

## G ボール課題習得における ICT 活用事例

渡邊 康裕 (201312036、体操コーチング論)

指導教員：長谷川 聖修、本谷 聡

キーワード：遠隔指導、コミュニケーション、スマートフォン

### 【目的】

現在、日本では、教育の情報化が推進され、ICT を活用した指導が行われ始めている。しかし、体育・スポーツ分野において、ICT 活用に関する先行事例は、少数であるのが現状である。

そこで、本研究では、G ボール課題習得における ICT の活用事例から、その可能性と問題点を明らかにすることを目的とした。

### 【方法】

1. 対象：指導者 1 名、学習者 2 名（学習者①：従来の指導 1 名、学習者②：ICT を活用した指導 1 名）  
2. G ボール課題について：本研究では、指導における運動課題として「アクロバット G ボール運動」を設定した（図 1）。

3. 調査手順：学習者①、学習者②に対して各指導を行い、指導終了後、その指導者に対して「G ボール課題習得における ICT 活用」に関する半構造化インタビューを行った。また、学習者②に対して、ICT による指導を受けた際に内省調査を行った。



図 1 アクロバット G ボールの ICT 指導

### 【結果および考察】

インタビューの内容と内省調査の内容から、肯定的な意見と否定的な意見を分類し、整理した。

#### 1. 肯定的な意見の概要

##### 1) ICT を活用した指導面に関して

- ・映像によるフィードバックは客観性が高い
  - ・時間と空間を超えて、指導を行うことができる
- 運動動作を視覚化でき、指導場所や時間をそれぞれの都合に合わせて ICT 活用の特性が、肯定的な意見を生んだ要因であると推察できる。

##### 2) アプリのシステム面に関して

- ・動画の自動クラウド保存により、指導事例をデータベース化できる
- ・添削機能はフィードバックの客観化を促す

アプリ特有の機能の利便性が、肯定的な意見を生んだ要因であると推察できる。

#### 2. 否定的な意見の概要

##### 1) ICT を活用した指導面に関して

- ・遠隔指導はフィードバック回数を激減させる
- ・運動習得に際し、学習者に身体操作における身体感覚を伝えるににくい
- ・指導者が実体として見えない

映像内でのコミュニケーションでは、フィードバックを即時的に相手に伝えられず、その回数も大幅に制限されてしまうことが、否定的な意見を生んだ要因であると考えられる。

##### 2) アプリのシステム面に関して

- ・添削に iPhone を用いたが、作業が困難だった
- ・感覚的に操作できるアプリであったが、表 1 に示すような操作ミスが発生した

表 1 指導中に発生した操作ミスの内容

録音録画ボタン押し忘れ	線画ボタン押し忘れ
線画ボタン押し間違い	線画ボタン押し間違い
添削ミス	線画ボタン押し忘れ
線画ボタン押し間違い	添削ミス

アプリ機能への不慣れと、添削指導に使用していたデバイスのスクリーンの大きさ (4.7 インチ) が、否定的な意見を生んだ要因であると考えられる。

### 【結論】

以上の結果より、ICT を活用した指導事例における肯定的な項目が明らかになった。このことは、情報機器を活用することで、直接に指導を行える状況を作らなくとも、コーチングが成立する可能性を示すものである。指導動画をデータベース化することで、個人が最適な指導法を獲得するためのビッグデータとしての活用が将来、期待できる。また、時空を超えて指導ができる ICT の特性からは、指導者選択の自由化を促し、指導者全体のコーチング技術の向上の一助となる可能性も期待できる。その一方で、コミュニケーションの粗雑さ、フィードバック回数の激減など問題も顕著化した。これらの問題は、ICT を活用した指導方法に関する学習、SNS、ビデオ通話の利用、直接指導とのハイブリッド化などを取り入れることで改善されると考える。