

センサーを活用した運動能力の育成

- 富士通株は、情報通信技術（ICT）を活用し、子どもの運動能力の育成を目的に、縄跳びのリズム感やバランスを測定するサービスを開始。サービスを体験する授業を山形市立第八小学校および飯豊町立第二小学校で実施した。
- センサー付きのベルトを着けて1分間縄跳びし、体の動きを測定。測定データから成功回数、失敗回数、平均跳躍回数、跳躍時間のばらつき、横ぶれ、前後ぶれの6項目を数値化する。ひとつの運動（縄跳び）を複数の観点で考察する多様性の学びにつなげる。
- 子どもたち一人ひとりの運動状況を数値化し、運動神経の見える化をすることでスポーツへの興味を引き出し、自発的な学習も促すなど、スポーツによる地域振興に貢献している。

富士通株式会社

Social Sports Learning
ソーシャルスポーツラーニング

運動脳の成長は心の成長



運動能力の多様性を5段階で数値化

→『美しい跳び方』を可視化

項目	リズム	リズム	リズム	リズム	リズム	リズム
成功回数	113	4	0.45	0.23	753	732
評価	2	2	4	4	2	2

跳躍能力の評価

- ・成功回数
- ・失敗回数

リズム能力の評価

- ・平均跳躍時間
- ・跳躍時間のばらつき

バランス能力の評価

- ・横ぶれ
- ・前後ぶれ

