

令和4年度
学校教育学部
小学校教育専修 体育科教育コース
中学校教育専修 保健体育科教育コース
卒業論文発表会



日時：令和5年2月11日（土） 9時00分～12時00分

場所：鳴門教育大学 B201



4年生のみなさま，卒論作成お疲れさまでした。

今は間に合ったという達成感，安心感でいっぱいのことだと思います。気づけば卒業まで1か月となり，体育科としての行事も残りわずかとなりました。4年生さんは私たち3年生にとって大きな存在です。先輩としての優しさや気遣い，笑いのセンスなど多くのことを学びました。授業で一緒になったときにはいつも笑わせてもらいとても楽しく授業を行うことができました。分からないことがあったら丁寧にアドバイスしていただきできるようになったことは今でも記憶に残っています。球技大会では声を出し合って一緒に盛り上がったことは良い思い出になりました。食事の席ではいつも盛り上げてくださりいろいろな話をしたり笑い合ったりしてとても楽しかったです。楽しさだけでなく教採の勉強や卒論を先輩方が頑張っている姿を見てよい刺激になりました。そんな4年生さんに体育科をけん引していただき，頼ってばかりだったと思いますがどんな時も楽しませてもらいました。4年生さんがいなくなった体育科を想像するととても寂しいですが私たちなりに盛り上げて体育科を引っ張っていけるように頑張ります。

卒業後はそれぞれの道で頑張られることだと思いますが体調に気を付けて頑張ってください。そして，鳴教や体育科のことを少しでも気にかけてくださると幸いです。

卒論発表頑張ってください。

3年生一同

令和4年度 体育科・保健体育科卒業論文発表会

1. 日時: 令和5年2月11日(土)9:00～12:00

2. 場所: 鳴門教育大学B201

3. 日程

(1)開会の辞 コース長 南隆尚

(2)口頭発表 一人15分(発表時間10分, 学生専用討議時間3分, 自由討議時間2分)

(3)閉会の辞 田中弘之

(4)アンケート入力

発表者	指導教員	開始時間	論文題目
柴田 栄祐	南 隆尚	9:05	ピッチングマシンのマニュアルを見直す
美馬 海斗	南 隆尚	9:20	心理的プレッシャーがバスケットボールのフリースローに及ぼす影響 ～ルーティンに着目して～
上田 拓人	藤田 雅文	9:35	大学野球の試合中における選手間の野次に関する研究

休憩5分

高橋 凜太郎	綿引 勝美	9:55	ヒット曲の歌詞における身体的表現 ～テキストマイニングを用いて～
寺岡 日向	綿引 勝美	10:10	テキストマイニングを用いた野球映画の日米比較研究
川村 亘	湯口 雅史	10:25	体育授業における「浮きこぼれ」児童の学びの様子 ～走り高跳びから見えたこと～

休憩5分

武井 栞	湯口 雅史	10:45	なぜ体育授業に参加し続けるのか ー内発的動機づけに着目してー
野原 一穂	湯口 雅史	11:00	体育の授業における「盛り上がり」の要因は何か ー音量測定を手がかりにしてー
山田 誠也	湯口 雅史	11:15	「鬼遊び」をまるごと取り入れた体づくり運動の単元化

ピッチングマシンのマニュアルを見直す

学校教育教員養成課程

小学校体育科コース

氏名 柴田 栄祐

指導教員 南 隆尚

1. 緒言

野球の練習においてピッチングマシンは必要不可欠なもので、様々な種類が普及しネットでも購入できるようになっている。ピッチングマシンを使用する利点としては、設定次第で一定の速度で、一定の位置に発射されたボールを打つことができることにある。これまでの研究はピッチングマシンを使用したときの投球速度や制球力に関するものが多い。しかし、近年野球ではボールの回転速度や制球力など様々なデータが活用されるようになってきている。そこで本研究はピッチングマシンのローラの回転数を変えたときにボールの速度や回転速度はどう変化していくのか検証する。

2. 実験 1

本実験は ZETT 社製 BMH1A(硬式野球用)2009 年製の 2 ローラ式のピッチングマシンを使用した。また球速、回転速度を計測するためにボール内部にセンサーが内蔵して球速と回転速度を計測できるテクニカルピッチ(TP001 SSK 社)を使用した。同時にスピードガン SpeedMax II(ミズノ社)による計測を行った。テクニカルピッチで表示された球速を球速 1、スピードガンに表示された球速を球速 2 とした。ピッチングマシンのローラースピードは便宜上表記された回転数を使用する。

上のローラが 30.0 の階級では、球速 1 は 40.0 から 72.5 まで変えていったとき増加し続けた。球速 2 は 65.0 まで増加し続け、65.0 以上の変化は小さくなった。ボールの回転速度は 40.0 から 72.5 まで増加し続けた。

上のローラが 40.0 の階級では、球速 1 は 40.0 から 60.0 まで増加し続け、60.0 以上の変化は小さくなった。球速 2 は 60.0 まで増加し続け、60.0 以上の変化は小さくなった。ボールの回転速度は 40.0 から 72.5 まで増加し続けた。

上のローラが 50.0 の階級では、球速 1 は 40.0 から 55.0 まで増加し続け、55.0 以上の変化は小さかった。球速 2 は 40.0 から 60.0 まで変化させたとき増加し続け、60.0 以上の変化は小さくなった。ボールの回転速度がトップスピンの場合には負の値とし、40.0 から 65.0 までは増加し続け、65.0 から 72.5 では変化は小さくなった。

相関係数より球速 1 と球速 2 には強い相関関係がありテクニカルピッチの測定結果を用いることは問題ないと考えた。

球速に関しては 30.0、40.0、50.0 のどの階級でも下のローラの回転数を上げていくと球速は変化が小さくなった(図 1)。

回転速度に関して上のローラを 30.0、40.0 に設定している際、下のローラの回転数を上げると回転速度は上がり続ける。上のローラの回転数が 50.0 の時には、下のローラの回転数を 40.0 から 65.0 までは増加し続け、65.0 から 72.5 では変化は小さくなった(図 2)。階級間で比較すると 40.0 よりも 30.0 が回転速度は大きい。これより下のローラの回転数と上のローラの回転数の差が大きいほど回転速度の増加も大きくなると考えられる。上のローラの回転数が 50.0 の時に下のローラの回転数が 65.0 以上で回転速度の変化が小さくなった。

諸星(2009) はピッチングマシンを使用し、同じボールの移動速度で、ボール回転速度を変化

させ打撃にどんな影響を与えるのかを検討した。その結果、回転速度が多いほど落下距離が小さくなり、打者が対応しにくいという報告がある。本研究の結果も踏まえると、より実践的な練習を行うのであれば、球速だけでなく、回転速度も想定して練習を行うべきである。また幅広い球速と回転速度の変化で練習を行うことができるため 30.0、40.0 の間が適していると考えられる。

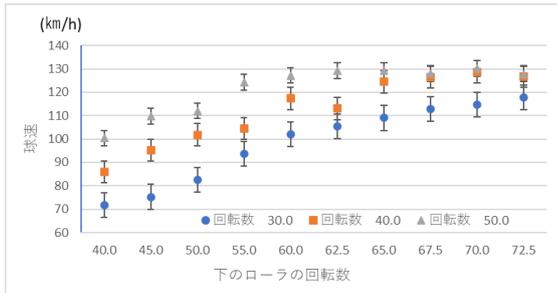


図1 上下のローラ回転数変化による球速の変化

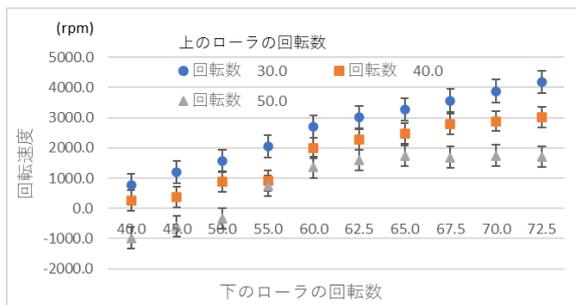


図2 回転数の比較

3. 実験 2

投球されたボールを「キレ」や「ノビ」というように表現される中で「球が重い」とされることもある。そこで回転速度の違いにより「球が重い」と感じるか検証した。

実験方法は大学の硬式野球部に属する 15 人に球速が近い設定で回転速度を多いボールと少ないボールに設定し、打撃後にいくつか質問した。結果として回転速度が大きい試技の方が捉えやすいと回答したのが 4 人、回転速度が小さいほうが捉えやすいと回答したのが 9 人、どちらも同じと答えたのが 2 人であった。回転速度が大

