

論文

小学校体育系授業にパラスポーツおよびレクリエーション活動を導入する意義 —振り返りレポートのテキストマイニング分析を参考にして—

小 野 隆
栗 木 宣 明

1. はじめに

東京オリンピック・パラリンピックを迎えた日本における子ども教育の現場でも、スポーツ基本法および第3期スポーツ基本計画に基づき、障がいの有無に関わらず共に楽しむスポーツ・レクリエーション活動の推進が求められるようになってきている。筆者らはこれまで、各種スポーツ・レクリエーション活動が及ぼす様々な効果について、色々な手法を用いて明らかにしてきた^{1,3,8)}。特に最近では、主にアンケートや振り返りの自由記述についてのテキストマイニングによる分析を重ねている^{2,4-7)}。

そこで本研究では、A大学1年次の小学校教諭および幼稚園教諭免許状の教職課程と保育士資格の養成課程のカリキュラムにある「体育」関連授業の内容に、近隣のB小学校2年生の生活科および5年生の総合学習の社会福祉体験分野の授業を学生が企画・運営することを導入し、パラスポーツ・レクリエーション活動を通して、共生社会において健康的な生活を送る上で大切となる考え方を体験的に学ぶことができるかどうかについて明らかにすることを目的とした。

2. 研究方法

(1) 授業内容① 生活科「ステーション方式運動遊び」の実践

生活科の授業では、2019年は小学校2年生、2018年・2017年は小学校3年生であったが、1クラス約30名もしくは2クラス合同の約60名の児童を対象に、小学校の体育館において、ステーション方式の学習を採用した。1グループ8～15名程度の4グループが、4種類のレクリエーション活動を行うことができる授業を計6回実施した。レクリエーション活動の内容は毎年異なるが、概ね基本的なコミュニケーションゲームであり、用具の使用・不使用が各2種類の活動であった。

(2) 授業内容② 総合的な学習「車いすラグビー」の実践

総合学習の授業では、5年生1クラス30名もしくは2クラス合同の約60名の児童を対象に、20台の車いすを使用し車いすラグビーの体験活動を行うことができる授業を3年間計5回実施した。

(3) 各授業内容の企画・運営を実施した学生の自由記述の分析

分析データは、各回の授業を終えた学生が振り返りを行った全11回分の自由記述から収集した。参加学生は、クラスの「グループLINE」のSNSによるノートに動画や画像資料を供覧しながら、自分の行動や児童と関わった時に感じたことなどを振り返り、その内容についてコメントする形式を用いた。得られた記述は、全てテキストファイル化し、テキストマイニングの手法で分析した。

自由記述の分析には、KH Coder（樋口耕一、2019）を用い、語句を抽出し、共起ネットワークを作図した。¹⁾

(4) 共起ネットワーク作図の配慮点

データの加工手順として、まず質問と関係のない回答をしたデータを削除し、平仮名やカタカナを可能な限り漢字表記に変更し、同一の単語として認識されるようにした。ただし、「車いすラグビー」と「車椅子」を区別し統一した。抽出語の共起ネットワークの設定については、集計単位を「段落」とし、描画する共起関係数は「60 以内」とした。また、「強い共起関係ほど太い線で描画」し、「出現数の多い語ほど大きい円で描画」という設定とした。また、語の色分け方法として、比較的強くお互いに結びついている部分を自動的に検出しグループ分けを行う「サブグラフ検出(modularity)」という手法を用い、「最小スパニング・ツリーを強調表示」に調整した。

