

生徒が運動やスポーツの新たな価値を創造する保健体育科の授業

～問題を発見し、解決策を創ることで、おもしろさを実感する活動を通して～

I 主題設定の理由

昨今の日本では、平成 20 年をピークに総人口が減少局面に入り、小学生児童数や、中学生生徒数の減少が加速化するなど、深刻な少子化が進行している。加えて、高齢化もさらに進んでいくことが見込まれている。これらのことから、スポーツに参画する者やそれを支える担い手の不足、学校部活動や地域におけるスポーツ・運動環境の維持の困難さにつながっていくと考えられる。また、産業だけでなく社会の隅々まで AI・ビッグデータ・IoT 等様々な技術革新が急速に広がる Society 5.0 時代が到来し、こうした先端技術の活用を通じて人々のライフスタイルも大きく変わろうとしている。このような社会変化の中、スポーツ庁が2022年に策定した第3期スポーツ基本計画では、「Sport in Life の理念に基づき、毎日の生活の中でスポーツに親しむ時間や環境を確保することが求められている」¹⁾と述べられており、子どもたちが日常的に運動やスポーツに触れる場である、学校教育における保健体育科の果たす役割はより大きくなっているといえる。

また、OECD「Learning Compass 2030」の中で示す三つのより良い未来の創造に向けた変革を起こすコンピテンシーの一つとして、「新たな価値を創造する力」が挙げられており、変化の激しい社会において、子どもたち自身が新たな価値を創造し、未来を切り拓く力が必要とされている。また、村瀬浩二は、「Society 5.0になり、社会的な背景や要請が変わってくると、体育に求められる能力も変わってきます。それは、創造や表現、協働です。（中略）仲間との協働の中で価値を創造する能力が求められるようになります」²⁾と述べている。これらのことから、保健体育科においても、生徒が運動やスポーツの新たな価値を創造していくことができるような授業づくりが必要だと考える。

石塚・鈴木は、「体育の学習を、単に『技能・知識の獲得』と捉え、指導を『技能・知識の伝達』と捉えることは、困難です。むしろ、子どもたちが運動にかかわり、スポーツ文化を生成していくことを支援するために、学習を『運動の意味生成、学習内容の生成』と捉え、指導を『かかわり合いを結ぶこと』と捉える必要があります。このようなことによって、体育が『生涯スポーツの保障』につながる」³⁾と述べている。つまり、保健体育科の学習とは、単に運動やスポーツの知識・技能を獲得するための学習ではなく、生徒が運動やスポーツに自分なりの意味を見いだしていく学習であるといえる。

また、成家篤史は、「運動の意味生成はその取り組んでいる運動そのもののおもしろさを学習者が享受することによって、促されていくと考えます。その意味で、体育の最も根源的な部分、あるいは目的地として主張したいことは『運動のおもしろさ』であるといえます」⁴⁾「体育においては、どのような運動領域であっても、運動のおもしろさに触れながら、子どもが自ら課題を見つけ、その解決に向けて仲間同士で協働して運動に取り組み、解決を目指している授業が求められています」⁵⁾と述べている。つまり、生徒が運動やスポーツに自分なりの意味を見いだすためには、運動やスポーツのおもしろさ^{注1)}に触れながら生徒が自ら問題を発見し、その解決に向けて仲間同士で協働して運動に取り組むことが必要である。本校保健体育科としては、ここでいう、運動やスポーツのおもしろさに触れるということを、授業の中で、生徒がそのおもしろさを経験することだと捉えている。また、生徒自身が運動やスポーツに自分なりの意味を見いだすことを、運動やスポーツのおもしろさを実感

することと定義する。

本校保健体育科では、前シリーズ「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～」において、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とともに、単元全体を通して、主運動^{注2)}と振り返りを繰り返す授業構成とした。その結果、生徒が主運動をしていく中で、自ら問題を発見し、それを解決していくことによって、集団にあった楽しむためのルール等^{注3)}を創り、運動や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姿を、学習プリントへの記述や活動中の実際の動きから見取ることができた。このことから、教科の目指す豊かなスポーツライフの実現^{注4)}に向けて、知識・技能を生成する生徒という目指す生徒像に近づけることができた。

以上のことから、これからの変化の激しい社会を生きる生徒の豊かなスポーツライフの実現を一層目指していくために、前シリーズの成果を生かし、生徒が主運動と振り返りに取り組む中で、運動やスポーツのおもしろさに触れながら、問題を発見し、それを解決していくことで、運動やスポーツに自分なりの意味を見いだす、つまり、運動やスポーツのおもしろさを実感していく必要があると考える。三年間を通して生徒が運動やスポーツに自分なりの意味を繰り返し見いだしていくことで、運動やスポーツの新たな価値を創造することにつなげていく。

