

〔大阪城南女子短期大学研究紀要 第58巻 103 ～ 125頁 令和6年3月〕

手作り教材の実習での実践 — 子どもの言葉を促す保育とは —

佐藤 佳枝

〔論文〕

手作り教材の実習での実践 —子どもの言葉を促す保育とは—

佐藤 佳枝

【要旨】

本研究は、保育者養成校である本短期大学の2回生が「卒業研究」の授業内で視聴覚教材を作成し、実習で子どもの言葉を促す保育をどのように捉え実践したのかを考察し、学生の資質向上の有用な知見を得ることを目的とする。更には、視聴覚教材を作成した経験が保育実習に対する自信、満足度に繋がっていくのか、また、保育現場で実践しやすい手作り教材がどういったものなのかという点に関して検討を進めていく。

1 はじめに

筆者は、2020年3月末まで27年間 保育園で保育士在職の経験を有している。在職中は、多くの手作り教材を作成し、教材で遊ぶ子どもたちの様子の観察を通じて、言葉を促す保育の楽しさを実感してきた。その為、本短期大学の卒業研究の授業は、「視覚で子どもを惹きつける遊び—子どもの反応を見ながら工夫する保育を考える—」をテーマに取り組んできた。視覚で子どもを惹きつける遊びをキーワードに、学生自身が視覚教材（パネルシアター、エプロンシアター、手袋シアター、ペープサート、スケッチブックシアター）を作成することによる保育実践を進めている。子どもたちにダイレクトに伝わる様なビビッド（視覚重視）な遊びを複数例示し、子どもが「楽しい」と思える遊びをともに考え、保育現場で実際に使用できるような視覚教材の製作を実施している。自分で作ったものは、保育者にとって「世界に1つの宝物」となる。筆者は、学生が「世界にたった1つの宝物」を作って欲しいと考えた。そして、視覚教材を作ることで、筆者と同様に子どもたちの反応を見ながら言葉を促し保育をする楽しさを実感出来ると考えた。

「幼稚園教育要領」「保育所保育指針」において、児童文化財の中でも絵本と物語は領域「言葉」と強く関連し、言語発達に沿った役割を果たすこと確認されている¹⁾。本稿では、視覚教材と言われるパネルシアター、エプロンシアター、手袋シアター、ペープサート、スケッチブックシアターといった児童文化財が、子どもの言語発達にどのように作用しているのかを考察を進めていく。

パネルシアターは、毛羽だった布を貼ったパネルを舞台とし、不織布（繊維を織ったり、編んだりせず、機械的、科学的等の処理をして結合させた布）で製作した絵人形をパネル上で動かしながら、話や歌を展開させていく絵人形劇である。アメリカで「フランネルグラフ」と呼ばれて

いたものがモデルになっているが、日本では古宇田亮順が両面とも絵を描くことが出来てパネルに付着する不織布（P ペーパー）を使って改良をし、「パネルシアター」と名付けている。パネルシアターは、P ペーパーの性質を利用して様々な仕掛けを施すことが可能である。両面に絵を描く・糸で絵人形をつなぐ・切り込みを入れる・絵人形を重ねる等である。多彩な表現が可能であり、絵人形のやわらかな質感と相まって、子どもたちにとって親しみやすい児童文化財となっている²⁾。

エプロンシアターは、中谷真弓氏が 1979 年に考案しており、胸当て式のエプロンのポケットから人形を取り出して演じる形態の人形劇となる。エプロン表面に人形を着脱、もしくは、ポケット内に収納しながら話を進める。舞台は演者が着用するエプロンとなる為、人形の出し入れや移動が容易であり、体全体で表情豊かに演じることができる人形劇である³⁾。

手袋シアターは、手袋をはめた演者が、自らの手を歌や物語に合わせながら動かして、ストーリーを展開させる人形劇である。小規模保育時、少人数での地域イベントの出し物などにも適している⁴⁾。

ペープサートは、絵を描いた 2 枚の紙の間に柄（棒や竹串ともいう）を挟んで貼り合わせた紙人形を操作して表現する「棒遣い人形劇」の一種である。ペープサートは紙人形劇を意味するペーパー・パペットシアター（Paper Puppet Theater）を由来とする名称である⁵⁾。

スケッチブックシアターとはスケッチブックをめくって物語が展開するシアターである。スケッチブックという身近な素材に絵を描き物語に進行に応じてめくる形となる為、比較的容易に製作でき活用することが可能である。また、切り込みを入れることにより仕掛け（しかけ）を挿入できるなど自由度が高く、オリジナリティを出せるのも魅力の一つである⁶⁾。

パネルシアターやエプロンシアターは、日常保育に多く取り入れられていると考えられがちであるが、「保育士におけるパネルシアターおよびエプロンシアターの実践について」（熊田、2010.）において、パネルシアターおよびエプロンシアターは保育の中で活用されることが少ないことが明らかになった。パネルシアターおよびエプロンシアターは、子どもの言葉を促す点で有効な児童文化財である。しかし、練習する時間を確保できない、演じる場所・機会がない、所有していない、演じ方を知らないなどの理由で実践されていないのが実態である。実態解明を通じて保育におけるパネルシアターおよびエプロンシアターを含めた人形劇の普及方法を探求すると共に、保育の中にどのように位置づけていくことができるのかを検討することが今後の課題であると述べられている⁷⁾。その為、本研究では、保育者になる前の段階である大学生の時点で、視覚教材を作成することをどのように捉えているのか明らかにし、保育現場で実践しやすい手作り教材がどういったものなのかという点に関しても検討していく。

2022 年、2023 年前期の卒業研究において、学生は幼稚園実習（6 月）に使用する視覚教材（手袋シアター、ペープサート、スケッチブックシアター等）を自ら選択して作成し、自身で製作した教材に子どもがどのような反応を見せるかを観察しながら実習対応を行った。同様に、2022 年

後期の卒業研究において、学生はパネルシアター、エプロンシアター、スケッチブックシアターの中から自身で選択して作成している。但し、作成期間が想定をオーバーした為、子どもたちの前で実践できたのは、卒業研究参加者13人の内、インターンシップを選択している6名のみであった。保育者になる前に実践の場が必要という点を考慮し、2023年は、前期6月の幼稚園実習が終了以降すぐにエプロンシアター、パネルシアターのどちらかを選択の上で製作し、同年12月19日に城南学園幼稚園で実践の場を設けることとした。

2023年4月に実施した卒業研究の授業において、教育実習で使える作りたい教材、選んだ理由のレポート課題を設定した。その後、6月の授業にて、自身で製作した視覚教材の活用が子どもの言語獲得・興味喚起にどのように作用したかを考える課題設定を行った。

ここからは、学生の提出した課題報告の分析を通じて、製作しやすく活用しやすい教材はどのようなものなのか、また、手作り教材を活用して言葉を促す保育をどのように実践していくのか検討を行っていく。

2 研究方法

2.1 研究対象とした授業

「卒業研究」は、特別研究科目で卒業必修科目として開設されており、学生全員が自身の興味関心に即したゼミを選択し、受講するものである。以下、授業の概要、到達目標、授業内容を示す。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。(Table1)

