

保育者を志望する学生への動画を 活用した授業実践

—保育内容（健康）における「あそびボックス（運動あそび）」の活用—

Practice of teaching using video to students who wish to become childcare
providers

笹谷絵里・荒木慎太郎・山本清文

保育者を志望する学生への動画を活用した授業実践 —保育内容（健康）における「あそびックス（運動あそび）」の活用—

Practice of teaching using video to students who wish to become
childcare providers

笹谷 絵里・荒木 慎太郎・山本 清文

1. はじめに

教職課程における教育内容について、2017年に教職課程コアカリキュラムが策定された。教職課程の各事項は、「全体目標」、「一般目標」、「到達目標」として表され、教育内容についても規定されている。この中で、幼稚園教諭養成課程における「保育内容の指導法」に関する科目においては、全体目標が「幼稚園教育において育みたい資質・能力を理解し、幼稚園教育要領に示された当該領域のねらい及び内容について背景となる専門領域と関連させて理解を深めるとともに、幼児の発達に即して、主体的・対話的で深い学びが実現する過程を踏まえて具体的な指導場面を想定して保育を構想する方法を身に付ける」ことの重要性が示されることとなった。また、保育内容の指導方法と保育の構想として、一般目標に「幼児の発達や学びの過程を理解し、具体的な指導場面を想定して保育を構想する方法を身に付ける」が示され、到達目標の1つとして、「各領域の特性や幼児の体験との関連を考慮した情報機器及び教材の活用法を理解し、保育の構想に活用することができる」という情報機器の使い方はもちろん保育実践の現場で情報機器を活用した保育実践の能力が必要となってきている（文部科学省2017）。

実際に2020年以降、COVID-19（新型コロナウイルス感染症）の影響によって幼児教育の現場においても休校措置がとられ、学級閉鎖も実施された。その代替措置として情報機器を活用した動画作成やオンライン授業が実施されてきた。幼稚園教諭養成課程における情報機器の活用について、教育効果を高めるためには担当の教員が情報機器を活用し、養成課程の学生自身も情報機器を活用する課題

に取り組みながら幼児がどのような活動を展開していくのかを考えることが学生の主体的で深い学びになるとする（無藤2017:32-33）。このように、幼児教育のための情報機器を活用した保育・教育実践が現状において求められているといえる。さらに、幼児期運動指針ガイドブックでは、幼児期動指針のポイントとして、

幼児期は、生涯にわたる運動全般の基本的な動きを身に付けやすく、体を動かす遊びを通して、動きが多様に獲得されるとともに、動きを繰り返す実施することによって、動き方が上手になる洗練化も図られていきます。また、意欲をもって積極的に周囲の環境に関わることで、社会性の発達や認知的な発達が促され、心と体が相互に密接に関連し合いながら総合的に発達していく時期です。幼児期における運動については、適切に構成された環境の下で、幼児が自発的に取り組む様々な遊びを中心に、体を動かすことを通して、生涯にわたって心身ともに健康的に生きるための基盤を培うことが大切です。そこで、次の3点がポイントです（文部科学省2012：7）

として、3つのポイントを①多様な動きが経験できるように様々な遊びを取り入れること、②楽しく体を動かす時間を確保すること、③発達の特性に応じた遊びを提供することとしてあげている（文部科学省2012：7）。つまり、幼児期に多様な動きを獲得すること、動きを繰り返すことで動きが上手になり、洗練されていくことと併に、多様な動きを繰り返すことで総合的に発達していくことの重要性について説明している。そのためには、幼児が「自発的」に運動に取り組める環境づくりも大切であるとされた。

次に、教える側の意識はどのようなものであろうか。運動あそびと同様にダンスを教える教員の意識を見てみたい。2012年から必修となった中学校でのダンス領域では、指導する側である教員自身がダンスを踊ることに苦手意識を持っており、8割以上の教員がダンスの授業に対する不安があると回答していた。さらに、教員自身にダンスの経験がないことや模範技能に不安要素を持っていることが多いと明らかにされている（梶ほか2021）。同様に、小・中学校の教員がダン

