

運動有能感に関する研究

—中学校ゴール型スポーツに焦点をあてて—

教育学研究科 教育実践創成専攻 教育実践開発コース 中等教科教育分野 後藤真一

1. 研究動機・目的

1-1. 研究動機

文部科学省における子どもの体力向上のための取り組みハンドブック(2015)では、運動をする子どもとしない子どもの体力の二極化が明らかとなった。また、スポーツ庁によると、全国体力・運動能力、運動習慣等調査(2022)において、体育授業に対して肯定的な意識の生徒ほどスポーツテストの体力合計点が高いということも報告されている。

よって、子どもの体力の二極化を改善するために、体育授業に対して肯定的な意識を持つ生徒を増やすことが必要である。

筆者は、運動に対する肯定的な意識を持つことと「運動有能感」とには関係があると考え、研究において検証していく。「運動有能感」とは運動に対する自信のことであり、主体的に運動に参加する能力である。

また、運動有能感に関する、E 球技 ゴール型における研究は少ない。そのため本研究では、運動有能感を高める3要因(「身体的有能さの認知」「統制感」「受容感」)に着目し、どの要素が運動有能感を高めることにつながるのかをE 球技 ゴール型 スポーツに焦点をあて研究しようと考えた。

1-2. 運動有能感について

運動有能感を高めるために必要な要素については様々な要因が考えられる。

岡沢ら(1996)の研究では、運動有能感(「身体的有能さの認知」「統制感」「受容感」)を3因子に分け、内発的動機づけへの手掛かりとなる尺度を開発した。同研究において、「身体的有能さの認知」とは、自己の運動能力、運動技能に

対する肯定的認知のこととしている。「統制感」とは、自己の努力や練習によって運動をどの程度コントロールできるかということである。

「受容感」とは、運動場面において教師や仲間から受け入れられているという認知のことである。この研究では、男子が「身体的有能さの認知」と「統制感」が高く、女子は「受容感」が高くなったと報告している。

また、スポーツ庁における全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果第2章テーマ分析&取り組み事例における、アンケート項目内の「運動やスポーツがどんな時に楽しいと感じるか」の質問項目の結果によると、勝ったり、上手にできたりすることを通して喜びを味わうことや、他者から褒められたり、仲間と一緒に活動したりするなど、人との関わりを通じた活動が楽しさにつながっているとの報告があった。それと同時に、楽しいと感じるときが男女や体力状況によって異なることも明らかとなったと報告している。この報告には、岡沢らの研究と同様に、3要因との関わりが示唆される。

また、先行研究では自由記述について触れていない。そこで、自由記述において、どのようなことが「楽しい」または「楽しくない(難しい)」となりうるのかの傾向を明らかにしたうえで、3要因と総合的に検証する必要があると考える。

1-3. 目的

これらを踏まえ、本研究の目的は以下の3つである。

- ① 自由記述から楽しいと感じる要素を明らかにする
- ② 自由記述から楽しくない・苦手と感じる要

素を明らかにする。

- ③ 球技ゴール型：「サッカー」における運動有能感に関するアンケート調査をおこない、3 要因について調査し、3 要因の交互作用を明らかにする。

2.研究方法

(1) 実習の概要

実習校：山梨県内公立中学校

対象者：中学校1年生

対象単元：E 球技 ゴール型 サッカー

(2) 調査方法

3 クラス (前 12/22 : 計 95 人, 後 1/31 : 計 100 人) に、岡沢ら (1996) の運動有能感調査票をもとに作成したアンケート (図 1) を行う。また、このアンケートには自由記述欄を設け 2 回に分けて実施した。なお、図 2 については事後アンケートにのみ追加で記載されている。

