

# 保育内容「表現」におけるオンライン授業の検討と課題

小倉 隆一郎\*

An examination of and issues with online lessons in “expression” as part of early childhood education

Ryuichiro OGURA

**要旨** 本学では2020年、新型コロナウイルス感染症への対応のため、春学期の授業を全面オンライン形式で実施した。論者が担当する「保育内容B(表現)」はロール・プレイング形式の演習を含む科目であったため、内容および授業方法について、大きく変更せざるをえなかった。主な変更点は、従来、対面で行っていたパフォーマンスをリアルタイム接続によるオンライン授業に替え、リトミックに関しては実際のセッションを中止したことである。オンライン形式になったことで、授業内容の理解度や学習効果に与える影響について、受講生へのアンケートとレポートから検討した。その結果、オンデマンド形式のコンテンツによる学生の理解は得られたものの、リアルタイム形式の演習では、十分な学習効果が得られず、授業手法の改善が今後の課題である。

**キーワード**：オンライン授業 幼児と表現 リトミック 領域「表現」 授業改善

## 1. 研究課題

2020年、新型コロナウイルス感染症への対応のため、本学では春学期の授業を全面オンライン形式で実施した。オンライン形式の授業は、多くの教員にとって初めての試みであり、準備に一月ほどの期間を要した。そのため、春学期の授業開始は5月14日となり、授業回数は13回プラス試験となった。筆者は、2016年度より領域「表現」を内容とする「保育内容B」の授業を担当している。昨年度まで、「保育内容B」は次の2つの内容を主とした演習授業であった。

(1) ペープサートまたはパネルシアターの教材を制作し、実際の保育場面を想定した演習をおこなう。

(2) リトミックの演習課題を提示し、それらの指導方法についてグループで検討後、ロール・プレ

イング形式の演習を行う。

今年度、オンライン形式の授業では、様々な制約がある中で、従来のシラバスに記載した授業内容と到達目標を可能な限り実現するべく、指導内容を組み直した。ペープサートやパネルシアター等については、昨年度の学生が制作した教材を種別別に写真で提示した。また、教材を用いたパフォーマンスについては、筆者が制作した「とんぼのめがね」のペープサートの動画を提供した。学生が制作した教材を使ったパフォーマンスは、Google Meetによるリアルタイム・オンライン接続の時間を設けて発表させた。また、リトミックに関しては、18の事例を含む「リトミック課題」を提示するとともに、昨年によるロール・プレイング形式の演習動画を視聴させるとともに、これらのコンテンツの振り返りは、レポートを課した。昨年度までは、18の「リトミック課題」をグルーピングした学生により発表した。今

\* おぐら りゅういちろう 文教大学教育学部心理教育課程

年度、リトミックの演習発表の代替えとして、先輩たちの動画を視聴しレポートにまとめさせたことが、学生の理解度や授業目標の達成度および学習効果にどのような影響があるかを検討することが、本論の研究課題である。

## 2. オンライン対応による授業内容の変更

本論で検討対象とする「保育内容B（表現）」は3年次生が受講する旧カリキュラムである。新カリキュラムによる「幼児と表現」は、現1年次生が3年生になった2022年度より開講となる。したがって、授業内容は、新カリキュラムを念頭に置きながら、従来の授業方法や主旨を踏襲している。

### 2-1. 2019年度の授業内容

「保育内容B（表現）」の2019年度の授業は、「ペープサート・パネルシアター等の教材研究および演習」と「リトミックの演習」の2点で構成した。両者とも、ロール・プレイング形式の演習とその振り返りを含めている。「保育内容B（表現）」授業の構成と内容は、2017年度から現在の形に変更したため、論者の前著（小倉 2017および2018）を一部引用して以下に記す。

当授業は、領域「表現」と領域「言葉」を含む、それぞれ1単位の免許・資格にかかわる必修科目である。全15コマは、第1回授業のオリエンテーションに続き、「表現」7コマ、「言葉」7コマが割り振られている。論者は第1回授業と「表現」の7コマを担当している。「表現」と「言葉」は、表1のように、前半（2～8回）・後半（9～15回）で学生が交替する。表1の教員ハは論者、教員ロは「言葉」を担当する兼任講師である。

