

ICTを活用した、アクティブラーニング型 スポーツ授業の実践報告

平成28年度教育改革ICT戦略大会

2016年9月8日(木)

@アルカディア市ヶ谷

高村秀史 日本福祉大学 全学教育センター



発表内容①

- 日本福祉大学におけるスポーツ授業
 - スポーツが苦手と感じる学生が多い
- スポーツ授業の目的
- 実践対象
 - 種目、対象者
- 実践に用いたシステム、機材

発表内容②

- 実践内容
 - 学習記録の作成
 - 指導体験と練習計画の立案
- 実践結果の検討
 - 学生の評価
 - コメント内容の検討
 - まとめと今後の展開

日本福祉大学におけるスポーツ授業

- 3学部で**単種目通年30コマ**の授業を展開 ※半期15時間、通年2種目の学部もあり
- 初年次教育としての役割
- スポーツが苦手と感じる学生が多い

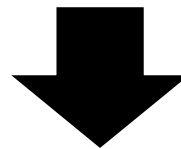
スポーツが苦手と感じる学生が多い

- スポーツは得意ですか？
 - 「どちらかといえば不得意」「不得意」
⇒ **64%**
- 体育・スポーツが好きですか，嫌いですか？
 - 好き**23%** どちらでもない**24%** 嫌い**53%**
- 苦手、嫌いな理由
 - 「運動音痴だから」「下手なので恥ずかしい」「がんばっても下手だといいい成績がもらえない」

(2014年度子ども発達、社会福祉学部)

スポーツが苦手と感じる学生が多い

- 「体育」の授業では，スポーツ・運動の得意，不得意により，学生の授業に対する積極性が異なるといえる
(伊藤ほか2012)



- スポーツ授業への積極性が低い学生にアクティブラーニングをさせる!?

スポーツ授業の目的－1

スポーツを知る、スポーツをする

- 得意なスポーツを少なくとも1種目は持っている
- そのスポーツの初心者指導ができる
- 「社会とスポーツ」についての社会科学の認識を持つ

に加えて

スポーツ授業の目的－2

初年次教育としての役割

- 「高校から大学へ」の転換期となる初年次教育としての役割
 - 大学生活への適応
 - ・ 大学生活、学習、対人関係
 - 大学で必要な学習技術の獲得
 - ・ 批判的思考、調査、タイムマネジメント、ICT技術

スポーツ授業の目的ー3

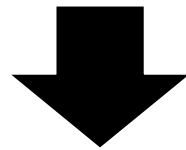
人材育成

- 教員、保育士、地域スポーツ指導を目指す学生
⇒指導に関する知識、手法
- 社会に求められる人材育成
⇒主体性を持って行動、学習する基礎力

目的1だけでは難しいが、2, 3であれば

- 計画を立てることが得意な学生
- 教えるのが上手な学生
- PCが得意な学生

自分の得意な分野でスポーツに貢献



**実技が苦手でも出来ることがある！
評価してもらえる！**

対象 一種目一

- 種目1：アーチェリー
 - 静的動作が多い、フォーム重要
- 種目2：バドミントン
- 種目3：卓球
 - 連続した動作

対象 ー学習者ー

- 子ども発達学部（子達） 美浜キャンパス
 - 保育士、教員を目指す学生が多い
 - 積極的、活発
- 社会福祉学部（社福） 美浜キャンパス
 - リーダーシップが取れる学生少
 - 積極性に乏しいがまじめ
- 経済学部 東海キャンパス
 - 運動部出身者が多いが、指示待ち傾向大
 - PCが嫌い、苦手
 - コミュニケーション力が低い

実践に用いた機材

- 学生所有の携帯、スマートフォン
- 学生所有のノートPC（経済）
- 学内PC教室（子達、社福）
- iPad（美浜×**8**台）
 - 同時開講の授業あり共有
- iPad（東海×**10**台）
 - 同時開講の授業なし専有

実践に用いたシステム

- Google Apps
 - Google Drive、ドキュメント、スライド、Gmail、アンケート
- 学内Wi-Fi
 - 東海キャンパスのみ利用可能、美浜キャンパスは電波が届かない

基本的に特別なシステム、機材は使用しない

実践① 学習記録の作成

- 競技特性を考慮し、記録方式を**写真中心、映像中心**と分けた
- 写真を撮るタイミング、記録すべき内容の**指示はしない**
- **全員が使える保存方法**（スマホ、携帯はメール送信、iPadはWifiでGoogle Driveへ）を選択

実践① 学習記録の作成

アーチェリー①

- 写真の記録
 - 各自のスマートフォン、携帯のカメラ機能（撮影対象の指示なし）
- 映像の記録
 - 共用iPadが使えるときに記録（3時間に1回程度）



ドローイング
先生の見本かくし撮り

まっすぐでぶれてない
弓を持つ手力抜けてる
先生は「力じゃないよ」
って言うけどごついしw



手が下がる
フォロースルーはオケ
オープンスタンスになる
3 - 3 - 1
5 - 2 - 5
黄色に当てたい(。 - `ω -)



さんざん指摘されたのに、
面倒くさくてアームガード
を つけなかった
罰が当たりました
(´・ω・`)準備は大切



フォームが良くなったって先生に言われた後
初めて10点にあたた。うふふふふ

実践① 学習記録の作成

アーチェリー②

- 授業内容の記録
 - 写真にコメントを加え、大学メールアドレスに送信
 - 毎時、グループごとに相互コメント用紙に記入。教員が管理
- 3～5時間ごとにPCでまとめ
- 学生間でピアレビュー

