

モチベーションビデオによる集団効力感の増強：キャッチバレーボールの実践を通して

鈴木, 郁弥 / ARAI, Hirokazu / SUZUKI, Fumiya / NAKAIE, Ryota / OHIRA, Seiya / 荒井, 弘和 / 大平, 誠也 / 中家, 良太

(出版者 / Publisher)

法政大学スポーツ研究センター

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

法政大学スポーツ研究センター紀要 / Bulletin of sports research center, Hosei University

(巻 / Volume)

35

(開始ページ / Start Page)

79

(終了ページ / End Page)

84

(発行年 / Year)

2017-03-31

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00013854>

モチベーションビデオによる集団効力感の増強—キャッチバレーボールの実践を通して—

Enhancement of collective efficacy by motivation video through the practice of catch volleyball

大 平 誠 也 (尼崎市立武庫小学校)

Seiya Ohira 教頭

中 家 良 太 (尼崎市立塚口小学校)

Ryota Nakaie 教諭

鈴 木 郁 弥 (法政大学研究開発センター)

Fumiya Suzuki 臨時職員

荒 井 弘 和 (法政大学文学部・市ヶ谷リベラルアーツセンター保健体育分科会)

Hirokazu Arai 准教授

要 旨

本研究の目的は、児童を対象にキャッチバレーボール教材において、モチベーションビデオ（以下、MV）視聴による実践に取り組むことで集団効力感の向上を図ることであった。対象は、兵庫県尼崎市 A 小学校の 5 年生児童 38 名（男子 18 名、女子 20 名）であり、本研究は、平成 27 年 11 月—12 月に 8 時限構成で実施された。集団効力感の測定には、児童を対象に開発された集団効力感尺度を用いた。

MV 視聴を通して集団効力感が向上したかどうか確認するため、授業実施前後の集団効力感の平均値に差があるかどうか、対応のある t 検定で確認した。その結果、平均値間に統計的に有意な差が認められ、視聴後の方が集団効力感得点の高いことが示された。

MV に対する 15 種類のコメントは「やる気」、「チーム内のコミュニケーション」に関する内容であり、意識の高まりが推察された。「作戦能力」において、特にその傾向が強かったことは、指導者が示した「サーブでのねらう位置はどうすればよいか」に代表される共通課題によるもので、本研究で行われた授業は、指導者の意図を反映したものであると推察された。

キーワード：小学校体育授業、集団効力感尺度、ICT

Key words : physical education class of elementary school, collective efficacy scale, ICT

I. 問題提起と目的

小学校の各教科において、ICT 活用が強調されている。小学校体育科の ICT 活用については、「教育の情報化に関する手引き」¹⁾に以下のように記載されている。「デジタルビデオカメラ等で自分の動きを撮影し、模範演技と比較したりして、演技や運動での課題を見つけさせ、よりよい動きができるように考えさせるようにする」であり、具体例として小学校第 5・6 学年の器械運動「跳び箱運動」を取りあげ、「デジタルカメラの動画機能などを用いて、自己の課題に応じた練習を工夫するために自分の動きを撮影し、動きや技の改善点や高まりを見つける」²⁾としている。文部科学省が手引き等を用いて主導するかたわら、教育現場においてはどのように ICT 機器の活用がなされているのだろうか。

松坂³⁾は、体育における ICT の活用状況を以下のように報告している。第 1 はデジタルコンテンツやデジタル教材に関して、見本となる技の動画や練習方法がおさめられている学習支援ソフトで、模範となる動画については教師や、技能の

高い生徒のパフォーマンスを利用している、第 2 は授業実践で、器械運動に関するものが多く、結果として子どもたちの学習意欲が向上した。一方、文部科学省は技や動きを解説するデジタル教材を DVD 配布し、さらに YouTube でも動画配信をして、教師が簡単に利用できるように配慮している（文部科学省 HP : http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/jyujitsu/1330884.htm 指導資料集）。以上のことから、ICT 活用状況は技能の習得に関するデジタル教材に偏りがちであり、新たな活用事例を検討することが喫緊の課題となっている。

