

「放課後保育プレイシヨップの実践 からナラティヴな保育を試行する」

第4回 幼児教育実践学会

口頭発表資料

発表者：美晴幼稚園

東重満 織田由香 池田愛美 中川絵理

指定討論者：藤野友紀（札幌学院大学）

2013年8月24日

はじめに

- 美晴幼稚園では過年度、放課後の保育をKODOMOプロジェクト・プレイショッ♕として組織し、研究究フィールドとしても開放して北海道大学(当時)石黒研究室と保育実践の場を共有してナラティブなあそびについて検討した。そこでは、幼稚園の保育者ばかりでなく大学教員をはじめ大学院博士課程後期および修士課程の大学院生があそびを計画し実践しながら、それぞれの関心領域について継続して研究した。その成果を中心としながらも、放課後保育を「預かり保育」という枠にとどめずに保育実践のパイロット研究として位置づける試行について報告し議論したい。

問題の所在と共同研究への進展

- 美晴幼稚園では2003年度から生活のベースとなるクラスを学齢別から異年齢混合の編成に完全移行し、活動の内容に応じて学齢別のグループを編成して保育を進めている。その過程で北海道大学大学院教育学研究科(当時)の石黒先生と大学院生および学生が保育観察をし、日常の自由活動場面のあそびにおいて物語性をともなった進展が少ないとの印象を指摘された。石黒研究室の研究関心と美晴幼稚園の保育での問題が一致し、様々な検討の結果放課後の保育場面を活用したプレイシヨップを組織し協働して研究することになった。

KODOMOプロジェクト・ プレイショップとは

子どもの遊びと学びを創造的に捉えようとする実践研究です。放課後の子ども達に対して遊びと学びの場を提供することによってそれぞれの発達を支援する実践研究プロジェクトである。プレイショップ(play-shop)は現在石黒研究室(立教大学文学部)、藤野研究室(札幌学院大学人文学部)と美晴幼稚園の共同研究として進められています。美晴の「預かり保育」の子ども達と札幌近隣のボランティア大学生が美晴幼稚園の先生方と一緒に毎週一回プレイショップ*を行っていました。

このプロジェクトは現在M. Cole氏が率いるカリフォルニア大学サンディエゴ校LCHCの5thD、フィンランドオウル大学カヤーン実験保育室、早稲田大学宮崎研究室遊びプロジェクトの協力プロジェクトになっており、今後、国内の遊び研究チーム、アメリカやヨーロッパの遊び研究チームと共同しながら、幼児にとっておもしろく、発達的に意義ある遊び環境のデザインを探求していき成果を共有するものです。

*** プレイショップ(play-shop)とは遊びのワークショップのことです。**

目的

- 美晴幼稚園としてのアプローチ：

遊びの場を大学院の研究室と美晴幼稚園の保育者が協働してデザインし実践する中で、共同研究を進めながら放課後保育の充実を試行すると共に、日常の保育課題に対応するパイロット研究として、日常の保育での環境構成のあり方や遊びにおける物語性(ナラティブ)について検討し、保育の改善に資する。

目的

- 石黒研究室としてのアプローチ:

当初は平成15年度文部科学省科学研究費基礎研究B「発達・学習支援ネットワークのデザインに関する総合的研究」の助成を一部受けスタートしプレイショップマネージャーやプレイリーダーの育成を含めた、大学院生、学生、幼稚園の保育者からなるプレイショップの組織化からスタートした。

プレイショップの実践過程において、エリコーニンやヴィゴツキーの発達論を背景として「こどもの役割あそびへの移行」「遊び場面の組織化と遊びの個性化」そして「遊びの中での想像と情動」について幼稚園児の遊び場面をフィールドにして実態にせまった。

方法

- 放課後保育において毎週一回5週程度継続的なプレイリーダーと幼児によるあそびの時間(プレイシヨプ)を行う中で幼児の描画と語りの場を設け、その様子をVTRやボイスレコーダーならびにフィールドノーツへ記述して、あそび全体の展開状況や幼児の情動について検討する。
- ※ プレイシヨップの参加幼児は当初は預かり保育参加者のため日毎に対象児は変化した。その後、研究参加を前提として会員制の子どもクラブを組織し継続参加が前提となった。

