

高等学校

大会主題 「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた体育学習の充実」

研究主題 「男女共習における主体的、対話的で深い学びを促す『AARサイクル』と『ゲーム中心の指導アプローチ』の活用と支援の研究」

I 研究の概要

1 主題設定の理由

(1) 今日の課題から

令和4年度から実施されている現行の学習指導要領では、これからの変化の激しい時代に生徒が主体的に生きていくために全ての教科で「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の3つの資質・能力の育成が目標として掲げられ、その目標を具現化するために「主体的・対話的で深い学び」を中核とした授業を展開することが求められている¹⁾。また、保健体育科では、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育むために「体力や技能の程度、性別や障害の有無に関わらず、運動の多様な楽しみ方を社会で実践することができるよう留意すること。」も求められている¹⁾。

しかし、現状では多くの体育の授業（もしくは運動・スポーツ指導）において伝統的に教師がその種目に必要な技術や課題を提示し、反復練習させ、ゲームをさせる授業が行われていたり²⁾、男女共習の目的が曖昧なまま従来の形式による授業が行われたりする事例も多い³⁾。このような一部の知識や技能の獲得や結果に焦点をあてた教師の伝達中心で生徒の受動的な学びを導きやすい技術中心の指導アプローチでは、学習指導要領が求める資質・能力を全面的に育成することは非常に困難である²⁾。球技の授業づくりの方向性も、平成21年の学習指導要領の改訂により「種目の経験」を学習するのではなく、生徒の実態に応じてゲームを修正して型ゲーム固有の面白さに触れながら内容（「型」に応じた特性や共通する動き・技能）を学習する授業へと変化しているが⁴⁾、実際の教育現場では生徒間の運動格差、成人におけるスポーツ実施の二極化傾向が依然として長年の課題となっている⁵⁾⁶⁾。人生百年時代と叫ばれる中、高等学校体育の充実がますます求められるのではないかと。

(2) 本校の課題から

本校生徒は非常にまじめで教員から指示されたことを忠実に守ることができるが、一方で「自ら考え進んで行動する」ことを苦手としており、授業や学校行事において積極性や当事者意識が低いように思われる。これらの課題を生徒個人の資質や家庭の責任にしてしまうのではなく、学校教育目標である「逞しくジリツ（自立・自律）した18歳を育てる」ために男女の垣根を越えた協働的、探究的な体育の授業を通して少しでも課題の解決に貢献したい。

(3) AARサイクル・ゲーム中心の指導アプローチ（Game-Based Approach：GBA）

高等学校体育、本校の課題を解決するために「AARサイクル」・「ゲーム中心の指導アプローチ（Game-Based Approach：以降GBA）」の理論を用いた授業展開を検討・実践した。

「AARサイクル」とは「Anticipation（見通し）-Action（行動）-Reflection（振り返り）」の頭文字をとったものであり、OECD（経済協力開発機構）が推進している「Education 2030 プロジェクト」において示されている。生徒が生涯にわたってコンピテンシーを獲得するためには、そのための学習方略を身に付ける必要があり、その基本となる学習プロセスとして位置づけられている⁷⁾。授業者の支援（場の設定、制約等）により毎授業でこの一連の流れを繰り返すことで生徒の資質・能力を育むことに寄与できると考えた。

「ゲーム中心の指導アプローチ（GBA）」とは技術練習を減らし、ゲームと発問を中心とした指導方法である。現在、世界中の球技の授業で研究が開発され、実践されている。GBAによって生徒に各種目のゲームの楽しさに触れさせながら「ゲーム理解」、「戦術的気づき」、「適切な意思決定」、「技能の実行」に働きかけることが可能とされている。GBAは発問やフィードバック、協働学習、個人的な反省、ピアティーチング等の教

師の直接的な指導以外の方略を活用し、ゲームを通して学習者中心の能動的な学びを導こうとしている²⁾。GBAの理論を活用することによってその種目の専門家でなくても自然と「主体的・対話的で深い学び」が実現し、現行の学習指導要領が求める資質・能力を全面的に育成することが可能である。

生徒たちは急速に進むグローバル社会の中で、新型コロナウイルス問題やAIの発展等、予測困難な社会を身近な仲間と協働して生きていかなければならない。これら2つの理論を活用しながら「主体的・対話的で深い学び」を推進し、これからの社会を生き抜くための資質・能力を育む体育の授業を展開したいと考えている。

