

令和4年度Sport in Life 推進プロジェクト
(スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業)

中学生の運動・スポーツ意識改革プロジェクト

～誰もが参加できる「学校×ICT」によるスポーツ機会の創出～

令和5年2月28日

スポーツデータバンク株式会社



Sport in Life

令和4年度Sport in Life 推進プロジェクト (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業) 【事業報告①:事業の全体概要】

代表団体名:スポーツデータバンク株式会社

事業タイトル:中学生の運動・スポーツ意識改革プロジェクト
～誰もが参加できる「学校×ICT」によるスポーツ機会の創出～



構成団体	<ul style="list-style-type: none"> 株式会社アシックス 東日本電信電話株式会社
事業のターゲット	①子供・若者
実施フィールド(地域)	北海道登別市/北海道富良野市/東京都日野市/沖縄県うるま市

事業内容サマリ

- ①:「スポーツ庁のセルフチェック」の実施
 - *中学生の自身のカラダと向き合う時間の確保と状態の把握
- ②:対面又はオンライン(遠隔)による運動・スポーツ指導の実施
- ③:改善プログラムの実施によるカラダの変化の気づき

事業ターゲット

■本事業のターゲット像

地域	北海道登別市	北海道富良野市	東京都日野市	沖縄県うるま市
中学校	1校	2校	1校	1校

登別市(50名)
富良野市(7名+9名)

日野市(43名)
うるま市(20名)

ターゲット	中学生			
運動部活動	所属/未所属 不問			
運動・スポーツへの意識や関心	運動・スポーツが好き(もっとやりたい等)	運動・スポーツの環境によって左右される(ゆるくやりたい/やりたい種目があれば等)	運動・スポーツは嫌い(苦手意識)	運動・スポーツに無関心(必要と感じていない)

■ターゲットのスポーツ実施を促すためのポイント

ターゲット	中学生							
運動・スポーツに対する意識や関心(例)	好き		環境などによる		嫌い		無関心	
	よく行っている・楽しい ・もっと上手になりたい		ゆるくやりたい ・勝敗にこだわらない ・やりたい種目が見つかれば		運動音痴でやりたくない ・疲れる		・必要性を感じない	
運動部活動	所属	未所属	所属	未所属	所属	未所属	所属	未所属

<身体機能やカラダの状態確認と気づき>
 ○○が想像よりも低い/悪い → このままの状態だと将来どうなる? /何をしたらよくなる? /それでも遊ぶことを優先したい
 ○○が想像よりも高い/良い → 敬遠してたけど、このスポーツやってみたら意外とできるのかも/より高めするには何が必要?

運動・スポーツ実施における各プログラムへの興味関心	対面	オンライン	対面	オンライン	VR等のデジタル技術による運動・スポーツ体験(仮)又はゲーム・遊び要素の多いレクリエーション企画	その他
	専門指導者による技術指導		健康づくりを目的としたレクリエーションプログラム			

本事業の狙い・実施概要

- ✓ 自分のカラダの状態を「スポーツ庁のセルフチェック」により自身で把握すること
- ✓ 多様な運動・スポーツの機会充実や指導者による効果的な指導が受けられる環境整備を行う (ICTの活用等≒遠隔指導)

事業全体イメージ図

Check!
 運動する・しない生徒に関わらず、一人ひとりの生徒が自分のカラダと向き合い、今後の運動・スポーツ活動との向き合い方や関わり方を考え、実行に移すためのサイクルを確立させる。

セルフチェック → 運動・スポーツ機会・身体データの活用 → フィードバック(意識づけ・気づき) → 効果的指導 → 指導者による対面指導

スポーツ庁のセルフチェックは、体育の授業やHRの時間等を活用し、対象生徒(学級)に対して、月1回程度で実施。
 ※実施方法について、初回は対面において、担当者による生徒・教員・指導者等へのレクチャーを実施。
 2回目以降は必要に応じて、オンライン等で補助対応。

NTT東日本所属(バドミントン部・野球部) 選手/監督/コーチ/...

