

体 育 科

1 育成したい「思考力」

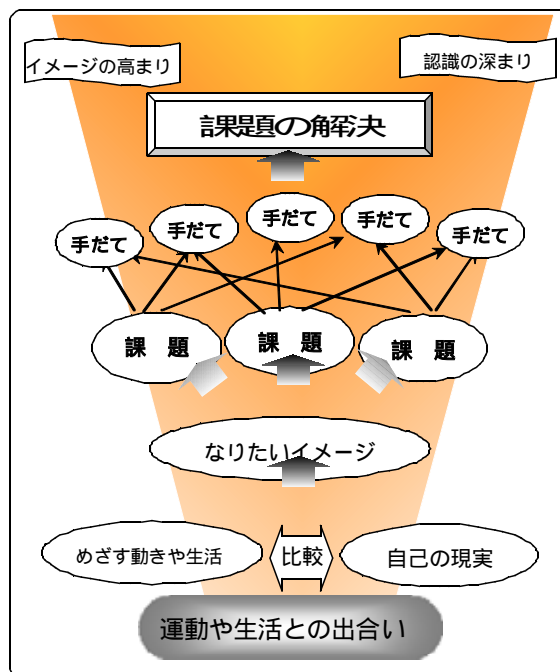
めざす動きやよりよい生活と自己の現実を照らし合わせながら、適切な課題を設定し、課題解決に向けての手だてを選んだり、見出したりする力

めざす動きやよりよい生活と自己の現実を照らし合わせながら、適切な課題を設定する力

「適切な課題を設定する力」とは、めざす動きや生活と自己の現実の有り様を比較し、なりたいイメージを描きながら、それを基に、どこに自己の課題があるのかを考える力である。

その力を育成するためには、運動や生活をしていく中で、実際に試したり、映像や観察等で振り返ったりすることにより、自己の現実を明確に認識しておくことが必要となる。なぜなら、基準となる自己が不明確ならば、めざす動きやよりよい生活との比較から描く「なりたいイメージ」が曖昧になり、自己の課題も明確にならないからである。このように、自己の現実を明確に認識することは、「適切な課題を設定する」上で、大きな意味をもっているのである。

この適切な課題を設定する力は、後の課題解決の手だてを選んだり、見出したりする力につながるものである。



【体育科「思考力」モデル図】

課題解決に向けての手だてを選んだり、見出したりする力

これは、課題に対して、アナログン^{*1}や過去の生活場面を想起したり、その際用いた手だてを生かしたりして、課題の解決に向かっていく力のことである。例えば、「跳び箱の開脚跳び」で考えてみると、「腕を支点として体重移動をするには？」という課題に対して、「馬跳び」というアナログンを想起したり、「腕の支持によって腰を高くするには？」という課題に対しては、過去の遊びから「カエルの足うち」を想起したりして、手だてを見出していくのである。

また、めざす動きや生活を具体的に分析して、自己が補う点を明確にし、手だてを見出すことも考えられる。自己の現実に照らし合わせて、跳び方の美しさに関する「腰の高さ」よりも、踏切から着手までの「体の投げ出し」に関する練習方法を見出すような思考がこれにあたる。

この思考力は、保健領域でも同様である。「けがの防止」で考えてみると、「学校内でのけがを少なくするには？」という課題に対して、過去の生活から「廊下を走っている」という行動面を想起して、改善のための手だてを見出していく。また、今の自分は「廊下での過ごし方」といった行動面よりも、「隠れた危険を見つける」という環境面からの防止策を見出す方が大切だという判断もできるだろう。

なお、本校体育科では、学習対象についての経験が少ない場合には、解決の手だてそのものを見出す力よりも、教師の提示したいくつかの選択肢の中から自分に合ったものを選ぶ力を育成することを重視している。

