

「研究論文」

## 「かかわり合う子どもの育成」に向けた多様な動きをつくる

### 体づくり運動の実践

高橋浩二（長崎大学人文社会科学域教育学系）

宇野将武，竹下伸太郎，橋田晶拓（長崎大学教育学部附属小学校）

山田周作（長崎県教育庁体育保健課）

久保田もか，峰松和夫（長崎大学人文社会科学域教育学系）

#### 1 序

本研究の目的は、長崎大学教育学部附属小学校令和3年度教育研究発表会における体育科の子ども像である「かかわり合う子どもの育成」<sup>1</sup>を目指した体育科授業について、体づくり運動の授業実践から検討してその課題を見出すことである。発表会における筆者らの立場は、提案・授業者が宇野・竹下、指導助言が山田・高橋である。なお、橋田は小学校教務主任として研究全体に関わり、久保田・峰松は大学教員として附属小学校体育科の授業づくりに関わっている。これまでに筆者らは、小学校体育科及び中学校保健体育科における「学びの地図～運動編～」を構想し、学習の系統性を踏まえた指導内容の見直しのために「運動それ自体の特性」を中心においた学習内容の明確化を主張した<sup>2</sup>。また、ボール運動系（ゲーム及びボール運動）の学習から高まる運動能力の汎用性について検討し、学習者とボールとの関係の作り方、運動能力や非認知（的）能力の学習、カリキュラム・マネジメントによる指導（学習）内容の体系化について成果を得た<sup>3</sup>。さらに、授業者と学習者の運動観察能力の育成が小学校段階から必要であることを示した<sup>4</sup>。本研究でも、それらの研究と関連付けを図りたい。

#### 2 本研究における「かかわり」と「つくる学習」

「かかわり合う子どもの育成」における「かかわり」とは何か。例えば加藤(2007)は、人間の生の営みを夢中と覚醒という二つの「かかわり」の『あいだ』の往復運動と捉えている。彼は、「この『かかわり』の二重構造が仕組まれていることが、人間として生きることを保証してくれている」と述べ、「かかわり」が一对一の関係や直接的な関係だけでなく、複合的な「かかわり」の様相があることを示している<sup>5</sup>。また、雑誌『体育科教育』2018年11月号では『体育における「かかわり」の再検討』が特集されている。その中で石垣(2018)は、「体育独自の“かかわり”」について検討し、『自己』『他者』だけには括りきれないその自—他の『あいだ』にこそ注目する必要がある」と主張している。彼は、その「あいだ」の次元を話し合い活動等の「言語的かかわり」と区別して「身体的かかわり」から説明し、

それは「運動実践の共有」であり、「自己と他者が互いに『身体的な感じ』をやりとりすること」で「『身体的な感じの共有』が生じている」という<sup>6</sup>。また、玉腰(2018)はグループ学習における「かかわり」について着目し、小学校低学年から中学校期までの発達段階における「かかわり」を検討している。彼によれば、「かかわり」の中身が次のように示されている。小学校低学年段階では、遊びの要素をいれて自分がたっぷり運動できることを保障しながら友達と一緒にうまくいくことを喜び合う「かかわり」、小学校中学年段階では、競争観を変えて自分達の成長を確かめ合い、認め合える「かかわり」、小学校高学年段階では、「自分たち」の学びの質を高めながらその学習過程で生起した事実を基に、“キレイごと”に留まらず、「みんな」が上手くなることを求め合う「かかわり」、中学校段階では、文化の学びを媒介として子どもが自分自身を問い直しながら互いの想いを聴き合い、応答し合う「かかわり」である<sup>7</sup>。

附属小学校体育科では「仲間とつくり上げる学び」を展開して、全ての児童が互いの多様性を認め合い、喜びを共有して、より深いかかわり合いが生まれるようになることを目指している<sup>8</sup>。それは、児童が動きの習得過程や活用過程を「つくる」ことで、かかわり合いを生み出す学習である。「習得過程をつくる」とは、「動きを身に付けるだけでなく、その過程を仲間とのかかわり合いを通して獲得していくこと」である。その際、子供が互いの動きを見て運動のポイントを見付け、アドバイスし合ったり補助し合ったりしながら、習得過程を協働してつくる。「活用過程をつくる」とは、「身に付けた動きを活用して楽しんだり動きの幅を広げたりすること」である。その際、皆

