

オンライン放課後 ー運動遊びを通じた子どもの居場所づくりー

研究代表者 和歌山大学教育学部 教授 村瀬浩二
Murase Koji
共同研究者 東京学芸大学 准教授 鈴木直樹
Suzuki Naoki
北海道教育大学札幌校 准教授 中島寿宏
Nakajima Toshihiro
東京国際大学人間社会学部 専任講師 大熊誠二
Okuma Seiji
高野山大学 専任講師 本山司
Motoyama Tsukasa

研究の要旨

本研究はコロナ禍における子ども達の活動制限に対して、オンライン上で運動機会を作る試みから始まった。当初は、学校教員がファシリテーターとなり、Zoomを通じた遊び場を全国から主に小学生の参加者を募り、計9日間実施された。この実践においてコンテンツや運営方法の開発が行われた。ここで開発された方法を基礎に、学生ボランティアによるオンライン遊び場では、幼児対象の実践が合計12日間、障害児対象の実践が合計3日間開催された。小学生を対象とした実践では、子ども自身による順番や促しなど公平な発言機会の確保の必要性への気づきが認められた。また、双方の実践においてオンライン上のコミュニケーションを円滑化するために、その必要性が確認され、運営方法が開発された。学生にとってこの経験は、教員養成段階の資質にポジティブに働くものであった。

1. 研究の目的

現代の子どもを取り巻く運動遊びの環境は変化してきており、それに伴う体力低下、コミュニケーション能力や創造性などさまざまな変化が指摘されている。体力低下については文部科学省、スポーツ庁の実施する新体力テストの結果によると、1985年の結果をピークとして低下し、最近10年間では横ばい傾向または向上傾向にあるものの、1985年の水準までは回復していない（スポーツ庁a, オンライン）。このような体力低下は、朝食の欠食や睡眠時間の過不足（6時間未満または8時間以上）、スクリーンタイムの長さや相互の関連があると報告されている（平川・高野, 2008）。さらには、家庭内の会話や父親の運動能力、両親の学歴や運動への必要意識といった家庭環境が体力の高さに影響を与える（大坪ほか, 2023）とされている。

このような体力低下は、都市化やゲーム、メディアの影響等を原因としている。その結果としてあそび集団の小規模化や、創造的な遊びから制度化された遊びへの変化が起きており、これらはコミュニケーション能力や創造性といった知的側面への影響も予測される（村瀬・落合, 2007）。この体力低下によって、子どもの学力や認知機能、特に実行機能や記憶機能に影響を与える可能性が指摘されている（紙上, 2020；東浦・紙上, 2019）。

さらに、2020年から流行した新型コロナウイルス感染症の影響は、運動遊びを取り巻く状況をさらに限定した。その結果、子どもの体力は低下した報告が多くみられる。

そのため、子ども同士のコミュニケーションは取りづらい状況にある。また2020年6月に入り、公立小学校の登校は再開されたものの、体育授業の実施については接触を避ける、用具の共有について配慮する、集合、着替え等、密になる機会を避け、感染予防に配慮する必要がある、しばらくは以前のような体育実践を期待できない状況にある。このような状況において、子どもの体力面、社会面、心理面すべてにおける発達の機会が危惧される。

本研究グループ（体育ICT研究会）は、これまで体育授業へのICT導入やオンライン体育の実践など、ICTやオンライン環境を用いた体育実践を行ってきた。そこで、本研究は子ども達の放課後の遊び場をオンライン上に作成し、子ども達の運動遊び実践の場として提供する。しかし、このような新たな環境下において子ども達だけでは遊びの展開が望めない。そこで、学生ボランティアで組織するプレイリーダーが運営することとなる。このプレイリーダーの実践内容は、子ども達の発達に大きな影響を与えるであろう。このオンライン上の運動遊びの場は、家庭から参加が可能であり、全国どのような場

所からでも参加可能である。また、現代では失われた異年齢集団を想定していることから、子ども間の新たなコミュニケーション形成が期待できる。

そこで本研究は、子ども達が参加できるヴァーチャルな運動遊びの場を作成し、プレイリーダーによる実践を行うことで、効果的な運動遊びを促すオンラインのシステム、運動遊びコンテンツの開発、そしてファシリテーション方法を開発することを目的とする。このオンライン遊び場の開発段階は現職教員によって運営される。そこでこの実践では子ども達への影響を検証する。また、開発されたオンライン遊び場のコンテンツを用い、学生ボランティアによるオンライン遊び場の運営実践を試みた。この実践における参加ボランティア学生に与えた影響の検証を行う。

2. オンライン遊び場実施内容

本研究はオンライン遊び場として6実践、合計24日間を実施した。内訳は下記のとおりである。

2.1 現職小学校教員がファシリテーターとなった実践「オンライン体育」、「オンライン遊び場」

- ① 2020年5月上旬・・・計3日間、参加者12名
- ② 2020年12月下旬・・・計3日間、参加者8名
- ③ 2021年5月上旬・・・計3日間、参加者50名

