

# 体育学習における思考力・判断力とは — ボールゲーム学習の学び方の視点から —

竹内 隆司  
(東海学院大学)

## 要 約

これからの時代に必要な資質・能力の3つの柱の一つとして、現行の学習指導要領にも示されている「思考力・判断力等」であるが、それを「どのように捉えたらよいのか」という共通認識が取れていない状況がある。体育科教育におけるボールゲーム学習においても、「プレイ中の意思決定(状況判断)」と「プレイ自体の思考・判断」とが混同されがちな傾向が見られる。本稿では「思考力・判断力等」の位置づけの概念的な考察と、実際の学習場面、とりわけ体育学習におけるボールゲームに焦点をあてた検討を通して、「思考力・判断力等」という能力を育成する学習過程(学び方)を明らかにすることを企図した。

これらの検討を通して、課題解決等に向けて思考力・判断力等を働かせる過程が学び方であり、体育科固有の「知識及び技能」がその「思考・判断」等する対象であることを指摘し、それらの関係性の図式化を施した。また、思考力・判断力等が、習得した知識・技能を活用することで育まれることに言及し、教科学習・体育学習における習得—活用は「スパイラル的に互いに関連し合って展開される学び方である」という示唆をした。そして、ボールゲームの学習内容の再検討を経て、授業及び単元レベルにまで落とし込み、「ボールゲーム学習における、習得・活用の学び方モデル」を新たに提案するに至った。

キーワード：思考力・判断力、学び方、体育学習、習得・活用、スパイラル、ボールゲーム

(2022.9.7 受稿 査読審査を経て 2022.11.22 受理)

## 1. はじめに

現行の学習指導要領は、令和2年の小学校に始まり、4年の高等学校の順次進行によって完全実施されたが、平成29年の告示からは早5年が過ぎようとしている。令和の日本型学校教育と謳われる、現在の教育のキーワードは、未来を見通せない時代を生きる力であり、それに応じた汎用的能力の育成とされる。これからの時代を担う子どもたちに求められる学力を、資質・能力と言い換え、3つの柱に模して示されるようになったことも、その一端といえる。

その柱の一つに「思考力・判断力・表現力等」がある。しかし、「思考・判断をどのようにとらえるのがよくわからないという現状がある」(今関.2017)といった指摘を、耳にすることがある。久野(2017)は、「思考力とは何かと尋ねられて『考える力』以外の答えが返せる人がいるものだろうか。思考とは区別される判断というのもまた謎である」と述べる。実践的な研究を中心に、「思考が見え

る手立て」が追究された研究報告(湯口.2019・高橋他.2021)も散見されはするが、かつて「見えない学力」として概念づけられた事実(2004.梶田)を含め、思考・判断をその本質から捉えること自体が、等閑視された状況にあるのではないだろうか。

佐藤(2018)は「体育でこそ育ちやすい思考力の一つに、『即時の判断』に関わる思考がある。球技や武道で、攻撃か防御かなど、刻々と局面が変化する状況で技術を選択する...中略...思考の機会がこれにあたる」と述べているが、これは戦術能(意思決定)といった意味合いでの状況を判断することと、思考・判断することが混同されがちな傾向を如実に顕していると考えられる。また、富岡(2021)は、「(ボールゲームのゲーム中の)『動き』を技能と見るのか、それとも思考判断と見るのかジレンマが存在する」と述べており、学校教育現場における理解の不明瞭な状況が垣間見える。これらのことから、「思考力・判断力・表現力等」とは、そもそも「何が学習の対象な

のか」「何をもって評価するのか」といったことの理解が不明瞭なままに、言葉だけが広く教育・学校現場に浸透していったことに問題性が孕んでいると思われる。

その一方で、松本(2014)はボールゲームにおける「思考力・判断力・表現力」に関わって「思考・判断等をするためには、知識が必要となる」と述べている。そして、「必要となる知識は、球技の全体像を具体的にイメージできる知識である。この具体的なイメージとしての知は、体育授業で扱う球技に決定的に欠けている」とし、「(ボールゲーム自体をイメージできる知識を育みながらの)指導法の確立と、ここから発生する思考力・判断力・表現力についての考え方等については残された課題」と書き結んでいる。しかし、教育学的に考えて、既成の知識を有した状態から学習が始まるケースが常であるとは言い難い。ここではバスケットボールを例にした記述が見られるなど、ボールゲームにおける特定の種目を念頭に置いた論考であったと推察されるが、学習者である子どもたちが、何ら知識を有していない時には、必要な知識を育むことから学習が開始されるべきであろう<sup>※1</sup>。このような学習を組織することを踏まえ、子どもの思考力・判断力を育むことのできる学習過程を明らかにすることは、実際の授業づくりの指針となり得るものであり、その研究の意義は、きわめて高いと考えられる。

本稿の目的は、「思考力・判断力・表現力等」の位置づけについての概念的な考察と、実際の学習場面、とりわけ体育学習におけるボールゲームに焦点をあてた具体的な検討を通して、「思考力・判断力(・表現力)等」の能力を育成する学習過程(学び方)を明らかにすることにある。それぞれの言葉の理解について曖昧だった部分を浮き彫りにし、明確な整理を行いつつ、その関係性と学習スタイルについて新たな提案を試みたいと思う。

ちなみに、学習指導要領に掲げられた表現力については、思考・判断したことを表現する力とされている。ここでの中心テーマは「思考力・判断力」を明らかにすることから、今回は表現力を含めた検討については行わず、その表記も省略して論を書き進めたい。したがって、これ以降は、「思考力・判断力等」という形式で記述し、表現力については「等」に省略されるものとして、了承を願いたい。

## 2. 思考力・判断力とは

2007年(平成19年)6月改正の学校教育法において、学力の三要素として「基礎的な知識・技能」「思考力・判断力・表現力等の能力」「主体的に学習に取り組む態度」が示された。続いて、2017年(平成29年)告示の現行学習指導要領では、児童生徒の「何ができるようになるか」という観点から、「資質・能力の三つの柱」として整理された(2018.溝上)。ここでは、学習指導要領の変遷と課題解決の過程(学び方)に沿って「思考力・判断力」について検討を行いたい。

### (1) 学習指導要領の変遷より

そもその始まりは、1991年(平成3年)3月改訂の指導要録の評価の観点に、「思考・判断」が登場したことにある。これは、それまでの知識や技能重視一辺倒だった教育から、子どもの関心・意欲・態度や思考・判断も重視していこうとする、当時「新しい学力観(新学力観)」と言われた教育への転換に起因している(2021.竹内)。

詳述すると、1989年(平成元年)の学習指導要領の改訂に遡る。ここでは、新学力観に立った教育の実現が目指され、各教科の目標や内容が「関心・意欲・態度」「思考・判断」「技能・表現(又は技能)」及び「知識・理解」に整理されて、これまでより視野を広げた学力として認知されるようになる。その後、学習指導要領が目指す学力観の上に立つ教育(指導)と、指導要録の評価とは一体であるという考えの下、その実現状況を測ることを目的として、1991年に指導要録改訂がなされることとなる(1991, 1993.文部省)。

