

令和4年度スポーツ政策調査研究事業  
デジタル技術等を活用した子供のスポーツ参画プラットフォーム構築に関する調査研究

---

実施報告書

【調査報告篇】

2023年4月10日

(事業受託者)  
データスタジアム株式会社

今回の調査研究では、以下の2種類の調査を実施した。

## 小学校での調査

横須賀市立池上小学校で、6年生を対象に、寺田選手のアスリート授業とデジタルコンテンツを体験した後、アンケートで評価を聴取。仲間との対話をしたグループとしていないグループに分けて、対話の効果を検証

<調査目的>

「生涯にわたって運動・スポーツを継続したい子供の増加（児童86%⇒90%、生徒82%⇒90%）」に貢献するために、

①デジタル技術を用いて、子どもたちの運動意欲が向上するコツを学ぶ・教えてもらう体験

②その体験ののち、子ども同士で体験の感想などについて対話する体験

を実施し、デジタル技術がスポーツへの魅力理解、興味喚起につながる体験スペースとして機能するかを調査で検証する。

## Web調査

小学校高学年、中学生を対象に、Web調査（インターネット調査）でデジタルコンテンツの評価を聴取。

<調査目的>

「生涯にわたって運動・スポーツを継続したい子供の増加（児童86%⇒90%、生徒82%⇒90%）」に貢献するために、

デジタルコンテンツ「技術バーチャル陸上ひろば」の、スポーツへの魅力理解、興味喚起につながる体験スペースとしての機能、効果を検証し、子供の生涯スポーツ意向の促進に寄与する指針を得る。

- 調査手法 : インターネット調査（クロスマーケティング社モニタパネル）
  - ・小中学生の子供がいる親にアンケート回答依頼を配信。
  - ・親のサポートで子供が回答し、親が代理回答

- 調査対象 : 小学生（4-6年生）、中学生（1-3年生）

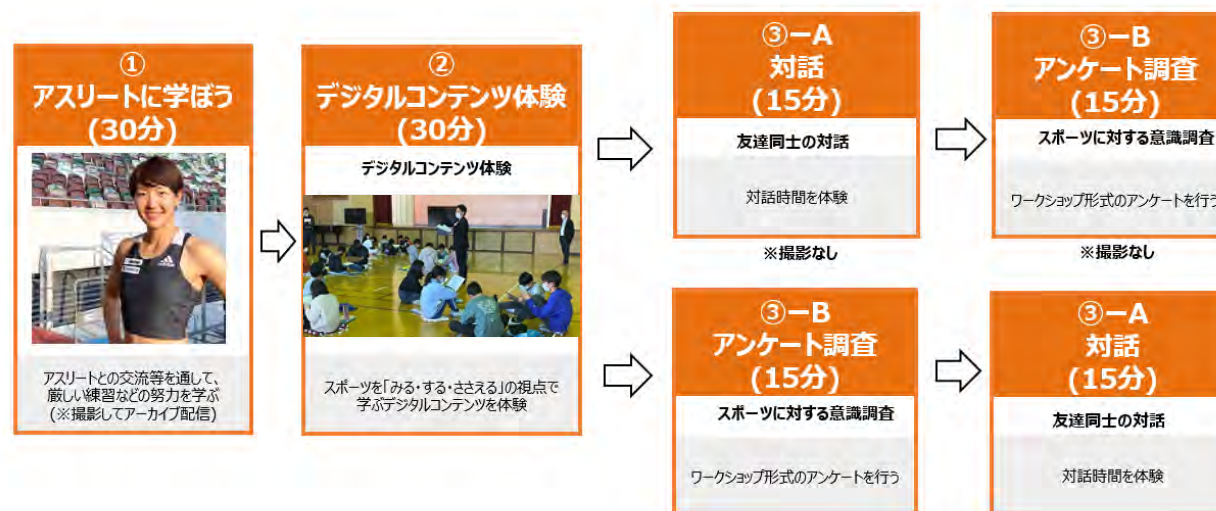
- 有効回答数 :

	小学生 4-6年生	中学生 1-3年生	計
男性	50	50	100
女性	50	50	100
計	100	100	200

- 対象エリア : 全国

- 調査日 : 2023年3月24日（金）～2023年3月26日（日）

- 調査方法 : アスリートの授業、デジタルコンテンツを児童に体験してもらった後、ワークショップ形式で子供達同士を対話を実施し、アンケート調査→対話/ 対話→アンケート調査、の2グループに分け体験後の対話をもたらす効果を比較する。



- 調査手法 : 会場集合調査による自記入式 (学校で実施)

- 調査対象 : 横須賀市立池上小学校 6年生

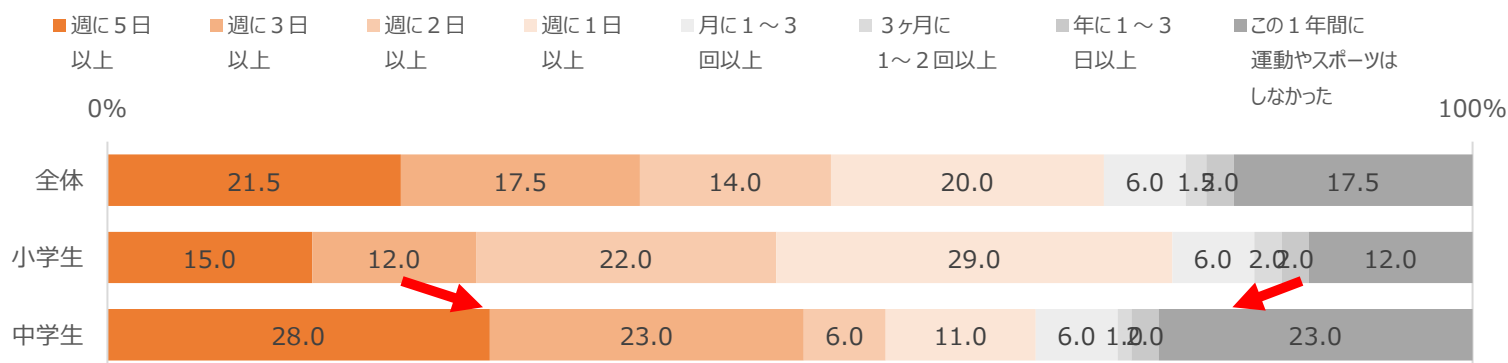
- 有効回答数 : 98 s

- 調査日程 : 2023年3月2日(水)

