

刺し子製作実習における「楽しさ」の質の検討

Examination of the Quality of "Enjoyment" in Sashiko Stitching Practices in Classes

山 中 大 子*

YAMANAKA Hiroko

川 端 博 子**

KAWABATA Hiroko

【概要】大学生 18 名に対して刺し子製作実習後にインタビュー調査を行い、修正版グランデッド・セオリーをもちいて、刺し子製作実習の「楽しさ」の質について分析した。その結果、刺し子製作実習には次の 13 概念の多面的な「楽しさ」が確認された。好きなものを表現する楽しさ、作品ができあがっていく楽しさ、縫った成果が目に見える楽しさ、やることが明確な楽しさ、思い付きで作る楽しさ、自分の手を動かして縫う楽しさ、動作がたんたんと繰り返される楽しさ、黙々と製作に没頭する楽しさ、気持ちが落ち着く楽しさ、自分のペースで製作する楽しさ、できることが増える楽しさ、新しい自分を発見する楽しさ、友だちと話すコミュニケーションの楽しさ、である。家庭科教育において楽しさの視点から製作実習を再考し、学習者の楽しさ・喜びを尊重した家庭科の製作実習ならではの学びを実践していくことが今後の課題である。

【キーワード】被服製作実習、刺し子、手縫い、楽しさ、家庭科

1. 研究目的

家庭科の製作実習（被服製作・布を用いた製作）において児童・生徒に製作の「喜び」を味わわせることについては、昭和 33 年告示小学校／中学校学習指導要領に明示され、その後の学習指導要領においても度々言及されている。現行の平成 28 / 29 年告示学習指導要領の解説では、「児童が課題を解決できた達成感や製作の喜びを味わい、次の製作への意欲を高めたり、製作した物を日常生活で活用する楽しさや手作りのよさを味わったりすることができるよう配慮する」（小学校、家庭編）ことや、「製作を通して、自分自身が豊かな気持ちになることに気付くことができるようにする」（中学校、技術・家庭編）ことが示されている。実際に家庭科の授業においては、児童・生徒が喜びをもって楽しそうに製作に取り組む様子も見られる。しかしこれまで製作実習における楽しさや喜びの追究を目的とした研究はなされておらず、充実感についての研究（福村, 1997）や、学習者の興味と関心についての研究がなされているのみである（例えば、大藤・池崎, 2017）。家庭科の製作実習の喜びとはどのような質の喜びや楽しさで、児童・生徒の成長と発達にどのように寄与するのかということは、未だ明らかになっていない。

中学生を対象とした調査研究では、家庭科の製作実習における楽しさや喜びの一例として、フロー体験を取り上げた（山中, 2022）。そこでは、製作実習中でフローを体験した生徒ほど、製作物が充実し、自己評価が高く、学習後の生活実践につながりやすいことが示唆された。しかし、例えばバスケットボールの楽しさには、有能感、オートレリックな感覚、自我意識の喪失、行為と認識

の融合、没頭、明確な目標の、6 類型の楽しさがあることが報告されているように（彦次・村瀬, 2018）、製作実習における楽しさもフロー体験だけではなく、多面的多層的であることが予想される。製作実習における楽しさの質について検討し、製作実習における楽しさや喜びの実態を解明することが求められる。

そこで本研究では、修正版グランデッド・セオリー・アプローチを用いて、製作実習後のインタビュー調査の結果を質的に分析し、製作実習の喜びや楽しさの実態を多角的に明らかにすることを試みる。学習者の「楽しさ」の視点から製作実習について再考し、家庭科教育実践への示唆を得ることが本研究の目的である。

2. 研究方法

（1）調査対象者

本研究では製作実習における学習者の主観的な「楽しさ」や「喜び」の実態を、学習者自身の言葉から明らかにしたいと考えた。そこで、製作実習過程の言語化が可能であり、インタビュー調査の実施が可能であった、大学生を調査対象とした。2020 年度前期に「被服学実習Ⅱ」を受講した大学 3 年生 8 名（A～H）、2020 年度後期に「被服学実習Ⅰ」を受講した大学 2・3 年生 10 名（I～R）の協力を得た。学生 J のみ男性、他の 17 名は女性であり、全員が家庭科の教員免許状取得を目指すコースを履修している。

研究参加にあたっては書面と口頭で研究の趣旨と研究者の守秘義務に関する説明を行い、書面による同意を得ている。なお、本研究の調査対象者は、オンライン授業の実践と改善を目的とした研究（山中・川端, 2021、

* 元 東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科

** 埼玉大学教育学部生活創造講座

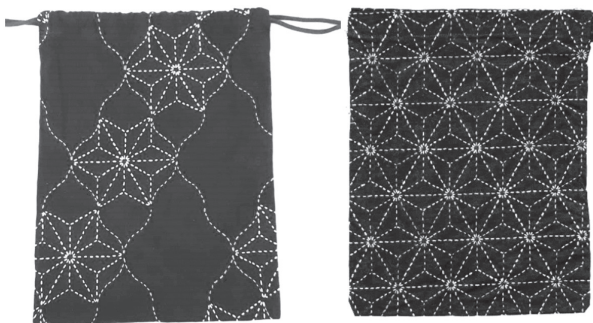
山中・川端, 2022) と同じ対象者である。しかしこれらの研究と本研究は研究の目的と分析方法が異なるため、別の論文として報告する。

