

保育者養成課程の体育系実技授業における 学生の学びに関する調査

A Survey of Students Learning in Physical Education Practice Classes in Child Caregiver Training Programs

村瀬 瑠美

Rumi MURASE

本研究ではK短期大学における体育実技授業を事例として、学生が授業から得た印象や授業での学びについて調査し、保育者養成課程における体育系実技授業の内容や構成を検討していくための資料を提示することを目的とした。小レポートの自由記述の分析から、保育者養成課程における体育系実技授業の内容や構成を検討していくための観点として、①授業の楽しさと授業の目的・内容 ②他者との双方向的な場としての体育についての2点が得られた。

キーワード：体育授業 保育者養成 テキストマイニング

1. はじめに

保育者養成課程における体育系の実技授業は、多くの養成校で実施されている。しかし、体育系実技授業のある単元や領域に着目し、授業内容の検討や効果を検証したものは見られるが、授業を通してどのような構成で行い、それに対して学生がどのようなことを学んだのかについての概観を示したものはあまりない。ある単元や領域に着目し、その内容を取り上げる意義や効果の検証をすることには価値があるが、多くの養成校における体育実技では、幅広い内容を学生が学び体験することに重点が置かれており、ある内容だけで授業が構成されるものではない。ある一つの内容がどのような意義や価値を持つのかは、授業全体の中でのバランスや他の内容との関係によっても変化するのではないだろうか。つまり、授業全体の構成や学生の学びを踏まえた上で、個々の内容やそれらの関係性を検討していく必要がある。

先述のように、保育者養成校における体育実

技は多く実施されているが、授業内容を概観し、学生の学びを調査したものはほとんどない。梅垣・晴山(2006)は、保育者養成課程における運動遊びの授業を取り上げ、保育者養成のための実践的な内容の検証を行っているが、授業の進め方や形式、教員の説明などが、将来保育者となる学生にとってどのように役立ったのかに焦点を当てており、授業内容の検討には至っていない。個々の授業内容を検討していくためにも、まずは体育実技全体での学生の学びを把握することが大切である。そこで、本研究では、K短期大学における体育実技授業を事例として取り上げ、学生が授業からどのような印象を得て何を学んだのかについて調査することで、保育者養成課程における体育系実技授業の内容や構成を検討していくための資料を提示することを目的とする。

2. 方法

1) 事例となる授業の概要

本研究で事例として取り上げる体育系実技授業（以下、体育、もしくは本授業とする）の概要は以下の表1の通りである。

表1. 本研究の事例となった授業の概要

科目名	体育
実施形態	実技
履修学年	2年
履修コース	保育コース
開講期	通年
履修者数	88名（男性5名・女性83名）
概要	保育者養成課程における体育実技である。身体の発育、発達への視点から幼児期／児童期の子どもの遊び・活動を理解・分析し、環境をつくること出来るようになることを目指している。

本授業は通年30回（前期15回、後期15回）で実施されるが、本研究でデータとして扱うのは、前期終了時点での学生の振り返りである。

本授業の受講者は、K短期大学の保育コースに所属し、体育の授業を受講する2年生88名であるが、データとして扱う前期の振り返りを提出した受講者は86名であった。

2) 授業の構成

本授業の構成は以下の表2の通りである。表の「単元」欄は、その回の内容がどのような単元として扱われるかを示している。本来、保育・幼児教育においては「単元」の名称を用いないが、授業では何を主として実施する回なのかがわかりやすいように、受講者に対しては「○○の単元」と説明している。

