

科目「保育内容総論」の取り組みについての一考察

－遊びの実践を通して－

本 村 弥 寿 子

A study on approach to the general contents of child-hood care and education

A case of play practice

Yasuko MOTOMURA

キーワード：保育内容総論 保育の内容 遊びの実践 学生の学び

1. はじめに

本稿は、保育者養成の初期段階において、学生に「保育内容」の意味を理解させるための、科目「保育内容総論」の中での試みについて述べたものである。

保育内容とは、『保育用語辞典』によると、「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保育の全てであり、望ましい人間形成の媒体となるものといえる」とある。つまり、保育内容とは、園生活全体である。よって保育内容総論では、園生活全体を視野に入れて総合的に保育（指導）するという教育の考え方や指導計画の考え方を学生が学べるようにしている。

しかし、小学校以降、学習内容がきちんと示されている教科教育を受けてきた学生にとって、“園生活全体が保育内容”ということは今一つ把握しにくいようだ。学生たちに幼稚園や保育所に通っているころの記憶を想起させて、自分が保育者であればどのような指導をするか尋ねてみた。すると、たとえば製作場面で、先生から示された見本通りにうまく製作できるよう、はさみや糊の使い方を教え、丁寧に作っているかを見ていくという答えが返ってきた。確かにそれも保育内容であるが、それ以外のこと、たとえば、製作に必要な材料や用具を子ども自身がいかにか準備するか、先生の話聞く際の態度はどうあるべきか、製作中困

難なことが生じた場合どのように解決していくか、仕上げた作品をどのように扱うのか、使用した用具類をどのように始末するのか、友達作品に対してどのように関わるか等も保育内容である。

1年次前期に開講される保育内容総論において、保育内容とは何かを把握することが、その後の様々な授業内容を理解するうえで重要になると考える。そこで、今年度試みた内容について振り返りを行い、今後の授業に生かしていきたい。

2. 科目「保育内容総論」について

2-1 授業の概要

科目名：保育内容総論

受講対象：幼児教育学科1年生

開講時期：1年前期

授業区分：幼稚園免許選択必修、保育士資格必修

科目の主題：幼稚園教育要領・保育所保育指針を理解し、乳幼児の発達特性や、幼稚園・保育所における遊びを中心とした保育内容について総合的に学ぶ。

2-2 授業の内容

本科目は、幼稚園教諭免許・保育士資格を取得するための必修科目である。よって、毎年1年生

全員が受講している。平成29年度受講者数は103名であった。授業は、103名を2クラスに分け、1回90分の授業を15回行った。授業計画は表1のとおりである。

表1 「保育内容総論」授業計画

回	内 容
1	オリエンテーション 保育内容について①（保育の基本）
2	保育内容について②（領域の特徴）
3	保育内容について③（活動を通して）
4	保育内容のとらえ方(保育所保育指針をもとに)
5	保育内容のとらえ方(幼稚園教育要領をもとに)
6	保育内容の歴史的変遷①（明治～昭和）
7	保育内容の歴史的変遷②（平成）
8	保育の形態について
9	保育の計画について
10	保育の評価と記録について
11	様々な配慮を必要とする子どもの保育内容
12	子育て支援と保育内容①（預かり保育・長時間保育）
13	子育て支援と保育内容②（地域子育て支援）
14	「遊び」と「学び」について
15	DVD 視聴「3年間の保育記録」 まとめ

本学では、保育の内容にかかる授業は、1年次前期においては、この保育内容総論と保育内容「表現」である。よって、保育内容総論では、保育内容「表現」と共に、保育の基本的な知識を学べるように授業計画を立てている。本科目の第3回までの授業で基本を押さえるようにしているが、2回目までの学びを確実なものとするよう、3回目の授業に工夫を試みることにした。学生に保育内容とは何であるのかを理解させるための、保育内容総論第3回目の授業について以下に述べる。

3. 第3回授業実践について

学生は、本科目の1・2回目の授業において、保育は環境を通して行うことが基本であること、遊びを通して総合的に指導を行うことをはじめ、5領域とは何か、幼稚園や保育所、認定こども園の違い等を学んでいる。それを踏まえて、保育内容は園生活全体であることを、身体を通して学んでもらいたいと考え、実際に遊ぶ経験を授業に取り

