

スポーツ用品論での能動的学習スタイルが学生に与えた影響について

大沼博靖 (静岡産業大学)

The study on the effect of active learning in theory of sports product

Hiroyasu ONUMA

Abstract

The purpose of this study was to clarify some points of an active learning class in theory of sports product and to try to build an effective active learning theory using them. SCAT which is one of qualitative studies was used for the research method. In the active learning class, students made a new sports which nobody had played. In this study, following two points were clarified. First, students began to recognize the importance of the active learning class. Secondly, they felt that their level of comprehension of theory in sports product was improved by the active learning class activities.

Keywords : active learning, qualitative study, routine experts, adaptive experts

研究の背景

スポーツの多様化が進むにつれ、教育、趣味や娯楽、健康、地域コミュニティの再生等、スポーツが従来から果たしてきた役割に加え、情報、広告、食品、観光、住宅、保育等々、その役割は人々の想像を超えて拡大している。そのような社会的変化に対応するべく、従来の体育学部経営学の要素を組み込んだ学部や学科、あるいは経営学部スポーツの要素を組み込んだ学部や学科は少なくない。

こういった学部では何を学ばせ、そしてどのような人材を輩出しようとしているのだろうか。プロスポーツチームや大手広告代理店、マスコミ等でスポーツビジネスに関わりたいと望む学生は少なくない。しかし、こういった分野で活躍できる人材はごく僅かというのが実情である。座学だけでは、現場で活躍できる即戦力を育成することは難しい。

「就職白書 2016—インターシップ編—」によれば、2016年に卒業した学生(N=2146)の39.9%がインターシップに参加しており、前年よりも13ポイント増加していた¹⁾。インターシップを活用する学生が増加傾向にあ

るという現実には、学生が実践的な学びを欲していることを意味するものでもあるだろう。

スポーツインストラクターやコーチといった分野の仕事は、専門の大学、専門学校などが長年にわたり人材を育成してきたため、育成プロセスの完成度は低くない。一方で、インターネット事業、放送事業、イベント運営事業、観光業、スポーツエージェント事業といった分野で活躍する人材の育成については、前者に比べて十分に確立されてはいない。

日本社会が必ずしも即戦力を求めている風潮は否めないが、高等教育機関として実践力や適応力のある人材を育成するために、どのような授業を展開するべきかについては、一考の余地があるだろう。アクティブラーニングという言葉が声高に叫ばれる昨今だけに、どのようなプロセスで学び方を構築することが最善であるのかについて、ひとつの事例を提示する社会的な意義は高いだろう。

研究の目的

本研究の目的は、自らが考え、協働し、そして実践、改善と進む能動的学習を取り入れ

た授業を実施することによって、学生のスポーツ用品に関する知識や学習への取り組みにどのような影響を与えたのかについて、授業中に提出されたレポート内容を読み取りながら、キーワードの抽出や授業展開の方法を構築することにある。

経営学における商品論は、商品の定義や構成要素といった基本的な知識の習得が求められているだけでなく、ブランディングやマーケティングといった項目についても学習する必要がある。その点に加え、静岡産業大学においては2年次配置科目であることを考慮すれば、座学を中心とした授業構成が一般的であろう。

一方で、学習した知識は、知っているだけでなく、それらを活用してこそ意味がある。そこで今回は、スポーツに関わる用品（サービスを含む）を企画・製作・実施・改善という一連のプロセスに落とし込み、実際に体験させることによって履修した学生にどのような影響を与えていたのかについて考察し、理論化を試みた。具体的には、授業時に提出されたレポートの記述を読み取り、ポイントとなる要素の抽出を試み、それらを組み合わせで概念化していくというものである。

研究の方法

学生が作成した課題レポートに記述されたテキスト内容について、質的研究方法の1つSCATを用いて分析を試みた。SCAT (Steps for Coding and Theorization) は大谷によって開発された分析方法であり、「比較的小規模の質的データの分析にも有効である。また、明示的で定式的な手続きを有するため、初学者にも着手しやすい。」²⁾とされる。

具体的には、マトリクスの中にセグメント化したデータを記述し、以下に示した四つのステップでテキストの抽象度を高め、テーマの構成概念（コード）を作成し、最終的にストーリーラインおよび理論を構成する方法で

ある。

SCATの手順²⁾

1. <Step1>データの中の着目すべき語句を記入
2. <Step2>それを言い換えるためのデータ外の語句を記入
3. <Step3>それを説明するための語句を記入
4. <Step4>そこから浮き上がるテーマ・構成概念を記入
5. 疑問・課題を記入する
6. ストーリーラインの作成
7. 理論記述の作成

