

〔論文〕

「保育内容総論」における授業実践の考察 — 学生が「遊びこむ」中から、見えてきたもの —

佐藤佳枝

要旨

本研究の目的は、保育者養成校である本短期大学の2回生が、「保育内容総論」の授業で「遊びこむ」体験を通して、保育者としての学びを深められているのかを考察し、保育者養成校の学生の資質向上の有用な知見を得ることである。授業のグループワークでの「遊びこむ」体験を通し、学生が子どもの「遊びこむ」姿をどのように捉えたのか、その後の実習で子ども理解に繋がったのかを検討する。

1. はじめに

筆者は、2020年3月末まで27年間 保育園で保育士をしていた。保育士在職中、子どもたちの「遊びこむ」姿に出会うために園生活をどのように構成したらよいのか常に考えていた。

保育は、子どもの主体性を培うことをめざす。したがって、子どもたちは受け身に「遊ばされる」のではなく、能動的主体的に「遊びこむ」のでなければならない。それこそが保育者の願いである¹⁾。秋田(2011)は、全国国公立幼稚園長会「幼稚園じほう」の中で、子どもの遊んでいる心的状況の深さを示すために、「打ち込む」という既存の語を用いて「遊びこむ」という相互を案出したと示している。さらに「遊びだす-遊ぶ-遊びこむ-遊びきる」という階梯で遊びの展開過程が表現できるとしている。子どもが「遊びこむ」と、そのことは子どもの心にくっきりと刻み込まれ、後々まで記録される。この記憶とともに、明日の遊びの期待も生まれる。子どもは、楽しいから遊ぶのであり、評価を気にしたり、結果にとらわれたりしているわけではない。自分たちで進んで創意工夫し、集中する。そこでは、その子のその子らしさが生かされる。これが遊びこむことだと秋田は記している²⁾。

保育における子どもの「遊びこむ」を学生が理解するためには、学生が遊びを経験し、遊びを楽しむ必要がある。又、保育内容を理解する為にも、学生自身が「遊びこむ」経験を持つことが必要となる。

保育内容総論の3回目の授業のグループワークで、子どもの好きな遊び(鬼ごっこ、折り紙、光る泥団子、小麦粉粘土)を1つ選び、子どもはその遊びを通して何を経験するのか書き出し話し合った。しかし、学生自身がその場で遊びを体験していなかったため、書き出すことが困難であった。学生自身が、「遊びこむ」経験をしてこそグループワークの意味が見い出せると考え、翌週から教

育実習までの4回に渡り、授業後半に遊び込む経験をし、遊びをした後、「子どもが主体的に遊ぶとはどういうことだと感じたのか」グループワークを行った。「遊びこむ」子どもの姿を理解する保育者を目指し、学生の資質に働きかける授業のあり方を探る。検討事例は、「遊びこむ」4回の授業、教育実習期間中のレポート課題「子どもが主体的に行動すると感じた場面」、第15回目の授業の感想である。

2. 研究方法

2.1. 研究対象とした授業

「保育内容総論」は、総合保育学科専門科目・幼稚園教諭2種免許状「教科に関する科目」およ

Table 1 保育内容総論シラバスと授業後半のグループワーク

年次	2年次（前期）	
授業の概要	「保育内容」とは、保育所や幼稚園、認定こども園において、保育の目標を達成するために展開されるすべての内容を意味するものである。領域を総合的に理解し、子ども理解や保育方法について総合的に捉える視点を養い、実践に即して学ぶことを目指している。	
学生の到達目標	各法令における「保育の目標」「育みたい資質・能力」「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」と「保育の内容」の関連を理解する。子どもの発達や実態に即した具体的な保育の過程（計画・実践・記録・省察・評価・改善）に繋げて理解する。	
授業計画	前半授業内容	後半グループワーク
	1. 保育の全体構造と保育内容	「保育内容の構成ワークシート」
	2. 保育所保育指針に元づく保育の全体構造と保育内容の理解	保育園や幼稚園の印象に残っているエピソードをグループ共有、発表
	3. 幼稚園教育要領に元づく保育の全体構造と保育内容の理解	子どもの好きな遊びを通して何を経験しているかグループで話し合い発表
	4. 幼保連携型認定こども園教育・保育要領に元づく保育の全体構造と保育内容の理解	グループでLaQで遊び込んだ後グループレポート発表
	5. 保育の内容の歴史の変遷とその社会的背景	グループでダンシング・サンドで遊び込んだ後グループレポート発表
	6. 子どもの発達や生活に即した保育の内容の基本的な考え方	グループでKAPRAで遊び込んだ後グループレポート発表
	7. 養護及び教育が一体的に展開する保育	グループでくみくみスロープ ニューブロックLEGO アイロンビーズで遊び込んだ後グループレポート発表
	8. 子どもの主体性を尊重する保育	実習代替レポート 「主体性を尊重する保育」
	9. 環境を通して行う保育	実習代替レポート 「自発的、意欲的に関われる環境」
	10. 生活や遊びによる総合的な保育	グループ課題レポート 「わらべ歌遊びから保育のねらいを考える」
	11. 個と集団の発達を踏まえた保育	グループ課題表現 「子どもが子どもらしく楽しく過ごすことのできる町」
	12. 家庭や地域、小学校等との連携を踏まえた保育	バルーンアート
	13. 預かり保育などの長時間保育	グループ課題レポート 「長時間保育における配慮点」
	14. 特別な配慮を要する子どもの保育	グループ課題レポート 「環境要因とその対応」
15. 海外等の多文化共生の保育	曼荼羅塗り絵 授業の感想	

び保育士資格の必修科目として開設されており、学生全員が受講する（前期3クラス）ものである。以下、授業の概要、到達目標、授業内容と授業後半に行ったグループワークを示す。なお研究対象にした授業は、グレーに塗りつぶしして表示した。（Table 1）

