

保育者としての実践力を高めるための授業を考える —保育内容「健康」の視点から—

古埜 弘子
KOYANO Hiroko

キーワード：幼児教育、保育内容、健康

1. はじめに

これからの時代の幼稚園教諭に求められる資質能力について、中教審答申(平成27年12月)¹⁾では、(1)幼稚園教諭として不易とされる資質能力、(2)新たな課題に対応できる力、(3)組織的・協働的に諸問題を解決する力の3つの視点から述べられている。本論では、その中の(1)に関連して、5領域で示されている教育内容に関する専門知識を備えるとともに、幼児を理解する力や指導計画を構想し実践していく力、様々な教材を必要に応じて工夫する力を高めることについて考えていきたい。ここでは、領域「健康」に視点をおいて保育者としての実践力を高めるための授業の在り方を探っていくことにした。

河邊ら(2015)²⁾は、『鬼遊びやゲーム遊びなど、物を媒介としない遊びの場合、遊びを生み出すきっかけはそれを伝承する「人」になります。実際に楽しそうに体を動かして遊んでいる仲間や保育者の動きがモデルとなって、子どもの意欲を触発して動きを引き出します。保育者の魅力的な動きは、子どもを動機づけるのに極めて重要です。戸外で子どもと楽しそうに鬼遊びをしたりボールを追いかけたりする担任の学級の子どもは、積極的に戸外で体を使って遊びます。保育者の動きが魅力的に映り、子どもを動機づけるのです。ところが現在、保育者自身の遊び体験が少なくなっていることが問題になっています。遊びのレパートリーが少なく、子どもの実態に即して遊びや活動を提案することができません。また、子どもと楽しさを分かち合うことが苦手で、何か新しい遊びを提案したとしても、子どもが感じる面白さに共感することができず、「一方的な指導」になってしまう傾向がみられます。』と述べている。本学の学生に保育所や幼稚園での実習に向けての思いを尋ねると、一人で担任することに不安がある、自信がないという反応が返ってくることが多い。また、卒業して保育者になると、学級経営を考え幼児の姿を捉えたふさわしい保育を展開していくことが求められるが、小学校以上の教育のように教科書があるわけではなく各園の教育課程に基づいた指導計画を作成して教育を行う必要がある。その際、幼児の発達の実情に照らし合わせながら、一人一人の幼児が生活を通して必要な経験が得られるような具体的な計画を作成し、適切な指導が行われるような実践力が求められている。

養成課程では、今どのような力を培っておくことが必要であるのか、学生が保育に対しての自信をつけていくためにはどのように授業内容を改善していけばよいのかを探っていくことが求められている。ここでは、保育内容「健康」の授業内容の中から特に「体を動かして楽しめる遊び」に視点をおいて探っていくことにした。

2. 保育現場での幼児の実情と保育者の役割

保育実践の中では、まず担当する幼児の実情を把握することが何よりも第一である。幼児は、身の回りの様々な事象に対して自分なりに興味や関心をもったり、自分から進んで関わっていかうとする。しかし、幼稚園現場で在職中に取り組んだ実践研究では、最近の幼児の傾向として、未経験の事柄や自分にはできそうにないと感じたことに対しては、最初から関わることを避けてしまったり、少し関わっただけですぐに諦めてしまう姿が見られた。このような傾向にある幼児の姿に対して、保育者の

果たす役割は大変重要である。「幼稚園教育要領」³⁾「幼稚園教育要領解説」⁴⁾の領域「健康」の内容の取扱いでは、『心と体の健康は、相互に密接な関連があるものであることを踏まえ、幼児が教師や他の幼児との温かい触れ合いの中で自己の存在感や充実感を味わうことなどを基盤として、しなやかな心と体の発達を促すこと。特に、十分に体を動かす気持ちよさを体験し、自ら体を動かそうとする意欲が育つようにすること。』と示されている。前述の実践研究からは、次のようなことが分かった。幼児が体を動かす気持ちよさや楽しさを体験し、もっとしたいと進んで取り組むようになるためには、幼児の姿を把握し、一人一人の内面を汲み取ることに努め、それに応じて保育者が積極的に参加したり誘いかけをして援助していくことが大切であった。幼児が自分でやってみて初めて楽しさが分かったという事例もあった。また、初めは消極的な姿勢を見せていた幼児が諦めずに挑戦しようとしたり、もう少しがんばってみようとするようになるには、保育者も幼児と一緒に挑戦したり遊びを楽しんだりしながら、幼児と体験を共有していくことが大きな要因であることも分かった。その他にも友達関係に着目しその関係性を活かしていくことや、保護者の意識を変容することも有効であった。何よりも、教師との信頼関係が基盤になることと、幼児の様子を表面的にだけ捉えずにその要因や背景を探るなどの保育者の役割は重要で、幼児が「楽しい」、「おもしろい」と感じる心の動きが大切であり、意欲や達成感を味わうことや次へのチャレンジにつながっていくことが分かった。

