

# Possibility of international Exchange Making Use of Hand Clapping through Remote Class with COVID-19 Pandemic

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-06-28 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: Yamazaki, Masae メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.24517/00062738">https://doi.org/10.24517/00062738</a>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



## 実践報告

# 手拍子を活用したCOVID-19での遠隔授業による 国際交流の可能性

山崎 正枝<sup>注1</sup>

## 要 旨

本研究の目的は、日本の伝統文化の手拍子による交流の有効性を調べることである。2020年のコロナ禍に遠隔のダンス授業に手拍子を取り入れ、学習の学びに関する3分野に5項目の質問調査を実施した。結果、手拍子への興味や楽しく取り組めたことに高い評価を得た。主体的な学びと対話的な学びの相関係数は高く( $r=0.8150$ ,  $p<.05$ ), 深い学びとの間にも有意な相関が示された( $r=0.6326$ ,  $p<.05$ )。遠隔授業は対話を持つことで効果が示唆され、手拍子でのタイムラグには身体の動きを付けた状況はダンスに拡がる活動が見られた。手拍子の活用により協調や交流の有効性が示された。従って、コロナ禍にも手拍子の活用で国際交流の可能性が示唆される。

キーワード：手拍子，教育，文化交流，遠隔授業，COVID-19

## I. 緒言

日本では、歌に合わせて手拍子をする文化や、手締めとして「一本絞め」や「三三七拍子」の習慣がある。従来、教育現場でアイスブレイクに手拍子を取り入れ有効活用をしてきた<sup>12,13,14,15</sup>。金沢大学大学生を対象にスマホを利用、事前に手拍子によるリズム4パターンの動画映像を撮影、1人1パターンを配信後の対面時にて手拍子<sup>3,9</sup>を試みたところ、約1時間の活動にまで拡がった(Photo.1)。挙手によるコンダクターが前に、体でリズムを取り掛け声で盛り上がりを見せる団結が示された。とりわけ、3か国の大学院生と同様の実験では、即興のオリジナルなリズムが叩かれ、更には自国の歌が歌われるなどの国際交流の場となり、最後の手打ちに「一本絞め」の文化を伝えることができた(Photo.2)。

2020年の世界中がCOVID-19によるパンデミック<sup>7)</sup>に、人の接触の禁止やマスク着用の協力が求められた。大学では、感染拡大防止及びクラスター発生リスクを抑えることを最優先課題にキャンパス内の授業を行わない対策に、WEB等を活用した双方向に意見交換が可能な仕組みを用意される授業となった。対面による実技授業は、後期の開始となった。

文部科学省<sup>4)</sup>は、伝統や文化に関する教育や体験活動の充実を提唱している。新学習指導要領<sup>4)</sup>の体育科の特徴には、「する・見る・支える・知る」のスポーツの多様な関わり方を掲げ、特に仲間との関わる協調性の育成がある。大学での遠隔対応には、学習目標の実現にマネジメントを営むための改善は不可欠である。本研究は、ダンス授業でハイブリッド型を実施、遠隔地に滞在の学生の参加を可能に、手拍子で仲間と関わる体験やダンスへの拡がりの可能性、リモートのプログラムの開発の知見を得ることである。リモートによる手拍子から国際交流の可能性があると考えた。

従って本研究の目的は、リモートによる手拍子を活用した交流の有効性やダンス授業へ拡がる可能性を調べ、プログラムの開発の知見を得ることである。



Photo.1 手拍子から指揮者の登場



Photo.2 手拍子からの拡がり

## II. 方法

### 1. 対象者

対象者は、ダンス授業に参加での教員免許養成課程(保健体育)の大学生12名(男子9名、女子3名)である。対象者には、本研究の主旨やデータの取り扱いを口頭での説明をした。承諾を得る方法は、文書で同意の署名でインフォームドコンセントを得た。

## 2. 授業内容

### 1) 事前の準備と確認

最初に、大学行事で遠隔地の学生と共に参加できるリモート対応で、ダンス授業の一環として音の取り方と手拍子から拡がるダンスの可能性を調べることを説明した。事前の調査シートで、インターネット環境(wi-fi)の確認、オンラインで使用されるデバイスのPC又はタブレット端末、スマートフォンの質問、Zoom利用の経験を尋ねた。使用するツールの選択は自由とした。リモートの手拍子の有効性を把握するためにアンケートを実施、主体的で対話的な深い学びに関する分野について5項目の5段階評価である。授業では、既に対面のリズム打ち<sup>8,10)</sup>を実践しており、リモートでの手拍子では、リズムの取り方やアレンジに取り組む。予め、基本とするリズムパターンの資料を配布して担当するパターンを選択、オンライン時はテンポに合わせてリズムで繋がることに集中した手拍子の実践を目標とした。対面授業40分の後、Zoomでの実施時間は30分である。オンラインでのタイムラグがあることを加味、スマートフォンのアプリにてメトロノームをダウンロード、各自がテンポ<sup>1)</sup>の維持に努めることを指導した。

**Hand clapping** Projector: YAMAZAKI Masae

<<Greeting>>  
Hello!! Nice meet to you.  
Today I would like to have a pleasant time with you.  
Please follow me. Let's clap your hand, match with our clapping, and make music together.

