

自主選択保育（ドリカムタイム）を通して自己決定がおよぼす幼児の満足度(自己肯定感と自己有能感)についての考察

高杉美稚子
(吉塚幼稚園)

田中敏明
(福岡教育大学)

I 研究の目的

本研究は、幼児が複数（6～8 分野）の教育内容から自主的に活動を選択させ、幼児の満足度(自己肯定感と自己有能感)を大切にする保育（以下、ドリカムタイムという）の実施を試み、幼児の興味がどの分野でもっとも高いのか、どのような行動変化がみられたか、通常の保育時と比較検討することにより、幼児の主体性とは何か明らかにすると同時に、望ましい保育のあり方の示唆を得る事を目的とする。

II 研究の方法

1. 幼稚園での本実験の概要

学級数 12 園児数 378 職員数 27 の内、実験郡年長組 4 学級 133 名に 10 回の実験保育（自主選択保育：通称ドリカムタイム）を行い、直後に幼児に満足度を 3 種類の顔の絵 通称こころカード（満足度大—笑顔 満足度中—普通の顔、満足度小—困った顔）にぬり絵をしてもらい満足度を表現する。また、ドリカムタイムではない時の通常保育時も同様にこころカードに表現する。ここでは、ドリカムタイム 10 回の満足度の平均と通常の保育 4 回の保育の満足度の平均を比較検討する。

2. ドリカムタイムの意義

「自分の夢をかなえる為の原動力となる教育」という思いから「ドリーム カム ツルー タイム」略して「ドリカムタイム」と名付けた。自分が何をやりたいかを考えて、保育を選択しその結果を表現する満足度の比較や行動の記録は子ども達の興味のあり方、教育の方向性を明確にできる。各自に適した指導ができるこの保育は、遊びながら子ども達の自ら考え、行動し、決断できる自主性を養い、本当の生きる力を身につけることができる活動となる。4 歳から 12 歳の頃の心の発達の課題は自己肯定感と自己有能感の確立の時期だからである。自己肯定感とは他者からの評価ではなく、自分で自分が認めら

れ、自分に自信を持って生きることができるということである。この年齢の活動は、親よりも仲間との人間関係の中で、自己概念(自己像)が確立するので、家庭やその周りで体験した「自己有能感の芽生え」を仲間という同年代の友達の中で、確認することが必要なのである。その為に必要なことは、他からの強制ではなく、自分で選択、決断、行動、承認、責任を取る体験が必要となってくる。今、このような、子どもの体験がなされづらくなって、発達レベルがうまく行かない子ども達が増えている事にドリカムタイムをする意義があると考ええる。

3. 対象園児と教諭の選出：保育を選択することができる 5 歳児 133 名を対象とし、指導は、園長、総務部長（体育教諭）教務主任、絵画講師、年長組教諭の計 8 名がそれぞれ得意な分野を担当する。

4. 時間帯と回数：午前 10 時 30 分から 11 時 30 分 平成 15 年 4 月から 12 月までの年 10 回とした。

5. 選択分野の選定：健康、環境、表現、言葉、人間関係の五領域から 8 分野とする。

6. 場所の選定と安全確保の検討：

① 7 台の防犯カメラを設置

② 事件通報システムの設置

警備会社が開発し移動しているシステムで、GPS を利用した事件通報システムである。

③ 無線タグシステムの設置

無線タグシステムのハードウェアは、縦 3 cm 横 2 cm 厚さ 0.5 cm のタグと専用アンテナ及びデータを記録するパソコンで構成される。タグからは 1 秒間隔で識別情報が発信され、パソコンには識別情報、電波強度、受信時間が記録される。

上記の導入により園児がどこに行っても位置確認が把握可能なので全園舎対象に実施する。

6. 活動内容：子ども達がそれぞれの領域別の保育内容説明を放送と組別に担任から口頭で聞いて活動

を把握した後、好きな活動を選び、それぞれ違う指定場所で保育を受ける。その後、満足度を心カードに自分で記録する。園児数に対して教諭と活動の種類が多いので日常のカリキュラムを発展させた高度な活動を行うことが可能になる。

