

「あそびの学校」のプログラム参加 (2)

— 教師の力量形成としての場の検討 —

源嶋いつみ*・中地哲也*・永江隼人**・津田淳志***・竹内元****

Participation in the Program "School of Play" — Viewed from the perspective of teacher education —

Itsumi GENJIMA *・Tetsuya NAKACHI **・Hayato NAGAE **
Atsushi TSUDA ***・Gen TAKEUCHI ****

I はじめに

あそびの学校とは、子どものあそびに関する研究・実践・提唱を行ない、その成果の普及を図るとともに、オープンスペースにおける子どもたちの生活学習の場を創造し、子どもたち自身の伸びる力を大切に、創意と感性の発揚を図り、住みよい社会環境の進歩向上に寄与することを目的に行われる、さまざまな芸術文化活動のことである。あそびの学校は、なかでも造形活動を中心に行っている。¹⁾

あそびの学校のカリキュラムは、子どもが生活で身につけるべき基礎・基本を考え、子どもたちの心身の発達段階に即した教材を厳選している。これまでの活動テーマは、遊び、音、構成、光などに分類され、年間を通して子どもたちがさまざまな分野のあそびに触れられるように構成されている。また、昔ながらのおもちゃや、科学を取り入れたおもちゃ、季節のものをつかったおもちゃなど幅広いおもちゃが取り上げられている。本研究では、9・10・11月の提案カリキュラムについて検討する。9月は「ビー玉おもちゃ『ころりんこ』どんなあそびができるかな?」、10月は「ほら、虫の声が聞こえるよ!」、11月は「みんなとコミュニケーションできる糸電話をつくろう」という活動をあそびの学校に提案し、実施した。

一方、教育を取り巻く社会状況の変化の中で、変化や諸課題に対応し得る高度の専門性と豊かな人間性・社会性を備えた力量ある教員が求められている。これまでの大学院では学問的知識・能力の育成が過度に重視される一方、学校現場での実践力・応用力などの教職としての高い専門性の育成がおろそかになっていたために、さまざまな問題を抱えている教育現場に応える機能を十分に果たしていなかった。そこで、理論だけではなく、理論と実践の融合を意識しつつ、コミュニケーション能力をはじめとする豊かな「人間性」の育成を基盤とした、力量ある教員を育成していくことが目指されているのである。本研究は、こうした背景を視野に入れつつ、あそびの学校のプログラムに参加することが教師の力量形成にどのように生かされているかを検討するものである。

* 宮崎大学大学院教育学研究科 ** 門川町立門川小学校 *** 青島青少年自然の家 **** 宮崎大学大学院

Ⅱ あそびの学校のカリキュラム提案

1. ビー玉おもちゃ「ころりんこ」の構想

9月に実施した題材名は、「ビー玉おもちゃ『ころりんこ』どんなあそびができるかな?」である。やさしく簡単につくることができるおもちゃを製作し、そのおもちゃを用いたあそび場をつくり、年齢に応じたさまざまなあそび方を楽しむという点をねらいとした。おもちゃは参加者個人でつくり、あそび場となる“坂道”は共同でつくるものとして構想した。

材料は、画用紙、ビー玉、ダンボール、紙コップ、ラップの芯、両面テープであり、道具は、はさみ、定規、鉛筆、ダンボールカッター、サインペンである。

おもちゃの作り方は、以下のような手順となる。

1. 画用紙を10 cm×1.5 cmの同じ大きさに3つ切る。
2. 3つに切った画用紙に色をぬったり、模様や絵を描いたりする。
3. 両面テープを使って同じ大きさの輪を2つ作る。
4. 2個の輪を組み合わせて、その輪の中にビー玉を入れる。(図1)
5. 両面テープを使って残りの輪をつける。(図2)

