

「投げる」能力を育む 教科横断型学習プログラムの開発に向けて(4) －地域連携活動における運動遊び実践の事例研究－

石 沢 順 子
大 貫 麻 美
椎 橋 げんき
宮 下 孝 広

I. はじめに

平成29年の学習指導要領改訂では、全ての教科等での教育目標が、①知識及び技能の修得、②思考力、判断力、表現力等の育成、③学びに向かう力、人間性等の涵養、の3つの柱で再整理された。また、教育課程の編成にあたっては「各教科等の特質を生かし、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図るものとする。」(文部科学省、2017) ことが示され、教科横断的な学習への取り組みが重要視されている。

このような要請に合わせて、筆者らは近年低下傾向が続いている子どもの「投げる」能力の育成に着目し、幼児教育および小学校の体育科、理科、図画工作科等での学習内容を結び付ける教科横断型の学習プログラムの開発に向けた検討を行っている(石沢ら、2018；2019、椎橋ら、2019)。前回の研究(石沢ら、2019)では、白百合女子大学(以下、「本学」とする)の初等教育学科に所属する学生を対象に、「投げる」ことを題材として、主に体育科と理科の連携を中心とした教育プログラムを立案・実施し、その成果を検討した。その結果、①投げる動きを客観的に捉え、その視点を

共有することで、動きの改善に繋がられたこと、②投げる仕組みを理科（科学）的な視点から学んだことで、投げる動作について深い理解を得た上で、遊びの実践ができたこと、③投げることを楽しむ遊びを考え、試行錯誤を重ねることで、目的に応じた運動やそれに合わせたものづくりのポイントを理解できたことなど一定の成果があったことを報告した。

しかし、将来、保育者・教育者として子どもの「投げる」能力を育むためには、自分自身が「投げる」仕組みを理解し、動きの改善ができたり、それに合わせたものづくりができたりするというだけではなく、子どもが「投げる」ことに興味を持ち、取り組みたいと思えるような活動や仕掛けを提供する力が必要とされる。そのため、保育者・教育者養成課程に所属する学生のための次のステップとして、これらの教科横断型教育プログラムで学んだ「投げる」ことに関する知見を活かした活動を企画・実践する機会を設けることとした。

一方、中央教育審議会（2018）は、2040年に向けた高等教育のグランドデザイン（答申）において、あらゆる世代が学ぶ「知の基盤」になるよう、複数の高等教育機関と地方公共団体、産業界が各地域における将来像の議論や具体的な連携・交流等の方策について議論する体制として「地域連携プラットフォーム（仮称）」の構築を進めるなど、地域における高等教育機関の役割の重要性について言及している。本学でも2017年度から地域連携活動の一環として「人間総合学部エデュテイメント大学」を立ち上げ、幼児から小学生とその保護者を対象とした活動を継続的に実施している（眞榮城ら、2017）。活動内容は発達心理学科、児童文化学科、初等教育学科の各教員の専門性を活かしたものとなっており、初等教育学科では、これまでにバードコール作りや運動遊び、アサヒ飲料株式会社と共同実施の「カルピス」こども乳酸菌研究所などの活動を担当してきた。これらの活動は、学生の学びの機会としても、地域社会にとっても有効な学びの場で

あることが報告されている（眞榮城ら、2018）。しかし、この活動の課題として、企画した活動と授業との連動や学生の主体的活動を推進する仕組みの構築の必要性などが挙げられていた。

また、大貫ら（2019）は女子大学生を対象とした教科横断的なアクティブ・ラーニングが、これからの時代に求められる生命科学領域コンピテンスの発揮に寄与していることを示した。

そこで、「投げる」能力を育む教科横断型学習プログラムでの学びを活かす実践の場として、本学で開催されている「人間総合学部エデュテイメント大学」において、学生主体で親子対象の運動遊びの立案と実施を行った。本研究では、その実践が学生のコンピテンスの育成に有効であるかどうかの検証を試みた。

Ⅱ. 方法

1. 調査対象

本学初等教育学科の演習科目「初等教育演習A」の授業内において、主に体育と理科を中心とした「投げる」ことに関連する教科横断型の教育プログラムを受講した大学3年生の女子学生10名を対象とした。調査対象者は全員、初等教育学科の幼児教育コースに所属し、幼稚園教諭免許状および保育士資格の取得希望者であった。

