

第 41 回合同合宿研究会問題提起

「ドキドキ・ワクワクする楽しい体育の授業づくり」

研究委員長 松田恵示

1. 「ドキドキ・ワクワク」とは何か

「子どもたちがドキドキ・ワクワクする体育の授業にするためにはどうすればよいか」。本年度と来年度の 2 年間で、研究委員会から問題提起したいことである。

文化としての運動やスポーツが本質的に持つ意味や価値は、結局のところ「遊び」である。人間は「遊び」なくしては、人間と成りえない。また、社会や個人の未来を開くためには、「遊び」はやはり欠かせない。とりわけ、人間の存在と同一の意味を持つ「身体」というものを、自己目的的に「遊ぶ」ことが内容である運動やスポーツという文化は、「遊び」の中でも独特の位置を占めるものであろう。

「遊ぶ」とき、子どもに限らず人は「ドキドキ・ワクワク」する。心臓が激しく脈打ち、水が中から沸きでるように興味や関心に溢れることが、ドキドキ・ワクワクの中身であるが、これを体験することで、私たちの生活は活気に満ちあふれる。身体を自己目的的に遊ぶことは、結果的・派生的に、同時に様々な効果を生み出す。ドキドキ・ワクワクする体育の授業が目指される理由である。

現在、体育科、保健体育科に関わって、様々な教育課題や理念が盛んに挙げられている。OECD などが提案し日本の学習指導要領等にも大きな影響を与えつつある「汎用的能力」(コンピテンシー)をめぐる議論なども、今後、学校現場や体育科、保健体育科のあり方にまで及んでくるとも思われる。しかし、そうして期待される教育的成果も、結局のところ、体育科や保健体育科の授業の中で、子どもたちが運動やスポーツに「ドキドキ・ワクワク」したときにこそ、最大限にあげられるものである。各教科に固有な「子どもの活動」があるというスタート地点を大切にすることは欠かせないのである。

全体研が積み重ねてきた「楽しい体育」は、こうした「ドキドキ・ワクワク」する体育を生み出す学習指導のあり方でもあった。テーマとなっている「ドキドキ・ワクワクする楽しい体育の授業づくり」という言葉は、「楽しい体育」の授業づくりは、子どもたちに「ドキドキ・ワクワク」を創り出すという意味がまずある。「楽しい体育」は、「ドキドキ・ワクワク」する体育であるという意

味である。他方で、「楽しい体育」が、もっと「ドキドキ・ワクワク」する体育に変わっていく、新しい可能性もあるのではないか、という意味がテーマには込められている。「ドキドキ・ワクワク」する体育を先導するように、「楽しい体育」を改革していこう、という意味である。

文化としての運動やスポーツが、「遊び」に固有の意味や価値を持つとすれば、「遊び」とこれからの社会との関係を見通しておくことは、「学び」や教育のあり方を考える場合に必要なことであろう。まずこれからの社会においては、「遊び」は最高の「学び」として、「自分」というまとまりを充実感の中に自尊感情を高めて形作っていくとともに、人と人をつなぎ、様々な場でのコミュニティーを形成し、グローバル化や情報化、さらには消費化が進む現代社会において大きく変容している社会の新しい姿をカタチにすることに大きな力を発揮しつつある。知識基盤社会といわれる現在の社会の特性は、「出会いと価値に向かう自己変容」としての「学び」を、必然的にもっとも重要な営為として社会の前面に配置せざるをえない。このときに、これまでの社会で主流であった「何かに役立つので学ぶ」といった「交換動機」に基づく「学び」は相対的に部分的なものへと役割を変化させ、「そのものが面白いから学ぶ」といった「目的動機」に基づく「学び」が、個人や社会を支え、また新たに拓くために、いわば「主役」になることが求められている。「先が見通せない」社会であることが基本であるために、「対応の束の所持」というのではなく「先例のない課題を解決する力」が必要になるからである。

