

論 文

テーマ学習によるネット型の授業における児童の学びに関する一考察 - 児童の感想文の内容分析を通して -

松本大輔・湯口雅史¹⁾・藤川和俊²⁾

(西九州大学子ども学部子ども学科, ¹⁾徳島市立八万南小学校, ²⁾日本大学医学部附属看護専門学校)

(平成23年11月30日受理)

A Study on Student's learning in the Net Games of Theme-Oriented Study - by using contents analysis of impressionistic essay -

Daisuke MATSUMOTO and Masafumi YUGUCHI and Kazutoshi FUJIKAWA

(*Department of Children's Studies*)

(Accepted November 30, 2011)

Abstract

In a recent study, attract attention learning of Construction.

In Construction learning, the learning is defined as participation not acquisition. In this learning, The participant aims at the creation through participation and an experience.

The style of the learning is a theme-oriented study. The purpose of this study is to interpret student's learning in the net games of a theme-oriented study.

The object were sixth grader students And teaching materials was the net games in this study. The analysis methods were contents analysis of impressionistic essay.

As a result change of student's learning were found.

- 1) The expanse of the sensory experience.
- 2) The expanse of the skill and the place.
- 3) The expanse of thought and creativity with a friend.

In this study, Student's learning of the vaulting horse movement of a workshop style classes was interpreted from the sensory experience, the skill and the place and thought and creativity with a friend.

Key words : Theme-Oriented Study テーマ学習
Pedagogy of Physical Education 体育科教育
Contents Analysis 内容分析

I . はじめに

平成20年3月28日に公示された新しい小学校学習指導要領が平成23年度より全面実施となった。約20年ぶりの改革ともいわれる今回の学習指導要領の改訂に伴い知識、技能についての関心がこれまで以上に高まっている。しかし、こうした中においても脱状況と脱文脈化された単一の知識、技能を習得、獲得することを学習内容とする行動主義的な学習に陥ってはいけないことはこれまで示唆されている（細江，2008；松田，2010）^{1)・2)}。Begg（2001）³⁾が「なっていく」ことが学習のプロセスであると捉えるように構成主義的な学習観において学習内容を検討していく必要があるといえよう。

II . 協働・参加としての学び

近年の教育論議における学習観の転換に伴い、佐伯（1995）⁴⁾は授業におけるの営みを「より広い世界へ向けて、より根源的なところに立ち返りつつ、文化における意味世界の吟味、享受、再構築の共同実践に参加していくことにほかならない」と述べ、獲得という概念において捉えられてきた学習を、参加という概念で捉えなおしている。

このような「文化的実践への参加」という考え方は、構成主義的な学習観に立つものであるといえよう。この考え方においては、学習を知識の個人の獲得という行為としてではなく、共同体において学習者が他者とかかわりのある活動を通して、意味を構成していく社会的な行為として捉えている（美馬，2005；広石，2005）^{5)・6)}。さらに広石（2005）⁷⁾は「『学習』は所与の『知識の記憶』ではなく、共同体の相互作用、複数の異なる真理間のコミュニケーションによって『知識を構成』していく弁証法的で解釈学的な協働実践として見立てられる」と述べている。つまり、このような学習観では、学習のプログラムを系統化し、効率的に知識や技能を記憶、獲得することが目指されるのではなく、授業という文化的な実践への参加を通して、知識や技能を創造、構成することが目指されるといえよう。このような学習観は、Laveら（1993）⁸⁾の「正統的周辺参加論」においても同様な指摘が伺える。

このような学びの学習形態としてテーマ学習が挙げられよう。テーマ学習においては、近年、総合的な学習を中心に多くの学習の先進的な取り組みが報

告されている。この背景には市川（1998）⁹⁾が学習者にリアリティのない積み上げ式の教科教育に対する批判があることを指摘している。植木（2002）¹⁰⁾はテーマ学習について厳密な定義がないとしながらその特徴を3点挙げている。第1にテーマを学習者自身が主体的に設定すること。第2に講義形式で教師が知識を提供するのではなく学習者自身が情報を収集すること。そして第3にテストなどではなく学習者が情報を主体的に構成し表現することである。これらの点からもテーマ学習が参加、協働の学びであるという特徴が読み取れる。

しかし、植木（2002）¹¹⁾が「テーマ学習の事例ではどのようなテーマについてどのような活動を行ったかという記述に留まっているものが多いように見受けられる」と述べるように学習者の学びがどのように拓かれ、どのように学びを変化させていったのかといった学びの深化、変化に対する記述が多いとは言えない。テーマに対してどのように学習者が参加し、仲間や教師と協働し学びを変化させていったのかを明らかにすることは重要な知見を提供すると考えられる。

III . 本研究の目的

このように、学習指導要領の改訂に伴い知識、技能の重視が盛んに叫ばれているが、その知識や技能の意味がパッケージ化され、その知識、技能がどのように身についたかを論理実証主義的に検討する研究、いうならば、バレーボールという教材を外界の知識、技能としてそれを個人の内界に埋め込むといった、児童・生徒を唯一の正解に近づけ、“どのようにしてバレーボールというゲームにしていくな”という獲得という概念において捉えられてきた学習ではなく、参加・協働としての学びの概念から児童の学びの変化を解釈することが重要であるといえよう。

そこで本研究ではテーマ学習を基にした10時間のネット型の授業を実践し、その授業における児童の自由記述の感想文をBerelson（1957）¹²⁾の内容分析を用いて分析することで、その授業における児童の学びの変化について考察し、テーマ学習における児童の学びの過程を記述することを目的とした。このことを通して、今後の体育科教育における知識、技能の学習に対する基礎的知見を提示することとする。