1年	組	番	性別	男	女	
・球技「サッカー」についての質問です。今の気持ちを自由に書いてください。						
サッカーは ----- 1「楽しい」 ・ 2「楽しくない(難しい)」						
上記を選じた理由 ----- ※できるだけ具体的に書いてください。						
運動についての質問です						
「よくあてはまる」 ----- 5						
「ややあてはまる」 ----- 4						
「どちらともいえない」 ----- 3						
「あまりあてはまらない」 ----- 2						
「まったくあてはまらない」 ----- 1						
1.	運動能力は優れていると思う。 -----	5	4	3	2	1
2.	たいていの運動は上手にできる。 -----	5	4	3	2	1
3.	練習をすれば必ず技術や記録は伸びると思う。 -----	5	4	3	2	1
4.	努力さえすれば、たいていの運動は上手にできると思う。 -----	5	4	3	2	1
5.	運動をしているとき、先生が励ましたり応援してくれる。 ---	5	4	3	2	1
6.	運動をしているとき、友達が励ましたり応援してくれる。 --	5	4	3	2	1
7.	一緒に運動しようと誘ってくれる。 -----	5	4	3	2	1
8.	運動の上手な見本として、よく選ばれる。 -----	5	4	3	2	1
9.	一緒に運動する友達がいる。 -----	5	4	3	2	1
10.	運動について自信を持っている。 -----	5	4	3	2	1
11.	少し難しい運動でも、努力すればできると思う。 -----	5	4	3	2	1
12.	出来ない運動でも、あきらめなくて練習すればできるようになる。 -----	5	4	3	2	1

【図 1】 実施したアンケート用紙

授業を通して学んだことや気づき、できるようになったことを自由に記入してください。

※箇条書きでも構いません。

【図 2】 実施したアンケート用紙 (事後のみ記載)

(3) 分析の方法

自由記述を除くアンケートの結果は Excel ソフトにおける多重回帰分析を使用し、運動有能感と 3 要因の作用に関する調査を行った。

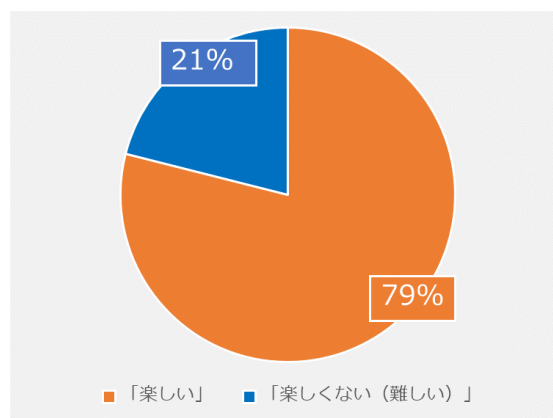
3-1.自由記述の分析・考察(目的①・②)

図 2 は事前アンケートにおけるサッカーが楽しい・楽しくない(難しい)の割合 (事前) であり、図 3 は事後アンケートにおけるサッカーが楽しい・楽しくない(難しい)の割合 (事後) である。

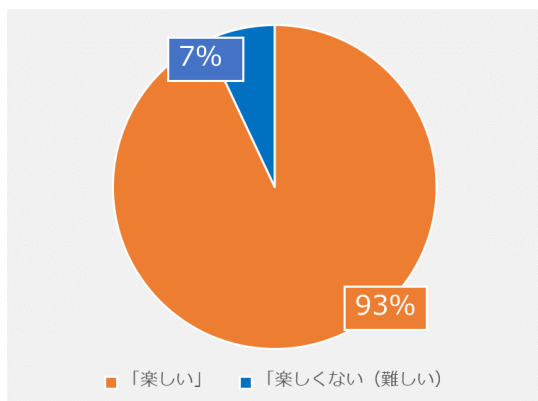
図 2・3 より、授業を通して楽しいと選択した生徒は 71%から 93%に増加し、楽しくない(難しい)と答えた生徒は、21%から 7%に減少した。このことから、楽しくない(苦手)から楽しいへと変容した生徒の存在を確認することができた。