ス指導及びダンス学習に対して苦手と回答した要因に、身体表現の恥ずかしさが難しさより大きいことを明らかにしている。このことから、自分を出して踊ることや動きの創出に対して抵抗感を覚える一方で、人の身体の動きから個性を理解することや振付を覚え間違えずに踊ることには抵抗感が少ないことが明らかになっている。そのため、今後、教育現場でダンス学習を担当する指導者は、身体表現に対する恥ずかしさ及び難しさについて取り除く必要があると考えられるとしている。これらの課題の解決には、指導者自身が単純な動きやすぐ真似ることの出来る動きを習得することで身体表現に対する抵抗感を取り除く必要がある。そして、次の段階に、他者との関わりの中でお互いの動きの模倣やアレンジしたりするなど、即時反動的な動きの体験を積み上げることで、さまざまな動きを習得していくことが望まれるとしている（和光・眞埜2018）。このように、ダンスの指導には教員自身が羞恥心を持つことが明らかにされており、教員自身が単純な動きを真似ることで動きを取得し、羞恥心をなくしていくことが必要と考えられる。そのためには、見本となる動き取得できる教材が必要である。

動画での学びに目を向けると、動画は講義系において一定の効果が期待でき、今後の活用の可能性が示唆された。一方で、実技系の科目においては、動画やライブ配信での遠隔授業には限界があり、対面授業あるいは対面授業と遠隔授業のハイブリッド型に依存せざるを得ないことが指摘されている（堀部ほか2022）。幼児との応答的なかわりを意識した模擬保育動画作成の効果について検証した水野恭子も動画について、客観的に自分が演じているところが繰り返し見ることができる、演者の表情が詳細に見ることができるなど自己認識につながる視点があることを指摘する。だが、幼児との応答的な関わり意識した場合、子ども役となる相手が存在しないため、応答的な関わりを意識した動画の活用は難しいことを指摘している（水野2021）。保育者を目指す学生の動画のみの学びについても、学生は動画の視聴は分かりやすいと感じていても実際に身体を動かすと難しく感じる点がある点が指摘されている。さらに、動画の場合は繰り返し視聴でき、学びが深まるとされた。一方で、1人で取り組むことで正しい動きができていくかの判断ができない、友達と一緒に実施してみたかったとの意見があげられ、技

術的な指導がうけられないことや他者と一緒に実施できない点が問題として指摘されている（笹谷・荒木・山本2022）。

そのため、本稿ではこれらの先行研究から明らかにされた課題を踏まえながら、保育内容（健康）の対面授業において、幼児教育を学ぶ学生の学びおよび幼児への指導につながる動画教材として作成された「あそびボックス（運動あそび）」¹⁾における学びと幼児への指導の可能性について明らかにすることを目的とする。具体的には、対面の授業であそびボックス動画を視聴し、その後、動画を学生のラーニングシステムに送付し、自分で何度も繰り返して視聴できるようにした。さらに、授業においてグループでの練習・実践することでの学びの効果も検証したい。

2. 研究方法

研究の対象者はB大学の2回生で保育教諭を目指す授業を受講する学生51名である。アンケートは、2020年2月に、「あそびボックスの実施について」として、動画を使用した授業の実践と幼児に対する指導への応用についてアンケートを実施した。アンケートの実施前に対象者に研究の趣旨を説明し、44名（86%）から回答を得た。アンケートの内容は、①あそびボックスを実際に授業でやってみてどうでしたか。②なぜそう答えたのか理由を教えてください。③あそびボックスをグループで実施してみてどうでしたか。④なぜそう答えたか理由を教えてください。⑤あそびボックスの難易度はどうでしたか。⑥なぜそう答えたか理由を教えてください。⑦今回、授業で実際にあそびボックスを踊ってみて、子どもに自分が指導できると感じますか。⑧なぜそう答えたか理由を教えてください。⑨前期の個人の動画視聴と練習と実際に対面で練習するのに学びの違いがありましたか。⑩なぜそう答えたのか対面での実施と動画視聴での違いについて分けて具体的に記述してください。⑪あそびボックスについての感想や意見について自由に記述してくださいの11項目である。質問②④⑥⑧については、各設問①③⑤⑦⑨に対する理由について自由記述として回答してもらった。回答については項目ごとに分類し回答結果をまとめた。各質問⑩⑪については自由記述とした。倫理的配慮として、

