

相互評価による取り組みの改善の必要性

—アイスブレーキング・ゲームのアレンジを題材として—

田中 真紀、中井 聖

本研究では、ウェブ会議システムを用いたアイスブレーキング・ゲームを取り挙げ、オンラインで行えるようにアレンジする発表を含めた演習を行った。そして、学生間の相互評価に基づく振り返りが取り組みの改善にどのような影響を及ぼすかを検討した。その結果、相互評価に基づく改善後のゲームでは、改善前と比べてゲームの印象の得点が向上したことから、相互評価による振り返りが取り組みの改善に有効であることが示唆された。

キーワード：相互評価、授業改善、アイスブレーキング・ゲーム、オンライン、ウェブ会議システム

1. はじめに

中央教育審議会答申（平成 27 年 12 月）では、これからの時代の教員に求められる資質能力として、①教員として不易とされる資質能力、②新たな課題に対応していく力、③組織的・共同的に諸問題を解決していく力が挙げられている（文部科学省、2015）。また、平成 28 年度幼稚園教諭の養成課程のモデルカリキュラムの開発に向けた調査研究の中で、幼稚園教諭に求められる資質能力として、幼稚園教諭の養成課程の幼稚園教育要領に示す 5 領域の教育内容に関する専門知識と、5 領域の示す教育内容を指導するために必要な力、具体的には幼児を理解する力や指導計画を構想し実践していく力、様々な教材を必要に応じて工夫する力といった、実践力の必要性が述べられている（文部科学省、2017）。さらに、平成 29 年 11 月に発令された教育課程コアカリキュラムでは、保育内容の指導法の一般目標として、「具体的な指導場面を想定して保育を構想する方法を身に付ける」、さらに到達目標の一つに「模擬保育とその振り返りを通して、保育を改善する視点を身に付けている」ことが

挙げられており、保育実践力の向上を目指す上で、振り返りの重要性が示されている。

2020 年度、新型コロナウイルス感染症の感染拡大に伴い、多くの大学で感染拡大防止を最優先とするために非対面型授業となった。筆者らの大学においても同様に、2020 年度前期は、感染拡大防止を最優先とし、実技系の授業も含め、ほとんどの科目が非対面型授業となった。2020 年度後期および 2021 年度については、対面型と非対面型授業を併用した形で実施されている。教育再生実行会議では、「ポストコロナ期における新たな学びの在り方について」の検討が進められており、学修者本位の視点に立って、対面授業と遠隔・オンライン教育との双方の良さを最大限に生かした教育の可能性を追求することの重要性が示されている（首相官邸、2021）。今後の大学教育においては、遠隔・オンライン授業の利点を活用した授業展開が想定される。

Google Meet、Zoom、Microsoft Teams といったウェブ会議システムは、離れた場所にいる人同士がインターネットを介して、映像や音声のやり取り、資料の共有等を行うことができるコ

コミュニケーションツールである。コロナ禍においては、オンラインでの講義やリモートワーク、オンライン・イベントの開催等においてこのウェブ会議システムが活用され、昨今の人々の生活にとって身近なツールとなっている。筆者が担当した2020年度の保育ゼミⅠの授業も非対面型授業での実施となり、Google Meetを使用したライブ型授業とオンデマンド型を併用した授業展開とすることとなった。これまでの対面でのゼミ活動では、運動遊びやレクリエーション支援の場で実施されているアイスブレイキング・ゲームを取り入れながら、集団におけるコミュニケーションの促進、授業および指導実践力の向上に繋がる授業を展開してきた。ウェブ会議システムは、複数の参加者を一斉に表示する機能やグループに分割する機能、特定の人を固定する機能などを有しており、これらを活用することで、感染予防に配慮して多数の対象者が同一空間に居合わせることなく近接することなく、三密となることを避けてアイスブレイキング・ゲームができるのではないかと考えた。さらに、オンラインでの実施であっても、対面授業時と同様に、アイスブレイキング・ゲームの発表とその振り返りを行うことができ、当該授業の教育的効果を担保し、受講学生の教育実践力あるいは保育実践力を高めることができるのではないかと考えた。

そこで、本研究では、アイスブレイキング・ゲームを取り挙げ、ウェブ会議システムを用いてオンラインで実施できるようにアレンジして相互に体験する演習を実施し、受講学生に相互評価や振り返りを行ってもらい、それらに基づくゲームの進め方の改善がゲームに対する印象や、教育実践力あるいは保育実践力の向上に対する影響について検討することとした。

2. 方法

2-1 調査対象者

本研究の調査対象者は、K短期大学の女子大学生13名であった。

2-2 演習の実施方法および調査方法

本研究で調査対象とした演習授業は、2020年7月に、著者が担当する保育ゼミⅠの中で、ウェブ会議システムを用いたライブ型の非対面授業として5回実施された。

まず、初回授業では、ウェブ会議システムの1つであるGoogle Meetを使用して、レクリエーションに関する講義とガイダンスを行った。そして、13名の対象者を4名から5名の3つのグループに任意に分けた。各グループには、「基本のアイスブレイキング・ゲーム」(公益財団法人日本レクリエーション協会、2016)に掲載されている6種類のゲーム(「リズム膝たたき」、「キャッチ」、「チクタクボンボン」、「十五夜さんのもちつき」、「重ね手たたき」、「熊が出た」)の中から2種類を指定し、ウェブ会議システムを用いてオンラインで行えるようにアレンジする課題を課した。

