

夙川学院短期大学

教育実践研究紀要

第 8 号【2015】



教育実践研究論文

<第3類>

- ・ 幼児の体力・運動能力向上を目指した運動プログラムの構築
～身体活動量としての歩数に着目した 1000 歩プログラム～

(岡 みゆき 地下 まゆみ)

- ・ 「“縫える先生”になろう！」子ども学ゼミでの実践報告 (I)

(白坂 文)

- ・ 小学校教員免許取得に係る科目「体育科教育法」における学生の課題に関する一考察

(住本 純)

<第4類>

- ・ 漢字学習のための漢字カードゲーム作り

(丹羽 正之)

夙川学院短期大学

教育実践研究紀要

第8号【2015】

[教育実践研究論文]

<第3類>

・幼児の体力・運動能力向上を目指した運動プログラムの構築
～身体活動量としての歩数に着目した1000歩プログラム～ 岡 みゆき 地下 まゆみ・・・3

・「“縫える先生”になろう！」子ども学ゼミでの実践報告（I） 白坂 文・・・6

・小学校教員免許取得に係る科目「体育科教育法」における学生の課題に関する一考察
住本 純・・・15

<第4類>

・漢字学習のための漢字カードゲーム作り 丹羽 正之・・・20

夙川学院短期大学「教育実践研究紀要」【SBET】投稿の手引き

1. 原稿の種類（年1回3月発行）

教育紀要に記載されるものは、以下に示されるカテゴリーに分類される。

- 第1類：大学教育の理念や思想に関するもの
- 第2類：大学教育の制度、法およびその運用に関するもの
- 第3類：大学における専門教育に関する方法、技術、課題に関するもの
- 第4類：大学教育に適した教具・教材の開発およびその利用効果に関するもの
- 第5類：大学生の心身の特性と教育のあり方に関するもの
- 第6類：その他、大学教育の実践に関するもの

2. 投稿に関する手続き

- (1) 文の構成は、「問題の所在（または目的）」「方法」「結果」「考察」「結論」を基本とするが、教育分野や論の特性に応じて適切な章立てを設定することができるものとする。なお、参考・引用文献等がある場合、必ず文末に付記する。
- (2) 原稿は原則として、Microsoft Word（表作成についてはMicrosoft Excelも可）により作成し、完成イメージで提出する。自筆による原稿の場合、自費（または個人研究費）において入力費用を負担しなければならない。この場合、編集会議が配布するフォーマットを利用することが望ましい。その他、文字数・行数・フォント等、執筆の詳細についてはフォーマットを参照のこと。
- (3) 原稿は、完成イメージで4枚以上とし、最大10枚以内まで増頁することができる。
なお、10枚を超える場合、分筆等を求めることがある。
- (4) 写真、図については、各自が画像ファイルとして作成し、原稿内に貼り込むものとする。全てグレースケールで印刷されるため、出版時に画像の精細等に関する要求は一切受け付けない。ただし、カラー写真による掲載を希望する場合、自費（または個人研究費）により、載せることができる。
- (5) 投稿にあたっては、以下の2種の手続きのうち、いずれかによるものとする。
 - <A> 投稿票、完成イメージで作成し印刷した本文、本文の電子ファイル、写真・図の電子ファイルを直接、FD委員会事務局（教務課）に提出する。ただし、電子ファイルはMOまたはCD-RWに依存する。
 - 電子メールに、投稿票、本文、写真・図の電子ファイルを添付し、FD委員会事務局に送信する。

3. 編集に関する手続き

- (1) 原稿が投稿されると、編集会議において1名のピアスーパーバイザー(PS)が決定される。
- (2) PSは受稿後速やかに精読し、質問および意見をまとめ、投稿者に返信する。なお、PSが提示する意見や質問は、本誌が多様な読者を想定していることから、専門分野を熟知した内容でなくてよいこととする。
- (3) 投稿者はPSから提示された質問や意見について、回答または修正等を行い、再び提出する。
- (4) PSは回答または修正を確認し、「ピアスーパービジョン実施報告書」にコメント等、必要事項を記入の上、編集会議に提出する。

第3類

幼児の体力・運動能力向上を目指した運動プログラムの構築
～身体活動量としての歩数に着目した1000歩プログラム～

岡 みゆき

地下まゆみ

OKA Miyuki

JIGE Mayumi

近年の子どもの体力・運動能力の低下傾向が続いている。その問題点を改善するために、歩数（身体活動量）を活用した運動プログラムを構築し保育現場で活用してもらえるように提示したいと考えた。体力・運動能力と歩数は相関関係があるとされていることから、園生活の隙間の時間を有効活用し運動遊びで1,000歩数を増やす工夫を行う。そのことで体力・運動能力の向上が見られれば1,000歩プログラムの有効性を実証できるとともに、多様な運動遊びでの10分間の歩数計測において、1,000歩プログラムに有する時間を算出し、保育現場で運動指導の専門でない保育者においても活用できる運動プログラムの構築を行い提示できれば運動遊びを行いやすくなるのではないかと考える。

キーワード：体力・運動能力向上、歩数、運動あそびプログラム、運動スキル

はじめに

近年、社会は豊かで利便化され、幼児においても身体を動かす機会を減少させている。子どもの体力・運動能力は昭和60年頃から低下傾向を示し、平成15年頃からは低下したままの横ばい状態が続いている。体力測定でいくつかの項目は増加傾向を見せているものの、積極的にスポーツクラブに通い運動をする子どもと、そうでない子どもの二極化が進んでいるとされるため、体力・運動能力の向上が見られたとは言えないなどの指摘もある（中央教育審議会答申2002「子どもの体力向上のための総合的な方策について」）。幼児の場合、体力・運動能力は本来的な自然な遊びから、それらを養うとされているが、近年の豊かで便利な生活様式は子どもから運動する場所（空間）、遊ぶ仲間、時間を奪う、三間減少といわれる状況になっていると報告されており幼児の体力・運動能力の低下が問題視されている。

また、運動量の減少は単に体力・運動能力の低下という問題だけでは留まらず、肥満や生活習慣病などの健康面、意欲や気力の低下といった精神面などにも大きく影響を与えるのではないかと危惧されている。子どもの「運動能力」の低下は、遺伝的要因によるものではなく環境要因であり、成人が責任を背負って解決すべき課題だと宮下（2007）は述べている。

幼児の体力・運動能力の低下に歯止めをかけ、楽し

く身体を動かして遊びながら多様な動きを身に付けていくことを重視した内容として、平成24年文部科学省は、「幼児期運動指針」を策定した。前橋（2004）の先行研究では、昭和60年頃は9時から16時の園生活の中では12,000歩代であった幼児の歩数が、現在では5,000歩代になっていると報告されている。現在の園生活での歩数5,000歩の20%にあたる1,000歩を一日の生活で増やすことができれば、体力・運動能力向上につながるのではないかとという仮説をたて、多様な運動種目の運動場面における歩数計測を、厚生労働省が「1,000歩は約10分の歩行で得られる歩数である」と公示していることから、10分という時間を設定して行った。園生活の中で簡単に行うことができ、指標化された身体活動量（歩数）を増やす運動プログラムを提示できれば幼児の体力・運動能力の向上に役立つと考える。歩数という身体活動だけではなく、幼児が楽しみながら多様な運動能力を養うことができる運動あそびプログラムを心掛け歩数計測を実施した。

方 法

1. T市公立保育園6園において、運動あそびの訪問指導を行ない、5歳児の色々な運動あそびにおいて歩数計を装着し、10分間の歩数計測を行った（表1）。
2. 勤務校の大学体育館にT市公立O幼稚園児4・5歳児50人を招き、サーキットあそび8種目を行っても

らい、歩数計を装着して10分間の歩数計測を行った(表2・写真1)。

3. 幼児向けリズム体操「はやねちゃん」「ドンスカぱんぱん体操」を、保育者を目指す大学生73人に行ってもらい、歩数計を装着して歩数計測を行った(表3)。歩数計測には、YAMASA製PZ-150を使用した(写真2)。測定期間は、2014年11月～2015年7月であった。

結 果

訪問指導における保育園での様々な運動あそびでは、歩行という身体活動だけではない運動スキルの経験と、心を育み、楽しく仲間意識やコミュニケーション意識を育てる等の要素を取り入れた運動指導を行った。運動あそびの中の10分間の歩数計測では、平均歩数が177.3歩～530.7歩となり、10分間では1,000歩の歩数を得ることは難しかった(表1)。

大学の体育館でのサーキットあそび8種目での10分間の歩数計測では平均715.9歩の歩数であった。

(表2)。

大学生が行なった幼児向けリズム体操での歩数計測では、曲の長さ1分である「はやねちゃん」では1曲平均44.5歩、曲の長さが2分である「ドンスカぱんぱん体操」では1曲平均191.3の歩数が計測された(表3)。

表1 保育園で行った内容とその平均歩数

	T市 公立保育園	内 容	10分間 平均歩数
1	KO保育園 5歳 59人	なわあそび (戸外)	341.5
2	TO保育園 5歳 11人	ふれあい体操 (室内)	293.0
3	OO保育園 5歳 19人	なわあそび (室内)	356.8
4	WA保育園 5歳 24人	ボールあそび (室内)	460.2
5	KH保育園 5歳 21人	ボールあそび (室内)	530.7
6	OC保育園 5歳 19人	なわあそび (室内)	177.3



写真1 サーキットあそびの説明を聞く園児



写真2 使用した歩数計

表2 O幼稚園児のサーキットあそびの内容と結果

T市 公立幼 稚園	内 容	10分間 平均歩数
4・5歳 50人	①トンネルくぐり ②カ ンガルーボール運び ③階 段ジャンプ ④ジグザク走 ⑤川わたり ⑥マット回 転 ⑦ケンパ ⑧大縄く ぐり 【8種目】	715.9

考 察

今回、園生活のちょっとした工夫でつくり出すことができる隙間の時間で運動あそびを行ってもらうなど園生活に大きな負担にならないことや、10分間で1,000歩の歩数を得られるという厚生労働省の公示を参考に10分間で歩数を増やすことができるという課題を盛り込んで計測を行った。その結果、計測した運動あそびでは10分間で1,000歩の歩数を得ることは難しいことが分かった。サーキットあそびやリズム体操においては、動きの工夫次第では10分間で1,000歩程度の歩数を得ることができる可能性が示唆された。唯一、リズム体操「ドンスカぱんぱん体操」は、2分間で191.3歩の平均歩数が得られ、この値を10分間に換算すると1,000近い歩数が得られることが分かった。リズム体操の歩数計測の対象は、学生(18・

