



INTERNATIONAL
OLYMPIC
COMMITTEE

アクティビティシート

オリンピック価値教育のための実践ワーク





OLYMPIC VALUES
EDUCATION PROGRAMME

アクティビティシート

オリンピック価値教育のための実践ワーク

このアクティビティシートは、OVEP2.0 パックに含まれる「オリンピック価値教育の基礎：スポーツに基づくプログラム (The Fundamentals of Olympic Values Education)」と関連づけて使用すること。

2017年発行
国際オリンピック委員会
Olympic Foundation for Culture and Heritage 制作
スイス、ローザンヌ

OVEP の内容、および OVEP に関連して提供または配布される資料、グラフィック、画像、ビデオ等を含むが、これらに限定されない作品、エレメント、素材 (「OVEP 教材」) は、国際オリンピック委員会 (「IOC」) の独占的な資産であり、IOC が使用者に対して、非営利、非販売促進目的のために提供するものである。また、OVEP 教材は、(別段の指示がない限り) 編集、教育、研究、分析、調査または報告の目的のみに限定されるものとする。OVEP 教材は、IOC (または表示された権利者) の書面による事前の同意を得ることなく、部分的、全体的に修正、改変および/または変形、サブライセンス、または再配布してはならないものとする。IOC は、OVEP 教材に含まれた情報についてその正確性または完全性のいずれについても保証しないし、また法的責任を負わない。本書において (i) OVEP 教材の一部として提供される第三者の教材、または (ii) OVEP 教材の一部として第三者を通じて提供される一切の出版物、ウェブサイトまたはその他の媒体で表現される考えや意見は、その著者の観点のみに対応するものであり、必ずしも IOC の公式な方針または立場を反映するものではない。本書使用者は、使用者による OVEP 教材の使用または誤用またはライセンス条件の違反から生ずる一切の損害について、IOC を補償し、保護し、免責とすることに同意する。IOC (および適用される範囲の関連権利者) は、いつでも、またいかなる理由であっても、OVEP 教材に付与された権利を取り消す権利を留保する。

© Copyright 2016 International Olympic Committee

ISBN: 978-92-9149-163-6

デザイン: Thomas & Trotman Design

カバーイラストレーション: Bruno Santinho

校閲および校正: Dan Brennan, Libero Language Lab

写真撮影: IOC and Getty Images®.
8 ページ Getty Images®/Harry How; 9 ページ Getty Images®/Ian Walton.

Olympic Foundation for Culture and Heritage,
Quai d'Ouchy 1, 1001 Lausanne, Switzerland
Tel +41 (0)21 621 6511 www.olympic.org

目次

アクティビティシートの使い方	6
01 ピエール・ド・クーベルタン男爵とオリンピック・ムーブメント	7
02 オリンピック・シンボル	8
03 旗を掲げる	10
04 オリンピック・モットー：より速く、より高く、より強く	11
05 スピリット（魂）に点火する：オリンピック聖火	12
06 オリンピック競技大会開会式	13
07 オリンピック競技大会閉会式	14
08 オリンピック宣誓	15
09 オリンピック休戦	16
10 平和とオリンピック競技大会	17
11 平和遺産ゲーム	19
12 古代ギリシャのスポーツと芸術	21
13 近代オリンピック競技大会のスポーツと芸術	22
14 ロゴとマスコット	23
15 オリンピック・ミュージアム	24
16 オリンピック競技プログラム	26
17 ユースオリンピック競技大会（YOG）	27

目次（続き）

18 障壁を突破する：スポーツにおける女性	29
19 パラリンピック競技大会：“スピリット・イン・モーション”	30
20 オリンピック競技大会を開催する	31
21 オリンピック村	33
22 オリンピック競技大会を通じた持続可能な開発	34
23 オリンピック競技大会の課題を克服する	35
24 スポーツと身体活動を通して努力から得られる喜びを経験する	36
25 人間性を称える：オリンピック競技大会を題材とする物語	38
26 フェアプレーの規則に従って行動する	40
27 自他共に尊重する	41
28 私の権利 = 私の責任	42
29 難しい選択をする	43
30 卓越性を目指してベストを尽くす	45
31 根気強さとオリンピック競技大会	49
32 立ち直る力とオリンピック競技大会	51
33 オリンピック競技大会における勇気	53
34 活動的でバランスの取れた健康的な生活を送る	55
用語解説	57

アクティビティシートの使い方

- アクティビティシートは、実践的な指導を行いやすいよう作成されている。教師は、児童・生徒を活動に取り組みさせるために、アクティビティシートを単独でも、複数でも使用できる。
- 各シートは、児童・生徒が単に聴くだけでなく、何かをすることを意図した作りとなっている。
- どのシートからでも始めることができる。
- アクティビティシートは、オリンピック教育の5つのテーマに関する学習を支援するために統合したり、組み替えることができる。
- 児童・生徒の学習能力や多様な学習者の発達段階におけるニーズを支援するためにシートを整理・構成することも可能である。
- 1科目（読み書き、算数・数学、科学）の指導支援として活用することもできる。
- 学習環境に制約がある場合でも、適応可能である。
- アクティビティシートに記載された質問や課題は、議論や振り返りを促すために用意されている。
- 質問や課題を通じて、創造、問題解決、協働、読み書きを促すよう考案されている。
- 学習活動は、それぞれの年齢グループの発達段階に応じて構成されている。
- ある年齢グループ用の学習活動を別の年齢グループのために変更することができる。

学習活動の理論的解釈

- 児童・生徒のオリンピック競技大会、そのシンボル、価値、ヘリテッジ（遺産）に関する知識の基盤を増強させる。
- 児童・生徒が取り上げられた課題（知っていること、そして知りたいこと）に関する自らの考えを発展させ、扱われるテーマを越えて振り返り、意見を深める。
- 児童・生徒にオリンピズムやオリンピックの価値に対する関心をパーソナル化（自分のものに）させる。すなわち、関心のあることについて疑問や主題を探索し、様々な手段（芸術、作文、演劇）を用いて学んだことを表現させる。
- これらのアクティビティシートでは、「児童・生徒」と「学習者」という言葉を互換性のある意味で使う。「児童・生徒」という言葉は学校との関連付けで使われることが多いが、アクティビティシートでは、価値観に基づく教育について学ぶことに関心のあるすべての人を指す。本プログラムを学ぶにあたって、必ずしも正式な教育環境にいる必要はない。
- これらのアクティビティシートで示される事例は、多くのオリンピック競技大会開催国の貢献に対して敬意を払い、慎重に選択した。
- 本プログラムの対象者の多くは若く、オリンピック競技大会の記憶も経験も古い大会にまで遡ることがないので、2012年ロンドン大会の事例を多用した。
- 本プログラムの多様な側面を教えるために、さまざまな文化や競技の選手の事例を用いた。
- アクティビティシートの使用者は、自分のコミュニティの事例（たとえば、地元のオリンピック選手）を用いて教材を補うことができる。
- アクティビティシート使用者のオリンピック競技大会、その歴史やシンボルに関する理解度のレベルは当然のことながらさまざまであると推測される。Resource Libraryの豊富な資料により、使用者はオリンピックに関する理解を深めることができる。以下に、いくつかの参考文献を示す。

↓ The Resource Library（参考文献）

- *"How well do you know the Olympic Games?"* The Olympic Museum (TOM), 2011. [02/Olympism](#).
- *"The Modern Olympic Games"* The Olympic Museum Educational and Cultural Services, 2013. [02/Olympism](#).
- *"Beginner's Guide to the Olympics"* video, International Olympic Committee (IOC), 2013. [02/Olympism](#).
- *"The Olympics: The Basics"* Garcia, B. and Miah, A., Routledge, 2012. [02/Olympism & 03/References](#).
- *"What Makes The Olympic Games Unique?"* video, International Olympic Committee (IOC), 2014. [02/Olympism](#).
- *"Gleaming Airship: Pierre de Coubertin on Sport and Olympism"* Polish Olympic Committee, 2014. [02/Olympism](#).
- *"The concept of Olympic cultural programmes: origins, evolution and projection – University lecture on the Olympics"* Garcia, B., Centre d'Estudis Olímpics (UAB), International Chair in Olympism (IOC-UAB), 2002. [02/Olympism](#).
- *"Balance Between Body, Will and Mind: The Educational Value of Good Examples – Creating the Coubertin Puzzle"* International Pierre de Coubertin Committee (IPCC). [00/Activity Sheets & 02/Good Practices](#).

その他の文献

- *"Proceedings of the Session"* International Olympic Academy (IOA). [03/Publications](#).

指導法および習得スキルの例

教師は、ここで述べる指導法の詳細について、(原文 57 ページ) 用語解説を参照することが推奨される。

- 探究—導きをともなう探究、構造化された探究、自由回答形式
- 構成主義的指導法
- プロジェクト学習、ケーススタディ
- 創造力—日記、思考日記、情報コミュニケーションテクノロジー (ICT)
- コラボレーション—回転木馬式学習、共有の輪式学習、ラウンドテーブル式学習
- 問題解決—ジグソー学習
- パーソナライズ学習—エントリーカード、エグジットカード
コミュニケーション能力—共有、発言権の平等性（すべての意見を尊重する）、ブログ、ビデオブログ
- 思考能力—分析、振り返り、統合、理論化（自分自身の考えを形成する）

ピエール・ド・クーベルタン男爵と オリンピック・ムーブメント

オリンピック教育のテーマ：他者への敬意、バランス、フェアプレー

👤 学習活動の背景

ピエール・ド・クーベルタンは、近代オリンピック・ムーブメントの創始者として知られている。「オリンピック価値教育の基礎」の25ページに記載されている彼の人生について読むこと。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

「ピエール・ド・クーベルタンのように芸術を鑑賞する」。この活動は、参考文献（The Resource Library）に示した *“Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools”* に基づいたものである。同書は、コラージュ課題を通じて児童が芸術や運動で自分の関心事と能力をどのように結合させるかについて説明（および表現）している。自身の個人的な運動経験（オリンピズムという視点を通じて得た経験が望ましい）を示すようなアートコラージュを創作することを児童に働きかける。

小学校高学年（9～11歳）

ピエール・ド・クーベルタンになったつもりで、近代オリンピック競技大会を始めることを想像してみよう。あなたは政治家、実業家、貴族といった有力者に対してプレゼンテーションをしようとしている。あなたの取り組みを有力者の人たちに納得させるにはどのようなことを伝えたらよいだろうか？古代オリンピックの歴史についてどのように組み込むか？グループになって、あなたのプレゼンテーションで何を述べるか考えよう。クーベルタンや聴き手のような服装をしよう。このプレゼンテーションでのロールプレイを行った後に、オリンピックを始めるためにクーベルタンが直面した障壁について話し合いなさい。プレゼンテーションが終わったら、このロールプレイからあなたが学んだことを考えよう。さまざまな課題を克服するためにクーベルタンはどのようなスキルを使っただろう？クーベルタンのスキルは100年後も有効だろうか？

この年齢グループの児童には、Resource Library に示した *“Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools”* 81ページの *“Learning from History like Pierre de Coubertin”* というタイトルのクイズに挑戦することが推奨される。

中学生（12～14歳）

この年齢グループの理解をさらに深めるために、ピエール・ド・クーベルタンの人生と功績について調べ、次に Resource Library に示した *“Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools”* 45ページの *“Pierre de Coubertin - Life and Work of a Humanist - The official CIPC Quiz”* というタイトルのクイズに挑戦することが推奨される。

高校生（15～18歳）

Resource Library から *“Balance Between Body, Will and Mind: The Educational Value of Good Examples - Creating the Coubertin Puzzle”* というタイトルの資料を読んでみよう。この文書を参考にしながら、大会を創始するためにクーベルタンが使ったテーマまたは言葉を探そう。これらのテーマを強調するようなプレゼンテーション（デジタルメディア、パフォーマンスアート、ビジュアルアート）を作成する。

★ 学習到達目標

近代オリンピック・ムーブメントの創始者、ピエール・ド・クーベルタンの人生と功績について学ぶ。

✓ 指導法および 学習スキルの提案

質疑応答、共有の輪式学習、ラウンドテーブル式学習、探究

使用設備・教具の提案

画材等、場所、ロールプレイ用のパフォーマンスアーツ（舞台）衣装

↓ The Resource Library (参考文献)

- *“Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools”* International Pierre de Coubertin Committee (IPCC), 2007. 00/Activity Sheets & 03/Manuals.
- *“Answer Key to The Official IPCC Quiz: ‘Pierre de Coubertin - Life and Work of a Humanist’”* International Pierre de Coubertin Committee (IPCC), 2007. 00/Activity Sheets & 03/Manuals.
- *“Balance Between Body, Will and Mind: The Educational Value of Good Examples - Creating the Coubertin Puzzle”* International Pierre de Coubertin Committee (IPCC). 00/Activity Sheets & 2/Good Practices.
- *“Gleaming Airship: Pierre de Coubertin on Sport and Olympism”* Polish Olympic Committee, 2014. 02/Olympism.

オリンピック・シンボル

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重、卓越

学習活動の背景

「オリンピック価値教育の基礎」の32ページ「オリンピックリングとオリンピック旗」というタイトルの段落を読むこと。“象徴性”という言葉について考察する。この言葉は、オリンピック・リングとどのように関連づけられるだろうか？

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

次のページのオリンピック・リングの色を塗り、このシンボルの大切さについてあなたのクラスメートと話をしなさい。

小学校高学年（9～11歳）

大きなオリンピック・リングの絵を描いて、輪の中にオリンピックの価値（卓越、敬意／尊重、友情）を表すような文字／写真／絵を入れなさい。

中学生（12～14歳）

その他の国際的なシンボルについて調べてみよう。シンボルはそのメッセージを伝える上でどのくらい効果があるだろう？オリンピック・リングは、オリンピズムのメッセージを伝えられているだろうか？ポスターにシンボルのカラーージュを作ろう。

高校生（15～18歳）

オリンピック・リングは1914年に作成された。私たちが生きている世の中は現在急速に変化している。そのことを踏まえて、このシンボルはどのような関連性、今日性があるだろうか？このシンボルは今後100年のオリンピック競技大会でも使えるか、それとも新たなものにする必要があるだろうか？オリンピズムをよく表し、次世代の若者をインスパイア（元気づけ、明るくさせる）する新しいIOCシンボルをデザインしなさい。

学習到達目標

オリンピック・リングの重要性を理解する。

指導法および学習スキルの提案

探究、共有の輪式学習、創造力、コラボレーション、エントリーカード、エグジジットカード、パーソナライズ学習、思考能力

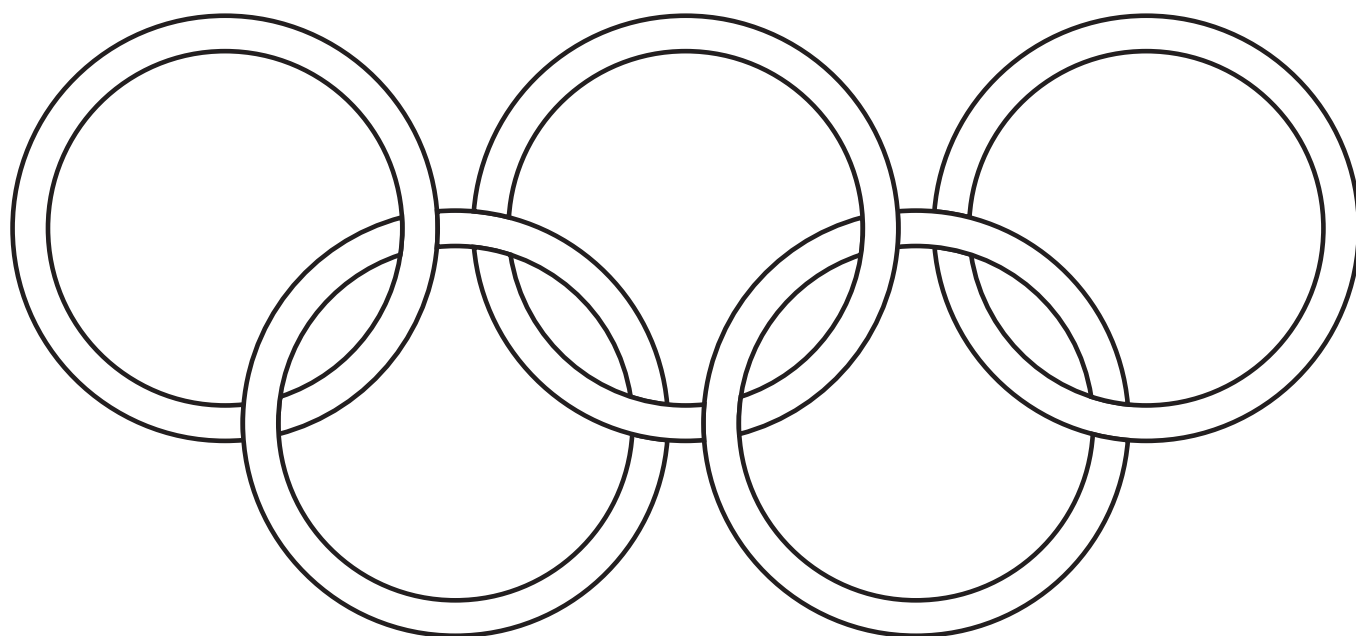
使用設備・教具の提案

画材

The Resource Library (参考文献)

- “The Main Olympic Topics” The Olympic Museum Educational and Cultural Services, 2013. [02/Olympism](#).
- “The Modern Olympic Games” The Olympic Museum Educational and Cultural Services, 2013. [02/Olympism](#).
- “Beginner’s Guide to the Olympics” video, International Olympic Committee (IOC), 2013. [02/Olympism](#).
- “Olympism for the 21st century” Prof Dr Parry, J. [02/Olympism](#).

オリンピック・シンボル (続き)



旗を掲げる

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重

👥 学習活動の背景

「オリンピック価値教育の基礎」の36-37ページを読むこと。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

模造紙にオリンピック旗を描き、木製ポールに付けてパレードをこなさい。

小学校高学年（9～11歳）

簡単な凧を作って、オリンピックを表現するデザインをこなさい。

中学生（12～14歳）

国旗を比べる—その国の精神や文化を伝えているだろうか？あなたの国の新しい国旗のデザインを考案しなさい。

高校生（15～18歳）

多様性を讃え、オリンピズムのテーマを組み込んだ旗をデザインしなさい。



★ 学習到達目標

アイデンティティや価値を反映する旗の重要性を理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

議論、創造力、コラボレーション、課題カード

使用設備・教具の提案

画材—紙、絵の具、クレヨン、木製ポール（パレード用）、テープ

↓ The Resource Library (参考文献)

- "Olympism and the Olympic Movement" The Olympic Museum Educational and Cultural Services, 2013. [02/Olympism](#).
- "100 Years of the Olympic Flag!" International Olympic Committee (IOC), 2014. [02/Olympism](#).

