

オンデマンド授業におけるカポエイラ・エクササイズを試み

小笠原 大輔^a

^a 湘北短期大学保育学科

【抄録】

新型コロナウイルス感染症拡大防止により対面授業が実施できなかったため、オンデマンド授業において、カポエイラ・エクササイズを3回分を行った。学生によるアンケート結果から、本授業はほとんどの者にとって楽しいものであり、動画自体も分かりやすかった。また回を追うにつれエクササイズ的な側面より、動きそのものに対する興味が増加する傾向であることが示唆された。以上より、本教材はオンデマンド授業の教材として有用であると期待できる。一方で、学生の住環境により、視聴は出来ても運動をするスペースが無いという問題が浮き彫りとなった。このことは今後もオンライン授業における、とりわけ実技系科目の抱える大きな課題である。

【キーワード】

オンデマンド、カポエイラ

1. はじめに

1-1 背景

2020年度は、新型コロナウイルス感染症により多くの大学でオンライン授業が採用されたが、教員側では慣れないオンラインシステムに対する理解やオンデマンド動画の作成と教材準備、学生側ではネット環境をはじめとした「受講できる環境」の確保に悪戦苦闘した。とりわけ実技系科目は「動く場所」「動く仲間」が十分ではない中での授業となり、授業方法・授業内容ともに大幅な修正を余儀なくされた。

しかしながら、当然「できないからやらない」

<連絡先>

小笠原 大輔 ogasawara@shohoku.ac.jp

ということにはできず「やれることをやる」しかないながらも少しでもより良い授業を目指して、まさにネットを通じて大学間、教員間での情報共有がこれまで以上に行われた。例えば日本コーチング学会では「新型コロナ禍を乗り越えるトレーニング実践の取り組み」¹に関する情報を共有できるページを設置したり、日本スポーツ協会では、ACP（アクティブ・チャイルド・プログラム）ページ内に「ソーシャルディスタンス遊び」のデジタルブックを無料公開したりしている²。またSNSでもFacebookでは「ダンス授業教材の共有（withコロナのダンス指導法など）」³や「美術科教育を遠隔授業で行うために」⁴、「新型コロナのインパクトを受け、大学教員は何をすべきか、何をしたいかについて知恵と情報を共有するグループ」⁵と

表1 カポエイラ・エクササイズ授業内容

time	1回目(6/19)	time	2回目(7/3)	time	3回目(7/17)
0'00"	カポエイラの概要、説明	0'00"	準備体操	0'00"	準備体操
3'50"	準備体操	15'30"	ジंगा	13'45"	ジंगा
21'30"	ジंगा	17'00"	避ける動き	16'00"	避ける動き
26'10"	動きの説明	19'40"	攻撃の動き	17'50"	攻撃の動き
27'30"	避ける動き(2種類)	24'00"	ジंगाのアレンジ(2種類)	20'00"	対戦で2つの動きを繋げる (避け～攻撃、攻撃～避け)
32'30"	攻撃の動き(2種類)	34'40"	2つの動きを繋げる (移動～避け、攻撃)	26'40"	攻撃の動き(ケイシャーダ)
41'00"	対戦	38'20"	cool down	36'00"	3つの動きを繋げる (移動～避け～攻撃)
43'45"	cool down	39'35"	終了	38'45"	cool down
44'30"	終了			40'00"	終了

いったグループページが設けられた。学会や研究会などでも「コロナ禍における〇〇」というシンポジウムや研究発表、実践報告が目立った。

1-1 本学での取り組み

本学では、4～5月はオンライン授業を行い、6月からは対面授業とオンライン授業の併用となった。オンラインでは時間割の都合上、曜日によってオンデマンドを選択せざるを得ない授業もあり、「体育実技／理論」もそれに該当する。大学における体育は、各種スポーツ技能および体力の向上といった側面はもちろん「生涯スポーツへの導入や人間関係の構築」⁶といった側面も重要である。スポーツ活動では、身体活動を伴う生身の体を通じた交流が自然な形で行われることが多い。しかしながら、オンライン授業の場合、この「生身の体を通じた」がカットされてしまう。それでも同時刻に同内容を行うことによる学生同士の交流は工夫次第で可能となる。Zoomを用いたダンス授業においてブレイクアウトルームを活用し「主体的対話的な学び」を成立させた報告⁷も多数ある。また本学保育学科でも全面オンライン授業期間においては、前述の例と同様にZoomのブレイクアウトルームを用いて、1年生145名を5～6名ずつ分けて、まだ直接会ったこともない相手とオンライン上でグループワークを行っており、学生の感想でも「学生同士の交流」に関する