19歳)で行った結果である。同じ振り付けにおいて幼児では、身体的特徴として動きが細かくなるとされていることから、歩数は、もう少し多くなることも考えられる。これらのことを、考慮に入れると10分間で1,000歩の歩数獲得は、可能であると考えられる。リズム体操は、環境(広い場所、用具)などを必要としないで行え、歩数が得られるという点では、利点が大いと思われる。また、近年のスマートフォンの普及により、いつでも、どこでも、身近に音楽を流す環境を有している。園で覚えたリズム体操の動きと、リズム体操の曲を家庭に知らせ、スマートフォンで見聞きすることができるようにすれば、家庭生活においてリズム体操の活用が考えられ、子どもたちの生活全般においてもリズム体操を積極的に行ってもらえる可能性が高くなる。そのことが、歩数を増やすことにつながり体力・運動能力の向上につながるのではないかと考える。

測定結果から見えてきた、1,000歩プログラムとしては、1,000歩が得られる時間の目安として「なわあそび」・「ふれあい体操」は30分程度、「ボールあそび」は20分強である。この基準で幼児に指導を行い、体力・運動能力の向上が見られれば、1,000歩プログラムは有効であるということが立証され、保育者にもわかりやすい運動プログラムを構築し提供する基盤となっていくと考えられる。

サーキットあそびは、10分間で715.9歩の歩数が得られた。測定結果から、サーキットあそびは、15分で1,000歩の歩数が得られると考えられる。工夫次第では10分間で1,000歩の歩数を得ることも不可能ではないとも考えられる。短時間で、多種目の動きを経験することができ、歩数も得られるサーキットあそびは、園の運動あそびプログラムに取り入れてもらいたいと考える。

今後の展望

今後も、幼児の運動あそびに積極的にかかわり、多様な運動あそび場面での歩数計測を実施し、得られた結果から1,000歩を増やす運動プログラムの構築につなげていきたい。保育現場では保育者への負担が増えていることから、隙間の時間でできる運動遊びの実践は重要であると考えられる。これからの保育現場では体力・運動能力を向上させる運動あそびの構築は必須であろうと考えられる、筆者もその一助になれるように研究を深めてゆきたい。

表3 学生によるリズム体操(オリジナル振り付け)内容と平均歩数

	曲名	時間	人数	年齢	1曲平均歩数	最多歩数	最少歩数
1	はやねちゃん	1分	73人	18,19歳	44.5歩	105歩	10歩
2	ドンスカばんばん体操	2分	73人	18,19歳	191.3歩	249歩	43歩

文献

- ・日本発育発達学会(2014) 幼児期運動指針 実践ガイド 杏林書院
- ・前橋 明(2004) 「子どもの生活」, 子どもと発育発達, 2, 246 - 247
- ・前橋 明編(2013) 幼児体育 大学教育出版 15-17
- ・宮下充正(2007) 子どもに「体力」をとりもどそう, 杏林書院, 19-20
- ・米谷光弘(1987) 保育実技シリーズ 2 冒険と仲間づくりのサーキットあそび 黎明書房
- ・中央教育審議会(2002) 「子どもの体力向上のための総合的な方策について」 答申 文部科学省 http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/021001.htm
- ・文部科学省(2014) 幼児期運動指針 http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/undousisin/1319192.htm
- ・厚生労働省(2000) 健康日本21(身体活動・運動) http://www1.mhlw.go.jp/topics/kenko21_11/b2.htm

ピアスーパーバイザーからのコメント

著者は、子どもの体力・運動能力の増強対策の一つとして、ちょっとした隙間の時間で実施できる運動プログラムの開発に取り組んだ。そして、10分間で1,000歩を増やすという計測可能な目標を立て計測した結果、従来の運動あそびでは達成が難しいことが明らかになった。しかし一方、サーキットあそびやリズム体操では、動きの工夫次第で10分間で1,000歩程度の歩数を得ることができる可能性を実証したことは、実用的かつ意義深い研究であると考えられる。

(担当: 児童教育学科 田邊 文彦)

「“縫える先生”になろう！」子ども学ゼミでの実践報告（I）

白坂 文

SHIRASAKA Aya

本稿は夙川学院短期大学「子ども学ゼミ」において著者が指導する「“縫える先生”になろう！」というテーマで取り組んでいるゼミ研究について報告するものである。

本学の学生の多くは幼稚園教諭や保育士を目指している。園では生活発表会や運動会などの諸行事で先生が衣装を制作する場合があります、先生は“縫うこと”も仕事のひとつといえ、“縫える先生”は大変重宝される。また縫って制作する布玩具は手触り感がやさしく、子どもに気持ち良さや、ぬくもりを感じさせることができ、縫製技術やテクニックを学んで制作すると丈夫で長く使用できるというメリットもある。

そこで2015年度「子ども学ゼミA」での学生の制作作品の中からいくつかの事例を取り上げ、作品の考案・制作・発表という経過をたどり、ゼミ研究を通して学生が将来の保育者としての自信向上に繋げられるかを考察する。

キーワード：子ども学ゼミ、縫える先生、布玩具、縫製技術、保育者

1. はじめに

家庭科は生活実践力を養う教科であり、被服製作は実践に直接結びつく技能の習得に欠かせないが、被服の授業時間数は削減の一途をたどっている¹⁾。また、ほとんどの学生は、小・中・高等学校の家庭科教育を通して被服製作を経験してはいるが、その技能は学校の地域・規模・学科の種別により違いが見られ、その結果、現在の学生は被服製作に関しての習熟度に個人差が大きい²⁾。

また大学生の縫製技能に関する調査³⁻⁵⁾においても、被服製作に必要な縫製技術力の低下が明らかにされており、家庭科教育の小・中・高の連携が取れておらず、縫製技術を系統立てて学んでいないとの報告もある⁶⁾。この点についてはゼミで実施したアンケート「小・中・高校の家庭科で被服製作したアイテム調査」の結果(図1.2.3)を見ても明らかで、小・中・高の連携が取れておらず製作アイテムが重複したり、製作アイテムがぞうきんという驚くべき回答や、高等学校時に至っては1/4が被服製作を経験していないことが分かった。

このように家庭科教育における現状は、被服の授業

時間数の削減、ものづくりの機会の減少による知識・技能の不確かな定着、手指の巧緻性の低下など、製作学習を指導する上では困難点が多い⁷⁾。

とはいえ本学の学生はモノづくりを好んでいるということはアンケート結果の図4をみても分かる。また本学は保育、教育に関する専門的知識・技能を身につける意欲がある人材を求めていると入学者受け入れ方針にもあり⁸⁾、モノづくりに意欲的な学生が多く入学してきていると考えられる。被服製作の習熟度の程度はどうであれ、“縫うことが好き”で“縫える場所”が整ってさえいれば縫製技術を学び習得したいと考えている学生は多いであろう。

このような状況を少しでも打開するためにも、著者は縫うことによりモノづくりの楽しさを体感してもらいたい、“縫える場所”、“縫製技術を習得する場”を与えたいとの考えより、2014年度から「“縫える先生”になろう！」というテーマでゼミ研究を行ってきた。

子ども学ゼミの趣旨については、多彩な分野のユニットから学生の興味・関心のある分野を選び、さらにその技術を身につけることにより、学生の得意分野を生かすことのできる付加価値を有した教育者・保育者

を育成することをめざしたもので、他学にはない1・2回生合同ゼミ形式になっている⁹⁾。

ゼミは前期・後期の通年であるが、本ゼミは前期にフェルトや布を使用し、布玩具を考案・制作、後期には前期で制作した作品を応用発展させ布玩具を制作することとしている。その際、この布玩具を使用する時期の子どもの発達特性を予想しながら、子どもが布玩具を使い遊ぶことで何を感じられるか、何をできるかということについて制作意図や制作計画を着実に進めさせた。

また、完成作品をゼミ内で発表し講評し合うことによって、他の学生の作品に触れて得られる“気づき”や“刺激”があり、今後の自身の制作作品に対してより一層創作意欲が湧く。本稿では前期・後期それぞれ1作品ずつ制作したオリジナルの布玩具の制作計画から完成までを事例を交えて紹介し、後期最終授業で行った最終プレゼンテーションを受け、自身の制作した布玩具について学生の間でどのような意識変化が見られるようになったのかを詳述する。

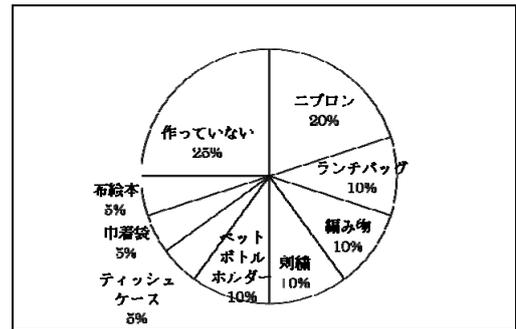


図3 高校家庭科での被服製作

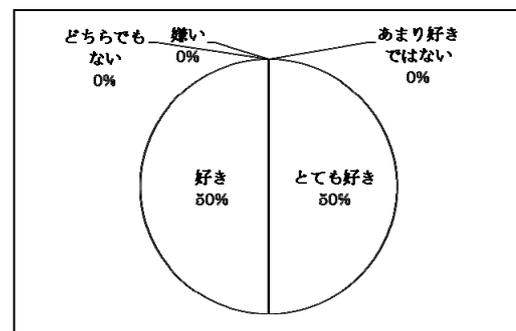


図4 モノづくりは好きか

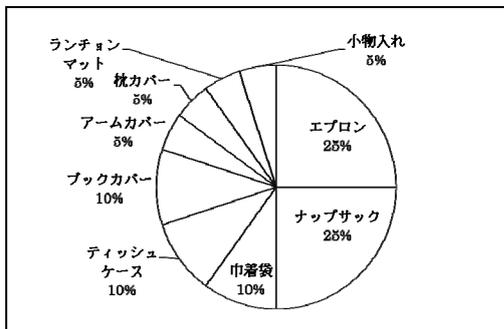


図1 小学家庭科での被服製作

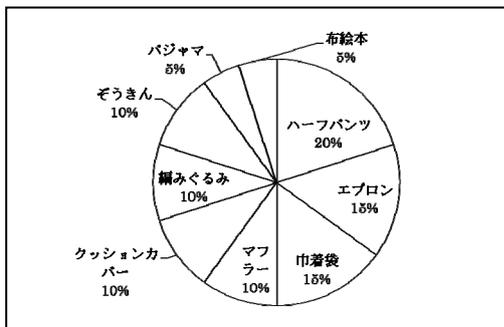


図2 中学家庭科での被服製作

2. 方法

調査期間：平成27年4月21日～平成28年2月9日

調査対象：本学児童教育学科白坂ゼミ受講者1年生10名、2年生10名

手続き：本ゼミでの布玩具制作経過（第1回ガイダンス～第15回プレゼンテーション前期・後期）までをたどり、後期の最終授業で行うプレゼンテーション、レポート、アンケートから学生の制作作品の課題や改善点、今後の展望を明らかにする。アンケートは質問紙法を用い、一部記述式とした。