2. 内容

1) 親子で楽しむ運動遊びの企画・実施について

「初等教育演習A」の授業において、親子のできる「投げる」遊びを中心とした活動を企画し、本学の地域連携活動である「人間総合学部エデュテイメント大学」の一環として実施した。活動の概要は次の通りである。

活動名：からだであそぼう！親子で楽しむ運動遊び

日 時：2019年1月12日（土）

13：00～15：00

場 所：本学 体育館

参加者：年中（4歳）児～小学2年生とその保護者

申込21組、当日参加者11組26名

活動のねらい：参加者がいろいろな物を投げることを楽しむ。自分で作った物で遊ぶ楽しさを味わう。親子でコミュニケーションを取りながら体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。

主な活動内容と当日のスケジュールを表1に示した。それぞれの活動の詳細は結果とともに後述する。

表1. からだであそぼう スケジュール

時刻	活動
12:30	受け付け開始 ボールプール、トランポリン、エバーマット、平均台などで自由に遊ぶ
13:00	挨拶、スタッフ紹介、準備体操
13:10	①ボール当て鬼ごっこ
13:30	②風船遊び・風船とお散歩・運び屋リレー
13:50	③くるくるロケットづくりと的当てゲーム
14:35	④アルミ合戦
14:55	挨拶、まとめ、メダル・修了証授与、集合写真撮影、お土産配布
15:00	解散

2) 質問紙調査と実践のふりかえりについて

調査対象学生に対して、「ボールを使った遊び（運動）」に対する意識とその指導に関する質問紙調査（4件法）を実施した。調査時期は教育プログラム実施前（2018年4月）と親子の運動遊び実践後（2019年1月）の2回とした。初回の調査時には対象学生のこれまでの運動やスポーツ経験についても尋ねた。また、運動遊び立案・実施時の学生の様子や活動実施後のふりかえりのレポートから学生の学びや感想を抽出し、整理することに

より、今回実施した活動の効果・検証を試みた。

Ⅲ. 結果および考察

1. 運動遊びの企画と実施

調査対象学生はまず「初等教育演習A」の授業内において、「投げる」能力を育む教科横断型学習プログラムとして、①学生自身の投能力および課題の確認、②投げることを楽しむ遊びの調べ学習、③理科教育と連携した教育プログラム（関節の仕組み、投げる際の体の動きや力と運動等）について学んだ。この学習プログラムでの学生の学びについては、石沢ら（2019）に詳述している。

今回はこの学習プログラムで学生が学んだ内容を基に、投げることを中心に体を動かすことを楽しむ運動遊びの活動を企画した。なお、本活動は、地域連携活動の一環として実施するため、幼児～小学校2年生までを対象とし、親子で行える内容にすることとした。活動内容や進行の仕方については学生主体で考え、発達段階に合わせた指導方法や安全面への配慮等については、必要に応じて体育を専門とする授業担当教員からアドバイスをを行った。また、活動内容を検討する際は、『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編』に新たに取り入れられた「運動遊びが苦手な児童への配慮の例」などを参考にし、どの子どもも取り組みやすい内容にすることとした。

学生が授業内の調べ学習で紹介した投げることを楽しむ遊びは、いろいろな素材（タオル、新聞紙、アルミホイル、風船など）で作ったボールを使ったキャッチボールや玉投げ合戦、新聞紙の槍投げ、タオルとビニール袋のハンマー投げ、ボール投げ鬼ごっこ、紙飛行機飛ばし、紙コップの投げゴマなどであった。その中から、対象年齢や安全面等を考慮し、今回の活動では、新聞紙のボール当て鬼ごっこ、風船ボールを使った遊び、新聞

紙の“槍”を“ロケット”に変更した的当て、アルミホイルの玉投げ合戦を採用することとなった。また、家庭でも投げる遊びを楽しんでもらえるように、紙飛行機をお土産にすることにした。

学生が企画したそれぞれの活動内容と工夫点、実際の活動の様子、活動後のふりかえりからの学生の気づきや学びを以下に示す。

1) 新聞紙のボール当て鬼ごっこ

この活動はウォーミングアップとしての位置づけで取り入れた。まず、親子で新聞紙のボールを使ったキャッチボールをし、投げる動きに慣れてから、親子全員でボール当て鬼ごっこを行った。

