教養教育における体育・スポーツ科目の現状

東京大学　小林雄志

教養教育における体育・スポーツ科目の未来

初年次教育・STEAM教育への活用

現在、教養教育や共通教育のカリキュラムの中において、体育・スポーツに関する実技を含む科目（ここでは「教養体育」と呼ぶ）が多くの大学で開講されている。この教養体育の起源は、戦後の新制大学の設置時に、学生の体力強化を主な目的として行われてきた保健体育科目であり、必修として長く実施されてきたものである。しかしながら、1991年の大学設置基準の大綱化によって、保健体育科目の必修を定めた条項は撤廃され、各大学において必修の継続、選択科目としての存続、完全撤廃などの対応が行われてきた。

全国大学体育連合が公開している「2019年度大学・短期大学保健体育教育実態調査報告書」によると、回答の得られた80校（国公立大学20校、私立大学55校、私立短期大学5校）のうち、スポーツ・体育・健康関連の「実技科目が必修科目として開講されているか」という設問の回答結果は、「全学で必修」が25校、「一部で必修」が33校、「必修ではない」が22校であった。また、「実技科目が選択科目として開講されているか」という設問の回答結果は、「全学で選択科目として開講している」が44校、「一部の学部または学科のみで選択科目として開講している」が26校、「全ての学部・学科で選択科目として開講していない」が10校であった。これらの結果から、教養体育は必修として実施される割合は少なくなったものの、依然として多くの大学で存続していることが読み取れる。近年、教養体育は「とにかく運動させて体力をつける」という旧来の目的以外の価値が見出されてきており、さまざまな活用法が提案・実践されつつある。本稿においては、特に初年次教育やSTEAM教育への活用に関して、その事例や可能性について示していくこととする。

初年次教育（ライティング科目等）への活用

ライティングスキル育成・支援は大学教育における課題の一つとなっており、多くの大学において初年次科目としてライティング関連の授業が開講されつつある。レポート・論文執筆を支援する組織を立ち上げる大学も見受けられる。実は「書く」ことに関しては、教養体育の授業内でも、その日の授業内容の振り返りや感想、今後の課題等を記述する「リフレクションノート」等の提出が課されているケースが多々存在する。

しかしながら、これらの現場では、文章記述に苦手意識を持ち、体験したことやその感想をうまく記述できない学生を目にすることも少なくない。このように、レポートや感想文などを作成するために必要なライティングスキルが身に着いておらず、これらの課題に対して「何をどのように書けばよいか」が分からないという学生が多いという状況は、教養体育においてリフレクションノートを活用する場面でも大きな問題となっている。

従来、ライティング科目と教養体育科目は、それぞれ独立して行われており、それらを関連付ける取組は行われてこなかった。しかしながら、両科目を関連付けるような取組を行うことは双方にとってメリットがあると考えられる。すなわち、ライティング科目において基本的な記述スキルを習得することによって、教養体育におけるリフレクションノートの記述の質（体験を言語化する質）が向上する可能性があり、逆に、教養体育科目の授業で毎週リフレクションノートを記述するということは、ライティング科目で習った内容を実践で試すトレーニングの場にもなる。

リフレクションノートのみでは、自身の体験や課題、感想等の記述トレーニングにとどまってしまうものの、例えば授業内での自分の課題（運動スキルの改善等）に関して、スポーツ科学等の学術論文等を検索して改善策を検討するようなレポートを課すことも可能であり、さまざまなタイプの記述トレーニングを教養体育科目において実践することが可能である。

STEAM教育への活用

教養体育については初年次教育への活用にとどまらず、STEAM（Science、Technology、Engineering、Art、Mathematics）教育への活用も期待されている。自然科学の教育は、我々の実際の生活と結びつきにくい内容を題材としている場合もあり、例えば物理の「力学」の学習において、単に物体の運動の仕組みを学習しただけでは、具体的に自分の生活にどう役立っていくかが理解しづらいだろう。「実際に何の役に立つのか」を学生に理解させないまま、受験や単位取得のためだけに基礎知識の暗記や計算問題の演習をさせるだけでは、学生の学習意欲を低下させてしまう事も起こり得る。

こうした状況を防ぐためには、学習内容が「実際にどう役立つか」を学生に十分理解させるとともに、学生の興味・関心を引き出すような教材を作成し、実際の教育場面で活用していくことが極めて重要であると考えられる。一方、体育実技のような身体運動を伴う学習は、自らの身体を用いて実践的に行うことが基本となるため、学習内容が実際にどのように活用されるのかについての実感を得られやすい。さらに、自然科学の学習内容と関連している部分もしばしば存在するため、こうした内容を体育実技の一部として取り入れられる可能性が考えられる。「力学」の学習例でいうと「学習者にある運動をしてもらってその時の速度や仕事量を計算する」といった実際の運動と力学で習った知識の活用を結び付けた内容の教材作成が可能で、力学の例以外にも、生体内でのエネルギー代謝を化学の学習に結び付ける等、さまざまな応用が分野横断的に可能である。

このように、スポーツ・体育に関する実践的な科目を「スポーツによる実体験を通した探求型の学習」に変換し、授業内容や教材を工夫することで、STEAM教育に応用していくことは十分に可能であると考えられる。また、こうした取組は、運動が得意でなく、体育があまり好きでない理系の生徒・学生に対しても、自分の興味のある科学や数学を通じて、体育授業の新たな楽しさ・面白さを感じさせ、「運動」への興味を喚起できる可能性もあり、体育・スポーツとSTEAM教育、双方の普及にとってもメリットがあるだろう。

これまでに我々の研究グループでは、体育実技のなかの体力測定等で頻繁に実施される「垂直跳び」において、その計測方法と物理（力学）の基礎事項の内容を関連付け、学生に検討させる授業を実施してきている。本授業実施後のアンケートでは「理科や数学の知識がスポーツに活用されている事例について、もっと知りたい」という好意的な意見を多数得られている。今後は授業内容・教材のバリエーションを広げ、高大接続・地域連携事業のなかで、スポーツ関連企業や地域スポーツクラブなどの協力のもとに企画・開発していくことで、体育・スポーツを活用したSTEAM教育がより普及・発展していくものと予想される。