表1 「保育内容B」のクラス

授業回	1回	2～8回	9～15回
クラスⅠ	教員ロハ	教員ロ	教員ハ
クラスⅡ	教員ハロ	教員ハ	教員ロ

各回の授業内容は、以下表2の通りである。

表2 「保育内容B」2019の授業内容

回	内 容
1	オリエンテーション 保育内容B
2,9	「表現」とブレインストーミング
3,10	ペープサート・パネルシアターの準備
4,11	ペープサート・パネルシアター演習①
5,12	ペープサート・パネルシアター演習②
6,13	リトミックの準備
7,14	リトミック演習①
8,15	リトミック演習②

※斜体は演習の授業内容を表す

論者が担当する表2の2（9）回から8（15）回の授業概要は以下の通りである。

#### (1) 「表現」とブレインストーミング

「幼稚園教育要領」の「表現」に関する文言を抄読し、その後、論者が作成した穴埋め問題を解答することによって理解を確認する。また、様々な表現を通して、幼児の「豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする（文科省 2018）」ため、どのような保育活動が考えられるか、についてブレインストーミングを行った。

#### (2) ペープサート・パネルシアターの準備と演習

ペープサート・パネルシアター等の教材を作製し、ロール・プレイング形式によるパフォーマンスの発表後、教員および学生同士で互いに評価する。教材の作製にあたっては、「教材の種別」と「演習のテーマ」について表3の具体例を提示し検討させた。

表3 教材作製の考え方

○教材の種別 パネルシアター ペープサート 紙芝居 指人形 手作り楽器 紙皿シアター 紙コップ(カップ)シアター	他
---	---

○演習のテーマ
自己紹介
朝の挨拶 お帰りの挨拶
歯磨き指導
午睡前のパフォーマンス
お誕生会 手遊び
歌の指導 ゲーム
絵本のストーリー 昔話
アニメの一シーン 他

学生は、表3を参考に、例えば「ペープサート」で「歯磨き指導」の教材をつくる、といった考え方で取り組んでいる。

### (3) リトミックの準備と演習

リトミックについては、準備と練習に1コマ、演習に2コマを割り当てた。準備と練習では、リトミックの定義、エミール・ジャック＝ダルクローズとリトミックの歴史、日本への導入と幼児教育への活用について概要を話した後、一例として『足じゃんけん』を使ったリトミックのセッションを全員で行なう。次に、クラスを9つのグループに分け、それぞれの学生グループに、即時反応、基礎リズム、音の響き等のリトミックのねらいに即した課題を提供した。残りの時間を使って、提供した「リトミック課題集」により、リトミックの動きをグループで検討し、実際の流れを練習した。提供する「リトミック課題集」については、2014年に論者が作成したが、毎年セッションの振り返りを元に改訂を行っている。リトミック課題の最新の改訂と評価については拙著（小倉2019）を参照願いたい。

続く、演習では、9つのグループを1コマ目に5グループ、2コマ目に4グループに分け、それぞれのグループに割り当てたリトミック課題によるセッションを行った。リトミックのセッションは、1グループについて10分間にまとめるように指示し、セッション終了後に3分で教員による振り返りを行い、優れた点および改善点について述べ、数人の学生からコメントを発表させた。



図1 リトミック・セッションの様子

2019年に行ったリトミック・セッションのスナップ写真を図1に示す。（図1の左端、顔が正面を向く人物は論者）これら演習の内容については、拙著（小倉2017）を参照されたい。

## 2-2. 2020年度の授業内容

2020年度「保育内容B」の授業は、新型コロナウイルス感染症への対応のため、全面オンライン形式での実施となった。オンライン授業の形式は、当初、大学から「オンデマンド型」「リアルタイム型」「混合型」が可能との案内があった（図2）。

