

**すべての子供が
共に生かし合う体育へ！**

共生の視点に立った体育学習の進め方

YNU

横浜国立大学 教育学部

梅澤 秋久

《本日の流れ》

9:45～10:45 「21世紀の教育／体育の在り方」

(講義・演習)

11:00～12:00 「共生の視点に立った体育の在り方」

(講義・演習)

《お昼休み》

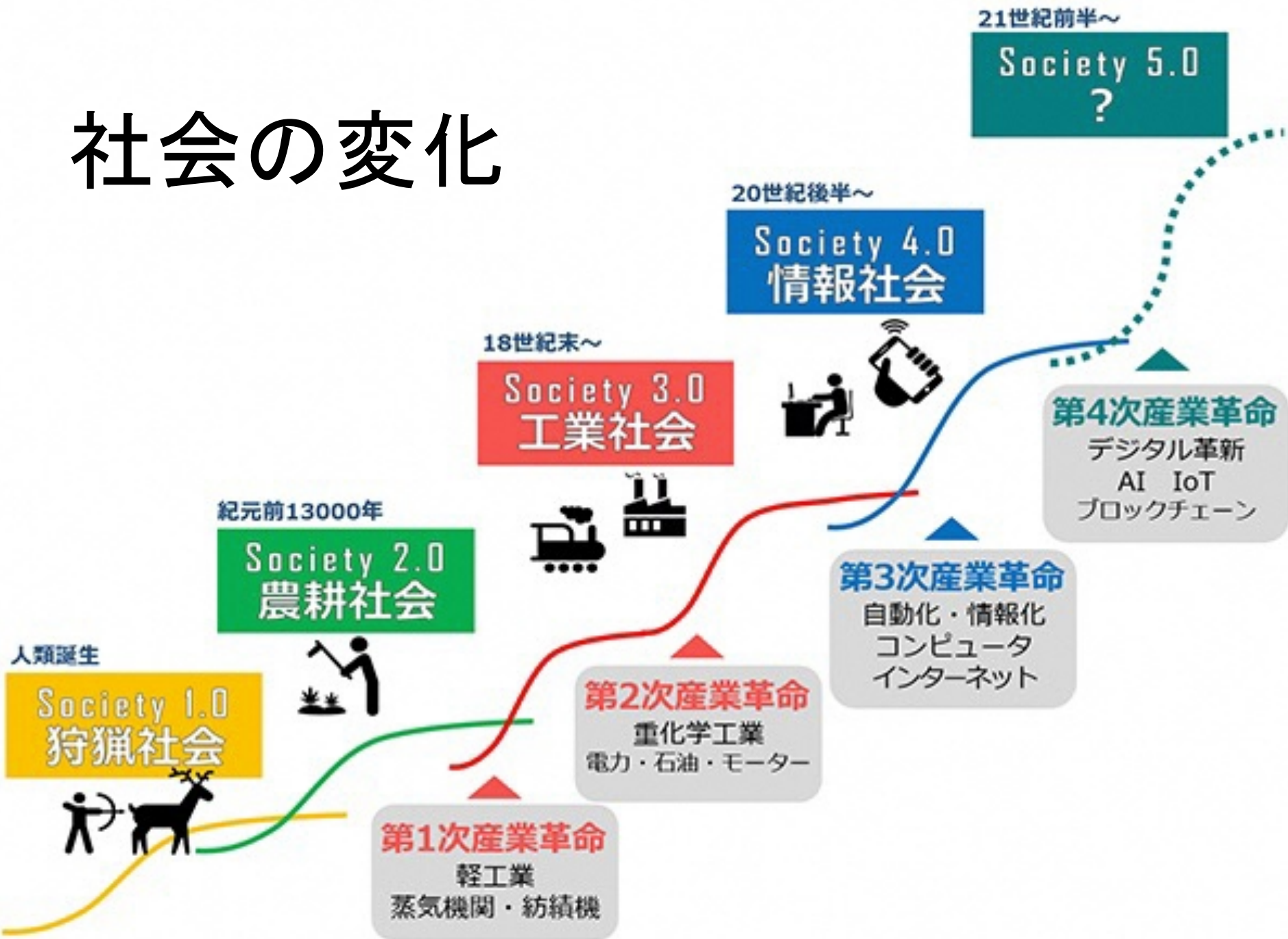
13:00～16:00

「多様な他者が共に生かし合うスポーツを創ろう、
やってみよう」(実技・ワークショップ)

16:00～16:30 「質疑応答・研修のまとめ・諸連絡」

教育のパラダイムチェンジ

社会の変化



成長社会から成熟社会への転換

AIの急速な発展は世の中を大きく変える

- ・シンギュラリティ(カーツワイル2005 技術的特異点)
- ・2045年？人間の発達是一次関数, AIは二次関数

教育の世界も大きな転換期！

量から へ

競争から へ

知識の獲得から  へ

21世紀は・・・

主体性・多様性・協働性
学びに向かう力
人間性 など

どのように社会・世界と関わり、
よりよい人生を送るか

どのように学ぶか
(アクティブ・ラーニングの視点から
の不断の授業改善)

学習評価の充実
カリキュラム・マネジメントの充実

何を知っているか
何ができるか

個別の知識・技能

知っていること・できる
ことをどう使うか

思考力・判断力・表現力等

1. 習得・活用・探究という学習プロセスの中で問題発見・解決を念頭に置いた「**深い学びの過程**」が実現できているかどうか
2. 他者との協働や外界との相互作用を通じて、自らの考えを広げ深める「**対話的な学びの過程**」が実現できているかどうか
3. 子供たちが見通しを持って粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげる「**主体的な学びの過程**」が実現できているかどうか