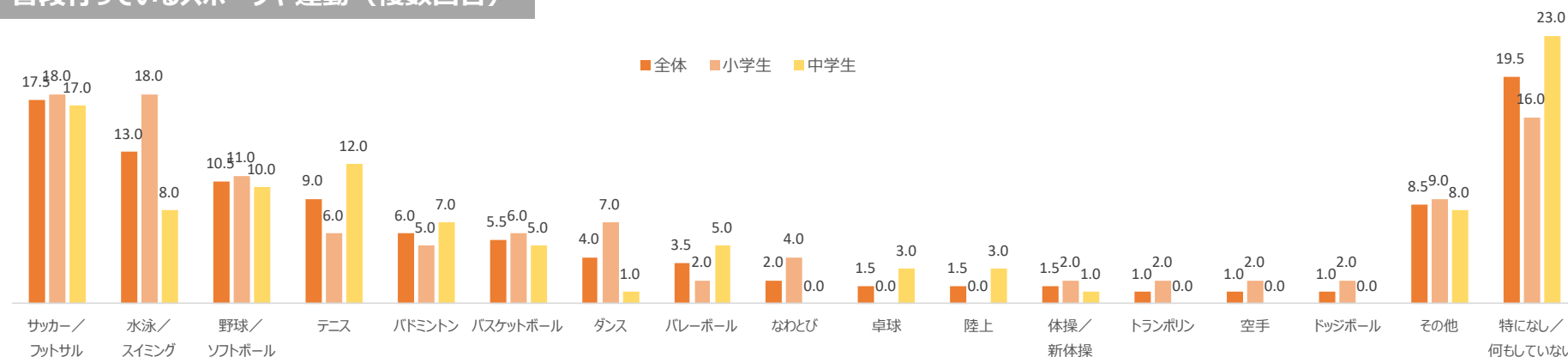
大項目	設問項目	小学校での調査	Web調査	設問文	選択肢
対象者属性	親のスポーツ実施頻度		Q1	あなたご自身（親御さま）は普段、どのぐらい運動（体を動かす遊びを含む）やスポーツを行っていますか？（一つだけ）	週に5日以上、週に3日以上、週に2日以上、週に1日以上、月に1～3回以上、3ヶ月に1～2回以上、年に1～3日以上、この1年間に運動やスポーツはしなかった
	親のスポーツ意識		Q2	下記のそれぞれについて、あなたご自身（親御さま）にあてはまるものをお選びください。（それぞれ〇は一つずつ）	とてもあてはまる、ややあてはまる、どちらともいえない、あまりあてはまらない、全くあてはまらない
	現在のスポーツ実施状況	Q1	Q3	あなたは、体育の授業以外に、何かスポーツや運動をしていますか？ 普段、行っているスポーツや運動を記入してください。	自由回答
	スポーツ実施頻度	Q2	Q4	あなたはふだん、授業や地域のスポーツクラブ以外で、どのぐらい運動（体を動かす遊びを含む）やスポーツを行っていますか？	週に5日以上、週に3日以上、週に2日以上、週に1日以上、月に1～3回以上、3ヶ月に1～2回以上、年に1～3日以上、この1年間に運動やスポーツはしなかった
	生涯スポーツ意向（スポーツ継続意向）	Q3	Q5	中学校に進んだら、授業以外でも自主的に運動（体を動かす遊びを含む）やスポーツをする時間を持ちたいと思いますか。	そう思う、ややそう思う、あまりそう思わない、そう思わない
「アスリートに学ぼう」の評価	「アスリートに学ぼう」の評価	Q4		寺田選手の話は、楽しかったですか？	とても楽しかった、やや楽しかった、どちらともいえない、あまり楽しくなかった、全く楽しくなかった
	「アスリートに学ぼう」の感想、印象点	Q5		寺田選手の話聞いて感じたことや、印象に残ったことを教えてください。	自由回答
デジタルコンテンツ評価	デジタルコンテンツの満足度		Q6	それぞれのデジタル・コンテンツは、いかがでしたか？お気持ちにあてはまるものをお答えください。（それぞれ〇は一つずつ）	各コンテンツについて、とても満足、やや満足、どちらともいえない、やや不満、とても不満
	デジタルコンテンツの感想		Q7	それぞれのデジタル・コンテンツについて、体験してみた感想を、どんなことでも結構ですでお知らせください。	自由回答
	コンテンツによるスポーツへの興味喚起①する	Q6	Q8	「アスリートに学ぼう」や「バーチャル陸上ひろば」のデジタル・コンテンツを体験して、「自主的に運動（体を動かす遊びを含む）やスポーツをする時間を持ちたい」と思いましたか？（それぞれ〇は一つずつ）	
	コンテンツによるスポーツへの興味喚起②みる	Q7	Q9	「アスリートに学ぼう」や「バーチャル陸上ひろば」のデジタル・コンテンツを体験してみて、「スポーツを見る時間を持ちたい」と思いましたか？（それぞれ〇は一つずつ）	各コンテンツについて、とてもそう思った、ややそう思った、どちらともいえない、あまりそう思わなかった、全くそう思わなかった
	コンテンツによるスポーツへの興味喚起③ささえる	Q8	Q10	「アスリートに学ぼう」や「バーチャル陸上ひろば」のデジタル・コンテンツを体験してみて、「スポーツをささえる人やその人の活動」に興味を持ちましたか？（それぞれ〇は一つずつ）	
	一番楽しかったコンテンツ	Q9	Q11	「バーチャル陸上ひろば」で体験したデジタル・コンテンツの中で、一番楽しかったもの一つだけ、選んでください。	5種類のコンテンツ
	一番面白かったコンテンツの理由	Q10	Q12	Q9で、そのデジタル・コンテンツを一番楽しいと思ったのはなぜですか？理由を教えてください。	自由回答
	デジタル体験でのスポーツの魅力喚起	Q11	Q13	「アスリートに学ぼう」や「バーチャル陸上ひろば」のデジタル・コンテンツについて、「現実の場での体験に比べて、デジタル空間での体験の方が、スポーツの魅力を感じる」と思いましたか？	5種類のコンテンツについて、とてもそう思った、ややそう思った、どちらともいえない、あまりそう思わなかった、全くそう思わなかった
	家族や友達との体験意向	Q12	Q14	「バーチャル陸上ひろば」を、友人や家族と一緒に楽しみたいと思いましたか？	とてもそう思う、ややそう思う、どちらともいえない、あまりそう思わない、全くそう思わない
対話の評価	対話での気づき（対話グループのみ聴取）	Q13		今日の体験授業（寺田選手の授業や、デジタル・コンテンツの体験）について、みんなで話し合いをすることで、スポーツの楽しさ、面白さに対する気づきはありましたか？	とてもあった、ややあった、どちらともいえない、あまりなかった、全くなかった
	対話での気づきの理由（対話グループのみ聴取）	Q14		Q13で、そのように回答したのはなぜですか？理由を教えてください。	自由回答
総合評価	全体評価（楽しさ）	Q15	Q15	今回の体験全体を通して、どのくらい楽しかったですか？	とても楽しかった、やや楽しかった、どちらともいえない、あまり楽しくなかった、全く楽しくなかった

- 全体（小中学生計）の7割強が、週一日以上、スポーツや運動を実施している。
- 中学生は部活が始まることもあり、小学生に比べ、スポーツや運動の頻度に二極化が見られる。
- 普段行っているスポーツや運動の種類は、全体では「サッカー／フットサル」「水泳／スイミング」「野球／ソフトボール」が上位。小学生は「サッカー／フットサル」とならび「水泳／スミング」がトップ。中学生になると「テニス」が増加。

### スポーツや運動の実施頻度

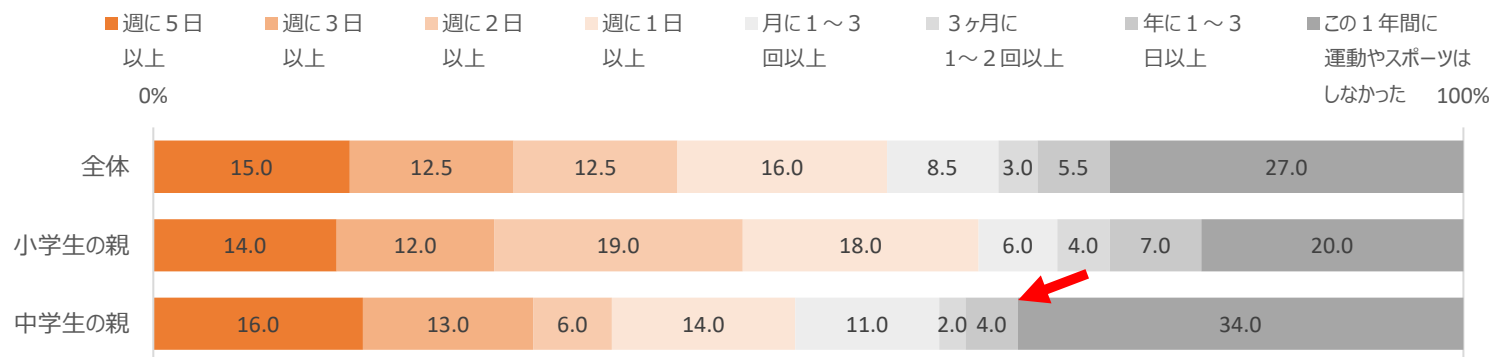


### 普段行っているスポーツや運動（複数回答）

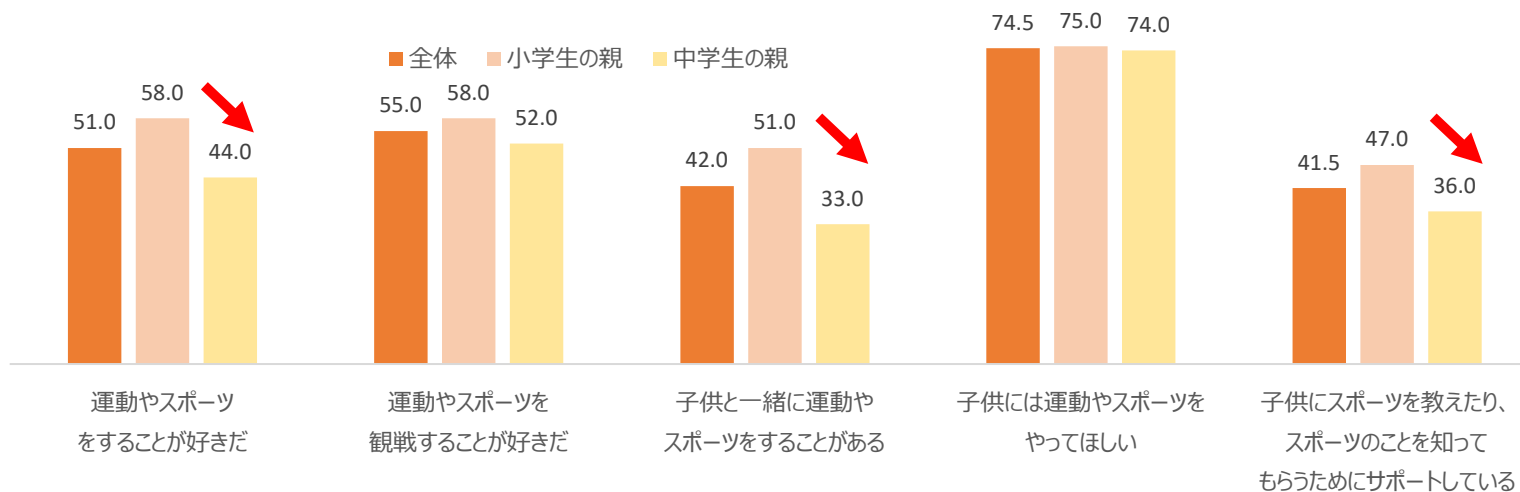


- 小学生の親より、中学生の親の方が、スポーツの頻度が低い層が多い。
- 「子供には運動やスポーツをやってほしい」との意識は、小中いずれの親も7割台半ばと高いが、「運動やスポーツをすることが好き」「子供と一緒に運動やスポーツをすることがある」「子供にスポーツを教えたり、スポーツのことを知ってもらうためにサポートしている」は、中学生の親が小学生の親より低い。

