

「遊び」の探究による保育理解

—「保育内容総論」における泥団子作りから—

Understanding childcare through exploration of “play” :From Making Mud Dumplings in “General Theory of Childcare Contents”

本 岡 美保子

MOTOOKA Mihoko

キーワード：保育内容総論・遊び・テキストマイニング

1. はじめに

新型コロナウイルスの世界的な広がりを受け、2020年3月には、全国の学校において一斉休校が実施された。この休校期間が終了した後も、感染防止のために学校行事が中止されるなど、子どもたちの学校生活に大きな影を落とした。2023年現在、大学1年生として入学した学生の多くは、この全国一斉休校の期間に中学校を卒業した世代である。中学校の卒業式も高校の入学式も経験することなく高校生活がスタートし、文化祭や修学旅行といった、本来であれば多くの実践的な学びを得るはずの機会を奪われて、もしくは、ごく限られた範囲での実施に縮小されて、高校生活を終えてしまった。人生で最も多感な時期をコロナ禍で過ごした影響は計り知れず、実践的な学びの少なさによって「意思疎通」や「協調性」「自己表現力」といったコミュニケーション能力の育ちが十分でないことが懸念されている（平野、2023）。

コミュニケーション能力の育ちと関連して、他者との親密な関係を築くことに対する困難さを抱えている可能性も否めない。2022年に中高生に対して行った調査（中山、2022）によれば、SMSなどを利用した直接会うことのない交友関係が生まれる一方で、悩みの相談相手は友達であると回答した高校生の割合が10年前に比べて20%近く減少していた。コロナ禍だけが理由とは言いきれないが、他者との直接的なコミュニケーションによって親密な関係を築いていくことは、2023年現在の大学1年生が抱える課題である可能性があると考えられる。

とりわけ、小学校教諭や幼稚園教諭、保育士をめざす学生にとって、コミュニケーションや他者との関係構築は、将来の職業スキルとも関連する。これからの教員に求められる資質能力として、コミュニケーション力や連携・協働できる力が挙げられており（中央教育審議会答申、2012）、子どもとの関係はもちろんのこと、同僚や地域の方との関係を構築することが必要不可欠だからである。コミュニケーション能力の向上のためには、平野（2023）によってコミュニケーション能力不足の原因とされている実践的な学びを、教員及び保育士養成課程において積極的に取り入れていくことが重要であるだろう。そこで筆者は、小学校教諭や幼稚園教諭、保育士をめざす本学の子ども発達教育学科の1年生のほとんどが履修する「保育内容総論」の授業に着目した。

「保育内容総論」は、保育士資格を取得するための必修科目であり、保育内容の基本的な考え方を、子どもの発達や実態に即し、具体的な保育の過程につなげて理解することがめざされている演習科目である（全国保育士養成協議会、2018）。具体的な保育の過程とは、計画・実践・記録・省察・評価・改善のことであり、こうした過程を通して保育がなされていくことを具体的に理解することで、保

育内容をどう捉えてどう実践していくのかという見通しが持てるようになると考えられる。とりわけ保育の場合は、あらかじめ作られた計画通りに進めていくよりも、その時の子どもの姿やつぶやきを重視し、実践後の省察をもとに柔軟に計画を変更しながら進めていくことが大切である。こうした考え方によって作られていくカリキュラムはエマージェントカリキュラムと呼ばれ、近年の保育や保育士養成教育の中でも注目されている。

エマージェントカリキュラムは、アメリカにおいて子どもの活動を観察し、省察して日々の計画を立てるという立場に立つ保育・幼児教育の伝統に支えられて発展してきたものであり、1990年代においてレッジョ・エミリア・アプローチの影響をうけて再興された（相田，2019）。学び手を観察し、そこで捉えたものを省察することによって次のカリキュラムを計画することは、幼児教育のみならず、初等・中等・高等教育においても重視されるべき視点であり（相田，2019）、将来カリキュラムを編成することになる、教員及び保育士養成課程で学ぶ学生への教育において導入することにも意義があると考ええる。こうしたことから筆者は、エマージェントカリキュラムを念頭に置いて「保育内容総論」の授業を行うことで、「保育内容総論」の目的である保育内容の基本的な考え方を、具体的な保育の過程につなげて理解させることができるのではないかと考えた。その際に、実践的な学びということが、一つのキーワードとなることは、前述の通りである。

