

遊びの理論による幼児の運動遊びについての一考察

—— 幼児期の教育における遊びと資質・能力との関係 ——

湯地 宏 樹*, 湯地 由 美**

(キーワード: 運動遊び, フロー理論, 資質・能力, 「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」)

I はじめに — 幼児期の教育において育みたい資質・能力 —

2016年12月21日中央教育審議会答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」を受けて、2017年3月幼稚園教育要領が告示され¹、2018年4月1日から施行される。

幼稚園教育要領の第1章総則の第1「幼稚園教育の基本」を見る限り、環境を通して行うものであること、幼児期にふさわしい生活の展開、遊びを通しての総合的な指導、幼児一人一人の特性に応じ、発達の課題に即した指導を行うことを重視していることなどは変わっていない²。

しかし、第1章総則の第2に「幼稚園教育において育みたい資質・能力」(以下、資質・能力)及び「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」³が新たに加わった。

育みたい資質・能力の3つの柱である「知識・技能の基礎(豊かな体験を通じて、感じたり、気付いたり、分かたり、できるようになったりすること)」、「思考・判断・表現力等の基礎(気付いたことや、できるようになったことなどを使い、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりする)」、「学びに向かう力、人間性等(心情、意欲、態度が育つ中で、よりよい生活を営もうとする)」は、従来の幼稚園教育要領「幼稚園修了までに育つことが期待される生きる力の基礎となる心情、意欲、態度など」よりも踏み込んだ内容である。「思考・判断・表現力等の基礎」に関しては、これまでも「思考力の芽生え」「表現力の芽生え」が学校教育法にあった⁴。「知識・技能の基礎」については、これまでの幼児教育には馴染みがなかったが、読み書き計算など小学校の教科内容の前倒しを意味するものではないことは明らかである。

幼児期に育みたい資質・能力は小学校以降の「知識・技能」、「思考・判断・表現力等」「学びに向かう力、人間性等」へとつながっていくものである。「幼稚園教育において育まれた資質・能力を踏まえ、小学校教育が円滑に行われるよう、小学校の教師との意見交換や合同の研究の機会などを設け、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を共有するなど連携を図り、幼稚園教育と小学校教育との円滑な接続を図るよう努めるものとする(第1章総則「第3教育課程の役割と編成等 5 小学校教育との接続に当たっての留意事項)」とあるように、今後は小学校との連携においてもこうした資質・能力や「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を共通言語としてお互いに話し合う必要がある。

環境を通して行う教育は、幼児の主体性と教師の意図がバランスよく絡み合って成り立つものである⁵が、教師の意図性の比重が大きくなればなるほど、遊びが手段になったり教材化したりする危険性もある。幼稚園教育要領解説にも「遊びは遊ぶこと自体が目的であり、人の役に立つ何らかの成果を生み出すことが目的ではない」⁶とあるように、遊びは遊ぶこと自体を楽しむ自己目的的な活動を前提としているものである。このように意図的な教育を行う場において「遊び」は矛盾を孕んでいる。

そこで本研究では、こうした矛盾を含んだ「遊び」を再考し、幼児教育において資質・能力を育てることが期待されている中で、幼児教育における遊びと資質・能力との関係を明らかにすることを目的とする。遊びの定義や遊びの動機説などの遊びの理論を踏まえて、授業の一環で行った運動遊びの保育実践の事例を基に考察していきたい。

*鳴門教育大学 幼年発達支援コース

**四国大学 生活科学部 児童学科

Ⅱ 遊びの定義と動機説 — 幼児の主体性と教師の意図性のバランス —

ホイジンガ（1973）は「遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行なわれる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは緊張と喜びの感情を伴い、またこれは「日常生活」とは、「別のもの」という意識に裏づけられている」⁷と定義している⁸。このように、遊びは自発的な活動であるところにその本質がある。緊張や喜びの感情がなければ、遊びは遊びでなくなってしまう。強制されて遊ぶのではなく、それ自体が楽しいから遊ぶ。ホイジンガの遊びの定義によると、手段としての遊びは排除される。しかし、幼児期の教育は意図的な教育であるから、遊びの本質を損なわないように教師の意図性をどのように表していくかが重要になっている。

かつて倉橋（1965）は「幼稚園とは幼児の生活が、その自己充実を十分発揮し得る設備とそれに必要な自己の生活活動の出来る場所である」「先生が自身直接に幼児に接する前に、設備によって保育する」「その設備の背後には、先生の心が隠れている」⁹と述べた。それは環境を通して行う教育へ継承されている。学校教育法第22条「幼稚園は、義務教育及びその後の教育の基礎を培うものとして、幼児を保育し、幼児の健やかな成長のために適当な環境を与えて、その心身の発達を助長することを目的とする」の「適当な環境」こそ、幼児の主体性と教師の意図性のバランスであると考えられる。

遊びは緊張や喜びの感情を伴う自己目的的な活動であるという点は、動機や原因に関することである。エリス（1985）は200余名におよぶ遊びの理論とその問題点を13の類型（古典理論 [①余剰エネルギー説②気晴らし説③本能説④準備説⑤反復説]、近代理論 [⑥般化説⑦代償説⑧浄化説⑨精神分析説⑩発達説⑪学習説]、現代理論 [⑫覚醒—追求としての遊び説⑬能力—効力説]）に分類し、発達説や準備説などは子どもの遊びには当てはまるが大人の遊びには当てはまらないことや、余剰エネルギー説、気晴らし説、般化説、代償説、精神分析説などは仕事を基準に考えているため子どもの遊びに当てはまらないという問題点を指摘している¹⁰。