2 研究の目的

男女共習の授業において「AARサイクル」と「GBA」の理論を活用するにより、主体的・対話的で深い学びの充実を達成し、豊かなスポーツライフを継続するための資質・能力を育むことを目的とする。

3 研究の仮説

仮説1 男女共習の授業において「AARサイクル」と「GBA」の理論を活用することで、「主体的・対話的で深い学び」を促し、性差や技能の差に関わらず全員が主体的に運動に取り組み、豊かなスポーツライフを継続するための資質・能力を育むことができるだろう。

仮説2 ICTを活用することにより、自身の技能の向上や、授業に取り組む姿勢、仲間との関わり方をより客観的に振り返り、改善することができるだろう。

4 研究の方法

1年次の授業(テニス・バレーボール・ハンドボール・ソフトボール・柔道・剣道)の各種目で「AARサイクル」と「GBA」の考え方を基本とした授業実践を行った。また、授業アンケートを実施し、生徒の変容を分析、検証した。

II 研究の実際

1 保健体育科全体における取り組み

授業の流れ(図1)を保健体育科職員全体で共有し、毎授業で見通し(Anticipation)を生徒に示し、行動(Action)を確認しながら授業を実施することとした。毎授業の振り返り(Reflection)は学習カードに生徒が記入、担当教員に提出することにした。学習カードの記述と授業アンケートの結果をもとに、生徒の意識の変容を検証し、授業改善に役立てた。研究の対象となる1年次の生徒には球技の単元開始時オリエンテーション形式で事前に「AARサイクル・GBA」に関する説明を行ってから授業を開始した。

また、体育の授業では教科書がなく、各授業者に方法や内容の取扱いが委ねられている。昨年度の反省を踏まえ、2週間に1回教科会を開催し、お互いの授業の進捗状況の報告や先進的な取り組みに関して情報共有し、授業改善に役立てた。

2 主体的・対話的で深い学びを促すための授業構成について

(1) 導入

①生徒主導の授業づくりのための場の設定

主体的・対話的な学びを実践するためには、教師主導から生徒主導の授業づくりへの転換が必要である⁸⁾。そのために授業の導入では「生徒を迎えること」を徹底した。授業の専門家として当然のことではあるが、生徒が主体的に活動するための「安全安心の場」を作ることと「時間の節約」を実現することが可能となる⁹⁾。また、集合隊形については、一般的に行われている整列形式だと教員と生徒が上下の関係になりやすく、主体的・対話的な学びを阻害する要因となる可能性がある。状況に応じた使い分けが必要であるとは思いますが、対話的な学びを促進

するためにフラットな関係でお互いの顔を見ることができる集合形式を多く活用した。

最新のスポーツ科学の知見では、運動中の障害防止に役立つと考えられてきたストレッチング、ウォームアップ、クールダウンが傷害リスクの軽減に効果的であるという証拠がないとも言われている¹⁰。ウォームアップを含め今まで行われてきた導入の活動が生徒主導の授業の実現のために適したものなのか、考えることをせず、ただ動くだけといった活動になっていないか再考が必要であろう¹⁰。生徒の健康状態や、実施する単元、気候等によって導入の内容を検討する必要があるとは思いますが、今回はG B Aの考え方を取り入れた授業を行うということで、導入ではルールや用具を簡易化(例えば柔らかいボールを使用するなど)した「ウォームアップゲーム」を行っている。

②体育の目標・観点別評価・態度目標・内容目標の理解

体育は当然ながら教育課程の中の科目に位置づけられているため、運動・スポーツを「する」場だけではなく、豊かなスポーツライフを継続するために運動・スポーツを「学ぶ」場でもあること、そのために態度目標・内容目標の両方が大事であることを毎授業で確認してから授業を開始した。(図1)

③球技・種目の特性の理解

球技の特性(攻撃、守備各局面の目的、各局面のボールを持たない動き等)の理解が深まるように授業の冒頭で考え、話し合う時間を作った。話し合った内容はホワイトボードに記入し、いつでも確認できるようにした。また、毎回の内容目標は自分たちのパフォーマンスを分析し、話し合いながら設定できるようにグループ用のワークシート(図2)を用意した。グループ用のワークシートには自分たちの課題を修正するためのゲームルールの設定、G B Aの流れ、球技の分析の観点とポジションの役割、テクニックの構成要素等、生徒が球技の特性を理解しやすいように配慮したり、体育の見方・考え方を働かせられるよう参考資料を提示したりした¹¹。