記述が多く見られた。

一方、オンデマンド授業ではこの「学生同士の交流」もカットされ、オンデマンド授業の性質上いたしかたないが一方向的になってしまう。

そこで本授業では、心身の健康維持のための運動を行うという目的に加え、このような状況の中、少しでも「双方向」(に近い)体験ができるような内容を行う目的で、動きのやり取りを楽しむブラジルの伝統武芸であるカポエイラを取り上げ、擬似的に双方向的かかわり合いを体験する授業を試みた。今回はその実践報告を行う。

2. 方法

2020年度「体育実技／理論」(通年30回)前期15回のうちの6回をオンデマンド授業で行い、そのうちの3回(6/19、7/3、7/17)で「カポエイラ・エクササイズ」(カポエイラの動きを取り入れたエクササイズ)を行った。履修者は保育学科1年生145名である。内容(表1)は準備体操を含め40～45分程度とし、毎回視聴及び実施後にGoogleフォームにて100字程度で感想を提出してもらった。また、前期終了時に質問紙によるアンケート調査を行った。

データ回収・集計に関して、前期終了時アンケートは欠席者が3名いたため回収率97.9%(142/

145)であった。また各回 Google フォーム回収率は、1回目 81.4% (118 / 145)、2回目 80% (116 / 145)、3回目 87.6% (127 / 145) であった。尚、統計的解析には JavaScript - STAR XR 及び KHcoder3 を用いた。

3. 結果および考察

3-1 アンケート

3-1-1 各質問項目

前期授業終了時に回答用紙を用いたアンケート調査を行った。Q6～Q10は「とてもそう思う」「まあまあそう思う」「あまりそう思わない」「そう思わない」の4件法である。学生による自由記述の例は「_____」で示す。

Q1. 「カポエイラ」を知っていましたか (図1)

85%の者が「今回初めて知った」と回答している。初めて体験する種目に対するやりにくさもあったと思われるが、「初めて聞いて知ったので、他の国の遊びやスポーツに興味を持ちました」や「世界中の文化をもっと知れたらいいなと思いました。このような知識を将来子ども達に教えてられたら良いと思います」など未体験の種目および文化に触れる良い機会となったことがうかがえる。

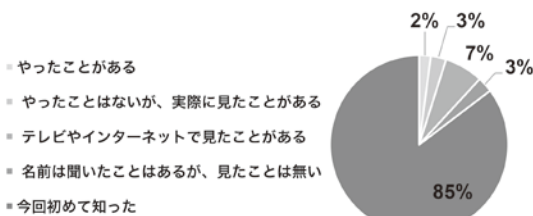


図1 Q1. 「カポエイラ」を知っていましたか

Q2. 「カポエイラ・エクササイズ」の動画 (全3回) は全部見ましたか (図2)

85%の者は3回ともすべて視聴をしているが、

残りの15%の者は複数回見逃していることが明らかになった。全く視聴していない者はいなかった。入学後、学内において授業を受ける前にオンライン授業に突入したことから、e-learningシステムによる授業に慣れておらず、オンデマンド授業を見逃してしまう者も少なくなかったようである。これらの者に対しては、対面授業開始後に直接オンデマンド授業の方法を説明し、後日オンデマンド授業を視聴させた。

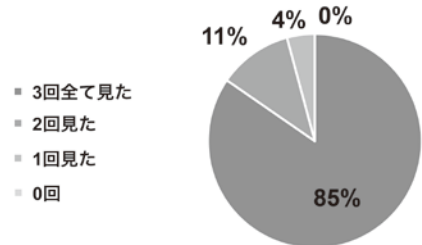


図2 Q2. 「カポエイラ・エクササイズ」の動画 (全3回) は全部見ましたか

Q3. 動画を見ながら、どの程度体を動かしましたか (図3)

