

# 事業背景

## 【問われる「教育媒介としてのスポーツのあり方」】

急速な社会変化にも関わらず、スポーツ教育環境は戦後復興の時代と大きく変わっていない。勝利至上・トップダウン型指導に象徴される旧態依然としたガバナンスは、近年の常識から逸脱した問題を頻発しており、その改革は急務である。

第4次産業革命時代における喫緊の課題は、これから訪れる未知なる社会を担っていく人材の育成であり、「膨大な情報から何が重要かを主体的に判断し、自ら問いを立ててその解決を目指し、他者と協働しながら新たな価値を生み出していく能力」の育成が期待されている。このような国の政策を踏まえ、**教育媒介としてスポーツを捉える時、第4次産業革命下におけるスポーツ教育の目的は勝利ばかりに固執することではなく、主体性のある自立した人間を育成することであり、自己判断や問題解決等の能力を高めることである。**

## 【少子化・働き方改革に伴う「部活動問題」】

従来よりスポーツ教育の実践の場として、学校を拠点に、教員のボランティアにより支えられてきた部活動。少子化問題に加え、教員の働き方改革も相俟って、将来に亘って持続可能なあり方を模索する動きが加速している。スポーツ庁は、**2025年に中学校の週末部活動を地域に完全移行することを決定。今後、全国において部活動改革が進められる。**

このことは、これから求められるスポーツ教育に転換する絶好の機会である。部活動において、スポーツ教育の究極の目的を達成するためには、教員や指導者からの指導や「教えてもらう」ではなく、生徒自らの意志で自分を高めていく意識を育てるようになっていなければならない。そのような意味において、教員や指導者に依存せず、生徒自らが主体的に取り組める**STEAM教育の意義や期待は大きい。**

新たな課題

① 部活動のあり方

② 指導者の量と質

③ 地域移行に伴う新たな費用負担

# ①事業コンセプト

これまで経済産業省と開発してきたSTEAM Sports教材をもとに、部活動で収集したデータや映像、記録等を活用したパフォーマンス探究の機会を提供する。生徒自身が主体的に部活動に取り組むための力を育む。



# ② スポーツ起点の探究教材 (経産省委託事業)



メンタルからピークパフォーマンスを探究



基本的運動能力を個人のペースで習得



動作解析で「速く走る」を探究



動作解析でパフォーマンス向上を図る



食と筋トレでベストコンディショニングを探究



体育部活を通じて強いチームづくりを探究



プログラミングを活用した戦略シミュレーション



スポーツを通じて社会課題を探究



データ分析を通じて戦略思考を鍛える

体験学習型  
(体験をもとに探究)