金曜 3 限

アーチェリー 関連チェック表

グループ名

日時: 12/14

天候: 晴れ

距離: 20m

学籍	氏名	①	②	③	計
気付いた点	もうアンカーで引けると思った。後藤 ツイドローをしっかりと引けるのが良いと思う リリースが早い	13	13		26
本人評価	自分の人差し指と薬指に力を入れていたから、				

学籍	氏名	①	②	③	計
気付いた点	押し手かもう少しいけると思う。うでか"上"か。ている。わが入。2113 矢が速い。きいにく。120い。	17	14	20	51
本人評価	身体面が良くて、矢の速い。押し手かもう少しいけると思う。うでか"上"か。ている。わが入。2113 矢が速い。きいにく。120い。				

学籍	氏名	①	②	③	計
気付いた点	もっとアンカーで引けるのがいい。あとから後藤はなめている。後藤 毎日しっかりと目標を定めてやるようにした方がいい。 もっと引けるような気がする。矢の速い。矢が速い。	12	11		23
本人評価	写真と二の前の動きが、バックがしっかりと引けるのと矢が上がる いることが分かった。後藤はなめている。後藤はなめている。後藤はなめている。				

学籍	氏名	①	②	③	計
気付いた点	リリースの後に手が前に振れていた。後藤 リリースが早く、矢の速い。矢が速い。 矢が速い。矢が速い。	9	5		14
本人評価	手の振れがなおらなかった。				

実践① 学習記録の作成

卓球・バドミントン①

- 写真の記録
 - iPad（撮影対象の指示なし）
 - 実は・・・スマホ、携帯は断念
- 映像の記録
 - iPadで自由に記録



この写真意味ありますか？



実践① 学習記録の作成

卓球・バドミントン②

- 授業内容の記録
 - 毎時、グループごとに相互コメント用紙に記入。教員が管理
- 5時間ごとにPCでまとめ
- 学生間でピアレビュー

感じられた学生の成長

- まとめの時間を作らなくても、アプリ等を使ってまとめるようになった
- 授業の前に振り返り学習をする学生が散見されるようになった
- 記録の意味を考えるようになった
- 私的利用がなくなった

分かち合う＝社会構成主義学習感

実践② 指導体験と練習計画の立案

- 「うまくいかない」「失敗」することから、**学びの必要性**を感じることができるようデザイン
- 初年次教育であることを念頭に**学習技術**を**学べる**ようデザイン

実践③-1 指導体験(第1段階)

「失敗」から学びの必要性を知る

- ポイント解説した映像を作製（5分程度）
- ⇒ネット上にUPし、URLを提示
- ⇒各自、事前学習
- ⇒授業時にグループで相談
- ⇒他の学生に指導

「うまくできない場合がほとんど」



イースタングリップ

教員が作成したビデオ（5分程度）をYoutubeで視聴

実践③-1 学習技術の習得(第2段階)

「種目に対する理解を深める」

PCの使い方

- 調べる、引用、参照する、まとめる
- Google Appsのドキュメント、スライド

他者に伝える

- プレゼンテーション

実践③-1 練習計画の立案と実施 (第3段階)

計画性を持って練習をする

練習の基本形の提示

- 経験の違いによる練習進行の違いを統一する必要があった

⇒練習計画の立案

⇒練習計画の実施

⇒修正、振り返り

提示した練習進行の基本形

1. 道具の準備
2. ミーティング：振り返りと目標確認. 5分程度.
3. ウォームアップ：状況に応じて内容を変更
4. 基礎練習：2~3種目程度. 1種目につき5分程度.
5. 応用練習：2種目程度. 1種目につき10~15分.
6. 試しのゲーム：その日に学んだことを使ってミニゲームを行う. 20分程度.
7. 道具の片づけ. クールダウン.
8. 振り返り、次回の課題設定、確認.

感じられた学生の成長

- アプリを使って、空き時間に作業を行っている学生が散見された
- 「話し合い」をする姿が多く見られるようになった
- 質問されることが多くなった

分かち合う＝社会構成主義学習感

学生の評価

アーチェリー

- 最終授業時アンケート (n=62)
 - 難しかったが面白かった
 - いろいろな手法を学べて良かった
 - スポーツでグループ学習やパソコンを使うのに驚いた
 - パソコンは苦手なので苦勞した
 - 運動が苦手だけどPCは得意なのでグループの役に立てた

学生の評価

卓球・バドミントン

- 最終授業時アンケート (n=32)
 - 大変だった
 - もっと運動がしたい
 - 運動だけがいい
 - 大学の授業っぽかった
 - 面倒だけどやらなければまずいとは思った

学生の評価

共通

追跡アンケート (ア_n=58) (卓、バ_n=26)

- 2年の授業になり、グループ学習やレポートなどに役に立った

肯定的な意見が増加！

コメントの評価

● 写真をメール添付する際のコメント

- 0 : コメントor写真なし
- 1 : 教員に与えられた課題のみ記入
- 2 : 考察有
- 3 : 考察+自身で考えた課題



まとめ

- 本報告の実践例は、少しの調整でいろいろな種目に使えた
- 初年次教育の役割は果たせたと推察される
- スマートフォン、携帯の利用は学生の気質を見極めることが大切

上手くいった要因を考えると①

コミュニケーションの場を用意(毎時間)

- ディスコミュニケーション体験
- コミュニケーションゲーム



コミュニケーション力がないとアクティブラーニングは難しい

上手くいった要因を考えると②

- 記録を残すことの重要性認識
- 指導をすることの難しさ認識
- 運営することの難しさ認識



失敗やうまくいかない体験をすることで、
「学びの必要性」を認識させた

今後の展開

- 他種目への応用
- 15コマ授業での実践
- 上達の尺度の可視化
- よりよい学習方法の開発
- よりよい学習支援の方法開発