図 4・5・6・7 は楽しいまたは楽しくない(難しい)と答えた生徒の自由記述を、筆者が 3 要因に分類した回答数である。なお、重複したものは各要因にそれぞれカウントしている。3 要因に含まれないであろう記述についてはその他に分類した。

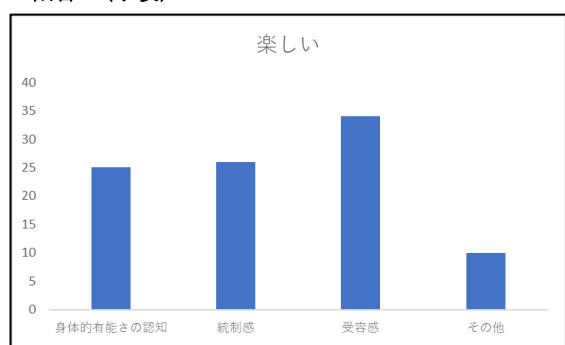
表 1・2 はアンケート (事前・事後) の生徒の記述を抜粋した内容である。また、下線が引かれている生徒に関しては、楽しくない(難しい)から楽しいに変容が見られた生徒の記述の抜粋となる。



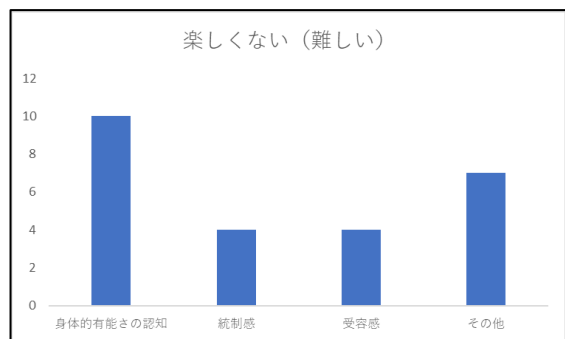
【図 2】 サッカーが楽しい・楽しくない(難しい)の割合 (事前)



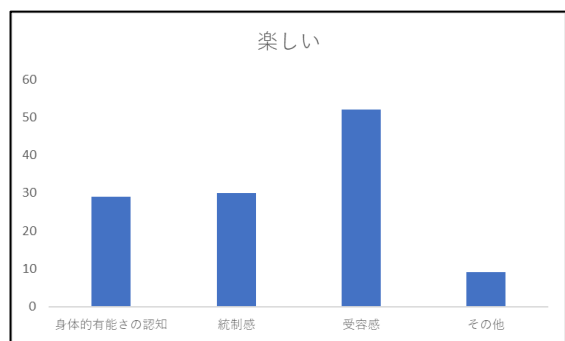
【図3】 サッカーが楽しい・楽しくない(難しい)の割合 (事後)



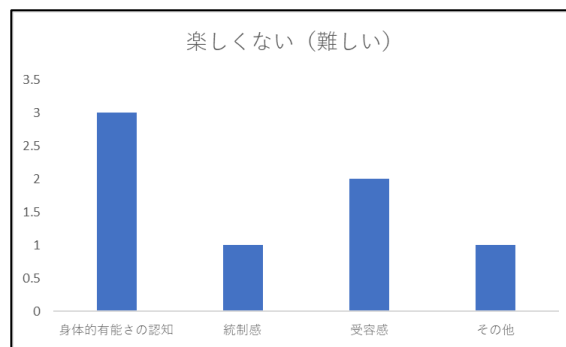
【図4】 サッカーが楽しいと選択した自由記述の割合(事前)



【図5】 サッカーが楽しくない(難しい)と選択した自由記述の割合(事前)



【図6】 サッカーが楽しいと選択した自由記述の割合(事後)



【図7】 サッカーが楽しくない(難しい)と選択した自由記述の割合(事後)

【表1】 実施したアンケートの記述(抜粋)

○サッカーをするのは _____

1 「楽しい」

「生徒 A」

コミュニケーションをいつもとらない人とも、コミュニケーションが取れ、皆と楽しくできるから。

「生徒 B」

小学校に入る前からもサッカーをしてきて1つのゴールに対して仲間とともに協力して向かうことができるスポーツだから。サッカーは、ボール一つで友達ができるスポーツだから