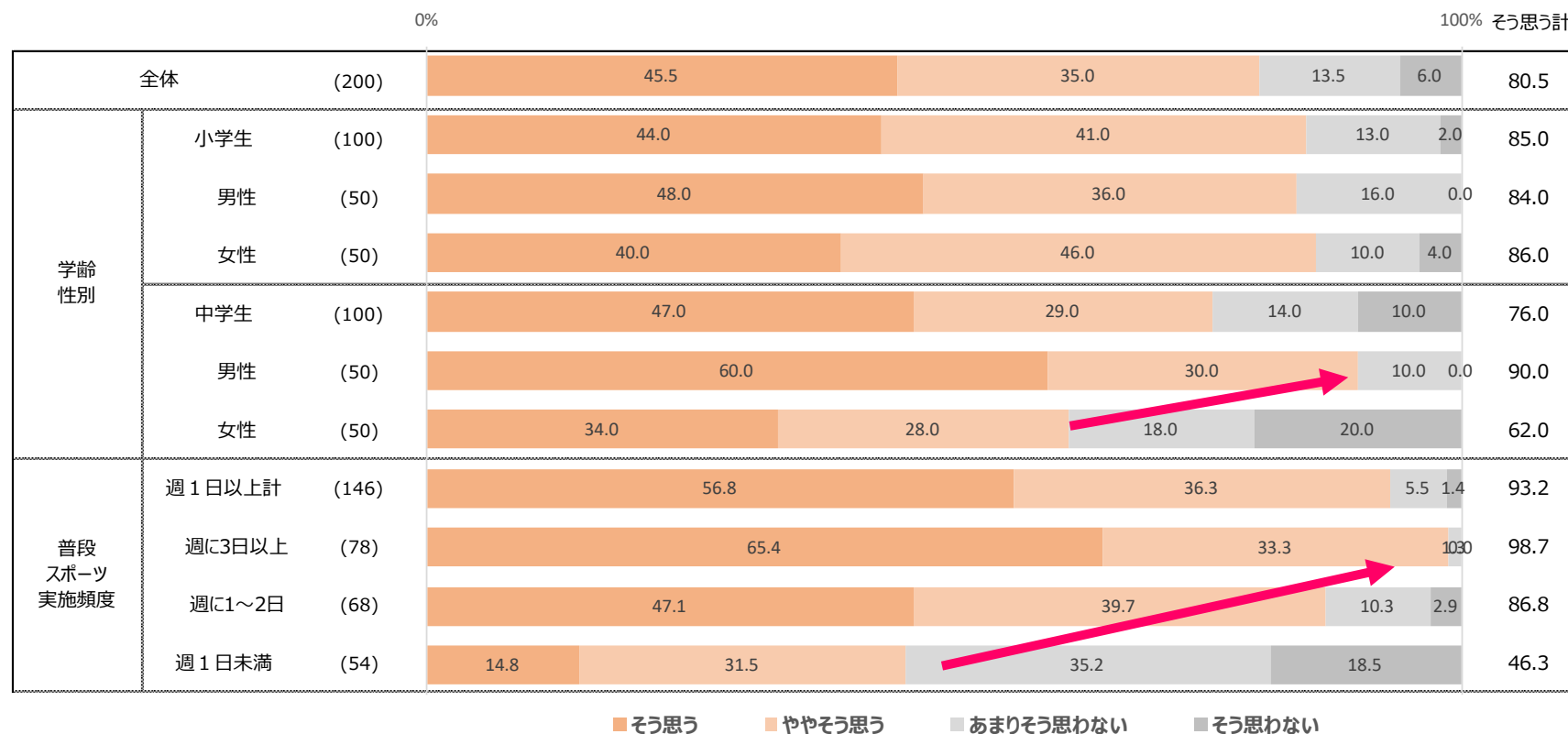
### 親のスポーツや運動の実施頻度



### 親のスポーツ意識関与（あてはまる計）



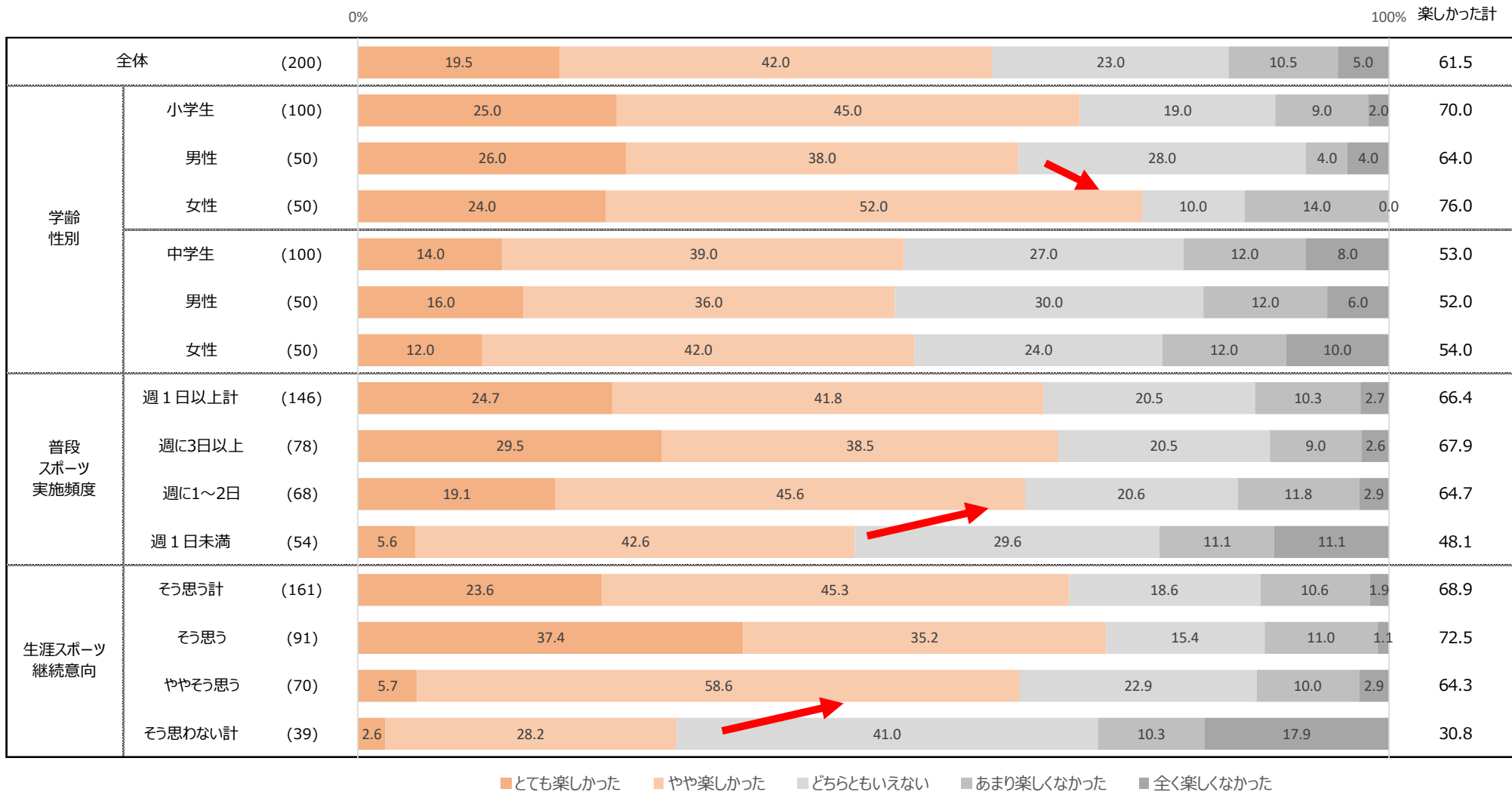
- 生涯スポーツ意向は、全体の80.5%が「そう思う」と回答。（デジタルコンテンツの体験前に聴取）
- 中学生は76.0%にとどまり、小学生の85.0%より約10ポイント低い。
- 小学生は男女で差が見られないが、中学生は女子が62.0%と男子の90.0%に比べ低い。
- 普段のスポーツの実施頻度が高いほど、生涯スポーツ意向も高く、「週3以上」ではほぼ全員が「そう思う」と回答。一方、「週1未満」は半数以下にとどまる。





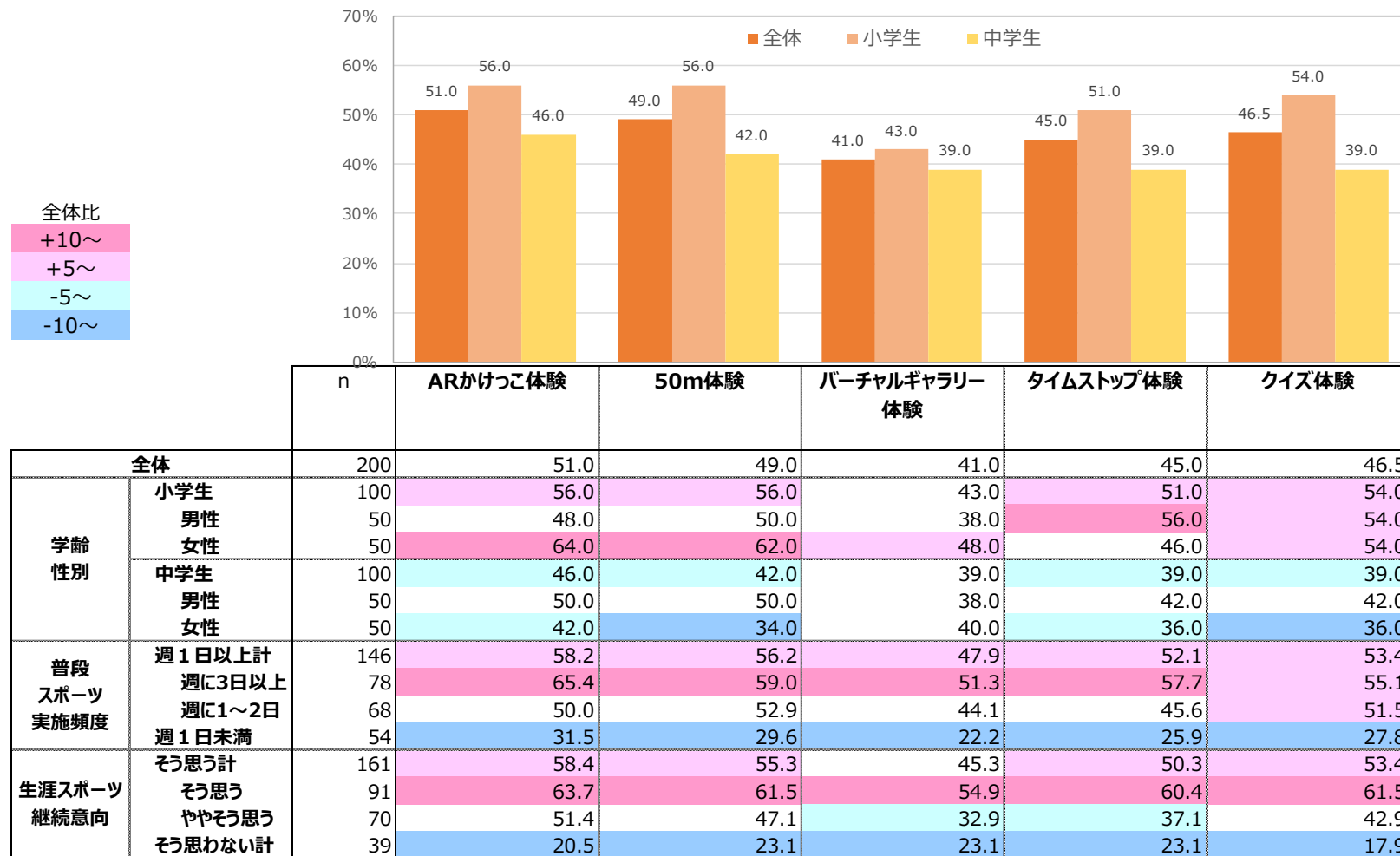
- 全体の6割が「楽しかった」と好意的に評価。小学生は7割で、女子の方が高評価。一方中学生は男女とも5割台とやや低め。
- 普段のスポーツ実施頻度、生涯スポーツ継続意向が高いほど、コンテンツの全体評価も高い。