3. 授業の展開と考察

3-1 研究活動への導入

表1は2015年度の授業計画・内容である。第2～3回の授業では手縫いとミシン縫いで作る布玩具の過去の作品（2014年度作品）を紹介し、制作者の工夫した点や縫製テクニック等を解説している。これにより学生は各自制作したい作品内容が具体化でき、制作に取り組みやすくなる。

続いて第4回目の授業では自身の制作作品の「テー

マ」、「この作品を子どもにどのように使用させるのか」、
「使用する子どもの対象年齢」、「工夫する点」、などを
具体的に検討し、完成予定日までのタイムスケジュール
を立てる。

第15回目のプレゼンテーションではひとりひとりが
自身の制作作品について説明しながら、「工夫した点
」「反省点」、「後期に向けて」等を発表しお互いの作品
に対して講評を行う。

表1 2015年度授業計画・内容

第1回	ガイダンス
第2回	手縫いで作るおもちゃの研究 ※過去作品の紹介
第3回	ミシンで作るおもちゃの研究 ※過去作品の紹介
第4回	自身で作るおもちゃの計画 ※ { テーマ、スケジュール 材料、用具、準備物
第5回	おもちゃの制作 ↓ ※振り返り・途中経過報告
第13回	完成
第14回	レポート(感想と反省点等)
第15回	プレゼンテーションと講評

3-2 研究活動の内容(前期)

表2はゼミの前期作品である。作品の特徴としては、
1 回生は全員自身の名前が入っているフェルトの名札
を制作しているところである。名札の中に指人形が仕
込まれていたり、窓が開くとネコが見えるような「仕
掛け名札」を制作している学生がいるものの、全員が
名札制作を行っている。これについては、前期最終授
業のプレゼンテーションで、1 回生は玩具の種類や、
どのような意図で子どもに使わせる玩具が良いのかと
いう知識が浅く、なかなかアイデアが浮かばなかった
ため、ひとまずは実習で使用できる名札を制作したと
多くの学生が述べている。

これに対して2 回生の作品は子どもが触ったり使っ
たりして遊ぶことができる布玩具を多く制作している。
「手触り」にこだわっている作品が多く、使用素材に
ついてフェルトだけでなく動物の特徴を表現するた
めにフェイクファーを用いたり、電車の形を形成する

のに牛乳パックを使用したり、不要な軍手を使用した
りトリサイクル意識や素材研究意識が随所に見られた。
また制作されたそれぞれの玩具には「知育」をテーマ
に考案し工夫を凝らしている様子が見えがえる。

ここまでを見ると、1 回生と2 回生には縫製の巧拙
や縫製のテクニックに関してはそれ程大きな差は見ら
れなかったが、作品を考案する発想力や制作意図を明
確にする力、作品に創意工夫をするというアイデアの
豊かさにおいては大きな差が出ており、1 回生ではま
だ児童教育における知識や経験の浅さが影響している
ことが明らかとなった。

やはり2 回生は1 年間保育者になる為の知識を身に
付け、実習を経験し自身が保育者になるための意欲も
高くなっているということが作品制作にも繋がってい
ることが分かる。

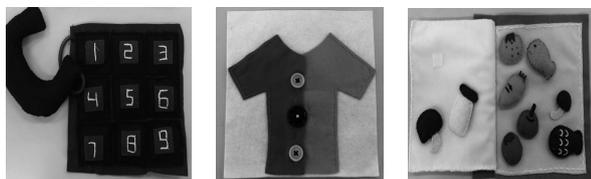
表2 前期作品

学年	氏名(作品)	前期作品	学年	氏名(作品)	前期作品
1 回 生	M・M (仕掛け名札)		2 回 生	K・S (三匹の子ブタパネ ルシアターパーツ)	
	O・E (名札・小物入れ)			M・M (布絵本パーツ)	
	H・M (仕掛け名札)			I・E (抽選箱)	
	K・H (名札・トートバッグ)			K・M (手袋シアター)	
	S・R (名札)			N・H (手袋シアター)	
	Y・N (名札・エプロン)			H・Y (赤ずきんちゃんパ ネルシアターパーツ)	
	I・A (名札)			H・Y (布絵本)	
	O・T (名札)			Y・N (野菜色々布絵本 パーツ)	
	K・K (名札・指人形)			T・C (食育パネシアター)	
N・S (名札)		M・H (電車パーツ)			

次に前期最終授業で行ったプレゼンテーションで、
各自が制作した作品についての説明、創意工夫した点
や反省点、後期に制作する作品への展望について述べ
たものの中から事例①から事例④の4点を紹介する。

【事例①:2回生 M・M 前期作品】

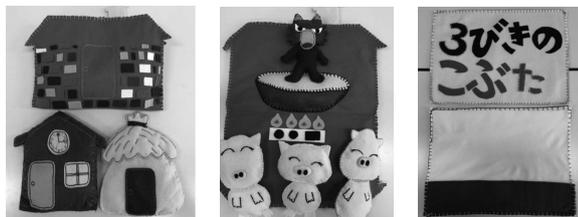
テーマ「さわって遊べる布絵本のパーツ」



- ・電話のボタン部分は立体的。押すと音が鳴るように中に「鳴き笛」を入れ、子どもたちに押ししたら音が鳴ることを覚えさせるようにした。
- ・ボタンの留め外しで指先の発達に繋がるように、服の左側にボタン、右側にボタンホールをあけた。
- ・冷蔵庫は野菜や魚を出したり入れたりできるように土台を「マジッククロス」で作り、野菜や魚の裏面にマジックテープを縫い付けた。
- ・できる限り手縫いにこだわり、電話のボタンの数字や魚のウロコも手で刺繍した。
- ・今はボタンを押すと音が鳴る、ボタンの付け外し、マジックテープの付け外ししか仕掛けがないので、後期には仕掛けの種類をもっと増やしたい。

【事例②:2回生 K・S 前期作品】

テーマ「三匹の子ブタのパネルシアターのパーツ」



- ・とにかくこだわったのが手縫いで、「ブランケットステッチ」を先生に教わった。ブランケットステッチは見た目がきれいなだけでなく、フェルトや布の端をほつれにくくする働きもあると知り、機能的な縫い方ができるようになった。
- ・レンガの家、木の家、わらの家のそれぞれの特徴を考え、レンガ部分はフェルトでアップリケ、丸太の年輪やわらの感じなどは刺繍で工夫した。
- ・レンガの家は二つ折りになっていて、ホックを外せばお湯の沸いた鍋が見えるように場面が変化するようにした。
- ・後期は壁に掛けても使えるようにして、大きな作品にしたい。

【事例③:1回生 S・R 前期作品】

テーマ「名札」



- ・最初の授業で紹介された作品を見て、私も実習に使える名札を作りたいと思った。
- ・実習に行った時に男の子と女の子それぞれに興味を持ってもらえるように恐竜とライオンの2種類を作り、日によって変えられるようにした。
- ・名前の文字を全て自分で切って作ったところが頑張ったところ。すごく難しかったけど、曲線が切りやすいはさみを先生に教えてもらったので上手くできた。道具についての知識も増えた。
- ・最終授業のプレゼンテーションでは先輩たちの作品は子どもが楽しめるものになっていてすごいなと思った。後期は私も子どもが使えるものを作りたいと思う。

【事例④:1回生 M・M 前期作品】

テーマ「仕掛け名札」



- ・工夫したところは「仕掛け名札」となっているところで、中を開ければ指人形が入っていて、子どもたちが遊べる場所。名札の裏面には小さい果物をたくさん作ってマジックテープで付けたので、ここでも遊べるよう工夫した。
- ・子どもが使うことを想像すると、とても小さくて、指人形を縫うのが大変だったが、顔の細かい部分までこだわりを捨てず縫えてよかった。
- ・前期の作品を後期にも応用させるよう考えられなかったのが反省点で、プレゼンテーションで先輩たちの作品を見て、細かい部分まで工夫されているなと感心した。子どもがどう使うとかか、どう遊ばせるとか考えてあった。後期はもっと子どもが使って楽しめるようなおもちゃを作りたい。

3-3 研究活動の内容（後期）

図5は後期に制作したアイテムの内訳で、表3は学生の作品をまとめたものである。ここで特筆すべきは、1回生のアイテム数の変化である。前期と比較してアイテム数が圧倒的に増えている。前期では1回生のほとんどが制作する作品のアイデアが出ず、子どもたちが使用する玩具ではなく、実習等で自身が使用する名札を制作していたのに対し、後期では子どもが使用することを目的とした布玩具を考案・制作しており、前期の1アイテムから5アイテムと種類が増えている。

また、このような傾向は2回生にもみることができ、前期作品と比較すると4アイテムから6アイテムと種類が増えバリエーション豊かな作品となっている。

作品内容については1・2回生ともこの布玩具を使用する時期の子どもの発達特性を予想しながら、子どもが使い・遊ぶことのできる作品を制作できており、これには前期のプレゼンテーションの内容から多くのアイデアや工夫、布玩具制作の意図などを学べたと多くの学生が感じている点にある。特に2回生の制作作品やプレゼンテーションの内容に1回生は刺激を受けており、2回生同士もお互いの作品制作に大いに良い影響を受けたと感想を述べている。

このように前期の反省を踏まえ、1・2回生とも“この玩具の使用で子どもたちが何を感じられるのか”、“何をすることができるのか”という点について制作意図をより確実に検討できるように変化している。このことはゼミを1・2回生の合同形式としていることが効果的にはたらいているといえる。

