

保育・教職課程所属の学生が考える運動遊びの傾向 について：第2報 学生の分析からの検討

著者	小山内 弘和
雑誌名	川口短大紀要
巻	33
ページ	145-152
発行年	2019-12-25
URL	http://id.nii.ac.jp/1354/00001280/



保育・教職課程所属の学生が考える 運動遊びの傾向について

— 第2報 学生の分析からの検討 —

小山内 弘 和

I. はじめに

2017年3月31日に幼稚園教育要領，保育所保育指針，幼保連携型認定こども園教育・保育要領が改訂された。それとともに，幼児期の終わりまでに育って欲しい10の姿が示された。その一つとして「健康な心と体を育む」がある。ここでは，十分な身体活動を通して，様々なことに気づき，獲得していくことも，育ってほしい姿の一つとして求められている¹⁾。

子どもの体や身体活動のための環境においては，時間，空間，仲間の「三間」の減少などの社会変化に伴い体力・運動能力の低下や二極化など様々な問題が提起されている^{2, 3, 4)}。健康な体を育むために身体活動が必要である事は周知の事実である。子どもにとっての身体活動は運動遊びが中心となってくる。子どもの運動遊びでは，「三間」の問題を考慮すると，子どもが多くの時間を過ごす幼稚園，保育所やこども園が，実践の機会を作りやすい環境として重要な場になる。そして，保育者は，その環境において機会を作り出すことができる存在として重要で有り，その意識が子どもの体を育む鍵となると考える。

保育現場での運動の重要性が考えられる中で，現在，保育者を志望する学生もまた，「三間」や運動機会の減少などの環境変化の中で生活してきた^{2, 3)}。筆者は，保育者を志望する学生の運動遊びに対する意識を調査することを目的に，学生が作成した運動遊びの資料の分析からその傾向を検討した。その結果，運動遊びの作成は，集団で簡単かつ単純な遊びの記入が多いことが明らかになった。また，様々な社会変化の中で生活してきたものの，保育者の視点を持ちながら保育現場で実践可能な運動遊びを作成する意識を持ち合わせているものと推察された⁵⁾。しかし，先行研究では，筆者のみで運動遊びの資料の分析を行った。そのため，作成者の意図した動作の全てを抽出できなかった可能性があり，分析および研究の限界がみられた。

そこで，本研究では，保育・教職課程に所属する学生が作成した運動遊びの資料を作成者が分析し，その傾向を再検討することを目的とした。今回の研究においては，作成者自身による分析

により、意図する内容がより詳細に抽出されることが考えられる。

Ⅱ. 方法

① 対象

本研究は、2014年度および2017年度に体育の授業を受講した学生が作成した運動遊びの資料を使用して行った。2014年度のデータは、先行研究⁵⁾を基に155例(155名)を対象とした。2017年度のデータは、138名の学生が作成・提出した運動遊びの資料を対象とした。学生は最大3枚の資料を作成・提出した。

② 運動遊びの資料作成について

運動遊びの資料は、先行研究⁵⁾と同様に、体育の授業の課題とし授業終了時に配布し、後日回収した。記入内容は、2014年度は、タイトル、目的、必要な環境(広さ、遊具、用具等)・やり方、2017年度は、タイトル、ねらい、方法(必要な遊具、用具等を含む)とした。運動遊びの内容(やり方、方法)の記入については、2017年度も先行研究⁵⁾と同様に、授業内での活動等にこだわらず、自分の体験や記憶にあるもの、調べたものやオリジナルのものなどを記入するよう指示した。記入方法については、記入例を示すとともに注意事項を伝えた。さらに、他の人が資料を閲覧した際に、実践できるような記入を心がけるように指導した。

運動遊びの資料の研究利用については、口頭で説明し、同意が得られた学生のみ資料を提出させた。アンケート資料の研究利用については、口頭で説明の後、書面での回答を求め、同意が得られたもののみを対象とした。2017年度の結果の分析は、全ての説明に同意が得られると共に、運動遊びの資料を作成・提出し、かつ、「運動遊びの資料作成にあたってのアンケート」(表

