

## 教材の構造化の観点の相違が児童の態度と技能に及ぼす影響について

— 6年生バスケットボールを例にして —

兵 庫 教 育 大 学	後 藤 幸 弘
兵庫教育大学附属小学校	梅 野 圭 史
兵庫教育大学附属小学校	林 村 俊 修
大阪教育大学附属平野小学校	野 村 俊 文
大阪市立加美南部小学校	長 尾 精 二

## 教材の構造化の観点の相違が児童の態度と技能に及ぼす影響について

### — 6年生バスケットボールを例にして —

兵庫教育大学 後藤幸弘  
兵庫教育大学附属小学校 梅野圭史  
兵庫教育大学附属小学校 林修  
大阪教育大学附属平野小学校 野村俊文  
大阪市立加美南部小学校 長尾精二

小学校第6学年の4学級を対象に、バスケットボールを題材に、教材の構造化の観点の相違が児童の態度や技能に影響を及ぼすかどうかを検討した。

教材は次の4つの観点から構造化した。

(1)「イメージ型」：著者らの提唱する児童の教材に対するイメージ（児童の課題の形成の流れ）を尊重する観点 (2)「ゲーム変化型」：ゲームの発展過程を追体験させるという歴史的観点 (3)「コンビネーション型」：運動文化の伝達の立場から、教材の特性をくずさない最小の技術単位である「パスからのシュート」を主軸にする観点 (4)「シュート型」：児童の欲求を満たす行為を重視し、「シュート」という個人的技能を主軸にする観点である。

児童の学習行為の側面は「よい授業への到達度調査」と「ゲーム様相」の変化から、学習行為の積み重ねによって生じる学習成果の側面は「授業に対する態度」、ならびに「ゲーム様相の変化」からそれぞれ記述・分析した。

教材の構造化の観点の相違は、児童の「授業に対する態度」や「集団技能」に影響することが認められた。すなわち、「イメージ型」の教材構成は、「ゲーム変化型」、「シュート型」に比して、「授業に対する態度」ならびに「集団技能」を向上させることが認められた。また、「コンビネーション型」の教材構成よりも「授業に対する態度」をより高めることが認められた。

## I. 緒 言

体育科の授業では運動技能や体力のみならず、その過程で主体的な「学びとり方の能力」を形成していくことが望ましい。そのためには、数多くの実験的・実証的な授業研究を通して、児童が追求的に取り組める学習過程を探究していく必要がある。

著者ら<sup>10) 11) 12) 14)</sup>は、これまでに「学びとり方」の能力の形成を目指した、いわゆる高次目標に即した学習形態（課題解決の一探求・発見的一小集団学習）と、運動技術や運動に関する知識の習得を目指した、いわゆる基礎目標に即した学習形態（系統的—提示・説明的—斉学習）を比較し、前者の学習形態の方が態度得点の高まることを見

い出している。さらに、同じ高次目標に立脚した学習形態の中でも、課題の「形成過程」を重視した教授活動は、課題の「解決過程」を重視した教授活動よりも、児童の自然な学習する道すじに対応した授業展開を容易にし、結果的に態度得点を高める作用のあることを認めている<sup>16)</sup>。

一方、態度得点の高い学級と、そうでない学級の事例の比較から、技能を伸ばすことが態度得点を高める基底的要因であることも指摘している<sup>6)</sup>。

これらの結果は、児童自らに課題を形成させていく指導が単に教授活動の観点にとどまらず、その前提にある、教材を構造化していく観点としても意味のあることを示唆するものと考えられる。

つまり、著者らは児童の教材に対するイメージ（児童の課題の形成の流れ）を重視する観点から

の構造化は、態度のみならず技能も向上させるものと予想している。

ところで教材の構造化の観点は、上記の他に、これまでの先人の実践からいくつかを取り出すことが可能である。

例えば、学校体育研究同志会の人達は、運動文化伝達の立場から、教材の特性をくずさない最小単位の基礎技術を主軸として教材の構造化を行っている<sup>1)</sup>。また、橋本らは運動文化成立の過程を追体験させる立場から、教材の構造化を提唱している<sup>2)</sup>。さらに、教材の中でも児童の欲求が最も満たされると考えられる個人的技術行為(例えば、バスケットボールならばシュート)を中核に据えた教材の構造化もみられる<sup>8)</sup>。

これらの教材を構造化する観点は、いずれも運動技術の側面から、その習得に主眼をおいたものといえる。運動の楽しさやよろこびを味わわせることを重視する現在の体育学習の理念からすれば、学習の主体である児童の側に立って教材を構造化しなければならないと考えられるが、この観点から取り出されたものは、著者らが考え出した児童のイメージに基づくもの以外には殆ど見あたらない。

