

「あそびすと」養成講座の成果について

Teaching “Asobisuto” : Program Contents and Results.

岡田 泰子 鈴木 恒一 白幡 久美子 伊藤 祐子
 Yasuko OKADA, Tsunekazu SUZUKI, Kumiko SHIRAHATA, Yuko ITO,
 松野 裕子 伊藤 龍仁 花房 元顕 Dalrymple・規子
 Hiroko MATSUNO, Tatsuhito ITO, Motoaki HANABUSA, Noriko DALRYMPLE,
 林 陽子 片桐 多恵子
 Yoko HAYASHI, Taeko KATAGIRI

本学幼児教育学科で展開されている「あそびすと」養成を通し、1年生では様々な遊びについて、その遊び方、伝承遊具の作り方などを学んでいる。さらに2年生においては1年生で得た様々な遊びの技能を土台とし、専門ゼミナールや様々な実習など実践の場を通して、未来の保育者としての資質向上を目指している。

そこで、「あそびすと」養成を通して学生自身が、様々な遊びの技能を習得する過程において、どのような変容が見られるのか。また、本学行事“たのしみん祭”などにおいて習得した遊びの技能を実践し、子どもたちとのかわりの中で、学生が「あそびすと」として遊ぶ力が身についたことが実感でき、それが未来の保育者としての自信につながっていくという学生の育ちとその効果を検証することを目的とする。

キーワード：「あそび力」「あそびすと」 育ち 自信

I. はじめに

本学幼児教育学科で学ぶ学生のほとんどは、卒業後保育者の道に進む意思をもっている。保育者の専門性は多々論じられているが、本学科で身につけさせたい力のひとつとして「あそび力」がある。

ところで、保育の場におけるあそびは、自然発生的なあそびと保育者が意図的に体験させたいと願うあそびがある。いずれも子どもにとって大切な体験である。

自然発生的なあそびの過程で、その体験がもつ意味を発見し見直しをもって展開するために必要な環境構成や材料の準備、そしてあそびの指導など、専門家としての保育者に求められることは少なくない。保育者が意図するあそびにも同様のことが言える。そのためには保育者自身があそびの意味を知り、広い意味で指導することができ、何よりも心からそのあそびを楽しみたいと思ひ、あそびのプロセスで充実感を感じることが求められる。

本論では、上記の問題意識にのっとり実践を進めた結果、明らかになった以下の2点について報告する。1点目は、学生が「あそびすと」養成講座であそびの技を習得する過程でどのようにあそび力を身につけていったか、2点目は、“たのしみん祭”などで地域の子どものもとに遊びあそびの技を実践する過程で学生がどのようにあそび力を豊かにしていったか、である。

II 「あそび力」と「あそびすと」

1. あそび力の定義について

(1) 子どもたちのあそびの変化

現代社会は科学技術の急激な進歩などにより、幼い子どもたちの生活にも様々な影響を及ぼしている。その一つが子どもたちのあそびの変化である。かつて子どもたちは豊かな自然に囲まれ、あそびを通して様々な事物に直接的に触れながら働きかけ、そしてそこから答えを受け取り、また同年齢の子どもや異年齢の子どもたちとかかわりながら人間として成長を遂げてきた。そのような意味から「幼児の生活はあそびである」とよく言われていることは周知の事実である。しかしこのあそびにも急激な変化が訪れ、その要素といわれるあそび仲間、あそび空間、あそび時間などにも大きな変化が見られた。つまり、あそび場所の減少により、あそびは外あそびから室内あそびになり、習い事や塾に通う子どもの増加などによる遊ぶ時間の減少などにより、これまで群れで遊んでいたあそびが一人あそびに、そしてコンピューターやテレビゲームなど物を媒介にしたあそびが増加し人間関係について学ぶ機会が失われてきている。

このような子どもの遊びの変化の始まりについて河崎は、「子どもの遊びの変化は、同時に大人と子どもの様々な生活様式(地域と家族の形態、衣食住をはじめとする家庭生活、教育や子育て、休息や娯楽など)全般にわたる変化とともに進行してきたものである。「遊ぶこと」

以前に子どもの成長の途上で蓄積していくはずの日常体験のありように大きな変化が生じていて、生活と遊びの中での「喜び」「楽しみ方」の構造的変化ともいべき事態が生まれている。それは1970年代後半から兆しを見せ始め、1980年代以降つまりは1960年代に育った子どもが親になる頃から急速な変動を見せ始めた。」と述べている。¹⁾

原田は1990年に出版した『「群れ遊び」のすすめ』の中で、子どものあそびがおとな型になっていることを指摘している。つまり、「昔から伝わっている三々五々の群れあそびが見られなくなって、一人か二人の室内の静的な、気晴らしとか、休息といった意味しかもたないあそび、つまり、あそびがおとな型になっているんだ²⁾と