きい試技と答えた中には「ノビがあった。キレがあった。」と回答があった。回転速度が小さい試技には「無回転で打ちづらい。ばらつきがあり打ちづらい。」という回答があった。結果より球が重いと言われる原因はほかにもあるという可能性が推察される。また本研究では回転速度が大きい方を実際の練習に近い回転数に近づけた。そのため普段の練習と球筋が近かったため、球が重いと感じにくかったということも考えられる。

4. まとめ

本研究では実験 1 では I. 球速においてスピードガンとテクニカルピッチによる測定には相関があり正確性があったこと、II. ピッチングマシンのローラの回転数を変えていったとき同じ球速でも回転速度を変えることができるということを実証することができた。

実験 2 では、III. 同じ球速でも回転速度が多いほうが捉えにくいということ、IV. 「重い球」に関して回転速度以外の要因が影響していると考えられることが推察された。

今後の展開として別のピッチングマシンを使用したときに同じ結果になるのか検証するべきである。また重い球に関してどんな要因がそう感じさせているのか実験 2 での条件を増やして検証し明らかにするべきである。現在、ボールの回転速度に関して着目されてきている。球速だけでなく回転速度を増加させるためのトレーニングの効果について検討する必要がある。

参考文献

諸星潤 野球の回転速度がバッティングパフォーマンスに与える影響 修士論文 2009

心理的プレッシャーがバスケットボールのフリースローに及ぼす影響

～ルーティンに着目して～

学校教員養成課程

中学校専修保健体育科コース

美馬 海斗

指導教員 南 隆尚 教授

【緒言】

スポーツ選手において運動パフォーマンスの低下や、実力が発揮できなくなる要因の1つとして心理的プレッシャーがある。バスケットボールでは、心理的プレッシャーがかかる場面は様々であるがその1つとしてフリースローが考えられる。バスケットボールのフリースローは、ディフェンスに妨害されることなく試合時間が停止した状態で得点することができ、「全得点の1割以上」(倉島・佐久本：2011)と言われることもあるほど、試合の勝敗を大きく左右するプレーである。得点に結び付く可能性が高いシュートであり、確実に決める必要がある。しかし、緊迫した試合でのプレッシャーなど心理的な要素が絡んでくることもあり、フリースローを2本とも外してしまう選手が多く存在する。また、近年のスポーツ場面において、ルーティンという言葉が浸透している。バスケットボールにもフリースローの時にルーティンがあり、シュート前にドリブルをつくといった選手固有のパフォーマンス・ルーティンが多く見受けられる。

本研究では、この心理的プレッシャーに対するフリースローの成功率やルーティンに関する影響を明らかにすることを目的とする。

【研究方法】

対象者はN大学の男子バスケットボール選手の9名である。研究方法はフリースロー10本を1セットとし2回行った。1セット目は何もプレッシャーを与えずに被験者にフリースローを打った時のシュートの成功率や、ボールを渡されてから打つまでのルーティンの時間を計測した。2セット目は心理的プレッシャーを与えフリースローを打ち、1回目と同様にルーティンの時間や成功率を計測した。プレッシャーの無い1セット目とプレッシャーのある2セット目ではどのような違いがでるのかを比較した。

ルーティンの時間の計測はキャッチ(両手がボールに触れる時)を基準としてリリース(ボールが両手から離れる

時)までの間とした。また、心理的プレッシャー条件として外した本数ダッシュを行った。

データは平均値±標準偏差で示した。データの分析にはMicrosoft® Excel® for Microsoft 365 MSO 64 ビットを用いた。各群の平均値の比較には、対応のあるT検定を用いた。また、本研究における統計的有意水準は1%とした。

【結果と考察】

心理的プレッシャーがある時と無い時ではルーティンの時間の変化において7人に有意な差が認められた(図1、図2)。プレッシャーによりルーティンが速くなる選手は3人、遅くなる選手が4人であった。しかし、有意な差が認められなかった2人はプレッシャーによりルーティンに影響はなかった。

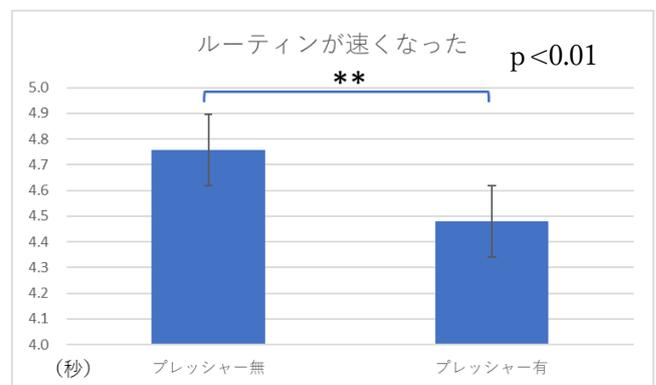


図1 プレッシャー有無によるルーティンの時間の比較①

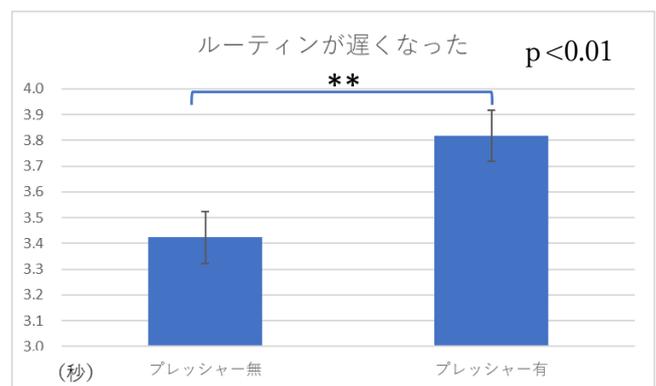


図2 プレッシャー有無によるルーティンの時間の比較②

心理的プレッシャーがルーティンの時間に及ぼす影響はあったが、シュート成功率に大きく変化があった選手は1人で残りの7人は、ほとんど心理的プレッシャーによる影響が無いことが分かった。

ルーティンの時間に変化があった一方で、心理的プレッシャーが無い時とある時ではシュート成功率に大きな変化はなかった。今回の実験ではシュート成功率に変化はなかったが、この結果から「心理的プレッシャーはシュート成功率に影響しない」とは一概には言えない。今回の実験が試合終盤の接戦の場面での同じプレッシャーとは言えず、比較的プレッシャーの中でも軽いものである。緊迫した試合と同じようなプレッシャーでなかった事から、シュート成功率に影響が無かったのかもしれない。表1は10本フリースローを打った時（プレッシャー無し）のルーティンの時間の標準偏差とシュート成功率の比較を示している。この表から標準偏差が小さいほどシュート成功率が高い傾向にあり、標準偏差が大きいほどシュート成功率が低い傾向にあるということが分かった。つまりフリースローを打つ時のルーティンの時間が一定である選手ほどシュート成功率が高く、一定でない選手はシュート成功率が低かった。