事業実施内容

北海道登別市/北海道富良野市/東京都日野市/沖縄県うるま市における「スポーツ庁のセルフチェック」の実施

- ✓ 「スポーツ庁のセルフチェック」を対象生徒に対して対面にて実施
- ✓ 初回は専門指導者を招聘し、教員や現地のスポーツ指導者に対して正しいチェック方法等をレクチャー
- ✓ 2回目以降、専門指導者が不在でも生徒同士での実施や現地スタッフのサポートの下、実施できる環境を整備

→ 中学生 実施風景



→ 現地指導者等へのレクチャー



場所を選ばない&特別な道具は不要!
学校やお家で気軽に自分のカラダの状態を確認することができるのがポイント

正しい動き、チェックするポイントを確認している様子

事業実施内容

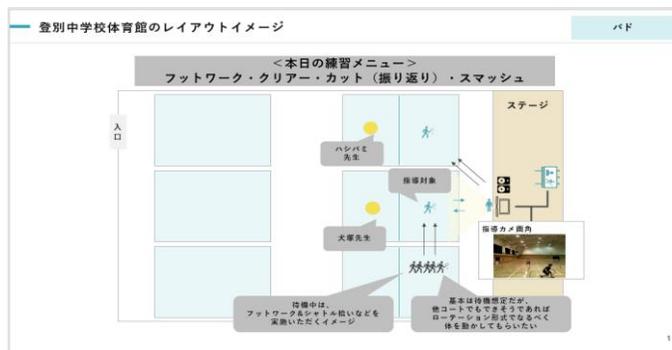
北海道登別市/北海道富良野市におけるスポーツ指導の実施

- ✓ NTT東日本の実業団アスリート等を指導者として活用し、北海道内公立中学の野球部及びバドミントン部に対し対面及び遠隔のハイブリット指導を実施
- ✓ 野球部では2つの中学校をつないだ遠隔の合同練習会を実施し、遠隔ならではの練習形態についても検証

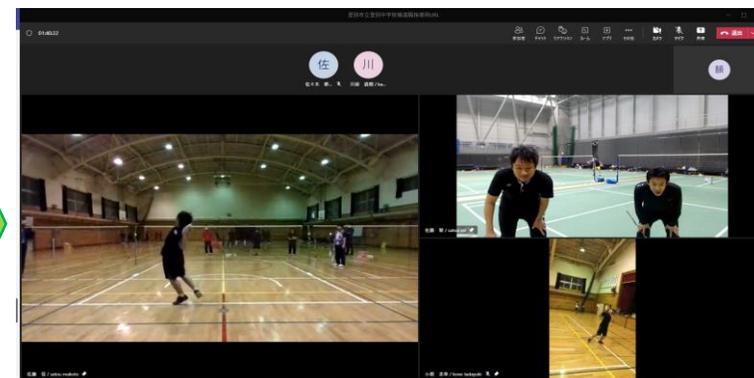
【バドミントン】

	登別市 (バドミントン)	
実施校	登別中学校	
メイン指導者	川前直樹 (NTT東日本バドミントン部監督)	

(事前に作成した練習メニュー)

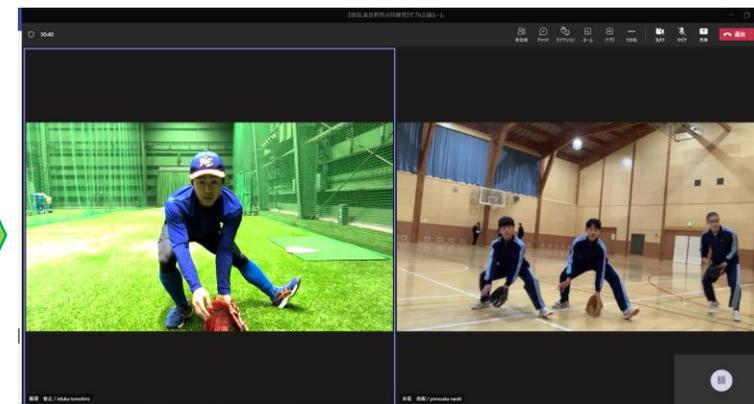
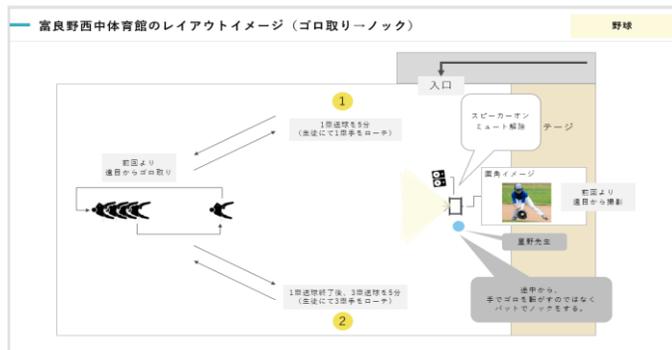