3. 研究結果および考察

授業①の企画・運営を実践した学生の振り返り自由記述は3年間で計241件であった。

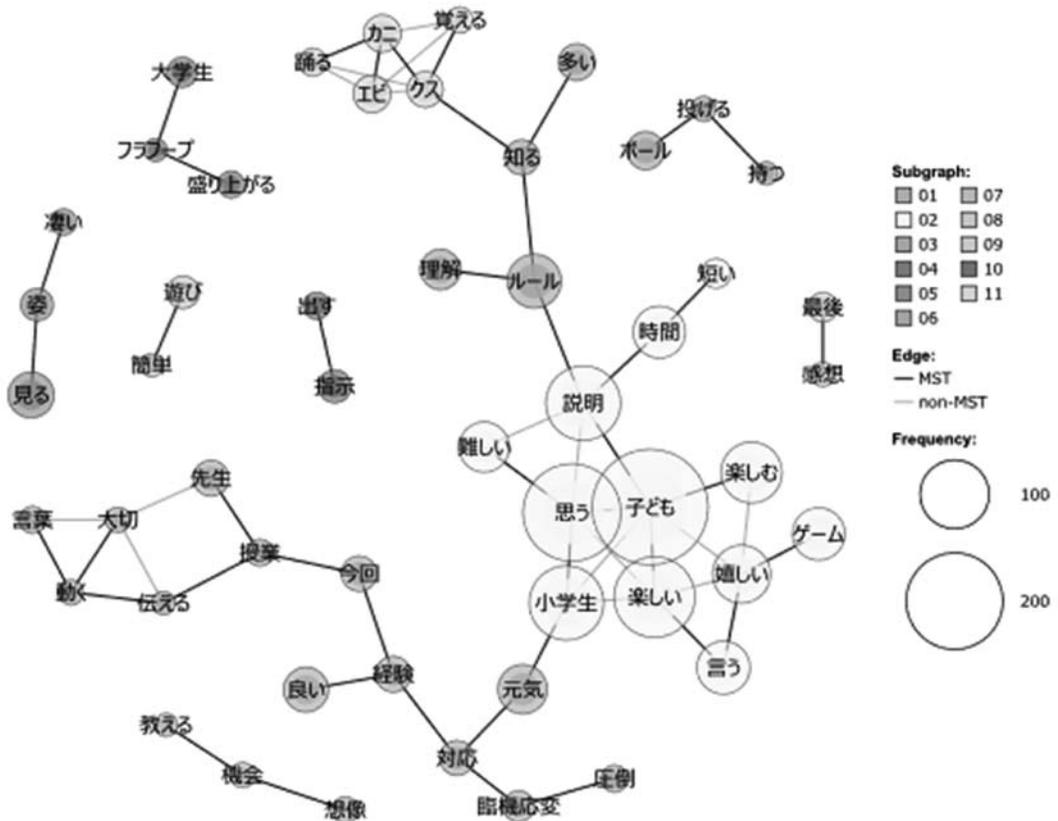


図1 生活科「ステーション方式運動遊び」の共起ネットワーク

授業②の企画・運営を実践した学生の振り返り自由記述は3年間で計198件であった。

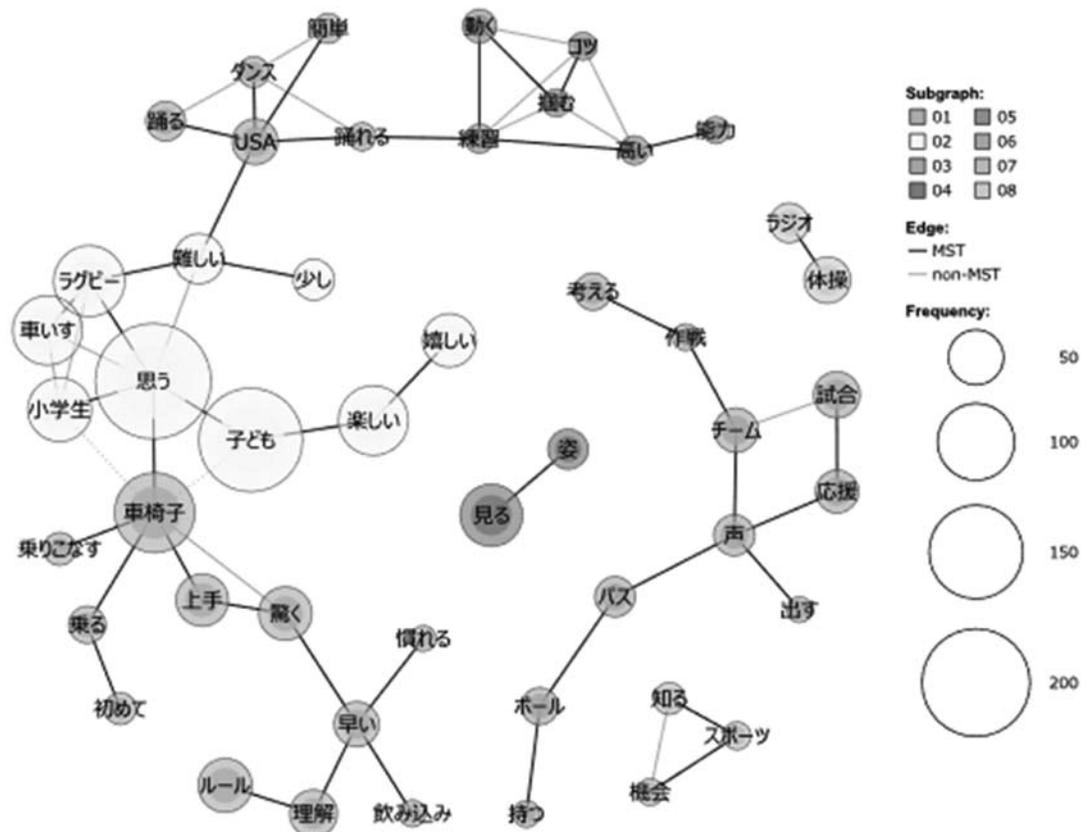


図2 総合的な学習「車いすラグビー」の共起ネットワーク

図1に、生活科授業での「ステーション方式運動遊び」における共起ネットワークを示す。検出されたサブグラフは、11であった。図2に、総合的な学習での「車いすラグビー」における共起ネットワークを示す。検出されたサブグラフは、8であった。

どちらの共起ネットワーク図も、「小学生」の「子ども」が「楽しい」（「楽しむ」）や「嬉しい」と感じられていたと「思う」ということが表されたサブグラフが検出されたと考える。さらにステーション方式では低学年児童対象ということから、「難しい」というテキストが、「説明」の「時間」が「短い」につながっており、それぞれの活動の担当学生によるルール説明と児童のルール把握の程度の兼ね合いに苦心したことが伺える。

一方、車いすラグビーでは、「少し」「難しい」という程度であったが、競技特性上もシンプルなルールで高学年児童対象ということもあり、試しにやってみたら簡単に楽しめるということが分かる結果となったのではないかと考える。

元々本研究では「良い学び」ということの定義として、「ねらい」「めあて」の達成度を判断基準とするよりも、「満足感」「楽しい気持ち」を引き出せたかどうか焦点を当てたいところがあった。

しかしながら、本研究の目的は、大学1年次の小学校教諭および幼稚園教諭免許状の教職課程と保育士資格の養成課程のカリキュラムにある「体育」関連授業の内容に、近隣の小学校2・3年生の生活科および5年生の総合学習の社会福祉体験分野の授業を大学生が企画・運営することを導入し、パラスポーツやレクリエーション活動の学習を通して、共生社会において健康的な生活を送る上で大切となる考え方を体験的に学ぶことができるかどうかについて明らかにすることであった。