Q15. 今回の体験全体を通して、どのくらい楽しかったですか？



- コンテンツ別の満足度（満足計）は、「ARかけっこ」「50m体験」といったゲーム性がある動的なコンテンツの評価が高め。
- 中学生より小学生の満足度が高く、小学生は女性、中学生は男性の評価が高い。普段スポーツ頻度、生涯スポーツ頻度が高いほど、満足度も高い。

Q6.それぞれのデジタル・コンテンツは、いかがでしたか？ お気持ちにあてはまるものをお答えください。



- 「ARかけっこ」や「50m体験」といった動的なコンテンツでは「リアル感・臨場感」、「バーチャル体験」「クイズ体験」といった静的なコンテンツは「勉強になる・知識がつく」、タイムストップ体験は難易度や何回も挑戦できる「ゲーム性」が好評。

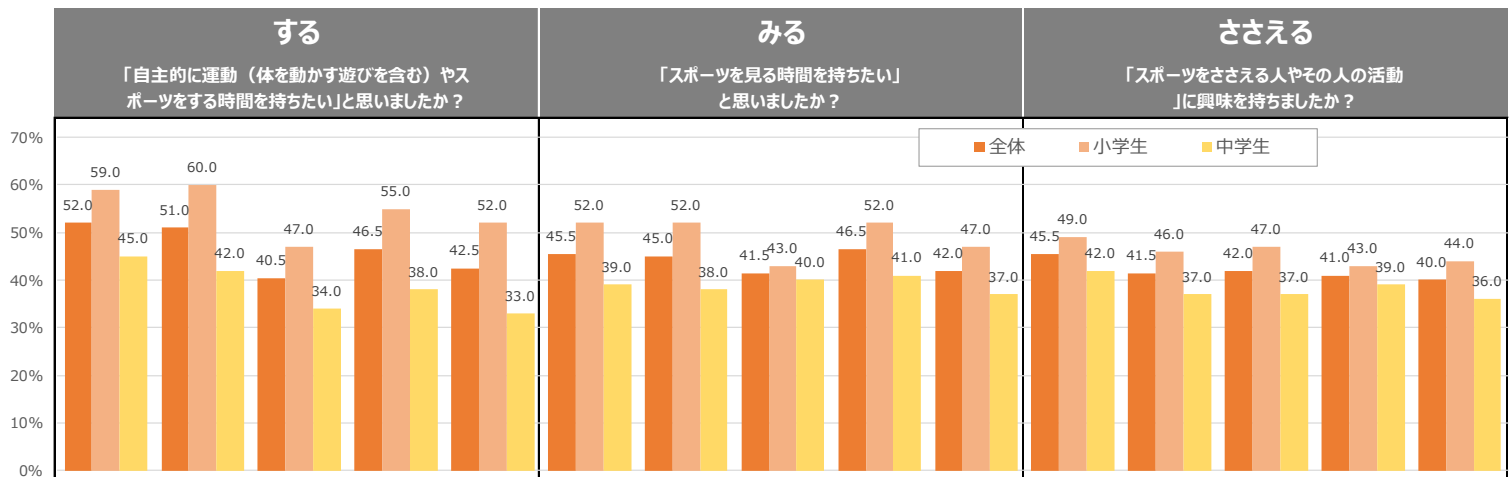
Q7.それぞれのデジタル・コンテンツについて、体験してみた感想を、どんなことでも結構ですでお知らせください。

	ARかけっこ体験	50m体験	バーチャルギャラリー体験	タイムストップ体験	クイズ体験
<b>ポジ意見</b>	<p><b>○動物との競争が面白い</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本物の動物と走っているみたいで面白かった(小4女)</li> <li>・動物と走ってる感じが面白い(中3男)</li> <li>・動物と人間の速さの違いがわかって面白かった(小4女)</li> <li>・動物と競争することが体験できて面白くワクワクした。(小6男)</li> <li>・象と競走は面白かった(中3女)</li> </ul> <p><b>○リアル、臨場感</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動物との競争がリアルで面白かった(小4男)</li> <li>・臨場感が味わえて、面白かったです。(小6男)</li> <li>・リアルで楽しかった。(小4女)</li> </ul> <p><b>○新体験、斬新</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい体験だと思う(小6女)</li> <li>・目新しく面白(中3女)</li> </ul>	<p><b>○アスリートの登場</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際のアスリートに学べるのが良い(小5女)</li> <li>・アスリートの目線で見る景色が体験できるのがよかった(小4女)</li> <li>・アスリートが解説してくれると説得力がある(中1女)</li> </ul> <p><b>○リアル、臨場感</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際に走っているようだった(中3女)</li> <li>・リアルに走っている気分になった(中3男)</li> <li>・走っている感覚になれた(小6男)</li> <li>・実際に走っているような臨場感を味わえた。(小6男)</li> <li>・速さが良くなる(中3男)</li> </ul> <p><b>○走るのが早くなりそう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ダッシュ力がつきそう(中3男)</li> <li>・走るのが速くなりそう(中1男)</li> <li>・早く走れるようになりそう(小5女)</li> </ul>	<p><b>○リアル、臨場感</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際に観覧しているような臨場感を味わえた(小6男)</li> <li>・実際にその場にいるような感覚を味わえた(中3女)</li> <li>・リアルだった。(小5男)</li> <li>・思いの外リアルでした(小4男)</li> </ul> <p><b>○実際に行きたくなる</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際に体験したい(中1女)</li> <li>・オリンピックが少し身近に感じた(中3男)</li> <li>・ちゃんと現地に訪れたいと思った(小6男)</li> </ul> <p><b>○勉強になる・知識がつく</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・勉強になった。(小5男)</li> <li>・いろんな知識が得られて、楽しかったです。(小6男)</li> </ul>	<p><b>○難しいけど面白い</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・難しいけど、楽しかったです。(小4女)</li> <li>・むずい(小4男)</li> <li>・ピタリゴールの瞬間に合わせるのが難しかったが、面白い体験だった。(小6男)</li> </ul> <p><b>○気軽・簡単</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・気軽に体験できた。(中3女)</li> <li>・簡単に楽しかった(小5男)</li> </ul> <p><b>○何回もできる</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1番面白かった。何回もできるのが良い(小6女)</li> <li>・Aランク目指して頑張ろうとおもいます(中3女)</li> <li>・盛り上がる(小5女)</li> </ul>	<p><b>○勉強になる・知識がつく</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・陸上に関する知識を学べて楽しい(小5女)</li> <li>・知識が身に付いた(小5女)</li> <li>・勉強になった(中3男)</li> </ul> <p><b>○役立つ・ためになる</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のスポーツと身体に役立つと思った(小6男)</li> <li>・すぐためになると思った。(小6男)</li> <li>・ちょっと難しかったけど、役に立った(小4女)</li> </ul> <p><b>○クイズなのが良い</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クイズ感覚で面白かった(小4男)</li> <li>・クイズ好きなのでよかった(小5男)</li> </ul>
<b>ネガ意見</b>	<p><b>●操作性</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・面白と思うけど操作がめんどくさい(中1女)</li> <li>・操作しにくい(小5女)</li> <li>・画面操作がわかりづらい(小5男)</li> </ul>	<p><b>●スマホでは物足りない</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スマホなので迫力に欠けた(小6男)</li> <li>・もう少し大画面で見たい(小4女)</li> <li>・風も感じられたいのにも思いました(中3女)</li> </ul>	<p><b>●操作性</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・操作しにくい(小5女)</li> <li>・目が疲れた(中3女)</li> </ul>	<p><b>●すぐ飽きる</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ただのゲーム(中3男)</li> <li>・すぐ飽きた(小6男)</li> </ul>	<p><b>●興味がないので楽しめない</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・陸上に興味がないのであまり面白くなかった(中1女)</li> <li>・興味がない(中3女)</li> </ul>

- デジタル・コンテンツを体験することによるスポーツへの興味喚起は、「する」「みる」「ささえる」いずれも4～5割。
- 小学生の方が中学生より興味喚起が高く、小学生は男性より女性、中学生は女性より男性の方が高い。
- 「する」は「ARかけっこ」「50m体験」といった動的なコンテンツによる興味喚起が高め。「みる」「ささえる」はコンテンツ間の差が少ない。

