

大学体育におけるアルティメットを活用した授業実践

－テキストマイニングを用いた学びの特徴の分析－

A Class Practice Utilizing “Ultimate” in University Physical Education

－ Focusing on the characteristics of learning through Textmining －

田村 元延¹⁾, 窪田 辰政²⁾

TAMURA Motonobu¹⁾, KUBOTA Tatsumasa²⁾

キーワード：一般教養、大学生、フライングディスク

Keywords: general education, college student, flying disc

本研究では、アルティメットという集団スポーツ種目を活用した授業実践を通じて、学生の学びの特徴や授業評価をアンケート調査から明らかにすることで、大学体育においてより良い教育実践を行う上での知見を得ることを目的とした。アンケート調査では、本授業での学生の学びに関する自由記述による回答から文章を収集し、テキストマイニング分析を用いてその特徴を明らかにすることを試みた。また、授業評価に関する質問項目を独自で設け、実施した。その結果、本授業実践では、「パス（ディスクを投げる）」を中心に自らの身体を使った体験をもとに、他者と関わりながら、状況判断や問題解決をしていく学びの特徴が明らかになった。加えて、本授業実践は授業評価において、「バックハンドの投げ方」「フォアハンドの投げ方」「ディスクを受け取る動き方」に関するアルティメットの基本的な技能向上を実感できると共に「仲間づくり」「問題解決能力」「自分の身体への意識」といった技能以外の学びを実感できる可能性も示された。こうした知見は、大学体育において、「自らの授業実践で何が学べるのか」といった教育内容を提示すると共に、今後、より良い授業を実践する上で役立てることが可能となる。

I はじめに

日本学術会議（2010）は「21世紀の教養と教養教育」の提言において、「大学教育における体育・健康教育は、高校までのような多面的・包括的な教育課程によって制約されるものではないが、心身の健康維持や選択した種目の活動を通じての技量形成・仲間づくりに加えて、保健体育の意義、身体の理（ことわり）と自然や生活様式などとの関係についての理解を深めるという点でも重要である。」として保健体育の重要性を示している。これを受け、全国大学体育連合をはじめとする体育、スポーツ、健康に関する学協会（2010）は、体育系学術団体からの提言 2010 として「21世紀の高等教育と保健体育・スポーツ - 活気と親しみ

¹⁾ 常葉大学短期大学部 ²⁾ 静岡県立大学

にあふれるキャンパスと社会を構築するために」と題した要請書を提示した。その中で、「保健体育の充実に努め、豊かな人間性をそなえた学生を育成することは大学の責務の一つである」との主張がなされている。これに加え、「1 学生の健康・体力を維持・向上させ、活力ある家庭や社会を築く能力を育成する。」「2 大学における保健体育の教育効果を再認識する。」「3 スポーツ権を尊重し、スポーツ文化の創造に寄与する。」「4 学位授与の方針と『学士力』に心身の健康を位置づける。」という4つの具体的な要請内容も示されている。このことから、近年、大学体育は教養教育の枠を超えて、その意義や価値が見直されているといえよう。

こうした状況を踏まえると、大学体育の意義を具現化する教育実践の重要性（松田ほか、2012）がより一層、増してくると考える。大学体育に携わっていた佐藤（1992）は「人間的教養の中身を明らかにした教育内容を導き出すことこそ、今、私たちに問われている」と主張している。このことから、大学体育を実践する教員は、自らの具体的な教育実践を通して、身体的な教養としての教育内容を導くことが責務といえる。

そのため、まずは、「自らの授業実践で学生は身体を通して何を学んでいたのか」という視点に立ち、学びの実態を把握することが出発点になるといえよう。学生の学びの実態を捉えることは、「自らの授業で身体的な教養について何が学べるのか」という教育内容を見極めると共に、今後、より良い教育実践を展開するための実践的な知見を得ることが可能になると考えるからである。

そこで本研究では、アルティメットという集団スポーツ種目を活用した授業実践を通じて、授業における学生の学びの特徴や授業評価をアンケート調査から明らかにすることで、より良い教育実践を行う上での知見を得ることを目的とした。

II 方法

1. 対象

授業実践は、A 県立大学において教養体育の実技授業（身体運動科学A）を受講した1年生42名（男子：32名、女子：10名）を対象に実施した。その内、4回の実技授業全てに出席し、かつ、研究協力の同意を得ることができた29名（男子：20名、女子：9名）を研究対象とした。

2. 授業実践

2.1 アルティメット

本授業実践では、フライングディスク競技のひとつであるアルティメット種目^{註1)}を取り上げた。長澤（2006）は、授業教材としてアルティメットを扱う利点として、投げる技術を習得することにより身体能力のハンデにならないことや男女混合でもゲームが成り立つことを挙げている。本授業は、身体能力に個人差があることや男女混合で実施されることを考慮し、アルティメットを活用して授業を実践することにした。

2.2 実践計画

授業実践は、2020年6月から7月の期間において4回実施した（1回の授業時間は90分）。その計画を Table1 に示す。実践計画は、4回目のゲームを楽しめるように基本的な技能を

