

保育者養成における総合的活動としての遊びに関する一考察

—「保育内容演習 遊びと文化」の授業実践をふまえて—

宮本 桃英

Discussion on Playing as General Activity in Child Care Providers' Training —Based on Curriculum Instruction of “Child Care Practice: Playing and Culture”—

Momoe MIYAMOTO

はじめに

本研究は本学における保育者養成課程授業科目、「保育内容演習遊びと文化」において、学生が遊びの実際を通して保育内容を総合的に理解することを目指した授業実践の一部を示すものである。本論では総合的遊びのひとつとして交互描画法の実践を取り上げ、学生の学びの振り返りを示すことによって、今後の授業実践の可能性を検討するものである。幼稚園教育要領や保育所保育指針には、保育は遊びを通して総合的に行うことが明記されている。つまり保育者は子どもの育ちを支える総合的な活動としての遊びの意味を学ぶことが必要である。このような観点から筆者は、学生が子どもの遊びを充実させるための保育者の援助や役割についても体験的な理解が必要であると考え、授業内において総合的な遊びを体験する学びを取り入れた。

子どもの主体的な遊びでは発達に必要なさまざまな側面が絡み合い、影響し合い、協応し、それらが総合的に子どもの育ちを促している。必ずしもすべての遊びのなかに均等に5領域のねらいや内容が含まれているわけではないが、保育者はそれぞれの活動の特長を生かしながら、領域にも配慮したうえで、子どもに合わせた活動を行っていく。そのとき保育者は子どもの世界に降り立って、子どもとともに遊びを心から楽しむ姿勢をもち、子どもの遊びを充実させることが重要である。しかしそれと同時に、楽しむだけではなく子どもの発達の見通しを捉えたうえで子どもたちの遊びを展開させ、子どもたち自身による遊びを促していく必要がある。本研究の目的は、「保育内容演習—遊びと文化—」における授業実践の中で、「総合的な活動としての遊び」の意味が養成課程学生にどのように理解されているのかを把握し、さらに今後、遊びの体験から学びを促す授業実践を検討することにある。

1. 総合的遊びと保育内容総論

1-1. 研究の背景と目的

保育者養成課程における「保育内容総論」では、保育の「領域」を総合的に捉えて保育の内容や方法を理解することが必要とされている。保育は、子どもたちの遊びと生活を通して実践されるものであることから、遊びを総合的に捉えることもまた重要である。本節では、総合的な遊びを学ぶことが目的である本授業における考察を深めるために、保育内容総論と関連のある先行研究について検討する。

清水(2015)の研究¹⁾では、学生が遊びの実際を通して保育を総合的に理解することを目指した授業実践の一部を示したうえで、保育内容総論の授業展開の考察がされている。佐藤ら

(2016)²⁾は、大学2年生のグループ学習の成果と課題として、学生たちがこどもたちを「夏祭り」に招待するという協同的な実践活動を提示したうえで、学生の学びについての検討を行っている。この他に、保育内容総論の授業をより効果的に実践するための研究が行われている。例えば、徳本(2015)³⁾は、保育内容総論が保育専門科目相互を横断的・総合的に捉え、あらゆる学びが学生において総合化される授業のあり方を検討している。川俣ら(2015)⁴⁾らは、複数の保育者養成課程校で行われている「保育内容総論」を比較検討し、保育内容総論における運営上の課題に関する研究を行っている。以上のように、保育内容総論における授業の実践の現状や課題に関して検討が行われているが、「総合的な遊び」の視点を取り入れた研究例は豊富であるとは言えないのが現状である。そこで本研究では、筆者が行った授業実践を事例に、学生の「総合的な遊び」に関する学びがどのように深められていくのかについて検討する。

1-2. 総合的活動としての保育内容

保育内容とは、「幼稚園や保育所における保育の目標を達成するために展開される生活のすべてであり、望ましい人間形成の媒体となるものであるといえる」とされ、保育の内容は発達側面から5つの領域として示されている。