オリンピック・モットー： より速く、より高く、より強く

オリンピック教育のテーマ：卓越、バランス、努力から得られる喜び

👤 学習活動の背景

オリンピック・モットー“Citius, Altius, Fortius”（“より速く、より高く、より強く”）は、ピエール・ド・クーベルタン男爵の親しい友人アンリ・ディドン神父が作り出した言葉である。IOCは1894年、この言葉を採用した。この言葉は、あなたがスポーツをするときに元気づけたり、意欲を起こさせるだろうか？このモットーには、あなたのコミュニティや国に対するメッセージが含まれているだろうか？



各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

体育の授業のできるゲームを3つ選びなさい。ゲームはそれぞれオリンピック・スローガンの「より速く、より高く、より強く」に関連のあるものとする。この3つの言葉をのうち2つが入ったゲームを作りなさい。たとえば、より速くとより高く、あるいはより強くより高く、のように組み合わせる。グループになってゲームを作り、あなたのクラスメートに教えよう。

小学校高学年（9～11歳）

モットーに含まれる3つの言葉をそれぞれ1行に込めて、3行詩を書こう。たとえば、これらの言葉をあなたがスポーツで経験したことと結びつける、または他の人たちの生活や生き方にどのように影響を与えるかを説明するとよいだろう。

このモットーは、スポーツだけに関係があると思うか？生活や生き方のその他の面にも意味があるか？

中学生（12～14歳）

古代オリンピックの3人の人物（Citius, Altius, Fortius <より速く、より高く、より強く>）が、初めて出会うという設定で短い脚本を書いて演じなさい。たとえばゼウスがこの3人にオリンピック競技大会で主役を誰が務めるかについて面接をする設定を考えよう。それぞれが主役を狙って、なぜ自分が他の2人よりも適役であるかを説明しなさい。

高校生（15～18歳）

スイス、ローザンヌのオリンピック・ミュージアムの敷地にある「Citius, Altius, Fortius」の彫刻の写真から学ぶ。これはオリンピック・モットーを抽象的に表現した作品である。次のオリンピック競技大会の開会式で使われるという設定で、オリンピック・モットーの彫刻あるいは模型を作るという課題に取り組もう。どんな形状、どんな材料を使うか？

★ 学習到達目標

- オリンピズムを探究するときに、児童・生徒たちをインスパイア（元気づけ、明るくさせる）し、元気づけるモットーの力を明確に理解する。
- オリンピック・モットーの意味を理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

探究、構成主義的指導法、創造力、討論劇、問題解決、コラボレーション

使用設備・教具の提案

画材、古代オリンピアのロールプレイ用衣装

スピリット(魂)に点火する： オリンピック聖火

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重

👥 学習活動の背景

「オリンピック価値教育の基礎」の40ページを読み、次に挙げる学習活動に進む前に話し合う質問や課題を考えること。

各年齢層への適応

小学校低学年 (5～8歳)

聖火トーチをデザインし、作ろう（素材の提案としては、ペーパータオルなどの段ボール芯と炎には赤い薄紙がよい）。トーチのハンドル部分にどのようなデザインをするかを児童たちと話し、そのデザインが自身のコミュニティの文化を表現しているか考えさせる。有名な選手の絵などを題材にするのはどうだろうか？児童たちに自由に自分たちのデザイン表現をさせてから、それぞれのトーチをクラスメートに紹介させる。

トーチを児童に作らせ、学校のスポーツや文化イベントの開会の時のリレーに使わせる。

小学校高学年 (9～11歳)

以下に挙げるテーマを使ってオリンピック聖火ランナーについてショートストーリーを書こう。「暗い道を走る聖火ランナー。その人は走りながら、オリンピックの歴史について考え始める。突然、聖火が不思議な炎の瞬きを放ち、たくさんの古代と近代のオリンピックの画像が現れる。次に、何が起こるのだろうか？」

トーチを使わずに、オリンピック聖火を運ぶことのできるユニークな方法を考えてみよう。ただし、絶対燃えない材料を使うこと、そして移動中に灯された炎が消えないことが課題だ。自然素材やリサイクル素材を利用できるだろうか？

中学生 (12～14歳)

オリンピック聖火は採火後、選手らによって開催国中を運ばれる。さまざまな方法の輸送手段が使われ、開催国の独自の文化に関係のある手段で運ばれる。たとえば、バンクーバーで2010年オリンピック冬季競技大会が行われた時、オリンピック聖火は犬ぞりを使ったり、カヌーで湖を漕いで渡ったり、馬に乗ったりして運ばれた。この学習活動では、オリンピック聖火を大都市へと運ぶために国を横断するコースを考える。あなたの旅はどういうルートを通るか、地図にそのルートを書き込もう。あなたは聖火を運ぶためにどのような面白くてユニークな方法を選ぶか？

2010年の冬季大会でオリンピック聖火を運ぶことを希望したカナダの人たちは、聖火を運ぶという荣誉に自分がなぜさわしいかについて述べる短い小論を書くことを求められた。オリンピック聖火ランナーを選ぶという任務を与えられるとしたら、あなたはその選考のためにどんな方法を使いたいのか？

高校生 (15～18歳)

オリンピックのヘラの神殿で行われる採火式について調べる。この採火式の象徴的意味や歴史についてクラスメートに教えるような短い脚本を書きなさい。

★ 学習到達目標

希望をいただき、世界に共通する価値とつながっているシンボルとしてのオリンピック聖火の価値を理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

議論、探究学習、討論劇、ラウンドテーブル式学習、創造力、コラボレーション、教え合い学習

使用設備・教具の提案

画材、文具、古代オリンピア演劇用の衣装

↓ The Resource Library (参考文献)

- "The Olympic Flame and the Torch Relay" The Olympic Museum Educational and Cultural Services, 2013. [02/Olympism](#).
- "Factsheet: The Olympic Torch Relay" International Olympic Committee (IOC), 2014. [02/Olympism](#).

オリンピック競技大会 開会式

オリンピック教育のテーマ：卓越性の追求、バランス、他者への敬意、フェアプレー

👥 学習活動の背景

これまでのオリンピック競技大会開会式の映像を鑑賞する。開会式が年を追って変化してきたと思うか？あなたは開会式を祝典としてとらえるか、それとも一部の国はこれを競争としてとらえて、他国を「負かす」ことを意図していると思うか？

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

オリンピック・スタジアムに入場する選手になったつもりで、旗を作って、入場行進をしよう。

小学校高学年（9～11歳）

有名な歴史上の人物や文化人の扮装をして、オリンピック開会式の入場行進をしよう。歴史上の人物や文化人が歓迎のあいさつを頼まれたとしたら、どんなことを言うかを考えよう。

中学生（12～14歳）

2012年ロンドンオリンピック競技大会の映像を調べなさい。開会式でユーモアのある楽しい部分はどのような作りになっていたか？世界中があなたの計画した開会式を観ていると想像してみよう。ユーモアがあり、あなたの国やそこに住む人たちについて語る寸劇を作って、上演しなさい。

高校生（15～18歳）

あなたは自分の国で開催されるオリンピック競技大会の開会式を企画する立場に置かれたとする。あなたに課せられた任務は、あなたの国の芸術、文化、歴史を紹介することだ。あなたなら何を紹介するか？どういう要素をいれると、開会式を楽しく、それと同時に思慮深く、配慮の行き届いたものになるだろう？開会式は国全体をインスパイア（元気づけ、明るくさせる）させるか、それとも一部の国たちだけだろうか？どんなメッセージを伝えたいか？1つあるいは複数のテーマを選んで、あなたの考えを示すような劇／行進をしてみよう。

★ 学習到達目標

- オリンピックの象徴的意味の力を明確に理解する。
- オリンピック競技大会の開会式を通じてどのように開催国の文化、歴史、精神が表現されるかについて学ぶ。

✓ 指導法および学習スキルの提案

探究、創造力、討論劇、コラボレーション、質疑応答型発表

使用設備・教具の提案

インターネットへのアクセス、ロールプレイ用衣装、画材

↓ The Resource Library (参考文献)

- "The Olympic Oath - Opening Ceremony - London 2012 Olympic Games" video, International Olympic Committee (IOC), 2014. [02/Olympism](#).
- "Olympic Anthem" WAV music file, International Olympic Committee (IOC). [02/Olympism](#).

オリンピック競技大会 閉会式

オリンピック教育のテーマ：卓越性の追求、バランス、他者への敬意、フェアプレー

学習活動の背景

「オリンピック価値教育の基礎」の44ページ「オリンピック競技大会閉会式」を読み、これまでの閉会式の映像を鑑賞する。閉会式に関するどのような伝統／決めごとを見出すことができるか？このような伝統は重要であると考えるか？

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

オリンピック競技大会閉会式の観客になったつもりになろう。選手たちがスタジアムに入ってきて、オリンピック旗が降ろされ、オリンピック聖火が消えようとしている。この場面の絵を描きなさい。

小学校高学年（9～11歳）

次の質問について考えよう。「選手たちがスタジアムに入ってくる時、なぜ国の代表チームごとに入場しないのだろうか？」

選手になったつもりになろう。あなたにとって初めてのオリンピック競技大会だ。地元の新聞社からオリンピック競技大会の閉会式、閉会式に参加するのはどんな風だったか短い記事を書くことを頼まれたつもりになってみよう。

中学生（12～14歳）

オリンピック競技大会の最後に、オリンピック旗が降ろされ、次の開催都市の市長に旗が手渡される。この旗を渡す人として、あなたは誰を選ぶか？それはたとえば、選手、あるいは子どもか？

高校生（15～18歳）

閉会式の最後に、次の大会の開催都市は短いエンターテインメントを行う。もしあなたがこのエンターテインメント作りの責任者だったら、どんなメッセージを込めたいか？

学習到達目標

- オリンピック競技大会における伝統やプロトコル（儀礼上の決めごと）の重要性を明確に理解する。
- オリンピズムがどのように称えられ（大切にされ）、その価値が閉会式を通じて表現されているかを明確に理解する。

指導法および学習スキルの提案

議論、導きをともなう探究、コラボレーション、コミュニケーション能力、ジグソー学習、回転木馬式学習、教え合い学習

使用設備・教具の提案

インターネットを使って映像にアクセスする。

オリンピック宣誓

オリンピック教育のテーマ：フェアプレー、他者への敬意、努力から得られる喜び

学習活動の背景

「オリンピック価値教育の基礎」の46ページ「古代オリンピアにおける不正行為と罰」を読むこと。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

オリンピック宣誓に入っている原則に選手が従うよう働きかけるポスターを描く。「オリンピック競技大会の規則を尊重し、スポーツマンシップをもって参加し、薬物を使わず、チームのスポーツの栄光とチームの名誉のために競います。」

小学校高学年（9～11歳）

「ザネス（ゼウス）像」について調べる。近代オリンピック時代にふさわしいザネスを作ろう。こういう像を陳列したほうが良いと思うか？

中学生（12～14歳）

不正をしようとしている選手について話を書く。そのことについて選手がどのように苦悩しているか、そしてオリンピック宣誓を読み不正をしないと決心する様子を表現しなさい。

高校生（15～18歳）

グループになって、許しの概念と不正行為ゼロトレランス（違反を一切容認しない）について話し合う。あなたはどちらの姿勢に味方するか？その理由は？近代スポーツの複雑性を考えたときに、こうした姿勢は現実的か？

不正行為で裁判にかけられた選手の法廷劇の脚本を書きなさい。

★ 学習到達目標

- 選手宣誓の重要性を理解する。
- 不正行為は、スポーツだけでなく人生においても影響を及ぼすことを明確に理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

ソクラテス式問答法、構成主義的指導法、探究、コラボレーション、ジグソー学習、回転木馬式学習、日記、思考日記、ブログ

使用設備・教具の提案

画材、法廷劇のための衣装

↓ The Resource Library (参考文献)

- “The Olympic Oath – Opening Ceremony – London 2012 Olympic Games” video, International Olympic Committee (IOC), 2014. [02/Olympism](#).
- “Factsheet: Opening Ceremony of the Olympic Winter Games”, International Olympic Committee (IOC), 2014. [02/Olympism](#).



オリンピック休戦

オリンピック教育のテーマ：他者への敬意、バランス、フェアプレー

👥 学習活動の背景

「オリンピック価値教育の基礎」の47-48ページ「古代と現代におけるオリンピック休戦」を読むこと。

各年齢層への適応

小学校低学年 (5~8歳)

平和を促進するようなポスターを描きなさい。

小学校高学年 (9~11歳)

厚紙に「オリンピック休戦」と書きなさい。(その周りに)言葉を加えて、オリンピック休戦がわかるような原則を説明する言葉を加えたら、ポスターの周りの部分を平和、受け入れること、スポーツマンシップ、多様性などを思わせるような絵で飾ろう。

中学生 (12~14歳)

平和を促進する活動に積極的に関わっている若者について調べなさい。その人にインタビューをすることを想定して、尋ねたい質問を書きなさい。パートナーとインタビューのロールプレイをしよう。

高校生 (15~18歳)

休戦の壁 (truce wall) を作成しなさい。どんな壁になると思うか？人々が休戦の決意を表現できる独創的な方法について考えてみよう。あなたの考える休戦の壁は、ウェブサイト形式も可能。学習者は自分の平和へのメッセージ / 意思を記録し、ウェブサイト / ブログ / ビデオブログにアップロードしてもよい。

★ 学習到達目標

平和と国際理解の促進のためのツールとしてオリンピック休戦の力を理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

ソクラテス式問答法、構成主義的指導法、コミュニケーション能力、ブログ、ビデオブログ、ロールプレイ法、ラウンドテーブル式学習、パネルディスカッション法

使用設備・教具の提案

画材

↓ The Resource Library (参考文献)

- "Colours for Peace - A fun way to learn about Olympic Truce - Teachers' Guide" International Olympic Truce Centre (IOTC). 00/Activity Sheets & 03/Manuals.
- "Colours for Peace: A fun way to learn about Olympic Truce", International Olympic Truce Centre (IOTC), 2012. 00/Activity Sheets & 03/Manuals.
- "Olympic Truce: Sport as a Platform for Peace" International Olympic Truce Centre (IOTC), 2009. 02/Olympism.
- "A Great Tiny Olympic Champion" Georgiadis, S. V., International Olympic Truce Centre (IOTC), 2012. 03/Publications.

平和とオリンピック競技大会

オリンピック教育のテーマ：他者への敬意、フェアプレー

👥 学習活動の背景

オリンピック競技大会とオリンピック・ムーブメントは概して、平和を促進するための強力な力だ。このアクティビティシートは、学習者が平和的な交流の重要性を理解するための対話を始める出発点だ。

各年齢層への適応

小学校低学年 (5~8歳)

"Colours For Peace: A fun way to learn about Olympic Truce (平和の色彩：オリンピック休戦について楽しく学ぶ方法)" この活動は、塗り絵を使って平和（とオリンピック休戦）について学習者の理解を促進することが狙いで、Resource Library にまとめられている。

小学校高学年 (9~11歳)

「約束の壁」を作る。児童は、自身の人生を平和なものとし、平和を守るための約束 / アイデアを紙（はがせる付箋など）に書き出す。児童がそれぞれの思いを壁に貼った後、すべてをグループ分けするよう指示する。児童が最も多く挙げたのはどのようなテーマか？その理由や平和への誓いについて話し合おう。「各自の思いを実現させるためにできること、逆に弱めてしまうものはありますか？」と質問してみよう。

中学生 (12~14歳)

右側の絵で、平和と受容を表しているのは何か？世界の平和と受容を表す作品を作りなさい。
次ページに続く

★ 学習到達目標

平和のための取り組みを理解し、こうした活動をそれぞれの生活で実践する方法を学ぶ。

✓ 指導法および学習スキルの提案

市民リテラシー、コラボレーション、問題解決、批判的思考力、ソクラテス式問答法、共有の輪式学習



↑ 1985年に開催された世界児童画コンテストに出品されたルーマニア出身の Barbu Elena (12歳) の絵。



平和とオリンピック競技大会（続き）

各年齢層への適応（続き）

高校生（15～18歳）

1 ページを 2 欄に分けて、左欄にはスポーツにおけるフェアプレーの例、右欄にはアンフェアなプレーの例を列挙する。平和な生活に関する示唆的で洞察力に富んだ言葉を以下に示す。それぞれを読み、右欄を使って検討しよう。

↓ The Resource Library（参考文献）

- *"Olympic Truce: Peace inspired by sport"* International Olympic Truce Centre (IOTC). 02/Olympism.
- *"Colours For Peace: A fun way to learn about Olympic Truce"*, International Olympic Truce Centre (IOTC), 2012. 00/Activity Sheets & 03/Manuals.
- *"Colours for Peace: A fun way to learn about Olympic Truce - Teachers' Guide"* International Olympic Truce Centre (IOTC). 00/Activity Sheets & 03/Manuals.

