

令和4年度第2次補正  
探究的学習関連サービス等利活用促進事業費補助金

探究的な学び支援

補助金2023

# 効果報告レポート

【事業者名】

株式会社STEAM Sports Laboratory

【サービス名称】

パラスポーツイベントマップ

【サービスの機能分類】

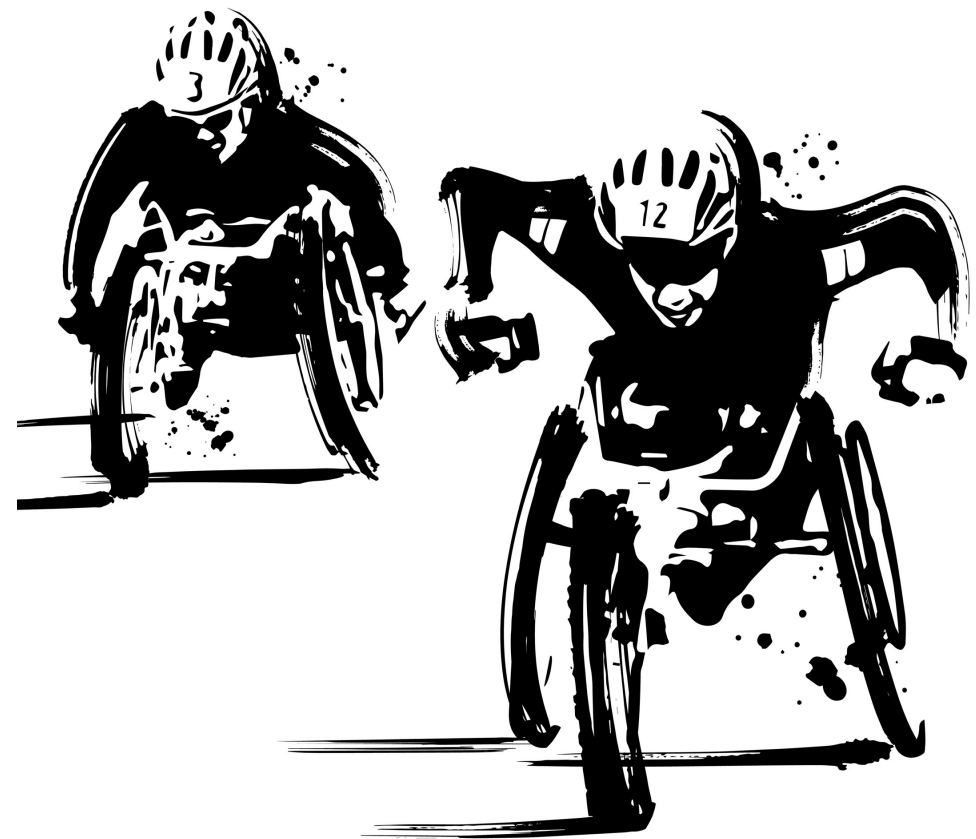
区分A-1 メインサービス

2024年1月



## サービス概要

名 称	パラスポーツイベントマップ
目 的	パラスポーツや一般障がい者の状況を理解し、地域を巻き込むパラスポーツイベントを企画
対象学年	中学生～高校生
教 科	総合的な探究の時間、保健体育
利用場所	協働学習、プロジェクト学習
教材内容	探究教材
サポート	教員研修、オンラインサポート
料金体系	教材費（指導案、ワークブック、パラ選手派遣） 導入支援費（教員研修、オンラインサポート）
動作環境	プロジェクター