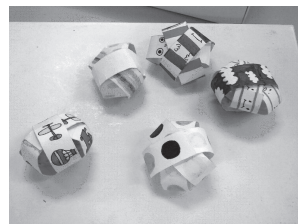
<図1>



<図2>



<図3>指導者が作成したもの



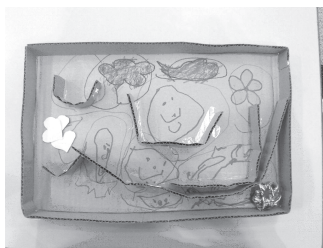
このおもちゃを製作する上で、学生が挙げた注意点は以下の2点である。(表1)

<表1>

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・幼児がビー玉を口に入れないように目を配る。 ・画用紙が折り曲がったり、つぶれたりするとうまく転がらなくなるので、作品をはこぶ際に握り締めない、床に置かないなど、作品の保管に注意する。 |
|---|

また、つくったものであそぶ環境として、大きめのダンボールを“坂道”としてつくるという点を工夫した。子どもたちが、あらかじめ用意された“坂道”に付け加える活動として、①坂道に絵を描く、②坂道の終わりにゴールを作る、③落とし穴を作る、などを予想した。ダンボールの坂道は、型となるものを用意し、絵を描いたり、穴を開けたりなど、子どもたちのアイデアを生かしながら一緒に製作し、あそぶ環境を子どもたちと共同でつくっていくことを志向したのである。<図4><図5>

<図4>子どもたちと製作した“坂道” <図5>子どもたちと製作した“迷路の転がし台”



2. 「ほら、虫の声が聞こえるよ！」の構想

10月に実施した題材名は「ほら、虫の声が聞こえるよ！」である。ゴムの力を利用したり、箱をたたいて虫相撲をしたり、自分の作った虫で様々なあそびを楽しむという点をねらいとしている。

材料は、ストロー、紙コップ、輪ゴム、セロハン、割り箸、毛糸であり、道具は、サインペン、ボンド、はさみ、テープ、両面テープである。

作り方は、以下の手順で行うものとした。

「空高く飛ぶせみ」

1. 紙コップの口の部分に1cmほどの切込みを入れる。
2. その切れ込みに輪ゴムをクロスして入れる。
3. 紙コップに模様をつける。

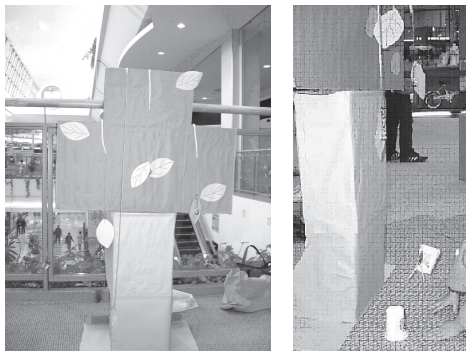
このおもちゃを製作する上で、学生が挙げた注意点は以下の2点である。（表2）安全管理の観点から注意点を挙げている。

<表2>

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ゴムの力で飛んだ作品が、顔などに当たらないように注意する。 ・刃物の管理や、割り箸など先が尖ったものの扱いに注意する。 |
|---|

つくったものであそぶ環境として、つくった虫でトントン相撲ができるような土俵をつくるという点を工夫した。また、ゴムの力を利用した作品がどれだけ跳んだかどうか、距離がわかるボード（図6）を用意した。

<図6>



3. 「みんなとコミュニケーションできる糸電話をつくろう」の構想

11月に実施した題材名は、「みんなとコミュニケーションできる糸電話をつくろう」である。糸電話という素材を通して、音の伝わり方を楽しむことができる点と、どのような作品になるのかが分かりやすいため、作りあげる過程を楽しむことができる点が特徴である。作り上げたあとに、作品を用いて他の子どもとかかわりを生み出すことがねらいである。

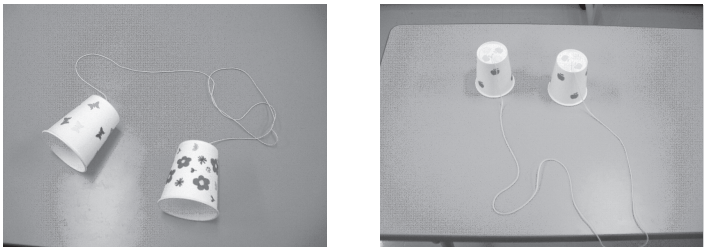
材料は、紙コップ、糸、ストロー、爪楊枝、折り紙であり、道具は、はさみ、ボンド、サインペン、クラフトパンチである。