Ⅳ．テーマ学習におけるネット型の授業

授業は平成20年2月にT市立S小学校第6学年2組（男子18名 女子18名）を対象とした10時間のボール運動「ネット型」の授業である。授業者はY教諭である。この授業では初めに種目の形があり、その形に“していく”べく学習内容を獲得できるように授業を構想するという、教師が教える内容が児童の外側にありそれを児童が獲得するという学習ではなく、そのゲームの面白さを学ぶことを通していかにバレーボールっぽいゲームに“なっていく”かに焦点をあて授業を構想した。この“なっていく”とはBegg（2001）¹³⁾が構成主義的学習において「なっていく過程が重要な学びの過程である」という指摘から、授業の構想を行った。

授業者であるY教諭はネット型のバレーボールっぽいゲームの面白さについて、これまでの先行研究^{14)・15)}から、ボールを床に落とすか、落とさないかという点に着目し、授業を構想した。その為、テーマとして「落とすかな、落とさないかな、を十分に楽しもう」とした。植木（2002）¹⁶⁾のテーマ学習では、テーマは学習者が主体的に設定するとあるが、その中で、「もちろん、教育者側が、・・・(中略)・・・大きな枠組みを決めたり、その中で、選択

肢を用意したり、学習者の問題意識を喚起するために情報を与えたりすることがある（植木，2002）¹⁷⁾と述べていることや、また体育と総合的な学習との違いを考慮し、教師側からテーマは設定した。

授業は、このテーマに迫るために三つのステージによって構成されている。まず授業の前半は教師が提示した、落とすか、落とさないゲームをやることでテーマを焦点化しより明確にテーマに迫ることとした。この最初の落とさないゲームではコートやネットや細かいルールは定められておらず、様々な用具を2人組または3人組みで投げ上げて、または打ちあげたボールを落とさないで拾えるかどうかというゲームである。この段階を「やってみる」とした。次に教師の提示したゲームを基にしながら、児童が自分たちの面白いゲームを考え、ひろげて行く段階としての「ひろげる」を計画した。この段階は、教師の提示したゲームを基に、グループごとに人数やルールを工夫し、グループで自分たちのゲームを創り上げる段階であると言える。そしてそのゲームをクラスで共有し、グループ間でルールを交換したり、新しいルールを決めたりしながら、お互いに対戦する段階を「ふかめる」段階とした。このように本授業は「やってみる・ひろげる・ふかめる」の三つのステージから「落とすかな、落とさない

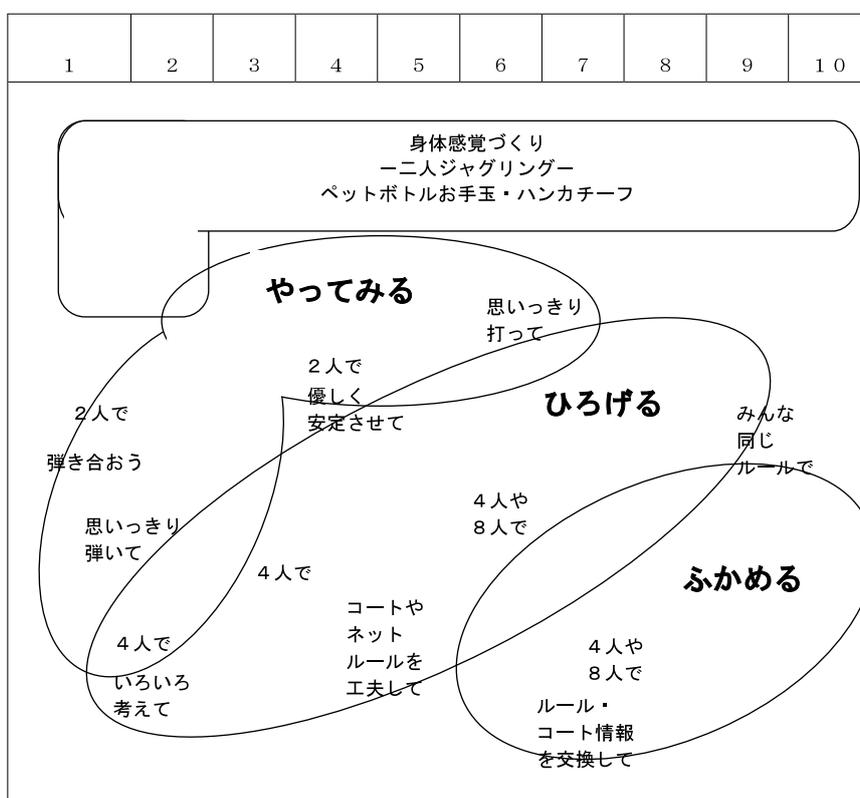


図1(fig.1) 「やってみる・ひろげる・ふかめる」の3つのステージによる学習過程

いかな、を十分に楽しもう」というテーマに迫っていく授業である。なお学習過程を図1として提示した。

V. 研究方法

1) 対象とした授業の概要

実践時期	平成20年2月3日から2月26日
実践校	T市立S小学校
実践対象児童	第6学年2組(男子18名 女子18名)
実践単元	ボール運動(ネット型)の授業計10時間
	テーマ「落とすかな、落とさないかな、を十分に楽しもう」
授業実践者	Y教諭(教員経験19年)

2) Berelson の内容分析法

1. 分析資料

授業後に児童が、気付いたこと、感じたこと、面白いと思ったことなどを、自由に記述した授業感想文の内容を分析対象データとした。

2. 分析方法

感想文の内容を分析するにあたり、本研究では内容分析法を用いる事とした。Berelson (1957)¹⁸⁾は内容分析に関して「表明されたコミュニケーション内容の客観的、体系的、数量的記述のための調査技術である」と定義している。また中谷(1998)¹⁹⁾はBerelsonの内容分析について、「推論的特性を伴わずに、文章に明示された内容を可能な限り忠実に反映する」としている。このようなBerelsonの内容分析の手順について舟島(2007)²⁰⁾は以下に整理している。①分析しようとする質的データが内容分析の用途にかなったものであるかを再確認する。②分析対象とする記述に関し、記録単位を決定する。③分析対象とする記述に関し、文脈単位を決定する。④分析対象とする記述を意味内容の類似性に従い分類し、その分類を忠実に反映したカテゴリーネームをつける。⑤カテゴリーに分類された記録単位数を算出する。⑥結果の信頼性を確認する。以上の6点に留意し、分析を行うこととした。

