

[研究ノート]

保育課程論でのアクティブ・ラーニングにおける一考察

— ごっこ遊びを用いた保育者養成の方法について —

*大嶋 織江

A Study on Active Learning in Childcare Course Theory
About the method of training childcare workers using pretend play

Orie Oshima

キーワード: 保育者養成、ごっこ遊び、アクティブ・ラーニング

Key Words: Childcare worker training, Pretend play, Active Learning

要約: 近年、幼児教育における保育者養成の分野において、学習へのアプローチの手法としてアクティブ・ラーニングが注目されている。本研究では、N 保育者養成校の保育課程論の授業で行ったごっこ遊びを用いたアクティブ・ラーニングの手法について考察した結果を報告する。その結果、お寿司屋さんごっこで、いろいろな方法を工夫して学ぶことの重要性について学生が経験したことは、幼児が社会性を醸成するためにごっこ遊びの取り組みが有効であることを理解できたと考ええる。加えて、保育者教育には幼児理解を中核にしたカリキュラム・マネジメントが重要であることが示唆された。

1. はじめに

近年、幼児教育における保育者養成の分野において、学習へのアプローチの手法としてアクティブ・ラーニングが注目されている。

これからの保育者養成においては、幼児が幼児期にふさわしい生活をどのように展開しどのような資質・能力を育むかという、幼児の社会性の醸成が必要との認識を指導者（教員）と学生が共有することが重要である。そのためには、社会に開かれた教育課程が必要であり、基本となる知識・技能の修得だけでなく、幼児が社会生活や遊びの中から社会性を身につくような援助ができる保育者の育成が重要と考えた。

そこで、筆者が勤務する N 保育者養成校において実践した保育者養成の過程で試みたアクティブ・ラーニングによるお寿司屋さんごっこ遊びの授業について考察しながら、学生に幼児の社会性の醸成（幼児に求める能力）について理解を深める取り組みを行ったので報告する。

なお、その過程において、問題解決へのアプローチとして、①幼児の社会性を醸成するためにはごっこ遊びの取り組みが有効であること。②保育者教育には、子ども理解のためのごっこ遊びにおけるアクティブ・ラーニングの取り組みが有効であること。加えて、今後の課題として、保育者教育には総合的な教育課程のカリキュラムデザインが重要であるとの認識を得た。現段階では、この取り組みは、保育者教育の模索における実践教育の域を出ないが、今後の研究を進める上での中間報告と捉えている。

2. 問題意識

幼児教育において、幼児期の幼児にふさわしい社会性を醸成させ、どのような資質・能力を育むべきかという問題は基本原則であり、幼稚園教育要領に示されているとおり保育者養成に携わる私たちは常にこの問題を注視すべきである。

本研究で、この取り組みを進めるにあたり、幼稚園教育要領を踏まえて、同様の保育者養成分野における社会福祉専門職養成関連科目の改善事例として、笠原ら(2008)が講義科目でアクティブ・ラーニングを可能にする基本構造について纏めたもの、また、和田ら(2013)による先行研究を確認した。それらの過程では「保育実習指導」および教科目の範疇で指導方法を検討している段階にあること、更に、アクティブ・ラーニングを保育者養成の演習系科目に導入しているが、カリキュラム改革など、包括的に検討された事例がみられないこと、加えて、他の学問分野や高等教育機関での実践においても、アクティブ・ラーニングが試行段階にあることを確認した。従って、現地点では、アクティブ・ラーニングを用いた研究はより良い成果を求める実験的段階であるとの認識を持った。

今回、これらの先行研究を踏まえ、筆者が N 保育者養成校において行った保育者養成の授業の中で、アクティブ・ラーニングを用いて行った「お寿司屋さんごっこ遊び」の授業

が幼児の社会性を醸成するために有効性が高いと考えた。なお、評価の基準は幼稚園教育要領の三つの柱を用いて、アクティブ・ラーニングの体験型アプローチの手法により授業を展開した。以下に、幼児教育の三つの柱（幼稚園教育要領より）と体験型アプローチについて提示する。

幼児教育の三つの柱（幼稚園教育要領より）

- ① 豊かな体験を通じて、感じたり、気付いたり、分かったり、できるようになったりする「知識及び技能の基礎」
- ② 気づいたことや、できるようになったことなどを使い、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりする「思考力・判断力・表現力等の基礎」
- ③ 心情・意欲・態度が育つ中で、よりよい生活を営もうとする「学びに向かう力・人間性等」

これらは、幼稚園教育における子どもたちが資質・能力を育む目標を明確にしたものである。

体験型アプローチ

ア) 実際に体験する・・・幼児教育の三つの柱①「知識及び技能の基礎」

机上だけではない学びは、子どもたちにとって大切であるから、わからないことを自分で調べたり、実際に体験・実験してみたりすると興味・関心が湧きやすく、「学んで楽しい」「もっと知りたい・やってみたい」と学ぶことへのモチベーションアップにも繋がることを体験することを実際に体験する。

