

生徒が知識・技能を生成する保健体育科の授業

～私たちのスポーツを創り上げることを通して～

I 主題設定の理由

学習指導要領解説では、「豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成することを重視する」¹⁾としている。そのために必要なこととは何か、中学校3年間で生徒がどう成長すればよいかを考えたときに、単にスポーツを楽しむということに留まる内容ではない。本校保健体育科では、何が豊かなスポーツライフの実現につながるかを考えた上で授業をデザインすることが必要だと考えた。

梅澤秋久は、「能力差がある中で、互いにケアし合いながら、私たちのスポーツ・運動を楽しみ合い、すべての人が健康に生活できるよう仕向けるのが、21世紀型の生涯スポーツ・運動の姿だからです。そのスポーツ・運動とのかかわり方を学ぶのが21世紀型の学校体育の在り方だと考えています」²⁾と述べている。学習指導要領解説には、能力差について、性別や障害の有無を含めることが記されており、原則男女共習とまで記されている。しかし、指導のしやすさを背景に男女別習や技能別で学習を進めている授業は少なくない。

また、ヨハン・ホイジンガは「遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている」³⁾と述べており、さらに、ロジェ・カイヨワは「規則は遊びの本質の一部となる。規則こそが遊びを、豊穡で重要な文化的手段に変えるものである」⁴⁾と述べている。これらのことから、規則が遊びを成立させる基本的な要素であり、その規則が自発的に活動者に受け入れられることにより、その遊びが楽しさを増すと考えられる。よって、授業の中では、正式な競技のルール等^{注1)}にとらわれるのではなく、多様な他者とスポーツを楽しむことができるようにルール等を考えさせ、創らせることで、ルール等を自発的に受け入れることができ、そのスポーツを楽しむことにつながると考える。そこで、これらの考え方を援用して、本校でいうスポーツは、遊びに包含されるものであると捉える。

さらに、松田恵示は「遊ぶという主体的な活動の性質からは、まず、課題を与えられるというのではなく、自ら課題を発見する^{注2)}という課題解決学習の前提が促される。～中略～。『これは身に付けなければならない動きなのでがんばりましょう』からでは、課題に対する自らのこだわりがなかなか生まれにくい」⁵⁾と述べている。教師が技能の習得に重きを置きすぎて、それを目的とした課題を与えては、生徒が主体的に学習に取り組めなかったり、さらには、スポーツの特性^{注3)}に応じた学習ではなくなってしまうたりする場合さえ起こりうる。問題解決の成果として、その手段としての技能が習得される必要はあるが、技能の習得が目的となつてはならない。教師が設定した知識・技能の習得を目的とした単一のめあてに対して取り組むのではなく、問題解決の中で生徒自らが解決策を考え、その上で実感を伴う知識・技能として獲得していくこと、すなわち知識・技能を生成していくことを本校保健体育科では深い学びと考える。

これらのことから、主運動^{注4)}をしていく中で生徒が問題を発見し、それを解決していくことを前提とし、生徒がその場にいる誰もがスポーツを楽しめるルール等を設定し、その上でスポーツの特性を楽しむための動きを身に付ける授業づくりをしていくこととする。ここでいう授業では、競技スポーツではなく、生涯スポーツとしてスポーツを取り上げることはいうまでもない。安心して誰もがスポーツに取り組めるルールづくりを生徒中心で行わせ、その上でスポーツの中で問題解決をしていく

授業構成をすることは、私たちのスポーツを創り上げることを通して、知識・技能を生成することとなり、本校保健体育科が目指す深い学びが達成されることにもなる。そして、それは、いつでも、どこでも、だれとでも楽しむことができる生涯スポーツ、すなわち、将来の豊かなスポーツライフの実現につながると考える。

以上のことから、「生徒が知識・技能を生成する保健体育科の授業～私たちのスポーツを創り上げることを通して～」という研究主題を設定した。

Ⅱ 研究の概要

1 保健体育科が目指す生徒像

保健体育科では、目指す生徒像を次のように設定し、研究に取り組むこととした。

豊かなスポーツライフの実現に向けて、知識・技能を生成する生徒

ここでいう知識とは、ルール等の理解や技能に対する理解を含み、技能とは、生徒が創ったルール等の環境でスポーツの特性を楽しむための動きを示す。生成するとは、既存の競技スポーツにとらわれず、その集団でスポーツをするために必要な知識・技能を思考した上で獲得することを示す。主運動を通して、生徒が集団にあった楽しむためのルール等を創り、スポーツの特性を楽しむための動きを思考した上で獲得することが目指す生徒像につながると考える。