幼稚園教育要領や保育所保育指針に示されている保育の内容には「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」の5領域がある。そして保育の内容は「ねらい」と「内容」から成り立っている。幼稚園の教育としては「心情・意欲・態度」の基礎を育てることが目指されており、保育所での保育は、養護と教育を一体的に行うことを特性とし、望ましい未来を創り出す力の基礎を培うことが目指されている。これらの目標を達成するために「ねらい」と「内容」があり、その「ねらい」と「内容」は保育の内容を具現化したものである。保育とは養護と教育によって成り立つ営みである。「養護」にかかわる保育内容には、1. 生命の保持、2. 情緒の安定があり、「教育」にかかわる保育内容には「5領域」という考え方がある。それは子どもたちの日々の生活や遊びを通して、保育者が環境における安全面に配慮して子どもの生命をしっかりと守ることである。それと同時に、保育者は子どもの心に確かな安心感をもたらすよう情緒の安定を図りつつ、乳幼児にふさわしい経験が、5領域にわたり偏りなく積み重ねられる援助をすることになる。以上のように幼稚園、保育所において保育者は、子どもたちの発達過程を十分に考慮したうえで保育の目標やねらいを立てていく。それは、今、目の前にいる子どもにはどのような保育内容が必要なのかを考えることでもある。

上記のように、保育内容が展開されるためには「領域」が総合的に組み込まれていることが必要であるのだが、「領域」とは小学校以降の「教科」とは異なり、遊びや生活のなかでまるごとの経験のなかから、子どもの発達にかかわるさまざまな側面を読み取るための視野・観点として相互的・総合的性格を前提としている(井上, 2014)⁵⁾。つまり子どもの主体性と保育者の意図とを活動内容のなかに織り込ませながら、子どもの発達に必要な体験ができるように援助していくことになる。5領域は区別され単独のものとして子どもに経験を促すものではない。どれだけささやかに見受けられる遊びや活動のなかにも、5領域が総合的に織り込まれている。子どもたちにとって遊びは生きるそのもの、生活そのものであり、遊びからすべてのことを体験的に学んでいる。その遊びをいかに展開させるのかが保育の質に直結する。保育者は漠然と遊びを展開させるのではなく、領域という一人ひとりの子どもの育ちをみる視点をもち、子どもの思いや願いを汲み取っていかねばならない。

幼稚園教育要領⁶⁾においては、

幼児の自発的活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習であることを考慮して、遊びを通しての指導を中心として第2章に示すねらい^{註1)}が総合的に達成されるようにすること

と記載されており、さらに「遊びの意義」として以下のように記述されている。

幼児期の生活のほとんどは、遊びによって占められている。この遊びの本質は、人が周囲の事物や他の人たちと思うがままに多様な仕方で応答し合うことに夢中になり、時の経つのも忘れ、そのかわり合いそのものを楽しむことにある。すなわち遊びは遊ぶこと自体が目的であって、人の役に経つ何らかの成果を生み出すことが目的ではない。しかし、幼児の遊びには幼児の成長や発達にとって重要な体験が多く含まれている。

これに関連して、2002年に文部科学省「幼稚園教諭の資質向上について—自ら学ぶ幼稚園教員のために」（報告）の、幼稚園教員に求められる専門性の中に、幼児理解・総合的に指導する力として以下のように記述されている。

幼児は、自発的な活動である遊びを通じて、心身全体を働かせ、様々なことを経験しつつ、理解力、言語表現力、運動能力、思考力、社会性、道徳性などの多様な能力や性質について、相互に関連させながら総合的な発達を遂げるものである。このような幼児の発達段階や発達過程を、その内面から理解し、生活の中で幼児が示す発見の喜びや達成感を共感をもって受け入れる、といった幼児理解が基本として重要である。そして、幼児の総合的な発達を促すため、主体性を引き出しつつ、遊びを通じて総合的に指導する力が、専門として求められており、幼児期の特性に応じて指導する力として重要である。

他方、保育所保育指針⁷⁾における「遊び」の位置づけとしては以下のように記述されている。

子どもが自発的、意欲的に関わられるような環境を構成し、子どもの主体的な活動や子ども相互の関わりを大切にすること。特に、乳幼児期にふさわしい体験が得られるように生活や遊びを通して総合的に保育すること

