

令和 4 年 9 月 13 日現在

機関番号：13902

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2018～2021

課題番号：18K10924

研究課題名（和文）レクリエーションとワークシートを取り入れたライフスキル形成のためのプログラム開発

研究課題名（英文）Development of the Effective Program for Training Life Skills

研究代表者

山田 浩平（YAMADA, KOHEI）

愛知教育大学・教育学部・准教授

研究者番号：60439304

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,800,000円

研究成果の概要（和文）：本研究ではライフスキルをより楽しく・より効果的に形成するために身体活動を伴ったレクリエーションを取り入れたライフスキル形成のためのプログラムを開発することにあつた。この目的を達成するために以下3つの研究を行った。

研究1は小中学用ライフスキルの測定尺度を開発した。研究2はライフスキルを効果的に形成するためのレクリエーションを取り入れたプログラム案（ワークシートを含む）を作成した。まずは構成要素分析表を作成し、次にプログラム案を予備調査として大学生に実施した。研究3は小学生を対象にしてプログラムを実施して効果を検証した。それぞれの成果は学会にて発表し、研究成果を論文としても投稿中である。

研究成果の学術的意義や社会的意義

これまで身体活動を伴ったレクリエーションの効果については、数は少ないながらも実証されているが、同時にワークシートを使用したプログラムやライフスキルの形成という視点からの研究は皆無であった。また学校現場でもレクリエーション活動を学級づくり等の目的で取り入れているが、具体的にどのような効果があるのかなどのエビデンスはないため、本研究によってある程度のエビデンスを明らかにすることができた。

さらに、本研究でライフスキルを効果的に形成するための具体的なプログラムとその過程を評価することが可能となり、類似概念の「生きる力」を育成する新たな教育ツールとして学校教育分野に一石を投じることができた。

研究成果の概要（英文）：The purpose of this study was to develop a program for training life skills that incorporates recreation with physical activity in order to form life skills more enjoyably and effectively. To achieve this goal, the following three studies were conducted.

Study 1 developed a measure of life skills for elementary and junior high school. Study 2 created a draft program (including worksheets) that incorporates recreation to effectively form life skills. First, a component analysis table was created, and then the proposed program was conducted as a preliminary survey for university students. Study 3 conducted a program for elementary school students and verified the effect. Each result has been presented at an academic conference, and the research results are being submitted as a paper.

研究分野：健康教育学

キーワード：ライフスキル レクリエーション ワークシート

1. 研究開始当初の背景

世界保健機構 (WHO) は、未成年者の飲酒、喫煙、薬物乱用などの Health Risk 行動や、不登校、いじめ自殺などの不適応行動を未然に防ぐには、世界各国において学校の教育課程にライフスキル教育を導入し、小学生などの早い時期からライフスキルを身につける必要があるとしてガイドラインをまとめている (WHO,2007)。ライフスキルとは「人々が日常生活で生じるさまざまな問題や要求に対して、建設的かつ効果的に対処するために必要な能力」と定義され、5組10種類が紹介されている。これまでの国内外の研究によれば、ライフスキルが高い人は Health Risk 行動や不適応行動に対処できることが報告されている。

これとは別に、我が国では2017年3月に小・中学校の学習指導要領が告示され、その総則1では「生きる力」の育成が学校の教育方針として継承されている。その理由として、中央教育審議会答申 (2016年) では、変化の激しいこれからの社会に対応していくための「生きる力」の育成が実現されておらず、その手立てが不十分であるとしている。ライフスキルは学校の教育目標である「生きる力」の育成と類似しており (毛,2014)、その手立てについても研究が進んでいる。そのため、子供たちがライフスキルを形成する意義は大きい。

ライフスキルに関する研究は、その概念や尺度等を検討したものと、プログラムの実践による効果を検証したものに大別される。後者については、1970年代に米国にて青少年の危険行動を抑制するために始まった Life Skill Training (Botvin,1971) と、Know Your Body (アメリカ健康財団,1972) がもとになっているが、その後 WHO の精神保健部が提唱したことで、先進国を中心にその導入が漸増してきている。日本でも2000年頃から学校の教育現場にライフスキル教育が広まっているが、実施されているライフスキル教育の実践報告を概観すると、海外での教育プログラムがそのまま実施されていたり、授業がやりっ放しでスキル形成の評価 (直評価後、フォローアップ評価) がなされていなかったりなどの問題点がある。また、ライフスキルを形成する学習指導過程としては、机上でのワークシートを使用したものが大半を占めており、レクリエーションを取り入れた研究は皆無である。