この流れから、1998年(平成10年)には、社会変化に対応できる課題解決力・豊かな人間性・健康や体力から構成される、「生きる力」のフレーズが登場する。完全週5日制導入による「ゆとり」の中で、「特色ある教育」の目玉として「総合的な学習の時間」が新たに創設された。そのねらいは以下に示す二つの内容であり、課題解決に向けた思考力・判断力の育成が想定された記述となっていた。

- (1) 自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育てること。
- (2) 学び方やものの考え方を身に付け、問題の解決や探究活動主体的、創造的に取り組む態度を育て、自己の生き方を考えることができるようにすること。(文部省 1999.109)

ここに示されている「自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力」については、現行学習指導要領における思考力、判断力等の文部科学省からの説明(2020. 文部科学省)と重なるところが多く、両者は同義であるという分析ができる。<sup>※2</sup>

また、「自ら課題を見付け…問題を解決する」過程が、ここでいう「学び方」であり、その結果、構成されていくものが「ものの考え方」と理解することが妥当であろう。この記述を読み解くことによって、「学び方」とは「思考力・判断力」等を育む過程であることが見えてくる。このことは、当時、体育・保健体育の内容に設定されていた「学び方」が、2008年(平成20年)改訂において「思考・判断」に変更されたことと重なってくる。<sup>※3</sup>

学習指導要領の変遷に話題を戻すと、その後、2008年(平成20年)改訂では、よりバランス良く「生きる力」を育成することができるようにと、『『基礎的・基本的な知識及び技能』を習得すること』『習得した知識及び技能を活用して課題を解決する思考力、判断力、表現力その他の能力』を育むこと』『主体的に学習に取り組む態度』を養うこと』に努めるという文言が登場する。これ以降、「思考力・判断力」等をはじめとした用語が一般化され、現在に至ることになる。

## (2) 課題解決の学習過程(学び方)とは

学校教育法第30条第2項では、思考力・判断力等は、「知識及び技能を活用して課題を解決するために必要な力」と規定されているが、その課題解決の過程は、以下の3つが挙げられている。

- ・物事の中から問題を見だし、その問題を定義し解決の方向性を決定し、解決方法を探して計画を立て、結果を予測しながら実行し、振り返って次の問題発見・解決につなげていく過程
- ・精査した情報を基に自分の考えを形成し、文章や発話によって表現したり、目的や場面、状況等に応じて互いの考えを適切に伝え合い、多様な考えを理解したり、集団としての考えを形成したりしていく過程
- ・思いや考えを基に構想し、意味や価値を創造していく過程(中央教育審議会 2016.30)

「思考力、判断力」等の育成は、それぞれの違いに留意しつつ、これらの学習の過程の中で育まれることが念頭

に置かれている。前項で述べたように「思考力・判断力」等を育成する学習過程を「学び方」と置き換えるなら、上記の三つの「過程」が、現在考えられる、学び方の具体と理解することができるだろう。また、文末の「過程」を「能力」と置き換えることで、現時点における「思考力・判断力」等、そのものの説明が可能となる。

## 3 体育学習における思考力・判断力とは

### (1) 体育科の教科内容と「知識及び技能」と「思考力・判断力等」との関係

岩田は、体育科の教科内容(学習内容)について、以下のように述べている。

ここでは、「学習内容」を、ある素材(複数の場合もありうる)を基に学習のまとまりとして構成される「単元」の展開のなかで選択される「スポーツに関する認知的内容、技術的内容、社会的行動の内容、さらにはこれらの学習の方法」(岩田, 1995)が含まれるものとしてとらえておくことにする。なお、スポーツの認知的、技術的内容に関連して、「動きの感覚的内容」をも学習内容として積極的に位置づけていく必要がある。(岩田 2021.72)

体育科固有の教科内容である、スポーツの認知的・技術的内容とは「運動の科学的・論理的内容」である。岩田は、ここに「動きの感覚的内容」の学習の視点を加えて持つことの重要性を指摘している。また、「思考力、判断力等」については以下のように述べている。

「思考力、判断力、表現力等」というのは、学習指導要領上は「指導内容」としてとらえられているが、教育学的(教授学的)に考えると、これらは「学習内容」とはいえないであろう。なぜなら、「思考力、判断力、表現力等」というのは「能力」なのであって、これらは教育の「目標」には位置づくが、直接的に教えることができるもの(伝達可能なもの)ではないからである。「知識及び技能」(正確には「知識・技術」)の習得プロセスを通して育てられるべき能力(目標)であるといつてよい。(岩田 2021.73)

ここにある習得プロセスとは、「習得に向けた課題解決の過程」と読み替えることも可能であるが、体育科固有の「知識及び技能」がその「思考・判断」等する対象であると指摘されている。この教科固有の「知識及び技能」について論ずる上で、まずは2017年(平成29年)改訂の現行の学習指導要領の構造に目を向けておく必要がある。<sup>※4</sup>

現行学習指導要領は「学びの地図」としての役割を期待されるとし、「何ができるようになるのか」という育成を目指す資質・能力、「何を学ぶか」という各教科等の内容、「どのように学ぶか」※5 という学習方法が明記された。「何ができるようになるのか」という資質・能力(「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」)は、教科等の特質を生かしながらも、教科横断的な視点から育成したい汎用的な能力であるとされるとともに、予測困難な未来を切り拓くために社会と共有するものであるとされた。※6

本節で話題にしている体育科固有の「知識及び技能」とは、「何を学ぶのか」の対象である体育の教科内容の習得によって得られる。奈須は、汎用的な能力(スキル)は、メタ認知(自己調整や内省、批判的思考等を可能にするもの)を含めた認知的・情意的・社会的なものを全て含むとし、それは「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の2つの柱として整理されていると述べる(2017.奈須正裕)。

この汎用的な能力との間に立ち、教科等に固有の個別の知識・技能をつなぐものとして、各教科等の「見方・

考え方」が据えられている。どのような視点で物事を捉えるかが見方であり、どのように思考していくかという方向性が考え方とされる。つまり、この「見方・考え方」というスコープから各教科等を学ぶ意義を捉え、その反対に、各教科学習を通して育まれる(共通の)汎用的な能力を見ようというものである。

図1は、上記の内容を整理してその関係性を図式化したものであり、中央教育審議会；以下「中教審」(2018)から示されたもの(図2)を立体的に表現したものである。

図2の関係図は、図1の3つの柱の上から見たものと考えることができる。また、「何を学ぶか」の対象である各教科の内容は柱の外に別立てとして存在し、その内容は直結して知識及び技能とつながるよう図示している。

また、今回の改訂前に「体育・保健体育、健康、安全ワーキンググループ(2017)」から提示された関係図(図3)も、図1の中に明確に位置付けることが確かめられるように整理している。