「生徒 C」

仲間と協力して勝ちに向かって頑張れるから。

「生徒 D」

公園などで少しやったり、親のチームと少しやったりしたとき、とても楽しかったです。私は球技が苦手で、野球もテニスも下手ですが、サッカーだけは、チームとパスをしたりして、会話になったり、ゴールを決めたときの嬉しさは、何よりも大きいので好きです。なのでサッカーは楽しいと思っています。

「楽しくない(難しい)」

「生徒 E」

テレビなどで見てると、ドリブルやパスなどが難しそうだったから。

「生徒 F」

プレー中に体力が尽きてしまって疲れる。ミスをしたとき、周りの人に責められる。

「生徒 G」

球技が苦手で、ドリブルなどがあまりできないし、走ることも苦手だから。

「生徒 H」
すごく難しそうだからです。あと、サッカーなどの球技があまり得意でないからです。

「生徒 I」
 難しいし、小学校のときに遊びでやった時、パスしてくれなかった。ボールが変な方に行ったりするから。

「生徒 M」
 パスの仕方ですぐ行かなかったりすると、相手に迷惑をかけてしまうから。

「生徒 N」
 蹴るときに変な方向に行ってしまうから。相手にパスをするのが難しい。

「生徒 O」
 ボールを蹴るときコントロールするんですけど違う方向に飛んでしまうからです。高くボールをあげることができないからです。

【表2】事後アンケートの記述（抜粋）

○サッカーをするのは _____

1 「楽しい」

「生徒 E」
パスなどが楽しかった。ミニゲームで相手を止めたりドリブルを止めたりした時がうれしかったから。

「生徒 F」
自分が活躍しているという実感が強いから、少し下手でも仲間の役に立つ場面があるから。ボールを蹴るのが楽しい。

「生徒 G」
友達と協力して、ゴールを決めたり、パスを回したりするのが楽しいから。友達とコミュニケーションをとり、プレーできるから。

「生徒 H」
皆でパス練習をしたり試合をしたりするのがすごく楽しいからです。サッカーをしたらもっと皆との仲が深まる気がするからです。

「生徒 J」
 授業の中に所々にゲーム要素があってわかりやすくボールの蹴る時間が多かったからです。色々なことが少しずつできるようになったからです。

「生徒 K」
 自分はサッカーなどはやっていなかったが、まさか皆から信頼されており、良くボールが回ってくるので楽しい。仲間と協力し、試合に勝つのが楽しい。

「楽しくない（難しい）」

「生徒 L」
 蹴っても違うほうへ行く。シュートが入らない。

表1・2はアンケート項目において、楽しい・楽しくない（難しい）を選択した生徒の自由記述の抜粋であり、それらを筆者が3要因に分類し、グラフに示したものとなる。これらの表から分析・考察をしていく。

まず、「楽しい・楽しくない（難しい）」の記述から、筆者が着目した3要因に関する記述を確認することができた。例えば、運動をするのが「楽しい」「好き」といった肯定的な記述は、「身体的有能さの認知」に、「上達できた」や「コツがわかった」は「統制感」に、活動中に「先生から教えてもらった」や「友達が励ましてくれる」は受容感に、当てはまると考えられる。しかし、生徒 E、J などの自由記述から、テレビを見て楽しそうや恐怖といったことは3要因に当てはまらないため、その他に分類した。

