

学修プロジェクト 「子どもと絵本の世界を楽しもう」の成果と課題

——「保育内容の指導法（言葉）」のさらなる授業改善の取り組み——

高 原 佳 江・生 駒 幸 子

Achievements and Problems of Study Project “Enjoy Picture Books with Children” on “Methodology for Early Childhood Education and Childcare (Languages)”

TAKAHARA Yoshie and IKOMA Sachiko

Abstract : The purpose of this paper is to clarify the achievements and problems of study project “Enjoy picture books with children” on “methodology for early childhood education and childcare (languages)”. Through this study project, students learned how to foster children’s language skills and enjoyed studying. They will put what they’ve learned in this study project into practice. Simulating early childhood education and childcare in class are expected next year.

Key Words : “methodology for early childhood education and childcare (languages)”／study project
“Enjoy picture books with children”／picture books／improvement

要旨：本稿は、「保育内容の指導法（言葉）」のさらなる授業改善の取り組みにおいて、学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」の導入を中心に、その成果と課題を明らかにするものである。学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」を取り入れた結果、成果として、学びの深化、学ぶ喜びの実感、活用する力の伸長が明らかになった。残された課題は、模擬保育の実施までを授業の中に組み込むことである。

キーワード：「保育内容の指導法（言葉）」／学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」／絵本／授業改善

1. はじめに

本稿は、筆者らが担当している「保育内容の指導法（言葉）」（2020年度までの授業名称は「保育内容の研究（言葉）」）のさらなる授業改善の取り組みにおいて、学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」の導入を中心に、その成果と課題を明らかにするものである。

2020年度は、4月から急遽オンライン授業（オンデマンド形式）を実施することになったことから、オンライン授業でも対面授業と同様の教育の質を担保し、履修学生の保育実践力を育成する授業を展開するため、授業改善に取り組んだ¹。具体的には、「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」²を取り入れ、学修成果の共有とフィードバックをすることによって双方向型となる授業を試みた。「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」を取り入れることによって、【STEP 1】教材研究、【STEP 2】保育活動の考案、【STEP 3】保育活動の具体的展開とい

う一連の流れを経験することを目指した。結果、【STEP 1】教材研究、【STEP 2】保育活動の考案に取り組むことができた。しかし、【STEP 3】保育活動の具体的展開には十分に取り組むことができず、一連の流れを経験することもできなかった。そこで、2021年度は、2020年度に残された課題である【STEP 3】保育活動の具体的展開に取り組み、一連の流れを経験するために、「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」を含む学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」（以下、学修プロジェクト）を取り入れた。

学修プロジェクトに取り組んだ後に学生より提出された振り返り用紙の結果を分析し考察することによって、学修プロジェクトの成果と課題を明らかにしたい。

2. 2021年度「保育内容の指導法（言葉）」授業概要

「保育内容の指導法（言葉）」は、甲南女子大学人間科学部総合子ども学科3年生対象の選択必修科目で、前期（4月～7月）に全15回開講される。生駒が1クラス（43名）、高原が3クラス（45名、36名、41名）を担当し、学生は指示されたクラスで受講する。履修学生の大半は、保育士資格、幼稚園教諭一種免許状、小学校教諭一種免許状のうちふたつの資格・免許の取得を目指している。「保育内容の指導法（言葉）」の授業のねらい、到達目標、および、シラバスで示した授業計画は、2020年度と同様である³。

2021年度は対面授業を実施する予定であったが、新型コロナウイルス感染症の感染状況などに鑑み、第1回、および、第4回から第9回においてオンライン授業（オンデマンド形式）を実施することになった。学修プロジェクトは、第10回から第13回、および、第15回において対面授業で取り組むことにした。学修プロジェクト、とりわけ【STEP 3】保育内容の具体的展開を深めるためには、オンライン授業ではなく、対面授業であることが必要であると判断したためである。

