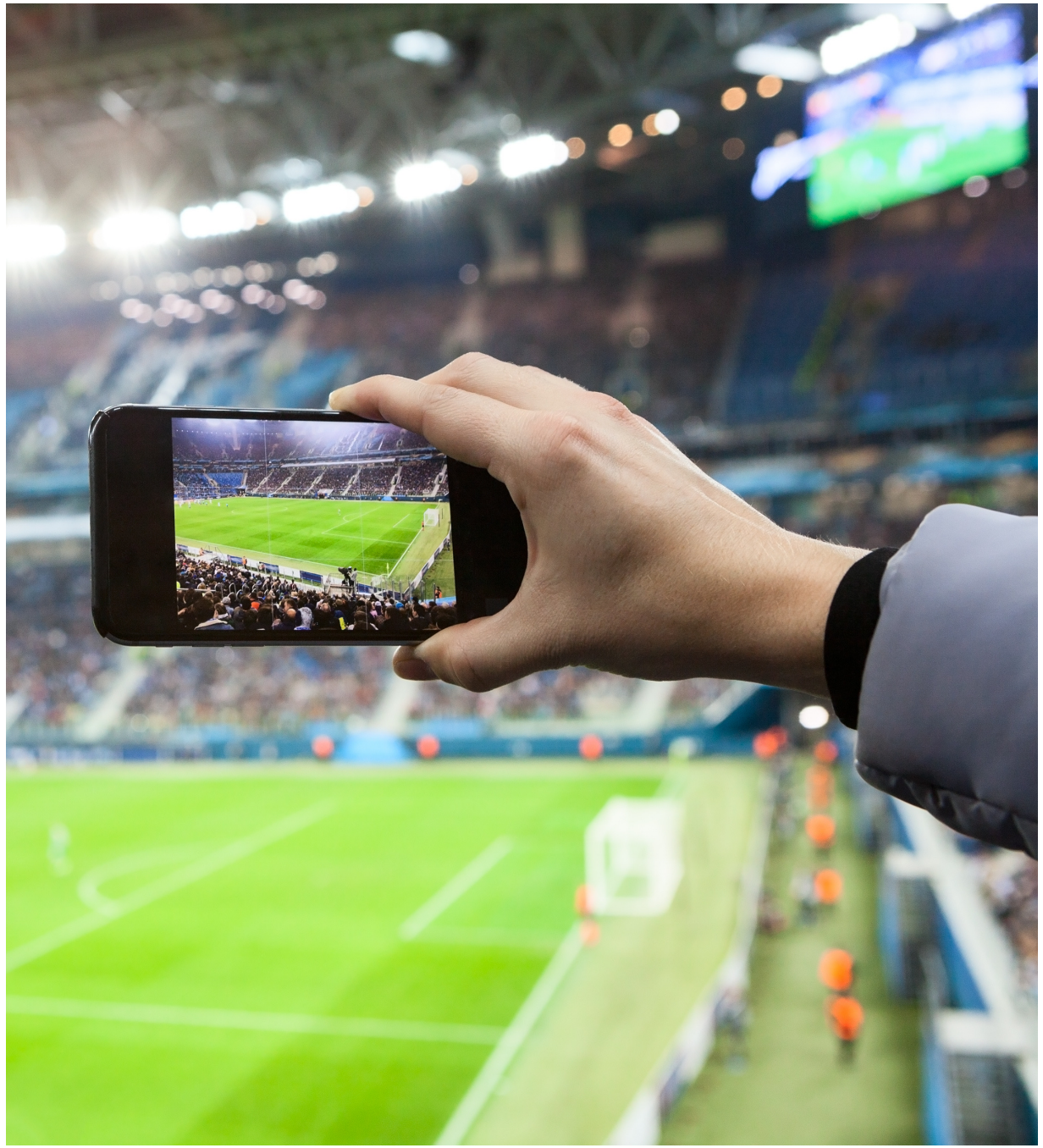


2024年度

実施効果報告レポート

【事業者名】
株式会社STEAM Sports Laboratory

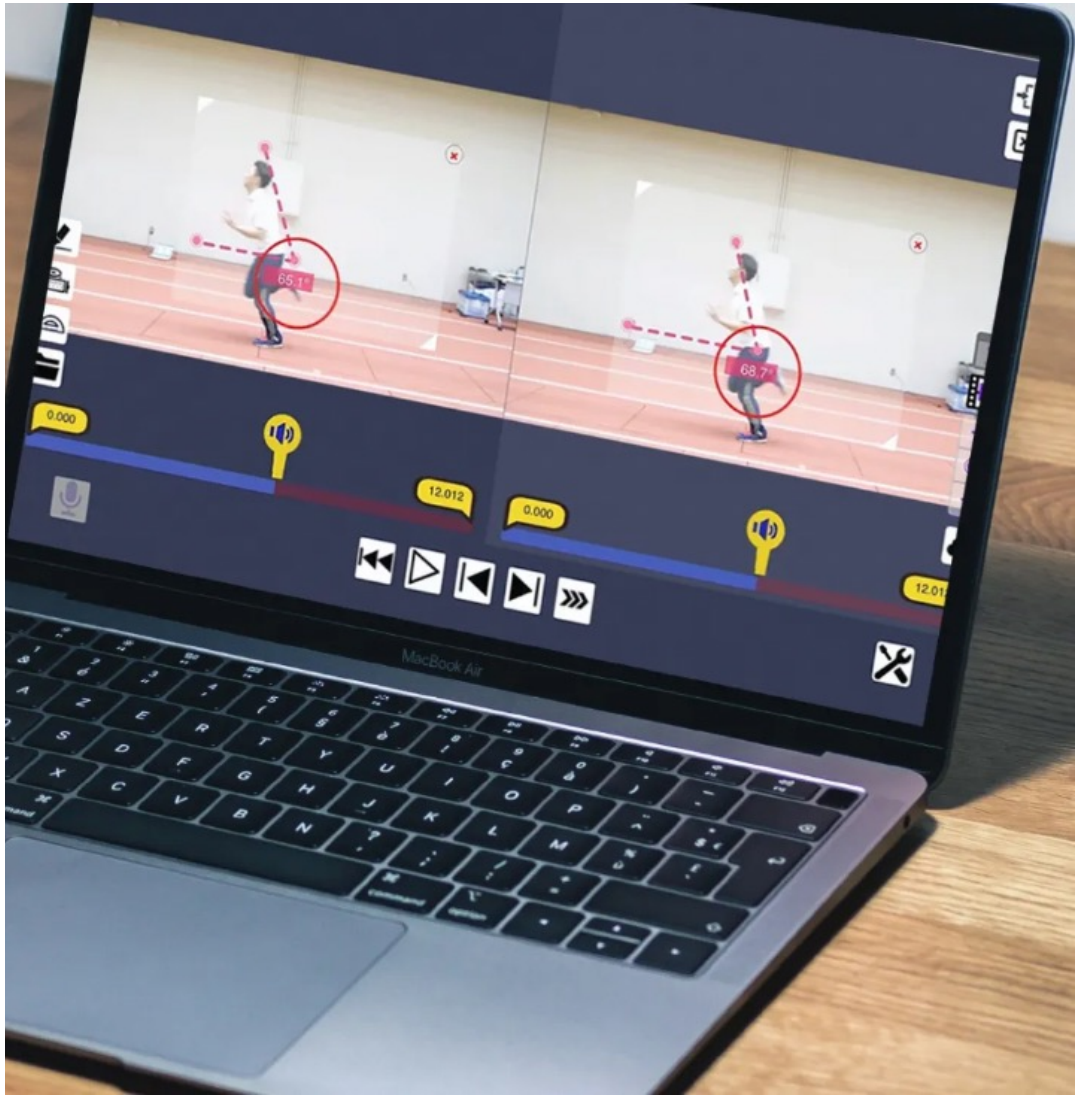
【サービス名】
❶ Pre-Post
❷ STEAMかけっこ（測定機器貸出）
❸ STEAMタグラグビー（タグラグビーセット貸出）