いっているのである。
このことは今の大学生が子どもの頃、既におとな型のあそびを通して生活してきていたということを示している。

(2) あそびの重要性と「あそび力」

このような状況の中、これまで幼児のあそびの重要性については『幼稚園教育要領』『保育所保育指針』に記されている。『幼稚園教育要領』では「幼児期における教育は、生涯にわたる人格形成の基礎を培う重要なもの³⁾であり、「幼児期の特性を踏まえ、環境を通して行うものであることを基本とする。」³⁾としている。さらに、『幼稚園教育要領解説』の中でこれを達成するため、特に重視しなければならないこととして、「遊びを通して総合的な指導が行われるようにすること⁴⁾」など3点が挙げられている。また、『保育所保育指針』においても「保育士等は、子どもと生活や遊びを共にする中で、一人一人の子どもの心身の状態を把握しながら、その発達の援助を行うことが必要である。」⁵⁾と記されている。つまりあそびや生活体験を通して総合的に保育を行うことの重要性が示されているのである。

また、無藤は、あそびが子どもにとってもちうる意味について「遊びの特徴の一つは活動そのものに没頭することである」と述べている。そして、この没頭するとは、その活動に専念することではなく、「心身の多様な働きが同時に生じながら、一つの活動としてまとまりを持っていくことである」としている。

そして「没頭する」というところから、遊びを主に人や心に向かうもの(この代表がごっこ遊びである)と主に物に向かうもの(なにより物の操作の楽しさを味わう遊びである)に分け、人であれ、物であれ、家庭や街や自然を含めた世の中において行われている活動に子どもは関心を抱きそれを取り入れ、子どもなりの理解の仕方

このように次世代を担う子どもの生きる力の基礎を培うためには、あそびに没頭しながら身体を伸び伸びと動かし、様々な環境、つまり自然や社会、人や事物に直接的に相互にかかわり体験を繰り返すことこそが重要であり、必要不可欠なのである。

ところで、次世代を担う幼い子どもたちと関わろうとしている未来の保育者である学生たちには、何が必要であろうか。それが「あそび力」である。本研究では以上のことを踏まえた上で、「あそび力」を園環境について子どものあそびを誘発する環境を準備する力は必要であるが、保育者自身が子どもの心身の健やかな発達に対する子どものあそびの重要性を十分理解した上で、あそびが好んで進んであそびを展開でき、子どもたちにもあそびを誘発することができる人的環境としての能力と捉えることとする。

2 「あそびすと」の定義

(1) あそびの面白さを知っている保育者

あそびは子どもの心理的側面からみれば「自由で自発的なもの」「面白さ、楽しさを追及するもの」「その活動自体が目的であるもの」といわれる。この自発的に行動する力とは幼児期にだけ必要な力ではない。一人の人間が長い一生をその人らしく過ごすために必要な生きる力のひとつである。その大切な力の基礎が幼児期に培われるのである。そしてあそびは面白い、楽しいという内的動機によって支えられている。

子どもが興味・関心を示し、探索を深めた結果としてさまざまな発達に必要な経験がそこに積み重ねられることになる。また、子どもがあそびの中で面白いと思っていることは何かということを探っていくと、まさにその面白さは子どもの育ちの最先端であることに気づかされる。そこで子どもがやってみたいと思えるあそびに出会えるように、またそのあそびを面白いと感じられるように適切に環境を構成することは、保育者の役割であるといえよう。更にあそびが面白くなるように考えたり工夫したりする力をつけるように適切に援助することも重要である。

K.H.リードは、「必要な道具を子どもたちに与えるにあたって発揮される先生の独創性と知恵は、様々な異なった形態のあそびが持つ価値に対する理解とうまく組み合わせられなくてはならない。」⁷⁾と述べている。

つまり、保育者自身があそびを知り、あそびの楽しさや面白さを感じ取れるような体験をすることが重要であると考えられる。

(2) 「あそびすと」とは？

本学の「あそびすと」養成講座の「あそびすと」は、「遊人」とも書くことが出来る。しかし、この言葉は単に「遊ぶ人」という意味だけではない。「あそびすと」とは、先述したあそびについての様々な「あそび力」を身につけ、

幼い子ども達とともに「遊ぼうとする人」「遊びたいと思う人」「遊べる人」「遊びの楽しさ、面白さを実感できる人」「遊びの楽しさ、面白さを伝えられる人」などを指す言葉である。

実際、保育現場に目を転じてみると、あそびは保育の核となるのはいうまでもない。子どもにとってあそびは、保育者との相互作用の中で展開されていくものであるといえるが、それゆえに保育者は「あそびの指導はむずかしい」と思ってしまうがちである。

しかし、子どもは、精神的に安定するとあそびの中でさまざまな課題を乗り越えていくようになる。どこで誰と遊ぶのか、あそびに必要なものは何か、どのようなものを取り込むのかなど豊かなあそびの中で多くの自己決定をし、表現する喜びを味わうようになるが、これはまさに「生きる力」を身につけていくプロセスに通じるといえるだろう。子どもの生きる力の育成を考えると、あそびの中で考えたり判断したりしながら、心と身体を十分に動かすという姿が期待される。そして更なる「あそびの充実」を図るための保育者の出番があるといえる。