<活動内容>

- 鬼（最初は学生スタッフ4人）が新聞ボールを持ち、鬼以外の人に向かって投げる。ボールがノーバウンドで当たった人が次の鬼になり、当たった鬼と交代する。

<工夫および配慮点>

- 新聞紙ボールは投げやすかつ当たったときに痛くないように、事前に様々な大きさと固さの試作品を作り、図1の左から3番目のものに統一した。
- 長時間鬼のままになってしまう子どもがいたら、スタッフが近付いてから投げるようにアドバイスをしたり、当たって交代したりするようにする。
- 鬼として当てることができた子どもと最後まで当たらずにいられた子どもを認め、活動への意欲を高められるようにする。



図1 新聞紙ボールの試作品

<活動の様子>

親子ともに楽しみながら走り回る様子が見られた。投げる動作は鬼に

なった場合のみであったが、気温が低い日だったため、ウォーミングアップとして体を温めるのにちょうど良い活動となった。新聞紙のボールは当たっても痛くないため、子どもも積極的に参加していた。しかし、逃がっている途中で靴が脱げてしまい、転んで足を捻ってしまった子どもが1人いた。

<学生の気づき・学び>

「子どもも楽しんで活動していた。」「ルールも単純なものにしていた為、子どもも理解しやすかったと思う。」などの記述から、導入の活動として適した活動だったと感じていたことが伺えた。しかし、転倒による怪我があったため「遊びははじめである為、もっと怪我に配慮すべきであった。」という改善点も挙げられていた。

2) 風船遊び

室内でも気兼ねなくボール遊びができるように、ビニールテープを巻いてボール状にした風船を使った遊びを考えた。このボールは風船のみの場合よりも少し重みがあるため比較的操作がしやすく、テープで形を丸く整えているため通常のボールのように地面に弾ませて遊ぶこともできるという特徴がある。今回は新聞紙で作ったスティックと組み合わせて「風船とお散歩」、「運び屋リレー」を行い、親子で協力して風船ボールを運ぶことで、コミュニケーションをとりながら楽しく体を動かせるような活動にした。

①風船とお散歩（図2）

<活動内容>

- 親子それぞれが1人1本ずつ新聞紙で作ったスティックを持つ。
- 親子でペアになり、二人でスティックを使って風船を押して転がすようにしながらコーン



図2 風船とお散歩

で作られたコースを進む。

<工夫および配慮点>

- コースの難易度を変えるため、行きは直線、帰りはジグザグのコースとした。
- 子どもがメインで風船ボールを転がし、親はサポートをするように伝える。
- 競争ではないため、慌てずにボールをコントロールしながら進めるように声をかける。

②運び屋リレー（図3）

<活動内容>

- 全体を4チームに分けて、リレー形式の競争とする。
- 親子のペアでスティック2本を使って、風船ボールをはさんで運ぶ。
- コース上にあるコーンを回って戻り、次の



図3 運び屋リレー

ペアに風船ボールを渡し、全てのペアが運び終わるのが早かったチームの勝ちとする。

<配慮および工夫点>

- コーンの回り方や次のチームへの風船の渡し方の見本をスタッフがを行い、参加者がイメージを持ちやすいようにする。
- ペアごとに一度練習をしてから、リレーを行う。

<活動の様子>

風船ボールはまっすぐには転がらないため、「風船とお散歩」のジグザグのコースはやや操作が難しかったようだった。しかし、競争ではなくゴールまで到着することを目標としたため、どのチームも楽しみながら参加できていた。「運び屋リレー」では親子で声を掛け合いながら、息を合わせ

て風船を運ぶ様子が見られた。チーム戦のため、他の家族からの声援も響いており、盛り上がった活動となった。風船ボールは人気があり、活動終了後も子どもが自主的に遊んだり、お土産として持ち帰ったりする姿も見られた。

<学生の気づきと学び>

「子どもが何度も楽しそうに風船で遊んでいたのが良かった。」「普段あまり取り入れられない遊びを取り入れることができた。」など風船ボールを使った遊びが好評であったことを喜ぶ記述がみられた。一方、チームに分かれたり、風船やスティックなど道具を多く使う活動だったこともあり「思ったより人数が少なかった為、計画通りに進まなかったり、説明不足でぐだぐだしてしまう場面があった。」など臨機応変な対応についての課題を挙げている学生もいた。