## サービスの特徴

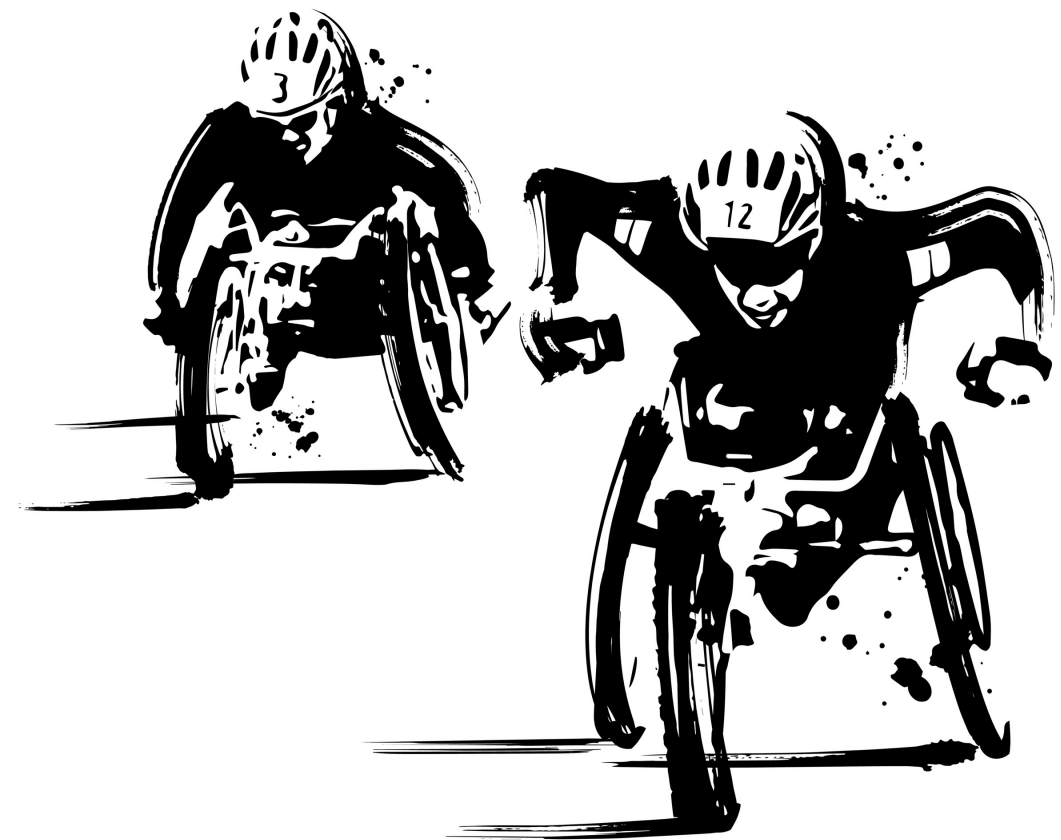
地域社会においてパラスポーツの認知度向上と普及を目指し、パラスポーツイベントを企画・開催する方法を体験するプログラムです。パラスポーツに関する知識と理解を深めながら、アスリートだけでなく、一般の障がい者でも健康づくりのために参加できる“健康パラスポーツ”を探究していきます。地域住民との協力を通じて、障がい者スポーツの普及を目指します。

### ■ パラスポーツへの理解を深め、SDGsゴールに貢献

東京大学スポーツ先端科学連携研究機構、及び公益財団法人日本パラスポーツ協会からのサポートを受けながら、スポーツを通じてダイバーシティ社会の貢献に繋がることが期待できます。

### ■ 地域を巻き込むプライベート企画（実施）が探究ゴール

近年、関心が高まっている、SDGs社会貢献に直結するパラスポーツのイベントを地域や学校で、企画・実施することにより、社会貢献を果たすことができます。イベント運営を通して達成感を感じ、さらに自分はできると信じる力の育成が期待できます。



## 学校現場における課題と対策

### 1. 質を担保するためにどのように授業をすべきか

👉 「デザイン思考」に則ったプログラム

### 2. どのようなテーマが生徒のやる気を引き出すか

👉 身近なスポーツを起点にした教材

### 3. どのように評価をすれば良いのか

👉 生徒の自己評価をもとに評価する仕組み



# 1. 『学びの質を担保すること』に対する活用事例

## デジタル思考に則ったプログラム

ループリックシート

Will Can Must シート

Will

評価

ジャーニーマップ

学校行事 (体育祭)	行事前 (準備期間)	行事中	行事終了後

感情曲線

行動

思考

感情

課題

フィッシュボーンシート

要因C

要因A

原因

原因

原因

要因D

要因B

問題定義 (結果)

Copyright © 2023 STEAM Sports Laboratory Inc. All Rights Reserved.

