

《研究ノート》

# 学校教育におけるアクティビティを導入した コミュニケーション能力に関する研究データ — 高校生のコミュニケーション得点変化 —

松田 哲

Data on communication abilities using activity in school education  
— Communication score change of high school students —

Tetsu MATSUDA

キーワード：アクティビティ，コミュニケーション能力，自己評価

Keywords:

「プロジェクトアドベンチャーを導入したコミュニケーション能力に関する研究—スポーツコミュニケーションによる自己評価の観点から—」『流通経済大学スポーツ健康科学部紀要第10号』2017 では、大学生のコミュニケーション能力を得点化しその変化について、プロジェクトアドベンチャーを用いたアクティビティが有効であることを検証した。

当該研究でも高校生などを被験者としたときにコミュニケーション能力に変化が見られるかということが今後の課題の一つであった。そのことを踏まえ今回は高校生に対してアクティビティを行ったデータを紹介する。

## 1. 調査概要と自己評価内容

### ①調査対象

茨城県内にある私立高校スポーツコースの2年生～3年生

表1. 調査の属性

学 科： 進学スポーツコース	学 年		合 計
	2 年 生	3 年 生	
男 性	51	55	106
女 性	16	8	24
N.A	1	1	2
合 計	68	64	132

### ②調査時期 2017年9月

### ③アクティビティの実施時間及び内容

- 1) アクティビティの実施時間 各学年90分
- 2) アクティビティの内容

- (1)前・後ろ・右・左 (アイスブレイク)
- (2)ガッチャン鬼 (ディインヒビタイザー)
- (3)人間知恵の輪 (ディインヒビタイザー)
- (4)フープリレー (イニシアティブ)
- (5)エブリバディアップ (イニシアティブ)

#### ④自己評価内容及び調査の手順

「プロジェクトアドベンチャーを導入したコミュニケーション能力に関する研究—スポーツコミュニケーションによる自己評価の観点から—」『流通経済大学スポーツ健康科学部紀要第10号』2017参照

## 4. 結果の分析

調査の全対象に対し各項目のアクティビティ実施前平均値と実施後平均値についてt検定を行った結果が表2である。各項目ともアクティビティ実施後、実施前に比べて評価はプラス方向に変化しており、アクティビティを実施したことで自己評価がいずれも有意に高くなっている。特にその差が顕著なのは「積極性」「対人関係力」「コミュニケーション力」「行動力」であった。

続いて、今回実施した9つの項目に対して因子分析を行ったところ、その結果抽出された因子は1因子であった。そこで、前回の研究同様ここでは、9項目を加算し、その合計を「コ

表2. 項目別平均値の t 検定結果 (全体) N=132

	実施前平均値	実施後平均値	実施前後の平均差	t 値
積極性	7.04	8.52	1.48	5.709 <sup>***</sup>
協調性	7.77	8.99	1.22	4.845 <sup>***</sup>
主体性	7.41	8.45	1.04	4.562 <sup>***</sup>
社交性	8.29	8.81	.52	1.985 <sup>**</sup>
リーダー性	6.29	7.55	1.26	4.222 <sup>***</sup>
自己表現力	7.20	8.22	1.02	3.786 <sup>***</sup>
コミュニケーション力	7.50	8.78	1.29	4.332 <sup>***</sup>
行動力	7.62	8.91	1.29	5.477 <sup>***</sup>
対人関係力	7.44	8.74	1.30	5.041 <sup>***</sup>
傾聴力	7.92	9.17	1.25	4.754 <sup>***</sup>

<sup>\*\*\*</sup>P<.01

表3. 被験者内対比の検定

ソース		タイプⅢ 平方和	自由度	平均平方	F 値	有意確率
コミュニケーション得点前後	線型	8718.140	1	8718.140	30.605	.000
コミュニケーション得点前後* 学年	線型	64.807	1	64.807	.228	.634
誤差 (コミュニケーション得点前後)	線型	36177.797	127	284.865		

表 4. 被験者間効果の検定

ソース	タイプⅢ平方和	自由度	平均平方	F 値	有意確率
切片	1666162.891	1	1666162.891	6946.368	.000
学年	949.682	1	949.682	3.959	.049
誤差	30462.349	127	239.861		

