

体育科

齊藤 嵩之 土合 真祐

1 体育科における学び続ける子供とは

体育科における学び続ける子供とは、体育の見方・考え方を働かせながら運動の楽しさや喜びを味わい、運動への意欲を高めたり、体育での学びを実生活に生かしたりする子供である。

(1) 「体育の見方・考え方を働かせる」とは

「体育の見方・考え方を働かせる」とは、生涯にわたって運動と豊かに関わっていくという観点を踏まえ、運動の価値や特性に着目しながら、楽しさや喜びと共に体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付けることである。

第1学年「宝取りゲーム」の実践を例に挙げる。A児は、敵をかわすのが苦手で、最初はどう動いてよいか分からず、ゲームも楽しめず、活動への意欲も低かった。しかし、仲間と一緒に様々なタスクゲームを行い（する）ながら、動き方を理解（知る）し、また、宝物係を担ったり（支える）、自分たちのゲームのビデオを仲間と視聴（みる）したりする中で、ゲームを進行したり観戦したりする楽しさを感じながら、徐々に運動への意欲を高め、運動を通して仲間と一緒に楽しく活動できるようになった。

このように、体育の見方・考え方を働かせながら運動することで、子供は、運動が“できるようになること”以外の運動の価値も見いだしながら、仲間と共に運動と豊かに関わることができる。

(2) 「運動の楽しさや喜びを味わう」とは

「運動の楽しさや喜びを味わう」とは、運動に対する“願い”の具現化に向けた自己の課題をもち、その解決に向けて仲間と共に試行錯誤する過程やその結果に、達成感や満足感を感じることである。

先の事例で、A児は「自分も宝物を取りたい!」という強い“願い”をもち、走り出すタイミングを自己の課題とした。このタイミングについての話し合いでは、「味方と一齐に走ればよい」と「味方とバラバラに走ればよい」という2つの考えの間にズレが生じ、「自分一人で行けるときも味方を待った方がいいの?」と問いをつくった。A児は、どちらの方法がよいかすぐに判断できなかったが、仲間と一緒に試したり、話し合ったりする中で「味方の人数」という解決のための視点を見だし、「一齐に走る方が、味方がたくさんいて敵が惑わされ、敵をかわしやすくなる」と、数的優位な状況をつくることの有効性に気付くことができた。そして、「私は、味方を待って、なるべくたくさんの味方と一齐に走り出す」という自分に合った走り方を見付け、見事、宝物を取ることができた。A児は、振り返りで、宝物が取れたことの達成感や、仲間がずっと自分を助けてくれたことへの喜びを綴っていた。宝物を取れたことはもちろん、動き方のポイントに気付いたり、自分に合った動き方を見付けたりすることもA児にとって喜びであろう。

このように、運動への強い“願い”が課題を生み、その解決に向けた仲間との試行錯誤を通して、子供は、運動の楽しさや喜びを十分に味わっていくことができる。

(3) 「運動への意欲を高めたり、体育での学びを実生活に生かしたりする」とは

「運動への意欲を高める」とは、更なる運動の楽しさや喜びを求め、子供自ら運動に取り組んでいくことである。また、「体育での学びを実生活に生かす」とは、体育で培った技能や体力は勿論、自己の感情や行動の統制力や他者との関わり方等、生活の質の向上に直接的に働く“体育での学び”について、子供自身がそれらを自分にとって重要だと自覚し、自分の生活に取り入れていくことである。

先の事例で、宝物を取ることができ、ゲームでの楽しさや喜びを味わったA児は、その後、単元終了まで仲間と共にゲームを楽しみながら、宝物を取る回数を増やしていくことができた。また、単元を振り返り「すぐに諦めないこと」や「仲間同士の支え合い」の大切さに気付き、今後もこの気付きを大切に続けたいという気持ちをもつことができた。

このように、「運動の楽しさや喜びを味わった子供が、更なる楽しさや喜びを求め、再び運動に取り組む」といった過程を繰り返すことが、運動と関わり続ける資質・能力の育成につながる。また、子供は、自分の運動との関わり方や運動を通しての自分の変容等を振り返ることで、体育の学びを様々な視点から捉えるよさに気づき、自分の成長にとって重要だと認識したことを、実生活に生かしていくのである。

2 学び続ける子供を育てるには

(1) 子供が必要感をもって学習対象と関わるために

① 運動に対する願いや憧れが生まれる単元との出会いにする

運動と出会ったとき、子供が「やってみたい!」「あんなふうになりたい!」と心をワクワクさせることが、運動へ主体的に、且つ、粘り強く関わり続ける原動力になる。全ての子供が運動への願いや憧れをもてるよう、単元導入では、その時の子供の運動能力で運動の楽しさや喜びを感じられるよう、運動の紹介の仕方や活動内容を工夫する。

② 楽しく運動に取り組みながら、“基本的な動き”を習得できる場を設定する

単元を通して、その単元で扱う領域に置ける“基本的な動き”の習得を目的としたドリルゲームやサーキットトレーニング等の活動に取り組む時間を十分に確保する。また、全ての子供が、楽しく運動と関わり続けながら確実に動きを高めていけるよう、運動を行う“場の設定”や“行い方”を工夫し、子供が目的意識や必要感をもてるよう、自分が取り組んでいる運動がどんな動きの習得につながるかを共通理解しながら活動を進める。

(2) 子供が自ら問いをつくるために【重点】

① 客観的な情報を基に、自分の課題について考える場を設定する

仲間や教師からの評価や、ICT 機器で撮影した動画やゲーム記録といった“客観的な情報”を基に、子供が自分の実際の動きを正確に捉えられるようにする。そうすることで、子供は、目標とする動きと比較しながら自分の課題を見いだしていく。但し、客観的な情報なら何でもよいわけではない。子供自身で単元の本質へ向かう課題を見付けるために、教師は、どのような情報が必要になるかを事前に考え、「子供が何を見ればその情報に気付けるか」や、「それらの情報を基に子供がどのように仲間との関わりを求めていくか」、等を具体的に想定して、子供同士の関わりをサポートする。

② 考えるべき運動局面を焦点化し、互いの考えを比較検討する場を設定する

子供により、課題は様々である。よって、どの課題が学級全体で探究する教材としてふさわしいかを、子供の実態（特に、子供の運動中の心身のつまずき）と運動特性から判断し、学級全体で考えるべき運動局面を焦点化する。その上で、子供の多様な考えを引き出し、実際に動いたり、模型や映像を使ったりしながら表現された考えを比較し合い、どの考えを中心に今後学習を進めていけばよいか検討する話合いの場を設ける。その際は、話し合われている内容を全体で共有することを大切に、子供全員にとって必要感のある問いをつくり上げる。

(3) 子供が自ら問いを解決するために

① 自分に適した方法を自己決定する場を設ける

課題解決の方法については、子供から複数の考えが出される。仲間と共に、それらを実際に行い、運動と言語活動を往還させながら、それぞれの考えのよさを理解したり、更に改良を加えた方がよいことを考えたりしながら試行錯誤する時間を保障する。その上で、自分にとって最適な方法を自己決定する場を設ける。

② 自分の変容を実感しながら、変容の要因にも気付ける振り返りを行う

子供が、自分の変容を実感できるよう、他者評価や ICT 機器による客観的な情報を有効に活用していく。その際、変容した結果だけではなく、その変容の要因も明らかにできるよう、毎時間、自分の学びの振り返りとして、自分の“動きや心の変容”や“仲間との関わり方の変容”等も記録していく。そうすることで、子供は心と体を一体に捉え、「分かる」と「できる」をつなげながら、自分の課題を解決していく。