先行研究でFTの成功・失敗は、フリースロー時に毎回同じ動作で打つ選手と、そうでない選手とで、差が生まれるということ（服部：2010）が明らかになっている。今回の被検者では1人を除き全員が同じルーティンでフリースローを打っていた。ルーティンが毎回変わる被検者は先行研究でもあるようにシュート成功率は50%と低かった。

しかし、その他の8人は同じルーティンであったがシュート成功率に差が出ており、ルーティンは同じでも、さらにシュート成功率が高くなるにはルーティンの時間が一定である必要があることが分かった。

また、表2から心理的プレッシャーが無かった時のルーティン時間の標準偏差と成功率と、ある時の標準偏差と成功率を比較したところ、心理的プレッシャーの有無に関わらず標準偏差が小さい選手ほどシュート成功率が高く、フリースローが安定していることが考えられた。

【まとめ】

フリースローを打つときに心理的プレッシャーが無い時とある時で比較したところルーティンの時間変化には有意な差が認められたが、フリースローのシュート成功率にはほとんどの選手において差が認められなかった。プレッ

シャーが比較的軽いものであると成功率に影響はあまりないことが考えられた。

表1 ルーティンの時間の標準偏差とシュート成功率の比較

	標準偏差	シュート成功率
被験者1	0.25	80.0%
被験者2	0.32	70.0%
被験者3	0.24	70.0%
被験者4	0.09	90.0%
被験者5	0.18	90.0%
被験者6	0.17	80.0%
被験者7	0.53	60.0%
被験者8	0.17	80.0%
被験者9	0.69	50.0%

表2 心理的プレッシャーの有無によるシュート成功率とルーティンの時間の標準偏差の比較

	プレッシャー無し	プレッシャー有り
被験者1	80.0% (0.25)	90.0% (0.31)
被験者2	70.0% (0.32)	70.0% (0.23)
被験者3	70.0% (0.24)	70.0% (0.16)
被験者4	90.0% (0.09)	90.0% (0.08)
被験者5	90.0% (0.18)	90.0% (0.20)
被験者6	80.0% (0.17)	100.0% (0.37)
被験者7	60.0% (0.53)	10.0% (0.39)
被験者8	80.0% (0.17)	80.0% (0.12)
被験者9	50.0% (0.69)	40.0% (0.65)

しかし、プレッシャーに関わらず、フリースローを打つときのルーティンの時間が一定であればあるほどシュート成功率は高い傾向にあることが分かった。

【引用文献】

- 1) 北海道における大学バスケットボールリーグ戦についての一考察：倉島 武徳・佐久本 智：札幌大学総合論叢 第31号（2011年）
- 2) バスケットボールにおけるフリースローに関する研究：服部 尚史：びわこ成蹊スポーツ大学 卒業研究抄録集（2010年）

大学野球の試合中における選手間の野次に関する研究

学校教育学部 学校教育教員養成課程
中学校教育専修 保健体育科教育コース
上田 拓人

指導教員 藤田 雅文

I 緒言

公認野球規則¹⁾6.04 競技中のプレーヤーの禁止事項では、「どんな方法であろうとも、相手チームのプレーヤー、審判員または観衆に対して、悪口をいったりまたは暴言を吐くこと」を禁止している。しかし、現実の野球の試合では、相手を煽ったり、プレッシャーをかけたりする発言が多く聞こえる。

長岡(2013)²⁾は、プロ野球ファンの野次に対するスポーツマンシップの欠如を指摘しているが、筆者は選手間の野次についてもスポーツマンシップが尊重されるべきであると考えます。

本研究では、大学野球部員を対象にしたアンケート調査と大学野球の試合の観察調査によって、具体的な野次のデータを収集し、健全な野球界に改変するための一助となるよう、集計・分析した基礎資料を提示することを目的とした。

II 方法

1. アンケート調査の概要

【対象】四国地区大学野球連盟に所属している9大学と2高専の野球部員474名

【期間】2022年10月～同年11月

【方法】各野球部の主務にアンケートフォームにつながるURLを送付し、主務を介して各部員に届けるよう依頼した。

【内容】①所属大学 ②学年 ③野球を始めた時期 ④野次を聞いた経験の有無 ⑤野次を聞いた時期 ⑥具体的な野次 ⑦野次を言

われた経験の有無 ⑧野次を言われた時の心情 ⑨野次を言った経験の有無 ⑩野次を言った理由 ⑪野次は暴言や悪口に当てはまるか ⑫野次の必要性 ⑬野次が発せられる理由 ⑭野次を無くすための方策

【回収数(率)】74(15.6%)

2. 観察調査の概要

【対象】2021年秋季リーグ戦(2部)3試合、2022年春季リーグ戦(2部)6試合、2022年四国地区大学総合体育大会5試合、計14試合。

【期間】2021年10月～2022年6月

【方法】観客席で野次をノートした。

【内容】①発言内容 ②発言者 ③発言相手 ④イニング ⑤アウトカウント ⑥ボールカウント ⑦ランナーの有無

3. 分析方法

Microsoft Excelを用いて単純集計、クロス集計を行い、統計ソフトjs-STARを用いてカイ二乗検定を行った。

III 結果

1. アンケート調査の結果

(1) 野次を聞いた経験の有無

「あり」が全体の8割弱であった。カイ二乗検定の結果、1%水準で「あり」と回答した者が有意に多いことが分かった。

(2) 具体的な野次

野次を聞いた経験者に対する具体的な野次の内容の設問には、計70の自由記述の回答が得られた。発言相手で集計した結果、相

手投手に対する野次が 30(42.9%)で最も多い(p<.01)ことが認められた。その内容は、「ビビってる」「ノーコン」といった、相手投手に心理的圧力を与える野次であった。

(3) 野次は暴言や悪口に当てはまるか

「当てはまる」は全体の 6 割強であり、5%水準で野次を暴言や悪口と考えている者の方が多いことが明らかになった。

(4) 野次の必要性について

「ない方がよい」が 8 割弱であり、1%水準で野次の必要性を否定する者が多いことが分かった。

(5) 野次を無くすための方策

野次を無くすための方策の設問には、計 63 の自由記述の回答が得られた。類似の回答を 4 つに分類した結果、「マナー教育・指導」23(36.5%)、「ルールの厳格化」20(31.7%)、「審判による注意」11(17.5%)、「その他」9(14.3%)という分布であった。

2. 観察調査の結果

(1) 発言相手による集計結果

計 98 の野次を発言相手で集計した結果、「相手投手」が 35(35.7%)で最も多く、次いで「相手守備」31(31.6%)、「相手打者」20(20.4%)であった。

(2) 表現内容による分類結果

計 98 の野次を表現内容で分類した結果、「牽制ないぞ」「(エラー) あるぞ, あるぞ」「(バントの構えに) やばいやばい, ウォー」などの「揺さぶる」野次が 53(54.1%)で最も多く、次いで「もう球威ないよ」「変化(球)入らんぞ」「ファールしか打ってないぞ」「サード動いてないぞ」などの「貶す」野次が 31(31.6%)であった。「揺さぶる」と「貶す」の割合は、1%水準で他の表現内容の割合より高いことが認められた。

IV 総括

野次は多くの人が聞いたことのある当たり前の行為のようになっているが、大学野球部員の 8 割弱が、野次は「ない方がよい」と考えていることが分かった。また、6 割強の者が、野次は公認野球規則¹⁾で禁止されている暴言や悪口に「当てはまる」と回答しており、野次を無くす取り組みを強化する必要があることを裏付けていた。

多くの野次には攻撃的な言葉が使われているため、相手の心を傷つける。今後、学生野球を組織する協会、連盟、各チームなどが野次に関する事態を直視し、健全で誰もが楽しめる野球界へと発展させていく努力が必要であると考えられる。

