

令和6年度

鳴門教育大学大学院学校教育研究科高度学校教育実践専攻

芸術・体育系教科実践高度化コース 保健体育科教育実践分野

保健体育科教育コース

学修成果最終発表会 学修構想発表会



日時：令和7年2月2日（日）13：00～16：30

場所：鳴門教育大学E棟202教室



令和6年度学校教育研究科高度学校教育実践専攻
芸術・体育系教科実践高度化コース 保健体育科教育実践分野
保健体育科教育コース
学修成果最終報告会・学修構想発表会

1. 日時: 令和7年2月2日(日)13:00～16:30
2. 場所: 鳴門教育大学 E202
3. 日程
 - (1)開会の辞 コース長 南隆尚
 - (2)口頭発表 最終報告会: 一人 30 分(発表時間 15 分, 質疑 15 分)
構想発表会: 一人 15 分(発表時間 10 分, 質疑 5 分)
 - (3)閉会の辞 大学院教務委員 泉彩夏

発表者	指導教員	開始時間	論文題目
神田 啓吾	湯口 雅史	13:05	子どもが主体性を発揮する ICT を活用した授業実践報告 ～リズムダンスにおける TikTok の活用～
北尾 陸人	湯口 雅史	13:35	中学校体育における男女共習授業の実践ーゴール型ゲームを通してー
佐藤 謙誠	松井 敦典	14:05	剣道指導における動作解析アプリケーションの活用と それによるフィードバックの効果
船田 光希	松井 敦典	14:35	女子サッカー専攻学生のトレーニングにおける活動パラメーターの活用と それによるフィードバックの効果

休憩 10 分

江口 凜	湯口 雅史	15:15	児童が主体的に取り組むための教師の関わり ー教師中心から子ども中心へー
杉本 博則	湯口 雅史	15:30	子ども自ら粘り強く考えつづけることができる授業実践 ー教師の手立てに着目してー
灘野 大輔	湯口 雅史	15:45	主体的・対話的で深い学びを実現する授業 ー共感性に着目してー
原 健太郎	湯口 雅史	16:00	「今持っている力で楽しむ」をキーワードにした授業実践 ー子どもの技能差に着目してー

子どもが主体性を発揮する ICT を活用した授業実践報告 ～リズムダンスにおける TikTok の活用をめぐる～

高度学校教育実践専攻 教科・総合系

保健体育科教育コース

神 田 啓 吾

実習責任教員 湯 口 雅 史

実習指導教員 松 井 敦 典

キーワード: リズムダンス, ICT, TikTok, 社会構成主義

1 研究課題

1.1 課題研究の動機

私は、2023 年に徳島市内の K 小学校で課題設定 FW に参加した。配属学年は 5 年生で、体育の授業実践を 2 回行った。授業実践では、表現運動における「はげしい動きの世界」を題材とした授業を行った。授業実践では、事前に「はげしい動き」にまつわる言葉のアンケートを実施し、その結果を基にイメージカードを作成し 1 時間目の授業で活用した。グループごとにイメージカードの場所に行ってカードをめくった際に記載されている言葉を即興的に表現するという活動を行った。児童の様子を観察すると、表現の仕方に困っている児童や固まっている児童の姿が多く見られた。また、授業前や授業中の児童の発言からも「恥ずかしい」や「どう表現すれば良いかわからない」などの声が多く上がった。1 時間目の児童の様子を踏まえて、授業方法を考え直し、ゼミ教員と表現運動の授業のあり方について考え直した。そこで、動画投稿サイトの「TikTok」を活用してみてもう一度ということで、15 秒～1 分程度のダンス動画を投稿できる TikTok を活用した授業を構想した。流行りの曲を使ったダンスを児童のタブレットに入れた。見本動画を見ながらグループで取り組んでみたいダンスに挑戦するという活動を行った。実際に授業を行うと、1 時間目と違った児

童の様子が感じられた。特に、全体で行うことの共有をしているときに、児童がスクリーンを見ながら振り付けを真似する様子が見られ、TikTok 活用の可能性を感じた。児童の授業の様子を観察すると、1 時間目に表現の仕方がわからず固まっていた児童も、2 時間目は、他者と一緒に表現運動に取り組む姿が見られた。児童の中には、「休み時間もやりたい」と言って表現運動に意欲的な姿勢が見られた。このようなことから、TikTok を活用した表現運動の授業を行うことで、児童の表現運動に対する難しさを軽減するだけでなく主体的に学習に取り組むことができる可能性を見出すことができた。

1.2 課題研究の目的

急激に変化する現代において、児童一人一人が自分のよさや可能性を認識するためには、自ら考え行動する力や他者と協働しより良い方法を模索しながら課題に立ち向かう力が必要である。中央教育審議会が出した指針の中には、「全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びを実現するためには、ICT は必要不可欠」と述べている。そこで、課題設定 FW で実践した TikTok を活用したダンス授業を単元通して行うことで、児童には、ダンスが踊れるおもしろさではなく、リズムにのって自分なりに踊るリズムにのるおもしろさを学習を通して感じてほしい。そのためには、こ

れまでの研究では、発表会の実施が肯定的に捉えられてきた中で、発表会を実施しないことで児童が授業にどのように取り組むのかを目的とする。また、教師として効果的な活用方法と教材開発を行うことで、児童が主体的に参加できる授業を構想・実践できる授業実践力や学級経営力、教科・領域内容研究力を成長させていきたいと考えた。

2 課題研究プロセスの実際

2.1 ICT 環境の整備状況

文部科学省（2024）が行った「令和5年学校における教育の情報化の実態に関する調査結果（概要）」では、徳島県のICTの整備状況は、1人1.0台と整備は進んでいることがわかる。しかし、1人1台端末の確保は進んでいるものの課題設定FWや教科教育FW Iにおいてインターネットの接続状況や端末の故障といった課題が見つかった。

2.2 主体性の評価

鈴木（2019）は、主体性の評価について、結果から評価するのではなく、プロセスこそが主体性の評価に重要であると述べている。また、「学んだ力」と「学ぶ力」を分類した考察から、教科が好き・嫌いに関わらず、自分自身の特徴や目標に向かって考え、より良い方法について自分なりに工夫して取り組んでいる状況が主体的に学んでいるということではないだろうかと考えた。

2.3 ダンス発表会の意義

梶ら（2014）は、体育科の学生を対象に発表が気分・感情に及ぼす影響についての研究をおこなっており、発表は「ダンスに対する『楽しさ』や『生き生きする』といったポジティブなイメージを上昇させた」と報告している。

内山（2023）は、大学におけるダンス発表会

の意義についての研究を行い、「ダンス発表会は自己形成のためのリソースを得られ、これらのリソースを形成することによって好循環サイクルをつくることができ、人間として成長を約束する意義ある機会」と報告している。

このようにダンスにおける発表会の実施について多くの研究が行われ、発表会を実施することで、達成感や楽しさを味わうことができるなど肯定的な意見が述べられている。

一方で、小溝（2021）のダンス発表会に関する投稿には、習い事や演技として取り組むダンスは、誰かに見てもらうといった見せる表現である。一方で、授業におけるダンスは、「表現することそのものの楽しさ」を味わわせることから、発表会で他者から褒められる気持ちよさを味わわせる習い事や演技のような表現とは異なるということがわかる。また、発表会の実施は、ダンスの振り付けを完璧に覚えることができるが、初めて人前で自信をもって踊ることができるが、発表会の実施までの期間で十分に振り付けを覚えることができなかった児童は、発表会は、周囲からダンスの出来栄を見られることになり自信をもって踊ることができない上、踊れないことに対する恥ずかしさを強く感じダンスに対して否定的な感情になってしまう。