これらのことから、「良い学び」の定義としては、「パラスポーツやレクリエーション活動を通して、楽しい・嬉しいといった気持ちになることができたと感じられる授業」であり、「パラスポーツやレクリエーション活動を通して、面白くない・残念といった気持ちにならないで済んだと思える授業」であると考えている。

すなわち、パラスポーツやレクリエーション活動が、難しい・大変そうという感想にならないことこそが大切であり、そのことが達成できていたのではないかと考える。

この3年間、学生が授業のリードを担当するために準備した内容は、レクリエーション活動のコミュニケーションゲーム中心の「ステーション学習方式」であったり、パラスポーツの「車いすラグビー」であったりしたが、他にも「ボッチャ」の体験授業を実施するなどしながら、如何に児童が活動の中で楽しく学ぶことができるかを皆で考えた結果、これらの活動体験会の実施に繋がったわけであり、学生らにとっても大変有意義な学びの場となっていたことが明らかである。

またさらに、様々なレクリエーションやスポーツに関連する内容のステーション学習方式のコミュニケーションゲームや、実際のパラスポーツ・レクリエーション活動実践の直接的な体験を通して、授業を受ける前と比較し、「運動」や「障害」に対する考え方の変化を感じ取っている様子が明らかとなった。

これらの結果から、共生社会において健康的な生活を送る上で大切となる考え方を体験的に学ぶという、学生の「良い学び」につながっていたことが明らかとなった。

4. おわりに

本研究では、大学1年次の小学校教諭および幼稚園教諭免許状の教職課程と保育士資格の養成課程のカリキュラムにある「体育」関連授業の内容に、近隣の小学校2年生の生活科および5年生の総合学習の社会福祉体験分野の授業を大学生が企画・運営することを導入し、パラスポーツやレクリエーション活動の学習を通して、共生社会において健康的な生活を送る上で大切となる考え方を体験的に学ぶという、学生の良い学びにつながっていたことが明らかとなった。

今後は、学生個々の特性や興味関心に基づき、講義系および実技系の「スポーツ」関連科目の授業内容のコンセプトの見直しや創意工夫の積み上げによる変化を捉えながら、学修成果の可視化につなげることを継続的に検討したい。またPDCAサイクルを回すことで「スポーツ・レクリエーション活動が教育や社会に果たす役割」を明確にしなが、教育内容や教育効果の内部質保証にも繋がりたいと考える。

