

小学校学習指導要領体育におけるスポーツ鬼ごっこの可能性について

(高知県スポーツ鬼ごっこ連盟・鬼ごっこ総合研究所客員研究員) 山崎功一

Possibility of sports Onigokko in elementary school learning guideline physical education

Koichi Sports Onigokko Faderation・Onigokko research institute guest researcher
Yamasaki, Koichi

キーワード：小学校学習指導要領 スポーツ鬼ごっこ 小学校体育

小学校体育の低学年のゲーム領域は、ボールゲームと鬼遊びにわけられている。なかでも鬼遊びの学習は、ボール運動に必要なボールを持たない時の動きを高めるなど、ボール運動につながる学習が理想的であると考えられるが、ボール運動につながる鬼遊びを意識した学習を行っていることが少ない。

小学校学習指導要領の「鬼遊び」の扱われ方について、鈴木は、「今と比べ、遊具、器具などの確保が難しく、昭和30年代までは、今まで以上に積極的に鬼ごっこが行われていたことが伺われている」と資料に掲載されている鬼遊びの数から述べている。低学年の鬼遊びは、「空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりする。相手(鬼)のいない所への移動、駆け込み。少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりする。逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マークをとったりする」とある。この「抜く」という動作は、特に宝とり鬼に代表されると考えられる。中学年の「ゲーム」領域は、ゴール型ゲーム、ネット型ゲーム、ベースボール型ゲームに分類され、鬼遊びの表記はなくなる。小学校学習指導要領解説体育編(2017)中学年ゴールゲーム型では、ハンドボール、ポートボール、ラインサッカー、ミニサッカー等の攻守混合系、タグラグビー、フラッグフットボール等の陣取り系が例示されている。すべてボールを使用した物となる。また、「E ゲーム」「(1)ア、ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること」とある。さらに、『内容の「E ゲーム」の(1)のアについては、味方チームと相手チームが入り交じって得点を取り合うゲーム及び陣地を取り合うゲームを取り扱うものとする。』このことは、積極的に運動する子供とそうでない子供の二極化への指摘を踏まえ、運動の魅力に触れることができるよう、相手との攻防を楽しむ等、今の現状から新設されたものである。まさしくスポーツ鬼ごっこがこの内容と合致している表記となると考えられる。

スポーツ鬼ごっこは、2010年鬼ごっこ協会を設立した羽崎が開発したものである。相手の陣地に置かれたトレジャーを時間内にどれだけとれるか、かなりの運動量や戦術が必要となり、子どもどうしのコミュニケーション能力も育むことができる。

また、学習指導要領の各領域の内容は、(1)知識及び技能、(2)思考力、判断力、表現力等、(3)学びに向かう力、人間性等で構成されている。中学年のゲーム領域を、スポーツ鬼ごっこの内容から考えると(2)、(3)については、十分に当てはまると思われるが、(1)については、ボール操作の内容になっているので当てはまりにくい。したがって現状では、ボール操作につながる運動として導入段階でスポーツ鬼ごっこを行えるのでないかと思われる。また、低学年で扱う場合は鬼遊びが発展したかたちで行うことが望ましいと考えられる。

まとめると、小学校学習指導要領体育でのスポーツ鬼ごっこは、低学年では、ゲーム領域の鬼遊びの発展として扱い、中学年及び高学年では、ボールゲームの導入段階で行う。現状ではこれが最適でないかと思われる。今後は、2030年実施の学習指導要領に向けて、スポーツ鬼ごっこの内容を整理し各分野で実績をあげていくことが必要であると思われる。