

[体育・保健体育]

体育授業における役割行動と人間関係づくりに関する事例的研究

ーゲームスタイル別フラッグフットボールの実践を通してー

田中 博徳*

1 主題設定の理由

小学校学習指導要領 (2008)¹⁾ では、コミュニケーション能力の育成が重視され言語活動の充実が求められるようになった。それを受け、体育授業の中でも作戦会議や話し合い活動が多く設定され、言語活動の充実に努めている。しかし、体育授業での言語活動の方向性や運動量の確保が現状の課題となっている。

私は、ボール運動の授業において作戦会議を設けて授業を展開していた。しかし、作戦会議で話し合った内容がゲームに生かされないことが多かった。また、ゲーム後のふり返りにおいても「勝った。負けた。」などという話し合いになり作戦会議の内容が反映されていなかった。星尾 (2006)²⁾ もバスケットボールやサッカーなどで、プレイ前の作戦会議を設けても一人一人の役割行動が共有されず、「どうしていいかわからない」子どもが現れると指摘している。

小笠原ら (2005)³⁾ によると、球技学習のコミュニケーションとは、戦術的課題を解決していくための手段を共有すること、そしてチームのメンバーの役割行動に関するよりよい認知を深めることであると示唆している。つまり、ゲーム中の行為すべきことについてチームのみんなで「わかり合うこと」が大切であると述べている。また、球技の中でもフラッグフットボールは、攻撃のたびにチーム内で予め選択・決定する話し合い (以下、ハドルと呼ぶ。) があり、共有した作戦行動に協同的プレイの中身が集約されているため、「協同的プレイのよさ」と「コミュニケーションの必要性」をクローズアップできると報告している。

フラッグフットボールの授業実践において、戦術的課題の解決やコミュニケーションの育成について、今までいくつかの報告がされている⁴⁾⁵⁾。しかし、事後における形成的授業評価など質問紙調査の分析方法が用いられており、学習者一人一人にとって、戦術を共有するハドルの会話分析や作戦をいかした役割行動に注目した質的な分析はされていない。ハドルが役割行動に及ぼす影響と人間関係づくりのメカニズムを知るためには、学習の様子を撮影したVTR分析と会話分析という質的な研究が必要である。

そこで、本研究は、第一に作戦会議とハドルにおける戦術の話し合いが、その後のプレイに生かされ役割行動が達成されるメカニズムを明らかにする。第二に、役割行動の積み重ねが人間関係づくりに及ぼす影響を分析し、そのメカニズムを探ることを目的とする。

表1 指導計画

2 研究の方法

- (1) 調査対象 新潟県公立H小学校 第5・6学年 児童31名
- (2) 調査期間 平成23年6～7月
- (3) 教科、単元・時数 体育、ボール運動 フラッグフットボール・全7時間
- (4) 授業デザイン
 - ①授業者 授業は執筆者1人が担当する。
 - ②チーム編成
1チーム7～8人で、担任と相談し等質になるように4チームを編成する。4人が前半・後半に分かれてプレイする。
 - ③ルールとコート

第1期 仲間との関わりを学ぶ		
1	2	
●準備運動 ●チャレンジ運動 ●約束事の確認	●チーム発表 ●準備運動 ●しっぽ取り鬼	
第2期 作戦会議を通して仲間との関わりを深める		
3 試しのゲーム	4 作戦会議のゲーム	5 作戦会議のゲーム
●ゲームの説明 ●準備運動 ●試しのゲーム ●ふり返り	●作戦会議 ●準備運動 ●ゲーム ●ふり返り	●作戦会議 ●準備運動 ●ゲーム ●ふり返り
第3期 ハドルを通して仲間との関わりを深める		
6 ハドルのゲーム	7 ハドルのゲーム	
●準備運動 ●ゲーム ●ふり返り	●準備運動 ●ゲーム ●ふり返り	

星尾⁶⁾ が実践したルールを参考にし、縦20m横16mで得点ゾーンを設けたコートでゲームを行う。

④単元計画

表1の通り、全7時間でねらいを3期に分け指導計画を作成する。

* 魚沼市立堀之内小学校

本研究は、ゲームスタイル別に役割行動と人間関係づくりに関する研究を行うため、「試しのゲームスタイル」、「作戦会議のゲームスタイル」、「ハドルのゲームスタイル」を設定した3～7時間目の授業を調査対象とする。詳しい授業の流れは以下の通りである。

