

田川市立幼稚園における道徳・規範意識の芽生えを 意図した教材開発のための運動遊びの介入と観察

池田孝博* ・ 伊勢 慎**
櫻井国芳*** ・ 中原雄一****
古橋啓介*****

要旨 今般の幼稚園教育要領の改訂では、非認知的能力を身に付けることや多様な運動経験が、子どもたちのその後の生活に大きな影響を与えるとされている。特に身体運動に関しては、単に体力・運動能力を向上させるだけでなく、様々な自発性や認知機能の向上にも寄与することが確認されているものの、考慮された指導の方法・方略や指導者の高い意識が求められる。そこで、幼児期の運動遊びの場面に注目し、ルールを守らない行動の観察とそれへの介入を通して、道徳・規範意識を培うための保育や指導にあり方について検討するための取り組みを実施した。その結果、用具の数や遊び方の工夫によって、ルールを守らないような行為を未然に防ぐための環境を構成することが有効であることが示唆された。また、ルールを守らない行動を未然に防ぐだけでなく、そのような行動が生じた場合に言葉かけなどによってどのように正していくかという、教育的な観点も必要であることが確認された。

キーワード 運動遊び / motor plays、規範意識 / normative consciousness、
幼児 / preschool children

1. はじめに

今般の幼稚園教育要領の改訂では、非認知的能力を身に付けることや多様な運動経験が、子どもたちのその後の生活に大きな影響を与えるとされている。子どもを取り巻く生活環境の劇的な変化に伴って、運動経験や他人に配慮する

気持ちや自分を抑える能力は、ますます重要な教育課題になっていると思われる。

さて近年、子どもの身体活動に関しては、単に低下しているとされる体力の向上のみに目を向けるのではなく、「プレイフルネス（遊び心）」の高まりや、自発的に運動を楽しむ能力を身に付けることの重要性が強調されている（森丘、

*福岡県立大学人間社会学部・教授
**福岡県立大学人間社会学部・講師
***福岡県立大学人間社会学部・准教授
****福岡県立大学人間社会学部・講師
*****福岡県立大学附属研究所・特任教授

2016；竹中ほか，2015）。また、体力と認知機能の関連についても言及されている（紙上，2016）。このように、身体運動を通した活動は、単に体力・運動能力を向上させるだけでなく、様々な自発性や認知機能の向上にも寄与することが確認されている。ただし、市村（2008）は、人格発達に果たすスポーツの役割について、その効果は一般に考えられているほど明らかでなく、スポーツにとって有利な逸話だけが語り継がれる傾向があると指摘した上で、これらの関連について正しく把握することと人格発達に有効なスポーツ活動のプログラムの開発や指導方法の工夫の必要性を主張している。また、友添（2015）も、指導者自身がスポーツの場で、子どもの道徳的・社会的発達を意図しながら、そのための指導方略を使って情熱的に関わることで、スポーツ指導や体育における人間形成の可能性が高まると述べている。つまり、スポーツなど、身体運動を通した活動によって得られる恩恵には、考慮された指導の方法・方略や指導者の高い意識が求められる。

本稿は、筆者らの研究グループが取り組んでいる研究課題「田川・筑豊地区における地域教育課題の抽出と運動経験や道徳・規範意識の芽生えを意図した教材開発および保育者教育」の一部であり、幼児期の運動遊びの場面に注目し、ルールを守らない行動の観察とそれへの介入を通して、道徳・規範意識を培うための保育や指導にあり方について検討することを目的とした取り組みの成果をまとめたものである。

2. 方法

観察・介入の対象者は田川市立幼稚園の園児である。観察・介入は、朝の登園から保育が開

始される「おはじまり」までの自由時間内（am 9：00～10：00の1時間）に実施した。よって、在園中の園児すべてを対象とする予定であったが、実際に観察・介入者との関わりが可能であったのは年中児と年長児であった。観察・介入の実施日は、2017（平成29）年、1月の11日、13日、18日、23日、25日の5日間であった。実施期間にあたる2017（平成29）年1月時点の在籍園児数は73名で、そのうち内訳は表1に示している。

表1 対象園の在園児内訳（人）

	男児	女児	小計
年中児	18	20	38
年長児	16	19	35
小計	34	39	73

観察・介入者は、いずれも保育者養成機関に在籍し、保育士資格取得に必要な保育実習Ⅰ・Ⅱ（各10日間）及び幼稚園教諭1種免許状の取得に必要な幼稚園教育実習Ⅰ・Ⅱ（各2週間、計4週間）の単位を取得し、翌年度4月より、保育・幼児教育現場へ就職することが内定している大学4年生6名（Ik、Iu、K、D、FおよびY）であった。実施各日について3名の学生を配置した。