(2) 授業内容

刺し子の袋の製作 (135 分授業×5 回) を本研究では調査対象とした。授業内容を表 1 に示す。段染め刺し子糸と刺繍針を用いて教材布に刺し子技法で図案を縫いあげ、ミシンで一重の袋に仕立てることが課題である (図 1)。教材は約 30cm × 80cm の紺色平織綿布の入った製作キット (榊優良教材) を使用した。刺し子の図案は学生の自由とした。

【表 1】刺し子製作実習 授業内容と調査内容

時	授業内容	調査内容
1	教材配布・デザイン・印つけ (対面授業)	
2	刺し子 90 分・講義 (オンライン授業)	
3	刺し子 90 分・作品の中間報告 (オンライン授業)	
4	刺し子 90 分・講義 (オンライン授業)	インタビュー調査
	補習	
5	ミシン縫いで袋に仕立てる (対面授業)	インタビュー調査



【図 1】「刺し子の袋」製作例 (学生 E, 学生 K の作品)

(3) 調査方法：インタビュー調査

第 4 時または第 5 時に、1 対 1 での半構造化面接を、対面またはパソコン画面を介したオンライン形式で行った。調査者は大学院生として初回の授業に対面で紹介され、授業を毎回参観していた。調査者が学生と 1 対 1 で会話をするのはインタビュー調査の時がほぼ初めてであった。

調査では、学生自身の言葉で製作実習の体験を語ってもらうことを求めた。インタビューの終了も話の流れに任せ、インタビュー時間は実態に応じて 8 分～45 分であった。

(4) 分析方法

1) 分析の対象

録音したインタビューをすべて書き起こし、文字データとして分析に用いた。大学生 18 人全員分のデータ

を、修正版グランデッド・セオリー (M-GTA, Modified Grounded Theory Approach) の手法を用いて分析した。

2) 修正版グランデッド・セオリーについて

グランデッド・セオリーは、グレーザーとストラウスの二人の社会学者によって提唱された、データに密着しつつ (grounded on data) 解釈を積上げ、理論を形成することを目指す研究方法であり、データの切片化、理論的サンプリング、理論的飽和化の考え方をを用いることにその特徴がある。本論で援用する修正版グランデッド・セオリー (木下, 2003) は、この研究方法をよりインタビュー調査の分析に適応させ、より分析方法を明確化したものであり、データを分切片化しない代わりにコンテキストの理解を重視し、継続比較分析・理論的サンプリング・理論的飽和化によって、研究対象者の動き・変化・プロセスを明らかにできるところに特徴がある。データ提供者 (調査対象者) の個別性は分析過程には反映されず、結果は度数の問題ではなく概念の関係で示され、分析結果の完成度は分析過程で内発的に生ずる理論的飽和化によって判断される。

3) 分析の手続き

18 名の大学生のインタビューのすべての文字データから、「楽しさ」や「喜び」(たのしい、おもしろい、よかった、うれしい、すき、いい) に言及している箇所を抽出し、それをひとつの具体例とし、かつ他の類似具体例をも説明できると考えられる、刺し子製作実習における「楽しさ」を構成する概念を生成した。データ分析を進める中で、新たな「楽しさ」の概念を生成し、同時並行で、他の具体例をデータから探した。生成した概念の完成度 (研究者が都合よく作成したものではないこと) は、具体例が複数あることによる。加えて、概念の対極例や類似例の比較の観点からもデータを見ていくことにより、解釈が恣意的に偏る危険性を防いだ (以上、木下, 2003 を援用)。

はじめに学生 A～H のデータを収集し、次に学生 I～R のデータを収集した。I～R のデータから得られる「楽しさ」の具体例に A～H のデータから得られた以外の新しいものは見られなかったため具体例は出尽くしたと考え、同時に個人内における対極例が見られないことのデータチェックを終え、本論が対象とした調査対象者の範囲において理論的飽和化に達したと判断した。

3. 結果と考察

(1) 刺し子製作実習の「楽しさ」の具体例

学生 A～R のインタビュー調査において、さまざまな刺し子製作実習の「楽しさ」が語られた。また、ひとりで複数の側面から刺し子製作実習の「楽しさ」を述べる学生もいた。例えば、学生 K のインタビューからは、③縫った成果が目に見える楽しさ、⑥自分の手を動かして縫う楽しさ、⑦動作がたんたんと繰り返される楽しさ、⑨気持ちが落ち着く楽しさ、⑪できることが増える楽しさ、が示唆された。