また、そのような「学び」は、これまでのように「知識や技能を獲得し定着させる」ことから、「対話し活用するために練られて共有されていく知識や技能」として、動的・関係的な性質を強めていくことにもなる。このときに、「遊び」と「学び」は、そもそも「出会いと価値に向かう自己変容」という点から、社会の近代化の過程において分離されてしまった過去を巻き戻すことが進められる必要がある。「自分」を育て、「人」を結び、新しい社会を拓いていくということは、「ドキドキ・ワクワク」する時間や空間を、一人一人がまず生涯にわたって手に入れることからしか始まらない。だからこそ、運動やスポーツが、「遊び」としての性格を歪めることなく人々の生活の中に根付き、「身体」を自己目的的に遊ぶ、ことが誰にとっても身近な社会を実現することが、あらためて体育の役割や機能として担うことが重要である。このための学習指導の研究が、「子どもたちがドキドキ・ワクワクする体育の授業にするためにはどうすれば

よいか」という研究委員会の取り組みである。

2. 手掛かりとしての2つの観点

このようなテーマを授業研究の中での具体的な検討事項として整理しようとするときに、まず今回検討していきたいことは、「子どもの立場から、運動やスポーツの技能をどのように捉え直し学習指導に生かすことができるか」という点と、体育の授業を、社会や地域との「連携」や「協働」を通して、21世紀型の教育システムとしてどのように構想するのか、という点である。

まず「ドキドキ・ワクワク」する授業を求めた場合、運動やスポーツが身体を自己目的的に遊ぶものであるわけであるから、「できるかな、できないかな」と身体を駆使して、ある決められた課題に「挑戦(アゴーン)」することが、いかにすべての子どもにおいて保障されるか、ということが問題になる。これを自発性や自主性、民主的な人間関係、「運動の特性」、「今ある力」から「高まった力」へ、といったキーワードから積み重ねてきたのが「楽しい体育」の特徴であった。このときに、子どもたちの活動の具体は、運動の「技能」をめぐるものが大きな割合を占めることになるはずであった。もちろん、運動やスポーツの内容は、ルール・マナー、態度、知識など、技能のみで成り立つわけではないが、さりとて、技能無くして成り立つわけでももちろんない。また、技能には系統性と体系性があり、例えば「フローモデル」として楽しい体育の学習過程論の根拠として利用されたチクセントミハイの議論などにも現れるように、挑戦課題とレディネスの高まりと釣り合いの関係の中で「楽しさ」が生まれているのであるから、「ドキドキ・ワクワク」の動的な基盤は、技能の深まりが随伴するプロセスそのものの中にあるともいえる。

ところが、技能は「技術が個人に内面化された状態」であり、それは個人の「能力」としても捉えられがちなことから、逆に子どもたち一人一人を、身体的能力、運動の能力という「ものさし」から、個人を刻印付ける作用も持っている。また、技術の系統性や順序性が客観性を持つために、その取得状況としての技能の状態は、「教師」という権力作用や権力構造を、容易く構成したり助長してしまったりする。そこでは、子どもの主体性や、運動・スポーツを遊び足らしめている「非日常性」が消失してしまう。このようなことから、「楽しい体育」は、1970年代の「技術主義」的体育が進み、体育嫌いの子どもたちが増えた時代に、子どもたちからそのような「技能」の呪縛から解放し、運動やス

スポーツが持つ「遊び」の要素を体育に持ち込んだことに大きな功績があったわけである。けれども、光には影が付きまとうように、「技能主義」からの解放は、「技能軽視」の面を合わせて進めてしまう危険性を有している。このことが、2000年代になって、「楽しい体育」批判の一つの論点となり現在の学校体育へとつながっている。

しかし、あらためて「ドキドキ・ワクワク」するのは、技能を駆使する、そのこと自体の中で広がるものである。つまり、遊びの中での「技能」とは一体、何を大切に捉える必要があるのか。このことが、明確に学習指導の中で意識され、具体的な方法の中に反映させられなければならないのではないのか。一つ目の課題は、以上のようなものである。

