

博士論文

学修者本位の教育への転換が大学体育バドミントン授業受講者の  
主観的恩恵に及ぼす効果

令和 2 年度

筑波大学大学院人間総合科学研究科  
大学体育スポーツ高度化共同専攻

藤野和樹



## 目次

### 第1章 序論

1. 研究の背景 .....	2
1.1. 学修者本位の教育への転換 .....	2
1.2. 教育工学に基づく授業改善 (ADDIE モデル) .....	3
1.3. 大学体育授業における主観的恩恵 .....	4
1.4. 大学体育授業におけるルーブリック開発の意義 .....	5
1.5. 大学体育授業の教育目標 .....	6
1.6. 大学体育授業における技能上達の意義 .....	8
1.7. 大学体育バドミントン授業におけるサービスストロークと技能水準との関係性 ..	9
1.8. 大学体育バドミントン授業における技能水準と競技経験との関係性 .....	10
1.9. 本研究の意義 .....	11
2. 本研究の目的 .....	11
3. 研究の課題と構成 .....	11
4. 参考論文一覧 .....	13

### 第2章 従前授業における受講者の技能水準が主観的恩恵に及ぼす影響

1. 目的 .....	16
2. 方法 .....	16
2.1. 研究対象者 .....	16
2.2. 従前授業の内容 .....	18
2.3. 測定項目 .....	21

2.4. 授業満足度および技能上達に関する意識調査.....	21
2.5. 分析方法.....	21
3. 結果.....	23
3.1. 主観的恩恵評価による従前授業と基準値との比較.....	23
3.2. 主観的恩恵評価による従前授業受講者の技能水準別比較.....	23
3.3. 授業満足度および技能上達に関する意識調査.....	24
4. 考察.....	26
5. 結論.....	27

### 第3章 大学体育バドミントン授業におけるロングサービスストロークに影響する要因の探索的検討

1. 目的.....	30
2. 方法.....	30
2.1. 研究対象者.....	30
2.2. 調査方法.....	30
2.3. 分析項目.....	32
2.4. 分析試技.....	332
2.5. 統計処理.....	33
3. 結果.....	33
3.1. 性別と身体的要因（身長・体重）がフォアハンドロングサービス得点に与える影響.....	33
3.2. ラケットヘッドおよび手の移動距離がフォアハンドロングサービス得点に与える	

影響.....	34
3.3. 手関節角度がフォアハンドロングサービス得点に与える影響.....	35
4. 考察.....	35
4.1 性別と身体的要因（身長・体重）がFLS得点に与える影響の検討.....	36
4.2 動作移動距離がFLSに与える影響の検討.....	37
4.3 手関節角度がFLSに与える影響の検討.....	38
5. 研究の限界.....	38
6. 結論.....	39

## 第4章 大学体育バドミントン授業受講者における競技経験と技能レベルとの関係性

1. 目的.....	42
2. 方法.....	42
2.1. 研究対象者.....	42
2.2. 調査方法.....	42
2.3 競技経験のカテゴリー分け.....	44
2.4 統計処理.....	44
3. 結果.....	45
3.1. 中学校期と高校期の競技経験.....	45
3.2. 中学校期および高校期の競技経験と技能レベルとの関係.....	46
4. 考察.....	47
5. 結論.....	48

## 第5章 大学体育バドミントン授業受講者における主観的な技能課題認知の技能水準による分析

1. 目的	52
2. 方法	52
2.1. 研究対象者	52
2.2. 調査方法	52
2.3. 分析方法	554
3. 結果	554
3.1. 受講者の技能水準別に整理した最も困難と認知したストローク	554
3.2. 受講者の認知する技能課題の技能水準別テキストマイニング結果	55
4. 考察	57
5. 結論	58

## 第6章 学修者本位の授業設計および開発

1. 目的	60
2. 改善授業に必要な教材の検討	60
3. 大学体育授業受講者の主観的な技能課題に基づくルーブリック	60
4. 改善授業内容	63
5. まとめ	65

## 第7章 学修者本位の教育が大学体育バドミントン授業受講者の主観的恩恵に及ぼす効果

1. 目的	68
2. 方法	68
2.1. 研究対象者	68
2.2. 大学体育授業の主観的恩恵評価尺度による調査	68
2.3. ルーブリックによる技能得点の調査	68
2.4. 授業満足度に関する調査	69
2.5. 分析方法	69
3. 結果	70
3.1. 主観的恩恵評価による従前授業と改善授業との比較	70
3.2. ルーブリックによる技能得点の授業前後の比較	71
3.3. 主観的恩恵評価による改善授業受講者の技能水準別比較	72
3.4. 授業満足度調査の結果	72
4. 考察	73
5. 結論	75

## 第8章 総括

1. 本研究の目的	78
2. 本研究で得られた成果	78
3. 大学体育高度化への示唆	80
4. 研究の限界と展望	81

引用文献 .....	83
付録1 従前授業受講者の授業満足度および技能上達に関する意識調査.....	86
付録2 大学体育バドミントン授業受講者の主観的な技能課題記述.....	95
付録3 改善授業受講者の授業満足度に関する調査結果.....	105
謝辞 .....	148

# 第 1 章 序論

## 1. 研究の背景

### 1.1. 学修者本位の教育への転換

「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」（中央教育審議会，2018）では，高等教育の目指すべき姿として「学修者本位の教育への転換」が強調されている．これは，個々の教員の教育方法や研究を中心に構築されてきたこれまでの教育から，学修者の視点に立脚し構築する授業への転換を求めるものである．

「学習者中心」についてマッコムとウイスラー（McCombs & Whisler, 1997）は，次のように定義している．「個々の学習者に焦点を当てること（遺伝的多様性，経験，見方，背景，素質，関心，能力，ニーズ）と，学習に焦点を当てること（学習がどのように起こるかについて入手可能な最良の知識と，すべての学習者にとって最高レベルの動機づけ・学習・達成を促す最も効果的な教育実践について入手可能な最良の知識）とを組み合わせた立場」．

すなわち大学体育授業における学習者中心とは，学修者に焦点を当て，これまでの経験や能力を明らかにすること，および学習に焦点を当て，学修者にとって最高の動機づけ・学習・達成を促すための知識を獲得し，これらを組み合わせた立場だといえる．また Cochran（1993）は，体育教師に求められる知識構造として，教授法に関する知識，教科内容に関する知識，学習者に関する知識，教授環境の知識，これら4つの知識を相互関連させながら，学習者に応じた指導内容（Pedagogical Content Knowing：PCKg）を示している．さらに，学習者中心の教育は，指導者中心の教育とは根本的に異なり，これまでの研究成果に基づく授業設計は適切でないとされている（ライゲルースほか，2020）．このことから学修者本位の教育への転換とは，学修者に関する知識を明らかにし，学修者に応じた授業設計および実践を行うことだといえる．

本研究では大学生を対象としているため，中央教育審議会（2012）の答申にある「大学設置基準上，大学での学びは「学修」としている．これは，大学での学びの本質は，講義，演習，実験，実習，実技等の授業時間とともに，授業のための事前の準備，事後の展開などの主体的な学びに要する時間を内在した「単位制」により形成されていることによる」という

表記に基づき、「学修」を用いた。またライゲルースほか(2020)では、「学習者中心」という表記を用いているが、「本位」という言葉が「中心になるもの」という意味をもつため、中教審答申(2018)に倣い、本研究ではこれを「学修者本位」と表記することとした。

## 1.2. 教育工学に基づく授業改善 (ADDIE モデル)

学修成果を高めるために、教育工学で提唱されているインストラクショナル・デザイン理論(以下、ID理論)が注目されている。ID理論とは、教育活動の効果・効率・魅力を高めるための手法を集大成したモデルや、それらを応用した授業改善を実現するプロセスのことを指す(鈴木, 2005)。このID理論において最もよく用いられるのは、ガニエほか(2007)のADDIEモデルである。ADDIEモデルには、分析(Analysis)、設計(Design)、開発(Development)、実施(Implementation)、評価(Evaluation)のフェーズがあり、このサイクルを繰り返すことで、授業を改善していくものである。(鈴木, 2005)。ADDIEモデルの特徴として、従来のPDCAサイクルのように授業が終わらないと改善できないというデメリットを補い、サイクルの途中でも必要に応じて修正・改善できる点が挙げられる(中島, 2016)。例えば、実施フェーズにおいて、そのクラスの特徴に合わせて、指導内容を適宜改善することも可能であり、教育現場に即した改善モデルといえる。

このADDIEモデルを適用した実証研究については、いくつか報告されている。商業高校においてADDIEモデルを使用し授業を設計、実践した報告(空谷, 2020)や、理系学部におけるコーパス言語授業の事例報告(小屋, 2018)などがある。大学体育授業において経験等に基づく非システムの授業設計が課題と指摘する川戸ほか(2020)は、ADDIEモデルを用い、システムティックに授業設計を行う有効性について報告している。この報告では、ADDIEモデルを適用し、「学習目標」「教育内容」「評価方法」の整合性および適切さについて確認された授業を実践しており、学習指導要領のようなガイドラインが制定されていない大学教育において、授業者の教授能力を高める手立てとして有効であると述べている。今日の高等教育全体の課題である学修者本位の授業を展開するためには、それぞれのフェーズにおい

て学修者の視点を取り入れ、システマティックに授業設計を行い、授業者の教授能力を高める必要があるといえる。しかしながら、そのような大学体育授業研究は、質・量ともに不十分といわざるを得ない現状である。さらにこれまでの報告では、ADDIEモデルの有効性を検証するために、従前授業の学修成果と比較したものは見当たらない。

### 1.3. 大学体育授業における主観的恩恵

「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」(中央教育審議会, 2018)における、学修者本位の教育への転換では、学修者が「何を学び、身につけることができたのか」という学修成果の可視化を求めている。大学体育において、この学修者本位の教育への転換に示唆を与える研究はいくつかある。体育授業を履修した学生を対象に、具体的に得られた学び(主観的恩恵)を、受講者の自由記述から抽出し検討したもの(西田ほか, 2015)や、そうした主観的な恩恵を定量的に捉える尺度(主観的恩恵評価尺度)が開発されている(西田ほか, 2016)。主観的恩恵とは、体育授業を学修した結果として生じた学生自身の種々の学びや気づきといった有益性の知覚のことであり(Wilcox et al, 2006)、まさに主観的恩恵評価とは、学修者自身が何を身につけたのかを可視化するものであるといえる。さらに主観的恩恵尺度は、学修者の分析に基づく尺度であることから、学修者本位の教育の効果検証にはふさわしいと考えられる。

この尺度は、運動スキルの向上やそれを身につけるための練習方法の学びに関する内容である「運動スキル・練習方法の習得(以下、運動スキルの習得)」、他者と協力することの価値の認識および対人コミュニケーションスキルの発揮に関する内容である「協同プレーの価値理解とコミュニケーション能力の向上(以下、協同プレーの価値理解)」、ストレス解消や快感情の向上に関する内容の「ストレス対処とポジティブ感情の喚起(以下、ポジティブ感情の喚起)」、体力の維持・改善および運動機会の増加についての「体力・身体活動の増強」、そして規則的な生活習慣の意識である「規則的な生活習慣の確立」の5つの下位尺度で構成されている。これは全国大学体育連合(2010)が「体育系学術団体からの提言

2010」の中で示す4つの教育効果、1) 身体的効果（体力向上、体脂肪減少など）、2) 精神的効果（不安低減、ストレス解消など）、3) 社会的効果（コミュニケーションスキル向上、自己効力感の醸成など）、4) アクティブな日常生活の運動行動の促進効果（運動・スポーツ活動の増加、生活習慣の改善など）を網羅する構成となっている。

また主観的恩恵を高く評価した学生は大学の適応感も高いという影響性が確認されているほか、授業を通して恩恵を高く評価している学生ほど、日常的な運動行動への意識も高い傾向にあると報告されている（西田ほか、2016；西田、2012）。このことから、大学体育授業による主観的恩恵を高めることは、学修者の諸能力を高める可能性を示唆しており重要である。主観的恩恵を高める方略については、動機付け雰囲気との関係性から検証が行われている（中須賀ほか、2020）。この報告では、努力に価値が置かれ熟達に至る過程が重視される熟達雰囲気においては、練習や努力をする姿勢そのものが高評価となり、すべての学生がある程度自由に、かつ十分な時間、身体を動かすことができるため、これまでよりも体力が向上し、そして運動スキルも高まったと推察されている。このように、主観的恩恵を高める方略を検討することは意義もあるが、十分に検討されていないのが現状である。

#### 1.4. 大学体育授業におけるルーブリック開発の意義

ライゲルースほか（2020）は、学習者中心の教育について基盤となる教育原理を5つ示している。1) 達成度基盤型のインストラクション、2) 課題中心型のインストラクション、3) 個人に合わせたインストラクション、4) 役割の変化、5) カリキュラムの変化である。この中で真の意味で学習者本位の教育にするためには、学習者評価を成績分布に基づく集団準拠評価ではなく、到達基準による基準準拠評価にする必要があると述べられている。さらに学習者評価について、他者との比較ではなく達成度の基準との比較によるべきであり、必要なパフォーマンスレベルを特定するように前もって定められたルーブリックによって導かれるべきであるとしている。これにより、学習者は自分自身の学習を自己評価することに加え、学習過程という経験を他の学習者と共有できることをメリットとして挙げている。

さらにルーブリックは、学習者の既有知識や前提知識を基に新しい知識を効果的に構築でき、深く学ぶことができる。

このことから大学体育授業において、技能の達成度を示すルーブリックを開発し、他者と比較することなく、自身の学習を自己評価するとともに、学習過程を他者と共有しながら学びを深めていくことは重要である。大学体育において学習成果可視化のためにルーブリックの研究がなされている（松元ほか，2013）。しかしながらこの研究では、あくまで教員が学生を評価する基準を示すものであるため、学生が自己評価するためのルーブリックの開発についての検討は少ない。

#### 1.5. 大学体育授業の教育目標

大学体育授業の教育目標について、わが国では技能上達や健康学修以上に心理社会的な側面の成長を重視していることが報告されている（Kajita et al., 2019）。さらに、公益社団法人全国大学体育連合の研究論文誌「大学体育学」7号から15号および「大学体育スポーツ学研究」16, 17号に掲載された論文の記載内容から研究目的について整理した（表1）。分類については、「体育系学術団体からの提言2010」（全国大学体育連合，2010）の中で示された4つの教育的効果，1) 身体的効果（体力向上，体脂肪減少など），2) 精神的効果（不安低減，ストレス解消など），3) 社会的効果（コミュニケーションスキル向上，自己効力感の醸成など），4) アクティブな日常生活の運動行動の促進効果（運動・スポーツ活動の増加，生活習慣の改善など）に，技能上達に関する項目を付け加えて分類することとした。いずれにも該当しない項目，例えば学修成果の探索的検討（井上 2010；櫻井ほか，2014；中須賀ほか，2020），大学体育教員に関する検討（小林・木内，2013；奈良ほか，2014）などは「その他」として分類した。

分類した結果，身体的効果，精神的効果，社会的効果が多く，心理社会的効果としてまとめれば，Kajita et al., (2019) と同様の結果であるといえる。その背景を概観すると，2010年頃には，大学生のメンタルヘルス低下により，自殺，学業不振，対人トラブル等が問題と

され、体育授業を通じたメンタルヘルス向上を目的とした研究が多く見られる(山津・堀内, 2010; 中山ほか, 2011; 橋本, 2012; 山津ほか, 2012; 柳田ほか, 2015)。また 2016 年以降を見ると、若者の職場への定着が困難という課題から、社会人基礎力やライフスキルの向上を意図した授業研究が多く行われていた(石道ほか, 2016; 東海林・島本, 2017; 富川ほか, 2017; 石道ほか, 2017; 瀧本ほか, 2018; 金田・引原, 2018; 中井, 2018; 島本・山本, 2018; 奈良・木内, 2020)。このように大学体育は、教育目標を大学生の抱える問題や社会的背景に対し柔軟に合わせながら、設定されてきたといえる。

また研究方法については、授業の有効性を検討するため、座学(講義)との比較や、同時期に行われている授業において、各能力向上を意図する授業(介入群)とそうではない授業(非介入群)の比較が多く行われている。従前授業の評価・分析に基づいた授業改善をし、その効果の検証を行った研究は少ない。大学体育の教員として、受講者に対しては平等に力を注ぐべきであり、対照群等を意図的に作りその有効性を検討するのではなく、その時できる最善の授業を実施し、実践の省察を通して高度化していくことは、実践と研究の好循環を生むために重要であり意義がある。

表 1 「大学体育学」7号から 15号および「大学体育スポーツ学研究」16, 17号に掲載された論文の研究目的による分類

号数	発行年	授業目的による分類					合計	
		運動スキル	身体的効果	精神的効果	社会的効果	生活習慣の改善		その他
7号	2010年	0	2	0	2	2	2	8
8号	2011年	2	1	3	0	1	1	8
9号	2012年	0	0	3	2	0	4	9
10号	2013年	1	2	1	1	1	4	10
11号	2014年	1	4	3	1	1	3	13
12号	2015年	0	2	2	0	1	2	7
13号	2016年	1	1	0	2	0	5	9
14号	2017年	1	2	0	3	0	1	7
15号	2018年	1	0	0	4	0	2	7
16号	2019年	1	0	1	0	1	2	5
17号	2020年	1	2	2	1	1	3	10
合計		9	16	15	16	8	29	93

## 1.6. 大学体育授業における技能上達の意義

金谷・高木 (2019) は、体育の教育目標をあらゆる可能性に拡大・拡散してしまうことは、体育のアイデンティティを放棄することに繋がるとし、スポーツ活動に共通する運動学習に内在する教育価値について論証している。大学体育では、特定のスポーツ種目を各学期あるいは年間を通して継続的に学ぶことができることから、既に習得した運動技能を活用して、特定のスポーツ技術を習熟させることができると、高校までの保健体育との違いを明確にしている。さらには運動学習を通して、人間関係の構築に有効なコミュニケーション能力の基礎を獲得できる可能性を示唆している。体育授業における「個」の学びについて検証した井上 (2010) によると、他者との関係の中で展開される経験は、社会的スキルの獲得や向上に影響を及ぼすが、そのためにはある一定レベルの運動技能の習得が必要であると報告している。また西原 (2006) は、体育における「楽しさ」は常に意識すべき目標であるものの、そのスポーツの「楽しさ」を十分に経験させるためには、一定の運動技能の習得が必要不可欠と論じている。さらにバドミントンのゲームの様相とそのゲームで感じる楽しさの関係性に関する報告によると、学生は試合の勝敗よりもラリーの継続回数が多いゲームほど楽しさを感じていることが明らかとなっている (日高ほか, 2010)。このことから、コミュニケーション能力などの社会的スキルを獲得することや、スポーツの「楽しさ」を実感させるためには技能上達は不可欠な要因であるといえる。

本研究で検証に用いる主観的恩恵評価と動機付け雰囲気との関係性について検討した中須賀ほか (2020) によれば、主観的恩恵の下位尺度同士 (運動スキルの習得, 協同プレーの価値理解, ポジティブ感情の喚起, 体力・身体活動の増強, 規則的な生活習慣の確立) には正の相関があることを報告している。つまり、運動スキルの習得を実感させることは、他の学修成果にも影響を与えることを示唆している。このことから、実際に技能上達させることとともに、それを学修者に実感させる工夫が学修成果を向上させるためには重要であるといえる。

一方で、技能上達させる方略として、積極的な運動の実施は重要といえる。体育や運動に

対する苦手意識を持っていたとしても、選択した運動種目が個々の体力と好みにあった運動であり楽しめる運動であれば、運動後の気分や感情に正の影響を与えることや（安則ほか、2010）、「楽しさ」に代表される内発的動機づけを高めることにより、自発的に運動を学び、実践する態度を育成することも示唆されている（岡村ほか、2005）。このように、多様な技能水準の受講者が混在する体育授業において、周囲の目を気にせず、練習に取り組ませるためには、心理社会的な側面を考慮しなくてはならないことが示唆されている。

このことから、技能を上達させることや、技能上達を実感させることは、結果として体育授業の教育効果（心理社会的な能力や健康教育）を高める可能性を示唆している。さらに、技能上達させるためには、授業の雰囲気や内発動機づけ、仲間との学び合いなど、心理社会的な側面を考慮することが欠かせない。すなわち、体育独自のアイデンティティ（技能上達）を教育目標にすることは、体育がもたらす教育効果を最大化することに繋がり意義がある。

#### 1.7. 大学体育バドミントン授業におけるサービスストロークと技能水準との関係性

本研究では、大学体育バドミントン授業を対象に調査を行うこととした。大学体育におけるスポーツ実技の授業において、バドミントンは学生にとって非常にニーズが高い種目である（渡部、2013）。バドミントンは、ネットを挟み対面した相手プレイヤーと多種多様なストロークを打ちあい、得点を競い合うスポーツである。

大学体育バドミントン授業に関する研究では、バドミンントンのゲームの様相とそのゲームで感じる楽しさの関係性（日高ほか、2010）や、ロングサービスを利用したスキル評価に関する報告（佐野、1999；竹市、2013）、中学・高校のバドミントン授業に関するイメージ（平野、2015）等が報告されている。ロングサービスを利用したスキル評価に関する報告によると、ロングサービスの能力と試合の勝ち負けとの関係性は強く、バドミントンにおけるスキル評価にロングサービスが利用可能であることを示唆している。上述したように、バドミントンは多種多様なストロークを打ち合い、得点を競い合うスポーツであることから、当然ながらサービス以外のストロークも重要となる。つまり、ロングサービスにより技能水準

を判別できるということは、その他のストロークを含む、バドミントン技能の成否を左右するポイントがあると考えられる。

このことから、大学体育バドミントン授業においてロングサービスは、バドミントンの技能において重要なストロークといえる。これまでバドミントンにおけるサービスストロークに関する研究は、初心者と熟練者のフォアハンドによるサービス動作の比較(渡部, 2014)、フォアハンドとバックハンドによるサービス動作の筋活動の比較(藤野, 2013)、技術力の異なる選手間でのバックハンドによるサービス動作の筋電図による比較(升ら, 2013)などが報告されている。しかしながら、ラケットヘッドの動き以外にも、身体の動かし方やラケットヘッドと関節がなす角度の関係など、ロングサービスの質に影響を与えうる要因が考えられる。また指導する際に、多くの情報や動作の全体像を学生に伝えるよりもポイントを絞って指導することは、運動学習の観点からも有効であることから、大学体育バドミントン授業を履修する学生を対象に、ロングサービスの質に影響を与える要因を探索的に検討することは意義がある。しかしながら、多くの大学体育バドミントン授業受講者を対象とし動作分析した研究は見当たらない。

#### 1.8. 大学体育バドミントン授業における技能水準と競技経験との関係性

技能向上において、スポーツ動作の転移を用いた指導法について検討した宮平(2011)は、類似した動作がスポーツ種目間に存在することがあり、その動きの習得によりパフォーマンスが向上する可能性を示唆し、スポーツ種目間で類似した動きを示す資料があれば指導に有効であると報告している。一方で学習の転移には正と負があり(Schmidt, 1994)、促進的に働く場合と妨害的に働く場合が予想される。つまりこれまでの競技経験がバドミントンの技能に影響を及ぼし、技能水準に差をもたらす可能性があることを示唆している。これらのことから、技能水準と競技経験との関係性を明らかにすることは、技能上達をもたらす指導法考案における基礎的な資料となることが期待できる。具体的には、授業を実施する上で技能水準を把握することは、グループ編成や練習メニューの立案において有効である。

そのため、技能水準と競技経験との関係性を明らかにすることで、早期かつ容易に技能水準を把握することができる。これまで、サービステストが技能水準の判別に有効であることが報告されている（佐野，1997；竹市，2013）。しかしながら、対象者が60名以下という少数であることや、競技経験との関係性については検討されていないことが課題として残る。

### 1.9. 本研究の意義

以上のことから、学修者本位の教育への転換には、1) ADDIE モデルに基づいたシステムチックな授業改善、2) 学修者に関する知識を明らかにすること、3) 達成度基盤の授業設計、が必要であり、特に学修者の技能に着目することは意義があるといえる。さらに、学修者本位の教育への転換が学修成果（主観的恩恵）に及ぼす効果について、実証的に検討した体育授業に関する研究はこれまで見当たらない。

## 2. 本研究の目的

本研究では、学修者本位の教育への転換が大学体育バドミントン授業受講者の主観的恩恵に及ぼす効果を検証することを目的とした。

## 3. 研究の課題と構成

本論文は、以下の4つの課題を設定した。

研究課題1：受講者の技能水準が主観的恩恵に及ぼす影響（第2章）

従前授業における受講者の技能水準が主観的恩恵に与える影響を明らかにする。これによって、授業改善のための具体的な視点を獲得できると考えられる。

研究課題2：学修者の技能課題分析

大学体育バドミントン授業受講者を対象に、サービストロークの動作解析（研究課題2-

1), 技能水準と競技経験との関係性 (研究課題 2-2), 学修者の主観的な技能課題の分析 (研究課題 2-3) により, 学修者に関する知識を明らかにする.

#### 研究課題 3 : 学修者本位の授業設計および開発

これまでの知見に基づいた, 学修者本位の授業設計および開発のプロセスを提示する. 具体的には, 学修者の主観的な技能課題に基づいたルーブリックを開発し, それを活用するための授業を設計する.

#### 研究課題 4 : 学修者本位の教育が受講者の主観的恩恵に及ぼす効果

学修者本位の教育が大学体育授業受講者の主観的恩恵評価に及ぼす効果について検討する.

なお, 本研究は授業改善プロセスである ADDIE モデルに基づいて, 構成している (図 1-1).

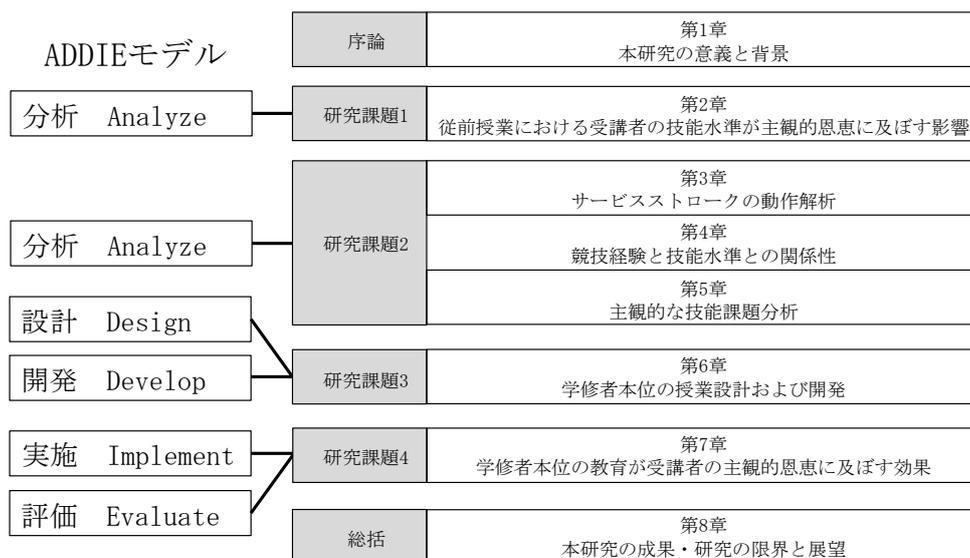


図 1-1. 本研究の構成

#### 4. 参考論文一覧

本博士論文は、以下に示す論文および査読中の原稿に基づいてまとめたものである。

##### 【論文】

藤野和樹・八田直紀・升佑二郎・林直樹（2019a）大学バドミントン授業におけるサービスストロークに関する研究－フォアハンドによるロングサービスに影響する要因の探索的検討－. コーチング学研究, 32: 233-238.

藤野和樹・八田直紀・木内敦詞（2019b）大学体育バドミントン授業受講者における競技経験と技能レベルとの関係性. スポーツパフォーマンス研究, 11: 224-231.

藤野和樹・木内敦詞・八田直紀・升佑二郎・林直樹（投稿中）学修者本位の教育が大学体育授業受講者の主観的恩恵に及ぼす効果.



## 第 2 章

従前授業における受講者の技能水準が主観的恩恵に及ぼす影響

## 1. 目的

本章では、従前授業における受講者の技能水準が主観的恩恵に与える影響を明らかにすることを目的とした。これによって、授業改善のための具体的な視点を獲得できると考えられる。

## 2. 方法

### 2.1. 研究対象者

首都圏にあるC大学及びD大学におけるバドミントン授業を履修している177名（男性：133名，女性44名）を研究対象者とした。属性について，学年（ $1.5 \pm 0.9$ 年），高校時の競技経験（バドミントン：22名，打具操作種目：58名，その他の球技：22名，その他の運動部：13名，運動部所属なし：62名）であった。授業の履修要件については，学年や学部等によって選択・選択必修・必修と異なるものであった。なお研究対象者に対する全ての授業（C大学3コマ，D大学2コマ）は，同一教員によって行われたものである。

バドミントン授業において，サービステストは受講者の技能水準を判別するのに有効であると報告されている（竹市，2013）。そのため本研究においても，サービステストによる技能水準の判別を行った。研究対象者には，図2-1に示すコート後方の特定エリアを目標に30本サービスを放ち，何本入れられたかを記録させた。二人組で行い，特定エリアに入ったかどうかの判定をお互いに行わせた。本研究の対象者177名において，入った本数（平均±標準偏差）は $10.4 \pm 7.5$ 本であった。これを用いて，平均+標準偏差（18本）以上の者を上級群，平均-標準偏差（2本）以下の者を初級群とし，それ以外の本数（3～17本）の者を中級群として分類した。サービステストについては，全15回中3回目の授業に実施された。

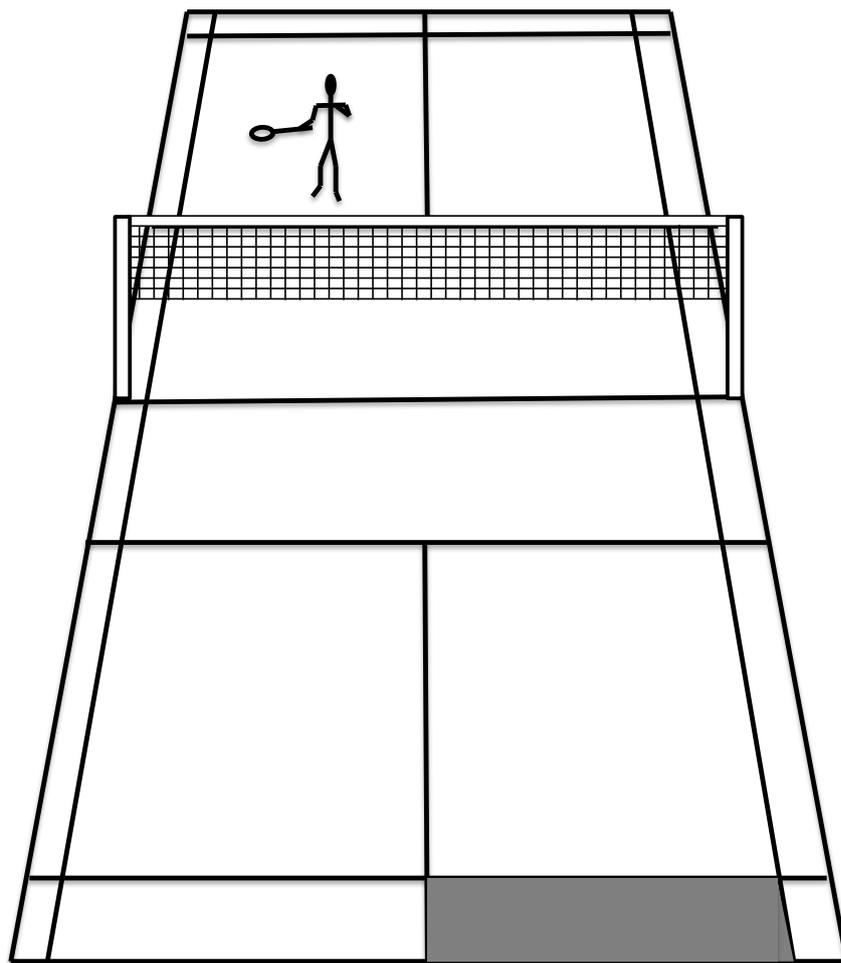


図 2-1 技能水準を判別するためのサービステスト実施状況

## 2.2. 従前授業の内容

研究対象授業は大学体育バドミントン授業とした（表 2-1）。従前授業において学修成果を高めるために心がけていた点は、1) 技能の優劣や勝敗を重視する成績雰囲気ではなく学ぶ態度を重視する熟達雰囲気（中須賀ほか、2020）、2) 学修者の運動に対する主体的な試行錯誤を重視する感覚経験型指導法（松浦ほか、2018）、3) 運動能力の多様性を持つ班編成での学びあい促進による社会的スキルの高まり（ASKS モデル：梅垣ほか、2018）、4) 健康的な身体的、心理的情緒的な発達をバランスよく促すスポーツ教育モデル（シーデントップ、2003）を導入すること、以上の4つである。

具体的には、初回のガイダンスでは、授業内容の説明を行った。まず成績評価について、技能の優劣（試合の勝敗等）によって、成績が左右されることは一切ない事を説明し、技能水準に関わらず、全ての学生が成長できる授業が目標であり、それに沿った行動（学び合いや積極的な練習態度）に対し評価することを説明した。具体的な評価方法は、それにそぐわない行動（個人だけが楽しむ態度や消極的な練習態度）を減点し、最終的な成績へと反映されることを伝えた。授業の流れについて、1～5 週目までの授業では、技能向上のため上級者が初級者に教えるなど、技能レベルの底上げを受講者全員で行うため、そうした雰囲気を作って欲しいことを伝えた。そうすることで、後半行うゲーム形式の練習がより楽しくなることを合わせて説明した。5 週目以降からは、ルールの理解に主眼を置き、ゲーム形式の練習を行い、9 週目以降は、多様な学生との交流を促進するため、毎授業チーム編成を変え団体戦の形式でゲーム練習を行った。成績評価については、全体で統一されており、授業への貢献度 70%、小テスト（ルールの理解、技能の理解・習得）30%で行った。授業への貢献度については、バドミントンに対する参加度のみならず、コートや道具の準備や片付けなども含む形で評価した。小テストの方法については、各授業で担当教員の裁量に任されているため、本授業ではルールの理解（サービスの順番など）や、ストローク名の理解などを学生の実践内容から評価した。なお全授業 15 回のうち欠席回数 4 回未満の学生を成績評価対象者としている。

従前授業では技能向上を目指しバドミントン種目の楽しさに触れることを目的とした。目的を達成するプロセスにおいて心理社会的な能力や体力，身体活動量を向上させるようにし，学修成果を実感させる授業となるよう設計した。しかしながら本従前授業では，これまでの先行研究や授業者の経験を中心に授業設計されている点に特徴がある。この授業者中心の教育と学修者本位の教育とを比較することにより，学修者本位の教育への転換がなされたか否かを検証できると考えられる。

表 2-1 従前の大学体育バドミントン授業内容

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
課題	授業内容の説明と導入	ラケット操作	サーブ	ドライブ	ロビング	ドロップ	スマッシュ	ヘアピン	シングルス&ダブルス試合							
0分	全体集合、出席確認、本時の説明、準備運動、コートへの準備															
15分	授業全体のガイダンス	グリップの説明 各種ドリル (1)フライング)	サーブテスト	課題の説明 ドライブ	課題の説明 ロビング	課題の説明 ドロップ	課題の説明 スマッシュ	課題の説明 ヘアピン	ストローク練習 チーム決め							サーブテスト
30分	用具の説明	サイドライン ラリー	ストロークの 説明	シングルス ルールの説明	半面での 簡易ゲーム	ダブルス ルールの 説明	ペア決め	ペア決め								ストロークの 実施
45分	コートの準備	フォアハンド サーブ	ストロークの 実施	半面での 簡易ゲーム	シングルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルスの 簡易ゲーム (時間交代制)	ダブルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルス ゲーム (1)リーグ戦)								チーム決め
60分	試しの ラリー	ラリーを通した アイスブレイク (自己紹介)	ストロークを 活用した ラリー	全面での 簡易ゲーム	シングルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルスの 簡易ゲーム (時間交代制)	ダブルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルス ゲーム (1)リーグ戦)								団体戦
75分	片付け															
90分	授業の振り返り、次週のアナウンス															

### 2.3. 測定項目

学修成果を測定するために、大学体育授業の主観的恩恵評価尺度（西田ほか，2016）を用いた。主観的恩恵とは、体育授業を学修した結果として生じた学生自身の種々の学びや気づきといった有益性の知覚のことである（Wilcox et al, 2006）。この尺度は、運動スキルの向上やそれを身につけるための練習方法の学びに関する内容である「運動スキル・練習方法の習得（以下、運動スキルの習得）」、他者と協力することの価値の認識および対人コミュニケーションスキルの発揮に関する内容である「協同プレーの価値理解とコミュニケーション能力の向上（以下、協同プレーの価値理解）」、ストレス解消や快感情の向上に関する内容の「ストレス対処とポジティブ感情の喚起（以下、ポジティブ感情の喚起）」、体力の維持・改善および運動機会の増加についての「体力・身体活動の増強」、そして規則的な生活習慣の意識である「規則的な生活習慣の確立」の5つの下位尺度で構成されている尺度である。調査は最終授業（15週目）の終了後に実施された。各質問項目について、「全く当てはまらない」（1点）から「非常によく当てはまる」（7点）の7件法で回答を求めた。最終授業不参加者および無記入を除き、回答者は149名であった。

### 2.4. 授業満足度および技能上達に関する意識調査

質的分析のため、最終授業終了後に授業満足度（楽しさ）および技能上達に関する意識調査を選択式と自由記述によって回答を得た。授業満足度については、授業の楽しさについて「大変楽しかった」から「大変つまらなかった」の5件法で選択し、選択理由について自由記述で回答を求めた。技能上達に関する意識調査では、授業を通して技能上達について感じたことを「技能上達は重要である」「どちらでもない」「技能上達は重要ではない」の3件法で選択し、同様に選択理由を自由記述によって回答を求めた。最終授業不参加者および無記入を除き、回答者は160名であった。

### 2.5. 分析方法

まず授業全体の評価について、西田ほか（2016）の基準値と比較するため1サンプルの  $t$  検定を用いた。技能水準による主観的恩恵の比較には、一元配置分散分析を行い、有意差が認められた場合は Tukey HSD を用いて多重比較した。その後、グループ間の効果の大きさを確認するため、一般化イータ二乗（ $\eta^2$ ）を算出し、技能水準による効果の大きさを比較するため、Cohen の  $d$  を算出した。なお、効果量の大きさは、Cohen（1988, 1992）が示した基準に基づき判断した（ $d$  : large :  $\geq 0.80$ , medium :  $\geq 0.50$ , small :  $\geq 0.20$ .  $\eta^2$  : large:  $\geq 0.14$ , medium:  $\geq 0.06$ , small:  $\geq 0.01$ ）。なお統計ソフトには SPSS Statistics 26 を用い、いずれも有意水準は5%未満とした。

