

小学校体育副読本のイラストに対する指導者の認識

部矢 有紀 (岡山大学大学院)

1. 目的

本研究は、M-GTA を用いた質的アプローチから児童が副読本のイラストを基に運動学習を行う際、指導者はどのような影響が児童に与えられると認識しているのか明らかにする。また、小学校の教師とその種目を専門的に長年プレイしてきた経験や指導経験がある専門家の認識の違いにも着目し、検討する。

2. 方法

- 1) 対象者 小学校教師 4 名
バスケットボール専門家 2 名
- 2) 調査方法 半構造化インタビュー
- 3) 分析方法 M-GTA (修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ)

2. 結果と考察

教師と専門家に対するインタビューを基に、M-GTA による分析を行い、表1の結果が得られた。

(表 1 教師と専門家の認識)

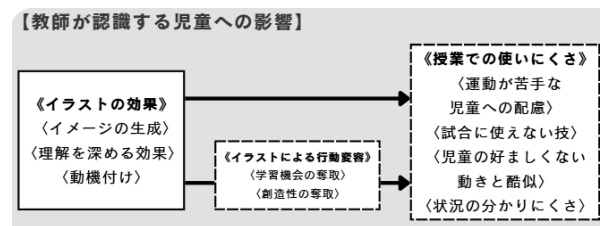
教師の認識			専門家の認識		
イラストのサブカテゴリー	サブカテゴリー	概念名	イラストのサブカテゴリー	サブカテゴリー	概念名
教師が副読本のイラストに対する認識	動感への違和感	正確性、不確か	イラストの専門家への認識	動感への違和感	正確性、不確か
		問題なし			状況の分りにくさ
	体育で要求するレベル	体育で使うなら問題ない		イラストの限界	総覧
		指導者にとっても教科書			体育で要求するレベル
	教科書兼指導書	専門家の傑作		ゲームとの乖離	体育で使うなら問題なし
		指導者がイメージを生成			イラストと経験者の違い
	副読本のデジタル化	効果的なICT活用		ゲームとの乖離	前掲的目標の達成からの逸脱
		イラストと経験者の違い			前掲的目標の達成からの逸脱
	ゲームとの乖離	運動感		イラストの限界	運動感
		イラストよりも実際の動きが良い			運動感
教師が認識する児童への影響	イラストの効果	イメージの生成	児童がイラストの影響を受ける	児童の実態との乖離	発達段階に合わない難しい
		理解を深める効果			技能が高く難しい
	授業での使いにくさ	運動が苦手な児童にとって難しい技		児童が受け取る動感への違和感	児童の欲求に添っていない
		試合に使えない技			正確性
	児童の実態との乖離	児童の好ましくない動きと酷似		児童の実態との乖離	発達段階に合わない難しい
		状況の分りにくさ			技能が高く難しい
	児童の実態との乖離	発達段階に合わない難しい		動感への違和感	正確性、不確か
		理解が難しい			学習機会の奪取
	イラストによる行動変化	学習機会の奪取		イラストによる行動変化	創造性の奪取
		創造性の奪取			創造性の奪取

1) 教師の認識

概念間の関係性を検討すると、教師は児童にイメージを生成・共有させたり、理解を深めること、動機づけを目的とする際にイラストの効果を認識している一方で、副読本のイラストが試合に使えない技であったり、真似してほしくない動きと似ていた場合、イラスト

の効果を認めるからこそ使いにくいと感じるという逆説的な関係が明らかになった。

さらに、イラストの効果はかえって児童の学習機会や創造性を育む機会を奪取してしまうという懸念点も認識された。



(図1 教師における概念間の構造図一部抜粋)

2) 専門家の認識

専門家の認識は、イラストに対する動感への違和感や小学生が行うゲームと技術との乖離に該当するものが多く表出した。また、専門家の運動感覚からイラストを評価すると、イラストに描かれている体の使い方や技術に違和感を抱いているものも散見される結果となった。

3. 結論

総括として、教師は児童にどのような学習内容を身につけさせたいのかという目的に沿ってイラストを評価し、活用の判断をしていることが示された。

また、教師と専門家から体育の目的や学習内容に関わる内容が語られたことから、それぞれの指導観とイラストに対する認識が関連していることを見出すことができた。具体的には、体育に求める内容として正しい身体の動かし方を身に付けることだけでなく、体の動かし方を考えたり創ったりすることも含まれており、副読本のイラストがどちらの学習観にたつのかによって活用するかどうか判断されているということが明らかとなった。

主な参考文献

- 1) 友添秀則, 体育教科書の変遷に関する研究, スポーツ教育学研究, 第 19 巻(1), 55-86, 1999
- 2) 友添秀則, 体育科教育(5), 大修館書店, 60-61, 2003