糸電話の作り方は、以下のような手順となる。

1. 紙コップの底に爪楊枝で穴を開ける。
2. 糸を紙コップの穴に通す。

- 3. 紙コップの内側から糸を引っ張り出し、ストローに結びつける。
- 4. もう1つの紙コップも同様に1～3を繰り返す。
- 5. 紙コップに装飾を加える。

<図7>指導者が作成したもの

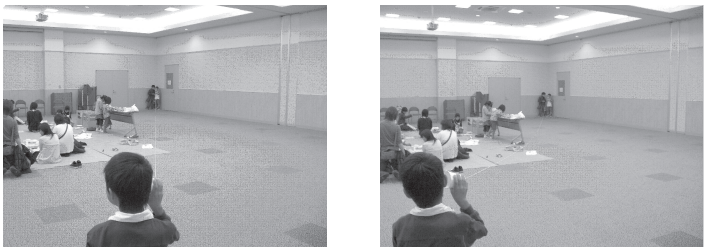


このおもちゃを製作する上で、学生が挙げた注意点は以下の3点である。
<表3>

- ・穴をあける際に、やみくもに爪楊枝で紙コップに押し付けても穴をあけられないため、爪楊枝をクルクルと回しながら、摩擦であけることができるようにする。
- ・ストローに結びつける際には、しっかり固定しないと使うときに壊れてしまうため、取り付けの際に間結びをさせる。
- ・糸電話を用いるときには、糸がたるむことなく張った状態で会話をする。

つくったものであそぶ環境として、広いスペースを設けた。また、糸を長くした糸電話を置き、振動の強さや音が届くということに着目した環境を構成した。(図8) 2つ以上の糸電話同士のかかわりを予想したものである。

<図8>糸を長くした糸電話



III あそびの学校のカリキュラムの実際

1. ビー玉おもちゃ「ころりんこ」の実際

参加者のうち分けは、以下のとおりである。(表4) 5歳～8歳までが66.3%を占めた。

<表4>参加者のうち分け(9月16日)

	3歳	4歳	5歳	6歳	7歳	8歳	9歳	10歳	11歳	12歳	その他	小計
男子	3	3	8	5	8	3	2	0	0	0	0	32
女子	1	6	9	7	2	11	7	1	2	0	2	48

保護者の感想は、以下のとおりである。(表5) ここでは、アンケートの記述欄に書いていただいたものを列挙する。

<表5>保護者の感想

- ・とてもすばらしい活動だと思います。私自身、工作が得意でなく、上手く教えられないので、スタッフの方に教えてもらいながら子どもが楽しそうに夢中で作る姿を見てとてもうれしかったです。
- ・子どもと一緒に作れて楽しかったです。家では見られない子どもの一面も見られて、頼もしく思えました。
- ・家ではゲームなどのあそびが多いので、自分で作ったものであそぶのが楽しいようです。毎回来てしまい申し訳ない気もしますが、子どもが自分からすぐく行きたいと言います。家では思いつかないあそびができるので、いいと思います。子どもの作品をとっておくことができるのもうれしいです。
- ・スタッフの方が一生懸命でよかったと思います。
- ・楽しい時間を過ごすことが出来ました。ありがとうございました。
- ・家ではないようなあそびが出来てよかったと思う。子どもたちはとても楽しそうでした。
- ・参加人数がもう少し多いといいです。
- ・親が苦手なことでも、こういう場があると子どもが参加できるので、良い体験になってありがたい。
- ・4歳の子どもには少し難しいと思ったのですが、親子で出来るのでとても楽しかったです。やさしく対応してくれたおねえさん、ありがとうございました。