このように、発表会の実施は授業における目的が変わってしまうと考えた。

2.4 社会構成主義の立場からの授業構想

松田（2016）は、「運動の特性には『当事者』『観察者』のどちらで捉えるかという軸と、『主観』『客観』のどちらから特性を捉えるかという二つの軸の視点が運動の特性を捉えるときに影響を及ぼしている」ということを参考に4象限に分けた学習観の1つである「本質的なおもしろさ」に迫る社会構成主義の授業を

行い、主体的な参加につながる授業について検討していくこととした。

3 教科教育 FW I

授業実践を通して、教師が児童に考えさせたいことや学習の「問い」が上手く伝えられずどのような活動をして良いのかわからないまま授業を行うことになってしまった。また、児童が学習の「問い」や運動の「おもしろいコト」について教師と相互理解していないと主体的な学習に繋がらない。

これらのことから、教師として「主体性を発揮するための授業づくり」、「児童の考えや挑戦を引き出す言葉かけ」、「おもしろいコトの共有の仕方」などが課題であるとわかった。上記の課題をもって FW II の授業実践に活かすこととした。

4 教科教育 FW II

4.1 授業実践に向けた取り組み

FW II では、臨時講師兼実習生という立場に変わり、表現運動の単元までの期間の体育授業を通して気づいたことを課題授業に生かすこととした。

4.2 授業①の学びと反省

授業①は、陸上運動領域（短距離・リレー）の授業を行った。授業を通して、「本質的なおもしろさに迫るための授業づくり」や「児童の運動に対する姿勢」について観察を行い授業を展開した。単元を通した問いとして、「どうすればスピードを落とさずにバトンをゴールまで運べるか」と提示した。活動では、「スピードを落とさない方法」について考える時間をとることで、児童が運動の本質に迫ることができるように授業を展開した。

授業では、児童が実践して気づいたことを共有しながら学習を展開しようと心がけたが、教

師の期待が強くなってしまい「どうすればバトンの時にスピードを落とさずに受け渡しできるかな」といった言葉かけをしてしまい児童の思考を奪い教師が提示した課題について考える課題解決型の授業になってしまった。

4.3 授業②の学びと反省

授業②は、ボール運動領域ゴール型（タグラグビー）の授業を行った。タグラグビーの授業では、児童の主体的な学習に繋がるように、教師の関わり方は、児童の意見や作戦において

「何故そう考えたのか」を基本に、「どうだった」や「もっと良くするにはどうすれば良いかな」など児童の考えを肯定しながら、「より良くする方法」について一緒に考えるようにした。授業を通して、児童が考えたことや取り組んだことを全体に共有することで、動き方がわからない児童は、チームメイトや相手の動きを観察しゲームに取り組むことができるなど、教師の関わり方で、児童の行動に変化が見られることが分かった。

4.4 授業実践のふり振り返り

リズムダンスの授業実践では、事前アンケートを行い、半数あるいはクラスの3分の1の人数がダンスに対して「あまり好きではない」

「嫌い」といった否定的な意見をもっていることがわかった。また授業における期待と不安に関する質問項目では、「見られるのが恥ずかしい」、「振り付けを覚えられるか心配」や「振り付けを間違えたらどうしよう」などの意見が拝見できる結果であった。さらに、授業実践前に児童と廊下ですれ違った際に、「これから行うリズムダンスは、どんなことするの？発表会とかあるん？私は発表会あるんやったらその日だけ休む」と言われた。このような結果をもとに、授業構想を行った。

① 課題授業の概要

第5学年表現運動領域「リズムダンス」の授業（5時間単元）を実践した。この運動領域の「本質的なおもしろさ」を「リズムに乗って踊ること」と捉え、単元を構想した。授業実践では、児童が主体性を発揮できるように、自分が踊りたいダンス動画を選択し「リズムに乗って踊ること」に挑戦するという授業を考えた。課題設定FWでの気づきや事前アンケートの結果を参考に、表現に対する苦手意識をなくすためには、発表会は実施しなかった。発表会で他者に見せる達成感よりも「リズムにのる・合わせる」ことに対して自分なりに工夫して取り組むことを重要視した。また、教師からの言葉かけでは、児童の意見や取り組みを尊重し児童一人一人が考えて取り組めるように意識した。

②分析方法

分析は、教師のふり返り及び児童の毎時間のふり返りの記述をもとに、樋口（2014）が開発・公開している分析用フリー・ソフトウェアKH Coderを使用し、テキストマイニング法で分析・考察していくこととした。

③考察

単元序盤は、「難しい」という語が多くその前後の文を見ても振り付けが覚えるのが難しいといった踊れることが善という意識が強いことが明らかであった。授業を重ねるごとに、徐々にリズムダンスの捉え方も変化して、「難しい」という語の前後の文を見ると、「難しいけど楽しい」「難しい振り付けをかえた」「難しいダンスに挑戦できて楽しかった」などの言葉から児童が自分なりにアレンジしたり難しいダンスに自分から挑戦するなどダンスに主体的取り組んでいることが解釈できる。また、「家で練習してきた」と言って、ダンスに主体的に取り

組む児童が見られた。今回の授業実践では、発表会を実施しなかったが、実施しなかったことで不安を抱えることがなく、毎時間の活動に意欲的に取り組むことができたのではないかと考える。しかし、児童の最後の授業の記述に、

「自分のダンスを見てもらいたい」「人前で踊れそうな気がする」といった意見が出てきたことから、希望者のみ踊っている様子を他者に見てもらう機会を設けてもよかったと感じた。

5 まとめと今後の展望

①まとめ

苦手意識をもつ児童が多い領域である表現運動・リズムダンスにおいて、TikTokを活用することで、児童の興味関心に基づいた単元を構想できるだけでなく、自分なりに振り付けをアレンジする児童や難しい題材に挑戦する児童が見られるなど、主体的にダンスに取り組む児童が増えることがわかった。

②今後の展望

児童が主体性を発揮する要因は様々で、例えば授業の参加の仕方が外発的動機づけによるものだとしても、児童に合った問いや言葉かけを行い、内発的動機づけによる参加へと変化させられるような授業を行っていく。また、教師が児童の思考を奪わないために、「なぜ上手くいったのか」を児童に問うことで、児童の思考を引き出すだけでなく、児童の思考を整理するなど、児童を主として関わっていきたい。

6 引用・参考文献

- 1) 文部科学省 小学校学習指導要領
(平成29年告示) 解説体育編
- 2) 文部科学省 GIGA スクール構想の実現へ
- 3) 松田 (2016) 「遊び」から考える体育の学習指導 創文企画 P 22

中学校体育における男女共習授業の実践 ーゴール型ゲームを通してー

高度学校教育実践専攻
保健体育科教育コース
氏名 北尾 陸人

実習責任教員 湯口 雅史
実習指導教員 南 隆尚

1 課題研究の実際

1.1 課題研究の動機

筆者が大学院 1 年次に参加した主免教育実習では、中学校 2・3 年生の女子を対象にベースボール型の授業を 10 時間担当した。実習校は小規模校であり、男女別習で行ってしまうと、1 クラスの人数が 10 人にも満たない状況となった。筆者がベースボール型の授業を行うことが決まった際、指導教員の先生から「男女一緒にしても良い」と助言をいただいたが、当時、筆者自身が男女共習で体育の授業を受けた経験がなかったため、女子のみの授業を担当することにした。その結果、体力や技能面で男子よりも劣る女子に対して授業を行う難しさを感じるようになった。特に、ルールが全く分からない生徒やベースボール型に関する興味・関心と経験のなさを目の当たりにした。「どうすればボールに対する恐怖心や複雑なルールを簡略化できるか」という点において、自分なりに運動が苦手な生徒の視点に立って授業の工夫を行った。