一方、エリスはこれらを統合する現代理論として覚醒—追求としての遊び説と能力—効力説の2つを挙げている。覚醒—追求としての遊び説は「個体にとって最適の状態を目指して覚醒（興味あるいは刺激の水準）を向上させるところの環境または自己との相互作用を生み出そうとする欲求によって遊びは引き起こされる」というものであり、①最適覚醒に対する欲求が存在する、②最適に向かって覚醒の変化は快適である、③有機体は、結果として快適な感情を生みだす行動を学習する、④刺激によって覚醒能力は変化する、⑤覚醒刺激は、新奇性、複雑性、および、または不協和を含んでいる刺激、すなわち情報である、⑥有機体は、変化のある行動をしたり、覚醒刺激との関わりを維持したりすることを強制されるだろうという理論の前提がある¹¹。能力—効力説は「環境の中で効果を生みだそうとする欲求によって遊びは引き起こされる。こうした結果は能力を証明し効力感を生みだす」という説である。

エリスが「遊びと労働は、一つの連続線上に横たわっている」「労働と遊びの問題を等しく扱っている」¹²と述べていることであるが、古典理論、近代理論の遊びの動機説のように「子ども—大人」、「仕事—遊び」という二項対立で捉えるのではなく、環境との相互作用によって達成感や効力感を生みだす点においては遊びと労働は区別されない。幼児の主体性と教師の意図性のバランスは、こうした遊びの動機説の理論に立って考えられるべきである。

Ⅲ フロー（flow）理論 — 挑戦レベルと技能レベルのバランス —

チクセントミハイの提唱しているフロー理論も遊びと労働を連続的に見ている。フローとは、一つの活動に深く没入している所以他の何もかも問題とならなくなる状態、その経験それ自体が非常に楽しいので、純粋にそれをするということのために多くの時間や労力を費やすような状態、何かに没頭した状態という概念であるという最適経験の理論¹³である。

チクセントミハイは、ビューラーの機能的快樂¹⁴について、有機体はその身体的、感覚的な潜勢力に従って行動する時に経験する喜ばしい感覚という概念¹⁵だと解釈している。認知発達段階に応じた遊びの分類においてピアジェも「感覚や運動の機能を働かせること自体に喜びを見いだすために、ただ実践する」¹⁶と述べている。チクセントミハイは、自己目的的活動の分類を試みたものとしてカイヨワを高く評価している¹⁷。カイヨワは、パイドディア（遊び）からルドゥス（ゲーム、スポーツ）の要素を軸として捉え、「めまい」、「競争」、「偶然」、「模

擬」の4つのカテゴリーで遊びを分類したことで知られている¹⁸。

チクセントミハイは、こうした機能的快樂、刺激の最適水準への欲求、原因になることへの衝動などという自己目的的な活動に着目しながら、そうした問題への接近方法はいずれも、なぜあるものが楽しく、他のものが楽しくないのかということも明確に説明していない¹⁹と指摘している。したがって、チクセントミハイのフロー理論は遊びの古典理論や近代理論から現代理論である覚醒—追求としての遊び説や能力—効力説の延長線上にある遊びの理論とってよいであろう。

幼稚園教育要領解説（2008）には、次のとおり、遊びに夢中になることや没頭することなどを肯定する表現が随所に見られる。遊びに夢中になったり没頭したりする状態はまさにフローである。

「遊びの本質は、人が周囲の事物や他の人たちと思うがままに多様な仕方で応答し合うことに夢中になり、時の経つのも忘れ、そのかわり合いそのものを楽しむことにある。」²⁰

「幼稚園教育のねらいを達成していくためには、幼児が活動に没頭し、遊び、充実感や満足感を味わっていくことが重視されなければならない。」「一つの活動に没頭して取り組むことができることも大切である。いろいろな活動を次から次へとやっているのでは、多少の楽しさはあったとしても充実感や満足感を覚えることはできない。」²¹

「この遊びを持続し発展させ、遊び込むことができれば、幼児は楽しさや達成感を味わい、次の活動に取り組んだ際にもやり遂げようとする気持ちをもつようになる。」²²

「教師は、幼児がその環境にどのようにかかわっていくかをとらえ、かわりの過程を支え、遊びに没頭して充実感や満足感を味わっていけるようにしていくことが重要である。」²³

「心を動かされるというのは、驚いたり、不思議に思ったり、嬉しくなったり、怒ったり、悲しくなったり、楽しくなったり、面白いと思ったりなど、様々な情動や心情がわいてくることである。このような情動や心情を伴う体験は、幼児が環境に心を引き付けられ、そのかわりに没頭することにより得られる。」²⁴

このように遊びに夢中になることや没頭することによって充実感や満足感、達成感が得られることが述べられているものの、先述のチクセントミハイの指摘のように、どのように保育したら幼児たちは遊びに夢中になるのか、幼児たちが遊びに夢中になるためにはどういう環境条件が必要なのかについてはふれられていない²⁵。