Q8. 「アスリートに学ぼう」や「バーチャル陸上ひろば」のデジタル・コンテンツを体験して、「自主的に運動（体を動かす遊びを含む）やスポーツをする時間を持ちたい」と思いましたか？  
 Q9. 「アスリートに学ぼう」や「バーチャル陸上ひろば」のデジタル・コンテンツを体験してみて、「スポーツを見る時間を持ちたい」と思いましたか？  
 Q10. 「アスリートに学ぼう」や「バーチャル陸上ひろば」のデジタル・コンテンツを体験してみて、「スポーツをささえる人やその人の活動」に興味を持ちましたか？

### Top2Box そう思った計



全体比  
 +10~  
 +5~  
 -5~  
 -10~

		n	ARかけっこ体験	50m体験	バーチャルギャラリー体験	タイムストップ体験	クイズ体験	ARかけっこ体験	50m体験	バーチャルギャラリー体験	タイムストップ体験	クイズ体験	ARかけっこ体験	50m体験	バーチャルギャラリー体験	タイムストップ体験	クイズ体験
全体		200	52.0	51.0	40.5	46.5	42.5	45.5	45.0	41.5	46.5	42.0	45.5	41.5	42.0	41.0	40.0
学齢性別	小学生	100	59.0	60.0	47.0	55.0	52.0	52.0	52.0	43.0	52.0	47.0	49.0	46.0	47.0	43.0	44.0
	男性	50	54.0	52.0	44.0	50.0	46.0	42.0	40.0	34.0	46.0	40.0	46.0	40.0	46.0	42.0	40.0
	女性	50	64.0	68.0	50.0	60.0	58.0	62.0	64.0	52.0	58.0	54.0	52.0	52.0	48.0	44.0	48.0
	中学生	100	45.0	42.0	34.0	38.0	33.0	39.0	38.0	40.0	41.0	37.0	42.0	37.0	37.0	39.0	36.0
普段スポーツ実施頻度	週1日以上計	146	62.3	61.6	50.0	54.8	50.7	52.7	50.7	49.3	53.4	47.9	54.1	48.6	50.7	48.6	48.6
	週に3日以上	78	64.1	66.7	56.4	59.0	53.8	55.1	51.3	55.1	56.4	48.7	55.1	55.1	53.8	52.6	55.1
	週に1~2日	68	60.3	55.9	42.6	50.0	47.1	50.0	50.0	42.6	50.0	47.1	52.9	41.2	47.1	44.1	41.2
	週1日未満	54	24.1	22.2	14.8	24.1	20.4	25.9	29.6	20.4	27.8	25.9	22.2	22.2	18.5	20.4	16.7
生涯スポーツ継続意向	そう思う計	161	61.5	59.6	47.8	54.0	49.7	53.4	52.8	48.4	54.0	49.1	52.8	48.4	48.4	47.8	47.2
	そう思う	91	69.2	69.2	56.0	60.4	59.3	60.4	59.3	56.0	60.4	58.2	60.4	59.3	58.2	60.4	60.4
	ややそう思う	70	51.4	47.1	37.1	45.7	37.1	44.3	44.3	38.6	45.7	37.1	42.9	34.3	35.7	31.4	30.0
	そう思わない計	39	12.8	15.4	10.3	15.4	12.8	12.8	12.8	12.8	15.4	12.8	15.4	12.8	15.4	12.8	10.3

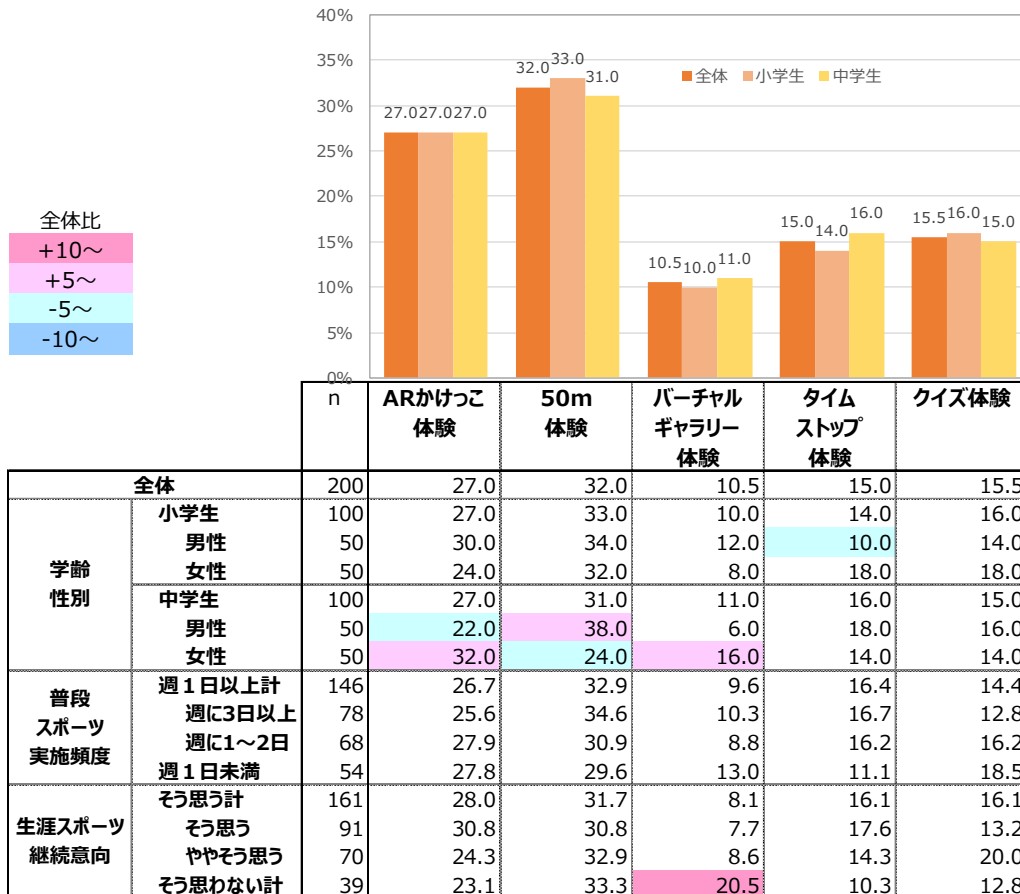
# 一番楽しかったコンテンツ

- コンテンツの相対評価は小学生と中学生で顕著な差はなく、「50m体験」が一番人気で、「ARかけっこ体験」がこれに次ぐ。
- 「バーチャルギャラリー体験」は最下位だが、「生涯スポーツ継続意向」が「そう思わない」が高めであり、スポーツに興味がない児童・生徒に対するポテンシャルを持つ可能性がある。