繰り返すが、体育科固有の教科内容は「スポーツに関する認識的内容、技術的内容、社会的行動の内容、さらにはこれらの学習の方法」である。岩田が指摘した「思考

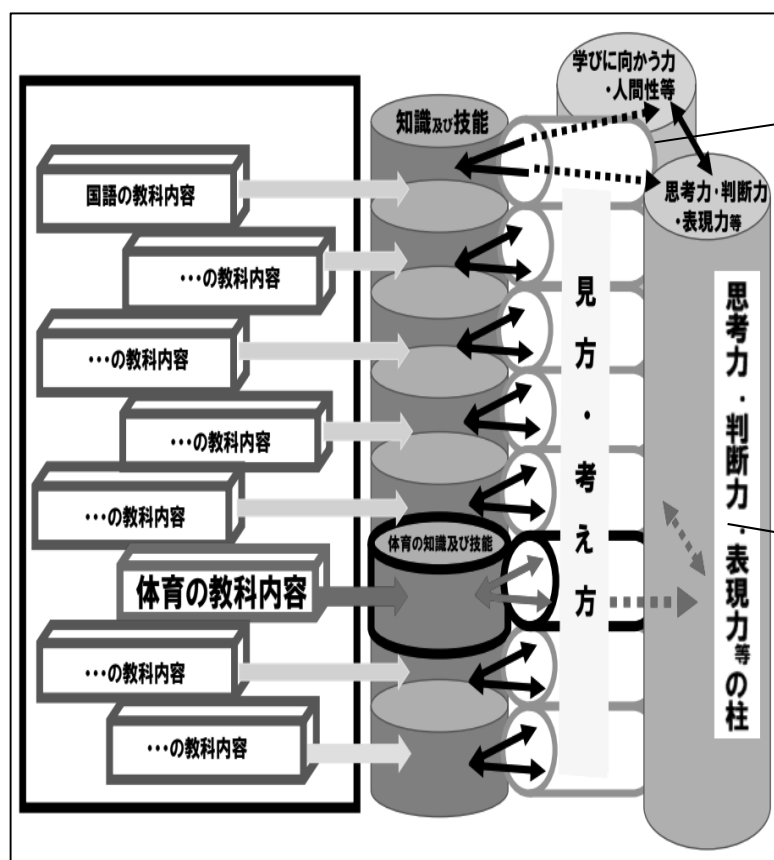


図1 教科内容と資質・能力の3つの柱の関係性

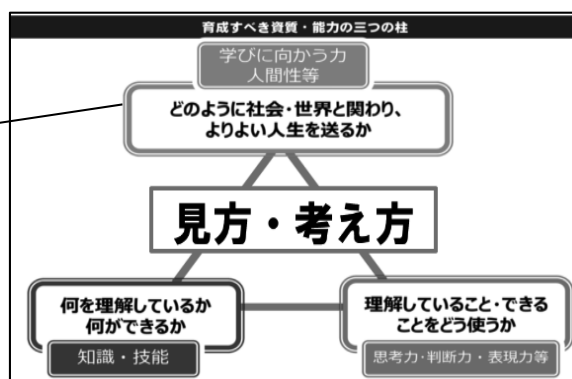


図2 3つの柱の関係図(2018.中教審)  
\* 見方・考え方は筆者が加筆

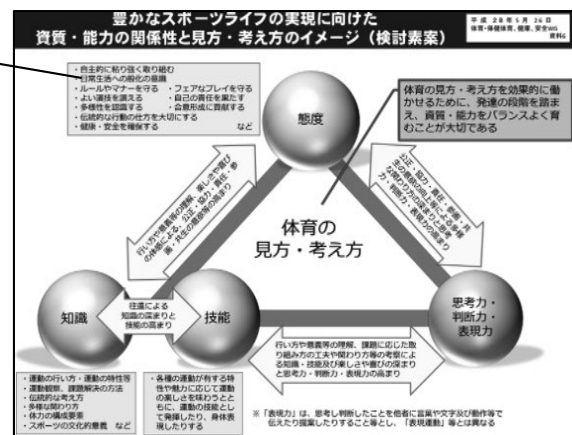


図3 体育等ワーキンググループ作成の関係図(2016. 中教審)

力、判断力等」は「『知識及び技能』の習得プロセスを通して育てられるべき能力である」というのは、現行の学習指導要領の言葉を借りて説明するならば、「教科等の特質に応じた見方・考え方を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見いだして解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう過程(2017年、文部科学省)を通して育てられるべき能力である」と言い換えることができるのである。

## (2) 習得と活用の関係性とは

岩田は、体育学習における「思考力・判断力等」に関わって、学び方の学習内容を検討すべきだとして、その必要性について、次のように述べている。

「思考力、判断力、表現力等」に関わって「学び方(学習の方法を意味する知識や技能)」が学習内容として検討される必要があるが、これについては今後の体育科教育学の大きな検討課題として投げ出しておきたい。」(岩田 2021.73)

「思考力・判断力等」は習得した知識・技能を活用することで育むとされるが、この習得・活用という言葉が登場したのは、前回(平成 20 年)の学習指導要領改訂に向けた、中教審教育課程部会「第 3 期教育課程部会の審議の状況について(平成 19 年 1 月 16 日)」からである。「(2) 各教科等の教育内容の改善」の中で「基礎的・基本的な知識・技能の育成＝いわゆる習得型の教育」とし、自ら学び自ら考える力の育成に向けた探究型の教育との間をつなぐ形で、活用型の教育の検討が進められたという。以下、その内容の抜粋である。

○ すなわち、①基礎的・基本的な知識・技能を確実に定着させることを基本とする。②こうした理解・定着を基礎として、知識・技能を実際に活用する力の育成を重視する。さらに、③この活用する力を基礎として、実際に課題を探究する活動を行うことで、自ら学び自ら考える力を高めることが必要である。このような過程を各教科等に即して具体的に検討している。(中教審教育課程部会 2007.8-9)

かつての学校教育にあっては「何事も基本を身につけ、その後、応用を学ぶ」という流れが、ある意味、当然のことと考えられていた。例えば、計算の仕方を習得してから文章問題に取り組んだり、ボールゲーム学習におい

て系統主義と揶揄された、単元前半は基礎練習をしてから単元後半にゲームを行ったりしていたことが、例として挙げられる。その名残に沿った立場から、上記の抜粋箇所だけを読むと、基礎・基本(知識・技能)の習得の次に活用があるという順番性が刷り込まれてくる。しかし、前回の学習指導要領において、高木は以下のように、この誤解を正す説明をしている。

習得は、学校教育法にも示されているように、基本的・基礎的な知識・技能を習得するところに意味がある。この基本的・基礎的な知識・技能とは、学習指導要領の指導事項(内容)に示されているものを対象としている。ミニマムエッセンシャルとしての学習指導要領には、基礎的・基本的な内容が示されている。従って、この基礎的・基本的な知識・技能は、各教科や領域の内容を指している。よく、基礎・基本を「読・書・算」とすることがあるが、学校教育における基礎的・基本的な知識・技能は、学習指導要領の指導事項(内容)であることを確認しておきたい。

