

体育授業における「遊びとしての学び」の実践事例

鈴木 一成

保健体育講座

Case Study of “Play Based Learning” in Physical Education Class

Kazunari SUZUKI

Department of Health and Physical Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

I. はじめに

表1は平成29年告示の小学校学習指導要領における体育の内容構成である。この表の左側の1・2学年をみると「運動遊び」という言葉が並ぶ。

表1 体育の内容構成

学年	１・２	３・４	５・６
領域	体づくりの運動遊び	体　つ　く　り　運　動	
	器械・器具を使った運動遊び	器　械　運　動	
	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
	水遊び	水　泳　運　動	
	ゲ　ー　ム		ボール運動
	表現リズム遊び	表　現　運　動	
		保　健	

この改訂で名称変更となった「体づくりの運動遊び」は、その内容も全て「運動遊び」として示されている。これは、「児童が易しい運動に出会い、伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わう遊びであることを強調したものであり、以下の各領域においても同様の趣旨である」として、「入学後の児童が就学前の運動遊びの経験を引き継ぎ、小学校での様々な運動遊びに親しむことをねらいとしている」とある¹⁾。

義務教育のスタートとして位置づく運動遊びは、その後の学びの畑作りとなると考える。その豊かな土壌は一生涯の財産となり、豊かなスポーツライフの実現に資する機会になろう。そのため、遊びが育む学びへの期待は、とりわけ小学校期のスタートに際して大きなものだといえる。

その遊びは、未知への難問に直面する時代にとって特に重要になると考える。遊びの中には、矛盾や葛藤、衝突が生じることもある。一見すると、これらはマイナスの出来事のように思われがちである。しかし、同時に何か新しいものが生まれようとする兆しが同居し

ている。遊びはこの兆しにあふれているという見方もできる。

学校現場に足を運び、授業と授業の間にある休み時間で遊ぶ子どもたちの姿をみると、見事に「もっとおもしろくしたい」と探究する中で先の対立を超越しているように思えてならない。遊びの中での育ちは、未知への難問を乗り越える力といえる。それは、例えば、新型コロナウイルス感染症が新時代における未知への難問を突きつけている今も必要とされる力である。避けては通れない未知の難問に直面したとき、私たちの過去の成功体験が役に立たなくなる。だからこそ、未知の難問への解消・解決する新しいアプローチが新時代には強く求められる。そこに体育授業における「遊びとしての学び」の存在価値を見出したい。

そこで本稿では、「遊びとしての学び」という考え方と、その具体となる体育授業の実践事例を提案することを目的とする。

II. 「遊びとしての学び」という考え方

1. 遊びの本質と分類

松田(2016)は、面白いことをやっていることが遊びの本質であり、そのことに夢中になればなるほど、「肉体的、性格、知性の教育」が付加価値として豊かにもたらされるとしている²⁾。

その遊びの本質である「面白さ」とは何か。

ロジェ・カイヨワ(1990)は遊ぶ人の欲求や願望などの心理的態度あるいは他に還元できない本質的衝動を基にした遊びの4つの分類を行った³⁾。

①アゴン(agon)人為的に平等のチャンス・ルールが設定されたはっきりした境界の内部で、一定の資質を競う「競争」の遊び。

②アレア(alea)アゴンとは正反対に、遊ぶ人の力がまったく及ばない決定(運・偶然)に身を任せて行われる遊び。

③ミミクリー (mimicry) 自分の人格を一時的に忘れ、偽り、捨て、別の人格を装う模倣、変身の遊び。

④イリンクス (ilinx) 一時的に知覚の安定を崩し、一種の心地よいパニックを引き起こそうとする試みを内容とする遊び。

これらの遊びは、パイディア (自由できまりや名前すらもたない段階) とルドゥス (組織化、制度化され、厳密なルールの中で緊張を求める段階) へと発展していくことを示している。