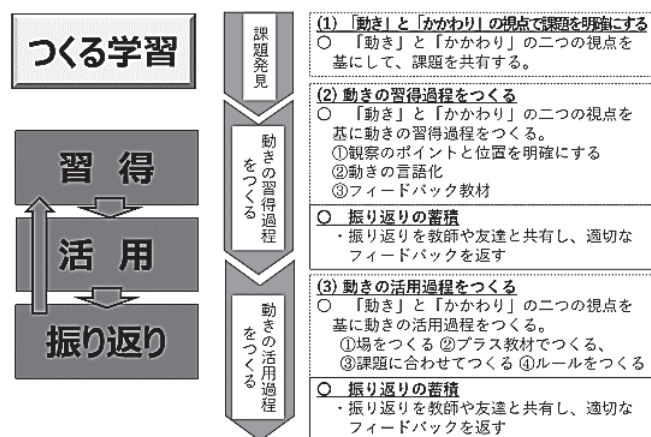


図1 つくる学習の単元構成

がより楽しめるように、児童がルールを作り変えたり、場や運動を工夫して作ったりする。この「つくる学習」では児童が中心となって思考・判断し、表現することによって教材である運動に没頭していくことができるようになる(図1)<sup>9</sup>。

特に小学校期では、一つの対象物に多数の児童が関わる活動が多いため、徐々に対象物への没頭から運動への没頭へ変わるような位相の転換が重要である。この転換を実現するために、いつ・どこで・何を学習し、それらに関連付けていくのかを明示すること(学習の系統性や学習内容の体系化)、学習のスタートやゴール及びその後の発展可能性を示すこと(学びの地図や羅針盤)が必要である<sup>10</sup>。

### 3 体づくり運動の体系化と「あったかランドをつくろう」の指導(学習)内容

本研究で考察対象とする体づくり運動の目標や内容については、文部科学省

(2014)が示しているように小学校から高等学校まで体系化が図られている(図2)<sup>11</sup>。なお、「体力を高める運動」

については、平成29年に改訂された中学校学習指導要領において第1学年及び第2学年では「体の動きを高める運動」に、第3学年では「実生活に生かす運動の計画」に、平成30年に改訂された高等学校学習指導要領において「実生活に生かす運動の計画」にそれぞれ変更されている<sup>12</sup>。また、中学校第1学年及び第2学年の「体の動きを高める運動」の内容は「ねらいに応じて、体の柔らかさ、巧みな動き、力強い動き、動きを持続する能力を高めるための運動を行うとともに、それらを組み合わせること」<sup>13</sup>、中学校第3学年の「実生活に生かす運動の計画」の内容は「ねらいに応じて、健康の保持増進や調和のとれた体力の向上を図るための運動の計画を立て取り組むこと」が示された。高等学校の内容は、中学校第3学年の内容に「継続的な運動の計画を立て取り組むこと」が加えられている<sup>14</sup>。


附属小学校体育科における「あったかランドをつくろう」は、第1学年の体づくり運動遊び領域に位置付けられた単元である。本単元は多様な動きをつくる運動遊びの内容であり、力試しの運動遊びとして各授業が展開された。発表会における授業は単元7時間分の4時間目であった。児童はこれまでに体育の授業だけでなく、朝の時間や休み時間を使って楽しく遊びを行い、体力向上に努めている。体づくり運動遊びについては、体を移動する動きやバランスをとる動きを高める学習を通じて、互いを認め合い、高め合いながら楽しく学習する経験を積み重ねている<sup>15</sup>。表1は単元及び授業の概要、図3は本時のねらいと展開を示したものである<sup>16</sup>。

平成20年度(小学校・中学校)、21年度(高等学校)改訂の内容					
小学生			中学生		高等学校
1・2年	3・4年	5・6年	1・2年	3年	
<b>体づくり運動</b>					
(体ほぐしの運動)					
(多様な動きをつくる運動遊び)		(多様な動きをつくる運動)		(体力を高める運動)	
体を動かす楽しさや心地よさを味わう。		体力を高めるためのねらいをもって運動をする。		体の柔らかさ、巧みな動き、力強い動き、動きを持続する能力を高めるための運動の全てを行う。	
様々な体の基本的な動きを培う。				日常的に取り組める運動例を取り上げる。	