高めることをねらいとして構成した。基本的な技能には、フライングディスクの投げ方（以下、投げ方と示す）とフライングディスクを受け取る動き方（以下、動き方と示す）を位置付けた。投げ方は、バックハンドスロー^{注2)}（以下、バックハンドと示す）及びフォアハンドスロー^{注3)}（以下、フォアハンドと示す）の技能向上を目指した。動き方では、味方からパスを貰う動きの技能（自ら動いてパスコースを作る動き）の向上を目指した。また、毎授業の最後には、ふりかえりを実施した。具体的には、フライングディスクという用具や他者と関わった中で「自分の“からだ（心と体）”でわかったことや学んだこと」を想起してもらい、ワークシートに自由に記述させた。

Table1 Class practice plan

	1回目	2回目	3回目	4回目
90分	ウォーミングアップ			
	投げ方① バックハンド	投げ方① バックハンド	ゲーム	
		投げ方② フォアハンド		
	パスを貰う動き方		ミニゲーム	
	ふりかえり			

3. アンケート調査

3.1 内容及び実施方法

学期終了時にアンケート調査を実施した。アンケート調査は、自由記述及び授業評価の内容で構成した。

自由記述は、『『アルティメット』というスポーツの体験を通じて、あなたは何を学びましたか?』という質問に対し、これまでの授業体験を想起してもらい自由に回答させた。

授業評価は、アルティメットの基本的な技能習得と技能習得以外に関する質問及び評価項目を独自で設定した。その具体的な質問及び評価項目をFigure1に示す。アルティメットの基本的な技能習得では、「Q1. バックハンド」、「Q2. フォアハンド」、「Q3. 動き方」の技能

アンケート質問（以下の質問について、当てはまる5つの数字のうち、1つに○を付けてください）

Q1. 本授業で、フライングディスクの投げ方である「バックハンド」の技能は高まりましたか？

1. 大いに高まった 2. 高まった 3. どちらともいえない 4. 高まらなかった 5. 全く高まらなかった

Q2. 本授業で、フライングディスクの投げ方である「フォアハンド」の技能は高まりましたか？

1. 大いに高まった 2. 高まった 3. どちらともいえない 4. 高まらなかった 5. 全く高まらなかった

Q3. 本授業で、ゲームの際「味方からフライングディスクを受け取る際の動き」の技能は高まりましたか？

1. 大いに高まった 2. 高まった 3. どちらともいえない 4. 高まらなかった 5. 全く高まらなかった

Q4. 本授業は、他者とコミュニケーションをとるなど仲間づくりに役立ちましたか？

1. 大いに役立った 2. 役立った 3. どちらともいえない 4. 役立たなかった 5. 全く役立たなかった

Q5. 本授業を通して、「自分の“からだ（心と体）”で学んだことやわかったこと」を言語化する学習方法は、問題解決能力を高める上で役立ちましたか？

1. 大いに役立った 2. 役立った 3. どちらともいえない 4. 役立たなかった 5. 全く役立たなかった

Q6. 本授業を通して、「自分の“からだ（心と体）”を意識する機会」は増えましたか？

1. 大いに増えた 2. 増えた 3. どちらともいえない 4. 増えなかった 5. 全く増えなかった

Figure1 Class evaluation questions

向上に関する質問及び評価を行った。また、技能習得以外では、「Q4. 仲間づくり」、「Q5. 問題解決能力」、「Q6. 自分の身体への意識」に関する質問及び評価を行った。これらの6つの質問に対し、Figure1 に示したように選択肢に1から5の番号を付し、該当する番号に丸印をつける形で回答させた。

3.2 分析方法

3.2.1 自由記述

収集した自由記述から学生の学びの特徴を明らかにするために、テキストマイニング分析を行なった。テキストマイニングには、KH Coder (樋口、2014) を使用した。その手続きを Figure2 に示す。はじめに自由記述をテキストデータ化した。その後、自由記述における上位10語を頻出語として抽出語リスト機能を使い抽出した。また、自由記述における語と語の共起関係について、共起ネットワーク機能を用いて共起ネットワーク図を作成した。その際、図は、サブグラフ (modularity) を採用した。サブグラフとは、「比較的強くお互いに結びついている部分 (樋口、2018)」を示すまとまりである。その後、抽出された頻出語と共起ネットワーク図より、頻度の多い語を含むサブグラフを選定し、KWIC コンコーダンス機能を用いて、原文を抽出した。これらの文章から本授業における学生の学びの特徴を明らかにした。

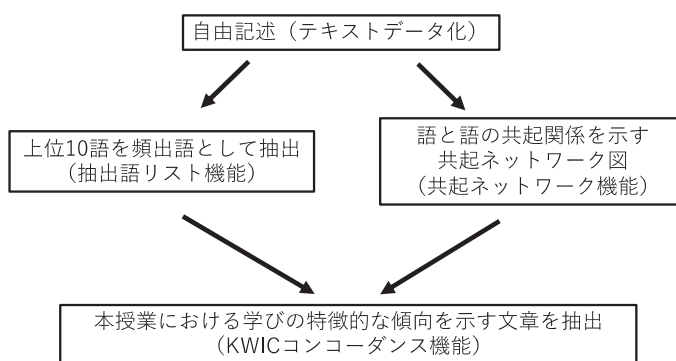


Figure2 Procedure for free description analysis using KH Coder (Higuchi, 2014)