次に、図4では、特に受容感に当てはまると考える。記述が重複踏まえ、34個となった。一方、図5では、身体的有能さの認知の記述が重複踏まえ、10個と高くなった。

図6においては、受容感が52個となり、高い値を示した。図7においては、身体的有能さの認知の記述が3個と事後においても多く見られた。

アンケート（事前・事後）において「楽しくない（難しい）」から楽しいに変容した生徒の記述を表3に示した。

①「楽しいから楽しい」と②「楽しくない（難しい）から楽しい」③「楽しくないから楽しくない」の順に分析・考察をしていく。

① 「楽しいから楽しい」と選択した生徒の

変容として、受容感に当たる「他者との関わり」は事前同様となった。一方で、身体的有能さは 25 個から 29 個となった。

- ② 「楽しくない（難しい）から楽しい」と選択した生徒は、「できない」や「難しい（難しそう）」、「周りの人に言われる」という記述から、「やってみたい」「楽しい」という記述に変容した。楽しいという変容した生徒は、運動を通し、楽しさを発見したのではないかと考えられる。具体的には「生徒 E~I」の記述から考察することができる。
- ③ 「楽しくないから楽しくない」と選択した生徒は、技能的な課題のより楽しくないという記述が重複踏まえて 4 個となった。しかし、自己の技術課題がどのような事であるかの具体的な記述も明らかになり、学びや発見はあったのではないかと考えられた。

特に、着目した②の記述においては表 3 にまとめた。

[表 3] アンケートの記述② (抜粋)

<p>「生徒 A」</p> <p>事前：テレビなどで見ると、ドリブルやパスなどが難しそうだったから。</p> <p>事後：パスなどが楽しかった。ミニゲームで相手を止めたりドリブルを止めたりした時が嬉しかったから。</p> <p>「生徒 B」</p> <p>事前：プレー中に体力が尽きてしまって疲れる。ミスをしたとき、周りの人に責められる。</p> <p>事後：自分が活躍しているという実感が強いから、少し下手でも仲間の役に立つ場面があるから。ボールを蹴るのが楽しい。</p> <p>「生徒 C」</p> <p>事前：球技が苦手で、ドリブルなどがあまりできないし、走ることも苦手だから。</p> <p>事後：友達と協力して、ゴールを決めたり、パスを回したりするのが楽しいから。友達とコミュニケーションをとり、プレーできるから。</p>
--

<p>「生徒 D」</p> <p>事前：すごく難しそうだからです。あと、サッカーなどの球技があまり得意でないからです。</p> <p>事後：皆でパス練習をしたり試合をしたりするのがすごく楽しいからです。サッカーをしたらもっと皆との仲が深まる気がするからです。</p>

3-2.授業を通して学んだこと・気づいたこと 分析・考察

[表 4] 授業を通して学んだこと・気づいたこと
事後 (抜粋)

<ul style="list-style-type: none"> ・パスやドリブルなどが前より上手くなったと感じた。仲間と協力すること。理由サッカーは一人で点を取るのが難しいので皆で協力して点を取ったから。 ・仲間と協力し、ボールを繋ぐこと。インサイドキック、インステップキックの見分けをつけ、ゲームでそのキックを使えた。 ・インサイドキック、インステップキックの違いが分かるようになり、実際にできるようになった。 <ul style="list-style-type: none"> ・真っすぐボールを蹴れるようになってきた。ミニゲームのとき、どこにいればボールが繋がるかをわかってきた。コートを広く使えるようになった。 ・ドリブルがゆっくりでしかできなかったが、試合中相手に取られそうになったら足が動いて、仲間にパスができたから。 ・初めはインサイドステップやインサイドキックが、真っすぐに蹴れず、曲がってしまうことがあったけれど、だんだんと強弱や速度を調節できるようになり、上手に蹴れるようになった。 ・運動をしている時は時間が速く感じるがあったりして、楽しい。協力してプレーすることが得点した時の達成感などを感じることができる。 ・ボールを追いかけるだけでなく、周りを見ることも大切ということ。サッカーには「インサイドキック」と「インステップキック」があるということ。仲間と居力してプレーすることで、楽しさが増すということ。試合中に声を出しながらプレーするともっとやりやすいということ。 ・少しですが、ボールのコントロールがうまくでき