【支援項目】
・授業
・授業準備
・部活動・クラブ活動指導
（セットアップ、カリキュラム設計支援、導入研修、オンラインサポート、導入評価（❶～❸共通））

2025年1月

サービス概要

名　　称	Pre-Post（プレポス）
目　　的	体育や部活動等での動きを比較・分析することにより、パフォーマンス向上を図る
対象学年	小学生～高校生
教　　科	保健体育、理科（物理）、総合、部活動
利用場所	協働学習、個別学習
教材内容	2画面動作解析アプリケーション
サポート	教員研修、オンラインサポート
料金体系	教材・教具費（年間利用料金） 導入支援費（教員研修、オンラインサポート）
動作環境	タブレットPC（カメラあり）、Wifi



サービスの特徴

◆学校、クラス単位で映像を共有

体育などの**見本映像やクラスの映像を共有する**ことが可能です。共有した映像をクラスみんなで考えたり、グループで共有しあったりすることができます。

◆個人・クラス単位でのユーザー管理機能

先生毎に、自分の担当するクラスや部活、グループなどの**所属カテゴリーを作る**ことができます。該当する**児童の名前をチェックするだけ**で、簡単に所属を管理することができます。

◆自宅でも予習・復習が可能

児童・先生それぞれに個別にID・パスワードを付与するため、インターネットが利用可能な場所であれば、デバイスに関係なく、**自宅や外でもご利用が可能**です。

◆児童だけでの利用が可能

児童だけでも簡単に操作ができます。お手本映像などにより、児童が能動的に使用することができます。

◆2画面の映像を同時に操作が可能

自分を映像を客観的にチェックできます。過去の自分、やお手本映、違う角度の映像などと比較したり、同時に再生するなどが可能です。

◆映像時間の簡単編集

映像のカットや編集をすることなく、**再生位置を合わせるだけで同時再生やコマ送りをする**ことができます。

◆ボタンを押すだけのシンプルな機能

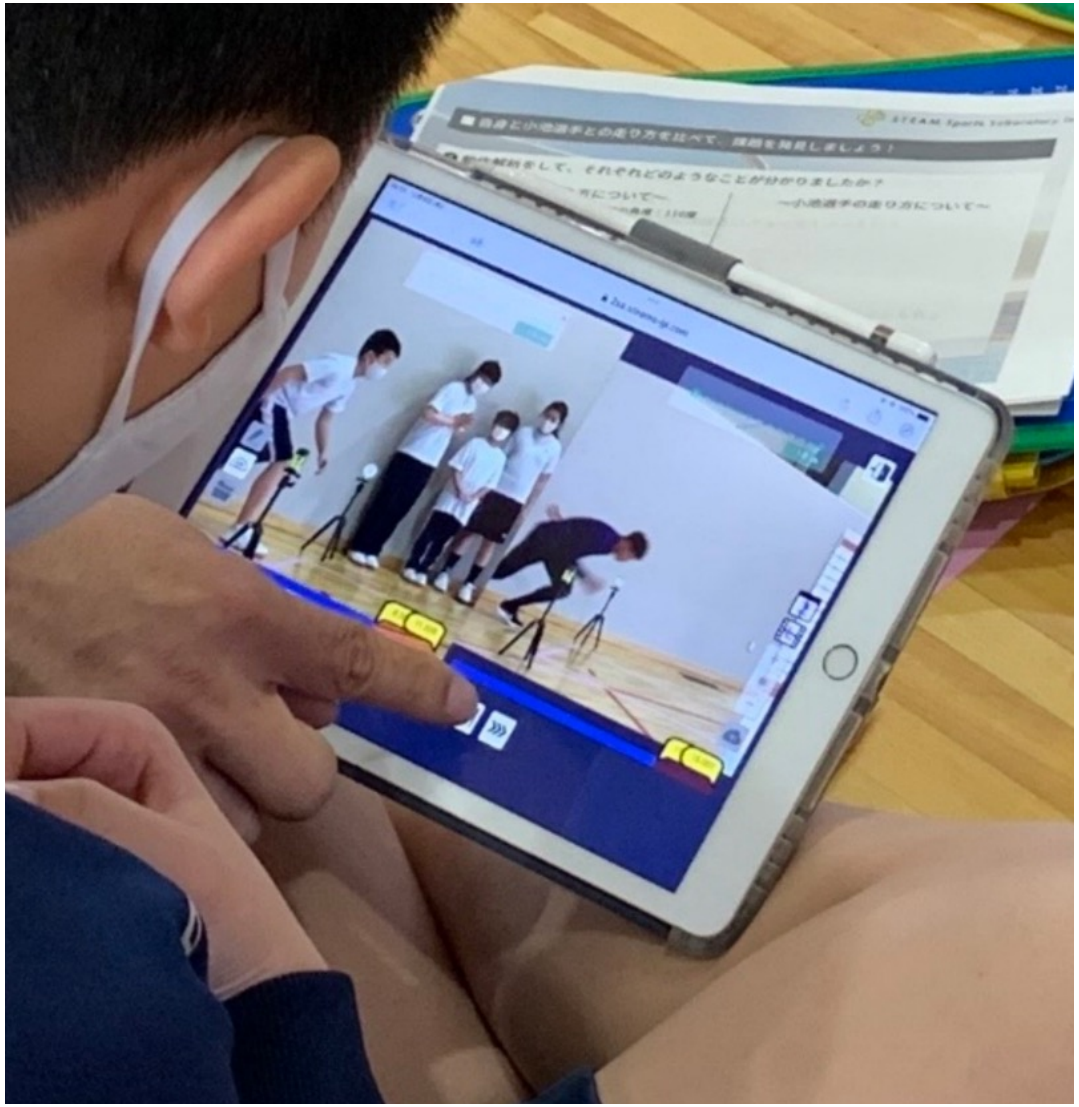
メニューボタンは極力少なく、**探究するために必要最低限の機能のみ**が付いています。

◆音声＆テキストメモ機能

映像の重要な部分には、**音声メモやテキストコメントが挿入**でき、クラウドの映像に保存されるので振り返りの際に役立ちます。

サービス概要

名　　称	STEAMかけっこ
目　　的	かっけこ（短距離走）を多角的に探究することにより、パフォーマンス向上を図る
対象学年	小学生～中学生
教　　科	保健体育、算数・数学、情報、総合
利用場所	協働学習、プロジェクト学習
教材内容	ドリル型教材、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、動作解析、光電管貸出） 導入支援費（教員研修、オンラインサポート）
動作環境	タブレットPC（カメラあり）、Wifi