例えば、「子どもたちにとってのサッカー」にも、いろいろな「競争の遊び」がある。得点という結果の競争だけではなく、ボールを奪い合う競争も存在する。また、「運・偶然の遊び」となれば、手ではなく足でのボール操作によってその世界が一層広がっていく。ここには、思い通りにいかないことは、思い通りにいくことでは味わえない世界がある。そして、「模倣・変身の遊び」も多様である。憧れのサッカー選手になりきって、ドリブルしたり得点後のポーズを真似したりすることがある。さらに、「眩暈の遊び」は、例えば、オーバーヘッドキックやダイビングヘッドは、シュートが決まることも楽しさの一つであるが、自分の身体が回転したりダイブしたりするときに一時的な知覚の安定が崩れる心地よい眩暈がおもしろいといえる。

2. 遊びの特徴

ヨハン・ホイジンガ (2018) は「遊びとは、あるはつきり定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは緊張と歓びの感情を伴い、またこれは『日常生活』とは『別のもの』をという意識に裏づけられている。」と遊びを定義している⁴⁾。

ロジェ・カイヨワ (1990) もホイジンガの遊びの定義とほぼ同様に6つの遊びの特徴を挙げている³⁾。

①自由な活動、すなわち、遊戯者が強制されないこと。もし強制されれば、遊びはたちまち魅力的な愉快的楽しみという性質を失ってしまう。

②隔離された活動、あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。

③未確定の活動、ゲーム展開が決定されていたり、先に結果がわかっていたりしてはならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由が必ず遊戯者側に残されていなくてはならない。

④非生産的活動、財産も富も、いかなる種類の新要素も作り出さないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝負開始時と同じ状態に帰着する。

⑤規則のある活動、約束事に従う活動。この約束事は通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する。

そしてこの法だけが通用する。

⑥虚構の活動、日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること。

では、これらの特徴をもつ遊びの付加価値はどのように考えたらよいだろうか。

3. 遊びの付加価値

「遊びとしての学び」という考え方は、これらの遊びの本質 (分類と特徴) を押さえ、遊びの付加価値にも着目する。例えば、ピアジェ (1988) は発達と遊びの関係を述べている⁵⁾。

①乳児期の遊びは、「機能の遊び」または「単なる実践の遊び」といわれ、ひとやものの外界とのやりとりをし、つかめるようになっていたり、すわれるようになっていたり、たてるようになっていたり、あるけるようになっていたり、できないことが、できるようになっていく過程である。この過程では、それら機能が、出来ること自体が楽しくて、またそれら機能を使っている感覚 (内臓や筋肉の感覚) 自体が、心地よくて、その機能を繰り返し行なって遊びます。自分の体の働きを楽しんでいます。繰り返し機能を使って、その機能がうまく使えるようになっていくというものである。外界のやりとりの中で、ひと特に、母親とのやりとり (情動的感情交流) が大切であり、愛着形成がなされる。

②幼児期の遊びは、「象徴の遊び」といわれ、ごっこ、模倣、想像、虚構の遊びである。これは、象徴することで、やがて記号なども使えるようになる知識の習得の土台となるといわれている。そして、一人遊びであったものが、次第に役割遊びとなっていく、象徴を共有し、他人との関係作りを行い、人間関係の基礎をつくっていくとされる。

③児童期の遊びの一つには「ルールのある遊び」がある。ルールをつくることで、公平に関係を結ぶ。遊びは、競技・競争の意味合いが強まっていき、ルールを守ることで、自己中心性から脱皮していく。つまり、ルールを敢えて設け、それに縛られながら、不安や期待を操って、快感も得ています。感情をコントロールしていくことも覚えていく。

④思春期・青年期の遊びは、これまでの時期の遊びからは脱皮し、スポーツ活動、文化活動を「趣味」として楽しむ。この活動を通し、交友・友情などより深い人間関係を築いていく。

これら①から④の中で、③の児童期の遊びが、小学校期での発達に寄与する遊びの付加価値と考えることができれば、「遊びとしての学び」となるといえる。ここで留意したい点は、遊びの本質と付加価値である。ルールのある遊びは、おもしろいからルールを守り、もっとおもしろくしたいからルールを作り、そのルールを守るとさらにおもしろいという、常に、遊びの本