「世界に平和を、それを私から始めよう」
サイ・ミラー&ジル・ジャクソン

議論：自分と家族、または自分と友達に平和をもたらすために今日できる行動を 1 つ挙げよう。

「治を以て乱を待ち、静を以て譚（か）を待つ。此れ心を治むる者なり」
孫子

議論：孫子は混乱した状況に対処するためにどのような戦術を用いるべきだと説いているか？

「禍は足るを知らざるより大なるはなく、咎（とが）は得るを欲するより大なるはなし。故に足るを知るの足るは常に足るなり」
老子

議論：老子は何が争いの元だと指摘しているか？また、どのようにすれば争いを解決できると諭しているか？

「人々は、速く前へ進めるようになったが、彼らが、より良いものに行きつけるかどうかは私には分からない」
ウィラ・キャザー
「速度を上げるばかりが、人生ではない」
マハトマ・ガンジー

議論：「より速く、より高く、より強く」がオリンピックのモットーである。しかし、「より速く、より高く、より強く」なることが必ずしも「より良い、平和な世界」につながると思わない人々もいる。ウィラ・キャザーとマハトマ・ガンジーは何を伝えたいのだろうか？彼らの考えに同意するか？その理由を説明しよう。

「自然の様子をご覧なさい。木々、花々、草は静寂の中で成長します。星々、月、太陽をご覧なさい。それらは静寂の中で動きます・・・ それらの魂に触れるには、私たちに静寂が必要なのです」
マザー・テレサ

議論：多くの偉大な師は言う。対立する状況にあっても毎日わずか数分間の静かな時間を持つことができれば平静を保てるようになるだろう、と。今の生活の中で毎日数分間、静かな時間を過ごすことはできるか？できるとすれば、それはいつだろう？

「怒りを心に抱き続けることは、誰かに投げつけるために熱く燃えている石炭をしっかりと手に握っているようなものだ。やけどするのは自分自身なのです」
仏陀

議論：怒りの感情は、怒っている人にどのような害を与えるだろう？それぞれが怒りを覚えた時のことを話し合ってみよう。怒りの感情は自身にどのような悪影響を及ぼしたか？

「考えもなしに話すことは、狙いを定めずに撃つようなものだ」
スペインのことわざ

議論：人々が発する悪い言葉は深い傷を残す。「深く考えずに発言する」ことをせず、また、自身の発言がもたらす結果を考慮することができるようになるためにはどうすればよいだろう？

「『平和』と『平静』の二語には千金の価値がある」
中国のことわざ

議論：これを説いた人物はなぜ、平和と平静にそれほどの価値があると考えたのだろうか？各自、平穏だと感じる時について話し合いなさい。

「こぶしを握り締めたまま握手はできない」
インディラ・ガンジー

議論：この発言の真意を説明しよう。同意できるか？試合に負けた後、対戦相手と握手を交わすことが時として難しい場合もあるだろう。それでも相手と握手を交わす意義は何だろうか？



平和遺産ゲーム

オリンピック教育のテーマ：他者への敬意、フェアプレー、友情、努力から得られる喜び

👥 学習活動の背景

平和遺産ゲームは、学習者が異なる見方や信念を理解し、平和と調和を促進するために考案された。このゲームは、南アフリカ共和国のケープタウンで開かれた平和会議で誕生した。

ゲームでは、学習者はある都市または国の主要な遺産を訪れ、以下の質問について考える：「あなたにとって、これらの遺産はそれぞれ、どのような意義または意味を持っていますか？」学習者（理想的には可能な限り広範な文化および価値観を持つ人々の中から選ばれた人たち）はその後、話し合いを行う。学習者は協力して問題の手掛かりを探して解決するだけでなく、その成果を他のグループおよび/または所属する地域社会に発表し、説明する。

学習者が訪れる遺産は、その意義と可能性、ゲームとの関連性に基づいて選ばれる。以下のさまざまな形態の平和遺産について考察してみよう。

- 歴史的意義がある場所。政治的、社会的な和解の歴史と、人々の苦しみと歴史に根差す平和。
- 平和と和解における女性の役割。
- 平和と和解における指導者の役割に焦点を当てた遺産。
- 人権活動において重要な遺産。

平和遺産ゲームは当初、16-21歳を対象に考案されたが、今ではより低い年齢グループも対象としている。

★ 学習到達目標

- スポーツと平和に関して、他の人々の伝統や文化の重要性を理解する。
- 平和と和解の重要性についての知識と理解、認識を深める。

✔ 指導法および学習スキルの提案

探究、問題解決、コラボレーション、創造力、市民リテラシー、共有の輪式学習、ラウンドテーブル式学習、演劇、歌、語り

使用設備・教具の提案

チームおよびファシリテーターはバンダナとTシャツを身に付け、旗、絵の具を用意する。遺産への移動手段を確保すること。常に安全第一で行動すること。

パラリンピックの価値

鼓舞と平等

各年齢層への適応

小学校低学年 (5~8歳)

街中の平和遺産を訪ねて由来を聞き、その絵を描いたり、チームで遺産に関する絵本を作る。

「平和を巡る散歩またはラリー」を開催する。チームごとに分かれて旗を選んで垂れ幕を作り、各自の「平和精神」を表現する歌を作って歌おう。

ハトや鐘、トーチ、Vサインなど、世界で使われている平和のシンボルを探そう。

この年齢グループは、面識がないファシリテーターではなく、教師および/または親が指導することが望ましい。

小学校高学年 (9~11歳)

極めて困難な状況下で自らの信念を貫き通すために立ち上がった人物とゆかりが深い史跡を調べる。ネルソン・マンデラやキング牧師、マハトマ・ガンジーに加え、ローザ・パークスやエミリー・ホプハウス、エメリン・パンクハーストなど女性も、調べる対象として検討する。他の学習者と成果を共有しよう。これらの人々は何を信念としていたか？そうした信念はなぜ、今日の私たちにとっても重要なのか？彼らはどのようにして困難に立ち向かうことができたか？彼らの行動はどのように平和の促進と結びついたか？偉人を1人選び、その人物の勇気についてまとめよう。

次ページに続く



平和遺産ゲーム（続き）

各年齢層への適応（続き）

中学生（12～14歳）

下記の15-18歳のグループ向けの項目に記載されている遺産ゲームのやり方を読み、以下のシナリオを検討する。遺産ゲームでは、若者が所属する地域社会のアンバサダーとなることを推奨している。その人物には、新しい文化体験を受け入れてじっくり検討でき、開放的で偏った判断をしないことが期待される。こうした責任を負った上で、遺産ゲームを終えて所属する地域社会に戻った時のことを想像してみよう。同世代の若者にも、ゲームを通じて自分の体験を共有してもらおう。実際に遺産のある場所を訪れることができない場合はどうすればよいだろうか？世界各地の平和遺産に関するサイトを開いてみよう。たとえば、ロベン島（南アフリカ共和国）、ロンドン仏舎利塔（英国）、オリンピアにあるクーベルタンの心臓が眠る記念碑（ギリシャ）、広島の子爆の子の像（日本）、大阪の大平和祈念塔（日本）、ニューヨークの自由の女神（米国）またはハーグの平和宮（オランダ）。インターネットを使えば、さまざまな国の遺産を訪ねることができる。

平和遺産について各自で調べるよう生徒を指導し、各遺産の案内所に勤務していることを想定させる。平和遺産ゲームの参加者と案内所の職員の間でやり取りされる会話を想像して、それぞれ役を演じよう。どのような質問をするか？（実際に、あるいは別の方法で）遺産を訪れることで平和と理解が進むと思うか？チームに分かれて演技や情報の正確性を競い、順位を付けてみよう。

グループになって、それぞれ平和記念碑を作り、平和のシンボルを飾ってみよう。

高校生（15～18歳）

遺産ゲームは南アフリカ共和国が発祥の地で、この年齢グループの生徒向けに作られ、各地の機関および地域社会が参加者を選出した。さまざまな背景と文化を持つ若者の中から参加者が選ばれた。参加者はチームに分けられ、協力してチーム名やチームの歌を作るほか、旗やバンダナなどの小物も使ってチームのアイデンティティを形成した。ユース・ファシリテーターの指示の下に各チームは小型バスでそれぞれ遺産のある場所へ移動した。参加者は遺産を観察し、その後、以下の質問について考えた。「それぞれの遺産はあなた自身にとってどのような意味を持っていますか？」最後に、各自が得た事柄を共有し、話が議題から逸れないよう、ユース・ファシリテーターが導いた。各チームは共有の最後に、それぞれの学習成果の発表方法を選択した。いくつかのグループは創作ダンスでの表現を選んだ。歌での表現や、テクノロジーを使った方法を選んだ参加者もいた。参加者が携帯電話で自撮りした各グループの写真がコーディネーターに送信された。

ゲームには競技性の要素も加えられている。各チームは、学習成果を表現するためのコラボレーションの度合いや創造性に応じてポイントを獲得することができる。チーム精神もポイントの対象となる。逆に、悪い言葉遣いや喫煙、飲酒、好ましくない行動は減点となる。平和遺産ゲームの成果は素晴らしいものだった。参加者はゲーム後の感想で、歴史や遺産とのつながりのほか、他者の視点に対する理解の深まりを挙げた。

自身の地域社会または街の遺産ゲームを作ってみてはどうだろうか？どのような場所を選択するか？参加者をどのように選ぶか？ゲームに挑戦して、どのような結果になるかみてみよう。

↓ The Resource Library (参考文献)

- *"Celebrating the power of sport"* video, International Olympic Committee (IOC), 2014. [01/Advocacy](#).
- *"Hope Factory: When Sport Can Change The World"* The Olympic Museum Educational and Cultural Services, 2011. [03/Manuals](#).
- *Jordan Olympic Committee* webpage, Jordan Olympic Committee. [02/Good Practices](#).

その他の文献

- *"Sport for Development & Peace: Governments in Action"* Sport for Development and Peace International Working Group, 2008. [01/Advocacy](#).
- *"Sport for Development & Peace: Harnessing the Power of Sport for Development and Peace:"* Sport for Development and Peace International Working Group, 2008. [01/Advocacy](#).
- *"Adapted Sport Manual: Adapting sporting practice to serve society and contribute to Sustainable Peace"* Peace and Sport. [03/Manuals](#).
- *Right To Play International* webpage, Right To Play International. [03/Manuals & 03/Links](#).

古代ギリシャの スポーツと芸術

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重、バランス、卓越

学習活動の背景

古代オリンピックで選手が競技する様子は、彫刻や絵画、陶器、建築の形で記録として残されている。写真に描写されているさまざまな選手の姿を観察しよう。走る競技はどのように描かれているか？「ハルテレス」とは何か、また、どのように使われるのか？古代オリンピックの描写の中に、近代オリンピックでも行われている競技を見つけられるか？

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

大きな紙を用意し、大きな花瓶の形に切ろう。陶器に描かれているさまざまなデザインを調べ、切り抜いた花瓶に描いてみよう。オリンピック・デー / 学校の祭典時に壁に飾ろう。

小学校高学年（9～11歳）

古代オリンピック遺跡の工芸品の写真を調べよう。競技大会の一場面を選んで絵を描こう。

中学生（12～14歳）

古代オリンピックのスタジアムの模型を（段ボール紙などで）作ってみよう。遺跡の工芸品のデザインを参考に、スタジアムを装飾しよう。

高校生（15～18歳）

古代オリンピックのテーマや、その影響に敬意を表す近代彫刻を制作する場合、どのような彫刻となるだろうか？どのような素材を使うか？形はどうするか？絵に描き、または可能であれば彫刻を制作してみよう。

学習到達目標

古代オリンピックの歴史と遺産の保持において芸術と文化が果たした役割の重要性を理解する。

指導法および学習スキルの提案

探究、創造力、コラボレーション、問題解決

使用設備・教具の提案

画材—陶器や彫刻を作るための素材、紙など

The Resource Library (参考文献)

- “The Olympic Games in Antiquity” The Olympic Museum Educational and Cultural Services, 2013. 02/Olympism.

近代オリンピック競技大会のスポーツと芸術

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重、バランス、卓越

👥 学習活動の背景

言葉や絵、シンボルを通じてメッセージを伝えるために、ポスターやTシャツ、切手などさまざまな芸術的表現手段が使われている。オリンピックのポスターを調べることは、学習者が地域または国内のさまざまな遺産とオリンピック・ムーブメントの価値をさまざまな方法で表現する入り口となるだろう。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

オリンピック競技大会の開催国が決定すると、しばしば切手が発行される。2012年のロンドン大会では、英国郵便サービスが金メダルを獲得した選手それぞれの特殊切手を発行した。オリンピック切手の発行を通じて、独自の文化遺産を称える国もある。オリンピック会場やスタジアムが切手のデザインとなることもある。自分の住む町が次のオリンピック競技大会の開催都市になると想像してみよう。封筒を用意し、祝したいと思う大会の一場面を表現する切手をデザインしよう。デザインした切手が目立つように、封筒を装飾しよう。封筒の中には、デザインに込めた思いやメッセージなどを添えたカードを入れよう。

小学校高学年（9～11歳）

Tシャツ祭りを開催する。児童にスポーツに関連するデザインが施されたTシャツを用意させる。体育館に（物干しロープのように）紐を張り、児童が持参したTシャツを吊るす。こうしてできた「Tシャツ博物館」に児童を招き入れ、さまざまなデザインを観察させる。紙をTシャツの形に切り、児童にオリンピックTシャツをデザインさせよう。

中学生（12～14歳）

古代オリンピックと近代オリンピックのテーマを組み入れた創作ダンスを作る。

高校生（15～18歳）

1896年から直近のオリンピック競技大会のポスターの美術史を調べる。ポスターのデザインと、開催国の開催当時の歴史に関する自身の知識を関連付ける。何か気づくことはないか？ 将来のオリンピックのポスターでは、どのようなメッセージが伝えられようとするか？ オリンピズムを推進し、将来への希望を伝えるメッセージを記したオリンピック・ポスターをデザインしてみよう。

★ 学習到達目標

オリンピズムの主要なメッセージを伝えるための視覚芸術の技巧を深める。

✓ 指導法および学習スキルの提案

創造力、コラボレーション、問題解決、ジグソー学習、回転木馬式学習

使用設備・教具の提案

画材

↓ The Resource Library (参考文献)

- "The Special Olympics and the World Games Los Angeles 2015" Mural Conservancy of Los Angeles, ArtSceneCal, 2015. 02/Good Practices.
- "Mural Conservancy of Los Angeles" Mural Conservancy of Los Angeles. 02/Good Practices.
- "Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools" International Pierre de Coubertin Committee (IPCC), 2007. 00/Activity Sheets & 03/Manuals.
- "Olympic Games Posters" The Olympic Museum Educational and Cultural Services, 2013. 00/Activity Sheets.

ロゴとマスコット

オリンピック教育のテーマ：バランス、敬意／尊重、努力から得られる喜び

👥 学習活動の背景

学習者は長年にわたり、それぞれのオリンピック開催都市の芸術と伝統を表現する上でロゴとマスコットが果たす役割を学んできた。2012年のロンドン大会は、マスコットの「ウェンロックとマンデビル」を単なる楽しい開催都市のシンボリック的存在で終わらせず、誕生の由来があるマスコットとしたかった。ウェンロックはオリンピック・スタジアム建設に残っていた溶鋼のかけらから生まれた。頭部の先は3つに分かれており、オリンピック表彰台を表している。

1992年のバルセロナ大会のロゴは3色で描かれた抽象的なもので、体操選手または陸上選手がオリンピック・リングを飛び越える姿を表現している。このロゴは、バルセロナの豊かな芸術の歴史、そしてピカソやミロ、ガウディらの芸術家との密接なつながりを想起させる。



各年齢層への適応

小学校低学年 (5~8歳)

オリンピック競技大会が間もなく自分たちの町で開催されると想像し、「人々の精神」を最も表現するようなマスコットをデザインする。www.olympic.orgのサイトでマスコットを調べた後、自分が考えたマスコットの絵を描いてみよう。

小学校高学年 (9~11歳)

オリンピック・マスコットの由来について短い文章を書く。できれば、オリンピズムの原則またはオリンピック教育のテーマを文章に組み込む。さまざまなマスコットに関するアイデアを得るために、「オリンピック価値教育の基礎」の53ページを読もう。または、www.olympic.orgにアクセスして追加情報を得よう。

中学生 (12~14歳)

各自のマスコットの模型を作る。さらなる挑戦として、リサイクル材料のみを使って作れるか試してみよう。

高校生 (15~18歳)

オリンピック・ロゴの例を見て、過去数十年でどのように変化してきたか考える。オリンピズムに関する感動的なメッセージを伝えるロゴまたは一連のロゴをテクノロジーまたはその他の視覚媒体を利用して一創作しよう。

★ 学習到達目標

メッセージを伝える際のシンボルの力を理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

構成主義的指導法、創造力、文学サークル

使用設備・教具の提案

画材

オリンピック・ミュージアム

オリンピック教育のテーマ：

努力から得られる喜び、バランス、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、他者への敬意

学習活動の背景

ミュージアムは学習の中心であるほか、われわれに過去を想起させる場所でもあり、多くの目的を果している。ミュージアムは偉大な業績を称える場であると同時に、痛切な反省や思いを引き起こす場でもある。世界各地のすばらしいミュージアムでは、展示を体験し展示物と対話をできるよう来館者に学び・刺激・参加の場を提供している。この学習活動では、児童・生徒はオリンピック・ミュージアムに焦点を当てた活動に参加し、これを通じてオリンピズムを探求し、学ぶことができる。

学習到達目標

オリンピック・テーマを体験し、刺激を受ける。

指導法および学習スキルの提案

探究、ソクラテス式問答法、創造力、コラボレーション、問題解決、ジグソー学習、回転木馬式学習、共有の輪式学習、マルチメディアを活用した発表

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

これまでやったことのあるスポーツについてクラスメートと話し合う。リボンやメダル、写真など、スポーツ活動に参加したことを示すものをクラスに持参する。それらをミュージアムのように教室に飾り、ほかの児童に公開しよう。

小学校高学年（9～11歳）

同年代の児童のために、オリンピック・ミュージアム内でできる楽しい活動を考える。児童がオリンピズムとオリンピック競技大会の歴史について学ぶと同時に、ミュージアム訪問者が参加できるような活動（学習は「学ばされる」ものではなく、参加するものだ）を考えること。ミュージアムが双方向のものとなるために考案した活動を一覧にして絵に描こう。

[次ページに続く](#)

使用設備・教具の提案

模型作りのための材料、画材。

オリンピック・ミュージアム（続き）

各年齢層への適応（続き）

中学生（12～14歳）

自分がミュージアムを作る場合、建物と敷地はどのような感じにするか？主張のある大胆な建物にするか、あるいはミュージアムの展示内容で訪問者を惹きつけるか？近代的な資材を使った現代的な施設にするか、古典様式を採用して古代オリンピックの影響を示すものにするか？あるいは両方を取り入れても良いだろう。敷地はどのようなデザインにするか？ローザンヌのオリンピック・ミュージアムの敷地には、ウサイン・ボルトとフローレンス・グリフィス・ジョイナーと競争することができる 100 メートルの競技用トラックを含む、双方向型の展示品や彫刻作品が置かれている。自分だったらどのようなものを置くか？自分のオリンピック・ミュージアムの模型を作る、または絵を描こう。

学習活動：生徒と競技用トラックに移動し、さまざまな距離で「世界記録の更新」に挑戦しよう。たとえば、生徒に 100 メートル走をさせる。「7、8、9・・・ストップ！」と秒数を読み上げる。生徒はウサイン・ボルトやフローレンス・グリフィス・ジョイナーがどれほど速く 100 メートルを走るのか体感できるだろう。この方法は各種目で有効だ。8 人の生徒がそれぞれ 100 メートルずつ走る形で合計 800 メートルを走れるか？8人で走れば、デイヴィッド・ルディシャが保有する世界記録の 1 分 40 秒 9 を破れるか？

フィールド競技：巻尺で走り幅跳びの世界記録の距離を示す。生徒に「立ち幅跳」、すなわち助走なしのジャンプをするよう指示する。着地した場所から再度ジャンプする。走り幅跳の世界記録（男子：マイク・パウエルの 8m95cm、女子：ガリナ・チスチャコワの 7m52cm）を超えるまで何回、立ち幅跳をしたか？

高校生（15～18歳）

生徒をグループに分け、各チームにオリンピズムの原則またはオリンピック教育のテーマを与える。訪問者が熟考し、行動を起こしたくなるような展示とはどのようなものか、検討しよう。功績の称賛（たとえば記念品）と示唆に富む内容のバランスをどのように図るか？展示品は双方向型となるだろうか？幅広い年齢層に訴える内容となっているか？自分のミュージアムのレイアウトを示す図面を描こう。

↓ The Resource Library (参考文献)

- *Canadian Olympic School Program webpage*, Canadian Olympic Committee, 2015. 02/ Good Practices.
 - *“Olympic Day Lessons”* Australian Olympic Committee. 00/Activity Sheets & 03/Manuals.
 - *“Olympic Day Guide”* Australian Olympic Committee. 00/Activity Sheets & 03/Manuals.
- その他の文献
- *“Olympic Charter”* International Olympic Committee (IOC), 2015. 01/Background.



