

おすすめポイント①



- 実は私（園長）も高校までサッカー部に所属しており、サッカーの技術、知識は多少あります（笑）サッカーマンガは“キャプテン翼”も全巻所有しておりますし、近年の連載では“アオアシ”が非常にサッカー理論に対してリアルで面白く、こちらも全巻所有して愛読しております。
- 一方ブルーロックはWikipediaでも少し記載されてますが、現実のサッカー選手に対する批判ととられる表現に賛否あるようですが、非現実的なファンタジーとしての要素が強めでありながらも日本サッカーの課題としての“芯”を捉えているなと感じますし、リアル世界でもこの課題を日本人選手が本当に打開しつつあるので、ファンタジーがファンタジーでなくなっているかも・・・とも感じることができます。
- 私（園長）はマンガ作品は紙媒体の単行本漫画で読むのが好きなのですが、このブルーロックに関してはアニメでの表現がとても好きで、アニメで観ることをおすすめしてます。この物語のファンタジーな部分がアニメで美しく表現されているなと思います。

おすすめポイント② 「FLOW」

実はこちらの“おすすめポイント②”が一番語りたい部分です！

この物語の中で「FLOW」という表現が出てきます。

FLOWとは何か。作中の言葉を借りると・・

「人間が自らの“最適経験”により獲得する精神の『没頭状態』である」

とのこと。

この没頭状態において、個人は我を忘れて、喜びを経験すると言います。
主人公もフロー状態の時は「夢中だった」と語ります。



FLOW（フロー）＝ワクワク状態

- 要するに、時間を忘れて何かに没頭し、集中する瞬間。
- その行為自体を楽しみ、ワクワクしている状態。



FLOW（フロー）に入る条件＝ 挑戦的集中

- 自分にとって適度な難しさの目標に向かうこと。この瞬間にFLOW（フロー）に入ることがある。

FLOW（フロー）に入るため「挑戦」と「能力」のバランス

作中で語られるポイントは、自分の能力に相応しい挑戦をしよう！です。

自分の能力からみて、明らかに挑戦のレベルが低い時、人は退屈になると語られます。

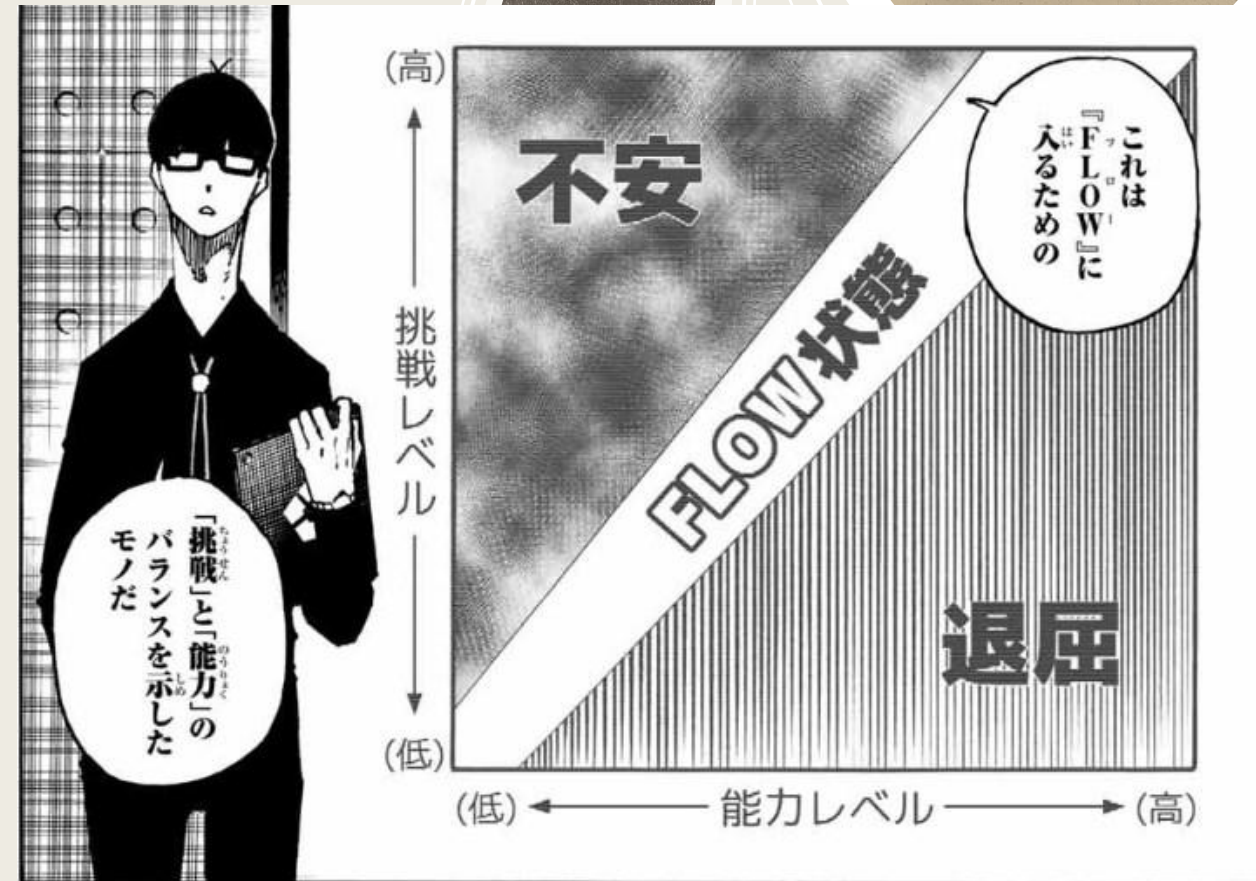