体育授業は、身体活動性・集団性・情緒性・課題解決性といった点で、自分の良さや可能性、自分自身の限界、自分の努力により味わうことのできる成就感や達成感、仲間との心身の触れ合いかわり合いから味わう喜びや葛藤など、様々な体験のできる素晴らしい時間である⁴⁾。小学校においては、学級経営ということばが強調されるように、集団レベルでの効力感である集団効力感への関心が強いと推察される。体育授業における集団効力感に関連する先行研究では、課題関与

的雰囲気を知覚するような働きかけを行うことによって、体育授業以外にも運動を実施する可能性が示唆され⁵⁾、同時に課題として、体育授業における集団効力感を測定する尺度の開発が指摘されている⁶⁾。

近年、スポーツ分野において成人競技者を対象にモチベーションビデオ (Motivation Video: MV) と呼ばれる、自分たちの成功プレーや成功場面の映像で構成されたビデオが試合への心理的準備を目的に作成され、用いられている。集団においても、チーム・モデリングとなる映像の視聴が集団効力感を向上させること、また、これらの映像を MV として視聴させた場合でも、同様の効果が得られることが明らかにされた⁷⁾。技能の習得に関するデジタル教材に偏りがちな ICT の新たな活用の観点として期待される。

以上のことから、本研究では、児童を対象にキャッチバレーボール教材において、MV 視聴による実践に取り組むことで

集団効力感の向上を図ることを目的とした。集団効力感の測定には、児童を対象に開発された集団効力感尺度⁸⁾を用いた。

II. 方法

1. 対象・研究期間

MV を視聴する対象は、兵庫県尼崎市 A 小学校の 5 年生児童 38 名 (男子 18 名、女子 20 名) であり、本研究は、平成 27 年 11 月—12 月に 8 時限構成で実施された。

2. 授業計画と学習活動 (表 1・表 2)

授業者が教材の本質をどうとらえるかは、ルールの工夫・改善をする際に重要である。本授業の授業者は、バレーボールの競い合いの本質を「ボールを自陣のコートに落とされない」に見いだした。運動技能に差がある現状を踏まえ、例えば、「落とさない」であればレシーブからキャッチに変えて指導した。

表 1 学習のねらいと道筋 (全 7 時間)

	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	オリエンテーション ・キャッチバレーボールのルールを知る。 ・画像を撮る。 ↓ MVの作成	ねらい 体ほぐし ボールを落とさない運動遊びのおもしろさを知るとともに、友だちと協力しながらさらに運動を工夫して行う。 (円陣)					まとめ 好きなチームと対戦する。 2チーム
		ねらい キャッチバレー 「落とす・落とさせない」を意識し、簡単な作戦を立てて、いろいろなチームとキャッチバレーボールを行う。					

表 2 1 時間の流れとルール及び共通課題

	1	2	3	4	5	6	7
10	・キャッチバレーボール最初のルール ・1チーム6・7人の6チーム。 ・前半4分、後半4分。 ・前半4人、後半4人が出場する。 (後半出る子は同じ子ばかりにならないようにする。 残りはサポーター) ・3回目はアタックOK	【1時間の流れ】 ・体ほぐし (円陣) ・作戦、練習、MVを見る ・ゲーム (前半4分・後半4分) ネットの高さ (1.8m) ・作戦、練習 ・ゲーム (前半4分・後半4分) ※同じチームと対戦する。 ・振り返り (共通課題) ③よいアタックをするためにどうすればよいか ④サーブでのねらう位置はどうすればよいか ⑤⑥課題は同じ。ルールの変更 トス→キャッチなし					まとめ 好きなチームと対戦する。 2チーム 指導の観点 ・トスへの気づき ・ネット際への気づき 指導の観点 ・空いているところ ・上手い人とらせる 指導の観点 ・トスの重要性への気づき ・ネット際への気づき
20							
30							
40							
45							