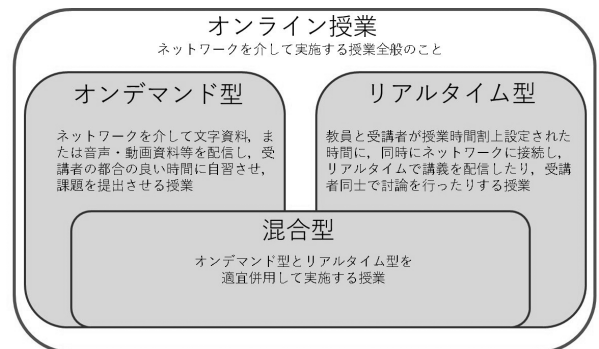


図2 オンライン授業の基本的な考え方

また、オンライン授業用のICTシステムは、授業支援システムの「manaba」、動画等の大容量ファイルの保存・公開用に「Googleドライブ」、リアルタイム授業に使う会議システムとして「Google Meet」が提示された。オンライン授業に「オンデマンド型」「リアルタイム型」「混合型」いずれを使うかについて、大学におけるパソ

コン会議システムを利用した同期型（リアルタイム）・非同期型（オンデマンド）遠隔授業のシステムを試作した佐久本ら（1999）は、学習者側からのニーズを考えた場合、「混合型」の必要性が高い、と述べている。検討の結果、論者が担当する「表現」分野では「混合型」を採用することとした。

授業回数は、学期初めの準備期間を必要としたため、春学期は13回プラス補講期間1回である。前述の通り、「保育内容B」は領域「表現」と領域「言葉」を含む、それぞれ1単位の科目であるため、2020年度は以下表4のコマ数で割り振った。

表4 「保育内容B」2020の領域別コマ数

授業回	1～6回	7～12回	13回
クラスⅠ	表現（6）※	言葉（6）	表現（1／2） 言葉（1／2）
クラスⅡ	言葉（6）	表現（6）	表現（1／2） 言葉（1／2）

※表4の括弧内の数字はコマ数を表す。

授業内容は2019年度と同様「ペープサート・パネルシアター等の教材研究および演習」と「リトミックの演習」の2点で構成する。表5に授業回毎の授業内容を示す。表中の通常文字の内容はオンデマンド型、斜体文字の内容はリアルタイム型のオンライン授業である。

表5 「保育内容B」2020の授業内容

回	内 容
1（7）	ガイダンスと幼稚園教育要領
2（8）	教材（ペープサート等）の制作
3（9）	指導案の作成とリアルタイム授業準備
4（10）	教材を使ったパフォーマンス発表①
5（11）	教材を使ったパフォーマンス発表②
6（12）	リトミックの説明と課題
13	子どもの歌の歩み

### （1）ガイダンスと幼稚園教育要領

ガイダンスでは、オンライン授業の概要と受講方法について説明した。幼稚園教育要領に関して

は、総則および領域「表現」の文言を授業支援システム「manaba」のコンテンツに掲載し、熟読させた。同時に「manaba」の「レポート」に領域「表現」の穴埋め問題を掲げ、学習の確認を行った。

### （2）教材（ペープサート等）の制作

教材制作の目的を説明し、「manaba」のコンテンツに次の内容を掲載した。

#### ①教材の種別

「ペープサート」「紙皿シアター」「紙コップ（カップ）シアター」「指人形」「手袋シアター」「手作り楽器」「紙芝居」「エプロンシアター」について、それぞれ2019年度に学生が制作した例を、写真を含めて紹介し、制作の注意点や製作方法の資料を提示した。

#### ②パフォーマンスのテーマを考える

教材の種別と並行してパフォーマンスのテーマを考えさせた。前述の表3「教材作製の考え方」の「演習のテーマ」がこれに当たる。一例をあげると「自己紹介」「朝の挨拶」「お帰りの挨拶」等々である。既出の主なテーマについては、2019年度の学生の写真を提示し、実際のパフォーマンスの例として、論者が制作したペープサート「トンボのめがね」のパフォーマンス動画（図3）を提示した。