表2. 本授業の構成

回	実施内容	内容の詳細	単元
1	ガイダンス・体ならし		
2	短縄の遊び／グループでの指導課題	1人や複数人で縄跳びで遊ぶ。	なわとび遊び
3	長縄の遊び／グループでの指導課題	複数人で大縄で遊ぶ。	
4	リズム運動・ダンス／グループでの指導課題	リズムカルに動くことを体験する。簡単なリズムダンスリズムを体験する。	リズムダンス
5	リズムダンス：創作／グループでの指導課題	リズムダンスを経験する。リズムダンスをグループで創作する。	
6	リズムダンス：発表／グループでの指導課題	グループで創作したリズムダンスを発表する。他グループのダンスを鑑賞する。	
教育実習			
7	教育実習の振り返り・幼児期運動指針	教育実習で見た子どもたちの運動を振り返り、幼児期に身に付けたい36の動きを学ぶ。36の動きをカルタゲームで学ぶ。	教育実習の振り返り(カルタ)
8	まねっこ遊び	様々な模倣の種類を学び、他者の動きのまねをする遊びを体験する。	まねっこ遊び
9	新聞紙の表現運動	新聞紙の動きを模倣し、身体表現をする。	新聞紙遊び
10	新聞紙を用いた遊び	新聞紙を用いてグループでパラバルーンを作成する。	
11	新聞紙を用いた遊び・伝承遊び	新聞紙を用いてペアでぼっくりを作成する。	
12	マット①：様々な転がる運動	マット上で横回り、前転・後転などの多様な転がる動きをペアで見合い教え合う。	マット運動・遊び
13	マット②：様々な転がる運動	マット上で肩倒立・ブリッジ・壁倒立などの多様な支える動きをペアで見合い教え合う。	
14	マットのまとめ・前期のまとめ	(オンデマンド授業(暑さのため))	小レポート実施
15	後期模擬保育について	(オンデマンド授業)	
16	体ならし・フォークダンス	「ジェンカ」「バンブーダンス」を体験する。	伝承ダンス
17	もの遊び：ボール／フラフープ	ボールやフラフープによって引き出される動きとともに身体を合わせることを体験する。	もの遊び
18	竹馬①	自分の身体より大きいものに身体を合わせることを体験する。竹馬の乗り方を教え合う。	竹馬
19	竹馬②：チャレンジ	自身の竹馬の出来具合をチャレンジテストによって知る。	
20	パラバルーン①	大人数で動きを合わせ、パラバルーンを動かす。	パラバルーン
21	アスレチック①：サーキット体験	ものに身体を合わせる・多様な動きを引き出す環境を体験する。	アスレチック
22	アスレチック②：創作	ものに身体を合わせる・多様な動きを引き出す環境を創造する。	
23	パラバルーン②・模擬保育の説明と準備	パラバルーンにイメージを表現させることを体験する。グループによる模擬保育の説明。	パラバルーン
24	模擬保育①	テーマ：走る	模擬保育
25	模擬保育②	テーマ：跳ぶ	
26	模擬保育③	テーマ：リズム／バランス	
27	模擬保育④	テーマ：マット	
28	模擬保育⑤	テーマ：跳び箱・竹馬・平均台	
29	模擬保育⑥	テーマ：ボール	
30	1年間のまとめ	全30回の授業の振り返りをする。	小レポート実施

本授業の前期は、リズムを感じて自身の身体を動かしたり、仲間と協働したりすること、多様な動きを体験することを行う内容が主に配置されている。後期は用具や器具を使った内容が増え、後期の3分の1は学生による模擬保育が実施される。

3) 分析の対象となる言語データについて

体育の授業は通年で行われるが、本研究における分析の対象となる言語データは、前期が終わった時点での小レポートである。対象者は前期第14回の授業で、「前期のまとめ」として前期の授業内容と学んだことの振り返りを行い、小レポートを提出した。

小レポートの課題内容は「体育前期で行った以下の単元の中から、自分の印象に残っているものを3つ選び、その理由を答えなさい。例にならって解答してください」とし、選択肢として以下の7つの単元をあげた(表3)。提出文字数は1,200字以内であった。

表 3. 印象に残ったものとして選択する単元

	単元名
1	グループ課題
2	なわとび遊び
3	リズムダンス
4	教育実習の振り返り(カルタ)
5	まねっこ遊び
6	新聞紙遊び
7	マット運動・マット遊び

なお、正確には「グループ課題」は単元ではないが、受講者全員が体験する内容のため、便宜的に単元として扱い、選択肢に記載した。

4) 分析方法

まず、それぞれの受講者があげた3つの印象に残った単元名を単純集計した。

次に、テキストマイニングソフトであるKH Coderを用いて、小レポートのテキストの分析を行った。KH Coderによる分析方法は、岩森(2020)を参照した。まず、テキスト欠損値やパ

ソコンで読み込み不可能な表記の削除、誤字脱字の修正を行い、分析用データとして整えてから、KH Coderに読み込ませ、前処理を行った。前処理とは、「形態素解析によりテキストから品詞別に抽出語を抜き出し、データベースとして整える作業」(岩森, 2020, p.96)である。その後、前処理を施したデータでテキスト計量分析を行った。

