

教職課程科目での実践的な授業を通して学生は何を理解するのか —ジグソー法とマイクロティーチングを扱った 「保健体育科教育法B」における感想文のテキストマイニングによる分析—

What the Students Understand through Practical Approach in Teacher Education Courses —An analysis by text mining of the comments from the classes of “Teaching Method for Health and Physical Education B” applying the Jigsaw method and micro teaching—

東海林 沙貴¹

Saki TOHKAIRIN

抄録：本研究は、教職課程科目での実践的な学びから、学生が何を学んだのかを明らかにすることを目的とした試みである。2022年度の「保健体育科教育法B」においてジグソー法を適用した授業とマイクロティーチングを取り入れた授業を実施し、感想文をテキストマイニングによって分析した。その結果、ジグソー法については、好意的な意見だけでなくその活用の難しさが記述されていた。また、マイクロティーチングを通じ、教師として授業を行うことの難しさや準備の重要性が理解されていた。本研究の事例からは、実践的な授業から、学生が、ジグソー法の特徴や授業の楽しさ、それをつくる難しさを理解したと考えられる。

キーワード：保健体育科、ジグソー法、マイクロティーチング、テキストマイニング、KH Coder

I. 研究の背景

中央教育審議会 (2012) が「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～ (答申)」を取りまとめてから10年が経過した。この答申では、学士課程教育は、従来のような知識伝達型・注入型の一方的な授業ではなく、学生の能動的な学修 (アクティブ・ラーニング) への転換が必要であることが示されている (中央教育審議会, 2012)。学生が授業を“受ける”のではなく、思考を働かせたり、実際に活動をしたりという“動く”ことのできる学びが、教員・学生双方に求められているといえよう。

他方、大学での教育を教員養成課程としてみても、先のアクティブ・ラーニングの視点からの授業改善は非常に重要である。現行の学習指導要領では、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善が教師に求められており (文部科学省, 2017), 「何を学ぶか」だけでなく、「どのように学ぶか」という視点が不可欠となっている。そのような指導方法の改革について、藤井 (2017) が「学生たちがこれまでの被教育体験を通じて構成された伝統的な教授観・学習観を、大学における教員養成課程を通じてどのように転換、再構成していくが (本文ママ) 課題となっているということでもある」 (p.190) と指摘しているように、将来の教育を担うことになる学生が、現代の、あるいはこれからの指導方法を考えるような大学での授業を展開することは不可欠である。

本学スポーツ健康科学科では、中学校及び高等学校教諭一種免許状 (保健体育) の取得が可能であり、学生の「教師としての実践的な力量」を高めることは、教職関連科目における重要な課題である。しかしながら、限られた授業時数の中で、基礎的な内容の学修とともに、学生の実践力を養うことは容易とはいえない。

そこで本年度の「保健体育科教育法B」では、【1】ジグソー法 (詳細は後述) を適用したダンス授業、及び【2】マイクロティーチングの機会を学生に提供し、体験的な学びによって学習内容への十分な理解を得ることと実践力の育成を試みた。本研究は、それらの実践を学生がどのように受け止めたのかを明らかにすることが目的である。具体的には、①ジグソー法を用いた授業のメリット・デメリット、ならびに授業全体を通じた感想、②マイクロティーチングで教師役・生徒役を経験して感じたこと、ならびに授業全体を通じた感想の各々について、学生がどのような意見を持ったのかを明らかにすることを目的とする。そして、体験的な学びを授業に取り入れることの可能性を検討し、今後の授業実践の一助としたい。

¹ スポーツ健康科学部スポーツ健康科学科

II. 研究の方法

本研究では、全体を【実践1】と【実践2】に分けることとした。

【実践1】では、ジグソー法を適用したダンス授業を扱った実践を対象とし、先述のように、ジグソー法を用いた授業のメリット・デメリット、ならびに授業全体を通した感想のそれぞれについて、学生がどのような意見をもったのか、リアクションペーパーの記述内容をKH Coderによって分析した結果及び考察を述べる。

続く【実践2】では、マイクロティーチングを用いた実践を扱い、これも先述のように、マイクロティーチングで生徒役・教師役を経験して感じたこと、ならびに授業全体を通した感想のそれぞれについて、学生がどのような意見をもったのか、リアクションペーパーの記述内容をKH Coderによって分析した結果及び考察を述べる。

