

# 園行事をふまえた模擬保育の構想

—身体表現活動を中心に—

藤元 恭子 ・ 山地 一輝\*  
(幼児教育) (高松市立浅野幼稚園)

760-8522 高松市幸町1-1 香川大学教育学部

\*761-1703 高松市香川町浅野3117 高松市立浅野幼稚園

## A study of the Planning of Simulated Childcare based on Performance Day at Nursery Schools : Focusing on Physical Expression Activities at Nursery Schools

Kyoko Fujimoto and Kazuki Yamaji\*

*Faculty of Education, Kagawa University, 1-1 Saiwai-cho, Takamatsu 760-8522*

*\*Asano Kindergarten, 3117 asano, Kagawa-cho, Takamatsu 761-1703*

**要 旨** 園行事(生活発表会)をふまえ、身体表現活動を主とした模擬保育を、グループではなく一人で構想展開する方法について、実践とその振り返りをもとに検証を行った。その結果、より保育の実際に近い経験となったこと、保育の現場での有用性として、絵本の使用と子どもの表現を引き出す保育者の役割が、さらに、保育実践力を身に付ける上では、同僚保育者、子どもたちとの連携、協働も欠かせない視点であることが示された。

**キーワード** 模擬保育と振り返り 身体表現活動 園行事(生活発表会)有用性 保育実践力

### 1. 問題と目的

“模擬保育と振り返り”については、2017年に策定された教職課程コアカリキュラム(文部科学省2017)において、保育内容の指導法に関する科目において掲げられた全体目標(主体的・対話的で深い学びが実現する過程を踏まえて具体的な指導場面を想定して保育を構想する方法を身に付ける)のさらに、到達目標のうちの1つ(模擬保育とその振り返りを通して保育を改善する視点を身に付けている)に掲げられたことで、授業にどう位置付けていくのかその在り方の検討が一層必要となったといえる。

杉村ら(2018)は、模擬保育とその振り返り

の実践を通じて、保育者役、子ども役、観察・評定者の3つの視点から、学生がどのようなことを学ぶのか、学ぶ内容の質的な違いを検討した結果、それぞれに質的に異なった気づきや学びが促されることを明らかにしており、前述したコアカリキュラムにおける学びが保障される可能性について論じている。その中では、杉村も概観しているように、また、杉村も同様の方法を取っているように、これまで検証されてきた模擬保育実践の方法では履修学生をいくつかのグループに編成し、その中で協同しながら保育を立案し、保育者や保育補助者として実践するのが一般的であるとされている。おそらく、

時間的な制約もあるなか、多くの実践でこのような状況であることは筆者の経験上予想されることである。しかし、保育の実践力をさまざまに変化する状況を多面的にとらえ、計画—実践—振り返りといった保育のプロセスの中で、常に、自分の知識や技術を再構成することができる力（小原 2013）として捉えるとき、授業における模擬保育の一般的な実践において、真に実践力が身につくといえるのかについては検討の余地が残されていると考える。

筆者が専門とする、身体表現活動の模擬保育と振り返りについて概観すると、その重要性和効果については、高原ら（2016）の研究により検証されている。さらに、模擬保育後の振り返りによっても個人の気づきだけでなく、他者との情報の共有により、深化するだけでなく、指導力の向上につながると述べてられている。保育内容における身体表現活動においても、模擬保育の実践と振り返りは、学生の協働的な学びを生み出し、主体的、対話的で深い学びが実現する過程を経験する方法は示されていることがわかる。さらに、新山（2011）は、大学在学中に身体表現の授業を受講した学生で、卒業後に保育職についた者に、在学中の授業の振り返り、自己の保育実践を見直す追跡調査を行い、その有用性について検証している。しかし、ここでの授業の内容は、自由で即興的な表現活動を中心に構成されており、後半は学内発表会を見据えた創作活動で設定され、模擬保育はされていない。つまり、模擬保育での学びが卒業後にどのような有用性があるのかは見いだされていない状況であると考えられる。

保育の現場では、行事におわれ、日々の保育もある時期、行事のためにまわっていくこともあると聞く。単発になりやすい園行事では、日々の活動とどう結びつけ、子どもの育ちにつなげていけるかが課題となるが、行事との関係が深い、表現の指導について考えるとき、模擬保育と振り返りをこのような状況をふまえて考えていくことも、保育の実践力育成のためには必要となるのではないだろうか。

以上をふまえ、本研究では、大学の授業で行

う“模擬保育と振り返り”の保育現場における有用性と実践力について検討するために、模擬保育を保育の行事に向けて行う日々の活動と位置づけたうえで、連携や協働を伴うものではなく一人で実践する方法を試みる。具体的には身体表現活動の成果の一端を披露する場である園行事（生活発表会）に向けて、その作品を意識して日々の活動の展開を考えるという設定を行うものである。実践は、将来保育者を目指す大学院生1名が行い、授業記録や、模擬保育とその振り返り、模擬保育参加者のコメントからこの設定について考察するとともに、幼稚園教諭2年目の同氏への調査により、この方法の保育現場での有用性と保育者の実践力について検討を加えるものである。