アクティブ・ラーニング

不断の授業改善の視点

豊かなスポーツライフの基礎を築く
これからの
体育授業づくりに向けて

運動する大人なるためには何が大切か？

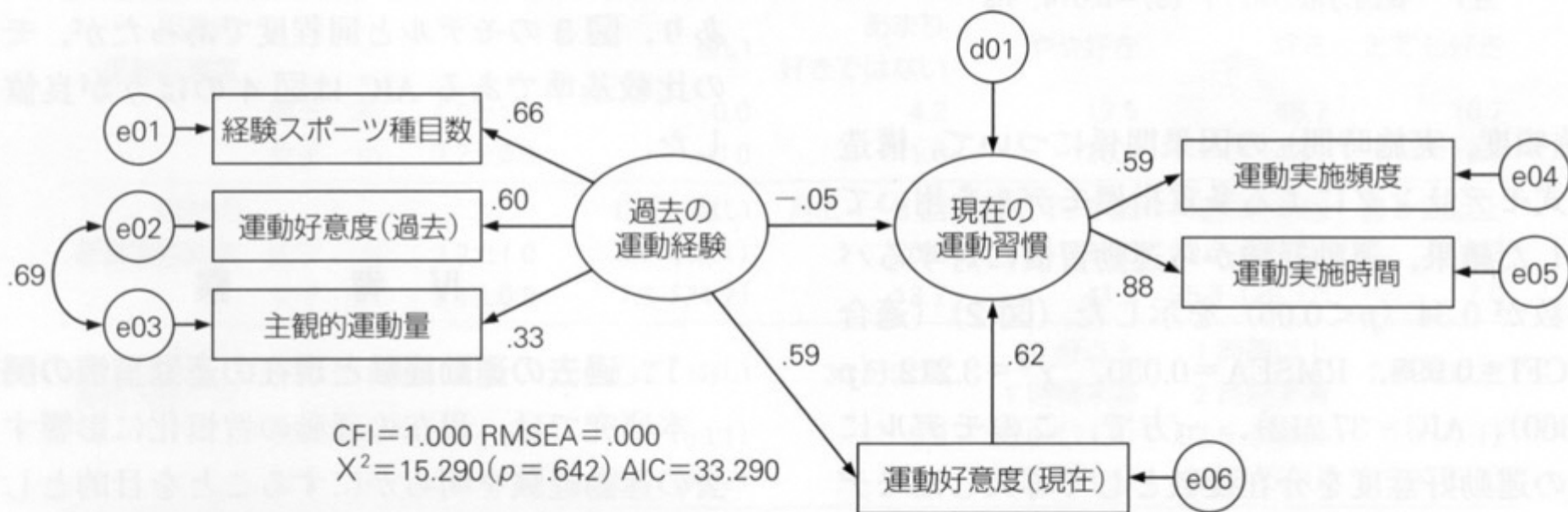


図 4 過去の運動経験と現在の運動習慣の因果関係：介在変数を導入し、推定パラメータを固定したモデル

注) 過去の運動経験から現在の運動習慣へのパス係数及び運動好意度(現在)へのパス係数, 運動好意度(現在)から現在の運動習慣へのパス係数, d01 から現在の運動習慣へのパス係数以外の推定すべきパラメータを図 3 から得られた値に固定した。

古い学習観の教師は**知識の配達人**

教科書や指導書に載っている品物(知識・技能)を顧客(子ども)に配達するだけ

=コンテンツを獲得させる

<https://www.youtube.com/watch?v=ArRWXopUHAQ>

これからの教師は……

子どもたちが、品物(教材)に飛びつき、品物を広げ、それを手がかりにして、もっとたくさんの魅力的な品物を協働し、自分たちの手で創りだすことができる力を育まなければならない

=コンピテンシーの育成

**品物にとびつく
＝主体的に学ぶ**

**ような学習環境を
デザインする
「学習デザイナー」としての教師**

「意味」とは

「いま-ここ」に没頭している瞬間

「意義」とは

本人が感じる価値

評定につながる「関心・意欲・態度」(やらされ)からの脱却 → 主体的に学習に取り組む態度

「主体的」であるかどうかは、学習デザインが重要！

《主体的な学び》（自主的とは違う）

子どもに「意味」と「意義」を

好奇心

Active Play

Curiosity



Exploration

探究

Motivated to Move



Physical Literacy

Confident to Move



Competent to Move



Confidence



Repetition to Mastery



熟達に向けた
継続

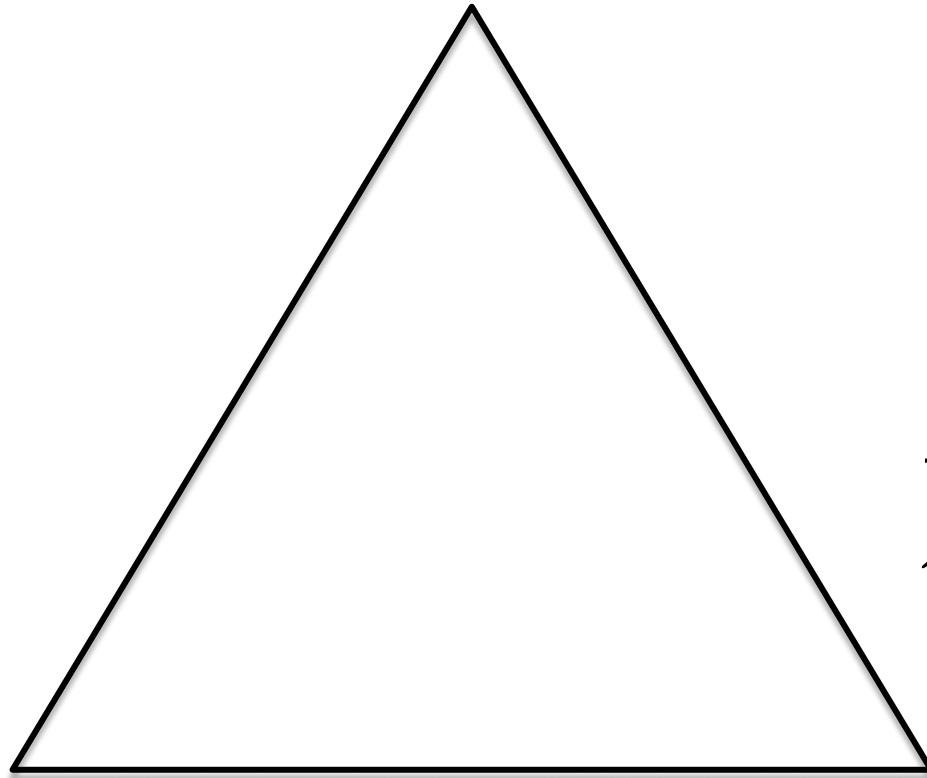
自信

Appleの実践を
Active-Play & Physical Literacy,
Everyday

道具 (モノ・言語)

自己
(ヒト)

対象
(コト)