これまで「保育内容総論」の授業においては、学生が多様な室内遊びを体験することで、子どもの遊びと「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」との関連を見出し、子ども理解につなげていることが明らかにされている（佐藤，2022）。しかしこの研究は、授業者があらかじめ計画したシラバスに則ったものであり、保育そのものの考え方の理解についても検討されていない。エマージェントカリキュラムの考え方にもとづいて、学生の声聴きながら柔軟に計画を変更して「遊び」を取り入れることで、子ども理解が深まるだけでなく、保育そのものの考え方を体験的に学ぶことができるのではないだろうか。こうした学びを通して、2023年現在の大学教育の課題とも言える、他者とのコミュニケーションを学ぶ実践的な学びを実現させることができると考えて構想したが、本報告で取り上げる2023年の「保育内容総論」の授業である。この授業ではエマージェントカリキュラムの考え方にもとづいて、学生の姿を観察しながら柔軟に計画を変更することで意欲を引き出し、学生のやってみたいという声をもとに「遊び」を探究し、泥団子作りも行った。

以上より本報告は、エマージェントカリキュラムの考え方をもとに「保育内容総論」において実践的な学びによる「遊び」の探究を取り入れたことが、子どもの育ちや保育に対する理解にどうつながったのかを報告するとともに、将来、教育・保育に携わろうとする学生の学びのあり方を提示することを目的とする。

2. 方法

まず、2023年度用に作成した「保育内容総論」の授業計画と、そこからの変更点を挙げる。その上で、実際の泥団子作りの授業の様子を報告する。次に授業後に実施した質問紙調査の自由記述欄の内容を分析し、本時の目的であった、「遊び」によって育つものは何かを、学生がどう捉えたのか考察する。また感想欄の分析をもとに、実践的な学びとは、学生にとってどのようなものだったのかを考察する。最後に、こうした実践的な学びが保育理解にどうつながったのか、さらには「保育内容総論」及び、将来、教育・保育に携わろうとする学生の学びのあり方についての見解を述べる。

質問紙調査の分析には、KH Coder（樋口，2014）を使用する。KH Coderは、テキストマイニングのための分析ソフトである。テキストマイニングとは、テキスト型のデータを分析する方法で、コンピューターによってデータから自動的に言葉を取り出し、さまざまな統計的手法を用いた

探索的な分析を行うものである（樋口，2014）。KH Coder で表示させる共起ネットワークは，頻出語同士の関連が線によって表され，関連が強いほど太い線で表される。また，頻出語ほど大きな円として描かれる。KH Coder を用いてテキストマイニングを行うことで，記述された言葉の頻出度合いやバラエティー，言葉同士の関連性などを視覚的に捉えることができるため，大まかなクラス全体の傾向や，学生の「遊び」に対する思考の深まりがわかると考えた。なお，関連性が視覚的に捉えやすいように，共起ネットワークは最小スパニング・ツリーだけを描画することで，よりシンプルな表示にした。

3. 「保育内容総論」2023 年度授業計画とその変更点

2023 年「保育内容総論」の授業計画は，表 1 の通りである。

表 1. 授業計画

| | | | |
|-------|-------------------------------|--------|-----------------------|
| 第 1 回 | 授業の概要・目的・計画の説明 園生活のイメージの共有 | 第 8 回 | 子どもの主体性を育むために |
| | | 第 9 回 | 環境を通して行う保育を考える |
| 第 2 回 | 子ども視点で理解する保育内容 | 第 10 回 | 個と集団の育ちに対する理解 |
| 第 3 回 | 法令における保育内容の考え方 | 第 11 回 | 家庭や地域との連携及び，子育て支援の重要性 |
| 第 4 回 | 子ども理解と評価の考え方 | 第 12 回 | 小学校への接続のあり方 |
| 第 5 回 | 指導計画の考え方と作成手順 | 第 13 回 | 多様性を考慮した保育 |
| 第 6 回 | 遊びや生活を通した学び | 第 14 回 | 保育内容の歴史的変遷と社会的背景 |
| 第 7 回 | 養護と教育の観点から保育を理解する | 第 15 回 | 最終課題の発表会 |

本授業の第 1 回において学生は，園生活のイメージを共有したあと，園内を探検する園児になったつもりでキャンパス内を散策し，「心がワクワクしたもの」を写真に撮った。これは，園生活の中で子どもたちに，いつも心を輝かせていてほしいという筆者の願いから，まずは学生自身に，心を輝かせ，ワクワクしてみようと伝え，行ったものである。第 2 回ではワクワクした理由とともに，写真を全体で共有した。キャンパスから見下ろす景色や広がる青空など，開放感にあふれた写真が多かったことから，筆者はそのワクワクをどう保育に活かしたら良いかと学生に投げかけ，紙飛行機作りを提案した。第 2 回以降，計画していた通常の内容とは別に，紙飛行機を作って飛ばすという内容を設けた。

