

主体性を育む体育実技・中等体育科教育における事例研究 — 心理的安全性と主体性尺度の導入に関して —

The Role of Teachers in Physical Education of Senior High School for feeding Student's Autonomy;
The case study of Introducing Psychological Safety theory and self – check sheets

木村 はるみ 小暮 力也 山崎 勝由
KIMURA Harumi KOGURE Rikiya YAMAZAKI Katsuyoshi

要約：学習者を主体とした体育の授業はどうあるべきか、本研究では二人の若手研究者の実践研究と現職中学校体育教員へのインタビューを通して、主体的・対話的な中等体育科教育の実技学習の在り方を検討した。Ⅰ章は「心理的安全性」と教師の声かけの工夫から主体性を育む実技学習の事例を、Ⅱ章は「主体性尺度」を用いて目標の見える化をはかった実技学習の事例を扱う。両者ともにスポーツ教育の負の側面（怖い、痛い、辛い、恥ずかしい、日陰者など）の改善をめざしつつ、「みんなが楽しい体育」を追求している。

キーワード：主体・主体性・心理的安全性・主体性尺度・みんなが楽しい体育

はじめに

体育実技の場面では主体性は、様々に変容している。日常生活の行動様式における主体と運動中の主体はその状況・機能は異なり、運動実践中には、瞬時の判断や行動が必要とされ、身体操作にも技術習得が必要となる。さらにボールが向かってくる恐怖、水にカラダを入れる抵抗感など反射的・本能的なものも含まれ、運動中の主体の在り方は無意識の領域も考慮されなければならない。こうした身心の階層構造のどのあたりの感覚に働きかけているのか、多様な身心機能の育成をめざす実技授業において、教師に見えるのは外側から観た学習者の身体である。教師は学習者の運動感覚や習得状況、心の状態に同調しつつ、スポーツを教材としながら課題解決にむけて学習者同志が協働的に活動するための支援を行っている。体力や熟練性の差異を学習者同志が理解し協力して克服することは困難でもあるが、ここに対話的な活動への糸口もあり、成功した場合にはみんなの喜びとなる。

I 体育実技における主体性と心理的安全性・教師の役割

1. 主体とは

「主体」という言葉の意味を調べてみると、「主体：本来は根底にあるもの、基体の意。性質・状態・作用の主。（広辞苑、2017）」、「主体的（な学び）：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付けながら、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学び（文部科学省、2017）」、「主体性：環境や場面によって自身で考え行動すること。項目：積極的な行動・自己決定力・自己を方向付けるもの・自己表現・好奇心（浅海・野島、2001）」と示されており、それぞれの文献や研究者などによって定義が異なることが示されている。

主体（主体性）という言葉は、解釈が困難でありながらも学校教育で生徒及び教師に求められている資質・能力である。

2. 主体性と心理的安全性・教師の役割

近年顕著となってきているのは知識・情報・技術をめぐる変化の早さが加速的となり、情報化やグローバル化といった社会的変化が、人間の予測を超えて進展するようになってきていることである（中央教育審議会答申、2016）」と示されており、生徒が予測不可能な時代の変化に適応していきける資質・能力を育成していくことが求められている。つまり、生徒が教師から知識や技能を教え込まれる受動的な教育ではなく、生徒が「主体的」に考え、学ぶことのできる教育が不可欠であると考えられる。

さらに、筆者は卒業論文において「高等学校における運動部活動の経験がその後のスポーツ継続に及ぼす影響」を調査し、運動部活動とスポーツのデメリットについて以下の結果を得た。『過度な規則と規律に縛られるもの』、『スポーツを自由に楽しめないもの』、『つらいものであり競技を継続したくない』、『精神的につらい経験をする』（小暮、2019）。体育教育について直接的な結果でないが、大学1年生（高校を卒業してすぐの学生）がスポーツに対してこのような印象を抱いているということは、高等学校学習指導要領保健体育編（2018）の目標である、「生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する（文部科学省、2018）」という観点から残念な結果が得られ、体育教育の在り方について検討し、生徒がスポーツに対して肯定的な気持ちを持つために「主体的」に活動し、楽しむことのできる指導を行っていく必要がある。

これらのことから、今後の体育教育では、生徒が自発性を持って、意図的に目標や課題に向き合う態度や行動を育む授業を展開していくべきであると考えている。従って、上記で述べた、指導者が教え込む、全てを管理した授業ではなく、授業ごとに設定した目標・課題に対して生徒が自由な考えを持ち、積極的に取り組むことのできる授業を展開していきたい。

そのためには、生徒が体育の授業内で「主体性」を発揮することのできる環境や指導が不可欠であり、2つの視点から以下に述べていきたいと思う。

1つ目は、「心理的安全性・心理的柔軟性」が確保されていることであり、2つの項目で述べていく。2つ目は、生徒の「主体性」を育むための教師の在り方及び指導方法の工夫であり、7つの項目で述べていく。

3. 心理的安全性

「心理的安全性」とは、「組織やチーム全体の成果に向けた素直な意見、素朴な質問、違和感の指摘が気兼ねなく言えること（石井、2020）」、「心理的柔軟性」とは、「状況・立場・文脈に応じて、取っている行動をより役立つように切り替えられるしなやかさ→リーダーシップ（石井、2020）」と示されている。「心理的安全性・心理的柔軟性」があることで、生徒が「主体性」を発揮していきことができると思われる。

（1）ネガティブな言動や考え方をポジティブ化

人間は失敗することに対して、恐れや恥などの苦痛を感じることもあり、そのような気持ちを回避するために自身の素直な言動を取ることができなかつたり、過度に自責の念を感じてしまったりすることがある。生徒の発達段階においては、こういった経験がネガティブな方向に強く影響してしまうため、表現方法（発言・動作、技など）、挑戦、話し合い・意見共有を行っていくことが重要である。

まず、表現方法では、仲間の言葉に共感し、受け止めた後に課題や気になったことを否定せず、ポジティブに共有させることを徹底することが大切である。例えば、仲間が失敗をしてしまった時に、「全然大丈夫だよ！次はこうしてみるとできるかもしれないね。」「そんな意見があったんだね！思いつかなかったな。」、など、否定をせずに肯定していくことで、生徒が積極的に活動できると考えられる。近年の学校現場では、必ず話し合いでのルールや1人1人の役割などが示されており、生産的な活動ができるような工夫がされている。始めは、教師から指定した環境を作りだし、徐々に生徒の中で意識せず、自動的にできるようになっていけることを目指したい。

次に、挑戦を認めることでは、「自分はこういった考えのもとで行動をした」、「学び考えたことを実践した」、「単純に何も考えずに取り組んでみた」など、行為に対するモチベーションが異なる可能性が考えられるが、何かに向かって始めて挑戦する仲間や自分自身が挑戦したことにネガティブな雰囲気やできない自分を責める必要が無いような環境を整えることが大切である。自分や仲間から「Nice Try!」、「なかなか難しい課題・技だから、練習のやりがいがあるな。」などポジティブな思考や声掛けを行うことで、挑戦することに対して、自分や仲間が肯定的に捉え、積極的な活動が期待できる。始めは、失敗を恐れられないような目標で授業を行い、徐々に生徒の中で自然に挑戦できるようにさせたい。