活動システム論の上部の三角形

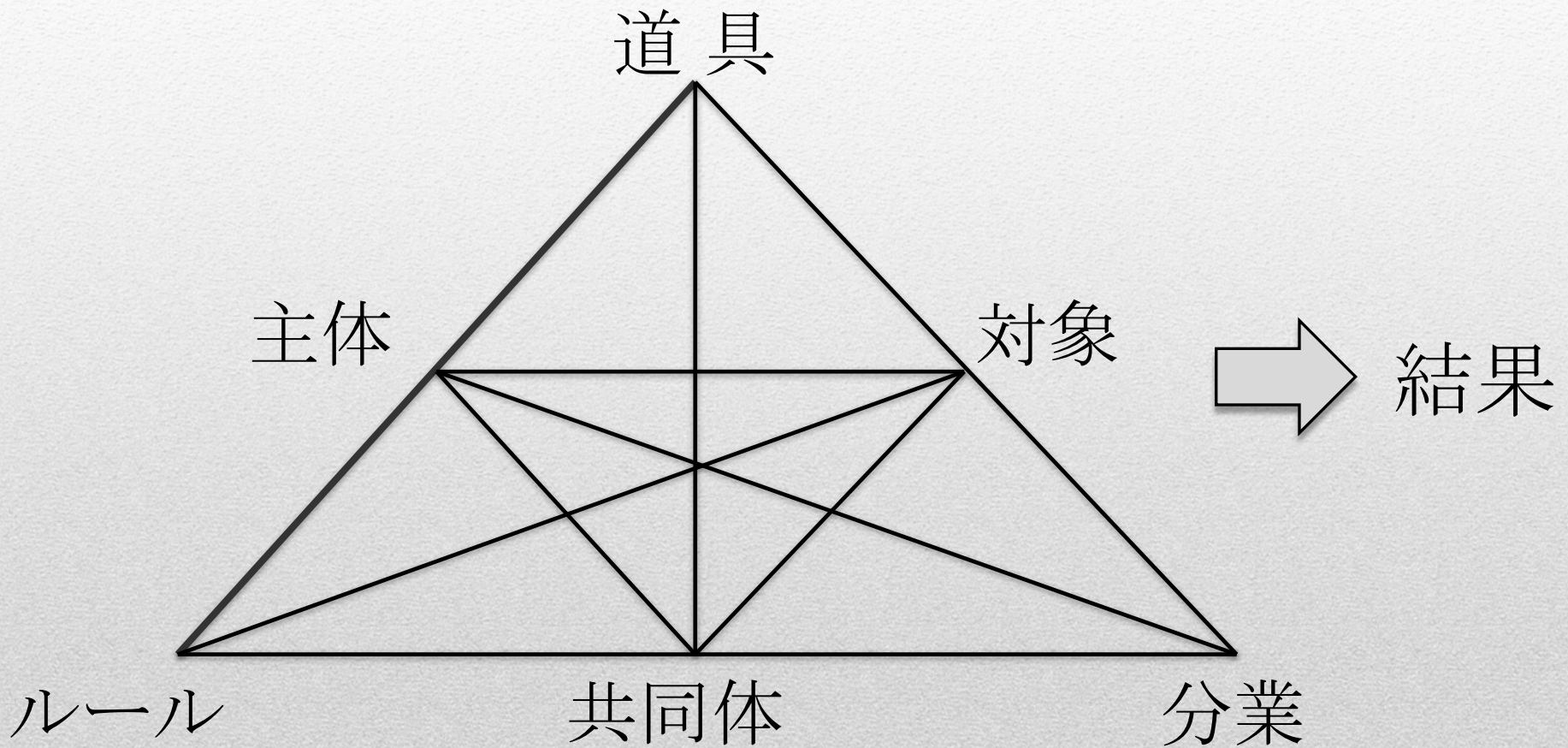
対話と討論の違いは？

Q1: 討論にあつて、対話にないもの

Q2: 対話にあつて、討論にないもの

《対話的な学び》とは？

活動システムモデル [エンゲストローム1999]



「学び」を文脈でとらえ、より良い「結果」にするためには、何をなすべきかを考えるためのモデル

計画

方法
理論・原理

過程

プロセス

効果

目的
成果・結果

Well-being
安心・居場所感

Engagement, involvement
学習対象への
深い関与・没頭夢中

子どもの経験から振り返る教育の質

Laevers. H. 2005 "Well-being and Involvement in Care: A Process-Oriented Self-Evaluation Instrument for Care Setting" Kind & Gezin and Research Centre for Experimental Education.

**安心感を与え合う関係性の
コーディネーターが不可避**

「コーディネーターとしての教師」

共生社会へ：多様性の中の障害のある者や格差の低水準者への位置づけが社会の中で未だ希薄

社会は ともすると右肩上がりや勝利だけを目指す傾向に

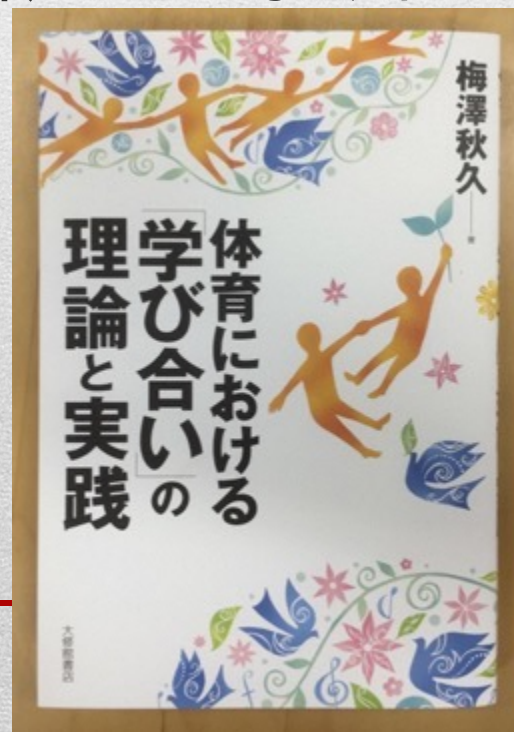
梅澤(2016)は「『勝つための作戦を考えよう』という体育を行う学級では、子どもたちは暗黙のうちに『勝つための一番の方法は、できない奴（低水準者）がいなければよい』と気づいている」

「スポーツに付随する競争は、学校教育においては目的ではなく、共に成長し合うための手段とすべき」

「学校体育は、協働的に身体的リテラシー※を学ぶ場に」

※生涯にわたり身体活動に親しむために必要な動機、自信、身体能力、知識ならびに身体活動に関わる責任と価値の理解

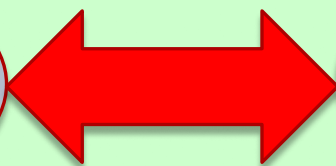
Whitehead (2016)



