

教職・保育職志望の学生による ICT を活用した幼児の遊び支援の可能性と課題

-至学館大学附属幼稚園年長児「表現リズム遊び」-

至学館大学健康科学部こども健康・教育学科

松岡 礼子

内田 智子

健康スポーツ科学科

相馬 秀美

佐藤 高嶺

至学館大学附属幼稚園

鈴木 恵子

キーワード：学生反応、パイロット授業、省察

1. はじめに

近年、教育・保育の場における ICT 機器の活用が進み、ICT は情報を提示したり遠隔地をつないだりするための手段にとどまらず、子ども自身の活動を記録し、その経験を振り返るための手立てとしても活用されるようになってきている。幼児期の遊びにおいても、活動中の姿を映像として記録し、その映像を幼児とともに見ることは、自分や友達の動きに気づき、活動中の経験を言葉や動きによって振り返る契機となることが期待される。

筆者らはこれまで、教職・保育職を志望する大学生による ICT を活用した授業支援について検討してきた。内田ら（2026）では、小学校低学年の体育科「表現リズム遊び」を対象として、大学と離島の小学校とをオンラインで接続し、大学生によるオンラインと対面の双方からの授業支援を試みた。その結果、ICT を活用した授業支援が児童の創作的な表現活動を支えるとともに、支援する学生にとっても、児童の反応を見取り、言葉かけや指導方法を省察する機会となることが示された。

本研究は、この研究を継続・発展させるものである。前研究が、ICT によって大学生と小学校の児童をつなぎ、表現リズム遊びの活動そのものを支援することに重点を置いたのに対し、本研究では対象を幼児へと広げるとともに、ICT 機器によって記録した幼児自身の活動を振り返りの場で活用することに着目した。とりわけ、撮影された映像を幼児に提示することが、幼児の活動への気づきや言葉をどのように引き出すのか、また、その際に支援する大学生が幼児の姿をどのように見取り、どのような言葉を介して振り返りを支えるのかを検討することは、幼児期における ICT 活用の在り方を考える上で重要である。

そこで本研究では、至学館大学附属幼稚園の年長児を対象とした「表現リズム遊び」において、教職・保育職志望の大学生が ICT を活用して幼児の活動の振り返りを支援する実践を行い、ICT を活用した場合と活用しなかった場合との比較を通して、幼児の振り返りを支える方法と、そこに関わる大学生の見取りや支援の在り方について検討する。

なお本研究は「ヒトを対象とする研究審査申請書」が受理され、至学館大学の承認を受けて実施した。

2. 研究の目的

本研究の目的は、教職員・保育職志望の大学生が ICT を活用した幼児へのフィードバックによって表現リズム遊び活動の振り返りがどのように成立していくか、また ICT を使用せずに活動の振り返りをした場合と比較し、幼児期の振り返り活動について検討することを目的とする。さらに、学生の振り返りをもとに、幼児への ICT を取り入れた活動の可能性と課題を整理し、今後の支援の在り方を考える。

3. 研究の方法

至学館大学附属幼稚園年長児を対象とした「のびのびクラブ」^{注1)}において、運動遊び前のウォーミ

ングアップとして、大学生 31 名が幼児の表現リズム遊びおよび活動の振り返りを支援する。直接的に子どもの支援に入る大学生は各群 9 名（合計 18 名）とし、子どもが安全に活動できるよう誘導や動画撮影等の間接的な支援に入る大学生は 13 名とする。うち、ICT を活用する群の活動に参加する学生 17 名を学生 ICT 群、ICT を活用しない群の活動に参加する学生 14 名を学生非 ICT 群とする。

支援に参加する大学生は、「表現リズム遊びにおける幼児のクラス別達成度評価」（後掲資料）にしたがって、活動日ごとに幼児の様子を記録する。大学教員も ICT を活用する群と ICT を活用しない群に分かれて活動を見守り、ICT 機器の準備、振付指導、ファシリテートを分担する。

参加する幼児は 47 名とし、2 グループに分ける。一方は、iPad によって表現リズム遊び中の動きを撮影し、その動画を用いて振り返りを行う幼児 24 名（以下、幼児 ICT 群とする）、他方は、iPad を使用せずに振り返りを行う幼児 23 名（以下、幼児非 ICT 群とする）とする。

活動期間は 2026 年 6 月から 7 月までとし、全 4 回の実施を予定した。運動遊び前のウォーミングアップとして位置づけることから、1 回あたりの活動時間は 20 分程度とした。

4. 表現リズム遊びの内容

対象児が年長児であることから、リズム遊びの中に子どもの模倣イメージを表現遊びとして段階的に進めるように計画した。内田ら（2026）の実践と同様の楽曲「青春ガッカンロール」^{注2）}と振り付け（表

