

体 育 科

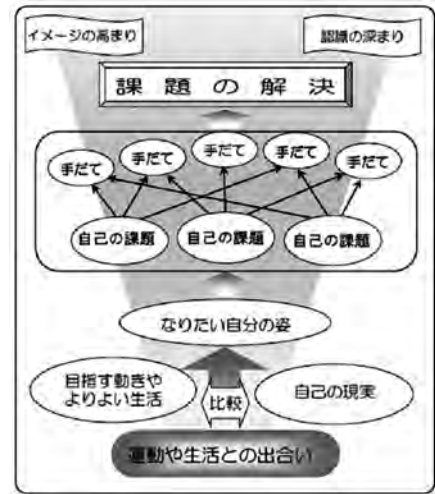
1 育成したい「思考力」

目指す動きやよりよい生活と自己の現実とを比較しながら、自己の課題を適切に設定し、課題解決に向けての手だてを選んだり、見いだしたりする力

○ 目指す動きやよりよい生活と自己の現実とを比較しながら、自己の課題を適切に設定する力

「自己の課題を適切に設定する力」とは、目指す動きやよりよい生活と自己の現実の有りようを比較し、なりたい自分の姿を描きながら、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、映像や記録等で振り返ったりすることで、自己の現実を的確に認識しておくことが必要となる。もし、基準となる自己の認識が不十分であるならば、「目指す動きやよりよい生活」との比較対象が曖昧で、そこから生まれる「なりたい自分の姿」は不明確なものになってしまうため、適切な課題設定には至らないからである。以下に実践例を示す。



【体育科「思考力」モデル図】

第2学年「リズムにのっておどろう」

【本単元で育成したい「思考力」】

全身を使って踊るための課題を設定する力

リズムに乗って踊るリズム遊びでは、同じ動きを繰り返したり、動きが小さかったりしても、「うまく踊ることができている」と思ってしまいがちが多い。そこで、目指す動きと今の自分の動きとを比較し、自己の課題を捉えいけるよう働きかけを行った。

本実践では、全身図を用いて、よく動かしている部位とあまり動かしていない部位があることに気付かせた。そうすることで、友達の動きのよさ等から自分のなりたい姿を思い描き、動かしていない部位を動かそうと、自分の課題を設定していったのである。



【友達の動きと比較】

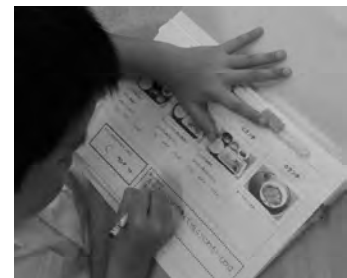
第4学年「おとなに近づくわたしたち」(保健)

【本単元で育成したい「思考力」】

思春期における体の発育や変化と今の自分たちの体の様子を比べながら、課題を設定する力

子どもたちは、好き嫌いなく何でも食べることが体の発育には大切だと考えているが、実際には行えていない場合が多い。本実践では、成長期に必要な食事と自分の食事とを比べて、なりたい自分の姿を思い描き、自己の食生活の課題を捉えていった。

本時では、自分が食べたいメニューを選択し、選んだ理由を話し合った。そして、選んだメニューと理想のメニューとを「栄養面」や「食品数」の観点から比較することで、選んだメニューには栄養面に偏りがあったり、食品数が少なかったりすることに気付き、足りない栄養や食品を補おうと自らの課題を設定していったのである。



【選ぶ基準を明確に】

この自己の課題を設定する力は、後の「課題解決の手だてを選んだり、見いだしたりする力」につながるものである。

○ 課題解決に向けての手だてを選んだり、見いだしたりする力

これらの力は、課題に対して類似した過去の運動経験や生活場面等を想起したり、これまでの学習で用いた手がかりを生かしたりして、課題の解決に向かっていく力のことである。

「手だてを選ぶ力」とは、練習の場や練習方法の意味、そして、最終的にどのような課題解決を行うかを把握した上で、自分に合った手だてを選択していく力である。

以下に実践例を紹介する。

第4学年「勝利を目指してダイヤモンドを駆け抜けろ！ ～ファイブベースボール～」

【本単元で育成したい「思考力」】

チームで得点するために、状況に応じた攻撃のしかたを選択する力

本実践で行ったベースボール型ゲームにおいて、チームでより多く得点するためには、「出塁」「進塁」「返す」という打席での役割を基に攻撃していくことが大切である。例えば、「僕は最後の打者だから、ランナーを返して得点しよう。ランナーが3塁4塁にいるから、2塁方向に強く打つと点が入りそうだ。」等と、残りの攻撃人数や走者の状況等の状況に応じて攻撃のしかたを選択していった。



【状況に応じた攻撃】

「手だてを見いだす力」とは、自己の課題に対して、これまでの学びから課題解決に向かう手だてを見つけたり、こうすれば解決できるのではないかと気付いていったりする力のことである。

以下に実践例を紹介する。

第2学年「みんなでお宝ゲットだぜ！ 一宝取り鬼～」

【本単元で育成したい「思考力」】

チームで連携してたくさん宝を取るための攻め方を見いだす力

鬼遊びで宝を取るためには、相手をかいたり走り抜けたりすることが大切である。1人で攻めていると相手に狙われたり、複数の相手に挟まれたりする状況が生じることがあるため、2、3人で連携しながら攻める必要がある。

本実践では、「もっと宝を取るための攻め方を見つけよう」という学習課題の下、これまでに見つけた「相手のいないところを見つける」「すり抜ける」等の手がかりを生かしたり、これまでに見つけた攻め方を組み合わせたりしながら、新



【チームで連携した攻め方】

な攻め方を見いだしていくのである。例えば、「2、3人でスタートすると、相手が誰かのタグを取りに行くから、1人で宝を取りに行くよりも走り抜られる場所が広がって、もっと宝を取れそうだよ。」と、チームの連携を意識した攻め方を見いだしていった。

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、行動面や環境面から生活を振り返り、例えば、「廊下を走らないようにしましょう」や「隠れた危険を見つけよう」という改善の手だてを見いだしていく際に働くのである。

小学校段階では、解決の手立てを子ども自身が見いだすことは難しい場合が多いため、「見いだす力」の育成よりも、「選択する力」の育成に重点をおいている。