「遊びplay」

遊びの3条件

勝つ



負ける

②「動き」があること

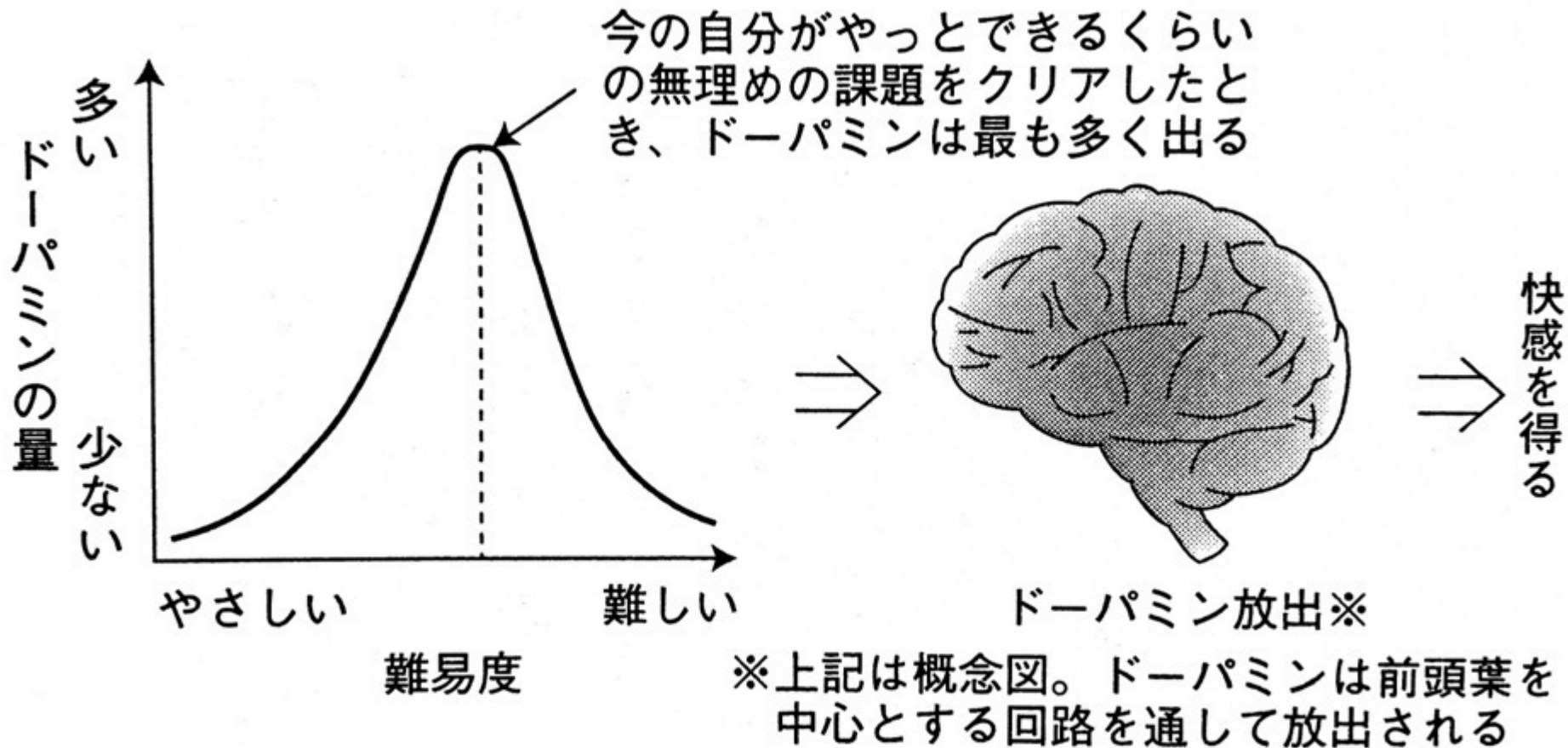
できる



できない

①「間」があること

③「安心感」があること



無理めの課題がドーパミンを引き出す

**「できる」か「できない」かの
50:50を愉しむ(フロー体験)**

1. 参加の保障・・・学びへの参加・存在の承認
2. 対話の保障・・・聴き合いの関係＝対話
3. 共有の保障・・・一体感, 自分たちのことばを形成することによるかけがえのなさの共有
4. 多様性の保障・・・差異の吟味と探究
 - *分からない仲間の声を代弁, 補足しつつ共に深い理解に
5. 探究の保障・・・様々な観点からの「課題の発見-追究-振り返り-見通し」の継続的なサイクル

没頭のある深い学びの原理 [秋田,2012]

体育における《深い学び》

= 運動の特性を味わう

効果的特性・・・心身の発達に与える効果

○○力や○○性の向上・・・「学ぶ価値」

構造的特性・・・運動の形式や技能の仕組み

技能の体系化, 系統性, スモールステップ

機能的特性・・・学習者の欲求充足や必要充足

に着目した特性・・・「意味」の生成

「その運動ならではの面白さを味わう」

課題や問いが複雑・発展的

活用志向の
アクティブ・ラーニング

習得した知識・技能の活用を
目指すAL

探究志向の
アクティブ・ラーニング

卓越的なパフォーマンスの探究、
新しい知の創発を目指すAL

習得志向の
アクティブ・ラーニング

既存の知識・技能の習得を目指
すAL

表現志向の
アクティブ・ラーニング

自由な工夫・表現, 創造を目指す
AL

正解が画一的
(クローズドエンド)

多様な解が存在
(オープンエンド)

課題・テーマが明確

図：目標志向別のアクティブ・ラーニング(AL)

小柳和喜雄(2016)「教育の情報化とアクティブ・ラーニング」, 日本教育法学会編『アクティブ・ラーニングの教育方法学的検討』, 図書文化. を参考に梅澤が作成

「もっとたくさんの方々の魅力的な品物を協働し、自分たちの手で創りだすことができる力を育まなければならない」

＝協働創造／協働創発

今までにないものを創発するには、「ちがひ」があった方が気づきが増える

→多様な他者とのコミュニケーション

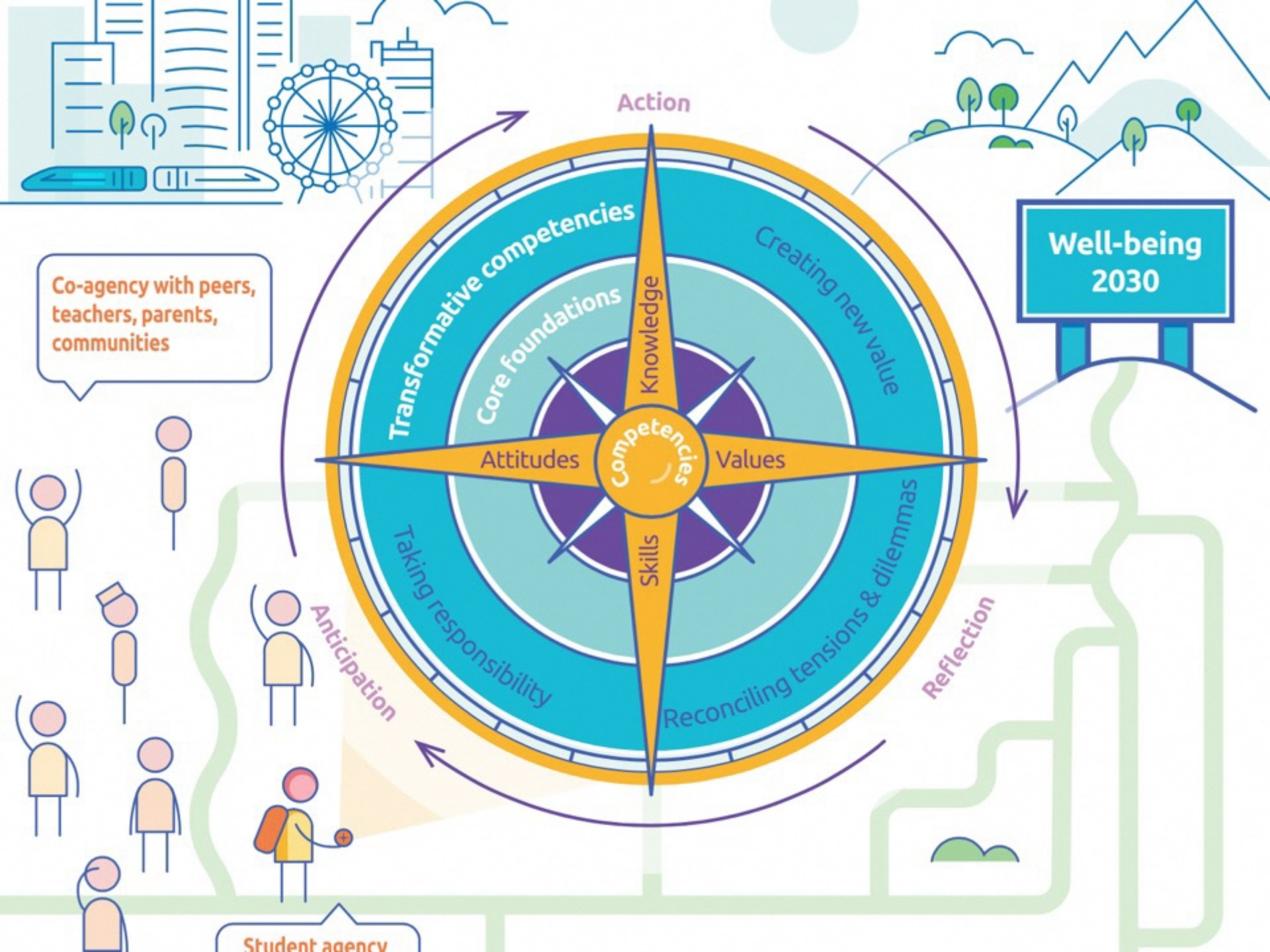
映像をご覧ください

OECD FUTURE OF EDUCATION 2030

Making Physical Education Dynamic and Inclusive for 2030

INTERNATIONAL CURRICULUM ANALYSIS





Action

Well-being
2030

Co-agency with peers,
teachers, parents,
communities

Student agency

Anticipation

Reflection

Transformative competencies

Core foundations

Knowledge

Creating new value

Attitudes

Competencies

Values

Taking responsibility

Skills

Reconciling tensions & dilemmas

豊かなスポーツライフの実現

Active for Life

レクリエーションスポーツ・
身体活動(広義のスポーツ)

