

## 中学校体育における生徒の動機づけを目的とした一考察： 競争を取り入れた授業デザイン

平林 優花

### 要約

子どもの体力の低下や運動離れ、学習意欲低下の背景が昨今問題として挙げられる。その要因の一つとして、競争が考えられ、運動が苦手な者にとっては序列化や不安を生じさせ、運動ができる者との能力差を感じてしまうことや運動離れにつながると言える。本研究では体育授業において、競争による能力差を生まない授業デザインを行っていくことを目的としている。予備実践・本実践の2回の実践を通して、競争を含む授業の工夫が子どもの学習意欲の変容にどのように影響するのか、その効果について検討した。

**キーワード：**動機づけ、学習意欲、競争、能力差、バレーボール

### 1. はじめに

#### 1.1 背景と目的

昨今の子どもの実態として、児童の体力低下や運動離れ、学習意欲の低下が課題として考えられる。それに加え、体育授業の中で、ゲーム中に不安そうにその場に立ちすくむ姿やよく見学をする生徒など体育に対して消極的な姿勢を表す「体育が嫌いな生徒」の姿が多く見られる。井谷・井谷ら（2025）は、体育が苦手な子どもの多くは、体育行事もつらく、週に2～3回の体育授業に加え、運動会やマラソン大会、水泳教室など繰り返し苦手なことに向き合うこと、下手な動きを人に見られることが本当に苦しいといったことを述べている。体育の授業では、全員が一緒になって授業に取り組まなければならないことを踏まえ、井上（2025）は、体育では技能の高低や運動経験の有無が、参加意欲や自己評価に直結しやすく、結果として心理的に「取り残される」子どもが生まれる構造的課題を抱えている側面があると指摘している。

また、その要因の一つとして「競争」が挙げられると考えられる。競争は、日々の私たちの生活の中に多く溢れており、良い側面や悪い側面が含まれていると言える。例えば、良い側面

として、自己の記録に挑戦したり仲間と競いあったりする楽しさがある一方で、悪い側面では、運動が得意な子どもは、競争を通して過度に競争にこだわりを持ってしまうことが推察される。つまり、運動が苦手な子どもにとって競争は、序列化や不安を生じさせ、能力差を強く意識させる要因となることが考えられる。

先行研究において、中須賀（2012）は、競争が生徒の動機づけを高める重要な要因になることを示唆している。また、田井（2024）も、競争が単に勝敗を決める行為ではなく、他者と向き合い、自らを見つめ、努力し、互いに尊重し合う関係性の中で、社会性・思考力・主体性・文化的理解など、多様な資質・能力を育む学習経験であると捉えることができると指摘している。つまり、競争は単に悪いものとして捉えるのではなく、競争を行うことによって構築される人間関係やコミュニケーション能力など良い側面も多く含まれている。

これらを踏まえ、競争は人と争い、勝敗が決まることによって必ず能力差が生まれてしまい、学習意欲の低下を及ぼすことが考えられる。しかし、競争の良い側面も踏まえ、競争の手段や方法、生徒の実態などの学習環境の工夫を施す

ことによって、運動能力の有無に関わらず、皆が一緒になって競争し、活動を通して学習意欲の向上につながる授業を実施することができるのではないかと考えた。そこで、本研究では、能力の有無を大きく感じるものがなく、皆が一緒になって活動できる学習意欲の向上につながる競争教材のデザインを行うことを本研究の目的とした。

## 1.2 先行研究の検討

本研究では、教材開発を行っていく上で授業構造や評価構造について先行事例を元にして作成を行っていく。先行事例を元に授業の構造や評価基準の作成を行うことにより、授業の観点を明確にすることや動機づけを高めること、評価基準を設定することで評価の観点が見えてくることに加え、競争教材についてどのような観点到に配慮を行っていくべきか、競争にどのような効果があるのか検証する。

### 1.2.1 TARGET 構造の基づく理論的枠組み

本実践において、Ames (1992) の TARGET 構造とそれに基づく動機づけ方略を参考にし、作成を行った。TARGET 構造とは、クラスの動機づけを構造化するために、課題 (task)、権威 (authority)、報酬 (reward)、グルーピング (grouping)、評価 (evaluation)、時間 (time) の6つの下位次元のことである。TARGET 構造では、どこに着目して指導を行っていくかによって、得られる成果や効果の向上が異なることが考えられる。課題点として、伊藤 (2011) は、クラス全体の動機づけを考える場合に、それに関わる指導者の影響は大きいことを指摘しており、練習課題の工夫や自律性の支援、あるいは人間関係への配慮といった適切なスポーツ環境のデザインが重要な課題になってくると述べている。