り入れることにした。

遊びには多くの種類がある。授業で何をして遊ぶのか学生自身に考えさせたいと思ったが、活動に取り組む時間の確保や使用する道具類の準備、活動する場所等について様々な制限があり、実施に至らせることができなかった。また、入学して1月弱のこの時期、学生同士のつながりも薄く、自分たちで活動を進めるにも経験がないため動き方が分からない状態であった。そこで、授業者が先生役、学生が子ども役になり、クラスごとに全員（約50名）で「しっぽ取り」をすることにした。

3-1 授業の流れと留意点

（1）授業の目的の把握

遊びの実践では、“学生が5歳児もも組の子どもたちで、授業者が担任の先生である”という設定で行うことにした。ただ遊ぶことを楽しむだけでは学生の学びにつながらないと考えたため、授業の目的「子どもになりきって遊ぶことで、保育内容とは生活の全てであることを実感する」ことを、授業の初めに明確に伝えた。そして、活動は「しっぽ取り」であるが、保育者はその前後も保育としてとらえなくてはならないこと、子どもになりきりながらも保育者目線で全体を見ることを強調した。これらの話の後にチーム割りを伝え、チームごとに並んで体育館へ移動するようにした。

（2）体育館への移動

まず、教室でチームごとに集まるよう促し、学生がチームのメンバーを確認できるようにした。その後、“現在は授業中であること”を伝え、学内をどのように移動すべきかを、まるで幼児に対して話しているかのような口調、話す速さ、言葉で授業者が問いかけた。学生もすっかり子ども役になり、「静かに行く！」と答えたため、授業者はその返事の仕方について大いに認めた。その後、体育館へのルートを説明してから出発させた。移動時、授業者は最後尾を歩き、歩きながら騒がしい学生への注意や廊下ですれ違う人へ配慮を促す言葉掛けをタイミングをとらえて行った。中庭では、つつじの花や蝶に目を向けられるような言葉

掛けを行った。

体育館が間近になったところで授業者は先頭へ移動し、体育館入口で靴の履き替えと体育館内での並び方について指示を出しながら、学生が並ぶ位置に立ち、整列が終了するのを待った。その間には、駆け足で来る学生に対し、「友達を待たせないようにしようとする思いやりの心があるね」といった声かけを、反対にゆっくり歩いてくる学生には「みんなを待たせているよ。どうしたらいいかな」という声かけを行ってみせた。

(3) 遊び方の把握

整列ができたところで授業者が人数確認をし、その場に座らせて活動の導入を行った。これから「しっぽ取り」をすることを授業者が楽しみにしていると伝わるような表情と声色で話してみせた。その後、遊び方を知っているか尋ねてみると、知っている学生が半数にも満たなかったため、初めに遊び方を確認することにした。

遊び方は、シンプルに、大まかに、手短かに話した。そのため、一度の説明で皆遊び方を理解していた。

(4) 「しっぽ取り」の実際

“しっぽ”は、黄緑と橙のスズランテープを、授業者があらかじめ40cmに切り分けておいた。それをセロハンテープで背中中の腰のあたりに学生自身で付けさせ、できた学生から体育館の左右の壁に背中を付けて待つよう促した。「左の運動場側の壁は黄緑チームです。反対の右側はオレンジチームです」「壁から背中が離れたらしっぽ取りができなくなるので、気をつけましょう」といった具合である。全員が壁に背中を付けたところで、笛の合図について約束をした。合図1回でスタート、2回で終了であることを、実際に鳴らして教えた。1度のゲームは約1分とし、しっぽを取られた者は速やかに戻り、壁に背を付けて座って待つことも伝えた。