全研究対象者には、測定に関する目的及び安全性を説明した。また、倫理的配慮として1) 研究対象者の自由意思による研究参加であること、2) 研究協力の意思を示した後でも同意を撤回できること、3) 研究協力しない場合も不利益を一切被ることはないことを説明し、質問紙の提出によって同意の意思表示を得た。なお本研究は、筑波大学体育系研究倫理委員会の承認を受けて実施された。

### 3. 結果

#### 3.1. 主観的恩恵評価による従前授業と基準値との比較

従前授業全体の評価をするため、西田ほか（2016）の基準値と1サンプルの  $t$  検定を用いて比較した（表 2-2）。その結果、運動スキルの習得（ $t=14.84$ ,  $df=148$ ,  $p<.001$ ）、協同プレーの価値理解（ $t=15.00$ ,  $df=148$ ,  $p<.001$ ）、ポジティブ感情の喚起（ $t=11.68$ ,  $df=148$ ,  $p<.001$ ）、体力・身体活動の増強（ $t=10.37$ ,  $df=148$ ,  $p<.001$ ）、規則的な生活習慣の確立（ $t=6.98$ ,  $df=148$ ,  $p<.001$ ）、全ての項目において基準値よりも有意に高いことが確認された。

表 2-2

大学体育授業の主観的恩恵評価による基準値と従前授業との1サンプルの  $t$  検定結果

	基準値 n=2407	従前授業 n=149		$t$ 値
	平均値	平均値	SD	
運動スキルの習得	27.76	34.30	5.38	14.84 *
協同プレーの価値理解	29.74	36.87	5.80	15.00 *
ポジティブ感情の喚起	20.45	24.44	4.17	11.68 *
体力・身体活動の増強	25.80	31.77	7.02	10.37 *
規則的な生活習慣の確立	13.20	15.47	3.97	6.98 *

\* :  $p<.001$

#### 3.2. 主観的恩恵評価による従前授業受講者の技能水準別比較

技能水準が主観的恩恵に与える影響を検討するため、一元配置分散分析によって比較した（表 2-3）。その結果、協同プレーの価値理解（ $F(3,149) = 3.51$ ,  $p < .05$ ）、体力・身体活動の増強（ $F(3,149) = 3.86$ ,  $p < .05$ ）、規則的な生活習慣の確立（ $F(3,149) = 4.55$ ,  $p < .05$ ）において有意な差が確認された。またその後の多重比較の結果、協同プレーの価値理解および体力・身体活動の増強では、上級群は初級群よりも有意に高く、規則的な生活習慣の確立では、上級群は中級群および初級群よりも有意に高いことが確認された。また効果

量をもとに技能水準ごとに比較した結果、協同プレーの価値理解では、上級群と初級群の差が中程度 ( $d=0.65$ )、上級群と中級群、中級群と初級群でわずかな差 ( $d=0.36$ ,  $d=0.44$ ) が確認された。体力・身体活動の増強では、上級群と初級群で大きな差 ( $d=0.90$ ) が確認され、上級群と中級群、中級群と初級群でわずかな差 ( $d=0.48$ ,  $d=0.36$ ) が確認された。規則的な生活習慣の確立では、上級群と初級群で大きな差 ( $d=1.04$ ) が確認され、上級群と中級群で中程度 ( $d=0.65$ )、中級群と初級群でわずかな差 ( $d=0.21$ ) が確認された。

表 2-3 主観的恩恵評価の従前授業受講者の技能水準による一元配置分散分析結果

	上級群 n=19		中級群 n=104		初級群 n=26		F値	$\eta^2$	多重比較
	平均値	SD	平均値	SD	平均値	SD			
運動スキルの習得	36.32	4.94	34.28	5.04	32.92	6.62	2.22	.03	
協同プレーの価値理解	38.89	3.85	37.10	5.18	34.50	8.28	3.51 *	.05	上級>初級
ポジティブ感情の喚起	25.79	4.49	24.52	3.94	23.12	4.56	2.37	.03	
体力・身体活動の増強	35.05	5.14	31.80	7.08	29.27	7.17	3.86 *	.05	上級>初級
規則的な生活習慣の確立	17.84	2.87	15.29	4.10	14.46	3.51	4.55 *	.06	上級>中級, 上級>初級

\*:  $p<.05$

### 3.3. 授業満足度および技能上達に関する意識調査

授業満足度 (表 2-4) について、「大変楽しかった」が 68%と最も回答が多く、「楽しかった」の 31%を合わせると、99%の受講生が肯定的な回答であり、「つまらなかった」「大変つまらなかった」は 0%であった。回答理由として、「ペアとのコミュニケーションが楽しい」「できる技能が増えた」「体を動かすことでリフレッシュできた」など確認された。一方「楽しかった」と認識しているものの、「迷惑をかけてしまう」「一人だけ浮いている感があり少しつまらない」という記述も少数ではあるが確認された。

技能上達に関する意識調査 (表 2-5) では、「重要である」が 93%と最も回答が多かった。その理由では、「上達することで授業を楽しむことができた」「上達できて嬉しかった」などが確認された。一方「どちらでもない」と回答した理由では、「チームワークやコミュニケ

ーションも大事」といった、技能上達がすべてではないという意見も確認された。

表 2-4 従前授業受講者の授業満足度調査結果

満足度	回答割合	記述例
5. 大変楽しかった	68% (108/159)	ペアとのコミュニケーションが楽しい。ルールや技能をきちんと知らなかった頃に比べると出来る技能も増え、ゲームの動きに幅が出てとても楽しく動けるようになってきた。体を動かすことでリフレッシュできた。上手な人の試合を見るのも勉強になって面白いです。など
4. 楽しかった	31% (50/159)	あまり勝てないけれど、たまに勝ると嬉しいから。練習したことを生かせるから。ペアと一緒に打てるのは楽しいけど、迷惑ばかりかけてしまうのもっと頑張りたいです。最初の頃に比べて打てるようになってきた。一人だけ浮いてる感があり少しつまらない。ゲームをすること自体は楽しいが出来ない技能が多い。など
3. どちらでもない	1% (1/159)	サーブの順番を守ってくれない人がいた。
2. つまらなかった	0%	
1. 大変つまらなかった	0%	

表 2-5 大学体育バドミントン授業受講者の技能上達に関する意識調査結果

技能上達の重要性	回答割合	記述例
3. 重要である	93% (148/160)	技能が上達することでより授業を楽しむことができると感じたから。授業で教えてもらって上達できてうれしかったから。初めての人のプレーでとても緊張したが授業をしていく間にコミュニケーションを取りつつ意識してプレーすることで上達したし、それが楽しくとても良い経験になった。など
2. どちらでもない	7% (11/160)	確かに技能上達は大切だと思っているけど、それよりも皆で協力して楽しみながらプレイする事のほうが大事だと思っているため。チームワークやコミュニケーションも大切だと思った。
1. 重要ではない	1% (1/160)	部活ではないので楽しく出来れば良いと感じた。

#### 4. 考察

本章は、従前授業における受講者の技能水準が主観的恩恵に与える影響を明らかにすることを目的とした。

まず授業全体の評価としては西田ほか（2016）の基準値と比較し、高い評価を得られていることが示された。授業満足度調査では、「あまり勝てないが、たまに練習の成果を生かした時は嬉しい」「出来ないことが出来るようになった時に楽しいと感じる」「チームで協力して勝てた時は嬉しかった」など、授業の成果や楽しさを感じていることが伺えた。これは、従前授業において学修者本位の授業となるよう心がけた、1) 熟達雰囲気、2) 感覚経験型指導法、3) ASKS モデル、4) スポーツ教育モデルの導入が効果をもたらしたと推察される。

しかしながら、技能水準による比較では、技能水準の高い受講者の方が低い受講者に比べ、高い学修成果を実感していることが示された。授業満足度調査においても、「出来ない技能が多いと感じる」「一人だけ浮いている感がある」など、技能に関するマイナスなイメージを抱いている受講生も数名確認できた。運動の苦手な生徒の運動技能を向上させるための指導の在り方について検討した研究（深見ほか、2015）によると、授業を通して、運動スキルについては技能水準に関わらず全ての学生が向上した一方で、運動有能感については上位群しか向上しなかったと報告されている。この結果に対する考察では、技能が高いほど、授業の中で技ができたり上手くなったりする場面がみられる一方で、技能が低くなるにしたい、そのような場面は出現しにくくなることを要因としている。さらに、授業での運動積極性は運動有能感に正の影響を与えることも報告されている（須崎ほか、2017）。くわえて技能上達に関する意識調査において、ほとんどの受講生が技能上達は授業を楽しむために重要と捉えていることから、技能を上達させることは授業満足度にも影響を与えることが示唆された。このことから技能水準が低い受講生であっても、努力した成果を他者と比較することなく実感でき、運動に積極的になれる授業改善が必要であると推察された。

## 5. 結論

本章において、従前授業は西田ほか (2016) の基準値と比較し、全ての項目において高い学修成果を実感していることが明らかとなった。しかしながら、技能水準別に比較した結果、技能水準の高い受講生の方が低い受講生よりも高い学修成果を実感していることが明らかとなり、技能水準に関わらず学修成果を実感できる改善授業の必要性が示唆された。



## 第3章

### 大学体育バドミントン授業における ロングサービスストロークに影響する要因の探索的検討

## 1. 目的

本章では、バドミントンのロングサービスストロークに影響を与える要因を探索的に検討することを目的とした。具体的には、フォアハンドによるロングサービスにおいて、実施したストロークのパフォーマンスに得点を与え数値化し、その得点に影響を与える要因の同定を行う。

## 2. 方法

### 2.1. 研究対象者

首都圏にあるC大学及びD大学におけるバドミントン授業を履修している190名（男性：120名，女性70名）を研究対象とした。授業の履修要件については、学年や学部等によって選択・選択必修・必修と異なるものであった。

### 2.2. 調査方法

研究対象者にはフォアハンドによるロングサービス (Forehand Long Service: 以下 FLS) を3試技行わせた。本研究では競技ルールを考慮した上で、バックバウンダリーライン付近に落球するサービスストロークを理想的なサービスと定義した。その定義に基づいてバックバウンダリーラインから1m以内の範囲を5点とし、それよりも手前に落球したものについては1mごとに減点をしていく形で点数を与え、1試技5点満点とし、計15点満点として計測を行った。また本研究では、単純に飛距離を比較するものではないため、バックバウンダリーラインを超えて落球したもの、あるいはショートサービスラインを超えずに落球したものについてはどちらも0点としてカウントした (図3-1)。

なお、全研究対象者には、測定に関する目的及び安全性について説明し、倫理的配慮として1) 研究対象者の自由な意志による研究参加であること、2) 研究協力の意思を示した後も同意を撤回できること、3) 研究協力しない場合も不利益を一切被ることはないことを説明し、任意による測定参加の同意を得た。

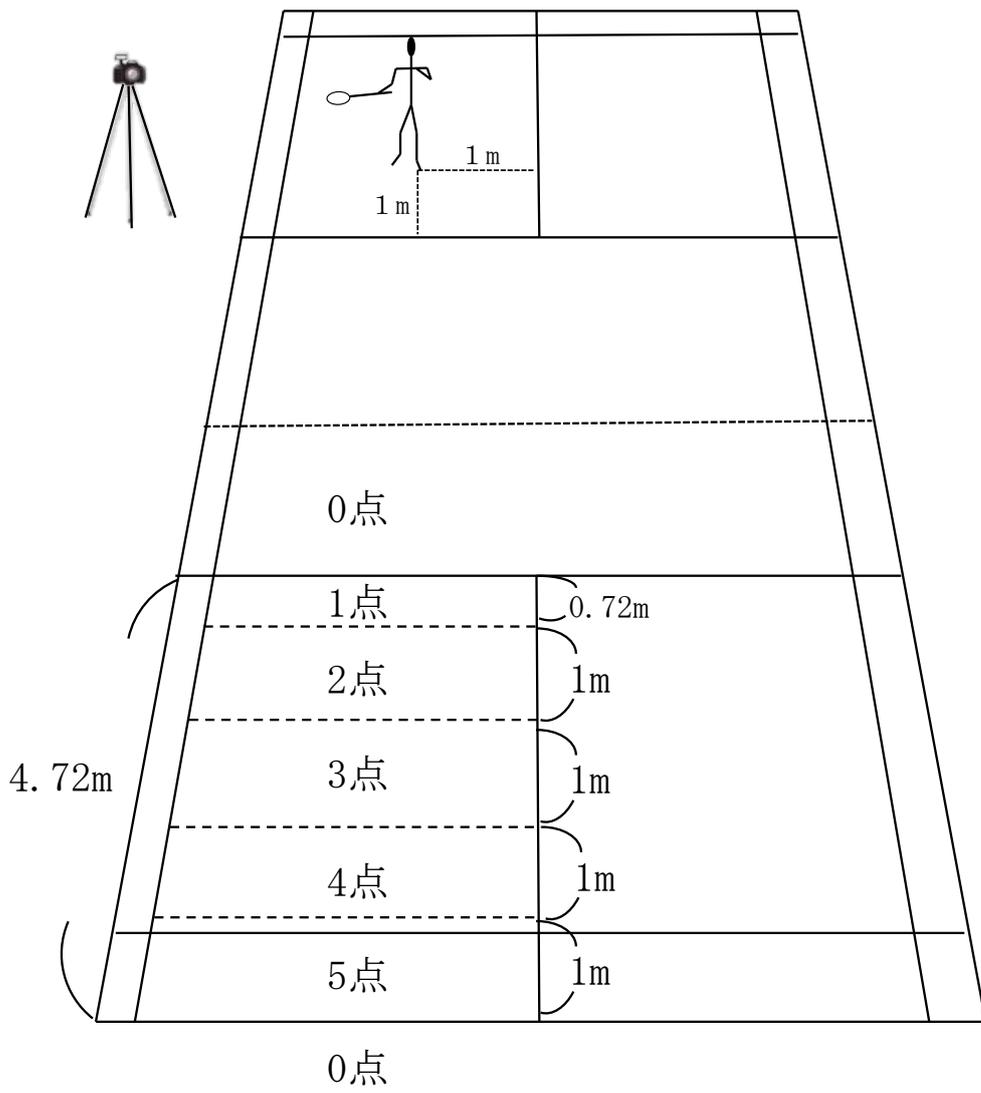


図 3-1 サービステスト実施状況

### 2.3 分析項目

本研究では、FLS の得点に影響を与える要因を探索的に検討するために、性別と身体的要因（身長・体重）、及び動作要因（各分析局面での手及びラケットヘッドの移動距離・ラケットヘッドー手ー肘の3点からなる手関節角度）を分析項目とした。

### 2.4 分析試技

本研究では、FLS を研究対象者に3試技行わせた。研究対象者は、センターラインから側方に1m、ショートサービスラインから後方に1mとった交点に足を接地させサービスを行った。実際の競技ルールでは対角方向にサービスを行うが、その場合センターライン付近にポジションを取る対象者が多く存在すると考えられるため、センターラインから側方1m離れた地点から行うことを考慮し、本研究では得点範囲を、研究対象者に正対する位置に設置した。そして、コート側方に設置したデジタルビデオカメラ（EXILIM, EX-ZR400：カシオ）を用いて、240Hzのフィルムスピードで動作を撮影した。また、升ら（2013）を参考に、テイクバック動作に入る前を動作開始時とし、ラケットヘッドをより後方に引いた時点をテイクバック時、シャトルをインパクトした時点をインパクト時、スイングを終了させた時点をフォロースルー時とした。なおキャリブレーションについては、試技を行う地点にセンターライン及びショートサービスラインからそれぞれ1mのラインテープを引き、交点に1mのポールを垂直に設置し行った。

動作の移動距離を算出するにあたり、動作開始時からテイクバック時（以下、バックスイング局面と表記）、テイクバック時からインパクト時（以下、フォワードスイング局面と表記）、インパクト時からフォロースルー時（以下、フォロースルー局面と表記）の3局面の移動距離を分析した。なお移動距離については、ラケットヘッド及び手の座標を指標にしたものを、実長換算法により算出し、それぞれ分析に用いた。試技については全15回の授業の中で、14回目の授業時に実施された。なお研究対象者には、これまでの授業中で行ってきた自身のFLSのパフォーマンスと比較し、著しく異なる結果であると判断した場合（あ

る程度 FLS を遂行できるのに 0 点であった場合等) には、申し出るように指示した。申し出があった研究対象者は 0 名であった。

## 2.5 統計処理

FLS に影響を与える要因を検討するために、目的変数を FLS パフォーマンスの得点 (FLS 得点) とし、説明変数を 1) 性別・身長・体重, 2) 手の移動距離, 3) ラケットヘッドの移動距離, 4) 手関節角度とした強制投入法による重回帰分析を行った。性別については、女性を基準とした (男性を 1, 女性を 0 とした) ダミー変数を投入した。なお, 多重共線性を避けるために, 説明変数間のピアソンの相関係数を算出し, 0.8 以上の高い相関が見られた場合には, サービス得点と相関の低い変数を分析から除外した。すべての分析には SPSS Statistics 22 を使用し, いずれも有意水準は危険率 5%未満とした。

## 3. 結果

### 3.1. 性別と身体的要因 (身長・体重) がフォアハンドロングサービス得点に与える影響

説明変数間の相関係数を算出したところ, 身長と体重に高い正の相関が見られた ( $r = .994$ ,  $p < .001$ )。そのため, サービス得点とより相関の低い体重を分析から除外し, 重回帰分析を行った。表 3-1 には, 性別と身体的要因 (身長) を説明変数とした重回帰分析の結果を示した。その結果, 男性の方が, 有意に FLS 得点が高いことが示された ( $\beta = .313$ ,  $p < .001$ )。

表 3-1 性別と身体的要因 (身長) を説明変数とした重回帰分析の結果

説明変数	FLSの得点		
	<i>B</i>	<i>SEB</i>	$\beta$
性別	2.027	.450	.313 ***
身長	.003	.004	.051

$R^2 = .101$  ( $p < .001$ )

Note: \*\*\*  $p < .001$

### 3.2. ラケットヘッドおよび手の移動距離がフォアハンドロングサービス得点に与える影響

ラケットヘッド及び手の移動距離に関して、それぞれの説明変数間の相関係数を算出したところ、高い相関は見られなかった（ラケットヘッド： $r = .105 - .485$ , n.s.及び  $p < .001$ , 手： $r = .216 - .597$ ,  $p < .01$  及び  $p < .001$ ）。各局面におけるラケットヘッドの移動距離を説明変数とした重回帰分析の結果を表 3-2 に示した。ラケットヘッドの移動距離に関しては、フォワードスイング局面及びフォロースルー局面が FLS 得点に有意に影響することが示された（ $\beta = .213$ ,  $p < .05$  及び  $\beta = .150$ ,  $p < .05$ ）。また、各局面におけるラケット腕側の手の移動距離を説明変数とした重回帰分析の結果を表 3-3 に示した。手の移動距離に関しては、フォワードスイング局面が FLS 得点に有意に影響することが示された（ $\beta = .257$ ,  $p < .05$ ）。

表 3-2 ラケットヘッドの移動距離を説明変数とした重回帰分析の結果

説明変数	FLSの得点		
	<i>B</i>	<i>SEB</i>	$\beta$
テイクバック	-.010	.006	-.130
フォワードスイング	.019	.008	.213 *
フォロースルー	.013	.006	.150 *

$R^2 = .072$  ( $p < .01$ )  
 Note: \*  $p < .05$

表 3-3 手の移動距離を説明変数とした重回帰分析の結果

説明変数	FLSの得点		
	<i>B</i>	<i>SEB</i>	$\beta$
テイクバック	-.011	.012	-.079
フォワードスイング	.037	.014	.257 *
フォロースルー	.012	.011	.089

$R^2 = .075$  ( $p < .01$ )  
 Note: \*  $p < .05$

### 3.3. 手関節角度がフォアハンドロングサービス得点に与える影響

説明変数間の相関係数を算出したところ、高い相関は見られなかった ( $r = .016-.144$ , n.s. 及び  $p < .05$ )。各時点における手関節角度を説明変数とした重回帰分析の結果を表 3-4 に示した。その結果、インパクト時の角度値が FLS 得点に有意に影響することが示された ( $\beta = -.401$ ,  $p < .001$ )。

表 3-4 手関節角度を説明変数とした重回帰分析の結果

説明変数	FLSの得点		
	<i>B</i>	<i>SEB</i>	$\beta$
動作開始時	-.006	-.008	-.050
テイクバック時	-.005	-.009	-.038
インパクト時	-.060	-.010	-.401 ***
フォロースルー時	.004	.021	.023

$R^2 = .075$  ( $p < .01$ )

Note:\*\*\*  $p < .001$

## 4. 考察

本研究では、FLS において、実施したサービスストロークに得点を与え数値化し、高得点に影響を与える要因を探索的に検討するために、目的変数を FLS 得点とし、説明変数を 1) 性別・身長・体重、2) 手の移動距離、3) ラケットヘッドの移動距離、4) 手関節角度とし、強制投入法による重回帰分析を行った。またその結果を表すイメージ図を作成するために、FLS 得点の合計が 3 点未満（各試技 1 点以下）であった対象者の中から無作為に抽出した者を低得点者、12 点以上（各試技 4 点以上）であった対象者の中から無作為に抽出した者を高得点者とし、それぞれスティックピクチャを作成した。スティックピクチャ上に本研究において有意な結果が出た部分について加筆した（図 3-2）。

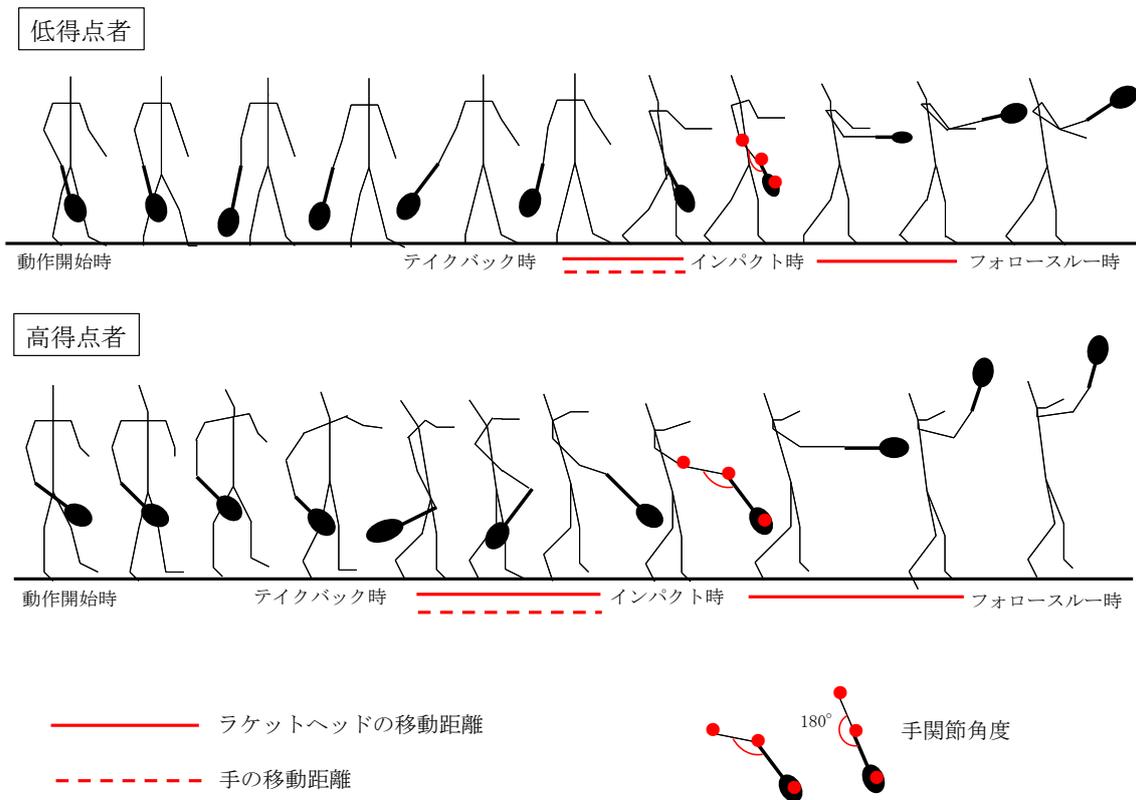


図 3-2 サービスストローク低得点者及び高得点者におけるスティックピクチャ

#### 4.1 性別と身体的要因（身長・体重）が FLS 得点に与える影響の検討

阿部・渡辺（2008）によると，ロングサービスの課題はロングサービスラインの内側に広いスペースを意識し，戦術的な意味を持つ放物線軌道にシャトルを打ち出すことであり，比較的大きな力をインパクト時に与えることの必要性を指摘している．また身体組成の性差について，筋量は男性の方が女性よりも多いことが多くの研究で明らかとなっている（安部ら,2009・公益財団法人日本体育協会,2014）．

本研究においても，性別による違いを検討した結果，男子が女子よりも有意に高得点を出していることが明らかとなった．このことから，飛距離のある FLS を遂行するためには，筋量や力という要素が関係していることが推察された．しかしながら本研究では，筋量を調

査対象に含んでいないため、今後、性別の違いが生じさせる要因については、詳細に検討する必要がある。

## 4.2 動作移動距離がFLSに与える影響の検討

前述しているように、ロングサービスには比較的大きな力をインパクト時に与える必要がある。藤野(2013)は、フォアハンドによるサービス動作はバックハンドによるサービス動作よりも大きな力を発揮することができる動作様式だと報告している。これらのことから、FLSでは大きな力を発揮するための動作様式が求められると考えられる。

升ら(2010)のスマッシュ動作に関する報告によると、ラケットヘッドの移動距離が長い場合と短い場合のスマッシュ動作では、ラケットヘッドの移動距離が長い場合の方がラケットヘッドの加速距離が長くなり、ラケットヘッド速度を増加させることができると報告している。また野球の打撃における上肢の動作について報告した研究(川村ら,2008)によると、バットが水平面付近に来たところからインパクトに向かうまでの動作範囲を大きくすることが加速に貢献すると述べている。さらに小学生男子における投動作の発育発達において、高学年では上肢の動作範囲が拡大したことによって、ボールを投げた際の初速度が増加したと報告されている(関根ら,1999)。これらの報告から、ラケットヘッドや腕の動作範囲を大きくすることは、加速距離の増加に結びつき、その結果、実際のパフォーマンスとして、シャトルやボールなどの速度を増加させていると考えられる。

本研究において、ラケットヘッド及び手の移動距離を説明変数とした重回帰分析を行った結果、フォワードスイング局面のラケットヘッドおよび手の移動距離、フォロースルー局面のラケットヘッドの移動距離が、FLS得点に有意な正の影響を与えていることが示された。このことから、ラケットヘッドや手の移動距離を大きくさせることによって加速距離が増加し、インパクト時に大きな力を与えていると推察された。図2に示したスティックピクチャを参考に指導のポイントを考察すると、高得点者は低得点者よりも身体前方でインパクトしており、それにより移動距離を大きくさせていると考えられるため、インパクト位

置を前方にさせることは有効であると言える。

#### 4.3 手関節角度が FLS に与える影響の検討

川村ら（2008）は、野球の打撃動作における動作開始時からインパクトまでの手関節角度について、バットを垂直に構えた際に上部に来るトップ腕では、動作開始時から 80% 時あたりまで徐々に撓屈し、その後は大きく尺屈していたと報告している。平野（1996）は、ゴルフスイングにおいて、動く範囲を大きくさせるために、手首を屈曲させる必要性を述べている。また廣田・飯野（2001）によると、バドミントンに求められる技術として、撓側屈曲（リストスタンド）の状態から上腕軸回転内旋、前腕回内とそれぞれを回転の中心にし、次第にラケットヘッドの速度を積み重ねる運動が必要だとしている。阿部・渡辺（2008）も同様に、ロングサービスなどの典型的なパワー型のサービスにおいては、上腕内旋による前腕の運動、前腕回内によるラケットのスイングが重要だと述べている。

本研究の手関節角度における分析については、インパクト時における手関節角度の大きさが、FLS 得点に有意な負の影響を与えることが示された。本研究では二次元の動作分析であるため、詳細な動作分析は方法論の限界で行えないが、本結果はインパクト時において撓側屈曲（リストスタンド）等の動作様式を用いている可能性が示唆され、それにより飛距離のある FLS を遂行していると推察された。

実際の授業において FLS 技術を指導する際には、FLS の全体像を伝えるだけでなく、各局面における動作のポイントを指導する必要がある。本研究で得られた知見を反映した指導を大学体育バドミントン授業で実践することにより、学生の技能上達に貢献できると考えられる。

#### 5. 研究の限界

本研究では二次元分析のため、実際の正確な移動距離をもとに検討を行っているものではないことを考慮しなくてはならない。また FLS において実際の競技ルールとは異なる条

件での実験であったことも考慮し、今後は実践現場に近い状況で実験を行い、より詳細な分析によって動作様式を明らかにすることが課題といえる。

## 6. 結論

本章では、バドミントンにおける FLS に影響を与える要因を大学におけるバドミントンの授業を履修している 190 名を対象に探索的に検討することを目的とした。その結果、以下のような知見が得られた。FLS 得点を目的変数、性別と身体的要因（身長・体重）を説明変数とした重回帰分析の結果、男性の方が、有意に FLS 得点が高いことが示された。動作要因に関しては、フォワードスイング局面のラケットヘッドおよび手の移動距離、フォロースルー局面のラケットヘッドの移動距離が、FLS 得点に有意に正の影響を示し、手関節角度ではインパクト時における角度が、FLS 得点に有意に負の影響があることが示された。これらのことから、性別では男性の方が、有意に FLS 得点が高かったため筋量や力といった影響が示された。動作要因ではラケットヘッドのフォワードスイング局面及びフォロースルー局面、手ではフォワードスイング局面の移動距離を長くとること、インパクト時の手関節角度を小さくするため、先行研究で示されているような橈側屈曲（リストスタンド）等の動作様式が、FLS を遂行するために重要であることが示された。これらの知見は、FLS 動作技術を向上させるための指導にとって、有益な資料になることが期待される。



## 第4章

### 大学体育バドミントン授業受講者における 競技経験と技能レベルとの関係性

## 1. 目的

本章では、大学体育バドミントン授業受講者における競技経験と技能レベルとの関係性を明らかにすることを目的とする。具体的には、中学・高校期の運動部活動経験とバドミントン・フォアハンドサービスのパフォーマンスレベルの関係性を探索的に検討することであった。

## 2. 方法

### 2.1. 研究対象者

首都圏にあるC大学及びD大学におけるバドミントン授業を履修している148名（男性：94名，女性57名）を研究対象とした。授業の履修要件については、学年や学部等によって選択・選択必修・必修と異なるものであった。

### 2.2. 調査方法

図4-1に示すように、研究対象者にはフォアハンドによるロングサービスを3試技行わせた。渡辺（2013）が行ったショートサービスに関する研究では、5試技によって熟練者群と初心者群との技能レベルの差が確認されている。本研究では授業内での測定であること、さらに多くの対象者を測定する都合上3試技が限界と判断した。試技内容は竹市（2013）が行ったサービステストを参考にし、さらにそれを細分化するために、バックバウンダリーラインから1m以内の範囲を5点とし、それよりも手前に落球したものについては1mごとに減点をしていく形で点数を与え、1試技5点満点とし、計15点満点として計測を行った。また本研究では、単純に飛距離を比較するものではないため、バックバウンダリーラインを超えて落球した場合、あるいはショートサービスラインを超えずに落球した場合についてはどちらも0点としてカウントした。

競技経験については、質問紙によって回答を得た。試技及び調査については全15回の授業の中で、14回目の授業時に実施された。また試技実施時は全て筆者立会いのもと15点満

点を志向するよう指示した。なお、全研究対象者には、測定に関する目的及び安全性について説明し、倫理的配慮として 1) 研究対象者の自由な意志による研究参加であること、2) 研究協力の意思を示した後でも同意を撤回できること、3) 研究協力しない場合も不利益を一切被ることはないことを説明し、任意による測定参加の同意を得た。

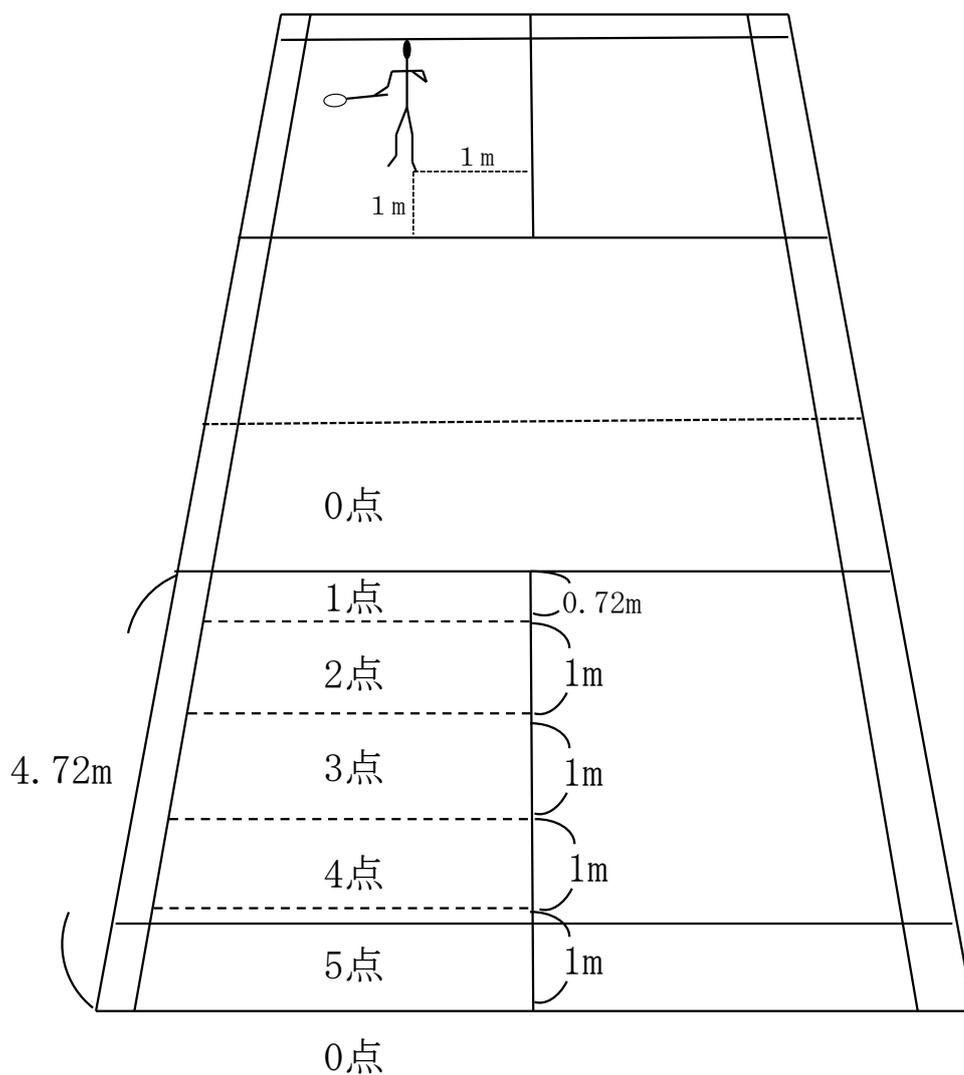


図 4-1 サービステスト実施状況

### 2.3 競技経験のカテゴリー分け

競技経験と技能レベルの関係を分析するため、1) 運動部経験の有無、2) 球を扱うかどうか、3) 打具を扱うかどうか、4) バドミントン経験の有無という条件を設定し、バドミントン経験者、打具操作種目（テニス・ソフトテニス・卓球・野球・ソフトボール・ゴルフ）、ボール操作種目（サッカー・バレーボール・バスケットボール・ハンドボール）、その他運動部（陸上・体操・水泳・柔道・空手・剣道等）、運動部経験なしの5つに分類した。

### 2.4 統計処理

サービステストは1試技5点満点とし、計15満点で測定を行い、高得点から順に整列させたデータの第1四分位（25%点）が14点であったため、14点以上を上級群（40名）、また第3四分位（75%点）が9点であったことから10点未満を初級群（41名）、10点以上14点未満を中級群（67名）とした。分類した技能レベルと競技経験のクロス表を作成し、カイ二乗検定および残差分析を行った。すべての分析にはSPSS Statistics 25を使用し、いずれも有意水準は危険率5%未満とした。

### 3. 結果

#### 3.1. 中学校期と高校期の競技経験

中学校期と高校期の競技経験を表 4-1 に示した。中学校期では、打具操作種目が最も多く（59 名）、以下運動部経験なし（30 名）、ボール操作種目（27 名）、その他運動部（19 名）、バドミントン経験者（13 名）の順であった。一方で、高校期では運動部経験なしが最も多く（58 名）、以下打具操作種目（33 名）、その他運動部（20 名）、バドミントン経験者（19 名）、ボール操作種目（18 名）の順であった。中学校期と高校期の競技経験のカテゴリの一致度を示すカッパ係数は.446 であった。Krippendorff（2016）の基準を用いると、適度に一致という評価になり、高水準の一致度ではなかったため、分析は中学校期、高校期の競技経験をそれぞれ分析することとした。

表 4-1 大学体育バドミントン授業受講者の中学校期と高校期の競技経験

	高校期					合計
	バドミントン	打具操作	ボール操作	その他運動部	運動部未所属	
中学校期						
バドミントン	7	1	0	2	3	13
打具操作	5	28	3	3	20	59
ボール操作	3	0	14	2	8	27
その他運動部	2	2	1	11	3	19
運動部未所属	2	2	0	2	24	30
合計	19	33	18	20	58	148

$k=.446, df=16$

### 3.2. 中学校期および高校期の競技経験と技能レベルとの関係

中学校期の競技経験と技能レベルのクロス集計を表 4-2 に示した。上級群および中級群では打具操作種目が最も多く（23 名及び 31 名）、初級群では運動部経験なしが最も多かった（19 名）。カイ二乗検定の結果、競技経験と技能レベルの間には、統計的に有意な関連がみられた（ $\chi^2=40.027$ ,  $df=8$ ,  $p<0.01$ ）。そこで残差分析を行った結果、上級群ではバドミントン経験者及び打具操作種目が有意に多く（調整済み残差=2.3 及び 2.7）、初級群では運動部経験なしが有意に多かった（調整済み残差=2.5）。

次に、高校期における競技経験と技能レベルのクロス集計を表 4-3 に示した。上級群では打具操作種目（14 名）、中級群及び初級群では運動部経験なし（25 名・26 名）が最も多かった。カイ二乗検定の結果、統計的に有意な関連がみられたため（ $\chi^2=35.036$ ,  $df=8$ ,  $p<0.01$ ）、残差分析を行った。その結果、上級群ではバドミントン経験者及び打具操作種目が有意に多く（調整済み残差=3.2 及び 2.3）、初級群では運動部経験なしが有意に多かった（調整済み残差=2.3）。なお高校期の所属が運動部経験なしで上級群であったすべての対象者（7 名）は、中学校期に打具操作種目を経験していることが確認された。