本調査の実施に当って、研究対象者に対して文書にて研究の趣旨、目的、研究結果の利用方法、個人情報の管理、研究協力を拒否する権利について説明を実施した。

3. 結果と考察

結果として、①あそびックスを実際に授業でやってみてどうでしたかでは、やりやすい24名(55%)、やややりやすい15名(34%)、どちらともいえない1名(2%)、やや難しい4名(9%)で、難しいと回答した者はいなかった(図1)。回答から、実際に動画を視聴し実践することで、約90%の学生が取り組みやすかったことがわかった。②なぜそう答えたのか理由を教えてくださいでは、ポジティブな意見として、覚えやすい・単純・繰り返しが多いが20名、楽しくできたが15名、子どもでもできる2名、学生全員で取り組めるが1名であった。ポジティブでもネガティブでもない意見として、難しいと感じなかったが2名、なんとかできた1名であった。ネガティブな意見として、順番・振付を覚えるのが難しいが5名、リズムがとりにくい1名、家では練習しにくい1名であった(表1)。回答結果は項目ごとに分類した。結果、覚えやすい・単純・繰り返しが多いことが取り組みやすいと判断され、やりやすい、やややりやすいとの結果につながったと考えられる。一方で、順番・振付を覚えるのが難しいと回答したのも5名おり、同じ動画でも覚えやすく単純で繰り返しになっていると感じた回答者がいた一方で、順番や振付を難しいと感じた回答者もいたことも明らかになった。ここから、ダンスに対する習熟度や得意/不得意については個人差があり、動画視聴のみでは改善が難しいことが明らかになった。

次に、③あそびックスをグループで実施してみようかでは、やりやすい31名(70%)、やややりやすい10名(23%)、どちらともいえない3名(7%)、やや難しい、難しいと回答した者はいなかった(図2)。回答から、あそびックスを実際に実施する中で一人で実施するよりもグループで実施するほうがより、やりやすさが向上することが明らかになった。その理由として、④なぜそう答えたか理由を教えてくださいでは、グループダイナミクスの効果について述べたものとして、意見を出し合って作ることができたが16名、グループで共有できたが

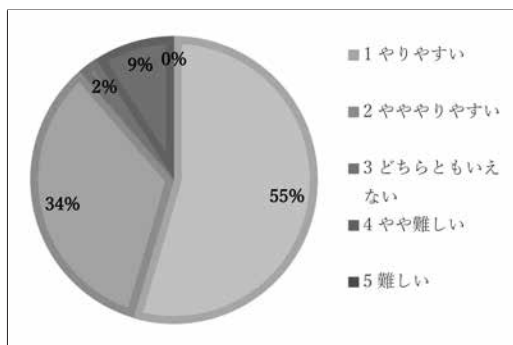


図1. あそびックスを実際に授業でやってみてどうでしたか

表1. なぜそう答えたのか理由を教えてください

項目	回答数
楽しくできた	15
覚えやすい・単純・繰り返しが多い	20
子どもでもできる	2
難しいと感じなかった	2
なんとかできた	1
学生全員が取り組める	1
順番・振付を覚えるのが難しい	5
リズムが取りにくい	1
家では練習しにくい	1

(複数回答)

14名、1人ではするのは恥ずかしい3名、覚えている人を参考にできた1名、男子グループだから1名であった。どちらともとらえられない意見としては、繰り返し練習できた2名、グループでも個人でもできた1名、先生の練習動画があったので1名、であった。グループで実施したことがマイナスになったとの意見として、グループではやりづらかったが1名、教えあえてできるが難しいが1名であった(表2)。回答から、グループで実施することでグループダイナミクスが発揮され、個人では解決できなかった問題の解決につながったことが示唆された。また、1人で実施することの羞恥心の解消にもつながっていた。これらの結果から、グループであそびックスを実施することで一人での実施よりも理解が深まることが明らかになった。一方で、グループで実施することでの負担感やしんどさ