1回戦目、学生は恐る恐る動き、ほとんどの者が壁からさほど離れていなかった。両チームの人数はそれぞれ約25名であったが、取ったしっぽは

10本にも届かなかった。とてもゲームとは思われない、静かなしっぽ取りであった。

ここで、授業者から学生に、遊んでいて困ったことはなかったかと質問をした。「壁から離れないとしっぽが取れない」「ずっと壁にくっついていたら、全然面白くない」といった意見が出てくることを期待していたのである。しかし、遠慮があったのか恥ずかしさがあったのか、学生から声は上がらなかった。そこで、授業者から、1回戦は面白そうには見えなかったことを伝え、楽しい遊びにするにはどうすればいいのかといったことを投げかけた。ここで学生がようやく口を開き始め、「壁に背中を付けている人は、相手が10数える間に必ず離れなければならないことにした方がいい」とか「手でしっぽを押さえてはいけないことにしよう」などの意見が出てきた。授業者は、それらの意見一つ一つを取り上げ、ルールとして採用するかどうかを全員に尋ね、改めて遊びのルールを確認した。

2回戦を始めるために、取ったしっぽを相手チームに返し、背中につけるよう促した。その際、割けて使いにくくなったスズランテープは改めて作り直させた。学生から「何センチぐらいですか」と聞かれたので、「肘から指の先までくらいでいいよ」と、子どもに答えるような言い方をした。セロテープに関しても必要以上に使用しないよう、「小指ぐらいの長さで使ってください」と伝えた。

2回戦目は、新ルールの下で全員が動き回り、「きゃー!」「うわー!」といった声もよく出るようになった。「○○ちゃん、後ろ(注意)!」などと、チームの仲間に声かけする姿も多くなった。しっぽも10本以上取れていた。勝利したのは1回戦とは違うチームで、これで1対1となり、学生の表情が生き生きとしてきた。ここで学生から作戦タイムを取りたいという声が上がった。次は絶対に勝ちたいという意気込みが、作戦会議を開きたいという思いにつながったと思われる。相手チームもそうしたいということだったため、5分間の作戦タイムを設けた。

作戦の内容は、「必ず二人ペアになって移動し、一人が狙われても、もう一人が相手のしっぽを取

る体制になる」「挟み撃ちをする」などであった。話し合いでは、どちらのチームにも中心になって話を進めていく学生が出て、うまく会議が進んでいた。ただ、学生によっては、人の話を聞くだけで終わっている者もいたので、授業者がタイミングを見計らってその学生の意見を聞き出したり皆の前で話す機会を作ったりしてみた。話し合いの最後にはチームでスクラムを組み、気合を入れる姿も出た。

3回戦目は、学生全員表情が生き生きとし、スタートの構えも意欲がみなぎっていた。体育館全体を使って走り回り、1・2回戦と同じ時間だったが、相当疲れた様子だった。

授業者は、1回戦から3回戦まで、勝ち負けをはっきりつけるようにした。その中で、勝った方へ祝福の言葉を掛けるのはもちろんだが、負けた方にも「作戦をみんなでしっかり立てただけで残念でした」「次もたくさん走って頑張りましょう」など、良かった点や次に期待が持てるような言葉掛けを心掛けるようにした。

4回戦は片付け競走とした。自分のチームの使い終わったしっぽや落ちて散らばったスズランテープのくずなどを、どちらが速く所定のごみ入れに捨ててしまうかを競った。片付け競走であっても学生は楽しそうに取り組み、とても早く、しかも自分たちが出したごみではないと思われるものまできれいに取っていた。その姿を授業者は大いに褒め、常にその姿勢を忘れることのないようにと伝えてしっぽ取りを終わった。授業者のこの言葉の後、自然に学生から拍手が出た。遊びが楽しかったこと、友達や授業者と一緒に活動できたことや片付けも皆で協力して取り組み、満足感を味わったこと等、様々な思いが“拍手”という形で表現されたと思われる。

(5) 教室への移動

体育館で再度チームごとに整列し、移動時の注意事項を確認した。体育館へ来るときに伝えたことであるため、「どうしたら良かったか、覚えているかな」と質問する。「静かに戻ります!」と学生がしっかり答えたため、よく覚えていたこと

としっかり発表できたことを認め、移動を開始した。

(6) 活動の振り返り

園生活の全てが保育内容であることを実感すべく、「しっぽ取り」の遊びの中で学生が子どもとして何を経験したかを出し合う場を設けた。まず一人一人の振り返りに時間を取り、その後、自由に発表させた。「しっぽ取りを覚えた」「友達と遊ぶことを経験した」という内容が初めに出て、その後、先生の話静静地に聞く経験、作戦会議で友達の話を聞いたり自分の意見を話したりする経験、廊下を静かに歩く経験、使用後はきれいにする経験といった内容も出てきた。中には、勝っても負けても、相手に拍手を送る経験ということも出た。結果がどうであれ、互いの頑張りをお認めることも経験できたと感じたのだろう。