(実際の遠隔指導の様子)



【野球】

	富良野市 (野球)	
実施校	富良野西中学校	樹海学校
メイン指導者	飯塚智広 (NTT東日本野球部前監督)	



令和4年度Sport in Life 推進プロジェクト (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業) 【事業報告②:実施内容】

代表団体名:スポーツデータバンク株式会社

事業タイトル:中学生の運動・スポーツ意識改革プロジェクト
～誰もが参加できる「学校×ICT」によるスポーツ機会の創出～



事業実施内容

富良野市内中学校体育館→
(富良野市)



遠隔で指導者から指導受講



ICTを活用した
遠隔指導

登別市内中学校体育館→
(登別市)

(スポーツDXの検証パッケージ)

A 指導方針コンサルティング

チームの課題把握や
指導者向けコンサルティング



B リアルタイムレッスン

対面、遠隔地からのプロによる指導

肘の角度を意識しよう



C お手本動画レッスン

自らの課題を克服



こうすれば
いいの!

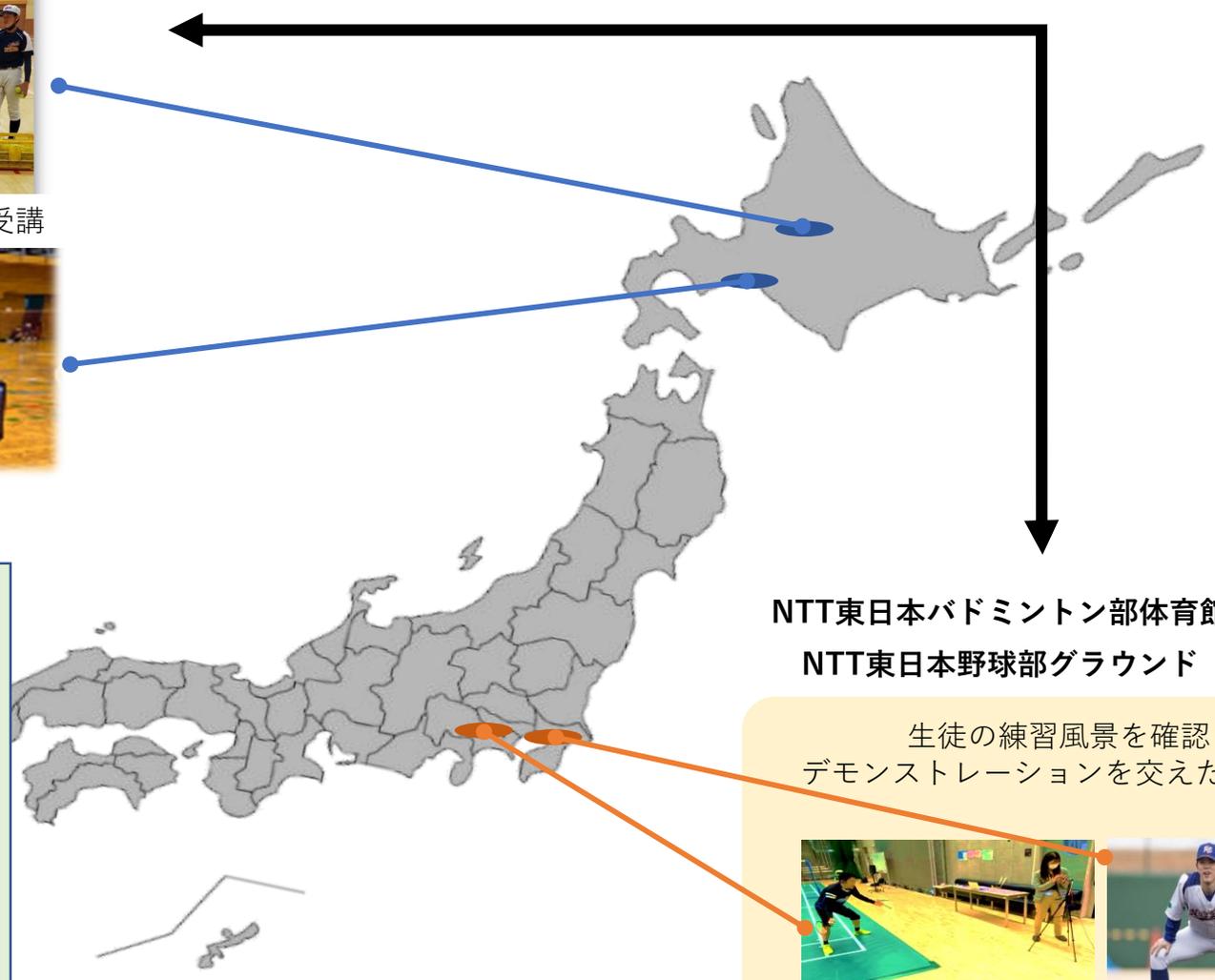
D リモート動画添削レッスン

個別指導による課題克服