イ) グループやペアでの学び合いを体験する・・・幼児教育の三つの柱②「思考力・判断力・表現力等の基礎」

小グループなどで、お寿司作りを体験する過程で、例えば、どうしたら本物らしいお寿司に見えるかなど考えたり、判断したりし、それをお寿司製作の中で表現してみることを実際に体験する。

ウ) 課題の解決を体験する・・・幼児教育の三つの柱③「学びに向かう力・人間性等」

お寿司屋さんごっこを体験する過程で、例えば、はちまきを巻いてみることやお寿司屋さんの看板を作るなど体験する中で、友達との相談などによって、作品を作り上げたりする中で、折り合いをつけるなど、子どもが学ぶ過程を実際に体験する。

3. 目的

今回、N保育者養成校における「保育課程論」での保育者養成に関する授業では、幼児が日常的に行っているごっこ遊びを通して社会性を育む事柄について、学生が幼児になりきって遊ぶ（アクティブ・ラーニング）ことで、幼児期に幼児に必要な資質・能力をどの

ようにして育むかという過程と、幼児の社会性の醸成に関する理解を深めるために、以下の目的に基づいて授業を展開した。

3-1. 授業の目的

- ① 試行錯誤を繰り返し、楽しさや不思議さ等の追求や問題解決に向けた学びの過程を再現すること。
- ② 授業を進める中で幼稚園教育要領の三つの柱が基本となっていることを学生と教員が共有すること。
- ③ アクティブ・ラーニングの有用性と課題についての気づきが醸成されること。

3-2. 授業のテーマ

今回、授業テーマを「お寿司屋さんごっこ遊び」とした。これは、幼児が幼児期に身につけるべき資質・能力を醸成するために、比較的身近なものの有効性が高いと考えた。具体的には、商品（お寿司）を作成（生産）➡授受（販売）➡顧客（消費）に至る一連の遊びの過程が、幼児にとって、商品作成（生産）では、商品知識や作成技能の基礎を学べる事、販売の場面では、店員役と顧客役とのやり取りを通して、商品への工夫や価格決定などに関する思考力・判断力・表現力等の基礎を学ぶ機会となるものと考えた。さらに、お寿司の販売過程を知ることで、商品（お寿司）と社会との関係性を考えることから、幼児の学びに向かう力（向上心）や他者との関係性を学ぶことによる人間性の醸成など、より学びやすいテーマであると考えた。

また、その中で、学生が幼児になって体験するであろう、楽しさや不思議さ等の追求、自分たちがお寿司を作る過程での試行錯誤など、アクティブ・ラーニングならではの問題解決に向けた学びを再現することで、その有用性と課題についても考察を行った。

3-3. 体験型アプローチの実践

ア) 実際に体験する ➡ ごっこ遊びで使う商品（お寿司）を作る（製作）

- お寿司を作る（ティッシュとラップでシャリ作り&画用紙と折り紙でネタ作り）
 - お寿司づくり
 - 材料（折り紙、ティッシュ、セロテープ、ラップ）その他（お皿、湯呑など）
 - 販売
 - お金、プラレールで回転ずし、店員の服（エプロンや新聞紙で作成）
 - 留意点
 - 作業内容を分かりやすく説明する。主体性に任せる。アイデアを褒める。
 - 出来る限り、援助しない。

製作場面



出来上がり



○ 商品（お寿司）の製作からの学び（知識及び技能の基礎を学ぶ）

- 商品（お寿司）の種類を調べ、知識としての学び
- 商品がどのようにして作られるのか、作業と工程の学び
- 良い商品をたくさんつくること、上手に作るための工夫に関する学び

イ) グループやペアでの学び合いを体験する。

➡実際にその商品を使って、お寿司屋さんごっこ遊びをしてみる。

アクティブ・ラーニングの学びとして、学生だけでなく、時に教員も含めて、他の人との「学び合い・教え合い」による社会との関係を迫体験した。これは、知識及び技能の基礎を学ぶために作成した商品を使ったお寿司屋さんごっこの中で、其々の場面に想定される幼児期の学びの段階を意識したセリフを考え、商品の授受、その際のお寿司屋さんと買い物客との受け答えなどを想定して、グループワーク 1 として行った。なお、グループワーク 1 はアクティブ・ラーニングの体験型アプローチの手法を用いて、1 対 1 での意見交換、グループディスカッション、ディベートグループワークなど、一人ではなく他のメンバーとの「学び合い・教え合い」に重点を置いて行い、新学習指導要領における「対話的な学び」を用いて社会との関係を体験することに配慮した。