## 2. 方法

### （1）対象

模擬保育実践者は2017年度に国立大学法人A大学教育学研究科1年次に所属していたY（以下実践者とする）であった。実践者は学部の4年次から保育者を目指し、免許に必要な科目を取り始めたばかりであり、模擬保育実践時、保育内容の指導法（身体表現）科目については未受講であった。

2017年度前期において筆者の授業科目である、保育内容身体表現論特論において、保育における表現の考え方や実践方法について文献講読をもとに学びを深めた。同年9月には附属幼稚園T園舎で4週間の教育実習を終えた。2017年度後期の保育内容身体表現特別演習において、本研究の設定である模擬保育実践に取り組むこととした。模擬保育実践にあたっては、A大学教育学部生13名（同時期開講の保育内容の指導法（身体表現）を受講していた幼児教育コース2年生9名および有志による参加であった幼児教育コース4年生4名）を子ども役とした。

### （2）手続き

授業のオリエンテーションとして、身体表現活動の模擬保育を計画し実施すること、その際、一人で行うこと、準備に必要な事柄などもまず、自分で調べることを中心に筆者と討議し

ながら進めていくことを説明した。その際、必要だと思われる物品などもその都度、前もって筆者に申請することとした。生活発表会を日々の活動の集大成、成長のお披露目ととらえることを確認した。模擬保育は学部生を子ども役とすること、模擬保育の日時、回数は、準備状況に応じて決めることとした。さらに、模擬保育はビデオ撮影をし、振り返りに供することとした。

以上の授業記録、実践の結果および実践者、子ども役の振り返りの記述から第1筆者により本設定の方法について分析を行い、次いで実践者でもある第2筆者により、保育の実際をふまえた検証を行う。それをふまえ、有用性と保育者の実践力について考察をしていく。

なお、実践の検証に必要な感想シートなどは無記名で行った。

### 3. 結果と考察

#### (1) 模擬保育実施までの過程について

実践者はこれまで、保育現場における身体表現活動の具体的な展開についてイメージできるような経験がなかった。実際に教育実習でもそのような経験がなかったようであった。そのため、まずどこの幼稚園や保育園でも毎年、生活発表会が行事として設定されていること、年齢ごとに差はあるが、生活経験や発達のお披露目であり、年長クラスは劇をすることが多いこと、題材としては絵本をもとにすることもあることを情報提供した。前述したように、子どもの身体表現活動のイメージがない実践者にとっては絵本を題材とした方が構想しやすいことが考えられたからである。題材としての絵本については、この時点で実践者も、子どもが活動にイメージを持ちやすく、意欲を引き出すことにもつながるのではないかと考えていた。

活動の題材となる絵本は実践者において選択された。作品は「サンタクロースになるひ」(種村 2015)であった。絵本の選定においては、幼稚園の実習経験もあるため、子どもの実態から選ぶ方法もあるが、実践者は保育雑誌から、季節感のあるものとして、実践者も内容を知ら

ないものを選択していた。通常の保育では、子どもの興味・関心から内容を決めることもあるだろうし、子どもとの関係ができている保育者だからこそ決めやすさもあるだろう。本設定における模擬保育の内容を決めるにあたり、絵本選定から入るのが良いのかどうかについて、また、その絵本の選定方法については、現場での実態・経験に照らして検討したいと考える。

導入を考えていくために、まずはこの絵本からどの場面、あるいはどんなところに子どもが興味をもつのか、印象に残るのかを検証する必要があるということになり、実際に模擬保育を行う学生に読み聞かせを行うことにした。読み聞かせは2017年10月27日(金)保育実習室で行われた。

#### 「サンタクロースになるひ」のストーリー

主人公のめいくんの夢は、サンタクロースになること。サンタの仕事がちゃんとできるようにまいにち、練習に励んでいる。さて、いよいよ、クリスマスの前の日、夜遅く忍んできたサンタクロースに、仕事を手伝わせてほしいと何度もお願いをする。サンタはしぶしぶ「今度だけだよ」とある家の前にやってくる。その家にはそらくん、はるちゃん、ももちゃんの3人きょうだいがいて、めいくんひとりで、プレゼントを届けることになった。やくそくは、子どもたちをおこさないこと。寄り道しないでもどってくること。くらい家の中をときどきしながらすすむめいくん。階段の途中にサンタへのメッセージをみつけてほっとする。まず、そらくんの部屋。ぐちゃぐちゃにちらかった部屋の中を、れんしゅうの成果を発揮しながら進む。「ブー！」と音のなるおもちゃを踏んでしまい、あわや起こしてしまうところだったが、なんとかプレゼントをおいてくることに成功する。つぎにはるちゃんの部屋。ぐっすり寝ていると思いきや、サンタとパーティーをしたかったはるちゃんは起きていて、しばらく一緒にあそぶ。遊びに夢中になってしまっため

いくんサンタは、プレゼントの袋を踏んでしまっ  
て、残っていたおもちゃのプレゼントの箱が壊れてしま  
う。(魔法使い) はるちゃん  
の助けを借りて、箱が出来上がり、も  
もちゃんに無事にプレゼントを届け終える。外  
で待っていたサンタにほめてもらい、めい  
くんは帰りのそりのなかでぐっすり眠るの  
だった。