Table1 卒業研究シラバス

年 次	2 年 次		
授業の概要	個別演習と全体会により進行する。卒業研究Ⅰに引き続いて、個々の興味関心によって、各自の課題研究を行う。指導教員の専門的研究を基礎とした個別指導を受けながら、保育・教育や乳幼児に関する今日的課題について、学生自らがテーマ選択・調査・研究・発表・討論に関わり、探求していく。卒業研究テーマに対して主体的に取り組む力、自らの考えを整理する力、他者に伝える力などを育成し、本学での学びの集大成的な位置づけをもっている。最終的に論文をまとめ、研究発表会に参加し、研究成果を発表する。		
学生の 到達目標	①卒業研究および短大行事への主体的な参加を行い、教育・保育・福祉の現場で通用する保育者としての基本姿勢・専門的知識・技能を養い、身に付ける ②自らの作成した卒業研究を他者に伝えるために、自らの考え工夫することによって、卒業研究としての完成度を高める ③卒業研究発表会に参加し、自分の研究内容を他者にわかりやすく発表し、プレゼンテーションを行うことができる。		
	授業内容	前期ゼミ内容	後期ゼミ内容
	1. ゼミごとによるガイダンス（目的、内容、日程、方法等）	ガイダンス	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作①

授業計画	2. 卒業研究調査①	卒業研究について 視覚で子どもを惹きつける遊び紹介	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作②
	3. 卒業研究調査②	各自のテーマを設定し視覚教材作成計画を作成	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作③
	4. 卒業研究計画書にそって、各自研究活動①	実習で使える視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作 廃材利用①	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作④
	5. 卒業研究計画書にそって、各自研究活動②	実習で使える視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作 廃材利用②	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作⑤
	6. 卒業研究計画書にそって、各自研究活動③	実習で使える視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作 廃材利用③	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作⑥
	7. 卒業研究計画書にそって、各自研究活動④	製作したものを友達の前で発表 実習の代替レポート課題発表	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作⑦
	8. 卒業研究発表会のプレゼンテーション指導①	教育実習期間	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作⑧
	9. 卒業研究発表会のプレゼンテーション指導②	教育実習期間	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作⑨
	10. 卒業研究発表会のプレゼンテーション指導③	実習で実践した感想	視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作⑩
	11. 卒業研究発表会	実習で実践した感想レポート提出 発表	城南学園幼稚園 預かり保育 手作り視覚教材練習
	12. 卒業研究発表会	視覚で子どもを惹きつける遊び紹介	城南学園幼稚園 預かり保育 15時～15時半 視覚教材を使って保育
	13. 卒業研究発表会	後期製作する視覚で子どもを惹きつける遊びの製作するものを決定 中間報告書作成指導	卒業写真撮影予定日 視覚教材を保育現場で使った感想レポート
	14. 総合発表会	後期製作する視覚で子どもを惹きつける遊びの製作するものを発表 保育現場で使える視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作①	視覚教材を保育現場で使った感想レポート発表
	15. 卒業研究活動の総括	保育現場で使える視覚で子どもを惹きつける遊び教材製作②	全体会

※上記後期ゼミ内容は2023年度予定。
2022年は、製作だけで授業は終了し、その後、インターンで実践した学生、他の学生もレポート提出。

2.2 データー収集の方法

2022年度2年生（13人）、2023年2年生（9人）に対して各年ともに下記レポート課題を設定。

【2022年前期（13人）】

- ・4月 教育実習（6月）にて使用する視覚教材の選択、及び、選択の理由
- ・6月 自身で製作した視覚教材の活用が子どもの言語獲得・興味喚起にどのような作用したかの考察

【2022年後期（13人）】

- ・7月 後期日程で作成したい教材の選択、及び、選択の理由

- ・翌2月 手作り教材を作成・活用した効果（自身への影響）
実践の必要性、製作した視覚教材の活用が子どもの言語獲得・興味喚起に
どのように作用したかの考察
→但し、後期に関しては、13人のデータ素材に対して実習相当の実践の場を
設定できたのは6人のみ。

【2023 年前期（9 人）】

- ・4月 教育実習（6月）にて使用する視覚教材の選択、及び、選択の理由
- ・6月 自身で製作した視覚教材の活用が子どもの言語獲得・興味喚起にどのように
作用したかの考察

【2022 年後期（9 人）】

- ・7月 後期日程で作成したい教材の選択、及び、選択の理由

2.3 データー解釈の方法

具体的な手順は、以下の通りであった。

各年度の前期、後期の作成したい教材の全体の割合、6月の教育実習で作成した視覚教材が実践できたか、後期の作成した視覚教材の実践の場が必要かの実態把握の為、円グラフにした。

また、教育実習で活用したい教材、選択理由のレポート課題は、各教材作成の特徴を明確にする為、表にして書き出した。

レポート課題については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 2022 年 13 名、2023 年 9 名、2022 年後期終了後、現場で実践できた 6 名のレポート課題の
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ライズ。
- 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。

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 作りたい教材、選んだ理由のレポート課題

自身の教育実習で活用したい教材は、2022 年前期は合計 13 人の内 10 人が手袋シアター (Table2)、2 名がペープサート (Table4)、1 名が紙コップシアター (Table5) が選択された。(Figure1) 2023 年前期は合計 9 人の内 4 人が手袋シアター (Table2)、4 名がスケッチブックシアター (Table3)、1 名がカードシアター (Table6) を選択。(Figure2) 2022 年後期は、ゼミ生 13 名の内、6 名がスケッチブックシアター (Table3)、4 名がエプロンシアター (Table8)、3 名がパネルシアター (Table7) を選択。(Figure3) 2023 年後期はゼミ生 9 名の内、7 名がエプロンシアター (Table8)、2 名がパネルシアター (Table8) を選択。(Figure4)

3.2 6 月の教育実習で作成した視覚教材が実践できたか

6 月の教育実習において、卒業研究で作成した視覚教材を活用できたのは、2022 年は 11 人、2023 年は 6 人。以前に作成したものを使った学生が 3 人、実践できなかった学生が 2 人であった。(Figure5)

3.3 後期の作成した視覚教材の実践の場が必要か

2023 年 2 月、作成した視覚教材の実践の場が必要か否か、13 人がレポート提出。必要と答えた学生は 7 人、必要でないと答えた学生は 3 人、どちらでもよいと答えた学生は 2 人。同じ子どもで期間を空けた上で計 2 回出来る方がいいと答えた学生が 1 人であった。(Figure6) 必要と感じている学生の中には、理由も記述している 4 名の学生がいた。詳細は以下に斜体で表示した。

- ・どこかで実際にやったりそれを友達と見合ったりすることでまた新しい発見が出たり自信がついたりしていいだろうなと思います。
- ・同じ子どもで時間を空けて（前期で 1 回、後期で 1 回とか）もう一度出来る方がいいのかなとは思いました。（クイズ系は答えを覚えているかもしれませんが）
- ・子どもの反応、言葉を促す声かけなどできたと思うためあった方がよかった。事前に子どもと触れ合う機会があった方が自信に繋がったと思う。
- ・絶対にあった方がいいと思います。生徒側からすると緊張するし嫌だと思うと思いますが、長い目で見ると絶対にやっていた方がいいと思います。もし、緊張してしまうなら 1 人の学生が子どもの前に立つのではなくて、2 人や 3 人が前に立って作った教材を実践したら緊張もやわらぐと思います。例えば、手袋シアターで数字の歌を作ったから子どもたちの前に立って実践するとなると、子どもの前で立つだけでも緊張するのにその上歌うとなるともっと緊張すると思うので、学生 2、3 人も一緒に前に立って子ども達に話

