

教育実習（幼稚園）の指導計画における実習生の援助の体系化 及び領域との関連に関する探索的研究

—ルールのある集団遊びと領域「人間関係」との関連に着目して—

鈴木 智子

仁愛大学人間生活学部

An Exploratory Study on the Systematization of Trainee Supports in Guidance Plans of Teaching
Practices (Kindergarten) and the Relation Between Guidance and Fields:

Focusing on the Relation Between Group Play with Rules and the "Human Relationships" Field

Tomoko SUZUKI

Faculty of Human Life, Jin-ai University

本研究は、教育実習（幼稚園）の指導計画における実習生の援助の体系化及び指導と領域との関連を探索的に調べることを目的とした。指導計画の中からルールのある集団遊びに焦点を当て、領域「人間関係」との関連について、学生が3年次の教育実習（幼稚園）で作成した指導案39枚を対象に分析を行った。その結果、5つの軸足コード《ルール理解・遵守》《活動の実施》《活動の熟達化》《活動の構造の変更》《活動に対する主体性・協同性の育成》、13のオープンコードが生成され、実習生の援助を中心とした指導を整理することができた。また領域「人間関係」のねらい・内容とコードとの関連も得られ、ルールのある集団遊びを通して、領域「人間関係」の内容に関する体験が可能であり、領域「人間関係」のねらいが達成される可能性が示唆された。一方で、援助を中心とした指導の流れの明確化、学生の指導計画作成への適用の効果の検証、事例数の増加、実習と大学との往還的学びのあり方などが今後の検討課題として示された。

キーワード：実習生の援助の体系化、指導と領域の関連、ルールのある集団あそび、領域「人間関係」

問題と目的

1. 実習における指導計画作成の課題

幼稚園教諭免許状や保育士資格の取得を希望する学生にとって、現場での実習は大学での学びを現場で確認できる実践的な学びとなっている。実習では観察実習、参加実習、部分実習、責任実習の4段階を経ることが多く、特に部分実習や責任実習において幼児の前に立って活動を指導¹⁾することは、実習において取り組むべき重要な事項の一つとなっている。部分実習、責任実習を実施するにあたっては、事前に指導計画を作成し、実習園の指導担当者の指導を受けて練

り上げていく。この活動の指導計画を立てることは学生にとって負担が大きく、指導計画の作成に難しさを感じていること（香崎・永野，2018）、苦手意識をもっていること（栗岡，2016）、指導計画作成が実習における大きな不安やストレス源となっていること（井上・町井，2019；中原，2019）が指摘されている。

これらの学生が感じる指導計画作成の困難さという実態に対応することを目的とした先行研究は、①一連の事前指導の流れの中での指導計画作成の位置付けや指導計画作成指導の効果の検討（福井・丹生・山成，2018；福鹿，2022；三宅・兒子・湯澤，2019）、②

指導計画作成が効率よく行われるための手段（チェックシート、ふせんの活用など）の検討（真下・狩野・河口・小林，2022；森木，2014），③実習園の指導担当者からの助言の分析（大滝，2008；尾山，2016）の三つに大別される。

指導計画の中でも「活動の展開」「子どもの予想される活動」「実習生の援助」の内容が特に難しく（福鹿，2022；林，2018），「活動の展開」「実習生の援助」は実習後においても難しさが軽減しづらい内容であることが示されている（林，2018）。また実習生の援助について，安全性の問題，実習生の援助や説明の不足，個別の子どもへの対応の不足，異年齢児クラスにおける年齢差への対応不足などの問題が挙げられている（小林，2020）。

大滝（2008）は指導計画の留意点が明確でないことを問題とし，保育実習において実習担当者からの指導内容を分析対象とし，実習生と保育者の相違点として，子どもの興味関心を高める質問の工夫，話す内容の準備と子どもの理解の確認，子どもの行動の予測と対応の準備を挙げている。尾山（2016）も同様の分析を行い，保育者の専門性として，焦点化された視点の活用，子どもの姿や空間に関する具体的な想定，主体的存在としての子ども観と保育者の役割の理解，指導計画のなりたちの理解と特定の形式の存在を挙げている。これらの中には，実習前の準備として考えておける内容があれば，実習が始まってから園の教育方針・具体的な指導や幼児の姿に照らし合わせた後でないこと記載できない内容も含まれると考えられる。