また◎印の2回生4名については前期の作品を応用発展させ、後期作品に連携させており、制作時間も前期から後期と長く使っているため、迫力のある大きな作品や、非常に緻密な仕掛けが施された作品を完成させている。

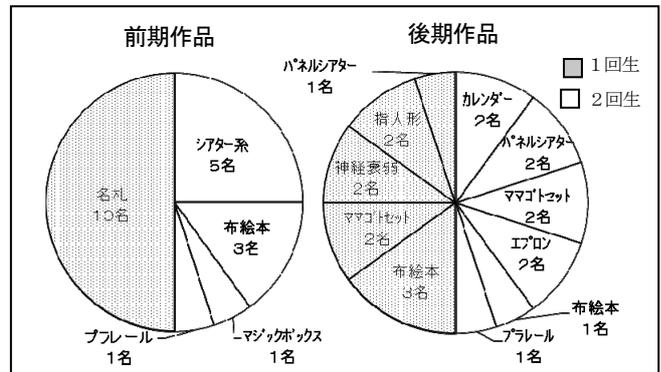


図5 作品アイテムの内訳

表3 後期作品

学年	氏名（作品）	後期作品	学年	氏名（作品）	後期作品
1 回 生	M・M (すき焼きのままごとセット)		2 回 生	◎K・K (三匹の子ブタの巨大ハネルシアター表裏)	
	O・E (森の音楽家ハネルシアター)			◎M・M (さわって遊ぼう！布絵本)	
	H・M (神経衰弱)			I・E (アンパンマンエプロン)	
	K・H (布絵本2種)			K・M (マグネットの布カレンダー)	
	S・R (布絵本)			N・H (エプロンシアター)	
	Y・N (お正月セット:おせち、福笑、鏡餅)			◎H・Y (赤ずきんちゃんハネルシアター)	
	I・A (布絵本パーツ)			H・Y (お弁当)	
	O・T (神経衰弱パーツ)			Y・N (布カレンダー)	
	K・K (神経衰弱パーツ:指人形)			T・C (お弁当)	
N・S (赤ずきんちゃんの指人形)		◎M・H (牛乳パックの電車のフナール)			

次に後期最終授業で行ったプレゼンテーションで、各自が制作した作品についての説明、創意工夫した点や反省点、前期・後期を通して自身の制作作品がどのように変化したか、また縫うことを通じて自信の意識がどう変わったかを述べた中から事例⑤から事例⑧の4点を紹介していく。

【事例⑤:2回生 H・Y 後期作品】

テーマ「赤ずきんちゃんのパネルシアター」



- ・場面は赤ずきんちゃんがおばあちゃんの家に向かう森の小道の背景と、おばあちゃんの家の中の背景 2 場面をパネルの表裏で表現している。
- ・木の中にキルト芯を入れて立体的にしたり、緑の部分はマジッククロスを縫い付けて、人形が付くようにした。



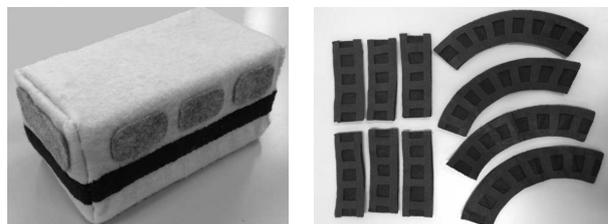
- ・おばあちゃんを布団の中に入れて寝かせることができたり、オオカミのお腹はおばあちゃんが入るよう袋状にしたり工夫を凝らした。
- ・オオカミの毛並みはフェイクファーで表現し、子どもたちが触った時に、動物っぽい手触りを感じられるように工夫した。



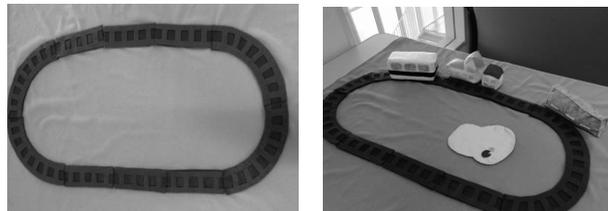
- ・前期はまだ手縫いに慣れていなかったが、後期になると縫製方法も身に付き、多くの縫製方法を学ぶことができ、スムーズに作るようになった。
- ・子どもが触って柔らかい手触りを感じて欲しい。布とフェルトで制作したので落としたりぶついたりしても柔らかく、怪我をしないところが布玩具の長所。
- ・就職する園では是非使いたいと思う。宝物ができて大変嬉しい。

【事例⑥:2回生 M・H 後期作品】

テーマ「牛乳パックの電車のプラレール」



- ・エコを意識し、牛乳パックをリサイクルして立体的な電車にした。電車の中には臭いの無くなった消臭ビーズの粒々を入れ、電車を動かすと音が鳴るように工夫した。
- ・線路は直線と曲線のパーツを作り、組み合わせによって子どもが色々な形にすることができるようにした。



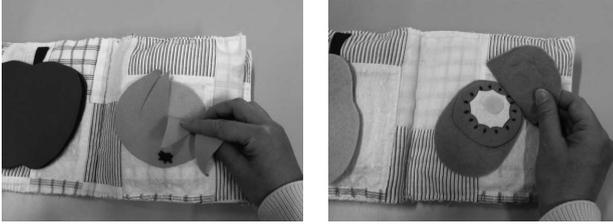
- ・線路は裏面にマジックテープを付け、地面のマット(マジッククロス)に固定できるようにした。
- ・駅や建物、池は子どもたちが自由な場所に移動させることができるようにし、これからも建物や木々といったアイテムを増やしていく予定。



- ・電車と線路だけでなく、駅や建物、池を置くことによって街の雰囲気が出るし、レイアウトを自由に変えることによって子どもの想像力を育てることができる。
- ・反省点は電車を1両しか制作できなかったところ。最初の計画ではJR、阪急、阪神というようにいくつか阪神間の種類の電車を作り、自分の住む街をレイアウトして楽しめるようにしたかった。
- ・踏切とか信号機を作るとより本格的なプラレールになると思うので今後作っていきたい。

【事例⑦:1回生 K・H 後期作品】

テーマ「布絵本2種」



・これは0歳～2歳の乳幼児を対象とした布絵本で、果物の中身が学べる簡単な内容にした。皮をむいたら中身が出てきたり、開くと果物の断面が見えるようにした。



・これは3歳～5歳の幼児を対象とした布絵本で、幼児用より少し手先の運動の難易度が上がっている。

・子どもたちが普段着ている洋服の脱ぎ着の練習（スナップ、ボタン、ファスナー、マジックテープ）ができるようにした。



・子どもは年齢ごとに発達段階が違うので布絵本も「乳幼児用」と「幼児用」の2種類にした。

・小さな子どもが落としたりぶついたりしても布なので大きな音が出ないし怪我の心配もなく、汚しても洗濯できる点は布の長所だと思う。

・前期のプレゼンテーションで2回生の先輩方の作品が凄かった。制作したおもちゃを使わせ、子どもたちに何を学ばせるのかという目的をきちんと考えていると感心した。私も先輩に影響を受け、後期は子どもたちに手先の運動をさせる布絵本を制作した。完成した時は達成感でいっぱい、満足しています。

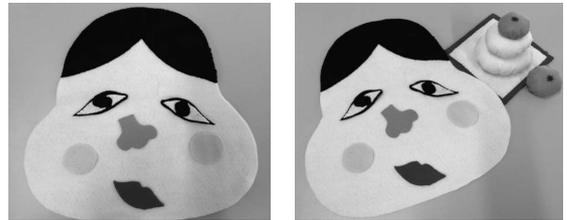
【事例⑧:1回生 Y・N 後期作品】

テーマ「お正月セット」



・日本の伝統的な習慣にふれさせることを目的として、お正月のおせち料理を全て手縫いで表現し、重箱に詰めた。おせち料理の種類（黒豆、数の子、ごまめ、酢ごぼう、かまぼこ、伊達巻、栗きんとん等）の由来を学ばせたり、各家庭のおせち料理がどんなものか話題を広げることができる。

・重箱から料理を出して箸を使って詰めなおすことで、子どもの巧緻性を高める効果を狙っている。



・福笑は目、鼻、頬、口、土台の顔をそれぞれフェルトで制作した。福笑は日本の伝統的な正月の遊びであるが、最近ではなかなか遊ばれていないと思い、昔の良い遊びを見直す為にも制作した。



・私は将来小学校の教諭を目指しているので、小学校で使用する目的で、冬の日本の文化を学ばせる授業での教材として活用したい。

・前期は何も思いつかず、名札とエプロンを制作したが、2回生の先輩や1回生の友人達が制作した作品を見てすごく考えさせられた。何事にも目的があり、その目的を達成させる為には、どのように工夫していくか等、今回の後期作品は自分なりに考えながら制作でき、満足のいく作品が完成して嬉しい。

4. 結果と考察

図6はゼミで実施したアンケート「後期に制作した作品で子どもの何を養いたいですか」という問いの結果である。「手先の発達」(20%)、「想像力」(20%)、「知識の習得」(15%)、「自主性」(15%)、「記憶力」(15%)、「協調性」(10%)、「視覚感覚」(5%)との回答が得られ、それぞれの学生が制作する玩具に対して意図を持つようになった様子がわかる。

図7は「布玩具についてどう思いますか」との問いに対してであるが、「あたたかみがある」(30%)、「柔らかいので怪我をしない」(30%)、「丈夫で長持ちする」(20%)、「洗濯でき衛生的」(10%)というように布玩具を使用する子どもの立場に立った上での利点を挙げている。しかし一方では、「制作に時間がかかる」(5%)や「制作に忍耐力がいる」(5%)と、制作者の立場で感じる本音も垣間見えている。しかしながら、90%以上の学生は布玩具を好意的に捉えている。

また図8の「このゼミを受講して得られた成果は何ですか」という問いについては、「縫えるようになった」(50%)、「知識・技術が向上した」(25%)、「玩具研究ができた」(15%)、「制作意欲が高まった」(10%)と回答しており、縫うことを通して学生各自が十分な成果を得られたと感じている。