以下に、2020 年 12 月 16 日にオンライン形式で 17 分

36 秒間実施された、学生 K に対するインタビューの一部を示す。「楽しさ」について言及している部分には下線を引いた。

* (調査者)：よろしくお願いします。
K (調査協力者、学生)：お願いします。
*：早速なんですけど、刺し子を縫ってみて、何か、印象に残っていることとかってありますか？
K：印象に残っていること、何だろう。でも、③縫っていくうちに、どんどん達成感がうまれてきて、こんなふうに見ると、おおこんなに縫ったのって思うのは、嬉しいなって感じがします。
*：あー、縫うのも早くなってますよね。
K：なっていると思います。
*：私、送ってもらった写真を数えてるんですけど、
K：えー。すごー。
*：最初の時(第2時)は、Kさん360縫ってたのが、
K：えー、うそ、本当に数えてるんですか(笑)
*：そうそう、縫い目をね(笑)。でも、2回目(第3時)は、460になって。
K：⑪あー、嬉しい。そうなんです。なんか、早くなってるなって思って。なんか、つつつつつつつつてできるようになって。
*：何か変えたんですか、やり方とか。
K：いや、なんか、なんとも言えないんですけど、無意識で。なんか、何針も縫えるようになりました、一気に(運針)。一気に、やるようになってから早くなったかも。
*：あー、最初はこう、表、裏、表、裏、っていう感じで。
K：そうですね、やりました。
*：へー。なんか、終わりが見えなくて、(第2時の授業後の感想で)おっしゃってたんですけど。
K：はい。
*：見えてきました？
K：んー、でもなんか、たぶん授業内には終わらないなって思うんですけど、でも、がんばれそうって思いました、自分の中で。
*：本当ですか。じゃあなんか、不安な感じとか、なんかこう、イライラする感じじゃなくて。
K：なくなってきました。⑥楽しいと思います。
*：本当ですか。なんか、どんな感じの楽しさですか？
K：なんだろう、どんな感じの楽しさ。⑥なんかあの、針がうまく、いい位置に刺せたときの。それが続くと、いいぞー、いいぞーって。
*：へー。
K：あとは、糸をちょうどいい長さ、なんかけっこう無駄にしちゃってたんですけど、最初のころは、どれくらいわからなくて。でも今は、ちょうどいい、縦とか斜めとか縫ってるんですけど、ちょうどよくするのはどれくらいかなっていう、切るのを気を付けて、ぴったりだった時に、よし、うまいぞって、自分で。
*：あ、今、なんか糸の残り短くないですか？それ。
K：めっちゃ短いです、今。
*：それ、ちょうどいい感じなんですか？
K：今、そうですね、なんか、たぶん。
*：あ、じゃあ、いまその一行っていうか、ラインが終わる？
K：そうですね。なまめが終わります。
*：へー、ちょうどよく。
K：はい。
*：あと、なんか、落ち着いた気持ちみたいなのを(第3時の授業後の感想に)書いて下さって、それって、説明してもらってもいいですか、どんな感じか。
K：なんだろう。この前の時間、授業があって、その後、家まで帰ってくるんですけど、自転車漕いだりして、けっこう焦ってるというか。
*：そうですね。
K：縫い始める前は。でも、⑨縫い始めると、なんだろう、

なんか良い、集中するからなのかな、落ち着く。なんか、布を触っているっていうのもあるかもしれないです。安心する、落ち着いてくる感じがあります。

一中略ー

*：ミシンと手縫い、どっちが好きとかってありますか？
K：んー。でも私、手縫い、割と好きかもしれないです。すぐ始められる。でも、いっぱい縫わなきゃいけないんだったら、ミシンでやったほうがラクだけど、ちょっとだしたら、手縫いでやったほうがラクだし。⑦手縫いのが楽しい。楽しい、大変だけど。
*：なんか、その、手縫いの楽しい感じて、他の何をしていることと似てるとかってありますか？
K：えー、なんだろう。えー、難しい。なんですかね。でも、この、単純作業は、ある。絶対なんかある。⑦単純、私、単純な作業は割と好きなんですけど、
*：好きなんです。ね。
K：なんだろう。私、バイトでサンドイッチ作ってるんですけど、毎日同じメニューなんですよ。⑦けっこう単純作業で。途中から、もう何も考えずに作れるようになってきて、なんか似てるかもしれないですね。勝手に、手が。
*：勝手に手が動く、んー。刺し子もそんな感じ？
K：けっこう、何も考えてないですね。
*：あ、前回も、先生とお話していたときに、今日は無でした、みたいなことを言っていましたよね。
K：ずっと無です。
*：なんか、縫っていて、自分の中で変化っていうか、変わってきたなってこと、さっきの一気に縫える以外に、変わったこととかってありますか？
K：変わったこと、んー。でも、なんかおうちでも、刺し子、変わったことなのか分かんないんですけど、おうちでも刺し子進めなきゃって思って、ちょっと進めて、みたいな。
*：授業じゃない時も、みたいな。
K：と思うんですけど、結局やらないんですけど。でも、そのことを考える時間があります。あ、刺し子、って。あ、刺し子やんなきゃって。
*：刺し子やんなきゃってね。
K：でも、縫ってないんですけど。数えられてるから、ばれちゃう(笑)。やんなきゃって、刺し子。始めれば楽しいんですけど、始めるまでが、ちょっと。