● グループワーク 1

題目を「お店屋さんごっこをしよう」とし、子どもによるお寿司屋さんごっこ遊びの場面を想像しながら、お寿司屋さんで使われるセリフについて考える場とした。

● セリフを考える

アクティブ・ラーニングの学びとして、幼児の目線を意識しながら、自分が経験したお寿司屋さんの雰囲気や会話をグループのメンバーで話し合い、メンバー内で各自が提案したお寿司屋さんの場面にふさわしいセリフをグループ内で意見を纏めながら、決めていく。

例)

| | |
|------|------------------|
| 保育 | 「へい！らっしゃい」 |
| こども | 「どうですか？おいしいです |
| デザイン | か？」「〇〇1つ」「〇〇下さい」 |
| 学科2年 | 「おすすめは〇〇です」「わさび |
| (男子) | はいりません」「〇〇円です。」 |
| | 「ありがとうございました」 |

- グループワーク 1 からの学び（思考力・判断力・表現力等の基礎を学ぶ）
- ・ 各自の経験から、お寿司屋さんの仕事内容についてグループ内で話し合う学び
 - ・ グループ内でお寿司屋さんの仕事の場面を想定し、場面ごとにふさわしいセリフを考える学び
 - ・ グループ内でメンバーが互いの意見を聞き、場面ごとにふさわしいセリフを纏めることの学び
 - ・ グループやペアでの学び合いや教え合いを体験する学び

表 1. グループワーク 1 の学びとしての学生の感想（筆者作成）

| | |
|---------------------------|--|
| 保育こどもデザイン学科 2 年 (男子) | <ul style="list-style-type: none"> ・ 幼児たちと一緒に楽しく遊ぶということを常に意識する。 ・ 援助し過ぎるのではなく、幼児にもやらせて自信をつけさせたり、楽しさを感じとってもらう。 |
| 保育こどもデザイン学科 2 年 (女子 A) | <ul style="list-style-type: none"> ・ お買い物をしている側の幼児が「これほしい」と言っているのに店側の幼児が違うものを勧めていたら、二人の気持ちを汲み取って話し合いたいと思う。 ・ 自分の意見を言う事も大事だが、相手の話を聞く力を身に付けられるように支援していきたい。 |
| 保育こどもデザイン学科 2 年 (女子 B) | <ul style="list-style-type: none"> ・ お客さん役として感想を言う。 ・ 準備物を用意する。 ・ 幼児を自由に遊ばせて、自分たちで考えさせる。 |

○ グループワーク 1 の考察

グループワーク 1 では、保育こどもデザイン学科 2 年の学生 3 人と教員 1 人も参加して、グループワークを行った。セリフを考える場面では、教員側からお寿司屋さんだけで使われる独特の言葉もあることなどにも着目して、セリフを考えてみるように指導した。その結果、学生の考えたセリフの中に「へい！らっしゃい」など、お寿司屋さんでしか使用されないセリフが含まれている。このようなお寿司屋さん独特のセリフを考えてみることは、幼児とお寿司屋さんごっこを展開する中で、まだ、言葉の数が限られる幼児たちの言葉の獲得に繋がると考えた。

また、お寿司屋さんでしか使用されない独特の言葉を幼児が知ることは、お寿司屋さんの世界への興味を深め、お寿司屋さんのイメージを幼児たちが共有していく上で、重要なきっかけとなる。保育者になる学生がこのようなお寿司屋さん独特の言葉を考え、保育現場で、ごっこ遊びを積極的に展開することは、幼児期の言葉の獲得や発達、また、幼児の興味を喚起させることに繋がるものであり、幼児教育の三つの柱の一つである幼児が獲得すべき思考力・判断力・表現力等の基礎を醸成する重要な保育者の援助であると考えた。

ウ) 課題の解決を体験する

「問題解決型学習」として、ある問題や課題に対してのアイデアや解決法を出したり、それを検証したりする方法を体験すること。

○グループワークの取り組みから、お寿司屋さんごっこ遊びの課題（ねらい）の検証を行った。

グループワーク 2 として、指導者（教員）と学生 3 人がアクティブ・ラーニングのグループワークの手法を用いて、お寿司屋さんごっこの課題をねらいと位置づけて、ごっこ遊びでの体験を 5 領域の観点から整理して、課題解決の取り組みを行った。

● グループワーク 2

題目を「お店屋さんごっこのねらいについて考える」とし、お店屋さんごっこの課題について 5 領域に整理して考える場とした。（教員 1 名と学生 3 名で実施）

○ グループワーク 2 からの学び（学びに向かう力、人間性等の基礎を学ぶ）

- ・健康・人間関係・環境・言葉・表現などにより、問題を意識することの学び
- ・グループ内で問題点を共有することの学び
- ・グループ内で他メンバーの意見を集約し、問題解決に関する学び