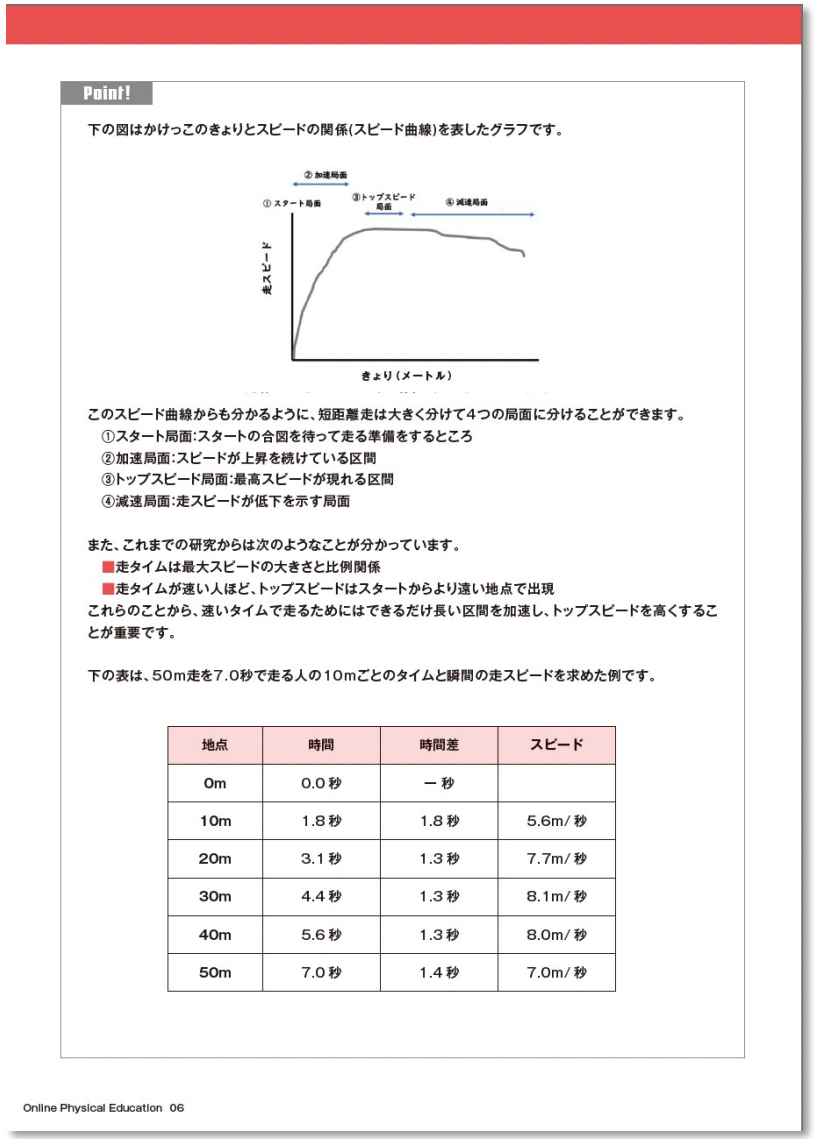
サービスの特徴

■ 「速く走る」を探究する教材

走り方を教わる機会は意外と多くはありませんが、小学校や中学校では必ず徒競走やリレーが運動会で実施されます。本教材では、ただ「走る」のではなく、「速く走る」ことにフォーカスし、「速く走る」ための原理原則を学びながら、それらをもとに自分自身の走り方を数値や映像データから分析しながら、自分自身の「速く走る」走り方を習得していくことを目指します。

■ 動きを客観的に分析する力を養う

区間ごとのタイムと映像の2種類のデータを収集しながら、お手本のグラフや映像（原理原則）との比較分析を通じて、問題解決プロセス（問題認識→原因分析→対策立案→トライ&エラー→振り返り）に沿って、「速く走る」を探究します。変化を実感しやすいため、自己効力感も育まれ、心身ともに達成感を得ることができます。



Point!

下の図はかけっこのきょりとスピードの関係(スピード曲線)を表したグラフです。

このスピード曲線からも分かるように、短距離走は大きく分けて4つの局面に分けることができます。
①スタート局面:スタートの合図を待って走る準備をするところ
②加速局面:スピードが上昇を続けている区間
③トップスピード局面:最高スピードが現れる区間
④減速局面:走スピードが低下を示す局面

また、これまでの研究からは次のようなことが分かっています。
■走タイムは最大スピードの大きさと比例関係
■走タイムが速い人ほど、トップスピードはスタートからより遠い地点で出現
これらのことから、速いタイムで走るためにはできるだけ長い区間を加速し、トップスピードを高くすることが重要です。

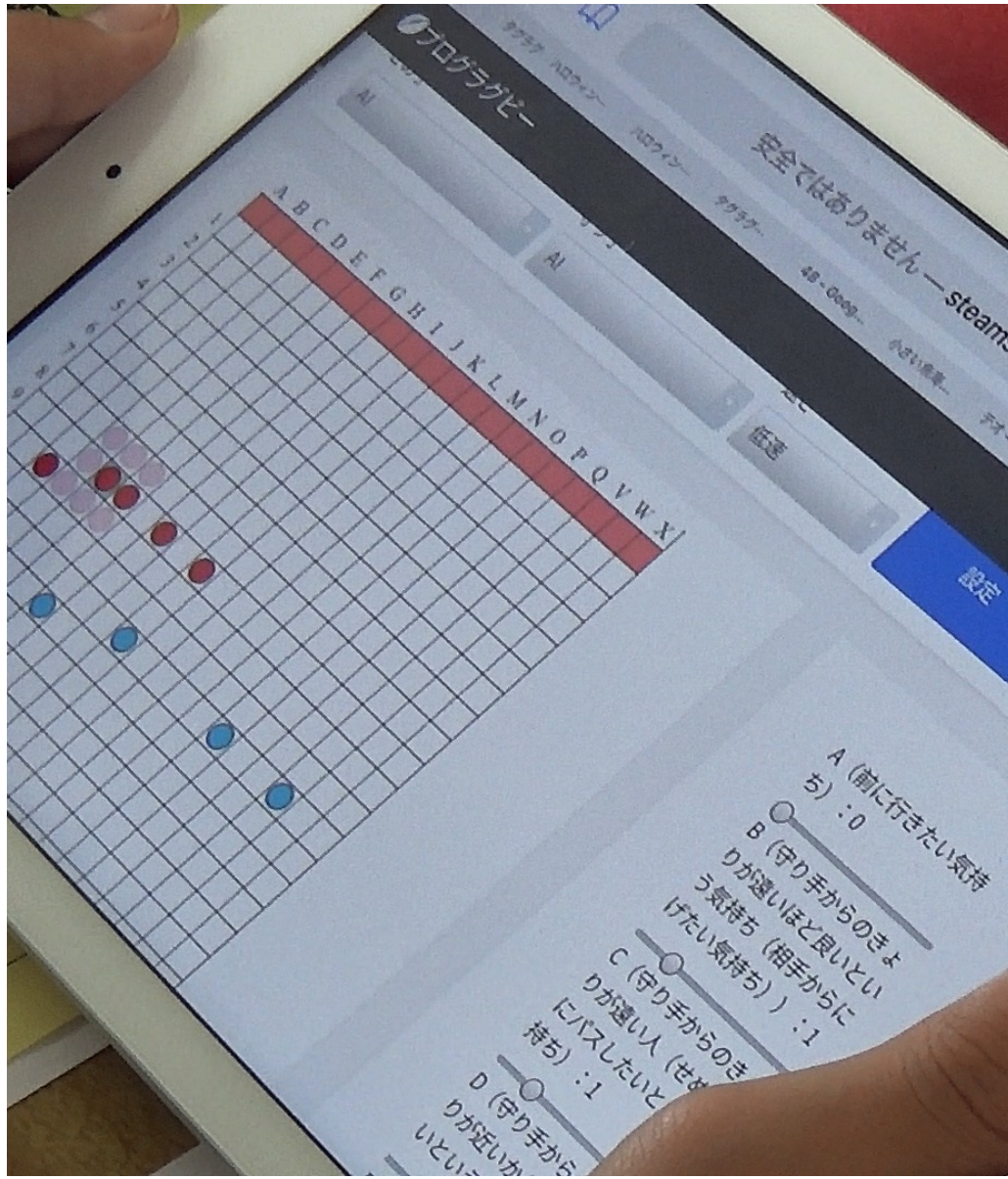
下の表は、50m走を7.0秒で走る人の10mごとのタイムと瞬間の走スピードを求めた例です。