スポーツ用品論の授業概要

履修人数は22名（前期は77名）。授業のシラバスは以下に示した通りである。

「スポーツ用品の国内市場は、今や1兆3000億円を超える市場に成長した。ウェアやシューズに代表されるスポーツ用品は、する、みる、支えるといったスポーツと人々の関係においても、重要な役割を担う存在となった。本講義においては、スポーツ用品（以下スポーツプロダクト）を考えるに際しての基本的な知識やスキルを解説していくものである。特にスポーツプロダクトについての構造、サービスや技術進化との関係を概観し、市場での展開に伴い、どういったプロモーションやブランディングを行うことが適切であるのかについて、事例などを参考にしながら考えていく。また、知識の習得だけでなく、実際にスポーツに関する新製品の開発を実施しながらそのプロセスを体験していく。」

新製品開発（今回は新しいスポーツの開発：以下ニュースポーツ）にあたっては、アイデアの作り方、技術革新とスポーツの発展（分岐型進化商品、系統型進化商品、適応型商品、変異型商品）、遊びに関する定義や代表的理論などを説明し、その上で課題に取り組

ませている。課題設定から評価に至る一連の流れは、松田らが示した「PBLにおける教員と学習者の活動プロセス」(図1)を参考にした³⁾。

Presentationは学習者の発表となるが、今回の場合は開発したニュースポーツの実施となる。Evaluationは学習者の経験についての評価であり、Reflectionは学習者の自己評価を意味する。

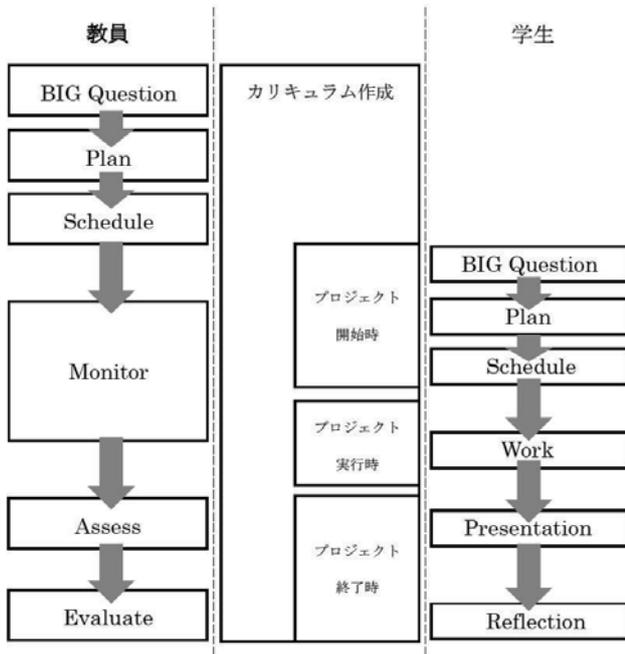


図1 PBLにおける教員と学習者の活動プロセス

2016年度前期の授業では、今回(後期授業)のような課題を作成させた際に、どのように構成するのか迷っていた学生が散見されたため、課題の設定にあたっては、事前にある程度項目を限定し記述させた。記述させた項目は以下になる。

課題作成のために予め提示した記入項目

- どのようなタイプのスポーツ(または遊び)を基本と考えていますか?
- 想定している対象者は誰ですか?
- その対象者を想定した理由を記述してください。
- 具体的な構成要素を考える

- コンセプトを考えてみましょう。
- ルールを考える(必須事項:何人で行うのか? 勝敗はどのように決められるのか? どのようなプレーができ、どのようなプレーができないのか?等)
- 人数
- 基本的なプレー方法(例えばサッカーならば足でボールを操作しゴールを決めるといった内容)
- 勝敗の決め方
- 反則プレー(してはいけないプレーと罰則)
- フィールドの規格(空間的要素・幅、長さ、ゴール型ならばゴールの形や大きさ等、選手のポジショニング、審判のポジショニングについても記入してください)

また、課題の作成に当たっては、いきなりニュースポーツを開発するのではなく、まずは既存の遊びを体験させ、その遊びの魅力をさらに引き出すためには、あるいは別な魅力を引き出すためには何が必要なのか、どのようなプロモーションを実施すべきなのか等を考えさせている。今回は、省スペースで実施でき巧緻性が求められるカップスタックを用いた。実際に体験させ、楽しさ難しさを実感させた後にどのように改善すべきかを考えさせている。体験させる際には、3グループに分けてタイムを競わせている。

この課題に関しては、以下に示したコメントが見られた。これらのコメントからは、協働しながら新しい解を見つけることの難しさだけでなく、その活動に対する楽しさについても感じ取っている様子が読み取れる。

- 「実際にやりながらの商品のプロモーションを考えるのが楽しかった。いろいろな宣伝方法があり、メリットとデメリットがあってむずかしい」
- 「楽しく商品名や遊び方を考えるという

