Japan Society of Research on Early Childhood Care and Education

2歳児プレイルームの遊びをめぐっての考察（4）

——保育者のコトバがけと行為を中心にした働きかけについて——

○村田和子（白梅学園短期大学付属白梅幼稚園）　西ノ内多恵（白梅学園短期大学）

＜目的＞

保育者は、子どもの遊びに対して、指導する、加わる、観察するという1人3役をこなさねばならない。本論では、2歳児プレイルームの子どもを対象に、遊びに加わる保育者の主としてコトバかけを中心にとりあげ、望ましいあり方を導き出したい。

＜方法の概要＞

時期：昭和56年5月〜57年2月まで。対象児2歳児プレイルームの子ども。場面：午前9:30〜11:30までの自由遊び。記録の方法：録音、8ミリ、日誌、写真による。保育者の働きかけを、コトバと行為の2点からとらえ、問題のあるケースと、より望ましいとおもえるケースを挙げて、何故そうなのかという観点で分析と考察をおこなう。

＜考察の視点＞

[1]問題のあるケース

事例(1) 問題点：共感のし方

子ども（猫になって遊ぶ）	保育者
T.（猫になって）「ニャオ、ニャオー」と鳴く	（その姿を見て）
↖	「かわいい猫さんですね かわいい猫さんですね」
U.「どこへいくの？」（猫にきく）	
T.「ニャオー、ニャオー ニャオー ニャオー、ニャオー」 ←	「おーかわいい、かわいい、かわいいわね」

①「かわいい」という働きかけも大切だが、ただ「かわいい」の連発に終っている。年令を考えると、0歳児に対するような言い方になっている。②折角そばのUが、「どこいくの？」と質問をしているのに、それを無視して保育者が、一方的に話しかけているためにTとUが猫をテーマにしての遊びを発展させるきっかけになっていない。

望ましい考え方：この事例の遊びの内容を見ると、行先では、おうち、公園、買物、動物園などが挙げられる。また行為としては、散歩、入浴、食事、寝るなどがある。これらをとらえた上で、Tは特に食事作り散歩に興味を持っているので、「おなかすいて、おいしい食べものを探しにいくのかしら？」「散歩に行って くたびれたので、おうちへ寝にいくのかな？」といったコトバかけをし、次の場面につながるような行為を子どもに描かせるコトバの働きかけが、考えられる。

事例(2) 問題点：働きかけにタイミングのずれがある

子ども（動物園へいく）	保育者
U.父親役で動物園に出かけて戻るを繰り返している	（その行為を見て）
←	「お父さん、今日会社ですか動物園ですか？」
U.「今日は寝ちゃうんです」→	「寝ちゃうん？ そう。Mちゃんも連れていってあげて。動物園に」
←	
U.「今日は、行かないんです」→	「今日いかないの？」
U.「今日は、お休み寝ちゃうんです」→	

①子どもの会話と行為に十分注目せず、よく聞いていない。②子どもが、自分の意志を表明しているが、それを汲み入れないで、保育者の考えを一方的に押しつけている。

望ましい考え方：「今日は行かない」と言うことを3回も言わせるのでなく、①「じゃ今度動物園に行く時は、Mちゃんも連れて行ってあげてね」と頼む。②「残念ね」と気持を現わして「じゃ私と行きましょう」とMと2人で出かける。③「お父さん、お大事に」といたわりをこめて、コトバをかけあっさり引き退る。等子どもの気持を大切にしながら対応することが考えられる。

事例(3) 問題点：保育者のイメージの欠如

子ども（アイスクリームを作る）	保育者
My.「アイスクリームをどうぞ」→	（アイスを手にとって）
←	「ごちそうさま」「おいしいね」
K「Kのままごととって」→	
「とれるよ、アイス、アイス」←	「いただきまーす」「つめたいね」

①子どもは、よく食べものを作り、保育者に差し出すそれに対してのコトバがけは、「おいしいね」「パクパクパク」「ごちそうさま」のたぐいしか出てこない。②パターン化したコトバしか使えず、何ほどかのイメージも持ち合せていない。

望ましい考え方：子どもの遊びの中で、興味をもつ対象には、次のようなものがあった。①好きな友達やぬいぐるみ、②好きな道具（色、形、機能）③みたて

NII-Electronic Library Service

て〃の遊び．④好きなものを作る．操作する。Mりは．道具に関心があるので．「アイスクリームを食べるスプーンはないの？」黄色いお手玉をアイスにみたてゝいたので．「このアイス黄色くて甘そう・アイスのいい匂いもするね」。ぬいぐるみも好きなので「くまも兎さんもアイスを作って食べさせてあげたら？」等のコトバがけが考えられる。

