

身体教育の在り方を考える

～仮想空間における身体地の形成に関する教員及び学生の探求的活動～

団体名●丸井ゼミナール（3年）／代表者名●丸井一誠（人間科学部こども学科・准教授）

はじめに

今日、ICTの発展は目覚ましく、教育においても有効に活用されている事例が挙げられている。また教育的な学び方として「個別最適な学び」「協働的な学び」が挙げられるが、ICTは上述した学びの実現を容易にしていく可能性がある。しかしながら、まだ教育現場ではICT、とりわけVRゴーグルを活用した身体教育を行うことは予算や安全の面、そして効果が検証されていないため、採用に至っていない現状がある。未来の体育では、ICTを活用して、過疎地域であっても、運動場が限られる都会であっても繋がることのできる可能性がある。また適切な運動プログラムの開発により運動技術の獲得の可能性もある。今日、運動の二極化が顕著化される中、身体能力の優劣を超えて協働的な学習を行える可能性もあり、ICTを活用した学びは今後、より進んでいくことが期待されている。そこで本活動では、新たな価値観に抵抗感が少なく柔軟な発想を期待できる学生と教育経験が豊富な小学校教員とともに、ICTのひとつであるVRゴーグルを活用し、未来の体育や身体教育の在り方について探究していく。

活動内容

① 大学生によるVRゴーグルの教材研究

8月に行う予定である全体研修会のため、「こどもフィールド演習」の授業のなかで、学生同士で協働的な学習を行い、今後、未来の体育を行う上で応用できる可能性のあるソフトを探索・体験していった。また全体研修会を行うNTTDataNJKの岩上氏とも打ち合わせを行った。

② 大学生とNTTDataNJKによる小学校教員を交えた全体研修会

8月1日に金沢星稜大学のB21教室にて、30名の小学校教諭に参加していただいた。研修内容は本学教職支援センターの島倉氏による講義「未来への体育のパラダイム転換」を行ってもらった。その後、本学学生によるVR体験「ALL IN ONE SPORTS VR」「HOLO FIT」とNTTDataNJKによる「V-BALLER」に

ついて説明を行い、グループづくりをしたのち、ローテーションで体験をしてもらった。

成果

VRゴーグルの有効性や懸念点、そして具体的な活用方法について学生をはじめ、現場の小学校教員も体験的に学習することができ、またVRゴーグルの教育現場での活用や身体教育の在り方を考えるきっかけになった。



今後の課題・展望

これからの分野に関する活動であるため、実際の小学校現場で行うとなると、VRゴーグルの個数の確保や費用の捻出、またメンテナンスが問題となる。引き続き、効果の検証や継続的に研修が行えるとよいと考える。