ことは、何通りもあり終わりが無いのでいいと思った。みんなで考えればどれだけでもでてくるから」

今までは受動的な学習スタイルが主流であった学生にとって、他の学習者と協働し能動的に取り組まなければならなかった今回の学習スタイルは、楽しさや面白さを感じさせる新鮮なものであったことがわかる。こういった準備期間によって、その後のニュースポーツ開発がスムーズに進んだと考えられる。

提出された課題の内容を確認し、実施が可能なアイデアをピックアップした(表1)。今回は、ラグビーとサッカーを組み合わせたニュースポーツを採用した(写真1)。他の学生も、この2つのスポーツを組み合わせた企画を提案していたため、その学生のアイデアや、他の学生の流用可能なアイデアも加味する形でプロトタイプ案を策定した。

写真1 提出された課題用ワークシート

90分という授業時間内で体験から改善までもっていくために、プロトタイプのルールや試合の進め方を整理し、よりシンプルなものとした。また、細かなルールはあえて規定せず、まずは実施し感じた問題点や改善点を話し合わせた。

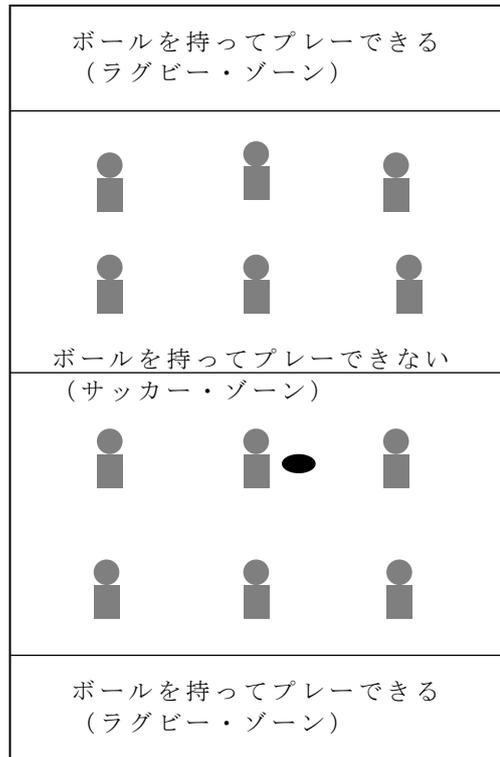
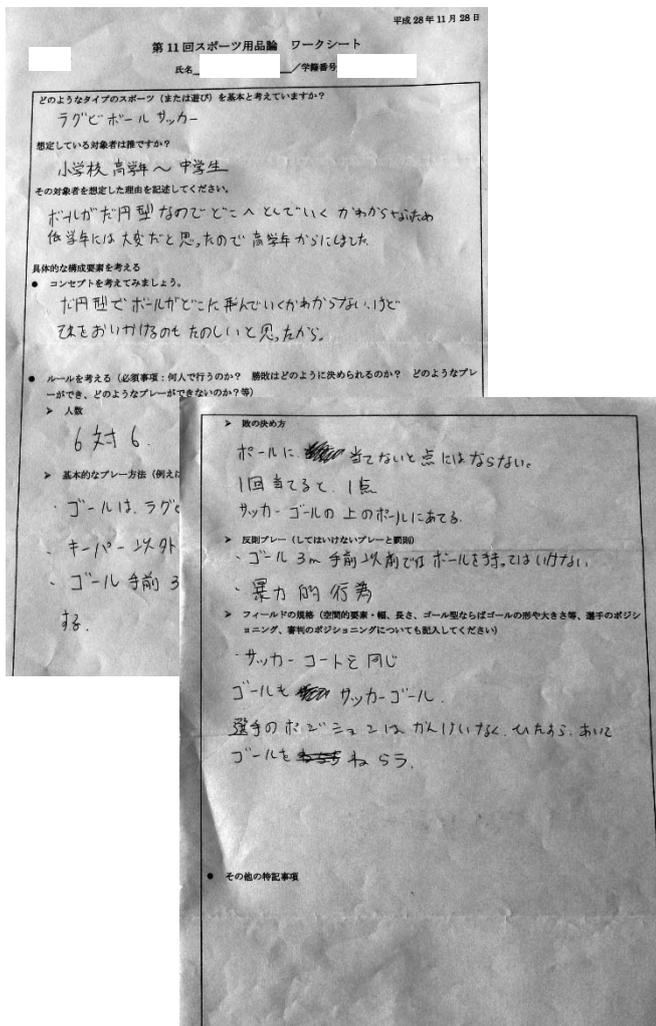