るようになった。何事も努力さえすれば何とかなることが分かった。楽しんでやればもっと上手くなる気がする。

- ・周りを見て味方に声を掛けられるようになった。クラスの仲間とコミュニケーションが取れるようになった。
- ・できるようになった事は、ボールを決まった所に蹴ることができたことです。体を横に振り、足の裏ではなく足の横で蹴れば、決めた場所に行くことが気付いた。
- ・難しくてもコツやポイントを教えてもらえるから運動しやすい。
- ・足のどこに当てる、インサイド・インステップで膝から下を動かす。そのようなことを人に教えられた。アクションをする、相手の逆を取る練習をすることができた。
- ・積極的に参加することが大切。外してもいいからシュートを打つ。パスをすることができるようになった。
- ・思うようにボールが行かなかったときに先生がコツを教えてくれたりしてくれたので、楽しく学ぶことが出来ました。
- ・友達と協力してプレーすること。他の人との応援をすること。どういう立ち位置にいればゴールが決めやすくなるか考える。
- ・出来なかったことをできるようになると達成感が出てもっとしたいという感じになる。
- ・ボールを蹴るときは軸をしっかり踏み切ること。ボールを少し真つすぐに蹴ることができた。
- ・チーム全体が全力でゲームをしていると、自然とみんなが笑顔になる。
- ・皆と協力してやること。一人では難しいこと。1つ目は学んだことは、ボールの蹴り方、ボール
- ・友達のいる場所やパスをすればいい場所が分かった。パスを真つすぐ蹴れるようになった。
- ・人と協力すること。全力で安全に取り組むこと。先生や友達のアドバイスはちゃんと聞く。

上記は、事後アンケート項目「授業を通して学んだこと・気づいたこと」の生徒の自由記述の抜粋である。(表4)

「先生にコツを教えてもらい、楽しく学ぶこ

とが出来た。」や「人と協力すること、周りからのフォローしてくれると助かる。」などの「受容感」に関する、記述が見られた。インサイドキック、インステップキックという記述はサッカーにおける技能に関する記述として、読み取ることができる。さらに、授業内における「統制感」に関する記述、「ボールが蹴れるようになった。」や「パスが上手になった。」できないことができるようになった。などの自己の上達に関しての記述をしている生徒も確認できた。

4. 3要因による交互関係の分析(目的③)

Excel ソフトを使用し、重回帰分析を3要因間で行った。詳細は以下の表5から表10に示す。有効回答数の、事前アンケート(95人)事後アンケート(99人)で分析している。

全ての表において、重回帰分析における全体の精度を表す、重決定 R^2 及び補正 R^2 だが50%を超えたのが表5、表6となった。また、関係性を評価する際に活用する、「T値」及び「P値」では、2以上0.05以下と有意差を示したのは、表5の「統制感」、表6の「身体的有能さの認知」、表8の「統制感」、表9の「受容感」「身体的有能さの認知」、表10の「統制感」となり、有意差が明らかになった。

表9において、「統制感」が2要因に関係しているため、本研究では、「統制感」が「身体的有能さの認知」及び「受容感」に強い結びつきがあると考えられる。

特に、表5、表6、表8、表9から「統制感」と「身体的認知」の関係性が強いことが考えられる。しかし、「統制感」と「受容感」にのみ事後アンケートから有意差が明らかになったため、今後より一層の研究をする必要がある。

上記のことから、「身体的有能さの認知」を高めることで「統制感」を高めることができ、「統制感」を高めることで「身体的有能さの認知」を高めることができると考えられる。また、3要因に含まれる「統制感」を向上させることで、「受容感」を向上させることができるのではないかと考えられる。