表1 運動遊びの資料作成にあたってのアンケート

◎資料(1)について

質問1. 運動遊びに参加する人の人数を教えてください。 **1. 1人、 2. 複数**

質問2. 運動遊びで使用する物品の有無について教えてください **1. 有、 2. 無**

質問3. この遊びで幼児期に遊んだことがありますか? **YES・NO**

質問4. この運動遊びに含まれている「動き」に当てはまる番号、**全てに○をしてください。**

1	立つ	10	歩く	19	持つ	28	渡す	37	座る
2	起きる	11	走る	20	支える	29	積む	38	寝転ぶ
3	回る	12	はねる	21	運ぶ	30	掘る	39	転がる
4	組む	13	滑る	22	押す	31	振る	40	下りる
5	渡る	14	跳ぶ	23	押さえる	32	投げる	41	よける
6	ぶら下がる	15	登る	24	こぐ	33	打つ	42	転がす
7	逆立ちする	16	はう	25	つかむ	34	蹴る		
8	乗る	17	くぐる	26	当てる	35	引く		
9	浮く	18	泳ぐ	27	捕る	36	倒す		

1) に回答し、全ての記述に欠損がない 401 例を対象とした。

③ 分析

2017 年度の資料の分析は、筆者が行った先行研究のデータ分析⁵⁾を元に作成した「運動遊びの資料作成にあたってのアンケート」(表 1)を、作成者である学生本人が回答することにより行った。アンケートでは、先行研究と同様に、運動遊びに参加する人数(1人 or 複数)、使用物品の有無と遊びに含まれている動きについて回答させた。また、記入した運動遊びの経験の有無についても、新たな質問として回答させた。遊びに含まれている動きは、中村らが提唱する 36 の動き²⁾と、幼児期運動指針⁴⁾で提示されている 28 の動きの例から、重複するものを除いた 42 の動き(表 2)とし、当てはまるもの全てを選択させた。

2014 年度のデータは、筆者が分析し先行研究で得られた参加人数や用具の有無のデータ⁵⁾と、運動遊びに含まれている 36 の動きに加えて、本研究の 42 の動きを筆者が抽出したものをを用いた。

表 2 分析の対象とした 42 の動き

○バランスを取る動き	○移動する動き	○用具などを操作する動き
立つ	走る	つかむ
座る	歩く	持つ
回る	よける	運ぶ
組む	跳ぶ	捕る
浮く	はねる	当てる
起きる	くぐる	支える
寝転ぶ	登る	押す
乗る	はう	投げる
渡る	滑る	引く
転がる	下りる	転がす
ぶら下がる	泳ぐ	押さえる
逆立ちする		振る
		蹴る
		掘る
		倒す
		こぐ
		打つ
		積む
		渡す

2017年度の結果は、2014年度と同様に、参加人数、使用する物品の有無については、その数（例）と出現率（%）を求めた。また、新たな質問項目である経験の有無についても同様の分析を行った。資料に含まれる動きについては、抽出されたそれぞれの動きの数（例）と出現率（%）を求めた。また、1つの運動遊びの資料に含まれる動きの種類数（個）とその種類数の対象資料数に対する出現率（%）も求めた。

統計処理は、参加人数、使用する物品の有無と動きの比較は、 χ^2 乗検定（SPSS 10.0 for Windows, IBM）にて検討した。p<0.05により有意とした。

Ⅲ. 結 果

表3は、2017年度と2014年度の運動遊びへの参加人数、用具の有無と経験の有無（2017年度のみ）について示した表である。

2017年度は、運動遊びへの参加人数が、1人が8名で2.0%、複数が393例で98.0%であった。用具の有無は、用具有が234例で58.4%、用具無が167例で41.6%であった。記入した運動遊びの経験の有無については、経験有が278例で69.3%、経験なしが123例で30.7%であった。2017年度と2014年度の比較においては、参加人数および用具の有無で有意な差（p<0.05）が見られた。

表3 運動遊びへの参加人数、用具の有無、経験について

			2017 (n=401)	2014 (n=155)
参加人数	1人	数（例）	8	13
		出現率（%）	2	8.4
	複数	数（例）	393	142
		出現率（%）	98	91.6
用具	有	数（例）	234	41
		出現率（%）	58.4	26.5
	無	数（例）	167	114
		出現率（%）	41.6	73.5
経験	有	数（例）	278	/
		出現率（%）	69.3	
	無	数（例）	123	
		出現率（%）	30.7	