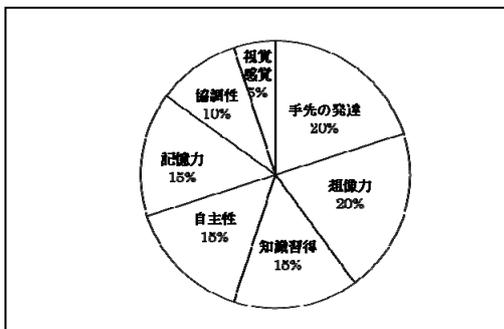


図6 後期に制作した作品で子どもの何を養いたいですか

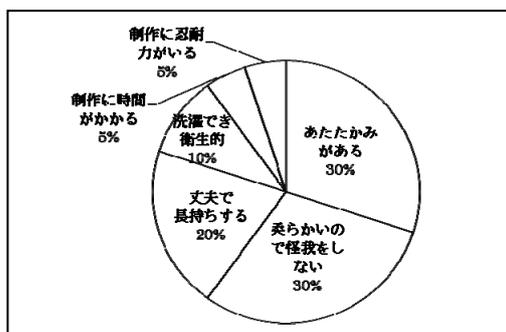


図7 布玩具についてどう思いますか

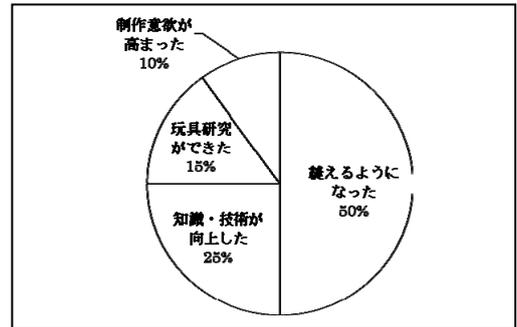


図8 このゼミを受講して得られた成果は何ですか

5. まとめ

学生たちはゼミ研究を通じ、将来自身が保育者として現場に立った目線で、オリジナリティ溢れる布玩具を『考案』する発想力を身に付け、『制作』する縫製知識・技術を習得し、『発表』によって伝えるプレゼンテーション能力を身に付けることができた。これは前期のプレゼンテーションと、中間期(第5回～)の途中経過報告、後期のプレゼンテーションから著者が感じたことであるが、前期と比較すると後期のプレゼンテーションでは格段にプレゼンテーションの能力が向上していた。ある学生は「お弁当の歌」を歌いながら布玩具の使用方法を紹介したり、またある学生は「そらめくんのベッド」の話をしながらエプロンシアターで演じたりと、プレゼンテーションを聞いている学生たちも著者も引き込まれてしまうほどであった。

本ゼミでは“縫える”ことを目標にしているとはいえ、布玩具の制作で終わりというのではなく、プレゼンテーション等を行うことにより、自身の意見をしっかりと発言できるようになることを重視した。それが出来なければ、子どもたちに自身が制作した布玩具の良さを伝えることはできず、このプレゼンテーション能力は、学生が将来園に就職し現場に立った際、子どもたちとのかかわりの中で必ず必要となり、プレゼンテーション能力の向上は保育者として必ず手助けとなることは明確である。

「“縫える先生”になろう！」というテーマでゼミ研究を行ってきたが、布玩具を制作し、縫えるようになっただけでは、ただの自己満足になってしまう。布玩具を制作してそれで終わりではなく、その玩具を使用し子どもたちをどのように遊ばせるかが重要であり、

その玩具を使い楽しく遊んでくれるか、これがある意味、子どもたちからの「評価」であると著者は考える。自身で制作した玩具を子どもたちが使用してくれるからこそ、学生たちはより一層自分に自信を持つことができる。よって本ゼミでの取り組みは、布玩具の制作技術の習得と、布玩具を使用し子どもたちと遊べる能力を身に付けることができ、学生の保育者としての自信向上に繋げることができたと考える。

6. 今後の課題

2014年度より「子ども学ゼミ」を担当して2年である。この間、学生たちはオリジナリティ溢れる布玩具を考案・制作し、作品完成時には大作を発表し著者を驚かせてくれた。児童教育学科に入学する学生はさほど縫製が出来ないという勝手な解釈が恥ずかしくなる程学生たちは素晴らしい作品を制作している。

本ゼミ受講生は縫うことが好きで、自分自身を不器用だと思っている学生であっても縫製技術を学び、自分の力で布玩具を制作したいと感じている。ゼミの時間は1コマのみで、制作するには短い時間であるが、それでも学生たちは前期・後期それぞれの最終授業を行うプレゼンテーションに向け、宿題になっても自主的に作品を仕上げてくる姿勢には感心するばかりである。

著者は兼ねてより、ゼミ研究を通じ制作した作品をゼミ内での紹介だけに留めておくのは大変に惜しいことであると感じている。ゼミ生の制作した作品を幼稚園や保育園の子どもたちに使用してもらい、使用感や遊び易さ等の意見を聞く機会を設けることができれば、学生にとってより一層今後の布玩具研究について意欲が高まり、保育者としての自信に繋がる。学生の頑張りに対し、その結果をフィードバックしてやることこそが教育として重要であると考え、ゼミで制作した布玩具の展示や、園との連携について今後の課題と検討していきたい。

1. 引用文献・参考文献

- 1) 川合みちる, 谷口明子, 平嶋憲子, 中嶋たや, 菱田道代, 河 智恵, 鈴木洋子「小・中・高等学校の系統性に配慮した被服製作題材の検討」教育実践総合センター研究紀要 Vol. 2008, 3 奈良教育大学
- 2) 工藤寧子, 奈良拓哉, 葛西美樹「被服構成実習支援

のためのマルチメディア教材開発」東北女子大学・東北女子短期大学紀要 No. 50, 2011

3) 木村恵子, 吉野鈴子, 中尾時枝「中学校技術・家庭科学学習指導要領の改定による女子学生の縫製技術取得の変化」芦屋女子短期大学研究紀要 第35号, 2010

4) 中尾時枝, 吉野鈴子, 木村恵子「学生の縫製技能について」家庭科教育, 2004

5) 吉野鈴子, 木村恵子, 中尾時枝「短期大学の被服製作十実習における学習指導要領改訂の影響—学生の技術と意識変化—」日本家庭科教育学会誌, 2007

6) 岡本文子「家庭科教育の変容と様相について」筑紫女学園大学短期大学部紀要, Lo1. 7, 2012

7) 鳴海多恵子「家庭科, 技術・家庭科における題材・教材」KGK ジャーナル, Vol. 49-1, 2014

8) 夙川学院短期大学アドミッションポリシー (2015年度現在)

<https://www.shukugawa-c.ac.jp/exam/admissionpolicy/>

9) 学校法人夙川学院, 平成24年度事業報告書

ピアスーパーバイザーからのコメント

子ども学ゼミの授業をとおして、学生が「縫う」という技術を身につけることにより、将来の保育者としての自信につなげていくという点で、保育系の演習授業を担当している様々な分野の教員にとって共有すべき知見があると思われます。保育にかかわる実践的な授業の積み重ねが、学生の自信となり、保育者の専門性向上の意欲につながるのではないのでしょうか。この知見が、多くの先生方にご理解いただけることを願っております。

(担当：児童教育学科 園田雪恵)

小学校教員免許取得に係る科目「体育科教育法」における

学生の課題に関する一考察

住本純

SUMIMOTO Atsushi

本論文は、小学校教員免許取得に係る科目である「体育科教育法」における2015年度授業実践報告とその授業実践において学生が直面した課題に関して考察を行ったものである。この「体育科教育法」では、小学校体育授業を計画・実践するための基礎的知識と技術の習得を目標としている。授業前半では、体育科の学習指導要領等の基礎的知識や指導方法についての理解を深めた。授業後半は、体育授業の教材作り、模擬授業、模擬授業後の省察に取り組んだ。そのような一連の授業展開の中で、どの段階・部分で学生が課題を抱えたのか学生自身が記した授業記録から考察をした。併せて、学生が模擬授業後にどのようなことに焦点を当て省察したのかを報告する。

キーワード：教員養成、体育科教育、模擬授業、省察

1. はじめに

現在、我が国では、グローバル化や情報化等の高度化した社会問題への対応が必要となっている（中央教育審議会, 2012）。これに対応し、学校教育においても、社会からの尊敬・信頼を受ける教員、思考力・判断力・表現力等を育成することができる実践的指導力を有する教員、困難な課題に同僚と協働し、地域と連携して対応する教員が求められている（中央教育審議会, 2012）。

上記の状況を踏まえ、実践的指導力を育成する教員養成プログラムが重要になってきていることは言うまでもない。その中で、小学校教員養成段階の体育科にスポットを当ててみると、現時点において、教育職員免許法上では、小学校教員免許取得のために取得すべき体育関係の単位はきわめて貧困である。この事情は、海外でも同様に指摘されている。Harris (2012) は、小学校教員養成の体育授業力量形成にかかる時間の少なさが、体育授業を行う力量形成にネガティブに機能しているという指摘をしている。

そのような経過から近年、国内外において専門職としての教員の体育授業力量形成やその形成過程に関する研究が重要になっており、体育授業を担当する力量を向上させていく要因の解明や体育授業力量形成に必要な支援や養成プログラムの検証に関する知見の蓄積が求められている。

そこで本研究では、実際に行った小学校教員免許取得に係る「体育科教育法」の授業実践を報告し、受講者である学生がどのような課題に直面したのかを明らかにする。その課題を明らかにすることは、「体育科教育法」における、体育授業力量を向上させる授業プログラム作成に向けた有効な知見となるだろう。

他方で、学生自身が模擬授業後、どのようなことに焦点を当て、省察するのかを明らかにすることで、学生の体育授業に関する興味関心や観察ポイントを報告できると考える。その知見は、上記同様、効果的な授業プログラムを開発する一助になると考えられる。

2. 方法

調査期間：平成27年4月10日～7月24日
 調査対象：小学校教諭2種免許取得に係る科目「体育科教育法」履修者・短期大学2回生12名
 収集データ：学生自身が記した授業記録
 各自の指導案、グループ指導案
 模擬授業後の省察記録