図2 今回実施したスポーツのフィールド

基本的実施方法

- ボールは楕円形のフラッグフットボール用ボールを使用。
- センターラインからAのラインまでは手を使ってはいけないという制限を設けた。Aのラインからエンドゾーンにかけてはボールを持って移動してもよい。
- ボールを手で扱ってよいゾーンでは、腰につけたフラッグを取った場合にターンオーバーとなる。
- ゴールポストは使用せず、エンドゾーン内にボールを持ち込めば得点となる。
- オフサイドはなし。
- プレーフィールドは(体育館で実施のため)



め)バスケットボールコートを使用(図2)。プレイヤーにはサッカー部が数名いたが、楕円のため通常のサッカーのようにボールコントロールはできず、そのためスキルの差がなくなり、サッカー部以外の学生と対等に近いマッチアップとなった。

最初のゲーム終了後に改善点はないかを話し合いの機会を設けた。サッカー部の学生から「ボールを丸くした方が面白くなる」という提案があった。協議の末、ボールを丸く変更して臨んだ次のゲームでは、スピード感のあるゲームとなったが、明らかにサッカー経験者のチームが有利となった。このプロセスの中で、ボールが変更しただけでもゲームの性質が変化することを、改めて実感している様子であった。

話し合い改善点を見つけるという一連のプロセスは、こういった学習形態に馴染みのない学生にとってはそれ自体がストレスとなる可能性が高い。

しかし、以下に示したコメントからもわかるように、計画・実践・改善という一連のプロセスに楽しさや新鮮さを感じていたことがわかる。

- 「先輩が考えたサッカーラグビーをやって実際にやりながら話し合って改善したことが楽しかったです。」
- 「自分たちが実際に考えたりスポーツをやってみることによって、改善点や良い面などははだで感じることができたので、教室で頭を使って考えるだけの授業よりか、分かりやすかったので良いと思った」

適応的熟達者の育成を目指す

社会に出るからは、仲の良い者同士で仕事することはめったにない。その合わない者同士であっても、共通の目標に向かって協働することが求められる。今回、スポーツ用品論を履修した学生は、与えられた状況にうま

く対応するだけでなく、体験的な学習プロセスからプラスの感覚を得ていた。

楠見は、「人が経験を通じて高いレベルのスキルや知識を獲得することを、「熟達」という。それは、豊かな実践知を備えることと同義である。」と指摘している²⁾。

熟達は一般的に定型的熟達者、適応的熟達者、創造的熟達者へと進んで行く。定型的熟達者は、「定型的熟達者は慣れた型の問題を素早く正確に解くことはできるが、新しい型の問題を扱う能力はとくに高くない」。⁴⁾ 換言すれば、どのような環境下でも寸分の狂いなく製品を仕上げる旋盤職人やすし職人などは、定型的熟達者の代表と言えるだろう。一方で、1つのスキルに秀でてはいるが、新しい課題や問題を扱うスキルはそれほど高くはないとされる。

スポーツ経営系の学部にとっても、ひとつの問題に素早く正確に対応する人材を育成する必要性は高い。一方で、背景でも触れたが、スポーツの活用分野が多様化する中では、特定のスキルに秀でただけでは、活躍できる範囲が狭まってしまうこともまた確かである。

適応的熟達者は、波多野らが提案した熟達者の概念であり、自らが関連する分野で豊富な知識や高いスキルを持っているだけでなく、自らの環境が少々変換したとしても、その変化に対応できる知識やスキルを有している熟達者を指す⁴⁾。

換言すれば、上達するための方法を理解している、上達のためのコツを理解している人々がそれに該当するだろう。このスキルは、多様化する現代のスポーツ関連分野で活躍するためには、必要不可欠なものであると考えられる。この点からも、スポーツ経営系の学部が養成すべき人材は、ひとつの事に秀でることも重要であるが、多様性に適応できる適応的熟達者の考え方や体験を積んだ人材であろう。

最終段階の創造的熟達者は、「適応的熟達者

がさらに豊かな実践知を獲得することで、より創造的な判断や問題解決が可能になった段階である…」(楠見、2014)。²⁾

15回という限られた授業回数で、スポーツ用品に関する適応的熟達者の知識やスキルを身につけることは不可能である。そのため実際の授業では、企画するだけでなく実施から問題点の抽出、そして改善に至る流れを体験させるために、前述した様に製品(実施するニュースポーツ)の大枠を予め簡略化し、その上で学生のアイデアを展開させる形式を取った。

個々のアイデアを否定せず、何らかの形でできるだけプロトタイプに組み込むことによって、自らも課題に参加している意識が高まることが期待できる。さらに、少しずつ形になっていくプロセスは、学生にとって新鮮に映っていたことは、コメントや授業時の会話などからも推察することができた。