表4は、2017年度と2014年度の運動遊びの資料から抽出された動きの数とその出現率を示した表である。

表4 抽出された動きの例数と出現率

	動き		2017年度			2014年度			順位変動	
			数(例)	出現率(%)	出現率順位	数(例)	出現率(%)	出現率順位		
1	走る	L	303	75.6	1	102	65.8	1	-	*
2	歩く	L	282	70.3	2	25	16.1	5	↑	*
3	立つ	S	265	66.1	3	11	7.1	9	↑	*
4	よける	L	135	33.7	4	69	44.5	2	↓	*
5	つかむ	M	122	30.4	5	28	18.1	4	↓	*
6	持つ	M	108	26.9	6	4	2.6	16	↑	*
7	座る	S	83	20.7	7	6	3.9	14	↑	*
8	回る	S	80	20	8	2	1.3	21	↑	*
9	組む	S	74	18.5	9	5	3.2	15	↑	*
10	跳ぶ	L	65	16.2	10	3	1.9	18	↑	*
11	運ぶ	M	62	15.5	11	1	0.6	25	↑	*
12	捕る	M	61	15.2	12	13	8.4	6	↓	*
13	はねる	L	53	13.2	13	10	6.5	10	↓	*
14	渡す	M	53	13.2	13	1	0.6	25	↑	*
15	起きる	S	36	9	15	0	0	-	↑	*
16	当てる	M	34	8.5	16	9	5.8	11	↓	N.S
17	くぐる	L	27	6.7	17	3	1.9	18	↑	*
18	寝転ぶ	S	27	6.7	17	7	4.5	12	↓	*
19	登る	L	26	6.5	19	4	2.6	16	↓	N.S
20	支える	M	25	6.2	20	1	0.6	25	↑	*
21	乗る	S	22	5.5	21	0	0	-	↑	*
22	はう	L	22	5.5	21	0	0	-	↑	*
23	押す	M	22	5.5	21	3	1.9	18	↓	N.S
24	投げる	M	22	5.5	21	13	8.4	6	↓	N.S
25	渡る	S	20	5	25	2	1.3	21	↓	*
26	引く	M	19	4.7	26	13	8.4	6	↓	N.S
27	転がる	S	18	4.5	27	0	0	-	↑	*
28	転がす	M	17	4.2	28	1	0.6	25	↑	*
29	押さえる	M	14	3.5	29	1	0.6	25	↓	N.S
30	振る	M	10	2.5	30	2	1.3	21	↓	N.S
31	滑る	L	9	2.2	31	0	0	-	↑	N.S
32	蹴る	M	9	2.2	31	7	4.5	12	↓	N.S
33	下りる	L	8	2	33	31	20	3	↓	N.S
34	ぶら下がる	S	6	1.5	34	0	0	-	↑	N.S
35	掘る	M	4	1	35	0	0	-	↑	N.S
36	倒す	M	4	1	35	0	0	-	↑	N.S
37	泳ぐ	L	2	0.5	37	0	0	-	↑	N.S
38	打つ	M	1	0.2	38	2	0	21	↑	N.S
39	逆立ちする	S	1	0.2	38	0	0	-	↑	N.S
40	こぐ	M	1	0.2	38	0	0	-	↓	N.S
41	浮く	S	0	0	-	0	0	-	↑	N.S
42	積む	M	0	0	-	0	0	-	↑	N.S

* p < 0.05

※斜体は各年度の出現数および出現率が1位から10位のもの

※順位変動は2014年度からの変動

2017年度の作成者がアンケートで回答した分析においては、出現した動きで最も多かったのは「走る」で303例、75.6%であった。それに続いて、「歩く」が282例、70.3%、「立つ」が265例、66.1%であり、3つの動作は全資料の半数以上の資料から抽出された。一方、「浮く」と「積む」の動作は抽出されなかった。

2017年度と2014年度の抽出された動きの例数および出現率の比較においては、両年ともに「走る」が最も多く、出現率からみた順位は1位であった。一方、他の動きの順位は2014年度から2017年度ですべて変化していた。2017年度に出現率が1位から10位の動きのうち、2014年度も1位から10位であった動きは半数の5個であった。2017年度と2014年度の比較では「走る」を含む23の動きで有意な変化 ($p < 0.05$) が見られた。また、2014年度に抽出されなかった「起きる」、「乗る」、「はう」等の13の動きは、2017年度の資料の分析では、上述した「浮く」と「積む」以外の11の動きが抽出された。

表5は、作成された運動遊びの1資料に含まれる動きの種類数(例)とその出現率(%)を示した表である。

表5 1資料に含まれる動きの種類数とその出現率

動きの種類数(個)	2017 (n=401)		2014 (n=155)	
	数(例)	出現率(%)	数(例)	出現率(%)
0	0	0	1	0.6
1	21	5.2	30	19.4
2	23	5.7	71	45.8
3	64	16	31	20
4	63	15.7	19	12.3
5	70	17.5	3	1.9
6	44	11	/	/
7	38	9.5		
8	26	6.5		
9	20	5		
10	14	3.5		
11	7	1.7		
12	3	0.7		
13	2	0.5		
14	1	0.2		
15	1	0.2		
16	3	0.7		
17	1	0.2		
平均	5.4個			

