる T. 思いっきり手を伸ばさないと、消しゴムは拾えないよね。黒板をふくときは、上の方に思いっきり伸びあがるね。どんな拭き方があるかな。いろいろな拭き方をやってみてね。カーテンは、開けたり閉めたり、だんだん早くしてみよう。
	3	「歌詞入り、2回」を使って、さらに大きな動きとする T. もうこれ以上伸びないというぐらい大げさにやってみましょう。2回続けるよ。動きが一回目より二回目と、どんどん大きくなっていくといいね。
展開	* 本時の学習へと進む。	

(3) 「あるあるダンスシリーズ」の構成 (CDトラック1～18)

CD収録内容	特徴・主なねらい
<p>(1) あるある教室 Tr1. 歌詞入り 1回 Tr2. 歌詞入り 2回 Tr3. 歌詞なし 1回 Tr4. 歌詞なし 2回</p>	<p>極限まで動かす 床に転がった消しゴムを腕を精一杯伸ばして取ろうとする動きや、黒板の上から下へ拭こうとする動きなど、極限まで伸ばしきる動きを引き出すことができる。 「もうこれ以上伸びないというぐらい手を伸ばしてやってみましょう。」</p>
<p>(2) あるある登校 Tr5. 歌詞入り 1回 Tr6. 歌詞入り 2回 Tr7. 歌詞なし 1回 Tr8. 歌詞なし 2回</p>	<p>ダイナミックな動きをする 日常の動きを誇張して動く楽しさを味わいたい。ランドセルを背負うときの動きも大げさにやってみると、もうダンスになっていることに気づくであろう。 「ランドセルを背負う動きなど、ダイナミックに大げさな動きでやってみましょう。」</p>
<p>(3) あるある海 Tr9. 歌詞入り 1回 Tr10. 歌詞入り 2回 Tr11. 歌詞なし 1回 Tr12. 歌詞なし 2回</p>	<p>オノマトペからイメージを広げる 「アッチッチ」「ビリビリビリビリ」「ドーン！」など声に出しながら動くと、イメージが広がっていく。声の調子で、動きまで変わっていくのである。 「アッチッチや、ビリビリなど、様子がわかるように声に出しましょう。声の調子で動きもいろいろ変化しますよ。」</p>
<p>(4) あるある花火 Tr13. 歌詞入り 1回 Tr14. 歌詞入り 2回 Tr15. 歌詞なし 1回 Tr16. 歌詞なし 2回</p>	<p>特徴を捉える 線香花火、ねずみ花火、打ち上げ花火など、それぞれ全く違う動きになることに気づかせたい。そのものの特徴を捉える感性が芽生えたと、イメージと動きが連動するようになる。 「それぞれの花火の特徴が出せましたか？強弱の差をつけながら、さあ、2回続けて花火を打ち上げましょう！」</p>
<p>(5) 何でもあるあるダンス Tr17. 歌詞なし 1回 Tr18. 歌詞なし 2回</p>	<p>自由に発想する 思い浮かべたことを曲に乗せて言葉にしたら出来上がり。 「あるあるおいもほり」「あるある遠足」「あるある洗濯」「あるあるお引越し」… 思いついたことをどんどんダンスにしてみよう！ ・何でもダンスになる楽しさを存分に味わってください。使い方はあなた次第です！</p>

① 「あるある教室」



<詞>	机の下に転がった消しゴム	× 2
	伸ばしても伸ばしても届きません	× 2
	黒板拭きましょ、隅から隅へ	× 2
	カーテン開けましょ、閉めましょ	× 2
	開けましょ、閉めましょ、1, 2, 3, 4	× 1

体験させたい動きの例

机の下に 転がった消しゴム × 2		両手で机があるかのように動かし、腰を左右に振りをしなから、両手を交互に動かす。
伸ばしても伸ばしても届きません × 2		床に這う姿勢で、届きそうで届かない消しゴムに、思いっきり手を伸ばす。
黒板拭きましょ すみからすみへ × 2		両手で黒板を拭く動き。伸びあがるようにして上の方から、ぐっと低い姿勢になって下の方を拭いたり、右から左へ大きく移動したりする。
カーテン開けましょ、閉めましょ		カーテンがあるつもりで、大げさに、開けたり閉めたりする。
開けましょ、閉めましょ 1. 2. 3. 4		だんだん速度を速めていく。

② 「あるある登校」



<詞>	ランドセルしょって、行ってきま～す	× 2
	最初の角でお友だち 次の角でもお友だち	× 2
	あっという間に正門だ	× 2
	私の靴箱上の方 私の靴箱下の方	× 2
	上履きはいて、トントントン	× 2
	2階の教室 ゴールだイエイ!	× 2

体験させたい動きの例

ランドセルしょって、行ってきま～す × 2		肩甲骨を寄せてから、すぐに肩甲骨を離し、肩関節を動かした後、両手を上にあげて左右に振りながらスキップする。
最初の角でお友だち 次の角でもお友だち		スキップしながら、友だちと近づき、最後の3呼間、相手と目を合わせ、両手と両手を合わせてトントントンと3回打つ。
あっという間に正門だ × 2		歌舞伎の見得を切るように、片方の足に体重をかけ、すぐに反対に体重移動し、最後の4呼間、型を決めたまま踏む。
私の靴箱上の方 私の靴箱下の方		つま先立ちで高い靴箱へ手を精一杯伸ばす。膝を曲げて低い姿勢になり、覗き込むようにして腕を伸ばし入れる。
上履きはいて トントントン × 2		脇にしわが多く出るまで深く曲げて上体を揺らし、踵にタッチしながらケンケンをする。
2階の教室、ゴールだイエイ! × 2		小走りで自転し、最後は好きなポーズ。最後に跳び上がってもよい。

③ 「あるある海」



＜詞＞	砂浜 アチッ、アッチッチ	× 2
	平泳ぎでス～イスイ	× 2
	あっとこちにクラゲ	× 2
	ビリビリビリビリしびれちゃう	× 2
	逃げろや逃げろ 岩の上	× 2
	ドーンと大波来たぞ～！	× 2

体験させたい動きの例

砂浜 アチッ、アッチッチ × 2



足の裏を全面砂浜につけて歩けない様子を、速く歩いたり、足の外側を使うなどなるべく砂についている時間を少なくして、砂浜の熱い様子を表す。

平泳ぎでス～イスイ × 2



水平に両手を回しながら前進し最後、好きな片足でポーズを決める。

あっとこちにクラゲ × 2



いろいろな方向にいるクラゲを指して驚くようにしてピタッと止まり、大きなウェーブを全身で行い、クラゲのフニャフニャ感を出す。

ビリビリビリビリ しびれちゃう × 2



しびれる様子を全身で表す。手や足をしびれさせたり、友だちと2人でしびれたりする。

逃げろや逃げろ 岩の上 × 2



急いで好きな方向へ走り、ピョンと岩の上に飛び乗るようにする。

ドーンと大波来たぞ～！ × 2



大波が上からおおいかぶさるように、両手上に引き上げて、ジャンプしてから逃げる。

④ 「あるある花火」



＜詞＞	はじめはそうっと 線香花火	× 2
	離れて離れて 吹き出し花火	× 2
	つけたら逃げろ ロケット花火	× 2
	回るよ回るよ ねずみ花火	× 2
	横にひろ～い ナイヤガラ	× 2
	最後はドカーンと 打ち上げ花火！	× 2

体験させたい動きの例

<p>はじめはそうっと 線香花火 × 2</p> 	<p>揺らさないように、息をひそめるようにして、花火をじっと見つめている様子。</p>
<p>離れて離れて 吹き出し花火 × 2</p> 	<p>もっている花火と、上体を離すようにしてから、一方向からまとまって花火が噴出すように速く腕を動かす。</p>
<p>つけたら逃げろ ロケット花火 × 2</p> 	<p>小さくかがんで火をつけたら、急いでその場から逃げる。さらに小さくなってから、ロケットのようにジャンプする。</p>
<p>回るよ回るよ ねずみ花火 × 2</p> 	<p>大回り、小回り、自転など、好きな回り方を、スピードを変えていろいろな回る。</p>
<p>横にひろ～い ナイヤガラ × 2</p> 	<p>左右にスウィングしてからギャロップしながら空間移動。</p>
<p>最後はドカーンと 打ち上げ花火！ × 2</p> 	<p>勢いをつけて空間を走り、好きなジャンプをダイナミックに行う。 ※最後にどこかの方向を指さして、同じ方向を見させ、同一の花火を見るようにし、花火の音を感じてみよう。</p>

⑤ 「なんでもあるあるダンス」

「8呼間×2回」のフレーズが4回ある。8呼間の言葉を2回繰り返して、4つの場面をつなげていくとよい。

例	あるあるパンづくり		<ul style="list-style-type: none"> ・粉のサラサラと、こねる時の動きのコントラストが楽しい。 ふくらんだところから、しぼむ動きも子どもたちはお気に入り。
	小麦粉サラサラ、サーラサラ	×2	
	こねてこねて、たたいてたたいて	×2	
	プーとふくらみ、プシュッとしぼむ	×2	
	こんがりやいて出来上がり！	×2	
	あるあるお掃除		<ul style="list-style-type: none"> ・窓を上から下へ、左右横にも。ほうきで掃く動きは腰をひねってて、床拭きは低い姿勢で。 このほかにもいろいろな場面を見つけるであろう。
	窓を拭きましょ、キュッキュッキュ	×2	
	ほうきで隅々、掃きましょ	×2	
	床をごしごし雑巾がけだ	×2	
	雑巾ジャブジャブあらいましょう	×2	

⑥ 「歌詞なし」の曲で自由にアレンジ

すべての曲に「歌詞なし」がある。それを使って、歌詞を自由に作ることができる。子どもたちから出された言葉を歌詞にして踊ることで、オリジナルダンスが無限に創れる。

例 「あるある登校」の歌詞なしバージョンを活用した3年生の事例

あるある給食		<ul style="list-style-type: none"> * DVDに実践場面が収録されています。ご参照ください。
給食、給食、うれしいな	×2	
あわあわバイキン ながしましょ	×2	
大きなお鍋を かきまぜて	×2	
すくって すくって おんなじぐらい	×2	
からあげ、からあげ、ぷるぷるゼリー	×2	
私は〇〇が大好きだ！	×2	
(〇〇には各自が好きな献立名を入れる カレー・ハンバーグ・いかめし・揚げパンなど)		

「あわあわ」が子どもたちのお気に入り。
 「からあげ」の面白い形も工夫して楽しんでいた。
 「からあげ」の固さと「ぷるぷるゼリー」の柔らかさのコントラストも、動きの質感がつかめて有効だった。

(4) 「あるあるダンスシリーズ」を実践した感想

保育所・5歳児に実施

(大学准教授 40代女性)

「あるある海」では、「あっちっち！」の歩き方がとても楽しかったようです。きゃあきゃあ言って背伸びしながら歩いたり、そ〜っと歩いたりしていました。「逃げろや逃げろ！」のところでは、スピードを出して走ったり、陰に隠れる動作をしたり、楽しむことができる教材だと思いました。保育者があまり動きすぎてしまうと真似っこになりやすいので、独創的な動きをしている子どもをすかさずほめると、様々な動きが出てきやすいのではないのでしょうか。

小学校3年生に実施

(小学校教諭 30代男性)

「あるあるダンスシリーズ」のCDを使ってみました。このシリーズは子どもたちにとって身近なことが多いので、すぐにイメージが浮かんで動き出し、体全体で楽しそうに表現していました。学習が終わった後に「このCDがほしい！」と言ってきた子どもがいて、このCDで楽しさを味わわせることができていることを実感しました。高学年になる前に、このCDを活用して体全体で表現することの楽しさをたくさん味わわせていきたいと感じました。

小学校3年生に実施

(小学校主任教諭 40代女性)

「あるある登校」は走り回ったり、友だちとハイタッチしたりして力を発散できるところが楽しかったようです。次の休み時間に子どもたちが「あるある登校」の歌を歌って遊んでいたのが印象的です。

特にいいところは、CDの中に「ダイナミックにいきましょう。1回目より2回目と」のようにねらいの言葉が入っているので、子どもたちも自然と意識することができるそうです。初心者の方が行うにはとてもいいと思いました。

特別支援学級1～6年生に実施

(大学教授 50代女性)

「あるある教室」は、大人気で、3回の授業で、3回ともさっとやりました。

一度、解説をしながら一緒に私の言葉で動いて、そのあとは音楽で。

「伸ばしても伸ばしても…」のところで、子どもたちが伸ばした手に、私が触るととっても嬉しそうです。黒板を消すところでは、消し方を好きにするということで、みんな、いろいろに工夫していました。終わると「もういっか〜い!」と言ってくれます!