キャッチバレーボール指導の重点は、グリフィンら⁹⁾が開発したゲームパフォーマンス構成表(表3)を参考に、児童の特性を踏まえて導き出した。授業者の「ボールを自陣のコートに落とされたい」―「簡単な三段攻撃で空いているところ狙って落とす」を実現するため、「ベース」「技能発揮」「調整」に決定した。「ベース」は、与えられたポジションへの戻り、「技能発揮」は、意図的な三段攻撃の実行、「調整」は、サーブや攻撃(返球)に対しての対処、次の動きを予測して動き出すこと、流れに応じたポジション調整であった。全ての児童が学べるようにするためには3対3にすべき¹⁰⁾であったが、初めてバレーボール型の教材に触れることを踏まえ、4対4から始めた。

3. MVの作成過程及び視聴のタイミング

MVの作成は、永尾¹¹⁾のチーム-モデリング理論に基づき学級担任が行った。作成上の留意点は、

- ①チームのテーマを設定する。
- ②3分程度に編集する。画像1枚は5秒程度にする。
- ③音楽は、テーマに合うものを児童が決定する。
- ④挿入する言葉は、短く、ポジティブなものにする。

⑤画像シーンは、チームメンバー(個人または集団)の良いプレー映像、勝利や得点後の歓喜の輪、円陣の場面、応援の場面、作戦タイムの場面とし、特定選手の画像に偏らないものにする。

⑥起承転結のストーリー性を持たせる。

⑦視聴のタイミングは担任教師が決定する。

であり、今回は作戦タイム(各授業実施15分前後)に視聴した。視聴のタイミングについては、成人競技者対象の先行研究¹²⁾では、「試合の直前では試合に近すぎ、気持ちが高揚しすぎて、パフォーマンスに関しては空回りした気がする」との指摘もあるが、授業のオリエンテーション時に児童と相談し、最も負担が軽くなると判断し、実施した。

4. 集団効力感の測定

集団効力感の測定には、成人の心理的パフォーマンスに対するコレクティブ・エフィカシーを測定する尺度¹³⁾をもとに、大平⁸⁾が児童を対象に作成した集団効力感測定尺度を用いた。この尺度は、1因子12項目で構成され、信頼性と妥当性が確認されている。また、バスケットボールを教材とした授業に適用され、実用性が確認されている。

表3 ゲームパフォーマンス力の構成表⁹⁾

カテゴリー	具体的な動き
①ベース	ある技能を発揮し、次の技能を発揮するまでの間のホームポジションあるいはリカバリーポジションへの適切な戻り。
②調整	ゲームの流れに応じた、オフェンスあるいはディフェンスのポジションの調整。
③意思決定	ゲーム中にボールなどを操作して何を行うべきかに関する適切な選択。
④技能発揮	選択した技術の有効な実行。
⑤サポート	味方チームがボールを保持している場面で、パスを受けるポジションへ移動するボールを持たない動き。
⑥カバー	ボールを保持している味方プレーヤーやボールに向かって移動している味方プレーヤーに対するディフェンス面での支援。
⑦ガード・マーク	ボールを保持している相手プレーヤー、もしくはボールに向かって移動している相手プレーヤーに対するディフェンス。