1 回目（第 2 回の授業）は坂道の上から，2 回目（第 3 回の授業）はキャンパス内の高い建物のテラスから紙飛行機を飛ばした。その際，飛んでいって見当たらなくなってもゴミになることのない，水に溶けて自然に還る素材を用いた折り紙を使用した。外で飛ばす開放感は味わったものの，この紙だと通常の紙よりも飛ばない。なんとかよく飛ぶ飛行機にしたいと，3 回目（第 4 回の授業）は教室内で折り方の改善を試みた。この頃から数人の学生たちは，こうしたいという思いを，筆者に伝えるようになっていった。また，毎回のコメントペーパーでも学生の声を集約できていたので，筆者は，学生の紙飛行機に対する思いの強まりを感じていた。

4 回目（第 5 回の授業）は，もっと広いところで飛ばしたいという学生の声を受けて，アリーナの 2 階から下に向かって投げるようになった。かなり飛ぶようになり，ここで紙飛行機での学びを終了することにした。学生たちは第 5 回の授業内容でもある，子どもたちの声（今回であれば学生たちの声）を取り入れながら進んでいくエマージェントカリキュラムの考え方を，経験的にも学ぶことができた。ところがその後，数人の学生が，このような実践的な学びをこれからもしたいと伝えにきた。また，第 6 回の授業で扱った「遊び」に関する授業の中で取り上げた泥団子作りに興味

を持った学生が、自分たちも作ってみたい、授業の中でみんなとやりたいと言い始めた。第6回の授業の中で、「遊び」によって子どもたちに何が育つのかという投げかけをしており、その答えを得るためにも、泥団子作りは良い機会になると考えた筆者は、泥団子作りを第8回の授業を使って行うことにしたのである。なお、第8回の授業で予定していた内容は、第7回、9回の授業で取り上げた。

4. 泥団子作りの授業の様子

学科で整備している模擬園庭に集合してもらい、簡単に作り方を説明した。ピカピカの泥団子をめざしての活動だったので、最初はしっかり水分を含ませた泥を芯にすること、それから土をつけて丸くしていくこと、丸く固くなったらサラ粉と呼ばれるサラサラの粉を塗すこと、表面が渇くまで塗し続けて休ませた後、手のひらで優しく磨いていくこと、といった手順を押さえた。また、ただ作るだけではなく、「遊び」によって何が育つのかということを頭の片隅に置きながら作るようにと、学生に伝えた。

泥団子作りが始まると、学生たちは自然と数人ずつの輪になっていった。丸くする時の手加減や泥団子の感触などを話し合いながら、作っているようだった。泥団子作りは初めてという学生もあり、手加減がわからずに潰してしまう学生もいた。集中して同じ場所で作り続ける学生、教えてくれそうな人や、いい土やサラ粉を求めて移動する学生など、思い思いに泥団子作りに熱中していた。なかには、磨いていくうちに泥団子が光り始めた学生や、なんだか可愛くなってきたといって大事に撫でている学生もいた。

最後に学生は、できた泥団子の写真を Google クラウドに送り、Google フォームの質問に回答した。ジャングルジムのでっぺんに泥団子を乗せる遊びを始め、盛り上がる学生もいた。



写真1. 輪になって作る学生たち1



写真2. 輪になって作る学生たち2



写真3. 磨いたあとの泥団子



写真4. できた泥団子をジャングルジムに載せるという新たな遊びに発展

5. 「遊び」によって育つものに対する捉えと実践的な学びによる変容

(1) 質問紙調査の内容

質問紙調査の内容は、表2の通りである。なお設問3に関しては、変化した、変化しない、わからないの3件法で回答してもらい、その他は自由記述とした。回答者数は、出席者65名である。

表2. 質問紙調査の内容

| | |
|---|--|
| 1 | 泥団子を作る前、「遊び」によって子どもにどのような育ちがあると思っていましたか？泥団子をつくる前にノートに書いていたことを書きましょう。 |
| 2 | 「遊び」によって子どもにどのような育ちがあると思いましたか。泥団子作りを通して考えたことを書きましょう。 |
| 3 | この授業を通して、あなた自身の「遊び」に対する考えは変化しましたか？ |
| 4 | 「遊び」に対する考えが変化した人は、どのように変化したのか、自由にお書きください |
| 5 | 「遊び」に対する考えが変化した人は、なぜ変化したと思いますか。自由にお書きください。 |
| 6 | 「遊び」について考える授業に関する感想をお願いします。 |