一後略ー

(2) 刺し子製作実習における「楽しさ」の概念

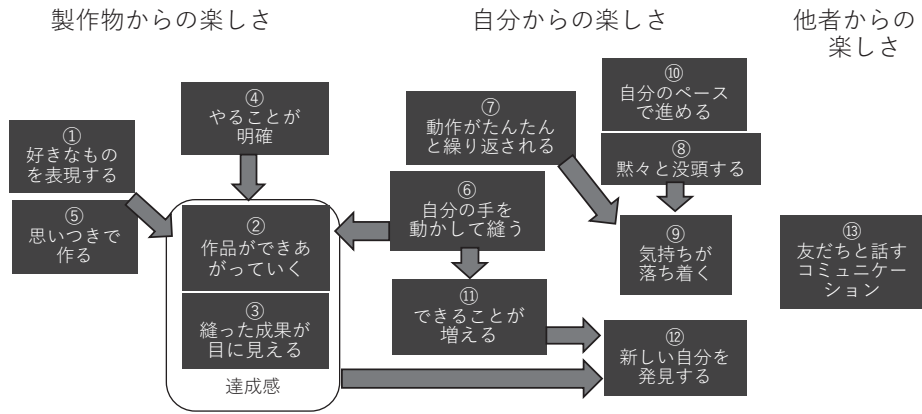
大学生18名(A～R)のインタビュー調査結果から、刺し子製作実習の「楽しさ」の13概念が生成された(表2)。①好きなものを表現する楽しさ、②作品ができあがっていく楽しさ、③縫った成果が目に見える楽しさ、④やることが明確な楽しさ、⑤思い付きで作る楽しさ、⑥自分の手を動かして縫う楽しさ、⑦動作がたんたんと繰り返される楽しさ、⑧黙々と製作に没頭する楽しさ、⑨気持ちが落ち着く楽しさ、⑩自分のペースで製作する楽しさ、⑪できることが増える楽しさ、⑫新しい自分を発見する楽しさ、⑬友だちと話すコミュニケーションの楽しさ、である。以上のように、製作実習の「楽しさ」には多面性があることが明らかになった。

一方で、他者に評価され認められる楽しさ、刺激に対する受動的な楽しさ、競争に勝つ楽しさや利益を得る楽しさのような楽しさについて言及していた学生はいなかった。刺し子製作実習の「楽しさ」は、能動性と達成感によって特徴づけられていると考えられる。