そのため、本学学生に「あそび力」をもった保育者、つまり「あそびすと」を育成したいと考え、「あそびすと」養成講座を通して実践に取り組んだ。

Ⅲ あそびすと養成講座の設定と展開

1. 2008年度あそびすと養成講座の実施経過

「あそびすと」養成講座は、2008年4月に開始した。時間割上は水曜日1～2限の「総合演習(1年次 幼児必修、8グループ12～13名編成)」を当て、新入生宿泊研修(1泊2日)を実施後、ゼミ単位での各種実習に備えての付属施設での見学実習やその他課題学習の他に、学生自身が選んだあそびグループで年間2回の特別講師による「あそびすと」養成講座を実施した。修得した保育技術を生かす場として、9月に岐阜市柳ヶ瀬 “市民の広場 あい愛ステーション” 立ち上げに参加、さらに10月の“たのしみん祭”や12月の“わくわくあそびむら”において地域の子供達に遊びのブースを提供する等、交流活動に参加した。

2. 2009年度「あそびすと」養成講座設定の経過

(1) 2009年度前半期の計画

2009年度においては、前年度の「あそびすと」養成講座の経験を踏まえて年間30コマとして新入生合宿研修、ゼミ単位で付属施設での見学実習(各4回実施)、人形劇の参観、そして7～9月に月1回の「あそびすと」養成講座を計画した。その間、柳ヶ瀬“あい愛ステーション”へのゼミ単位での参加を取り入れながら、“たのしみん祭”につなげるよう計画した。

(2) 2009年度後半期の計画の概要

後半期計画については、“たのしみん祭”に続き予定

される12月“わくわくあそびむら”参加をめざして検討をした。前半期の「あそびすと」養成講座の目標である基礎的あそびのスキル習得の段階から、一歩進めてあそび技術のレベルアップを目標に、より専門的なあそびの技術習得の方向を考えた。

今回取り上げたあそび活動は、折紙 飛行機 独楽 わらべうた 積木 の5種類である。あそび活動のレベルアップの目標として、例えば折紙については、日本折り紙協会が認める認定証を参考に、全3回の講座日毎に目標を課題化して学生に提示した。内容の作成に当たっては、それぞれの講師の指導を受けながら、あそびグループの担当教員が目標の設定、段階、評価の視点を明確にし、5つのあそびに共通の様式を用いて、学生自身があそび終了後に自己評価することにした。

なお、あそび活動の名前については、例えば「折紙」を「折紙アート」と表し、学生へのアピール力を高めるために、それぞれの特徴を捉えてネーミングを行った。

(3) あそび活動のねらいと講師の決定

①折紙(折紙アート)

折紙作品は、実に感動的なアートにもなる。たった一枚の紙が、時には子どもに夢を与えることさえある。このような無限に可能性のある素材を見事なアートに出来る保育者は、子ども達から尊敬の的となる。折紙アート講座では、保育において誰もが用いる一枚の紙でアートを生み出す能力を学生たちに身につけさせることをねらいとした。

講師は、米光富雄氏をお願いし、本学白幡久美子教授が担当した。

②独楽(独楽テクニック)

我が国では江戸時代に大道芸として独楽回しが広く普及発展した。独楽は現代でも様々な形態で子ども達の世界で遊ばれており、伝承あそびの代表として位置づけられている。そして、保育実践の場においても積極的に取り入れられている。ここでは、江戸時代に普及した投げごまの一種である「鉄輪こま」の技を獲得して、伝承あそびの真髄に触れるねらいとした。

講師は、塚原清伸氏をお願いし、本学伊藤龍仁准教授が担当した。

③飛行機(飛行チャレンジ)

伝承あそびの中には、子ども自身が遊具を様々な方法により作りあげ、それらを使って遊ぶあそびが多く見られる。飛行チャレンジ講座では、すべての子ども達が楽しむことのできる「飛行機」をテーマに学生自身が自分で遊具を作り上げ、それを使って遊ぶたのしさを、その重要性を実感しながら、その技術を身につけることをねらいとした。

講師は横山兼勇氏と中山久勝氏をお願いし、本学鈴木恒一准教授が担当した。

④積木(数と形ワールド)

新しい分野のあそびである。カプラとパターンブロックという2種類の積木で子ども自身がイメージできるテーマで形づくりを試みさせる。人数は単数でも複数でもよい。形の出来ばえが実感できることや出来上がった形の意外性、時に崩れる時の音の心地良さが何度でも繰り返したくなる面白さにつながる。あそびを通して子どもに数・形・量への理解や幾何的関心を育み、同時に集中力や創造性、そして自律心等を養うことができる。大人は子どもと一緒に楽しみながら、子どもの発達理解や関わり方の修得をねらいとする。

講師は、宮脇恭顕氏にお願いし、本学伊藤祐子教授、松野裕子教授が担当した。

⑤わらべうた(あそびうたファンタジー)

わらべうたは身体の動きと歌を伴うあそびうたである。歌い、動き、表現することにより、仲間同士のコミュニケーションが生まれ、生活に必要な言葉や人とのやりとりの関係も身についていく。また役割やきまりを持つ遊び歌により、社会性が遊びながらに習得できる保育教材でもある。あそびの状況に合わせた関わり方や子ども同士の関係のつなぎ方、発達に合わせたあそびうたの展開などの修得をねらいとした。