以上のように、幼稚園教育要領および保育所保育指針においても保育の営みにおける総合的活動としての遊びについての重要性が明確に示されている。保育者は、保育の内容を実践していくなかで、日々の子どもの育ちを援助するための発達の側面から5領域が配慮された総合的遊びを実践していくこととなる。

1-3. 遊びを通した子どもへの総合的な指導・教育

—教育課程・保育過程に位置づけられる遊び—

さきに述べたように、保育における総合的な指導について幼稚園教育要領や保育所保育指針では「遊び」の重要性が強調されている。保育には養護と教育の二つの側面がある。「養護」

には環境における安全面に配慮して子どもの生命をしっかり守り、子どもの心に確かな安心感をもたらすよう情緒の安定を図ることである。一方、「教育」には生活や遊びを通して、乳幼児にふさわしい経験が積み重ねられる援助がなされることである。ふさわしい経験とは、遊びや生活を通して得られるものである。その遊びには「ねらい」があり、ねらいを達成するための活動を内容という。このねらいとは、保育者が遊びを通して、子どもたちに体験して欲しいこと、学んで欲しいことである。すなわち、その活動をすることにより子どもの何が育つか、何を育てたいのかという点である。この乳幼児の教育で重視される5つの項目が「5領域」である。ふさわしい経験では(教育とは)、子どもの心身が健全に発達するよう援助することなのであり、保育のなかでの教育とは、生涯にわたって必要になる生きる力、たくましく未来を生き抜いていく力をさす。

子どもは、遊びの中で思い通りにいかず葛藤経験をすることもあるが、それを乗り越えた時の喜びや達成感、楽しいという感情に結びつく。ひとつの遊びから始まって、さらに子どもはもっと遊びたいと思い、遊びを展開させていく。これは子どもが自分の意思によって自由に判断して行動しようという主体性にかかわる。また喜びや苦しみの感情体験は、遊びにおける他者とのかかわりから学んでいけることでもある。遊びを一人で楽しむ遊びだけではなく、他の子どもたちと一緒に遊ぶ体験をする。遊びの中で子どもは自己表現することと同時に、仲間である他者を尊重すること、受け入れること、ゆるすこと、ゆるずることを学ぶ。子どもたちが熱中して思う存分遊びきるためには、子どもたちが遊びたいと思えるような保育者による意図的な環境設定や準備と工夫が重要である。つまり、子どもたちの主体的な活動を尊重する教育的配慮にあふれることが必要である。遊びは、子どもの保育の教育課程や保育課程のなかにそれぞれの活動が位置づけられているのが重要である。

2. 授業展開の実際－保育内容演習科目「遊びと文化」－

2-1. 総合的な活動としての遊び－交互描画法の実践－

先に述べたように、保育者養成校で学ぶ学生は、子どもの生活を通して養護と教育(5領域)が一体的に展開すること、保育内容の総合的な展開について学ぶことが必要となる。さらにいえば保育内容は領域が相互に行き来しており、遊びの中でさまざまなものや人とのかかわりが生じている。学生自身が遊びの活動を通して、5領域のつながりや保育の展開における保育者の配慮について理解できるようになることが重要である。

筆者が担当する「遊びと文化」の授業の主な目的は、自らの体験的な遊びの学習を通して、子どもの心身の発達に大きな影響を与える遊びの本質について理解することにある。その結果、授業において学んだ遊びが、学生にとって子どもの個性や内面理解の一助になり、保育・幼児教育の現場で活かせることを目指した。授業の中では、学生がさまざまな遊びを体験し、振り返り、考察することを通して「遊び」を知り、子どもの育ちや保育者としての子どもとのかかわりの持ち方を具体的に感じ取る学びを目標とした。遊びを実践する前には5領域のつながりに意識を向けられるよう教示しながら進めた。

本論では、授業の中で実践した遊びのひとつとして「交互描画活動」をとりあげる。交互描画活動は、できあがった絵を見ることで子どもの内面における理解の一助となるという意味のほかに、5領域の要素が絡み合っているという点において、本授業において「総合的な遊び」として取り上げるのに適当であると考えている。

