

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 30 日現在

機関番号：37105

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2012～2014

課題番号：24650377

研究課題名(和文) コーディネーショントレーニングの観点を導入した伝承遊びの教材化

研究課題名(英文) Using traditional play with a co-ordination training perspective as teaching material

研究代表者

續木 智彦 (TSUZUKI, TOMOHIKO)

西南学院大学・人間科学部・講師

研究者番号：60468791

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,700,000円

研究成果の概要(和文)：伝承遊びには、自分のからだの他、道具を操作したり、歌のリズムに合わせるなど、総合的にからだを動かすといった「変化性」や、場の状況を読んでそれにあった動きをしたりする「流動性」がある。またあそび方には一定のルールがあるが、それは未定型で、自分たちで自由に變形し工夫し発展できる「多様性」がある。「からだと動き」の育ちそびれを克服するためには、「スポーツの学習」と「からだと動きの耕し」を往還する学習として、コオ-ディネーション能力の観点から、「伝承遊び」を教材化し、体育授業と並行して動きづくりのドリルワークとして実践することで、大きく貢献することができると思われる。

研究成果の概要(英文)：Traditional play has variability, in which there is overall body movement through use of one's own body as well as actions such as manipulation of implements or matching the rhythm of a song, and fluidity, in which the status of the place is read and movements are carried out accordingly. Also, while there are certain rules of how to play, these are not fixed and traditional play has diversity that allows the players to modify the rules and use their ingenuity at will to develop the play. In order to overcome failures to develop the body and movement, traditional play could be used from a perspective of improving co-ordination capability as teaching material for training that moves between learning sports and cultivating the body and movement. Practicing traditional play as drill work for developing movement alongside physical education classes is likely to contribute greatly to such training.

研究分野：体育科教育

キーワード：体育授業 からだ 育ちそびれ

1. 研究開始当初の背景

わが国では、1960年代に入ると高度経済成長に伴って労働・生活様式が機械化・省力化され、自然に親しみ仲間とぶつかり合う時間・空間・仲間が失われる中で、健康や体力に対する不安が生じてきた。そこで政府は、1963年からスポーツテストを開始し、1960年代末の学習指導要領は「体力づくり」を掲げた。スポーツテストの合計点は、1980年前後をピークとして停滞から低下に転じ、1990年代後半には開始時と同じか少し高い水準で下げ止まっている。ただし、「運動能力」については1990年代以降、特に11歳では開始時の水準より大きく低下してしまった。これは、持っている基礎体力を運動の形にまとめて発揮できないことを示していると考えられる。そうしたことの反省に立って、2011年度(小学校)、2012年度(中学校)から実施に移される新学習要領においては、子どもたちに身につけさせるべき技能と知識が重視されている。

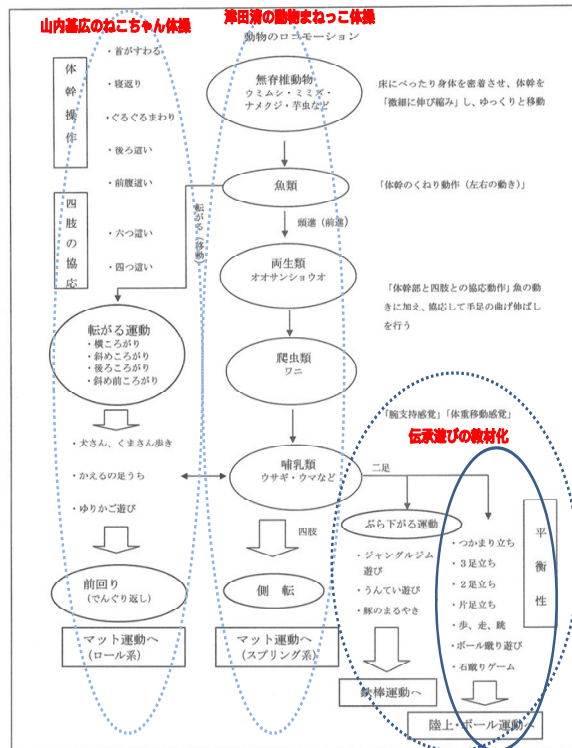
こうした中、山内基広は、体育授業のなかで「落ちこぼれる」子どもが目立つようになってきた原因は、生育環境における運動経験の不足による「からだと動きの育ちそびれ」にあると考えた。そこで山内は、器械運動に必要な基礎的身体能力として、「体幹部と四肢の操作の協応性」を耕すことに主眼を置く「ねこちゃん体操」という体操を考案し、それを器械運動の学習と並行的に指導することを試み成果をあげている。また、津田清は、「動物まねっこ体操」を考案・実践した。この取り組みへ問題意識は、「ねこちゃん体操」が器械運動の回転系の技につながるものであるのに対して、接触回転系の技につながる、腹這いや仰向け姿勢での「からだと動きの耕し」をめざしている点にある。

