

【公募テーマⅢ：新しい「部活動・放課後サービス」の実証】

公開版

実施報告書

挑戦し続ける全ての学生を支援する  
成長スキルシェア・プラットフォーム

2020.3.6 提出  
住友商事株式会社

# OUTLINE

01 背景と狙い

02 実施した内容

03 得られた成果

04 成果に対する納品物

# OUTLINE

01 背景と狙い

02 実施した内容

03 得られた成果

04 成果に対する納品物

## 01 背景と狙い PURPOSE

### チャレンジしたい事

- 試験的な部活動支援・教育プログラムの実施であり、適切なサービス・デザインを実施し、同時に評価を行う事。
- 既存の部活動支援・教育プログラムと比較をすると当時に、部活動支援・教育プログラムを改訂する事を目標として、実証事業後の”事業化”に資する実証実験結果を得る。

### 大きなテーマ

- 教員の業務負荷を改善し、本来の教育活動に専念できる環境を構築する事。
- 日本固有の文化、資産とも捉える事ができる部活動を通じた学びの価値を向上させる事。

上記を大きな2つの軸とするが、部活動を「見る」「支える」関係者である応援する主体（父兄/OBOG）、管理する主体（学校）もステークホルダーとして捉え、Valueの提供を試みる。

### プロダクト名（以下、本プロダクト）

挑戦し続ける全ての学生を支援する成長スキルシェア・プラットフォーム “BUKATOOL”

## 案件背景

日本における部活動は、運動を通じて健全な体と精神を鍛える場として多くの学生が参加しており、現在部活動生は500万人。さらに活動を支える父兄、OBOGは4,500万人と多くの関係者が存在する。

部活動では、運動や競技能力だけでなく、対戦校との競争を通じて創意工夫、チームワーク、課題解決力が鍛えられるため、大学体育会出身者の新卒採用人気の高さに代表されるように社会での評価は高い。

しかしながら、昨今、指導者によるハラスメント、非科学的な指導、顧問の過重労働などが問題となり、充実した部活動を過ごせる環境にあるのは全国有数の強豪校に限られており、学年が進むにつれ部活動を離れてしまう学生が増えている。

我々は、斯様な厳しい環境にある部活動に対し、心技体それぞれの面から、健全な成長ができる環境を提供し、取り巻く関係者を巻き込んだビジネスを展開していきたい。

## 取り組み意義

本プロダクトは、住友商事（当社）がこれまで経験をしてこなかった「スポーツ・教育領域のデジタルプラットフォーム事業」である。本プロダクトの成功は、国家の将来を背負って立つ若者の成長に寄与する事、且つ取り巻く様々なステークホルダーとの共創を実現する、まさに次世代を見据えた社会と共に安定的かつ持続的な成長を目指すものである。

当社が掲げている6つのマテリアリティ（持続可能な社会の為の重要課題）の中では「地域と産業の発展への貢献」「人材育成とダイバーシティの推進」「快適で心踊る暮らしの基盤づくり」に該当する。

当社の中期経営計画における次世代ビジネス投融資枠の内、個人のアイデアを対象にしたチャレンジ推進投融資枠である社内起業制度（通称”01チャレンジ”）が昨年度発足した。本プロダクトはグループ企業、グローバルを含めて全ての役職員から応募のあった327組から現段階において唯一、当社として実証実験が許可された案件である。