また指導案作成の手助けとなる参考書が数多く出版されており，実習の前に学生が自主的に参考書に基づいて指導計画を作成することも可能である。参考書には子どもの発達段階に合わせた援助，幼児が理解しやすい工夫，幼児の主体性や意欲を高めるための工夫，スムーズに活動を進めるための段取り，安全面の配慮などが具体的な活動を例とした指導計画に示されることが多い（例えば，浅井，2020；久富，2009；古林，2017）。上記は全て指導計画を立て，保育を実践する上で重要な項目ではあり，参考書に記載されている活動を実施する上では非常に有用だが，近年の学生にとっては参考書に記載された以外の活動に応用して指導

計画を作成することが難しいという現状がある。そこで，活動の内容に合わせた指導の必要事項・活動の流れ・留意点等を体系的に示すことができれば，学生は自身の指導計画を具体的に作成しやすくなるのではないかと考え，本研究では指導計画の中でも実習生の援助に特に焦点を当て，その体系化を探索的に試みることを目的としている。

2. 指導計画と領域との関連について

幼児教育は「遊びを通じた指導」と呼ばれ，遊ぶことによって資質能力の育成を目指し，遊びを含む活動は保育内容の5領域（「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」）に基づくとされている。またねらいと保育内容を考える際には，資質・能力，幼児期の終わりまでに育ってほしい姿，5領域を念頭に置くことが望ましい。しかし，先に見た指導計画の参考書において保育のねらいや内容である5領域との関連が明示されることはほとんどなく，指導計画を作成する一連の流れの中で暗黙的に5領域が含まれることが想定されていると考えられる。

また指導計画作成をテーマとする研究の中で，保育内容である5領域との関連に触れられている研究も少ない。門田・渡邊・諫山（2017）は，保育内容の5領域を指導計画に反映させることの重要性を指摘し，遊びの実践と5領域との関連を学生に検討させることで，活動に含まれる5領域の内容や5領域を総合的に捉える意義，5領域を理解するための視点について学べることを指摘している。福鹿（2022）では，活動と5領域の内容との関連を確認させる教授内容が紹介されている。養成校においては，各領域に関する科目が開講され，科目内の指導において領域と指導計画について教授されているため，あえて実習の事前指導で触れることはないとも考えられる。

また5領域の中で「人間関係」については，その内容の性質上，他の領域と比較して特定の活動との関連で論じられることが少ない（領域「人間関係」のねらいと内容については，下記参照。なお，幼稚園教育要領からの抜粋であるため，対象年齢は満3歳以上である）。工藤（2017）では，実習後に学生に領域「人間関係」に焦点を当てた事例の提出や指導計画の作成

を求めた結果、事例や指導計画における保育者の援助はトラブルに関するものが多い、発達段階に対応しないねらいや活動が掘り下げられないという難しさが示されている。領域「人間関係」では幼児同士のトラブルやいざこざの対応に焦点が当てられることが多く、学生からも実習の研究テーマとして挙げられることの多い事項の一つである。確かに下記の領域「人間関係」のねらい及び内容にはトラブルやいざこざに関する記載として「(6) 自分の思ったことを相手に伝え、相手の思っていることに気付く」が挙げられるが、トラブルやいざこざ以外にも重要な内容が多く挙げられている。しかし具体的な活動と関連づけられることが少ない領域では、実習中に自然発生的に起こる幼児の行動によって体験できる領域のねらいや内容が左右されるため、学生によって学ぶことが異なってくる。それは限られた期間で行われる実習の性質上やむを得ないことではあるが、ある程度領域と関連づけられる活動を設定した上で、活動の詳細と領域のねらいや内容との関連について理解できていた方が、当該領域について深く学ぶことができると考えられる。

人間関係

[他の人々と親しみ、支え合って生活するために、自立心を育て、人と関わる力を養う。]

1 ねらい

- (1) 幼稚園生活を楽しみ、自分の力で行動することの充実感を味わう。
- (2) 身近な人と親しみ、関わりを深め、工夫したり、協力したりして一緒に活動する楽しさを味わい、愛情や信頼感をもつ。
- (3) 社会生活における望ましい習慣や態度を身に付ける。

2 内容

- (1) 先生や友達と共に過ごすことの喜びを味わう。
- (2) 自分で考え、自分で行動する。
- (3) 自分でできることは自分でする。
- (4) いろいろな遊びを楽しみながら物事をやり遂げようとする気持ちをもつ。
- (5) 友達と積極的に関わりながら喜びや悲し