本研究の2つの実践の分析に共通して用いるのは、KH Coder (樋口, 2001) である。KH Coderとは、テキスト型データを計量的に分析する「計量テキスト分析」を可能にするフリー・ソフトウェアで、2001年に樋口耕一氏によって開発・公開された(樋口, 2014)。本研究でこのソフトウェアを用いたのは、オンラインによって収集した学生の意見等を簡便に分析できる方法を模索し、今後の活用も視野に入れたとも考えるためである。

また、リアクションペーパーを分析の対象とした点も2つの実践に共通している。実践の対象となった「保健体育科教育法B」では、Teams上の「クイズ」機能を用いて、授業中に学生が自らの意見や考えや、授業全体の感想を記述したリアクションペーパーを毎回収集していた。本研究での対象もその中に含まれるものである。なお、本研究でのリアクションペーパーの分析にあたっては、すべての回答を匿名化し、個人が特定できないようにした。

本研究における2つの実践の分析は、授業後のリアクションペーパーの回収、記述内容の表記ゆれ等の確認及び修正、KH Coderによる下処理の実施、頻出語の抽出を行った。その後、KWIC コンコーダンスの機能も用いながら、頻出語が使用されている文脈の確認を行い、共起ネットワークの作成・分析・考察という手順で進めた。

III. 研究の結果及び考察

【実践1：ジグソー法を用いたダンス授業における学生の学び】

(1) 本実践の目的及び方法

【実践1】の目的は、ジグソー法を用いたダンス授業において、学生がそのメリットやデメリットをどのように理解し、また、その実践全体をどのように受け止めたのかを明らかにすることである。対象となった授業後に、ジグソー法のメリット及びデメリット、そして、ジグソー法を用いたダンス授業の全般的な感想についてリアクションペーパーでの提出を求め、各回答を分析した。

(2) ジグソー法とは

体育授業における学習指導モデル論を展開したMetzler (2011)は、その中の1つである協同学習モデルについて、「ストラクチャー」と呼ばれる定式化された手法の活用が有効であることを述べ、特に有効な5つのストラクチャーの1つに“Jigsaw” (Aronson et al., 1978) を挙げた。

ジグソー法は、学習者がある1つの課題達成に向けて、少人数の異質グループで活動する手法で、1970年代にアメリカの社会心理学者Elliot Aronsonらによって考案された(Aronson et al., 1978)。ジグソー法では、実施の前段階において、課題全体がグループの人数分に分割され、その後は大きく3つのステップで構成される。第1ステップでは、各グループは、それぞれの部分の担当者(エキスパート)を決定する。次の第2ステップでは、各グループから同じ担当箇所のエキスパートが集まり、担当箇所を深く理解する(エキスパート活動)。そして、最後の第3ステップにおいて全ての学習者は、自分がエキスパートとして学習した内容を元のチームに持ち帰り、他のメンバーに教える(ジグソー活動)。第3ステップの活動がグループの人数分繰り返されることで、学習者全員が課題全体を理解できる。そして、そのような手続きを踏むため、グループ内での協力(メンバー同士で対話をしながら、学習内容を伝え学びあう)と、個人の責任(エキスパートとしての役割を全うしなければ、グループのメンバーも課題達成に至らない)が重要になるのがジグソー法の特徴であるといえる。

(3) 本実践の概要

実践の前週に学習指導法の多様性をテーマとした内容を授業で扱い、その中でも協同学習モデルとジグソー法に重点を当てて説明した。そして、その翌週の授業において、体育授業でジグソー法を取り入れるアイデアとして、ダンス授業での例を実際の体験を伴いながら学ぶ機会を提供した。

実践は2022年11月7日に行い、出席した学生数は55名であった。学生をその場で小グループ(3名1グループを基本とする)に分け、各グループで3つのパートの担当者(エキスパート)を決定させた。ダンスの題材となる音源には「風になりたい」を取り上げ、「創作ダンス」の単元にジグソー法を適用することを想定した授業を展

開した。授業全体の課題として、「ジグソー法で『風になりたい』をマスターして全員で踊ろう」を掲げた。

本実践では、筆者が曲のはじめからサビまでを3パートに分け、振り付けを予め考えておいた。時間が限られた中での試行であり、受講生も多かったため、エキスパートごとに学びを深めるのではなく、代表の学生6名²が2名ずつ各パートのリーダーとなり、それぞれが担当となっている他の学生に向けて振り付けを教え、それらの学生が、エキスパートとして元のグループの他のメンバーに自分が学んだ振り付けを教えるという手順を取った。一般的なジグソー法を活用した場合の学習の進め方と、今回の進め方の違いを概略図に示した(図1・2)。