本研究では、児童のイメージに即した教材の構造化に基づく学習過程の有効性を、先人の実践から取り出された3つの教材の構造化に基づく学習過程との比較から明らかにしようとした。すなわち、児童の教材に対するイメージを重視する観点、ゲームの発展過程を追体験させる歴史的観点、教材の特性をくずさない最小の基礎技術を主軸にする観点、ならびに児童の欲求を満たすシュートという行為を主軸にする観点の4点からそれぞれバスケットボール教材の構造化を試み、態度や技能に及ぼす影響を検討した。

ところで、授業研究を行う場合、教授—学習過程における予想(presage)、内容(content)、過程的事実(process)、成果(product)などの因果関係を明らかにする必要がある<sup>7) 9)</sup>。

著者らもこのような観点に立って、上記4点からの教材の構造化による学習過程を設定し、「よい授業への到達度調査」と「ゲーム様相」からみた児童の学習行為の側面と、その積み重ねによって生じる「授業に対する態度」ならびに「ゲーム

様相」の変化からみた学習成果の側面について記述—分析した。

これらの結果は、「学びとり方の能力」の形成を目標においた学習過程の教材変数の取り出し方について基礎的資料を提供するものと考えられる。

## II. 研究方法

### 1. 対象

兵庫県下のF小学校第6学年の2学級(A学級:男子15名,女子14名,計29名,B学級:男子16名,女子14名,計30名)と大阪市内のH小学校(C学級:男子19名,女子18名,計37名),ならびにK小学校(D学級:男子19名,女子14名,計33名)の各1学級の計4学級の児童を対象にした。

### 2. 学習過程の設定

4つの教材の構造化の観点から表1に示すように14時間からなる4つの学習過程を設定した。

すなわち、児童の学習する道すじ(児童の課題形成の流れ)に即した「イメージ型」、人の動きからみたゲーム様相の発展過程を主軸に据えた「ゲーム変化型」、コンビネーションからのシュートを主軸に据えた「コンビネーション型」、ならびに「シュートしたい」という児童の欲求に根ざした「シュート型」のそれぞれの学習過程をとる学級を設定した。

なお、いずれの学習過程においても、課題解決的な学習によるグループ学習で、探求的・発見的な教授活動を用いた。また、単元の目標は、共通して「作戦を工夫してシュートしよう」とした。

### 3. 授業記録の収集と成果の分析

#### (1) 学習成果の側面

情意領域では、小林<sup>4)</sup>の態度測定を単元前・後に実施した。

技能領域については、ジョンソンの方法<sup>5)</sup>を参考に、個人的スキルとして「ゴール下での20秒間シュート(何回入ったか)」、「ジグザグドリブル(スタートラインから5メートルおきにハードルを4台置き、それを往復するのに要するタイム)」、「20投のフリースローレーンからのフリーシュート」の3種目の測定を単元前・後に実施した。

集団技能は、単元前・後ならびに各学習過程の分節時における4回の試しのゲームをVTRに収録し、パスのパターン分析に基づくゲーム分析と

シュートの成功率から評価した。

ゲーム分析は、一連のパスワークを三つの次元で観察した。すなわち、第一の次元は、パスの機能面からみた分類で、「進める（ゴールの方向に向かってボールを前進させるパス）」、「もどす（作戦の開始にもどすリセットのパス）」、「まわす（作戦が中断してもリセットせず、作戦の切り換えを行うためのパス）」、「つく（敵との間、または隙をつくパス）」、「振る（敵の動きに対して見せかけの動作をしておけるパス）」の5つのカテゴリである。第二の次元は、それらのパスの成否であり「成功」、「不成功」、「パスカット」の3つのカテゴリに分類した。第三の次元は、パスの有効性であり、ゲームの展開からみて使用したパスに意味があったかどうかの2つに分類した。一例をあげれば、ボール保持者Aが2メートル前方のBにパスをした際、そのパスが成功したとしてもゲームの進行上さほど有効でないと判断された場合、そのパスは「進める」―「成功」―「意味なし」とした。