「あるある海」は、解説なしで、すぐにみんなと一緒に動いてみました。子どもたちはすぐにその気になってくれました。大波のところと、ビリビリクラゲが人気です。

大学2年生に実施

(大学教授 50代女性)

「あるあるダンス」を大学2年生の授業で行いました。どんなものでもいいのだという安心感があったようです。また、決まった形をやるのではなく、言葉から連想されるイメージをそれぞれがほぼ即興的に動きにしていました。どのチームも困った表情はなく、楽しそうに言葉を言っていました。よっぽど印象に残ったのか、学生は授業終了後も、自分たちが作った作品の歌を歌っていました。

(5) 成果と課題

- 成果**
- ① 身近に見たり体験したりしていることがすぐにダンスになるという気軽さが、子どもたちにとって自由に動ける自信へとつながった。
 - ② 音楽をよりどころとして心も解放され、気後れすることなく動くことができるようになった。
 - ③ 実践した感想にもあるように、子どもたちはリズムに乗った歌が心に残り、授業の後も友だち通しで楽しむ姿が多く見られ、この音楽に親しみをもったことがわかる。
 - ④ それぞれの曲に、引き出したい動きのねらいがあり、1回目のおと、レベルアップして取り組めるよう2回目が構成されていて、自ずと動きが高まっていった。
 - ⑤ 決められたテーマだけでなく、子どもたちがやりたいテーマを取り入れることができオリジナルダンスを楽しむことができた。そのテーマは無数にあると言える。
- 課題**
- ① 子どもたちの生活体験や、興味関心を敏感に捉え、タイムリーに取り上げることができる指導力を高めていくことで、さらに有効な活用ができる。
 - ② 教師も、子どもたちと共に日常的な出来事をダンスにして楽しもうという心意気もち、子どもたちの何気ない動きに共感し、その良さを受け止めることが大切ではないかと思う。

2. 「リズムウォームアップ」

～いろいろリズム～

～めりはりエチュード～

曲 … 音澄屋（鼠屋将志）

監修 … 中村なおみ 笠井里津子 長津芳

～いろいろリズム～

（1）特色ある8種類のリズム

曲想の違った8種類のリズムを考案した。この「いろいろリズム」を活用することで、曲想を感じ取って動く力を身に付けさせたい。曲想が変わったら、それに反応して動きも変わる子どもたちにしたいのである。違いを感じ取るところから、イメージに適した動きが生まれるであろう。

初めは、その違いを動きとしてはっきりと表せないかもしれない。しかし、子どもたちは繰り返し耳にすることで、リズムを感じ取るポイントを見つけ出す。感性とは、教師が指示して育つものではなく、子どもたちが実際に体を動かしてみるところから芽生えていくからである。試しながら曲が体に浸透していくと、心も体も動き出すと考える。その過程で、イメージとかけ合わせていくことでそれぞれの特色ある動きが生まれ出てくる。

（2）活用法

①いろいろな領域の授業の導入として活用する

- ・次々と動きながら、心と体をほぐすために適しているため、表現運動の領域に限らず他の領域にも大いに活用できる。
- ・曲想が違うので、自ずと多様な動きを体験することができ、体の部位を多様に動かすことができる。
- ・曲想を感じ取りながら、単なる動きというより、イメージをもった動きが引きだされる。
- ・自分なりに動いたり、友だちと工夫し合ったり、ワイワイとその変化を楽しんでいるうちに、心拍数も適度に上がっていき、体が温まっていく。
- ・8種類すべて使用しなくても、いくつか選んで使用することもできる。

②表現運動の課題として活用する

- ・曲想の違った8種類の曲が流れるので、それぞれの特色から、多様なイメージを引き出すことができる。
- ・リズムから導き出されたイメージに適した動きをみつけて踊る。
- ・8種類の中から、それぞれがやりたいイメージのものに取り組むこともできるし、本時の曲を一曲に絞って取り組むこともできる。

(3) リズムの構成と子どもたちの様子 (CDトラック19～27)

CDの収録内容	CDを用いて授業を試行したとき子どもたちの様子
<p>Tr19 8種類のメドレー</p> <p>(5分46秒)</p>	<p>サンバからカントリーまで、特色ある8曲がつながっている。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>①サンバ (弾んで動く) ②ハワイアン (ゆったり動く) ③アフリカン (力強く動く) ④ワルツ (流れるように動く) ⑤盆踊り (繰り返して動く) ⑥拍なし (イメージをもって動く) ⑦ヒップホップ (現代的なリズムに合わせて動く) ⑧カントリー (軽快に空間を移動して動く)</p> </div> <p>次々と曲想が変化するので、一瞬その違いに躊躇する姿も見られるが、すぐにその違いを楽しんで動き始めた。 「次は何か？」と興味をもって音楽に耳を傾ける姿が見られた。各自それぞれがお気に入りの曲を見つけていた。 約6分間を踊りきると相当な運動量となる。 最後の「カントリー」はそれまで曲の倍の長さに設定した。 それによって、各自、各チームに留まらず、学級全体で輪になるなどの広がり生まれ、一体感をもって終わることもねらっている。</p>
<p>Tr20 サンバ</p> <p>(40秒)</p>	<p>タタタン、タタタンのリズムで、サンバカーニバルのように賑やか。子どもたちはとたんに弾んで動き出した。 「パーティー」「パレード」「バカンス」など心がウキウキする楽しいイメージが広がった。 足踏みや手拍子などでサンバの特色あるリズムを刻ませてから取り組むのも効果的である。ただ、「サンバ」の動きを習得するのではなく体のどこかでリズムを刻みながら弾む動きを目指したい。</p>
<p>Tr21 ハワイアン</p> <p>(51秒)</p>	<p>波の音が聞こえ、ハワイに行ったかのように。フラダンスのような動きをしたり、波に揺られるようにしたり、ゆったりと動く姿が多い。 イメージも「砂浜」「波」「サンゴ礁」など南国の海を思い起こすものが多かった。 跳びはねていた前曲のサンバとは違って、体をうねらせるような動きが生まれていた。</p>
<p>Tr22 アフリカン</p> <p>(49秒)</p>	<p>アフリカの太鼓のリズムが心地よい。 「ジャングル」「ライオンキング」「動物のダンス」などのイメージが広がり、アフリカの大地を踏みしめるような動きが出てきた。 炎のような動きや、獲物を狙うような動きも好んでいた。 ターザンの様な声を出す子もいて、友だちと絡み合う姿も多く見られた。</p>
<p>Tr23 ワルツ</p> <p>(39秒)</p>	<p>3拍子。初めはうまく3拍子に合わせることができない子も見受けられるが、徐々に慣れていった。手拍子や、先生のリズム太鼓で3拍子を印象付けると効果的である。 「メリーゴーランド」「おもちゃの踊り」「ディズニーランド」など夢の国の様なイメージが広がった。動きもどことなく優雅な感じが醸し出された。後半、曲のテンポが速くなると人形が踊っているようにくるくる回り始めた。</p>

CDの収録内容	CDを用いて授業を試行したときの子どもの様子
Tr24 盆踊り (46秒)	耳慣れている子も多く、「盆踊りだ!」との声があがると、手拍子でリズムをとり、いつのまにか輪になっている。 手を前に押し出したり、後ろに引いて下がったり、盆踊りの定番の動きが出てきた。 「祭り」「おみこし」「歌舞伎」など和風のイメージも出された。
Tr25 拍なし (36秒)	一定の拍がないので、戸惑う子もいる。 先生が「何だろう?」「何か浮かんでくる?」と促すと、やがて、「流れ星」「氷の国」「宇宙」「隕石」「火山」「妖精」などイメージがわいてきた。ひとたびイメージがわくと、動き始める。 慣れてくると「この曲が好き!」という子が増えてくる。 一定のリズムに合わせる必要がなく、自由に発想を広げて動けるからなのではないだろうか。
Tr26 ヒップ ホップ (32秒)	現代的なリズムの動きが好きな子は、得意になって動き始める。 ダウンのリズムが自ずと感じ取れる。 「ラップ」「ダンスバトル」「ドラム」などのイメージが出され、テレビで見たような動きをまねしてみたり、かっこよく決めポーズを考えたりする子もいた。
Tr27 カントリー (1分20秒)	曲が流れるととたんに、カウボーイのような動きで体育館を駆け回り始めた。 「バイオリン」「アンパンマン」「パラダイス」「旅行」などのイメージが広がっていった。 さらに、「エンディング」「フィーバー」「ショー」「みんなで踊る」などのイメージが出され、この8曲シリーズの締めくくりを感じ取る子が多いことがわかる。 前出の曲の倍の長さで構成してあるので、各自や各チームで工夫した後、学級全体で輪になることもできる。 大きな輪ができると、右に左にギャロップしたり、輪の中に集まっていたり、掛け声をかけたりと、一体感が醸し出された。

(4) 「いろいろリズム」を实践した感想

特別支援学級1～6年生に実施

(大学教授 50代女性)

教師がリードする形で次々体験、その際は、必ず曲と曲の変わり目で「ポーズ！」と声をかけ、ピタッと止まって次の曲を聞くのが効果的。3回目の授業時には、好きなリズムを選んで、グループに分かれてオリジナルを子どもに提案してもらいました。先日、子どもたちが選んだ曲は「ワルツ」「ヒップホップ」「ハワイアン」でした。

保育所・5歳児に実施

(大学准教授 40代女性)

「ハワイアン」の音楽が人気！波を表わしてみたり、魚になってみたり、先生の真似っこをしながらフラダンスをしたり、様々に楽しんでいました。保育者の真似っこをしながらも、次々といろいろなリズムが出てくるので、1曲を大汗をかいて楽しんで動いていました。

小学校3年生に実施

(小学校主幹教諭 50代女性)

準備運動としてではなく、表現運動の学習で使うときは、「サンバ」や「カントリー」では子どもたちの動きがただ弾むだけになってしまいました。工夫が必要です。反対にリズムがない「拍なし」の曲ではイメージが広がりやすく、動きも多様に出てきておもしろかったです。

大学生スポーツ専攻のダンス指導法の授業にて (大学教授 50代女性)

一通り教師リードで体験したあとは、4人ぐらいのグループで、リーダーに続け方式で、次々と提案し、すぐにその動きをまねします。その際、リーダーは、先生になったつもりで声かけをします。「先生」の練習です。楽しくやれます。

ダンス部の活動で実施 (高校生)

(高校主幹教諭 50代女性)

即興に慣れているダンス部の生徒たちなので、すぐにできました。音楽によってリーダーを変えて、全員で模倣していきます。音楽のイメージでいろいろな動きが生み出され、とても楽しくウォームアップができました。

教育現場以外でも、こんなところで...