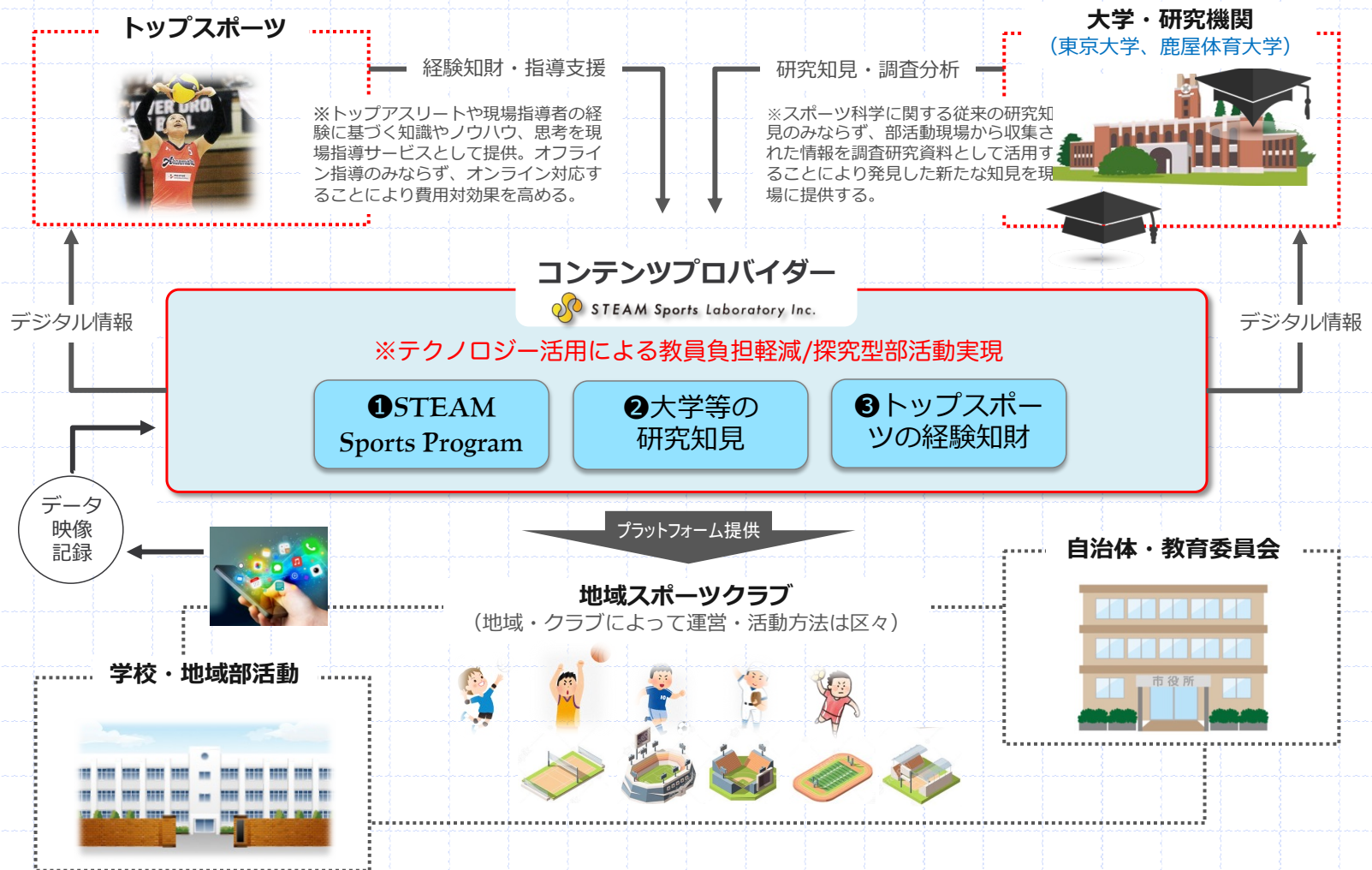
事例研究型  
(プロの事例をもとに探究)

個人技能

戦略思考

小 : オンライン体育  
小~中 : STEAMかけっこ  
小~高 : STEAMタグラグビー  
中~高 : それ以外

# ③ 事業体系



# ③事業フロー

## 【オンライン部活】

- 部活動をこれまで以上に探究するために、新しい「視点」をオンラインで提供
- 1時間/週をオンライン部活に充てる
- 取り扱うテーマは、スポーツ起点の探究教材より決定



## 【探究の振り返り】

- 練習や試合における実践・探究結果について、オンライン部活で振り返りを実施
- 気づいたことを翌週の部活動（練習前、練習、試合、試合後）に活かす

## 【練習・試合での実践・探究】

- オンライン部活で学んだことを普段の部活動（練習前、練習、試合、試合後）で実践・探究する
- 従来のように先生から「教えてもらう」ばかりではなく、自分達で上手くなるため、強くなるために「探究する」ことを身につける



# 企画概要

## “西田有志のオンラインバレー部”（スパイク編）

### 【目的】

- ・ トップアスリートの経験知をより多くの学生に還元

### 【内容】

- ・ 対象：バレーボール部所属の中学生・高校生
- ・ 日時：2023年2月11日(土) 17時～18時30分（中学生）  
18時30分～20時（高校生）
- ・ 講義：映像を活用した動作解析（パフォーマンス向上）  
部活動における悩み相談（チームビルディング）
- ・ 料金：プレポス利用団体の生徒は無料（優先案内）  
上記以外の一般応募は500円/人
- ・ 主催：株式会社STEAM Sports Laboratory

### 【方法】

- ・ ZOOMによるオンライン開催

### 【特典】

- ・ プレポスの1ヶ月無料利用
- ・ 西田有志選手のパフォーマンス映像



# プログラム内容



フロー	時間割	内容
事前	課題	<ol style="list-style-type: none"> <li>「動作解析」の動画教材を参考に、自分のパフォーマンス映像を撮影           <ul style="list-style-type: none"> <li>撮影した映像をプレポスにアップロード</li> <li>西田選手に対する質問を作成</li> </ul> </li> </ol>
当日 (90分)	0:00~0:10	・選手、スポンサー紹介
	0:10~1:10	<ol style="list-style-type: none"> <li>西田選手のスパイクを分析する</li> <li>自身と西田選手の動きの違いを分析する</li> <li>課題を見つけ、対策を考える</li> </ol>
	1:10~1:25	・質疑応答

# ①事前学習

CHALLENGE

動作解析教材を視聴し、スパイク映像を撮影してこよう!