「①分析しようとする質的データが内容分析の用途にかなったものであるかを再確認する」このことに関して、舟島(2007)²¹⁾はBerelson(1957)の内容分析の用途を五つの型に分類している。本章の研究では、児童の感想文の内容をありのまま分析し、

どのような内容が記述され、それがどのように変化していったかを分析しようとしている。よって五つの分類においては、「ある対象に関連してどのような事柄が述べられているか」という言及事項分析に相当すると考えられる。また、舟島(2007)²²⁾は内容分析について「分析対象とする記述から傾向を明らかにしたり、変化を跡づけたり～中略～また、内容を生んだ原因、内容が引き起こす結果を明らかにしようとする研究にもその用途がある」と述べている。同様に中谷(1998)²³⁾も「授業を通しての学生の気づきや変化を明らかにした研究」などが用途としてあることを挙げている。以上の事柄から、本研究は内容分析の用途にかなっていることが理解できよう。

「②分析対象とする記述に関し、記録単位を決定する」このことは、記述内容の出現を算出するための最小形の内容を決定することであり、その形には単語、単文(主語と述語)、人物などがあり、記録単位は研究の目的により決定する(舟島, 2007)²⁴⁾。Berelson(1957)²⁵⁾によれば、内容分析において内容要素を数量化するための基礎として、内容のある標準によって区分する必要がある、この区分が、記録単位であるとしている。

この記録単位の決定に関して舟島(2007)²⁶⁾は「例えば、社会における看護の承認の程度を明らかにするために、新聞における看護関係の論評の出現頻度を年次別に比較しようといった場合、『看護』『看護師』という単語を記録単位とすることができる。また学生の小児看護学概論の授業終了後レポートを分析対象とし、学生が何を学んだかについて明らかにすることを試みる研究などでは、『小児期が人間の一生にかかわる重要な時期であることを学んだ』といった主語と述語からなる1文章、すなわち、単文を記録単位にできる」としている。

本研究では、毎授業後に児童によって書かれる自由記述の感想文の分析を通して、児童の学びの変化を内容分析から明らかにすることを目的としている。よって主語と述語からなる単文を記録単位とする。なお、本研究では対象が小学校6年生の児童であることから、文法上、厳密な単文になっていない場合においても、単文であると判断できるものに関しては単文として判断することとした。例示として以下のようなものが挙げられる。「膝を曲げるとよい」この文章は、ボールを落とさないでレシーブを行う時に、膝を曲げた方がボールをレシーブしやすいと

いう記述であると判断し、分析を行う。

「③分析対象とする記述に関し、文脈単位を決定する」文脈単位を決定するとは、記録単位を性格づける際に吟味されるだろう最大形をとった内容であるとされ、パラグラフ、パラグラフを構成する文章全体などである(舟島, 2007)²⁷⁾。本研究では、記録単位を単文としたため、その記述内容の全体の文脈が理解しやすい児童数(36)とした。

「④分析対象とする記述を意味内容の類似性に従い分類し、その分類を忠実に反映したカテゴリーネームをつける」

「⑤カテゴリーに分類された記録単位数を算出する」

このことに関しては、分析手順に従いながら結果としてカテゴリーを示すこと、その際に分析された記録単位数を算出することとする。

「⑥結果の信頼性を確認する」結果の信頼性については、カテゴリー判断の一致の程度を Scott の式によって判断する。この式を用いることによってカテゴリーの一致率を算出する際に、偶然から生じる一致を加味し、その頻度を補正した一致率を得ることができる。また、その基準としては70%以上の一致率を信頼性として判断し、70%未満の場合はカテゴリーの命名、および各々のカテゴリーが包容する記述に関して再度検討を行う必要があることが示されている(舟島, 2007)²⁸⁾。本研究においても、二人の分析者が分析を行い、その一致率を Scott の式によって判断することとした。なお、その判断基準を先行研究に従い70%とした。

また本研究では各時間において分析されたデータを時系列に配置し変化を明らかにすることとした。

その際の授業のまとめとして、第1時間目と第2時間目を一つのまとめとして、第3時間目と第4時間目、第5時間目を一つのまとめとして、第6時間目と第7時間目を一つのまとめとして、第8時間目と第9時間目、第10時間目を一つのまとめとして四つのピリオドとして変化を検討した。この四つのピリオドについては、授業の単元計画や、授業後の授業者の振り返りなどを参考に設定した。

以上の事柄を踏まえ、本研究では児童の感想文の内容を Berelson の内容分析に従い分析することとした。なお各時間において分析されたものは、分析シートとしてまとめた。

3. 分析の手順

分析の手順では、まず素データを記録単位として抜き出していく。本研究では、記録単位を主語と述語からなる一つの意味をもつ単文としている。例えば「軽く押す感じにボールを打つ」、「力を抜いて打つとよい」などが挙げられる。例えば、第1時間目と第2時間目においては、合計で201記述が記録単位として考えられた。次にこれらの記録単位を意味の同じもの同士をまとめていき同一記録単位群を構成していく。第1時間目と第2時間目では21の同一記録単位群が構成された。さらにこれらの同一記録単位群を同じ意味内容のものとしてまとめ、カテゴリーを構成していく(図2)。