2.2. データー収集の方法

遊び込む授業をした第4回から第7回までの受講学生（3クラス・計99名【34名/32名/33名】）に対して、授業後半にグループで遊びこむ経験をし、遊びをした後、「子どもが遊びこむとはどういうことだと感じたか」グループで記述するよう求めた。第8回、9回の実習の課題「子どもが主体的に行動すると感じた場面」、第15回目の授業最終回の感想の記述もデーター解釈の対象とした。

2.3. データー解釈の方法

授業「保育内容総論」の第4回から第7回までのグループで遊びこんだ後に記述した「子どもが遊びこむとはどういうことだと感じたか」、「授業最終回の授業の感想」の記述を文脈の意味を維持したまま合理的に統合・整理するためにKJ法を援用した。

具体的な手順は、以下の通りであった。

- ① 99名のグループワークの記述、個人記述を文脈が維持できるまとまりで付箋に転記。
- ② 内容を比較しながら類似する付箋を模造紙上にてカテゴリイズ。
- ③ 最終段階で全てが見える状態で付箋を貼り付け、浮上したカテゴリーを記入し、全体の関連性を検討。
- ④ カテゴリー間の関連を検討の上、図式化を試み提示。

なお、本研究で学生がグループで遊びこむ経験に着目したのは、学生の経験が、子ども理解に結びつくものと考えたためである。LaQ、KAPLA、ダンシング・サンド、くみくみスロープ、ニューブロック、アイロンビーズ、LEGOそれぞれの遊びでKJ法を援用した。

実習期間のレポート課題「子どもが主体的に行動すると感じた場面」については、記述したレポート99人の遊び場면을抜粋した。

2.4. 倫理的配慮

学生が作成した文書を直接引用する際には、個人が特定されないように十分に配慮した。

3. 結果

3.1. LaQでの「遊びこみ」

LaQとは、日本生まれのブロック玩具（Figure 1）である。7つのパーツを組み合わせて平面や立体など様々な形を作ることができる³⁾。



Figure 1 LaQ

LaQ 結果の図解

「LaQで遊びこむとはどういうことだと感じたかグループで書いてみよう」というレポート課題の記述をKJ法で整理、統合した結果得られた図解をFigure 2に示した。

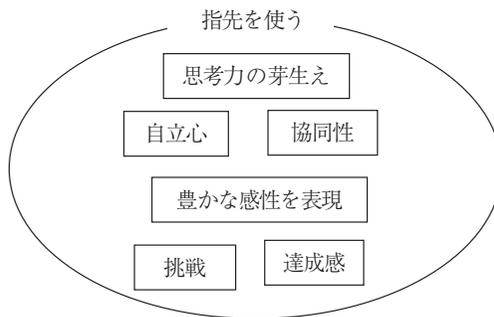


Figure 2 LaQで遊びこんだ後のグループレポート課題
「学生が感じた遊びこむこととは」

LaQ カテゴリーの説明

LaQは、「指先を使う」ことにより、「思考力が芽生え」、自分で作りたいものを作るという「自立心」や友だちと一緒に協力して作る「協同性」が身についていく。作っていくうちに創造力、発想力などが身について「豊かな感性を表現」出来るようになり、新たなものに「挑戦」する気持ちや完成した時の「達成感」を感じるにより、更に遊びこめるようになる。

【指先を使う】

このカテゴリーにおいては、LaQで遊びこむことは、「指先を使う」として定義される。「手先が器用になる。」「外すときに弾力がある。」「作り上げるにおいて力加減が難しいと感じた。」などの記述が見られた。

【思考力の芽生え】

このカテゴリーにおいては、LaQで遊びこむことは、「思考力の芽生え」として定義される。「集中力が身につく。」「頭を使う。」「大人の力を借りる時もある。」「子どもが作りたいもので自分で説明書を見て自分で作る楽しさがわかる。」「説明書を読み取る力がつく。」などの記述が見られた。

【自立心】

このカテゴリーにおいては、LaQで遊びこむことは、「自立心」として定義される。「したいことで遊ぶ」「自分で作りたいものを選び、思う存分作れること。」「作りたいものを自由に作り、自分の世界に入り込むこと。」「子どもが興味を持ってしたいと思うことを取り組むこと。」「極力保育者は見守り、子どもたち自身で試行錯誤すること。」「自分で考えて遊びをより楽しいものにしていく。」「自ら「あーしたい」「こーいうのがいいな」という自分の思いもある。」「自分の役割を自分で決めてすることができた。」「意欲を高める。」などの記述が見られた。

【協同性】

このカテゴリーにおいては、LaQで遊びこむことは、「協同性」として定義される。「友だちと同じ目的をもって頑張る。」「みんなで協力して楽しく作ること。」「友だちとコミュニケーションをとりながら協力し合い1つの物を完成させるということ。」「友だちとの協力が必要。」「作った作品を友達と見せ合い他者とのコミュニケーションを取ることが出来たり遊びに発展したりする。」などの記述が見られた。

【豊かな感性と表現】

このカテゴリーにおいては、LaQで遊びこむことは、「豊かな感性と表現」として定義される。「想像力が豊かになる。」「発想力が身につく。」「見本を見ながら取り組むことで想像力を育むことが出来る。」などの記述が見られた。

【挑戦】

このカテゴリーにおいては、LaQで遊びこむことは、「挑戦」として定義される。「何事にも積極的に遊びに挑戦していくこと。」「次する時は更に難しいものに挑戦する気持ちが出てきて、遊びに挑戦しのめり込むことが出来る。」などの記述が見られた。

【達成感】

このカテゴリーにおいては、LaQで遊びこむことは、「達成感」として定義される。「完成した時の達成感を感じることが出来る。」「作った後の完成を見て満足感を感じる。」「難しかったけれど、完成した時の達成感を感じることができた。」「協調性が養われ、達成感が感じられる。」「達成感を味わえる。」などの記述が見られた。