地点	時間	時間差	スピード
0m	0.0秒	ー秒	
10m	1.8秒	1.8秒	5.6m/秒
20m	3.1秒	1.3秒	7.7m/秒
30m	4.4秒	1.3秒	8.1m/秒
40m	5.6秒	1.3秒	8.0m/秒
50m	7.0秒	1.4秒	7.0m/秒

Online Physical Education 06

サービス概要

名　　称	STEAMタグラグビー（プログラグビー）
目　　的	タグラグビーを多角的に探究することにより、パフォーマンス向上を図る
対象学年	小学生～中学生
教　　科	保健体育、算数・数学、情報、総合
利用場所	協働学習、プロジェクト学習
教材内容	ドリル型教材、シミュレーション教材
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、プログラグビー） 導入支援費（教員研修、オンラインサポート）
動作環境	タブレットPC（カメラあり）、Wifi



サービスの特徴

■ タグラグビー（体育）を起点としたSTEAM教材

「点数が取れない」や「相手を止められない」等、スポーツシーン（タグラグビー）における問題を算数・数学的見地から捉えたり、プログラミングを活用し、戦略シミュレーションを通じて問題解決を探究するSTEAM教材です。

■ 俯瞰する力を養う（算数・数学）

実技で体験した「1対1」や「2対2」の基本型課題に対して、問題解決プロセス（問題認識→原因分析→対策立案→トライ&エラー→振り返り）に沿って、碁盤ゲーム教材を使って解決策を模索します。気付いたことを実技で実践しながら、実践力を高めていきます。

■ 戦略シミュレーション（プログラミング）

「5対5」の試合における戦略課題に対して、問題解決プロセス（問題認識→原因分析→対策立案→トライ&エラー→振り返り）に沿って、解決策を模索します。ビデオ分析でゲーム中の思考を整理した上で、碁盤ゲームAIプラットフォーム（プログラミング）を使って俯瞰的に分析。気付いたことを実技で実践しながら、チーム力を高めていきます。

導入実績（❶ Pre-Post）

設置者/教育機関 (児童・生徒導入数)		設置者/教育機関 (児童・生徒導入数)		設置者/教育機関 (児童・生徒導入数)		設置者/教育機関 (児童・生徒導入数)	
いわき市立磐崎小学校	521	横浜市立獅子ケ谷小学校	731	美原小学校	561	所沢中学校	745
いわき市立草野小学校	422	横浜市立上山小学校	372	並木小学校	196	向陽中学校	643
鹿屋市立鹿屋小学校	525	横浜市立汲沢小学校	479	中央小学校	312	美原中学校	685
横浜国立大学附属横浜小学校	631	横浜市立新鶴見小学校	950	松井小学校	487	中央中学校	367
多摩大学目黒中学校	344	横浜市立茅ケ崎東小学校	788	若松小学校	334	南陵中学校	632
多摩大学目黒高等学校	841	横浜市立瀬谷小学校	675	安松小学校	518	東中学校	494
横浜市立六浦小学校	431	横浜市立笹野台小学校	535	和田小学校	440	安松中学校	455
横浜市立日枝小学校	541	横浜市立釜利谷南小学校	270	牛沼小学校	423	柳瀬中学校	397
横浜市立三保小学校	870	横浜市立東戸塚小学校	1,078	柳瀬小学校	340	富岡中学校	242
横浜市立つづきの丘小学校	345	横浜市立小机小学校	559	東所沢小学校	447	小手指中学校	656
横浜市立都田小学校	470	横浜市立平安小学校	562	富岡小学校	358	北野中学校	387
横浜市立本牧小学校	381	横浜市立上白根小学校	421	西富小学校	405	山口中学校	488
横浜市立深谷小学校	234	横浜市立市沢小学校	51	中富小学校	248	上山口中学校	453
横浜市立庄戸小学校	299	横浜市立新吉田小学校	767	小手指小学校	702	三ケ島中学校	394
横浜市立東俣野小学校	289	横浜市立並木中央小学校	353	上新井小学校	763	狭山ケ丘中学校	498
横浜市立東市ヶ尾小学校	482	所沢小学校	1,089	北野小学校	489	東蒲小学校	226
横浜市立市場小学校	845	南小学校	751	北中小学校	344	腰越小学校	363
横浜市立市場小学校 けやき分校	504	北秋津小学校	454	山口小学校	489	七里ガ浜小学校	52
横浜市立矢上小学校	555	荒幡小学校	341	泉小学校	589	瀬戸小学校	471
横浜市立東品濃小学校	429	北小学校	633	三ケ島小学校	282	千寿常東小学校	494
横浜市立峯小学校	359	清進小学校	526	若狭小学校	529		
横浜市立二谷小学校	392	明峰小学校	561	林小学校	447		
横浜市立文庫小学校	402	伸栄小学校	598	宮前小学校	515	合計 89校	44,016

導入実績（❷ STEAMかけっこ）

設置者/教育機関 (導入数)		設置者/教育機関 (導入数)		設置者/教育機関 (導入数)		設置者/教育機関 (導入数)	
いわき市立磐崎小学校	521	横浜市立茅ケ崎東小学校	788				
いわき市立草野小学校	422	横浜市立瀬谷小学校	675				
鹿屋市立鹿屋小学校	181	横浜市立笹野台小学校	535				
横浜国立大学附属横浜小学校	631	横浜市立釜利谷南小学校	270				
横浜市立六浦小学校	431	横浜市立東戸塚小学校	1,078				
横浜市立日枝小学校	102	横浜市立小机小学校	559				
横浜市立三保小学校	870	横浜市立平安小学校	562				
横浜市立都田小学校	470	横浜市立上白根小学校	421				
横浜市立本牧小学校	245	横浜市立市沢小学校	51				
横浜市立深谷小学校	234	横浜市立新吉田小学校	767				
横浜市立庄戸小学校	299	横浜市立並木中央小学校	353				
横浜市立東俣野小学校	153						
横浜市立東市ヶ尾小学校	482						
横浜市立市場小学校	845						
横浜市立市場小学校 けやき分校	504						
横浜市立東品濃小学校	429						
横浜市立峯小学校	359						
横浜市立二谷小学校	392						
横浜市立文庫小学校	402						
横浜市立獅子ケ谷小学校	731						
横浜市立上山小学校	372						
横浜市立汲沢小学校	479						
横浜市立新鶴見小学校	950					合計 34校	16,563