2回目の授業では、2種類のゲームをオンライン上で実施できるようにアレンジするグループワークを実施した。グループワークでは、初回のレクリエーションに関する講義時に説明した以下のポイントに留意してもらった。そのポイントは、

- ①既存のゲームの楽しさの本質を知り、その良さを活かす
- ②ウェブ会議システムの情報伝達の特徴、利点や欠点を知り、ゲームにうまく活用する
- ③ゲーム自体が持つ楽しさを感じられる
- ④「目標をクリアする」、「うまくなる」ことで、達成感が得られる

- ⑤「協力する」、「ポーズやリズムが合う」、「競い合う」、「喜び合う」ことで、集団での楽しさが感じられる
 - ⑥同一空間にいなくても一体感が得られることに留意してアレンジをする
- の6点であった。

3回目および4回目の授業では、支援者と対象者をそれぞれロールプレイングして、課題とした2種類のうち、いずれか1つのゲームを発表してもらった(以下、「改善前のゲーム」と呼称)。そして、各グループのゲームを相互に体験した直後に、対象者に対して、Google Formsを用いたクローズド型のウェブ調査を行った。ウェブ調査で使用した設問項目は、日本レクリエーション協会によって示された「レクリエーション活動の2つの楽しさ」(公益財団法人日本レクリエーション協会、2017)を参考に作成した、ゲームの印象を問う4項目(「ゲーム自体の楽しさは感じられましたか」(以下、ゲーム自体の楽

しさ)、「集団で行う楽しさは感じられましたか」(以下、集団で行う楽しさ)、「達成感は感じられましたか」(以下、達成感)、「一体感は感じられましたか」(以下、一体感)とした。各設問への回答は、「非常に感じられた」(5点)、「まあ感じられた」(4点)、「どちらでもない」(3点)、「あまり感じられなかった」(2点)、「全然感じられなかった」(1点)の5件法とし、単一選択回答してもらった。加えて、「各ゲームの良かった点、楽しかった、面白かったと感じた点、良く工夫されていた点を具体的に書いてください」、「改善すべき点や「自分ならこうアレンジする」というアイデアについて具体的に書いてください」の2項目について、自由記述にて回答を求めた。続いて、各グループに対してウェブ調査の回答内容および3回目および4回目の記録映像を示し、それらを参考にグループで良かった点や改善点について振り返り、5回目の発表に向けて再度ゲームをアレンジしてもらった。

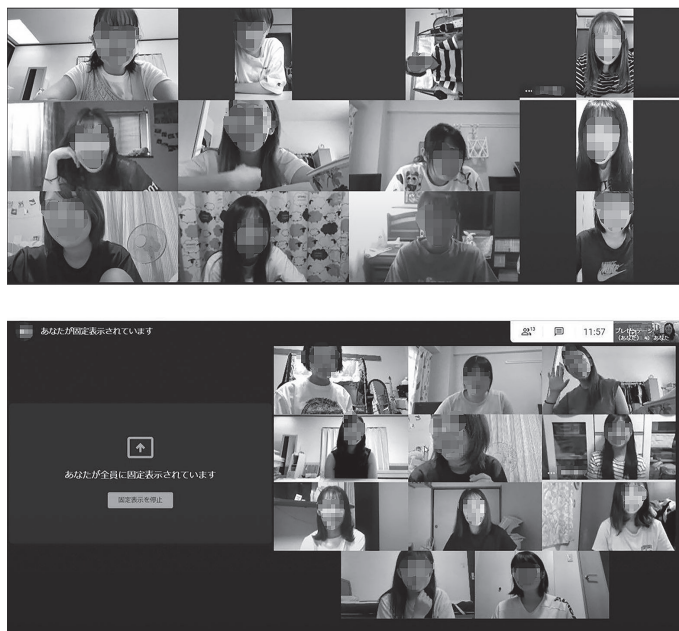


図1. ゲームの発表例 (上段：改善前 下段：改善後)

5回目の授業では、各グループにアレンジし直したゲームを実施してもらい（以下、「改善後のゲーム」と呼称）、相互にゲームを体験した直後に、改善前のゲーム時と同様の方法でウェブ調査を行った。なお、改善後のゲームでは、ゲームの印象を問う4項目のみに回答してもらった。

さらに、Windows10に標準搭載されている録画キャプチャ機能を利用して、改善前および改善後のゲームにおける支援者のゲームの進め方、対象者の動きや表情を動画で記録した。Google Meetを使用して実施した改善前および改善後のゲームの発表例は、図1に示したとおりであった。

2-3 データ処理および統計処理

ゲームの印象の各項目の得点は単純集計した後、ゲーム全体あるいはゲームごとに平均および標準偏差を算出した。ゲーム全体における項目間の関係をPearsonの積率相関係数によって検討した。そして、ゲームごとの印象の各項目について、改善前と改善後の変化を検討するために、対応のあるt検定を行った。なお、統計的有意水準は5%とし、全ての分析はSPSS Statics 27 for Windows (IBM社製)を用いて行った。

2-4 倫理的配慮

調査の実施にあたっては、対象者に予め、口頭及び文書にて、研究への参加は自由意志によるものであり、参加、不参加の選択により不利益が生じないこと、回答者の個人を特定しないものであること、教育・研究の目的以外には使用しないことを説明した。また対象者が著者らの授業の履修者であったため、調査への回答が成績等に影響を及ぼさないことを説明し、同意が得られた者のみ対象者とした。

