

「児童文化財」から広がる保育の世界

— 「遊び」を通して人と人が織りなす関係性を育む —

1 はじめに

現在日本では少子高齢化が進行し、令和4年度の合計特殊出生率は過去最低の1.26と年々その数は低下の一途をたどっている。子どもの健全な成長に関心をもち、かかわろうとする意欲や実際にかかわることができる能力と実践的な態度を育て、少子化に対応した教育の一環として保育は意義深い分野と考える。そこで、身近な「児童文化財」を用いて簡単に実践できる「遊び」を学ぶ機会を設けたいと考えた。子どもの発達について理解を深め、専門的な知識や技術を得ることで、さらに授業が充実することを目指し、本研修を企画した。また、ICTを活用した教材や評価方法等も、実践例を用いて研修した。

2 研修計画

- (1) 令和5年5月23日(火) 研究協議・テーマの決定
- (2) 令和5年7月25日(火) 研修会 [会場：千葉県立四街道北高等学校 会議室]
講師：千葉敬愛短期大学 現代子ども学科 酒井 基弘 氏

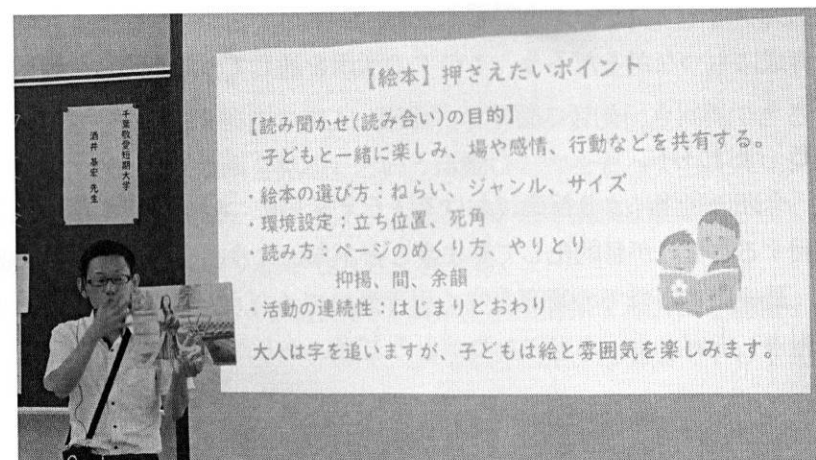
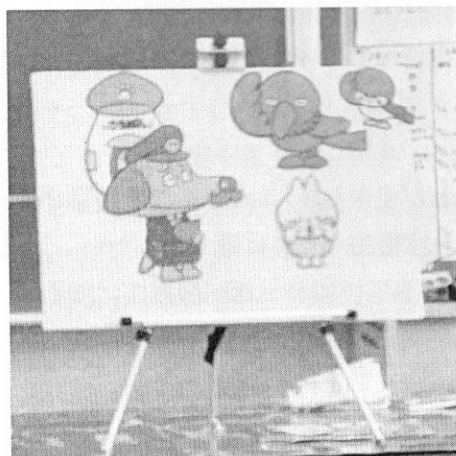
3 研修内容

(1) 児童文化財について

①実践例

パネルシアター教材「いぬのおまわりさん」「おつかいありさん」「ふしぎなポケット」を題材に、各所で手遊びに発展させた。特に手遊びでは、子どもの指の発達を踏まえ、成長段階にあわせた内容「うさぎときつね」「かたつむり」「鉄砲バンバン」「パンダうさぎコアラ」等を体験した。

身近な教材では新聞を使った「遊び」を紹介した。平仮名が読めるようになる5歳児対象の「文字探し」は平仮名を探したり、折りたたんだ新聞紙に乗るバランス遊び、新聞紙の下に手を入れて同じ手の形を創造する遊びを体験した。また、5歳児対象の感覚遊び「ペコちゃんポコちゃん」は、手でグーを作り縦に繋げる。「ペコ」の合図で一番上のグーを一番下へ移動、「ポコ」の合図で一番下のグーを一番上へ移動する単純な手遊びだが、聴覚や運動感覚を刺激した。



