



SPLYZAのツールは「正解のない問題」を
探究するチカラを育みます。

私たちSPLYZAは「スポーツは考える力を育む」をコンセプト
にアプリケーション開発でスポーツ×教育を支援しています。

日本の教育現場で日々追求されている、児童・生徒の興味・関
心を創造し、主体的で対話的な深い学び。その機会を私たちは
自社アプリで日本の授業現場に提供します。

2024年度

実施効果報告レポート

【事業者名】

株式会社SPLYZA

【サービス名】

- ① SPLYZA Teams
- ② SPLYZA Motion

【支援項目】

- ① 授業・授業準備・成績処理
- ② 授業・授業準備・成績処理

2025年1月

学校活動支援サービスの概要



～課題発見から課題解決までを主体的に行うための映像振り返りツール～



1. 授業映像の撮影&アップロード

撮影した映像をSPLYZA Teamsにアップロードすることにより、映像の共有及び振り返りができます。

2. 自由なタグ付け&描き込み

ポイントとなるシーンにタグ付け・描き込みを行うことにより、**考えが可視化**されるだけでなく、児童・生徒同士の**コミュニケーションの活性化**に繋がります。

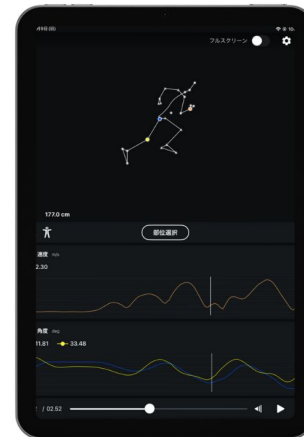
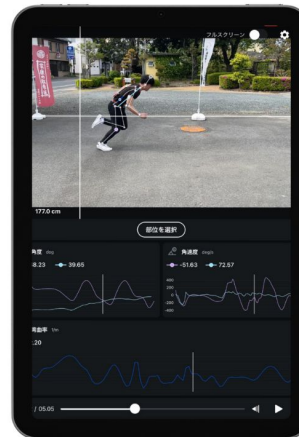
3. 学習記録の蓄積・個別最適な学びの実現

「できる・できない」という結果に基づく評価でなく、**プロセスを重要視した評価**が可能となります。

また、児童・生徒にとっては自分の成長を時系列に沿って把握することができます。



～AIによるマーカーレス3D動作分析アプリ～



1. 端末1台で手軽に作動

iOS端末で撮影するだけで、**マーカーレスで3D動作分析が可能**です。また、オフラインで作動するので、環境を気にせず活用できます。

2. 課題の可視化

スティックピクチャーで動作を分析することにより、**課題や改善ポイントがより可視化**されます。

3. “スポーツ×探究”の実現

定量的なデータ(速度、距離、角度)が算出されることにより、**手軽にスポーツサイエンスに触れることができ、STEAM教育の実現が可能**となります。

本事業における導入実績



公立小学校	・ ・ ・ 2校
国立小学校	・ ・ ・ 1校
公立中学校	・ ・ ・ 2校
公立高校	・ ・ ・ 3校
私立高校	・ ・ ・ 1校



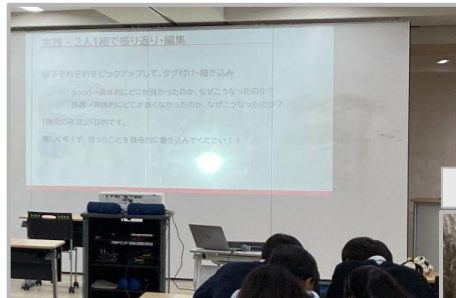
国立小学校	・ ・ ・ 1校
公立中学校	・ ・ ・ 1校
公立高校	・ ・ ・ 7校
私立高校	・ ・ ・ 1校

計：19校 / 5,433アカウント(SPLYZA Teams/Motion 重複含)