2-2. 交互描画活動

授業内に実践した二者が交互に絵を描くという交互描画活動は、心理療法の分野が出発点といえる。心理療分野では、「なぐり描き法（スクリブル法、スクイグル法、MSSM法など）」と呼ばれており、遊戯療法や芸術療法のひとつと考えられることが多い⁸⁾。「なぐり描き」は、芸術作品としての理解ではなく、遊びの要素がたいへん濃い活動である。以下では、交互描画活動の歴史の経緯やその種類について述べる。

スクリブルscribble法は、ナウンバーグNaumburg, M.が開発した技法で、サインペン（彩色した後で描線が隠れないようにするにはサインペンがよい）で、画用紙になぐり描きをした後、一筆描きの描き手に、何かみえてこないか、なにがみえるかなどと尋ね、描線に投影させて、みえたものを完成してもらう方法である。途中で絵が変わることもかまわない。スクイグルsquiggle法は、ウィニコットWinnicott, D.W.が開発した技法で、上記の方法をクライアントとセラピスト（患者と治療者）が交代で投影しながら実施する。つまりクライアントが描いたなぐり描きにセラピストが投影し、治療者が描いた描線にクライアントが投影するものである。MSSM法（交互スクリブル物語統合法）mutual scribble story makingは、山中康裕が開発した技法で、1枚の用紙を6～8コマにサインペンで区切ってもらい、各コマに交互になぐり描きをし、投影する。そのあとで、すべての絵を使ってお話をつくってもらう方法である。山中によれば、これは投影を引き戻し意識の糸でつなぐことを意図したものであり、子どもの治療に向いているという。

心理療法の場面では、活動プロセスが重要視されることと同時に、創られた作品から心の内面を理解する、推し量る、解釈するという要素が含まれる。しかし保育の場面ではそのような内面理解の一助とは異なる側面において、大切に取り扱われるべく要素が二点あるのではないかと考える。一点目は二者関係の確立と充実、さらに関係性の広がりやを学んでいく点である。二点目は5領域が絡み合いながら、子どもの心身の発達の一助となるという点である。筆者は授業において、本活動では絵の得手不得手、上手かそうでないかという基準はいっさい関係がないこと、自分の思うままに表現することが重要である点などを学生に説明した。

3. 方法

科目名：「保育内容演習 遊びと文化」2015年度前期・後期（「交互描画活動」は全15回授業のうちの1回実施）、受講者は児童教育学科幼児保育学専攻3年生、振り返りシート回答者数100名である。

授業では、交互描画、すなわちスクイグルについての概略や方法を学生に提示し、実践のうち各ペアができあがった作品の発表を行った。そして授業の最後に振り返りシートへの記入を課題とした。振り返りシートでは、一筆描きをする者と色づけする者との役割は異なるものと考え、①描いているときの感想（一筆描き・描き手）、②色づけているときの感想（彩色する・一筆描きの受け手）、③自由な感想を記述することを課題とした。なお、本授業を通して学生には、遊びの活動には5領域の要素が常に絡み合っており、子どもの発達を考え援助することと常に連動していることを伝えてきた。ただし、学生の現時点における認識を確認するため、振り返りシートでは、あえて交互描画活動と5領域の関連性について考慮して記述せねばならない質問は設定しなかった。以下に、交互描画法の方法を示す（図）。

【準備するもの】

画用紙 (八つぎり、コピー用紙でもなんでもよい)、黒マジック (サインペン)、色マジック、クレヨン、クーピー、色鉛筆など

【交互描画の実践】

- ① 画用紙の各辺から1cmあたりのところに黒マジックで枠作りをする。
- ② 黒マジックで描いた枠の中を6分割する。(図1)