## (2) 学習行為の側面

単元経過に伴う児童の心情を把握するために、

表1. 学習過程の一覧

時 間	ゲーム変化型		コンビネーション型		イメージ型		シュート型	
	課題 系列	主な学習活動の視点	課題 系列	主な学習活動の視点	課題 系列	主な学習活動の視点	課題 系列	主な学習活動の視点
11	パス ス グ レ ー ム	・ボール保持者の動きに視 点をおく作戦の工夫 ・ボール保持者外の動きに 視点をおく作戦の工夫	個技練 よ 人 能 習 う 的 を し  基 身 礎 に つ な け 集 団 う 技 能 を	・ジャンプキャッチの練習 ・シュート練習  ・2:0の練習と3:3の 試しのゲーム ・3:0の練習と4:4の 試しのゲーム ・4:0の練習と4:4の 試しのゲーム	パス ス ユ ー を し つ つ な し い よ う で う	・ボール保持者の動きに視 点をおく作戦の工夫 ・ボール保持者外の動きに 視点をおく作戦の工夫	シ を ユ ー し よ う ト う ゲ ー ム	・シュートのしかたの工夫 ・シュートをうつ場所の発 見
12								
13								
14	ワ ン ゲ ー ム を し よ う	・ドリブルを使った作戦の 工夫 ・リバウンズボールを取っ て攻めたり、守ったりす る作戦の工夫	基 生 礎 か 的 な 集 団 う 技 能 を	・2:2の練習と3:3の 試しのゲーム ・3:3の練習と4:4の 試しのゲーム ・4:4の練習と4:4の 試しのゲーム	敵 シ を ユ ー か い わ し て よ う	・ドリブルを使った作戦の 工夫 ・「よいパス」をいくつか 見つけた作戦の工夫	敵 シ を ユ ー か い わ し て よ う	・パスをうまくつなげてシ ュートする作戦の工夫 ・リバウンズボールを取っ て攻めたり、守ったりす る作戦の工夫
15								
16								
17	バ ス キ ョ ウ ケ ッ ト ポ ー ル を	・パスをうまくつなげてシ ュートする作戦の工夫 ・全員での攻めと守りの工 夫 ・遅攻と速攻の使い分け	基 生 礎 か 的 な 集 団 う 技 能 を	・2:2の練習と3:3の 試しのゲーム ・3:3の練習と4:4の 試しのゲーム ・4:4の練習と4:4の 試しのゲーム	バ ス キ ョ ウ ケ ッ ト ポ ー ル を	・リバウンズボールを取っ て攻めたり、守ったりす る作戦の工夫 ・全員での攻めと守りの工 夫 ・遅攻と速攻の使い分け	バ ス キ ョ ウ ケ ッ ト ポ ー ル を	・全員での攻めと守りの工 夫 ・遅攻と速攻の使い分け
18								
19								
20	バ ス キ ョ ウ ケ ッ ト ポ ー ル を	・パスをうまくつなげてシ ュートする作戦の工夫 ・全員での攻めと守りの工 夫 ・遅攻と速攻の使い分け	基 生 礎 か 的 な 集 団 う 技 能 を	・2:2の練習と3:3の 試しのゲーム ・3:3の練習と4:4の 試しのゲーム ・4:4の練習と4:4の 試しのゲーム	バ ス キ ョ ウ ケ ッ ト ポ ー ル を	・リバウンズボールを取っ て攻めたり、守ったりす る作戦の工夫 ・全員での攻めと守りの工 夫 ・遅攻と速攻の使い分け	バ ス キ ョ ウ ケ ッ ト ポ ー ル を	・全員での攻めと守りの工 夫 ・遅攻と速攻の使い分け
21								
22								

高田・小林の「よい授業への到達度調査」<sup>4)</sup>を毎授業後に行い、量的ならびに内容的側面から分析した。

集団技能の変化については、上述したゲーム分析の結果から把握した。

## Ⅲ. 結果ならびに考察

### (1) 教材の構造化の違いが態度に及ぼす影響

表2には、態度測定の診断結果と項目点の診断結果から、男女共通して「標準以上」の伸びを示

表2. 4つの学級の態度得点に向上のみられた項目と小林の「体育のよい授業」の構造との対応

	ゲーム変化型	コンビネーション型	イメージ型	シュート型
自主的・創造的な集団活動 5, 8, 21, 22, 26	8, 21, 22	5, 21, 22	5, 8 21, 26	8, 21
積極的活動意欲 7		7	7	
ひたむきな活動 14, 15	14, 15	15	14, 15	15
ワザや力の伸びの自覚 11, 12	11			
ほんとうのよろこび 3, 13, 25			3, 25	
思い出に残る授業 19, 20, 27, 28, 30	27	27	19, 20 27, 30	19, 20 27, 30
態度得点の診断結果	「かなり高い レベル」 「成功」	「高いレベル」 「成功」	「高いレベル」 「成功」	「高いレベル」 「成功」