そしてカテゴリーにそのカテゴリーを表すカテゴリーネームを付け、カテゴリーを構成している記録

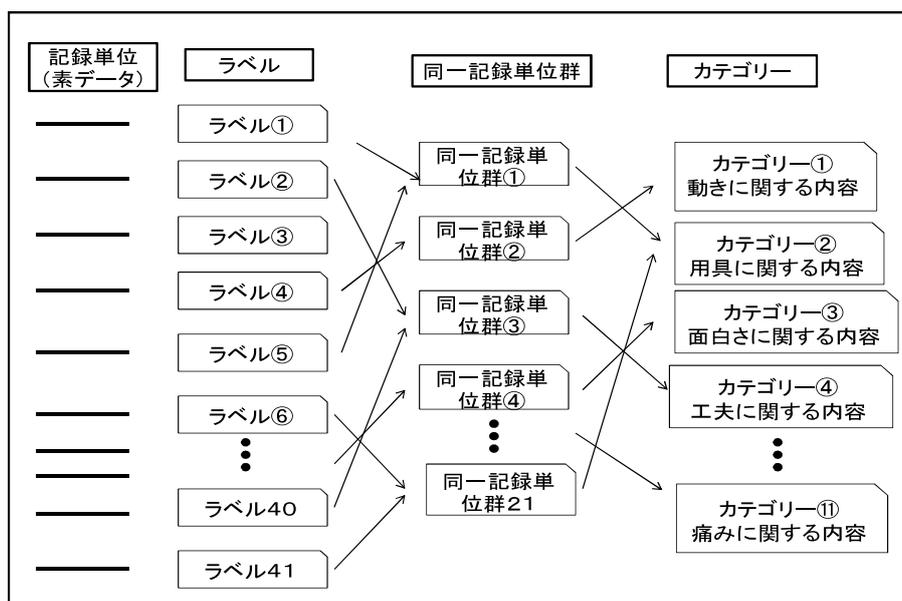


図2(fig .2) 分析手順

単位数を記載した。カテゴリーを構成している記録単位数は、各同一記録単位群内の記録単位数 X , Y , Z を足した総数がカテゴリー内の記録単位数となる（図3）。さらにそのカテゴリーが全体記述の何%なのかを計算し記述する。これをすべて記述に対して行いカテゴリーを作成していくこととした。例えば、第1時間目と第2時間目の「打つ・上げる・落とさないようにする・続けることに関する動作の内容」カテゴリーではカテゴリーを構成する記録単位数が77であることから、全体記述におけるこのカテゴリーが38.3%であると算出することができる。これは、いわば、このカテゴリーの内容が全体記述の38.3%の説明力を持つということがいえる。さらに、分類されたカテゴリー同士の関係などを考察し、そのピリオドにおける中核的な内容として考察を行う。本研究では各ピリオドの中核的な記述内容を各ピリオドの中核的な学習内容として捉えその変化を考察することとした。その際まず記述内容の変化を考察しその後、児童の学びの変化を考察することとする。なお考察するカテゴリーは上位から順に全体の記述の10%以上を超えたもののみについて考察することとした。

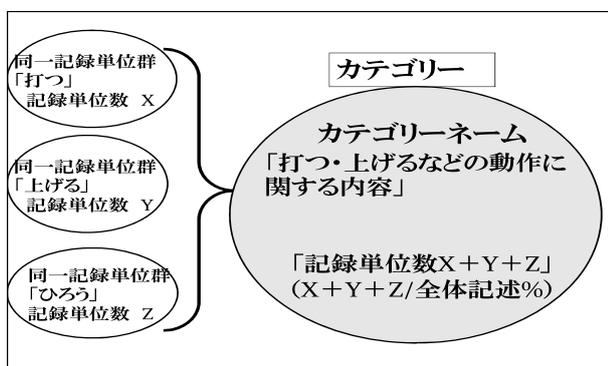


図3 (fig .3) カテゴリー構成の手順

Ⅵ．結果と考察

1) 中核的な記述内容の変化について

第1時間目と第2時間目では201の記述が記録単位として分析され、カテゴリーを作成していった結果、第1時間目、第2時間目のピリオドにおいては全部で11のカテゴリーが作成された。

これらのカテゴリーの中から、上位から順に全体の記述の10%以上を超えたもののみについて考察を行った。考察の対象となるカテゴリーは「落とさないようにするための、打つ・上げる・続けることに関する動作についての内容」、「用具の違い、ボール

の違いによる操作や打ち方、面白さ、楽しさ難しさへの内容」、「落とすか落とさないかの楽しさ・面白さへの内容」の3カテゴリーである。

まず、「高くボールを上げるときはボールを上になぐるようにすると上がりやすい」や、「ボールの中心を狙う」などの記録単位が45記録単位数挙げられた。これらはボールを床に落とさないで上に上げる為にはどのように、ボールを打てば良いかという内容であるといえる。よってこれらの記録単位は同一記録単位群「落とさない打ち方の内容」として分類した。

次に、「膝をまげるといい」や「リズムをとりながらボールを受けたらよい」などの記録単位が15記録単位数挙げられた。これらは、力の使い方や、リズムの取り方、体の使い方、目線、といった違いがあるものの、どれも、ボールを落とさないで受けるときに体の使い方に関する内容であるといえる。よってこれらの記録単位を同一記録単位群「落とさないための体の使い方への（手とか上げるため以外）内容」として分類した。

さらに、「近づいたら長く続いた」や「もうちょっと近くでやってボールを低めでゆっくり投げたら落とさなくなる」、などの記録単位が17記録単位数挙げられた。これらの内容は、ボールを落とさずに続ける為には、どのように行うのがよいかといった内容であると考えられる。これらの記録単位は「落とさないで相手と続けるための内容」という同一記録単位群として分類することができると解釈した。

これらの同一記録単位群「落とさない打ち方の内容」、「落とさないための体の使い方への（手とか上げるため以外）内容」、「落とさないで相手と続けるための内容」の関係をさらに詳細に考察していくと、まず「落とさない打ち方の内容」、「落とさないための体の使い方への（手とか上げるため以外）内容」の二つの同一単位記録群は、どちらも、ボールを落とさないようにするための、上げる方法や、打つ方法、またはそれに伴う、リズム、膝の使い方、目線といった内容であると解釈することができよう。つまり、二つの同一記録単位群は、互いに、ボールを落とさない為の動作に関する内容であると解釈することができると考えられる。よって「落とさない打ち方の内容」、「落とさないための体の使い方への（手とか上げるため以外）内容」は合計60の記録単位数で構成される「落とさない為の打つ、上げることに関する動作の内容」として分類することができると