このような状況のため、これまで筆者らは、中・高校生のライフスキルを測定するための尺度を開発し、ライフスキルの中心的スキルである問題解決スキルに視点をあてて、アクティビティを取り入れたプログラムを開発した (科学研究費助成事業若手研究 B: 15K16503)。その結果、問題解決スキルの形成はもちろんのこと、他のコミュニケーションスキルや創造的思考スキル等の形成もみられた。今後は、小学生でも実施でき、対象者の興味や学習意欲が喚起できるような楽しいプログラムを開発する必要に迫られている。

2. 研究の目的

本研究ではライフスキルをより楽しく・より効果的に形成し、さらに体力の保持増進を図るために身体活動を伴ったレクリエーションを取り入れたライフスキルを形成するためのプログラム (ワークシートを含む) を開発することにある。この目的を達成するために、以下に示す5つの研究を行う。

研究1は小学生を対象としたライフスキルの測定尺度を開発する、研究2は研究1で作成した尺度を基に、遊びの実態 (頻度や種類など) とライフスキルとの関連について検証する、研究3はライフスキルを効果的に形成するためのレクリエーションを取り入れたプログラム案 (ワークシートを含む) を作成するにあたり、レクリエーションの学習カードと構成要素を分析するための分析表を作成する、研究4はプログラム案を作成し予備検証を行う、研究5は小学校生を対象にしてライフスキルを形成するためのプログラムを実施して評価する。なお、各研究で得られた成果は、学会にて発表するとともに学会誌にまとめる。

3. 研究の方法

研究1：ライフスキルの形成を評価するための尺度を開発

2018年愛知県内の中学校に通う小学校4,5,6年生839人を対象に無記名自記式の質問紙調査を集合形式で行った。調査項目は、基本的属性 (性別, 学年), Self-Esteem 尺度 (Rosenberg, 1965) 10項目, WHO の提唱する5組10種類 (問題解決, 意志決定スキルなど) に合わせて筆者らが作成された Life Skills 測定尺度中・高校生版50項目を小学生に内容が伝わるように表現を修正した尺度を用いた。

研究2：小学生の遊びの実態とライフスキル (LS) 及びセルフエスティーム (SE) との関連

小学校4,5,6年生を対象にして遊びの実態を把握するとともに、遊びとライフスキルの関わりを検討することを目的として研究を行った。2018年11月に愛知県内の3つの小学校に在籍する575人を対象に無記名自記式の質問紙調査を行った。調査内容は、基本的属性 (学年, 性別), 遊びに関する尺度6因子 (Caillois, 1958: 競技遊び, 偶然遊び, 模擬遊び, 感覚遊び, 受容遊び, 遊ばない), LS 尺度 (山田ら, 2018), SE 尺度 (Rosenberg, 1965) である。

研究3：レクリエーションの学習カードと構成要素分析表作成の試み

1. 教材構成要素分析表試案の作成

これまで他教科で作成されてきた教材構成要素表や良い教材に関する文献及び著書85件を分析対象とし、レクリエーション教材を取り入れた教材の構成要素分析表の試案 (Figure1) を作成した。

2. 教材構成要素分析表試案の有効性の検討

2019年7月に愛知県内の公立A,B小学校の教員58人を対象に、レクリエーションの目的,内容,方法,評価法を明確にするた

めに Figure1 に示す学習カードを作成し、学習カードの難易度や利便性等について評価してもらった。またレクリエーションの特性を把握するために教材構成要素分析表を使用し、授業で教材を取り扱うための意義を明らかにできるのかを評価してもらった。なお、評価方法としては、授業実施後、各教員に学習カードを作成した評価と、教材構成要素分析表を使用した評価(使いやすさ、分析の妥当性、実現可能性、自由記述による感想等)を調査した。なお、レクリエーションを取り入れた授業を実施するにあたり、対象者には教材の目的,内容,方法,評価法を明確にするために学習指導案のような位置づけで学習カードを作成したことを伝えた。