大学に戻り実習を振り返った際、「用具やルールを工夫すれば、当時指導教員に提案されたように、男女共習で授業を行うことが可能だったのではないか」と考えるようになった。

1.2 課題研究の目的

平成 29 年に告示された中学校学習指導要領の解説保健体育編には、「体力や技能

の程度、性別の違い等にかかわらず、仲間とともに学ぶ体験は、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現に向けた重要な学習の機会であることから、体育の授業は原則として男女共習で行うべきである」¹⁾と示されている。この学習指導要領に基づく考え方や、大学院での学びを深める中で、筆者は、授業に参加する生徒が「いつでも・どこでも・誰とでも」楽しんで運動できる体育授業を実践したいと考えるようになった。

2 課題研究プロセスの実際

2.1 中学校学習指導要領の変遷

平成 29 年に告示された中学校学習指導要領解説保健体育編から、「共生の視点を重視して改善を図ること。」²⁾と記されるようになった。それ以前は、平成元年、平成 10 年、平成 20 年に告示された中学校学習指導要領保健体育編には、男女共習や共生に関する文言は記されていない。

2.2 男女共習の有効性

加藤、佐藤（2003）らは、「昨今体育・スポーツ界においてもジェンダーに関する話題が注目されており、誰もが性別に囚われることなくスポーツに関わることができる社会の実現や、共生社会の実現を目指す上でも男女共習授業は重要な役割を担う」³⁾と示している。

2.3 男女共習のなかの別習

昨年度（R5）、実写が参加した主免教育実

中学校体育における男女共習授業の実践

ーゴール型ゲームを通してー

習や課題設定 FW において、観察した体育授業は、導入部分は男女一緒に行い、その後の展開やゲームの部分では男女別習に切り替えて授業が展開されていた。これは、佐野⁴⁾が指摘する「男女共習のなかの別習」に該当する。例えば、バスケットボールで男女が同じ授業を受けるが、ゲームの際に男子同士の試合・女子同士の試合を行う場合である。

2.4 男女別習授業が行われる原因

体育授業が男女で行われる原因について、梶（2023）は、「中学校以降、男女によって体力や技能に差が見られるようになるため、指導内容が異なる男女別習の状態で行われてきた」⁵⁾と述べている。さらに、加藤、佐藤（2023）⁶⁾らは、「自身の中学生時代の男女共習体育授業経験と有意な関連が示され、学生として男女共習体育授業を経験したか否かが、その後の授業実施に影響を与える」と明らかにしている。

3 FW I

3.1 授業観察

FW I で体育授業の中で生徒同士の関わりの様子を男女共習の視点で観察した。単元は主に体力テスト、バレーボールであった。その他にも教室で給食や清掃、学活などの活動を通して生徒の様子や男女間の関わりなども観察した。

3.2 授業実践

第2学年球技ネット型「バレーボール」の授業を1時間行った。ボールは日本バレーボール協会推薦の小学校教材用のソフトバレーボールを使用した。授業のめあてを「どうすれば相手コートにボールを落とすことができるだろう」と設定し、ネットを挟んでのボールの落とし合いに夢中になれるように授業を

行った。

4 FW II

4.1 授業実践

FW II では、2・3 年生の球技ゴール型の単元を 25 時間行った。筆者の意図は生徒が授業を通して、全員参加を促し、男女でゴール型ゲームを楽しめることを目標とした。男女共習で行うために、男女間の技能差に着目し、得意な生徒も苦手な生徒も今持っている力で楽しめるように授業を考えた。ルールは、オランダで生まれた男女混合ゴール型競技のコーフボールを参考にしてバスケットとは融合させ、「ミックスバスケットボール」と名前を付けた。

〈コーフボールの特徴〉

オランダ発祥のスポーツ。コーフボールの大きな特徴は男女混合（1 チーム男女各 4 人の計 8 人）で行うこと。バスケットボールに似ているが、ドリブル禁止のためパス中心のゲーム展開になる。ドリブルが禁止されているので、頭をあげてパスを出す相手をしっかり探せるため、「空間的知覚」を学習する教材にも適している。

〈コーフボールの簡単なルール〉

- ・ドリブル禁止。
- ・ボールを持ってから移動できるのは 2 歩まで。
- ・シュートはどこからでも打てるが、どこから打っても 1 ポイント。
- ・試合は男女混合で行うが、異性をマークすることは禁止。
- ・接触プレーは禁止。

上記を参考にミックスバスケットボールのルールを考えた。ゴール型ゲームを行う際に、男女の接触からくる怪我の危険性を取り

中学校体育における男女共習授業の実践

ーゴール型ゲームを通してー

除くために、異性へのマークを禁止することで同じコート上であっても男女の接触をなくすることができるのではないかと考えた。さらに技能面で苦手な生徒でも落ち着いてプレーできるように、ボール保持者からボールを奪う行為（接触）を禁止した。男女差だけでなく得意な生徒と苦手な生徒の差を埋めるためにドリブルを禁止することにした。パス主体のゲーム展開が予測でき、全員がプレーに関与できるのではないかと考えた。ゲームを通して空いた空間への動き（オフザボールの動き）を学習することもできる。

4.2 男女共習授業の検討

①日録の記録

毎時間の生徒の様子や気づいたことの授業記録を日録に記録し、検討をする。

②テキストマイニングの活用

データは毎時間終了後に生徒に「振り返りシート」を記入してもらい、テキストデータ化することにした。分析はテキストマイニングで行った。使用したソフトはKHCoder（フリーソフト）を使用した。また、KWIC コンコーダンスの機能を使い、共起ネットワーク図では解釈できなかった語や解釈が異なる語の、前後の語を抽出し、より正確に解釈するために必要に応じて使用した。

③アンケート

単元前と単元後の生徒のアンケートから意識や思考の変化、男女共習についての記述を取り上げる。

5 考察（2年B組）

単元終了後の事後アンケートの記述をテキストマイニングし、共起ネットワーク図に表した。「バスケ」が中心性を示し、「ルー

ル」と強い関係性を持っている。その周辺に「男女」「混合」「違う」「プレー」が配置している。これらから、生徒はいつものバスケットボールのとのルールの違いや男女混合であることを意識して取り組んでくれていたのではないかと考えた。また、「考える」に「ボール」「取る」「自分」が関係性を持っており、その周辺に「パス」が配置している。これは、パスを回したり、カットしたりするためにボールや相手の動きを見ながら考えてプレーすることができていたのではないかと考えた。さらに、「シュート」に「入る」「嬉しい」が強い関係性を持っていることから、シュートを入れることに嬉しさを感じていると解釈した。「楽しい」が11回出現していることから単元が進むにつれてポジティブに授業に取り組んでくれたのではないかと考えた。その結果としても事前アンケートでは「楽しくない」と答えていた生徒が9人から、事後アンケートでは2人になった。特に女子の全員が「楽しい」と回答しており、男女共習授業の成果と言えるのではないだろうか。

6 まとめ

6.1 授業実践を振り返って

FWIIにおいて男女共習のミックスバスケットボールの授業を4クラスで行い、有効であると感じたことは5つある。

1つ目はスポーツを楽しむことのできる授業づくりである。今回の授業実践では得点板を設置せず、勝敗を意識させないことを心掛けた。そうすることで生徒は、勝つためにプレーするのではなく、勝敗関係なくゲームそのものに夢中にさせることができる。また、

