

令和5年度保育内容C（あそびの文化と伝承） 授業実践報告：「身近な素材を使った遊びの工夫」を 通した学習成果に関する調査

宮本 美和子・中島 恵・山本 信
(保育学科)

I. 問題と目的

1. テーマ設定の背景と目的

子どもたちは遊びを中心として、頭も心も体も動かして、主体的に様々な対象と直接関わりながら総合的に学んでいる。また遊びを通して思考を巡らせて創造力を発揮し、友だちとイメージを共有・協力して様々なことを学んでいる。ところが、現実では近年の情報化や少子化、都市化などの幼児を取り巻く環境の著しい変化により、本来ならば家庭や地域社会で幼児が知らず知らずのうちに体験したであろうことを体験せずに、幼稚園や保育所、認定こども園に入園してくるケースが増えている。最近では、遊びの不足は子どもの成長に悪影響を与えると危惧する声が高くなっている。遊ぶ機会の減少は子どもたちに有害な影響をもたらし、逆に、遊ぶことで子どもたちの集中力は高められ、思考力の向上がみられるとの意見もある。石倉（2009）は、森の幼稚園での遊びを通して、体（運動能力）、心（認識力、判断力、集中力、社会性）、知（学習意欲、学習能力、創造力、自主性）の基礎を養うことができると述べている。子どもだけでなく、遊びの環境を工夫し構成や準備していく保育者となる学生自身が、遊びの体験が不足していると感じている。さらに、感染症の大流行により行動制限を余儀なくされたことで、人と触れ合うことや対面で協力することに躊躇する時期があり、遊び方や遊ぶ場

所が制限されていたことも影響を及ぼしていると考えられる。

このような背景のもと、本研究では、2年次の後期に、保育内容5領域の総合化を目的として開講されている「保育内容C（あそびと文化の伝承）」の授業において、様々な遊びを経験した学生が15回の授業の中でどのような学びを得たかを客観的な形で明らかにすることを目的とした。

2. 授業内容と、授業における学生の姿

保育内容Cの授業においては、はじめに、日本の伝承遊びの折り紙について実践する機会を設けた。4月から保育者となる学生が、保育現場で子どもたちと実践できることをイメージしながらけん玉遊びにも取り組んだ。令和5年度は、身近な素材を用いた遊びについてテーマとしていたので、画用紙や新聞紙を使用した伝承遊びを学び、その後、遊び方についても学生自身が仲間と考え、発想する面白さを味わえる機会を設けた。コマについても、保育者自身が楽しむことと、子どもに遊びを伝える役割（伝承する役割）となることを目的として授業を展開した。わらべうたについても、繰り返し実践しながら学生自身が相手とのやり取りの面白さや、鬼の気持ちなどを体感できる授業内容とした。また、授業内でアンケートや振り返りシートを用いて、学びの振り返りを意識できる機会を設け

た。後半に自然とあそびをテーマに素材探しや遊び調べを行い、発表までつなげることで、遊びの幅を広げられる授業内容とし他者の視点に気づく授業展開とした。

以下、身近な素材を使った遊びの体験として授業で実施した内容について、①目的（ねらい）、②概要、③授業の中での学生の姿を記述した。

折り紙

- ① 身近な教材である折り紙を使用し、指先の巧緻性の発達や社会性の発達を促すことを体験的に理解する。
- ② 「折り紙」を使用し、作り方の説明を受けながら「折り鶴」「やっこさん」「カメラ」を折る。
- ③ 折り方の資料を見ながら折り進める学生、中割り折りやかぶせ折りに苦戦し、周りの学生に手助けしてもらう学生と様々であったが、完成した時、皆が笑顔になった。折る楽しさ、完成した時の嬉しさ、人に伝える教える・伝える喜び、折り紙を通してつながる楽しさを感じながら作業をすすめていた。

六角返し・手品カードの製作

- ① 紙という素材の面白さを感じ、発想を豊かに工夫することを学ぶ。
- ② 1枚の画用紙から江戸のからくりおもちゃを再現し遊んだ。一つ目の題材は「六角返し」で画用紙の帯から正三角形を折り、それを六角形に組み作る、しかけカードを製作した。
- ③ 折り方と組み方で試行錯誤する姿があったが、お互いに折り方を見せ合い、確認しながら完成させた。三面からなる絵本のような出来上がりになり、作り手のアイデアで面白味のある作品に仕上げられた。

