

1 研究主題

「どの子どもも熱中し続ける体育学習」

～失敗から学ぶグッドルーザーの育成～

2 研究主題について

(1) 研究総論との関連

体育科の研究では、体育の見方・考え方を働かせ、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できる資質・能力の育成や、健康の保持増進のための実践力の育成及び体力の向上を目指し研究を進めてきた。運動の楽しさや喜びをどの子どもにも味わわせること、運動が体力の向上につながっていることに着目するとともに、『すること』だけでなく、『みること』、『支えること』、『知ること』など、運動との多様な関わり方についても考える子供の姿を目指している。また、学習指導要領改訂において、学力のように測ることができるものではなく、友達と仲よくしたり、物事を我慢したりするといった、数値では測れない能力である「非認知能力」を育成していくことが求められるようになってきている。

これらの社会情勢と研究総論にある「困難な課題に対してあきらめずに向かい合い、試行錯誤しながら取り組んだり協働して解決策を考えたりしてやり遂げようとする」との達成に向けて研究を進めていく。この非認知能力に視点を置き、体育科での研究主題を「どの子どもも熱中し続ける体育学習」と設定した。

(2) 「どの子ども」「熱中し続ける」とは

「運動する子供とそうでない子供の二極化」が指摘されて久しい。学校生活以外でのスポーツが年々盛んになり、様々なスポーツに取り組んでいる子供たちと、家に帰ってからほとんど運動しない子供たちとの差は、ますます広がっている。運動する機会が少ない子供は、そうでない子供に比べて体力・技能面で劣ってしまい、その劣等感からさらに運動することが嫌いになってしまうという悪循環を招いている（運動の格差）。

また、身体活動量が確保されている子供であっても、複数の運動遊びやスポーツへの取り組みが少なく、活動が単一の内容にとどまる子供と様々な活動に取り組んでいる子供の二局化（運動の偏り）も指摘されている（図1）。そのような時代だからこそ、運動やスポーツが楽しいと感じる授業づくりが目指されている。「主体的・対話的で深い学び」の実現の根底にあるのは、どの子どもも安心して取り組めることであり、やってみてよかったと思えることが大切なのではないかと考えている。

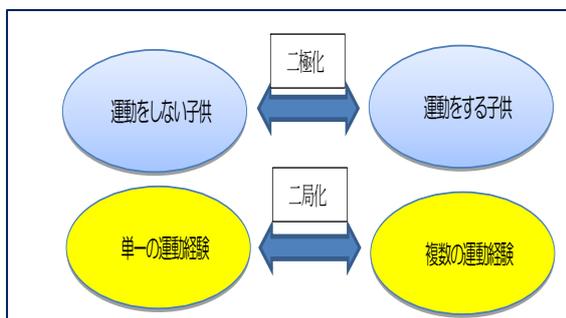


図1 運動の二きょく化（運動の格差・運動の偏り）

しかし、運動技能はその場で他者にすぐに見えやすく、「できた（成功）」「できない（失敗）」が分かりやすく、また勝ち負けがはっきりしやすい。だからこそ、一部の子どもたちにとってそれは、苦手意識を強くさせ、自尊心を脅かすものになってしまう。主体性や深い学びを求めるためには、まず子どもたちの心はその学びの対象に向かって開かれない限り、学びは始まらない。本研究では、この子どもたちの心が学びの対象に向かっている状態のことを熱中していると考えている。

(3) 体育科で考える「ともに学び、学び抜く子供」「体育科で目指す子供」の姿について

どの子どもも成功失敗、勝ち負けに関係なく粘り強く運動に取り組む姿

体育科では、以上1 (1) (2) から「ともに学び、学び抜く子供」「体育科で目指す子供」の姿を、どの子どもも成功失敗、勝ち負けに関係なく粘り強く運動に取り組む姿と考えた。そして、この姿を達成するために、

研究副題を「失敗から学ぶグッドルーザーの育成」とし、授業実践に取り組んでいくこととした。

(4) 「失敗から学ぶ」「グッドルーザー」とは

人は新しいことに挑戦すれば失敗することが多い。失敗したからこそ、そこで知識や経験の必要性を体感・実感し、それを基にして進歩していく。技術の世界にもこのことはあてはまり、失敗を分析し、新しい知識を樹立することによって新しい技術が生まれ、社会を豊かにしてきた。しかし、教育の世界においては、家庭であっても学校であっても、転ぶ前に注意したり支えたりすることが多いと感じる。事前に失敗しないための手立てを講じることで、子供たちも教員も失敗に臆病になっていないだろうか。1(2)で述べたように、運動が楽しいと感じるためには、安心感を与えることが大事である。しかし、ここでの安心感とは、成功することの安心感だけではなく、失敗しても大丈夫であるという安心感でもあるはずであろう。体育学習では、勝ち負けがはっきりと分かりやすい時があり、勝つ子がいるということは負ける子もいるということである。このように失敗のマイナス面だけに目を向けるのではなく、失敗をプラスに転化するための考え方と方法を取り入れることを、「失敗から学ぶ」と考えた。