表 1.表現リズム遊びの振り付け（内田ら（2026）を一部改変）

使用曲	拍	下肢の動き	上肢の動き	備考
オープニング	前奏	8×3	止まって待つ	リズムに乗って待つ
	①	8×0.5 8×0.5 8×0.5	**表現遊びⅡ** 右足一步右に大きく開いて出して戻す 左足一步左に大きく開いて出して戻す 右足一步右に大きく開いて出して戻す 手と肘を胸元から大きく左右に開いて閉じる 手と肘を胸元から大きく左右に開いて閉じる 手と肘を胸元から大きく左右に開いて閉じる	※3 回目 創作部分
	②	8×0.5	両足を閉じてジャンプする 手をグーにして肩の位置から上に肘を伸ばしパンチする（右手, 左手, 右手）	
	A メロ	8×4	両足肩幅で立つ 両手で頭を軽くたたき、肩、膝反対の肩（2 回ずつ） 右足一步右に出し、両足を大きく開き立つ 両手を反対の肩に置き、右にねじる、左にねじる	2 回 繰り返す
B メロ①	8×4	両足を大きく開き立つ	両手横から上に○の形、両手横から下に×の形を作る	2 回 繰り返す
		前に右足大きく一步出して戻す	両手前に伸ばし戻す 両肩タッチ	
B メロ②	8×1+4	両足肩幅に開いて保つ	両手を両肩に置き、両肘を開・閉し、回旋する	
サビ①	8×4	前へ両足ジャンプ（ゆっくり 4 回）	両肘まげて前後に軽く振る	2 回 繰り返す
		右かかとを 2 回床にタッチする	左手を上へ 2 回パンチする	
サビ②	8×1	両足肩幅に開いて保つ	汗を拭く動作：右肘を右へ 2 回、左肘を左へ 2 回	
サビ③	8×1	両足でグー・パー（待ち 2 カウント）	両手パーで肘を伸ばし、両手グーで肘を曲げる（待ち 2 カウント）	
エンド	8×0.5	*表現遊びⅠ*		※2 回目 創作部分
		両足パー	左手腰に手を添え、右手でガッツポーズ	

初回はリズム遊び中心に全体の「振り覚え」とし、2 回目は「エンド」のポーズとしてワンモーションを創作、3 回目は「オープニング」部分の 8×0.5 における 2 モーションを段階的に創作することとした。4 回目はこれまでに覚えた振り付けおよび創作した動きを確認し、幼児および支援学生と一緒に踊る機会とした。

幼稚園教育要領の領域「表現」では、「感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。」および「生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。」が「ねらい」として設定され、その「内容」として「感じたこと、考えたことなどを音や動きなどで表現したり、自由にかいたり、つくったりなどする。」や「自分のイメージを動きや言葉などで表現したり、演じて遊んだりするなどの楽しさを味わう。」となっている。

1 回目は「うさぎ」および「カンガルー」を提示し、振り付け動作に含まれている両足を閉じた跳躍技術を獲得できるよう、それらの動物をモチーフにして模倣遊びを通してイメージした動物を表現する中で両足ジャンプの学習ができるように展開した。

3 回目はオープニング①の部分において、表現遊びとしてグループで創作することとした。「いないいないばあ！」をモチーフとして、「隠す（隠れる）」と「出る」を表現した。隠す（隠れる）動作の保持

ね ら い	・ なりきって表現することができる。 ・ 友達の動きをまねしたり、自分の動きを教えたりする。 ・ 友達と一緒に協力して表現することができる		
	導入（模倣の表現遊び）	展開	まとめ
内	①動物になってみよう 「うさぎ」又は「カンガルー」 ②動物になりきって「エンディングポーズ」を決めよう	①振り覚え ・ 振りの動作を言葉へ変換 ②振りの確認、3クラスごとに好きな動物とその動物ポーズを創作し、「エンディングポーズ」を決める	①「振りの動き」の発表 （ICT群、非ICT群 分かる） ②3クラスそろって、エンディングポーズを発表 （ICT群、非ICT群 分かる）
容	③「いないいないばあ！」から始めよう ④創作したオープニング①とエンディングポーズの確認	③振りの確認「オープニング①」創作（8×0.5カウント） ・ 3クラスに分かれ、8×0.5カウントの「動きとポーズ」を決める。 ・ 動き出しの順番を決める。 ④共通する振り付け動作と創作部分をつなげ動きの確認	③創作した「オープニング①」と「振りの動き」の発表 （ICT群、非ICT群 分かる） ④創作した「オープニング①」および「エンディングポーズ」までの動きの発表 （両群および支援大学生と一緒に踊る）

「いないいない」と、顔を出すタイミングの「ばあ」を組み合わせ、グループで表現動作を考え創作をした。創作活動において学生が支援に入り、子どもたちの意見を受け止めながら自由な雰囲気の中で個々が表現しやすいよう援助するよう心掛けた。