2.2 大学生がファシリテーターとなった実践

1. 「Wadai Club Online」
 - ・2020年11月～2021年1月、計10日間
 - ・参加者4名
 - ・ボランティア学生6名
2. 「淡輪幼稚園オンライン遊び場」
 - ・2021年6月～7月、計2日間
 - ・参加者15名
 - ・ボランティア学生2名
3. スペシャルオリンピックオンライン遊び場
 - ・2022年2月～3月、計3日間
 - ・参加者4名
 - ・ボランティア学生3名

現職教員がファシリテーターとなった「オンライン遊び場」の3実践は、主にコンテンツと運営方法の開発を目的として行われた。また、大学生がファシリテーターとなった実践では運営方法の理解と企画、実践、振り返りのなかでの学生の資質向上とその検証を目的として行われた。

3. 実践結果およびその考察

3.1 現職小学校教員がファシリテーターとなった実践

3.1.1 オンライン体育(2020年5月)

このオンライン体育は、新型コロナウイルスの流行により2020年3月から始まった全国一斉休校の最中に企画された。この休校措置により、子どもたちは屋外に出ることや仲間に会うことを制限され、近年減りつつあった運動遊びの機会はさらに制限された。そこで、初回は3日間のオンライン体育授業としての実践であった。

(1) 募集方法

体育ICT研究会に所属する会員の子息に、会員から直接声をかけ、参加者を募集した。また、その友人などにも声をかけることで12名程度の参加者が得られた。この際、小学校4～6年生を対象として募集した。

(2) 告知内容

参加者の保護者に対して、以下の事項を事前にPDFファイルにて告知し、参加者にその伝達を求めた。

- ・高速での通信環境の確保
- ・活動のための2m四方のスペース確保
- ・活動できる服装の着用
- ・端末の設置方法
 - ✓ 全身を映せる配置にすること
 - ✓ 仲間とコミュニケーションを取れるようスピーカーとマイクの調整
- ・開始5分前に接続
- ・表示名のひらがなへの変更
- ・ビデオは常にオン、音声はミュート、発言時にオンにすること
- ・ギャラリービューでの画面表示、ビデオの固定などビデオの設定
- ・レコーディングへの同意並びに同意書の記入
- ・指や手などで大げさな反応を取ること
- ・振り返りの提出方法
- ・準備物

また、参加する子ども達に対して、活動の冒頭において以下の約束事が伝えられた。

- ・約束1 1人ずつ話そう
- ・約束2 リアクション芸人になろう
- ・約束3 ミュートを覚えよう
- ・約束4 話したいときはミュートをオフ

(3) 運営体制

運営体制は子ども達に対して画面上で活動内容を伝えるファシリテーター1名とZoomの操作を行う操作者1名、各ブレイクアウトルームのファシリテート及び録画を行う運営スタッフ4名の体制で実施された。

(4) 実施内容

【1日目】

- ・体づくり運動
 - 体じゃんけん
 - 体手裏剣

新聞紙遊び

- ・表現運動とその発表

【2日目】

- ・体づくり運動
 - 体じゃんけん
 - 体手裏剣
 - 新聞紙ボール遊び
- ・表現運動とその発表
 - おちた落ちた何が落ちた？
 - ジャングル探検

【3日目】

- ・体づくり運動
 - 新聞じゃんけん
- ・表現運動とその発表
 - ジャングル探検



図1 家庭での活動場面

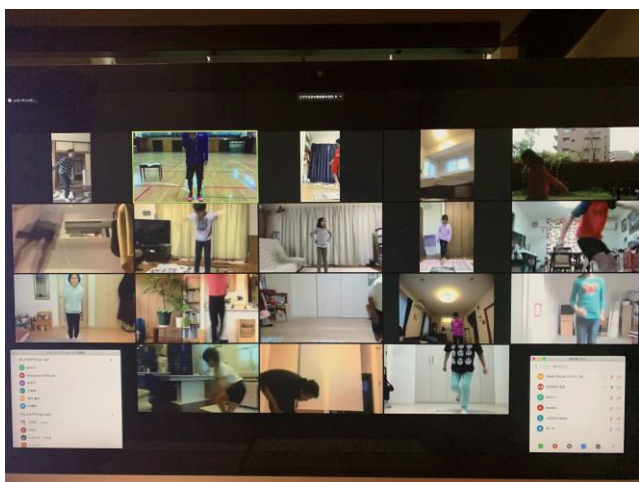


図2 活動中の Zoom 画面

各回において小学校教員がファシリテーターとなり実践を進めた(図1)。また、毎回、Zoomのブレイクアウトルーム機能を用いて子ども同士の交流の場を作成した。そこでは3~4名のグループを作成し、ファシリテーターが示した動きに対して、自分でできる応用を示した。例えば、新聞紙ボール

の取り方をファシリテーターが示し、ブレイクアウトルームに分割後、子どもたちは独自の捕り方、手をたたいて捕る、回転して捕るといった方法を披露していた。この子どもたちの発表を活性化するために、ファシリテーターはそのバリエーションを披露するよう指示して、子どもたちに発表を促した。

また、表現運動では各自が表現する時間と、グループで一つの作品を作る作業が行われた。さらに、この作品についてはブレイクアウトルーム終了後、全体場で発表する機会を設けた(図2)。