学習指導要領のE.ゲーム領域の「学びに向かう力、人間性等」の中には、「勝敗を受け入れること」が全ての学年で明記してある。負ける・失敗をすると、「しまった」「困った」「損をした」「恥ずかしい」と色々な思いが頭をよぎる。そして二度と失敗をしないようにしたいという欲求が生まれ、失敗の体感・実感を基に知識と経験を獲得したくなる。負ける・失敗をすることは悔しいことであるが、このことを通して、グッドルーザー (good loser) という考え方を与えていきたい。敗者、負け方にもよいものと、よくないものがあることを意識させていく。負けたことを振り返り、次に活かすことができれば、それはグッドルーザーであり、勝敗に関係なくどの子も熱中し続けることができるはずである。

3 研究内容 「ともに学び、学び抜く子供」「体育科で目指す子供」を育成するための授業について

(1) 1年次の研究から

体育科では1年次に、ボールゲームの領域の中から、低学年の「ネット型ゲーム遊び」、高学年の「ベースボール型ゲーム」の授業実践を行った。成果として、単元を通して、「グッドルーザー」を意識した取り組みを行ったことで、子供たちからも「負けても大丈夫」「できるだけやろう。挑戦することが大事」という声を聞くことができた。安心して運動に取り組むための素地作りを行うことができたと感じることができた。

一方、「失敗から学ぶ」という視点からは、失敗したことに対して「失敗はOK」「失敗は成功のもと」という声かけはできるものの、失敗修正への具体的な声掛けなどは少なかった。失敗を分析的に見ること、その際の子供同士の関わり方に課題が見られた。そこで2年次の研究にあたり、「ともに学び、学び抜く子供」「体育科で目指す子供」を育成するために、1年次に視点を置いた非認知能力の中の「意欲」と「粘り強さ」に加え、「協調性」にも視点を置き、授業を考えていく。(図2)

(2) 体育科における「意欲」「粘り強さ」「協調性」に働きかける授業づくりについて

体育科では、教育環境と関わり合いの二つの手立てをもとに授業づくりを行っていく。以下に体育科研究の全体デザインを示す。(図3)

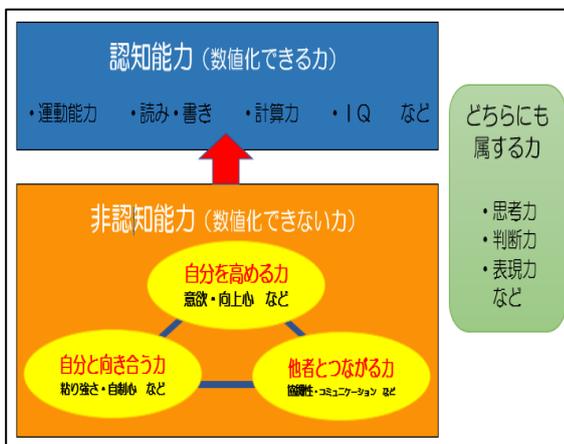


図2 体育科で考える認知・非認知能力

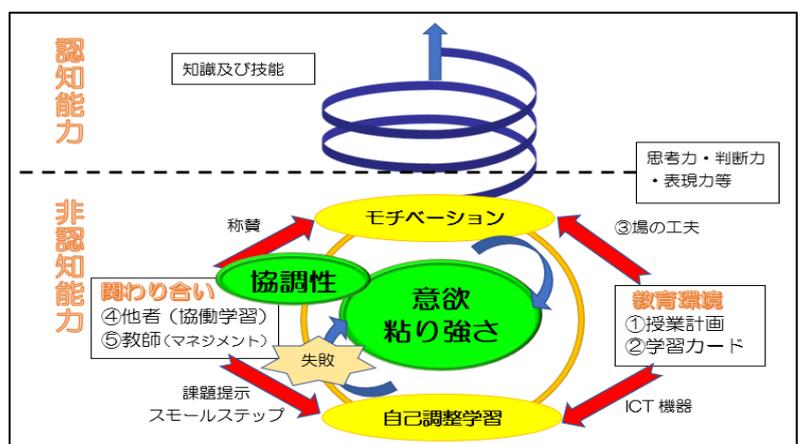


図3 体育科研究のデザイン

手立て1 教育環境のデザインからのアプローチ

①どの子ども熱中できる授業計画の作成

体育学習では、実施する領域・教材によって授業計画の立て方は大きく異なってくる（組み合わせ単元・ステージ型・スパイラル型など）。ただ、どのような計画を立てるにしても、「学習指導を終えたときに、子供たちが何をできるようになっているか」ということを最初に考えなければならない。この単元の目標を設定する際には、子供達のレディネスを適切に把握することが必要である。発達段階や既習事項、技能の現状を事前アンケート等によって把握することは授業計画を作成する上で非常に重要である。これらを受けて、組み合わせ単元、ステージ型・スパイラル型等を選択していく。（図4）