考察

SCAT (steps for coding and theorization)用のExcelファイルを用いて学生のコメントを整理した(表2)。そこから情報を段階的に整理し、テーマ・構成概念をまとめ、それらを基に以下に示した4項目のストーリーラインを構築した。SCATでは、ストーリーラインを「データに記述されている出来事に潜在する意味や意義を、主に<4>に記述したテーマを紡ぎ合わせて書き表したもの」⁵⁾と定義している(<4>はStep4を指す)。

作成したストーリーライン

- 考え、実践し、話し合いの中で改善するという創造的学習プロセスの必要性を実感していた。
- 実際に体験することが、クオリティの向上にプラスの影響を及ぼしていることを実感していた。
- 知識や経験の蓄積が、創造的学習の充実

につながると感じていた。

- 感覚に頼った技能だけでなく、思考することによってさらに技能が磨かれると感じていた。

それぞれのテキストの中の注目すべき語句としては、「話し合って改善したことが楽しかった」「以外に面白く考えられた」、「体験することで理解度が高まり、良いと感じた」、「実際に考えたりやってみるによって、改善点や良い面などがはだで感じる事ができた」、「ただ考えておわりだと何も改善点はみつからないし、行う事にかちがあるとあらためて思いました」といったものを挙げる事ができる。これらのコメントは、実際に体験することで何かを得ることができた、もしくは良さを感じたといった内容につながっていると考えられる。

また、「スポーツ用品を色んな視点で見ることができた」や「今後役に立つ知識を得ることができたと思えるような授業」というコメントがあったが、これらは、スポーツ用品に対する見方がより複眼的になったことを意味していると推察できる。

構成したストーリーラインから理論的記述を試みた。ここでは、テキストのポイントとなる部分を抽出したり、言い換えたりした要素を再文脈化することを意味する。

一方で、再文脈化されたものが、普遍性を意味する訳ではない。しかし、「質的研究そのものが、一般性や普遍性より、個別性や具体性、また多様性に即して行う研究であるため(大谷、2008)、それは質的研究としてはかえって意味のあることである。」⁵⁾という観点を考慮し、本稿では理論的記述である再文脈化を行った。

結論

今回のスポーツ用品論での実践的な課題への取り組みは、「課題をテキスト化するだけに

留まらせず、実施というプロセスに落とし込むことで問題点を抽出し、さらに改善へとつなげていくことによって、スポーツ用品に対する理解度アップにプラスの影響を与えていた」と結論付けることが可能であろう。

加えて、「今回の取り組みが、一連の創造的学習プロセスの重要性を認識させることにつながるだけでなく、学生に対して充実感や楽しさ感じさせる効果を発揮していた点」についても言及できるだろう。

計画・実施・改善へと進むプロセスは、PDCA サイクルを展開するイメージであるが、学生の取り組みから感じられたものは、むしろ何かを創造するプロセスを楽しんでいる様子であった。その点は以下に示した 2 つのコメントからも推察できる。ストーリーラインの作成や理論化の際に創造的学習プロセスという言葉を用いたのはこの様な理由からである。

- 「最初はみんなで楽しく体をうごかすのがめんどくさいと思っていたが、やったことのないスポーツをやり、楽しく授業を行えた。みんなも協力的でもっとこういう授業を選択すればよかった。」
- 「自分達自身で、手軽に行うことのできるスポーツを考えてそのスポーツを全員で実際に行ってみたり、話し合ったりすることは、他の授業とは違った、良い所だと感じました。」

今後の課題

学生のコメントの中には、今回の学習の意義を十分に理解していない内容も見られた。

実際に開発したニュースポーツを実施することの意義や効果を、今一度授業の中で理解してもらうよう働きかけていく必要がある。

また授業参加人数も課題である。前期授業では、履修者が 70 名を超えたため、きめ細かな指導ができなかった。履修者が大人数になった場合の設定課題や授業の進め方についても一考の必要がある。その点では、グループで行う協調学習に対する習熟や、ICT を活用した事前事後学習の必要性は高いだろう。

参考文献

- 1) 株式会社リクルートキャリア就職みらい研究所「就職白書 2016—インターシップ編—」
- 2) 楠見孝「経験学習のクオリティを高めて熟達を早め、深化させる方法」RMS Message vol.37 pp.3-5,2014
- 3) 松田直浩、森幹彦、喜多一「プロジェクト型学習(PBL)における WBS の活用とその導入手法の提案」Journal of the International Association of Project & Program Management Vol.2, No,1, pp.129-142,2007
- 4) 波多野誼余夫「適応的熟達化の理論をめざして」The Annual Report of Educational Psychology in Japan 2001, Vol,40, pp.45-47
- 5) 大谷尚「4 ステップコーディングによる質的データ分析手法 SCAT の提案—着目しやすく小規模データにも適用可能な理論化の手続き—」名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要. 教育科学. v.54, n.2, 2008, p.27-44