中学校体育における男女共習授業の実践

ーゴール型ゲームを通してー

男女共習で行うことによって、「いつでも、どこでも、誰とでも」楽しむことのできる基礎を養っていけないのではないかと感じた。

2 つ目はルールの工夫によって男女の体力差・技能差を縮めることができたことである。特に今回のミックスバスケットボールでは、①ドリブルを禁止したこと②異性へのディフェンスができないこと③接触プレーを禁止したことが有効であった。ことが必要であるため、さらに検討していく必要がある。

3 つ目は、男女共習でゲームを行うことで、技能における劣等感を排除することができるのではないかという点である。技能の低い男子生徒は、共習で行うことによって、別習で行っている時よりもミスが目立たずに、劣等感を抱くことなくゲームに馴染むことができる。しかし、技能の低い女子生徒については、共習で行うことで、さらに劣等感を抱くこともあるかもしれないので、さらに検討していく必要がある。

4 つ目は、運動が得意な生徒が自分のプレー以外にも楽しさや面白さを見出すことができたことである。特にバスケットボール経験者においては、単元前半は自分のプレーが上手いくことにやりがいを感じていた様子であったが、単元が進むにつれて、チームメイトが活躍できるようにアシストするプレーや、作戦の話合いにおいてやりがいを感じていた。

5 つ目は、体育の授業以外の場面での生徒同士のやり取りが活発になったことである。筆者は配属学級の給食や清掃、HR の活動に FW I から参加していたが、FW II の授業実践中では、食事中や活動中の男女間の関わりが 1 学期に比べて増え、教室の雰囲気が明るくなった。

6.2 今後の展望

今回の授業実践では、球技ゴール型ゲームを取り扱った。男女共習を行う中でルールの工夫は必須であるが、特に運動が得意な生徒にとっては制約が多いため、不満やどこか物足りなさを感じながら授業に参加している様子も見られた。運動が苦手な生徒だけでなく、そのような生徒たちにも教師側が配慮をしていく必要があり、考えていかななくてはならない。また、他の領域についても同じことが言える。

筆者は、来年度 4 月から中学校の保健体育科の教員になる。これからの時代を生き抜いていくには、多様な他者と関わり合いながら教育を進めていく必要がある。そのための男女共習体育授業であると考えている。どの領域においても、まずは男女共習で進めていくことを前提に授業づくりを行っていききたい。FW や大学院の講義で学んだことを生かし、生徒一人一人の可能性を広げられるように精進していく。

【参考・引用文献】

- 1) 文部科学省 (2018) 中学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説体育編、東山書房 p.236
- 2) 文部科学省 (2018) 中学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説体育編、東山書房 p.15
- 3) 加藤凌・佐藤善人 (2023) 中学校保健体育教師の男女共習体育授業に対する認識に関する一考察：体育教師の職業的社会的視点から、スポーツ教育学研究 2023.Vol.43, No1, pp.13-31
- 4) 佐野信子 (2004) 男女共同参画社会実現に資する学校体育の在り方に関する研究 -学習グループの編成に着目して-
- 5) 佐野信子 (2004) 男女共同参画社会実現に資する学校体育の在り方に関する研究 -学習グループの編成に着目して-
- 6) 加藤凌・佐藤善人 (2023) 中学校保健体育教師の男女共習体育授業に対する認識に関する一考察：体育教師の職業的社会的視点から、スポーツ教育学研 2023.Vol.43, No1, pp.13-31

剣道指導における動作解析アプリケーションの活用と

それによるフィードバックの効果

高度学校教育実践専攻

実習責任教員 松井敦典

教科・総合系

保健体育科教育コース

佐藤謙誠

1. 緒言

現代では、スマートフォンやタブレットなどの電子機器の普及が進み、教育現場でも GIGA スクール構想や DX 化による ICT 機器の活用が進んでいる。教職大学院のフィールドワーク校である NU 高等学校は文部科学省により「DX ハイスクール」に採択され、体育活動において多くの ICT 機器が配備されている。ICT 機器はスポーツ活動において、練習や指導、試合等で活用される事が一般的になってきている。それによって従来のスポーツ指導の在り方と大きく変化しつつあると考えられる。多くのスポーツでは、ハイスピードカメラによる撮影や、GPS を用いた動画分析、モーションキャプチャーによる動作分析が行われている。しかし、剣道種目においては ICT 機器を活用した研究があまりされていない状況である。

この背景として、全日本剣道連盟(2025)は「剣道は剣道具を着用し竹刀を用いて一対一で打突しあう運動競技種目とみられるが、稽古を続けることによって心身を鍛錬し人間形成を目指す武道である」と定義している。この事によって ICT 機器を使用する事は、剣道の競技化を促進するものであるため、剣道家が避けているのではないのだろうか。また、剣道には「師弟同行」や「守破離」という言葉があり、師弟関係が

強く、師匠と弟子が実際に竹刀を合わせなければ教えることができないものや、古きを学ぶことが稽古であり、基礎を忠実に行うことが重要であるため、ICT を活用せずに指導することが多いと考えられる。

しかし、他の競技では、ICT の導入により競技レベルが向上しており、日本人選手が今までよりも世界で活躍できるようになってきている。人間の力だけではできない、選手の動きの数値化や、選手のプレー範囲、より緻密な戦術など数多くのことが ICT 機器の導入により、可能になっている。この事からパフォーマンス向上に繋がり、今までにない視点から、生徒の指導や、生徒自身のプレー中の意識にも変化があると考えられる。剣道でも ICT 機器を使用することで選手のパフォーマンス向上にも繋がり、生徒の自主性や、顧問と生徒間での意見交流の場も広がり、生徒へのフィードバックがより効果的になることも期待される。

剣道でも同様に、ICT 機器を使用する事により、従来の剣道の指導法であった、実際に剣を交えて指導する事、生徒に見本を見せて行わせる稽古法だけではなく、自分自身の動きを客観的に見る事による分析、評価を行わせ、随時、生徒にフィードバックすることで、今までの稽古法と他競技の行っている指導法を組み合わせる事によつ

て剣道における、更なるパフォーマンス向上や、剣道に対する理解が深まると考えた。

2. 方法

本研究の研究対象は、剣道を専攻している NU 高等学校の生徒 8 名とした。剣道の専攻実技授業及び部活動においてタブレット端末を使用し、生徒の稽古動作を撮影し、市販の動作解析アプリケーションによる動画解析を行い、指導前と指導後の動きを比較した。その結果を生徒にフィードバックし、その効果を検討するためのアンケートを実施した。

2-1 研究対象

本研究は、NU 高等学校剣道専攻生男子 8 名を対象とした。

2-2 研究対象動作

研究対象の動作として以下の 3 つを取り上げた。

- ・面打ち
- ・突き
- ・正面素振り

なお、各動作は生徒が選択して行った。

2-3 撮影方法

タブレット端末(Apple 社製. iPad MPQ03J/A. iOS18.0.1)を用い、標準の「カメラ」アプリケーションにより、撮影速度 30fps、解像度 1920×1080 にて対象動作を撮影した。

