

身体表現科目における表現遊びの 指導実践内容と学生の気づき

林 悠 子

奈良学園大学人間教育学部

A Study on the awareness of women's college students through the Simulation in the Expressive Body Movements Instruction.

Yuko Hayashi

Naragakuen University Faculty of Human Education

本研究では、身体表現遊びの指導実践が身体表現科目において学生にどのような意味をもたらすのか、その内容の分析とともに有用性について探っていくことを目的とした。「保育表現技術（身体表現）」を受講した女子短期大学生50名、23組による身体表現遊びの指導内容とそのふりかえりについて分析を行った。その結果、学生らの指導内容は5歳児を対象とした遊びが半数を占めていた。メインとなる遊びの要素については、身体表現遊びとしての模倣や創造意欲、楽しさなどの要素が多くみられるが、運動遊び要素の強い遊びもみられた。また、未知の遊びよりも既知の遊びを展開する傾向が伺われ、遊びのレパートリーを増やす努力が必要であると考えられた。保育者役のふりかえりからは、子ども役が楽しそうにしている姿から学生自身は実践に対して一定の満足感を得ていたことが示唆されたが、より高い実践力を身につけるためにも、授業内で行っている相互評価をより深めてディスカッションによる学びの機会を増やすことの必要性も感じられた。

キーワード：身体表現、表現遊び、指導実践、ふりかえり

1. はじめに

保育・幼児教育において、「身体表現」は5領域「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」のうちの「表現」において説明される。2017年に改定された新保育所保育指針¹⁾の3歳以上では、新幼稚園教育要領²⁾と共通した内容で、

『感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする。』

1. ねらい (1)いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ。(2)感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。(3)生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。』

とある。新保育所保育指針の1歳以上3歳未満に対しては、「ねらい」の表記がやや異なり、

『ア. ねらい (1)身体の諸感覚の経験を豊かにし、様々な感覚を味わう。(2)感じたことや考えたことを自分なりに表現しようとする。(3)生活や遊びの様々な体験を通して、イメージや感性が豊かになる。』とされている。しかしいずれにおいても、身近な環境と関わり、自分自身の身体を通した様々な経験を重ねる中で感性を養い、それを豊かに表現していく力を身につけることをねらいとしている。

本学カリキュラムにおいては、身体表現は「保育表現技術（身体表現）」として、音楽・言語・造形表現とともに保育必修科目となっており、特に自身の身体に焦点を当て、身体を使って自分の感じたことや考えたこと、イメージなどを表現して周りと共有したり交流をするものである。授業の概要として、ダンスや表現活動の実践や創作を通して、子どもたちに必要な動きや表現活動を育てる体験をし、保育者としての実践的な表現あそびの立案・指導を通じてその方法を学び合う。また、本講義終了時には、ダンスやイメージによる表現活動の楽しさを学び、様々な身体表現の基礎を理解した上で、年齢や発達段階に応じた手遊びや表現遊びを計画・指導し、様々な表現を応用して乳幼児の表現を引き出す力を身に付けることを達成目標としている。講義の前半では模倣や即興表現、リズム表現、絵本を用いた表現など様々な内容を実践していく。そして講義の後半では2～3人組で保育者となり、他の学生を子どもに見立てて表現遊びの立案並びに指導実践を行い、保育者役と子ども役の両方を体験することで指導実践を通して必要なことを学んでいく。身体表現授業におけるこの指導実践について、高原³⁾らは模擬保育後のふりかえりの有用性、新山⁴⁾は保育者の成長に繋がる有用性について示唆している。そこで本研究においても、身体表現遊びの指導実践が身体表現科目において学生にどのような意味を持つのか、その内容の分析とともに有用性について探っていくことを目的とした。

2. 分析方法

2.1 対象と指導実践の時期

対象は、「保育表現技術（身体表現）」を受講したN短期大学部2回生2クラスに所属する女子大学生50名であった（19～25歳）。学生らはこれまで、少なくとも筆者が担当した1回生時の専門科目「体育の基礎Ⅰ」においてはグループでのサーキット遊びの考案とその実践時の指導、「体育の基礎Ⅱ」においては一人ずつでの手遊びの実施やグループでのダンスの創作と発表等、他の学生を子どもに見立てて保育者的立場に立つ経験をしている。また、絵本の読み聞かせや弾き歌いなど同様の機会を様々な科目でも得てきている。本指導実践は2回生前期の7月から8月にかけて実施されたが、時期としては6月の2週間の保育所での『保育実習Ⅱ』を終え、9月に行われる3週間の『幼稚園実習Ⅱ』に参加する前に当たる。また、6月後半から8月上旬にかけて施設実習期間を設定しており、グループにわかれて約10日間の実習があるため、その間は授業の出席人数が通常より少ないこともある。