活用は、「うまく使うこと」(大辞林)という意味で、習得と活用との関係でいうなら、習得したことを使うことである。しかし、単に使うとなるとさまざまな使い方があがるが、活用は、意識して使う、ということに意味がある。

また、使うことの中に、単に右にあるものを左に移して使うこともあるが、ここで言う活用は、単に移して使うという作業的な意味ではない。言い換えると、習得したことを機能させることが活用である。

活用は、学校教育法では「基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ」と示されている。ここでは、習得と活用とを「とともに」ということばでつないでいる。

この「とともに」ということは、辞書的な意味では「と同時に」(大辞林)ということである。従って、習得と活用との間には、習得してから活用ということもあれば、活用を図ることを通して習得することもあり、そこには順序制や段階制は存在しない。(高木 2009.6)

この説明は、2008年(平成 20 年)の中教審答申に依拠したものである。この答申では、「各教科での習得や活用と総合的な学習の時間を中心とした探究は、決して一つの方向で進むだけではなく、例えば、知識・技能の活用や探究がその習得を促進するなど、相互に関連し合って力を伸ばしていくものである」と示されているのである。

## 体育学習における思考力・判断力とは

溝上は、「習得・活用」とは、上記答申において登場した「行政用語」として(2020. 溝上),「教科学習では、基礎的・基本的な知識・技能を習得しつつ、観察・実験をし、その結果をもとにレポートを作成する、文章や資料を読んだ上で、知識や経験に照らして自分の考えをまとめて論述する」といった、それぞれの教科の知識・技能を活用する学習活動を行うのだ」と、説明している。ちなみに「探究」は、それを総合的な学習の時間における教科等を横断した課題解決的な学習や活動へと発展させることが意図された」と説明されている。

続けて、これらの理解の注意点として、「習得・活用・探究の学習は、各教科、総合的な学習の時間をスパイラル的に関連し合いながら取り組まれるべきものだとされている」ことを挙げている。つまり、教科学習、体育学習においては、習得-活用の学習については「スパイラル的に互に関連し合いながら展開される学び方である」という捉えをすることができるのである。この学び方の

捉えに沿った、体育学習の、とりわけボールゲーム学習における、その学習の過程(学び方)の具体を、次節において明らかにしたいと思う。

### (3) スパイラル的な学びとは

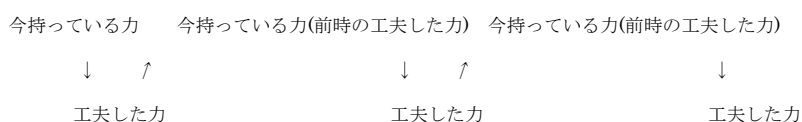
かつて体育学習において「スパイラル型学習」が標榜されたことがある。これは、1990年代に、生涯スポーツ社会の実現に向けて、運動への愛好的態度の育成と楽しさ体験の充足を図る典型的な学習過程のモデルとして、「めあて学習」と提唱されたものである。この「めあて学習」は公的機関を経て急速に広がったものである(2001.佐藤ら)が、その契機となったのが『小学校体育指導資料指導計画の作成と学習指導』(文部省、1991)の発刊によるものであった<sup>※7</sup>。もともとは、全国体育学習研究協議会が子どもの自主的・自発的学習を促進する学習過程のモデルとして提唱したもので、「スパイラル型学習」過程あるいはステージ型学習過程として呼ばれていたも

#### <スパイラル型の学習過程の構成>

① 挑戦の意欲の発展と内容の発展を有機的に結ぶように学習過程を組織する。

② 1時間の学習過程を単元計画に取り込み、具体化する。

これを具体的にすれば、ねらいに向かう学習の流れがA→Bとなるから、この流れを、可能なものについては毎時間もってくる学習過程を導入することである。つまり、「今持っている力での学習→工夫した力での学習」を単元の流れとしてだけでなく、「毎時間」の学習過程に導入することである。



という流れにする。このような発展を「スパイラル型の学習過程」と呼ぶ。

このような学習過程は、ひとつの学習を完成させてから次の学習に進む方式ではなく、学習が未完成でも、新しいものへの挑戦を認め、また前の学習にもどることを可能にする学習の進め方である。ただし、前の学習を継続したい者には、それが保障されるようにしなければならない。

単元の流れと、1時間の流れを示す学習過程を区別するために、単元における学習の発展が段階的に示される場合には、それを「ねらいI →ねらいX」で示し、1時間の学習の流れの段階は「めあてI →めあてX」で示すようにすればよい。

(全国体育学習研究協議会 第30回 大宮第一プロジェクト資料より)

(高橋 1992.83)

のである。この時期の、スパイラル型の学習過程は前頁下部に示したように説明されている(1992.高橋)。

高橋は「めあて学習の正体」を、その誕生の経緯とともに、以下のように解説している。\*下線部、筆者加筆箇所

これらが「めあて学習」と呼ばれるようになったのは、特に個人的運動に適用されるスパイラル型モデルに関わって、「めあて1=現在の方で楽しむ学習」と「めあて2=できそうなことに挑戦して楽しむ」というように、子どもが立てる過程的な学習目標あるいは学習活動の内容を「めあて」という言葉で表現したことに由来する。また、このめあてという言葉は、スパイラルという言葉以上に象徴的で、わかりやすいところから一般化したと考えられる。

また、このモデルが普及するにつれて、「めあて学習」という言葉は単にスパイラル型の学習過程を意味するだけでなく、\*(典型的には集団的スポーツに適用される)ステージ型モデルをも吸収し、さらにこれを支える自主的・自発的学習の考え方や、これに関連した学習形態をも含めて、トータル的な学習指導論を表す言葉になっていったように思われる。(高橋 1997.14)

このように、スパイラル型学習はめあて学習として学校体育を席捲することになったが、同時に、大きな混乱と批判を含む議論が交わされるようになった。岡出は、そのことについて以下のように述べる。

めあて学習に対しては、技術的な課題や練習の選択基準等、児童生徒の適切なめあて設定に関して必要な原理が示されていないことやめあての修正に対する授業中の教師の指導性の発揮を抑制することが求められる等の問題点が指摘されていた。それは、結果的に多様化する学習課題に教師が対応できなくなることや安全面への不安、さらには技能や思考力に関して期待する成果が得られないことへの疑問の表明でもあった。(岡出 2021.83)

このような問題を孕みながら、めあて学習は形骸化の途を辿ることになる。そして、その後の学習指導要領改訂に向けた検討、例えば 2007 年(平成 19 年)7 月 25 日の中教審教育課程部会・健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会の「体育科・保健体育科の現状と課題、改善の方向性(検討素案)」の中で、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力は、発達段階に応じた学習を通して適切に定着させることが必要である。そのため、小学校、中学校及び高等学校の系統性や校種の接続を踏まえた