講師は、金田環氏にお願いし、本学井納利子教授、岡田泰子准教授が担当した。

(4)「あそびすと」養成講座の展開

2009年後半期の養成講座の開始にあたっては、学生が自分の関心に応じてあそびグループの選択ができるように、7月下旬、学科全体で各講座のプレゼンテーションを行い、学生の希望によりグループ分けを実施した。その折に、それぞれのあそびへの興味・関心を図ることをねらいとして講師から夏期休暇中の課題の提供をお願いし、後半期への活動につなげた。

9月後期のスタートとともに、後半期の「あそびすと」養成講座を開始した。9～10月の水曜日の第1限による計2回の実施であるが、2限目については学生間で自主的に行い、自主性に任せた。例えば、折紙グループでは、時間不足のため2限目に食い込み、飛行チャレンジのグループでは、2限目に戸外や屋内広場で飛行させるなどとなった。

3. 「あそび力」習得に関する意識調査の結果

時期：1. 講座受講開始時(2009年7月29日)

2. 講座修了時(2009年10月21日)

3. たのしみん祭終了時(2009年10月24日)

方法：ふりかえりアンケート調査票(資料1)による

対象：幼児教育学科1年生89名

この結果を図1「あそびすと」養成講座における学生の「あそび力」についての意識の変化に示す。

図1より読み取れることは次の通りである。

(1)「あそびの技をあなた自身が楽しめましたか」について (図1-A)

- 1) 折紙アートでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者が全体の50%以上、修了後に80%に増加、祭後に90%に増加している。
- 2) 独楽テクニックでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は30%程度で修了後には70%に増加、祭後では90%程度に増加している。
- 3) 飛行機チャレンジでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は60%程度修了後には80%程度、祭後には95%程度に増加している。
- 4) 数と形ワールドでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は、65%程度、修了後には75%を超え、祭後には80%程度に増加している。
- 5) あそびうたファンタジーでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は40%程度、修了後は65%程度、祭後は70%程度に増加している。
- 6) 全体合計では出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は50%、修了後は75%以上、祭後は80%程度に増加している。

(2)「あそびの技を通してこどもと楽しむことが出来ると思えましたか」について (図1-B)

- 1) 折紙アートでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者が全体の30%以上修了後には60%以上、祭後も90%以上に増加している。
- 2) 独楽テクニックでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は20%以下、修了後には、55%に増加、祭後では90%程度に増加している。
- 3) 飛行機チャレンジでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は60%程度修了後には80%程度、祭後には若干上回った。
- 4) 数と形ワールドでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は、65%程度、修了後は、75%、祭後には85%に増加している。
- 5) あそびうたファンタジーでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は60%以上、修了後は65%程度、祭後は75%程度に増加している。
- 6) 全体合計では出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は50%程度、修了後は70%以上、祭後は80%以上に増加している。

(3)「あそびの技(あそび方)を子どもに伝えることが出来ると思えましたか」について (図1-C)

- 1) 折紙アートでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者が全体の30%以上、修了後は70%程度、祭後も90%以上に増加した。
- 2) 独楽テクニックでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は10%程度、修了後は40%程度、祭後では70%程度に増加している。

- 3) 飛行機チャレンジでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は50%程度修了後には60%以上、祭後には80%程度に増加している。
- 4) 数と形ワールドでは、出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は50%程度、修了後には、70%程度、祭後は75%程度に増加している。
- 5) あそびうたファンタジーでは出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は、40%程度修了後は、60%程度、祭後は70%程度に増加している。
- 6) 全体合計では出来そうだ、大いに出来そうだと開始時に回答した者は40%程度、修了後は60%程度、祭後は80%以上に増加している。

IV. 考察

1. 「あそびすと」養成講座と学生の育ち

図1は、2009年度に本学の幼児教育学科1年生に対して実施した「あそびすと」養成講座によって、学生が習得した「あそび力」についての意識の変化を表わしている。A項目は「あそび自体の楽しさ」、B項目は「子どもと一緒に遊ぶ楽しさ」、C項目は「あそびを伝承する力」を示しており、それぞれの側面から「あそび力」の習得度を、「あそびすと」養成講座受講開始時・「あそびすと」養成講座修了後・“たのしみん祭”（あそびの実践）後、という3点の時系列で測っている。

「あそびすと」養成講座は、その理論や技術を獲得しながら練習する段階である。その段階では、講師と学生による取り組みなので、子どもと遊ぶ機会を設定していない。故に、A、B項目における、「あそびすと」養成講座受講開始時・「あそびすと」養成講座修了後のアンケート結果の大半は、想像上の感覚による回答だと推察できる。しかし一部の学生の中には、自宅などで練習を兼ね、実際に子どもと遊んだケースもあった。講座を受講し練習する中で身近な子どもと遊ぼうと思ったのは、保育士として「あそび力」を身につける意義を、学生自身が理解していることを示すエピソードだといえる。全体としていえることは、A、B、Cそれぞれの項目に関して、講座受講開始時よりも修了後、講座修了後よりも“たのしみん祭”実施後へと習得度が向上している。とりわけ、講座修了後から、“たのしみん祭”後にかけての習得度の変化が著しい。

