

総合型選抜 解答例

令和7年度

小 論 文

(採点のポイント)

問1. ICTを運動やスポーツに使用することの長所・利益・有効性・効果などといったポジティブな側面を意図する「プラス面」と、短所・欠点・不利益・問題点などのネガティブな側面を表す「マイナス面」のそれぞれについて、実用性や現実性をふまえたより多くの見解が示されていることを評価した。そのような「プラス面」「マイナス面」として、以下のような点が挙げられる。

[プラス面]

- 運動中や前後における心拍数・脈拍・血圧などの生理機能を測定して数値化及びデータ化し、体調・コンディションの客観的把握やメンタル面も含めた健康管理をすることができる。
- 動作やプレーを手軽に録画し配信することが可能となり、他者との共有が容易となることで客観的な指導やフィードバックをする(パフォーマンスや成果に対する評価やアドバイスを伝える行為)、またプレーヤーは受けやすくなって、パフォーマンスの改善・向上につながる。
- 練習・トレーニングとパフォーマンスの関係を客観的な数値的データとして記録し分析することを通して、より高いパフォーマンスに向けた効果的で効率的な指導、及び練習やトレーニング内容の開発を可能とする。
- 試合の審判において、近年では「VAR (Video Assistant Referee)」といったビデオなどの機器による審判員補助技術を活用することで誤審を防ぎ、より公正な判定をすることができる。
- 試合・練習や運動中のプレーヤーの動作・フォームをビデオに録画し解析したり、プレーヤーの身体の一部に小型センサー(ウェアラブルセンサー)を付けて動作や生体機能を詳細に記録・測定したりすることで、パフォーマンスを可視化かつデータ化することによって、パフォーマンスや戦術の向上に役立つ。
- インターネット上のYouTubeなどの動画共有サイトや運動・スポーツ系のWEBサイト上で、トップアスリートのパフォーマンスや試合の動画、及びスポーツインストラクターやトレーナーなどの専門家によるエクササイズ・トレーニング等のレッスン動画を手軽に視聴でき、それを教材として活用することで、自身のスポーツや運動のパフォーマンス向上に役立つ。
- 手持ちの小型情報機器・端末(スマートホン・タブレット、等)を利用し、専門家によって開発された運動・スポーツ関連のトレーニングやフィットネスアプリケーションを導入し教材とすることで、専門的な知識や技術を容易に学べる。
- 体育授業においても、指導場面に応じて上掲した観点について適宜導入して生徒の技能向上や学びを促進するとともに、とくに次のような点も考えられる：①ICT機器を使い視覚的に動きを把握できる利点を生かし、生徒の体育への興味・関心を高めることができる。②ICT機器を活用して、自身や友達の動きを確認や比較・共有することのできる利点を生かして、他者と関わり対話を通してコミュニケーションを活性化するとともに、思考力・判断力・表現力・対人関係力などを高められる。③改善点の把握や、技能の向上の実感を視覚的に把握できる利点を生かして、効果的なふり返りや教員からのフィードバック・指導ができ、生徒の技術・知識の向上につなげやすい。④出欠の取りまとめ、体温の記録、授業のふり返りやアンケートの集計・分析、情報伝達などについて、機器を活用することで教員の負担軽減につながる。
- 上記以外にも、実用性や現実性のある活用についてのポジティブな観点や考え。

[マイナス面]

- 機器に依存しすぎて個人的な使用に偏ることで、機器ばかりを見て人を見ず、チームメイトや仲間とのコミュニケーションが希薄となる(ひいては、パフォーマンスに悪影響を及ぼす可能性)。
- ICT機器が高度化するほど、その機能精度があがる一方で、機器によっては高価となり導入が難しい。また、導入したとしても高機能で高価な機器ほど、そのアップデートや維持管理費がかかる。
- ICT機器の中でも、近年急速に発達し導入されてきているAI活用との関連で見ると、次のような点がデメリットとして考えられる：①AIを導入するにあたり良質で大量のデータが必要となるため、人数に限られるアマチュアチームや創立間もないチームの場合はデータが集まらずに活用できない、または導入までに時間と労力がかかる。②高機能なAIほど精度が高くパフォーマンス向上に大きく貢献できる一方で、膨大なコストがかかるため費用不足で導入を断念せざるを得ない。③AIを導入したとしても、そのAIを運用するための専門的な人材・環境が整備されないことで活用できない場合もある。④以上の点を鑑みて、高機能・高精度(ゆえに高価)なAIほど、私的・個人的には容易に利活用することは難しい。
- 体育授業では、とくに次のようなことが考えられる：①機器に依存し自分の動きを集中して見ればよいと考えて自己完結してしまい、仲間との協働・協力という学習が薄れてしまう。②グループ学習において動画を見たり、見ながら議論したりするといった機器を使った時間が長くなることで、運動量が減り活動が停滞してしまう。③指導の効率化や効果促進の面もある一方で、使用機器によっては、とくに不慣れな場合において設置や操作に時間がかかってしまい授業時間を削ってしまう。
- 上記以外にも、実用や現実的に妥当と考えられるネガティブな観点や考え。

問2. 問いの説明文で指示している下記の点(下線部・太文字部)について確実にふれつつ、よりの確かつ具体的に論説しているかを評価した。適宜、実例などを用いて詳述されていることが望ましい。

- ICTの利活用をすることで目指す「目的」、及びその「理由」の点を交えて述べられている。
- 自分を運動やスポーツ指導者として仮定した際に、「どのような立場の指導者なのか」(学校教諭、地域の指導者、等)、「指導対象は誰なのか」(学校教育での中学生・高校生、地域のスポーツクラブや団体の構成員、等)、「どんな指導場面なのか」(学校での保健体育の授業、放課後の課外活動、学校外での地域のスポーツ活動、等)、「何の運動・スポーツなのか」(野球、サッカー、バスケットボール、陸上、水泳、ウォーキング、等；多種目を有する個人スポーツ・競技では、具体的な種目名にも言及されていることが望ましい)といった指導上の前提となる背景や状況について明示されている。