さらに、事前に感想記入用のワードファイルを送付し、保護者に印刷を依頼した。毎活動終了後、その用紙に子どもによる振り返りの記入を依頼した(図3)。

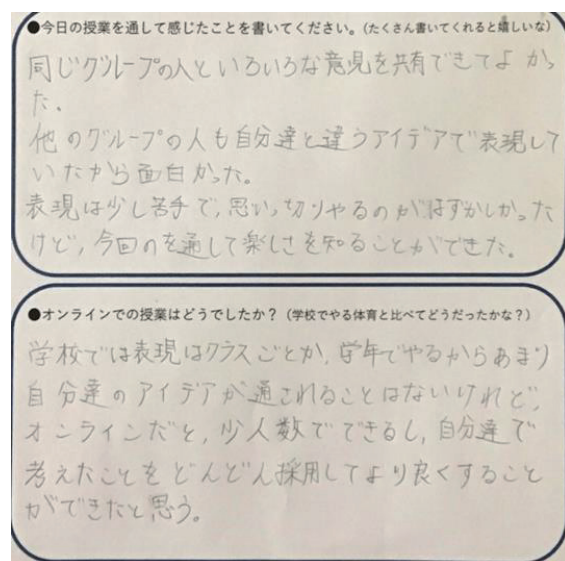


図3 参加者の振り返り

(5) 結果および考察

子どもの記入した振り返りについて分析を行う。収集した振り返りから毎回の代表的な文例を示す。これらの文例はAIテキストマイニングによって作成された。

【1日目】

- ・全然外に出ないので、良い運動になりました。
- ・いろいろな県の人と一緒に授業ができて楽しかった。
- ・塾でもオンラインはあるけれど、体育は新鮮で面白かった。
- ・いつもの体育授業より楽しかった。
- ・学校でやる方が体を動かすけれど、オンライン授業も楽しかった。

【2日目】

- ・新聞紙ボールを使って運動するのが楽しかったです。
- ・オンラインでは「僕が話してもいいですか？」と言ってから話すようにした

- ・ ○○さんのキックしてキャッチが面白かったです。
- ・ 昨日よりリラックスできたので、アイデアをたくさん思いつきました。
- ・ 理由は難しい技を成功させるのが楽しかったからです。

【3日目】

- ・ 同じグループの人といろいろな意見を共有できてよかった。
- ・ せっかくオンライン授業になれたのにもう終わりなんてさみしいです。
- ・ オンライン授業でしかできないことができたと思うので、良かったです。
- ・ 3回目でグループみんな話しやすくなったと思います。
- ・ ジングル探検の話し合いが、時間内に成功したのが良かったです。

この3日間の代表文例から、それぞれの子ども達の活動について考察する。

初回はオンライン体育の新鮮さが主な印象となっていることがわかる。特に学校の体育授業との比較から感想を述べている。また、このほかにも「もっと体を動かしたかった」といった振り返りもあり、屋内での活動に限られるオンライン上での活動において、課題となる部分が指摘された。さらに、コミュニケーション面についてはあまり記述されておらず、うまくいっていなかったと想定できる。実際に、ファシリテーターや運営者は数名で子ども達のブレイクアウトルームを見回っていたが、ほとんど話もできずグループワークが進まない場面も見られた。そのような場合にはファシリテーターや運営者が問いかけるなどして対話を引き出すように促したが、コミュニケーションの活発さにグループ間での差が認められた。これは、初めての相手であること、オンラインの特性について理解が進んでいなかったことをその原因として挙げることができよう。

2回目では活動の内容をポジティブに捉えている。「新聞紙ボール・・・が楽しかった」や「キックしてキャッチ・・・」、「難しい技を成功させるのが楽しかった」といった内容である。さらに、コミュニケーション方法について気づきが記述されている。「オンラインでは「僕が話していいですか」・・・」といったコミュニケーションの方法についてである。このような順序を守る、相手に促しをするといったことはファシリテーターから提示された約束事ではあるが、その必要性和効果に気づいたことが振り返りとして現れたと言えよう。また、このことが子ども達をリラックスさせ、発言しやすい雰囲気を作ったと捉えることができる。初日と比較してコミュニケーションは円滑に進むようになり、ファシ

リテーターや運営者による発言の促しは減少した。

3回目では1～3回目の振り返りや、活動中のコミュニケーションに関する内容が記述されていた。主に3回の活動が楽しかったことや、オンラインと学校体育の違いについて触れており、子ども達はオンラインを通じた運動機会の特性を認識していた。一方で、コミュニケーションについての記述が見られた。これは表現運動のなかで、グループに分かれた際、グループでの作品作りを課題として提示されていたことに起因する。そのためにはメンバーがそれぞれ発言する必要がある。その話し合いを通じて、画面を使った表現を生み出すことがなされた。例えば、ある子どもから別の子どもに画面越しに椰子の実を投げるといった表現である。このような作品作りの過程が、このコミュニケーションに関する記述として現れたのであろう。

3.1.2 オンライン遊び場（2020年12月）

(1) 募集方法・告知内容

この実践は、2020年5月オンライン体育に引き続き2020年12月に実施された。募集方法や告知内容、運営方法は、2020年5月と同様で実施された。その結果、小学校中学年～高学年の参加者8名が得られた。準備物については新聞紙、ガムテープ、短縄、椅子2つと告知した。