<<Method>>  
Let's start with together. Tap lightly on the desk. It's the sound game. Set the tempo. BPM:122

1. 4 phrases.

Clap your hand on the desk. Continue until I say the sign to stop.

Part 1 : Drum 4 counts.  
Part 2 : Clap one at 1<sup>st</sup>. Or, clap your hand at 2<sup>nd</sup> and 4<sup>th</sup>.  
Part 3 : Clap at 1<sup>st</sup> and 3<sup>rd</sup>.  
Part 4 : Go to strike on the desk. This is the Japanese drum, MITUUTI of WADAIKO.

< Basic phrase >

	1	2	3	4
part 1	●	●	●	●
part 2	●			
part 3	●	○	●	○
part 4	●	●	●	●

Let's each practice.  
Select your favorite part.

Notes

2. An important matter  
Keep the tempo.

Material 1 手拍子への資料

### 2) 遠隔授業

先ず、ダンス教育におけるリズムの取り方を主眼に置きダンスの音の取り方をパワーポイントにて説明、リズムを伝えることには全身を写して動きで表現する等、工夫をすることを指導した。教員はPCを使用してコンダクターとなり、手拍子で順に音を重ねる。対象者のオリジナルな表現の挑戦や声掛けで繋がることで、手拍子を楽しみ、身体の動きを引き出しダンスへと拡がる実践の試みである。同じ会場には対象者2名が滞在、それぞれにPCとスマートフォンにて参加した。

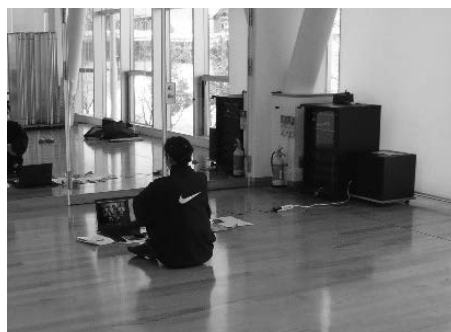


Photo.3 授業の状況

### 3. 質問評価

#### 1) 質問評価の項目

アンケートの質問は、リモートでの有効性の把握に新学習指導要領に沿って主体的で対話的な深い学びに関する項目を考案<sup>2,4,6,11,15)</sup>、5段階評価は、(5.大変よくできた 4.よくできた 3.できた 2.あまりできていなかった 1.できていなかった)の区分とした。主体的な学びの項目には、手拍子への興味や楽しく参加できたか等に関する5つの質問である。対話的な学びに関する項目には、仲間との関わること、リズムで繋がることや身体の動きで伝えること等の対面から得る学びについて質問した。深い学びに関する項目には、学習内容の理解、音で繋がる工夫、テンポの維持や身体表現やダンスへの拡がりについての質問である。3分野5項目について、感想の記入欄を設けた。また使用ツールの位置を工夫、オンラインのメリットやデメリットの意見等についての自由記述には、負担とならない一行程度の欄にした。

#### 2) データの収集と取り扱いについて

アンケートの質問は、授業の創意工夫や改善に向けた実践研究であることを説明、結果は統計的にデータ化、フィードバックする旨を伝えた。評価の記述は自由意志によるものであり、提出の辞退も成績には不利益が一切ないことや途中離脱も可能として回答提出で同意を得たとすることを明記した。回収の方法は、調査シートは教員が事前授業で直接回収、質問評価は本人が直接に教員のメールボックスに投入する方法で、設定期限迄の提出で同意を得たとすることを確認した。

### 4. 統計処理

データについては、評価の平均値及び標準偏差を算出、教育評価にノンパラメトリック検定を使用した。アンケート調査の5段階評価の人数を調べ度数に関する適合度の検定を行った( $p < .05$ )。5段階評価の5と4評価を高評価として男女別の人数と割合、全体の平均値及び標準偏差を算出した。PCとスマホの使用と評価の関係には独立性検定にて有意差を調べた( $p < .05$ )。また3分野の相関関係を図に示した( $p < .05$ )。

## III. 結果

### 1. 質問評価の各項目の結果

Table 1は、主体的な学び、対話的な学び、深い学びの分野)に掲げた5つの質問項目の自己評価の結果である。対象者の12名中10名の回答を得た。

Table 1 質問に関する自己評価の結果

## 1) &lt;主体的な学び&gt;

質問項目	5段階評価 (n=10)					度数 適合度	平均値±標準偏差	高評価	
	5	4	3	2	1			(5・4) (%)	
A. 「手拍子」に興味を持てたか	5	4	1	0	0	*	4.4±0.70	9	90
B. 楽しく取り組むことができたか	8	1	1	0	0	*	4.7±0.67	9	90
C. 基本のリズムを正確にできたか	6	2	2	0	0	*	4.4±0.84	8	80
D. 伸び伸びと「手拍子」ができたか	6	2	2	0	0	*	4.4±0.84	8	80
E. 羞恥心はあったか	4	2	4	0	0		4.0±0.94	6	67
計	29	11	10	0	0		4.4±0.80	40	80