3. 結果および考察

3-1 改善前の各ゲームの印象の得点および全ゲームでの印象の得点間の関係

ゲームごとの印象の各得点を表1に示した。ゲーム自体の楽しさの得点は、「キャッチ」、「チクタクボンボン」、「十五夜さんのもちつき」がそれぞれ 4.6 ± 0.5 点と相対的に高い得点であったのに対して、「重ね手たたき」および「熊が出た」は 3.7 ± 0.9 点と低い得点であった。集団で行う楽しさの得点は、「チクタクボンボン」、「十五夜さんのもちつき」がそれぞれ 4.6 ± 0.5 点と相対的に高かったが、「熊が出た」は 3.7 ± 0.9 点と低かった。達成感は、「十五夜さんのもちつき」が 4.4 ± 0.6 点と相対的に高かったが、「熊が出た」は 3.5 ± 0.9 点と低かった。一体感は、「十五夜さんのもちつき」が 4.5 ± 0.7 点と相対的に高かったのに対して、「熊が出た」は 3.7 ± 0.9 点と低かった。これらの結果より、全ての項目において、「十五夜さんのもちつき」が高得点であったのに対し、「熊が出た」は低い得点を示しており、改善前のゲームでは、特有のゲームにおいて印象の得点に高低の偏りが認められた。

改善前の全ゲームでの印象の得点は、ゲーム自体の楽しさが 4.3 ± 0.8 点、集団で行う楽しさは 4.3 ± 0.8 点、達成感は 4.0 ± 0.8 点、一体感は 4.0 ± 0.9 点であった。これら得点間の関連を検討した結果、ゲーム自体の楽しさは、集団の楽しさ、達成感および一体感と相関関係を有した（それぞれ $r = .763$, $r = .752$, $r = .695$, 全て $p < .001$; 表2）。集団の楽しさと一体感の間にも有意な相関関係が認められた（ $r = .680$, $p < .001$ ）。レクリエーション活動そのものの楽しさは達成感からもたらされ、この達成感は仲間と目標を共有し、力を合わせて挑戦して物事を成し遂げることで得られるとされている（公益財団法人日本レクリエーション協会、2017）。また、集団で達成感

表 1. ゲームごとの印象の得点

表 1-1. リズム膝たたき (導入段階)

項目	改善前	改善後	t	p
ゲーム自体の楽しさ	4.4 (0.7)	4.6 (0.5)	-1.936	.082
集団で行う楽しさ	4.3 (0.6)	4.6 (0.5)	-1.789	.104
達成感	4.0 (0.6)	4.4 (0.5)	-1.491	.167
一体感	3.9 (1.1)	4.6 (0.5)	-2.390	.038 *

表 1-2. キャッチ (交流段階)

項目	改善前	改善後	t	p
ゲーム自体の楽しさ	4.6 (0.5)	4.6 (0.6)	-0.559	.588
集団で行う楽しさ	4.4 (0.8)	4.8 (0.4)	-2.887	.016 *
達成感	4.3 (0.6)	4.6 (0.9)	-1.150	.277
一体感	4.3 (0.6)	4.7 (0.5)	-2.193	.053

表 1-3. チクタクボンボン (導入段階)

項目	改善前	改善後	t	p
ゲーム自体の楽しさ	4.6 (0.5)	4.6 (0.5)	0.000	1.000
集団で行う楽しさ	4.6 (0.6)	4.9 (0.5)	-1.936	.082
達成感	4.3 (0.6)	4.7 (0.5)	-2.887	.016 *
一体感	4.3 (0.6)	4.7 (0.5)	-2.193	.053

表 1-4. 十五夜さんのもちつき (交流段階)

項目	改善前	改善後	t	p
ゲーム自体の楽しさ	4.6 (0.5)	4.6 (0.5)	0.000	1.000
集団で行う楽しさ	4.6 (0.5)	4.5 (0.5)	0.429	.678
達成感	4.4 (0.6)	4.5 (0.5)	-0.264	.798
一体感	4.5 (0.7)	4.6 (0.5)	-0.557	.591

表 1-5. 重ね手たたき (交流段階)

項目	改善前	改善後	t	p
ゲーム自体の楽しさ	3.7 (0.9)	4.4 (0.5)	-2.609	.026 *
集団で行う楽しさ	4.1 (0.5)	4.7 (0.5)	-3.130	.011 *
達成感	3.7 (0.6)	4.5 (0.5)	-3.068	.012 *
一体感	3.8 (0.9)	4.6 (0.7)	-3.614	.005 **

表 1-6. 熊が出た (交流段階)

項目	改善前	改善後	t	p
ゲーム自体の楽しさ	3.7 (0.9)	4.6 (0.5)	-3.250	.010 *
集団で行う楽しさ	3.7 (0.9)	4.7 (0.5)	-3.354	.008 **
達成感	3.5 (0.9)	4.7 (0.5)	-4.159	.003 **
一体感	3.7 (0.9)	4.7 (0.5)	-3.354	.008 **

数値は得点で平均 (標準偏差), *: p<.05, **: p<.001

表2. ゲームの印象の各項目間の関係

	集団で行う楽しさ	達成感	一体感
ゲーム自体の楽しさ	.763***	.752***	.695***
集団で行う楽しさ		.698***	.680***
達成感			.793***