精神科リハビリテーションのデイケアプログラムで活用 (大学准教授 50代女性)

子どもたちよりもダンス経験の少ない中高年の患者様にとっては、「サンバ」や「カントリー」のテンポがちょうどよく、乗りやすく動きやすかったようです。意外と、「ワルツ」や「ハワイアン」などイメージで踊れる曲もいい感じでした。

(5) 成果と課題

- 成果**
- ① 次々と曲想の違った音楽が流れ、瞬時にリズムを感じ取ったり、イメージを広げたりする体験を通して、即興的に動きを見つけていく力が養えた。
 - ② 8曲を踊り通すことで、多様なイメージや動きを引き出すことができた。
 - ③ 8曲を踊ることで、相当な運動量を確保することができ、心拍数を上げるだけでなく、音楽に反応して主体的に動いたり、友だちと動きを見つけ合ったりする姿が多く見られた。主体的で対話的なウォームアップとして有効であることがわかった。
 - ④ 8曲の中から、好きな曲を選んでイメージを広げ、ひとまとまりの動きを創ることに役立ち、ウォームアップだけでなく、リズムダンスとしても、表現運動としても活用できることが分かった。

- 課題**
- ① はじめ、子どもたちは曲が変化しても、リズムの変化や動きに表れないこともある。そんなとき、教師はリズム太鼓を叩いて、特色あるリズムを補強したり、子どもたちに手拍子をさせたりすることで、曲想の違いを感じ取らせていきたい。
 - ② 1曲の終わりには、ピタッと静止させることが肝心である。それぞれ違うことに耳と心を集中させることで、曲想の違いやイメージを感じやすくなっていく。

* 「いろいろリズム」を活用したお茶の水女子大学附属小学校・第三学年における実践記録は、p.137～148に記載する。

～めりはりエチュード～

ダンスや表現運動において、教師がリズム太鼓をたたいて、本時の学習の「ひと流れ」を提示する。しかし、どれぐらいの長さが「ひと流れ」として適切なものが、どの指導書にも提示されていないために、教師自身が不安に感じていることが多い。

「ひと流れ」とは、「一気に踊りきれの良い動きの連続の長さ」であるが、その長さは身体で掴んでいないとわからないであろう。そこで、ベテランの先生方の課題学習「走るー止まる」の授業で実際に指導する際のひと流れの長さを測ってみたところ、約20秒から25秒であることがわかった。その長さをもとに、4種類の違った音色の「ひと流れ」を制作したのが、この「めりはりエチュード」である。

(1) ねらい

- ・教師自身が「ひと流れ」の適切な流れや長さを体感できるようにする。
- ・教師がリズム太鼓を叩かなくても、曲を使用することで、子どもたちが適切な「ひと流れ」を掴むことができるようにする。
- ・「走るー止まる」を違う曲想や質感で構成し、子どもたちがイメージを多様に広げることができるようにする。

(2) 活用法

- ・教師がリズム太鼓を使用して、本時の課題の「ひと流れ」を示した後、CDを活用して「ひと流れ」を体感させる。(初めからこのCDを活用してもよい。)
- ・曲想や質感が違う「走るー止まる」を次々と動くことで、様々なイメージを広げる。
- ・広がったイメージから、表したい題を決め、それにふさわしい動きを工夫する。

(3) エチュードの構成 (CDトラック28～32)

CDの収録内容	曲の特徴と、CDを用いて授業を試行したときの子どもたちの様子
Tr28 走るー止まる① 「走ー止、走ー止、 走ー止・止・止」 のひと流れ	基本形である。教師にとっては、「走るー止まる」のひと流れを、リズム太鼓で叩くときの目安となるものである。 子どもたちには、この基本形で「走るー止まる」をしっかりと体感させたい。子どもたちは、「走る、止まる」の動きを繰り返すうちに、だんだんとピタッと止まれるようになっていった。ここが肝心！ピタッと止まることで、動きにメリハリが生まれるからである。
Tr29 走るー止まる② 激しい感じ	激しい動きや、空間を広く大きく使う動きが引き出すことができる。子どもたちは、単に走るというより、下記のように、何かを追いかけたり、向かって行ったりするイメージをもったようだ。 ・スパイ大作戦・逃走・泥棒・クラッシュ・隕石の衝突・爆発
Tr30 走るー止まる③ ちょっと ユニークな感じ	軽やかであり、コケティッシュなイメージを醸し出している。子どもたちは「止まる」ところで、自然と面白い形を考えていた。おとぼけな感じが面白く、ずっこけるようなしぐさの子どもたちも多い。イメージもユニークなものが広がっていった。 ・こわれた人形・告白したけどだめだった・誰かいた？・手品
Tr31 走るー止まる④ いろいろに 広がる感じ	だんだんと力がみなぎっていくような曲想にした。子どもたちのイメージも、何かが高まったり、広がったりしていくようなものが出された。「走るー止まる」のひと流れの動きに、イメージが掛け合わされたものになっていった。 ・〇〇の世界へ・未来・雲に乗って・夢を追いかける・はばたく
Tr32 走るー跳ぶ 「走ー跳、走ー跳、 走ー跳・跳・跳 ー転ー止」 のひと流れ	「止まる」ところを「跳ぶ」に変えて、最後に跳んだあと、転がる動作も入れてまとめた。「走るー跳ぶ」の基本形となる。 とび出す動きで力が発散できる。足から、肩から、髪の毛からなど体のどの部位から跳びだすのか工夫すると、イメージも動きも大きく変化させることができる。 ・噴水・花火・ボーリングのピン・水鉄砲・サイダー・波・雷

(4) 「めりはりエチュード」を実践した感想

中学校一年生に実施

(中学校主任教諭 30代男性)

・いつも体育の授業では、ホイッスルを使っている。ダンスの授業でホイッスルはやはり似合わないが、リズム太鼓の経験が少なく、ただ単に叩いているだけで自信がなかった。このCDで、叩き方をイメージすることができた。まず、CDを使いながら、「止まる」ところだけリズム太鼓を叩くなどして併用していくことから、だんだんにタイミングを会得していきたい。

ダンス指導法研修会にて

(大学教授 50代女性)

・研修会で先生方から「ひと流れの長さって何秒ですか?」「音楽で言うとなん小節でしょうか?」との質問がとびかうことが多いのです。そんな時、「一気に踊りきれの良い動きの連続の長さ」と説明してもなかなか会得することが困難なようです。

そこで、このCDを使って提示したところ、身体で、ひと流れの長さを感じ取ることができたようです。手掛かりとして有効なCDであることを実感しました。

(5) 成果と課題

- 成果**
- ① 「ひと流れ」がどのようなものなのかとの問いに、口頭ではなかなか伝えられなかったが、このCDを提示することで理解を広げていくことができる。
 - ② メリハリのある「ひと流れ」をリズム太鼓で叩くことに自信がない先生に、目安を示すことができた。
 - ③ リズム太鼓だけのときより、曲想や質感の違いがあることで、子どもたちがイメージを多様に広げる姿が見られた。

- 課題**
- ① CDだけに頼るのではなく、CDから指導法を会得して、一人でも多くの先生方が授業に生かしてくださることを期待して広めていきたい。
 - ② 「伸びる—縮む」「集まる—離れる」など他の課題にも対応する曲の制作が望まれる。

「あるあるダンスシリーズ」を活用した実践

ひまわり幼稚園教頭 奥村直子
日本体育大学教授 笠井里津子
秋草学園短期大学准教授 塩崎みづほ
東海大学教授 中村なおみ
お茶の水女子大学附属小学校主幹教諭 栗原知子
元国分寺市立第七小学校校長 長津芳

I 活動計画

ひまわり幼稚園年長組 身体表現活動

日時：平成29年7月10日（月）9：30～11：00

場所：ONE FOR ALL横浜

対象：ひまわり幼稚園年長組52名（男子22名、女子30名）

指導者：奥村直子

共同研究者：塩崎みづほ 笠井里津子 中村なおみ 栗原知子 長津芳

1. 活動名 身体表現活動「海に行こう！」 ～あるある海ダンス～

2. 活動のねらい

- ・「海」を思い浮かべ、イメージを膨らませて見つけたものになって楽しむ。
- ・海で見つけたことを、簡単な言葉にして、曲に載せ踊って楽しむ。

3. 児童の実態

- ・今までに、「あるある交通安全」「あるあるジャガイモ掘り」を作ってきた。それらの体験から、曲に載せて踊ることを楽しみにしている子どもが多い。
- ・実体験が少なかったり、動きが思いつかなかったりする子もいるが、友だちの動きを見ながら、屈託なく楽しむことができる。動き回ること自体が大好きである。

4. 教材教具の工夫

- ・青い平ゴム（10mを輪にしたもの）波に見立てて、跳び越えたり、くぐったりする。
平ゴムなので、引っかかっても痛くない。
- ・曲「あるある海ダンス」… 歌ありバージョンと、歌なしバージョン
「8呼間×2回」が4回あり、4種類の場面が設定できる。授業の初めには歌ありバージョンを使用し、海へのイメージを広げる。授業の終わりには、歌なしバージョンを使用し、子どもたちが発想したものを取り入れるようにする。

Ⅱ 身体表現活動の展開と活動記録

1. 本時の活動

本時の流れ	
活動	ねらい
1 「あるある海ダンス」を踊る	海へ行ったことを思い起こしながら踊りを楽しみ、本時の活動へと意欲を高めていく。
2 「海」から思い浮かぶことを次々と動きにして楽しむ。	イメージを広げ、そのものになりきろうとすることを通して、多様な動きを引き出す。
3 ゴムを波に見立てて、跳んだり、くぐったりする。	波というイメージをもつことによって、楽しみながら「タイミングよく跳ぶ力」の向上を目指す。
4 ひまわり幼稚園のオリジナル「あるある海ダンス」をつくって踊る。	本時で見つけたことをピックアップしてまとめオリジナルダンスに仕立てて、達成感をもたせる。

2. 活動記録

…活動の様子、考察等

(1) 「あるある海」(歌ありバージョン)を楽しむ。

- ・「波が来たよ。大波だあ！ザブーン、ザブーン、ザザザザザー」

と指導者の奥村が言うと、子どもたちは、途端にその世界に入り込んだ。

「おや？ここは海？夢の中の海だ！海でこんなことあるよねっという『あるある海』を先生の真似っこをして踊ってね。砂浜は、太陽に照らされて熱いよ。アッチッチ！・・・」

と奥村は、熱い砂浜を歩く様子をやってみせた。

子どもたちも、まねして、アッチッチと跳び始めた。



「あるある海」の歌詞

砂浜、アチッ、アッチッチー × 2
 平泳ぎでスーイスイ × 2
 あっと、こっちにクラゲ × 2
 ビリビリビリビリしびれちゃう × 2
 逃げろや逃げろ 岩の上 × 2
 ドーンと大波来たぞ～ × 2