図3 論者のパフォーマンス「トンボのめがね」

ペープサート等の教材を制作することと合わせて、「教材制作のワークシート」を提出させた。ワークシートには制作物の種別・ねらいの他、シ



ナリオや制作のステップについて記述する。

### (3) 指導案の作成とリアルタイム授業準備

ペーパーサート等の教材を制作後、パフォーマンス発表までに指導案を作成・提出させた。指導案には、「対象年齢」「ねらい」「内容」「環境構成」の基本データと実際のパフォーマンスの内容について、時間を追って記入するように指導案記入フォーマットを用意した。具体的な内容は「子どもの活動」「保育者の活動・援助・留意点」である。

### (4) 教材を使ったパフォーマンス発表

パフォーマンスの発表は、Google Meetを使ったリアルタイムの授業形式で行った。2020年度の受講生数は、表4のクラスⅠが44名、クラスⅡが43名であった。パフォーマンス発表は上の各クラスの半数を1コマで実施するべく、発表者1名につき3分間で行った。図4は教員側のディスプレイに表示されるパフォーマンス発表の様子である。



図4 Google Meetを使用したパフォーマンス発表

### (5) リトミックの説明と課題

オンデマンド形式により「manaba」のコンテンツに次の内容を掲載した。

#### ①リトミックについての説明ビデオ

リトミックについての説明を、論者がパワーポイントを使って制作したビデオ、主な内容は、リトミックの定義・リトミックの効用・リトミック

の創始と日本への導入・リトミック課題の主なねらい、である。

#### ②リトミック課題集

毎年、配布している「リトミック課題集」を一部改訂の上、1つのPDFファイル「リトミック課題2020」にまとめてアップロードした。受講生は、この課題集を参照の上、後のレポートを執筆する。

#### ③リトミック・セッションビデオの視聴

2019年度の「保育内容B」におけるパフォーマンスを撮影したビデオのうち、2つの課題によるリトミック・セッションを一部編集してアップロードし、受講生に視聴させた。

#### ④リトミックの課題レポート

リトミック・セッションのビデオを視聴した後、次の内容によるレポートを課した。

1) リトミック課題集について、分かりやすかったか、またどこが分かり難いかを含めて、課題についての意見を記す。2) リトミック・セッションのビデオを視聴し、子どもに楽しさが伝えられた点はどこか、リトミックの楽しさが充分には伝わらなかった点はどこか、改善するには、どのように工夫したら良いか、について記述する。3) リトミックを活用した子どもの表現活動について述べる。

### 2-3. 今年度授業内容の変更点

「2-1. 2019年度の授業内容」と「2-2. 2020年度の授業内容」を比較し、両授業内容の差異を明確にする。

幼稚園教育要領の説明に関しては、2019年度は口頭による説明と領域「表現」の文言を穴埋め問題にしたプリントによる解答確認を行った。対して、2020年度では幼稚園教育要領の領域「表現」部分を提示し、manabaの穴埋め問題の「レポート」を課した。対面授業では、学生に質問することにより、理解度を確認できたが、オンラインでは困難であった。そのため、学生がどの程度理解しているかについて不安を感じたが、事後に「レ

ポート」の採点を整理したところ、正解率が98%であり、オンライン授業による学習効果を得ることができた。

「ペープサート・パネルシアター等の教材研究および演習」について、2019年度は制作に関する説明と1コマの制作時間を経た後、グループ内で発表・評価を実施した。対して2020年度はmanabaのコンテンツ上で説明し、リアルタイム型授業で、短時間ではあるものの、パフォーマンス発表を行った。これらの授業方法の違いが、学習効果にどのような影響を与えるか、次章で検討する。

「リトミックの演習」の授業内容における2019年度と2020年度の違いは、今年度は実際のリトミック・セッションを実施できなかった点である。論者が作成した「リトミック課題集」はmanabaで提示したが、ロール・プレイングによるセッションを経験できなかったことは残念である。この点に関しても、学生のレポートからその影響を明らかにしたい。

