

体育科

鳥山 大輔

1 体育科における他者とともに編む子供とは

追究の過程において、対話の中で既習による理解を一旦見直して、それまでの理解を再構築し、新たな価値を見いだしていく姿。

体育科の学習においては、子供がイメージをもって運動しても、思ったとおりにならない経験に出合う場面が多く見られる。このとき子供は、「なぜうまくいかないのか」「自分の考えは適切だったのか」と自らの考えを問い直し、課題を見いだそうとする。さらに子供は、その解決に向けて自分自身の試行錯誤にとどまらず、他者との関わりを求めていく。対話や見合いの中で他者の見方や価値に触れることで、自分とは異なる視点に気付き、これまでの考えや動きを見直したり、新たな考えとして再構築したりしていく。このような、イメージと実際の運動との不一致や、運動を通して他者の考えを理解しようとしていく中に揺らぎが生まれるのである。そして、他者との関わりの中で意味を更新していく過程そのものが、学びを深めていく営みであるといえる。例えば、フラッグフットボールの実践では、作戦タイムでチームの合意をとって行った攻めが、試合の中で上手くいかないという場面があった。それまでもっていた自分の考えを、試合を基にして他者との関わりの中で見直しても、次の運動でまた上手くいかない。このような学習サイクルの中で身体を通して考えることで、イメージと運動に表れる事実との不一致を感じ、子供は揺らぐのである。

また、子供は学習を通して得た考えを積み上げていくが、それらを固定的なものとして捉えるのではなく、「もしかしたら別の見方があるのではないかと柔軟に見直していくことが重要である。この過程においては、単に答えを得るのではなく、他者との相互作用の中で意味を更新し続けることに価値がある。そのためには、他者の考えを受け入れ、自分の考えを見直すことが不可欠であり、この過程を通して子供は、自らの学びが更新されていく手応えを実感していく。先のフラッグフットボールの実践では、「ラン作戦」と「パス作戦」をめぐる以下のような例が見られた。3試合続けて同じ相手と試合をする単元構成の中で、あるチームは「パス作戦」を成功させたいと願い、1試合目に行ったが上手くいかなかった。1試合目を基にパスの内容を修正し、チームで合意形成を図って2試合目に挑んだがこれも失敗した。「パス作戦」の価値の低さを感じた子供が、3試合目に「ラン作戦」を選択すると、「パス作戦」を警戒していた相手チームの裏をかく形となり、すんなりと成功した。この時、「パス作戦」の価値の低さを感じていた子供は、1試合目のパスが布石となったことで、「ラン作戦」が成功したと解釈した。「上手くいかない作戦（パス作戦）はよくない作戦」という子供の考えは、「パス作戦には相手をコート奥の方でひき付ける価値がある」といった気付きという形で学びとなった。これがそれまでの理解を再構築し、新たな価値を見いだしていった一つの例と言える。

このような姿は、単に子供同士を関わらせるだけで自然に生まれるものではない。子供一人一人に揺らぎが生まれるような課題の設定や、他者の見方や考えと出合うことができる対話の場、さらに自分の考えを見直し再構築していくことを支える学習環境の在り方等の条件によって成立するものである。すなわち、「他者とともに編む」とは、他者の見方や価値と出合う中で自らの考えを揺さぶり、見直し、再構築していく学びの過程であり、その実現には、こうした過程を引き出し支える教師の手立てや条件の在り方が重要となる。

2 体育科における「他者とともに編む」子供を育てるには

① 身体を通して「うまくいかない」経験をする(個人の内面へのアプローチ)

体育の授業において、子供は「こうなりたい」「できるようになりたい」さらには「もっと面白くなるようにしたい」といった、運動に対する願いをもって学習に臨む。体育科においては、考え(イメージ)と実際の動きの不一致を感じた時に、考えが揺らぐのである。しかし、子供が毎回理想的に実際の動きが伴っていないことを実感できるとは限らない。そこで、教師は、ICT等を用いて動きを視覚化したり、上手くいっていないことに焦点を当てたりすることができるための教具や場の