競技スポーツ
への参加

競争
Sports

非競争
Physical Activity

例:各種スポーツ大会
への参加者

例:ウォーキング、ダンス、ヨガ、
競技目的でないランニング等の実践者

エグゼクティブ
例:プロスポーツ選手
オリンピック特
選選手

競技関連能力の育成

スポーツクラブ
運動部活動

体育や自由遊び
Physical Education and Play

身体リテラシーの育成

【身体リテラシー】生涯にわたり身体活動に親しむために必要な
動機・自信(以上, 学びに向かう力), 身体能力・知識(知識・技能)
ならびに, 身体活動に関わる責任(人間性)と価値の理解(知識)

人口の100%

高齢者



豊かなスポーツライフ

学校卒業



乳幼児

図 身体リテラシーとスポーツライフの関係

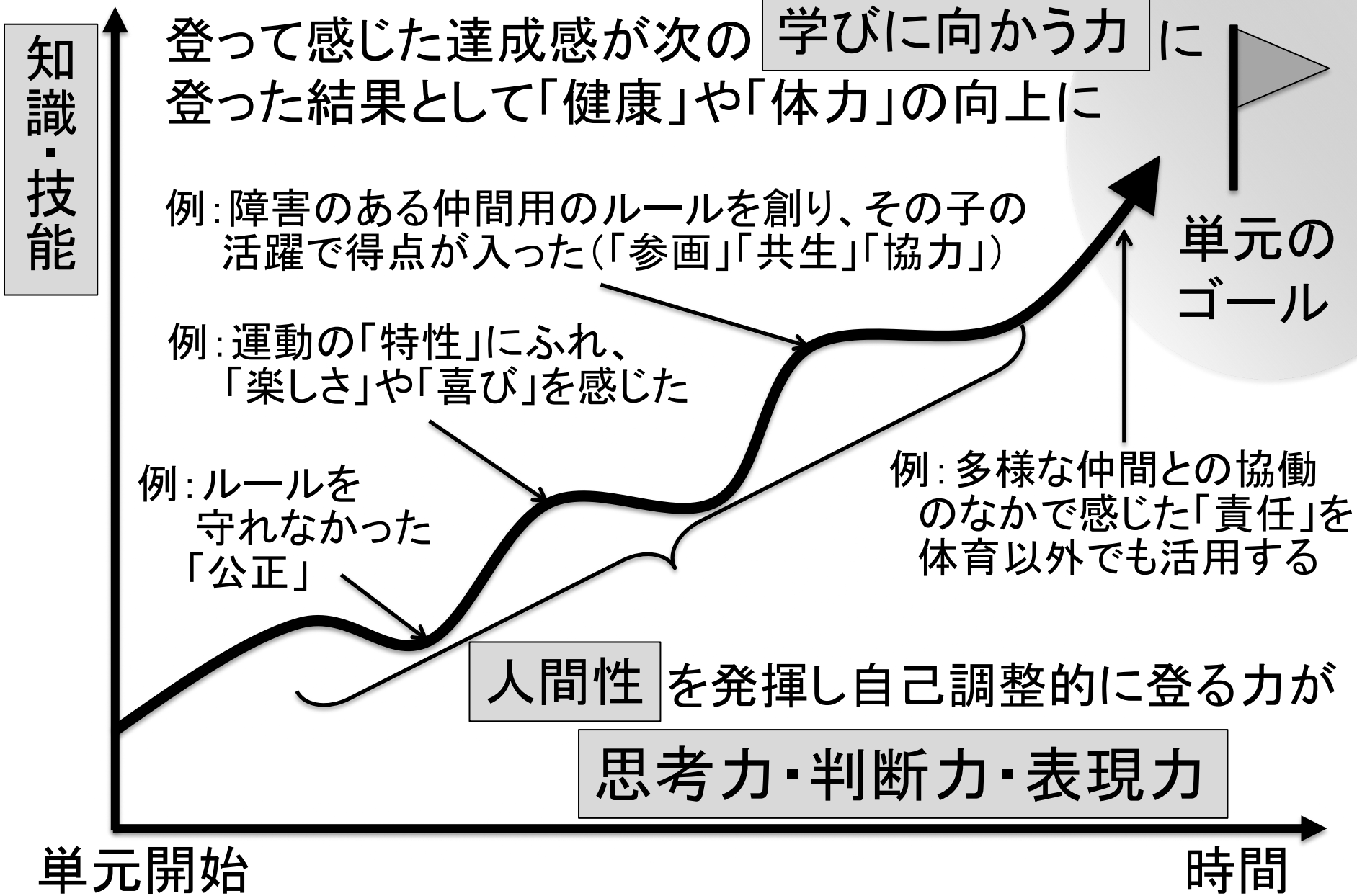


図1：「思考力」を中核とした登山型体育カリキュラムモデル

21世紀の体育の哲学

- 基盤としての健康・体力
- 文化としてのスポーツに対して〈自由〉な力
- 多様な他者との〈自由の相互承認〉の感性
について学ぶ教科

対象は、すべての子ども



真正の 共生体育」を つくる

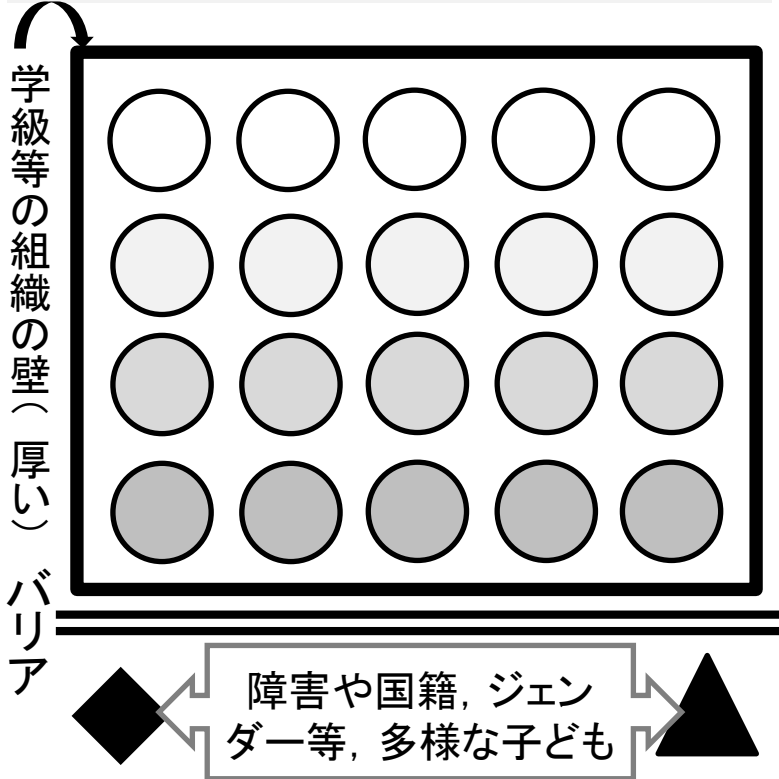
梅澤秋久＋苫野一徳——編著

真正の共生体育をつくる

《共生レベル0》

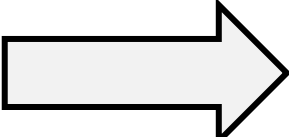
エクスクルージョン

排除：違いを排除する



学級等の組織の壁(厚い)バリア

○は健常児
