

パソコンを利用したジュニア網引指導の一考察

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-10-03 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2297/36142

「パソコンを利用したジュニア綱引指導の一考察」

スポーツ科学課程 97-222 土田 陽子

<目的>

綱引といえば運動会などの行事で誰もが一度は体験したことがあるだろう。例え体験したことがなくても一度は耳にしたことがあるような非常にポピュラーなスポーツのひとつである綱引だが、綱引を行う上でならび方やロープの握り方、基本姿勢などを正しく認識してる人はどれだけいるだろうか。そこで小学生に綱引のそれらの技術などを楽しくわかりやすく指導するためにパソコンを利用した。

最近パソコンの多様化が進み、主流であったデスクトップ型のパソコンだけでなく、ノート型のパソコンも普及しパソコンの持ち運びも可能になった。またパソコンは動画を取り込むことが出来、自分が見たい情報を自由に引き出すことが出来る。動画は静止画の組み合わせでは実現することが出来ない情報を学習者に伝達することが出来る。また学習者の動機づけに、文字による情報より効果があるなど、大変魅力ある機能を持っている。つまり学習者は動画によって情報を有効に受け取ることが出来る。

したがって本研究の目的は、指導ソフトを自作し、ジュニアに綱引指導を試み、パソコンがジュニア綱引の技術および興味関心に与える影響について調べることである。

<研究方法>

1. ソフトウェア開発

動画用の映像をビデオカメラ（SONY 社）で撮影し、Video Recorderで Windows Media Player（Microsoft 社）、画面上の図、ボタン作成には Photo Impact SE（Ulead Systems 社）を使用した。これらを組み合わせてソフトを作成するには、Microsoft Explorer（Earthlink社）を使用した。

ソフトの内容は、初心者を対象に綱引を行ううえでの必要な知識、また、対象者の小学生により綱引に興味を持ってもらうように、ロープの長さや綱引シューズを紹介した綱引豆知識も加えられている。わかりやすくイメージしやすいように言葉だけでなく静止画も添付した。特にチーム全体でのひき方ではひくときの動きをイメージしやすいように動画も表示した。

2. 被検者

南小立野小学校6年生男女36名を被検者とした。Aチーム18名を実験群、Bチーム18名を対象群とした。両チームとも体重が平均になるように配慮した。

3. 期日・場所

同小学校の体育館にて、平成12年12月15、16日の2回にわたって実験を行った。

3. 実験手順

検者1名が両群を指導した。両群が活用するコンピュータ、資料以外に差がないように指導は両群ともに綱引の技術に関する質問は一切受け付けず、パソコンの使い方や不明な点、読めない漢字などの質問のみ受け付けることとした。練習の途中で、出来ない点や分からない点があればいつでも何度でもパソコンまたはプリントを利用し、解決の手助けになるようにした。

なお、実験中の様子をビデオ撮影した。

5. 分析方法

- ・事前アンケートと事後アンケートによる比較。
- ・撮影したビデオによる分析。

<結果および考察>

1. 綱引の上達の度合いについて

図1.2の結果から実験群では1回目において半数以上の被検者が上達を感じていないが、2回

目では一人を除いて全員が上達したと感じていることが言える。どのようなところが上達したかという質問に対する回答は表 1.2 に示すとおりである。

以上より、被検者はパソコンを利用し上達を感じているが、それがパソコンを利用したことによって感じられたものかどうかはわからないと推察される。

次に対照群では1回目2回目ともに、ほぼ全員が上達したと感じている。上達した理由は表 3.4 の示すとおりである。

以上より、対照群はほぼ全員が上達を感じているが、それがプリントによって感じられたものかどうかはわからないと推察される。

以上の結果から、パソコンを利用することによって上達を感じられるかどうか分からないので、パソコンがプリントより練習教材として優れているかどうか分からないと考えられる。

2. 事後アンケートによる分析

図3の結果から、実験群対照群ともに多くの被検者が綱引に対して好意的であると考えられる。図4の結果から実験群では「姿勢」のページを一番多くみており、次いで「チームでの引き方2」のページと続いている。これに対し対照群では「並び方」と「姿勢」を一番多く見ておりその他のページは少数人数にしか見られていない。「姿勢」をよく見たという回答に対しての主な理由は、実験群では表5に、対照群では表6に示すとおりである。実験群の、「チームでの引き方2」を一番見たという回答に対する主な理由は、表5に、対照群の「並び方」を一番見たという回答に対する主な理由は、表6に示したとおりである。

以上より、実験群では「チームでの引き方2」について、動画に興味を持ち、動画による説明がわかりやすいのでよく利用したと考えられる。このことは、対照群が「チームでの引き方2」を一番利用したと回答した被検者が全くいなかったことから推察される。

図5の結果から実験群で最も興味をもたれたページは「チームでの引き方2」で、次いで「姿勢」となっている。これに対し、対照群で最も興味をもたれたページは「姿勢」で、次いで「並び方」となっている。これらの回答に対する主な理由は、「姿勢」では、実験群で表7に、対照群では表8に示したとおりである。実験群の「チームでの引き方2」では、表7に、対照群の「並び方」では表8に示したとおりである。

これまでの結果から、被検者は最も多くみたページに興味を持ったと考えられる。また、実験群で「チームでの引き方2」に興味をもった被検者は、動画に興味を示していたが、「チームでの引き方2」に興味を持ったと答えた被検者は全体の3分の1しかおらず、動画が被検者の興味を引き出すかどうかかわからないと推察される。

<結論>

1. ジュニア綱引指導にパソコンを利用することは、被検者が上達を感じることに役立つかどうかかわからず、プリントよりも上達を感じさせるかどうかかわからないと考えられる。
2. パソコンを利用することにより、動画を用いることができ、動画によって興味関心をもたせることはできるが、パソコンによって興味関心をもたせることが出来るかどうかはわからないと推察される。