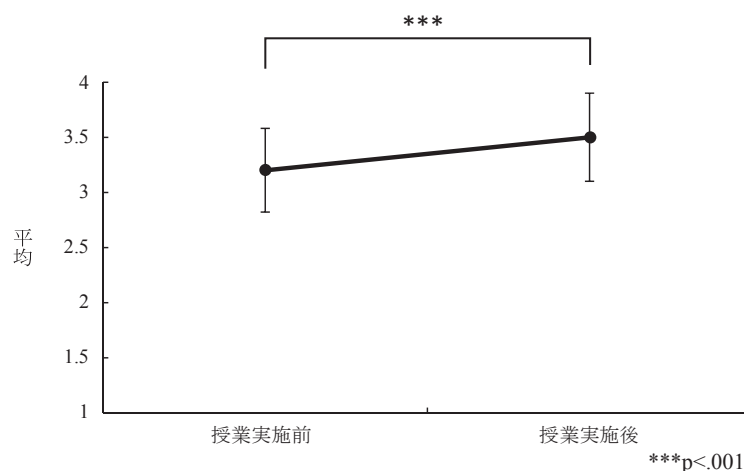


図1 授業前後の集団効力感得点(全体平均)の比較結果

表4 集団効力感尺度の項目及び授業実施前後の得点

番号	項目	測定内容	授業実施前		授業実施後		t値
			M	SD	M	SD	
1	私たちのチームは、体育の時間、最後まであきらめずにグループ活動がんばることができる	忍耐力	3.3	.63	3.4	.69	1.00
2	私たちのチームは、体育の時間、「やってみよう」という気持ちを持って活動することができる	闘争心	3.4	.65	3.6	.64	1.09
3	私たちのチームは、体育の時間、「めあてを達成するぞ」という気持ちを持って活動できる	自己実現意欲	3.1	.75	3.3	.58	2.13 *
4	私たちのチームは、体育の時間、勝ちたいという意欲を持って活動することができる	勝利意欲	3.5	.65	3.8	.49	1.78
5	私たちのチームのメンバーは、体育の時間、自分の役割をしっかりと果たすことができる	自己コントロール能力	3.2	.75	3.3	.74	1.03
6	私たちのチームは、体育の時間、体がコチコチに固くなることなく活動できる	リラクゼーション能力	3.4	.72	3.5	.65	0.62
7	私たちのチームは、体育の時間、夢中になって活動できる	集中力	3.4	.68	3.7	.63	1.94
8	私たちのチームは、体育の時間、自信を持って活動できる	自信	3.0	.74	3.3	.71	2.59 *
9	私たちのチームは、体育の時間、ボールを持っている人、持っていない人が協力して試合を進めることができる	動きの理解	3.0	.70	3.2	.79	1.65
10	私たちのチームは、体育の時間、仲間と励まし合ったり、協力することができる	協調性	3.2	.72	3.4	.83	1.76
11	私たちのチームは、体育の時間、対戦相手を考えて作戦をたてることできる	作戦能力	2.7	.72	3.5	.69	5.15 **
12	私たちのチームは、体育の時間、決められた用具の準備をし、最後の片付けにも取り組むことできる	学習環境の整備	3.4	.60	3.5	.60	0.90

*p<.05, **p<.01

表5 モチベーションビデオに関わる自由記述の整理

用意した質問	選択項目 (回答数)	自由記述 (回答数)
モチベーションビデオはどうでしたか	<p>とてもよかった(29)</p> <p>よかった(8)</p> <p>あまりよくなかった(1)</p> <p>よくなかった(0)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「やるぞ」という気持ちになった(12) ・曲や文字でやる気が出た(6) ・見たら気合いが入る(2) ・絶対勝つぞという気持ちになった(2) ・チームの意識が高まり、意気込み、やってやるぞというような意識が見えた(2) ・歌と写真がマッチしていた ・今日もがんばるぞという気持ちになった ・画像が次々と出てくるのが良かった ・早く試合したいという気持ちになる ・一人一人が頑張るぞという気持ちになれそう ・みんなで協力しようという気持ちになった ・気持ちを持ち直せる ・みんなの気持ちが伝わる ・仲間のために頑張ろうと思える ・全員入っていたのが良かった
モチベーションビデオを見るタイミング (作戦タイムの終盤)はどうでしたか	<p>とてもよかった(31)</p> <p>よかった(6)</p> <p>あまりよくなかった(1)</p> <p>よくなかった(0)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・試合を始める前なので気合いが入る(17) ・作戦を立てた後なので盛り上がった(4) ・勝つぞという気持ちになった(3) ・絶対に負けられないと思えて良かった(2) ・こんな試合ができたらしいなと思えた ・時間が足りなかった ・思うとおりのプレーができた ・試合の作戦が立てやすくなった ・作戦が思い出せた
他にモチベーションビデオについて		<ul style="list-style-type: none"> ・文字と音楽あっていて、とてもよかった(2) ・文字を入れるとなんだか気合いが入る ・他の種目でも作ってほしい ・画像がぶれないようにしたい

Ⅲ. 結果と考察

小学生児童を対象に、MV 視聴を通して集団効力感が向上したかどうか確認するため、授業実施前後の集団効力感の平均値に差があるかどうか、対応のある t 検定で確認した。その結果、平均値間に統計的に有意な差が認められ ($t(37)=3.66$, $p<.001$)、視聴後の方が集団効力感得点の高いことが示された (図 1)。