6. 調査および分析

参加学生には、表現リズム遊び活動回ごとに事後調査「表現リズム遊びにおける幼児のクラス別達成度評価」(項 1～10 に)に回答した他、授業の振り返り課題等への自由記述によって学びを記録した。なお、「表現リズム遊びにおける幼児のクラス別達成度評価」は、内田ら(2026)の評価表を本調査用に再編集した。

本研究では、参加学生が回答した「表現リズム遊びにおける幼児のクラス別達成度評価」のうち、項目 8 と項目 9 を分析対象とした。

項目 8 は「作品の振り付けや創作部分に関する難度」について回答を求める内容である。また、項目 9 は「活動中の幼児の反応」に対する質問である。これらを対象としたのは、大学生が指導中に感じたことを振り返った記述から、指導方法の違いによる子どもとの関わり合いを比較・検討できると考えたためである。

分析は KH Coder を用いた。回答を項目に分けて記載内容を Microsoft Excel のセルに入力し、1 次データセットを作成した。項目ごとの 1 次データセットを KH Coder に読み込み単語頻度分析を行った。項目ごとの 1 次データセットについて KH Coder で共起ネットワーク分析を行い、単語間の関係性を確認した。各項目において出現頻度の高い順に 3 単語選択し、これらの単語が含まれる文章を分析対象とした。

なお、出現頻度の高い単語は以下の通りであった。項目 8 は、「動き」45 件、「タイミング」19 件、「難しい(他)」13 件であった。項目 9 は、「楽しい」33 件、「ポーズ」30 件、「踊る」21 件であった。

学生 ICT 群と学生非 ICT 群の回答に分け、1 次データセットで分析対象単語を含む文章を残し、2 次データセットとして分析を進めた。

項目 8 および 9 の回答にみられる言葉のうち、「子」および「幼児」は「子ども」に、「動作」は「動き」に統一した。また、項目 8 は「幼児にとって難しい動き」について質問しているため、文章の内容が変化しない範囲で、文末にある「難しいと思った」や「難しいと感じた」等の「難しい」を含む感想的な文言は削除した。

7. 結果および考察

7-1. 項目 8「作品の振り付けや創作部分に関する難度」に関する回答の共起ネットワーク分析

項目 8「今日の活動で幼児にとって難しい動きだと思った動きはなんですか？また、それがなぜ幼児にとって難しい動きだと、あなたは考えていますか？文章で書いてください。」について、ICT 群および非 ICT 群それぞれに共起ネットワーク分析を行った。

ICT 群の結果を図 1、非 ICT 群の結果を図 2 に示した。

幼児にとって難しい動きとして観察された内容について、「難しい」および「動き」は項目の説明文に含まれるため他の単語に着目すると、ICT 群は「タイミング」「ポーズ」「丸」「バツ」であり、非 ICT 群においては、「タイミング」「リズム」という単語が多く含まれていたことが分かる。

「難しい」の共起について、ICT 群は「左」「右」「前」と共起しており、非 ICT 群では「最初」「少し」「理由」に共起がみられた。

ICT 群の「左」「右」「前」が含まれる表現では「右と左と判別するのが難しそうにしていた。前に立っている先生とは違う動きをしていたため。」や「左右が揃ってはいなかった。最初に右、次左など覚えるのはまだ難しい。また前の指導者を見ても、それを鏡でやるのかどうかなども考えているからこそ難しい。」とあった。

非 ICT 群の「最初」「少し」「理由」が含まれる表現では、「1 番最初の踊りの部分がやはり少し難しそうに感じた。理由として、1 番最初なのでタイミングのずれが発生するから。」であった。

ICT 群は表現リズム遊びの振り返り活動において、ICT 機器を用いて子どもの踊る姿を見せながら振り返りを行ったことによって、より具体的な動作を示す文章を用いて、幼児にとっての踊りの難しさの評価をしている傾向にあると考えられる。