(2) 展開

①未来志向型の発問(フィードフォワード)、フィードバック

G B Aの考え方を基本として生徒がゲームの楽しさに触れながら「ゲーム理解」、「戦術的気づき」、「適切な意思決定」、「技能の実行」ができるように未来志向型の発問(フィードフォワード)やフィードバックを促した。ただし、授業者が頻繁に声をかけてしまう(フィードバック)と干渉型、依存型の授業、反省ばかりの授業となり、生徒の主体的な学びを阻害する可能性がある⁹⁾¹²。フィードバック過多にならないように、また声をかける場合も生徒も教員も前向きに授業に取り組めるように「どうすればより良いプレーができると思いますか?」、「次のゲームではどうしたいですか?」等の未来志向型の発問(フィードフォワード)を意識するようにした¹²。

②技術(テクニック)の指導について

技術(テクニック)に関しては、攻撃(守備)の目的を遂行するために必要なものではあるが、10時間程度の授業で上達することはなかなか難しい。したがって、構成要素に沿って分析する観点例³⁾(表1)を示す程度の指導で十分だと考えている。ただ、どうしても上手いいかない、ボールに触れることに恐怖心がある等の生徒には個別に指導したり、経験者が教える時間を設定したりすることも行った。

表1 技術の構成要素と分析する観点例

構成要素	分析する観点例
プレーする前	ボールが来る前の姿勢、ボールをよく見ているか
プレーしている時	ボールに触れている腕の面や軸足の方向
プレーした後	フォロースルーの角度

(3) まとめ(振り返り)

毎回の授業の振り返りによってその授業における気づきを記録に残したり、次の見通しが持てるようになる。また、振り返りを継続することで自己肯定感や自己効力感が向上するとも言われている⁹⁾¹⁴⁾。単なる授業の感想や記録の記入で終わるのではなく、グループ、個人で態度目標と内容目標に基づいた振り返りを毎回考えさせるようにした。また、タブレットの活用やワークシートではゲームの2局面(攻撃・守備)に着目した欄も作り、授業の中期・後期に自分がどこまでゲームを分析的に理解できているかを確認することで深い学びを促すことが出来るようにした。

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果と課題(授業アンケートより)

(1) 仮説1について

授業アンケートにおける「あなたは高校卒業後も体育・スポーツに関わりたい(する・みる・支える・調べる)と思いますか?」(図3)、「あなたは一人一人の体力や技能の程度、性別や障害の有無等に関わらず、運動の多様な楽しみ方を実践できていると思いますか?」(図4)という質問に対してそれぞれ7割、9割以上の生徒が「とてもそう思う・そう思う」と肯定的に回答しており、さらに肯定的な回答が事前アンケートから事後アンケートにかけて2~3%微増していた。また、「AARサイクルを取り入れた体育の授業は体育の学習の向上に役に立つと思いますか?」(図5)、「GBA(ゲーム中心の指導アプローチ)を取り入れた体育の授業は体育の学習の向上に役に立つと思いますか?」(図6)という質問に対して9割以上の生徒が肯定的な回答をしていた。回答の理由に関しても「自分から進んで楽しく体育をすることができる」、「実践し、振り返ることは大切」、「ゲームを実践するとより早く能力が向上する」、「自分たちで考えてゲームをすると理解しやすい」等の回答が多くあり、授業者のねらいは概ね達成できたかと考えている。一方、「AARサイクルの意味がよくわからない」、「ゲームばかりをしていたら基礎的な能力が鍛えられておらず、ゲームが楽しくなくなる」という回答もあり、授業者が引き続き丁寧に授業内容やそのねらいを説明する必要があると感じた。