ア 試しのゲームスタイル (図2-ア)

3時間目は、学習者になじみのないフラッグフットボールを体感、理解させるために試しのゲームを行う。この時間を以下、「試しのゲームスタイル」と呼ぶ。

イ 作戦会議のゲームスタイル (図2-イ)

4, 5時間目は、10分程度の作戦会議を設定して授業を行う。学習者は作戦会議をもとにゲームを行うようにする。ゲームは、前半、後半に分け攻撃・守備を2回ずつ計8回のプレイを行う。この4, 5時間目の授業を以下、「作戦会議のゲームスタイル」と呼ぶ。

ウ ハドルのゲームスタイル (図2-ウ)

6, 7時間目は、作戦会議を設けず、1ゲーム中に8回のハドル(前半・後半各4回)を行う。1回のハドルは30秒程度にする。学習者はハドルを重視してゲームを行うようにする。ゲームは、作戦会議のゲームスタイルと同じ、前半、後半に分け攻撃・守備を2回ずつ計8回のプレイを行う。この6, 7時間目の授業を以下、「ハドルのゲームスタイル」と呼ぶ。

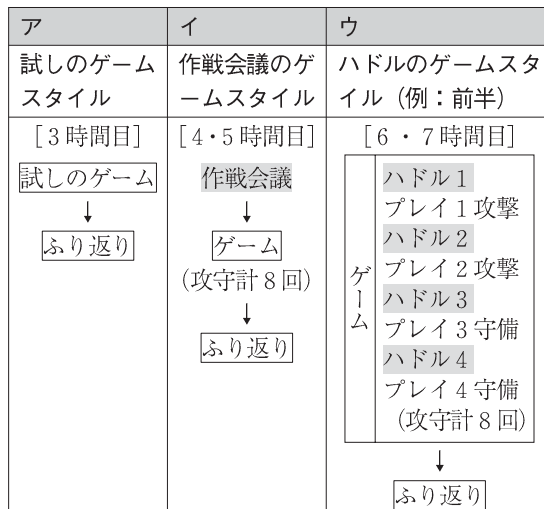


図2 ゲームスタイル

3 研究の実際 1 役割行動について

(1) 目的

作戦会議やハドルでの話し合いを質的に分析し、プレイにおいて役割行動が達成されるメカニズムを明らかにする。

(2) 分析方法

①話し合い活動の分析

話し合い場面を質的に分析するため、作戦会議とハドルにおける話し合いをVTR2台+ワイヤレスマイク2台(各チーム1台ずつ)で記録し分析する。

②役割行動の分析

作戦会議とハドルでの話し合いがどのようにプレイに影響しているか調査する。つまり、役割行動ができていないか、全体を撮影したVTR2台で分析する。話し合いの内容通りにプレイしていれば、役割行動ができていないと見なす。

*話し合い活動と役割行動のVTR分析ともEricssonの基準⁷⁾を用いて、教員免許を所有する2人で分析する。

(3) 役割行動についての結果

①話し合い活動の分析

作戦会議では、作戦ボードを用いて人に見立てたコマを動かせるようにし、いくつかの作戦を考えられるようにした。「最終的にチームで決定した作戦をカードに記入すること。」と「配置する場所や動きの意味を書き加えること。」の指示を出した後、作戦会議に入らせた。作戦会議を10分と設定したが、1ゲームにつき1チーム平均14分26秒の時間を要した。この作戦会議の様子をVTRとワイヤレスマイクで記録した会話を分析した。4チームの作戦会議(作戦会議のゲームスタイル2時間分)の話し合いを分析した結果、表2の通り作戦会議で提案された内容を4つのカテゴリーに分けることができた。

表2 提案内容のカテゴリー

記号	カテゴリー	提案内容具体例
ア	実現の可能性が低い提案	「相手がジャンプした瞬間にフラッグを取ろうよ。」などの提案
イ	実際に起こるか分からない提案	「この人が、どうせここに来るんだよ。」などの提案
ウ	役割行動がはっきりとしない提案	攻守の位置や動きは決まっているが、誰がするか分からない提案
エ	役割行動がはっきりとしている提案	攻守の位置や動きは決まり、個々人の役割がはっきりしている提案