3.2.2 授業評価

アルティメットの基本的な技能習得と技能習得以外に関する各質問に対し、回答番号毎の人数及び割合を算出した。

4. 倫理的配慮

授業内で学生に対し、本授業で収集したアンケート調査の結果を授業改善に役立てるという研究目的や収集した文章データは個人名が特定されない形で扱い、研究目的以外では使用しないことを口頭で説明した。その後、研究協力の同意書用紙を用いて、署名を得る形で同意を得た。その際、授業内で実施しているため、本研究に同意しなくとも単位取得や授業評価には全く影響しない旨を伝え、配慮を行った。

III 結果

1. 自由記述

1.1 頻出語の抽出

Table2に『アルティメット』というスポーツの体験を通じて、あなたは何を学びましたか?という質問に対する自由記述回答から抽出された上位10語の頻出語を示す。最も多く出現した語は、「パス(21回)」であった。次いで、「学ぶ(20回)」、「ディスク(18回)」、「アルティメット(18回)」、「大切(16回)」、「自分(14回)」、「スポーツ(14回)」、「思う(12回)」、「相手(10回)」、「投げる(10回)」という順に語が抽出された。

Table2 Frequent words in free description

順位	語	頻度
1	パス	21
2	学ぶ	20
3	ディスク	18
3	アルティメット	18
5	大切	16
6	自分	14
6	スポーツ	14
8	思う	12
9	相手	10
9	投げる	10

1.2 語と語の共起関係

Figure3に『アルティメット』というスポーツの体験を通じて、あなたは何を学びましたか?という質問の自由記述回答における語と語の共起関係を示す共起ネットワーク図を提示した。この図から主に、11のサブグラフが抽出された。その中で最も大きいサブグラフは、①「パス」「味方」「相手」「コミュニケーション」などの29語で構成されていた。その他、②「自分」「考える」「頭」など5語のサブグラフ、③「周り」「見る」「力」など4語のサブグラフ、④「学ぶ」「大切」、⑤「ディスク」「投げる」、⑥「アルティメット」「スポーツ」、⑦「体」「意識」、⑧「練習」「上達」、⑨「授業」「次」、⑩「目標」「立てる」、⑪「能力」「感じる」と2語で構成されるサブグラフであった。

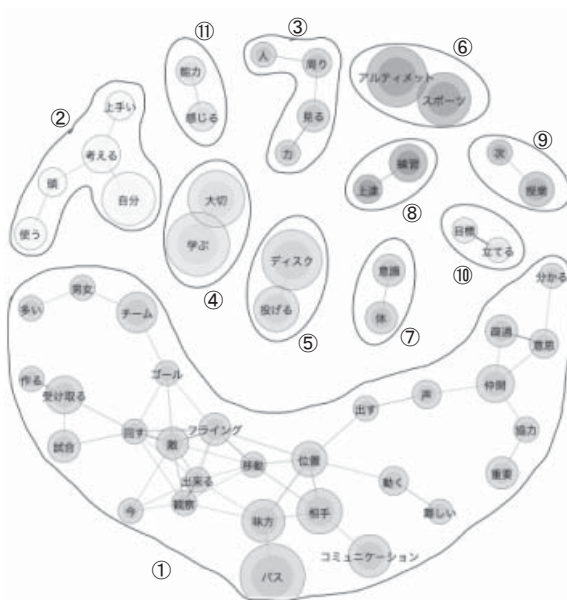


Figure3 Co-occurrence network diagram

1.3 文章の抽出

本授業における学びの特徴を示す文章を抽出するにあたり、頻出語の上位3語であった「パス」「学ぶ」「ディスク」「アルティメット」に着目した。特に「パス」は、共起ネットワーク図において、最も多い29語のサブグラフに含まれている語であった。また、「学ぶ」は「大切」、「ディスク」は「投げる」という2語のサブグラフを形成していた。そのため、「パス」「学ぶ」「ディスク」という語が含まれる文章の抽出は、本授業での学びの特徴的な傾向を示すことが可能であると判断した。なお、上位3つに含まれていた「アルティメット」という語を含む文章は、「パス」「学ぶ」「ディスク」の語が含まれる文章と重複が多いことや（15文章中12文章）、「アルティメットを通して」と学びに直接関係する記述として用いられていなかったため除外した。