オリンピック競技プログラム

オリンピック教育のテーマ：

バランス、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、他者への敬意、努力から得られる喜び

👥 学習活動の背景

オリンピック競技大会の競技数は、1896年の9競技から2012年には26競技に増えた。1896年の大会には14カ国の選手が参加したのに対し、2012年の大会には204の国と地域に加え、4名の選手が個人資格で参加した。今やオリンピック競技大会には多くの国から選手が参加している。若者にとってオリンピック競技大会のプログラムが魅力あるものであり続けるために、競技の歴史や伝統に敬意を払いながらも、現代性と時代の動向を取り入れた新たな競技を加えることへの関心が高まっている。1988年のソウル大会ではテコンドーのほか、女子柔道と野球が行われ、数年後にオリンピック競技大会の公式プログラムとなった。世界で広く行われているものの、オリンピック競技大会で採用されていないスポーツを考えてみよう。なぜ、オリンピック・プログラムに採用されていないのだろうか？

★ 学習到達目標

- 国によって異なるスポーツが楽しまれていることを理解する。
- オリンピック競技プログラムは、スポーツの多様性を受け入れるために年月とともに変化していることを明確に理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

構成主義的指導法、探究、討論劇、質疑応答、ラウンドテーブル式学習、エントリーカード、エグジットカード

使用設備・教具の提案

画材、ロールプレイのための衣裳

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

知っているオリンピック競技はあるか？競技を1つ選び、ルールや使われる用具について調べる。学んだことについての展示品を作り、または他の児童に向けて発表を行う。

小学校高学年（9～11歳）

ポスターを2枚作る。1枚目には現在のオリンピックで行われている競技を描き、2枚目には1896年大会で行われていたが現在は無い競技を描く。こうすることで、オリンピック競技が多く増えたことが視覚的にも明確に理解できるだろう。

中学生（12～14歳）

自分がビエール・ド・クーベルタンだと想像する。あなたは国際オリンピック委員会（IOC）を立ち上げたところで、どの競技を採用するか検討を重ねているところだ。ある競技を採用しようとするクーベルタンがIOCを説得するために行う短いスピーチを書こう。クーベルタンのような服装をして観衆に向かってスピーチを行う。

高校生（15～18歳）

ある競技をオリンピック競技大会の実施競技に採用させるロビー活動に有効なマーケティングキャンペーンを企画する。その競技を採用することによる利益を考えること。その競技を採用することで、所属する社会の一面に変化が生じるか？キャンペーンをどのように展開するか？視覚媒体、報道、またはソーシャルメディアを利用するか？どのようにして国民の支持を得るか？

ユースオリンピック競技大会 (YOG)

オリンピック教育のテーマ：

バランス、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、他者への敬意、努力から得られる喜び

学習活動の背景

ユースオリンピック競技大会（YOG）は、世界各地の若い選手が一堂に会し、互いの文化やオリンピック・ムーブメント、オリンピックの価値を学べる場だ。参加者は競技に参加するだけでなく、自国のアンバサダーとして地域社会で積極的な役割を果たすことが期待される。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

児童は高齢者の自宅を訪れ、自分のことや体験を話す。友達が少ない、あるいは学校や学習環境になじんでいない新入の児童を積極的に支援して仲良くなるための「ウェルカム（歓迎）グループ」を作るのもいいだろう。

小学校高学年（9～11歳）

YOGのヤングレポーター・プログラムに参加している自分を想像する。このプログラムは、オリンピック競技取材する有能なジャーナリストから学び、ジャーナリズムを体験させるために作られたものだ。あなたはオリンピック競技大会に向けて最終調整を行っている選手にインタビューしようとしている。選手にどんな質問をするか？あなたは選手の回答をどのように記録し、解釈するか？映像も撮るか？記事にするか？ブログを立ち上げ、インタビュー内容を共有するのもいいだろう。ブログ読者にコメントを残してもらおう。同じような興味を持つ異なる国の人々と新たな友情をはぐくみ、交流が生まれるかもしれない。

中学生（12～14歳）

あなたはユースオリンピック競技大会に出場する国の代表選手に選出された。社会的責任と表現がこの大会のテーマだ。自身が所属する地域社会における社会的責任に関して、どのように指導的役割を果たしていくか。それはあなたにとってどのような意味を持つか？アンバサダーとして、オリンピックの価値である卓越性と敬意／尊重、友情をどのように伝え、また、ほかの人々に働きかけるか？あなたの行動に変化は生まれるだろうか？芸術や文化、ダンス、スピーチなど表現法は多岐にわたる。どのような方法で自身の地域社会を紹介するか？

次ページに続く

学習到達目標

- 若者がオリビズムを取り入れる方法としてユースオリンピック競技大会の重要性を明確に理解する。
- 選手がいかにアンバサダーとなり、社会的責任を自覚し、担うかを学習する。

指導法および学習スキルの提案

構成主義的指導法、探究、討論劇、質疑応答、ラウンドテーブル式学習、エントリーカード、エグジットカード

使用設備・教具の提案

画材



ユースオリンピック競技大会（YOG）（続き）

各年齢層への適応（続き）

高校生（15～18歳）

クラスメートと一緒に、所属する地域社会のために実施することができるスポーツイベントを1つ選ぶ。生徒は、このイベントについて以下のようなあらゆる側面で責任を負う：マーケティング、スポンサーシップ、財務管理、イベント企画、選手の支援など。学校、またはより広範な地域社会のためにイベントを開催しよう。開催するイベントの焦点となるオリンピック・テーマを選ぶ。

↓ The Resource Library （参考文献）

- “Living the Olympic Values!” video, International Olympic Committee (IOC), 2012. 01/Background.

ウェブサイト・リンク：

- Youth Olympic Games webpage on Olympic.org (with links to the YOG facebook and twitter accounts): <http://www.olympic.org/youth-olympic-games>
- Compete, Learn & Share platform (which includes videos, quizzes, stories and more, this one-stop shop of resources and tools organised around the five themes of the Youth Olympic Games’ Learn & Share programme—available in four languages): <http://yogger.olympic.org>

これまでに開催された YOG を紹介するビデオを視聴しよう

- Best of Nanjing 2014 Youth Olympic Games: <https://www.youtube.com/watch?v=i2XyiX8DI-k>
- The spirit of the Innsbruck 2012 Youth Olympic Games: <https://www.youtube.com/watch?v=PdILGuQWLCU>
- Innsbruck 2012 Experience through the eyes of a Young Ambassador: <https://www.youtube.com/watch?v=B86S2wsQ6hk>
- The spirit of the Singapore 2010 Youth Olympic Games: <https://www.youtube.com/watch?v=2zsrwVIObHc>

その他の文献

- “The Olympic Movement and the environment: University lecture on the Olympics” Centre d’Estudis Olímpics (UAB), International Chair in Olympism (IOC-UAB), Tarradellas, J., 2010. 02/Good Practices.

障壁を突破する： スポーツにおける女性

オリンピック教育のテーマ：

バランス、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、他者への敬意、努力から得られる喜び

👥 学習活動の背景

第1回近代オリンピック競技大会（1896年アテネ大会）以降、女性のスポーツへの参加に対する考え方は徐々に変化していった。IOCは女性がスポーツや身体活動に参加することを積極的に奨励した。こうした活動は、長年にわたり女性がスポーツにおいて果たしてきた役割を児童・生徒が理解する手掛かりとなるだろう。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

女子がスポーツに参加することを奨励するポスターをデザインして作る。

小学校高学年（9～11歳）

女性選手を自身が所属する地域社会に招待し、インタビューする。同選手が競技に参加したきっかけは何か？高いレベルで競技を行いたいと考える少女に同選手はどのようなアドバイスをするだろうか？インタビュー前に質問を用意しておく。

中学生（12～14歳）

異なる国の女性選手の人生について調べる。男性と同等の功績に対し、女性は男性よりも評価を受けにくいと思うか？自身の地域社会において、女性がスポーツに参加するだけでなく、男性と同等の支援や指導、金銭的利益を受ける機会を増やすためには何ができるか？自身の考えをポスターにしよう。

高校生（15～18歳）

今は1984年で、まもなくロサンゼルスでオリンピック競技大会が開幕する。同大会の前まで、女性が参加するトラック競技は1500メートルが最長距離だった。多くの人が平等を支持し、女性も男性と同じ距離のレースに参加すべきだと主張していた。こうした意見に反対する者もいた。ロサンゼルス大会の組織委員会はあなたに、女子マラソンも種目に加えることを検討するよう求めている。組織委員会に対して同種目の追加を提言するよう依頼を受けていると想像してみよう。プレゼンテーションのロールプレイを行う。提言に反対する組織委員会の委員も用意すること。ロールプレイ後、この提言がもたらした問題を熟考しよう。

結果の検討。女子マラソンは1984年にオリンピック競技に追加された。この決定により、女性のオリンピック競技大会への参加にどのような効果が生じたか？生計を立てることが困難な地域社会に、どのような経済的機会をもたらしたか？

★ 学習到達目標

- オリンピック競技大会の歴史上、女子は男子と同等の機会を与えられていなかったことを理解する。
- IOCの取り組みを通じて、現在、女子には均等の機会を与えられており、この原則はオリンピック憲章（根本原則の5）にも明記されていることを理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

ロールプレイ法、探究、討論劇、日記、思考日記、ブログ、ビデオブログ

使用設備・教具の提案

画材

↓ The Resource Library (参考文献)

- *Women Win* webpage, Women Win. 03/Links.
- *"The Girl Effect: The clock is ticking"* video, GirlEffect.org, 2010. 01/Advocacy & 02/Good Practices.
- *"Kicking The Ball For Girls' Education In Rural Nepal"* video, UNICEF, 2015. 02/Good Practices.
- *Champions Together* webpage, Special Olympics. 02/Olympism.
- *"Sports Ability 2 Activity Card"* Australian Sports Commission, (used/reproduced with the permission of the Australian Sports Commission). 00/Activity Sheets.

パラリンピック競技大会： “スピリット・イン・モーション”

オリンピック教育のテーマ：

バランス、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、他者への敬意、努力から得られる喜び

👥 学習活動の背景

国際パラリンピック委員会（IPC）はパラリンピック競技大会を運営し、調整する。IPC は障がいのある選手がスポーツにおける卓越性を達成する一方で、世界を鼓舞し、盛り上げるための集まりを開催する。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

視覚障がいがある選手（弱視、全盲のいずれも含む）はガイドの手助けを受けてトラック競技に参加できる。視覚障がいのある選手が直面する困難を、以下の方法で体験してみよう — 大きなグラウンドで、一人の児童に目隠しをする。目隠しをされた児童は、視覚ガイドとなる児童とペアになる。選手役の児童とガイド役の児童は腕を組み、並走の練習をする。「視覚障がいがある」選手役の児童が問題（たとえば地面のくぼみやコース上の大きな水たまりなど）に備えられるよう、ガイド役は言葉による指示も与える。選手役となった児童に、「視覚障がい者が走る」という体験を共有させる。

小学校高学年（9～11歳）

腕や脚を切断・欠損した選手が競技を行うには、健常者よりもかなり多くのエネルギーを要する。片腕を固定（背中にも固定）し、残りの片腕だけでバスケットボールをしてみよう。四肢障がいの選手が直面する可能性があるさまざまな問題を考えるよう児童に指示しよう。パラリンピック選手をクラスに招待し、児童と交流させよう。

中学生（12～14歳）

生徒に「車椅子バスケットボール」をさせる。スポーツ車椅子を備えていない場所では、以下の方法を試す。生徒にコートの手前から端まで、普段通りにドリブルをさせる。ただし、バスケットゴールのそばまで来たら、（そこに並べられている）椅子を選び、座り、選んだ椅子からシュートする。さまざまなポジションから生徒にシュートさせよう。この方法について生徒は何か気づくことがあるか？椅子に座ったままシュートすることは、どういった点で難しいか？可能ならば、車椅子バスケットボール選手にインタビューを行い、選手としての体験やどのような練習を行うか質問してみよう。

高校生（15～18歳）

知的障がいがある生徒向けの運動を考案する依頼を受けたとしよう。生徒の中には音に対して敏感な生徒や、体の動きがぎこちない生徒がいる。こうした生徒が楽しめるゲームを考えよう。運動を考案する過程で、障がいの特徴を調べ、生徒を支援するために器具や運動の構成を改良する必要がある。この過程において学んだことをよく考えよう。さまざまな能力を持つ人々のためのスポーツに対する自身の理解はどのように変化したか？

★ 学習到達目標

障がいのある選手がどのように練習し、競技を行うかを理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

ソクラテス式問答法、体験学習

使用設備・教具の提案

目隠し、腕を縛り付けるためのゼッケン、椅子、バスケットボール、競技用具（コーンなど）

↓ The Resource Library (参考文献)

- “PRIDE Olympic & Paralympic Values” Kent County Council. 03/Manuals.
 - “Sports Ability 2 Activity Card ” Australian Sports Commission, (used/reproduced with the permission of the Australian Sports Commission). 00/Activity Sheets.
 - “Get Set to Make a Change: Mowbray School makes a HUGE change!” British Olympic Association (BOA) & British Paralympic Association (BPA). 02/Good Practices.
- その他の文献
- “European Inclusive Physical Education Training EIPET Resource Pack” EIPET Partnership & Institute of Technology, Tralee, 2014. 03/Manuals.
 - “Respect for Diversity” International Olympic Academy (IOA), Keim, M. 01/Background.

オリンピック競技大会を開催する

オリンピック教育のテーマ：

バランス、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、他者への敬意、努力から得られる喜び

学習活動の背景

オリンピック競技大会の招致は、慎重な計画を要する長期的なプロセスとなる場合もある。市民から国会議員、スポーツ大臣、国の指導者に至るまで、オリンピック開催都市への立候補は多くの意見によって決定する。オリンピック招致を決定するさまざまな要素は児童・生徒にとって学び、考える機会となる。

学習到達目標

- オリンピック競技大会の開催都市がどのようにして選ばれるかを調べ、学ぶ。
- オリンピック競技大会で、開催都市および国の文化にどのようにスポットが当たるかを学ぶ。
- オリンピック競技大会の開催がどのように社会を変えるかを学ぶ。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

あなたは自分の住む都市が次のオリンピック開催都市に選ばれてほしいと願っている。自分の都市が開催地にふさわしいと考える理由を10個書き出し、スピーチを用意しよう。

小学校高学年（9～11歳）

あなたは自分の都市がオリンピック開催地にふさわしい素晴らしい都市であることを伝えたい。あなたの都市の優れた文化を紹介するためには、どのような活動を行うべきか？たとえば、多くのオリンピック競技大会では音楽や舞台芸術などの祭典や多くの人々が参加するスポーツ・イベントが行われた。学校の体育館で開催できる祭典を計画し、ほかの児童を招待して参加してもらおう。

中学生（12～14歳）

あなたの都市/国は、いくつかの都市/国と次のオリンピック招致を競っている。IOCメンバーで構成されるパネル向けに演説を行い、あなたの都市の素晴らしさを伝えなければならない。何を話せばよいか？どのように話すか？プレゼンテーションには、さまざまな形態のメディア（デジタル画像、パフォーマンス（ダンス）、詩、歌）を利用しよう。

次ページに続く

指導法および学習スキルの提案

ソクラテス式問答法、探究、プロジェクト学習、創造力、パーソナライズ学習、コラボレーション、質疑応答、ラウンドテーブル式学習、マルチメディアを活用した発表

使用設備・教具の提案

画材、インターネット接続



オリンピック競技大会を開催する（続き）

各年齢層への適応（続き）

高校生（15～18歳）

2016年のリオ大会と今後開催されるユースオリンピック競技大会およびオリンピック競技大会のマーケティングキャンペーンを行おう。キャンペーン計画には以下のような要素を組み入れること。

- 都市 / 国のプロモーション方法
- 企業と地域社会全体への経済的影響の評価
- オリンピック競技大会が市民に与える社会的影響の評価

さまざまなメディアを活用して、こうした情報を観客に伝えよう。たとえば、大会を宣伝するショートフィルムを制作したり、ポスターをデザインする。大会による恩恵を伝えるためのパンフレットを作る。プレスリリースを書く、ソーシャルメディアを利用して自身のメッセージを広める。

費用対効果分析を行う。大会の開催に必要な施設を建設するためには、どのようなインフラの変更が必要か？こうした変更は地域社会にどのような影響を及ぼすか？

生徒にこのプロセスについて振り返らせ、招致を目指す国が行うキャンペーンとどのように関連するかを議論させること。

過去のオリンピック競技大会について調べてみよう。一部の開催都市は、大会終了後もオリンピック関連施設（オリンピック村、競技場）を広く利用している。残念なことに、一部の国では施設が廃墟化している。どうして、そのようなことになっているのだろうか？このことからどのような教訓を学び、将来のオリンピック競技大会の計画に組み込むことができるか？次のオリンピック競技大会の遺産（レガシー）として、どのようなもの—スポーツ、文化、施設、価値—を望むか？どのようにして目標を達成するか？

こうした議題についての自身の思いを伝えるための「スライドショー」を作成し、クラスメートと共有しよう。

↓ The Resource Library (参考文献)

- *"The London 2012 Cultural Olympiad: a new model for nation-wide Olympic cultural legacy"* International Olympic Committee (IOC), Garcia, B., 2012. 02/Good Practices.
- *"Olympic Legacy"* International Olympic Committee (IOC), 2013. 01/Background.
- *"The Get Set Story: How London 2012 inspired the UK's schools"* British Olympic Association (BOA) & British Paralympic Association (BPA), 2007-2012. 02/Good Practices.