みを共感し合う。

- (6) 自分の思ったことを相手に伝え、相手の思っていることに気付く。
- (7) 友達のよさに気付き、一緒に活動する楽しさを味わう。
- (8) 友達と楽しく活動する中で、共通の目的を見だし、工夫したり、協力したりなどする。
- (9) よいことや悪いことがあることに気付き、考えながら行動する。
- (10) 友達との関わりを深め、思いやりをもつ。
- (11) 友達と楽しく生活する中できまりの大切さに気付き、守ろうとする。
- (12) 共同の遊具や用具を大切に、皆で使う。
- (13) 高齢者をはじめ地域の人々などの自分の生活に関係の深いいろいろな人に親しみをもつ。

幼稚園教育要領（平成29年3月告示）より抜粋

3. ルールのある集団遊び

領域「人間関係」については、ルールのある集団遊びの中でそのねらいや内容と関連づけられることが可能であると考えられる。ルールのある集団遊びとは、ある一定のルールのもとに集団の幼児が目標に向かって努力し、（個人もしくはチームで）勝敗を競う遊びである。幼児教育の現場では、多様な鬼ごっこやリレーなどが多く実施されている。幼児教育では、幼児期の特徴である具体的で直接的な経験を主としているため、ルールのある集団遊びでは体を動かして楽しむ活動が中心となる。そのため運動遊びとして紹介され、5領域の中では領域「健康」との関連で解説されることがある（吉井，2020）。幼児教育は複数の領域が関連する総合的な指導を基本とするため、何ら問題はないのだが、ルールのある集団遊びは領域「人間関係」のねらいや内容との関連も深い活動である。

領域「人間関係」の中には「(11) 幼児と楽しく生活する中できまりの大切さに気付き、守ろうとする」という項目があり、その解説においては、特に遊びの中でのルールについて、「ルールを守ると友達との遊びが楽しくなるという実感をもてるようにすることが

大切である」と述べられ、そのために参加者がルールに従うことが必要であり、より楽しくするために自分たちでルールをつくる、つくり変えることが可能であることを理解することが、きまりの理解や遵守の基盤となることが述べられている。

またルールがあることで共通認識のもとに遊ぶことが可能であり、ルールという枠を示されることでその縛りの中でどのように努力できるかを考えることができ、目標をもって努力することが可能である。これに関連して、池添（2020）はルールのある集団遊びについて、「ルールのもとでは、人は皆、平等」であり、ルールがあることで「思い通りにならない」葛藤を多く体験し、その葛藤からハラハラドキドキの体験や仲間との様々な感情の共有や楽しさが得られると述べている。河崎（1994）は、ルールのある遊びにおけるルールについて、「互いがどのように対立的な目標（追いかける・捕まえる・逃げる・助ける、勝つ・負ける）をもちあうのか、その目標を実現するための行動をどのように規制し合うか（“線を踏んだらダメ”“手をつないでいないとダメ”“高いところにいたら捕まえない”）について取り決めたもの」であるとしている。ルールのある遊びのおもしろさはルールの理解や遵守にあるのではなく、対立関係（仮の敵対関係）を楽しむことであり、ルールは「対立を行動目標として明確にする役割を果たすようにしていく」としている。つまり、ルールの理解や遵守は対立を楽しむために必要な条件であると考えられる。また、池添（2020）の指摘する「思い通りにならない」条件下で、どのように工夫や協力をすれば、河崎（1994）の指摘する対立関係において目標を達成できるのか、というハードルを超えるための努力を考える楽しさが体験できる遊びであるといえる。河崎（1994）や池添（2020）は主に自由遊びにおけるルールのある遊びについて述べており、領域「人間関係」でも遊びの活動形態は明示されていないが、設定保育におけるルールのある遊びにおいても同様の体験が得られる可能性があると考えられる。

以上のことから、本研究では指導計画において必要となる実習生の援助を探索的に調べ、体系化することを第一の目的とする。研究においては、実習において作成した指導計画を分析対象とする。実習中に作成さ

れた指導計画は、実習指導担当者の指導を受けて作成されたものであり、保育の現場で求められる活動や援助が一定水準以上反映されていると考えられるためである。また領域と指導計画作成との関連について触れた研究は少なく、その関連を明確化することで、学生が各領域のねらいや内容とのつながりを意識して指導計画を作成し、実践できるのではないかと考える。そのため、領域「人間関係」と関連の深いルールのある集団遊びに焦点を当て、指導計画の体系化を試みた結果と領域「人間関係」のねらいや内容との関連について考察し、ルールのある集団遊びにおける領域「人間関係」の指導の可能性について検討することを第二の目的としている。この二つを通して、養成校における実習指導のあり方や今後の課題について検討していきたいと考えている。