Q11. 「バーチャル陸上ひろば」で体験したデジタル・コンテンツの中で、一番楽しかったものを一つだけ、選んでください。

Q12. そのデジタル・コンテンツを一番楽しいと思ったのはなぜですか？理由を教えてください。

## 一番楽しかったコンテンツ

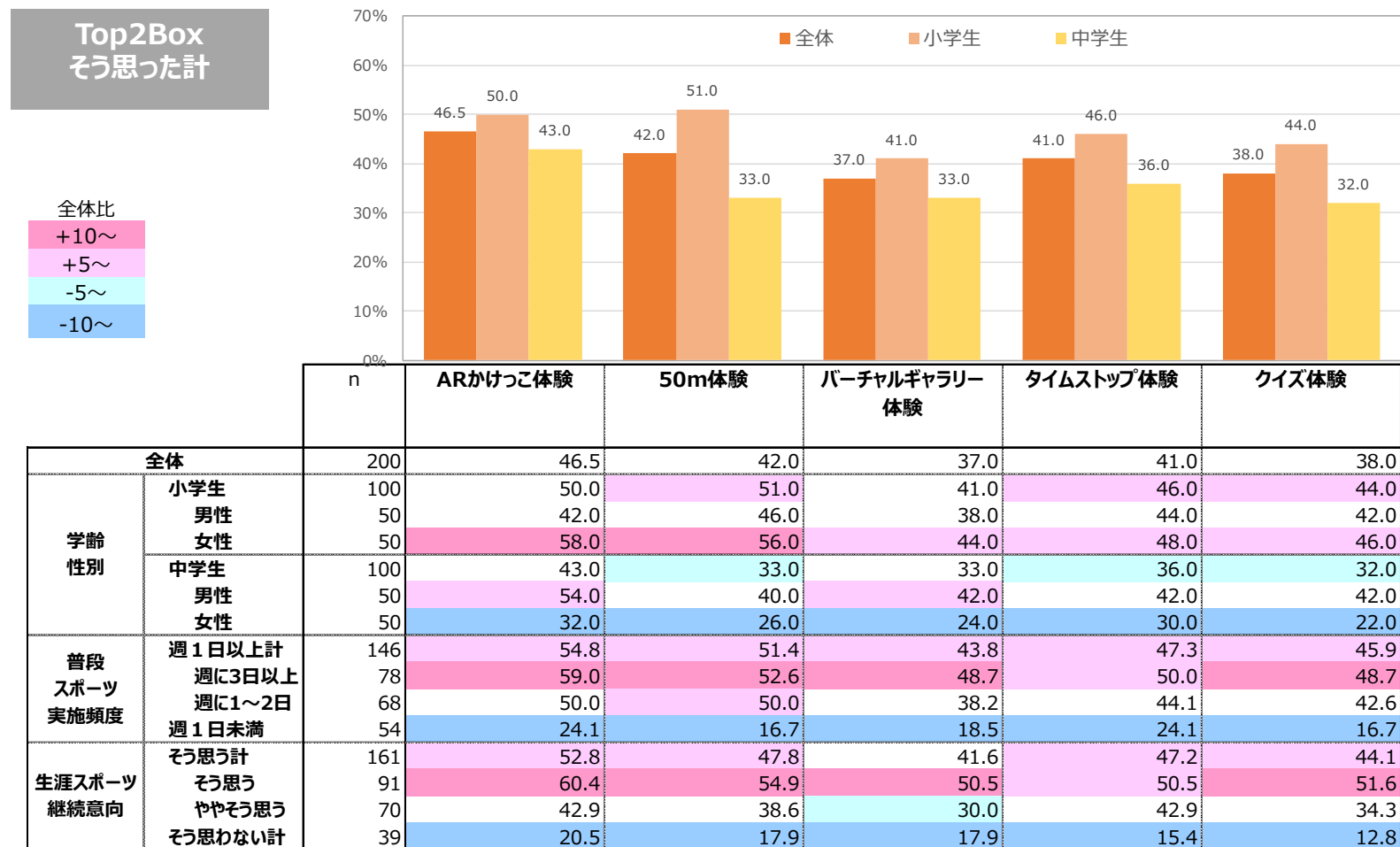


## その理由（自由回答より）

一番楽しかったコンテンツ	主な理由	主な意見
50m体験	リアル・臨場感があるから	・リアルに走っている感覚になれたから(小6男) ・実際にやっている気分が味わえたから。(小4女) ・臨場感が味わえて、すごく楽しかったです。デジタルの良さが活かせていると思います。(小6男)
	早く走れるようになれそうだから	・早く走れるようになりそう(小5女) ・早く走れるようになりたいから(小4女)
ARかけっこ体験	リアル・臨場感があるから	・リアルな体験ができるから(中3女) ・臨場感があって、面白かったから。(小4女)
	斬新	・初めての体験(中3男) ・新しい感じがしたから(中1女)
	ARならではの体験だから	・ARに興味を持ったから(中3男) ・仮想空間を走れるのが楽しかった(中1女)
クイズ体験	クイズが好きだから	・クイズが好きだから(小5女) ・クイズはもともと好きだから(中3女)
	勉強になる	・知識が得られたりしてためになると感じたから。(中3男) ・勉強になった(小4男)
タイムストップ体験	ゲーム感覚だから	・ゲームみたいで楽しかったから(小4女) ・ゲーム感覚だから(中1女)
	何回も挑戦できるから	・何回もできる。レベルが出る(小6女) ・以外と難しいので、何度もやりたくなりました。(小4女)
バーチャルギャラリー体験	バーチャルなのがいいから	・バーチャルな視点が楽しかった。(小5女) ・バーチャルの世界が楽しいから(中3女)
	リアリティがあるから	・リアリティが一番楽しかったです(小6男) ・リアル感があって面白かったです(小6男)

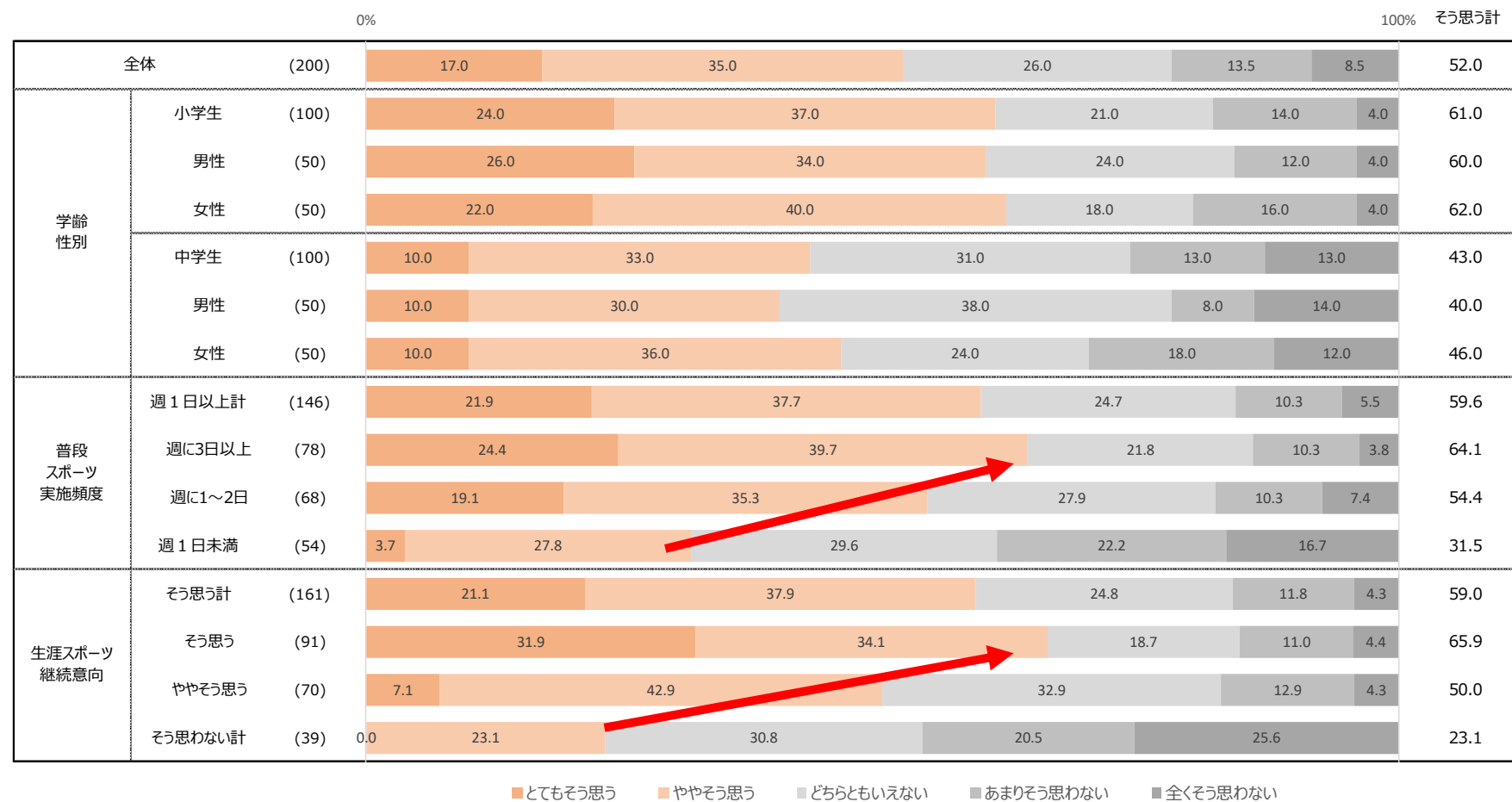
- 「ARかけっこ」「50m体験」「タイムストップ体験」の順で高く、満足度と同様、ゲーム性があり動的なコンテンツの方が、スポーツの魅力喚起力が強い。
- 中学生より小学生の魅力喚起が高く、小学生は女性、中学生は男性が高め。
- スポーツ実施頻度、生涯スポーツ継続意向が高いほど、魅力喚起も高い。

Q13. 「アスリートに学ぼう」や「バーチャル陸上ひろば」のデジタル・コンテンツについて、「現実の場での体験に比べて、デジタル空間での体験の方が、スポーツの魅力を感じる」と思いましたか？

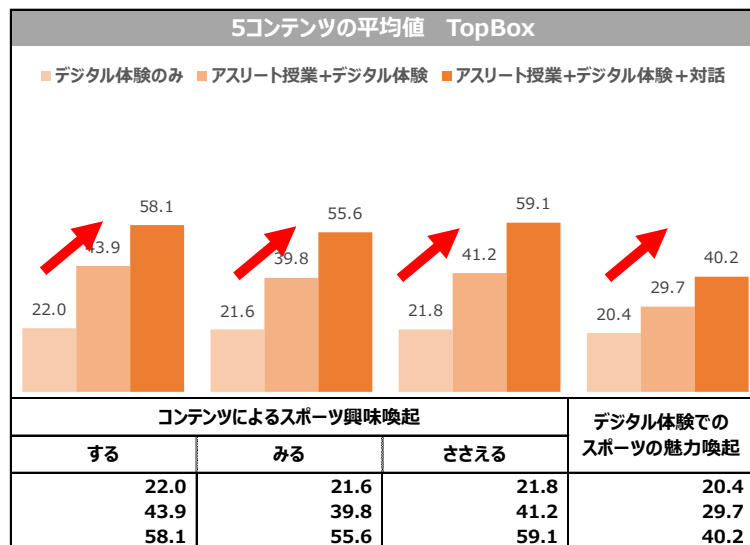
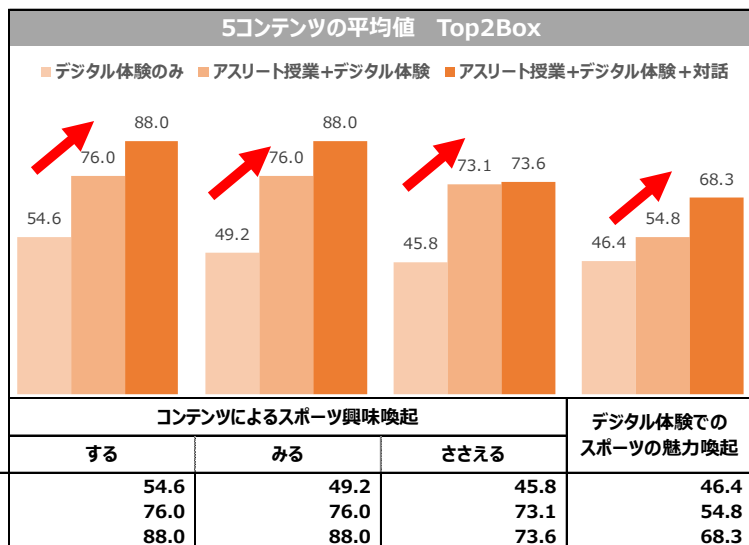