図2 体づくり運動における指導内容の体系化

表1 単元「あったかランドをつくろう」の単元及び概要

授業者	宇野将武教諭
実施日	令和4年2月10日(木) 11:00~11:45
対象者	第1学年3組 男子15名 女子15名
場所	長崎大学教育学部附属小学校体育館
単元名	あったかランドをつくろう～多様な動きをつくる運動遊び～
単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 多様な動きをつくる運動遊びを通して、押す、人を引く、運ぶなどの力試しの動きを身に付けることができる。</li> <li>○ 友達の動きを見てよい動きを見付けたり、工夫したりした楽しい遊び方を友達に伝えることができる。</li> <li>○ 運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりしている。</li> </ul>
単元の学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 多様な動きをつくる運動遊びは、体のバランスをとる、体を移動する、用具を操作する、力試しの四つの内容で構成されている。運動遊びの楽しさに触れ、結果的に体力の向上を図るとともに、この時期に基本的な体の動きを幅広く培っておくことが重要である。</li> </ul> <p>本単元では、力試しの運動遊びに触れ、運動の楽しさを十分に味わうとともに、仲間と協働的に学ぶ力を高めるのにも適した単元と言える。</p>

<p>4 全体で引く動きについて、動きのポイントや体感を言葉で表現し、どのようか確認する。</p>	<p>【研究との関わり】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 動きの習得過程をつくる</li> <li>② 動きの二つで伝え合う</li> </ul> <p>動きの体感をオノマトペで言語化し、著者がきくようにする。さらに、言語化した動きの二つを意図するのために、周りに声で伝えるようにする。</p>	<p>5 もう一度「引く」動きの二つを確認しながら遊ぶ。</p> <p>その際、話し合いで出てきた言語化した言葉（例：<i>ズン、ズン、ズン</i>など）を周りの観察者が声を掛け、互いにひじを曲げ伸ばしできるようにする。</p>	<p>6 プラス教材として「翼」を提示し、「たから」はこびゲーム3を行う。</p> <p>学習材5 プラス教材（翼）</p> 	<p>7 本時を振り返る。</p> <p>学習材6 体育ノート</p> <p>【知能・運動】 飛行機（綱を引く動き）を見付けることができる。（活動・発言・ノート）</p>
---	--	--	--	---


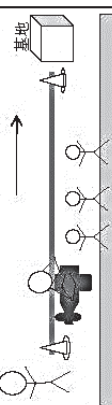
<p>IV 本時の学習ねらい</p> <p>1 飛行機（綱を引く動きを引き出す）を使って、空を島から基地へ運ぶミッションを行い、綱を引く動きのポイントを見付けることができるようにする。</p> <p>2 展開</p>	<p>子どもたちの取組</p> <p>1 課題を見いだす。</p> <p>学習材1 「きょうりよくあつたから」のボード</p>  <p>学習材2 飛行機</p>	<p>教師の関わり</p> <p>○ 初めに、今までの2時間で行った遊びを行い、そうすることで、学習の振り返りとともに、本時の願いを引き出すようにする。活動の後で、学習材1や2を提示し、教師から本時のミッションを伝え、飛行機での島の運び方を知ると、子どもは「綱を引く動き」を高めるといふ本時で身に付ける動きについて見直しをすることもできるだろう。「島から基地へ空を運ぶたい」といふ子どもの思いと、身に付ける動きを共有できたところで本時の目当てへとつなげる。</p> <p>【今日のミッション】 「ひこうきで、きりまでたからをたくさん、はこぼう」</p> <p>2 遊び方を説明する。</p> <p>○ 島の運び方について、学習材2など具体的な教材を使って状況を伝えながら説明を行う。</p> <p>【たからはこびゲーム3】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① まず一人が空をとって飛行機で空を基地へ運ぶ。</li> <li>② 基地まで着いたら、次の順番の人が綱を引いて島まで戻す。</li> <li>③ 繰り返す。</li> <li>④ できるだけ多くの空を基地まで運ぶ。</li> </ol> 	<p>10</p> <p>○ 「うごきの目」として、今日の動きのポイントを見付けるために、「腕」に着目して観察することを確認する。そうすることで、子どもが焦点化した動きのポイントを観察することができるようにする。また、「動きのポイントをみるためには、どこで見る」といふか」と問い掛け、権で見えるモニタリングの位置の視点を引き出すことができるようにする。そこで、今日の「うごきの目」として、「うで」「よこで見る」の二つを確認する。</p> <p>3 グループでたからはこびゲーム3を行いながら、「引く」動きのポイントを見付ける。</p> <p>学習材3 綱と飛行機</p> <p>学習材4 こつ発見メモ</p>
--	---	---	--