表 2. お店屋さんごっこのねらいを 5 領域の観点から分類
(学生とのグループワークをもとに、筆者が作成)

| | 健康 | 人間関係 | 環境 | 言葉 | 表現 | グループワーク 2 の感想 |
|------------------------|---|---|--|---|---|--|
| 保育こどもデザイン学科 2 年 (男子) | <ul style="list-style-type: none"> ・準備段階で、ハサミを使う時に誤って指を切ってしまうように気をつけて扱う ・時間を見て、行動。 | <ul style="list-style-type: none"> ・店員とお客さんの役割分担を学ぶ。 | <ul style="list-style-type: none"> ・役割ごとに、どのようなものを使っているか、何が必要かを学ぶ。 | <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの役割で使う言葉を学ぶ。 ・看板を書く。 | <ul style="list-style-type: none"> ・身近にあるものを使って、どこまで本物に似せることができるかを工夫する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・1 つのごっこ遊びでも一つ一つの領域ごとに意識しなければならないことや大切なことが色々あることに気づけた。 |
| 保育こどもデザイン学科 2 年 (女子 A) | <ul style="list-style-type: none"> ・遊びで使う道具などを安全を考慮して使う。 ・安全面を考える。(喧嘩など) ・見通しをもって考える。 | <ul style="list-style-type: none"> ・人と関わることで相手を思いやる気持ちを育む。 ・店員とお客に分かれて役割を知る。 ・相談をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・遊びを通して社会のルールを学ぶ。 ・遊びで使う場所や道具などを知る。(どのような物を使うか) | <ul style="list-style-type: none"> ・お店屋さんごっこ特有の言葉を知る。 ・相手の話を聞く。 ・商品の説明、書いたりする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・見立てて遊ぶ。 ・見立てて遊ぶだけでなく、想像をしながら遊ぶ。(想像力を養う、自己表現) | <ul style="list-style-type: none"> ・他の人の意見を聞くことで、自分にはない考えを知ることができました。 |
| 保育こどもデザイン学科 2 年 (女子 B) | <ul style="list-style-type: none"> ・ごっこ遊びをする中で、どんなことをしたら危険かを学ぶ。(物を取り合いっこした時) ・時間になったら遊びをやめる。(見通しをもって行動する) | <ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃ道具の貸し借りのやりとりをする時に相手のことを考えて行動する。(相談をする。思いやる気持ちをもつ) | <ul style="list-style-type: none"> ・ごっこ遊びをする時の道具やメニュー表等を用意する。 ・日常生活でのルールなどを守って行う。 | <ul style="list-style-type: none"> ・お店屋さんならではの言葉を使う、学ぶ。 ・書く言葉を学ぶ。 ・これがどういうものかを質問する。 ・自分はどうしたいのかを相手に伝える。 ・相手の気持ちを聞き、理解する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ある物を使って、別のもので見立てる。 ・その役割の人がどのような動きをしているか考えて行動する。(なりきって) ・自分の考えを出す。(自己表現) | <ul style="list-style-type: none"> ・改めて考えると、さまざまなねらいが出てくるので、自分が気づかないものに少しづつ気づいていけるといいと思う。 |

○ グループワーク 2 の考察

グループワーク 2 では、テーマを「お店屋さんごっこのねらいについて考える」とし、お寿司屋さんごっこのねらいを課題に位置づけて、5 領域の観点から考える場とした。

その際、「保育課程論」の教科としての理解の上で、学生自身がごっこ遊びを体験する中で課題となった事象について、5 領域、即ち、「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」の観点から考察をおこなった。その結果、学生の感想にあるように①「1 つのごっこ遊びでも各々の領域ごとに意識しなければいけないことや大切なことが色々あることに気づけた。」②「他の人の意見を聞くことで、自分にはない考えを知ることができた。」③「改めて考えるとさまざまな課題が出てくるので、自分が気づかないものに少しずつ気づいていけるといいと思う。」など、グループの個々のメンバーの意見が、相互に関連性を構築して、対話による意見交換により、課題を見出し、それに対する対策を講じることができた。

また、普段、何気なく、幼児が行っている「お店屋さんごっこ」には幼稚園教育要領や保育所保育指針での幼児を育てる際の目標が網羅されていると判断した。従って、お店屋さんごっこを、改めて 5 領域で分析してみることは、学生に子どもが「お店屋さんごっこ」で何を学んでいるか、また、どういうことを幼児の目標として環境設定を行うのがよいのかも含めてイメージすることができる有効な手段である。

● グループワーク 3

学生がごっこ遊び（お寿司屋）を体験してみて、どうだったかについて、1～3 の問いに答える形式で考えを纏める場とした。グループワーク 3 では、保育こどもデザイン学科の学生 3 人と教員 1 人も参加して、ごっこ遊び（お寿司屋）の体験に関するグループワークを行った。グループワーク 3 は学生が作成したワークシートを示し、考察を行った。