- デジタル・コンテンツの家族や友達との体験意向については、全体の5割が「意向あり（そう思う計）」と回答。
- 小学生は6割だが、中学生は4割台と低い。
- スポーツ実施頻度、生涯スポーツ継続意向が高いほど、家族や友達との体験意向も高い。

Q14. 「バーチャル陸上ひろば」を、友人や家族と一緒に楽しみたいと思いませんか？



- デジタルコンテンツのみの体験者に比べ、アスリートの授業や対話の体験者は、デジタルコンテンツによる興味喚起、魅力喚起が高い。
- デジタルコンテンツのみの体験によるスポーツへの興味喚起・魅力喚起は、Top2Box（そう思う計）で4～5割だが、「アスリート授業」体験後では、興味喚起が7割台、魅力喚起が5割台に上昇。「仲間との対話」体験者はさらに上昇し、「する」「みる」の興味喚起は約9割に達する。
- TopBox（とてもそう思う）」では、デジタルコンテンツのみの体験に比べ、アスリート授業、対話を体験することによる効果がより顕著。



平均値 (%)	デジタル体験のみ	コンテンツによるスポーツ興味喚起			デジタル体験でのスポーツの魅力喚起
		する	みる	ささえる	
	デジタル体験のみ	54.6	49.2	45.8	46.4
	アスリート授業+デジタル体験	76.0	76.0	73.1	54.8
	アスリート授業+デジタル体験+対話	88.0	88.0	73.6	68.3
ARかけっこ体験	デジタル体験のみ	59.0	52.0	49.0	50.0
	アスリート授業+デジタル体験	77.1	77.1		64.7
	アスリート授業+デジタル体験+対話	92.7	92.7		69.0
50m体験	デジタル体験のみ	60.0	52.0	46.0	51.0
	アスリート授業+デジタル体験	85.7	85.7		61.9
	アスリート授業+デジタル体験+対話	81.3	81.3		78.8
バーチャルギャラリー体験	デジタル体験のみ	47.0	43.0	47.0	41.0
	アスリート授業+デジタル体験	62.5	62.5	63.6	44.4
	アスリート授業+デジタル体験+対話	80.0	80.0	68.4	58.8
タイムストップ体験	デジタル体験のみ	55.0	52.0	43.0	46.0
	アスリート授業+デジタル体験	83.3	83.3	80.8	60.0
	アスリート授業+デジタル体験+対話	90.9	90.9	78.8	58.8
クイズ体験	デジタル体験のみ	52.0	47.0	44.0	44.0
	アスリート授業+デジタル体験	71.4	71.4	75.0	42.9
	アスリート授業+デジタル体験+対話	95.0	95.0	73.7	76.2

平均値 (%)	デジタル体験のみ	コンテンツによるスポーツ興味喚起			デジタル体験でのスポーツの魅力喚起
		する	みる	ささえる	
	デジタル体験のみ	22.0	21.6	21.8	20.4
	アスリート授業+デジタル体験	43.9	39.8	41.2	29.7
	アスリート授業+デジタル体験+対話	58.1	55.6	59.1	40.2
	デジタル体験のみ	26.0	24.0	20.0	22.0
	アスリート授業+デジタル体験	31.4	45.7		38.2
	アスリート授業+デジタル体験+対話	61.0	48.8		35.7
	デジタル体験のみ	21.0	22.0	24.0	24.0
	アスリート授業+デジタル体験	47.6	52.4		42.9
	アスリート授業+デジタル体験+対話	62.5	54.8		39.4
	デジタル体験のみ	20.0	20.0	20.0	17.0
	アスリート授業+デジタル体験	25.0	22.2	27.3	33.3
	アスリート授業+デジタル体験+対話	53.3	52.9	52.6	41.2
	デジタル体験のみ	21.0	21.0	22.0	20.0
	アスリート授業+デジタル体験	58.3	36.0	46.2	20.0
	アスリート授業+デジタル体験+対話	48.5	51.5	66.7	32.4
	デジタル体験のみ	22.0	21.0	23.0	19.0
	アスリート授業+デジタル体験	57.1	42.9	50.0	14.3
	アスリート授業+デジタル体験+対話	65.0	70.0	57.9	52.4

注) 「デジタル体験」のみはWeb調査での小学4-6年生のスコア、「アスリート授業+デジタル体験」「アスリート授業+デジタル体験+対話」は横須賀市立池上小学校の6年生のスコア



- 横須賀市立池上小学校の「対話シート」では、アスリート授業を通して「寺田選手の意外な一面を知った」「アドバイスや勇気をもらった」「具体的なノウハウを学べてためになった」といった意見が多く、アスリートとの距離が縮まることで、スポーツがより身近になり、スポーツに興味がなかった児童にも、興味が喚起されている。
- 仲間との「対話」については、ほぼ全員が「スポーツへの楽しさ、面白さ、への気づきがあった」と回答を通して、アスリート授業での学び、気づきが再確認されるとともに、友人の意見共有により、スポーツに対する新たな学び、気づきが生まれている。

**横須賀市立池上小学校 「対話シート」より**  
**アスリート授業（寺田選手）に関する声**

**アスリートの意外な一面や自分との共通点を知ることで、身近に感じる**  
 「寺田選手が「陸上を何年かやめたことがある」と言っていて、おどろきました。それと同時に一度やめてみる、考えてみる時間も必要だと思いました。」  
 「私はバスケットをやっていて、練習をがんばったりすると身も心もつかれてしまう。そしてそのときにリフレッシュしたりするのだが、プロもそれをやっているというのは知らなかった。」  
 「寺田選手の話聞いて感じたことは、すごいアスリートでもあきらめたい、やめたいという思いがあるけど、そのあとなにをするかが大切だと思いました。」

**スポーツに限らず、アドバイスや勇気をもらえる**  
 「寺田選手が言っていた「きんちょうすることは大切なことです。」という言葉聞いたときに、自分はいつもきんちょうをして、あせてしまうことが多い。ゆきづけられる。」  
 「寺田選手が言っていた、「きんちょうは良いことだ」ということで、なにかの発表などで「あ〜きんちょうしてる。おちつこう、おちつこう」などと思うが、今日きんちょうは逆に良いことだということが分かった。」  
 「寺田選手の話聞いて、すいみんや食事、きゅうけいは大事だなとあらためて思いました。アスリートの方でもしっかりすいみんをとり朝ごはんを食べていることが分かり、自分はすいみんもとってないし、朝ごはんもたまに食べるくらいなので、寺田選手を参考にして、すいみんをとり朝ごはんもしっかり食べるようにしたいと思った。」

**具体的、実践的なノウハウ、知見をもらえる（早く走る方法など）**  
 「選手の考えていること、すいみんが大事だということを知りました。選手がけがをしないようにしている工夫を知ることができました。」  
 「本物のオリンピック選手の話聞いて、速く走るコツなどの今まで知らなかったことや、選手がかならずやることなどを知ることができた。とても楽しかった。さらに分かりやすく簡単に説明してくれたため、勉強になった。」  
 「寺田選手の話聞いて速く走るのに、なわとびの飛ぶ時の重要な点を、初めて知った。あとつまさきをつけて走るの、地面につく足の面積が小さいから速く走れるのだと感じた。」

**スポーツが苦手な児童も、興味を喚起**  
 「寺田選手の話聞いて少しスポーツにきょうみがわきました。なぜかと言うと私は走るのがにがで今回コツやポイントなどきょうな事を教えて頂いてあ自分もど力すれば足が速くなるのかなと希望を持たずです。」  
 「寺田選手の話聞いて、運動は好きじゃないけど、興味かわきました。ハードルをたくさんとぶと、けがしたりしてしまうことも初めて知ったし、知ることなかったような事をたくさん知れてよかったなと思いました。」  
 「陸上というスポーツは、ぼくはそもそも走るのが苦手なのであまり興味がなかったんですけど、寺田選手の話聞いて、陸上をやってみたいなと思いました。」

**横須賀市立池上小学校**  
**対話での気づきの有無と、その理由（主な意見の抜粋）**

Q:今日の体験授業（寺田選手の授業や、デジタル・コンテンツの体験）について、みんなで話し合いをすることで、スポーツの楽しさ、面白さに対する気づきはありましたか？

気づきの有無	割合
とてもあった	67%
ややあった	31%
どちらともいえ	2%
ありません	0%

Q:そのように回答したのはなぜですか？理由を教えてください。

**友達の意見を聞いて、新たな学びや気づきがあった**  
 「意見を共有することで、自分の考えが変わったことがあったからです」  
 「みんな（グループ）と意見をこうかんすることでいろんな人のかんそうも分かってとても共かんしました」  
 「みんなのいけんもきいて、そういう楽しみもあるんだときづいたからです」  
 「自分じゃ見ない視点から見て、色々な考えを知ることができたから」

- 「生涯スポーツ意向」との相関を見ると、小学校での調査では、「寺田選手の30分授業」「対話での気づき」との相関が0.6~0.7と高い。

小学校での調査			
生涯スポーツ意向		1.000	
「アスリートに学ぼう（寺田選手の話）」の評価		0.394	
興味喚起	する	寺田選手の30分講義	0.706
		ARかけっこ	0.412
		50m体験	0.396
		バーチャルギャラリー	0.349
		タイムストップ	0.241
		クイズ	0.371
	みる	寺田選手の30分講義	0.518
		ARかけっこ	0.419
		50m体験	0.459
		バーチャルギャラリー	0.393
		タイムストップ	0.244
		クイズ	0.475
ささえる	寺田選手の30分講義	0.601	
	バーチャルギャラリー	0.324	
	タイムストップ	0.406	
魅力喚起	クイズ	寺田選手の30分講義	0.244
		ARかけっこ	0.074
		50m体験	0.084
		バーチャルギャラリー	0.273
		タイムストップ	0.069
		クイズ	0.095
家族や友達との体験意向		0.260	
対話での気づき		0.638	
全体評価（楽しさ）		0.393	