テキスト計量分析では、小レポート全体に対しては頻出語の抽出、共起ネットワークの2つを、抽出された頻出語に対してはコロケーション分析を行った。

3. 結果と考察

1) 印象に残った単元の集計

受講生が印象に残った内容として3つあげた授業内容を単純集計した結果を表4に示す。本来であれば、受講者86名が3つずつの内容をあげているため、258の回答が得られるはずだが、1つの回答が授業内容に関係しない回答内容であったため分析対象から外した。そのため、回答数は257となった。

なお、KH Coderは活用のある語については基本形に直した上でカウントする(樋口, 2017)。例えば「思う」が339回出現したという結果の中には、「思う」だけでなく「思っ」「思います」などの出現回数も含まれている。

表 4. 印象に残った単元

	単元名	回答数
1	グループ課題	35
2	なわとび遊び	26
3	リズムダンス	45
4	教育実習の振り返り(カルタ)	23
5	まねっこ遊び	27
6	新聞紙遊び	65
7	マット運動・マット遊び	36
	計	257

最も印象に残ったとされたのは、「新聞紙遊び」(回答数:65)であった。次に「リズムダン

ス」(回答数：45)、「マット運動・マット遊び」(回答数：36)であった。

2) 小レポートの記述内容中の頻出語

全単元の印象に残った理由の頻出語を抽出した。下記の表5は、小レポート内での頻出語を生起頻度(生起回数)順で示したものである。表には、生起頻度が100回以上であった単語のみを示している。

表5. 小レポート全体で多く見られた単語と生起頻度

	抽出単語	生起頻度
1	思う	339
2	新聞紙	270
3	動き	227
4	子ども	210
5	遊び	208
6	楽しい	191
7	自分	178
8	考える	172
9	ダンス	141
10	感じる	136
11	できる	134
12	行う	132
13	グループ	131
14	学ぶ	127
15	使う	117
16	保育	114
17	運動	104

最も生起頻度が高かったのは「思う」(回答数：339)であった。次に「新聞紙」(回答数：270)、動き(回答数：227)、「子ども」(回答数：210)、「遊び」(回答数：208)と続いた。この結果からも、新聞紙の単元が受講者にとって印象的であったことが明らかであった。

3) 頻出語の共起ネットワーク

「体育前期で行った印象に残っている単元とその理由」についての共起ネットワーク図を図1に示した。抽出語の出現回数が多いほど、円が大きく示されている。「体育前期で行った印象に残っている単元とその理由」の共起ネットワー

ク図では8つのサブグラフが示された。

出現頻度の多い抽出語を含んでいたのは、「新聞紙」の単元を含むサブグラフ3であった。サブグラフ3には、「新聞紙」のほか、「思う」「遊び」「楽しい」「子ども」「感じる」といった頻出語が含まれていた。ここからも、受講者が新聞紙遊びの単元に非常に強い印象を持ち、新聞紙遊びの単元において遊びや子どもといった保育に関わる内容をよく捉えていることが明らかとなった。

3番目に頻出した「動き」を含んでいるのはサブグラフ2であった。このサブグラフは「まね」という語を含んでおり、他にも「楽しい」「思う」「人」といった語と関係があった。そのほかのサブグラフでは、「マット」は「運動」「補助」「転」(サブグラフ1)、「ダンス」は「踊る」「リズム」「振り付け」(サブグラフ5)、「縄」は「跳ぶ」(サブグラフ7)といった単元ごとに関係の深い語を含んでいた。マット運動・遊びやなわとび遊び、リズムダンスの単元においては、受講者は関係の深い運動を特に意識して学んだと考えられる。まねっこ遊びの単元においては、受講者は自分の動きだけでなく、人の動きにも意識を向けていると考えられる。

また、サブグラフ4では「グループ」と「他」の語が結びついており、「グループ」は「考える」「発表」「見る」といった語と関係があった。グループ課題については、他のグループの発表を見ることでの学びがあることが考えられる。

4) 頻出語のコロケーション分析

次に、頻出する語がどのような語とともに用いられているのか分析した。まず、KH Coderでそれぞれの頻出語が用いられている文脈を抽出し、コロケーション分析を行った。コロケーション分析によって、その語の直前や直後に、どのような語が多く出現していたかを集計・表示することができる(KH Coder チュートリアル)。