コミュニケーション得点」として分析を行った。

加算値によるt検定の結果、アクティビティ実施前と実施後のコミュニケーション得点を比較したところ、図2の通りアクティビティ実施後のコミュニケーション得点が有意に高くなっ

ていた ( $F=(1,127)=30.61, p<.001$ )。

前回の研究同様、高校生を対象としても、全体として体を動かすアクティビティを導入し、コミュニケーションの促進を図ることは一定の効果があることが認められた。また今回は高校

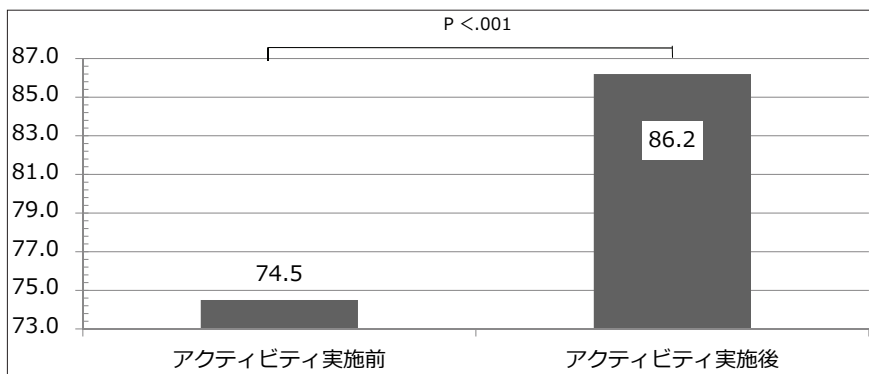


図 1. コミュニケーション得点の変化

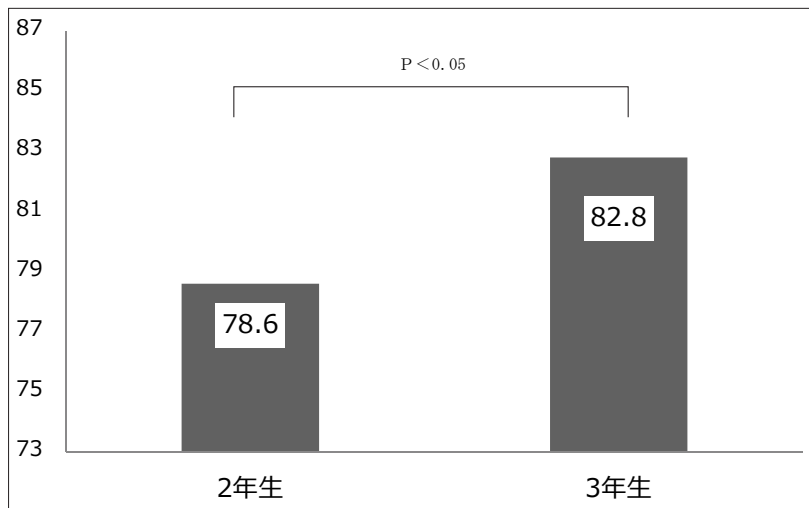


図 2. コミュニケーション得点の変化 (学年別)

2年生と3年生にアクティビティを実施したが、学年別によるアクティビティ実施前後の得点についても、 $p < 0.05$ 水準で統計的な優位性が見られた。性別による変化については統計的な有意差は見られなかった。

## 5. まとめ

コミュニケーション得点の結果から、高校生であっても体を動かすアクティビティを導入し、コミュニケーションの促進を図ることには一定の効果があることが認められた。今回は調査対象がスポーツコースの高校生であったこともあり、

体を動かすことに対して慣れている点や所属スポーツを通して日頃からコミュニケーション頻度が多くなっていることは十分に考えられる。学年別による変化の差異についても、統計的な有意差がみられ、高校生に対しても体を動かすアクティビティを用いてコミュニケーションの促進を図ることは有効であることが示された。

## 【参考文献】

松田哲「プロジェクトアドベンチャーを導入したコミュニケーション能力に関する研究—スポーツコミュニケーションによる自己評価の観点から—」  
『流通経済大学スポーツ健康科学部紀要第10号』  
2017