

第48回

平成24年度

わたしの教育記録 入選作発表

新採・新人賞

「心・技・体」の学級経営



教室壁面を埋める
サンキューカード。



千葉県船橋市立
塚田小学校教諭
河邊昌之

選評

■東京大学大学院教育学研究科教授 秋田喜代美

今年もまた、質の高い記録の数々と出会うことができた。新採・新人賞の河邊実践も、学級経営の中で子どもたちのわざの挑戦と育成の工夫が述べられている。長い目で見て子どもに身につけたい力を明確にし、その力をつけていった過程を丁寧におった記録こそ、読む者の心に響き、誰もが読んで学べる実践記録になることを示してくれた教育記録であった。「わたし」の記録をぜひ「私たちの記録」として、多くの先生方に共有活用していただきたいと思う。

■兵庫教育大学前学長 梶田 叙一

新しい学習指導要領が打ち出した幾つかの重点事項が、実践のレベルで着実に受け止められつつあるという印象を、多くの教育記録から受けた。うれしいことである。新人賞の河邊昌之さんの実践も、熱にあふれた好ましいものであった。

■千葉大学名誉教授 坂本 昇一

「新人賞」には、河邊昌之先生の「心・技・体」の学級経営」が選ばれた。新人らしい、うーいういしい、考え方が拝察される実践である。

第二次大戦後の昭和27年に新制中学校の教諭になり、その後、千葉大学の教授に就いて、中学生・大学生の教育にあたり、初心忘れるなかれの感に迫られる。初心の時代は経験も教育理論もほとんど浅く、体あたりの教育であったが、ある程度の教育理論を身につけ経験を得てみると、技術主義に陥り、児童・生徒を対象化して、操作してしまうことになってしまった体験を恥じ入る。

■政策研究大学院大学客員教授 永井順國

当たり前のことだが、あらゆる教科の授業は、言語活動を抜きに成り立たない。これに経験が加われば、さらに本物になる。今回は新学習指導要領の柱の一つである「言葉と経験」を重視する実践がことのほか目立った。この動きが全国に広がるとうれしい。

新採・新人賞の河邊昌之氏による「心・技・体」の学級経営」は、必修化された武道のねらいを通じて、「人の痛み」を知り、「生活に必要な生きた技」を身につけ、「自分から体を動かす楽しさ」を覚えさせようとしている。フレキシブルな感覚にエールを送りたい。



なぜ中学校で武道が必修化されるのか。小・中学校9年間の義務教育において武道を経験させる意味や、現場に求められるものは何かを考えました。

私は小学生から大学、そして社会人と、十数年相撲を続けてきました。体と体をぶつけ合いながら汗を流し合う相撲、礼節を重んじる武道教育を改めて見直しました。

文部科学省は「我が国固有の文化であり、相手の動きに応じて、基本動作や基本となる技を身に付け、相手を攻撃したり相手の技を防御したりすることによって、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わう。」

「武道に積極的に取り組むことを通して、武道の伝統的な考え方を理解し、相手を尊重して練習や試合ができるようにすることを重視する。」と述べています。

私たちはゲームやインターネットの普及により便利で楽しい生活を手に入れました。その一方で多くのものを失ってきているとも言われています。また、ネット依存や心の問題等、新しい課題が次々に生まれています。人と人をつなげるコミュニケーションの形もここ数年で大きく変わりました。

数年前まで笑い話だった「公園でゲーム機で

遊ぶ子ども」も、今ではどこの公園でも見られずでに当たり前の光景になってきました。

義務教育課程での武道必修化のねらいを考え、「心・技・体」の精神を意識した学級経営を行うことで、現在の教育に求められている具体的な実践方法が見えてくるのではないかと考えます。



心 相手を思いやる強さ

格闘技である武道に最も必要なことは「人の痛み」を知る力です。この痛みが分からなければ競技は成立しません。痛みには、肉体的な痛みと精神的な痛みの二つがありますが、特に精神的な痛み（他人への思いやり）が分かることが大切です。

思いやりの気持ちをもった児童を育てたいです。勝つたものが相手に手を差し伸べ、負けたものを起こしてあげる。このような関係を学級に取り入れられないだろうか。



技 1 相手の動きに応じて

1対1で技をかけ合い、対戦相手により技の出し方、返し方を変える力です。武道では1対1の勝負になりますが、学級では1対1ではな

く集団の中での対応、動きになります。集団の一員として自分自身の役割を理解し、一人ひとりがその技を磨き合える関係を学級に取り入れられないだろうか。

その時、その時に対応して考え、動ける児童を育てたいです。

2 自分自身のもつ力を磨く

相撲で言えば「いざり」や「出し投げ」のような一人ひとりの得意技を磨きあげることです。学校生活で磨ける技は、生活に密着した生きたものだと考えます。生活に必要な生きた技（仕事を集団で楽しく磨き合える環境を作りたいです。あの人みたいに素敵な技を披露したい。技を披露できた時に人から評価されたい。このことが繰り返し行われる環境を学級に取り入れられないだろうか。