一方、自分の能力からかけ離れている挑戦には、不安を感じること・・・。

要するに、**退屈でも不安でもどっちもダメ。**

自分の能力ギリギリの挑戦をするとき、人はガチになれる！

人はフロー状態に入ったとき、最高のパフォーマンスが出来ます。

自らのレベルをさらに上へと押し上げることができます！



人から見て「奇跡」と呼べる行動は、フローによって引き起こされる！

“ポイント②「FLOW」”と保育の共通性

ブルーロックのFLOW（フロー）理論を知った時、保育における子どもとの関り、課題設定の理論そのものであると強く感じました。

そう！、**保育とはFLOWを子どもに起こさせる行為、技術だったのです！**

- 人の能力 = 年齢ごとの発達段階

- 相応しい挑戦 = 生活、遊び、活動などの発達課題

と置き換えることができます。年齢毎の発達段階に合わせて生活や遊び、活動などで課題設定していくのが保育の教育部分の基本的な考え方です。

今年の発表会で“ライオンキング”や“泣いた赤鬼”を演じきったカシオペア（4, 5歳）の子どもたちはまさにFLOW状態だったと言えるでしょう。しかし、あのような劇を3歳や2歳などでやろうとしたら・・・それは自分の能力からかけ離れているので不安（負担）が勝ってしまうでしょう。

こぎつね座組（1歳）の発表会では普段の体操や製作など行い、一見するとアンドロメダ（4歳）の構成と類似してますが、内容は全く異なります。1歳の内容であったならば4歳にとっては挑戦のレベルが低いので退屈になってしまい、アンドロメダ座組の発表会の素晴らしさにはつながらなかったかもしれません。

別な例で言えば・・・高校生に小学校の計算問題を挑戦させても退屈でしょうし、就学したばかりの子に微分積分はレベルが高すぎるかもしれません。

この段階を適切にとらえて課題設定することが保育であり教育だとブルーロックの一つの理論から共通性として感じました。そんな共通性の気づきから保育についてもブルーロックを通して少し知っていただけるなあ・・・と閃いたわけです（笑）。そんなわけもあり・・・ブルーロックおすすめです！

