

**科学研究費助成事業 研究成果報告書**

平成 29 年 5 月 30 日現在

機関番号：37111

研究種目：研究活動スタート支援

研究期間：2015～2016

課題番号：15H06797

研究課題名(和文) 体育授業における効果的な話し合い活動の在り方

研究課題名(英文) The effective way of discussion activity in physical education.

研究代表者

栗田 昇平 (Kurita, Shohei)

福岡大学・スポーツ科学部・助教

研究者番号：40759255

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,200,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、体育授業において効果的な話し合い活動を導く要素として、「聞き手の能動的行為」、「話し合いの方略」、「役割」の3つが、話し合い活動の逐語記録から抽出された。「聞き手の能動的行為」とは、聞き手が、主体的に話し手の意見を取り入れようとしている行為のことを示し、「話し合いの方略」は採用している話し合いの仕方の課題への適合を、「役割」は話し合い活動を円滑に進めるための役割の存在をそれぞれ示している。  
また、これらの要素に対する介入を行った結果、児童のゴール型ゲーム理解を促進する話し合い活動を実現することができた。

研究成果の概要(英文)：In this study, “active listening action,” “discussion strategies,” “roles” emerged from the data as elements leading to effective discussion activities in physical education lessons. “Active listening action” indicates that the listener is actively trying to incorporate the opinion of the speaker. “Discussion strategies” involves the way in which the discussion fits the tasks, and “roles” can be defined as the existence of certain actions that facilitate discussion.  
Additionally, as a result of intervention on these elements, it was possible to identify a discussion activity for promoting an understanding of children’s goal type games.

研究分野：体育科教育学

キーワード：話し合い活動 体育授業 学習指導法 ゴール型 ゲーム理解度 小学校体育

### 1. 研究開始当初の背景

体育授業中の話し合い活動は、主として身体活動やゲームを行う上での作戦を考えたり、学習者が互いにアドバイスを与え合ったりするものであり、積極的に体育授業内に取り入れることが奨励されている。実際、この活動は、認知学習場面として学習者の学習課題に関する理解を深め、仲間づくりや学級経営にも肯定的な影響を与えることが報告されている。しかし、一方で、体育の学習課題に関連した話し合い活動を効果的に導くための教育的支援の在り方は十分に研究されていない。特に、「効果的な話し合い活動とは何か」、活動の在り方そのものが不明確であることは問題であると考えられる。以上により、良質な学習経験を学校教育において実現するために、体育授業における効果的な話し合い活動とはどのようなものか、その在り方を明らかにすることは社会的意義が高いと考えられる。

これまで体育の学習課題に関連した話し合い活動が研究として俎上に上がってこなかった理由として、次の2つが考えられる。1つは、体育授業で扱われる問題群が複雑であり、効果を定義する際に話し合い活動の評価が行えない点。もう1つは、話し合い活動を分析、解釈するアプローチの欠如である。次にそれぞれ解決策を示したい。

1点目、効果を定義する際の活動の評価が行えない点は、鬼澤ほか(2004)が作成した「戦術的状況判断のための判断材料とプレー選択の原則」を用いた調査票の作成で解決を図る。鬼澤ほか(2004)が設定した概念を用いると、ゴール型ゲームにおいて、「～の場合」というように状況判断のための判断材料として、特定の状況を設定することができる。これにより、ゲーム中の行動を決定する原則を導くことができるのである。原則の設定が行われることによって、ゲーム状況の意思決定に対して適切か不適切かの判断が可能になり、体育授業で扱われる複雑な問題群に対して、一定の正答を設定することができるようになる。これを調査票に反映させ、話し合い活動の前後で実施することによって、話し合い活動の評価が可能になり、効果を定義することができる。

2つ目の問題点である、話し合い活動の分析・解釈に関するアプローチの欠如の問題については、「ディスコース分析」を用いた活動の促進要素の類型化によって解決を図る。ディスコース分析とは、複数人の談話を研究対象とする研究手法の1つである。その特徴として、談話内の規範、成員間の知的不均衡などの複数の観点を取り入れた自由度の高い分析が可能となる。本研究の研究対象として設定される話し合い活動は、多様な要因が複雑に絡み合う活動であり、ディスコース分析の特徴と合致する。これにより、これまで困難であった体育授業の課題に関連した話し合い活動の分析・解釈が可能にな