体 体を共に動かし合う

体を動かすことで、自分のもっている力を知ります。そこで新たな課題をもったり、面白さを味わったりすることが出来ます。

自分から楽しく体を動かすことができる児童を育てたいです。また、男女仲良く誰とでも進んで体を動かせる環境を作りたいです。

心作戦1 サンキューカード

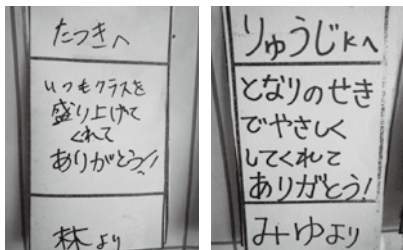
思いやりの気持ちをもった児童

級友へ感謝や感動を伝えるカードを書き合います。そのカードを教室に掲示し、カードをたくさん書ける人は級友の良いところを見つづけるのが上手で、これは素晴らしいことだと伝えま

す。素晴らしいカードは帰りの会等で紹介し、多くの人が楽しんでサンキューカードのやり取りをする環境を作ります。

ある研修で「1分以内に教室内の赤色の物を探してください。」と言われました。1分経過後に講師の先生は「青色の物はいくつありましたか。」と質問しました。人は赤色を探すと、他の色は見えにくくなると教わりました。

その研修後に誕生したのがサンキューカードです。良いところを探し歩けば、悪いところが見えにくくなると考えました。この常時活動を通して、良いところ探しの達人が次々と誕生しました。サンキューカードは学級の土台を作っていると考えます。



技作戦1 有言実行カード

その時、その時に対応して考え、動ける児童

学級の係活動を4月に決めていましたが、必要最低限の係（学級委員、体育係、音楽係）だけを残し、全てなくなりました。

毎朝、自分の出来る、取り組みたい仕事を「有言実行カード」に記入します。

例・友達の良いところを探し発表する。手紙をレターボックスに取りに行く。黒板をきれいにする。亀に餌を上げる。ゴミを10個以上拾う。……

実行する時は大きな声で宣言します。「○○をします。」と学級に響かせます。黙って仕事をしては、いつ誰が何をしたか分かりません。それでは、認め合いが生まれません。宣言を聞いた級友は「ありがとう」「いつも最高」「あなたがいるから今日もHAPPY」など、大きな声で返します。休み時間の教室はこのような声飛び交います。

実行したら「有言実行カード」に級友からサインをもらい提出します。放課後にカードを確認すると、誰が何を行い、それを誰が認めたのかが分かります。

学級のポスター作りなど自分たちに必要だと思われるものを作ったり、不便だと感じる場所

を変えてみたり、児童の自主性も育ちました。

集団の一員として自分自身の役割を理解し、一人ひとりがその技を磨き合います。級友の仕事を見て、自分にもできることを教室内、学校内で探します。この相手の動きから自分の動きを変化させる、これこそが集団生活の技になると考えます。級友の仕事を見て、手伝ったほうが良いと判断した時は、「手伝います」と大きな声を響かせるなど、マニュアルにないその時の時の臨機応変な動きが技として磨かれます。

日付	何を頑張りますか	サイン・有言実行
7/5 (水)	配せん台をふく出す	
7/6 (金)	黒板の字を消す。	
7/9 (月)	食器を片付ける。	
7/10 (火)	配せん台をふく出す	
7/11 (水)	配せん台をふく出す	
7/12 (木)	配せん台をふく出す	
7/17 (火)	黒板を消す。	

技作戦2 給食当番

生活に必要な生きた技

輪番制で回っていた給食当番制を廃止しました。簡単な願書を書き、試験に合格をした児童

に割烹着を渡します。技を磨くためには、その人一人ひとりのやる気スイッチをオンにしなくては何も始まりません。やりたい、やってみてという憧れや強い思いがその人の技を磨きま

す。
1週間当番を行い、その後、もう1週間当番を行った際にきれいに早く配膳が出来ると伝説の給食当番となります。伝説となることで人から評価をされます。この評価もまた、技を磨く最大のポイントになると考えます。