事例1

お店屋さんごっこ→ありの物語形成へ

- 2003年度の2つのクールでは、まずプレイショップという遊び場の組織化を図りながら、「スタッフと子ども達の関係作り」「保育内容の確認」「工作に関わる」「即興的なごっこ(見立て)遊び」を展開し、第一クールで作ったものを利用し「見立て遊びから役割遊びへ」「自発的な読み書き行為の出現と意識化」→(自分で忘れないためのメモ書き, 所有者を記す, それが何か示す, お店の看板)へと進展した。



事例2

「ありの物語形成」

- 第一クール：多様な資源を使いながら蟻の世界を知る→「物語絵本」「科学絵本」「蟻の餌採りビデオ」「蟻の世界を描く」「蟻ハンター」「蟻の観察」「蟻になってみる」



子ども達は蟻に関心を持つが、
蟻の生活に関心を持たない。

表層的な興味で終わる。
蟻になってみる遊びはすぐに
戦いモデルに変容してしまう。

事例2

「ありの物語形成」

- 研究者の関心の推移

テーマに即して子ども達が楽しめるプログラム
を考案することに注意が向けられる



こうした実践を通して
蟻の何を知ったのだろうか？

蟻を知るとは？ 知ることとは？
遊びを通して
何が子どもに培われたのだろうか？



事例2

「ありの物語形成」

- 2004年度第2クール：協働的な紙芝居作り
物語「蟻とキリギリス」の連続的変形過程

前週の絵を使った創作紙芝居の読み聞かせ



全員でのドラマプレイ(全身で語る)



各子どもによる物語の描画(自己反省)



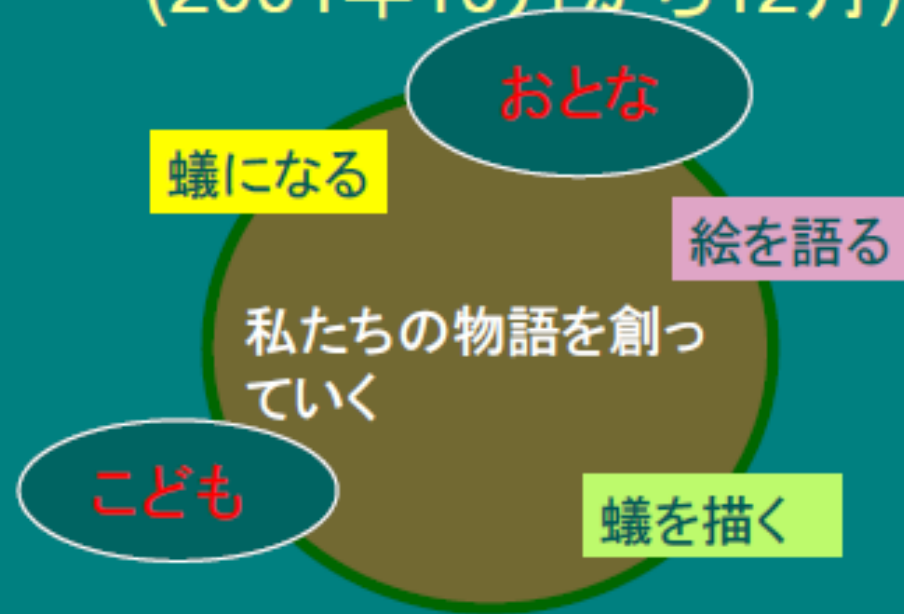
即興的紙芝居と語り(他者への言語的説明)



事例2

「ありの物語形成」

2004年度第二クール：
協働紙芝居作り「蟻とキリギリス」
(2004年10月から12月)



事例2

「ありの物語形成」

- 第3クール: 物語られる世界の拡張を試みる

第二クールの最後に謎の人物ホッパー(ギリギリスの妖精)が
登場一二人の子どもが遭遇



ホッパーは謎を残す: 遭遇した子は絵を描きホッパーの
残した地図と文字を持ち帰る



見ていない子が「見た」ホッパーを語る



ゲストが登場するなどして遊びが展開



ホッパーは謎を残す

(20041216)



