

若手保育者の保育中の視線対象に関する検討
—— 身体表現遊びの共感的相互作用への気づきに着目して ——

A Study on the Object of Young Preschool Teachers' Gaze during Childcare:
Focusing on Awareness of Empathic Interaction in Physical Expressive Play

遠藤 晶, 久米 裕紀子, 浅川 遥

ENDO Aki, KUME Yukiko, ASAKAWA Haruka

武庫川女子大学 教育学部 教育学研究論集

第 19 号 2024 年

若手保育者の保育中の視線対象に関する検討
～身体表現遊びの共感的相互作用への気づきに注目して～

A Study on the Object of Young Preschool Teachers' Gaze during Childcare:
Focusing on Awareness of Empathic Interaction in Physical Expressive Play

遠藤 晶*, 久米 裕紀子*, 浅川 遥**

ENDO Aki *, KUME Yukiko*, ASAKAWA Haruka**

要旨

本研究の目的は、若手保育者を対象に、表現遊びの指導の際に何を見てどのように対応しているか明らかにし、ウェアラブルアイカメラを用いた記録を通して共感的相互作用を高めるための気づきの内容や意図を検討することである。そのため、ウェアラブルアイカメラを用いて保育中の視線を記録した先行研究を概観し、若手保育者を対象に学生対象の模擬保育中の視線をウェアラブルアイカメラで記録し、保育者の気づきと対応についての事例を分析した。その結果、はじめは自身が弾いている伴奏が参加者の動きに合っているかを確認していたが、異なる動きなど遊びの発展が見られるかを予想し身体の動きを見ていることが分析データにより明らかになった。保育者は、子ども役の学生が楽しむ様子や相互の関係性を見て表情を捉えようとしていたこと、より楽しく遊べるように遊びを広げる提案をしていたことなど、共感的相互作用を高めながら関わろうとしていることが確認できた。

1. はじめに

身体表現遊びは、保育者や友達と歌ったりリズムを合わせたりし、動きの模倣を楽しんだりする遊びである。個人の経験や能力に応じた遊びを通じて、自分の思いや発想を身体で表現し、他者の思いや発想にも気づきながら、互いを尊重し、多様なイメージを広げることができる。歌や絵本の世界を表現することで、子どもは文化や環境の理解を深め、コミュニケーションなどの非認知的能力の発展にも貢献するが、身体表現遊びには他者との快の感情の交流に裏付けられた相互作用、つまり共感的相互作用が不可欠な要素となる。

広岡（1977）は、表現遊びの保育の留意点を説明しているが、遠藤（2007）は、子どもの表現に合わせた伴奏や言葉がけが難しい、活動に参加しにくい子どもへ対応が難しいなど、保育者が身体表現遊びの指導に苦手意識を抱いていることを明らかにしている。遠藤（2018）が指摘するように、身体表現遊びの指導の際、保育者には子どもの様子を見て小さなつぶやきや淡い表現にも気づき、言葉がけをする共感的な関わりが求められ、保育者と子どもの双方向性を考慮した指導が必要となる。このことが指導の難しさの理由の一つといえるが、共感的な相互作用を高める指導の具体的な観点について理解が進むと保育者の指導力向上に繋げることが可能になる。身

体表現の指導の双方向性を記録する方法は、言葉がけの書き起こしや、保育者の振り返りを手掛かりにする従来の研究方法とは異なるアプローチが必要になる。

ベテラン教員の教室内での生徒に対する視線研究（McIntyre, & Foulsham, 2018）や、熟練教師は初心者に比べてより長く生徒を見ている（McIntyre, Mainhard, & Klassen, 2017）ことなど、ベテラン教師の視線についてウェアラブルアイカメラを用いた研究が行われている。最近の日本の研究でも、視線計測法を用いた保育者の観察力量を高める方法の開発（中澤・久田・渡部・西原, 2019）や、ウェアラブル型アイトラッカーを用いた保育士の経験年数と視線行動の関連についての検討（石橋・高橋・野澤, 2020）など、保育現場での保育者の専門性を可視化する研究が進められている。