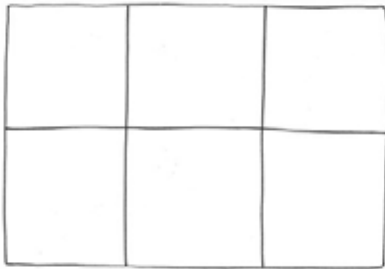


図1

- ③ 描く順番を決める。
- ④ はじめに描く人 (描き手) がどこでも好きな枠に一筆描きをする。(図2)

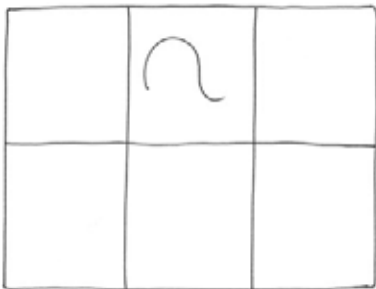


図2

- ⑤ もうひとりができあがった自由な線を見てイメージを膨らませ、なにかの絵に仕上げる (受け手)。(図3)

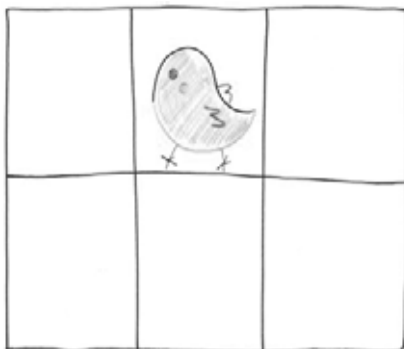


図3

- ⑥ 次に⑤で絵に仕上げた方が、空いている好きな枠に一筆描きする（図4）。これを6コマ埋まるまで繰り返す（図5、図6）。このとき、無理やり描かせようとしないこと、互いに安心できる雰囲気作りが重要であること、あたたかく見守り相手が描いてくれることをじっくり待つ姿勢が重要である点として説明した。

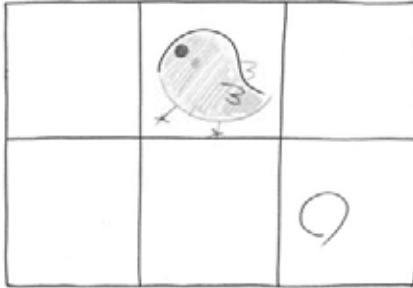


図4

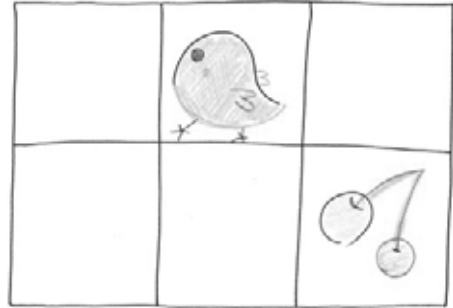


図5

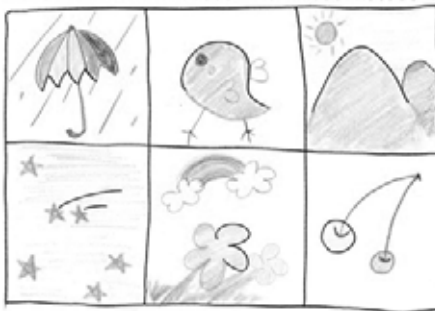


図6

- ⑦ できあがった絵を使い物語を作る。このとき、互いに描いた線や絵にたいして勝手な解釈をしない、できあがった作品について無理やり話させようとしない、必ずしも物語を作らなくてもよいが、できあがった絵について感想などを出し合ってみることは大切である点をポイントとして説明した。

4. 結果および考察－保育内容における5領域と交互描画の関連－

次に、交互描画について、および日々の保育を展開し、保育内容を実践するための5領域の理解について、酒井・守編（2014）がまとめている⁹⁾内容を参考に、保育内容における5領域を示したうえで、学生の振り返りコメントを提示しながら交互描画と5領域の関連性について検討する。

（1）健康と保育内容

健康とは、単に病気ではなく元気であるという意味だけではなく、自然や社会の中で安定した情緒で生活を送ることや、心身ともに調和のとれた状態で環境や人にかかわりをもつことができることである。保育者は子どもの気持ちに寄り添い、共感しながら子どもの興味関心を捉えて、子どもが主体的に環境にかかわることを援助していく。