2-4 動作分析について

撮影した動画を動作解析アプリケーション (SPLYZA 社製 SPLYZA motion1.29.2) にて解析した。本研究で用いた解析項目は以下の通りである。

- ・剣先の速度

- ・体幹の前後傾角
- ・身体重心の変位
- ・頭頂の変位

2-5 アンケート

2-5-1 アンケートの方法及び内容

生徒に対する動作分析結果のフィードバックののちに、その効果を見るためのアンケートを実施した。アンケートは、Google フォームを用いた。

2-5-2 アンケートの分析方法

動画解析及びそのフィードバックの効果を明らかにするため実施したアンケートについて以下の方法で分析を実施した。

数値で表される回答については、google フォームの結果表示機能から得られるヒストグラムを用いた。

文章での回答については、株式会社ユーザーローカルが無料で提供している

「UserLocal テキストマイニング」

(<https://textmining.userlocal.jp/>) より分析を行った。

テキストマイニングの内容は、品詞毎の発言頻度のヒストグラム及び、それに基づくワードクラウドを採用した。

3. 結果と考察

3-1 モーションキャプチャー

動作解析アプリケーションのモーションキャプチャー機能は、本研究においては、正確な制度を維持する事は難しかった。竹刀の高速移動や、袴、防具の着装により、モーションの焦点が合わないことが多かった。ただし、素振りの動作解析では、他者と交差することがないため、対峙して行う基本技に比べ、比較的正確なデータが取れている。

3-2 アンケート調査結果の語彙分析

テキストマイニングを活用した語彙分析では、できていることについては、動詞の解答が多く、動きに着目することができている。できていないことについては、名詞の回答が多く、動き以前の静的な事象で回答していることが多い。この背景として、できていることは、できるための動きのイメージがあるが、できていないことは、動きのイメージがついていないため、そのことを表現することが難しいことによると推察される。

4. 総括

本研究において明らかにされたことは、モーションキャプチャーとアンケートを併用することで、生徒のモーションキャプチャーから得られる客観的データとアンケートから得られる主観的データから、個々において、課題発見し、課題解決に向けた方向性を明確にすることが出来た。加えて、指導前と指導後における、客観的データの向上が確認され、フィードバックの重要性が示された。

また、本研究では、相手に対して面打ちなど、オープンスキルの解析を多くしたため、相手との交差により、モーションの焦点が合わず、正確なデータが得られないことが多かった。一方で、素振りなどのクローズスキルでは、比較的正確なデータを得ることが出来た。

今後の課題として、現時点では、モーションキャプチャーのAIの限界により、素振り等、クローズスキルでの有効性は示唆されたが、剣道にとって、相手と対峙して行うオープンスキルも重要視されるため、オープンスキルで有効に活用する方法も検討して

いきたいと考える。

5. 参考・引用文献

1) 福本修二, 剣道の打撃動作に関する一考察(左足の引きつけについて) 慶應義塾大学体育研究所紀要 Vol. 14, No. 1, 1974. 12, pp. 51-59.

2) 全日本剣道連盟

<https://www.kendo.or.jp/> (2025年1月11日閲覧)

3) 鈴木 大介, 三村 泰成, 廣井 美和 (2020) 剣道の正面打ちにおける各身体部位の動作についての検討

https://www.tsuruoka-nct.ac.jp/wp-content/uploads/2020/03/kiyou54_04.pdf (2025年1月15日閲覧)

4) 鈴木大介, 三村泰成, 廣井美和, 剣道の素振りを含めた下肢の動作解析 平成27年度スポーツ工学・ヒューマンダイナミクス2015, B-32

女子サッカー専攻学生のトレーニングにおける 活動パラメーターの活用とそれによるフィードバックの効果

実習責任者 松井敦典

高度教育実践専攻

教科・総合系

保健体育科教育コース

船田光希

I 緒言

近年、スポーツ活動における ICT 技術の活用が進み、GPS デバイスやモーションキャプチャーが選手のパフォーマンス評価やトレーニング効率化に利用されている。これにより、従来の経験や感覚に基づく指導を補完し、科学的なアプローチが可能となった。特に、選手個々の運動特性を分析し、個別化された指導が実現できる点で注目されている。

GPS デバイスを活用した研究として、大学男子サッカー選手を対象にポジションごとの運動特性を数値化した事例（向本ら、2014）があり、トレーニングプランや戦術分析に応用する可能性が示された。また、筆者はスペインでのサッカー指導者研修を通じて、女子高校年代のサッカーチームで GPS デバイスの活用を目の当たりにした。そこでは、日々の練習や試合で収集されたデータを用い、選手ごとの活動パラメーターを分析していた。この事例から、科学的データに基づくフィードバックが選手個人やチームのパフォーマンスの向上に大きく寄与する可能性を感じた。

研究対象の NU 高校では、ICT 活用が積極的に進められているが、先行研究では女子選手を対象としたものが少なく、ICT 活用が選手のトレーニングに関する主観的評

価や自己認識に与える影響についても十分に検討されていない。本研究では、女子サッカー選手を対象に GPS データとアンケートを用いてトレーニングに関する客観データと主観データの関係性を分析し、データに基づくフィードバックが自己認識能力に与える効果を検証する。本成果は、教育現場における ICT 活用の可能性を示し、効果的な体育指導法を提案するものである。

II 研究方法

1. 研究対象となる活動

本研究は、徳島県唯一のスポーツ科を有する NU 高等学校の女子サッカー専攻学生 14 名を対象に実施した。専攻実技授業や課外活動（各約 2 時間）を通じてデータを収集した。

2. 実験場所・期日

本実験は NU 高等学校のサッカーグラウンドにて、2024 年 10 月 25 日から 11 月 8 日の期間で行った。

3. データの取得方法

3-1. 活動パラメーター

測定方法：GPS デバイス（SPT 社製）で得たデータを専用ソフト「GameTraka」で解析し、以下の項目を分析した。

- ・総移動距離
- ・スプリント回数
- ・ワークレート

- ・平均努力指数

3-2 主観データ

測定方法：練習後、Google フォームを用いてアンケートを実施。

内容は以下のとおりである。

- ・推定スプリント回数
- ・推定総移動距離
- ・疲労感（10 段階評価）
- ・集中力（10 段階評価）
- ・モチベーション（10 段階評価）

4. 分析方法

GPS デバイスによる客観データとアンケートによる主観データを統計解析ソフト「JMP11」（SAS 社製 バージョン 11.2）を用いて統計処理を行い検討した。尚、検定の有意水準は 5%未満に設定した。

III 結果と考察

1. 客観データと主観データの関連

収集した客観データ（GPS）と主観データ（アンケート）の相関を分析した。

1-1 疲労感と総移動距離：

疲労感と総移動距離に強い相関

（ $r=0.6678$, $p<0.001$ ）が確認され、多く移動するほど疲労感が増加する傾向が示唆された。

1-2 モチベーションと総移動距離：

モチベーションと総移動距離には中程度の相関（ $r=0.3468$, $p<0.001$ ）があり、モチベーションが高い選手ほど移動距離が多い可能性がある。

1-3 集中力とスプリント回数：

集中力とスプリント回数には弱い相関

（ $r=0.2068$, $p<0.001$ ）が認められた。

考察：客観データと主観データの組み合わせで選手の状態を把握できる。心理的要因を考慮した指導がパフォーマンス向上に寄

与する可能性がある。

2. 初期と終期の客観データの比較

研究対象期間中 9 回の測定機会のうち最初の 3 回を初期、最後の 3 回を終期とし、それぞれの活動パラメーターを比較した。

2-1 総移動距離：

終期で平均値が増加したが有意性なし。負荷管理が適切に行われた可能性が示唆される。

2-2 スプリント回数：

終期で減少傾向があったが有意性なし。

2-3 平均努力指数：終期でわずかに増加したが有意性なし。運動負荷への適応が示唆される。

2-4 ワークレート：安定した運動強度を維持していた。

考察：全体的に運動量や運動強度は安定しており、適切に管理されていた。

3. 初期と終期における主観データの自己認識精度

3-1 総移動距離：

初期の相関（ $r=0.5048$ ）に対し、終期で相関が大幅に向上（ $r=0.9362$ ）。選手が総移動距離を正確に把握できるようになった。

3-2 スプリント回数：

初期の相関（ $r=0.4961$ ）に対し、終期で大幅に向上（ $r=0.9462$ ）。選手がスプリント回数を正確に把握できるようになった。

考察：初期と終期の主観データ（アンケート）と客観データ（GPS）の相関を比較した結果、自己認識精度の向上が確認された。GPS データを基にしたフィードバックの効果であると考えられる。

