

○佐藤 啓子
(文教大学 人間科学部)

小原 伸子
(文教大学 人間科学部)

IV. 結果および考察；下表に示す。

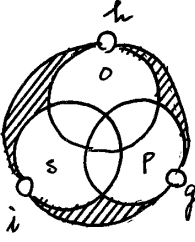
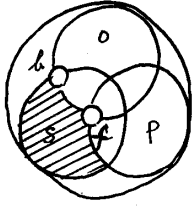
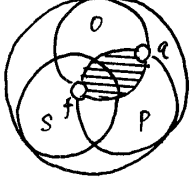
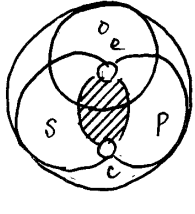
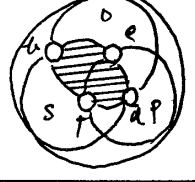
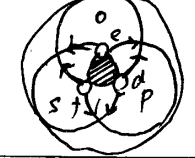
＜註＞：表中の略記号は、以下を示すものである。

- (1). L : リーダー、本研究会では、複数リーダーによるチーム指導が進められており、リーダー機能として、 L_1 (方向性機能)、 L_2 (内容性機能)、 L_3 (関係性機能)を連担しており、ここでは、 L_1 として、本研究発表者が担っている。
- (2). $C_1, C_2 \dots C_n$: 子ども1, 子ども2...子ども n , (いおれも2~3才の幼児)
- (3). $M_1, M_2 \dots M_n$: 母₁, 母₂...母 _{n}
- (4). $Situ$: 状況, O (物), S (自己), P (人)
- (5). $a, b, c \dots$: 起動点, $a, b, c \dots$
- (6). $1G, 2G \dots$ 第1グループ, 第2グループ...

(2) その技法は、どのような人格形成(自己構造化)をめざすものであるか、指導者の側から起動点の成立と移動によって明らかにする。

Ⅲ. 経過: 文教大学幼児集団研究会における特別活動
(1983年11月6日, Ⅲ期1回目, プログラム〈母
と子のたのびの心理劇〉)の活動記録をもとに、分析
考察を進める。

— 380 —

技法	「こんどは、固すぎてしまいました。」 「ちやどいいのとつくりましょ。」 「うどん粉と コネコネコネと……」 油であけて……、ある砂糖を……ハジ 「おいしいなドーナツが出来ました。」 (3). L「ドーナツが少し大きすぎるので、小さいドーナツをつくりましょ。」 3つに分けてつくりましょ。」 (4). 3つのグループで ドーナツづくり.	ピンと張り子. =重なるのドーナツが3つ出来る.	↓ 成層構造の状況に 役割演技の促進	・集団の層構造を阻 いながら、様々な役 割演技体験(ぬ る、やおかいドーナツ、 白いドーナツ、大き な、小さなドーナツ etc.)	
3. フルーツの技法	(1). L「こんどは、別のおやつが食べたくなりました。果物にしましょう。どんな果物を知っているか聞いてみようかな」 (2). 「それでは、こんどは、好きな果物に なしてみましょ。 外の輪の人には お皿に。 内側の輪の人には 果物になりましょ。」	「ケーキ、アイス」 C2: お皿の人 C9: バナナ、りんご、レモン C5: いちご 「ラドゥー、カキ」 1G: 全員バナナ 2G: 全員みかん 3G: 外輪→お皿 りんご、果物 (カキ、いちご、バナナ etc.)	役割演技の促進	・自分のつくり (知って いる果物、やりたい果物 など) を明確に しながら、自発的に 役割と取得し、演 技する体験を促進 する。	
4. うさぎの散歩	(1). 全員でうさぎになり、食後の散歩とする。 (2). 夜になって、(スイケで 部屋の明りを消 みんなで眠る。 (3). 朝になって、お山へ移動する。(ドアが 隣室へ移動)	C5: 山に抱き C11: ビン C3, C4, C12, C1, 11 C14: 山に抱かれ うさぎになる L2とC2 うさぎ屋へ	集団目標共有化 自己活動の促進	・一つ先の見通しを 成立させながら、自己 活動を促進する。	
5. 船の技法	(1). 山の上から 海で眺める。 (2). 海を渡って、何の島へ行くための 船づくりをする。 (3). 5つの船に分乗して、何の島(お山の 部屋へ 窓側のテラスを通って)へ出 かける。 (4). 島へ全員が着いたら、歌と歌う。	C1, C4, C9, C3 目付のついた 船に乗り。 C9, C5: 母の お山にのり 乗っている。 C2: 遠くには ていめん、とてい。	目標具現化の促進 場面状況共有による	・具体的な目標を 実現させるための方 法を知り、人と協力 しながら行動する 体験を促進する。	
6. 種子の技法	(1). 島へ来た記念に、種子をまいて帰る という提案がされる。 (2). Lから 花の種子をもらって、工夫に花を。 (3). 種子をまいたお山を、ふくらみ んなで遊ぶ。花の種子をみて回る。	C5: 花のまき C9: バナナとい うお山にのり 乗る。 C12, C5: 花にのり 乗る。 C9, L2: JFJFJ にのり花のまき	課題設定 役割演技の促進	・与えられた課題 に即して、工夫しな がら、創造的に役 割演技活動を進 める。	
7. 空の技法	(1). 家へ帰る仕度をはじめよう。 (2). 2人1組になって、空を飛ぶもの になって帰る。 (3). ねとつなで出来ているお山に帰る。	「バマン、ハーマン、 ジャボジエト、 スーパーマン、 アビーとハーマン、 わい、すわわ、 こりこり etc.	自己一人の活動 役割演技の促進	・一つ先のことを予測し ながら、用意された 課題と人といっしょ に実現する体験を 促進する。	
8. 終りの技法	(1) 家へ帰ってまたひと皆んなで 喜び合う。 (2). 夢にのって なるなる。 お山にのり、お山へ、グウにのり、お山へ。 (3). 今日の感想を聞く。 (4). 全員で「さうなら」のあいさつをして 終了。	C9「お山にのり、 と大声で言う。	集団成果共有による 場境化の出現	過去、現在、未来 の統合体験化 を進める。	