

体育授業における映像学習の効果

ーゲームの分析に着目してー

学籍番号 249322

氏 名 越元佑太

主指導教員 井上功一

副指導教員 森井亮和

1. 緒言

1.1 研究背景と目的

近年、教育現場におけるICTの活用が急速に拡大し、学校教育全般において授業改善の重要な手段として位置付けられている。体育・保健体育の領域でも、GIGAスクール構想により児童生徒1人1台端末の整備が進み、体育授業における映像やデジタル機器を活用した指導方法が多様化している。また、先行研究から、体育授業における映像学習は、運動技能の理解や自己の動作に対する気づきを促進する点で有効であることが示されてきた。しかし、その多くはハードル走や高跳びなどのクローズドスキルを対象とした研究であり、ゲーム中の状況判断やチームとしての動きが求められる領域において、映像学習がどのような学習効果をもたらすのかについては、十分に検討されているとは言えない。また、映像学習の効果についても、技能面の向上に焦点を当てた研究が中心であり、学習者の理解の深まりや課題意識、実際のゲーム中の行動の変化といった多面的な学習成果との関連については、明確になっていない点が多い。そこで本研究では、保健体育の球技単元において、映像学習を取り入れた授業と取り入れない授業を比較し、映像学習が生徒の学習に及ぼす影響について検討することを目的とする。

2. 方法

2.1 研究対象と実施期間

本研究は、大阪府内の高等学校1, 2年生男子198名を対象に実施した。授業は令和7年5月～6月および10月～12月に行い、映像学習を取り入れたグループと取り入れないグループに分けた。

2.2 データ収集と分析方法

授業前後に種目に対する好感度、理解度、習熟度をアンケートで調査したほか、ゲーム中の運動量を歩数計で測定し、1回目と2回目の変化を比較した。さらに、ワークシートの課題表出数や焦点（個人・チーム）、使用語をテキスト分析し、授業内のゲーム映像から課題として設定した「スペースを有効に活用するプレイ」の表出回数を計数して、映像学習の有無による改善効果を検討した。

3. 結果および考察

本研究では、映像学習の有無が保健体育の球技授業における学習成果に与える影響を検討した。結果、すべての種目・すべてのグループで、1回目から2回目にかけて運動量が増加し、ゲーム経験の積み重ねが運動量の向上に寄与することが示唆された。特に、映像学習ありのグループでは、運動量下位の生徒において増加幅が大きく、個人の動き方や役割理解が促進された可能性がある。

また、ワークシート分析では、映像学習ありグループはチームに焦点を当てた課題を多く表出し、課題内容として「スペース」「位置」など戦術的要素に関する語が多く用いられた。一方、映像学習なしグループは個人技術やミスに関する語が中心であった。

さらに、映像分析では、スペースを有効に活用するプレイの回数が映像学習ありグループでより顕著に増加した。

これらの結果から、映像学習は、運動量向上のみならず、ゲーム中の戦術理解やチームとしての関与を高める学習手段として有効であり、特に運動量や戦術理解が不十分な生徒への支援に有効であることが示された。

4. まとめ

本研究は、高等学校1・2年生男子を対象に、サッカー・バスケットボール・ラグビーの授業における映像学習の有無が学習効果に与える影響を検討した。対象198名を映像学習あり・なしのグループに分け、アンケートによる好感度・理解度、ゲーム中の運動量、ワークシート課題表出、教師設定課題の改善状況の4指標から分析を行った。

その結果、アンケートでは映像学習の有無にかかわらず理解度・好感度は向上したが、「ゲーム中の動き方や役割の理解」では映像学習ありグループの増加が有意に大きく、戦術的理解への効果が示された。運動量では、両グループとも増加が見られたが、サッカーやバスケットボールでは映像学習ありグループでオフザボールの動きやポジショニングが向上し、特に運動量下位の生徒で主体的な参加が促される傾向があった。ワークシート分析では、映像学習ありグループは課題表出数が多く、チーム・戦術的観点の課題の割合が高く、「スペース」「位置」「フリー」といった語の使用が目立った。また、教師設定課題「スペースを有効に活用するプレイ」の改善量も映像学習ありグループで有意に大きく、課題理解と改善行動の具体化を支援する効果が確認された。

これらの結果から、映像学習は戦術的認識の向上、課題遂行の質的改善、主体的行動の促進に有効であり、戦術的要素の強い種目や運動量下位の生徒への指導において特に有効な手法であることが示唆された。