運動遊びの内容は、各学生が独自に設定した。5日間に選択された運動遊びは、表2に示すように、「ボール遊び」「長縄跳び」「鬼ごっこ・相撲」「じゃんけん遊び」でそれぞれいくつかのバリエーションが準備された。これらの遊びを実践しながら、子どもの行動を観察しつつ、言葉かけや遊び方の工夫を行い、ルールを守って遊ぶための方法について検討した。

表2 実施日における運動遊びの内容

実施日	運動遊びの内容（担当者）
1月11日（水）	・中当てボール遊び、ハンドボールシュート ・長縄跳び ・鬼ごっこ、けいどろ（警察と泥棒）
1月13日（金）	・ボール遊び（サッカー、ハンドボール） ・遊具（滑り台、雲梯） ・相撲、鬼ごっこ、けいどろ ・長縄跳び
1月18日（水）	・相撲、鬼ごっこ（増え鬼、氷鬼）、けいどろ ・サッカーやバスケットボールのシュート ・長縄跳び
1月23日（月）	・ぐるぐるじゃんけん（陣取りゲーム） ・相撲、鬼ごっこ ・中当てボール遊び、サッカーのシュート
1月25日（水）	・ボールの的当て、ボールの取っこ、ドッチボール ・ぐるぐるじゃんけん（陣取りゲーム） ・鬼ごっこ、氷鬼

観察・介入の実施後に、その日の活動内容や子どもの状況について学生自身で記録を行った。子どもの状況についてはどのような場面で、ルールを守らないような行動がおり、それに対して子ども自身や介入者はどのような対応を行ったかについて記録を求めた。さらに、学生が在籍する保育者養成機関で、保育士養成カリキュラムにおける基礎的スキルや幼稚園教諭免許の教科に関する科目（体育）を担当する教員と学生で面接を実施し、記録内容の確認、介入後の状況などについて口頭による確認を行った。

3. 結果及び考察

1) ボール遊び

ボール遊びの状況と対応を表3に示している。ボール遊びは、期間中の5日間すべてにおいて実施され、中当てボール遊び、ハンドボール、サッカー、バスケットボールのシュート

遊び、的当て、ボールの追いかけっこ、ドッチボールが採用された。シュート遊びの場面では、行う順番が守れない、試技するラインが守れないなどの行動が見られた。観察・介入を行った学生が、ルールを繰り返し説明するなどの言葉かけを行った場合に行動が改まる効果は低く感じられた。しかしながら、学生が子どもの名前を覚え、個人名で正しい行動を促すと、行動が改められる場面が見られるようになった。このことは、ともに遊ぶ時間を重ねて、学生と子どもたちの関係性が構築されたことで、ルールを守らないという行為が抑止されたと思われる。また、子どもは回数を重ねて、成功したい、上手になりたいという向上心や成功経験から積極的に活動しているように感じられるため、用具や人員を多く配置できれば、ルールを守らないという行動を未然に防げる可能性があるとも感じられた。ドッチボール、中当てボール遊びなどの場面では、ボールを当てられてアウトになることを受容できないことから、当っ

たことを認めることができないという状況がみられた。アウトになって排除されるというルール特性を理解・受容できるレディネスにないことも考えられ、どのようにそのことを理解させ

るかという課題と、アウトになった子どもが排除されたと思わなくてよいようなルールの工夫が必要であると思われた。ドッジボールでは、当て役の子どもによるボールの取り合いが始ま