(2) 分析の結果と考察

本報告では全員が回答した1. 2. 6に関する分析結果を提示する。そして、実践的な学びによって子どもの育ちに対する捉え方がどのように変容したのかを考察する。なお設問3では、72.3%の学生が「遊び」に対する考え方が変化したと答えている。

① 設問1の分析結果と考察

設問1の頻出語は、表3の通りである。紙幅の都合上、出現回数が4回までの語を示した。「思う」は回答内容に関わらず末尾の言葉として用いられていたため、出現数を3から20までとして、共起ネットワークを作成した(図1)。

頻出語を見ると、上位に「集中」「想像」「体力」「コミュニケーション」「考える」「心」「創造」などがあり、「遊び」によってそれらが育つと考えていた学生が多いことがわかる。さらに共起ネットワークをみると、そうした言葉が緩やかにつながっていることがわかる。つまり学生は、独立してそれぞれを深く考えて記入しているというよりは、一つの回答の中で「遊び」によって育つものを、思い

つくかぎり記入するような書き方をしているのではないかと考えられる。言葉の意味としては関連がない「体力」と「想像」、 「体力」と「創造」、 「想像」と「集中」の関連が強いことからそれが伺える。

以上より学生は、泥団子を作る前から「遊び」によって「育つ」ものが何かを概ね想像できていたものの、その具体や深い理解までには達していなかった可能性があることがわかる。

表3. 設問1の頻出語
※出現数4回まで

| 抽出語 | 出現数 |
|-----------|-----|
| 思う | 21 |
| 力 | 18 |
| 集中 | 17 |
| 想像 | 15 |
| 体力 | 12 |
| コミュニケーション | 10 |
| 育つ | 9 |
| 身 | 9 |
| 考える | 8 |
| 作る | 8 |
| 心 | 8 |
| 創造 | 7 |
| 能力 | 7 |
| 遊び | 6 |
| 楽しい | 5 |
| 行動 | 5 |
| 思考 | 5 |
| 発想 | 5 |
| 運動 | 4 |
| 協力 | 4 |
| 好奇 | 4 |
| 自分 | 4 |

表4. 設問2の頻出語
※出現数4回まで

| 抽出語 | 出現数 |
|-----------|-----|
| 作る | 35 |
| 思う | 32 |
| 力 | 31 |
| コミュニケーション | 25 |
| 考える | 22 |
| 泥 | 22 |
| 育つ | 19 |
| 団子 | 17 |
| 能力 | 16 |
| 集中 | 14 |
| 身 | 13 |
| 友達 | 13 |
| 心 | 11 |
| 自分 | 10 |
| 想像 | 10 |
| 遊び | 10 |
| 思考 | 9 |
| 協力 | 7 |
| 人 | 7 |
| 綺麗 | 7 |
| 好奇 | 5 |
| 作れる | 5 |
| 探求 | 5 |
| 一つ | 4 |
| 感じる | 4 |
| 見る | 4 |
| 向上心 | 4 |
| 工夫 | 4 |
| 行動 | 4 |
| 試行錯誤 | 4 |
| 表現 | 4 |
| 聞く | 4 |

② 設問 2 の分析結果と考察

設問 2 の頻出語は、表 4 の通りである。紙幅の都合上、設問 1 と同様に出現回数が 4 回までの語を示した。設問 1 と同様に、「思う」を削除するため出現数を 3 から 31 回までとして共起ネットワークを作成した（図 2）。「作る」は設問 1 でも出現しているが、削除しても回答内容には影響がないと考え、31 回までとした。

頻出語を見ると、上位に「コミュニケーション」「考える」「集中」「心」「想像」があることは設問1と同様であるものの、同じ言葉でもより出現回数が多くなっていた。それだけ多くの学生が、これらの言葉を記述していたと考えられる。また、設問1ではなかった「友達」「探求」「向上心」「試行錯誤」と言った言葉が出現しており、「遊び」によって育つと考えられる事柄の広がりが見て取れる。共起ネットワークでも、言葉の豊富さから学生の考えが広がっていることがわかり、さらに「コミュニケーション」が「友達」と、「思考」が「集中」と結びつくなど、内容の深まりも感じられる。設問1のように、すべての語が緩やかにつながるというよりは、いくつかの島が出現しているように見える。