4要素の循環により
効果的な指導を実現

※北海道は気候(雪)の関係上、野球の練習に関しては11月より
屋内(体育館)での練習となっている。



NTT東日本バドミントン部体育館(調布市)

NTT東日本野球部グラウンド(船橋市)

生徒の練習風景を確認し、
デモンストレーションを交えた指導を実施



事業実施内容

東京都日野市/沖縄県うるま市における「スポーツ庁のセルフチェック」の改善プログラムの実施

- ✓ 「スポーツ庁のセルフチェック」の結果を踏まえた改善プログラムのメニューの紹介
- ✓ 予想より結果が良くなかった項目について、生徒自身が自発的に取り組めるよう改善プログラムのレクチャーを実施
- ✓ 過度にならないよう、満遍なく体を動かすことを意識付けし、バランスの取れた運動・スポーツの取り組みを促進



改善プログラムの実施
→スポーツ庁のセルフチェックで改善検証の様子



「スポーツ庁のセルフチェック」で分かる
身体の状態による日常生活・運動スポーツ実施への影響について

広報展開(募集・事業周知)

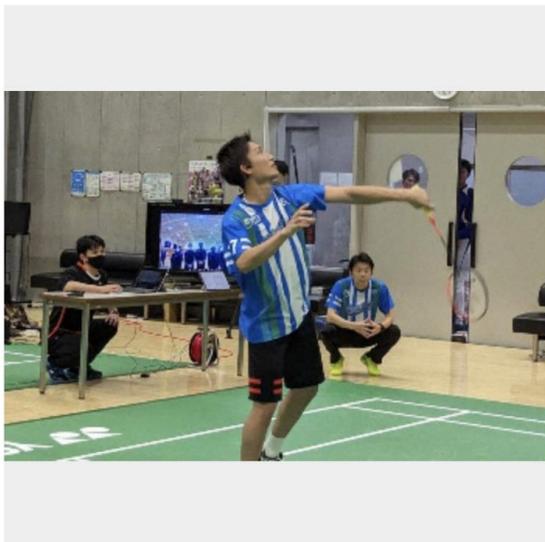
バドミントン・桃田賢斗「自分のモノになる」中学生と遠隔で言葉の“ラリー”

[2022年11月24日 17:22]