次に2つ目の課題は、新しい時代に応じた、新しい体育の枠組みを基盤に、さらに「ドキドキ・ワクワクする楽しい体育」が広がる可能性を検討するということである。遊びは、ある独特の容態を持つ他者関係そのものに名付けられたものである。つまり、個人の心の中に広がる体験なのではなく、他者とともに創り出された独特の世界への没入であるということである。ところが、これまでの体育は、学校に通う子どもたち、加えて教師という、限られた人による、限られた集まりの中で運動やスポーツの「学び」を計画し実践してきた。遊びや学びの「ドキドキ・ワクワク」が、「出会い」を主要な契機としているのであれば、「出会い」の枠組みは、もっと広くてもよいのではないのか。また、逆に体育という営みをプラットフォームとして、人間と運動やスポーツの関わりや、そのことに資する出会いを、社会全体でとらえることを進めなければならないのではないのか。このような、「楽しい体育」に対する新しい可能性を探る時期に現在はあると思われる。

当初、近代社会の中で整備されてきた「学校」という制度は、いわば「塙に囲われた」非日常の時空間であることが、「学び」を通じた自由な社会移動、子どもの自由な学びと育ちに必要な場所であった。地域や社会の中にすでにある共同体が下支えする中で、子どもの教育、を占有的に行う場所として力を発揮してきた。しかし、社会と時代の変化の中で、学校のあり方が今大きく変容しつつある。「連携」や「協働」がキーワードとなり、教育課題の多様化と子どもの変容の問題も相まって、社会全体を教育資源とする学校の新しいカタチが模索されている。体育の学習指導を考えるときにも、この点にまで、深堀をして「当たり前」を捉え直していくことが欠かせない。

例えば、中学、高校においては、不登校やいじめ問題の発火点ともなりがちな「閉鎖的人間関係」を広げるチャンスとして、また、発達段階に応じて、運動やスポーツとの関わり方がより個性的になってくる「スポーツライフ・ステージ」に固有の問題として、「社会に開かれた楽しい体育」、そして「社会のプラットフォームとしての楽しい体育」といった学習指導のあり方を検討することが必要なのではなかろうか。また、小学校においても、経験の二極化や、遊び体験の貧しさが指摘される子どもの環境に対して、運動やスポーツの技能の基礎となる部分、つまり「基礎・基本」は、逆にすべて授業の外に場を移して、地域と共に「学び」の場を保障し、授業ではより「今ある力で楽しむ」運動やスポーツの学習に焦点化していく、などの「反転学習」が試されても良いのではないかということである。同時にそれは、社会の中にある人材を、「チームアプローチ」の中で、教師と連携・協働して、学習指導に活用すると共に、そこに参加する人たちにとっての生涯スポーツの場を用意する、ということにもつながられる必要がある。

「ドキドキ・ワクワク」する体育の学習指導について、以上のような2つの視点から、合同合宿研究会では様々な意見が交わされ、次のステップに向けた視点や実践の取り組みが生み出されることを期待している。

3. 子どもの立場から見た技能、についての提案

ここではさらに検討を具体的に行うために、ひとつの提案を行ってみたい。「運動の特性」について、次のような視点を付加することから、「楽しい体育」の学習指導を具体的に工夫、改善することができないだろうか。

(1)だれにとっても共通に面白いこと

運動の特性とは何か。簡単にいうと、それは「だれにとっても魅きつけられる、その運動の面白さの中心」のことである。

例えば、「走り幅跳び」という運動の「だれにとっても魅きつけられる、その運動の面白さの中心」とはなんだろう。人によっては、「記録に挑戦すると面白い」とか「ふわっと身体が浮かぶ瞬間が面白い」とか「瞬発力がそれによって身につけられれば嬉しい」とか、いろいろなことを感じていると思う。けれども、それらは「だれにとっても」ではないし、「面白さの中心」とも言いきれない。一人一人がどう感じるか、という主観的な問題ではなく、「走り幅跳び」が