これは、あそびを通じた子どもとの関わり（実践）が、より効果的な「あそび力」の獲得につながることを表している

2. 「あそびすと」養成講座受講生の今後の希望

次に図2は、今後「あそびすと」として何をしたいか聞いたものである。この集計によれば、最も多くみられたのは、「更に技を極めたい」「他の人に広めたい」、次いで「地域の子とも遊びたい」、「実習で実践してみたい」「ボランティアで実践してみたい」などの

回答が多数を占めている。これは、取り組んできた「あそびの活動」に対する学生の意欲の高さを表し、非常に実践的な指向性を示すものだと考えられる。

この結果からも、学生が実践的な「あそびすと」養成システムを望んでいることは明らかである。より多く、“たのしみん祭”等の実践的な機会を設定することが、今後の「あそびすと」養成の課題だといえる。

3. 「あそびすと」への期待と役割

さて図3は、「あそびすと」概念図を示している。今日の学生の育ちは、例えば「体力の低下」「意欲の低下」「学力の低下」という、子どもたちの育ちと重なる弱点を抱えている。そして学生は、卒業後に保育士・幼稚園教諭等となって、子どもの育ちと深く関わることになる。保育実践の現場において、子どもたちの抱える弱点と向かい合わなくてはならない時がくるのである。

これまでのように、保育者の養成校が既存のカリキュラムに頼るだけであれば、保育者は、自らの弱点を抱えたまま、子どもたちの育ちと向きあうことになる。これが、今日の保育現場が抱える矛盾である。しかし本学の「あそびすと」養成は、学生に「あそび力」を育成し、実践を通してこの問題を克服しようとする。

そして、本学を卒業して「あそびすと」となった保育者により育成される子どもたちは、今日的な発達課題や孤立を克服し、すでに一定の「あそび力」を身につけた子どもたちである。

その中から将来再び本学へと入学する子どもたちが現れたときに、概念図(図3)の「あそびすと」養成モデルは循環し、さらに飛躍することになる

前節でも取り上げたように、図2で示された「あそびの活動」に対する学生の意欲は高い。これは同時に、本学の「あそびすと」養成教育が、今日の子どもの育ちの課題における②(意欲低下)を克服する取り組みとしての可能性を示している。そして、「あそびすと」となり、あそびを通じた意欲的な実践を展開する保育者には、今日の子どもの抱える課題や弱点を克服する役割が求められており、その期待も大きい。

4. 2009年度「あそびすと」養成講座の課題

「あそびすと」養成講座では、学生達が一つの技を身につけ、保育者としての自信をもつことを目的としている。一つの技をもとに、学生達は自らの保育能力の高揚を認識し、乳幼児との関わりに喜びと充実感を味わうのである。さらに、一つの技を介して学生達は乳幼児達から羨望の的として認められることも期待できるのである。

保育者として働く要件の一つとして、あそびを通じて子どもと関わる事があげられる。誰にも得手不得手はあることが当然である。だから、他の保育者とは異なる自らの得意な技術の一つでも身につけ、披露できる能力