いいね! 2

シェアする

ツイートする



NTT東日本の遠隔指導に参加した桃田賢斗
Photo By スポニチ

バドミントン男子世界ランキング10位の桃田賢斗(28=NTT東日本)が24日、東京都調布市のNTT東日本体育館でデジタル技術を活用した遠隔指導に参加した。同社の取り組みとして北海道・登別市内の中学校とオンラインでつなぎ、ラケットの振り方などをレクチャー。桃田は「無意識でやっていることを言葉に伝える難しさを改めて感じた。考えて言葉にすることで明確に自分のものになると感じた」と話した。

オンラインでの指導については「直接、羽根打ち合うわけでないのが難しい」とし「その分、細かく言葉で伝える。いつもじっくりどういう動きをするか見るようにしている」と工夫を語った。

©スポーツニッポン [2022/11/24]

<https://www.sponichi.co.jp/sports/news/2022/11/24/kiji/20221124s00086000533000c.html>

NTT東ら、中学生を対象にスポーツの遠隔指導を実証--GIGAスクール端末活用

部活動の支援事業などを行うスポーツデータバンク(SDB)とNTT東日本は11月24日、スポーツ庁委託事業「令和4年度 Sport in Life推進プロジェクト」において、デジタル技術を活用して専門家による遠隔指導などを実証すると発表した。これにより両社は、中学生のスポーツ実施率の向上とスポーツ環境の整備を図る。

近年、コロナ禍に伴い、オンライン環境の整備をはじめとする教育現場のデジタル化が進んでいる。対面で行うことが当たり前だったスポーツも仮想現実(VR)などの普及により、新たなスポーツ体験の機会が広がっている。一方、個々の自治体や教育機関だけでは、ITを活用して多様なスポーツ体験を提供するのは環境整備などの面で困難だという。

そこで今回、SDBが代表となり、教育とデジタル領域における知見や実業団チームを持つNTT東日本とプロジェクトチームを結成。デジタル技術を活用したスポーツ活動の支援やスポーツ実施率の向上などについて、自治体や教育機関を巻き込みながら、中期的な実証に取り組むとしている。

この取り組みの一環として同実証では、東京都調布市の「NTT東日本中央研修センタ」と指導先である北海道登別市・富良野市の中学校を接続し、学校配備のGIGAスクール端末を活用して遠隔指導を実施する。

©ZDnet Japan [2022/11/25]