研究4：謎解きウォーキングがLife Skillsの形成に与える影響

Life Skillをより楽しく、より効果的に形成するプログラムを開発するために、謎解きウォーキングがLife Skill形成に与える影響について検討するために、2019年4月に、A県内の大学1年生45人を対象に謎解きウォーキング(3時間)を実施した。介入の効果を探るために、1週間前、直後、1ヶ月後にLife Skills測定尺度(山田ら,2018)を用いて効果を検証した。また、無作為に15人を抽出して、身体活動量も測定した(Lifelyzer05 Coach)。なお、対照群として同大学1年生52人に、同時期に質問紙のみ実施した。

研究5：ライフスキル形成のためのSTEAM教育の導入の効果-陸上運動30m走をツールとして-

2018年に文部科学省や経済産業省から提言されたSTEAM教育に着目し、陸上運動短距離走(30m)のActivity教材をツールとするSTEAM教育がライフスキルの形成に及ぼす効果を検証するために、2021年12月に小学校4,5,6年生81人を対象に、1日間(5時間)のSTEAM教育を次の学習指導過程に沿って実施した。1.課題把握:スプリント測定器を使用して10mの速度,加速度,接地時間,ストライド長を計測,2.原因特定:速く走るための法則を算数・物理の視点から考察するとともに一流選手の走法と比較,3.対策立案:スプリント測定器を使用して自身にとっての最適な走り方を模索,4.実施:30m走の再測定,5.振り返り:前後のタイムを比較し感想を記入。これらの教育効果を測定するために、介入前後でライフスキル尺度の得点,30m走のタイムについて比較をした。

4. 研究成果

研究1：ライフスキルの形成を評価するための尺度を開発

各質問項目の得点の分布を確認し、偏りの見られた5項目(フロア効果2項目,天井効果3項目)を削除した。またI-T(項目-全体)相関分析を行い、相関係数の低かった6項目を削除した。さらに、項目間の相関分析を行い、相関係数が0.7以上を示した質問項目の組み合わせ10組について質問項目相互の内容を照合し、類似性があると判断した4項目を削除した。

残った項目については、探索的因子分析(最尤法, Promax回転)を行い、5因子が抽出された。さらに、固有値が0.4以下の項目を削除して再度因子分析を行い、最終的に5因子(30項目)が質問項目として選定された。第1因子は自己認識,第2因子は問題解決,第3因子は批判的思考,第4因子は対人関係,第5因子は情動抑制,であり、それぞれ6項目であった。なお、信頼性(内的整合性)を検討するためにCronbach's α 係数を算出したところ、尺度全体と各因子で0.94~0.80の範囲であった。

また、基準連関(併存的)妥当性を検討するためにSelf-Esteem尺度の得点とLife Skills尺度の合計点および各因子の得点との相関係数を算出したところ、0.38~0.71の範囲であった(Table1参照)。さらに、固有値が0.4以下の項目を削除して再度因子分析を行い、最終的に5因子(30項目)が質問項目として選定された。第1因子は自己認識,第2因子は問題解決,第3因子は批判的思考,第4因子は対人関係,第5因子は情動抑制,であり、それぞれ6項目であった。なお、信頼性(内的整合性)を検討するためにCronbach's α 係数を算出したところ、尺度全体と各因子で0.94~0.80の範囲であった。また、基準連関(併存的)妥当性を検討するため

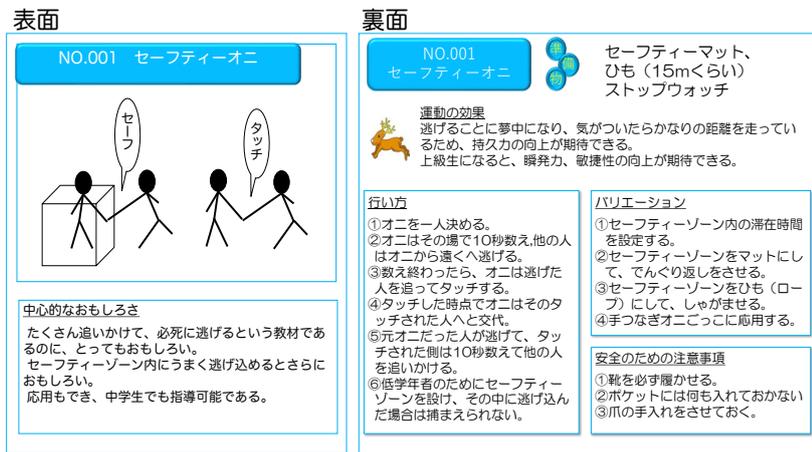


Figure1. 学習カード

に Self-Esteem 尺度の得点と Life Skills 尺度の合計点および各因子の得点との相関係数を算出したところ、0.38~0.71 の範囲であった (Table1 参照)。

