

令和 6 年 6 月 28 日現在

機関番号：12101

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2021～2023

課題番号：21K11542

研究課題名(和文) ゴール型技能改善のための教師用映像テストの作成とその有効性の検討

研究課題名(英文) Development of a test for improvement of invasion ball game skills instruction

研究代表者

吉野 聡 (Yoshino, Satoshi)

茨城大学・教育学部・教授

研究者番号：10334004

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,000,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の目的は、ゴール型球技において特定のゲームパフォーマンスにおける学習者の躓きやその指導に関する教師用映像テストを作成し、その信頼性および妥当性について検討する事であった。状況判断の枠組みで学習者の躓きを浮き彫りにし、実践研究を行いながら有効な手立てに繋がる知見を整理した。しかし、躓きの要因への対処として考えた指導内容がうまく児童に伝わらなかったり、子どもたちの状況判断を安定して改善できなかった。そこで、子どもたちが身に付けるべき内容を再検討し、成功裡な状況判断を行うための知識構造を明らかにしたり、素朴概念を援用した子どもたちが理解できる知識を明らかにすべきとの問題提起論文を作成した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究で着目した状況判断の視点から学習者の躓きを明らかにすることや特定のゲームパフォーマンス毎にそれらの躓きを特定することには意義があり、また学術的にも進展に貢献できていると考えている。しかし、多くの教師が適用できる指導方略を明らかにするためには、実践的な成果が得られる知見が必要で、本研究ではそこまで明らかにすることができていない。ただし、習得者と未習得者の違いを再生刺激法によるインタビューの質的分析で明らかにできることを示すことができた。また、これらの成果をこの分野の問題提起として学会に提示することができると考えている。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this study was to examine of validity and reliability of instructional knowledge test for teachers in invasion ball games. At first, investigate of learner's error of game performance in terms of decision making. Then, it was conducted that physical education classes for 5th graders in an elementary school. However, it was not gained effective learner's improvement. Therefor reexamination of necessity what is important to improve for student's decision makings. Finally, it was revealed that structured knowledge in selected game performances each and to applicate them for student's comprehension.

研究分野：身体教育学

キーワード：知識構造 スキーマ スクリプト

1. 研究開始当初の背景

本研究課題に取り組む以前に学習指導要領解説に例示項目として示されているゲームパフォーマンスは、従前のテクニック中心の学習内容に比して球技力の育成として妥当であることを確認してきた。このような流れは国内のみならず国際的にも同様で、ゲームパフォーマンス改善のための指導法が国際的に脚光を浴びていた。

ただこれまでの先行研究をみても、その多くは動作(テクニック)の改善に焦点づけられた研究成果は蓄積されているものの、ゲームパフォーマンスの改善については改善の状況を報告する論文は多数あるのに対し、状況判断に着目した研究が少なかった。とりわけ学校体育における研究は極めて限定的で、ゲームパフォーマンスを確実に改善していくための指導のあり方に関する研究を進めていく必要性を感じていた。

具体的には、特定のゲームパフォーマンスを取り上げ、それをできる者(習得者)とできない者(未習得者)に区別し、未習得者ができない要因を明らかにし、その改善に資する知見を浮き彫りにしようと考えた。中川(1993)の状況判断理論を援用し、ゲーム中の学習者の「選択的注視、認知、予測」のそれぞれにおいて習得群と未習得群の違いを明らかにすべきであると考えた。それが明らかにされると特定ゲームパフォーマンス別の学習者の躰きの特徴が浮き彫りにされると考えた。

学習者の躰き(注視内容やタイミングの改善、認知や予測内容の改善)の特徴が明らかにされれば、その改善のための指導方略を明らかにすることができるし、具体的な状況判断改善のための実践研究を重ね、安定した指導改善に資する知識が明確になれば、教師が知っておくべき指導方略の知識テストを開発できたりすると考えていた。それらの知見は球技の学習指導のより確かな改善に資すると考えていた。

2. 研究の目的

本研究の目的は、ゴール型球技において特定のゲームパフォーマンスにおける学習者の躰きやその指導に関する教師用映像テストを作成し、その信頼性および妥当性について検討する事であった。そのために、以下の手順で研究を進めていくことにしていた。

学習指導要領解説の例示やこれまでに積み重ねてきた研究成果を参考に、抽出した幾つかのパフォーマンスにおける習得群と未習得群の違いについて、状況判断(選択的注視、認知、予測)の視点から明らかにする。

で明らかにした未習得群が特定のゲームパフォーマンスができない要因(躰き)への手立てを考案し実際に学習者に指導することで、学習者の躰きやその手立てに関する有効性を確かめ、教師用映像テストの予備テストを実施する。

での知見を基に教師用映像テストを茨城県内の小学校及び中学校教諭に対して実施し、その妥当性・信頼性について検討する

研究成果で詳述するが、については、a.フリーな位置へ動いてパスを受ける動き、b.フリーな位置にいる味方へのパスおよび c.得点しやすい位置にいる味方にパスをするといった3つのゲームパフォーマンスを抽出し、それぞれ習得群と未習得群の違い(選択的注視、認知及び予測)を明らかにすることができた。しかしながら、そこで明らかになった学習者の躰きを参考にその手立てとして考案した指導内容を授業で指導しても思うような成果が得られず、本研究の進行について大いに悩んだ。結論的に言うと、例えば習得群がみているポイントを未習得群がみていないから、特定の人や空間をみると指示するより、なぜ、何を、どのようにみるかといった状況判断(この場合選択的注視)のベースとなる一連の知識構造を明らかにし、その習得を目指す指導がなされるべきとの結論に至った。