以上より学生は、泥団子作りを通してそれまで考えていた「遊び」によって育つものをより深く考えることができたと同時に、友達と一緒に探求したり試行錯誤したりするといった、より具体的な場面で「遊び」によって育つものを捉えていたと考えられる。その場面とは、まさに自らが泥団子作りを通して遊んだ中で生まれた場面であり、そうした場面でのコミュニケーションや考える力、集中力や想像力の育ちがあることを、実感を伴う形で学び取っていたと考えられる。

①②の比較より、実践的な学びによって、より具体的な場面の中で深く思考したことが、学生の「遊び」による子どもの育ちに対する捉え方を、より広く深いものへと変容させたと考えられる。

③ 設問 6 の分析結果

設問 6 の頻出語は、表 5 の通りである。紙幅の都合上、出現回数が 3 回までの語を示した。設問 1・

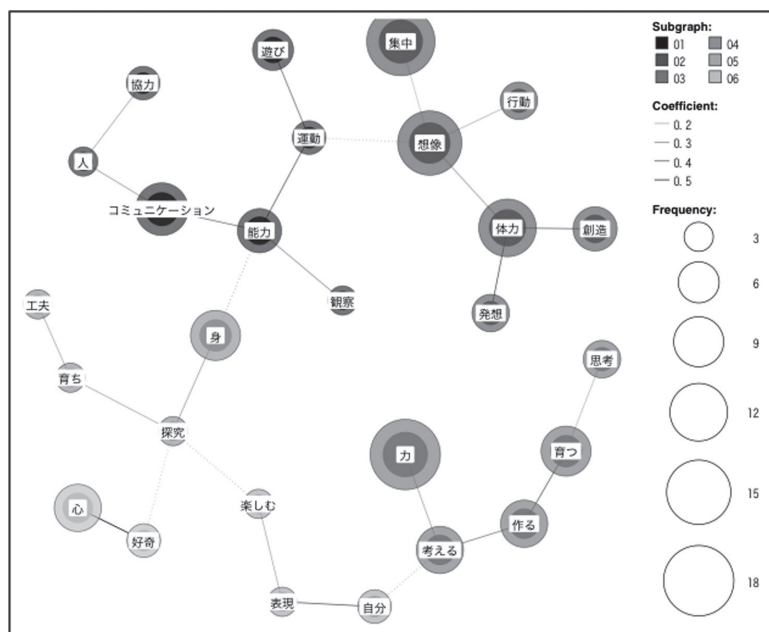


図 1. 設問 1 の共起ネットワーク

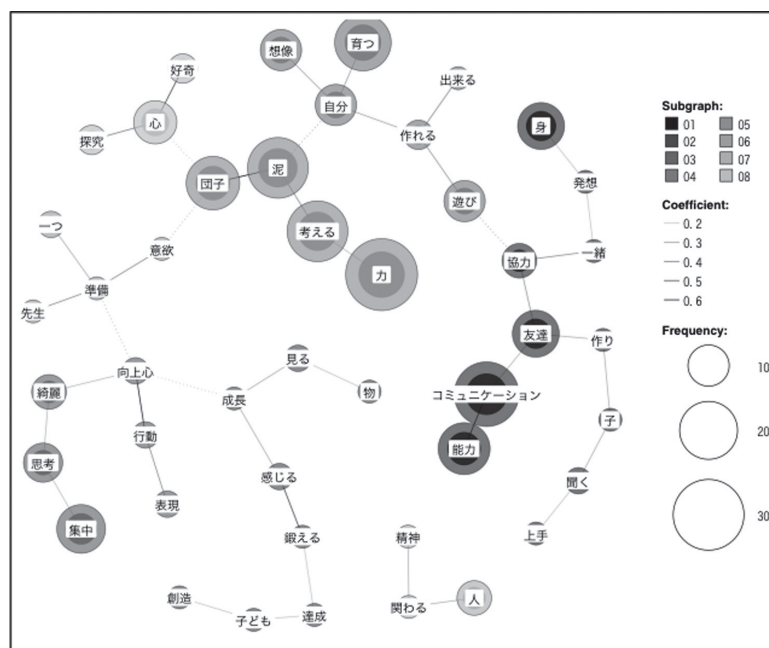


図 2. 設問 2 の共起ネットワーク

2と同様に、「思う」を削除するため出現数を3から29回までとして、共起ネットワークを作成した(図3)。さらに詳細に検討するため、それまでの設問では上位語として出現していない「気持ち」「学ぶ」「実際」「授業」「大切」について、どのような文脈で出現していたのかも探索した。