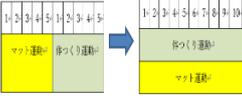
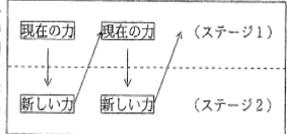
授業計画パターン	特徴	主な領域・教材例
組み合わせ単元 	1時間の授業の中に、2つの単元（教材）を扱う学習過程。短い時間で数多く、長い期間運動を行うことができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・体づくり運動 ・器械運動（マット運動・鉄棒運動） ・陸上運動（走の運動）
ステージ型（単元集中型） 	ある一定の時間を第1ステージ、第2ステージというように、まとまった時間の帯を「ステージ」と表し、段階的に高めていく学習過程。	<ul style="list-style-type: none"> ・水泳運動 ・陸上運動（跳の運動） ・ボール運動・表現運動
スパイラル型（単元集中型） 	毎時間の学習が、前半＝「めあて1」、後半＝「めあて2」として構成される。そして、その時間の「めあて2」が次の時間の「めあて1」となるという具合に、「今ある力」から「工夫した力」へと螺旋状に発展していく学習過程。	<ul style="list-style-type: none"> ・器械運動（マット運動・跳び箱運動） ・表現運動

図4 授業計画パターン

②学習カードの活用（ICTの活用）

学習カードは、子供たちにとって主体的に学ぶ力を身につけることができるツールである。一人一人の子供が、自分に合った明確な課題をもち、自己評価したり相互評価したりする活動を通して、自ら進んで学習することに繋がっていく。また、運動ができるようになるためには、身体を通した感覚的な理解と、言葉を媒体にした理解という両面性が必要である。その2つをつなぐものは、動きの意識化であり、運動を練習する過程で自らの動きを見つめ直すことを習慣化させたい。項目については、子供たちの課題やめあてを意識して学習活動に取り組むことができるように焦点化していく。また、失敗から学ぶことを意識させるためにも、どのようなことに迷い、どのようなことを試し、どのような失敗をしたかについての記述をさせる。そして、その解決策について思考できるようにしたい。

③学びの場（自己選択できる）の設定

子供の発達段階や個性、運動能力によって運動に対する楽しさや感じ取り方は多様であり、特に、運動能力の低い子供においては、手立てや支援が不十分な指導により、楽しさを十分に味わうことができないままに学習が進んでいくことがある。そこで運動に進んでチャレンジしていこうとする学習環境を整え、様々な面からアプローチする、「場の工夫」を行うことが大切である。反面、全ての場を教師主導で用意し、失敗がないように促すのでは、主体的な学びにはならない。個人・ペア・グループの課題に応じて場を自己選択したり、子供たちが場を活用したり作成したりできるようにしていく。

手立て2 関わり合いからのアプローチ

④多様な仲間との関わり合いの設定

情報化及びグローバル化が進む変化の激しい社会において、子供たちには、「様々な変化を柔軟に受け止め、自分なりに試行錯誤したり、多様な他者と協働したりして、新たな価値を生み出していくために必要な力」が求められている。特に、多様な他者と協働する力は、新たな価値を創造する、あるいは、複雑

な問題を解決することを促す資質・能力として必要とされている。そのため、「協働学習」を体育学習の中に取り入れていく。協働学習は、聴き合う関係の中で成り立ち、一人一人違った考えを持っていたり、能力差があったりする中で、自分の考えを主体的に出し合い、課題を解決していく学習である。

「協働学習」の効果は、以下の4点にまとめられる。

- みんなで目的を達成させる満足感、充実感を味わい、主体的に取り組む意欲を持つことができる。
- 幅広い知識の習得と思考の深化を行うことができる。
- 自分と友達の考えを擦り合わせながら、協調性を高め、互いを理解し合うコミュニケーション能力を身に付けることができる。
- 友達や自分の成長を感じながら、自分自身を見つめることができる。