<今後の課題>

1. 被検者は動画に興味を持っていたので、動画は効果があると考えられる。しかし今回作成したソフトには動画は1ページにしか使用されておらず、できるだけ多く使用する必要がある。
2. 被検者の数によっては、パソコンの台数が足りず、被検者に不自由さを感じさせてしまう恐れがあるため、被検者の数にあわせてパソコンを用意する必要がある。

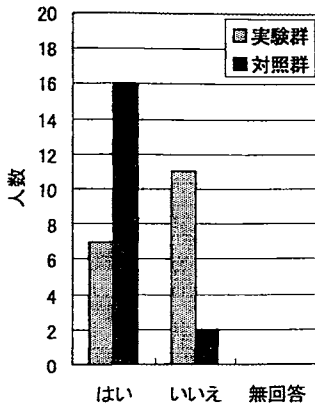


図1 事後アンケート問3に対する回答

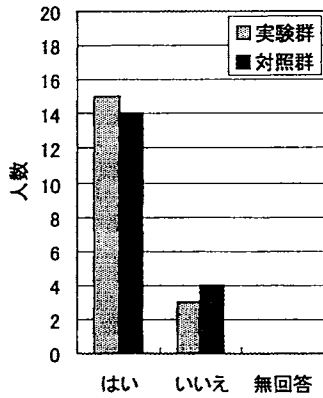


図3 事前アンケート問7に対する回答

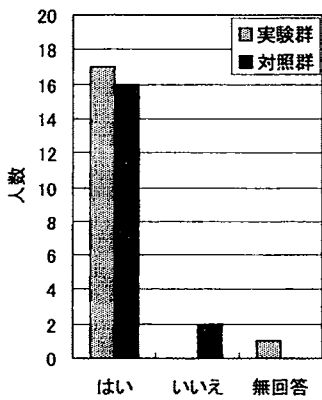


図2 事後アンケート(2回目)問3に対する回答

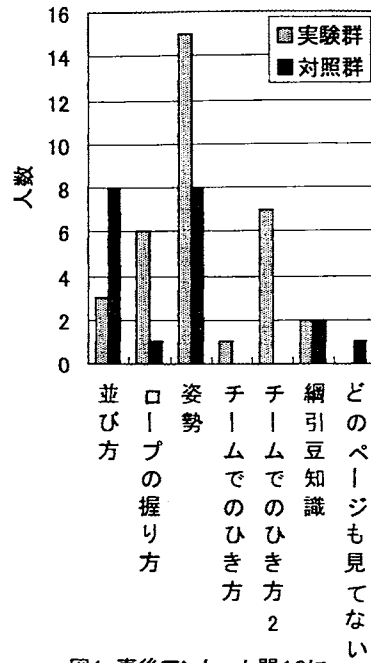


図4 事後アンケート問13に対する回答

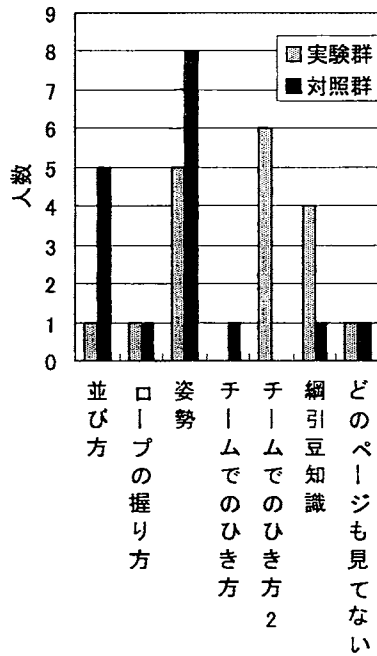


図5 事後アンケート問15に対する回答

表1 事後アンケート問3の回答に対する理由(実験群1回目)

はい(どこが?)		いいえ(なぜ?)	
項目	人数	項目	人数
握り方	3人	チームワークが良くなかった	3人
姿勢	2人	内容が分かったが実行するのが難しい	3人
引き方	2人	あまり練習していない	2人

表2 事後アンケート問3の回答に対する理由(実験群2回目)

はい(どこが?)	
項目	人数
握り方, 引き方等のやり方が分かった	14人
姿勢が上手く取れるようになった	12人

表3 事後アンケート問3の回答に対する理由(対照群1回目)

はい(どこが?)	
項目	人数
プリントを見て分からないことが分かるようになった	9人
チームワークがあった	2人
勝てたから	2人

表4 事後アンケート問3の回答に対する理由(対照群2回目)

はい(どこが?)	
項目	人数
出来ないことが出来るようになった	11人
チームワークが良くなった	3人
力がついた	2人

表5 事後アンケート問13の回答に対する理由(実験群)

姿勢		チームでの引き方2	
項目	人数	項目	人数
大切だと思ったから	8人	動画が分かりやすかった	3人
出来なかったため	2人	大切だと思った	2人

表6 事後アンケート問13の回答に対する理由(対照群)

並び方		姿勢	
項目	人数	項目	人数
知らなかったから	5人	大切だと思ったから	3人
		知らなかったから	2人

表7 事後アンケート問15の回答に対する理由(対照群)

姿勢		並び方	
項目	人数	項目	人数
分からないことが分かった	3人	絵が分かりやすかった	2人
写真が分かりやすかった	2人	面白い	1人
		分からないことが分かった	1人

表8 事後アンケート問15の回答に対する理由(実験群)

姿勢		チームでの引き方2	
項目	人数	項目	人数
写真が分かりやすかった	4人	動画が分かりやすい	6人
分からないことが分かった	1人	動画を止めることが出来たから	1人