

学生への伝承遊びの指導と

実習での活用の実態とその考察

— 個室で孤独な子どもを外で群で遊ばすことのできる保育者養成のために —

東京成徳短期大学 教授 小澤恒三郎

はじめに

今日の日本の子どもは、個室で孤独で、パソコン・テレビで遊んでいる。あとは塾通いで人に打ち勝つこと、人に先んずることをめざして、目的の為母に導かれている。一見大事に保護、育成、教育されているように見える。この様相の中で、いじめ、不登校など残酷と言っても過言でないことが続発し、蔓延している現場である。義務教育学校の教師たちの研修会に参加してみると、先生方から以前と異って変わりゆく子どもや父母の姿に深刻な苦悩の叫びの声を聞かされる。このようにして成長した大学生には、「何もかもわかりたくない」という傾向が強い。

この要因を家庭、地域、幼児教育、保育施設における伝承遊びの欠落に求めて、野外で異年齢も含めた群としての遊びを再構築することを見出したいのである。

1. 目的

伝承遊びの種類も極めて多く、学生の体験も多様であるが、学校で「保育方法実習」の授業で2時間程指導した範囲のものに限定した。この遊びの目的を、(1)体力の養成 (2)社会性の向上 (3)創造力、思考力のめざめ、(4)判断力、決断力の養成 (5)勇気と忍耐力を培う (6)自己主張と調和の六つに求めた。さらに、実習園の指導計画と時間、場所の限定された中で、この遊びの指導を可能な限り努力する助言をした。

この遊びの伝承性を生かして、園を中心として、地域での老壮年、父母等と共にカギ大将中心の子どもの遊びの群の創設に結びつけ、人間のぬくもりのある環境をつくりたい。

2. 調査研究の方法

ここ数年伝承遊びの遊具で、2年の当初2時間を利用して実地指導をしてきた。教育実習が6月3週間、保育実習は9月初めから2週間実施しているので、その間にこの遊びが種類別にどのように活用できたか、さらに遊びの成果も評価させた。実施しない場合の要因を分析し、活用の効果的方法を考究したいと考えたのである。

また、学生が本学に入学する以前に伝承遊びをどのように体験したか、いつ、どこでしたかについて調査し、指導の参考にしようと考えた。調査の対象は2年生110名で、保育実習の終了した10月中旬を選ん

で実施した。

3. 調査の結果

調査の結果は次の「表Ⅰ」「表Ⅱ」の通りであった。

4. 調査結果の考察

(1) 学生の伝承遊びの体験

学生は幼稚園、保育所での体験を全員が持っている。東京、埼玉、千葉の出身者が多いが、北海道から沖縄までの出身者がいる。

伝承遊び体験の実態を見ると、偏差値、入試の漢頭者にしてはさまざまな遊びの体験を持っている。遊びの種類にもよるが、都市化社会の中で「伝承遊び」が学生の生活体験の中に生きていると思う。その体験の時期は幼児期、小学校低学年時期が多く、場所は家庭で遊んだ体験が多く、学校や児童館等が大きな役割を果たしている。しかし地域で群になったの遊び体験は少ない。

(2) 実習期間中の伝承遊びの指導と評価

実習での指導は条件が整っていないと無理であるが、「表Ⅱ」に示す実施しない理由のよりに、鬼ごっこ、ジャンケン、はんかち遊び、かごめかごめ、縄とび等が指導されているが、他は極めて少ない。

評価についてみると、実施した学生はその成果について、意義を認めている者が多く、条件整備をして実施したいという意見も多い。

(3) 遊びにおける家庭、学校、地域の連携の欠落

家庭でも学校でも、その年齢に応じて大人が発するわが子には工夫し指導している状態がうかがえる。しかし地域で異年齢の子どもと、行事や施設との関連で日常生活の中で、大人と子ども、子ども相互の教え合いは少ない。

5. 今後の対策

(1) 教師養成校において

伝承遊びは日本特有の文化である、長所を継承して、学生生活に位置づけ身につけさせるようにする。

- 各保育内容等の課程の中に入れていく。
- 物的環境、条件整備と校外施設の活用。
- 地域社会との提携と、家族との共同体験。
- 遊び内容多面化のため、実習園との連携協力。

(2) 子どもの野外伝承遊びの条件整備に協力

子どもにとっての遊びの重要性、特に屋外で子ども

もの群で遊ぶ場、時間、物、仲間づくりに協力し、異年齢の群で遊ぶことへの協力。

(3) 幼稚園、保育所、小学校、塾の連携

遊びを通し年長者がより低年齢の子へのかかわりを強める風土づくりへの連携、協力。

まとめ

伝承遊びは、家庭で父子、母子間でわずかに伝承

れているが、学校や地域社会の行事等に関連して、子ども集団の中で継承されていない。都市化、少子化の中で人々のかかわりが希薄化し、他への思いやりの心も減っている。この復興を子どもの地域での群遊びを再建し、日本文化の伝承遊びを振興するのが一つの手段である。