3.2. KAPLAでの「遊びこみ」

KAPLAとは、「ワンサイズの板」を積み重ねるだけで、建物や乗り物、動物まで作れるフランス生まれの木製積み木（Figure 3）である⁴⁾。

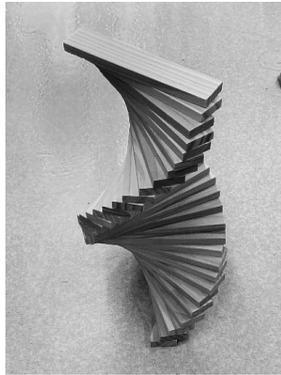


Figure 3 KAPLA

KAPLA 結果の図解

「KAPLAで遊びこむとはどういうことだと感じたかグループで書いてみよう」というレポート課題の記述をKJ法で整理。統合した結果得られた図解をFigure 4に示した。

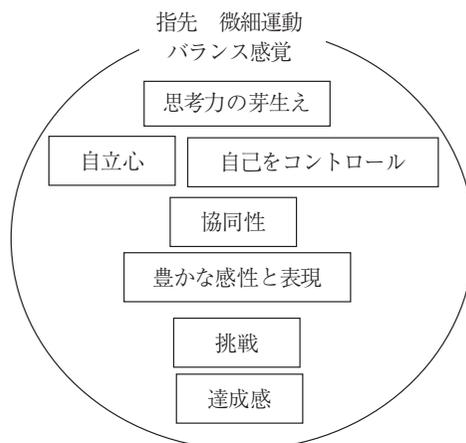


Figure 4 KAPLAで遊びこんだ後のグループレポート課題
「学生が感じた遊びこむこととは」

KAPLA カテゴリーの説明

KAPLAは、「指先の微細運動」の発達を促し、力加減や「バランス感覚」が養われる。どのようにしたら崩れないか考える「思考力が芽生え」、面白さや楽しさを自分で見つけ出す「自立心」と同時に思い通りにいかない時「自身をコントロール」しなくてはいけない。そして、友だちと力を合わせる「協同性」により、「豊かな感性と表現」が育まれ、倒れた時何度も「挑戦」する力からできた時の「達成感」に繋がり、遊びこむことが出来る。

【指先 微細運動 バランス感覚】

このカテゴリーにおいては、KAPLAで遊びこむことは、「指先 微細運動 バランス感覚」として定義される。「指先の微細運動の発達。」「力加減 バランス感覚が養われる。」などの記述が見られた。

【思考力の芽生え】

このカテゴリーにおいては、KAPLAで遊びこむことは、「思考力の芽生え」として定義される。「どう崩れないか考える力が生まれる。」「慎重さ。」「自ら考え倒れるかどうか考える。」「集中力がつく。」などの記述が見られた。

【自立心】

このカテゴリーにおいては、KAPLAで遊びこむことは、「自立心」として定義される。「その遊びの面白さや楽しさを自分で見つけ出していく事。」「観察力。」「自分だけの動物、建物を作ることが出来る。」「自分が作りたいものを再現すること。」「見本を見ながら試行錯誤して作ること。」などの記述が見られた。

【自身をコントロール】

このカテゴリーにおいては、KAPLAで遊びこむことは、「自身をコントロール」することとして定義される。「忍耐力。」「思い通りにいかない時自身のコントロール。」などの記述が見られた。

【協同性】

このカテゴリーにおいては、KAPLAで遊びこむことは、「協同性」として定義される。「友だちが積んでいる積み方の真似をして新しい知識を身に付ける。」「友だちと協力する力がつく。」「友だちと一緒に作る事ができる協力性が生まれる。」「協調性が身につく。」「コミュニケーションを取っているので会話をすることが増える。」「チームプレー。」などの記述が見られた。

【豊かな感性と表現】

このカテゴリーにおいては、KAPLAで遊びこむことは、「豊かな感性と表現」として定義される。「想像力がつく。」「発想が豊かになる。」「様々な方法を作らないといけない。」などの記述が見られた。

【挑戦】

このカテゴリーにおいては、KAPLAで遊びこむことは、「挑戦」として定義される。「何度も挑戦する力。」「倒れた時の悔しい気持ちを学ぶとともにもう1度挑戦しようという思いが身につく。」「最後まであきらめない力。」などの記述が見られた。

【達成感】

このカテゴリーにおいては、KAPLAで遊びこむことは、「達成感」として定義される。「出来た時の達成感。」の記述が見られた。

3.3. ダンシング・サンドでの「遊びこみ」

ダンシング・サンドとは、室内用の砂で、ふわふわ、スルスルとした感触がとても気持ち良く、大人も魅了する不思議な砂 (Figure 5) である⁵⁾。



Figure5 ダンシング・サンド

ダンシング・サンド結果の図解

「ダンシング・サンドで遊びこむとはどういうことだと感じたかグループで書いてみよう」というレポート課題の記述をKJ法で整理。統合した結果得られた図解をFigure 6に示した。

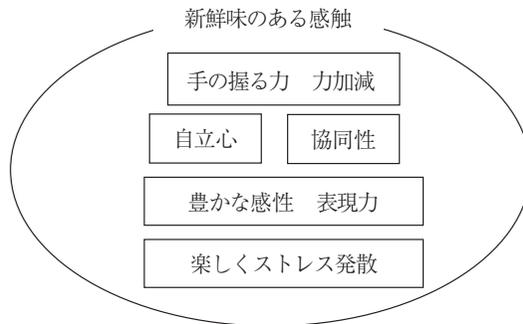


Figure6 ダンシング・サンドで遊びこんだ後のグループレポート課題
「学生が感じた遊びこむこととは」

ダンシング・サンド カテゴリーの説明

ダンシング・サンドは、不思議な「新鮮味のある感触」にのめり込む。「手の握る力や力加減」を調整しながら、自分で好きな物を作り集中する中で「自立心」が芽生えるのと同時に友だちと協力する「協同性」も味わうことが出来る。遊ぶ中での新たな発見が「豊かな感性 表現力」に繋がり、「楽しくストレス発散」できるので、遊びこむことが出来る。