1.3.1 「パス」の語を含む文章

Table3に「パス」の語を含む文章を示す。全部で16文章が抽出された。

Table3 Sentences containing “pass” in free description

文章1	まっすぐに飛ばすことが難しく <u>パス</u> 練習から苦戦しました。
文章2	<u>パス</u> 練習をした相手の子も未経験でしたが、お互いにごが悪いのか教わったポイントを意識しながら練習をしました。
文章3	そのようにしてだんだんと <u>パス</u> をうまく出すことができるようになりました。
文章4	また、試合でも <u>パス</u> を通すためには声を出すことが不可欠でした。
文章5	さらに <u>パス</u> ですら基本的に難しいものだったのでそれを動いているなかで行うのはかなり大変でした。
文章6	また、エンドゾーンにディスクを運ぶにしても大遠投をして味方が取るのか、 <u>パス</u> をつないで運んでいくので戦略が変わる。
文章7	味方が空いているスペースに走り込んだりすることで <u>パス</u> をつなぐには、タイミングがとても重要である。
文章8	仲間との意思疎通面では、アルティメットは仲間との協力なしでは成り立たないスポーツであり、特に <u>パス</u> を受け取るときは、受け取るサイドが動き回って <u>パス</u> コースを作って受け取るため、声出しや意思疎通はとても重要になっている。
文章9	ひたすらロング <u>パス</u> より、細かく <u>パス</u> をつないでいかないと点が取れないという面もあるのも分かったからそれが分かってからは意思疎通を特に重視してプレーをするようになった。
文章10	味方の位置をよく見て取りやすいところに <u>パス</u> を出せるようにし、自分が受け取る時は <u>パス</u> コースをよく見て作るようにした。
文章11	まだ対面で授業が受けられない中、ディスクを <u>パス</u> するというコミュニケーションがとても役立ったように思う。
文章12	初対面の人はなかなか話しづらくてもいい <u>パス</u> に対して褒めたり、パスミスを誤ったり、ディスクを通じたコミュニケーションをとることができた。
文章13	相手に取られないよう、味方がフライングディスクを出しやすい位置へ移動し <u>パス</u> をするという点がバスケットと同じような動きをしました。
文章14	また、味方への <u>パス</u> の声かけやゴールしたときのハイタッチ、ナイスという掛け声などチーム一体となって競技を行うことでより楽しいと思うようになりました。
文章15	観察力については、敵がいる場所を考えながら自分がどの位置に移動すれば今フライングディスクを持っている味方から <u>パス</u> をもらいやすいかや、相手がフライングディスクを持っている時は次に <u>パス</u> が回りそうな敵を予測してその敵のマークをしたり、自分がどの位置に動けば敵が回す <u>パス</u> を遮ることが出来るかなどを考える観察力を学ぶことが出来ました。
文章16	試合中では <u>パス</u> を回すとき、受け取るときに言葉で相手に伝えるよう呼び掛けたり手をあげたりしてコミュニケーションを交わしました。

1.3.2 「学ぶ」の語を含む文章

Table4に「学ぶ」の語を含む文章を示す。全部で19文章が抽出された。

Table4 Sentences containing “learn” in free description

文章1	私はアルティメットを通じて協力することの重要性を <u>学び</u> ました。
文章2	状況判断の迅速さと把握能力がとても大切だとも改めて <u>学ぶ</u> ことができました。
文章3	私はアルティメットを通して、他者との協調性と自分の頭で考えることの大切さを <u>学んだ</u> 。
文章4	そのためアルティメットでは、他者との協調性と自分の頭で考えて行動をすることが大切だと <u>学ぶ</u> ことができた。
文章5	<u>学んだ</u> ことは二つあり、一つは細かい技術面の向上、もう一つは仲間との意思疎通だ。
文章6	また、ディスクを受け取った後は一歩も動けなくなるため、その後どう体を使って投げる姿勢を作るかなどの工夫の仕方も実践を重ねて <u>学ぶ</u> ことができた。
文章7	バスケットボールのように攻守交代が激しく体力を必要とするスポーツでしたが、それ以上にポジション取りなど頭を使って点数を取っていくという事を <u>学び</u> ました。
文章8	また、個人技だけでなく、相手と味方の位置を把握し、連携をとることの大切さを <u>学んだ</u> 。
文章9	私は、アルティメットというスポーツの体験を通じて、仲間の大切さを <u>学んだ</u> 。
文章10	また、目標を立てて実行することの大切さを <u>学んだ</u> 。
文章11	このことから、ただ我武者羅にやるのではなく目標を立てて取り組むことの重要性を <u>学んだ</u> 。
文章12	アルティメットという競技は一人では絶対できないため、視野を広げ周りをよく見ることの大切さを <u>学んだ</u> 。
文章13	前の試合での反省をし、次に生かすことの大切さを <u>学んだ</u> 。
文章14	技術面では、指先のちょっとした感覚でディスクの速さや飛ぶ高さ、軌道まで、すべてのことをコントロールできることを <u>学んだ</u> 。
文章15	アルティメットでは技術面よりも、コミュニケーションの面で多く <u>学ぶ</u> ことができた。
文章16	このご時世だからこそ、改めてコミュニケーションの大切さを <u>学ぶ</u> ことができた。
文章17	私は今回の授業を通して、こういった複数の技術を習得するために自分なりに研究する大切さを <u>学び</u> ました。
文章18	私はアルティメットを通して味方と相手の動きを察知する観察力と味方同士で交わすコミュニケーションについて <u>学ぶ</u> ことが出来ました。
文章19	観察力については、敵がいる場所を考えながら自分がどの位置に移動すれば今フライングディスクを持っている味方からパスをもらいやすいかや、相手がフライングディスクを持っている時は次にパスが回りそうな敵を予測してその敵のマークをしたり、自分がどの位置に動けば敵が回すパスを遮ることが出来るかなどを考える観察力を <u>学ぶ</u> ことが出来ました。