2.2 指導実践の内容

指導実践は、自分たちで考えた身体表現遊びを、適切な声かけや環境設定を行いながら実践する中で、保育者役、子ども役を通して必要な指導の仕方を互いに学びあうことを目的としている。2～3人で保育者役を務め、他の20数名の学生が子ども役となり20分程度（15分から20分以内）の遊びを実践する。

遊びは20分の中で「①導入（メインとなるあそびへの期待をもたせる・準備）－②展開（メインとなる遊び）－③まとめ（次につながるようなまとめ・ふりかえり）」で構成される。メインとなる遊びは、即興や模倣といった要素を含みながら表現や動き・歌をともなった身体遊びやゲーム遊び、レクリエーションなどである。対象年齢やねらい、遊びの内容、環境構成、子ども達の動き、援助や留意点などを自分たちで話し合って決定し、指導用紙を完成させる。指導実践後は保育者役も子ども役もそれぞれふりかえり用紙に感想や評価を記入する。各回授業の最後に授業担当者である筆者が各活動の総括を行うとともに、次回発表担当者がその回の発表ペアに対して口頭でふりかえりを述べることで、相互評価を行った。

2.3 分析の方法

各組が行った指導実践の内容から、遊びの名前、対象年齢、ねらい、導入で行った内容、メインとなる遊びの内容、遊びの要素、所要時間について整理した。メインとなる遊びの内容とその要素については筆者により概要を記し判別したものであるが、遊びの名前やねらいは学生らの原文のままにまとめている。メインとなる遊びの要素については、古市⁵⁾による、身体表現の持つリズムと表現という2側面についての要素の判別を参考にし、該当する要素を当てはめた。古市によればこの「リズム」という側面には同期、楽しさ・爽快感、安心感、身体的自信という4要素があり、さらに「表現」には心の解放、身体言語、模倣欲求、創造意欲、双方向性、哲学する心、伝承という7要素があるという。この計11要素に加え、遊びのジャンルとして独自に追いかけて、運動遊び、リズムダンス、じゃんけん遊びという判別を行ってメインとなる遊びがどのような要素を有したものであるのかをまとめた。

指導実践後に行った指導者役の学生によるふりかえりからは、準備の段階も含めた反省点や評価を整理し、指導実践を通じた成果について分析を行った。

3. 結果

3.1 指導実践の内容

保育者役は2クラス計23組で行われたが、その実践内容について対象年齢順に表1にまとめた。授業では、指導内容を考える際に他の保育者ペアと内容がまったく同じにならないようにと伝えていた。表の1番と4番は同じ「だるまさんがころんだ」であるが実施クラスが異なっている。また、10番・21番・22番は風船を用いた遊びであるが、クラスが異なっていたり、少し風船の扱い方が異なるので内容として認めている。

遊びの所要時間は長いものでは25分（6番）、短いものでは8分（17番・22番）であり、平均すると

約15分であった。また、対象年齢を3歳児としたものが3組、4歳児では7組、5歳児では12組、4-5歳児が1組で、5歳児の設定が半数を占めていた。

導入に手遊びを用いたものは7組、絵本を用いたものは12組、ペープサートや体操、クイズなどを用いたものが5組であり、約半数の組がメインとなる遊びに繋げるために絵本を活用していた。また、これら導入となる遊びをまったく行わず、素話や説明などからすぐにメインの遊びに入っていたのは8組であった。

メインとなる遊びの要素について見ると、それぞれの遊びに複数の要素が含まれているが、「双方向性」が17、「模倣欲求」が15、「同期」が12、「即興」が11、「創造意欲」が9、「楽しさ・爽快感」が8、「身体言語」が6、「創造意欲」が4、「リズムダンス」が3組の遊び中で見られた。また、ジャンルとしては運動遊びが8組、追いかっこが6組、じゃんけん遊び・伝承遊びが1組であった。

身体表現遊びとしてのコミュニケーションや模倣といった要素が多いが、ボールや風船を扱ったりリレー競争などの運動遊び要素の強い遊びもみられた（9～11番、19～23番）。