ると考えられる。以上の2つの手立てを用いて、問題の解決を図りたい。

### 2. 研究の目的

本研究では、体育授業における効果的な話し合い活動の在り方をゴール型理解度調査票の回答傾向の変容に着目した形で明らかにすることを目的とする。

本研究は、目的を明らかにするために、2段階のプロセスで行われた。第1段階は、話し合いを成功に導く促進要因の類型化である。この要因の検討にあたり、本研究ではゴール型理解度調査票を用いた。第2段階では、1つ目のプロセスによって明らかになった促進要因に対して、介入手続きをすることによって、話し合い活動の促進が実際に行われるのか追加調査を行った。

### 3. 研究の方法

#### (1) 対象

第1段階における対象は、小学校5、6年生131名(男子59名、女子79名)である。

第2段階における対象は、小学校5年生65名(男子33名、女子32名)である。運動領域は、ゴール型のうちサッカーとした。

#### (2) データ収集

研究データは、2つの手法によって収集された。1つは、鬼澤ら(2004)が開発したゴール型理解度調査票であり、もう1つは、話し合い活動の映像、音声を基に作成された逐語記録である。

#### ゴール型理解度調査票

鬼澤ら(2004)の問題を参考に、特定の場面でのプレー選択とその理由を問う問題(計11問)で構成されたゴール型理解度調査票を作成した。作成にあたり、体育科教育学の専門家1名とゴール型スポーツ指導の専門家1名と検討を行った。また、本研究における正答の定義は、適切な回答と理由の両者が揃った場合とした。

図1は、ゴール型理解度調査票の適切な回答の根拠となるプレー選択の原則である。ゴール型スポーツにおいては、ゴールが狙える位置でボールを受けた場合は、まずシュートの選択を行うことになり、シュートコースにディフェンスがない場合は、シュートをずる選択が正しいものとなる。シュートコースにディフェンスがいた場合は、パスの選択へと移り、パスコースにおけるディフェンスの有無によって、パスかボールキープを選択することになる。

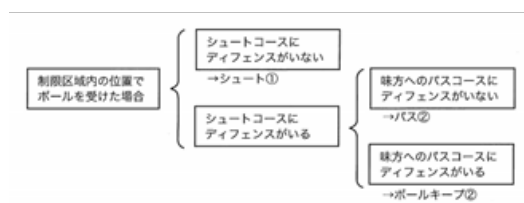


図1. プレー選択の原則(鬼澤ら, 2004)

ゴール型理解度調査票の問題例は、下記の通りである。下の問題にプレー原則を適用した場合、シュートコースにディフェンスがいる状況に加えて、パスコースにディフェンスはいない状況なので、回答としてはパスが正しく、理由づけとしては、シュートコースにディフェンスがいることと、パスコースにディフェンスがないことが適切なものとなる。このような原則に基づいて作成された問題を 11 問設定した。



図 2. ゴール型理解度調査票の問題例

#### 話し合い活動の逐語記録

5、6 人で構成された児童グループに、15～20 分間程度の話し合い活動を行ってもらい、その記録をビデオカメラと IC レコーダーによって収集した。話し合う題材は、ゴール型理解度調査票の問題のうち、こちらが選択した 4 問の回答についてである。収集された音声をもとに逐語記録を作成した。

#### データ収集の手順

児童が研究に関する説明を受けた後に、まずゴール型理解度調査票の 1 回目の回答を行ってもらう。回答後、調査票を回収し、5、6 人のグループでこちらが設定した題材について話し合い活動を行ってもらい、グループで題材に関する理解を共有してもらう。この際の題材は、先に回答したゴール型理解度調査票の問題である。グループの話し合い活動が終了した後に、2 回目のゴール型理解度調査票の回答を行ってもらう。これには、2 回目の調査票の回答傾向の変容をもって話し合い活動の有効性を測定するという意図がある。