質が遊ぶことそのものにあることを忘れてはならないと考える。つまり、ルールを守るために遊びがあるのではなく、遊ぶためにルールを守るである。

Ⅲ. どのようにデザインするのか

1. 「すでにある」から「なっていく」へ

先にみてきた遊びの付加価値といえる発達の内容は、「遊びとしての学び」が、「すでにある」ことへの適応を学ぶのではなく、「なっていく」という創造を学ぶことに示唆的である。すなわち、「遊びとしての学び」は、「既存の社会に適応すること」ではなく、「新たな社会を創造すること」を目指すことになるといえる。例えば、体育授業づくりでは「発問」や「教材」が話題となることがある。これらは、いずれも教師が子どもに「発問」する、教師が「教材」を準備する等、教師から子どもたちへのベクトルである。子どもたちからすれば、教師から与えられるものが「発問」であり、「教材」となる。しかし、「遊びとしての学び」では、教師から一方的に与えられた「発問」や「教材」が「すでにある」のではなく、子どもたちが運動領域の固有の面白さにふれながら、居ても立ってもいられずに「どうして?」「なぜ?」と「発問」し、授業の中でおもしろい「教材」に「なっていく」という考え方になる。

2. 「3つのカベ」とデザインの視点

図1は、松尾（2019）の「経験学習サイクルを阻む3つのカベ」を参考に加筆したものである⁶⁾。経験学習サイクルとは、ある経験をし、その経験の内容を振り返り、そこから何らかの教訓を引き出し、その教訓を別の状況に適用することを通して、人は経験から学ぶというものである。これは、簡単そうに見えて、実

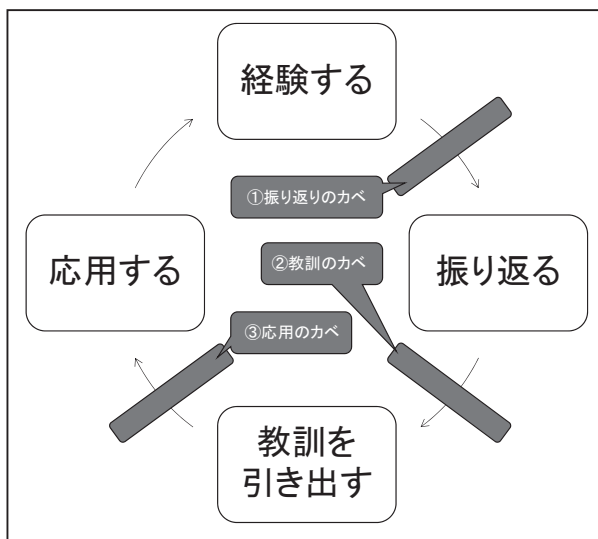


図1 松尾「経験学習サイクルを阻む3つのカベ」⁶⁾を参考に加筆したもの

践することがなかなか難しいといわれる。その理由は、「3つのカベ」が阻んでいるからである。

この図は「遊びとしての学び」を「デザイン」するときに参考になると考える。なお、「デザイン」という言葉については、各務（2018）は「スタイリング」と区別している⁷⁾。「デザイン」は問題解決や設計に特化した言葉であり、「スタイリング」とは物事をきれいに整えることとしている。本稿は、新時代には強く求められると考える、未知の難問への解消・解決する新しいアプローチを「遊びとしての学び」に見出したいという考えに立っている。

そのため、いかに遊び場をきれいに整えるのかということではなく、いかに問題解決や設計に特化するかという点が大切である。

まず、遊びを振り返る習慣がないと、遊びからの学びが減少する。これは、「①振り返りのカベ」である。

次に、遊びから教訓を引き出せないと形式的な振り返りに留まってしまう。「振り返りの活動」と称する授業後半で位置づくそれは、単に学習カードを書くだけで終わってしまい、授業者の悩みの種は、「なぜうまくいったのか」「次に気を付けることは何か」という教訓を引き出すのは意外に難しいということである。これは「②教訓のカベ」である。