2 育みたい資質・能力

保健体育科における目指す生徒像に近づけるために、次のような資質・能力を育んでいくことが必要であると考えた。

問題を発見し、解決策を創る力

問題を発見するとは、主運動をする過程において、ルール等で困っていることや動きとしての不都合を判断し、自覚することである。解決策とは、問題を解決するためのルール等や動きのことである。解決策を創るためには、ルール等を合意の上で決定し、その上で問題を解決するための様々な動きを考え、繰り返し試し、最も有効だったことを振り返ることが必要である。この資質・能力を育んでいくことで、生徒たちは保健体育科が目指す生徒像になると考える。

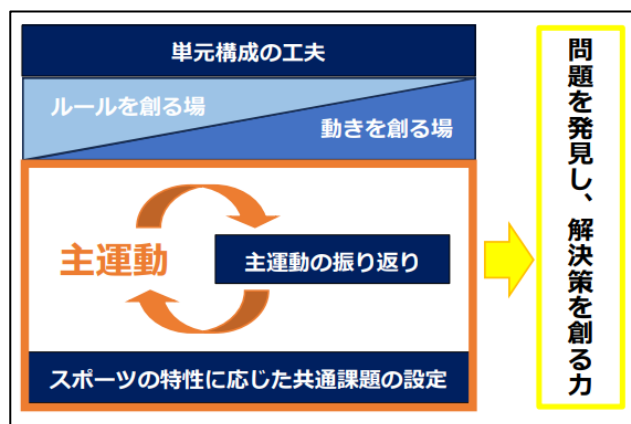
3 資質・能力を育むための手立て

保健体育科では、資質・能力を育むために、次の二つの手立てを設定した【図1】。

(1) 単元構成の工夫

生徒がスポーツに取り組みやすく、資質・能力を育んでいくことができるように、単元を「ルールを創る場」「動きを創る場」の二つの場に分ける。また、単元全体を通して、主運動と振り返りを繰り返す授業構成とすることによって、生徒が主運動をしていく中で深い学びができるようにする。

「ルールを創る場」は、主運動を通し、



【図1 資質・能力を育むための手立ての位置付け】

集団内の誰もが楽しむことができるための集団に合ったルール等を創る場である。そのスポーツの特性を担保できる最低限のルールを提示し、主運動をある程度行った上で、教師がルール等で困っていることはないかと発問し、生徒に問題を発見させる。経験差など様々な差があっても集団内の誰もが楽しむことができるという視点やそのスポーツの特性を損なわないという視点で生徒にルール等の合意案を考えさせ、その集団でのルール等を決定させていく。球技などの試合の中で、適切な判断を考える学習では、この場に時間をかけることが考えられるが、器械運動や陸上競技などの自己の体の動かし方を考える学習では、この場を省略することも考えられる。このように、生徒自らが集団内の誰もが楽しむことができるためのルール等を創ることで、生徒全員がそのスポーツに没頭できると考える。

「動きを創る場」は、主運動を通して、生徒が集団にあった楽しむためのルール等を創った上で、スポーツの特性に応じた問題を発見し、スポーツをさらに楽しくするための動きを考えさせていく場である。ここでは、スポーツの特性に応じた内容に対して、上手くいかないこと、困っていることを挙げさせる。その際、原因を明確にさせることで、問題の解決の見通しをもたせられるようにする。その後、他者の考えも参考にし、様々な問題を踏まえて自分やチームの最も問題となっていることを学習プリント（後掲資料1）に記述させる。さらに、問題の解決をするために、解決につながる視点を確認し、様々な動きを考え、繰り返し試させる。その上で、最も有効だったことを振り返らせ、学習プリントに記述させる。なお、「ルールを創る場」「動きを創る場」の時間数は流動的であり、ルール等の問題が解決していけば、動きについて考えていくが、再度、ルール等が問題に挙げれば、ルール等について考えていくこととする。「動きを創る場」の最後には、動きについての問題の解決を振り返らせる。問題解決後に、自己の動きだけでなく、他者の動きについても振り返らせ、スポーツの特性に対して、必要な動きは何かを学習プリントに記述させる。そうすることで、生徒はスポーツの特性に対して、自己の動きや他者の動き、これまでの知識・技能を関連付けられると考える。