を感じる回答者も存在し、個々の気持ちや思いがグループのプラス面とマイナス面を考慮することも重要であると考えられた。

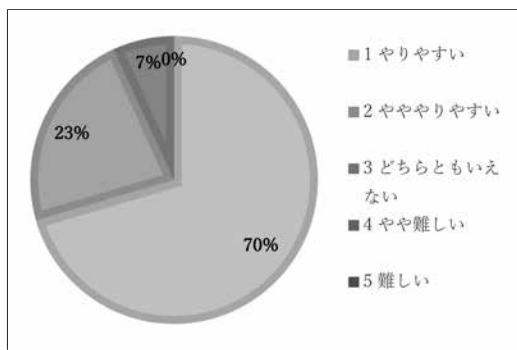


図2. あそびボックスをグループで実施してみたかどうか

表2. なぜそう答えたか理由を教えてください

項目	回答数
意見を出し合って作ることができた	16
グループで共有してできた	14
繰り返し練習できた	2
グループでも個人でもできた	1
先生の練習動画あったので	1
グループではやりずらかった	1
一人でするには恥ずかしい	3
覚えている人を参考にできた	1
教えあえてできるが難しい	1
男子グループだから	1

(複数回答)

⑤あそびボックスの難易度はどうでしたかでは、難しいが1名(3%)、やや難しい10名(32%)、どちらともいえない9名(29%)、やや簡単9名(29%)、簡単2名(7%)であった(図3)。結果から、あそびボックス自体はやりやすい、やややりやすいと大部分が回答したが、難易度について難しいと感じている回答者が3割存在し、約1/3が難しいと感じていたことが明らかになった。具体的な難易度についての回答理由について見ると、⑥なぜそう答えたか理由を教えてくださいでは、簡単である理由として、覚えやすい単純が16名、難しい動きが

なく、楽しく踊れたが2名、以前にした動きが1名であった。どちらともいえない意見として、難しいが簡単にできるようになったが6名、ちょうどよい難易度が2名であった。難しい理由として、覚えるのが難しい・多いが8名、繰り返し順番を間違えるが6名、リズムを取るのが難しいが4名であった（表3）。回答から覚えやすい単純と回答している回答者が一定数いる一方で、覚えるのが難しい、順番やリズムをとることが難しいと感じている回答者も同数程度いることが明らかになった。他の意見として、当初は難しく感じたが練習することで難しく感じなくなったという、練習することで難易度が変化したという意見もあげられた。これらの回答から、動画を視聴した当初より難易度を簡単と感じた回答者と、当初は難しく感じたが練習によって難易度が変化した回答者、当初から難しいと感じ難易度が変化しなかった回答者に分かれたことが示された。

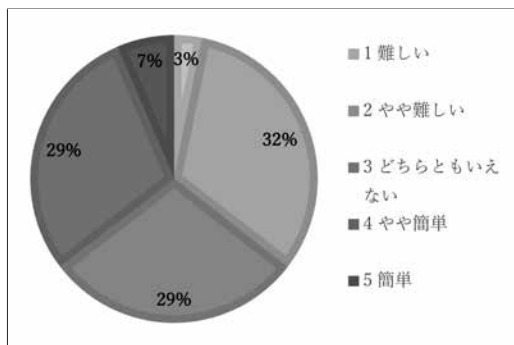


図3. あそびボックスの難易度はどうでしたか

表3. なぜそう答えたか理由を教えてください

項目	回答数
覚えやすい 単純	16
覚えるのが難しい・多い	8
難しいが簡単にできるようになった	6
繰り返しや順番を間違える	6
リズムを取るのが難しい	4
難しい動きがなく、楽しく踊れた	2
ちょうどよい難易度	2
以前にした動き	1

(複数回答)