V 今後の課題

本研究は、大学野球部員 474 名を対象にアンケート調査を実施したが、回収数が 74 名(15.6%)で十分なデータ数を得ることができなかった。今後は、対象を全国に拡大し、地域ごとの違いを検討したり、小学生、中学生、高校生を対象にして、年代による違いを検討したりする必要があると考える。また、指導者や審判員に対して調査を行うことで、指導者、審判員、選手の三者の考えに違いがあるのか、さらに野球以外の競技界の野次に対する取り組みを調査し、野球界との差異についても研究していきたい。

引用文献

- 1) 日本プロフェッショナル野球組織・全日本野球協会(2022), 公認野球規則 2022 Official Baseball Rules, ベースボール・マガジン社, p114
- 2) 長岡壽男(2013)プロ野球ファンの野次: 大阪弁による事例, 大阪青山大学紀要, 5, 67-83

ヒット曲の歌詞における身体的表現—テキストマイニングを用いて—

学校教育学部 学校教育教員養成課程

小学校教育専修体育科コース

19757042 高橋凜太郎

指導教員 綿引勝美

【1 はじめに】

電子機器の小型化が進み、音楽はますます身近となり、多くの人にとって欠かせないものとなっている。なぜ多くの人が音楽に夢中になるのかと考えると、理由は様々あると思う。これだというものを定義することはできないが、「曲がいいから」もしくは「歌詞がいいから」だと考えることができるだろう。この「曲がいいから」というのは、楽曲そのものというよりはむしろ、メロディであり、ベースラインであり、ビートであり、諸楽器が奏でる音などをさしているのではないだろうか。私が音楽に夢中になる理由は「歌詞がいいから」である。例をあげると、宇多田ヒカルの First Love の 1 フレーズで「最後のキスはタバコの flavor がしたニガくてせつない香り」キスはタバコの味がして、その後に香りがする。別れた相手を思い出し、恋が終わった後の切ない心情を歌詞にしている。

昨年の年末に日本レコード大賞が発表された。新たなアーティストが次々と現れることや音楽に流行があるように、歌詞にも流行があるのではないかと考えられるが、「歌詞」は変わらず一定の概念のまま存在しているように思われる。その中でも特に身体部位については、歌詞の中で多く使われているように思う。その身体部位についてどのような部位が多く使われているのか、使われ方の変化はあるのかと疑問に思

った。

【2 研究の方法】

I 分析対象

1970 年代, 1980 年代, 1990 年代, 2000 年代, 2010 年代, 各年代それぞれの邦楽 CD シングル売り上げランキングトップ 20 の曲をインターネットで調べ、各楽曲の歌詞のテキストデータを分析の対象とした。一般的な意味での「手」「足」「口」「目」など身体部位を表す語に加え、身近な出来事を表す語(心, 夢, 希望, 愛, 寒さ, 生きる, 喜怒哀楽, 等)も含めて、身の周りでの端的な出来事を表す語全体を考察の対象とした。

II 分析

KH coder のコマンドである共起ネットワークや語の頻度集計, 特徴語の抽出, 中心性, 対応分析を用いて、ヒット曲の歌詞にみられる身体的表現がどのようなものか、また時代が変わっていくにつれてそれがどのように変わり、どのような特徴があるのかを確かめる。

【3 結果と考察】

I 共起ネットワークから見る特徴

ヒット曲における身体的表現の特徴として、内面や感情を表現するためのもっとも身近な語である、「心」という語が一番多く使われている。また、「胸」という語も

多く使われていて、やはり自分や相手の思いを客観的に表現することや、歌詞として内面や感情を表現することのできる身体部位が多く使われていることが考えられる。共起ネットワークの中心性を用いた分析では、2010年代が特徴的であり、「声」という身体的表現が中心性を示していて、その周りに「海」や「笑顔」といった語が共起ネットワークに出現していた。そこから東日本大震災が歌詞に影響していると考えた。

II 時代背景や出来事が特にヒット曲の歌詞に影響していると考えられること

- 1, 高度経済成長期とバブル時代
- 2, バブル崩壊
- 3, 阪神淡路大震災
- 4, 東日本大震災

1つ目の高度経済成長期とバブル時代では、歌詞で「夢」という語を使った歌詞がこの時期に多く使われていることが分かった。また、対応分析からも1970年代と1980年代の中心に「夢」がきていて、この年代に多く使われていると分かった。日本が好景気で成長していくためにも楽曲の歌詞の中に「夢」という語を多く入れていると考えられる。

2つ目のバブル崩壊の時期の歌詞の特徴として、「夢」という語に中心性が見られ楽曲の歌詞に「夢」を入れて、日本にバブル時代のような活気を取り戻そうとしていることも考えられる。また、バブル崩壊で「夢」を失った人に対してもう一度立ち直るために「夢」という語を使っているのだと考えられる。

3つ目の阪神淡路大震災が起きた1995年の1990年代の歌詞の特徴として、身体部位

として「心」や「胸」から間接的に「夢」と繋がっていて身体的表現と関係しているのだと分かる。このことから災害に遭われた人に対して「心」や「胸」という語を通して「夢」という語に繋げて勇気を与えていると考えられる。

4つ目の東日本大震災が起きた2011年の2010年代の歌詞の特徴として、「声」という語に中心性が見られた。また、東日本大震災では津波が日本に甚大な被害をもたらした。その背景もあり、「海」という語が中心となっていて、そしてそこから「未来」という語に繋がっている。東日本大震災という背景が歌詞へ与えた影響は大きい。「笑顔」や「世界」という言葉もいままで出てきていなかった語であり、この語を使い楽曲で歌われていることは音楽が人々に希望を与え続けてきたことが考えられる。

【4 おわりに】

「心」や「胸」がどの年代でも多く使われていて、自分や相手の思いを外に向かって客観的に表現することや、歌詞として内面や感情を表現することのできる身体部位が多く使われていることが分かった。また、時代背景は、ヒット曲の歌詞に大きく影響していることが分かり、特に「夢」という語がこうした時代背景と関連して多く使われていて、人々に希望や勇気などを与えてきたのだと分かった。

今回は名詞だけに限定して分析をしたので、名詞だけでなく他の品詞の分析もできたら面白いと考えた。また、これからもヒット曲に限らず様々な楽曲について注目していきたい。

語の中心性が最も高い。「文句」という語は、白人との対立関係を描く中で使われる「文句」と家族関係を描く中で使われる「文句」の2つの使われ方があった。

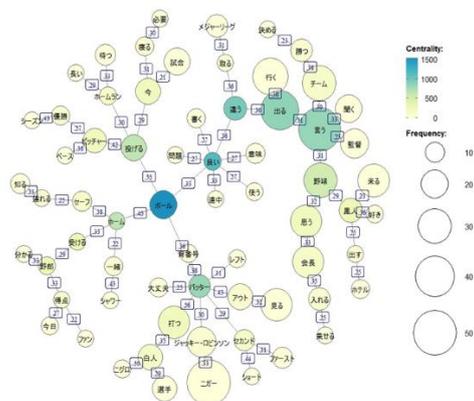


図2 「42～世界を変えた男～」の共起ネットワーク

アメリカの映画における共起ネットワークの中心性を用いた分析では「ボール」という語が最も中心性が高い。さらに、「バッター」という語も中心性が高く、その周りには「打つ」や「アウト」などの野球用語が多い。