(2) 実施内容

【1日目】体づくり運動「見えない世界で遊ぼう」

- ・ ロープ遊び
- ・ 目隠しサッカー

【2日目】ゲーム・ボール運動「みんなで勝負！シューティングゲーム」

- ・ シューティングゲームをやってみよう
- ・ ペアでインベンティングゲーム

【3日目】体づくり運動「新聞紙で遊ぼう」

- ・ 遊びを作ろう
- ・ 遊びを共有しよう

(3) 結果および考察

本実践では1日目に見えない世界で遊ぼう、2日目、3日目にインベンティングゲーム(Butler, 2013)を行った。

1日目は目隠しをすることで視覚以外の感覚に気づくことをねらいとし内容であった。例えば、目隠ししてロープをまたぐ、ロープの上を歩くといった課題である。また、目隠ししてドリブルをする、シュートをするといった遊びを行った。これはペアでの遊びとしており、画面の向こうから目隠しする相手に方向や距離を伝えてドリブルやシュートをするといった遊びであった。これについて子ども達の感想では、「簡単と思っていたけど、難しかった」、「不安を感じた」、「教えてもらえたので安心した」といった意見が見られた。このことは、視覚で感じ

る難易度とは別の世界を感じたことと、仲間との協力が強調されていたと捉えることができる。

2日目、3日目に行われたインベンティングゲームは、「発明ゲーム」と翻訳されており、子どもがゲームを発明する過程において1.プレイの要素をゲームに取り込む、2.ゲームの構造を学ぶ、3.民主的な行動を学ぶとされている。2日目に実施したインベンティングゲームではカゴに3回連続で入れられるような距離や投げ方など、自分にとってちょうど良い条件を作ることを目指した。

このなかでは、勝敗や達成ではなく、自分の能力理解とそれに対する挑戦が課題になっていた。そこで、子ども達は距離や投げ方を工夫して3回連続でカゴに入れられるギリギリの条件を考えていた。これをブレイクアウトルームで行うことで、仲間から「ちょっと近いんじゃない?」「後ろ向きに投げてみれば?」といった提案がなされた。

また、3日目にはここまで使った新聞紙とボールを使ってゲームを作ることを課題とした(図4)。そこで、生み出されたゲームはボールを新聞紙の棒で打つゴルフのようなゲームや、足で蹴って新聞紙の上に止めるゲームなど独創性に富む遊びばかりであった。これをお互いに発表して、実際にやってみる過程の中で順番を意識して話す、相手の話を聞く、確認、同意するといった行為が見られた。これは2日目から継続的に見られていたものであり、インベンティングゲームで特に強化された要素と捉えることができる。

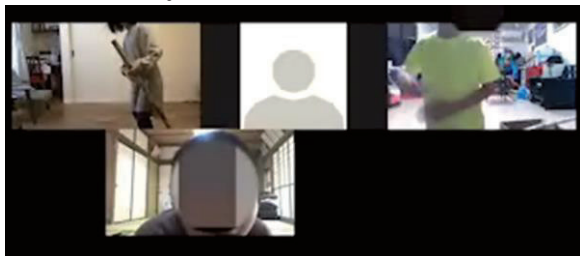


図4 3日目のインベンティングゲーム共有場面

これらの行為はButler (2013) の述べた民主的な行動と捉えることができよう。インベンティングゲームにおいて子ども達の目的となる要素は、勝敗や達成よりむしろ自身への挑戦や工夫である。これを仲間と一緒に行うことで、民主的な態度が育まれると捉えることができる。さらに、オンライン上のコミュニケーション特性やファシリテーターによる約束事の提示が、民主的なコミュニケーションを促進したと解釈できよう。つまり、インベンティングゲームはオンラインでの実践によって、Butler (2013) の述べた教育的目的を効果的に達成できると解釈できる。

3.3. オンライン遊び場 (2021年5月)

コロナ禍が始まり1年以上経ったにも関わらず、再び活動に対して制限をかけられたこの時期に、現職小学校教員による実践としては3回目となる本実践は企画された。この実践では、これまでより規模を大きくすることを企図して、告知方法を下記の通り拡大した。また、参加者についても年齢制限をなくしたことから、幼児から高校生までの50名の参加者が得られた。

(1) 募集方法

体育ICT研究会会員から、自身の子息や小学校所属者については自身の学級の子どもへの告知を行った。さらには、SNSを通じた告知、新聞での告知を行った。

(2) 告知内容

事前告知の内容についてはこれまでの同様の内容をPDFファイルにて送付した。

(3) 実施内容

実践は3日間に渡って行われた。概要を下記に示す。

【1日目】

- ・体じゃんけん
- ・まねっこあそび
- ・新聞紙ボール遊び

【2日目】

- ・体じゃんけん
- ・忍者手裏剣
- ・ボール遊び

【3日目】

- ・体あっち向いてはい
- ・忍者手裏剣
- ・体じゃんけん
- ・ボール投げ遊び



図5 ボール投げとして行ったインベンティングゲーム

(4) 結果および考察

この実践におけるボール遊び、ボール投げ遊びは前回同様、ブレイクアウトルームに分けて、インベンティングゲームの形式を取っている(図5)。基本的には前回と同じ流れでグループでの発表、共有、全体での発表、共有という形式をとった。