数値は Pearson の積率相関係数, ***: $p < .001$

を共有することによって、集団のまとまり、すなわち一体感が高まる。さらに、集団で行う楽しさは、仲間とのコミュニケーションからもたらされ、単なる多人数の集まりから共通の目標を持って助け合える集団となるには一体感が重要な要素になるとされている。本研究やこれらの示唆を踏まえると、達成感と楽しさは密接に関わり、ゲームの中で目標が設定され、それらを達成する経験を得られるよう進行することは活動自体の楽しさに影響を及ぼし、さらにその達成感が集団で共有された結果、集団の一体感が高められ、それらが集団の楽しさにつながったと考えられる。ゲームの印象の得点が相対的に低かった「重ね手たたき」および「熊が出た」を取り上げて考えると、ゲーム自体や集団での楽しさに影響を及ぼす達成感および一体感の得点が他のゲームに比べて低かったことが誘因となって相対的に低得点を示しており、対象者に達成感や一体感を感じさせるような進め方ができたか否かが、印象の得点の高低に影響したと推察される。

3-2 改善後の各ゲームの項目得点とゲームの進め方の変化

表1に改善後のゲームごとの印象の各項目の得点、表3に改善前と改善後におけるゲームの手順、改善ポイントおよび学生からの改善点やアレンジに関する自由記述をまとめたものを示した。改善後の各ゲームの得点は、全ての項目で4.4点を上回り、改善前の得点と比べて、全体

的に高得点であった。そこで、改善前と改善後の得点間のt検定の結果、相互の振り返りの自由記述、記録映像における改善前および改善後のゲームにおける支援者のゲームの進め方を詳細に検討することによって、改善前と比べて改善後のゲームの進め方がどのように改善され、その結果としてゲームの印象の得点が向上したのかをゲームごとに具体的に検討することとする。

まず、「リズム膝たたき」では、一体感が改善前に対して改善後に有意に高かった ($t = -2.390$, $p < .05$; 表1-1)。対象者からの自由記述では、歌とリズムの重なりやズレに関する意見が多数見られたほか、動きの順番やタイムラグに関する問題が挙げられていた。このうち、特に動きとリズムの重なりやタイムラグが改善前のゲームにおいて一体感が欠如した一因と考えられる。対面で実施される「リズム膝たたき」は、本来リズムに合わせて両隣の人の膝をタッチし、自然なスキンシップを図るゲームである(公益財団法人日本レクリエーション協会、2016)。改善後の映像では、タイル表示にして全員が映った画面を固定し、タイルの並び順を活用したペアの設定が行われた。そして、ペアの人と画面上で向かい合わせとなるよう、画面に対して体の向きを横に変更し、支援者の歌に合わせて指定した手遊びが行われた。タイムラグによる多少のズレはあったものの、改善前の問題点は解消され、対象者は遊びに集中することができていたように見受けられた。これらの改善によって、

ペアがオンライン上ではあるが、スキンシップを図りながら手遊びを最後までやり切ることができ、そこで得られた達成感がゲームの楽しさの獲得に繋がり、またペアで行ったにもかかわらず、全体の様子が画面で一覧表示されたことによって、みんなで行っている感覚が得られ、それらが一体感の醸成につながったと推察される。

「キャッチ」では、集団で行う楽しさが改善後に有意に高くなった ($t=2.887, p<.05$; 表 1-2)。改善前では、「左右がわからなくなり難しい」や「リーダーを固定にしない方が良い」という自由記述が複数見られた。改善前のゲームでは、支援者の画面が固定され、対象者自身の画面表示は反転しており、画面を見て支援者と同じ動きをした際に左右の動きは一致していたが、使用端末によっては、画面下部などに他の対象者が数名表示され、かつその対象者が反転せずに表示されたため、他の対象者との動きの違いから自身が間違っているように錯覚して左右が分からなくなった者がいた。それに対して、改善後のゲームでは、ホストが画面をタイル表示にしてその画面を固定することで、画面上の対象者の表示は反転することはなかった。そのため、「キャッチ」の合図で支援者と同じ動きをすると、画面上では反対の動作で表示され、支援者と一致した動きにはならなかった。そこで、ゲームの始めに、前述のような画面上の特性を対象者に丁寧に伝え、どの場合が正解となるのかを見本で示しながら詳細に説明がなされていた。その結果、対象者は混乱せずにゲームに集中することができたようである。さらに、対象者からのアイデアを基に、引っかけの言葉を増やして「キャッチ」の合図の出し方に緩急が加えられた。これらの工夫によって、ゲームの面白さが増し、対象者はスリル感やドキドキ感、引っ

掛かる楽しさを感じ、その様子が共有された中で、仲間とのコミュニケーションが深められたと考えられる。

「チクタクボンボン」では、達成感が改善後に有意に高くなった ($t=2.887, p<.05$; 表 1-3)。自由記述では、「順番がわからない」、「順番のメモがあるよ」といなどの意見が複数見られた。対象者は、支援者から順番を伝えられ、自分は誰から伝えられて、次に誰に伝えるべきかを把握していたようであるが、ゲーム中に誰が発言したのかが分からない、順番が分からないなどの場面が生じ、ゲームが度々中断された。改善前のゲームでは、発言者が画面に大きく表示されるはずであったが、別の人の会話もしくは笑い声などが同時に検知された場合、当初の順番とは異なる別の対象者が表示され、このような混乱が生じた。対象者から得られた評価やアイデアを基に再度検討がなされた結果、改善後には、タイル表示にして画面を固定し、テンポ良くかつリズム良く行うなどの工夫が付け加えられた。これらの改善によって、画面上で進行状況がうまく可視化され、それがテンポの良いゲーム進行に繋がったと思われる。達成感は、集団に課せられた共通の目標がクリアされた時に得られるとされており (中井, 2021)、このゲームでは、戸惑ったり間違ったりしながらも、全員で協力し合いながら時計の針を進め、5時まで時計打ちするという目標がクリアされたことで、達成感を強く感じることもできたと考えられる。さらに、集団における達成感の高まりが、集団で行う楽しさを誘起し、全てのゲームの中で唯一 4.9 点という高得点を得たと考えられる。