II 対応分析から見る日米映画の比較

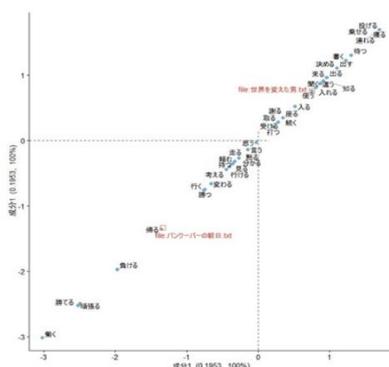


図3 動詞に絞った対応分析図

「打つ」や「走る」という語は日米どちらの映画においても使われている。しかし、「投げる」や「ピッチャー」といった語はアメリカの映画しか出てきていない。

また「勝つ」「負ける」といった語は日本の映画に偏って出現している。このことか

ら日本の映画は、野球のシーンにおいて「勝ち・負け」に関することが強く扱われていると考えられる。

さらに、「白人」という語を中心に「日本人」、「黒人」がそれぞれの映画に偏って出現している。このことから日本の映画では「白人」と「日本人」、アメリカの映画では「白人」と「黒人」の人種差別が描かれていると考えられる。

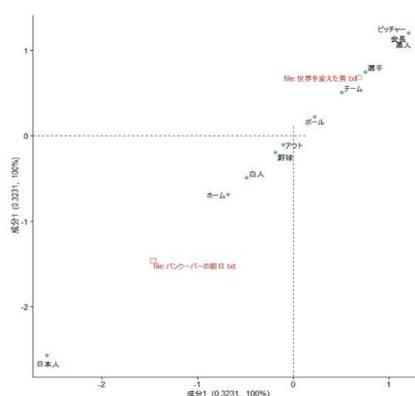


図4 名詞に絞った対応分析図

III 映画の展開の仕方の考察

どちらの映画においても物語の終盤の部分では「優勝」や「勝つ」といった語が出てきており、映画の終盤では、試合に勝つシーンが描かれていると考えられる。

【4 おわりに】

映画における物語の描かれ方には野球や人種差別といった題材そのものを強く扱うアメリカの映画と野球とは別に家族に関するストーリーも含めて描く日本の映画では違いがあることが分かった。これから野球を普及させていくためには、国民性を活かした野球の新しい魅力や面白さを普及させることが必要であり、その一メディア媒体として映画を用いることが有効であると考えられる。

体育授業における「浮きこぼれ」児童の学びの様子 －走り高跳びからみえたこと－

学校教育教員養成課程

小学校教育専修 体育科教育コース

氏名 川村 亘

指導教員 湯口 雅史

1 緒言

授業への参加の仕方に関する研究を散見した結果、「落ちこぼれ」に関連する研究や論文は数多く取り上げられていたが、「浮きこぼれ」に関する研究や論文は少なく、浮きこぼれ児童に対する認識や、それに対応する策も少ない状況にある。近年では、個別最適化学習が謳われるようになり、個々のニーズに合った学習が進められている。そこで、体育の授業においても全ての児童が活動に積極的に参加できるようにするために、本研究において「落ちこぼれ」と対をなす「浮きこぼれ」児童とはどのような児童であるか、またそれを踏まえて学びの様子を観察することで、その実態を知ろうと考えた。

2 先行研究の探索

「浮きこぼれ」に関して、体育において浮きこぼれ児童を取り上げている論文はほとんど見られなかった。そこで、体育の分野以外から「浮きこぼれ」に関して言及している研究を探した。

中山・東原(1986)^{*1}は、クラス内の授業における同等のレベルの学習者について、学習進度についていけない生徒を「落ちこぼれ」、遅すぎて退屈してしまうような生徒を「浮きこぼれ」とし、これまで日本では、「浮きこぼれ」に対して何も配慮がなされていなかったとしている。また、大谷(2018)^{*2}の研究によると、「ふきこぼれが扱われなかった理由は、落ちこぼれが教育の失敗の一例であるのに対し、ふきこぼれの放置自体は、失敗の遡上にはのらず且つ実証的な落ちこぼれとは違って特定しにくいものであったからだと考えられる」(※大谷は「浮きこぼれ」を「ふきこぼれ」と表現している。意味は同じである)と述べ、そもそも、なぜ浮きこぼれがこれまで扱われてこなかったのかを言及している。このようなことから、これまでの日本の教育において、浮きこぼれに焦点が当たってなかったことがうかがえる。

3 本研究における浮きこぼれ児童の姿

先行研究において、浮きこぼれ児童に関する研究が数少なかったことを鑑みて、浮きこぼれ児童はどのような児童のこ

とを指すのかを、本研究で浮きこぼれ児童の学びの様子を観察するために必要な判断材料として定義づけを行うことにした。まず、一般的な浮きこぼれ児童の定義として、定義づけを行った結果、一般的に浮きこぼれ児童とは、「特定の能力が突出している先天的特性を持つ児童が、特定の分野において、同じ年齢のクラスメイトと比較して、能力が顕著に高い児童がなりやすい『状態』のこと」であるといえる。

そこで、先行研究などを基に、今回の研究において作成した、体育の授業における浮きこぼれ児童の姿は以下(表1)である。

表1 体育の授業における浮きこぼれ児童^④

1	能力が他の人と比べて高いため、活動中に仲間の中で浮いてしまう。 ^⑤
2	もっと思いつきやりたいという意識が強く、その気持ちがプレーに現れ、一人で何でもやってしまった。周りの子どもに対して命令口調になっている。 ^⑥
3	能力は高いが周りのレベルに合わせており、自分は思い切り動くことなく、活動量も少ない。 ^⑦
4	自分一人で問題や課題を解決しようとしている。 ^⑧
5	能力が高いため、周りの子どもと技能差があり、関わりにくい傾向にある。 ^⑨

4 研究の実際

(1) 研究対象

徳島市T小学校6年生、抽出児童2名を含む計32名

(2) データの収集と分析

- ・観察記録をとると同時に、授業の様子をビデオカメラを用いて定点で録画する。
- ・録画した授業の様子を再度視聴する。
- ・上記の中で、児童が浮きこぼれる要因や、教師側の支援などを細かく観察し、自らの解釈につなげる。

5 授業の様子

授業観察した「走り高跳び」の授業では、高く跳ぶことを学習のめあて(問い)とせず、どのようにして障害物の向こう側に着地するかに関心があてられていた。よって、走り高跳び競技としての経験の有無にかかわらず、クラスのほとんどの児童が楽しそうに活動に参加できていた。また、目標の一つに絞るのではなく、課題設定は児童それぞれに委ね、高く跳ぶための課題を持って自己記録に挑戦する児童や、色々

な場での跳び方に挑戦している児童など、児童それぞれに工夫させていた。よって、「落ちこぼれ」、「浮きこぼれ」児童が生まれにくい支援となっていた授業であると思った。

6 抽出児の様子

浮きこぼれ児童の活動の様子を、表1と照らし合わせながら、2時間観察とビデオ視聴を行い、児童の授業の様子を解釈した。2時間観察した結果、「浮きこぼれ」ていると考えた児童2名（男児1，女児2）を抽出した。抽出した理由について、男児1は、他の児童と比較したときの能力の高さだけでなく、連続跳びを行う男児グループの中に入らず、終始自分の跳び方を確認したり、一人になっても跳ぶ意欲が減退していなかったためである。女児2においては、陸上クラブで走り高跳びを競技として経験しているという前情報があったこと、また、それに関連して、陸上クラブで行っている走り高跳びに対して、学校の授業でモチベーションを保って活動することができるのか、さらに、他の児童に比べ、能力が高いことが、2時間の授業観察を通して明確になったためである。

3時間目以降の授業における活動の様子に関して、男児1は、もっと思い切りやりたいという強い意識が顕著に見られ、多くの場面で一人で挑戦し、高く跳ぶことにこだわりをもっていた。また、単元が進むにつれ、自分の求める目標「もっと高く跳ぼうとするために」、活動の場を変え、一人で仲間と離れ、跳べる環境を自ら作っていた。その中で、男児1にとって、「高く跳ぶため」にどうすればよいか、助走距離や踏み切りのタイミング、足の上げ方について、友達と関わらず挑戦しているような様子であった。表1における、「自分一人で問題や課題を解決しようとしている」という姿が見えたのではないかと考える。このような様子から、記録に挑戦する意識が高いために、男児1の能力の高さも相まって、授業から少し浮いていたように感じた。男児1は、能力差が他の児童と離れているというだけでなく、活動場所を他の児童と合わすことなく、自ら場をつくり一人で挑戦し続ける様子が見えた。