その点、チクセントミハイは、「フローが生じる条件」をはっきりとわれわれに示している。フローが生じる

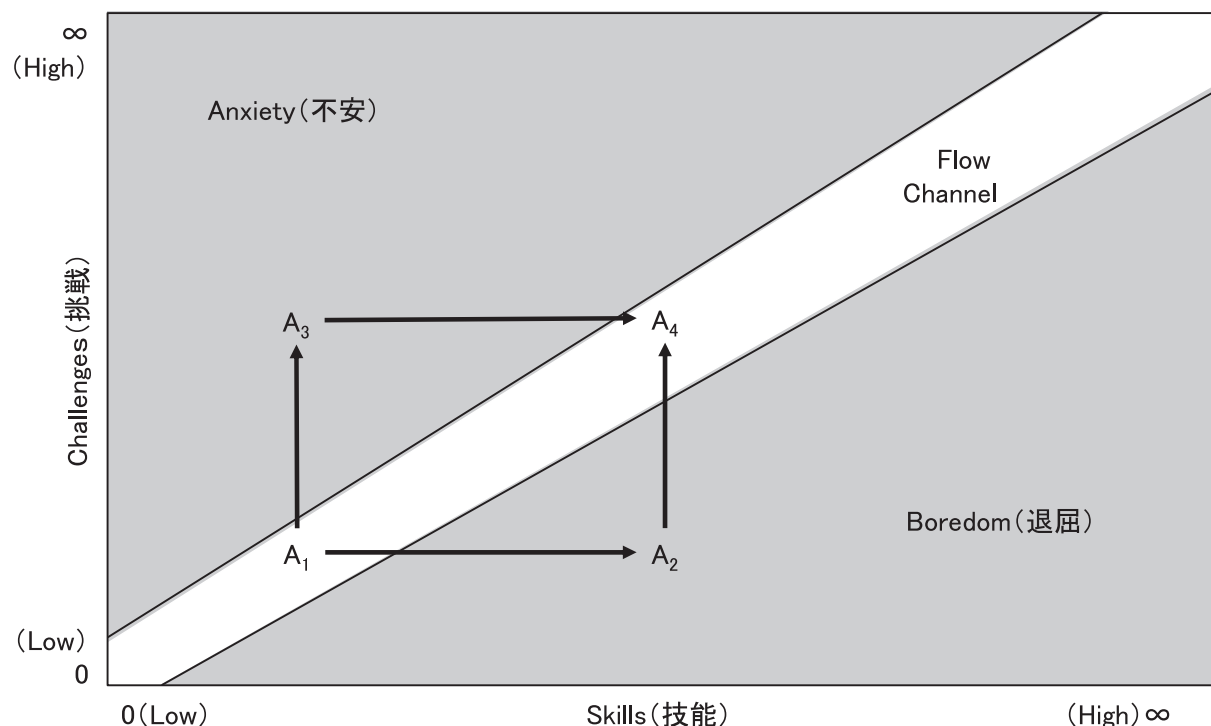


図1 フロー体験の結果、意識の複雑さが増大する理由 (Csikszentmihalyi, 2008)²⁹

第一の条件とは、人がある活動に取り組んでいるとき、その活動が行為者に要求する能力（挑戦：challenges）と行為者が実際にもっているその活動を行うための能力（skills）が高いレベルで適合していること、第二の条件は、活動の目標が手近でかつ明瞭であり、進行中の活動に関するフィードバック（自分が目標に近づいているかどうか、課題をちゃんとこなしているかどうか、といった情報）が即座に得られるということである²⁶。挑戦レベルと技能レベルのバランスを高次に引き上げるとき、自己の成長がある。自己をより複雑なものにする過程をチクセントミハイはテニスを例に図1を用いて「アレックスがはじめてテニスをする時（A₁）、事実上能力をもたず、唯一の目標は、ネットの向こうにボールを打つことである。これはあまり難しい技ではないが、その難度は彼の未熟な能力とちょうど合致しているので、アレックスはテニスを楽しむことができよう」「彼が練習を続けるならば、間もなく彼の能力は必然的に進歩し、彼はボールをネットの向こう側へ打つだけのことに退屈し始める（A₂）」「彼はより練習を積んだ相手と出会い、ただボールを打ち上げるより難しい挑戦があることを知るかもしれない—この時点で彼は自分の貧弱な技に不安を感じるだろう（A₃）」と説明する²⁷。そして、退屈と不安はともに望ましい経験でないから、挑戦レベルをあげるか、自分の能力を高めるかによって、フローの状態に戻るよう動機づけられるというのである（A₄）。A₄とA₁はともにフローの状態にいるが、A₄はより大きな挑戦を含み、プレイヤーにより高度な能力を要求しているの、より複雑である」というのである²⁸。こうしたポジティブな感情を求め続ける行動は、遊びや仕事の区別なく、いろいろな活動場面に見られると考えられる。

IV 遊び理論による幼児の運動遊びの実践事例の考察

これまで「II 遊びの定義と動機説」「III フロー（flow）理論」で述べてきた遊びの理論を踏まえて、具体的に保育実践に応用できるか考察していきたい。図1のような挑戦レベルと技能レベルのバランスに立ったフロー体験は、幼児の遊びの中にもたびたび見受けられるだろう。たとえば、なわとび、鉄棒の逆上がり、一輪車、竹馬、独楽回しなど、失敗しても成功するまで何度でも挑戦し続けるのはそのためだと考えられる。ここでは、A市内のB幼稚園において、大学の授業の一環で「幼児が進んで体を動かそうとする意欲を育てる運動遊び」として実践した保育事例を取り上げる。5～8名の学部生・大学院生がグループになり、保育指導案を作成し、各グループが約30分間の運動遊びの指導を行うというものである。

2015年度は「季節や行事に合わせた伝承遊び、リズム体操、手遊びなどを幼児といっしょに遊びながら、体を動かす気持ちよさを感じることをテーマとして、ねらいは「ルールを守って、体を動かして遊ぶことを楽しむ」「音楽に合わせて、体を動かすことを楽しむ」などで保育指導案を立てた。バスごっこ（2015年5月15日）、パラバルーン遊び（2015年5月15日）、かえるの表現遊び（2015年6月12日）、障害物遊び（2015年6月28日）、忍者遊び（2015年7月10日）、なべなべそこぬけ（2015年10月19日）、だるまさんがころんだ（2015年11月2日）、オセロゲーム（2015年11月26日）、じゃんけん列車（2015年12月7日）、影踏み（2016年1月14日）、手影絵（2016年1月28日）をして遊んでいる。