\* p&lt;.05

## 2) &lt;対体的な学び&gt;

質問項目	5段階評価 (n=10)					度数 適合度	平均値±標準偏差	高評価	
	5	4	3	2	1			(5・4) (%)	
a. リモートで繋がりにモチベーションを上げたか	7	0	1	2	0	*	4.2±1.32	7	70
b. 仲間とのリズムの音合間に集中したか	8	1	1	0	0	*	4.7±0.67	9	90
c. 自分のリズムを伝えようとしたか	8	1	1	0	0	*	4.7±0.67	9	90
d. リズムや身体の動きに答えることに努めたか	6	2	2	0	0	*	4.4±0.84	8	80
e. 画面上で繋がることに努めましたか	7	2	1	0	0	*	4.6±0.70	9	90
計	36	6	6	2	0		4.5±0.88	42	84

\* p&lt;.05

## 3) &lt;深い学び&gt;

質問項目	5段階評価 (n=10)					度数 適合度	平均値±標準偏差	高評価	
	5	4	3	2	1			(5・4) (%)	
i. 学習内容は理解できたか	5	2	1	2	0		4.0±1.25	7	70
ii. 音を取ることに工夫できたか	4	4	2	0	0		4.2±0.79	8	80
iii. テンポの維持に積極的に取り組めたか	6	2	2	0	0	*	4.4±0.84	8	80
iv. オリジナルなリズムの拡がりの参加ができたか	4	3	3	0	0		4.1±0.88	7	70
v. リズムダンスの拡がりがあったか	5	2	3	0	0		4.2±0.92	7	70
計	24	13	11	2	0		4.2±0.93	37	74

\* p&lt;.05

## 1) 主体的な学びに関する質問

評価の平均値及び標準偏差は4.4±0.80, 5段階評価の5・4の評価を高評価として算出, 80%を示した。A.手拍子の興味については, 5名が5評価と4名が4評価に高評価は9名(90%)を示した。B.楽しく取り組んだかには, 8名が5評価と1名が4評価にて高評価は9名(90%)であった。C.基本のリズムを正確に叩くこと, D.伸び伸びできたかは, 6名が5評価と2名が4評価の高評価は8名(80%)であった。E.羞恥心に関しては, 4名が5評価で羞恥心がないと回答, 2名が4評価, 4名が3評価であった。度数に関する適合度の検定では, A.B.C.D.に有意性が認められ, 評価は一様でないことが示された。

## 2) 対話的な学びに関する質問

評価の平均値及び標準偏差は $4.5 \pm 0.88$ 、高評価は84%を示した。a.リモートに関するモーションでは、7名が5評価で高評価は7名(70%)、2名が2評価を示した。b.仲間とリズムを合わせる集中は、8名が5評価と1名が4評価にて高評価は9名(90%)であった。c.自分のリズムを伝えようとしてかは、8名が5評価と1名が4評価にて高評価は9名(90%)を示した。d. 仲間の「手拍子」に答えようとしたかは、6名が5評価と2名が4評価にて高評価は8名(80%)であった。e. 「手拍子」で繋がることに努めたかには、7名が5評価と2名が4評価にて高評価は9名(90%)を示した。度数に関する適合度の検定では、5項目の全てに有意性が認められ、評価は一様ではない結果であった。

## 3) 深い学びに関する質問

評価の平均値及び標準偏差は $4.2 \pm 0.93$ 、高評価には74%を示した。i.学習内容の理解は、5名が5評価と2名が4評価にて高評価は7名(90%)、そして2名が2評価を示した。ii.音を取る工夫に関しては、4名が5評価と4名が4評価にて高評価は8名(80%)を示した。iii.テンポの維持の積極的な取り組みは、6名が5評価と2名が4評価にて高評価は8名(80%)を示した。iv.オリジナルなリズムの拡がりに至ったかは、4名が5評価と3名が4評価にて高評価は7名(70%)、v.「手拍子」からダンスの動きに拡がったかは、5名が5評価と2名が4評価にて高評価は7名(70%)であった。度数に関する適合度の検定では、iii.テンポの維持に取り組むことに関してのみ評価は一様でない結果であった。

## 4) 全体評価

Table 2 には、3分野の全体評価を示した。平均値及び標準偏差は $4.5 \pm 0.27$ 、5評価が59%と4評価が20%で高評価は79%を示した。3評価は18%、2評価は3%、1評価はいなかった。3分野の項目での5段階評価の度数に関する検定では、いずれも有意な差が認められて一様ではなかった。使用のツールは、PCが4割とスマホが6割で、3分野の5段階評価の評価には、PCとスマホの独立性の検定では、いずれも有意差は認められなかった。従って、PCやスマートフォンの使用は、5段階評価の結果には左右されなかったことが示された。

Table 2 質問の全体評価の結果

質問分野	5段階評価					度数 適合度	平均値±標準偏差	高評価 (%)
	5	4	3	2	1			
1) 主体的な学び	29	11	10	0	0	*	4.4±0.80	80
2) 対話的な学び	36	6	6	2	0	*	4.5±0.88	84
3) 深い学び	24	13	11	2	0	*	4.2±0.93	74
計	89	30	27	4	0	*	4.5±0.27	79
(%)	59	20	18	3	0			
(%)		79	18	3				

