

## 【実践報告】

# 大学体育で何を教えるのか

## 本学における「スポーツ演習」分野に関して

熊谷 佳代<sup>1)</sup>

井上 希美<sup>2)</sup>

田口 勢津子<sup>2)</sup>

長 かおり<sup>2)</sup>

1) 岐阜大学教育学部

2) 岐阜大学非常勤講師

### 要旨

本論文では、本学における教養科目「スポーツ演習」を通じて学生に身に付けさせたい力を明らかにするとともに、それらの力をどのように付けさせているのか、シラバスに記述された内容を分析するとともに実践例を通して具体的な姿に迫ることを目的とした。

結果、学生が受け身ではなく能動的に動く実行力を身に付けることを最優先事項として、続いてその実行力を確かなものにするために、現状を分析し、自ら設定した目標や課題に向かって、他者に働きかける力が必要となるよう指導が計画されていることが明らかとなった。スポーツ固有の技術・戦術の習得およびルール理解のうえに、体育・スポーツの楽しみ方の理解や生涯スポーツとしての位置づけがあり、授業を通して社会性を育み、自己実現を促していることが推察された。そして、3つの実践事例からも他者との関わりを重視する環境下で授業が展開されていることが共通点として浮かび上がった。

キーワード： スポーツ演習， シラバス分析， 実践報告， 基盤的能力

### 1. はじめに

スポーツ基本法が2011年に制定され、その前文は「スポーツは世界共通の人類の文化である」の文言から始まり、スポーツを通じて幸福で豊かな生活を営むことは国民の権利であると示されている。また、ユネスコ「体育・身体活動・スポーツに関する国際憲章」(2015年)では、体育・身体活動・スポーツの実践は、全ての人の基本的権利であるとされ、体育・身体活動・スポーツが目指すべき国際的なレベルでの基準が明示された。

今、誰もがスポーツや身体活動を楽しめるような社会が求められている。そのような社会を実現するために、大学や体育・身体活動・スポーツにかかわる者は何をするべきなのか。体育・身体活動・スポーツに関する科学研究を推進し、その結果をパフォーマンス水準の向上やスポーツ施策の活用に努めること。体育に関する指導の充実、体育教員（指導者）の養成と資質向上に努めること。大学は支障のない限りスポーツ施設を一般のスポーツ利用に供したり、専門的知識や人材を提供したり、地域におけるスポーツ・身体活動の振興の貢献に努めること。岐阜大学教育推進・学生支援機構においては、大学体育の質を保証し、学生が卒業後も身体活動・スポーツを通じて心身の健康の保持増進に努め、豊かな暮らしを営めるよう運動実践者を育てるという使命がある。

大学設置基準の大綱化（1991年）によって、体育を専門とする大学や学部以外の多くの大学が体育を必修科目から選択に切り替えた。しかし、岐阜大学は科目「スポーツ・健康科学」を設け、各学部の必修科目としている。体育実技をスポーツ演習分野とし、健康科学講義とのどちらかを履修することになる。多くの大学が体育を選択科目にした流れのなか、なぜ岐阜大学は必修を守り続けたのか。その当時の体育必修化の主張は、四半世紀たった今、岐阜大学が目標として掲げる人材養成の柱の一つとなっていると考える。

本報告では、「スポーツ演習」分野を通じて学生に身に付けさせたい力とは何なのかについて、先ず、2017年度のシラバスの内容を分析し、そして、実際の3つの実践例からその具体的な内容に迫ることで明らかにする。そして、報告された事例を通して、今後の大学における授業の質保証について検討する。

## 2. シラバスから読み解く身に付けさせたい力

2017年度全学共通教育科目シラバスより、本年度非開講となった4科目を除き、スポーツ演習科目21科目の授業を対象とし、授業内容の分析を行った。分析方法は、以下のとおりである。

分析1. 基盤的能力について：岐阜大学において育成すべき基盤的能力（3つの力、9つの要素と内容）について、授業科目毎に指導の重点項目を調査する。

分析2. 到達目標について：シラバスに配置されている項目である、授業概要と到達目標に記述されている内容を分析し、重視されている要素を抽出する。

### 2. 1 基盤的能力の分析結果

基盤的能力について、スポーツ演習分野の各授業科目における指導の重点項目を整理した結果を表1に示した。全体で最も高い値（95%）を示したのは、実行力（目標を設定し他者に働きかけ協同して、確実に行動する力）であり、次に高い値を示したのは、課題発見力（現状を分析し目的や課題を明らかにし準備する力）（68%）、続いて発信力（自分の意見を事例や客観的データ等を用いて聞き手の状況を理解しながらわかりやすく伝える力）（53%）

