

# 体育の授業づくり —バドミントン—

田代 浩二<sup>1)</sup>

A trial operation of 'P.E.' :  
The Badminton

TASHIRO Koji

## Summary

I am thinking usually about tasks of P.E., such as fundamentally, as the goal, the intention, the efficacy, the capacity, and so on, there about the university or collage. I think that will be able to do many things, to help many students, to make the class will be good. So, I had tried to approach some issue of P.E. with some method of the adventure education, or the active learning, especially 'BADMINTON', that is the teacher in charge of class, it's the class of my own.

## 1. 緒言

2018年3月、本学紀要で報告した<sup>1)</sup>授業の素材と視点を、今回は異なる内容「バドミントン」について重ねて報告をするものである。筆者の学術的な論拠は、「アドベンチャー教育」や「グループ・カウンセリング」に寄り添っている<sup>2)3)</sup>。また授業づくり、教育活動の基軸は「主体的で豊かな学びの場をつくること」「仲間（グループ）づくりを通して自己効力感のある機会を増やすこと」等である。

体育実技として、本学では多様なスポーツ種目、身体表現種目、ウェルネス種目などから適時選択種目の選定と設定をしている。授業内容その

ものが教授・教育的テーマとなるケースもあるが、他方、それぞれの教師や授業テーマには別の教授・教育的テーマが設定・用意されていることも少なくない。特にこの「サブ・テーマ」が授業の特色となるばかりでなく、授業内容・教材が変わっても教科教育としての基軸は変わらない「共通テーマ」と捉えることもできる。

筆者の担当種目として、例えば「サッカー」と「バドミントン」は内容こそ大きく相違するものである。だからこそ「変わらないこと」の確認と、内容の違いから見えてくるアプローチの変化や工夫を精査し、さらに授業の要求を高めていく示唆を得ることを期待したい。

1) 東洋大学スポーツ健康科学（白山キャンパス）研究室 〒112-8606 東京都文京区白山5-28-20

Sports and Health Science Laboratory, Toyo University, 5-28-20, Hakusan, Bunkyo-ku, Tokyo, 112-8606, JAPAN

## 2. 基本構造

いわゆる「フレーミング」「教案」という視点から、授業構造を模っておく。

### 2-1 視点

「アドベンチャー教育」では、主たるアプローチ（学生への寄り添い方）に「ファシリテーション」を置き、その一助として「グループ・カウンセリング」の手法を用いる。また学生・生徒のポテンシャルを引き出すという行為には「コーチング」が適していると考えられることもあり、他方、教科教育のひとつのアプローチとしては「基本を伝える」という「インストラクション」<sup>[31]</sup>も有用されると考える。

エスノメソドロジーとして考えを拡散すれば「思考する体育」でのアプローチの基本は「フィードバック&ティーチング」に傾向しているかも知れない。そして、これらのアプローチを有用性の高いものに、学生・生徒の人格に寄り添うものに具現化するために重要な技法は「観察」であり、「人としての」多様性に彩られていることは先行研究でも報告した通りである<sup>[4]</sup>。

そして緒言でも述べたとおり、筆者の教授スタイルとその構造は「主体的で豊かな学びの場をつくること」「仲間（グループ）づくりを通して自己効力感のある機会を増やすこと」等を基盤としている。これは先行研究で「Live感」「広場感」としても表現・説明しているとおりである。

### 2-2 展開

イレギュラーだが、基本的な授業の準備・セッティングは、始業のおよそ30分前までにはほぼ完了させておく。これは「先回り」をしないための「先回り」と考えている。

授業の具体的な準備等を、「みんなの重要事

項」として予め手渡そうとした時に、「事項」から紐付けされる「役割」や「時間管理」などが生じるだろう。大学までの「体育経験」もそれを後押しするに違いない。その「みんなの重要事項」には「体育教師」という「発信源」が包括されていることも容易に想像できるのである。それは、あくまでも「主体的な行動」と観る向きもある反面、われわれ教師の存在が基幹に捉えられている以上、「自主的な行動」もしくは「手渡された役割分担」と判断できる。これは学生の善行意識、賞罰体験などが助長してきた「イデオロギー的ヒエラルキー構造」<sup>[32]</sup>を端緒とすると考えている。

この「イデオロギー的ヒエラルキー構造」に、われわれ教師も、学生も埋没しないための「フローな時間」をつくるのがひとつの試みであり、「先回りをしないための先回り」なのである。別の表現を使うなら、これはいわゆる「間」のことだが、「何もしていない」様に見える「？」に富んだ時間だとも言えよう。