【新鮮味のある感触】

このカテゴリーにおいては、ダンシング・サンドで遊びこむことは、「新鮮味のある感触」として定義される。「新鮮味がある。」「不思議な感触にのめり込む。」「ふわふわ新しい感触なので普通の砂では作らないものを作る気になる。」「感触を楽しむ。」「砂を固めて遊ぶだけでなく、かき氷のようにフワフワ感を生かしたり、新たな発見をすることが出来る。」「手先の感触を知る。」などの記述が見られた。

【手先の感触を知る】

このカテゴリーにおいては、ダンシング・サンドで遊びこむことは、「手先の感触を知る」として定義される。「力加減の調整。」「手の握る力。」「握るだけで固まるので、水を使わずとも楽に固めて作ることが出来る。」「指先の微細運動の発達。」「握ったらどうなるかななどを考えて行動をする。」などの記述が見られた。

【自立心】

このカテゴリーにおいては、ダンシング・サンドで遊びこむことは、「自立心」として定義される。「集中する。」「協力より個人で楽しめた。」「自分が好きなものを作れる。」などの記述が見られた。

【協同性】

このカテゴリーにおいては、ダンシング・サンドで遊びこむことは、「協同性」として定義される。「友だちとのコミュニケーション。」「協力してもものを作る楽しさ。」などの記述が見られた。

【豊かな感性と表現】

このカテゴリーにおいては、ダンシング・サンドで遊びこむことは、「豊かな感性と表現」として定義される。「子どもの思考力が作品に表れやすい。」「遊ぶ中で新たな発見。」「表現力が豊かになる。」「何を作るか想像することが出来る。」「創造力が身につく。」「想像力を働かせることが出来る。」「遊びが発展する。」などの記述が見られた。

【楽しくストレス発散】

このカテゴリーにおいては、ダンシング・サンドで遊びこむことは、「楽しくストレス発散」として定義される。「楽しい。」「ストレス発散。」などの記述が見られた。

3.4. くみくみスロープでの「遊びこみ」

くみくみスロープとは、いろいろなパーツを組み合わせながら、ボールをころがす自分だけのコースが組み立てられるブロック（Figure 7）である⁶⁾。ボールがうまくころがっていくか注意し、考えながら組み立てることで、創造力を高める。



Figure 7 くみくみスロープ

くみくみスロープ結果の図解

「くみくみスロープで遊びこむとはどういうことだと感じたかグループで書いてみよう」というレポート課題の記述をKJ法で整理。統合した結果得られた図解をFigure 8に示した。

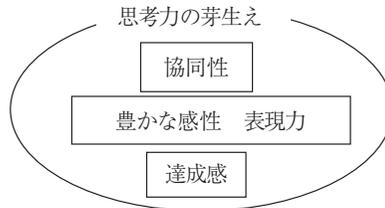


Figure 8 くみくみスロープで遊びこんだ後のグループレポート課題
「学生が感じた遊びこむこととは」

くみくみスロープ カテゴリーの説明

くみくみスロープは、次のことを考える「思考力の芽生え」を基に友だちと協力して作る協同性から、豊かな感性と表現が見出され、完成した達成感を味わえることから遊びこむことが出来る。

【思考力の芽生え】

このカテゴリーにおいては、くみくみスロープで遊びこむことは、「思考力の芽生え」として定義される。「先を読み取る力。」「次のことをかんがえる力が出来る。」「考える力。」「集中力。」などの記述が見られた。

【協同性】

このカテゴリーにおいては、くみくみスロープで遊びこむことは、「協同性」として定義される。「協力する力」「自分たちで組み立てる力。」などの記述が見られた。

【豊かな感性と表現】

このカテゴリーにおいては、くみくみスロープで遊びこむことは、「豊かな感性と表現」として定義される。「創造力。」の記述が見られた。

【達成感】

このカテゴリーにおいては、くみくみスロープで遊びこむことは、「達成感」として定義される。「皆で協力し、1つの物を作る達成感を味わう。」の記述が見られた。

3.5. ニューブロックでの「遊びこみ」

ニューブロックとは、積み上げるだけでなく縦にも横にも斜めにも組める立体認識力が高まるブロック (Figure 9) である⁷⁾。

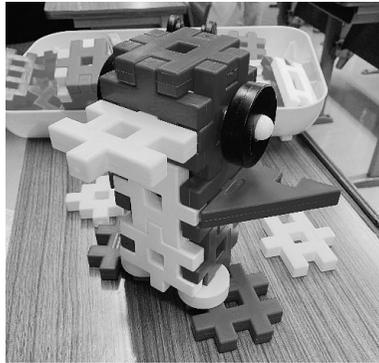


Figure 9 ニューブロック

ニューブロック結果の図解

「ニューブロックで遊びこむとはどういうことだと感じたかグループで書いてみよう」というレポート課題の記述をKJ法で整理。統合した結果得られた図解を Figure10 に示した。

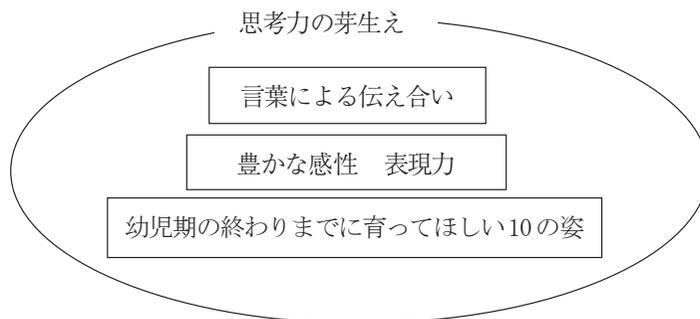


Figure10 ニューブロックで遊びこんだ後のグループレポート課題
「学生が感じた遊びこむこととは」

ニューブロックカテゴリーの説明

ニューブロックは、考えあそぶことができる「思考力の芽生え」を基に友だちと話しながらか作る「言葉による伝え合い」から、「豊かな感性と表現」が見出され、「10の姿が鍛えられ」遊びこむことが出来る。