しかけたり導入するのは、実際に作った人の物で発表する人がして、その人以外の1.2人は補助的な役割をするといいと思いました。歌う時だけ横にいる生徒も一緒に歌ってもらうというふうにするといいと思いました。

また、逆に必要ないと記述している学生の中には、必要性は認識しているものの実施したくないと記述している学生がいた。詳細は以下に斜体で表示した。

- ・ あったほうがいいと思いますけど、インターンより城南の方が緊張すると思います。子どもも先生も関わりないので、私はしたくないです。

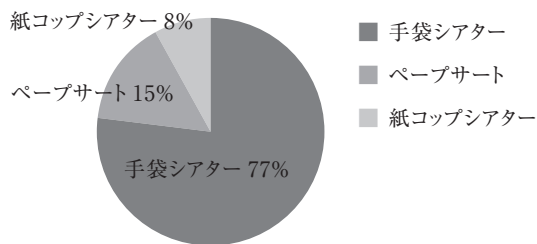


Figure1 教育実習で使える作りたい教材
(2022年 前期)

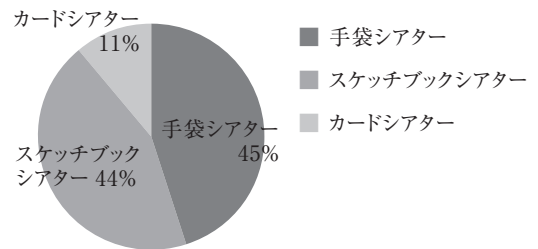


Figure2 教育実習で使える作りたい教材
(2023年 前期)

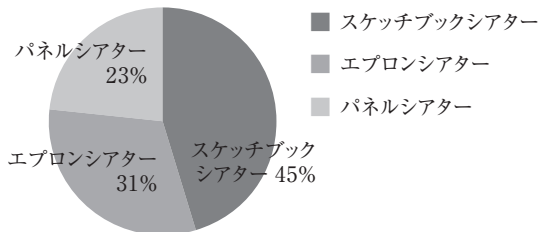


Figure3 保育者になってからも使える作りたい教材
(2022年 後期)

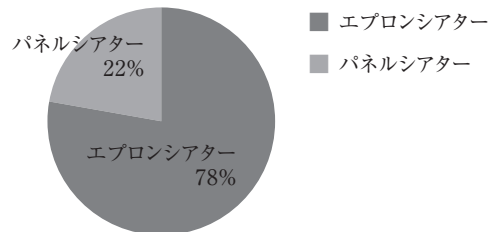


Figure4 保育者になってからも使える作りたい教材
(2023年 後期)

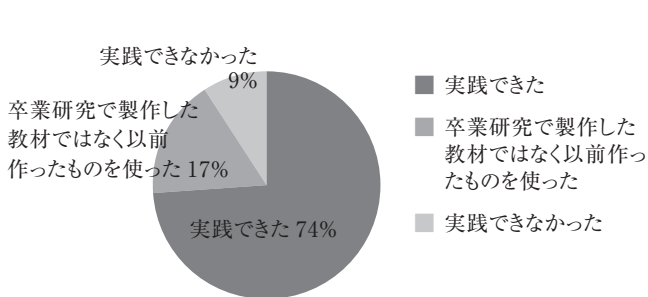


Figure5 6月の教育実習で作成した視覚教材を実践できたか

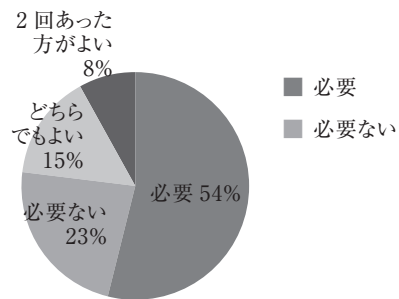


Figure6 後期に作成した視覚教材の場が必要か
(2022年 後期)

Table2 手袋シアター作成を選んだ理由

手袋シアター	選んだ理由
「くいしんぼうのゴリラ」 	実習の担当クラスに内容が合っている、皆が楽しめる、いつでも使えるから いろいろな食べ物がでてきて、子どもたちが食べた後のリアクションをするのも楽しいと思うから
「カレーライス」 	1年中使える、年少～年長まで使える、どの場面でも使える
「どんな色が好き」 	空いた時間、隙間時間などさっさと出してすることができる。手袋だけでも持っておけばすぐに保育できる 色は子どもが興味を持ちやすい、「どんな色が好き」「おはようクレヨン」で応用が利くと思ったから
「かえるのうた」 	見本を見た時に可愛かったから 子どもが知っていて雨の日にも使えるから
「ふしぎなポケット」 	可愛くて作ってみたいと思ったから、いつでも使えるから
「ミックスジュース」 	リンゴの絵本を持っているので、それに繋げられるようにりんごが入っているものを選んだから
「5つのメロンパン」 	持ち運びしやすい、どんな時でも使えるから、可愛い者を作りたい、授業以外でも作りたいから
「しろくまくんのクッキー」 	可愛くて、手袋シアターをしてみようと思ったから
「おべんとうバス」 	見本が可愛くて保育の少しの時間ですごく役立ちそうだから
「キャベツの中から」 	歌にのせて演じるだけではなく、ちょっとアレンジして演じることができそうだから。手のひらにちょうちょをつけるのは良いアイデアだと思ったから
「ペンギンマークの百貨店」 	数字があることで数字の勉強になると思ったから

Table3 スケッチブックシアター作成を選んだ理由

スケッチブックシアター	選んだ理由
「3匹の子ぶた」 	知っている子どもが多いし、年齢を問わずできるから
「りんごころも」 	導入や手遊びの時に使い、乳児向けなので9月の保育実習に使えるから
「だるまさんとらめっこ」 	だるまさんが可愛くてにらめっここの時に、顔が伸びて面白そうで作りたいと思ったから
「おはながわらった」 	お花が可愛くて誰でも歌を知っていて作ってみたいと思ったから
「どんな色が好き」 	作るのが簡単そうだから
「ゆめがねでのぞいたよ」 	面白そうで楽しそうだから 動物のレパートリーが多く自分で増やせることと、簡単に作れるため
「足形クイズ」 	幼稚園実習なので少し難しいのを選んだ
「動物クイズ」 	他の子がしていたのを見て自分が凄く楽しめ、興味を持ったことと、絵を描くのが好きだから
「やおやのおみせ」 	可愛くて面白く子どもも参加できるから

Table4 ペープサート作成を選んだ理由



ペープサート	選んだ理由
「ふうせんのうた」 	食べもの、動物、乗り物などいろんな種類を作れるし、どの時期でも子どもたちにみせることができるから、年齢に合わせて使うものを変えることができるから
「だるまさんが」 	1度授業で作ったことがあるから