客観的に、「それがなければ走り幅跳びがそもそもみんなにとって成り立たない」面白さの中心が、ここで捉えたい運動の特性なのである。

ここで、昔、子どもの頃「水たまり」の前で、「はまらないで、この水たまり跳び越えられる?」と、「跳び越えることができるかどうか」に夢中になった経験を思い起こしてほしい。「走り幅跳び」に夢中になるときというのは、この「跳び越えることができるかどうか」という、ドキドキ・ワクワクが誰にもあるからということにはならないだろうか。もちろん、「走り幅跳び」をして、このような気持ちにならない人もいる。しかし、そのときその人は、まだ「走り幅跳び」に夢中になれていない状態なのであり、「走り幅跳び」に夢中になっているときは、おしなべて全員に、やはりこの「跳び越えることができるかどうか」というどきどきワクワクが成立しているように見える。つまり、ある決められた、あるいは、ある目標にしたものを「跳び越えることができるかどうか」ということが、「運動遊び」として、あるいは人間の文化として、まとまりをもって客観的に存在しているということである。

(2)生涯に亘って運動に親しむこととの関係

このような視点で、「走り幅跳び」という運動をしてみると、オリンピックの選手から、幼稚園の子どもたちまで、それに夢中になっている人たちに共通しているのは、まさにこの「跳び越えることができるかどうか」である。文化として学ぶべき「運動遊び」としての本質がここにあるといってもよい。以上のことから、「走り幅跳びの運動の特性」とは、この「跳び越えることができるかどうか」という点にあるということになる。そして、この「運動の特性」を中心にして、例えばオリンピックの選手だと、「世界で誰よりも遠くに、跳び越えることができるかどうか」とか、「世界記録よりも、跳び越えることができるかどうか」となるし、幼稚園の子どもたちだと「あのラインよりも向こう側に、跳び越えることができるかどうか」というようになるのだろう。つまり、人や場に合わせて、やさしいとか、むずかしいとかいうように「条件」を変えているのである。

生涯に亘って運動に親しむということは、言い換えると、このような「運動の特性」を実感し、それに興味・関心・意欲を持つとともに、年齢や集う人たちの様子に合わせて、そのときどきの条件に応じた「運動の特性」の味わい方を工夫することができるということであろう。それは同時に、生涯に亘って運

動に親しむことをねらいとした学校体育の「基礎学力」のひとつとして学ばれることが求められていると言えるのではないだろうか。

(3)運動の特性を捉える方法といろいろな「運動の特性」の具体例

このような「運動の特性」は、少し難しい言葉を使うと、「現象学的還元」という作業から導きだされるものである。これは、その運動に対して持っている、「思い込み」や「当たり前」をできるだけわざと外して行って、例えていえば「宇宙人が初めてそれを見たような感じになって」、そこでいったい人間は何をしているのだろう、と行なっている人の立場に立って、ただ虚心坦懐に眺めてみたときに、他の人と「そうそう、たしかにそういうことをやっている!」というように、みんなで納得できる言葉を探し当てる、という科学的な手法のひとつである。このような方法から、学校体育で主に取り上げている運動の「運動の特性」を導きだすと、それは次のようになる。

1. 個人的な運動

A. 陸上運動

- 1) 走の運動 … 「スタートからゴールまで移動することができるかどうか面白い運動」
- 2) ハードル走 … 「スタートからゴールまで、連続したハードルを跳び越えて、移動することができるかどうか面白い運動」
- 3) リレー … 「スタートからゴールまで、バトンをみんなで、移動させることができるかどうか面白い運動」
- 4) 走り幅跳び … 「モノや目標を跳び越えることができるかどうか面白い運動」
- 5) 走り高跳び … 「バー(モノ)を落とさずに跳び越えることができるかどうか面白い運動」