#### (3)分析方法

次に、本研究で取り扱う 2 種類のデータの分析方法を示す。

#### ゴール型理解度調査票

話し合い活動の前後の回答の変容を、統計手法を用いて調査した (IBM SPSS Statistics 24)。また、変容の実態をより詳細に明らかにするために、ゴール型スポーツの経験者と未経験者に分類して検討を行った。

また、研究の第二段階において、介入手続きの効果を明らかにするために、第一段階のデータを統制群とし、介入群と比較を行った。

この比較の際に、二要因分散分析を用いた。

#### 話し合い活動の逐語記録

児童個々の発言や複数の発言のまとまりが持つ意味を分析単位として、ディスコース分析を用いて検討を行った。ディスコース分析は、事実の説明に対する多様性を認めつつ、対話が置かれた状況を踏まえて解釈を行うことのできる手法であり (鈴木, 2007), 本研究で取り扱う話し合い活動の解釈に一定の理論的基盤を与えてくれることを期待して、採用することとした。

加えて、木下 (2003) が説明している継続的比較法を参考にした帰納的分析を行い、話し合い活動の逐語記録の中から、話し合い活動を効果的なものに導く要因の抽出を行った。

#### 4. 研究成果

##### (1) 第 1 段階：話し合いを成功に導く促進要因の類型化

第 1 段階の対象者である小学校 5、6 年生 131 名にゴール型理解度調査票の回答を、話し合い活動の前後に行ってもらった。

話し合い活動によるゴール型理解度調査票の回答傾向の変容

図 3 は、第一段階で行われたゴール型理解度調査票の正答数の変容である。t 検定による平均値の比較を行った結果、有意な差が認められた ( $t(130)=9.336, p<.001$ )。以上より、話し合い活動を行うことによって、児童らのゴール型ゲームにおける理解度を促進することが明らかになった。

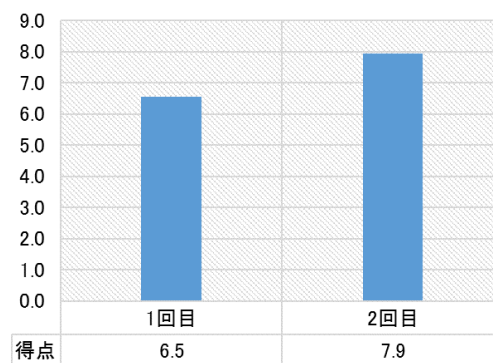


図 3. ゴール型理解度調査票の正答数の変容

次の図 4 は、ゴール型理解度調査票の正答数の変容を、クラブ活動などでゴール型スポーツを経験している児童としていない児童で分けて検討したものである。二要因の分散分析の結果、ゴール型スポーツの経験、理解度調査の回数共に主効果が有意であった ( $F(1,129)=11.281, p<.05$ ) ( $F(1,129)=44.464, p<.01$ )。また、交互作用が有意であった ( $F(1,129)=5.993, p<.05$ )。