表 2 SCAT(Steps for Coding and Theorization)を使った質的データ分析

発話者	テキスト	<1>テキスト中の注目すべき 語句	<2>テキスト中の語句の言 いかえ	<3>左を説明するような予 クスト外概念	<4>テーマ・構成概念 (前後や全体の文脈を考慮し て)	<5>疑問・課題
A	先輩が考えたサッカーラグビーをやって実際にやりながら話し合って改善したことが楽しかったです。	話し合って改善したことが楽しかった	見直しプロセスを楽しんだ。PDCAサイクルを楽しく体験できた	体験による相違点の発見(原因)、話し合いによる共通点の探索(結果)、新しい計画の立案(結果)	「創造的学習プロセス」の実現	経験不足のため良さが強く印象づけられる傾向が見られる
A	体を動かすことでとても楽しかった。いろいろな積みかさねのやり方が見れて良かった。	いろいろな積みかさねのやり方が見れて良かった	他者のアイデアに触れることができた	観察することの大切さの発見(結果)	異なる意見を受容する大切さ	異なる意見をどのようにまとめるかについては実践が不足している
A	座学だけでなく実際にスポーツをやったり、考えたりするのがとても良かったです。	実際にスポーツをやったり、考えたりするのがとても良かったです	行動し思考することが重要	座学で得た知識を体験型授業で実施する重要性の実感(結果)	座学と体験型のコンビネーションの重要性	
B	新しいスポーツを考え実際にやってみる楽しさを知れた。	実際にやってみる楽しさ	企画・立案・実施プロセスを楽しむ 企画から体験に至る楽しさを実感	創造的活動による楽しさの拡大(影響)	創造的学習プロセスの楽しさ	アイデアを形にする難しさをまだ感じていない。
B	自分でスポーツを考えるのは難しかったが、意外とおもしろく考えられた。	意外におもしろく考えられた	想定外の気づき	考えていなかった新しい発見との出会い(結果)	既存概念にとらわれない必要性	
C	アルティメットは高校の時の体育でやったことがあるので楽しかったです。	楽しかった	過去の思い出がよみがえった	過去の楽しい体験を連想した(影響)	過去の体験の想起	ウォーミングアップで行った運動に対する感想に終始している。
C	スポーツ用具に関してであったり、顧客のニーズやウォンツに关するものを学んで少し難しかったけれど、新しいスポーツの企画などを考えたり、実際に実施するとうれしかったし、楽しかった。	新しいスポーツの企画などを考えたり、実際に実施するとうれしかった	体験授業の効果を実感	創造的な活動(原因)が、従事する者にプラスの効果をもたらす(結果)	「創造的な学習プロセス」の有効性	
D	自分は教室で授業をうけるよりも体を動かして授業をやる方が好きなので良かったです。	体を動かして授業をやる方が好き	身体活動を伴う内容があり安心した	体験型授業の良い点を実感(結果)	身体動作を伴う学習の良さを体感	楽しさだけがクローズアップされ、授業本来の目的を十分に理解していない
D	スポーツ用品を色んな視点で見ることが出来た。我々が使用している用具も開発者のおかげで使用できていたのありがたいです。	スポーツ用品を色んな視点で見ることが出来た	スポーツ用品を多角的な視点からとらえることが出来た	スポーツ用品に対するとらえ方の拡大につながる(影響)	多角的視点からの学習が関わり方の幅を広げる	