方法

1. 分析対象

2022年度後期「事前事後指導(幼稚園)」(3年次開講・通年科目)において提出された指導計画(以下、指導案)のうち、ルールのある集団遊びに分類される活動を実施した指導案39枚を分析対象とした(複数の活動が記入されている場合は、ルールのある集団遊びのみを分析対象とした)。なお、提出された指導案は、2022年9月に実施された教育実習Ⅱ(幼稚園)で部分実習・責任実習を行うために、学生が実習園の指導を受けながら作成したものである。また3年次の教育実習Ⅱ(幼稚園)の前に1年次に教育実習Ⅰ(幼稚園)、2年次に保育実習Ⅰ(保育所)に行き、いずれも指導計画を作成していることから、在学中の中でも指導計画作成と実践の経験はある程度蓄積されていると考えられる。

2. 分析方法

指導計画の書式を図1に示す。この書式に記載された対象児の年齢、ねらい、活動名、幼児の活動・実習生の援助の情報を分析対象とした。ねらい、活動名については、内容ごとに分類し、整理した。幼児の活動・実習生の援助については、実習生の援助を中心に分析し、幼児の活動は実習生の援助内容を把握するために補足的に参照した。さらに通常、指導計画は導入、

展開，まとめという三つ場面に分けて構成されることが多いが（浅井，2020），その中でも本活動の実施にあたる展開に焦点を当て，箕浦（2009），太田（2019）を参考に分析を行った．実習生の援助の中で，ルールの詳細な手順，水分補給などの季節に影響される健康管理に関する記載事項は分析から除外した．手順としては，実習生の援助から具体的な援助に関する記載を中心に「最小の意味のまとまりであるフレーズ」を切り出し，オープンコーディング（記載内容の意味の違いを識別し，切り分けてコード化すること）によりコード化した．さらに，オープンコードを整理し，軸足コード（オープンコーディングを比較・対比・修正・整理することで生成されるより抽象度の高い上位のコードカテゴリー）を生成した．

3. 倫理的配慮

分析対象とした情報に個人や実習園が特定される情報はなかった．提出された指導計画は通常の成績評価に使用する提出物と同様に研究者の研究室の鍵のかかるロッカーにて厳重に管理した．

結果と考察

1. ルールのある集団遊びの活動の概要

対象年齢は3歳児7例，4歳児11例，5歳児21例で，5歳児を対象とした指導計画が最も多かった．活動一覧を表1に示す．リレーや鬼ごっこの活動が多く，次いで紅白カードめくり，フルーツバスケットが多く，しっぽ取りや王様ドッジボールも複数例見られた．活動のねらいの分析結果を表2に示す．86の活動のね

指導案（教育実習Ⅱ）

月日	月 日（ ）氏名 ○○○○	対象児	○○組（ 歳児）男児 名 女児 名
幼 児 の 姿		ねらい	
		内 容	
時間	環境構成・幼児の活動		実習生の援助と留意点

図1 教育実習Ⅱ（幼稚園）で使用された指導案の書式

表1 活動の種類

()内は活動数

鬼ごっこ	リレー	その他
氷鬼	おしりリレー (2)	紅白カードめくりゲーム (3)
カニ鬼	ボール運びリレー (3)	フルーツバスケット (3)
恐竜鬼	フラフープリレー	しっぽ取り (2)
ドッジボール鬼ごっこ	どんぐりリレー	王様ドッジボール (2)
様々な鬼ごっこ	おたまりリレー	じゃんけん列車
	新聞紙リレー	お城じゃんけん
	風船リレー	進化じゃんけん
	ボール運び	ハンカチ落とし
	走らないリレー	椅子取りゲーム
	ぴよぴよレース	障害物走
		猛獣狩りに行こうよ
		色集めゲーム
		新聞島
		レッツゴーレスキュー
		果物探しゲーム

表2 活動のねらいの分類

領域	活動のねらい	数
「健康」	体を動かす楽しさを味わう	13
	バランスを保ちながら走ることができる	1
	友達と様々動きを通して遊ぶことの楽しさを味わう	1
	安全に楽しく遊ぶ	1
「人間関係」	友達と一体感を感じる	1
	友達と遊ぶ楽しさを味わう	7
	友達と競い合う、勝敗	3
	チームで話し合う（「言葉」）	2
	やり遂げる、達成感、充実感	5
	ルールのある遊びを楽しむ	6
	ルールを理解する、守る	13
	考える大切さ	1
	工夫・努力する	3
	友達（仲間）と協力する	18
協調性を育む	1	
「表現」	フルーツの名前とイメージができるようになる（「言葉」）	1
	列車になり切る	1
	音楽の高低、速さ、リズムに合わせて体の動かし方を変えながら楽しむ	1
	新聞を破る感触やを楽しむ	1
	新聞紙が体に張り付く感覚を楽しむ	1
	遊びを通して秋の果物を知る（「環境」）	1
	果物を見つけた時の喜びを感じる	1
	聞いた言葉に対応して動くことができる（「言葉」）	2
	友達とじゃんけんをして、素早く判断し、戻るか進むかなどの動きを楽しむ	1