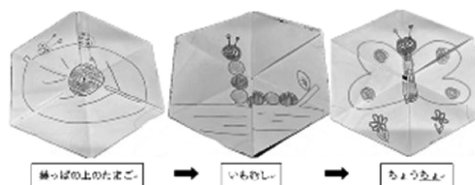


図1 六角返し（授業内で学生が製作）

手品カードの製作

- ① 簡単な仕組みのカードから物が移動して見える不思議さを感じながら製作活動を行う。
- ② 切り取った画用紙にさらに細く切った帯状の紙を貼り付けて組み合わせると、閉じて開くと左右が入れ替わって見える「しかけカード」が出来上がる。貼り付ける部分と巻き付けるだけの単純な組み合わせであるが、中に挟んだ物が移動したように見える面白さが味わえた。
- ③ 学生は手順を理解し、慎重に貼り付ける作業をしていた。出来上がるとカードの片側に物を置いて閉じて開け、移動して見える不思議さに仕組みを理解したいと何度も試していた。

まゆだま作り

- ① アルミホイルを使用して作る簡単な玩具作りを学ぶ。作り方のコツなどを仲間と協力しながら学び合う。
- ② お手本を見ながら10～12cmの幅に切ったアルミホイルを袋状に折り畳み、その中にビー玉を入れ、口を閉じたら容器に入れて振ること5～20回。程よく丸まった銀色の「まゆだま」を完成させた。
- ③ 手の平で、まるで生きているかのように動く銀色の「まゆだま」を見て、「面白そう」と興味をもった学生だが、準備されたアルミホイルとビー玉と蓋付きの保存容器の三

つからは、イメージが湧かないようであった。手の平に乗せて何度も転がしたり、彩色をしたアルミホイルで再度つくったりして自分だけの「まゆだま」作りを楽しむ様子が見られた。

新聞遊び

- ① 調べ学習を通して、遊び方について知識と経験を増やす。素材として手に入りやすい新聞紙の特徴を活かしその可能性を試してみる。
- ② 新聞紙の大きい、柔らかい、ちぎりやすいという性質を生かし、広げる、畳む、折る、繋げる、纏う、丸める、吹く、飛ばす等試行錯誤しながら遊びを経験した。
- ③ 学生は各自の調べ学習後に、挟んだ新聞紙を落とさずに何回拍手できるか、二人が端と端を小指で挟み相撲、正方形にして兜作り、裂いたものをこよりにして相撲、洋服作りと一人で、またはグループで遊びながら考えた。1枚を長く切って長さを競ったり、棒状に丸めたものでバランスゲームやキャッチ棒をしたり、巻き付け競走や棒乗せリレーをしたり、円盤状に加工したものを載せて皿回しのように回したりと参加人数を変えて遊ぶ体験もした。自身では想定しなかったアイデアに触れて、新聞紙1



図2 新聞遊びの様子

枚から発想を広げ、作る楽しさを存分に味わい「子どもとやってみたい」との思いが湧いたようであった。

フィールドワーク・フィールドビンゴ（自然の素材を使って遊ぶ）・調べ学習

- ① 短大の敷地内で出会う自然素材を使い、五感を使いながら遊びを経験する。
- ② 予め教室で見た自然物を仲間と協力して探すネイチャーゲームを行った。また、集めた自然素材から感じたことを言葉にしながら、つながりも考えるビンゴゲームを行った。ゲーム感覚で自然物の特徴を理解し、その後、図書館で自然を使った遊びを調べ、素材、作り方、遊び方等について発表を行った。
- ③ 学生は落ち葉や木の実や石ころを探しながら、その色合いや形、匂いの違いやに気が付いたり、見慣れているはずなのに普段は気が付かなかった季節の変化を感じたり、新たな発見がみられた。

びっくりまつぼっくり

- ① 絵本から好奇心につなげる活動を学ぶ。
- ② 子どもが好奇心をもって遊びに取り組むための環境を、瓶に入った松ぼっくりを手にながら考える。
- ③ 学生はまつぼっくりが入った瓶を手にながら、どうやって入れたのか、子どもと同じように手を入れるが、うまくいかない様子も見られた。種明かしは「びっくりまつぼっくり」の絵本で行い絵本を題材として保育活動のヒントを得ていくことを体験した。

Ⅱ. 方法

1. 対象

保育内容Cの受講者29名（女子27名、男

子2名)

2. 調査時期

2023年9月（第1回の授業）から1月（第15回の授業）

3. 手続き

第1回の授業の最初と第15回の授業の最後において、Google フォームを使用し「身近な素材を使った遊びの良さ」について、自由記述で回答（複数回答可）してもらった。