表 4-2 中学期の競技経験と技能レベルとの関係

	バドミントン	打具操作	ボール操作	その他運動部	運動部未所属	合計
上級群	7 *	23 *	5	4	1	40
中級群	5	31	13	8	10	67
初級群	1	5	9	7	19 **	41
合計	13	59	27	19	30	148

$\chi^2=40.027$ ,  $df=8$ , \* $p<.05$  \*\* $p<.01$

表 4-3 高校期の競技経験と技能レベルとの関係

	バドミントン	打具操作	ボール操作	その他運動部	運動部未所属	合計
上級群	11 *	14 *	4	4	7	40
中級群	8	16	11	7	25	67
初級群	0	3	3	9	26 **	41
合計	19	33	18	20	58	148

$\chi^2=35.036$ ,  $df=8$ , \* $p<.05$  \*\* $p<.01$

#### 4. 考察

本研究では、大学バドミントン授業における競技経験と技能レベルの関係性を明らかにするために、サービステストによる得点を用いて、技能レベルを3群に分類し、競技経験による比較をカイ二乗検定によって行った。分析の結果、中学校期及び高校期ともに、上級群でバドミントン経験者と打具操作種目が、初級群では運動部経験なしが有意に多いことが明らかとなった。

ロングサービスとバドミントンスキルの関係を利用し、グループ分け方法を検討した竹市(2013)は、サービステストの結果と、自己申告により「バドミントン部経験者」、「バドミントン部以外の運動部」、「部活動未経験」、「運動が苦手」に分けたグループとは高い相関関係があることを明らかにしている。本研究の結果においても、上級群では高校期におけるバドミントン経験者が有意に多く、初級群において運動部経験なしが有意に多かった。このことから本研究のサービステストにおいても、バドミントンの技能レベルを判別できる可能性が示唆された。

スポーツ動作の転移を用いた指導法について検討した宮平(2011)は、未経験のスポーツを教える場合、その学習者のスポーツ歴から類似した動作を導き出し指導に取り込むことが学習者の手助けとなると報告している。つまり類縁構造を有する競技経験がある場合は、技能レベルに影響を与えることが推察できる。本研究の結果では、上級群では打具操作種目が多かった。打具操作種目の多くには野球経験者がおり、視覚機能と野球の打撃能力について検討した村田(2000)は、バッターはまず投手が投げるボールを視覚系で情報をキャッチし、ボールに対する距離知覚や位置知覚を行い、スイングのパターン決定を行うとしている。バドミントンにおいても、サービス時でいえば自身でリリースしたシャトルを距離知覚や位置知覚によって認知し、ラケットの長さを配慮した上でヒッティングを行う。これはラケット競技では共通した能力であるといえる。つまり、打具操作系の種目を経験している者は、そうした能力に長けており他の種目よりも有意に多い結果となったと推察できる。また高校期の所属が運動部経験なしで、上級群であった対象者が中学校期に打具操作種目を経

験していたことから、中学校期のみの経験であっても技能レベルに影響することが示唆された。

オーバーハンドでのクリアに関する運動課題を検討した岩田（2017）によると、オーバーハンドでのクリアにおける学習課題は「投動作」、「ラケットコントロール」、「道具を用いて動いてくる対象物を捉える」といった段階的なつまずきがあるとし、自己の身体ではなくラケットを用いて打撃する際には、空間感覚の認知が難しいと指摘している。本研究では、初級群に運動部経験なしが多かった。これは動いているモノを打撃するという打運動に必要な経験が乏しかったことが要因として推察できる。またボール操作種目では、ボールの大きさやそれを操作する身体部位が上肢か下肢かなど違いがあるにせよ、動いてくる対象物を捉えるという点では類似性があると考えられる。しかしながら上級群と中級群において有意差が認められなかったことから、打具操作経験の有無が技能レベルに影響を与えていることが推察された。

このことから竹市（2013）が示すような、「バドミントン経験者」と「それ以外の運動部」というレベル分けではなく、「バドミントン経験者」「打具操作種目」「ボール操作種目及びその他の運動部」「運動部未経験」という分類が練習メニューの考案やグループ分け等に有効であると推察された。Schmidt（1994）は学習者にどのような課題があるかを分析することは、効果的な教授法を開発するために重要であり、学習の速度を高めると述べている。本研究はそうした知見を得るための基礎資料として有益であるといえ、効果的な体育授業設計の一助となることが期待される。しかしながら本研究では、授業終盤での測定であったため、授業内容の影響があることを考慮しなくてはならない。今後は授業開始時と終了時に測定を行い、より詳細な分析によって競技経験と技能レベルの関係を明らかにすることが課題といえる。

## 5. 結論

本章では、大学体育バドミントン授業受講者における競技経験と技能レベルの関係性を

明らかにすることを目的に分析した結果，上級群の競技経験はバドミントン経験者と打具操作種目が，初級群では運動部経験なしが有意に多かった ( $p < 0.01$ )。この結果から，打具操作の経験が技能レベルに影響を与えていることが推察された。



## 第5章

### 大学体育バドミントン授業受講者における 主観的な技能課題認知の技能水準による分析

## 1. 目的

本章では，大学体育バドミントン授業受講者の難しいと感じている主観的な技能課題を，受講者の自由記述回答を技能水準別に抽出することを目的とした。

## 2. 方法

### 2.1. 研究対象者

首都圏にあるC大学及びD大学におけるバドミントン授業を履修している177名（男性：133名，女性44名）を研究対象とした。授業の履修要件については，学年や学部等によって選択・選択必修・必修と異なるものであった。技能水準については，第2章と同様の基準により判別し，上級群22名，中級群121名および初級群30名であった。サービステストについては，全15回中3回目の授業に実施された。

### 2.2. 調査方法

本研究では，バドミンントンの試合を構成するための各種ストロークを技能と定義することとした。さらに試合中でのストロークは，相手の配球やその時の状況によって大きく左右されてしまうため，予め打つ場所が決まっている状況でのスキル，つまりクローズドスキルとしてのストローク課題を抽出することとした。研究対象者には，全15回中3回目及び15回目の授業において，図5-1に示す各ストロークの軌道について解説したのち，各ストロークを実施させた。実施状況は，技能水準が高いと判断された者を中心にグルーピングを行い，各グループには必ずサービスを実行できる者を配置させた。これにより決まった場所への配球が行えるように考慮した。その後研究対象者から，自由記述回答による技能課題（一番難しかったストロークとそう思った理由）に関する情報を得た。有効回答者は，3週目（157名），15週目（121名）であった。

なお倫理的配慮として 1) 研究対象者の自由意思による研究参加であること，2) 研究協力の意思を示した後でも同意を撤回できること，3) 研究協力しない場合も不利益を一切被

ることではないことを説明し，質問紙の提出によって同意の意思表示を得た．なお本研究は，筑波大学体育系研究倫理委員会の承認を受けて実施された．

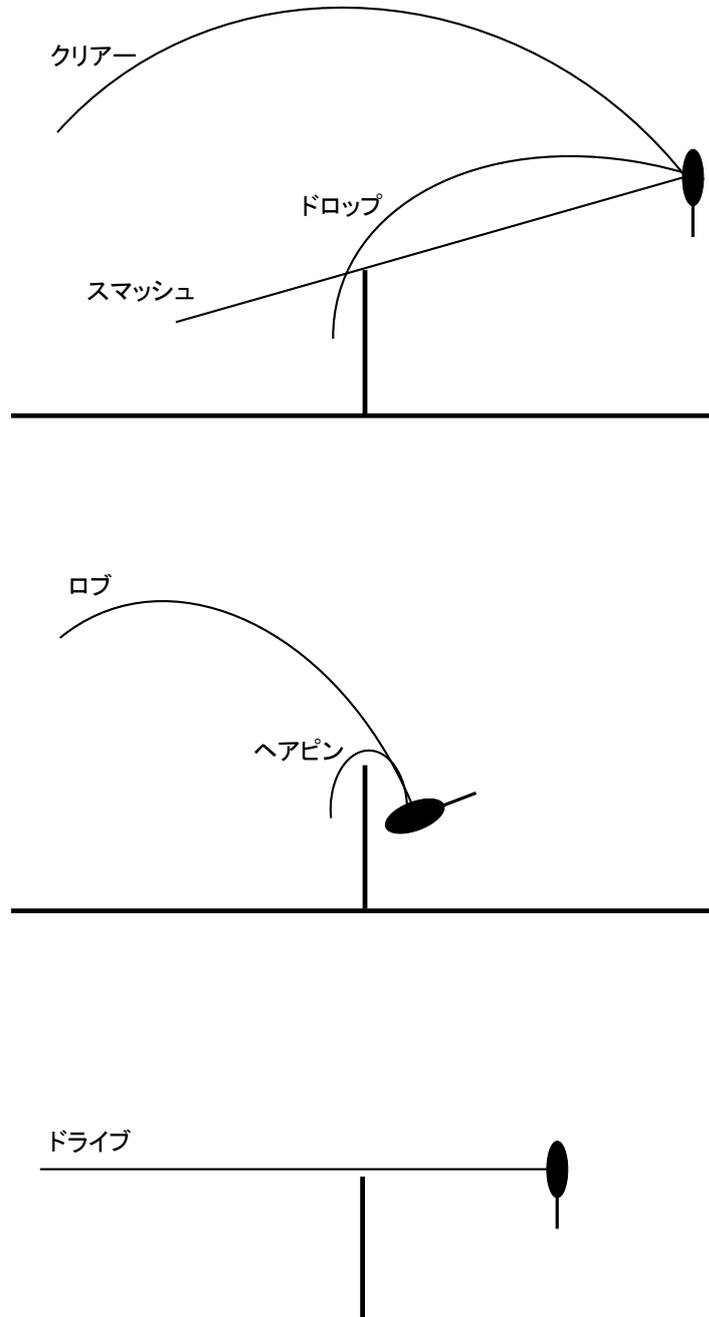


図 5-1 大学体育バドミントン授業内で提示したストロークの軌道

## 2.3. 分析方法

技能課題の分析には、質的データ分析を用いることとした。質的データ分析は、単にテキストをコーディングしデータの縮約を行うだけでなく、オリジナルの文脈に立ち帰って、その行為や語りの意味を明らかにしていこうとするところに特徴がある（佐藤，2008）。またテキストマイニングは、言葉や文章から新たな知識を発見する手法であり、パターンを探索的に発見する性質がある（藤井，2005）。このことから本研究では、学修者自身が感じている具体的な課題を抽出するのが目的であるため、この分析方法が適切であると判断した。なお分析ソフトには KH Coder を用いた。

分析結果に基づきルーブリックとして整理し、バドミントン指導歴 10 年以上の専門家 3 名でルーブリックの妥当性について意見を出し合い検討することとした。ルーブリックの作成については、学修者と一緒に作り出す方法（梅澤，2012）も報告されている。しかし本研究では、受講者自身が難しいと感じる課題を技能水準ごとに整理することを、学修者本位の授業設計に通じるものと捉えた。ルーブリックの文言整理を指導者のみで行ったことについては、その方がバドミンソンの指導体系に基づいたルーブリックを合理的に作成できると考えたからである。加えて、本授業では、授業内での実践時間を少しでも多くすることを心がけていたことから、指導者のみでルーブリックを整理することとした。

## 3. 結果

### 3.1. 受講者の技能水準別に整理した最も困難と認知したストローク

受講者がもっとも困難と認知したストロークについて、技能水準別に整理した（表 5-1）。3 週目の授業（以下、Pre）における課題については、全体ではドライブが 61 名ともっとも回答が多く、次いでスマッシュ（45 名）、ヘアピン（25 名）の順であった。また技能水準別にみると、上級群ではドライブ（7 名）、ヘアピン（6 名）、中級群ではドライブ（48 名）、スマッシュ（34 名）の順に多く、初級群では、スマッシュ（8 名）、ドライブ（6 名）の順に多かった。15 週目の授業（以下、Post）について、Pre の結果と同様、全体で、ドライブ

(45名)、スマッシュ(38名)、ヘアピン(21名)の順に多く、ドライブとスマッシュ、さらにヘアピンは受講者にとって難しいと技能と認知されていることが明らかとなった。

表 5-1 大学体育バドミントン授業受講者の技能水準別に整理した最も困難と認知するストローク回答頻度

時期	群	スマッシュ	クリアー	ドロップ	ロブ	ヘアピン	ドライブ	合計
Pre	上級	3	1	0	3	6	7	20
	中級	34	4	7	6	14	48	113
	初級	8	2	1	2	5	6	24
	合計	45	7	8	11	25	61	157
Post	上級	2	0	1	1	2	8	14
	中級	28	1	8	3	15	26	81
	初級	8	0	2	1	4	11	26
	合計	38	1	11	5	21	45	121

† Preは15回中3回目の授業, Postは15回目の授業を指す。

### 3.2. 受講者の認知する技能課題の技能水準別テキストマイニング結果

受講者の自由記述によって得られたテキストに対し、特定のコードを割り当てるセグメント化を行い(表 5-2)、どのストロークと関連性があるのかを技能水準別にテキストマイニング分析した(図 5-2)。その結果、Preにおける中級群および初級群では、「空振り」という課題、すなわちラケットにシャトルが当たらない状況のあることが確認された。「バックハンド」の項目についてはどの技能水準でも確認され、特にドライブとの強い繋がりを示した。また初級群におけるドライブでは、ストロークの軌道である床と「平行」に打つことが困難であることが明らかとなった。スマッシュでは「角度」「スピード」といった課題について確認されたが、Preにおける初級群では「角度」、上級群では「スピード」について多く回答されていた。その他、クリアーやロブといった、飛距離を求められるストロークには、「飛距離」を課題としており、反対に、前方へ打つドロップやヘアピンについては「力加減」や「落とす」「ネットからの高さ」という課題であった。

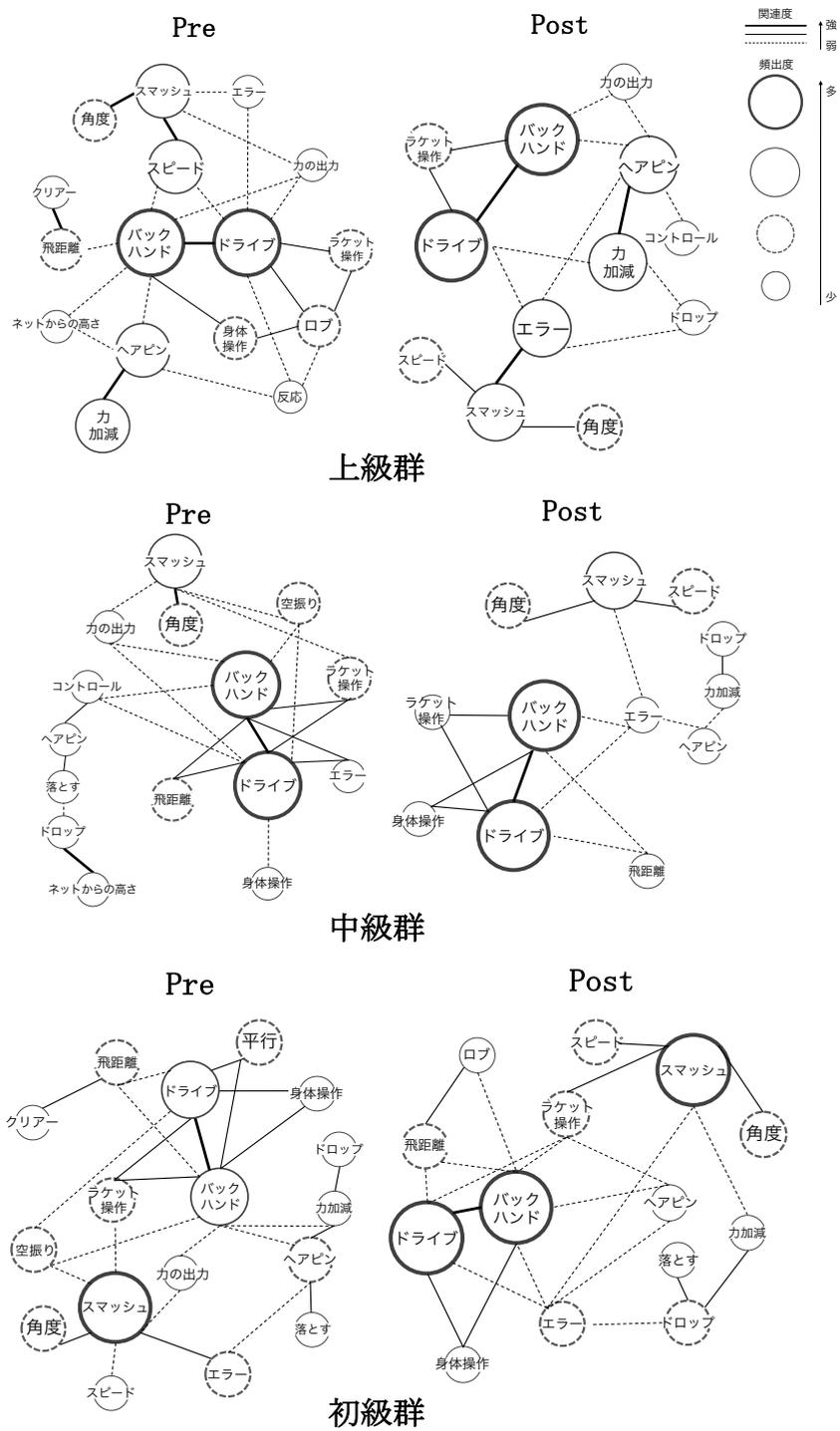


図 5-2 受講者の認知する技能課題の技能水準別共起ネットワーク

表 5-2 大学体育バドミントン授業受講者の自由記述による技能課題の回答を

セグメント化するために用いたコードとその文脈例

コード	文脈例
エラー	ネットに当たる, コートの外に出る, 成功しない
角度	山なりになる, 角度がつかない, 打ち下ろせない
空振り	空振りする, ラケットに当たらない, 打てない
身体操作	手首の使い方がわからない, 腕が動かせない
スピード	スピードが遅い, 素早く打てない
力の出力	強く打てない, 力の入れ方がわからない
力加減	力加減ができない, 力の調整が難しい
ネットからの高さ	ネットから高くなる, ネットから浮く
反応	対応が遅れる, 速い球に反応できない
飛距離	遠くに飛ばない, 奥に飛ばない
落とす	手前に落とせない
コントロール	狙いを定めて, コントロールがつかない
平行	床と平行に打てない
ラケット操作	打ち方, 持ち方, 面の向き

#### 4. 考察

大学体育におけるテニス授業受講者を対象とした技能課題に関する検討では, バックハンド動作は, 非日常的な動作であることから, 初心者には難しいと認知されると報告されている (山本ほか, 1996). バドミントン受講者においても, 同様の結果であったと言える. また金子 (2008) は, バドミントンにおける打つ強さの調整について, 主観的努力度とシャトル速度および正確性の対応関係から検討している. その結果, 1) 打つ強さを調整できるようになるには一定の競技経験を必要とすること, 2) 力強く打つ際にはコントロールがしにくくなることを報告している. 本研究の結果においても, ヘアピンでは, 力加減を課題として認知していることから, 打つ強さを調整できていないと推察される. またスマッシュにおいては, 全力で試行しようとするため, しっかりとラケットに当たらず, 満足のいく角度やスピードで打てなかったと推察できる.

また技能水準ごとに整理すると、課題とするストロークに大きな違いはないものの、困難と感じる理由については違う様相であった。さらに、課題の認知は、自身の身体操作（体幹、腕、手首）に関する内容よりも、打ち出したシャトルのフライトに関する内容（角度、飛距離、落とす）について多かった。運動学習において、自身の身体の動きに注意を向ける **Internal Focus**（内的焦点）よりも、環境に対して身体が与える効果へ注意を向ける **External Focus**（外的焦点）の方が、学習を促進させる報告もある（Wulf, 2010）。本研究の結果も追認する内容であり、シャトルのフライトに関する具体的な目標を提示することは重要である。

## 5. 結論

本章では、大学体育バドミントン授業受講者の技能課題について検討した結果、まず技能水準に関わらず困難なストローク（ドライブ、スマッシュ、ヘアピン）があること、しかしながらその要因は、技能水準で異なり、それらはシャトルのフライトを基準に自己評価されたものであると推察された。

## 第 6 章

### 学修者本位の授業設計および開発

## 1. 目的

本章では、学修者本位の授業設計および開発のプロセスを提示することを目的とした。具体的には、受講者の主観的な技能課題に基づいた教材を開発し、それを活用するための授業を設計することとした。

## 2. 改善授業に必要な教材の検討

第 2 章の結果から、技能水準が低い受講生であっても、努力した成果を他者と比較することなく実感でき、運動に積極的になれる授業改善が必要であると推察された。このことから、改善授業に必要な教材として、技能段階に応じた目標を提示するルーブリックが相応しいと考えられる。ルーブリックとは、学習者の達成度を判断する基準を、成功度合いに幅のあるパフォーマンスを数段階に分けて示すものである（梅澤，2012）。ルーブリックを用いることの意義としては、学生への素早いフィードバックに適していることや、到達レベルを学生が把握しやすいことから、能動的学習を促進させる効果があるとされている（田宮，2014）。このように、技能水準に応じた目標を提示することにより、他者と比較することなく自身の成長を実感させる技能ルーブリックは適切と考えられる。

## 3. 大学体育授業受講者の主観的な技能課題に基づくルーブリック

表 6-1 には、開発した大学体育バドミントン授業における技能ルーブリックを示した。本項では、受講者の主観的な技能課題の分析結果に基づき、バドミントン競技を専門種目とし、バドミントン競技及び大学体育バドミントン授業の指導歴 10 年以上の専門家 3 名で協議し作成したプロセスについて解説する。

まず専門家 A の一名により、素案を作成した。技能段階について、レベル 0 からレベル 4 の五段階とし、中間に当たるレベル 2 には試技実施前に提示したストロークの軌道がある程度達成できるという設定をした。その軌道を志向した上で実施した際に、初級群の技能課題に空振りが確認されたことから、それを参考としラケットにシャトルが当たらない場合

をレベル0, 当たりはするが全く求める軌道にならない場合はレベル1とし, 各ストローク統一することとした. こうすることにより, 受講者による自己評価のみでなく, 空振りしていたものに対して, 当たるようになった際に, 授業者による受講者への称賛の声かけを促進できると考えた. レベル3 およびレベル4 については, 各ストローク別に受講者の主観的な技能課題の認知を参考に作成した. 特に受講者はシャトルのフライトを参考に自己評価しており, それを反映させることが重要と考えた. 具体的には, ドロップであれば, 「サービスマインの手前に落とせる」といったようにシャトルがどの位置に落ちたかによって判断できる内容とした. レベル3 と 4 の違いについては, 課題認知の出現頻度により判別した.

ここまで作成されたルーブリックの素案について, 専門家 A,B,C の 3 名で協議することとした. その結果, ルーブリックの各レベルの項目について異論はでなかった. しかしながら, ストロークの項目に対し, 授業資料としても活用できるように, オーバーヘッドストローク, アンダーハンドストローク, サイドアームストロークに区分して, 示すべきとの意見があり, 全員の合意により, 採用することとなった. また「バックハンド」の回答について多かったことから, フォアハンドとバックハンドに項目を分ける提案があり, こちらも同意され, ドライブ, ロブ, ヘアピンについては, 項目分けをすることとなった. これらの意見を反映させたルーブリックを再度共有し, 技能段階に応じた目標を提示するルーブリックとして問題ないと結論づけられた.

表 6-1 大学体育バドミントン授業受講者の課題認知に基づき開発した技能ルーブリック

		レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	
オーバーヘッド ストローク	スマッシュ	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	スマッシュの軌道で打てる	角度をつけて 打つことが出来る	レベル4 速いスピードで 打つことが出来る	
	クリアー	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	クリアーの軌道で打てる	飛距離を出すことが出来る	狙った場所に 打つことが出来る	
	ドロップ	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	ドロップの軌道で打てる	相手の前方に シャトルを落とせる	サーブスライインより手前に落とせる	
		フォア	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	ロブの軌道で打てる	飛距離を出すことが出来る	狙った場所に 打つことが出来る
	ロブ	バック	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	ロブの軌道で打てる	飛距離を出すことが出来る	狙った場所に 打つことが出来る
		フォア	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	ヘアピンの軌道で打てる	サーブスライインより手前に 落とせる	ネットから浮かずに打つことが 出来る
ヘアピン	バック	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	ヘアピンの軌道で打てる	サーブスライインより手前に 落とせる	ネットから浮かずに打つことが 出来る	
	フォア	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	ドライブの軌道で打てる	床と平行に 打つことが出来る	飛距離を出すことが出来る	
サイドアーム ストローク	ドライブ	ラケットに当たらない	シャトルが ラケットに当たる	ドライブの軌道で打てる	床と平行に 打つことが出来る	飛距離を出すことが出来る	
		バック	ラケットに当たらない	ドライブの軌道で打てる	床と平行に 打つことが出来る	飛距離を出すことが出来る	

#### 4. 改善授業内容

授業の設計について、第2章における従前授業では、1) 技能の優劣や勝敗を重視する成績雰囲気ではなく学ぶ態度を重視する熟達雰囲気（中須賀ほか，2020）、2) 学修者の運動に対する主体的な試行錯誤を重視する感覚経験型指導法（松浦ほか，2018）、3) 運動能力の多様性を持つ班編成での学びあい促進による社会的スキルの高まり（ASKSモデル：梅垣ほか，2018）、4) 健康な身体的、心理的情緒的な発達をバランスよく促すスポーツ教育モデル（シーデントップ，2003）を導入したことで、基準値と比較し高い学修成果をもたらしていることが明らかとなった。このことから、授業内容については変更せず、第3、4、5章の結果および本章で開発したルーブリックを活用する授業を設計することとした。

表6-2には、改善授業の内容を示した。まず第3、4章の結果から、ラケットを操作することの重要性が明らかになったことから、従前授業では継続できることのみ教示していたリフティングの際に、継続よりもラケットの操作（動かす）を意識するよう指示した。またサーブストロークの指導についても同様に、ラケット操作させることを重要視させた。さらに、グループ分けの際には、第4章の結果に基づき、バドミントン経験者、打具操作種目、その他の球技、その他の運動部、運動部未所属を参考にグループ分けを行った。

各種ストロークの指導については、第5章の結果および本章で開発したルーブリックに基づき指導することとした。まずこれまで心がけてきた熟達雰囲気をさらに強められるように、ルーブリックを参考に他者と比較せずに自身の成長を重視するように声をかけることとした。また、これまで各ストロークの指導の際には、理想的なモデルとして授業者の見本を示し指導していたものを、ルーブリックにある目標を達成するための指導に変更した。具体的には、ヘアピンでは「ネットから浮かさずに打つ」という目標に対し、ラケットを動かしてしまうことによりシャトルに力が伝わってしまうことを説明し、極力ラケットを動かさずに当てることを指導することとした。

表 6-2 学修者本位に改善した大学体育バドミントン授業内容

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
授業内容の説明と導入	ラケット操作	サービス	ドライブ	ロベイング	ドロップ	スマッシュ	ヘアピン				シングルス&ダブルス試合			
0分	全体集合、出席確認、本時の説明、準備運動、コートへの準備													
15分	授業全体のガイダンス	サーブテスト	課題の説明 ドライブ	課題の説明 ロベイング	課題の説明 ドロップ	課題の説明 スマッシュ	課題の説明 ヘアピン							
30分	用具の説明	説明	シングルス ルールの説明	半面での 簡易ゲーム	ダブルス ルールの 説明	ペア決め	ペア決め	ペア決め	ペア決め	ペア決め	ペア決め	ペア決め	ペア決め	ペア決め
45分	コートの準備	サーブテスト	半面での 簡易ゲーム	シングルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルスの 簡易ゲーム (時間交代制)	ダブルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルス ゲーム (リーグ戦)							
60分	試しのラリー	サーブテスト	全面での 簡易ゲーム	シングルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルスの 簡易ゲーム (時間交代制)	ダブルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルス ゲーム (リーグ戦)							
75分		サーブテスト	全面での 簡易ゲーム	シングルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルスの 簡易ゲーム (時間交代制)	ダブルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルス ゲーム (リーグ戦)							
90分		サーブテスト	全面での 簡易ゲーム	シングルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルスの 簡易ゲーム (時間交代制)	ダブルス ゲーム (エレベーター 方式)	ダブルス ゲーム (リーグ戦)							

授業の振り返り、次週のアナウンス

片付け

ラケット操作の重要性の教示      ルーブリックを用いた自己評価      ルーブリックに基づく技能指導

## 5. まとめ

本章では、受講者の主観的な技能課題に基づいた大学体育バドミントン授業の設計および開発を目的とした。改善の視点は、技能水準が低い受講生であっても、努力した成果を他者と比較することなく実感でき、運動に積極的になれる授業であった。第5章の結果から、受講者はシャトルのフライトを基準に技能の自己評価を行っていることが明らかとなり、その点を反映させたループリックを開発した。また、第3～5章で明らかにした学修者に関する知識を反映させた指導を改善授業では実施することとした。このように、学修者の視点に立脚し、授業設計および開発することは、学修者本位の授業へ転換させる一つのモデルといえる。



## 第7章

### 学修者本位の教育が大学体育バドミントン授業受講者の 主観的恩恵に及ぼす効果

## 1. 目的

本章では、学修者本位の教育への転換が大学体育バドミントン授業受講者の主観的恩恵評価に及ぼす効果について検討することを目的とした。具体的には、第 6 章で提示された改善授業を実施し、主観的恩恵により従前授業と比較することとした。

## 2. 方法

### 2.1. 研究対象者

第 2 章での対象者 149 名を従前授業群とし、改善授業群として異なる年度で新たに、首都圏にある C 大学及び D 大学におけるバドミントン授業を履修している 418 名（男性：283 名，女性 135 名）を調査対象とした。属性については、学年（ $1.5 \pm 0.9$  年），高校時の競技経験（バドミントン：45 名，打具操作種目：119 名，その他の球技：87 名，その他の運動部：67 名，運動部経験なし：101 名）であった。授業の履修要件については、学年や学部等によって選択・選択必修・必修と異なるものであった。なお調査対象に対する全ての授業（C 大学 3 コマ，D 大学 2 コマ）は同一教員によって行われたものである。技能水準については、第 2 章と同様の基準により判別し、上級群 94 名，中級群 233 名および初級群 91 名であった。サービステストについては、全 15 回中 3 回目の授業に実施された。

### 2.2. 大学体育授業の主観的恩恵評価尺度による調査

受講者の学修成果の調査については、大学体育授業の主観的恩恵評価尺度（西田ほか，2016）を用いることとした。調査は最終授業（15 週目）の終了後に実施された。各質問項目について、「全く当てはまらない」（1 点）から「非常によく当てはまる」（7 点）の 7 件法で回答を求めた。最終授業不参加者を除き、回答者は従前授業群 149 名，改善授業群 418 名であった。また、倫理的配慮として 1) 研究対象者の自由意思による研究参加であること，2) 研究協力の意思を示した後でも同意を撤回できること，3) 研究協力しない場合も不利益を一切被ることはないことを説明し、質問紙の提出によって同意の意思表示を得た。なお本

研究は、筑波大学体育系研究倫理委員会の承認を受けて実施された。

### 2.3. ルーブリックによる技能得点の調査

開発したルーブリックを用いて技能得点を測定することとした。調査は 3 週目（以下，Pre）と 15 週目（以下，Post）に実施された。研究対象者には，ルーブリックに基づきストロークを実施させ，実施後すぐに自己評価させた。各レベルに 1 を加え点数化した（レベル 0 を選択した場合は 1 点，レベル 4 を選択した場合は 5 点）。自己評価するストロークは 9 項目あり，最大 45 点であった。

### 2.4. 授業満足度に関する調査

質的分析のため，最終授業終了後に授業満足度（楽しさ）を選択式と自由記述によって回答を得た。授業満足度については，授業の楽しさについて「大変楽しかった」から「大変つまらなかった」の 5 件法で選択し，選択理由について自由記述で回答を求めた。また，授業の履修理由と授業評価について自由記述によって回答を求めた。

### 2.4. 分析方法

改善授業が主観的恩恵に及ぼす効果を検証するため，改善前授業の受講者を従前授業群，改善授業の受講者を改善授業群とし，対応のない 2 要因分散分析を行った。交互作用の有意な場合は各要因（技能水準・授業）の単純主効果の検定を，交互作用が有意でない場合は各要因の主効果の有意性を検討した。また第 2 章では，上級群と初級群とに有意な差が認められたことから，中級群を除いた分析も行った。またルーブリックによる技能点の分析については，1 要因のみ対応のある 2 要因分散分析を行った。その後の検定については同様に実施した。なお統計ソフトには SPSS Statistics 26 を用い，いずれも有意水準は 5%未満とした。

### 3. 結果

#### 3.1. 主観的恩恵評価による従前授業と改善授業との比較

改善授業が主観的恩恵に及ぼす効果を検証するため、改善前授業の受講者を従前授業群、改善授業の受講者を改善授業群とし、対応のない 2 要因分散分析によって比較した（表 7-1）。その結果、すべての項目において有意な交互作用は認められず、ポジティブ感情の喚起以外の項目で技能水準にのみ有意な主効果が認められた。その後の多重比較では、運動スキルの習得のみ上級群が初級群よりも有意に高い値であることが示された。中級群を除いて比較した結果を表 7-2 に示した。協同プレーの価値理解および体力・身体活動の増強において、有意な交互作用が認められたため、各要因の単純主効果を検討した。その結果、初級群のみ、改善授業でスコアが有意に高まったことが示された。また上級群と初級群の有意な差は従前授業においてのみ確認された。その他の項目については、有意な交互作用は認められず、技能水準にのみ有意な主効果が認められた。

表 7-1 主観的恩恵評価得点の 2 要因分散分析結果（授業×技能水準）

項目		従前授業		改善授業		交互作用 ( <i>F</i> )	主効果 ( <i>F</i> )	
							授業	技能水準
		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>			
運動スキルの習得	上級群	36.32	4.95	35.77	5.21	0.69	0.89	4.18 * 上級>初級
	中級群	34.28	5.04	35.38	5.22			
	初級群	32.92	6.63	34.13	5.03			
協同プレーの価値理解	上級群	38.89	3.86	38.15	5.13	2.03	1.92	3.31 * —
	中級群	37.10	5.19	37.71	6.69			
	初級群	34.50	8.29	37.54	4.59			
ポジティブ感情の喚起	上級群	25.79	4.49	25.21	3.86	1.36	0.98	2.89
	中級群	24.52	3.95	24.91	3.97			
	初級群	23.12	4.56	24.70	3.79			
体力・身体活動の増強	上級群	35.05	5.15	33.69	6.57	2.39	2.26	4.49 * —
	中級群	31.80	7.08	33.19	6.80			
	初級群	29.27	7.18	32.79	5.85			
規則的な生活習慣の確立	上級群	17.84	2.87	16.56	4.36	2.24	0.58	4.38 * —
	中級群	15.29	4.10	16.40	4.35			
	初級群	14.46	3.51	15.78	4.35			

\*:p<.05

表 7-2 中級群を除いた主観的恩恵評価得点の 2 要因分散分析結果（授業×技能水準）

項目	技能水準	従前授業		改善授業		交互作用 (F)	主効果 (F)		単純主効果 (F)		
		M	SD	M	SD		授業	技能水準	技能水準		授業
									従前	改善	
運動スキルの習得	上級群	36.32	4.95	35.77	5.21	0.97	0.13	7.98**	—	—	
	初級群	32.92	6.63	34.13	5.03						上級>初級
協同プレーの価値理解	上級群	38.89	3.86	38.15	5.13	4.54 *	1.66	7.94**	7.57**	0.61	0.31
	初級群	34.50	8.29	37.54	4.59						
ポジティブ感情の喚起	上級群	25.79	4.49	25.21	3.86	2.63	0.57	5.70*	—	—	
	初級群	23.12	4.56	24.70	3.79						上級>初級
体力・身体活動の増強	上級群	35.05	5.15	33.69	6.57	5.40 *	1.05	10.11**	9.37**	0.95	0.74
	初級群	29.27	7.18	32.79	5.85						
規則的な生活習慣の確立	上級群	17.84	2.87	16.56	4.36	3.43	0.01	8.84**	—	—	
	初級群	14.46	3.51	15.78	4.35						上級>初級

\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

### 3.2. ルーブリックによる技能得点の授業前後の比較

ルーブリックによる技能得点の授業前後の変化を表 7-3 に示す。有意な交互作用が認められたので、各要因の水準ごとの主効果を検討した。その結果、初級群および中級群において授業前後の有意な向上が示され、Pre・Post とともに技能水準において有意な差があることが確認された。

表 7-3 ルーブリックによる技能得点の 2 要因分散分析結果（時期×技能水準）

項目	技能水準	Pre		Post		交互作用 (F)	主効果 (F)		単純主効果 (F)					
		M	SD	M	SD		時期	技能水準	技能水準		時期			
									Pre	Post				
ルーブリック得点	上級群	36.41	6.35	37.11	7.03	3.45*	15.91**	145.56**	103.79**	49.03**	—			
	中級群	30.72	6.63	31.92	6.55							上級>中級	上級>中級	4.33*
	初級群	24.14	4.80	27.83	5.56							上級>初級	上級>初級	16.85**
									中級>初級	中級>初級	Pre<Post			

\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

### 3.3. 授業満足度調査の結果

授業満足度（表 7-4）について、「大変楽しかった」が 77%と最も回答が多く、「楽しかった」の 21%を合わせると、98%の受講生が肯定的な回答であり、「つまらなかった」「大変つまらなかった」は 0%であった。「大変楽しかった」「楽しかった」の選択理由として、「上達を実感できた」「憂鬱な気分が晴れた」「たくさんコミュニケーションがとれた」などが確認された。また授業評価アンケートでは、「技能が身についた」「友達ができた」「楽しく運動できた」などの体育授業による恩恵を感じていることが確認された。さらに「先生の説明がわかりやすかった」「初心者でもわかりやすく教えてくれた」「先生に褒められるのが嬉しかった」という指導に関する評価記述が確認された。

表 7-4 改善授業の授業満足度調査結果

満足度	回答割合	記述例
5. 大変楽しかった	77% (333/431)	知らない人とペアになって沢山ゲームをしている色々な人とコミュニケーションをとったりして憂鬱な気分が晴れたし、いい運動にもなった。ゲームで接戦になるときが一番楽しかったし気合がはいった。普段でもバドミントンをやりたいと思った。授業を受けていくうちに上手くなっていくのが実感できて楽しかった。など
4. 楽しかった	21% (90/431)	苦手としていた球技、ラケット競技に向き合う中で体力づくりをはじめ技術的にも精神的にも上達したと感じたから。バドミントン初心者でもついていくことができグループをつくることで大学での仲間も増えました。運動がきつすぎるときがあったから。でも友達もできたし、運動不足だったのでとても楽しかった。など
3. どちらでもない	2% (8/431)	最初は全然できなかったけど授業が進むにつれて少しずつできるようになった。ペアを組んで自分が前にいったり考えて行動することが楽しいと感じられた。初心者なので経験者とやるとやり辛かった。でも楽しかった。など
2. つまらなかった	0%	
1. 大変つまらなかった	0%	