さらに、項目ごとに比較した結果を表 4 に示した。めあての達成に向けた強い気持ちを示す「自己実現意欲」、自信を持って活動する「自信」、対戦相手に応じた「作戦能力」の 3 項目において、視聴後の方が有意に得点が高かった。体育授業における集団効力感は、「私のチームメンバーが保有するチームに対しての有能感に関する共有された信念」であり、集団効力感得点の向上により、チーム内のコミュニケーションが促進され、勝利に貢献しようとする意識を持たせることができたと考えられた。「モチベーションビデオはどうか」の質問に対する 15 種類のコメントは「やる気」、「チーム内のコミュニケーション」に関する内容であり、意識の高まりが推察された。「作戦能力」において、特にその傾向が強かったことは、指導者が示した「サーブでのねらう位置はどうすればよいか」に代表される共通課題によるもので、自由記述にも作戦に関する記述があり、指導者の意図が反映した結果であると推察された。

MV の直前視聴について成人では、「気持ちが高揚しすぎて、パフォーマンスに関しては空回りした気がする」というネガティブなコメントであった¹²⁾。本研究における児童の自由記述も、「気合いが入る (17 名)」「盛り上がる (4 名)」「勝つぞという気持ち (3 名)」「絶対に負けられない (2 名)」など高揚感を示す記述であった。同時に試合直前視聴が「とてもよかった」が 82% を占め、「思うとおりのプレーができた」の自由記述もあることから、成人競技者の場合とは異なる結果が得られた (表 5)。

しかしながら、現状では MV を用いる介入群と非介入群の比較を行うことができていない。今後、比較研究や MV の内容の違いによる影響等を検討していくことが求められる。

謝辞

本報告は、平成 27 年度日本学術振興会科学研究費補助金奨励研究 (課題番号 15H00102) によって行われたものである。記して感謝の意を表します。

引用文献

- (1) 文部科学省 (2010) 教育の情報化に関する手引き http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1259413.htm
- (2) 文部科学省 HP http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/jyujitsu/1330884.htm
- (3) 松坂仁美 (2014) 体育における ICT 活用に関する一考察—教職志望の学生を対象とした iPad3 活用事例の検討—。美作大学・美作大学短期大学部紀要, 59:97-104.

- (4) 賀川昌明・横田直樹 (2003) 小学校高学年児童の自尊感情と体育授業における価値観及び運動有能感との関連。鳴門教育大学研究紀要 (生活・健康編), 18:9-18.
- (5) 原祐一・松田恵示 (2008) 小学校体育授業における「動機づけ雰囲気」への教師の働きかけに関する研究。東京学芸大学紀要 芸術・スポーツ科学系, 60:143-151.
- (6) Papaioannou, A., Tsigilis, N., Kosmidou, E., & Milosis, D. (2007) Measuring perceived motivational climate in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 26:236-259.
- (7) 永尾雄一・杉山佳生 (2013) 日本版スポーツ集団効力感尺度の作成。九州体育・スポーツ学研究, 27(2): 1-11.
- (8) 大平誠也 (2016) 体育授業におけるモチベーションビデオによる集団効力感増強に向けた実践。平成 27 年度日本学術振興会科学研究費補助金奨励研究報告書.
- (9) リンダ・L・グリフィン他 (1999) ボール運動の指導プログラム, pp198-207. 大修館書店
- (10) 中井隆司・高田美香・若園博輔 (2008) ネット型ゲームに必要な戦術的課題を学ぶ実践開発とその可能性—抽出児童の学びの過程分析から—。奈良教育大学紀要, 55(1):157-168.
- (11) 永尾雄一 (2007) チームのためのビデオ映像—やる気を高める動機づけビデオの作り方—。体育の科学, 57(10):765-769.
- (12) 山崎将幸・杉山佳生・内田若希・織田憲嗣 (2009) バトミントン選手におけるモチベーションビデオの試合直前視聴介入効果。体育測定評価研究, 8: 17-25.
- (13) 荒井弘和 (2011). 競技者における心理的パフォーマンスに対するコレクティブ・エフィカシーとその関連要因。体育学研究, 56: 229-238.