この「間」「フローな時間」は、学生自らが自分自身をその日の授業・クラスに招き入れる機会とすることができる。教師としては重要な「インテーク」ならびに「観察」の時間である。「始業の合図」の捉え方は複合的である。もちろん大学全体として、時刻を告知する「チャイム」はコンクリートな「別物」として、毎回の授業で「phase（局面）」をつくる「合図」がある。「フローな時間」を「みんなの時間」に動かしつつ、教師にとっても「自分だけの時間」を「みんなの時間」にも使う意識へ拡散を図る。「ああ、始まるんだな」という意識の展開の中に、「自らも始める」という主体としての合意形成の文脈が生じる。これは「笛」「大声」といった有り体の合図や、教師の露骨な「先回り」といった旧態のルーティンからは生じ得ないと考える。

具体的には「セッティング」～「インテーク」

表-1 「授業フレーム」

時間	ねらい	活動	観察	備考
参加～	フローな時間をつくる セッティング	授業準備など 対話 インテーク	いつもと違う いつもと同じ 環境	出欠確認
00～20頃	みんなになる	プレゼンテーション 活動テーマ・内容の確認	参加動機の確認など 他者との関わり	出欠確認
20～45	ウォームアップ	アイスブレイカーズ イニシアティブ	チームの様子 他者との物理的な距離	
40～80 許容される 時間内	ファンダメンタル・アップ ローチ	バドミントン シングル戦 ダブルス戦 チーム対抗戦など	技能の獲得・向上 ラケットへのアタッチメント 得点への執着と感動 コンプライアンス	出欠確認
～解散	ふりかえり	成果や共同の確認 対話	満足（快・不快） 他者との交流	質疑など

～「全体集合」「授業内容のプレゼンテーション」「課題設定」～「ウォーミング・アップ」～「内容の展開」～「ふりかえり」、という展開が主流である。こうした授業展開が「一般的」かどうかは議論の余地が多分にあると思うが、教師主導の「先回り」文脈構成が学生の主体的思考を奪い、ファンダメンタルな楽しさや学びに出会う機会をスポイルしかねない。展開は別に<表-1>に記載した。

### 2-3 アイスブレイク

「ウォーミング・アップ」も色々な意味で完全一致する概念ではないだろう。筆者としては、注記にも付したが「ウォーミング・アップ」としての「アイスブレイカーズ」<sup>[注3]</sup>という捉え方について解説を加える。

「アイスブレイカーズ」の中核をなすことは、文字通り「溶きほぐす」ことである。「笛」や「BGM」に合わせて動くことも「受け入れやすい」状況と思われるが、筆者の授業としては「やらされている」時間に心身を「溶きほぐす力」は強くないだろうと考えている。「アドベンチャー

教育」の技法・思考を駆使するなら「？」をランダムに、断続的に提供し続ける用意が必須である。

例えば、セメスターの初めの頃は「？」が「不安」を助長する場面もあると観察している。しかし、アイスブレイカーズの導入に慣れ、また活動そのものの「ファンダメンタル」なエネルギーに触れる時間が拡充すると、「ああ、それね」といった風情、雰囲気とともにチャレンジを進め、笑顔や対話の多い時間帯となる。「フッキング（興味関心を惹く）」～「やってみる」～「活動を主体的に組み立てることができる」～「仲間と取り組む」という流れがルーティンである。

アイスブレイカーズの活用は、実施や効果的な展開までには幾ばくかの経験が必要であるだろうということ、また、この時間帯を学生自身に手渡すことができてはいないことなどが懸案事項である。

### 2-4 チーム対抗（イニシアティブ）

スポーツのファンダメンタルなエネルギーのひとつに「競争」「対抗」の原理がある。それらは

「スピード（時間）」や「得点」など成果が明瞭で他者や自分自身と比較が容易にかなう。また授業ではメンバーが安定しているのでその時々の「クラス文化」が醸成されるものだが、「上手・下手」「強い・弱い」など、主観・客観が複合的に織り交ぜられて一般化に向かう。他方、基本的に個人種目であるバドミントンに関しては、技能順列が明確になれば、競争・対抗の原理的エネルギーが活用され得る場面は狭小になるだろう。