## 学習指導案による質の担保

誰もが参加できる健康スポーツ企画！

パラスポーツ イベントマップ

～地域を巻き込むパラスポーツイベント企画～

地域社会においてパラスポーツの認知度向上と普及を目指し、パラスポーツイベントを企画・開催する方法を体験するプログラムです。パラスポーツに対する理解を深めながら、アスリートだけでなく、一般の障がい者でも健康づくりに参加できる健康パラスポーツを探究していきましょう。

Copyright © 2023 STEAM Sports Laboratory Inc. All Rights Reserved.

教員用 指導ガイド

目スライドを開かせ、ように指示してください。

ご気づきシートにしっかりと組み合わせて指示してください。

後の気づきシートはし等（本人の手元にデータが残るのでメールが理想）で回収しましょう。

MISSION

VISION

VALUES

Copyright © 2023 STEAM Sports Laboratory Inc. All Rights Reserved.

46

## 2. 『生徒のやる気を引き出すテーマ選定』に対する活用事例

### 身近なスポーツを起点にした教材

### パラアスリートと交流



パラスポーツイベントマップ

はじめに

この教材を使って、みなさんはパラスポーツイベントを企画・実施するプロジェクトに参加します。このプロジェクトを通じて、パラスポーツについて深く学び、健康のためにスポーツに参加することの価値を理解し、地域社会でのパラスポーツの普及に貢献する方法を体験できます。以下の点に注意しながら、探究を進めてみてください。

1. みなさんは実際にパラスポーツイベントの企画と実施を体験します。どんな小さなタスクでも、それが大きなイベントにどのように貢献するかを考えてみましょう。
2. みなさんが学んだパラスポーツに関する知識や健康づくりの大切さを、クラスメートや地域の人々と共有しましょう。
3. 地域の人々と協力してイベントを成功させることで、チームワークとコミュニケーションの大切さを学びます。
4. パラスポーツのイベントを通じて、SDGsの目標に貢献する方法を学びます。みなさんの行動がどのように社会に影響を与えるかを実感してみましょう。
5. みなさんのアイデアや進捗、感じたことや学んだことをワークシートに記録しましょう。みなさんの探究の旅の足跡となります。
6. イベントの企画・実施を通じて、成し遂げたことに対する達成感を感じ、自分にできることを信じる力を育てましょう。
7. 活動の終わりには、「振り返りシート」で、イベント企画・実施の過程で学んだことや感じたことを自分の言葉で表現しましょう。

みなさんがこの教材を使って学ぶことは、ただ知識を得るだけでなく、実際に社会に貢献する体験をすることです。楽しみながら、自分たちの力で何かを成し遂げる喜びを感じ、将来につながる大切なスキルを身につけましょう。

STEAM Sports Laboratory Inc.



### 3. 『評価方法』 に対する活用事例

## 「気づきシート（自己評価）」の変化をプログラム前後で比較

#### STEP 1. 気づきシート（初回クラスを振り返る）

- 1. プロジェクトを振り返り、以下の項目について、自己評価しましょう。
- (1) あなたは自分の強みや長所を十分発揮し、積極的に行動できましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (2) あなたは他のメンバーの強みや長所、弱みや短所を意識しながら行動できましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (3) チーム内での自分の役割を意識しながら、解決に向けての行動をしましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (4) チーム内での他のメンバーの役割を意識しながら、解決に向けての行動をしましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (5) あなたはどれくらい自分の意見や考えを述べることができましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (6) あなたはどれくらい他のメンバーの意見や考えを聴くことができましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (7) チームはどれくらい協働できたと思いますか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点