3.2 ふりかえり内容

学生のふりかえりは、子どもらの様子についての成果や指導内容について上手くできた点と、反省点や改善点についてまとめた。自分たちが考えた遊びを、子どもに見立てた他の学生に対して自分たちで進めていかねばならないことから、指導内容の細かなふりかえりよりも、まずは「子どもたちが楽しんでいたか」「遊びが盛り上がっていたか」ということへの興味が強いように思われた。反省点ならびに改善点については、声かけの難しさやペアでの連携不足、想定していたよりも早く終わってしまったことなどの時間的な反省、立案の甘さとともに実際に指導した上での反省が多くみられた。

表1. 身体表現遊びの指導実践内容

No.	遊びの名前	対象年齢(歳)	ねらい	導入		メインとなる遊びの内容	遊びの要素	学生のふりかえり		所要時間(分)
				手遊び	絵本(作者)			その他	成果・上手くできた点	
1	だるまさんの一日	3	簡単なルールのある遊びに親しむ お題をしっかりと聞き自分なりに表現することを楽しむ			「だるまさんがのペーパースार्टでだるまさんの動きのまねをする。」「だるまさんの一日」ではオニの出すお題に応じて様々な動きをする。	模倣・即興・同期・身体言語・追いかけっこ	「だるまさんの」絵本をもとにしたペーパースार्टとだるまさんの一日で、動きの模倣をした自分なりの表現をすることができた。	全員がお題に従って表現をしていても、あまり動かなかつたりオニに近づき子が隠れたいりししたの、声掛けを行って積極的な遊びへの関わりを促せばよかった。 ・タッチしてから動きなど、ルールの共通理解がもつと必要だった。	12
2	さんぼでサンパ、いろいろないちばん(こんにちは)	3	リズムに合わせて楽しく体を動かす 相手に想いを伝える楽しさに気づく 自分から挨拶できるようになる	ごあいさつ(濑辺有一)	「さんぼでサンパ」の曲に合わせてダンスをする。	「さんぼ」の歌を歌いながら円になつて歩き、保育者の声掛けに従ってイメージをつくり、「太陽」「アリ」「チョウチョ」などに挨拶をする。	同期・模倣・即興・楽しさ/爽快感・創造意欲・リズムダンス	「さんぼでサンパ」は簡単な振りで覚えやすいダンスでみんなも上手に踊っていた。 ・自分たちが笑顔で前に立つことで子ども達も笑顔で楽しそうにしてくれていた。	・3歳児を想定していたがやや絵本が長く実際には集中が切れしてしまうかもしれない。 ・イメージを伝えるにはやや難しいところもあり、具体的に子どもに伝えられるよう工夫が必要だった。	17
3	昆虫太極拳	3	リズムに合わせて自分なりの表現をする 友達と一緒に体を動かすことを楽しむ	おはなし	むしたちのうんどうかい(得田之久)	「昆虫太極拳」の曲に合わせてダンスをする。カマキリ、ダンゴムシ、バッタ、カマシのポーズは最初にみんな決めて、自分たちのアレンジをして踊る。	同期・模倣・楽しさ/爽快感・リズムダンス	虫たちのポーズを自分たちで決める時も積極的にアイデアを出してくれた。自分たちで考えたポーズなので覚えやすく楽しんで踊っていた。	・音源が小さく、後ろの方の子にはやや聞こえにくかった。それをカバーするように振りや菓子の指示をしっかりと伝えることが必要だった。 ・自分たちも踊るのに必死で十分な声掛けができなかった。	16
4	だるまさんの一日	4	だるまさんの一日を楽しむ 日常生活の動きを自分なりに表現することを楽しむ	5本指の拍手	だるまちゃんとかみなりちゃん(加古里子)	「だるまさんがころんだ」を行つた後、「だるまさんの一日」を行つ、オニの出すお題に応じて様々な動きをする。	模倣・即興・同期・身体言語・追いかけっこ	「だるまさんがころんだ」はオニに捕まれないように動きだすが、「一日」では一人ひとりの表現の違いを見ることができた。	・みんながよく知っている遊びだがそれぞれ遊び方が少しずつ違うところもあった。 ・ルールの共通理解ができるよう確認をもつと子どもとすべきたかった。	17
5	動物まねっこゲーム	4	まねっこをしながら体を動かす楽しさを味わう 友達と動物のイメージを共有して楽しむ	準備体操		動物を描いたカードを用意する。4チームにわかれ、1チームごとにカードを引き、出した動物のマネをする。その動きを見て他チームは動物が何かを当てる。最後は出てきた動物の表現を全員で行う。	模倣・即興・双方向性・身体言語・創造意欲	ただ自分たちが動物の表現をするだけではなく、当て合えることで、動物の特徴を捉えて模倣表現に工夫が見られた。 ・カードの製作ではみんなによくわかるようはきりした絵になるようにした。	・模倣を考えるのに時間がかかって待っているチームがだれてしまうことがあった。このような時にも声掛けをして遊びに集中できるようにすればよかった。 ・動物の種類を増やして難しくしてもよかった。	18
6	進化じゃんけん	4	ルールやじゃんけんを理解してゲームを楽しむ たぐさんの友達と関わることの楽しさやからだを動かすことの楽しさを味わう	棒が一本	かくれんぼ(ぶつえん)(今森光彦)	じゃんけんは勝つとウサギ、ゴウゴウ、ライオン(ボール)をもらえる。負けると一つ前に戻る。時間内にたくさんボールを集める。個人戦とチーム戦で行う。	模倣・双方向性・身体言語・じゃんけん遊び	思っていた以上に盛り上がった。勝つと進化する動物がもらえるという目標があったため頑張っていた。最終的に出てきた動物を選ぶことで導入が活きた。また動きをどうするか話し合うことで子どもたちが主体的に関わることができた。	・盛り上がり過ぎて少し收拾がつかなくなつた。分担して声掛けをするなどコントロールが必要だった。 ・ボールを人に向かつて投げないようなど注意の徹底が必要だった。	25