であった。

スポーツ演習科目では、学生が受け身ではなく能動的に動く実行力を身に付けることを最優先的事項として指導が行われている。その実行力を確かなものにするために、現状を分析し、自ら設定した目標や課題に向かって、他者に働きかける力が必要となる。その下地として、仲間の意見を丁寧に聴く力（傾聴力）や自分と周囲の関係性を理解し状況を把握できる力（状況把握力）、いわゆるコミュニケーション力の育成が重要だと捉えていると考えられる。

表1 スポーツ演習科目における基盤的能力

進める力 (自立的行動力)	計画力 47%	実行力 95%	管理力 42%
伝える力 (コミュニケーション力)	傾聴力 47%	発信力 53%	状況把握力 47%
考える力 (総合的判断力)	課題発見力 68%	創造的思考力 42%	論理的思考力 32%

## 2. 2 到達目標について

21 科目のシラバスに示されている到達目標と授業内容を分析した結果、抽出された要素を 5 項目に整理することができた。そして、その要素がシラバス内に出現した頻度を算出した結果、割合を高い順に示すと、①技術・戦術の習得および特性やルールの理解 (95%)、②体育・スポーツの本質(楽しさや喜び) (71%)、③生涯スポーツとしての位置づけ (67%)、④社会性、自己実現 (57%)、⑤運動の効果 (健康維持・体力向上・リフレッシュ、個に応じた運動) (52%) であった。

スポーツ固有の技術や戦術および特性やルールを理解することが、誰もがスポーツを楽しむための必須条件であり、その共通の枠の中で勝敗や技を競う楽しさ、課題解決のために仲間と協力する楽しさ、ゲームを創造する楽しさ、体を動かす楽しさ、また、達成したときの喜びを味わうことができるよう授業は計画されている。また、スポーツを行うなかでその楽しさや喜びに触れ、生涯にわたって運動を実践するための力を育もうとしている。運動をすることによる直接的な効果 (健康維持や体力向上、気晴らし等) を得ることも大事であるが、授業を通して人と関わる力や自分の役割や課題を遂行し実現しようとする力を身に付けることを望んでいる。

## 3. 授業実践報告

<報告1>井上希美：担当授業科目「バドミントンA1」「女子サッカー」「サッカー」

はじめに

バドミントン A1 の授業では、与えられた課題を通して、自ら考え行動することにより、技術を習得し、周囲とコミュニケーションを取り仲間づくりを行うことに主眼を置いて授業を展開している。今回は、コミュニケーションのきっかけづくりとして行っているグループ分けの方法や、グループ活動を行う際に取り入れていることを報告する。

まず、授業の第 1 回目は、教室でルールの確認を行う。バドミントンは、サービスの順番が複雑なため、まずは個人で十分に理解をして実技に臨む方がスムーズに実技に入れると考えているからである。ただ、このルール確認は、一方的に説明するのではなく、問題形式でルールを確認している。学生は、正解を自分で確認しなければならないので、正解を求めて、席が近くの学生同士や席を移動して正解を知っている学生のところに行き正解を確認する。「自分から動いてくださいね」とは伝えるが、どこに動くかは、学生が判断する。正解がわからなくても自分からなかなか動けない学生もいる。そのような学生には、「あの辺に正解があるよ」と伝えたりしている。最初の段階で、この授業は、自分から動いていかなければならないということを示す。

実技では、多くの人と交流する機会や、コミュニケーションを取る機会を多く作るために、グループ作りを工夫している。全授業の前半は、毎回グループを作り替える。授業は、ダブルスのゲームを行うが、ペア（2 人 1 組）を固定するのではなく、8 人でグループ（受講者 48 名の場合）をつくり、その中で流動的にペアを組んでいる。

実技練習においては、各グループにバドミントン経験者を振り分け、経験者を中心に、「今日は○○を練習しましょう。練習方法は、みなさんにお任せします。」と伝える。共通の課題を確認したうえで、各グループそれぞれの練習を行う。