遭遇した子の絵とホッパーの
残した地図と文字

見ていない子が「見た」ホッパー



ホッパーを知る博士と助手が登場

(20050302)



ホッパーからの手紙を皆で解読する

(20050309)



ホッパーの手紙を解読し探索。ケーキを発見してパーティー

(20050316)



石黒広昭(2005)

想像の世界は広がった？

- 子ども達にとってホッパーは何者であったのか？
 - ホッパーがいる虚構世界
 - 子ども達の見立て世界
 - 子ども達の現実世界
- 
- その相互関係は？
- 子ども達にとって物語世界は拡張していたのか？

石黒広昭(2005)

大人(学生)の関わり

- (1) 子どもで遊ぶ
大人として子どもとの遊びを楽しむ
- (2) 子どもの遊びを観る
鳥瞰的視点(第三者的視点)を
外側から管理する (eg. 安全、争い、進行管理)
- (3) 遊びを創る
子どもになる
→ ただし、子どもと同じではない。
子どもを先導し、子どもについて行く

石黒広昭(2005)

大人と子ども

(1)対面的関係:管理と依存



(2)並びあう関係:創造世界に媒介される関係



石黒広昭(2005)

大人と子どもの相互学習

- ・子どもに学ぶ
子どもから楽しみ方を再び知り直す
eg. 「踊るクワガタ」
- ・大人に学ぶ
楽しみを広げるやり方を知る
eg. 蟻の衣装作り、虫の昼夜規則

石黒広昭(2005)

何を支援するのか？

(1)問題解決支援

先ず解決すべき問題を子どもに「わからせる」必要がある (知識の非対称性)

→そして、その問題を解かせる

→「誰か」の問題、「自分」の問題ではない

eg. ホッパーの手紙の解読

(2)問題創造支援

子どもの「私の」「問題作り＝意味作り」に付き合う
→ 私たちの世界作りの楽しみと苦しみ

石黒広昭(2005)

問題づくりの資源

- ・ 環境設定の大切さ: 遊びの世界が拡張される資源を用意する。
- ・ しかし、物や言葉はただ提示されても虚構世界づくりの「資源」にならない。
- ・ 物や言葉が遊び世界の資源になるような「意味づけの歴史」を遊びの仲間(大人・子ども)で共有することが必要。→＜準備しすぎない＞

Eg. ホッパーの遊び世界からの乖離

こどもクラブとしての体制整備

- 2005年度から会員制の子どもクラブがスタートし様々な面で協働の体制が整備された。
 - 1) 研究への協力を前提とした会員制あそびのクラブ。
 - 2) 基本的にタームを通して参加することでのメンバーの固定化。
 - 3) 保護者への「こどもクラブだより」の発行によりプレイショップの内容を共有。
 - 4) 参加した子どもへの「しゅうりょうしょう」の授与。

こどもクラブとしての体制整備

- こどもとスタッフとのラポールの形成

研究室の学生に加え学生ボランティアの参画を機会に遊びとこどもとのラポール形成が重要となった。

- 絵本などの資源の精選と活用

導入やあそびの展開のリソースとなる絵本や遊材、あそぶ場の精選がプレイショップのキーポイントである。

- 描画でのふり返りと参加意識の支援

プレイショップではあそびのふり返りや物語形成、次のあそびへの展開としてこどもの描画とその語りが大切な構成要素である。











結果-1

- 北海道大学大学院学校教育研究科紀要
- 第95号(2004) 放課後保育実践の社会的組織化に関する研究ーKODOMOプロジェクト・プレイシヨップ報告ー
- 第96号(2005) こどもとおとなによる虚構世界の協働創造過程の研究ーKODOMOプロジェクト・プレイシヨップ報告(2)ー
- 第97号(2005) 遊びの中での想像と情動ーKODOMOプロジェクト・プレイシヨップ報告(3)ー

結果-2

(美晴幼稚園としてのとらえと保育へのフィードバック)