よって、本校保健体育科は研究主題を「生徒が運動やスポーツの新たな価値を創造する保健体育科の授業～問題を発見し、解決策を創ることで、おもしろさを実感する活動を通して～」と設定する。

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する。

豊かなスポーツライフの実現に向けて、運動やスポーツの新たな価値を創造する生徒

ここでいう運動やスポーツの新たな価値を創造するとは、運動やスポーツを生活の中に主体的に取り入れ、自らにとっての価値ある関わり方を見いだすことを示す。生徒が運動やスポーツに取り組む中で、運動やスポーツのおもしろさに触れながら、問題を発見しそれを解決していくことで、運動やスポーツに自分なりの意味を繰り返し見いだすことができ、生徒は運動やスポーツの新たな価値を創造できると考える。そのようにすることで生涯にわたって運動やスポーツに親しむ基盤が創られることとなり、保健体育科が目指す豊かなスポーツライフの実現につながっていくと考える。

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ます。

問題を発見し、解決策を創る力

問題を発見し、解決策を創るとは、新たな状況下での主運動に取り組む中で、形成した複数の概念の関係性を活用して、動き方^{注5)}について改善すべき点とその原因を自覚し、それを解決するための動き方を考え、繰り返し試し、有効な方法を見付け出すことである。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近づくと考える。

また、概念を形成し、その形成した複数の概念の関係性を見いださせることや、その関係性を活用しながら新たな状況下で問題を発見し、解決策を創らせることで、概念的理解を促していく。したがってこの資質・能力を育むことで、総論で示している概念的思考力が育まれることにつながると考える。

3 資質・能力を育むための手立て

総論において示されている各教科で設定した資質・能力を育むための手立てにおける「中核となる概念」「一般化された知識」「概念」「事実（具体的知識）」について、本校保健体育科では以下の通り定義する【図1】。また、一つの単元を例に、それぞれの知識を具体にした構造図を後掲資料1に示す。

知識	説明
中核となる概念	運動やスポーツの特性
一般化された知識	複数の動き方の関係性を明文化したもの
概念	動き方
事実（具体的知識）	生徒の経験した様々な状況下での動き方

【図1 本校保健体育科の知識の捉え】

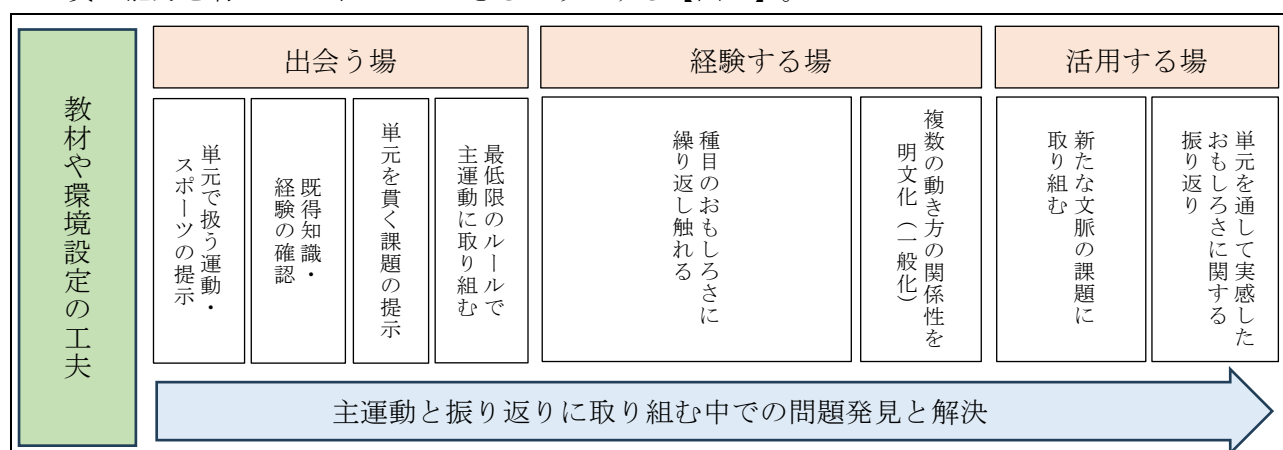
その上で、資質・能力を育むために、次の二つの手立てを設定する。

(1) 単元で扱う教材や環境設定の工夫

生徒が単元で扱う種目のおもしろさ^{注6)}に触れながら問題を発見し、解決策を創ることができるようにするため、教材を開発したり、環境設定を工夫したりする。環境設定の工夫とは、能力差や経験差を調整したり、動き方をより追究しやすくしたりすることを目的として、コートサイズや距離、用具の種類や設置数などを変更することや、単元で扱う種目のおもしろさを損なわない範囲で、ルールを変更することである。単元の初めに、その種目のおもしろさに触れることができる最低限のルールを提示して主運動を行う。なお、ルールの詳細については、学習を進める中で、生徒の合意を基に決定する^{注7)}。