#### 4. 考察

本章の結果から改善授業は、協同プレーの価値理解および体力・身体活動の増強において、初級群の有意な向上により技能水準に関わらず学修成果を実感させる授業であったことが示唆された。これは、学修者の視点に立脚したルーブリックを活用したことにより、学修者の主体的かつ積極的な運動を促した成果であるといえる。また各技能水準において授業前後で技能得点がそれぞれ向上していることから、他者との比較ではなく達成度に基づく学習がなされたことを示唆しており、これにより初級者の主観的恩恵の認知が高まったと推察させた。さらに授業者においても、ルーブリックを用いることにより称賛の声かけを行い易くなった。これにより初級者の授業後のアンケートでは「先生が優しく教えてくれた」「先生に褒められて嬉しかった」など、内発的動機づけを高められたことが伺える。熟達雰囲気とは異なる授業雰囲気に、成績雰囲気がある（中須賀ほか，2018）。この成績雰囲気とは、能力に価値が置かれ競争を通しての達成が重視されるものであり、体力・身体活動の増強および規則的な生活習慣の確立に正の影響を及ぼすと報告されている（中須賀ほか，2020）。これは、目標達成に向けた鍛錬の過程で体力の必要性を実感し、付随して日頃からのコンディショニングを整える重要性を知ることが要因とされている。一方で他者との競争が強調されるため、協同プレーの価値理解やポジティブ感情の喚起には負の影響を及ぼすとされている。本研究では熟達雰囲気でありながら、ルーブリックに基づく指導により、他者と比較することなく学修者の積極的な運動を促し、体力・身体活動の増強に影響を及ぼしたと推察された。

次にルーブリックによる技能得点については、初期値において技能水準によって有意な差が確認された。本研究では、サービスストロークが技能水準を判別するために有効とされていることからサービステストを用いてきたが、これはルーブリックに示したストロークとも関係性があることを示唆している。すなわち、サービスストロークの水準は各ストロークとも関係性があるということである。このことから、サービスストロークの分析で明らかとなったラケット操作の重要性を教示することは、技能上達に有効である可能性を示唆す

るが、今後は客観的な視点でより詳細な分析が必要といえる。

本研究全体を通して得られた、主要な知見について整理する。まず一つ目として、技能水準によって主観的恩恵に差が生じるという点である。二つ目として、学修者の技能課題について、技能水準によって課題認知が異なることと、特に初級群では打ち出したシャトルのフライトを頼りにストロークの良し悪しを評価している点である。三つ目として、学修者の視点に基づく学修者本位の教育への転換は、受講者の学修成果を高めることに効果をもたらす可能性があるという点である。

一つ目の知見について、技能の低い受講者は技能の高い受講者と比較し、体育授業における主観的恩恵を高く感じられていないことを明らかにした点に意義がある。学修者本位というのは、全ての学修者を対象にする言葉であり、技能水準によって学修成果に差が生じてしまうことを理解することは、学修者本位の授業への転換において重要な出発点といえる。

二つ目の知見について、本研究では学修者の自由記述に基づいて技能課題を抽出した点に意義があるといえる。体育授業における運動スキルの育成について、到達目標を設定することは重要であり、かつ学修者に理解を促すため、実践的な言葉に置き換えて説明することは、効果的なスキル学習につながると考えられている（井田，2012）。本研究では、まさに学修者の実践的な言葉を抽出し、その言葉に置き換えてルーブリックを作成した。これにより、それぞれの技能水準における目標設定を可能にし、学修者主体の学びを促すことにつながったと推察される。

三つ目の知見については、ADDIEモデルにおける全てのフェーズにおいて、学修者の視点を取り入れた点に意義があるといえる。この改善授業により、協同プレーの価値理解や体力・身体活動の増強に良い影響を与えたことから、より良い体育授業を設計する際には、学修者の視点を取り入れることが重要といえる。Kajita et al. (2019) は、大学体育授業の主観的恩恵評価尺度を援用し、日本、韓国、台湾の大学体育授業における教育目標について授業担当教員を対象に標本調査を行った。その結果、日本では「協同プレーの価値理解とコミュニケーション能力向上」を最も重視していた。これは、技能や体力向上よりも、人間関係

を構築する上で基礎となる他者協力やコミュニケーション能力の向上を重視していることを意味している（奈良・木内，2020）。もちろん，教員による教育目標の設定は授業設計する際には，欠かせない要件といえる。しかしながら，教育の課題の一つに学修者は各自異なる速さで学ぶという点がある。すなわち，進捗がゆっくりな学修者は現在取り組んでいる課題を完全に習得するまえに次の課題に取り組まなければいけないことや，反対に進捗の速い学修者は先に進むことが阻まれる事態が発生することを意味する（Reigeluth & Karnopp,2013）。本研究の結果では，学修者の視点からルーブリックを開発することにより，それぞれの速度で学修を進めることを可能にし，特に初級者の学修成果高め，技能水準に関わらず，すべての学生に感じさせることができたといえる。このことから，学修者本位の教育は技能水準の低い受講生の主観的恩恵を高めることが示唆された。

## 5. 結論

本章では，学修者本位の教育が大学体育授業受講者の主観的恩恵評価に及ぼす効果について検討した。その結果，学修者の視点からルーブリックを開発することにより，それぞれの速度で学修を進めることを可能にし，特に初級者の学修成果高め，技能水準に関わらず，すべての学生に高い学修成果を感じさせることができたといえる。このことから，学修者本位の教育は技能水準の低い受講生の主観的恩恵を高めることが示唆された。



## 第 8 章 総括

## 1. 本研究の目的

本研究では、学修者本位の教育への転換が大学体育バドミントン授業受講者の主観的恩恵評価に及ぼす効果について検討することを目的とした。具体的には、学修者の視点に立脚し、学修者に関する知識を分析し、その結果に基づき設計および開発された改善授業を実施し、学修成果として主観的恩恵に及ぼす効果を検証した。

## 2. 本研究で得られた成果

本研究によって得られた結果は、以下のように整理される。

研究課題 1 (第 2 章) では、従前授業における受講者の技能水準が主観的恩恵に与える影響を明らかにすることを目的とした。そのために、主観的恩恵評価尺度による学修成果の調査を行い、授業全体の評価を西田ほか (2016) の基準値と 1 サンプルの  $t$  検定を用いて比較し、技能水準による比較には、一元配置分散分析により解析した。その結果、以下の結論が得られた。

従前授業は西田ほか (2016) の基準値と比較し、全ての項目において高い学修成果を実感していることが明らかとなった。しかしながら、技能水準に比較した結果、技能水準の高い受講生の方が低い受講生よりも高い学修成果を実感していることが明らかとなり、技能水準に関わらず学修成果を実感できる改善授業の必要性が示唆された。

研究課題 2-1 (第 3 章) では、バドミントンのロングサービスストロークに影響を与える要因を探索的に検討することを目的とした。そのために、フォアハンドによるロングサービスにおいて、実施したストロークのパフォーマンスに得点を与え数値化し、その得点に影響を与える要因を重回帰分析によって解析した。その結果、以下の結論が得られた。

フォアハンドによるロングサービス (Forehand Long Service: 以下 FLS) 得点を目的変数、性別と身体的要因 (身長・体重) を説明変数とした重回帰分析の結果、男性の方が、有意に FLS 得点が高いことが示された。動作要因に関しては、フォワードスイング局面のラケット

トヘッドおよび手の移動距離, フォロースルー局面のラケットヘッドの移動距離が, FLS 得点に有意に正の影響を示し, 手関節角度ではインパクト時における角度が, FLS 得点に有意に負の影響があることが示された. これらのことから, 性別では男性の方が, 有意に FLS 得点が高かったため筋量や力といった影響が示された. 動作要因ではラケットヘッドのフォワードスイング局面及びフォロースルー局面, 手ではフォワードスイング局面の移動距離を長くとり, インパクト時の手関節角度を小さくするため, 先行研究で示されているような橈側屈曲 (リストスタンド) 等の動作様式が, FLS を遂行するために重要であることが示された.

研究課題 2-2 (第 4 章) では, 大学体育バドミントン授業受講者における競技経験と技能レベルとの関係性を明らかにすることを目的とした. そのために, 中学・高校期の運動部活動経験とバドミントン・フォアハンドサービスのパフォーマンスレベルの関係性をカイ二乗検定によって解析した. その結果, 以下の結論が得られた.

上級群の競技経験はバドミントン経験者と打具操作種目が, 初級群では運動部経験なしが有意に多かった ( $p < 0.01$ ). この結果から, 打具操作の経験が技能レベルに影響を与えていることが推察された.

研究課題 2-3 (第 5 章) では, 大学体育バドミントン授業受講者の難しいと感じている主観的な技能課題を, 受講者の自由記述回答を技能水準別に抽出することを目的とした. そのために, 受講者がもっとも困難と認知したストロークについて技能水準別に整理し, 質的データ分析によって解析した. その結果, 以下の結論が得られた.

大学体育バドミントン授業受講者の技能課題については, まず技能水準に関わらず困難なストローク (ドライブ, スマッシュ, ヘアピン) があること, しかしながらその要因は, 技能水準で異なり, それらはシャトルのフライトを基準に自己評価されたものであると推察された.

研究課題 3 (第 6 章) では、学修者本位の授業設計および開発することを目的とした。改善の視点は、技能水準が低い受講生であっても、努力した成果を他者と比較することなく実感でき、運動に積極的になれる授業であった。第 5 章の結果から、受講者はシャトルのフライトを基準に技能の自己評価を行なっていることが明らかとなり、その点を反映させたルーブリックを開発した。また、第 3～5 章で明らかにした学修者に関する知識を反映させた指導を改善授業では実施することとした。このように、学修者の視点に立脚し、授業設計および開発することは、学修者本位の授業へ転換させる一つのモデルといえる。

研究課題 4 (第 7 章) では、学修者本位の教育が大学体育バドミントン授業受講者の主観的恩恵評価に及ぼす効果について検討することを目的とした。そのために、第 6 章で提示された改善授業を実施し、主観的恩恵により従前授業との比較を 2 要因分散分析によって解析した。その結果、以下の結論が得られた。

改善授業群の方が従前授業群よりも協同プレーの価値理解、体力・身体活動の増強において、有意に高い値を示した。また初級群のみ、改善授業でスコアが有意に高まったことが示された。このことから、学修者本位の教育は技能水準の低い受講生の主観的恩恵を高めることが示唆された。

### 3. 大学体育高度化への示唆

本研究では、高い主観的恩恵を実感させていた従前授業であっても、技能水準という視点で分析することにより、教育実践の中にある現実的課題を見出すことができた。またその課題解決に向けて、受講者の内省を促す内容（主観的な技能課題）の調査を行うことで、研究のための授業に決してならないように心がけた。このように、現状の授業実践に満足せず、学修者の視点に立った授業設計を行うことで、大学体育を高度化させ、その過程を研究たらしめる能力は大学体育教員として必要である。

また本研究の授業では、大学体育の独自性ともいえる技能上達を一つの目標としている。そのために、学修者の技能課題に基づいてルーブリックを開発し、他者との比較でない授業展開により、技能水準が低いことによる心理的ストレスを少しでも軽減させることや、技能水準に依存しない学びの促進を心がけた。すなわち改善授業は、技能上達をさせるために、心理社会的な側面を重視し、積極的に運動させることを重視した授業であったといえる。このように、大学体育の独自性である技能上達を重視することは、結果として心理社会的な能力や体力・身体活動の増強といった、大学体育の汎用性を向上させることにつながり、教育効果を高める可能性を示唆している。大学体育でしかできない教育を確実にし、その結果として心理社会的なスキルが身に付くという視点を、これからも追求していくことにより、大学体育の高度化をさせていく必要がある。

#### 4. 研究の限界と展望

最後に本研究の課題について述べる。1点目は同一授業者による統一した授業内容で、学修成果を比較できたことは、学修成果を高めた要因を同定しやすい利点がある一方で、一人の教員における事例のため、バドミントン種目以外の授業など、今後は多くの状況で検討を重ね、その有効性について検討する必要がある。2点目は、学修成果を主観的恩恵評価のみで測定している点である。学修成果を高める方法を検討するためには、主観的な指標のみでなく、客観的な側面からも測定する必要がある。例えば、実際に技能上達がなされたのか、ラリーの回数やゲームパフォーマンスなどを客観的に測定し、主観的な指標との関連性を検討することで、学修成果を高める方法をより詳細に検討できるものと思われる。

いくつかの課題は残るものの、本研究の結果から学修者本位の教育は技能水準の低い大学体育授業受講者の主観的恩恵を高めることが明らかとなった。今後本研究をモデルとし、多くの大学体育授業で学修者本位の教育へと転換されることが期待される。



## 引用文献

- 阿部一佳・渡辺雅弘 (2008) バドミントン指導理論 I . 特定非営利活動法人日本バドミントン指導者連盟, pp. 47-54.
- 安部孝・坂牧美歌子・尾崎隼朗 (2009) 筋量・筋機能とスポーツパフォーマンスの男女差. バイオメカニクス研究, 13 : 65-75.
- 中央教育審議会(2012) 「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」(答申). [https://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_1.pdf), (参照日 2020 年 1 月 14 日).
- 中央教育審議会 (2018) 「2040 年に向けた高等教育のグランドデザイン」(答申). [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1411360.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1411360.htm), (参照日 2020 年 1 月 23 日).
- Cochran K. F. et al. (1993) Pedagogical content knowledge: An integrative model for teacher preparation. *Journal of Teacher Education*, 4: 263-272.
- Cohen, J. (1988) *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. (2nd ed) . Lawrence Earlbaum Associates.
- Cohen, J. (1992) A power primer. *Psychological bulletin*, 112: 155-159.
- 藤井美和 (2005) テキストマイニングと質的研究. 藤井美和・小杉孝司・李政元編著, 福祉・心理・看護のテキストマイニング入門. 中央法規, pp. 14-28.
- 藤野和樹 (2013) バドミントン競技におけるバック及びフォアハンドサービスの比較. *マテシス・ユニウェルサリス*, 15 (1) : 123-133.
- 深見英一郎・水島宏一・友添秀則・吉永武史 (2015) 運動が苦手な生徒の運動技能を向上させるための指導の在り方ー中学校・器械運動の授業を対象にー. *スポーツ科学研究*, 12: 56-73.
- Gabriele Wulf : 福永哲夫監訳・水藤健・沼尾拓訳 (2010) 注意と運動学習ー動きを変える意識の使い方ー. 市村出版.
- ガニエ・ウェイジャー・ゴラス・ケラー : 鈴木克明・岩崎信訳 (2007) *インストラクシヨナ*

ルデザインの原理. 北大路書房.

橋本公雄 (2012) 体育実技授業における心理社会的要因を媒介変数としたメンタルヘルス改善・向上効果のモデル構築. 大学体育学, 9 : 57-67.

日高正博・後藤幸弘 (2010) バドミントンのゲーム様相と楽しさの関係ーハンディキャップ制確立に向けての基礎的研究ー. 長崎大学教育学部紀要, 50 : 59-74.

平野泰宏 (2015) 体育教材としてのバドミントン指導法に関する一考察. 大妻女子大学家政系研究紀要, 51 : 47-56.

平野裕一 (1996) 打つ動作のバイオメカニクス. 体育学研究, 40 : 399-404.

廣田彰・飯野佳孝 (2001) 目でみるバドミントンの技術とトレーニング, 大修館書店, pp40.

井田博史 (2012) 体育授業における運動スキル育成. 石井源信・楠本泰久・阿江美恵子編, 現場で生きるスポーツ心理学. 杏林書院, pp. 112-114.

井上則子 (2010) PAC (個人別態度構造) 分析にみる体育授業における「個」の学びの構造. 大学体育学, 7 : 3-12.

石道峰典・西脇雅人・中村友浩 (2016) 体育実技授業における社会人基礎力育成を意図した介入効果の検証. 大学体育学, 13 : 26-34.

石道峰典・西脇雅人・中村友浩 (2017) 体育実技授業による visual analog scale (VAS) 法を用いた社会人基礎力の評価に関する検討. 大学体育学, 14 : 67-78.

岩田靖・三條俊彦・今枝亜友美 (2017) バドミントンの打動作における学習内容の抽出に向けての予備的研究ーオーバーハンド・クリアに焦点を当ててー. 信州大学教育学部附属次世代型学び研究開発センター紀要「教育実践研究」. 16 : 217-226.

Kajita K., Kiuchi A., Park K., Lin P., Hasegawa E. and Nakagawa A. (2019) A comprehensive and comparative survey study reveals the current status of physical education in liberal arts higher education courses at colleges and universities in Japan, Korea and Taiwan, 筑波大学体育系紀要, 42 : 57-61.

金谷麻理子・高木英樹 (2019) 大学体育における意識的運動学習の教育的価値に関する一考

- 察. 大学体育スポーツ学研究, 16 : 3-12.
- 金田晃一・引原有輝 (2018) 学外活動を伴う集中型の大学体育授業が受講学生の社会人基礎力におよぼす影響：ゴルフ種目を対象に. 大学体育学, 15 : 22-30.
- 金子元彦・古川寛・伊藤浩志・村木征人 (2008) バドミントンにおける打つ強さの調整. スポーツ方法学研究, 21: 157-165.
- 川村卓・島田一志・高橋圭三・森本吉謙・小池関也・阿江通良 (2008) 野球の打撃における上肢の動作に関するキネマティクスの研究ーヘッドスピード上位群と下位群のスイング局面の比較ー. 体育学研究, 53 : 423-438.
- 川戸湧也・長谷川悦示・木内敦詞・梶田和宏・中川昭 (2020) 大学体育の ADDIE モデルに基づく柔道授業の有効性の検証. 体育学研究. doi.
- 小屋多恵子 (2018) ADDIE モデルを適用して授業設計ー理系学部における 2 つのコーパス言語学授業の課題と可能性ー. Journal of Corpus-based Lexicology Studies. 1: 37-51.
- 小林勝法・木内敦詞 (2013) 大学教養体育の教員採用および教員研修の実態. 大学体育学, 10 : 71-77.
- 公益財団法人日本体育協会編 (2014) 公認スポーツ指導者養成テキスト (第 10 版). 公益財団法人日本体育協会, pp121.
- Krippendorff Klaus : 三上俊治, 推野信雄, 橋元良明訳 (2016) メッセージ分析の技法「内容分析法への招待」. 勁草書房. pp. 202-241.
- 松浦佑希・本谷聡・坂入洋右 (2017) 多様な運動感覚の経験を重視した運動方略の心理的効果. コーチング学研究, 302: 149-158.
- 松浦佑希・本谷聡・雨宮怜・坂入洋右 (2018) 学習者の多様な感覚経験を重視した運動指導方略の効果. 体育学研究, 63: 265-280.
- 升佑二郎・田中重陽・熊川大介・角田直也 (2010) 日本トップレベルの大学生と高校生バドミントン選手におけるスマッシュ動作の運動学的考察ーラケットヘッドの移動軌跡及

- び肩関節運動に着目して－. トレーニング科学, 22: 257-268.
- 升佑二郎・村松 憲・竹内雅明 (2013) バドミントン競技におけるサービス動作の筋電図学的分析－バックハンドショートサービスに着目して－. 体育の科学, 63: 333 -338.
- 松元剛・榎本靖士・金谷麻理子・鍋山隆弘・秋山央・吹田真士・奈良隆章・岡出美則・山田幸雄 (2013) 大学体育における学修成果可視化のためのルーブリックに関する研究. 大学体育研究, 35: 121-127.
- McCombs, B. L., & Whisler, J. S. (1997) *The Learner-Centered Classroom and School: Strategies for Increasing Student Motivation and Achievement*. The Jossey-Bass Education Series. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc.
- 宮平喬 (2011) スポーツ動作の転移を用いた指導法の体系化とその可能性. 筑紫女学園大学・筑紫女学園大学短期大学部紀要, 6 : 275-282.
- 村田厚生, 杉足昌樹 (2000) スポーツビジョンと野球の打撃能力の関係. 人間工学, 36 : 169-179.
- Richard A. Schmidt : 調枝孝治監訳 (1994) *運動学習とパフォーマンス*. 大修館書店, p. 141
- 中井聖 (2018) 学習形態の異なる大学体育実技授業実施前後のライフスキルの特徴とその変化. 大学体育学, 15 : 46-56.
- 中島英博 (2016) 授業設計の利点を理解する. 中嶋英博編 (シリーズ大学の教授法 1 授業設計). 玉川大学出版部, pp. 11-19.
- 中山正剛・田原亮二・神野賢治・丸井一誠・村上郁磨 (2011) 大学生活におけるメンタルヘルスを規定する大学体育授業の要因分析: 大学体育の効果に関する研究. 大学体育学, 8 : 3-12.
- 中須賀巧・木内敦詞・西田順一・橋本公雄 (2020) 大学体育授業における動機づけ雰囲気と主観的恩恵評価の関係－受講種目と性別の違いに着目して－. 大学体育スポーツ学研究, 17: 12-22.
- 中須賀巧・阪田俊輔・杉山佳生 (2018) 高校体育における動機づけ雰囲気および目標志向性

- が生徒の体育授業満足感に与える影響. 体育学研究, 62: 281-296.
- 奈良雅之・小林勝法・嵯峨寿・山里哲史 (2014) 職場環境の変化を体験した大学体育教員のキャリア意識に関する検討. 大学体育, 11: 79-86.
- 奈良隆章・木内敦詞 (2020) 自己開示によるライフスキル向上を意図した大学体育授業の設計. 大学体育スポーツ学研究, 17: 38-47.
- 西田順一 (2012) 大学生の水泳・水中運動の恩恵と負担の測定: 意思決定バランス尺度の作成および信頼性・妥当性の検討. 大学体育学, 8: 13-23.
- 西田順一・橋本公雄・木内敦詞・谷本英彰・福地豊樹・上條隆・鬼澤陽子・中雄勇人・木山慶子・新井淑弘・小川正行 (2015) テキストマイニングによる大学体育授業の主観的恩恵の抽出: 性および運動・スポーツ習慣の差異による検討. 体育学研究, 60: 27-39.
- 西田順一・橋本公雄・木内敦詞・堤俊彦・山本浩二・谷本英彰 (2016) 体育授業における大学生の主観的恩恵評価およびその大学適応感に及ぼす影響性. 体育学研究, 61: 537-554.
- 西原康之 (2006) 体育の意義の変遷と体育教師の力量の関係性. 新潟大学大学院現代社会文化研究科, 37: 19-28.
- 岡村泰斗・荒木恵理・笠永恵里 (2005) 体験学習法を応用した体育授業が学習者の内発的動機付けに及ぼす効果. 奈良教育大学紀要, 1: 93-101.
- ライゲルース・ビーティ・マイヤーズ: 鈴木克明監訳 (2020) 学習者中心の教育を実現するインストラクショナルデザイン理論. 北大路書房.
- Reigeluth, C. M., & Karnopp, J. R. (2013) Reinvenying Schools: It's Time to Break the Mold. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 1-24.
- 櫻井健太・奈良雅之・柴田景子 (2014) 保健医療・看護学部卒業生を対象とした調査による大学教養体育授業内容の検討. 大学体育, 11: 3-12.
- 佐野裕司 (1997) 大学バドミントン業におけるサービスを利用したスキルテストの開発に関する研究—サービス力と競技力との関係—. 千葉体育学研究, 21: 15-18.

- 佐野裕司 (1999) 一般大学生におけるバドミントン試合成績とサービス力との関係. 千葉体育学研究, 23: 33-37.
- 佐藤郁哉 (2008) 質的データ分析法. 新曜社, pp. 45-58.
- 関根克浩・豊川琢・阿江通良・藤井範久・島田一志 (1999) 小学生男子における投動作の発達に関するキネマティクスの研究. バイオメカニクス研究, 3: 2-11.
- シーデントップ: 高橋健夫訳 (2003) 新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—. 大修館書店, pp. 34-58.
- 島本好平・山本浩二 (2018) 心理社会的な成長につながる気づきのライフスキル獲得への影響: 体育授業における自己開示からの検討. 大学体育学, 15: 63-71.
- 空知知之 (2020) 商業高校における ADDIE モデルを用いた授業デザインの実践研究. 情報教育, 2: 24-30.
- 須崎康臣・中須賀巧・谷本英彰・杉山佳生 (2018) 高校体育授業が大学生の主観的幸福感に及ぼす影響. 体育学研究, 63: 411-419.
- 鈴木克明 (2005) e-Learning 実践のためのインストラクショナル・デザイン. 日本教育工学会論文誌, 29: 197-205.
- 竹市勝 (2013) ロングサービスを利用したバドミントンスキルの評価と分類に関する研究. 国士舘大学教養論集, 73: 15-24.
- 瀧本真己・木内敦詞・石道峰典・中村友浩・西脇雅人 (2018) 大学体育実技授業の振り返り文章数を多く記述するほどライフスキルの獲得が促進される: 大学体育授業を対象とした縦断研究. 大学体育学, 15: 3-11.
- 田宮憲 (2014) ルーブリックの意義とその導入・活用. 高等教育開発センターフォーラム, 1: 125-135.
- 東海林祐子・島本好平 (2017) 大学体育におけるライフスキル獲得のための授業支援ツール: 体育ノート導入とその効果の検討. 大学体育学, 14: 3-15.
- 富川理充・相澤勝治・齋藤実・渡辺英次・平田大輔・李宇諤・佐藤雅幸 (2017) 「体育」演

- 習から「スポーツ」教育へと転換した大学教養体育の授業効果：一私立大学の実践事例. 大学体育学, 14 : 24-34.
- 梅垣朋美・大友智・上田憲嗣・深田直宏・古井健人・宮尾夏姫 (2018) 社会スキル向上を促す体育における指導モデル (ASKS モデル) の検討ーチーム編成に着目してー. 体育学研究, 63: 367-381.
- 梅澤秋久 (2012) ポートフォリオ評価とルーブリックの開発. 体育科教育学研究, 28: 51-56.
- 渡部悟 (2013) バドミントン初心者のフォアハンドでのショートサービスに関する研究ーラケットヘッドの移動軌跡に着目してー. 総合文化研究, 18 : 71-83.
- 渡部悟 (2014) バドミントン初心者のフォアハンドでのロングサービスに関する研究ーラケットヘッドの移動軌跡に着目してー. 総合文化研究, 20 : 45-55.
- Wilcox, S., Ananian, C. D., Abbott, J., Vrazel, J., Ramsey, C., Sharpe, P. A., and Brady, T. (2006) Perceived exercise barriers, enablers, and benefits among exercising and nonexercising adults with arthritis: Results from a qualitative study. *Arthritis & Rheumatism*, 55: 616-627.
- 山本裕二・竹之内隆志 (1996) テニスの技能学習で初心者には何がなぜ難しいのか?ー自己評価チェックリストからの検討ー. スポーツ心理学研究, 23: 7-13.
- 山津幸司・堀内雅弘 (2010) 週 1 回の大学体育が日常の身体活動量およびメンタルヘルスに及ぼす影響. 大学体育学, 7 : 57-67.
- 山津幸司・井上伸一・栗原淳 (2012) 高強度身体活動はメンタルヘルス低下の防御因子である: 大学体育の場を活用した 6 ヶ月の縦断研究. 大学体育学, 9 : 93-100.
- 柳田信也・久保田夏子・石渡貴之 (2015) 唾液アミラーゼを用いた大学体育実技のメンタルヘルス改善効果の評価. 大学体育学, 12 : 49-57.
- 安則貴香・平田大輔・佐藤周平 (2010) 大学における一般教養体育が学習意欲と気分に及ぼす影響. 専修大学体育研究紀要, 34: 11-17.

全国大学体育連合（2010）21世紀の高等教育と保健体育・スポーツ（資料編）. 全国大学体  
育連合, pp. 32-37.

## 付録 1 従前授業受講者の授業満足度および技能上達に関する意識調査

本付録は、第 2 章における従前授業受講者の授業満足度および技能上達に関する意識調査の結果である。授業満足度については、授業の楽しさについて「大変楽しかった：5」から「大変つまらなかった：1」の 5 件法で選択し、選択理由について自由記述で回答を求めた。技能上達に関する意識調査では、授業を通して技能上達について感じたことを「技能上達は重要である：3」「どちらでもない：2」「技能上達は重要ではない：1」の 3 件法で選択し、同様に選択理由を自由記述によって回答を求めた。技能水準については、サービステストによる判別を行った。

	技能水準	授業満足度と回答理由	技能上達に関する調査
1	上級	5 相手との読み合いが面白い	3 上達しないと試合に勝てない。そして上達すれば楽しい。
2	上級	4 出来ない所が出来るようになってきたので楽しいが、レベルに差が出てしまい負けが続くと楽しくない。男女混合の試合だと試合のスピードが速すぎず遅すぎないので楽しいです。	3 試合を有利に進めるうえで重要であると思う。
3	上級	4 ゲーム感を養えるから	2 授業なのでチームで協力して楽しくやるのが一番だと思いました。楽しく授業を受けるようにできれば自分から進んで技能上達できると思います。チームと協力できなければ自分一人が上達してもうまくチームがまわらない。
4	上級	4 シングルスもダブルスも両方とも楽しく、かけ引きも面白く楽しくプレー出来ています。しかし、もっと楽しむためには色々な技能を上達させる必要があると思うので頑張って練習していきたいです。	3 技能が上達することでゲームがより面白くなると思ったから。色々な打ち方や動きができることとても楽しい。
5	上級	5 ルールや技能をきちんと知らなかった頃に比べると出来る技能も増え、ゲームの動きに幅が出てとても楽しく動けるようになってきたからです。	3 相手に勝つことができるから。
6	上級	5 何事も楽しんで行いたいから	3 やるからには上手くなりたい。バドミントンは意外と難しいものだと感じました。その分上手くなりたいと思った。
7	上級	4 楽しむことは出来ているが、まだ自分の思うようなショットを打つことが出来ないことが多々あるので 3 を選びました。	3 バドミントンの楽しさを認識できるから。
8	上級	4 無記入	3 出来るが増えると喜びを感じてより授業を楽しめる
9	上級	5 体を動かすのが好きだから。上手い人と試合をすると自分の上達が早くなるのでできるだけ多く試合をしたい。	3 授業の中で上手くなるために一生懸命できるのでそう思いました。
10	上級	5 バドミントンの授業の時は色々な人と話すことができコミュニケーションの取り方が大切なのではないかと思いました。勝負には勝ちと負けがあるが勝っても負けても良い試合だったと感じることができた。	3 技能があれば効率よく勝てるから

技能水準	授業満足度と回答理由		技能上達に関する調査		
11	上級	4	あまり勝てないけれど、たまに勝てると嬉しいから。練習したことを生かせるから。	3	上手いと自分も楽しく授業を受けることが出来たから。
12	上級	5	ラリーが続くと非常に楽しい。上達を感じられる。	3	上手く出来た方がラリーが続いて楽しいから。技能を上達させようと思い、考えてやってみることが日常生活や他のことに繋がることもあるから。
13	上級	4	知らない人とシャトルを打ち合うのがとても楽しいからです。また点数を取ることができたときに嬉しいからです。	3	技能が上達すれば試合中の戦いのバリエーションが増えると思うので重要だと思います。またバドミントンを楽しむためにも重要だと思います。
14	上級	5	簡単にいえば、バドミントン自体が好きなのでとても楽しかった。	3	楽しくなるから
15	上級	5	バドミントンが好きなので朝からできて楽しいです。上手い人のプレーをみてどんどん真似してやっていきたいです。	2	技能上達は半々くらい。それでも十分楽しめた。
16	上級	5	体を思いっきり動かせるから。	3	無記入
17	上級	4	コミュニケーションを取りながらポイントが取れるとうれしいから。	3	勝つために技能上達は必要です。しかし勝つためだけではなくバドミントンをより楽しむためにも必要だと思います。技能が上達することにより考えが深まり楽しみが増えると思います。
18	上級	4	試合中に相手とコミュニケーションをとれるから。しかしまだ満足できないプレーがあるので、苦手を克服することができればより楽しくなると思います。	3	ラケットワークが重要
19	上級	4	特になし	3	
20	中級	5	色々な人と組めるダブルスが楽しいからです。知らない人とも協力して打つことができるのも楽しいなと思います。	3	技能を上達することによってお互いの向上心も高めあうことができました。仲も深めることができとても楽しい体育の授業になりました。
21	中級	5	久しぶりにやったゲームなのでとても楽しくできています。色々な人と組んだり対戦してプレーできるので対戦相手、ペアによって動きなどがうるので考えさせられ楽しいです。	3	スポーツは強くないと楽しくないと思うから。また上手くなっていくことがスポーツの楽しさだと思うから。
22	中級	5	今までできなかったことができるようになったり、初めて話す人と組んでコミュニケーションを取ったりすることがすごく楽しいです。そして何よりも試合に勝った時の喜びがすごいので勝てると凄く楽しい。	3	楽しむために上達することは重要だと思った。
23	中級	5	皆とコミュニケーションがとれてその中でゲームを進めていくのがとても面白くて楽しいです。	3	技能が上達することでより授業を楽しむことができると感じたから。
24	中級	5	色々な人とダブルスの対戦をするのがとても楽しいからです。また上手な人の試合を見るのも勉強になって面白いです。	3	上手くなったほうが楽しい。
25	中級	5	特にシングルの時のかけ引きが楽しい。いかに相手の裏をかいて出来るか。それが出来た時が嬉しい。	3	
26	中級	5	打ち方を理解することができてきて悩みながら打つことがなくなったから	3	楽しいという感情につながるから。
27	中級	5	毎回やる気のある人とペア、試合ができたのでこちらもやる気が出て全力ができる。	3	今回の授業を通して様々な技能を身に付けることができました。技能上達をしないと面白くないし、あまり作戦をたてられないと感じた。
28	中級	4	私自身があまり上手くないので試合ではほとんど勝つことが出来ませんが、仲間と一緒にプレーすること自体はとても楽しいです。	3	やりがいにつながるから。
29	中級	5	試合をしているうちにペアの子が上手くなってきているから。	3	上達することでまた変わった楽しみ方ができるから。
30	中級	5	ある程度できるようになると楽しい。	3	技能が上達することでラリーが続くし、相手に攻められても返せるようになり、嬉しさがどんどん増え頑張ろうと思えるから。

	技能 水準	授業満足度と回答理由	技能上達に関する調査
31	中級	5 無記入	3 先生が専門の方だったのってためになった。
32	中級	4 自分の練習の成果がみられるから。	3 授業で教えてもらって上達できてうれしかったから。
33	中級	4 ペアと一緒に打てるのは楽しいです。だけど迷惑ばかりかけてしまうのもっと頑張りたいです。	3 技能が向上することによりバドミントンに対する意欲が向上し、さらに技能が向上するきっかけになると思った。
34	中級	5 回数を重ねることに技能が少しずつ上達していくから。ほかの人と仲良くなれるから。	3 出来ることが増えれば楽しみ方も増していくから。
35	中級	4 基本的にうまくゲームが回っている時はとても楽しいのですが自分が足を引っ張り点を連続で取られてしまうと、体が重くなるような感覚になり動けなくなる時があります。上手くなれるように頑張りたいです。	3 強い人のプレーを見て技を真似したりして上達することが出来た。スマッシュも決まるようになった。
36	中級	5 上手い下手は関係なく試合自体が楽しい。学年も性別も関係なく仲良くなれた。	3 技能が上達すると試合に勝てるようになると思うから。そしてラリーが続くようになり楽しくなると思うから。
37	中級	5 自分が段々上手くなってきていると感じるし、出来ない事も出来るようになってきたから。	3 技能が身につかなければ授業に幅が生まれられないため。
38	中級	5 特になし	3 勝つことができないから。
39	中級	5 誰がダブルスにいて、シングルスにいくかを考えながらオーダーを組んでいく感じが面白い。そして謎みが当たったりなどして、チームが勝つとチームワークも良くなってさらに勝てるようになるので、やっていてとても楽しい。	3 上達できるともっと楽しく出来るから。
40	中級	5 仲間と協力して勝つことが楽しい。カバーしたりフォローされたったりバドミントンはそういうのがやっていて面白く感じた。	3 技能上達はモチベーションにつながる。勝ったほうが楽しいから。
41	中級	5 初心者だけど団体戦で勝つと盛り上がり嬉しいのでとても楽しい。	無記入
42	中級	4 少し動けるようになってきたから。	無記入
43	中級	5 だんだんバドミントンに慣れてきてスマッシュなども正確に打てるようになってきたので楽しくなってきた。	3 強い相手と戦うとき上達していると楽しく出来るから。
44	中級	5 接戦での得点がとても気持ちいいから	3 勝つために技能を上達させ、それで勝った時の喜びが半端じゃない
45	中級	5 レベルに合わせてしっかりと試合を工夫してくれるから	3 技能上達をするにつれてバドミントンを楽しめるようになったと感じたから。
46	中級	5 スマッシュや自分が打った球が決まると楽しいし、人とも仲良くできるから	3 上達するにつれて動けるようになって、強い相手にも粘ることが出来るようになるから。
47	中級	5 いい感じに疲れるし強い人も多い。ペアが上手なら参考になるし、下手でもフォローの仕方やペアの成長という点でも楽しい。	3 それなりに出来るようになりたくて履修しているので1つの達成度として重要だと思う。
48	中級	5 ダブルスを行うことで色々な人の技能にたくさんふれられるのでとても面白かった。	3 少しは上達したほうが習っているのだから重要だと思う。
49	中級	5 勝てるのが楽しい	2 スポーツは楽しむものであり勝ち負けよりも体を動かす楽しさを学ぶことが大事である。
50	中級	5 ゲームを通して人と仲良くなれるから。	3 技能がなければゲームを楽しむことが出来ない。負けたとしても勝ちたいという気持ちから技能があがり、勝てるとモチベーションがあがるという循環を生めると思うから重要であると考えている。