刺し子製作実習における「楽しさ」の質の検討

【表2】刺し子製作実習における「楽しさ」13概念

概念（発言した学生）	具体例：インタビュー調査における発言（発言した学生）
① 好きなものを表現する 楽しさ (B,C,F,G,I)	本当に、自分の好きなようにできたし、全然満足です (C) 自分で、簡単な柄でも自分で考えてやったほうが、飽きないで縫うことができるかなって思います (F) いつも、工夫っていう点、創意工夫が点がつかなかったりとかして。自己表現の部分、自分にはあんまりないものなので。(しかし今回の刺し子は)表現できたのかな、工夫はできたかなって (G)
② 作品ができあがって いく楽しさ (F,I,J,O)	二回目縫った時に、少し模様が見えてきて、あ、なんか楽しみだなんていうか。その楽しさっていうのはあるなって思いました (I) たぶん、完成が近づけば近づくほど、楽しくなると思います (J) だんだん完成してくるっていうか、柄ができてくると、楽しいっていうのにどんどんってきます (O)
③ 縫った成果が目に見え る楽しさ (A,B,C,D,E,G,H,I,K,O,P)	できてきて、こう、見返すのが楽しいなあって思います。最初はあんまり楽しさがわからなかったんですけど、できてくると、形になってくのが目に見えて分かって、そこに楽しさがあります (A) ひとつ作品を作ってみたら、達成感じゃないけど、そういうこともあるから、やってみるといいんじゃないかなって思います。(E) 縫っていくうちにどんどん達成感がうまれてきて、こんなふうに見ると、おおこんなに縫ったのかって思うのは、嬉しいなって感じがします。(K)
④ やることが明確な 楽しさ (A,B,C,F,P)	やってること自体は単純で、でもちゃんと形ができあがってくるので、楽しいなって思います (A) ここをこう縫えばこうなる、みたいな感じで決まってて、それもうすごく楽しかったし、(C) なんか、こういう形にここまでやらなきゃだめだよみたいに言われてたら、たぶんそこまではがんばるといっか・・・だからけっこうその段階までは楽しくやったんです (P)
⑤ 思い付きで作る 楽しさ (B,D,H)	思ったよりも時間が残ってしまったんで、もうあとは、この上のやつは、本当にその時の思いっきだけでやったんですけど、それもなんか、楽しかった、それが。(B) 勢いで始めたとしても、ある程度ちゃんとした形になるっていうのはすごい (D) 特に深く考えてなかったんですけど、とりあえず水玉にしたっていう・・・意外とかわかったなって思います (H)
⑥ 自分の手を 動かして縫う楽しさ (A,D,E,G,I,K,L,R)	がっつり、ずっと縫ってていいんだなあみたいな。楽しいですね。裁縫が好きな人間からすると、その、いっぱい縫えるほうが楽しいですよ。(D) ふつうにこう、手縫いで縫うのって楽しいなあって思いはじめて。(E) 好きなんだなあ、縫うのが好きなんだなあって、やっぱり。(G) 楽しかったです。もともと、こう、縫うの好きなんで。(R)
⑦ 動作がたんと 繰り返される楽しさ (A,B,D,E,F,K,N,P)	刺し子みたいに、たんと縫っていく感じのは、えっと、好きなんですけどっているのが、やってて分かったんですけど (A) 直線は、すごい、もう直線なんで、楽しいですね (B) こういう、なんだろう、地道な作業っていうか、単純作業を繰り返すのはけっこう好きなんで (N)
⑧ 黙々と製作に 没頭する楽しさ (C,G,J,M)	集中力が続いたなあって思って、そこは何か、やってて良かったなあっていうのは思って (C) 私みたいに、好き、縫い物が好きな子にとっては、結構、黙々とできるので、いいんじゃないか (G) (楽しさってどこにあると思いますか?)・・・その、同じ柄とかを、その、テーマじゃないけど決めて、黙々と縫うことが (M)
⑨ 気持ちが落ち着く 楽しさ (A,B,D,E,I,J,K,N)	作業をしていく中でボーっとすると、なんか楽かなって思って、スッキリするっていうのが (A) こういうのをやると、でも、楽しいなって。ストレス解消になるなっていうのはありました (E) 縫い始めると、なんだろう、なんか良い、集中するからなのかな、落ち着く。なんか、布を触っているっていうのもあるかもしれないです。安心する、落ち着いてくる感じがあります (K)
⑩ 自分のペースで製作する 楽しさ (D,J,N)	自分のペースでできるっていう意味ではめちゃいいなって思いました (D) なんか、自分のペースでできる、集中して (J) こんなにのんびり座ってやったことってあんまりないから、なんだろう、なんか、よかったです。・・・私、いつも最後のほうだから、なんか、そういうの気にせずに出来るかなあっていうのはあります (N)
⑪ できることが増える 楽しさ (C,D,E,I,J,K,O)	なんだろう、できたこと、できると、自分のできることが増えると普通に嬉しいっていうのもあるし (D) 自分でも、できるじゃんって、(E) 楽しさ、なんかあの針がうまくいい位置に刺せたときの。それが続くと、いいぞーいいぞーって・・・ぴったりだった時にようまいぞって、自分で (K)
⑫ 新しい自分を発見する 楽しさ (A,B,C,D,E,G)	普段だったら多分調べないなって思う知識を、なんか、自分で調べて手に入れたので、そこはよかったかなって思いました (C) なんか、自分でも、なんか手作りしたいなあって思いました。・・・けっこう、調べたりしました。刺繍について興味を持つようになりました (E) 図案っていうか、自分で、一からじゃないけど、自分で考えたのを起用するっていうのは初めてだったので。それは、自分にとって、成長したのかなって感じ。やってみよう、っていう (G)
⑬ 友だちと話す コミュニケーションの楽しさ (C,E,F,H,I,J,L,M,N,P,Q,R)	デザインとかそういう個性が出る場所だけ、友達と話しながら楽しくできたらいいなあみたいな (C) 楽しさでいったら、やっぱり友達と話してる方が、こう、楽しいかなって思いました。いろいろ相談もすぐできますし (I) 作業が好きっていうか、なんか、作業しながらしゃべってるのが楽しいなって感じです (N) 人がいた方が、楽しいかなあというか、息抜きというか (P)



【図2】刺し子製作実習の「楽しさ」13概念の関係図

（3）刺し子製作実習の「楽しさ」のカテゴリー

刺し子製作実習における「楽しさ」の13概念について、概念と概念との関係を個々の概念ごとに検討し、刺し子製作実習における「楽しさ」の概念図を作成した（図2）。製作実習の「楽しさ」の概念は、楽しさのよってたつところにより、大きく次の3つのカテゴリーに分けられた。製作物からの楽しさ（楽しさの概念①②③④⑤）、自分からの楽しさ（楽しさの概念⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫）、他者からの楽しさ（楽しさの概念⑬）である。