最後に、話し合い・意見共有では、上記の内容と関連して、仲間の意見を否定しないことや自分の素直な意見を受け入れてもらえる環境が必要である。様々な意見が出たときにでも、柔軟に目標や課題に対して関連していることを考え出し、1人1人が持つ個性的な意見や考え方、価値観などをみんなで共有することで、新たな学びや経験につながると考えられる。例えば、「〇〇君はそんなふうに考えたんだ！どんなところを見たり、聞いたりしてそう考えたのかな?」、「僕と〇〇さんは、近い意見が出たけど、〇〇さんと〇〇くんはこっちの意見で考えたんだね。お互いにいいところがあるから、共通点や改善できそうなところを考えていこうよ!」など、互いの意見を尊重し、どのようにしたらさらによい考えができるのか、ポジティブに捉え、考え、共有していくことが大切である。生徒には段階的に、表現方法から身に付けさせていき、徐々に質問力を向上させていきたい。

(2) 全員がリーダーシップを発揮すること

集団行動について考えると、「リーダー」と呼ばれる存在がまず想起されるのではないだろうか。この「リーダー」という立場の人になるためには、答えを持っている人、命令を行う人、評価する人など、権力を持つ人の印象が強いのではないだろうか。しかし、このような立場になることに抵抗感があることやこのような人と話すときに委縮してしまうなど、ネガティブな感覚を抱く可能性がある。そのため、リーダーではなく、「リーダーシップ（他者に影響を与える能力）（石井、2020）」という力が重要であると思う。(1)で述べた、ポジティブな言動や考え方をリーダーシップに当てはめると、集団の目標を意識する・させる人、素直に意見が言える人など、誰か一人がリーダーという役割を持たなくても、全員がリーダーシップを発揮して行動することで、集団として円滑に生産性の高い活動をすることができると考えられる。

さらに、全員がリーダーシップを持つことによって、どのような場面でも様々な生徒が活躍できる場面や1人の生徒に負担が偏ることがなく、みんなで授業や活動を作り上げることができ、学習の効率も向上していくと推察される。

4. 主体性を育むための教師の在り方・指導方法

(1) 最低限の学習規律・ルールを遵守

それぞれの学校ごとに学習の規律やルールが設定されており、生徒の実態に応じて柔軟に対応し

ながら指導している教員や厳しく規律を徹底させる教員など、教員によって多様な教育方法がある。筆者も実際に授業を行って感じたことは、学習規律やルールがないと授業が回らず、授業が成立しなかったことである。生徒が自由にそして、「主体的」に活動を行うためには、最低限度の学習規律やルール、そして、発達段階・学年に応じた学習規律やルールを遵守させることが重要である。

（２）段階に応じた主体性の発揮

単元で行う授業の基本を押さえ、どのような競技・種目であるのか特性やルールなどを学び、その学んだ・身に付けた知識や技能を活用し、知識や技能を深める段階、深めたことを使って応用する段階、全てを生かした実践の段階というような流れで単元を指導することが大切である。それぞれの段階に応じた「主体性」の発揮の仕方も教師が予想し、準備しておくことが重要である。重ねて、体育の単元指導において、導入では、基本的な知識や技能の習得が主な活動の中心であり、徐々にゲーム（応用）の機会を増やしていくという指導がよく用いられている。これからは、より指導の段階に応じた教師の関わり方の工夫が必要である。

（３）声掛け

声掛けに関しては、まず、生徒のモチベーションが上がるような声掛けやできたこと・頑張ったことを褒める声掛けが必要であり、単純に今できたことを「いいね!」、「上手くなったね」と今の出来事を褒めるだけでなく、「〇〇君はこんな練習をされていて頑張っていたね!」、「学習カードにこんな意識してやってみるって考えながらやっていたよね!」など目先の結果だけでなく、生徒が活動していたプロセスや努力過程を含めて認めることで生徒の「主体性」が発揮されると考えられる。それ以外にも、授業の目標を確認するような声掛け、安全のための声掛けなどがあり、生徒の「主体性」が発揮されるような声掛けを教師から生徒、生徒と生徒でできるようにすることが重要である。

（４）発問

発問に関しては、授業内での目標を達成するための発問や教師が答えを提示しない授業での発問、1人1人の生徒が課題としていることへの発問などが考えられる。まず、授業内での目標を達成するための発問に関しては、実際に練習や活動をしている時に、ポイントについて確認できるような問いかけ「今日の授業目標は何だったっけ?」、「今日意識すべきポイントはどれとどれだったかな?」などが考えられる。次に、教師が答えを提示しない授業の発問とは、「〇〇って聞いて何か思い浮かぶ?」、「この技ってどんなものか知っているかな?」など、生徒に問いかけることで思考しながら説明を聞くことができる発問である。最後に、1人1人の生徒が課題としていることへの発問とは、生徒によって知識や技能の習熟度が異なり、「ある程度時数が経ってから既習事項が身に付く生徒、すでに身に付いている生徒」など、進捗状況が様々である。生徒への段階に応じた発問を行うことで、個々に応じた指導の充実ができるかと推察される。このような発問を行っていくことで生徒が「主体性」を発揮することができると考えられる。

（５）振り返り・学習カード

振り返りや学習カードの記入を行うことで、学習内容の定着が期待できる。全体で振り返りを行っていた時に、1人の課題や悩みを全体で共有することで、同じ悩みを持つ生徒が頷き、困った様子から何か晴れたような表情に変わり、1人の課題が周囲の同じ課題を持った生徒の課題解決に結びついたように観察できた。どんなことがあって、どうしたらいいのか、次にどうしていくべき

かという、PDCAサイクルを回していくことで、学習内容の定着が期待される。さらに、学習カードに今日行ったこと、意識したポイント、次回への課題を表象し、自身の言葉で記入することで更なる学習内容の深まりが期待できるだろう。このような振り返りや学習カード記入を行っていくことで生徒が「主体性・対話性」を発揮することができると考えられる。

(6) 運動用具・ゲームのルール

授業の目標や課題を解決するためには、運動用具や適切なゲームのルールを設定することが不可欠である。例えば、ハードル走を行う際にバーが開閉式のものを使って、ハードリングを行う恐怖心を和らげたり、ソフトボールの授業でティーボールを使って打球が当たる痛みを軽減したりすることで、生徒が積極的に活動できることが予想される。また、生徒の発達段階及び知識・技能の定着度や授業目標達成を目指した、生徒に適したゲームを取り入れることで、競い合う楽しみを持ちながら、課題の解決や授業目標の達成を目指すことができると考えられる。このような授業に関わる運動用具やゲームのルールを教師が意図的に準備し、実践を行うことで生徒が「主体性」を発揮し、授業に取り組むことができる。