そこで、本授業では「チーム対抗」スタイルでのウォーミングアップ&イニシアティブの活動を実施している。

本学体育施設「アリーナ」は、バドミントン・コートが6面用意されている。50名を最大として考えると、「コート割」は各コート8名程度である。この「コート人数」をチームサイズとして6チーム、各コートで実施完結可能な内容を適時考案し、短時間で企画・展開する（【図-1】「チーム・イニシアティブの例」参照）。

「チーム対抗（イニシアティブ）」では、バドミントンのテクニカルスキルに格差がある場合でもチームの総合力として捉え、課題設定と課題へのチャレンジが広角となる。

チーム編成には「バドミントンの技能スキル」「身体的パフォーマンス」「コミュニケーションとリーダーシップのスキル」などを考慮し、編成する。セメスターを通じて同じチームをベースとする考えもあるが、昨今の学生間の関係性、先行研究での検証などから、毎回の編成（リビルド）を試みている。チームを「リビルド」しながら、クラス「みんな」の交流や安心を拡充する視点からも、また「Live感」をもってチーム・ビルディング、課題解決に向かうプロセスには、主体的で豊かな学びに恵まれると想像する。

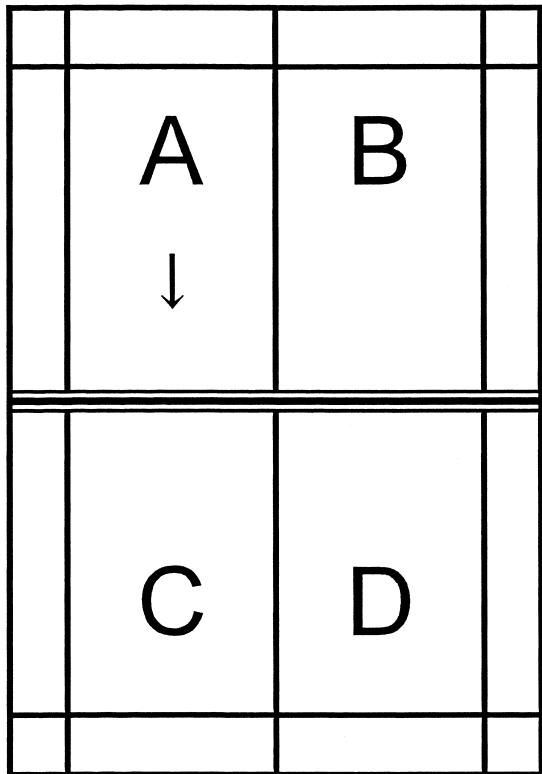


図-1 チーム・ウォーミングアップの例「ローテーション・ロブ」

#### 1. 打球手順

- 1-1：コートAにいるメンバーは正面コートCにストレート・ロブを打つ
- 1-2：コートCにいるメンバーは対角コートBにクロス・ロブを打つ
- 1-3：コートBにいるメンバーは正面コートDにストレート・ロブを打つ
- 1-4：コートDにいるメンバーは対角コートAにクロス・ロブを打つ

#### 2. 移動手順

- 2-1：コートAでロブを打ったら、速やかにコートCへ移動する。
- 2-2：コートCでロブを打ったら、速やかにコートDへ、
- 2-3：コートDで打ったら、コートBへ、
- 2-4：コートBからコートAへ移動。これを繰り返す。

#### 3. 要点

最低5名で可能だが、移動の余白や、打球（ロブ）の質などで状況は不安定である。チーム目標として「3巡達成」「逆ローテーション」「時間内巡回数」など。チーム力が上がれば「ロブ」から多様なショットを織り交ぜる練習にも。

### 3. 学び

#### 3-1 フィードバックについて

「フィードバック」は「観察から見えたこと（事実）を正確に伝える」ことであり、「行為」の所有者が誰か、ということが重要である。教師としても、学生同士もちろん、意識下にある練習や経験が求められるので一朝一夕に有用されるようなことではない。しかし、授業を構成する上でも、学生同士の関係性を育む上でも、元より「主体的で豊かな学び」の拡充を目指す上でも、フィードバックは重要である。

教師としては、教師から学生の学びの拡充につながるであろうこと、また「健康」に関わるようなことはしっかりと手渡しておく必要があるはずで、日頃の関係性構築が有効なフィードバックの具現化へ向かうものと考えている。授業そのものや授業内容に、また「みんな」に乗り込みきれていないような場合は、毎回の細やかな観察と丁寧なフィードバックが一助となり得ることもある。