### 3. 学生のレポートから授業目的の達成度と理解度を検討する

「保育内容B」の授業内容について、2-3では2019年度と2020年度を比較し、オンライン形式になったことによる差異を明らかにした。オンラインだからできなかった授業内容・方法、対してオンラインだからできたこともあった。これらの変更によって、どのような影響があったかについて、授業目的の達成度と理解度および学習効果の観点から、授業後に課したレポートを検討することにより明らかにする。

#### 3-1. リアルタイム型接続によるペープサート・パネルシアター等のパフォーマンス

「ペープサート・パネルシアター等の教材研究および演習」では、従来のグループによる教材を使ったパフォーマンス発表の代替方法として、リアルタイム型接続による個人発表を行った。こ

の点に関しては、授業終了後のmanaba内のアンケート機能を使って、次の4点の質問項目に回答してもらった。

- ①教材（ペープサートやパネルシアター等）を考案する際、何を参考にしたか
- ②教材を活かせるパフォーマンスになったと思うか
- ③子どもたちの前でパフォーマンスをする際の改善点はどこか
- ④meetの使用について、問題点・不具合等があったか

回答者数84名の結果は以下の通りである。

表6 ①教材を考案する際、何を参考にしたか

選択肢	人数（複数選択）
専門書	11（8%）
雑誌	8（6%）
YouTube等のネット動画	69（51%）
ホームページ	37（28%）
その他	9（7%）

「YouTube等のネット動画」が51%、「ホームページ」の28%を合わせると、79%の学生が教材づくりにネットを参考に行っている。「その他」では「先輩方の実践例、写真」「母が幼稚園教諭をやっていた時の話を聞きました。」「instagramなどのSNSで現役保育士の方の投稿を参考にした。」「絵本」等の記載があった。

表7 ②教材を活かせるパフォーマンスになったか

選択肢	人数
非常にそう思う	26（31%）
そう思う	55（64%）
そう思わない	3（5%）
非常にそう思わない	0

「そう思わない」を選択した3名の理由は、「決められた時間内に終わらなかった」「子どもたちに見やすいようもう少し大きいものをつくればよかった」「保育者の顔が見えるように出し方も工

夫したい」等である。

③子どもたちの前でパフォーマンスをする際の改善点はどこか、の質問については、「子どもを想定したパフォーマンス」「パフォーマンスの内容」「教材について」「パフォーマーの演技方」の4点に回答をまとめる。

#### 1) 子どもを想定したパフォーマンス

「子どもの様子や言葉をひろい、臨機応変にパフォーマンスに取り入れる」「うまく子どもたちの発言を引き出せるように工夫する」「子どもの姿を予想してしっかりと考える」「子どもたちの反応をしっかりと受け止め、コミュニケーションをとりながら進める」「子どもが主役であることを意識する」「年齢に応じた内容のパフォーマンスを選ぶ」「(子どもたちの) 予想しないような返答に対応する」

#### 2) パフォーマンスの内容

「導入とまとめを子どもに合わせて作る」「指導案に書かれていないつなぎの言葉を具体的に考える」「バリエーションがワンパターンであったから途中で飽きてくる子どもが出てくる」「子どもが最後まで楽しめることを目標に教材を考えなければならぬ」「導入であれば本時の活動に沿ったものを行うことが大切」

#### 3) 教材と教材の動きについて

「ペープサートを出すタイミングや、声掛けの仕方を改善する」「貼った動物を動かしたり、曲に合わせてリズムよく変化させる」「もう少しゆっくりと紙皿を回転させる」「紙皿を使ったが、子どもたちからの視点を考えると見づらさが考えられた」「子どもたちが見やすいように位置を工夫する」「大きく教材を作るべきだと感じた」「模造紙に歌詞を書いた紙を用意する」

#### 4) パフォーマーの演技方

「笑顔で自分自身がもっと楽しんでパフォーマンスし、子どもたちに楽しさを伝えられるようにしたい」「笑顔で楽しく、堂々とした姿勢で」「リラックスしてパフォーマンスしたい」「歌に子どもたちを引き込むように表情や身振りにも注意し