2016年度は「子どもたちが喜んで活動でき、体力向上できるような運動遊び」がテーマで、しっぽとり（2016年5月6日）、ゴム跳び（2016年5月20日）、ねことねずみ（2016年6月3日）、色鬼（2016年6月17日）、リバーシ（2016年7月8日）、あぶくたった（2016年10月17日）、ねことねずみ（2016年11月7日）、しっぽとり（2016年11月14日）、ドンじゃんけん（2016年11月28日）、靴とり（2016年12月12日）、ランドセルラン（2016年11月14日）、2017年度も同じテーマで、ふうせんパタパタ（2017年5月19日）、ドンじゃんけん（2017年6月2日）、だるまさんがころんだ（2017年6月16日）、しっぽとり（2017年6月30日）、十字鬼（2017年7月14日）をして遊んでいる。

以上、2015年度11回、2016年度11回、2017年度5回（2017年7月現在）と、これまでに延べ28回行い、各回約30分間の保育場面と保育実践終了後の反省会をすべてビデオカメラで撮影した。次に挙げる5つの事例は、その保育実践の記録の一部である。

事例1 2016年1月14日 5歳児（男児1名、女児3名） 4歳児（男児1名、女児1名） 実習生6名

園庭で今から影踏み鬼をしようとしている。T₁「じゃあ、次は、みんなと影踏み鬼ごっこをしたいと思い

ます。」と言うと、5歳男児は「おー！」と言って、友達の影響を踏み出す。T₁「みんな、鬼ごっこは知ってる？」子どもたち「知ってる」と口々に言う。5歳男児が「追いかけて、タッチする」T₁「そうそう、その影バージョンです。今から見本を見せたいと思います。」5歳男児は友達に影響を踏むやり方を教えようとする。T₁「(右手を高く振りながら) はい、みんな見てて、こっち、こっち。はい。先生、逃げる人やります！」T₂「(右手をあげながら) 先生、鬼やりまーす！」女児たちも「私も鬼やりたーい」T₁「後でできるよ」と言って逃げて、T₂「(T₁の影響を踏んで) こうやって踏んだら」T₁「(右手をあげながら) 先生が鬼になります。それで鬼になって、また影響を踏みに行ってください」と言ってT₂を追いかけT₂の影響を踏み、T₁「(右手をあげて) そしたら鬼が変わります。あとね、(指さしながら) 遊具にいっぱい大きい影あるよね？あそこに自分の影をかくしちゃって大丈夫です。(やりながら) 影なくなったでしょ？」と言うと「うん」と言って子どもたちが声を出して笑う。T₁「これは隠しちゃってもいいけど、10秒間だけです。10秒間だけね。10秒間だけで入って、またすぐ出てください。で、10秒間(経たないと)、あそこの影に隠しちゃだめです。」T₂「鬼になりたいと思うけど、最後まで生き残っていた人が勝ちです」T₁「あと、もうひとつだけ。影に入ってから10秒間。1, 2, 3, 4, 5, これぐらいのスピードで。たまにね、いーち、にー」と大きめにゆっくり言うともた子どもたちは笑う。「と言う人がいるから。あと、(今度は早口で) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, はい！って入っちゃうのもだめです。いいですか。それでは(右手をあげて) やりたいと思います。」

事例1は、影踏み鬼の遊びの指導を行った事例である。初めて遊ぶ場合、伝承遊びなどのルールを丁寧に教える必要がある。しかし、遊びのルールの説明に時間を費やしてしまうことがある。影踏み鬼のときも、「影を踏んだら鬼になる」というルールのほかに、「遊具などの影に10秒間だけ隠れてもよい」「10秒間は影に入れない」「10秒は普通の早さで数える」と次々とルールを増やしていった。一度に詰め込みすぎると子どもが理解できない可能性もある。理解できないということは遊びを楽しめないことにもなる。5歳男児は影踏みを知っている様子で、影響を踏むやり方を友達に教えようとする姿が見られた。影踏みを知っている子どもにとっては、遊びのルールの説明は退屈な時間に過ぎないであろう。

事例2 2015年5月15日 5歳児(男児1名, 女児3名) 4歳児(男児1名, 女児1名) 実習生7名

リズム室で子どもたちと実習生が円を描いて座っている。1人がピアノを弾いて「大型バス」を演奏する。実習生が歌を歌い出すと、子どもたちは「知るとる」と口々に言う。実習生と手をつないでリズムに合わせている子どもや実習生を真似して手拍子をする子どももいる。4歳児の2人はじっと様子をうかがっているようである。1番を歌い終わった後、「この歌知ってた人いる？」と声をかけると5歳女児2人が手をあげる。再度、1番を歌い、歌い終わった後、T₁「大型バスにのってます」のところで(バスを運転するまねをして)手を動かして、「おとなりへ」のときに(手を3回たたいて)「はい」(と言って隣の子の肩に手を当てる)とみんなのこっち(右手をあげる)に、こっち(左手をあげる)の人から切符をもらいます。で、最後に「おわりのひとは」で、切符をもらったんやけど、(一瞬迷って)足の上に置こう(と手を膝にのせる)とこの歌の振り付けを説明しようとする。T₁「ちょっとむずかしいかもしれんけど・・・できるかな?」、T₂「できる人!」と言うと2人の5歳児女児が手をあげる。T₁「みんなでゆっくり1回やってみようか!」と言うと、4歳女児が「むずかしい」とつぶやく。

事例2は『バスごっこ』(作詞:香山美子, 作曲:湯山昭)の歌をピアノの伴奏に合わせて踊るという指導である。実習生は歌詞のとおり切符を隣の人に次々と渡していくことをイメージしていたが、隣の人に渡すという動作自体が幼児には難しかった。幼児の運動機能の発達段階をよく理解する必要がある。また事例1と同様に、ここでも一度に遊び方を説明しようとしていた。このように、手遊びや歌の振り付けやダンスも同じように注意が必要であろう。この場面では4歳女児が「むずかしい」と実習生に訴えていたが、子どもの中には難しいことやわからないことを言葉にしないこともあるだろう。それなのに「できる人!」と子どもたちに聞いて手をあげさせ、強引にその場を進めてしまうことも時にはある。「むずかしい」という子どものつぶやきや子どもの様子