それに対して、非 ICT 群の振り返りでは、子どもの踊った感想を会話形式で聞きながら進めており、子どもの思いを感じとった評価をしていることが推察された。

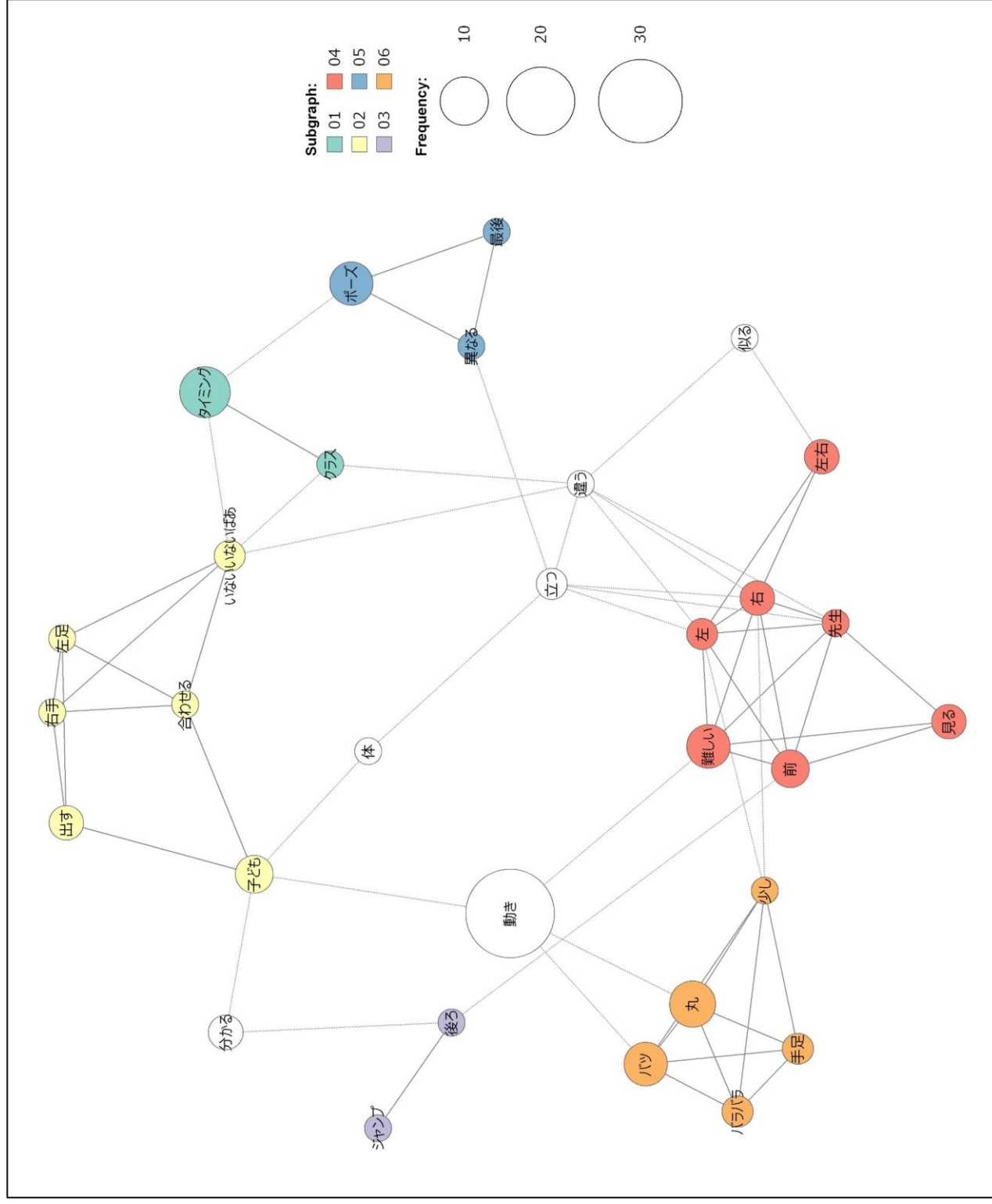


図1. ICT群における項目8の共起ネットワーク

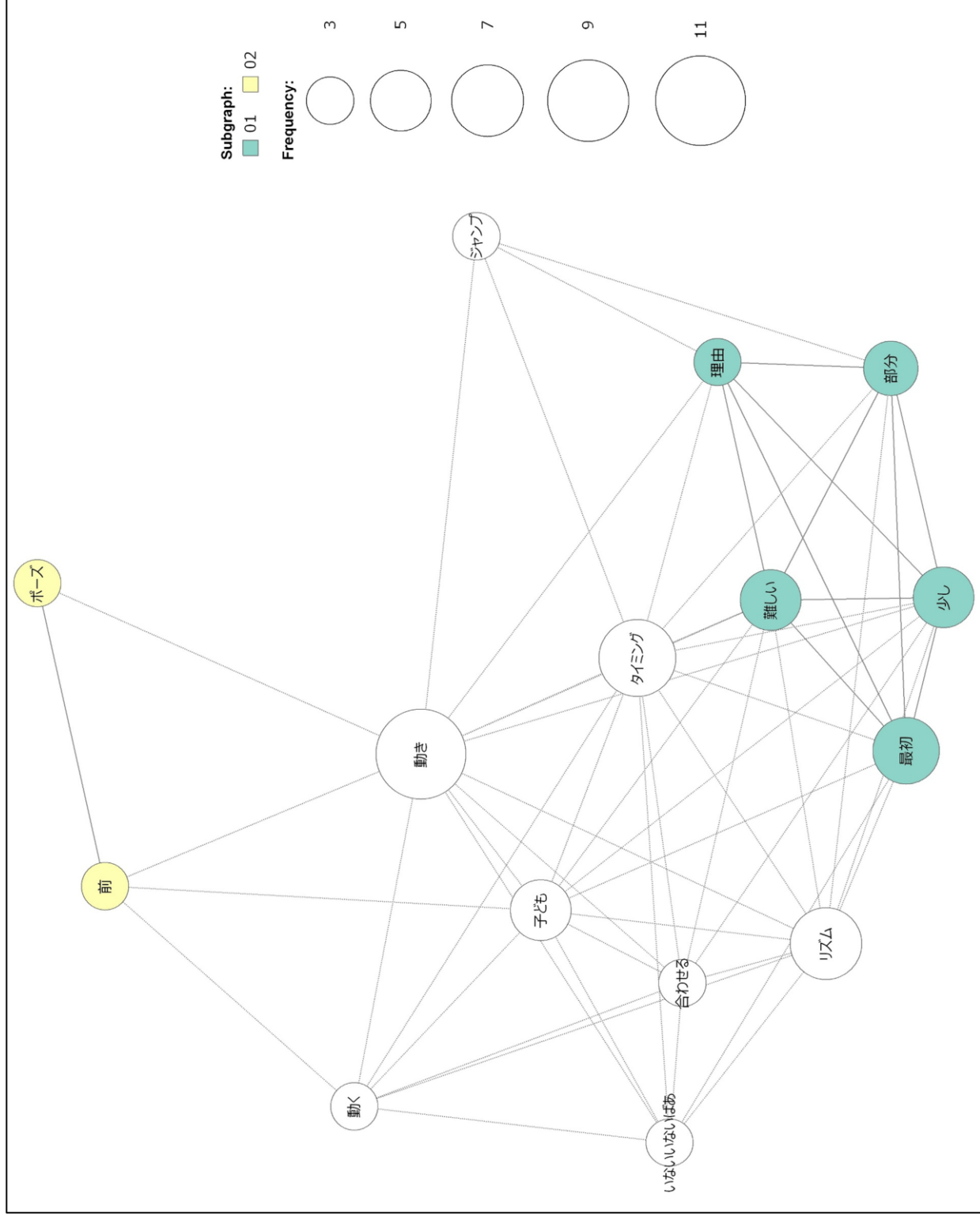


図 2. 非 ICT 群における項目 8 の共起ネットワーク

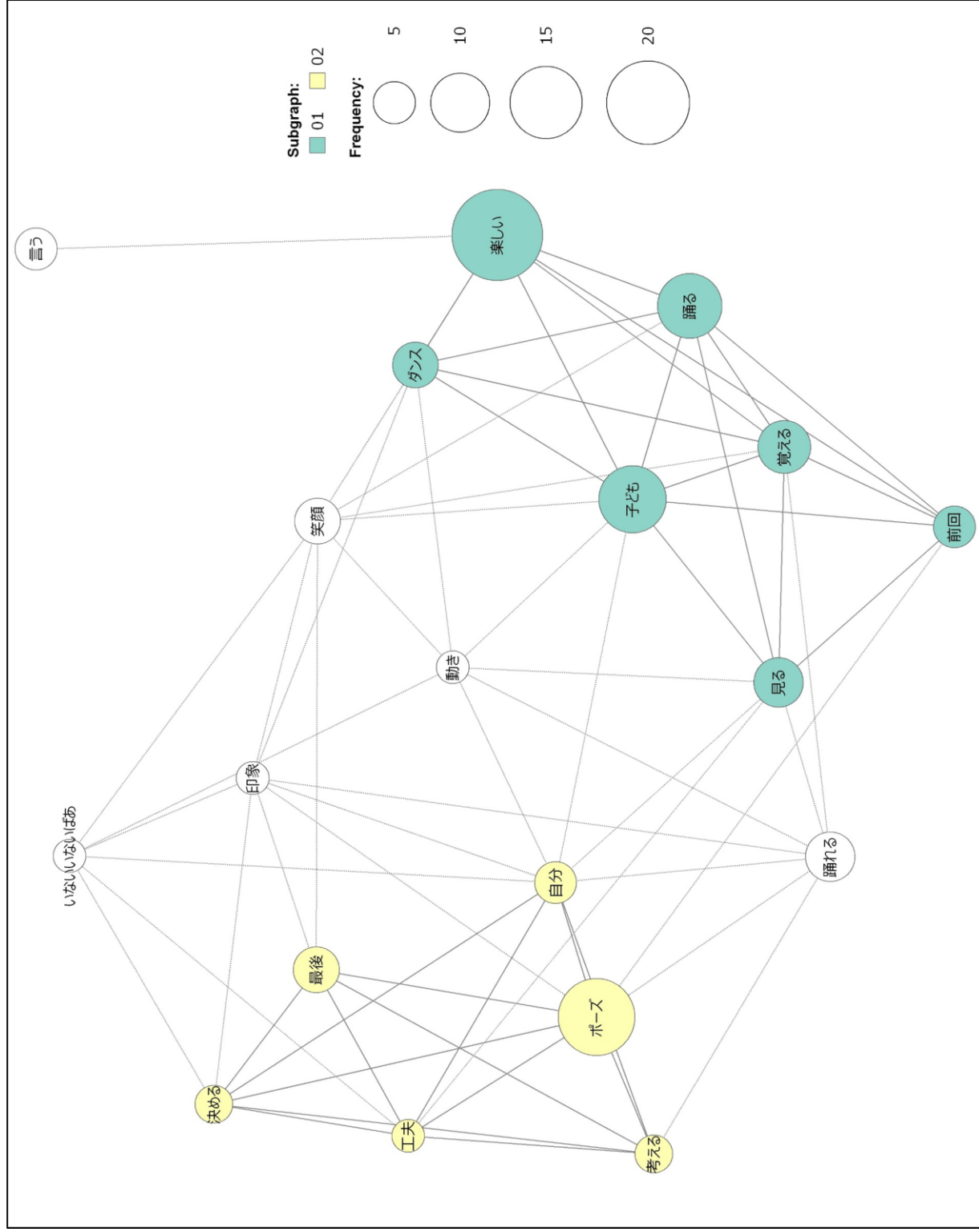


図 3. ICT 群における項目 9 の共起ネットワーク

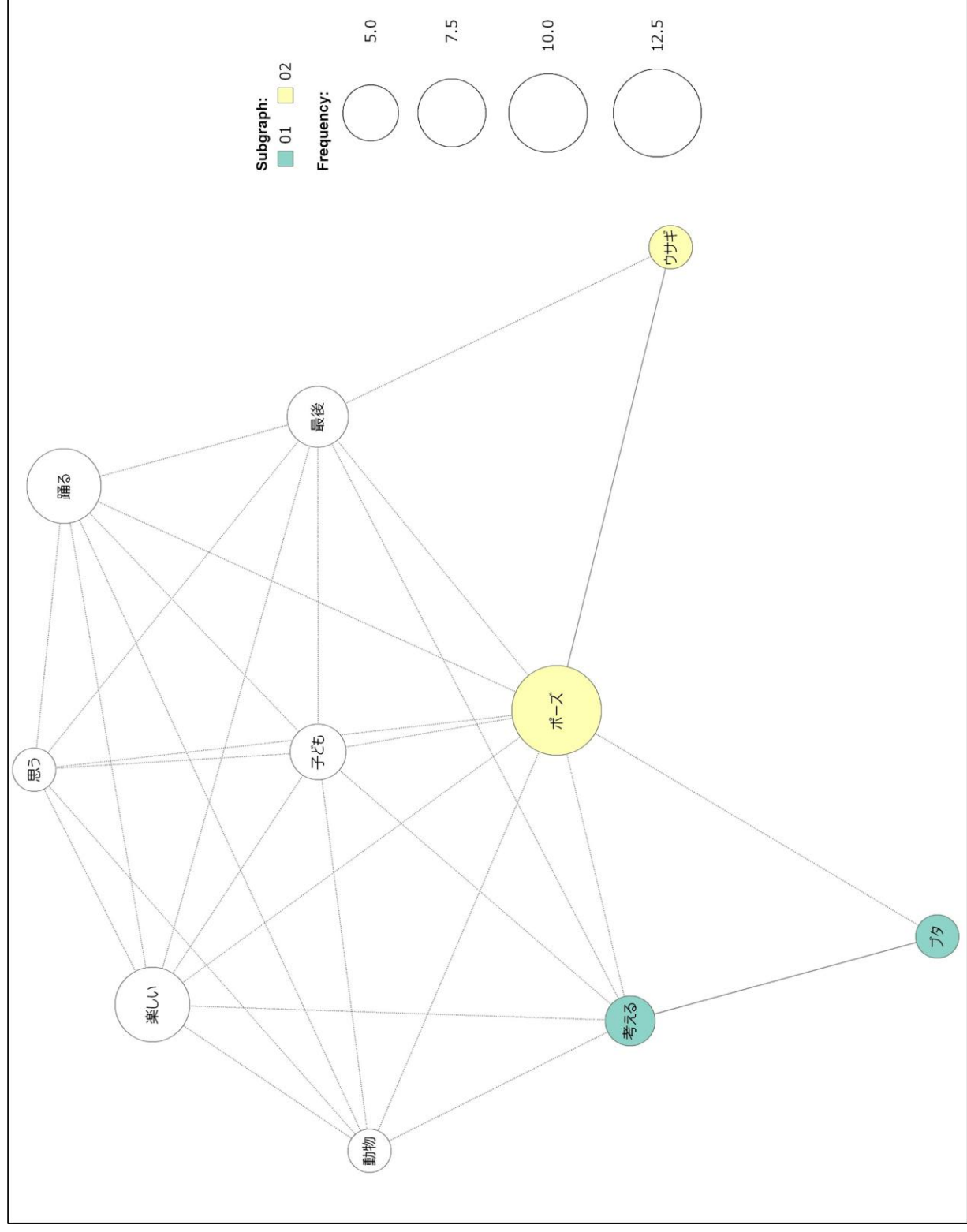


図 4. 非 ICT 群における項目 9 の共起ネットワーク

7-2. 項目9「活動中の幼児の反応」に関する回答の共起ネットワーク分析

項目9「今日の活動で幼児の反応について、最も印象深く思っていることを文章で書いてください。」について、ICT群および非ICT群それぞれに共起ネットワーク分析を行った。ICT群の結果を図3、非ICT群の結果を図4に示した。