オリンピック村

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重、卓越、フェアプレー

👥 学習活動の背景

オリンピック村(選手村)は、選手が食事と睡眠をとり、休養するだけの場ではない。文化の拠点であり、友情が生まれる場でもある。世界中の民族と文化のつぼだ。オリンピズムの本質的価値(コアバリュー)が花開く場となる。本アクティビティシートは、オリンピック参加者間の相互理解と平和を促進する上でオリンピック村が果たす重要な役割について、OVEP 学習者の理解を促すよう設計されている。

各年齢層への適応

小学校低学年 (5～8歳)

自分がオリンピック村の歓迎委員の1人だと想像してみよう。オリンピック選手が間もなく入村し、あなたは選手らに自宅のようにくつろいでほしいと考えている。どのように選手を迎えるか？グループに分かれて話し合い、その後、各自のアイデアをマインドマップに書き出し、グループ内で共有しよう。

小学校高学年 (9～11歳)

オリンピック村は重要なオリンピック・テーマを推進する手段としても活用できる。たとえば、持続可能性は明らかに世界が推し進める必要があるもの、など。最近のオリンピック競技大会では、環境に優しい資源を利用した施設が建設され、環境への影響が最小限に抑えられたシステムが採用されている。あなたはどの程度の持続可能な考え方や生き方をしているか、考えてみよう。オリンピック開催都市がオリンピック村の建設に向けて準備を進める中、どのようなアドバイスを伝えたいか？自分の考えについて話し合い、模造紙に書き出そう。それを壁に貼り、ほかの学習者やクラスメートにあなたの考えを評価してもらおう。

中学生 (12～14歳)

オリンピックは世界各地から集まっている。彼らの味覚は異なり、食のスタイルも全く違う。文化や宗教的信条も異なる。オリンピック村の設計を任せられたとしたら、どのような施設であれば人々を団結させ、共感し合えると思うか？たとえば、ミーティングスペースを中心とした構造の建物にするか、オリンピズムの本質的価値を紹介し、人々の交流を育むためにどのようなイベントを開催するか、など。自分の考えを書き出し、クラスメートと共有すること。

高校生 (15～18歳)

あなたは建築家で、オリンピック村の設計を任せられたと想像しよう。オリンピック村は人々が寝食するだけの空間になってはならないとの指示を受けている。人々が集まり、相互理解を図る場も設けなければならない。学習者がオリンピズムの本質的価値とオリンピック教育のテーマに触れるための設備も必要だ。自分の考えを文章または絵で表現し、グループ内で共有しよう。

★ 学習到達目標

- オリンピズムの本質的価値を促進する手段としてのオリンピック村の重要性を理解する。
- 人々を団結させ、相互理解を構築する上でオリンピック村の重要性を明確に理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

共有の輪式学習、議論、ソクラテス式問答法

使用設備・教具の提案

ミーティングスペース、画材



オリンピック競技大会を通じた持続可能な開発

オリンピック教育のテーマ：バランス、他者への敬意

👥 学習活動の背景

IOCは持続可能な発展への確約として、次の3つの鍵となる優先事項「社会的平等」「経済効率」「環境問題」を挙げている。最近のオリンピック競技大会がこうしたテーマに取り組んだ具体例を確認しよう。以下の学習活動は、持続可能性の重要性について児童・生徒が理解を深め、こうした優先事項を支援するためのイニシアチブを実現するための一例だ。

各年齢層への適応

小学校低学年 (5~8歳)

「グリーンチーム」を作る。児童はリサイクルまたはコンポスト（堆肥）プログラムを計画して実践する。ポスターをデザインし、このプログラムを推進するためのスピーチを行うこと。児童はリーダーおよび良い手本（ロールモデル）となってプログラムを実践しよう。

雨水の貯水プログラムを始めてみよう。溜まった雨水は、学校の菜園で育てている植物や野菜の水やりに、必要に応じて利用しよう。

小学校高学年 (9~11歳)

オリンピック競技大会の開催準備として、シドニー（2000年大会）とロンドン（2012年大会）では古い工業地域を一掃した。その結果、荒涼としていた土地に自然が戻り、鳥が巣を作り、魚が戻り、植物が育ち始めた。自分が所属する地域社会の中で、再開発できる地域を選択しよう。児童が危険性物質に触れないよう、専門的な助言を得ること。

中学生 (12~14歳)

あなたは「One Planet Olympics（ロンドン大会のコンセプト）」の設計を任せられた。2012年ロンドン大会は、生物多様性と気候変動、廃棄物、インクルージョン（社会的包摂）、健康な生活の5つのテーマを掲げた。これらのテーマをどのようにオリンピック競技大会に包含できるか、グループになって検討しよう。さらに付け足したいテーマはあるか？

テーマを選び、話し合いから学んだことを共有しよう。自身の考えを示す際には、さまざまなメディア（デジタル・メディア、芸術、ダンス、歌、スピーチ）を活用すること。

高校生 (15~18歳)

絶滅危惧種を保護するための計画を策定する。その種が絶滅にひんしてしまっ原因を明らかにしよう。テクノロジー手法を利用した啓蒙キャンペーン立ち上げ、実践しよう。あなたの計画が成功した場合、絶滅にひんしている種（やその他の種）はどうなるか？計画を実行する上で考えられる障壁は何か？その障壁をどのように克服するか？どのように計画を推進するか？このイニシアチブが確実にオリンピック競技大会と結びつくためにはどうすればよいか？

★ 学習到達目標

環境に配慮する必要性を理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

探究、構成主義的指導法、プロジェクト学習、日記、思考日記、ブログ、独創的思考、問題解決

使用設備・教具の提案

必要に応じた環境に配慮した生活用品（雨帽子、堆肥貯蔵所など）

↓ The Resource Library (参考文献)

- "The Olympic Movement and the environment: University lecture on the Olympics" Centre d'Estudis Olímpics (UAB), International Chair in Olympism (IOC-UAB), Tarradellas, J., 2010. 02/Good Practices.
- "Sustainability Through Sport: Implementing the Olympic Movement's Agenda 21 - 2012" International Olympic Committee (IOC). 01/ Advocacy.
- "Tunza magazine: Sport and the environment" United Nations Environment Programme (UNEP), 2012. 03/Publications.
- "Tunza magazine: The 4Rs - A way of life" United Nations Environment Programme (UNEP), 2013. 03/Publications.

オリンピック競技大会の課題を克服する

オリンピック教育のテーマ：

バランス、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、他者への敬意、努力から得られる喜び

👥 学習活動の背景

ほかの組織と同じように、IOC も課題に直面している。時にはオリンピック・ムーブメントの価値と相反する状況が生まれ、その信頼性が傷つく恐れもある。本学習活動は、児童・生徒が以下のような複雑な問題に対する自身の考えと理解を掘り下げるきっかけとなる：オリンピックのボイコット、不正行為、汚職、ドーピング。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

不正行為について話し合う。なぜ、人々はスポーツで不正行為を行うのか？不正行為をしてまで何をしたいのだろうか？自身が参加したスポーツで、ほかの児童が行った不正行為の例を考えよう。不正行為を防止する方法も考えること。ルールを多く設ける以外に方法はあるだろうか？

小学校高学年（9～11歳）

モントリオール大会とモスクワ大会、ロサンゼルス大会でのボイコットについて調べる。なぜ、そのような事態となったか？メッセージを伝える方法としてオリンピック競技大会のボイコットは効果的か？1984年以降、大規模なボイコットが発生していない理由も考える。

中学生（12～14歳）

汚職とは何か考える。IOC内でも、投票権を売ろうとする一部の人のによって、オリンピック開催に向けた公正な競争が妨害されるなどの汚職は発生している。オリンピック競技大会の招致プロセスを調べよう。汚職を防止するためにどのような方法があると思うか？

高校生（15～18歳）

この数十年、競技におけるドーピングは競技連盟等スポーツの統括機関の難題となっている。オリンピック競技を1つ選び、ドーピングが行われる傾向にあるかどうか調べよう。各競技はこうした違反にどのように対処しているか？制裁には効果があるだろうか？違反は許されるべきか、あるいはゼロトレランス（違反を一切容認しない）とすべきか？各競技がドーピング問題に取り組むための新たな方法を考え、グループ内で意見を話し合おう。

★ 学習到達目標

オリンピック競技大会がこれまで直面してきた課題を認識し、こうした課題への対処法を理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

導きをともなう探究、ソクラテス式問答法、思考能力、ジグソー学習、回転木馬式学習、共有の輪式学習、日記、思考日記、エントリーカード、エグジットカード

使用設備・教具の提案

議論するスペース

↓ The Resource Library (参考文献)

- "One hundred years of cultural programming within the Olympic Games (1912-2012): origins, evolution and projections" Routledge, Garcia, B., 2008. 02/Olympism & 03/References.

スポーツと身体活動を通して 努力から得られる喜びを 経験する

オリンピック教育のテーマ：

努力から得られる喜び、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、バランス、他者への敬意

学習活動の背景

積極的にスポーツに参加すると、努力から得られる喜びを知ることができる。様々な年齢グループにとってこれは何を意味するだろうか？若者がスポーツに参加する際の運動継続（児童・生徒がスポーツを継続または中断する理由）、動機、理由については、相当な数の調査が実施されている。一貫して報告されているのは選手が楽しむことの必要性であり、これは通常、競争や勝利よりも重要である。このアクティビティシートの形式は他とは異なる。ここでは特定の学習活動（すべきこと）を示すのではなく、教師が身体活動の楽しみや喜びを感じられる環境を構築する際に役立つ重要な原則について詳しく説明する。

学習到達目標

身体活動がすべての学習者のウェルビーイング（健康で安心な状態）の促進に果たしうる重要性を理解する。

指導法および学習スキルの提案

議論、振り返り、コラボレーション

The Resource Library (参考文献)

- *Designed to Move* webpage, *Designed to Move*, 2015. [03/Publications](#).
- *“What Sport Can Do: The True Sport Report”* True Sport, Canadian Centre for Ethics in Sport, 2008. [01/Advocacy](#).

その他の文献

- *“Quality Physical Education (QPE): Guidelines for Policy-Makers”* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), 2015. [01/Advocacy](#).
- *“International Position Statement on Physical Education”* International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE), 2010. [01/Advocacy](#).

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

長期的な選手育成モデル（LTAD – Balyi および Hamilton, 2004 年）では、すべての健康的な選手はその発達能力に合った複数の段階を通じて成長すると述べている。児童の育成の最初の段階で、スポーツ指導者には運動の「基礎」に焦点を当て、「楽しみ」を重視することが推奨される。コーチは、あらゆる能力水準の子どもが、喜び、達成感、個人的な満足感を得られるような活動を選択する。子どもたちは健康とフィットネスに対する個人目標の定め方を教えられ、肯定的な言葉で励まされる。この基礎段階における目標は、児童が継続したいと思うような楽しいスポーツ活動を行うことである。この段階では、競争は最小限にすべきである。

小学校高学年（9～11歳）

多くのスポーツ文化において、児童および選手の成長を加速しようとしてスキル（技術）の向上と競争に偏り過ぎた指導を行う傾向がある。この方法は明らかに非生産的であり、そのせいで多くの若者がスポーツで不愉快な体験をさせられている。LTAD モデル（およびその他の類似モデル）が推奨するのは、楽しく、社会的なつながりと選手全員の貢献を重視するプログラムに児童が参加することである。選手はこの年齢において初めてトレーニングの基本を学ぶ。そして競争は選手の上達を確認し、有意義な体験を提供するための手段として組み込まれる。

次ページに続く

スポーツと身体活動を通して努力から得られる喜びを経験する (続き)

各年齢層への適応 (続き)

中学生 (12~14歳)

10代初期は、スポーツ参加の中断率が高いことで知られる。競争が過度に重視され、若い選手は準備が整う前に競争をさせられているというのが原因の一つとして考えられる。LTADモデルでは、競技に必要な正しい技術を生徒に指導することを提言している。また、運動の原理と、それらをバランスよく取り入れる方法についても指導する。選手育成のこの段階は、「競争するためのトレーニング」と呼ばれる。

高校生 (15~18歳)

この年齢グループの生徒は、育成の「勝つためのトレーニング」段階に入る。選手によって具体的な方策は変わるだろうが、重視されるのはパフォーマンスの最適化である。

指導者には、選手育成モデルについて検討することが推奨される。喜びを感じるプラスの体験を生徒に与えるための活動は、生徒が到達している発達段階に見合ったものを選択する必要がある。

参考文献

Balyi, I., Hamilton, A. (2004) "Long-Term Athlete Development: Trainability in Childhood and Adolescence". Windows of Opportunity. Optimal Trainability. Victoria: National Coaching Institute British Columbia & Advanced Training and Performance Ltd.

人間性を称える： オリンピック競技大会を 題材とする物語

オリンピック教育のテーマ：

他者への敬意、バランス、フェアプレー、卓越性の追求（向上心）、努力から得られる喜び

学習活動の背景

どのオリンピック競技大会も初めは真っ白なキャンバスだ。そこに、勇気、決断、成功、ドラマ、情熱、感情で鮮やかな色彩を重ねていくのは選手たちである。その芸術性は唯一無二であり、彼らの姿には数えきれないほどの物語がある。このアクティビティシートでは、若い OVEP 学習者の心に訴える物語を紹介する。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

友達や家族に「一番すごいと思うオリンピック選手は誰？どうしてそう思うの？」と聞く。みんなの意見について考え、その選手のことをもっと調べなさい。あなたは友達や家族の意見に賛成できる？その話を聞いて、新しいスポーツをやってみたい？新しいスポーツを始めるにはどうすればよいか、体育の先生、コーチ、地域の指導員に聞いてみよう。そして楽しもう！

小学校高学年（9～11歳）

Resource Library 中のオリンピック・アンバサダー・プログラムのウェブページにのっている選手のプロフィールを読む。グループに分かれて、その選手の功績について話し合いなさい。何がその選手をやる気にさせたと思うか？刺激を受けた物語から、あなたはどのようなメッセージを受け取ったか？

中学生（12～14歳）

オーストラリアの選手、キャシー・フリーマンは、アボリジニの家庭に生まれ、子どもの頃から短距離走で類まれな才能を発揮していた。オリンピックにおける成功への道のりは、楽なものではなかった。家は貧しく、キャシーは差別を受けていたからだ。キャシーは必死に努力して、2000年のシドニーオリンピック競技大会のオーストラリアチームの一員となった。また、開会式の最終聖火ランナーに選ばれたことで、さらなる栄誉を得た。最後の直線走り抜け、オリンピックの400メートル走で金メダルを獲得したとき、キャシーのオリンピックは完成した。

キャシー・フリーマンのウェブサイト：www.cathyfreemanfoundation.org.au を見て、アボリジニの子どもたちの才能を支援するキャシーの取り組みについてもっと調べてみよう。

次頁に続く

学習到達目標

オリンピック選手の功績と未来のビジョンについて知り、そこから刺激を受ける。

指導法および 学習スキルの提案

議論、振り返り、コラボレーション

使用設備・教具の提案

ミーティングスペース、コンピューター使用環境

人間性を称える：オリンピック競技大会を題材とする物語（続き）

各年齢層への適応（続き）

高校生（15～18歳）

Resource Library 中のオリンピック・アンバサダー・プログラムのウェブページでニュージーランドのオリンピック・アンバサダーのプロフィールを探す。ニュージーランドがより活力のある国になる上で、彼らの功績はどのように影響しただろう？

↓ The Resource Library (参考文献)

- *Olympic Ambassador Programme* webpage. The New Zealand Olympic Committee, 2016. [00/Activity Sheets](#).

フェアプレーの規則に従って行動する

オリンピック教育のテーマ：フェアプレー、敬意／尊重、バランス

学習活動の背景

学習者はこれらの学習活動を通して、フェアプレーの意味と、フェアプレーに反する行為の影響について探求する。

各年齢層への適応

小学校低学年 (5～8歳)

紙飛行機を使ってフェアプレーについて考える。自分がやっているスポーツについて考えなさい。そのスポーツのどんなところが面白いのか、どんなときにいやな気持ちになるか、フェアな選手になるにはどうすればいいか、書き出しなさい。紙飛行機を5つ作って(古新聞やリサイクル用紙を使って)、あなたがスポーツのフェアプレーにびったりだと思ふ言葉をそれぞれの飛行機に書こう。5つのプラスチックの輪を使ってオリンピック・リングのシンボルを作り、輪を狙って紙飛行機を飛ばしてみよう。さあ、フェアプレーを体感しよう！

小学校高学年 (9～11歳)

スポーツについて「フェアと平等は違う」ということがよく言われる。これについてどう考えるか話し合いなさい。自分の考えをクラスメートと共有しよう。

中学生 (12～14歳)

生徒を2チームに分け、次の質問について討論する。「スポーツに様々な規則が必要なのは、フェアプレーのためか？」この質問に対する答えについて、片方のチームに議論させ、もう片方のチームにその反論をさせる。ディベートの後、各チームをさらに2人ずつに分け、各チームの討論のポイントについて考えさせる。最後に投票を行う。何人の生徒が答えについて自分の考えを変えるだろうか？

高校生 (15～18歳)

生徒に次の話を読む。イギリスの長距離走者、クリストファー・ブラッシャーは、1956年のメルボルンオリンピック競技大会の出場資格を得たとき、これが自分の選手生活の頂点になると思った。

ブラッシャーはそれまでの選手生活で勝利したことはなかった。だが、イギリスのオリンピック予選の障害走で3位になり、オリンピックチームに選ばれた。オリンピックの準決勝、ブラッシャーは苦戦したが、辛うじて決勝戦に進出した。決勝戦進出者の中ではもっとも遅いタイムだった。数日後のレースでは、ブラッシャーは自分が集団から遅れていくのが分かった。その状況で、メダルの獲得は無理かと思われた。しかし、残り2週の時点で力が沸き上がってきて、ブラッシャーは疲れた競争相手を追い越していった。ブラッシャーは順位を上げ、最後の水濼のみを残した時点でメダル争いに加わっていた。最後の80メートルで先頭に追いつき、ブラッシャーは競技人生で初めて、それもオリンピックの決勝で、レースに勝ったのだ。ところがその数時間後、2位と3位の選手の進路を妨害したと申立てられ、ブラッシャーは失格になってしまった。その結果、ノルウェーのエルンスト・ラルセンとハンガリーのサーンドル・ロズニョイがそれぞれ金メダルと銀メダルを授与された。だがそのとき、称賛に値する驚くべきことが起きた。

ブラッシャーの悲運を知ったラルセンとロズニョイが陸上競技審判のもとに行き、ブラッシャーの失格の決定に落胆したことを伝えたのだ。自分に与えられるメダルの順位が下がることになるにもかかわらず、二人はブラッシャーの順位を戻すことを訴えたのだ。数時間後、審判は最初の判断を覆し、ブラッシャーの優勝が決定した。

クリス・ブラッシャー、エルンスト・ラルセン、サーンドル・ロズニョイの物語について寸劇を書き、演じてみよう。この物語から、フェアプレーについてどのような教訓を得られるだろうか？

★ 学習到達目標

フェアプレーはスポーツにおいてだけでなく、生活においても重要であることを理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

構成主義的指導法、創造力、問題解決、コラボレーション、ロールプレイ法、振り返り、議論

使用設備・教具の提案

ロールプレイのための衣装、討論のための椅子とテーブル、プラスチックのフープ5本、紙飛行機を作るための紙

↓ The Resource Library (参考文献)

● Fair Play Teaching Resource UNICEF New Zealand, 2011. 03/Manuals.