なお、この実践では毎回保護者からの感想を集めており、その分析結果を以下に示す。なお、毎回の代表的文例は、記述された感想を元に AI テキストマイニングにより作成された。

【1日目】

- ・ 知らないみんなと同じゲームができて楽しかったです。
- ・ 他の子から学べるので、とてもよかったです。
- ・ 自分たちで遊びを考えるのが楽しかったです。
- ・ ブレイクアウトルームのファシリテーターは重要だと思いました。
- ・ 前回よりもかなり工夫が生まれていました。

【2日目】

- ・ 1日目よりも2日目のほうがスムーズに進められました。
- ・ 限られたスペースですでできる遊びをしたいです。
- ・ 汗かくほど動いて楽しかったと言っていました。
- ・ 昨日は思った以上に緊張していたみたいです。
- ・ ボールは家のスペースが狭くて難しかったです。

【3日目】

- ・ 対決の場面をみんなで考えたところが面白かったです。
- ・ 今日のグループ活動では、先生のサポートも助かりました。
- ・ 3日目は難しかったらしく、リアクションしづらかったみたいです。
- ・ ブレイクアウトルームでの実施が難しいと感じました。
- ・ ファシリテーターが進行してくれたので上手く最後まで遊ぶことができました。

1日目の保護者の感想は、ブレイクアウトルームでのグループワークでの活動に関して多く記述されていた。「知らないみんなと」「他の子から」、といった記述は、グループワークでの関わりを見ての感想であろう。さらに、それを促進するファシリテーターの重要性を記述した保護者もいた。つまり1日目は、ブレイクアウトルームでの他者との関わりに焦点が当たっていた。

2日目については、活動に馴染んできたことや活動の内容に関する記述が中心となった。子ども達は1日目よりも活動に慣れ、リラックスして取り組めるようになったのであろう。そのため、ダイナミックな動きをしたと捉えることができる。

3日目はボール投げ遊びで対決場面を作ったグループがあるなど、グループワークが多様な活動となった。そのためか、ファシリテーターやブレイクアウトルームでの活動についての記述が見られた。これは、グループに年齢差が大きかったことをその原因と捉えることができる。例えば、ボール投げの課

題でも利き手の逆で投げることを提案した場合に、低年齢の子供では理解が難しいことや、投げる難しさが大きくなり過ぎてしまうことなどが挙げられる。また、コミュニケーション面においても、投げる動作の説明では異年齢間で通じづらい言葉が出やすかったと捉えることができよう。異年齢におけるオンライン遊びについては課題となる結果となった。

3.4 大学生実践

3.4.1 Wadai Club Online

本実践は和歌山大学教育学部保健体育教室の学生が行っていた Wadai Club の参加学生を中心に実施された。Wadai Club は近隣の幼児・小学生を対象とした放課後運動教室であるが、コロナ禍に伴い活動の停止を余儀なくされていた。そこで、このメンバーのなかから有志を募り、オンラインにて実践することとなった。

(1) 募集方法

募集は、前年度までの Wadai Club 参加者や地域へのポスティングによって行った。近隣の家庭とその知り合いから参加の意思表示があり、最終的に5名の幼児が参加することとなった。

(2) 告知内容

事前の告知内容として以下の内容をメールにて送付した。

- ・ 実施時間：週1回、16～17時
- ・ 接続方法
- ・ 保護者への Zoom の操作依頼
- ・ 運動空間の確保（端末から 1.5m 離れ、背後 2m、左右合計 3m 程度）

また、Zoom の録画について研究利用を目的として行うことを条件に同意を得た。



図6 Wadai Club Online の様子

(3) 運営体制

学生は大学の1部屋を使用して Zoom での配信を行った。画面上で対応する学生は3名、2名が Zoom の操作や進行の指示を行った（図6）。

これらの実践の前には、小学校教員により実践さ

れたコンテンツや運営方法が学生ボランティアらに紹介された。学生ボランティアらは、これらを元に、毎回会議を行い指導案を作成した。

また、毎回の活動後には参加した学生ボランティアと保健体育科教育を専門とする大学教員で振り返りが行われた。図7に示すように学生の振り返りをホワイトボードにしながらか進める形式をとった。

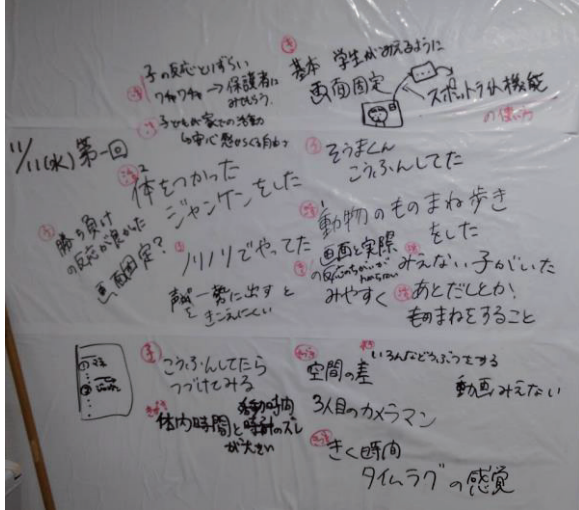


図7 振り返りのメモ

(4) 実施内容

幼児が対象であったため、毎回のテーマを決め、動物や人の動きのものまね、リトミック、体じゃんけんなどを行った。またグループワークは行わず、参加者が自由に発言できる形式をとった。以下に毎回のテーマを示す。

