

体育の授業における「勝敗」や「順位」への配慮 ～画像生成 AI の可能性～

日田市立高瀬小学校 岩崎 敬

体育の授業では、他教科に比べて勝敗が生じたり、順位がはっきり表れたりする場面が多くあります。そのため、運動が得意な子どもは「体育が好き」と感じ、そうでない子どもは「体育が嫌い」と感じやすい傾向があります。

しかし、体育はすべての児童を対象に、「豊かなスポーツライフの実現」を目指して授業を展開していく必要があります。そのため、勝敗や順位に関わる場面では、児童の実態に応じた丁寧な配慮が欠かせません。そうでなければ、スポーツ嫌いを助長するだけでなく、児童同士の序列意識や優劣意識を生み出してしまう可能性があることを、私たち授業者は常に意識しておく必要があります。

そこで、学習指導要領解説（体育編）の「陸上運動系」の「主体的に学習に取り組む態度」の記載を確認してみました。勝敗に対する態度については、各発達段階に応じて以下のように示されています。

小学校 第1学年及び第2学年	・勝敗を受け入れる
小学校 第3学年及び第4学年	・勝敗を受け入れる
小学校 第5学年及び第6学年	・勝敗を受け入れる
中学校 第1学年及び第2学年	・勝敗などを認め、ルールやマナーを守ろうとする
中学校 第3学年	・勝敗などを冷静に受け止め、ルールやマナーを大切にしようとする

つまり、体育の授業では、勝敗や順位がつく場面について、「態度」としての指導が求められているということです。

しかし実際には難しい面もあり、本校の児童の中にも、勝負に負けたことで「煽られた」と感じ、授業が楽しくなかったという子がいるのが現状です。こうした場面こそ、私たち授業者の力量が問われるところではないでしょうか。

これまでの授業では、教師の言葉による態度やマナーの説明が中心となっていました。今回は、生成 AI を活用して「予想される場面」を画像で視覚的に共有し、事前に学習したうえで、勝敗や順位が生じる 50m 走に取り組みました。

画像生成 AI が作ってくれたもの	プロンプト（指示文）の例
	<p>小学校低学年の子が、かけっこで頑張っている様子の絵を描いてください。</p>
	<p>同じイラスト、同じ背景、同じキャラクターで、かけっこで1番になった子が、必要以上に自慢しているところと、負けた子どもたちが嫌な思いをしているところの絵を描いてください。</p>
	<p>今度は、かけっこに負けた人がイライラしていたり、何かに八つ当たりしていたり、怒っている絵を描いてください。あわせて、赤い鉢巻をした1番にゴールした子が困っている様子も描いてください。</p>
	<p>かけっこのゴール後、みんな笑顔で仲良くしている絵を描いてください。</p>

この4枚を使って、子どもたちに投げかけてみました。



提示された画像をもとに、態度について話し合う様子



その後、グラウンドに出て力走をする子どもたち



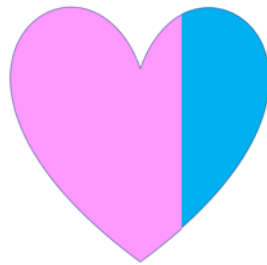
今日の授業



感想・気づき

今日は50メートル走で本気ではしれたのでよかったです

今日の授業



感想・気づき

今日は、50メートル走やリレーをしてきたし、遅くなったこともあったけど、楽しかったです。

授業づくりにおいて、生成 AI の活用は、大きな可能性を感じています。

ちなみに今回の授業では、「煽られた」「嫌だった」と、私に訴えてくる子はいませんでした。

引き続き、運動が得意な子も苦手な子も、安心して運動できる環境づくりを、しっかり考えていきたいです。