した項目、あるいは単元後には「標準以上」と評価された項目を学習過程毎に取り出し、小林<sup>4)</sup>の「体育のよい授業」の構造と対比して示している。

態度測定の診断結果は、「ゲーム変化型」でやや低いものの、いずれも「高いレベル」、「成功」の範疇に属し相違はみられなかった。しかし、項目点の診断では、教材の構造化の観点の違いによる影響が認められた。すなわち、「イメージ型」では「技や力の伸びの自覚」を除く5つの要因で対応する項目が多く認められた。これに対して「ゲーム変化型」では、「自主的・創造的な集団活動」と「ひたむきな活動」が、「コンビネーション型」では、「自主的・創造的な集団活動」と「積極的活動意欲」のそれぞれ2要因において、また、「シュート型」では、「思い出に残る授業」の要因において対応する項目が取り出された。これらのことから、小林の「体育のよい授業」の構造を指標としてみた場合、「イメージ型」学習をとる学級で態度の向上が最も著しいと考えられた。

著者ら<sup>15)16)</sup>は、これまでの実践研究において課題の「形成過程」を重視した教授活動には、児童の自然な学習の道すじに対応した授業展開を容易にする作用があり、態度得点を有意に高めることを報告している。本研究の結果からも、児童の学習する道すじに即した学習過程は、児童の体育の授業に対する態度を好意的にさせるのに有効であることが確認された。

## (2) 教材の構造化の違いがゲーム様相に及ぼす影響

図1は、単元経過に伴うシュート成功率の変化傾向を示したものである。

いずれの学習過程においても単元経過に伴ってシュート成功率は有意に増大する傾向がみられ、なかでも「イメージ型」で著しかった。

図2は、単元経過に伴う全パス回数に対する各パスカテゴリー別使用頻度の変化を示している。

これは、集団技能の高まりを推定しようとしたものである。

ゲームで使用されたパスの総数は、いずれも単元前の300本前後から終了時の450本前後に増加する傾向がみられたが、その増加傾向は「シュート型」で最も少なかった。

「ゲーム変化型」、「コンビネーション型」、「イメージ型」では「進める」パスの割合が単元の経過に伴い著しく減少し「まわす」、「つく」、「振る」などのコンビネーションに必要なパスはわずかではあるが漸増する傾向がみられた。また、図示していないが、これらのパスの成功・意味の割合が単元経過に伴って増加していた。これらのことは、ゴール方向へボールを進めるという単純なゲーム様相から組織だったゲームへと移行したことを示し、攻撃に関する集団技能の向上が考えられた。

一方、「シュート型」では、いずれのパスカテゴリーの割合も横ばいの傾向で、ゲーム様相がほとんど変化していないことを示した。

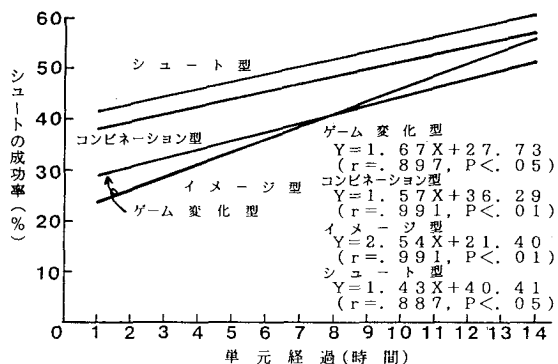


図1. 単元経過に伴うゲームにおけるシュート成功率の変化

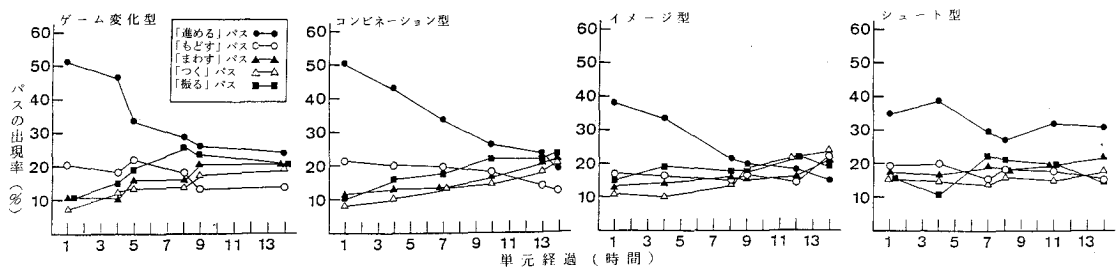


図2. 単元経過に伴うパスカテゴリー別使用頻度の変化

シュート数、シュート成功率、ならびにゲームにおける使用パスの変化傾向を考え合わせると「コンビネーション型」、「イメージ型」の方が「シュート型」や「ゲーム変化型」よりも集団技能としてのシュート技能が習得されているものと考えられる。このことは表3に示すスキルテストの結果で、「シュート型」と「ゲーム変化型」では「フリースロー」は有意に向上しているが、判断を伴う動きを必要とすると考えられる「20秒間シュート」では「コンビネーション型」と「イメージ型」のみに有意な向上のみられたことから類推される。