3. 学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」概要

（1）学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」導入

学修プロジェクトは、「1. はじめに」においてすでに述べたように【STEP 1】教材研究、【STEP 2】保育活動の考案、【STEP 3】保育活動の具体的展開という一連の流れを経験するために取り入れるものであり、本授業が演習科目であり保育実践力の獲得を学修目標にしているために取り入れるものである。学修プロジェクトのねらいは、次の3点である。

- 【1】絵本における言葉と絵が相互補完的に物語を構築していることを学ぶ。
- 【2】絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動（子どもが興味関心をもって取り組める遊び）をデザインする力を獲得する。
- 【3】保育活動（遊び）を豊かにイメージし、具体的に展開する力（保育指導案の立案・保育実践力）を獲得する。

学修プロジェクトについて、履修学生には次のように説明を行った。

【STEP 1】教材研究：1冊の絵本をじっくり読む

- ① 絵本を1冊選ぶ。
- ② 絵本の言葉と絵をじっくり味わい、その絵本の魅力を考察する。
- ③ 課題「絵本レポート」を作成する。

【STEP 2】保育活動の考案：1冊の絵本をもとに遊びを考案する

- ① 【STEP 1】で読んだ絵本をもとに、子どもがその絵本の世界を楽しむことのできる遊びをいくつか考える。
- ② 遊びの名前、遊びの種類（ゲーム、造形あそび、うたあそびなど）、対象年齢、準備物、手順などを考え

る。

- ③ 課題「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」(A4用紙1枚)を作成する。

【STEP 3】 保育活動の具体的展開：ひとつの遊びをもとに保育指導案を立案する

- ① 【STEP 2】で考案した遊びの中からひとつを選び、保育活動としてイメージをふくらませる。
- ② 対象年齢、環境の構成、準備物、遊びの進め方(導入、活動、まとめ)などを詳細に考える。
- ③ 課題「保育指導案」を作成する。

第10回で【STEP 1】、第11回で【STEP 2】、第12回で【STEP 3】に取り組んだ。各回の授業のはじめに各課題の取り組み方について補足した他、対面授業であることを生かして近くの席に座る学生と相談したり、意見を交換したり、作成している課題を見せ合ったりしながら課題を作成するよう伝えた。

(2) 学修成果の共有とフィードバックの実施

第13回において、4,5名のグループをつくり、グループの中で1名ずつ発表する形で学修成果を共有した。発表者は、自分が選んだ絵本を読み聞かせた後、「絵本レポート」「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」「保育指導案」について発表した。発表者以外は、発表者の発表を聞きながらよい点と改善点をワークシートに記入し、発表後に講評した。最後に、クラスの前で各グループの代表者1名が「絵本レポート」「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」「保育指導案」について発表した。

また、第15回において、クラス全員の「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」を共有するとともに、教員が「絵本レポート」「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」「保育指導案」について講評し、それをフィードバックと位置づけた。

(3) 学修の振り返り

第15回の学修成果の共有とフィードバックの後に、学修プロジェクトは学生の学修の中でどのように位置づけられたか、また、本授業の到達目標をどこまで達成できたかを測定するため、学生に振り返り用紙に記入、提出させた。振り返り用紙の質問項目は、次の通りである。

I. 学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」について、以下の項目に答えてください。

- (1) 絵本における言葉と絵が相互補完的に物語を構築していることを学ぶことができた
- (2) 絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動(子どもが興味関心をもって取り組める遊び)をデザインする力を獲得することができた
- (3) 保育活動(遊び)を豊かにイメージし、具体的に展開する力(保育指導案の立案・保育実践力)を獲得することができた
- (4) 絵本レポート、絵本をもとにした遊びのアイデアマップ、保育指導案を作成した学修プロジェクトの感想があれば、以下に自由に書いてください

II. 授業の到達目標に対する達成度を自己評価してください。

- (5) 乳幼児期における言葉の発達過程について理解を深めることができた
- (6) 保育内容「言葉」のねらい・内容を理解し、発達にふさわしい言語指導法を学ぶことができた
- (7) 言葉を育む児童文化財の教育的価値を理解することができた