(合計点数) 点

#### STEP 8. 気づきシート（プロジェクトを振り返る）

- 1. プロジェクトを振り返り、以下の項目について、自己評価しましょう。
- (1) あなたは自分の強みや長所を十分発揮し、積極的に行動できましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (2) あなたは他のメンバーの強みや長所、弱みや短所を意識しながら行動できましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (3) チーム内での自分の役割を意識しながら、解決に向けての行動をしましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (4) チーム内での他のメンバーの役割を意識しながら、解決に向けての行動をしましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (5) あなたはどれくらい自分の意見や考えを述べることができましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (6) あなたはどれくらい他のメンバーの意見や考えを聴くことができましたか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点
- (7) チームはどれくらい協働できたと思いますか?  
できた 1 2 3 4 5 6 できなかった 評価 点

(合計点数) 点

前後比較



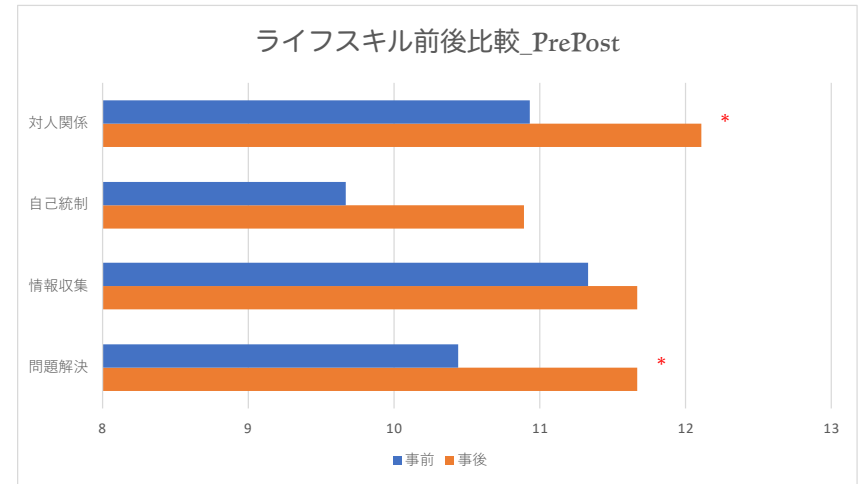
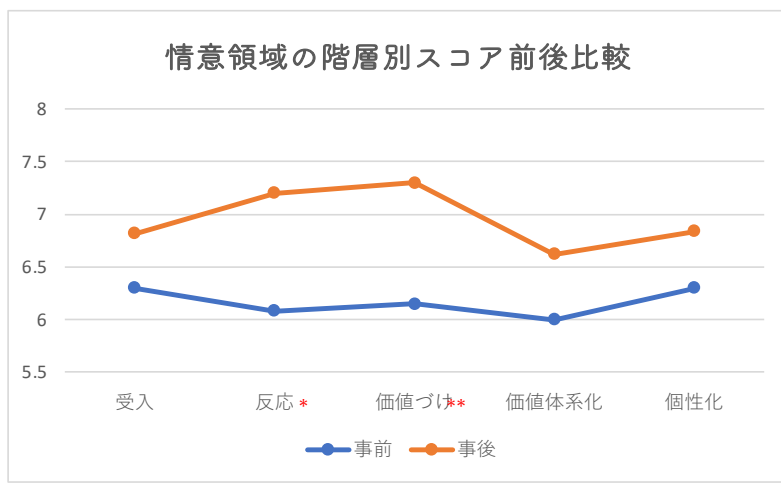
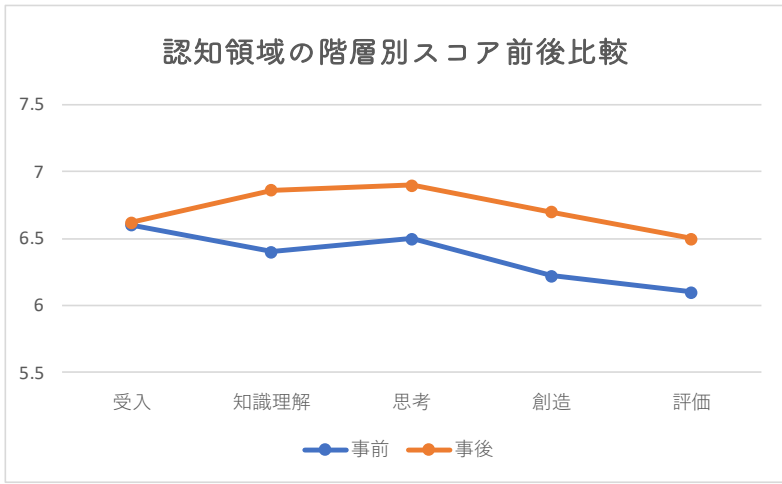