表3 ボール遊びの観察記録

実施日 記録者	子どもの状況	対策
11日 (水) Iu	・中当てボール遊び、ハンドボールシュート ボールを投げる順番を守れない。 投げる線を守れない。	言葉かけ 「ここに一列に並んで投げるんだよ、ちゃんと並ばないと投げられないよ」 「みんな前に出すぎだよ、この白い線までさがろう」など
13日 (金) Iu	・ボール遊び (ハンドボール、サッカー) ボールを投げる際、順番を守れない子がいた。	「次は〇〇ちゃんの番だよ」と個人名を指すと、守ってくれる子がほとんどだった。
18日 (水) Y	・サッカーやバスケットボールのシュート 人数が5人程度の時は順番を守って線から1人ずつ蹴る事が出来ていましたが、人数が増えると線も順番も関係なく蹴っていて、ボールが回ってこない子どもがいました。 ・ボール(バスケットゴール) 最初は線を引いていなかったためゴールに近い所から(下から)投げる子どもが多く、ボールの取り合いや投げたくても投げられない子どもがいてトラブルになっていました。	線を二本引いていたので「遠い所から蹴って見たら？出来るかなー？」などと声かけをすると遠い線からチャレンジする姿がみられました。「遠くから投げて入るかな？」などと声かけをして二本線を引き、近い方が3点、遠い方が5点と説明するとゴールから離れて一列に並び、順番を守って遊ぶことが出来ていました。遊ぶ人数が増えてボールが1人1個では足りなくなった時も、「順番ね」などと言うとボールを渡し合っている様子もみられました。年齢が低い子どもは点数は理解していませんでしたが、ちゃんと並んで線から投げていました。後半は4点の線を自分で引いたり何回入った・何点から入ったというのを楽しんでいる子どもが多かったです。
23日 (月) K	・中当て (ドッジボール) ボールが靴に当たった子が「足はセーフなんよ！」と言いはる。しかしその後、その子の胸あたりにボールが当たり「あ、今度は当たったね」と言ったが、「いや当たってないばい！」と言い外側に出たがらなかった。 ・サッカー(PK) 主に年中児がたくさん来て、何人も同時に遊んでいたが、1人で何回も蹴ろうとする子はおらず順番も守っていたし、ボールの取り合いもなく、楽しく遊んでいた！	靴に当たった場合もセーフというルールも追加した。 「当たったから外だよ」「こっちも楽しいよ」「一緒にボール投げよう」等と言うと渋々外に出てきた。
25日 (水) D	・ボール遊び ゴールのマットを狙ってボールを投げる。 ・ボール取り ボールを1人が蹴り、残りの人が追いかける。一番に取った人が勝ちで、その人がまた蹴る。ボールを取り合って喧嘩。	人がいる時は投げない。 一緒に確認する。 同じタイミングで取った時はじゃんけんで誰が蹴るか決める。
25日 (水) F	・ドッジボール 外野にでるルールをわかっていない子がいた。また、当たっても外野にでない子がいた。ルールを説明しても理解できない子がいた。	ずっとボールを投げてばかりの子には、他の子にも渡そうねという渡してくれた。

る場面も見受けられたが、学生からの言葉かけや子ども自身でルールを決めるなどすることで、解決している事例が見られた。子ども自身がどのようにすれば仲良く、楽しく遊べるのかということを考える機会を数多く体験することが重要であり、大人が介入しなくても、子ども自身で自制心を働かせたり、役割を分担したりするなどの工夫を通して成長すると思われる。

2) 長縄遊び

長縄を用いた遊びは、1月11日、13日、18日の3日間実施した。子どもの状況と観察・介入者の対応は、表4に整理している。長縄遊びの場面でも、順番待ちのルールを守れない子どもの姿が見られた。ボール遊びと同様に子どもは回数を重ねて、成功したい、上手になりたいという向上心や成功経験から積極的に活動しているように感じられる。縄跳びは、上手な子どもは長い時間跳んでいられるが、そうでない子どもはすぐに順番が終わってしまう。子どもの

能力に合わせて、ルールや課題を設定することで、成功経験が得られ、ルールを守って遊ぶという行動ができるようになっていくように思われる。

3) 鬼ごっこ遊び

様々な遊び方のバリエーションがある鬼ごっこは、子どもたちに人気がある遊びであり、今回は5日間すべてで実施した。子どもの状況や学生の対応を表5に示している。鬼ごっこは、逃げる方(子)も、追いかける側(鬼)も、走力を中心とした全身の運動機能を用いて思い切り体を動かし、活動欲求が満たされる遊びであり、スリル感も楽しむことができる。一方、子役が捕まってしまうと、遊びに参加しつづける権利を失ってしまう。そのような遊びの状況を観察すると、子役の子どもが捕まったことを認めない、捕まってもその後のルールに従わない、あるいは捕まりそうになると都合よく理屈をつけて捕まらないようにするなどの行為が見