2017年度は、1資料に含まれる動きでもっとも出現率が高かったのは、動きの種類数が5個の70例、17.5%であった。次いで、3個の64例、16.0%であった。1資料に含まれる動きの数が最も多かったのは17個で1例、0.2%であった。2014年度の分析で最も出現率が高かったのは、動きの種類数が2個で71例、45.8%であった。なお、2017年度の分析では、動きの種類数が2個は23例で5.7%であった。

IV. 考 察

本研究では、保育者養成大学の学生が作成した運動遊びの資料を、作成者の学生が分析し、運動遊びの傾向を再検討することを目的とした。

運動遊びへの参加人数では、2017年度と2014年度とも複数での活動が90%を超える結果であった。これは、先行研究⁵⁾と同様の結果であり、本学学生が運動遊びの資料を作成するにあたり、集団を対象に展開することを想定して記入していると推察される。このことから、参加人数は分析方法に関わらず複数での活動を記入する傾向が強いことが明らかとなった。

使用物品の有無については、2017年度で2014年度より用具を使う割合高くなっていた。また、2017年度の経験の有無において、約70%の学生が経験した運動遊びを記入していた。これは、2017年度の学生が、これまでの遊びの経験の中で、用具を用いた運動が行う頻度が高かった、また、印象に強く残っていることから、多くの学生が用具有の運動遊びを記入した可能性が考えられる。使用物品の有無や運動遊びの経験については、今回の結果からその傾向を明確にすることができず、今後、更なる検討が必要である。

運動遊びの資料に含まれている動きについては、「走る」、「歩く」、「立つ」といった基本的な動作が全体の60%以上の資料で記入されていた。特に、「歩く」と「立つ」は2014年度と比較して明らかな変化が観察された。2014年度は筆者のみで分析し、資料に記載されているもの、または、明らかに含まれている主な活動の動きのみを抽出した。2017年度のアンケートでは、資料への記載の有無にかかわらず、作成者が含まれているものを抽出している。また、アンケートで動きを選択肢として提示したことから、多様な動きを考えることが可能となり、運動遊びのメインとなる動きのみではなく、全体を通して含まれている動きも抽出されたことが考えられる。これは、作成者の意図をより詳細に汲み取り、比較的多くの動きを抽出することが可能となったものと推測される。この影響は、1資料に含まれる動きの種類数にも反映されていると考えられ、その結果として動きの種類数が増加したことが示唆される。幼児期の動きにおいては、多様な動きを取り入れた運動遊びを行うことが重要であるとされている^{3, 4)}。これらのことから、学生の作成した運動遊びは、子どもの健康な体を育むために有用なものとなり得る可能性を示唆

する。

2017年度の分析結果からは、先行研究のような傾向⁵⁾を導き出すことはできなかった。これは、作成者が分析することにより運動遊び全体を通した動きを抽出することが可能となったものの、その遊びの中心となる動きが明確にできなかったことが原因である可能性が考えられる。また、経験が資料作成に影響を与えている可能性は否定できず、今回の研究のみでは明らかにできない。これらのことから、今後、作成者の分析の中で運動遊びの中心となる動きを明らかにするとともに、より多くのデータを収集、分析することが重要であり、引き続き検討が必要である。

V. まとめ

本研究では、保育・教職課程所属の学生が作成した運動遊びの資料を、作成者である学生自身が分析することで、運動遊びについて再検討することを目的に行った。その結果、運動遊びの動きの抽出では、作成者がアンケートに回答することにより、運動遊び全体を通した詳細な分析ができ、多くの動きを抽出することが可能であることが示唆された。一方、本研究でのアンケートでは、参加人数における傾向は明確になったものの、抽出される動きにおいては、中心としたい動きが明確にならないことから、運動遊びの傾向を明確にすることはできなかった。このことから、今後、中心となる動きを明確にする方法を検討するとともに、多くの資料を分析し検討することが必要と考えられた。

参考文献及び図書

- 1) 武藤隆, 幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿, 東洋館出版社, 2018
- 2) 中村和彦, 運動神経が良くなる本, マキノ出版, 2012
- 3) 静岡産業大学, 運動が体と心の動きを高める スポーツ保育ガイドブック～文部科学省幼児期運動指針に沿って～, 静岡新聞社, 2014
- 4) 文部科学省, 幼児期運動指針ガイドブック, サンライフ企画, 2013
- 5) 小山内弘和, 保育・教職課程所属の学生が考える運動遊びの傾向について, 川口短大紀要 第31号, pp.85-92, 2017

(提出日 2019年9月26日)