(7) 生徒が授業を創り出す

学校教育の中ではなかなか困難であるが、生徒が自治的に授業を創ることのできる時間を生徒に与えたい。筆者の観察した多数の公立中学校では、体育の時間で「体育祭」の練習時間を設けていたが、全て生徒が決め、全員がリーダーシップを発揮して活動をしており、生徒が「主体的」に活動を行っていた。多くの教育活動の場面で、生徒が主役となるような授業を展開していきたい。

5. 体育の授業実践で観察された生徒の行動変容と主体性

(1) 分からないを分かるに変える授業実践（ゴール型・サッカー）

・対象者：山梨県内公立中学校3年生

球技サッカー選択者30人（男子14人、女子16人）

本授業の対象生徒は、中学校3年生であったが、サッカーの授業が初めてであり、基本的な知識や技能の導入から、徐々に集団技能、ゲームの順に段階に応じた授業計画・実践を行った。その中でゴール型の技能である、「空間」について疑問を持つ生徒がおり、特にどこに動いたらいいのか分からないという生徒が多くいた。そういった生徒に対して、答えを提示するのではなく、「サッカーはどうしたら勝てるゲームなのか」、「得点するためにはどういった技能が必要でどこに移動すればよいのか」、「誰がどのような特性なのか」など、発問・問いかけを行い、実際に生徒がゲームを行っている時の動画（得点場面）を観察・分析してどのような動きであったのか、図を使って視覚的・理論的に動きを分析してどのように集団・個人として動いていくのか、課題の提示や道具を使用して生徒が「主体的」に考えられるような活動を行った。

また、授業を行っていた際に、積極的に質問を行う2名の生徒を抽出した。1人目は、1人で全て解決しようとする男子生徒、2人目は、全く動こうとしない女子生徒であり、サッカーの特徴であるチームで連携して得点を取るという視点で指導しながら、2人の変化を観察した。男子生徒は、敵に囲まれているところからどのようにプレーをしているのかが分からない、女子生徒は、サッカーは何をしたらいいのか分からないと課題を持っていた。それぞれの生徒に「あの場面で君はどうしたら相手のゴール近くにボールを運べたかな？そうか確かに周りが見えてなかったね！どんなことを意識したり、練習したりしたらいいのか？そうかそうしたらできるようになりそうだね！」、「サッカーでどんなプレーをしたい？得点を決めたいのか！じゃあ、君がどこにいたら得点

を決めることができるかな？そこいいんじゃない！でも、なかなかボールが来ないね、パスがつかねば得点を決められそうだね！どうしたらいいんだろう・・・」などの発問・問いかけを行うこと、ICT機器を活用して自分の動き及び敵の動きを観察・分析させることを通して、生徒自身で得点を獲得するための方法を見つけ出し、終盤のゲームでは2人とも積極的にゴール前の空いている空間へ移動したり、パスを受けた後に再びパスを受けたりするなどの行動が見受けられた。生徒の学習カードにも、意識した内容が記述されており、教師が教え込まない「主体的」な学びの実践であると感ずる。

（2）学習カードを活用した授業実践（ネット型・バレーボールの場合）

・対象者：山梨県内公立中学校2年生、26人（男子13人、女子13人）

本授業は、中学校2年生で初めてのバレーボールの授業であったため、バレーボールの基本技能の習得やラリーが続けられるような展開を行った。基本的な知識や技能を習得する際に積極的に「今日はアンダーハンドパスを身に付けようという目標だね！手や足でどんな形でやるとうまくできるんだっけ？三段攻撃は一連の流れが大切だったよね！どういった流れでやればできるようになるのかな？」などの発問・問いかけを行った。また、学習カードには、授業内で意識したことや挑戦、次回への課題の記述があり、見通しを持った生徒の考えが記入されていた。実際に活動する「主体性」、言語化し、振り返り、見通しを持つための「主体性」が観察できた。

本対象者は、体育における授業規律や日々の習慣が身に付いており、常に「主体性」を発揮することができることを指導の中で感じた。さらに、「主体性」を発揮していくためには、教師と生徒、生徒と生徒の心理的安全性や授業に対する教師の役割が大きく関わっている。

（3）役割を意識させた授業の実践（陸上競技・ハードル走の場合）

・対象者：静岡県内公立中学校2年生、31人（男子31人）

本授業は、中学校2年生で初めてのハードル走の授業であったため、ハードル走の基本技能であるハードリング、インターバルの習得や50m走のタイムに近づけるような展開を行った。授業始めでは、ハードル走の基本を押さえ、各生徒が課題に感じたことを解決する授業を行い、記録会を行った。授業の際には、自らの課題がはっきりしている生徒が多くいたため、積極的に取り組んでいる様子を観察できた。特に話し合い活動の時間を設けたわけではないが、走る人・観察する人などの役割を与えたことや今日の課題は何なのか発問・問いかけを行っている中指示がない中で生徒が話し合い活動を行い、意見共有を行っていた。他者からのアドバイスを聞く学び合いから生徒の動きがさらに良くなり、生徒の役割や課題の提示を行うことで生徒の課題を解決するための「主体性」が発揮されたように感じる。学習カードには、課題解決学習と役割分担を行ってから、より自身の課題や解決策、活動への意欲が高まっていったように観察できた。

（4）体育の授業実践のまとめ

（1）の事例では、分からないことを発問・問いかけを行うことで分かるようになった事例を示した。生徒が分かるようになるためには、教師が生徒のゴールを逆算し、生徒の特性・段階に応じた発問・問いかけを行うことが「主体性」を発揮するために必要である。（2）の事例では、学習カードの活用を通して、自分のできることや課題、目標を明確にする事例を示した。振り返り及び見通しを持たせ、生徒自身の言葉で学習カードに書き出すことで、授業に取り組む「主体性」、授業を振り返り・見通す「主体性」など、授業内外で「主体性」を発揮するためには必要である。（3）役割分担を行うことで、生徒が仲間と「主体的」に関わり、課題の解決を行う事例を示した。役割を示

すことで、与えられた役割を果たそうとする「主体性」を発揮するために必要である。

以上3点の事例は、筆者の経験の一部でしかない。これからも生徒が「主体性」を発揮することのできる体育の授業を目指し、現場での指導を行っていきたい。

6. Iのまとめ

「主体性」を発揮するためには、「心理的安全性・心理的柔軟性」及び「教師の関わり」が重要な要因であり、これからの体育の授業に欠かせないものであることが理解できた。授業事例より、「主体性」を発揮することのできる生徒が多く見受けられた一方で、生徒全員が「主体性」を発揮する授業を展開することができていなかった。現場に出た際には、生徒全員が体育の授業で「主体性」を発揮できるような更なる教材研究力や授業実践力を身に付けていきたいと思う。また、現場でも「主体性」の研究を重ね、競技・種目別の「主体性」について教師×生徒、生徒×生徒の「心理的安全性・心理的柔軟性」などの視点を持ちながら、日々研究していきたいと思う。