1.3.3 「ディスク」の語を含む文章

Table5に「ディスク」の語を含む文章を示す。全部で15文章が抽出された。

Table5 Sentences containing “disc” in free description

文章1	ディスクが思っていたより大きくて重かったです。
文章2	なぜならアルティメットはディスクを投げるが、思った通りには飛ばないからだ。
文章3	また、エンドゾーンにディスクを運ぶにしても大遠投をして味方が取るのか、パスをつないで運んでいくのかで戦略が変わる。
文章4	また、ディスクを受け取った後は一歩も動けなくなるため、その後どう体を使って投げる姿勢を作るかなどの工夫の仕方でも実践を重ねて学ぶことができた。
文章5	ディスクを投げる技術や、アルティメット自体のルールに加えて、相手の移動先を予測してディスクを投げる判断力や、仲間と細かなコミュニケーションをとることによって状況を理解できるような情報伝達能力を培うことができたと感じる。
文章6	最初のころ、私はディスクを上手く投げることができず、ペアの子に迷惑をかけていた。
文章7	技術面では、指先のちょっとした感覚でディスクの速さや飛ぶ高さ、軌道まで、すべてのことをコントロールできることを学んだ。
文章8	また指だけでなく、腕や腰などの体全体との連動性もディスクに影響され、アルティメットではそういった体全体の感覚を身に着けることができた。
文章9	まだ対面で授業が受けられない中、ディスクをパスするというコミュニケーションがとても役立ったように思う。
文章10	初対面の人とはなかなか話しづらくてもいいパスに対して褒めたり、パスミスを誤ったり、ディスクを通じたコミュニケーションをとることができた。
文章11	ディスクを投げる精度、取る精度、周りを見る力などたくさんさんの技術を一瞬にして要求されます。
文章12	ディスクを使いこなせていなかったため、どうやったら上手く飛ばせるか試行錯誤の連続でした。
文章13	相手に取られないよう、味方がフライングディスクを出しやすい位置へ移動しパスをするという点がバスケットと同じような動きをしました。
文章14	観察力については、敵がいる場所を考えながら自分がどの位置に移動すれば今フライングディスクを持っている味方からパスをもらいやすいかや、相手がフライングディスクを持っている時は次にパスが回りそうな敵を予測してその敵のマークをしたり、自分がどの位置に動けば敵が回すパスを遮ることが出来るかなどを考える観察力を学ぶことが出来ました。
文章15	コミュニケーションについては、試合前には個々がある程度マークする敵を話し合っ決めて、チームの中でフライングディスクを投げるほうが受け取るほうのどっちが得意かによりゴールまで回すパス役、ゴール時点でフライングディスクをキャッチする受け取り役のどっちで活躍できるかなどを話し合いました。

2. 授業評価

Table6 に授業評価の結果を示した。アルティメット競技の基本的な技能習得における Q1 の「本授業で、フライングディスクの投げ方である『バックハンド』の技能は高まりましたか？」という質問において、「1. 大いに高まった」と回答した者は 20 名 (69%)、「2. 高まった」と回答した者は 7 名 (24%) であった。その他、「3. どちらでもない」及び「4. 高まらなかった」と回答した者は、それぞれ 1 名 (3%) であった。

Q2 の「本授業で、フライングディスクの投げ方である『フォアハンド』の技能は高まりましたか？」において、「1. 大いに高まった」と回答した者は 10 名 (34%)、「2. 高まった」と回答した者は 14 名 (48%) であった。その他、「3. どちらでもない」と回答した者は 4 名 (7%)、「4. 高まらなかった」と回答した者は 1 名 (3%) であった。

Q3 の「本授業で、ゲームの際『味方からフライングディスクを受け取る際の動き』の技

能は高まりましたか？」において、「1. 大いに高まった」と回答した者は10名(34%)、「2. 高まった」と回答した者は17名(59%)であった。「3. どちらでもない」と回答した者は2名(7%)であった。

また、アルティメット競技の基本的な技能習得以外におけるQ4の「本授業は、他者とコミュニケーションをとるなど仲間づくりに役立ちましたか？」という質問において、「1. 大いに役立った」と回答した者は21名(72%)、「2. 役立った」と回答した者は8名(28%)であった。「3. どちらでもない」「4. 役立たなかった」「5. 全く役立たなかった」と回答した者は0名であった。