【思考力の芽生え】

このカテゴリーにおいては、ニューブロックで遊びこむことは、「思考力の芽生え」として定義される。「考え遊ぶことが出来る」「見本を見て作る力が身につく。」「集中力が高くなる。」などの記述が見られた。

【言葉による伝え合い】

このカテゴリーにおいては、ニューブロックで遊びこむことは、「言葉による伝え合い」として定義される。「コミュニケーション能力の向上。」の記述が見られた。

【豊かな感性と表現】

このカテゴリーにおいては、ニューブロックで遊びこむことは、「豊かな感性と表現」として定義される。「表現できる。」「想像力を広げて作ることが出来る。」「遊びが発展する。」「完成しても遊べる。」などの記述が見られた。

【幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿】

このカテゴリーにおいては、ニューブロックで遊びこむことは、「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」として定義される。健康な心と体、自立心、協同性道徳性・規範意識の芽生え、社会生活との関わり、思考力の芽生え、自然との関わり・生命尊重、数量・図形・文字等への関心・感覚、言葉による伝え合い、豊かな感性と表現の「10の姿が鍛えられる。」の記述が見られた。

3.6. アイロンビーズでの「遊びこみ」

アイロンビーズとはアイロンの熱でくっつくビーズ (Figure11) のことである⁸⁾。ビーズを専用のプレートに並べてアイロンペーパーごしにアイロンをかけることでくっつけて作品を作る。

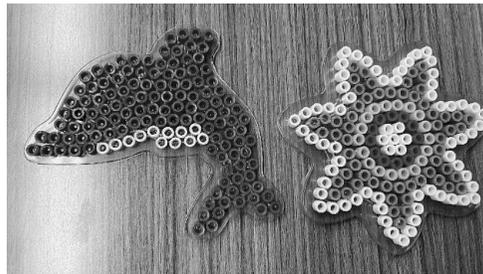


Figure11 アイロンビーズ

アイロンビーズ結果の図解

「アイロンビーズで遊びこむとはどういうことだと感じたかグループで書いてみよう」というレポート課題の記述をKJ法で整理。統合した結果得られた図解を Figure12 に示した。

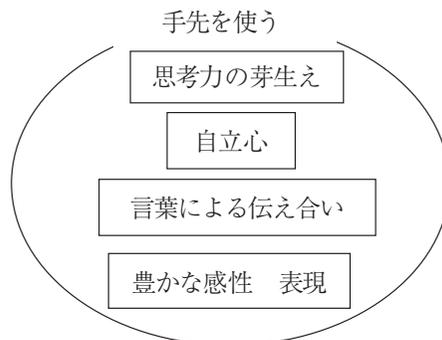


Figure12 アイロンビーズで遊びこんだ後のグループレポート課題
「学生が感じた遊びこむこととは」

アイロンビーズカテゴリーの説明

アイロンビーズは、考えあそぶことができる「思考力の芽生え」を基に友だちと話しながらか楽しみ心豊かにする「言葉による伝え合い」から、「豊かな感性と表現」が見出され遊びこむことが出来る。

【手先を使う】

このカテゴリーにおいては、アイロンビーズで遊びこむことは、「手先を使う」として定義される。「手先が器用になる。」の記述がみられた。

【思考力の芽生え】

このカテゴリーにおいては、アイロンビーズで遊びこむことは、「思考力の芽生え」として定義される。「子ども自身が考え、遊ぶ楽しさを見つけ感じる。」「1つの事で集中する力を養うことができる。」などの記述が見られた。

【自立心】

このカテゴリーにおいては、アイロンビーズで遊びこむことは、「自立心」として定義される。「自分の好きな形を選び、好きなビーズの色をはめていく事。」の記述が見られた。

【言葉による伝え合い】

このカテゴリーにおいては、アイロンビーズで遊びこむことは、「言葉による伝え合い」として定義される。「友だちと話しながらか、楽しみ心豊かにする。」の記述が見られた。

【豊かな感性と表現】

このカテゴリーにおいては、アイロンビーズで遊びこむことは、「豊かな感性と表現」として定義される。「色彩感覚が豊かになる。」「創造力が芽生える。」などの記述が見られた。

3.7. LEGOでの「遊びこみ」

LEGOとは、プラスチック製の組み立てブロック玩具 (Figure13) である⁹⁾。



Figure13 LEGO

LEGO結果の図解

「LEGOで遊びこむとはどういうことだと感じたかグループで書いてみよう」というレポート課題の記述をKJ法で整理。統合した結果得られた図解をFigure14に示した。

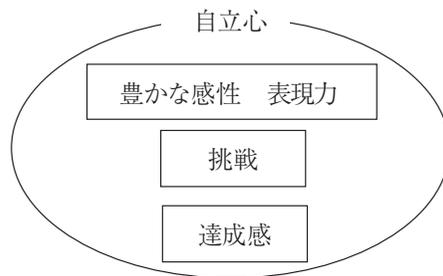


Figure14 LEGOで遊びこんだ後のグループレポート課題
「学生が感じた遊びこむこととは」

LEGO カテゴリーの説明

LEGOは、沢山のLEGOから探して自分の好きなものを作る「自立心」から、「豊かな感性と表現」が見出され、チャレンジしようとする「挑戦」、完成した時の「達成感」を味わい遊びこむことが出来る。

【自立心】

このカテゴリーにおいては、LEGOで遊びこむことは、「自立心」として定義される。「沢山のLEGOから探して自由に組み立てること。」「自分の好きなものを作る事。」などの記述がみられた。

【豊かな感性と表現】

このカテゴリーにおいては、LEGOで遊びこむことは、「豊かな感性と表現」として定義される。「想像力を広げて作ることが出来る。」「子どもの想像力や判断力を活かすという事。」などの記述がみられた。

【挑戦】

このカテゴリーにおいては、LEGOで遊びこむことは、「挑戦」として定義される。「スキルを重ねていくにつれチャレンジ精神が生まれる。」の記述がみられた。

【達成感】

このカテゴリーにおいては、LEGOで遊びこむことは、「達成感」として定義される。「型通りに作ったので完成した時の喜びは大きい、自由に作ることも大切である。」の記述がみられた。