遠藤（2021）は、ウェアラブルアイカメラを用いて、共感的相互作用を高めて身体表現遊びを展開しているベテラン保育者の指導事例を示している。保育者も遊びに参加しながら子どもの身体の動きや表情に注目していること、子どもの思いや子ども同士の関わりをよく見て気づこうとしていること、その後の遊びへの発展や変化を期待し一人の表現が周りの子どもたちの表現にも波及することを予想して関わっていることなどを明らかにした。ウェアラブルアイカメラを用いたことにより、保育者の

* 武庫川女子大学 (Mukogawa Women's University)

** 武庫川女子大学大学院文学研究科 (Graduate School of Letters, Mukogawa Women's University)

言葉がけや双方向的な指導の具体的観点を示すことができることができた。

身体表現遊びの指導に苦手意識を抱いている保育者や若手保育者が、自身の視線記録を通して、子どもの遊ぶ姿をどのように見て対応するのか指導の具体的観点を理解することができれば、苦手意識の克服や指導力向上につながる考えた。

本研究では、若手保育者を対象に、表現遊びの指導の際に何を見てどのように対応しているかを明らかにし、ウェアラブルアイカメラを用いた記録を通して共感的相互作用を高めるための気づきの内容や意図などの具体的観点を検討する。

2. 調査の方法

(1) 研究協力者

保育者を目指す学生・院生を対象とする本調査に対して、私立大学幼児教育・保育コース大学生4年生10名、3年生14名、現職の若手保育者でもある大学院教育学専攻院生1名、幼稚園園長1名、模擬保育コーディネーター1名、調査コーディネーター1名の計27名が本研究に参加した。

(2) 模擬保育形式による調査

保育実践力を高めることを目的とした保育研究会を7月上旬に開催し模擬保育の実践を行った。模擬保育では、大学4年生10名と院生1名が順番に保育者役になり、その他の学生が子ども役として保育に参加する形態をとった。場所は参加者全員で動ける演習室を使用した。

○保育者役

- ・身体表現遊びなどあらかじめ遊びのテーマが指定され、各自約3分間の保育を想定し指導案を作成した。
- ・保育の際には、保育の想定を全員に説明し、保育中は子どもに話しかけるように指導した。
- ・その際、保育者役は後述するウェアラブルアイカメラを装着し模擬保育を実施した。

○子ども役

- ・担当者から模擬保育の想定について説明を受けて、想定された子どもの年齢や経験をイメージしつつ子どもになりきって遊びに参加した。

(3) 調査の手続き

調査は、保育者役の大学4年生と院生がウェアラブルアイカメラ TobiiPro グラス 2-50 (トビー・テクノロジー株式会社) を装着して行った。調査直前に保育者役の学生が一人ずつ別室準備室にて視点調整のためキャリブレーションを実施し、その後、保育室に移動し保育説明後に保育実践を行った。保育者役のウェアラブルアイカ

メラ装着、保育の想定についての説明、保育実践等で、1名約10分の予定で調査を進行した。

調査のために、幼児の身体表現関連の科目担当者であり TobiiPro グラス 2-50 の操作に慣れている調査コーディネーターが、別室準備室にて保育者役1名ずつにウェアラブルアイカメラの装着・キャリブレーションなどの準備をした。また、元幼稚園園長で現在は保育関連の科目担当者である模擬保育コーディネーターが、保育室で保育実践や実践後の振り返り、参加者や幼稚園園長との意見交換を進行した。

(4) 倫理的配慮

調査に際しては、武庫川女子大学倫理委員会への審査を経て(承認番号 NO. 21-33)、対象者には研究の目的、調査内容と方法、個人情報保護に関する文書及び口頭による説明を行い、調査と研究成果についての公表および写真掲載についての了解を得た。

3. 分析の方法

(1) 分析対象者

本研究では、11名の参加者の遊びの内容が異なりそれぞれの比較が難しいため、自身の身体表現遊びの指導力向上に関心をもっている5年の経験がある現役の保育者である大学院生を対象とする。