Q5の「本授業を通して、『自分の“からだ(心と体)”で学んだことやわかったこと』を言語化する学習方法は、問題解決能力を高める上で役立ちましたか？」において、「1. 大いに役立った」と回答した者は12名(41%)、「2. 役立った」と回答した者は15名(52%)であった。「3. どちらでもない」と回答した者は2名(7%)であった。「4. 役立たなかった」及び「5. 全く役立たなかった」と回答した者は0名であった。

Q6の「本授業を通して、『自分の“からだ(心と体)”を意識する機会』は増えましたか？」において、「1. 大いに増えた」と回答した者は13名(45%)、「2. 増えた」と回答した者は15名(52%)であった。「3. どちらでもない」と回答した者は、1名(3%)であった。「4. 増えなかった」及び「5. 全く増えなかった」と回答した者は0名であった。

Table6 Evaluation of class practice

	【1】	【2】	【3】	【4】	【5】
Q1. バックハンドの技能	20 (69%)	7 (24%)	1 (3%)	1 (3%)	0 (0%)
Q2. フォアハンドの技能	10 (34%)	14 (48%)	4 (14%)	1 (3%)	0 (0%)
Q3. 動き方の技能	10 (34%)	17 (59%)	2 (7%)	0 (0%)	0 (0%)
Q4. 仲間づくり	21 (72%)	8 (28%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Q5. 問題解決能力	12 (41%)	15 (52%)	2 (7%)	0 (0%)	0 (0%)
Q6. 自分の身体への意識	13 (45%)	15 (52%)	1 (3%)	0 (0%)	0 (0%)

【】内の数字は各質問で回答した番号を示す。

IV 考察

1. アルティメット用いた授業実践における学びの特徴

最も多い頻出語であった「パス」は、29語で構成されるサブグラフに含まれていた(Table2及びFigure3の①)。「パス」の語を含む16の文章からは(Table3)、「仲間との意思疎通面では、アルティメットは仲間との協力なしでは成り立たないスポーツであり、特にパスを受け取る時は、受け取るサイドが動き回ってパスコースを作って受け取るため、声出しや意思疎通はとても重要になっている。(文章8)」「味方の位置をよく見て取りやすいところにパスを出せるようにし、自分が受け取る時はパスコースをよく見て作るようにした。(文章10)」「まだ対面で授業が受けられない中、ディスクをパスするというコミュニケーションがとても役立ったように思う。(文章11)」など「仲間」「意思疎通」「コミュニケーション」「味方」など他者との関わりを通じた学びに関する傾向が伺えた(他、文章2、7、9、12、13、14、16)。その他、「まっすぐに飛ばすことが難しくパス練習から苦戦しました。(文章1)」「また、試合でもパスを通すためには声を出すことが不可欠でした。(文章4)」など、パス

を實踐して「体験的に理解したこと」や「パスを成功させるポイント」などに関する記述も見られた（他、文章3、5、6、15）。このことから、本授業でのアルティメット通じて、学習者は「パスを介して他者と関わること」や「パスを体験的に理解したこと」に関する学びの特徴が見えてきた。

続いて、2番目に多い頻出語であった「学ぶ」という語に着目する（Table2）。共起ネットワーク図において「学ぶ」は「大切」という語との共起関係が強い傾向を示した（Figure3の④）。そのため、「学ぶ」という語を含む文章には、学習者が大切であると感じる学びの記述が示されているといえよう。こうした「学ぶ」を含む19の文章からは（Table4）、主に「私はアルティメットを通して、他者との協調性と自分の頭で考えることの大切さを学んだ。（文章3）」「学んだことは二つあり、一つは細かい技術面の向上、もう一つは仲間との意思疎通だ。（文章5）」「私はアルティメットを通して味方と相手の動きを察知する観察力と味方同士で交わすコミュニケーションについて学ぶことが出来ました。（文章18）」など「他者との協力・協調性」「仲間との意思疎通」「コミュニケーション」に関する内容（他、文章1、4、9、8、15、16）が認められた。また、その他の文章から、「また、ディスクを受け取った後は一歩も動けなくなるため、その後どう体を使って投げる姿勢を作るかなどの工夫の仕方でも実践を重ねて学ぶことができた。（文章6）」「私は今回の授業を通して、こういった複数の技術を習得するために自分なりに研究する大切さを学びました。（文章17）」など「問題や課題への解決」に関する内容（他、文章6、7、10、11、13）や「状況判断の迅速さと把握能力がとて大切だとも改めて学ぶことができました。（文章2）」など「状況判断」に関する内容（他、文章12、18、19）が認められた。これらの文章から本授業において、「パス」でも挙げられた「他者と関わり」に加え、「問題解決」や「状況判断」に関する学びの特徴が伺えた。