# ②パフォーマンス解説

## CHALLENGE

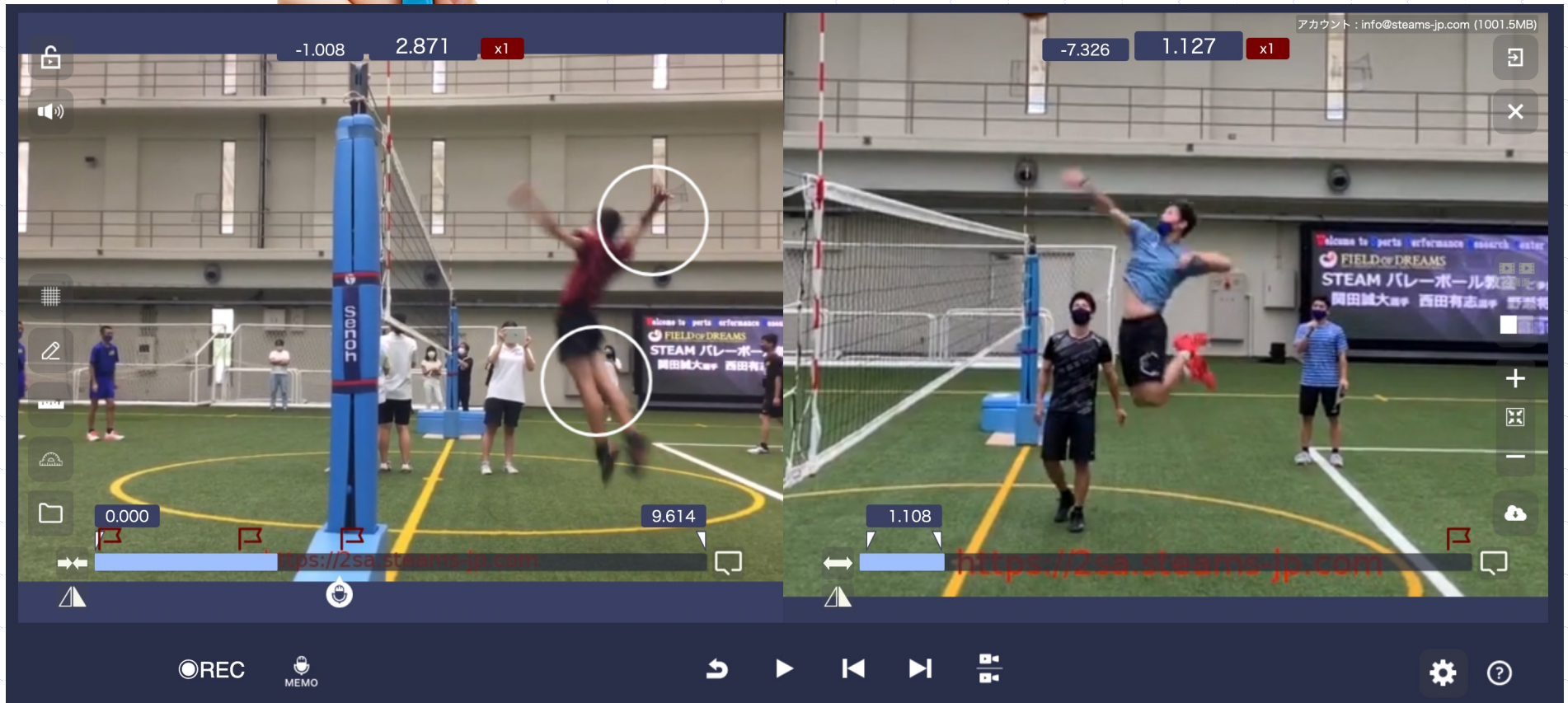
西田選手のスパイクはどこが凄い?