足立・柴崎(2010)は、保育年数を以下のように6群に分類している。①新人期(満0年:保育を行うことの初年者であり、まだ保育者としての地位が自分自身も周囲からも認められていない状態)、②新任期(満1年から満2年:保育を行うことにまだ不慣れで、時に自分の個人的な価値判断で保育を行うことがあり、園の中にまだ確固とした「自分の拠り所」が確定されていない状態)、③-1 中堅前期(満3年から満5年:周囲から「保育者」として認知されはじめ、自分自身も保育実践に誇りを持つようになる。しかし、まだ客観的な価値判断ができないことがある状態)、③-2 中堅後期(満6年から満15年:保育者としての専門性を高く意識する。しかし、日常的に生じる以外の複雑な問題に対しては、対応できないこともある状態)、④-1 熟練前期(満16年から満25年:より複雑な問題や状況に対処できるようになる。また子どもだけでなく、保護者や地域、行政制度などにも深く関わるができる状態)、④-2 熟練後期(満26年以上:高い保育技術・知識を持ち、周囲に自分の実践の作り手として主張できる。しかし、中年期以降に入り身体的な低下を自覚する状態)である。当該保育者は③の中堅と呼ばれる時期に該当するが、日常の保育では試行錯誤しながら指導をしているという状況である。

①保育の計画

5歳児（28名）を想定した模擬保育の計画内容は下記の通りである。

■対象：5歳児 28名

■子どもの実態：

- ・友達と一緒に仲良し遊びをしたり、ルールのある遊びをしたりして、身体を動かして遊ぶことを楽しんでいる。
- ・友達と思いがぶつかったときには、思ったことを言葉で伝え合うことができる子どもや、なかなか自分の意見や気持ちを出せない子どもがいる。

■ねらい：

- ・友達と一緒に、歌を歌ったり、リズムに合わせて身体を動かして遊ぶことを楽しむ。
- ・身体の色々なところで触れ合って遊び、友達や先生に親しみをもつ。

■内容：

- ・友達や先生と一緒に、「たんけんグー」の歌を歌う。
- ・「たんけんグー」の歌に合わせて、歩いたりジャンプをしたり友達と触れ合ったりして身体を動かして遊ぶ。

■具体的な子どもの活動の予想：

○先生の話聞く

- ・先生の近くに集まり、話を聞く。
- ・「たんけんグー」の歌を聞いたり、一緒に口ずさんだりする。
- ・歌を歌いながら、先生の振り付けの真似をする。
- ・友達とペアになる。
- ・ペアが見つからない子どもがいる。

○「たんけんグー」の仲良し遊びをする

- ・歌に合わせて、身体を動かして遊んだり、友達と身体（ひじ、お尻、背中、足の裏など）でタッチして触れ合ったりする。
- ・曲が速くなったり、遅くなったりするリズムに合わせて遊ぶ。
- ・ペアの友達とタッチをして、次の友達とペアをつくる。

■保育者の援助・配慮：

- ・今から遊びが始まることを伝え、子どもたちが遊びに期待をもてるようにしたり、話を聞いている子どもの様子を認めたりする。
- ・ゆっくりと歌を歌ったり、保育者が手本で遊んだりして、どんな遊びなのか理解できるようにする。
- ・ペアが見つからない子どもがいれば、一緒に友達を探し、誘えるように言葉がけをする。
- ・ジャンプをするタイミングや、向き合うタイミングが分かりやすいように声をかける。
- ・身体でタッチできたことを認めたり、子どもが楽しそうにしている様子を見守ったりしながら、より遊びが

楽しくなるように、曲の速さを変えたり、タッチする身体場所を替えたりする。

■「たんけんグー」の遊び：

<遊び方>

- ・ピアノ伴奏に合わせて円になって歩く。
- ・「ジャンプジャンプ」で二人でジャンプする。
- ・ペアが向き合って手合わせをする。
- ・「グー」で身体部分のふれあいを楽しむ。

<作詞：湯浅とんぼ 作曲：中川ひろたか>

こどもとあるけば たんけんたい
おもしろいもの さがしてる
あちちでとまって ひろってる
せかいはふしぎで いっぱいだ
たんけん たんけん たんけん グー

(湯浅とんぼ・中川ひろたか著『とんぼ&ピーマンのあそびうたクラブ』チャイルド本社 2003年からの引用)

