

自己評価を目的としたスキルループブリックの設計 およびその効果の検証

— 学習成果と運動有能感を手がかりとして —

学籍番号 249356

氏 名 吉田伊吹

主指導教員 畠山久子

副指導教員 井上功一

1. 背景および目的

体育の授業では、運動課題の発見と解決を通して資質・能力を育成することが求められる（文部科学省，2018）が、評価が単元終了後に終始し、学習改善につながっていない実態が指摘されている。特に体育では、学習過程よりも結果に主眼を置いた評価や、学習から乖離したスキルテストが実施されること（高田ら，2010）があり、生徒が自己の技能を振り返り、課題を明確にする機会が十分に確保されていない。このような評価や指導は、学習意欲や運動意欲の低下を招き、体育嫌いを助長する可能性がある。体育では、運動の二極化傾向を改善し、生涯にわたって運動に親しむ態度を育成することが求められており（中央教育審議会答申，2016）、そのためには内発的動機づけの形成が重要である（元塚，2010）。内発的動機づけと深く関わる運動有能感は、学習意欲や運動参加に大きな影響を与えるとされている（岡沢，1996）。そこで本研究では、指導と評価を一体化し、生徒の自己評価を促す手立て（西岡ら，2022）として、ループブリックに着目した。ループブリックを用いて段階的な評価基準を提示することで、生徒は自身の達成度や課題を把握し、次の目標に向けて主体的に取り組むことが可能となる。これは技能上達の実感を通して、運動有能感を高めることが期待される。本研究の対象種目であるサッカーでは、ゲームと関連付けた技能評価を行い、生徒が自己評価可能な基準を提示する必要がある。これらより、本研究の目的は、ゲームが学びの本質となるサッカー特有の技能を明確化し、生徒が自己評価可能なスキルループブリックを設計することである。さらに、高等学校における授業実践を通して、当該スキルループブリックの活用が学習成果および運動有能感の「身体的有能さの認知」と「統制感」に及ぼす影響を検証することを目的とする。

2. 方法

2.1 対象者および単元概要

対象者は、大阪府内高等学校第2学年3クラス女子117名とした。対象授業はサッカーとし、対象校のグラウンドで実施した。単元概要としては、第1時にプレススキルテスト、第6時にポストスキルテストを実施し、ゲームを中心とした単元計画で授業を行った。また、スキルループブリックを活用した自己評価および振り返りを毎授業終盤に実施した。

2.2 スキルループブリックの作成手続き

高等学校学習指導要領および日本サッカー協会の教本（JFA サッカー指導教法 2020）を参考にループブリック評価表を作成した。また、事前調査における生徒の振り返り記述や対象校教員（JFA 公認ライセンス保持者）の意見を反映し、改良した。

2.3 調査方法および分析方法

本実践では、プレススキルテストとポストスキルテストによって単元前後の技能を調査し、対応のある t 検定を行った。また、運動有能感を測定するアンケートを単元前後に実施し、運動有能感の「身体的有能さの認知」と「統制感」を調査した。単元前の調査結果をもとに、運動の得意な生徒（上位群）と苦手な生徒（下位群）に分け、反復測定分散分析を行った。そして、単元前後における生徒の自己評価結果と教員評価による差（絶対値）を算出し、対応のある 2 時点の比較を行った。評価尺度を 4 段階に設定していることから Wilcoxon 符号付順位検定を行い、あわせて効果量 r を算出した。これらの統計解析には、SPSS を用い、有意水準は 5%未満とした。さらに、単元後に実施した振り返りシートの記述をテキストデータとして所得し、KHCoder3 を用いて形態素解析を行った。

3. 結果および考察

プレテストとポストテストについて対応のある t 検定を行った結果、ポストテストに有意な向上が認められた ($p < 0.01$)。平均値は増加し、標準偏差はわずかに減少しており、技能向上と技能差の縮小が示唆された。反復測定分散分析の結果、身体的有能さの認知、統制感および合計得点においても、群の主効果 ($p < 0.01$) および測定時期の主効果 ($p < 0.01$) が有意であり、交互作用は認められなかった。したがって、単元前後における群差の変化は認められなかったが、本単元が生徒全体の運動有能感を高めたことが示唆された。自己評価と教員評価の差（絶対値）について Wilcoxon 符号付順位検定を行った結果、キックおよびドリブルのいずれにおいても単元前後で有意な差 ($p < 0.01$) が認められ、自己評価と教員評価のズレは有意に縮小した。効果量 r は中程度であった。度数分布の比較から、単元後には評価差が 0 点または 1 点の生徒が増加し、差が大きい生徒が減少する傾向が示された。振り返りシートの記述を形態素解析した結果、ループブリック由来の語が頻出し、学習支援として機能していたことが示唆された。また、原理・原則に基づく具体的な戦術とプレー、成功体験に関する記述も確認できた。

4. まとめ

単元を通して、自己評価と教員評価による差が縮小したことから、スキルループブリックにおける尺度および記述は一定の妥当性があったと考えられる。また、本実践によって、技能の理解と向上、運動課題の発見と解決といった学習成果に加え、運動有能感の身体的有能さの認知と統制感を高めることが示唆された。したがって、自己評価を目的としたスキルループブリックを活用することで、学習成果と運動有能感に寄与することが明らかとなった。