女児2は、自分だけ目立って主張するような様子は見られず、むしろ、他の児童へのサポートやアドバイスをに行っていた。女児2は、体育の授業と陸上競技で学ぶ内容を分けて考えているようであり、授業自体を楽しんでいないということではなかった。授業においては、自分を高めるよりも、自分の経験を伝えることや、友達と楽しむことが、女児2の高跳びの授業への参加の目的（やりたいこと）になっていたと考える。一見すると、表1における3の項目に該当すると考えられる。

しかし、3の項目は、自分のしたいことができずに活動量が少なくなってしまうという児童の姿であるため、女児2についての活動の目的は果たしていると解釈し、浮きこぼれ児童には該当しないと判断した。校外の運動クラブやスポーツ少年団等に所属している児童は、浮きこぼれる可能性が高いと予想していたが、一概にそのような児童が、浮きこぼれやすいということではないのではないかと解釈した。本授業において、“どのようにして障害物の向こう側に着地するか”という、思考（試行）を大切にしていた授業が、上記の解釈と合わせ、女児2が浮きこぼれに該当しなかった要因であるのではないかと考える。

本研究において、浮きこぼれ児童に該当すると考えられる児童2名を抽出児童として定め、研究を通して解釈を行ったが、実際に浮きこぼれ児童であると考えられるのは、男児1であった。その様子は、一人で自分の目標のために仲間と離れて自ら環境を変え、挑戦し続けているという姿であった。

6 おわりに

本研究は、浮きこぼれ児童に該当する可能性のあった児童2名を対象として、浮きこぼれ児童にはどのような特徴があるのかを解釈した。

本研究で定めた体育における浮きこぼれ児童の姿を参照すると、男児1は表1の1，2，4，5に該当し、女児2は表1の項目に該当しなかった。今回は、走り高跳びにおける浮きこぼれ児童の特徴と学びの様子について見てきたが、他の種目においても児童の様子をつぶさに見取することで、浮きこぼれる要因や姿が見えてくるのではないかと考える。

本研究で取り上げた6年生走り高跳びは、「個人種目」である。ゲームやボール運動領域の「集団種目」は、個人種目と異なり、集団種目は「チーム」で行わなければならないため、必然的にプレーの良し悪しに対する感情や経験値が、大きく影響し、また違った実態が見えるのではないかと考える。今回は、観察をお願いした小学校の年間計画の関係で、個人種目の研究となったが、来年度以降、実際に現場で体育授業を実践する時に、集団種目においても浮きこぼれ児童の存在に気づき、適切な支援を行っていきたいと考える。

7 引用・参考文献

*1 中山・東原「未来の教室」－CAI教室への挑戦－ 筑波出版会（1986）

*2 大谷 晃悦「ふきこぼれに立ち向かう学校：アンケート調査を手掛かりにした考察」 教育デザイン研究（2018）第9号 p.257

なぜ体育授業に参加し続けるのか －内発的動機づけに着目して－

学校教育教員養成課程

小学校教育専修 体育科教育コース

氏名 武井 栞

指導教員 湯口 雅史

1 はじめに

主免教育実習で、小学校3年生を対象として、小型ハードル走の授業を実践した。授業を振り返った際、「児童はこの授業のどこに楽しさを感じていたのだろうか」という疑問が生まれた。そもそも雰囲気としては楽しそうに見えても、果たして本当にそうなのだろうか。特に体育に対して苦手意識を感じている児童はどういう気持ちで取り組んでいたのだろうか。そういったもやもやした気持ちから、体育授業において児童の学習意欲が高まる要因にはどのようなものがあるかということに関心をもった。

2 先行研究の探索

「学習意欲」に関する先行研究について調べたところ、「動機づけ」という言葉が関連して出てきた。「動機づけ」には、「外発的動機づけ」「内発的動機づけ」があり、それらを深く調べてみると、「自己決定理論」という動機づけ理論が見つかった。

日本の学校教育では、時代によって児童の学習意欲を高める方法が変化していた。1965年頃は、報酬や賞、罰を与える外発的動機づけが良いとされ、1970年代頃からは、内発的動機づけが最も望ましい動機づけとして認識され、外発的動機づけはよくないという考えが広まっていった。しかし、1980年代頃からは、デシ(Deci,E.L)とライアン(Ryan,R.M)による自己決定理論により、外発的動機づけは必ずしも悪いものではないとされるようになる。自己決定理論とは、外発的動機づけを自

己決定の度合いにより、外発的調整→取り入れの調整→同一化的調整→総合的調整の4つの段階に分類したものである。そこに、行動を起こさない無力・無関心状態としての無動機づけ及び内発的動機づけを加え、無動機づけ⇔外発的動機づけ⇔内発的動機づけの連続体上に位置付けた考え方である。(図1)

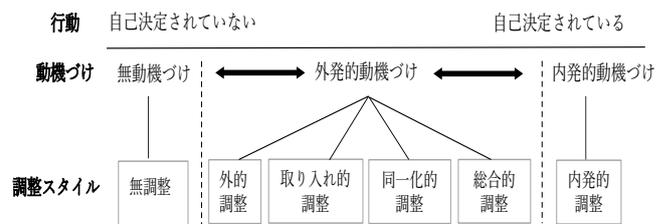


図1 自己決定理論による動機づけの分類(西田 2009)

西田(2009)は、「教師が外発的な動機づけにも積極的にかかわることによって、子どもたちの学習行動を『しかたなく(外的調整)』から『楽しく(内発的調整)』へと移行させることが可能である。」¹と述べている。

3 研究の実際

先行研究より、外発的動機づけは必ずしも悪いものではないことが分かった。しかし、筆者自身、どの児童も内発的動機づけによって体育授業に参加してほしいという思いがある。体育嫌いの児童が内発的動機づけによって体育授業に参加する様子やその要因を知ることができたら、教師になった際、その要因を踏まえた児童との関わり方や授業づくりができるのではないかと考えた。そのため、体育嫌いの児童が体育授業に参加

し続ける様子について自己決定理論に着目しながら授業観察を行い、児童を取り巻く環境や状況、背景からその要因を考えていくことを本研究の目的と定めた。

(1)研究方法

以下を対象に授業観察を行った。授業観察に先立ち、本研究についての趣旨説明を行い、了承を得た上で授業観察に臨んだ。

(2)観察

研究対象授業：小学校6年生「走り高跳び」

期間：令和4年11月29日～12月14日

授業観察校：徳島市T小学校

対象児童：体育嫌いの児童3名（児童A・B・C）

(3)データ収集方法

まず、走り高跳びの授業前に、児童の動機づけを把握するため、アンケートを実施した。児童Aは、「高くとぶのがむずかしそう。身長でとべる高さかわるからあまりとべなさそう。」と記述しており、取り入的調整の段階である。児童Bは「得意じゃない。足が痛い。つかれる。やり方が分からない。関心がわからない。」と記述しており、無動機づけの段階である。児童Cは、「高いのじゃなくて低いのがとびたい。低くてもとべたらうれしい。」と記述しており、同一化的調整の段階であると解釈した。次に、対象児童3名が体育授業に参加し続ける様子を観察し、記録をとった。さらに、ビデオカメラで撮影したものを、観察記録を精査するために視聴し、授業の様子をテキストデータとして整理した。