表3. 単元前・後におけるスキルテスト  
(男子・女子)の成績

学習 項目	過程 期間	ゲーム変化型 (n=30)	コンビネーション型 (n=37)	イメージ型 (n=29)	シュート型 (n=33)
20秒間 シュート	単元前	$\bar{X}$ 2.7 s 1.76	$\bar{X}$ 4.0 s 2.50	$\bar{X}$ 3.2 s 1.40	$\bar{X}$ 2.8 s 1.78
	単元後	$\bar{X}$ 3.4 s 1.77	$\bar{X}$ 6.2 s 2.57	$\bar{X}$ 6.0 s 1.64	$\bar{X}$ 3.5 s 1.88
		NS	※※	※※	NS
フリース シュート	単元前	$\bar{X}$ 2.0 s 1.53	$\bar{X}$ 3.8 s 2.11	$\bar{X}$ 2.0 s 1.69	$\bar{X}$ 3.5 s 2.24
	単元後	$\bar{X}$ 3.2 s 1.86	$\bar{X}$ 3.6 s 1.96	$\bar{X}$ 5.2 s 2.28	$\bar{X}$ 4.6 s 2.50
		※	NS	※※	※
ドリブル	単元前	$\bar{X}$ 16.9 s 1.76	$\bar{X}$ 16.3 s 1.70	$\bar{X}$ 16.8 s 2.59	$\bar{X}$ 15.7 s 1.61
	単元後	$\bar{X}$ 15.6 s 1.88	$\bar{X}$ 15.5 s 1.23	$\bar{X}$ 14.6 s 1.50	$\bar{X}$ 14.8 s 1.95
		NS	※	※※	NS

NS:有意差なし P<5%…※, P<1%…※※

$\bar{X}$ :平均値 s:標準偏差

「イメージ型」、「コンビネーション型」の2つの学習過程は、単元経過に伴う課題の系列は異なるが、共通して「コンビネーションからのシュート」という技能特性が教材構成に一貫して内包されていたことが、集団技能やシュート成功率を高めたものと考えられる。

一方、それぞれのカテゴリーのパスに対する「パスカット」の割合の単元経過に伴う変化は、「ゲーム変化型」では、いずれのパスにおいても増加する傾向がみられた。また、「コンビネーション型」では、「振る」パスを除いて増加がみられた。

これに対して「イメージ型」、ならびに「シュート型」では、いずれも「進める」パスに対してはパスカット出来ているが、他の4つのパスについては、「イメージ型」では横ばい傾向を、「シュート型」では単元後半でむしろ低下する傾向がみられた。

これらのことから、守備に関する集団技能のレ

ベルは、「ゲーム変化型」が最も高く「コンビネーション型」、「イメージ型」、「シュート型」の順にあると考えられた。このように「ゲーム変化型」で守備に関する集団技能が向上した背景には、まず「パスゲーム」が、次いで「ワンゴールゲーム」が教材構成に位置づけられていたことが考えられる。すなわち、「パスゲーム」では、防御側はパスカットに課題が焦点化され、「ワンゴールゲーム」では、ゴールが1つであるために、相手ボールになった場合、瞬時に防御に意識を切り換える必要がある。これらのことが守備に対する集団技能を「ゲーム変化型」で最も高めた要因と考えられる。しかし、単元終了後のバスケットボール大会の成績は「ゲーム変化型」よりも「イメージ型」の方が優れていた。

以上のことから、攻撃と防御を含めた集団技能は「コンビネーション型」で最も高く「イメージ型」、「ゲーム変化型」、「シュート型」の順になると考えられた。

### (3) 教材の構造化の違いが「よい授業への到達度調査」に及ぼす影響

著者ら<sup>6)</sup>は、これまでに態度得点の高い学級とそうでない学級の事例の比較から、技能を伸ばすことが態度得点を高める基底的な要因であること、さらに技能の向上は主として「自主的・創造的な集団活動」に関わる態度項目と関係のあることを見出している。前述したように「シュート型」を除く他の3つの学習過程において「自主的・創造的な集団活動」に関わる態度項目の得点が向上していたことは、上述の技能の向上が関係していると考えられる。しかし、技能の向上が最も著しいと考えられた「コンビネーション型」の態度得点が、「イメージ型」ほど高まらなかったことが問題となる。