(1) から (3)、および、(5) から (7) の回答方式は5個の選択肢から単一の回答を選択する選択式とし、(4) の回答方式は自由記述式とした。

2020年度の振り返り用紙からの主な変更点は、「II. 授業内容について、以下の項目に答えてください。」という大項目とそれに伴う小項目を削除したこと、および、「保育活動(遊び)を豊かにイメージし、具体的に展開する力(保育指導案の立案・保育実践力)を獲得することができた」をI. の(3)に追加したことである。

4. 本授業における学修効果の分析と結果

(1) 学生の振り返り用紙に見られる本授業の学修効果

履修学生全165名のうち、146名の学生が振り返り用紙を提出した。学生の振り返り用紙に見られる本授業における学修効果についての回答を集計した結果は、表1の通りである。

表1 学生の振り返り用紙に見られる本授業の学修効果

	質問	回答 (単位:人)				
		1 大変 思う／ 十分に 達成で きた	2 そう 思う／ 達成で きた	3 (普通) どちら ともい えない	4 あまり そう思 わない／ あま り達成 できな かった	5 そう 思わな い／ 達成 できな かった
Ⅰ 学修 プロ ジェ クト	(1) 絵本における言葉と絵が相互補完的に物語を構築していることを学ぶことができた	82	57	5	0	2
	(2) 絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動(子どもが興味関心をもって取り組める遊び)をデザインする力を獲得することができた	84	54	5	2	1
	(3) 保育活動(遊び)を豊かにイメージし、具体的に展開する力(保育指導案の立案・保育実践力)を獲得することができた	62	75	6	1	2
Ⅱ 授業 の到 達目 標	(5) 乳幼児期における言葉の発達過程について理解を深めることができた	51	80	13	1	1
	(6) 保育内容「言葉」のねらい・内容を理解し、発達にふさわしい言語指導法を学ぶことができた	52	80	11	3	0
	(7) 言葉を育む児童文化財の教育的価値を理解することができた	77	54	13	0	2

「Ⅰ. 学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」について、以下の項目に答えてください。」において、「(1) 絵本における言葉と絵が相互補完的に物語を構築していることを学ぶことができた」について、また、「(2) 絵本の楽しさ・魅力をもとに保育活動(子どもが興味関心をもって取り組める遊び)をデザインする力を獲得することができた」について「大変思う」「そう思う」と回答した学生は、それぞれ約95%であった。2020年度よりも(1)は6%、(2)は5%上がった。「(3) 保育活動(遊び)を豊かにイメージし、具体的に展開する力(保育指導案の立案・保育実践力)を獲得することができた」について「大変思う」「そう思う」と回答した学生は、約94%であった(新項目のため2020年度との比較はなし)。

「Ⅱ. 授業の到達目標に対する達成度を自己評価してください。」においては、「(5) 乳幼児期における言葉の発達過程について理解を深めることができた」「(6) 保育内容「言葉」のねらい・内容を理解し、発達にふさわしい言語指導法を学ぶことができた」「(7) 言葉を育む児童文化財の教育的価値を理解することができた」のいずれについても「十分に達成できた」「達成できた」と回答した学生が、約90%であった。2020年度よりも(5)は2%下がったが、(6)は1%、(7)は3%上がった。

学生が学修プロジェクトにおいて学びを深めることができ、「(5) 乳幼児期における言葉の発達過程について理解を深めることができた」を除いて2020年度よりも授業の到達目標を達成することができたことが示された。