②事後検討会

参加者全員には模擬保育終了後に振り返りレポートを記入してもらい、自身の振り返りと参加した感想の記入を求めた。参加者全員が集まれるのが9月上旬となったため、2か月後の検討会となった。事後検討会では、7月上旬に実施した模擬保育担当者の記録を視聴し、保育者自身の振り返り、参加学生やコーディネーターとの意見交換を行った。主な意見等は下記の通りであった。

1) 保育者の振り返り

「すごくドキドキしました。これを見るのってなかなかこうやって保育を見て自分の知っている姿を見ているというのが初めての体験だったのですごくいい経験をさせていただいたと思います。」と自分の保育を振り返り、自分は右の方をよく見る傾向があったことについても述べた。

コロナ禍で子どもたちの好きな遊びも制限されてしまっているが、感染防止を心がけて遊びを工夫したことも伝えられた。

2) 参加学生の意見

- ・大学生が楽しいと感じる遊びは子どもたちも楽しいと感じる遊びで、工夫次第でいくらでも楽しい遊びになるため、自分も考え工夫していきたい。
- ・ピアノを弾いているときに楽譜とか鍵盤よりも子どもたちの方を見ていて衝撃を受けた。自分も頑張りたい。
- ・優しさや温かさのある言葉がけがあることによって子ども楽しめる遊びになることを学んだ。

3) コーディネーターからのコメント

- ・「探検隊で今日はどこまで行く？」って子どもに尋ねて、子どもが行きたいところに行ける楽しい遊

び。行ったことがないところにも行けるので、コロナ禍でもどこにでも行ける。

- ・ピアノ伴奏については、一つの曲を元にするけれど、全然違う音にして、ピアノが苦手な場合には簡単なリズムにして、子どもをちゃんと見て、どんなふうになっているか方をしっかり見るのが大事。

4) 保育者の再度振り返り

- ・頑張るエネルギーをもらえた。また月曜日から子どもたちと一緒に楽しく遊びたい。
- ・私も1年目は本当に鍵盤ばかりすごく見ていた。
- ・学生さんも一緒に楽しく参加してくれたから楽しく出来た。

等の意見交換をした。

(2) 調査データの分析

TobiiPro グラス 2-50 のリプレイ機能による赤い丸印を手掛かりにした保育者の視点記録，言語記録，事後の振り返りの聞き取りをもとに分析した。聞き取った言葉はそのまますで文中太字で表記した。保育者の視点記録は，CyberLink 社の Power Director18 を用いて1秒間に25コマで静止画面を確認した。評点には，子どもの身体表現の研究者である2名で評定した。評定の意見が分かれた時には話し合ったうえで確定した。

4. 保育者の視線からみる共感的相互作用への気づき

(1) 保育者の視線対象の割合

模擬保育「○先生の話聞く」部分では，保育者から「たんけんぐー」の歌を伝え，参加学生が口ずさめるようになるところである。「○「たんけんぐー」の仲良し遊びをする」部分では，参加者が遊びを理解し遊びに参加できていると思われたため，「○「たんけんぐー」の仲良し遊びをする」の91秒間の場面を分析対象時間とし，記録動画1秒間25コマの静止画計2275コマから，視点対象を次のように分類した。

参加者の身体の部分に着目していれば「1.顔・頭」「2.体幹・手」「3.足」，保育者が使用しているピアノの鍵盤や楽譜は「4.ピアノ・楽譜」，ペアを組んでいる人を見ている場合やペアを組んでいる人同士を見ている場合は「5.関係性」，空間や周りの設備など人を対象としない場合は「6.その他」，動画記録に赤い丸印がない場合は「7.○無」として判断した。

分析対象時間の視点対象の割合は図1に示した通りである。視線記録がない「7.○無」は(4%)であったが，「1.顔・頭」(6%)，「2.体幹・手」(31%)，「3.足」(4%)，「4.ピアノ・楽譜」(29%)，「5.関係性」(13%)，「6.その他」(13%)という結果あった。

歌に合わせて，身体を動かして遊んだり，友達と身体

(肩や足の裏など)でタッチして触れ合ったりする遊びの様子を，「1.顔・頭」「2.体幹・手」「3.足」など身体の部分に41%注目していること，「ピアノや楽譜」29%などを確認していることが示された。