上で発達段階のまとまりを考慮し、指導内容を整理し体系化を図る」と答申されるなど、「めあて学習」に傾斜してきたそれまでの路線が変更されていくことになる。この転換期を経て、運動技能や体力・規範的態度や情意的態度・知識や思考・判断といった体育的学力が焦点化されていくことになる(2018.近藤)。

学習する具体的内容と手立てが不明瞭であった点が、めあて学習の減退の要因であったが、一方で「学び方の能力を育成するという点での利点が予想できる(1996.高橋)」という意見があったことは、注目すべき点である。実際に子どもの授業評価(形成的授業評価)において、教師の適切な指導が必要条件であるとしながら、その指導性に支えられた「学び方」については、良好な結果が得られたという研究報告が為されている。とかく批判が多かった「めあて学習」ではあったが、スパイラル型学習は、連続的且つ螺旋的に学習の段階が発展していくという、学び方の形成を企図した点においては、評価されるべき学習論であったと考えられる。つまり、スパイラル型の学びとは学習過程を重視したものであり、体育学習においては「運動の学び方」を体現(1997.岩田)するものとして捉えることができるのである。

#### 4. 「思考力・判断力等」を育成するボールゲーム学習の学び方とは

##### (1) ボールゲーム学習における「思考力・判断力等」の捉えについて

##### ①ボールゲーム学習における「技能」とは

平成 20 年(2008 年)の学習指導要領において、ボールゲームの技能は「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」とで構成されるようになった。これは、種目中心の表記から型表記への変換と併せて、平成 10 年(1998 年)までとは大きく様変わりしたものであった。この流れは、今回の改訂においても踏襲されている。

これは、高橋らが中心になって(1999 年.高橋ら)わが国に紹介された、欧米のゲーム分類論や戦術学習論(1999)の影響を大きく受けての導入であったといえる。1980 年代のバンカー、ソープら(イギリス)や、90 年代のグリフィンら(アメリカ)の主張は、「ゲームに活かされない個別の技能学習の反省に立ち、『何を行うべきか』という適切な意思決定の上に立って技能発揮(ボール操作・ボールを持たないときの動き)を導く、ゲームパフォーマンス(図 4)の向上の重要性」を訴えるものであった。

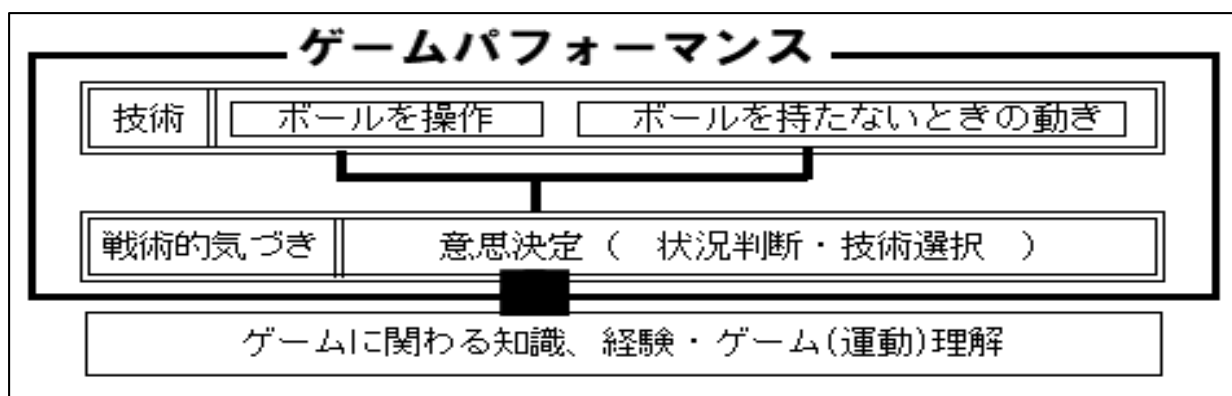


図4 ボールゲームにおける技能 (Bunker, Mitchell, 1997 を参考に筆者が改変)

学習指導要領に示された「ボール操作」や「ボールを持たないときの動き」という技能は、ここから持ち込まれていると考えて良いだろう。しかし、これらの技能によって「ゲームをすること」と明記されていることから、単にボール操作やボールを持たないときの動きといった技能習得だけが追求されるのではなく、「ゲームの中で技能発揮できること」が学習の中心に据えられるべきであるという理解が必要となる。

それから10年以上が経った現在の学校現場にあっては、この認識は広く浸透しつつあると思われる。このように、ゲーム中心の学習が展開されるようになってきていると思われるが、ゲーム中の技能発揮を求めるのであれば、プレイ中の状況判断、言い換えると意思決定を、学習内容に位置づける必要がある。学習指導要領中には「ゲーム中の状況判断＝意思決定」という括りは示されていないが、私たちは「実は、その文言が隠れている」という捉えをしてきた。このことが明示されていないのは、平成20年の改訂に向けた、先に紹介した、当時の「健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会」において、次のような議論が行われたからであったという。それは、「ゲーム中の状況『判断』と思考・『判断』とが混同される恐れがある、意思決定を思考力・判断力等に含めると評価ができない、確立した評価法がない」といったものが主だったものであり、学習指導要領への明示が見送られたと聞き及ぶ。

しかし、資質・能力の柱や学習評価の観点として使われている思考・「判断」と、ゲーム中の状況「判断」とが混同される事態が、実際に立ち現れている(2021.富岡, 2017.今関)。これは、性格を異にする両者に対して、同じように使われている「判断」という言葉が、本来もつそれぞれの特質の理解を曖昧にし、その違いを不鮮明にする状況を作り出してしまっていることに原因がある。

昨今のボールゲーム学習においては、プレイヤーの「状況判断」を抜きに、その学習内容と学習成果を語ることはできなくなったが、ここで言う状況「判断」とは、ゲーム中の意思決定のことを指し、「状況判断、瞬時の判断等(以降、意思決定に統一)」も同様であるという理解が重要となる。また、その性質から考えて、既述の通り、学び方を形成する能力である思考・「判断」とは別物であることは明らかである。

ゲーム中の意思決定を含めた「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」の総体がゲームパフォーマンスであり、ゲーム中心に展開されるボールゲーム学習の技能とはこのゲームパフォーマンスが相当するという認識が求められる。技能の中に意思決定が含まれているという事実は、体育の目標論(1989)や教材論(2017)において、技能内容として「技術・戦術」と明記されており、それぞれが「技能発揮・意思決定」に相当するという考察を図ることで、明確な認識が導き出されると思われる。

## ②ボールゲーム学習における「思考力・判断力等」とは

今関は、思考力・判断力とは「それぞれの能力が発揮された状態」とし、思考・判断とは「(教育行政の)制度上の観点別学習状況の評価」であり、「学習の過程での状態」と区別するとしている。その上で、評価の目線からボールゲームにおける思考・判断について、以下のように述べている。