よって、ゴール型経験者と未経験者の両者において、話し合い活動を行うことによって、ゴール型のゲーム理解度が向上したことが示唆された。また、有意な交互作用がみられ

たことから、話し合い活動によるゴール型ゲーム理解度の向上は、特にゴール型スポーツ未経験者において、顕著であったことが明らかになった。

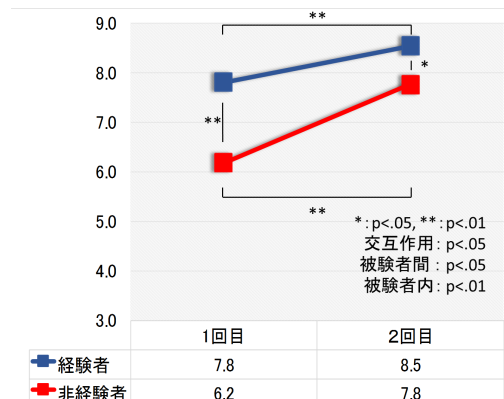


図 4. ゴール型経験者、未経験者の理解度調査票の正答数の推移

逐語記録の分析による話し合い活動の促進要素の抽出

先の調査で得られたゴール型理解度調査票の回答結果を、今回設定した話し合いグループ別に分類してみた。すると、話し合い活動の前後で、その題材とした4問の問題の正答数に改善がみられたグループが全24グループのうち、16グループみられた。一方で、話し合い活動が行われても改善がみられず、誤った回答を持ち続けたグループや児童個人も散見された。前者の場合と後者の場合、その話し合い活動の中にどのような違いがあるのかを継続的比較法を用いて、話し合い活動を成功させる要素として抽出を試みた。この際、まず改善がみられたケースから要素抽出を行い、理論的飽和に達した後に、改善がみられなかったケースを負のケースとして設定し、ネガティブケース分析としてその知見の妥当性を高めるために用いた(メリアム, 2004)。

結果として、「聞き手の能動的行為」、「話し合い活動の方略」、「役割」の3つの概念が抽出された。次では、抽出された要素の概念名と定義、その特徴となる具体的な行動、そして、実際にどのような行為として話し合い活動中にみられたのかといった具体例を伴った形で記述していく。具体例に示してある括弧書きは筆者の補足である。

表1は、1つ目の概念である「聞き手の能動的行為」の概要を示している。能動性の発現として解釈された行為は、例えば具体例にあるように、同意を示したり、自分の理解や解釈が異なった場合にそのギャップを埋めるために尋ねたりすることである。これは、Webb & Mastergeorge (2003)の報告にもある聞き手の問いかけの重要性を支持している。能動的な行為が発現する状況は大きく2つある。1つは、他の児童に質問や問いかけを促されてその行為が発現する場合と、もう

1つは個人が話しの流れに関係なく質問などをする場合である。前者のパターンは、他者からの働きかけによって、聞く側の能動的行為を引き出すことができることを示している。また、Webb & Mastergeorge (2003)によれば、能動的行為が発現する前提条件として、その問題の答えを知ることに対して価値を感じていることと理解できていない部分を把握していることが挙げられるとされている。

表 1. 聞き手の能動的行為の概念

概念1: 聞き手の能動的行為
定義: 聞き手が能動的な行為、様子を示すこと
特徴: ・自分の意見が発言者と異なる場合に、自身の考えを述べる。 ・発言者の考えを聞き出す問いかけなどの行為を行う。 ・逆のケースとして、自分の意見が異なっている状態であるにも関わらず発言しない場合や認知的に優位な者が正答を言うだけ、または聞くだけの場合に理解の改善がみられなかった。
具体例: 児童A: 1番だと思う。(答えを述べる) 児童B: 待って待って、ボールは持っているの? (問題で問われていることを確認する) 児童A: ボールは持っていない。どこに移動するかってこと。 児童B: そっちね。 児童C: 1番だと思う。(先に述べられた児童Aの意見に同意を示す) 児童D: 理由、理由。(どうしてそうなるか理由を尋ねる) 児童C: 相手がいない、こっちに来る相手がいない。スペースがあるってことかな。(尋ねられたことに対して考えを述べる) 児童D: 相手がいないってどういうこと? (自分の理解が正しいか確認する) 児童C: で、ゴールの近くにおる。

表2は、2つ目の概念である「話し合いの方略」の概要である。この発現として解釈された事象は、具体例の他に、例えば児童が誰に指示されるわけでもなく、自分の答えを言いついていくやり方をとったり、選択肢を1つ1つ確認しながら、どの意見が一番多いかを調べてみたりといった、グループそれぞれが問題に対してアプローチしている様子である。何らかの方略を当てはめて話し合いを始めないと、議論が安定しなかったり、児童によっては話し合いに参加できなかったりする様子がみられた。また、当てはめた方略の中には今回の話し合いの仕方に適していないと思われるものもあった。

表 2. 話し合いの方略の概念

概念2：話し合いの方略
定義： 話し合いを行う際に児童が特定の方略を用いること
特徴： ・活動の最中に質問者を尋ねたり、賛成者、反対者を尋ねるたりすることや最初に全員が答えを言ってからそれぞれの意見について検討するなど、話し合いの行い方に児童たちが自発的に特定のパターンを設定すること。 ・方略の使用は自覚的なものではなく、同じ集団内でも使われたり使われなかったすることもある。また、知らず知らずの内に話し合いのルールのようなものが設定されていたりと安定したものではなかった。 ・今回の話し合いの仕方には不向きなやり方もあった。
具体例： 児童E： <u>はい、じゃあさ、みんなそれぞれさ、考えを言っていこう。</u> (別の話し合いで) 児童F： <u>はい、じゃあ、シュートだと思う人、手を挙げてください。</u>