IV 総括

本研究では、以下の点が確認された。

- 疲労感やモチベーションなどの心理的要因が総移動距離に影響を与える可能性があること。
 - 活動量や運動強度の安定性を維持するための負荷管理の有効性
 - 継続的なフィードバックを通じて、選手の自己認識能力が向上すること。
- これらの知見は、今後のスポーツ現場における選手の指導や活動内容の策定において重要な示唆を与えるものである。

V 主な参考文献

- SPT (2015) SPT の使い方
SPT Sports,
<https://www.sportsperformancetracking.jp/>
(2025 年 1 月 15 日閲覧)
- 向本敬洋・伊藤雅充・野村一路・西條修光 (2014) GPS 機器を利用した大学男子サッカー選手における各ポジションの Time-motion 分析, コーチング学研究, 27 (2) , pp215-223

児童が主体的に取り組むための教師の関わり ～教師中心から子ども中心へ～

高度学校教育実践専攻
教科・総合系
保健体育科教育コース
江口凜

実習責任教員 湯口雅史
実習指導教員 泉 彩夏

1 テーマ設定の理由

(1) 主免教育実習での反省点

筆者は、大学院2年の時に参加した主免教育実習で授業実践をした際に、子どもの学びを考慮しない授業を行なってしまった。子どもが考えて取り組んでいる場面や、後もう少しで答えに辿り着けるかもしれない場面で、子ども達が求めているのに、教師から答えを先に提示してしまい、子どもたちの学びの場を奪ってしまったのである。その結果、子どもは自ら積極的に考えなくても、答えを受け取ることができるのである。このように、自ら学ぶという力を弱めてしまったのではないかと反省している。

(2) 教科教育 FW A

R6年度教科教育 FW A では徳島市の S 小学校 5 年生に配属され、ベースボール型の単元を観察した。実習担当教員（以下教師）は、社会構成主義の立場に立った授業を進めており、子どもは主体的に授業に参加している印象を受けた。単元の始めに、子どもにベースボール型のアンケートを行なった時、半分以上の子どもが「好きではない」と答えていた。それらのアンケート結果を踏まえて、教師はどの部分を不安に感じているのか、何に困っているのか、事前にどこでつまづきそうか、どのように学びが深まっていくのかなどの単元を通しての学びの見通しを整理して、単元を構想していると伺っ

た。実際の授業では、3つのコートに分かれて試合をしており、教師は常に運動場全体を見渡しながらか、関わりが必要だと判断した場面では、積極的に子どもに関わっていた。子どもが疑問に思っている、問いに対して悩んでいる場面でも、教師から答えやヒントを提示する場面は見られなかった。困っている場面を教師が整理してあげ、「どうする？」と教師が問いかけることで、悩んでいた子どもから「こうしてみたらいいんじゃない？やってみよう」と主体的な発言が見られた。このような経験を踏まえ、子供への関わり方を整理すると、私の主免実習での授業実践は、子ども主体の授業をしたいと考えてはいたが、実際は教師が主導する授業になってしまっていたのではないだろうか。

主免教育実習・教科教育フィールドワーク A の経験から、教師が授業をつくるのではなく、子どもが主体的な学びをつくっていく授業を実践したいと思うようになった。

2 学習理論の探索

(1) 客観主義と構成主義の立場の違い

「客観主義は、教授に重点が置かれ、事前に教師によって生徒のレベルに合った目標が決められ、教授内容を分析、構造化し、教師から生徒への知識・技能の伝達を効率的に行うことに関心が払われる。一方、構成主義では、学習に重点が置かれ、学習者の取り巻く

社会的な状況,実際の日常生活に関する意欲,他者との相互作用などの実体験を通して学習することに関心が払われる。与えられた知識を吸収することよりも,学習者自らが問題を見つけ,解決方法を探ることのできる力,メタ認知能力を養うことに重点が置かれている。」と久保田(1995)¹⁾は両者の前提の違いを端的に整理している。

(2) 運動の特性と学習観

松田(2016)²⁾は『『行動主義』の学習観とは、『できること』が学習だと考え,教師の仕事は『できるようにしてあげること』だと捉える学習観である。これに対して『社会的行動主義』では『わかちあうこと』が学習だと考え,教師の仕事は『整えてあげること』『参加を促し支えること』だと捉える学習観である。」と述べており,教師の役割は子どもが主体となり学習を進めていくことができるようにすることと考えていることがわかる。主免教育実習の授業をふり返ってみると,「客観主義・行動主義」の学習観が強く働いていたのではないかとふり返る。

(3) 「PM メソッド」を用いた実践研究

福本(2015)³⁾が行なった実践研究は「客観主義」の前提に立っていたA教師の授業が「PM メソッド」によって「構成主義」に志向する授業へと改善された実践事例である。

A教師は「子ども主体の授業に改善したい」と思っているが,実際は「教師主導」の「客観主義」による授業から抜け出すことができずに苦しんでいる。自身の授業を改善するために「PM メソッド」を活用し,「客観主義」による指導行動が無意識に不適切な形で出現してしまう「授業の癖」を視覚化した。そこで「PM 式指導類型」を適用して

授業診断を行い,その結果に基づいて「構成主義」を志向するための処方箋を提示し,授業改善を行なった。8つの指導行動を授業で意識することによって自らの指導行動の癖を克服することができたことから,短期的で授業改善を図ることが可能になることが示された。

3 研究方法

- ①社会構成主義の立場に立った授業づくりのための論文や文献を探索し,理論を深め実践に生かす。
- ②教科教育フィールドワーク Bにおいて,授業実践を行い,授業の様子をPM メソッドを用いて処方箋を作成してもらい,フィールドワーク Cの授業実践の見通しをもつ。
- ③教科教育フィールドワーク Cでは,フィールドワーク Bでの改善点を生かし,授業実践を行い,フィールドワーク Bと同様にPM メソッドを用いて振り返り,変化をまとめる。

4 引用・参考文献

- 1) 久保田賢一(1995)「教授・学習理論の哲学的前提:パラダイム論の視点から」日本教育工学雑誌 18,pp.219-231
- 2) 松田恵示 「遊び」から考える体育の学習指導 創文企画 pp23
- 3) 福本義久 構成主義を志向した授業改善を図る枠組みの実践研究—PM 式指導類型による「PM メソッド」の提唱— 四天王寺大学紀要 60 号 2015

子ども自ら粘り強く考えつづけることができる授業実践

－ 教師の手立てに着目して －

高度学校教育実践専攻
教科・総合系
保健体育科教育コース
杉本 博則

実習責任教員 湯口雅史
実習指導教員 齋藤祐一

1. テーマ設定理由

(1) 主免教育実習のふり返し

令和6年度主免教育実習に参加した。配属校は、板野郡内のK小学校で、授業実践や学級経営、児童との関わり方等、教育を行う難しさを痛感した。

授業は、算数、国語、社会、体育の実践を行った。

実際に授業実践をする中では、児童が思考しながら、自らのペースで学べる授業を目指したが、全く思い通りにはいかず逆に児童を思考停止の状態にさせる場面もあり、授業の難しさを感じた。その要因として、多様な児童がいる学級において児童全員が、教師の考えたゴールに向かって学習をする方法をとってしまったことである。評価授業では、算数の授業を行った。校長先生からは、「児童が立体の体積の求め方において、いろんな解き方があることを知り、なぜそうなるのかを深められるような工夫がなかった」という指摘をいただいた。実習責任教員との振り返りにおいても、「児童の思考を広げる機会を作ることができていなく、教師のひとりよがりの授業であった。子供にどのような力をつけたいのか見えてこなかった。」と厳しい意見をいただいた。

