

小学生のハンドボール指導におけるスローの動感呈示法に関する研究

保健体育専修 修教 08-031

仲 村 弘 士

序論

1. 研究動機・目的

ハンドボールは「走」「跳」「投」といった運動の基本動作が随所に見られる教材価値の高い競技であり、中でも投げる運動はハンドボールの醍醐味である。筆者は大学生活で小学生のハンドボールを指導した際に、投げる技能が適切に習得していない児童が多いことを感じた。そのことは、体力テストでも明らかとなっており、投運動の発達が停滞しがちなのが現状である。この状況において、学校体育の果たす役割は大きい。特に小学生の時期に基本的な投動作を身につけることで、ハンドボールだけではなく、様々な競技の特性や楽しさを一段と味わうことができる。そして、生涯にわたって豊かなスポーツライフを送ることができると考える。特に、小学校では教科担任制ではなく、学級担任が全教科の授業にあたる。技術を教える際は、教師の示範によることが多い。しかし、指導現場では、教師だれもが基本的な投動作を身につけているとは限らない。そこで、基本的な投動作を身につけていない教師にとって児童に動感を伝える手段として絵や写真を媒体とした動感呈示が必要だと考え、とりわけ小学生のハンドボール指導におけるスローの動感呈示法の検討にあたった。

2. 研究方法

本研究では、動感を呈示している絵や写真を動感画と表すこととする。また、ここでは発生論的運動学の立場から筆者と協力者2名の計3名で間キネステーゼを用いて、それぞれの例証や典型例の考察を行う。

ハンドボールの参考書や指導書、あるいは副読本からショルダー・スローの動感画となるであろう資料を収集・抽出し、考察を行う。考察は、間キネステーゼを用いて有意義な動感画の考察を行う。その後、選定された動感画と動感が伝わらないであろう絵の2つを用いて、秋田大学附属小学校第4学年の児童を対象に事例分析を行う。

本論

1. 発生論的運動学の意義

本研究では発生論的運動学の立場から運動の分析を行う。運動はわたしの運動感覚能力に支えられている。そのため、物理的時空系を前提とした科学的運動分析ではなく、人間学的時空系の中での運動発生分析を行う。

「どのように動くべきか教えるときには、どのような感じで行えばよいかが表示されることになる。」と佐藤徹（2009）が指摘するように、この動きの感じは私の身体性のなかに息づいており、「動感」あるいはフッサー現象学においては「キネステーゼ」と

いう術語で呼ばれている。キネステーゼは「運動感覚能力」が意味される。運動を指導するときの教えるべき動感とは、運動を効率的に行うのに必要な運動技術ではない。つまり、誰にとっても妥当するような法則的な運動原理としての技術ではなく、それを実際に自分のからだで実現するために必要な動きの感覚としての身体知である。それは動きの「コツ」と呼ばれる。コツと呼ばれる動きの感覚としての身体知を身につけたとき、動きを覚えるということになる。つまり、新しく動きが発生するということになる。

学習者に対し、指導者が動きの発生を促すことを、「促発」という。指導者は、学習者にコツやカンなどの運動感覚を教えなければならない。指導者は学習者に運動を伝える際、観察、交信、代行、処方という作業を行う。特に処方は、観察、交信、代行を通して、収集したデータを受け手の個性や運動感覚能力に合わせて処方し、その成果を本人に戻してやるという決定的な重要性を持つ。その際に、指導者は示範や絵、キネグラムなどを通して動感呈示を行うのである。

動感呈示とは、学習者に動感形態の意味形成をどのようにして了承させるかの方法と手段である。そのためには、学習者に動く感じをつかませるために、何らかの動きかたを視覚的に見せなければならない。動感画を見る際は、われわれは動感志向性の投射機能を通して、静止映像と静止映像とのあいだに生き生きとした動きを見ることができる。そこから、われわれは動感メロディーを読み取り、動感共鳴をすることで、動く感じをつかむことができるのである。

2. 間キネステーゼ的考察の意義

指導者が選手の動きを見ていて、「そこがおかしい」など問題点を指摘したとする。このことは、別の言い方をすれば「感じ取った」ということになる。このようなことができるのは、指導者が選手の動感身体に潜入しながら、あたかも私がある場面かたで動いているかのような感じで、その動感をとらえているからである。この動感の共有が間キネステーゼである。佐藤靖（2002）は、球技では指導者の立場から、ゲームの流れの全体印象の分析とゲームの各場面における状況の意味構造を共振的に観察することで、観察者同士でキネステーゼを共有するという共同観察の必要性を説いている。つまり、観察者と観察者という関係での間キネステーゼを用いた観察である。この間キネステーゼを用いて、共同観察を行うことで、指導内容としての感じた技術や戦術の共通項が一個人の主観としての動感でなく、複数の動感によって“一般化された動感”になるのである。本研究では、この方法を用いて、指導内容としての技術を間キネステーゼで確認し、共通項を見出すことで、動感を一般化し、研究を行う。

3. ショルダースローの構造特性

本研究で取り上げるハンドボールにおけるショルダースローとは具体的にどのような構造特性をもつものなのであろうか。ボールゲーム指導事典（1993）では、「ショルダースローは万能の投げ方であり、より遠くにボールをとどかせるときにも用いられる」とされている。また、佐藤靖（1988）はショルダースローを「ドイツにおけるボール運動の一般理論では、このスローは、高い打点からの「シュラークスロー」(Schlagwurf)に相当し、多彩なシュートやパスのための基礎的、可変的な投法とされている」と述べ