時にはグループでまとまらない事もあるが、そのようなグループには、何が原因でまとまらないのか把握して声をかけに行く。失敗すること、うまくいかないことも貴重な経験と捉えて、うまくいかない状況でどうするのか。何もせずに、ただ時間が過ぎるのを待つのか、どうすればよいだろうかと考えながらやっていくのか。目に見える結果は変わらなかったとしても課題を解決しようという姿勢は今後の活動に結び付くものと考えている。実際、最初は上手にリーダーになれなかった経験者の学生も、次第に上手にグループをまとめられるようになる。経験することが成長につながると考えている。グループが成り立つには、リーダー以外の言動が重要であり、教える側と教えられる側、時として立場は入れ替わることもある。お互いを思いやる、仲間を大切にする、協力する、助け合う姿勢を持つことを学んでもらいたいと思っている。また、グループの中で、自分の役割、自分が出来ることを考えて行動することも同時に学んで欲しいと思っている。

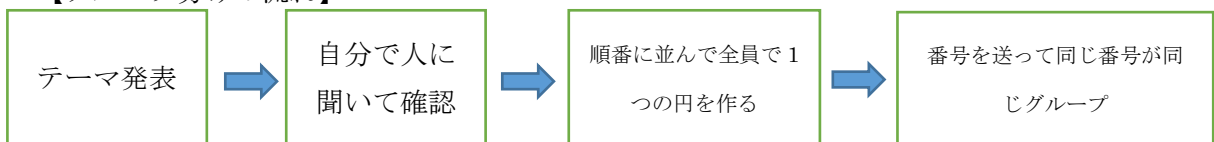
### 【グループ分けの方法】

本日のテーマを発表し、学生同士で確認しあい、全員で円を作る。

<テーマ>

- ①氏名順（フルネーム）・・・同じ苗字の人の確認の意味を込めて。
- ②下の名前順・・・下の名前が同じ人がいるので，親近感を持たせる。
- ③総画数順・・・占いをもじって。
- ④誕生日順・・・授業が行われる当日を基準に行う。そこから当日の人がいなければ，前後1日ずつずらしていく。誕生日が同じ人同士は，みんなで誕生会をしたらどうですか？などと，言葉を添える。
- ⑤テーマ別・・・テーマを発表し，自分の当てはまる場所を選ぶ。暑い日ならば，かき氷の好きな味別（例：いちご，レモン，抹茶）。味の候補は，学生にあげてもらう。
- ⑥じゃんけん順・・・「一番勝ち」「二番勝ち」「三番勝ち」
- ⑦レベル別・・・「フランスパン（経験者レベル）」「食パン（中間のレベル）」「クロワッサン（のんびりやりたい人レベル）」の3つに，実際にできるかできないかではなく，やりたいレベルを自分で選ぶ。

【グループ分けの流れ】



＜報告2＞田口勢津子：担当授業科目「バスケットボールA」

はじめに

大学の授業でバスケットボール経験の大きく異なる学生と一緒に楽しめる方法はないのかと考えた。インターハイ出場経験のある学生から授業で経験しただけの学生が授業で対等に活躍できる方法として，最初の得点を5点にする方法を試みた。バスケットボール部の部活動経験者（以後「部経験者」）は，その経験を活かしチーム全員に得点を取らせることや練習を進める時にリーダーシップを発揮することを期待した。またバスケットボール部の経験がない学生（以後「未経験者」）は，チーム全員の要求に応えゲームで得点することに努めてくれることを期待した。チーム全員がシュートを決めるという課題に取り組む授業が，それぞれの自己実現の場となりえると思った。さらに互いに助け合うことでコミュニケーションの活性化に役立つと思い実施している。

得点の工夫はいろいろ考えられる。女子の得点を高くするとか，部経験者の得点を低くするとか考えられたが，部経験者の中にもいろいろある。小学校，中学校，高校といろいろなパターンがあり，区別が困難である。学生を区別せず一律で当てはまる条件を使いたかった。部経験者も未経験者も男女も同様に「最初の得点5点」を採用した。

【方法】

一クラス50人ずつの受講者の内訳は，部経験者が28人（56%）のクラスと26人（52%）



当初は戸惑っていたが、全員シュートの意図を理解し達成チーム数が増加してきた。リーグ戦が一回りしてチーム替えを行ったが、達成チーム数は増加傾向にある。9時間目の減少の原因は課題のゾーンディフェンスを実施したためと推測する。