1) 「楽しさ」のカテゴリー1：製作物からの楽しさ

「製作物からの楽しさ」のカテゴリーの概念と概念の関係を分析していくと、製作実習ならではの「楽しさ」の過程が読み取れる。製作のはじめは、一部の学生を除き、意欲は高くはない。「課題だから（学生A）」取り組む。「とりあえず縫い始める（学生I）」場合もある。それでも刺し子製作実習においては、製作の技法や手順など④やることが明確であるため、製作が進行する。すると次第に、②作品ができあがっていく楽しさに気づく。作品完成という目標に近づき、目標によって現在の努力が引っ張られ、「どんどん楽しくなってくる（学生O）」。また同時に、技能が上達し、手元の製作物に③縫った成果が目に見える楽しさがある。そのため過去の努力が目標へ向かう現在を後押しするという相互関係が生じる。このことから、製作実習における達成感とは、製作物の完成の瞬間に突如現れるものではなく、製作過程における目標と努力の相互関係による「楽しさ」によってもたらされると考えられる。ものづくりという形態の学習方法は他教科においても見られるが、製作実習には、正しい技能と手順を重視する固有の製作過程があると考察される。

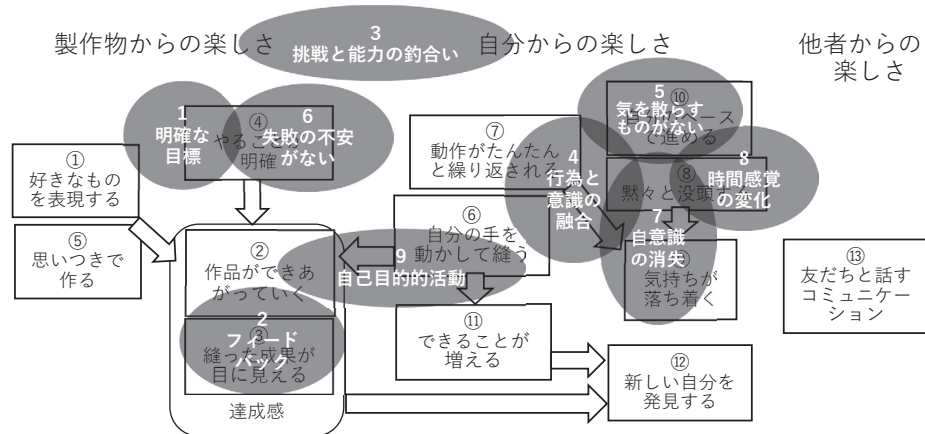
「製作物からの楽しさ」のカテゴリーから得られる教育実践へのひとつの示唆は、製作前の動機づけは必ずしも重要ではないということである。家庭での製作経験をほとんど持たない多くの学生にとって、刺し子製作実習は、経験のない課題、イメージが困難な課題、意図しない課題、興味のない課題であった。そのため製作のはじめから、見通しを持って製作をすることや計画

を立てることは難しかった。しかし、製作を進める中で次第に製作を楽しむことができるようになるという体験が、刺し子製作実習においては重要だったと考える。例えば、学生Kの製作への思いは、「終わりが見えない」不安から、「針がうまく、いい位置に刺せた」楽しさ、「縫っていきうちに、どんどん達成感がうまれて」嬉しさへと変化しており、製作を通して「楽しさ」や「喜び」が育まれたと考えられる。動機づけられていない製作実習において、技能を身につけ楽しさを見出した体験は、刺し子製作以外の様々な場面でも楽しさを見出していくための経験となり、製作実習のひとつの教育的価値となり得ると考えられる。

2) 「楽しさ」のカテゴリー2：自分からの楽しさ

「自分からの楽しさ」のカテゴリーに含まれる楽しさには、⑥⑦の身体的側面と、⑧⑨⑩の精神的側面の2側面があると考えられる。⑥自分の手を動かして縫うという⑦動作がたんと繰り返されると、「手が勝手に動く（学生K）」ような手のリズムとなる。それは同時に、⑧黙々と没頭するような精神状態をもたらす。この集中によって製作以外の事や考え事から意識が離れ、日ごろの悩みが気にならなくなり、⑨気持ちが落ち着く。このように身体も精神もコントロールし、⑩自分のペースで進める楽しさが、インタビュー調査において語られた。

「自分からの楽しさ」のカテゴリーから得られる教育実践への示唆は、製作実習で育む技能の再定義である。従来の製作実習における技能とは、玉結びやなみ縫いなどの⑥自分の手を動かして縫うことであり、それを身につけることで生活において⑪できることが増えることが、技能の習得であると考えられていた。しかし本研究では、製作実習で育まれた技能は、⑥⑦の身体のコントロールだけでなく⑧⑨⑩の精神的な調和も含めた自律の能力として語られていた。身体と精神を律する能力、自己コントロール能力は、製作実習を通して獲得し強化できる技能である可能性があり、これを育むことは、現代における製作実習のひとつの教育的価値となると考える。