読み聞かせによって、得られた学生の感想を  
実践者がまとめたものを表1で示す。

表1 読み聞かせ後の学生の感想

【学生としての感想】

- ・ほんわかした可愛い絵本
- ・自分からサンタクロースになるというス  
トーリーが面白い
- ・背景やおもちゃなどの描写が細かい
- ・めい君のけなげに頑張る姿にほっこりした
- ・「ばれないかな」や「気づかれな  
いかな」とドキドキした
- ・暗闇の中で、めい君が真っ赤な服を着て  
いたので、色のコントラストがきれい
- ・めい君とはるちゃんという子ども同士のや  
りとりは、子どもが共感的に見れ  
そうだと感じた
- ・はるちゃんがお気に入りの箱を渡すとい  
うやさしさ
- ・「ベルベルジンベル」という呪文がかわ  
い
- ・次のページ、これからのストーリーが気  
になった
- ・はじめは、サンタクロースは不安な感情を  
めい君に抱いていたが、最後には「よく  
できたね」とめい君を褒めていた。サン  
タクロースの気持ちの変化に、こ  
ちらも心が温かくなった
- ・音の出るおもちゃを踏む場面では、抑揚  
をつけることで子どもたちと一  
体感が生まれそう

【子ども目線で考えてみると】

- ・サンタクロースになること自体が、子ども  
にとって魅力的なものであり、や  
ってみたいという意欲がわき  
そう
- ・多種多様なおもちゃが気になり、子ども  
が後から自分で絵本を開き  
そう。そこから、子ども  
なりの新たな発見がある  
のでは
- ・感情、場面の変化が多いことで、子ども  
が絵本の世界観に入り込  
める
- ・めい君とはるちゃんと同じ年頃だから  
こそ、子どもは真似した  
くなる
- ・クリスマスがすごく楽しみになる
- ・文字に対する興味がわき  
そう
- ・「僕だったらめい君みたいに“ぶ  
びー”とは言わせな  
い」のような、めい君の姿をこ  
どもが自分の姿に置き換  
えるのでは
- ・『サンタクロースになるひ』とい  
うタイトルから、どう  
やったらサンタクロース  
になれるのかなと考  
えさせられる
- ・はるちゃんに見つかる場面では子  
ども達もきっと「えー、  
見つかった」と言いた  
くなるだろうなと想像  
でき、楽しい雰囲気  
になりそう
- ・はるちゃんが魔法使いのよう  
にみえる

この感想をもとに、模擬授業案について検討  
した。

実践者が選定した場面は「サンタクロースに  
変身しためいくんサンタがそらくんの部屋  
の散らかったおもちゃを踏まないように  
近づいていくところ」(図1)で、この  
場面を保育室に再現しゲームを行う  
内容とした。さらに活動への入り込み  
やすさを考えて、雰囲気  
を創出するため、なりきるために必要  
な小道具としてサンタ帽とプレゼント  
を入れる袋を不織布の赤と白を使用  
して制作として作ることにした。さら  
に実際に模擬保育参加予定の学生に  
作ってもらった。このことは模擬保  
育としての設定はしなかったが、こ  
の制作経験は模擬保育への期待感  
を高める結果となった。実際の保育  
においても、この効果はあるのでは  
ないだろうかと考え

させられた。



図1 実践者が選択した絵本の場面（種村2015）

さらに、絵本にはストーリーがあるため、活動としては劇遊びになることが想定されるが、実践者はゲームをするという、ストーリーとは関係ない活動を考えていた。このことについては、発表会までの過程が楽しくなるために、また子どもの活動意欲が高まるために、取り組みやすいゲームを取り上げたようであった。この意識は発表会のための練習が保育者主導とならないために、子どもが自分たちで作り上げる機会となるようにとのねらいの表れであると捉えることができよう。ゲームの内容も子どもが慣れ親しんでいる遊びである「だるまさんがころんだ」を選んだ理由としては、子どもだけでも進められる発展性が望め、その表現や発見を発表会につなげるというねらいがあったことが分かった。

実際にこの「だるまさんがころんだ」という遊びは、表現遊びの一つとして保育者、小学校教員対象の研修会等でも行われることがあり、通常の遊び方を知っていれば、アレンジ次第で楽しい表現遊びに転換できるものである。身体表現活動に慣れていない指導者も、子どもが慣れ親しんでいる遊びがアレンジ次第で身体表現活動となるため、取り上げやすい遊びであることがあらためて理解できた。

読み聞かせの感想から、場面としては、「はるちゃんとのやり取り」か、「そら君の部屋の

再現」になることが考えられた。実践者はそら君の部屋の再現を選択するが、発表会にむけての一連の活動の導入として、子どもが表現する役がめいくんサンタの一つでよいところが実践者にとって、また、子ども（役）にとってもやり易さがあったのではないかと推察された。