- 1回目、2回目・・・動物のものまね
- 3回目、4回目・・・忍者になろう
- 5回目・・・サーカス
- 6回目、7回目・・・クリスマス
- 8回目・・・ウサギと亀
- 9回目、10回目・・・世界旅行

(5) 結果および考察

本実践終了後、参加した学生に半構造化面接法によるインタビューを行った。そこから得られた回答の要約を以下に示す。

【困ったこと】

- ・子どもの発言について何を言っているのか認識できない。
- ・オンラインで幼児の相手は難しいが母親や幼稚園の先生の協力で成立した。指示はほとんど伝わらなかった。自分たちの使う言葉が幼児にほとんど通じなかった。

【工夫したこと】

- ・コスプレしたり、後ろに絵を貼ったりして雰囲気づくりをした。動物の絵などを描いて視覚的支援を努めた。
- ・一日のテーマを作り、子どもたちがそれに沿って

参加できるようにした。テーマづくりは、ネット検索により時間をかけなくてもできた。

【学んだこと】

- ・幼児と接する機会を持てたことで、この年代の特徴を学ぶことができた。その経験があったことで、実習に行ったとき、低学年ですんなり子どもたちのなかに入ることができた。

- ・指示が通らないときは、別のことに興味があり、こちらの示すことによって興味を引き付けられていないことが理解できた。これは小学校でも同様であって、教育実習で役立った。

- ・子どもたちが夢中になっているときに、次の活動に移って良いのかどうか判断できるようになった。

これらのインタビュー結果のうち、困ったことと工夫したことの内容から、①オンラインを通じたコミュニケーションの難しさ、②視覚的支援の有効性、③教材づくりの容易さに要約することができる。

コミュニケーションのむつかしさについて幼児を対象とした本実践では、楽しさのあまり興奮してしまった幼児が、学生の話を開けない時間が度々あった。オンラインの特性としてのコミュニケーションの難しさは、実践の中で慣れていくものである。一方、年齢の特性上、相手の話を聞けないという側面もある。これは、幼児に興味を持たせられていないことが原因ではあるが、この年代の特性に不慣れた学生にとっては未取得のスキルと言えよう。この際、母親にコントロールしてもらったとの声があった。そのため、母親なしではできないと学生たちは考えていた。実際、オンラインにおける保護者との参加をねらいとした実践報告（藤本，2021；吉田，2022）がなされているが、本実践のように傍らで保護者が見ていることは子どもの甘えを引き出してしまふ要素となっていたとも推察できる。

②視覚的支援の必要性については、オンラインを通じた言葉の指示だけでは学生たちが幼児に通じづらいことを実感していた。そこで動物の絵を描くこと、テーマの絵を背景に描くことなど視覚的な支援を入れることで指示を伝わりやすくし、工夫していた。

教材づくりの容易さについては、事前準備、特にコンテンツ作りに対してあまり時間をかけていなかったことが明らかになった。現代はコンテンツを作る際にはYouTube等で簡単に探すことができ、それを使用することで成果を生み出すことができる。そのため、進行や場の準備などに時間を割り当てることができる。ただし、簡便に探せることは便利で

はあるが、何をねらいとして入れるのかといった目的意識は希薄になりやすい。つまり、テーマに合ったものを探すことに終始し、この動作によって子どもにどんな能力や創造性が育まれるといった指導者としての思考は学生達には無かったであろう。

また、幼児の特性理解が教育実習において役立ったことを挙げている。これは、このボランティア活動が教員養成としての資質向上に寄与したことを示すものである。

3.4.2 幼稚園オンライン遊び場

和歌山大学近隣の幼稚園において、帰宅後に外出できず、家の中でしか遊べない子どもが多いという情報から、この実践は企画された。

(1) 募集方法

幼稚園と大学を結んで、2回の遠隔遊び場を実践した後、家庭への便りを配布し、家庭からのオンライン遊び場の募集することとした。なお、家庭からの応募はなかったため、本実践は2回で終了した。

(2) 実施体制

和歌山大学と幼稚園を Zoom で結び、大学では3名の学生ボランティアがタブレット端末から配信、幼稚園側では教諭3名が接続の手配と指導の補助を行い、5歳児15名が活動に参加した。