(2) スポーツの特性に応じた共通課題の設定と主運動の振り返り

球技等の相手が存在する種目のみならず、個人種目で行う技が違ったとしても、共通課題（後掲資料2）を教師が設定し、それに対して生徒に思考させる。共通課題とは、スポーツの特性に応じた、そのスポーツの中核となるものであり、あくまでも共通の思考対象である。共通課題の設定は、球技等の人数やメンバーなどによるチーム力の均等化、能力差が現れにくいコートサイズや用具、個人種目等の距離や道具の設置数などの環境設定を基に行う。このように共通課題を設定することで、生徒全員を主運動をしていく中で学びの文脈に沿わせることができると考える。そして、共通課題に対して、主運動をしていく中で、生徒が様々な差に応じて、それぞれの問題を発見し、解決していくこと^{注5)}が生徒の主体性を発揮することであると考え。また、この問題に対して、試合全体や自身の動きを振り返ったり、他者に協力を求めたり^{注6)}する際に対話が生じ、この主体性を発揮しながらの対話によって、知識・技能は意味付けられる。そして、問題解決の中で、知識・技能は生成される、いわゆる学びの文脈に沿った深い学びとなると考える。教師が身に付けてほしい競技スポーツの技能を提示するのではなく、スポーツを楽しむ中で、生徒がもっとこうしたいと願い、何度も試行錯誤する中で、自らが意思決定者となり、試した動きを振り返ることで、深い学びとして知識・技能は生成されていくと考える。

以上のように、二つの手立てを単元ごとに設定し、資質・能力を育んでいく【図2】。

場	ルールを創る場				動きを創る場			
	全員が楽しむことができるルールを創る	主運動などを振り返り、問題を発見する	問題の解決となる動きを創る		動きについての問題の解決を振り返る			

【図2 単元の主な流れ】

4 資質・能力が育まれたかの評価について

学級全体の傾向を活動の様子や学習プリントから見取り、資質・能力が生徒たちに育まれたかを評価することで、手立ての有効性を検証する。なお、ルール等については、集団の合意の上で決定していくことから、学級全体の様子として評価し、動きについては個人の様子として評価するものとする。また、全体の傾向が表れている生徒を抽出生徒とし、その変容を見取ることで手立ての有効性を検証する。

5 研究の経緯

1年次では、教科理論の構築をねらいとし、資質・能力を育む手立てとして、単元構成の工夫をすることとスポーツの特性に応じた共通課題の設定と主運動の振り返りをさせることが有効であるかを検証した。どの単元においてもほとんどの生徒が自分にとっての問題を発見し解決策をつくらうとする姿や、生徒の振り返りにおいてそのスポーツの特性に対する知識・技能を生成していることが分かる記述が多かったことから、手立てが概ね有効であったと考えられる。

しかし、スポーツの特性に応じた共通課題の設定において、共通課題が具体性に欠けていたことで、生徒全員を学びの文脈に沿わせることができず、深い学びとして知識・技能を生成することができなかった生徒もいた。また、「ルールを創る場」においても、スポーツの特性とは無関係のルール等が出てしまい、かつ教師がどのルール等についても同じ重要度で扱ってしまったことで、話し合いの時間が長くなり主運動を繰り返し試す時間が少なくなってしまったことがあった。

これらのことから、単元構成の工夫をすることとスポーツの特性に応じた共通課題の設定をし、主運動の振り返りをさせることは、資質・能力を育む手立てとして一定の成果が見られ、教科理論の確立を図ることができたと考える。しかし、単元によっては深い学びとして知識・技能を生成しきれなかった生徒もいたことから、共通課題を見直した上で「ルールを創る場」において話し合いの進め方を工夫していくこととする。

6 2年次のねらい

1年次の成果と課題を踏まえ、スポーツの特性に応じた共通課題の設定において、コートサイズや用具、個人種目等の距離や道具の設置数などの環境設定を見直した上で、そのスポーツの特性をより抽出した共通課題を設定することとする。そして、主運動をしていく中で、そのスポーツの特性に応じた知識・技能に対して思考できるようにする。その上で、「ルールを創る場」において、誰もが楽しむことができるという視点やそのスポーツの特性を損なわないという視点で、教師が生徒から出た意見に対して軽重をつけて話し合いを進めることとする。そして、主運動を繰り返し行う時間を確保することで、資質・能力を育むことができるようにする。