## （2）模擬保育の実施について

実施日を2017年12月12日とし、5歳児クラス（13名）を対象として行うこととした。

### ① 活動のねらい

- ・絵本の一場面を思い出し、めい君サンタになりきって遊ぶ。
- ・本時の遊びをとおして、子どもの発表会への気持ちを膨らませる。

### ② 活動の流れ

- ・絵本の場面設定を行った前後のページをみせながら、ゲームへの期待感を持たせる（10分）
- ・サンタ帽をかぶり、ゲームをする場所へ移動する（5分）
- ・ゲームをする

ゲームは「だるまさんがころんだ」のアレンジバージョンであり、プレゼントを入れた袋をそれぞれ持った子どもが、床にちらばっているおもちゃをよけながら保育者の「めい君サンタが止まった」という合図のある間は進め、振り向いたら止まり、保育者の近くにおいてあるかごにプレゼントを入れられたら成功とする。途中で動きが見つかってしまった場合、保育者は「あ！サンタさんだ」と指さしその場で一回休みというルールとする。これを複数回、散らかり具合（難易度）を変えて進める（30分）

### ③ 援助の要点

- ・移動をするときにも、ただ移送するのではなく、サンタのイメージを持ちながら移動することで、次のゲームでの期待をふくらませる。
- ・ゲームの間、保育者はそら君、子どもたちはめい君になるということを伝える。
- ・絵本の中のめい君がどんな動きをしたのかを子どもになげかけながら説明する。
- ・子どもがこのゲームの何を、どのようにおもしろいと感じているのかをよく見ておく。

④ 現時点で予想される姿→その姿を次の活動に生かすなら

- ・おもちゃをふまないように進むこと→より多様なおもちゃを用意する。子どもの意見を聞く。
- ・めい君になりきること→絵本の他のめい君の姿から遊びに発展しそうなものを探る。次はももちゃんのページもやってみようかと誘う。
- ・途中でピタッと止まること→ピタッととまる姿を何かに見立てたものというテーマを設けてその姿になりきって止まる遊びへと発展させる。



図2 手作りサンタ帽と袋で遊ぶ実践風景



図3 「だるまさんがころんだ」で遊ぶ実践風景

せる。

以上の指導案のもと、保育実習室で絵本の確認を行い、演習室に移動してゲームを行った。

実際には、保育室で絵本の確認をし、リズム室（お遊戯室）に移動してゲームを行うという、保育現場での状況が想定されており、遊びへの期待感を高める実践者の実践に対する工夫の一つと捉えることができた。

(3) 実施後の振り返りについて

実施後に実践者から子ども役をした学生へ感想シートを配布し、記入してもらった。項目は①子ども役で参加して、考えたことや感じたこと②良かった点や改善点等の2項目であった。実践者が直後に回収し、振り返りの参考とすることとした。また、撮影した映像はDVDにダビングして、実践者が視聴し、併せて振り返りに用いた。以下は、実践者の振り返りレポートから抽出して考察を加えたものである（下線は第1筆者）。

実践者による、実施後の振り返り

- ・参加者はめい君サンタになりきって遊ぶという以上に、遊びの中にある動きやモノとの関わりを楽しんでいた。
- ・保育者からの意図的な声かけが欠けていた。自然な表現を待つのではなく、表現のもとになるイメージを豊かにする援助が今回の模擬保育で重要であった。身体表現のもとになるイメージを広げる声かけが必要であった。
- ・ゲーム進行に気をとられ、子ども一人ひとりの表現の様子を把握し、声掛けをすることができずに終わってしまった。
- ・子どもの表現のきっかけとなる、声掛けとゲームの進行を同時に進める難しさを感じた。
- ・子どもの身体表現を意図した活動を行うのであれば、保育者自身の表現が環境構成や声かけと同等、または以上に、子どもへの活動への意欲を高めるうえで重要な要素であると考えさせられた。

- ・子どもが役になりきるためには、まずは、保育者が役になりきることが重要。保育者が役になりきって表現することで、絵本の世界観の想起につながり、その世界観の共有が子どもの意欲的な表現につながる。
- ・単に楽しい雰囲気をつくりだしたり、ゲームの進行を調整したりする以上に、子どもの表現を引き出すという役割が保育者には求められる。

以上の実践者の振り返りからは、保育者自身が役になりきることと、保育者として保育を進めることの両立の難しさが挙げられており、実践者自身のなりきる経験の不足も感じられるところであった。子どもの表現を如何に引き出すのか、その声かけはどのようなものかの課題も感じられるが、参加者の大多数は「めい君サンタになりきれて楽しかった」と感じている（表2参照）。なりきれる要素として、絵本の再現や絵本の世界観の共有、保育者の表現があるということも読み取れる。実践者が、保育者として、子ども役の参加者の表現をどのような姿の中に捉えようとしていたのか、評価ともかかわる課題であると思われる。

#### 模擬保育後の見通し

- ・だるまさんがころんだのゲームについては、活動への意欲は認めつつ、ゴールが明確な競争式ではなく、音楽や造形の要素を組み合わせた活動の展開を考えることで、子どもの表現の幅が広がったり豊かさが深まったりするようにしたい。
- ・絵本の中の役割分担をすることで、自分たちで遊びを展開でき、役ごとの表現の経験につながると考える。