【図3】刺し子製作実習の「楽しさ」におけるフロー体験の9要素

3)「楽しさ」のカテゴリー3：他者からの楽しさ

3つめのカテゴリーは、「他者からの楽しさ」である。
⑬友達と話す楽しさ、製作中の教え合いやおしゃべりなどの学習者間コミュニケーションは、製作実習で頻繁に観察される。これらの学習者間コミュニケーションについては、別報において検討した（山中・川端，2022）。

（4）刺し子製作実習の「楽しさ」におけるフロー体験

本研究と同じ教材を用いた中学生の刺し子製作実習を対象とした研究において、製作実習の「楽しさ」や「喜び」の教育的意義を検証した際には、「楽しさ」や「喜び」の具体的指標として、フロー体験を用いた（山中，2022）。フローとは「一つの活動に深く没入しているので他の何ものも問題となくなる状態、その経験それ自体が非常に楽しいので、純粋にそれをするということのために多くの時間や労力を費やすような状態」とされる（M. チクセントミハイ，1996）。フロー体験の主要要素として、次のものがあげられている。1. 明確な目標、2. 行動に対する即座のフィードバック、3. 挑戦と能力の釣り合い、4. 行為と意識の融合、5. 気を散らすものが意識から締め出される、6. 失敗の不安がない、7. 自意識の消失、8. 時間感覚の変化、9. 自己目的的活動、の9要素である（M. チクセントミハイ，2016）。この9つのフロー体験の主要要素を、本研究で得られた刺し子製作実習の「楽しさ」（図2）に対応させ、重ねて配置し、製作実習の「楽しさ」におけるフロー体験の位置づけを試みる（図3）。

フロー体験の要素1「明確な目標」と要素6「失敗の不安がない」は、刺し子製作実習の楽しさの概念④やることが明確な楽しさに対応すると考えられる。フロー体験の要素2「行動に対する即座のフィードバック」は、刺し子製作実習の③縫った成果が目に見える楽しさに対応する。フロー体験の要素3「挑戦と能力の釣り合い」とは、刺し子製作実習のカテゴリー「製作物による楽しさ」と「自分からの楽しさ」の釣り合いによるものだと考えられる。フロー体験の要素4「行為と意識の融合」と要素8「時間感覚の変化」には、刺し子製作実習の

⑧黙々と没頭する楽しさが対応する。フロー体験の要素5「気を散らすものが意識から締め出される」には、刺し子製作実習の⑩自分のペースで進める楽しさが対応している。フロー体験の要素7「自意識の喪失」は、刺し子製作実習の⑧黙々と没頭する楽しさによって、⑨気持ちが落ち着くことが対応する。フロー体験の要素9「自己目的的活動」には、刺し子製作実習の②作品ができあがっていく楽しさと、⑥自分の手を動かして縫う楽しさが対応すると考えられる。

中学生に対する刺し子製作実習についての質問紙調査では、多くの生徒にとって刺し子製作実習がフロー体験となっていたことが量的に示唆された（山中，2022）。本研究では、刺し子製作実習がフロー体験を内包することを理論的にも示すことができた。また刺し子製作実習における「楽しさ」には、楽しさの概念①⑤⑪⑫⑬のように、フロー体験とは重ならない、フロー体験以外の「楽しさ」もあると考察される。

（5）刺し子製作実習のフロー体験の特徴

フロー体験の教育の場面における応用研究は近年増えており、特に体育教育において多く報告されている。例えば小学校ボール運動における運動有能感の向上（村瀬・古田，2021）、中学校体育における継続的な運動・スポーツに親しむ資質・能力の育成（渡辺，2018）や基本的心理欲求の充足（山田他，2016）、高等学校ダンス授業（小島他，2011）などにおける学習効果が報告されている。

本研究のインタビュー調査では、刺し子製作実習と似ている体験として、散歩、サンドイッチづくり、数学の計算、楽器の練習が例示され、刺し子製作実習の特徴が次の通り説明された。「普段だと散歩したりしてボーっと考えて、なんか腑に落としていくんですけど、これ（刺し子）もやっていることがたんたんとしていて、作業をしていく中でボーっとすると、なんか楽かなあって思って、スッキリするっていうのが」（学生A）、「私、バイトでサンドイッチ作ってるんですけど、毎日同じメニューなんです。けっこう単純作業で。途中から、

もう何も考えずに作れるようになってきて、なんか似てるかもしれないですね。勝手に手が」(学生K)、「なんかの練習とか勉強とかで、その、なに、自分と向き合ってるじゃないけど、なんか部活とかで(楽器演奏の)練習している時間とかにちょっと似てるなって」(学生M)、「ああ、なんか、高校の時の、数学の計算をする時に似てます。なんか、んー。なんだろうな。なんだろうな。機械的な作業?がやっぱり似てるんですかね。ま、計算も一応考えてはいるんですけど、そんなに、難しい計算だと、別にそんな考えなくても答えが出てくるので。で、刺し子も、なんかもう、これも、どんな図案にしようかなとか考えてはいるんですけど、機械的な作業で集中できるっていう点に関しては似てるかなって」(学生Q)。