【わんぱくタイム(放課後保育)】

《美晴幼稚園の一日の流れ》

登園後戸外を中心とした自由あそび →

主活動 → 昼食 → 活動 → 自由あそび → 降園 →
放課後保育

《放課後保育の流れ》

2:30～4:00...わんぱくタイム担当職員

4:00～6:00...預かり 担当:職員でローテーション

夏、冬休みも行っている。

わんぱくタイムと預かりを区別していることによりじっくりとあそぶ事ができ、お迎えもわかりやすい。

結果-2

(美晴幼稚園としてのとらえと保育へのフィードバック)

《わんぱくタイムの由来》

あそびは幼児期にとって生活そのものであり、とても大切である。近年、幼児を取り巻く環境は変化し、時代の流れもあるが、戸外で安全にあそぶ事が困難になってきていたり、家でゲーム等であそぶ子が増加している。公園等のあそび場も減少。親のお仕事や兄弟の習い事であそびの時間をとってあげられない現状もある。以上の様な事から、安全性を含め、子ども達が夢中になり充実し、しっかりとあそべる時間と環境を保障できる放課後保育の必要性があると考え内容を見直すと、これまで活動していたこどもクラブからのつながりを大切にし、H21年度からわんぱくタイムをスタートした。名前も先生方で考案し色々上がったが、放課後保育の前半部分をわんぱくタイムと決定した。子ども達にも保護者にも定着している。

結果-2

(美晴幼稚園としてのとらえと保育へのフィードバック)

《わんぱくタイムの役割》

自由自在にあそぶ事を重要視しており、幼児が興味・関心を持っている好きなあそびに熱中する中で集中力が育ち、一つの事を最後までやり抜く粘り強さや持続が養われると考えている。又、子どもの能力や、個性・発達の道筋は一人ひとり違う為、競争や比較するのではなく、子ども自らが自分自身のやり方で考え、気づく過程を大切にしている。その為、毎日年齢・人数の違う集団構成になる放課後保育は、保育計画を立てずに子どもの興味・関心を大切にした柔軟な保育を行うようにしている。天気や季節も違うのでその日に合わせあそびを構成している。道具はだしすぎないようにし子どもの考えを大切にしている。わんぱくタイムでの経験を日常の保育に繋げ、あそびを伝えていく姿もあり、その逆もある。

結果-2

(美晴幼稚園としてのとらえと保育へのフィードバック)

《その他の取り組み》

(アトリエココア)

H21年度から、毎週火曜日を基本としわんぱくタイムの中で造形あそびを行っている。造形の先生とカリキュラムを相談し内容を決めている。(平均45人程利用している)

(カンファレンス)

職員会議とは別に、子どものあそびや様子のビデオを見たり、テーマを決め週に一度行っている。

《課題》

保育担当者の増加や活動スペース(保育室や屋外)の確保、保育内容の検討や事前準備(購入や作成)、クールのつながりなど多くの課題や改善点は多々あるが、今後行ってみたい事は園外へ出掛けたり、小学生や保護者との関わりも取り入れてみたい。

結果-2

(美晴幼稚園としてののらえと保育へのフィードバック)

《まとめ》

日々メンバーは違うが、クラスよりも小規模なわんぱくタイムだからこそ行える活動もある。子どもが夢中になり没頭できる体験、興味関心に基づいた直接体験、友達と一緒に楽しむ体験を大切にし、共に育ち合う環境構成を意識する事で、かけがえのない幼児期に繋がっていくのだと願っている。3学期には、あそびの中に物語性も取り入れ、その世界観に入り込みあそびに夢中になっている。こどもクラブで行ってきた取り組みの重要性をこどもたちと楽しみながら、今後もつなげていきたい。



結果-2

(美晴幼稚園としてのとらえと保育へのフィードバック)

【放課後保育と行事とのつながり】

《6月 運動会(年長:イマジメイト)》

* イマジメイトとは...