幼児への指導について尋ねた、⑦今回、授業で実際にあそびボックスを踊ってみて、子どもに自分が指導できると思いますかでは、できる4名（9%）、ややできる20名（46%）、どちらともいえない9名（20%）、ややできない9名（20%）、できない2名（5%）であった（図4）。回答結果から半数以上は指導できると考えていたが、指導できないと考えている回答者も1/4存在することが明らかになった。具体的な理由として、⑧なぜそう答えたか理由を教えてくださいでは、教えられるとする理由として、子どもでもできる動き・説明しやすいが17名、教え方が学べた1名、運動が得意1名であった。教えることが難しいとした理由として、上手に教える自信がない・難しそうが14名、次の指示があるが、自信がないが4名、スピードが速いが1名であった。また、自分自身ではなく子どもに教えるという視点から難しいと回答したものとして、子どもが楽しめるか不安が1名、やってみないとわからないが1名、子どもには難しいが1名であった（表4）。回答から、子どもにもできる動き・説明しやすいという対面の指導と動画を組み合わせることで指導が容易になるという意見がある一方で、自らの指導技術に不安があるとの回答があった。ここから、自分自身は動きを取得できているが、指導に対して「自信がない」という意見が難しいという回答の多くを占めた。さらに、自分自身ではなく、実際に子どもに指導していないため子どもがどのような反応や動きを取得できるかわからないとの意見あり、実際に幼児に指導していないことから来る難しさや不安があることが明らかになった。

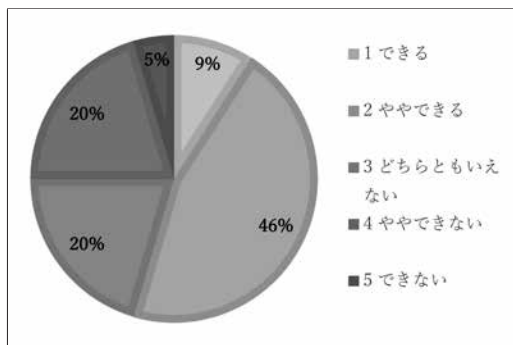


図4. 今回、授業で実際にあそびボックスを踊ってみて、子どもに自分が指導できると思いますか

表4. なぜそう答えたか理由を教えてください

項目	回答数
子どもでもできる動き・説明しやすい	17
上手に教える自信がない・難しそう	14
次の指示があるが、自信がない	4
スピードが速い	1
子どもが楽しめるか不安	1
教え方が学べた	1
やってみないとわからない	1
子どもには難しい	1
運動が得意	1

(複数回答)

オンラインでの動画の視聴と対面での動画の視聴の違いについて、⑨前期の個人の動画視聴と練習と実際に対面で練習するのに学びの違いがありましたかでは、おおくあったが12名(27%)、あったが27名(61%)、どちらもいえないが2名(5%)、ややなかったが2名(5%)、なかった1名(2%)であった(図5)。回答結果から、約9割の回答者がオンラインと対面では大きな違いがあったとした。⑩なぜそう答えたのか対面での実施と動画視聴での違いについて分けて具体的に記述してくださいでは、具体的な回答理由については、自由に意見を記述してもらったため、項目でまとめることはできなかった。そのため、代表的な意見について抜粋し、紹介したい。

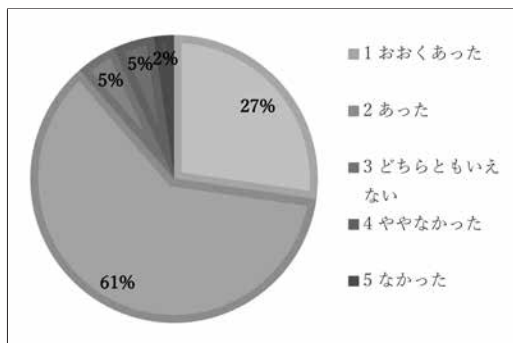


図5. 前期の個人の動画視聴と練習と実際に対面で練習するのに学びの違いがありましたか

動画視聴と練習と実際に対面で練習するのに学びの違いについてあったと回答した意見として、「おおくあった」、「あった」の代表的な記述としては、

- ・家では広いスペースがなく動きにくい。対面では大きく自由に動けた。
- ・動画の視聴は、(家が狭くて)家では見るだけで具体的に練習しようとするのができなかった。
- ・対面で練習するとき、広い場所でのびのび練習ができました。