表1(table .1) 各ピリオドにおける分析カテゴリー一覧表

1～2時間目 カテゴリー名 合計記述201	記録単位数(%)
打つ・上げる・落とさないようにする・続けることに関する動作についての内容	77(38.3%)
用具の違い, ボールの違いによる操作や打ち方, 面白さ, 楽しさ難しさへの内容	41(21%)
落とすか落とさないかの楽しさ・面白さへの内容	34(16.9%)
3～5時間目 カテゴリー名 合計記述184	
ルールやネット, コートなどのゲームづくりに関する内容	53(28.8%)
打つ・上げるなどの動作のコツについての内容	38(20.7%)
人数についての内容	27(14.7%)
6～7時間目 カテゴリー名 合計記述114	
ルールの作成やネット, コートなどのゲームづくりに関する内容	30(26.3%)
ルールの作成やネットやコートなどの新しいゲームによる動きの違いや面白さ楽しさ難しさの内容	28(24.6%)
バレーボールに関する技能やそれに対する戦術についての内容	27(23.7%)
8～10時間目 カテゴリー名 合計記述181	
アタックやブロックなどのバレーボールに関する技能への内容	66(36.5%)
戦術を含む技能への内容	39(21.5%)
自分たちのゲームづくりへの内容	38(21%)

解釈した。さらに、同一記録単位群「落とさないで相手と続けるための内容」も、同様に、落とさないことに関して、どのように続けることができるかといった、距離やボールの高低、方向などの記述であると考えられる。これは、ボールを床に落とさない為に続ける為には、どの距離で、高さで、方向で打つ、または運動を行えば良いのかという、「落とさない打ち方の内容」、「落とさないための体の使い方への(手とか上げるため以外)内容」と同様の、落とさない為の動作、行いかたに関する内容として解釈できよう。よって「落とさない為の打つ、上げることに関する動作の内容」と「落とさないで相手と続けるための内容」も同様の意味内容を表していると考え、合計77記録単位数で構成される「落とさないようにする為の打つ・上げる・続けることに関する動作についての内容」として分類し、カテゴリーとした。つまり、「落とさない打ち方の内容」、「落とさないための体の使い方への(手とか上げるため以外)内容」、「落とさないで相手と続けるための内容」という三つの同一記録単位群から「落とさないようにする為の打つ・上げる・続けることに関する動作についての内容」というカテゴリーを作成した。このカテゴリーの記録単位数は77であり、全体記述の38.3%を占めている。第1時間目、第2時間目のピリオドにおける第1カテゴリーである。

以上のようにカテゴリーを作成していった。なお各ピリオドにおいて上位から順に全体の記述の10%以上を超えたカテゴリーをまとめ一覧にしたのが表

1である。

第1時間目、第2時間目のピリオドでは「落とさないようにするための、打つ・上げる・続けることに関する動作についての内容」は、教師が提示した最初のゲームにおいて、様々なボールを使い、そのボールを床に落とさないようにするために、どのように打つのか、どのように上げるのか、またはその為に、どのような体の使いかた、相手との距離、高低を意識するのかといった内容であるといえる。これは、教師の提示したゲームという、与えられている場や用具との関係の中で、どのように動けば、またはどのようにボールを操作すればよいのかといった内容であるといえよう。また第2カテゴリーの「用具の違い、ボールの違いによる操作や打ち方、面白さ、楽しさ難しさへの内容」のカテゴリーにおいても、教師の提示したゲーム内における用具の違いが生み出す操作性の差異、または楽しさや面白さの差異が内容として挙げられている。さらに「落とすか落とさないかの楽しさ・面白さへの内容」の第3カテゴリーでも、教師の提示したゲームの面白さ、楽しさが気づきとして挙げられている。つまりこの3カテゴリーに共通している内容として、教師の提示したゲーム、場、用具における自己の操作性、いわば技能への内容によって構成されているといえる。よって教師の提示したゲーム、場、用具におけるボールと自己といった、発見をともなう技能への気づきが中核の内容であると考察できよう。よって第1時間目、第2時間目のピリオドにおける中核的な記述

内容は、「教師が最初に提示したゲームにおける技能に関する内容」とした。

次に第3時間目から第5時間目における記述を分析した。第3時間目から第5時間目におけるカテゴリでは、184記述を記録単位として分析を行った。「ルールやネット、コートなどのゲームづくりに関する内容」、「打つ・上げるなどの動作のコツについての内容」、「人数についての内容」がこの時間のピリオドの上位カテゴリとして挙げられる(表1)。この上位カテゴリを考察すると、まず「ネット代わりに仕切りをおいた」、「ネットを高くした」などの記録単位が17記録単位数としてみられた。これらを同一記録単位群として「ネットに関する内容」として分類した。また、「角にコーンをおいてコートを作った」、「コートの幅を考えた」などの記録単位が29記録単位数としてみられた、これらを「コートに関する内容」として同一記録単位群とした。さらに、「ルールも決めた方が良い」、「いろいろなルールでやったら面白かった」などルールに関する記録単位が7記録単位数として挙げる事ができたことにより、これらを「ルールに関する内容」として同一記録単位群として分類した。これらの同一記録単位群は、自分たちのネットやコートといった場づくり、ルールづくりといったゲームづくりに関する内容であると考えられる為、「ルールやネット、コートなどのゲームづくりに関する内容」として、第3時間目から第5時間目の第1カテゴリとして分類された。これらは第1時間目、第2時間目の、教師が提示した、落とす落とさないゲームをより面白くするために自分たちでゲームを発展させようとする内容であるといえる。