\* p<.05

## 2. 主体的、対話的、深い学びの相関関係

主体的な学びの評価が対話的な学びや深い学びに影響するのか、また対話的な学びが深い学びと関係があったかを相関図に示した。3分野の5つの質問の評価の平均を個々に算出したデータを散布図に描いた。

Fig.1は、対話的な学びの評価を縦軸に主体的な学びの評価を横軸にした相関関係である。

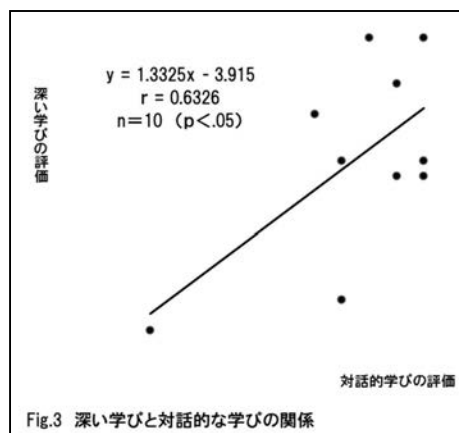
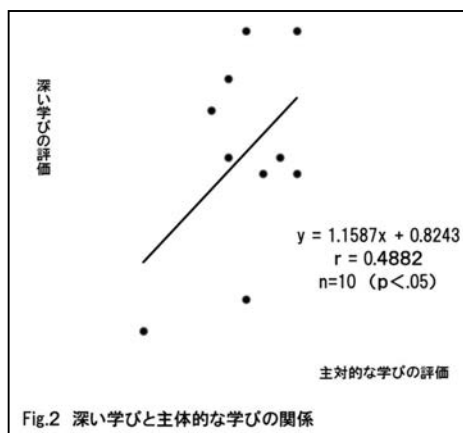
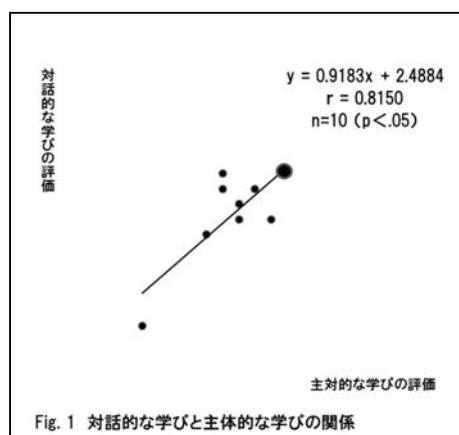
$y=0.9183x+2.4884$ ,  $r=0.8150$  (n=10,  $p<.05$ )にて、強い相関を示した。

Fig.2は、深い学びの評価を縦軸に主体的な学びの評価を描いた。

$y=1.1587x+0.8243$ ,  $r=0.4882$  (n=10,  $p<.05$ )にて、中程度の低い相関関係を示した。

Fig.3は、深い学びの評価を縦軸に対話的な学びの評価を描いた。

$y=1.13325x-3.915$ ,  $r=0.6326$  (n=10,  $p<.05$ )にて、中程度の高い





相関関係を得た。いずれの場合も正の相関関係を示した。

### 3. 質問に関する意見

#### 1) 主体的な学びに関する質問に関して

自由記述には、手拍子は楽しく興味を持ったこと、仲間と楽しめたこと、各自が手拍子のリズムを伝えることには伸び伸びと参加、また掛け声を入れたこと等が記載された。タイムラグの影響からリモートでの音を重ねることへの困難にも関わらず、自らの手拍子のリズムに乗ったことが記入され、積極的な参加な状況が把握できた。羞恥心に関しては個々に評価は異なるが、羞恥心があると答えた対象者も高評価をしていた。

#### 2) 対話的な学びに関する質問に関して

まず、教員のPCには対象者が笑顔で手の位置を変えて手拍子を打つ状況、全身の動きで伝えようとしたことが画面から把握できた。リモートでの実技には、モチベーションが上がることが書かれた。対象者は、画面に映る自己映像と仲間の映像の動きを見ながら、手拍子に集中して繋がる対話的な学びが示された。

#### 3) 深い学びに関する質問に関して

タイムラグの対応には、手の動きでテンポの維持に努める等の工夫が記入された。音の重なりやダンスへの動きの拡がりには及ばなかったが、手拍子で繋がる楽しみは顕著に示された。