交互描画における健康の領域としては、なめらかな紙の感覚、ぬくもりのあるクレパスの感

覚、匂いなど五感を活性化させることや、自分の意思にしたがって自由に手指を動かすという運動機能との関連が考えられる。以上の領域「健康」に関連した学生の振り返りコメントは見られなかった。ただ、後に述べる他の領域に関わる学生の気づきやコメントからは心の健康の意味においての関連をみいだすことができる。

(2) 人間関係と保育内容

子どもが人とかかわるための力を形成するためには「自分が保護者や友達に温かく見守られている」という安定した生活が土台となる。乳幼児の発達過程においては、周囲の人との温かく重要な応答が必須であり、そのようにして子どもは、他者を信頼し、自分自身を信じる気持ちを育んでいく。また、子どもは、養育者や保護者によって見守れた世界から世界をひろげ、さまざまな人と出会っていく。つまり子どもは、周囲の人とのかかわりを通して、さまざまに複雑な感情を体験し、心をたくましくし、自己を表現することと抑制することを学んでいくのだが、そのとき子どもが安心して甘えられ、信頼できる保育者の存在が重要となる。ゆえに、保育者は、子どもたちの人間関係づくり、人間関係のひろがりをもどのように援助していくのかについて考えていく必要がある。

交互描画に関連する人間関係の領域としては、ペアになって活動を展開させるために自分の思いを表現することと同時に他者の表現の受け止めるという対等な二者関係を築く点を指摘することができる。すなわち、交互描画において、相手や自分の気持ちを想像し、二者関係を維持する能力を育むことができるという点が、領域「人間関係」と深いかかわりをもつと考えられる。

〈学生の振り返りコメントの例〉

相手がどのような絵にしてくれるのか楽しみ、相手が絵にしてくれたときうれしかった、楽しかった、相手が描きやすい線を描こうと思った、連想しにくくして楽しんでもらおうと思った、自分が絵にしているとき相手が認めてくれ、共感してくれているように感じてうれしかった相手のことを思って素敵な絵にしたいと思った、一生懸命絵にしようと思った

以上のような学生のコメントの内容について整理を進めると、交互描画における二者の役割は次のように分類することができよう。第一に、描き手、すなわち一筆でなぐり描きの担い手、第二に、受け手、すなわち絵にする、色づけの担い手である。この二者の立場に基づいて、学生の振り返り記述の内容から、湧き起こった感情や気づきについて、より詳細に分類、考察することは今後の課題としたい。

(3) 環境と保育内容

子どもは周囲の環境に対して好奇心や探究心をもって主体的にかかわることにより成長する。子どもの主体性や能動性を大切にした保育の考え方が「環境を通して行う保育」であり、遊びを通して総合的に保育するという視点と重なる。環境には、身近な自然とのかかわり、動植物とのかかわりをはじめ、さまざまなものとのかかわり (物的環境)、さまざまな人とのかかわり (人的環境) が含まれる。子どもを取り巻くすべてのもの、事象が環境であり、保育者は子ども一人ひとりを理解したうえで、子どもの興味・関心をしっかり把握して、ねらいをもって環境を構成する必要がある。

描かれる作品にはさまざまな事象が表現される点で、交互描画と環境の領域は関連する。子どもは、自然、動物、人、ものなど子どもを取り巻く環境について、子どもが自分で理解していること、認識していることを絵に表すことができる。絵になっていくことでさらに、さまざまな事象や事柄への理解を深め、新たな理解につながっていく。以上の記述に関連した学生の振り返りコメントは見られなかった。しかし、「領域」人間関係における学生のコメントからは「環境としての人、大人（保育者）の重要性」に関する視点をみいだすことができる。

（４）言葉と保育内容

子どもは、言葉の意味理解、発音、語彙、使用法などを技術的に習得していくわけではない。子どもが言葉を習得するには、自分の気持ちや思いを言葉にしてみたい、言葉を使って誰かとかかわりたいというような状態へと導くことが大切である。つまり、保育者の視点からすれば、他者との安定したかかわりのなかで、子どもが安心して言葉を発して試みることのできる環境を整えることが重要である。