	技能水準	授業満足度と回答理由	技能上達に関する調査		
51	中級	5	技能が出来るようになってきたから楽しい	3	楽しむことは重要だがやはり授業なので技能上達は重要だと思う。
52	中級	5	みんなとても良い人で応援やかけ声がとても温かく和やかな雰囲気出来るのとみんなで上達しようと一生懸命だから。	3	ラリーが少しでも長くなると楽しさが増し、皆が仲良く出来るようになる。
53	中級	5	バドミントン初心者ですが好きで、かつ先生がとてもいい方だからです。	3	技能上達はそのスポーツ以外にも役に立つことがあるので重要だと思う。
54	中級	5	ペアと協力することができるから	3	技能上達することでどんどん楽しくなっていく。
55	中級	5	自分が取得した技能をゲームの中で活かすことができ、強い相手でもそうでない相手でも楽しくプレー出来るから。皆で楽しく出来るから。	2	確かに技能上達は大切だと思っているけど、それよりも皆で協力して楽しみながらプレイする事のほうが大事だと思っているため
56	中級	5	色々な人と組んだり対戦して仲良くなれるから。	3	上手じゃないと楽しさが半減すると思った。上手な人は楽しそう。
57	中級	5	団体戦は自分が勝てばチームが勝つとか責任感が感じられるのがとても楽しいなと思った。	3	技能上達するとやる気が上がり楽しくなるから。
58	中級	4	友達になれる。色々な人と組むことで自分も上達している気がする。	3	技能上達を通して、体の状態を知れました。知った結果出来ない事をやろうとすることは健康にとって大事だと思いました。
59	中級	5	打てる人や苦手な人もゲームができたのが一番楽しかったです。ドライブがはじまると試合中のスピードも上がってくるのでゲーム感ができるしサイドにふられるので大変だったが楽しい。	3	15回もやるのであれば上達したほうが充実するから。
60	中級	5	他の人とコミュニケーションがとれてかつ経験者と戦うことで技能が向上するので楽しかったです。	3	スマッシュが速くなって嬉しかった
61	中級	4	一人だけ浮いてる感があり少しつまらない	3	無記入
62	中級	5	勝って嬉しい負けたら悔しいけどダブルスと一緒にやることで楽しいと感じる。	3	上手なほうがスポーツは楽しいから。
63	中級	4	ゲームだと何が起るかわからないので楽しいです。また自分の友達が上手になるとさらにゲームが楽しくなりました。体を動かすことはやはり楽しいことだと思いました。	3	気持ちの余裕ができるから。
64	中級	5	ゲームで勝った時嬉しいから。最初より上達してきて楽しい。	3	最初はまともにゲームが出来なかったが終盤はたまに良いプレーができたと思ったから。
65	中級	5	味方とコミュニケーションとりながら楽しく出来るから。ミスをしてもお互いに声をかけあえるのでとても楽しい。		無記入
66	中級	4	スポーツは好きなほうなので体を動かすことも好きです。それと競い合えるのが良かった。		無記入
67	中級	4	時間がたつのが早く感じられるため。	2	無記入
68	中級	4	知らない人とペアを組むことで全力でやろうという気持ちになれるから。もっと役に立てるように頑張りたい。	3	技能があればラリーが続き、楽しいゲームができるから。
69	中級	3	サーブの順番を守ってくれない人がいた。	3	技能が上達すると試合で相手の球を打ち返すことが出来るので楽しめると思いました。ただ相手のいる試合では楽しみたいという気持ちもあるので技能上達だけが重要だとは思わない
70	中級	4	ラリーが続くと楽しく点が取れると嬉しいから。色々なショットを組み合わせてゲームを展開するのはとても楽しい。	3	ゲームを楽しむためにある程度、必要な技能を身に付けた方が良いと思うから

	技能 水準	授業満足度と回答理由	技能上達に関する調査		
71	中級	4	最初よりスマッシュを打てるようになり点を取れるようになったから。	3	技能上達をさせるとゲームの幅が広がるので、必要不可欠だと思う。何も考えずにやるだけでは達成感を味わうことが少ないと思うので、小さくても目標を持ち、それを達成していくことがスポーツの醍醐味だと思います。
72	中級	4	試合にはあまり勝つことが出来ないのですが、久しぶりに運動すると楽しい。	3	無記入
73	中級	5	どんな人でも打ち合えば楽しく感じました。	3	初めての人とのプレーでとても緊張したが授業をしていく間にコミュニケーションを取りつつ意識してプレーすることで上達したし、それが楽しくとても良い経験になった。
74	中級	4	最初はとても楽しかったがダブルスがはじまってから味方の足を引っ張ってしまうから。		無記入
75	中級	5	テニスと似ていてラケットで打つのが好きで楽しいから。	3	ある程度の技能があればスポーツ本来の楽しみ方ができ体にかかる負担も減るため。
76	中級	5	普段の友達とは違う人と出来ることや強い人のプレーを見れるからです。	2	週一回ではあまりわからない。
77	中級	5	勝った時の喜びが大きいから	3	無記入
78	中級	5	ペアとコミュニケーションとりながらプレーするのが楽しい。	3	無記入
79	中級	4	最初の頃に比べて打てるようになってきた。点が決まった時は嬉しい。	3	試合が楽しくなるから。
80	中級	5	毎回汗をかくくらい運動ができて、試合のルールを理解してきたのですごく楽しい	3	スポーツは上手なほうが楽しいから。
81	中級	4	チームのみんなと協力して相手を決めたり団結しているところが良かったです。負けても責められることもなく仲間を思いやる気持ちをお互い持たため楽しく授業を受けることが出来た。	2	人それぞれなので個人に適した練習量で楽しめれば良いと思った。
82	中級	4	色々な人と関わることができてとてもいい経験として出来ている。		無記入
83	中級		無記入	3	技能上達しないとゲームは楽しめないと思うし、上達すれば勝つことも多くなるから。
84	中級	5	ペアの人とコミュニケーションがとれるのでそこで男子の優しさを感じられました。	3	ゲームを成立させて楽しむためには技能上達は重要であると思った。
85	中級	5	一緒にチームの人がすごく楽しい人だったり、相手も楽しそうにやっていたらすごく楽しい。	3	ゲームの質が上がるから。
86	中級	5	ゲームをやりながらお互いにコミュニケーションを取れるのでとても楽しい。技術面でのサポートも出来るので良かった。	3	出来るようになって楽しかった
87	中級	5	相手が本気でやってくると燃えるからです。	3	勝つ方がやっていて楽しい。勝つために技能上達は必要だ。
88	中級	5	団体戦などみんなでわいわいやるのがとても好きで、毎回違うメンバーでやるのでとても楽しいです。	3	上手くなると楽しく思えたので。
89	中級	5	接戦が楽しい	2	楽しむのが一番だと思う。
90	中級	5	勝てると楽しいから。	3	スポーツを楽しむために非常に重要だと思った。上達すると楽しいし、さらに上達しようと思える。

	技能 水準	授業満足度と回答理由	技能上達に関する調査		
91	中級	4	ゲームをすること自体は楽しいが出来ない技能が多い。	3	より楽しむのであればやはり上手くなることは必要だと思うし、ずっと下手なままだと物足りなくなると思う。また自分が上手くなったという実感が分かるのでそれが気持ちがいい。
92	中級	4	最初より色々な技能が出来るようになってラリーも続くようになったので楽しいと感じている。	3	勝つために必要なものなので上達させたいと思った。
93	中級	4	だんだん技能が身につきシングルスでもダブルスでも勝てるようになってきたからです。	3	技能が高い方が試合で楽しいから
94	中級	4	最初の2人で打ち合うよりもより広く実践的にバドミントン出来て楽しい。また他の人の試合を観ることがとても楽しいです。	3	今後やるときのために重要だと感じた。上達することにより友達と教えあったり、上手くなればなるほど楽しくバドミントンができる。
95	中級	5	楽しみにしているから。	3	技能がなければ勝つことができないから
96	中級	4	あまり得意なスポーツではないけど得点を決めた時は楽しく感じるため	3	技能を上達させたいほうが試合で勝つ気がする。
97	中級	5	試合をやることによって勝負の楽しさを味わえるし勝ち負けがあるのですごいやる気がでる。あと自分の実力も確かめられるので足りない点や良かった点が分かたりするので楽しいです。特に強い人とやるととても楽しいです。またチームで協力できると楽しい。	3	技能が上達すれば出来ることが増え、運動が楽しくなるから。運動の機会が増える。
98	中級	5	ダブルスで良いプレーができたときに本当に嬉しい。それが大変楽しい。	3	技能が上達すると試合も勝てるようになり、ペアの助けもできるようになって楽しさが倍増するからです。
99	中級	5	コミュニケーションがとれるので楽しかった。	3	ある程度打ち合えないとつまらないと感じることが多いから。
100	中級	4	浅いロブが多いのでスマッシュやヘアビンの選択肢が多くて楽しい	3	無記入
101	中級	5	体を動かすのはやはり楽しい	3	技能が上達すればするほどゲームが楽しくなるから。
102	中級	5	技が決まった時に心地よい	3	無記入
103	中級	5	負けた時は悔しくて悲しくなるが勝った時の喜びが大きいのですごく楽しい。	3	上手くなると楽しいから
104	中級	5	点を取れると嬉しい。	3	バドミントンの動きがアメフトに活かされると分かったから。
105	中級	5	色々な人とペアを組んでみて人によって動き方が変わるので考えながらやるのが楽しいです。また接戦になるとハラハラドキドキして面白いです。	3	初回に比べて明らかにシャトルを上手く返せるようになった。それが嬉しかった。
106	中級	5	かなり出来るようになってきた。	3	上達したほうがバドミントンが楽しくできるから。またパートナーに気を遣わずに済むから。
107	中級	5	色々な人と仲良くなれて楽しい。	3	勝つために技能上達は重要だから
108	中級	5	出来るようになったことが増えたのと、スピード感も増して大変だけどすごく楽しい。	3	試合がもっと楽しくなると思うから。
109	中級	5	初めて話す人が多いけど、ゲームしたり、チーム組んだりするとその後も話すようになったりする。ワイワイできるのが楽しい。	3	試合で勝ると嬉しいバドミントンがとても楽しく感じるので、勝つためには技能上達することが重要であると思う。
110	中級	5	仲良く楽しく充実してバドミントンが出来ていると思う。	3	上手くなることで試合が面白くなるし、互いに楽しいと思うから。

技能水準	授業満足度と回答理由		技能上達に関する調査		
111	中級	5	勝てると楽しい。たくさんの人と仲良くなれる。	3	フットワークなど上達すればラリーが続くし、強い球も打って点につながるから。
112	中級	5	ゲームで全然勝てないけど段々打てる球が多くなったので楽しくなってきた。		無記入
113	中級	5	普段一緒にいる友達以外の人とペアを組んだり今まで話したことがない人とバドミントンをするので友達が増えるのでとても楽しいです。点数を取って、ペアの人と「ナイス」と言い合うのがとてもいいなと思います。	3	技能があつたら勝てるから
114	中級	5	勝負をしながらも楽しんで出来た。	3	技能が上達しないとラリーがあまり続かないので重要だと感じた。
115	中級	4	無記入	3	日常生活に繋がることもあるから。上達したほうが楽しくバドミントンが出来るため。
116	中級	5	チームワークでプレー出来るからです。	3	バドミントンの楽しさがわかったから。
117	中級	5	勝つことが多くて大変楽しいです。	3	やっぱり勝つにはどのスポーツも重要。
118	中級	5	先輩などが教えてくれるから。	3	上達は大事だが、楽しむことも大事だと思う。
119	中級	5	ゲームでしか味わえない何かがあるから。	2	私は技能上達したいですが授業では強さよりも楽しさを優先しています。
120	中級	5	経験者なので強い人と戦えるのが楽しい。ペアの人と協力して勝った時気持ちいい。	3	技能上達したほうがラリーも続き試合も面白くなると思うからです。
121	中級	5	上手く打てるから	3	ペアでやるときに技能的な差があるとペアに申し訳なくなる。バドミントン自体楽しいが、試合にはやはり勝ちたいから。
122	中級	4	色々な人とゲームができ楽しかった。前より出来るようになった。	3	教えてもらえるのが嬉しい
123	中級	5	勝てると楽しい。コミュニケーションがとれる。これを機会に友達になれる。バドミントンの技能が向上する。	3	特になし
124	中級	5	色々な人と対戦が出来るので毎回違うゲームが出来るので楽しいと思います。	3	ゲームを通して様々な技能が上達できた。
125	中級	5	みんなで盛り上がりやることが出来るから	3	上達しないと周りに迷惑をかけ試合にならないから。
126	中級	4	わかんないけど楽しい。	3	技能を上達させることによってスポーツの楽しさを知ることができ、楽しさを知ることによってチームワークや生活習慣の大切さをも学ぶことが出来た。それによって日々人間としての価値ある生活を送れるようになるから。
127	中級	5	多くの人とコミュニケーションをとれるスポーツだと思います	3	上達したほうが楽しいから。
128	中級	5	出来ないと思っていたプレーができたり得点を取ることで充実感があるのでとても楽しかった。	3	技能が上達することでより楽しむことができるため
129	中級	4	ゲームの中で味方も相手もテクニックが違うのですごく上手い人と対戦した時に良い勝負になりにくいけど、相手の技能を真似ようと思う。	2	チームワークやコミュニケーションも大切だと思った。
130	中級	5	負けてばかりだけどゲームが楽しい。バドミントンが楽しい。上手になって勝てるようになればもっと楽しくなると思う。		無記入

技能水準	授業満足度と回答理由		技能上達に関する調査		
131	初級	5	3	バドミントンは真剣に勝負する時や楽しく勝負する時も終わった後お互いに話し合うことが出来てとても清々しい気持ちになります。プレーも小さなコートの中で素早く動いたりペアとの連携をとりながらやるのがとても楽しいです。	上達することでバドミントンを知れたと思う。
132	初級	5	3	スポーツすることが大好きだし、皆とも仲良く出来るから楽しい。	試合が楽しくなるから。
133	初級	5	3	試合の中で相手と競って点を取り合う部分が好きです。前に落としてそれを叩いていくなど戦略を自分の中で立てたりと、結果が上手くいかなくても達成感がでてるから。	上達すれば楽しいから。
134	初級	5	3	下手くそけど周りの人達とコミュニケーションをとりながら楽しめる	上級者と対戦し上達した気がします。それによって中高のバドミントンに比べてとてもやりがいのあるバドミントンでした。
135	初級	4	3	みんな上手くて初めての人も全然初めてに見えない	授業を通して技能が上達していくことで勝つことの楽しさやバドミントンの楽しさがわかってくるから。技能が上達すると自然と動きも良くなった。
136	初級	5	3	手を抜いている人が居ないから楽しいんだと思う。負けると悔しいけどそれでもそこで折れてつまらなくなるのは皆が本気だからだと思う。	技能上達しないとゲームにならないと感じた。
137	初級	5	3	ペアと声かけして1点1点取っていくのが楽しい。	技能上達はそのスポーツを理解し、そのスポーツに打ち込めるようにする要素として重要である。
138	初級	5	3	個人としてスマッシュが決まった時の爽快感はもちろんチームとして勝ったとき、またペアで励ましあいながら試合を進めるのが楽しいからです。	出来なかったことが出来るようになったときの達成感が、さらなる技能上達につながるので技能上達は重要だと思った。これは勉強にも当てはまると思った。
139	初級	5	3	色々な人とできたので楽しい。	バドミントンを楽しむために必要なことだと感じました。今回の体育を通してバドミントンの面白さを実感しました。もっと技能を上達させたいとも思いました。
140	初級	4	3	全く上手くない出来ないが体を動かすこと自体好きなのと、最近徐々に技能が向上しているのを実感できるのが楽しい。	技能が上がることで楽しくなるから。
141	初級	5	3	特になし	スポーツは何においても技能があれば楽しく出来るから。
142	初級	4	3	接戦になると勝ちたくなり、必死になって楽しくなる。	技能が上達すれば試合での戦術など考える幅が増える。
143	初級	4	3	他の人とやるのは楽しいし、コミュニケーションをはかれるのでありがたい。また自分自身の技術も向上している気がするから。	無記入
144	初級	5	3	毎回違う相手と対戦でき違う戦い方ができる。	技能上達について感じたことは体の使い方を意識できるようになるところが良かったです。やはりどのスポーツも下半身が上手く使えたと良いと感じた。
145	初級	4	3	ラリーが続いた後、点を取れると嬉しいから。見る側でもスマッシュが決まったのを見ると凄いなと思うから。	上達すると勝てるようになるから。勝つことが全てではないが勝った方が断然楽しいから。
146	初級	5	3	試合になるとよく動けて盛り上がるから。	技能が上がればポイントを取れることが分かったから。
147	初級	4	3	周りの人が上手くてあまり勝てないから	無記入
148	初級	4	3	接戦であればあるほどモチベーションが上がり楽しくゲームができる	技能上達はそのために何をするかとか気持ちの面でも重要だと感じた。
149	初級	5	3	スポーツをすることが好きだから	自分の技能がないと試合にならないと感じたからです。そして他の人も楽しめないと思ったからです。
150	初級	5	3	毎回違う相手と出来るから。	楽しくやるのも大事なことだけど、技能上達すればさらなる楽しさに気付けるから。

	技能水準	授業満足度と回答理由		技能上達に関する調査
151	初級	5	上手い人と一緒にやると自分もなんとなくできているような気がしてくるから	1 部活ではないので楽しく出来れば良いと感じた。
152	初級	5	お互いにカバーしながらゲームを進めていく中で勝つことができた時に喜びを感じるから	3 授業としてやるからには上達したいと思うから
153	初級	4	得点を気にしながらプレーできる。	3 上達すると楽しいため
154	初級	5	初めてバドミントンをして楽しさを知ったから。ダブルスが楽しい。	3 無記入
155	初級	5	お互いの心を読みあって対戦するのがとても楽しいです。練習した技能が試合で使えて点が取れたらもっと嬉しいです。	3 技能が上達していけば自分も楽しくなりもっと練習したい、試合をしたいという気持ちが強くなり、また友達にも教えることができるから。
156	初級	4	満足できたし、すべて勝つことができた。	3 技能が上達すればラリーが続くようになり、試合が面白くなった。また色々な技を身に付けかけ引きのある試合が出来るようになった。
157	初級	4	やっていて飽きずに普通に楽しい。	3 技能上達したほうがプレーしていて楽しいと思うから。また上達していくともっとプレーしたいと思えるから。
158	初級	4	仲間と協力するのが楽しい。	2 技能上達より楽しくできればいいと思ったから。
159	初級	4	上手く打ち返すことはまだできていないが相手のシャトルを打ち返すと楽しい。	3 技能があれば勝てるから
160	初級	5	団体でみんなで考えながらペアを組み試合をするのがとても奥深く楽しいと感じました。まだまだ勝てない試合も多いのもっと勝てるようになりたいと思いました。	無記入

## 付録 2 大学体育バドミントン授業受講者の主観的な技能課題記述

本付録は、第 5 章大学体育バドミントン授業受講者の主観的な技能課題認知を抽出した結果である。研究対象者からは、自由記述回答による技能課題（一番難しかったストロークとそう思った理由）に関する情報を得た。全 15 回の授業における 3 週目の授業を Pre とし、15 週目の授業を Post とし調査した。技能水準については、サービステストによる判別を行った。

高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)	
1	バドミントン	サッカー	上級	後方のバックハンドは持ち方を変えたり動き出しが遅いと飛ばないので苦手です	スマッシュが一番難しいと感じました。ラケットの面が悪い時があれば、タイミングや姿勢が悪い時もあり上手に打つことが出来ません。
2	テニス	ソフトテニス	上級	バックハンドが難しく感じた。バックでのラケットの持ち方に慣れていないことが原因だと思う	スマッシュが上手く出来ない。強く打つと下にいかない
3	ソフトテニス	ソフトテニス	上級	後方のバックハンドはラケットの出し方が分からなかった	スマッシュです。いつもラケットのフレームに当たってしまい変な打球になってしまうので難しいです。
4	バドミントン	バドミントン	上級	ヘアピンが難しかったです。相手から良い球がくるとどう返しているのか分からなくなり、高確率でネットにかけてしまうからです。また力を入れすぎると高く浮いてしまうの相手に打たれてしまいます。その微妙な調整が難しいです。	
5	テニス	卓球	上級	ヘアピンで続けるのが後ろに下がることを意識してしまうため反応が遅れてミスにつながる	
6	野球	野球	上級	ヘアピンが上手く出来ませんでした。ラケットに力が入りすぎて相手の後ろに打ってしまいなかなかコントロールすることが出来ませんでした。	ヘアピンが難しいです。
7	バドミントン	バドミントン	上級	フォアサーブが難しいと感じた	フットワーク
8	野球	野球	上級	私はスマッシュが難しいと思いました。やってみると思ったよりスピードが出なかったり、ネットにかかってしまったりと奥が深いんだと感じました。	基本的にバックを用いて強い球が打つことができない。
9	バドミントン	バドミントン	上級	バックハンドではじくように打つことが出来ない	ドロップをやっても前に落ちません。
10	なし	バドミントン	上級	ロブがちゃんとシャトルを見てないととれず難しい	ヘアピンなど細かいことが難しかった。

高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)	
11	茶道	ソフトテニス	上級	ヘアピンはラケットの張力を把握しきれていなくてどこまで飛ぶかわからないところが難しい	
12	なし	テニス	上級	ドライブが一番難しいと感じました。前に押しだして平行に打つことが難しく、ラケットを振ってしまうからです	ヘアピンが難しいと感じた。優しく触るだけだが力が入ってしまうことが多い。
13	弓道	ソフトテニス	上級	ヘアピンとドロップの特にバックが難しく感じました。飛距離が足りなかったり、ラケットの面が合わなかったりして成功率が低かったです	中学の時からフットワークが出来ていなくて何歩も歩いてしまったりしていたのでそこを直したい
14	バドミントン	卓球	上級	スマッシュ。一番全身を使って打つからコントロールするのが難しく感じました。	バックハンドは遠くに打ちづらい
15	野球	野球	上級	バックハンドです。返すことはできたが強く打ち返すことがまだ出来ないのでもっと難しいです。	バックハンドでの技能がまだ出来ない
16	バドミントン	バドミントン	上級	体重が増えてきてフットワークが重かったです	バックハンドは強く返せないし、上手く方向を調整できないから難しい。
17	野球	野球	上級	ロブのバックが特に難しかった。何においてもバックは難しく面に当たらない	
18	バドミントン	バドミントン	上級	フォアのサーブがあんまり安定しなかった	後方のフットワークは慣れていなくて難しい。
19	バドミントン	野球	上級	バックのヘアピンがかなり難しく感じた。力の入れ方の調整が上手くいかず浮いてしまう。	バックハンドでのドライブ。親指の握り方を意識しすぎて、テニス振りのまま打ってしまう。
20	料理	バドミントン	上級	ドライブが平行に出来なかった。	特になし
21	バドミントン	なし	上級	クリアーの飛距離と高さがまだまだなのとスマッシュのスピードが遅い	バックハンド。面に当てるのが難しい。
22	なし	野球	上級	ロブ 遠くに飛ばない	前方へのフットワークが難しい。
23	バドミントン	バレーボール	中級	後方のバックハンドが難しい	
24	ソフトテニス	ソフトテニス	中級	バックのロブが難しい。テニスのくせが抜けていないのかフォアに比べて苦手意識がある。	
25	なし	バドミントン	中級	後ろに行くフットワークが苦手で難しいです。足の動かし方をきちんと理解していないからです。	後方のバックハンドでクリアが打てない。距離がいまいち。
26	野球	軟式野球	中級	スマッシュを下に打つのが難しい	特になし
27	茶道	テニス	中級	ヘアピンが難しかったです。	サーブのバックがなかなかできない。ドライブも。
28	テニス	ソフトテニス	中級	スマッシュが一番難しいと感じました。テニスの感覚でスマッシュを打つと相手のコートに達したときは球速が落ちてしまっているため簡単に返されてしまう	特になし
29	ソフトテニス	ソフトテニス	中級	ドロップがネットより高いところに飛んでいってしまうチャンスになってしまう。逆に意識しすぎるとネットに当たってしまう	バックハンド全般が弱く上手く球を打てない。
30	野球	野球	中級	後方のバックハンドが飛ばない	

高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)
なし	ソフトテニス	中級	ドライブが上手く継続できなかった	前のフットワーク
ソフトテニス	ソフトテニス	中級	ソフトテニスの癖が出てバックハンドが強い球が打てず難しかった	バックハンドでのヘアピンとロブは力加減が難しいし、面を向けるのが難しい。
ソフトテニス	ソフトテニス	中級	バックのロブが難しいと感じた。フォアからの持ち替えが分からない。バックの振り方が分からない	完璧に出来るようになりたいのでまだ自分は何一つ完璧に出来ていません。バックが下手。
テニス	ソフトテニス	中級	ヘアピンが難しかった。力加減が調節できず、ネットにかけたり大きくなったり難しくてラリーが続かなかった	バックハンドで打つとき、コートの後ろまで飛ばすことが出来ない。
バレーボール	テニス	中級	ヘアピン当てるだけというのが逆に難しかったです	前後の揺さぶりに弱い。空振りをする。
なし	なし	中級	ドライブを打つのが一番難しく、返すのも難しいと感じました。もっと速い球に慣れていきたいです。	ヘアピンのフォアが上がりすぎて相手にチャンスボールを与えてしまうので。ネットギリギリのヘアピンを打ちたい。
ソフトテニス	ソフトテニス	中級	バックハンドを使う技術が特に難しかった。ソフトテニスをやっていたためラケットの握りがソフトテニスの持ち方になってしまう。	バックハンドのサービス。低く打ちたいのにつて手首を使いすぎて高いショットになってしまう。
バスケットボール	バスケットボール	中級	ヘアピンが難しかった。ラケットに当てるだけだと弱すぎて力加減が難しかった	力んでしまってスマッシュがちゃんと入らない。
野球	野球	中級	スマッシュがなかなか上手く決まらなかった	ヘアピンやドロップ。前に落とす技能が力加減の調整が難しく出来ない。
なし	バドミントン	中級	後方のバックハンドが苦手です。どのようにしたらしっかりと奥まで返せるのかわかりません。しっかりと面に当てるのが難しいです。	バックハンドのサービスをダブルスで使いたいが入る確率が低い。
バドミントン	バドミントン	中級	クリアーなどあまり奥に飛ばすことができなかった	特になし
野球	陸上	中級	ドライブがネットにあたってしまふので難しいと感じました	前に落とされたのを拾うのが難しい。最初の一步が出ない。
陸上	陸上	中級	バックはフォアに比べて上手く力が入らなかった	スマッシュは出来るといっても力強く打てないのでもっと強く打てるようにしたい。ドロップは力加減が分からなくてネットを越えない
なし	バドミントン	中級	中学の時フットワークが出来ていなかったの、やっぱり一番難しかったです。	バックハンドです。強く打つことが出来ないのと体の向きが分からないことがあるからです。
野球	野球	中級	スマッシュの角度がつきにくい	バックハンドは返せるようになったがまだコントロールが全然できない。
弦楽	バドミントン	中級	ドライブで早い球の時のバックでの対応が難しい	スマッシュがまだ出来ないと感じた。スマッシュを打とうとするとタイミングがずれ空振りをしたり打てもコート外に出てしまいなかなか上手く打てない。
バドミントン	ハンドボール	中級	後方のバックハンドの手首の使い方が難しいと感じた	
バドミントン	卓球	中級	スマッシュが力が上手く入らなくて難しかった	スマッシュです。ミートするのが難しく空振りしてしまうことが多かった。ラケットに当てられるようにしたい。
なし	ソフトテニス	中級	ロブが特に難しかったです。打点の位置が定まらなくて打ち辛くなってしまいます。	特にバックハンドが苦手なドライブやロブをやるときとても窮屈な打ち方になってしまう。
バドミントン	バドミントン	中級	スマッシュをバックハンドで返すのが力が入らなくて難しい	フットワーク後方が難しいです。後ろに強く打たれた時に空振りしてしまうからです。

高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)	
51	野球	野球	中級	ドライブが非常に難しいと感じました。手首のスナップが上手に使えず強い球が打てないから。	スマッシュです。コツがわかりません。なかなか速い球が打てないです。
52	野球	野球	中級	ヘアピンがとても難しかった。力加減をどのくらいの強さでやればいいのかなどが難しかった	スマッシュ。羽が上にいってしまう
53	サッカー	サッカー	中級	バックでのドライブです。力を上手く入れられない	スマッシュ
54	なし	バドミントン	中級	スマッシュ	
55	バドミントン	バドミントン	中級	後方のバックハンドがクリアー以外の球しか打つことができず難しく感じました	フォアサービスが出来ません。ラケットにシャトルが当たらず上手く自分で思ったところにいかないから。
56	サッカー	サッカー	中級	フォアからバックに持ち替えてから強弱をつけてシャトルを打つのが難しい。親指で押すイメージは分かるが、フォアとバックで握りが違うので前方でどう使い分けるかを知りたい	スマッシュ。下に打ちつけることが中々できない。
57	なし	野球	中級	バックでのヘアピンが難しかったです。	スマッシュが上手く出来ないです。下に打てなくて力強く打とうとしてもなかなか決まらず遠くや上のほうに飛んでしまう。
58	バスケット ボール	野球	中級	スマッシュです。ラケットに当てるのが難しかったです	サービスです。特にバックでのサービスが上手く出来ません。バックでのサーブを打つと変な回転がかかってしまいます。
59	テニス	テニス	中級	ドライブが山なりになってしまい、強く打つとネットに引っかかってしまう	特になし
60	バスケット ボール	野球	中級	バックハンドのロブが難しかったです。上手く上げられずネットに当たってしまったり変な方向にいつてしまったからです。	バックハンドのやり方が分からない。
61	野球	野球	中級	バックハンドの時は上手く面に当てられない	思うようにシャトルが飛ばない。
62	サッカー	サッカー	中級	ドロップの高さが不安定だった	後方のバックハンドが全くできない。後ろを向くと距離感が分からず打ちづらい
63	野球	野球	中級	バックの時だけ力を伝えるのが難しかった	スマッシュが出来ないことが多い。フォーム自体は理解しているがいざやると失敗することが多い。
64	テニス	空手	中級	一番難しく感じたのはドライブです。テニスをやっているのに手首のスナップを上手く使うのに慣れていなくて、ドライブは自分の頭より下の羽を返すにすでいうボレーのようなもので体に近い分難しかったです	特になし
65	野球	野球	中級	後方のバックハンドが打ち方と奥まで飛ばすことができない	スマッシュの角度をつけるというのが頭では分かるが実際やろうとするとできない。距離感がわからない。ラケットに当たらない。
66	ソフトテニス	ソフトテニス	中級	ドロップをやろうと思っても飛びすぎたり、ラケットに当たって落ちてしまい上手く出来ませんでした。	特になし
67	野球	野球	中級	バックは空振りする率が高くネットにかかる割合も多かったです。	上手く出来ないのはスマッシュです。打つタイミングでスピードとか角度がすごく変わってくるので、一番良い高さで強くスマッシュを打つことがすごく難しいです
68	ソフトテニス	卓球	中級	スマッシュが下に落ちずに真っ直ぐ飛んでしまった	スマッシュ。強く打てない、コントロールが上手くいかない。
69	バドミントン	バドミントン	中級	スマッシュを角度を気にして打つことが一番難しかった。ラケットを高く上げて遠心力と力を組み合わせると早く打てるけどそれを成功させるのが大変だと感じた	バックハンドでのサーブが全然上手く出来なくて点を取られることが多々あったので上手く出来るようになりたい。
70	野球	野球	中級	後方のバックハンド。フォアと違い力があまり入らない	

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)
71	野球	野球	中級	ヘアピンがどうしてもネットぎりぎりに落ちない	スマッシュがまだ難しい。スピード感が出せない。
72	ハンドボール	サッカー	中級	全体的にバックが難しく、そのなかでドライブが難しくかった	バックハンドで打っても勢いがなく相手のコートに入らない。
73	なし	なし	中級	スマッシュが真っ直ぐいかずどうしても山なりになってしまう。少し上で打ってしまっているのもう少し手前で打てるようにする	全体的にバックが苦手で速く打てないです。
74	なし	陸上	中級	バックハンドをやるとき思った以上に飛んでいかなかった。打点がよくないのかタイミングがよくないのかこれからの授業で見つけていきたいです	バックハンドでのヘアピン。ネットにあたってしまったり高く飛びすぎてしまうことがある。スマッシュは打てるようになったけどしっかり相手のコートに決めるのが難しかったです。
75	テニス	ソフトテニス	中級	ドロップを打とうとすると浮いてしまいチャンスボールになってしまう	スマッシュの速さがまだ足りないと感じます。
76	野球	なし	中級	フットワークの前方が一番難しかった。	フットワーク。意識してやろうとしてもなかなか出来なかった。今まで陸上しかやったことなく、バドミントン独特の手と足を同時に出すことがなかったので難しいと感じた。
77	野球	野球	中級	フットワークが一番難しかったです。理由は羽を見ながら打つ打点も気にしながらステップすることがまだ慣れていないから	バックハンドが打っても飛ばない。
78	吹奏楽	吹奏楽	中級	特に難しいと感じたのはバックハンドです。バックが不慣れで思っているように打てずにコート外に出てしまう	バックハンドは力が非常に入れづらく相手にスマッシュを打たれる。
79	ソフトボール	野球	中級	スマッシュがとても難しく感じた。打点のポイントがコツを掴めそうで掴めなかった。	スマッシュが速く打てない
80	テニス	野球	中級	全部の項目のバックがテニスの片手バックみたいな打ち方になっていて、スピードも安定性もなく苦戦しました。	後方のバックハンドが一番打ちにくい。
81	バドミントン	なし	中級	バックハンドのコントロールが乱れてしまう	スマッシュ。速く打とうとするとネットに引っかかってしまう。タイミングがわからない。
82	バドミントン	なし	中級	後方のバックハンド。打っても飛距離が出ず、狙いも定まらないから。	全体的にバックが出来ない。
83	陸上	陸上	中級	後方のバックハンド打ち方が分からない。強く打てない	ヘアピンはタイミングが難しく返すづらい。
84	バドミントン	バドミントン	中級	バックでのドライブが飛ばなくなった。	ヘアピン。ネットに当たってしまうので強く当てて普通に返してしまう。
85	卓球	卓球	中級	一番難しいと感じたのは後方のバックハンドです。自分より高く来た球をバックで打っても全然勢いがつかずどうしてもゆるく返ってしまう。	スマッシュを打とうとしてもどうしても当たりが悪くクリアみたいになってしまう。
86	野球	野球	中級	後方のバックハンドが、返せるが強く打ったりコントロールをするのが難しかった	特になし
87	コンピューター	バスケットボール	中級	スマッシュのタイミングは悪くないが当たるところがずれている気がする	後方のバックハンドが奥まで強く打てない。
88	野球	野球	中級	ヘアピンのフォアは難しいと感じた	スマッシュ。角度をつけるのが難しい。
89	なし	バレーボール	中級	スマッシュ 力が入りにくい打ちおろせない	後方のバックハンドの打ち方があまりわからない。
90	バレーボール	バレーボール	中級	ヘアピンが一番難しかったです。当てるだけだと思っていても自分の思った以上に球をコントロールできないのが難しいと思いました	全体的にフォアは出来るようになってきたがバックがあまり上達しないと感じた。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)
91	バドミントン	野球	中級	後ろに飛んできた球を返すのが難しい	ドロップが上手く前に落ちずに飛びすぎてしまう。
92	バレーボール	卓球	中級	クリアーは落下地点が予測出来なくて難しいです	
93	卓球	卓球	中級	スマッシュが一番難しいと感じた。力が足りなくて飛ばなかったり山なりの球を打ってしまうため。	
94	弓道	サッカー	中級	スマッシュが一番できないと思う。	バックハンドのロブです。
95	水泳	水泳	中級	スマッシュが素早くいかなかったり球が下に向かわないからです。	バックハンドです。バックハンドは持ち方を変えなきゃいけないうえに、慣れていないため力の入れ具合が分からず、コートのおまで返すことが出来ないため相手のチャンスになってしまうことが多々ありました。
96	ソフトテニス	ソフトテニス	中級	大体のことは出来たけど、サーブは少し苦手だった	バックハンドのドライブが難しい。手首の使い方がまだ上手く出来ないので強く打てない。
97	ボート	バドミントン	中級	一番難しいと感じたのはバックハンドでした。親指で押すときにラケットがぶれて上手く当てることが出来なかった。	スマッシュのタイミングが難しい。
98	軽音楽	バスケットボール	中級	ドロップです。飛距離のコントロールがとても難しかったです	スマッシュ。方向が定まらない。カんでしまう。
99	なし	卓球	中級	ドライブの距離感がつかめなかったり、持ち方で羽の勢いが変わるので難しいと感じた。	クリアー。
100	弓道	サッカー	中級	スマッシュです。勢いよくラケットを振るとラケットのふちに当たって全然飛ばず当たったとしてもコートの外に飛んで行ってしまふ	ヘアピンが難しいと感じています。どうしてもラケットを動かしてしまい高く上がってしまうからです。
101	なし	なし	中級	バックハンド	特になし
102	陸上	陸上	中級	バックハンドのドライブが難しかった。理由は平行に動かすのが苦手だから	後方のバックハンド。上手くラケットを扱えずシャトルに当てることが出来ないから。
103	なし	野球	中級	前方へのフトワークです。どうしても足が前にいかなくてすぐあきらめてしまう	バックハンドでのヘアピンが上手く出来ない。
104	野球	野球	中級	ヘアピンのバックハンドが上手く前に落とせず難しかった。	後方のバックハンド。後ろに確実に飛ばせないから
105	軽音楽	ソフトテニス	中級	一番難しかったのはバックハンドのヘアピン	特になし
106	なし	サッカー	中級	技能を組み合わせるのが難しい	特になし
107	音楽	ソフトテニス	中級	後方のバックハンドが一番難しく出来るようになっていたと思いました。力の入れ方が分からなかった	スマッシュです。打つためのタイミングや腕の使い方、ラケットの角度が分からないから。
108	なし	なし	中級	クリアーを打っている時に前に打たれるとフトワークが悪くてついていけない	全体的に出来ているが安定しない。
109	ソフトテニス	ソフトテニス	中級	スマッシュ。思いっきり打てばいいというものでもなく、するどい球にするのが大変だった。	
110	なし	ソフトテニス	中級	ロブが一番難しかった。シャトルをラケットの中心に当てることが難しくシャトルを奥まで飛ばすことが出来なかった	バックもフォアもコートが一番後ろまで飛ばせない。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)
111	サッカー	陸上	中級	後方のバックハンドが一番難しかった。当てることはできるがラケットの向きが悪かったりしてコートに入らなかった	特になし
112	野球	野球	中級	スマッシュが伸びていってしまう	バックハンドでのクリアーができない。
113	サッカー	サッカー	中級	バックハンドがすごい難しい。打ち方がきれいに出来ない。自分が思っているところに全然飛ばない。	ヘアピンはあまりやる機会がない。サービスはアウトによく出る。
114	剣道	剣道	中級	後ろに移動しながら打つのが難しかった	サーブが一番できない。
115	ボウリング	なし	中級	バックハンドのドライブが出来ない	ヘアピンです。上手く力を抜いて打てないからです。
116	なし	なし	中級	スマッシュなど素早く打つのが出来なくて難しかった	ドライブが一番難しいと感じています。手首が上手くつかえないから。
117	野球	野球	中級	スマッシュが難しいと感じた。羽がどうしても高く浮いてしまう。	
118	卓球	柔道	中級	スマッシュ。自分が考えていたより距離をとるのが難しかったです。思っているより速く打つことができませんでした。	スマッシュを打つのがまだ自分としては難しいと思いました。手の振りが遅いのかなと思っています。
119	ラグビー	ラグビー	中級	スマッシュはいい当たりをするけどネットに当たってしまう。また全体的にバックがたまに空振りすることがある	フォアで構えている時に体の近くにきた球を返すのが上手く出来ません。
120	なし	ソフトテニス	中級	スマッシュが難しい。面が上を向いてしまう	スマッシュ。スピードが遅い。
121	なし	卓球	中級	一応すべて出来るがとても不安定で全部簡単ではありません。	スマッシュ。速く打つことが出来ないから。
122	なし	バレーボール	中級	基本的にバックハンドを使うとき空振りが多くなる	スマッシュ。速く打てるようになったがコースを打ち分けられるようにしたい。
123	合唱	テニス	中級	相手から球を遠くに出されて打ち返したとき、今度は手前に出されて打ち返せない時が何回もあった	サーブが入らない。スマッシュが難しい。打とうとすると高く上がるかネットにあたってしまう。
124	なし	なし	中級	ドロップが難しいと思いました。腕に力が入ってしまうからです。	前に落とされると返せなくていつも点数を取られてしまう
125	卓球	テニス	中級	バックハンドでのサービス。バックは全体的に難しいがサービスが特に難しく感じるのは何も続いていないところから打ち始めるからだと思う	特になし
126	軽音楽	吹奏楽	中級	ドロップが一番難しいと感じました。ネットギリギリにシャトルを落とすのがなかなか出来ませんでした	ドロップが前に落とそうとするとネットにかかってしまい。入れようと意識すると浮いてしまうから。
127	なし	なし	中級	一番難しいと感じたのはスマッシュです。腕の使い方とラケットの向きがいまいち掴めないからです。	バックのサービス。力加減が難しい。
128	軽音楽	バスケットボール	中級	スマッシュが一度も成功しなかった	スマッシュが上手く相手のコートに入らない。
129	バレーボール	野球	中級	スマッシュが一番難しかった。ラケットに全然あたらなかった	後方へのフットワークが上手く出来ません。足の動き方がよくわかりません。
130	英語	吹奏楽	中級	バックハンドです。上手く打つことができず、腕が変な方向になったから。	バックハンド。普段そのような動作をしないから。