次に前ピリオド同様に「打つ・上げるなどの動作についての内容」が挙げられる。しかし前時とは質的に内容が違い、多くの記述にコツという記述が含まれていた。これは“こうするといいのでは”という前時の気づきが、自分のコツとなって深まったのではないかと考えられる。そこで第3時間目から第5時間目では「打つ・上げるなどの動作のコツについての内容」とカテゴリネームにコツという言葉をつけ加えた。第3時間目から第5時間目では、この他にも「人数についての内容」カテゴリが挙げられる。それは「2対2でやると面白い」などの対戦に関する同一記録単位群と「人数が多すぎても面白くない」などの人数についての同一記録単位群から構成されている。第3時間目から第5時間目では

この3つのカテゴリが記述の内容を占めているという結果となった。

これらの結果より、第3時間目から第5時間目のピリオドにおいては、打ち方のコツといった技能への内容が深まっていると同時に、ゲームを面白くする工夫や他者との競争・対戦への内容が解釈された。よって本ピリオドの中核的な記述内容をゲームの工夫や他者との対戦へとし、「自分たちのゲームづくりに関する内容」と解釈した。

第6時間目から第7時間目におけるカテゴリでは、114記述を記録単位として分析を行った。「ルールの作成やネット、コートなどのゲームづくりに関する内容」、「ルールの作成やネットやコートなどの新しいゲームによる動きの違いや面白さ楽しさ難しさの内容」、「バレーボールに関する技能やそれに対する戦術についての内容」がこの時間の上位カテゴリとして挙げられる(表1)。

この上位カテゴリを考察すると、まず「相手に返す回数をきめるといい」などの具体的な回数についての記録単位が12記録単位数、さらに「ルールを決めるとよい」などのルールに関する記録単位が5記録単位数であった。これらを同一記録単位群として17記録単位数から成る「ルールについての内容」と分類した。さらに「ネットは高すぎてもだめ」などのネットをつくることへの記録単位が9記録単位数、「コートを少し広くした」などのコートづくりについての記録単位が4記録単位数であった。これらを同一記録単位群として13記録単位数からなる「ネットやコートなどの場づくりに関する内容」と分類した。さらにこれらの同一記録単位群はルールやネット、コートなどの場づくり・ゲームづくりに関する記述であると考察しカテゴリとして「ルールやネット、コートなどのゲームづくりに関する内容」としてカテゴリ化した。このカテゴリは記録単位30記録単位数で構成されており、全体の記録単位数の26.3%をしめており、第1カテゴリとなった。

次に、「パスを回して返すのは難しい」などの記録単位が17記録単位数あった。これらは同一単位記録群として「ルールを決めることによる楽しさ・面白さ・難しさについての内容」と分類した。さらに「ネットの高さを上げるとむずかしくなる」、「コートがあると調節してボールを打たないといけない」など記録単位が11記録単位数あり、これらを同一記録単位群として「ネットやコートなどの新しいゲー

ムによる動きの違いや面白さ楽しさ難しさの内容」と分類した。これらは、ルールやネット、コートといった場づくり、ゲームづくりによる動きの違いや面白さ楽しさ、難しさへの内容になる。そこでこの二つの同一記録単位群を「ルールの作成やネットやコートなどの新しいゲームによる動きの違いや面白さ楽しさ難しさの内容」としてカテゴリー化した。このカテゴリーは28記録単位数から成り、全体の記述の24.6%の割合をしめ、第2カテゴリーとなった。

さらに、これまでの打ち方へのこだわりから、「アタックは上からうつといい」や「ブロック」またはサーブといったバレーボールの専門的言語をもちいた記録単位も17記録単位数見られ「ブロックやアタックレシーブ、パスやサーブの技能についての内容」として同一記録単位群に分類した。さらに3弾攻撃やポジションを決める、といった戦術を含む技能の記録単位が10記録単位数見られ、「3弾攻撃や陣形、ポジションなどの戦術に対する内容」として同一記録単位群に分類された。そしてその二つの同一記録単位群を「バレーボールに関する技能やそれに対する戦術についての内容」としてカテゴリー化した。このカテゴリーは全体の記述の23.7%の割合を占めている。この上位3カテゴリーから考察を行った。

このピリオドでは前時での「ネットをつくった」、「コートを決めた」という記録単位に「ネットの高低」、「コートの幅」といった具体的なこだわりが分析された。さらにそのこだわりの場としてのゲームにおける動きの違いが本ピリオドでは多くの記録単位数として分析された。さらにアタックやブロックといった記述も見られることから前ピリオドの場づくりゲームづくりから、その制限された場のゲームのなかでの技能、戦術への内容が解釈される。そこで本ピリオドの中核的な記述内容として「自分たちのつくったゲームにおける技能に関する内容」と解釈した。この「自分たちのつくったゲームにおける技能に関する内容」では新しく作成されたゲームや場で、必要とされる技能が内容として記録単位に見て取ることができる。さらにここにきて記録単位の内容は体の動きではなく、アタックやブロックといった知識をともなった技能へと変化している。

第8時間目から第10時間目におけるカテゴリーでは、181記述を記録単位として分析した。「アタックやブロックなどのバレーボールに関する技能への内容」、「戦術を含む技能への内容」、「自分たちのゲー

ムづくりへの内容」がこの時間のピリオドの上位カテゴリーとして挙げられる(表1)。この上位カテゴリーを考察すると、まず「アタックを打たれたときはブロックを2人くらいでするとよい」、「サーブは隅をねらうといい」、「二人で合わせながらアタックする」といい、「セッターは両手で挙げた方がよい」などのバレーボールにおけるアタックやサーブ、ブロックなどの技能への内容が、前時よりもさらに深まり、記録単位数としても、多いものとなっている。これらを66記録単位数によって構成される「アタックやブロックなどのバレーボールに関する技能への内容」として全体の36.5%をしめる第1カテゴリーとして分類した。