ここでは、受講者の得た全体の印象や学びについて着目するために、頻出語上位10語以内の

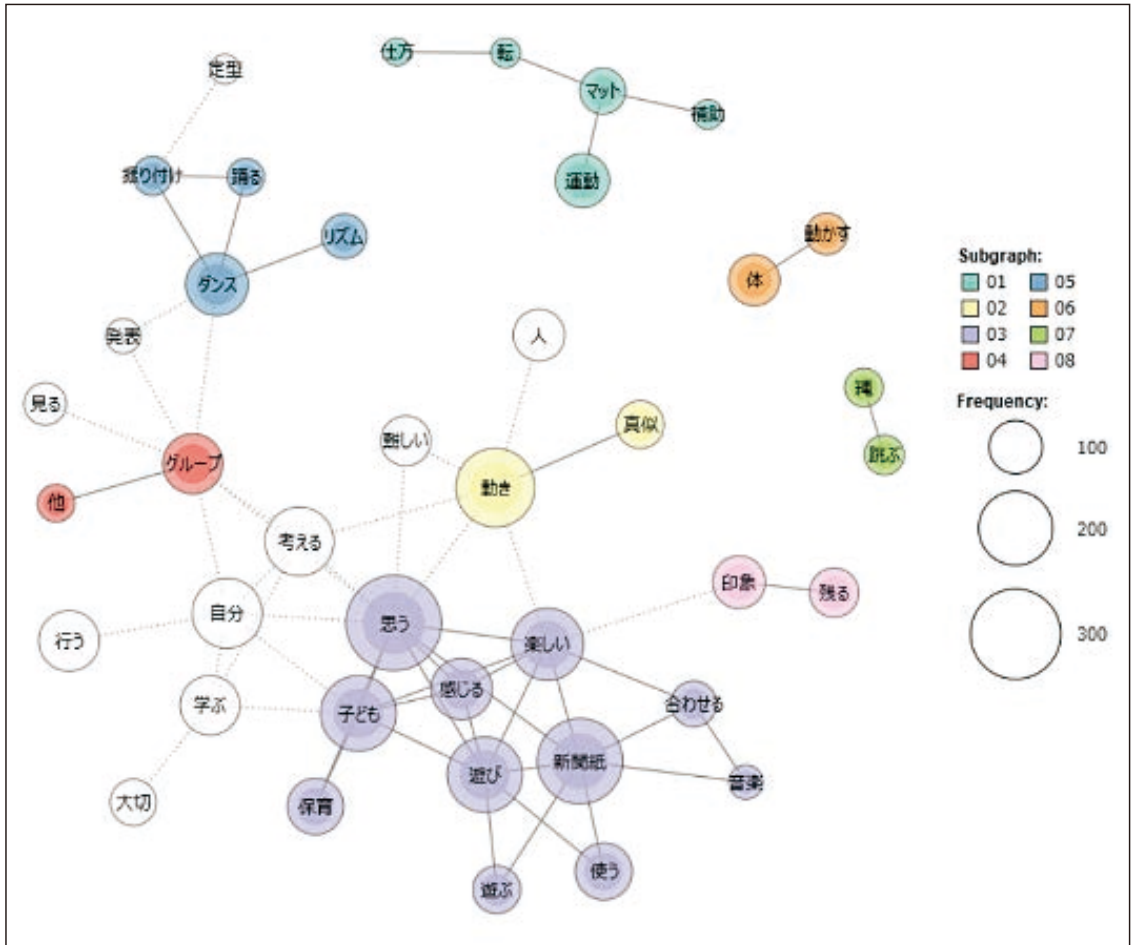


図1. 「体育前期で行った印象に残っている単元とその理由」の共起ネットワーク図

うち、「新聞紙」「ダンス」といった単元名については統計をかけず、残り8つの語について統計処理を施した結果を表示する。また、頻出上位語同士で結びついているものも多いため、8つの語の頻出語の中でも特徴的なものに限って考察を行う。

なお、以降表示する表は、その語と結びつきが大きい上位10の語を示している。表の「スコア」欄の値が高いほど、その語と結びついて出現しているということである。また、二重かぎカッコ (『 』) で示しているのは、実際に受講者が記述したレポート内容を参照したものである。二重かぎカッコの後のかっこは、どの単元に対する記述かを示している。

①「思う」

「思う」という単語では、「自分」「ない」「楽しい」「面白い」「新聞紙」「出来る」「大切」「良い」「多い」「難しい」という語が抽出された。

「自分」という単語が得られたことについては、「自分自身が思ったことを記述する」という小レポートの性質を反映していると考えられる。また、『自分が思っている以上に』という回答例も見られ、授業で印象に残る理由は、行った内容が受講者の予想や経験値を超えたためとも考えられる。