［2］肯定的な働きかけのケース

事例(1) 加わりたいが仲間に入れない子どもに対して

子ども（おうちのコタツ）		保育者
U．「これみてごらん．Mりちゃんオコタ作ってんの」	←	「M歩ちゃんも．オコタ入れて下さい」
Mり．「はい」「はーい今開けますよ」	→	「ごめん下さい．玄関開けて下さい」
T．「ざふとん」（ざぶとんを敷いてくれる）	→	「まあ．おざぶとん出してくれたんだって．やさしいわね」
	—	「ありがとうございます」「どうもありがとう．さあ．コタツに入りましょう」

望ましいと考えられる理由：①仲間に入りたいが、きっかけが掴めない子どもに、さりげなくコタツという仲間の集まる場所へ誘う。②仲間に入れてもらう相手に順序よく手続きをふんで参加させている。③TやMりの戸を開ける、ざぶとんを出すなどの思いやりに対し、保育者が謝意をあらわすことで、2人の子どもの行為をほめている。

事例(2) 子どもの様子をよく見ている

子ども（くまの病気のテーマ遊びのあと）		保育者
赤ん坊の役になり切って声色を上手に使い遊んでいたMり		
Mり．「赤ちゃん怪我しちゃった赤ちゃんイターイ足がイターイ」（泣き真似を続ける）		（Mりの様子をずうと見ていて）
	←	「ハイ．じゃこれでおくすりつけてあげましょう」
Mり「アーン、アーン」と寝ていて口を開ける	←	「あら．のどが真赤になっている．トントントンゼーゼーいってますね．お大事に」
Mり「あーあっていって下さいって言って」	→	「アーっていって下さい」
	←	「お咳が出ますかくすりあげましょう」
Mり．「寝て下さいって言ってね寝て下さいって」		
U．「寝て下さい」		

望ましいと考えられる理由：①赤ん坊で泣いているMりに．すぐ働きかけず他児がどう反応するかをよく観察した上で．どの子も応じないのを見届け．はじめてふさわしいコトバかけと行為をおこなっている。②「あーあって言って下さいって言って」という要求に対して．おおむ返しにその依頼に応えると、Uが受け止めて．保育者と同じようにコトバを返している。Mりは1人で遊ぶタイプではなく．友だちと〜のつもりになって遊びを共有したいのであり．誰かに医者の役になってほしいのである。

事例(3) 人形を媒介にして気持をなごませる

M歩登園、入室して泣いている．

詩	
あんよなげだす	おさるさん
顔をあらう	おさるさん
さっちょこだちの	おさるさん
いそいであるく	おさるさん
ごろりとねんねの	おさるさん

バリエーション	
あんよなげだす	うさぎさん
本をよんでる	うさぎさん
エンエン泣いてる	うさぎさん
M歩ちゃんの方をみている	うさぎさん
人参食べたい	うさぎさん

望ましいと考えられる理由：登園時情緒が動揺する傾向があるので．人形の行為と詩で気持を落着かせる。この方法は回りの子どもたちの雰囲気もなごませた。

<まとめ>

以上のように考察してきたが、これらをまとめてみると①年令にみあった共感ができる——共感のしかた、現わし方も、年令によって変わっていかなければならないし．年令にあった共感の仕方であれば．遊びをさらに発展させていくことになる。②働きかけのタイミング——コトバがけをしない方がよく遊べる場合と、コトバがけが遊びをつなぐ場合との見分けができることである。③保育者が豊かにイメージが描ける——子どもの描くイメージを読みとり、共有しておしつけるのではなく、広げていけるコトバがけをする。

これらができるためには、子ども一人ひとりについて次のようなことが洞察できなければならない。その子は遊べるか、遊べないか．仲間に入りたいか、傍観しているか、神経質か安定しているか、どんな種類の遊びで遊んでいるか。遊びの中で何に関心をもっているか、道具か、操作することか．友達かといった諸点についての特徴をとらえていることである。このように1人ひとりの子どもが異なることが見え、その上での働きかけがおこなわれることである。保育者にとっては、至難の業であるが、厳しく自己研鑽していくことが課題であろう。

NII-Electronic Library Service