次に、「セッター役を決めるとアタックをしやすい」、「ポジションを決めたらよい」、「セッターの持ち方で戦略が変わる」、「セッターに渡すために作戦をねつたらよい」などの戦術を含む技能への内容が多く見られ、戦術理解、技能のひろがり解釈される。これらの記録単位は39記録単位数によって構成される「戦術を含む技能への内容」として全体の21.5%を占めるカテゴリーとして分類した。

また、「セッターのみボールをもってしてもいい」、「ネットの高さは150cm」などのさらにゲーム・場づくりが具体的に記録単位が見られ、こだわりや深まりが解釈できる記録単位数が38みられた。それらを「自分たちのゲームづくりへの内容」として全体の21%を占めるカテゴリーとして分類した。

これらの結果より、第8時間目から第10時間目のピリオドにおいては、「アタックやブロックなどのバレーボールに関する技能への内容」といったこれまでよりもより高度な技能への内容とともに、その技能をどのように使っていくかといった、「戦術を含む技能への内容」が第1、第2カテゴリーとして分類され、二つのカテゴリーで、58%を占めている。このことから、中核的な記述内容を「技能の

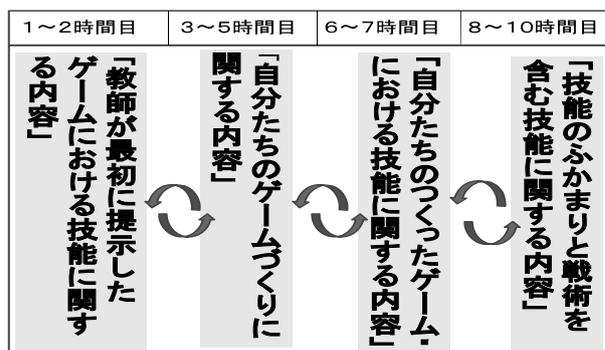


図4(fig.4) 各ピリオドの中核的な記述内容の変化

ふかまりと戦術を含む技能に関する内容」と解釈した。

以上各ピリオドの中核的な記述内容の変化を図4としてまとめた。

本研究においてはまず第1時間目、第2時間目のピリオドの中核的な記述内容である「教師が最初に提示したゲームにおける技能に関する内容」から第3時間目から第5時間目の「自分たちのゲームづくりに関する内容」へ、そして第6時間目、第7時間目の「自分たちのつくったゲームにおける技能に関する内容」へと変化していったことが解釈された。さらに第8時間目から第10時間目では「技能のふかまりと戦術を含む技能への内容」への変化が明らかになった。

2) 学びの変化についての考察

各ピリオドの中核的な記述内容の変化を基に児童の学びの変化を考察していく。まず、第1時間目から第2時間目では、教師の提示したゲームの中における技能に対する内容が中核的な記述としてみられることから、このピリオドでの学習内容では、児童は教師の提示したゲームにおいて「落とすかな、落とさないかな、を十分に楽しもう」という授業のテーマに対して、どのように打てば落とさないで打てるのか、どのような距離で打てばよいのか、という落とさないようにするためにはどうするのか、といった課題に対して学習内容を構成していると考えられる。いわば落とさないための技能に関する内容が生じているといえよう。この技能に関する内容は、この先のバレーボールに必要なことから、バレーボールの基礎的な技能だから、といった外界から与えられた技能を向上させるといった学習ではなく、教師が提示したゲーム、場、用具、テーマに対して、児童の学びは、このゲームの面白さを味わう為の、“いま - ここ”の必要感を伴って、技能の学習を構成していると捉えられよう。

次に第3時間目から第5時間目においては面白いゲームづくりに関する内容が生じている。これは教師が提示したゲームにおける課題に対する技能が深まることで、その技能をより活用するような、場づくりやルールづくりを通した自分たちのゲームづくりに学習内容が変化していることが見て取れる。このゲームづくりの内容に関しても、バレーボールの正規のルールに捕らわれることなく、「落とすかな、落とさないかな、を十分に楽しもう」というテーマ

におけるゲームをより面白いゲームにするためにはどうすれば良いのかという課題意識によって構成された学習内容であると解釈できよう。つまり自分たちのこの技能を使って楽しむためには、もっと面白いゲームをしたい、その為には面白いゲームをつくらうという、“いま - ここ”の児童の想いが学習内容として構成されているといえよう。ここにおいて児童の学びの変化は技能の学習からゲームづくりの学習へと変化していると捉えられる。

次に第6時間目から第7時間目においては再び技能の内容が読み取れる。これは自分たちが、ルール、場をつくることと同時に、その新しいゲームのルール、場に応じた新しい技能への内容であると考えられる。つまり、前時で、自分たちがつくった新しいゲームにおいてその新しいルールや場に伴う新しい技能が必要になることにおける内容である。それが、「コートがあると調節してボールを打たないといけない」といった記録単位からも読み取ることができよう。これは、自分たちのゲームの中で、コートやネット、ルールなどのいわば制限によってこれまでとは違う技能の必要性を感じ、その技能を課題として学習に取り組んでいるということである。ここでは新しく構成されたゲームにおける、その新しい技能の学習へと児童の学びが変化していることが解釈されよう。

そして第8時間目から第10時間目ではさらに「技能のふかまりと戦術を含む技能に関する内容」に伴い、新たなゲームづくりへの内容も捉えられている。これは、前時の新しい技能をさらに深めるとともに、それをどのように活用していくか、といった戦術的な気づきが現れている姿として解釈できる。つまり前ピリオドにおいて、新しいゲームがつけられ、ひろがると、そのゲームの中での技能が課題としてあらわれる。そしてその技能が深まるにつれ、知識を伴う戦術を含む技能の学習へと深まり同時にひろがりを見せているということである。これまでつられてきたゲームと、技能のふかまりを前提として、技能の活用としての知識を用いた戦術を伴う技能と、さらに新しいゲームづくりへと児童の学びが変化していると解釈され、前時の技能の学習が深まりとして変化していることが理解される。