- 注1) 本校でいうルール等には、マナーや態度などを含む。
- 注2) ここでいう課題を発見するとは、本校保健体育科では、問題を発見するとして扱う。
- 注3) 本校保健体育科では、スポーツの特性は、学習指導要領でいう「運動の特性」と同義に扱う。
- 注4) 主運動とは、ドリルゲームやタスクゲームではなく、そのスポーツの中心となる試合や動きを示す。
- 注5) 本校保健体育科では、生徒が経験差など様々な差に応じて、自分にとっての問題を発見し、解決していくことを個に応じた学びと捉え、個別最適化としている。
- 注6) 本校保健体育科では、問題解決の必要性をもって、他者との対話が生じた学びを協働的な学びとしている。他者との対話が必要とされない場合は、協働的な学びは起こらない。

引用文献

- 1) 文部科学省『中学校学習指導要領（平成29年7月）解説－保健体育編－』文部科学省、2017年、6ページ
- 2) 梅澤秋久『体育における「学び合い」の理論と実践』大修館書店、2016年、viiページ
- 3) ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』中央公論新社、1973年、81ページ
- 4) ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』講談社学術文庫、1990年、67ページ
- 5) 松田恵示『「遊び」から考える体育の学習指導』創文企画、2016年、12ページ

参考文献

- 梅澤秋久『真正の「共生体育」をつくる』大修館書店、2020年
- 井庭崇『クリエイティブ・ラーニング 創造社会の学びと教育』慶應義塾大学出版会、2019年
- 米盛祐二『アブダクション 仮説と発見の論理』勁草書房、2007年

時

/

()

時

/

()

☆ 自己の問題(1つだけ書く)

☆ (自己の問題に対する)実際に行って有効だった解決策

思考・判断・表現

メモ

知識・技能

主体的に学習に取り組む態度

共通課題 一覧

領域の内容	共通課題	教材
A 体づくり運動		
体づくり運動	様々な動きを組み合わせ、新しい跳び方をするためには	ペア縄跳び、長縄
	多様な捕る動きをつくるために	運動の計画
	より遠くに投げるためには	ジャベリックスロー
	バランスをとるためには	スケートボード
B 器械運動		
マット運動	回転中の動きによって回転力を高めるためには	回転系・前転系に限る
	腰をマットにつかずに回転（跳ね動作）するためには	回転系・ほん転系に限る
鉄棒運動	回転中の動きによって回転力をコントロールするためには	支持回転に限る
跳び箱運動	切り返し角度を大きくするためには	切り返し系に限る
	回転中の動きによって回転力を高めるためには	回転系に限る
C 陸上競技		
短距離走	スピードを生み出すためには	
リレー	スピードをつなぐバトンパスをするためには	
長距離走	相手のペースを崩すためには	
ハードル走	スピードを維持して走るためには	
走り幅跳び	より遠くへ跳ぶためには	
走り高跳び	より高く跳ぶためには	
D 水泳		
クロール/背泳ぎ	1回でたくさん進むストロークをするためには	
平泳ぎ	1回でたくさん進むキックをするためには	
バタフライ	1回でたくさん進むドルフィンキックをするためには	
E 球技		
ゴール型	ドリブルやパスによってシュートまでボールを運んだりそれを阻止したりするためには	サッカー、バスケットボール、ハンドボール、フィールドホッケー
	パスによってゴールエリアまでディスクを運んだりそれを阻止したりするためには	アルティメット
	ランによって相手の守備を突破したりそれを阻止したりするためには	ラグビー
ネット型	自コートでラリーを組み立て、ラリーを切る返球をするためには	バレーボール
	相手とのラリーを組み立て、ラリーを切る返球をするためには	テニス、卓球、バドミントン
ベースボール型	進塁したりそれを阻止したりするためには	三角ベースボール 四角ベースボール
ターゲット型	相手の状況を踏まえながら得点するためには	ポッチャ、ゲートボール
F 武道		
柔道・剣道	一本を取るためには	
G ダンス		
創作ダンス	グループの動きを工夫してイメージを伝えるためには	