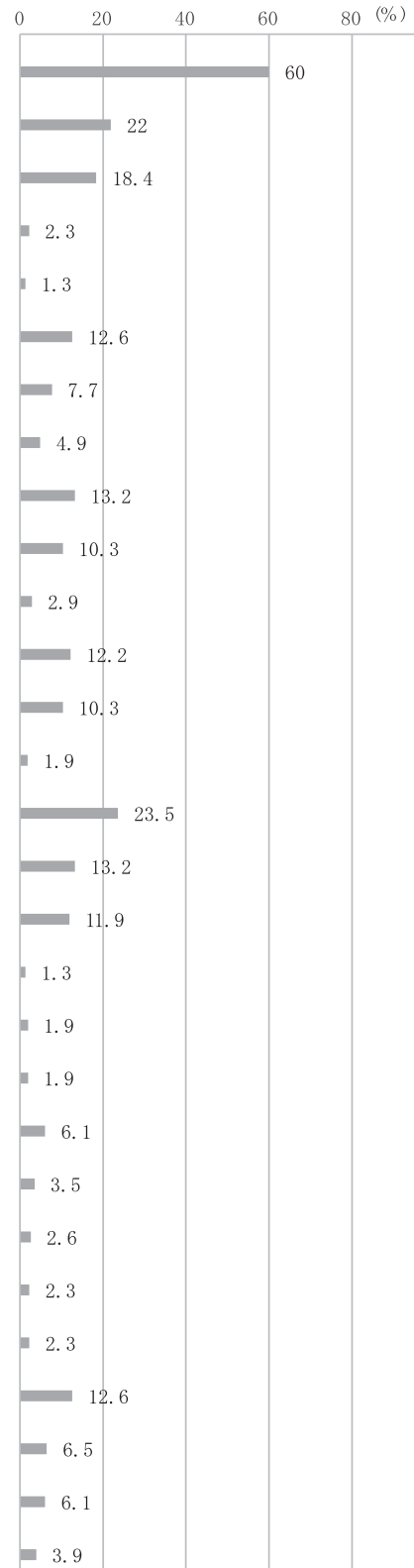
(2) 学生の自由記述回答に見られる学修プロジェクトの学修効果

「Ⅰ. 学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」について、以下の項目に答えてください。」の「(4) 絵本レポート、絵本をもとにした遊びのアイデアマップ、保育指導案を作成した学修プロジェクトの感想があれば、以下に自由に書いてください」という自由記述欄に回答した学生は、143名であった。自由記述回答を一文

ずつに分解し、全 310 件の回答の内容を意味の似通ったカテゴリーごとに分類し、コード化（アフターコーディング）した。その上で、分析に際し、再度カテゴリーを集約した⁴。学生の自由記述回答を整理した結果は、表 2 の通りである。

表 2 学生の自由記述回答に見られる学修プロジェクトの学修効果

	件数	%
全体	310	100
A. 学びの深化	186	60
(A) 一連の流れにおける学びの深化	68	22
a. 学びが深まった	57	18.4
b. 視野が広がった	7	2.3
c. 絵本の魅力をもとに保育活動を行う力を身に付けた	4	1.3
(B) 教材研究における学びの深化	39	12.6
d. 絵本の魅力を知ることができた	24	7.7
e. 絵本について理解が深まった	15	4.9
(C) 保育活動の考案における学びの深化	41	13.2
f. 絵本をもとに遊びを考案できることを知った	32	10.3
g. 絵本から考案された遊びを知ることができた	9	2.9
(D) 保育活動の具体的展開における学びの深化	38	12.2
h. 保育指導案を作成しやすかった	32	10.3
i. 保育指導案について理解が深まった	6	1.9
B. 学ぶ喜びの実感	73	23.5
(E) 一連の流れにおける学ぶ喜びの実感	41	13.2
j. 楽しかった	37	11.9
k. 達成感を得ることができた	4	1.3
(F) 教材研究における学ぶ喜びの実感	6	1.9
l. 絵本をじっくり読めて楽しかった	6	1.9
(G) 保育活動の考案における学ぶ喜びの実感	19	6.1
m. 絵本をもとに遊びを考案することが楽しかった	11	3.5
n. 絵本をもとにした遊びのアイデアマップ作成が楽しかった	8	2.6
(H) 保育活動の具体的展開における学ぶ喜びの実感	7	2.3
o. 保育指導案作成が楽しかった	7	2.3
C. 活用する力の伸長	39	12.6
p. 将来、保育現場で活用したい	20	6.5
q. 実習で実践したい	19	6.1
D. その他	12	3.9