男女共習に関しては「男女共習で授業を行うことは体育の学習の向上に役に立つと思いますか?」(図7)という質問に対して7割以上の生徒が肯定的な回答をしていた。回答の理由に関しては「違った視点からの指摘が増えると思う」、「お互いにできないことを補えることができる」、「身体の作りが違うからこそ学べることもある」という肯定的な回答と「男女は体格や力の差がある」、「男女共習のメリットがあまりわからない」という否定的な回答があった。本校では、長年体育は男女別習で授業が行われており、男女共習に関してはまだまだ教員も生徒も戸惑いが多いのが現状だろう。しかし、教員が考えている以上に生徒は男女共習について理解し、前向きに取り組んでいたようにも見えた。男女共習は従来の男女別習の授業よりも運動能力や技能の幅(差)が多様になっている。集団の多様性を活かした授業を展開するためには生徒と共にその幅(差)をどのように埋めるのかを考えたり、話し合う活動をどのように授業内容に組み込むか、授業者が従来の「種目」にこだわらない授業設計を考えたりすること等、今回の実践を始点に生徒と共に新たな授業スタイルを創造することが今後の課題として挙げられる。

(2) 仮説2について

「体育の授業におけるICT機器の利活用は体育の学習の向上に役に立つと思いますか?」(図8)という質問に対して9割以上の生徒が肯定的な回答をしていた。「自分のプレーやフォームを客観的に見ることができ、振り返ることができる」、「細かい点を分析してわかりやすく説明することができる」といった肯定的な意見がほとんどであった。タブレットの活用によって生徒同士の「対話的な学び」が促されたり、教員からの上意下達的な一方向の学びではなく、自身の課題を分析したり、修正することで主体的で探究的な学びが引き出されたように感じた。今回はタブレットの撮影機能や学習カードのデジタル化のみの活用であった。これから高等学校には

GIGAスクール構想により小中学校で既にICTを活用している生徒が入学する。今後は撮影した動画をアプリで分析、共有できるような一歩先の使用方法も検討していきたい。

2 成果と課題(授業者の振り返りより)

テニス・ソフトボール

①成果

男女共習の中で、女子の取り組みを例年より引き出すことができた。

②課題

照度やWi-Fiの関係で屋外で活動する際のタブレットの活用が難しかった。

③2学期に向けて

ゲームを軸とする活動の中でも、学びと深まりがあるよう、相互の関わり合いを引き出す指導支援を研究していきたい。

(朝隈智雄)

テニス・ソフトボール

①成果

- ・AARサイクルを実践し、自ら「見通し」をもち、「行動」をしながら、「振り返り」を行うことができた。
- ・AARサイクルによって課題やテーマを自分事として捉え、当事者意識を持つことができた。
- ・GBAを行うことで、ゲームの中で技術や戦術など、さまざまな内容を学んでいくことができた。
- ・生徒が中心になって、問題を解決し、効果的にゲームパフォーマンスを高めることができた。

②課題

- ・AARサイクルを理解できていない生徒もいたので、理解が難しいような支援を要する生徒にもわかりやすい表現などで伝えていく。
- ・GBAを行うことで、授業の初期段階はテニスのゲームが成立せず、退屈してしまう生徒がいた。(ゲームができる生徒とできない生徒の差が大きかった)

③2学期に向けて

- ・男女共習の授業に生徒たちも順応し始め、教え合い活動や声掛けが増えてきたので、それを活かせるような授業にしていきたい。
- ・1学期にみえた課題を解決するべく、どのような手立て、声掛けをすれば伝わりやすいか、授業が活性化していくかを常に考え模索しながら授業展開をしていく。(クラスの実態によって指導法を変える)

(蓑和廣太郎)

バレーボール

①成果

- ・男女関係なくバレーボール部中心にネットの張り方から、コミュニケーションを取り、スムーズに進められた。
- ・女子が男子にチャレンジするような動きや、女子バレーボール部員にチャレンジする男子が出てきた。
- ・ゲーム中心にして、ゲーム内で戦術など学ぶ姿勢が見受けられた。

・基本動作のところ、動画を撮影し合う動きを入れたことで、動画を見直し改善しようとする動きが見受けられた。

②課題

- ・運動能力の低い女子、運動が苦手な女子を男子と一緒にゲームの中でどのように動かすことができるか。
- ・男女別に活動する時間を取り入れるなど考え、男子の活動量が取れる授業展開を検討する。

③2学期に向けて

- ・新たなルールを取り入れ、男女一緒に全員が動けるゲーム展開を心がける。
- ・映像から分析の時間を限られた授業時数の中で取り入れていきたい。

(田端友紀)