ICT群における共起について、「楽しい」に対して「子ども」「踊る」「ダンス」、「ポーズ」に対して「決める」「工夫」「考える」の単語に繋がりがみられた。ICT群の文章からは「自分たちで考えたポーズはとても揃っていて楽しく踊れていたので印象深かった。」とあった。また、非ICT群においては、「ポーズ」に対して「ウサギ」「ブタ」「考える」の単語に共起がみられ、文章からは「アレンジで動物のポーズを入れる部分が一番楽しくダンスしていると思った。」とあった。両群ともに子どもがリズム遊びで幼児期においてリズム遊び中に表現遊びを発展させ創作を含めることが活動の楽しさとなっていることが推察された。

振り返り活動における両群の様子では、ICT群は撮影されたタブレット端末を見ながら子どもとの会話を実施しており、子どもたちが創作した部分である最後のポーズを工夫して決めるところをしっかりと見ている様子が伺えた。また、自分のクラスのことだけでなく、他のクラスの子が何のポーズをしたのかなどよく覚えており、他のクラスの子が何をしているか等、他者を観察している姿がみられた。非ICT群の振り返りでは、大学生が子どもの発言を促すように「楽しかったこと」を中心に、活動中に感じた気持ちを聞き出しており、子どもたちは自身が創作で工夫したことを動作で示しながら説明している様子が伺えた。