領域「健康」で目指す『健康な心と体を育て、自ら健康で安全な生活をつくり出す力を養う』ことや、「幼児期運動指針」⁵⁾に示されている『運動習慣の基盤づくりを通して、幼児期に必要な多様な動きの獲得や体力・運動能力の基礎を培うとともに、様々な活動への意欲や社会性、創造性を育む』『幼児にとっての運動は、楽しく体を動かす遊びを中心に行うことが大切』ということからも、保育所や幼稚園等の役割は大きい。保育者を目指す学生には、幼児の好奇心を刺激し「おもしろそう」「やってみよう」と思わず関わっていきけるような人的・物的な環境構成ができる力、幼児自身が体を動かして遊ぶことの楽しさを感じ、もっとしたいと目的をもって繰り返し楽しんだり、試行錯誤しながら挑戦するようになるための援助ができる力を備えてほしいと考える。そのような実践力を身に付けていくために「遊びのレパトリーを増やすことについて」と「実践力を高める模擬保育について」の二つの視点から考えていきたい。

3. 遊びのレパトリーを増やすことについて

保育内容「健康」の授業では、「幼稚園教育要領」「保育所保育指針」「幼保連携型認定こども園教育・保育要領」における領域「健康」についての理論を中心にしながらそれに伴う実技も取り入れている。体を動かして取り組む遊びの実技では特に、①2人以上の集団で遊ぶこと、②物がなくても遊べること、③まり・縄など身近にある物を使えることなど、「さんま」と一般的によく言われている「仲間」「空間」「時間」があれば心躍らせて没頭できる遊びを学んでおいてほしいと考えている。しかし、ただ単に遊びを知っている、遊び方が分かるだけでは幼児にとっての動機づけにはならないし、方向を見失うと逆効果にもなってしまう可能性がある。そこで、年齢や発達などを考慮した保育者の目の前にいる幼児の姿にふさわしい環境構成や援助ができる力も同時に身に付けていくことが求められるので、そのような力が身に付く実技を学ぶことが重要であると考え。

(1) 内容

実技の時間では、遊びのレパトリーを増やすことで学生の不安を軽減していきたいと考えたが、それは前述したようにただ単に遊びを知る、遊び方を知ることだけではないと考える。それだけでは、河邊ら²⁾が述べている『保育者の魅力的な動き』には結びついていかないのではないかとと思う。勿論「遊びを多く知っている」ことは大事である。2015年に学生71名から回収したアンケートでは「自分が経験して知っているリズム遊びや体操」を問うと、33%と1番多く回答された遊びは、大学での授業で学んだものであり、23%と2番目に多いのはラジオ体操であった。また、同じく2015年に実施した「子どもが興味や関心をもち、喜んで楽しく取り組める鬼遊び」のアンケートでは色鬼が46%と一番多く、順に氷鬼(29%)、増やし鬼(23%)であった。もう少しは様々な遊びが出てくる

と予想していたが、幅広いレパートリーというよりも限られている内容であることが分かった。そこで、授業では遊びの重要性や果たす役割等についての理論を理解できることと同時に、自分で動いてみて楽しさが実感できたり、実践でのポイントを学ぶことができたりすることに重点をおいて進めた。例えば、「鬼遊び」と言ってもいろいろな展開の仕方があることを知り、発達や経験などに応じて指導を工夫できる力を身に付ける必要がある。「鬼遊び」の多種多様な遊び方や展開の工夫をすることができ、担当する幼児の実情にぴったりマッチする遊びを指導できることを目指している。そのためには、いろいろなバリエーションについて学んでおくことが必要である。

鬼遊びでは、「鬼から逃げる」「鬼が追いかけて当てる」ということを中心にして、

- ・鬼の人数は？ … 一人で、複数人で、2チームに分かれて
- ・鬼に当てられたら？ … 鬼役を交替する、鬼の仲間になる、決められた場所に移動し仲間を応援する
- ・行動範囲は？…逃げるスペース、陣地の確保、遊びを開始する位置
- ・始まりと終わりのタイミングは？ … 声掛け、合図
- ・活動名は？… 鬼という呼称ではなく、幼児の興味や関心にふさわしいストーリーや役名の工夫など、いろいろな角度から幼児が楽しんで取り組める要因を探り、実践に活かしていけるようにした。

