

大学での体育実技におけるICTの現状と課題

工藤 遼汰
日本大学 法学部

キーワード：スポーツICT、大学体育の意義、タブレット端末等

1. はじめに

現在、私たちの生活はキャッシュレス決済などをはじめとし、あらゆる場面において情報通信技術が使用されている。それは、高等教育段階においても同じ事が言える。政府は大学におけるICTを利活用した教育の推進のために、教育の質向上や大学の知の国内外へ発信の観点から、多様なメディアを活用した遠隔教育やMOOCによる講義の発信等、ICTを利活用した教育[1]を進めている。また、これからの時代を見据え、求められる資質・能力を教育によっていかに培うかを考え、ICT活用による学びの環境の革新と情報活用能力の育成に力を入れている[2]。そのためにも、大学でのアクティブ・ラーニングの推進など、多様な教育の提供や学習環境の向上を図る事が重要になってくると考えられる。

本稿は、大学における体育実技の目的とICTの共存に焦点を当て、コロナ禍でのオンラインや多面による体育実技を受講した大学生からのICT需要について体育実技とICTを絡めることの利点及び欠点を見出し、各々の良さを最大限に発揮させていくためにはどのような活用方法が有効的であるかを考察し、今後の展望について論ずるものである。

2. 大学体育の意義と現状

2.1 大学体育の意義・目的

大学における体育実技の目的は、「GIGAスク

ール構想」の中心的対象である小・中・高等学校とは少し違い、(1)生涯にわたる適正な運動・スポーツ活動の身体的・精神的基盤づくり、健康の保持増進、人間・人間関係の形成及び社会性の向上のために、運動・スポーツに必要とされる技術・ルール・マナー・スポーツマンシップ・安全管理を習得し、そのプロセスを通じて、運動・スポーツの意義と価値を理解する、(2)生涯を通じて心身の健康保持増進に必要な知識・技能を習得し、それを実践できる態度を修得する、(3)社会生活で必要とされる自己管理能力・リーダーシップ力・コミュニケーション能力・判断力を身につけること、といったことがあげられる。

大学体育は大学設置基準改正以前では、必修4単位であったが、改正以後はカリキュラムの編成が自由になり選択制にする大学が増加した。

[3] その結果、改正当初は体育実技を必修とする大学・短大の割合は45.8%まで低下したが、2005年度にはこの割合が71.1%にまで上昇した[4]。この背景には、大学体育がただの教養科目というのではなく、スポーツというものの価値を再評価されたということがあるといえよう。

2.2 大学体育が学生に与える影響

大学はそれまでの教育現場と違い、学生の主体性を育み、試される場でもあるため、学生自身に委ねられるものが多い。そこで起こる学生間でのコミュニケーション能力の低下や友人づくりなど人間関係に悩みを抱える学生の増加など

の問題が起こる。そのような問題に対して、大学体育の目的でもあった身体面での健康の保持・促進はもちろんのこと、社会で必要とされるコミュニケーション能力や自己管理能力などの精神面に対する大学体育の効用も再評価されたことが影響していると考えられる。

しかし、現状の大学体育ではコロナ禍の影響もあり、オンラインでの開講や人と関わることなく、映像のみで完結するものもあった。また、対面形式であってもオンラインで開講されている他の科目の影響からか、コミュニティを広げられずに悩んでしまう学生も多かった。

つまり、オンライン授業の普及など、時代の変化とともに進化を求められる教育現場であるからこそ、ICT を効果的に用いて、大学体育本来の目的と学生の抱える問題解決や、培うべき力の習得を達成するべきだと考えられる。

3. アンケート調査

大学体育における学生からの需要とオンライン形式で行う上での利点及び欠点を明確にするため、アンケート調査を実施した。本調査は日本大学法学部の学生 112 名を被験者とし、実施期間は令和 6 年 6 月上旬から 7 月中旬である。

3.1 対面・オンライン形式の需要

体育の講義を対面形式とオンライン形式の二つのうち、どちらの形式を希望して受講したのかについて「対面」90.2%、「オンライン」9.8%という現状である。この結果は、政府が掲げる ICT 活用による学びの環境の革新とは程遠いものであると言える。(図 1)

また、それぞれの講義形式を選択した理由について問うたところ、対面については「体育館で体を動かすことが楽しいから」57.4%、「体育館で伸び伸びと動きたいから」53.5%、「人と交流がしたいから」44.6%、「自宅だと十分なスペースがないから」9.9%、「その他」13%という結

果となった。「その他」の回答で「特定のスポーツがしかなかったから」、「他の科目との兼ね合いで対面を選ばざるを負えなかった」と記述した被験者が多かった。(図 2)