表3は、3つ目の概念である「役割」の概要を示している。例えば、話し合いが関係のない話題になっている際に、それを本来の話題に戻すことをする児童がいたり、集団の中で、あまり話をしない児童に話を振ったりする児童がいたり、効果的な話し合い活動の中に特定の共通した役割を担う者がみられた。しかし、この役割の行動も先の「話し合いの方略」同様、自覚的な運用ではない様子であった。

表 3. 役割の概念

概念3：役割
定義： 話し合い活動を行う際に児童が共通した役割行動をみせること
特徴： ・活動の進行を導く「調整役」の役割を果たす存在が児童の中にみられた。 ・役割は児童間で頻繁に変わる集団もあれば、特定の1人の児童が専有する場合もあった。 ・自覚的な運用ではなかった。
具体例： (関係のない話題に終始していた際に) 児童G： <u>早くやらな、間に合わんよ。</u> (別の話し合いで) 児童H： <u>もういいって、そんなところで、どうでもいいことされると困るよ。</u> (別の話し合いで、1つの問題を解いた後) 児童I： <u>終わったらどンドン次の問題に....</u>

(2) 第2段階：話し合い活動の促進要因に対する介入手続き

第1段階において、話し合い活動を成功裡に導いていた要素として、「聞き手の能動的行為」、「話し合いの方略」、「役割」が抽出された。第2段階では、その要素に対する介入を行うことによってゴール型ゲームの理解度が実際に向上するのかを調査した。研究の手順は、基本的には第1段階と同様であるが、異なる点として話し合い活動に対する介入手続きがある。介入手続きは、先に挙げた3つの要素に対して簡便に影響を与えることを意図して、話し合いのルールの導入を行った。導入したルールは、グループリーダーの設定とガイドラインの提示の大きく2つである。1つ目は、グループリーダーの仕事として、話し合いの進行役と、話が関係のないものにならないように話題の調整役を務めることを指定した。もう1つのガイドラインの中で設定されていることは、1人目の意見が出た場合に、次に発言する人はそれと違った意見を持った者のみとすることであった。これは時間内に意見を集約できるようにすることを意図しており、第1段階において、話し合いを効果的に進めていたグループはこのような方略を使用していたためである。また、ルールとして、グループの回答がまとまってきたら、グループリーダーが、わからない者がいないか必ず質問を受け付けるようにし、質問しやすい雰囲気形成に努めさせた。加えて、発言が少ない者に対しても質問がないか聞くようにグループリーダーに仕事を与えた。

介入群と統制群のゴール型理解度調査票の回答傾向の比較

次の図5は、介入群の話し合い活動前後の回答傾向の推移と統制群との比較である。この統制群とは第1段階で収集された調査票の回答結果のことである。二要因の分散分析を行った結果、調査票の回数に有意な主効果がみられたが、(F(1,194)=160.065, p<.01) 群間には有意な主効果はみられなかった(F(1,194)=2.537, n.s.)。交互作用は有意であった(F(1,194)=10.377, p<.01) 多重比較の結果、1回目から2回目への推移に伴って、介入群、統制群ともに正答数の有意な向上がみられた(p<.01) また、1回目の介入群と統制群の正答数に有意な差がみられたが(p<.01) 回数の推移に伴い有意な差はみられなくなった(n.s.)。このことは、初期状態では、介入群は統制群と比較してゴール型ゲーム理解度が低かったが、介入手続きを通じて統制群よりも高い向上を示し、2回目の回答結果では、同値に近い値を示したものと考えられる。