図3 「あったかランドをつくろう」のねらい及び展開

授業者の宇野は、前時までに大岩に見立てた箱を製作して「押す」動きのポイントを見付けることができるように授業を展開し、綱を引く動きも導入していた(図4, 図5, 図6). さらに、本時では「綱を引く動き」を高めるために、裏面にフェルト生地を貼り付けて滑り易さを確保した「飛行機」を製作した(図7). 児童は観察のポイントを抑えて動きのこつを伝え合ったり、学習材を用いて自己の動きや遊びをつくったりした(図4, 図5). この観察のポイントは児童に「うごき見つけのめ」として示され、動きの内容、観察する部位と位置が提示されている. 授業のまとめには「体育ノート」、Google Classroomを用いた振り返りが行われ、次時以降の授業について確認された. なお、図3の通り、次時以降は3つのゲームを使って児童が遊び方を考え、「きょうりよくあったかランド」をつくって運動遊びを学習するようになっている.



図4 押す運動 (大いわおし)

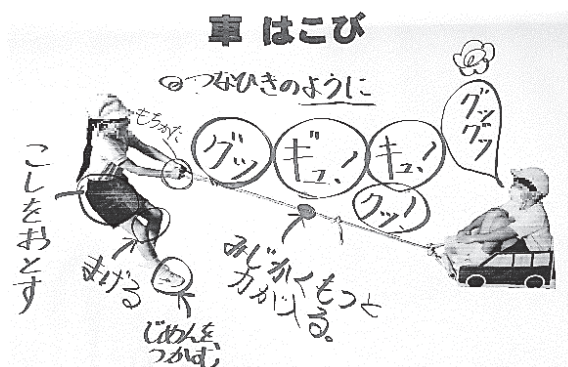


図5 綱を引く運動 (車はこび)

