

伝承遊びの教材化への取り組み

— ちょんかけごまを中心に —

教科・領域教育専攻

生活・健康系コース（保健体育）

神 山 豊

指導教官 山 本 貞 美

1. 研究の目的

習い事の時間の増加、テレビやゲーム機などの普及により、子どもの外遊びをあまり見なくなっている。その結果、子どもの体力低下などが問題として叫ばれている。

また最近出てきている「ゲーム脳」という言葉が示すように、子どもの「生活」や「遊び」と脳の関係についても考えなければならない。

以上から「遊び」で何が育つのか、もう一度検討していく。また「伝承遊び」の中から「ちょんかけごま」を題材として取り上げ、体育的手法も取り入れながら「ステップカード初級編」の作成を中心に指導法を開発したい。

2. 研究の結果

(1) 文献研究の結果

文献から遊び、子どもの実態、遊びと脳の関係、そして「ちょんかけごま」について調査研究を行った。

研究の結果、「遊び」とは、何らかの刺激を基に起こる行動であることが分かった。しかも行動の結果が満足感を得られるものであり、それが次の遊びへの欲求に繋がり循環していく。その効果は、知的面、精神面だけでなく体力面、社会面と非常に広い範囲におよぶ。特に子どものときに遊びが十分でなかった場合、大人になったときに問題が残る恐れがある。

子どもの生活体験などについて調査した結

果、子どもの生活体験や自然体験の不足が深刻化している事実が見えてきた。

また、「遊び」体験の内容も時間も非常に減少している。それどころか多人数での外遊びがすでに成立しない状態である。さらに「遊び」そのものが、これまでと意味を違え、「休息」へと変わりつつある。このままだと「遊び」は、教育効果や意義を無くしてしまう恐れがある。

脳については、特に「こま」を取り上げるという点から、手と脳の関係を中心に研究を進めた。手を遊びなどで使うことにより、前頭前野の発達も進む。その結果、「自我」の発達に大きな影響を与えることが分かった。さらに定期的なリズムの運動が、精神の安定も与える。

また、テレビやテレビゲームなどに長時間触れることによって起こる、いわゆる「ゲーム脳」は、前頭前野が十分発達しない恐れがあることも最近言われている。

以上のことより小学校在学中にさまざまな動きを習得させることが重要であることと、持続的な作業が非常に重要であることが分かった。また、多くの研究者は苦労や失敗も大事な精神の成長の要素であると述べている。そこでも遊びは、失敗のリスクの少ないすぐれた行動であるといえる。これらの点から考えても「ちょんかけごま」は、非常にすぐれているといえる。

また、「ちょんかけごま」の歴史や名称や技

について、「肥後ちょんかけごま保存会」の資料を基に調査を行った。またその用語については、保存会の協力の下、確認を進めた。

そして、これらの研究を基に生活や遊び体験などと「ちょんかけごま」の技の構成との関係についての図を作成した。

(2) 実践研究の結果

まず、従来のカードを基に13年度はN小学校で実践を行った。その結果、子ども用のステップカードの必要性を感じた。

実践で出てきた課題と、それ以降の実践や筆者の練習、受けた指導を基に、「ステップカード基礎編」を作成し、改訂を加えた。これを用いて14年度もN小学校で実践を行った。その結果、「本掛け」達成者を13年度の4.8%を約9倍も上回る41.7%も生み出した。また自分で次に練習する内容が分かるため、授業や指導者のいる場面の他に、自宅など別の場所で練習することが可能になった。加えて、それぞれの段階への難易度がほぼ平均化した。

3. 結論

遊びの意義やその有効性を改めて脳科学とのかかわりを基に再検討することと、「ちょんかけごま」の「本掛け」までの指導をスムーズに行うために「ステップカード」作成をすることを中心の目的として研究を行ってきた。

研究の結果は以下の通りである。

- ① 遊びは、身体機能の発達のみならず、知的発達や社会的発達において欠かせないものである。
- ② 現代の子どもは、外遊びや、自然、生活の体験が不足している。
- ③ その結果として、手の機能が十分発達して

おらず、それに伴う脳、特に前頭葉の発達が阻害されている恐れがある。

- ④ テレビやゲームの時間が現代の子どもは非常に多く、その結果からも前頭葉部分の発達が阻害されている恐れがある。
- ⑤ その対策として手を使い前頭葉を育てることが、心身とも発達していく重要なポイントである。
- ⑥ 「ちょんかけごま」は、特によく手を使うという点で、難しいが手や脳の機能を高めるのにすぐれた遊びである。
- ⑦ 昨年度の実践を基に、これまでのステップカードを子ども用に改訂し、ステップカード基礎編を作成した。
- ⑧ 今年度の小学校での実践では、このステップカード基礎編の技能指導への効果が証明された。さらに、子どもたちに遊びのサイクルや、体験学習のサイクルが育っていることも分かった。
- ⑨ ステップカードは完成されたわけではなく、今後も改訂の必要がある。

以上研究の結果から、遊ぶことが子どもに欠くことができないものであるにもかかわらず、遊びが変容し十分でないことが分かった。その結果、脳の発達が十分得られず、それから派生する様々な問題が起こると推測される。そのため遊びをいかに指導していくかが問題となる。解決策として、「ちょんかけごま」は、難しいが効果が期待される。そのため指導法の開発を行い、「ステップカード基礎編」を作成し、実践からも十分な成果が得られた。

しかし、新たな課題点も見つかったため、さらに改訂を進め「ステップカード初級編」を作成した。