図3は、「コンビネーション型」と「イメージ型」について、「よい授業」への到達度調査の「新しい発見」と「技や力の伸びの自覚」の2項目における好意的記述内容を取り出して各カテゴリーに分け、全好意的反応に対する比率で単元経過に沿って示したものである。これらから児童の学習内容などに対する思考や自覚の変化様相を読み取ろうとした。

新しい発見項目では、「イメージ型」の単元終

盤で「シュートの仕方」に関する内容に増加がみられる以外は、両者共に同様の傾向を示した。しかし、技能の伸びの自覚内容の変化については相違がみられた。すなわち、「イメージ型」では「新しい発見」内容の変化と対応して「パスの上達」から「パスからのシュートの上達」の自覚を経て、「動き方と守り方の上達と成功」へと順次、集団技能に関わると考えられる自覚内容に推移し、指導内容との合致も認められた。このことは、教師の意図と児童の思考との間に「ズレ」の少なかったことを示すもので、児童の自然な学習の道すがら保証された結果と推察される。さらに、前述のゲーム分析の結果と考え合わせると、「イメージ型」では「できる一わかる」の統一が図られた可能性が高いと考えられる。これらが態度得点の著しい向上をもたらし、小林の「体育のよい授業」との対応を生じさせたものと解せられる。

これに対して、「コンビネーション型」では、単元後半「イメージ型」と同様にコンビネーション的な動きの自覚内容が主流をなしているが、単元前半では「シュートの上達」、「パスからのシュ

ートの上達」の自覚内容が上位を占め、「新しい発見」の内容と「ズレ」の傾向が認められた。さらに、「基礎的集団技能」から「応用的集団技能」の学習へと移る7・8時間目において、技能の伸びの自覚が分断する様相が認められた。これには、2対0や3対0を学習してきたにもかかわらず、2対2や3対3の学習になった場合、自分の前についた防御者という具体的な障害物に目を奪われ、「2人での攻めの原則」が忘れられたり、2対0や3対0での学習を児童が一面的に受け取り、動きのパターン（形式）にこだわすぎたことが関係しているように思われる。すなわち、「0」の認識を十分に自覚できないままに実践の中で身体に写されたことが、単元中盤で「技や力の伸び」の自覚内容に分断を生じ「新しい発見」内容との間に「ズレ」を生起させたものと考えられる。また、野田ら<sup>6)</sup>の「自主的・創造的な集団活動」には技能の要因が強く介在するという指摘と考えあわせると、上記の自覚内容の分断と「ズレ」が「自主的・創造的な集団活動」と「積極的活動意欲」の項目の向上にとどめ「イメージ型」ほど態度得