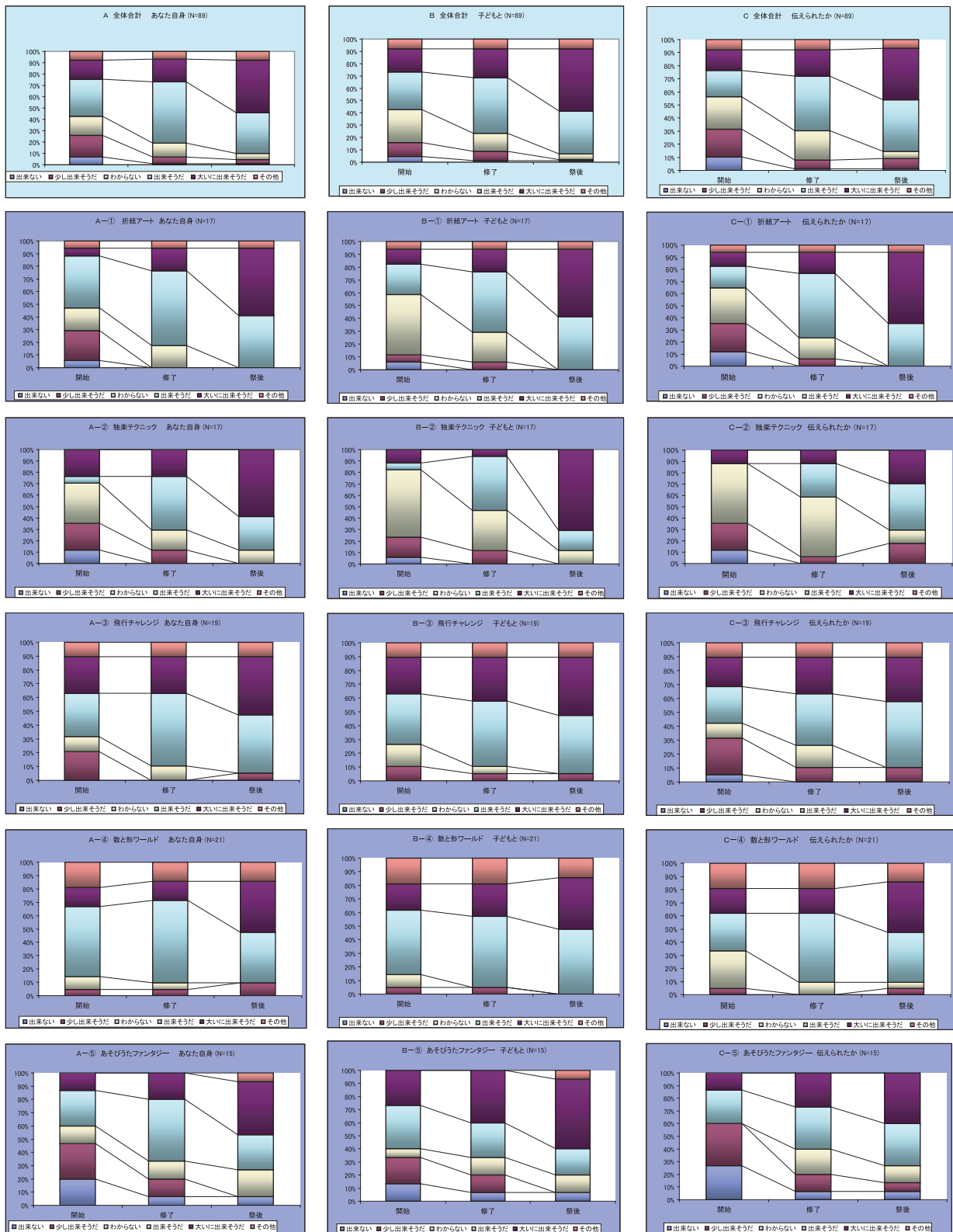


図1 「あそびすと」養成講座における学生の「あそび力」についての意識の変化

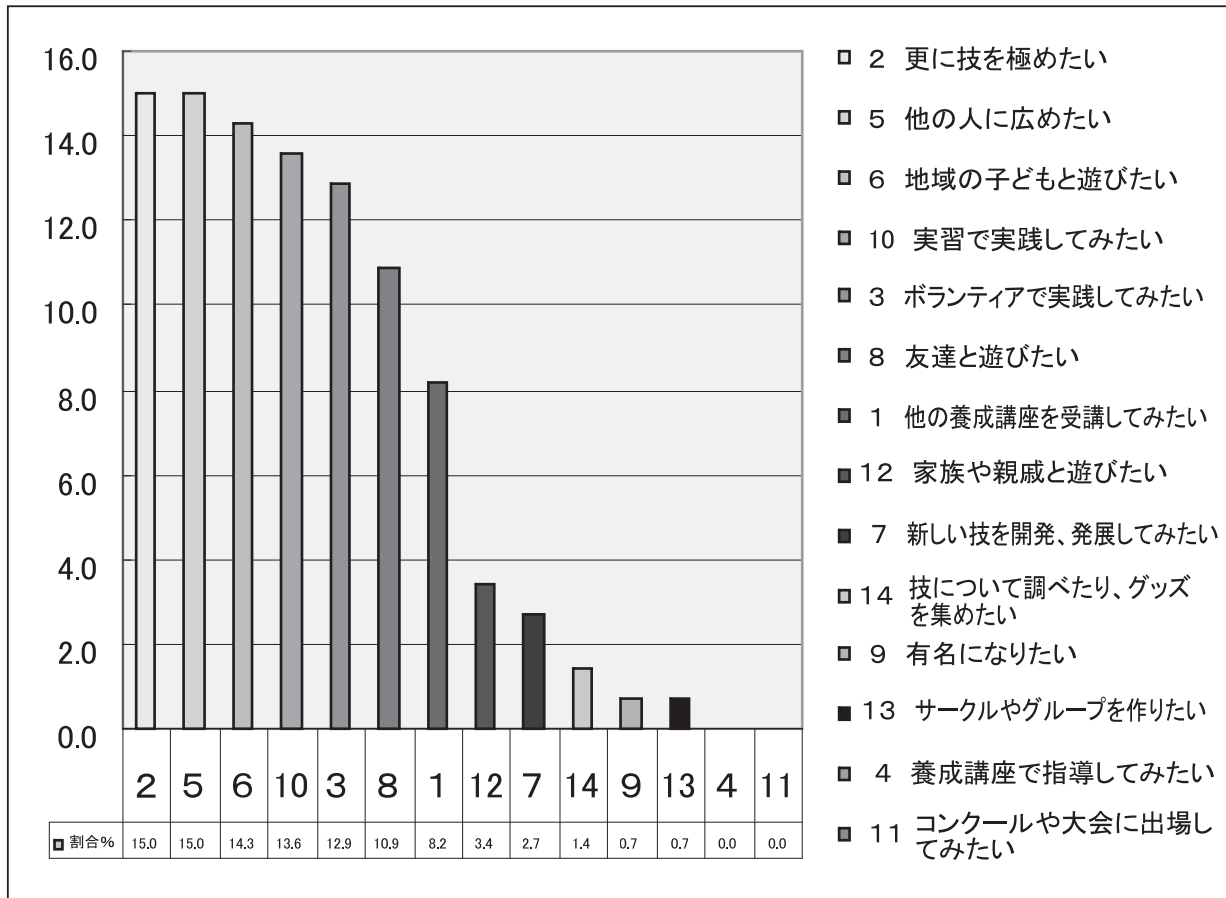


図2 「あそびすと」として何をしていきたいか

「あそびすと」養成の概念図

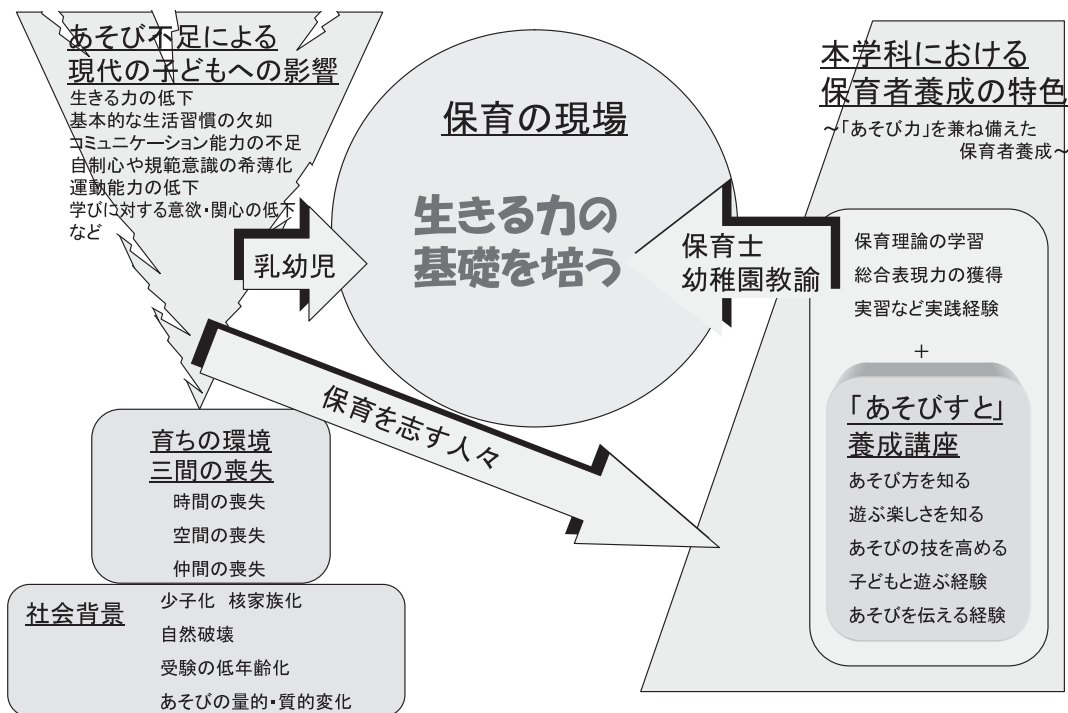


図3 「あそびすと」養成の概念図

を獲得する事が保育者としての自信になるといえる。

また、乳幼児期の子どもにとって印象深く残るのは、インパクトのある出来事であろう。たとえば保育者に折り紙作品を披露できる技術があれば「〇〇先生は、誕生日に折り紙のバラの花をくれる」という思い出を子どもの心に残すことも可能となる。このようにして、子どもたちは自己の存在を認められることで大人を信頼し、大人への憧憬を抱くのである。さらに「〇〇先生みたいな大人になりたい」というおもいが発展して保育者に憧れ、保育者養成校へ進学を希望する事につながることも多い。

したがって乳幼児期の実体験は将来像を描くためにも重要であり、それを提供する環境としての大人の存在は貴重であるといえる。貴重な存在としての大人へと、学生を導くことが私達の「あそびすと」養成の目標のひとつでもある。

図1-A, B, Cを比較してみよう。各設問のうち(A)は技術についての確信、(B)はコミュニケーション能力の向上、(C)は保育能力の獲得に関する質問である。(A)(B)(C)いずれについても、「あそびすと」養成講座開始時には学生達の「出来そうだ」「大いに出来そうだ」と積極性や自信を感じさせる回答は50パーセントあまりである。(C)についての回答は30パーセントくらいに留まっている。ところが「たのしみん祭」後の回答をみると、(A)(B)(C)いずれも80～90パーセントに変化している。

これらのことから、学生達は「あそびすと」養成講座の開始時には、不安や懸念を有していたが、講座修了時には自らの技術にやや自信が付き、コミュニケーション能力も予測通りついてきていることがわかる。しかしながら講座修了の時点では、保育能力に関してはまだまだ不安を抱えている状況である。この不安がほぼ解決するのは、実際に子どもたちと遊ぶ体験を経てからである。

つまり学生達は「あそびすと」養成講座を受け、獲得した能力に自信を得たのである。ついで子どもと主体的に関わる中で自分の能力を確信する。さらに子どもとの遊びに表れた成果から、子どもに伝達出来たことを強固にしたといえる。