「最初の得点5点法は良いか」の問いに部経験者は「とてもよい」が74%、「まあよい」が26%でほとんど「良い」との回答は意外だった。大量得点をあげることでバスケットボールを楽しみたい学生にとっては邪魔な縛りと思っていたからである。未経験者は「とても

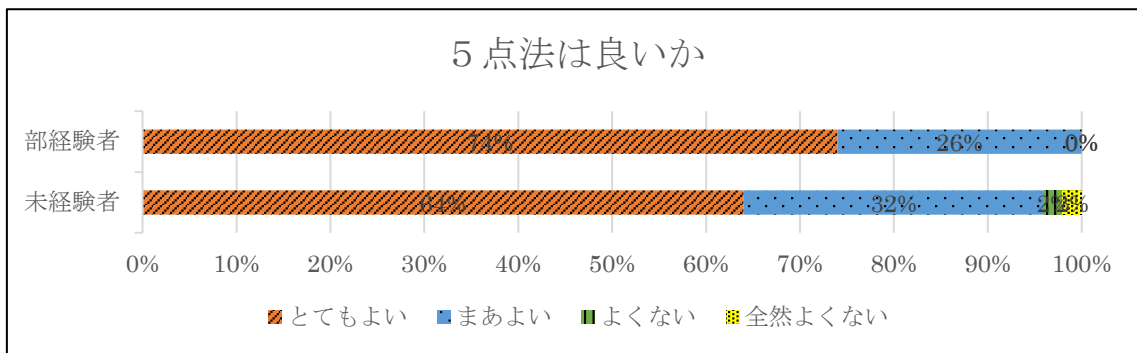


図2 5点法について

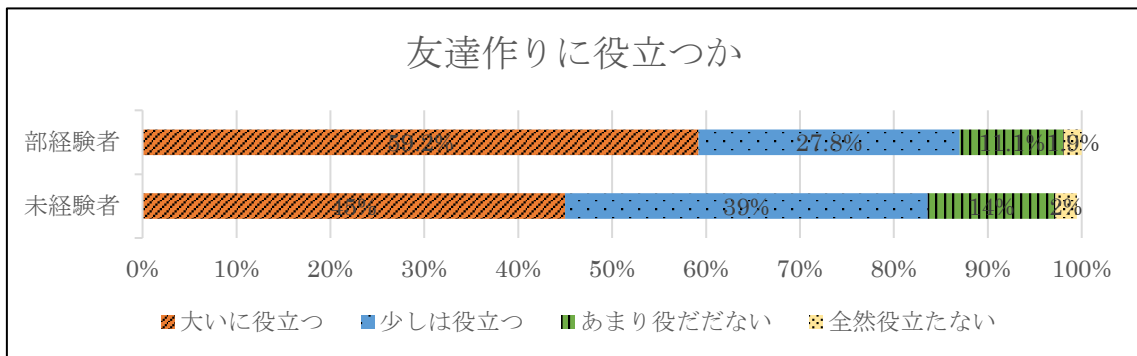


図3 友達作りについて

よい」が64%「まあよい」が32%で、ほぼ「良い」との回答だった。友達作りに役立つかでも部経験者が「役立つ」が87%で「役立たない」が13%であった。未経験者は「友達作りに役立つ」が84%、「役立たない」は16%であった。未経験者より3ポイント高かった。「今までに得点が工夫された授業を受けたことがあるか」も聞いてみた。98人中34人が「ある」と答えた。「ボードに当たると得点」「女子の得点を高く」「部経験者の得点を低くする」などであった。「最初の得点が高くする」という同じ方法で授業を行ったとの回答が1人あった。

【考察およびまとめ】

バスケットボールの経験が大きく異なる大学での授業で「最初の得点5点法」は、経験の

有無にかかわらず活性化に役立った。部経験者は、全員得点のため練習で入るシュート方法を指導し、個人の技能に応じてシュート位置を工夫してくれている。それに応えて未経験者がシュートを決めると、チーム全員跳び上がって喜んだ。試合の勝敗は全員得点が鍵なので、未経験者のシュートが影響する。部経験者は、バスケットボールの経験を活かして全員のスキルアップという役割を担いその過程で工夫したり挑戦したりして自己実現を果たしていると思われる。未経験者はチームメイトの期待に応えて 5 点のシュートを決めようと行動している。始めはボールをもらってシュートが次第にリバウンドシュートを決めようとゴール下に陣取るようになる。このプレイの変化に自己実現の姿を見いだすことができると考える。