II 「ヒカゲモノ」を作らない体育と主体性の育成

H30年度高等学校保健体育学習指導要領では、冒頭に次の文が記されている。

「高等学校の保健体育科教育において心と体を一体として捉え、健康・安全や運動についての理解と運動の合理的、計画的な実践を通して、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てるとともに健康の保持増進のための実践力の育成と体力の向上を図り、明るく豊かで活力ある生活を営む態度を育てること」が求められている。また、「課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養うこと」も求められている。

1. 体育嫌いと「ヒカゲモノ」

保健体育の課題として、スポーツ庁が発表した「H29年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」の結果によると、小学校5年生の9.6%、中学校2年生の16.3%が「スポーツが嫌い・やや嫌い」と感じていることが明らかになった。また、同調査によると男子に比べ、女子の方が「嫌い・やや嫌い」と答えていることが明らかとなった。体育を嫌いになる原因として、体育実技では運動技能が優れている生徒が目立ち、成績も高くなる傾向があるからではないかと考えられる。だが、技能が低い生徒でも体育を楽しむことが出来る環境があれば、体育を好きになり楽しむことが出来るのではないか。そのためには、嫌い・やや嫌いと感じる生徒が主体的に参加し、保健体育に対して好印象を持つような授業づくりが必要であると考えられる。

しかし、体育の授業では、体育館の壁で寄りかかっている生徒やグラウンドで座っている生徒など、ヒカゲモノの存在があると感じている。そんな生徒にどのような働きかけをすれば、日向に変えることができるか検討したい。

2. 体育嫌いの3つの要因

体育が嫌い・やや嫌いと感じる理由として3つ原因があると考えられる。1つ目が、「怖い」という気持ちである。ボールが飛んでくるのが怖い、跳び箱運動などで痛い思いをするのではないかという不安感などがあるのではないか。2つ目が、「恥ずかしい」という気持ちである。思春期では、うまく体で表現ができないことや周りの目が気になってしまうこと、周りと比べ自分ができないと感じてしまうことがあることでも、体育が嫌いという感情に向かわせてしまうのではないか。3つ目

は、「何をしてもだめだ」と自己嫌悪に陥ってしまうケースである。特にチームスポーツを行うと、勝ち負けやチームとの連携が求められる。しかし、体育が苦手な生徒は、自分がいることでチームが負けたとってしまうことや、自分がプレーに参加してもミスをしてしまうだけとってしまう、様々な場面で引け目を感じてしまい、もう体育はやりたくないという気持ちにさせてしまうのではないか。こうした要因が、ヒカゲモノを作ってしまう体育を嫌いさせてしまうのではないか。そこで、体育を好きとまではいかないが、苦手と思わないために生徒一人一人が目標を持ち、目標に向かう過程を評価することで、体育ができる・できないではなく、生徒の学びに向かう姿勢を評価できるのではないかと思う。

3. する・見る・支える・知る

中学校・高等学校の保健体育学習指導要領では、「体育理論」の分野において「する・見る・支える・知る」の観点があるように、体育実技において「する」以外の観点の「見る」ことや「支える」こと・「知る」ことを評価することで、できない生徒を前向きな感情に向かせることが出来るのではないかと考える。その一助となるのが、ICT機器の活用である。2020年度の課題研究において、高等学校体育でiPadを使い、技のポイントを知る動画を視聴することで、未経験者同士の生徒でも、技能習得のために指摘をしあうことが出来る環境を作った。ICT機器が導入される前までは、教師が見本を見せることでポイントを伝えることや生徒の見本・教科書で教えることがほとんどであったが、ICT機器の導入により、感覚的な指導ではなく、視覚的な指導ができるようになった。また、生徒同士で動画を撮影し、見返すことで第三者側の視点に立ち、自分の姿を見ることが出来るので、技能の改善にも活用することが可能となった。動画は保存することもできるので、うまくできた自分と上手くできなかった時の比較なども出来ることでより生徒の出来たという達成感も感じる事が出来る授業を展開できた。

4. 主体性尺度の作成

2020度、筆者の行った研究では、生徒の話し合い活動を主としたグループ学習形態を積極的にとることで学習者に変化が見られた。また、考案した「主体性の尺度」を試験的に導入し、授業実践を行う中で生徒の行動変容も見られた。

(1) グループ学習の積極的な導入

グループ活動の授業を積極的に取り入れることは、生徒の主体性を伸ばし、生徒間の関わりが増えることにより多様性を身につけることや物事を多角的に捉えられる力、コミュニケーション能力の向上に繋がる。

(2) ICTの導入

ICT機器を活用し動画という新たな視点を入れることでグループの話し合い活動が活発になると考え、ICTを導入した授業実践に取り組んだ。iPadを用いることで、①生徒自身が自分の動きを第三者側の視点から見ることで、より体育に積極的に向かう姿勢を養うことが可能となった。②生徒同士のコミュニケーション活動が活性化され、生徒主体の授業展開につながった。

(3) 体育実技へのICTの導入の現状

最近の教職大学院、実践研究紀要の中から筆者と同様なICTを活用した授業に関する研究を参考とさせていただいた。

2年間の研究を行った五十嵐（2015）は、1年目に学習カードを活用した授業において、生徒の学習意欲が高まり、自分自身で思考する姿が見られたと述べている。さらに、五十嵐（2016）では動画を教材化してiPadやノートパソコンを活用し、グループ内での話し合いやアドバイスをしあう活動を取り入れたことで学習カードへの記述が前年度と比較して、具体的に自分の動きがどうなっているか分析して、ポイントを押さえた具体的な表現が多く見られたと述べている。

高瀬・中島（2015）は、iPadでハードル走の授業を行い、動画を授業者が撮影し、生徒同士で動画の分析活動を行うことで、生徒たちの視点の変化が見られ、教え合いなど、交流の促進につながったと述べている。また、生徒同士の活発な交流の頻度が高まったと述べている。

松木・加藤（2019）は、小・中学校を対象とした、体育科および保健体育科での、ICT機器の利活用に関する授業実践研究の文献と実践事例をネット上から収集し、その中から該当する113件の文献および実践事例を抽出しICT機器が活用された実践の分類を行い、各運動領域の割合を示している。小学校では、器械系54.9%、球技系13.7%、表現系11.8%、体づくり系9.8%、陸上系5.9%、水泳系3.9%であったと報告している。

中学校では、器械系27.4%、球技系24.2%、武道系16.1%、陸上系16.1%、体づくり系8.1%、表現系8.1%であったと報告している。小学校でのICT機器の利用された場面では、活動提示の場面「示範（見本）を提示する」が30.6%、問題解決の場面が51%、評価の場面が18.4%使われていると報告している。中学校では、活動提示の場面が31.3%、問題解決の場面が60.6%、評価の場面が8.1%使われていると報告している。以上のことから小学校・中学校の体育実技の中でICT機器の活用が有効的に使用されていることが報告された。