61%の者が「かなり動かした」ないし「まあまあ動かした」と回答しているが、残りの39%の者が「少しは動かした」「全然動かさず、視聴しただけ」と回答している。すなわち約4割の者が実際に室内で運動することが難しいということが明らかになった。その理由は「部屋がそんなに広くないので、やるのが少し大変だった」のように「スペースが無い」や「足音を気にして」といった住

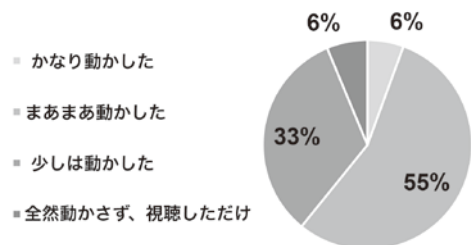


図3 Q3. 動画を見ながら、どの程度体を動かしましたか

環境によるものが75%を占めており、このことはオンライン授業の中でもとりわけ実技系科目の大きな課題の一つである。

Q4. 各回の動画をどれくらい繰り返して見ましたか (図4)

19%の者が複数回視聴していた。繰り返して見直すことができる点はオンデマンド授業の大きなメリットの一つである。

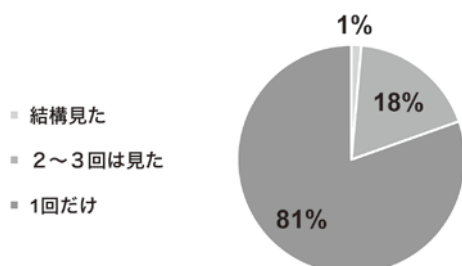


図4 Q4. 各回の動画をどれくらい繰り返して見ましたか

Q5. 家族も参加 (視聴または運動) したことがありますか (図5)

8%と僅かではあるが、家族も一緒に参加していた。「隣に弟もいたのですが一緒になって楽しそうにやっていたので小さい子でも楽しめるのだと感じました」や「6歳離れている妹も楽しいって言いながら2人でやっていました」のように、カポエイラの醍醐味である「動きのやり取り」を家族とともに行うことにより体験できたという報

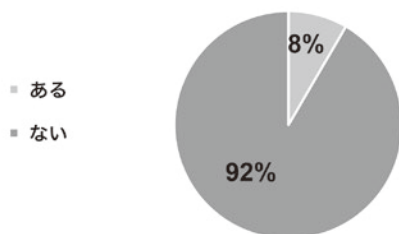


図5 Q5. 家族も参加 (視聴または運動) したことがありますか

告もあり、これもまたオンライン授業のメリットの一つであるといえる。

Q6. 動画は分かりやすかったですか (図6)

「とても」66%「まあまあ」34%で、合わせて100%の者が「分かりやすかった」と回答している。矢印などのマーカーを活用し (図7)、動きのコツや方向などを視覚的に教示できる点は動画ならではの利点である。

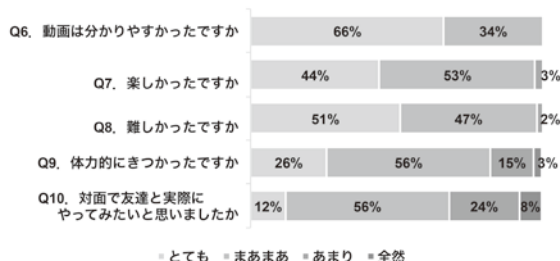


図6 Q6～Q10. 「カポエイラ・エクササイズ」を実施してみた感想

Q7. 楽しかったですか (図6)

「とても」44%「まあまあ」53%で、合わせて97%の者が「楽しかった」と回答している。対面ではなく、かつ広い場所で思い切り動けない者も少なくない中でもこれだけの多くの者が楽しさを感じたのは予想外であり、オンデマンド授業の可能性に期待できる結果でもあった。

Q8. 難しかったですか (図6)

「とても」51%「まあまあ」47%で、合わせて98%の者が「難しかった」と回答している。今回初めてカポエイラを体験した者が98%であった (図1) ことはもちろん、「画面越しなので、理解するのに時間もかかりました」のように、カポエイラに限らず画面を見ながら行うことの難しさ、また前述した自宅で行うことによる物理的な難しさもあった。