「みんなでシュートを決めると得点が高くなる」という共通の目標に向かっているうちに競技経験の有無に関係なく対等に対話していくことができる。大学という新しい環境で積極的に周りに関わり自分の居場所を作っていくのに役立っていると思われる。しかし何が何でも全員得点を課すと、シュートが決まらなかった学生が気まずくなる。無理強いせず、負担にならないように全員得点が達成できたら褒めるにとどめた。発展としてなかなかシュートが決められない学生、もっと活躍したい学生のために「アシスト」「リバウンド」の記録を追加したら励みになるのではないかと考える。

### <報告 3> 長かおり氏：担当授業科目「テニスⅠ」

はじめに

岐阜大学の体育実技は学生が自身の身体状況を自身で判断、体験したい種目を選択し参加することから、その時点で能動的な要素が多いと考えられ、意欲的に参加する学生が多い。

担当するテニス種目においては「インタラクティブ」がキーワードである。インタラクティブとは通常、デジタルメディアにおいて使われる用語であるが、最もアナログな体育実技においてこの言葉を共有することにより、学生と教員、学生同士がテニスというプラットフォーム上で双方向に情報発信し、授業という共通の時間と空間を有意義なものにできるのではないだろうか。

大学体育の最大の目的は、スポーツの楽しさを再認識し生涯に渡る運動習慣の獲得である。特に、大学体育は高校の体育までで運動が苦手できないと恥ずかしい、みんなの足手まといになる、などの理由で運動嫌いになっている学生に、運動の楽しさを伝えられる最後の機会でありその役割は大きい。テニスは老若男女が誰でも楽しむことができ、生涯スポーツとして最も適した種目で自身の健康の維持に有効であることと共に、テニスは世界中どこでも 2 人揃えば国籍、人種、宗教等の違いを越え楽しむことができるグローバルなコミュニケーションツールであり、身に付けることは将来、学生にとって役立つことが期待されるものである。

【班分けとグループ分け】



「班」ではスポーツを通じたコミュニケーションを図ることを、「グループ」では各自が自分の技術レベルに応じ心地良くゲームを楽しむ環境の選択を目的とする。

受講者のほとんどが1年生であることから、テニス技術に関係なく他学部の学生とコミュニケーションを取る機会作りのため、準備、片付けの為の班分けを行う。初回の授業で技術レベルを自己申告し経験者～初心者までを概ね同じ数になるよう分ける。授業の前半のウォームアップ、ラリーは班ごとに行い、初心者同士がラリーすることがないように指示する。

シングルスゲームを行うための4段階の技術レベルのクラス分けを行う。クラスは第3～7回の授業の中で自分に適したグループを選ぶ。この期間中、各自の意思でグループの移動可とし第8回目からグループごとにシングルのリーグ戦をおこなう。

グループ分けの基準は以下の4つである。

- ・桜：テニス経験あり。テニスルールは理解済み。基礎技術は一通り習得しているので応用技術を使ったゲームを希望。ソフトテニス経験者も硬式テニスボールでラリーが続けられれば参加可能。
- ・梅Ⅰ：テニス経験あり。ソフトテニスまたは中学、高校の授業等で経験している。基礎技術はだいたいできる。ゲームの中で応用技術を習得したい。
- ・梅Ⅱ：テニス経験はあるが、ゲームの経験は少ない。基本的な戦術を習得したい。
- ・桃：テニス経験ほとんどなし。主に基礎技術を使ったゲームを通してテニスを楽しみたい。

#### 【スポーツの楽しみ方を知る】

スポーツの楽しみ方は、プレーする楽しみ、見る楽しみ、支える楽しみが挙げられる。

#### 1) 自分でプレーする楽しみ。

##### ①ゲームを楽しむ Game based approach

スポーツはゲームである。テニスのゲームは常に判断の連続でその結果の全てを自分で責任を持たなくてはならない。ゲームは全ての状況—今どういう状況なのか、相手は何をしようとしているのか、そして今、何をすべきか、を常に判断し続けなければならない。