最終的に、『A. 学びの深化』(186件, 60%), 『B. 学ぶ喜びの実感』(73件, 23.5%), 『C. 活用する力の伸長』(39件, 12.6%)が学修プロジェクトの学修効果の内容として整理された。『D. その他』(12件, 3.9%)には、件数が1件のものを集めた。それぞれの内容を以下に分析していく。

A. 学びの深化

下記は、学生が自分で課題を作成し、また、他学生と学修成果を共有したり意見交換をしたりすることによって、【STEP 1】教材研究、【STEP 2】保育活動の考案、【STEP 3】保育活動の具体的展開という学びを深めることができたことを示していると考えられるため、『A. 学びの深化』として整理した。

(A) 一連の流れにおける学びの深化

a. 学びが深まった

「a. 学びが深まった」というカテゴリーにまとめられた自由記述回答には、「絵本レポートで、言葉や絵の読解、分析をし、絵本をもとに遊びを考え、保育指導案を書くという一連の流れで、多くのことを学ぶことができた。」「他の人の絵本レポートや遊びのアイデアマップを見ることによって、さらに学びを深めることができた。」「提出するだけで終了せず、フィードバックがあったので、より深い学びにつながった。」という趣旨の文が多くあった。

b. 視野が広がった

「b. 視野が広がった」については、「絵本から展開される遊びを考えたり他の人の遊びを見たりすることができたので、保育の幅を広げることができた。」「発表などを通してさまざまな絵本や遊びのアイデアを知ることができた。」など書いた学生がいた。

c. 絵本の魅力をもとに保育活動を行う力を身に付けた

「c. 絵本の魅力をもとに保育活動を行う力を身に付けた」には、「絵本の楽しさや魅力を改めて理解することができ、絵本の楽しさをもとに保育活動を行う力を身に付けることができた。」などという文が見られた。

(B) 教材研究における学びの深化

d. 絵本の魅力を知ることができた

「d. 絵本の魅力を知ることができた」には、「1冊の絵本について、ここまで詳しく隅々まで読んだのははじめてだったし、ここまで深く読んだからこそ絵本の魅力をたくさん知ることができた。」という趣旨の文が多くあった。

e. 絵本について理解が深まった

「e. 絵本について理解が深まった」については、「絵本を書いた作者の思いや言葉、絵などについてじっくり考えることができた。」「絵本は言葉と絵が相互的に関わることで物語をつくっているということを学ぶことができた。」などという文があった。

(C) 保育活動の考案における学びの深化

f. 絵本をもとに遊びを考案できることを知った

「f. 絵本をもとに遊びを考案できることを知った」には、「絵本を読んで終わりなのではなく、絵本から遊びを考案できるということが学びになった。」という趣旨の文が多く見られた。

g. 絵本から考案された遊びを知ることができた

「g. 絵本から考案された遊びを知ることができた」には、「1冊の絵本からいろいろな遊びを考えることができた。」「自分以外の人のアイデアマップを見て、新しい遊びを知ることができた。」などという文が見られた。

(D) 保育活動の具体的展開における学びの深化

h. 保育指導案を作成しやすかった

「h. 保育指導案を作成しやすかった」には、「絵本→アイデアマップ→指導案の流れがあったため、指導案もいつもより書きやすかった。」という趣旨の文が多くあった。

i. 保育指導案について理解が深まった

「i. 保育指導案について理解が深まった」については、「保育指導案は、いろいろな人のものを見ることができて、参考になる部分がとても多かった。」「保育指導案は、書き方に不安もあったが、友達との意見交換の際

にたくさんのアドバイスをもらうことができ理解が深まった。」など書いた学生がいた。

B. 学ぶ喜びの実感

下記は、学生が自分で絵本を読んだり遊びを考案したり保育指導案を立案したりすることを楽しむ一方で、他学生と学修成果を共有することを楽しんだことを示していると考えられるため、『B. 学ぶ喜びの実感』として整理した。