まず、共起ネットワークからは、「遊ぶ」と「学ぶ」「コミュニケーション」、「子ども」と「気持ち」「考える」が関連していることが見て取れた。本授業によって「遊び」と学び、コミュニケーションとの関連や、子ども理解の深化があったことが伺える。また、設問6の頻出語である「感じる」が「身(についた)」との実感と関連が強いことから、実践的な学びによって身についたという充実感も、学びの意欲につながっていたと考えられる。実際の記述を見ていくと、ここでも「コミュニケーション」は、子どもの育ちの一つとして挙げられていたが、学生自身がコミュニケーションをとりながら「遊び」について学んでいたことの裏付けであるとも言えるだろう。

次に、「気持ち」「学ぶ」「実際」「授業」「大切」に関してどのような文脈で出現したのかを探索した結果、「気持ち」は出現回数11回のうち10回が、「子供」「子ども」「園児」といった語とともに出現していたことがわかった。「遊び」を取り入れた実践的な学びが子ども理解に導く(佐藤, 2022)ことから、実際に「遊び」を取り入れたことで学生の子ども理解につながった可能性があると考えられる。

「学ぶ」は出現回数10回のうち、子どもが「遊び」を通して学ぶという文脈で使われていたものが4例、学生自身の学びとして書かれていたものが6例であった。「また、小さい頃にやった遊びを行い、どのように育つのか学びたい」「子どもは遊びの中で様々なことを学んでいくということを、自分が子どもになったつもりで実際に遊んでみることで学ぶことができ嬉しそうです」「子どもの気持ちになって遊ぶことは大事だし、思考を客観的に考えることができるので、続けて楽しんで学んでいきたいです」のように、遊ぶことで「遊び」による育ちを考えることの楽しさ、有意義さを感じていることが読み取れる。

「実際」については、「遊びを通して子どもたちが学んだり、身につけたりする力があるということ、自分が実際に体験して改めて重要な事であると思った」「遊びについて、想像するよりも実際にやった方が、身につく力などを多く考えられた」「遊びについて実際に遊びを実行しながら考えることができたので、普通に座学で遊びについて考えるより身についたなと感じた」のように、座学との比較から述べられていた。実践的な学びによって、「遊び」理解がより深まったと考えられる。

「授業」については、「子ども目線で考えることができるのでいい授業だなと思いました」「授業でまさか遊びについて学べると思わなかったし、非常に楽しかったのもっとやりたいと感じました」のように、本授業が子ども理解や「遊び」の理解につながったこと、さらには、学びの楽しさを実感して学ぶ意欲が高まったことが確認できた。

「大切」は、出現回数8回のうちの7回が「遊び」とともに出現しており、遊びの大切さを実感した学生が多かったことが伺える。中には、「遊びについての価値観が変わりました。自分が子どもたちに遊びを提供するようになった時は、子どもたちが楽しみながらこれから必要になってくる力を身につけることができる遊びを考えていくことが大切なのではないかと考えました。」のように、自分が保育者になった時のために、子どもに身に付けてほしい力との関連から「遊び」を捉え直そうとする感想もあった。

以上より本授業の実践的な学びが、学生に「遊び」の大切さや子ども理解の深化を実感させるとともに、人とコミュニケーションをとりながら学ぶことの楽しさを感じさせ、学びの意欲を引き出していたことがわかる。教員や保育者をめざす学生にとって、子どもたちに楽しいと思ってもらえる授業や生活を、子どもたちとともに作っていくことは重要な視点であり、学生自身が楽し

く学んだことで、教育や保育における楽しさの意義を見出すことができたのではないかと考えられる。コロナ禍で実践的な学びが制限されていた学生にとって、実践的な学びの価値を確認できた授業になったのではないだろうか。

表 5. 設問 6 の頻出語
※出現数 3 回まで

| | | | |
|------|----|-----------|---|
| 遊び | 55 | 作る | 6 |
| 思う | 30 | 体験 | 6 |
| 考える | 21 | 様々 | 6 |
| 子ども | 20 | 小さい | 5 |
| 遊ぶ | 20 | 成長 | 5 |
| 子供 | 18 | 分かる | 5 |
| 力 | 14 | 変わる | 5 |
| 自分 | 12 | 楽しむ | 4 |
| 気持ち | 11 | 大事 | 4 |
| 学ぶ | 10 | 必要 | 4 |
| 出来る | 10 | コミュニケーション | 3 |
| 楽しい | 9 | 一つ | 3 |
| 実際 | 9 | 考え方 | 3 |
| 授業 | 9 | 子 | 3 |
| 身 | 9 | 実践 | 3 |
| 感じる | 8 | 色々 | 3 |
| 大切 | 8 | 能力 | 3 |
| 団子 | 8 | 発見 | 3 |
| 泥 | 7 | 聞く | 3 |
| 育つ | 7 | 面白い | 3 |
| たくさん | 6 | 理解 | 3 |