「ない」という語は『～ではないかと思った』等の文脈で出現していた。

「楽しい」「面白い」「良い」といった授業に対

して前向きな単語が多く見られたことから、受講者の多くが、授業に対して楽しさや面白さ、良さを感じていることが明らかとなった。

「出来る」といった単語からは、技ができるようになったり、大勢の前で話せるようになったりといった、自らができるようになったことが記述されていた。できるようになったこととして、『自分とは異なる考えを取り入れることができた』（グループ課題）『自分たちも楽しんで踊ることができる』（リズムダンス）等の回答が見られた。『マット運動を教える際には子どもが出来るようにする為に補助をし、出来たら褒めて、出来なくても頑張っていることを認めたいなと思った』（マット運動・遊び）といった子どもの視点に立った回答も見られた。

「大切」という単語からは、授業で学んだことが保育現場でどのように大切かといった内容が記述されていた。大切であると思う内容としては、『ポイントを押さえながら取り組むことが大切だと学んだ』（マット運動・遊び）『子どもの発達に合わせて、動きの難易度を変えていくのも、大切だと学びました』（まねっこ遊び）等があげられていた。

表 6. 「思う」に対する抽出語とスコア

	抽出語	スコア
1	自分	9.117
2	ない	8.983
3	楽しい	5.983
4	面白い	5.833
5	新聞紙	4.800
6	出来る	4.550
7	大切	4.167
8	良い	4.083
9	多い	3.367
10	難しい	3.117

② 「動き」

「動き」という単語では、「まね」「ない」「難しい」「相手」「新聞紙」「人」「自分」「違う」「子ども」「合わせる」といった単語が抽出された。

「動き」の語では「まね」という単語が最も多

く抽出されたのが特徴的であった。これは、まねっこあそびの単元で「動き」という語が多く使用されていたためである。

また、「相手」「人」といった単語が「自分」より多く抽出されたことから、動きについては自分の動きより他者の動きの方に着目していることが明らかとなった。『相手の動きからイメージを汲み取り、それを共有してだんだんと自分たちのなかで物語ができていくのがとても楽しかった』（まねっこ遊び）『相手の動きの真似をするだけで、心と心も繋がってきている気がしました』といった回答が見られた。また、『目の前の情報と自分の知っている情報を組み合わせ相手に伝わるよう表現することができました』（まねっこ遊び）といった、動きによって伝えることを意識した回答も見られた。

「違う」「合わせる」といった、他者との違いや他者と協働することに関する単語が抽出されたことから、動きについては、受講者は他者の存在を意識していると考えられる。

表 7. 「動き」に対する抽出語とスコア

	抽出語	スコア
1	まね	10.250
2	ない	7.333
3	難しい	7.333
4	相手	7.100
5	新聞紙	6.700
6	人	5.900
7	自分	5.267
8	違う	4.417
9	子ども	4.050
10	合わせる	3.783

③ 子ども

「子ども」という単語では、「ない」「楽しい」「遊び」「跳ぶ」「動き」「同士」「行う」「楽しめる」「保育」「思う」といった単語が抽出された。

「子ども」の語は、「遊び」や「保育」に言及した文脈でよく使用されていた。『子どもでもできるような動きだったので現場で体を動かす（表現）の遊びをする時があれば活用したい』（ま

ねっこ遊び)『将来、保育者となった際に子ども達と新聞紙遊びをしたい』といった、自らが保育現場で働いたときのことを想定し、授業内容を捉えている回答が多く見られた。

また、『就学に向けてすべての子どもに経験の保証をするためにも運動指針で36の動きを定めておく必要があると感じ印象に残りました』(教育実習の振り返り)のように、子どもの発達や成長に目を向けた回答も多く見られた。

表 8. 「子ども」に対する抽出語とスコア

	抽出語	スコア
1	ない	10.733
2	楽しい	5.833
3	遊び	5.800
4	跳ぶ	4.283
5	動き	4.050
6	同士	3.700
7	行う	3.317
8	楽しめる	3.200
9	保育	3.100
10	思う	3.067