この重要な教育アプローチ「フィードバック&ティーチング」はまた、授業導入の時間帯に取って、工夫して創出する「フローな時間」にこそ具現化できる。また、学生同士の関係性の構築にも心を砕いておく必要がある。「教師 — 学生」という関係性の上に交わされるフィードバックは得てして「一方通行化」する可能性に曝されている。「学生 — 学生」という「おおむねフラットな関係」に立った「相互フィードバック」こそ、主体的で豊かな学びの機会を確かなものにしてくれる。

#### 3-2 ファンダメンタル・アプローチ

バドミントンは有数の「ラケット型スポーツ」であり<sup>34)</sup>、基本的に個人・対人スポーツとして捉えられている。その競技特性、特徴は多岐にわた

る。中でも「打つポイントが多い」「フェイントの種類が多い」「ミスによる得点が多い」「サービスそのものに威力がない」「高低・左右の角度」などが、他のラケット競技と一線を画しているという<sup>5)</sup>。

筆者としては「時空を支配する」楽しみが一番だと考えている。テニスや卓球と比較しても、「四次元的」な展開は随一ではないだろうか。それは「シャトル」という独特の用具に端を発し、またコート広さ、ネットの高さ、ラケット（ガット）とシャトルの関係など、極めて「絶妙なバランスの上に成り立っている」<sup>6)</sup>という。

以下、女子ダブルス世界チャンピオン「タカマツ・ペア」として有名な「高橋&松友」ペアの「松友美佐紀」が雑誌インタビューに答えている。「…あるプレーをするときに「これができていれば大丈夫」といった基準みたいなものが、いくつかの階層になっているんです。（ラリー中の）一瞬一瞬の状況判断によって様々な感覚として出てくるんですが、その階層の下の部分が土台になります」「…自分のプレーの中で「これをするために、これがあって」という階層があって、その一番上が、自分がやっている中で、“いい状態”なんです…」「…ラリーが「バーン、バーン、バーン」というリズムだったとしたら、そのリズムを自分主導で「バーン、バーン、バーン」に変えたりとか。それによって攻守が入れ替わることもありますし、展開が変わってくるんです…」<sup>7)</sup>

これらは、バドミントンというスポーツが、根源的に「不安定な状況の連続」であることを如実に物語っている。さらに、極めて感覚的で「Live感」に富んだ状況で展開されていることも想像に難くない。もちろん、テニスや卓球にも同様の特性を説明可能だろうが、殊「不安定」に関しては特筆すべき点が多い<sup>8)</sup>。「上手・下手」という技量

に裏打ちされる「安定」と、バドミントン特有の「不安定」から派生してくる「強い・弱い」ということもあるだろう。

#### 4. 観察

##### 4-1 観察

体育実技では、「(競技)スポーツ」を教材とすることが多い。それらのほとんどは明確な活動概念・技術やルールを有する。つまり「形(かた)」のイメージがくっきりしていると想像できる。そのことが学生・生徒の主體的な参加やチャレンジを助けることもあるが、同様に、その特定のイメージが邪魔をすることもある。「イメージの縛り」から抜け出したり、近づいたり、その「形のイメージ」を学びに繋げられるように状況を整えておきたい。

その状況が学生たち個々人にとって見合うように、その時に言語化できるように、細やかな感覚と想像力で観察を続けることが重要である。つまり状況に応じた多様なアプローチを可能にしてくれる教師としてのマスト・アクションが「観察」なのである。

また、特に個人種目であるバドミントンなどでは、「既存の人間関係」を安心材料に履修する学生も多く見られる。「既存の人間関係」とは、他授業や学科、クラス、ゼミ、サークルなどの「既知の学友」との関係である。口語的には「友だちと一緒に履修希望した」ということになる。元々、バドミントンなど「ラケット型スポーツ」は、他者との身体的接触や直接的な対抗プレイが少ないという特徴もあって履修している学生も少なくない。さらに少人数の既存の関係を持ち込んでいるとなると、基幹となる「みんな」に向かう脚が遠退いてしまいかねないと杞憂することもある。こうした状況、関係性を踏まえた上で、さらなる日々の観察を重ねていくことは、次のフェイ