### 1.2.2 バレーボールの3局面

本研究における本実践では、バレーボールにおける3局面「落とす」「落とさせない」「組み立てる」を身につけさせるといった観点で本実

践を行った。授業評価を生徒の振り返り記述や授業時の動きをビデオカメラで撮影していたため、生徒の動きを元に評価を行った。評価では、3局面のルーブリックを作成し、レベル1～3までを設定した。

### 1.2.3 競争を取り入れた教材の先行研究

競争を取り上げた授業実践の先行研究として、山本・高本 (1975) が開発した「8秒間走」がある。「8秒間走」とは、ゴールを全員同一ラインと規定し、個人の走能力に応じて、8秒後にゴールラインに到達し得るようなスタートの目標点を予測させ、その地点をスタートラインとしてスタートさせたことを述べている(図1)。測定は各自で設定したスタート地点からスタートさせ、8秒後のシグナルの時点でゴールラインを通過していたかを否かにより判定させ、ゴールラインからスタートラインまでの距離を点数化させたという。この実践は、競い合うことができるといった点で、普段運動が得意な生徒と運動が苦手な生徒がそれぞれ設定した目標を元に全力で走り、ゴール地点で競い合うことができることや喜びを味わうことができるといった利点があると考えられる。

## 2. 研究の方法

### 2.1 時期と対象

本研究は、島根県内の小中一貫の義務教育学校であり、全校の児童生徒が225名、各学年1クラスの学校である。対象は、後期課程8年生(中学校2年生)の生徒29名(男子14名、女子15名、体育授業において一部の活動を行えない生徒1名在籍)を対象としている。調査期間は、2025年1月27日～1月28日(後期課程7年時)の全6時間中2時間を予備実践として実施を行い、2025年9月30日～10月21日の全7時間を本実践として授業実践を行った。

### 2.2 教材と研究方法

#### 2.2.1 役割バレーボール(予備実践)

予備実践においては、役割バレーボールを実

施し、プレイヤーのそれぞれに役割を与えてゲームを行った。役割については、椅子に座って行う、立位でパスするなど様々である。役割バレーボールは、肢体に不自由がある生徒や運動に困り感を持つ生徒に合わせて役割やルールを易しいレベルから難しいレベルに設定することができる活動である。生徒に様々な役割を経験してもらうことによって、学習意欲の変容を調査した。

## 2.2.2 調査内容

学習意欲の変容を見るため、全6時間の単元前後において、体育授業における学習意欲を測定する尺度として西田(1988)が作成した学習意欲検査(AMPET)尺度を用いた。AMPET尺度とは、(1)学習ストラテジー、(2)困難の克服、(3)学習の規範的態度、(4)運動の有能感、(5)学習の価値、(6)緊張性不安、(7)失敗不安という7つの下位尺度とL尺度で構成された5段階自己評定尺度であり、総項目数は計64(8×8)で構成されている(表1)。加えて、児童生徒の体育授業及びバレーボールの愛好度についても確認を行った。また、子どもの学びの態度を見るために長谷川・高橋ら(1995)が作成した形成的授業評価調査を予備実践の3時間目の授業後に実施した。調査項目は、「意欲・関心」「成果」「学び方」「協力」の4次元12項目から成り立っている。

## 2.2.3 結果と考察

予備実践においては、学習意欲検査尺度において単元前後の全体的な変容は見られなかつ

表1 学習意欲調査(AMPET)尺度の下位尺度

積極的側面(TS型)	
①学習ストラテジー:体育学習を効率よく行うための方法や手段	
②困難の克服:黙々と練習を続ける,最後までがんばるといった特性	
③学習の規範的態度:ルールやきまりなどを守るなどの規範的な態度	
④運動の有能感:人よりも運動がよくできると認知している程度,自信	
⑤学習の価値:価値観や目的意識,学習することの必要性	
消極的側面(TF型)	
⑥緊張性不安:人前で運動する際の緊張感やあがりやすさ程度	
⑦失敗不安:失敗や負けることへの不安や恐れ	

たものの、「運動の有能感」において有意な向上が確認された(表2)。このことから、生徒が授業場面の中で達成感を味わい、自信を持つようになったことが考えられる。形成的評価においても、全体的な変容は見られなかったものの授業に対して肯定的な態度で授業に取り組んでいたと言える。

## 2.3 バレーボール単元(本実践)

### 2.3.1 バレーボール実践のTARGET構造

先行研究のTARGET構造を元に、本実践における授業のTARGET構造を作成した(表3)。生徒一人ひとりが授業に意欲的に参加できるように上記で述べたTARGET構造を元に「権限」と「承認」でのルール設定の工夫や教師からの振り返りのフィードバックを設定した。