## 認知・情意領域の評価（有効回答数N=388）

授業が児童生徒の認知領域及び情意領域の形成に効果的であったか否かを評価。従来の体育の授業効果をPre-測定、本教材授業の効果をPost-測定として、従来体育との比較を行った。認知領域は「受け入れ、知識・理解、思考力、創造力、評価」、情意領域は「受け入れ、反応、価値付け、価値の体系化、個性化」の5段階から構成され、右に行くほど高次で行動変容に結びつきやすいと言われる（各項目8点満点）。従来の体育と比較すると、いずれの領域においても、総じて上昇したことが確認された。

## ライフスキルの評価（有効回答数N=388）

問題解決能力をはじめ、それに求められる情報収集能力や対人関係能力等、WHOの提唱するライフスキルの形成に効果的であったか否かを評価するために、Life Skills測定尺度（山田, 2016）を用いて、授業前後の結果を比較することにより、介入の効果を検証した（各項目15点満点）。問題解決能力、対人関係能力において、5%水準で有意に上昇した。



## 導入・運用に向けた課題と対策

### 1. 導入予算・費用の問題をクリアできない

#### 学校へのアプローチ・説得不可避

- 導入事例・実績をプロモーション
- 企業努力による導入価格低減  
(研修オンライン化等)



## 導入・運用に向けた課題と対策

### 2. 一部教員の指導に対する不安を解消できない

分からない・自信がないを解消

- 教員自身がプログラムを体験  
(教員研修にて実践)
- 「一緒に学ぶ」指導案の作成  
(教えない授業の進め方を普及)



## 生徒のコメント

- 私は16年間の人生を生きてきて幸いにも大きな病気やけがをしたことがありません。たくさんの種類の障害があり障害のレベルに応じて競技があることがわかりました。
- 楽しかったことはたくさんのパラスポーツ競技があることがわかったことです。チームで話し合っ規則を考えて、普通の障害を持つ方々でもできるルールに変更できたと思います。
- 私たちのテーマは一般の障害者の方たちをどうしたらイベントに参加してもらえるかでした。そのためにポスターを作りどこに配布すればよいかを話し合いました。難しかったです、いままで考えたことが無いテーマだったので勉強になりました。



## 教員のコメント

- 多様性を考えるうえでパラスポーツという教材はわかりやすいと感じた。実際にパラスポーツイベントを開催させたい。
- パラスポーツのイベントを考えることを通じて、運動から遠ざかりがちな障害者の方々に健康維持のために体を動かすきっかけにするという趣旨は共感できる。探究学習としてだけでなく保健体育や家庭科の授業としても利用していけると思う。
- 同じテーマについて繰り返しチームで考える貴重な時間が今後の高校生活に活かされていくと思う。



# 企業PROFILE

企業名	株式会社STEAM Sports Laboratory
所在地	東京都世田谷区上用賀1-1-1-102
設立	2018年11月19日
資本金	19,500千円
代表者	山羽 教文
事業内容	スポーツ教育サービスの開発・運営 スポーツ教育キャンプ・スクールの企画・運営
売上高	81,000千円（2023/9月期）
経常利益	17,000千円（2023/9月期）
問合せ	info@steams-jp.com