そのため、ICT群よりも非ICT群の方が振り返りの時間が長くなる傾向にあった。

ICT機器の活用について、ICT群からは「最後のポーズを工夫して決めるところの動画はみんなくいついて見てきた。「間違えちゃった」など盛り上がっていた。」とあり、幼児への踊りの出来栄をICT活用してフィードバックすることは、振り付けの出来栄よりも創作した内容を中心に子どもが興味を持つことが推察された。上手に踊れているかを確認するだけでなく、子ども同士が表現した出来栄を確認し合える機会となっていることが考えられる。

8. おわりに

本研究では、教職・保育職志望の大学生が年長児の表現リズム遊びを支援し、活動後の振り返りにICT機器を活用した場合と活用しなかった場合とを比較することによって、幼児期の振り返り活動におけるICT活用の可能性と課題について検討した。

ICT群では、撮影された自分たちの姿を見ることによって、幼児が自分や友達の動き、創作したポーズなどに改めて気づく様子がみられた。特に、創作した動きを映像によって確かめることは、単に上手に踊れているかどうかを確認するだけでなく、自分たちが考えた表現を見直したり、友達の表現に目を向けたりする機会となっていた。一方、非ICT群では、学生が「楽しかったこと」などを問いかけることによって幼児の発言を促し、幼児が自身の工夫を動作によって再現しながら説明する姿がみられた。こうした違いから、幼児の振り返りには、映像を見ることによって経験を視覚的に捉え直す方法と、他者との対話によって経験を想起し言葉や動きとして表す方法の双方に、それぞれの特徴があることが示唆された。

その一方で、本実践におけるICT群の様子をさらに詳細にみると、今後検討すべき課題も見いだされた。それは、撮影した映像を幼児に「見せる」こと自体が、必ずしも振り返りを成立させるわけではないという点である。学生が撮影した映像をそのまま提示した場合には、幼児が映像のどこに着目し、何について話せばよいのかを捉えにくい様子がみられた。これに対して、映像を見る前や見ながら、学生が「ここが面白かった」「このポーズを工夫していたね」「今からここを見よう」など、自らの感想や気づき、着目してほしい点を言葉にして伝えた場合には、それが幼児にとって映像を見る視点となり、振り返りへと入りやすくなる様子がみられた。