当授業は近年、スポーツにおいて主流となっている Game based approach の考え方に則り、ゲームを通じて運動能力、体力の維持・向上、自己判断能力の開発、他者への気付き、マナーの獲得、そしてテニスの楽しさを体感することを目的としている。

個々の技術はゲーム中にどのような場面で必要か理解することが大切である。ゲームと切り離された技術練習のための練習ではなく、簡易ゲームを利用したゲームベースの指導では、その技術がゲームのどの場面で使われるのか理解しやすく、ゲーム場面ですぐに使うことができる。また、できることとできないことの自己認識が明確になり、ゲームで自分の持つ技術を使いゲームを行う「戦術」を初期の段階から獲得することができる。

##### ②ルールの理解

ゲームを行う上で重要なことはルールの理解である。対戦する相互が同じルールを共有

し、ルールに則りゲームを行うことで、ゲームの公平性や勝負の妥当性が担保されお互いに自分の最善を尽くすことができる。

### ③成功体験

ゲームに必要な技術のベースはラリーである。当授業では通常のボールの他、空気圧の低いボール（以下カラーボール）25%レッドボール、50%オレンジボール、75%グリーンボールを使い、それぞれの技術レベルに応じてラリーを続けられるようにしている。空気圧が低いほどバウンドは低くなり、ボールスピードは遅くなる。初心者にとって前方から飛んでくるボールに対してヒッティングポイントに移動し、ラケットをテイクバック、スイングしヒッティング、とボールを打ち返すことは一度に複数の判断と動きが伴い、初心者には非常に難しい。そこで、カラーボールを使用するとゆっくり飛んでくるボールに対し最も力の入りやすい腰の高さにバウンドしたところで打つことができ、テニス経験がない学生でも簡単にラリーが続く。何よりラリーが続くことは楽しく、自然に運動量や運動強度が上がり、充実感を得られる。ラリーが続けば簡易ゲームが可能である。ゲームはモチベーションを上げ、勝利は達成感を得られ成功体験となる。このように成功体験からの導入は、テニスは難しいスポーツというハードルを下げ、次のステップへの興味を持ち学習意欲が上がると思える。

### ④他者や環境への気付き

ゲームは対戦相手やゲームを取り巻く環境、つまり、自分以外への気付きが求められる。常に対戦相手の意図や変化を感じ、太陽の位置、風の方向等、ゲームを取り巻く環境へ順応することが求められる。

### ⑤対戦相手への感謝とリスペクト スポーツマンシップ

テニスはラリーもゲームも対戦相手がいないと成立しない。テニスはゲーム終了後に必ず握手をしてお互いを称え合う。簡易ゲームでも同様である。また、ゲームは勝つことだけが目的ではない。一生懸命努力しても負けてしまった場合、悔しく残念でもその負けを潔く受け入れ勝者を称えることができる「Good loser」の振る舞いを身に付けたい。また、勝者は良いゲームを楽しむことができた対戦相手への感謝とともに一生懸命プレーをした対戦相手へのリスペクトを忘れてはならない。ゲームは勝者も敗者もスポーツマンシップとフェアプレー精神を身に付けることが大切である。

### 2) 見る楽しみ

現在、インターネットを利用するとスポーツはオンタイムで世界トップレベルの試合を見ることができる。テニスも含めそれぞれの種目のルールを理解し自分が同じゲームを行うことにより、画面で見る世界トップレベルのプレーの技術や戦術・戦略がいかに高度で素晴らしいものか理解し楽しむことができる。

### 3) 支える楽しみ

「2020 東京オリンピック、パラリンピック」（以下オリパラ）まで3年となった。オリパラへ盛り上がりを見せているが、オリパラは選手だけのものではない。その開催を支える役

員やスタッフがいないでは成り立たない。大会役員、有償スタッフ、ボランティア等々様々な形で参加することが可能である。授業でのスポーツ体験を通じてスポーツの楽しさを知ることによって支える楽しみに興味を持つきっかけ作りとなることが望まれる。

#### 【国際社会で通じる基本的なマナー、振る舞い】

テニスは世界中どこでも楽しむことができるスポーツであることは前述したが、初対面の人とテニスを楽しむには、ルールの遵守とマナーが求められる。一般にテニスはセルフジャッジという相手のボールの判定を自分でおこなうという独特のシステムでゲームが行われる。判定に迷った際は相手に有利な判定を、これはマナーのひとつである。