(2) 単元構成の工夫

単元を「出会う場」「経験する場」「活用する場」の三つの場に分ける。また、「出会う場」「経験する場」の二つの場を、総論において示されている「一般化を促す手立てとしての場」とし、「活用する場」を、「新たな文脈の課題に取り組む場」とする。また、単元全体を通して、主運動と振り返りに取り組む中で、問題発見と解決を繰り返す授業構成とすることによって、資質・能力を育んでいくことができるようにする【図2】。



【図2 本校保健体育科の単元構成図】

「出会う場」は、単元で扱う種目のおもしろさに出会う場である。始めに、単元で扱う種目

と同じ領域の他の種目において、これまでに経験し獲得した知識・技能について生徒に問い掛ける。その上で、単元を通して動き方について思考するための「単元を貫く課題」を生徒に提示する。そして、その種目のおもしろさに触れることができる最低限のルールを提示した上で主運動に取り組み、学習の方向付けを行う。

「経験する場」は、主運動を通して、単元で扱う種目のおもしろさに繰り返し触れる場である。主運動に取り組ませる中で、単元を貫く課題に対する動き方について思考させ、具体的知識を獲得させていく。また、その具体的知識を基に、概念を形成させていく。その上で、動き方について困っていること、上手くいかないことを挙げさせ、問題を発見させる。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己やチームの問題となっていることを学習プリント（後掲資料2）に記述させる。その問題を解決するために、様々な動き方を考え、繰り返し試させた上で、最も有効だった動き方を振り返らせ、学習プリントに記述させる。その後、それぞれの考えを共有し、自己の考えだけでなく、他者の考えについても触れさせる。このような活動を通して、生徒が運動やスポーツに取り組む中で、問題を発見し、それを解決していくとともに、その種目のおもしろさに繰り返し触れさせる。

なお、「経験する場」の最後には、単元を貫く課題に対する有効な動き方について振り返らせ、形成した複数の概念の関係性について、学習プリントに記述させることで、総論における「一般化された知識」を見いださせる。

「活用する場」は、「一般化された知識」を基に、教師が提示する「新たな文脈の課題」に取り組む場である。まず、教師が「新たな文脈の課題」として、コートサイズや用具、ルールや条件などを変更した主運動を提示する。その課題に対して問題を発見し、解決策を創っていくとともに、改めて単元で扱う種目のおもしろさに触れさせる。また、生徒が問題に対する解決策を創る際には、問題に対して最も有効だった動き方を振り返らせ、学習プリントに記述させる。その内容から「一般化された知識」を活用させることができたかどうかを見取る。

「活用する場」の最後には、単元を通して実感した種目のおもしろさを振り返らせ、学習プリントに記述させる。

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。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、単元で扱う教材や環境設定の工夫をすることおよび、単元構成の工夫をすることが有効であるかを検証した。その結果、単元で扱う教材や環境設定の工夫によって、教師が設定した概念に基づいて生徒が思考することができ、問題の発見と解決を繰り返す様子が見られた。また、単元構成の工夫をすることで、いずれの単元においても、単元を貫く課題を基に思考し、主運動に取り組んだり、「一般化された知識」を活用して「新たな文脈の課題」に取り組んだりして、問題の発見と解決を繰り返し行う様子が見られた。さらに、実際に一部の生徒においては、「一般化された知識」を活用して、問題を発見し、その解決策を創ることができていたことが生徒の記述から分かった。これらのことから、設定した手立ての有効性が感じられた。

一方で、「活用する場」では、コートサイズや用具、ルールや条件などを変更した主運動を「新たな文脈の課題」として設定した結果、環境の変化に適応できず、「一般化された知識」を活用して、問題を発見し、解決策を創ることができない生徒が多くいた。「新たな文脈の課題」の内容設定や、取り組みせ方に課題が見られた。

6 2年次のねらい

2年次は、1年次の手立てを見直し、修正を加えながら継続していく。その中で「新たな文脈の課題」にどのような状況を設定するかを模索する。また、「新たな文脈の課題」において環境の変化への適応を促すために、主運動に取り組ませる前に、環境が変わることで起こる不都合とその対応を事前に考えさせる活動を取り入れる。

以上を通して、生徒が運動やスポーツの新たな価値を創造できるよう、教材や環境設定および単元構成を一層工夫し、資質・能力の育成を図る。

注1) 本校保健体育科では、学習指導要領解説でいう「運動の特性や魅力」という言葉について、「特性」を「運動やスポーツのおもしろさの枠組みをつくるもの」、「魅力」を「運動やスポーツのおもしろさ」と捉えている。特性が魅力をもたらすと考えている。