3) くるくるロケットづくりと的当てゲーム

この活動では学生が学んだ教育プログラムの図画工作科の造形遊びとの関連も踏まえて、あえて静的な「くるくるロケットづくり」の時間を設けることとした。また、親子で協力しながら、自分だけのロケットを作ることにより、作品への愛着を持って遊ぶ意欲に繋げたいという意図もあった。

当初、学生が考えた新聞紙の槍投げは、長さで重心の位置によりコントロールして投げるのが難しく、先端が尖っていたため室内で投げるには危険であった。そのため、低年齢の子どもでも操作しやすく、安全なものになるように改良を重ね、全体が短めで先端が丸く、少し重くなるように調整した。また、画用紙のしっぽを付けることで、投げたときにしっぽがくるくる回り、飛ぶ姿も楽しめるようにした(図4)。また、家庭でも再度作



図4 槍とロケットの試作品

ることができるように作り方をまとめたプリントも用意した(図5)。

<活動内容>

- ・親子で協力して子ども用のくるくるロケットを作る。
- ・作ったロケットを的に向かって投げて遊ぶ。
- ・チーム戦では子どもがロケットを2回ずつ投げ、チーム内の合計点を競う。

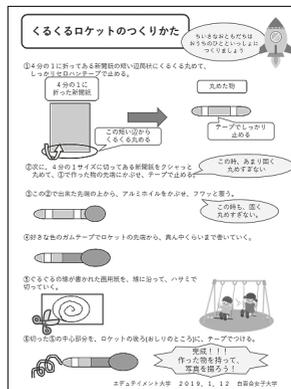


図5 くるくるロケットの作りかた

- ・シートの色でエリアごとに得点が分かれており、遠い方の得点が高く、その中でも得点の書いてある的に入ると、さらに高得点となる。

<工夫点・配慮点>

- ・いろいろな方向に投げる遊びができるように、壁に貼った鬼のイラストの的に向かって自由に投げる遊びのコーナー(図6)と床に置いた得点ボードに向かって投げ、チームごとに合計点を競う遊び(図7)の2種類を用意した。
- ・チーム戦では遠くへ投げるだけでなく、的を狙ってコントロールできるとより高い得点ができるようにした。
- ・ゲーム前に自由に投げて遊ぶ時間を十分にとり、くるくるロケットの投げ方のイメージができるようにした。



図6 壁に向けた的当て



図7 床に置いた的当て

<活動の様子>

シートやのりで目標となる場所を可視化したことで、ロケットをできるだ

け遠くへ飛ばそうとしたり、コントロールして的を狙おうとしたりして繰り返し投げると子どもの姿がみられた。また飛距離が伸びたり、的に当たったりした時には全身で喜びを表現する場面もあった。しかし、投げたロケットを拾いに行く際に、床に敷いたシートの間隙に足を取られて転んでしまう子どもが数名いた。

<学生の気づき・学び>

「ロケットを作る過程で親子で協力する様子が見られて良かった。何より子どもが遠くに投げようとがんばる姿や楽しむ様子が見られて良かった。」「自分で作ったものに愛着を持って楽しそうに投げている。」「子どもが投げる活動に楽しく取り組んでいたことに関する記述が多かった。また、「私が授業で企画した“槍投げ”が“くるくるロケット”になって、あんなに楽しく遊んでくれた事がとても嬉しかったです。」というように自分で考えた遊びを何度も改善し、最終的に子どもが遊ぶ様子に達成感を感じている学生もいた。さらに「予想していたよりも子どもたちが物を遠くへ投げられることを学べた。」「短時間で投げ方や飛距離がどんどん上達していく姿を見ることができ、子どもの力を感じました。」「子どもたちがどうしたら遠くに飛ばせるかを考えながらフォームを変えて遠くに飛ばせるようにしていた。投げ方のフォームを自然と身に付けていた。」などの記述からは、理科と連携した教育プログラムで自らが学んだ知識を活かして、子どもの投げる能力やフォームについても観察できていたことが伺えた。一方、「(床の的のシートで) 子どもがたくさん転んでしまって危なかった。それを予想してもっと安全に作れば良かった。」という記述もあり、安全面ではより想像力を働かせ、慎重に準備する必要性に気づいている学生もいた。