Table 3 遠隔対応の「手拍子」の質問における感想

1) <主体的な学びに関して>

感 想
<p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 手拍子がこんなにも楽しいと思わなかった。</li> <li>◎ 手拍子をするだけで楽しいと思った。</li> <li>◎ 手拍子で皆を一つにできると感じた。</li> <li>◎ 大学生活で手拍子をするのがなく興味を持つことができた。</li> <li>◎ 興味を持った。</li> <li>○ 手拍子を叩いていると楽しくなる。</li> </ul>
<p>B</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 楽しく出来たし、楽しい授業だった。</li> <li>◎ 皆で繋がり同じことをすることが楽しかった。</li> <li>◎ リズムが合わなかったが楽しかった。</li> <li>○ とても楽しかった。</li> <li>○ 友だちと楽しめたことが嬉しい。</li> </ul>
<p>C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 基本リズムの担当だったので、できたと思う。</li> <li>◎ ベースのリズムをできるだけ正確に心掛けた。</li> <li>◎ タイムラグあり、正確にできなかったが楽しかった。</li> <li>◎ リズムは把握できた。</li> <li>◎ しつかり担当、良かったと思う。</li> <li>○ 資料を見ながら参加した。</li> </ul>
<p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 体の動きを取り入れることができた。</li> <li>◎ 手拍子は上手く出来たと思う。</li> <li>◎ 「ワッショイ」の掛け声を入れた。</li> <li>◎ 空き教室で参加したので伸び伸びとできた。</li> <li>○ 伸び伸びとできて楽しかった。</li> <li>○ 車中で参加したので狭かった。</li> </ul>
<p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 全然、恥ずかしくはなかった。</li> <li>◎ リズムに乗って楽しくできた。</li> <li>◎ 画面に映るのであまりできなかった</li> <li>◎ 意外と恥ずかしい。</li> <li>○ 他の人の目がなく羞恥心はあまりなかった。</li> <li>○ 恥ずかしくはなかった。</li> </ul>
<p>◎印：5・4評価、 ○印：3評価、 △印：1・2評価</p>

2) <対話的な学びに関して>

	感 想
a	<input checked="" type="radio"/> 新感覚で楽しかった。 <input checked="" type="radio"/> いつもと違う試みにモチベーションをあげることができた。 <input checked="" type="radio"/> ズームでのダンスは初めてでモチベーションが上がった。 <input checked="" type="radio"/> リモートの方が楽しかった。皆の表情、状況が見える。 <input checked="" type="radio"/> 手拍子で気分が上がった。 <input checked="" type="radio"/> リモートでの音合わせは難しいと思った。 <input checked="" type="radio"/> モチベーションは変わらない。 <input checked="" type="radio"/> 上手くできなかったが、リモートの良さに気が付いた。 <input type="radio"/> 全力で集中した。 <input type="radio"/> リモートも意外と恥ずかしい。
b	<input checked="" type="radio"/> 仲間の音をしっかりと聞こうと努力した。 <input checked="" type="radio"/> 集中した。タイムラグがあるが交流ができる。 <input checked="" type="radio"/> ラグで聞きにくかった。 <input checked="" type="radio"/> 集中、仲間と協力できたと思う。 <input checked="" type="radio"/> 集中したが意外と難しい。 <input checked="" type="radio"/> 余りあわなくて、合わせようとした。 <input type="radio"/> 音合わせに全力集中した。
c	<input checked="" type="radio"/> しっかりと伝えようとした。 <input checked="" type="radio"/> 体を使って伝えた。 <input checked="" type="radio"/> 皆には手が見えるようにしてリズムを取った。 <input checked="" type="radio"/> すごく伝えることに努めた。 <input checked="" type="radio"/> 自分の気持ちを伝えることができた。 <input checked="" type="radio"/> 中心となってリズムを伝えた。 <input type="radio"/> 精一杯に伝えようとした。
d	<input checked="" type="radio"/> 仲間の動きをしっかりと見た。 <input checked="" type="radio"/> 皆にあわせようと努力した。 <input checked="" type="radio"/> 相手をしっかりと見ながら自分のリズムに取り組んだ。 <input checked="" type="radio"/> 相手の手拍子が意外とわかった。 <input checked="" type="radio"/> 楽しくした。 <input checked="" type="radio"/> 相手のタイミングが分からなかった。 <input type="radio"/> 仲間の反応をしっかりと見た。 <input type="radio"/> あわせて叩くことに集中した。
e	<input checked="" type="radio"/> 皆と手拍子で繋がること、音合わせに努力した。 <input checked="" type="radio"/> みんなの動きを見た。 <input checked="" type="radio"/> 皆に合わせることに努めた。仲間の反応をしっかりと見た。 <input checked="" type="radio"/> 積極的に参加した。 <input checked="" type="radio"/> 盛り上がった <input checked="" type="radio"/> とても意識した。 <input checked="" type="radio"/> 難しいと思った。 <input type="radio"/> 手拍子で繋がろうと試みた。

3) <深い学びに関して>	
	感 想
i	<input checked="" type="radio"/> 説明をしっかりと聞いていたので理解できた。
	<input checked="" type="radio"/> 理解できた。
	<input checked="" type="radio"/> リズムとれた
	<input checked="" type="radio"/> あまり理解できなかった。
	<input checked="" type="radio"/> リモートのよさに気が付いた。
	<input type="radio"/> あまり分からなかった。
ii	<input checked="" type="radio"/> 中心となっていたので、音を取れるように大きく動いた。
	<input checked="" type="radio"/> 仲間の音をしつかりと聞こうと努力した。
	<input checked="" type="radio"/> できた。
	<input checked="" type="radio"/> 工夫したが、とても難しかった。
	<input type="radio"/> 体をつかった。
	<input type="radio"/> 音のズレで戸惑った。
iii	<input checked="" type="radio"/> カウントの1カウント目に強く手拍子をした。
	<input checked="" type="radio"/> 1番リズムのテンポを維持しようとした。
	<input checked="" type="radio"/> 基本のリズムを担当にててできた。
	<input checked="" type="radio"/> とても積極的にいつもよりできた。
	<input checked="" type="radio"/> 取り組んだ。
	<input checked="" type="radio"/> 楽しかった。
iv	<input type="radio"/> テンポの維持が努力できた。
	<input checked="" type="radio"/> 参加することができ楽しかった。
	<input checked="" type="radio"/> 掛け声を入れた。
	<input checked="" type="radio"/> 自分なりにできたので、良かったと思う。
	<input type="radio"/> どんどん違う手拍子がでて面白かったがラグで余り上手くいかなかった。
v	<input checked="" type="radio"/> いろいろな動きに拡がった。
	<input checked="" type="radio"/> 手を打つ位置を変えたり動き付け参加できた。
	<input checked="" type="radio"/> 動きはあまりできなかったけど楽しかった。
	<input checked="" type="radio"/> 自分なりにできた。
	<input type="radio"/> なかなか広がらない。
	<input type="radio"/> リズムのテンポを一定にするのは大切だと思った。