No.	遊びの名前	対象年齢(歳)	ねらい	導入			遊びの内容	遊びの要素	学生のふりかえり		所要時間(分)
				手遊び	絵本(作者)	その他			成果・上手くできた点	反省点・改善点	
13	動物当てゲーム	5	友達と協力し合いながら答えを導き出す達成感を味わう ジェスチャーで表現する楽しさを味わい体を十分に動かす ルールを守る大切さを知る			動物図鑑を元に話をする	模倣・即興・双方向性・創造意欲	・図鑑を用いたことで、様々な動物への興味を引くことができた。 ・みんなが知らないゲームの仕組みが楽しかった。 ・説明の仕方が難しかったが、わかりやすいように伝えることができた。	・保育者も参加をすればよかった。 ・動物がやや簡単だったので予想より早く終わったので嬉しかった。 ・みんなが知らないゲームの仕組みが楽しかった。 ・どうしても答えがわからない時のヒントの出し方をもっと考えておけばよかった。	15	
14	まねっこ人間ブルドーザー	5	身体を動かす楽しさを味わう 左右など指示をよく聞けるようにする			5人組を作り、円になって手を繋ぎ、右や左にジャンプをしたりしゃがむなどの指示に従って動く。同様に全員で手を繋いで行う。指示は順番に出していき、動きを組み合わせてたりテンポを変えて様々な動きを体験する。	模倣・即興・双方向性・運動遊び	・それぞれが違う動きになるように考え、またその動きに合わせるように動くことについて、ジャンプやステップなどたくさん運動ができた。	・遊びの説明がわかりにくく理解できない子がいたり、その説明を別の子に任せることがあった。わかりやすくなり、説明することが大事だった。 ・声掛けが少なく保育者の関わりが足りなかった。	15	
15	にんじやごっこ	5	絵本を楽しむ 忍者になりきり、変身して身体を動かすことを楽しむ	にんじやあまがえる(松井孝爾)		みんなが忍者になり、保育者の「抜き足差し足忍び足」の掛け声に合わせて動き回り、合図で身近なものや動物に変身をする。	模倣・即興・双方向性・身体言語	・絵本のように忍者になりきっていろいろなものに変身ができて、決まった掛け声をかけることで変身の合図になりメリハリがかった。	・何度かすると飽きるかも知れないので動きを変えたりテンポを変えたりなどのアレンジを加えればよかった。 ・変身するものを動物や身近なものにこだわって渡して子ども意見に対応できないこともあった。	17	
16	ハローおひひめグッバイひひこぼし	5	友達と一緒に楽しく身体を動かす、ルールを守って遊ぶ 集団で遊び楽しさを味わい、友達との関係を深める 共通の目的に向かって遊びを進めていく楽しさを知る			織姫と彦星の2チームにわかかれ、それぞれ誰か一人を織姫と彦星に決める。はなれないもんめいの要領で歌いながら相手チームの誰かを指名しじやんけんを取り合う。勝ったら相手チームの一人を獲得できるが、彦星または織姫が勝ったチームが勝ち。	模倣・即興・双方向性・楽しさ/爽快感・伝承遊び	・七夕をテーマにしている、いちもんめのアレンジを考えて、歌も自分たちで考えた。 ・誰が彦星や織姫なのか予想しながら指名することでドキドキしてゲームの要素が強くなって楽しめたと思う。	・歌詞を書いた紙を用意していたが少し小さくて途中であつた。 ・遊びの説明がわかりにくかったり言葉が少なかつた。	12	
17	形鬼	5	ルールを理解して楽しむ 様々な形に触れて友達と協力してゲームに参加する	はじめまるよ		オニが拳げる、床に描かれた○、△、□、☆などの形を探してそれらに触れ、オニに捕まらないうちに勝つ。	模倣・即興・双方向性・追いかけっこ	・色鬼に似た遊びで形をテーマにしたことでもいろいろな形に触れることができた。	・用意した形が少なかつたので、単純で飽きてしまった様子もあつた。形を増やしたり色を加えたりしてもよかった。 ・時間が早く終わってしまった。 ・遊びの中での声掛けが少なかつた。	8	