表4 長縄跳びの観察記録

実施日 記録者	子どもの状況	対策
11日 (水) Ik	・郵便屋さん ルールを決めてしましたが、年長は郵便屋さんの枚数が多くなることを考えて「一枚、二枚」と数えるところからして!という子が多くルールを守れない子がいました。年中は、ずっとしている子がまだ大縄をしたく、順番を守れなかったりしました。	待っている子にずっとしている子がまだしたいといって離れないので、「みんなで一緒にしてもいい?」という、いいよと一緒に縄を跳ぶようにしてくれたり、縄を回す役割を交代してあげると、他の子に跳ぶのを譲ってあげたりしてました。年長同士、年中同士で遊びにくるとルールを決めやすかったです。年齢が混ざるとルールを守ることが難しかったです。
13日 (金) Ik	・郵便屋さん	ルールとして、郵便屋さんは、きちんと最初から歌い、10回までで終わらせて次の子どもに交代するということ、年中や難しいという年長には縄を回さず、左右にふって郵便屋さんをするという風に改めました。ルールを守ることができました。
18日 (水) D	・郵便屋さん 短い縄跳びを回して飛ぶ。 回す人は順番。	始め、みんな回したくなさそうだったが『先生と一緒に回してくれる人!』と声をかけたり、『○○ちゃんがあと○回回したら次交代ね』と声をかけると納得して交代で縄を回すことができました。

表5 鬼ごっこ遊びの観察記録

実施日 記録者	子どもの状況	対策
11日 (水) F	・鬼ごっこ、けいどろ 数人のこどもは、決まった場所に行かずにその場でタッチしてもらっていました。「捕まったらあそこに行くんよ」と声をかけても「いいんよ」と言われました。	ルールを理解していないのかルールを知っていて守っていないのかわかりませんでした。事前にルールをみんなで確認すれば良かったと思いました。
13日 (金) K	・鬼ごっこ（増え鬼、氷鬼）、けいどろ 警察にタッチされたのに「いまバリアしようけセーフばい！」と言い張る泥棒の子がいた。 ルールを守って、牢屋にいる捕まった子が逃げる泥棒の友達を応援していたり、警察同士で連携して泥棒を捕まえていたり、遊びを楽しんでいる様子が見られました。	「バリアのルールは無い」ということと、「他の泥棒の子はタッチされたら素直に牢屋に行ってるよ」と伝えると「ふーん」と言い素直に牢屋に入っていた。
18日 (水) D	・増え鬼ごっこ タッチされたら鬼になるのにタッチされると鬼になりたくなくて『鬼ごっこしてない!』と急にゲームをやめる。その後少ししてまた参加。 ・氷鬼 タッチされると固まり、味方にタッチされるとまた逃げるができる鬼ごっこ。走っていると体が熱くなり『体熱いからタッチされても凍らない。』とタッチされても固まらない。 ・ドロケイ タッチされるとその場で固まる鬼ごっこ。鬼は警察。逃げる人は泥棒。・タッチされたらその場で固まる。	ルールを再度確認するがルールを守ってもらえず。 氷鬼にということで遊具は凍っているから無しと声かけをすると守ってくれた。 友達に注意され、再度一緒にルールを確認して守ることができた。
23日 (月) F	・鬼ごっこ 鬼ごっこは最初一人の子がやりたいと言い、ほかの子たちは乗り気ではありませんでした。しかし、乗り気ではなかった子どもどんな鬼ごっこならいいかを提案し、子どもたちで新しい(?)鬼ごっこを作って遊んでいました。	ルールを知らない子がいたので、知っている子に『どんな遊びだった?』と尋ね、一緒にルールを確認した。
25日 (水) F	・こおり鬼 タッチされていないのに動き出す子がいた。 (いずれも年長)	

られる。つまり、自分の能力の限界や失敗の行為自体を認められず、ルールを守れなくなってしまっている状況が窺える。このような状況に対して、観察・介入した学生もいろいろ手を尽くしたが、あまり効果的な対策を講じることができなかつたように思われる。自分にとって不利益となるような結果を受け入れられるには、人間的な成長が必要である。鬼ごっこ遊びの場面では、前の失敗を早く切り替えて、次の挑戦ができるようなルール設定、遊びの展開が求め

られる。同時に日常的な場面で、自分の非を認め、ルールに従って行動することの大切さを学ぶ場を設定することも必要のように思われる。

4) じゃんけんゲーム

じゃんけんを用いて、陣地を取り合う遊びを、1月23日と25日に実施した。状況と対応を表6に示している。陣地を取り合う行動自体は、走るという運動機能を用いるが、勝敗が決まるじゃんけんは、運に支配されている遊びで