(E) 一連の流れにおける学ぶ喜びの実感

j. 楽しかった

「j. 楽しかった」というカテゴリーにまとめられた自由記述回答には、「学修プロジェクト、とても楽しかった。」「楽しかった。」「1冊の絵本をもとに遊びを考え展開するといったことははじめての試みで、とても新鮮で楽しかった。」「初めての学修プロジェクトだったが、他の学生と共有する時間が多く設けられていたため、最後まで楽しんで課題に取り組むことができた。」などという文が見られた。

k. 達成感を得ることができた

「k. 達成感を得ることができた」については、「かなり時間がかかり、大変だったが、大きな達成感が得られた。」「作成を行うにあたって、とても難しく、大変だったが、完成するととても達成感があった。」とのことであった。

(F) 教材研究における学ぶ喜びの実感

l. 絵本をじっくり読めて楽しかった

「l. 絵本をじっくり読めて楽しかった」には、「絵本をこんなにじっくり見ることがなかったので、楽しかった。」という趣旨の文が多く見られた。

(G) 保育活動の考案における学ぶ喜びの実感

m. 絵本をもとに遊びを考案することが楽しかった

「m. 絵本をもとに遊びを考案することが楽しかった」には、「絵本を読めば読むほど、遊びのアイデアがたくさん浮かんできて、とても楽しかった。」などという文が見られた。

n. 絵本をもとにした遊びのアイデアマップ作成が楽しかった

「n. 絵本をもとにした遊びのアイデアマップ作成が楽しかった」には、「絵本をもとにした遊びのアイデアマップを作成している時間がとても楽しかった。」などという声が聞かれた。

(H) 保育活動の具体的展開における学ぶ喜びの実感

o. 保育指導案作成が楽しかった

「o. 保育指導案作成が楽しかった」については、「1冊の絵本から遊びを考えて指導案の作成をするのが楽しかった。」「指導案に対して苦手意識がとてもあったが、今回は楽しみながら立案できたので、苦手意識が少し減ったように思った。」など書いた学生がいた。

C. 活用する力の伸長

下記は、学生がこの学修プロジェクトで学んだことを今後に生かそうとしていることを示していると考えられるため、『C. 活用する力の伸長』として整理した。

p. 将来、保育現場で活用したい

「p. 将来、保育現場で活用したい」というカテゴリーにまとめられた自由記述回答には、「絵本からアイデアを広げ、指導案を作成することで、私も作りやすいし、子どもたちも興味や関心をもったまま活動に取り組めるため、保育士になった際も活用していきたいと思った。」という趣旨の文が多くあった。

q. 実習で実践したい

「q. 実習で実践したい」には、「自分が好きな絵本をもとに遊びを一から考えてみて、今年の実習に取り入れてみようと思った。」という趣旨の文が多く見られた。

D. その他

『D. その他』として整理した文の中には、例えば、「レポート、アイデアマップ、指導案とひとつひとつ段階を踏みながら学習することができたため、ひとつひとつのプロジェクトに余裕をもちながら取り組むことができた。」と書いた学生がいた。これは、学修プロジェクトにおいてステップを踏むことの意味を学び手も理解したこ

とを示す文であろう。また、「子どもに遊びを提供する前に、まずは自分がその遊びの楽しさを知っておくことが必要だということを学んだ。」というように、楽しさの体験の必要性を実感した学生もいた。さらに、「これまで保育指導案を書くときに遊びの内容を考えてからその遊びに入るための導入として関連の絵本を読むために探すということはあったが、絵本を最初に決め、その内容から遊びを考えることはなかったため、新鮮に感じた。」と回答し、いつもとは異なる過程で保育活動の考案と展開を経験したことを示唆した学生もいた。

5. 学修プロジェクト「子どもと絵本の世界を楽しもう」の成果と課題

学修プロジェクトを取り入れた結果、第1に、履修学生が自分で課題を作成すること、および、他学生と学修成果を共有したり意見交換をしたりすることによって、【STEP 1】教材研究：1冊の絵本をじっくり読む、【STEP 2】保育活動の考案：1冊の絵本をもとに遊びを考案する、【STEP 3】保育活動の具体的展開：ひとつの遊びをもとに保育指導案を立案するという学びを深めることができたことが明らかになった。第2に、学生が自分で絵本を読むことや遊びを考案すること、保育指導案を立案することを楽しむ一方、他学生と学修成果を共有することを楽しんでおり、学ぶ喜びを実感することができたことが明らかになった。第3に、今後の実習で実践しようとしたり、将来保育所や幼稚園に就職したときに生かそうとしたりする学生が見られ、活用する力を伸ばしたことが明らかになった。