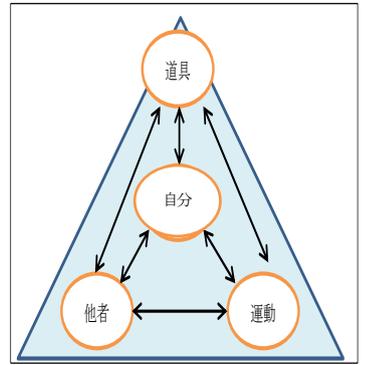


図5 活動システムモデル(エンゲストローム 1999)

本研究では、ペアやグループで相互に協力し合いながら、仲間と課題を解決する協働学習を取り入れる。学習過程の中で、ペアやグループでの活動の場や意見交換をする場を設定し、友達、教師、道具などと豊かに関わり合いながら運動を楽しませていく。(図5)

⑤学びのサイクル・関わり方の視点

協働学習を行うにあたり、ペアやグループで互いに補助をしたり声掛けを行ったりしていく。しかし、ただ補助をし、励ましの声をかけるだけでは関わり方としては不十分であり、目的を達成させるためには、具体的な肯定的・矯正的なフィードバックが必要になってくる。子供たち同士の関わり同様、教師の言葉かけの内容や量、タイミングも重要であろう。また、子供たちは、仲間や教師からの働きかけを受けながら学びのサイクルである「しこうサイクル」を回していく。「①課題把握(指向)」「②自力追求(試行)」「③違い発見(思考)」「④見直し改善(志向)」のサイクルを繰り返しながら目指す動きに自分の動きを近づけていく。(図6)モチベーションを高め、1単位時間だけでなく、単元を通してどのように学びのサイクルを回し、関わらせていくのかを考えていく。

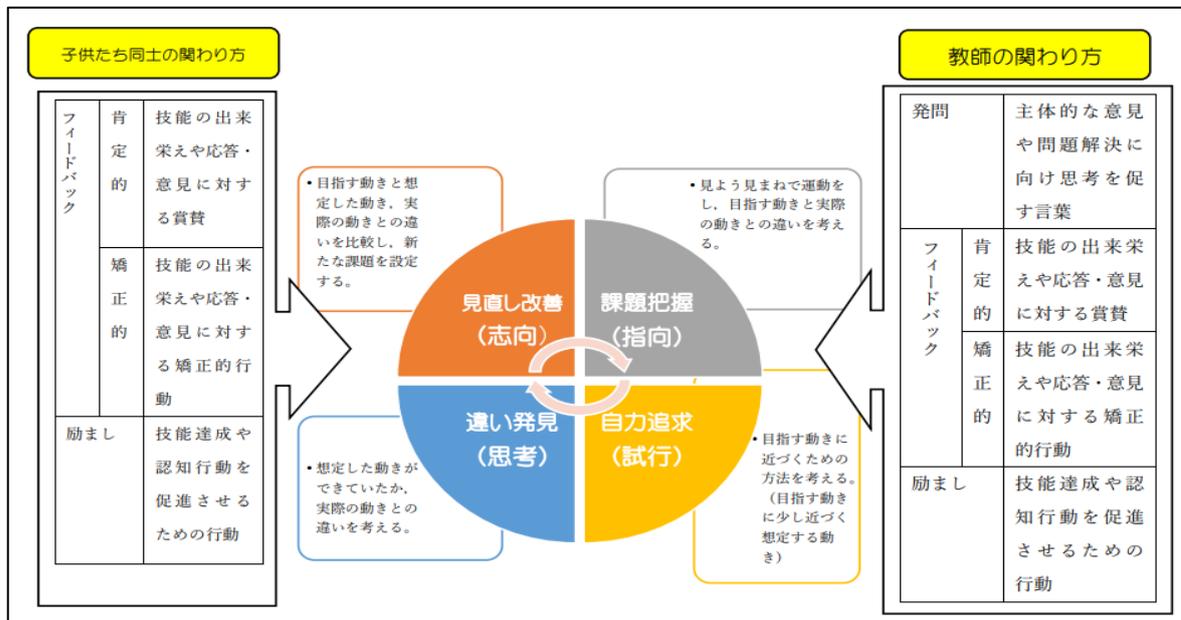


図6 しこうサイクルと関わり方の視点

〈引用文献・参考文献〉

- ・文部科学省 (2018) 『小学校学習指導要領』 ・岡出美則 (2021) 『体育科教育学入門 [三訂版]』 (大修館書店)
- ・文部科学省 (2018) 『小学校学習指導要領解説 体育編』 ・「体育科教育」編集部 (2020) 「体育科教育1月号」 (大修館書店) ・畑村洋太郎(2000) 『失敗学のすすめ』 (講談社)
- ・ユリア・エンゲストローム, 山住勝広ら訳 (1997) 『拡張による学習—活動理論からのアプローチ』 (新曜社)