(2)FW A でのふり返し

FW A では、徳島市内のK小学校において、低学年のクラスに配属され、主に授業観察を行なった。国語の授業を観察する中では、児童がそれぞれ自分の課題を持って学習を進めている姿を見ることができた。おもちゃの作り方を考える学習では、学習内容を自分ごととして捉えることができるように学習課題を提示し、課題意識を持ちやすく自ら思考し解決に向かうような工夫がされていた。

(3) 附属小学校の実践

昨年の10月、附属小学校で4年生の体育の授業実践を観察した。前時のふり返しを全体で行う中で、児童自ら本時の自分のめあてを明確化させて挑戦活動に向かっていった。学習は、自身の挑戦を振り返り、また挑戦していくという児童自らが学びを進めていく姿を観察することができた。前時の振り返りに教師がかかわることで、児童が学習の見通しを持ち自らのペースで、挑戦していた。見通しを明確にさせることで、児童自身で思考を深めながら授業に取り組むことが出来たのではないかと感じた。

これらのことから、教師が学習内容を段階的に与えるのではなく、児童自らが粘り強く考え続け、課題解決に向かうことを支

援できるような授業実践力を身につけたいと強く思った。

2. 取り組みたい学習の姿

(1) 学習指導要領

小学校学習指導要領（H29年告示）¹⁾においては、「児童が学習の見通しを立てたり学習したことを振り返ったりする活動を、計画的にとり入れるようにすること」と記載されている。このことは、児童自身が学びを自ら進めていくことができる授業づくりの必要性を記している。

(2) 粘り強く取り組む

中央教育審議会（2016）²⁾は、「学ぶことに興味や関心を持ち、自己のキャリア形成の方向性と関連づけながら、見通しを持って粘り強く取り組み、自己の学習活動を振り返って次につなげる」と記している。つまり、児童自らが学びに対して、失敗したり、成功したりする中で粘り強く取り組む力を身につけることが大切である。

(3) 授業で大切にすること

塚田毅（1976）³⁾は、「一定の問いに対して一定の答えを『覚える』ことではなく、ある問いに対して、あれでもある、これでもある、あれではないか、これではないのか、といった答えを探していく、問いに対して答えを、どう結びつけ、どう関連づけていくか、そこに『考える』ということの基本があるわけである。そうすることによって一層深い存在の認識に達することができる。」と述べている。体育授業に置き換えて考えると、挑戦し考え続けることで児童自らの学びを深めることができると考える。

3 先行実践

小林（2021）⁴⁾は、「考え続ける力」をつける授業を目指し、学生への動機づけに焦

点を当てた研究を行っている。学習者に、知識・技能の習得や思考方法、発想・アイデアが広がっていく自覚をもたせ、考えることの楽しさや算数の良さを実感させる取り組みでは、認知と情意を一体化させ、「考え続ける力」をつける授業への一考察になり得たと示している。

4. 実践の方法

- ① 「考える」ことをキーワードにした実践報告や、効果的な指導法について記載されている実践報告をあたる。
- ② 教科課題FWBにおいて、児童が考え続けられる授業実践を行い、授業の振り返りシートから児童の学びの様子を知る。
- ③ 教科課題FWBでの分析結果から、改善をした授業実践をFWCで行う。FWB同様に、授業の振り返りと児童の振り返りシートについてテキストマイニングを行い、授業を分析する。

5. 分析方法

授業における児童の学びの様子を記した振り返りと児童が書いた振り返りシートについて、テキストマイニングを行う。

6. 引用参考文献

- 1) 文部科学省（2018）小学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 総則編 東洋館出版社 p184
- 2) 中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」2016
- 3) 塚田毅 第一章 考える力の心理 p22 考える力を育てる 児童心理選集 1976年
- 4) 小林広利（2021）「考える力」をつける授業に関する一考察 ―学生への動機づけに焦点を当てて―

主体的・対話的で深い学びを実現する授業

—共感性に着目して—

実習責任教員 湯口雅史

実習指導教員 南隆尚

高度学校教育実践専攻

教科・総合系

保健体育科教育コース

灘野大輔

1 テーマの設定の理由

(1) 学生時代の体育

筆者は、高校時代に理数科に所属しており、体育の授業において積極的でない生徒が多くいたのを覚えている。しかし、校内球技大会において理数科内だけでチームを作り大会に臨んだ際に、授業で見ることができない、積極的な取り組みを経験することができた。共感的な関係が取れていれば取り組む姿勢が大きく変わるのだと驚いたのを覚えている。先に述べた体育授業では、共感的な関係が構築されてなかったのかもしれない。藤谷（2010）¹も、「友達と一緒に挑戦するという体育授業での共有体験によって、できた喜びを分かち合うところに共感を軸とした協働的な学びの本質があると考えられる。」と述べている。このように、友達と密になって行う体育の授業の中で、多くの学びを得るためにも共感性が重要な鍵になると考える。

(2) 教科教育課題設定 FW

本年（R6）度に行われたFW_Aでは鳴門教育大学附属中学校に配属された。マット運動・バスケットボール・バレーボール・サッカー・ハードル走の授業に観察や補助として参加した。どの授業も生徒同士で話し合う姿を見ることができ、共感的な学びが行われているように見えた。しか

し、その話し合いは決まった人とのしかかりが多かった。ソフトボールの授業に補助として参加した。キャッチボールの際に投げることに苦手意識がある生徒が相手から厳しい言葉をかけられていた。この2人には共感的な関係が構築されていないと理解した。また、課題探求という授業において、身体に障害がある人も参加できる運動を生徒同士の話し合いで決めていくという場面において、男子生徒と女子生徒数人で班を組んで活動をしていた。しかし、男子生徒同士と女子生徒同士で完全に分かれて話し合いが進み、互いの意見を聞いて共感するということが難しかった。

授業実践でソフトボールの授業を行った際にソフトボールのコート2面づくり、試合を行った。一人で、生徒一人一人のプレーをすべて見てアドバイスなどを行うことはとても難しいと感じた。だからこそ、生徒同士互いに気づきやアドバイスをできる環境を整えておくことで、学びもより深くなると考える。さらに、マット運動の授業に参加した。单元最後の発表会に向けての授業であった。その際は、生徒同士で自然に班を組んでおり、自分ができない技をできる友達に聞いていた。先生が一人しか関わることができない状況で、認め合い教え合い活動が実現すれば、多くの学びが得られるのではないかと感じた。藤谷（2010）

¹も子供同士で特有の表現を用いたコツを見つけ出し、個々の課題の達成へ向けての教え合いや話し合いがこれからの体育の授業には有効と述べている。これらのことから、体育の授業の中でどのように進めることで共感性が育くまれていくのかの方法を知りたい。

2 先行研究

藤谷（2010）¹は、社会生活を営む上で、人とコミュニケーションを取ることは必要不可欠であると述べている。また、川井、菅野、山崎（2022）²は、共感性は異質な集団における多様性を理解する姿勢や、自律的・相互作用的な学びにつながる能力の一つとして、重要な位置を占めていると述べている。このことから、社会に出た際に様々な場面や集団で行動するために共感性は欠かせないと感じた。よって共感性を培う授業を行うことが必要だと考える。