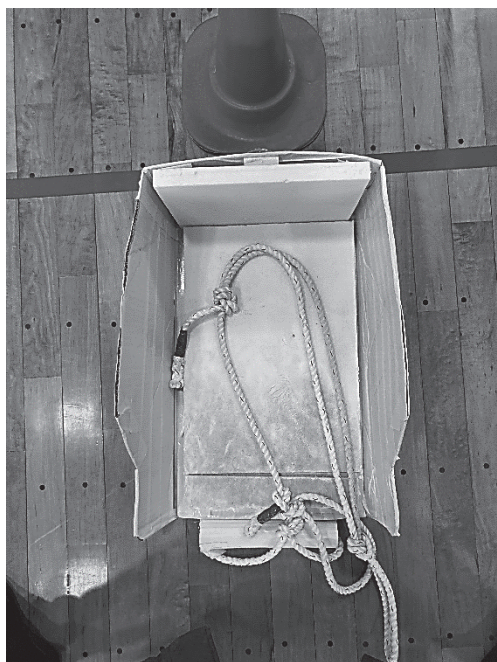


図6 車

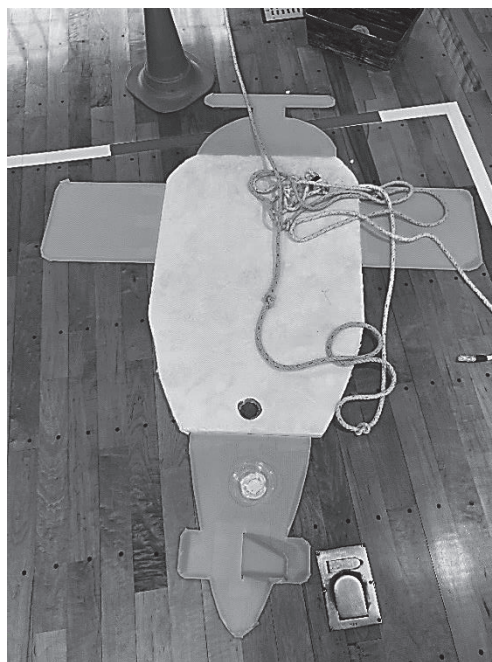


図7 飛行機

#### 4 「動きをつくる」過程を経た「かかわり合う」児童

すでに述べたように、本単元及び授業は「仲間とつくり上げる学び」を展開して、児童が仲間とかかわり合いながら自身の動きの習得過程や活用過程をつくり、それぞれの過程を振り返りながら学習が進められた。発表会当日の研究協議会において提出された課題は次の通りである。一つ目は、運動遊びが苦手又は体力の低い児童に対する配慮である。本授業は、児童が座った状態でロープを引く動きとなったため、上半身を主体とした引く動きが出やすい。その結果、ロープを一気に引いた反動で上体が引っ張られて移動が止まり、一気に引いて移動が止まるといった事象が見られた。児童間では「腰を浮かして前に進む」や「綱引きみたいに」といったやり取りが見られたが、ポイントとして上半身と下半身を連動させた動きをつくるといった提示が必要である。例えば、前時までに取り組まれた「大いわおし」(図4)や「車はこび」(図5)では、「体じゅうをのせる」や「ゆかをつかむように」、「じめんをつかむ」や「まげる」、「こしをおとす」といったポイントが示されており、それらを活用しながら学習が展開されるとよい。また、本単元では授業毎に動きのこつやポイントがまとめられていたため、それらを合わせた活動を設定し、動きのポイントを共通化する必要がある。特に、運動(遊び)が苦手な児童や体力の低い児童への配慮については、小学校学習指導要領解説(体育編)に使用する場や用具の配慮、動き方を示す等の配慮が挙げられている<sup>17</sup>ように、本単元や授業における「うごきの目」や「うごきのポイント」(図3参照)の充実が図られる必要がある。なお、『幼児期運動指針ガイドブック』では、幼児期に経験する基本的な動きの例として「体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具などを操作する動き」が紹介され<sup>18</sup>、それらは小学校低学年段階の体づくり運動遊びにも関連付けられているため、子供も授業者もその内容を理解して学習に取り組めるとよい。さらに言えば、小学校学習指導要領では第1学年及び第2学年と第3学年及び第4学年の内容の取扱いについて「2学年間にわたって指導するものとする」と示されている<sup>19</sup>ため、本単元及び1回の授業のみで学習の内容を検討するのではなく、第2学年の内容を踏まえて検討する必要がある。体系化の区切りである小学校第4学年及び中学校第3学年前後との接続については、小中9年間を見据えた学習内容の体系化に関わる課題でもある。

二つ目に、本単元における「多様な動き」の位置付けである。本単元や授業は「力試しの運動」として展開されたが、教材の特性上、多様な動きをつくる運動遊びの内容にある「体のバランスをとる運動遊び、体を移動する運動遊び、用具を操作する運動遊び」に位置付けることも可能である<sup>20</sup>。例えば、体のバランスをとる運動遊びから考えれば、車や飛行機といった乗り物に乗って移動する際に座ったり、しゃがんだり、立ったりしてバランスを保つ運動が行われることになる。体を移動する運動遊びから考えれば、物を移動することは自らの体を移動することでもあり、乗り物を運ぶ際に這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる動きが発生する。また、乗り物に乗っている際に這う動きが発生することもある。用具を操作する