Table5 紙コップシアター作成を選んだ理由


飛び出す紙コップ人形	選んだ理由
「パンダ・ウサギ・コアラ」 	可愛く、人形が隠れている仕組みだから、手遊び「パンダ・ウサギ・コアラ」と組み合わせられると思ったから

Table6 カードシアター作成を選んだ理由




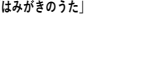
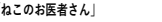








カードシアター	選んだ理由
	ゴリラで子どもたちの興味が引けると思ったから

Table7 パネルシアター作成を選んだ理由

パネルシアター	選んだ理由
「1日の流れを描く」 	先生のおすすめだから 実際に園で使えるし、1番あったら便利だと思ったから
「すうじのうた」 	どの年齢でも楽しめそうと思ったから、 自分自身も楽しめそうと思ったから、普段から数字を覚える練習になると思ったから
「はみがきのうた」 	実際に園で使えるし、いろんな動物が出てきていつでも使え、先生のおすすめだから
「ねこのお医者さん」 	先生のおすすめだから

※写真のない手作り教材は2023年度11月作成中であった。

Table8 エプロンシアター作成を選んだ理由

エプロンシアター	選んだ理由
「ぞうくんのさんぽ」 	エプロンシアターが1番可愛いと思ったし、水しぶきのしかけがあるのが面白いと思ったから自分が好きな絵本の一作で自分が演じる時に楽しみながらしたいから、 簡単な物語ではあるけれど、3～5歳どの年齢でも楽しめると思ったから
「わくわくプレゼント」 	1番使いやすそうだから 佐藤ゼミの先輩が作っているのを見て作りたいと思ったから 先生が重宝していると言っていたから、中身を変えればいろいろな使い方（導入でも）できそうだから
「お誕生日」 	誕生日の時でも使えるし、誕生日でなくても使えるので便利だし、かわいと思ったから
「びよちゃんをさがそう」 	学生のうちにエプロンシアターを作っておきたいと思ったこと
「森のかくれんぼ」 	ずっと使いたいから、子どもも参加できると思ったから
「はらぺこかいじゅう」 	可愛いから
「だれですか」 	仕掛けがあって、子ども達が喜ぶと思ったから、「ドアの中は誰かな？」ってできるから
「おやおやおやつなにしてる？」 	子どもの好きなものを考えた時にお菓子が好きだと思ったから、「ツペラツペラ」の絵本が好きで、「やさい」「くだもの」などに顔があるのが面白くて「お菓子」の絵本があったため、「おやおやおやつなにしてる？」の中のお菓子をポケットの中に入れようとおもった

3.4 教育実習期間中のレポート課題

2022年6月のレポート課題と2022年度後期終了のレポート課題については、課題内容が同一である為、合算して分析する。2022年度13人、2023年度9人、計22人の学生の記述から子どもの言葉を促すために実践した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Figure7～11に示した。「参加型の保育」「環境構成の工夫」「歌に合わせて演じる」「一人一人に合わせた言葉をかける」「保育者が楽しむこと」を心掛けたことが確認できた。

3.4.1 参加型の保育

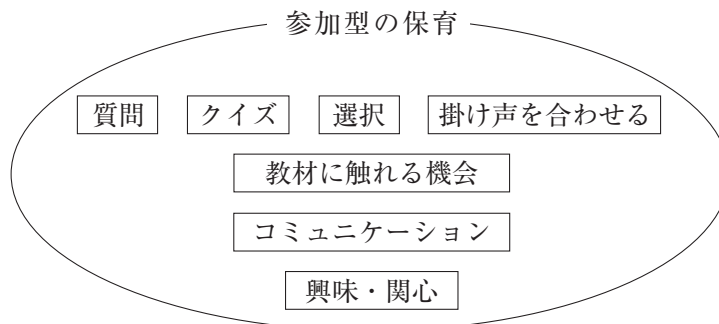


Figure7 言葉を促す「参加型の保育」とは

子どもの言葉を促すカテゴリー「参加型の保育」の説明

「参加型の保育」(Figure7)を行うことにより、子どもに「質問」したり、「クイズ」をしたり、「選択」出来るようにしたり、「掛け声を合わせる」中で、「教材に触れる機会」を持ち、「コミュニケーション」を取ることで、「興味・関心」を持ち更に言葉を引き出せるようになることが確認できた。

【参加型の保育】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「参加型の保育」として定義される。

「参加型にすることで、興味を持って見てくれた。」「子どもだけではありません保育者も参加することで子どもたちは興味を持ってくれた。」「子ども達と一緒に進め、参加型にして良かったと思う。」「子どもたちも参加できるので、自分もやりやすいし子どもたちの言葉を促し、何回も楽しめる。」などの記述が見られた。

【質問】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「質問」として定義される。

「歌いながら子ども達に順番に何色が好きかを聞き、その色のクレヨンを渡して指の所に着けてもらうようにした。」「視覚教材を使う前に『何をお弁当に入りたいですか』と聞くと、『これ食べたことある』や『これ今日お弁当に入ってるで』など子どもの言葉を促すことができたと思う。」「子ども達に『やおやさんって何売っている場所?』と問いかけて、子どもの興味関心を引き付けてからスタートした。動物園バージョンでは、『ブタの鳴き声ってどんなのだっけ』と、様々な動物の鳴き声で楽しめるように展開した。」「『この足跡の動物は何だと思う?』と子どもたちが答えやすいよう問いかけた。」「『これは、なにかな?』と聞くようにした。」「順番にポケットを探していく内容なので、『次はどこかな?』と聞いてみた。」などの記述が見られた。

【クイズ】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「クイズ」として定義される。

「クイズ形式でした。」「紙皿シアター『シルエットクイズ』をした。子ども達にシルエットを見せた時、最初は簡単な動物から見せてだんだん難しい動物にしていった。その時に、簡単な動物はすぐに答えていたけれど難しい動物はいろいろな動物の意見が出てきたりして盛り上がっていた。」などの記述が見られた。

【選択】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「選択」として定義される。

「クレパスを出す時は、子どもに好きな色を言葉で伝えて選んでもらった。」の記述が見られた。

【掛け声を合わせる】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「掛け声を合わせる」として定義される。

「クイズに入る前に必ずみんなで扉トントンする動作をはさむ参加型にした。」「みんなで声を合わせて『見つけた』と言うようにした。」などの記述が見られた。

【教材に触れる機会】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「教材に触れる機会」として定義される。

「クレパスを戻す時、子どもに1つずつ片づけてもらうようにした。」「手袋シアターをした後に『みんな残さずいっぱい食べようね。食べ終わった子から触りに来ていいよ』と声を掛けた。」「子どもたちの様子を見て、クレヨンを渡したり着けてもらったりすると楽しめた。」「子ども達に前に出て手伝ってもらった。」などの記述が見られた。

【コミュニケーション】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「コミュニケーション」として定義される。