(グループワーク) 3

2017.9.18

保育課程経験

ごっこ遊び (お寿司屋) を実際に体験してみて、どうでしたか。

1. その自分自身の体験を通して、ごっこ遊びから子どもたちが得られると思うことを考えなさい。

・想像力 ・コミュニケーション能力 ・役割分担
 ・社会のルール (社会性) ・自分の気持ちを伝える。
 ・道具 (はさみ、のりなど) の使い方
 ・

2. ごっこ遊び (お寿司屋) を実際に体験したことより、ごっこ遊びの際の保育者の援助について考えなさい。

・実際のお寿司の写真を置いておく。
 ・子どもに対する声かけ。(「こういうのをめくら美味しいと思う?」)
 ・自分自身も一緒に子どもたちと楽しむ。
 ・子供の世界を常に壊さないようにする。
 (例: 職員室に用事がある時途中でぬける時 → お客さん、お寿司屋、お寿司屋、お寿司屋)

3. 子どものごっこ遊びを体験した感想を書いてください。

・実際に子どもの立場になって自分でお寿司を作ると、子どもがどのような援助を必要としているかなどが体で覚えらるのでもっと楽しくなります。

クラス () 出席番号 () 名前 ()

(グループワーク) 3

2017.9.18

保育課程経験

ごっこ遊び (お寿司屋) を実際に体験してみて、どうでしたか。

1. その自分自身の体験を通して、ごっこ遊びから子どもたちが得られると思うことを考えなさい。


- ・想像力
- ・コミュニケーション (言葉の学び)
- ・役割割り分担当
- ・ルールを知り、
- ・表現
- ・物の扱い方

2. ごっこ遊び (お寿司屋) を実際に体験したことより、ごっこ遊びの際の保育者の援助について考えなさい。

- ・お寿司の写真をおいておく。
- ・子どもの視界に入る。
- ・必要なものを用意する。
- ・子どもの発達を
- ・声掛け
- ・さまたげない。
- ・一緒に楽しむ。
- ・子どもの世界観を大切にする。

3. 子どものごっこ遊びを体験した感想を書いてください。

お寿司の作りかでも、元からあるものでなくても、イメージで
作ってもらったり、やり方があっても面白いと思いました。実際に
遊びとしても、子どもになった気持ちで遊ぶことで
より子どもの気持ちから分かるのだと思います。

クラス (保育士 2 年) 出席番号 (3) 名前 ()

○ グループワーク 3 の考察

ごっこ遊びはその役らしさを大切にしながらも、相手とのかかわりの中でストーリーが展開していくものである。幼児があたり前のように経験している遊びの過程を、実際に演習という形をとることで、幼児はどのように相手の思いを汲んだり、すりあわせたりしながら共通のイメージを持って遊んでいるかということを、経験を通して理解することができる。幼児がごっこ遊びの中で、身近なものを使って本物らしく遊びを発展させていく。何も道具がなくても、工夫次第で遊ぶことができる。学生にもそれを体験させたいが、幼児の姿を見る機会も少なく、自身の幼児期からも年月が経っており、何もない中で遊ぶというのは抵抗を感じると考える。そこで、幼児の遊びの中でもよく用いられる折り紙と身近にあるラップとティッシュペーパーを使ったお寿司作りの製作と自ら製作したお寿司を使ったごっこ遊びをすることとした。保育課程論において、指導計画を立てる前段階として、また、保育実習の前段階としても、この演習を行うことで、幼児をどのように見ればいいのか、幼児を見る視点づくりに繋がっていくはずである。なお、本稿では、実践の内容を報告するとともに、学生がいかに幼児理解を深めたのかといった点を明らかにするために、実践中に記入されたワークシートを 2 例提示し、考察を行った。グループワーク 3 では、ごっこ遊び（お寿司屋）を実際に体験してみて、どうでしたか。ということについて、以下の①～③に答える形で、グループワークを行い、考えを纏める場とした。その結果について報告する。

- ① その自分自身の体験を通して、ごっこ遊びから、幼児が得られると思うことを考えなさい。というテーマからは、想像力、コミュニケーション能力、役割分担、社会のルールを知る、自分の気持ちを伝える、表現力、道具（はさみ、のり）の使い方などが学生からあげられた。それらを、幼稚園教育要領にある 5 領域にあてはめてみると、コミュニケーション能力（言葉）、役割分担（人間関係）、社会のルール（環境）、自分の気持ちを伝える（言葉・表現）、道具（はさみ・のり）の使い方（健康）の 5 領域にあてはまる。このことは、グループワーク 2 でもおこなったことの裏づけになるとともに、幼児のごっこ遊びが幼稚園教育要領にある 5 領域を学べる遊びであることの証明にもなる。したがって、学生がごっこ遊びを体験することは、指導案作成時に網羅しなければならない 5 領域について、深く学ぶよい機会となる。さらに、ごっこ遊びを追体験することで、子どもの気持ちになることができ、幼児への理解にも繋がる。
- ② ごっこ遊び（お寿司屋）を実際に体験したことにより、ごっこ遊びの際の保育者の援助について考えなさい。というテーマからは、実際のお寿司の写真を置いておく、子どもに対する声掛け、具体的には、「どういうものをのせたら美味しいと思う？」など。また、自分自身も幼児と一緒に楽しむ。子どもの世界を常に壊さないようにする。必要なものを用意する。幼児の視点になる。幼児の発達をさまたげない。などが