以上より児童の学びの変化は、教師の提示したゲームにおける技能の学習、自分たちの技能の深まりによるゲームづくりの学習、自分たちのゲームにおける新たな技能の学習、そして自分たちのゲーム

や技能を活用するための戦術を伴う技能の学習と、より複雑なルールを伴うゲームづくりの学習へと変化していったことが解釈された。このように「落とすかな、落とさないかな、を十分に楽しもう」というテーマをもとに、そのテーマをより味わう為に、児童は学びを変化させていったことが解釈された。そしてその中で、児童の技能の学習は自分たちのゲームとの関連で必要感において学ばれている事が読み取れる。つまり自分たちの行っているゲームの深まりとともに技能の深まりが解釈されたように、ゲームを学ぶことと技能を学ぶことがセットになって技能の学習が行われているということである。このように技能の学習がそれ自体で行われるのではなく、“いま - ここ”の状況や文脈によって、いま、自分たちが行っているゲームやまわりの仲間との関係性によって技能の学習が意味ある学びとして構成されているといえよう。

Ⅶ．おわりに

知識、技能の重視が叫ばれることで、ボール運動における学習では、バレーボールの知識や技能を外界として、学習者個人の内界に埋め込むことで技能の向上を図ることが学習内容として提示される研究が多くみられる。しかし、実際に学ぶ学習者から必要感のない単一的な知識や技能の学習は、知識基盤社会と言われ活用力を求められる現在の社会において²⁹⁾は形式的な学習であるといわざるを得ない。状況や文脈において知識や技能を学習することが児童の学びにおいて重要であるといえる。

つまり技能や知識、ルールなどは決して外側にあるのではなく必要感によって共同体内で構成されていくものである。Begg (2001)³⁰⁾が述べるように、児童・生徒のゲームが“いかにして参加・協働をキーワードとした共同的な実践を通してバレーボールというゲームに「なっていく」か”に焦点をあて、そのプロセスそのものに知識、技能を捉えていく研究が重要であるといえる。

本研究ではこの考え方に立ちまさに「なっていく」過程を学習として授業を解釈した。そしてその中で、その「なっていく」過程におい本研究では、児童の学びがゲームの発展と技能の深まりが相互に作用し合い変化していくことが明らかとなった。それは児童の学びにおいて“いま - ここ”において何が必要なのかを考え必要感によって必要な技能や知

識を学習していき、学びを変化させていっていることが明らかとなったということである。

今後、より多くの実践や理論的検討を通して「なっていく」学習における知識、技能の学習についてより詳細に提示していくことが課題として挙げられる。

引用・参考文献

- 1) 細江文利 (2008) 学習指導過程のこれまでとこれから. 体育科教育, 第56巻第10号, pp.10-13.
- 2) 松田恵二 (2010) 新しい体育の「学び」のパラダイム. 体育科教育, 第59巻第6号, pp.18-22.
- 3) Begg, A (2001) Why more than constructivism is need. In S.Gunn・Begg (Eds.). Mind, Body & society: Emering understandings of kowing and learning. Department of Mathematics and Statistics, University of Melbourne:Melbourne.
- 4) 佐伯胖 (1995) 文化的実践への参加としての学習. 佐伯胖・藤田英典・佐藤学編. 学びへの誘い. 東京大学出版会:東京, p.30.
- 5) 美馬のゆり・山内祐平 (2005) 未来の学びをデザインする. 東京大学出版会:東京.
- 6) 広石英記 (2005) ワークショップの学び論 - 社会構成主義からみた参加型学習の持つ意義 -. 日本教育方法学会紀要『教育方法学研究』, 31: pp.1-11.
- 7) 広石英記:前掲書6), p.3.
- 8) Jean Lave・Etienne Wenger: 佐伯胖 (1993) 状況に埋め込まれた学習, 産業図書:東京.
- 9) 市川伸一 (1998) 開かれた学びへの出発 - 21世紀の学校の役割. 金子書房:東京.
- 10) 植木理恵・清河幸子・岩男卓実・市川伸一 (2002) テーマ学習における自己制御的活動の支援 - 地域における実践活動から -. 教育心理学研究, 50: p.92.
- 11) 植木理恵:前掲書10), p.93
- 12) Berelson, B: 稲葉三千男・金圭煥約 (1957) 内容分析. みすず書房:東京.
- 13) Begg:前掲書3)
- 14) 体育科教育2009年3月号にて「ボール運動・球技の授業はこう変えよう」というテーマで特集が組まれている。詳しくはそちらを参照されたい。
- 15) 鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔 (2010) だれもがプレイの楽しさを味わう

ことのできるボール運動・球技の授業づくり。

教育出版：東京 .14) とあわせて参照されたい。

- 16) 植木理恵：前掲書10), p 92
- 17) 植木理恵：前掲書10), p 92
- 18) Berelson：前掲書12), p 5 .
- 19) 中谷啓子・舟島なをみ・杉森みど里 (1998) 授業過程を評価する学生の視点に関する研究．看護教育学研究，7(1)：p 20 .
- 20) 舟島なをみ (2007) 質的研究への挑戦 (第2版) .
医学書院：東京，pp 44 46 .
- 21) 舟島なをみ：前掲書：20), pp 44 .
- 22) 舟島なをみ：前掲書：20), pp 44 .
- 23) 中谷啓子：前掲書19), p 20
- 24) 舟島なをみ：前掲書：20), pp 45 .
- 25) Berelson：前掲書12), p 45 .
- 26) 舟島なをみ：前掲書：20), pp 45 .
- 27) 舟島なをみ：前掲書：20), pp 45 .
- 28) 舟島なをみ：前掲書：20), pp 46 .
- 29) 文部科学省 (2008) 小学校指導要領解説体育編 .
東洋館出版社：東京，p .1 ，なお知識基盤社会における活用力の重要性については松田恵示：前掲書2) を詳しく参照されたい。
- 30) Begg：前掲書3)