ソフトボール

①成果

- ・女子の意識が高くなったクラスがあるように見受けられる。
- ・ほとんどのクラスに野球部員がおり、教員のみで指導するよりも少人数で指導を受けられるため、より高いレベルの授業を受けることができる。

※ソフトボール部員がいないクラスも以前はあったので女子だけの授業よりも専門的な指導をどのクラスも受けられた。

- ・男女共習で行うことでレクリエーションスポーツとしての楽しみ方を学ぶことができる。

②課題

- ・ソフトボールの特性上、男女の打球スピードが違うため、怪我をする確率が男女別で行うよりも高い。実際、男子の打球が女子に当たったことがあるため、男女別習での展開も必要である。
- ・男女間でルールの認識度が違いすぎるため、基礎的なルールを教えると男子が飽き、専門的なルールを教えると女子が理解できない。ゲームの中でルールを覚える必要がある。
- ・男子が全力で行う状況が非常に少なく、競技スポーツとしての楽しみが減少しているように感じる。

③2学期に向けて

前期の授業を参考に男女で一緒に行う場面と別で行う場面を作り、レクリエーションスポーツと競技スポーツの両方の楽しみを伝えられる授業展開を心がける。

(古山直人)

柔道

①成果

男女共習で柔道の授業を行ったことによって、受身の完成度を高めることができた。お互いがどうすればうまく正しくできるか考え意見を出し、行動することができていた。

②課題

想定していたよりも授業の進みが遅くなってしまい、ICTを活用する場面が少なくなってしまった。

③2学期に向けて

アンケート結果でAARサイクルを理解していない生徒及び役に立たないと感じている生徒も何人かいたのでその意義を理解させると共に深い学びのある授業展開をする。

(郡司 明)

剣道

①成果

- ・男女での学び合いが多く見られた
- ・映像を利用し正しい動きと自分の動きの違いを考えることができていた。
- ・動きの習得、理論の習得それぞれで男女の考え方の違いや取り組み方を生徒たちが伝え合っていた。

②課題

- ・経験者以外では競技的な動きになると男女の体力差を考えると難しい場面があると感じた。
- ・男女で分かれざるを得ない場面で同じ課題に設定することが難しい場面があった。

③2学期に向けて

- ・競技的に体力差を考慮しないでも学ぶ機会は多く作れるが基本的な競技特性を理解させないと危険が生じやすいので基本ルールや特性の学びを多くする。

(鴫田義喜)

< 参考文献・引用文献 >

- 1) 高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 保健体育編 体育編（2018年） 文部科学省
- 2) 鈴木直樹・濱田敦志（2020）体育で実現する“ホンモノ”の「ゲーム中心の指導アプローチ」第6回国際ゲームセンス学会の成果より 創文企画
- 3) 体育科教育 11月号(2022)大修館書店
- 4) 体育科教育 9月号(2022) 大修館書店
- 5) 本村清人（2016）「知・徳・体」を育む学校体育・スポーツの力 株式会社大修館書店
- 6) 梅澤秋久・苫野一徳（2020）真正の「共生体育」をつくる 大修館書店
- 7) 白井俊（2020）OECD Education 2030 プロジェクトが描く教育の未来 エージェンシー、資質・能力とカリキュラム ミネルヴァ書房
- 8) 杉江修治（2011）協同学習入門 基本の理解と51の工夫 株式会社ナカニシヤ出版
- 9) 小林昭文(2017)アクティブラーニング入門2 産業能率大学出版部
- 10) 鈴木直樹・中村なおみ・大熊誠二（2019）主体的・対話的で深い学びをつくる！体育授業「導入10分」の活動アイデア 明治図書出版
- 11) 千葉県教育庁教育振興部体育課（2022）学校体育指導資料集第40集<高等学校編>新しい体育の展開
- 12) 久野和禎（2022）「質問」だけですべてをプラスに変えていくフィードフォワード全技術 Independently published
- 13) JFA技術委員会（2020）JFAサッカー指導教本2020 公益財団法人日本サッカー協会
- 14) 梶浦真・小林和雄(2019)【振り返り指導】の基礎知識—質の高い授業づくりを支える理論と実践— 教育報道出版社