学生からあげられた。学生からの保育者の援助の例からは、幼児のお寿司屋に対するイメージを広げたりするような援助が多くあげられていた。幼児のイメージを助ける援助は、幼児が友達とイメージを共有する際にも役に立つ。したがって、事前にごっこ遊びを保育者になる学生が体験し、保育者の援助を考えておくことは、幼児のお寿司屋さんのイメージを広げ、幼児自身に楽しい気持ちをもたせ、主体的にお寿司屋さんごっこに参加するための有効な手段である。

- ③ 幼児のごっこ遊びを体験した感想を書く。というテーマでは、実際に子どもの立場になって自らお寿司を作っていくと、幼児がどのような援助を必要としているかなどが、体で覚えられますので、とても楽しかったです。(男子) お寿司の作り方でも元からあるものでなくても、イメージで作ってもらいやり方があるのも面白いと思いました。実際に遊ぶとしても、子どもになった気持ちで遊ぶことで、より幼児の気持ちが分かるのだと思いました。(女子) などの感想が得られた。この感想から、実際にごっこ遊びを体験することで、学生自身も子どもの気持ちをイメージしやすくなり、幼児への理解が深まることがわかった。

4. 指導案の作成

本授業では、保育課程論の教科の要ともいえる指導案作成を最後におこなった。その際に通常は、指導案作成➡実践という順序で行うが、本授業では、あえて、実践➡指導案作成という反転した順序で行った。それは、先行研究で、田中・安東(2016)が「指導案は、計画的、意図的な保育を展開するために不可欠なものである」と述べているのに対し、金(2017)は、「実践後に指導案を書く学び、実践を見た後に指導案を書く学びは、周りの理解と学生にイメージする力、丁寧に振り返る力、客観視できる力が備わっていれば、もしくは、その力を引き出す手立てを教員側が持っていれば、指導案立案の際の有効な学び方となり得る」と述べている。

したがって、金(2017)が述べている通り、本授業でおこなったお寿司屋さんごっこの体験においても、学生がまず、お寿司屋さんごっこを体験してから指導案を書くスタイルは、学生に指導案を書かせる際のイメージ力のアップや丁寧に実践を振り返る力の育成を促すと考えられる。さらには、そのイメージする力のアップによって、保育実践の際の子どもの姿の想像にも役立ち、幼児の望ましい援助を考える手立てとなることは間違いのない。

最後に、学生が書いた指導案を提示し、添削を加えた上で、今後の学生の指導案作成についての課題を抽出する。

IV. 実践編 (指導案)

| ねらいと内容 | ◎お寿司屋さんこころでお店の人とお客さんを演じ、 人との会話をすることで、友達とのコミュニケーション力を高め | | |
|--------|---|---|--|
| 時間 | 環境構成 | 活動内容 | 教師の援助 |
| 13:00 | 必要な材料を準備しておく。 ・フェルト ・のり ・折り紙 ・セロテープ ・サランラップ ・包み紙 ・画用紙 ② テーブルを並べる。 | ○お寿司をつくる。 ・折り紙、画用紙を 利用し、包み紙を 貼る。包み紙を 書き込みたりしてネタを つける。 ・フェルトをまな板、ラップ でつつみ、シールを貼 り、つるねネタをのり でくっつけ、サランラップ で包む。 | ・子どもたちと「どんなお寿司が あるか、またはどんなお寿司が おかしいか」といった話を する。 ・具体的にわかるように、作り方を 示す。 ・子どもたちがつづいているのを 見ながら、「何のお寿司をつくるの？」 と問う。子どもたちが「生魚につく てみる」「セロテープで包む」など 子どもたちに、制限にする必要 がある。 |
| 13:30 | | ・お店の人、お客さんに 分かれて、お寿司屋さん ごっこを始める。 | ・子どもたちが作ったお寿司を 食べるふりをして「おいしい！」「もう 一つ下さい！」などと言え、子ども たちが一生懸命に作る。 |
| 13:45 | ピアノを準備する。 | ・あそび歌を なぐさめる。 | ③ 子ども達を円にさせる。 最初は保育士が真ん中に立つ。 ・音楽が流れて、子どもたちが次々 とお寿司屋さんに入る。 |
| 14:10 | ② 子どもたちが片づけ やすい環境を作る。 | ・片づける。 | ・片づけが速い子の声援をする。 ④ 子どもに片づけを促す。 ⑤ 片づけを促す。 |
| 14:20 | | 今日の活動について 話し合う。 | ・「今日は楽しかった。」「お寿司が 美味しかった。」など子どもたちと 会話をし合う。 |
| 14:30 | | 活動終了 | |