山内や津田の先行研究・実践を発展させて、久保健は、単細胞生物から人間に至る移動運動の系統発生の歩みと、赤ちゃんが這い—立ち—歩くようになるまでの個体発生の歩みとを重ねて追体験する「スポーツの学習」と「からだと動きの耕し」を往還する学習の全体構想を提案している(表1)。このうち、表1の、については一定のプログラム化と実践が行われており、研究成果も報告されている。しかし、についてはいまだ手が付けられていない。これは、多くの体育教材が直立二足姿勢で行われるものであることを考えると、重要な課題である。

プログラムの開発の素材は、今日では見失われてしまった伝承遊び(なわとび、まりつき、石けり、おにごっこ)に焦点をあてて、陸上運動・ボール運動に向けての教材づくりを試みる。その際に、総合的なからだと動きの耕しを考え教材化する時に、各運動種目で求められる動きそのものを獲得することの他に、動きの学習能力・自己組織化能力を獲得することや、基礎的運動能力とスポーツ技能を媒介する能力である荒木秀夫

のコーディネーショントレーニング理論の観点から学びつつ教材化を図る。

表1 「スポーツの学習」と「からだと動きの耕し」を往還する学習の全体構想



2. 研究の目的

山内、津田に学び直立二足姿勢で行う体育教材(特に、陸上運動、ボール運動)につながる「基礎的なからだと動きを耕す」プログラムを開発すること試みることを目的とする。そのプログラムの内容として、本研究では、伝承遊び(おにごっこ、まりつき、石けり、なわとび)に着目し、それを荒木秀夫氏の「コーディネーショントレーニング」の理論に学びつつ教材化を研究課題とする。

3. 研究の方法

各運動種目で求められる動きそのものを獲得することの他に、動きの学習能力・自己組織化能力を獲得することや、基礎的運動能力とスポーツ技能を媒介する能力に着目している荒木のコーディネーショントレーニング理論を、「からだと動き」の学習(トレーニング)プログラムのベースにおいている。そのため、荒木のコーディネーショントレーニング理論についての先行研究から基礎理論を学ぶ。伝承遊びを選出し、荒木のコーディネーショントレーニング理論の観点をを用いて、学習(トレーニング)プログラムの立案を行う。学習(トレーニング)プログラムとなる伝承遊びとして、おにごっこ、まりつき、なわとび、石けりを考えている。これらの伝承遊びを荒木の指摘する4つのコーディネーション能力の観点である、平衡能力、定位分化能力、反応リズム能力、運動結合・変換能力にあてはめて捉え学習(トレーニング)プログラムを先行研究分析し立案する。

4. 研究成果

1) 学習プログラムの理論的背景

荒木は、運動実践で展開されるコーディネーション能力の構造を3つの段階から捉えている。第1段階は平衡能力で、姿勢のバランスをとると同時に、バランスの取り方を自由に変えられる能力である。第2の段階は定位分化能力と反応リズム能力である。定位分化能力は周りの状況を的確に判断し、必要な動きで対処できる能力であり、反応リズム能力とは、タイミングをとる、適切に反応するなどの動きの流れをつかめる能力である。第3の段階は運動結合・変換能力で、いくつかの動きを統合させてパターン化するとともに、それを自由に組み換えることができる能力である。学習(トレーニング)プログラムとなる伝承遊び(なわとび、石けり、まりつき、おにごっこ)をコーディネーションで捉えなおしてみると、すべてのコーディネーション能力を必要とする(育てる)遊びであるが、特に石けりは、「平衡能力」、それに加えて「反応リズム能力」、「定位分化能力」を、まりつき、なわとびは、「反応リズム能力」や「定位分化能力」、さらには「運動結合変換能力」を、おにごっこは、「運動結合変換能力」の要素を多分に含んでいると考える。

2) 学習プログラム

(1) なわとび

なわとびは、なわを振る・投げる・捕る・くぐる・飛ばすなど、なわを自由に扱うことや、自分のからだと縄との関係の中で、空間を認識し、リズム感を必要とする遊びである。「なわとび」は、コーディネーション能力の「定位分化能力」、「反応リズム能力」を培う要素が多分に含まれている。