さらに藤谷（2010）¹は、これからの体育の授業では、生徒同士での教え合い・話し合いが運動技能の向上にも有効に働く、共感を軸とした体育の授業の重要性を述べている。この研究では、体育の授業についての共感性をどのように引き出すのかについては書かれていなかった。川井、菅野、山崎（2022）²は自己開示は、世間話をする第一段階、知り合いに関する話題や軽い関心ごとを取り上げる第二段階、自分の意見や考えをいう第三段階、感情を表す第四段階に発展するとしている。自己開示は他者に感情を理解してもらうために必要な要素であり、授業の流れもこの段階に沿って考えることで共感性の向上に大いに生かせるのではないだろうか。小野寺、松本

（2016）³は、授業におけるチーム固定による効果についての研究している。チームを固定することで、「仲良くなることに役立つ」→「バスケがうまくなるのに役立つ」→「バスケを理解するのに役立つ」という形ができており、チーム固定により、関係性が築け、教え合うという環境ができたと考えることができると述べている。しかし、現学習指導要領(H29 告示)では、多様性が叫ばれ、どこでもだれとでもをキーワードに共感性を持ちながらスポーツを楽しむ力が求められている。このような力を育むことができる体育の授業について、その考え方・環境づくり・生徒のかかわり方等から探っていききたい。

3 研究方法

- ① FW_B では、体育の授業を観察し、生徒同士のかかわり方を見ていく。
- ② 行う種目によって話し合いの活発度になどのような差があるのかを観察する。
- ③ 生徒同士の共感性、生徒同士で学びを深める環境づくり等について、FW_B を通して検討し、FW_C での実践に生かす。

4 引用文献

1. 藤谷かおる 体育授業における共感性の構成因子の検討—性差および校種間差の観点から—
2. 川井良介、菅野慎太郎、山崎紀春 スポーツチャンバラを教材とした大学体育授業における受講者の共感性及び社会的スキルの変化
3. 小野寺恵介・松本真 大学生の授業におけるチーム固定による効果について—球技・バスケットボールの事例により—

「今持っている力で楽しむ」をキーワードにした授業実践
～子どもの技能差に着目して～

高度学校教育実践専攻
教科・総合系保健体育科教育コース
24849058 原健太郎

実習責任教員 湯口雅文
実習指導教員 齋藤祐一

1 テーマ設定の理由

(1) FWA での授業実践

FWA では F 中学校に配属され、中学 3 年生男子を対象にサッカーの 1・2 時間目の授業を行った。1 時間目はボール操作の感覚を思い出せるようパス練習を行い、2 時間目では攻防交代制の簡易ゲームを行った。2 時間目の授業について、筆者の意図としては、次回以降の本ゲームに繋がられるようなタスクゲームとして攻防交代制のゲームを行ったが、私の意図とは異なり面白味のないゲーム構想となってしまった。その要因として、生徒ごとの技能差がゲーム内で浮き彫りとなり、意欲の低い生徒や、ボール操作が上手くない生徒が参加しづらいゲーム展開となってしまった点や、ルールを複雑化し、サッカー経験者しか理解できていなかったことが考えられる。この経験から、生徒が技能差を意識せず、自らの力で意欲的に取り組める授業作りをしたいと強く感じた。

(2) 中学校と小学校の体育授業の違い

筆者はこれまで、様々な機会を通じて中学校や小学校の体育授業を参与観察してきた。その中で感じたことは、中学校の体育授業は技能の向上を大切にしていることに対して、小学校の体育授業ではその運動が持つ魅力を大切にしていることである。

実際に FWA にて中学校の体育授業の観

察をした際、実習担当教員の方から中学校の体育授業ではスポーツ特有の技能を高めることで楽しむことが大切であるご指導をいただいた。この発言からも、中学校の体育授業は技能向上を前提として成り立っているものであることが考えられる。

一方、小学校の授業は、初めに活動の場と条件を提示し、その場の中で児童自身がどのように取り組むかといった児童に学びを委ねた授業展開をされていた。この授業を振り返った時に、運動の持つ魅力を提示することで、その提供された場の中で個々に合った課題を見つけ、一人一人が自身のペースで成長をしていくといった児童の自主性を大切にした授業展開をしているのではないかと考える。

2 先行研究

(1) 「楽しい体育論」とは

全国体育学習研究会は、1979 年に提起し、80 年代を通じて実践を積み重ね、カリキュラム論を中心とした「楽しい体育論」というモデルを開発した。広義には、楽しさを重視する体育活動一般を意味し、狭義には、「運動の楽しさ」を「学習の目的・内容」として学習を組織する体育を意味するものであるが、この「楽しい体育論」では「今持っている力で楽しむ」というキーワードが挙げられている。「今持っている

力で楽しむ」とは、子どもたちはどんな運動種目であっても、プレーする何らかの能力や技能をすでに持っているという子供有能論の立場に立ち、その力を発揮して運動種目を楽しめるように、学習の初めから配慮しようという考え方である。このキーワードで F 中学校の授業を行うことができれば、生徒が技能差を感じることなく意欲的に授業に取り組めたのではないかと考える。

(2) 「今持っている力で楽しむ」とは

八代 (2007)¹⁾ は「今持っている力で楽しむ」というキーワードについて、「単元を通してともに学ぶ仲間の力はさまざまであり、1 人ひとりのもっている力の違いを意識しながら、どの子も運動の楽しさにふれる楽しさや喜びを味わえるようにする、これが『今もっている力で楽しむ』という段階の本来の意味である」と述べている。また、「1 人ひとりが今もっている力としての技能に焦点を当て、その違いを超えて楽しさを味わうという共通の課題を解決することと、あわせて技能の向上を個別的・個性的に確保していくことが重要になるわけである」と述べており、今持っている力を用いて運動を楽しむ中で技能を向上させるといった体育の授業としての在り方にも重要性を述べている。

(3) FWB,C での今後の展望

筆者が FWA にて行った授業は、ボールを足元でコントロールする技術が生徒に養っている前提で行われたものであり、運動が苦手な生徒にとって楽しいゲームとは言えなかったと振り返る。実際に、ボールに関わろうとせずにコートで傍観している

生徒も見られた。この振り返りから、FWB,C の授業実践では生徒一人一人が個々のもつ技能の差を悲観的に捉えるのではなく、それぞれの違いを認め合ったうえで個々の成長を実感できる授業実践を行いたいと考える。

3 研究方法

- ① 楽しい体育論に関する文献や論文を読み、理解を深めて実践に活かす。
- ② FWB,C において、小学校での体育授業の参与観察を行う。
- ③ 筆者自身で「今持っている力で楽しむ」をキーワードにした授業構想、授業実践を行う
- ④ 高橋ら (1994) が作成した形成的評価法と記述式の振り返りシートを用い、子どもがその授業の中で何を考え、どのように取り組んだかについて明らかにする。

4 引用参考文献

- 1) 全国体育学習研究会 HP
- 2) 全国体育学習研究会 「楽しい体育」の豊かな可能性を拓く 明和出版 pp19 2007
- 3) 高橋健夫 長谷川悦示 刈谷三郎 「体育授業の『形成的評価法』作成の試み：子どもの授業評価の構造に着目して」 体育学研究 39 巻 (1994) pp. 29～37



教育の一番札所



国立大学法人

鳴門教育大学

編集・印刷・発行

第1版令和7年1月31日

保健体育科教育コース抄録集作成チーム