- ① については、テーブルを並べるとだけ書いているが、テーブルを並べた配置図を書くようにするとより分かりやすいだろう。
- ② については、子どもたちが片づけやすい環境を作るとは、具体的にどのような環境なのかについて、考えた片づけやすい環境を指導案の中に書いておくとういだろう。
- ③ については、円にさせると命令形で書いているが、指導案では、命令形では書かないのが規則となっているので、円になるように伝えたと書くのがよいだろう。

④ については、「上手に片せたね。」と書いてあるが、「上手に片づけられたね。」と正しい日本語で伝えてほしい。

⑤ については、自信をつけさせるとここでも命令形になっているので、正しくは、自信をつけれるように、言葉をかける。とするのがよいだろう。

また、導入についていうと、子どもたちに「どんなお寿司があるか」「どんなお寿司が好きか」といった話をしているのはよいと思うが、子どもたちのお寿司に対するイメージを広げたり、活動に期待を持たせたりするには、さらに、導入にお寿司に関係する手遊びである例えば、「ぐるぐるおすし」を使ったり、絵本の読み聞かせ、例えば、『のらねこぐんだんおすしやさん』などを使う方法もあるだろう。

さらに、教師の援助のひとつとして、お寿司を食べたことのない子への配慮として、例えば、絵本『おすしのずかん』を保育者と子どもで一緒に見てみるなどして、これから作成（生産）するお寿司のイメージ作りを助けるなどの配慮も必要であるだろう。

木戸(2008)は、学生の指導案は、子どものできないことを援助する場面は詳細だが、より楽しくなることの援助は具体性に欠けることを報告し、ねらいと援助の整合性の検証が必要であることを指摘している。確かに、木戸(2008)の言うように、今回のN保育者養成校の学生においても、導入の1つをとってみても、子どもがより楽しくなり、お寿司屋さんごっこ遊びのイメージを広げるための手立てが少なかった。しかしながら、逆にそのことは、自分の保育、あるいは子どもの反応がねらい通りに行かない場合にも意味があるような指導、あるいは、ねらい通りに行かなかった場合には、その後、どのように修正していけばよいのかを考えることで、子ども理解が多層的になると考えることもできる。現地点での学生のできないことへの指導も重要ではあるが、そのこと以上に、学生が子ども理解を深められる工夫のある指導が重要であると考えた。そのために、これからの保育者教育は、総合的な教育課程のカリキュラムデザインが重要であると考えられる。

5. 総合考察

学生の指導案作成の考察から、これからの保育者教育には、総合的な教育課程のカリキュラムデザインが重要であると私は考えたが、そのことについて、文部科学省(2020)の「指導計画の作成と保育の展開について（仮称）」では、教育課程編成において重点とすべき事項として、次の3点をあげている。①教育目標に向かってねらいや内容を組織的、計画的に示す。幼稚園教育要領に示された5つの領域の「ねらい」や「内容」をそのまま教育課程における具体的なねらいや内容とするのではなく、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」との関連を考慮しながら、幼児の発達の各時期に展開される遊びや生活に応じて適切に具体化したねらいや内容を設定する必要がある。②「幼児期の終わりまでに育って欲しい姿」を踏まえて教育課程を編成するとは、どのようなことなのか考える必要があるとし、「踏まえる」とは、遊びや生活を通して幼稚園教育において育みたい資質・能

力が育まれ、その結果として「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」のそれぞれの姿が幼児の姿として一体となって見られるようになるという意味であることを十分理解し、総合的に指導すること、さらに、各学年にふさわしい遊びや生活を積み重ねることを通して育まれるようにする必要があるとしている。例えば、「お店ごっこ」で商品をつくるときに、分からない文字について友達と考えたり、周りの環境から探し、理解するというようなことがそのことにあたる。③幼児が自発的に取り組む活動としての遊びの過程には、

「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」のそれぞれにつながる様々な学びの絡み合った姿が見られる。それは、幼稚園教育において育みたい資質・能力である「知識及び技能の基礎」、「思考力・判断力・表現力等の基礎」「学びに向かう力、人間性等」の3つが繰り返し循環し関連し合う姿でもある。としている。そのことは、文部科学省が、カリキュラム・マネジメントの中核は幼児理解であるとし、その内容として、①幼児は自ら発達に必要なものを獲得しようとする力をもつ。②その力を十分に発揮できるような環境の構成が重要。③幼児の中に何が育とうとしているのかななどを踏まえて計画を立て、幼児が興味や関心、必要感に基づいて主体的に活動し、充実感や満足感を味わえるような保育が大切。④幼児理解に基づいた評価を通して幼児の実態を捉え、教育課程の実施状況の評価、改善。⑤幼児理解にあたっては、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を念頭におく。としていることと一致する。