て行うこと」「聞こえやすいように大きな声で歌う」「ゆっくり・はっきりと伝えることや子どもたちの関心を集めるような問いかけや言葉かけを増やす」「強弱や緩急をつけることで子供達もより歌に気持ちをのせやすくなる」「恥ずかしがらない」「物語の登場人物ごとに声色を変えたり、物語の展開に合わせてスピードを変えたりする」「声の抑揚やボリュームに変化をつけること」

④meetの使用について、問題点・不具合等があったか、の質問に対しては、回答した74名中、接続に問題点・不具合がなかったが65名、問題有りが9名であった。問題有りのコメントでは、ネットの接続関係で次の意見があった。「パソコンの不具合により～授業を予定通り受けることができず～」「声が途中で止まってしまったり、動きがカタカタ～」「ビデオと音声はずれてしまう」「二人が同時に話すと聞こえづらい～」「パフォーマンスをする際に、～時間差があったり、本当にこの説明で伝わっているのか不安」また、リアルタイムのネット接続の特性に関連して次のコメントがあった。「～反応がなくて寂しかった。同級生から見ての感想も知りたく、もう少し学生同士で意見を言い合いたかった。」「meetでは双方向のやりとりが難しいので限界があると感じました」

### 3-2. オンデマンド型によるリトミックの授業

リトミックの内容については、従来、準備と練習に1コマ、演習に2コマを使って指導した。「リトミックの演習」では「リトミック課題集」に掲載した18の課題を9グループに割り振り、2コマですべての課題によるセッションを実施した。2020年度は表5の通り、リトミックの内容はオンデマンド型による1コマのみである。リトミックのmanabaコンテンツの内容は2-2(5)の通りである。従来との大きな違いは、ロール・プレイングによるセッションを行えなかったことである。今年度のリトミック授業に関する学生へのアンケート結果とコメントを以下に掲載する。授業終了後のmanaba内のアンケート機能を使って、

次の3点の質問項目に回答してもらった。

- ①リトミックの定義について理解できたと思いますか？
- ②リトミック課題集「リトミック課題2020」について、自身で活用（使用）したいと思うセッションがあれば、下に課題番号を記してください。
- ③上のセッションを活用したいと思う理由があれば、記してください。

また、すべての授業の最後に「リトミックに関するレポート」を課した。レポートの内容は「リトミック課題集」についての意見と、昨年度のセッションを記録したビデオを視聴しての感想を求めるものである。

表8 ①リトミックの定義について理解できたか

選択肢	人数
非常にそう思う	31 (37%)
そう思う	53 (63%)
そう思わない	0 (0%)
非常にそう思わない	0 (0%)

表9 ②活用したいと思うセッション

SN*	選択数	SN*	選択数
1-1	17	6-1	5
1-2	8	6-2	10
2-1	6	7-1	3
2-2	12	7-2	5
3-1	6	8-1	6
3-2	14	8-2	11
4-1	2	9-1	5
4-2	11	9-2	5
5-1	6		
5-2	9		

※SN=リトミック課題のセッション番号

各セッションの内容については、小倉（2017, 2018）を参照願いたい。

③上のセッションを活用したいと思う理由については、選択数が多いセッションから3つ、少ないセッションから2つを取り上げ、学生のコメン

トを掲載する。

[選択数が多いセッション]

1) 1-1. 『おちたおちた』「いろんな場面で使いやすいリトミック であると感じた。ちょっとした隙間時間でもでき、子どもにも分かりやすく取り組みやすい内容である」「制作活動などの前に行えば話を聞いてもらえることに繋がるので、話を聞いてほしいときの導入として行いたい」「私も保育園でやっていて楽しかったし簡単だったので子どもたちにその楽しさを味わってもらいたいから」

2) 3-2. 『こいぬのビンゴ』

「子どもの様子に合わせて難易度を調節でき、どの年齢の子どもにも満足のいくリトミック活動になると考えたから」「曲の周知性が高く、テンポも覚えやすい為活動後も子どもたち同士でできると思うから」「ゲーム性も取り入れながら活用することができるため」「スピードを速くすることで、できなくなる幼児が出てくると思うが、そこに面白さがあると思い、選出した」「小学生の時、授業内で扱って楽しかった記憶があるため」