「十五夜さんのもちつき」は、改善前、改善後で全ての項目において有意差がなかった (表 1-4)。改善前の各印象の得点は 4.4 点から 4.6 点と、他のゲームと比較してかなり高得点であっ

表3. 改善前と改善後におけるゲームの手順、改善ポイントおよび学生からの自由記述①

ゲーム名	改善前の手順	改善後の手順	改善ポイント	改善点やアレンジのアイデアに関する自由記述
リズム 膝たたき	<p>①タイトル表示にはしない。</p> <p>②支援者Aの歌う「バスごっこ」のリズムに合わせて体の部位を触っていく。</p> <p>③歌の最中に支援者Bがタッチする体の部位を全員に伝える。(頭→肩→目→口など。)</p>	<p>①タイトル表示にして、画面を固定する。</p> <p>②ペアを決め、「アルプスイちまんじゃく」の手遊びをする。</p> <p>③横向きとなり、ペアの人と画面上で向かい合わせになるように準備する。</p> <p>④「バスごっこ」の歌のリズムに合わせて「アルプスイちまんじゃく」と同じ手の動きを行う。</p>	<p>①音楽と動きの指示がズレたり重なったりしてわかりにくく、時差の問題があったので、決められた手遊びの動きで実施することになった。</p> <p>②タイトル表示に変更して、画面を固定した。</p>	<p>①音楽とリズムが重なったりズレていたので工夫が必要。(6)</p> <p>②指示は紙に書いてみせる等するとよい。(2)</p> <p>③最初に決められた順番での動きを行うなどするとよい。(2)</p> <p>④時差が問題にならないように工夫する。(2)</p> <p>⑤アップテンポの曲でも合わせられそう。</p>
キャッチ	<p>①支援者の画面を固定表示にする。</p> <p>②支援者が「キャ・キャ・キャー」と掛け声をかけながら片手をぐるぐる回し、任意のタイミングで「キャッチ」と合図する。</p> <p>③支援者はキャッチの合図の際に、左・右・上・下の何れかの方向に手をたたき拍手する。</p> <p>④その支援者の動きに合わせて、同じ動きを全員が行う。</p> <p>⑤「キャッチ」の部分には「キャップ」「キャベツ」などの引っかけの言葉が入るが、その時には拍手をしない。</p> <p>⑥支援者とは反対の動きで行う。</p>	<p>①タイトル表示にして、画面を固定する。</p> <p>②支援者が「キャ・キャ・キャー」と掛け声をかけながら、両手をぐるぐる回し、スピードに緩急をつけながら、任意のタイミングで「キャッチ」と合図する。</p> <p>③支援者はキャッチの合図の際に、左・右・上・下の何れかの方向に手をたたき拍手する。</p> <p>④支援者の動きに合わせて、同じ動きを全員が行う。この時に生じる画面上の反転を説明する。</p> <p>⑤「キャッチ」の部分には「キャップ」「キャベツ」「キャッツ」「キャンブ」「キャッチボール」などの引っかけの言葉が入るが、その時には拍手をしない。</p> <p>⑥支援者とは反対の動きで行う。画面上では全員同じ動きに見えることを伝える。</p>	<p>①タイトル表示に変更して、画面を固定した。</p> <p>②正誤に戸惑っていたため、リーダーと同じ動きをした際に自身の表示が画面上では反転するなど、画面上の特性を丁寧に説明した。</p> <p>④キャッチの合図の出し方をスピードを変えながら行った。</p> <p>⑤引っかけの言葉を増やしてフェイントをかけた。</p>	<p>「キャッチ」の時のスピードに緩急をつける。(3)</p> <p>左右がわからなくなり、難しい(2)。</p> <p>リーダーを固定にしない方がいい。(2)</p> <p>間違った人が、リーダー役をしても面白い。</p> <p>リーダーは、もう少し後ろに下がって見本を見せた方がいい。</p> <p>引っかけの言葉のバリエーションを増やすとよい。</p>
チクタク ボンボン	<p>①タイトル表示にはしない。</p> <p>②支援者から伝えられた順番を覚える。</p> <p>③時計の針の動きは両手人差し指を合わせて、「チク・タク」と言いながら、人差し指を外に開き戻す。時打ちでは握った両手を「ボン」と言いながら前に開く。</p> <p>④1番の人が「チクタク」、2番の人が「チクタク」と順に進め、3番目の人が「ボン」と一回時打ちする(1時)。</p> <p>⑤再び「チクタク」「チクタク」と進めていき、次の人が「ボン」その次の人が「ボン」と合わせて2回時打ちする。目標とする5時まで時打ちする。</p>	<p>①タイトル表示にして、画面を固定する。</p> <p>②画面左上の人から右隣の人に順に番号を回して、並びを覚える。</p> <p>③時計の針の動きは両手人差し指を合わせて、「チク・タク」と言いながら、人差し指を外に開き戻す。時打ちでは握った両手を「ボン」と言いながら前に開く。</p> <p>④1番の人が「チクタク」、2番の人が「チクタク」と順に進め、3番目の人が「ボン」と一回時打ちする(1時)。</p> <p>⑤再び「チクタク」「チクタク」と進めていき、次の人が「ボン」その次の人が「ボン」と合わせて2回時打ちする。目標とする5時まで時打ちする。</p>	<p>①タイトル表示に変更し、固定された画面上の並び順を活用するようにした。</p> <p>②テンポよく、リズムよく実施するようになった。</p>	<p>①順番が分からない。(6)</p> <p>②順番のメモを持っていればより楽しくなる。(3)</p> <p>③全員が画面を共有できたら、もっと楽しくなる。</p> <p>④誰が言ったのかわかりにくいので、自分の前の人の画面を固定する。</p> <p>⑤前後の人を覚える。</p> <p>⑥もう少し練習が必要である。</p>