太陽に照らされた砂浜は熱いよね。
 足の裏が焼けちゃいそうだよ。
 アチッ、アッチッチー

熱い砂浜をイメージして

「歌の中にくらげが出てきたけど、刺されたことある？」

と問いかけるとすぐに

「あるよ！ビリビリするんだよ」

と答えが返ってくる。すかさず、いろいろなしびれ方をやって楽しんだ。このように、体験を引き出しながら動きを確認して、2回続けて踊った。

「いいね、そのしびれ方おもしろいね！」と認めると、子どもたちは得意気になって、いろいろなしびれ方を見つけていた。ただ、クラゲに刺されたことのない子もいる。その子たちにとっては実感が伴わなかったと思われる。しかし、友だちの動きを見ながら、おもしろそうにまねをしていた。体験がなくても、動きそのものを楽しむことができることが分かった。

(2) 「海」から思い浮かべたことを次々と動きにして楽しむ

「さあ、泳いでみよう。夢の中の海では、みんなスイスイ泳げちゃうんだよ。どんな泳ぎがしたいかな？」

と問いかけると、平泳ぎのようにしたり、犬かきのようにもし始めた。

奥村は「海」から思い浮かぶことを引き出しながら、用意した「海の絵」を子どもたちに見せて、イメージを広げた。

「わあ、いろいろなお魚がいるよ。仲良しのお魚もいるね。カニさんだ！ ハサミを持って横歩きしているね。わあ、こっちではクジラが塩を吹いている！ あれ？ トビウオがジャンプしているんだね。



これはサーフィンだよ。波に乗るんだって。おや？ 空には夏の雲がわきあがっている。わあ大変、海賊船だあ！ まだまだいろいろあるね。ここにはないものを見つけてもいいよ。海で見つけたものになってみよう！ さあ、何になる？ 決めたかな？

お友だちのまねっこをしてもいいよ」

と、海の絵をヒントに、やりたいことを見つけ出させ、早速曲をかけた。曲が鳴ると、思い思いに海で見つけたものになって動きだした。



クラゲ、ワカメ、サメ、
タコ、フグ、イルカ…
次々と見つけたものにな
って動いていた。

広い海、
いろいろなもの、見つけ
たよ！



親亀子亀

表そうとしているものの特徴を捉えることはまだ難しいと思われる。カニは両手をはさみにして横歩きをするというような概念的な動きも多く見られる。しかし、幼児期は、表現力を高めるといふことより、自分がその気になってあれこれやってみて楽しむことの方を大切にしたい。あれこれやっているうちに、子どもたちは自然体で友だちと関わり始める。

友だちがカメになっているのを面白いと思い、友だちの上に乗かってしまう子がいたり、乗っかれた子はそれをまた楽しんだりする姿を、我々は見守っていきたい。

(3) 青いゴムを波に見立てて、跳んだりくぐったりしてあそぶ

*青い平ゴムを用意する。(10mを輪にしたもの)

輪にしておくと、立体的な形をつることができる。

*持ち手は、保育士(あるいは子どもたちが交代で行ってもよい)

「波が来たよ!波を乗り越えよう。どんな波でもへーちゃら!」
と奥村が言うと、他の保育士4人が波に見立てたゴムをゆらゆらゆする。
子どもたちはキャーキャー言いながら、跳び越えようとしたり、くぐろうとしたりし始めた。うまく跳べず、ゴムに引っかかってしまう子も多い。

「波に負けないで!」

と応援すると、何度もトライしてきた。次に保育士がゴムを面白い形にして、

「こんな波だったらどうする?」

と投げかける。どこを跳ぼうか、くぐろうか工夫し始めた。



ゴムを波に見立てて、タイミングよく跳び越える

ここでは、ゴムを跳び越えるという運動能力向上の観点を取り入れた。本園の子どもたちが、日頃、「タイミングよく跳び越える」という体験が、やや少ないのではないかと思われるからである。

また、幼児期の身体活動は、五領域のねらいを包括したものでありたいと考えた。本活動の(1)(2)では主に、「海」から表したいものを発見することを楽しむ(環境)、見つけたものを伝えあう(言葉)、自分なりに表現して楽しむ(表現)、友だちと関わり合うことを楽しむ(人間関係)という要素を取り入れてきた。さらに、(3)のここでは、体を十分に動かし、進んで運動しようとする(健康)という観点も取り入れることとした。

ゴムを波に見立てることは、単に物を跳び越えるというより、跳ぼうとする意欲が喚起されるものと考えた。イメージをもって楽しみながら、自ずと「タイミングよく跳び越える」運動へと導けたのではないだろうか。

(4) オリジナルの「あるある海ダンス」をつくって踊る

最後は、ひまわり幼稚園オリジナル「あるある海ダンス」をつくることとなった。「今日はみんなで、たくさん海のことをみつけたね。みんなが見つけた動きを、ひまわり幼稚園だけの『あるある海ダンス』にして踊っちゃおう！」と、奥村が投げかける。以前に取り組んだ「あるあるダンス」を思い起こさせながら「ほら、じゃがいもほりや、交通安全をダンスにしたでしょ。あんな風にやってみよう。今日やったことで、何が楽しかった？もう一回やりたいなって思うことはなあに？」と問いかける。子どもたちから「カニ！ エイ！ 貝！」「スイスイ泳いだよ！」と、本時見つけたものが次々と出された。奥村はそれを8呼間に合う言葉にして、「海を泳ぐよ スーイスイ」でいいかなと促す。このように、子どもたちが大筋、おもしろい、やりたいと思うことを引き出しながら、特徴ある動きになりそうな場面をピックアップして即興的にまとめた。

出来上がったオリジナル「あるある海ダンス」の歌詞

浜辺があっちあっちー
海を泳ぐよ スーイスイ
カニさんがいる！
エイがいたよ
いろんな貝がいるよ

「先生が歌うから、すぐに動いてね。動きは自分で考えていいのよ」と投げかけ、即興的に踊ることとなった。動きのヒントを確認しながら歌詞をまとめていったので、動きのイメージをもちながら取り組むことができていた。



リズムを感じながら、歌に合わせて踊る



曲に合わせて思い思いに踊る

ここで全く新しいことを見つけるのではなく、子どもたちは本時にやった動きを思い起こしながら踊っていた。本時の活動のまとめとしての意義もあり、クラスみんなで見つけて出来上がったのだという達成感なり、クラスとしての一体感なりが感じられたのではないかと思う。

また、リズムに合わせて踊ることで、動きが簡潔なものとなった。指導者は動きの質が単一にならないよう配慮して組み立てていったことが、メリハリのある心地よい踊りとなったのではないだろうか。

Ⅲ 成果と課題

成果 ① 「あるあるダンスシリーズ」の「あるある海」を骨子にして、活動を組み立てた。一連の活動が「海」というイメージで統一され、子どもたちは海という世界観に浸りながらスムーズに学びが展開された。

② 「あるあるダンスシリーズ」は、日常のよくある出来事を、子どもたちなりの言葉にし、リズムをつけて踊るものである。幼児期の子どもたちにとっても、どんなことも踊りになるのだということが体感できるものであった。

③ 音楽が鳴り始めると、指導者が促すことなく、子どもたち自身が体をゆすり始める姿が多く見られた。音楽は子どもたちの動きを誘発することが改めて実感された。

課題 ① 日常のよくある出来事がダンスになるということを、指導者自身が強く実感し保育の中に積極的に取り入れていくことが望まれる。

② 子どもたちの多様な動きを体験させる可能性を大いに秘めている「あるあるダンスシリーズ」を多角的に活用し、より有効な活動を積み重ねていくことが必要である。

「リズムウォームアップ～いろいろリズム～」(CD)を用いた 表現運動の授業～効果的な準備運動作成のために～

お茶の水女子大学附属小学校主幹教諭 栗原知子
東海大学教授 中村なおみ
元国分寺市立第七小学校校長 長津芳

はじめに

我々は、体育の授業において、どの種目でも「1, 2, 3, 4」の号令に合わせた画一的な準備運動が行われていることに問題意識をもっている。それは、多くの場合、そのような準備運動は子どもたちが主体的に取り組んでいるとは言い難いこと、主運動に生かされる動きが少ないことなどの理由による。

中村と長津は、その現状を改善すべく音楽の作成を試みた。8種類のリズムと曲想の異なる曲をつないだ約6分の曲を動ききること、自然に心拍数を上げ、色々なリズムに合った動きに主体的に取り組めるように考えたのである。

ここでは、その曲の有効性を確かめるべく、小学校中学年児童と実践に取り組んだ。曲を準備運動として用いるための前段階として、それぞれの曲から子どもたちがどのような動きを見つけるか、またどのようなイメージとして感じるか、丁寧に時間をかけて指導法とともに検証したのである。その一部を報告する。

対象は、小学校3年生。3学級にはほぼ同じ流れで実践し、1クラスの1時間目の授業を長津・中村が参観、指導者と協議をして問題点を洗い出した。その指摘に基づき、同クラスの2時間目の授業は公開授業の場で行った。曲を準備運動としてではなく主運動の教材として用い、リズムの違いを子どもたちと確かめることで動きの違いの明確化も図った。参観者からは音楽について様々な意見が出たが、子どもたちが主体的に動きに取り組む様子には概ね肯定的であったと捉えている。

今後も実践を重ねて、経験の少ない教員にも気軽に取り組める教材として、このCDが広く使われるようになることを願っている。

I 学習指導計画

小学校第3学年 体育科学習指導案

日時：平成29年10月19日～28日

場所：お茶の水女子大学附属小学校

対象：第3学年1組（34名）2組（35名）3組（35名）

授業者：栗原知子

共同研究者：中村なおみ 長津芳

1. 単元名 「音を感じて表そう」（表現運動）

2. 運動の特性

- ・自分の体と想像力を駆使して、見たこと感じたことを体で表現する運動である。
- ・様々な曲想の音から感じ取った多様な見方、考え方を通して、豊かな感性が育つ運動である。
- ・自分の思いを伝えるとともに、相手の考えも認めながら、イメージを広げていく楽しさを味わうことができ、そこには仲間との関わりが欠かせない運動である。
- ・学習は、次のようなプロセスで展開される。

① まず、自分の思いや考えをもつ	主体的な学び
② その考えを相手（グループ）に伝える	対話的な学び
③ 相手の考えを受け止める	対話的な学び
④ 互いの考えをもとに、さらに良いものを創り出していく	深い学び

- ・今ある力を発揮しながら新しいものを生み出す力を培うことができる運動である。

3. 児童の実態

学習には、積極的に取り組む子が多い。反面、自分のペースで行動してしまう子もいる。音楽のリズムに乗って体を動かすことを楽しみ、音楽を流すと自由に踊ったり、友達の動きを真似たりすることも多い。気に入った音楽によって飽きずに踊り続けたり、新しい動き方を工夫したりできる子もいる。自分の体を思い切り使うことで感じられる感覚や、友達と工夫を伝え合う場を通して、それぞれの動きの引き出しをより増やして欲しいと願っている。

4. 教材の工夫

- (1) 使用したCDはリズムと曲想の異なる曲を8種類つなぎ、全体で約6分となるよう構成されている。6分を動ききることで、自然に心拍数を上げ、色々なリズムに合った動きに主体的に取り組めるように考えたのである。
- (2) 曲の配列を工夫した。
 - ・一番目は、明るく勢いのある「サンバ」とし、子どもたちが思わず弾み出すであろうことを想定した。