（４）ICT機器の活用の現在

文部科学省（2017）は、「H30年度以降の学校におけるICT環境の整備方針（通知）」において、「2018年度以降の学校におけるICT環境の整備方針」を取りまとめるとともに、「教育のICT化に向けた環境整備5か年計画（2018～2022年度）」を策定した。新小学校学習指導要領ではプログラミング教育も実施され、中学校・高等学校と授業が段階的になっている。また、コロナウイルス蔓延もあり、より遠隔的な教育が重要視された。これらのことから、これからの保健体育科を含めた全教科において、ICTを活用した授業改善が求められているといえるだろう。その際、教師側はどんな指導方法があるのか、どのような授業展開の方法があるのか、ICT導入で変化する教師の役割についても併行して考察した。

体育実技では、動画分析などを行うことで生徒により成功体験・できたという感情をもたらすことができると思う。動画分析で過去の自分を比較検討し最初と比べたときの成長を自身で感じ取ることができる。また、ゲームの分析なども行うことで、ゲームを第三者側の視点から見ることができ、よりゲームに向かう力を育むことができると思う。個人シートも作成することで、生徒一人一人の達成課題の設定も行うことができる。加えて、ICT機器の活用として動画を撮影するだけでなく、参考の動画をあらかじめ用意しておくことで文字や口での説明以上に実技の到達目標を示しやすくなると思う。視覚的な情報を与えられることがICT機器の活用の重要な役割である。チームでの作戦などを考える際には、作戦ボードをICT機器で用意することで、教師のICT機器で生徒の思考を読み取ることができる上にデータとして保存することやクラスで共有することにも繋げることができる。生徒間での話し合いを活発化することができるのではないかと。体育においては実技テストがあるが、実技テストを動画での提出にすることで、生徒が何度でもやり直しをすることができる環境をつくり、何度でも挑戦することを可能とし、成功した動画を提出してもらうことで失敗したという感情を持ちづらくするためにも活用することができると思う。

ICT機器を活用する上での留意点として、屋外での活用やプールなどの活用に注意する必要がある。グラウンドなどでは日光の光で液晶画面が見えづらくなってしまうことや砂埃が舞うことで機械の故障にも繋がる可能性があるため外での使い方に留意する必要がある。プールなどでは電子機器のため防水加工などがあっても故障原因の1つになるため、プールなどで使う際にも留意する必要がある。

(5) 主体性尺度の作成

本研究では、上記の2つのグループ学習・ICT機器の活用に加えて、さらに主体性行動へとつながるための5つの尺度を作成した。これらは成績評価に影響を与えないものとした。

① 教え合いの観点

生徒同士のグループ学習を取り入れ、どのように問題を解決していくか、問題解決能力を育みつつ、技能の習得を目指すことが出来る目的で取り入れた。

② ゲームの記録取り

iPadでゲームの動画を撮影したものを、見返すことで経験者と未経験者ではどのような動きの違いがあるかを知ること、どのような改善点があるのかを発見することを目的として取り入れた。また、動画を撮影する際には、撮影者が思ったことを言葉で残せるようにゲームに実況を取り入れながら行うように指示をした。

③ コート設営にかかる時間

体育は技能を学ぶだけでなく安全に行うための場の設定も重要な点から、全員でコートを設置するまでの時間を計測した。回を追うごとに、未経験者の生徒もコート設営ができるようになり、実技の時間を確保することができたこと、計測を行うことで、前回よりも早く設営する意識を持たせたことで、体育への主体性や積極性を育むことを目的に取り入れた。

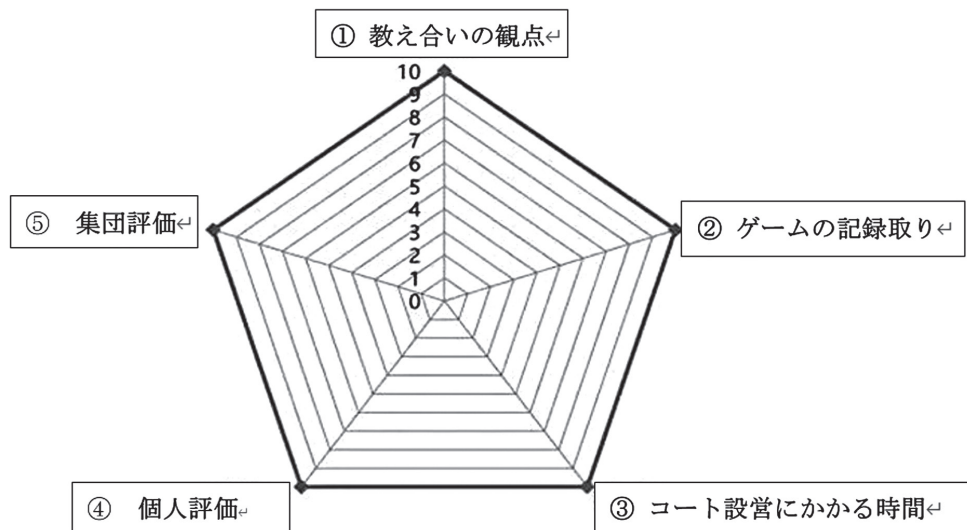
④ 個人評価の観点

これまでの自分の動きを比較検討することで、どこまで意識して出来るようになったかを考えさせることを目的に取り入れた。

⑤ 集団評価

チームとしてどのような点まで意識することが出来たか考えさせることで、集団意識を持たせることを目的に取り入れた。

月 日



- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>①教え合いについて</p> <p>2点 <u>お互いに協力して練習しようとする。</u></p> <p>4点 <u>練習でお互いに技能のポイントを押さえている。</u></p> <p>6点 <u>作戦を立てて、勝敗を競い合う楽しさを味わおうとしている。</u></p> <p>8点 <u>ゲームで技能のポイントを意識し実践しようとする。</u></p> <p>10点 <u>練習やゲームの仕方を見直し、新しい課題を設定している。</u></p> | <p>④個人評価について</p> <p>2点 <u>ボールが落ちる場所を予測してボールを上げる体制が整っている。</u></p> <p>4点 <u>誰に上げるか名前を呼んでパスすることができる。</u></p> <p>6点 <u>サーブでコースをねらい相手コートに入れることができる。</u></p> <p>8点 <u>正確なオーバーハンドパスとアンダーハンドパスができる。</u></p> <p>10点 <u>三段攻撃に繋げることができる。</u></p> |
| <p>②ゲームの記録取りについて</p> <p>2点 <u>自分の動きと他の人の動きを比較し次の課題を発見する。</u></p> <p>4点 <u>自分のチームの動きと他のチームの動きを見て比較し次の課題を発見する。</u></p> <p>6点 <u>相手チームを見て良かった点・改善したほうが良い点を指摘できる。</u></p> <p>8点 <u>実況した内容を聞き次のゲームの動きに役立てることができる。</u></p> <p>10点 <u>撮影された動画を見て次のゲームの作戦を立てることができる。</u></p> | <p>⑤集団評価について</p> <p>2点 <u>仲間の安全に気を配るなど、健康・安全に留意している。</u></p> <p>4点 <u>チームや自己の課題を設定しようとする。</u></p> <p>6点 <u>ゲームで相手の攻撃に対する守備を選択して対応することができる。</u></p> <p>8点 <u>ゲームで攻守のフォーメーションの動きができる。</u></p> <p>10点 <u>相手に応じて作戦をたてコンビネーションを用いた攻撃ができる。</u></p> |
| <p>③コート設営にかかる時間について</p> <p>2点 <u>9分以内にコートが完成する</u></p> <p>4点 <u>8分以内にコートが完成する</u></p> <p>6点 <u>7分以内にコートが完成する</u></p> <p>8点 <u>6分以内にコートが完成する</u></p> <p>10点 <u>5分以内にコートが完成する</u></p> | |

