

# デポルターレ・チャレンジ ～新しいスポーツ教室の形成と形態について～

社会共創学部 地域資源マネジメント学科：嵐田創太 田中和磨  
指導教員：山中 亮（社会共創学部：地域資源マネジメント学科）

私たちプロジェクトメンバーが発足した理由として挙げられることはスポーツが苦手な子供たちがスポーツを好きになってもらうきっかけを与えたいという思いがきっかけで発足した。プロジェクト名にはデポルターレ・チャレンジと記載しているが、本来のスポーツのあるべき姿である「楽しむもの」を形にしてスポーツの本来の意味を分かってほしいという思いも重ねている。今後のスポーツ界は飛躍的に成長し注目も集めている。しかし、進むにつれてスポーツというものが身体活動を伴う勝敗の世界であったり、努力や才能の世界であったりと誤解されることが多いと感じる。それは子供たちにも浸透していて、体育の授業やマラソン大会で順位を付けられ、スポーツが苦手な子供は友達を気にして思いっきり遊ぶ事ができないという現状問題がある。私たちはそんな子供たちにスポーツの本来の在り方を教えたいと思ったのがプロジェクトEへ志願した理由である。

## 背景・目的

・アウトリーチである若者の地域支援



地域×学生

・スポーツで現状問題を解決する  
・新しい「スポーツ教室」の形成



図.1 ミニゲームの風景

## 研究方法

愛媛大学社会共創学部スポーツ健康マネジメントコース等が運営している総合型地域スポーツクラブ（スポーツ&プログラミング教室）の場を借りて新しいスポーツ教室の形成を行う。ozobotおよびozoblocklyを有効に利用して自分たちの動きや思考をロボットに復元させることによって動きや考えを可視化する。これによって、スポーツとプログラミングをつなぎ合わせることができるようになる。



- ・両足ジャンプ
- ・両足ジャンプ(足首固定)
- ・前進(クイックラン)
- ・前進(スラロームジャンプ)
- ・後進
- ・後進(スラロームジャンプ)
- ・ケンケンパ・ケンパ
- ・横の動き(ラテラル・ラン)
- ・バラレル前進
- ・バラレル後進
- ・カリオカ(横ステップ)
- ・1イン2アウト&スラローム
- ・2イン1アウト&スラローム
- ・ツイストジャンプ

スポーツとプログラミングでは（左の資料を参考）、自ら動いた動作をozobotに再現させ動きを可視化する。

## 本事業の成果

・スポーツに苦手意識をもつ小学生に向けた愛媛大学総合型地域スポーツクラブの新しい形態 本事業では、本来の目標であった学校に通いづらい小学生を対象としたスポーツ教室の実施が難しく、従来の目標とは異なる形での実施であったがスポーツを通じた子供たちの育成という本質は変えずに実施することができた。今回は愛媛大学総合型地域スポーツクラブのスポーツ&プログラミング教室と連携し、スポーツに対し苦手意識を持つ小学生に新しい環境を提供するよう教室側に提示した。参加者にはスポーツ経験がある小学生もいたがスポーツ経験がない小学生も参加していた。これにより、スポーツ経験が浅い子供たちにもスポーツの存在意義や楽しさを提供できる空間が形成されていることがわかる。また、プログラミングとスポーツの関係性も深くなりこれからのスポーツの在り方を小学生に教える新しいスポーツ教室が構築されると考える。

## 研究結果・成果

- 前期後期どちらも参加する小学生  
前年度の教室よりプラス3名UP
- ゲーム性を運動に取り組むことでプログラミングとの関係性を作る事ができた（図1参照）
- 思考力・発想力  
→答えを教えない。ルールを決め過ぎず生徒の考えを尊重する。
- コミュニケーションの形成・色々な考えの共有  
→授業中の席の行き来を自由にして友達とのコミュニケーションを大切にしたい。

参考文献  
内閣府ユースアドバイザー養成プログラム(改訂版)  
[:https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/h19-2/html/ua\\_mkj.html](https://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/h19-2/html/ua_mkj.html)