その結果、図3の通りア実現の可能性が低い提案18回、イ実際に起こるか分からない提案20回、ウ役割行動がはっきりとしない提案43回の発話があった。エの役割行動がはっきりしている提案は8回であった。作戦会議では、その時間の多くで(ア+イ+ウ=79回)のように役割行動につながらない提案が話し合われていた。作戦ボード上の話し合いになるため、役割行動が決まらず、話し合う時間

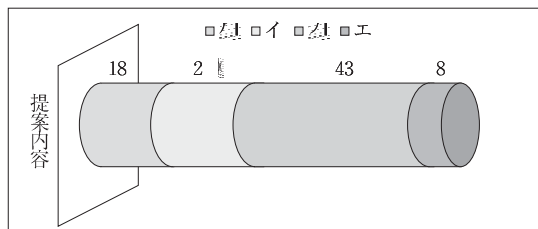


図3 作戦会議での提案

も長くなり、チーム内で作戦を共有することができないと言える。

一方、ハドルは1ゲームにつき1チーム平均3分50秒（1回平均29秒）の時間を要した。ハドルは、図2のように、ゲーム中に話合いをもつことを指示した。

ハドルでの話合いでは、①のように守る位置を順番で確認している提案や②のようなメンバーの役割行動をしっかりと決めている提案がなされ、③のような同意する会話がされている。さらに、ハドル4では、プレイ3のふり返りから④のような提案がされている。そこで、学習者Dの役割行動が見直され、学習者Bと学習者Dの役割を交換する提案をしている。それを受け、⑤のように学習者Dが同意しているという話合いがもたれている。このことから、ハドルは次の作戦を決める話合いであるが、前のプレイをふり返り次のプレイにいかす機能もあることが分かる。（表3）

そこで、ハドルの話合いの中で、エ役割行動がはっきりしている提案の発話回数を分析した。その結果、作戦会議での役割行動の発話回数は前述の通り8回に対し、ハドルでは46回であった。（図4）

ハドルでは、ゲーム中での話合いであるため、実際の動きをイメージしてプレイを考える提案となる。そのため、プレイの意図がはっきりして、個々人に役割行動が任されるという具体的な提案になったと言える。

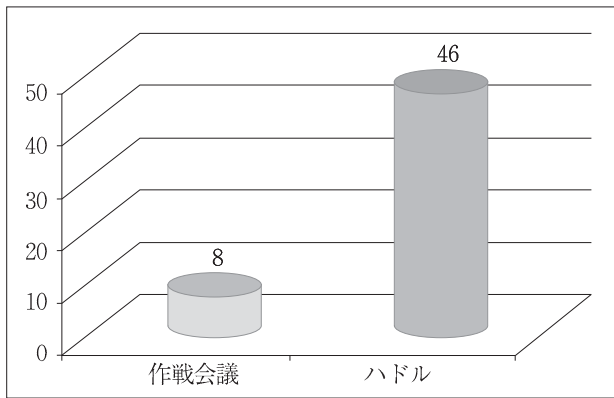


図4 役割行動の発話回数

②役割行動の分析

学習者のプレイにおける役割行動から分析する。2時間で62プレイを行うことができた。役割行動とは、攻撃面での「タッチダウンすることができた。」や守備面での「フラッグを取ることができた。」ではなく、「作戦会議やハドルで話し合った通りにプレイすることができた。」と定義して分析した。

図5は作戦会議とハドルのゲームスタイルの2時間分の合計である。作戦会議のゲームスタイルでの役割行動の成功数は9プレイに対し、ハドルのゲームスタイルでは55プレイと、役割行動が成功している。

作戦会議よりもハドルでの話合いは、一人一人のプレイが共有され役割行動の成功数が増えることが明らかになった。

(4) 役割行動についての考察

作戦会議のゲームスタイルでは、作戦会議の会話分析から、実現の可能性が低い提案や実際に起こるか分からない提案、役割行動がはっきりしない提案が出されている。つまり、作戦ボード上による「青写真を描いたような作戦」であるため、ゲームにおいても役割行動が少なくなる。（図6）

一方、ハドルのゲームスタイルでは、まずハドルでの話合いで学習者は作戦を共有しプレイに向かうことができる。実際にプレイを行い、次のハドルで直ちにプレイに関してフィードバックすることにより、学習者同士がプレイを共有