上記からは、発表会への導入と設定した模擬保育を終え、次の保育活動への見通しについて考えが及んでいることがうかがえる。

本研究での模擬保育の方法によって、活動の

連続性をふまえた保育構想ができる可能性が示唆された。

#### 参加者の感想をふまえて

- ・絵本のページのめくり方
- ・(絵本を読んだ部屋からゲームの部屋への)移動中、保育者もサンタの動きをする。
- ・枠として使ったビニールテープの色がバラバラだった。→スタートラインのみ別の色を使う
- ・ルール説明が長かった。
- ・めい君サンタになりきれるようにとの意図があるなら、保育者は活動の合間で「めい君サンタはどうだったかな」と投げかけたほうが良かった。
- ・めい君サンタになりきるというよりも、競争の雰囲気が強かったのか?
- ・保育者がもっと大げさに役になりきってくれると、子どもたちもよりめい君サンタになりきりやすかったかもしれない。

上記は、学生の感想からの振り返りである（表2, 3, 4参照）。実践者において参加者の感想から振り返ると上記のような課題ばかりに目が行きがちであることが推察されるが、保育者としての直接的な援助についての気づきは、これまでの研究にもあるように、模擬保育の醍醐味でもあり、保育を学ぶ学生同士、指導力の向上につながる経験であったと捉えることができる。

実施が1回であったため、一概にはいえないが、本項における実践者の振り返りには、本設定のプロセスにおいて、次の活動への見通しや自分の技術への具体的な反省点がみられ、このことは知識や技術を再構成していく力に十分つながっていくものであると考えられる。

表2 模擬保育後の参加学生の感想 項目①

	子ども役で参加して、考えたことや感じたこと
1	実際の絵本の世界観が保育者の用意したちよっとした小道具や移動、「サンタさんになるための修行」といった声かけ、工夫でとてもめい君の気持ちに入り込んでなりきることができました。とても心からワクワクできたし、「だるまさんがころんだ」の5歳になじみのある遊びを応用しているので、これから自分たちで遊びを展開させたりして遊べると思いました。
2	今回のサンタの模擬授業に子ども役として参加してとても楽しかった。小道具を手作りする作業も5歳で出来る難易度で保育に取り入れると楽しいと思います。よりクリスマスを感じられ「自分もサンタさんになりたい」という思いを持ってきっかけになれると思います。準備のすごさに驚いたし、子どもはもっと興味をしめし、遊びに興味を持てると思います。
3	保育者がとても楽しそうに保育をしていたので子ども役になりきってすることができた。ゲームでは、簡単なものから難しいものへと段階的になっていたり、その間に「ぐちゃぐちゃにしたい」という子どもたちの声に応えていたり、子どもに寄り添った保育だなと感じました。保育者がゲームの時に物を踏んで音を出してしまったときには修行が足りないとその場の雰囲気にあった声かけをしていて、子どもたちががんばろうと思えるような雰囲気づくりができていたと思います。移動をしているときに、ゲームをしているときにサンタになりきれていなかったで、なりきれ声かけが必要であったと思います。
4	絵本の部屋の様子が再現されていてとてもワクワクした。サンタさんの帽子をつけたので、気持ちが高まってめい君サンタになりきることができた。一回で終わらずに、何回もできたのが楽しかった。おもちゃを踏まないようにプレゼントを届けるというドキドキ感を味わうことを楽しめた。部屋の入口に人形と「部屋はこっち」という紙があって、絵本の場面を思い出した。サンタさんになってプレゼントを届けることを「修行」というので「やってみたい」という気持ちになった。
5	発表会のために、練習が遊びになってできるのがとても良かった。保育室から演習室への移動も修行の一環として言われたので、静かに移動できて、なりきり遊びも継続することができた。いろんなおもちゃが落ちていたので、ついさわってみたくまりました。サンタの帽子をかぶることでサンタさんになりたいめい君みたいになりきれました。プレゼントをおくことができるかドキドキしました。
6	難易度が段階的に上がっていったので、簡単すぎて飽きることなく遊ぶことができた。ただ、静かに進むだけでなく、わざと音をたてて自分で難しくすることもできたので、それぞれの進み方でできる遊びだと思いました。
7	「だるまさんがころんだ」の見立てあそびをするよりも、絵本の世界と照らし合わせながらめい君になりきって、サンタさんごっこをしていると普通にクリスマスやサンタさんの絵本を読んだり、歌を歌うよりももっと親しめたと感じました。そら君役がふとんで表現するのも絵本の世界観に入り込めるだけでなく、楽しいに違いなと思いました。特別感があるようでいつものだるまさんがころんだが基になっている遊びでとてもおもしろかったです。
8	部屋を移動するときに階段のくまのぬいぐるみも再現されていて楽しかった。自分たちで部屋をぐちゃぐちゃにするのもできて面白かった。だんだん難易度が上がって行って、緊張したけど楽しかった。見つかってしまってもそこで失格にならずにまた挑戦出来て良かった。
9	活動に移る前に前回のことの振り返りがあり、内容を思い出すことができたので活動に入りやすかった。絵本の中のどの部分をするのかと思っていたら、散らかった部屋のページで私は予想していなかった遊びができてとても楽しかった。部屋を移動するときに、小声になって静かに歩いていこうといわれて、子どもたちはすごく楽しいだろうなと思いました。さらに、演習室の前にはサンタさんあてのメッセージが絵本と同じようにあって、ワクワクしたし、絵本の世界観がくずされず、とてもめい君になりきりやすかった。身体表現をあそびとして取り入れることで子どもにとって身近なものになり抵抗感なく発表会にもうつれそうだなあと感じた。
10	絵本のお話をしてくれることで子ども役をしていてイメージがしやすかった。サンタの帽子を一人一つずつ用意していたり、くまのぬいぐるみで看板をつくっていたり、絵本の世界に入りやすい工夫がたくさん考えられていてすてきななと思いました。また、子どもの小さな声にも耳をかたむけて遊びに取り入れてくれていたのがうれしかったです。劇に向けてのイメージの共有がしやすくなったと思った。
11	絵本で見た世界に実際に入り込めるような空間が用意されており、ワクワクしました。サンタの帽子や袋があることでさらにゲームが楽しめたような気がします。ルールも「だるまさんがころんだ」に似ていたので、完全にわからなくても参加することができたと思います。ゲーム中は保育者や友だちと、やりとりしながらできて、動いてしまっても見つかってしまっても、楽しかったです。
12	絵本の再現がこまかくされていて、世界に入り込みやすいなと思った。子どもたちへの対応が柔軟だった。自分たちでぐちゃぐちゃにするのも楽しかった。帽子や袋も特別感、なりきり感が出てさらに面白かった。みんなよりはやく行くことが楽しくてがんばろうと思ってたけど、わざと音を立てようとする子どももいるのかと思いました。
13	子ども役で参加して、保育者がずっと笑顔で楽しそうにしておられたので、子どもも楽しむことができた。絵本の時も子どもとやりとりしながら振り返っていたので、絵本の内容を楽しく思い出すことができた。サンタの帽子を実際に用意していたので、子どももうれしいと思ったり、サンタさんになりきれると思いました。ゲームは絵本の世界観に合わせられていて、とても楽しむことができた。