注：活動のねらいが複数の領域と関連する場合、該当の領域を（）内に記載した

らいを5領域に基づいて分類したところ、「健康」、「人間関係」、「表現」の領域に分けられた。一部、複数の領域に分類される活動のねらいがあり、活動内容と照らし合わせて主たる領域と考えられる方に分類したが、複数の領域と関連する場合は、その領域について（）内で記載した。領域「健康」では、体を動かすことに関する活動のねらいが最も多く、そのほかにバランスや安全についての活動のねらいもあった。領域「人間関係」に関する活動のねらいの数が最も多く、中でもルールや協力に関する活動のねらいが多かった。領域「表現」では、数は多くないものの多様な活動のねらいが挙げられており、イメージすること・身体表現・音楽表現等の様々な感覚や体験を楽しむ活動のねらいが挙げられていた。

実習生の援助の分析結果を表3に示す。360の実習生の援助から軸足コードとして、《ルール理解・遵守》《活動の実施》《活動の熟達化》《活動の構造の変更》《活動に対する主体性・協同性の育成》の5つが生成された。

《ルール理解・遵守》は、＜ルールの説明＞＜ルールの定着の確認＞のオープンコードによって構成されている。ルールのある遊びにとって、ルールを理解し、ルールに沿って遊べるようになることは活動の基盤であるため、説明するだけでなく、確認の手順も加えてルールの理解と遵守が図られていることがわかる。特に＜ルールの説明＞の援助数が多く、活動の最初の援助で多く見られた。内容も言葉、教師の実演、幼児の実演、幼児への質問と様々な手法を使っており、幼児の聞く、見る、動く、答えるなどの様々な具体的体験を通して理解を促している。＜ルールの定着の確認＞は＜ルールの説明＞ほど数は多くないものの、活動の最初だけでなく途中でも援助として出現し、活動全般にわたってルールの確認を行っていることがわかる。

《活動の実施》は、＜活動の進行＞＜活動の練習＞のオープンコードによって構成されている。実習生が＜活動の進行＞を行い、さらに＜活動の練習＞で幼児が実際に動いてみることで理解を促していた。またこれらの援助は、《ルール理解・遵守》に含まれる援助

表3 ルールのある集団遊びの展開における実習生の援助

軸足コード	オープンコード	援助例（援助数）
ルール理解・遵守	ルールの説明	言葉で活動やルール説明する（39）、教師が実際に活動しながら説明する（15）、幼児の協力（動いてもらう）を得ながら説明する（14）、幼児に問いかけながらルールを説明する（8）。
	ルールの定着の確認	約束（行動の良し悪し、安全に関する内容含む）を伝える・確認する（20）、遊びの中でルールの確認をする（15）。
活動の実施	活動の進行	ゲームを始める（39）、活動を進める（環境構成、道具の配布、合図など）（20）、グループに分ける（18）。
	活動の練習	活動を体験・練習をしてみる（9）、活動の材料・道具を自由に試してみる（3）。
活動の熟達化	勝つための工夫・努力の推進	上手にできているところ（行動、努力）を伝える（7）、上手くいくところ・いかないところ・どうしたら良いかを考える（7）、応援するよう伝える（5）。
	勝敗の結果を踏まえた工夫・努力の推進	勝った人、勝ったチームを伝える（17）、努力した姿を認める（9）、勝った方を認める（2）、負けた方を励ます（3）。
	同じルールで複数回実施	同じルールで何度か行う（15）、2回戦・3回戦をやる（5）。
	課題の解決と活動への誘導	上手くできない・活動が苦手な幼児に声をかける・一緒に活動する（10）、いざこざに対応する（4）。
活動の構造の変更	ルールの変更	ルールを変える・追加する（24）、鬼を追加する（1）。
	材料の変更	扱っている材料を変える（3）、材料を変えた変化を聞く（1）。
	チームの変更	チームを変えて遊ぶ（1）。
活動に対する主体性・協同性の育成	幼児によるルール・遊び方の生成	環境構成・楽しい遊び方を幼児と考える（3）、幼児の意見を聞きながらルールや材料を変える（3）。
	チームでの作戦会議	チームで作戦を考える（12）、チームで練習する（3）。