図1. 主体性の尺度

5. 主体性尺度を用いた授業実践報告

(1) 主体性尺度の開発

主体性を育むことで、Ⅱ-2で示した3つの要因を軽減できるのではないかと、体育が嫌いな生徒でも体育を楽しむことが出来る、授業を展開することが出来るのではないかと考え筆者の考案した「主体性の尺度」(図1)を試験的に導入し、授業実践を行う中で生徒の行動変容を調査していった。昨年度の研究で教師主導型授業から生徒の話し合い活動をメインとしたグループ学習形態を積極的にとることで学習者にどのような変化があるかを検証した。

(2) 生徒主体の授業デザイン

生徒主体の授業をデザインするために新たな尺度づくりを行い、主体性に着目した研究を行った。全10時間の実践(図2)の中で主体性尺度の5観点すべての項目で平均点が向上した。iPadを活用したことで、未経験の生徒でもバレーボールの知識が定着したことで、未経験者同士でも、技術を向上させるためにはどうしたらよいかなどの話し合いの活動が多く見受けられた。特にアンダーハンドパスの技術が向上したことで、サーブを打てば点数が入る様子は見受けられなくなった。ラリーが続くようになり、空いた場所をめぐる攻防をすることが出来た。試合前には毎回グループで意識すること、話し合う時間を取り入れたことで、生徒自身も目的意識を持って最後までバレーボールを行えた。以上のICT機器を活用した取り組みや生徒同士のコミュニケーションを積極的に取り入れたことから、全ての項目の点数が向上したと考える。ICT機器を活用することで、生徒同士の声を掛け合う回数が増し、生徒同士の話し合いの内容も技術向上のためのアドバイスを求めるものや未経験者同士でどのように工夫すればよいかなどの内容であった。ICT機器を取り入れ、生徒同士のコミュニケーションを積極的に取り入れた回数を重ねたことにより会話も活発になった。授業初回、未経験者は手をどう組むのかなどが分からない状況だったが、授業最終回には「足をどう出したらボールまで最短距離でいけるか」などの会話をしていた。ICT機器を活用することで、説明だけでなく見本の動画を見ることで、生徒がよりイメージを掴みやすく技術向上のための役割に大

きく関与することが分かった。そしてゲームの動画を毎回見ることで、生徒が自身の成長やチームとしての成長を直接感じられることによって、バレーボールに対する意識が向上したと考える。生徒からの授業後のアンケートでは、「苦手意識があったが、初めてバレーボールが楽しいと思うことが出来た」という回答や「iPadを用いることで客観的に動きを見ることはとても大事なことだと感じた」という回答が得られた。

今後の課題点は、第7.8時では主体性尺度の平均点が全ての項目で、低下又は前回と同じ点数となった。要因として、第5.6時から第7.8時に1週間の開きがあったことで、技術向上が生徒自身の実感に繋がらなかったと考える。生徒からの授業後の回答では「誰かが取ってくれるだろうという思いがあったのか、みんな引き気味になって打ったり、声もかけずに待っていたりするなどしました」や「1試合目はあまり声が出ていなくてボールをよく落としていたが、2試合目以降は声が出るようになり落ちる回数も減っていてよかったと思う」などが回答に記述されていた。以上の回答で1週間空いてしまったことで受動的・消極的になり、コミュニケーションが不足したことで失敗に繋がり、5観点の尺度の平均点が低下したと考える。しかし、第7.8時の2試合目以降は、以前までの内容を生徒同士で確認しあい、チームで連携の確認をしたことで、緩和されたことが見受けられた。これらのことから、授業において時間が空いてしまうことは生徒の主体性の低下に繋がるのではないかと予想される。しかし、生徒同士のグループ学習があることで、前回までの復習を行い、生徒同士の話し合い活動により緩和されるのではないかと予想できる。技術確認のためにはスロー再生を取り入れていく必要がある。加えて、教室を使い全体で行うなどの工夫が必要だと考える。しかし、iPadで動画を確認する時間があることにより、実技の時間を確保することが難しいという点がある。今後iPadなどのICT機器を導入していくためには、体育の授業の事前事後に学校のポートフォリオなどを用いることで、生徒が授業の予習復習として自宅や学校で動画を視聴してから参加することで実技の時間を確保することが出来ると考える。しかし、自宅や学校の環境が整っていない場合は、視聴覚室を使い全体で行うなどの工夫が必要だと考える。

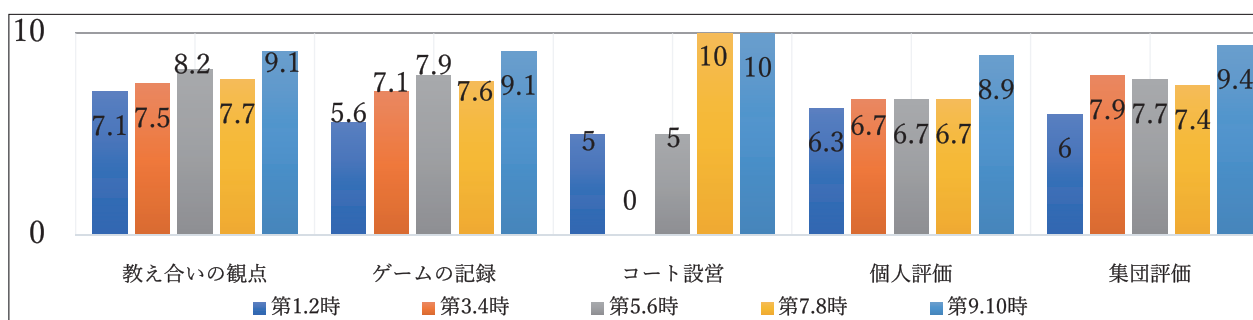


図2. 全10時間の尺度平均点（※第2.3時コートの設営はすでにコートが完成していたため測ることが出来なかった）

（3）体育嫌いの3つの要因の解消に向けて

3つの要因を解消するような授業展開をするためには、教師の介入が少なからず必要となる。

1つ目の「怖い」という感情を解消していくためには、球技などではボールが通常より柔らかい素材のボールを使用することが望ましい。バレーボールなどは特に生徒が痛いや怖いと感じ、体育が苦手な生徒には苦痛の時間を与えてしまう。近年は、通常のバレーボールとは異なる素材のスマイルボールなども使用されている。他の球技でもこのスマイルボールが使われるようになりつつあ