①願書→②水すくい試験→③1週間当番→④伝説をかけた1週間→成功→伝説

↓失敗→1週間後に④から再

挑戦

①願書

なぜ、挑戦をするのか、あなたが当番になったらどんな良いことがあるのか、を記入させることで児童のやる気を引き出します。また、児童は具体的にどんな配膳を目指すのかを考える時間を持つことが出来ます。

②水すくい試験

おたまを使って、ボールに入った水を6つのお椀（7・8分目）に入れます。

1分以内に水を入れ終わると、めでたく給食当番の権利を獲得します。

*お椀の外側や机に水滴がついたり、水の量

7・8分目を守れていないと、各5秒ずつタイムが追加されます。

合格者が8人以上いる場合は、タイムの早い順に当番をすることが出来ます。

技を磨き合い、白黒はつきりする場で勝負します。

教室で割烹着授与式

が行われ、一人ひとり

に割烹着袋が手渡されます。



真剣に水すくいに取り組む。

③1週間当番

割烹着を手にした8人が技を磨き合います。1週間、配膳中の動きや献立を確認し、自分自身のもつ力を実践の場で身につけていきます。

④伝説をかけた1週間

配膳のタイムを測定します。測定は（3日間／水・木・金）教室前に到着したワゴン車から

全員が「いただきます」を行うまでの時間・パンの日は3分、ご飯の日は4分の配膳を目指します。3日間のトータルタイムが規定の時間内であれば伝説の給食当番として殿堂入りを果たします。教室の後ろの壁に一人ひとりの写真が貼られます。

技を8人の当番が出し合います。自分の得意技があれば、自ら進んでその技を披露します。おかずを盛り付けるのに自信がある人、牛乳を配るコツをつかんだ人、一人ひとりのシヨータ

イムです。
水すくいに合格した時に児童も先生も喜び合い、笑顔で割烹着授与式が行われます。試験に合格し、手にする割烹着は重みが変わります。先生や級友に認められ、割烹着を手にしたという喜びから、仕事を本気で取り組む姿が多く見られました。仕事を本気で取り組む集団は常に高いレベルを目指し、ただ何となく集まった給食当番とは違い、明日の献立を確認しながら配膳のシミュレーションを全員で行う姿が見られました。自分の持つ技が明日はどこで生かせるかを確認します。

また、今日のあの動きが良かった、さっきの言葉かけが励まされたなど、良かったところを出るだけ声に出し合うように指導したことで、

自然とポジティブな反省会が生まれるようになりました。

最初に伝説となった給食当番は学級の憧れの存在になります。その伝説メンバーが極意を級友にレクチャーします。スーパードバイザーです。伝説メンバーに支えられ、見事伝説となった級友は伝説メンバーと共に喜び合います。また、共に伝説を目指した当番同士には目に見えない絆が生まれることが分かりました。それは、共に喜び合う、励まし合う、改善しあう時の表情、行動、言動で分かりました。配膳がスムーズにうまく行えた時は、自然とハイタッチをしたり合言葉を作ったりしていました。

「給食当番」は願書を書き、水すくい（一人ひとりの技を磨く）からスタートしましたが、同じような気持ちをもった者同士が、技を磨き合う中で人と人との認め合いのつながりが目に見える形になって現れました。

心配されるのが、願書を出しにこない、試験に合格しない児童への配慮ですが、学級の半分以上が伝説ともなると、学級の全員が伝説となるぞ、といった前向きな雰囲気が生まれました。また、伝説メンバーが優しくサポートをしてくれるので、特にこの問題は気にしなくても大丈夫でしたが、頑張ろうとしている児童を見つけては声をかけたり、学級通信で励ましたりしま

した。

今年度は7月の最終週で35人全員が伝説の給食当番になっています。

全員が伝説の給食当番となり、写真が貼られた教室はやる気に満ちています。授業中の発表も増えるなど、全体的にプラスのスパイラルにまかれています。

全員が伝説となった給食当番の次なるステージは一人ひとりの配膳の特技を発表し合います。そこで、お皿配りのうまい児童とおかずの盛り付けのうまい児童が手を組み、スペシャルチームを結成します。35人を4チームに分けて、チームの特性を生かした配膳を行っていきます。ここでも各チームに宣言してもらいます。

「私たちは〇〇〇が得意な人が集まった集団です。今日の配膳では〇〇〇に注目をしておいてください。」

配膳が終了すると配膳をしてもらった級友からは感謝、感動の声でお返しをします。

技作戦3 掃除

生活に必要な生きた技

給食当番と同じく輪番制で回ってきていた掃除当番制を廃止しました。給食当番と同じよう

に簡単な願書を書きます。どこの掃除を希望するのか。あなたがこの掃除を行うとどう変わるのか。どれくらいきれいになるのかです。具体的に何をするのか、願書を書いてから掃除を行うことで児童に技を磨く姿勢が生まれます。