4. 倫理的配慮

調査にあたっては、授業の一環としての学習成果の確認であることから、対象者全員に回答を求めたが、調査および分析の主旨を説明し、①調査結果を公表する際の対象に含めるかどうかは任意であること、②回答および分析結果は本研究以外には使用しないこと、③回答については個人情報特定されない形で使用されることの3点を伝え、結果として、29名全員の同意を得た。

Ⅲ. 結果

回答については、樋口耕一氏によって制作されたテキストマイニング用のソフトウェアである KH Coder を使用して、1回目と15回

目のアンケートの記述における①特徴語の比較および対応分析、②共起キーワードについて分析を行った。

1. 単語の出現頻度および特徴語の比較

「1回目」および「15回目」における特徴語（上位10語ずつ）を表1に、対応分析の結果をバブルプロットしたものを図3に示す。対応分析の結果については、原点を基準として「1回目」または「15回目」のアンケート結果に多く記述されている語ほど、それぞれの四角に近い場所にプロットされている。素材や遊び方（リサイクル、集める、工夫、

表1 「1回目」および「15回目」における特徴語

	1回目		15回目
お金	.323	身近	.303
遊べる	.167	遊び	.290
素材	.139	簡単	.286
いつ	.133	想像	.258
作る	.125	素材	.242
自分	.125	遊ぶ	.241
手	.107	遊べる	.235
リサイクル	.103	子ども	.207
使える	.103	材料	.200
出来る	.097	自然	.200

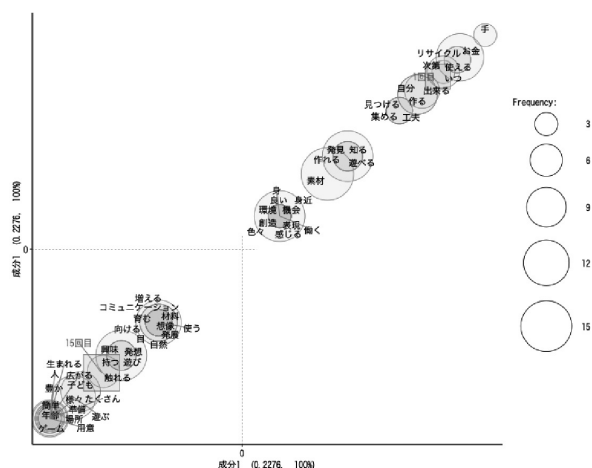


図3 「1回目」と「15回目」の対応分析の結果（バブルプロット）

作る)について触れた記述が多かった「1回目」と比較して、「15回目」では、①より詳細で具体的な遊びの特長や遊び方についての記述(自然、場所、材料、簡単、ゲーム)②子どもの育ちや保育との関連についての記述(想像、興味、コミュニケーション、年齢、育む)③遊びや活動の幅に関する記述(発想、増える、広がる、生まれる、発展)の出現が特徴的に見られた。また、記述の数については、1回目が65であったのに対し15回目は102であり、およそ1.5倍となった。

2. 共起ネットワークの比較

回答の文章中の単語の出現パターンが似たものを線で結んだ図(共起キーワード)を図4に示す。「1回目」では、大きくは、身近な素材(「身近」「素材」)を中心に、①素材を集めたり作ったりする(「作れる」「集める」:

グループ01)、②素材を自然の中で発見する(「自然」「発見」:グループ02)、③遊びの工夫(「遊び」「工夫」「リサイクル」:グループ03)、④手を動かして作る楽しさ(「作る」「楽しい」:グループ04)の結びつきが見られた。「15回目」では、①遊びによる子ども同士のコミュニケーション(「ゲーム」「コミュニケーション」「楽しむ」:グループ01)、②環境構成により育まれる工夫したり考えたりする力(「工夫」「環境」「用意」「考える」「高める」:グループ03)、③準備が簡単であること(「準備」「簡単」:グループ04)、④季節との関連(「季節」「発想」「広がる」:グループ05)、⑤様々な発見(「発見」「目」「向ける」:グループ09)、⑥豊かな想像力や興味を育む点(「想像」「興味」「育む」「豊か」:グループ10)などの結びつきが見られた。