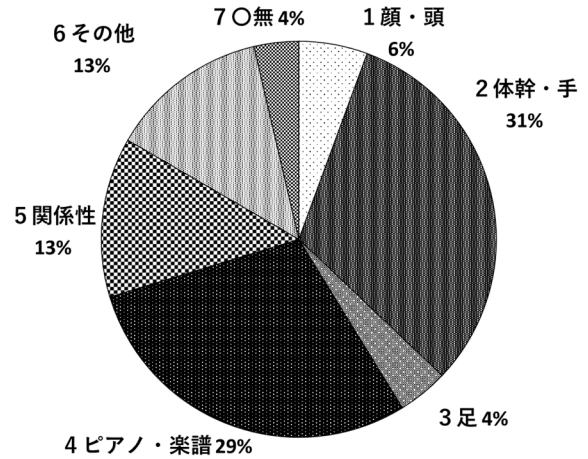


図1 分析対象時間内の保育者の視点対象

(2) 保育の流れと視点の変化

分析対象場面を遊びの流れに沿って，

- 【区分1】ピアノ伴奏に合わせて円になって歩く (1～500 コマ目)
 - 【区分2】向き合って手合わせをしてからお互い肩と肩を合わせて「グー」を楽しむ (501～1000 コマ目)
 - 【区分3】ピアノ伴奏に合わせて円になって歩く (1001～1400 コマ目)
 - 【区分4】向き合って手合わせをしてからでお互い足の裏を合わせて「グー」を楽しむ (1401～1950 コマ目)
 - 【区分5】一緒に遊んでくれた相手と肘タッチで挨拶をする (1951～2275 コマ目)
- の5つの区分とし，区分ごとの視点対象の割合を示した(表1)。

表1 5つの区分ごとの視点対象割合

	【区分1】 1～500コマ	【区分2】 501～1000	【区分3】 1001～1400	【区分4】 1401～1950	【区分5】 1951～2275
1 顔・頭	0.6	0.0	3.3	1.5	5.6
2 体幹・手	25.9	20.2	注3) 40.3	注5) 42.5	注6) 31.5
3 足	1.4	1.8	2.3	9.3	4.1
4 ピアノ・楽譜	注1) 60.3	29.1	注4) 37.0	12.5	注7) 29.1
5 関係性	2.0	注2) 35.9	2.3	12.9	13.0
6 その他	5.2	9.8	12.0	16.4	13.0
7 ○無	4.6	3.2	3.0	4.9	3.6

(%)

保育者が「向き合っ一。」と、伝えた。学生は向き合い、「たん」でまず自分の手を1回たたき、「けん」でお互いの両手を合わせ、続いて「たんけん たんけん たんけん」と3回繰り返した。「じゃあ次は肩と肩で、グー」と伝え学生がお互いの肩を合わせた。保育者は、「グー」のところで、人と人の距離を縮めたいなと思って、くつつくことで楽しくなる方法を考えました。学生だったら、肩同士くつつくのがいかなとそのときに考えました。初めての遊びなので、くつつきやすくて勢い余って痛い思いをすることもなし、肩がちょっとくつつくのはうれしいかなと思って「肩と肩でグー」と伝えました。

と述べ、初めて遊ぶ学生同士、人との距離を縮めるには、肩と肩を押し合う動きはどうかと考えて提案したようである(図4)。「区分2」では動きが理解できているか、リズムに乗れているか、二人のリズムが合っているか、動きのリズムと伴奏が合っているかなどペア同士の肩や背中、手を見て互いの関係性に着目していたため「5. 関係性」への注目度が高かった(35.9%)ことが分かった。

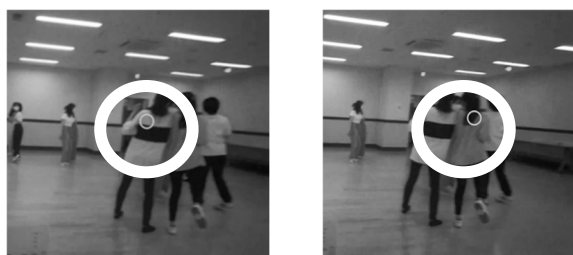


図4 肩と肩を合わせているところを見ている様子

【区分3】ピアノ伴奏に合わせて円になって歩く(1001~1400 コマ目)