今回は比較的親子での参加が多かった。見守る親、共同で作品を作る親子、作ってあげる親など参加の仕方はそれぞれだった。その中で、われわれスタッフが親子にどのように関わっていくかを考えた。親と子がどのようなスタンスで取り組んでいるかに目を向け、それに合わせていくことが大切であるということがわかった。

参加者の感想と様子は、以下のとおりである。<表6>は、参加者のつぶやきをスタッフである学生がひろったものである。<表7>は参加者の様子をスタッフである学生が観察したものである。

<表6>参加者の感想

- ・変な動きがおもしろかった。
- ・磁石みたいな動きをするのがおもしろかった。
- ・作るのが簡単だった。
- ・作るのが簡単すぎ。
- ・転がす台を持って帰りたい。
- ・転がると変な模様になる。(輪に描いた模様)

不規則な転がり方に目が向くようにするには、“坂道”や“迷路の転がし台”の素材を一種類に限定するのではなく、布、ざらし、やすりなどいろいろな素材を使うことで、自然と子どもが興味をもつのではないかとスタッフである学生は指摘していた。

<表7>参加者の様子

- ・自分の作品を展示してほしいという子どもがいた。
- ・両面テープに興味を示していた。
- ・ポスカのインクの加減にてこずっていた。
- ・転がし台でおもちゃが止まると、おもちゃを押したり、台をたたいたりしていた。

- ・転がし台でおもちゃが止まると、おもちゃを押したり、台をたたいたりしていた。
- ・勢いよく転がすために、台の傾斜を変えたり、高い位置から落としたりしていた。
- ・三つの輪を組み合わせたのに苦戦していた。
- ・完成品を披露しに回っていた。
- ・両面テープやボスカを使った。これらの道具になじみのない子どもが多く、戸惑いながら使っていた。インクを出しすぎたり、手にくっつけたりと失敗をしながら少しずつ使いこなせるようになっていた。

おもちゃを製作する際、両面テープやボスカを使っている。これらの道具になじみのない子どもが多く、戸惑いながら使っていた。インクを出しすぎたり、手にくっつけたりと失敗をしながら少しずつ使いこなせるようになっていた。おもちゃを作ることを通して、新しい素材や道具との出会いも子どもにとって学びになっている。おもちゃ作りのなかに新しい素材や道具を盛り込むことは子どもにとって、使い方そのものに目が向くきっかけとなるのである。また、つくったおもちゃが簡単でシンプルだったため、つくったおもちゃを使っていかに楽しくあそぶかという点で、あそび場の工夫が生まれていた。おもちゃ自体がシンプルだと、子どもは面白くするために工夫しようとするのではないだろうか。

片づけが終了した後に、スタッフである学生に気づきをインタビューした。＜表8＞は、スタッフの気づきを列挙したものである。自分の子ども像とのズレや子どもの行動の意外性を指摘している。

＜表8＞スタッフの気づき

- ・作ることをメインにしている子どもと、あそぶことをメインにしている子どもがいる。
- ・転がす台はダンボールでは摩擦が少なく、おもちゃが横滑りしやすかった。
- ・子どもはもって帰れることを前提に製作している。(今回は敬老の日のプレゼントにする子どもがいた)
- ・年齢にかかわらず、線の上をはさみで切ることができた。
- ・転がし台に絵を描いて、その後絵に意味づけをしていた。
- ・組み合わせた輪の中で、ビー玉の緩みによって転がり方が変化する。
- ・初めて企画から進めたので、子どもの一つひとつの反応に敏感だった。(スタッフ自身についての気づき)
- ・子どもは作ることに、あそぶことがセットになっている。
- ・一度に複数の指示はとらない。
- ・子どもは、オリジナリティーのあるおもちゃであそぶことを目的にしている。

ビー玉おもちゃ「ころりんこ」は、作るのに時間もかからずスムーズに作れるものである。余った時間は、作りあげた自分の作品とゆっくり向きあう時間にあてることができる。自分で作りあげた作品のおもしろさを引き出す為に、作品と向かい合うあそび場は意味をなすのではないだろうか。

