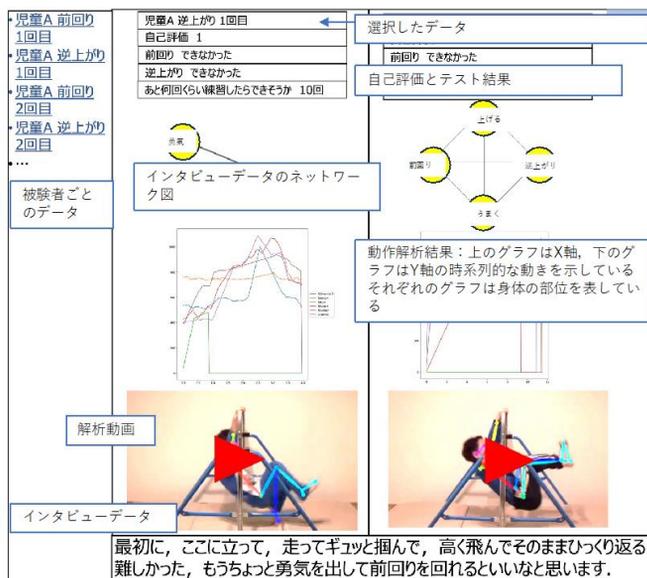


Journal of Digital Life 特集号に九州工業大学・山田雅之教授らが論文発表 児童の鉄棒スキル獲得過程でスポーツテック活用 主体的な探究を支援 熟達へつながる可能性

スポーツの分野においてICTを活用する「スポーツテック」を用いて、児童の運動スキル獲得を支援するシステムについての研究論文を九州工業大学・山田雅之教授らのグループが発表しました。本論文（「<https://journal-digitallife.com/publications/article/an-inquiry-based-learning-support-system-for-children-in-sports-acquisition-processes/>」）は、日本発の国際学術論文ジャーナル「Journal of Digital Life」（<https://journal-digitallife.com/>）（運営：株式会社産経デジタル、代表取締役社長：土井達士）に掲載されています。



HDMiの表示例

■スポーツテックで“見える化” その効果は

本研究では児童二名（それぞれA、Bとする）の鉄棒スキルの獲得、具体的には前回りや逆上りの習得に向け、練習支援のためにスポーツテック「HDMi」を採用した。研究開始時点では、Aは前回り、逆上がりとも出来ず、Bは前回りのみ出来る状態であった。

練習は「前回の振り返り」「事前インタビュー」「トレーニング」「実技テスト」「事後インタビュー」を1セットとし、HDMiによりそれぞれの発話や動作の“見える化”を行った。その結果、児童Aは数回の偶発的な成功の後、20回目の練習を経て安定的に逆上りを成功させることが出来るようになった。これについて研究チームは、偶発的な成功を安定したスキルとして獲得するには、身体動作だけでなく認知面も含めた熟達が求められることが示唆されたとしている。また興味深い点として、児童AとBが互いの練習動画を視聴したり協力して練習を行ったことで新たな視点の発見が促されたことを挙げ、協調学習における先行研究の知見が身体動作の練習過程にも当てはまる傾向が見られたとした。

また研究チームは、運動スキル獲得のための練習において児童との対話が停滞している際など、児童に動画の視聴を促すことが効果的なのか、あるいは児童の主体性を阻害するののかについては、今後の検討が求められるとした。

※日本語による解説記事はこちら「子供の鉄棒スキル獲得 スポーツテック活用で主体的探求を支援、熟達の可能性 九工大・山田教授らが論文」（<https://www.iza.ne.jp/article/20240904-ZLLZHEUAMFHZDDKWH65RLHC561/>）

※本論文に関するお問い合わせは「Journal of Digital Life事務局（info-digitallife@sankei.co.jp）」までお願いいたします。

■Journal of Digital Life

デジタル分野に関する論文を世界に向けて発信する日本発のオンラインジャーナル。研究者と学際的研究によって証明されたエビデンスを根拠としたサービスや産業の発展促進を目指し、2021年9月1日に創刊。<https://journal-digitallife.com/>

運営会社

株式会社産経デジタル (<https://www.sankei-digital.co.jp/>)

2005年11月設立。ニュースサイト/ライフスタイルメディアや産経ネットショップを運営。お客様の広告出稿やeスポーツ事業推進、イベント運営などもサポートしています。

PRESS CONTACT

株式会社産経デジタル Journal of Digital Life事務局 info-digitallife@sankei.co.jp / 東京都千代田区大手町1-7-2