<https://japan.zdnet.com/article/35196521/>

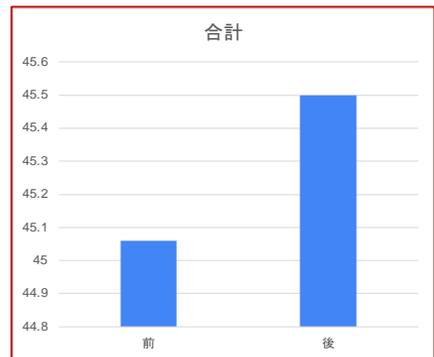
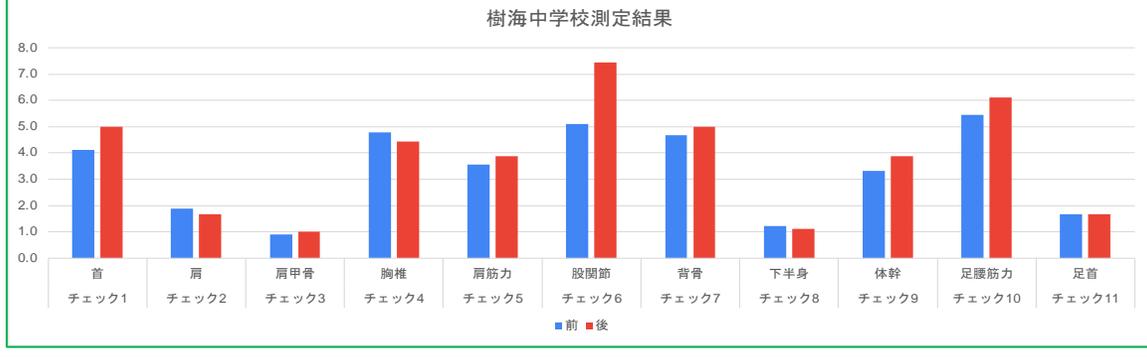
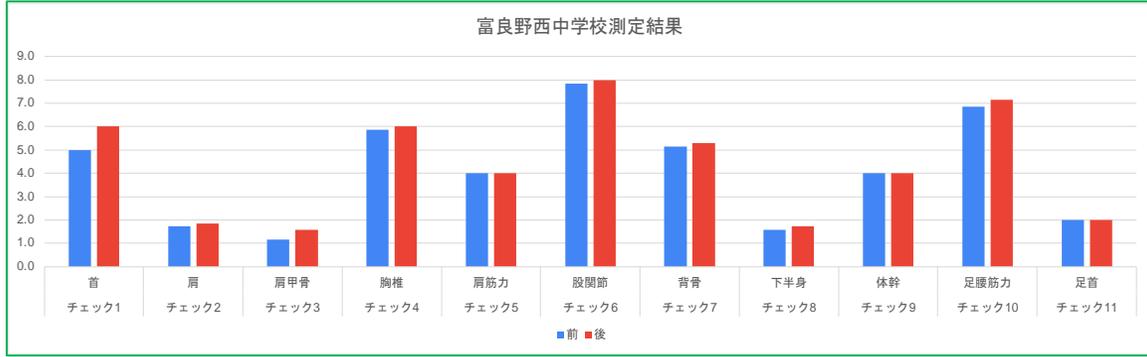
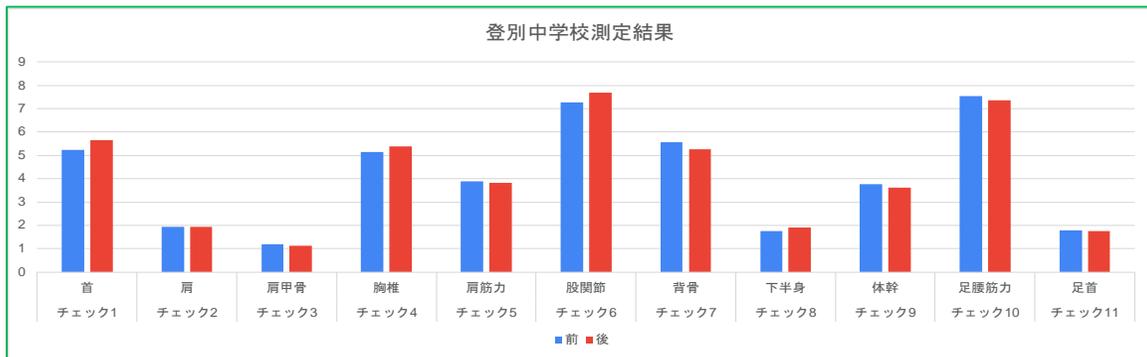
令和4年度Sport in Life 推進プロジェクト (スポーツ人口拡大に向けた取組モデル創出事業) 【事業報告④:効果検証・分析】

代表団体名:スポーツデータバンク株式会社

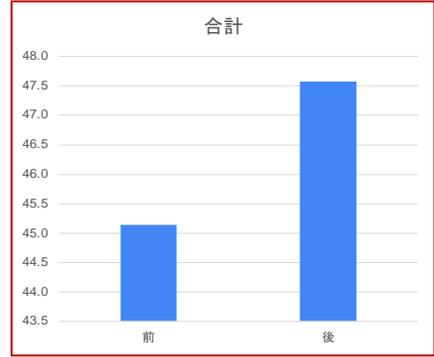
事業タイトル:中学生の運動・スポーツ意識改革プロジェクト
～誰もが参加できる「学校×ICT」によるスポーツ機会の創出～