No.	遊びの名前	対象年齢(歳)	ねらい	導入			メインとなる遊びの内容	遊びの要素	学生のふりかえり		所要時間(分)
				手遊び	絵本(作者)	その他			成果・上手できた点	反省点・改善点	
18	昼夜電信棒	5	指しを聞いて身体で表現する 友達と一緒に遊ぶことを楽しむ 考えたことを自分なりに表現して楽しむ	おちたおちた			オニは目隠しをし、それ以外は周りに散らばってオニに向かかって「昼 夜 電信棒」と問いかける。昼なら声を出しながら逃げ、夜なら声を立てずに静かに逃げ、電信棒ならその場に止まる。オニに捕まったら交代して繰り返す。	模倣・即興・双方向性・追いかけっこ	・手遊びで指示に従って動作をすることを先に行っていたので、オニの指示で動く頃こへ繋げられた。 ・遊び始めるのとみんな楽しんでやっていた。	・目隠しを怖がるオニもいたので、怖くないよう側について声掛けをするなどすればよかった。 ・きちんとルールを守らないため、電信棒なのに動く等オニがなかなか捕まえられなかった。 ・子どもなら糸計にルールの徹底が必要だった。	18
19	しっぽとり	5	絵本を見ることを楽しむ 動物になりきって表現することを楽しむ ルールを理解する	こふたぬき つねこ	ぼく、ブタになっちゃった！ (ラルフ・ブチューコウ)	「動物当てゲーム」体の半分を隠した動物の絵から、何の動物かを当てる	「動物当てゲーム」で出てきた動物の動きや特徴のまねをする。しっぽとりゲームを行う。	模倣・双方向性・追いかけっこ	・「しっぽとり」をメインで行うことを決め、導入から全て動物が出てくる遊びを行った。ルール説明がしっかりとできたので楽しんでしっぽとりゲームができていた。	・どうしても大学生相手なので声掛けや注意が十分でないときもあった。	15
21	風船運び	5	遊びのルールを理解し友達と工夫したり応答して一緒に遊ぶ楽しさを味わう				2チームにわかれ、うわで風船をあおぎながら落とさないようにリレーを行う。	同期・創造意欲・双方向性・運動遊び	・風船を落とさないようにしながら早く次の人に渡さなければいけないのが難しいが、楽しんで行っていた。 ・運動が少し苦手でも楽しめる内容だった。	・導入が十分でなくいきなりメインの活動に入ってしまったので、きちんと活動に入れるような内容を考えるべきだった。 ・途中の言葉かけがあまりでなかった。	10
22	ふわふわ風船遊び	5	風船を落とさないように友達に渡してリレーを楽しむ 遊びのルールを理解して友達と一緒に活動する				2チームにわかれ、頭の上で風船をポンポンとつきながら落とさないように運んでリレーを行う。	同期・創造意欲・双方向性・運動遊び	・子どもたちは応答したり協力しながら楽しんでゲームに取り組んでいた。 ・注意事項なども最初に伝え、わかりやすく説明ができたのでスムーズにゲームが進んだ。	・ゲームの途中の声掛けが少なく、見ているだけになってしまったことがあった。 ・単純な遊びではあるので、時間が早く終わってしまった。	8
23	ボール運びゲーム	5	友達と協力し合う力をもてるようにする 友達を応援する楽しさを味わう				2チームにわかれ、ペアを作りお腹や背中など身体の様々な部位を使ってボール運びリレーを行う。	同期・創造意欲・双方向性・運動遊び	・運び方を考えたり話し合ったりすることで、コミュニケーションを図ることができていた。 ・競争することで応答したりチームで盛り上がりがあった。	・説明が十分でなく、最初ルールがわからなかった様子の子が必要だった。 ・導入でもっと活動に興味を持たせられるようしっかと考えればよかった。	10