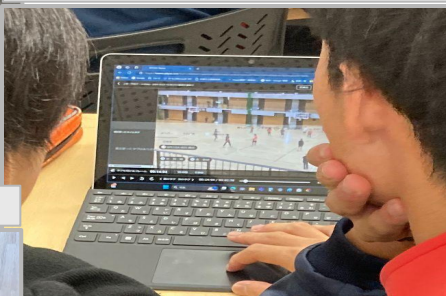
導入実績および事例の紹介



説明会



活動の様子



ペア活動

活動の様子



グループ活動



説明会



活動の様子



スティックピクチャの活用

活動の様子



二画面比較機能の活用

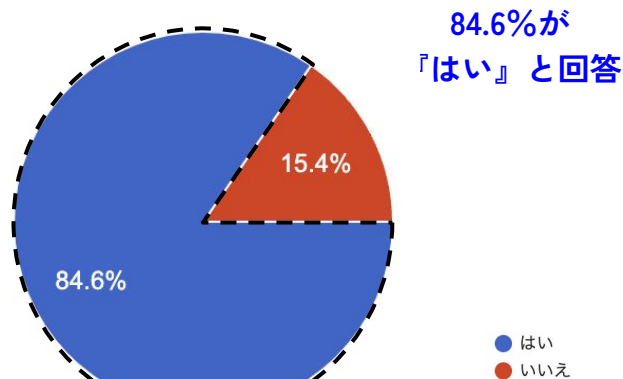
事後アンケート結果

<SPLYZA Teams/Motionが対象としている業務 >

- 主体的・探究的な体育授業 /探究学習の実現に向けた学習計画の作成
- 思考学習の見取り・評価の実施

教員 *n=13

SPLYZA Teams/Motionの導入によって、業務の負担軽減及び勤務時間の削減につながりますか。



<『いいえ』の理由>

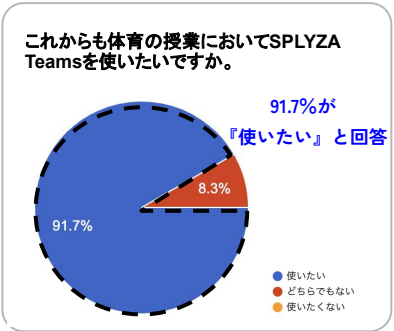
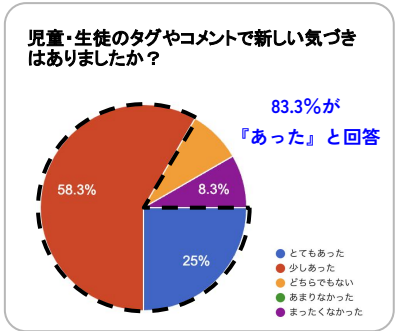
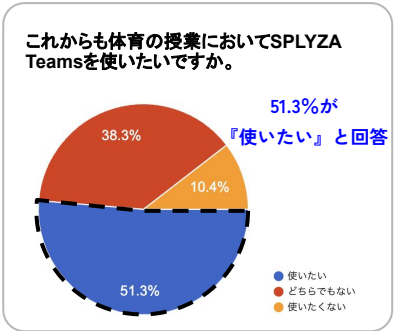
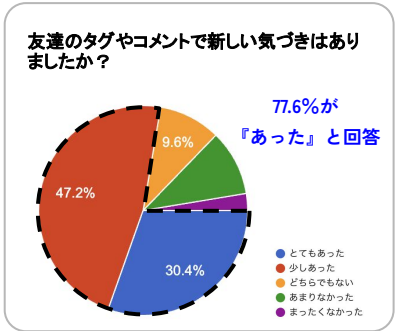
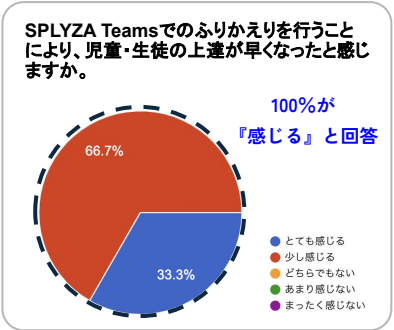
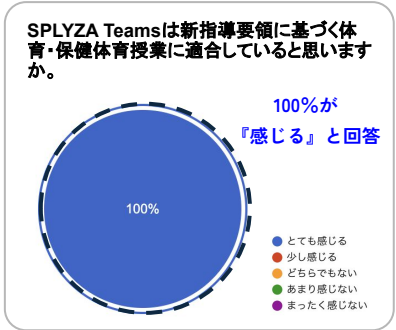
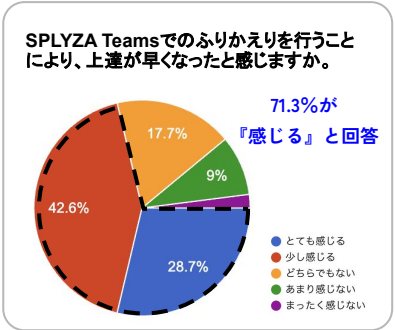
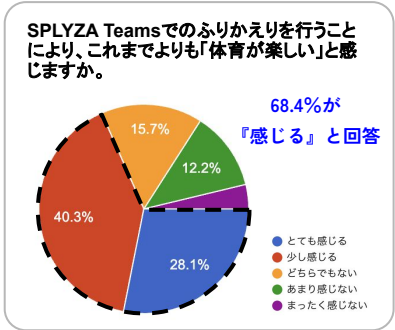
- これまでは振り返りシートや観察で行っていた思考学習の評価が、SPLYZA Teamsの活用によって、より正確にできるようになってとても助かっていますが、時間削減にはつながらなかったため『いいえ』と回答しました。
- 業務量軽減よりも生徒の探究活動の質を高めるものであるため、勤務時間の削減にはつながっていないと感じます。
しかし、これまで困難であった「体の動きの解析」を容易にできるようになったことで、生徒たちが探究活動に要する時間を短縮することが可能になっているか、あるいはそもそもできなかったことが可能になっています。
これまでは仮説にとどまっていた部分を実際に検証できるようになり、考察が深まり、その結果新たな問いが生まれるというように、探究活動の質を向上することができました。