なお、本実践では、受講生が1時間で全ての流れを経験できるような試みであったため、各パートを覚える活動(ジグソー活動)が10分程度、その後、各エキスパートが他のメンバーに教える活動もそれぞれ10分程度とし、最後に全員で円になり3つのパートを組み合わせて踊った。

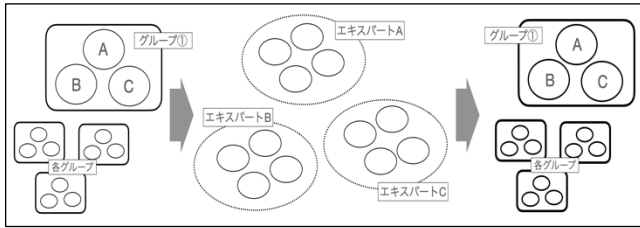


図1 一般的なジグソー法の大まかな流れ

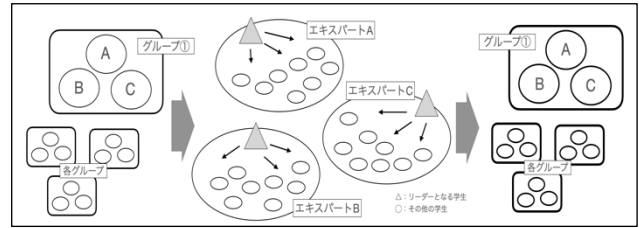


図2 実践1でのジグソー法の大まかな流れ

(4) ジグソー法を用いた授業についての学生の意見の分析結果及び考察

①ジグソー法を用いるメリット

メリットについてのコメントにおいてどのような語句が多く用いられたか、頻出語を確認した。4回以上用いられたのは27語であり、その上位を表1に示した。それらがどのような文脈で用いられたかを確認すると、「1人が先生となって他のみんなに教えることでコミュニケーションがとれて良いと思いました」、「ジグソー法を使うことで1人で全部覚えるよりも3人で分けて踊ることで覚えることが早く吸収できるところが良かったです」、「生徒同士で教え合うことで、教員が教えるよりも楽しく学べる事が出来る」など文章がみられた。このことから、学生は、教え合うことで学習者同士のコミュニケーションが促されることや、分担することで学習内容を理解しやすくなること、また、その活動そのものを楽しみを見出せるものとして、ジグソー法を受け止めたと考えられる。意図的に他者との情報交換を必要とするジグソー法の特徴は、実体験を通じて学生に概ね理解されたといえよう。

表1 ジグソー法のメリットに関する回答の上位頻出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
覚える	34	それぞれ	4
思う	26	ダンス	4
教える	23	チーム	4
コミュニケーション	12	パート	4
出来る	12	考える	4
良い	12	使う	4
責任	11	取る	4
自分	10	仲間	4
授業	10	分ける	4
グループ	9	聞く	4
ジグソー	6		
メリット	6		
楽しい	5		
効率	5		
時間	5		
取り組む	5		
生徒	5		

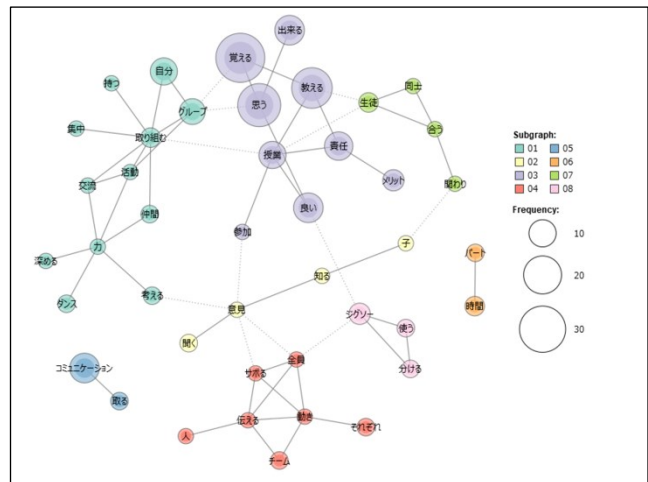


図3 ジグソー法のメリットに関する語の共起ネットワーク

次に、出現した語の共起ネットワークから、出現した語と語の結びつきを確認した。図3にその図を示す。「覚

² オープンキャンパスでも同様の内容を実施したため、その時に協力してくれた学生に再度依頼したものである。

える—教える—出来る」という語の間につながりがあったことがわかり、さらにそこに「責任」という語がつながっている。このことから、学習者同士で教え合いながら学習内容を理解していくこと、また、その活動に対して個人が責任を持っていることをメリットと捉える学生の意見を読み取ることができると考えられる。また、「グループ—自分—取り組む—仲間—交流」という語の結び付きもあり、学習内容の習得のみならず、グループ内での他者との交流が促される点もメリットと捉えられていたと読み取れる。