# OUTLINE

01 背景と狙い

02 実施した内容

03 得られた成果

04 成果に対する納品物

## 02 実施した内容 IMPLEMENTATION



最高のコーチ



最新のテクノロジー



最良の管理システム

### a.最高のコーチ

日本のトップレベルのコーチによる直接指導（月1回）、動画やチャットなどによるオンラインによるコーチングサービスを提供。正しく適切な競技能力を身につける。

### b.最新のテクノロジー

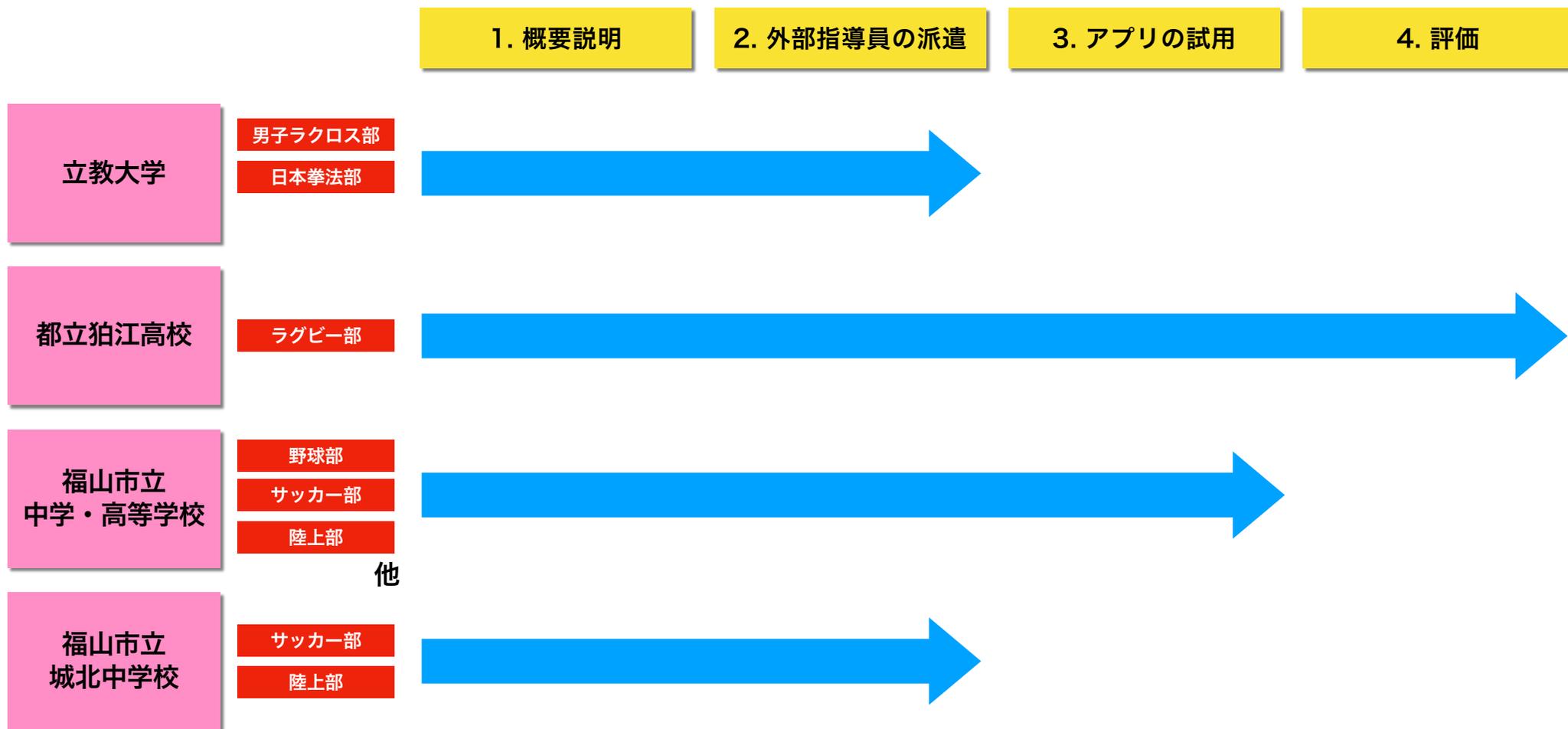
スマホ、ウェアブルなどを活用したコンディショニング管理システムを提供し、適切な栄養、休息トレーニングを実行し、科学的に正しく運動能力を身につける。

### c.最良の管理システム

部費、OBOG会費などの活動費を一元管理できるソフトを提供。不適切な使い込みを防ぎ、透明性のある効率的な管理を行い、メディア機能を利用した活動状況を関係者に発信する。