導入実績（❸ STEAMタグラグビー）

設置者/教育機関 (導入数)		設置者/教育機関 (導入数)		設置者/教育機関 (導入数)		設置者/教育機関 (導入数)	
いわき市立磐崎小学校	250	横浜市立茅ケ崎東小学校	120	安松小学校	266		
いわき市立草野小学校	132	横浜市立瀬谷小学校	115	和田小学校	221		
鹿屋市立鹿屋小学校	94	横浜市立笹野台小学校	78	牛沼小学校	208		
横浜国立大学附属横浜小学校	209	横浜市立釜利谷南小学校	44	柳瀬小学校	164		
横浜市立六浦小学校	63	横浜市立東戸塚小学校	352	東所沢小学校	238		
横浜市立日枝小学校	165	横浜市立小机小学校	86	富岡小学校	175		
横浜市立三保小学校	310	横浜市立平安小学校	189	西富小学校	205		
横浜市立都田小学校	138	横浜市立上白根小学校	125	中富小学校	124		
横浜市立本牧小学校	49	横浜市立新吉田小学校	131	小手指小学校	340		
横浜市立深谷小学校	31	横浜市立並木中央小学校	65	上新井小学校	358		
横浜市立庄戸小学校	154	所沢小学校	520	北野小学校	229		
横浜市立東俣野小学校	43	南小学校	363	北中小学校	179		
横浜市立東市ヶ尾小学校	90	北秋津小学校	232	山口小学校	261		
横浜市立市場小学校	259	荒幡小学校	184	泉小学校	291		
横浜市立市場小学校 けやき分校	504	北小学校	302	三ケ島小学校	145		
横浜市立矢上小学校	179	清進小学校	251	若狭小学校	292		
横浜市立東品濃小学校	72	明峰小学校	264	林小学校	222		
横浜市立峯小学校	265	伸栄小学校	326	宮前小学校	217		
横浜市立二谷小学校	142	美原小学校	272	東蒲小学校	226		
横浜市立獅子ケ谷小学校	216	並木小学校	96	腰越小学校	363		
横浜市立上山小学校	249	中央小学校	140	七里ガ浜小学校	52		
横浜市立汲沢小学校	80	松井小学校	225	瀬戸小学校	211		
横浜市立新鶴見小学校	181	若松小学校	163			合計 68校	13,505

『児童の二極化（やる気、技能・体力）』に対する活用事例

活躍機会（役割）を増やす

従来

運動面ばかりがフォーカスされるため、身体能力の高い児童生徒にしか活躍の機会がなく、自ずとやる気と体力の二極化が生じる。

今回

タイムや映像分析、戦略シミュレーションを組み込むことにより、お手本との比較や前後の変化、戦略の客観視等、分析思考にも焦点を当てることができる。

身体能力で自信が持てない児童生徒も、動画を活用した動作の比較分析や戦略シミュレーション等で活躍機会が与えられ、結果的に体育に対するやる気が向上し、体育への参加に繋がっている。

学び方を増やす

従来

お手本を見て、頭の中でイメージしたことを「やってみる」に留まっており、自身の動きがイメージ通りなのかを確認する術がなかった。

今回

映像分析ツールやシミュレーションソフトを活用することにより、自身の動きを客観視することが可能となり、より理解を深めながら動きをコントロールできるようになる。

体を動かしながら技能を習得するのが苦手な児童生徒も、映像やシミュレーションソフトを使うことにより、お手本やイメージとの違いを明確にできるため、何をしてよいのか分からないということが軽減される。