図7 動画に矢印や△などのマーカーを入れる

Q9. 体力的にきつかったですか (図6)

「とても」26%「まあまあ」56%で、合わせて82%の者が「きつかった」と回答している。「足をあげるのがきつく」や「しゃがんだり蹴ったりしてきつくて」からわかるとおり、カポエイラ特有の低い姿勢での動きや蹴り動作など全身を大きく動かす多様な動きがあり、きつかったようである。また「最初のストレッチがきついです」や「運動を最近していない自分にはとてもきつかったです」のように主となる運動であるカポエイラの動きに入る以前に、準備体操の段階できつと感じる者もあり、自粛期間における身体活動量低下の背景が垣間見える記述もあった。

Q10. 対面で友達と実際にやってみたくらい思いましたか (図6)

「とても」12%「まあまあ」56%で、合わせて68%の者が「対面でやってみたくらい」と回答している。「実際に友達と向き合って行うことでもっと楽しくなるのではないかと思います。体育館が解禁されたら、是非授業内でやりたいです」「実際に1人ではなくてみんなと一緒にやってみたくらいです」からわかるとおり、カポエイラもさることながら、とにかく対面で友達と運動したいという気持ちが強いものと思われる。

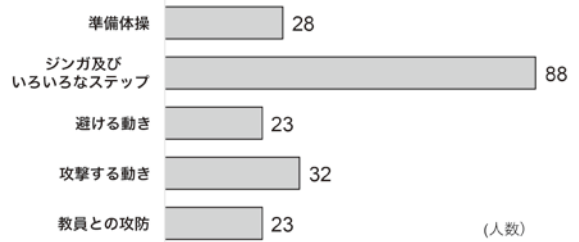


図8 Q11. 気に入った動きがあったら教えてください (複数回答可)

Q11. 気に入った動きがあったら教えてください (複数回答可) (図8)

最も多かったのは「ジンガおよびいろいろなステップ」であり回答数88であった。これは足運び等がダンスステップに似ており、身近に感じられたためではないかと推察できる。また他の動きに比べて筋力や柔軟性等をそれほど必要としないことから、気軽に行うことができるという良さも影響していると思われる。一方、回答数23と最も低かった「避ける動き」は、スクワットと同等の動きであり身体的にきつく、且つ、本来は相手がいて初めて「当たるかもしれない。当たらないように避けよう」といったドキドキ感やスリルを味わうことができるが、一人なのでそれも実感できないという点からも、面白さ感じられにくかったのではないと思われる。またカポエイラの醍醐味である「2人で動きのやりとりを楽しむこと」を擬似的に体験する目的で実施した「教員との攻



図9 「教員との攻防」で対戦を擬似的に体験

防」(図9)では「画面の先生と勝負している気分が楽しかったです」といった対戦のイメージを持つことができたと思われる記述も見られるものの、やはりあくまでも擬似的であり臨場感は得られにくいと思われる。

Q12. 前期終了後も自宅などでカポエイラ・エクササイズを実施しましたか(図10)

16%の者が、授業後にも複数回、視聴・実施をしている。外出自粛・オンライン授業による運動不足解消のためにも活用されていると考えられる。

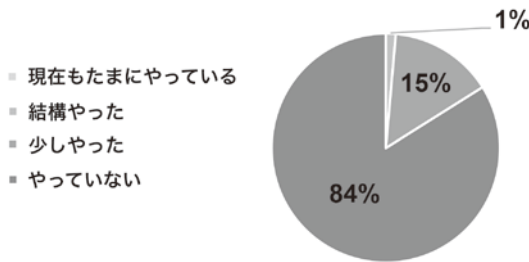


図10 Q12. 前期終了後も自宅などでカポエイラ・エクササイズを実施しましたか

3-1-2 相関

4件法で質問したQ6～Q11における相関をみると(表2)、「動画の分かり易さ」と「楽しい」との間(r=0.437, F=33.38, df1=1, df2=141, p<0.01)、「楽しい」と「対面でもやりたい」との間(r=0.352, F=19.89, df1=1, df2=141, p<0.01)、「難しい」と「体力的にきつい」との間