領域「言葉」と交互描画の関連は、活動しているときに漏れる言葉、ペアとの会話に見出すことができる。また、作品ができあがったあとに、ペアと感想を述べ合う際には互いの感情や気持ち、感覚や考えについて言葉によって表現する機会がうまれる。自分の気持ちを言葉という方法を用いて表現することの喜び、言葉で気持ちを通い合わせることの喜び、相互に伝え合う喜びや楽しさを味わうことができる。さらに、発声する言葉だけでなく、物語にするときには考えたことや想像したことを「書く」ことによって表現する言葉を使うことになる。さらに言えば、描き手も受け手も言葉をたよらず、自分の感情や相手の感情を見つめていく機会となり、自分の感情に沿った言葉の表現を生み出す契機となる。

〈学生の振り返りコメントの例〉

二人で話をしながら進めるのが楽しかった、何も考えていない絵だったのに話をしていくうちにストーリーができて不思議だった、二人でいろいろ話すとイメージが膨らんで楽しかった、言葉にするのは難しかったが楽しかった、ストーリーをつくることで統一感を感じた、しっくりした

（５）表現と保育内容

保育内容における「表現」は、それが得意であるか苦手であるかを問い、評価するものではないという視点が重要である。また、子どもにとっても上手にできたか、立派な作品や演奏に仕上がったかなどの結果を重視することでもない。その子らしく思い切り表現ができること、また表現する過程を重視するのである。その結果、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにすることをねらいとしている。

保育者自身も表現することや子どもたちと表現活動していくことを心から楽しみ、子どもの目線に降り立って子どもの表現過程を見守ることが重要であると考えられる。表現は他の領域とも密接に絡み合いながら展開される。表現する意欲、子どもの気持ちに気づき、受け止め、考え、実践することを保育者は意識していく必要がある。目の目にいる子どもは一人ひとり個性をもっており、ひとりとして同じ子どもはいないのである。また同時に、集団のなかのひとりではなく集団のためのひとりという視点を忘れず、常に課題や問題意識をもって日々の保育を考えていく必要がある。これは保育者自身の主体性にかかわり、保育者としての専門性を

高めていくことにもつながる。

以下の学生による振り返りコメントの例からも明らかのように、交互描画と領域表現の関連は、言葉に表せる内容だけでなく、表せない気持ちや自分の大切な心の世界を自然に、自由にイメージを膨らませることができる点、さらにそれらを自ら「描く」という方法によって表現することができる点にみいだせる。

〈学生の振り返りコメントの例〉

予想外の絵になっておもしろかった、相手の発想力に驚いた、相手の受け止め方の違いが楽しかった、子どもになったような気持ちでやりたいようにやった、自由に描けることができ楽しかった、うれしかった、絵がひらめいたときうれしかった、悩んだ、難しかったが楽しかった、イメージが膨らんだ、想像力が鍛えられた、相手の線に自分が想像を膨らませたことが楽しかった、新鮮、ワクワク

(6) その他—保育内容5領域以外の振り返りより—

学生の振り返りには、保育者として交互描画活動をどのように活かせるかにかかわる内容も含まれた。以下に、学生による振り返りコメントの例を示す。

〈学生の振り返りコメントの例〉

子どもの達成感・想像力・創造力・発想力・意欲・思考力を育むことができる、子どもの表現力を伸ばせる、子どもの個性が生かせる、子どもの自由を大事にできる、子どもたち同士で楽しめる・協力し合える・コミュニケーションを図ることができる、子どもと保育者の関係づくりに活かせる、子どもに安心感を与えることができる、子どもの不安や緊張感を和らげる、予測できないものができあがる驚きや感動を体験してもらえる、会話をする楽しさを感じてもらえる、子どもは悩みやストレスを吐き出すことができ、それは保育者にとって子どもへの気づきにつながる