以上のインタビュー調査において例示されたように、刺し子製作実習も刺し子に没入する体験(フロー体験)として語られている。刺し子製作実習におけるフロー体験に特徴的なこととして、手がオートマチックにリズムカルに動く感じがあげられていた。手縫いの、自動化された手のリズムはフロー体験に何らかの関連があると考察される。今後、調査対象を広げて検証し、手縫いの製作実習ならではのフローを体験するような教育実践へつなげていきたい。

4. まとめ

大学生18名に対して刺し子製作実習後にインタビュー調査を行い、修正版グラウンデッド・セオリーをもちいて、刺し子製作実習の「楽しさ」の質について分析した。その結果、刺し子製作実習には13概念の多面的な楽しさが確認された。好きなものを表現する楽しさ、作品ができあがっていく楽しさ、縫った成果が目に見える楽しさ、やることが明確な楽しさ、思い付きで作る楽しさ、自分の手を動かして縫う楽しさ、動作がたんとと繰り返される楽しさ、黙々と製作に没頭する楽しさ、気持ちが落ち着く楽しさ、自分のペースで製作する楽しさ、できることが増える楽しさ、新しい自分を発見する楽しさ、友だちと話すコミュニケーションの楽しさ、である。以上の刺し子製作実習の「楽しさ」の概念にフロー体験が内包されていることが、理論的に考察された。また、刺し子製作実習の楽しさには、フロー体験以外の楽しさもあることも示唆された。

本研究は大学生の刺し子製作実習を研究対象としたが、今後は、調査対象者や研究題材の範囲を広げ、家庭科の製作実習の「楽しさ」について追究していきたい。家庭科教育において、「楽しさ」の視点から製作実習実践を見直し、学習者の「楽しさ」「喜び」を尊重した、家庭科の製作実習ならではの学びを実践していくことが、今後の課題である。

【謝辞】

稿を終えるにあたり、本研究にご協力いただきました大学生の皆様に、心からの感謝を申し上げます。

【引用文献】

- M. チクセントミハイ.(1996). フロー体験：喜びの現象学. 世界思想社, 5.
- M. チクセントミハイ.(2016). クリエイティビティ：フロー体験と創造性の心理学. 京都：世界思想社.
- 彦次佳, 村瀬浩二.(2018). 大学体育専攻生を対象としたバスケットボール講義における楽しさの類型化. 和歌山大学教育学部紀要, 人文科学, 68(2), 87-91.
- 福村愛美.(1997). 家庭科における被服構成学実習の役割について. 大分県立芸術文化短期大学研究紀要, 35, 195-205.
- 木下康仁.(2003). グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践. 弘文堂.
- 小島理永, 野村照夫, 来田宣幸.(2012). 高等学校ダンス発表時におけるフロー体験の検討：ダンス・フロー・スケールの開発にむけて. スポーツパフォーマンス研究, 4, 44-58.
- 村瀬浩二, 古田祥子.(2021). 勤勉性と運動有能感の因果関係の検討：小学校ボール運動単元を対象として. 和歌山大学教育学部紀要, 71, 1-9.
- 大藤真央, 池崎喜美恵.(2017). 小学校家庭科における製作実習に対する意識. 東京学芸大学紀要(総合教育科学系), 68(2), 297-308.
- 渡辺正樹.(2018). フロー体験の生起を目指す授業づくりの在り方：中学校体育授業における継続的な運動・スポーツに親しむ資質・能力の育成. 佐賀大学大学院学校教育学研究科研究紀要, 2, 273-278.
- 山田あづさ, 西村公孝, 池田誠喜, 前田洋一.(2016). 保健体育授業におけるフロー体験と基本心理欲求の充足の関連. 鳴門教育大学学校教育研究紀要, 31, 57-64.
- 山中大子.(2022). 製作学習における楽しさや喜びの教育的意義：「刺し子」学習におけるフロー体験. 日本家庭科教育学会誌, 64(4), 278-287.
- 山中大子, 川端博子.(2021). オンライン被服製作実習「刺し子」の実践課題：大学生へのインタビューと質問紙調査の分析. 埼玉大学教育学部教育実践総合センター紀要, 19, 49-56.
- 山中大子, 川端博子.(2022). オンライン被服製作実習における学習者間コミュニケーションの可能性. 埼玉大学教育学部教育実践総合センター紀要, 20, 65-72.

【学習指導要領の引用元 URL】

国立教育政策研究所教育情報データベース：

<https://erid.nier.go.jp/guideline.html>

(最終アクセス日：2022 年 7 月 7 日)

【付記】

本研究は、承認番号 H29-E-3（変更）として、埼玉大学におけるヒトを対象とする研究に関する倫理規則第 16 条の規定に基づき、承認を得ている。

本研究は、ICT の活用による家庭科衣生活領域の学習支援（21K02069）の助成により行った。