- ・二番目は、上下に跳びはねていたであろう子どもたちが、今度はゆったりとした動きで左右に揺れる動きを想定して「ハワイアン」とした。
- ・三番目は、力強さをねらって「アフリカン」をもってきた。
- ・四番目は、前出の3曲とははっきりとリズムが違う3拍子の「ワルツ」とした。アフリカンの大地を踏みしめる力強さから、優雅に輪舞するようなイメージへのコントラストが有効であると考えた。
- ・五番目は、どこか懐かしい「盆踊り風」な曲を配置した。子どもたちから自ずと手拍子が起こり、声をかけあうであろうことを想定した。
- ・六曲目は、意外性をねらった。これまで特色あるリズムが根底に流れていたが、ここでは、拍がない不定期な音とし、子どもたちの感性を揺さぶることとした。
- ・七曲目は「ヒップホップ」。昨今子どもたちがテレビなどで見聞きし、あこがれがあるリズムを用意した。ちょっと背伸びした感覚も子どもたちを引き付けるのではないかと考えた。
- ・最後の八曲目は「カントリー」で締め括ることとした。賑やかで、細かなことは気にせず走り回れるであろうことや、自然と多くの人数で輪になって踊るであろうことを想定した。長さも他の曲の2倍ほどにして、小さな輪から大きな輪へと発展できるゆとりを考え、達成感をもてることを目指した。

5. 学習指導計画

	1	2	3	4
ねらい	オリエンテーション 曲想の違いを感じ 取って楽しむ	イメージを広げて 動きを出し合う	テーマを決めて、 動きを工夫する	動きを高め合い、 発表会をする
導入	ウォーミングアップ ・軽快な曲に乗って			
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽を聞いて、自由に体を動かす。 ・仲間と一緒に動きを楽しむ。 ・リーダーの動きを真似する。 ・止まらずに動き続ける。 ・ポーズを工夫する ・音楽から浮かんだイメージを出し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせて、次々動きを工夫する。 ・音楽のリズムをよく聴き、手拍子などで感じとる。 ・仲間と一緒に動きを楽しむ。リーダーの真似をする。 ・好きな曲を選んで、イメージをもって動きを工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・イメージをもって、動きを工夫する ・仲間と一緒に動きを楽しむ。リーダーの真似をする。 ・好きな曲の中から思い浮かんだテーマを決め、動きを工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・選んだテーマに沿って、動きを工夫する。 ・ペアグループと動きを見せ合い、高め合う。 ・発表会をする。音楽とイメージで、変わる動きを楽しむ。
まとめ	クールダウン 振り返り			

Ⅱ 1時間目の展開と授業記録

1. 1時間目の展開

3年生の3学級に同様の授業を行ったが、そのうちの1学級について報告する。

第1回実施日：平成29年10月26日（木）第2校時

対象：3年3組（35名）

（1）本時のねらい

- ・思い切り体を動かす
- ・音楽を聞いて自由に動き、イメージを見つける
- ・友達の動きを受け入れ、やってみる

（2）本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点
導入 5分	ア) ウォーミングアップ 「エビカニクス」の曲に乗って踊る。	・思い切り動ける場を作る。 ・教師と一緒に、安心して動けるようにし、体の部位をしっかりと使えるように声をかける。
展開 32分	イ) 音楽を聞いて自由に動いてみる。 「音を感じて表そう ～どンドン見つけてすぐ動こう」	・本時のねらいを動きながらつかませる。 ・曲が変わるときに動きを止めて、メリハリをつけられるようにする。
	ウ) 自分で動きを見つけたり、友達の真似をしたりする。	・子どもの様子を見ながら、曲の特徴を掴めるよう言葉をかける。
まとめ 8分	エ) それぞれの曲で見つけたイメージを書き出す。 ・次時の予定を知る。	・イメージを書くカードの用意。 8種類が混在しないよう、8種類の色別カードとした。

2. 授業記録

ア) ウォーミングアップ

軽快なリズムの曲に乗って踊る。

使用曲：「エビカニクス」byケロポンズ

今までに何回も、楽しんで踊っている曲である。子どもたちは耳慣れた音楽に乗ってすぐ動き出した。体を「大きく」動かすことで、心も体も解放される。途中でテンポが速くなる部分では、体のポーズを「はっきり」変えようと挑戦する。また、「思い切り」足を上げる動きなどで、心も沸き立ち自然に笑顔がこぼれてくる。4分ほどの曲だが、1曲通して踊りきると心拍数も上がり、「水飲みたい」という声が出てくるほどで、体も心もほぐれてきたのがわかった。

イ) 音楽を聞いて自由に動きをみつける～音を感じて表そう～

使用曲：本研究会オリジナル曲「リズムウォームアップ・いろいろリズム」
(本書に付属するCDを参照)

サンバ→ハワイアン→アフリカン→ワルツ→盆踊り風→
拍のないもの→ヒップホップ→カントリー

指導者が

「いろいろなりズムの曲が登場しますよ。さあ、どんな曲かな？聴こえてきたら、すぐにそのリズムを感じて動いてみてね」

と投げかけながら、曲を流し始める。どんな曲が流れてくるか予備知識のないままであったが、子どもたちは、音楽が流れるとすぐに体を動かし始めた。特にイメージを出し合うのではなく、まずは、自分が感じたままに動いてみることを目指した。

1曲目の「サンバ」は、リズムがはっきりしており中学年の子どもには跳んだり走ったりしやすいようであった。ただ、サンバ特有の タタタン タタタンというステップは子どもからは出てこない。心も浮き立つ感じで、全身で走ったり跳んだりする子が多かった。

はずんで
はずんで！



すぐさま、弾み始めた子どもたち

2曲目の「ハワイアン」は海が連想される。波のように体をくねらせたり、フラダンスしたりするような動きが出てきた。ゆったりしたリズムで心地よい。左右に体を揺らす動きが多く見られた。

3曲目の「アフリカン」では、4つ足で走り回るような動きが出てきた。ジャングルをイメージしたり、アフリカの大地を駆け巡る動物たちになって動いていたようだ。大地を踏みしめるような動きや、戦うような動きも見つけ出していた。



ジャングルの動物たちをイメージして

4曲目は「ワルツ」3拍子のリズムである。すぐには、3拍子を意識した動きは出てこなかった。しかし、前出の曲とははっきりと違うことを感じ取っていた。舞踏会で踊っているような動きも出てきた。テンポが速くなっていくと、自然と友だちと一緒にぐるぐる回る動きを楽しむ様子が見られた。

メリーゴーランド
みたいに回ろう。



5曲目は、「盆踊風」の曲で、ぐっと和を感じさせる。盆踊りや阿波踊りのように、輪になったり、列になったりして移動しながら動く子が多く、手拍子も入れてイメージを表していた。



次々と動きを見つけて

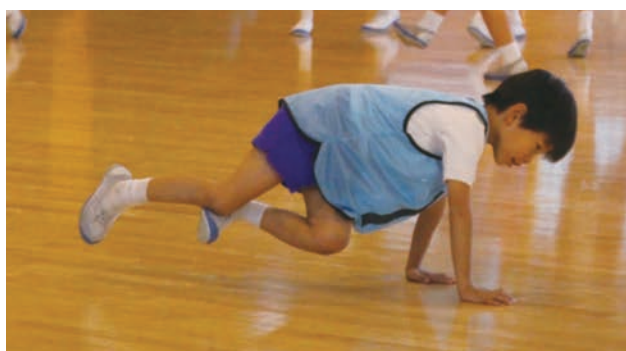
6曲目は特定のリズムを刻む曲ではないので、一瞬躊躇する姿も見られた。しかし、リズムがないことで逆に自由に動くことができ、この曲を気に入った子も多い。

「宇宙みたいだ」

「何か衝突したみたい」

などと、リズムがないことでかえってイメージが浮かびやすいようであった。自分なりのイメージを引き出して動いていた。

7曲目は現代風の「ヒップホップ」。子どもたちに人気で、ブレイクダンスのような動きや、かっこいいポーズを始める子もいて、もっと続けたいという声もあった。



曲に乗って、かっこいい動きや、おもしろい動きを楽しむ

最後の8曲目は「カントリー」。カウボーイが馬に乗って駆け巡るように、子どもたちも体育館を走り出した。だんだんと、みんなで手をつないで輪を作り出した。

一体感も醸し出しながら、1曲のまとまりを作るようにした。

続けて動ききると子どもたちは汗びっしょりだったが、満足感も感じているようだった。



体育館を草原に見立てて駆け巡る

ウ) 自分で動きを見つれたり、友達の真似をしたりする (リーダーに続け) 自由に4人組を作り、1番・2番・3番・4番を決める

初めの曲は1番の子がリーダーになり、自分で見つけた動きでどンドン動く。後の3人は、すぐリーダーの真似をして動き続ける。

曲の最後は、ポーズで止まり、曲が変わるとリーダーが交代して動き続ける。

8種類の曲があるので、一人2回はリーダーになって、動きを見つける責任を果たすことになる。子どもたちは、自分も考えを出しながら、友だちの考えた動きも受け入れることを学んでいった。



リーダーの考えた動きをグループのみんなでやってみる

エ) それぞれの曲で見つけたイメージを書く

最後に、一人一人が、8曲それぞれの音楽から浮かんだイメージを書いて提出



すばやく8種類のイメージが書けるように、8色に色分けしたカードを使用した。一人ずつに8色のカードを渡し、分類しやすく工夫した。

ぼくのイメージはね…
いろいろ浮かんだよ。

<子どもから出たイメージ>

1	サンバ	カーニバル	パーティー	パレード	行進
		民族	外国の祭り	南国	南の島
		バカンス	ハワイ	グアム	メキシコ
		沖縄	旅行	夏	花火
		遊具	体操	ハムスター	マリオカート
		明るい	ゲームステーション	どんどん	うきうきした感じ
		元気に楽しく	シャラン		
2	ハワイアン	ハワイ	フラダンス	海	波
		砂浜	島	人魚	夏
		くらげ	イルカ	気持ちいい	ゆるやか
		車レース	ビーチ	マリンスポーツ	自由
		夕焼け	海の中	水中	水の音
		魚の音	サンゴ礁	こんぶの踊り	海の近くの歌
		砂浜で踊る	南の島のモンキー	夢の中	優雅
		さわやか	ゆったり	ゆらゆら	ふらら～
		ふわあ～	まるやか		
3	アフリカン	ジャングル	サバンナ	熱帯雨林	アフリカ
		太鼓	森の中	原住民	かり
		サバイバル	ゴリラ	オランウータン	猿
		へび	ライオンキング	カーニバル	鳥
		動物	草原	火山	原始時代
		タイムスリップ	忍者	川	山
		自然	島の冒険	村のお祭り	民族の儀式
		外国の祭り	インドの踊り	山のダンス	音楽会
		動物が歌う	動物のダンス	鳥の鳴き声	ジャングルの歌
		野獣	ウキウキパラダイス	ドンキーコング	
		4	ワルツ	バレエ	ダンス
メリーゴーランド	コーヒーカップ			ディズニーランド	パーティー
イギリス	パラダイス			像	踊り
体操	ぐるぐる			わかめ	3拍子
おもちゃ	おもちゃの踊り			おもちゃの行進	パレード
みんなで仲良く楽しく踊る				きれいな人	天空
空をとぶ	妖精			天使	天使の羽
ふらふら～	ぶらぶら				
5	盆踊り風	まつり	おみこし	盆踊り	笛
		大東京音頭	太鼓	神社	にぎやか
		歌舞伎	出雲の阿国	江戸時代	パレード
		タイムスリップ	夏祭り	秋祭り	阿波踊り
		〇〇音頭	楽器	ゆっくり	おはやし
		屋台	夏	和	