表3 模擬保育後の参加学生の感想 項目②（良かった点）

	良かった点
1	ぐちゃぐちゃにしてみたいという子どもの声を反映させた援助。めい君になってサンタさんになる修行をしている気持ちになれる雰囲気、工夫がありました。飽きない工夫（レベルアップ）。
2	実際にめい君サンタみたいな動きをしていたことを紹介したことで子どもがやってみたいと思える援助。移動の時に修行が取り入れられていたこと。ただ物をよけて歩くだけでなく、サンタの帽子やプレゼントの袋を一人一つもてるワクワク感。子どもの「散らかしたい」の声に応え、予定にはない遊びを取り入れたこと。最後の1回だとわかる声かけによりさらに遊びに入り込める。すこしずつ遊びの難易度が上がるところ。
3	めい君サンタをイメージできるように絵本を読んだこと。普通に移動するのではなく、サンタになりきって楽しく移動できた。ゲームは「だるまさんがころんだ」をベースにしている誰でも簡単に遊べる。子どもたちの発言に保育者が反応していたこと。障害物の多さはちょうどよかった。
4	絵本の世界をそのまま再現して、その中で遊ぶことができるというのは視覚的にも楽しめていて良いと思った。移動中もめい君サンタになりきることで、活動への期待感がふくらんだ。保育者が楽しそうに活動を展開させていた。ゲームの中でスリルを味わうことができた。活動の中に入り込めるような声かけをしていた。「お弁当を食べた後にやりたい子はやっていいよ」という声かけ。
5	絵本の振り返りの時間が多かったので、みんなが雰囲気をつかむことができました。
6	絵本や人形だけでなく、すずらんや風船などもあったため、遠慮なくふんだり、けったりできました。子ども役のちょっとした声を拾って、それを採用していて、さらに楽しい活動になったと思った。
7	サンタさんになりきれるように帽子や袋が用意されていた。部屋の散らかしている様子が絵本をよく再現していて、ただのおもちゃや箱でなく、すずらんや缶などの音が鳴るものを用意されていた。ただ、サンタさんになって「だるまさんがころんだ」をするのではなく、言葉やルールを絵本の世界に合わせてものになっていた。保育者自身が楽しそうに一緒に遊んでいた。
8	だんだん物を増やしたり、ゴールまでの回数を制限したりして難易度が上がっていったので、子どもも飽きないと思うし面白かった。説明が丁寧で分かりやすかった。
9	保育者自身が楽しそうに活動していた。だんだん難易度があがっていったので、飽きずに楽しめた。子どもにすぐみつかってしまうめい君サンタに対して、次はこうしてみようと声をかけていた。子どもと一緒に部屋のおもちゃを増やすなど臨機応変に対応していた。絵本の世界観をくずさないような準備がされていた。絵本の振り返りがあって、前回の内容を思い出しやすかった。
10	絵本は子ども全員が見えやすいように持っていたり、声かけをしているところがとてもいいなと思った。内容も活動にリンクしているので子どものイメージの共有がしやすくなると思った。難易度も子どもに合わせて変えられたり、ゴールするまでの過程を楽しめる工夫がされていた。ゲームの説明は丁寧だった
11	絵本からゲームへの流れが子どもの気持ちに寄り添っている気がして、すてきだなと思いました。ゲームが面白くなるためのルールの変化やおもちゃの増加など子どもたちの興味を引く工夫がたくさんされていた。
12	全体的に楽しかった。絵本からゲームという流れもスムーズでみんな世界に入り込みやすかったのではないかと思います。帽子や袋も面白かった。ゲームもルールが分かりやすく、みんなが楽しめるものであり、だんだんレベルアップしてるところも面白かった。すずらんテープなどもあって面白かった。
13	絵本という全員で共通のイメージがあることで、全員が絵本の物語をイメージしながら楽しむことができるし、クラス全体でその後の劇にもつなげることができると思った。部屋を移動するときも「修行だよ」と声をかけたり、小声で話していたので、子どもが自ら静かにしようとする気持ちが持てた。「ぐちゃぐちゃしたい」という子どもの声に合わせて対応してるのがよかった。