[表5] 重回帰分析の結果事前

概要 身体的有能さの認知と統制感・受容感								
回帰統計								
重相関 R	0.636573							
重決定 R2	0.405225							
補正 R2	0.392295							
標準誤差	3.087401							
観測数	95							
分散分析表								
	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F			
回帰	2	597.4728	298.7364	31.34021	4.17E-11			
残差	92	876.9483	9.532047					
合計	94	1474.421						
	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	-4.22862	2.318878	-1.82356	0.071465	-8.83411	0.376869	-8.83411	0.376869
統制感	0.842121	0.12475	6.750452	1.29E-09	0.594356	1.089886	0.594356	1.089886
受容感	0.158551	0.106197	1.492988	0.138862	-0.05237	0.369469	-0.05237	0.369469

[表8] 重回帰分析の結果事後

概要 身体的有能さの認知と統制感・受容感								
回帰統計								
重相関 R	0.575557							
重決定 R2	0.331266							
補正 R2	0.317334							
標準誤差	3.309348							
観測数	99							
分散分析表								
	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F			
回帰	2	520.8106	260.4053	23.77743	4.09E-09			
残差	96	1051.371	10.95178					
合計	98	1572.182						
	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	-0.40087	1.946658	-0.20593	0.837284	-4.26495	3.463216	-4.26495	3.463216
統制感	0.599722	0.151658	3.954446	0.000147	0.298684	0.90076	0.298684	0.90076
受容感	0.15432	0.143968	1.071905	0.28645	-0.13145	0.440095	-0.13145	0.440095

[表6] 重回帰分析の結果事前

概要 統制感と受容感・身体的有能さの認知								
回帰統計								
重相関 R	0.643631							
重決定 R2	0.414261							
補正 R2	0.401527							
標準誤差	2.110045							
観測数	95							
分散分析表								
	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F			
回帰	2	289.6946	144.8473	32.53321	2.06E-11			
残差	92	409.6107	4.45229					
合計	94	699.3053						
	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	10.0003	1.231006	8.123687	1.99E-12	7.555421	12.44519	7.555421	12.44519
受容感	0.138217	0.072026	1.918989	0.058086	-0.00483	0.281266	-0.00483	0.281266
身体的有能さの認知	0.393343	0.058269	6.750452	1.29E-09	0.277616	0.509071	0.277616	0.509071

[表9] 重回帰分析の結果事後

概要 統制感と受容感・身体的有能さの認知								
回帰統計								
重相関 R	0.765541							
重決定 R2	0.586052							
補正 R2	0.577428							
標準誤差	2.065252							
観測数	99							
分散分析表								
	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F			
回帰	2	579.7063	289.8532	67.95667	4.11E-19			
残差	96	409.4654	4.265264					
合計	98	989.1717						
	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	5.393499	1.083271	4.9789	2.81E-06	3.243223	7.543775	3.243223	7.543775
受容感	0.551837	0.070688	7.806695	7.27E-12	0.411523	0.692151	0.411523	0.692151
身体的有能さの認知	0.233567	0.059064	3.954446	0.000147	0.116325	0.350808	0.116325	0.350808

[表7] 単回帰分析の結果事前

概要 受容感と身体的有能さの認知・統制感								
回帰統計								
重相関 R	0.3806							
重決定 R2	0.144856							
補正 R2	0.126266							
標準誤差	2.994932							
観測数	95							
分散分析表								
	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F			
回帰	2	139.7846	69.89231	7.792117	0.000748			
残差	92	825.2049	8.969618					
合計	94	964.9895						
	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	10.13974	2.031074	4.992304	2.82E-06	6.105851	14.17363	6.105851	14.17363
身体的有能さの認知	0.149196	0.099931	1.492988	0.138862	-0.04928	0.347668	-0.04928	0.347668
統制感	0.278453	0.145104	1.918989	0.058086	-0.00974	0.566641	-0.00974	0.566641