表 2 その 2

E	実際に体験することで理解度が高まり、良いと感じた。	体験することで理解度が高まりやすかった	実施による理解度向上をプラスに感じる	体験が理解度向上に影響を及ぼしている(影響)	体験的授業が内容が理解度アップの可能性高める	
E	内容は難しく、全部を理解はできなかったが、断片的に覚えることができた。ただ生徒が聞いているだけでなくプリントに記入形式はやりやすかった。	ただ生徒が聞いているだけでなくプリントに記入形式はやりやすかった	穴埋め形式の学習方法は理解し易かった	記述ポイントの明確さが(原因)、理解力向上につながっている(結果)	ポイントを整理した学習が理解度を高める	
F	自分たちが実際に考えたりスポーツをやってみることで、改善点や良い面などがはだで感じることができた。教室で頭を使って考えるだけの授業よりか、分かりやすかったの	実際に考えたりやりやってみることで、改善点や良い面などがはだで感じることができた	体験により改善点が明確になった	体験型授業の良さを実感した(結果)	従来の学習と比較して、「創造的学習プロセス」の良さを実感	
F	自分達自身で、手軽に行うことのできるスポーツを考えてそのスポーツを全員で実際にやってみたり、話し合ったりすること、他の授業とは違ったり、話し合ったりすることは、他の授業を通して、マイナーなスポーツや、海外で人気なスポーツなど	スポーツを考えてそのスポーツを全員で実際にやってみたり、話し合ったりすることは、他の授業とは違ったり、話し合ったりすることは、他の授業を通して、マイナーなスポーツや、海外で人気なスポーツなど	創造的活動と実践することの大切さ	創造的と協働・実践を体験(原因)、他の授業との違いを感じる(結果)	従来の学習と「創造的学習プロセス」の違いを実感	
G	考えたスポーツを実施して実際にやってみるといいのはとてもいいと思った。	実際にやってみるといいのはいいと思った	自ら計画したスポーツ実施の良さを体験	考える授業の良さを体験した(結果)	有意義な「創造的学習プロセス」を実感	具体的な記述が不足している
G	座学だけではなく、体験系の講義が多かったので楽しく気軽に受講できたのでよかった。ただ考えておわりだと何も改善点は見つからないし、行う事にかちがらうとあらためて思いました。	ただ考えておわりだと何も改善点はみつからないし、行う事にかちがらうとあらためて思いました	体験することの大切さを実感	考えるだけからの脱却(原因)で、改善点が戻つられる(結果)	「体験的価値」の享受	
H	最初はみんな楽しく体を動かすのがめんどくさいと思っていたが、やったことのないスポーツをやり、楽しく授業を行えた。みんなも協力的でもっとこういう授業を選択すればよかった。	もっとこういう授業を選択すればよかった	想像とは違い楽しさを感じた	体験型授業の必要性を体験できる(結果)	「創造的学習内容」を含む授業の必要性を実感	
H	月曜日の1限ということで寝たいときもあったが、スポーツ用品の裏の話とか聞くことができてすごく楽しかった。今後役に立つ知識を得ることができたと思えるような授業でした。	今後役に立つ知識を得ることができたと思えるような授業	卒業後に活かされる知識の習得が出来た	社会で活用できる知識の習得が可能となる(結果)	「活用度の高い知識の学び」の実現	具体的な記述が不足している
I	とても楽しくできた。実際にやってみる事により、より良い案が出る事が理解する事ができた。	実際にやってみる事により、より良い案が出る	体験の利点を体感した	実際に行うことで(原因)、品質を高めることができる(結果)	体験による「創造的な活動」の完成度アップ	
I	とても理解しやすいく内容で、スポーツなどを作るのが、とてもつまらない量の考えを持たなくてはならない事も理解する事ができた。	スポーツなどを作るのが、とてもつまらない量の考えを持たなくてはならない事も理解する事ができた	事例+体験を重ねることがスポーツ創造には必要	広範囲の知識がモノやサービス構築には必要(影響)	知識や体験の蓄積による「創造的学習」の充実	どのような内容が理解につながったのか不明確である

表 2 その 3

I	とてもたのしく学ぶ事ができた。手だけかと思っただが、頭を使う事が理解する事ができた。その人に対する商品を考えるのは難しいと思っただ。	手だけかと思っただが、頭を使う事が理解する事ができた	思考の重要性の認識	思考とパフォーマンス向上は関係性がある(結果)	「思考」による「クオリティ」の高度化	
ストーリーライン(現時点で言えること)	<p>考え、実践し、話し合いの中で改善するという創造的学習プロセスの必要性を実感していた。実際に体験することが、クオリティの向上にプラスの影響を及ぼしていることを実感していた。知識や経験の蓄積が、創造的学習の充実につながると感じていた。感覚に頼った技能だけでなく、思考することによってさらに技能が磨かれると感じていた。</p>					
理論記述	<p>課題をテキスト化するだけに留まらず、実施というプロセスに落とし込むことで問題点を抽出し、さらに改善へとつなげていくことによってスポーツ用品に対する理解度がアップするだけでなく、一連のプロセスの重要性を認識することが可能となる。加えて、授業そのものに充実感や楽しさを感じる可能性が高まる。</p>					
さらに追究すべき点・課題	<p>今回は、ニュースポーツというサービスの要素の課題に取り組んだ。次回以降は有形財の構築という課題に対しても、スポーツ系学部の学生が積極的に取り組むのか検証する必要性がある。具体的にどのような理解度アップや学習プロセスの重要性を感じていたのかについての意識が曖昧である点が課題として考えられる。</p>					