研究2：小学生の遊びの実態とライフスキル (LS) 及びセルフエスティーム (SE) との関連

学校の休み時間にする遊びの種類をみると、競技遊び、模擬遊び、感覚遊び、受容遊びの順に多く、4,5年生に比べて6年生の得点が有意に高かった。次に学校の休み時間に何人で遊ぶのかをみると、4人以上、2~3人、1人の順であった。続いてライフスキルとセルフエスティームの得点についてみると、学年間で有意差が見られ多くの項目で6年生の得点が高かった。

このような遊びの種類と遊ぶ人数別に LS, SE の得点をみた。学校の休み時間に遊ぶ人数別に LS, SE の得点をみると、Table2 に示すようにすべての項目において遊ぶ人数が多いほど LS, SE の得点が高かった。次に遊びの種類別にみると、LS の問題解決、意志決定、自己表現、対人関係、創造的思考スキルと SE は、遊ばない群に比べて競技遊びをする群の得点が有意に高かった。このように、学校の休み時間に遊ぶ人数と LS 及び SE との間には強い関わりがみられ、大勢で遊ぶことを通して LS や SE を身に付けることができる可能性がある。これ以外には、学校の休み時間や学校外での遊びの種類は、LS や SE と若干の関わりが認められた。なお、学校内外での遊びの回数と LS および SE との間には関わりが認められなかった。

研究3：レクリエーションの学習カードと構成要素分析表作成の試み

学習カードの教材の内容を理解できた人が 77.6%(45 人)、このようなカードを作成していくべき、と答えた人が 67.2%(39 人)、使いやすいと答えた人が 41.4%(24 人)、作成が難しいと思うと答えた人が 31.1%(18 人) であった。なお、授業後のインタビュー調査では、「はじめは作成が難しいと思ったが意外とすぐにできた」「教材の内容をよく理解することができた」「授業を行う際はこのようなカードを作成する必要があると思う」の意見が全体の7割を占め、学習カードを作成することの重要性が見出された。

次に、ライフスキル形成のためのツールとしてレクリエーションを取り入れるにあたり、その意義を分析するために Table3 に示す教材構成要素分析表を作成し、その表を使用して教材の分析をしてもらった。教材を取り入れる意義を理解できた人が 93.1%(54 人)、このような分析表を使用すべきだと答えた人が 93.1%(54 人)、使いやす

