

体 育 科

1 育成したい「思考力」

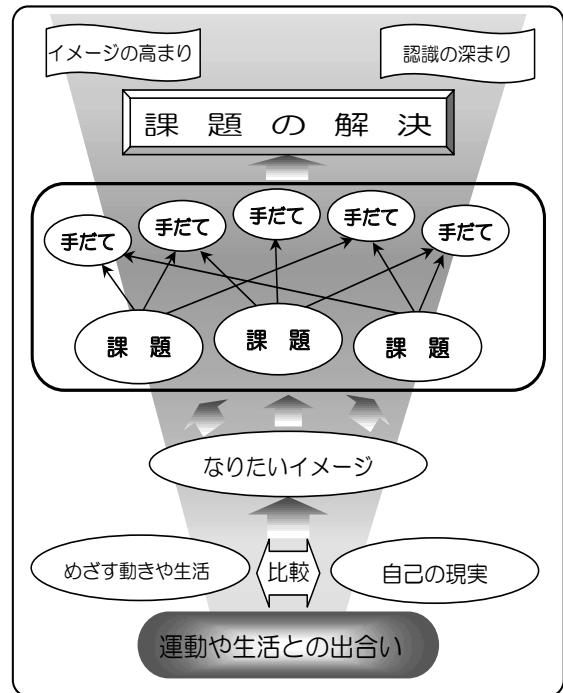
めざす動きやよりよい生活と自己の現実を照らし合わせながら、適切な課題を設定し、課題解決に向けての手だてを選んだり、見出したりする力

○ 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、過去の生活を振り返り、改善の手だてを見出していく。つまり、「廊下を走らないようにしましょう」といった行動面や「隠れた危険を見つけよう」という環境面からの防止策を見出していくのである。

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がある。

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>関係を図や表に</p> <p>3年「毎日の生活と健康」 体温の変化と生活の仕方の関係から見る</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>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>3年「ソフトバレーボール」 よりよい攻め方や守り方を選ぶには 役割ごとの動きに目を付ける 守る人 つなぐ人 返す人</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>食事</p> <p>4年「育ちゆく体とわたし」 成長期の体に必要な栄養に着目する</p>
	<p>複数の視点</p> <p>3年「跳び箱運動」 課題を見出し、自分にあった練習の場を選ぶには 理想の動きと比べる 一つの場面で動きを比べる 前の動きに目を付ける 失敗の動きに目を付ける</p> <p>4年「ハンドボール」 サポートの動きを工夫するには 自分とつないで相手を見る ボールを持つ者と ゴールと</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>1年「とりにへんしんしてあそぼう」(表現リズム遊び) 場面に応じた動きを選んだり見出したりするためには 具体的な動きに着目する 何がどこで何をしているかに着目する 対象 場所 様子</p> <p>2年「りずむにのっておどろう」(表現リズム遊び) 軽く踊るための動きを選んだり見出したりするためには 今の動きと違う動きに着目する くずす(変える)ことができるものをさがす 場所高さ(空間) 弾む回数(身体) 友達と一緒に人数(他者との関係) テンポリズム(時間)</p> <p>よりよく発育・発達するための生活の仕方を見出すには 身体への影響に着目する 食事 運動 休養・睡眠 栄養面 食品数 強度 時間 時間帯 時間帯 質</p> <p>6年「病気の予防」 誘いを断り、健康な生活の仕方を考えるには 吸ってしまったきっかけに着目する 場の状況 心の状態</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 体育科におけるユニバーサルデザインの働きかけ

(1) 思考対象を「図」とするために

① 情報を精選し、選択の場を設定する

第1学年「とびっこ遊び」では、自分たちが作ったコースをさらに跳びやすいコースに改善していくことをねらった。そのために、子どもたちが作ったコースと教師が意図的に作ったリズムよく跳べるコースを跳び比べる場を設定した。子どもたちは、跳びやすいコースを選択しようとする中で「どうして先生の作ったコースは跳びやすいのかな。」と思考対象である輪の並びに目を向けるようになった。こうして子どもたちは、コースに着目しながら「ケンとケンとの間の長さが違うから」や「パーのときの幅が広いから」と思考様式に気付くことができた。



② 板書に思考の目的地と現在地を示す

第3学年「台上前転」では、自己の連続写真と理想のモデルの分解写真を提示し、自分が練習に取り組もうとする場面にネームカードを貼るスペースをとり、練習場面の決定を思考の目的地とした。また、自分の動きと理想のモデルの動きを比較することで、失敗の場面を明らかにし、そこから考えた練習場面を思考の現在地としてネームカードで示した。

自己の課題を見つけた子どもは、「着地ができていないのは踏み切りの時に腰が上がっていないから。」と、失敗の原因はそれよりも前の場面にあることに気付くことができた。このように思考の目的地と現在地を明確にすることで、練習すべき場面が見出されていったのである。



(2) 思考様式を「図」とするために

① 指導方略の組み合わせにより、思考の視点を強調する

第6学年「病気の予防」では、たばこを吸い始めたことを後悔している大学生のAさんをモデル事例として提示し、吸ってしまった原因を考えていった。まず、「たばこは体に悪いので、大人になっても吸わない」と言っていたAさんが、なぜたばこを吸ってしまったのかを話し合い、理由をカードに書いていくことにした。しかし、ことばだけではその場面をイメージしにくい子どももいる。そこで、吸ってしまった『きっかけ』となる場面について、ロールプレイによって状況をイメージしやすくさせ、それを基に考えた理由をカードに書き、板書上に整理していった。このように言語的な手がかりと運動的な手がかりを組み合わせることによって、たばこの吸い始めには、周りの人のさそいや好奇心が関係していることに気付いた。そして、それを「場の状況」と「心の状態」につなぎ、思考の視点を強調した。子どもたちは、断ることの難しさと強い意思をもって行動することの大切さに気付くことができた。

② 板書に動きをもたせることにより、思考の視点を強調する

第2学年「リズムにのっておどろう」では、簡単な基本の踊りをもとに、自分が作った踊りを言語化させて、教師が板書していった。その後、子どもたち一人一人が行った工夫に対して、「何を変えたの?」と教師が問い、用いた思考様式を振り返らせた。その際、分かりやすく色分けした板書上の思考様式が入ったポケットから、子どもたちの意見の横に、同じ色のカードを移動させる様子を見せることで、子どもたちの出した意見と思考様式がつなげるようにした。このように板書に動きをもたせることで、自分たちの工夫と思考様式のつながりが図として強調され、自分の用いた視点が意識しにくかった子どもも、用いた思考様式を振り返ることができた。