2016年4月1日

I. 和文規程

1. 本誌に寄稿できるのは原則として静岡産業大学スポーツ教育研究所所員及び研究員に限る。ただし、編集委員会が必要と認めた場合には、所員以外でも寄稿できる。
2. 寄稿内容は、スポーツ教育の研究領域における総説、原著論文、研究資料、書評、内外の研究動向、研究上の問題提起など、その他として、完結したものに限る。
3. 原稿の取捨及び掲載の時期は、本編集委員会において決定する。
4. 本誌に掲載された原稿は、原則として返却しない。
5. 原稿は原則として、ワードプロセッサを用い、A4版横書き、全角40字30行(英文綴り及び数値は半角)、上下に左右に約3cmの余白をとり、フォントの大きさは10.5ポイントとする。原稿及び図表は、紙原稿のほか、データを保存した電子媒体(光ディスク、フラッシュメモリなど)を添えて提出する。外国語、外国固有名詞、化学物質名などは原語。外来語、動植物名などはカタカナ、数詞は算用数字を使用する。単位及び単位記号は国際単位系、メートル法を基準とする。項目わけは、……Ⅰ、……Ⅱ、……1、2、……1)、2)、……(1)、(2)、……a)、b)、……(a)、(b)、とする。
6. 総説、原著論文、研究資料の原稿は、原則として1篇につき、図表、抄録等を含めて刷り上がり10ページ以内、書評、内外研究動向、研究上の問題提起の場合は、刷り上がり1ページ以内とする。このページ数を超過した場合、あるいは、特別な印刷を要した場合には、その実費を寄稿者が負担する。
7. 図表は原則として8枚以内とし、そのまま印刷できるような鮮明なものとする。写真は白黒・カラーの別を問わないが、仕上がりは白黒のみとする。(但し、仕上がりをカラーで希望する場合及び特別な費用を要した場合は寄稿者の負担とする。)
8. 図や表には、それぞれに必ず通し番号と、タイトル(表の場合、上方に、図の場合、下方に和文を上として、和欧両文で記入)をつけ、1枚ずつ台紙か原稿用紙に貼り、本文とは別の番号順に一括する。図表の挿入箇所は、本文原稿の欄外に、赤インクでそれぞれの番号によって指示する。
9. 引用・参考文献は、原則として、本文の最後に引用順に一括し、雑誌の場合には、著者・題目・雑誌名・巻号・ページ・西暦年号の順とし、単行本の場合には、著者・書名・版数・発行所・西暦年号・ページの順に記載する。著者連名の場合は、省略しないで氏名を全部掲げる。なお、引用及び注記は本文中文献引用箇所の右肩に、1)、2)のごとく、引用文献数字を挿入する。
10. 総説、原著論文、研究資料の原稿には、必ず別紙として、欧文規程5.a). b). c)に従った欧文(原則として英語)による300語以内の抄録を添える。なお、同時に欧文抄録の和訳文を添付することを原則とする。
11. 掲載論文の別刷りを希望するときは、その必要部数を、あらかじめ編集委員会に申し込み、原稿第1ページに「別刷り何部」と朱書する。なお、50部を超える別刷りの費用は寄稿者負担とする。

12. 寄稿論文は下記に送付する。

〒438-0043 静岡県磐田市大原 1572-1

静岡産業大学スポーツ教育研究所

スポーツ教育雑誌編集委員会

II. 欧文規程

1.2.3.4.は和文規程に同じ

5. a) 原稿は、欧文(原則として英語)とし、A4版の不透明なタイプ用紙(レターヘッド等のあるものを除く)に、通常の字体を使い、ダブルスペースでタイプ書きにするが、写真図版にある文字についてはこの限りではない。また、図表説明のスペースはシングルとする。
 - b) 用紙の上端、下端及び左端は約 3 センチ、右端は約 2.5 センチの余白を置き、ほぼ 27 行にわたって書く。ページ番号は下端余白中央に書く。
 - c) 欧文による題目の下に著者名(ローマ字)、更に著者名の下に所属する機関名を正式英語名称に従って書く。
6. 原稿は原則として 1 篇につき、図表抄録を含めて刷り上がり 19 ページ以内とするが(刷り上がり 1 ページは、おおよそ 600 語である)、ただし、このページ数を超過した場合、あるいは特別な印刷を要した場合には、その実費を寄稿者が負担する。
- 7.8.9 は和文規定に同じ。
10. 原稿には、必ず別紙として、和文による題目・著者名・所属機関および抄録(600 字以内)を添える。
- 11.12.は和文規程に同じ。
- 附則 この規程は 2016 年 4 月 1 日から適用する。

静岡産業大学スポーツ教育研究所

スポーツ教育雑誌編集委員名簿(2016.4.1)

- | | |
|-------|-------|
| 1 委員長 | 小林 寛道 |
| 2 委員 | 館 俊樹 |
| 3 委員 | 山田 悟史 |
| 4 委員 | 大沼 博靖 |
| 5 委員 | 住田 健 |