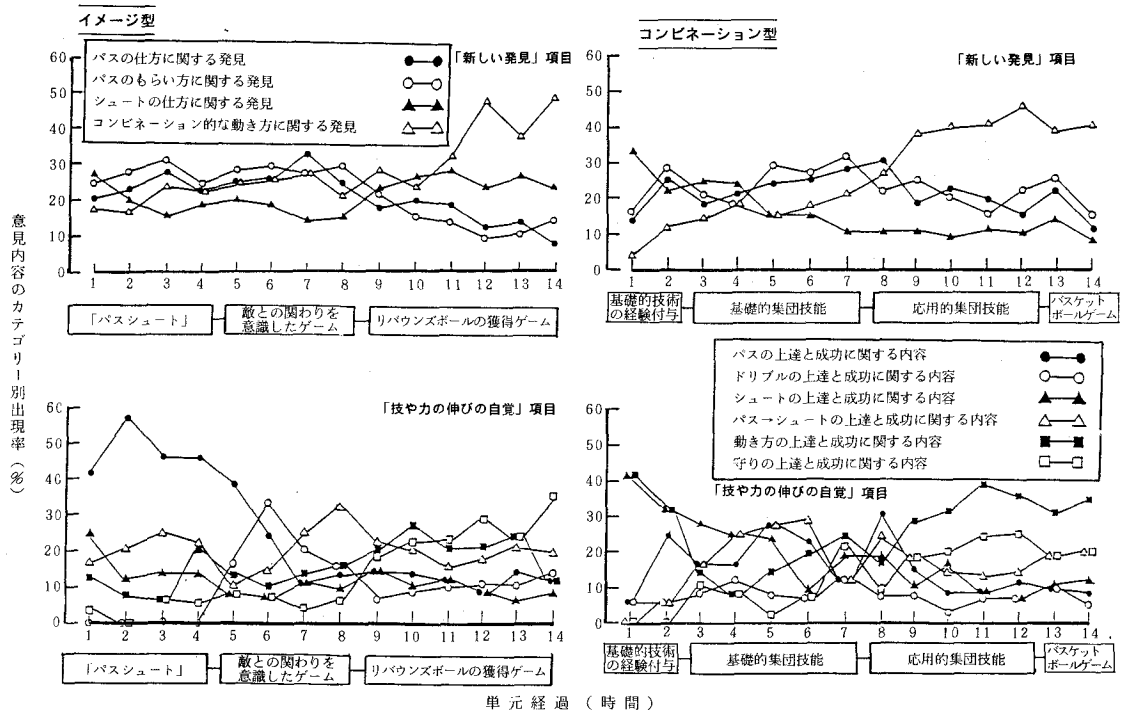


図3. 単元経過に伴う「新しい発見」ならびに「技や力の伸び」項目に対する記述内容のカテゴリー別変化

点を高めなかった要因と解せられる。

さらに、「ゲーム変化型」ならびに「シュート型」で「イメージ型」よりも態度が高まらなかった要因を「よい授業への到達度調査」の記述内容から検討した。

「ゲーム変化型」では、単元終盤において「イメージ型」と同様に、コンビネーションプレーに関する記述内容がみられたが、その過程において「新しい発見」、「技能の伸びの自覚」とともに記述内容が目まぐるしく推移する傾向が認められた。また、「イメージ型」に比べて記述量が少なく、その内容も具体性に欠ける傾向がみられた。これらのことから、ゲーム内容を意図的に変化させたために、課題に対する認識の深まらなかったことが推察され、これが態度測定の診断結果を4学級中最も低いものにした要因と解せられる。

一方、「シュート型」指導をとる学級では、好意的反応の比率が7～11時間目で低下した。さらに、「技や力の伸びの自覚」項目の内容は、単元前半ではシュートに関するカテゴリーが大半を占め、それ以降では6つのカテゴリーが混在し、単元の目標である「コンビネーションからのシュート」へと児童の課題意識が円滑に移行していなかった。この要因は、バスケットボールでは、サッカーに比して触球数ならびにシュートの機会が多いため、それだけで児童は満足し、サッカーの実践例<sup>16)</sup>で認められたような「チームワークの発展」に伸びの停滞はみられなかったが、教材構造の観点を「シュート」という個人技能を主軸にしたため、集団技能の育成に対して制約の加わったことが考えられる。事実、ゲーム分析の結果において、ゲーム様相は単元を通じてボールを前に進めるという単純な様相に終始していた。すなわち、集団技能の停滞が、態度測定の診断結果において「思い出に残る授業」を除く他の5要因の得点の停滞をもたらしたものと解せられる。

以上、それぞれ1学級の実践結果からではあるが、教材の構造化の観点の相違は、児童の授業に対する態度や技能の向上に影響することが認められた。すなわち、「イメージ型」の教材構成は、運動技術の側面からその習得に主眼をおいた教材構成（ゲーム変化型、コンビネーション型、

シュート型）よりも授業に対する態度を高めることが認められた。また、「ゲーム変化型」、「シュート型」よりも集団技能を向上させ得ることが認められた。したがって、児童のイメージ（課題の形成の流れ）に基づく教材の構造化の観点は、「学びとり方の能力」の形成を目標にした学習過程における教材変数の取り出し方を考える場合、意味あるものと考えられる。

また、4つの教材構成の中で、態度ならびに技能をよく向上させた「イメージ型」ならびに「コンビネーション型」は、単元経過に伴う課題系列は異なるものの「コンビネーションからのシュート」という技能特性が終始一貫して内包されている点に共通性が認められた。このことは、バスケットボールの学習過程の最適化<sup>3)</sup>を図る場合、技能特性である「コンビネーションからのシュート」を常に教材構成の根幹に据えることの重要性を示唆しているものと考えられる。

これらの点については、今後さらに数多くの実践を通して確認する必要がある。

#### IV. ま と め

小学校6年生の4学級を対象として、バスケットボールを題材に、教材の構造化の観点の相違が授業に対する態度と技能に影響を及ぼすことを明らかにした。すなわち、児童の教材に対するイメージ（児童の課題の形成の流れ）に基づく教材構成は、ゲームの発展過程を追体験させるという教材構成や児童の欲求が満たされる「シュート」という個人的技能を主軸にした教材構成よりも「授業に対する態度」ならびに「集団技能」を向上させることが認められた。また、運動文化伝達の立場から教材の特性をくずさない最小の技術単位「パスからのシュート」を主軸にした教材構成よりも「授業に対する態度」を好意的に変容させることが認められた。

#### 引 用 文 献

- 1) 学校体育研究同志会（編）（1978）；「バスケットボールの指導」，ベースボール・マガジン社，Pp. 183.
- 2) 橋本正一編著（1975）；「体育学習（運動／集団学習）の指導」，黎明書房，Pp. 439.