④遊び

「遊び」という単語では、「新聞紙」「リズム」「マット」「ない」「運動」「様々」「新聞」「子ども」「跳ぶ」「楽しい」といった単語が抽出された。

「遊び」の語は、『～遊びでは』『～を使った遊びでは』のように使用されていることが多かった。結果から、受講者が新聞紙やマットといったそれぞれの単元で用いられるものと「遊び」の関係を捉えている様子が明らかとなった。

『基本動作を理解することで遊びや活動内容を考える時に、安全に楽しく、年齢にあった活動内容を考えることができる』(マット運動・遊び)『表現や運動遊びの活動をコミュニケーションツールとして使う方法もあるんだと実感し、印象に残りました』(まねっこ遊び)といった、遊ぶことそのものに言及した回答もいくつか見られた。

表 9. 「遊び」に対する抽出語とスコア

	抽出語	スコア
1	新聞紙	38.050
2	リズム	14.000
3	マット	8.700
4	ない	7.733
5	運動	7.333
6	様々	6.450
7	新聞	5.900
8	子ども	5.800
9	跳ぶ	4.867
10	楽しい	4.200

⑤楽しい

「楽しい」という単語では、「踊る」「体」「行う」「思う」「子ども」「遊ぶ」「出来る」「ダンス」「動かす」「感じる」といった単語が抽出された。

「楽しい」の語では「踊る」や「ダンス」といった単語が抽出されたのが特徴的であった。『円になってクラスのみみんなでリズムに合わせて踊ることが楽しかったです』(リズムダンス)、『自分たちで踊っていても楽しかったので、子どもたちが踊るのはもっと楽しくできるのではないかと思います』(リズムダンス)のように、受講者自身が楽しんでいる回答が非常に多く見られた。また、『ダンスを考える中で、子どもたちがどうしたら楽しく踊ることができるか、友だちとの関わりを大切に踊ることができるか、考えることができ』(リズムダンス)といった、子どもたちに楽しさを伝えていくためにはどうしたらよいか考えている回答も多く見られた。

「踊る」「ダンス」の語はリズムダンスの単元で良く見出されたが、『子供役の前で思い切ってアンパンマン体操を踊るのは少し恥ずかしかったが、自分が楽しく踊る大切さを学びました』(グループ課題)のように、他の単元でも言及されていた。

表 10. 「楽しい」に対する抽出語とスコア

	抽出語	スコア
1	踊る	7.700
2	体	7.200
3	行う	6.200
4	思う	5.983
5	子ども	5.833
6	遊ぶ	5.500
7	出来る	5.183
8	ダンス	4.983
9	動かす	4.583
10	感じる	4.233

⑥自分

「自分」という単語では、「自身」「思う」「ない」「動き」「実際」「行う」「考える」「意見」「相手」「身体」といった単語が抽出された。

「自分」の語では「実際」「意見」「身体」といった単語が抽出されたのが特徴的であった。『実際に自分が行って見たら』といった文脈で『実際』という語が多く使われていた。

どの單元においても、『話し合いを通して自分の意見を言うことができるようになり、相手の考えも知ることができた』（グループ活動）、『グループでの活動では全員がグループの一員という自覚を持って自分の意見を言えるような環境をグループ全体で作ることも必要だと学びました』（なわとび遊び）、『自分の意見や思いついた振り付けをみんなに共有してみたら、ほかの子たちも自分の意見を言ってくれて話し合いも凄く出来たし、楽しく振り付けを考えることが出来た』（リズムダンス）といった、グループでの課題解決における回答が見られ、自分の意見をグループのメンバーに共有することによる学びが大きかったと考えられる。

また、特にマット運動・遊びの單元では、『もしも支えるができなかったときには転がることでけがの防止につながるということを学び、子どもの安全を守るだけでなく自分の身体を守ることもなると思いました』（マット運動・遊び）『マット運動で自分の身体の使い方を改めて

考えるきっかけになり』（マット運動・遊び）のように、自分の身体を改めて捉え直す機会になったと考えられる回答が多く見られた。

表 11. 「自分」に対する抽出語とスコア

	抽出語	スコア
1	自身	11.000
2	思う	9.177
3	ない	7.250
4	動き	5.267
5	実際	4.333
6	行う	4.150
7	考える	4.100
8	意見	3.333
9	相手	3.100
10	身体	3.000