②ジグソー法を用いるデメリット

デメリットについてのコメントにおいてどのような語句が多く用いられたか、頻出語を確認した。4回以上用いられたのは21語であり、その上位を表2に示した。それらの語が使われた文脈を確認すると、「一人一人が決まっている所を覚えられない、教えられないとなると進行が止まる」、「会話が苦手な子がグループの子が教えるのは、少し難しい」、「元々ダンスが苦手な人だったらなかなか覚えるのが難しいと思う」のような文章がみられた。このことから、学生は、ダンスや教えることが苦手な学習者がいた場合に、その学習者がグループ内の他のメンバーに教えることは難しいということ、ジグソー法を活用するデメリットとして捉えていたと考えられる。

表2 ジグソー法のデメリットに関する回答の上位頻出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
覚える	21	デメリット	7
人	21	完成	5
教える	20	出る	5
思う	18	必要	5
グループ	13	やる気	4
苦手	11	可能	4
ダンス	10	授業	4
難しい	10	出来る	4
子	9	成り立つ	4
パート	8	理解	4
生徒	8		

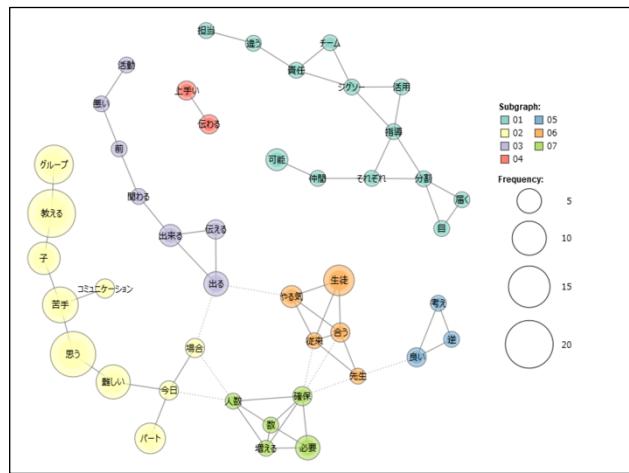


図4 ジグソー法のデメリットに関する語の共起ネットワーク

次に、共起ネットワークから出現した語と語の結びつきを確認した。すると、この図からも「グループ—教える—苦手—難しい」という語が共に使われていたことが確認された。特に「苦手—コミュニケーション」に結びつきがあることから、ジグソー法の特徴である「教える」という行為そのものの不得意さや苦手さがあることで、ジグソー法での学習が難しくなることをデメリットとして捉えていたことが読み取れる。ジグソー法がダンス授業のみならず、様々な活動に汎用可能な手法であることに鑑みれば、ジグソー法のステップの一部が、一部の学習者にとって容易なことではないということに学生が気づいたのではないかと推察される。

③ジグソー法を用いた授業全体についての感想

本実践の授業全体の感想についてもメリット及びデメリットと同様に分析した。頻出語を確認したところ、4回以上用いられたのは32語であった。その上位を表3に示す。「教える」と「覚える」、「自分」、「グループ」、「チーム」、「責任」という語から、グループ内での協働と役割が明確になるジグソー法の特徴を、学生も実践から学んだと考えられる。具体的には「自分は1人にならないと覚える気がないので、ジグソー法で1人で覚えて教える立場になった時、責任感を感じて取り組んだので良かった」などの記述があった。さらに、例えば、「みんなで合わせてやるのはとても難しいし、大変やと思ったけど教えあってみんなで踊ることはとても楽しいと思いました」という記述のように、「楽しい」や「良い」、「簡単」、「分かる」という肯定的な反応も多くみられ、体育授業にジグソー法を活用することの意義を、受講生なりに実感していた様子であった。

他方、先の回答にも記述されていた「難しい」という語も8回出現していた。「難しい」が用いられた文脈を確認すると、「この方法は教える側も教えられる側の人でも責任や理解がないと難しいことがわかった」などの回答があり、ジグソー法を単に授業に取り入れれば良いわけではないということについても実感できたようであった。