Table1.小学生版ライフスキル測定尺度

次の1)~30)の質問について、「1.とてもそう思う」~「4.全く思わない」までの4つの中から近いものをえらび、数字を○でかこんでください。	とても そう 思う	やや そう 思う	思 わ な い	あ ま り な い	全 く 思 わ な い
1) 自分がどのような性格なのか知っている。	1	2	3	4	
2) 自分の良いところや悪いところを知っている。	1	2	3	4	
3) 気分が変わると、自分自身ですぐに分かる。	1	2	3	4	
4) 生活の中で悩みがあったとき自分で解決しようとしている。	1	2	3	4	
5) 生活の中で悩みがあれば悩みについて多くのことを知ろうとしている。	1	2	3	4	
6) 悩みをなくすときには、多くの考え方を考える。	1	2	3	4	
7) 生活する上で何か決めることがあれば、自分で決定しようとする。	1	2	3	4	
8) 何か決めるとき多くの情報を集めてから決めるようにしている。	1	2	3	4	
9) 何か決めるべきことがあれば自分の経験や親の意見などを参考にする。	1	2	3	4	
10) どんなことでも全部を値じることほしないようにしている。	1	2	3	4	
11) 自分とはちがう考え方の人に興味をもつことが多い。	1	2	3	4	
12) 分からないことがあると、すぐに質問したくなる。	1	2	3	4	
13) 何か考えるとき、他の人たちが考えをすることがある。	1	2	3	4	
14) 何かするとき、1つだけでなくいろいろなやり方を考える。	1	2	3	4	
15) 新しいことをするチャンスがあったら、すぐによつてみる。	1	2	3	4	
16) 友達と話していて、会話がとぎれることは少ない。	1	2	3	4	
17) 意見を言ったときどんな空気になるかを考えるようにしている。	1	2	3	4	
18) 人とケンカをしても、上手に仲直りすることができる。	1	2	3	4	
19) 友達にたのみ事をしたい時は素直に伝えるようにしている。	1	2	3	4	
20) 私はいつも自分の意見を素直に言うようにしている。	1	2	3	4	
21) 知らない人でも、すぐに会話をすることが出来る。	1	2	3	4	
22) 悩みがあったら人に相談するようにしている。	1	2	3	4	
23) 悩みがあっても、その原因を考え、解決できるように行動している。	1	2	3	4	
24) 普段から心きりフレッシュさせるために体を動かしている。	1	2	3	4	
25) わたしは、他の人の気持ちを理解するようにしている。	1	2	3	4	
26) 人と意見が合わないときには、その理由を素直に伝えるようにしている。	1	2	3	4	
27) 辛そうな友達に対して、やさしく接するようにしている。	1	2	3	4	
28) 楽しいときでも、がまんすることが多い。	1	2	3	4	
29) 緊張した状況でも不安になることはない。	1	2	3	4	
30) 私は心配しすぎたり大きげに騒がすぎたりすることはない。	1	2	3	4	

Table2.学校で遊ぶ人数とライフスキルとの関連

	①4人以上		②2~3人		③1人		Fvalue	多重比較
	Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD		
自己認識	10.38	1.51	9.98	1.54	9.36	1.78	3.873*	①>③*
問題解決	9.87	2.04	8.44	1.79	8.23	1.79	6.594	①>②**, ①>③**
意志決定	9.46	1.72	8.49	2.16	7.46	1.39	11.41***	①>③**, ②>③**
批判的思考	9.19	1.87	8.81	1.6	7.77	1.64	4.329*	①>③*
創造的思考	9.67	1.8	8.79	1.93	8.36	2.13	7.443**	①>③*, ②>③**
対人関係	9.72	1.73	9.19	1.85	7.79	1.97	8.494***	①>②*, ①>③***
自己表現	9.11	2.05	8.51	1.95	7.14	2.14	7.045**	①>③**
ストレス対処	9.13	2.16	8.26	1.99	7.5	2.1	6.943**	①>③*, ②>③**
共感性	9.95	1.62	9.63	1.96	8.14	1.51	6.99**	①>②**, ①>③**
情動抑制	8.55	1.94	8.33	2.04	6.57	2.03	6.352**	①>②**, ①>③**
セルフエスティーム	15.14	3.15	13.81	4.02	12.69	3.82	5.446**	①>③*, ②>③*

*-p<0.5, **-p<.01, ***-p<.001

Table3.レクリエーション教材構成要素分析表

	生きる力						教材特性			合計得点							
	確かな学力 (知識形成)		豊かな心 (情意形成)		たくましく生きる体力		教材特性										
	知識 (教材のルールを理解する)	技能 (技を習得する)	判断力 (状況を把握し判断する)	思考力 (解決のための方法を考える)	遊戯性 (楽しさ)	社会性 (メンバーと対人関係を築く)	協調性 (メンバーと協力する)	公平性 (ルールを守る)	敏捷性 (刺激に速やかに反応する)	平衡性 (リズムやバランスをとる)	巧緻性 (体や道具を巧みに動かす)	持久性 (長くもちこたえる)	応用性 (他の教材に発展可能か)	競争性 (競い合うことができるか)	利便性 (簡単に実施できるか)	安全性 (安全に実施できるか)	
レクリエーション教材名	小計		小計		小計		小計			小計							
1.セイフティオニ	◎	△	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	39/48
2.ろくむし	◎	△	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	38/48
3.スクウェアステップ	◎	○	△	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	34/48

※「とてもあてはまる◎3点」「ややあてはまる○2点」「あまりあてはまらない△1点」「ほとんどあてはまらない×0点」で判定

いと答えた人が 86.2%(50 人), 作成が難しいと答えた人が 15.5%(9 人) であった. なお, 授業後のインタビュー調査では, 「はじめは使用が難しいと思ったが意外と簡単にできた」「教材の内容をよく理解することができた」「教材を取り上げる際にはこのような分析表を使用して検討する必要があると思う」の意見が全体の 8 割を占め, 分析表を使用することの重要性が見出された.