6	拍のない音	宇宙	流れ星	未来	隕石
		スターウォーズ	ライトセーバー	ガラスが割れる	ブラックホール
		火山	音楽	天使	宇宙の歌
		タイムスリップ	ビッグバン	爆発	広がる世界
		星空	星の踊り	はるかなる空	プラネタリウム
		キラキラの星の中で	夢の中	夢の国	夢の音楽
		雪	ランプの妖精	アラジン	すばらしい人が登場する
		ランプの踊り	ピラミッド	ディズニーランド	ライオンの鳴き声
		ベル	シンバル	決戦	戦い
		敵が表れる	ロボット	スーパーマリオ	ゴールドマリオ
		おばけ	ゾンビ	妖怪	ホラー
		怖い	ドンドン		
7	ヒップホップ	ラップ	ダンス	リズム	シング
		DJ	ライブ	ロック	ダンスバトル
		ビートボックス	ロボット	植物	ダンスパーティー
		ヒップホップ	元気	ドラム	ドンドン
		トントン	お祭り	獲物をさがす	ゲーム
		ゲームセンター	機械	コカ・コーラ	はきはき
		ミニオンズ	ゾンビの村	昔のエジプト	韓国
		中国			
8	カントリー	エンディング	ドラマ	最後の歌	おわかれ
		拍手	パーティー	カーニバル	パレード
		コンサート	音楽会	なつかしい	ふるさと
		旅行	グアム	楽しい	激しい
		ステップダンス	盛り上げ	フィーバー	ギター
		ピアノ	ドラム	太鼓	バイオリン
		おもちゃ	アンパンマン	ミニオン	スーパーマーケット
		終わりがきた	みんなで踊る	みんな仲良く	ダンスパーティー
		パラダイス	リズムに合わせて	陽気	愉快
		パフォーマンス	ショー	スキップ	ステップ
		シンバル	木琴の音	ギター	海のお祭り
		南の島の儀式	木から木へ	アニメの音	メリーゴーランド
		ポケモン	ルンルン	なめらか	ティロティロ
		くるくる	楽しい踊り		

Ⅲ 2時間目の展開と授業記録

1. 2時間目の展開

第2回実施日：平成29年10月28日（土）第2校時（公開授業）

対象：3年3組（35名）

（1）本時のねらい

- ・思い切り体を動かす
- ・音楽のリズムにあった動きを工夫する
- ・友達の動きを受け入れ、やってみる

（2）本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点
導入 5分	ア) ウォーミングアップ 「エビカニクス」の曲に乗って踊る。	・思い切り動ける場を作る。 ・教師と一緒に、安心して動けるようにし、体の部位をしっかりと使えるように声をかける。
展開 32分	イ) 本時の課題を確認し、イメージを広げながら動きを見つける。 ウ) リズムを感じ取る。曲を聴きながら手拍子を打ち、それぞれのリズムの違いを掴む。 エ) 友だちと互いに考えを伝え合い、イメージに適した動きを見つける。	・本時のねらいを短く動きで掴ませる。 ・曲が変わるときに動きを止めて、メリハリをつけられるようにする。 ・特色あるリズムを、手拍子のみならず体全体で感じ取れるようにする。
まとめ 8分	オ) グループでお気に入りの曲を2つ選び、発表し合う。 ・次時の予定を知る。	・友だちの動きを見ながら、工夫しているところを見つける。

2. 授業記録

ア) ウォーミングアップ

みんなと一緒に踊れる大好きなダンスで。その中で、ジャンプやねじる動きなど体の耕しも入れ込んでいる。

使用曲：「エビカニクス」

byケロポンズ

思いっきり
ジャンプ！



跳びはねる動きが大好きな子どもたち

イ) 本時の課題を確認し、イメージを広げながら動きを見つける
前時に子どもたちが書いたイメージを曲ごとにまとめて掲示した



前時の学習を思い起こしながら、イメージを広げる

どんなイメージがあるのかな？

前時を思い起こしながらイメージを広げ、8種類の曲を続けて動いた。ただ思いつくままに動いていた前時と違って、動きの中にイメージしたものが少しずつ表されるようになっていった。

ウ) リズムを感じ取る

前時では、リズムをしっかりと体感できていなかったのが、本時では、リズムを意識する手拍子の学習を取り入れた。手拍子でリズムを打ったり、体をゆすりながらリズムを感じ取ったりした。リズムに着目させることで、それぞれのリズムの違いが感じられるようになった。

エ) 友だちと互いに考えを伝え合い、動きを工夫する

実際に動き始めると、子どもたちはリズムで動き続けるよりは、イメージに近い動きを好んでいた。また、リズムを意識するとグループの動きが似てしまうこともあった。繰り返し練習することで他のグループの動きを感じながら、違う動きも工夫するようになってきた。



友達と関わりながら動きの工夫をする子どもたち

オ) 発表し合う

まとめとして、グループでお気に入りの曲を2つ選び、次々発表した。見ているグループも手拍子やリズムをとって応援するようにした。他のグループの動きを面白そうに見ている子が多かった。



黄色グループが選んだイメージで工夫して動く

IV 成果と課題

- 成果**
- ① 8種類の曲想の違う音楽が、子どもたちのイメージを多様に広げる効果があることがわかった。
 - ② 8曲約6分踊りきったあと、達成感を味わっている姿が多く見られた。
 - ③ 子どもたちが8曲踊りきった後は汗を浮かべていて、体が温まったことが見て取れ、ウォーミングアップとしての効果が期待できることがわかった。
 - ④ 8曲踊っているうちに、弾む動き、揺れる動き、リズムを刻む動き、力強い動き、優しい動き、自由な動きなど、多様な動きを体感することができ、表現運動の導入としてはもとより、他領域の導入段階にも効果的であることが想定できた。
- 課題**
- ① 曲の雰囲気やリズムの変化を感じているものの、それを動きの変化としてはっきり表わすには難しさがあると思われる。
 - ② 様々な運動につながる準備運動の曲として汎用性を高めるには、イメージと掛け合わせながら、それぞれの曲のポイントとなる動きを洗い出して整理することが必要である。

第4章 研究のまとめ

研究のまとめ

本研究の目的は、大きな変化を迎えようとしている今、教育における「身体に関わる学び」の問い直しをし、「これからの時代に求められる資質・能力を育成するための体育の学習指導の在り方」を検討することにあつた。まとめとして、2年間の研究を総括してみたい。

第1章では、「これからの時代に求められる教育」「体育科における現状と課題～体育科における課題は何か、いまだのような「体育」が求められているか」について議論を進めた。ここでは、体育における「身体」の扱いは、「学び」を保障するものとなってきていただろうか、という批判的な振り返りから検討を始めた。そこで、出された課題の多様さと複雑さが浮き彫りとなったため、児童にとっての「学びのはじまり」となる「単元や授業の導入」部分が重要な意味を持つと考え、ここに焦点を絞り、体育の学習指導の在り方を検討した。

第2章では、すでに実施していた中高の準備運動の実態調査を基に、幼稚園・小学校での授業で「導入」をどのように行っているのかの調査を実施した。小学校での調査結果は、準備運動の内容は学習内容によって変えているという回答が多かったが、実態としては「号令をかけて屈伸・伸脚等」が圧倒的に多かった。時間は約5分以内、整列して教師が前に立って号令で行っていた。また、怪我を防止するため、身体が動きやすくなるために行っているという認識であることもわかった。幼稚園では、教科としての枠組みがないため、実態の把握に留まったが、似たような結果を示した。これらの結果は、中・高での経験を聞いた調査と同じような結果となった。異なっていたのは、整列で準備運動を実施する際に前に立つのが中・高では体育係であったのに対し、小学校・幼稚園では教師であった点、時間は中・高では10分以内、小・幼では5分以内とやや短かった点であった。やはり、小学校・幼稚園においても教師が「怪我をさせないために、自分の経験してきた膝の屈伸、伸脚や、ストレッチを行っておこう」と考え、準備運動が「学習」とつながっていくものであるという認識で実施していないということがわかった。

そこで、第3章では、幼稚園・小学校での授業の導入を、「他者との対話」「自分との対話」「内容との対話」を生み出す工夫を検討し、実践を試みた。ここでの検討にあたり、運動そのものの面白さを味わい、仲間の動く感じを大切にしてきた、ダンス・体づくり運動領域でのこれまでの授業実践を参考としている。まず、1節には、「動き引き出す授業の導入（準備運動）の工夫～主体的に動きを見つけ、他者と関わりながら、学びを深める導入の在り方」として、用具（しんぶんし）、すぐにできて次につながるゲーム、変身とリズムを活用した事例を挙げた。2節には、「動きを引き出す音楽の開発とその活用」として、「あるあるダンスシリーズ」「リズムウォームアップ」の音楽教材を作成し、授業で実際に活用した事例を挙げた。授業観察者が児童・生徒の学びの様子を丁寧に記述し、授業者と共に省察を行う形で進めた。

準備運動を導入「学びのはじまり」と捉えて授業の工夫を行った結果、児童・生徒の活力が出て、運動量も当然のように変わってくる。主体的に動く気持ちは、すぐ近くにいる仲間に支えられて、苦手意識を持つ児童も取り残されていかない。そうやって児童・生徒が変わると、教師も自身の関わり方を考えることになる。「先生が身体に問う一生徒が身体の動きで答える」といったやりとりが中心となり、「頭で考えた答え」でなく「身体の動き」で答えてくる問いを工夫していくようになる。

以上のように準備運動を問い直すことは、授業の構想を変えるきっかけになる手がかりは得たが、まだまだここからという段階で終わることが残念だ。今後、再度発展させてみたいと願う。

（中村 なおみ）

おわりに

時代は常に動いている。その動きは我々の予想をはるかに超えることも珍しくはない。学校教育はその変化に対応しているだろうか。現状維持を良しとする傾向がみられはしないだろうか。子どもたちが自らの道を切り拓いていくために主体的に学ぶ力が求められる時にあっても、特に体育科において、依然として教師主導型の指導が展開されることが多いのではないかと我々は危惧を抱いていた。そんな折、内閣府所管公益社団法人「日本教材文化研究財団」より研究のチャンスをいただき、本研究に取り組むことになった。これからの体育科学習指導の在り方を考える研究ができたことに心より感謝申し上げる。

第1章では、体育科の現状と、課題を解決する指導法の在り方を示し、第2章では、アンケート調査の結果、準備運動の内容や指導法を開発する必要性が浮き彫りになった。

それらを受けて、準備運動が本時の授業と密接にかかわり、子どもたちが主体的に学ぶことを目指した授業実践を試みた。第3章にその実践事例を掲載した。準備運動の場面に焦点を当てて詳しく記録している。「新聞紙」という媒体を活用した事例や、ウォームアップゲームや、伝承遊びや歌遊びを活用した事例など、すぐに教育現場で実践できるものを取り上げている。これらを参考に、先生方には果敢にチャレンジしていただけたらありがたい。

さらに、「音楽」に着目し、準備運動に使える楽曲を考案した。音楽が鳴れば、子どもたちの体は自然に動き出す。軽快なリズムは子どもたちの心を弾ませるであろう。「あるあるダンスシリーズ」と「リズムウォームアップ」と題した楽曲集を、CDとDVDに収めた。「あるあるダンスシリーズ」は考案者の日本体育大学、笠井里津子教授の思いがあふれるものとなっている。「リズムウォームアップ」のCDは模索の連続であった。作曲者に授業の内容を理解していただき、子どもたちの動きが引き出せるイメージを何度もやりとりをして出来上がった。願いを受け止めて見事に具現化してくださった作曲家、音澄屋（鼠屋将志）氏に心より感謝申し上げたい。

