

体育科教科論

体育部

1 教科等の本質

平成 29 年告示の学習指導要領の中で、体育科の教科の目標は「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。」とし、資質・能力を三つに整理している。体育科では、昭和 52 年の学習指導要領から「生涯スポーツ」の概念を取り入れ、それぞれの興味・関心、体力や技能に応じてスポーツに親しむことを目的にした内容となっている。令和 4 年に文部科学省から出されたスポーツ基本計画によると、スポーツは「世界共通の人類の文化である」と示されており、「文化としての身体活動」を意味する広い概念であるとしている。小学校段階では、運動への抵抗感をなくしながら、自分に合うように行い方を変えることで、自分なりにスポーツを楽しむことができるという感覚を味わわせることが重要であると考えます。そうすることで、運動に対しての抵抗感を減らし、自分に合うように行い方を変えれば、運動は楽しいことであるという、生涯スポーツの土台を築くことができるだろう。そこで、小学校体育科の運動領域の学習ではどのようなことができるのだろうか。

体育科(運動領域)は「運動(身体活動)」を取り扱う教科である。研究全体論にもあるように、エージェンシーを発揮しながら学習に取り組むには、目的に向かって活動を行う姿が見られるだろう。これは、単なる身体を動かす運動ではなくて、目的をもって運動していく「文化としての身体活動」であるスポーツと言える。この目的を、教師が示す一元的なものにするのではなく、その運動がもつ固有の面白さを基にして目的を設定したい。子どもは、経験による適性や興味・関心に応じて、それぞれ運動に関わり、目標を立て、課題解決をしていく学習過程を辿っていく。そうして、そのスポーツに対する自分なりの楽しさを見出しながら、体育科の学習に取り組んでいくだろう。このようなことから、生涯スポーツの基盤を育む小学校段階では、体育科の教科の本質を「目的をもち、自分なりに運動を楽しむこと」とした。

松田(2016)は、「運動の特性」を『『特性』という言葉自体は、他に比べて特徴的な性質を指すものであるから、例えば、あるスポーツ種目がもっている技術的な特徴や、他のスポーツ種目に比べた効果の面での特徴など、いくつかの観点から『運動の特性』を捉えることができるものである。』としており、四つの学習観から運動の特性について整理している。その中で、本校の研究主題である「well-being につながる学び」と関わりが深いものが、「社会構成主義」であり、「特性論 2.0」である。「特性論 2.0」とは、オリンピック選手から幼稚園の子どもまで共通する、いわば「最大公約数」にあたる運動の本質を捉える視点として整理したものである。この「運動の本質」を教師が示すフレームとし、その中で子どもに「どうすれば運動が楽しくなるか？」と教科の本質的な課題を示す。この「楽しみ」は、できるかできないかの間で活動を行うことと、その中でどうすればできるかを考え、挑戦していくことの二つの軸とする。チクセントミハイ(2010)は、フロー体験について、自分のスキルレベルに対して挑戦レベルが高すぎると心配や不安な状態になり、逆に挑戦レベルに対して自分のスキルレベルが高いと退屈になってしまうとしている。このことから、運動を楽しむためには、自分のスキルレベルに合うように挑戦レベルを調整し、「できるかできないか」分からない状態の中で運動を行っていくことが大切である。そして、スキルレベルを上げた時に挑戦レベルを調整していく必要があるだ

ろう。以上のことから、子どもが取り扱う運動の本質という意味の中で「ルールや活動の場・難易度」を調整しながら「技能」を高めていくことが「運動を楽しむ」つまり、体育科の本質である「目的をもち、運動を楽しむこと」につながると考えた。子どもは「どうすれば運動が楽しくなるか？」という課題から、二つの軸について問いを立て「楽しみ」に向かってエージェンシーを働かせながら学習を進めていこう。そして、「楽しみ」に向かい、他者と協働しながら民主的に活動を行うことで、シティズンシップを発揮し、「よりよい未来」を創る基盤である力が育まれると考えた。

2 体育科での四つの学習活動

体育科では、四つの学習活動を整理したものが以下の表である。

ためし	○気付きを試し、実践する時間 ・運動固有の面白さを中心として、運動を楽しむ ・「できるか、できないか」の間で楽しむ
みがき	○運動固有の面白さから生まれた課題の解決のために動きを身に付ける時間 ・「ためし」の活動で課題と感じたことから動きを見出し、身に付ける時間 ・領域や実態に応じて、個人や集団で行う
さぐり	○本質的な課題に対して自分の考えをもつ時間 ・運動固有の面白さが50:50で行えるようにどうするか考える ・個人の運動や集団の動き方の課題はどうすれば解決できるか探る
つなぎ	○それぞれの活動や学習を通して気付いたことを共有し、協働的に学ぶ時間 ・「さぐり」で気付いたこと、知ったことを共有し、合意形成を行う ・学習活動の順序や内容がどうであったか振り返り、次時の流れを決める

「どうすれば運動が楽しくなるか？」という本質的な課題を、その運動固有の面白さを中心にして捉え、四つの学習活動を選択していく。例えば、E ボール運動の「ネット型」を例にしてみると、運動固有の面白さは「自分のコートにボールを落とさずに、相手コートにボールを落とすことができるか」と捉えられる。はじめに用意されたゲームを経験し、50:50で行うためのルールや場の工夫、相手コートにボールを落とす・自分のコートにボールを落とさせないための動きや作戦の工夫を「さぐり」の活動で考えをもつ。ルールや場については全体に関わる事柄なので、全体で「つなぎ」を設定し、動きや作戦の工夫についてはチーム単位で「つなぎ」を設定したりする。動きや作戦の工夫については、「みがき」の活動の中で、実際に実現できるか動いてみたり、そのために必要な動きを習得したりする。「ためし」では、自分、またはチームでもった考えをもとに運動を行う。こうした学習活動は、体育科の学習では珍しいものではないが、興味・関心やこれまでの運動経験に差がある多様な子どもがいる中で、それぞれに合った問いを見出し、自分たちに合うように活動を選択していくことができるようにする。その学びが孤立的な学びにならないように、運動固有の面白さを中心にすることで、「どうすれば運動が楽しくなるか」という課題に向かって協働しながら学習に向かっていけるだろう。

3 引用・参考文献

文部科学省(2017)「小学校学習指導要領」

文部科学省(2022)「スポーツ基本計画」

松田恵示(2016)「遊びから考える体育の学習指導」『創文企画』

M. チクセントミハイ(2010)「フロー体験入門」『世界思想社』