表3 ハドルのプロトコル

ハ 1 守	A	Bが前に出て追い詰めてフラッグを取って、後は私たちがカバーする。①	
	B	ん。③	
	C	おれが2番でいくよ。①	
	A	私が3番で、Dが4番ね。①	
D	D	ん。③	
	ゲーム・プレイ1（守備）		
	ハ 2 守	A	今のでいいよね。
		B	いいよ。Dナイス。
ゲーム・プレイ2（守備）			
ハ 3 攻	A	Dが走って、パスを出して。②	
	B	それでおれが取る。②	
	D	ん。OK。③	
ゲーム・プレイ3（攻撃）			
ハ 4 攻	E	パスしてー④	
	B	とりあえずさ、遠くにパスしなきゃ点が取れないよ。そんな手前でパスされたって。④	
	A	そして、BはDより前の方に行って。	
	C	④	
	A	ねえ、BとDを交換した方がいい。④	
D	そうする？ そうする。⑤		
ゲーム・プレイ4（攻撃）			
*ハは、ハドルのことである。			
*ハ1・ハ2は守備に向けてのハドル、ハ3・ハ4は攻撃に向けてのハドルの場面である。			

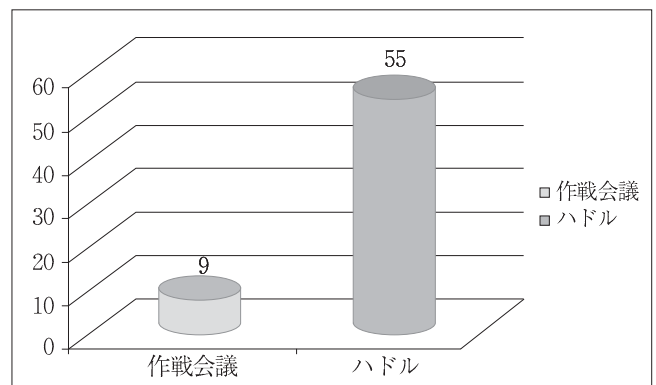


図5 役割行動の成功数

し情報を交流することができる。ハドルのゲームスタイルでは、学習者による作戦とプレイが一体になっている。そのため、ハドルのゲームスタイルでは、役割行動の成功数が多くなる。つまり、目の前にある動きを伴った話し合い活動であるハドルの方が、その後のプレイにおける役割行動に効果的に働くことが明らかになった。(図7)