* 1：その運動につながる「動きのもと」のこと。例えば側方倒立回転のアナログンとしては、体を支持する動きとして手押し車、逆さになる動きとして壁倒立等である。

2 「思考力」を育成するための思考様式

課題を設定する際	<p>【視覚化】</p> <p>映像</p> <p>2年「マット遊び」 自分の課題を見つける時には、VTRと自分のイメージを比較する。</p> <p>3年「毎日の生活と健康」 体温の変化と生活の仕方から見る。</p> <p>5年「心の健康」 心と体の状態を関係図に書く。</p> <p>【言語化】</p> <p>言葉</p> <p>2年「マット遊び」 アドバイスを送る時には、部位とその動きをつないで表現する。</p> <p>オノマトペ</p> <p>2年「遊園地へ行こう」(表現リズム遊び) 動きや様子をオノマトペで表す。</p> <p>【焦点化】</p> <p>部位</p> <p>2年「マット遊び」 動きを観察する時には、体の部位に着目する。</p> <p>4年「跳び箱運動」 よりよいイメージと自己の動きとを比較する</p> <pre> graph TD A[よりよいイメージと自己の動きとを比較する] --> B[場面ごとに分けて捉える] A --> C[部位ごとに着目する] B --> D[場面ごとに部位に着目する] C --> D </pre> <p>スピード</p> <p>6年「走り高跳び」 自分の跳び方を振り返る際には、スピードの変化にまで着目する。</p> <p>体を構成する組織</p> <p>4年「育ちゆく体とわたし」 食生活から自分の成長を振り返る際には、骨づくりの視点から見る。</p>
課題を解決する際	<p>【過去の運動や生活場面を想起】</p> <p>遊び</p> <p>1年「のりものランド」(表現リズム遊び) お話を構成するためには、これまでの動きを組み合わせる。</p> <p>生活</p> <p>3年「毎日の生活と健康」 体にとってよい環境に着目する。</p> <p>【めざす動きや生活を分析】</p> <p>動き</p> <p>5年「バスケットボール」 スペースを意識した守りやカバの動きに着目する。</p> <p>5年「バスケットボール」 パスをつなげるためには、相手の動きに着目する。</p> <p>6年「バスケットボール」 ディフェンスの動きに着目する。</p> <p>場</p> <p>2年「シュートゲーム」 パスをもらう時には、だれもいないところに動く。</p> <p>3年「タグラグビー」 敵と味方の位置に着目する。</p> <p>3年「ポートボール」 ゴールや敵、味方の位置を見る。</p> <p>6年「バスケットボール」 どのように動けばよいかを考える際には、空きスペースに着目する。</p> <p>心情</p> <p>2年「動物ランド」(表現リズム遊び) 場面に合った動物の心情に着目する。</p> <p>複数の視点</p> <p>2年「虫のせかい」(表現リズム遊び) 動きの速さと大きさに着目する。</p> <p>5年「自然の力」(表現運動) 動きを考える際、「時間」「空間」「仲間」の観点から見る。</p> <p>6年「ハードル走」 動きをよくするためには、細部に分けて見る。</p> <p>6年「走り高跳び」 「スピード」「角度」「リズム」「曲がり方」に着目する。</p> <p>3年「毎日の生活と健康」 毎日を健康に過ごすためには</p> <pre> graph TD A[毎日を健康に過ごすためには] --> B[生活の仕方から考える] A --> C[環境面から考える] B --> B1[食事] B --> B2[運動] B --> B3[休養] B --> B4[睡眠] B --> B5[清潔] C --> C1[明るさ] C --> C2[換気] B1 --> D[身体への影響を考える] B2 --> D B3 --> D B4 --> D B5 --> D C1 --> D C2 --> D D --> E[経験から考える] D --> F[実現可能かを判断する] </pre> <p>4年「育ちゆく体とわたし」 生活の仕方を改善する際には、「いつ」「どんな時に」「どのくらいの回数」かに着目する。</p> <p>5年「けがの防止」 防止策を考える際には、「行動面」「環境面」に着目する。</p> <p>6年「病気の予防」 病気の原因を「病原体」「生活行動」「環境」「体の抵抗力」の観点から見る。</p>

これらの思考様式は、実践の一部であり、全てを掲載しているものではありません。

3 体育科における言語活動

(1) 体育科の言語活動の特色

『小学校学習指導要領解説体育編』から、言語活動にあたる部分について以下のことが読み取れる。

…(前略)…体を動かすことが、身体能力を身に付けるとともに、情緒面や知的な発達を促し、集団的活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動などを通じて論理的思考力をはぐくむことにも資することを踏まえ、…(後略)…
(『小学校学習指導要領解説体育編』, 3頁)

…(前略)…知識を習得する学習活動を重視するとともに、習得した知識を活用する学習活動を積極的に行うことにより、思考力・判断力等を育成していくことを示したものである。指導に当たっては、身近な日常生活の体験や事例などを用いた話し合い、ブレインストーミング、応急手当などの実習、実験などを取り入れること、…(後略)…
(『小学校学習指導要領解説体育編』, 90,91頁)

体育においては、身体能力を身に付けるためにも、練習や作戦を考え改善の方法等を話し合う言語活動が設定されており、考えたことや分かったことを整理し、学習内容の定着へとつなげていくことが求められている。また、保健領域では、身近な体験や事例を基にした話し合いが重視されており、自己の生活の課題を言語化し、その解決策を話し合う言語活動がある。

(2) 言語活動の充実のために

体験や「教科のことばや表現方法」を取り入れること(反応の表出)

例えば第5学年「心の健康」では、「豆つかみゲーム」を全員で体験した。ゲームの後、心と体の状態がどうであったか話し合ったところ、「イライラしてつかめなかった。」「焦って体が思うように動かなかった。」等、心と体が関係していることを実感した言語活動が活性化し、両者は密接な関係にあることに気付かせることにつながった。

視点を転換・拡充すること(反応の表出)

例えば第3学年のタグラグビーでは、「ウォーキングゲーム(早歩きでのゲーム)」を行った。これまで走ってゲームをしていたが、視点を転換させるために、歩いてゲームを行った。すると、これまで見えていなかった味方の動きを確認することができるようになり、ボールを持たない者がスペースを見つけて動くこと等の新たな作戦を考え出すことにつながった。

めあてを明確にし、向かうべき方向性を想定しておくこと(集団吟味)

例えば第5学年「けがの防止」の実践では、校内での事故を減らすために環境の要因について考えていった。その際、危険な要因が多く含まれている「図書室の入り口の扉」を取り上げ「どのように解決すればよいか」と、思考対象を明確にして話し合いを行った。多様な要因が考えられる中から、どのように解決すればよいかという目的が共有化できたことで、集団吟味が活性化された。

着眼点を焦点化すること(集団吟味)

ゲームの中では動きが瞬時に消えてしまい、自己の動きを掴むことができない。そこで、第6学年「アルティメット」の実践では、パスを出すチャンスができたときにゲームを一旦停止して、パスをつなぎ合う活動を行った。パスをつなぐ動きのみに焦点化でき、一つ一つの動きや作戦の有効性について吟味が行われた。