「『あまい顔、すっぱい顔ってどんな顔』と聞くことで子どもたちは『こんな顔』と言いつっぱい、あまい顔を見せてくれた。『見て見て』と言いつけてくれたので他の子どもに『〇〇くんのすっぱい顔だって。皆はどう?』と返した。子ども同士で顔を見合わせたりと楽しんでいた。」「『犬かな?』など子どもたちとコミュニケーションを取りながらスケッチブックシアターをした。子どもが動物を応えてくれる時『先生はライオンだと思う』など子どもだけではなく保育者も参加することで子どもたちは興味を持つと思った。」「『皆はどんなケーキが好き?』『〇〇ちゃん、こないだ誕生日だったね。どんなケーキ食べたの?』と子どもたちとコミュニケーションを取りながら視覚教材を使った。」「色々な色で果物や乗り物などを描いていたので、『次何色く

るかなー?』など問いかけながらコミュニケーションを取った。」などの記述が見られた。

【興味・関心】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「興味・関心」として定義される。

「円になって座ったので、子どもたちは身を乗り出して、興味を持って答えてくれた。」「子どもたちが興味を持ってくれた。」「言葉のやり取りで食に興味を持てるようなやりとりをした。」「子どもの言葉を促し、興味関心を持てるように手遊びをして注目してもらった。」などの記述が見られた。

3.4.2 歌に合わせて演じる

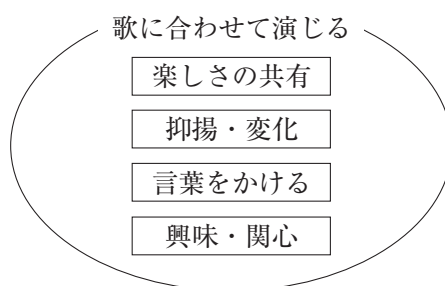


Figure8 言葉を促す「歌に合わせて演じる」保育とは

子どもの言葉を促すカテゴリー「歌に合わせて演じる」の説明

子どもの言葉を促すためには、「歌に合わせて演じる」(Figure8) ことにより、保育者も一緒に「楽しさを共有」し、「抑揚・変化」をつけ、「言葉をかける」ことをしながら「興味・関心」を持ち更に言葉を引き出せるようになる。

【歌に合わせて演じる】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「歌に合わせて演じる」として定義される。

「一緒に歌いながらやり、子ども達も楽しく手袋シアターを見てくれたり、一緒にしてくれた。」「『かえるのうた知ってる?』と聞くと『知ってるー』と言って一緒に歌ってくれた。興味を持ってくれ、歌も楽しく歌ってくれて嬉しかった。」「手遊びと手袋シアターの両方を混ぜて、手の動きを増やすと真似ができて楽しく手を動かすことができた。」「子ども達の年齢に合わせて、カエルの歌を歌って子どもたちを惹きつけることができたし、一緒に歌ってくれた。」「おべんとうバスの歌を歌いながら『これ何ですか』など声をかけ興味を持てるように子ども参加型にした。」「3

～5歳児に向けて、設定保育の導入に使った。他の先生がスケッチブックシアターでどんな色が好きをよくやっていたので、なじみがあったようで、大きな声で歌ってくれた。」「子どもの声から皆で『りんごりんごりんごのほっぺ』を歌いながら手遊びを始めた。」「『どんな色が好きの歌を皆は知ってる?』と聞くと、『知ってるよ』『知ってる』など教えてくれたので、『一緒に歌ってくれる?』と聞き、『せーの』で一緒に歌い始めた。」などの記述が見られた。

【楽しさの共有】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「楽しさの共有」として定義される。
「保育者と一緒に楽しく歌ってくれて嬉しかった。」「歌は皆で一緒に歌ってもらうよう声掛けをすると、楽しく言葉を促すことができた。」などの記述が見られた。

【抑揚・変化】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「抑揚・変化」として定義される。
「手の動きを増やすと真似ができて楽しくできたようだ。」「手袋シアターをする時、言葉や歌で抑揚をつけてわかりやすくする、手袋をゆっくり動かすことで言葉を促すことに繋がった。」「弁当の具材を変えて替え歌にすることで歌に飽きることなく出来た。」「『ベタベタ』や『カキーン』と言うところをゆっくりとして子どもたちと一緒に言いながらすると楽しくできたと感じた。」「まず、子どもが楽しめるように元の歌以外の色も増やして全9色にした。歌を歌う前に、『先生が今から色々な色を出すから歌に合わせてその色を歌ってね』という言葉かけた。あえて元通りの順番は出さず、子どもが何色が出てくるか楽しめるように歌いながらペープサートを出した。子どもは『次は何色?』などの発言をしたり、『黄色だ』というような反応が見られた。」「紙皿シアター紙皿の年齢に合わせたレパートリーやスピードを変えることで盛り上がるなど感じた。」などの記述が見られた。

【言葉をかける】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「言葉をかける」として定義される。
「『お友達連れてきたよ』などの前振りを入れて興味をひき、子ども達も『かえるー!』と言ってくれ、『かえるのうた知ってる?』と聞くと『知ってるー』と言っていた。」「色々な色で果物や乗り物などを描いていたので、『次何色くるかなー?』など声掛けしながら歌った。」「『みんなの好きな色は出てきたかな?』や、『先生の好きな色は何色でしょうか?』など声がけをすると、『ピンク好き!』など様々な反応をしてくれた。」などの記述が見られた。

【興味・関心】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「興味・関心」として定義される。

「お弁当を食べる前に『おべんとうバス』の手袋シアターをしたので子どもの興味関心を引くことができたと思う。」「手袋シアターを見せた時に興味をたくさん示してくれて嬉しかった。」「興味を持ってくれた。」などの記述が見られた。

3.4.3 環境構成の工夫

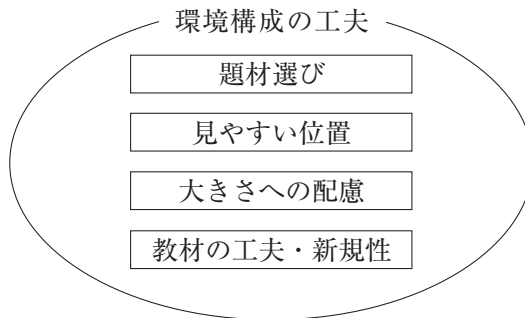


Figure9 言葉を促す「環境構成の工夫」

子どもの言葉を促すカテゴリー「環境構成の工夫」の説明

子どもの言葉を促すためには、「環境構成の工夫」(Figure9)によって、「題材選び」に配慮し、子どもにとって「見やすい位置」を把握し、手作り教材の「大きさへの配慮」をし、「教材の工夫・新規性」を生み出す。

【環境構成の工夫】

子どもの興味・関心を促す「題材選び」,「見やすい位置」への配慮,作成する手作り教材の「大きさへの配慮」,「教材の工夫・新規性」のカテゴリーからこのカテゴリーにおいては,子どもの言葉を促す保育は,「環境構成の工夫」として定義される。

【題材選び】

このカテゴリーにおいては,子どもの言葉を促す保育は「題材選び」として定義される。

「子どもたちはメロンパンの手遊びは知らなくて,ぼーっと見ていた感じだったけど,動物が出てくることによって,その動物の名前を言ってくれたり,興味を示してくれたりしていたので良かった。もしこれが動物じゃなかったら反応が悪かったりしたのかなと思う。だから動物にして良かったし,手遊びが知らなくてもそういう子ども達が興味あるものをしてみると反応が少しあるということにも気づいた。手袋シアターがあるだけで1つの保育,少し手のこった手遊びになるので,作って良かったと思った。」「まだ3歳児の為,できるだけスケッチブックシアターは,