3) 2-2. 『歌とボディ・パーカッション』

「リズム遊びを楽しむ活動を通して子供たちが音楽の力だけでなく、協調性や集中力を養ったり自己表現の機会を得て自分や他者を認めるきっかけになると感じたため」「多くの子どもが知っている歌であり、子ども達が自由に身体を叩いたり、ポーズを決められて自由に表現できると思った」「子どもたちが、音がどうやったら鳴るかなど考えながら遊ぶことができるので活用したい」

[選択数が少ないセッション]

1) 4-1. 『暗い「サンタクロース」』

「子どもたちの歌える曲や知っている曲などで行うことで、暗くなったり明るくなったりする音の変化に子どもたちが楽しめると思うから。一つの曲で楽しみを変えられることに、このセッションを見て気が付いた」「短調の歌を歌うことはあまりないと思うので、不思議な感覚を味わえると思ったから」



## 2) 7-1. 『お茶をのみにきてください』

「子ども同士がふれあいながら楽しめるセッションのバリエーションを増やし、実際に活用したいと考えたため」「子どもたちがいろんな子と関わる機会が生まれ、楽しみながらも普段あまりかかわりのない子ともかかわる機会を作ることが出来ると思ったから」

## 4. 検討結果とまとめ

本年度「保育内容B」の授業は、新型コロナウイルス感染症への対応のため、全面オンライン形式での実施となった。そのためロール・プレイング形式の演習と自作教材を使ったグループによるパフォーマンス発表は行えなかった。さらに学年始めにはオンライン授業の準備期間が必要であったため、授業コマ数を縮小せざるをえなかった。そこで、授業内容・方法について、今年度変更した点を整理するとともに、学生のレポートとアンケートから授業目標の達成度と学習効果への影響を明らかにすることを試みた。

### 4-1. 幼稚園教育要領の理解

幼稚園教育要領については対面授業による説明は行わず、manabaに領域「表現」の文言を提示し、穴埋め問題の「レポート」を課した。2-3で述べたように、正解率が98%であり、オンデマンド形式による学習効果は得られたものと考えられる。

### 4-2. 教材（ペープサート等）の制作とパフォーマンス発表のアンケートとコメントより

今年度はmanabaのコンテンツにペープサートやパネルシアター等にかかわる制作の考え方やプロセスを掲載し、昨年度の制作例と論者のパフォーマンス例を写真とビデオで提示した。その後、Google Meetを使ったリアルタイムの授業形式で教材を使ったパフォーマンス発表を行った。この発表に関するアンケートでは、教材を活かせるパフォーマンスになったか、の問いに対し「非

常にそう思う」と「そう思う」を合わせると95%で、学生が製作のプロセスをよく理解したことが推察できる。また、教材を考案する際、何を参考にしたか、の問いには「YouTube等のネット動画」と「ホームページ」を合わせると79%の高い回答率であり、授業で対面の説明を行えなかった分、情報収集をネットに依存する傾向が高くなったのではないかと。一方、記述式のコメントでは、「子どもの様子や言葉をひろい、臨機応変にパフォーマンスに取り入れる」や「子どもが主役であることを意識する」等、ロール・プレイングの演習ができない中で、子どもたちがいることを意識したパフォーマンスを工夫したことが読み取れる。

### 4-3. オンデマンド型リトミック授業のアンケートとコメントより

リトミック関連の授業について、今年度はロール・プレイングによるセッションを行えなかった。オンデマンド型による1コマの授業コンテンツでは、リトミックについての説明とリトミック課題集の提示および昨年度のリトミック・セッションを録画したビデオの視聴を含めた。

始めに、リトミックについての説明に関するアンケートでは、リトミックの定義について理解できたか、の問いに対して、「非常にそう思う」が37%、「そう思う」が63%であった。両者を合わせて100%ではあるものの、「非常にそう思う」が「そう思う」より回答者が少ないため、リトミックに関する説明のコンテンツが、学生にとって充分理解しやすいものではなかったことがうかがえる。次回への課題である。