4) アルミ合戦 (図8)

最後の活動として、親子全員でアルミホイルで作ったボールを投げ合うゲームを行った。アルミホイルのボールは遠くまで飛びやすく、軽くて当たっても痛くないこと、また転がりす



図8 アルミ合戦

ぎないという特性があり、限られたスペースでも活動しやすいことからこの活動に採用した。

<方法>

- チーム対抗で、相手チームの陣地にアルミホイルのボールを投げ合う。ゲーム時間は30秒間で、最後に自分の陣地に残ったボールが少ないチームの勝ちとする。
- ボールは1個ずつ投げ、一度に両手で投げることはできない。

<工夫点・配慮点>

- 親は子どもとの接触を防ぐため、後ろのスペースから投げる。
- 1回戦は何もついていないボール(1点)のみで行い、ボールの数を競う。2回戦ではビニールテープのついたボール(2点)を加えることで、作戦を考え、見た目ではすぐに合計得点が分からないようにした。

<活動の様子>

短時間で陣地内にあるボールを次々に投げることで投げる動作をくり返し体験でき、チームの勝敗がかかっていることで親子ともに白熱したゲームとなった。親と子どものゾーンを分けたため、衝突もなく、安全に進められた。お互いのチームの人数が同じになるように調整をしていたが、低年齢の兄弟児が急遽ゲームに参加することになった際に、適切な人数調整ができず、勝敗に影響してしまったことがあった。

<学生の気づき・学び>

活動内容については「皆で意見を出し、改善しながら準備を進められた。当日もスムーズに進行ができた。」という肯定的な記述が見られた。一方、勝敗がかかわる遊びだったため「ゲーム中にもう少し全体をみて声かけができたなら良かった。」、「人数比をしっかりと確認するべきだった。」など課題点も挙げられていた。

以上のように、学生の実践の様子やふりかえりをみると、参加者の様子や活動の良かった点・改善点、安全面での配慮など幅広い気づきを得ていることがうかがえた。活動全体を通しては「仲間と協力して準備を進める中で、自分にはないアイデアを学ぶことができました。」、「皆がお互いに率先して動いていたので、やりやすかった。」など仲間との協働についての記述が多く見られた。また、「正直大変だなと思うこともありましたが、準備も楽しく行えて、本番も楽しく終えることができ達成感がありました。」、「“投げる”をテーマにし、様々な遊びを考えた為、このように自分達で考える力がついたと思った。」、「自分たちで考えたことを実際に子どもに対して行う機会はとても貴重なので実習などに活かしていきたい。」という記述からも読み取れるように、運動遊びの企画に主体的に取り組んだ経験が、自分自身の成長を感じたり、今後への自信をつけたりすることに繋がったと考えられる。

2. 対象学生の運動経験と「ボールを使った遊び（運動）」に対する意識

学生10名のうち、今までに何らかの運動部に所属した経験のある者は9名であり、そのうち現在でも運動部等に所属している者は3名であった。

「ボールを使った遊び（運動）」とその指導についての質問紙調査の結果を表2に示した。事前調査では、学生全員が「ボールを使った遊び（運動）」

表2. 「ボールを使った遊び（運動）」とその指導に関する意識調査結果（全体の傾向）

質問項目	事前				事後			
	思う	少し思う	あまり思わない	思わない	思う	少し思う	あまり思わない	思わない
1.ボールを使った遊び（運動）は子どもにとって大切だと思う	10	0	0	0	10	0	0	0
2.ボールを使った遊び（運動）が好きである	6	3	1	0	8	2	0	0
3.ボールを使った遊び（運動）は楽しいと思う	8	2	0	0	9	1	0	0
4.ボールを使った遊び（運動）は苦手である	0	4	3	3	0	4	3	3
5.ボールを使った遊び（運動）の指導に自信がある	0	3	4	3	0	4	6	0
6.ボールを使った遊び（運動）の魅力子どもに伝えることに自信がある	1	4	5	0	1	6	3	0
7.投げる時の体の使い方を理解している	0	2	6	2	3	4	3	0
8.ボールを上手く投げるためのコツを理解している	0	2	7	1	3	5	2	0
9.ボールを投げるのが得意である	0	5	3	2	3	2	5	0
10.ボール投げの指導に自信がある	0	0	7	3	2	0	8	0