() は人数

表3. 改善前と改善後におけるゲームの手順、改善ポイントおよび学生からの自由記述②

ゲーム名	改善前の手順	改善後の手順	改善ポイント	改善点やアレンジのアイデアに関する自由記述
十五夜さんの餅つき	<p>①支援者二人が歌う人、手の動きの見本を見せる人に分かれて、見本をみせる。</p> <p>②支援者が歌う「15夜さんの餅つき」のわらべ歌に合わせて、手拍子を行い、ある歌詞の部分で手をたたいたり机をたたいたりする。</p> <p>③「トッテタ」の「テ」の部分で机をたたく。「コネタ」の「コネ」の部分で両手を前に出す。「シャーン・シャーン・シャーン」の部分で両手を前にして机をたたく。最後「トッテタ」は両手を前に出す。全員で練習する。</p> <p>④ペアを決め説明後にペアの人を画面固定にする。</p> <p>⑤一度終わると、ペアを変え、いろんな人と関わられるようにする。</p> <p>⑥二回目は「トッテタ」の「テ」の部分で頭に手を置くように変更する。</p>	<p>①支援者一人が歌いながら、手の動きも加えた見本を見せる。</p> <p>②支援者が歌う「15夜さんの餅つき」のわらべ歌に合わせて、手拍子を行い、ある歌詞の部分で手をたたいたり机をたたいたりする。</p> <p>③「トッテタ」の「テ」の部分で机をたたく。「コネタ」の「コネ」の部分で両手を前に出す。「シャーン・シャーン・シャーン」の部分で両手を前にして机をたたく。最後「トッテタ」は両手を前に出す。全員で練習する。</p> <p>④ペアを決め説明後にペアの人を画面固定にする。</p> <p>⑤一度終わると、ペアを変え、いろんな人と関わられるようにする。</p> <p>⑥二回目以降は「トッテタ」の「テ」の部分で頭に手を置き、リズムを変えながら行う。</p>	<p>①支援者一人で歌と動きの見本を見せる。</p> <p>②歌のリズムを変えている。</p>	<p>①歌がわからなくて難しいので、変えてやってもいい。(2)</p> <p>②たたく部位の工夫が他にあってよい。(2)</p> <p>③とても良い発表であり、特になし。(2)</p> <p>④固定にしても顔がみえなかった。</p> <p>⑤スピードに変化をつけるといい。</p> <p>⑥歌と動きのズレがあり、わかりづらい部分があった。</p> <p>⑦手のたたく音がバラバラに鳴るので改善が必要。</p>
重ね手たたき	<p>①タイトル表示にして、画面を固定する。</p> <p>②画面左上の人から右隣の人に順に番号を回して、並びを覚える。</p> <p>③1番の人から「1」と言いながら手をたたく。隣の人が「2」、その隣の人が「3」と、支援者が決めた順番で番号を送ります。</p> <p>④支援者が指定した数字「3の倍数と3の数字」の時のみ全員で手をたたく。それ以外の時は手をたたかない。</p> <p>⑤失敗したら、1番の人から再び始める。</p>	<p>①タイトル表示にして、画面を固定する。</p> <p>②画面左上の人から右隣の人に順に番号を回して、並びを覚える。</p> <p>③1番の人から「1」と言いながら手をたたく。隣の人が「2」、その隣の人が「3」と、支援者が決めた順番で番号を50まで送ります。</p> <p>④支援者が指定した数字「7と8の倍数、7と8の数字」の時のみ全員で手をたたくようにする。それ以外の時は手をたたかない。</p> <p>⑤失敗したら、失敗した人から再び始める。</p> <p>⑥2回目は「4と9の倍数、4と9の数字」に変更して行う。</p>	<p>①簡単な倍数から8と9の倍数と難易度を上げ、複雑なルールにした。</p> <p>②スタートの人を変えている。同じ番号を伝えないようにした。</p>	<p>①手をたたくところを難しい数字にするとよい。(2)</p> <p>②2のつく数字は20台の数字では全て全員でたたくので工夫する。(2)</p> <p>③スピードを速くするとリズム感が生まれる。</p> <p>④複雑なルールにするとよい。</p> <p>⑤始まりが同じ人だと、回す数字が同じになるので、始まりを変える。</p> <p>⑥手をたたくタイミングがずれる。</p> <p>⑦画面を固定しないで間違えるとトップ画面に出るようにする。</p>
熊が出た	<p>①画面はタイトル表示にはしない。</p> <p>②支援者から伝えられた順番を覚える。</p> <p>③1番の人は熊が出たので、2番目の人に「熊が出た」と声で伝える。2番目の人は熊が出たことを初めて聞くので、1番目に「エッ」と聞き返す。</p> <p>④1番目の人は2番目の人に伝わらなかったので再度「熊が出た」と伝える。2番目の人は再び熊が出たと聞いて分かったので、3番目の人に「熊が出た」と伝える。3番目の人ははじめて聞いて信じられないので、2番目の人に「エッ」と聞き返す。2番目の人は3番目の人に聞き返されて不安になり1番目の人に「エッ」と聞き返す。これを繰り返す。</p> <p>⑤最後の人まで回れば、「隠れる」の合図で、全員が画面上から消えて隠れる。</p>	<p>①タイトル表示にして画面を固定する。</p> <p>②画面左上の人から右隣の人に順に番号を回して並びを覚える。</p> <p>③画面左上の人は熊が出たので、右隣の人(2番目)の方を向いて、両手に口を当てて「熊が出た」と伝える。2番目の人は熊が出たことを初めて聞くので、1番目の人の方に近づき、耳に手を当てて「エッ」と聞き返す。</p> <p>④1番目は2番目に再度両手に口を当てて「熊が出た」と伝える。2番目は再び熊が出たと聞いて分かったので右隣の人に(3番目)に「熊が出た」と伝える。3番目は、はじめて聞いて信じられず、2番目に「エッ」と聞き返す。2番目は3番目に聞き返されて不安になり1番目に「エッ」と聞き返す。これを繰り返す。</p> <p>⑤最後の人まで回れば、「隠れる」の合図で、全員が画面上から消えて隠れる。</p>	<p>①タイトル表示に変更し、固定された画面上の並び順を活用するようにした。</p> <p>②次の人に送る際に、声だけでなくジェスチャーを取り入れるようにした。</p>	<p>①ジェスチャーをつけて、みんなにわかるようにする。(2)</p> <p>②だれが言ったかはっきりさせる。(2)</p> <p>③最後の人は回ってこないで、順番を工夫する。(2)</p> <p>④タイトル表示にしてジェスチャーにするとよい。</p> <p>⑤棒読みになっている。</p> <p>⑥「エッ」が遊びの中の言葉なのかゲームに対する疑問が分かりにくい。</p> <p>⑦はじめの説明がわかりにくいので、ルールの説明を丁寧にする。</p>