これらは、小中学生はもちろんのこと、幼児から大学生まで有効活用できることが実証されている。ただし、限定した踊り方を紹介するものではないことをご理解いただきたい。あくまでも子どもたちの動きを引き出し、一人一人の感性に働きかけるものである。一人一人が心弾ませて、思い思いに動く姿を目指している。その中に、教師側が求めている動きが必然的に引き出されるような仕掛けがしてある。自ずと、体育館などの学びの場とのかかわり、友だちとのかかわりが生まれるよう工夫した。

是非、多くの先生方に活用していただき、子どもたちと先生方の笑顔が広がっていくことを願っている。

こうして、研究を振り返っていると、授業実践をしているときの子どもたちの顔が浮かんでくる。どの子も体育館を所狭しと動き、友だちと声を掛け合っていた。先生の動きを見ながらも、思い思いに自分なりの動きを楽しんでいる。心拍数も上がり、うっすら汗ばんだところで、本時の学習へとつながっていった。

たかが準備運動、されど準備運動である。これからの時代に求められる資質・能力を育む「主体的、対話的で深い学び」を真に意義あるものにするため、準備運動のもつ重要性

と可能性は計り知れない。

本研究は、道半ばである。まだまだ課題は多い。授業実践もほんの一例に過ぎず、さらに改善も必要であろう。教育現場への理解も、もっともっと図っていきたい。本研究紀要をお読みくださり、授業をより良いものへと改革していこうとの意欲をおもちくださった先生方がバトンタッチしてくださればこんなに嬉しいことはない。そうした先生方が一人でも多くいてくださることを願ってやまない。

最後に、アンケート調査にご協力くださった先生方、授業実践にご協力くださった先生方と子どもたちに心より感謝の意を表したい。ありがとうございました。

(長津 芳)

資料

1. CD収録内容

あるあるダンスシリーズ →p.113

Tr. 1	あるある教室	歌詞あり1回	(8×2)×4
Tr. 2		歌詞あり2回	
Tr. 3		歌詞なし1回	
Tr. 4		歌詞なし2回	
Tr. 5	あるある登校	歌詞あり1回	(8×2)×6
Tr. 6		歌詞あり2回	
Tr. 7		歌詞なし1回	
Tr. 8		歌詞なし2回	
Tr. 9	あるある海	歌詞あり1回	(8×2)×6
Tr. 10		歌詞あり2回	
Tr. 11		歌詞なし1回	
Tr. 12		歌詞なし2回	
Tr. 13	あるある花火	歌詞あり1回	(8×2)×6
Tr. 14		歌詞あり2回	
Tr. 15		歌詞なし1回	
Tr. 16		歌詞なし2回	
Tr. 17	何でもあるあるダンス	歌詞なし1回	(8×2)×4
Tr. 18		歌詞なし2回	

リズムウォームアップ →p.122
～いろいろリズム～

Tr. 19	メドレー
Tr. 20	サンバ
Tr. 21	ハワイアン
Tr. 22	アフリカン
Tr. 23	ワルツ
Tr. 24	盆踊り
Tr. 25	拍なし
Tr. 26	ヒップホップ
Tr. 27	カントリー

～めりはりエチュード～

Tr. 28	走る～止まる① (ひと流れ)
Tr. 29	走る～止まる② (激しい感じ)
Tr. 30	走る～止まる③ (ちょっとユニークな感じ)
Tr. 31	走る～止まる④ (いろいろな広がる感じ)
Tr. 32	走る～跳ぶ (ひと流れ)

2. DVD収録内容

小学校三年生の授業の様子 (32分)

・あるあるダンスシリーズを使用した実践。

1. あるある教室 0:11～
2. あるある登校 7:29～
3. あるある給食 12:27～
4. あるある海 21:18～
5. あるある花火 26:05～

※シーン1～5は、スキップ操作で移動することができます。

公益財団法人 日本教材文化研究財団定款

第1章 総則

(名称)

第1条 この法人は、公益財団法人 日本教材文化研究財団と称する。

(事務所)

第2条 この法人は、主たる事務所を、東京都新宿区に置く。

2 この法人は、理事会の決議を経て、必要な地に従たる事務所を設置することができる。これを変更または廃止する場合も同様とする。

第2章 目的及び事業

(目的)

第3条 この法人は、学校教育、社会教育及び家庭教育における教育方法に関する調査研究を行うとともに、学習指導の改善に資する教材・サービス等の開発利用をはかり、もってわが国の教育の振興に寄与することを目的とする。

(事業)

第4条 この法人は、前条の目的を達成するために、次の各号の事業を行う。

- (1) 学校教育、社会教育及び家庭教育における学力形成に役立つ指導方法の調査研究と教材開発
 - (2) 家庭の教育力の向上がはかれる教材やサービスの調査研究と普及公開
 - (3) 前二号に掲げる研究成果の発表及びその普及啓蒙
 - (4) 教育方法に関する国内外の研究成果の収集及び一般の利用に供すること
 - (5) 他団体の検定試験問題及びその試験に関係する教材の監修
 - (6) その他、目的を達成するために必要な事業
- 2 前項の事業は、日本全国において行うものとする。

第3章 資産及び会計

(基本財産)

第5条 この法人の目的である事業を行うために不可欠な別表の財産は、この法人の基本財産とする。

2 基本財産は、この法人の目的を達成するために理事長が管理しなければならないが、基本財産の一部を処分しようとするとき及び基本財産から除外しようとするときは、あらかじめ理事会及び評議員会の承認を要する。

(事業年度)

第6条 この法人の事業年度は、毎年4月1日に始まり翌年3月31日に終わる。

(事業計画及び収支予算)

第7条 この法人の事業計画書、収支予算書並びに資金調達及び設備投資の見込みを記載した書類については、毎事業年度開始の日の前日までに、理事長が作成し、理事会の承認を受けなければならない。これを変更する場合も同様とする。

2 前項の書類については、主たる事務所に、当該事業年度が終了するまでの間備え置き、一般の閲覧に供するものとする。

(事業報告及び決算)

第8条 この法人の事業報告及び決算については、毎事業年度終了後3箇月以内に、理事長が次の各号の書類を作成し、

監事の監査を受けた上で、理事会の承認を受けなければならない。承認を受けた書類のうち、第1号、第3号、第4号及び第6号の書類については、定時評議員会に提出し、第1号の書類についてはその内容を報告し、その他の書類については、承認を受けなければならない。

- (1) 事業報告
- (2) 事業報告の附属明細書
- (3) 貸借対照表
- (4) 正味財産増減計算書
- (5) 貸借対照表及び正味財産増減計算書の附属明細書
- (6) 財産目録

2 第1項の規定により報告または承認された書類のほか、次の各号の書類を主たる事務所に5年間備え置き、個人の住所に関する記載を除き一般の閲覧に供するとともに、定款を主たる事務所に備え置き、一般の閲覧に供するものとする。

- (1) 監査報告
- (2) 理事及び監事並びに評議員の名簿
- (3) 理事及び監事並びに評議員の報酬等の支給の基準を記載した書類
- (4) 運営組織及び事業活動の状況の概要及びこれらに関する数値のうち重要なものを記載した書類

(公益目的取得財産残額の算定)

第9条 理事長は、公益社団法人及び公益財団法人の認定等に関する法律施行規則第48条の規定に基づき、毎事業年度、当該事業年度の末日における公益目的取得財産残額を算定し、前条第2項第4号の書類に記載するものとする。

第4章 評議員

(評議員)

第10条 この法人に、評議員16名以上21名以内を置く。

(評議員の選任及び解任)

第11条 評議員の選任及び解任は、評議員選定委員会において行う。

2 評議員選定委員会は、評議員1名、監事1名、事務局員1名、次項の定めに基づいて選任された外部委員2名の合計5名で構成する。

3 評議員選定委員会の外部委員は、次のいずれにも該当しない者を理事会において選任する。

- (1) この法人または関連団体（主要な取引先及び重要な利害関係を有する団体を含む。以下同じ。）の業務を執行する者または使用人
- (2) 過去に前号に規定する者となったことがある者
- (3) 第1号または第2号に該当する者の配偶者、三親等内の親族、使用人（過去に使用人となった者も含む。）

4 評議員選定委員会に提出する評議員候補者は、理事会または評議員会がそれぞれ推薦することができる。評議員選定委員会の運営についての詳細は理事会において定める。

5 評議員選定委員会に評議員候補者を推薦する場合には、次に掲げる事項のほか、当該候補者を評議員として適任と判断した理由を委員に説明しなければならない。

- (1) 当該候補者の経歴
- (2) 当該候補者を候補者とした理由
- (3) 当該候補者とこの法人及び役員等（理事、監事及び評議員）との関係
- (4) 当該候補者の兼職状況

6 評議員選定委員会の決議は、委員の過半数が出席し、

その過半数をもって行う。ただし、外部委員の1名以上が出席し、かつ、外部委員の1名以上が賛成することを要する。

- 7 評議員選定委員会は、第10条で定める評議員の定数を欠くこととなるときに備えて、補欠の評議員を選任することができる。
- 8 前項の場合には、評議員選定委員会は、次の各号の事項も併せて決定しなければならない。
 - (1) 当該候補者が補欠の評議員である旨
 - (2) 当該候補者を1人または2人以上の特定の評議員の補欠の評議員として選任するときは、その旨及び当該特定の評議員の氏名
 - (3) 同一の評議員（2人以上の評議員の補欠として選任した場合にあっては、当該2人以上の評議員）につき2人以上の補欠の評議員を選任するときは、当該補欠の評議員相互間の優先順位
- 9 第7項の補欠の評議員の選任に係る決議は、当該決議後4年以内に終了する事業年度のうち最終のものに関する定時評議員会の終結の時まで、その効力を有する。

(評議員の任期)

- 第12条 評議員の任期は、選任後4年以内に終了する事業年度のうち最終のものに関する定時評議員会の終結のときまでとする。また、再任を妨げない。
- 2 前項の規定にかかわらず、任期の満了前に退任した評議員の補欠として選任された評議員の任期は、退任した評議員の任期の満了するときまでとする。
- 3 評議員は、第10条に定める定数に足りなくなるときは、任期の満了または辞任により退任した後も、新たに選任された評議員が就任するまで、なお評議員としての権利義務を有する。

(評議員に対する報酬等)

- 第13条 評議員に対して、各年度の総額が500万円を超えない範囲で、評議員会において定める報酬等を支給することができる。
- 2 前項の規定にかかわらず、評議員には費用を弁償することができる。

第5章 評議員会

(構成)

- 第14条 評議員会は、すべての評議員をもって構成する。

(権限)

- 第15条 評議員会は、次の各号の事項について決議する。
 - (1) 理事及び監事の選任及び解任
 - (2) 理事及び監事の報酬等の額
 - (3) 評議員に対する報酬等の支給の基準
 - (4) 貸借対照表及び正味財産増減計算書の承認
 - (5) 定款の変更
 - (6) 残余財産の処分
 - (7) 基本財産の処分または除外の承認
 - (8) その他評議員会で決議するものとして法令またはこの定款で定められた事項

(開催)

- 第16条 評議員会は、定時評議員会として毎事業年度終了後3箇月以内に1回開催するほか、臨時評議員会として必要がある場合に開催する。

(招集)

- 第17条 評議員会は、法令に別段の定めがある場合を除き、理事会の決議に基づき理事長が招集する。

- 2 評議員は、理事長に対して、評議員会の目的である事項及び招集の理由を示して、評議員会の招集を請求することができる。

(議長)