研究 4 : 謎解きウォーキングが Life Skills の形成に与える影響

Figure2 に示すように介入群では直後に対人関係, 共感, 問題解決, 創造的思考スキルが上昇し, 授業 1 ヶ月後では対人関係, 共感スキルが得点を維持していた. また, 介入直後の活動消費量は平均して 559.34kcal であった. 一方, 対照群では直後では得点の上昇がみられず, 1 ヶ月後に対人関係, ストレス対処スキルが上昇していた. このように, 謎解きウォーキングは, 対人関係スキルや共感スキルといった人と関わる能力を高めるきっかけづくりになる可能性が示唆された.

研究 5 : ライフスキル形成のための STEAM 教育の導入の効果 -陸上運動 30m 走をツールとして-

2018 年に文部科学省や経済産業省から提言された STEAM 教育に着目し, 陸上運動短距離走(30m)の Activity 教材をツールとする STEAM 教育がライフスキルの形成に及ぼす効果を検証するために, 2021 年 12 月に小学校 4, 5, 6 年生 81 人を対象に, 1 日間(5 時間)の STEAM 教育を次の学習指導過程に沿って実施した. 1. 課題把握: スプリント測定器を使用して 10m の速度, 加速度, 接地時間, ストライド長を計測, 2. 原因特定: 速く走るための法則を算数・物理の視点から考察するとともに一流選手の走法と比較, 3. 対策立案: スプリント測定器を使用して自身にとっての最適な走り方を模索, 4. 実施: 30m 走の再測定, 5. 振り返り: 前後のタイムを比較し感想を記入. これらの教育効果を測定するために, 介入前後でライフスキル尺度の得点, 30m 走のタイムについて比較をした.

その結果, 陸上運動 30m 走のタイムについては, 介入後で若干タイムが縮まった (5.98→5.64sec). また, 感想からは自分の走りへの気づきや速く走るための方法に関する内容が多く見られた. 一方, ライフスキル尺度の得点については, 問題解決スキル, 情報処理スキルの得点があり有意に上昇した ($t=2.46, 3.49$). 30m 走をツールとする STEAM 教育が問題解決スキルと情報処理スキルの形成に効果的であることが示唆された.

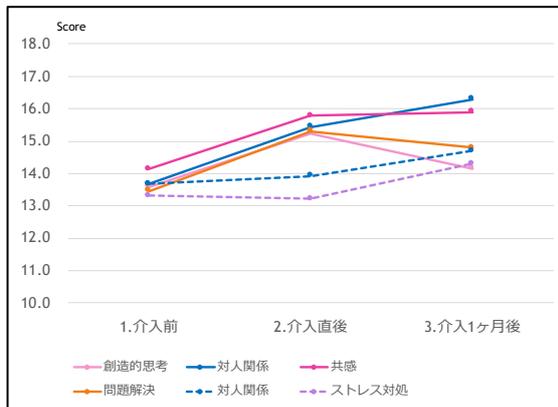


Figure2. 群別にみたライフスキルの得点

Contents

- 事前測定 Technology, Engineering, Art
地上 3mm を走る光センサー(オプティジャンプ)を用いて, 最初の10mの「歩幅・各ステップの速度/加速度・接地/滞空時間」を測定。
- 数学ワークショップ Science, Technology, Art, Mathematics
速度×時間=距離などの視点から自分の走りを振り返る。(歩数, 左右のバランス, 速度の伸び・加速度などからの考察)

Work Sheet [10m までの歩数とストライド長]

ストライド長: 一歩の距離, ピッチ: 足が舞むリズムの速さ
ストライド長 (m/歩) × ピッチ (歩/秒) = 足の速さ (m/秒)

左のグラフからはどんなことがわかりますか?
自分や友達との10m までの歩数, 10m までの右足・左足のバランス, 右足・左足の最大ストライド長を読み取りましょう。
速い選手のグラフはどのようになっていると思いますか?