まず、「おおくあった」、「あった」の代表的な記述としては「場所」という環境に関するものがあげられた。実際に動画を視聴して動くことが自宅等ではスペースの関係で困難であったが、対面では広いスペースで動くことができたという違いが述べられた。

- ・一人で見ていけるのではコミュニケーションが取れないし孤立感を感じてしまっているが対面にしてみると色々な意見や行動などを見れるし話しをしていると楽しくなるから。
- ・動画で視聴して練習するのは1人なので寂しくもあり、なかなかやる気が出ないことが多かった。対面だと友達があり、一緒に話し掛け声をかけながら練習することが出来るので楽しんで取り組むことができるから。
- ・対面ではみんなでコミュニケーションをとりながらできた。動画の視聴は見て、自分一人でするので孤独感があった。
- ・前期は動画の視聴で覚えようとしたけれど、対面ではグループで話したり身体を動かしたりしてできるので学びやすかったように思う。
- ・対面だと他の友達がいるので楽しくできた。個人ですると1人なので面白くなかった。
- ・動画の視聴では、見るだけだったのであまり動きが分かりづらかったけど、対面での実施で実際に踊ってみて「ここはこうやるのか」とかが改めて分かったから。

- ・対面での実施だと友達とここはこうだよとか聞きながらできるけど、動画の視聴だと自分一人やらないといけないのでわからない時に友達に聞けないことから学びの違いがあったと思います。

次に、動画の視聴では、「寂しさ」や「孤独感」がともなうが、対面で実施することで「コミュニケーション」や「学び合い」ができ「楽しい」という事が違いとしてあげられた。この、グループや友達と実施することやわからない事や疑問点を話す、一緒に踊るという事について30件の記述があり、違いとして感じられている主な理由となっていることがわかった。次に、どちらともいえないと考えられ、動画と対面のそれぞれの利点をあげた記述を見てみたい。

- ・対面での実施は皆で教え合うことができ、他の人を見て練習することができた。動画の視聴では、個人で練習することができた。
- ・対面での実施では、自分の動きを人に見てもらい、アドバイスなどをもらうことができる。動画の視聴では、分からないことを何度も見返すことができる。
- ・動画を真似るだけだから
- ・特に違和感がなかったから

このように、動画と対面の両方のメリットをあげた記述があった一方で、動画と対面について両方とも差がないとした意見もあげられた。最後に、多くが対面のメリットとしてあげたみんなでの実施することに対しての懐疑的な意見について見てみたい。

- ・お互いに褒め合うわけでもなく指摘し合うわけでもなかったのも、結局個人で練習しているのと変わらないように感じた。しかし、みんなで作っているから「私もやらない」という気持ちになれたのでその点は良かったと思う。
- ・1人でも合わないと私がまちがえてるのかな？となり、まちがえている方の真似をしたり、誰をどのポジションに置くのかも難しかった。

- ・動画を見てするのは自分のペースでできるけど、対面だとみんなと合わせてやるので間違えたら途中で入るのが難しい時があった。

回答から、グループダイナミクスが発揮されている場合は有効であるが、そこに違和感を持つ人がいる場合や他者と一緒に動くことに違和感がある場合は対面・グループで実施することがデメリットとなっていることが考えられた。多くの回答者が対面で実施することに意義やメリットを感じている一方で、グループでの活動に不快感や負担感を持つ回答者も存在することが明らかになった。

⑪あそびックスについての感想や意見について自由に記述してくださいでは、⑩の質問と重複する回答も少なくなかったが、「子どもの視点」「運動」「楽しい」の大きく3つの感想が記述された。まず、「子どもの視点」では、

- ・あそびックスは子どもでもできそうなので園でも取り入れられると思う。キレを出して踊ればきれいに見えると思う。
- ・同じ動きの繰り返しであったり楽しいリズムで子どもたちと楽しみやすいと思いました。