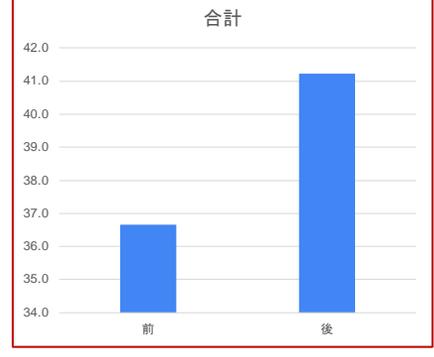
効果検証の方法と結果



全体平均の前後比較
前: 45.06point
後: 45.5point
➤ 0.44pointの改善

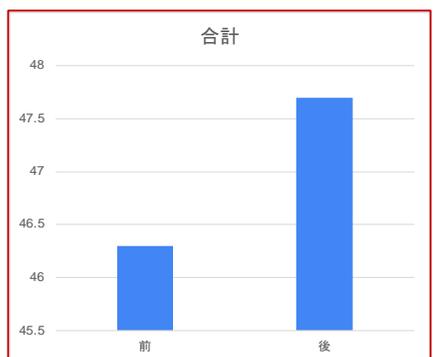
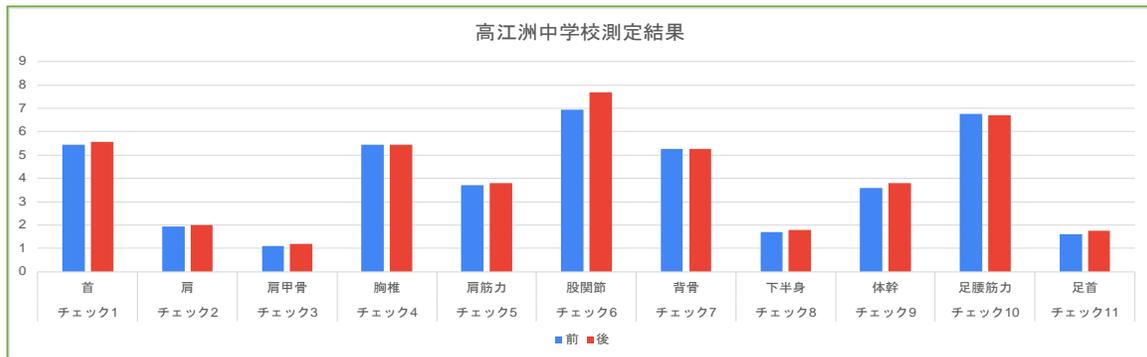
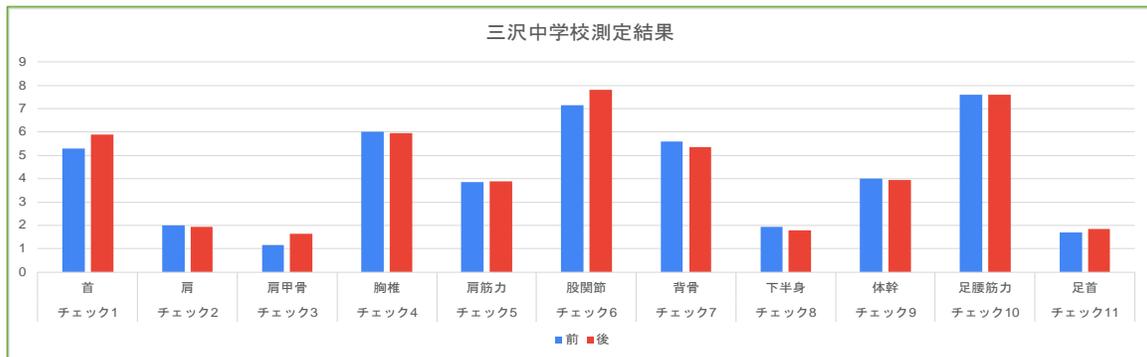