そして、せっかく教訓を得ても、それを次の機会に応用できていない場合がある。これは「③応用のカベ」である。例えば、ゲーム中心の授業づくりや試行回数を保障する授業づくりは、運動量の確保という点というよりもむしろ、3つのカベを越える学習量の豊富な優れたシステムといえる。そして、体育授業づくりでは、いかにこれら3つのカベを取り除くのかではなく、いかにデザインするかが授業づくりの鍵となると考える。「①振り返りカベ」と「②教訓のカベ」は、子どもたちが周囲の学習環境と主体的に相互作用することになる絶好の機会である。また、「③応用のカベ」は、遊びの経験において学んだ内容が、その後の遊びに応用されていくことになり、学びが連続していくことになる。つまり、「相互作用」と「連続性」がデザインの視点となる。

3. 「計画に実態を合わせる・実態に計画を合わせる」

実際の体育授業では、子どもたちに全て決めさせると、子どもたちは何をしたいのか分からず授業が成立しないこともある。その場合は子どもたちの学びの実態に合わせて、指導形態を変えることが考えられる。

表2は、杉原（2014）の子どもの自己決定からみた運動指導の形態の一例である⁸⁾。子どもの学びの実態や経験させたい活動を考慮して、適切な指導形態を教師が選択することで、実態に計画を合わせていくことが可能となる。一つの指導形態に固執すると、詰まるところ計画に実態を合わせていくことになり、やがて

表2 子どもの自己決定からみた運動指導の形態の一例⁸⁾

遊びA型	指導者は子どもに経験させたい活動が生じるよう、施設用具などの環境を用意するが、ほとんど一日中、行う活動は子どもが自由に決める。
遊びB型	指導者は施設用具などの環境を用意し、時間や場所を指定するが、行う活動は子どもが自由に決める。
混合A型	指導者が活動をいくつか提案して子どもが選択させ、活動の仕方は子どもが自由に決める。
混合B型	指導者が子どもの活動を1つ決めるが、活動の仕方は子どもが自由に決める。
混合C型	指導者が子どもの活動をいくつか提案して子どもに選択させるが、指導者が活動の仕方を決める。
指示型	指導者が子どもの活動を全て決め、指導者の指示によって活動を行わせる。指導者が決めた運動の仕方やルールなどを説明したり示範したりし、子どもは指導者の指示どおりに運動する。

その計画が絵にかいた餅になってしまうことになる。やがて遊び型へ移行していくことや、現在の指導形態を教師が自覚しつつ、常に変動する子どもの学びの実態に合わせた適切な運動経験となるようにすることで、「遊びとしての学び」が実現すると考える。

IV. 実践事例と「遊びとしての学び」の検討

1. 本気レースを創る

園児 vs 中学生。タッチの差で勝ったのは園児(図2)。



図2 園児 vs 中学生

この実践は、愛知教育大学附属幼稚園・小学校・中学校の異学年でレースを創るという越境的な実践である⁹⁾。幼稚園年長・小学5年・中学3年が「走距離・走り越す障害物の種類と数」を工夫することで、勝利の未確定性を保障している。一喜一憂する高揚感のある本気のレースを創ることが本時の目標であった。

この実践には、「競争」の遊び(アゴン agon)が面白さの中核に据えられている。そして、「未確定である活動」と「規則のある活動」という遊びの特徴がある。

まずはレースをして、次にレースを振り返り、「走距離・走り越す障害物の種類と数」をその都度変更を加えて、園児と児童生徒が合意してすぐまたレースをする学習過程であった。これは、レースの度に振り返り、改善の視点を引き出し、次のレースへ応用していくという学びがあったといえる。