体育の授業の学びの中で、十分に思考・判断する活動が行われることが大切であろう。また、運動学習において、例えばボール運動・球技のプレー中に起こるパス選択などの「瞬時の思考・判断」<sup>※8</sup>については、技能発揮の中に含ませてとらえている。体育学習の指導と評価における思考・判断をとらえるには、活



動の前や後に予想・計画などをしたり、次の改善策を見いだしたりする活動でとらえるようにする。(今関 2017.37)

続けて次のような報告もしている。評価場面において思考・判断の評価は、国の小学校、中学校、高等学校に対する調査の回答結果から、他の観点に比べて「円滑に実施できていない」という現状が、大きな課題となっているという。そして、ボールゲームの運動場面を例に、「運動の技能の発揮をもって、例えば得点につながるパスや相手のパスカットができていれば思考・判断しているという評価になっているのではないか。プレーができていなくても思考・判断もできていると見なす、という評価に陥りがちである」という指摘を行っている。これは、実際の思考・判断の中身や過程を捉える事のない、所謂「見なし評価」であるとし、避けるべき事柄であると言及している。富岡(2021)も、「それって『技能』? 『思考・判断』?」というテーマの下で、学校現場における評価の悩みを著している。繰り返しになるが技能、とりわけ意思決定の習得と、思考力・判断力等の育成とは区別をして考える必要がある。筆者も拙著において、このことを示唆したことがある。以下、抜粋である。

ボールゲームの学習指導や評価にあっては、「技能」は In Play 場面において、「思考・判断」は Out of Play 場面において、それぞれ行われることが適当であると言える。子どもたちは、運動学習場面において「ゲーム中の状況に応じた意思決定が・技能発揮が、できるかどうか」を技能の内容として、主観的に学ぶ。また、認知学習場面において「ゲームやプレイの前後に、適切な意思決定とは? 技能発揮とは? といった事柄を、冷静に検討を加えたり、課題解決の糸口を見つけたりする」思考・判断の内容として、客観的に学ぶのである。(竹内 2021.64)

現行の学習指導要領に寄せて、これらの理解が曖昧な状況について考察すると、習得する「知識及び技能」と、活用する「思考力・判断力等」との関係性について精査することなく、それぞれを単体として捉えようとしていることに問題が潜んでいるように思われる。ここに習得一活用の学び方を明らかにすることで、「知識及び技能」と「思考力・判断力等」との関連性が浮かび上がってくると思われる。

## (2) ボールゲーム学習の学び方とは

「知識及び技能」は、現在の学力=資質・能力の一つとされる。技能教科と言われてきた体育科としては、知識と技能が一つに括られたことは、運動の学び方を問い直す機会を投げかけられたと考えるべきである。知識とは、認識に訴える学習活動によって得られ、客観性をもって理解された産物といえる。また、技能は学習(や訓練)を通して技術を身につけて獲得した能力といえる。これらは習得するものであり、思考力・判断力等の育成に活用されるものと定義づけられている。前節において述べた、「習得と活用は、境界線が緩やかで双方向に機能し合ったり、スパイラル構造の中に存在したりする」という解釈がきわめて重要になる。しかし、この両者が作用し合っただけで学習が展開される様子を、鮮明にイメージすることは、果たして容易なことであろうか。やはり、実際の学習活動の視座に落とし込んで考えてみる必要があるだろう。その工程を踏むことで、習得-活用の関係性とその学び方の具体が顕在化してくると思われるからである。

ここでは、ボールゲーム単元を想定した検討を行う。

筆者も共同研究者として携わる機会が多かったが、岩田はボールゲーム授業のキーコンセプトを、「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイの探究」とし、ボールゲーム教材を開発し、その実践と研究成果を数多く報告してきた(2012.2016 等.岩田)。ここで開発された教材は、所謂「メインゲーム」に位置づけられるものが多く、学習対象の中心に位置づく単元教材として、相応の教材開発に努めてきた経緯がある<sup>\*9</sup>。これらの教材を取り入れたボールゲーム学習の展開に沿いながら、習得と活用の学び方について構築を図るものとする。

例えば、8 時間程のゲーム中心の学習単元の構想を仮定する。単元をスタートさせる際には、まずは、それまで(過去)に習得してきた知識・技能が基盤(ベース)となり、新たなゲーム(教材)を学ぶことになる。この学びにおいては、新たな技能(正しくは技能・戦術能)、言い換えるならばゲームパフォーマンス(ボール操作・ボールを持たないときの動き、意思決定)の習得に向けて、思考力・判断力等が必要となる。