以上のような学習の振り返りから、活動のみを保育の内容と捉えがちである学生が、子どもになりきって実際に遊ぶ経験をすることで、加えて遊びの前後も保育の一環であることを目の当たりにして、学生なりに「生活の全てが保育の内容」であることを感じ取ったと言えよう。感じ取り方に個人差があり、授業者が求めているところまで到達しなかった学生もいるだろう。しかし、受講学生全員で考えを出し合い人の考えに触れる機会を作ったことで、そのような学生も改めて気づいたり納得したりしていることと期待している。

3-2 遊びの実践の感想

授業後、遊びの実践を“子どもの目線”と“保育者の目線”で振り返り、感想をまとめさせた。その一部を記載する。

3-2-1 子ども目線での感想

- 今日のしっぽ取りゲームは楽しみにしていました。1回戦はしっぽを取られたけれど、2回戦は取れてうれしかったです。
- しっぽ取りが楽しみだったので、移動している時からワクワク・ドキドキしていました。

- みんなでしっぽ取りをすることで、あまり普段話したりしない人のところにも積極的に行けたし、とても楽しくて笑顔になりました。
- 先生が一つ一つ子どもでもわかるように丁寧に教えてくれた。言葉の一つ一つもやさしかった。事前に「こういうことは絶対にしてはダメです。それはどうしてだと思いますか」と危険なことを考えられるように言ってくれたので、遊ぶときに気を付けることができた。
- 最初は「走るのか・・・」「ゆううつだな・・・」と思っていたのですが、2回目、3回目と回数を重ねるごとに、走るのが楽しくなってきました。しっぽの数を数える時も子どもになりきって「1, 2, 3、・・・」と数えてみたり、無意識のうちに先生の話に「はい!」と返事をしていたりしました。
- 最初は恥ずかしくて積極的にゲームに参加できなかったけれど、作戦会議で自分の役割を理解し、自然にみんなの輪の中に入ることができました。初めはやる気のない子どもでも楽しめるようにするのが先生だなと思いました。

これらの感想から、体を動かすことが好きな学生はもちろんであるが、そうではない学生も遊びながら徐々にその楽しさを感じ取っていたことが分かった。子どもも様々な思いをもって活動に取り組んでいることに気づき、一人一人が最終的に「楽しかった」と思えるような保育を展開していくことが大切であると気付いたのではないだろうか。

また、この取り組みにおいて、先生役の授業者は言葉掛けに留意した。優しく丁寧に分かりやすい話し方を心掛け、よほどのことがない限り禁止や注意は控えて、子ども（学生）が自ら考えるような言葉掛けを行った。このような授業者の心掛けに学生のほとんどが気付いていたようである。優しく丁寧に分かりやすく声を掛けられた時に自分がどのような気持ちになったかを思い出し、その後の模擬保育や実習等に活かしてほしいと考

える。

3-2-2 保育者目線での感想

- 常に子ども（学生）の様子を見ていて、小さな変化や困っていることにも気付いていました。それを先生が言ってくれて、1回戦よりも2回戦が断然楽しくなりました。常に子どものことを考えて行動や発言をしなければならなかったと思いました。
- 注意をするときはしっかり注意し、メリハリをつけることが大切だと思いました。また、褒めることは子どもと接していくうえでとても大事だと思いました。子どものやる気を引き出すことができると思います。
- 子どもはとても元気なので、それ以上に先生も元気で笑顔を意識しないといけないと思いました。
- しっぽ取りのことだけでなく、はさみなど危ないものの使い方、時間を守ること、他人に迷惑をかけないことなども教えていました。生活をしていく中の些細なことも、全て保育内容で、一つ一つ丁寧に教えていくことが大切だと思いました。
- こういう遊びを通して、子どもは協調性やコミュニケーション能力を身に付けることができ、人間関係も築くことができると思った。遊びを通していろんなことを子どもたちが学ぶと実践してみてわかった。
- 体育館に行くときは約束を守りながら自然に触れ、遊ぶときは楽しく、その中で仲間のこと、相手チームのことを気遣い、片付けもきちんとする、帰る時も静かにということが印象に残り、今回学んだことでした。しっぽ取りでたくさんの方に気付きました。