重要な定義
・ストライド長: 一歩の距離
・ピッチ: 足が舞むリズムの速さ
・接地時間: 一歩の間に足が地面に付いている時間
・滞空時間: 足が地面を離れてから次に地面につく時間

重要な公式
・速度(m/秒) = 距離(m) ÷ 時間(秒)
・加速度(m/秒) = 速度の差(m/秒) ÷ 時間(秒)
・足の速さ(m/秒) = ストライド長(m/歩) × ピッチ(歩/秒)

Results1 ライフスキル尺度の比較

Table1 ライフスキル尺度の得点

	介入前		介入後		t value	p value
	Mean	SD	Mean	SD		
問題解決	11.52	3.45	14.82	4.44	3.49	.001**
情報収集	8.72	2.26	9.97	4.52	2.46	.045*
対人関係	10.45	3.35	11.86	3.96	1.46	.065
自己統制	12.58	3.46	12.69	3.08	0.02	.582
合計	44.73	10.39	48.63	13.86	3.65	.001**

*p<.05, **p<.01

Results2 30m走のタイムの比較

Table2 30m走の前後比較

	事前測定	事後測定	t value	p value
30m走タイム	5.98sec	5.64sec	2.28	.062
初速	3.31m/sec	3.52m/sec	1.89	.084
最高速度	5.63m/sec	5.94m/sec	2.15	.068



5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計2件（うち査読付論文 2件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 2件）

1. 著者名 中島 さち子, 田中 香津生, 清水 克彦, 山田 浩平, 山羽 教文	4. 巻 14
2. 論文標題 ラグビーの学習指導計画のSTEAM化によるパフォーマンス向上 小学校「体育」授業における算数・プログラミング的思考導入の効果	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 スポーツパフォーマンス研究	6. 最初と最後の頁 45-59
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.34518/rjsp.14.0_45	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 山田 浩平, 池田 裕貴, 赤田 信一	4. 巻 67
2. 論文標題 運動有能感と学校生活満足度およびSelf-Esteemとの関連	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 愛知教育大学研究報告. 教育科学編	6. 最初と最後の頁 153-158
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計7件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 山田浩平
2. 発表標題 アクティビティを取り入れたライフスキルプログラムの開発 -対人関係スキルに視点をあてて-
3. 学会等名 日本・健康スポーツ教育学会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 山田 浩平, 山羽教文, 大津 一義
2. 発表標題 首尾一貫感覚を培うライフスキル教育プログラムの開発 -小学生における首尾一貫感覚とライフスキルとの関連-
3. 学会等名 第28回日本健康教育学会学術大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山田 浩平、山羽教文、田中滉至、大津 一義
2. 発表標題 ライフスキル形成のためのSTEAM教育の導入の効果 - 陸上運動をツールとして -
3. 学会等名 一般社団法人日本学校保健学会第66回学術大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山田浩平、物部博文、杉崎弘周
2. 発表標題 謎解きウォーキングがLife Skillsの形成に与える影響
3. 学会等名 日本体育学会第69回大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山田浩平、鳥居哲夫、大津一義
2. 発表標題 レクリエーション教材の構成要素分析表作成の試み
3. 学会等名 日本学校保健学会第65回学術大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 山田浩平、山羽教文
2. 発表標題 タグラグビーと算数およびプログラミング学習とを関連付けた総合的学習における学習指導過程の開発
3. 学会等名 第4回健康・スポーツ教育学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山田浩平、田中滉至、大津一義
2. 発表標題 小学生の遊びの実態とライフスキル及びセルフエスティームとの関連
3. 学会等名 日本学校保健学会第67回学術大会
4. 発表年 2021年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 山田浩平、大津一義	4. 発行年 2019年
2. 出版社 大日本図書	5. 総ページ数 19
3. 書名 教授用資料 新学習指導要領保健授業の改善 -ライフスキル形式の充実・強化-	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	前上里 直 (MAEUEZATO Naoshi) (60333655)	北海道教育大学・教育学部・准教授 (10102)	
研究協力者	田中 滉至 (TANAKA Koji)	九州共立大学・スポーツ学部・講師 (37101)	
研究協力者	山羽 教文 (YAMAHA Takafumi)	株式会社フィールドオブドリームス・代表取締役社長	

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	黒崎 宏一 (KUROSAKI Koichi)	船橋市立西海神小学校・教諭	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関