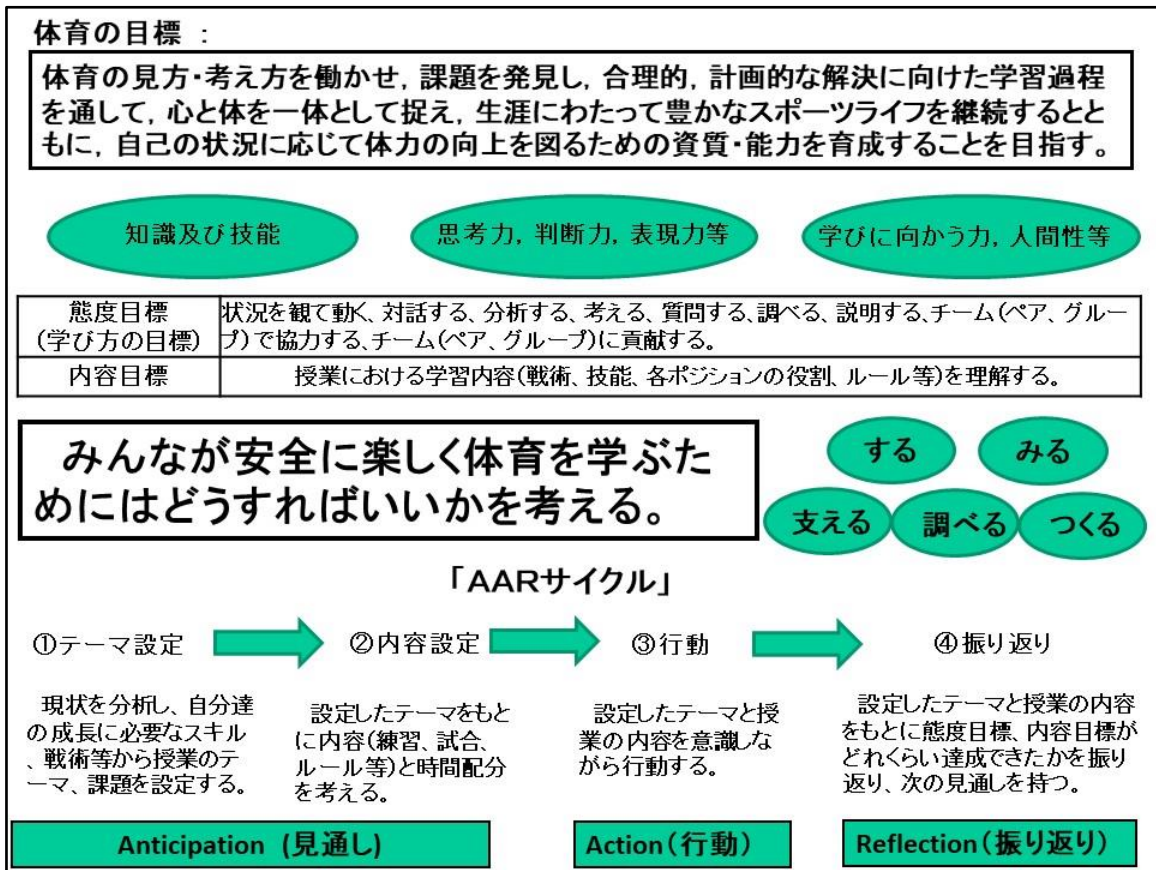


図1 授業の流れ

学期 年 組 種目名: 年 月 日 チーム名:

メンバーの名前(クラス・出席番号):
各席自由に全員分記入してください。

キャプテン: ● 副キャプテン: ○

授業の目標:
「体育の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続するとともに、自己の状況に応じて体力の向上を図るための資質・能力を育成することを目指す。」

本授業の流れ(AARサイクル)
①見直し(anticipation): 今日の内容についての話し合い
グループごとに集まり、現状の課題を分析し、ゲームパフォーマンス(戦術理解)の向上に必要な「ゲーム作り、戦術、ICTの活用等」から授業のテーマを設定する。

テーマの達成のために必要な内容を考える。「何を」「どこくらい」「何分?」「何回?」を「何のために?」を明確にする。

②行動(action) 話し合いを基にした内容を実行する。(ウォームアップゲーム、タスクゲーム、メインゲーム、アダプテーションルール等)