3.8. 玩具で「遊びこむ」こととは

豊かな感性と表現、自立心、協同性、思考力の芽生え、言葉による伝え合いの幼児期の終わりまでに育ててほしい10の姿の記述内容が多く見られた。(Table 2) 又、達成感、挑戦、指先を使うの記述内容も多かった。

Table 2 玩具で「遊びこむ」ことに10の姿の記述が見られたか

10 の 姿 の 記 述	健康な心と体	×
	自立心	○
	協同性	○
	道徳性・規範意識の芽生え	×
	社会生活との関わり	×
	思考力の芽生え	○
	自然との関わり・生命尊重	×
	数量・図形・文字等への関心・感覚	×
	言葉による伝え合い	○
	豊かな感性と表現	○

3.9. 実習課題「子どもが主体的に行動すると感じた場面」抜粋

授業で遊びこんだ玩具について書いていたレポートを抜粋すると、「KAPLAやLEGOでは見本の写真を用意し、子どもたちは、写真を見てKAPRAを積み上げたりしていた。その様子を見て環境構成がとても工夫されていて、子どもの意欲を高められていると感じた。」「KAPLAやブロックなどコーナーに分け自由遊びをしていて、自発的、意欲的に関わられる環境構成をしていた。」「KAPLAやブロックなど途中まで作っているものを壊さずに飾っておき、翌日も楽しめるようにしていた。」等、授業で体験したことを基に子どもが主体的に遊ぶことを観察し、レポートに書いていた。

3.10. 授業を通しての感想

授業最終回の授業の感想の記述を文脈の意味を維持したまま合理的に統合・整理するためにKJ法を援用した。(Figure15)

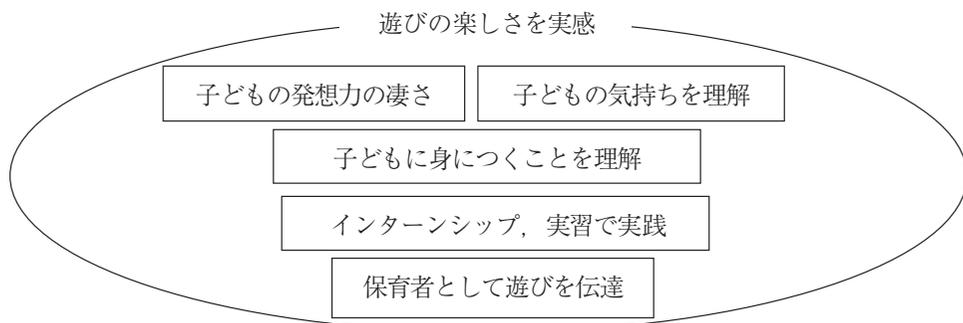


Figure15 授業の感想

授業の感想 カテゴリーの説明

授業の感想は、「遊びの楽しさを実感」し、「子どもの発想力の凄さ」「子どもの気持ちを理解」「子どもに身につくことを理解」することで、「インターンシップ、実習で実践」し、「保育者として遊びを伝達」したい気持ちに繋がった。

【遊びの楽しさ実感】

このカテゴリーにおいては、授業の感想は、「遊びの楽しさ実感」として定義される。「集中して玩具で遊ぶことがなかったので授業で経験できて良かった。」「遊びがより楽しくなり、学びが増えた。」「LaQは、今遊んでも楽しく、難しいと感じるところもあり、遊び込めた。」などの記述が見られた。

【子どもの発想力の凄さ】

このカテゴリーにおいては、授業の感想は、「子どもの発想力の凄さ」として定義される。「グループワークでいろいろな玩具を知り、子どもたちの発想力の凄さを知った。学べて遊べて楽しい授業だった。」の記述が見られた。

【子どもの気持ちを理解】

このカテゴリーにおいては、授業の感想は、「子どもの気持ちを理解」として定義される。「子どもの気持ちの理解に繋がった。」「遊びこむことで子どもの視点を理解できた。」「沢山の遊びに触れて子ども心が戻った。」「子どもの目線になって遊び、楽しさを感じ、成長を育むことを知り、学ぶことができた。」「授業の後半は遊びこめるので、話を聞くより、子どもの気持ちになって楽しく遊ぶことができて良かった。」「後半に実践が入って楽しく子どもの気持ちになれた。」「色々な遊びを実際に体験することで、子どもの気持ちを考え想像する機会ができた。」などの記述が見られた。

【子どもに身につくことを理解】

このカテゴリーにおいては、授業の感想は、「子どもに身につくことを理解」として定義される。「LaQ、ブロック、色々な玩具を使って遊ぶことにより、子どもがこのようなようにして遊ぶと楽しめるのだということやこんなアイデアが子どもたちにはあるんだということを学び、楽しみながらできる授業だった。」「沢山の遊びの中で、子どもたちが考えそうなことや育ちそうな力等を玩具を通して知ることができて良かった。」「遊びを通して、子どもたちにどのような力が身につくのか考えることができた。」「遊び込むことで子どもの成長や身につくことなどを学ぶことができた。」「玩具で遊ぶと楽しいだけでなく、子どもの力になることがたくさん吸収できることが実際に体験して気づくことができた。」「子どもたちが普段している遊びを沢山体験出来て、子どもたちが学んでいることを身近に学べて楽しく勉強になった。」「遊び込むことで、子どもがどのように感じるのかを体験し、育つ力を考える機会になった。」などの記述が見られた。

【インターンシップ 教育実習で実践】

このカテゴリーにおいては、授業の感想は、「インターンシップ 教育実習で実践」として定義される。「LaQは、インターンシップでもするので、授業で作ったものをすぐに作ることができて良かった。」「実習で子どもと玩具でどのように遊んだら良いのかわからず、積み重ねてただけで

