

少年サッカーチームにおけるタブレット端末の動画機能を用いた振り返りが プレイの改善意識に与える影響

Effects of Improvement Awareness towards Children's Own Playing through Reflection of Football Game Movies with Tablet PC in Junior Football Club

野崎 俊彌^{*1}, 北澤 武^{*2}

Toshiya NOZAKI^{*1}, Takeshi KITAZAWA^{*2}

^{*1}東京学芸大学教育学部

^{*1}Faculty of Education, Tokyo Gakugei University

^{*2}東京学芸大学情報科学分野

^{*2}Department of Technology and Information Science, Tokyo Gakugei University

Email: a151418p@st.u-gakugei.ac.jp

あらまし: 本研究では、小学生を対象とした少年サッカーチームの練習の様子をタブレット端末の動画機能で撮影し、これを自分達で振り返る効果について分析した。アンケート調査の結果、自分達の動画を振り返ることで、プロサッカー選手の動画を見ることに対する意欲が高まることが分かった。さらに、自分のプレイに関する理解、プレイ改善やコーチの指示についての理解、状況判断についての理解と自信が高まる可能性が示唆された。

キーワード: 小学生、タブレット端末、コミュニケーション能力、サッカー、振り返り

1. はじめに

現在、学校外で多くの少年サッカーチームが活動しているが、指導方針や理念は教育の現場に通ずるものが多いため、学習指導要領を意識した指導改善が重要である。2017年3月告示の小学校学習指導要領体育科に着目すると、筋道を立てて練習や作戦について話し合うことなど、コミュニケーション能力や論理的思考能力の育成を促すための言語活動を積極的に行うことに留意することになっている⁽¹⁾。

横山らは、タブレット端末と撮影映像を組み合わせて活用することで、作戦における役割分担とポジショニングを理解でき、集団としての動き方の理解や集団技能の向上につながることを示している⁽²⁾。

しかし、少年サッカーチームではインターネット環境が整備されていないことや、タブレット端末が整備されていないため、そもそもこれらを用いた練習の機会に恵まれてこなかった。

そこで本研究では、少年サッカーチームの練習にタブレット端末を導入し、動画機能を用いて自身のプレイを振り返る活動を導入した。そして、児童のアンケート調査から、サッカーへの関心、意欲、技術や戦術と言ったプレイの改善意識にどのような影響をもたらすかについて分析することを目的とする。

2. 調査概要

2.1 対象

対象は都内少年サッカーチーム4年生5名、5年生7名、6年生5名の児童計17名とした。

2.2 日程

次の全4回の練習を対象とした。2017年11月27日(月)(13名)、12月11日(月)(13名)参加、12

月18日(月)(14名)、2月5日(月)(12名)。全4回全てに参加した児童は8名であった。

2.3 方法

児童を4チームに振り分け、2対2ミニゲームを40秒間、計12回行った。第2回目以降は試合の様子を実施者が各チーム一台ずつのタブレット端末計4台で撮影した。ミニゲーム終了後、10分間チーム内でテーマに応じた話し合いによる振り返りを行った。第1回目はワークシートを用いた振り返りを行い、第2回目以降はワークシートと各チーム一台のタブレット端末の動画機能を用いた振り返りを行った。その後、再び同じチームで2対2のミニゲームを40秒間、計12回行った。振り返り時には、第1回目から第三回目までは実施者側で実施ごとに異なるテーマを定め、話し合った。

2.4 タブレット端末の撮影方法

タブレット端末は、第2回(ゴールの後ろから撮影)、第3回(コート横から撮影)、第4回(コートの上から撮影)それぞれ異なった位置に設置し撮影を行った。どの位置から撮影した場合でもコート全体が映るようにした。

3. 分析

3.1 アンケート調査

アンケート調査は、全4回の実践の変化を分析するために、練習後に行った。アンケート調査は5件法(1. 全くそう思わない、2. そう思わない、3. どちらともいえない、4. そう思う、5. とてもそう思う)で全21項目問うた。回答結果は、児童がタブレット端末で動画を振り返ったことによる意識の変化

表1 アンケート結果（フリードマン検定：有意差の見られた項目のみ抜粋）

項目	第1回		第2回		第3回		第4回		p
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	
6. プロサッカー選手の動画を見たくなくなりましたか。	3.00	1.24	3.23	1.37	3.64	1.44	4.00	1.41	.031*