- 第18条 評議員会の議長は理事長とする。
- 2 理事長が欠けたときまたは理事長に事故があるときは、評議員の互選によって定める。

(決議)

- 第19条 評議員会の決議は、決議について特別の利害関係を有する評議員を除く評議員の過半数が出席し、その過半数をもって行う。
- 2 前項の規定にかかわらず、次の各号の決議は、決議について特別の利害関係を有する評議員を除く評議員の3分の2以上に当たる多数をもって行わなければならない。
 - (1) 監事の解任
 - (2) 評議員に対する報酬等の支給の基準
 - (3) 定款の変更
 - (4) 基本財産の処分または除外の承認
 - (5) その他法令で定められた事項
- 3 理事または監事を選任する議案を決議するに際しては、各候補者ごとに第1項の決議を行わなければならない。理事または監事の候補者の合計数が第21条に定める定数を上回る場合には、過半数の賛成を得た候補者の中から得票数の多い順に定数の枠に達するまでの者を選任することとする。

(議事録)

- 第20条 評議員会の議事については、法令で定めるところにより、議事録を作成する。
- 2 議長は、前項の議事録に記名押印する。

第6章 役員

(役員の設定)

- 第21条 この法人に、次の役員を置く。
 - (1) 理事 7名以上12名以内
 - (2) 監事 2名または3名
- 2 理事のうち1名を理事長とする。
- 3 理事長以外の理事のうち、1名を専務理事及び2名を常務理事とする。
- 4 第2項の理事長をもって一般社団法人及び一般財団法人に関する法律（平成18年法律第48号）に規定する代表理事とし、第3項の専務理事及び常務理事をもって同法第197条で準用する同法第91条第1項に規定する業務執行理事（理事会の決議により法人の業務を執行する理事として選定された理事をいう。以下同じ。）とする。

(役員を選任)

- 第22条 理事及び監事は、評議員会の決議によって選任する。
- 2 理事長及び専務理事並びに常務理事は、理事会の決議によって理事の中から選定する。

(理事の職務及び権限)

- 第23条 理事は、理事会を構成し、法令及びこの定款で定めるところにより、職務を執行する。
- 2 理事長は、法令及びこの定款で定めるところにより、この法人の業務を代表し、その業務を執行する。
- 3 専務理事は、理事長を補佐する。
- 4 常務理事は、理事長及び専務理事を補佐し、理事会の議決に基づき、日常の事務に従事する。
- 5 理事長及び専務理事並びに常務理事は、毎事業年度に4箇月を超える間隔で2回以上、自己の職務の執行の状

況を理事会に報告しなければならない。

(監事の職務及び権限)

第24条 監事は、理事の職務の執行を監査し、法令で定めるところにより、監査報告を作成する。

2 監事は、いつでも、理事及び事務局員に対して事業の報告を求め、この法人の業務及び財産の状況の調査をすることができる。

(役員任期)

第25条 理事の任期は、選任後2年以内に終了する事業年度のうち最終のものに関する定時評議員会の終結のときまでとする。

2 監事の任期は、選任後2年以内に終了する事業年度のうち最終のものに関する定時評議員会の終結のときまでとする。

3 前項の規定にかかわらず、任期の満了前に退任した理事または監事の補欠として選任された理事または監事の任期は、前任者の任期の満了するときまでとする。

4 理事または監事については、再任を妨げない。

5 理事または監事が第21条に定める定数に足りなくなるときまたは欠けたときは、任期の満了または辞任により退任した後も、それぞれ新たに選任された理事または監事が就任するまで、なお理事または監事としての権利義務を有する。

(役員解任)

第26条 理事または監事が、次の各号のいずれかに該当するときは、評議員会の決議によって解任することができる。

- (1) 職務上の義務に違反し、または職務を怠ったとき
- (2) 心身の故障のため、職務の執行に支障がありまたはこれに堪えないとき

(役員に対する報酬等)

第27条 理事及び監事に対して、各年度の総額が300万円を超えない範囲で、評議員会において定める報酬等を支給することができる。

2 前項の規定にかかわらず、理事及び監事には費用を弁償することができる。

第7章 理事会

(構成)

第28条 理事会は、すべての理事をもって構成する。

(権限)

第29条 理事会は、次の各号の職務を行う。

- (1) この法人の業務執行の決定
- (2) 理事の職務の執行の監督
- (3) 理事長及び専務理事並びに常務理事の選定及び解職

(招集)

第30条 理事会は、理事長が招集するものとする。

2 理事長が欠けたときまたは理事長に事故があるときは、各理事が理事会を招集する。

(議長)

第31条 理事会の議長は、理事長とする。

2 理事長が欠けたときまたは理事長に事故があるときは、専務理事が理事会の議長となる。

(決議)

第32条 理事会の決議は、決議について特別の利害関係を有する理事を除く理事の過半数が出席し、その過半数をもって行う。

2 前項の規定にかかわらず、一般社団法人及び一般財団法人に関する法律第197条において準用する同法第96条の要件を満たしたときは、理事会の決議があったものとみなす。

(議事録)

第33条 理事会の議事については、法令で定めるところにより、議事録を作成する。

2 出席した理事長及び監事は、前項の議事録に記名押印する。ただし、理事長の選定を行う理事会については、他の出席した理事も記名押印する。

第8章 定款の変更及び解散

(定款の変更)

第34条 この定款は、評議員会の決議によって変更することができる。

2 前項の規定は、この定款の第3条及び第4条並びに第11条についても適用する。

(解散)

第35条 この法人は、基本財産の滅失によるこの法人の目的である事業の成功の不能、その他法令で定められた事由によって解散する。

(公益認定の取消し等に伴う贈与)

第36条 この法人が公益認定の取消しの処分を受けた場合または合併により法人が消滅する場合（その権利義務を承継する法人が公益法人であるときを除く。）には、評議員会の決議を経て、公益目的取得財産残額に相当する額の財産を、当該公益認定の取消しの日または当該合併の日から1箇月以内に、公益社団法人及び公益財団法人の認定等に関する法律第5条第17号に掲げる法人または国若しくは地方公共団体に贈与するものとする。

(残余財産の帰属)

第37条 この法人が清算をする場合において有する残余財産は、評議員会の決議を経て、公益社団法人及び公益財団法人の認定等に関する法律第5条第17号に掲げる法人または国若しくは地方公共団体に贈与するものとする。

第9章 公告の方法

(公告の方法)

第38条 この法人の公告は、電子公告による方法により行う。
2 事故その他やむを得ない事由によって前項の電子公告を行うことができない場合は、官報に掲載する方法により行う。

第10章 事務局その他

(事務局)

第39条 この法人に事務局を設置する。

2 事務局には、事務局長及び所要の職員を置く。

3 事務局長及び重要な職員は、理事長が理事会の承認を得て任免する。

4 前項以外の職員は、理事長が任免する。

5 事務局の組織、内部管理に必要な規則その他については、理事会が定める。

内閣府所管

公益財団法人 日本教材文化研究財団

理事・監事・評議員

(1) 理事・監事名簿 (敬称略) 12名

(平成30年8月31日現在)

役名	氏名	就任年月日	就重	職務・専門分野	備考
理事長	村上 和雄	平成30年6月1日 (理事長就任 H.26.3.7)	重	法人の代表 業務の総理	筑波大学名誉教授 全日本家庭教育研究会総裁
専務理事	新免 利也	平成30年6月1日	重	事務総運 括営	(株)新学社執行役員東京支社長
常務理事	角屋 重樹	平成30年6月1日	重	理科教育	広島大学名誉教授 日本体育大学教授
常務理事	中井 武文	平成30年6月1日	重	財務	(株)新学社代表取締役会長
理事	北島 義俊	平成30年6月1日	重	財務	大日本印刷(株)代表取締役会長
理事	杉山 吉茂	平成30年6月1日	重	数学教育	元早稲田大学教授 東京学芸大学名誉教授
理事	中川 栄次	平成30年6月1日	重	財務	(株)新学社代表取締役社長
理事	中洌 正堯	平成30年6月1日	重	国語教育学	元兵庫教育大学学長 兵庫教育大学名誉教授
理事	原田 智仁	平成30年6月1日	重	社会科教育	兵庫教育大学名誉教授 滋賀大学教育学部特任教授
理事	菱村 幸彦	平成30年6月1日	重	教育行政 教育法規	元文部省初中局長 国立教育政策研究所名誉所員
監事	中合 英幸	平成30年6月1日	重	財務	(株)新学社執行役員
監事	橋本 博文	平成30年6月1日	新	財務	大日本印刷(株)常務執行役員

(50音順)

(2) 評議員名簿 (敬称略) 18名

役名	氏名	就任年月日	就重	担当職務	備考
評議員	秋田喜代美	平成28年12月2日	重	教育心理学・発達心理学 学校教育学	東京大学大学院教授
評議員	浅井 和行	平成30年6月1日	重	教育工学 メディア教育	京都教育大学副学長、大学院連合教職実践研究科長、教授
評議員	安彦 忠彦	平成30年6月1日	重	教育課程論 教育評価・教育方法	名古屋大学名誉教授 神奈川大学特別招聘教授
評議員	亀井 浩明	平成30年6月1日	重	初等中等教育 キャリア教育	元東京都教委指導部長 帝京大学名誉教授
評議員	北島 義斉	平成30年6月1日	重	財務	大日本印刷(株)代表取締役社長
評議員	櫻井 茂男	平成30年6月1日	重	認知心理学・発達心理学 キャリア教育	筑波大学名誉教授
評議員	佐藤 晴雄	平成28年12月2日	就	教育経営学・教育行政学 社会教育学・青少年教育論	日本大学教授
評議員	佐野 金吾	平成30年6月1日	重	社会科教育 教育課程・学校経営	元東京家政学院中・高等学校長 全国図書教材協議会会長
評議員	清水 美憲	平成30年6月1日	重	数学教育学 教育評価	筑波大学人間系教授
評議員	下田 好行	平成30年6月1日	重	国語教育学 教育方法	元国立教育政策研究所総括研究官 東洋大学教授
評議員	高木 展郎	平成30年6月1日	重	国語科教育学 教育方法	横浜国立大学名誉教授
評議員	田中 博之	平成30年6月1日	重	教育工学	早稲田大学教職大学院教授
評議員	堀井 啓幸	平成28年12月2日	就	教育経営学 教育環境	常葉大学教授
評議員	前田 英樹	平成30年6月1日	重	フランス語 思想論	立教大学名誉教授
評議員	松浦 伸和	平成30年6月1日	重	英語教育学	広島大学大学院教授
評議員	峯 明秀	平成30年6月1日	重	社会科教育学	大阪教育大学教授
評議員	油布佐和子	平成28年12月2日	就	教育社会学・学校の社会学 教師教職研究・児童生徒の問題行動	早稲田大学教育・総合科学学術院教授
評議員	吉田 武男	平成30年6月1日	重	道徳教育 家庭教育論	筑波大学人間系教授

(50音順)

調査研究シリーズ 77

これからの時代に求められる資質・能力を
育成するための体育科学習指導の研究

平成30年9月30日発行

編集／公益財団法人 日本教材文化研究財団

発行人／新免 利也（専務理事）

発行所／公益財団法人 日本教材文化研究財団

〒162-0841 東京都新宿区払方町14番地 1

電話 03-5225-0255 FAX 03-5225-0256

<http://www.jfecr.or.jp>

表紙デザイン：（株）スタジオ・ビーム

印刷（株）天理時報社