運動会で年長児が取り組む表現活動のこと。子どもたちと保育者がイメージを出し合い、構成して表現するもの。

今年度のイマジメイト:テーマ「ロボットの国へ」 約9分間

①テーマ決め

「タイムマシンに乗りたい」という声上がり、絵本を用いてイメージを膨らませた。

絵本:「おじいちゃんのおじいちゃんのおじいちゃんのおじいちゃん」
「わんぱくだんのロボットランド」



みんなでタイムマシンに乗って、未来のロボットの国に行くことになった。

結果-2

(美晴幼稚園としてのとらえと保育へのフィードバック)

- ②ロボットづくり～カラー積み木で子どもたちのイメージするロボット『みはる1
ごう』を作った。
- ③ストーリー・曲決め～保育者が絵を描きながら、子どもたちの考えを合わせ、
ストーリーを決めたり、子どもたちと一緒に曲を聴いて、どの場面でどの曲
を使うかなどを決めた。
- ④振り付け～動きを4つに分け、同時にロボットのチーム分けをした。
→子どもたちから多くのアイデアが出たが、実際に曲に合わせて動いてみ
ると恥ずかしさなどから動きが小さかった。
- ⑤衣装づくり～4つのチームに分かれ、動きに合った衣装のデザインを考え
作った。
→衣装を身につけることで、子どもたちの意欲があがり、動きも大きくなった。
- ⑥**表現の完成**





結果-2

(美晴幼稚園としてのとらえと保育へのフィードバック)

《11月 ワクワクひろば》

* ワクワクひろばとは...

異年齢構成のクラス、学齢別のグループとは別に、子どもたちが決めたテーマに分かれ、“チーム”を構成する。

園内全体を使い、“ワクワクひろば”の中にお店やアトラクション、劇場などを作り、お金を使って売り買いの経験をしていく。

* チーム活動

具体的な内容を決める上で...

→子どもたちがこれまでに実際に見たり、触れたり、聞いたこと、絵本など空想の世界の中で興味があったことなどを挙げ、ワクワクひろばの中で現実化していくために保育者と共に考えていく。

結果-2

(美晴幼稚園としてののとらえと保育へのフィードバック)

＜放課後保育＞

少人数 短時間

様々な素材を使った制作

子どもたちでルールを構成したあそび

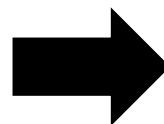
保育者と子どもの考えが合わさり、

広がっていくあそび

・多人数(全園児・全職員)

・長時間

継続



《ワクワクひろば》

長時間継続して行うことによって、過程を実際に見ながら新たなイメージが浮かんだり、

自分たちで作り上げた達成感を感じ、意欲の向上につながっていく。

放課後保育で経験した制作・あそびなどが、ワクワクひろばのチームという活動の中で、今まで接点がありませんだったお友だちにも広がり、より活動の幅が広がっていく。



結果-2

(美晴幼稚園としてののとらえと保育へのフィードバック)

《2月 発表会》

(年少) 遊戯・劇

(年中) 遊戯・劇・器楽

(年長) 総合劇

* 総合劇とは... 劇・遊戯・器楽・歌などを含め、子どもたちでストーリー、歌詞、振り付け、衣装、道具を考え、作り上げる劇表現。

* 総合劇をかたちづくるプロセス:

表現あそび→劇あそび→物語の創作→総合劇へ

子どもたちのイメージを合わせ作り上げるという点で、これまでの行事の経験や、その経験を更に放課後保育で振り返ったり、発展させることでよりイメージが膨らんで、年長の2月に行う総合劇に活かすことができる。





結果-2

(美晴幼稚園としてののとらえと保育へのフィードバック)

《まとめ》

行事や活動は、子どもたちの発達に合わせ、保育者が大まかな内容を考えていくことが多いが、イマジメイト、ワクワクひろば、総合劇は子どもが中心となり、テーマ、内容などを考え出していく。この3つの行事の活動には、子どもたちのイメージを引き出す保育者の導入や、活動の中で、更に活動を広げていくための適切な関わりが必要である。

日々の保育の中で、少しずつ難しい制作・あそびに取り組む力は自然と身に付いていくものであるが、自分で考えたり、他の考えを合わせ一つのものを作り上げる力やイメージを現実化していくための方法、見立てていく力などは、少人数で保育者と子どもが共にあそびを一つひとつ丁寧に行う中で育まれていき、また行事等を経験していくことで、相互に影響されていく。

