

平成16年度「教育研究支援プロジェクト経費」成果報告書

プロジェクトチームの代表者 部・講座等名 第5部・保健体育教育講座

氏 名 安藤 幸

プロジェクトの名称	配 分 予算額	円 695,000
プロジェクトの概要	体育学習は、運動技能の習得を中心課題として展開される。したがって、学習者の関心も「その運動ができるようになるかどうか」という1点に集中しがちである。体育学習の目標には、この他にも望ましい態度形成や学習方法の理解、健康・安全に対する理解などがある。しかし、これらの目標も「運動技能習得や発揮に関わって出現する様々な課題を克服していく中で達成される」というところに体育学習の特性があると言える。 本研究プロジェクトは、このような視点から、まず学習者の第一関心事である運動技能の習得に焦点を絞り、「わかる授業、できるようになる授業」の実現に役立つデジタルコンテンツを開発し、それらが学習者や教師に及ぼす効果を分析することを目的として結成した。本プロジェクトの作業によって開発・評価されたデジタルコンテンツを使用して授業実践し、広く学習者や教師にも利用できるようにすることを目的とした。 このような本プロジェクトの研究目的は、初等・中等教育において実践的な指導力を持った教員養成を目指す本学の教育理念・目標に合致したものとする。	
成果の概要	1. デジタルコンテンツ開発種目 小学校・中学校の体育授業において実施されている運動種目のうち、指導が困難だとされている「表現運動」領域のデジタルコンテンツを昨年に引き続き継続開発した。 2. デジタルコンテンツの構成検討 上記種目について、デジタルコンテンツとして構成する内容を、昨年開発したものに改良を加えるため検討した。 3. 動画の録画 デジタルコンテンツの構成に応じた運動実施状況をデジタルビデオカメラで録画した。(DVTR への保存) 4. 動画の取り込みと編集 録画された動画をパソコンに取り込み、使用目的に応じて編集を加えた。(DVD-R/RW への保存) 表現運動については効果音としてBGMを挿入した。(音楽CD) 5. HTML 書類化 編集された動画を組み込んだHTML書類を作成した。 6. 授業におけるデジタルコンテンツの利用とその効果の検討 出来上がったデジタルコンテンツを大学における授業において使用し、それらが運動の技術的ポイントや指導方法の理解に及ぼす効果を検討した。(液晶プロジェクターによるパソコン画面の提示) 7. 成果の報告 本研究プロジェクトは、すでにいくつかのデジタルコンテンツを開発し、それらを実際の体育学習指導において使用してきている。体育学習においては、デジタルコンテンツを使用している効果は認識されてきているが、体育館やグラウンドにおける活動が中心となる体育学習にまだ緒についたばかりで、他の教科に遅れを取っている。運動の不得意な子どもや体育指導者にとっては、せっかく整備された教育現場のIT環境を体育学習にも利用すべきであると考えられる。その点、表現運動を実施するのは、ダンス室や体育館であり利用の頻度は高く、今後ますますの開発と利用が可能である。 本研究プロジェクトの成果は、ダンスや表現運動の講習会・研修会などでデモンストレーションを行い、啓蒙に尽力したいと考えている。	