3. 授業展開とシラバス

表1. 2015年度前期「体育科教育法」シラバス

科目名：体育科教育法
単位（授業形態）：2単位（講義・選択）
担当者：住本 純
テーマ及び授業の目標
テーマ：体育授業のVTR視聴や実践を通して、小学校の体育授業の実践力を養う。
目標：児童にとって意味のある「よい体育授業」を計画、実践するための基礎的知識と技術の習得、授業づくり・教材づくり・観察分析及び評価法の要点を理解する。
授業の概要
体育授業の実践を交えながら、体験的に学習指導要領の目標や内容、各領域の指導方法に関する知識や技術の習得を行う。
全体の授業計画・内容
1. ガイダンス、学校体育の現状、小学校体育科の目的
2. 体育科の目標論と教育課程論：学習指導要領の内容
3. 体育授業における教材づくり、学習指導方法論
4. 体育授業の観察・分析・評価
5. 体育の授業づくり論：単元計画、指導案の作成
6～10. 各領域の実践を通じて、指導方略と指導技術を学ぶ
11～14. グループ毎による指導案作成と模擬授業
15. 本講義のまとめ
*内容は授業の進捗状況によって変更する場合があります。
学習の方法
予習のあり方：次回の授業内容について、学習指導要領で確認しておく。
学習のあり方：体育授業を指導する立場を想定しながら、授業に臨む。
復習のあり方：留意点や重要なポイントについて、振り返る。
成績評価
授業態度（50%）、提出物（指導案など）（30%）、模擬授業（20%）
テキスト
文部科学省 『小学校学習指導要領解説 体育編』 東洋館出版社
参考文献
高橋建夫ほか 編著 『新版 体育科教育入門』 大修館書店
高橋建夫 編著 『体育授業を観察・評価する』 明和出版

表1で示すように、授業前半において、体育科の歴史や成り立ち、内容論、指導論、評価論についての知識を深めた。その上で、現行の学習指導要領についての領域構成や要点を講義と実技を交えながら学習した。その後、学生を4グループに分け、領域を選択し、「教材作り→指導計画作成→指導案作成」という流れで話し合いを進めた。そこでまとめられたものを模擬授業

として取り組んだ。1グループ3名だったので、45分の授業を3分割し、1人15分を受け持ち、模擬授業を行った。模擬授業前には、単元の流れや教材の意図等の説明を行った。模擬授業後は、教師役の学生が授業の反省を発表した。最後に、各自が「授業についての感想」「参考にしたい点」「改善点」などの項目があるワークシートに省察することとした。

4. 考察

表1のように授業を展開していく中で、どのような場面で、学生は課題に直面したのかについて、収集データから考察していきたい。

まず学生が直面した課題として挙げられたのは、①評価の方法を知らないために技能評価に偏重してしまう点、②正しい技能評価ではなく自分の価値判断で技能評価してしまう点である。

例えば、体育授業で児童をどのように評価していくかを学生に問うてみたところ、ほとんどの学生が技能の観点のみに集約し、意見を述べていた。また跳び箱の授業で児童を評価する場合は、高い段数の跳び箱を跳ぶかどうかのみで評価をきめてしまう。運動技能が高いか低いかで評価の焦点を当ててしまっていたのである。そこに、学生が抱えた課題が見られた。以下は学生の授業記録である。

運動ができるかできないだけじゃなくて、評価の観点として、器具の片付け、ワークシートなども評価をしていくことは初めて知った。

技能の評価だけで、評価されていると思っていた。

運動のできることを、ただ足が速いとか高く飛ぶとか、投げるボールが速いとかで決めていた。

この「技能評価を偏重する」、「間違った視点の技能評価をする」といった課題は、学生自身が受けてきた体育授業経験を要因としていることが推察できる。なぜなら、授業における信念というものは、児童生徒として受けてきた授業経験により構築されることが先行研究からも示されているからである（秋田，2000）。このような課題には、感情や思考を揺さぶられる経験が必要（秋田，2000）とされている。そのため本授業では、実際に3段の跳び箱と5段の跳び箱を跳んでもらっ

た。3段の跳び箱を跳ぶことの方が難しく、恐怖心も出てくるのである。このように、その運動領域の内容や特性を理解していないと正しい技能評価も不可能となることを伝えた。この体験をすることにより、学生が持っている跳び箱は高い段数を跳ぶことの方が良いという固定観念を崩すことができた。また「技能評価に偏重する」課題には、実際に技能評価だけで評価する授業を児童役として授業を受けてもらった。自分の技能的課題を達成後は、何をしてもいい授業である。学生自身、この授業を受けた後、下記の感想を述べていた。

今日の授業は、授業といえないような気がした。

上記の感想に集約されているように、技能評価だけでは授業は成り立たない。学生自身が技能評価に偏重する授業を体験することにより、体育授業の学習内容には、技能面だけではなく、態度面や認知面を指導評価する必要性を感じることができたと考えられる。

このように学生が直面した課題に対応するためには、学生自身が体験し、固定観念を崩す授業展開が重要になることがいえるだろう。

次に、学生が直面した課題として明らかになったことは、ゲーム・ボール運動領域の教材づくりにおいて、既存のスポーツ種目を教材にしてしまうことである。現行の小学校学習指導要領は、ボール操作、ボールを持たないときの動きや類似するゲームの様相から、中学年より、ゲーム・ボール運動を「ゴール型(ゲーム)」、「ネット型(ゲーム)」、「ベースボール型(ゲーム)」(注1)と3つに分けている。「ゴール型(ゲーム)」といわれるものは、サッカーやバスケットボール、ラグビー等を基にしたゲームを指している。「ネット型(ゲーム)」は、テニスやバレーボール等を基にしたゲームであり、「ベースボール型(ゲーム)」は、野球やソフトボール等を基にしたゲームを指している。ゲーム・ボール運動領域における教材としては、既存のスポーツ種目を素材としながらも、発達段階に合うように人数を制限したり、ルールを工夫したりと易しいゲームや簡易化したゲームを教材として考えることが必要である。しかし、学生は既存のスポーツ種目のルールや道具を使用することに固執するという課題を見せた。特に、部活動や社会活動でスポーツを経験してきた学生ほど固執してしまっている状況だった。以下は学生の教材作りワークシートから抜粋したものである。

対象学年: 3年生
教材名「サッカー」
学習内容(コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。)
ルール……8人対8人、手を使ってはいけない、キーパー1人
用具……サッカーボール、サッカーゴール

対象学年: 5年生
教材名「バレーボール」
学習内容(ボール操作についての制限を緩和したボールがつながりやすい状況の中で、相手が捕りにくいようなボールを打ち返すことができるようにする。)
ルール……6対6、三回以内で相手にボール返す、サーブは1回 ボールがネットにかかったり、地面に落ちたら相手の得点
用具……バレーボール、バドミントンコート、ネットバドミントン用

先ほどと同様に、学生自身が児童生徒で経験してきた体育授業が影響を与えていることが推測できる。また現場経験のない学生にとって、小学生がどの程度の運動能力や認知能力であるかというような発達段階をイメージして、教材作りを行うことが困難であることが指摘できる。実際、学生自身がワークシートに書いたような教材を用いて、学習指導要領に伴う学習内容を児童に指導することは困難である。学生が提示した教材よりも、易しく・簡易化した教材が求められる。しかしながら、ただ単に易しく・簡易化した教材では、体育授業は成り立たない。そこに指導要領で示された、子どもたちが学ぶべき学習内容が含まれていなければならない。その点を留意して、学生の抱える課題に対応した授業プログラムを構成していくことが重要になってくるだろう。

最後は、指導案作成で直面した課題である。

小学校では、体育授業の評価観点は「技能」、「態度」、「思考・判断」である。子どもたちをこの観点で評価するためには、観点別に対応した指導を行うことが必要である。所謂、指導と評価の一体である。しかしながら、学生の指導案には、評価規準としては上記の3観点が記載されているのだが、どこでどのように評価するかが明示されていないのである。模擬授業の本時案であっても、同様のことが指摘できた。また明示されていても評価規準と指導内容がリンクしていないと

いう課題も明らかとなった。以下が指導案からの抜粋である。

<評価規準>として記載されていた内容 運動に対する思考・判断 1、ゲームに応じた簡単な作戦を立てたりすることができる。



本時案で評価として明示されていた内容 ・話し合いは、全員で決めているか。

評価規準の「思考・判断」で挙げられている内容は、指導要領に準拠した内容を記載している。しかし、本時案に評価内容として示されたものは「態度」の内容といえるものとなっており、ここに齟齬が生まれている。そのようなことから指導案作成にあたっては、授業中における評価を考えさせる場合には、設定した評価規準の内容からずれないことを留意して、学生に指導していくことが重要になるだろう。

5. 模擬授業後の省察内容

ここでは、模擬授業後に学生がどのような内容を省察したかについて報告する。表2にどのようなことに焦点を当てて省察行ったか数値で示した。模擬授業を4回行い、毎回、教師役、児童役に限らず、全員にワークシートを提出させた。合計は、41枚であった。3つの質問項目ごとに振り分けを行った。

表2. 省察内容とその記載回数

省察内容	記載回数
授業の雰囲気	47
指導方法	32
教材内容	24
指導案の書き方	13
その他	7
合計	123

具体的な学生の省察は以下である。

<授業の雰囲気>

- ・楽しくプレイすることができた。
- ・指導者の一生懸命さが伝わり、より楽しむことがで

きました。

- ・ジェスチャーするのが恥ずかしくて上手くできなかったけど、進んでいくうちに楽しくなった。

<指導方法>

- ・声のメリハリや子ども一人ひとりへの目配りが少なかったように感じた。
- ・実習の経験を生かして、声かけや授業の進め方などがとてもスムーズだった。

<教材内容>

- ・バレーが苦手だけど、ソフトバレーなら上手、下手が見えないから、この教材を利用したことがすごいと思った。
- ・ピッチャーが一塁と二塁の間にいるのは少しやりにくかったです。

<指導案の書き方>

- ・指導案も見やすく良かったです。
- ・指導案の書き方が気になりました。

<その他>

- ・笑顔がかわいかった。

表2や上記の具体例から示されたように、模擬授業が盛り上がったかどうか、楽しかったかどうかという授業の雰囲気や勢いに焦点を当てることが多かった。そのため、模擬授業後の指導講評する場面で、指導方法や教材内容について学生に問いを投げかけ、それらに焦点化した話し合いを行う時間を設けた。意図的に指導方法や教材内容に関心を向けさせることで、省察での指導方法や教材内容への指摘が徐々に増えたと思われる。この点は、先行研究でも同様に、模擬授業の回を追うごとに指導方法の指摘や授業改善の提案を省察で述べる傾向にあることが指摘されている(岸, 2013)。加えて、近年の体育科教育学分野の先行研究を概観してみても、上記と同様に模擬授業後に省察を行うことの重要性は多く指摘されている(藤田ら, 2011; 廣兼, 2012)。このような先行研究からも、模擬授業後に学生自身が省察を行い、体育授業の内容に焦点を当てた省察が増加したことは、本実践の「体育科教育法」における授業成果といえるだろう。しかしながら、評価に関する省察がほぼ見当たらなかったことや教材内容や指導方法、指導案の書き方に対して、具体的な改