受講生に18のリトミック課題集を提示し、閲覧後のコメントを求めたが、いずれも丁寧な意見が提出された。『歌とボディー・パーカッション』に対するコメントでは「リズム遊びを楽しむ活動通して～中略～協調性や集中力を養ったり自己表現の機会を得て～」、『お茶をのみにきてください』では「子ども同士がふれあいながら楽しみ

るセッション～」「～普段あまりかかわりのない子ともかかわる機会を作ることが出来る～」等の意見があった。前者では、リトミックのリズム活動に集中することで、幼稚園教育要領（2017）の「豊かな感性と表現」を育む可能性があることを感じ取ったコメントであると考え。また、後者は、『お茶をのみに～』のリトミック課題が、要領の「協同性」にある、友達と関わる中で互いの思いや考えなどを共有することに気付いた発言であった。

#### 4-4. ネット接続の関連

オンライン授業のうち、とりわけGoogle Meetを使ったリアルタイム型接続の際に、不具合や問題点が発生した。パソコンや通信環境の影響による不具合、例えば「パソコンの不具合により～」「声が途中で止まってしまったり～」等は、アンケート回答者74名中4名であり、当初の予測よりは少なかった。また、Meet他のビデオ会議ツールの特性として、音声や映像が遅れる、複数人が同時に発言できないことが授業に影響を与えたことは否めない。受講生からは「時間差があり、本当にこの説明で伝わっているのか不安」「反応がなくて寂しかった」「双方向のやりとりが難しいので限界がある」等のコメントがあった。

本学では、4月8日、学長より春学期の授業について、開始日を5月14日とし、すべてオンラインで実施する旨、通知された。「保育内容B」は従来より、ロール・プレイング形式の演習を含む科目であったため、内容および授業方法について、大きく変更せざるをえなかった。主な変更点は、ペープサートやパネルシアター等のグループによるパフォーマンスを、meetのリアルタイム接続を使ったオンライン授業に変えたこと。そして、リトミックの授業に関しては、ロール・プレイング形式のセッションを取り止め、昨年度の受講生のセッションを録画したビデオの視聴とその振り返りの2点である。その結果、オンデマンド形式のコンテンツによる学生の理解は得られたも

の、リアルタイム形式の演習では、十分な学習効果が得られなかった。受講生のコメントに「同級生から見ての感想も知りたく、もう少し学生同士で意見を言い合いたかった」との意見があり、リアルタイム形式の授業運営について、さらに検討し、改善することが今後の課題である。

#### 謝辞

インタビューに協力いただいた受講生に、心より感謝する。

#### 引用文献

- 文部科学省. 2017. 幼稚園教育要領〈平成29年告示〉. フレーベル館. p.29～30
- 厚生労働省. 2017. 保育所保育指針〈平成29年告示〉. フレーベル館. p.20～21
- 佐久本 功達他5名. 1999. 「パソコン会議システム利用した同期型・非同期型遠隔授業システムの設計について」. 日本科学教育学会研究会研究報告14（1）. p.45～48
- 小倉 隆一郎. 2018. 「リトミック演習課題の作成と試用—保育内容「表現」の授業改善に向けて—」. 文教大学教育学部紀要52号. p.97～105
- 小倉 隆一郎. 2017. 「保育内容「表現」におけるリトミックの実践—授業改善に向けての振り返り—」. 文教大学教育学部紀要51号. p.297～305

#### 参考文献

- リトミック演習課題の作成に使用した参考書
- 板野 平. 2001. 『ダルクローズ教育法によるリトミックコーナー』. チャイルド本社
- 神原 雅之. 2006. 『リズム&ゲームにどっぷりリトミック77選』. 明治図書
- 石丸 由理. 2011. 『リトミック百科』. ひかりのくに
- manaba マニュアル. [https://bunkyo-u.manaba.jp/ct/doc\\_teacher](https://bunkyo-u.manaba.jp/ct/doc_teacher). 2020/10/20