⑦考える

「考える」という単語では、「振り付け」「ダンス」「ない」「行う」「自分」「遊び」「動き」「難しい」「必要」「一緒」といった単語が抽出された。

「考える」の語では「振り付け」「ダンス」「難しい」「一緒」といった単語が抽出されたのが特徴的であった。リズムダンスの單元では、グループメンバーと一緒に子ども向けダンスの振り付けを考える課題を課しており、このことが受講者にとって印象的だったと考えられる。『グループでひょっこりひょうたん島の音楽に合わせて振り付けを考え発表した経験は振りを考える想像力や話し合って考える協調性が養われたと思いました』（リズムダンス）、『仲間と一緒に考え、イメージを共有して、一生懸命ダンスを作り上げた為、強く印象に残っています』（リズムダンス）といった回答が多く見られた。

考えることの難しさに言及している回答も見られた。特にグループで何かに取り組む場面では、『3人でどうやってやったらみんながわかりやすいかなどを考えるのが難しかったがとても楽しかった』（グループ課題）、『パラバルーンではどうしたら真ん中が膨らむのかグループのみんなで考えたのですが、思ったようにはなかなか膨らまず難しかったです』（新聞紙）のように、グルー

ブで課題解決に向けて考える難しさを体験したようであった。「楽しい」という語は頻出語として上位 10 語のうちに抽出されなかったため、グループでの課題解決は、楽しさややりがいより難しいという印象が先行していると考えられる。

表 12. 「考える」に対する抽出語とスコア

	抽出語	スコア
1	振り付け	10.150
2	ダンス	8.033
3	ない	5.867
4	行う	4.250
5	自分	4.100
6	遊び	3.983
7	動き	3.283
8	難しい	2.783
9	必要	2.400
10	一緒	2.250

⑧感じる

「感じる」という単語では、「ない」「楽しい」「難しい」「大切」「印象」「改めて」「楽しめる」「新聞紙」「広がる」「良い」といった単語が抽出された。

「感じる」の語では「印象」「改めて」「広がる」といった単語が抽出されたのが特徴的であったが、これらの語は「～と感じる」のように使用されていた。具体的に何を感じたのかについては、頻出語として抽出されたものはほとんどなく、あまり傾向は見られなかった。

表 13. 「感じる」に対する抽出語とスコア

	抽出語	スコア
1	ない	5.400
2	楽しい	4.233
3	難しい	4.117
4	大切	2.933
5	印象	2.000
6	改めて	2.000
7	楽しめる	2.000
8	新聞紙	1.450
9	広がる	1.417
10	良い	1.400

4. 総合考察

ここまで、小レポートで頻出した語や、その共起ネットワーク、頻出語のコロケーション分析の結果を示してきた。ここで、保育者養成課程における体育系実技授業の内容や構成を検討していくための観点になると考えられる点について考察する。

①授業の楽しさと授業の目的・内容

本研究では、新聞紙遊びの単元が受講者の印象に残っていた。本研究ではそれぞれの単元に着目した分析をしていないが、「新聞紙」という語が頻出語の中でも「思う」「遊び」「動き」「感じる」の語と結びついており、特に「遊び」では最も結びつきが強かったことから、「遊び」の要素が受講者の印象に残ったと考えられる。一方、「楽しい」の語においては「新聞紙」は頻出語上位 10 語のうちには含まれておらず、楽しいからといって印象に残る、あるいは学びが大きいわけではないことが示唆される。

グループによる課題解決については、楽しさよりも難しさの方が強く印象として捉えられているにもかかわらず、学びを得た学生が多く見られた。ここからも、楽しいからといって印象に残ったり、得る学びが大きかったりするわけではないということが考えられる。授業が楽しいことは大切なことではあるが、楽しさを一番に目指して授業が行われるものではないであろう。学生にとってグループによる活動は、受講者自らがグループの一員であることを自覚し、意見や提案を出すことを促しており、グループ内でどのようにしたら意見が言いやすくなるか、提案しやすくなるかといった環境作りに配慮する力や、話し合うことによる協調性が身についたことが明らかとなった。受講者にとって難しいと感じる課題だからこそ、これらの学びが得られたとも推察される。

「楽しい体育」については、「楽しさや喜びと言った情意的経験が、果たして体育の目的・内

容になりうるのか」(石垣, 2020, p.100)といった批判が以前から展開されている。石垣(2020, p.102)は、楽しさは体育授業において得られる副次的結果であり、体育の教育的価値は『『身体的経験』に求められるべき』であるとしている。本研究で受講者の印象に最も残った新聞紙遊びにおいては楽しさが頻出語として結びつかなかったこと、「動き」の語が頻出語として抽出されたこと、授業の中で他者の動きを捉えたり自分自身の動きを捉え直したりしていることは、この論を支持するものであると考えられる。