そこで本研究の計画を大きく変更し、まずはこの分野における研究上の問題提起論文を作成し、今一度学習者の知識構造の指導の観点から研究の動向を整理することにした。

3. 研究の方法

「2. 研究の目的」で示した研究課題のについては、ゴール型を履修経験があるものの競技経験のない大学生を対象に習得群及び未習得群に対しバスケットボールのゲームに参加してもらい後に研究室でインタビューを実施した。インタビューではゲーム映像の再生刺激法を採用し、特定のゲーム場面の映像をストップしつつ状況判断(選択的注視、認知、予測)の内容を聞き取った。インタビューの内容は文字に書き起こし、質的研究法によって各々の状況判断の内容を整理すると共に習得群と未習得群の違いについて分析を行った。

研究課題については、研究課題で明らかになった学習者の躰きに対し、指導言葉としての手立てを考案し、小学校で実践研究を行った。ゴール型(サッカー)7単位時間の授業でゲーム中心の授業を展開し、フリーな位置へ動いてパスを受けたり、フリーな位置にいる味方にパスしたりすることができるよう指導を行った。ゲームパフォーマンスの変容をみるためにGPAIによる観察評価を実施したり、学習者の意識変容をみるために学習カードに状況判断の内容をふり返らせたりした。ふり返りの内容は質的に分析した。

問題提起論文を作成するにあたっては、意思決定理論や状況判断理論あるいはゲーム中心の学習指導法に関する文献を今一度読み進めると共に、研究仲間や学生と討議を積み重ね研究知見の再現性が低い要因について検討した。特に特定のゲームパフォーマンスにおける成功裡な状況判断を行うための一連の知識構造を明らかにするべきと考えようになってからは、これまでの研究の問題を整理し、その視点から関連する先行研究を抽出しこの分野の研究動向をまとめることにした。

4. 研究成果

特定のゲームパフォーマンスにおける習得者と未習得者の違いから明らかになった学習者の躓きは次の通りであった。

<フリーな位置でパスを受けられない場合>

・パスとそのマークマン及び自分のマークマンとの位置関係をみて、自分はマークされているか、ボール保持者はパスが出せるか、パスを受ける空間があるかの3点すべてを把握できているか否かが決め手であり、いずれか一つでも把握できない場合はパスをフリーで受けることができない。

<フリーな位置にいる味方へのパスができない場合>

・パスを受ける味方とそのマークマン(D1)及び自分のマークマン(D0)と自分との位置関係から、パスをしたときにD0あるいはD1にカットされる位置関係にあるのか否かを把握できるか否かが決め手であり、いずれかの情報を把握できていない場合パスを通すことができない。

<得点しやすい位置にいる味方へのパス>

・ボールを保持しているときに、あらかじめ味方が受けられる得点しやすい空間を見付け、そこに味方が走りこみながら相手を振り切っているかどうかを見極められるかが決め手であり、得点しやすい空間をあらかじめ見付けられなかったり、走りこんでいる味方や味方が走りこんだ先の適度なパススピードや位置を把握できなかつたりする場合は得点しやすい位置にいる味方へパスを通すことができない。

上述の研究成果を受けて、小学校5年生に対し7単位時間で構成されたゴール型(サッカー)の実践研究を行った。特に相手と味方の視線をみる、相手が自分のことをみていないときやボールをみているときに、大きく・すばやく動くことの3点を強調した。そこで得られた結果は次のとおりである。

・単元はじめには単にボールを蹴るだけだった未習得群の児童も、単元後半になるにつれ味方をみてパスをつなげようと試みるようになったが、総じてパスをつなげるまでには至らなかった。学習カードへの記述をみても、「フリーな場所が見つけれない」などフリーな場所の理解を示す記述はほとんど見られなかった。

実践研究で望ましい結果が得られなかったことを受けて、具体的に学習者が身に付けるべきは何かについて再検討することにした。これまで行ってきた状況判断に焦点をあて、特定ゲームパフォーマンス毎に習得者と未習得者の違いを明らかにする手法は継続すべきと判断しつつ、決め手となる判断を下す際のベースとなる知識を明らかにしていく必要があるとの主張をこの分野の研究上の問題提起として論文を作成することにした。とりわけ、心理学分野でその重要性が謳われているスキーマやスクリプトなどの知識構造の考えを取り入れた学習内容を明らかにすること。加えて大学生を中心に実験的に行ってきた本研究の手法で明らかになる知見を児童生徒に適応するために素朴概念を援用した適切な指導方略を考案する必要性について主張することにした。

現在、問題提起論文で主張した内容の視点から国内外の先行研究を収集し、その成果と課題に資する研究動向を整理しようとしている。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計0件

〔学会発表〕 計0件

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------