- 3) 広岡亮蔵 (1975); 「学習過程の最適化」, 明治図書, pp. 9-35.
- 4) 小林 篤 (1978); 「体育の授業研究」, 大修館書店, pp. 170-225.
- 5) Johnson, L. W. (1965); 「スポーツマンの体力測定」, 松田岩男・小野三嗣, 大修館書店, pp. 318-321.
- 6) 野田昌宏・菊池博文・梅野圭史・後藤幸弘・辻野 昭 (1987); 「小学校体育科における授業分析に関する研究—態度得点を高める要因についての事例的研究—」, 日本体育学会第38回大会号, 426.
- 7) 小野由美子 (1982); 「教師の教授行為と子供の学力発達—プロセス・プロダクト研究の成果と問題—」, 教育方法学研究, 8: 45-53.
- 8) 佐々木民義 (1983); 「興味をもたらせるミニバスケット指導のABC」, 体育科教育, 31(31): 55-57.
- 9) 高橋健夫・大友 智 (1986); 「体育のALT研究(その1)」, 体育科教育, 34(12): 57-63.
- 10) 辻野 昭・川島俊明・梅野圭史・ほか (1982); 「スポーツ教育における学力とその形成に関する一考察—教授活動の相違が児童の授業に対する態度に及ぼす影響—」, スポーツ教育学研究, 1: 13-28.
- 11) 辻野 昭・後藤幸弘 (1985); 「操作能力の形成を目指す実験的授業—中学校保健体育科を通して—」, 昭和60年度特定研究経費研究成果報告書, 生活・健康系の各分野(技術, 家庭, 保健体育)の関連性についての総合的・実験的研究, 43-52.
- 12) 梅野圭史・辻野 昭 (1982); 「体育科における学習形態と児童の授業に対する態度との関係—小学校低学年を中心にして—」 体育学研究, 27(1): 1-15.
- 13) 梅野圭史 (1984); 「子供の学習する道すじを探る(5年: バスケットボールの実践から)」, 丹羽劭昭・辻野 昭(編), 「スポーツと教育の展開」, 第一法規, pp. 187-97.
- 14) 梅野圭史・辻野 昭 (1984); 「体育科の授業診断に関する研究—態度得点と学習形態との関係—」, スポーツ教育学研究, 3(2): 67-78.
- 15) 梅野圭史・久保田晴夫・藤原千明 (1985); 「児童の学習する道すじをふまえた体育学習—課題の「形成過程」を重視した教授活動を中心にして—」, 兵庫教育大学附属校園研究紀要, 5: 73-82.
- 16) 梅野圭史・藤田定彦・辻野 昭 (1986); 「体育の授業分析—教授活動の相違が児童に及ぼす影響—」, スポーツ教育学研究, 6(2): 1-13.

Effects of Four Different Concepts to Structuring Teaching  
Material on Skills and on Attitudes toward Physical Education  
– A Study on Sixth Graders Playing Basketball –

By

Yukihiro GOTO<sup>1)</sup>, Keiji UMENO<sup>2)</sup>, Osamu HAYASHI<sup>2)</sup>,  
Toshifumi NOMURA<sup>3)</sup>, and Seiji NAGAO<sup>4)</sup>

- 1) Hyogo University of Teacher Education
- 2) The Attached Elementary School to Hyogo  
University of Teacher Education
- 3) The Attached Hirano Elementary School to Osaka  
Kyoiku University
- 4) Kaminanbu Elementary School

Using basketball as a medium, we examined how differences in structuring teaching material (class plans) would affect the attitudes toward physical education courses and skills of children. Four classes of sixth graders participated in the study.

Class plans were structured in four different concepts as follows.

- (1) "Image" approach: give priority to that image of basketball espoused by the children (having the children formulate their own tasks).
- (2) "Evolutionary" approach: have the children "discover" a predetermined sequence of developments in learning basketball, based on the historical evolution of the game.
- (3) "Combination" approach: emphasize the importance of passing to set up the shot, which is the basic element in teamwork.
- (4) "Shooting" approach: helping the children fulfill their individual desires of wanting to shoot baskets by emphasizing instruction on that skill.

Differences in attitudes toward physical education courses and group skills were seen among the four structured approaches. The students undergoing the "Image" approach performed better in the questionnaire on attitudes toward physical education courses and in group skills than did the students undergoing the "Evolutionary" or "Shooting" approaches. The students undergoing the "Image" approach also scored higher in attitudes toward physical education courses than did the students who underwent the "Combination" approach.