[表10] 重回帰分析の結果事後

概要 受容感と身体的有能さの認知・統制感								
回帰統計								
重相関 R	0.724097							
重決定 R2	0.524317							
補正 R2	0.514407							
標準誤差	2.332151							
観測数	99							
分散分析表								
	自由度	変動	分散	観測された分散比	有意 F			
回帰	2	575.5197	287.7598	52.90747	3.25E-16			
残差	96	522.1369	5.438926					
合計	98	1097.657						
	係数	標準誤差	t	P-値	下限 95%	上限 95%	下限 95.0%	上限 95.0%
切片	3.386624	1.327896	2.550368	0.012343	0.750771	6.022476	0.750771	6.022476
身体的有能さの認知	0.076639	0.071498	1.071905	0.28645	-0.06528	0.218562	-0.06528	0.218562
統制感	0.703684	0.090139	7.806695	7.27E-12	0.524761	0.882608	0.524761	0.882608

6.本稿の総括

「体を動かすことが楽しい。」や「先生からコツを教えてもらい、できるようになることが楽しい。」など、仲間と関わることについての記述から、先行研究及び文部科学省、スポーツ庁の調査結果に起因する記述を確認することができた。よって、E球技 ゴール型 サッカーにおいても岡沢ら(1996)の研究同様の要因があるということが明らかになった。

本研究の分析で行った、自由記述として、楽しい・楽しくない(難しい)に関係なくそれぞれが学びを通し、課題や成果として具体的な記述がされていることを確認することができた。また、楽しくない(難しい)から楽しいに変容した生徒については技能に関する記述が確認された。よって、「身体的有能さの認知」が嫌いな理由であったが、後に、好きになる理由の根拠となった。さらに、事後では、「受容感」と「統制感」が増えている事が分かった。

運動有能感を高めるために関係している3要因の分析を行ったところ、「運動有能感」に寄与していることを確認することができた。また、3要因のそれぞれが運動有能感に関係しているが、本研究では特に、「統制感」が「身体的有能さの認知」と「受容感」に影響しているという結果となった。

しかし、実施したアンケートは調査人数が少ないことやサッカー経験の有無をアンケートでは明らかにしていないといった課題がある。そのため、より細かな分析を行う必要があると考えられた。そのため、今後さらに3要因について調べ、関係性を明らかにしていくことで、他の単元においても同様の効果を得ることができると考えられる。

最後に、本研究の目的は「①自由記述から楽しいと感じる要素を明らかにすること。」「②自由記述から楽しくない・苦手と感じる要素を明らかにすること。」「③球技ゴール型:「サッカー」における運動有能感に関するアンケート調査をおこない、3要因について調査し、3要因の交互作用を明らかにすること。」であった。先行研究や調査には、生徒による具体的な自由記

述ではなく選択肢調査が多いため、直接的な生徒の変容を読み取ることが難しい。そのため、本研究では、自由記述欄を設けることで、生徒の直接より実態に応じた研究ができたと考える。

8.引用・参考文献

- ・井上ら,「体育授業における運動有能感を高める工夫が運動意欲及び楽しさに及ぼす影響に関する研究—運動有能感の高い児童生徒の視点から—」(2008)『教育実践総合センター研究紀要』, pp 103-111
- ・井口 武俊,「学習意欲を高める体育授業の展開 - フロー理論を用いた児童の適正な課題に着目して -」(2021)『教育実践学研究第 24号』, pp 15-26
- ・文部科学省,「スポーツ推進会議 配布資料(第1回)」(2012)
- ・文部科学省,「全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果」(2015),調査結果の総括.調査結果の概要
- ・スポーツ庁,「全国体力・運動能力、運動習慣等調査」(2022) 調査結果の総括.調査結果の概要
- ・文部科学省,『中学校学習指導要領解説(平成29年7月)』(2017)
- ・小畑ら,「運動有能感を高める体育授業に関する研究—フラッグフットボールの授業実践から—」(2007)『教育実践総合センター研究紀要』, pp123-130
- ・岡沢ら,「運動有用観の構造とその発達及び性差に関する研究」(1996)『スポーツ教育学研究』, Vol.16, pp145-155
- ・山田ら,「保健体育授業におけるフロー体験と基本的心理欲求の充足の関連」(2017)『鳴門教育大学学校教育研究紀要』, 第 31 号, pp 57-64