慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	中学校体育における球技の試合分析と生徒間の相互理解に関する研究 : ICTの活用を通じて
Sub Title	Enhancing student inter-understanding through analysis of ball game footage : exploring the potential of ICT tools in junior high school physical education class
Author	山田, 亮(Yamada, Ryo)
Publisher	慶應義塾大学
Publication year	2024
Jtitle	学事振興資金研究成果実績報告書 (2023.)
JaLC DOI	
Abstract	本研究ではVeo cam2（以下Veo）を用い中学校体育で行う球技を撮影し、生徒が自らを俯瞰的に見て省察する時間を確保し、改善点やチームに対する働きかけを見直すことにより相互理解を深め、互いの存在価値や役割について考える力を身につけることを目的とした。実際にVeoを使用し授業における動画を撮影し、シェアすることで大きく二つの教育的効果があった。 一点目はテレビ中継のような俯瞰的な映像が提供できるようになり、球技における戦術的指導の幅が広がったということである。前提として生徒は自身が球技を実施した際の動画を見るという経験が少なく、とても新鮮だという感想が多く寄せられた。実際に撮影した動画を大画面に映し出し、距離感やポジショニングの修正等を教員から働きかけたが、それぞれが要求されていることを可視化することが可能となり、得意不得意に関わらず前向きに授業に取り組んでくれた。また試合の内容も個人戦術だけでなくグループ戦術を活かした攻防が多く見受けられるようになった。 二点目は生徒間のコミュニケーションの機会が増えたということである。個人としても集団としても熱心に映像を観て振り返ることにより、意見交換が活発に行われた。教員からの働きかけだけでなくチームで作戦を立てたり、映像を観ながら改善点を抽出することにより、生徒同士が協力してプレーするために必要なことを考えるきっかけになった。また、外から試合を見学している生徒が指示の声掛けによってチームの活性化を促したり、リアルタイムで改善点を言葉にしている姿には驚かされた。 またこれらの効果に加え、家で動画を見返した生徒から「このようなミスをしないためにどのような練習が必要か。」という今までにはない種類の質問を受けた。今まではそのシーンを教員が見ていなければ指導することができなかったことに対しても、よりきめ細かい指導ができたことで教育の幅がさらに広がると確信した。 In this study, we used Veo cam2 (hereinafter referred to as Veo) to film ball games played in junior high school physical education classes, allowing students time to reflect on themselves from a bird's-eye view, and deepen mutual understanding by reviewing areas for improvement and how to approach the team. The purpose was to help students acquire the ability to think about each other's existence and roles. Actually using Veo to record and share videos of classes had two major educational effects. The first is that it has become possible to provide bird's-eye view images similar to those broadcast on television, expanding the range of tactical instruction in ball games. The premise was that students had little experience of watching videos of themselves playing ball games, and many commented that it was very refreshing. The video that was actually shot was displayed on a large screen, and the teacher asked for corrections such as distance and positioning, but now it is possible to visualize what is required of each person, and regardless of their strengths or weaknesses, they can actively participate in class. He worked on it. In addition, the content of matches has begun to include not only individual tactics, but also attacks and defenses that utilize group tactics.The second point is that opportunities for communication between students have increased. Both individuals and groups enthusiastically watched and reflected on the video, which led to a lively exchange of opinions. In addition to encouragement from teachers, the students also worked together to develop strategies and watched videos to identify areas for improvement, which provided an opportunity for students to think about what they need to do to play together. I was also surprised to see students watching the game from outside energize the team by giving instructions and verbalizing areas for improvement in real time. In addition to these effects, students who watched the video at home asked us a question we had never seen before: ``What kind of practice do I need to avoid making these kinds of mistakes?'' Until now, teachers had to watch the scene in order to be able to provide instruction, but now they are confident that the range of education will be further expanded by being able to provide more detailed instruction.
Notes	
Genre	Research Paper

URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=2023000013-20230022

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

2024年4月9日

2023年度　学事振興資金（共同研究）研究成果実績報告書

研究代表者	所属	普通部	職名	教諭	補助額	1,050千円
	氏名	山田 亮	氏名（英語）	Ryo Yamada		

研究課題（日本語）

中学校体育における球技の試合分析と生徒間の相互理解に関する研究－ICTの活用を通じて－

研究課題（英訳）

Enhancing Student Inter-Understanding through Analysis of Ball Game Footage: Exploring the Potential of ICT Tools in Juinor High School Physical Education Class