<表 I> 伝承遊びの実態 (%)

番号	区分	遊びの名称	高校までに遊んだ有無	何歳ごろ			場所			実習での活用の有無		結果の評価			表について
				幼	小	中	家	外	学校	幼稚園 実施した	保育所 実施した	よい	まあよい	不可	
1	鬼ごっこ	高おに	65	39	26	48	2	15	38	18	33	5		①高校までに遊んだ体験の有無と、幼小中の何歳ごろ、何歳の不一致がある。これは幼小にわたって遊び、両方にまたがっているためである。 ②場所の家とは家の内外、外は道路公園、広場、空地等、学校とは、小、中、見習、保育所等を見す。 ③実習で活用し、有無は、実習に参加した学生110名である。 ④結果の評価については、記入が少ないうえ、評価がしにくいと思われる。 ⑤数値は%を示す。	
		いぼつかまえ鬼 色おに	28	28				28	24	10	22	8	4		
2	ビー玉	上から落ちてあてる	12	4	8	10	2								
		あてて出す(円島)	36	18	18	6	30								
3	独楽	手廻して遊ぶ	46	30	28	28	12	6	14	14	12	2			
		ひも廻して遊ぶ	30	10	12	8	10	4	16	11	8	6	2		
		その他	3	2	1		2	1							
4	おはじき	ぼらまきして遊ぶ	40	30	10	25	3	2	4	2					
		あててこして遊ぶ	30	16	14	17	10	3		2					
		その他(フミカケ)	12	10	2	10		2		2					
5	メンコ	起して遊ぶ	60	7	50	3	27	28	5	4	4	2			
		上俵(相撲)で遊ぶ	12		12		8	4							
		その他	1	1		1						1			
6	けん玉	けん玉で遊ぶ	84	13	62	9	61	17	6						
7	お手玉	お手玉で遊ぶ	80	23	51	6	75	5		12	12	8	2		
8	ジャンケン遊び	坂きジャンケンで遊ぶ	68	46	22		36	32	34	19	42	8			
		トンジャンケンで遊ぶ	26	18	8	10		8	12	10	10	6			
		足ジャンケンで遊ぶ	16	12	4	4		12	10	10	10	6			
		その他	28	28		16		12	12	18	20	4			
9	はんから遊び	はからち落して遊ぶ	100	95	5	64	10	26	50	50	80	6			
		物をつくる遊び	82	66	16	52	6	24	32	44	74	2			
		その他	3	3		3									
10	かざりかざり	かざりかざりで遊ぶ	100	70	30	85	15		38	30	60	8			
11	竹とんぼ	竹とんぼで遊ぶ	72	30	42	60	2	10	4	2	2	4			
12	竹馬	竹馬にのって遊ぶ	80	36	65	65	15		4	22	10	1			
13	羽根つき	はねつきで遊ぶ	75	22	53	48	15	12	2	2	2				
14	まりつき	まりつきで遊ぶ	78	46	32	50	18	10	12	8	8	2			
15	凧あげ	凧あげで遊ぶ	14	0	14		14								
16	縄とび	一人・多人数で遊ぶ	98	68	30	30	28	40	62	70	68	4			

<表 II> 実習中に伝承遊びを子どもに指導できなかった理由の説明(原文のまま)

1. 物的環境の面から	・ 指導に自信がなかった
・ 用具が園にない (非常に多い)	・ 実習中は他のことがあって準備ができない
・ 子どもの身近な環境になっていない	・ 保育園で乳児担当であったので
2. 子どもの面から	・ 道具を家から持っていくのが困難で
・ 子どもが興味を持たない	4. その他
・ 他にやりたい遊びがあった	・ 子どもも流行の遊びを遊んでいる
・ いつも同一のおもちゃで遊ぶのが好き	・ 固定遊具の遊びが多い
・ ままごと、折り紙などが好きで好まない	・ ブロック、ままごとが主な遊びであった
・ 発達段階(年齢)に無理がある	・ 昔の遊びだから
・ 遊びになれていない	・ 時季的に無理なものもあって
3. 指導者の面から	・ 興味のあるものに片寄っている
・ 時間がとれない	・ 自由遊びの時間が少なく入れ代りなかつた
・ ルールの説明に時間がかかるので	・ 園に託してみたら受け入れてくれなかつた
・ 指導が困難	・ 危険だから
・ 私ができない ルールを知らない	