最後に、3番目に多い頻出語の「ディスク」について（Table2）、共起ネットワークでは、「投げる」という語との共起関係が強い傾向を示した（Figure3の⑤）。「ディスク」の語を含む15の文章からは（Table5）、「技術面では、指先のちょっとした感覚でディスクの速さや飛ぶ高さ、軌道まで、すべてのことをコントロールできることを学んだ。（文章7）」「また指だけでなく、腕や腰などの体全体との連動性もディスクに影響され、アルティメットではそういった体全体の感覚を身に着けることができた。（文章8）」など実際にディスクと関わってわかった「技術」「身体の動かし方」など「体験的に理解したこと」に関する内容が中心であった（その他、文章1、2、3、7、8、11、13）。その他、これまで示した「他者との関わり（文章6、9、10、15）」「問題や課題への解決（文章4、12）」「状況判断（文章5、14）」に関する内容なども見られた。こうした記述から、「（フライング）ディスク」を「投げる」という用具との関係性から、自らの身体を使った学びの特徴が伺えた。

以上の自由記述からアルティメットを取り上げた本授業を通じて、『「パス（ディスクを投げる）」を中心に自らの身体を使った体験をもとに、他者と関わりながら、状況判断や問題解決をしていく学びの特徴』が見えてきたといえよう。

こうした本授業での学びの特徴を踏まえた上で、授業評価の結果に着目する（Table6）。バックハンドの技能に関する質問において、「1. 大いに高まった」「2. 高まった」と肯定的に評価した者は、27名（93%）に上った。また、フォアハンドの技能に関する質問において、「1. 大いに高まった」「2. 高まった」と肯定的に評価した者は、24名（81%）に上った。さらに、動き方の技能に関する質問において、「1. 大いに高まった」「2. 高まった」と肯定的に

評価した者は、27名（93%）に上った。これらの結果から、学習者にとってアルティメットの基本的な技能が高まったと実感できる授業が実施されていたと考えられる。

しかし、フォアハンドはバックハンドとの比較において、「1. 大いに高まった」「2. 高まった」と肯定的に評価したものは3名（10%）減少し、「3. どちらでもない」の人数が3名（10%）多い傾向を示していた。このことから、フォアハンドはバックハンドに比べ技能向上が実感しにくい投げ方であり、今後、フォアハンドの技能向上に焦点を当てた実践を検討する必要があるといえる。

その一方で、技能習得以外の評価に着目すると、「仲間づくり（29名、100%）」、「問題解決能力（27名、93%）」、「自分の身体への意識（28名、97%）」に関する質問において、肯定的に評価した者は、93%以上に上った。これらの結果から、本授業は、学習者にとって「仲間づくりの機会」「問題解決能力の向上」「自らの身体への意識する機会」を実感できる場としても機能していた可能性が示唆された。

特に「仲間づくり」の肯定的な評価が100%であったことは、アルティメット種目のパスを繋ぎ協力しなければ成り立たない特性が貢献したと推察する。加えて、本授業では、毎授業の最後に「自分の“からだ（心と体）”でわかったことや学んだこと」を言語化する「ふりかえり」を行った。こうした「ふりかえり」について、自由記述の中に「身体運動科学Aでは、授業の終わりに学んだことや分かったことを振り返る時間があった。そこで、その日自分にできた所やできていなかった所を振り返り、どうすればいいか目標を立てて次の授業に取り組んだ。これにより次の授業では、より効率的に練習することができ、早く上達することができた。このことから、ただ我武者羅にやるのではなく目標を立てて取り組むことの重要性を学んだ。」という記述も確認できた。この記述から、授業で自ら学んだことを言語化することは、課題を明確化し、解決を図る上で有用である可能性も伺えた。そのため、今後、学んだことを言語化してふりかえる学習方法が「問題解決能力」や「自分の身体への意識」に果たす役割についても検討を行う必要があると考える。

V まとめ

本研究の目的は、大学体育においてアルティメットを活用した授業実践を行い、アンケート調査から授業における学生の学びの特徴と授業評価を明らかにすることであった。

本研究で得た知見は、以下の通りである。

- 1) 本授業実践では、『「パス（ディスクを投げる）」を中心に自らの身体を使った体験をもとに、他者と関わりながら、状況判断や問題解決をしていく学びの特徴』が明らかになった。
- 2) 本授業実践は、「バックハンドの投げ方」「フォアハンドの投げ方」「ディスクを受け取る動き」に関するアルティメットの基本的な技能の向上を実感できる傾向が示された。
- 3) 本授業実践は、「仲間づくりの機会」「問題解決能力の向上」「自分の身体を意識する機会」を実感できる場としても機能している可能性が示された。

以上の知見から、大学体育における教育実践において「自らの授業で学生は身体を通して何を学んでいたのか」という学びの実態を把握することに繋がったと考える。特に、フライングディスクを投げるというパスを介して他者との関わり方を学べるという特徴は、用具を