自他共に尊重する

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重

学習活動の背景

多文化的な社会で暮らす若者が多様性を受け入れ尊重し、個人として平和的な振る舞いについて学ぶとき、そのような若者は平和と国際理解を促進する。以下の活動を通して、学習者は敬意／尊重に対する自身の理解と、それが現在の生活の中で果たす役割について考察する。

各年齢層への適応

小学校低学年 (5~8歳)

学校（または地域のスポーツクラブ）には、難民として外国から来た子どもたちがたくさんいる。授業中、子どもたちはみんななかよく交流している。でも、休み時間になると、外国から来た子どもたちは他の子どもたちと分かれて遊んでいる。どうすれば外国から来た子どもたちを自分たちと一緒に遊ぶように、または仲間に入るように誘えるか、グループに分かれて話し合おう。思いついたことを他のグループと共有しなさい。

小学校高学年 (9~11歳)

敬意／尊重の壁画を作る。児童に、雑誌、新聞を集め、そこから尊重を促すような写真や物語を探させる。これらの写真を切り抜き、大きな紙に貼る。グループの各メンバーに、その写真を選んだ理由を説明させる。

中学生 (12~14歳)

生徒を2つの討論グループに分け、次の質問について考えさせる。「スポーツの競技で対戦相手を尊重することはできるか？」または、「スポーツで対戦相手を尊重することは、競争に不利に働くか？」ディベートの後、スポーツにおける尊重の役割について、生徒に各自の考えを書き出してもらおう。どのように考えるか？それは自分の人生にどのように影響するか？

高校生 (15~18歳)

国連の憲章または定款、現在の世界が直面する課題を踏まえて作成または改訂するように頼まれたら、どのような項目を入れるか？自分たちの憲章を作成し、他のグループと共有しよう。その中に、身の回りの学習環境においてすぐに実行できるような原則は含まれているか？

★ 学習到達目標

敬意／尊重は自分と他者の生活を変える強力な手段であることを理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

探究、ディベート能力、創造力、問題解決、コラボレーション、読書サークル

使用設備・教具の提案

画材、討論を行うスペース

↓ The Resource Library (参考文献)

- "The Olympic Values Test: Activity Sheet" International Olympic Committee (IOC), 2011. [00/Activity Sheets.](#)
- UNESCO webpage, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). [03/Links.](#)
- "Sport and Recreation on Robben Island" Taylor & Francis, Keim, M. & Bouah, L., 2013. [02/Good Practices & 03/References.](#)
- Sport for Hope webpage, International Olympic Committee (IOC). [03/Links.](#)

私の権利 = 私の責任

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重、バランス、フェアプレー

学習活動の背景

議論、ロールプレイ、問題解決を通して権利と責任に対する理解を探究する。

各年齢層への適応

小学校低学年 (5~8歳)

この年齢グループは、物事を具体的に捉え、起こる順番に従って理解する傾向がある。それに対してこの活動はかなり抽象的と言えるだろう。教師は始めに、児童が家や学校で、またスポーツをするときに担っている責任の例を挙げるとよい。始めは規則の列挙になるかもしれないが、教師のリードにより、児童は責任とはどういうものかについてより深く理解することができるだろう。たとえば、スポーツチームの練習に参加することは、児童の責任である。これをより深く理解すると、各練習に参加することにより、児童は自分のスキルアップだけではなく、他者のスキルアップにも貢献していると考えられることができる。

同様に、この年齢グループの児童との話し合いでは、まず具体例を挙げ、その後でじっくりと、より深く考えさせる必要がある。それにより、「権利」は単なる自己中心的な規則ではないということを児童が理解できるようにする。たとえば、誰にでもプレーする権利がある。だが、もし攻撃的かつ排他的であるという理由でプレーを止められるなら、それは権利の侵害にはならない。児童をグループに分けてこれら2つの考えについて議論させ、児童がその相違について理解を深めるのを助ける。

小学校高学年 (9~11歳)

スポーツシーズンが始まろうとしている。チームミーティングを開き、シーズンを通してチームの指針となる価値について話し合おう。あなたが重要だと思うものは何か？たとえば、信頼、誠実さ、共有、支え合うことなどチームとして、全員が同意できる権利と責任について書き出さない。全員がこの文書に署名させ、額に入れて体育館、教室、ミーティング

スペースの壁に掛けよう。定期的にこのリストを見直し、合意したことをチームが実践できているかどうか話し合おう。

中学生 (12~14歳)

「演説は人を変えられると思うか？」という質問について考える。歴史上の偉大な演説家の中には、人権について雄弁に語った人々がいる。「オリンピック価値教育の基礎」の104ページのマーティン・ルーサー・キング牧師について書かれた項を読みなさい。聴衆の心を動かし、行動を起こさせるような、人権(またはその一面)に関する短い演説を書き、実践しよう。クラスメートに演説をして、プレゼンテーションの仕方だけでなく、メッセージの強さや重みについて話し合いなさい。

高校生 (15~18歳)

ある学校は、スポーツプログラムで多くの問題を抱えている。不正行為がはびこり、選手は常に言い争い、審判の品行を疑って異議を唱え、コーチを敬わない。あなたとあなたのチームはこれらの問題に対処するための計画を立てるように言われた。チームで「行動規範の策定」、「権利と責任の憲章の策定」、「精神を育み、尊重について教えるためのワークショップの企画開催」など役立つと思う複数の重要分野を明らかにした。

少人数のグループに分かれて、これらの各分野について検討しなさい。その後、各グループはそれぞれの解決策を発表しよう。これはジグソー学習と呼ばれ、1つの問題/解決策を細分化して複数のグループに分かれて検討し、その後で答えを組み立てる方法だ。これらの解決策はこの学校の問題に対して効果があるだろうか？

★ 学習到達目標

個人およびグループの権利と責任の違いを学ぶ。

✓ 指導法および学習スキルの提案

ジグソー学習、回転木馬式学習、共有の輪式学習、ソクラテス式問答法、エントリーカード、エグジットカード

使用設備・教具の提案

筆記用具、ミーティングスペース

↓ The Resource Library (参考文献)

- "Teacher's Tool Kit" World Anti-Doping Agency (WADA), 2014. 03/Manuals.

難しい選択をする

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重、バランス、フェアプレー

👥 学習活動の背景

スポーツや人生において、ジレンマに陥ることがある。複雑な状況に直面したとき、人はその状況に最適な対処だと信じた判断を下す。そのようなとき、年齢を重ねる上で獲得する経験やスキルが助けになる。だが若者の場合、ジレンマは極めて困難な課題になり得る。これらの学習活動では、児童・生徒が直面しそうなジレンマをいくつか示し、様々な対応を探求できるようにする。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

学校のスポーツシーズンの最初の試合が始まろうとしている。学校には新しい児童が何人か入り、あなたのチームでプレーしたいと思っている。ある児童は新しい子どもたちを一目見て気に入らないと思い、チームの他のメンバーに対して、彼らにパスをしないように、またはチームの活動に一切参加させないようにと言ってきた。新しい子どもたちにいやな思いをさせ、チームに入ることをあきらめさせるつもりなのだ。あなたはこの計画に協力したくない。どうすればよいだろう？

自分が選ぶ行動についてグループ内で話し合い、その考えをクラス全体に発表しよう。

小学校高学年（9～11歳）

あなたは学校、または地域社会、スポーツチームのメンバーで、あなたのチームは何度か勝利を挙げている。試合に負けた後、他のプレーヤーの1人が負けたことについてあなたを非難する。この非難はその後の練習でも数回にわたり続く。そのチームメートはその後あなたをからかい始め、やめるように言うや脅してくる。あなたは、このことを先生やコーチに報告していじめが激しくなることが心配だ。どうすればよいと思うか？

5つのグループを作り、このジレンマについて、以下の異なる観点から児童に考察させる。

- いじめ側の観点。この選手はなぜ、このような行動を取るのだろうか？この行動の変化の理由となるような何かが起きたのだろうか？行動がコミュニケーションならば、この児童は何を伝えようとしているのだろうか？
- 被害者の観点。この児童は何を体験しているだろうか？この児童がいじめの標的になったことに何か理由はあるだろうか？
- 他のチームメートの観点。チームメートは何に気づいただろうか？このいじめ行為はチームメートをどのような気持ちにさせるだろうか？
- コーチの観点。この類の行為に気づいた場合、コーチは何をすべきだろうか？
- 親の観点。この行為が明るみに出た場合、親は何をすべきだろうか？

各グループに対し、このジレンマに対する考えと対処法について、話し合った結果をクラス全体に報告させる。

次ページに続く

★ 学習到達目標

課題に直面したときに、オリンピックの価値の影響を受けた意思決定を行えるスキルを育成する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

導きをとまなう探究、ソクラテス式問答法、問題解決、コラボレーション、思考能力、コミュニケーション能力、創造力

使用設備・教具の提案

議論のためのスペース

難しい選択をする（続き）

各年齢層への適応（続き）

中学生（12～14歳）

あなたは最近学校のスポーツチームに入り、新しいチームメイトとのプレーを満喫している。中でも特に人気のある選手の1人は、あなたをとて歓迎しているようだ。チームと学校の多くの選手がこの子を「かっこいい」と思っていることはすぐにわかった。ある日、試合の後、家に向かって歩いていると、この「かっこいい子」があなたを呼び止め、チームの他のメンバーの前でタバコの箱を取り出した。タバコには火がついており、強要とまではいかないまでも、あなたも1本取るように促された。この状況で、あなたはど

うするか？

少人数のグループに分かれ、どのような選択肢があるか議論する。

高校生（15～18歳）

走ることが大好きなティーンエイジャーが、この競技で身を立てたいと決心した。必死に練習しているが、プロとして競技するために必要なレベルにはあと一歩届かない。コーチはこの少年の才能を認めているが、成績を上げてトップ選手になりたいなら、薬物を使用する必要があると助言する。この選手はどうすべきだろう？それは不正行為であり、ドーピングは個人の健康に重大なリスクをもたらすということを本人は知っている。このジレンマに加え、少年は貧しい家庭の出であり、彼が稼ぐかもしれないお金は彼の人生を変える可能性がある。

少人数のグループを作り、このジレンマに関する問題について探求する。

卓越性を目指して ベストを尽くす

オリンピック教育のテーマ：卓越性の追求（向上心）、バランス

学習活動の背景

卓越性の追求は、勝つことと結び付けられることが多い。それは競争の目標ではあるが、そのような解釈は極めて狭い。私たちは皆、スポーツおよび人生において異なる能力を持つ。可能な限り最高の自分になろうと努力することは、高潔な目的で、活力をもたらす。卓越性の追求は私たちの

人格を形成し、プレーに目的を与える。その影響は、スポーツの分野のみに限定されない。卓越性の追求は、私たちの人生のすべての側面に関係し、周囲の人々にも影響を与える。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

次の学習活動に取り組み、新しいスポーツについて知ろう。

空欄を埋めなさい。下のリストから正しいスポーツを選んで、次の文章を完成させなさい。

- (a) 氷の上で行う2つのスポーツは、_____、_____である。
- (b) 雪の斜面で行う2つのスポーツは、_____、_____である。
- (c) ボールを使ってプレーする4つのスポーツは、_____、_____、_____、_____である。
- (d) 水で行われる3つのスポーツは、_____、_____、_____である。
- (e) 馬も選手とみなされる2つのスポーツは、_____、_____である。
- (f) 選手が的を撃つ2つのスポーツは、_____、_____である。
- (g) 競走、跳躍、投てきは、_____種目である。
- (h) 選手がバーおよびリングの上で体をひねったり回転したりする競技は、_____である。
- (i) 選手が1対1で戦う2つのオリンピック競技は、_____、_____である。

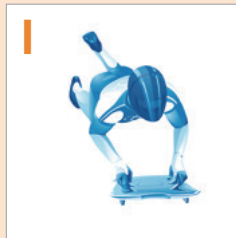
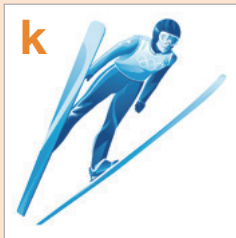
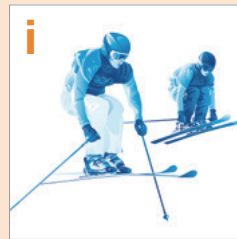
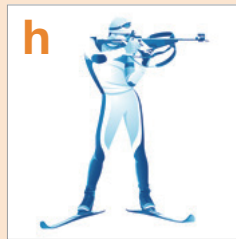
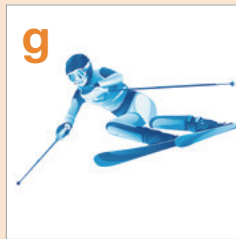
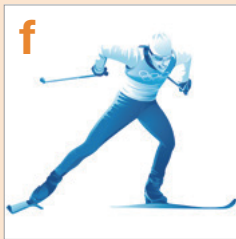
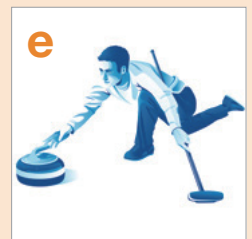
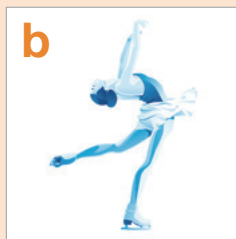
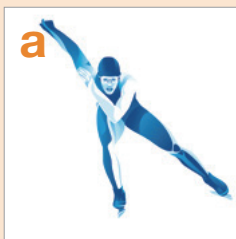
アーチェリー	バスケットボール	陸上競技	セーリング
近代五種	体操競技	射撃	スノーボード
スキー	ボート	ボクシング	カヌー
バレーボール	ホッケー	リュージュ	サッカー
レスリング	馬術	スケート	

卓越性を目指してベストを尽くす (続き)

各年齢層への適応 (続き)

小学校低学年 (5~8歳) (続き)

下のピクトグラムに描かれている冬季競技の名前を選びなさい。



リュージュ

クロスカントリー

スノーボード

スケルトン

アルペンスキー

ポブスレー

フリースタイル

アイスホッケー

スキージャンプ

ショートトラック

バイアスロン

カーリング

フィギュアスケート

ノルディック複合

スピードスケート

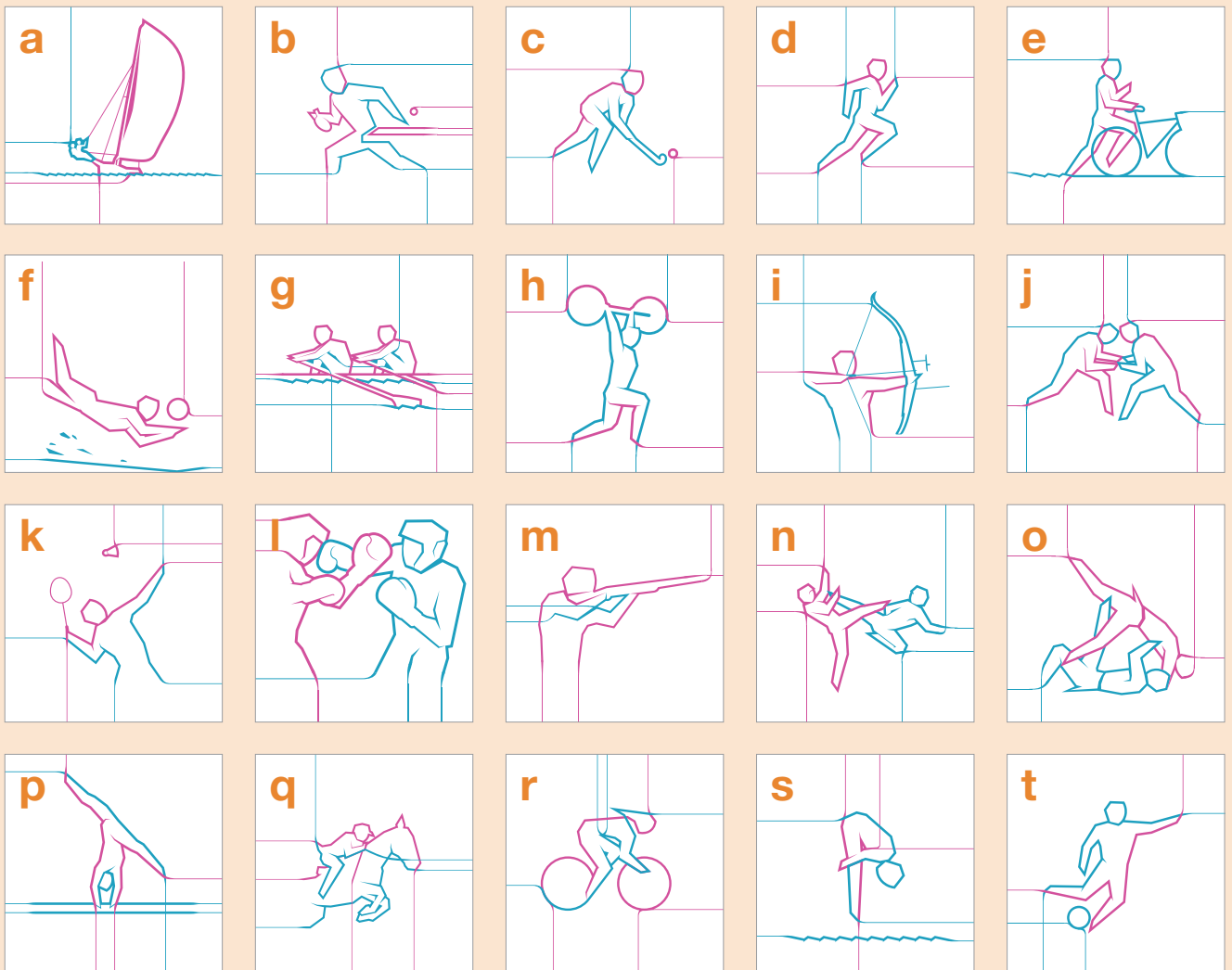
2010年バンクーバーオリンピック冬季競技大会で使用されたピクトグラム

卓越性を目指してベストを尽くす (続き)

各年齢層への適応 (続き)

小学校低学年 (5~8歳) (続き)

下のピクトグラムに描かれている夏季競技の名前を選びなさい。



- | | | | | | | | | | |
|----------------------------|------------|----------------------------|-------|----------------------------|------------|----------------------------|-------|----------------------------|--------|
| <input type="checkbox"/> a | ビーチバレー | <input type="checkbox"/> b | セーリング | <input type="checkbox"/> c | 柔道 | <input type="checkbox"/> d | ボクシング | <input type="checkbox"/> e | テコンドー |
| <input type="checkbox"/> f | 馬術 (障害飛越) | <input type="checkbox"/> g | 体操競技 | <input type="checkbox"/> h | トライアスロン | <input type="checkbox"/> i | 高飛び込み | <input type="checkbox"/> j | 卓球 |
| <input type="checkbox"/> k | サッカー | <input type="checkbox"/> l | 陸上競技 | <input type="checkbox"/> m | 自転車 (トラック) | <input type="checkbox"/> n | ボート | <input type="checkbox"/> o | アーチェリー |
| <input type="checkbox"/> p | ウエイトリフティング | <input type="checkbox"/> q | レスリング | <input type="checkbox"/> r | 射撃 | <input type="checkbox"/> s | ホッケー | <input type="checkbox"/> t | バドミントン |