主な保育内容
縄、マット運動、マスゲーム、トムとジェリーゲーム
動物変身ゲーム、宝探し、風船割り、人数集め、
じゃんけんゲーム、新聞紙遊び、しりとりあそび
すごろく お買い物ごっこ、ファッションショー、
ウォークラリー、もしもしテレフォン製作、
トントン相撲大会 メッセージカード作り
手作りカルタ大会 紙コップ人形、リズム遊び
ストローのおもちゃ製作 パズル製作、エプロンシアター
お米を守るうーかかし製作 秘密基地一段ボール製作
宝石箱製作 マフラーと帽子作り 壁掛レターラック作り
そりのプレゼント配り競争、トーンチャイムごっこ、

上記のようにそれぞれの教師が領域に応じて、毎回、個性的な保育案の指導を実施した。

Ⅲ 研究の結果と考察

1 こころカードの取り組み

こころカード（満足度大一笑顔 満足度中一普通の顔、満足度小一困った顔）のどの部分に色を塗ったかを数で抽出し、総数で割った％が表1である。

表1 こころカードによる園児の満足度

こころカード	満足度低	満足度中	満足度高
ドリカムタイム	16%	37%	47%
平常保育	16%	45%	39%
行事日のみ抽出	18%	36%	46%

ドリカムタイム実験時と通常保育時の満足度の平均の検証はドリカム時のほうが平常保育日より高い満足度が得られた。又、平常保育時には行事日も含まれ、行事日のみを抽出して％を出すとドリカムタイム時と同じくらいの満足度が得られている。

表2 分野別選択人数の分布

回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
健康1	16	70	33	44	／	28	24	32	56	34	337
健康2	／	3	8	27	18	19	32	8	2	12	129
環境	／	10	19	9	13	15	15	17	3	34	135
表現1	／	／	26	／	17	／	／	／	／	／	43
表現2	18	18	／	10	21	23	16	10	20	13	149
表現3	／	／	17	20	15	16	18	18	8	12	124
言葉	13	6	8	10	14	10	4	14	9	4	92
人間関係	18	18	15	3	23	10	9	17	28	17	158
参加数	65	125	126	123	121	121	118	116	126	126	

個人の分野別満足度を検証し、興味の度合いを把握したかったが分野別集中度を知るに留まった。

2. ドリカムタイムにおける事例

事例による行動の検証として多くの子どもにポジティブな行動がみられたが4事例を抽出する。

事例1；N. Iさんの場合

普段は比較的小となしく控えめなNが、“飛び出すメッセージカード”を製作してから、次々とカードを作って友達や教師に配り始め、交友関係を広げていく様子がみられた。

事例2；S. Kさんの場合

普段は園での様子を家であまり話さないというSが、ドリカムタイムの時だけは積極的にその日のドリカムでの様子を話すと、保護者から報告を受けた。

事例3；R. S君の場合

活動を始めた初期は自己決断が難しかったが、回を重ねるごとにできるようになり、クラス内で一人だけでもその遊びに積極的に取り組み、他のクラスの友達とも関係を築いていく様子がみられた。

事例4；S. S君の場合

普段は少し内気なところがあり、なかなか自分の感情を表現することが少ないが、いろいろな動物に変身するなど、活発に表現する様子が見られた。

Ⅳ 今後の課題

本研究によって、幼児が自主的に活動を選択することは、幼児の満足度(自己肯定感と自己有能感)を大切にする保育につながる事が明らかになった。ドリカムタイムの実施により、幼児が自由に活動を選択でき、通常保育の時より、よりポジティブな行動がみられ、興味を持続することができた。

今後の課題として以下のことが考えられる。

- (1) 個人が選択した分野別に満足度を検証しその子どもの興味の度合いを把握することによりその子の特性を知ること。
- (2) 今回の取り組みで高まった教職員の保育立案に関する意識を維持すること。
- (3) 教職員が安全業務の能率を向上できる環境を整え、内部評価、外部評価のシステムを改善していくこと。