③振り返り(reflection): 反省 振り返りを行い、次の見直しを立てる。

ゲームパフォーマンス(戦術理解、技能)が向上するために ①ゲーム分析、②ゲーム作り、③ICTの活用 等の観点で学習・アップデートしよう。

①見直し(anticipation)	②行動(action)	③振り返り(reflection)・反省
見直し(anticipation)目標: 状況を観て動く、対話する、分析する、考える、質問する、調べる、説明する、チーム(ペア、グループ)で協力する、チーム(ペア、グループ)に貢献する。	今日の活動内容(時間配分)	振り返り(反省)目標 GBR(分析)
見直し(anticipation)目標: 授業における学習内容(戦術、技能、各ポジションの役割、ルール等)を理解する。		振り返り(反省)目標 ①反省②学習③その他 GBR(分析)

ゲームのルールを工夫してゲームを楽しみながら自分たちの戦術的な課題、技能を修正しよう。

場	
ボール	
人数・構成	
ゲーム時間	
得点	
サブ	
パス	
選手交代	
勝敗	

①ゲームの経験 (楽しさ・ルールの工夫)

②戦術的気づきと戦術理解 (ゲーム中に何をすべきかを知る)

③課題解決 (タスクゲーム・ドリルゲーム等)

攻撃 守備

On the ball (ボールに直接触れている時)
Off the ball (ボールに直接触れていない)

< テクニックの構成要素 >
①ボールにプレーする前
②プレーしている時

※参考資料「ゲームボール運動球技」(東京大学スポーツ科学部) (2022年 戦術指導 鈴木実樹編著)

図2 学習カード(グループ)

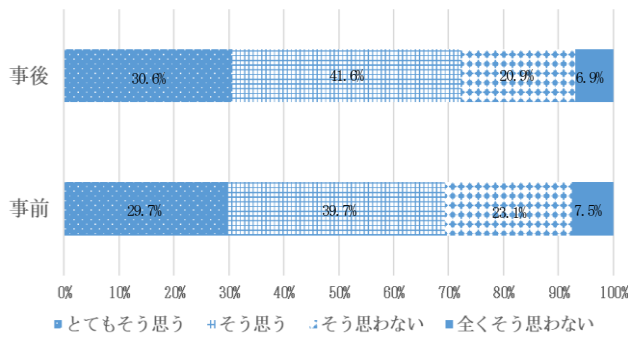


図3 あなたは高校卒業後も体育・スポーツに関わりたい(する・みる・支える・調べる)と思いますか？

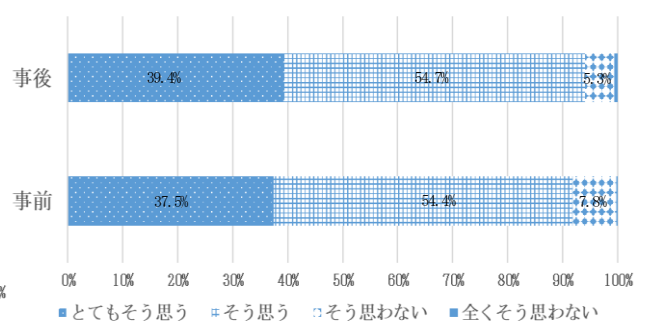
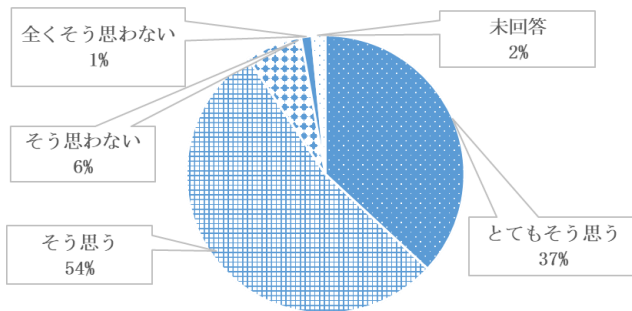