注2) 主運動とは、ドリルゲームやタスクゲームではなく、その運動やスポーツの中心となる試合や動きを示す。

注3) 本校の前シリーズでの研究において、「ルール等には、マナーや態度などを含む」としていた。

注4) 豊かなスポーツライフの実現とは、生涯にわたって、運動やスポーツを日常生活に取り入れ、親しみをもって楽しむことができるようになることを示す。

注5) 動き方とは、各単元で生徒が思考し身に付けていく、ボール操作や空間に走り込むなどの運動やスポーツのおもしろさに触れることができる動きや方法を示す。

注6) 種目のおもしろさとは、注1で示したような「その種目の特性からもたらされる魅力」を示す。

注7) 授業の中では、正式な競技のルール等にとらわれるのではなく、多様な他者と運動やスポーツを楽しむことができるようにルールを考えさせ、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、その運動やスポーツを楽しむことにつながる考える。

引用文献

- 1) スポーツ庁『第3期スポーツ基本計画』スポーツ庁、2022年、4ページ
- 2) 村瀬浩二「時代によって変化する『求められる能力』」『体育科教育4月号』大修館書店、2024年、67ページ
- 3) 鈴木直樹、成家篤史、石塚諭、大熊誠二、石井幸司『体育の授業づくりの学修』大学教育出版、2023年、18ページ
- 4) 鈴木直樹、成家篤史、石塚諭、大熊誠二、石井幸司『体育の授業づくりの学修』大学教育出版、2023年、29ページ
- 5) 鈴木直樹、中島寿宏、成家篤史、村瀬浩二、大熊誠二『GIGA スクール時代における体育の「主体的・対話的で深い学び」』創文企画、2021年、19ページ
- 6) 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、31ページ

参考文献

- スポーツ庁『第3期スポーツ基本計画』スポーツ庁、2022年
- 文部科学省『現行学習指導要領の改訂の背景等について』文部科学省、2023年
- 高田 彬成、森 良一、細越 淳二『これからの体育科教育はどうあるべきか』東洋館出版社、2023年
- 白井俊『OECD Education2030 プロジェクトが描く教育の未来』ミネルヴァ書房、2020年

後掲資料 1

単元

球技：ネット型 バランスボール卓球

中核となる概念

空いた場所をめぐる攻防

ネット型では、相手とのラリーを繰り返す中で、空いた場所をめぐる攻防を展開していくことができる。

一般化された知識

左右を狙って返球することで相手を動かしたり、緩急を付けて相手の意表を突いた返球をしたりすることで、相手の状態を崩すことができ、相手が打ち返しにくい返球をすることができる。

概念

左右への返球

概念

緩急を付けた返球

事実（具体的知識）

- ボールを左右に返球することで、相手を動かすことができる。
- 左右に角度を付けた返球をすると得点しやすい。
- 速い球と遅い球を織り交ぜると、相手はミスしやすい。
- 予想に反するタイミングで返球が来ると、コントロールしづらい。
- 遅い球を返すと速い球が返ってきやすい。
- 相手のバランスや体勢、テンポやリズムを崩すことができる。
- 体のバランスや体勢などの相手の状態が崩れているときは、ボールに触れることができてもミスをしやすい。

第1学年 体育（球技：ネット型 バランスボール卓球）学習プリント【8時間完了】 組 番 氏名

単元を貫く課題 ▶ 相手が打ち返しにくい返球をするためには

○ 次時に向けて、本時を振り返りましょう。

時	振り返り		
第2時	《 得点時の共通点 》		
第3時	《 得点時の共通点 》		
第3時（問題）	<table><tr><td>【個人の問題】</td><td>【修正した問題】</td></tr></table>	【個人の問題】	【修正した問題】
【個人の問題】	【修正した問題】		
第4時（解決）	<table><tr><td>【問題を解決するための動き方】</td><td></td></tr></table>	【問題を解決するための動き方】	
【問題を解決するための動き方】			

一般化された知識	
時	相手が打ち返しにくい返球をするために大切なことをまとめましょう
第5時	

第6時	<table><tr><td>新たな文脈の課題</td></tr><tr><td>▶</td></tr></table>	新たな文脈の課題	▶
新たな文脈の課題			
▶			
第7時（問題）（解決策）	<table><tr><td>一般化された知識を生かしてどのように問題を解決したかを、具体的に書きましょう。 【問題に対する解決策】</td><td></td></tr></table>	一般化された知識を生かしてどのように問題を解決したかを、具体的に書きましょう。 【問題に対する解決策】	
一般化された知識を生かしてどのように問題を解決したかを、具体的に書きましょう。 【問題に対する解決策】			

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度