

教科・領域教育専攻

生活・健康系(保健体育)コース

指導教員 賀川 昌明

上間 達也

I. 緒言

新学習指導要領においても「生きる力」を育むことが目標とされている。川畑(2004)は、「生きる力」における「確かな学力」「豊かな人間性」がライフスキルと類似概念であるとし、ライフスキルを育成することが重要であると述べている。ライフスキルは日常場面で用いられる心理社会的スキルであり、スポーツ活動や身体活動を通して教育することができる。しかし、国内においてはライフスキル教育に関する実践的研究は少なく、さらに信頼性、妥当性の確保された尺度を用いていない点が課題として挙げられる。そこで本研究では、中学生を対象とした体育授業において育成される心理社会的スキルを特定し、信頼性、妥当性の確保された心理社会的スキル尺度を開発することを第1の目的とした。また、心理社会的スキル育成を意図した体育授業の方略を心理社会的スキルの土台として考えられている自尊感情との関係から検討し、授業モデルを作成することを第2の目的とした。さらに、尺度及び授業モデルの現場での利用を容易にするため、評価システム及び教師支援用デジタルコンテンツを開発することを第3の目的とした。

II. 尺度開発

1. 方法

- 1) 調査対象：千葉県、沖縄県の4中学校における899名(一次調査)及び徳島県の中学校における167名(二次調査)。
- 2) 調査時期：平成21年2~3月及び6~7月。
- 3) 調査内容：一次調査では体育授業における心理社会的スキル調査(47項目)、属性(学年、

性別、体育の好き嫌い、運動技能の自己評価、運動・スポーツ経験)に関する調査を実施した。二次調査では体育授業における心理社会的スキル調査(15項目)、属性、教師評価に関する調査を実施した。

4) 調査方法：保健体育教諭による一斉調査。再検査法による信頼性の検討を行うため、二次調査では1回目の調査後、2週間の間隔をおいて2回目を実施した。

5) 統計処理：最尤法、Promax回転による探索的因子分析を行い因子を抽出した。各属性における下位尺度ごとの得点差を比較するためt検定、一元配置分散分析を行った。また、内的整合性及び再検査法による信頼性の検討を行うため、Cronbachの α 係数及びPearsonの積率相関係数を算出した。基準関連妥当性、構成概念妥当性を検討するためにそれぞれ教師評価によるt検定、検証的因子分析を行った。なお、統計処理にはSPSS 16.0J for Windowsを用い、有意水準は5%未満とした。

2. 結果及び考察

1) 因子の命名

中学生の心理社会的スキルの因子構造として26項目が抽出された。しかし、尺度としての利用を考慮すると項目数をそろえる、最小限の分量が望ましいため、各因子因子負荷量の高い上位3項目を代表項目として精選し、最終的に5因子15項目を抽出した。因子名はそれぞれ「リーダーシップ」「共感性」「情報活用」「規律遵守」「問題解決」とした。

2) 信頼性及び妥当性の検討

心理社会的スキル全体、各下位尺度について

ある程度の信頼性及び妥当性が確認された。

III. 授業方略の検討及び授業モデルの作成

1. 方法

- 1) 調査対象：徳島県の中学校における167名。
- 2) 調査時期：平成21年6～7月。
- 3) 調査内容：「自己価値」「自己肯定」「幸福感」「責任感」から構成される自尊感情尺度16項目（西村，2004）。
- 4) 統計処理：心理社会的スキルと自尊感情との関係を明らかにするため重回帰分析を行った。

2. 結果及び考察

心理社会的スキル全体に対しては「責任感」「幸福感」「自己肯定」「運動技能」の4要因が、リーダーシップに対しては「責任感」「運動技能」「幸福感」の3要因が、共感性に対しては「責任感」「幸福感」「自己肯定」「体育の好き嫌い」の4要因が、情報活用に対しては「責任感」「自己価値」の2要因が、規律遵守に対しては「責任感」「自己価値」の2要因が、問題解決に対しては「責任感」「幸福感」の2要因が影響を及ぼすことが明らかとなった。

この結果より、体育授業において心理社会的スキルを育成する方略として最も重要なことは、各々の生徒に役割を与え、その役割に対して責任を持たせ行動させることであると想定された。その他、肯定的な学習の雰囲気、自己の運動技能に対する有能感、適切な自己肯定感を感じさせることによって心理社会的スキルを高めることができると考えられた。これらの方略をもとにして「責任感を育てる」「肯定的な学習の雰囲気を作る」「グループ活動を活用する」「学習資料、学習カードを活用する」「授業の目標として捉える」という観点から心理社会的スキル育成を意図した授業モデルを作成した。

IV. 心理社会的スキル評価システムの開発

1. 方法

本研究で開発した尺度の点数化、集計、結果の提示という作業過程においてマークシートリーダー及びMicrosoft Excelによる関数を用いた評価システムの開発を行った。

2. 結果及び考察

本システムを利用する場合と利用しない場合の作業時間を比較した結果、1人分の処理時間はそれぞれ59秒、2分29秒であり、システム利用のほうが1分30秒の時間短縮となった。このことから、クラス単位で処理を行う際にはより大幅な時間短縮が可能であると考えられる。

V. 教師支援用デジタルコンテンツの開発

1. 教師支援用デジタルコンテンツの概要

今回開発した教師支援用デジタルコンテンツのコースレイアウトを下記の表に示した。

スタート画面		
・1年生資料	・2年生資料	・3年生資料
・調査用紙	・評価システム	
1年生における画面		
・各活動における資料9項目		
・指導案9項目		
2年生における画面		
・各活動における資料9項目		
・指導案9項目		
3年生における画面		
・各活動における資料9項目		
・指導案9項目		

2. 教師支援用デジタルコンテンツに対する評価

本研究で開発したデジタルコンテンツに対する聞き取り調査から、利点及び改善点を把握することができ、また授業実践への活用に関して概ね肯定的な評価を受けた。

VI. 結論及び今後の課題

本研究で開発した体育授業における心理社会的スキル尺度の信頼性、妥当性は両者ともにある程度確認された。また、自尊感情との関係を明らかにし、心理社会的スキル育成を意図した授業モデルの作成を行った。

しかし、より精度の高い尺度にするため今後さらなる検討が必要であると考えられる。また、調査研究をもとに授業方略を検討したが、その方略を学校現場で実際に授業実践を行い、教師行動、学習者行動、教材等の視点から分析、考察し、事後的に研究を行うことが今後の課題である。