表3 6つのコードのコーディング・ルール

*エクササイズ 汗 発汗 きつい ぼかぼか ボカボカ いい運動 辛い 激しい 体力 ハード 熱い 暑い 鍛え 運動量 全身 筋力 フラフラ 筋トレ 大変 大騒 太もも 尻 ふくらはぎ 腹筋 股関節 筋肉 効く ウエスト ヒップ くびれ スタイル 下半身
*動き 蹴 攻撃 脚 足 ケイシャード コリーニャ ジंगा 避 守 技 動き ガロパンチ メア・ルーア・ジ・フレンチ エスキーバ
*楽しい 楽 音楽 喜び 面白い 嬉しい 笑 は「音楽」は除くという意
*難しい 難しい 難易度 高度 ついてい ついて行 複雑
*(保育)現場の想定 子 子ども 保育
*文化 ブラジル 海外 国 文化 音楽 日本

(r=0.495, F=45.78, df1=1, df2=141, p<0.01)に弱～中程度の有意な正の相関が見られた。以上より、動画の分かり易さが楽しさに繋がり、ひいては対面授業への期待にも繋がる可能性があることが示唆された。また難しさは前述のように、初めて体験する動きに対する難しさや、自宅で行い、対面ではないことに対する物理的・環境的要因による難しさもあるが、運動強度との関連も示唆された。

3-2 テキストマイニング

各回の授業の感想からKHcoder3を用いて、テキストマイニングを行った。有効回答数(回答率)は1回目117(81%)、2回目116(80%)、3回目129(89%)であった。

総抽出語数は30,314、異なり語数は1,709であった。抽出された語よりコーディング・ルールを作成

表2 Q6～Q11における相関

	どのくらい動かしした	動画の分かり易さ	楽しい	難しい	体力的にきつい	対面でもやりたい
どのくらい動かしした	-	-0.054 ns	0.065 ns	-0.002 ns	0.050 ns	0.072 ns
動画の分かり易さ		-	0.437 **	-0.028 ns	0.022 ns	0.262 **
楽しい			-	0.145 +	0.254 **	0.352 **
難しい				-	0.495 **	-0.066 ns
体力的にきつい					-	0.094 ns
対面でもやりたい						-

**p<0.01 +p<0.1

表4 各授業におけるコード出現率

**p<0.01 【段落】=個人

	エクササイズ	動き	楽しい	難しい	現場の想定	文化	ケース数
1回目	75 (64.10%)	98 (83.76%)	107 (91.45%)	54 (46.15%)	12 (10.26%)	27 (23.08%)	117
2回目	64 (57.14%)	97 (86.61%)	107 (95.54%)	80 (71.43%)	4 (3.57%)	8 (7.14%)	112
3回目	53 (41.09%)	116 (89.92%)	125 (96.90%)	79 (61.24%)	11 (8.53%)	12 (9.30%)	129
合計	192 (53.63%)	311 (86.87%)	339 (94.69%)	213 (59.50%)	27 (7.54%)	47 (13.13%)	358
カイ2乗値	13.879**	2.052	3.852	15.423**	3.948	15.327**	

し、「エクササイズ」「動き」「楽しい」「(保育)現場の想定」「難しい」「文化」の6つのコードを作成(カテゴライズ)した(表3)。これらを用いて3回の授業を比較した(表4)。コーディング単位は文ではなく段落すなわち個人(人数)である。従って出現率は、そのワードを記述した人数を各回における全回答者数で除して求められた値である。

3-2-1 各コードの出現率(表4)

3回の合計を見ると、最も高かったのは「楽しい」で94.69%、次いで「動き」が86.87%であった。また、授業初回冒頭でカポエイラの説明を行ったり、各回でブラジルに関する雑談を交えたりしたことから「文化」は13.13%と少ないながらも見られた。

本授業は専門科目ではないものの「(保育)現場の想定」が7.54%と低いながらも見られた。「子どもたちとやるとしたら、ガムテープなどでつけてあげるとわかりやすくなるとわかりました」や「動き的には単純なものが多く、それが組み合わせられている感じなので幼児期の子どもでも簡単に体を動かせるエクササイズだと思いました」のように自己の学びを将来の現場にまで展開して想定できる者もいた。