を察して、この後、実習生はやさしい遊び方に変えるなど臨機応変に対応した。

事例3 2016年5月6日 5歳児（男児1名、女児1名） 4歳児（女児1名） 実習生5名

リズム室で子どもたちと実習生が円を描いて座っている。T₁「いまから新聞紙を破って遊びたいと思います。(T₂)先生が今から見本を見せますので、みんな見ててください」T₂「では、うまく破れるか、いろんな方法でやってみたいと思います。見ててください。ではまず新聞紙を縦にして破りたいと思います。」と新聞紙を縦や横にしながちぎって見せる。T₂「では、どうやったら長く破れるか、やってみてください」と言って新聞紙を渡すと、園児たちはそれぞれが床に座りながら破り始める。5歳女児がT₁とちぎった新聞紙の長さを比べている。しばらく遊んだ後、細長く破った新聞紙を1カ所に集める。その後、実習生3人がしっぽを2本ずつ付けて、しっぽとりゲームが始まる。T₃「今度はもっとしっぽをつけたいと思います」と言って、2回目、3回目に4本、10本・・・と増やしていく。

事例3はしっぽとりの遊びの指導である。新聞を手でちぎって「しっぽ」になる材料をまず作ることからはじめた。しかし、子どもたちには、後でしっぽとりの「しっぽ」になるということは知らされていなかった。目的は明確ではなかったものの、子どもたちは新聞を手で破ることを真剣に取り組んでいた。実習生がしっぽを体に付けて、しっぽとりゲームが始まったが、2本、4本、10本と増えるにつれてしっぽが取りやすくなった。実習生たちはしっぽを増やして遊びを難しくしようと思っていたが、意図に反して遊びの難易度が下がっていった例である。

事例4 2016年6月3日 5歳児（男児1名、女児1名） 4歳児（女児1名） 実習生5名

園庭でねことねずみの鬼ごっこをしようとしている。ねこがねずみを追いかけて、チーズの絵を持った人のところでは10秒間だけ一休みできるというルールである。ねこ役はねこのお面、ねずみ役はねずみのお面をかぶる。子ども3人がねずみ役になって、3回遊んだ後、T₁「じゃあ次は」5歳女児「(手をあげて)ねずみ・・・、えっと、ねこがいい！」4歳女児「(頬に手をやりながら)ねこがいい」T₁「ねこがいい？」T₂「じゃあ、ねこさんやってみる？こんどは」T₁が予備のねこのお面を取りに行く。T₃「じゃあ、ねずみ(のお面)ください」T₂「ねこさんのお面もあるよ」T₁が予備のねこのお面を持ってくと5歳女児「ピンクがいい」と言ってねことねずみの遊びが再開する。終わった後、5歳女児「もう1回ねこがいい！」ともう一度、子どもたちが全員ねこ役をする。

事例4はねことねずみの遊びである。他の日にも靴とり、十時鬼、色鬼、しっぽとりなどの鬼ごっこをして遊ぶことが多かった。こうした鬼ごっこなどは、身体感覚として追いかけてたり追いかけられたりするスリルや思い切り身体を動かす楽しさがある。「ねこがいい！」というのは、追いかけられるだけでなく、追いかけてたいというのが自然な欲求である。だから子どもたちは鬼になりたがる子が多い。さらに前述のホイジンガやカイヨワによる遊びの定義がそのまま当てはまる。遊びの空間も遊びの時間も最初と最後もはっきりしている中で、「もう1回ねこがいい！」と言って繰り返し遊ぶのは伝承遊びの特徴といえていであろう。

事例5 2015年5月29日 5歳児（男児1名、女児3名） 4歳児（男児1名、女児1名） 実習生7名

リズム室で子どもたちと実習生が大型のパラバルーンの端を持って座っている。パラバルーンを洗濯機に見立てて、バルーンの上に10枚ほど白いタオルを入れ、洗濯機でタオルを洗ったり、すすいだり、泡を流したり、一連の作業をイメージしながら音楽に合わせて回したり揺らしたりしながら遊んだ。タオルを洗って干した後、最後にバルーンを大きく膨らませて、その中にみんなで入ろうとしていた。T₁「(手をあげながら)みんな上手にタオルを干してくれていましたね。実は、この洗濯機、みんなも中に入ることができます。

みんなも汗をかいたと思うから、みんなもきれいになりましょう。で、どうやって中に入るかというと、先生たちがぱっと持ち上げます。そしたらみんなはその間に（手で示しながら）さっと入ります。みんなは洗濯機の中に入ってください。」4歳女児「こわい、こわい、こわい」と言って喜んでいる。T₁「こわい？（手をあげながら）で、入るときに気をつけて欲しいこと一つ。お約束です。お約束。」4歳女児「あ、ぶつかってはいけません。」T₁「そう、そう！いま言ってくれてたみたいで、前のお友達や横のお友達とぶつからないようにしてください。」5歳男児「（指で頭を指しながら）頭が」5歳女児「たんこぶができる」などと口々に言う。T₁「では、みんな立ってください。もうちょっと広がって」と言って2、3歩ずつ下がりながら、T₁「じゃあ、今から先生たちが持ち上げます。いける？いきまーす。せーの」と言っていっせいに持ち上げようとしたら、5歳男児がバルーンの上に飛び乗ろうとしたので、両脇にいた実習生が急いで制止した。