() は人数

た。改善前のゲームでは、説明や全体での練習が丁寧に実施され、ペアの設定も含め、大きな混乱もなく、比較的スムーズにゲームが進行していた。「歌と動きにズレがあり、分かりにくい」との指摘があったが、このズレは、歌と動きの見本をそれぞれ別の支援者が行っていたことに起因しており、改善後のゲームでは、1人の支援者が歌と動きの見本を同時に見せるように改善されていた。さらに、対象者からのアイデアを基に、ゲームの終盤に歌のテンポを変化させ、速い速度で行うよう工夫されていた。これらの改善により、改善前と同様に、全ての項目で高得点が得られた。ただし、集団での楽しさは、改善前（4.6点）から改善後（4.5点）に得点がやや低下し、全てのゲームの中でこの項目の得点のみがこのような変化を示した。「十五夜さんのもちつき」は、他のゲームと異なり、ペアとなった対象者をピン止め機能で固定し、画面上で1対1となってゲームを行い、ペアを変えながら行われており、このようなゲームの進め方によって、集団としての遊びの要素が低減されたことがその一因と思われる。また、これらの結果は、対象者がゲームの特性をよく理解した上で、正当に相互評価したことを示唆する結果と捉えられる。

「重ね手たたき」は、改善後の全ての印象の得点が改善後に有意に高くなった（全て $p < .05$; 表1-5）。このゲームは、元来順番に数字を送りながら、支援者が事前に指定した数字の時に全員で手をたたき遊びである（公益財団法人日本レクリエーション協会、2016）。支援者は、タイル表示で画面を固定しており、数字を送る順番が分からないといった問題は特段生じなかった。改善前の各項目の得点は3.7点から4.1点と、他のゲームに比べて相対的に低い得点であった。改善前では、手をたたき数字が2の倍数や2のつ

く数字に設定されており、手をたたきタイミングが対象者にとって容易であったこと、2回目に実施する際に、1回目と同じ対象者からゲームが開始され、同じ数字を同じ人が再度伝えることになり、対象者の能力に対して難易度が低かったことが、ゲーム自体の楽しさの得点が特に低かった一因と考えられる。改善後のゲームでは、7や8の倍数、7や8を含む数字を用いて難易度が引き上げられ、同じ番号を繰り返し伝えることにならないよう、開始する人を変えるなどの工夫が見られた。レクリエーション活動では、対象者にとって達成可能とされる、ほど良い難易度の目標を設定することが重要とされ、頑張ればできそうだと思うような目標に設定すると、対象者が活動そのものを感じる楽しさが高くなる可能性がある（公益財団法人日本レクリエーション協会、2017）。改善後のゲームでは、ゲームの難易度が上がり、対象者の焦りや緊張感が増したことで、ゲーム自体の楽しさが3.7点から4.4点に有意に向上したと考えられる。そして、目標とする数字に向かって、全員で手をたたき、それらが成し遂げられて、達成感や一体感が高まったと推察される。