表3 ジグソー法での授業の感想における上位頻出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
思う	62	使う	7
教える	32	チーム	6
ジグソー	31	効率	6
ダンス	29	参加	6
授業	29	出来る	6
覚える	25	責任	6
楽しい	22	簡単	5
良い	14	分かる	5
感じる	12	コミュニケーション	4
自分	12	先生	4
方法	12	全員	4
グループ	10	体育	4
人	10	大切	4
今回	9	伝える	4
今日	9	踊る	4
子	8		
難しい	8		

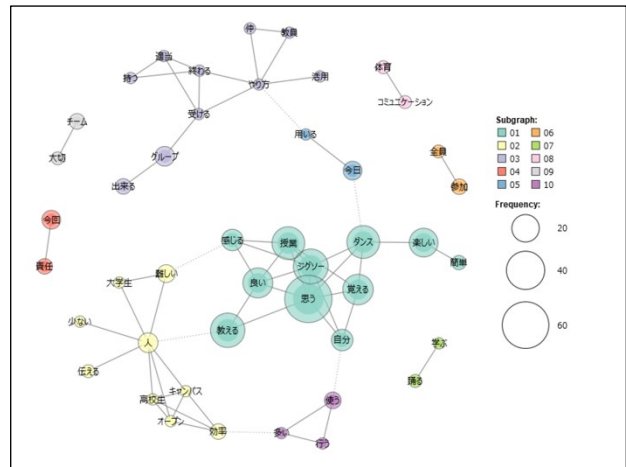


図5 ジグソー法での授業の感想における語の共起ネットワーク

次に、作成した共起ネットワークから出現した語と語の結びつきを探った。図5にその図を示す。「ジグソー覚えるー楽しいー教える」という語の間に結びつきがあり、また、それらに結びつく語として「ダンスー楽しい」を確認できる。このことから、学生は本実践において、ジグソー法を使ってお互いに教えたり、それを覚えたりする活動への楽しさを実感していたことが読み取れる。ジグソー法が、単なるグループ活動やそれに伴う楽しさを享受するものではなく、学習内容の習得がグループでの活動を媒介しているということ、学生は体験的に感じたのではないかと考えられる。

【実践2：マイクロティーチングを用いた授業における学生の学び】

(1) 本実践の目的及び方法

【実践2】の目的は、マイクロティーチングを用いた授業での生徒役および教師役の経験から、学生がどのようなことを感じたのか、また、マイクロティーチングを用いた授業全体をどのように受け止めたのかを明らかにすることである。対象となった実践後に、マイクロティーチングで教師役と生徒役を経験した感想と、授業の全般的な感想についてのリアクションペーパーの提出を求めた。それぞれの回答をKH Coderにて分析した。

(2) マイクロティーチングとは

教職課程科目では、学生の実践的な力量を形成するために模擬授業を用いることがある。模擬授業とは「教師養成課程にある学生や研修中の教師が、授業の組み立て方や指導法などを体験的に学んだり検討したりするために、実際の授業を想定した場で実践を模して行う授業」(木内, 2004, p.506)である。学生が教えるという立場を体感できる点で非常に有意義な方法である一方、人数が多い場合、全員に教師役を経験させるのは非常に難しい。

そこで、「授業範囲を短縮し、教授行為の要因や教授技術に含まれる特定の要素的スキルに焦点を当て、児童・生徒役が数名のクラスで授業場面を人為的に設定し、5~20分の短い時間で授業を行い、・・・(中略) ...実践的訓練」(山崎, 2004, p.507)であるマイクロティーチングを取り上げた。というのも、例えば、松本(2015)の先行研究では、教職課程科目の受講生が実際に指導を経験できる活動が効果的だと受け取り、特にマイクロティーチングについては、短時間の実施でも、授業の計画や生徒の反応、ポイントを絞った指導の重要性、生徒に興味関心をひくための工夫等を学ぶことができ、授業実施力を試す良い機会になるとともに、実施によって課題が明確になったと肯定的に評価していることが明らかになったことが述べられており、短時間かつ、単発の経験であっても、受講生にとって意義のある学びになることが期待されたためである。