『ぐるぐる洗濯機』（作詞：有吉有巳子、作曲：平田明子）の歌を歌いながら、パラバルーンを洗濯機に見立てた表現遊びである。パラバルーンが動く度に、パラバルーンの上に置いたタオルも踊るように跳ねて、本当に洗濯機を回しているようであった。タオルを洗い終わってタオルを干した後、実習生たちがパラバルーンを持ち上げて膨らませた中に子どもたちが入ろうとしていたところであった。4歳女児「こわい、こわい、こわい」と言うのは、本当に恐くていやがっているのではなくて、むしろこれから起きることを予想して楽しみにしている様子だった。しかし、実習生たちが子どもたちに安全をうながす注意をしていたにもかかわらず、いざパラバルーンを持ち上げようとしたときに、5歳男児がバルーンの上に飛び乗ろうとしたのである。パラバルーンの上でタオルを洗っていたとき、実習生はパラバルーンの「上」を洗濯機の「中」と説明していたから混乱したのかもしれない。子どもの理解やイメージに誤解が生じないように、言葉遣いには十分気をつけなければならないことは、いつも気付かされることである。

運動遊びと資質・能力との関係をフロー理論などの遊びの理論を応用することによって考察したものを図にまとめた（図2）。フロー理論（図1）でいう横軸は「知識・技能の基礎」のうちの「技能」である。縦軸の挑戦（challenges）は、「知識・技能の基礎」のうち「知識」と関連がある。

最初の状態はA₁だが、挑戦課題が少し難しいとA₃になり不安な状態、少し簡単であるとA₂の退屈の状態になる。保育実践事例の考察から、はじめから遊びの説明が長かったり、ルールが複雑だったりすると、挑戦課題が難しいと感じる（A₆）こともあったり、反対に自分の能力に対して簡単すぎると最初から面白くないと感じる（A₅）こともあるのではないかと。すなわち、A₃の少し難しい程度が「やってみよう」という気にさせ、フローの状態になりやすいのではないかと考えられる。A₂の少し簡単な場合も、事例1の5歳男児が、実習生が説明している途中なのにやりはじめることからもうかがえるように「やってみよう」という気にさせることもあると考えられる。こうした「ちょっと」という加減が大事なかもしれない。

しかし、教師が注意を払いたいのは、挑戦課題が難しいと感じたり（A₆）、面白くないと感じて（A₅）あきらめている場合である。リスクとハザードの観点から言うと、少し難しい課題に挑戦するときにはリスクになるが、自分の挑戦のレベルが能力のレベルを上回ったとき（A₆）は、ハザードになってしまう危険性もある。そう考えると、事例5のとおり、5歳男児がバルーンの上に飛び乗ろうとしたのは、5歳児だからこそ自分の能力と比例して挑戦レベルを上げてしまった可能性もある。また事例1、事例2のように、守るべき遊びのルールが多すぎたり難しかったりして、少し難しいA₃からもっと難しいA₆へ挑戦課題のレベルがどんどん引き上げられてしまっていることにも注意が必要である。遊びのルールを最低限にとどめたり、わかりやすく説明したりすることが大切であるといえよう。子どもの能力が最大限に引き出されるためにはどうしたらよいか、発達段階に合わせてどういったレベルの挑戦課題を与えるか、教師が子ども一人一人の能力や心の状態を見極める必要がある。

A₃からA₄への過程（プロセス）は「思考力・判断力・表現力等の基礎」といってよいのではないだろうか。気付いたことや、できるようになったことなどを使い、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりするという姿が見られるからである。同様に「学びに向かう力、人間性等」は「難しい課題に挑戦しよう」という縦方向へ突き上げる意欲や動機のエネルギーだと考えられる。できるようになった（A₄）自信や喜びにより、自らがさらに高いレベルの挑戦課題や目標（A₃'）をもち、思考力・判断力・表現力等を働かせ、A₄へ向かって粘り強く取り組む過程（プロセス）が「フローが生じる条件」、すなわち、遊びに夢中になる要因になると考えられる。しかし、運動遊びの保育実践事例では、A₃からA₄への過程（プロセス）の例はあまり見られなかった。事例3

の新聞を自分で破る事例では手で長細くちぎるという工夫が見られたが、30分という短い時間の運動遊びでは、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりする姿はあまり見られないといえる。なわとび、鉄棒、一輪車、竹馬、独楽回しなどが上達する典型的な過程（プロセス）を考えると、十分に時間が保障されてはじめてじっくりと取り組むことができることが多いと思われる。