本授業では第1回目の授業の際、テニスを通じて国際社会で通じる基本的なマナーを身に付けることが目的であることを伝える。男性、女性、それぞれの特徴を生かし、体力的に優位な男性は準備やかたづけの際に道具の移動やネットの上げ下ろしを率先して行い、女性はその他の細かい事柄を担当、お互いにその行動に関し笑顔で感謝の気持ちを伝えることをしよう、と働きかけている。入り口出口では女性を優先し、ラケットやボールを取りに行く際も女性を優先する、そのような行動が自然にできるよう促している。性差別という意見もあるが、これらの行為は国際的には当然で、今後国際社会で活躍が期待される本学の学生としては是非身に付けることを希望し、負担が多くなる男子学生には紳士的な振る舞いに関して「ジェントルマンポイント」と称した技術とは別の評価を加えることとしている。

#### 【自己肯定感】

本学の学生の特長として、自己肯定感の強さを感じる。県下の大学の頂点に在学していることがベースになっていると考えられるが、ただ根拠無く褒められることは望んでいない。体育実技では、今の何がどう良かったか、前回よりどのような変化があり上達しているか、また、学生に今何を意図したプレーだったのかを聞き、それが成功でも失敗でも意図を持ったプレーであることを称える。

学生は何が良かったかを具体的に言葉にして褒められることで、できたという実感を持ち自己肯定感が高まりスポーツを楽しむことができるようである。

#### 【最後に】

テニスは難しいスポーツとされているが、初心者は用いる道具や個々に応じたゲームを使いその楽しさの一端を知ること、軟式経験者は硬式への移行が難しくないこと、経験者はブランクがあっても、技術に自信がなくても継続することは社会でコミュニケーションツールとして非常に有効であること、を感じ継続することを強く望む。そして、15回の授業を通じテニスへの興味を抱くことで将来、見る楽しみや、支える楽しみにも触れる機会を是非作って欲しいと願っている。

#### 4. まとめ

本報告では、本学における教養科目「スポーツ演習」を通じて学生に身に付けさせたい力を明らかにするとともに、それらの力をどのように付けさせているのか、シラバスに記述された内容を分析するとともに実践例を通して具体的な姿に迫ることを目的とした。

結果、本学が定めた基盤的能力について重点項目として挙げられたのは、自ら考えて動く「実行力」であった。続いて「課題発見力」、「発信力」を挙げていることがわかった。実行力を確かなものにするために、現状を分析し目標や課題を発見する力、他者に働きかける力が必要であり、その下地として、仲間の意見を丁寧に聴く力「傾聴力」や自分と周囲の関係性を理解し状況を把握できる力「状況把握力」、いわゆるコミュニケーション力の育成が重要だと捉えていることが推察された。

また、授業内容と到達目標の記述からは、スポーツ固有の技術・戦術の習得およびルールの理解のうえに、体育・スポーツの楽しみ方の理解や生涯スポーツとしての位置づけがあり、授業を通して社会性を育み、自己実現を促していることが推察された。

そして、3つの実践事例からも他者との関わりを重視する環境下で授業が展開されていることが共通点として浮かび上がった。

本学が定めたアクティブ・ラーニングとは「学生が自らを取り巻く課題や自ら見つけたテーマについて個人またはグループで探求する意欲的な学び」である。こうした学びを実現できるような様々な配慮や支援、工夫が「スポーツ演習」の授業には施されていると言えよう。

3つの授業実践を報告した授業担当者は、他大学においても指導経験が豊富であり、本学でも長くお世話になっている指導のプロフェッショナルである。大学の専任教員における教養科目への熱意や力の配分は、専門科目へのそれに比べ低くなる傾向にあるのではないだろうか。お三方の授業への取り組みには頭の下がる思いである。

本学の教養科目「スポーツ演習」は非常勤講師への依存率が高い。しかし、授業の質を保証するためには、大所高所からの意見や様々な情報、そして意見交流が不可欠であり、スポーツ・健康科学部会は、学生の実態に応じた教育内容や方法の確認を行うことが重要な役割だと考える。

本学が目指す学生の意欲的な学びと学生がこれからの社会を生き抜くための力を育む大切な大学教育の一端を、スポーツ・健康科学科目が確実に担っていることを本報告のまとめとしたい。