『教員の指導力の差』に対する活用事例

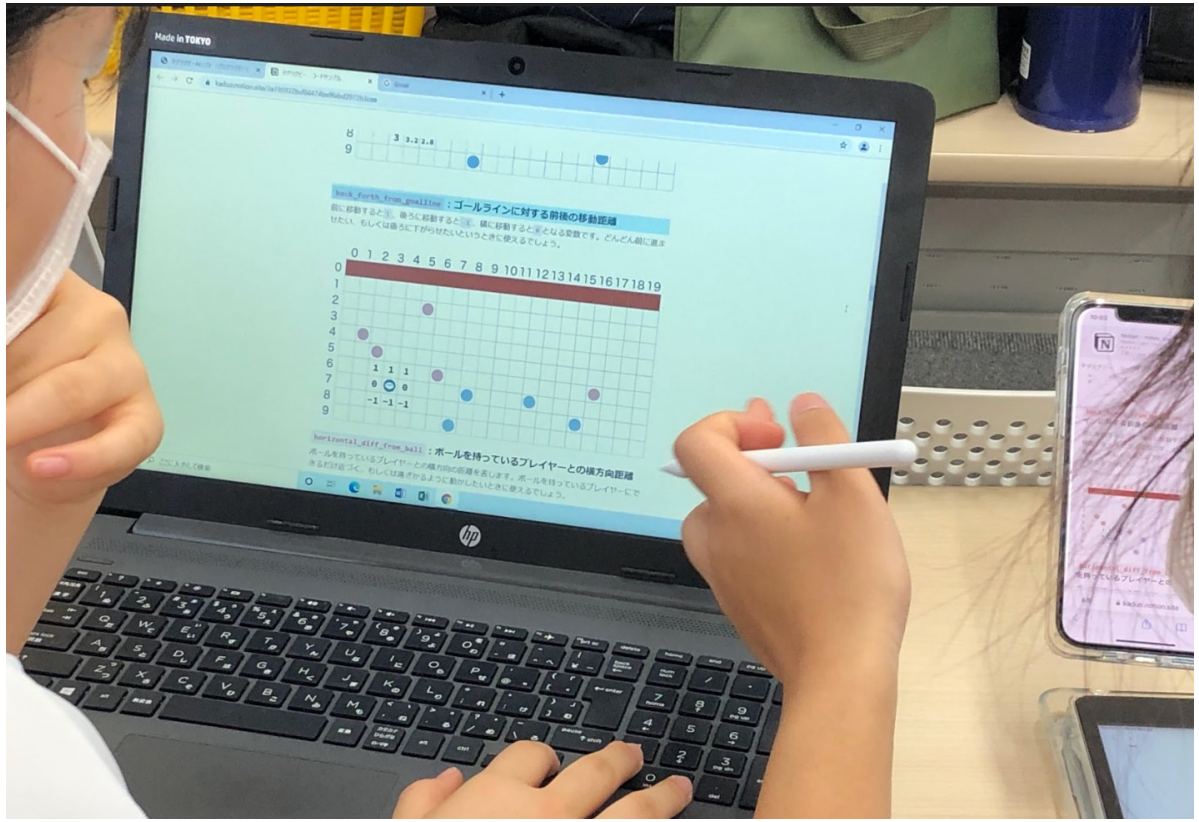
学習指導案・副教材（サンプル動画）による質の担保

指導者導入研修の実施

オンラインサポート

『ICTをどのように活用するのか』に対する活用事例

プログラミングで戦略シミュレーション



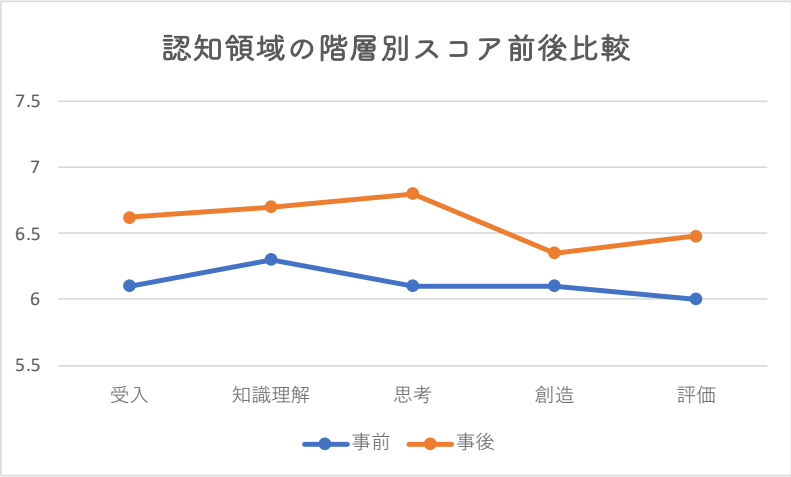
映像を活用し動作分析

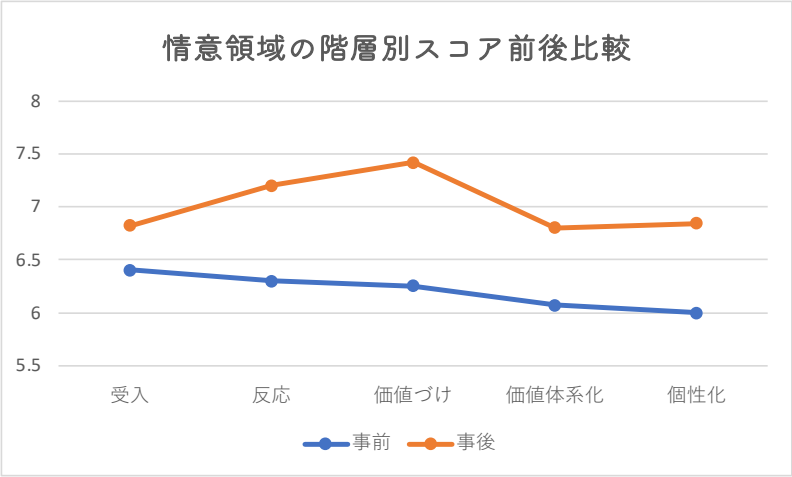
認知・情意領域の評価（有効回答数N=3,862）

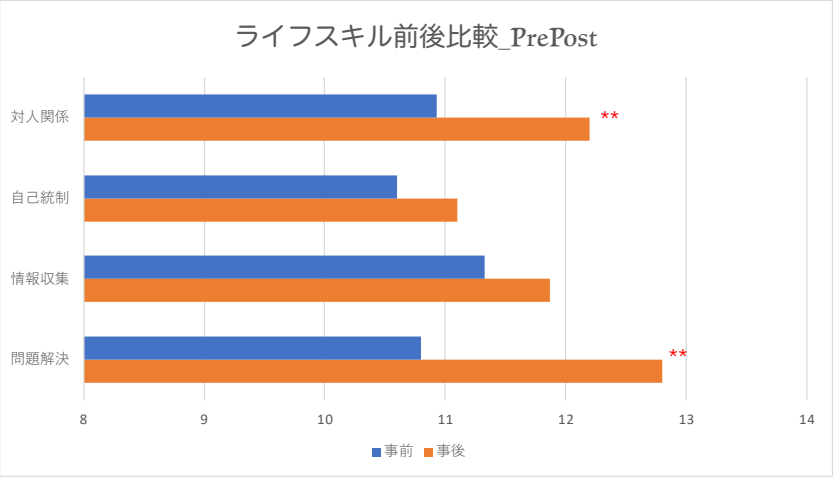
授業が児童生徒の認知領域及び情意領域の形成に効果的であったか否かを評価。従来の体育の授業効果をPre-測定、本教材授業の効果をPost-測定として、従来体育との比較を行った。認知領域は「受け入れ、知識・理解、思考力、創造力、評価」、情意領域は「受け入れ、反応、価値付け、価値の体系化、個性化」の5段階から構成され、右に行くほど高次で行動変容に結びつきやすいと言われる（各項目8点満点）。従来の体育と比較すると、いずれの領域においても、総じて上昇したことが確認された。