表4 模擬保育後の参加学生の感想 項目②(改善点)

改善点	
1	移動しているときもめい君になりきれたのではないか。わざと障害物にぶつかって保育者につけてほしい子どもへの援助。子どもがめい君役をやりたいときにどう対応するか
2	枠のビニールテープの色。今回の遊びは保育者が振り返ったときに動いたらダメというルールだったけれど、絵本と同じように物にあたって音を出してしまったら1回お休みというルールがあっても楽しそう。
3	移動するときに子どもたちがサンタになりきれていなかったで、保育者もめい君サンタの動きをしたらよかった。ゲームをするとき、子どもたちはめい君サンタになりきるというよりは競争する方が強かったので、めい君サンタになりきれるような音楽や声かけがあったほうが良かった。ゲームをするときの人数が少し多かった。
4	障害物がかなりたくさんあったので、友達を押さないなどの注意の声かけもう少しあっても良かった。子どもたちは一番にプレゼントを置きたいと思う子も多いと思うので、その点の配慮があってもよかった。
5	ゲームの枠の色が混乱した。静かにプレゼントを運ぶのも修行にするのであれば、そらくんが起きちゃうみたいなのがあってもいいかなと思います。
6	スタートラインのテープの色とそのほかの枠の色が分かりにくかった。一回の人数をもう少し考えても良かった。
7	プレゼントを袋に戻してもらったまでの時間が子どもたちにはただ待つだけだったので、子どもにプレゼントを集めてもらってから保育者が回収してみても良かった。もっと広い場所でできると体いっぱい使えて楽しめそうだった。準備は大変になるが子どもは大きいプレゼントの方が届ける感じや喜びが大きいと思った。
8	スタートラインのテープの色とそのほかの枠の色が分かりにくかった。絵本のような音のなるおもちゃがあっても面白かった。
9	帽子のひもがゆるかったので、何かで確かめてから準備した方がよかったかも。移動の時やそらくんの部屋でゲームをするときに、保育者をもっと大げさになりきってくれと、子どもたちもなりきりやすくなったかも。チームの人数の調整が必要だった。
10	移動中もなりきっていたら良かったと思いました。ゲームの説明が長かった。話をするときと遊ぶ時のメリハリがあるとよかった。グループの人数の調整が必要だった。
11	ルールの説明は早めに終わらせられたらいいなと思います。ゲームの合間の袋の準備は子どもに手伝ってもらってもいいのかなと思います。
12	説明が長かった。
13	説明が長かった。

#### (4) 保育現場における有用性について

以上を踏まえ、第2筆者により本研究の授業方法の現場での有用性について以下の2点について検証を行った。

##### 絵本の使用について

現場で絵本は使える。子どもにとって視覚的な伝わりやすさ、わかりやすさ、イメージの広がりやすさがある。実際に私(第2筆者)自身、読み聞かせの機会が増えた。学生時代には多くの絵本に触れ、絵本の引き出しを増

やしておくことが必要である。1年目は、(3歳児担任であったため)実際に絵本を題材にした作品ではなかったが、4歳児クラスは子どもの食いつき、季節感をふまえた絵本を題材に劇を行っており、模擬保育で経験したことが具体的な保育の流れとして感じる事ができた。さらに、自分たちの使う小道具を手作りすることも、模擬保育として切り出されたものでなく、子どもにとって日々の活動の一部に組み込まれる自然な流れが生まれていると感じている。

第2筆者にとって、本研究での方法はより現場の感覚に近い経験となったことが推察された。

#### 子どもの表現を引き出す保育者の役割について

絵本を題材にしているため、どの子どもにとっても教材になる。しかし、子どもによってその教材の魅力や面白さは違うと考える。よって、今回のような身体表現では一人一人の違いも出てくると思う。保育者として、ねらいをもって活動を考えるが、そのねらいや願いが先行しすぎると子どもにとってはしんどいものとなると思う。

