

「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、人間の存在のあり方そのものである「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る。

「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。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。そして、身体を自己目的的に遊ぶことは、結果的・派生的に、様々な効果も生み出す。体力を高めたり、人間関係を作ったりなどである。

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挙げられている。OECD(経済協力開発機構)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ている「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。さらに「楽しい体育」は、もっと「ドキドキ・ワクワク」する体育に進化していく新しい可能性もある。今回の研究委員会が掲げたいテーマは、このような意味で「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、という趣旨が含まれている。

2. 現代社会とこれからの学校教育

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。

知識基盤社会といわれる現在の社会の特徴のひとつは、「学び」がこれまで以上に大きな意味を熱という点である。ただ、これまで主流であった「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、「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・関係的な性質から考えることが必要である（「アクティブ・ラーニング」としての学び、主体的・協働的な学び）。このときに、「遊び」と「学び」は、そもそも「出会いを通して新しい価値に向かう自己変容」という点から、同じ営みである。「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。運動やスポーツが、「遊び」としての性格を活かして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重要であるといえる。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テーマである。

2. 手掛かりとしての3つの観点

今回の研究テーマについて、さらに具体的には、次の3点について取り組んでみたい。

- 1) 子どもの立場から、運動やスポーツの技能の意味をどのように捉え直し、学習指導を改善できるのか
- 2) 楽しい体育や、これからのさらに新しい「楽しい体育」において、評価はどうあるべきなのか
- 3) 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。

1)-1 子どもの立場から「技能」の意味を再考する

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ことから、「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」をめぐっての活動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、技能には系統性と順序性があり、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」が生まれてくるのであるから、「ドキドキ・ワクワク」の基盤は、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。そうなると、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」は消失してしまう。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。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」とは、「非日常」の中で技能を駆使する、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か。一つ目の課題は、以上のようなものである。

1)-2 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) 「できるかできないか」しかし「何が?」

子どもの立場から技能の意味を捉えようとした時、まずは「運動の特性」との関係が考えられなければならない。特性論の立場からすれば、「運動の持つ人間にとっての本質的な意味や価値」が「機能的特性」であり、この「機能的特性」に触れたり味合うことから、子どもたちの体育は始まることになるからである。

技能とは、そもそも「目的を達成するための合理的な手段=技術を個人が内面化したもの」のことを指している。では、「目的」とは何か。「機能的特性」論からは、それは「競争・克服・達成」に分類される「アゴーン(挑戦)」にある。しかし、ここで考えて欲しいのだが、例えば「チーム対チームの競争」という「機能的特性」は、具体的には身体を自己目的化してどのような「課題」を行うことが、「遊び」としてのまとまりを持っているのだろうか。

例えば走り幅跳びを例にとると、運動の特性は「達成型」ないし「競争型」であるとされる。目標を達成することや、競うことが「アゴーン」の中身となっているということである。ただ、このときにそれはさらに、身体の具体的にはどんな動きを使っ

て、具体的にどんな遊びとしての課題に取り組んでいるのか。

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。「跳び越えることができるかどうかごっこ」という感じである。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はないか。だからこそ、そこに「ではどのようにすれば跳び越えることができる?」という課題とともに、「助走、踏切、空中動作、着地」という「技能」があらわれるのではなかろうか。これこそが、子どもの立場から見た「技能」の意味ではないかと思われるのである。

このような視点で、「走り幅跳び」という運動をみてみると、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とも思える。そして、この「技能の意味」を、「運動の特性」として捉え直し、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、触れさせたい特性の中心と考えてみてはどうであろうか。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、「運動の特性」に対して「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。

(2)子どもから見た「技能」の意味を捉える方法と具体例

このような「子どもから見た「技能」の意味」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いった、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す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

- 1) 「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) プレールボール … 「ボールを手(プレール)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作出すことで、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「子どもから見た「技能」の意味」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は、「バレーボール」の学習指導の実際から(別添資料1~3参照)、少し例を挙げて検討してみたい。

2) 新しい評価のあり方

次に「ドキドキ・ワクワク」する体育の学習指導において、欠かせない問題のひとつは「評価」をめぐるものである。

ねらいやめあてを持つためにも、学習の深まりを促すためにも、子どもたちの学習という面と(学習評価)、適切な学習指導が行われているかという面の(教育評価)2つの側面からの評価が適切に行われ、PDCAのサイクルが子どもたちの自発的で主体的な学習を支えるとともに、評価と学習指導が一体化した適切な授業づくりが行われることは重要である。

しかし、いくら「子どもの立場から捉えた技能」という視点から学習活動が活発になってきたり、学習指導が適切に改善されたとしても、「評価」において一貫性のない実践が行われてしまうと、子どもたちの「ドキドキ・ワクワク」感はやはり生じない。ところで、近年の評価の考え方において主流であった「形成的評価」の考え方から、「変革的形成的評価」という考え方が注目を集めだしている(別添資料4~6)。この考え方は、学習の道筋を「トンネル」のように一本道でとにかく出口に向かう、というイメージではなく、「野原」でそこに広がる様々な物や事に関心を寄せながら、それぞれのアプローチでゴールを目指すことをイメージするものである。

主体性や共同性といった近年の教育課題からも、あるいは自発的・主体的な子どもの立場に立った体育の学習指導をうながす「楽しい体育」の立場からも、「変革的形成的評価」の考え方は、適した評価のあり方を示してくれている物であると思われる。このようなことから、「変革的形成的評価」として示された考え方を、具体的な単元計画や学習指導場面に落とし込んで行ったときに、これまで行ってきた積み重ねがどのように整理され、あるいは修正されて、いわゆる「楽しい体育」としての評価のあり方をモデル化できることになるのか。この課題について、急ぎ検討する必要があるのではないかということである。

3) 学校と社会が連携・協働した新しい「楽しい体育」のあり方

最後に3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「塀に囲われた」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(別添資料7~8参照)。

「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3つの視点から、全国大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。