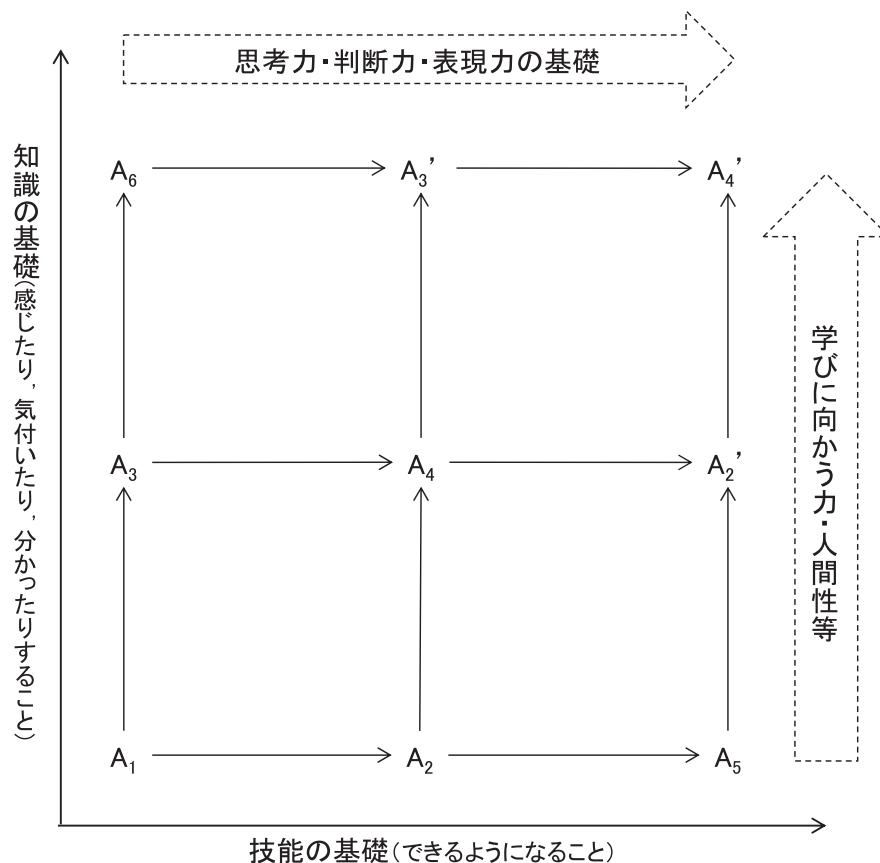


図2 遊びの理論による運動遊びと育みたい資質・能力との関係

V まとめ — 遊びの潜在的教育機能 —

以上、運動遊びの保育実践の事例を考察しながら、フロー理論などの遊びの理論によって分析することで資質・能力との関係を考察してきた。しかし、本研究は、子どもの遊びを外側から観察して推察したもので、遊びの動機という子どもの内面に肉薄できたかについては限界がある。それは今後の課題である。

しかし、遊びの理論は環境構成としての条件を明確に提示してくれる。森（1992）は、遊びが育つために環境が備えるべき要件として、遊びの理論を踏まえながら、次の4つを提示している³⁰。

1. 遊び環境は時間的、空間的制約から自由でなくてはならない。
2. 遊び環境は不確実性の要素を含んでいる可変的なものでなくてはならない。
3. 遊び環境は低構造的のものでなくてはならない。
4. 遊び環境は許容的・支持的風土でなくてはならない。

これにチクセントミハイの「フローが生じる条件」を加えると、挑戦レベルとその活動に取り組むための能力のレベルが高次でつりあっていること、活動の目標が手近でかつ明確であり、フィードバックが即座に得られることが環境要件となりそうである。管見の限り、フロー理論を幼児教育に応用した研究は皆無である。遊びに夢中になったり没頭したりする保育の条件として注目されよう。

幼児教育は環境を通して行うものであり、育みたい資質・能力や「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」は幼児の自発的な活動としての遊びを通して培われるとすれば、こうした遊びの理論を踏まえた環境要件は重要である。豊かな環境があれば子どもが遊びひたる。その遊びひたる幼児の姿の中に育みたい資質・能力が自然と表れてくるものだろう。遊びの本質さえ見失わなければ、こうした資質・能力は自ずと育つものだと思う。

中教審答申には「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」は、それぞれの項目が個別に取り出されて指導されるものではない³¹とある。「知識・技能の基礎」、「思考・判断・表現力等の基礎」、「学びに向かう力、人間性等」の3つは相互に絡み合っているものだと認識されるべきだろう。たとえば、運動遊びに関していえば、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」(1)健康な心と体の「幼稚園生活の中で、充実感をもって自分のやりたいことに向かって心と体を十分に働かせ、見通しをもって行動し、自ら健康で安全な生活をつくり出すようになる」と、第2章ねらい及び内容において健康〔健康な心と体を育て、自ら健康で安全な生活をつくり出す力を養う。〕の領域のねらいが、「(3)健康、安全な生活に必要な習慣や態度を身に付け、見通しをもって行動する」は整合性もっている。したがって、育みたい資質・能力、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」、5領域を一体的に捉える必要がある。

さらに特徴的なのは、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」の語尾がすべて「～ようになる」となっていることである。「～ようになる」の用法について、たとえば、市川(2005)は「時間をかけて習慣・能力が身につく」という意味合いを持つことが多い³²、庵・高梨・中西・山田(2000)は「全体は意志的な動作を表さず、自然にそうした状態に至ったことを表す」³³と述べている。したがって、「～ようになる」は「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」における資質・能力も、時間をかけて身につくという自然な状態の変化や方向性として捉えられる。

図2の仮説は、資質・能力が相互に複雑に関連し合っている点が重要である。OECDのキー・コンピテンシーや、Education2030プロジェクトの「Knowledge」「Skills」「Attitudes and Values」も3次元で捉えている。遊びは子どもの内面からの動機づけによって引き起こされた自発的な活動である。資質・能力を育てるために遊びがあるというのではなく、幼児は楽しく遊んだ結果として、資質・能力が絡み合いながら自然に育つという遊びの潜在的教育機能を重視する必要がある。

謝 辞

本論の中でA市内のB幼稚園において、授業の一環として行った運動遊びの保育実践事例を取り上げた。B幼稚園の園長をはじめ、先生方や子どもたちにも大変お世話になった。また調査に快く協力していただいた受講者の学部生・院生の方々に心からお礼申し上げたい。

