

## 2019年度（令和元年度）第1回千葉県体育学会大会 抄録

### <一般研究>

#### 小型活動量計による歩数およびエネルギー消費量測定の妥当性について

○小泉佳右（千葉大学国際教養学部）

【目的】小型活動量計による歩数およびエネルギー消費量測定の妥当性について評価することを目的とした。

【方法】健康な大学生10名（男性5名、女性5名）を対象者とした。使用した活動量計は3種であり、アクティマーカー（パナソニック電工、大阪）、MTN-220（キッセイコムテック、松本）およびKSN-200（キッセイコムテック、松本）であった。アクティマーカーについては、二重標識水法による活動量の数値と高い相関関係を有することが示されている（Yamada et al. (2009) Eur. J. Appl. Physiol. 105: 141-152）。対象者には、0時から24時までの丸1日間の連続装着、3種の活動量計の同時装着、腰部への装着などを依頼した。

【結果と考察】歩数およびエネルギー消費量ともに、相互の機器間で有意な相関が認められ、各機器の信頼性が確認された。データのばらつきを比較したところ一定の傾向はなく、ばらつきの発生はデータの数値の大きさに依存するものではないことが示唆された。一方で、各機器間の平均に有意な差が認められ、各機器の結果を混用して用いることは難しいと考えられた。

#### 保育園における継続可能な運動遊びの開発

○橋本和幸、上岡尚代（了徳寺大学）・吉岡秀晃（ネイチャー・アドベンチャー・ジャパン）

各保育園では子どもの運動機会の確保に様々な工夫をしているが、園の施設や設備、保育士の知識や能力等によって、運動遊びの時間や内容に制約が生じる可能性がある。そこで、より多くの保育園及び保育士でも実施できる運動遊びを考案することが、保育園児の心身の発達や運動能力向上に貢献できると考える。

私立保育園1園の年長組23名と年中組21名の園児を対象に、まずMKS運動能力検査で園児の運動能力を測定して、その結果に基づく運動遊びを考案した。そして、4か月後に再度運動能力を測定した。

調査の結果、事前の運動能力測定で評点が低かった、立ち幅跳びと捕球と両足連続跳び越しに働きかける運動遊びを考案した。事後測定では、立ち幅跳びとボール投げと両足連続跳び越しと捕球は成績が向上した。一方、往復走は成績が下降した。つまり、運動遊びで働きかけた能力は一定の向上が見られた。一方、働きかける運動遊びを実施しなかった能力の成績下降を防ぐ方法の検討が必要である。

## 資格認定事業を活用したスポーツ団体の経営戦略に関する一考察

○馬場宏輝（帝京平成大学）

わが国には様々なスポーツ団体がある。その多くは非営利で普及・競技力向上等を使命とし補助金・助成金に多くの収入を頼っている。公的・非営利な団体であっても赤字では経営できない。本研究では、資格認定事業をスポーツ団体の経営戦略として活用するということはどういうことなのか、意図的な経営戦略として展開している「NSCA ジャパン」の「体力トレーニング検定」を取上げ、その戦略性と構造を分析した。

経営戦略として「ミッションステートメント」「NSCA ジャパンのPR」「会員・有資格者の獲得」「コスト削減・収益増大」「キャリア教育」の視点から分析し、同一のスポーツ団体が、有資格者が増えると資格の価値が低下する（仕事の奪い合いが生じる）資格と有資格者が増えることに意味がある（増えることで社会が豊かになる）資格という、性格・機能の異なる資格を認定するからこそ、相乗効果を生むような戦略的な取り組みが可能となると結論づけた。今後は、合格者数・実施団体の推移、会員・NSCA-CPT・CSCS への推移、収益構造の推移についてさらに研究を深めていきたい。

## 中学校におけるインクルーシブ体育に向けたアダプテッド・スポーツの単元開発

○小泉岳央（千葉大学大学院）、藤原修一（千葉大学教育学部附属中学校）

障害の有無を超えたインクルーシブ体育を実現するためには、個人・環境・課題に応じてルール・道具などを適合させるアダプテッド・スポーツ（以下 AdS）（澤江, 2018）の考え方が必要である。AdS の実践は総合的な学習の時間で多く、教科との関連付けが必要である（佐々木, 2018）。そこで、本研究では、中学校保健体育科における AdS の単元開発を行い、AdS に対する生徒の実態を明らかにすることを目的とした。対象は、C 中学校第 3 学年選択授業で保健体育科を選択した 18 名であり、毎時間の学習カードと授業の様子を収めた映像から課題発見と解決への取り組みをまとめた。結果、単元前半は、スローイングやボールの捉え方といった自己の課題が多く、後半にかけてフォーメーション、連携した動きについて取り組む姿が見られた。単元を通して直接的な刺激で実感できる DF に関する記述が多いことがわかった。また、スローイングの技能向上に合わせて、定位置に戻る難しさが明らかとなった。