The screenshot shows a video player interface with a dark blue theme. The main video content displays a volleyball player in a blue jersey performing a spike. A yellow ball is suspended in the air above the player. The player is jumping high, with his arms extended upwards. The background is an indoor volleyball court with a green artificial turf floor and a white net. A banner in the background reads "FIELD OF DREAMS STEAM バレーボール教室" and lists names: "西田誠大さん 西田有志さん 野瀬智平さん". The video player interface includes a top bar with a lock icon, a volume icon, and a speed control bar showing "1.092 x1". The bottom bar features a "REC" button, a "MEMO" button, and standard video navigation controls (rewind, play, stop, fast forward, and a settings/question mark icon). A progress bar at the bottom left shows a playhead at 0.100 seconds, with a tooltip indicating 1.108 seconds. A URL "https://2sa.steams-jp.com" is overlaid at the bottom center of the video frame. The top right corner of the player shows the account information "アカウント : info@steams-jp.com (1001.5MB)".

# ③課題分析

## CHALLENGE

原理原則（西田選手）とどこが違う？



# ④ 対策立案

## CHALLENGE



課題を解決するためにどうする？

目標設定をするときは、地図を広げて目的地を目指すように、ゴール・出発地点・距離・道のりを順番に確認しよう。

1. 目指す目標（目的地）

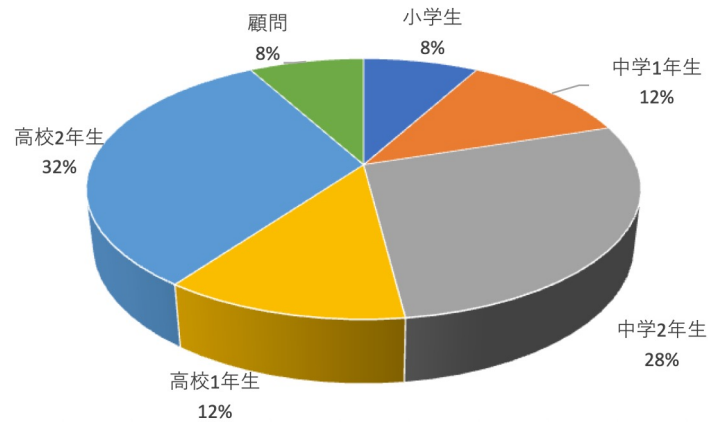
2. 今の状態（出発地点）

3. 今の自分に足りないこと（距離）

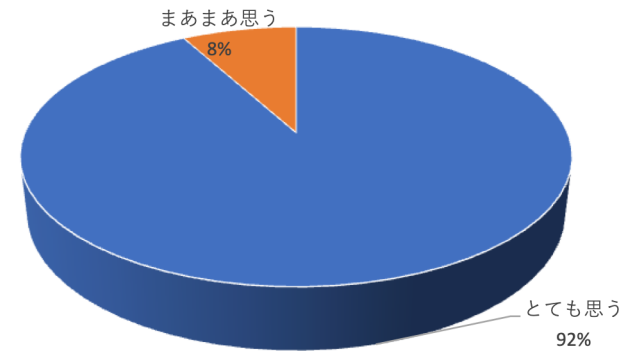
4. 必要な行動（道のり）

# 参加者アンケート結果

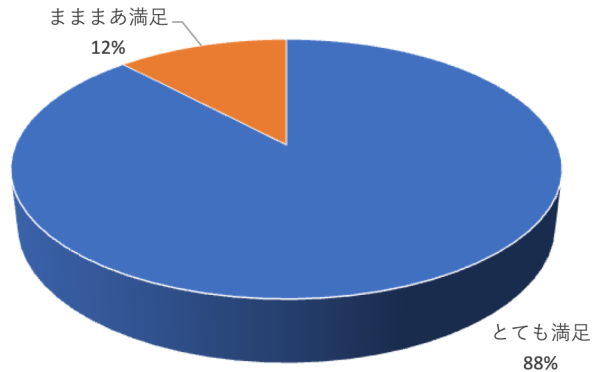
参加者属性 (N=92)