#### 4. リモートによる「手拍子」に関する意見について

Table 4は、リモート対応に関する意見である。ギャラリービュー表示では、全員を見ることができる。自分が映し出されることでカメラ位置を工夫、互いに伝え合う状況が記載された。Table 5は、リモート対応のメリットとデメリットの意見である。メリットは、コロナ禍のマスク着用によりリモートではマスクなしでの対話が可能、遠隔地の仲間と共に参加で、密集を防ぐ利点を書かれた。デメリットには、全員がタイムラグにより音を重ねることは難しかったことが書かれた。

Q.1 画面のカメラ位置に工夫しましたか？	〔PC〕	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全身を映るようにした。</li> <li>・ 配置や環境に工夫をした。</li> <li>・ 顔と手が映るようにした。</li> <li>・ 工夫ができた。</li> </ul>
⇒A. 全員が工夫していた。		
	〔スマホ〕	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 皆に手が見えるように工夫した。</li> <li>・ 顔が映るようにした。</li> <li>・ 全身が映るようにした。</li> <li>・ 自分の顔が見えやすいようにした。</li> <li>・ 顔と手が映るように位置を考えた。</li> <li>・ スマホを横にした。</li> </ul>
Q.2 画面のどこを見ていましたか？	〔PC〕	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全体を見た。</li> <li>・ 話し手を見た。</li> <li>・ カメラを見た。</li> </ul>
	〔スマホ〕	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全画面を見て、手拍子をした。</li> <li>・ 話している人を見て、基本はカメラや全体を見た。</li> <li>・ カメラを見た。</li> </ul>
Q.3 タイムラグは感じましたか？	〔PC〕	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ものすごく感じた。</li> <li>・ 会話には特に感じないが、リズムを取る時は感じた。</li> <li>・ ズームでリズムを合わせることは難しいと感じた。</li> </ul>
⇒A. 全員が感じている。		
	〔スマホ〕	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 非常に感じた。</li> <li>・ ラグがありすぎて大変だった。</li> </ul>
Q.4 チャットツールを活用しましたか？	〔PC〕	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 会話で話が成立していたので使わなかった。</li> <li>・ 使ってない。</li> </ul>
⇒A. 全員使用していない。	〔スマホ〕	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 音が合わないけど楽しかった。</li> <li>・ 使ってない。</li> <li>・ ラグがなければもう少し上手く出来たと思う。</li> </ul>
* 使用ツールの割合:PC 40%、スマホ 60%		

◆ メリット
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 羞恥心がなくなる。</li> <li>・ 皆と繋がりを感じた。</li> <li>・ 新型コロナでマスクをしていたが顔見せで会話が可能、密にならない。</li> <li>・ 合わせようとする努力をする。</li> <li>・ 遠く離れていても一緒にできる。</li> <li>・ 自分を表現できたことが利点である。</li> <li>・ 皆の顔が見れてよかった。</li> </ul>
◇ デメリット
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ リズムを合わせるには音がズれる。</li> <li>・ タイムラグが大きい。</li> <li>・ なかなかテンポが合わない。</li> <li>・ 通信環境が整っていないと参加できない。</li> <li>・ ラグで、音を合わせることの目的からはズれる。</li> <li>・ 音のズレが激しい。ミュートの使い方を工夫する。</li> <li>・ タイムラグで全然聞き取れなかった。</li> </ul>

## IV. 考察

### 1. 「手拍子」の楽しさや興味の発見

大きな成果は、「手拍子」は楽しく興味を持ったことである。楽しく取り組むことができた評価の平均値及び標準偏差は $4.7 \pm 0.67$ 、興味への評価では $4.4 \pm 0.70$ を示した。「手拍子」が楽しいには5評価が8名、興味を持ったことにも高評価に90%を得ており、感想にも示された。「手拍子」が何時でも何処でも楽しめるレクリエーション教材の一つとして位置付け、リモートの「手拍子」の有効性や効果のある交流の可能性が示唆された。ダンス授業<sup>11,12,13)</sup>では、羞恥心に対する課題が挙げられる。リモートでは、[恥ずかしくなかった]や[恥ずかしい]と書くも高評価をしており、画面を通すことで羞恥心は解決される効果が示された。表現できることや繋がることの楽しさは、「手拍子」からダンスへ広がる多様な活動への可能性を示唆する。