短い内容の方が良いと思った。」「人形をパンダ、うさぎ、コアラにしたおかげで、子どもの言葉を促し、手遊びに繋げていくのがスムーズにできたと感じた。」などの記述が見られた。

【見やすい位置】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「見やすい位置」として定義される。

「前に集まって自分も座っていた。すると逆に子どもたちが前に押し寄せてきて、ごちゃごちゃしたまましてしまった。前に集まるのはよかったけれど、椅子に座って子どもの目線より高くして触れないようにしたら良かったと思う。」の記述が見られた。

【大きさへの配慮】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は手作り教材の「大きさへの配慮」として定義される。

「作ったものの自体の大きさがもう少し大きいと1つ1つがわかりやすくなって、準備をしているこどもも気になり、早く準備して見たいと思い興味を持つことができたと思った。」「見やすい大きめのサイズで作って良かった。」などの記述が見られた。

【教材の工夫・新規性】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「教材の工夫・新規性」として定義される。

「3歳児は半分ぐらい興味を持ってくれて、一通りやった後に『もう1回!』と言ってくれてうれしかった。そこで裏側の色を使ってやってみると又楽しんでくれたので、リバーシブルにしてよかったなと思った。」「ペープサートには9色を使ったイラスト（虹や花など）を描いて見るだけで楽しいようにした。」「動物のシルエットクイズを作り、実践した。するとざわざわした子ども達がぱっとこっちを見て次々と答えを出す様子を見て、自分は声が通りにくいけれど、視覚を使った教材があることで、こどもがこちらに注目してくれて、楽しめるのが魅力だし、これからも積極的に使っていこうと思った。」「紙皿の年齢に合わせたレパートリーやスピードを変えることでも盛り上がるなと感じた。」などの記述が見られた。

3.4.4 一人一人に合わせた言葉をかける

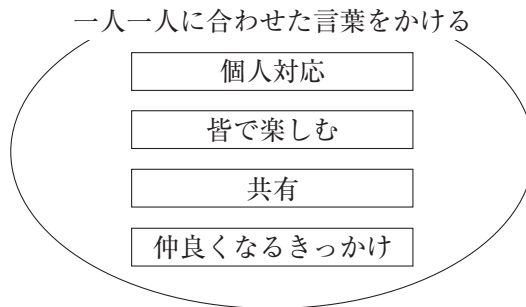


Figure10 言葉を促す「一人一人に合わせた言葉をかける」とは

子どもの言葉を促すカテゴリー「一人一人に合わせた言葉をかける」の説明

子どもの言葉を促すためには、「一人一人に合わせた言葉をかける」(Figure10) ことにより「個人対応」をすることで「皆で楽しむ」ことが出来るようになり、楽しさを「共有」し、「仲良くなるきっかけ」となる。

【一人一人に合わせた言葉をかける】

このカテゴリーにおいては、言葉を促す保育は「一人一人に合わせた言葉をかける」として定義される。

「人見知りの子で、問いかけた時に大きな声で言えなかった子には、『先生からAくんの所に行って聞きに行くね』と全体に言って、『Aくんは赤色で何描けると思う?』とこっそり問いかけ、耳を近づけて聞いた。」「不正解の子どもたちの声も拾って『〇〇かな?』『たしかに〇〇にも見えるね』ということで他にもこうもみえないかなと子どもが興味を持てるように言葉をかけた。」「子どもの言葉を促す保育をする為には、子ども達一人一人に合わせた言葉をかける必要があると感じた。」などの記述が見られた。

【個人対応】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「個人対応」として定義される。

「一人自分の波が激しめの子でタイミングを見ながら関係を作っていきたいなと思っていた子どもがいたのですが、この手袋シアターをやっている時その子が目をキラキラさせながら楽しんでくれていたことがとても嬉しく印象に残っている。個人対応の大切さを学んだ。」「全体で聞くのを個人で聞いていくことで子ども同士の意見を共有することができた。」の記述が見られた。

【皆で楽しむ】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「皆で楽しむ」として定義される。

「ポストと答えてくれたAさんに『今教えてくれたの皆に言ってもよい?』と聞いたら『良いよ。』と言ってくれたので、皆に教えて、それを繰り返して、クラスが15人しかいなかったのに、全員が答えられるようにしてから歌い終えた。」の記述が見られた。

【仲良くなるきっかけ】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「仲良くなるきっかけ」として定義される。

「性格がシャイな子どもでも手袋シアターを触ってくれたりして、子どもとの距離が近づく事ができた。」「『見て!先生こんなの作ってみたの。触ってみる?』など言って子どもと話し、仲良くなるきっかけができると思う。」「手作り教材は一人一人の子どもと仲良くなるきっかけのひとつにもなると思ったので、これから初めて会う子どもたちに対して沢山作っていきたいと思う。」などの記述が見られた。

3.4.5 保育者が楽しむこと

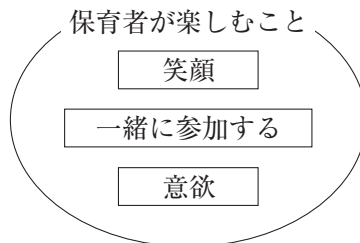


Figure11 言葉を促す「保育者が楽しむこと」とは

子どもの言葉を促すカテゴリー「保育者が楽しむこと」の説明

子どもの言葉を促すカテゴリー「保育者が楽しむこと」の説明

子どもの言葉を促すためには、「保育者が楽しむこと」(Figure11)によって、「笑顔」が生まれ、子ども達と「一緒に参加する」ことで子どもがやってみようという「意欲」に繋がる。

【保育者が楽しむこと】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「保育者が楽しむこと」として定義される。

「手袋シアターは、子ども達の想像力が養われ、歌に興味を持つようになると思うし、自分自

身も楽しんでやることで、子ども達も楽しんでやってくれるのでとても意味のあるものだと感じた。」「うちで作った『だるまさんが』を私自身が楽しみながら子ども達に見せるとその時その時の『だるまさん』の真似をしてポーズをしている子ども達がいて可愛かった。保育者が楽しむことが大切だと感じた。」などの記述が見られた。

【笑顔】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「笑顔」として定義される。

「笑顔で子どもに伝わりやすい問いかけをすると子どもたちは反応してくれる。」という記述が見られた。

【一緒に参加する】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は「一緒に参加する」として定義される。

「子ども達と一緒にできるような楽しいペープサートが、言葉を促すと感じた。」という記述が見られた。

【意欲】

このカテゴリーにおいては、子どもの言葉を促す保育は手作り教材の「意欲」として定義される。

「私が作ったカエルの手袋シアターを使って遊んでくれる子どもが沢山いて『私も作りたい!』とか『欲しい』と言ってきて、作って良かったと思った。」「『だるまさんが』が終わった後、子ども達が近づきながら『まわしてみたい』『みせて』など言ってくれた。」などの記述が見られた。