表2 なわとびの教材化

- なわを振る・投げる・捕る・キャッチロープ・なわ輪投げ・闘牛士
- なわをまわす一回る(2人で)なわを回しながらまわる(アリーナ、バンドラの旅)
- 一人なわとび(一人で、二人で前後で連続跳び抜け)
- 長なわ正面くぐり抜け・跳び抜け(パリエイション)
- 駆け足・2ステップ・スキップなわとび
- 短縄を跳びながら中縄を飛び抜ける(1つ→4連)
- 忍者なわ跳び
- ダブルダッチ
- わらべうた縄跳び

(2) 石けり

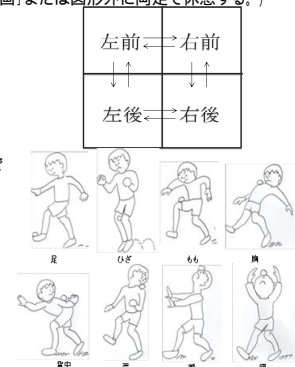
石けりは、大地に描いた図形、石を蹴り・投げ進めて使う、跳躍を軸とする全身遊びである。石けりのなかで育つコオ-ディネーション能力としては、まず「平衡能力」、それに加えて「定位分化能力」といった要素が多く含まれていると考えている。

表3 石けりの教材化

- 歌けん
- a. 片足でのうたケン
 - b. 両足でのうたケン
(うたにしがって矢印または番号の方向に進み「さ」で1つ戻る。)
 - c. 片足とび(休みあり)
 - d. 同時に2人で競い合える
(片足とびで移動し、「さ」で「さの区画」または図形外に両足で休息する。)
 - e. 2~4人で同時にやれる

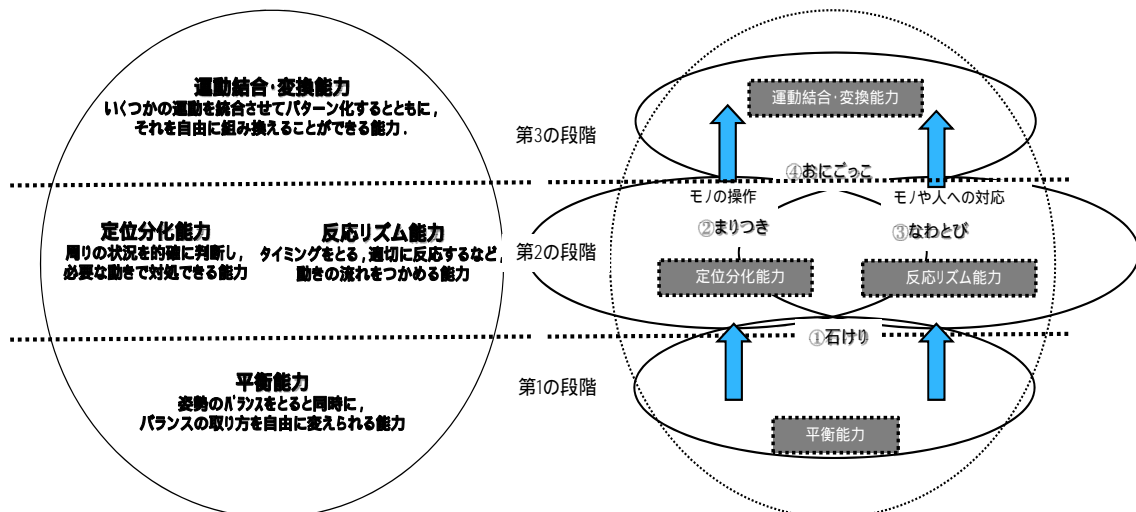
石運び

- a. 足の甲にのせて
- b. 両膝ではさんで
- c. 足(靴)の裏にのせて
- d. 膝の裏にはさんで
- e. 曲げた腿の上のせて、すり足で
- f. そらした胸の上のせて
- g. 曲げた背中に乗せて
- h. 肩にのせて
- j. 顔にのせて
- k. 頭にのせて



(3) まりつき

単調な流れの中での動きではなく、節の長さもリズムも多様に变化する歌の中で、ボールをコントロールしながら動くという「まりつき遊び」は、コーディネーション能力の「反応リズム能力」や「定位分化能力」、さらには「運動結合変換能力」を培う要素が多分に含まれていると考えている。



『荒木秀夫(2009).『コーディネーション』から『コーディネーション』へ:コーディネーショントレーニング実践へ、
『図1 運動実践で展開されるコーディネーション能力の構造』より筆者ら改