②他者との双方向的な場としての体育

本授業は、保育者養成課程における体育授業であり、将来保育者になる者が受講するものであるため、子どもの運動や発達、遊びに関する記述が得られたことは、想定範囲内である。よって、ここからは、子どもの運動や発達、遊びに関する記述ではなく、受講者が捉えた他の印象や学びに着目して考察する。

西・野口(2005, p.43)は、保育者としての専門性の一つとして、「他者や外界に開かれた“柔らかなからだ”」を提唱している。西・野口は、大人である保育者が身体的な感覚から子どもの世界を捉えることは重要であり、保育という双方向的な場において、保育者の身体的経験を豊かにする必要性を説いている。つまり、保育者養成課程における体育授業においても、双方向的な場の中で、受講者の身体的経験を豊かにしていく必要がある。

本授業では受講者は単元ごとに関係の深い動きをよく捉えていることが明らかとなった。また、受講者は、自分の動きだけでなく、他者の動きについても捉えていることが明らかとなった。体育という他者と協働して動いていく授業であるからこそ、他者の動きに着目することや、動きによって自分のアイデアや意見を伝える経験が印象に残り、学びにつながったと考えられる。西・野口らの研究では身体表現の実技授業を対象に受講生の身体的学びを見ているが、「受

講生の中に、人と人が“共にある”保育の本質へと接近する視座が芽生えつつあることは、体験に基づく教育の成果として、大きな意味をもつと受け取ることができる」(西・野口, 2005, p.50)と述べられているように、体育授業は、受講者に保育の本質に触れさせる教育的価値を持っている。よって、受講者が自らと他者の動きを捉え、協働的な身体経験をすることが、保育者養成課程における体育授業において非常に重要であると考えられる。つまり、体育の授業は他者との双方向的な場であることを基本として、受講者同士が双方向的、協働的な身体経験をすることができるように構成・実施されるべきであると考えられる。

5. 結論

本研究は、K短期大学における体育実技授業を事例として取り上げ、学生が授業からどのような印象を得て何を学んだのかについて調査することで、保育者養成課程における体育系実技授業の内容や構成を検討していくための資料を提示することを目的としていた。

保育者養成課程における体育系実技授業の内容や構成を検討していくための観点として、以下の2つがあげられた。

①授業の楽しさと授業の目的・内容

受講者は楽しさによってその単元から強い印象や学びを得るのではない。授業の楽しさは大切なことであるが、楽しさを一番に目指して授業が行われるべきではないと考えられた。

②他者との双方向的な場としての体育

保育者養成課程における体育の授業は、他者との双方向的な場であることを基本として、受講者同士が双方向的、協働的な身体経験をすることができるように構成・実施されるべきであると考えられた。

本研究は、体育の授業全体で受講生の得た印

象や学んだことから、保育者養成課程における体育系実技授業の内容や構成を検討しており、個別の授業内容における学生の印象や学びについては着目できなかった。本研究の結果、特に受講生の学びが大きかったと考えられる授業内容があったが、その授業のどのような点が学びにつながっているのかを詳細に検討することができていない。特に学びが得られると考えられた授業内容について、その要因を把握することができれば、他の授業内容においても応用し、あらゆる授業内容で学生の学びを大きくしていくことが検討できると考えられる。この点については、今後の検討課題とする。

文献

樋口耕一 (2017) 言語研究の分野における KH Coder 活用の可能性. 計量国語学, 31(1) : 36-45.

石垣健一 (2020) 身体教育と間身体性. 不昧堂.

岩森美千代 (2020) KH Coder を活用した自由記述による授業評価アンケートの解析と客観化の試み. 新潟青陵大学短期大学部研究報告, 50 : 95-103.

KH Coder チュートリアル. <http://khcoder.net/>
(閲覧日 : 2023 年 12 月 3 日)

西洋子・野口晴子 (2005) 保育者としての身体的感性を育てる教育—授業での身体表現の体験による“共振”の形成とその段階の変化—. 保育学研究, 43(2) : 42-51.

梅垣明美・晴山紫恵子 (2006) 体育における保育者養成プログラムの検討. 浅井学園大学短期大学部研究紀要, 44 : 55-64.

付記

この研究は千葉敬愛学園研究倫理審査を経て行われた。