(3) 本実践の概要

本実践は2023年1月23日に実施し、出席した学生は54名であった。前週に4人グループを提示し、メンバ

一で相談しながら参考にする指導案をインターネットで検索させた。短時間での実施であったこと、また、「指導案の作成」ではなく「指導する」ことに重きを置くことを目指したため、オンラインで公開されている「体づくり運動」の指導案から任意の1時間を選択させ、その指導案に沿って授業を進めるように指示した。中学校及び高等学校の授業時間は、概ね1コマ50分で構成されているため、各グループで担当する部分を決定し、グループの成員全員で1コマの授業を流すこととした。各グループは、例えば、導入の10分を1名が担当し、展開の前後半15分ずつを2名で担当し、まとめの10分を1名が担当するなどのように、区切りのよい部分で分担を決めていた。

(4) マイクロティーチングを用いた授業についての学生の意見の分析結果及び考察

①教師役を経験してみた意見や感想

マイクロティーチングでの教師役の経験から何を感じたかについて、学生の意見を収集した。頻出語のうち4回以上出現した語は32語であった。上位を表4に示す。上位の頻出語が用いられた文脈を確認すると、「100回褒めることは、難しく同じことしか言えていなかったため、その生徒の特徴に合った褒め方を適切に出来るようになる必要があると思った」、「道具の準備や片付けをどのように行うのかを明確にできておらず、活動が滞ってしまう場面があった」などの回答があった。教師の立場に立つことの楽しさよりも、難しさや必要とされることについて、実体験を通して理解したようであった。

表4 教師役を経験しての感想における上位頻出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
思う	31	行う	6
難しい	29	指導	6
授業	26	出来る	6
生徒	24	長い	6
感じる	19	内容	6
準備	13	ボール	5
時間	12	今回	4
伝える	12	事前	4
考える	11	実際	4
教える	9	人	4
言う	9	大変	4
自分	9	展開	4
大切	9	反省	4
褒める	8	目標	4
教師	7	遊び	4
先生	7		
必要	7		

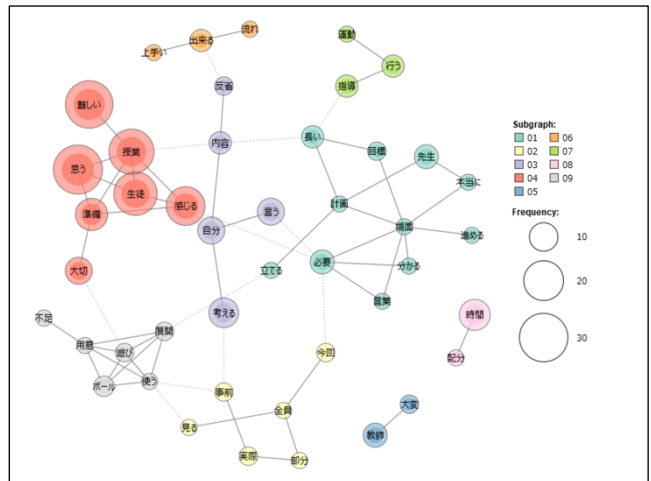


図6 教師役を経験した感想における語の共起ネットワーク

次に共起ネットワークによって、教師役を経験した感想で出現した語と語の結びつきを確認した。図を図6に示す。「難しいー授業ー生徒ー準備ー大切」という語の間に結びつきがあることから、教師として授業を展開することが容易ではないこと、そして、そのような授業を行うにあたっては、生徒のことを考えた準備が必要であることを学生が理解していたことがわかる。さらに、「計画ー場面ー必要ー進める」という語の間の結びつきから、計画的な場面転換による授業の進行が必要であることが、学生に理解されたといえよう。

②生徒役を経験してみた意見や感想

マイクロティーチングで生徒役を経験してどのように感じたかについて、学生の意見を収集した。頻出語のうち4回以上出現した語は25語であった。上位を表5に示す。頻出語が使われた文脈を確認すると、「先生がしっかりとした指示を出してくれないと、生徒は何をしてもわからず、楽しくない授業になってしまう」、「教師が明確であれば自然と楽しい雰囲気の中で授業を受けれることがわかった」、「先生の指示が遅いと時間も経ってしまうし自発的に動くことも必要だと感じた」などの回答があった。先生の言動が授業を作るうえで重要な点になることを、生徒側の立場から実感していたと考えられる。

表5 生徒役を経験してみたの感想における上位頻出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
先生	42	言う	7
生徒	30	時間	6
授業	22	自分	6
思う	21	受ける	6
指示	13	良い	6
感じる	11	考える	5
動く	11	行動	5
人	10	出来る	5
分かる	10	今	4
聞く	10	多い	4
教師	9	大切	4
理解	9	必要	4
楽しい	8		