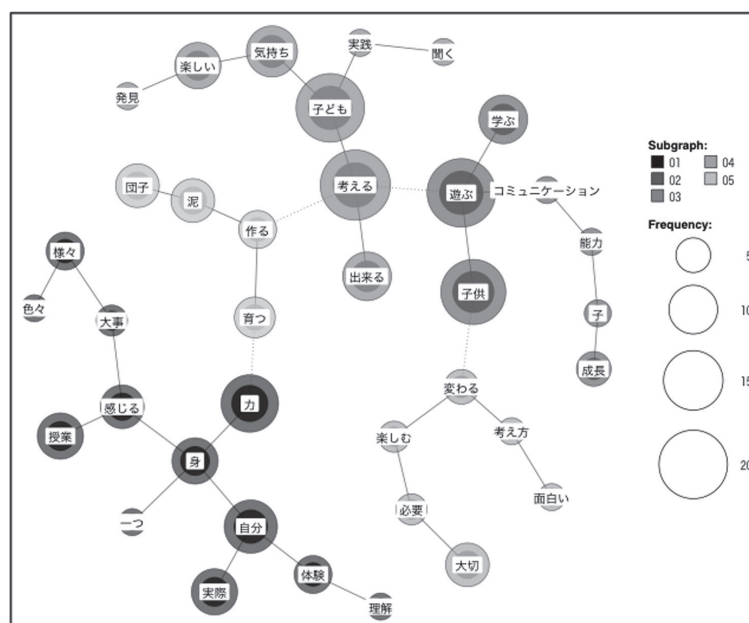


図 3. 設問 6 の共起ネットワーク

6. 総合考察

これまでの結果を踏まえ、エマージェントカリキュラムの考え方をもとに「保育内容総論」において実践的な学びによる「遊び」の探究を取り入れたことが、学生の保育理解にどうつながったのかをまとめ、将来、教育・保育に携わろうとする学生の学びのあり方を提示したいと考える。

(1) 「遊び」の探究による実践的な学びが保育理解にどうつながったのか

これまでの研究において、「保育内容総論」の授業における「遊び」は、学生の子ども理解を深め（佐藤，2022）、環境構成の重要性に気づく契機となる（清水，2023）と考えられてきた。本報告の質問紙調査の結果からは、「遊び」の探究による実践的な学びが、より具体的な子どもの育ちを掴むことにつながることを示唆された。学生が想定した「遊び」による子どもの育ちとは、コミュニケーションや考える力、集中力や想像力、試行錯誤による探求心や向上心、創造性や表現力、好奇心などであった。このような、子どもの育ちに対する実感を伴った理解は、保育において「遊び」が重要であることに対する理解を深めているのではないかと考えられる。それは、設問 6 の学生の回答である「実際に体験して改めて重要な事であると思った」からも伺える。つまり、「遊び」の探究による実践的な学びによって得た実感が、「遊び」を通して行うという保育（厚生労働省，2017）そのものに対する理解を、より深いものにしていたと考えられるのである。

佐藤（2022）では「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」、清水（2023）では「育みたい資質・能力」「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」「主体的・対話的で深い学び」を意識させて「遊び」を実践するよう指示していたが、本授業においてはそうした指示はせずに「遊び」にひたすら向き合わせ、「遊び」と子どもの育ちとの関連を考えさせた。そのため、「遊び」そのものに集中できたことで、より実践的な視点から保育に対する理解を深めたのではないかと考える。「遊び」「保育」

といった言葉は語義が極めて曖昧であり（鈴木・吉田・安部，2018），使用者によってその意味づけも異なってしまうことが往々にしてある。体験をともにすることは共通理解を促すことにもなり，学生同士が「遊び」に向き合うことで実感を伴う「遊び」や「保育」を共通理解できたのではないかと考える。

ただし危惧すべきこともある。学生が想定するように，「遊び」によって育つものは確かにあるものの，何らかの力をつけさせるために「遊ばせる」ものではない。「遊び」とは「ノリ」であり（加用，2015），子どもの育ちは，保育という営みの中で生活をともにし，「遊び」によって喜びや楽しさをともに感じ合うことで自然に現れていく。生活や遊びは保育の方法であり（厚生労働省，2017），保育者の「遊び」に対する理解が，保育実践を左右すると言っても過言ではない。保育を「遊び」と子どもの育ちとの関連から理解することが，かえって「させる保育」を生み出すことのないよう，理論的な学びと往還させながら，学生の学びを充実させる必要があるだろう。