2. 「ほら、虫の音が聞こえるよ!」の実際

参加者の打ち分けは、以下のとおりである。(表9)

<表 9 >

	3 歳	4 歳	5 歳	6 歳	7 歳	8 歳	9 歳	10 歳	11 歳	12 歳	その他	小計
男子	0	4	6	3	3	1	1	1	0	0	0	19
女子	3	6	9	4	8	4	3	2	1	0	0	39

保護者の感想は、以下のとおりである。（表 10）アンケートの記述欄に書いていただいたものを列挙している。

<表 10 >保護者の感想

- ・色々な方と活動できる場としても非常に良いと思います。家であそぶこと以外に、知らないあそびを教えて頂き、親子ともあそびながらいい勉強になります。
- ・普段は、色々な事に参加するのを嫌がるのに、楽しく一生懸命参加する姿が見れて、とても良かったと思います。スタッフの方にも、優しく教えてもらって子どもたちも嬉しそうでした。
- ・出来合いのものを組み合わせるだけのものよりも、シンプルで原始的なもののほうが、子どもの創造性を刺激するようです。
- ・もともと工作は好きでしたが「あそびの学校」から帰るとしばらくの間、工作熱に火がつくようで、工夫して色々なものを作っています。こういう場でないと作れないものもあり、感謝しています。
- ・活動の場がもう少し広ければいいと思います。いつも楽しい活動ありがとうございます。
- ・とても楽しかったです。もっと回数を増やしてください。
- ・毎回楽しみに参加させていただいています。
- ・一人でも、他人の中でやっていけるようになったこと。

紙コップや輪ゴムなど、家に身近にある素材で、子どもが遊べるおもちゃを簡単に作ることができるという今回の活動のねらいが、保護者の方によく伝わった。子どもが作品を見せると、「どんなふうにあそぶの」と聞いていたり、子どもにやってみせてよと言ったりする保護者を見ることができた。

<表 11 >参加者の感想・様子

- ・虫以外を作り出した。
- ・親の参加者が増えた。
- ・いつも参加してくれる子どもが目立った。
- ・何度も虫を飛ばそうと挑戦していた。
- ・先月の「ビー玉」より難しかった。
- ・保護者から「キットよりシンプルな材料の方がいい。これが本当の創造力につながる。」と言われた。

輪ゴムで飛び上がるおもちゃを作る子どもが多かった。できた作品を学生や保護者に見せて、一緒にあそぶ様子が見られた。ストロー笛に自分で折った折り紙の蝉をつける子どもがいるなど、子どもなりの工夫が見られた。

<表 12 >スタッフの気づき

- ・材料が少なかったので発展しようがなかった。

- ・材料の中に割り箸が必要なかった。
- ・紙コップの側面には絵が描きづらい。
- ・紙コップは切りにくい。
- ・はさみの管理の甘さが目立った。
- ・両面テープを知らない子どもが多かった。
- ・どの子どもも必ず飛ばすことができた。
- ・あそびのゾーンが動機付けに使われていた。

子どもがあそびたいと思えるおもちゃにするために、作りたくなるような見本が数多くあることが重要である。できあがったおもちゃから子どものあそびを想定するのではなく、あらかじめ子どもたちのあそびを想定して材料や素材から構成する必要があるのではないだろうか。

3. 「みんなとコミュニケーションできる糸電話をつくろう」の実際

参加者のうち分けは、以下のとおりである。(表 13) 3～8 歳が大部分を占めている。

<表 13>

	3 歳	4 歳	5 歳	6 歳	7 歳	8 歳	9 歳	10 歳	11 歳	12 歳	その他	小計
男子	6	5	2	7	4	2	0	1	1	0	0	28
女子	5	2	7	1	5	6	5	4	0	0	0	35

保護者の感想は、以下のとおりである。(表 14)