*p < .05

表2 アンケート結果（第1回と第2回以降で20%以上での割合の推移が見られた項目のみ抜粋）

項目		第1回		第2回		第3回		第4回	
		人数	割合 (%)						
1 チームの勝利に貢献できる自信が高まりましたか。	肯定	8	61.5	8	61.5	9	64.3	10	83.3
	否定	5	38.5	5	38.5	5	35.7	2	16.7
4 周りの人のポジションを見ながら動ける自信が高まりましたか。	肯定	6	46.2	8	61.5	13	92.9	9	75.0
	否定	7	53.8	5	38.5	1	7.1	3	25.0
6 プロサッカー選手の動画を見たくなくなりましたか。	肯定	5	38.5	6	46.2	8	57.1	10	83.3
	否定	8	61.5	7	53.8	6	42.9	2	16.7
9 コーチが伝えようとしていることが理解できましたか。	肯定	9	69.2	9	69.2	12	85.7	11	91.7
	否定	4	30.8	4	30.8	2	14.3	1	8.3
12 状況を考えて自ら動くことができましたか。	肯定	8	61.5	11	84.6	11	78.6	10	83.3
	否定	5	38.5	2	15.4	3	21.4	2	16.7
14 ボールの動きを予測しながら動くことができましたか。	肯定	8	61.5	9	69.2	12	85.7	9	75.0
	否定	5	38.5	4	30.8	2	14.3	3	25.0
15 周りのポジションを見ながら動くことができましたか。	肯定	8	61.5	11	84.6	11	78.6	10	83.3
	否定	5	38.5	2	15.4	3	21.4	2	16.7

を分析するため、フリードマン検定による分析を行った。また、練習の回数と各項目に対する児童の意識の変化を分析するために、各項目を肯定（4と5の回答）と、否定（1～3の回答）で分け、練習の回数ごとに両群の人数と割合を求めた。

4. 結果と考察

4.1 フリードマン検定

表1はアンケート調査の結果からフリードマン検定を行った結果である。結果、有意差が見られた項目は、「6. プロサッカー選手の動画を見たくなくなりましたか（ $p=.031$, $p<.05$ ）」であった。また、この項目の平均値に着目すると、練習の回数ごとに数値が上昇していることが分かった。よって、タブレット端末を用いた振り返りを繰り返し行うことにより、プロサッカー選手の動画を見ることに対する意欲が高まった児童の割合が増えたことが分かった。

4.2 肯定と否定の割合の推移

表2はアンケートの回答結果を肯定、否定の2群に分け、練習の回数ごとに人数と割合を算出したものである。第1回目と第2回目、第3回目、第4回目を比較した結果、20%以上の児童が否定的な回答から肯定的な回答に変化した項目は7件であった。

項目6は4.1の結果と同様のため、他の項目を述べると、項目1,4は自己効力感に関する項目であり、動画を用いた振り返りをすることにより自己効力感が高まった可能性が示された。項目9は知識及び技能に関する項目であり、タブレット端末の動画機能

を用いた振り返りがコーチの指示の理解を手助けする可能性が示された。項目12,14,15は思考力、判断力、表現力に関する項目である。タブレット端末の動画機能を用いた振り返りを通して思考力、判断力、表現力が高めることができる可能性が示された。

5. まとめと今後の課題

本研究では、少年サッカーチームの児童を対象に、タブレット端末の動画機能を用いたプレイの振り返りを行った。結果、自分のプレイに関する理解、プレイ改善やコーチの指示についての理解、状況判断についての理解と自信が高まる可能性が示唆された。

今後、振り返りの効果を高める撮影方法の検討、発達段階による理解の差についての分析、個々の気づきを動画に直接書き込める協働学習支援システムを用いた実践研究の実施と評価⁽³⁾が課題である。

参考文献

- (1) 文部科学省：“学習指導要領（平成29年3月公示）”，(2017)http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2017/06/21/1384661_5.pdf（参照日：2019年01月18日）
- (2) 横山誠二, 山本朋弘：“小学校体育「タグラグビー」でのタブレット活用による集団技能向上における検討”，第41回全日本教育工学協議会全国大会 富山大会 論文集, pp.116-119（2015）
- (3) 北澤武ほか（2019）CSCLシステムを活用したバスケットボール競技の振り返りの効果—中学生の活動記録・思考力・部活動に対する意識に着目して—。AI時代の教育学会論文誌, 1(1)（印刷中）