4 2022年度後期終了後のレポート課題

2022 年度後期終了後、担当するゼミ生 13 人に対してレポート課題を設定。手作り教材を作成して良かったかという問いに関しては、13 人全員が学生の内に手作り教材を作成できて良かったと記述している。作成した手作り教材を現場で実践する場が必要か (Figure6)、視覚教材を子どもたちの前でやってみて子どもの言葉を促し興味が持てるようにするにはどのようにしたらいいと感じたのかのレポート課題 (3.4 教育実習期間中のレポート課題) は、結果に表示している。

5 考察

「卒業研究」の授業で視聴覚教材を作成し、実習で使用し、子どもの言葉を促す保育を心掛け、実践出来たと学生が実感していることから満足度は高かったことが確認できた。また、手作り教材があることで、子どもが興味関心を示し、試行錯誤しながらも実習での保育への自信に繋がっ

たとえられる。

しかし、学生が前期、後期で作成した視覚教材を選んだ理由（Table2～8）として、作成するのが簡単そうであったため、先生のおすすめだからなど記述している学生もみられ、子ども主体にはなっていない。保育者就業後に視覚教材を作成するためには一定の時間が必要であり、子どもの反応を見ながら進めていくという点では、更にある程度の練習時間の確保と保育経験が必要になってくる。その為、学生が選択した容易に作成できる教材こそ子どもの言葉を促し、重宝する可能性もある。実際、手袋シアターを選んだ学生は、持ち運びしやすく、使いやすく、すぐに保育ができるというような理由で作成（Table2）している。しかし、2022 年は 13 人のゼミ生の 77%の学生（10 人）が手袋シアターを作成（Figure1）したが、2023 年 9 人のゼミ生の 45%の学生（4 人）しか作成（Figure 2）していない。理由として、6 月の教育実習で活用するためには製作時間が短く卒業研究の授業時間だけでは完成できないと考えた結果であり、更に時間を掛けずに完成できるスケッチブックシアターやカードシアターが選ばれたことが考察される。このことから学生が製作時間を気にせずに教材を製作する為には、6 月の教育実習ではなく、教材が完成した任意のタイミングで、系列の幼稚園や保育園で実践する機会を設ける必要がある。

エプロンシアターは、「演じること自体を楽しめる」「先生が保育者の時重宝したと話していた」「学生のうちに作成したかった」「子どもが参加し喜ぶ教材である」「ずっと使いたい」というような理由で選択されている（Table 8）。しかし、2022年の後期は、13人のゼミ生の31%の学生（4人）しか作成（Figure 3）されていない。理由として、前期に多くの学生が作った手袋シアターが、6 月の教育実習までのわずかな時間で完成させるのに時間がかかり、後期では、時間のかからないスケッチブックシアターやパネルシアターを選んだものと考察される。このことから 2023 年後期は、6 月の教育実習が終了後は、保育者になってからも使える作りたい教材を作成できる環境整備を実施している。結果、十分な時間を確保できた為、9 人のゼミ生の 78%の学生（7 人）がエプロンシアターを選択（Figure 4）している。

6 月の教育実習で作成した視覚教材を実践できたのは、2022 年、2023 年合計 22 名の 74%の学生（17 人）に過ぎない。（Figure5）実習先の予定もあり、対象年齢や設定保育の導入と結びつかない手作り教材もある中、すべての学生が実践できる場が必要になってくると考えられる。その為、時間のある学生のうちに少しでも多くの視覚教材を作り、実習、インターンシップだけではなく、系列の保育園、幼稚園での実践が大切になる。2022 年に後期で作成した視覚教材の実践の場が必要かというレポート課題に対して、62%の学生が必要と感じている（Figure6）。実習やインターンシップの経験だけでは、手作り教材の実践は十分ではないと捉えていると考えられる。2022 年度の学生の状況を踏まえ、製作した手作り教材を 2023 年 12 月 9 日に城南学園幼稚園の園児の前で披露することにした。

実習期間のレポート課題では、自身製作の視覚教材の活用により、子どもの言語発達を促し、興味喚起する為には、様々な試行錯誤を行っている様子の記述がみられる。上手くいったことだ

けではなく、4 歳児設定保育の前に紙コップシアター「パンダ うさぎ コアラ」では、対象年齢よりも簡単すぎた為、途中からクイズ形式に変更したり、3 歳児に設定保育の前にスケッチブックシアター「だれかな」では、同じ繰り返しで、子どもが飽きてしまい、もっと大きなりアクションが必要であったなど試行錯誤している。このことから、実践する機会が多いと、試行錯誤しながらも、子どもの反応を見ながら年齢やクラスの状況に合わせた保育を進めていけるようになると考えられる。

視覚教材の活用による子どもの言語発達の促進・興味喚起の醸成には、「参加型の保育」「環境構成の工夫」「歌に合わせて演じる」「一人一人に合わせた言葉をかける」「保育者が楽しむこと」を心掛けたことが確認できた。

これより、その5つについてそれぞれ考察していく。

手作り教材で子どもの言葉を促す為に、クイズ形式で聞く、掛け声を合わせる、前に出て教材に触れてもらう、質問するなどすべての学生が「参加型の保育」をしていた。保育者が1人で進めるより子どもたちも参加できると保育者も進めやすく、何度も楽しめるという学生の記述から、参加型にすると子どもだけではなく保育者も保育を楽しめることが見えてくる。しかし、掛け声を合わせるためには保育の流れの把握が必要であり、子どもが触れて楽しむためには、人数に合わせて教材を作る必要がある。その為、実習で無理なく行うには、クイズや質問形式の採用が必要となる。保育士就業後であれば、視覚教材で言葉を引き出す為に、時間をかけた継続保育を実践することも可能であるが、2 週間の限られた実習の期間内に実践するためには、保育内容を十分に検討する必要がある。

「歌に合わせて演じる」ことは、保育者も子どもも楽しめ、一緒に歌い、教材に合わせて歌詞を変えろといった工夫を通じて子どもの言葉を促すことができると、40%に相当する 10 人の学生が感じている。子どもたちの親しみのある歌を歌うことで、皆で楽しさを共有し、手作り教材から言葉の意味を理解し、アレンジすることで、更に沢山の言葉を引き出すことも可能であることが、学生の記述から理解できる。反対に、子ども達の知らない歌であっても視覚教材があることで、より歌詞の意味を理解し、歌詞を覚え、歌いやすくなる。歌に合わせての視覚教材は、保育者にとっても演じやすく、教材があることで沢山の練習をするのではなく、子ども達と一緒に無理なく進めていくことができると考えられる。

子どもの言葉を促すことができる保育をする為には、教材作成の時から演じやすく楽しめる工夫が必要であり、子どもの見やすい大きさや位置に配慮するなど「環境構成の工夫」が必要であると 28%に相当する 6 人の学生が記述している。子どもが視覚教材を楽しむためには、子どもの様子を見ながら保育を進めていくことが不可欠である。子どもの反応から仕掛けを加える、大きさに配慮する、どの子もよく見える位置を考えるなどの更なる工夫が、楽しい経験から言葉を促す教材を生み出すことに繋がる。