<表 14>保護者の感想

- ・男の子をもつ親です。小さな時間ですが、年上の男の子や指導して下さるお兄さんと男同士で遊べる時間がとても貴重だと思いました。
- ・毎月子どもと参加するのを楽しみにしています。ずっとこれからも続けてください。
- ・お兄さんお姉さん方みなさん優しく、子どももすごくいい表情でした。いい機会になったと思います。
- ・家でちょうどつくろうと思っていたところだったのでよかった。

普段は見学したままの親が多いが、今回は親子で子どもと糸電話を楽しむ様子や、製作にかかわる様子が多く見られた。また、次回の内容を聞いてくるほど、子どもの楽しむ様子を見ている親もいた。

<表 15>参加者の感想

- ・長い糸電話は面白い。
- ・近くにいたい。

糸が長い糸電話と子どもたちが作った糸電話を比較して、糸の振動が伝わる様子を理解している子どもがいた。活動をととして、距離を越えた音の伝わり方を楽しんでいるようだった。

<表 16>参加者の様子

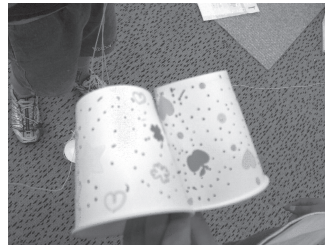
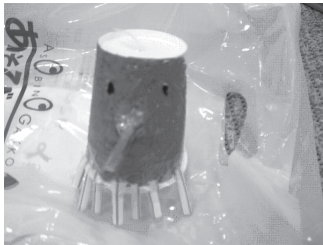
- ・展示品で糸電話の意味を理解している子どもが多かった。
- ・間結びができない子どもがいた。
- ・紙コップに装飾する部分に集中している子どもがいた。
- ・紙コップの側面の部分に色をぬることに驚いている子どもがいた。

- ・知らない子ども同士でかかわりあっている姿が見られた。
- ・糸電話で何を話していいかわからない子どもがいた。（あそび方が難しい）
- ・糸を通すこととストローに結ぶことが難しい子どもがいた。
- ・糸を手で触れて振動を感じている子どもがいた。
- ・なぞなぞを出し合っている子どもがいた。
- ・糸電話の中を覗き込んでいる子どもがいた。
- ・聞こえた瞬間、顔が生き生きしている子どもがいた。
- ・（母親と話している状況で）「お母さん、糸電話の中を通ってきて〜！」という発言が印象的だった。

あらかじめ環境設定していた長い糸電話の糸に子どもが作った糸電話を絡ませて、4方向でコミュニケーションしている姿も見られた。聞こえ方に着目した活動の様子がほとんどであった。親子だと会話が成立するが、知らない子ども同士だと、スタッフがあそび方を提案しないと遊べない子どもがほとんどだった。

また、紙コップそのものを一つの作品ととらえて、装飾している様子が目立った。糸電話の機能そのものに着目した作品よりも、糸電話の機能とは別に、糸電話をいかに作品に仕立てるかという観点の作品が印象的だった。例えば、紙コップの底面や側面にストローを加えて、タコに見立てている作品があった。また、紙コップに切り抜きのおりがみをつけてカラフルに仕上げた作品もあった。（図9）