場所はホールを使用し、大型モニターを介して子どもたちがボランティア学生の姿を見られるよう

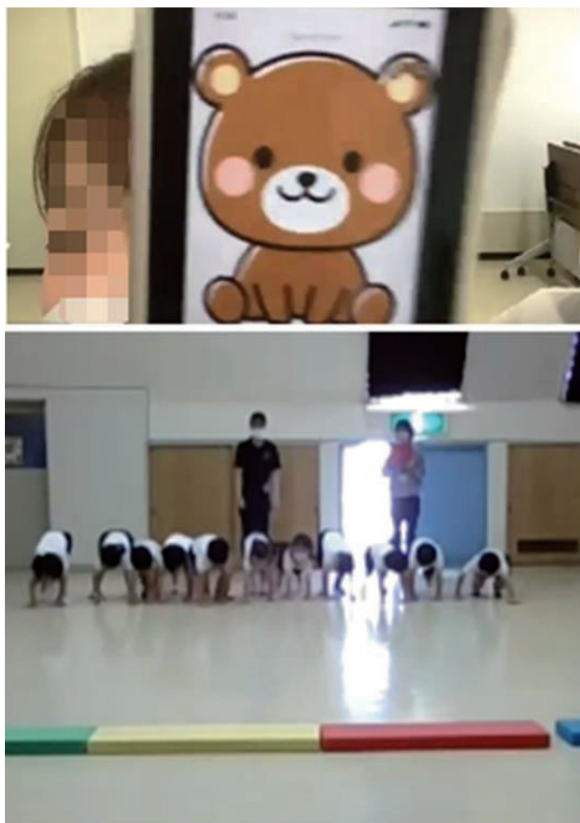


図8 実践の様子

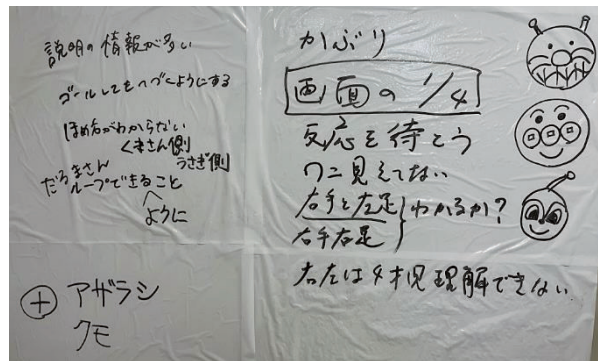


図9 振り返りのメモ

にした。実践は2日間、各40分程度で行われた(図8)。終了後には、Wadai Club Onlineと同様に大学教員との振り返りが行われた(図9)。

(3) 倫理的配慮

Zoom 動画の録画については、研究使用を条件として当該園の園長から許可を得た。なお、家庭からのオンライン遊び場を行う際には保護者からの同意を得る予定であったが、参加者が無かったため同意書の配布・収集を行っていない。なお本研究の手続きは、和歌山大学倫理審査委員会の審査を受け、承認を受けた(承認番号: 令 03-01-04)。

(3) 活動内容

本実践は週1回2日間に渡り行われた。活動内容は以下の通りであった。

【1日目】

- ・動物ものまね
- ・だるまさんがころんだ

【2日目】

- ・動物ものまね

(4) 結果および考察

本実践終了後に、3名の学生ボランティアに対して半構造化面接によるインタビューを行った。その要約を以下に示す。

【困ったこと】

- ・良い動きをした子どもに対してフィードバックできない。
- ・左右の違いを伝えるのが難しい。
- ・こちらの言いたいことを伝えるのが難しい。
- ・幼稚園の下見ができていないため、活動場所の大きさをイメージできない。
- ・みんな動きが違うため、誰に声をかければよいか迷う。

【対応策】

- ・左右や前後の位置を伝えやすいように色分けしたコーンを準備する。
- ・相手の先生と連携を取る。
- ・名前を聞く。

・左右違う色のグローブを子どもに着けてもらうことでどちらか伝えやすくなる。

振り返りの結果から、本実践では画面越しの子どもたちに伝えることの難しさを感じていたことがわかる。特に左右や前後など位置の伝え方について工夫の必要性を認識したと解釈できる。幼児の発達段階では個人差は大きいものの、その多くは左右を理解できていない。実践では、学生たちは「右手」、「左手」といった発言をしていたものの、それが伝わらない子どもが多かったことを強く認識しており、振り返りで改善案を挙げていた。また、個別へのフィードバックの重要性を認識しており、名前を呼ぶ、個別にほめることの必要性、重要性を理解していたと認識できよう。この学生ボランティア3名はWadai Club Onlineにも参加しており、そのなかで伝え方や個別フィードバックの重要性を学んでいたと解釈できる。

3.4.3 スペシャルオリンピックスオンライン遊び場

本実践は、スペシャルオリンピックスに参加する子ども達がコロナ禍のために活動の場をなくしていたことから、その場を提供しようとする試みであった。これに対して3名の学生ボランティアの参加があり、彼らによって実践された。

(1) 募集方法

スペシャルオリンピックスに参加する知的障害のある子ども達の活動の場として、その運営者と相談の上、運営者経由で参加者を募った。その結果、4名の参加者が得られた。また、学生ボランティアは教員養成課程の学生3名が参加した。

(2) 告知内容及び倫理的配慮

本実践については和歌山大学倫理審査委員会の審査を受け承認を受けた(承認番号:令03-01-04)。そのうえで、参加者全員に対して参加に対する説明、録画の承諾、収集データの研究への使用について承諾書の記入を求め、学生ボランティアも含めた全員から同意を得た。