Web調査			
生涯スポーツ意向		1.000	
満足度		ARかけっこ	0.364
		50m体験	0.365
		バーチャルギャラリー	0.348
		タイムストップ	0.375
		クイズ	0.367
		興味喚起	する
50m体験	0.536		
バーチャルギャラリー	0.415		
タイムストップ	0.440		
クイズ	0.413		
みる	ARかけっこ		
	50m体験		0.475
	バーチャルギャラリー		0.462
	タイムストップ		0.468
	クイズ		0.464
	ささえる		ARかけっこ
50m体験			0.434
バーチャルギャラリー		0.420	
タイムストップ		0.446	
クイズ		0.459	
魅力喚起		クイズ	ARかけっこ
	50m体験		0.346
	バーチャルギャラリー		0.280
	タイムストップ		0.316
	クイズ		0.312
	家族・友人との体験意向		0.409
全体満足度		0.384	

# ファインディングスとまとめ

「デジタル・コンテンツ 体験」「アスリート授業」「仲間と対話」の3要素すべてでスポーツへの興味喚起につながった。「アスリート授業」「仲間との対話」での体験は、デジタル体験との相乗効果を生み、デジタルコンテンツによるスポーツへの興味喚起を押し上げると考えられる。

→ バーチャルプラットフォーム上での「デジタルコンテンツ」体験を用意し「アスリート目線での視点」を伝えたり、「ゲーミフィケーション」要素をもって楽しい体験を提供することが重要。また、得られた気持ちを一緒に体験した友人と話したり共有する場をセットすることにより、スポーツを「する」「みる」「ささえる」への興味喚起につながると思われる。

デジタル・コンテンツ体験 (46.4%)



アスリート授業 (54.8%)



仲間との対話 (68.3%)



## ■ デジタル・コンテンツの評価 (Web調査より)

- 全体評価では6割が「楽しかった」と回答。中学生より小学生の評価が高く、特に小学生女子は76%と高評価。
- デジタル・コンテンツを体験することによるスポーツへの興味喚起は、「する」「みる」「ささえる」いずれも4~5割。
- コンテンツ別では、いずれも全体の4~5割が「満足」と回答。「ARかけっこ」や「50m体験」といった動的なコンテンツでは「リアル感・臨場感」、「バーチャル体験」「クイズ体験」といった静的なコンテンツでは「勉強になる・知識がつく」、「タイムストップ体験」は難易度や何回も挑戦できる「ゲーム性」が好評。
- 相対評価では「50m体験」が一番人気で、「ARかけっこ体験」がこれに次ぐ。最下位の「バーチャルギャラリー体験」は「生涯スポーツ継続意向」が低い層からの評価が相対的に高く、スポーツに興味がない児童・生徒に対してもポテンシャルがあると考えられる。

## ■ 「アスリート授業」の効果 (小学校の調査より)

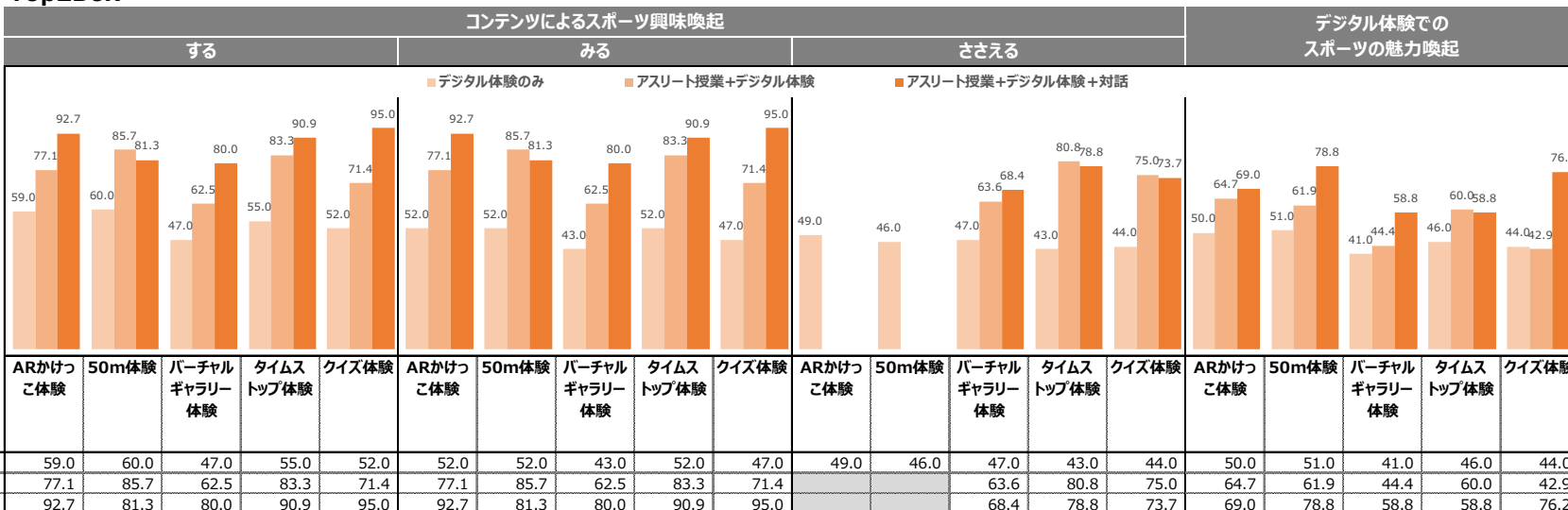
- 「アスリート授業」の体験後は、デジタル・コンテンツによるスポーツへの興味喚起が7割台に上昇。
- さらにスポーツへの魅力喚起は「アスリート授業」の体験後は5割台、さらに「対話」を体験すると約7割に上昇する。
- 「アスリート授業」は、具体的なノウハウを学べた、アドバイスや勇気をもらえた、との声が多く、アスリートに共感し、アスリートとの距離が縮まることで、スポーツがより身近になり、スポーツが苦手な児童・生徒に対しても、スポーツへの親しみや興味を醸成している。

## ■ 「仲間との対話」の効果 (小学校の調査より)

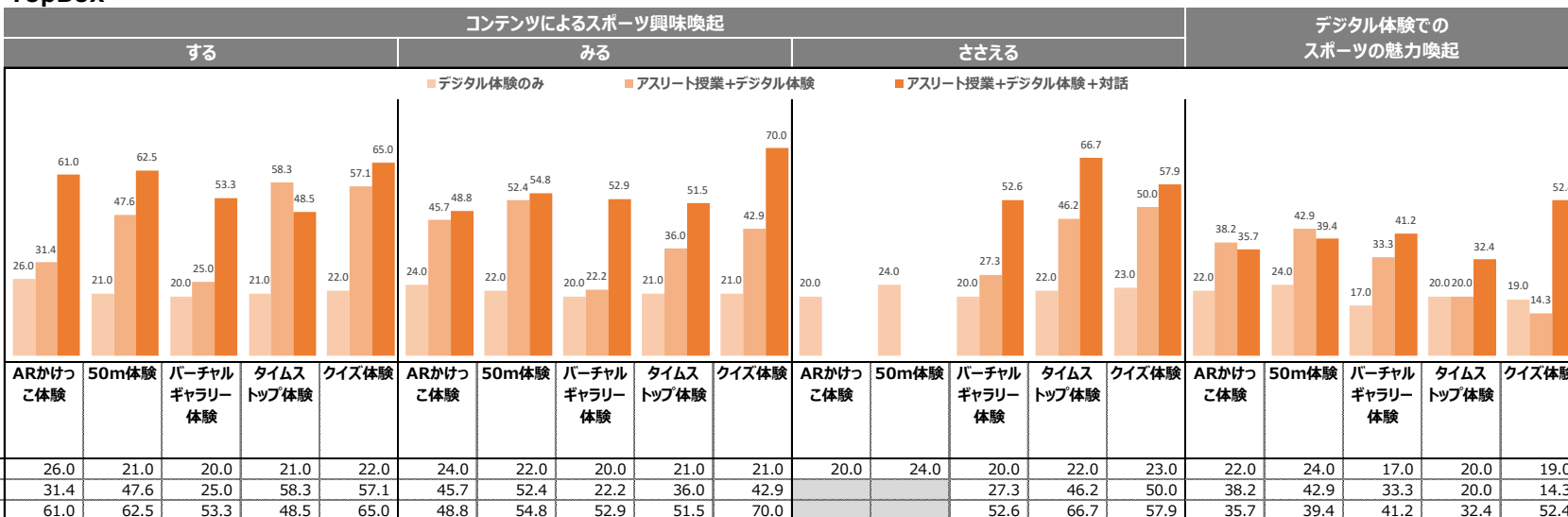
- 「アスリート授業」の対話後、「対話」を体験することで興味喚起はさらに上がり、「する」「みる」では9割近くに達する。
- 「仲間との対話」は、ほぼ全員が「気づきがあった」と回答。「アスリート授業」での学びや気づきが再確認されると共に、友人との意見共有から新たな気づきや発見が生まれている。

# (参考) 横須賀調査 (アスリート授業、対話あり) との比較 詳細グラフ

## Top2Box



## TopBox



注) 「デジタル体験」のみはWeb調査での小学4-6年生のスコア、「アスリート授業+デジタル体験」「アスリート授業+デジタル体験+対話」は横須賀市立池上小学校の6年生のスコア