子どもの反応を見ながら保育を進めていくと、喜んで参加している子ども、興味を持って見て

いない子ども、皆と一緒に表現するのを恥ずかしがっている子どもの様子が見えてくる。子どもの言葉を促すことができる保育として、学生の記述している「一人一人の子どもに合わせた言葉をかける」ことは、必要不可欠である。また、視覚教材に触れることで子どもと親しみ、子どもの声を共有し、子どもに合わせた言葉かけができるとも記述されている。一人一人の子どもに合わせた言葉をかけるためには、クラス全体を見る目が必要になるが、学生にとって実習期間の中で全体を見るということは、個人対応に追われることも想定すると極めて困難なことでもある。しかし、保育者がクラス全体を見ることを常に心掛けることは、全体を見ているからこそ個人個人が見えてくることに気付かされる機会にもなり得る。そのことが、子ども理解に繋がっていくのである。

「保育者が楽しむこと」が、視覚教材から言葉を引き出すことができると記述している学生もいた。保育者が楽しんでいると、子どもは楽しそう一緒に、やってみたいという気持ちになる。保育者が笑顔でいること、楽しむことは、13%に相当する3人の学生も記述しているが、筆者自身が保育をする上で、最も大切にしていることでもある。

保育者が保育を楽しむことが、子どもの興味・関心に繋がり、子どもの言葉を促すのである。

視覚教材を使って保育する場合の留意点についても考察する。23名のゼミ生の中で、2名が「ぞうくんのさんぽ」を題材とするエプロンシアターを作成した。レポート記述から絵本から脱線し過ぎないようにし、イメージを崩してしまわないように演じる必要があり、練習にも時間を要していることが確認できた。その為、エプロンシアターを作成する時には、ポケットの中から動物が出てくるなど、子どもの反応を見ながら進めていけるものの方がパターンを変えながら繰り返し使え、子どもと言葉のやり取りをしながら、一人一人の子どもの反応に合わせた保育が可能となることが手作り教材の実践からも確認できる。

手作り教材は、子どもの反応を見ながら進めていく保育である。エプロンシアター、パネルシアター、スケッチブックシアター、ペープサートは、更なる仕掛けの工夫で子どもの興味関心や言葉を引き出すことができる。学生自身も、創意工夫して、ストーリーをさらに膨らませ、創作して作る姿が見られた。エプロンシアター「ぴよぴよちゃんをさがそう」を作成した学生は、ストーリーにないケーキを作って、トッピングのいちごを子どもが飾りつけ出来るように作り、更に楽しめるようにしていた。筆者もエプロンシアター、パネルシアターなどを作成する時、子どもがワクワクするような仕掛けづくりを心掛けていた。エプロンシアターの最後のポケットにバルーンを入れておき、バルーンアートを楽しんだり、パネルシアターでは裏と表に表情の違う顔を描き、子どもが裏返すことを楽しめるようにしたり、手足が動くようにしたり、繋げて長い物が出てくるような仕掛けを考え、子どもの反応を見ながらさらに仕掛けを工夫しながら試行錯誤を繰り返してきた。子ども達が楽しくて、何度も触りたくなる気持ちを大切にすることで、オリジナルのパネルシアターも作っていける。子どもの反応を見ながら試行錯誤を繰り返し、進めていくことで、子どもから沢山の言葉を引き出すことに繋がっていくのである。また、パネルシアター

は保育室で1日の流れを示すものとしても利用でき、子ども達が次の行動を理解するためのものとしても利用できる。パネルシアターを生活に密着したものとして使うことで、更に子どもの言葉を促すことができるのではないだろうか。

6 今後の課題

2022年13名、2023年9名 合計22名のゼミ生だけで子どもの言葉を促す保育を見出すのは一事例に過ぎない。作る教材によって、言葉の促し方も違って来る為、引き続き学生の実情を知り、考察していく必要がある。また、就業後の保育現場においては、時間をかけた視覚教材の作成が困難であることも想定し、時間をかけずに簡単に作成可能な視覚教材を見出し、実践していくことも必要である。市販の視覚教材は高額であり、子どもの発達に合わせて手を加えることは容易ではない。だからこそ筆者自身も引き続き学生と一緒に子どもの発達に合わせた手作り教材を作成し、手作り教材の意義を再確認しながら、子どもの言葉を引き出す保育を見い出していきたい。

引用文献

- 1) 齊木 恭子. 児童文化財の活用を考える ―「幼稚園教育要領」「保育所保育指針」における領域「言葉」に視点を置いて― 鳥取看護大学・鳥取短期大学研究紀要. 2018.76, 31-40.
- 2) 田上貞一郎・高荒 正子. 新訂 保育内容指導法「言葉」株式会社萌文書林 2022 103-105
- 3) 田上貞一郎・高荒 正子. 新訂 保育内容指導法「言葉」株式会社萌文書林 2022 106-107
- 4) amico. 保育で使える！ワクワク手袋シアター ナツメ社 2017.
- 5) 田上貞一郎・高荒 正子. 新訂 保育内容指導法「言葉」株式会社萌文書林 2022 101-102
- 6) 浅野 ななみ. スケッチブックでつくるかんたんシアター ナツメ社 2019.
- 7) 熊田武司. 保育士のパネルシアターおよびエプロンシアターへの意識について 岐阜聖徳学園大学短期大学部紀要. 2011.117-129.

参考文献（著者五十音順）

- 髙橋久美子, 岡野尚子. 保育における手作り紙芝居 ―指導方法を探る― 名古屋柳城短期大学研究紀要. 2014. 36, 19-28.
- 古橋和夫, 金城久美子, 幸田眞希, 篠原孝子, 掃守純一郎, 東川則子, 藪中征代. 保育者のための言語表現の技術 子どもとひらく児童文化財をもちいた保育実践 2022.
- 細野一郎, 西方毅, 濱野 亜津子, 伊藤優. 手作り教材の現状と保育者の意識 目白大学短期大学部研究紀要. 2008. 44. 113-125
- 川勝泰介, 浅岡靖央, 生駒幸子. ことばと表現力育む児童文化 株式会社萌文書林 2022.

仲松 由喜子．幼児の言葉を豊かにするための援助のあり方～児童文化財の活用を通して～
宜野湾市研究教員研究集録 .2007.1-20.

国吉貴子．幼児期に言葉の感覚を豊かにするための援助のあり方 ～「言葉遊び」「お話作り」を通して～ 埼玉学園大学紀要． 2010.1-20.

岡田育子．言葉を養い，伝え合いを楽しむための援助の工夫—絵本や詩の豊かな言葉との出会いを通して—うるま市研究教員研究集録 .2016. 1-20.

関根久美．保育・教育学演習Ⅰ・Ⅱ（保育学）における 実践報告 エプロンシアター作成から保育園での実演まで 川口短期大学紀要 .2017. 31, 171-177

鈴木八重子 保育が変わる！子どもの育ちを引き出す言葉かけ 株式会社チャイルド社 2017

出地章道．パネルシアターと言語指導 つくば国際短期大学紀要 .2023. 31.32-37

田中正代．領域「言葉」におけるパネルシアターの有効性 有明教育芸術短期大学紀要 .2021.12, 15-27.

八幡真由美．子どもの豊かな言葉を育む児童文化財の活用に関する研究 国立音楽大学研究紀要．
2022. 56.289-2

（さとう よしえ：講師）