## 02 実施した内容 IMPLEMENTATION



開発

モックアップ（ウェブアプリ）を作成し、テストユーザーが使用中。

1. TOP画面



2. 動画配信機能

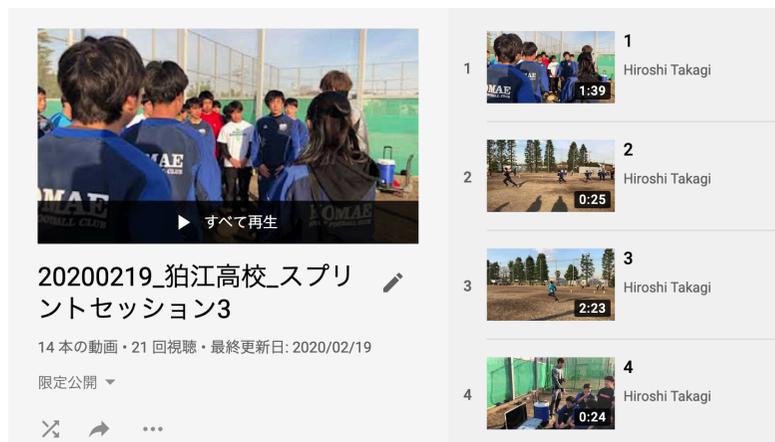


3. スケジュール管理機能

TODAY < > 2020年2月							LIST	DAY	MONTH
日	月	火	水	木	金	土			
26	27	28	29	30	31	2 / 1	土曜授業 放課後		
2	3	4	5	6	7	8			
9時 栄養講習会 11時 <動画共有>水	オフ	16時 放課後	16時 放課後	16時 放課後	16時 放課後	9時 AM			
16時 ウェイト									
9	10	11	12	13	14	15			
9時 ゲーム (横須賀) 13時 PM 多摩リーグ	オフ	13時 ゲーム (日大藤)	16時 放課後	16時 放課後	合唱祭	16時 放課後			
16時 ウェイト									
16	17	18	19	20	21	22			
9時 AM タグラグビー 13時 PM 多摩リーグ	オフ	16時 放課後 (小平き)	16時 放課後	22:29 オフ (準備)	入選	採点			
23	24	25	26	27	28	29			
22:30 ゲーム (生田)	22:30 AM	オフ (採点)	オフ (採点)	テスト前	テスト前	テスト前			
テスト前									

## 02 実施した内容 IMPLEMENTATION

### 2. 動画配信機能



視聴回数

540回

総再生時間

14.4時間

平均視聴時間

1分35秒

平均視聴回数  
(1ユーザー当たり)

9.8回

集計期間 (2019/12/5-2020/3/3)  
アクティブユーザー数:53人

# OUTLINE

01 背景と狙い

02 実施した内容

**03 得られた成果**

04 成果に対する納品物

## 03 得られた成果 (サマリー) RESULTS

### 狙っていた効果

- 顧問の指導における負担軽減
- 部活生が最先端、最高峰の指導環境に触れ、成長することができ、部活動が楽しくなる
- 保護者などの関係者が安心して部活動をサポートすることができる
- トップコーチ、各種テック企業が学校とつながる機会を得ることができる

## サマリー

### 得られた成果

- 顧問の技術指導の負担が軽減し、生徒の成長はもとより、自身も学びの機会を得ることができた
- 高度かつ専門的で科学的な指導により、どのようにすれば上達するかを習得し、自分で工夫するようになった
- 栄養などの部活動のサポートに必要な知識を身につけることができた
- 全国トップクラスの部活動に接点が限られていたため活動領域の拡大、深堀につなげることができた

## 最高のコーチの派遣

### 狙っていた効果

- 日本トップレベルの各種コーチを月一度現場へ派遣。高度で専門的かつ科学的な指導により部活生が効果的にスキルを身に着けることができる各指導機会の動画を撮影しアプリを通じて配信し、次に指導を受けるまでに自ら工夫して上達に取り組むようになるサイクルを生み出し、部活動をPBLの場として課題成長力を身に着ける。
- 部活動に必要なスキルをグラウンドの中で競技として使うものと、グラウンドの外で活動を進めていくために使うものに分けて各部活に提示し、その上で各部活で向上が必要と感じているスキルを顧問と生徒が自ら考えて選択。

### 得られた成果

- コーチによる現場指導時、顧問、生徒ともに毎回高い集中力で臨み、当日だけでも大きな成長がみられる生徒がいた。
- 指導機会の間でも指導者が指導方法を日常の練習現場に落とし込み、これまで以上に上達へ取り組む意識を持つことができ、次の指導機会を顧問、生徒共に待ち遠しにしており、部活動がより活発になった。
- 指導実施先限定して配信した指導様子を収めた動画はアップロード直後から視聴が頻繁に行われ、顧問および生徒共に前述した学習サイクルに生かしていた模様。
- 顧問は日常からどのように指導するか考え、工夫して取り組んできていたが、各コーチの指導方法

## 最新のテクノロジーの導入

### 狙っていた効果

- コンディショニング、トレーニング記録を生徒がそれぞれノートに手書き記録をつけているものを、アプリに入力し、それらをまとめた形で顧問や他部員と共有するようになる仕組みを提供。
- 部員は日々の記録をつけていくことを習慣づけることができ、その積み重ねをグラフなどわかりやすいビジュアルで自身の成長を実感することができる。
- 顧問は日々のフィジカル面の各種トレーニングへの取組、コンディショニングの状況をタイムリーに一度に把握することができ負担が軽減する。

