

授業における「学び」の本質

木谷 晋平(美作大学生生活科学部児童学科)

1. 緒言

遊びには夢中になる子どもたちが、勉強には集中できないことが多いのはなぜだろうか。このことをあまりにも端的な一言で表すとすれば、その活動自体が面白くないからである。ヨハン・ホイジンガは、その著「ホモ・ルーデンス」で、「人を夢中にさせる力のなかにこそ遊びの本質があり、遊びに最初から固有なあるものが秘められている」とし、人を「夢中」にさせる力の要素として、「面白さ」を挙げた。

学校現場に目を向けると、教師は児童生徒に「面白い」「わかる」授業を提案しようとしており、近年ではICT機器を活用した取り組みが多くなってきた。さらに、文部科学省からは、『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善の推進が改訂の基本方針に示され、より児童生徒を主体とした授業が求められているⁱⁱ。しかしながら、未だに「授業中に遊んではいけません。」といった、全員が教師や黒板に正対し、教師が求める解答を探る授業が行われている場面も多い。

もちろん「授業≠遊び」である。しかし、「授業=遊び」となる部分も存在している。図1は、授業における遊びと勉強、「学び」のイメージである。図のように、勉強と遊びとが重なり合う部分が、「学び」である。授業において、あまり興味を惹かれないがやらなければならない内容は勉強であり、授業の内容とかけ離れた活動は遊びである。「学び」は主体的・対話的で、深いものにつながる活動であり、そうでないものは勉強と考えるべきではないだろうか。

本研究は、勉強と遊びの重なりである部分を「学び」と仮定し、「学び」を広げるために遊びを取り入れた授業の一例を示すことを目的とした。

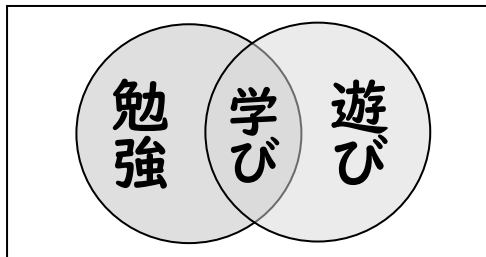


図1 授業における遊びと勉強、「学び」のイメージ

2. 「学び」を広げるために

ピーター・グレイは、子どもの遊び心について「学び、問題解決、創造性は、遊び心を妨げることによって悪化し、遊び心を推進することによって改善する」との見解を示したⁱⁱⁱ。また、柴谷らは「遊びはイメージから生まれるが、また遊びは新しいイメージを育てる」と、文化の創造・発展にとって大きな貢献をしているのは「遊び」であり、その中核となすものをイメージ(幻想)であると強調した^{iv}。これらを受け、「学び」部分を広げられる単位として、従来の体育の形とは異なる逆ベクトル

の授業を提案したい。逆ベクトルというのは、例えば、これまではサッカーというスポーツを行うことができるようにドリブルやパスの技能を身に付ける方向であるが、ボールを使って攻防する運動の特性を踏まえ、それに必要な技能を生かせる運動やスポーツを創っていく単位である。図画工作科や家庭科のような、粘土や布を使って表現する題材型のイメージである。2017年からスポーツ庁が検討してきた、自分たちで自分たちのスポーツをつくるといった「スポーツ共創」の考え^vを踏まえた授業づくりも、「学び」を広げるためには大いに有効である。

3. 遊び授業の分析と考察

ここでは、大学生を対象にベースボール型ゲームのTボールと伝承遊びろくむしを行ったときの記述アンケートを比較する。テキストマイニングツール(<http://textmining.userlocal.jp/>)の「2つの文章を比較」を使用し、その傾向を読み取り、本文の意図を明らかにしていく。図2は、大学1年生70名を対象にした授業後の感想から表した「ネガポジマップ」である。解析対象者Tボール59名・ろくむし60名、文字数Tボール7060文字・ろくむし7758文字である。特筆すべき点は、何かを創る際に表れるキーワード「話す」「考える」「教える」といった動詞は、ろくむし寄りに位置づけられた。スポーツとして確立されていない遊びは、ルールや作戦が曖昧だからこそ、考え、話し合い、教え合う場面が多くなることが推察される。

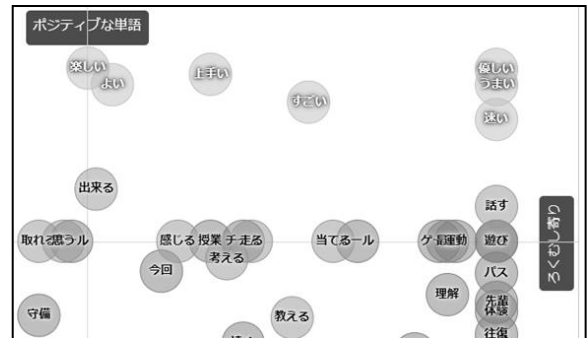


図2 Tボールとろくむし活動後の感想比較「ネガポジマップ」

4. 結言

授業において児童生徒の主体的な「学び」を促すためには、「遊び」の要素を「勉強」に重なり合わせる必要がある。このことこそが「学び」の本質であり、それは授業中に児童生徒が本気になって遊ぶ姿が教えてくれている。

ⁱ J・ホイジンガ(1973)『ホモ・ルーデンス』

ⁱⁱ 文部科学省(2017)『小学校学習指導要領 総則編』

ⁱⁱⁱ ピーター・グレイ(2018)、吉田新一郎訳『遊びが学びに欠かせないわけ』

^{iv} 柴谷久雄(1996)『遊びの教育的役割』

^v スポーツ庁「スポーツ人口拡大に向けた官民連携プロジェクト・新たなアプローチ開発」