（2）学生の学びのあり方への示唆

本報告では，「遊び」による実践的な学びが，学生に保育における「遊び」の大切さや子ども理解の深化を実感させるとともに，友人とコミュニケーションをとりながら学ぶことの楽しさを感じさせ，学びの意欲を引き出していたことを確認した。とりわけ，報告した授業はエマージェントカリキュラムの考え方にもとづいたものであり，実践的な学びにたどり着くまでの過程にも，学生の「やってみたい」という声が含まれている。実践的な学びに向かって徐々に意欲が引き出されたことも，学びの楽しさにつながった可能性がある。大学生活において自分自身の成長実感や学びの楽しさを得ることは，コロナ禍において失われつつあったものであり（ベネッセ，2022），本報告の結果からは，エマージェントカリキュラムの考えをもとにした実践的な学びが，それらを補完する可能性があると考えられる。またこうした学びは，学生自身のコミュニケーション能力の向上に貢献する可能性があると言えるだろう。

大学教育の問題点の一つに，学生の学習への能動性を高められていないことが挙げられている（山田，2023）。実践的な学びによって学ぶ意欲と成長実感を高めていくことが，学生の能動性をどこまで高めるかは不明であるが，少なくとも学びの能動性に多少なりとも貢献できるのではないかと考える。さらには理論的な学びと往還することにより，理論に裏付けられた実践力のある教員・保育士を養成していくことが重要であろう。

新型コロナウイルスが5類感染症へと移行した2023年現在は，これからの学生の学びはどうあるべきかを議論する局面でもあるだろう。今後も学生への質問紙調査等を用いて授業を振り返ることで，学生の学びがよりよいものとなるよう，授業作りをしていきたいと考える。

（3）今後に向けて

今回の分析は，大まかな傾向を知るためのものであったため，内容の詳細な検討はしていない。今後は少数意見や，個人の認識の変容も含めて検討することで，実践的な学びが与える影響について明らかにしていきたいと考える。また，今回は十分には検討していない，エマージェントカリキュラムが与える影響についてさらに詳細に調査することで，「保育内容総論」の授業や学生の学びにおけるエマージェントカリキュラムの有用性を吟味したいと考える。

7. 引用文献

相田紘孝（2019）「エマージェント・カリキュラム」概念の由来．東海大学教育開発センター紀要，

4. 1-14.

ベネッセ（2022）「第4回大学生の学習・生活実態調査」.

<https://berd.benesse.jp/koutou/research/detail1.php?id=5772>（2023.11.22 最終閲覧）

中央教育審議会答申「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」（2012年8月28日）

https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/08/30/1325094_1.pdf（2023.11.22 最終閲覧）

平野美保（2023）コロナ禍での児童生徒の状況からみた大学生に対するコミュニケーション能力育成に関する提言. 生涯学習・キャリア教育研究, 19, 51-61.

樋口耕一（2014）社会調査のための軽量テキスト分析－内容分析の継承と発展を目指して. ナカニシヤ出版.

加用文男（2015）「遊びの保育」の必須アイテム 保育のなかの遊び論 Part2. ひとなる書房.

厚生労働省（2017）保育所保育指針.

中山準之助（2023）コロナ禍の不安やストレス, ネット社会の中高生―「中学生・高校生の生活と意識調査 2022」から①―. 放送研究と調査, 73（5）, 26-61.

佐藤佳枝（2023）「保育内容総論」における授業実践の考察―学生が「遊びこむ」中から, 見えてきたもの―. 大阪城南女子短期大学研究紀要, 57, 67-88.

清水桂子（2023）教員・保育士養成課程科目「保育内容総論」における遊びの実践と一考察―幼保小の接続を見据えた幼児教育理解への試行―北翔大学短期大学部研究紀要, 61, 77-88.

鈴木康弘・吉田直哉・安部高太郎（2018）保育学言説における〈保育―教育〉のコントラスト―保育内容総論・保育課程論のテキスト分析から―. 敬心・研究ジャーナル 2（1）, 45-56.

山田剛史（2023）大学教育における心理的安全性の重要性と学生エンゲージメントに及ぼす影響. 関西大学高等教育研究, 14, 7-18.

全国保育士養成協議会（2018）保育士養成課程を構成する各教科目の目標及び教授内容について.
https://www.hoyokyo.or.jp/http://www.hoyokyo.or.jp/nursing_hyk/reference/30-3s3.pdf
（2023.11.22 最終閲覧）