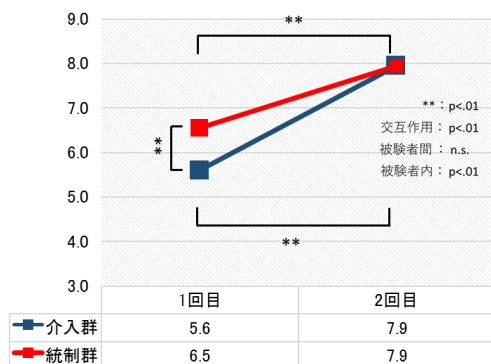


図 5. 介入群、統制群のゴール型理解度調査票の正答数の推移

以上により、話し合い活動の効果はどちらの群においてもみられたが、介入群の正答数の向上は、統制群と比較として、より顕著なものであったことが明らかになった。

### (3) まとめ

本研究で得られた知見は、次の通りである。

まず、ゴール型ゲームの理解度は、話し合い活動によって改善することができることが明らかになった。また、それはゴール型スポーツ経験者及び非経験者の両者においても認められるが、特に非経験者において顕著であった。

次に、ゲーム理解度の改善がみられたグループの話し合い活動を分析したところ、活動内に「聞き手の能動的行為」、「話し合いの方略」、「役割」といった要素がみられた。また、改善がみられなかったグループは、これらの要素に関して適切に運用することができていなかった。

次に、先に挙げた話し合い活動を改善させる要素について介入手続きを行ったところ、統制群と比較して、より顕著なゴール型ゲーム理解度の向上がみられた。これは、先に挙げた効果的に話し合い活動を進める上で、「聞き手の能動的行為」、「話し合いの方略」、「役割」の3要素を意図的に整備することの重要性も示しているといえる。

本研究の結論は次の通りである。体育授業において話し合い活動を効果的に進めていく上で「聞き手の能動的行為」、「話し合いの方略」、「役割」といった3つの要素の適切な運用が重要であることが明らかになった。

本研究では、話し合い活動を実際の体育の授業から取り出した形で検討を行ったが、実際の体育の授業では身体活動が中核に置かれるため、言語活動は周辺的なものになる。そのため、実際の授業における時間的、空間的な制約をどのように考慮した上で本研究の知見を生かすか、その点を検討しなければならないだろう。また、本研究の成果自体もより実態に即したオープンエンドな問題を取り扱っていないという点で問題があるといえる。今後同じような実験環境でも、問題の性質を変えたり、対象者の年齢を変えたりすれば異なった知見が出てくることが想像

に難くない。そのように考えれば、まだ、体育授業における話し合い活動の研究は端緒にすぎないといえる。それらの問題に対して取り組んでいくことを今後の展望としたい。

### <引用文献>

木下康仁 (2003) グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践—質的研究への誘い。弘文堂：東京

メリアム：堀薫夫ほか訳 (2004) 質的調査法入門：教育における調査法とケース・スタディー。ミネルヴァ書房：京都。 < Merriam, S.B. (1998) Qualitative research and case study applications in education (2nd ed.) . Jossey-Bass Publishers: San Francisco. >

鬼澤陽子・高橋健夫・岡出美則・吉永武史 (2004) バスケットボールの攻撃映像を用いた戦術的状況判断テスト作成の試み。体育科教育学研究, 20 (2): 1-11 .

Webb, N.M. & Mastergeorge, A.M. (2003) The Development of Students' Helping Behavior and Learning in Peer-Directed Small Groups. Cognition and Instruction, 21(4): 361-428.

### 5. 主な発表論文等

〔学会発表〕(計1件)

栗田 昇平、小学校高学年体育授業における話し合い活動の様態—ゴール型理解度調査票の回答傾向の変容に着目して—、日本スポーツ教育学会、平成28年10月30日、和歌山大学(和歌山県・和歌山市)

### 6. 研究組織

#### (1)研究代表者

栗田 昇平 (KURITA Shohei)  
福岡大学・スポーツ科学部・助教  
研究者番号：40759255

#### (2)研究分担者

該当なし

#### (3)連携研究者

該当なし

#### (4)研究協力者

西村 三郎 (NISHIMURA Saburo)  
泉原 嘉郎 (IZUHARA Yoshiro)  
岡出 美則 (OKADE Yoshinori)