したが、授業で様々なものが作れたことが楽しく、実習でも実践できた。」などの記述が見られた。

【保育者として遊びを伝達】

このカテゴリーにおいては、授業の感想は、「保育者として遊びを伝達」として定義される。「普段あまりできないような遊びができ、全力で遊びに取り組んだり、周りの友だちと関わることの楽しさを改めて感じた。とても楽しかったし、子どもたちにも伝えていきたい。」「グループワークで、遊びに対しての幅や遊びの説明をする時のボキャブラリーを増やせて良かった。」「保育者になった時の玩具の選び方の参考になった。」「遊び込む経験は、保育者になるために大切で、経験できてよかった。」「遊びの種類が豊富で、保育の参考になった。」「遊び込むことで子どもになって遊んだり、保育者の気持ちになって考えたり、両方の気持ちが学ぶことができて楽しかった。この経験を活かして良い保育者になれるようにしたい。」「ダンシング・サンドが印象的で子どもたちとしたいと思った。」「子どもと一緒に真剣に遊ぶことの大切さを感じた。」などの記述が見られた。

4. 考察

2017年、改訂された幼稚園教育要領、及び、保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領の中で「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」が提唱された。

「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」とは、幼児期の終わり、小学校入学までに育んでほしい姿や能力の目安を示したものであり、卒園までに育まれてほしい子どもの姿を、5領域をもとに10個の具体的な視点から捉えて明確化したものである。

【5領域】

- ・健康
- ・人間関係
- ・環境
- ・言葉
- ・表現

【幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿】

- ① 健康な心と体
- ② 自立心
- ③ 協同性
- ④ 道徳性・規範意識の芽生え
- ⑤ 社会生活と関わり
- ⑥ 思考力の芽生え
- ⑦ 自然との関わり・生命尊重
- ⑧ 数量・図形、文字等への関心・感覚

⑨ 言葉による伝え合い

⑩ 豊かな感性と表現

保育内容総論のグループレポート課題の分析により、「遊びこむ」ことは「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」のいずれかに該当することが見えてきた。具体的には、「豊かな感性と表現」、「自立心」、「協同性」、「思考力の芽生え」、「言葉による伝え合い」となる。つまり10の姿の内、5つのみが該当したこととなる。

ここからは、該当しなかった残り5つの項目に注目し、どのような過程で該当から漏れたのかについて課題の設定や進め方も加味しながら分析を進めていく。

未該当となったのは、「健康な心と体」、「道徳性・規範意識の芽生え」、「社会生活との関わり」、「自然との関わり・生命尊重」、「数量・図形・文字等への関心・感覚」の5つの項目である。

前提として、課題の参加者である学生は、「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」は5歳児の後半までのゴールではなく成長の目安であることを認識済みであった。課題実施前に行われてきた保育者養成科目の授業を通じ、10の姿の概念を的確に認識できる状況となっていた。又、授業内の課題実施となった為、グループ分けも任意設定であり、すなわち一定の友好関係を持った者同士のグループでの進行となった。

その条件下で学生は10の姿の内、5つのみを認識するに至った形であり、その主たる要因は、設定環境の自由度が一部制限されていたことが想定される。

室内遊びへの制限（限定）は、大きな身体動作が発生しづらい環境を生み出し、結果、「健康な心と体」の認識に繋がらなかった。同様に、室内限定となったことが、自然への直接的な関与の機会を奪う形となり、「自然との関わり・生命尊重」に繋がることは無かった。

又、グループ分けがクラス内の比較的友好関係にある者同士で行われたことにより、新たな関係作りとも定義できる「社会生活との関わり」に直結することはなかった。参加者が短期大学在学中の成人女性であり、既に一定の道徳性・規範意識を持ち合わせていると各々が認識していたことから、「道徳性・規範意識の芽生え」はそもそも該当することはなかったと思われる。同様ではあるが、短期大学在学中の参加者は「数量・図形・文字」に対して一定の造詣を持っており、新たな関心を持つに至らなかった。

以上のことから、授業という限られた環境で実施されたということが10の姿の内、5つのみの該当という事実を出現させたと考えられる。

では、「遊びこむ」体験を通して、保育者としての学びを深められているのか、保育者養成校の学生の資質向上の有用な知見を得ることができたのかについて分析を進める。9割の学生が、遊びを楽しみ、保育者として子どもに伝えていきたいという思いを記述しており、子ども理解には繋がったと言える。学生が進んで創意工夫し、集中して「遊びこむ」ことを自ら体験する中で、子どもの気持ちを理解し、能動的・主体的に「遊びこむ」体験ができたこと自体に意義があると考えられる。学生が感想として記載した「遊び込むことで、子どもになって遊んだり保育者の気持ちになって考え

たり、両方の気持ちが学ぶことができ、楽しかった。この経験を活かして良い保育者になれるようにしたい。」「子どもと一緒に真剣に遊ぶことの大切さを感じた。」などの記述から、学生自身が「遊びこむ」体験は、子どもの気持ちを理解するという面においては、一定の教育効果が得られたと考えられる。

子どもの成長のペースは様々であり、個人差は非常に大きい。10の姿における項目が必ずしも絶対的な定義ではなく、あくまでも目安であることを保育者自身が認識することも必要である。保育の現場においては、個性の尊重と一人一人の得意分野を伸ばすような言動を常に実施できるような人材育成が望まれている。本研究、及び、今後の研究を通じ、確立された定義を更に継承発展させることにより、保育者の養成分野に寄与していきたい。

5. 今後の課題

秋田(2011)は、「遊びだす-遊ぶ-遊びこむ-遊びきる」という階梯で遊びの展開過程が表現できるとしている。授業において約9割の学生が、遊びの楽しさを子どもに伝えていきたいという感想を記述していたが、全員が「遊びこむ」「遊びきる」段階には、到達した訳ではない。

要因として下記3点が挙げられる。

- ① 限られた授業時間における課題設定であったこと。
- ② 玩具や製作物といった必要備品の準備数が少なかった為、学生自身が自由に選択できる環境になかったこと。
- ③ 室内遊びに限定されてしまったこと。