の後に記載されることが多かった。

《活動の熟達化》は、＜勝つための工夫・努力の推進＞＜勝敗の結果を踏まえた工夫・努力の推進＞＜同じルールで複数回実施＞＜課題の解決と活動への誘導＞のオープンコードによって構成されている。＜勝つための工夫・努力の推進＞は、活動が始まってある程度実施したところで記載されることが多く、簡単な振り返りを行って、どのように行動したら良いかを方向づける意味をもっている。＜勝敗の結果を踏まえた工夫・努力の推進＞は、勝敗が決まったところでその結果を伝え、結果だけでなくそこに至る努力を認めたり、次の活動への意欲を高めたりする援助として記載されている。＜同じルールで複数回実施＞は、活動を1回で終わらせて新しいルールに変えるのではなく、同じルールで複数回活動を実施するという内容で、そのことにより試行錯誤しながら前よりもよい結果を出すために工夫・努力する機会となっていると考えられる。＜課題の解決と活動への誘導＞は、個別の幼児への関わりとして記載されることが多く、活動に対して何らかの課題がある場合にその課題を取り除き、活動にスムーズに移行できるように援助している。

《活動の構造の変更》は、＜ルールの変更＞＜材料の変更＞＜チームの変更＞のオープンコードによって

構成されている。いずれのオープンコードに含まれる援助も活動の半ばから後半に実施されることが多かった。＜ルールの変更＞の援助数が多く、途中でルールが変更になることによって、活動に慣れてきた頃に目標が小修正され、意欲につながることを期待されると考えられる。また数は少ないが材料の変更、チームの変更についても同様の効果が期待されると考えられる。

《活動に対する主体性・協同性の育成》は、＜幼児によるルール・遊び方の生成＞＜チームでの作戦会議＞のオープンコードによって構成されている。＜幼児によるルール・遊び方の生成＞は、数は少ないものの主体性を重視する幼児教育においては、実習生から伝えられたルールや遊び方を守るだけでなく、新しいルールや遊び方を考えることによってあそびに対する主体性と創造性が養われると考えられる。＜チームでの作戦会議＞は、チーム対抗の遊びに多く含まれ、活動の後半に記載されることが多い。チーム内でどう努力したら良いかを話し合うことによって、目標に向かって主体的・協同的に取り組むことができると考えられる。

2. 領域「人間関係」のねらいと内容との関連性

上記で示された指導計画の分析結果と領域「人間関係」との関連を見ていく。活動のねらいについて、領

域「人間関係」に関する内容が最も多く、ルールのある集団遊びは領域「人間関係」との関連が深いことが示された。ただし、領域「健康」、領域「表現」に関する活動のねらいも一定数あることから、これらの領域を念頭に総合的な指導となるよう留意する必要がある。

実習生の援助については、まずルールのある遊びであるため、表3の軸足コードの《ルール理解・遵守》にあるように最も関係が深いのは領域「人間関係」ねらいの「(3) 社会生活における望ましい習慣や態度を身に付ける」や内容の「(11) 友達と楽しく生活する中できまりの大切さに気付き、守ろうとする」である。また、内容の「(11) 友達と楽しく生活する中できまりの大切さに気付き、守ろうとする」の解説においては、楽しく遊ぶためのルールの必要性の理解やルールの生成が可能であることの理解が重要視されており、その内容は《活動に対する主体性・協同性の育成》において達成することが可能であると考えられる。

またルール以外にも「(4) いろいろな遊びを楽しみながら物事をやり遂げようとする気持ちをもつ」「(5) 友達と積極的に関わりながら喜びや悲しみを共感し合う」については、《活動の熟達化》内の〈勝敗の結果を踏まえた工夫・努力の推進〉〈勝つための工夫・努力の推進〉〈同じルールで複数回実施〉において、やり遂げるための工夫・努力の後押しが行われており、それは時に勝敗という喜びや悲しみ（悔しさ）の感情を共感したのちに次への努力につなげる援助が行われている。そしてそれは領域「人間関係」ねらいの「(1) 幼稚園生活を楽しみ、自分の力で行動することの充実感を味わう」ことの達成にもつながると考えられる。ただし、勝敗の結果から得られる悲しさや悔しさを次への意欲や努力に繋げられるかどうか、また勝敗の結果をチームの一部のメンバーの責任にせず、チーム全体で「どう努力できるか」という前向きな方向で考えられるかどうか、についてはかなり詳細な援助が必要であると考えられる。それは幼児の普段の遊びへの取り組み、仲間関係のもち方も関わっており、実際の幼児の姿に照らし合わせて援助を考えていく必要がある。