る。筆者も体育でバレーボールの授業を行った際には、導入でスマイルボールを扱い、バレーボールに対する、恐怖心やボールの扱い方・操作方法を学び、後半の展開で通常のバレーボールを使用することで、体育が苦手な生徒は最初の段階で痛いや怖いという感情を持たずに、バレーボールに向かうことができる。そこで、用具を工夫し最初で成功体験・出来たという感情を持たせることで体育に向かう気持ちが前向きになっていった。

2つ目の「恥ずかしい」という気持ちを解消するためには、教師自身が見本や説明を行い、完璧な見本だけを見せるのではなく、失敗例も出すことで生徒がどの部分で躓いているのかを提示することが必要であると考え。生徒個人に躓きを解消させるためにはどのようにしたらよいかを考えさせ、次にクラス全体やチーム全体で話し合いの時間を設け、みんなで上手くなるにはどうしたらよいかと考えさせることで、体育の授業のみの改善ではなく、学級経営の視点が重要になってくる。クラス全員が認め合える雰囲気づくり、最後までみんなでやり抜くというような共通の目標を持たせることで、「恥ずかしい」という感情を抱くことは少なくなるのではないかと。「恥ずかしい」という感情ではなく、挑戦して、どこが出来ていないのか自己分析ができる生徒を育てることが体育で可能となるだろう。

3つ目の「何をしてもだめだ」という感情を解消していくためには、生徒一人一人に合わせた到達目標の設定を行うことが重要であると考え。目的意識を持ち、授業に臨むことで毎回の課題をクリアしていく過程を与えることで、何をしてもだめだという感情を抱きづらくなるのではないかと。しかし、チームスポーツでは、ゲームに勝ちたいという感情が出てしまい、体育が得意な生徒が目立つことになる。また、苦手な生徒がミスをした時に強く当たってしまうことやボールが回ってこなくなってしまうというような問題が起きることが予想される。チームスポーツを行うときは、チームなどを固定化し、チームでの約束事を共有することが重要だと考える。チーム全員に役割を与えることで、あるポイントで体育が苦手な生徒にも役割が与えられ輝く場面が出てくる。約束事は毎回確認することで、チームで戦っているという感情を持たせ、ゲームを行うごとにチーム会議を開き、どの部分が良くできて、どの部分に改善が必要なのか話し合いの時間を設けることで、何をしてもだめだと思っていた生徒にもこれならできるかもしれないと手段を増やすことができ、思考を働かせることがではないかと考える。加えて、ルールの簡易化や「知る」・「見る」・「支える」という視点を与えることでもチームで戦っているという感情を持たせることができるのではないかと。

(4) 主体性尺度の有効性と今後の課題

主体性尺度を作成したことで、生徒も教師も項目別にどのくらいできたかを数値として見ることができ、次回の目標を立てやすくすることが可能となった。また、集団評価を入れたことでチームでの話し合い活動の促進にも繋げることができたのではないかと考える。今後の課題としては、主体性尺度をGoogleフォームなどで作成することで、より生徒の主体性を育むことができると考える。プログラム化することで即自的なフィードバックができ、グラフ化がすぐにできれば視覚的な情報として与えることも可能であった。また、体育の時間外でも提出や教師から生徒へのフィードバックにも役立てることができ。

6 IIのまとめ

主体性尺度を作成したことで生徒の向かうべき目標を明確化することができ、生徒の話し合い活動の促進にも繋げることができた、一方で課題点も多く見つかった、改善を今後行っていきたいと考える。改善することで、生徒の主体性をさらに発現できる体育を目指し新たな体育の形を実現したい。また、GIGAスクール構想により生徒がより主体的・対話的で深い学びを実現することができ

るような環境になりつつある。教師が使い方、目指すべき生徒の姿などを明確にすることで、主体的な活動ができると考える。そこには、使い方の留意点やどのような目的でICT機器を活用した活動を入れるかなど生徒へ説明し、理解してもらって初めてICT機器を活用した生徒主体の授業が展開できると考える。そして、生徒の理解が広がることで、ヒカゲモノを生まない体育が実現できるのではないかと。

Ⅲ 付記 現職体育教員へのインタビュー（山崎・小暮）

1. インタビュー概要

2021年11月11日（木）

山梨県公立中学校保健体育教員のA先生（赴任校が3校の教員歴14年目の教員である）に下記の項目についてインタビューをさせていただいた。

（ご本人の了承をいただき掲載させていただいた。）

Q1. 教員及び保健体育教員を志望した理由

小学校の3～6年生の担任の先生の影響で教師を目指した。担任の先生はアイデアマンでA先生の目指すべき指針となった。A先生はサッカーを小学生から続けているが、プロは厳しいと判断し、部活動やサッカーを教えることができる環境を仕事にしたいと考えていた。

Q2. 失敗談（学校生活、授業、部活動など）

小さな失敗は毎日している。話したい生徒が居るが、タイミングを逃してしまうことなど。体育実技に関しては、怪我をさせてしまうことである。怪我をさせてしまうのは授業に落ち度があり、教員が100%悪い。

Q3. 指導理念

学級経営をする際に、最初に生徒に伝えることは、「クラスは解散するためにある」どんなものにも終わりが来るから、終わった時にこのクラスで良かったねと思えるクラスを作りたい。学級では集団を作る場として、横との繋がりを持てる工夫も行っている。

Q4. 主体性の定義とは

主体性とは、自主性と共通する部分が存在するが、「学びに対して興味・ワクワクできるものであり、ゴールに向かって見通しを持ち、粘り強く自分で判断できること（自己調整力）」である。

Q5. 体育教育（他技能教科）特有の主体性

体育教育（他技能教科等）は、生徒がグラウンドや体育館、その他の特別教室で活動するため、生徒の活動様子が見取りやすく、生徒がどのように考え、行動し、表現しているのかがよく見える教科である。

Q6. 生徒が主体性を発揮するための環境

自由な環境を作ることが大事。しかし、教師が裏から操るようにして生徒の主体性が発揮できる場を作る。生徒との信頼関係が成立していることも重要、成立しているからこそ生徒が主体的に活動をすることができる。

Q7. 生徒が主体性を発揮するための教師の在り方

保健の授業も体育実技の授業も導入部分が重要である。導入部分でどれだけ生徒をワクワクさせることができるかで生徒の授業に向かう態度が変わる。そのためには、めあての設定・教師の与える課題設定・学習課題のレベル設定が重要になる。

Q8. 生徒が体育を通して主体性を発揮した場面

生徒自身で得点を奪われたくないから、どのようにしたら得点を奪われないかを考えている場面、その中で生徒同士の対話がある環境が理想。そのために、作戦タイムなどを設けることも重要。