(2) 学びの変容について

授業後に提出するシャトルカードに書かれた内容から□□□□内に示すような学びが見られた。

- ① 実際に体験することで楽しさを実感するとともに、その要因や教師の援助についての学びが見られる。

- ・鬼遊びで疲れたけれど楽しかった。
- ・この歳になってもこんなに楽しめるのだと思った。
- ・伝承遊びは大人でも盛り上がっていたので、子どもだときっと大喜びするのだろうと思った。
- ・体を動かしながら楽しく活動できて自分も楽しまない子どもも楽しめないというのがよく分かった。
- ・やったことのないものばかりだったので勉強になった。
- ・私でも難しいステップがあり、やってみないと分からないと思った。
- ・子どもにも昔ながらの遊びの楽しさを伝えたいと思った。
- ・歌やリズムに合わせてする楽しさがある。
- ・負けても次がある楽しさが良かった。
- ・同じチームの人と協力してできるのが良かった。

- ② ゴム毬、縄など一つの物であっても扱い方の工夫次第でいろいろな遊び方ができることや、物より人とのコミュニケーションも楽しめることにも気づきが見られた。

- ・縄跳び一つだけでもいろいろな遊び方を知った。
- ・物がなくても人がいればできる。
- ・集団遊びは仲の良い友達だけでなく、初めて会った人とも楽しめる。

- ③ 発達や年齢を考えてする大切さや、展開を工夫する大切さを確認できた。

- ・ただ楽しいだけではなく、子どもの発達や成長を考えてしなくてはならないことを学んだ。
- ・子どもの成長に応じて難易度を変えるなど工夫が必要だと思った。
- ・配慮することがたくさんあって大変だと思った。
- ・子どもの発達に合わせた遊びを考えられるようになりたいと思った。

④ その他に、実技に取り組む中で自分自身の体力について反省する内容も見られた。

(3) 考察

学生同士と一緒に実際に動いてみることで、理論で学んだことを実感することができ、幼児にはどう指導していけばよいのかと発達や幼児の思いを理解して考えてみようとするのできるのではないか。まずは楽しさの実感から意識を向上させ、幼児の実情に応じた指導を計画し実践できるように意味での「遊びのレパトリー」を増やしていくことが大切ではないかと考える。

4. 実践力を高める模擬保育の在り方について

(1) 模擬保育の進め方について

模擬保育をする際には、「教師」「幼児」の役になり実施するが、特に初めての模擬保育であると学生同士では恥ずかしいとか照れくさい等の思いが大きく、やや尻込みする傾向にある。中には、自分から教師役を申し出る学生もいるが、多くの学生が難しいとか不安であるなどの自信がない様子を見せるのも当然のことと思われる。そこで、模擬保育を通して学生一人一人が少しでも保育することへの安心感や自信がもてるようになるには模擬保育にどう取り組めばよいかを探るために、次の3点からの取り組みを試みた。

- ① 模擬保育をするという話し合いの中では、「教師役」になったら大変であるが、「幼児役」なら参加していればよいというような受け身の捉え方をしがちであることが分かった。そこで、幼児役の学生には、学生の意識のまま参加するのではなく、対象年齢の幼児になりきって幼児の反応や動きや言葉などを推察したり、お互いに意見を交換し合ったりして幼児になりきった言動について考えることに重点をおいた。
- ② 友達がする模擬保育を観て学ぶという観点から、「教師」「幼児」の役以外の「観察」という立場も設け、3つの役の立場をそれぞれに体験し、観て学びを深めることができる力も養うことが必要であると考えた。
- ③ 模擬保育の評価については、自分なりの評価を持ち寄り3～5人のグループで良かった点と改善点について意見を出し合って協議するように進めた。その際、改善点については指摘だけではなくどのように改善したらよいかという提案ができることを目指した。

(2) 模擬保育の事例

本学の「保育指導案作成の手引き」⁶⁾から、3歳児の鬼遊び「おおかみとこやぎ」を共通の指導案とし、2グループ(各20名程度)に分かれて模擬保育を実施する。ひとつのグループは「教師役」「幼児役」を決めて実技をし、もう一方のグループは「観察役」となって実技内容の分析をすることにし、2回目はグループの役割を交替して行った。模擬保育後の協議では、以下に示すような内容が話し合われた。