全体平均の前後比較
前: 45.1point
後: 47.6point
➤ 2.5pointの改善

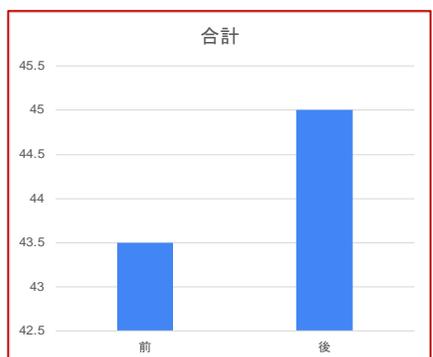


全体平均の前後比較
前: 36.7point
後: 41.2point
➤ 4.5pointの改善

効果検証の方法と結果



全体平均の前後比較
 前: 46.3point
 後: 47.7point
 ➤ 1.4pointの改善



全体平均の前後比較
 前: 43.5point
 後: 45.0point
 ➤ 1.5pointの改善

結果に基づく要因の分析(仮説検証)

- ✓ 今回の「スポーツ庁のセルフチェック」により、カラダの状態について全体的にpointは上がっている傾向にある
- ✓ 前後の比較差があった中学校について、初回のpointが他と比べて約10point低かったが、4.5pointの改善が見られている
- ✓ 自分のカラダの現在地を知ることによって状態を良くしたい意識変革がより効果的に出て、改善を図る動機づけにつながっている

効果検証の方法と結果

- ✓ 本実証終了後、関係者へのヒアリングを実施
- ✓ 実証前に事前打ち合わせ（顧問の指導方針、生徒の技術、練習場の特性等の確認）をすることで、遠隔での練習メニューを可視化し、また、初回の現地指導において指導者と生徒間の信頼を構築することで、その後の遠隔指導がスムーズに行うことを可能とした

【遠隔指導実証後の関係者からの反応】

	良かった点	改善点
生徒	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分では気づけない部分も教えてもらえて勉強になった。 ・ 上手になったと実感している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ たまに画面が固まってしまったりした。 ・ 音声がかえにくい。 <p>体育館の通信環境整備</p>
学校 (顧問教員)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 技術のある生徒への指導に困っていたので有難い。 ・ 練習メニューを考える負担が削減された。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 他の部活も体育館で練習していると、指導者の声が聞こえないことがある。 <p>音声スピーカー ワイヤレスイヤホン整備</p>
教育委員会	<ul style="list-style-type: none"> ・ 都心部とのスポーツリテラシーの格差解消に繋がると感じた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教員が体育館にいなくてもいいような仕組みを検討してほしい。 <p>地域人材を活用した 練習のサポート</p>
指導者	<ul style="list-style-type: none"> ・ 生徒の技術が向上していることを実感し、楽しい。 ・ 遠方の生徒と触れ合えてうれしかった。生徒たちの大会は現地で見に行きたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 生徒のスイングスピード等が画面に表示される等、デジタルならではの付加価値があると良い。 <p>AI分析ソリューションの サービス化</p>

結果に基づく要因の分析(仮説検証)

- ✓ ICT機器の微調整に関する課題はあるが、遠隔指導により専門性の高い指導を受けられるという点においては学校現場（生徒及び顧問）の強いニーズが確認された
- ✓ 専門性の高い指導者が不足している地方において遠隔指導は効果的である

【遠隔指導と対面指導のメリットデメリット】

	メリット	デメリット
対面指導	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 安全管理や事故発生時の対応がスムーズ。 ➤ 体で触れ合う指導により、生徒にとってわかりやすい指導が可能である。 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ (専門性の高い指導者が地域にいない場合) 都心部とのスポーツリテラシーの格差が発生する。
遠隔指導	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 地方であっても専門性の高い指導者から指導を受けることが可能。 ➤ 複数の学校を繋いだ合同練習等、他学校との練習メニューやノウハウの共有が可能。 ➤ 元実業団アスリートの活用など、実業団保有企業の課題解決に寄与。 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 画角や音声の調整に手間がかかる。 ➤ 遠隔指導者に加え、現地活動の安全管理を担う人材が必須。
今後の展望	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 地域で安全管理を担う人材を発掘し、遠隔指導であっても生徒の安全性を担保。 ➤ AIを活用したフォーム分析等、遠隔でも対面さながらの指導を受けられるようなデジタルソリューションの開発。 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 高画質、低遅延な遠隔指導ツールの開発や指導者側での画角の微調整が可能な仕組みの構築。 ➤ 実業団を有している他企業との連携による指導競技数の向上。