高校部活動	中学部活動	技能水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)	
131	弓道	吹奏楽	中級	バックが全体的に苦手です。後方に打たれると間に合わないことが多いです。	攻撃の技能
132	卓球	卓球	中級	一番難しいと思ったのはスマッシュです。理由はまずスピードを出して打つのが難しかったです。また角度をつけるのが難しかったです。	ドロップ。全然前に落ちないから。
133	野球	野球	中級	バックハンドが難しいと思った。手首の返し具合とかがコツが掴みづらい。野球をやっているのでフェアはまだなんとかやれるが慣れないバックはやりづらい	バックハンド。体の使い方が難しい。
134	バレーボール	バレーボール	中級	クリアーを後ろまで飛ばすのが難しかったです	スマッシュ。角度と速さが上手く出来ない。
135	水泳	水泳	中級	ヘアピンは相手のコートに行かず一人で2、3回打ってやっと相手のコートに返せる状態だった。	奥にサーブを打とうとするとアウトになってしまうので低く入れられるようにしたいです。
136	吹奏楽	吹奏楽	中級	スマッシュ。狙いを定めて相手のコートに打ち込むことが難しかったです。加減が弱いとクリアーのように浮いてしまうし、強すぎるとネットにひかかってしまう	バックハンドはちゃんとコントロールできないので難しいです。
137	百人一首	テニス	中級	ドライブが一番難しかったです	ヘアピン。手前に落とすことが出来ない。
138	ハンドボール	サッカー	中級	スマッシュ自分の中では下に打つことを意識してやったが地面と平行に飛んでいきドライブのようになってしまう	バックハンドが難しい。力が入らない。当てるのも難しい。
139	野球	野球	中級	ヘアピンが難しい	
140	水泳	水泳	中級	スマッシュが打てない	強弱のつけ方が下手なので相手にスマッシュを簡単にとられてしまう。相手を前後に動かすことができない。
141	吹奏楽	吹奏楽	中級	スマッシュはシャトルがあまり下に向かって飛ばなかったです	
142	和太鼓	吹奏楽	中級	ドライブが上にあがってしまう	バックハンドが後ろまで飛ばずチャンスボールになってしまった。
143	バスケットボール	バスケットボール	中級	ヘアピンがどうしても高く飛んでしまう	前から後ろに下がっていきながら相手のコートに返すことができない。
144	サッカー	サッカー	中級	バックハンドです。理由は手首を上手く使うのが難しい	バックハンドです。空振りすることがほとんどでタイミングをきちんと合わせて返せるようにしたいです。
145	弓道	水泳	初級	スマッシュが高く飛んでしまい後ろに落ちてしまった。	スマッシュは角度をつけることが出来ず上手く打てません。
146	美術	美術	初級	クリアーなど遠くに球を飛ばす技能が難しかったです。	ヘアピンです。球の扱いが難しい。
147	吹奏楽	吹奏楽	初級	すべてにおいてバックが苦手。いつもしない手首の使い方をやるから。	クリアが上手く出来ない。空振りしてしまう。
148	なし	なし	初級	ヘアピンの力加減が上手に出来なかった。特にバックで返すのが難しかった	スマッシュを打ち返すこと。
149	ソフトテニス	ソフトテニス	初級	ドライブが一番難しかったです。打っても相手からの返球が早いのでそれに対応することが出来なかったです。	スマッシュが山なりになってしまう。
150	書道	卓球	初級	サーブがまず空振りばかりで相手に届くようにしたい	フットワーク。体が思うように動かないため。

高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)	
151	商業	水泳	初級	力加減をしてネットギリギリにおとすドロップが難しかった	フットワークですフットワークが上手くいけば打ちやすい位置で打つことが出来るからです
152	バスケットボール	バスケットボール	初級	下から打つのがすべて難しかった。目から離れてしまい勘で打っている感じになってしまった	特になし
153	演劇	演劇	初級	ロブが一番難しかったです	ヘアピンで前に落とされたときのフットワークが一番苦手だと感じました。
154	なし	家庭	初級	バックハンドでまっすぐ相手のコートまで飛ばすことができない。ネットに届かない	スマッシュの打ち方と力の入れ方がわからず勢いのあるスマッシュが打てない。
155	なし	バレーボール	初級	サーブを打とうとしても空振りしてしまう。	バックのサービスです。サービスもテニスのように力強く振ってしまうので中々コートに入らないため。
156	ダブルダッチ	柔道	初級	サーブが全然打てなくて難しいと感じた	バックのドライブ。バックはすぐに判断できない。
157	陸上	陸上	初級	スマッシュ。打つタイミングが掴めず強く打てない	なし
158	なし	美術	初級	フォアのサービス。飛距離が伸びないから	バックのロブとドライブが出来ない。テニス打ちがぬけずにバックの時の判断がとても遅くなってしまふからです。持ち方も素早く握り変えることができずにしっかりと当たらない。
159	吹奏楽	吹奏楽	初級	サーブが一本も成功できず難しかった。振り方と力の入れ具合が出来ていないから入らないのだと思いました。	バックハンドで打つのが大変
160	陸上	陸上	初級	ドライブが一番難しかった。平行に打てないし続かない。	スマッシュ。力の入れ加減や打つポイントもよく分からない
161	なし	バスケットボール	初級	一番難しく感じたのはヘアピンです。思っている以上に力が入ってしまってコートの後ろのほうに行ってしまうたり、逆に力を入れなさ過ぎて相手のコートにいかなかったり力の加減が難しかった	ヘアピン。力の加減が難しく自分の思ったところにいなくて難しい。
162	なし	合唱	初級	ヘアピンのフォア。バックのほうがフォアよりも力加減をしやすく感じた。フォアで打とうとするとラケットに当てて返すというよりも打ち返す形となってしまう、相手の後ろのほうに飛んでいってしまう	ヘアピン。力の加減が難しく上手く出来ない。
163	料理	サッカー	初級	クリアーがとても難しかった。シャトルを飛ばすのが苦手で飛距離があまりでないからです。	スマッシュ。打とうとするとカんでしまい上手く打てなくなる。
164	馬術	サッカー	初級	バックでのヘアピンやドライブが難しいと感じた	ヘアピンが一番難しいです。
165	剣道	剣道	初級	スマッシュがとても難しかった	全体的にバックハンドの技能が苦手
166	柔道	柔道	初級	細かい動作が難しかった	スマッシュを強く打とうとするとネットにかかってしまう。
167	商業	ボランティア	初級	スマッシュが強くとどることができず、クリアーになってしまいタイミングが難しいと感じた。	
168	なし	なし	初級	ヘアピンをとるためのフットワークが必要だと感じた。	バックハンドでサービスをするとネットにあたる
169	ハンドボール	サッカー	初級	スマッシュが下に行かない	スマッシュのスピードと角度が足りないと感じた。あと全体的に正確性が足りないと思った。バックも返せるようになってきたけど飛距離があまりでない。あとサーブも甘くなってしまったので浮かぬサーブをマスターしたい。
170	バスケットボール	陸上	初級	後方のバックハンドが難しかった。理由は遠くに飛ばすのが苦手でネットを越えないのと、上手く当てられないから	スマッシュ。速く球を打つことが出来ない。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	技能課題 (pre)	技能課題 (post)
171	バドミントン	剣道	初級	ヘアピン かんがえてしまって遠くに飛んでしまう力加減が難しい	バックハンド。常にフォアで構えているので反応しても返すことができない。
172	なし	なし	初級	フォアのサービスが難しかった	特になし
173	ハンドボール	剣道	初級	スマッシュがどうしても山なりになってしまう。ヘアピンの力の調節が難しかった	特にスマッシュです。自分が思うように力を入れることが出来ませんでした。なので速さも思うように出せません。
174	軽音楽	吹奏楽	初級	スマッシュかなと思います。勢いをつけて打つとネットに引っかかってしまう。ヘアピンも難しかったです。どうしても大きく打ってしまう。	バックハンドのサービスが出来ない。狙いすぎるとネットに当たってしまう。なのでフォアばかりやるので上達しない。
175	卓球	卓球	初級	フォアのサービスが上手く出来なかった。ラケットに当たらず、当たってもおかしな所に行くだけなので、そこを教えて欲しい。	スマッシュです。思いっきり打とうとすると高く上がるし、角度をつけようとするとネットに引っかかってしまうからです。

## 付録 3 改善授業受講者の授業満足度に関する調査結果

本付録は、第 7 章における改善授業受講者の授業満足度および履修理由と授業評価に関する意識調査の結果である。最終授業終了後に授業満足度（楽しさ）を選択式と自由記述によって回答を得た。授業満足度については、授業の楽しさについて「大変楽しかった：5」から「大変つまらなかった：1」の 5 件法で選択し、選択理由について自由記述で回答を求めた。また、授業の履修理由と授業評価について自由記述によって回答を求めた。技能水準については、サービステストによる判別を行った。

高校部活動	中学部活動	技能水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価	
文化	バドミントン	上級	4	コミュニケーションを多く取れたのが良かった。もう少し打てる人がいたらさらに楽しかった。	1 単位取れていなかったから。小学生の頃からバドミントンをやっていたので気晴らしになると思って履修した。
剣道	卓球	上級	5	試合がたくさんできたので。	空いてるコマだったのと種目の中で一番得意だったから。いろんな人と打つことができて楽しかったです。
剣道	なし	上級	5	遊びではなくちゃんとしたルールの中で試合ができたので楽しいと感じた。普段関わらない人と友達になることができてスポーツはいいと感じた。	遊びでよくやっていたから。また友達に誘われたから。
剣道	写真	上級	4	バドミントンは楽しかったけど、上手い人にぼこぼこにされたので。	遊びや体育でやっていて面白いと思ったから。授業を受けてから技能を意識するようになった。
剣道	ソフトテニス	上級	5	仲間との仲が深まったため。また技能を向上させることができたから。体力の向上にもつながった。	新しいラケット競技に挑戦したいと思ったため。コミュニケーション能力を磨きたいと思った。
サッカー	テニス	上級	5	試合が多かったから。	いい運動になった。
サッカー	バドミントン	上級	5	バドミントンが好きだから。	一番やりやすいと思ったから。
サッカー	ソフトテニス	上級	4	新しい友達ができ。朝から体を動かさせた。	運動不足解消、友達作り。ジムに行くようになった。楽しかった。
サッカー	弓道	上級	5	ただの遊びではなくしっかりとしたルールのなかで楽しくゲームをすることができた。	重いボールを使わなくていいから履修したが、体育館は暑くすごい動かないといけないので大変だった。
サッカー	バドミントン	上級	4	楽しくできたから。お互い声をかけあっていたから。	体を動かしたかったから。予想より楽しかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
11	サッカー	ソフトテニス	上級 5	バドミントンをまともにやったことがなかったが思ったより打つことができ試合にも勝つことができたから。	体を動かしたくてテニス以外の種目をやりたかったから。初めより技術が上達し色々なことができるようになりとても楽しかった。
12	サッカー	なし	上級 5	前よりも上達したのでよかったです。	体を動かすのが好きでバドミントンもすきだったので。人数がすくなかったですがたくさんゲームが出来大変充実した授業でした。
13	サッカー	なし	上級 5	ゲームが楽しかった	技能の向上が感じれて楽しかった
14	吹奏楽	なし	上級 5	バドミントンが単純に楽しいのと、授業を通じて色々な人と関わって友達が増えたから。	球技の中で一番楽しそうだったから。実際は先生もフレンドリーでメンバーとも仲良くできてとても楽しかった。
15	ソフトテニス	ボート	上級 5	いろいろな人と対戦出来たから。それぞれの技能の説明があり上達につながったから。	教職で必要だったからバドミントンが楽しいと思ったから。
16	ソフトテニス	ハンドボール	上級 5	いろいろな出会いがあった。	経験があったから。
17	ソフトテニス	野球	上級 5	高校の授業でバドミントンが楽しく、大学でも試合をやっていくなかで勝ったり負けたりとても楽しかった。	高校で楽しくバドミントンに興味があったから
18	ソフトテニス	野球	上級 5	他学部の友達ができたと楽しかった。	高校でバドミントン部に入っていてまたやりたいと思ったから。実際に受けてみて楽しいなと思いました。
19	ソフトテニス	テニス	上級 5	体を動かすのが好きだから。バドミントンが好きだから。	高校でバドミントンをやっていたから。授業をうけて初心に戻れた。
20	ソフトテニス	バドミントン	上級 5	新しい友達とバドミントンをするのができたから。	高校でも少しバドミントンをやっていたため。思っていたより動けなかった。
21	ソフトテニス	バドミントン	上級 5	団体戦形式が多かったので体をたくさん動かすことができました。また知らない人ともコミュニケーションをとることができたから。	高校の頃バドミントンをやっていたから。実際やってみて男女関係なく楽しむことが出来る授業だと思いました。
22	ソフトテニス	バドミントン	上級 5	試合をたくさんして上手い人とでもそうでなくても楽しくバドミントンをするのができたから。	高校の頃部活でやっていたので。レベルが高く難しかったが楽しく出来ました。また友達も増えて良かったです。
23	ソフトテニス	ソフトテニス	上級 4	元々体を動かすのが好きで小中高の体育の成績もよかったです。それくらい運動が好きなので今回も楽しく感じました。	高校の授業で遊び程度しかやらなかったので履修しようとおもった。バドミントンのルールは少し面倒だとは思いましたが楽しかったです。
24	ソフトテニス	サッカー	上級 5	身体を動かさせてバドミントンの技能を上げられて楽しかった。	高校の授業で楽しかったので履修した。実際に受けてみてバドミントンを深く知ることができ非常に楽しかったです。
25	ソフトテニス	射撃	上級 5	沢山試合が出来て別のクラスの人と交流できたから。一試合ごとに工夫や目的を決めてみたり、打ち方を考えることで勝つことに繋げられたり、経験者の動きをみて真似してみたりと色々チャレンジできたので楽しかったです。	高校の体育でやってもう少し上達したいと思ったから。高校のときは技術の説明はなくなんとなく試合をしていたのでこの授業をうけてよかった。上達できたのでとても充実した授業でした。
26	ソフトテニス	サッカー	上級 5	大学の授業の楽しみがバドミントンだった。バドミントンをやればやるほど楽しく感じたし友達もたくさんできた。	高校の体育や遊びでしかやったことがなかったけどいろいろと知りたかったから。男女差がなく本気で受けることができたし、最初に比べて上手くなったと実感できたのでとても楽しかった。
27	ソフトテニス	バドミントン	上級 5	コースを狙って打ちゲームするのが楽しかった。初心者がいる中で上手な人は上手で打ってても楽しかった。人に教えることも新鮮でよかった。	高校のときにバドミントン部だったので。経験者だが他の人に教えるという良い経験ができた。それにより自分も改善することができた。
28	ソフトテニス	バドミントン	上級 5	毎回チームが違い色々な人と試合をすることが出来たのでよかったです。チームの人と喜びを分かち合うことができたのも良かったです。またバドミントンを通して友達が増えたことも理由の一つです。	高校の時に部活でやっていたから。実際にうけて高校の時に戻ったようでとても楽しかったです。久しぶりに体を動かしたのも良かったです。
29	ソフトテニス	野球	上級 5	バドミントンのような球技がもともと好きで非常に楽しめたから。	高校の時の体育の授業で楽しかったので。
30	ソフトテニス	バドミントン	上級 5	バドミントンを通して人と関わる機会が増え先輩と仲良くできたから。	高校の時やっていたから。改めて教わったことで気付くこともあり、また初心者が上達するのがはやくていい練習だと思った。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価	
31	ソフトテニス	バドミントン	上級	5	無記入	高校の部活で楽しかったから。改めて技術を見直しバドミントンの魅力を再確認できた。
32	ソフトテニス	なし	上級	5	人数もちょうどよく全員が効率的にできる時間がありよかった。	サークルでもバドミントンをしていて楽しかったから。試合をたくさんできてよかった。
33	卓球	バドミントン	上級	4	とても楽しかったが白熱したプレーはできなかったの で4にした。	週一くらいバドミントンがしたいと思ったから。
34	卓球	バドミントン	上級	5	多くの人と関わることができコミュニケーションもと れ楽しくバドミントンができたから。	小中高とバドミントンをやってきたから。部活以外で 楽しくやりたかった。ほとんどの人と会話が出来て仲 良くなれたのでとても有意義な時間だった。
35	卓球	ソフトテニス	上級	5	毎週楽しみなくらい楽しかった。元々バドミントンが 好きでしたが授業がはじまってちゃんと試合ができる ようになり楽しさが倍増した。	好きなスポーツだったので。あつという間に楽しく仲 間ともたくさん出来てよかったです。今後もバドミン トンを続けていきたい。
36	卓球	バドミントン	上級	5	学年関係なく毎回グループが変わって多くの人と交流 できたから。	スポーツをする機会がなかったから。負けた時は悔し く勝った時は嬉しかった。思った以上に時間が速く進 んだように感じた。
37	テニス	アート	上級	5	普段話さない人とコミュニケーションが取れいい試合 ができた。チーム戦では作戦をたてたり声掛けを積極 的に行い勝負を楽しむことができた。	ゼミの仲間とストレス解消や気分転換のため履修し た。中学高校のときに経験したこともありいろんな人 と勝負でき嬉しかった。
38	テニス	サッカー	上級	5	皆仲良く楽しくできたと思うため。	外遊びでやったことがあり、ネットがあるなかでやり たいと思ったため。バドミントンの打ち方に違いが多 くあり奥が深いと思った。
39	テニス	テニス	上級	5	大学に入ってからあまり運動する機会がなくてこの授業が唯一の運動する機会 でした。最初の3、4回で基礎を学びその後はたくさんゲームを組み入れて頂 き楽しい授業でした。いろいろなことが出来るようになり、次の試合ではこ を改善しようという気持ちになれました。	ソフトテニスを少ししていたので。スマッシュの動き など似ている部分があると思った。
40	テニス	なし	上級	5	知らない人とペアになって沢山ゲームをしているいろんな人とコミュニ ケーションをとったりして、月曜1限の憂鬱な気分が晴れたし、 いい運動にもなった。ゲームで接戦になるときが一番楽しかったし 気合がはいった。普段でもバドミントンをやりたいと思った。	ソフトテニスを中学の時にやっていたラケット競技には興味 があったから。この授業を履修して本当に良かったと感じま した。大学に入ってから運動する機会が少なくなっていたの でよかったです。
41	テニス	ソフトテニス	上級	5	チームで協力して勝つことが出来るとても達成感 があり楽しかった。また毎回やっていくうちにどんどん 上達するのが楽しかった。	ソフトテニスをやっていたラケット競技をやってみた くて友達と履修した。
42	なし	サッカー	上級	5	いろんな人とバドミントンを通じて楽しむことができたから。 初対面の人とスポーツをすることは話し合いも必要で、 人と関りあうことは人間的成長につながる感じた。	楽しかったです。
43	なし	なし	上級	5	無記入	楽しかったです。
44	なし	野球	上級	4	たくさんゲームが出来たから。	楽しそうだったから。実際楽しかった。
45	なし	サッカー	上級	5	気分がすっきりした。	単位が必要だから。バドミントンが好きだから。
46	なし	バドミントン	上級	5	バドミントン自体が好きだから。	中学時代やっていたから。色々な人とバドミントンで きて協力できて本当に楽しかった。
47	なし	なし	上級	5	試合が多くたくさん打てたので楽しかった。	中学でやって好きだったので。スポーツは人をつなげ てくれるなと思いました。普段話せないような人とも 話せた。
48	なし	バドミントン	上級	5	みんなで楽しく汗をかけて楽しかった。しっかりバド ミントンをやっている感じで楽しかった。毎回チーム 替えをして友達が増えてよかった。	中学の時にバドミントンをやっていた。遊びみたいな 授業じゃなくて、ちゃんとやるバドミントンだったので 楽しくできた。
49	なし	アーリーディン	上級	5	色々な人と試合ができたから。	中学の時にやっていたので履修した。実際に受けて久 しぶりにバドミントンをしてやっぱり楽しいスポーツ だと感じました。
50	なし	野球	上級	3	基礎の練習が多かったのもっと試合がしたかった	中学のときにやっていたその時面白かったから

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
51	なし	バドミントン	上級 5	いろいろな人と交流ができた。そもそもバドミントンが楽しい。	中学の時やっていたので。男子とバドミントンすることはあまりなかったので新鮮だった。
52	軟式野球	野球	上級 5	体を動かすことは楽しい。できることが増えるときより楽しかった。真剣に試合をして勝つのが嬉しさもあり楽しかった。	中高と体育や遊びでよくやっていた。もっと上手になりたいと思って履修した。これからも体を動かしたくなったらバドミントンをやろうと思うようになった。
53	バスケットボール	バドミントン	上級 5	最初はあまり交流できなかったが少しずつ打ち解けて良かった。技術面でも前に出来なかったことが出来るようになったから。	中高とバドミントンを続けていたため。いろんな人と協力しあうことで学ぶことがあった。
54	バドミントン	バドミントン	上級 5	試合をいろいろな人と組めて楽しかった。コミュニケーションもとれたのでよかった。	中高バドミントン部だったので。
55	バドミントン	なし	上級 5	違う学部や学年の人達と交流できたり、親交を深めることが出来て楽しかったです。スマッシュが決まった時にストレスが発散出来ているような気がしてとても楽しかった。あと段々ラリーが続くようになったので自分のスキルが上達した感じがして楽しくなりました。	テニスをしていたのでラケット系のスポーツをとりたいと思っていた。思っていたより何倍も楽しかった。
56	バドミントン	なし	上級 5	授業内でコミュニケーションの幅を広げられプレッシャーもなくゲームを楽しむことができたから。	テニスをやっていたラケット競技をえらびたかったから。テニス以上に楽しかった。
57	バドミントン	バドミントン	上級 5	初めて会う人とコミュニケーションをとれたから。元々バドミントンが好きだから。	友達に誘われたから。高校でもやっていたのでみんなに少しでも教えられればいいと思いました。運動出来てよかったです。
58	バドミントン	なし	上級 5	先生が最初に手本を見せて練習の時間がもらえてそこから、レベル分けをしてくれたのですべて楽しく出来た。	友達に誘いだったが、すごく楽しかった。
59	バドミントン	軟式野球	上級 5	バドミントンを通して他の学生と交流を深めることが出来たから。とても楽しかったです。	何かスポーツの授業を受けたくて。
60	バドミントン	陸上	上級 5	少人数でたくさんの人と沢山試合ができたから。	バドミントンが一番楽しいと思ったから。とても楽しかったです。
61	バドミントン	ソフトテニス	上級 5	楽しかった。	バドミントンが好きだから。
62	バドミントン	なし	上級 5	大好きなバドミントンが日本でもできるから。	バドミントンが好きだから。最初はちょっと不安だったが、みんなと仲良くなれて履修して本当に良かったと思った。
63	バドミントン	ソフトテニス	上級 5	とてもやりがいの感じる授業だったから。チームワークやコミュニケーションを取りあう大切さも十分に理解することができました。	バドミントンが好きだから。実際に受けて楽しかった。バドミントンの技能が身についた感じがした。
64	バドミントン	ソフトテニス	上級 4	週一学年学科問わずにみんなとバドミントンできたから。	バドミントンが好きだから。やっぱり楽しかった。
65	バドミントン	バドミントン	上級 5	バドミントンを通していろんな人と関りあえたから。	バドミントンが好きだし、教職で必修だから。
66	バドミントン	野球	上級 5	もともとバドミントンが好きだったしとても楽しかった。	バドミントンが好きだった。実際に受けて改めて学ぶことがあり、みんなと仲良くなれて良かったです。
67	バドミントン	卓球	上級 4	部活を引退してあまり運動をしなくなり体力が落ちていたが授業をうけて少し体力がついたと実感したから。	バドミントンが好きだったから。充実した時間を過ごせた。
68	バドミントン	バドミントン	上級 4	他の人と交流できた。練習になった。	バドミントンが好きで運動がしたかった。ほぼ全員と会話が出来て楽しかった。
69	バドミントン	ハンドボール	上級 5	チーム戦が楽しかった。	バドミントンが好きでやりたかったから。
70	バドミントン	卓球	上級 5	自分のやっている卓球のフットワークとはまた違った動きで卓球よりも自由に動けて楽しかった。誰とやってもラリーがそれなりに続くのでそこが一番楽しい理由。	バドミントンが楽しそうだったから。実際は自分が思っていたより奥が深く強く打つよりも強弱をつけたほうが勝ることがわかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
71	バドミントン	野球	上級 4	みんなと話せてコミュニケーションとれたので楽しかった。	バドミントンがやりたかった。試合が多くて楽しかった。
72	バドミントン	美術	上級 5	いろいろな人とダブルスなどをして話す機会もあったから	バドミントン経験者なので、いろいろな人と試合ができたのでとてもよかった。
73	バドミントン	ソフトテニス	上級 5	試合の数も多くてみんなで協力して勝つというのがとても楽しかった。自分の技能の上達具合がとてもよくわかった。	バドミントンなら楽しく出来ると思ったから。実際にうけてみてとても楽しかったし、選択して良かったと思う。
74	バドミントン	サッカー	上級 5	元々サッカーをやっていて運動が好きでした。毎週の楽しみでした。初めてのバドミントンでしたが藤野先生の教えが素晴らしい技術が上がっていくのを自分で感じることができたのでとても楽しかった。	バドミントンに興味があったから。毎週部活のように本気でやれたのでとても楽しかったです。友人も増えました。とても良い授業でした。
75	バドミントン	剣道	上級 4	基礎がみについた。まだまだ向上できていないので頑張りたい。	バドミントンの技能向上を目指すため。楽しかった。
76	バドミントン	バスケットボール	上級 5	上手くなったからとても楽しかった。	バドミントンを上手くなりたいと思ったから。
77	バドミントン	なし	上級 5	試合をいっぱいできたのと疲れるほどバドをやることが出来たから。	バドミントンを素直にやりたかった。とても楽しかった。時々本気でできる試合があったのでやりがいを感じました。
78	バドミントン	なし	上級 5	いろいろな人と話せたから。	バドミントンを中高でやったときに楽しかったから。毎週すごく楽しめました。
79	バドミントン	バドミントン	上級 5	強い人とプレーできたし団体戦が楽しかった。	バドミントンをやったことがあったから。
80	バドミントン	バドミントン	上級 4	運動がきつすぎるときがあったから。でも友達もできたし、運動不足だったのでとても楽しかった。もっと上手くなりたいと思うようになりました。	バドミントンをやっていたからです。
81	美術	サッカー	上級 4	部活を引退して楽しくバドミントンをやろうと思ったけど暑すぎて大変だったから。	久しぶりにバドミントンをしたかった。暑くて大変だった。
82	文化	バドミントン	上級 5	バドミントンが出来たから。	部活でやっていたから。楽しかった。
83	野球	バドミントン	上級 5	知らない人と仲良くなれたのでよかった。	部活に入っていないながら何度も息切れしてが楽しかった
84	野球	剣道	上級 4	楽しかったが体育館が暑い。	藤野先生だから履修した。一回目よりレベルが上がってよかった。
85	野球	なし	上級 5	最初はラケットに当てることはできなかったが練習や試合をしていくうちに技術が向上していくのが楽しく感じた。バドミントンでペアを組むことで距離が縮まった。	勉強の気晴らしで履修した。実際受けていくなかで技術的な向上させたいと思うようになった。15回すべて楽しかった。
86	野球	ラグビー	上級 5	先生がとても優しく、自分が相手をお願いしても受け入れてくれたり楽しい雰囲気を作ってくれるので楽しく本気で取り組みました。	昔部活をさぼってバドミントンで遊んでいたことがあったから。ライバルや楽しく仲間がいて楽しかった。最初は負けて悔しかったけど技術を磨いて勝てるようになってより楽しくなった。
87	野球	ソフトテニス	上級 5	ゲームもできて知らない人と仲良く出来たから。	元々得意だったから。
88	野球	野球	上級 5	関りのない人と会話が出来る、毎回充実した時間を過ごすことができた。仲良くなれたので大変楽しかった。プレーも日に日に上達していくのがわかってプレーの幅が広がった。	元々バドミントンが好きだから。もっと上手になりたいと思って履修した。
89	野球	バドミントン	上級 5	チームでの協力もあって会話ができたので楽しかった。	元々バドミントンが好きだったから。初めての人とコミュニケーションだけでなくダブルスが楽しかった。
90	野球	なし	上級 4	元々バドミントンをやっていたので楽しかった。いろいろな学年の人と話し練習することができて良かった。	元々バドミントンをやっていたから。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価	
91	野球	サッカー	上級	5	バドミントンが好きで周りの人とも仲良くできたから。	元々バドミントンをやっていたので好きだから。基礎的な技能もやりゲームもできたので技能が身につけてよかった。
92	野球	野球	上級	4	バドミントンの楽しさを今回やって初めて知った。特にラリーが続いて点を取れた時はとても楽しかった。	やったことがなかったのでやってみたくと思ったから。実際にうけてすごくいいスポーツだと思った。
93	ラグビー	バドミントン	上級	5	ゲームを通して多くの人と関わりを持つことができたから。	やっていたスポーツだから。協力してやることができた。自分の弱い部分が見つかり克服することができたのでよかった。
94	陸上	ソフトテニス	上級	5	試合がたくさんできたことや友達と話しながら楽しく活動することができたから楽しかった。スマッシュの打ち方やヘアピンなど遊びでは修得できなかった技能を身につけることができたので良かったです。大学に入ってから体を動かす機会が減ったので運動不足とストレス解消になりました。	やりたかったから。基礎的なことを前半に重点的にやって基礎的な技能も身についたし試合もたくさんして楽しかった。
95	なし	なし	上級	5	試合を行う回数が多く、様々な人と関りあうことができたからです。	友人に誘われたから。他学年と交流できとても充実した時間を過ごせた。
96	なし	バドミントン	上級	5	普段関りの持てないような他学部の人や先輩と楽しくバドミントンをするのができたので。	友人の誘い。実際にうけてとても充実した楽しい授業でした。
97	なし	テニス	上級	5	高校の部活引退からスポーツをしていなかったのを動かして楽しかった。ダブルスで協力して勝った時はとても気持ちが良かった。	無記入
98	英語	バスケットボール	中級	5	みんなとわいわいやりながら出来た。	あきらめずにやればどんどん上手になっていった。
99	英語	野球	中級	5	全く知らない人と試合をし、仲が良くなる楽しみが大きかった。	遊びで好きだったから。基本的な技術を教わり試合のレベルがあがったので楽しかった。
100	英語	なし	中級	5	バドミントンを下手なりに楽しめた。	遊びでやったことがあって楽しかったから。遊びじゃなく本気で出来たのが良かった。
101	英語	野球	中級	5	試合が多く楽しかった。知らない人とも組んで試合を楽しくできた。スポーツを通すだけで話をするのも抵抗なくなってきたと思う。新しい友達ができよかった。	遊びでよくやっていたのと友達が受けるから。技術的にも上手くなってよかった。
102	科学	野球	中級	5	試合で強い人とやって技をみたり感じたりすることが楽しかった。そして自分もその技の練習をして出来た時がとても達成感があり楽しかったです。	遊びのバドミントンはやったことがあったが真剣にやったことがなかったのでやってみたくと思いました。いろいろな人と対戦して技を磨くことが出来たのでとても楽しかったです。
103	華道	なし	中級	4	学べたことが多く楽しかった。	一番知らなかったから。様々なことを学べてよかった。
104	空手	テニス	中級	5	体育のなかで一番やりたい種目だったのでとても楽しかった。授業の進め方も分かりやすく試合もたくさんできたのでやりがいを感じた。	一番好きな種目だったから。自分が思っていたより試合が多くできたので満足している。またどこかでバドミントンをやりたいと思った。
105	管弦楽	柔道	中級	5	男女差がなくそれぞれいいプレーができて楽しかったです。皆で仲良くでき皆で上達できたのがなにより良かったです。	一番楽しそうだったのと、バドミントンをちゃんとやったことがなかったので。ちゃんとしたルールでやると技術も活用できて楽しい授業だった。
106	ギター	陸上	中級	5	スポーツが好きだから	一番楽しそうだと思ったから。木曜日が楽しかった。
107	弓道	テニス	中級	5	授業内でたくさん体を動かすことができ良い気分転換になったから。またたくさんの人とバドミントンの試合をしたのは楽しかった。	一番馴染みやすいと思ったから。
108	弓道	なし	中級	4	たくさん試合が出きたから。	いとことバドミントンをやったときに楽しかったから。
109	弓道	サッカー	中級	4	回を重ねていくうちに打ち返せなかったのが返せたり、動けるようになり自分が上手くなっていくのが実感できたので楽しかった。	今までやったことがなかったので一度は経験したいと思い履修した。思っていた以上に実力の向上が実感できて良かった。
110	弓道	陸上	中級	5	たくさんの試合をしてやっぱり球技は楽しいなと感じました。技能も学べて徐々に出来るようになって楽しかったです。また、学年学部問わず仲良くなることができ友達も増えたので良かったです。	運動す機会が減ったのでスポーツがやりたいと思い履修した。また1限をとり生活を整えようと思い履修した。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由		履修理由と授業評価
				満足度	回答理由	
111	軽音部	ソフトテニス	中級	5	一回の授業で何試合もできたことがとても楽しかった。自分にとってやりにくい相手を見つけたり毎回ペアやチームが変わるのも楽しかったと思いました。	運動は苦手だがバドミントンだけはそこそこでき一番楽しいスポーツだと思っているから履修した。
112	軽音部	バドミントン	中級	5	ただバドミントンをするだけでなく友達も増え交流ができたので楽しかったです。	運動不足の解消になった。
113	軽音部	サッカー	中級	5	今回はゼミの仲間と履修したのでお互い高めあうことができたのでとても楽しかった。上手い人のプレーをみるのも楽しかった。	運動不足を解消したかったから。とても楽しく運動できてよかったし楽しかった。
114	剣道	卓球	中級	5	みんなと話せたし新しい友達もできた。	運動をしたいと思ったから。ラケット競技をやっていたから。試合で汗もかけたし何よりみんなで楽しくできた。
115	剣道	なし	中級	5	ゲーム回数が多く、ゲームの中で技能を試すことができたから。またいろんな相手とゲームができたから。	運動をしたかった。予想以上の運動量で甘く見ていた私の予想をいい意味で裏切ってくれました。
116	剣道	ソフトテニス	中級	4	いろいろな人と組んで試合するのが楽しかった。違う学科の友達もできた。	屋内だと天候が関係ないから。バドミントンが一番興味関心があったから。授業を受けてみて思っていたよりたくさん動いて汗をかくて試合も多くて達成感があった。
117	剣道	なし	中級	5	ゲームができてとても楽しかったから。ダブルスだったので自分の出来ない部分をフォローしあってゲームが出来ました。	幼いころに家族とやって楽しい記憶があるので先輩に勧められたから。とても楽しかったです。1限なのにやる気がでて集中しながら楽しく履修が出来ました。
118	琴	合唱	中級	5	技能がなくて残念だったがバドミントン自体がすごく面白かった。	肩のこりがひどかったので運動をしたかった。早起きにもつながったしバドミンの面白さを実感することが出来たので満足した。上手い人が助けてくれたのも嬉しかった。
119	サッカー	なし	中級	5	難しいと思う部分も含めて楽しかったです。	身体を動かしたかったから。
120	サッカー	バスケットボール	中級	5	スポーツを行う機会がなく、バドミントンで良い汗がかけて楽しかった。	体を動かすことが好きなのでバドミントンを履修した。授業を受けてとても楽しかったので今後も個人的に友人とやろうと思う。
121	サッカー	サッカー	中級	5	いろいろな人と試合を通じて楽しくバドミントンをすることができた。コミュニケーションもとれてよかった。	体を動かすことを目的として授業を組んだ。実際に楽しめた。
122	サッカー	サッカー	中級	5	上級者でも未経験者でもしっかりやれる授業となっており少しでも上達を感じると楽しさがあります。みんな優しいので周りの空気が良くて欠席する気は全くなかったくらい楽しかったです。	厳しい空気の中でやる授業なのかと思ったが全員が楽しくできる授業で大変楽しかった。
123	サッカー	陸上	中級	5	自分のペースで練習ができたのがよかった。	球技が苦手な消去法で選択したが、楽しかったし熱中できた。
124	サッカー	空手	中級	5	普段コミュニケーションをとらない人たちとチームを組んだり対戦したりできたから。試合が終わったとも自主的に練習するのがとても楽しかった。	球技のなかで一番面白そうだったから。実際に受けてみると想像より運動量が多かった。楽しく体を動かすことができた。
125	サッカー	バレーボール	中級	4	友達ができただけで楽しかった。	教職科目で必修だったため。空いているのがバドミントンだった。
126	サッカー	なし	中級	5	友達と楽しくバドミントンができた。	興味があったから。
127	サッカー	吹奏楽	中級	5	毎回の授業で目的をもってやることができ本当に充実していた。仲の良さもあって授業内ではいつも話すようになったし授業以外で学校で会った時も挨拶するようになった。先生の人柄も正直良かったと思う。メンバーと楽しく試合ができるようになって「一緒に勝ちましょう」と全力で取り組めた。とても本当に楽しかった。	経験したことがあるというのが一番の理由。実際に受けて未経験者、経験者の両方が活動しやすい内容だと思う。先生の巡回もあって正しい知識を得ながら安全に活動できた。
128	サッカー	野球	中級	5	自主的にでき楽しんでプレーできた。技術もある程度上達出来て試合を楽しむことができた。	経験したことがなかったから。先輩が多くいろいろな話のできたのでよかった。
129	サッカー	バスケットボール	中級	5	打ち方の種類が多く使い方をわけてプレーするのが楽しかった。	経験したことのない種目だったので。
130	サッカー	サッカー	中級	3	同じレベルで戦うときはとても楽しいと思っていたが経験者や相手が格上すぎるとどんなに頑張っても無理だと感じてつまらなかった。	健康面と単位が奇数のため。良い運動になった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
131	サッカー	陸上	中級 4	それなりに動けたし楽しく運動できたから	高校時代に友達と体育館をかりてやっていたので少しは動けるんじゃないかと思っていたけど全然勝てない相手がいて悔しかった
132	サッカー	管弦楽	中級 5	学年の壁を越えて親しく出来るようになった。話したことがない人もコミュニケーションをとることが出来た。	高校で一回やったことがあるから。基礎からやるのは初めてだったのでついていくのが大変だった。
133	サッカー	野球	中級 5	経験者と対戦することが出来たし、その人たちの真似をしようと頑張った時間がとても楽しかった。ゲームでそこそこ勝つこともできたので楽しかった。	高校でバドミントンが楽しかった。高校では学べなかった技能を覚えることができて良かった。
134	サッカー	水泳	中級 4	身体を動かして良かった。朝でしんどいがみんなとの試合は楽しかった。	高校でバドミントンがなくやってみたかった。試合が多く楽しかった。
135	サッカー	サッカー	中級 5	久しぶりにバドミントンが出来たから。	高校でバドミントンをしてきたから。ゆるくバドミントンが出来て楽しかった。
136	サッカー	吹奏楽	中級 5	毎回違うチームでやっていけたので毎回新鮮で楽しかった。	高校でもずっとバドミントンを選択していたから。高校と違うやり方で楽しかった。
137	サッカー	サッカー	中級 5	バドミントンが好きだから。大学に入って体を動かす機会が少なくなっただけ週一でバドミントンが出来たのでよかった。	高校でやっていたバドミントンが好きだから履修した。授業を受けてみて初心者の方もみんな上手くなっていて対戦する時も楽しかった。
138	サッカー	美術	中級 5	ラケットを使う種目で唯一ちゃんとできる種目だったのでとても楽しかった。高校のときよりも授業時間が延びたくさん試合ができるので楽しかった。	高校の頃バドミントンがすごく楽しかったから。体育館が暑かった。でもサーブが入るようになったのが嬉しかったです。
139	サッカー	テニス	中級 5	いろいろな打ち方を学べたから。体を動かす唯一の機会だった。	高校の授業で楽しかったから。
140	茶道	書道	中級 5	最初は全く入らなかったスマッシュも最後は半分くらいはいるようになった。友達と一緒にできたのも大きい。	高校の授業で楽しかったから。とても楽しかった。
141	写真	なし	中級 5	考えて動いたり打つスポーツなので、うまい人に勝てた時の喜びがとても大きく楽しくバドミントンをすることができた。	高校の授業でバドミントンをしていて楽しかったから。大学では強い人が多いと感じました。とても楽しい授業でした。
142	柔道	剣道	中級 5	ゲームを何回もできたので大変楽しかった。毎回違う人とゲームが出来たのでマンネリ化しなくてよかった。また個人と団体といった戦い方、シングルとダブルスのゲームなど様々な形で勝負できたのが楽しかった。また友達もできた。	高校の授業でバドミントンをやって楽しかったので選択した。
143	柔道	軽音楽	中級 5	他の学部の人とスポーツを通じて交流できた。ペアとのコミュニケーションは楽しかった。自分はドラムをやっているが使い方が似た部分もあって興奮した。	高校の授業でバドミントンをやり楽しいと思ったので履修した。実際に受けて少しずつ上達していくので面白かった。
144	柔道	バトン	中級 5	違う学部の人や新しい友達もできたので履修してよかった。	高校の体育で少しやって大学でもあるのを知って履修しました。室内で楽しめる競技が良かったから。
145	柔道	なし	中級 4	初めは相手の球を返すのが精一杯だったけど余裕をもって返せるようになって成長を感じることが出来たから。チームワークの大切さがわかりより楽しくなった。	高校の体育で楽しいと思ったから。実際にうけて楽しめて、協力の大切さを知れたし自分の成長を感じることができ良かったと思った。
146	書道	軟式野球	中級 5	授業を重ねるごとに確実に上手くなることが出来たから。授業のなかで一番楽しかった。	高校の体育でも選択して大学でもやってみたくて履修した。実際にやってみて高校とは違いレベルが高く学ぶことがたくさんありました。授業を重ねるごとに少しずつ上達していくのを感じたり勝つことが出来て履修して良かったと思いました。
147	水泳	野球	中級 4	初めに技術面のことについて教わり所々に試合で出来るようになっていくのが増えて楽しかった。初めはバックで返すことが出来なかったが少しできるようになってきたのでよかった。	高校の体育でやった時にシャトルに当てるのが精一杯で技術が足りなかったのでも上手くなりたいと思い履修した。実際にうけて先生から教えてもらう表現がイメージしやすくて良かったです。
148	水泳	野球	中級 5	レベル別にわけてチームを組んだため楽しくバドミントンができた。	高校の体育でやったときに楽しかったから。
149	水泳	バレーボール	中級 5	同じチームじゃない人も試合することができたから。自分の技能のレベルがあがったから。	高校の体育でやったときに楽しかったから。ダブルスが特に楽しかった。
150	吹奏楽	弓道	中級 5	チームプレイの楽しさを味わえた。	高校の体育でやっていたバドミントンで身体を動かしたかったから。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
151	吹奏楽	バレーボール	中級 5	先生がおもしろい。楽しかった。	高校の体育でよくやっていたので。
152	吹奏楽	なし	中級 5	運動する時間を定期的に設けることができ気分をリフレッシュすることができたから。	高校の体育で履修していたため。バドミントンの技能について集中的に練習できたので充実しました。たくさんの学生と関わることができたので良かったです。
153	吹奏楽	吹奏楽	中級 5	他学部他学科で友達が新しくできたから。皆と楽しくやることができた。	高校の体育の授業でバドミントンをやっていたので。上手な人がたくさんいて最初はとまどったけど楽しくやることができてよかったです。
154	吹奏楽	野球	中級 5	明るい雰囲気楽しく出来たから	高校の時からバドミントンが好きだったから
155	吹奏楽	ハンドボール	中級 5	試合が楽しかった。	高校の時体育でやったから。思っていたよりも楽しく履修してよかった。
156	吹奏楽	ソフトテニス	中級 5	毎回の授業で試合を多くやれたのが楽しかった。	高校のときテニス部だったのでそこそこできると思って履修しました。授業をうけて楽しくて選んで正解だと思います。
157	吹奏楽	野球	中級 5	動きがハードで心理戦なスポーツだと知れて楽しかったです。	高校の時に一時期バドミントンで遊んでいたらとても楽しかったので選択しました。
158	吹奏楽	バドミントン	中級 5	新しい友達と楽しく熱くバドミントンをやれたから。	高校の時に少しだけバドミントンをやっていたので。実際にうけて技術を磨くことが出来ました。ダブルスなどで友情も深まりました。
159	吹奏楽	野球	中級 5	新しい友達ができ仲良くすることができ、バドミントンのレベルもあがった。木曜日が毎週楽しかった。	高校のときに選択したから。思ったとおりに楽しかった。
160	ソフトテニス	卓球	中級 5	みんなと楽しく出来たし試合も多く団体戦などでやってみると仲良くなれたので良かった。	高校の時に体育でやってバドミントンが楽しかったのでやってみようと思いました。この授業は楽しくて履修してよかったと思いました。
161	ソフトテニス	野球	中級 5	たくさんのいろいろな人とペアを組みチームを組んで戦ったことが非常に楽しかった。また負けたくない相手だったり経験者とも試合ができてとても楽しかった。	高校の時にバドミントンが楽しかったから。気温が上がりきらない時間でやりたかった。
162	ソフトテニス	バドミントン	中級 5	みんなと身体を動かせたので楽しかったです。	高校の時にバドミントン部だったので。
163	ソフトテニス	バドミントン	中級 5	試合をたくさんできたから。上手い人と試合が出来て楽しかったです。	高校のときにやっていたので少しはできるかなと思い選択した。あまりバドミントンをやる機会がなかったのでたくさん打ててとても楽しかった。
164	ソフトテニス	バドミントン	中級 5	高校のときバドミントン部だったが大学に入ってから運動もしなくなったので体を動かすのが楽しかったです。	高校のときバドミントン部だったので選択した。
165	ソフトテニス	卓球	中級 5	体を動かすのが好きだから。	語学を履修すると1単位余るから卓球に近いバドミントンを選んだ。
166	ソフトテニス	テニス	中級 5	いろいろな学年とコミュニケーションをとれた。いい思い出になった。	今後誰とでも大差なくできるスポーツだと思ったから。
167	ソフトテニス	ソフトテニス	中級 5	友達がたくさんできた。いろいろな人とコミュニケーションがとれて楽しくできた。日に日に技術が上達するのを実感できて楽しかった。	こんなにコミュニケーションできるとは思わなかったし夢中でできた。
168	ソフトテニス	ハンドボール	中級 5	いつも組むペアや対戦相手が違ったので新鮮な気持ちで楽しめた。	サークルで少し経験していたから。いい意味で受講者にレベルの差があって刺激になった。
169	ソフトテニス	サッカー	中級 5	あまり運動をしないので体を動かすことのできる体育をやれて楽しかったから。	最初はラケットに当たるだけのスポーツだと思っていた。実際にやってみるとこんなに奥深いスポーツなのかと驚いた。いろいろなことを考えながら体を動かせたので楽しかった。
170	ソフトテニス	陸上	中級 5	何度もゲームをすることでバドミントンに必要最低限の技能を身に付けることが出来たから。また他のクラスとも交流することができ楽しかったからです。少しずつ出来るようになって喜びを感じることが出来ました。	サッカー等の球技が苦手だったから。最初はボロボロだったけど少しずつ出来るようになりました。選択して良かったです。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由		履修理由と授業評価	
				満足度	回答理由	履修理由	授業評価
171	ソフトテニス	写真	中級	5	バドミントンがそもそも好きだったのでいろいろな技術を学ぶことができてとても楽しかった。	サッカーと迷ったが友達がバドミントンにしたので履修した。実際にうけて友達とも仲が深くなり違う学年の人とも楽しめたのでよかったです。	
172	ソフトテニス	テニス	中級	5	最初の授業から段々と上達ができ苦手だったバックも少しずつできるようになった。また他の子と体を動かすことでリフレッシュにもなった。	サッカーなどは違い体力をあまり使わないと思ったから。しかし思った以上に体力を消耗し驚いた。実際に上達も実感でき楽しめた。	
173	ソフトボール	サッカー	中級	5	初心者でバドミントンは得意ではありませんでした。ですが回数をこなしていき、ちゃんと練習すれば成果がでて打てるようになりました。成長することが実感できたので大変楽しかったです。あといろいろな人とコミュニケーションを取ることができて良かったです。	サッカーを取る予定が定員の関係でバドミントンになってしまった。ですが授業をうけて自分の成長を実感できバドミントンはこんなにも楽しいものだということがわかってよかったです。	
174	ソフトボール	バレーボール	中級	5	いろいろな人と試合が出来て楽しかった。	時間があいていたのと興味があったから。	
175	卓球	サッカー	中級	5	毎回チーム分けをし違う人とチームを組んで対戦出来たから。また強い相手とも対戦できるのはよかった。	時間的に都合がよかったから	
176	卓球	ハンドボール	中級	4	友達もできたし運動もできたからよかった。	時間割上都合が良かった。やってみて友達ができて楽しかった。	
177	卓球	卓球	中級	4	回を重ねるごとに上達していったので少しずつ楽しくなってきた。あとはバックハンドが出来るようになり戦術なども分かれればもっと楽しくなったと思います。	室内スポーツをやりたいかった。自分の知らないことをたくさん知れたのでとても充実した授業だった。	
178	卓球	ソフトテニス	中級	5	たくさん試合をしていくうちに自分がおもったところにシャトルが行くようになって楽しかった	室内だし初心者でも出来るかなと思ったから。思ったよりもたくさん動いて疲れたけどやっていくうちに上達していくのが自分でも感じれたから楽しかった。	
179	卓球	バスケットボール	中級	5	バドミントンを試合を通して楽しいと思えた。	室内の競技をやりたい。はじめは人が多くて不安だったけどとても楽しく毎週楽しみだった。	
180	卓球	なし	中級	5	バドミントンを通して他学科の人とコミュニケーションをとれて楽しかったです。体を動かしてよかった。	自分のなかで一番できそうな競技だと思ったから。高校の体育でも楽しかったので履修した。	
181	卓球	吹奏楽	中級	5	細かい技術の練習や試合を色々なペアでたくさん行うことができたから	趣味でやったことがあり楽しそうだったから。実際に授業でもとても楽しかった。	
182	卓球	なし	中級	5	初めてバドミントンをやったがいろいろな技やコツを教わって、それを試合などで出すのが特に楽しかった。	種目の自分のできるソフトテニスがなく一番できそうなバドミントンを選択した。授業では初心者でもわかりやすく教えてくれて初めの頃より出来るようになった。	
183	卓球	美術	中級	5	馴染みも接点もない新たな仲間をつくるコミュニケーション力を養う良い機会となったため。また運動神経が鈍い弱点を拭って取り組めたため。	小学校高学年にバドミントンを習っていたため。経験者や身体能力の高い人に負け悔しい思いもしましたが、真剣に情熱的に取り組めたので手応えを多く残すことができました。	
184	卓球	サッカー	中級	5	運動する唯一の機会だったので気持ち良かった。	消去法でバドミントンを選択したが最終的に楽しくできた。	
185	卓球	なし	中級	4	試合をして勝った時とても嬉しかったから。学部関係なくいろいろな人と話げできたから。	少しずつコツがわかってきて楽しかった。	
186	卓球	バドミントン	中級	5	学年関係なく話かけてくれて楽しかったから。体を動かす機会ができて楽しかった。	ストレス発散のため。就職活動でのストレスを発散できみんなとも仲良くできた。	
187	卓球	ソフトテニス	中級	5	試合をたくさんできたので楽しかったです。	ストレス発散目的で選択した。スマッシュなど力いっぱいラケットを振ることでストレスを発散できました。	
188	卓球	剣道	中級	5	汗を流してリフレッシュになりバドミントンを知ることでもできて楽しかった。	スポーツはあまり得意ではないけど高校の時に少しやってみて楽しさを感じたから。少しは上達できたと思う。	
189	卓球	卓球	中級	5	初めてあった他学部や他学年の人達と仲良くなれて楽しかった。できないことは皆が教えてくれて出来るようになったのでとても楽しかった。	ゼミの仲間と運動をしたくて履修した。他学部の人と関わる機会があまりなくはじめは仲良くなれるか不安だったけど、授業をかきながら仲良くなれてとても楽しかった。初心者だけど先生がわかりやすく教えてくれたため上達することができた。	
190	卓球	陸上	中級	5	授業全体を通して自ら楽しみに行けたから。	全身を動かすスポーツがしたかったから。	