① 良い点

- ・笑顔が良かった。先生が明るくて元気だった。
- ・子どもたちが取り組みやすい雰囲気をつくっていた。
- ・先生役が楽しそうにしていたのが子どもに伝わっていた。
- ・先生の声に抑揚があって聞き取りやすかった。ゆっくり話していて分かりやすかった。
- ・言葉の選び方が良かった。
- ・言葉だけの説明ではなく、歌に合わせた身振り手振りが大きく分かりやすかった。
- ・保育者がしてみせることによって分かりやすい説明となっていた。
- ・遊びの導入として絵本「おおかみとこやぎ」を読んだことで遊びにスムーズに入れていた。
- ・歌を取り入れており、何回か歌ってから始めたのが良かった。
- ・おおかみ役が増えた時に、おおかみ役の位置を変える配慮があった。
- ・途中で振付を付け足したのが楽しさを増した。
- ・泣いてしまった子どもに寄り添って声を掛けているのが良かった。

- ・最後のほめ方が具体的で良かった。最後に役割ごとにほめていて良かった。

②改善点（・）と提案（＊）

- ・ルールがよく伝わっていなかった。
 - ＊ルールをもう少し分かりやすく変えるのはどうか。
- ・ルールの説明が言葉だけでは、3歳児にはちょっと難しいようだ。
 - ＊歌を繰り返し歌ってみるなどの工夫をしたらもっとおもしろくなるのではないか。
- ・逃げる範囲が分かりにくく、人数に対して逃げる範囲が広過ぎた。
 - ＊コーンを置いたり、ラインを引いたりして逃げる範囲を決めておくのがよいのではないか。
 - ＊どの段階で終わるのか見通しがもてないので、終わり方を決めた方がよいのではないか。
- ・どう逃げるのかが分かりにくく、逃げる方向へのとまどいや混乱があった。
 - ＊逃げる幼児の動線に見通しをもつことが必要である。
 - ＊一方向に決めてもよいし、三角形の形に沿って順に逃げていくようにするのもよいのではないか。
- ・こやぎの家の位置が端過ぎて逃げにくそうであった。
 - ＊こやぎの家の場所を決める時、逃げる方向を見通しておかないと逃げる楽しさやスリル感が味わえないのではないか。
- ・鬼に当てられたらどうするのかを分かりやすくした方が良かった。3歳児には難しかった。
 - ＊鬼に当てられたら座るということにすれば視覚的に分かりやすくなるのではないか。
- ・こやぎの人数が多く、なかなかつかまらない様子が見られた。
 - ＊幼児の反応に応じて、おおかみ役をもう少し多くしてみるなどの対応が必要ではないか。

(3) 考察

保育者の表情や説明の仕方、導入での絵本・歌・振付・ルールなどの工夫と活用、幼児の動きに応じた対応の仕方などについて多様な意見や提案が出され、保育計画立案・実践・振り返りを学生同士で協議し合うことが効果的であった。授業後のシャトルカードでの振り返りからは、次のような学びが見られた。

- ・同じ指導案を基にしてもグループごとに少しずつ違いがあって楽しかった。
- ・他のグループの模擬保育を観ることでこんなやり方もあるということがたくさん吸収することができた。
- ・実際にしてみることで考えていたこととは異なり難しさを改めて感じた。
- ・頭の中で考えているのと実際にやるのでは全く違うなと思った。
- ・思った通りにいかないことや疑問点がたくさん出てきた。実際の保育ではもっと出てくると思った。
- ・模擬保育をしてみることで良かった所や改善点が具体的に分かった。
- ・トラブルが起きた場合にどういう対処が必要かを考えないといけないと感じた。

など、学生にとって幼児の姿をイメージしながら模擬保育をして実際に動いてみることは、楽しさを感じながらも難しいことであると痛感した。また、「子ども役をしたが難しかった」「子どもの役になりきれなかった」「子どもの役になりきった言動が必要である」という幼児の立場になって考えることがまだまだ難しい段階であると考えられる内容もあった。

5. 今後の課題

模擬保育をする際、グループごとの話し合いの時間を確保し、学生同士の意見交換を綿密にすることや、1回だけで終わらず、協議した改善案を基に再確認の模擬保育をするなど、1つの題材をより深く追求していくことが模擬保育の質を向上させることにつながるのではないかと考えられ、今後の課題である。また、模擬保育で幼児の役になりきるためには、理論での学びと模擬保育での実践が結びつくように幼児の発達についての理解をより一層深めていくことも課題である。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省『中央教育審議会答申』2015年
- 2) 河邊貴子・柴崎正行・杉原隆『最新保育講座7 保育内容「健康」』ミネルヴァ書房、2015年
- 3) 文部科学省『幼稚園教育要領』フレーベル館、2017年
- 4) 文部科学省『幼稚園教育要領解説』フレーベル館 2008年
- 5) 文部科学省『幼児期運動指針』2012年
- 6) 『保育指導案作成の手引』くらしき作陽大学子ども教育学部子ども教育学科、作陽音楽短期大学音楽学科幼児教育専攻 2015年