操作するという身体的な教養を身につけるだけでなく、大学初年次における仲間づくりに貢献できる教育実践が展開できるという点で価値があるといえる。

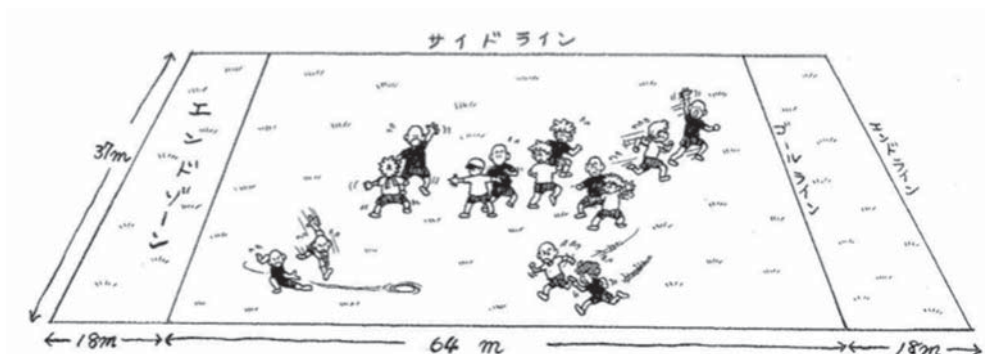
今後は、こうしたアルティメットの特徴が、身体的な教養や仲間づくりなどを育む上で「具体的にどう貢献しているのか」について詳細な検討を行う必要がある。加えて、アルティメットだけでなく他のスポーツ種目をを用いて同様の検討を行い、学びの特徴を明らかにすることで、大学体育における教育実践をより充実させると共に、その価値を示していきたい。

注

注1) アルティメット種目

以下、アルティメット種目の説明文及び図について、フライングディスク指導者テキスト（日本フライングディスク協会、2016）の p19 から抜粋して示す。

「アルティメット (Ultimate) は、各 7 人からなる 2 チームが 100m × 37m のコートでディスクをパスしながら運び、エンドゾーン内でパスをキャッチすると得点 (1 点) となる。球技にはないディスクの飛行特性を使い、またスピードや持久力を必要とするところから究極 (Ultimate) という名前がつけられました。ゲームでは、Spirit of the game という紳士的な基本理念に基づき審判を置かずに選手同士の判断によるセルフジャッジを採用しているのも特徴といえます。」



注2) バックハンドスロー

以下、バックハンドスローの説明文及び図について、フライングディスク指導者テキスト（日本フライングディスク協会、2016）の p11 から抜粋して示す。

「身体の位置は、投げる方向に対して 45 度程度に向いて、足を肩幅くらいに開きます。そして、ディスクを胸の前で、手と胸の間に来るように手首を巻き込んで持ち、肩、肘、手首の関節を順番に伸ばし、前足を相手に向けて踏み込み体重移動しながら投げます。」



注3) フォアハンドスロー

以下、フォアハンドスローの説明文及び図について、フライングディスク指導者テキスト(日本フライングディスク協会、2016)のp11-12から抜粋して示す。

「身体の向きは、バックハンドスローと逆に構えます。足は肩幅程度に開き、投げる方向に対してやや斜めに立ちます。その際ディスクを持っている手と同じ方の脚の土踏まずを投げたい方向に向けます。そこから、手首の力をぬいて中指で弾くようにディスクを投げ出します。手のひらが上を向いたまま保ち、空手チョップの要領で投げ出します。投げた後は中指が相手を指す、またはコマ回しのひもを引く要領でスローしてみましょう。」



謝辞

今回、A県立大学より非常勤講師としてお招きいただき、貴重な経験を積むことができました。記して感謝の意を表すとともに、今後も微力ながら自分の専門性をいかした大学教育・地域貢献に努めて行きたいと考えております。

引用・参考文献

- 樋口耕一(2014)社会調査のための計量テキスト分析ー内容分析の継承と発展を目指してー。ナカニシヤ出版。
- 樋口耕一(2018)「KH Coder3 リファレンス・マニュアル」<https://kncoder.net/dl3.html> (2020年9月10日参照)。
- 松田裕雄・吉岡利貞・河村レイ子・桐生習作・金谷麻理子・武田丈太郎・門野洋介(2012)大学体育の価値向上に向けた一考察ー教育実践における目標・教授・学習に着目してー。大学体育学, 9, pp.69-92.
- 長澤純一(2006)フライングディスクの展開ーアルティメットに特化した授業の構築ー(私の授業ノート2)。大学体育, 33巻, 2号, pp.52-57.
- 日本フライングディスク協会(2016)フライングディスク指導者テキスト。<https://www.jfda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2016/03/FlyingdiscText2016.pdf> (2020年9月22日参照)。
- 日本学術会議(2010)提言 21世紀の教養と教養教育。<http://www.scj.go.jp/ja/info/kohyo/pdf/kohyo-21-tsoukai-4.pdf> (2020年9月10日参照)。
- 佐藤善治(1992)一般教育としての保健体育の意味。大学と教育, 4号, pp.22-31.
- 全国大学体育連合(2010)体育系学術団体からの提言 2010 21世紀の高等教育と保健体育・スポーツー活気と親しみにあふれるキャンパスと社会を構築するためにー。<https://daitairen.or.jp/2013/wp-content/uploads/8c9bfeb587647634449d0e0db54f2ebc.pdf> (2020年9月10日参照)。