事後アンケート結果



児童・生徒 *n=345

教員 *n=12



学校活動支援サービス導入による成果

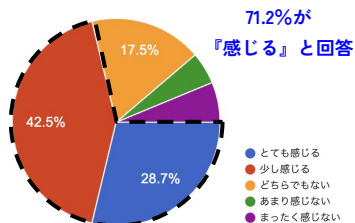
事後アンケート結果



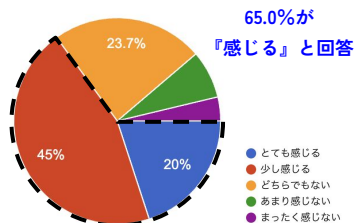
児童・生徒 *n=80

教員 *n=8

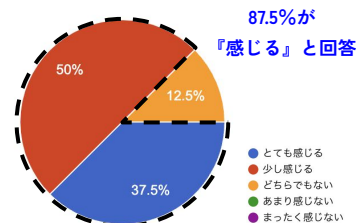
SPLYZA Motionを活用することにより、自身の運動の技能向上に繋がったと思いますか。



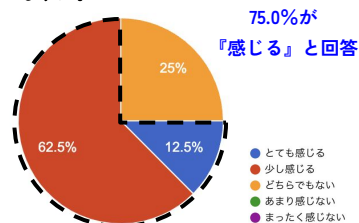
SPLYZA Motionを活用することにより、データなどの根拠を示して説明したり、話し合ったりする力が身についたと思いますか。



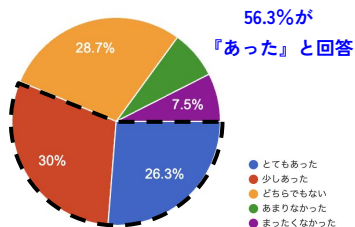
SPLYZA Motionを活用することにより、児童・生徒は考えを深めたり、まとめたりする力が身についたと思いますか。