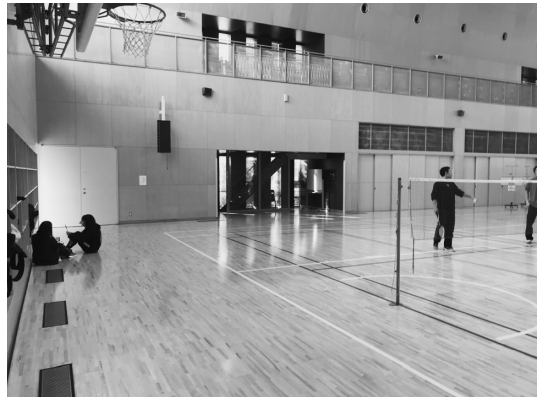


写真-1 「既存の関係」

授業前「フローな時間」のオフ・ショット。手の内にある安心は「壁」かも知れない。物理的に「クローズ・サイド」をつくって自分を庇護する。ある程度「わかっている」学友と共にいれば安心できる。その安心を確信できれば、次の安心に手が届くはずである。このような状況は多数見られ、セメスターが進んでも基本構造に大きな変化はない。学生が抱える「漠然とした不安」に寄り添い続けるしかない。

ズへ誘う瞬間、そのフィードバックやティーチングの一助となるのである（【写真-1】参照）。

##### 4-2 対話から

昨今の学生は語彙に乏しいと感じる。対話の核心に同期していくことも、そもそも対話そのものに乗ることも難しい。乗り込むことが叶ったとしても、授業そのもののやり取りに向かう機転とはならないことも少なくない。しかし、どんなに些細なやり取りであっても、授業、バドミントン、心身など健康にまつわること等に関しては、対話をつくる機会を信じていなければならない。日々の「フローな時間」の中で、小さな相互行為を重ねるにつれて、不意に対話が可能になることがある。

バドミントンは、プレイがしばしば中断する。これはラケット型スポーツは同様であろう。中でも特にバドミントンは「ミスで得点が動く」<sup>9)</sup>といわれるように、ゲームの中で多様な状況変化が頻

発する。ゲームが中断するからこそ、介入する余地、元より、仲間同士のフィードバックや応援の余地が大きく膨らむと考えることができる。

例えば、ゲーム・プレイヤーではなくても、そのゲームに寄り添ってさえいれば介入が容易になることがある。相互行為の力といえる。さらに、チーム・ビルディングの力を借りれば、バドミントンのテクニカル・スキルやチーム・タクティクスなどの話題を使うことも可能となる。

## 5. 課題と展望

前回のレポートで論じたとおり、大学の体育実技では、現場での観察から、相互行為のイメージが「相当量で部分一致して」履修している（それがやりたくて履修している）にもかかわらず、終始一貫「困り顔」で躊躇しているように見える。孤立を好み、身体活動自体もままならない状況にある学生が珍しくない。

また、経験値の高さが同調的「サブ・グループ」の形成につながることも多いが、この「サブ・グループ内の相互行為」が奔放につくる様々な状況を早期に授業の力に変容させる工夫も重要であることも窺える。サブ・グループは教師の心情や指向も揺らぐような影響力の強さを急速に纏うことがあるが、そのエネルギーを学生同士の対話やフィードバック、楽しみながらチャレンジする状況の支援に活用する。

これらスポーツを通して起こりくる多様な状況から、主体的で豊かな学びの機会を漸増できるのではないだろうか。だからこそ、教材であるスポーツ活動そのものの力量に則る必要がある。スポーツが持つ豊かで力強い「ファンダメンタルなエネルギー」にしっかり寄り添うことができれば、学生同士の連帯の力に任せて一層 Live 感に溢れ、豊かな学びに彩られる体育の授業に向かうことができるのではないだろうか。