表内の数値は人数（人）を示す。

について「子どもにとって大切だと思う」と認識しており、「好きである」と回答したのは6名、「楽しいと思う」と回答したのは8名であった。一方、「投げる時の体の使い方を理解している」、「ボールを上手く投げるためのコツを理解している」のはそれぞれ2名、「指導に自信がある」という者はいないという結果であった。

事後にも同じ調査を行い、事前・事後の平均値の差を対応のある t 検定で比較した。その結果、以下4項目の平均値±標準偏差は「投げる時の体の使い方を理解している（事前：2.0±0.7, 事後：3.0±0.8）」、「ボールをうまく投げるためのコツを理解している（事前：2.1±0.6, 事後：3.1±0.7）」、「ボールをつかった遊び（運動）の指導に自信がある（事前：2.0±0.8, 事後：2.4±0.5）」、「ボール投げの指導に自信がある（事前：1.7±0.5, 事後：2.4±0.8）」となり、事前よりも事後で有意に高い評価となっていた。また有意ではないものの「ボールを使った遊び（運動）」が「好きである」、「楽しいと思う」というボール遊びに対する評価も高まる傾向が見られた。このことから、投げることに関する教育プログラムと運動遊びの企画・実践を通して、学生は投げる方法についての理解を深めたり、学んだことを子

どもや他者に伝えることに関する意識が全体的に向上したことが読み取れた。

次に、それぞれの学生（A～J）についての意識変化をみるために、事前と事後の回答の変動を検討した（表3）。表内の数値は、それぞれの項目に対する回答の差を示している（問4のみ逆転項目）。薄い網掛けは肯定的な変動（向上）を、濃い網掛けは否定的な変動（低下）を示した。全ての学生において、いずれかの項目で肯定的な変動がみられたことから、運動遊びの計画や実践をした経験が、学生の「ボールを使った遊び（運動）」に対する意識に良い影響を与えたものと考えられる。特に体の使い方や投げ方のコツについて、およびボールを使った遊びや投げ方の指導などに対する自信が高くなる者が多かったことから、理科と連携した活動で学んだ内容や実際に子どもと保護者が行う運動遊びの企画・実践をした経験が活かされたものと予想される。

一方、得意もしくは苦手に関する項目で低下が見られた学生については、球技の経験者であり、当初はボールを使った遊びは得意だと認識していたが、他の学生がより遠くへ投げる様子を見て、自分の能力に対する認識が下がったことが予想される。また、運動遊びの魅力を伝える項目で低下が

表3. 「ボールを使った遊び（運動）」とその指導に関する意識調査結果（個人の変動）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1.ボールを使った遊び（運動）は子どもにとって大切だと思う	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.ボールを使った遊び（運動）が好きである	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
3.ボールを使った遊び（運動）は楽しいと思う	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
4.ボールを使った遊び（運動）は苦手である（逆転項目）	0	0	0	0	1	1	-1	-1	0	0
5.ボールを使った遊び（運動）の指導に自信がある	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1
6.ボールを使った遊び（運動）の魅力を子どもに伝えることに自信がある	2	1	-1	-1	1	0	0	0	0	0
7.投げる時の体の使い方を理解している	1	1	0	1	1	1	2	0	0	3
8.ボールを上手く投げるためのコツを理解している	1	1	0	2	1	1	2	0	0	2
9.ボールを投げるのが得意である	2	1	0	1	-1	0	1	0	0	1
10.ボール投げの指導に自信がある	1	0	2	1	0	0	2	0	0	1

表内の数値は事前と事後の得点の差を示す。 向上 低下

みられた学生は企画した活動の改善点として「上手にできる子とできない子で差があった。」「年中児には（製作が）少し難しかったように思います。お父さんにもあまり得意ではない方もいたので、もう少しサポートするべきだったと思います。」という記述があり、多様な子どもに対応した活動設定の難しさを実感したことが、自信の低下に影響した可能性がある。このようなケースはあったものの、全体としては、投げることに関する教育プログラムと運動遊びの企画・実践を通して、学生の「ボールを使った遊び（運動）」に対する意識や指導に対する自信などが向上する傾向であったことが示唆された。