＜図9＞子どもたちが製作した作品



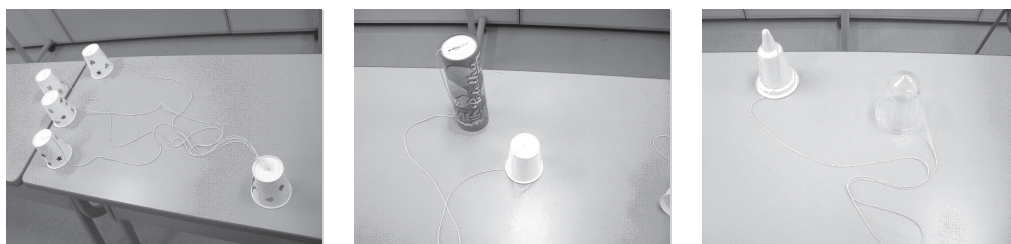
＜表17＞スタッフの気づき

- ・遊べない子どものために、しりとりあそびやなぞなぞあそびを作っておく必要がある。
- ・糸が長い糸電話の張り具合をどのように伝えるかが難しい。会話するときに、糸がたるんでしまう子どもが多かった。足元にラインを引いて、そこに立って話した方がよかったかもしれない。
- ・保護者が入ってきてもコミュニケーションが生まれやすい素材だった。
- ・遊べる空間が広くてよかった。
- ・糸電話あそびの応用をどのように示すかが課題である。
- ・子どもにとってクラフトパンチは新鮮だった。このような新しい技術を素材のなかに盛り込むことで、子どもが素材に関心を向けるきっかけになるかもしれないと感じた。
- ・毎回、すすんで展示品を手にとらない保護者に対して、人がかかわる必要がある。
- ・あそび方を説明した使い方マニュアルみたいなものがあってもいい。

子どもが家におもちゃを持って帰っても遊べる形で製作した。しかし、どのようなあそびが考えられるかまで考慮して素材を検討しなければ、子どもは作るだけで満足してしまうと感じ

た。今回は、糸の長さに着目し、振動の伝わり具合を工夫した。糸電話そのものを使ったあそびを考えることは、つくり上げたあとの作品に子どもの興味を向かわせるうえで意味がある。また、展示をどのようにするかという気付きがスタッフから挙がった。糸電話は、少なくとも2者間であそぶため、展示するだけではどのように使うか分からない子どもが多かった。1つの紙コップから3つの紙コップに同時に話することができる糸電話（図10）や、紙コップ以外の素材での糸電話（図10）を展示していても、使い方が分からないと興味をひくことができないことが分かった。展示は人を呼び込むための道具としてとらえると、展示にスタッフが積極的にかかわっていく必要があるのではないだろうか。

<図10>創作前に指導者が展示したもの



IV 教師教育としての場の検討

1. 構想する点で学んだこと

まず、これまで参加したスタッフである学生に学んだことを記述させた。さらに、その内容についてインタビューを行った。次に示す表は、インタビューを整理したものである。

<表18>インタビューにおける発言内容

- ・持って帰って遊べる作品があそびの学校にない点に気づいた。
- ・糸電話は、学校教育においては、3年生で登場することが分かった。しかも、学校教育においては、図工ではなく科学あそび（理科「空気の振動」）で登場する。しかし、造形的な作品になる点で、子どもとの出会いや作品の意味づけを強調することができる。
- ・これまでの「あそびの学校」では、作ることを重視していたが、作って終わりではなく、作って遊べることを重視した。
- ・持って帰ってあそぶことはできた。材料をそろえれば、簡単につくれるものにしたが、参加者が家に帰ってもう一つ作るような営みにはできなかった。
- ・これまでの「あそびの学校」では、作品をつくりあげたことを重視していることに気付いたので、つくった後にあそぶことを重視した。
- ・自分の作品がどういうカテゴリーなのかを伝える必要性を感じた。

これまでの「あそびの学校」のプログラムでは、作品をつくりあげることを重視している。そうした点に、プログラムを構想する際に気付いた。「今まであそびの学校に何がかけているか」という視点からプログラムを検討しているのである。たとえば、子どもが作品をつくったり使ったりするあそびが、あそびの学校だけの活動ではなく、子どもたちが持ち帰ったときも作品を使ってあそぶことを意図したという点である。また、子どもが作品をどうあそぶかという点に指導者が介入するのではなく、子ども自身が作品を自由に遊ぶなかで現れてくる豊かな発想に指導者は学びを見出している。構想そのものにふりかえりの視点があるといえよう。本実