もちろん掃除場所が決まらない場合は研修期間として、各掃除場所の見学をする時間になります。そこでは、憧れの存在を探すように言葉をかけます。

児童のやる気を引き出し、お互いが技を磨き合うことを指導します。ほうきやちりとり等、自分たちが使う掃除道具の授与式や返却式をして、責任感とやる気を引き出します。「マイチリトリ」と嬉しそうにテープの上から名前を書くなど、手渡された掃除道具に愛着をもつ児童が増えました。また、給食当番と同じように、お互いの技を認め合えるポジティブな反省会を開いたらどうかと言葉をかけました。すぐに反省会を始め、毎回、その人の技のすごさや臨機応変な動きを評価しあう環境が生まれました。「心作戦」で紹介したサンキューカードをたくさん書き合うネタにもなっています。

掃除の開始前には、集合してやる気を声に出してから始めるようになりました。お互いが技を磨きあげる環境、それを認め合える環境が、人と人をつなげ、チームになることが分かりま



受賞の言葉

船橋市立塚田小学校 河邊昌之

なぜ義務教育において再び武道が必修化されたのか。将来、児童が大人になった時に求められる力とは何か。
学級目標を考えた時に「一人ひとりが生き生きとした学級」「係活動を楽しんで行う学級」等、言葉で言うのは簡単だが、実際に何をどうすれば良いのかを考えました。
給食当番や掃除を何となくの指導ではなく、ここでつけさせたい力とは何か、ここでどうしたら成長するかなど、常に児童にも問いかけながら指導しました。

武道の精神「心・技・体」を学級経営の柱に考えました。
「心」相手を思いやる気持ち育て、人間関係づくりを目に見える形で行いました。
「技」床の掃き方、配膳の仕方など仕事に必要な技術・力を身につけさせました。
「体」健康的な体をつくるために、体を動かす時間を増やしました。
その場の状況に応じて考えて動ける児童をこれからも育てていきたいと思えます。
ありがとうございます。

した。

●公開掃除

いつものメンバーの評価ではなく、公開掃除日を決めます。授業参観後の保護者の方々や他の掃除場所の級友や同僚の先生方に見てもらい評価してもらいます。その日に向かって自分の持つ技を最大限にアピールするための練習を繰り返します。小さな目標がやる気スイッチをオンにしました。

体作戦1

集団相撲

私の特技を生かした相撲を教えます。相撲といても、1対1の相撲ではなく大きな円を描き、その中で30人近くの級友が倒し合い、押し出し合います。2チームに分かれたり、全員が

敵のサバイバル戦だったり遊び方は様々です。「相撲なんて…」といった表情だった児童はすぐにこの面白さに飛びつきます。もちろん武道からはかけ離れた「動きのある巨大なおしくらまんじゅう」のような遊びですが、肌と肌が触れ合い、バランスを崩し合うこの遊びは、武道教育の要素が詰まっています。

ルールに盛り込まれたマナー

- 倒した相手には必ず手を差し伸べ、「大丈夫」
等声をかける。
- 卑怯ひきかたなことほしくない、正々堂々真正面から戦
いを楽しむ。
- 危険なことほしくない。
- 公平な審議を本人同士で行う。

実践から学んだこと

この4つですが、この4つが今の児童には必要だと思えます。倒した相手を弱いと侮辱おぼろする行為は面白いのか。後ろから勢いに合わせて人を押すとどうなるか。集団で相撲をとる中で無意識な相手の足を引つ掛けるとどうなるか。足が出たか悩んだときはどう対応するか。児童に身につけて欲しい力がたくさん詰まった遊びです。
子ども的人气スポーツになる理由は、体を常に動かし続け、仲間との助け合いや認め合いのある集団スポーツだからだと考えます。

痛みの分かる人になって欲しい。
こんな技を身につけて欲しい。
楽しく体を動かして欲しい。
そのために私ができる準備、指導は何かなど、「心、技、体」の精神を意識した学級経営を行うことで、何をすることも自分自身の指導にブレがなくなりました。

上記の内容には私なりの「心・技・体」の解釈部分もありますが、子どもに身につけさせた力、現在の教育に求められているもの（その時代に応じた力）を考えながら指導することの大切さを改めて実感しました。

〔引用〕 中学校学習指導要領解説 保健体育編 文部科

学省平成20年7月