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
191	ダンス	バスケットボール	中級 5	先生の教え方がとてもわかりやすかったから。	先輩から楽しかったという話を聞いて選択した。
192	ダンス	卓球	中級 5	勝てる日もあれば勝てない日もあったけどコミュニケーションをとれて楽しかった。	先輩からの情報でバドミントンが楽しいと聞いて友達と履修した。実際その通り楽しく、授業のなかで一番楽しかった。
193	アリーディン	なし	中級 5	バドミントンを通じて違う学部学科の子と話すことができたから。	先輩から藤野先生のバドミントンは楽しいと聞き履修した。実際に受けて楽しかったし、バドミントンが上達して嬉しく思った。
194	テニス	サッカー	中級 5	毎回できるようになる技があったり、毎回対戦相手が違い新鮮だったから。	外は寒く屋内競技が一番楽しそうだったから。思っていたより難しく出来るようになるのが面白かった。
195	テニス	ソフトテニス	中級 5	たくさんゲームをすることができたのでとても楽しかった。バドミントンはラリーが続きやすいので色々な人と楽しくできた。	ソフトテニスをやっているのでラケット競技をやりたいと思ったから。実際にうけてとても楽しかった。またバドミントンをやりたいと思った。
196	テニス	なし	中級 5	様々な打ちかたを学んだりゲームをして盛り上がりやすかったから。	体育でやったことがなかったから。様々な打ち方があることを知れて良かった。
197	テニス	バドミントン	中級 4	無記入	体育の中で唯一できると思ったから。
198	テニス	ボランテア	中級 5	友達もできたし先生が優しくしたので楽しく学べました。	ダイエット目的。強い人とも試合が出来たので面白かった。
199	テニス	陸上	中級 5	バドミントンは高校でもやっていなかったから完全に初めてでしたが、授業で色々技能を身に付けていくうちに経験者の人に勝てるようになり、こんなにも楽しい種目だと知りました。	大学の友達に誘われたから。私も体を動かしたくバドミントンに興味があったので選びました。大学で初めて経験しましたが色々な技能が身に付けられて楽しかったです。
200	テニス	料理	中級 5	試合で対戦したりして自分の力を試すことが出来て楽しかった。	体力がないからバドミントンならできると思った。実際は楽しかった。
201	テニス	なし	中級 4	試合を沢山できてたのしかった。レベル別に行った試合が一番楽しかった。	たくさん体を動かしていい運動になるから。運動不足を解消できた。
202	テニス	卓球	中級 5	自由度が高く周りの人もいい方ばかりで楽しかった。	卓球を部活でやっていて、ラケットを競技がやりたくてバドとテニスならバドのほうが楽しいと思ったのでバドミントンにした。楽しい授業で良かった。
203	テニス	サッカー	中級 5	様々な人と仲良くなれたし試合もたくさんできたので非常に楽しかった。	楽しいスポーツだから
204	テニス	なし	中級 4	前も違う先生のバドミントンを履修したがその時は早く終わらないかなという気持ちだったけど、今回はいろいろな人とダブルスでペアを組み楽しかった。	楽しそうだったから。実際に受けてみて楽ではなかったけど、ルールなどしっかりやれてよかった。
205	テニス	サッカー	中級 5	回を重ねるごとに少しではあるが上手くなっている気がした。	楽しそうだったから。実際に楽しかった。
206	なし	弓道	中級 5	先生の教え方が分かりやすかった。授業を進める効率がとてもよかった	楽しそうだったから。先生が上手くて驚いた。
207	なし	ソフトボール	中級 4	試合が多くチーム戦は毎回違う人と戦えるので楽しかった。	楽しそうだったから。体力もついて少しだけ技能が上がってよかった。
208	なし	野球	中級 4	もう少し涼しかったらよかった。	楽しそうだったから。楽しかった。
209	なし	テニス	中級 5	いろいろな人と交流できて友達が増えてとても楽しかった。先生ともコミュニケーションができて嬉しかった。	楽しそうだったから。楽しかった。
210	なし	剣道	中級 5	ラケット競技が元々好きでバドミントンそのものが好きだったから。友達と仲良く技術を高められるのが楽しかった。あととても良い運動になった	楽しそうだったから。技術の向上や友達との試合など想像以上に楽しくとても良かった。先生の指導も丁寧で分かりやすかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
211	なし	野球	中級 5	ゲームが多く楽しめる時間が多かった。技能の説明がわかりやすくすぐにできるようになった。	楽しそうだったから。実際に楽しかった。
212	なし	野球	中級 5	試合形式でやっているのが色々な人とできて楽しいと感じた。また何回もやっているうちに少しずつできるようになっていると感じるとすごくやりがいを感じた。毎時間楽しくやって汗かくことができたのでより楽しかった。	楽しそうだったのと友達とみんなでやろうと決めたから。受けてみて月曜1限で大変だったけど1日も休まずに受けることが出来てとても良かった。バドミントンはすごい楽しいと感じることが出来ました。
213	なし	なし	中級 5	団体戦が勝ち負けにこだわっててすごく楽しかった。部活でやるバドミントンより楽しめた。	楽しそうだと思って取ったらめっちゃ楽しかった。他の授業が大変な分楽しみにしていた。
214	なし	水泳	中級 5	人数が少ない割に他の学科の人達との交流ができたから。大人数でやるより濃い授業が出来た。	他の種目に比べて多少の経験があったから。実際は思っていたより難しかった。
215	なし	陸上	中級 4	いろんな人と出来たので楽しかった。	他の種目を選択したが落ちたので、空いていたバドミントンを履修した。自信はなかったが楽しくできた。
216	なし	陸上	中級 5	男女お互いに対戦した時や男女のペアでの試合が尊重しあったりコミュニケーションがとれてとてもよかった。	チームプレーで助け合っていくことが経験出来てとてもよかった。
217	なし	剣道	中級 4	試合をするにつれてどうやったら勝てるか考えながらプレーするようになり、勝てるようになったので嬉しかった。	中学高校でやったことがあり好きだったから。学部の必修だったから。
218	なし	なし	中級 5	みんなとグループ戦がたくさんできて楽しかった。一回一回違うプレーができるので飽きることなくできた。	中学の時に少しだけバドミントンをやっていたのもっと知識を深めたいと思ったから。ルールとかも学べて楽しくできた。
219	なし	バドミントン	中級 5	春学期に履修したすべての授業が一番楽しかった。	中学の時にバドミントン部に入っていたので選択した。とても楽しかった。
220	なし	茶道	中級 5	他の人とコミュニケーションを取りながら楽しくバドミントンができたから。	中学の時に部活でやっていたので体を動かそうと思いついて履修した。実際にうけて正しい打ち方を指導いただいた上で進めることができた。
221	なし	なし	中級 5	初めて話す人がたくさんいて最初は不安だったが、先生のご指導と授業の進め方のおかげでたくさんの友達ができすごく楽しめました。試合では勝つ喜びを分かち合えたりアドバイスをしあえたのでよかった。	中学の時に部活でやっていたスポーツのなかでバドミントンが一番好きだし友達に藤野先生を勧められたので選択しました。
222	なし	バドミントン	中級 5	たくさんさんの試合をして仲良くなるのができて楽しくできた。また授業も穏やかな感じでレベルの差を気にせず楽しく授業ができました。	中学の時にやっていたから。授業は先生が少しずつ教えてくれたので楽しく気軽にバドミントンをすることができた。とても楽しかった。
223	なし	アーリーディン	中級 5	ゲーム中心の授業で男女混ざったいろんな組み合わせで戦うことができたから。	中学のときにやっていたので好きだったから。先生の説明は分かりやすく楽しく参加できたからよかった。
224	なし	軽音楽	中級 5	たくさん友達も増えて、明るく和気あいあいとした毎回来楽しい授業でした。中学校の部活ぶりにバドミントンが出来て懐かしく思いました。	中学校の部活でやっていたのでまたやりたいと思い選択した。1限で朝起きるのが大変だったけど本当にとって良かったです。
225	なし	テニス	中級 4	チーム戦がとても面白かった。毎回知らない人と戦ったり組んだりしたのが楽しかった。	中高テニス部で高校の体育でバドミントンをやったり楽しかったから。
226	なし	卓球	中級 4	単純にチームメイトとバドミントンするのが楽しかった。ただ不満な点は上級者と下級者の割合が均一ではなかったことです。	中高でよく遊んでいたからやりやすいと思ったから。実際はこんなにも自分の思ったところに羽を打つのが難しいとは思いませんでした。
227	なし	野球	中級 5	運動をする機会が大学生になり行き帰りの自転車だけになってしまて、体を動かす機会は体育しかなくなったので、体を動かす喜びを教えてくださいました先生には感謝の気持ちでいっぱいです。	都合のいい時間だったから。実力がないことがわかり落ち込みましたがチャレンジしていきたいと思いました。
228	なし	水泳	中級 5	楽しかったから。	出来そうな気がしたから。
229	なし	サッカー	中級 5	あまりやったことのないバドミントンでいろいろな技能を身に付けることができてとても楽しかった。この授業で交流が増えたことも楽しかった。	とても楽しかった。
230	なし	ハンドボール	中級 5	また履修したいとおもった。	とても楽しかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
231	なし	野球	中級 5	知らない人とコミュニケーションとれたのがとても楽しかったです。回を重ねることに上達していった嬉しかったです。	とても迷って選択したが本当にバドミントンを選んで良かったと思います。また機会があればぜひやりたい。
232	なし	テニス	中級 5	様々な人と関わること。	とてもよかった。
233	なし	なし	中級 5	バドミントンができるようになり、友達と楽しくできたから。	友達がいたから。
234	なし	ダンス	中級 4	家が遠いので一限は大変でしたが週一で身体を動かせて良かったし、技能が上達したから。	友達が誘ってくれたのと確目的にできる種目がバドミントンだったから。高校の体育でも必ず負けて下手と言われていたのでバドミントン履修したと周りに言ったときは驚かれましたが、授業を通して多少なりとも技能が上達したかなと思うし楽しかったです。先生が気にかけてくれて少しできるようになったことを褒めてくれたのが嬉しかったです。
235	なし	バスケットボール	中級 4	バドミントンや授業は楽しく出来たが自分があまり勝てなかったため。	友達がバドミントン経験者でついてきた。
236	なし	野球	中級 5	無記入	友達から楽しいときいたので。4限で休む心配がなかった。思っていた以上に楽しく出来て良かった。
237	なし	野球	中級 5	毎回の試合がとても楽しかったです。	友達が履修したから。受けてみて体をしっかり動かせてとても楽しんでできたのでとても満足出来ました。
238	なし	陸上	中級 5	男女混合で試合をするのでみんなと仲良くなれた。試合が多く楽しかった。	友達が履修するから。実際にうけて友達の輪が広がり苦手だったバドミントンも多少上手になったと思う。
239	なし	バレーボール	中級 5	運動が好きだから	友達と合わせた。履修して良かったと思っている。
240	なし	野球	中級 5	コミュニケーションも多く取れたしバドミントン自体も楽しかった。	友達と一緒に履修した。
241	なし	なし	中級 4	同じチームになった人と仲良くなることができ協力して取り組むことができたから。他学部の人と交流できることが楽しかった。チームで勝った時はとても嬉しかった。	友達と一緒に履修した。実際に受けてみると経験者が多くて驚いた。経験者とペアを組むとプレッシャーがすごかった。
242	バスケットボール	なし	中級 5	バドミントン初心者でもついていくことができグループをつくることで大学での仲間も増えました。	友達と選びました。この授業をうけてバドミントンの楽しさを知ることが出来ました。
243	バスケットボール	野球	中級 5	全くやったことがないスポーツで戸惑いもあったけど実際やってみると意外とできた。いろいろな人と関りが増えて大変楽しかった。	友達と選んだ。たくさんの友達をつくることができた。
244	バスケットボール	野球	中級 5	一限からの運動は疲れたがやはり体を動かすことは楽しい。ダブルスで協力しながら勝った時の喜びは大きかった。接戦のときの緊張感はすごくいい体験。様々な人と対戦できる授業だったのでそこもよかった。	友達と選んだ。とって本当によかったと思っている。毎時間楽しくて有意義に過ごすことが出来ました。
245	バスケットボール	空手	中級 5	乱打ばかりでなくチーム戦で頑張ることができたので楽しかった。	友達と楽しめると思ったから
246	バスケットボール	簿記	中級 4	新しい知り合いも増えたし楽しくプレーができた。ルールを覚えられた。	友達と出来ると思ったから。大学での友達を増やす場になった。
247	バスケットボール	山岳	中級 4	得意ではないがわいわいしながらできたので楽しみながらできた。試合の後などにもゆるく打ち合うことができたので、上手く出来なくても友達と楽しくやれた。	友達と取ろうと相談した。ダブルスを組む際に経験者や上手な人とペアになるので試合の際に自分が失敗するととてもプレッシャーに感じた。
248	バスケットボール	なし	中級 5	ゲームをするときにいろんな人と対戦することが出来て、公平に試合が出来たから。	友達に誘われたから。
249	バスケットボール	サッカー	中級 5	バドミントンを通じて仲良くなれた。	友達に誘われたから。すごく楽しくできた。
250	バスケットボール	ボランティア	中級 5	分かりやすく説明していただき、バドミントンについて理解できた。自分の技術が向上するのが楽しくバドミントンができたから。	友達に誘われたから。とても楽しく授業をうけることができバドミントンの理解が深まったのでよかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
251	パソコン	テニス	中級 5	友達がたくさんできたから。友情を深めることができたから。	友達に誘われたから。とても楽しくて充実していた。
252	バドミントン	バスケットボール	中級 5	対戦チームの振り分けなどが均等で一方的な試合が少なく初心者でも楽しくプレーすることができた。	友達に誘われたため。実際に受けてみるととても楽しく他学部の知り合いもできてよかった。先生も優しく指導してよかった。
253	バドミントン	柔道	中級 5	普段動かない自分が体育をやることで人とのコミュニケーションや様々なものが得られてよかった	友達に誘われて。思いのほか楽しくて良かった
254	バドミントン	なし	中級 5	友達と汗を流してとても楽しかった。またやりたい。	友達に誘われて。楽しかった。
255	バドミントン	演劇	中級 4	ダブルスの時がとくに楽しかった。	友達に誘われて。とても楽しかった。
256	バドミントン	バレーボール	中級 5	高校の時にうまくできなかったので不安だったけど、意外と上手く出来るようになったので良かった。友達も増えたので良かったです。	友達に楽しいと聞いたから。実際とても楽しかった。
257	バドミントン	陸上	中級 5	技能を学べ、仲良く競いながらバドミントンができたから。試合の時に励ましい声をかけて協力し楽しくやることができた。学年学科関係なく仲良く楽しくバドミントン出来た。	中1の時にバドミントン部だったから。バドミントンが改めて好きだとわかった。
258	バドミントン	なし	中級 4	本格的にやったことがなかったので面白かった。経験者との差が大きすぎてつまらない時間も少しあった。	夏にやるんじゃないかった。暑すぎる。
259	バドミントン	バドミントン	中級 5	試合が多く強い人とプレーできていいと思った。	なんとなく。思っていた以上に楽しく、この影響でバドミントンサークルに入りました。
260	バドミントン	バスケットボール	中級 5	技能関係なく学科や学年も違う子たちとチームで戦ったり下手なりに上手いプレーが生まれた時にとても嬉しく感じました。スポーツで勝つと嬉しい負けると悔しいと久しぶりに感じられたのも楽しかったです。	なんとなく楽しそうだったから。やってみると気軽に気持ち良かったはずがいいプレーができることも嬉しく、防げるミスをするのも悔しかったり、チームのみんなと協力して励みあってプレーすることが楽しかったです。
261	バドミントン	野球	中級 5	今までラケットを使ってやるということがなく初めての体験だったので楽しかった。	ニュースなどをみてバドミントンがすごく日本は強いなど感じてかっこいいと思いやってみたくなりました。実際に受けてすごく難しく疲れるけど楽しいスポーツだとわかりました。
262	バドミントン	バスケットボール	中級 5	試合のなかでどんどん上手くなるのがわかりとても楽しかった。だんだん点も取れるようになりよかった。身長を生かし上から下にたたきつけるように打つことも出来るようになって試合でスマッシュを決められるようになった。	バスケットボールしかしてこなかったから他の種目をやりたいと思ったから。今後もバドミントンを続けていきたいです。
263	バドミントン	野球	中級 5	たくさん試合ができた。様々な学年の人と交流ができた。	バドが好きだから。大変楽しかったです。
264	バレーボール	野球	中級 5	バドミントン自体が好きで対戦するのが楽しかった。	バドミントンが一番面白そうで、履修して上達してさらに面白くなった。
265	バレーボール	陸上	中級 5	いろんなゲームが出来て楽しかった。	バドミントンが一番好きだから。
266	バレーボール	吹奏楽	中級 5	毎時間楽しみにしていました。体育だけが楽しかったです。なくなっちゃうのが悲しいです。	バドミントンが一番好きだから。
267	バレーボール	美術	中級 5	みんなと一緒にやってみて楽しかった。個人でやるのではなく団体でグループになってコミュニケーションを取ることができた。	バドミントンが一番楽しそうだったから。受けてみて思った通り楽しく履修してよかったと思う。
268	バレーボール	野球	中級 5	試合を何回も出来て楽しかった。やっているうちに上達していい試合ができるようになったので楽しかったです。	バドミントンが一番やりたかったから選択した。高校の時もバドミントンを選んで体育をしていたので選んだ。受けてみて先生の上手さにびっくりしました。先生に負けて悔しかったですがとても楽しかったです。
269	バレーボール	野球	中級 5	最初は下手だったけど徐々に上達してゲームが楽しくなったから。	バドミントンが一番楽だと思ったから。実際はかなり動いて楽ではなかったが楽しかった。
270	バレーボール	テニス	中級 5	上手い人がいたから。	バドミントンがしたかった。楽しかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
271	バレーボール	サッカー	中級 5	週一で体を動かせし、いろいろな人と話せて良かった。	バドミントンが好きだが普段やる機会がないので。実際は遊びの時と違い奥が深いととても楽しめた。上達できてよかった。
272	ハンドボール	吹奏楽	中級 5	学年関係なくスポーツを通すことで楽に話せ交流を深めることができたから。	バドミントンが好きだから。
273	ハンドボール	ソフトテニス	中級 4	上級者の人達と打ち合うことができたので楽しかったが三か月通してそこまで技能が向上したとは思わなかったから。	バドミントンが好きだから。いい運動になった。いろいろな人と試合ができて嬉しかった。
274	ハンドボール	なし	中級 4	とても楽しくできた。	バドミントンが好きだから。高校までの体育は必修だが大学では自分で履修しないといけないから。
275	美術	サッカー	中級 4	バドミントンをしっかりやれた。勝負を楽しめた。	バドミントンが好きだから。楽しくできた。
276	美術	陸上	中級 5	皆と仲良くバドミントンができたから。	バドミントンが好きだから。毎週楽しくて来るのが楽しみでした。
277	フットサル	テニス	中級 5	ゲームが多かったから。	バドミントンが好きだったから。
278	文化	バドミントン	中級 4	バドミントンが好きなので楽しかった。知り合いが一人もいなかったから4にしました	バドミントンが好きだったから。いろいろ学べてよかった。
279	簿記	水泳	中級 5	ゲームが多くて楽しかった。	バドミントンが好きだったから。組み合わせとゲームの進み方が丁度良くてめっちゃ良かった。
280	簿記	卓球	中級 5	試合が楽しかった。相手を振り回すことが楽しかった。	バドミントンが好きだったから。雰囲気良かった。先生も最初は堅苦しい人かと思ったが全然違って優しいかった。
281	野球	陸上	中級 5	無記入	バドミントンが好きでとても楽しいスポーツがだからです。
282	野球	なし	中級 5	先生が優しくおもしろかったから。	バドミントンが好きで部活以外でも楽しくやりたかったから。
283	野球	ソフトテニス	中級 5	バドミントンが好きだから。	バドミントンが好きで履修して、授業を受けてみたらみな面白くて良い人たちだったのでとても楽しかった。
284	野球	サッカー	中級 5	バドミントンが好きだから。	バドミントンが好きな友達と一緒に履修した。バドミントンがもっとすきになり、少しくなれた。気持ちももう少し試合が多いと最高だと思った。
285	野球	家庭	中級 4	バドミントンはスポーツの中で好きなのでとても楽しかった。色々な人とチームになってコミュニケーションをとりながらやっていってバドミントンの打ち方なども学べて楽しくなりました。新しい友達もできたので嬉しかった。	バドミントンが好きなので履修した。実際にうけてバドミントンのルールや打ち方をよりしれてよかった。得意ではないけど前より出来るようになって楽しくできたのでよかった。
286	野球	英会話	中級 5	チームがいつも変っていろいろな人と交流できたのが楽しかった。	バドミントンが楽しいから。先輩たちと仲良く話せるようになったので履修して良かった。
287	野球	ハンドボール	中級 5	バドミントンの技能を身につけるだけでなく学年をまわりたいで様々な人と交流し楽しく授業ができたから。	バドミントンが元々好きだったため。もっと上達したいと思い友達と履修した。実際受けてみると自分がいかに技能が身につけていないか知った。それと同時にもっと上達してレベルの高い試合をしたいと思った。想像以上に楽しくできた。
288	野球	吹奏楽	中級 5	動くことが好きでみんなと楽しく会話しながらお互いをたかめあえたので大変楽しかった。	バドミントンがもともと好きで細かい技を身に付けたいと思ったからです。
289	野球	陸上	中級 5	元々球技が好きだったけど、授業でみんなと一緒に話せたのがよかった。	バドミントンが野球に似ていてやりやすいかなと思って。先生が個人的によかったので楽しかったです。
290	野球	サッカー	中級 5	楽しかったから	バドミントンがやりたかった。楽しかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価	
291	野球	サッカー	中級	5	バドミントンが好きだから。	バドミントンがやりたかった。楽しかった。
292	野球	軽音楽	中級	5	初心者でも楽しく学ぶことができた。	バドミントンなら他の種目に比べてできるかなと思ったからです。実際にうけて初回よりも動けるようになったと思います。友人と遊ぶ時も地域の体育館等でバドミントンをするようになりました。
293	野球	弓道	中級	4	いろいろな人と話すことが楽しかったから。	バドミントンに興味があったから。
294	野球	バスケットボール	中級	5	運動をする機会がこの体育だけだったのでとてもやっていた楽しかった。	バドミントンは技術が大事になってくることを学びました。
295	野球	野球	中級	5	いろいろな人と仲良くなれて良かったです。	バドミントンは高校の時に趣味でやっていたのでやりたかった。
296	野球	野球	中級	5	ほどよく体を動かすことができ、徐々にラケットにシャトルが当たるようになり成長を感じることができたから。	バドミントンはなかなかやる機会がないので履修しようと思った。
297	野球	なし	中級	5	大学生になってあまり運動をしていなかったのでスポーツをする楽しさを覚えた。	バドミントンはほぼやったことがなかったので新しくチャレンジしようと思った。どんどん上手くなる実感があったのでとても充実していた。
298	野球	吹奏楽	中級	4	もう少し上達したかったなと思いました。でもゲームがたくさんできて前よりかなりできるようになって嬉しかったです。	バドミントンは昔から遊びでよくやっていたのでうけてみようと思った。楽しかったです。
299	野球	弓道	中級	5	大学生になって体を動かす機会が減っていたため週に一回の運動が楽しみでした。運動はとくいではないですが好きなのでよく一人で走ったり筋トレしたりしますが、様々な人と交流できる競技はなかなかできないので良い経験ができました。他学科の友人もでき交友関係も深めることができ充実した時間を過ごすことができました。	バドミントンは友人と遊びでやっていたことがあったので。男女問わず色々な人と関われたのでとても楽しかった。
300	野球	陸上	中級	5	バドミントンが上手くなれたのと、体を動かせたから。	バドミントンを上手くなりましたから。結果的にスマッシュを打てるようになったことは進歩だと思います。
301	野球	テニス	中級	5	高校で部活を引退してから運動を全くしなかったのでリフレッシュできた。授業を通していろいろ学べた。	バドミントンをしっかりやってみたかったので選択した。
302	野球	演劇	中級	4	試合をする人による。話せる人の時は楽しい。	バドミントンをやってみたかった。他の種目は男子が多いと聞いていたから。
303	野球	水泳	中級	5	いろいろな人で楽しかった。	バドミントンをやってみたかったから。
304	野球	バドミントン	中級	4	思っていたよりもバドミントンをやっているという感じで楽しく出来た。	バドミントンをやりたかった。良かった。
305	野球	なし	中級	5	しっかり運動できたため。	比較的得意な種目だったため。充実した授業だった。
306	野球	テニス	中級	4	試合がたくさんできて楽しかった。いろいろな人と組んだから様々な内容の試合が出来て良かった。	必修だったから。好きなバドミントンを選択した。高校の時に楽しかったから。高校の時よりも沢山試合ができて楽しかった。
307	野球	なし	中級	5	知り合いじゃなくてもバドミントンを通して楽しく出来た。	必要取得単位のため。日に日に上達していくのが良かった。
308	野球	野球	中級	4	試合に負けても楽しくない時もあるから5にはなりません。負けても勝てそうな試合は大変楽しかった。ヘアピンやドロップなどのスキルが身につけて良かった。初心者だったけど結構できたので楽しかった。	部活の朝練があり1限を埋めたかったから。だけどやっていくうちに楽しくなってきたので、行かなくやいけないという気持ちになりました。
309	野球	陸上	中級	5	仲間とわいわいできた。	勉強のストレスを発散したかったため。
310	野球	吹奏楽	中級	5	ゲームがたくさんできてバドミントン自体が楽しかった。	他に出来そうな種目がなかった。とても楽しかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価	
311	野球	バスケットボール	中級	5	毎回違う人とチームを組み様々なスキルも学ぶことができ楽しかった。バドミントンだけでなく様々な学年学科の人と話す機会もあり人脈も広がったと思うから。	ほどよい運動ができると思ったから。実際にスキルもきちんと学びシングルやダブルスいろいろできたので想像してたより激しかったが楽しかった。
312	野球	バスケットボール	中級	4	普段全く運動をしていないので良い刺激になりました。	前から興味があったから。運動量がすごく暑かったですが楽しかった。
313	野球	なし	中級	5	みんなとのコミュニケーションで仲良く楽しく授業を受けることができた。	前から興味があり体験したいと思ったから。予想通り楽しく取り組むことができた。
314	野球	なし	中級	4	あまりやらないスポーツで新鮮味があって楽しかった。	周りの評判がよく友人がバドミントンをおすすめしてきたため。期待していたより面白かったです。ただスポーツが苦手なせいかなかなかうまく打てずあまり上達をしなかったのは悔しかったです。
315	野球	テニス	中級	5	週一回のバドミントンがストレス解消になった。最初の授業より上手くなっていくのが嬉しかった。	昔友達と遊びでやったときに楽しかったから。
316	野球	バスケットボール	中級	5	週で一番楽しかったから	元バド部だから。男子が強くてびっくりした。
317	野球	ソフトテニス	中級	4	一人で履修したため普段全く関わることのない人と交流できて楽しむことができたから。大学に入ってから思いつきり体を動かす機会がなかったのもとても楽しく友達と出来た。	もともと高校でバドミントン部に入っており好きだったので。はじめは仲の良い友達がいなくなりましたがチーム練習を通して仲良くなれてとても有意義な時間でした。
318	陸上	柔道	中級	4	苦手としていた球技、ラケット競技に向き合う中で体づくりをはじめ技術的にも精神的にも上達したと感じたから。	元々スポーツが苦手で、その中でも中高とバドミントンの楽しさを学んだので大学でも取りたいと思いました。受講してみても藤野先生の丁寧な指導のおかげで少しながらも成長を実感できました。
319	陸上	なし	中級	5	年下の子たちが元気がよくて盛り上がった。上手い人たちが自分のミスも拾ってくれた。運動する機会がなかったからよかった。練習を重ねるごとに積極的に攻撃できるようになった。	もともとバドミントンをするのが好きで履修した。最初は全くできなかったがスマッシュも打てるようになり試合ができたと思います。
320	陸上	野球	中級	5	みんなと一緒にスポーツでき色々な新しい友達ができてとても良かった。	野球をしていてバドミントンも似ていて得意だと思ったから。
321	陸上	卓球	中級	5	運動が好きだから。特に試合が楽しかった。	やったことがないけど楽しそうだったから。想像よりハードだった。
322	陸上	サッカー	中級	5	今まで一度もちゃんとやったことがないスポーツを実践的にやることができ非常に有意義な時間だった。	やったことない興味あるスポーツだったから。
323	陸上	野球	中級	4	毎回試合が出来たため。技能が向上する楽しさを知れた。	友人が選んでいた。他の競技よりも楽しいと思ったから。
324	陸上	ラグビー	中級	5	雰囲気がよくて休みが少なかった。	友人に誘われたから。バドミントンが上手くなれて楽しかった。
325	陸上	なし	中級	5	段々上手くなるのが分かった。体を動かすのが好きだから。	友人に勧められて。汗もたくさんかけて気持ち良かった。
326	陸上	野球	中級	4	もっと上手く返せるようになったら楽しくなると思いました。	曜日が空いていたのとやって楽しそうと思って選びました。夏になるにつれてどんどん暑くなってつらかったですけど楽しかった。
327	陸上	バスケットボール	中級	5	男女混合のなかでお互い助け合ってペアを編成したり作戦を練ったり話し合う機会がとても充実した。	良く動くイメージだったから。実際その通りだった。
328	陸上	なし	中級	4	最初は満足に動けなかったが少しずつ出来るようになっていくのが楽しかったです。	ラケット競技の経験が一切なかったので選択しました。体を動かしてリフレッシュでき楽しかったです。
329	料理	なし	中級	5	友達と和気あいあいとするのも楽しかったけど、バドミントンを通して新しい友達や先輩方と交流したことも楽しかったです。またストレスも発散できた。	ラケットスポーツをやっていたのでバドミントンなら出来るかなと思い選択しました。とても楽しく授業をうけることができたので良かったです。
330	料理	テニス	中級	5	経験者相手に途中までラリーが続けられたので楽しかった。	ラケットを使うスポーツをしたかったから。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
331	ワープロ	卓球	中級 5	無記入	ラケットを使うスポーツをしているのでやってみたくな った。少しでも感覚が似ているところがあってヘアピンなどや りやすかった。やるにつれてコースの狙い方やスマッシュの 仕方を覚えられた。
332	なし	サッカー	中級 5	バドミントンを上達しつつ楽しめたから。	ラケットを使った競技が好きだから。上達することが できた。スマッシュを上達させることができた。
333	なし	柔道	中級 5	バドミントンを上達しながら楽しめた。技能の向上を 感じれたことが何よりもうれしく楽しかったから。	ラケットを使った競技が好きだから。上達することが できた。毎回とても楽しかった。
334	なし	サッカー	中級 4	技術面で出来ることが増えて良かったですが、実力差があり すぎる相手とは何も面白さを感じませんでした。チーム分け を実力が均等になるような回は良かったです。	履修しやすいと思っていたが、実際はとても難しく練 習のしがいがありました。
335	なし	バレーボール	中級 5	毎週やっても飽きることなくバドミントンを楽しめた から。他学年や学科が違う人と仲良くなれたから。	寮の子と一緒に決めた。
336	なし	野球	中級 4	無記入	私はスポーツが好きで小さい頃からいろいろなスポーツをやってきたがバドミ ントンだけはあまりやらなかったので履修した。実際にやってみると思ってる よりも難しくてびっくりした。やっていくうちに少しは上達したと思います。 自分と同じくらい強い人とやるのがとても楽しかったです。
337	英語	サッカー	初級 5	チームを作りチームプレーすることの楽しさを知っ た。	遊びでやって楽しかったから。実際にうけてチームを 作り友達とできてよかった。
338	イラスト	アーチェリー	初級 5	試合で勝った時の喜びがとても大きかった。	一番楽しめそうだったから。実際にうけてバドミント ンは考えることが多くもっと練習してみたいと思っ た。
339	イラスト	卓球	初級 5	一番最初の時は全くあたらなかったが予想以上に当た るようになり成長を感じられた。	今までは自分が得意な種目を選んでいたが挑戦しよう と思い履修した。思いのほか出来が良かった。
340	英語	ギター	初級 5	少人数の授業でこと細かに見てもらって技能獲得の面 で良かった。また他の仲間と仲良く出来た。	運動が好きではないが体育を取らなきゃいけないので一番楽 そうなるバドミントンにしました。実際にうけてみて今までの 体育の授業と違ってとても楽しく出来ました。
341	合唱	なし	初級 5	バドミントンでチーム戦にメンバーがわかれて新しい 友達もできたと毎週休まず参加することが出来ました 。すごく楽しかったからです。	運動が苦手なのであまり動かないバドミントンを選び ました。最初は不安でしたが続けていくうちに上達し ているように感じて楽しかったです。
342	合唱	なし	初級 3	あまり人とやるのが得意ではなく人見知りしてしまっ たから。女子がチームにいないときは辛かった。全然 打てないし。	運動不足解消のため。友達作りのため選択した。ここ に参加している女子とは全員友達になったと思う。運 動不足は改善したと思う。
343	合唱	軽音楽	初級 5	バドミントンを通して友達が出来た。	大人数でわいわいできる授業をとりたくて。イメージ 通り楽しかった。
344	家庭	パソコン	初級 5	運動は苦手ですがバドミントンと卓球は楽しくて特に前後の 動きがあるバドミントンは体を動かしている実感があり楽し かった。その後の授業も体が温まることでやる気もでたので うけて良かったです。	体を動かしたかったから。バドミントンと卓球が好きで履修 した。先生や経験者の人に質問したら詳しく教えてくれるの で楽しく授業をうけることが出来ました。
345	管弦楽	バスケットボー	初級 5	初めてバドミントンをやったが徐々にできるようにな り楽しかった。	体を動かしたくて。非常に楽しく出来たので良かった。 た。
346	気象	吹奏楽	初級 5	いろんな学年と学部の人とスポーツができて楽しかつ た。	体を動かしたくて友達と話して決めた。
347	弓道	写真	初級 5	多くの人とゲームで対戦することが出来たから。	身体を動かしてリフレッシュできた。
348	弓道	サッカー	初級 5	みんなが楽しくやっていたのでそれに合わせて楽し め。	簡単そうに見えて難しいものだと感じた。
349	クライミング	なし	初級 5	先生も先輩も同級生もわからないことがあると教えて くれてメリハリのある良い授業だと思った。みんな楽 しそうだった。	興味があったから。とても楽しかった。
350	軽音楽	なし	初級 4	ゲームが特に楽しく汗をたくさんかいたのでとても楽 しかった。	高校の授業でとても楽しくて1時間があつという間 だったので。何度か相手のスマッシュを返すことが出 来て嬉しかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
351	軽音部	サッカー	初級 5	初めて会う人と気軽に話しながらできそこから仲良くなったりすることがあり、改めてバドミントンは楽しいと思いました。	高校の体育で楽しいと思ったから。実際にうけてまた違った楽しさがありこの授業を選択してよかったと思いました。
352	軽音部	卓球	初級 4	未経験者との熱い試合が楽しかった。経験者とやるとすぐ試合が終わってしまう。	高校の体育で楽しかったから。
353	劇	吹奏楽	初級 5	知らない人とコミュニケーションがとれたことが楽しかった。バドミントンがきっかけで友達も増えた。スポーツは苦手だがバドミントンは楽しく体を動かせた。	高校の体育で楽しかったから。ゲームをたくさんすることでコミュニケーションと技能が高められたと思います。
354	剣道	華道	初級 5	沢山のひとと試合することができ打ち方も覚えることができたのでとても楽しかった。また他の授業と違い他の人と交流が出来ることだけでなくダブルスのときに声をかけあったりするのが楽しかった。	高校の体育で楽しかったから。実際にうけて打ち方やルールがわかったので受けてとてもよかった。また人との交流が増えたのでとてもよかったと思いました。
355	剣道	剣道	初級 5	減多にやらない球技が出来たことと友達を作れたから。	高校の体育で楽しかったから。授業をうけてあたらないのが当たるようになったことが良かった。
356	剣道	剣道	初級 4	試合をたくさんできて楽しかった。でも相手と差がすぐあるときは大変だった。	高校の体育でバドミントンをやって楽しかったから。自分と同じくらいの人とできて楽しかった。
357	剣道	野球	初級 5	高校の体育のときよりは上手く出来て楽しかった。いろいろな技を試しながらやるのは楽しかった。	高校の体育でやったことがあったから。高校の体育より技術を詳しく教えてもらい楽しかった。もう少し勝利に貢献したかった。
358	剣道	漫画	初級 4	自分より強い人達と多く試合ができて成長出来ました。一人で履修したので最初は不安でしたが仲良くしてくれる人もいて安心出来ました。	高校の体育でやったことがあったので。レベルアップする内容を受講できたのでよかったと思いました。
359	剣道	なし	初級 5	チームを作ってみんなで勝つことも嬉しかった。ペアの人が励ましの声をかけてくれたりしてやりがいがあった。最初は知らない人だらけで不安だったが気軽にはなしかけてくれたり教えてくれて気付けば週一回のバドミントンがとても楽しかった。先生も優しくできなくても打ち方を教えてくれたり前よりうまくいったと言ってくれて嬉しかった。	高校の時にサッカーが好きでサッカーばかりしていたので違うバドミントンをやりたいと思ったから。
360	剣道	吹奏楽	初級 5	最初はサーブも全然出来なかったが授業を受けていくうちに少しずつできるようになって先生が優しく教えてくれたので毎回とても楽しかった	高校の時に授業で少しだけやっていてとても楽しく好きだったのでもう少し上手くなりたくて履修した。少しは出来るようになったので履修してよかった。
361	コーラス	軽音部	初級 4	いろいろな人と仲良くなった。	高校の時に少しだけやって興味を少しもっていたので。
362	サッカー	剣道	初級 4	たくさんの人と友達になれて楽しかった。	高校のときの体育で楽しかったから。実際にやってみて上手くは出来なかったけど楽しかった。
363	サッカー	テニス	初級 5	試合がたくさんできたから。	高校の時バドミントンの授業で楽しかったから。実際に受けて高校とは違って試合をたくさんやるのでさらに楽しかった。
364	サッカー	剣道	初級 5	人数が少なかったが、他の学生ととても親しくなった。とても楽しみながらバドミントンができた。先生も面白くて優しくてめちゃくちゃ楽しくバドミントンができました。最初は0回だったサーブテストも4回になり成長する楽しさも味わえずごく面白かった。	個人競技なのでプレッシャーが少なくやりやすく感じたのと、中高でやって楽しかったから。中高よりも詳しく技能面を指導して頂き楽しいだけでなく技能も向上出来て良かった。
365	サッカー	箏曲	初級 5	厳しすぎず楽しく練習や試合ができたから。	時間が良かったこととバドミントンがやりたかったから。実際に授業をうけて男女で試合をするときなど楽しく授業ができました。
366	サッカー	卓球	初級 4	いろいろな対戦相手と戦えて楽しかったがもう少し自分に技能があればよりよかった。	時間割の都合上。先生が詳しい説明と指導をしていたので他の授業より空気がきっちりしているような気がした。ためになる時間だった。
367	サッカー	演劇	初級 4	最初は自分のできなさがげんに嫌気がさして楽しさよりやっていたのか不安だった。ゲームになってからは楽しかった	自分が一番まとものできるのがバドミントンだと思ったからです。練習すればよくなるというのを実感できたし運動はしんどいだけと思っていましたが楽しむことができました。
368	サッカー	なし	初級 3	バドミントン自体はそこそこ楽しめたがダブルスのときに自分が下手で足を引張ってしまい自分の性格上どうしても申し訳なくなりました。しかし点を決めるときは気持ちよかったです。	授業は実力だけで採点されないのがあるが良かった。授業の取り組みでみてるのはよかった。
369	写真	美術	初級 5	いろいろな人とゲームをすることができたから。授業の初めのころよりは少しだけ上達できたと思うため。	種目のなかで一番自分でも出来るかなと思ったのと、時間的に都合が良かった。
370	手芸	軽音楽	初級 5	仲間と励ましあったり、できなかったことができるようになったことの喜びを体験できたから。	小学生のころ遊びでやっていたから。実際やると奥が深くて難しかったが、出来るようになった時はとても嬉しかった。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
371	書道	なし	初級 3	バドミントン自体は嫌いではないけど嫌いそうになる。男女同じチームならいいけど男子が相手だとぼこぼこにされる。	初心者でもできると思って選択した。最初からフルボッコで心が折れて楽しい気持ちになれなかった。
372	書道	合唱	初級 5	毎回チームが違いいろいろな人とコミュニケーションをとりながら授業するのがとても楽しかった。親切に教えてもらうことも多く優しい人が多かったので学ぶことは多かったけど吸収しやすかった。	スポーツのなかでバドミントンが好きだったのと、上達したかったから。大人数でわいわいした授業だったので好きだった。
373	水泳	華道	初級 4	授業を受けていくうちに上手くなっていくのが実感できて楽しかった。人見知りで気まずいときもあったけど仲良くなれた人もいたのでそれも楽しかった。	体育の授業のなかで一番好きなものだったから。とても楽しい授業だった。授業が終わっても定期的にバドミントンをやりたいと思えた。
374	水泳	卓球	初級 5	最初は班でのコミュニケーションがあまりとれずこちんかあったのですが、回を重ねることに打ち解けた雰囲気が出てきてメンバーで楽しんでやろうという気持ちになりました。誰かと楽しくゲームをやるのはこんなに楽しいのかと感ずることができました。体を動かしながらみんなで楽しく授業が出来ました。	体育をやるならバドミントンかなという程度で選択しました。実際受けてバドミントンで良かったと思いました。仲間と楽しくバドミントンの授業が受けられました。
375	吹奏楽	レスリング	初級 3	初心者すぎて試合で迷惑をかけてしまったから。	他の競技は苦手で少しでもまともに出来そうだったのがバドミントンだったから。実際にうけて初心者にとっても楽しかった。
376	吹奏楽	なし	初級 4	最初ではできなかったが練習を重ねるうちに少しずつではありますが出来るようになって楽しかった。試合を通して上達することができたと思っています。面白かったです。	他の競技よりもやりやすいと思って選択した。先生がポイントやコツなど練習の仕方をわかりやすく教えてくれたので上達することが出来ました。試合を通してもっと練習したりしたら試合でかてるかなど様々なことを感ずることができたかなと思いました。
377	吹奏楽	剣道	初級 5	最初に基礎的な練習があったので、未経験者だけど少し試合になるくらいの力がついたので良かった。いろいろな人とたくさん試合が出来たのが良かった。技能が上がって嬉しかった。	楽しそうだったから。球技が苦手でバドミントンにしようと思った。今まで以上にスポーツが好きになった。本当に楽しかったです。
378	吹奏楽	なし	初級 5	学年問わずいろいろな人と交流できて友達が増えたから。	楽しそうだったから。先生や先輩が優しく技能を教えてくださいに来て出来ない私のことも褒めてくれました。
379	吹奏楽	なし	初級 4	初心者なので経験とやるとやり辛かった。でも楽しかった。	楽しそうだったから。楽しかった。
380	吹奏楽	陸上	初級 5	様々な人と打ち合いができて楽しかった。	他のスポーツよりは出来るかなと思ったから。友達がバドミントンにすると聞いていたので一緒に履修した。授業の最初の頃に比べると打てるようになったし打ち方も多少わかってきてよかった。
381	吹奏楽	バスケットボール	初級 5	試合をすることでたくさんの人と交流ができてバドミントンの技能も向上できたため楽しむことができた。なかなかバドミントンをやる機会がなかったので大学の授業でできて良かった。	中学高校でバドミントンを本格的にやるのがなかったため大学の授業でバドミントンを履修しようとおもった。仲の良い友達も選択するといったので選択した。
382	吹奏楽	水泳	初級 4	団体戦で知らない人でもコミュニケーションを取りながらできた。相手が強すぎるとつまらなかった。手加減がなく一方的だった。同じくらいの相手は楽しかった。	中学のときにやって楽しかったから。かなりハードで躍動感があり楽しい。スマッシュ以外でも勝負がかわることを知った。
383	管曲	書道	初級 5	はじめはバドミントンが苦手でサーブも全然入らなかったけど授業をやるにつれて上達していったから。	中高と体育で少しやっていたのでやろうと思った。実際にうけてみて周りのレベルが高くて驚いた。
384	ソフトテニス	陸上	初級 5	様々な人と試合することによりその人の打ち方などたくさん学べた。飽きずに授業を楽しむことができた。お互い全力でやることも多くそこもよかった。なにより前に比べてスマッシュが打てるようになったり様々な技ができるようになったのが大きかったと思います。	中高と体育でやったことがあったので。技能を身につけたいと思って履修した。実際にうけて様々な人の技をみてどのようにすれば打てるかみて学べたのがよかったです。
385	卓球	華道	初級 4	友達がたくさん増えてコミュニケーションをとることができた。技術的にも成長することができた。	できる種目がバドミントンしかなかったから。思った以上に楽しかった。
386	卓球	バレーボール	初級 5	バドミントンが純粋に楽しかった。	友達が履修したから。実際に受けて楽しかったのでよかった。
387	卓球	サッカー	初級 5	初めて会う人がほとんどだったがスポーツを通じて仲良くなれ、バドミントンを学ぶ以上に知ることができたから。	友達が履修したから。もっと基礎を練習しているものだと思った。
388	卓球	なし	初級 5	バドミントンが下手で苦手意識を持っていたが少し改善してできるようになったので楽しかった。	友達と一緒に合わせた。苦手意識を持っていたが好きになれた。
389	卓球	バスケットボール	初級 4	いろいろな技ができるようになったことが嬉しかった。	友達と一緒に選んだ。
390	卓球	サッカー	初級 4	友達もできて楽しく出来たから。	友達と一緒に履修した。バドミントンは難しかったですが楽しく運動が出来てよかったです。