研究組織

氏　　名 Name	所属・学科・職名 Affiliation, department, and position
齋藤　伸也 （Shinya Saito）	一貫教育校教諭
池田　啓彦 （Hirohiko Ikeda）	一貫教育校教諭
中川　一紀 （Kazunori Nakagawa）	一貫教育校教諭

１．研究成果実績の概要

本研究ではVeo cam2（以下Veo）を用い中学校体育で行う球技を撮影し、生徒が自らを俯瞰的に見て省察する時間を確保し、改善点やチームに対する働きかけを見直すことにより相互理解を深め、互いの存在価値や役割について考える力を身につけることを目的とした。実際にVeoを使用し授業における動画を撮影し、シェアすることで大きく二つの教育的効果があった。

一点目はテレビ中継のような俯瞰的な映像が提供できるようになり、球技における戦術的指導の幅が広がったということである。前提として生徒は自身が球技を実施した際の動画を見るという経験が少なく、とても新鮮だという感想が多く寄せられた。実際に撮影した動画を大画面に映し出し、距離感やポジショニングの修正等を教員から働きかけたが、それぞれが要求されていることを可視化することが可能となり、得意不得意に関わらず前向きに授業に取り組んでくれた。また試合の内容も個人戦術だけでなくグループ戦術を活かした攻防が多く見受けられるようになった。

二点目は生徒間のコミュニケーションの機会が増えたということである。個人としても集団としても熱心に映像を観て振り返ることにより、意見交換が活発に行われた。教員からの働きかけだけでなくチームで作戦を立てたり、映像を観ながら改善点を抽出することにより、生徒同士が協力してプレーするために必要なことを考えるきっかけになった。また、外から試合を見学している生徒が指示の声掛けによってチームの活性化を促したり、リアルタイムで改善点を言葉にしている姿には驚かされた。

またこれらの効果に加え、家で動画を見返した生徒から「このようなミスをしないためにどのような練習が必要か。」という今までにはない種類の質問を受けた。今まではそのシーンを教員が見ていなければ指導することができなかったことに対しても、よりきめ細かい指導ができたことで教育の幅がさらに広がると確信した。

２．研究成果実績の概要（英訳）

In this study, we used Veo cam2 (hereinafter referred to as Veo) to film ball games played in junior high school physical education classes, allowing students time to reflect on themselves from a bird's-eye view, and deepen mutual understanding by reviewing areas for improvement and how to approach the team. The purpose was to help students acquire the ability to think about each other's existence and roles. Actually using Veo to record and share videos of classes had two major educational effects.

The first is that it has become possible to provide bird's-eye view images similar to those broadcast on television, expanding the range of tactical instruction in ball games. The premise was that students had little experience of watching videos of themselves playing ball games, and many commented that it was very refreshing. The video that was actually shot was displayed on a large screen, and the teacher asked for corrections such as distance and positioning, but now it is possible to visualize what is required of each person, and regardless of their strengths or weaknesses, they can actively participate in class. He worked on it. In addition, the content of matches has begun to include not only individual tactics, but also attacks and defenses that utilize group tactics.The second point is that opportunities for communication between students have increased. Both individuals and groups enthusiastically watched and reflected on the video, which led to a lively exchange of opinions. In addition to encouragement from teachers, the students also worked together to develop strategies and watched videos to identify areas for improvement, which provided an opportunity for students to think about what they need to do to play together. I was also surprised to see students watching the game from outside energize the team by giving instructions and verbalizing areas for improvement in real time.

In addition to these effects, students who watched the video at home asked us a question we had never seen before: ``What kind of practice do I need to avoid making these kinds of mistakes?'' Until now, teachers had to watch the scene in order to be able to provide instruction, but now they are confident that the range of education will be further expanded by being able to provide more detailed instruction.

３．本研究課題に関する発表			
発表者氏名 （著者・講演者）	発表課題名 （著書名・演題）	発表学術誌名 （著書発行所・講演学会）	学術誌発行年月 （著書発行年月・講演年月）