【区分3】も【区分1】同様「こどもとあるけば たんけんたい〜」とピアノ伴奏に合わせて円になって歩くよう指示をした。「区分1」とは異なり「4. ピアノ・楽譜」が60.3%から37.0%に変化し、「2. 体幹・手」(40.3%)に注目度が高まっている。「じゃあもつともつといるんな



図5 遠くにいる学生の顔を見ている様子

所に行ってみるよ一。」と保育者はさらに楽しみを広げて期待感を持てるように、声を大きくして言葉をかけていたが、「区分1」とは違う遊び方をしているかを身体に注目して確認していたと思われる。また、図5のように遠くの学生の顔にも注目しており(3.3%)、表情を確認して次の【区分4】の遊びに繋げていた。

【区分4】向き合っ手合わせをしてからでお互い足の裏を合わせて「グー」を楽しむ(1401~1950 コマ目)

【区分2】と違った身体ふれあいを楽しめるように、保育者は「次、足の裏と足の裏でどうやってできるかな?」と言葉を掛けた。学生は片足立ちでバランスをとり、もう片方の足裏を二人で合わせようとしていたので、「立ったまましてるお友達も、座ってやってるお友達もいるよ。」と声をかけていた。保育者は【区分4】の遊びを見て(図6)、

「立ったまましてるお友達も座ってやってるお友達もいるよ。」と伝えることで、座ってやってもいいかなと思ってくれるかと思って言葉をかけました。子どもだったら、座って相手の両足同士をくっつけたりすることもあるので、そう声を掛けました。学生は、周りを見てみんなと同じように立ったまま足裏をくっつけようとしているので、他の方法もあることを伝えたくて、子どもの様子も伝えました。でも、学生がバランスをとることを楽しんでいたので、それもいいかなと思っていました。

と振り返り、学生が周りと同じように片足立ちでぐらつく不安定さをペアで楽しんでいることを認めつつも、子どもが遊んでいる様子と学生との違いを感じたようである。「区分4」では「2. 体幹・手」(42.5%)・関係性(12.9%)に着目していたが、保育の中での子どもの遊ぶ姿を紹介することで学生が違った遊びを考えてくれることを期待して足元を見て遊びの発展を確認していた(足9.3%)ようである。また、不安定さを楽しんでいる表情を見て

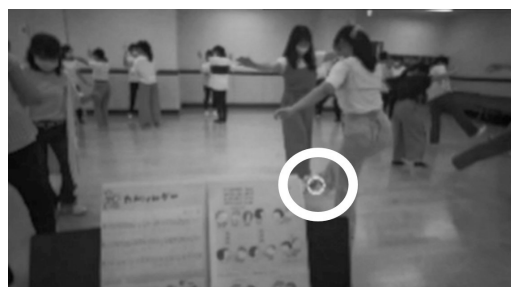


図6 足と足を合わせているところを見ている様子

確認し（1.5%）、次の【区分5】の遊びに繋げていた。

【区分5】一緒に遊んでくれた相手と肘タッチで挨拶をする（1951～2275 コマ目）

ペアの相手と別れて新しい相手を探しに行こうとする次の遊びへの発展部分である。模擬保育終了間際に、保育者は「じゃあお友達、色んなお友達としたいから今やったお友達とありがとうの肘タッチして、次のお友達探してごらん。」「次のほかの違うやったことないお友達とペアになってみよう。」と伝えた。学生はペアの相手と肘と肘を合わせて移動始めたところで模擬保育が終了した。この部分を見て（図7）保育者は、

子ども同士なら遊びの終わりに「ぎゅー」と抱き合う遊びにするのですが、コロナ禍でもあり、リズムも時間も関係なくできること、挨拶としてお互いに近寄ることができること、「ぎゅー」という感覚を楽しめること、挨拶として学生も楽しめることを考えると、肘と肘を合わせるとい動きが楽しめる動きではないかと考えて肘と肘を合わせる遊びを提案しました。