IV. まとめと今後の展望

本研究では、主に体育科と理科の連携を中心とした「投げる」ことに関連する教育プログラムを受講した本学初等教育学科に所属する女子大学生が、地域連携活動の一環として親子の運動遊びを企画・実践した際の学生の学びとその効果の検証を試みた。

その結果、今回の教育プログラムと運動遊びの企画・実践を通して、①幼児から小学校低学年の子どもと保護者が楽しみながら「投げる」経験ができる活動内容についての理解を深められたこと、②子どもの投げる力の現状や体の使い方などを観察する力を養えたこと、③運動遊びを実施する上での安全面の配慮や仲間との協働について学ぶ機会となったことなど一定の成果があったことがうかがえた。また、運動遊びの実践後に、「ボールを使った遊び（運動）」に対する意識や指導への自信が高まる傾向が見られたことから、このような教科横断型の教育プログラムを受講したり、そこで学んだ経験を地域連携事業などで実際に活かしたりする経験を重ねていくことで、学生がコンピテンシーを発揮し、自己効力感の向上にも繋がる可能性があると考えられた。

本研究での成果を踏まえ、今後は小学校教諭を目指す児童教育コースの学生を対象とした教育プログラムの立案も行う予定である。

付記

本研究においては共同研究チームによる協議を経て論文を執筆しているため、章ごとの分担執筆ではない。担当責任箇所は以下の通りである。石沢順子（全体構成、分析、考察統括）、宮下孝広（地域連携活動との関連）、大貫麻美（理科と連携した教育プログラムの実践・分析）、椎橋げんき（造形活動に関する考察）

注記：

本研究は一部、科研費No. 17H01982（研究代表：大貫麻美）による助成を受けている。また、人間総合学部エデュテイメント大学の実施にあたっては学内の教育プログラムの推進助成を受けている。

謝辞

「からだであそぼう！親子で楽しむ遊び」にご参加いただいた地域の皆様に心より御礼申し上げます。また、本活動の実施にご協力いただいた本学初等教育学科目良秋子教授、ならびに人間総合学部エデュテイメント大学の運営スタッフの皆様にも謝意を表します。

引用文献

- 石沢順子・大貫麻美・椎橋げんき・宮下孝広（2018）「投げる」能力を育む教科横断型学習プログラムの開発に向けて-体育科・理科・図画工作科等を関連させる試み-, 白百合女子大学 初等教育学科紀要『保育・教育の実践と研究』, 3, 1-9.
- 石沢順子・大貫麻美・椎橋げんき・宮下孝広（2019）「投げる」能力を育む教科横断型学習プログラムの開発に向けて（2）-初等教育学科における事例研究-, 白百合女子大学 初等教育学科紀要『保育・教育の実践と研究』, 4, 1-9.
- 眞榮城和美・浅岡靖央・目良秋子（2017）教育プログラム推進と地域連携活動の在り方に関する検討-エデュテイメント大学活動を通して（1）-, 白百合女子大学研究紀要, 53, 93-112.

眞榮城和美・石沢順子・土橋久美子・やたみほ・大貫麻美・浅岡靖央・目良秋子・宮下孝広（2017）

教育プログラム推進と地域連携活動の在り方に関する検討-エデュテイメント大学活動を通して（2）-, 白百合女子大学研究紀要, 54, 85-99.

文部科学省（2017）, 『小学校学習指導要領』

文部科学省（2017）, 『小学校学習指導要領解説 体育編』

大貫麻美, 石沢順子, 椎橋げんき, 宮下孝広（2019）私立女子大学における初等教育学科学生を対象とした生命科学教育についての実践的研究, 白百合女子大学研究紀要, 55, (印刷中)

椎橋げんき・大貫麻美・石沢順子・宮下孝広（2019）「投げる」能力を育む教科横断型学習プログラムの開発に向けて（3）-図画工作科の視点からの教材開発-, 白百合女子大学 初等教育学科紀要『保育・教育の実践と研究』, 4, 37-43.

中央教育審議会（2019）2040年に向けた高等教育のグランドデザイン（答申）http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1411360.htm