運動遊びから考えれば、乗り物は用具の一つとなり、乗り物を引くためのロープを掴む、乗り物を回す等の動きが発生する。この課題は単元や授業の内容よりも体づくり運動遊びで示されている内容の分類に問題があるといえよう。「遊び」から考えれば、子供が遊ぶ際には複雑な動きが発生して当然だからである。例えば、松田(2016)はスポーツの本質が「遊び」<sup>21</sup>の要素を含むことについて指摘し、「広い意味での『遊び』としてのスポーツに、夢中になって取り組む子どものあり方こそが、子ども期に子どもらしく生活を重ねる一つの姿であるし、『深い遊び』に夢中になればなるほど『肉体的、性格、知性の教育』が付加価値として豊かにもたらされる、ということ、私たち大人や社会が支えてあげることが『教育』と呼ばれる営みになるのであろう」と述べ、学校体育の意味を「面白さに目を輝かせ、『身体を使った深い遊び』に夢中になることで『肉体的、性格、知性の教育』もなされる」と主張している<sup>22</sup>。また、この「夢中」については、加藤(2009)が子どもたちの夢中状況を活性化させる三要素として「スピード、スリル、スキル」を挙げ、これらの要素が「子どもたちに余裕という『間』を与えない状況を生み出します」と説明している。彼によれば、それによって子どもに「あれやこれや考える余裕を与えず、動かざるを得ないような状況に追い込むこと」が大事だという。他方で、彼は授業者が「間を取ってあげる」ことによって「子どもたちが自分で考え、自分で判断するということを促します」とも述べ、「適切な間の取り方」の大切さを指摘している<sup>23</sup>。本研究における単元や授業から考えれば、夢中状況を活性化させる「多様な動き」があり、それによって児童は夢中になって活動できたのであり、その学習を通じて彼らは運動に没頭できるようになっていく。そのためには、教師による「間づくり」が重要である。この「間づくり」を本研究における「つくる学習」に適用できるとよい。例えば、令和2年度までの附属小学校体育科で展開した「ステップアップ学習」の「アップタイムにつなぐ学習」<sup>24</sup>の設定が考えられる。なお、この「間」に関連して高橋(2021)は、運動実践を通じた「行為としてのつながり」(=[つながり])の学習を提案し、教師がつなぎ役になることによって「『元に戻れる』場所や内容をつくること」の大切さを主張している<sup>25</sup>。

## 5 結及び今後の展望

本研究の目的は、長崎大学教育学部附属小学校令和3年度教育研究発表会における体育科の子ども像である「かかわり合う子どもの育成」を目指した体育科授業について、体づくり運動の授業実践から検討してその課題を見出した。その結果は次のようにまとめることができる。

本研究における「かかわり」は「仲間とつくり上げる学び」を展開することで生まれる。そのために児童が動きの習得過程や活用過程を「つくる」学習を進める。この学習は児童が中心となって思考・判断し、表現することになる。その際、振り返りの蓄積による児童間や教師とのフィードバックがなされる。

本研究において見出された課題は、運動遊びが苦手又は体力の低い児童に対する配慮と「多様な動き」の位置付けである。前者は、幼児期を含めた体づくり運動(遊び)の学習を通じて動きのポイントを共通化することと内容を体系化することである。特に、小学校第1学年、小学校第4学年、中学校第3学年の接続期にそれまでの学習内容と関連付け、定着化を図る必要がある。後者は単純な動きを多様化していく方法を検討する必要がある。「遊び」から考えれば、複雑な動きが発生するのは当然であり、夢中状況を活性化させる「多様な動き」によって児童は夢中になって活動でき、その学習を通じて運動に没頭できるようになっていく。そのためには教師による「間づくり」が重要である。

今後の展望は次の通りである。まず、令和3年度に焦点化した「思考力・判断力・表現力等」だけでなく、「知識及び技能」、「学びに向かう力・人間性等(主体的に学習に取り組む態度)」について取り上げ、学校教育において求められている資質・能力の三つの柱の育成を可能にする学習方法を提示したい。次に、振り返りの蓄積である。附属小学校では令和3年度からGIGAスクール構想の一環でChromebook端末が導入され、Google Classroomを用いて振り返りを実施している(図8<sup>26</sup>、図9)。この振り返りを履歴化し、児童自身が学習を進められる方法を検討したい。



図8 Google Classroom を用いた振り返り



図9 振り返りの様子

付記. 本研究の一部は、長崎大学教育学部令和3年度研究企画推進委員会プロジェクト(学部長裁量経費)『体育科・保健体育科における教育DXの有用性の検討』の助成を受けて行われた。

#### 【引用および注】

- 1 本研究では「子ども」と「児童」を併用するが、何れも小学生年代を意味する。
- 2 久保田もか, 他(2018)体育科・保健体育科における「学びの地図～運動編～」の構想. 長崎大学教育学部紀要, 4:147-154.
- 3 久保田もか, 他(2019)「ボール運動系」の学習から高まる運動能力の汎用性. 長崎大学教育学部実践研究紀要, 18:13-19.
- 4 久保田もか, 他(2021)体育科・保健体育科における運動観察能力のポイント化の必要性. 長崎大学教育学部紀要, 7:41-48.
- 5 加藤泰樹(2007)「かかわり」の形而上学. 体育・スポーツ哲学研究, 29-1:1-9.