表4 まりつきの教材化

- お手玉**
 a.基本
 お手玉 片手で2個(10回以上)
 お手玉 両手で3個(10回以上)
 b.その他のお手玉の遊び方 おひとつ おろして おさらい
まり(紙風船)のつき上げ
 a.いちじく にんじん さんしょに、しいたけ ごぼう むくろじ(むかご) ななくさ はつたけ きゅうりに とんがらし
まりつき(つき下ろし)
 a.一刃め(一丁目)の一助さん
 b.あんたがたどこさ(基本形)
 c.あんたがたどこさ(パリエイションを自分たちで工夫・創造)
 d.創作・あんたがたどこさ(発表会)

6人(5人)一組になって輪になって立つ

「あんたがたどこさ」の唄にあわせてボールをつく(大きさ、重さ、弾みetcのパリエイション)(利き手で、逆手で、両手で、交互に)

「あんたがたどこさ」の「さ」で(強くつく、投げあげてとる、その場で一回り、ボールを隣に送る、自分が隣へ移動する、etc)

「さ」でもっといろいろなことを工夫する(投げたりバウンドさせて対人にパスする、星形にパスする、ets)

ボールの大きさ・重さ・弾みなどを交えて(違えて)をやる。

(4) おにごっこ

おにごっこは、「走る」ことと「片足ケンケン」で構成されているので、コーディネーション能力の「平衡能力」が培われる。また、オニあそびは、機敏に身をかかし、相手をすかしたり、フェイントを賭けたりするため、「定位分化能力」や「反応リズム能力」に加えて「運動結合変換能力」などが総合的に耕される。さらに、集団のあそびであることから、コンビネーションプレイや高度な作戦も要求される。

表5 おにごっこの教材化

- 中線踏み
 ひまわり
 十字おに
 Sケン

以上のことから、伝承遊びには、自分のからだの他、道具を操作したり、歌のリズムに合わせるなど、総合的にからだを動かすといった「変化性」や、場の状況を読んでそれにあった動きをしたりする「流動性」がある。またあそび方には一定のルールがあるが、それは未定型で、自分たちで自由に變形し工夫し発展できる「多様性」がある。「からだの動き」の育ちそびれを克服するためには、「スポーツの学習」と「からだの動きの耕し」を往還する学習として、コオ-ディネーション能力の観点から、「伝承遊び」を教材化し、体育授業と並行して動きづくりのドリルワークとして実践することで、大きく貢献することができると考えられる。

5. 参考引用文献

荒木秀夫(2013)『『体づくり運動』とコーディネーション』『たのしいスポーツ』2013年5月号、No.271,26-29.
 平山宗宏編『現代子ども大百科』中央法規
 かこさとし・永田栄一(1986):『鬼遊び』青木書店

かこさとし(1989)『日本の子どものあそび(上)』青木書店

加古里子(2007)『伝承あそび考 2 石けりあそび考』小峰書店

小泉文夫(1994)『日本の音—世界の中の日本音楽—』平凡社

仲地万里子(1998)『伝承会あそび』

右田伊佐雄(1992)『手まりと手まり歌—その民族・音楽—』東方出版

菅原道彦(1979):『あそび宝鑑』るいべ社

津田清(2006):1年生『『ロール系お話マット』の試み-子どもの身体を耕す『動物まねっこ体操』を創る-』『たのしい体育・スポーツ』197、12-15

6. 主な発表論文等(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計5件)

久保健(2013):『『体づくり運動』と体育同志会実践』、『たのしい体育・スポーツ』2013年5月号、8-13

續木智彦、木下佳子(2013)『『昔あそび紹介』石けり』、『たのしい体育・スポーツ』2013年9月号、16-17.

木下佳子、續木智彦(2013)『『昔あそび紹介』まりつき-あんたがたどこさ』、『たのしい体育・スポーツ』2013年9月号、22-23.

小林明日香、續木智彦(2013)『『昔あそび紹介』鬼あそび-ひまわり(目玉焼き)・十字オニ・Sケン』、『たのしい体育・スポーツ』2013年9月号、32-33.

「たのスポ」2015年3月号・特集:固定施設・遊具

續木智彦(2015)『身体への(着目)まなざし-スポーツ技術への橋渡しとして』、『たのしい体育・スポーツ』2015年3月号、22-25.

〔学会発表〕(計1件)

續木智彦、久保健、龜山有希、木下佳子(2014)『「コーディネーショントレーニングの観点を導入した伝承遊びの教材化-プログラムの成果を評価する試み-』、日本体育学会第65回大会抄録集、213.

6. 研究組織

(1)研究代表者

續木智彦(西南学院大学)

研究者番号:60468791

(2)研究分担者

久保健(日本体育大学)

研究者番号:60125698

龜山有希(日本体育大学)

研究者番号:00413104

木下佳子(日本体育大学)

研究者番号:90614446