2021年度前期は、オンライン授業1回、対面授業2回の後に、再びオンライン授業を実施し、最後の6回において対面授業を実施することになった。これは、例年と異なる状況であり、全15回においてオンライン授業を実施した2020年度とも異なる状況であった。2020年度はオンライン授業であったことで限界があった【STEP 1】教材研究、【STEP 2】保育活動の考案、【STEP 3】保育活動の具体的展開という一連の流れを経験することができたこと、また、オンライン授業の後の対面授業において他学生の考え方や取り組み方を肌で感じながら、ときに雑談しながら学修プロジェクトに取り組むことができたことが、学生に学びの深化や学ぶ喜びの実感をもたらしたと考えられる。

学生のこれらの学修効果は、振り返り用紙だけでなく、学生が作成した「絵本レポート」「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」「保育指導案」からもうかがえる。大半の「絵本レポート」で絵本の魅力を自分の言葉で論じていること、「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」で絵本の楽しさ・魅力を十分に生かして子どもの発達にふさわしい遊びを考案することができていること、および、対象年齢、遊びの手順、遊びのために必要な準備物などを説明することができていること、「保育指導案」でねらい、内容、環境の構成、予想される子どもの活動、保育者の援助などを丁寧に書くことができていたことが確認できた。学生は教材研究を十分に行い、絵本の言葉と絵をじっくり味わってその絵本の魅力を見出して保育活動を考案し、具体的に展開することができたといえる。

また、他学生と学修成果を共有することで、学生は触発され、気づきを得、多様な考え方を知った。2020年度のオンライン授業においても個の学びと同時に集団の学びがあり、対面授業に相当する教育的効果を有すると認められたが、2021年度は対面授業で学修プロジェクトに取り組むことによってより一層個と集団の学びの往還が起こり、学びが深まったと考えられる。

さらに、2021年度の学修プロジェクトには、第10回、第11回、第12回、第13回、第15回というように合計5回の時間をかけたが、時間をかけたからこそ得ることができた学びの深化や学ぶ喜びの実感であったのではないだろうか。絵本を読み、絵本をもとに楽しみながら遊びのイメージをふくらませ、子どもが絵本の世界を思い切り楽しむことができる保育活動を考案し展開する時間を設けるのはもちろんのこと、他学生と学修成果を共有する時間を設けることによって、絵本が読み聞かせるばかりでなく、保育活動（子どもが興味関心をもって取り組める遊び）を充実させる楽しさを持つ魅力的な児童文化財のひとつである⁵ことを理解する機会と、保育指導案の立案への苦手意識を克服するひとつの契機を提供することができたのではないかと推測する。

一方で、残された課題は、2020年度に引き続き、模擬保育の実施までを授業の中に組み込むことである。今後、学生が楽しみながら保育実践力を獲得していくために、授業改善に取り組む続ける所存である。

注

- 1 高原佳江・生駒幸子「『保育内容の研究（言葉）』授業改善の取り組み——「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」導入を中心に——」『甲南女子大学研究紀要Ⅰ』第57号，2021，pp.115-123。
- 2 「絵本をもとにした遊びのアイデアマップ」は，絵本を鑑賞・考察し，その絵本をもとに遊びのアイデアを生み出し，文字と絵で書き出すもので，生駒が2018年に考案し実践しているものである。本授業では，2020年度にはじめて導入した。
- 3 注1，p.116。
- 4 島崎哲彦・大竹延幸『社会調査の実際——統計調査の方法とデータの分析—— 第11版』学文社，2015，pp.209-210。
- 5 川勝泰介・浅岡靖央・生駒幸子編著『ことばと表現力を育む児童文化 第2版』萌文書林，2018，pp.19-31。