図4 あなたは一人一人の体力や技能の程度、性別・障害の有無等にかかわらず、運動の多様な楽しみ方を実践できていると思いますか？

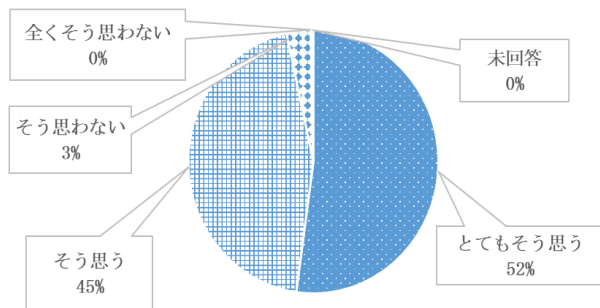


- 考えて行動に移すことができるから。
- 自分たちで考えて動くことができるから。
- 実践し、振り返ることは大切だから。
- △ AARサイクルの意味がよくわからないから。
- 計画的に授業を行うことができるから。
- 目標をたてることは大事だと思うから。
- 自分のやるべきものが明確になるから。
- 改善点を把握することができるから。
- △ AARサイクルをいまいち理解できていません。
- 個々の技術力向上につながると思うから。

図5 「AARサイクル」を取り入れた体育の授業は体育の学習の向上に役に立つと思いますか？

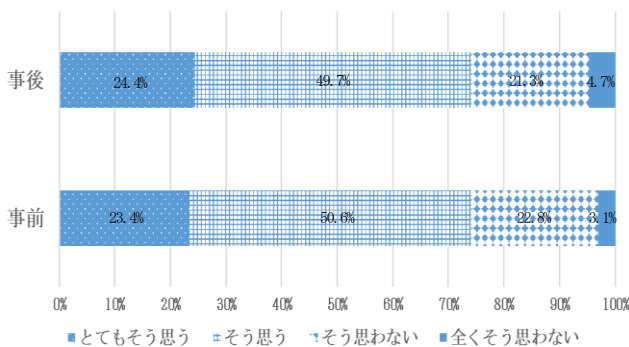
※右側は質問に対する回答の理由を10行ダイジェスト(本文中の重要な文のみを抜粋して表示)でまとめたもの

参考: User Local AI テキストマイニング <https://textmining.userlocal.jp/>



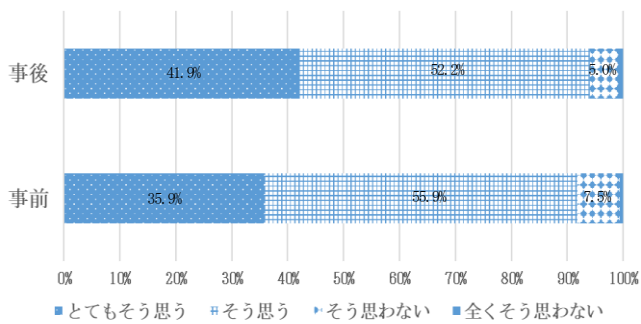
- 自分たちで考えてゲームすることができるから。
- 実践することで気づけることがある。
- どんどん実践することで理解が深まると思うから。
- 実践型の試合などを体験することができるから。
- 実践的で理解しやすいと思うから。
- ゲームを楽しくすることができるから。
- 練習したことを実践できるから。
- ゲームをやるとルールがわかりやすいから。
- 実際にやった方が理解しやすい。
- 実践するよりはやく能力が向上するから。

図6 「GBA(ゲーム中心の指導アプローチ)」を取り入れた体育の授業は体育の学習の向上に役に立つと思いますか？



- △ 男女は体格や力の差があるから。
- △ 身体の作りが違うから学べることもあるから
- △ 男女共習でやる理由がわからないから。
- 男子も女子も互いにできないところを補い合える
- 様々な考え方でスポーツに取り組むことができるから。
- △ 男女では力の差が大きいです。
- △ 男女共習のメリットがあまりわからないから。
- 違った視点からの指摘が増えると思うから
- お互いにできないことを補えることができる
- △ 人の目を気にしてしまうため。

図7 男女共習で授業を行うことは体育の学習の向上に役に立つと思いますか？



- 自分を客観的に見ることができるから。
- 動画を見て学ぶことができるから。
- 振り返りをする時に見ることができるから。
- 知らないことを調べることができるから。
- 自分のフォームなどを見て分析できるから。
- 自分のプレーをあとから見ることができるから。
- 動画を撮影して振り返りができるから。
- わかりやすく説明することができると思うから。
- 効率化した授業にすることができる。
- 細かいところまで分析することができるから。

図8 体育の授業におけるICT機器の活用は体育の学習の向上に役に立つと思いますか？