子どもの視点として、自分たちがもし指導する場合や子どもと一緒にやってみたら、指導する時のポイントについて自分の視点ではなく、子どもの視点に基づいた感想が寄せられ、実際に保育者になった時にどうかという未来的な視点が持っていた。次に、「運動」について見ると、

- ・良い運動となり、もっと踊りたい、体操したいと思いました。グループでも発表で楽しい活動となりました。
- ・コロナで人と何かをすることが少なかったが、あそびックスでみんなと身体を動かした活動出来て楽しかった。
- ・簡単に覚えることが出来て身体を満遍なく動かすことが出来て楽しいそんな活

動だった。子どもも楽しめて大人も楽しめるそんな活動で楽しかったです。

運動では、運動と身体を動かすことが楽しいという並列した意見が記述されていることが多く、身体を動かすことが楽しかった、対面で他者と一緒に体を動かしたことが良かったと考えられていることが明らかになった。さらに、質問⑩と重複する回答として、動画の視聴のみでは十分に動くことが出来なかった、一人ではやりにくかったが、みんなで動くことでのメリットが対比として記述された。最後に、「楽しい」では、

- ・みんなと踊ることが出来、あそびックスを通してより仲良くなれたと感じました。音楽もダンスもすべてが楽しかったです。
- ・リズムもノリノリだったのでごく楽しく踊ることができました。
- ・リズムに合わせながらみんなで踊れて楽しかった。頭に残るようなリズムやったから休憩時間とかにも友達と踊れて楽しかった。
- ・ダンスが頭に残りやすくて楽しかった。ラジオ体操みたいで良いなと感じた。
- ・グループで考えて、1つのポーズを作るなど楽しくできたので良かったです。また、グループなどで楽しく動いたりすることが出来たらなと思いました。

記述では、全44件の記述のうち33件に「楽しい」との記述があり、多くが感想として楽しさを感じていることがわかった。一方で、調査の前に回答の内容は研究のみに使用するものであり、成績等には関係がない事を説明していたが、技術的な問題の指摘や子どもには踊るのが難しいとの感想は寄せられたものの、結果としてネガティブな感想はなかった。回答者の多くが本当に「楽しい」や「よい運動となった」、「子どもと楽しめる」と考えていた可能性も高いが、授業での実施という観点で考えると調査者（教員）に付度した感想が記述された可能性も否定できない。

4. まとめ

本稿では、保育内容（健康）の授業において、動画教材として作成された「あそびックス（運動あそび）」からの学びと幼児への指導の可能性について明らかにすることを目的として実施した。加えて、対面の授業において、あそびックス動画を視聴し、グループで練習・実践することでの学びの効果を検証した。

結果、同じ動画を視聴して覚えやすい・単純で繰り返しになっていると感じた回答者がいた一方、順番・振付を難しいと感じた回答者がいたことも明らかになった。ここから、ダンスや踊りに対する習熟度や得意/不得意については個人差があり、動画視聴のみでは改善が難しいことが明らかになった。グループで実施について見ると、多くの回答において、グループダイナミクスが発揮され、個人では解決できなかった問題の解決につながっていた。また、1人で実施することの羞恥心の解消にもつながっていた。一方で、グループでの実施することでの負担感やしんどさを感じる回答者も存在し、個々の気持ちや思いを考慮することも重要であると考えられた。難易度については、覚えやすい・単純と回答している回答者が一定数存在している一方、覚えるのが難しい、順番やリズムをとることが難しいと感じている回答者も同数程度いることが明らかになった。他には、練習することで難易度が変化したという意見もあげられた。これらの回答から、難易度について難しいと感じた回答者も動画を視聴し練習することで難易度が変化するという事が示唆された。

