

以上のように、一見非常に繁雑に見える幼児集団の動態も、解析の仕方如何によって、その動きの要因が明らかになってくることはきわめて重要なことである。また、幼児集団の動きの多くが男児女児各集団の間にみられる相互関係或いは遊びに対する興味の性的相違等に由来していることは、保育学上きわめて注目を要することと
思う。

しかし幼児集団の動態はこれら以外の多くの要因によっても影響をうけていることが、明らかにしつつある。たとえば保育所内の設備、遊具玩具の数、保育の言動などは重要な環境要因である。これらの多くの要因がどのように組合わさるかによって幼児は種々な動態を示すものと考えられる。これらについては更に追求していく必要があると思う。

私達の職場においては、男女共同の生活の場である保育所内で男女差をどのように扱うか、集団の動態は自然のまままでよいか、男女各集団の間にみられる相互関係をどのように理解し、どのように扱うか、設備はどの位が理想かなど多くの難問がひかえており、これらのことを保育にどう取り入れてゆくかは並々ならぬ問題である。しかし、それらは幼児の実態を一層正しく理解することによって解決の道がひらけるものと思う。
(大会発表論文抄録77-79頁)

ボスと積木遊び

(積木遊びにおける幼児集団の比較 その四)

東京足立区立関屋幼稚園 清水 エミ子

入園して来た幼児達の積木遊びを見て、今までの研究の結果(集団に入りにくい内向的な幼児が積木を好む)とはちがった傾向の子達が積木遊びの場に多くいることにおどろいた。その子達の積木遊びをみていると直接及び間接的なボスの破壊行為が目立って行なわれているのに二度びっくりしたのであった。

そこでこの幼児達を積木遊びを通してボスの解消ができるのではないかと考え今までの研究を基に観察記録してみた。

へこんな時ボスの力は強くなっていた

一学期間自由遊びの時の積木遊びを見つめていると「おまえの船機械入る所ないの、エンジンやモーターどこ入れるんだよ。そこ、そうやっちゃだめじゃないか、だめだよ」と、自分で体を動かさず、理くつを言っ自分の思うように命令している子達、

「ばかやろー、なんだよ、こんなことして」と、自分の思うままに行動し思うようにならないと手当たり次第打ったり人の物を取ったりで争いを起してしまう子達の二つの傾向の違うボス達が一しょ(一組に)になっていることがわかり、この体を動かさない、理くつ(言語)によるボスと、行動による暴力的ボスが一しょになった時が、特にボスの力が大きく強くなることを、発見したのである。

そこでこの二つの傾向の違う幼児をはずすことによってボスの力が弱まるのではないかと見通しを立て二期から次の二つのグループを構成した。

Aグループ(行動的ボスグループ)

Bグループ(言語的(理くつ)ボスグループ)(同性検査友達の好ききらい、母親との話し合いを基礎資料にしてグループをきめた)

これに今までの研究方法を参考に積木遊びをさせ、自由遊びの時、同じ課題をあたえて、比較観察してみた。

〈このように変わって来た〉

さて構成や交友関係に多くの変化がみられた。(くわしくは大会発表論文抄録の表を参照されたい)

まず構成はAグループ(行動的ボス)は、構成は粗雑でも、作つたもので遊べる活動的な物を作り、Bグループ(言語的ボス)の方は構成は複雑で大きく作るが作ったもので遊べるものでなく、作る過程を楽しめる物を作っている。交友関係はAグループは、積木の取り合いに始まり、なぐり合いの争いになり、強い者と弱い者が組み合いバラバラの状態が長くつづいたが、Bグループの方は、理くつや人のあらさがしをしていた。が、A、Bのグループに分けたため、命令する人が、そして所がなくなつたのははじめ個立している子が目立ち、意見の対立くらい争いで、あまりひどい争いは見られなかった。

また二学期の後半は自分勝手にふるまう事が少なくなりボス力は非常に弱まり、リーダーが取れるようになって来た。

そこで三学期にグループを解いてみたところ(また、もとのようにボス力が強くなるのではないかと不安だったが思い切つてやってみた)心配をよそに、まずBグループのリードでAグループが活動的に積木を作つた後は長時間遊べるようになってたのである。このように、それぞれの場でA・Bがリードし合つて、活潑に遊べるようになっていったのである。

〈学級のボスは、活動を発展させる〉

この研究で見のがせない事がある。それは、ボスの根本原因は劣等感であること(理くつやは体を動かして作ることに暴力的な子は考えたり協力することに)その劣等感が抵抗の少ない積木遊びの成功感と友達関係によつて、じよじよにボス行動が解消していったこ