授業内での課題という制約下ではあるが、より良い環境整備を実現する上で改善できる点は大いにあるものと思われる。

又、最終的な授業の感想において、大半の学生が、「楽しかった。」「子どもの気持ちがわかった。」と記述していたが、実際に実習やインターンシップに繋がったと記述した学生は、5%（5名）のみであった。その5名が記述した実際の感想は下記の通りとなる。

「LaQは、インターンシップでもするので、授業で作ったものをすぐに作ることができて良かった。」
「実習で子どもと玩具でどのように遊んだら良いのかわからず、積み重ねていただけでしたが、授業でこのようなものが作れるんだと楽しく、実習でも実践できた。」

「KAPLAやLEGOでは見本の写真を用意し、子どもたちは、写真を見てKAPRAを積み上げたりしていた。その様子を見て環境構成がとても工夫されていて、子どもの意欲を高められていると感じた。」
「KAPLAやブロックなどコーナーに分け自由遊びをしていて、自発的、意欲的に関われる環境構成をしていた。」

「KAPLAやブロックなど途中まで作っているものを壊さずに飾っておき、翌日も楽しめるようにしていた。」

以上の感想から、学生が普段の生活で触れることのない玩具に触れること自体には一定の意義があることが分かる。しかし、現状では、遊びの楽しさを実感し子どもの気持ちの理解はできていても、更に踏み込み、実習やインターンシップに繋がったとは言い難い。実習やインターンシップに繋げる学びを実現するには「遊びこめる」環境の見直しが必要となる。

それでは、全ての学生が「遊びこむ」ことを体験できるような授業環境の見直しとはどのようにすればよいのであろうか。授業で、室内遊びだけではなく身体を動かす遊びや自然に関わることができるものを取り入れること、学生自身が選べる玩具の数を揃えることが、その後の実習や更なる子ども理解に繋がっていくものと思われる。又、学生自身が遊びを選ぶ主体的に「遊びこむ」場合と、今回の授業のようにランダムに遊びを振り分ける「遊びこむ」場合には、どのような違いが見られるのか比較する中で、新たな発見が生まれる可能性も想定される。好きな玩具を選ぶよりも触れたことのない玩具のほうが、「遊びこむ」の実現に繋がるのかという点において、データ収集・分析が必要である。

全ての学生が子ども役として遊びこむのではなく、保育者役/子ども役に役割分担する手法や、遊び始め/片付け時の声かけの効果測定といった分析も必要である。どのようにすれば「遊びこむ」を実現できるのか学生自身が考える機会を設定することも重要と考える。

筆者は保育士在職中、子どもたちの「遊びこむ」姿に出会うために園生活をどのように構成したらよいのか模索を繰り返してきた。今後は、保育者を志望する学生が「遊びこむ」経験を得る為にどのような授業を構成すべきか考えていかなければならない。その為のデータ収集・分析を継続的に実施し、より良い環境整備や手法を確立することにより、保育者を志望する学生の人材育成に寄与していきたい。

引用文献

- 1) 久米 裕紀子. 幼児教育における慣用語の研究－「遊びこむ」「言葉かけ」を中心に－. 武庫川女子大学 教育学研究論集. 2019, 14, 56-62.
- 2) 秋田 喜代美. 遊びこむ力 全国国公立幼稚園長会「幼稚園じほう」. 2011, 4-8.
- 3) LaQ
<https://www.laq.co.jp/> (最終閲覧日2022年11月18日)
- 4) KAPLA
<https://www.kapla.co.jp/> (最終閲覧日2022年11月18日)
- 5) ダンシング・サンド
<https://onigiriface.com/bornelund-dancing-sand-2.html> (最終閲覧日2022年11月18日)
- 6) くみくみスロープ
<https://www.kumonshuppan.com/kumontoy/kumontoy-syousai/?code=54474> (最終閲覧日2022年11月18日)

7) ニューブロック

<https://www.gakkensf.co.jp/productcat/newblock/> (最終閲覧日2022年11月18日)

8) アイロンビーズ

<https://smartphoneg.hatenablog.com/entry/perler-guide> (最終閲覧日2022年11月18日)

9) LEGO

<https://lego.fandom.com/ja/wiki/%E3%83%AC%E3%82%B4> (最終閲覧日2022年11月18日)

参考文献 (著者五十音順)

- 阿部 学. 子どもの「遊びこむ」姿を求めて－保育実践を支えるリアリティとファンタジーの多層構造－. 株式会社 白桃書房, 2017.
- 遠藤 知里. 保育者養成における「体験」を通じた学び(1):「体育I」のふりかえりに見る学生の気づきを事例として 常葉大学短期大学部紀要. 2017, 48, 51-59.
- 大井 佳子, 山岸 日登美. 遊び込む子どもの姿を理解する保育者であるために－石川県私立幼稚園協会の協働的保育者研修－ 北陸学院大学短期大学部研究紀要. 2016, 9, 167-179.
- 川喜田 二郎. 発想法－創造性開発のために 株式会社 中央公論新社, 1970.
- 久米 裕紀子. 「遊びこむ」姿を捉える保育者の視点－「遊びこむ」という慣用句を中心に－ 武庫川女子大学 教育学研究論集. 2020, 15, 1-8.
- 杉浦 英樹. 遊び込む子どもを支える幼稚園カリキュラム－未来の幼児教育・保育のために－ 株式会社 学文社, 2019.
- 鳥居 美佳子, 古屋 祥子, 山田 千明. 保育者養成課程の学生による食育カルタ遊びの実践と学びの成果－第14回食育推進全国大会 in やまなしに参加して－ 山梨県立大学 人間福祉学部 紀要. 2021, 16, 29-41.
- 鳥丸 佐知子. 保育士養成関連授業は学生の何を変えたのか－「保育者」イメージを中心に－ 京都文教短期大学 研究紀要. 2015, 54, 41-46.
- 松尾 瑠奈. 「遊びこめる子ども」を育てるための援助を考える 幼児教育選修, 2013.

(さとう よしえ: 講師)