引用文献

- 1) 小野 隆, 鳥居恵治 (2008) 各種レクリエーション活動前後の不安状態の変化—コミュニケーションゲーム・ニュースポーツ・野外活動の事例から—
(財)日本レクリエーション協会レジャー・レクリエーション研究所, Leisure & Recreation (自由時間研究) 第33号, pp.113-117
- 2) 樋口耕一 (2014) 『社会調査のための計量テキスト分析 内容分析の継承と発展を目指して』
株式会社ナカニシヤ出版
- 3) 小野 隆, 近藤和子, 入船英士, 山田裕子, 林 栄五郎 (2016) 子どもの体力向上につながるサーキット運動実践におけるレクリエーションの必要性 —乳幼児と児童による活動内容の一体化と差別化について— 岡崎女子大学・岡崎女子短期大学研究紀要, 第49号, pp.23-29
- 4) 小野 隆 (2021) 保育者養成における「スポーツと健康」科目と授業のルーブリックをもとにした評価—授業振り返りコメントのテキストマイニング分析を参考にして— 名古屋柳城女子大学研究紀要, 第1号, pp.71-78
- 5) 小野 隆 (2022) 保育者養成における「スポーツ」関連科目のルーブリックを基にした評価 (第2報) —最終まとめレポートのテキストマイニング分析を参考にして— 名古屋柳城女子大学研究紀要, 第2号, pp.101-109
- 6) 小野 隆, 清水寛子, 岡田繁雄, 岡田ひろみ (2021) 認定こども園・保育所職員オンライン研修の効果—講座振り返りコメントのテキストマイニング分析から— 柳城こども学研究, 第4号, pp.1-6
- 7) 小野 隆, 清水寛子, 岡田繁雄, 岡田ひろみ (2022) 認定こども園の体操教室と保育者養成の健康関連授業をつなぐ効果—授業振り返りコメントのテキストマイニング分析から— 柳城こども学研究, 第5号, pp.19-25
- 8) 小野 隆, 清水寛子, 岡田繁雄, 岡田ひろみ (2023) 子どもの忍者運動遊びと ICT 活用ゲームを関連付ける効果—壁面プロジェクションとエアータッチセンサーのコラボレーション— 柳城こども学研究, 第6号, pp.1-17

Significance of Introducing Parasports and Recreational Activities Into Elementary School Physical Education Classes: With Reference to Text Mining Analysis of Retrospective Reports

Ono, Takashi* Kuriki, Nobuaki**

本研究では、大学1年次の小学校教諭および幼稚園教諭免許状の教職課程と保育士資格の養成課程のカリキュラムにある「体育」関連授業の内容に、近隣の小学校2-3年生の生活科および5年生の総合学習の社会福祉体験分野の授業を学生が企画・運営することを導入し、パラスポーツやレクリエーション活動の学習を通して、共生社会において健康的な生活を送る上で大切となる考え方を体験的に学ぶという中で、学生の良い学びにつながるかどうかを明らかにすることを目的とした。その結果、生活科授業での「ステーション方式運動遊び」における共起ネットワークや検出された11のサブグラフおよび、総合的な学習での「車いすラグビー」における共起ネットワークや検出された8のサブグラフが検出された。どちらの共起ネットワーク図も、「小学生」の「子ども」が「楽しい」（「楽しむ」）や「嬉しい」と感じられていたと「思う」ということが表されたサブグラフが検出された。さらにステーション方式では低学年児童対象ということから、「難しい」というテキストが、「説明」の「時間」が「短い」につながっており、それぞれの活動の担当学生によるルール説明と児童のルール把握の程度の兼ね合いに苦心したことが伺える。一方、車いすラグビーでは、「少し」「難しい」という程度であったが、競技特性上もシンプルなルールで高学年児童対象ということもあり、試しにやってみたら簡単に楽しめるということが分かる結果となったのではないかと考える。また、様々なレクリエーションやスポーツに関連する内容のステーション方式のコミュニケーションゲームや、実際のパラスポーツ・レクリエーション活動実践の直接的な体験を通して、授業を受ける前と比較し、「運動」や「障害」に対する考え方の変化を感じ取っている様子が明らかとなった。これらの結果から、共生社会において健康的な生活を送る上で大切となる考え方を体験的に学ぶという、学生の良い学びにつながっていたことが明らかとなった。

キーワード：小学校教諭養成, スポーツ・レクリエーション, ステーション方式, 車いすラグビー, テキストマイニング

*Nagoya Ryujō Women's University

**Public elementary school