さらに「(6) 自分の思ったことを相手に伝え、相手の思っていることに気付く」「(8) 友達と楽しく活

動する中で、共通の目的を見いだし、工夫したり、協力したりなどする」については、《活動の熟達化》内の〈勝つための工夫・努力の推進〉で自分の考えを話すことや、《活動に対する主体性・協同性の育成》の〈チームでの作戦会議〉で意見交換をすることや、勝つという目的のために作戦を考えて練習することが工夫や協力にあたると考えられる。領域「人間関係」において「(8) 友達と楽しく活動する中で、共通の目的を見いだし、工夫したり、協力したりなどする」の項目は、その解説の内容から他の様々な項目の集大成と位置付けられる内容となっており、5歳児で体験することが望ましい協同的学びとの関連も深い。またこういった活動を通して、領域「人間関係」ねらいの「(2) 身近な人と親しみ、関わりを深め、工夫したり、協力したりして一緒に活動する楽しさを味わい、愛情や信頼感をもつ」との関連で、友達に対して愛情や信頼感をもつことにもつながると考えられる。ただし、チームで作戦会議がうまく進むかどうかについては、当日に勝利に向けたポイントの整理やチーム内での話し合いの交通整理が必要となってくると考えられる。こちらも幼児が普段の生活でどのような話し合いをしているかとも関わっており、その幼児の姿を踏まえて援助を考えていく必要がある。

総合的考察

本研究では、第一にルールのある集団遊びについて、学生が作成した指導案の中の実習生の援助を対象に体系化を試みた。その結果、5つの軸足コードと13のオープンコードが得られた。これらの結果から、ルールのある集団遊びを行う際に、幼児に体験できることの要点やその活動のねらい、留意点、具体的な援助を整理することができた。また、指導計画には一定の流れがあるが、その流れを考察の一部でしか示すことができなかった。この指導計画の流れをもっと明確に示すことができれば、学生の指導計画作成により役立つ情報となると考えられる。またこの体系化された情報が学生の指導計画作成に実際に役立つかどうかについては、今後検証していく必要があると考えられる。

第二にコードと領域「人間関係」の多くのねらいや内容との関連が示され、ルールのある集団遊びにおい

て領域「人間関係」の内容を経験し、領域「人間関係」のねらいを達成する可能性が示された。池添（2020）や河崎（1994）の指摘する「思い通りにならない」葛藤や対立を楽しむための努力が実習生の援助の特に《活動の熟達化》で見られ、池添（2020）の指摘するルールのある遊びの醍醐味は設定保育のルールのある集団遊びにおいても体験できるといえる。

今回、39例の指導計画と360の実習生の援助を対象としたが、多様な活動であるルールのある集団遊びの指導に関する全体像を捉えるのに十分な数とは言いきれないかもしれない。また実践では幼児の発想や活動に合わせて柔軟に活動や援助を変えていくべきであるが、その中で活動のねらいの達成ということを忘れてはならない。その意味では、今回活動のねらいや年齢と切り離れた形で実習生の援助を分析したが、活動のねらいや年齢との関連を検討するためにも、さらに指導計画の数を増やして検討することが求められる。

今回結果で示した軸足コード、オープンコード、援助例や援助の主要な流れは、本来学生がそれまでの幼児教育に関する学びや体験をもとに考えるべき事項であるという考え方もある。しかし、実習が始まると園の教育方針や子どもの特徴を把握しつつ日々の実践や日誌の記入などを行っていかなければならない。事前にこれらの活動や援助の概要や流れを知識として理解しておけば、園の教育方針や幼児の実態に合わせてさらに詳細な援助を考えることができると考えられる。現に、領域「人間関係」との関連を考察する中でも領域のねらいを達成するためには、実際の幼児の姿を踏まえた詳細な援助が必要である可能性が示唆された。また今回は、領域「人間関係」との関連に焦点を当てたが、本来は他の領域も含めた総合的な指導が求められるため、実際の実習においては他の領域との関連でさらに検討すべき事項が出てくることが予想される。幼児教育の現場は多忙で就職後すぐに即戦力となることが求められる現状において、実習と前後の大学での往還的な学習を通して、いかに学びを深められるかということが求められていくと考えられる。そのために、大学での学びと現場での学びはどうあるべきか、その往還的な学びの内容については、今後も検討していきたいと考える。

注

1) 本研究において用いられている「指導」「援助」の用語について、「援助」は実習生や保育者から幼児に対する具体的な働きかけを示し、「指導」は「援助」に加えて環境構成や見守りなども含めた教育・保育を示している。