日本文化の手締めは、掛け声に合わせて、打つ手拍子にて物事が無事に終わったことを祝う日本の風習である。また歌や踊りの調子に合わせて取る拍子には、合いの手としての手拍子もある。世界中では、拍手で喝采を贈る表現がある。今、握手では繋がることのできないコロナ禍に、「手拍子」で繋がる多様性を発見できた。「手拍子」でリズムの習得やアレンジする課題に対しては苦慮したが、日本文化の体験に「手拍子」の楽しさや興味への効果は非常に有効な実践であった。とりわけ、5Gに向けて、スマートフォンは何時でも何処でも利用可能なミニハードとしての進歩は目覚ましい。先の実験による動画送信の活用や対面時での国際交流の実践を踏まえて、「手拍子」を一層に工夫してダンスへの拡がりとなるよう進化させ、COVID-19のパンデミックに対処したライブによる国際交流の可能性に繋がると示唆される。

### 2. 主体的な学び力の向上

主体的な学びの5項目評価の平均値及び標準偏差は $4.4 \pm 0.80$ に高評価には80%、対話的な学びに関しては $4.5 \pm 0.88$ に高評価が84%、深い学びに関しては $4.2 \pm 0.93$ で高評価が74%であった。自由記述欄には、全員の感想の記述を得た。この点から既に主体的な参加が示さる。

全体評価の結果は、79%と18%の97%が質問に対して[できた]と自己評価しており、リモートの手拍子の有効性が十分に考えられる。ライブ中の試行錯誤が満足感となり、全体評価の結果が $4.5 \pm 0.27$ を得たと推測する。3分野では、対話に関する評価が高いことは、リモート対応にマスク着用がないことで仲間の表情を見ながらの対話が可能であった要因が考えられる。或いは、音のズレがあるがゆえに画面上の相手を見

て自己表現に努めたことも推測される。仲間に合わせる、伝えようとした評価の平均値及び標準偏差は $4.7 \pm 0.67$ で高評価が90%を示したことから示唆される。具体的には、カメラ位置で全身を映して動きが伝わる工夫やメトロノームでピッチを合わせたことである。画面には鏡としての姿や周囲の状況が映され、自己表現にメイクや衣類に留意した積極的な参加で、カメラを通して客間的に見ることができる。仲間の表現に答えるといった繰り返しの循環が満足の時間となったと示唆する。正の相関関係は、主体的な参加が対話を引き出すことに顕著に影響して、主体的な学びから深い学びへの習得には、対話的な学びが伴うことが示された。リモートの深い学びには、対話で繋がることである。対面対話を通してコミュニケーションの大切さを知る機会であったと考える。自己評価が低い理由に、本時の課題の手拍子で音を重ねるに至らなかったことでタイムラグがある中での学習内容の理解ができず、また遠隔授業に慣れモチベーションが上がらないことが要因と推測する。

### 3. リモートの手拍子の有効性とダンス授業の可能性

過去に学校教育の体育授業にICTの活用の導入<sup>5)</sup>を報告、今ではICTの加速化により教育現場の推進に導入されている。2020年普及の5Gにより迅速な対応が可能となり、益々の有効なリモート活用は拡がる。対象者のPCとスマートフォンの使用では、スマートフォンの起動性<sup>3,5,9)</sup>、可動率高いことから、スマートフォンの使用が多かった。タイムラグが授業の進行に非常に大きく影響、ハウリング現象もあり苦慮した。しかし、同じ空間での実技授業では同時に個々の表情を見ることには限りがあるが、リモートでは同時に表情が映し出され、リモートの効率よい効果が見られた。先行研究の実践では手拍子から国際交流となったことから、パンデミックの中にもリモートの手拍子を工夫と進化で、楽しく繋がる可能性が十分に示唆された。有効な活用を研鑽したい。

## V. 結論

本研究では、リモートによる手拍子を活用した交流の有効性やダンスへの拡がりの可能性を調べた。

1. リモートの手拍子の大きな成果は、対象者が手拍子に興味を持ったことである。質問による5段階評価は、楽しく取り組めたことに $4.7 \pm 0.67$ に90%が高評価を示した。仲間とリズムを合わせることや伝えようとしたには $4.7 \pm 0.67$ で90%が高評

- 価をした。リモートによる手拍子を活用した交流の有効性が示唆された。タイムラグに音を重ねる困難に対しては、身体の動きを付けて表現する状況が見られた。
2. 主体的な学びに関する評価の平均値及び標準偏差は $4.4 \pm 0.80$ を示し高評価が80%、対話的な学びに関する評価では $4.5 \pm 0.88$ を示し高評価が84%、学習内容の深い学びに関しては $4.2 \pm 0.93$ を示し高評価が74%であった。主体的な学びについては、対話的な学びとの相関係数は $r=0.8150$ で高い相関関係を示し、深い学びとの相関係数は $r=0.6326$ で高い中程度の相関関係を得た。正の相関関係は、主体的な参加が対話を引き出すことに顕著に影響、また主体的な学びから深い学びには、対話的な学びが伴うことが示された。遠隔授業は、対話で繋がることで効果が示された。
  3. リモートの手拍子で交流の有効性が示され、繋がることに身体の動きで表現する状況から、プログラムの工夫でダンスへの拡がりの可能性が十分に示唆された。COVID-19のパンデミックに、リモートの手拍子による国際文化交流の可能性が示唆される。