ている。

このショルダーズロー運動経過をマイネルの諸カテゴリーの中にある「運動の局面構造」を用いて見ていくと、準備局面では、ボールはおおよそ肩の高さまで両手でもっていく。つづいて、ボールを片手で持つ。投げ腕の肩は反対の肩が投方向に向くように後方に回し、肘を軽く曲げ、ボールを持った手のひらを斜め上方に向ける。この導入動作と並行して、足を軽く内側に回す（身体をひねる）。主要局面はすばやく力強い前方への身体のひねり、踏み出した足を引っ張ると同時に腕を振り下ろす。投げ腕側の脚は、前方にもっていき腰をしっかりと支える。終末局面では、ボールがスロアーの手を離れた後のスイングの余勢を投げ腕側の脚を交差させることによって受け止める。と表すことができる。金子（2001）は、マイネルの局面構造は他者の運動経過を映像的に対象化して継起的に出現するキネグラムに枠づけするという誤解を招く可能性が潜んでいると指摘する。そのため、キネステーゼを中心に3つの局面を読み解いて運動構造を示している。ショルダーズローではこの3局面は「投げようとする」「投げる」「投げた」というキネステーゼ意識の問題として考えることができる。そうすると前述したショルダーズローの特徴は、概念や形ではなく、勢いをつけるためにからだを鞭のようにして「投げる」という意味を持つこととなる。

また、ショルダーズローの動感形態から、類的普遍化を進めて、だれにとっても、いつでも他の動感形態からはっきりと区別できる類的一般性をもつ形態（類化形態）を間キネステーゼで考察すると、「走る類化形態」と「投げる類化形態」が複合した、複合形態であることが明らかとなった。

4. ショルダーズローの動感画の事例分析

ハンドボールの指導書、参考書に載せられているショルダーズローの絵や写真、キネグラムを収集し、投射機能を働かせたときに、動感が伝わるように描かれているかの考察を行った。その中で、目標に向けて、ボールを投げるという動感（伸長化）、運動を感じる身体（体幹）とボールとの関係において、その勢いを次に移すことのできる動感（伝動化）、リズムカルに動けるかどうかという動感（リズム化）が感じられない典型例として図1が挙げられた。

さらに、この図1と筆者の動感がよく表れている図2を附属小学校の第4学年の児童に呈示し、児童がどのように感じ、どのような動きを身につけることができるのか事例分析を行なった。方法として、二つの絵を見て“よい”と思うほうの動きを実践し、アンケートを取り動感画からどのようなことを感じたかを記入してもらった。また、運動の習熟は位相を経過していくので、計6時間のハンドボール授業をビデオにて撮影し、運動に変化が見られた児童の典型例の考察を行った。授業の最終日には授業を通して身に付けた、投げるときのわたしのコツを記入してもらった。その結果、多くの児童も筆者らが動感が伝わらないと感じた図1には“良い”と感じ取れない傾向が見てとれた。また、動感画の中から体重移動や体幹部分からボールへの伝動などの動感を多くの児童が見いだせることが分かった。加えて、何人かの児童は動感画を見せた瞬間に動感運動に変化が見られた。また、授業を重ねていく中で多くの児童が習熟の位相を経過しながら、動感呈示をした運動に近づいていることが見てとれた。

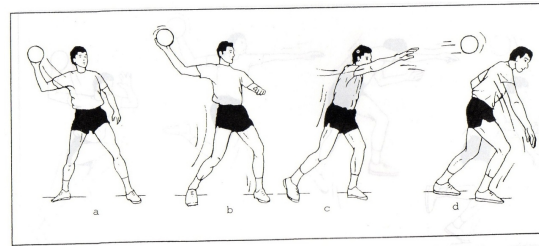


図 1



図 2

結論

小学生のハンドボール指導におけるスローの動感呈示の際に、動感画を呈示することが有効な手段であることがわかった。また、本研究で明らかになった問題として、

- 1) 動感が伝わらない絵やキネグラムがある。
- 2) 適切なコツが描かれていない動感画がある。

が挙げられる。この二つの問題は、言い換えると動感画の制作者の問題となるだろう。

製作者は外見を教えるのではなく、どのような感じで行えばその運動が上手くできるのかを動感画を見た人に伝えなければいけない。製作者がその実施の感じを分からなければ描けるわけがない。つまり、製作者は描こうとする運動のコツ、また上手くできる人の感覚、すなわち動感を読み取り、それらを動感画に描くことで伝わるようにしなければいけない。

そこで、本研究で児童に対して行ったアンケートや研究協力者との間キネステーゼを用いた考察を通して明らかになった、動感画に描くべきコツとして、「投げようとする」「投げる」「投げた」という3局面を用いて示すと、次のようになる。

(1) 「投げようとする」局面・・・「体を大きく使う」「足を振り出して、ステップを踏む」「添い手を使用しボールを胸の前から最短距離で頭の後方まで持っていく」「後ろ脚に体重を移動し、左手を前方に構える」「弓を引くように体を反る」

(2) 「投げる」局面・・・「弓を放つように、左足を強く踏み込んで、左腕を引きながら、上から右腕を鞭のように大きく振り下ろし、スナップをきかせて投げる」

(3) 「投げた」局面・・・「手から放たれたボールが体幹部分から肩、肘、手首とわたりボールへ力が伝動するように、腕、手首を振りきる(投げた余韻が残るようにする)」。

以上のことが、ショルダースローを描く際に、描かなければならないコツとして浮かび上がった。キネステーゼ意識で分けた3局面には具体的な区分線は引けない。だが、運動を経験している人であるならば漠然とこのような局面に分けて感じ取ることができる。これらの局面を表す絵やキネグラムに、これまで挙げたコツを埋め込むことによって、はじめてわれわれは動感意識の投射機能を通して、生き生きとした動きを見ることができるのである。

参考・引用文献省略