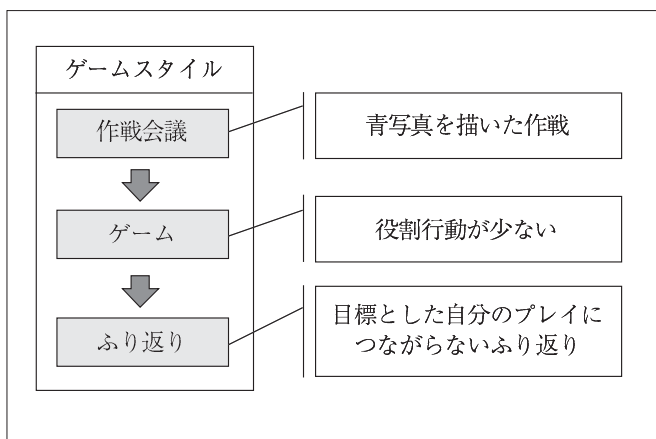


図6 作戦会議のゲームスタイルにおける役割行動のメカニズム

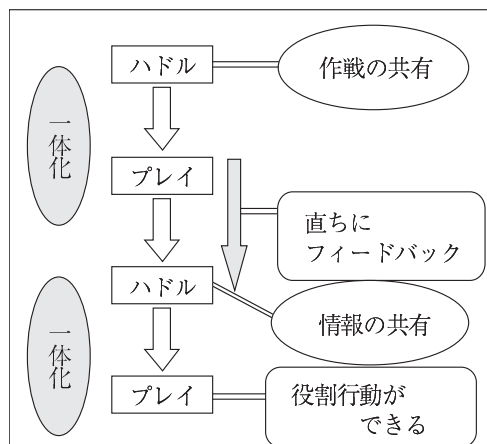


図7 ハドルのゲームスタイルにおける役割行動のメカニズム

4 研究の実際2 一人間関係づくりについて

(1) 目的

役割行動の積み重ねが人間関係づくりに及ぼす影響を分析し、そのメカニズムを明らかにする。

(2) 分析方法

①会話分析

作戦会議とハドルにおける話し合いを撮影したVTR 2台+ワイヤレスマイク 2台 (各チーム 1台ずつ) から、人間関係づくりに関する会話を分析する。

②記述分析

4～7時間目に書いたふり返りカードから人間関係づくりに関する記述を分析する。

③質問紙調査

小笠原ら (2001)⁸⁾の「仲間づくりの成果を評価する」を用いて、授業後に質問紙調査を行う。

*VTRによる会話分析及びふり返りカードの分析ともEricssonの基準⁹⁾を用いて、教員免許を所有する2人で分析する。

(3) 人間関係づくりについての結果

①作戦会議の会話分析

作戦会議では表4に示したように、学習者Aが①のような実際に起こるか分からない提案をしているため、②の学習者B、③の学習者Cは悩みながら話し合っていることが分かる。特に、①の提案に対して学習者Dは④のように疑問をもち同意できない様子である。

学習者Bは、⑤で守備を3人で行う役割行動について提案している。また、学習者Cは、⑥で「ワンワンツー」つまり、「1-1-2」の守備位置を提案している。これらの提案に対して、学習者Cは⑦のように、抜かれると1人になってしまうことを心配している。学習者B・Cは、⑧・⑨で抜かれてしまった後の改善策を提案しているが、学習者Aの⑩の発言で結局、作戦がまとまらない話し合いになっている。

作戦会議での話し合いは、研究の実際1で述べたように、実現の可能性が低い提案や実際に起こるか分からない提案、役割行動がはっきりしない提案が多く出されているために、表4のような同意が得られず結論が出ない話し合いが多かった。

②ハドルの会話分析

研究の実際1の会話分析及び役割行動の発話回数の分析により、ハドルの方が「役割行動がはっきりしている提案」が

表4 作戦会議のプロトコル

A	<u>この人が、どうせここに来るんだよ。</u> ①
B	<u>んー、こうじゃん。こう向きじゃん。</u> ②
C	<u>Dちゃんは、相手のフラッグを捕まえる?</u> ③
D	<u>えー、この時点で点が入っているんじゃない?</u> ④
C	でも、ボール持っていないから、
D	<u>んー。</u> ④
	～中略～
B	<u>全員で先に、前へ進めないように3人で守る?</u> ⑤
C	<u>だから、ワンワンツーなんだって。</u> ⑥
D	<u>だって、抜かれたら私一人じゃん。</u> ⑦
B	<u>だれかが、こっちを抜いたら、誰か一人こっちにこうやって来る。</u> ⑧
C	<u>だから、ここに2人いて。で、ダブルでこうやってくればいいじゃん。</u> ⑨
A	<u>君、君、そんなことやったって、上手くいくと思うかい?</u> ⑩

数多く出されていた。そのため、同意が得られていることが明らかになった。そこで、提案と同意という相互作用が、人間関係づくりに大きく影響していると考えた。

表5及び表6は、2チームのプレイ1を終えた2回目のハドルの様子である。①のように、直前に行ったプレイ1をふり返り、個々人の役割行動が成功したプレイを認める会話が表れている。(表5)さらに、②のように、メンバーに対して、プレイ直後のハドルで上手くいったプレイを称賛する会話も表れている。(表6)

表5 承認に関するハドルのプロトコル

ハ 2 守	A	今みたいにやろう①
	B	ん。
	C	ぼくは、
	B	ボールがパスされた瞬間を見て。
	C	ん。

表6 称賛に関するハドルのプロトコル

ハ 2 攻	C	すごいよー。②
	D	さすがー、②サッカーで鍛えてるだけあるね。
	E	次は、Cさんにパスを回していくよ。

つまり、ハドルのゲームスタイルでは、プレイ後、直ちにフィードバックすることで、学習者同士が役割行動を共有して情報を交流することができる。そのため、ハドルのゲームスタイルでは、他者を認めたり称賛したりするコミュニケーションが生まれ、人間関係を高めていることが明らかになった。作戦会議のゲームスタイルでは、プレイ後の話合いが行われなかったため、プレイに対して認める会話や称賛する会話は分析できなかった。