ライフスキルの評価（有効回答数N=3,862）

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、1%水準で有意に上昇した。





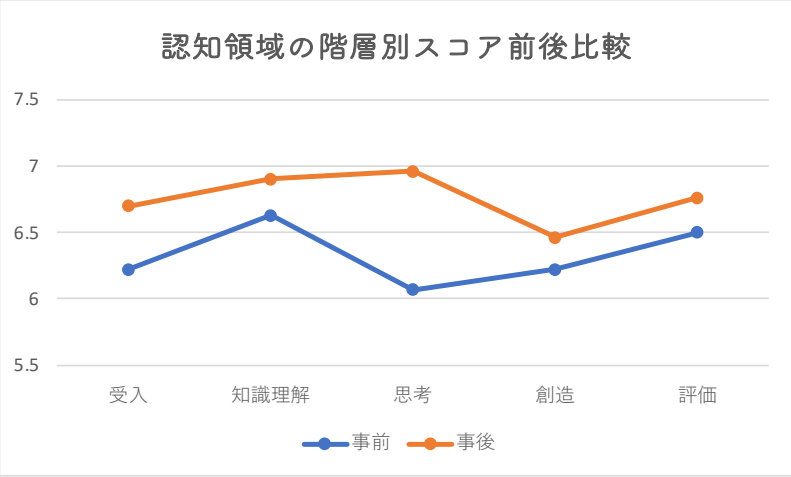


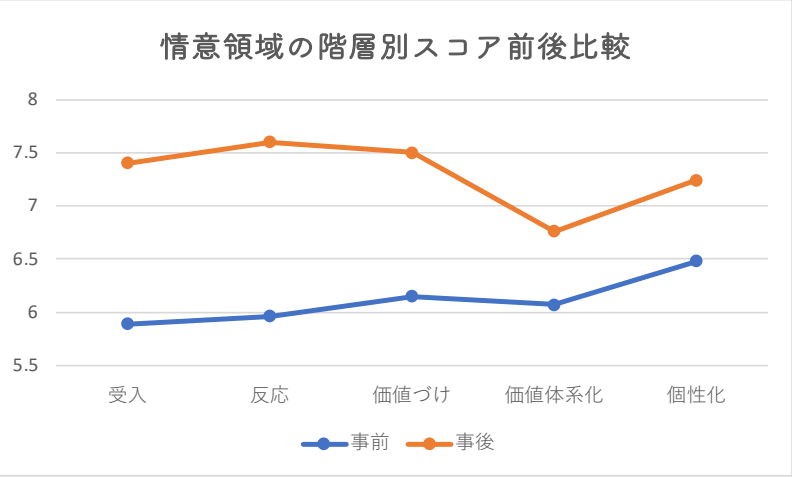
認知・情意領域の評価（有効回答数N=912）

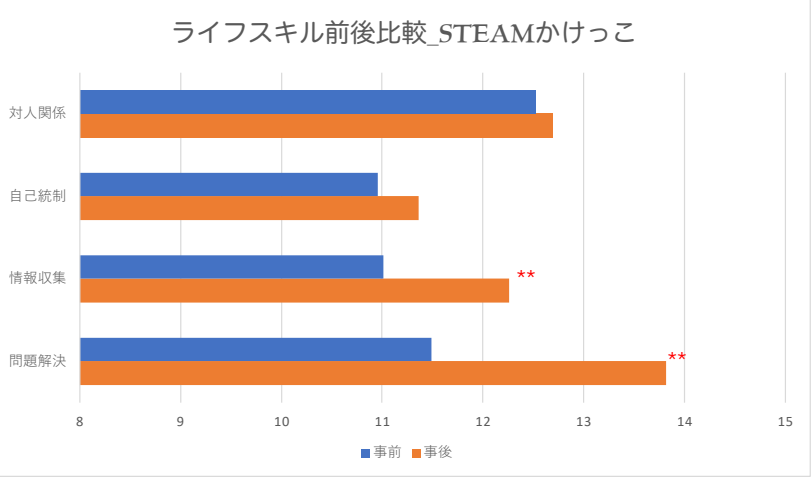
授業が児童生徒の認知領域及び情意領域の形成に効果的であったか否かを評価。従来の体育の授業効果をPre-測定、本教材授業の効果をPost-測定として、従来体育との比較を行った。認知領域は「受け入れ、知識・理解、思考力、創造力、評価」、情意領域は「受け入れ、反応、価値付け、価値の体系化、個性化」の5段階から構成され、右に行くほど高次で行動変容に結びつきやすいと言われる（各項目8点満点）。従来の体育と比較すると、いずれの領域においても、総じて上昇したことが確認された。

ライフスキルの評価（有効回答数N=912）

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、情報収集能力において、1%水準で有意に上昇した。





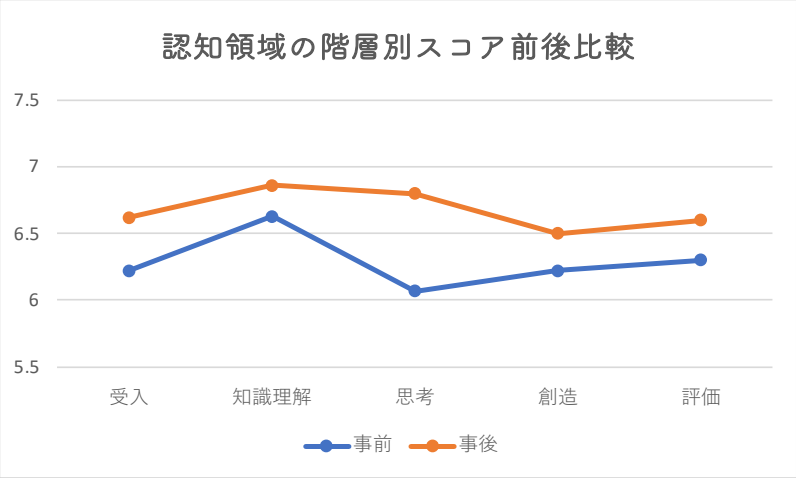


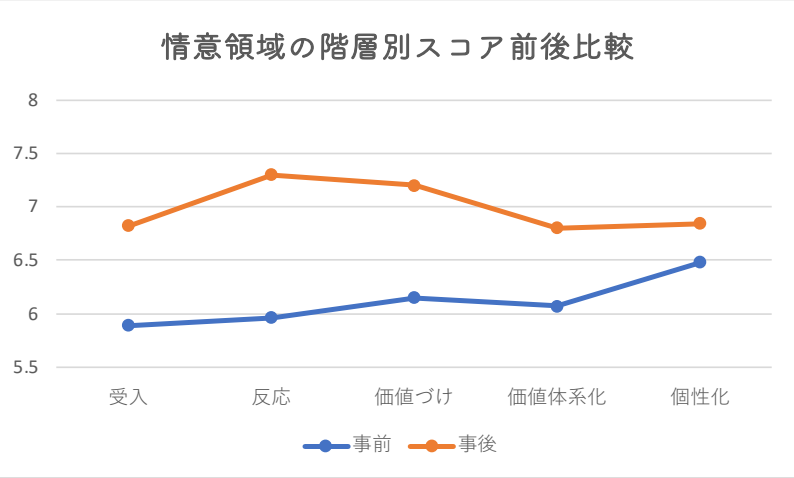
認知・情意領域の評価（有効回答数N=761）

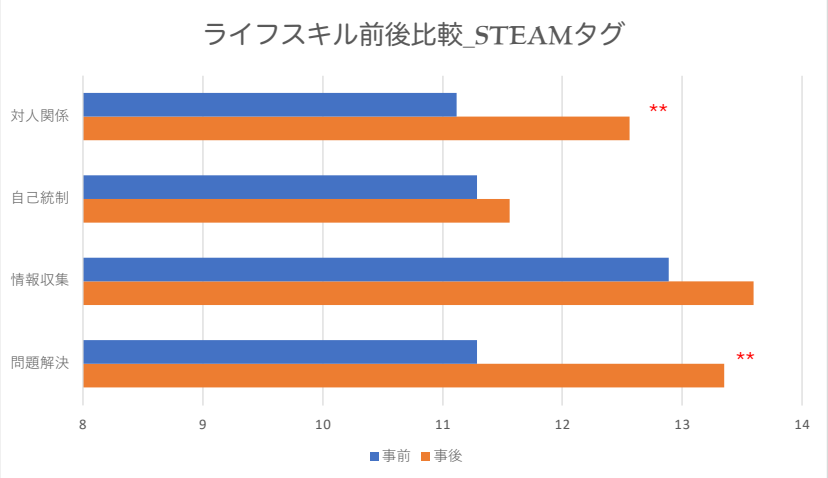
授業が児童生徒の認知領域及び情意領域の形成に効果的であったか否かを評価。従来の体育の授業効果をPre-測定、本教材授業の効果をPost-測定として、従来体育との比較を行った。認知領域は「受け入れ、知識・理解、思考力、創造力、評価」、情意領域は「受け入れ、反応、価値付け、価値の体系化、個性化」の5段階から構成され、右に行くほど高次で行動変容に結びつきやすいと言われる（各項目8点満点）。従来の体育と比較すると、いずれの領域においても、総じて上昇したことが確認された。

ライフスキルの評価（有効回答数N=761）

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、1%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

教育委員会へのアプローチ・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)
- オンライン部活動等の学習機会創出
(アスリートやコーチによる遠隔指導)

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

関心ない・分からない・自信がないを解消

- STEAMスポーツの意義啓発機会創出
  (体育学習の個別最適化等を理解)
- サンプル動画の充実化
  (学習指導要領に基づく体育実技動画)
- 「一緒に学ぶ」指導案の作成
  (教えない授業の進め方を普及)

サービスを利用した児童・生徒のコメント（❶ Pre-Post）

- いろいろな機能があって楽しかった。自分の動きを動画で確認しながら学べたので、普段の体育とは違って新鮮だった。
- 自分の動きの改善点が明確になり、それを直すために何をすれば良いかを考えることができた。また、改善前と改善後の違いを確認できた。
- 2画面比較機能で、お手本の動きと自分の動きを比べられるので、良いところと悪いところを見つけやすかった。
- 動作解析を通じて、自分の癖や改善点が分かりやすく、次にどう取り組むべきかを学べた。
- 同時に多くの人が使うとアプリが重くなり、スムーズに動作しないことがあった。
- アプリの動作速度を向上させ、同時に多くのユーザーが利用してもストレスなく使用できるようにして欲しい。
- Pre-Postの使い方を1時間だけ学べば、それ以降は簡単に使えるようになった。
- 授業の進め方が斬新で、ものすごい印象に残った。