今回は、発表会に向けてという一つの意図があったが、その思いが先行すると、子どもの自由な表現が圧迫されたり、保育者が捉えきれなかったりするのではと考える。

一人一人の表現の違いを、肯定的に捉え、保育者も共に楽しむ姿勢の大切さを考えるきっかけになったと思う。

つまり、第2筆者は、模擬保育時のねらいとして、参加者のどのような姿も認めるということがあり、役になりきるといよりは、参加者が活動している姿そのものが役の表現であると捉えていたことがうかがえた。模擬保育時の準備などからも、子どもをその世界観に引き込む環境があれば、子どもはそれぞれに表現をするのであり、発表会だからといって、保育者の思いや願いが先走ってしまうと、子どもの自由な表現をうばってしまいかねないと考えていたことがうかがえた。さらに、人的環境としての保育者自身も楽しむということ、この姿が模擬保育時には足りなかった第2筆者自身の表現につながっていると考えられる。

#### 4. まとめと今後の課題

本研究の目的は、大学の授業で行う“模擬保育と振り返り”の保育現場における有用性と実践力について検討するために、模擬保育を保育行事に向けて行う日々の活動と位置づけたうえ

で、連携や協働を伴うものではなく一人で実践する方法を試行した結果を、実際に保育者となった実践者によって検証することであった。

まず、本研究におけるこの設定についてである。この試行については、より保育の実際に近い経験であったことが実証されたといえる。日々の表現活動から生活発表会を意識した保育実践となるために、まず、実践者は絵本の読み聞かせにより、子ども（役）がどこに惹かれるのか確認していた。これは、実際の保育においても、子どもの興味・関心から、題材を決めることの必要性につながっている。さらに、活動意欲を高める効果的な手段として、小道具を自分たちで制作するということや、実施後に子ども役の表現を見取り、次の活動への見通しを立てることについても、長期的なスパンで保育を計画しつつ、活動を具体化するという、より現場の実情に近い経験となったと考えられる。

次に保育現場の有用性から考える身体表現活動の捉え方についてである。

幼稚園の教育実習においても、身体表現活動の指導経験がなく、保育内容の指導法において身体表現の授業も未履修であった実践者にとって、具体的な保育のイメージがわからない状態での展開であったことは間違いない。しかし、準備が進んでいく中で、まずは参加者（子ども）の参加意欲を高めるために、遊びに入り込めるような工夫を、絵本の場面を再現することで保障しようとしており、そのねらいは、参加者のコメントからも達成されていたと考える。さらに、遊びとしては参加者（子ども）の認知度が高い「だるまさんがころんだ」をアレンジしたものであるため、わかりやすく、やり易さがあったこともうかがえる。

しかし、競争の要素を含んだゲームであったために、説明が長くなってしまい、参加者の早くやりたい雰囲気にも水を差す形になってしまった。さらにその進行は、絵本の中の役がらではなく、実践者が保育者の役として行ったことが、参加者としては子どもが絵本の登場人物になりきれような関わりが欲しかったという意見になったことが考えられた。

環境設定として、子どもが入り込みやすい、あるいはなりきりやすい、あるいは表現しやすい準備が十分であれば、子どもは自分なりの表現をするのであり、保育者はそこを見逃さずに次の活動につなげていくということが、保育現場の実情に即した、身体表現活動の捉え方になると考えられる。

最後に保育実践力についてである。本研究に設定において、実践力につながる経験となったことは推察されるが、実施が1回しかできていないため、再構成された力としての検証は不十分であるといえる。今後の課題としたい。さらに、実施は実践者一人で行ったのであるが、それに至るまでには、第1筆者のみならず、子ども役の学生との連携、協働の作業があったことを考えると、実践力を身に付けていくためには、それまで獲得した知識や技能を振り返りによって確認するだけでなく、保育現場においては先輩の同僚や子どもたちとの連携、協働によっても身に付けられていくものではないかと考えられた。

今後は学部学生の授業設計にこれを取り入れていく方法についても考えていきたい。

・種村有希子 (2015) サンタクロースになるひ。小学館。東京

#### 参考・引用文献

- ・文部科学省 (2017) 教職課程コアカリキュラム ([https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/126/houkoku/1398442.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/126/houkoku/1398442.htm))
- ・杉村智子・安東綾子 (2018) 保育内容の指導法における模擬保育実践—能動的な共同による学びの視点から—。帝塚山大学現代生活学子育て支援センター紀要。第3号。77-87
- ・小原敏郎 (2013) 今、求められている保育実践力の養成。建帛社だより「土筆」。第98号。2
- ・高原和子・瀧信子・矢野咲子 (2016) 保育内容（表現）身体表現指導における模擬保育後のふりかえりに関する一考察。福岡女学院大学紀要・人間関係学部編。第17号。23-28
- ・新山順子 (2011) 保育者養成における身体表現授業の学びと保育実践への有用性分析。岡山県立大学保健福祉学部紀要。第18巻。1号。19-28