となのである。

ボスの解消だけでなく積木の成功感が土台になって他の活動もスムーズに、リーダーにまでなれるようになったのである。(積木遊びの成功感だけではないが)

Aグループの幼児達は、集団ゲームのリードが、Bグループの幼児達は話し作りのような創作活動のリードが上手にできるようになったのである。

Aグループ 軍かん競走(集団ゲーム)

運動会の数日後、積木で船を作っていたM児が近くで遊んでいた子達に「この船で競走しようぜ」あのね、積木を同じに分けてね、軍かん作るの、ひとり三こずつ作るのね(積木の意)できたら乗つて来るのね」と呼びかけた。初めはよくわからなかったため分けた積木で勝手に船を作りだした。その時(今までならこの辺で争いがおこつたが)M児がまた説明して皆にわからせスムーズにゲームができたのである。

Bグループ ねずみのアパート(つぎたし話し作り)

一月の末、ねずみのでてくる話し作りをした。その時、きまりきつた話をしたり、話しながらない子などにBグループの子達が、かわるがわる、「アパートみたいだからアパートにすれば」「そいじゃねずみの仲よしなんだね」とか「ねずみの困みたい、ねずみの王さまいるの」と、話をじゃましたりかきまわすのでなく、話し作りの助けをし発展させ、思いがけなくたのしい長い話し作りができ、その後カミシバイにまでなつたのである。

これはほんの一例であるが、このように、ボスをグループに分けて積木遊びをさせた結果いろいろの利点(効果)があった。

私はこの研究でボスは早いうちに正しく導き劣等感を取り自信を

つけてあげれば、ボスになるような子達は持っている創造性を重んに發揮してくれる。「ボスは学級を發展させる」とつくづく感じさせられたのである。
(大会発表論文抄録58―60頁)

社会性とその指導

(その一 社会的成熟度と保育上の問題点)

名古屋 保育短期大学 成田 錠一
名古屋市立上名古屋保育園 石田 妙子
名古屋保育短期大学付属保育園 師橋 瑛子

研究の最終目標として、具体的な指導という点をふまえた上で、幼児の成熟のレベルと民主社会にマッチした指導目標の設定を意図し、我々は最初に、既に提示されている指導目標並びに保育者の現実に抱いている目標のイメージ、生活場面ごとに望ましい指導目標等の検討を試みた。その方法として、(a)幼児の年齢に応じた社会的発達の多面的なレディネス指標を、K式改訂ヴァインランド社会的成熟度によって得点化した。そしてその結果から段階別の三つのグループを作った。つまり上の段階Ⅱ最高点から五名、中の段階Ⅱ平均点前後の者五名、下の段階Ⅱ最低点から五名である。次に(b)具体的指導目標への到達程度を知るために、まず幼児の保育所における生活場面から、自由遊び、集会的場面、共同遊びの三場面を選び、その場面ごとに、ふさわしい、望ましい行動目標を作りあげ、目標ごとに尺度化し三段評価を行ない得点化した。この際成熟度の度合い(上、中、下の段階)と関連させて行なった。(なお対象児は五、六才児七〇名)その結果は大会発表論文抄録40頁を参照された

い。

主なる問題点は、①成熟度の上の段階の子どもは全体的にみて、各目標への到達度が低いことで、この事から指導上並びに目標検討の上に多くの問題点をもつ(自由遊びの場面の(3)、(6)のように)。
②成熟度の中及び下の段階は、それなりに指導内容上の問題をほらむ、という点である。
(大会発表論文抄録40―41頁)

幼児の行動の全体事態的分析に

ついでの一考察

(集団機能および役割の分化を中心とした実践的研究法により)

四日市市教育研究所 神 沢 良 輔

ここに報告するものは、四日市市の数園の幼稚園の一昨年度共同研究である。

一 目的 実際の指導の場で、幼児の行動を理解しながら、教育的な実践をどのように進めたらよいか、ということについての、一つの方法をみつけたそうとするものである。

こどもたちの行動を理解するために、幼児の行動に変容をもたらした条件を明らかにしながら、実践を進めるといふ方法をとった。行動の変容をもたらす条件については、個体的条件と、環境的条件とに大きくわけて考えた。個体的条件の中には、(1) 動機づけ、(2) 興味、(3) 誘惹性、(4) 能力、(5) 構え、(6) 性格、(7) 身体的条件、(8) 情緒的条件、(9) レディネス などが考えられ、環境的条件については、教師や友人との関係を中心とする人間的環境と、