引用・参考文献

- 浅井拓久也. (2020). *パターンと練習問題でだれでも書けるようになる！保育実習日誌・指導案*. 明治図書出版.
- 福井真裕子・丹生直子・山成昭世. (2018). 保育者養成校における幼稚園実習指導の試み ―現場保育者による指導案実践指導を通して―. *京都聖母女学院短期大学研究紀要*, **47**, 27-34.
- 福鹿慶子. (2022). 指導計画作成の指導の教育効果に関する一考察 ―保育実習指導より―. *奈良佐保短期大学研究紀要*, **30**, 21-30.
- 古林ゆり. (2017). *0～5歳児年齢別 実習の日誌と指導案 完全サポート*. 新星出版社.
- 林理恵. (2018). 短期大学保育学生の保育指導案作成に関する考察―幼稚園実習での学びに着目して―. *幼児教育WEB ジャーナル*, **1**, 13-20.
- 久富陽子. (2009). *幼稚園・保育所実習 指導計画の考え方・立て方*. 萌文書林.
- 池添鉄平. (2020). 遊びを通して広がる社会性・人間関係. 今井和子・島本一男(編著). *集団っていいな ―一人ひとりのみんなが育ち合う社会を創る―*. ミネルヴァ書房.
- 井上清子・町井富子. (2019). 幼稚園実習中のストレスとストレスコーピングについて. *教育学部紀要(文教大学教育学部)*, **52**, 25-33.
- 仁愛大学人間生活学部子ども教育学科. (2008). 「教育実習(幼稚園)の手引き」
- 門田理世・渡邊由恵・諫山裕美子. (2017). 指導計画作成における保育学生の保育内容5領域の捉えに関する一考察 ―アクティブラーニングを通しての学びの連続性に着目して―. *西南学院大学人間科学論集*, **13**(1), 101-118.
- 河崎道夫. (1994). *新保育論3 あそびのびみつけ―指導と理論の新展開―*. ひとなる書房.
- 小林美花. (2020). 保育実習における指導案の現状と今後の可能性. *北翔大学教育文化学部研究紀要*, **5**, 45-52.
- 香崎智郁代・永野典詞. (2018). 保育実習II後の振り返りからみる事前・事後指導のあり方の検討. *紀要visio(九州ルーテル学院大学)* **48**, 7-13.
- 工藤英美. (2017). 「人間関係」領域における保育構想力の育成に関する一考察 ―幼稚園実習の振り返りと指導計画作成の授業を通して―. *生涯発達研究*, **9**, 109-113.

- 栗岡洋美. (2016). 指導案作成の教授メソッド：段階的指導のあり方. *中京学院大学中京短期大学部研究紀要*, **47**, 21-30.
- 真下知子・狩野理恵子・河口智津子・小林君江. (2022). 幼稚園教育実習指導における指導案作成に向けたチェックシートの開発と活用. *京都文教短期大学研究紀要*, **60**, 87-94.
- 箕浦康子. (2009). フィールドノーツの分析. 箕浦康子(編著), *フィールドワークの技法と実際Ⅱ——分析・解釈編* (pp.2-17). ミネルヴァ書房.
- 三宅一恵・児子千鶴子・湯澤美紀. (2019). 「初等教育実習事前事後指導」の授業内容の検討—子どもの視点から考える指導計画案作成を中心に—. *ノートルダム清心女子大学紀要 人間生活学・児童学・食品栄養学編*, **43** (1), 96-108.
- 文部科学省. (2018). *幼稚園教育要領解説*. フレーベル館.
- 森木朋佳. (2014). ふせんを活用した指導案作成方法の研究—保育実習指導における指導案作成上の課題—. *鹿児島純心女子短期大学研究紀要*, **44**, 21-36.
- 中原大介. (2019). 保育者養成教育における実習前不安に関する一考察. *福祉健康科学研究 (福山平成大学)*, **14** (1), 65-75.
- 太田裕子. (2019). はじめて「質的研究」を「書く」あなたへ—研究計画から論文作成まで—. 東京図書.
- 大滝まり子. (2008). 幼稚園実習における指導案作成の留意点. *北海道文教大学研究紀要*, **32**, 49-56.
- 尾山祥子. (2016). 指導計画作成過程にみる保育者の専門性に関する一考察—教育実習生の指導計画添削に着目して—. *奈良保育学院研究紀要*, **17**, 113-124.
- 吉井英博. (2020). 集団あそび. 高木信良(編著). *幼児期の運動あそびと健康—理論と実践—*. 不昧堂出版社.