③ふり返りの人間関係に関する記述

授業終了後のふり返りカードには、作戦会議のゲームスタイルでは109文、ハドルのゲームスタイルでは92文のふり返りが書かれていた。2名の分析者により学習者のふり返りを分析した。作戦会議のゲームスタイルでは24文、ハドルのゲームスタイルでは32文と人間関係に関する内容を抽出することができた。「○○さんからほめられた。」「相談してできた。」「友達と楽しくできた。」等の記述内容を「肯定的な記述」とし、「ミスをせめた。」「話合いがうまくいかなかった。」「パスをもらえなかった。」等を「否定的な記述」として、2つのカテゴリーに分けた。

図8の通り、ゲームスタイル別に分析すると、作戦会議のゲームスタイルでは、否定的な記述が16文と多く書かれていた。一方、ハドルのゲームスタイルでは、31文と肯定的な記述内容が多く書かれていた。

ふり返りの質的な分析においてもハドルのゲームスタイルでは、ハドルやプレイの中で他者を肯定的に評価し、人間関係を高めていることが明らかになった。

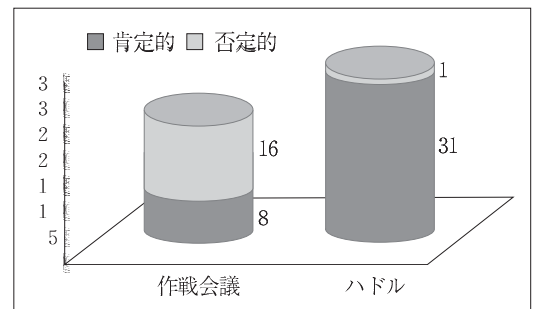


図8 人間関係に関する記述

④仲間づくりの質問紙調査

授業終了後に、小松崎ら (2001)⁹⁾ が作成した「仲間づくりの成果を評価する」を用いて質問紙調査を行った。質問紙内容は5因子10項目で構成され、その調査・分析方法に従い分析した。(表7)

表7 「仲間づくりの成果を評価する」質問内容

1	あなたのグループは、今日課題にしたことを解決することができましたか。
2	あなたは、グループのみんなで成し遂げたという満足感を味わうことができましたか。
3	あなたのグループは、友達の意見に耳を傾けて聞くことができましたか。
4	あなたのグループは、課題の解決に向けて積極的に意見を出しあうことができましたか。
5	あなたは、グループの友達を補助したり、助言したりして助けることができましたか。
6	あなたは、グループの友達をほめたり、励ましたりしましたか。
7	あなたは、グループがひとつになったように感じましたか。
8	あなたは、グループのみんなに支えられているように感じましたか。
9	あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員で楽しむことができましたか。
10	あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員でもっとやってみたいと思いますか。
質問1, 2は「集団的達成」の因子 質問3, 4は「集団的思考」の因子 質問5, 6は「集団的相互作用」の因子 質問7, 8は「集団的人間関係」の因子 質問9, 10は「集団的活動への意欲」の因子 *各項目の回答は3件法で、「はい」に3点、「どちらでもない」に2点、「いいえ」に1点を割り当てる。	

結果、3時間目の「試しのゲーム」の平均は2.63であったが、4, 5時間目の作戦会議のゲームスタイルの平均は2.52と下がった。6, 7時間目のハドルのゲームスタイルでは2.81と向上した結果となった。(図9)

つまり、はじめて行うフラッグフットボールに対して、試しのゲームでは学習者の関心が高まり仲間と協力していこうとする。しかし、作戦会議を設けると、研究の実際1の結果の通り、「青写真を描いたような作戦」の話合いになり、役割行動が少なくなるため人間関係が高まらなかったと言える。ハドルのゲームスタイルでは、役割行動が多くなり他

者を認め称賛することで、人間関係が高まることが明らかになった。

表8の通りAnalyzed by JavaScript-STARを使用して、作戦会議とハドルのゲームスタイルとの仲間づくりの変容を分散分析した結果、5%水準で優位に向上したことが明らかになった。(F(1,30)=15.64, p<.01) 授業終了後の質問紙調査の結果からも、人間関係が高める学習デザインとしてハドルのゲームスタイルの方が効果的であると言える。