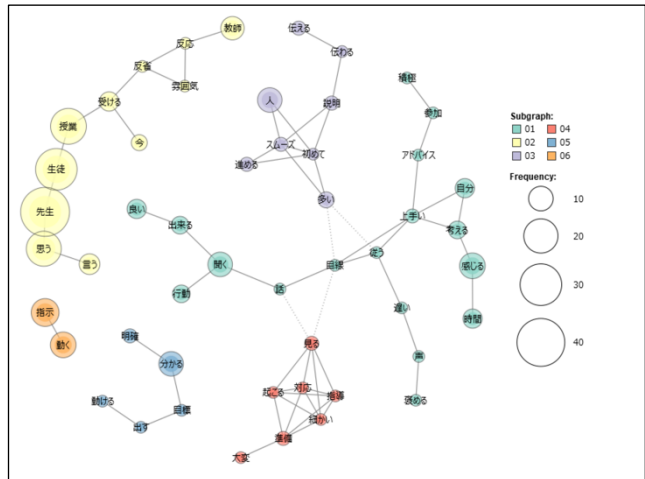


図7 生徒役を経験した感想における語の共起ネットワーク

次に、生徒役を経験した感想の語から共起ネットワークを作成し、出現した語と語の結びつきを確認した。その図を図7に示す。「伝える-伝わる-説明-スムーズ」という語の間の結びつきが確認でき、生徒の立場からみると、説明が明確に伝えられることによるスムーズな進行が体育授業において重要であることを学生が理解していたと読み取ることができる。また、「生徒-先生」の結びつきもあり、生徒側にとっても、先生という立場が授業の成否や雰囲気等に重要なポジションであると受け止めたのではと推察される。

③マイクロティーチングを用いた授業全体への意見や感想

マイクロティーチングでの授業を通した全般的な感想を収集した。頻出語のうち4回以上出現した語は32語であった。上位を表6に示す。「大変」や「難しい」、「計画」や「準備」という語が多く用いられていたことがわかる。頻出語が使われた文脈を確認すると、「事前に内容をちゃんと考えておけば時間内に終わるし余らないと思いました」や「50分間で導入、展開、まとめの一連の動きをするときの時間配分や授業内容をいろいろなことをやることの難しさが分かった」などの回答があった。1回のマイクロティーチングの実施では、指導のコツやポイントが学生に理解されるというよりも、その難しさや準備段階の重要性が理解されたと考えられる。

表6 マイクロティーチングでの授業の感想における上位頻出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
授業	40	楽しい	7
思う	37	教師	7
生徒	17	今回	7
先生	17	実際	7
感じる	15	大切	7
考える	15	分かる	7
出来る	14	事前	5
大変	11	進める	5
難しい	11	理解	5
指導	10	違う	4
時間	10	運動	4
行う	9	周り	4
自分	9	全体	4
教える	8	大事	4
計画	8	立てる	4
準備	8		
内容	8		

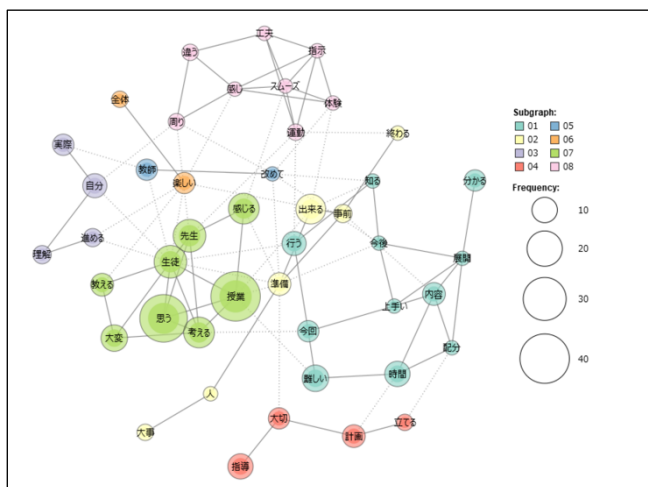


図8 マイクロティーチングでの授業の感想における語の共起ネットワーク

次に、共起ネットワークを作成し、マイクロティーチングでの授業に関する意見や感想に出現した語と語の結びつきを確認した。図8にそれを示す。「授業—考える—大変—教える」という語の間に結びつきがあったことから、教師の立場で授業を展開すること・考えることの楽しい側面よりも、大変さが、学生にとっては本授業で印象的なこととして理解されたことがわかる。また、「スムーズ—工夫—指示—体験」や「難しい—時間—配分—内容—展開」という語の間の結びつきもみられたことから、事前の準備なしには有意義な授業にはなりにくいということを、実体験を伴って学生が理解したと考えられる。