(4)分析方法

本研究では、授業観察によって収集したテキストデータをエピソードとして整理し直すことで、そこで起こった出来事をそのままの形で描き出すことができると考えた。体育嫌いの児童が内発的動機づけによって参加する様子と、その背景にある要因について解釈するために、エピソード法を

採用することにした。

4 分析結果

本研究で、児童Aと児童Cの動機づけは、内発的動機づけへと移行したが、児童Bの動機づけは内発的動機づけまでは移行しなかった。児童Aは、6時間目で、ロイター板を用いて、踏み切りや助走距離を自分なりに工夫していた。このように、ゴムのむこう側に着地するために跳び方を工夫している様子が見られたことから、児童Aの動機づけが、取り入的調整から内発的動機づけへと移行したと解釈した。児童Cは、3時間目で、友達との競争を楽しみながら高さに挑戦している様子が見られ、挑戦回数も大幅に増加していた。このことから、児童Cの動機づけが、同一化的調整から内発的動機づけへと移行したと解釈した。児童Bは、単元を通して友達の後押しや励ましなど、外的なものよっての挑戦が多く見られた。しかし、最後まで参加し続けていた姿や友達に挑戦を励まされて笑顔になっていた姿から、児童Bの動機づけが、無動機づけから外的調整へと移行したと解釈した。児童Bが参加し続けられた要因には、友達との関わりが深く関係していると捉えた。

5 おわりに

筆者は体育授業においてどの児童も内発的動機づけによって参加してほしいという思いがあったが、本研究から、初めから内発的動機づけによる参加ではなく、それぞれの児童が参加しようと思えるきっかけを大切に育てていくことの重要性を理解した。さらに、体育嫌いの児童が内発的動機づけによって参加できるようになるには、友達との関わりのような外的なものも必要であることが分かった。今後は、外発的動機づけの状態にある児童をまずは認め、そのような児童への関わり方を模索していく。そして、内発的動機づけへと移行させられるような授業実践を探し求めていく。

体育の授業における「盛り上がり」の要因は何か —音量測定を手がかりにして—

学校教育教員養成課程

中学校教育専修 保健体育科教育コース

氏名 野原 一穂

指導教員 湯口 雅史 教授

1 緒言

筆者の主免教育実習時に、他の教育実習生の授業で、楽しそうに授業を受ける子どもの盛り上がった姿に目が留まった。「いい雰囲気だな」と感じた。どうすれば、授業が盛り上がり、雰囲気のよい授業を実践できるのだろうと課題をもった。

実習での経験を踏まえ、体育の授業の中で盛り上がる雰囲気のよい授業の要因を探求し、実際に体育の授業を行う際のより所を持つべく、研究を進めることとした。

2 先行研究の探索

三島ら(2004)¹⁾は、学級雰囲気を教師行動と関連付けて研究を行っている。また、米村ら(2004)²⁾は、授業の雰囲気と形成的授業評価との関係について検討を行っているが、体育の授業における「盛り上がり」を対象とした研究が見当たらなかった。そこで本研究では、体育の授業における「盛り上がり」の要因について考察していく。

3 定義の明確化

「盛り上がり」とは、辞書によると「気持ちや勢いが高まること」とされている。しかし、気持ちや勢いを含めた雰囲気というものは目に見えるものではない。そこで、笑いや拍手、歓声に着目をした。それらを授業の中で発生する児童の声とする。よってここでは、盛り上がっている状態を児童の声が大きい状態と定義づけをして研究を行っていきたい。

4 研究方法

本研究は、2022年11月から12月の間に、徳島市の公立小学校 T 小学校に在籍する小学6年生の1クラス 32名の児童を対象にそれぞ

れの研究を実施した。研究を行った授業は、陸上運動領域の「走り高跳び」である。この授業に観察者として入り込み観察記録を取った。また、音量測定と雰囲気尺度の二つの観点から授業を分析した。

(1) 音量測定

本研究では、盛り上がっている状態を子どもの声が大きい状態と定義づけをしたことにより、子ども声を録音し、音量の測定を行う必要があると考えた。そこで、「デシベル X」というアプリを用いて測定を行った。

(2) 雰囲気尺度を用いた質問紙調査

石浦ら(2020)³⁾の学級雰囲気尺度を体育の授業用に改訂し、子どもに授業後にふりかえってもらった。自作した、雰囲気尺度は、3カテゴリー・13項目から構成され、4件法で回答を求めた。

5 結果と考察

(1) 結果

11月29.30日、12月6.7.13.14日の6時間で計測を行った。

〈音量測定〉

授業最終日である12月14日(水)の測定結果をスペクトログラムにし、高い数値が見られる箇所をマークした。



12月14日(水) 授業経過時間: 39m40s

平均:74.7dB 最小:37.1dB 最大:105.1dB

〈雰囲気尺度を用いた質問紙調査〉

雰囲気尺度を用いた質問紙調査で得ることのできたデータ（3カテゴリー・13項目）は、フリーソフト js-STAR を用いてカイ二乗検定をし、残差分析を行った。下の表1は、先に説明した音量測定日と同じ日の質問紙結果である。

表1：12月14日(水)の残差分析結果

	そう思う	まあそう思う	あまりそう思わない	そう思わない
①	3.269**	-0.565 ^{ns}	-1.015 ^{ns}	-2.972**
②	3.269**	-0.565 ^{ns}	-1.015 ^{ns}	-2.972**
③	2.815**	0.141 ^{ns}	-1.015 ^{ns}	-2.972**
④	-1.271 ^{ns}	2.964**	-1.015 ^{ns}	-0.318 ^{ns}
⑤	-8.081**	2.976*	4.061**	9.234**

(*p<.10 **p<.05 ***p<.01)

- ①苦手な事でも、頑張っている友達を応援する様子が見られましたか
 ②動き方が分からなかったり、どうしたらいいかわからなかったりしたとき教え合っている人がいましたか
 ③他の人の考えを受け入れる優しい子がたくさんいましたか
 ④暴言をはいたり、ふざけたり、悪いことをしている子がいたら、誰にでも遠慮せずに注意できる人がいましたか
 ⑤失敗したり、できなかったりした人を笑ったりからかっていたりしている場面がありましたか（逆転項目）

「認め合い」のカテゴリーにおいてカイ二乗検定を行った結果、項目間の人数差が有意だった ($\chi^2(12)=122.725, p<.01$)。さらに、残差分析の結果、①②③は「そう思う」が有意に多く、⑤（逆転項目）では「そう思う」が有意に少ない。また、他のカテゴリーにおいて、カイ二乗検定を行った結果、「規律」($\chi^2(9)=8.829, ns$)、「活発さ」($\chi^2(9)=NaN.000, ns$)となり、項目間の人数差で有意な差は見られなかった。

(2) 考察

〈音量測定〉

本研究で行った音量測定から見えたこととして、dB値が大きく記録される全てのタイミングで大きく2つの事が見えた。

- ①自分が跳ぶことができるかできないかぎりぎりの記録にチャレンジしている時。
- ②相対的に高い高さを誰かが跳び越えることができた時。

以上の二つを音量測定から分析できた。

〈雰囲気尺度を用いた質問紙調査〉

単元を通して見てみると、中間で盛り上がり欠けるタイミングがあること。友達との関係性に関する項目で有意な差が得ることができた場合には授業も盛り上がる。以上の事が

雰囲気尺度を用いた質問紙調査で分かった。

6 まとめ

本研究は、音量測定と雰囲気尺度を用いた質問紙調査の2つの観点から体育の授業における「盛り上がり」の要因について考察を行った。研究の結果、体育の授業が盛り上がるためには、授業の場をギリギリの記録にチャレンジできるように設定し、その後、単元の中で活動の飽和が見えたタイミングで工夫した場を変更した場面において「盛り上がり」を認めることができた。また、授業中には、友達との関わりを持ち、協力して学習を進めることが大切であると考えた。