「(C) 子どもに技を伝えることができたか」という質問に対する回答を各技でみると、C-①、C-②、C-③、C-④、C-⑤ 5つの技のうち作品としての成果物のある①折紙アートでは、学生の保育能力の獲得意識が高いことが明らかである。折紙アートでは、作品を通じて成果を視覚的に受け止めることが出来るので、子どもに伝達できたか否かを判断しやすいからである。

乳幼児期の子どもはあそびを通して、粗大運動、微細運動、言語、認知、情緒、社会性などの発達が促される。だから保育施設では、子どもが主体的に取り組みたくなるような環境を意図的・計画的に用意し、遊びを中心とした保育を行う必要がある。個性を配慮して準備された

環境においてこそ、子どもは自発的に遊びを開始し、没頭し、体験を通して学習し、生活圏を広げていくことができるのである。

このように子どもの個性を理解し、主体性を引き出すには保育者の技量が必要となる。そのとき活躍できるのが、自らも遊びの楽しさ、充実感を知っている保育者である。それが、真の「あそびすと」である。

残念ながら2009年度の「あそびすと」養成は、一種類の技術獲得とその向上に努力することに留まった。これだけでは、保育者が子どもの多様な可能性に対応する能力としてはもちろん不十分である。

一つのことに集中してその技術を極める事に成功した後、その能力を持続することが大切である。この持続力を「あそびすと」養成にどのように位置づけていくかが課題の一つである。

また、子どもの可能性に対応できる能力を育成するためには、複数の技を獲得する機会と時間を整える必要がある。今後、学生相互の学び合いも視野に入れて「あそびすと」養成講座を計画することがもう一つの課題である。学生相互の学び合いにより、新しい技術を獲得できることはもちろんだが、既に獲得した技術を他者に伝えることにより伝え方の方法を身につけることも可能となり、自己の能力に自信を持つことが期待できるからだ。

V まとめ—「あそびすと」養成講座の成果と今後の課題

これまで述べたように、2008年度の「あそびすと」養成講座の指導経験を基盤に改善を重ねた結果、2009年度の「あそびすと」養成講座では大きな成果を上げたとと言える。

今後の課題についてもすでに述べたところであるが、まず、学生自身が獲得した技を深めることと技の種類を広げることである。そしてそのためには、ふさわしい機会と時間とモチベーションへの刺激が必要である。また、「あそびすと」養成講座であそびの技を習得しきれず却って自信がもてなくなったり、子どもとあそぶことに未だ多少の躊躇を感じる学生のフォローや個別の指導も課題であろう。

これらは学内の授業のみでは不可能である。各種の実習で試行してみたり、自分たちで機会をつくり技を伝える試みをしたり、専門の指導者にさらなる指導を得ることなどが考えられる。

また、教員サイドの課題としては、相互に連携をとりながら上述した課題に取り組むとともに、つねにアセスメントを実施し、より質の高い「あそびすと」養成講座を企画し実施することなどがある。専門のベテラン指導者の発掘や「あそびすと」養成講座を修了した学生を下級生の指導者として組織化することや、技を発揮できる機会の発掘と情報提供等も重要である。これらのことを

考慮し、2010年度にはさらにレベルアップした「あそびすと」養成講座を実践していきたい。

VI 謝辞

本研究をすすめるにあたり、「あそびすと」養成講座の講師として熱心にご指導くださいました米光富雄氏、横山兼勇氏、中山久勝氏、塚原清伸氏、宮脇恭顕氏、金田環氏、(順不同)に深く御礼申し上げます。

【引用文献】

- 1) 河崎道夫 『歴史的構成体としての子どもの遊びの変容』 「保育学研究」46(1) 16 2008
- 2) 原田碩三 『「群れ遊び」のすすめ』 黎明書房112 1990
- 3) 文部科学省 『幼稚園教育要領』 フレーベル館 4 2008
- 4) 文部科学省 『幼稚園教育要領解説』 フレーベル館30 2008
- 5) 厚生労働省 『保育所保育指針』 フレーベル館 8 2008
- 6) 無藤隆 『遊びと育ち』 そだちの科学・No12 19-23 2009
- 7) K.H.リード 『幼稚園』 フレーベル館 202 1978

【参考文献】

- 近藤充夫『新版乳幼児の運動遊び』建帛社 2005
文部科学省 『幼稚園教育要領』 2008
厚生労働省 『保育所保育指針』 2008
勅使千鶴他 『幼児と遊び』 旬報社 1994
加用 文男『子ども心と秋の空』ひとなる書房1990
岡本夏木他『幼児の生活と教育2 生活と文化』 岩波書店 1994
東 洋他 『児童文化入門』岩波書店 1996
東 洋他 『みんなでつくる保育内容 音楽・うた・リズム』東 洋他 草土文化発行 1989
渡邊葉子『歌と積木とおはなしと』 エイデル研究所 2002
岩倉政城『五感ではぐくむ子どものこころ』 かもがわ出版 2006
レクリエーション協会 『レクリエーション 折り紙アート特集』2月号 2008
O.N.サラチヨ他 『乳幼児教育における遊び』2008