## 注記

- 注1) わが国ではいわゆる「教育学」を「pedagogy」としているようであるが、直訳すると「教授学」なのだそう。これはアメリカでは、教育活動が、エビデンスに裏打ちされた具体的かつ有用性の高いカリキュラム教授法に頼んでいることを表している。そしてこの「pedagogy」は意味的に「instruction」に近いということで、つまり日米の「教育観」には、現実的で感覚的な相違が多分にありそう、ということがわかった。
- 注2) 「イデオロギー」「ヒエラルキー」聞き及んだ経験は少なくないが、昨今、現場で使うことは多くない。しかし「…ということになっている」という前提の共有は日常的と考える。「チャイム音」や「笛」、よく通る「大きな声」などは、イデオロギーを思い起こさせ、ヒエラルキーに再加入させるのに十分な威力があると思う。…チャイムが鳴る段階で通常の形態に集合がほぼ完了されていて、それでも笛をもって「挨拶」および「出欠確認」に流れていく。場合によっては服装チェックや欠席しがちな学生への出席喚起など、意識か無意識か、「イデオロギー的ヒエラルキー構造」は日々強化され、継承されていくのだろう。
- 注3) あることに臨む緒段に付随する様々な「不安」を軽減させることを目的とする活動概念や内容を「アイスブレイキング」と称する。この「アイスブレイキング」という概念や活動アプローチは、昨今、教育現場などで有用されている。主にこのアイスブレイキングの中で取り扱われる「ゲーム」や「アクティビティ」を特に「アイスブレイカーズ」と呼ぶことがある。これは拙著に類出させている「Project Adventure (PA)」にも顕出できるが、日本の教育現場では馴染みのうすい表現かも知れない。同様に「ディインヒビタイザーズ（自己解放を促進するアクティビティ）」「トラストビルダーズ（信頼関係を構築するアクティビティ）」「イニシアチブズ（課題解決を促すアクティビティ）」等がある。「アドベンチャー教育」が生まれた1970年代初頭、アメリカは教育改革の只中であつた。社会的な背景に期待された多様なプロジェクト、教育プログラムは確かなエビデンスに裏打ちされ現場に送り出された。上述、カタカナ表記になる活動名称は、その「ねらい」「教育効果」「尊厳」が約束されたものであるはずである。
- 注4) バドミントンの発祥について。19世紀、イギリスの植民地時代に遡るようである。当初から「コモンウェルスゲームズ」の種目にも選ばれていることからイギリス関連諸国、英語圏諸国との因縁が深そう。諸説あるものの、「インド由来のあそび」から派生し「兵士の休息」として進化を遂げたと考えられる。「あそび」が有する根源的なエネルギーである「楽しさ」に寄り添っている。書物などからバドミントンの特徴は、「打球速度の多様

性」「コートの広さ(狭さ)」「フェイントの多様性」等々だという。これらはR.カイヨワによる「遊びと人間」に論じられている「イリンクス(眩暈)」「ミミクリー(模倣)」「アレア(偶然)」「アゴーン(競争)」を思い起こす。つまりバドミントンには、ひとの思考を動かすことができるファンダメンタルなエネルギーに溢れていると捉えることができるのである。

### 参考文献

- (1) 田代浩二, 東洋大学スポーツ健康科学紀要 第15号:「体育の授業づくり～サッカー～(研究ノート)」, 2018.
- (2) 田代浩二, 東洋大学スポーツ健康科学紀要 第14号:「大学体育の意義を考える～授業実践の一見地から(論文)」, 2017.
- (3) 田代浩二, 山路歩, 東洋大学スポーツ健康科学紀要第13号:「グループの力を自己学習力へ活かす(4)～アドベンチャー指向で体育実技を考える(研究ノート)」, 2016.
- (4) 田代浩二, 東洋大学スポーツ健康科学紀要 第15号:「エスノメソドロロジーとしての体育思考(論文)」, 2018.
- (5)(6)(8)(9) 竹俣明:「いちばんうまくなる!バドミントンの新しい教科書」, 日本文芸社, 2016. P. 175.
- (7) ベースボール・マガジン社, バドミントン・マガジン (Badminton MAGAZINE) 2019年2月号(雑誌・月刊誌), P. 106.
- (10) 白井裕之, 「怒鳴るだけのざんねんコーチにならないためのオランダ式サッカー分析」, ソル・メディア, 2017. P. 237.
- (11) 中野吉之伴, 「自主性・向上心・思いやりを育み, 子どもが伸びるメソッド～ドイツの子どもは審判なしでサッカーをする」, ナツメ社, 2017. P. 239.
- (12) プロジェクトアドベンチャー・ジャパン(編著):「教室で実践するプロジェクトアドベンチャー～クラスのちからを生かす」, みくに出版, 2013. P. 172.
- (13) 岡野昇, 佐藤学(編著):「体育における『学びの共同体』の実践と探求」, 大修館書店, 2015. P. 239.
- (14) 橋本美保・田中智志(監修), 松田恵示・鈴木秀人(編著):「体育科教育 教科教育学シリーズ06」, 一藝社, 2016. P. 204.
- (15) 新教育評価研究会(編), 角屋重樹(編集代表):「新学習指導要領における 資質・能力と思考力・判断力・表現力～『すべ』を生かした授業づくりと評価の方法がわかる」, 文溪堂, 2017. P. 128.
- (16) 川嶋直・皆川雅樹(編著):「アクティブ・ラーニングに導く KP 法実践」, みくに出版, 2016. P. 219.
- (17) 小島一夫:「勝利をつかむ!バドミントン 最強のメンタルトレーニング」, メイツ出版, 2018. P. 128.