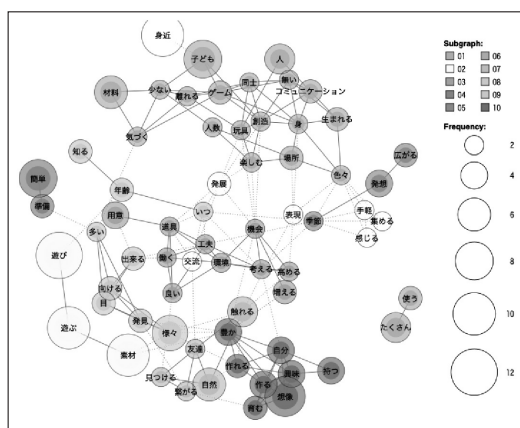
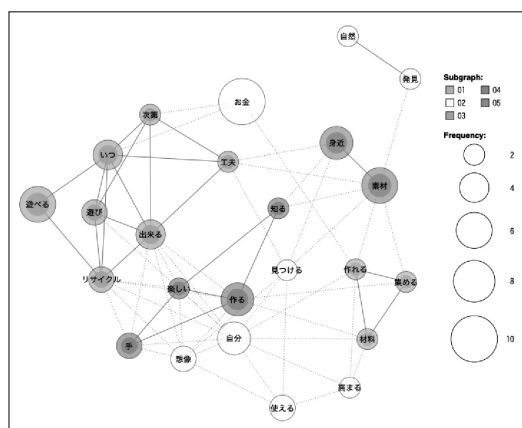


図4 「1回目(左)」および「15回目」の記述における共起ネットワーク

Ⅳ. 考察

令和5年度の保育内容Cの授業のテーマは「身近な素材を使ったあそびの工夫」であり、「身近な素材」に関するこれまでの知識や経験を、授業での遊びこみや調べ学習を通して

より詳細・具体的に捉え、保育に活かす視点を育むことをねらいとした。「1回目」および「15回目」のアンケートの記述の対応分析と共起ネットワークの結果から、15回の授業を通して、学生が様々なことを学んだこ

とが示されたと言える。その中でも、特徴的な学習成果としては、①「身近な素材」を使った遊び方の理解と習得（遊びの種類・工夫）、②自然や季節の中での「身近な素材」への気づき、③子どもの育ち・保育との関連についての理解の深まり（想像力、発想、コミュニケーション、考える力、環境構成など）の3つである。

「身近な素材」を使った遊びの理解と習得については、授業内で、折り紙を初めとして、画用紙を使った「角返し」「手品カード」の製作や、アルミホイルとビー玉を使った「まゆだま作り」など、手に入りやすい素材で、様々な物を作り・遊ぶことができることを体験し、「身近な素材を使った遊び」のイメージが、各々の中でより具体的に詳細なものとなったと考えられる。

自然や季節の中での「身近な素材」への気づきについては、ネイチャーゲームの中で、短大の敷地内で様々な自然素材を集めたこと、また、集めた素材を使ってビンゴゲームを行ったり、図書館で自然の素材を使った遊びを調べたり発表したりすることによって、身の回りの様々なものが「遊び」の素材になりうることを、実感として得ることができたと考えられる。

子どもの育ち・保育との関連についての理解の深まりについては、様々な遊び・活動を授業で体験する中で、学生が「保育者」としての立場と「子ども」としての立場の両方を感じることができていたことの表れであると考えられる。たとえば、新聞紙遊びでは、4～5名のグループで新聞紙を使った遊びを（保育者の立場で）考え、（子どもの立場で）実際に遊ぶ中で、子どもたちのどのような力が育まれるか、また、その力を育むために保育者としてどのような配慮が必要か、自らがねらいを持って保育実践に活かすイメージを

より具体的に持つことができるようになったと思われる。

15回の授業を通して、上記のような形で学生の変化を捉えることができたという点で、今年度の本授業の学習成果・目標は達成されたと言えるだろう。

V. 総合考察

この授業は、選択必修科目であり学生が自らこの保育内容Cを選択している。これまであまり交流のなかった29名の学生の集合体である。出席確認時には毎回、自分の経験や好きな食べ物、好きな言葉などを話しお互いを理解する機会を意図した。また、遊びを実践していく中で心と身体を開放し、ふれあうことで心の距離も近づいていく経験となった。実習を経験している2年生であるが、遊びや活動についてお金を出して教材を準備するだけでなく、身近にあるもので遊びが発展できることを学ぶ機会につながったのではないかな。

また、わらべうたを実践することで物や遊具がなくても遊びが楽しめることや、人間関係を構築していくことができると、より深く理解する授業につながった。今後も、保育現場で求められる指導力について、実践を通して獲得できる授業展開を心がけていきたい。

VI. 文献

石倉 瑞恵. (2009). 幼児の運動遊びの方法と環境に関する考察－精神・運動機能発達の視点から－. 名古屋女子大学紀要, 55 (人・社), 21～33.