これは「過去に習得してきた知識・技能を活用して思考力・判断力を働かせ、新たな知識及び技能の習得に向かうのだ」と、捉えるということである。

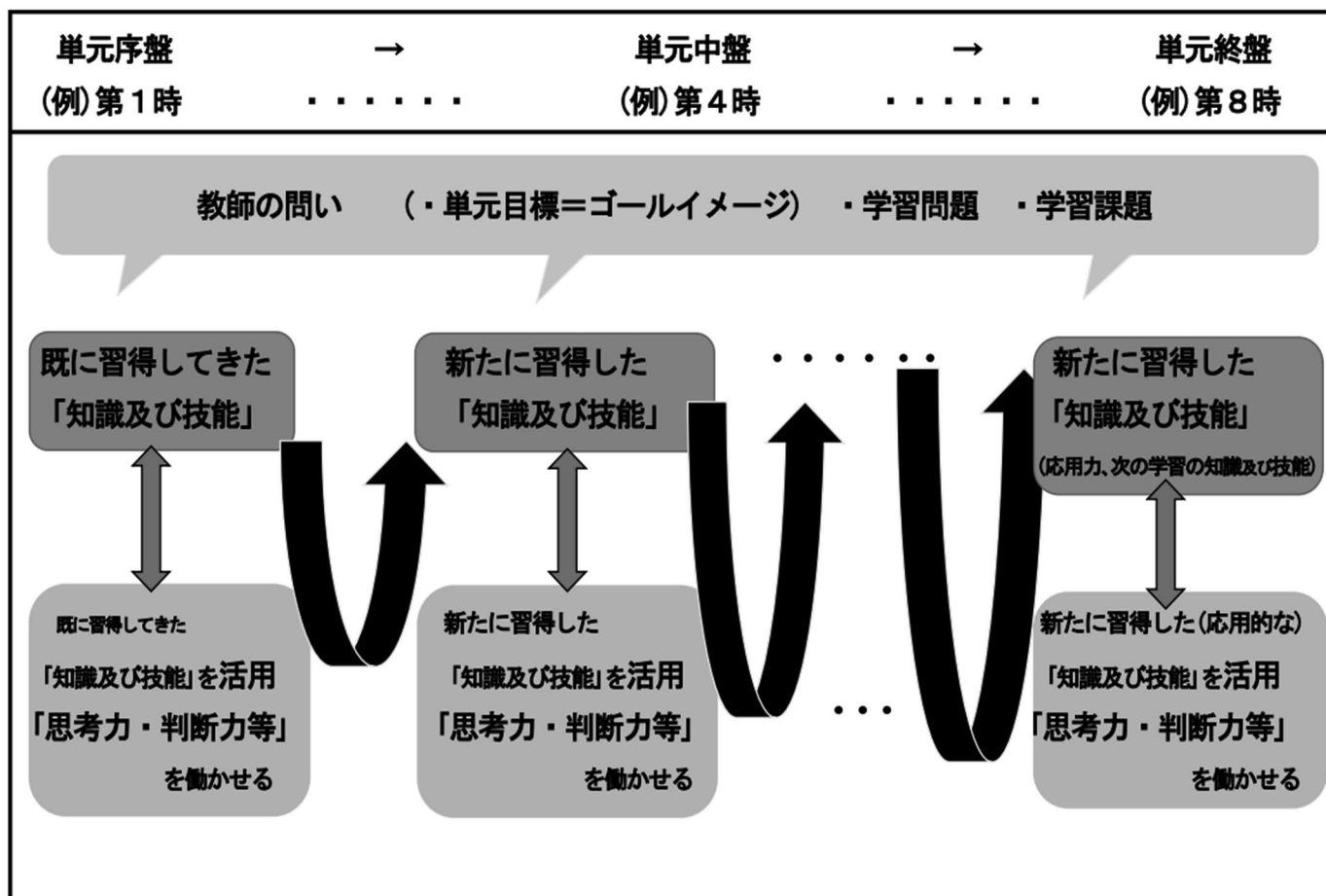


図5 「ボールゲーム学習における、習得-活用の学び方モデル」

新たな習得が達成されるまで、既に習得した知識・技能と思考力・判断力との間で、頻繁に往還を繰り返すことが想定される。この過程を経て、「新たな知識及び技能」の習得につながる。ちなみに「新たな知識及び技能」の習得へと、誘うまたは方向付ける役割を担うのは、学習問題とか学習課題などと言われる、教師の問いかけとなり(2012.竹内)、学習が開始される際であれば、単元目標つまりは終末のゴールイメージが該当してくる。

そして、単元の中盤や終盤に向かって、再び、新たに獲得した知識と技能を基盤として、「新たな、または、応用的な知識・技能の習得」に向けて、思考力・判断力等を働かせる学習が展開される。その連続によって得られたものは、単元が終わったときに、次の学年や学校段階の、系統性を視野に入れた、次のゲーム学習(教材)における「習得された知識及び技能」として位置づいていくことになる。また、他の領域にも転移可能なものは、当然、同じ役割を負うことが可能となるだろう。

この繰り返しが、ボールゲーム学習における学び方、つまりは、習得活用双方の機能の往還であり、両者がスパイラル構造の中に存在しているという具体のイメー

ジであると、筆者は考える(図5)。そして、ある一つのボールゲーム学習で習得したものが、他のボールゲーム学習に、他の領域を含む体育学習全般に、さらには、教科の枠を越えて貫かれる共通性として繋がっているのだ、という意識形成につながっていくと思われる。

## 5. まとめ

今回、体育学習における思考力・判断力とは何かという問いに対して、平成29年告示の学習指導要領にある資質・能力と習得・活用の関連、その学び方の検討及び可視化を試みる事ができたと思われる。特に、習得した「知識及び技能」を活用して「思考力・判断力等」の能力を育む過程については、ボールゲーム授業の単元レベルにまで落とし込んで著すことによって、その具体化の一端が図れたものと思われる。ここでは、全てが同じであるという立証はできないが、今回示した「ボールゲーム学習における、習得-活用の学び方モデル(図5)」は、体育学習における他領域、及び、他教科の学習にも共通する部分が極めて多いことが予想される。このことについての検討は、今後の課題としたい。

## 注

※1 球技など、ボールゲームの学習において、子どもの学習経験や発達段階を踏まえた教材設定や授業づくりが行われず、とかく種目主義的な立場から、種目そのものを授業において学習の中心に据えた場合は、学習内容量に比べて、単元及び授業時間が絶対的に不足することが予想される。

※2 文部科学省初等中等教育局教育課程課は思考力・判断力等について以下のように説明している。

「社会や生活の中で直面するような未知の状況の中でも、その状況と自分との関わりを見つめて具体的に何をなすべきかを整理したり、その過程で既得の知識や技能をどのように活用し、必要となる新しい知識や技能をどのように得ればよいのかを考えたりするなどの力であり、変化が激しく予測困難な時代に向けてますますその重要性は高まっている。」(文部科学省初等中等教育局教育課程課 2020.3)

さらに、育成にあたっての課題解決過程の説明として、次項冒頭に示した 2016 年の中央教育審議会答申と同じ内容を示している。その最初の項目に着目する。

・物事の中から問題を見だし、その問題を定義し解決の方向性を決定し、解決方法を探して計画を立て、結果を予測しながら実行し、振り返って次の問題発見・解決につなげていく……(同 2020.3)

この箇所は、1998 年(平成 10 年)の総合的な学習の時間の(1)のねらい「自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する～」と酷似している。これは、当時の課題解決に向けた「学び方」の捉えであり、その後、表現力も含めた能力の育成についての検討を重ねる中で、さらなる課題解決の過程が明示されるようになったと考えられる。

※3 例えば、平成 11 年と平成 20 年の小学校学習指導要領解説体育編を見比べても、明らかである。以下、第 5 学年・第 6 学年のボール運動からの抜粋である。

・平成 11 年指導要領 「学び方」の内容  
(3) 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり、ルールを工夫したりすることができるようにする。  
・平成 20 年指導要領 「思考・判断」の内容  
(3) ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

※4 岩田も、体育の教科内容の視点を、現行の学習指導要領及びその解説における「指導内容と対応させて考え、教科(体育科)固有の「知識及び技能」における学習内容の抽出・分析の必要性があることを指摘している。

※5 「どのように学ぶか」については、「主体的・対話的で深い学び」という姿が期待されている。これは、アクティブ・ラーニングの視点からの学習過程の改善が求められてのものである。当然、この学習過程においても「思考力・判断力」等も機能した学びが必要不可欠となるが、ここでは本論考の焦点が広がりすぎることを避けるため、その関係性については、別の機会に論ずることとしたい。

※6 新しい時代に求められる資質・能力として、「生きて働く知識・技能」「未知の状況にも対応できる思考力・判断力・表現力等」「学びを人生や社会に生かそうとする学びに向かう力・人間性等」を子供たちに育むと、学習指導要領解説に書かれている。