と述べており、知らない者同士では肘と肘を近づけて遊ぶことは普段はしないけれど、顔の表情を見ると子ども役の学生同士お互い打ち解けていると思えたので、肘を合わせる動きを提案したようである。

【区分5】は「2.体幹・手」（31.5%）、「4.ピアノ・楽譜」（29.1%）という結果であったが、戸惑いながらもお互いの距離を近づけて挨拶する子ども役の様子を体幹・手の動きを確認し、「1.顔・頭」（5.6%）に注目し互いに楽しんでいる様子を確認していたことが明らかになった。



図7 肘タッチをしている学生の表情を見ている様子

（3）模擬保育を振り返って

保育者に、模擬保育の記録視聴後に、①模擬保育中ウェアラブルアイカメラを装着して圧迫感や違和感があったか、②模擬保育の視線記録を視聴し、再度振り返り感じたことについて聞き取りを行った。

① 模擬保育中ウェアラブルアイカメラを装着して圧迫感や違和感があったか

ウェアラブルアイカメラをつけて保育をすることはそれほど気になりませんでした。例えば伝わるか、どんな感じでやればいいかを伝えるのに戸惑い探りながらやっていました。学生が一生懸命やろうとしてくれていたので不安もあっただけ楽しくすることができました。

と、ウェアラブルアイカメラを装着する違和感よりも、むしろ、初めて会う学生を前にした模擬保育で日常子どもと遊んでいるときの言葉のかけ方や雰囲気の違いに戸惑いがあったようである。模擬保育であっても学生が一生懸命楽しく遊ぶ姿から、保育者として安心感を得たということであった。

今回は調査環境を設定しウェアラブルアイカメラを装着して保育を行うこととしたが、実際の保育で用いる場合には装着時間、装着感の軽減なども考慮する必要があると思われる。

② 模擬保育の視線記録を視聴し、再度振り返り感じたこと

自分では学生の顔ばかり見ていたと思っていたけれど身体など結構違うところを見ていたことにびっくりしました。楽しんでいる表情を見ていただろうと思っていたら、足元がすべらないかなど足元が気になって見ていたことなど、思っていたことと違う見方をしていることがあって自分の見方の幅が広がりました。ウェアラブルアイカメラの記録を見ることで、その時に何を見ていたのかが具体的に記録されているので、その時にどう思っていたのかを確認できる点で、自信になりました。保育者とその参加者、子どもとしかわからない世界感や自分自身の捉え方がカメラに写っているような気がします。

と、模擬保育の視線記録を視聴し振り返ったが、足元を見ていたところ、その際に足元がすべらないか心配だったことを思い出していた。自分が保育をしていた時の気持ちや意図を確認できる点で、ウェアラブルアイカメラの視線記録による振り返りが効果的であると考えられる。

また、保育者と子どもとのやり取りや、自身の視点が記録されていたと述べていた通り、ウェアラブルアイカメラの視線記録は保育者と子どもの共感的相互作用を記録する有効な方法といえる。

5. まとめ

子どもへの共感的相互作用が求められる身体表現遊びを通して、子どもに関わる際の保育者の気づきの観点を、ウェアラブルアイカメラを用いることで明らかにす

ることができた。保育者の視線分析を通して、【区分1】では間違えないか心配で「4. ピアノ・楽譜」を見ながら始めたが、リズムが合っているか、動きのリズムと伴奏が合っているかなどを確かめようとし、【区分2】では動きが理解できているか、リズムに乗れているか、二人のリズムが合っているか、動きのリズムと伴奏が合っているかなどを肩や背中、手を見て互いの関係性に着目していた。【区分3】では【区分1】とは違う遊びの発展の仕方を確認し、【区分4】では「2. 体幹・手」(42.5%)・関係性(12.9%)に着目していたが、保育の中での子どもの遊ぶ姿を紹介することで学生が違った遊びの発展を期待して足元に注目が高まった。【区分5】では子ども役の様子を体幹・手の動きを確認し、互いに楽しんでいる様子を「1. 顔・頭」を見て確認していたことが明らかになった。つまり、はじめは自身が弾いている伴奏が参加者の動きに合っているかを確認していたが、異なる動きなど遊びの発展が見られるかを予想し身体を見ていることが分かった。