B. 器械運動

- 1) 鉄棒 … 「地面で安定して立っている状態から、鉄棒に上がっても鉄棒上に安定した状態になったり、また鉄棒から地面でまた安定した状態に戻ることができるかどうか面白い運動」
- 2) 跳び箱 … 「乗り越えることができるかどうか面白い運動」

- 3) マット … 「地面で安定して立っている状態から、一度回っても(頭の位置を動かしても)、また地面に安定して立っている状態に戻れるかどうか面白い運動」

C. 水泳

- 「水の中で、スタートからゴールまで移動することができるかどうか面白い運動」

2. 集団的な運動

A. ゴール型のボール運動

- 1) サッカー … 「手を使わずにボールをコントロールして、チームでボールを運び、シュートチャンスを作って、ゴールにボールを蹴り込むことができるかどうか面白い運動」
- 2) バスケットボール … 「手でボールをコントロールして、チームでボールを運び、シュートのために相手をかかわして、ボールをリングに入れることができるかどうか面白い運動」
- 3) ハンドボール … 「手でボールをコントロールして、チームでボールを運び、シュートチャンスを作って、ゴールにボールを投げ込むことができるかどうか面白い運動」
- 4) タグラグビー … 「ボールを陣取りのシンボルに見立てて、チームでシンボルを相手にとられないようにして前に進めて、相手の陣地をすべてとることができるかどうか面白い運動」
- 5) フラッグフットボール … 「ボールを、チームで決められた場所まで運ぶことができるかどうか面白い運動」

B. ネット型のボール運動

- 1) バレーボール … 「ボールを落とさないようにコントロールして、チームで見方のコートには落とされないようにし、うまくその間を組み立てて、相手のコートには落とすことができるかどうか面白い運動」
- 2) プレルボール … 「ボールを手(プレル)でコントロールして、チームで相手コートに返し、見方コートには相手に返させないことができるかどうか面白い運動」

C. ベースボール型のボール運動

- 1) ティーボール … 「ボールを道具(バット・グラブ)でコントロールして、チームで攻撃側がヒットしたボールを守備側がベースに送ると、攻撃側がベースに移動するのがどちらが速いかが面白い運動」
- 2) キックベースボール … 「チームで攻撃側がキックしたボールを守備側がベースに送ると、攻撃側がベースに移動するのがどちらが速いかが面白い運動」

3. 表現運動

身体を使って、日常にはない身体を一人やみんなで創り出すことで、演じることが面白い運動。

4. 体づくり運動

- A. 体力を高めるための運動 … 「体力を高めるために必要に応じて意図的に動く運動」
- B. 体ほぐしの運動 … 「ふだんは経験しない身体の動きを体験することが面白い運動」
- C. 運動遊び … 「身体を使って、できるかできないかが面白い運動」

ここで示した「運動の特性」は、オリンピック選手から幼稚園の子どもまでに共通の、いわば「最大公約数」にあたる内容である。それに「発達段階」に基づいて「条件」が加わったものが、発達に見合った子どもにとっての運動になる。例えば、水泳の運動の特性は「水の中で、スタートからゴールまで移動することができるかどうか面白い運動」であるが、そこに高学年だと、例えば「足をつかないで少しでも長く」という条件が加わると、「足をつかないで少しでも長く」+「水の中で、スタートからゴールまで移動することができるかどうか面白い運動」ということになって、「平泳ぎ」という発達段階に見合った運動がでてくる。このように「初達段階に見合った条件+運動の特性」が、各学年段階で取り上げられる具体的な運動の姿になると考えればよい。

さらに、このことがどのような学習指導の具体につながり、子どもの立場から見た技能のあり方を示すことになるのかについて、「バレーボール」の学習指導の実際から、少し例を挙げて検討してみたい。