### 得られた成果

- トップコーチの指導によりスキル面で上達し始めてくると、次にフィジカル面の強化が必要であることに気付き始めている段階にあり、フィジカル面の記録をアプリで行っていく習慣づけまでにはまだ時間を要する。
- 提供したアプリがトップアスリート向けとなっていた面もあるため、より簡易的に利用できるアプリ提供も今後検討したい。
- また、中学校を中心に各校でスマホ使用制限があり、各記録をすぐにつけられる環境に差があり、すべてのユーザーでアプリ導入に至らなかった。

## 最良の活動管理システムの導入

### 狙っていた効果

- 日々の活動に必要な活動費やスケジュールの管理をサポートするアプリを提供し、顧問やマネージャーが活動管理の負担を軽減する。
- 活動費管理では、クラウド会計システムを提供し、リアルタイムで入出金履歴の把握、会計報告の自動作成をシステムが行うことにより、活動費の透明化を実現すると同時に、顧問、マネージャーから日々の雑務から解放する。
- スケジュール管理では、皆が最新の予定を共通で確認するアプリを提供し、予定表を変更の都度印刷し配布するというアナログで煩雑な業務から、顧問、マネージャーを開放する。

### 得られた成果

- 活動費管理は、部活動という任意団体の口座の開設及びオンライン化、デビットカード発行に各金融機関との調整に時間を要し、クラウド会計の導入に至っていないため、検証ができていない。前者は解決しており、後者は20年4月中旬頃に解決し、導入が開始できる見込み。
- スケジュールを入力、管理できる仕組みを提供。日々の活動予定の確認に加え、トップコーチの指導予定及び動画の確認ができるようになっており、日々、関係者がアクセスしていく流れを作ることができた。

## 03 得られた成果 (今後) RESULTS

### 見えてきた課題

- 各校とも試験などの各種イベントが毎月盛り沢山の  
ため、コーチ派遣実施予定の調整に時間を要する。
- 各サービス利用に関する意思決定及びフォローの顧  
問関与領域が大きく新たな負担となっている。
- より顧問が関与せずに、生徒たちが自ら各サービス  
を直接利用し、自立して部活動に取り組める仕組み  
。
- 中学校を中心に学内でスマホ使用が禁止されている  
。
- 指導動画閲覧を各自がスマホで行う際、wifi環境が必  
要。(学校にない)
- 保護者など顧問生徒以外の関係者向けに特化したア  
プリ機能が必要。

## 今後

### 今後の取り組み

- スケジュール管理機能に各コーチと直接予定を調整  
できる機能を実装する。
- 生徒が受けたい指導スキルを選び、それによりどの  
ように自分たちが成長できるかをわかるような仕組  
みの構築。
- 指導を受けた各コーチと次の指導機会までにコミュ  
ニケーションを取れるツールの提供。

### 得られた新たな気づき

- 指導を受けたいのは必ずしも競技特性のあるスキルではなく、学生の自立を支援するマネジメントや、顧問向けワークショップなど、各部の事情によって様々であること。
- 陸上部がラグビーなど、他競技のコーチングを受けることで、コミュニケーション能力やフィジカルなど日頃鍛えることができていないスキルが上達する。
- いきなりすべての環境を整えるより、まずは競技がうまくなるきっかけを作り、試合などの実戦を通じて、成長を実感し、更に上達するために必要なものを考えるサイクルで利用を進めていくアプローチが効果的なケースが見られる。
- 逆を言えば、一気にいろいろなサービスを利用すると、部活によっては消化不良を起こす。
- 生徒が自分のプレーを動画で見て観察、指導を受ける機会が少なく、実施すると効果的であり、顧問の日常指導においても効果的かつ負担軽減につながる。

### 未来の教室

- 実証期間を最低でも1年間にしてほしい。現状、採択決定後から5か月しかないため、各実証校やコーチなどの外部関係者との立ち上げ調整に1~2か月を要し、実際に実証できる期間が3か月程度しかないため、課題の洗い出し、成長サイクルの見極めできる機会が限られている。
- 各校及び保護者などの関係者と接点を持たせていただく際、「未来の教室採択事業」として紹介できることは安心感が大きく、今後ぜひ当該事業を継続して頂きたい。

## 提言

### 学校環境

- 生徒がストレスなく指導動画などのアプリを使えるよう、学内にPCやタブレット機器、通信環境などのインフラ整備を行っていただきたい。
- 顧問が各サービスの利用、付随する各種コミュニケーションを潤滑に行えるよう、タブレット機器の提供をお願いしたい。
- 金融機関に対し、学校の部活に関しては、法人同様に口座の開設、オンラインバンキング対応を行えるようお願いしたい。