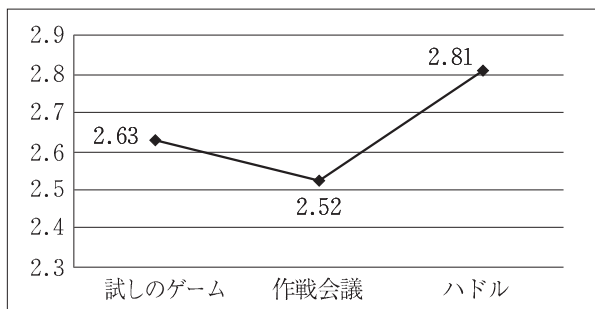


図9 仲間づくりの成果の評価結果

(4) 人間関係づくりの考察

図10のようにハドルの特徴は、具体的な提案と同意、目標とした自分のプレイにつながるふり返りの評価がある。また、役割行動を評価する会話や称賛する会話もあった。これらが、人間関係づくりにつながるハドルの効果である。

これらのハドルの効果が人間関係を高めている。そのメカニズムを次のように考える。ハドルのゲームスタイルでは、実際の動きをイメージしてプレイを考えることができる。このことにより、自分の動きを理解してゲームに入ることができ、自信をもって役割行動ができる。この役割行動が協同的プレイとなり、他者との信頼関係が構築され人間関係が高まっていくと考える。そのため、授業終了後のふり返りも肯定的な記述となって表れる。

表8 分散分析の結果

	作戦会議 のゲームスタイル	ハドル のゲームスタイル
N	31	31
Mean	2.52	2.81
S.D	0.41	0.22

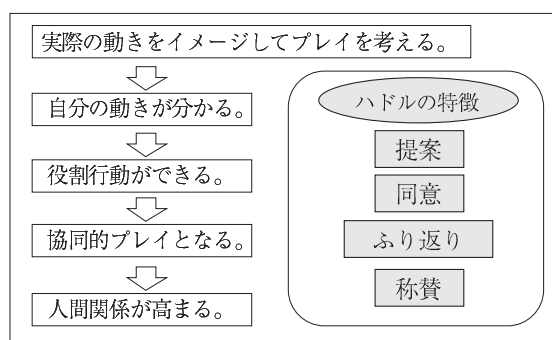


図10 人間関係づくりのメカニズム

5 成果と課題

作戦会議とハドルのゲームスタイルを質的に分析した結果、以下のことが明らかになった。

研究の実際1より、ハドルのゲームスタイルでは、学習者の作戦とプレイが一体化されたゲームになるため、役割行動が増えることが明らかになった。また、ハドルの話合いは短い時間で済むため、運動量の確保にもつながる。

研究の実際2より、ハドルのゲームスタイルは、自分の動きを理解して役割行動ができ協同的なプレイとなるため、人間関係を高めていることが明らかになった。人間関係づくりを高める学習デザインとして、作戦会議のゲームスタイルよりもハドルのゲームスタイルの方が効果的であると言える。

今後は、バスケットボールやサッカーなど他のボール運動にもハドルのゲームスタイルをデザインし、継続して役割行動や人間関係づくりの効果を探っていきたい。

【参考・引用文献】

- 1) 文部科学省：『小学校学習指導要領解説体育編』, 2008年, 1-5pp
- 2) 星尾尚志：「小学校体育におけるフラッグフットボールの教材化に関する研究」, 『京都教育大学教育実践研究紀要第6号』, 2006年, 71-80pp
- 3) 小笠原重光・岩田靖：「中学校体育におけるフラッグフットボールの授業実践(第2報)ーチームにおける戦術を中核にした学び方ー」, 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要『教育実践研究No.6』, 2005年, 81-90pp
- 4) 篠崎徹・高橋建夫・岡出美則・吉永武史：「仲間とのかかわり合いを育む体育授業の実践ー小学校中学年のフラッグフットボールの学習を通してー」, 体育科教育51(2), 2003年, 64-67pp
- 5) 小畑治・岡澤祥訓・石川元美：「運動有能感を高める体育授業に関する研究ーフラッグフットボールの授業実践からー」, 教育実践総合センター研究紀要(16), 2007年, 123-129pp
- 6) 前掲書2)
- 7) Ericsson, KA. &Simon, H.: *Protocol analysis Verbal reports as data*, MIT Press, 1984.
- 8) 小松崎敏・米村耕平・三宅健司・長谷川悦示・高橋建夫：「体育授業における児童の集団的・協力的活動を評価する形成的評価票の作成」, 『スポーツ教育学研究21(2)』, 2001年, 57-68pp
- 9) 前掲書6)
- 10) 前掲書7)