(3) 実施内容

Zoomを使用して、週1回3日間にわたり実施された。実施内容は以下のとおりである。

【1～3日目】

- ・風船キャッチ
- ・真剣白刃取り
- ・ものまね遊び

参加者の特性を考慮し、3日間を通じて基本的に同じプログラムの繰り返して行われた(図10)。

(4) 結果および考察

大学生の実践では開発されたコンテンツや運営方法を用いて、スペシャルオリンピックス参加に子ども達を対象に実践された。実践後の学生ボラン



図10 実践の様子

ティアへのインタビュー結果の要約を示す。

- ・数字で伝えることは難しかった。
- ・パン、パンパンなど音で伝えることで伝わりやすくなる。
- ・次に誰に話してほしい?と振ることでつながりが生まれる。
- ・まねっこや白刃取りはすごかった。前にやったことがあったから、よくできていた。

これらの振り返りは、伝え方に関する工夫である。特に知的障害の特性上、数字では伝わりづらい。これを、音を使って伝えることが最適であると彼らは実践の中で学んだのであろう。また、まねっこや白刃取りがすごかったと述べている。これは、繰り返しの実践の中で参加者の技能が向上したこと、さらには表現力が向上していたことを示す。例えば、自身で考えた鬼の動きを発表した事例が見られた。これは、積極的な取り組みと、他者に対して自身の動きを伝えようとする意欲と解釈できる。このことは、同じコンテンツの繰り返しの中で、障害のある子どもたちが意欲的に参加でき、表現力が向上することを示している。さらには、学生ボランティアがそのことを認識し、学びとして得られたと解釈できよう。

4 まとめ

本研究はオンライン上において現職教員による運動遊び実践と学生ボランティアによる運動遊び実践合計6回24日間を行い、その成果を検討した。

現職教員による実践は、主に小学生を対象として行われた。そのなかでは、コンテンツや遊び場の運

営方法が開発された。コンテンツについては体づくり運動や表現運動など学校体育の内容が基礎となっていたが、併せてインベンティングゲームのような創造型ゲームの有効性も検証された。インベンティングゲームにおいては、オンライン上でのコミュニケーション特性に促され、相手への配慮を持った公平なコミュニケーションが行われることが明らかになった。また運営方法として子どもたちに約束事を提示しておくことが、民主的行動 (Butler, 2013) を促進していた。

これらのコンテンツや運営方法を基に、大学生の実践が行われた。しかし、対象者が幼児や障害児であったため、応用できない運営方法があった。そのため、学生ボランティアが省察のなかで新たに開発する必要に迫られていた。その結果、視覚的支援や音による支援といった方法が発案された。また幼児や障害児の特性に合わせた進行方法が、学生ボランティアにより開発された。このことは、教員養成課程の学生として、その資質を高め、教育実習やその後の教員生活に有益に働くことが想像できる。

このようなコンテンツや運営方法は、オンラインの遊び場運営だけでなく、今後の遠隔地同士を結ぶ体育実践に役立てることが可能であろう。

発表論文

- 大熊誠二・鈴木直樹・村瀬浩二・石井幸司・中島寿宏・元安陽一 (2021) テクノロジーを活用した GIGA スクール時代の体育授業のつくりかた—未来の体育への GATEWAY—. 日本体育科教育学会第 26 回大会企画ラウンドテーブルディスカッション
 村瀬浩二 (2022) 1 人 1 台端末時代における ICT を活用したこれからの体育授業の在り方. 日本体育科教育学会第 27 回学会大会シンポジウム
 村瀬浩二 (2023) オンライン放課後—運動遊びを通じた子どもの居場所づくり—. 大阪体育学会第 61 回大会.

参考文献

- Butler, J. (2013). Stages for children inventing games. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 84(4), 48-53.
 藤本明美 (2021) 保育士養成課程におけるオンライン・アウトプット型学習の実践—コロナ禍の「おうちでぶんぶんひろば」の事例—. 滋賀文教短期大学紀要, (23), 61-73.
 東浦 拓郎・紙上 敬太 (2016) 子供の体力と学力・認知機能の関係. *Journal of Health Psychology Research*, 29(Special_issue), 153-159.
 平川和文・高野圭 (2008) 体力の二極化進展において両極にある児童生徒の特徴. *発育発達研究*, 2008(37), 57-67.
 紙上敬太 (2020) 子供の運動習慣・体力が学力と認知機能に与える影響—研究動向と今後の課題—. *体力科学*, 69(1), 56-56.
 村瀬浩二・落合優 (2007). 子どもの遊びを取り巻く環境とその促進要因: 世代間を比較して. *体育学研究*, 52(2), 187-200.
 大坪健太・春日晃章・清水紀宏・中野貴博 (2022) 児童の体力および学力と家庭環境との複合的関連. *体育測定評価研究*, jjtehp-HPM202301.
 スポーツ庁 a (オンライン) 令和元年度体力・運動能力調査結果の概要及び報告書について_調査結果分析.

(https://www.mext.go.jp/sports/content/20201015-spt_kensport01-000010432_2.pdf : 最終アクセス日 2023 年 2 月 5 日)

スポーツ庁 b (オンライン) 令和 3 年度体力・運動能力調査結果の概要及び報告書について_調査結果の分析.

(https://www.mext.go.jp/sports/content/20221012-spt_kensport01-000025410_2.pdf: 最終アクセス日 2023 年 2 月 5 日)

吉田貴子 (2022) 英語によるオンライン保育活動を通じた言葉の発達—短大生と親子との関わりから—. *国際研究論叢: 大阪国際大学紀要*, 35(2), 99-106.