

学校体育におけるフェンシングの教材化

石川 実央子（宮城教育大学）

1. 目的

本研究では、武田（2007）や木原（2009）らが指摘する体育における対人的スポーツ教材の必要性及び、森（2020）の先行研究を踏まえ、児童・生徒が「戦術的な攻防の駆け引きの面白さ」を味わうことのできるフェンシング教材を提案するとともに、教材の試行実践を行い、その有効性や課題を検証・考察することを目的とした。また、教材化に際しては、フェンシング特有の「優先権」というルールに着目した。

2. 研究方法

はじめに、本研究の教材開発の素材となるフェンシングについて、「歴史・文化」、「特性・ルール」、「技術・戦術構造」の3つの観点から整理する。次に、岩田（2000, 2005, 2017）が提唱する「教材づくりの基本的な視点」と教材づくりの手法の1つである「明示的誇張」を整理するとともに、それらを取り入れて開発したフェンシング教材の提案を行う。最後に、M大学の学生を対象として本教材の試行実践を3回にわたり行い、そこから得られた成果や課題について考察する。

- 1) 対象者：M大学の学生4名（男女2名ずつ）
- 2) 調査時期：令和6年10月31日～12月24日
- 3) 分析方法：スマートフォンで全22試合を撮影し、その映像を見ながらスコアや試合時間、対象者の動作、気付いたこと等を記録するとともに、毎回の試行実践後に対象者全員にGoogle フォームでのアンケートを実施し、本教材に対する感想や自身の試合の振り返りを回答してもらった。

3. 結果と考察

学校体育におけるフェンシング教材「ブロック・フェンシングゲーム」の最大の特徴は、フェンシング特有の優先権というルールを単純化するとともに、「明示的誇張（岩田，2000，2005）」を施し、「優先権ブロック」という具体物として表現したことである。この教具の重要なポイントとして、①優

先権ブロックが優先権そのものを可視化していること、②優先権ブロックを剣先に付けている選手しか得点することができないこと、③優先権を奪う方法は相手の優先権ブロックを外すことの1つであることの3点が挙げられ、試合における児童・生徒の判断の選択肢を減らし、意思決定に余裕を持たせることをねらいとしている。また、優先権ブロックにより、自分と相手の動作の相互的な関係や、試合の流れをいかなる場面でも明確に捉えることができるようにすることで、攻防の駆け引きが強調され意図的に学習される教材になると考える。

4. 結論

試行実践から得られた本教材の成果として、教具の安全性やコスト削減に加え、体格差や運動能力が試合の勝敗に直結せず、すべての児童・生徒が楽しむことのできるプレイ性が確保された教材となる可能性が示唆された。また、試合の中で優先権ブロックが対象者同士の攻防の循環を生み出し、2人の動作の選択に必然性を持たせる働きを果たしていたと考えられる。その一方で、優先権ブロックの材質やデザイン等に改善の余地があるとともに、児童・生徒が互いを尊重し、合意形成を図りながら活動することのできる教材にするには、教材のルールや審判の行い方についてさらなる検討と改善が必要であると考えられる。

<主要参考文献>

- 1) 岩田靖（2005）小学校体育におけるボール運動の教材づくりに関する検討ー「侵入型ゲーム」における「明示的誇張」に意味と方法の探求ー，体育科教育学研究，21(2)，pp. 1-10
- 2) 岩田靖（2017）体育科教育における教材論，株式会社明和出版，pp. 115-148