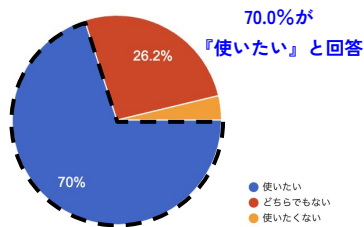
SPLYZA Motionを活用することにより、児童・生徒はデータなどの根拠を示して説明したり、話し合ったりする力が身についたと思いますか。



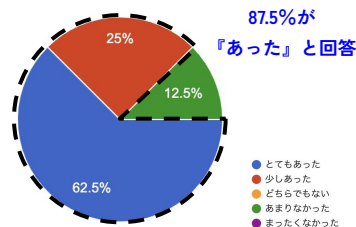
SPLYZA Motionを活用することにより、体育・スポーツに対する考え方の変化はありましたか。



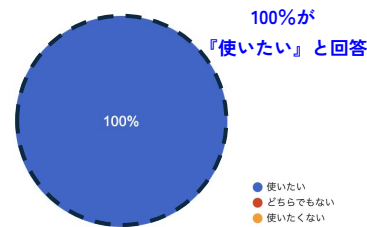
これからも体育・探究学習においてSPLYZA Motionを使いたいですか。



SPLYZA Motionを活用することにより、これまで抱えていたスポーツ探究の課題はひとつでも解決されたと思いますか。



これからも体育・探究学習においてSPLYZA Motionを使いたいですか。



学校活動支援サービス導入による成果



成果①：自己表現力の向上

- 多くの児童・生徒が「自身の課題や成功を言葉にできるようになった」と回答

⇒ 児童・生徒が「できた」「できない」を言語化して振り返る習慣が身につき、自己分析力や表現力が向上した

成果②：運動が苦手な児童・生徒の活躍機会の増加

- 多くの児童・生徒が「戦術や意見をチームで共有することが楽しい」と回答

⇒ 「思考」「戦術」面での貢献が評価される場が拡大し、運動が得意でなくても輝ける環境が構築された

成果③：学習課題への明確なアプローチ

- 多くの教員が「学習の振り返りを通じて、目標と実際の行動のギャップを自覚する生徒が増えた」と回答

⇒ 児童・生徒が単元の狙いや学習目標を具体的に意識しながら運動する環境が構築された



成果①：体育・スポーツへの主体的な関心の向上

- 多くの児童・生徒が「自分の成長が数値で見えるのが楽しい」「次の練習で何を改善すればよいかが明確になった」「SPLYZA Motionを使うことでスポーツに対する見方が変わった」と回答

⇒ 運動を「自ら取り組むもの」として捉え、楽しみながら成長を目指す態度が育成された

成果②：データに基づく説明や話し合い能力の向上

- 多くの児童・生徒が「グラフや数値を使った話し合いが役立った」「データをもとに友達と議論することで新たな視点を得られた」と回答

⇒ 児童・生徒の『他者と協力しながら解決策を考えるスキル』が育成された

成果③：児童・生徒の「考えを深め、まとめる力」の向上

- 約8割の教員が「SPLYZA Motionを活用することで児童・生徒の考える力やまとめる力が向上した」と回答

⇒ 児童・生徒がデータに基づいて自らの運動を振り返り、主体的に考える力を伸ばすことが可能となった

サービス導入にあたっての課題とその改善策



課題①：教員間のICT活用意識のばらつき

- 課題
 - ICT活用に関する意識やスキルが教員間で異なり、導入・運用が一部の教員に偏る傾向がある
- 改善策
 - 簡易操作ガイドや模範授業動画の追加提供を行う
 - 校内研修やワークショップの定期開催及びICT推進チームの編成を勧める

課題②：学習評価基準の統一

- 課題
 - 学習評価における「思考力・判断力・表現力」の観点が曖昧になりやすい
- 改善策
 - 評価基準例を示した資料を提供し、教員が統一的な評価を行えるよう支援する
 - 評価基準を具体化し、児童・生徒自身に評価の視点を共有する時間を設ける

課題③：運動時間の確保

- 課題
 - サービス活用に時間を割くことで、実際の運動時間が減少する可能性がある
- 改善策
 - アップロードや振り返り活動の効率化を支援するテンプレートや運用例を提示する
 - 運動時間と振り返り時間を明確に分け、授業内『導入』及び『まとめ』の時間に活用時間を設ける