4. 考察

本研究では、「保育表現技術（身体表現）」科目における身体表現遊びの指導実践が学生らにとってどのような効果があるのか、その内容の分析とともに有用性について、指導実践後のふりかえりから探っていくことを目的とした。

指導実践の内容については、年長5歳児を対象としたものが多く、表現遊びとしながら運動遊びの要素が強いものもみられた。発表に先んじて指導案を見せて内容のチェックを受けてから発表に臨むように指導をしており、表現遊びではなく運動遊びになっていないかと指摘するときちんと内容を変えるペアもあったが、そのまま行ったものや、ごく少数ではあったが発表直前でチェックを受けに来たため変更に対応できないというものもみられた。この時点で準備不足や理解不足であるという点も否めないが、学生らが「表現」を漠然と捉えていることも伺える。「身体表現」とは「身体」を使って「表現」することであり、「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする」活動¹⁾であることから、運動遊びとは異なるものである。身体を動かす以上、幼児の身体表現活動を明確に体育的なものと区別するのは難しくもあるが、授業担当者として折に触れその違いについて触れてきたつもりではあるが、学生の理解が十分でないと痛感させられた。ボール遊びなど運動遊びの要素が強いものでは、運び方の工夫などは個々に見られてもほぼ運動として決められた動作になるため、保育者役にとっては表現を引き出す声かけも最小限で済む。さらにゲームが成立しやすく競争的要素で盛り上がるため、ある程度うまくできたような雰囲気を作り出すことができる。一方、模倣や即興を取り入れた表現遊びであると、モデル役の表現や即興のお題がすぐに出ないことやマンネリになってしまうこともある。このような時に保育者役自身が率先してモデル役を務め適切な声かけができれば、子どもらはそれに刺激を受けてさらに表現の幅が広がっていくが、実践の機会が少ない保育者役の場合にはこれができずに遊びが崩壊してしまうこともあり非常に難しい。このことも運動遊びに流れる一つの原因と考えられる。遊びの要素として、「双方向性」「模倣欲求」「同期」などが多く含まれていたが、特に双方向性や同期とは、保育者と子ども、子ども同士の間で生まれるコミュニケーションを指している。互いの表現を感じながらそれに合わせ共感をしていくことは身体表現にとって非常に重要な要素であると考えられる。模倣欲求にしても、模倣をすることは観察して違いに気づくことでもあり、また違う表現力を身につけるきっかけになる。このように遊びの中で様々な要素を含むことが大切である。

指導の立案に際しては、自分たちがこれまでやったことのない遊びにチャレンジすること、幼稚園実習を控えた時期であることから実習にも活用できるような実践的内容にするよう伝えていたが、全体的にみると新規性のある遊びは少なく、残念ながら中には授業内で行った遊びの焼き直しもみられた。新しい遊びを知りたいという欲求はある一方で、指導の失敗への不安から既知の遊びを選びがちになる傾向が伺われる。また、本を読んだりインターネットで調べて面白そうだと思えても、知らないことには手を出さない、教えてもらわないとできないという消極的な傾向も見受けられ大きな課題であると考えられる。多胡⁶⁾によれば、保育現場でも、いざ表現遊びを実践する際にレパトリーの少なさによる指導の偏りや知識が乏しいため意欲が持てないという保育のマンネリを感じている保育者の姿や、ベテラ