Q9. 生徒が学校生活を通じて主体性を発揮した場面

生徒が日常生活で主体性を発揮していることは、多々ある。例えば、学年で学校に花を植えた際には、生徒自らが自宅でどのように育てたらより奇麗に花を咲かせることができるのかを調べ、みんなに伝えていた。

Q10. 学年に応じた指導方法

中学校の学年で求める力は様々である。生徒の実態を把握することが重要。中学校の授業規律は体育を通して教えている。1年生は、入学当初に教え、だんだんと教わったことを基に生徒自身が活動できるようにしたい。一番は生徒だけで勝手に授業が成立できる、教師が居なくても体育の授業ができる環境作りを行いたい。

Q11. 体育教育を行うに当たって大切にしていること

体育の授業では、生徒の主体性が発揮されるような指導を目指している。まずは、生徒の実態に応じた学習課題を提示し、ハードルが低すぎず高すぎないように設定を行うこと。次に、スポーツ鬼ごっこのように生徒がルールやマナーを自分たちで判断できるような活動を行うこと。最後に、自分だけでは届かない目標に向かって、仲間と協力すること、ICTを活用すること、生徒の学びが深まる発問・問いかけをすることが大切である。

Q12. 体育教育と（運動）部活動指導の共通点

体育教育と（運動）部活動指導の共通点は2つあり、1つ目は、目標があり、目標達成に向けて活動を行うことである。2つ目は、人間力の向上を目指し心・技・体の部分で成長することがそれぞれ挙げられる。

Q13. 体育教育と（運動）部活動指導の相違点

体育教育と（運動）部活動指導の相違点に2つあり、1つ目は、上記で述べた目標の定め方が異なることである。体育教育では、学習指導要領という文部科学省から示された教育目標があることに対して体育教育と（運動）部活動は、生徒が目標を定めることができる。2つ目は、指導で意識することが少し異なることであり、体育教育では、体育が苦手な生徒がどうしたら授業に参加し楽しむことができるかという工夫が求められるが、（運動）部活動では、競技力の向上を目指すこともより求められる。（※部活動指導の割合は人間力50%、競技力向上50%とどちらかに偏りすぎないように両方の面で生徒が成長するように考えていくことが重要である。）

Q14. 教員とはどのような仕事であるか

教師とは、毎日生徒の成長を見ることのできる幸せな職業である。一方で、生徒に裏切られてしまうこともあるが、すぐに一緒に笑い合うことができる。また、教師の仕事はクリエイティブであり、教師の様々なアイデアを教育に生かしていくことが必用である。近年、コロナウイルス感染症の影響によってインターネット上の授業が増えてきたが、教師の仕事はアナログであり、対面で行うからこそ意義のある仕事であると思う。

2. Ⅲのまとめ

A先生の実践は、生徒が主役の授業を展開しており、授業内容や授業の在り方について全てが学びになった。特に注目したことは、発達段階・学年に応じた指導の在り方についてである。始めから全てを生徒に委ねるのではなく、学習規律やルールの基盤をつくってから、徐々に生徒が主体的に活動していけるような3年間を見通した段階的な授業を考えていくことが重要であると感じた。

主体性の発現は、学校生活の多くの場面で出てくるのが分かり、今後、教壇に立つ身として教師の役割には、生徒の発現した主体性を見落とさないようにしなければいけないと感じた。加えて、生徒の行動を見取ること・褒めること・認めることで、生徒の主体性を発揮できる環境をつくることに繋がると気付かされた。これから、生徒自身の主体性を最大限発揮できる授業を実現していけるように心がけていきたいと思う。

IV 総括

身心は不可分なものであり行為中の自己認知には限界があるが、心理的安全性の育成にはマインドフルネスな状況を育成する必要がある。自分をみる力であり、他者を見る力であり、そして自他の間（あわい）をみつける力である。タブレットには身体動作は映るが心の中までは映らない。積極的な生徒は教師にアピール力もありリーダーの資質も育つが、内向的で消極的であることは決して悪いことであるわけではない。「まよっている」「わからない」のサインを肯定的に見守る。聴く人がいるから対話も成立する。昨今、聞かれなくなった遠慮・謙虚・譲り合いなどの日本的な美德は勝敗や順位づけの明確なスポーツ教育の場面では矛盾する出来事だろうか。ここに体育教師は心をむけ配慮しなければならない。今回執筆してくれた二人には理論知と実践知の融合から「学び続ける教師」へと育って行って欲しい。

謝辞

本研究にご協力いただいた連携協力校の生徒のみなさん、校長先生、指導教官の先生方をはじめとする全ての先生方に感謝を申し上げます。誠にありがとうございました。

参考引用文献

浅海健一郎・野島一彦（2001）臨床心理学における「主体性」概念捉え方に関する一考察九州大学心理学研究 2巻 53-58

中央教育審議会（2016）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）

https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2016/12/27/1380902_1.pdf

五十嵐祐樹（2015）高等学校保健体育におけるICT活用：学習カードとICT活用の比較を通して『山形大学大学院教育実践研究科年報』6号202-205

- 五十嵐祐樹（2016）高等学校保健体育におけるICT活用：学習カードとICT活用の比較を通して『山形大学大学院教育実践研究科年報』7巻56-63
- 石井遼介（2020）心理的安全性の作り方、日本能率協会マネジメントセンター
- 小暮力也（2019）高等学校における運動部活動での経験がその後のスポーツ継続に及ぼす影響、山梨学院大学スポーツ科学部スポーツ科学科卒業論文
- 広辞苑第七版（2020）主体、岩波書店
- 松木友和・加藤謙一（2019）体育科及び保健 体育科授業におけるICT機器の効果的な利活用に関する基礎研究—文献調査をもとに—、『宇都宮大学教育学部教育実践紀要第6号』pp.189-196. 24333506-6-1-189_196(1).pdf
- 文部科学省（2009）「教育の情報化に関する手引き」検討案：文部科学省 第3章 教科指導におけるICT活用：文部科学省（mext.go.jp）
- 文部科学省（2017）主体的・対話的で深い学びの実現（「アクティブ・ラーニング」の視点からの授業改善）について（イメージ）
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2017/10/24/1397727_001.pdf
- 文部科学省（2018）高等学校学習指導要領保健体育編 東山書房
- 文部科学省（2019）「教育の情報化に関する手引き」検討案：文部科学省第11章 ICTの活用の推進：文部科学省（mext.go.jp）
- 文部科学省（2020）主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善 主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善（mext.go.jp）
- 文部科学省（2020）体育・保健体育科の指導におけるICTの活用について
体育・保健体育科の指導におけるICTの活用について（mext.go.jp）
- 山崎勝由（2020）「高等学校保健体育における生徒主体の授業をデザインするための教師の役割」52cc8eba5e4da544558ad53193c4e120-2.pdf (yamanashi.ac.jp)『山梨大学教職大学院 令和2年度 教育実践研究報告書』pp.267