課題①：教員間のICT活用意識のばらつき

- 課題
 - ICT活用に関する意識やスキルが教員間で異なり、導入・運用が一部の教員に偏る傾向がある
- 改善策
 - 簡易操作ガイドや模範授業動画の追加提供を行う
 - 校内研修やワークショップの定期開催及びICT推進チームの編成を勧める

課題②：データ活用の難しさ

- 課題
 - 収集したデータの使用方法(どのようにフィードバックするか・どのように改善に繋げるか)の検討が必要である
- 改善策
 - 他校やモデル校での活用事例を共有し、授業での具体的な活用方法をイメージしやすくする
 - 授業で活用できるテンプレートを配布する

課題③：児童・生徒間のデータ格差

- 課題
 - 「データを理解するのが難しい」「説明を受けてもよく分からない」という児童・生徒の意見が見受けられる
- 改善策
 - 動画やイラストを用いたわかりやすいステップアップ教材を作成して提供する
 - データの読み取りや活用をグループワークで行い、お互いにサポートし合えるような学習環境を推奨する

サービスを利用した児童・生徒・教職員等のコメント



児童・生徒

体育の『楽しさ』について

- 動画を見返すことで自分の動きを確認できて楽しい
- 友達と一緒に考えたり振り返る時間が増えたので、体育がよりおもしろくなった

技能向上について

- 動画を見ながら具体的に改善点がわかった
- 先生のアドバイスを動画と一緒に確認できたので練習に役立った

友達のタグやコメントでの新しい気づきについて

- 自分では気づけない動きの良いところや改善点を友達が教えてくれた
- チームで戦略を考える際に他の視点を知ることができた

教員

新指導要領に基づく体育・保健体育授業について

- 動画をもとに、戦術や改善点についての思考・判断・表現を具体的に評価しやすくなった
- 生徒の意見交換や振り返りを通じて、個々の学びが深まる様子が見られた

児童・生徒の技能向上について

- 動画で具体的にフィードバックすることで、児童・生徒が自ら動作を改善する意識を持つようになった
- 個別指導がしやすくなり、全体の技能向上につながった

児童・生徒のタグやコメントでの新しい気づきについて

- 児童・生徒同士が自分たちの動きを言語化するすることで、気づきが生まれやすくなった
- 授業中の対話が増え、協働的な学びが実現できた



児童・生徒

運動の技能向上について

- 自分の動きを映像で確認することで、改善点を具体的に把握し、意識して練習できるようになった
- フォームや動作の細かい違いを比較できるため、より効率的にスキルアップできた

データなどの根拠を示して説明したり、話し合ったりする力について

- 映像を見ながら友達と意見を交換することで、具体的な根拠をもとに話し合いができるようになった

体育・スポーツに対する考え方の変化について

- データを活用して振り返ることで、スポーツは感覚だけでなく、論理的に考えることも重要だと理解した

教員

考えを深めたり、まとめたりする力について

- 一部の生徒にとってはより興味関心が高まり、数値データを基にした理解がによって具体的なコミュニケーションが可能になった

データなどの根拠を示して説明したり、話し合ったりする力について

- 膝の曲がり具合など、今までは話題に挙がらなかったことについての話し合いが活発に行われた

スポーツ探究の課題解決について

- これまでスポーツ探究では数値を用いた客観的データ判断が難しかったが、それが可能になった
- 今までより深く具体的な探究活動となり、なおかつ他教科と総合に関わり合った活動が展開できるようになった

会社概要

商号	株式会社SPLYZA
設立	2011年5月2日
資本金	1億円
役員	代表取締役：土井 寛之 取締役：安東 清文 取締役：ジョー・ウォーラー
所在地	〒430-0805 静岡県浜松市中区相生町16-13 TEL: 053-523-7719 FAX: 053-523-7729
取引先	NTTドコモ / NTTコミュニケーションズ / KEIアドバンス / さいたま市 / 大阪大学 / 京都大学