尚、この論文は、金沢大学人間社会学類倫理委員会の「人を対象とする研究」に関して、承諾を得た上での実践である。

#### 【謝辞】

この論文の記述にあたり、前金沢大学学校教育学類ダンス領域吉川京子教授に長きに熱心なご教授を頂きました。また金沢大学学校教育学類山田哲准教授、並びに横山剛士准教授のご指導を頂き感謝申し上げます。

#### 【注】

- 1 人間社会学域学校教育学類非常勤講師

#### 【REFERENCES】

- 1) 浅香淳(1995)音楽中辞典. 音楽之友社.p.321.
- 2) Bonwell C. Charles, James A. Eison and Jonathan D. Fife (Ed.) (1991) Active learning - Creative excitement in the classroom. George Washington University: Washington.
- 3) Hatakeyama T, A. Ushizu, Y. Takeuchi, M. Yamazaki and H. Yamamoto (2006) A Case Study of “K-tie” Assisted Introduction KAI to “Clapping Hands as a Recreation. XXIV International Society of Biomechanics in Sports. Vol 1, p.302.
- 4) 文部科学省 : [https:// www.mext.go.jp/shotou/new-cs/index.htm](https://www.mext.go.jp/shotou/new-cs/index.htm)
- 5) 中澤政道, 山崎正枝, 堀江将之, 山本博男 (2005) 『ケータイ』を利用した実技指導. 日本体育学会 第56回予稿集, p.333.
- 6) ロンドン大学教育研究所大学教授法研究部・喜多村和之ほか訳(1982) 大学教授法入門 - 大学教育の原



- 理と方法－. 玉川大学出版部: 東京. <University of London teaching methods unit (1976) Improving teaching in higher education.>
- 7) WHO : <https://www.who.int/>
  - 8) Yamazaki, M., R. Nagahama, Y. Aisaka, N. Sugimura, M. Nagata, and H. Yamamoto (2005) A Motion Analysis of a Female Japanese Drum Playing Exercise. XXIII International Society of Biomechanics in Sports, Vol 1, p. 342-345.
  - 9) 山崎正枝, 中澤政道, 堀江将之, 山本博男 (2005) 「ケータイ」を利用したレクリエーション指導の試み. 日本体育学会 第56回予稿集, p.334.
  - 10) Yamazaki, M., T. Satoh, M. Yamada, S. Shimizu, and H. Yamamoto (2006) Biomechanical Features of Striking Movements on Japanese Drum. XIV International Society of Biomechanics in Sports. Vol 2, p.663-666.
  - 11) 山崎正枝 (2018) 小学校教員養成体育科授業における深い学びへの実践研究. 北陸体育学会紀要 第54号, p.33-50.
  - 12) 山崎正枝 (2018) 大学授業におけるリズムダンスや表現運動での振り返りのアプローチに関する実践研究. 日本体育学会 第69回予稿集, p.240.
  - 13) 山崎正枝 (2019) 小学校教員養成における表現運動の動きの構築から見た授業のアプローチ. 日本体育学会 第70回予稿集, p.313.
  - 14) 山崎正枝 (2020) 小学校教員養成ダンス授業における表現の拡がるカリキュラム・マネジメントの構築. 北陸スポーツ・体育学研究紀要 第1号, p. 9-24.
  - 15) Yamazaki Masae (2020) A Study of Pedagogy to Bring Out Dance Movement in Teachers College. 2020 Yokohama Sport Conference. Quality Physical Education, ID 50674.

# Possibility of international Exchange Making Use of Hand Clapping through Remote Class with COVID-19 Pandemic

YAMAZAKI Masae

## Abstract

In Japan, there is a culture of Ippon-jime, Sanbon-jime, and Sansan-nana-byoshi. Until now, the class has been introduced hand clapping in ice breaking and had made better use. For instance, four rhythm patterns to clap hands were distributed the movie onto smartphone, and were sent to each university student. The experiment was tried when face-to-face and this activity continued through one hour. The conductor came out and waved the hand baton with exaggerated gestures. The unity with a shout time was showed. In addition, it became the place for international cultural exchange in the experiment by graduate students from three countries, such like impromptu original rhythm and song from their own country. In 2020, hand clapping was tried to make use of hand clapping through remote dance class with COVID-19. Therefore, the purpose is to examine the effectiveness of the exchange by hand clapping with Japanese traditional culture. At the result by the questionnaires, the data showed the high evaluation about the interest of hand clapping and enjoyment. It was showed a significant correlation between interactive learning and independent learning ( $r=0.8150, p<.05$ ), and between deep learning and independent learning ( $r=0.6326, p<.05$ ). It was suggested that the remote class was effective by dialogue each other. Time lag by remote caused the situation with the body movement and the expansion to compose dance. Hand clapping showed the effectiveness of cooperation and exchange. Therefore, the activity to make use of hand clapping through remote suggests the possibility of international exchange with COVID-19 pandemic.

**Keywords:** Hand Clapping, Education, Culture exchange, Remote class, COVID-19