	高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由	履修理由と授業評価
391	卓球	バレーボール	初級 5	試合がたくさんできて仲の良い友達もできた。先生がおもしろかった。	友達と受けたくてバドミントンにした。
392	卓球	なし	初級 4	あまりコミュニケーションをとれなかった。男女でやると気まずく互いに反応が薄かった。	友達に誘われたから。先生の人柄もよく、友達とやる分には楽しむことができた。日頃のストレスも解消でき月曜の一日でも嫌にならなかった。
393	アアリーディング	なし	初級 5	友達がたくさんできた。友情の尊さを学べた。	友達に誘われたから。楽しく体を動かすことができた。
394	なし	なし	初級 5	友情が深まった。久々に体を動かしたので体力が少し戻った気がします。	友達に誘われたので。学年が違う人と話せたり、バドミントンが日々上達できたり、先生にも上手くなったといってもらえるのが嬉しかったです。
395	なし	軽音楽	初級 5	友達が多かったので一人の場面があまりなかったから。	友達に誘われて。とても楽しかった。
396	なし	なし	初級 5	知らない人と仲良くなることができたり、今まで仲間がなかった子とはスポーツを通して普段よりも良いコミュニケーションが取れた。また私は運動が昔から苦手な子だったので、プライベートでも体育館を借りてやるようになった。最初の頃より上手くなっていくことでやりがいを感じ楽しかった。もっと上手になりたい。	友達に誘われて選択した。最初は難しくてラケットにシャトルをあてることすらできなかったが次第にできるようになったので良かった。
397	なし	バレーボール	初級 5	楽しかった。	なんとなく。
398	なし	バスケットボール	初級 5	授業を通してさらにバドミントンが好きになったから	はじめはバドミントンが好きで履修したが藤野先生でなければこんなに上達しなかったし楽しくなかったと思う。さらにバドミントンが好きになりました。
399	なし	なし	初級 5	毎回グループが違うので良かった。話をしたことがない人や先輩とも話せたので楽しかった。バドも少し成長した気がした。	バドミントンが一番好きだったから。高校の体育でやっていた楽しかったから。
400	なし	なし	初級 4	いろんな人とゲームをするのが楽しかった。勝つことは少なかったけどチームの人とコミュニケーションを取りながらゲームをすることができて楽しかった。	バドミントンが一番楽しいと思ったから。体を動かせると思ったから。
401	なし	なし	初級 5	試合が楽しかった。	バドミントンが好きだから。
402	なし	卓球	初級 5	初心者でも経験者の人達と一緒にペアを組んだりするので勝つこともできるし、ラリーも続いて楽しかった。	バドミントンが好きだから。授業はおもしろくて良かった。ゲームもいろんな人と楽しく出来て面白かった。
403	なし	料理	初級 5	他の授業では固定の人としかプレーしないものもあるらしいけど、この授業ではいろいろな人とできるから楽しい。	バドミントンが好きだから。成長したと思っている。
404	なし	箏曲	初級 5	毎回チームが変わっていろいろな人と話せたり運動が楽しかった。	バドミントンが好きだから。楽しかった。
405	なし	テニス	初級 4	体を動かす機会がないので思いきり動いてリフレッシュできたから。また新しい友達もできて協力して戦うのが楽しかった。	バドミントンが好きだったから。実際にうけて回数を重ねるごとに段々慣れて楽しかった。
406	なし	ESS	初級 4	知り合いや友人が増えて前よりバドミントンの技能があがった。	バドミントンが好きだったから。楽しく授業が受けられた。
407	なし	陸上	初級 5	バドミントンは好きだったし専門の知識を学べたから。真剣にできた。	バドミントンが好きだったから。他の種目よりも一番できるから。
408	なし	英語	初級 4	少し難しいと感じました。いろいろな人とやり取りをして楽しかった。	バドミントンが少しできるようになったので良かった。
409	なし	なし	初級 5	みんなと仲良くできたのでとても楽しかった。先輩や後輩と友達になれたことは良かった。	バドミントンが唯一できるスポーツだと思っているから。球技系は苦手。
410	なし	なし	初級 4	友達もできたり先輩とコミュニケーションをとることができて楽しかった。けどダブルスをしてもらえなかったから勝つことができずメンタルが辛かった。	バドミントンなら高校までの体育でやったことがあったから。

高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由		履修理由と授業評価	
411	なし	軽音楽	初級	5	やってみると難しく、また結構疲れるものだった。汗をながせたから。	バドミントンの先生がとても面白いと聞いて興味をもったから。運動が苦手な私でもできると思ったから。こんなに運動するとは思わなかった。
412	日本文化	美術	初級	3	皆にはついていけないし疲れるしだったけど上達すると嬉しく思いました。	バドミントンは中高で唯一楽しくできた体育の種目で、大学では思いっきりやってみたくて履修した。甘く見ており現実には甘くありませんでした。
413	バスケットボール	パソコン	初級	5	バドミントンが苦手だったんですが先生の説明が分かりやすかったのでバドミントンの授業がとても楽しいと思いました。バドミントンはシングルスの方が楽しいかと思っていましたが授業で団体戦の試合をしてからペアでやる方が楽しいなと思いました。いまではプライベートでバドミントンをやるほどバドミントンにはまっています。	バドミントンは苦手だったけど興味があったので。
414	バスケットボール	吹奏楽	初級	4	久しぶりに体を動かして楽しかった。運動は苦手ですが友達もいたのでなんとかできました。	バドミントンはまだ出来るかなと思ったから。実際にうけてたまには体を動かすのも楽しいなと思った。
415	パソコン	クライミング	初級	5	バドミントンをやったことがなく0からのスタートだったので少しずつ上達していくのが分かったことが楽しさにつながった。	バドミントンをやってみたくて履修した。1限で朝が早く辛かったけどそれでも毎回頑張っていこうとするくらい楽しかった。
416	パソコン	ダンス	初級	4	いろいろな人と交流しながら授業を楽しめた。	バドミントンをやってみたくて履修した。
417	バレー	なし	初級	4	正直体育は苦手でも小中高でも体育の時間が嫌いでした。そのかたがって授業の半分くらいまであまり楽しんでいなかった。ですが、少しではありますけど上達もしてチームメイトと楽しくやれるようになりました。楽しめていない期間もあったのでこの評価になりました。	バドミントンを履修したのは消去法で残ったから。バドミントンならゆるくやれると思っていた。しかしやってみるとバドミントンの基礎から学んで思ったよりもずっとしっかりしていて実際に授業を通してバドミントンを知れた気がします。私が考えていた授業よりもずっと有意義でした。
418	バレーボール	なし	初級	5	日頃関わる機会がない先輩や学科外の人と友達になれて楽しかった。基本的に運動をしないので一週間のいい運動になった。	下手だけど優しくしてもらえて楽しく授業をうけることができた。
419	ハンドボール	イラスト	初級	4	最初は全然できなかつたけど授業が進むにつれて少しずつできるようになった。ペアを組んで自分が前にいたり考えて行動することが楽しいと感じられた。	他の種目は特に苦手なものが多かったから。ペアでやるときの自分の行動に責任をもつ重要性を学びました。
420	美術	軽音楽	初級	5	一番はみんなが楽しかったことです。下手な自分をつめたく見る人もいなく楽しくやっていたとさりげなくサポートしてくれる人が多くてやりやすかったです。先生もアドバイスや褒めてくれてとても楽しかったです。	他のスポーツは難しいと思いましたがバドミントンなら上達できると思い選びました。足を引っ張ってしまいましたが周りも先生も優しくとても楽しく授業をうけることができました。
421	美術	書道	初級	5	一人で履修したがいろいろな人と話をする事が出来た。回数をこなしていくうちに自分でも上達出来たと感じたのでとても楽しかった。	周りの友達が履修していたから。実際にうけて試合形式など相手をよくみて上達につなげていくことができたのでとても楽しかった。
422	美術	ソフトテニス	初級	4	ゲームをして体を動かすことが楽しかったからです。はじめは全然できずに楽しくなかったのですが徐々にできるようになってやっていた楽しかった。自分的に成長できたと思いき楽しかった。	元々ソフトテニスをやっていたので似ていると思いき履修した。実際はあまり似ておらず難しかった。後半は慣れてきて出来ることも多くなった。
423	文化	なし	初級	5	今まで球技しかやってこなかったからバドミントンを新しくやる楽しさもあった。話したこともない人とコミュニケーションをとりながらバドミントンに取り組むことが一番楽しかった。交友関係を深めることができたのが非常に良かった。	やったことがないスポーツだったので興味があり履修しました。バドミントンがニュースで取り上げられていたのも理由です。コミュニケーションを沢山の人と取りながら行うスポーツはすごく楽しいと思いました。
424	文芸	野球	初級	5	いろいろな人と試合ができたから。	やってみたくて履修したから。
425	簿記	なし	初級	5	最初の頃は相手のコートに打ち返すのがやっとだったけど授業をやっていくうちにちゃんと狙ったところに打てたりスマッシュを打てるようになり楽しく出来た。	やってみたくて履修したから。最初は上手くできずにあまり楽しめなかったがやっていくうちに楽しく授業を受けられた。
426	野球	陸上	初級	5	点を取れた時や試合に勝ったとき技が決まった時に楽しいと思った。	やってみたくて履修したから。実際にうけて最初は難しかったけど回を重ねるごとに出来るようになってきて楽しかった。
427	陸上	剣道	初級	3	チーム内でコミュニケーションをとることができなかったため。	やる機会が多いスポーツだったので履修した。実際に受けてみて遊びの中ではなくしっかりと技術が必要なスポーツであることがわかった。
428	陸上	茶道	初級	5	色々なチームの組み合わせで対戦出来て楽しめたから。	唯一まともに出来るスポーツだから。
429	陸上	水泳	初級	5	人数は少なかったが、同じメンバーと仲を深めることができ、技術の向上にもつとめることができた	友人がやっていて興味をもったため。非常に楽しかった。技術が向上するから嬉しさを感じた。
430	料理	美術	初級	5	他学年他学科の人とペアをつくり対戦することで普段できない交流をすることができたから。あとバドミントンはあまりうまくなかったけど授業を通して少し上達出来たしたくさん動けるようになったのを実感しました。	よく遊んでいて好きだったから。

高校 部活動	中学 部活動	技能 水準	授業満足度と回答理由		履修理由と授業評価
なし	軽音楽	初級	5	やってみると難しく、また結構疲れるものだった。汗をながせたから。	バドミントンの先生がとてもうまいと聞いて興味をもったから。運動が苦手な私でもできると思ったから。こんなに運動するとは思わなかった。
日本文化	美術	初級	3	皆にはついていけないし疲れるしだったけど上達すると嬉しく思いました。	バドミントンは中高で唯一楽しくできた体育の種目で、大学では思いっきりやってみたいと思い履修した。甘く見ており現実には甘くありませんでした。
バスケットボール	パソコン	初級	5	バドミントンが苦手だったんですが先生の説明が分かりやすかったのでバドミントンの授業がとても楽しいと思いました。バドミントンはシングルスの方が楽しいかと思いましたが授業で団体戦の試合をしてからペアでやる方が楽しいなと思いました。いまではプライベートでバドミントンをやるほどバドミントンにはまっています。	バドミントンは苦手だったけど興味があつたので。
バスケットボール	吹奏楽	初級	4	久しぶりに体を動かして楽しかった。運動は苦手ですが友達もいたのでなんとかできました。	バドミントンはまだ出来るかなと思ったから。実際にうけてたまには体を動かすのも楽しいなと思った。
パソコン	クライミング	初級	5	バドミントンをやったことがなく0からのスタートだったので少しずつ上達していくのが分かったことが楽しさにつながった。	バドミントンをやってみたく思っていたので履修した。1限で朝が早く辛かったけどそれでも毎回頑張っていたいこうとするくらい楽しかった。
パソコン	ダンス	初級	4	いろいろな人と交流しながら授業を楽しめた。	バドミントンをやってみたくかった。
バレー	なし	初級	4	正直体育は苦手で小中高でも体育の時間が嫌いでした。そのかたがって授業の半分くらいまであまり楽しんでいなかった。ですが、少しではありますが上達もあってチームメイトと楽しくやれるようになりました。楽しめていない期間もあったのでこの評価になりました。	バドミントンを履修したのは消去法で残ったから。バドミントンならゆるやかなと思ってた。しかしやってみるとバドミントンの基礎から学んで思ったよりもずっとしっかりしていて実際に授業を通してバドミントンを知れた気がします。私が考えていた授業よりもずっと有意義でした。
バレーボール	なし	初級	5	日頃関わる機会がない先輩や学科外の人と友達になれて楽しかった。基本的に運動をしないので一週間のいい運動になった。	下手だけど優しくしてもらえて楽しく授業をうけることができた。
ハンドボール	イラスト	初級	4	最初は全然できなかつたけど授業が進むにつれて少しずつできるようになった。ペアを組んで自分が前にいたり考えて行動することが楽しいと感じられた。	他の種目は特に苦手なものが多かったから。ペアでやるときの自分の行動に責任をもつ重要性を学びました。
美術	軽音楽	初級	5	一番はみんなが楽しかったことです。下手な自分をつめたく見る人もいなく楽しくやっていたことさきげなくサポートしてくれる人が多くてやりやすかったです。先生もアドバイスや褒めてくれてとても楽しかったです。	他のスポーツは難しいと思いバドミントンなら上達できると思い選びました。足を引く張ってしまいましたが周りも先生も優しくとても楽しく授業をうけることができました。
美術	書道	初級	5	一人で履修したがいろいろな人と話することが出来た。回数をこなしていくうちに自分でも上達出来たと感じたのでとても楽しかった。	周りの友達が履修していたから。実際にうけて試合形式など相手をよくみて上達につなげていくことができたのでとても楽しかった。
美術	ソフトテニス	初級	4	ゲームをして体を動かすことが楽しかったからです。はじめは全然できずに楽しくなかつたのですが徐々にできるようになってやっていた楽しかった。自分的に成長できたと思いき楽しかった。	元々ソフトテニスをやっていたので似ていると思いき履修した。実際はあまり似ておらず難しかった。後半は慣れてきて出来ることも多くなった。
文化	なし	初級	5	今まで球技しかやってこなかったのでバドミントンを新しくやる楽しさもあつた。話したこともない人とコミュニケーションをとりながらバドミントンに取り組むことが一番楽しかった。交友関係を深めることができたのが非常によかった。	やったことがないスポーツだったので興味があり履修しました。バドミントンがニュースで取り上げられていたのも理由です。コミュニケーションを沢山の人と取りながら行うスポーツはすごく楽しいと思いました。
文芸	野球	初級	5	いろいろな人と試合ができたから。	やってみたくかったから。
簿記	なし	初級	5	最初の頃は相手のコートに打ち返すのがやっとなつたけど授業をやっていくうちにちゃんと狙ったところに打てたりスマッシュを打てるようになり楽しく出来た。	やってみたくかった。最初は上手くできずにあまり楽しめなかつたがやっていくうちに楽しく授業を受けられた。
野球	陸上	初級	5	点を取れた時や試合に勝ったとき技が決まった時に楽しいと思った。	やってみたくかった。実際にうけて最初は難しかったけど回を重ねるごとに出来るようになってきて楽しかった。
陸上	剣道	初級	3	チーム内でコミュニケーションをとることができなかつたため。	やる機会が多いスポーツだったので履修した。実際に受けてみて遊びの中ではなくしっかりと技術が必要なスポーツであることがわかった。
陸上	茶道	初級	5	色々なチームの組み合わせで対戦出来て楽しめたから。	唯一まともにできるスポーツだから。
陸上	水泳	初級	5	人数は少なかつたが、同じメンバーと仲を深めることができ、技術の向上にもつとめることができた	友人がやっていて興味をもつたため。非常に楽しかった。技術が向上するから嬉しさを感じた。
料理	美術	初級	5	他学年他学科の人とペアをつくり対戦することで普段できない交流をすることができたから。あとバドミントンはあまりうまくなかつたけど授業を通して少し上達出来たしたくさん動けるようになったのを実感しました。	よく遊んでいて好きだったから。
料理	写真	初級	5	知り合いもいなくて最初は嫌だつたけど、知り合いも増えて元気に活動できたから。	無記入

## 謝辞

はじめに、筑波大学人間総合科学研究科大学体育スポーツ高度化共同専攻へ博士論文を提出するにあたり、ご指導・ご支援をいただいたすべての皆様に心より感謝申し上げます。

筑波大学体育系教授の木内敦詞先生には、本論文の執筆にあたり、懇切丁寧なご指導をいただきました。教育実践の中にある現実的課題を見出し、課題解決過程を研究たらしめる能力を持つ教育者を育成しようとする木内先生のもとで学べたことは、私にとってかけがえのない財産となりました。心より厚く御礼申し上げます。今後は、木内先生の目指す人材像に近づけるように、大学体育スポーツの改善に向け使命感をもち、誠実に教育と向き合ってまいります。

筑波大学体育系教授の本間三和子先生、筑波大学体育系助教の松尾博一先生、鹿屋体育大学スポーツ・武道実践科学系教授の金高宏文先生、筑波大学体育系教授の高橋英幸先生には、本論文の副査を引き受けていただきました。先生方には、本論文を詳細にご確認いただき、様々な角度からご指導をいただきました。心より深く御礼申し上げます。

本専攻に所属する筑波大学所属の佐藤冬果氏、鹿屋体育大学所属の笹子悠歩氏、山口大貴氏、筑波大学所属で長崎大学教育学部准教授の久保田もか先生には、学位取得を目指す過程において、多くの助言をいただき共に励まし合えたこと心から感謝しています。

最後に、私を育ててくれた両親に感謝しています。そして、辛く苦しい時もそばで支え続けてくれた妻、息子に感謝しています。