2012年ロンドンオリンピック夏季競技大会で使用されたピクトグラム



卓越性を目指してベストを尽くす (続き)

各年齢層への適応 (続き)

小学校高学年 (9~11歳)

「メダルは関係ない」。カナダのリア・ベルズ選手が1996年のアトランタオリンピック競技大会の女子1500メートル走の出場資格を得たことは、その競技人生で最大の出来事だった。ベルズの出場競技には強豪選手がひしめいていたため、彼女は自分が終盤戦まで残れるとは思っていなかった。しかし、ベルズはこれまでになく好調で、さらに積極的な戦いぶりを見せ、決勝戦へと進んだ。オリンピックの決勝戦は実に壮観で、驚異的な力の持ち主たちが一斉に飛び出し、目まぐるしく抜きつ抜かれつしながら走りぬく。ベルズは集団の後方において、メダル争いには加われないと思われた。だが、最後の1周になったとき、早くからペースを上げていた多くの走者に疲れが見え始めた。そこでベルズは動いた。一人、また一人と疲れた競争相手たちを抜いていった。最後の直線コースにさしかかったとき、ベルズは6位だった。次に5位、最後は4位でゴールラインを越えた。オリンピック・メダルの獲得まであとたった半歩だった。

レース後、ベルズはテレビカメラの前でインタビューを受けた。1人のインタビュアーに「本当に残念でしたね」と問いかけられ、ベルズはそのインタビュアーを見返した。彼女の眼から涙がこぼれた。「残念ですって？これは私の人生で最高のレースだったのよ。私は涙が出るほど幸せ。メダルは関係ない」

グループになって「リア・ベルズ」の物語について議論しなさい。彼女がインタビュアーに伝えようとした教訓は何か？勝てなかったのに嬉しかった試合について、グループで説明しなさい。その体験を特別にしたものは何か？

中学生 (12~14歳)

あなたは通学路の途中で、壁によく貼られている啓発ポスターの1枚に目をとめた。そのポスターには、色鮮やかな大きい文字で、「個人の卓越性を目指して方針を立てよう！」と書かれており、トラックの周りを走る少女の絵があった。少女の絵は、次のような文章で囲まれている。

- 「現実的かつ高い目標を持つことは、あなたをやる気にさせる」
- 「一人ひとりの能力はみんな違う。自分の能力に合った目標を立てることは、夢に向かって継続して努力する力になる。」
- 「コーチや仲間からのアドバイスがあなたの技能を向上させる」
- 「成果を称え、自分の失敗を責めすぎないで、バランスのとれたスポーツ生活と個人生活を送ろう」

あなたはその絵を見て立ち止まり、メッセージを読んだ。あなたはその内容に同意できるか？

4枚の大きな模造紙に上のメッセージを書く。それをテープで壁に貼り、生徒に自分の考えやアイデアを書かせる。各「ステーション」につき5分ずつ、生徒に時間を与え、順番に回らせる。私語は禁止する。全員がすべてのステーションを回り終えたら、各用紙に書かれたコメントを生徒に要約させる。

高校生 (15~18歳)

卓越性の追求は、スポーツだけでなく、人生のその他のあらゆる側面にも当てはまる。あなたの心を動かした選手の人生について調べなさい。次に、その選手が卓越性を追求したときに何をよりどころとしたか、あるいは模範としたかについて説明する雑誌の記事を書きなさい。

★ 学習到達目標

- 卓越性の追求とは、個人の可能性の限界を試し、より良い自分になろうと努力することだと明確に理解する。
- この原則が人生のあらゆる局面に当てはまることを理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

探究、コラボレーション、創造力、日記、思考日記、ブログ、ビデオブログ、回転木馬式学習、ジグソー学習、共有の輪式学習

使用設備・教具の提案

画材、ミーティングスペース、模造紙、ペン

↓ The Resource Library (参考文献)

- Pro Safe Sport Online Academy webpage, Council of Europe. 03/Manuals.

根気強さと オリンピック競技大会

オリンピック教育のテーマ：卓越性の追求（向上心）、努力から得られる喜び、敬意／尊重

👥 学習活動の背景

根気強さは、ときに人生が私たちに与える課題に取り組む際に役立つ価値またはライフスキルとして言及されることが多い。やり続ける、前進し続ける、プレッシャーに負けない、これらの言葉はすべて、私たちが困難を乗り越えるための力を与えてくれる。オリンピック競技大会はおそらく、選手の根気強さを試す究極の場である。多くの選手は始めから国の代表チームに入れるわけではないが、簡単にはあきらめない粘り強さによって、最後にはオリンピックの舞台に立つ権利を勝ち取る。これらの学習活動／物語の目的は、児童・生徒の心に訴えかけ、オリンピックのレベルで戦うために必要な能力の理解を促すことである。

★ 学習到達目標

根気強さは、成功を成し遂げ、自分に内在する力を自覚するための力になることを明確に理解する。

✓ 指導法および学習スキルの提案

コラボレーション、議論、探究、共有の輪式学習

使用設備・教具の提案

ミーティングスペース

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

根気強さとは、難しいとか、できないと思うようなことにぶつかっても、あきらめずに続ける力のことだ。自分がスポーツで根気強さを示さなければならなかったときについて考えてみよう。それは、チームが試合で負け続けたときかもしれない。その沈んだ気持ちをどうやって乗り越えただろう？自分を奮い立たせるためにどんなスキルを使っただろう？少人数のグループに分かれて、自分の体験についてクラスメートと話し合いなさい。

小学校高学年（9～11歳）

イギリスのケリー・ホームズ選手は、世界有数の走者だった。出場したレースではことごとく決勝に進み、数々のメダルを獲得した。彼女は2000年のシドニーオリンピック競技大会で銅メダルを獲得した。このことは通常多くの選手にとって、競技生活の最高の成果とも言えただろう。その後のケリーはけがに悩まされた。しかし、オリンピックで金メダルを獲得するという夢をあきらめることはできなかった。2004年のオリンピック競技大会出場のためアテネに到着した時、ケリーは自分がこれまでで最高の状態にあると感じていた。800メートル走にはこれまでにないほど強敵が揃っていたにもかかわらず、ケリーは金メダルを勝ち取った。ケリーは数日後の1500メートル走でも金メダルを獲得した。その2つの金メダルは、何年もの間、強い意志と根気強さを持ち続けた結果だった。

ケリーのように、長年にわたる訓練と数々の挫折の末、苦勞して成功を手にした選手や友人を知っていますか？それらの物語をクラスメートと共有しよう。

次ページに続く



根気強さとオリンピック競技大会（続き）

各年齢層への適応（続き）

中学生（12～14歳）

これは、根気強さと「無名の選手」に関する訓練である。オリンピックの歴史について書かれた本には、有名選手の物語があふれている。これらの選手の多くは最高の競技成果を達成し、その成功の証としてオリンピックのメダルを手にした。だが、オリンピックの歴史の1ページを作る選手の物語はまだ無数にある。それは、オリンピック競技大会への出場そのものが、大きな成果であった選手たちである。自国の代表チームに選ばれるために大きな犠牲を払った選手たちの物語は、間違いなく存在する。それらの選手たちの一部は、繰り返し代表にチャレンジし、また失敗し、それでもなおあきらめず、ついにはオリンピックへの切符を勝ち取った。

学習活動：オリンピック競技大会に出場した地元の選手を探す。そして、「オリンピック出場資格を得るまでの体験」について話を聞こう。このインタビューを文書にまとめ、気づいたことをクラスメートと共有しなさい。

高校生（15～18歳）

アメリカのスピードスケート選手、ダン・ジャンセン選手は、1988年のカルガリーオリンピック冬季競技大会の500メートル走金メダルの最有力候補と言われていた。だがレースのほんの数時間前に悲劇が起こった。ジャンセンの姉が白血病で死去したのだ。スタートラインに立った時、ジャンセンはベストを尽くそうと決意した。だがレース開始後数メートルでつまずき、氷上に倒れこんでしまった。彼の胸中は悲しみでいっぱいだったのだろう。ジャンセンは数日後、1000メートル走に出場した。記録的なスピードで滑っていながら、再びレース途中で転倒してしまった。このような体験をすれば、多くの選手は引退を考えるだろう。だが、ジャンセンは戦うために戻ってきた。1992年のアルベールビルオリンピック冬季競技大会で、ジャンセンは出場した2種目両方で4位になった。多くの解説者は、ジャンセンはオリンピックでメダルを手にしていないもっとも偉大な選手の一人になるだろうと言った。だが、またしても彼はあきらめなかった。2年後の1994年、リレハンメルオリンピック冬季競技大会で、ダン・ジャンセンは、自身最後のオリンピックを戦い、1000メートルで優勝した。ついにオリンピックの金メダルを手にしたのだ。

ダン・ジャンセンの物語について考えよう。あなたはそこから何を学んだか？思い通りではない成績が続いている友達や選手に、あなたはどのような助言をするか？

立ち直る力と オリンピック競技大会

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重、努力から得られる喜び、フェアプレー

学習活動の背景

オリンピック競技大会は、競技するために大きな壁を乗り越えなければならなかった選手やチームの物語であふれている。このアクティビティシートでは、立ち直る力の価値が表れる様々な例を紹介する。挙げられた事例および質問や課題のねらいは、個人的な困難を乗り越えるときに（スポーツまたは人生において）役立つスキルを児童・生徒が見出すことである。

学習到達目標

課題は人生やスポーツにおいて避けられないものであり、人は立ち直る力を育てることでこれらの課題を乗り越えられることを明確に理解する。

指導法および 学習スキルの提案

コラボレーション、ロールプレイ法、共有の輪式学習、創作的作文、プロジェクト学習、探究

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

話し合いのための質問：立ち直る力とは、難しい状況から速やかに立ち上がる力のことだ。気持ちが乱れたとき、あなたはどのようにして落ち着きを取り戻そうとするか？スポーツで思うような結果が出せなかったとき、あなたはどのようにするか？

レースで転んで最下位でゴールした選手について短い話を書きなさい。その後どうなるか？この選手はどんな気持ちか？自信を取り戻し、次のレースでよいパフォーマンスを行うために、この選手は何ができるか？

小学校高学年（9～11歳）

1945年8月6日、日本の広島に原子爆弾が落とされた。何万もの人々が死亡し、広島は完全に破壊された。この日は、坂井義則の誕生日でもあった。坂井は広島からほど近い町で育った。走るのが好きで、十代のとき、地元の運動クラブに入った。19歳のとき、義則は驚くべき栄誉を得た。1964年の東京オリンピック競技大会開会式の最終聖火ランナーに選ばれたのだ。

なぜ、坂井義則は聖火台に点火する役目を与えられたのか？なぜ、彼は立ち直る力の象徴だったのか？

日本には、広島に落とされた原爆の放射能の影響で重い病気を患った少女の有名な物語がある。その少女、禊子（さだこ）は、見舞いに来た友人に囲まれて亡くなっていった。友人たちは、何とかして禊子の力になりたかった。そこで日本の古くからの言い伝えに従って、折り紙で何百もの鶴を折り始めた。言い伝えは、鶴を千羽折れば願いがかなうと約束していた。日本の子どもたちは毎年、折り紙で千羽鶴を折る。千羽鶴は平和と立ち直る力の象徴なのだ。

学習活動：折り紙のウェブサイトを見て、鶴の折り方を調べなさい。

次ページに続く

使用設備・教具の提案

画材（折り紙）、ミーティングスペース

立ち直る力とオリンピック競技大会（続き）

各年齢層への適応（続き）

中学生（12～14歳）

ロベス・ロモンは、南スーダンの小さな村で育った。6歳のとき、少年兵にするために誘拐された。彼は数人の仲間とともに脱走して3日間走り続け、ケニア国境までたどり着いた。ロベスはそれから10年間を難民キャンプで過ごし、その後支援を得てニューヨークの学校に進学した。ロベスはすぐにランナーとしての才能を開花させ、まもなく国内選手権で優勝するようになった。2008年、ロベスは北京オリンピック競技大会のアメリカ代表に選ばれた。メダルには届かなかったが、ロベスのそれまでの人生の物語はチームを元気づけ、彼は開会式でアメリカ選手団の旗手を務めた。

ロベス・ロモンへのインタビューを頼まれたと想像してみよう。どんな質問をしたいか？立ち直る力に関する質問を中心に考えてみよう。彼はどのようにして自分に課せられた課題を乗り越えたのか？このインタビューのロールプレイをしよう。

高校生（15～18歳）

オリンピック・ムーブメントは、それ自体が立ち直る力を持つ組織であることを繰り返し示してきた。現代のオリンピック競技大会の歴史を調べ、重大で困難な課題が明らかになった分野、またはオリンピック・ムーブメントに脅威を与えた分野を特定しよう。調査対象分野の例としては、ボイコット、内部不正（特にソルトレークシティ）、テロリズム、政治、人種差別（特に1968年のメキシコシティ大会におけるブラックパワーの示威行動）がある。気づいたことをクラスメートと共有する方法を選びなさい：文書、ロールプレイ、スピーチ、ポスターなど。

オリンピック競技大会における 勇気

オリンピック教育のテーマ：敬意／尊重、努力から得られる喜び、卓越性の追求（向上心）

学習活動の背景

このアクティビティシートでは、勇気の価値について探求する。オリンピック・メダルを勝ち取った選手の勇気については有名な物語が数多く存在するが、オリンピックへの出場そのものが成功の頂点であった選手の物語はあまり知られてない。これらの物語の中心にある概念は、スポーツにおいても人生においても、課題が立ちはだかるとき、私たち皆の中に存在する勇気は人を強くするということである。

学習到達目標

オリンピック競技大会に出場する選手にとって、勇気はどのように重要な役割を果たしているのかを知る。

指導法および学習スキルの提案

コラボレーション、議論、探究、共有の輪式学習

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

話し合いのための質問：あなたにとって、「勇気」という言葉にはどんな意味があるだろう？
難しい問題にぶつかって、あきらめなくなったときのことを思い出してみよう。あなたは何かして切り抜けることができた。そのとき、あきらめない強さはどこから生まれたか？次のマール・ランヤンの物語を読みなさい。彼女はどのように勇気を示しただろう？

マール・ランヤン選手は、法律上では視覚障がい者とされるが、目がまったく見えないわけではない。マールの人生は、ほとんど見えない視力との戦いだったが、彼女はそれがスポーツに参加する機会のおかげになると感じたことはなかった。スポーツが得意だと気づいたマールは一生懸命練習し、まもなく1992年のパラリンピック競技大会の代表に選ばれた。マールは4つの金メダルを獲得するという快挙を成し遂げた。だが、最高の瞬間はそのあとにやってくる。マールは1500メートル走が大好きだった。それは目が不自由な選手にとって、非常に困難な種目だ。互いにぶつかってしまうことが多いからだ。それにもかかわらず、マールは2000年と2004年のオリンピック競技大会のアメリカ代表に選ばれた。こうして、彼女はパラリンピックとオリンピックの両方に出場した初めての視覚障がい選手になった。

不自由な目で競技したマール・ランヤンの体験について物語を書こう。

次ページに続く

使用設備・教具の提案

ミーティングスペース

オリンピック競技大会における勇気（続き）

各年齢層への適応（続き）

小学校高学年（9～11歳）

オリンピック競技大会に関する多くの本は、素晴らしいプレーをした選手や逆境を乗り越えた選手について教えてくれる。ほとんどの物語はハッピーエンドだ。選手の首にメダルがかけられて終わる。だが、「うなぎのエリック」の物語にメダルは登場しない。それどころかエリックは、オリンピックの男子競泳史上もっとも遅いタイムでゴールした。しかし、彼の物語を読めば、オリンピック競技大会で競技するという事実自体が、大きな勇気の結果であるということが分かるだろう。

「うなぎのエリック」ことエリック・ムサンパニ・マロンガは、2000年のシドニーオリンピック競技大会に出場した赤道ギニアの水泳選手だ。エリックは元々水泳選手ではなく、水泳を始めたのはオリンピック開催のたった8カ月前だった。彼は50メートルプールではなく湖で練習した。これは実に勇気ある行動だ、なぜなら、その湖はワニがたくさんいることで有名だったのだから！エリックは100メートル自由形に出場し、史上もっとも遅いタイムでゴールした。

3人または4人のグループに分かれなさい。エリックの物語について話し合い、次の質問について考察しなさい。彼がワニのいる湖で練習したことは、勇敢なことか？それともおろかなことか？明らかに最下位になると分かっている競技にエリックを挑戦させたものは何だと思うか？自分の考えをクラスメートと共有しなさい。

中学生（12～14歳）

カナダのボート選手、シルケン・ローマンは、1992年のバルセロナオリンピック競技大会の金メダル最有力候補だった。だが、トレーニング中に他のボートに激突されて彼女のシングルスカルは破壊され、シルケンは足に重傷を負ってしまった。シルケンには5回もの手術を受けるために3週間入院した。オリンピックへの出場自体も危ぶまれ、ましてメダルの獲得は絶望的と思われた。シルケンは退院するとすぐにトレーニングを再開した。足のケガは直っていなかったが、彼女は練習を続けた。シルケンはオリンピック競技大会で感動的な漕ぎで、銅メダルを獲得した。それはほんの数週間前、病院で横たわっていたときには、到底無理だと思われていたことだった。

彼女はなぜこのようなことができたのか？彼女の人格のどのような側面がこのような信じがたい逆境の克服を可能にしたのか？グループになって議論し、自分の考えを共有しなさい。シルケン・ローマンにインタビューするつもりになって考えなさい。彼女にどんな質問をしたいと思うか？彼女の体験から得た教訓で、自分の生活に取り入れられると感じるものはあるか？

高校生（15～18歳）

ジェシー・オーエンスの物語はおそらく、オリンピック競技大会の歴史上、もっとも有名な個人の勇気を示す例の一つだ。オーエンスは1936年のベルリンオリンピック競技大会の代表に選ばれた、アメリカの短距離走と走り幅跳びの選手だ。ドイツのアドルフ・ヒトラー総統がすでに巨大な軍隊を編制中であり、アーリア人を優越とするイデオロギーを精力的に推進していたため、この大会は物議をかもした。ヒトラーは、ドイツ人選手があらゆる他国の選手よりも優れた結果を出すはずだと信じていた。オーエンスはそうは思っていなかったし、最終的に4つの金メダルを獲得した。ヒトラーにとつては非常に腹立たしい結果だった。

上の文章はベルリンオリンピック競技大会でジェシー・オーエンスが体験したことほんの一部に過ぎない。オーエンスの人生について調べ、ナチスの脅威が増す中で、彼はどのように勇気を必要としていたか考察しなさい。学んだことをクラスメートと共有しなさい。この他にあなたが見つけた、同じくらい心を動かされた勇気を示した選手の事例はあるか？