※色の濃さは能力差

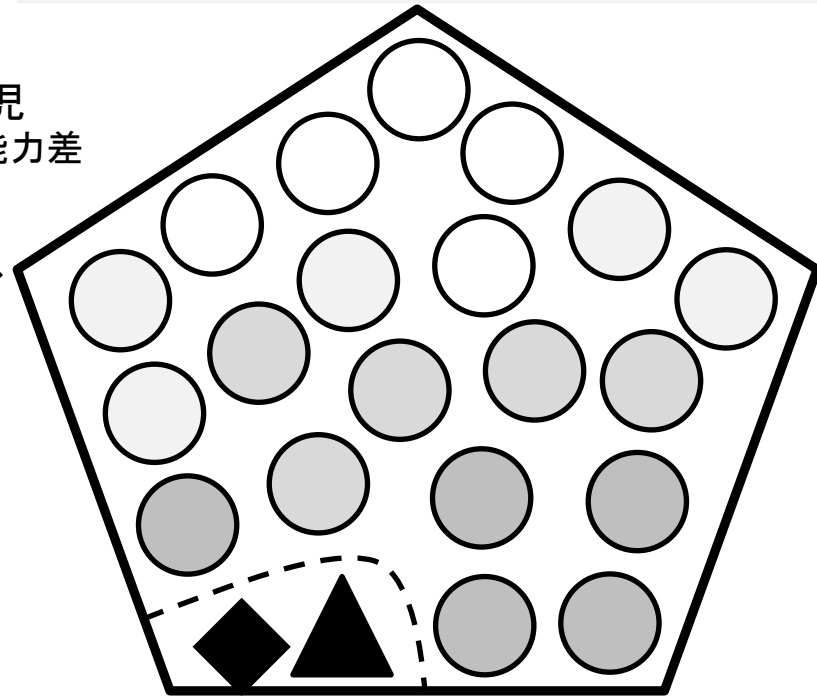


法や規制だけに
依拠した共生へ

《共生レベル1》

ダンピング

放置：違いを無視する



形式的なバリアフリーであり、暗黙的なバリアが存在するため放置となる

【育成される資質・能力】

マイナスの倫理観, 排斥意識の涵養
(例: ジェンダー, 障害者・人種差別)

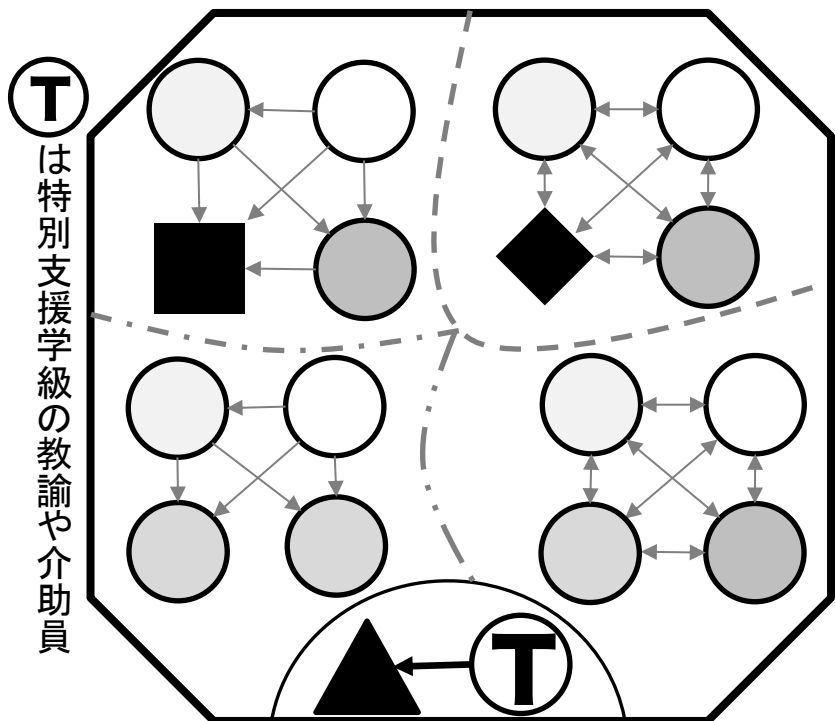
【育成される資質・能力】

無関心, 形式的な平等意識の醸成
(例: 会釈だけかわす近隣住民)

図: エクスクルージョンからダンピングへの過程

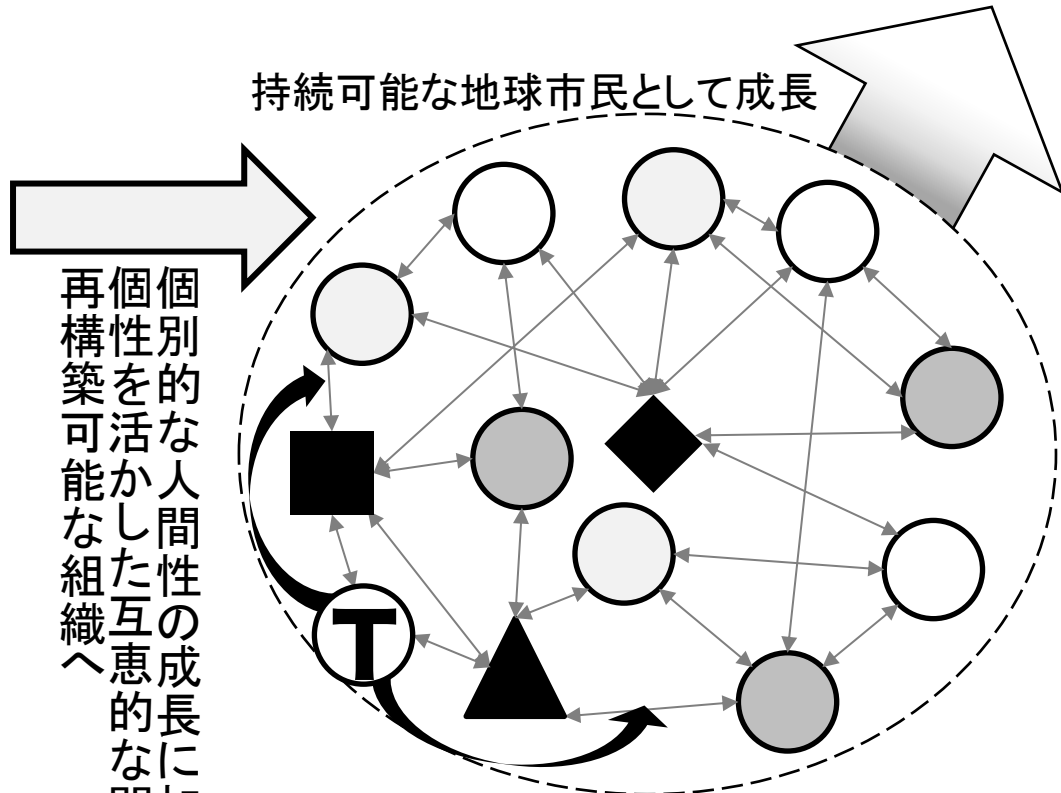
《共生レベル2》 インテグレーション 統合：違いに価値をおく

《共生レベル3》 インクルージョン 包括：違いを生かし合う



排除または放置されてきた多様な子どもを学級(組織)に統合して教育をおこなう

【育成される資質・能力】
個別の倫理, ケア, 平等, 寛大等の涵養



【育成される資質・能力】
インテグレーションによる涵養に加え, 多様な他者との協働, 創造性の育成

図：ダイバーシティ・インクルージョンへの過程

《新学習指導要領の改訂》

1. 全教育活動で育成すべき資質・能力(コンピテンシー)を大前提とする
2. 資質・能力を育成するための教育方法「主体的・対話的で深い学び」, 「カリキュラム・マネジメント」を踏襲する
3. 体育では, 「豊かなスポーツライフの実現」に繋げるために, 各学年等の目標と内容(例示)が定められている