ンや中堅に比べて新人幼稚園教諭では身体表現遊びの実施頻度が少なく、「イメージ」や「演じる」表現遊びを難しく感じていることや消極的な子どもへの対応に悩みがあることが指摘されている。少しでも自身の遊びのレパートリーを増やして現場に立つことが望ましいと思われる。

学生のふりかえりからは、子どもらの様子についての満足度と、立案の甘さやペア同士の連携など指導の準備への反省点が目立った。これについて高原⁷⁾も、個人評価では、満足感・やりきった感の方が先立ち評価が比較的緩い傾向を示すこと、学生同士の評価でも仲間を好意的に評することがよくあると述べている。学生らは「みんな楽しんできた」「思った以上に盛り上がった」というように、表面的にもその場が楽しい雰囲気になったことを評価のポイントとしている。もちろん子どもたちが楽しんでくれることは大事であるが、表現遊びとしての深みや豊かさがあったのか、子どもたち自身にとっても保育者自身にとっても新しい発見へと繋げることができたのか、そこを追求することが必要であると感じられる。先述した高原⁷⁾によれば、他者とふりかえりを重ねるうちに少しずつ客観的に評価ができるようになっていく様子がみられ、第三者的に自分たちの指導を見つめ直すことができるようになっていったという。本授業内においても、実践後に相互評価の時間として、子ども役が良かった点と良くなかった点を挙げ、それを受けて保育者役が自己評価や改善点を述べる場を設けている。口頭で述べた後、ふりかえり用紙に指摘に対してきちんと省察し改善点を挙げられる学生もいる一方、そのふりかえりからは反省点が明確に整理されていない学生もいる。相互評価による学びをさらに進めるには、今後の授業展開としてディスカッションを取り入れていくことなども考えたいと思う。また、指導実践に対する準備不足や連携不足、時間厳守ができなかったことについては、学生らの遊びに対する予測力の乏しさや見通しの甘さ、実践への安易さを感じられる。何故上手くいかなかったのか、他の学生には指摘されなかったことも自己反省をして次の機会に繋げてもらいたいと考える。指導実践において保育者役・子ども役を行うことは、学生にとって大事な学びの機会であると同時に、授業担当者として、いま学生がどの程度の実践力を身につけているのか、またどのような力が不足しているのか何を教えなければいけないのかが明らかになるよい機会であると改めて感じられた。

5. おわりに

本研究では、身体表現遊びの指導実践が身体表現科目において学生にどのような意味を持つのかその内容の分析とともに有用性について探っていくことを目的とした。学生らの指導内容は平均すると約15分で、5歳児の設定をした遊びが半数を占めていた。メインとなる遊びの要素については、身体表現遊びとしての模倣や創造意欲、楽しさなどの要素がみられるが、運動遊び要素の強い遊びもみられた。未知の遊びよりも既知の遊びを展開する傾向が伺われ、保育現場に立った時のことを考えると新しいことにチャレンジをして遊びのレパートリーを増やしておく努力が必要であると考えられた。保育者役のふりかえりからは、子ども役の姿から学生自身は実践に対して一定の満足感を得ていたことが示唆されたが、より高い実践力を身につけるためにも相互評価を深めたディスカッションによる学びの機会を増やすことの必要性も感じられた。

引用文献

- 1) 文部科学省 (2018) 幼稚園教育要領解説. フレーベル館.
- 2) 厚生労働省 / 編 (2018) 保育所保育指針解説. フレーベル館.
- 3) 高原和子・瀧信子・矢野咲子 (2016) 保育内容 (表現) 身体表現指導における模擬保育後のふりかえりに関する一考察. 福岡女学院大学紀要人間関係学部編, 17 : 23-28.
- 4) 新山順子 (2011) 保育者養成における身体表現授業の学びと保育実践への有用性分析. 岡山県立大学保健福祉学部紀要, 18(1) : 19-28.
- 5) 古市久子編著 (2013) 保育表現技術 豊かに育つ・育てる身体表現. P13. ミネルヴァ書房
- 6) 多胡綾花 (2013) 「身体表現あそび」の実践状況と実践上の問題点について. 湘北短期大学紀要, 34 : 51-73
- 7) 高原和子・小川鮎子・瀧信子・矢野咲子・下釜綾子 (2014) 幼児の身体表現指導における指導実践後のふりかえりの有効性. 福岡女学院大学紀要人間関係学部編, 15 : 89-95.

