

小学校の体育授業における協同学習の有効性に関する研究 —ジグソーを用いた体育の授業づくりを通して—

スポーツ文化研究領域 5013A047-1 東海林沙貴 指導教員：吉永武史 准教授

【問題の所在・研究の目的】

社会環境の急変により、子どもたちの社会的な態度やコミュニケーションスキルの欠如は大きな問題となっている（高橋，2012，p.14）。そのような状況の中、内閣府、厚生労働省、経済産業省の3つの省庁が示した人材育成の目標、ならびに、国立教育政策研究所によって示された「21世紀型能力」（国立教育政策研究所，2013）、OECDによって示されたキー・コンピテンシー（OECD，2005）では、他者との良好な人間関係を構築するためのコミュニケーションスキルの習得と発揮が挙げられており、現代においてこのような力は特に重要視されているといえる。

日本の学校体育においては、従来より社会性の育成を目指して集団での指導がなされてきた。グループ学習という学習形態が導入されるようになったが、それと同時に、グループ学習が単なる班別学習に留まっていたという状況も発生していた。

2008（平成20）年の小学校学習指導要領において、態度の内容が具体的に示されたように（文部科学省，2008）、社会性の育成を期待される教科の1つである体育においては、現代の社会で求められているスキルとしての他者との関わりを、改めて学習に組み込む必要があるといえる。そこで有効であると考えたのが、アメリカで開発された「Cooperative Learning」（以下、協同学習）である。少人数の異質集団で、共通の目標に向かって協力して学習することを基本とするこの学習指導モデル（Metzler，2000）では、技術習得のみならず、他者との対人関係スキルを学ぶことができるとされている。本研究では、この協同学習を用

いた授業プログラムを作成し、小学校の体育授業におけるその有効性について検証する。本研究では特に、「ジグソー」と、その発展形である「ジグソーⅡ」という2つの技法を用いた方策について具体的に検討することとした。

【第1章】

第1章では、協同学習の理論と、ジグソーを用いた授業実践について、先行研究をもとに述べた。協同学習に一定の定義はないが、起源は社会心理学の研究が主流であった。発展に大きく貢献したとされる2組の研究者の主張から、肯定的相互作用関係、個人の役割責任、促進的な相互作用、社会的スキル、グループによる改善手続きが基本要素として挙げられる（ジョンソンほか，2010）。ジグソーは、協同学習の中でも多く用いられる技法で、小集団に共通の目標として課題を設定する。課題の全体をメンバー数で分割し、メンバー1人1人がそれぞれ担当して学習する。メンバー全員がそれらを持ちよることによって、課題を達成できるという、チームに共通の目標と、個人の責任を明確にした技法である。先行研究を整理すると、日本におけるジグソーを用いた授業実践は、実技教科以外での実践がほとんどであった。それらの実践結果では、ジグソーでの学習は児童に好意的に受け入れられるが、その実施の際には、児童の活動が円滑に行われるような配慮が必要である。海外における体育の授業実践においても、ジグソーに焦点を当てた実践はほとんどみられないが、Barrett（2000）がジグソーⅡを修正した技法を用いた実践を行っている。この実践からは、ジグソ

一Ⅱを用いることによって、試行回数の増加、特に、運動技能下位児において顕著になるということが明らかになった。その一方で、社会的態度の向上はみられなかったという課題も残った。これらの先行研究を踏まえ、体育授業への応用を検討したところ、ジグソーによる授業のためには、授業時数の十分な確保と、継続的な実施が望ましいが、実践の状況に合わせた修正を行う必要がある。また、個人の責任の明確化という点で、日本の没個性的な集団観とは異なるため(杉江, 2011)、より丁寧な指導が必要であると考えられた。

【第2章】

第2章では、第1章で明らかとなった協同学習の理論や、ジグソーでの授業実践の結果を踏まえ、個人種目を扱った授業を対象としたジグソーでの授業プログラムを作成し、実践した。第1節では実験Ⅰとして、5年生の跳び箱運動を対象に有効性を検討した。ジグソーによりかかえこみ跳びを習得することを課題として設定し、実践した。その結果、ジグソーを用いた跳び箱運動の単元は児童に好意的に受け入れられ、技能の向上も見られた。教師の言動が児童の学習成果に大きく影響を及ぼすこと、また、十分な授業時数の確保が必要であるということが確認された。一方、ジグソーでの授業の継続的な実施の有効性と、難易度の低い課題での実践に関しての検討が必要であると考えられた。そこで、第2節では実験Ⅱとして、5年生のマット運動を対象に有効性を検討した。対象とした学級は、実験Ⅰでジグソーを経験済みのA学級と、初めて経験するB学級の2学級であった。実践の結果、ジグソーでの授業は児童に好意的に受け入れられ、技能の高まりもみられた。2学級の授業評価やアンケートへの回答内容を比較すると、ジグソーでの学習が2度目となったA学級の方が全体的に高い得点を示し、また、アンケートの記述内容でも、ジグソーについて肯定的に捉えていた。このことから、ジグソーの継続的な

実施が、授業においてよりその機能を有効にすることが示唆された。

【第3章】

第3章では、実験Ⅲとして、集団種目を扱った授業を対象に、ジグソーでの授業プログラムの作成ならびに実践、有効性の検証を行なった。対象としたのは4年生のネット型ゲームの単元であった。実験Ⅲでは、運動を苦手としている児童の学習活動について明らかにするため、抽出児1名を選定し、その児童の学習活動についての分析も行った。実践の結果、4年生においてもジグソーでの授業が好意的に受け入れられ、ゲーム中のパフォーマンスにも向上が見られた。クラス全体としては、単元を通して運動への愛好的態度ならびに運動有能感が高まり、単元の進行に伴い、仲間との良好な人間関係も構築されていった。抽出児は徐々に活動に積極的に参加するようになり、自信をつけている様子も伺えた。クラス全体ならびに抽出児に、実験Ⅲでの実践結果がもたらされた要因として、技能差が出ないよう課題の難易度を低く設定したこと、また、実験Ⅰ・Ⅱよりも、教師が授業の方向付けを明確に行い、児童に関わったこと、加えて、10時間という長い単元を設定したことが挙げられた。

【結章】

本研究では、ジグソーを用いた体育授業の授業プログラムを作成、実践し、その有効性を検証した。その結果、本研究においては、①仲間との関わり合いを促すためにジグソーあるいは協同学習を用いる際には、より易しい課題を設定し、関わり合いの妨げにならないようにする必要があること、②ジグソーの継続的な実施により、より一層有効に機能させることができるようになること、③教師の適切な介入により、高学年段階の児童のみならず、中学年段階の児童でも十分に学習に取り組むことができること、の3点が示唆された。