②講義

ペープサートや紙芝居、パネルシアターは日本発祥の児童文化財であり、これらの教材をととして子どもとの関係性を育み、信頼へとつなげ、子どもの遊びも感性も育むことができる。

子ども観の変遷について、社会的弱者(小さな大人)から、大人とは異なる存在・児童中心主義へと移行後、児童文化が誕生した。絵本や紙芝居、ペープサート、パネルシアターの特徴や効果等を教わる。

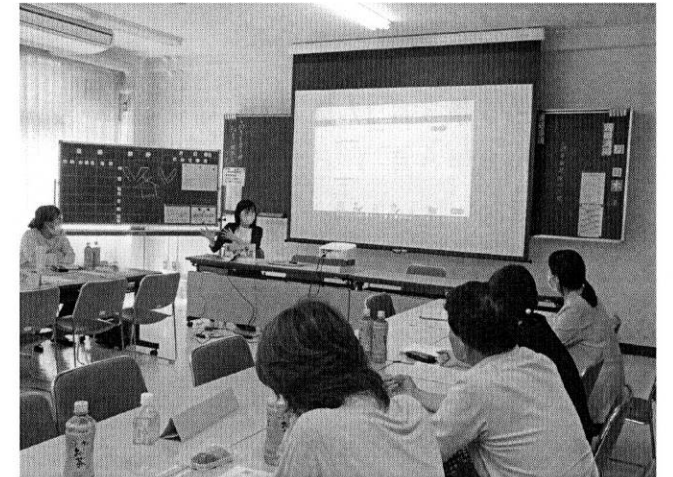
(2) ICTを活用した評価と教材の実践について

①採点システム「百問繚乱」を利用するときのポイントを解説後、実際にダウンロードの方法、回答用紙の設定、設問のポイントなどを紹介した。2学期の採点処理に活用して、校務の効率化が図れることを期待する。(四街道北高等学校 島田健太郎教諭)

②「Google Classroom」「Microsoft Teams」「PDFでプリント配布」「Google スライドで発表活動」「スプレッドシートの共有・共同編集」(佐倉高等学校 新谷亜季教諭)

③「NHK 家庭総合動画」「Classi」「Teams」を活用した教材やアンケート機能、評価方法(成田北高等学校 佐々木香織教諭)

※懸念事項として、著作権の問題、インターネット環境の整備、個人情報の問題、ICTを活用することの意義(試みるには準備の時間が必要)等があがった。



4 考察

参加者の感想から、「子どもの視点(目線)で考える＝教育すべてに通ずる感じた」「手遊びは様々な感覚を研ぎ澄まされ、楽しく体験できた。」「理論だけでなく生徒自身も体験によって感度を高め、子どもを理解できるようになってほしい」と改めて実感した。保育の知識や技術を身につけるだけでなく、今回のように身近な児童文化財を活用した「遊び」から、人と人との関係性に触れることは、子どもの発達の理解にもつながり、より豊かな授業を展開できるだろう。

ICTの活用では、「教育プラットフォームを統一していくと、教材や課題・アンケート等の効率化が進む」「運用するまでの準備に時間がかかる」「スプレッドシートで生徒が共同編集して作り上げるのは普段発言や行動が厳しい生徒でも、参加可能な新しい手法ではないかと感じ是非実践したい」等が挙げられた。

5 おわりに

最近の青少年によって引き起こされる事件、親の育児不安からとみられる児童虐待が後を絶たない中、高校の家庭科で子どもの発達段階を学び、児童文化財である「遊び」を通して、子どもとかかわろうとする意欲や実際にかかわることができる能力と実践的な態度を育てたい。

本研修に快くご協力いただきました千葉敬愛短期大学の酒井先生はじめ、地区の先生方に深く感謝申し上げます。