### 2.3.2 バレーボールの3局面

上記で述べたバレーボールの3局面(「落とす」「落とさせない」「組み立てる」)を、本実践でゲームを中心として行っていく中で、必要な知識技能として生徒たちに理解してもらうために事前に生徒への提示と詳細説明を授業前や授

表2 予備実践における学習意欲検査尺度

	単元前		単元後		t値
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	
学習ストラテジー	28.5	4.9	29.1	4.4	.9
困難の克服	28.4	5.5	28.2	4.9	.4
学習の規範的態度	28.4	4.9	28.5	4.3	.2
運動の有能感	28.5	5.8	29.8	5.1	2.2*
学習の価値	25.9	4.3	26.7	4.6	1.4
緊張性不安	25.5	5.0	26.8	4.0	2.0
失敗不安	27.9	4.8	28.3	5.0	.6
TS型(積極的側面)	139.6	23.0	142.2	19.8	1.3
TF型(消極的側面)	53.5	9.4	55.0	8.3	1.6

\*p<.05

表3 バレーボール単元TARGET構造

TARGET構造	説明	適切な方略
課題(Task)	課題や教材の計画と設定多様性に育み、挑戦に値する課題を設計する	一人ひとりの技能の成熟や学習意欲の向上を目標とし、競争要素のあるゲームを通じた条件設定と実態に合わせた支援
権限(Authority)	授業過程における生徒の参加,意思決定の権限,リーダーシップの役割を持たせる	バレーボールのゲームを行う際のボールへの触球回数,教師の声かけ,ワークシートを扱ったチーム課題の明確化,作戦・改善,達成感を味わう
承認(Recognition)	承認の理由;報酬の配分・機会	授業後の振り返りワークシートにおける毎回の教師からのフィードバック
グルーピング(Groping)	効果的なグループ作りの方法	柔軟なグルーピング、部活動に所属している者、以前経験していた者、能力レベル、体格等含む男女混合グルーピング 仲間関係を変化させるようなグルーピング
評価(Evaluation)	評価規準;学習のモニタリング;評価フィードバック	毎回の生徒の振り返りシートの記入 バレーボールの3局面ループリックの作成
時間(Time)	時間配分;学習のペース	能力に応じて時間配分を設計

業中に毎回行った。また、授業後の振り返りに  
 ついてもバレーボールのルーブリックを参考に  
 して振り返りの記入を行ってもらった(表4)。

本実践では、バドミントンコートでの授業実  
 施で、岩田(2012)のダブルセット・バレーボ  
 ールにおける「予備セット」という、レシーブ  
 されたボールを両手で床にバウンドさせてセッ  
 ターにボールを送る役割があるものを参考にし  
 て授業開発を行った。授業の前半では、ワンバ  
 ウンドをありで行い、徐々に後半にかけて最終  
 的にバレーボールの形でゲームができるように、  
 ルールや条件の設定を易しいものから難しいも  
 のへと変化させて実践を行った。

### 2.3.3 教材内容

初回の授業では、予備実践で行った役割バ  
 レーボールの復習も兼ねてボールに慣れさせるこ  
 とを目的に授業を行った。そして、2回目から  
 は全てワンバウンドありでバレーボールを実施  
 し、3回目、4回目とワンバウンドや触球回数に  
 制限を加え、アタックやブロックの動きも加え  
 ていった。4回目から6回目にかけてはワーク  
 シートも活用し、作戦を立てることで仲間との  
 コミュニケーションを育みゲームに繋げていく  
 活動を行った。このように、ルールや条件を時

間数ごとに変化を加えることによって、7回目  
 の授業では、最終的なバレーボールの形でゲー  
 ムができるように授業を行った。

### 2.3.4 調査内容

生徒の学習意欲の変容と競争に対する認識に  
 ついて単元前後での変化を検討するため、西田  
 (2002)の学習意欲検査尺度(AMPET)の短縮  
 版を用いて学習意欲の変化を調査した。また、  
 競争に対する認識については、太田(2010)が  
 作成した多面的競争尺度を用いた。下位尺度は、  
 「手段型競争心」「負けず嫌い」「社会的承認」  
 「過競争心」「競争回避」の5つの下位尺度より  
 構成されている(表5)。本実践では、「社会的  
 承認」については、中学生には回答することが  
 できない項目内容であったため、「社会的承認」  
 の因子を構成している3項目を削除することと  
 した。学習意欲検査尺度・多面的競争尺度とも  
 に下位尺度の合計を算出した。