- 6 石垣健二(2018)体育独自の“かかわり”とは何か. 体育科教育, 66(11):pp. 16-19.
- 7 玉腰和典(2018)各発達段階における「かかわり」の中身——小学校から中学校までのグループ学習の実践から. 体育科教育, 66(11):pp. 46-49.
- 8 宇野将武・竹下伸太郎(2022)体育科 子ども像 かかわり合う子どもの育成. 長崎大学教育学部附属小学校令和3年度教育研究発表会研究紀要(1年次), pp. 58-62.
- 9 宇野・竹下(2022), pp. 60-61. 「習得過程」及び「活用過程」の説明については, 教科等提案『かかわり合う子どもの育成』(宇野・竹下作成)を参照した.
- 10 括弧内の用語については次の資料を参照されたい. OECD. The Future of Education and Skills Education 2030. OECD Education 2030 プロジェクトについて(文部科学省初等中等教育局教育課程教育課程企画室). [https://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/OECD-Education-2030-Position-Paper\\_Japanese.pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/OECD-Education-2030-Position-Paper_Japanese.pdf)
- 11 文部科学省(2014)学校体育実技指導資料 第7集 体づくり運動——授業の考え方と進め方——(改訂版), pp. 18-21, p. 7.
- 12 文部科学省(2017a)中学校学習指導要領. 東山書房, pp. 115-116, p. 120. 文部科学省(2018a)高等学校学習指導要領. 東山書房, p. 131.
- 13 なお, 伊藤(2018)が指摘しているように, 中学校第1学年及び第2学年において「運動の計画に取り組むこと」が削除され, 「それらを組み合わせること」が示された. 伊藤久仁(2018)体づくり運動授業のこれまでとこれから. 体育科教育学研究, 34(1):38-43, 39.
- 14 文部科学省(2017a), p. 116.
- 15 宇野将武(2022)体育科学習指導案. 令和3年度研究紀要. 長崎大学教育学部附属小学校, pp. 41-44, p. 41.
- 16 宇野(2022), p. 41, pp. 43-44.
- 17 「多様な動きをつくる運動遊び」については, 例えば, 使用する場や用具の配慮, 動き方を示す等の配慮が挙げられている. 文部科学省(2018b)小学校学習指導要領解説 体育編. 東洋館出版社, pp. 40-43.
- 18 幼児期運動指針策定委員会(2012)幼児期運動指針ガイドブック, pp. 8-9. 文部科学省. 幼児期運動指針. [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/undousisin/1319771.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/undousisin/1319771.htm) (2022年3月31日最終閲覧)
- 19 文部科学省(2017b)小学校学習指導要領. 東洋館出版社, p. 145, p. 148.
- 20 文部科学省(2017b), pp. 142-143. 文部科学省(2018b), pp. 40-41.
- 21 松田が述べる「遊び」とは, 「遊びは予め決められた目的を持たない, 肉体的, 性格, 知性の教育に見える. ただし, それらは遊びの本質ではなく付加価値に溜る」のであり, 彼はカイヨワの『遊びと人間』を参照している. カイヨワ(1990)は, 「大ざっぱに言って, 遊びは, 肉体, 性格, 知性の, あらかじめ決められた目的をもたない教育のように見える. この見地からいえば, 遊びが現実から遠いものであればあるほどその教育的価値は大きい. というのは, 遊びは仕事のやり方を教えるものではない. 素質をのばすものだからである」や「遊びは試練あるいは獲得した成績でさえもない. これらは遊びの本質ではなく, 付加的性質にとどまる」と述べている. カイヨワ: 多田道太郎・塚崎幹夫訳(1990)遊びと人間, p. 272, p. 273. 松田恵示(2016)「遊び」から考える体育の学習指導. 創文企画, p. 9.
- 22 松田(2016), p. 9.
- 23 加藤泰樹(2009)第II章 体育の秘訣. 遠藤卓郎, 他. 体育の見方, 変えてみませんか小学校の先生へのメッセージ 国立大学附属小学校長は語る 所収. 学研研究社: pp. 54-93, p. 91.
- 24 宇野将武・橋田晶拓(2021)体育科 子ども像 運動に没頭する子どもの育成. 長崎大学教育学部附属小学校令和2年度教育研究発表会研究紀要(3年次), pp. 76-82, p. 80.
- 25 高橋浩二(2021)[つながり]の教育としての体育. 体育科教育, 69(12):pp. 20-23, p. 22.
- 26 宇野・竹下(2022), p. 61.