これらを踏まえた評価が希求されている

真正の評価モデル

指導

学び

評価

Seamless assessment process

「学習と指導と評価の一体化」(Puckett & Black, 1994)

「主体的な学び」ゆえに
「学習と指導と評価の一体化」へ
希求されるのは「学習のための評価」

例) テーマ／プロジェクト学習

テーマ／プロジェクト※は「探究的な学び合い」での

- ①指導者にとっての「ねらい」であり、
- ②学習者にとっての「めあて」である。(梅澤,2016)

加えて、

- ③学習者・指導者の「ふりかえり」の視点であり、
- ④資質・能力の育成に資する
課題である。

※テーマとプロジェクトは同義であるが、後者の方が大単元を通じた課題である（例：器械運動の集団演技を創ろう）

テーマ学習における 学習と指導と評価の一体化(例)

中学校第1学年 ゴール型:バスケットボール

単元テーマ「**チームで目指そうスペースを使った攻撃**」

本時のテーマ(6時間目/全10時間)

「ノーマークの状態でパスをもらい、シュートするには、どうスペースをつくるか」

※ハーフコートでの3人対3人のゲーム

教師の指導は「**学習デザイン**」からスタート

少人数で「参加」を促す



**分業的に「きょうだい」チームが
iPadで、動画を撮影**



**テーマ通りの動きができている
かのアセスメント**



修正された活動(ゲーム)

教師のアセスメント

アセスメント＝寄り添い見とる評価

→資質・能力の育成に資する「学び」アップ

見とりの中身は，白21の不参加状況

T「ほかの男子はあなた（白21）が動いているのを見えているから，パスはくるよ」

（ほかの白メンバーに「パスをしなさい」ではない）

→「信頼して，任せて，支える」アセスメント

**活動の見とり評価は
教師だけでなく、
学習者が主体的・対話的に**

**多様な他者との「共生」に
係る人間性の涵養**

テーマ学習にiPad(eポートフォリオ)を加えると

《学習者》

①テーマを追究した運動学習場面(真正の学び)を客観的に振り返り, 新たな課題を創出できる

②分業的学習で少人数ゲームでの役割が生まれる

→振り返りのツールである「iPad動画」を提出(Air Drop)

テーマに没頭する必然(テーマに準ずる活動から逃避しにくい)

③技能テスト不要

「学習のための評価」をもとにした

「主体的・対話的な学びと評価の一体化」

→評価自体が自己調整的な学びを誘発している

＝「学習としての評価」 (未知に対応する思考力・判断力・表現力の発揮)

テーマ学習にiPad(eポートフォリオ)を加えると

《教師》

真正な(ゲーム場面での)技能発揮に加え, 思考力・判断力・表現力等の資質・能力の学習状況の評価

(テスト不要 → ゲーム中心の単元構想)