「熊が出た」では、全ての印象の得点が改善後に有意に高くなった（全て $p < .05$ ）が、3.5点から3.7点と最も低い得点であった。自由記述では、「前の人がいづ言ったのかわからない」、「順番が分かりにくい」といった意見が散見された。先述の「チクタクボンボン」と同様に、ゲームが度々中断され、発せられた「エッ」という言葉が、ルール上相手に聞き返す際に発した言葉なのか、順番が分からない等の理由から発せられた言葉なのかが判別できず、対象者間で混乱が見られた。改善前のゲームでは、支援者の助言の基、何とか最後まで伝達できたものの、集団に課せられた共通の目標や課題を対象者らが

思うようにクリアできず、それが達成感や一体感が感じられないことにつながり、ゲームや集団での楽しさに影響を及ぼしたと考えられる。改善後のゲームでは、タイル表示として画面が固定され、順番が目で見えて分かるようになった。また、声に加えてジェスチャーを取り入れた方が良いという意見を取り挙げ、「熊が出た」と相手に伝える際に両手を口に当て、「エッ」と聞き返す時には片手を耳に当てるといったジェスチャーがゲームに取り入れられた。このジェスチャーによって、当初全員がその場で正面を向いて行っていたゲームが、伝える相手の方向を向く、伝える相手の画面に体を近づけるといった動きを伴うゲームの進め方に変化した。この工夫によって、画面の上の人に送る場合には自身の顔を天井の方に、下の人の場合には床の方に向けて伝えるなど、画面上の左右、上下が有効に活用されることになった。特に上下の動きは、対象者の想像を超えたウェブ会議システムの活用の仕方であったことが、実施後に対象者から聞き取った感想から分かった。以上のような改善によって、各印象の得点が向上したと考えられる。

これまで検討した全てのゲームを通して考えると、改善前のゲームでは、ウェブ会議システムの特徴が十分理解されていなかったり、機能を活用しきれていなかったりしたため、ゲームをスムーズに進行できなかったことが、ゲームの印象を最も左右した要因となっていたようである。これらのことから、オンライン上でゲームを実践する際には、ウェブ会議システムの利点や欠点、多様な機能を十分に理解して活用することが重要なポイントになることが示唆された。

本研究では、改善前のゲームの発表後に、相互評価を基に振り返りの時間を設け、再度ゲー

ムのアレンジを行い、改善後のゲームを実施した。その結果、改善後のゲームでは、画面表示の活用、見本の示し方、リズムやテンポの変化、場面に応じた丁寧な説明、新たな言葉や動きの追加等によって、ゲームの進め方が改善され、ゲームに対する印象を向上することができた。よって、受講学生間の相互評価から得られた客観的なデータや意見を参考にした振り返りを行うことで、その取り組みに対して改善すべき点が明確となって有効な改善に繋がったと考えられ、相互評価による振り返りが取り組みの改善に有用であることが再確認された。さらに、本研究では、改善前の発表と振り返りで完結せず、振り返り後に再度アレンジを加えて改善後の発表を行ったが、工夫を加えたことでどのように改善されたか、その変化を自分たちで気づくことができ、取り組みに対する理解が深まるとともに、その取り組みを実践する力が高まったと考えられる。アイスブレイキング・ゲームをオンラインで行えるようアレンジする取り組みを行った際の学生間の相互評価による振り返りを題材とした本研究の結果を適用すると、幼児を対象として保育を行う上であっても、同僚の幼稚園教諭や保育士間で相互評価によって取り組みを振り返り合い、それに基づいて授業や指導の改善を図り、改善した結果を実感することが重要であり、そのことによって教育実践力や保育実践力を高めることができる可能性が示唆される。

4. 本研究の限界と今後の課題

本研究の調査データは、同一大学の授業の演習において、調査対象者が支援者と対象者に分かれて互いにロールプレイングし、オンラインでのゲームを実施して得られたものである。調査対象者は女子大学生に限られ、かつ調査数は

少数であり、結論の一般化には至らず、幼児に対する教育実践力や保育実践力における効果については推論の域を出ない。

引用文献

- 1) 文部科学省、これからの学校教育を担う教員の資質能力の向上 学び合い高め合う教員育成コミュニティの構築に向けて (答申)、中央教育審議会、2015
- 2) 文部科学省、幼稚園教諭の養成の在り方に関する調査研究、平成 28 年度幼稚園教諭の養成課程のモデルカリキュラムの開発に向けた調査研究幼稚園教諭の資質能力の視点から養成課程の質保証を考える、一般社団法人保育教諭養成課程研究会、2017
- 3) 文部科学省、教職課程コアカリキュラム、2017 https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2017/11/27/1398442_1_3.pdf (2021 年 10 月 25 日参照)
- 4) 首相官邸、ポストコロナ期における新たな学びの在り方について (第十二次提言)、教育再生実行会議、2021 https://www.kantei.go.jp/jp/singi/kyouikusaiei/pdf/dai12_teigen_1.pdf (2021 年 10 月 25 日参照)
- 5) 公益財団法人日本レクリエーション協会 (2016) 基本のアイスプレッキング・ゲーム：いつでも、どこでも、誰でも楽しめるオススメゲーム 40 選、公益財団法人日本レクリエーション協会、2016
- 6) 公益財団法人日本レクリエーション協会、楽しさをおとした心の元気づくり：レクリエーション支援の理論と方法、公益財団法人日本レクリエーション協会、20-23、44-48、2017
- 7) 中井聖、オンライン・レクリエーション・ガイドブック：オンライン・アイスプレッキング・ゲームはじめの一歩、2021
- 8) 公益財団法人日本レクリエーション協会、三密を避けた学校レク、<https://www.recreation.jp/asobi/articles/1/13> (2021 年 10 月 25 日参照)