3-2-1 授業3回の比較

表4および図11より「楽しい」および「動き」は3回ともそれぞれ出現率9割以上、8割以上ということもあり有意差は認められなかったが、増加傾向にある(「楽しい」:91.45%→95.54%→96.90%、「動き」:83.76%→86.61%→89.92%)。

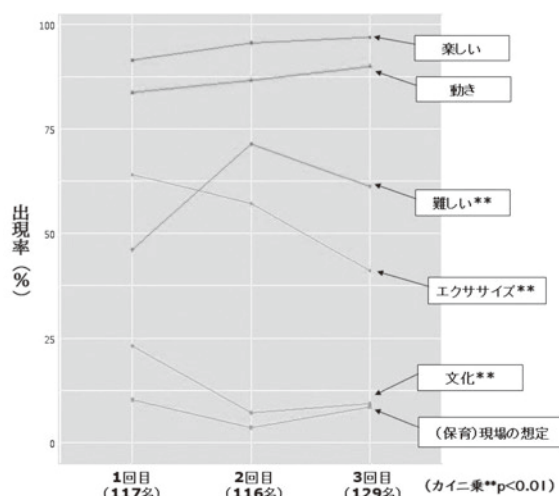


図11 各授業におけるコード出現率

一方、「エクササイズ」は有意差が認められ、64.10%→57.14%→41.09%と下降している。しかしながら授業内容自体は表1に示すとおり、回を追うごとに難易度・運動強度ともに高くなるよう設定してある。これらの結果から、受講者にとってエクササイズ効果に対する意識よりもカポエイラの動きそのものや楽しさの印象の方が回を追うごとに強くなってきているのではないかと考えられる。

また「難しい」は有意差が認められ、46.15%→71.43%→61.24%で2回目が高くなっている。これは、①「ジンガ・ステップの応用」を行ったから、②1回目は単発の動きのみだったが、2回目は「2つの動きを繋げる」を行ったから、③2回目で「初めて視聴した者」が26名いたから、これら3つが要因ではないかと推察される。①に関しては、コロケーション統計¹⁰ (「難しい」の前後にどんな

表5 「難しい」と関わる上位30語

	抽出語	品詞	合計	スコア
1	動き	名詞	54	24.3
2	ステップ	名詞	12	4.7
3	カポエイラ	タグ	14	3.4
4	苦戦	サ変名詞	6	2.8
5	前回	名詞	7	2.6
6	ジンガ	タグ	10	2.6
7	先生	名詞	5	2.3
8	ケイシャータ	タグ	6	2.0
9	体力	名詞	2	2.0
10	動作	サ変名詞	5	2.0
11	ダンス	サ変名詞	5	1.9
12	動画	名詞	7	1.7
13	移動	サ変名詞	6	1.7
14	メイア・ルー・ア・ジ・フレンチ	タグ	5	1.5
15	部分	名詞	2	1.5
16	踊り	名詞	3	1.3
17	攻撃	サ変名詞	5	1.1
18	ついてい	タグ	3	1.1
19	エクササイズ	未知語	3	1.1
20	バージョン	名詞	1	1.0
21	一つ一つ	名詞	3	1.0
22	振り	名詞	1	1.0
23	単語	名詞	1	1.0
24	組み合わせ	名詞	3	0.8
25	三角形	名詞	2	0.8
26	入れ替え	名詞	2	0.8
27	練習	サ変名詞	3	0.7
28	基本	名詞	3	0.7
29	1つ	名詞	2	0.6
30	レベル	名詞	2	0.6

語が多く出現していたか。「難しい」の直前および直後に出現した回数ほど「スコア」は高くなる)から上位30語を抽出したところ(表5)、「ステップ」「ジンガ」「移動」「三角形」「入れ替え」といった「ジンガ・ステップの応用」に関連する語が多く出現している。このうち「移動」「三角形」「入れ替え」は2回目で扱った内容である。②に関しては、「繋げる動き」は3回目でも行っており(表1)、しかも3回目では「3つの動きを繋げる」を追加している。しかし、繋げる動きを初めて行ったのは第2回目であり、また3つの動きを繋げるといっても分解すれば結局は「2つの動きを繋げる」を2回続けて行ったことと一緒である。従ってこれも2回