授業者が振り返りの視点を明確に示したことで、学生は将来保育者になる身であることを改めて意識し、授業者の行動や言葉に注意を払うことができたと思われる。保育内容が生活の全てであることの実感と共に、保育者は何に注意を払いどのよ

うに保育を進めていけばよいのか、それぞれ気付くことがあったようである。

今回、遊びの実践に取り組むにあたって、「子どもになりきって遊ぶことで、保育内容とは生活の全てであることを実感する」という目的を明確に示し、振り返る際も子どもと保育者の目線から行うことを伝えた。よって、学生は、その視点から一生懸命に授業に取り組み、振り返りを行っていた。入学して間もない時期であるが、視点が明確になることで学生の理解は深まることが分かった。ただ、授業者側としては、この「しっぽ取り」の中に、5領域の内容がしっかり入っていることにも気づかせたかったと思っている。遊びの中で経験したことから5領域の内容を探し出すという視点も加え、時間も確保していきたい。

ただ一人の学生が、5領域の視点でしっぽ取りを振り返っていた。その感想をここに記載する。

遊ぶ前までは、「しっぽ取り」をして遊んでも、5領域のうち「健康」だけしか達成できないのではないかと疑問に思っていました、遊んだあとは、他の領域まできちんと達成できていると気付かされました。からだをのびのび動かして楽しむだけではなく、しっぽを取られて悔しい気持ちや、相手のしっぽを取ることができて嬉しいという気持ちを表現することや、もし足が他の子どもともつれて転んだときに、「ごめんね」や「大丈夫だった？」と気遣うことで、「表現」や「人間関係」までも達成できると分かり、感激しました。この授業の第2回目で習った、子どもの育ちはすべての領域がごちゃまぜになっているという意味が、ようやく飲み込めた感じがします。

前回の授業を踏まえたうえで今回の授業に臨むことで、この学生の学びは広がっていると思われる。他の学生にもこのような学びを重ねていけるよう、さらに授業内容を工夫していきたい。

4. おわりに

「園生活全体が保育内容である」ことを学生に理解させるための、遊びの実践の試みについて述べてきた。授業後半の意見交換や事後の感想から、学生は、授業者が振り返りの視点を明確にすることで、遊びの実践を通して保育内容のとらえがしっかりとらえられることが分かった。また、学生たちが楽しめる遊びを提供したことが、入学して日が浅く、同学年やクラスの友達も少ない学生たちには、授業内容の理解に加え、人間関係も広がる一助になったことが分かった。この時期に遊びの実践を取り入れることは、学生の学びにも生活にも有効であると言える。

今後は、5領域を窓口にして活動を振り返る視点も加え、保育のねらいと内容の理解も深まるように工夫したいと考える。

また、保育者として学び始めたこの時期の素直な思いを、学生が今後もしっかり持ち続けられるようにすることも必要だと考えている。学びが進み、実習等も行くと、様々な保育技術が身に付くと同時に、保育を思うとおりに流せるようになり、子どもの目線に立った保育実践から遠ざかることも考えられる。実際、現場で、保育者中心の保育を展開している者も少なくはない。それを防ぐためにも、この保育内容総論における遊びの実践を充実させ、学生がここで感じたり考えたり気付いたりしたことが常に思い起こされ、子どもの目線に立った保育実践を行えるようにしたいと考える。

参考・引用文献

- 1) 文部科学省 幼稚園教育要領解説 2008年改訂版
- 2) 文部科学省 厚生労働省 内閣府 平成29年告示 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 2017年6月 チャイルド本社
- 3) 大豆生田啓友・渡辺英則・柴崎正行・増田まゆみ編 『最新保育講座 第2版保育内容総論』2016年 ミネルヴァ書房
- 4) 森上史朗・柏女霊峰編『保育用語辞典第6版』 2012年 ミネルヴァ書房