したがって、お寿司屋さんごっこを通して、幼児が幼児期に育みたい資質・能力である幼児の自発的な活動となる遊びや生活が追体験され、その中で他の人との関係が醸成され、それらが刺激となって幼児なりの感性を働かせて、お寿司の価値や美しさを感じとったり、不思議さに気づく中で疑問が湧き、その為の解決策を考え、解決策を試行するなどの過程が再現されたことは、学生にとって意義のあることであると考ええる。また、お寿司屋さんごっこで、色々な方法を工夫して学ぶことの重要性について学生が経験したことは、幼児が社会性を醸成するためにごっこ遊びの取り組みが有効であることを理解できた考える。加えて、保育者教育には、幼児理解を中核にしたカリキュラム・マネジメントが重要であることがわかった。

6. おわりに

本研究から、今後の課題として、保育者教育には、総合的なカリキュラム・デザインが必要であると考えた。それは、「将来像答申」（中央教育審議会「我が国の高等教育の将来像（答申）2015年1月」で提唱されて以来、大学のカリキュラム・デザイン（教育課程編成）における中心的な考え方として、政策的に普及が図られてきたものであり、その3つのポリシー 1. ディプロマ・ポリシー（学位授与方針） 2. カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針） 3. アドミッション・ポリシー（入学者受け入れの方針）である。その中でも、私は、今回の保育課程論でのアクティブ・ラーニングにおける一考

察—ごっこ遊びを用いた保育者養成の方法について—を検討した結果、2のカリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）が各授業においては重要になると考えた。

ディプロマ・ポリシーの達成のために、どのような教育課程を編成し、どのような教育内容・方法を実施し、学修成果をどのように評価するのかを定める基本的な方針である。そのために、各授業においてカリキュラムをデザインすることが重要となる。カリキュラムをデザインする第一の主体は、いうまでもなく大学・教科等の教育組織および教育団である。しかし、カリキュラムの編成の主体は教職員だけではない。大学のカリキュラムは学生を介して初めてカリキュラムとして完成する。即ち、大学のカリキュラムは厳密に言えば、あらかじめ決められた教育課程の中では存在せず、一人ひとりの学生のたどる跡に初めて姿を現す。英語で履歴書のことを” curriculum vitae” というが大学のカリキュラムはまさに「学びの履歴」となった時、はじめて意味をもつといえる。

そうであれば、教育課程のカリキュラムデザインの主体は、学生であり、今回の保育課程論でのアクティブ・ラーニングで行ったように学生と教員が協働することで、はじめて出来る上がるものであるということが出来るだろう。今後は、それらのカリキュラムの「学びの履歴」を評価し、さらなる保育者養成の方法について検討していきたい。

<引用文献>

- ・文部科学省 2017 年告示
『幼稚園教育要領（原本）』
- ・文部科学省 文部科学省初等中等教育局 幼児教育調査官 小久保篤子
「指導計画の作成と保育の展開について（仮称）」2022 年 7 月 24 日閲覧
https://www.mext.go.jp/content/20200709-mxt_youji-000004480_01.pdf
- ・京都大学高等教育研究開発推進センター
「カリキュラムのデザイン」2022 年 7 月 24 日閲覧
<http://www.highedu.kyoto-u.ac.jp/curriculum/>
- ・木戸啓子(2008)
「保育学生の指導案作成に関する学びⅡ」『全国保育士養成協議会第 47 回研究大会研究発表論文集』98-99 頁
- ・和田明人他(2013)
「保育者養成におけるアクティブ・ラーニング」『東北福祉大学研究紀要』第 37 巻 57-71 頁
- ・笠原千絵他(2008)
「講義科目でアクティブ・ラーニングを可能にする基本構造：社会福祉専門職教育関連科目における実践から」『関西国際大学研究紀要』第 9 号 13-23 頁

・金瑛珠(2017)

「保育・教育課程を学ぶ授業における指導案指導のあり方についての一考察—順序性について考える—」『未来の保育と教育—東京未来大学保育・教職センター紀要』第4号
55-63 頁

・田中敏明・安東綾子(2015)

「保育指導案の形成と内容に関する考察—保育指導案の統一の必要性—」
『九州女子大学紀要』第52巻2号 117-130 頁

＜参考文献＞

・後藤範子(2011)

「4年制大学における保育士養成教育と資質能力向上に関する一考察」『東京家政学院大学紀要』第51号 23-30 頁

・片平朋世他(2016)

「子ども理解を深めるためのままごと演習」『ノートルダム清心女子大学紀要』40巻1号
81-96 頁

・秋田喜代美・藤江康彦編著 2022年5月10日 第3版

『これからの質的研究法』東京図書株式会社

・宮川萬寿美編著 他 2019年2月21日 第2版第1刷

『保育の計画と評価—豊富な例で1からわかる』萌文書林

大嶋 織江 秋草学園短期大学 地域保育学科 非常勤講師