

氏名(本籍)	おに ざわ よう こ (茨城県) 鬼 澤 陽 子 (茨城県)		
学位の種類	博 士 (体育科学)		
学位記番号	博 甲 第 4803 号		
学位授与年月日	平成 20 年 3 月 25 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当		
審査研究科	人間総合科学研究科		
学位論文題目	小学校バスケットボール授業におけるアウトナンバーゲームを用いた認知・パフォーマンス面からの状況判断力向上		
主査	筑波大学教授	博士 (心理学)	吉 田 茂
副査	筑波大学教授	博士 (体育科学)	中 込 四 郎
副査	筑波大学准教授		岡 出 美 則
副査	筑波大学准教授		内 山 治 樹
副査	筑波大学教授	博士 (教育学)	清 水 一 彦

論 文 の 内 容 の 要 旨

序論

近年、国際的に体育授業のアカウントビリティが問われ、すべての子どもに保障すべき学力が検討されるようになってきている。特に、ボールゲームについては、この点について厳しく検討する必要がある。そのため、例えば、アメリカにおいて戦術学習を重視したボールゲームの授業モデルが提案されている。そこでは、学習効果的を高めるために、フルゲームを修正し、教材化する必要性が主張されている。特に教材化の際の人数条件に関わって、オフENSEをアウトナンバーにするゲームの有効性が強調されている。しかし、このようなゲームの有効性が授業分析を通して検証されてきたわけではない。

そこで、本研究では小学校バスケットボール授業を対象に、「ゲーム中の状況判断」の学習に対する人数条件を制限したゲーム教材の有効性について検証することを目的とした。

研究方法

本研究の対象は、小学校 5, 6 年生とした。介入実験授業の単元計画について、オープンナンバーゲームを用いた授業では、2対2をタスクゲームに位置づけ、その発展として3対3をメインゲームとした。一方アウトナンバーゲームを用いた授業は、2対1をタスクゲームとし、3対2をメインゲームに位置づけた。

フルゲーム (5:5) の問題点の分析 (研究課題 1)

小学校の体育授業で実施されたバスケットボールのフルゲーム映像を分析した。その結果、小学生段階の学習者にとってはフルゲームは難度が高く、条件を制限したゲーム教材を用いることは、限られた授業時間数の中で学習成果を保障するためにも有効な方策であるということが確認された。

状況判断力の測定尺度開発 (研究課題 2)

人数条件を制限したゲーム教材の有効性を検討するために、学習者の認知レベルの状況判断とゲーム中に発揮される状況判断を評価するために、2種類のテストを作成した。1つ目は模式図による理解度テストであり、2つ目は映像による状況判断力テストである。

これらのテストを小学生バスケットボール経験者群と小学生バスケットボール未経験者を対象に実施した結果、いずれのテストも小学生経験者群が未経験者群に比べて有意に高い値を示した。いずれのテストも小学校高学年段階の児童に対して弁別性と簡便性を備えた認知レベルの状況判断力を測定する尺度として適用可能であることが示唆された。

ゲーム中のパフォーマンスそのものの適切さを評価するためには、GPAIの方法論に基づいて、ゲーム中の状況判断力を測定するための判断基準を作成した。

オープンナンバーゲーム（3：3）とアウトナンバーゲーム（3：2）と状況判断力の変容（研究課題3並びに4）

研究課題3では人数条件を制限した3対3のオープンナンバーゲーム、研究課題4では3対2のアウトナンバーゲームを用いた10時間程度の介入実験授業を実施し、学習者の認知レベルおよびパフォーマンスレベルの状況判断力の変容について検討した。また、形成的授業評価法を用い、授業が学習者にどのように受け入れられていたかを明らかにした。

いずれのゲーム教材を用いた単元も学習者に肯定的に受け入れられた。しかし、オープンナンバーゲームは、認知レベルではある程度の成果が認められたものの、実際のゲーム場面で発揮できるようになるまでには至らなかった。一度味方がフリーになってもその時間は短いことによる判断時間の不足やプレーヤーが流動的に動くことによるゲーム状況の複雑化などがその理由と考えられる。これに対し、アウトナンバーゲームでは認知レベル、パフォーマンスレベル双方において学習成果を認めることができた。一度味方がフリーの状況になればその状況がある程度持続されることがその理由と考えられる。

これらにより、アウトナンバーゲームは、小学校高学年段階の学習者にとって有効なゲーム教材であることが示唆された。

オープンナンバーゲーム（3：3）とアウトナンバーゲーム（3：2）における状況判断力の比較（研究課題5）

研究課題3、4の結果を踏まえ、人数条件を制限したバスケットボールのゲーム教材として、3対3のオープンナンバーゲームと3対2のアウトナンバーゲームの有効性について検討した。

認知レベルの状況判断はいずれの単元もある程度の成果は認められたものの、パフォーマンスレベルの状況判断はアウトナンバーゲーム教材を用いた単元のみ向上した。さらにアウトナンバーゲーム単元実施児童は3対3オープンナンバーゲームにおいても正の転移を示した。学習者の状況判断力の向上に対してはアウトナンバーゲーム教材がより有効であることが示唆された。

結論

本研究では小学校バスケットボールの10時間程度の授業において、学習者に適切な状況判断力を習得させるためには、オープンナンバーゲームを行う単元よりも、アウトナンバーゲームを用いた単元が有効である。

なお、学習過程における教師の役割や指導方法のあり方について詳細に分析し、ゲームパフォーマンスの関係性を明らかにすることが今後の検討課題である。

審査の結果の要旨

体育授業の60%を占めるといわれる球技の授業論の検討は、体育授業の説明責任に応えるという観点からも求められていた。本研究は、まさにこのような要請に応える成果を示した点で、貴重な研究といえる。

本研究では、適切な状況判断力を習得させるために、状況判断を促す時間的条件を保証した上で、オープンナンバーゲームよりもアウトナンバーゲームを用いた単元の方がより有効な効果を与えることが示唆された。

今後は、ドリブルの導入方法やより発展的な戦術学習にむけた教材開発、カリキュラム開発等の課題への取り組みが期待される。

よって、著者は博士（体育科学）の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。