目で「難しい」が高かった要因と考えられる。③に関しては、2回目の内容云々ではなく、単に彼らにとって内容全てが初めて経験する動きとなったからであろう。

4. まとめ

オンデマンドによるカポエイラ・エクササイズは、ほとんどの学生にとって「オンデマンド」と「カポエイラ」という二重の「初めて」となったが、回答したほぼ全員にとって「楽しい」授業となったようである。とりわけ柔軟性や筋力といった体力レベルに左右されず、またダンスステップのようでもある「ジンガ」の人气が高かった。同時に、コロケーション統計より、ジンガの「応用ステップが難しい」と感じた者が多かったと推察できるが、これは「楽しさ」と「難しさ」の間の相関係数は低かった(表2、 $r=0.145$)ものの、「できる」と「できない」の間が面白い¹¹わけで、「現在の柔軟性や筋力のままでも練習して理解すればできる」だろうというポジティブな予想がつくからであろう。

また、回答した全員が「動画は分かりやすかった」と回答しており、さらに「動画の分かり易さ」と「楽しい」の間には相関があることから、動画を丁寧に作成する必要性を改めて痛感した。現代の若者はスマートフォンによる動画視聴が当たり前の世代である。さらにコロナ禍においては、若年層での動画視聴のためのスマートフォン利用時間の増加が目立っており、月に2時間40分以上も増加しているという(集計サンプル数8,000名/iOS、Android各4,000名)¹²。つまり、動画を長時間視聴することに慣れている世代であるといえる。しかしながら、「動画を見ながら動くのは難しい」という声から明らかなように、実際その場で指導できず、しかも一方的であるということではあり

動画視聴による実技系科目の学習の限界も感じずにはいられない。

その反面、オンデマンド授業は難しいところを「繰り返し」視聴することができ、また場合によっては「一時停止やスロー再生」を行うことで、より深い学びに繋がると期待できる。そういった点では非常に大きなメリットであるといえる。本授業においても、少数ではあるものの複数回視聴し、実際に運動も複数回行った者もいた。また、「家族も一緒に視聴（参加）した」という者もやはり少数ではあるものの存在する。家族とともに運動する機会となったことに加え、更にカポエイラの醍醐味である「相手と動きのやり取りをする」を実際に体験することができた。その結果として「対面授業に対する期待」にも繋がっていると予想される。この「相手と動きのやり取りをする」は、対面授業が行われている中でも、ソーシャルディスタンスを考えると活動はかなり制限されるが、例えば離れて行う「全身じゃんけん」や「全身あっち向いてホイ」など¹³は楽しく行うことができるし、これらはまたオンラインでも可能である。しかし、オンデマンドとなると話は別で、リアルタイムの双方向は不可能である。今回、擬似的に教員と対戦するような形の（もちろん決まった型を順に行うだけであるが）動画を作成してみたものの、学生の反応は数としてはいまひとつ伸びなかつ



図 12 「蹴り」と「避け」の合成動画
(両方とも本研究者)

た。それでも前述のように自由記述では、それが楽しかったという学生もいる。別の集団において、合成動画（図 12）を作成してやはりオンデマンドで配信した際には、多くの受講生から「分かりやすいし、本当に対戦しているようで楽しい」という声が非常に多かったことから、やはり動画編集技術を向上させることが受講生の興味関心および理解を深めることに繋がると考えられる（前期オンデマンド開始当時は、この技術が本研究者に無かった）。

加えて、実際に具体的な測定はしていないものの、学生の感想からは、ある程度の運動量が確保でき、運動強度も中～高程度であったと推察される。

以上より、オンデマンド授業における体育実技系科目としての本教材の有用性が示唆された。

5. 今後の課題

今回、教員にとっても学生にとってもオンデマンド授業は初めて体験する授業方法であり、試行錯誤しながらの実践となった。なかでも最も苦勞したのは授業の内容や方法の変更・修正もさることながら、そもそもオンライン、オンデマンドのシステムに対する理解であった。学生にとっては「インターネットにつないで、指定の授業科目のページを開き、各回の教材を見つけて受講する」ことに慣れるまでが大変であり、オンデマンド授業を指定期間内で視聴することもままならない者も少なくなかった（期間内に視聴できなかった者は平均約 2 割）。彼らに対する保障としては対面授業が開始されたのちに、メールやポータル配信に加え、対面にて直接口頭で「このページにこの教材がある。今からでもよいので視聴するように」と説明し、また配信期間も延長した。対面授業やオンタイムのオンライン授業ではもちろんその時間に不在であれば欠席となるが、オンデマンド授

