

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

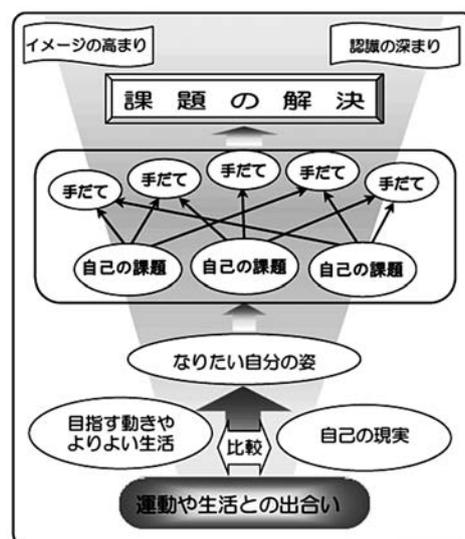
○ 目指す動きやよりよい生活と自己の現実とを比較しながら、自己の課題を適切に設定する力

「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、映像や観察等で振り返ったりすることにより、自己の現実を的確に認識しておくことが必要となる。なぜなら、基準となる自己の認識が不十分であると、「目指す動きやよりよい生活」との比較対象が曖昧になるからである。つまり、そこから生まれる「なりたい自分の姿」は不明確なものとなり、適切な課題設定には至らないのである。

自己の現実を的確に捉え、自己の現実と目指す動きやよりよい生活との比較から生まれた「なりたい自分の姿」により近づくために、何をどうすればいいのか、どこで何をすればいいのか等について考える力が本「思考力」である。

以下に実践例を紹介する。



【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」と判断してしまうことが多い。そのため、目指す動きと今の自分の動きとを比較することで、自己の課題を捉えようとするのである。

本実践では、全身図を用いて、多く動かしている部位と動かしていない部位があることに気かせることで、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する力のことである。

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、実生活にはなかなか結び付きにくい。そこで、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ようとするのである。

本実践では、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」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づき、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くのである。

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や、最終的にはどのように課題の解決につながるのかを把握した上で、自分に合った手だてを選択していく力である。小学校段階では、特にこの力の育成を重視している。

以下に実践例を紹介する。

第1学年「チャレンジ！ふさか小オリンピック ―跳び箱遊び―」

【本単元で育成したい「思考力」】

跳び箱を使ったいろいろな場での遊びを通して、楽しく跳び箱遊びをするために、跳び箱を越す動き方を選ぶ力

跳び箱遊びは、いろいろな場で簡単な遊びを行い、跳び乗ったり、跳び下りたりする動きの楽しさを味わうことが大切である。

本実践では、楽しく跳び越すにはどのような動き方があるのか、友達の動きやこれまでに見つけた動き方のよさから気づき、自分の動きを工夫していくのである。例えば、「〇〇ちゃんは、大きく腕を振って跳び下っていたな。鳥みたいに高く跳びたいから、同じようにやってみよう。」と、楽しく跳び箱を跳び越す動き方を選んでいく力のことである。



【動き方を選ぶ】

「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！ ―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

宝を取るためには、相手をかわし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人で連携する必要がある。

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



【チームで連携した攻め方】

で見つけた攻め方を組み合わせたりしながら、新たな攻め方を見いだしていくのである。例えば、「1人で宝を取りに行くよりも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走り抜け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く力のことである。

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、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。