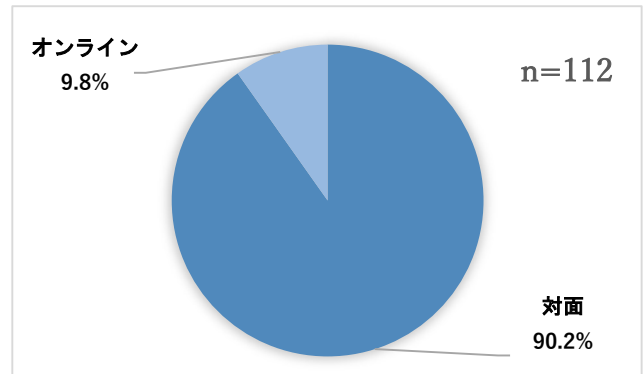


図 1. 大学で選択した体育の授業形式はどちらか

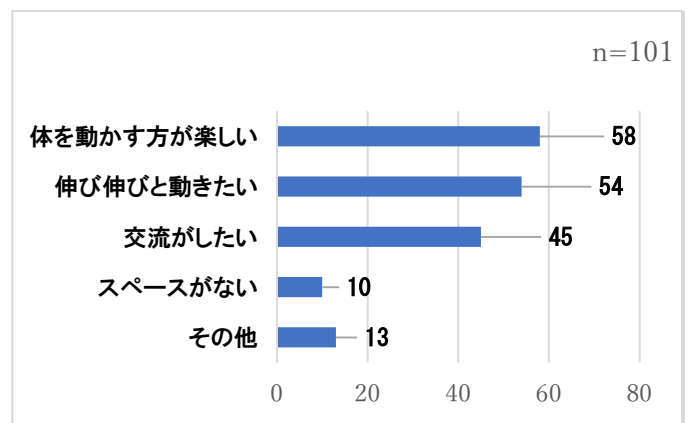


図 2. 対面授業を選択したのはなぜか

オンライン形式については、「自宅で受けられるから」81.8%、「生活スケジュールや履修状況に組み込みやすいから」72.7%、「体育館までの移動する時間・費用がかからないから」63.6%、「何度も映像を繰り返し見ることができるから」18.2%という現状である。(図 3)

さらに、選択した形式で受講したことの満足度についても調査したところ、オンラインについては「満足」54.5%、「やや満足」27.3%、「やや不満足」18.2%という回答が得られ、対面については「満足」66.3%、「やや満足」32.7%、「満足していない」1%という回答が得られた。これ

らの結果から、どちらの形式も約4割の学生が「満足」と感じていないため、満足度を10割

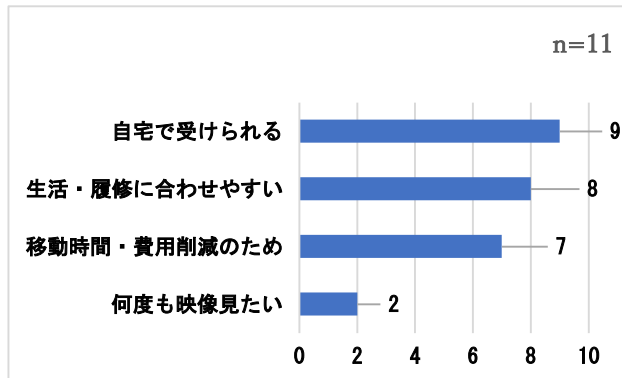


図3. オンライン授業を選択したのはなぜか

3.2 被験者の体育実技に関する意識

自らが選択した形式を受講したことによって「実際に体を動かす方が良いと感じたか」と問い、理由についても問うた。

「はい」と答えた被験者は93.8%、「いいえ」と答えた被験者は6.2%であった。「はい」と答えた理由については、「日々のリフレッシュにもなり運動をするきっかけになるから」68.6%、「心身ともに健康になるから」67.6%「交友関係が広がるから」61%「様々なスポーツを経験できるから」29.5%といった回答が得られた。やはり、大学体育の目的とされる心身の健康や社交性、新たなスポーツに触れるきっかけになるといった効果は見られた。(図4)

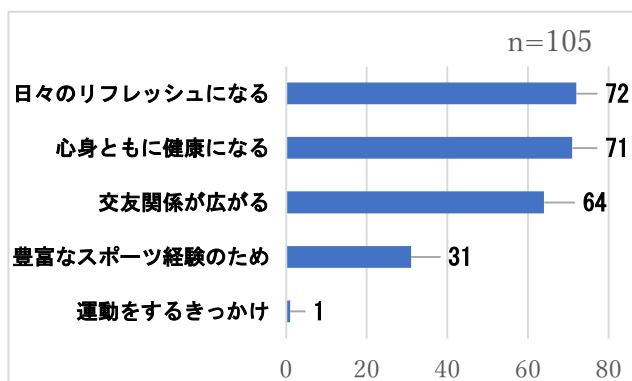


図4. 授業を経て実際に体を動かす方が良いと感じたのはなぜか

に近づけるためにも、ICTを利活用する伸び代があると考えられる。

一方で、「いいえ」と答えた理由については、「映像だけで理解するだけで良いと感じた」57.1%、「その他」43.9%であり、「人と関わるのが苦痛だった」、「体育館までの移動が大変である」「着替えなどの授業準備が大変だった」と記述した被験者がいた。(図5)