善点の指摘が少なかったことは今後の課題である。

6. おわりに

本論文では、小学校教員免許取得に係る科目である「体育科教育法」での学生が直面した課題や模擬授業後の省察について、報告してきた。

“はじめに”で述べたように、小学校教員免許取得のために取得すべき体育科に関する指導法関係の最低習得単位数は、極めて少ない状況である。本実践を行った短期大学にあっても小学校体育授業に関する科目は、調査対象となった「体育科教育法」だけである。その限られた15回という講義時数の中で、体育科のどの内容に重みづけを行い、授業を展開させていくかどうかは、大きな課題である。今回、報告を行った学生が直面した課題を参考に授業展開していくことは、効果的な教員養成プログラム開発にとっても、重要な視点となり得ることだろう。

(注1)

小学校学習指導要領体育編では、中学年は「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」、「ベースボール型ゲーム」と記載されている。高学年では、「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」と記載されている。

7. 参考文献

秋田喜代美 (2000) 教師の信念. 日本教育工学会編, 教育工学辞典. 実教出版: 東京, pp. 194-197.

中央教育審議会 (2012) 教職生活の全体を通じた教員の資質能力の総合的な向上方策について (答申). 文部科学省.

http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shinigi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/08/30/1325094_1.pdf (参照日2015年12月5日).

藤田育郎・岡出美則・長谷川悦示・三木ひろみ (2011) 教員養成課程の体育科模擬授業における教師役経験の意義についての検討—授業の「省察」に着目して—. 体育科教育学研究, 27(1):19-30.

Harris, Jo., Cale, Lorraine., and Musson, Hayley. (2012) The predicament of primary physical education: a consequence of 'insufficient' ITT and 'ineffective' CPD?. Physical Education & Sport Pedagogy (17) Issue 4, 367.

廣兼志保 (2012) 「初等体育科内容構成研究」授業実践報告—教科内容構成研究と教科教育法とのつながりをめざして—. 島根大学教育学部紀要, 45別冊, 59-62.

岸一弘 (2013) 小学校教員養成課程の体育科目における模擬授業の検討—受講生の「授業省察力」の変容に関して—. 共愛学園前橋国際大学論集, 13:39-49.

ピアスーパーバイザーからのコメント

本論文は「体育科教育法」における学生の取り組みについて、学生が陥りがちな評価方法の偏りや、教材づくり・指導案作成の際に直面する課題について、学生の作成した授業記録や指導案、グループ指導案、模擬授業後の省察記録から考察したものである。学ぶ側から教える側へと立場の転換を初めて経験する学生が、授業を組み立てていくまでに必要な「気づき」とそれを促す指導法が指摘され、「体育科」における考察であるが、全ての「教科教育法」の授業で同様の「気づきの促し」が必要であることを認識させる論であると思われる。本論が指摘するように、小学校の各教科の理解を深める授業の機会が多いとは言えないので、この知見を共有することで各教科教育法の連携を深め、学生に有益な授業としてゆきたい。

(担当：児童教育学科 三木 麻子)

漢字学習のための漢字カードゲーム作り

丹羽正之

NIWA Masayuki

本稿は、夙川学院短期大学において筆者が担当する科目「漢字のトレーニング」での、漢字教育に関する研究である。これまで「漢字のトレーニング」では筆記問題の演習によって漢字能力を高めてきたが、漢字を丸暗記するだけでは効率が悪いし、応用が利かない。そこで、漢字の部品構成に着目したゲーム用の漢字カードを作り、楽しくゲームをすることで多くの漢字の部品に慣れ親しむ手法を考案した。漢字カードは名刺大のカードで、筆者と学生の手作りである。本稿では、漢字カードの作り方、漢字カードゲームの進め方、今後の課題などを述べる。

キーワード：漢字、漢字カード、部品、意符、音符、階層構造、ゲーム

1. はじめに

漢字は、多くが部品の組み合わせで作られている。意味を表す部品を意符（いふ）と呼び、音を表す部品を音符（おんぷ）と呼ぶ。意符と音符を組み合わせで作られた漢字を形声（けいせい）文字と呼ぶが、一説には、漢字全体のおよそ9割が形声文字だという。

このことから、漢字学習において意符・音符を学ぶことが非常に重要だとわかるが、現実には学校教育で意符・音符が取り上げられることは少なく、象形・指示・会意・形声といった漢字の成り立ちの説明にとどまっている。なぜなら、意符・音符の種類が（漢字ほど多くはないが）かなり多いからである。せいぜい、代表的な意符のいくつかが「部首」という名前で紹介されるくらいであろう。学校で学ぶべき漢字の数が多いために、意符・音符の説明にまで教師の手が回らないのが実情だと思われる。結局、これまで私たちは個々の漢字の構造、すなわち、意符と音符がどのように組み合わせられているかという点にあまり触れることなく、多くの漢字を学んできたことになる。

このような現状において、意符・音符に親しみ、漢字の構造を楽しく学ぶ方法はないものかという観点か

ら、漢字カードゲーム作りを思いついた。まず、漢字がどのような意符と音符から出来ているかを示す名刺大のカードを作る。さらに、そのカード・セットを使って、ゲーム形式でのカード遊びを楽しむ。カード作りも、カード遊びも、部品の組み合わせのよい学習になる。

2. 漢字の構造（意符と音符）

たとえば、「何」は、意符「亻」と音符「可」を組み合わせた形声文字である。音符「可」によって、「何」はカの音を持つ。意符「亻」によって、「何」は人の行為の意味を持つ。「何」＝「亻」＋「可」という構造を理解することが重要である。

「何」と「向」は一見するとよく似た字形だが、私たちがこれらを全く異なる漢字として容易に識別できるのは、両者が構造的に別物であることを瞬時に認識しているからに他ならない。構造の理解、すなわち部品に分解することで、漢字をより識別しやすくなるし、間違えにくくなる。（以下では、構造の説明上、形声文字以外の漢字も例示する。）

「何」＝「亻」＋「可」は「ヘン」＋「ツクリ」の例だが、それ以外の構造も数多く存在する。

いろいろなタイプの構造の例をあげよう。

- 「痛」 = 「疒」 + 「甬」
- 「屈」 = 「尸」 + 「出」
- 「賞」 = 「尚」 + 「貝」
- 「魅」 = 「鬼」 + 「未」
- 「固」 = 「口」 + 「古」
- 「基」 = 「其」 + 「土」
- 「膚」 = 「疒」 + 「胃」
- 「美」 = 「羊」 + 「大」
- 「暮」 = 「莫」 + 「日」
- 「衝」 = 「行」 + 「重」
- 「衷」 = 「衣」 + 「中」

たとえば、同じ部品「歹」を含む漢字でも

- 「列」 = 「歹」 + 「立」
- 「殊」 = 「歹」 + 「朱」
- 「殉」 = 「歹」 + 「旬」

などの組み合わせは平易だが

- 「夙」 = 「歹」 + 「几」や
- 「死」 = 「歹」 + 「匕」のような変形もある。

部品「夭」を例にとれば

- 「妖」 = 「女」 + 「夭」
- 「沃」 = 「氵」 + 「夭」

などは容易だが

「笑」 = 「竹」 + 「夭」は盲点かもしれない。このように同じ部品がいろいろな位置に使われたり、変形したりすることに注意が必要である。

さらに、漢字の構造の特徴として、漢字が（それ自体を一つの部品として）別の部品と合体し、新たな漢字になる、というような階層構造がある。下記のような例である。

- 「何」 = 「亻」 + 「可」
- ↓
- 「荷」 = 「艹」 + 「何」

これを書き換えると

- 「荷」 = 「艹」 + 「亻」 + 「可」
- となる。

さらに例をあげると

- 「歌」 = 「哥」 + 「欠」
- = 「可」 + 「可」 + 「欠」

- 「懇」 = 「艮」 + 「心」
- = 「彡」 + 「良」 + 「心」

このような階層構造が見えてくると、漢字の学習がより楽しく、効率的になる。

3. 漢字カードの原稿を作る

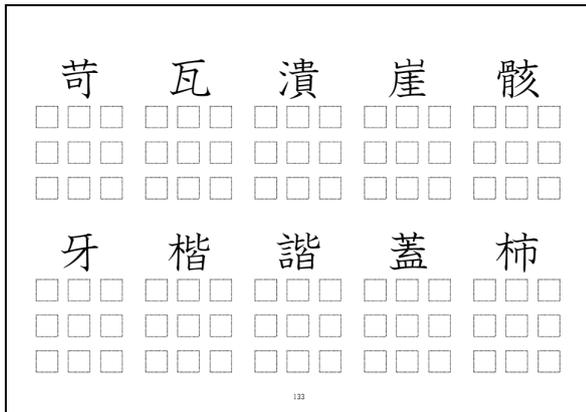
漢字カードの用紙は、アスクルの名刺カード用紙を選んだ。少し厚手のA4用紙で、用紙1枚につき名刺カード10枚を作れる。ミシン目が入っているので、手で簡単にばらばらのカードになる。100枚入りの用紙を買えば、名刺カード1000枚になる。その場合の名刺カード1枚当たりのコストは約1.7円である。

対象とする漢字は、漢字検定10級から2級までの2136字とした。これは常用漢字のすべてに該当する。下に一部を例示する。(漢検10級と2級対象漢字)

一右雨円王音下火花貝学気九休玉金空月犬見
五口校左三山子四糸字耳七車手十出女小上森
人水正生青夕石赤千川先早草足村大男竹中虫
町天田土二日入年白八百文木本名目立力林六