子どもへの指導については、対面の指導と動画を組み合わせることで指導が容易になるという意見がある一方、自分自身の指導技術に不安があるとの回答があった。不安の内容を見ると自分自身は動きを取得できているが、指導に対して「自信がない」、子どもへの指導が難しいという回答の多くを占めた。他には、実際に幼児に指導したことがないということから来る難しさや不安があることが明らかになった。オンラインでの動画の視聴と対面での動画の視聴の違いについては、約9割の回答者がオンラインと対面では大きな違いがあったとした。具体的な違いとしては、「場所」という環境に関するもので、実際に自宅等ではスペースの関係で動画を視聴して、動くことが困難であったが、対面では広いスペース

で動くことができたという違いが述べられた。最も多かった違いとして、動画の視聴のみでは「寂しさ」や「孤独感」がともなうが、対面で実施することでの「コミュニケーション」や「学び合い」のメリットともに「楽しい」という事が違いとしてあげられた。この楽しいは、感想においても最も多く記述されていた。一方で、グループでの活動に違和感を持つ場合や他者と一緒に動くことに負担感がある場合は、対面・グループで実施することがデメリットとなっていることが明らかになった。多くの回答者が対面で実施することに意義を感じ、メリットがあるとしている一方、グループでの活動に違和感や負担感を持つ回答者も存在することが明らかになった。最後に、先行研究と同様に動画のみの視聴は実技系科目では学びの取得が難しいことが示された。一方で、動画の視聴は反復した練習や自分のペースで実施できるなどのメリットも少なくなかった。動画を活用した実技系科目の実践においては、動画と対面をハイブリッドで両方実施できる環境を整えるとともに、対面を中心にグループでの練習・実践を行っていくことが学生の学びはもちろん、楽しさにもつながっていることが明らかとなった。しかし、グループでの活動に負担感やネガティブな感情を持っている回答者も存在した。そのため、今後の課題としては大多数の意見のみならず、少数者の意見にどの様に向きあいその意見をどの様に尊重するのかについても検証していきたい。

謝辞

本研究の趣旨を理解し、調査にご協力いただいた学生の皆様に心より感謝申し上げます。

補注

- 1) あそびックス（運動遊び）動画とは、運動遊びの楽しさについて、学生が実際に体を動かし多様な動きを経験することで、将来保育者として幼児の指導に活かすことができる教材として、運動遊びをエアロビック形式で楽しく動ける動画として作成されたものである。あそびックスの詳細については、笹谷絵里・荒木慎太郎・山本清文（2022）「幼児教育における「あそびックス（運動遊び）」動画の作成と実践—保育者を志望する学生への動画の視聴と授業での活用—」花園大学文

引用文献

- 堀部辰広ほか（2022）「対面授業と比較した遠隔授業の学習効果に関する研究—保健医療学部整備医療学科学学生に対するアンケート調査より—」日本体育大学紀要51：1001-1009
- 梶ちか子ほか（2021）「全国の中学校ダンス授業における指導の現状と課題令和2年度スポーツ庁武道等指導充実・資質向上支援事業「ダンス指導成果の検証」調査より」日本体育・スポーツ・健康学会予稿集 71学校保健体育-C-07
- 水野恭子（2021）「幼児との応答的な関わりを意識した模擬保育動画作成の効果—児童文化財を用いた教材の作成と活用—」岡崎女子大学・岡崎女子短期大学研究紀要, 54：83-89
- 文部科学省（2017）「教職課程コアカリキュラム」教職課程のコアカリキュラムのあり方に関する検討会
(https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afield-file/2017/11/27/1398442_1_3.pdf20220829取得)
- 文部科学省（2012）「幼児期運動指針ガイドブック」文部科学省
(https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/undousisin/1319772.htm20220829取得)
- 無藤隆（2017）『幼稚園教諭養成課程をどう構成するか～モデルカリキュラムに基づく提案～』保育教諭養成課程研究会
- 笹谷絵里・荒木慎太郎・山本清文（2022）「幼児教育における「あそびボックス（運動遊び）」動画の作成と実践—保育者を志望する学生への動画の視聴と授業での活用—」花園大学文学部研究紀要54：75-88
- 和光理奈・眞崎雅子（2018）「小・中学校教員のダンス授業と苦手意識の考察」中京大学体育研究所紀要, 32:13-18