今回は、「盛り上がり」の定義を、子どもが発する声の音量が大きくなった時として研究を行ったが、体育館の端の音が音量測定器に届いておらず、記録されていないことがあった。音量測定器を置く場所によって、結果が変わり、体育館の端の盛り上がりを数値化できなかったことは残念である。しかし、今回得ることのできた結果は、単元を進める上でいつ飽和状態がくるのか、どのような状態で盛り上がるのかという授業の状況がつかめた面として、参考になるデータが収集できた。

授業をお願いした先生は、子どもが様々な予測不可能な学びを行う中で、状況に応じて、適切に対応し、なおかつ授業中の空気（雰囲気）を察しながら授業を進めていた。4月から教壇に立つ筆者は、まず、1人1人の子に応じた関わりや指導が出来るように努力していきたい。

7 引用・参考文献

- ・三島 美砂, 宇野 宏幸：学級雰囲気に及ぼす教師の影響力, 教育心理学研究, 52, pp414-425, (2004年)
- ・石浦 宏樹, 石津 憲一郎：学級雰囲気が児童の感情に及ぼす影響, 富山大学人間発達科学研究実践総合センター紀要 教育実践研究, No.15 : pp29-35 (2020年)

「鬼遊び」をまるごと取り入れた体づくり運動の単元化

学校教育学部 学校教育教員養成課程

小学校教育専修 体育科教育コース

19757099 山田誠也

指導教員 湯口雅史

I 目的

近年,子供の体力が長期的に低下傾向にあり,健康への悪影響や気力の低下などが懸念されている。¹⁾また,WHOの調査からも11~17歳の男女のおよそ8割が健康に悪影響を与えるほどの運動不足であることが明らかになっている。²⁾

そこで筆者は,子供に人気の高い「鬼遊び」を体育の授業に導入することで,子供が意欲的に参加をする中で,運動能力の向上を図ることはできないかと考えた。

本研究では,運動能力を向上させるために,一般的な鬼遊びなどに適宜片足立ちをする場面や,高い場所に飛び乗る場面,ケンケンで移動する場面を追加したルールで鬼遊びを行った児童の運動能力の変化を調査することで,鬼遊びを取り入れた体づくり運動の有用性を考察した。

II 先行研究

中川(2017)³⁾の研究で行われた,「氷鬼」を行った34名の大学生に対するアンケート結果から,鬼遊びは我々にとって身近であり,興味関心を持ちやすい運動遊びであるということが述べられていた。

小野ら(2021)⁴⁾の研究で行われた,コーディネーショントレーニングを行った園児の保護者を対象とした,コーディネーショントレーニングの有効性についてのアンケート結果から,コーディネーショントレーニングが日常生活の改善に対して実際に効果的であるといった回答結果が得られた。

以上2つの研究からは未知であった,体力面での鬼遊びを体育授業に取り入れた場合のコーディネーション能力の向上についての有効性を本研究で考察した。

III 方法

1. 研究方法

単元全体を鬼遊びで構成した体づくり運動の授業を実践し,単元前後の運動能力(コーディネーション能力)の変化を分析することで,動きの向上を目標とした鬼遊びを取り入れた体づくり運動の単元化の有用性を明らかにする。

本研究では,コーディネーション能力を運動能力として考え,特にバランス能力と反応能力に焦点を当てた調査を行った。

(他のコーディネーション能力に焦点に当てることも計画したが,授業実施が令和4年2月というコロナ禍であったため,単元前後のテストに時間が取れないことが予想され,2つの能力測定に限定した。)

運動能力を測定する方法として,JACOT(日本コーディネーショントレーニング協会)が考案したパイプバランス・テスト,棒反応テストを実施した。

2. 分析方法

単元前と単元後に測定した児童のテストの記録をExcelにてt検定を行った。なお,検定の有意水準は0.05とした。

3. 調査の実際

徳島市F小学校3年1組33名,3年2組33名における体づくり運動の授業を対象に,令和4年2月9日から令和4年3月10日にかけて調査を実施した。単元は全6時間とし,単元の始めと終わりに時間を設定していただき,コーディネーション能力テストを実践した。授業の実際は,単元を通してバランスや素早い動きという体の力を意識しながら,いくつかのルールを取り入れて行い,鬼遊びを楽しむことを目標として授業を進めた。

IV 結果・考察

1. 結果

1.1. バランス能力

単元前にパイプバランス・テストを受けた児童の記録の平均値は33.889秒であるのに対し、単元後のパイプバランス・テストの記録の平均は44.667秒であった。これらの数値でt検定をしたところ、P値は0.019となり、有意水準の0.05を下回ったため、バランス能力が向上したという有意差が認められた。

1.2. 反応能力

単元前に棒反応テストを受けた児童の記録の平均値は単純反応で8.318cm、選択反応で7.970cmであるのに対し、単元後の棒反応テストの記録の平均は単純反応テストで6.560cm、選択反応テストで6.758cmであった。これらの数値でt検定をしたところP値はそれぞれ0.058、0.126となり、記録としては向上したことが分かったが、有意水準の0.05を下回らなかったため、反応能力が向上したという有意差は認められなかった。

2. 考察

パイプバランス・テスト結果の分析により、今回行った鬼遊びでバランス能力の向上に有意な効果が見られることが分かった。鬼遊びには、追う・逃げる動きの中でジグザグに走ったり、ダッシュとストップを繰り返したり、全力で長い距離を走ったりする特徴がある。その中でも、片足立ちをしながら仲間の助けを待つ動きや、高い場所に跳び乗る動き、片足跳びで移動する動きといういくつかのルール追加がバランス能力の向上に効果的であったと考えられる。

棒反応テストの結果の分析からは、今回行った鬼遊びが反応能力の向上に有意な効果がある、といったデータは見られなかった。しかし、記録が向上している児童が、単純反応で66名中37名、選択反応で66名中32名いた。このことから、鬼遊びで鬼のタッチから体を瞬時に避ける動きや、鬼においては、追いかける際の瞬時の動きが反応能力

を向上させる可能性があると考えられる。

V まとめ

単元全体を「鬼遊び」で構成した体づくり運動の単元前後の児童のコオーディネーション能力を、バランス能力と反応能力に焦点を当て、運動能力向上の有無を調査し分析を行った。すると、バランス能力に関しては、能力向上に有意差が認められ、運動能力の向上が確認された。これは、適宜片足立ちをする場面や、高い場所にルールとして跳び乗る場面、ケンケンで移動する場面を取り入れたためではないかと考えることができた。反応能力については、有意差を認めることはできなかったが、約半数の児童の値が上がっていることから、ルールや活動場所の工夫、測定方法の見直しによって、能力が向上する可能性があるのではないかと考える。そのため、今後は反応能力向上のために鬼遊びのルール作りや測定方法を模索して調査を続けていきたい。

また、来年度からの教育現場において、鬼遊びについての研究に限らず、学校生活の中で児童が健康を保持増進し、体力を向上させていくにはどのような工夫が必要なのか、筆者自ら積極的に学び、学んだことを活かす努力をしていきたい。

VI 引用・参考文献

- 1) 文部科学省「子供の体力向上のための総合的な方策について（答申）」
- 2) 公益社団法人日本 WHO 協会「青少年の約8割が運動不足；将来の健康リスク」
- 3) 中川 昌幸 (2017)「鬼ごっこを教材とした体育授業の実践－集団遊びの可能性を検証する－」, p.97
- 4) 小野 覚久, 縄田 翔吾, 高橋 美紗江 (2021)「コオーディネーショントレーニングの有効性について－子どもの体力, 健康, 生活行動に対する効果について」, p.27



編集・印刷・発行

令和5年2月8日（第2版）

体育科・保健体育科3年次生



国立大学法人

鳴門教育大学