ある。子どもたちは遊びを通して、勝敗を覚える。勝ちたい、負けたくない等の気持ちやまたそれに向かって努力することは大切であり、勝敗の経験が子どもの成長に影響を与えることは否定できない。ただし、勝敗の結果へのこだわりがあまりに強い場合、遊びであっても自制心が失われることがある。勝ちたい、負けたくないと思うあまり、早くスタート地点に戻るのではなく、途中までしか戻らない、負けた相手を押しのけて進もうとする等の行為を誘発する。しかしながら、学生の観察記録を見る限り、そのような行為は限られた子どもに見られることや簡単な言葉かけ、ルール確認で行動が改善されることも確認された。子ども自身もルールを守れていないことを自覚できていると思われるため、勝敗の結果にこだわって興奮したような状況では、冷静にルールを確認するなどして、自制心を働かせるように促すことが重要なように思われた。

4. まとめ

運動場面の観察からは、遊びの種類に関係なく、色々な場面で自己の失敗や劣勢を受け入れられないことによってルールを守れなくなってしまいう状況や、活動欲求の高さからくる「順番抜き」が発現する場面が観察された。いくつかの介入の試みからは、ルールを守らない状況を作らないことを主眼とすれば、用具の数や遊び方の工夫によって、そのような行為を未然に防ぐための環境を構成することが有効であることが示唆された。しかしながらその一方で、ルールを守らない行動を未然に防ぐだけでなく、そのような行動が生じた場合に言葉かけなどによってどのように正しい行動に導いていくかという、教育的な観点も必要のように思われる。失敗を克服して仲間と楽しく遊ぶための行動の仕方を身に付けさせることも重要な視点と考えられる。運動遊びは、単に身体活動を活発にし、体力・運動能力を向上させるだけでなく、道徳・規範意識の重要性について身をもつ

表6 じゃんけん遊びの観察記録

実施日 記録者	子どもの状況	対策
23日 (月) D	・ぐるぐるじゃんけん（陣取りゲーム） 2チームに分かれて渦巻きの中心と端からスタートして、出会ったらじゃんけん。負けたらスタートに戻る。 途中までしか戻らない。 興奮してくると負けた人を押し退けようとする。 押し退けられた子が泣いてしまった。 後出しじゃんけんをする。	『最初に戻ってスタートしてね。』と声をかけると戻ることができる。守っていないと周りの子が『スタートからよ。』と声をかけていた。 押し退けられて嫌だったこと、押さないというルールを守ることを伝え、再度ルールを確認した。 後出しをしてしまったらじゃんけんをやり直し。 みんなで『じゃんけんぽん！あいこでしょ！』と掛け声をかける。
25日 (水) Y	・ぐるぐるじゃんけん ゲームを始める時にルールを説明しましたがじゃんけんにも負けても戻らずにそのまま列の後ろに並んだり、負けてもそのまま前へ進む子どもも見られました。遊びのメンバーが変わりながら何度も遊びを繰り返していると、遊びの初めと終わりが曖昧になってしまっていた。	ルールを守れていない子どもは限られていたので負けた時に戻る位置を確認したり、じゃんけんを近くで見守って勝ち負けを分かりやすく伝えたりすると、徐々にルールを守る姿が見られたと思います。 スタートの合図で始めるということに注意したら良かったと思います。

て体験できる機会である。本研究の結果は、運動遊びの中で、道徳・規範意識を涵養していくためのいくつかの有効な視点を示している。

謝辞

本研究は、平成28年度福岡県立大学研究奨励交付金（附属研究所重点領域研究：研究課題名「田川・筑豊地区における地域教育課題の抽出と運動経験や道徳・規範意識の芽生えを意図した教材開発および保育者教育」）の助成を受けて実施された。また、研究にご協力いただいた田川市立幼稚園の園児の皆さんや先生方、田川市教育委員会、観察・介入を行ってくださった学生諸君に心より感謝申し上げます。

参考文献

- 市村操一（2008）子どもの人格形成に果たすスポーツの役割を考える．児童心理，62(14)：2-10.
- 紙上敬太（2016）子どもの体力と認知機能．体育の科学，66(7)：487-492.
- 森丘保典（2016）子どもの必要な体力要素とは：フィットネスからプレイフルネスへ．体育の科学，66(7)：481-486.
- 竹中晃二・上地広昭・斎藤めぐみ・李胤華・佐藤一彦（2015）プレイフルネス強化を意図した運動・スポーツ遊びプログラムの開発および評価．2015年度笹川スポーツ研究助成，259-270.
- 友添秀則（2015）スポーツにおける人間形成の可能性．保健の科学，57(1)：27-32.