設定をすることが重要である。例えば、先のフラッグフットボールの例では、15秒前の動きが俯瞰してみられる教具を常設した。子供は、自分たちのイメージが実際に上手くいかない原因を、動きが終わってすぐに動画で確かめることによって原因を見だし、話し合った。不一致を感じて確かめる教具等の手立てが、子供の追究には求められる。

② その運動がもつ固有の面白さをテーマにした単元構想をする(他者との関わりへのアプローチ)

体育科には低学年で6領域、中・高学年で7領域の内容がある。それぞれの領域によって特性は異なり、さらには同一領域内においても取り扱う種目が違うだけでその運動固有の特性は大きく異なる。したがって、その運動がもつ固有の面白さを見だし、その面白さを追究していく単元構想が重要である。テーマには例えば「どちらが有利?」「何を難しくすればもっと運動の面白さを味わえる?」などがあげられるだろう。対戦形式の運動であれば「有利・不利」をめぐる追究し、対戦が拮抗する中で面白さを味わっていく。その中で、「もっとこうすればよいのでは」といった、運動を通すからこそその考えが生まれてくるのである。例えば、先のフラッグフットボールの単元序盤では、基本ルールを提示し、より面白くなるルールを考えた。一対一から始まったゲームは、子供の要望を基に徐々に変容していった。人数やコートを変えることで攻めと守りの優位性が傾く。「攻めにとって有利になると、何を工夫すれば守りやすくなるか」というように優位性に依じてルールの変更を考える。この往還の中で、徐々にルールの骨格ができあがってきた。「制限されたパス回数内で、相手陣地にボールを運ぶゲーム」という教材の面白さを貫いて追究したことで、子供はより面白くなる運動の仕方を見直しながら学習を進めていった。

また、体育科において他者の考えのよさを実感するためには、身体を通して他者の考えを共感することが求められる。友達の考えのよさを味わうためには、追体験の場を頻繁に設定することが一つの要素となるだろう。まず他者の考えを受容的に聞き入れ、追体験を通してそのよさを味わうことができる。身体を通して他者の考えを共感することを経て、他者の考えのよさを理解することができる。この過程を経て、子供たちは関わり方のよさを学び取っていくことができるのである。

③ 関わり方をコーディネートする(他者との関わりへのアプローチ)

一口に「関わり」といっても、関わる相手やタイミングによって、その質は変化する。子供が必要感をもって行う関わりを教師側がコーディネートすることが求められる。

(1) 多様な他者との関わりが生まれる場を設定する

体育の授業には様々な領域がある。ゲーム領域等の対戦形式の学習においては、対する相手によって動きを変える必要がある。器械運動等の動きの高まりを目指す学習においては、関わる仲間を様々に変える中で動きを多角的な視点から見直す契機となる。このような特性を考慮して、関わる相手を細かく変えることで変わる学びを保障し、「その時、その場で、そのメンバーとしか」なされない学びを大切にしたい。そこで、学びの中で様々な気付きを得るためにも、関わる相手を多様に変えていく仕組みが必要である。多様な他者と学ぶことで、一元的ではなく、多角的に学びを深めていくことができる。例えば、リズムダンスの実践では、常に同じ相手と関わるのではなく、様々な他者と踊る場を十分に確保することで、自分では発想できない動きに多様に触れ、学びを広げていくことができた。

(2) 同じ相手との関わりが何度も行われる場を設定する

見いだした課題に基づいて考えをもち、これに対して運動を通して解決を図る上では、その相手が変わることで検証しづらいことがある。例えば対戦形式の学習内容においては、同じ相手との関わりが何度も行われるような場を設定する。子供はこの枠組みの中で、より相手意識(相手はどう動いてくるかなど)をもって課題解決を図っていく。共通の課題を共有した追究の中で、子供の考えや経験が編まれていくのである。先のフラッグフットボールの例では、運動を経て考えを見直し、次に活かそうとしても、その相手が違うと検証することは難しく、話し合った意味が薄まってしまう。このように、同じ相手との関わりが何度も行われる場の設定が、子供の追究を円滑に支援することもあると考える。