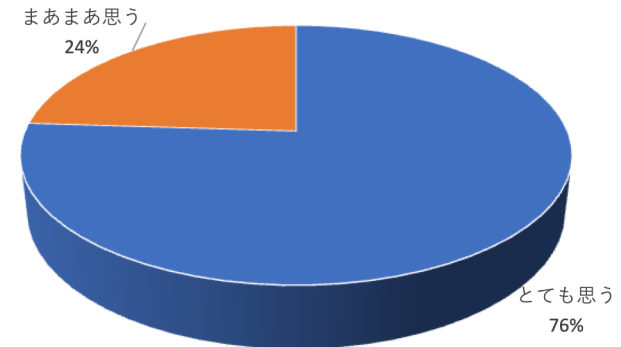
Q. 練習に役立ちそうですか (N=92)



Q. 内容に満足できましたか (N=92)

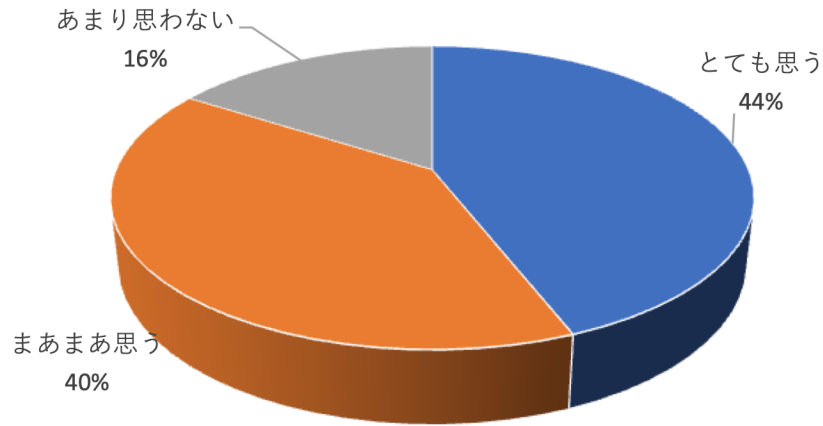


Q. 次回も参加したいと思いますか (N=92)

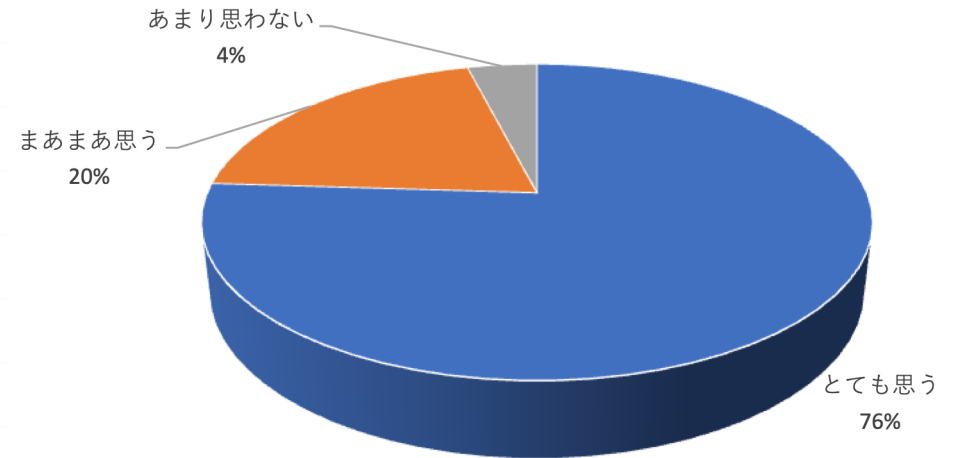


# 参加者アンケート結果

Q. このような機会があれば先生がいなくても  
部活動を実施できますか (N=92)



Q. 動作解析アプリを使ってみたいですか (N=92)



# 参加者からの感想

- 非常に良かった。もう少し、選手の動画解析をしてもらえるともっと良かった。
- 西田選手のモチベーションの上げ方の話がとても参考になった。今度は絶対に手を挙げて質問したい。
- 西田選手と関わりを持ってとても感動した。アドバイスしてもらったことを次の練習から活かしていきたい。
- ひとつひとつの言葉に重みがあり、これからのバレーで役立ちそう。
- 憧れの西田選手がとても優しく、気さくにお話しされている姿に感動しました。改めて大好きになりました。
- 西田選手と直接やりとりできる貴重な機会をありがとうございました。道を切り拓いてきた言葉には重みがあり、自分の課題を持って練習する大切さを感じました。あまりに緊張して質問できなかったので、事前に質問事項を送っておけば良かったです。
- 西田選手はもちろんのこと、企画運営をしてくださった皆さんに感謝いっぱいです。ありがとうございました。