※7 その後、平成 7 年(1995 年)11 月に文部省小学校指導資料「新しい学力観に立つ体育科の授業の工夫」が刊行されている。

※8 ここに記されている「瞬時の思考・判断」とは、その文脈から意思決定を指すと読み取ることができる。

※9 当然ながら、単元教材に付随した技能アップ目的のドリルや、ゲーム中の意思決定を促すタスク練習等に向けた下位教材も開発してきている。

## 引用文献

- 今関豊一(2017)「思考力・判断力・表現力」とは、体育科教育学研究 33(1):38  
久野 靖(2017)思考力・判断力・表現力を測るには？、情報処理 Vol.58 No.8:733  
湯口雅史(2019)体育学習における子どもの思考・判断力の「見える化」への試みー項目反応論の適用ー。鳴門教育大学研究紀要第 34 巻.PP.85-95  
高橋浩二、久保田もか、橋田晶拓、溝上 元、森小夜子、宇野将武、若杉一秀、河合史菜、峰松和夫、岩本あさみ(2021)学校体育における「思考力・判断力・表現力等」の育成

## 体育学習における思考力・判断力とは

- を目指したICT活用の提案.長崎大学教育学部紀要第85号.PP.49-56
- 梶田叡一(2004) 観点別学習状況の4観点と「冰山」モデル. 絶対評価<目標準拠評価>とは何か〜徹底理解 新しい教育評価〜. 小学館.PP.10-11
- 佐藤 豊(2018) 巻頭エッセイ 体育における「思考力・判断力・表現力等」を考える2つの視点, 体育科教育 66(4):9
- 富岡宏健(2021) それって「技能」? 「思考・判断」? -内側(実践)の理論と外側(教材)の論理のジレンマ, 体育科教育 69(10):50
- 松本 真(2014) 球技における「思考力・判断力・表現力」の批判的考察.埼玉大学紀要 教育学部 63号.PP.357-366
- 溝上慎一(2018) アクティブラーニング型授業の基本形と生徒の身体性. 第4章 文科省施策「社会に開かれた教育課程」をよくよく理解して.東信堂.PP.99-100
- 竹内隆司(2021) ボールゲームの「技能」「思考・判断」を区別・整理する, 体育科教育 69(12):63
- 文部省初等中等教育局長通知(1991) 平成3年3月20日文初小第124号各都道府県教育委員会, 各都道府県知事, 付属学校を置く各国立大学長, 国立久里浜養護学校あて
- 文部省(1993) 小学校教育課程一般指導資料
- 文部省(1999) 小学校学習指導要領解説体育編.東山書房. P.109
- 文部科学省初等中等教育局教育課程課(2020) 初等教育資料 12月号.東洋館出版社.No1001:3
- 中央教育審議会(2016) 幼稚園, 小学校, 中学校, 高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(2016年12月21日中央教育審議会答申).P30
- 岩田 靖(2021) 体育科教育学入門三訂版.第3章 体育の学習内容と教材・教具論.大修館書店.PP.72-73
- 奈須正裕(2017) 「見方・考え方」が明示されたねらいと背景, 体育科教育 65(11):15
- 中教審 小中学校施設部会(2018) 学校施設の在り方に関する調査研究協力者会議(平成28年度〜第5回・平成30年度〜第1回合同会議) 配付資料 4. P3
- 教育課程部会(2016) 体育・保健体育, 健康, 安全ワーキンググループ(第9回) 配付資料 6
- 岩田靖(1995) 体育の学力の捉え方, スポーツ教育学研究 32(2):93-97
- 文部科学省(2017) 小学校学習指導要領(平成29年告示).東洋館出版.P.22
- 中央教育審議会教育課程部会(2007) 資料「第3期教育課程部会の審議の状況について」 PP.8-9
- 高木展郎(2009) ことばの学び Vol18 「学習活動としての習得・活用」. 国語教育 2月号:6
- 中央教育審議会(2008) 幼稚園, 小学校, 中学校, 高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について(答申)2008年1月17日付.PP.24-25
- 溝上慎一(2020) ウェブサイト「溝上慎一の教育論」.用語集「習得・活用・探究」 (<http://smizok.net/education/>)
- 佐藤勝弘, 米村耕平(2001) 新潟大学教育人間科学部附属教育実践総合センター研究紀要 第20号.P59
- 高橋健夫(1992) 体育科教育法講義.Lec.10 体育の学習過程.大修館書店.P83
- 高橋健夫(1997) めあて学習の意義と問題点. 体育科教育 45(4):14
- 岡出美則(2021) 体育科教育学入門三訂版.第3章体育の学習指導論.大修館書店.P83
- 近藤智晴(2018) 初等体育授業づくり入門.大修館書店.P12
- 高橋健夫(1996) 「めあて・ねらい学習」再考.体育科教育.44(7):9
- 岩田 靖(1997) 学習内容論と学習過程論の間. 体育科教育 45(4):36
- リンダ・L・グリフィン他.高橋健夫・岡出美則監訳(1999) ボール運動の指導プログラムー楽しい戦術学習の進め方ー.大修館書店.P7・P198
- 高橋健夫(1989) 新しい体育の授業研究.大修館書店.P13
- 岩田 靖(2017) 体育科教育における教材論.明和出版.P131
- 今関豊一(2017) 同上: 37-42
- 岩田 靖(2012) 体育の教材を創る.大修館書店.PP.127-130
- 岩田 靖(2016) ボール運動の教材を創る.大修館書店.PP. 73-74
- 竹内隆司(2012) 発問は教師の教材解釈によって生み出される.体育科教育 60(12):30-33
- 文部科学省(2017) 小学校学習指導要領(平成29年告示)解説総則編 P.3

Thinking Ability and Judgment Ability  
in Physical Education Learning  
A Study from the Perspective of Ball Game Learning

TAKEUCHI Takashi  
Tokai Gakuin University

Abstract

One of the three fundamental abilities in the areas of thinking and making correct judgements necessary for you in the future, is knowing how to perceive things correctly. The current course of study will help in that area. There are situations where no common recognition is possible. When learning about ball games in physical education, there is a tendency to confuse "decision-making during play (judgment of the situation)" and "thinking and making correct judgments during play itself". In this paper, through a conceptual examination of the role of "thinking ability, judgment ability, etc." and a study focusing on actual learning situations, the ability to think and judge correctly is nurtured. Especially as it relates to ball games in PE learning. We intended to clarify the process of how to learn.

Taking these things into consideration, we pointed out that the process of exercising your ability to think and make correct judgments to problem solving is the best way of learning. The "knowledge and skills" unique to physical education are the objects of "thinking and judgment". A diagrammatic representation of their relationship has been given. In addition, the writer mentioned that the ability to think and make judgments is nurtured through the use of acquired knowledge and skills. "It's a good method," he suggested. After reexamining the learning content of the ball game, we have broken it down into classes and units, and have come to propose a new learning method model for mastery-utilization in ball game learning.

Keywords : Thinking ability/judgment, Learning method, Physical education learning,  
Learning and utilization, Spiral, Ball game