業ならば、指定期間内に視聴することで学びの機会には損なわれずに保障されるというメリットがある。今後は「新型コロナウイルス感染症」に限らず、毎年のインフルエンザ流行や悪天候による登校困難な状況も「緊急時」と捉え、そのような場合には「すぐにオンラインで代替ができるような状況を作り上げておくことが求められる」¹⁴という。

一方、ネット環境が整えられ、またオンデマンドを含むオンライン授業の受講の仕方を把握して、受講がスムーズに行えたとしても、「動くスペースが無い」という住環境要因により実技科目を行うことが困難であるという学生が少なからずいることが今回の調査で浮き彫りとなった。提供された教材自体はもちろん受講生全てにおいてある程度公平性が保たれているものの、学びの機会・環境としてはここにどうしても差が生じてしまう。完全なる公平性を目指すならば「身体活動を伴わない“動かない”体育実技」を行うしかないのである。前述したとおり、オンラインのメリットは大いにある。しかしながら、この物理的な問題に関しては実技系科目にとっては今後も非常に大きな課題であるといえよう。

引用・参考文献

- 1 日本コーチング学会 HP <https://jcoachings.jp/research-studies/research-studies20200717-2/>
- 2 日本スポーツ協会 HP <https://saas.actibookone.com/content/detail?param=eyJjb250ZW50TnVtIjo2MTMwM30=&detailFlg=1>
- 3 Facebook グループ「ダンス授業教材の共有 (with コロナのダンス指導法など)」<https://www.facebook.com/groups/222249378840165>
- 4 Facebook グループ「美術科教育を遠隔授業で行うために」<https://www.facebook.com/groups/505119113499056>
- 5 Facebook グループ「新型コロナのインパクトを受け、大学教員は何をすべきか、何をしたいかについて知恵と情報を共有するグループ」<https://www.facebook.com/groups/146940180042907>
- 6 笹原妃佐子 (2006) 大学における体育の意義につ

- いて 大学体育学 3.1(0), pp.15-23, 2006
- 7 高橋和子 (2020) オンライン授業の成果と課題『女子体育』vol.62-10・11, pp.30-33 2020
- 8 中野博幸・田中敏 js-STAR XR version 1.0.0j<http://www.kisnet.or.jp/nappa/software/star/>
- 9 樋口耕一 (2020) 『社会調査のための軽量テキスト分析 第2版』ナカニシヤ出版 pp.170-171
- 10 前掲9
- 11 梅澤秋久 (2016) 『体育における「学び合い」の理論と実践』大修館書店 p.60
- 12 ニールセンプレリリリーズ https://www.netratings.co.jp/news_release/2020/05/Newsrelease20200529.html
- 13 小笠原大輔 (2020) 「幼児の身体表現 指導者養成における実践報告」JAPEW SUMMER SEMINAR 2020 公益社団法人日本女子体育連盟 web 講習会「ダイバーシティ (多様性) とダンス」2020年11月15日
- 14 鈴木邦明 (2021) 『オンライン、ソーシャルディスタンスでできる学級あそび&アイスブレイク』明治図書出版 p.12

The trial of Capoeira Exercise in On-Demand Classes

Daisuke OGASAWARA

【abstract】

We were unable to conduct face-to-face lessons to prevent the spread of COVID-19, so we did three capoeira exercises in the on-demand lessons. From the results of the questionnaire for the students, the following became clear. 1) These lessons were fun for most students and the videos were easy to understand. 2) It was suggested that as the times went by, the students' consciousness became more focused on the fun of movement than on the exercise aspect of capoeira. From the above, this teaching material can be expected to be useful as a teaching material for on-demand lessons.

On the other hand, depending on their living environment, the problem that some students could watch the video but did not have the space to exercise became clear. This situation will continue to be a major issue for online classes, especially for practical subjects.

【key words】

Capoeira, On-Demand