挨暖宛嵐畏萎椅彙茨咽淫唄鬱怨媛艶旺岡臆俺
苛牙瓦楷漬諧崖蓋骸柿顎葛釜鎌韓玩伎龜毀畿
臼嗅巾僅錦惧串窟熊詣憬稽隙桁拳鍵舩股虎錮
勾梗喉乞傲駒頃痕沙挫采塞埼柵刹撻斬恣摯餌
鹿叱嫉腫呪袖羞蹴憧拭尻苾腎須裾凄醒脊戚煎
羨腺詮箋膳狙遡曾爽瘦踪捉遜汰唾堆戴誰旦綻
緞酉貼嘲抄椎爪鶴諦溺填妬賭藤撞析頓貪井那
奈梨謎鍋勺虹捻罵剥箬汜汎阪斑眉膝肘阜訃蔽
餅壁蔑哺蜂貌頰睦勃昧枕蜜冥麵冶弥閨喻湧妖
瘍沃拉辣藍璃慄侶瞭瑠呂賂弄籠麓脇

この2136字の漢字カードを作るわけだが、まずマイクロソフトWORDでA4の印刷原稿を作った。(次図)



この例のように、見出しとなる漢字は、教科書体で大きく（72ポイント）印字して、その下に点線で9つの四角形を印刷する。この四角形は、部品を書き込むエリアである。

10個の漢字の配置は、アスクルの名刺カード用紙にぴったり合わせてある。この原稿は普通のA4用紙に印刷する。そして（各漢字の部品を書き込んで）原稿が完成すれば、それを名刺カード用紙に複写する。ミシン目に沿って、ばらばらに切り離せば、名刺サイズの漢字カードが完成である。

4. 漢字の部品を手書きする

3つのクラスで、学生による部品の手書き作業を行った。214枚のA4原稿を、一人3〜4枚ずつ分担して、それぞれの漢字の部品を書いていく。



この場合に、意味のある部品までの分解にとどめることが重要である。やみくもに分解を進めてしまうと、漢字の階層構造を通り越して、点と線だけになってしまう。しかし、何を部品と認識するかは、漢字の字源

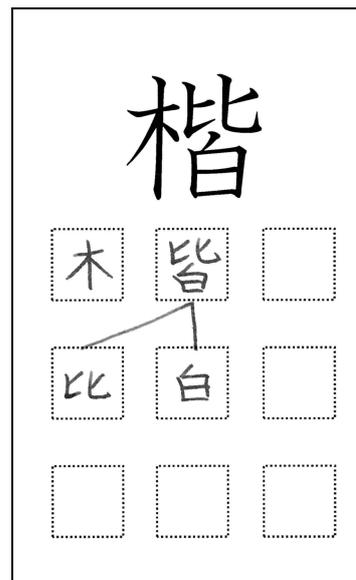
に関係する、高度な判断が必要な場合もある。学生にとっては、ここが最も難しい作業だったかもしれないが、漢字の部品を意識する訓練になったはずである。

最終的には、私が手直して、漢字カードの原稿を完成させた。

なお、原稿の完成形でも部品を手書きせざるを得なかったのは、現在のコンピュータにはすべての部品のフォントが備わっていないからである。完成原稿を下に例示する。



この中の漢字カード「楷」1枚分を拡大しよう。



このカードは、次の内容を示している。

「楷」 = 「木」 + 「皆」
 = 「木」 + (「比」 + 「白」)

つまり、「楷」という漢字は、要素として「木」「皆」「比」「白」という4つの部品を持っている。このような部品が書かれたカードを使って、部品探しのゲームを行う。

5. ゲームの進め方

4～5人でグループを作り、それぞれに10枚ずつ漢字カードを配る。それが手札である。手札が早く無くなった者が勝ちとなる。プレイヤーは自分の手札をよく眺めて、どのような部品があるかを把握しておく。

机には漢字カードのストックが置いてある。最初にストックから1枚を取って、場に置き、皆に示す。

プレイヤーは順番に行動する。場に置かれた漢字カードと共通の部品を自分が持っていれば、その漢字カードを場のカードの上に捨てることができる。つまり自分の手札が1枚減る。(このとき、カードが重ねられることで、前のカードの部品が消え、新しいカードの部品が現れる、という変化が起きる。)

しかし、同じ部品を持っていなければ、手札を捨てることはできない。そのかわり、ストックから1枚を引いて自分の手札に加え、よく吟味してから、手札の中の1枚を、場に置く。(この場合は、重ねるのではなく、横に並べて置く。)つまり、自分の手札の枚数は変わらないが、場には2枚のカードが並ぶことになる。

(1枚を引いて、別の1枚を置けば、手札の内容がその分だけ変化する。よりよい部品を手元に残すことが可能だ。)

次のプレイヤーも同じ部品を持っていなければ、同様にして、場には3枚のカードが並ぶことになる。

このように、ゲームが進むほど、場には多くのカードが並ぶ。場のカードの一部は、上に重ねて捨てられることで変化するし、手札も(ストックから1枚を引き、別の1枚を場に置くことで)少しずつ変化していく。ゲームは終盤になるほど、手札の減りは早くなる。



ゲーム中は、場には漢字カードが所狭しと並ぶことになる。そして、プレイヤーは目を凝らして、場の部品を眺め、自分の手札を捨てられないか考える。これによって、漢字の部品を目に焼き付け、漢字の構造に慣れ親しむことができる。



実際に何回かゲームをすると、出現しやすい部品がわかったり、どれを先に捨てるかという作戦を考えたりと、戦略的な面白さも出てくる。

学生の感想を聞くと、面白いと評価する声が目立った。

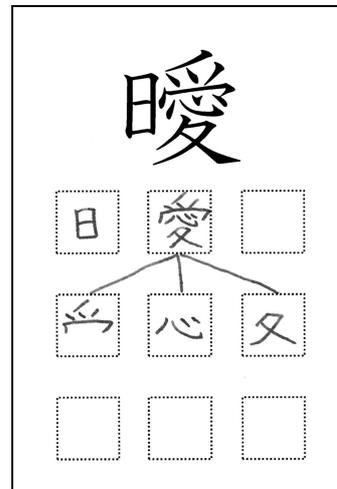
しかし、一方で、部品が思うように出ず、いつまでたっても手札が減らなかつたり、あまりにも多くのカードが机上に並んで、わけがわからなくなつたりというケースもあった。部品の種類が多いために、カードのばらつきによっては、ゲームがうまく進まないこともあるようだ。

ゲーム性を高めるためには、共通部品の漢字だけをセレクトしたカード集を作るのもよいかもかもしれない。

また、ある学生から、幼児教育の題材として、この漢字カードが使えるのではないかと、というアイデアが提案された。たしかに、漢字をあまり知らなくても、共通な部品を探すという遊びとして、漢字カードが使えるかもしれない。

さらに、学習効果を高めるため、カードに漢字の読み（音・訓）や熟語、部品名なども併記できるとよい、という意見や、部品を色分けして（くちへん と く に がま え など）違いを明確にしたい、という改良案もあった。

最後に、私の担当クラスだけではなく、三木麻子先生のクラスにおいても漢字カード作りやゲーム実験にご協力いただいたことを記して感謝する。

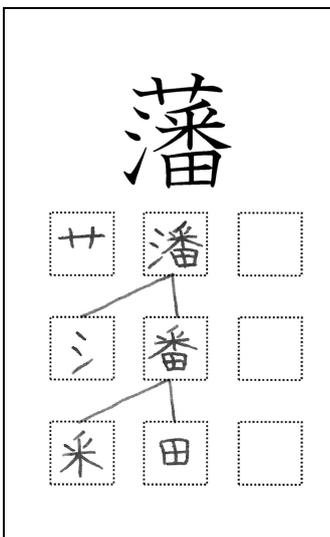


ピアスーパーバイザーからのコメント

本論文は漢字の構造の理解を促すためにカードゲームを用いるというユニークな授業の実践報告です。最近の若者の読書離れ、活字離れがよく言われますが、同様に漢字離れもメールなどの普及とともに加速度的に進んでいるように思われます。本論文の実践は、そのような状況下にある若者の興味をゲームによって喚起するという試みですが、参加者がカード作成の段階から漢字の構造に改めて気づき、ゲームに夢中になりながら興味を深めて行くであろうことは容易に想像できます。興味を持ったことには意欲的に取り組むが、興味の対象外と感じるとどんなに優れた内容であっても見向きもしない、という学生もいる中で、このような実践が、まず多くの学生の興味を引き出すことの工夫が大切であるということ再認識させてくれます。

今後の展開として、本論文中にも学生の意見として掲載されているように、漢字の読みや熟語の理解に繋がるような工夫がなされると、もっと活用の幅も広がるのではないかと思います。

(担当：児童教育学科 小林 伸雄)



<平成27年度 「教育実践研究紀要」執筆者一覧>

非常勤講師 岡 みゆき (児童教育学科/体育学)

地下 まゆみ (大阪大谷大学 教育学部/理学)

非常勤講師 白坂 文 (児童教育学科/ファッション造形)

特任講師 住本 純 (児童教育学科/体育科教育学)

非常勤講師 丹羽 正之 (児童教育学科/情報処理・漢字研究)

<平成27年度 「教育実践研究紀要」ピアスーパーバイザー>

教授 田邊 文彦 (児童教育学科/経済学・経営学)

専任講師 園田 雪恵 (児童教育学科/幼児教育学)

教授 三木 麻子 (児童教育学科/日本文学)

教授 小林 伸雄 (児童教育学科/美術・美術教育)

夙川学院短期大学「教育実践研究紀要」

第8号 (2015)

2016年3月20日発行

編集発行：夙川学院短期大学

学務委員会 (FD)

〒650-0045 兵庫県神戸市中央区港島1丁目3-11

TEL:078-940-1154 (代表)

Shukugawagakuin College

Bulletin of College Educational Research

~shukugawagakuin College FD committee~

No.8 【2015】

Articles (Applied Field Research)

<Category-3>

- Development of Activity Program Building Young Children's Physical Strength and Athletic Skills
-1000-step Program Focusing on the Number of Steps as an Indicator of Physical Activity
• • • OKA Miyuki, JIGE Mayumi
- Let's become the teacher who can sew ! ~practice report by a child science seminar
• • • SHRASAKA Aya
- A Study of the Student's Challenges and Difficulties in Subject Curriculum for "Physical Education" in
Elementary School Teachers Training Course
• • • SUMIMOTO Atsushi

<Category 4 >

- Kanji card game: learning the structure of Chinese characters.
• • • NIWA Masayuki