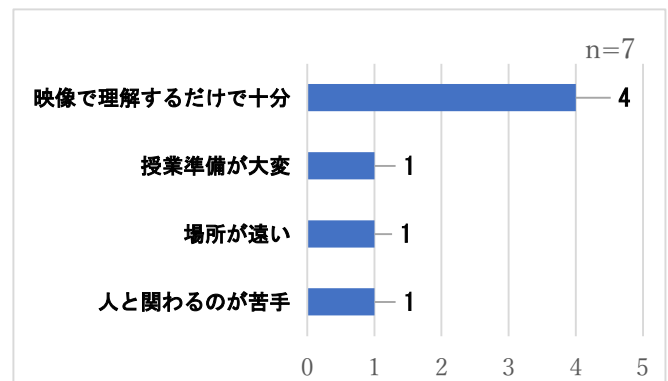


図5. 授業を経て実際に体を動かす方が良いと感じなかったのはなぜか

さらに、スポーツを通して得られる社交性について目を向け、「実際に人と交流しながら運動することに意味を感じたか」と問い、理由についても問うた。

「はい」と答えた被験者は、94.6%、「いいえ」5.4%という現状である。意味を感じた理由としては、コミュニケーション能力や協調性の向上があり、即座に意見交換ができるといった回答が多く見られた。一方で、意味を感じなかった理由として、大勢の人に見られるのが苦手であり、精神的負担になるといった回答やオンラインでも交流しながらスポーツをすることは可能であるといった回答が見られた。

これらの結果から、今後の人生に向けて、実際に体を動かすことの意味や得られる効果は、対面・オンラインともに両形式で学生自身が感じることができているのではと考えられるが、タブレットや映像を活用することで、両形式のメ

リットを伸ばし、デメリットを改善し、更なる効果を期待できるのではないだろうか。

4. 体育実技において ICT を有効活用するために

「体育実技において今後どのような活用法があると良いと考えるか」を問うた。「お手本の映像を繰り返し見る事ができる」77.7%「自らの映像とお手本の映像を比較する事ができる」63.4%「出席管理として用いる」34.8%「グループワークのチャット機能として用いる」16.1%「変化を記録する事ができる」0.9%であった。(図6)

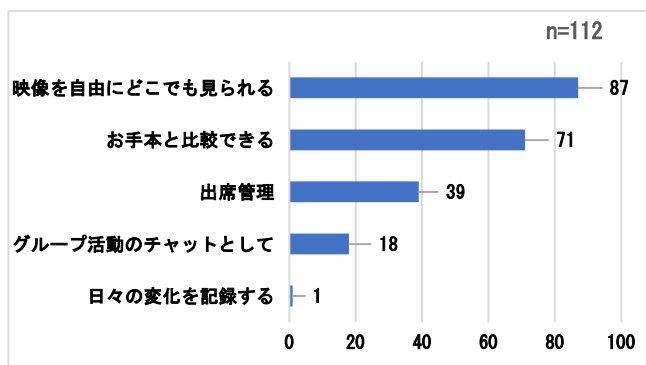


図 6. 体育実技において今後どのような活用法があると良いと考えるか

そこで、重要となってくるのは、利用者のニーズに応え、実技と ICT を組み合わせることにより、オンライン形式に興味・関心を持たせることだろう。結果として、多くの被験者が自らの映像を見て、かつ比較できることを理想としているアンケート結果となった。また、団体競技やダンスなどのグループワークにおいて自宅などでも意見を共有することのできる環境作りにも生かすことが重要であるとも分かった。このことから、タブレット端末等のメリットと実際スポーツをすることのメリットの両方うまく掛け合わせることで、双方のデメリットを補う形の授業形態が理想であると考察する。

5. おわりに

本調査により、本大学における学生の体育実技やタブレット端末等導入に対する意識や現状と課題が明確になった。体育実技に対する ICT 導入は大きな可能性を秘めており、政府や東京都が掲げるスポーツ推進計画においても ICT 導入が重要視されている。ICT を導入することは、これまでのスポーツの幅を広げ、様々なライフスタイルを持つ人々が複数の形式で運動をする機会に触れる事ができ、生涯にわたる健康続伸をも期待することが十分にできる。そのためにも、様々な取り組みの一つとして、大規模な学生を対象とすることのできる大学体育において ICT を導入することが重要となるだろう。一方で、コロナウイルスが収束し、対面形式が主流となっている現状において、教職員の方々の力をお借りし、映像を駆使するなど積極的な体育実技と ICT の連携をすること。また、学生のニーズに応えるような活用法を導入することが、より質の高い体育実技を実現できると考える。今後は、パブリックビューイングのような形により、準備や移動の大変さや、人と関わることを苦手とする方々へのスポーツに多ける ICT の利活用について引き続き研究をしていきたいと考える。

参考文献

- [1] [2] 文部科学省 「高等教育における ICT 活用教育について」 <https://x.gd/v6J8u> (参照：令和 6 年 8 月 13 日)
- [3] 滋賀大学経済学部研究年報 Vol.28 2021 <https://x.gd/mDv0K> (参照：令和 6 年 8 月 13 日)
- [4] 成城大学「大学体育の果たす役割に關しての再考」 <https://x.gd/5Rffp> (参照：令和 6 年 8 月 13 日)