異年齢・異学年の交流は、上学年が下学年を教えるという構図になりがちである。しかし、どうしたら

「やってみなければ分からないレースが創れるか」というテーマのかけっこ遊びは、中学生が園児や小学生に教えるというものではなく、むしろ、中学生も園児や小学生から学ぶ姿があった。先の図2のタッチの差で負けた中学生の残念そうな表情は、真剣勝負の現れと解釈できる。梅澤・苫野(2020)は「真正の共生体育」とは、多様性を受け容れ、個々の能力を最大限発揮し合いつつ、よりよい自分づくり、学級づくり、運動世界づくりの三位一体のイノベーション(革新)であるという¹⁰⁾。この実践は、違いを生かして互恵的な関係による学び合いがレースを創る中において育まれる「遊びとしての学び」といえる。これが真の対等関係を築くことになると思う。

2. 「水遊び プールがダメなら 運動場」

図3は、2020年8月実施の水遊び会の様子である。



図3 運動場で水遊び会

参加者は、愛知教育大学附属名古屋小学校の1年生の子どもたちと担任はもちろん、校長、大学生、大学教員、副学長、そして学長も一緒にあった。保護者や事務の方々も参観した。まさに、みんなで水をかけ合ったり、シャボン玉をねらったりした。「水をかけられて気持ちよかった」という子どもの感想や、「今度は一緒にやりたい」という授業を参観した保護者の感想があった。

この実践は、「水鉄砲で水をかけ合う活動」「しゃぼん玉を水鉄砲で打つ活動」「色水の水鉄砲でTシャツをスプラッシュアートする活動」が準備され、子どもたちがその活動の中で選択することが中心であった。これは、子どもたちの自己決定からみた運動指導の形態から考えると、教師が活動をいくつか提案し子どもに選択させ、活動の仕方は子どもたちが自由に決めるという「混合A型」といえる。

参加学生は、教育実習の事前指導として実施した。感染症対策の関連で、20名程参加し、あとの40名程は大学でリアルタイム配信を視聴した。その視聴内容は子どもたちの学びの様子に加え、校長先生や副学長、学長、保護者のインタビューも加えられた。ここで語

られた内容は水遊びの付加価値に値すると考える。とりわけ、新型コロナウイルス感染症は学校生活も一変させた。楽しみにしていた入学式もプールも縮小や中止となった。その渦中にあった教師たちは、ひと夏の思い出になればという先生方の想いがこの実践を実現させた。遊びとしての学び、それを支えているのは、間違いなく人の想いだと感じるとは、学生の感想である。

V. おわりに

本稿では、「遊びとしての学び」という考え方と、その具体となる体育授業の実践事例を提案することを目的とした。「遊びとしての学び」の考え方は、実践事例の解釈によって新たな知見を見出すことができる。そのため本稿の考え方は、一つの解釈であることと受け止め、他の解釈の余地には「遊びとしての学び」の考え方を広げたり深めたりする機会があることを忘れないようにしたい。そして、体育授業における「遊びとしての学び」は、体育授業そのものが「遊びとしての学び」となる考え方も大切にしていきたい。

引用参考文献

- 1) 文部科学省, 小学校学習指導要領解説体育編, 東洋出版社, 2017, p26.
- 2) 松田恵示, 「遊び」から考える体育の学習指導, 創文企画, 2016.
- 3) ロジェ・カイヨワ 多田道太郎・塚崎幹夫訳, 遊びと人間, 講談社, 1990.
- 4) ヨハン・ホイジンガ 里見元一郎訳, ホモ・ルーデンス, 講談社, 2018
- 5) ジャン・ピアジェ 大伴茂訳, 遊びの心理学, 黎明書房, 1988.
- 6) 松尾陸, 経験学習リーダーシップ, ダイアモンド社, 2019.
- 7) 各務太郎, デザイン思考の先行くもの, 株式会社クロスメディア・パブリッシング, 2018
- 8) 杉原隆・河邊貴子, 幼児期における運動発達と運動遊びの指導, ミネルヴァ書房, 2014.
- 9) 大学・附属学校共同研究会, 報告書, 愛教育大学教職キャリアセンター教科教育学研究部門, 2019.
- 10) 梅澤秋久・苫野一徳, 真正の「共生体育」をつくる, 大修館書店, 2020, p44.

(2020年9月24日受理)