学生のコメントのなかに、「相手の気持ちを考えたり、相手の気持ちに気づいたり、自分の気持ちを伝えるという力を養える」「自分の思いを伝え合い、お互いの意見も尊重できる力を身につけることができる」があった。この内容は、領域「人間関係」に関わる内容である。学生は自分自身が体験した内容（人間関係）を、子どもの発達支援にどう活かせるかという視点に置き換え、気づきを深めているといえる。さらに、「保護者と子どもに活動してもらい、親子の間で会話を促すきっかけとなる」という振り返りを記述した学生もいる。つまり学生は、保育者と子ども、子ども同士の関係性についてだけでなく、保護者と子どもの関係形成にも活かせる側面についての気づきも得ているのである。

さて以上のように、本論では「保育内容における5領域と交互描画の関連」をみてきたが、学生の振り返りは、各領域の内容が独立したものではなく、どの領域の内容にも重なる部分が見出せることがわかる。このことから、5領域が単体の内容として自立しているのではなく、いかに重なり合いながら互いの領域の特性を支えているかを確認することができる。

5. まとめと今後の課題

本論では、交互描画に「総合的な遊び」の契機が織り交ぜられていることを示したうえで、授業を通じて学生が「総合的な遊び」に関する学びを深めていくことが可能であるか否かについて検討してきた。

学生は「保育内容演習－遊びと文化－」の授業における交互描画という総合的な遊びの体験を通して、人間関係および二者関係の確立と充実、さらには関係性の広がりや学びの点、表現をすること・表現を受けとめることの重要性については理解を深めることができたのではないかと見える。学生は、「イメージする力」・「柔軟性」・「発想力」といった、保育者として子どもの世界に降り立てる専門性や、相手の気持ちを汲み取りながら自己表現をする専門性、相手のために自己表現をすることを通して二者関係を育てていくという専門性について着目していたのだと考えられる。また学生は、新たに何かを見つけ出す、見出すことが創造的であるという点について、体験を通して学びに結びつけたと考えられる。

しかし、どのような遊びにもその5領域が総合的に織り交ぜられているという点、子どもの心身の発達には5領域が絡み合っている点について注目している学生は少なかったという課題が残った。今後は、授業を通して、遊び活動における二者関係の確立と充実に加えて、子どもと楽しめる自由な感性と同時に、総合的な遊びを活用しながら子どもの発達に見通しをつけながらその援助を行っていくという認識を促すことが必要である。つまり、遊びの実践を通して、総合的に子どもの発達を促していく力を体験的な学びのなかで身につけることができる授業展開の実践が今後の課題となる。

引用文献

- 1) 清水桂子 (2015) 『保育者養成における遊びの実際から理解へ導く「保育内容総論」の授業展開と一考察』北翔大学短期大学部研究紀要 第53号
- 2) 佐藤暁子・八代陽子・山本双葉・我妻瑠美 (2016) 『「保育内容総論」における大学2年生のグループ学習の成果と課題～グループで力を合わせて、子どもたちを「夏祭り」に招待しよう！～』東京家政大学研究紀要 第56集 (1) pp.9～19
- 3) 徳本達夫 (2013) 「保育内容総論授業の現状と課題」人間福祉研究 第15号
- 4) 川俣沙織、川俣美砂子、永渕美香子、圓入智仁、増田隆、那須信樹 (2015) 『「保育内容総論」運営上の課題に関する研究』中村学園大学・中村学園大学短期大学部 研究紀要 第47号
- 5) 井上孝之、奥山優佳、山崎敦子編 (2014) 『子どもと共に学びあう 演習・保育内容総論』みらいp.25
- 6) 文部科学省編 (2008) 『幼稚園教育要領解説』フレーベル館
- 7) 厚生労働省編 (2008) 『保育所保育指針解説書』フレーベル館
- 8) 氏原寛ほか共編 (2004) 『心理臨床大辞典改訂版』培風館 p.393

参考文献

- 9) 酒井幸子・守巧編 (2014) 『演習 保育内容総論 あなたならどうしますか』、萌文書林第4章

註1 幼稚園修了までに育つことが期待される生きる力の基礎となる心情、意欲、態度などであり、内容は、ねらいを達成するために指導する事項である。