子どもの遊ぶ様子を見る際、子どもが楽しんでいるか、理解しているか、面白いと思っているか、楽しめているかなど、心の動きを顔の表情から読み取り、子どもたちと関わろうとすることは重要であるが、動きや模倣を楽しむ遊びには共感的相互作用は不可欠である。調査対象の保育者は、学生が楽しんでいる様子や学生同士の関係性をよく見て、表情からも情報を得ようとしていた。また、より楽しい遊びにしようと、表情が明るくなるような言葉がけや遊びの展開を広げる提案をして、共感的相互作用を高めながら子どもたちと関わろうとしていることが確認できた。

また、今回は、身体表現遊びの指導力向上に関心を持ち、日常の保育で試行錯誤しながら指導を行っている若手保育者を対象にした。学生対象の模擬保育であるが事前に指導案を作成したうえで保育中も試行錯誤しながら保育をしている様子が伺えたが、本研究を通して下記のような観点で指導をしていることが示された。

- 遊びの様子の確認ポイントとして、
 - ・興味や関心をもって遊びに参加しているかなど表情をよく見る。
- 子どもに関わる際の配慮として
 - ・自身が弾いている伴奏が参加者の動きに合っているかを確認しピアノ伴奏などを工夫する。
- 双方向的な関わりを高めるポイントとして
 - ・楽しんでいる様子や参加者同士の関係性をよく見る。
 - ・表情が明るくなるような言葉がけや遊びの展開を広げる提案をする。

などの観点であるが、特に楽しんでいる様子や参加者同士の関係性をよく見ることや、表情が明るくなるような

言葉がけや遊びの展開を広げる提案をするなど、双方向的な関わりを高めることができれば指導力向上に繋がると考える。今後も若手保育者や保育学生を対象に、子どもの思いや意図を共感的に読み取りながら遊びを理解する方法、子どもが楽しい経験をするために必要な関わり方など指導の具体的観点が理解できるような活用範囲を広げていきたい。

引用文献

足立里美, 柴崎正行 (2010). 保育者アイデンティティの形成過程における「揺らぎ」と再構築の構造についての検討—担当保育者に焦点をあてて—. 保育学研究, 48巻2号, pp.213-224.

遠藤 晶 (2018). 幼児の共感的相互作用による身体表現遊びの展開. 武庫川女子大学紀要(人文・社会科学), 65, pp.1-9.

遠藤 晶 (2007). 幼児の身体表現の指導に関する保育者の意識について～ 身体表現の指導に関する困難さについてのアンケートの検討を通して～. 武庫川女子大学紀要(人文・社会科学), 54, pp.91-99.

遠藤 晶, 久米裕紀子, 高橋弘美, 酒井真理枝 (2021). 幼児の共感的相互作用を高める保育者の気づきと対応～ウェアラブルアイカメラによる記録分析を通して～. 武庫川女子大学大学院教育学研究論集, 17, pp.7-14.

広岡キミエ (1977). 心を開く幼児教育～わたしの保育実践論～. 多木学園別府幼稚園, pp.117-118.

石橋美香子, 高橋 翠, 野澤祥子 (2020). 保育士の経験年数と視線行動の関連: ウェアラブル型アイトラッカーを用いた検討. 認知科学, 27巻4号, pp.540-553.

McIntyre, N. A., & Foulsham, T. (2018). Scanpath analysis of expertise and, culture in teacher gaze in real-world classrooms. *Instructional Science*, 46(3), pp.435-455.

McIntyre, N. A., Mainhard, M. T., & Klassen, R. M. (2017). Are you looking to teach? Cultural, temporal, and dynamic insights into expert teacher gaze. *Learning and Instruction*, 49, pp.41-53.

中澤 謙, 久田泰広, 渡部琢也, 西原康行 (2019). 視線計測法を用いた保育者の観察力量を高める方法の開発①—注視の回数, 時間及び働きかけの内容. 会津大学文化研究センター研究年報, 26号, pp.21-28.

本論文は、科学研究費補助金(基盤研究(C)19K02602)『幼児の共感的相互作用を高める身体表現遊びの指導法』(代表 遠藤 晶)による研究成果の一部である。