分析では、有意水準を5%未満として、対応の  
 あるt検定を行った。

ビデオモニタリングにおける生徒の授業の姿  
 からは、6チーム中2チームに絞って、総攻撃  
 回数、アタック数、アタック成功数を数え、ア  
 タック率とアタック成功率を算出した。また、

表4 バレーボールの3局面ルーブリック

	レベル1	レベル2	レベル3
相手コートに ボールを落とすことが できる	相手コートにボールを返 すことができるが、相手コ ートにボールを落とすこ とができない	相手コートにボールを返 すことができ、時々相手コ ートにボールを落とすこ とができる	スムーズにパスを行い、 セット・アタック間など の連携を使って、相手コ ートにボールを落とすこ とができる
自チームのボールを 落とさせないでいられる (ラリーが継続できる)	決められた触球回数を守 ってパスがつけられず、 ボールを自チームで落と して終わってしまう	触球回数を守り、自チーム 内でラリーが継続するこ とができているが、声の掛 け合いがあまりなく、お見 合いになることがある 決められた触球回数を守 っていないが、ボールを落 としていない	決められた触球回数を守 ってラリーが継続できて いる
ゲームの流れ (ラリー(トス・アタック、 ブロック))から得点の獲 得)を組み立てられる	組み立て(ゲームの流れ) が成立していない 声の掛け合いがなく、お見 合いになることが多くあ る	トス・アタック間の連携、ブ ロック等を取り入れて相 手コートに攻撃すること があまりできていない 声の掛け合いがあまりな く、お見合いになることが ある	触球回数を継続して行う ことができ、パス 連携、トス・アタック間、ブ ロックを使って相手への 攻防ができている 声を掛け合ってパス連携 ができている

表5 多面的競争心尺度の下位尺度

多面的競争心尺度
①手段型競争心：競争を通して自分の能力を発見
②負けず嫌い：競争相手に負けるのは悔しい
③過競争心：勝つためだったらどんな手段でも払う
④競争回避：競争的な状況に不快感を感じる，競争を避ける

今回は生徒の振り返りから AI テキストマイニングを用いて出現頻度の高いワードを表すワードクラウドと共起頻度が高い言葉を表す共起ネットワークを算出し，どのような言葉が生徒の学習に繋がっていたのかを検討を行った。

### 2.3.5 結果と考察

単元前後での学習意欲検査尺度の分析の結果，全体的に有意な差が確認できなかった（表6）。有意な差が確認できなかったものの，困難の克服や学習の規範的態度，学習の価値の下位尺度においては，向上傾向の変化が見られた。また，緊張性不安や失敗不安においても単元後では，不安傾向が減ったことが示された。このことから，有意差は確認できなかったものの，能力差を感じず授業に取り組むことができるようにするといった本研究の目的においては，ルールの簡易化や条件を設定したことから体育学習を効

率よく行うための方法や手段を継続して行うことができていたことが考えられる。

多面的尺度についても全体的に有意な差は確認できなかった（表7）。特に，手段型競争心については，有意な差はなかったものの，数値が単元前よりも単元後で低下傾向する変化が見られた。このことから，競争を繰り返し行うことにより，単元前よりも単元後では，競争を通して自己の能力を発見することや達成感を得ることができたのではないかと考えられる。

アタック率については，AチームとEチームを対象とし，アタック率，アタック成功率の算出を行った。その結果，Aチームでは，第2時から第5時では，攻撃回数に加え，アタック数が減少していた（表8）。しかし，第5時・6時については，ビデオが1試合撮れていない中でも総攻撃回数が多かったと言える。これらの結果から，Aチームでは，授業の前半においてワンバウンドすることに慣れてしまった一方で，後半ではノーバウンドでパスすることへのやりにくさを感じてしまっていたことが考えられる。Eチームでは，全体的に徐々に総攻撃回数が増えていた（表9）。また，アタック数の回数も増

表6 本実践における学習意欲検査尺度

	単元前		単元後		t値
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	
学習ストラテジー	15.1	3.3	15.1	3.0	.1
困難の克服	14.4	3.2	15.1	2.9	1.0
学習の規範的態度	17.3	3.1	17.7	2.2	1.0
運動の有能感	10.4	4.8	10.2	4.8	.0
学習の価値	14.5	3.2	15.2	3.4	1.6
緊張性不安	14.8	3.6	13.9	3.8	1.5
失敗不安	14.4	4.3	14.1	4.7	.6

p<.05

表7 単元前後における多面的競争尺度

	単元前		単元後		t値
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	
手段型競争心	28.3	4.1	28.1	4.5	.2
負けず嫌い	15.0	3.8	15.0	3.3	.2
過競争心	9.8	3.1	10.2	3.6	.7
競争回避	8.0	2.9	8.9	3.0	1.6

p<.05

