

知識基盤社会における小学校体育に関する一考察

— 「SECI モデル」に着目して —

所属校：昭島市立つつじが丘南小学校

氏名：眞砂野 裕

派遣先：東京学芸大学大学院

キーワード：知識基盤社会・SECIモデル・局面学習

I 研究の目的

本研究の目的は、「知識基盤社会」における学校体育の在り方と授業モデルを提案することである。

II 研究の方法

本研究は次の3点に着目し研究したものである。

1 2008年版学習指導要領 小学校体育編の課題

まず、2008年版<小学校体育編>学習指導要領が「知識基盤社会」の運動需要に正対していないという問題の所在を明らかにする。そのため、教育の社会的機能から学習指導要領に着目する必要性を語り、戦後の学習指導要領と社会の運動需要との関連を説く。その上で、学習指導要領作成にかかわった識者たちの言説分析により、学習の大きな転換期であった1977年版学習指導要領との比較をしながら、2008年版学習指導要領の課題を浮き彫りにする。

2 授業モデルの提示

次に「知識基盤社会」の運動需要においても揺るがない体育学習の在り方を追究し、授業モデルとして構築する。ここでは、まず1960年代後半にピーター・ドラッカー (Drucker, Peter, F) によって提示された「知識基盤社会」を紐解き、その運動需要に応じた学校体育のキーコンピテンスを「児童自らが活用できる知識・技能」と定義付けする。そして、本来「暗黙知」である知識の「形式知」化、あるいは「学習」の捉え方から、授業モデルの構築をSECIモデルに依拠する理由を述べ、SECIモデルの各プロセスおよび構成因子を授業モデルに適用していく。その際、本研究では、学習を「文化的実践への参加」と捉える佐伯らの視点からプロセスの見直しを図った。その結果、4つ目のプロセスである「内面化」を独立させない新たな知見を提示し、授業モデルを構築した。

3 実践的検証

最後に授業モデルの実践的検証を行う。実践は東京都中央部に位置するA市立A小学校6年生によるネット型「キャッチバレー」で検証した。本研究では、SECIモデルの適用において「何を」形式知化するかが大変重要である。形式知化すべき内容は、周辺の文脈から

切り離された単一の技能ではなく、「その運動固有の楽しさ」そのものである。そこで、バレーボール系ボール運動の特性から、形式知化すべき内容を「ボールを（相手コートに）落とすこと」「（落とすために）組み立てること」「ボールを（自陣コートに）落とさせないこと」の3つとした。この実践の検証には、主に児童の感想を用いた。その結果、定義付けしたキーコンピテンスに応えるように、児童が主体的に知識を活用したことを推察できる感想が多く見られた。

最後に、このような「その運動固有の楽しさ」と「技能」を切り離さない体育の学習論として「局面学習」（松田2008）への期待と課題を挙げつつ、この実践的検証から、SECIモデルを摘要した授業モデルは「知識基盤社会」における体育学習として時代の運動需要に応える実践を可能にすると結論付ける。

III 研究の結果

本研究の結果は次の3点である。

1 2008年版 学習指導要領 小学校体育編の課題

作成者を中心とした言説分析の結果、2008年版学習指導要領小学校体育編には、表1のような課題が存在することが明らかになった。

表1

分析項目	2008年版小学校学習指導要領
社会の運動需要	知識基盤社会 知識や技能を活用して、複雑な課題に主体的に対応する力
言説に見られる体育の理念	基礎・基本的技能を習得する体育の理念
指導要領の構造	目標—内容—運動 ※かつてない具体的な運動内容の例示
課題	基礎的・基本的な力の解釈が知識基盤社会の運動需要に正対していない。体育の理念が運動需要にあっていない。 ※形式知の「偏向」と「ズレ」

知識基盤社会では、知識や技能を切り取られた単一の情報とはみなさない。活動の目的やそこに流れる文脈という状況の中に埋もれたものこそ、キーコンピテンス（主要能力）となり得る。その意味で、単にドリブルやパスといった動きを習得しても、それぞれものは運動そのものを楽しむことにはならない。その意味で、技能習得にこだわった学習指導要領作成過程の言説には、知識基盤社会に正対した体育学習の在り方が欠如している。

2 授業モデルの提示

SECI モデル（表2）をベースとした授業モデルを表3のように提示した。

表2 (野中 1999)



本研究においては学習を「文化的行事への参加」とする佐藤・佐伯らの論に立つ。その前提において「内面化」は単一に抽出されるものではない、との結論を授業モデルにも反映させた。

表3 「授業モデル」

学習内容	指導事項	SECI モデル
1 学習内容の確認 <input type="checkbox"/> 1 時間の流れ <input type="checkbox"/> 対戦の確認 <input type="checkbox"/> 準備運動	<input type="checkbox"/> その運動固有の楽しさを伝える 「〇〇することができるかどうか楽しい運動である」	形式知の確認
2 ゲーム① <input type="checkbox"/> 運動そのものを楽しむ = 原体験の共有	<input type="checkbox"/> 「その運動固有の楽しさ」を味わう、という文脈の中での技能指導	共同化

3 話し合い <input type="checkbox"/> 各自の暗黙知を「その運動固有の楽しさ」に沿って形式知化（＝ <input type="checkbox"/> 「その運動固有の楽しさ」の言語化と共有	<input type="checkbox"/> 各自の暗黙知を「その運動固有の楽しさ」に沿って形式知化（＝言語化・動作化）させる <input type="checkbox"/> 形式知を共有させる（クラス全体→各チーム）	表出化・結合化
4 練習 <input type="checkbox"/> 形式知を模倣させる <input type="checkbox"/> 形式知を創造させる <input type="checkbox"/> 「その運動固有の楽しさ」を味わう、という文脈の中での技能指導	<input type="checkbox"/> 形式知を模倣させる <input type="checkbox"/> 形式知を創造させる <input type="checkbox"/> 「その運動固有の楽しさ」を味わう、という文脈の中での技能指導	内面化
5 ゲーム② <input type="checkbox"/> 運動そのものを楽しむ = 原体験の共有	<input type="checkbox"/> 「その運動固有の楽しさ」を味わう、という文脈の中での技能指導	共同化
6 まとめ（クラス全体） <input type="checkbox"/> 形式知を共有させる（各チーム→クラス全体） <input type="checkbox"/> 「その運動固有の楽しさ」の言語化と共有	<input type="checkbox"/> 形式知を共有させる（各チーム→クラス全体） <input type="checkbox"/> 「その運動固有の楽しさ」の言語化と共有	表出化・結合化

この授業モデルにおいて最も重要なのが「何を形式知化するのか」という点である。形式知と成り得るのは、技能と運動の楽しさが離れない『運動固有の楽しさ』である。この点に着目した体育の学習論は「局面学習」（松田 2008）より他に例を見ない。

IV 考察

この授業モデルでは、早い時期から多くの戦術が創造された。また児童の感想には、技能を主体的にとらえ、その動きの意味を創造するものが抽出された。これらのことから、本研究は知識基盤社会における体育学習の在り方に一つの可能性を提示したものと言える。
 <児童の感想（自由記述）より>

- いい守り方というのは、相手にとってのすき間をなくしていくことではないか？
- みんなが作戦の意味とか目的をわかっているから自然に動いて勝てたと思う。