※本時のテーマを実践できた(できなかった)映像を元に
学習状況の評価をし, 指導評価(次時のテーマづくり, 学習リデザイン等)に生かす

**「主体的・対話的な学びと指導と評価の一体化」
→自己調整的学習をデザインする新たな教師像**

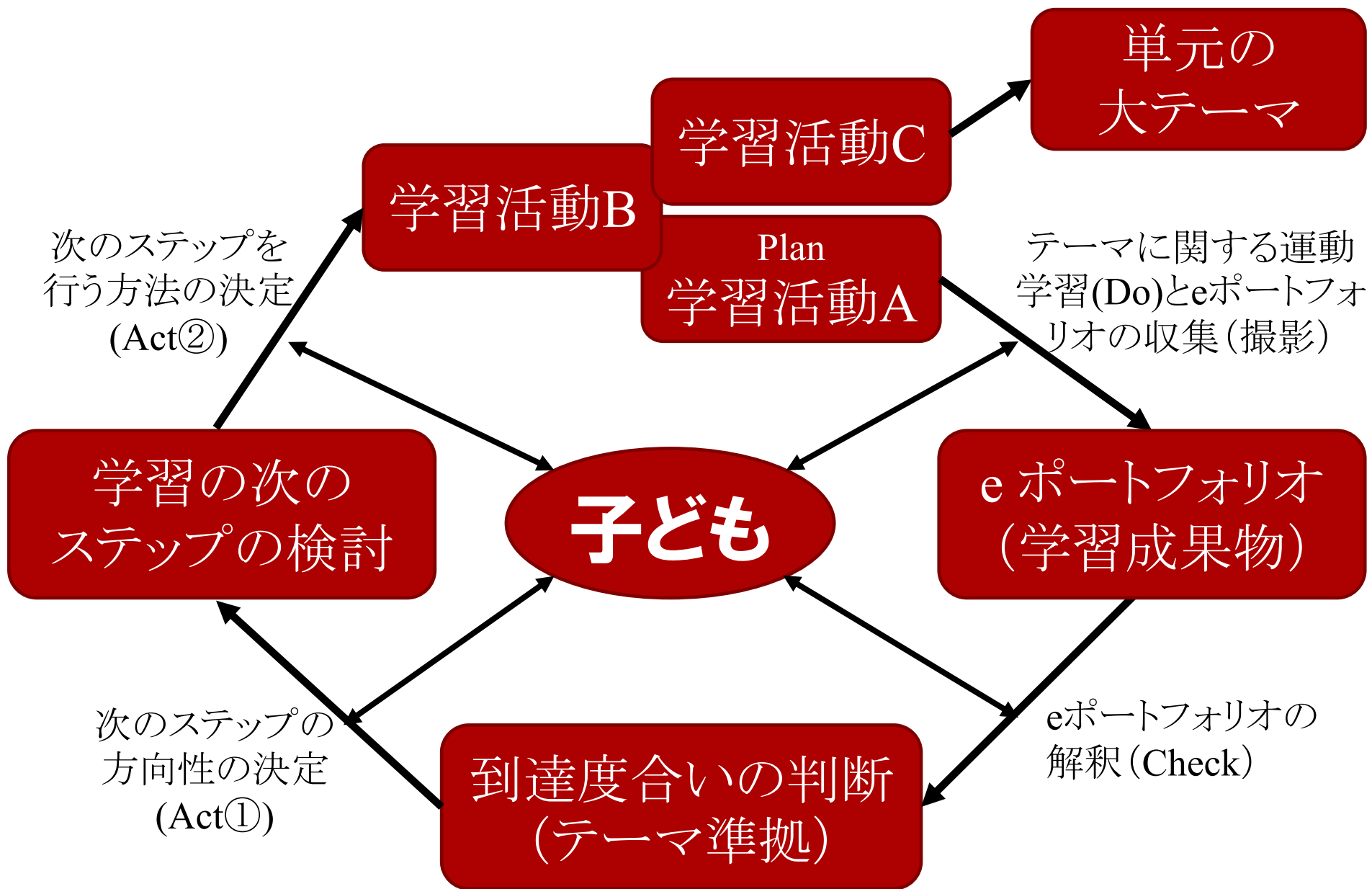
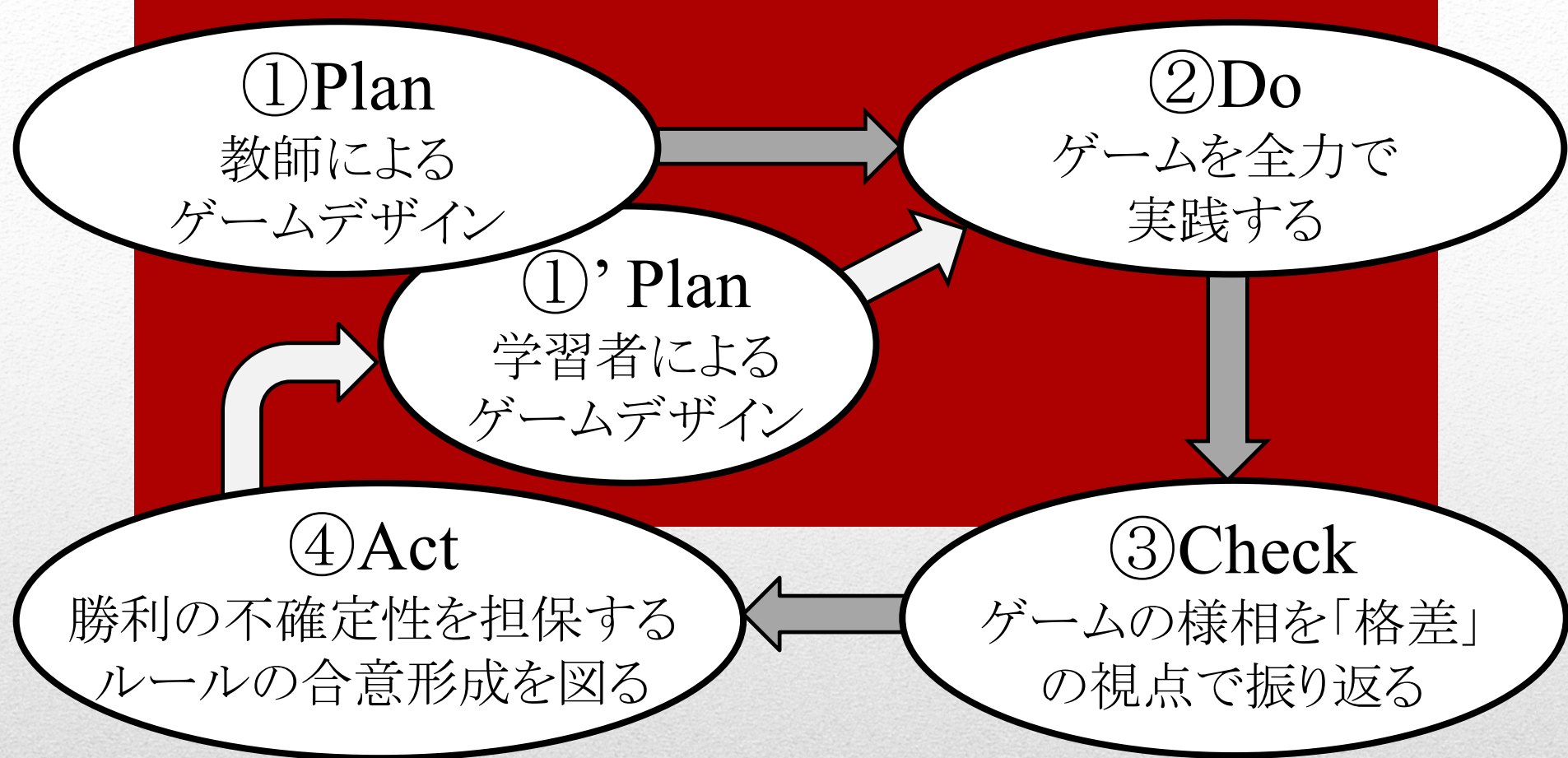


図 形成的アセスメント(formative assessment) プロセス

Harlen(2012)を参考に梅澤が体育におけるeポートフォリオを活用したテーマ学習用に作成

後半のワークショップに 向けて



【アダプテーション・ゲームの前提】

- ・学習者間の「ちがい」を知り, 受け容れ合う(ダイバーシティ)
- ・「ちがい」のある個の力を活かすチームづくり(インクルージョン)
- ・勝利の不確定性(勝つ／負けるの50:50)の面白さを知っている(勝利追求主義)

図 アダプテーション・ゲームにおけるPDCAサイクル

表 ゴール型のアダプテーション・ルールの例示

「ゴール」に関するアダプテーション例

(1) ゴール（的）の大きさを大きく／小さくする

- バasketボールのようなゲームであれば、負けたチームや特定の学習者だけは、リングに当たっただけで1点、入ったら0点のように得点方法や得点自体の価値を変える
- サッカーやハンドボールであれば、ゴールの隅にコーンを置いたりビブス等をぶら下げたりして、勝ったチーム内の高水準学習者だけは、それらに倒したり当てたりした場合のみゴールとする

(2) シュート可能エリアやプレッシャーの制限

- 格差の低水準の学習者に対しては、「シュート時のプレッシャーを○秒間だけは、してはならない」というフリーの時間を与える
- シュートが得意な学習者だけ、決まったエリア(例えば、距離が遠いエリア、本人が苦手な角度にあるエリア)からのシュートだけとする

「突破」に関するアダプテーション例

(1) 数的優位

- もともと少人数のゲームにおいて、負けたチームの人数を○人増やしたり、タッチ(サイド)ラインの外側にフリーマンを配置したりできる
- 勝ったチームの人数を○人減らす(試合への参加が減るため、不参加が生じないように留意)

(2) エリア制限

- 負けたチームだけ、突破方向のエリアを広くしたり、自陣のエリアを狭めたりできる
- 勝ったチームには、特定のエリアしか動けない者を置かなければならない

欲求支援的コミュニケーション

Need supportive communication styles

- 教師(大人)は, 子どもに対し,
 - ①主導権を握らせる
 - ②選択できる機会を与える
 - ③意思決定を尊重する
 - ④ネガティブな気持ちに共感する
 - ⑤分かりやすい説明をする
 - ⑥指導する内容の意図を伝える
 - ⑦肯定的なフィードバックを与える
 - ⑧興味があることを態度で示す

主体的・対話的に
学習に取り組める
子どもの育成

変革には教師（指導者）の情熱 （Passion）が必要不可欠

執着的情熱の教師

外的な評価を得ることで心理的欲求充足がなされる

→強制的な指導で子どもを統制するコミュニケーション

→成果は上がるが、子どもの動機は低下しやすい

→教師子ども両者のドロップアウトの要因に

調和的情熱の教師

子どもとの関わりから、教師という仕事に対する心理的欲求充足がなされる

→子どもの要望に応えようとする欲求支援コミュニケーション

→教師のWell-Beingが高く、子どもの有能感も育みやすい

ワークショップ

【8人程度の4チーム】

※共生スポーツ(アダプテーション・ルールを活用したゲーム)
を協働創造しつつ, 多様性を包摂し合うスポーツを楽しもう

- ・前半(70min)が8人チームで創りながら楽しむ
(休憩)
- ・後半(30min×2セット)で他の3チームのゲームを体験する
(1セットは自チームの説明, もう1セットは他3チーム体験)

その後, 省察と質疑応答

運動領域, 使用用具は, 自由