践では、どういう視点から実践をふりかえるのかという点は省察できなかったが、ふりかえりのなかで、実践の展望や意味を学んでいることが明らかとなった。

2. 実施する点で学んだこと

プログラムを構想する点で学んだことと実施する点で学んだことはインタビューを分けて行っている。後者についてのインタビューを整理したものが次の表である。

＜表 19＞インタビューにおける発言内容

- ・ 作品やその展示においては、ダイナミックさや驚きがなければ、子どもが作品に関心をよせないのではないかと感じた。
- ・ 糸電話の機能に対する驚きではなく、装飾や造形活動を楽しむ子どもが多かったと感じた。それは、子どもたちが、結果に至るまでの一つ一つのプロセスにあそびを見つけて楽しんでいるということであり、その一つ一つのプロセスの中にあそびや楽しみを保障できるかどうかが指導者には求められているのではないかと思った。
- ・ 次回の活動の構想・実施への提言としては、科学あそびの中に造形工作の観点を含めた作品を構想するならば、子どもたちのあそびの価値観が広がるのではないか。
- ・ あそびの余地を残すという点が、子どものあそびを広げることになると思った。
- ・ 子どもと作品の関係に自由度がある程、子どもなりの楽しみ方が出来る。
- ・ おもしろい動きを見るよりも、自分で動かす方をより楽しんでいることに気付いた。おもしろい動きを見ることがおもしろいと思っていたが、子どもが自らあそびを生みだす余地を残すことが、子どものあそびを引き出すことに気付いた。
- ・ あそびを構想するということは、意図を前面に出すことではないということを学んだ。
- ・ 遊べる工作では、その機能を提示することで、子どもはそれを生かしたあそびを展開していくことがわかった。

ただ単に作品をどのように構想するのかというよりも、子どもと作品との関係で、作品をどのように構想するのかという点に視点を置いていることがわかった。構想した作品と子どもがどのようにかかわっているのかに関心があるというのである。作品を構想する際にも予想している子どもの活動と、実際の作品とかわる子どもの様子にずれが生じている。そうしたずれから、自分の子ども観や作品が持つあそびのひろがりを読み直しているのである。

3. 教師教育としての場の可能性

参加者である学生は、子どもは教師が「子どもたちはこのような発想をするだろう」と想定する範疇において成長するのではないということを学んできた。あそびの学校のような、同じ教材でさまざまな作品が生まれる場を経験することで子どもの見方や捉え方を教師自身が問い直したり、深めたりするきっかけになるのではないだろうか。教材を選定するにあたって、教師の思いによって選定してしまうのではなく、子どもの発達に即した事実によって選定する視点をもつこともできると考えられる。また、子どもの発想をふくらます目的で行われた教材の提示であっても、提示した作品に影響を受けすぎてしまい、かえって子どもの発想や成長を限定してしまう可能性がある点に気付いている。このように、教師の介入の仕方や程度などにおいて、教師の指導性を見つめなおす場としてもあそびの学校が位置づけるのではないだろうか。

また、あそびの学校という場は、年齢の違う子どもたちと触れ合える経験ができる。この経

験を通して、学校現場における教師の手立ての助けとなる子どもの発達段階を理解することができるのではないかと。つまり、スモールステップ等の子どもへのアプローチといった教師の指導性に気づくことができる可能性がある。

さらに、子どもの発想を広げるためにどのような手立てを取ればよいのかなど、実践し、構想し、実施し、観察し、ふりかえりをし、それらを今後さらなる実践の充実を目指していくというプロセスを経験することは、教師が授業を高めていくあり方とつながるところがあるのではないかとと思われる。

V. おわりに

本稿では、「あそびの学校」のプログラムに対する学生の企画提案をふりかえり、「あそびの学校」のプログラムへの参加が教師教育としてどのような可能性があるのかを検討してきた。「あそびの学校」では学生が子どもの多様な姿に出会い、それを見つめ、そしてそこでの気づきが子ども観を幅広いものにしていく。また、プログラムの構想に参加できると自らの実践をふりかえり、多くのことを学んでいる。今後は、学生の企画提案の機会をひろげつつ、子どもの発達を視点としたプログラムの開発につなげていきたい。

VI. 註

- 1) 永江隼人・竹内元「あそびの学校のプログラム参加(1)」宮崎大学教育文化学部『教育文化学部紀要 教育科学』17号, 2004, 12-20頁。