IV. 本研究のまとめ

本研究では、「保健体育科教育法B」において、学生の実践力を高めることを目指した2つの実体験を伴う学びによって学生が何を理解したのか、何を学んだのかを明らかにすることを試みた。

【実践1】では、ジグソー法を適用したダンス授業を行ったところ、学生はジグソー法のメリットとデメリットの双方を体験的に学び、さらに、ジグソー法の特徴である他者との教え合う行為が、良い点でもあり、逆に難しい点にもなりえることを理解していた。実際、東海林(2018)は、実技を扱う体育授業では特に、難易度の低い種目を対象にした授業に適用することでジグソー法を用いた授業が円滑に進むことを考察している。本実践でも、ジグソー法を適用する際には比較的簡単な題材を学習内容とすることが望ましいことを学生は理解したと考えられる。

【実践2】では、マイクロティーチングを取り入れた実践を行い、学生が教師役及び生徒役を経験できる機会を提供した。学生が教師役となったのは非常に短い時間ではあったものの、教師として授業を展開していくことの難しさを感じ、また、円滑な体育授業の実施には事前の準備や計画が不可欠であることを、教師役及び生徒役を経験することで理解していた。松本(2015)について先述したように、先行研究では短時間でも効果が期待できることが示唆されていたが、本実践でもそのような成果が得られたといえる。

以上のことから、学生に実体験を伴う学びを提供することによって、学生は、現実と結びつけたうえで、複数の視点からその学習内容を理解することができることが示唆されたといえる。

最後に本研究の課題及び今後の展望を述べておきたい。まず、課題として、テキストマイニングの分析が十分であったとは言えないことが挙げられる。より詳細に、様々な分析の手法を用いて、多様な面から学生の学びを分析する必要がある。次に、質問の妥当性及び収集するデータを見直すことが挙げられる。今回の実践は、初めての試みとして実施したこと、また、日常の実践の中で、簡便に学生の学びを可視化するための可能性を模索するため、特別なアンケート等によるデータの収集及び分析を行わなかった。しかしながら、学生のオンラインのリアクションペーパーはデータとして活用できることが示唆されたため、今後は日常的にそのデータを活用していくとともに、研究にあたっての特別なデータの収集も視野に入れておく必要があるといえよう。次年度以降もさらに教育実践を向上させ、データの蓄積も進めていきたい。

【参考・引用文献】

- 1) Aronson, E., Blaney, N., Stephan, C., Sikes, J. and Snapp, M. (1978) *The Jigsaw Classroom*.
- 2) 中央教育審議会 (2012) 新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～ (答申). https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_1.pdf. (2023.3.23 参照)
- 3) 樋口耕一 (2014) 社会調査のための計量テキスト分析. ナカニシヤ出版.
- 4) 木内剛 (2004) 模擬授業. 現代教育方法事典. 日本教育方法学会編, 図書文化社. p.506
- 5) 松本奈緒 (2015) 複数回の指導経験から反省的実践力を保障する体育教師養成カリキュラムの検討—マイクロティーチングと模擬授業の実施・省察を通して—. 秋田大学教育文化学部研究紀要教育科学部門 70 : 33-43.
- 6) Metzler, M.W. (2011) *Instructional Models for Physical Education* (3rd ed). Holcomb Hathaway, Publishers, Inc.
- 7) 文部科学省 (2017) 中学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 総則編. https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/03/18/1387018_001.pdf. (2023.3.23 参照)
- 8) 藤井幹夫 (2017) 教員養成課程におけるアクティブラーニング型授業がもたらす学習効果—教職に関する科目「教育制度論」における協同的で探究的な学習の結果から—. *ライフデザイン学研究* 13:189-213.
- 9) 東海林沙貴・友添秀則・吉永武史 (2018) 小学校中学年の体育授業におけるジグソーJPE の成果に関する研究: 学習者同士の関わり合いを促すためのプレルボールを基にした易しいゲームの授業実践を通して. *スポーツ教育学研究* 38 (1) : 1-20.
- 10) 山崎準二 (2004) マイクロティーチング. 現代教育方法事典. 日本教育方法学会編, 図書文化社. p.507