また、保育者にとっても、放課後保育にじっくりと子ども達と関わることで、子どもの成長した姿を改めて見直し、子ども達の可能性を見つけられる場である。

今回放課後保育と行事とのつながりについて考えていく中で、子どもの元々持っている力を引き出し、イメージを共有することが、よりよい保育につながると改めて実感した。

美晴幼稚園がKODOMOプロジェクト・プレイショップから得たもの

- 幼児期に求められるあそびとは何かを探求していくと、子どもクラブの経験から、自由にあそべる「空間」、充分にあそべる「時間」、一緒にあそぶ「仲間」が必要であると共に、安全面には配慮しなくてはならないが、大人の目を気にせず、ある程度制限のない多様性のあるあそびを保障してあげることが大切である事。
- ナラティブによる心情形成を通して何が発達していくのかをふり返ると、子どもは、あそびの中から、自発性や自主性を尊重し、ルールや思いやりの心、きまりを守る大切さ、整理整頓、想像・創造力の育み、安全への注意力を学んでいき、仲間との関わり合いを深め、困難な状況への対処能力、心の葛藤との向き合い方を培い、社会の中で人とともに生きる事の喜び、生きる力を育んでいた。

美晴幼稚園がKODOMOプロジェクト・プレイショップから得たもの

- 少しのきっかけやヒントを得て、仲間と協力したり、時には意見が分かれながらもあそびを展開していく経験ができた事により自信へと繋がっていく。
- ナラティブでは、心情的にあそびに入り込む事で、感情が揺れ動き、興味・関心がひろがり、様々な思考を通して、一人ひとりの育ちに繋がっていく。
- このような子どものあそびや発達を、保護者にも一層理解してもらった上で、子どものあそびを見守ってけるよう伝えていく役目があるのではないかと考え、保護者との連携においても意識して伝える。

美晴幼稚園がKODOMOプロジェクト・プレイショップから得たもの

- 集団における活動により様々な刺激を受け、一人ひとりのあそびが充実する事で、その集団の全体のあそびの展開に繋がっていくという循環がうまれる。KODOMOプロジェクト・プレイショップから学び得た物を、自園の保育にいかしていき、今後も後も様々な経験を経た年長を中心に、自己実現を可能にするあそびが充実できるよう、保育者として援助していきたい。

美晴幼稚園がKODOMOプロジェクト・プレイショップから得たもの（総括）

- 今回、放課後保育と保育活動の共通性をふり返る事で、ナラティブなアプローチが自園の保育に根付いている事が再確認できた。職員間でも共通認識し更なるより良い保育に繋がっていききたい。

総合的考察

《あそびの協働創造プロジェクトとして》

本プロジェクトは当初から共同研究のみのために組織され実践されたものではなかったこと自体に大きな意味がある。大学の石黒、藤野両研究者と研究室の大学院生、およびボランティアを含む学生と美晴幼稚園の保育者が遊びの創造という協働の中で、こどもと共に育ち合ったことが結果として共同研究としても意味あるものとしたと考えられる。

《美晴幼稚園の保育における意味》

美晴幼稚園では1998年度から保育と集団編成の見直しに着手した。(当日配布の参考資料参照)その過程で顕在化した重要課題の中で、遊びにおける環境構成とナラティブ(当日配布のフィンランドオウル大学ペンティハッカライネンの定義を参照)の充実へのアプローチについて、この協働と共同研究がパイロットとなり、美晴の保育に一定の方向性を示唆することになった。こどもの遊びのデザインと実践の面白さと奥深さを、今後の保育実践に反映することが我々の責務であると考えます。

謝 辞

- 本実践学会において、北海道私立幼稚園協会研究副委員長の青木先生から本研究を北海道地区の発表として口頭発表する旨ご依頼を受け、その機会を得た事は、美晴幼稚園の保育者にとって非常に意味深いものでした。

また、石黒広昭先生、藤野友紀先生にはいつも美晴幼稚園のこどもたちと保育者をあたたく見守っていただいておりますこと、さらには遊びの協働と共同研究の機会を与えてくださいましたことに深く感謝いたします。さらに、本発表に際して藤野先生にはご多用の中、遠路にもかかわらず指定討論者として参加してくださいましたことに重ねてお礼申し上げます。