# OUTLINE

01 背景と狙い

02 実施した内容

03 得られた成果

**04 成果に対する納品物**

## 04 成果に対する納品物 (プロトタイプ) DELIVERABLE

### 主な機能



①月間予定

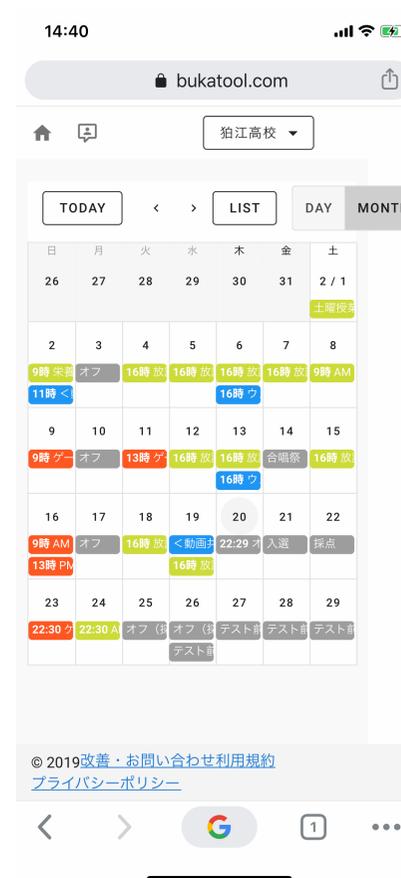
②動画

③管理画面

④チームスローガン

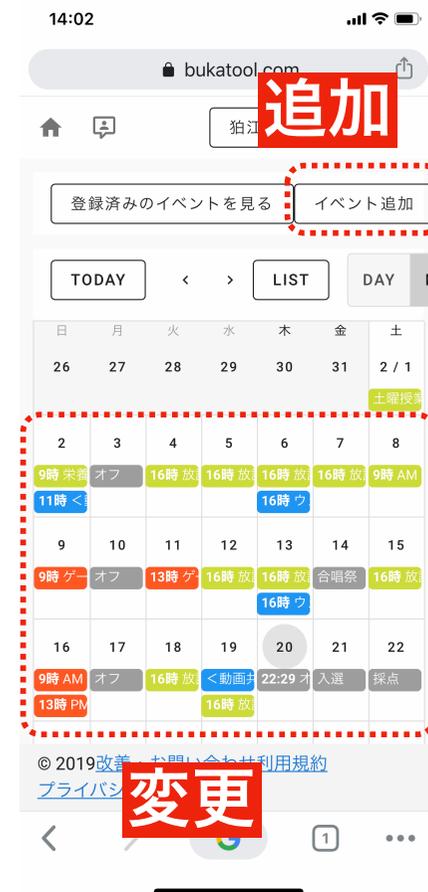
## 04 成果に対する納品物 (プロトタイプ) DELIVERABLE

# 月間予定 (閲覧)



# 04 成果に対する納品物 (プロトタイプ) DELIVERABLE

## 月間予定 (追加・変更)



# 04 成果に対する納品物 (プロトタイプ) DELIVERABLE

## 月間予定 (更新)



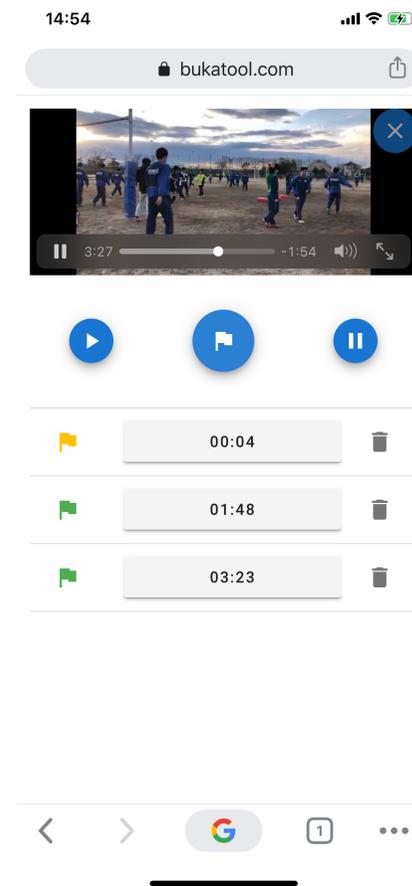
変更



追加

# 04 成果に対する納品物 (プロトタイプ) DELIVERABLE

## 動画機能





EOF