註

- 1 保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領も同様に改訂されたが、本論では幼稚園教育要領のみ取り上げることにする。
 - 2 幼稚園教育要領には、「幼児が身近な環境に主体的に関わり、環境との関わり方や意味に気付き、これらを取り込もうとして、試行錯誤したり、考えたりするようになる幼児期の教育における見方・考え方を生かし、」
「教材を工夫し、」という文言は付け加えられている。
 - 3 「健康な心と体」「自立心」「協同性」「道徳性・規範意識の芽生え」「社会生活との関わり」「思考力の芽生え」
「自然との関わり・生命尊重」「数量・図形、文字等への関心・感覚」「言葉による伝え合い」「豊かな感性と表現」、いわゆる「10の姿」と呼ばれる。
 - 4 学校教育法第23条に「3身近な社会生活、生命及び自然に対する興味を養い、それらに対する正しい理解と態度及び思考力の芽生えを養うこと」「5音楽、身体による表現、造形等に親しむことを通じて、豊かな感性と表現力の芽生えを養うこと」とある。
 - 5 文部科学省『幼稚園教育要領解説』フレーベル館、2008年、p.26。
 - 6 同上書、p.26。
 - 7 ホイジンガ、J.『ホモ・ルーデンス』（高橋英夫訳）中央公論社、1973年、pp.72-73。
 - 8 カイヨワ、R.『遊びと人間』（清水幾太郎・霧生和夫訳）岩波書店、1970年、pp.3-14。
- ①自由な活動。遊ぶ人がそれを強制されれば、たちまち遊びは魅力的で楽しい気晴らしという性格を失ってしまう。
 - ②分離した活動。あらかじめ定められた厳密な時間および空間の範囲内に限定されている。
 - ③不確定の活動。発明の必要の範囲内で、どうしても、或る程度の自由が遊び人のイニシヤティブに委ねられ

るから、あらかじめ成行きがわかっていたり、結果が得られたりすることはない。

- ④非生産的な活動。財貨も、富も、いかなる種類の新しい要素も作り出さない。そして、遊ぶ人々のサークルの内部での所有権の移動を別にすれば、ゲーム開始の時と同じ状況に帰着する。
 - ⑤ルールのある活動。通常法律を停止し、その代わりに、それだけが通用する新しい法律を一時的に立てる約束に従う。
 - ⑥虚構的活動。現実生活と対立する第二の現実、あるいは、全くの非現実という意識を伴う。
- 9 倉橋惣三『幼稚園真諦』フレーベル館、1976年、pp. 32-33。
 - 10 エリス, M.J. 『人間はなぜ遊ぶのか：遊びの統合理論』(森林・田中亨胤・大塚忠剛訳) 黎明書房、1985年、pp. 145-197。
 - 11 同上書。
 - 12 同上書、pp. 196-197。
 - 13 Csikszentmihalyi, M *Flow: the psychology of optimal experience* HarperPerennial ModernClassics, 2008, p. 4. (チクセントミハイ, M 『フロー体験 喜びの現象学』(今村浩明訳) 思索社、1996年、p. 5)。
 - 14 Bühler ,Ch. *Kindheit und Jugend : Genese des Bewußtseins*. Leipzig : Hirzel, 1928.
 - ①機能遊び：感覚や運動の機能それ自体をよるこぶ遊び。
 - ②虚構遊び：現実を離れた想像による遊び。
 - ③受容遊び：絵本をみる、音楽やお話をきく。
 - ④構成遊び：積木、砂、粘土で何かを作ったり、絵を描いたりする。
 - 15 チクセントミハイ, M 『楽しみの社会学』(今村浩明訳) 新思索社、2000年、pp. 49-51。
 - 16 ピアジェ, J. 『遊びの心理学』(大伴茂訳) 黎明書房、1986年。
 - 17 同上書。
 - 18 カイヨワ, R. 前掲書、pp. 3-14
 - 19 チクセントミハイ, M 前掲書、2000年。
 - 20 文部科学省、前掲書、p. 32。
 - 21 同上書、p. 42。
 - 22 同上書、p. 94。
 - 23 同上書、p. 187
 - 24 同上書、p. 207。
 - 25 ラーバースが開発した SICS は「安心度 (well-being)」と「熱中度 (involvement)」の2つの視点を保育の振り返りに用いている (『子どもの経験から振り返る保育プロセス：明日のより良い保育のために』「保育プロセスの質」研究プロジェクト作成：小田豊代表) 幼児教育映像制作委員会、2010年)。
 - 26 同上書。
 - 27 チクセントミハイ, M 前掲書、pp. 94-97。
 - 28 同上書。
 - 29 Csikszentmihalyi, M, op.cit., p. 74. (チクセントミハイ, M 前掲書、p. 95) より引用。
 - 30 森林『遊びの原理に立つ教育』黎明書房、1992年、pp. 260-269。
 - 31 中教審答申『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について (答申)』2016年、p. 76。
 - 32 市川保子『初級日本語文法と教え方のポイント』スリーエーネットワーク、2005年、pp. 238-243。
 - 33 庵功雄・高梨信乃・中西久実子・山田敏弘『初級を教える人のための日本語文法ハンドブック』(松岡弘監修) スリーエーネットワーク、2000年、p. 75。

A Study on the Physical Play of Young Children and Play Theories

YUJI Hiroki* and YUJI Yumi**

(Keywords : physical play, flow theory, the qualities and abilities,
ten items that we would want to cultivate by the end of early childhood)

This study considers young children's play in early childhood education based on play theories including Flow theory and Arousal-Seeking, as well as Competence/ Effectiveness motive. Information on the course of study for kindergarten was provided by the Ministry of Education, Culture, Sports, Science, and Technology on March 2017. According to these courses of study guidelines, the fundamental aim of kindergarten education is to educate young children by way of their environment, as before. A child's play is considered an important aspect of learning that cultivates a foundation for the balanced development of the physical and the mental. In addition, the qualities and abilities of foundational knowledge and skills ; the ability to think ; the ability to judge ; the foundations of the ability to express ; and the attitude towards learning and humanity were showcased. Ten items that we would want to cultivate by the end of early childhood were indicated. A child's play is a voluntary activity inspired by the inner motivation of the child. We need to recognize that their abilities are related to each other and that young children naturally develop their abilities as a result of playing. The potential educational role of play is therefore very important.

*Early Childhood Education, Care and Welfare, Naruto University of Education

**Department of Pedology, Shikoku University