サービスを利用した教職員等のコメント（❶ Pre-Post）

- これまで体育の授業でデジタルツールを活用した経験がなかったが、導入後は教員自身も興味を持ちながら取り組むことができた。
- 動作解析ツールを活用することで、運動が苦手な生徒も意欲的に参加し、自分の動きを視覚的に理解できるようになった。
- 生徒同士で改善点を指摘し合い、協力して取り組む姿勢が見られたのは新しい発見だった。
- ツールの使い方は簡単で、生徒が短時間で使いこなせたのも非常に助かった。
- 教員側でツールの操作や授業計画をしっかりと準備しておく必要があり、導入初期の段階では負担を感じた。
- デジタルツールを扱い慣れていない教員にとっては、最初の研修時間がもう少し必要だと感じた。
- 導入時の教員向け研修の時間を増やし、より深い教材研究のサポートを提供してほしい。
- 体育以外の授業（例えば科学や数学など）での活用方法も提案してもらえると、さらに教育活動の幅が広がると感じた。

サービスを利用した児童・生徒のコメント（❷ STEAMかけっこ）

- 50m走のタイムが縮まったことがすごくうれしかったです。走るときに腕の振り方や姿勢を少し変えるだけでこんなに変わるなんて驚きました。
- 走るのが苦手だったけど、タイムが少し良くなって自信がつきました。これからも頑張りたいです。
- 友達とお互いの動画を見てアドバイスし合うのが楽しかったです。協力しながら成長できる感じがしました。
- 改善点を見つけるのが難しいと感じたとき、どこを直せばいいのか迷うことがありました。
- 映像だけでなく、具体的な動きの練習方法をもっと教えてもらえると、もっと速く走れるようになると思います。
- 授業の最初にプロの選手の動画やお手本をもっと見せてほしいです。それを参考にすると、自分の改善点がより分かりやすくなると思いました。
- 映像で自分の走り方を見て改善点が分かりやすかったです。体育祭でリレーに出るのが楽しみになりました。

サービスを利用した教職員等のコメント（❷ STEAMかけっこ）

- 映像とデータを活用することで、児童一人ひとりの走り方を具体的に評価でき、適切なフィードバックを提供できるようになりました。
- 走るのが苦手な児童も、自分の動きをデータで見て理解し、自分で改善しようとする姿が見られました。これまで以上に意欲的に授業に取り組む様子が印象的でした。
- 児童同士でお互いのデータを共有しながら改善点を考える姿が見られ、協力的な学びが自然と生まれていました。
- 科学的なアプローチを取り入れたことで、児童たちが主体的に学ぶ場面が増え、教員としても新たな指導の可能性を感じることができました。
- 映像やデータの準備・操作に時間がかかり、慣れるまで授業進行がスムーズではありませんでした。
- 機器の操作がより簡単になるサポートツールや設定の改善があると、授業準備の負担がさらに軽減されると思います。
- 児童にとってデータをより理解しやすいように、簡単な解説動画やワークシートを用意してもらえると、授業がスムーズになると感じました。

サービスを利用した児童・生徒のコメント（❸ STEAMタグラグビー）

- 作戦を考えたり、試合で実行するのが楽しかったけど、最初はどう考えたらいいのか分からず戸惑った。先生や友達と一緒に話し合いながら進められたので、少しずつできるようになった。
- AIを使って「どのように動くとトライがとれるか」「相手を止めれるか」シミュレーションして分かったことを試合で試せた。
- 自分の意見をチームで話し合ったり、友達の意見を聞いたりするのが楽しかったけど、意見が合わないこともあって難しいと感じることもあった。でも、みんなで作戦を考えたから、試合で成功したときはすごく嬉しかった。
- 今まで体育の授業は体を動かすだけだと思っていたけど、プログラミングや作戦を考える授業は新鮮だった。
- 自分のプレイを振り返る時間が楽しくて、今度はこうしようと考えながら取り組めた。振り返りの時間をもう少し長くとれたら、もっと深く考えられたと思う。
- 色々と工夫をしながらできたのが楽しかった。これからも体育を頑張ろうと思いました。
- 勝った時の嬉しさや、負けた時の悔しさを体験できた。

サービスを利用した教職員等のコメント（❸ STEAMタグラグビー）

- 体育の得意不得意に関わらず、全員が授業に参加できる構成になっており、特に運動が苦手な児童も意欲的に取り組む姿が見られた。
- AIやボードゲームを活用することで、児童が自分たちで問題を発見し、解決策を考えるプロセスが育まれた。
- チームで戦略を立てる場面では、これまで発言が少なかった児童が積極的に意見を述べる姿も見られ、コミュニケーション能力の向上が感じられた。
- 授業の進め方が従来の体育の授業と異なるため、最初は児童も戸惑い、時間配分が難しかった。特に振り返りやチームでの議論の時間が短く、じっくり考えられる余裕が足りなかった。
- 振り返りや議論に時間を割くため、実技と理論のバランスを見直した授業構成を検討する必要があると思った。
- 他校での実施例や成功事例を共有し、授業設計のヒントを得られる場を設けてもらえるとありがたい。
- 児童と一緒に教師が学ぶというのも良いと思いました。

代表取締役　山羽 教文

1991年	早稲田大学教育学部入学
	※在籍時ラグビー部に所属（1994年度主将）
1995年	三井物産株式会社に入社
2000年	三井物産株式会社を退職
2003年	オハイオ大学大学院スポーツ経営学修士修了
	株式会社FIELD OF DREAMSを設立
2008年	JOCキャリアアカデミープロジェクト委員就任
2014年	公益財団法人日本健康スポーツ連盟理事就任
2018年	教育事業を分社化し、株式会社STEAM Sports Laboratoryを設立

～ひとり一人が人生の主人公に～

従来より、スポーツは教育媒体として期待されていますが、その教育的意義は、「遊び」と「競争」というスポーツの2つの特性に起因します。スポーツは、「遊び」であるが故に“主体性”を促進し、「競争」であるが故に“目標設定”や“フィードバック”機会を与えてくれます。スポーツの教育的意義は、単に勝ったか負けたかだけではなく、選手の“主体性”をもとに“目標達成”を目指す過程で得られる“成長”にこそあります。

ロボットやAIに代表される第4次産業革命時代。これから訪れる未知なる社会を生きていく子ども達に、どのような成長を期待しますか? 「膨大な情報から何が重要かを主体的に判断し、自ら問いを立ててその解決を目指し、他者と協働しながら新たな価値を生み出す」能力が必要だと言われています。

このような教育的観点からスポーツや部活動を捉えるとき、どのような環境を構築すべきか…。私達は、「スポーツ・部活シーンにおける問題に対し、児童・生徒自らが問いを立て、その解決を目指しながら新たな価値を生み出すことのできる力（非認知能力）」を育むことのできる環境構築を目的に、スポーツ・部活支援事業を推進していきます。