活動的でバランスの取れた健康的な生活を送る

オリンピック教育のテーマ：

努力から得られる喜び、卓越性の追求（向上心）、フェアプレー、バランス、他者への敬意

学習活動の背景

これらの学習活動は、ライフスキルのカリキュラムに最適である。各児童・生徒の能力に応じて調整すれば、どの年齢グループにも用いることができる。

各年齢層への適応

小学校低学年（5～8歳）

健康的な食事をし、バランスの取れた選択をすることを学ぶ。正しく栄養を取り、砂糖やトランス脂肪などの体に害のある食べ物を避けることの重要性を明確に理解するように児童を指導するべきである。学習活動では、1日当たり少なくとも1時間の運動を行い、テレビや携帯電話の画面を見ている時間を制限することを児童に奨励する。また、毎日の身体活動は健康に大きく貢献することを教える。

小学校高学年（9～11歳）

この年齢グループでは、変化していく自分の身体についての話し合いに児童を導くことができる。学習活動の観点では、野外教育を重視し、楽しむことを目的としてスポーツをすることが推奨される。

中学生（12～14歳）

正しい意思決定と、危険な行為を極力回避するときにそれが果たす役割について教える。この年齢グループの生徒には、自身のスポーツを選択する、および/または個人のフィットネス計画を作成する力がついている。

高校生（15～18歳）

高校生は、喫煙、薬物の使用、飲酒、その他の危険行為など、不健康なライフスタイルの選択により複雑な課題に直面する場合がある。スポーツへの参加は危険なものへの誘惑から若者を守る上で役立つと考えられている。競技チームや校内チームに入ることを生徒に推奨する。競技スポーツに魅力を感じない生徒には、ヨガや体操教室など、「健康重視の」活動への参加を勧めることができる。

学習到達目標

- どのような行動が健康的なライフスタイルや害をもたらすライフスタイルにつながるのかを明確に理解する。
- 自分の興味に合っていて、そして楽しいと感じ、前向きなライフスタイルを促進するスポーツや健康的な活動を選ぶ。

指導法および学習スキルの提案

創造力、コラボレーション、問題解決

使用設備・教具の提案

議論のためのスペース、スポーツおよび野外教育の機会へのアクセス

活動的でバランスの取れた健康的な生活を送る（続き）

↓ The Resource Library（参考文献）

- *Olympic Adventure* webpage, International Olympic Committee (IOC). [03/Links](#).
 - *"Moving Together: Promoting psychosocial well-being through sport and physical activity"* International Federation of Red Cross (IFRC) and Red Crescent Societies Reference Centre for Psychosocial Support (PS Centre), 2014. [03/Manuals](#).
 - *Pro Safe Sport Online Academy* webpage, Council of Europe. [03/Manuals](#).
 - *Let's Move!* webpage, White House. [01/Advocacy & 03/Links](#).
 - *Designed to Move* webpage, Designed to Move, 2015. [03/Publications](#).
 - *"Your past is not your destiny: Flavio CANTO"* video, International Olympic Committee (IOC), 2015. [02/Good Practices](#).
 - *"Red Ball Child Play"* manuals, Right to Play International. [02/Good Practices & 03/Manuals](#).
 - *"Quality Physical Education Policy"* infographic, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), 2015. [01/Advocacy](#).
 - *"Active gaming: The new paradigm in children's physical activity"* Digital Culture & Education, Hansen, L. and Sanders, S. W., 2011. [01/Advocacy](#).
 - *"Sport for All - Play for Life: A Playbook to Get Every Kid in the Game"* The Aspen Institute, 2015. [03/Publications](#).
- その他の文献
- *"Quality Physical Education (QPE): Guidelines for Policy-Makers"* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), 2015. [01/Advocacy](#).
 - *UNESCO* webpage, United National Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). [03/Links](#).
 - *"Physical Education and Sport at School in Europe"* Education, Audiovisual and Culture Executive Agency, 2013. [01/School Curriculum](#).
 - *"Health Position Paper"* Association for Physical Education, 2015. [01/Advocacy](#).
 - *"Football Resource Kit: Using Football in Child Labour Elimination and Prevention Projects"* International Labour Organization (ILO), 2013. [03/Manuals](#).
 - *"Global Recommendations on Physical Activity for Health"* World Health Organization (WHO), 2010. [01/Advocacy](#).

用語解説

アルファベット順

以下に示す用語は読者の知識を深めることを目的としており、必ずしも資料内で使用されているとは限らない。本用語解説は、一般的な使用に供するものである。

ブログ (Blogs) インターネットを利用できる児童・生徒はOVEPで体験したことを文書化し、オンライン上に投稿することができる。ブログは日記や日記のようなもので、自分の目的に応じた自由な書き方ができる。例えば、読み手を説得するように書きたい、意見を述べたい、他者の成功を称賛したいといった希望があるだろう。どれでも自分がそうしたと思う形で書くことができる。ブログには、フォロワーと呼ばれる読者に向けて書かれているものもあるが、単に個人的な表現の喜びのために書くこともできる。実際のブログに関する参考資料はオンライン上に無数にあり、検索エンジンを使って容易に探すことができる。

回転木馬式学習 (Carousel learning) これは、ブレインストーミング活動である。まず、教師が質問をする。質問は複数のパートに分けることができる。次にそれらの質問を数枚の用紙に分けて書く。質問を書いた用紙をテープで壁に貼る。児童・生徒はその間を順番に回る。学習者は書かれた質問について考察し、内省し、自分の回答を書く。書き終わったら次の質問に移動する。最後に用紙を取り外し、パターンや議論項目などについて精査する。この方法では、学習者の予備知識を掘り起し、探究の新たな方向性を引き出すことができる。また、自信がなく、クラスの中であまり積極的に発言しない生徒にも、じっくり考えてから発言する機会を与えることができる。

ケーススタディ (Case study) 生徒は自由意志で、OVEPの特定の局面を取り上げて詳しく調べることができる。パーソナライズ学習の方針に沿って学んだことを提示する方法は、生徒に決めさせる。

チャットルーム (Chatrooms) OVEPの学習活動の多くは、生徒の考えを引き出し、深めるように設計されている。デジタル世界のチャットルームは、すばらしい意見交換の場として、世界中の生徒たちとの協力の可能性を広げる。指導法としてのチャットルームの使用には大きな可能性がある一方、信頼できる教育者としての判断力を必要とするという側面もある。チャットルームには不適切な内容が投稿される場合もあるからだ。教師はIT部門と協議して、推奨事項について助言を受ける。

共有の輪式学習 (Circle of sharing) この学習法では、生徒は輪になって座り、与えられた問題に取り組む。輪の中にいる全員が同じ1つの問題について考える。問題は通常、自由回答形式で、少し難しいがやりがいのあるものが選ばれる。書記が輪の中の各人の回答や提案について文書化する。全員の意見が集まったら、書記は回答を要約し、これ

を基にさらに議論を深める。

市民リテラシー (Civic literacy) 社会を強固にするために、地域社会（国内、国際）にどのように関わるか、その方法を理解する能力のことである。

協働 (Collaboration) これは21世紀に求められる学習能力の1つであり、OVEPの多くの活動を指導する上で重要な手法である。生徒たちは共同してプロジェクトや課題に取り組む際、単に「参加する」だけではなく、他者の意見を求め、評価することが求められる。

コミュニケーション能力 (Communication skills) これらのOVEPの学習活動の多くは、生徒のコミュニケーション能力を育てる。作文では、生徒は物語、記事、インタビューの執筆を通じて、自分の意見を独創的に表現する機会を与えられる。また、体の動き、演劇、語り（一人芝居や対話劇など）を通じて、自己表現の方法を発展させることもできる。OVEPの学習活動では、学習者全員について、その能力がどのようなものであれ、意見や貢献を評価する。提案される指導法の多くは、ディベート及び話し合いにおける発言権の公平性が保たれるように作られている。

概念地図 (Concept mapping) この手法では、生徒に考えと主題の関係を特定させ、その後でそれらを視覚的に表現させる。例：オリンピックはオリンピック教育のテーマにつながる。オリンピック教育のテーマは努力から得られる喜びにつながる。さらに、努力から得られる喜びはスポーツの側面につながる。この思考法は、生徒が膨大な量の情報をまず分類し、次に分析できるように（または、プロジェクトや課題で必要な様々な方法において用いることができるように）する上で役立つ。

構成主義的指導法 (Constructivism) これは、生徒は受動的に聞くよりも、「実際にやってみる」または体験するときにもっとも効率よく学習するということを提唱する教育哲学である。OVEPの学習活動の多くは、ただ席に座って教師の話聞くのではなく、構成主義的指導法を用いて価値の考察および理解を深めることを生徒に促す。

創造力 (Creativity) これは21世紀に求められる学習能力の1つと認識されている。生徒は、問題や表現手段について自分の考えを持つように働きかけられる。

批判的思考力 (Critical thinking) 批判的思考力とは、一つのスキルというよりは、異なる思考

過程の複合物である。その思考過程では、新情報を分析し、その情報を個人にとって意義のあるものに合成し、そして判断を下す。児童や生徒は教師からアイデアなどを与えられるのではなく、自らの理解力を育てることができるため、OVEPでは批判的思考力は重要である。

ディベート能力 (Debating skills) 教育的な戦略としてディベートを活用することで、多くのスキルが獲得できる。適切なディベートの実践により、言語コミュニケーション、優れた傾聴力、批判的思考力、自信などのスキルを習得できる。

エントリーカード (Entry cards) 授業や単元の開始時に、その主題について小さなカードに生徒に質問を書かせる。特に、生徒が知っていること、知りたいことについて書かせる。教師と生徒はこれらのカードを単元の終了時まで参考にし、取り組み内容の絞り込みや、質問に答える際の覚え書きとして用いる。

エグジットカード (Exit cards) エントリーカードと対になるのがエグジットカードである。単元の終了時、生徒は学習したこと、さらに調べてみたい分野、疑問点や直面した課題について書く。

体験学習 (Experiential learning) この指導法では、「実際にやってみる」ことで課題の力と影響をもっともよく理解できる。パラリンピックに関するアクティビティシート19の学習内容は、それらについて考察することよりも、試合を行うことによってもっともよく「学習」される。

討論劇 (Forum theatre) オリンピックと並ぶ古代ギリシャの偉大な遺産の1つは、演劇である。演劇は考えを引き出し、意見を共有し、考察の新たな道筋を切り開くのに有効な手段として高く評価された。OVEPの一部の学習活動では、オリンピックが提示する課題を学習者にとって意味のあるものにし、学習者が楽しみながら関連付けを行なえるように演劇を活用している。

導き・指示を伴う読解・話し合い・考察・作文 (Guided or directed reading/discussion/thinking/writing) 教師はOVEPおよび副教材（記事、本、ブログ、ウェブサイト）を用いて、質問や課題に対する生徒の理解を助けることができる。方向性指示形式の文章読解では、教師は生徒に予想させたり（「もし～だったらどうなったと思うか？」）、より深い考察を促すためにヒントを与えたり、生徒による比較や類似性および相違の気づきを助けたりする。



探究 (Inquiry) —これは、単独作業としても協同学習の一環としても行うことができ、生徒が自分で調べ、理解にたどり着くことを促すものである。これにはいくつかの方法がある。

- **導きをとまなう探究 (Guided inquiry)** — 教師が課題を提示し、次に生徒が調べ方を選択し、最後に自分の気づきについて伝える。
- **構造化された探究 (Structured inquiry)** — 教師は特定の調べた結果を見込んで課題を提示する。この方法の重要な側面は、生徒が分析的および内省的考察を深めることである。
- **自由回答形式の探究 (Open-ended inquiry)** — 生徒は課題、調べ方、および調べた結果や気づいたことの伝達方法を自分で選択する。

ジグソー学習 (Jigsaw learning) —この方法では、生徒はグループに分かれて1つの問題の異なる部分について調べる。それから全員で集まり、考えを共有し、1つの問題に対するそれぞれの解き方を組み立てる。これはコラボレーション能力の促進に有効な方法である。ジグソーパズルと同じように1つのピースにとらわれていると、残りのピースがかみ合わなくなる。各ピースは互いにぴったりと合わなければならない。

日記 (Journals) —生徒には、これらの OVEP の学習活動を進めるときに日記をつけることを推奨する。生徒は日記に自分の考えを記録することで、ディベートで求められる主題や意見に関するアイデアを形成することができる。また、日記は生徒の人格の成長の記録となり得る。

読書サークル (Literature circles) —これは OVEP の主題について生徒の考えを集めるのに非常に良い方法である。生徒は少人数のグループに分けられる (または、どのグループに入るか選択する)。生徒に文章を与えて読ませ、その内容について話し合わせる。生徒はグループ内の会話や意見について、より大きなグループに対して報告することができる。このような読書サークルは、本や、もっと短い文書の学習に用いることができる。

メタ認知 (Metacognition) —この手法では、生徒に対し、自分の思考プロセスを分析するように働きかける—そのことは何を語ろうとしているか？思考は偏っていないか？深まっているか？明瞭さを高めるためにさらなる課題が必要か？この方法は、考察の上級者にもっとも適しており、物事を具体的に捉え、起こる順番に従って理解するレベルの生徒 (例：低年齢児) には向かない。

モニタリングと評価 (Monitoring and evaluation) —プログラムのモニタリングは常に行われている。具体的には、学習者、その家族、指導者からの報告の確認作業である。フィードバックを蓄積することで、プログラムは継続的に改善される。評価とは、プログラムがその目的や目標に合致しているかを判断し、学習者にフィードバックを提供するために用いるデータ (量的、質的) への総合的なアプローチのことである。

パネルディスカッション法 (Panel discussion) —数人のグループ (おそらく生徒または専門家) に対して課題を提示するモデレーター (教師または生徒) が選ばれる。パネルの回答形式は様々である。モデレーターは、パネルの特定のメンバーに対して質問をすることも、全メンバーに対して同じ質問をすることもできる。定められた回答時間の後 (中断なしで)、他のパネルメンバーは回答に対してコメントすることができる。

教え合い学習 (Peer teaching) —生徒が他の生徒に教えられるようにすることが生徒と教師双方の学習の成功に大きな影響を与えることは、繰り返し実証されてきた。これは特に、題材が難しいと感じている生徒にとって強力な手段となる。教え合う仲間を持つことは、成長途中の生徒が題材と学習仲間に深く結びつく上で役立つ。

パーソナライズ学習 (Personalisation) —この方法では、21 世紀に求められる学習能力 (創造力、協働、コミュニケーション能力、問題解決) を用いて、生徒が自分の興味や好みの学習スタイルに沿って学習方法を設計できるようにする。生徒はその後、学習内容をどのように表現するかを選択することができる。基本的に、生徒自身が自分に合う方法を考える。

ポートフォリオ (Portfolios) —ポートフォリオは、生徒が学習したこと保管庫である。それは印刷された文書 (バインダーやファイル) であったり、様々なメディアが保管されたデジタルボックスであったりする。生徒は、自分の学習について、得意分野および苦手分野とともに、その進行過程を表す成果物を集める。

プレジ / パワーポイント (Prezzi/PowerPoints) —これらの OVEP の学習活動に結び付く考えを色彩豊かに表現するために、様々なデジタルツールを用いることができる。

問題解決能力 (Problem-solving) —異なる状況下で、問題を解決する能力のこと。問題の解決策には他の解決策より良いものがある。若者は、最適な解決策を模索する上で、批判的な思考を行い、他者と協力することが必要である。

プロジェクト学習 (PBL) (Project-based learning (PBL)) —決められた長さの課題またはプロジェクト学習の指針となる課題を生徒に選ばせる。OVEP と PBL は、生徒が1つ以上の教育テーマを選択し、自分の興味に合う側面を探求していく場合に適している。PBL では、生徒が学んだことをどのように提示するかを生徒自身が選択することができる。

質疑応答 (Question and answer) —この手法では教師のスキルを活用して、生徒の理解度を深めるための質問をし、次に生徒の回答に基づいてさらに踏み込んだ質問をする。この方法は、予測を立て、自分の意見の根拠を示し、その確実性または正確性を試される機会を生徒に与える。

振り返り (Reflection) —学習活動や授業の指導または結果を改善するために経験や体験を振り

返って考える行為のこと。

思考日記 (Response journals) —これは、生徒が課題に対する自分の考えを (ゆっくりと時間をかけて) 書くために使うものである。例：教師が「OVEP は生徒の人格を変化させられるか？」という課題を投げかけるとする。生徒は、OVEP の活動に参加しながら、この課題に対する考えを日記に書き込む。

ラウンドテーブル式学習 (Round table) —この方法では、まず教師が紙片に課題 (1つまたは複数) を書く。生徒は回答または提案を書いて、隣のメンバーに紙を渡す。これはアイデアを生み出すのに有用な方法であるが、教師がグループの理解度を判断するための手段でもある。

ソクラテス式問答法 (Socratic questioning) —ギリシャの哲学者、ソクラテスの教授法に則ったこの古代の手法では、教師が主導して、生徒の理解度を問い、生徒に自身の意見の正当性を説明させる。

語り (Storytelling) —主題またはコンセプトについて、学習者とコミュニケーションを行うときの強力なツールとなる教育的な戦略のこと。

課題カード (Task cards) —教師は OVEP の活動を説明または補足する課題を書く。生徒のグループはこれを取り、疑問を提示したり、理解の確認のために用いる。

思考能力 (Thinking skills) — OVEP の活動の多くは、題材に関して自身の考えを探求することを生徒に促す。このように、これらの学習活動は、分析、振り返り、統合、理論化といった思考能力を内包している。

バーチャル学習 (Virtual learning) —情報コミュニケーションテクノロジー (ICT) を利用できる生徒は、これらのリソースを用いて、推奨される OVEP の学習活動の多くを創造的に行うことができる。生徒は、テレビ会議、ポッドキャスト、チャットルーム、ソーシャルメディアで自分の考えを共有することができる。

ビデオブログ (Vlogs) —生徒はそのテクノロジーを使いこなす能力により、様々な独自の方法を用いて、教師から学んだことを実演して見せることができる。ビデオブログとは、動画によるブログである。生徒は互いのインタビューや独白を記録してウェブサイトや投稿サイトにアップロードすることができる。この方法は生徒の活動の幅を大きく広げる。

逆向き解決法 (Working backwards) —これは、ゴールから作業を始めるという独特の教育戦略である。従って、このゴールポイントに達するまでのステップを生徒自身が究明する。

アクティビティシート

発行 (公財)日本オリンピック委員会
〒150-8050 東京都渋谷区神南1-1-1 岸記念体育会館内

協力 (公財)東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会

監修 (特非)日本オリンピック・アカデミー
オリンピック教育プラットフォーム(CORE/筑波大学)

2018年2月発行

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE

OLYMPIC FOUNDATION FOR CULTURE AND HERITAGE,
QUAI D'OUCHY 1, 1001 LAUSANNE, SWITZERLAND

www.olympic.org/ovep