このことは、幼児教育におけるICT活用を考える上で重要な示唆を含んでいる。ICT機器によって活動を記録し再生することだけで、幼児の振り返りが自動的に深まるわけではない。むしろ、幼児の活動に立ち会った支援者が、その場で何を見取り、何を面白いと感じ、どのような価値を見いだしたのかという、自らの眼による評価や判断を言葉にし、それを幼児と共有することによって、映像は振り返りを促す教材となり得ると考えられる。すなわち、ICTを十全に活用するためには、機器を操作する技能だけでなく、子どもの姿を見取り、その意味を判断し、適切な言葉によって子どもの注意や気づきを導く

支援者の力量が重要となる。

今後は、ICT 群における振り返り場면을さらに詳細に分析し、映像をそのまま提示した場合と、学生による感想や気づき、着目点を示す言葉かけを伴って提示した場合とで、幼児の発言や視線、動作、振り返りへの入り方にどのような違いが生じるのかを検討する必要がある。あわせて、学生が活動中の幼児の姿をどのように見取り、それをどのような言葉にして映像と結びつけることが、幼児自身の気づきや表現を引き出すことにつながるのかを明らかにしたい。こうした検討を通して、ICT 機器を単なる記録・再生の道具としてではなく、支援者の見取りと幼児の経験とをつなぐ振り返りの手立てとして位置づけ、その効果的な活用方法を探ることを今後の課題としたい。

注記

- 1) 「のびのびクラブ」は、至学館大学附属幼稚園の年長児を対象に、至学館大学健康科学部こども健康・教育学科の学生との連携により実施されている運動・スポーツ活動である。
- 2) 至学館大学同窓会 HP「創設歌・学園歌・応援歌」
<https://www.sgk.ac.jp/dousoukai/knowledge/song.html>（最終閲覧日 2026 年 8 月 27 日）

参考・引用文献

- 1 内田智子・松岡礼子・鈴木達見・相馬秀美（2026）教職・保育職志望の学生による ICT を活用した授業支援の可能性と課題：愛知県南知多町立日間賀小学校・低学年体育「表現リズム遊び」．至学館大学教育紀要．14（公開日 2026 年 3 月 6 日）
- 2 文部科学省 幼稚園教育要領
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/you/index.htm（最終閲覧日 2026 年 8 月 13 日）
- 3 植田真帆・田中望（2025）若手教員が抱える困り感と教員養成段階における課題の検討．東海学園大学教育研究紀要第 10 号：03-13.
- 4 牛澤賢二（2023）やってみようテキストマイニング増訂版自由回答アンケートの分析に挑戦！．朝倉書房

表現リズム遊びにおける幼児のクラス別達成度評価

学籍番号() 氏名()

※該当する箇所に☑を入れてください。

担当クラス[☐すずらん・☐こすもす・☐さくら]ICT 機器(iPad)の使用[☐iPad 有・☐iPad 無]

以下のフォーマットにしたがって[☐6/23・☐6/30・☐7/7・☐7/14]の表現リズム遊びにおける幼児の達成度評価してください。

項目 1 幼児らは「動作を覚えて踊っている」

- ☐ 5 できている
☐ 4 .
☐ 3 どちらともいえない
☐ 2 .
☐ 1 できていない

項目 2 幼児らは「リズムに乗って踊っている」

- ☐ 5 できている
☐ 4 .
☐ 3 どちらともいえない
☐ 2 .
☐ 1 できていない

項目 3 幼児らは「からだ全体で踊っている」

- ☐ 5 できている
☐ 4 .
☐ 3 どちらともいえない
☐ 2 .
☐ 1 できていない

項目 4 幼児らは「踊り方を工夫している」

- ☐ 5 できている
☐ 4 .
☐ 3 どちらともいえない
☐ 2 .
☐ 1 できていない

項目 5 幼児らは「進んで取り組もうとしている」

- ☐ 5 できている
☐ 4 .
☐ 3 どちらともいえない
☐ 2 .
☐ 1 できていない

項目 6 幼児らは「仲良く踊ろうとしている」

- ☐ 5 できている
☐ 4 .
☐ 3 どちらともいえない
☐ 2 .
☐ 1 できていない

項目 7 幼児らは「場の安全に気を付けて、空間を大きく動いて踊っている(友だちとぶつからないように)」

- ☐ 5 できている
☐ 4 .
☐ 3 どちらともいえない
☐ 2 .
☐ 1 できていない

項目 8 今日の活動で幼児にとって難しい動きだと思った動きはなんですか？また、それがなぜ幼児にとって難しい動きだと、あなたは考えていますか？文章で書いてください。

項目 9 今日の活動で幼児の反応について、最も印象深く思っていることを文章で書いてください。

項目 10 今日の活動で指導案にみられる「手立て」の工夫について、1～3点指摘し、箇条書きではなく文章で書いてください。