

OMEPP京都大会に参加して(その2) 保育・幼児教育における遊び (Play)

岡南愛梨

杉山沙旺美

(大学院生)

前号に引き続き、OMEPP京都大会に参加したお茶の水女子大学の大学院生による参加報告を掲載します。今号においては、遊びをテーマとして開催された「APPRシンポジウム」と「企画分科会ワークショップ」について、さらに、遊びのカタゴリーでのポスター発表についてご報告します。

APPRシンポジウム：「子どもの生存・発達と保育の質―遊びの保障の視点から―」

講演者: Dr. Sandie WONG (Macquarie University),
Dr. Udomluck KULAPICHTTR (Navamindradhraj
University)、藤井修先生 (社会福祉法人京都保
育センター理事長)

今回のAPPR (アジア・太平洋地域) シン

ポジウムとして、オーストラリアよりWONG先生、タイよりKULAPICHTTR先生、そして日本より藤井先生が、ご登壇されました。「遊び」という統一のテーマの中で、それぞれの国の文脈に沿った豊かなお話を聞くことができました。

WONG先生は、主に欧州を中心として発展してきた遊びの歴史と議論をお話してくださいました。まず、「遊び」という言葉については膨大な数の意味が存在することを説明されました。遊びは数世紀にわたり幼児教育の中心であり、これまで「自然な遊び」「社会にとって有益な遊び」「個人にとって有益な遊び」

「カリキュラムとしての遊び」「子どもの権利としての遊び」などのテーマから繰り返し議論されてきました。しかし、学校化の問題、詰め込まれたカリキュラム、専門性の欠如などの影響により、現在幼児教育において遊びは、脅威と課題に直面しています。先生は、これまでの遊びに関する歴史を知ることが、子どもの学びに寄与する遊びの可能性についての理解を促進する上で重要であると話してくださいました。

KULAPICHI先生のお話は、タイにおける質の高い社会的な遊びの仏教原理を用いた捉え直しについてでした。その中で、人間相互間の関係性についての四つの仏教原理、サンガハ・バトウを説明してくださいました。その四つとは、「ダナ・与える」「ピアバチャ・友好的な話し方」「アタカサヤ・助ける」「サマナッタタ・平等に人を見る」のことです。これらサンガハ・バトウは、質の高い社会的な遊びの重要な構成要素であると考え

られるそうです。今後AI社会になっていくといわれている現代において、道徳性や精神(spirit)について考える必要性と、そのための示唆を与えていただきました。

藤井先生は、日本の保育の状況および課題を踏まえながら、遊びの保障についてお話しくださいました。先生は、子どもたちの遊びの保障において、「場所」「時間」「仲間(広い意味で高齢者などコミュニティの人々も含むもの)」が必要であり、また、それぞれ「場」「時間」「人」の余裕があることも必要であると主張しています。例えば、保育者が子どもたちの声に耳を傾けようとだけ努力しても、大勢の子どもたちを一斉に保育しながら一人ひとりに耳を傾けることは困難です。このような具体例を踏まえ、日本の保育における人員配置や保育時間等の施設基準には多くの問題があることを指摘し、さらに昨今の保育の商業化の傾向も問題視されていました。保育は、子どもたちの遊びの権利だけでなく、

保護者の就労の権利にも関係しており、あらためて、保育の質の保障は子どもたちと保護者両方の権利につながっていることを学びました。

3名のご講演を通して、これまでの遊びの歴史や他国の実践から学びつつ、日本においても子どもの権利としての遊びを守り、さらに代弁者 (advocator) として発信していく必要性を強く感じました。〔岡南・杉山〕

企画分科会「ワークショップ」：「遊び」

企画分科会は、大会全体のサブテーマと同じく「SDG4.2」「子どもの権利」「遊び」「専門職養成」「ESDの多様性」の五つのテーマと、加えて特別企画分科会として「福島の保育」をテーマに開催されました。ここでは「遊び」をテーマにした企画分科会について報告します。「遊び」の企画分科会は、嶋村仁志先生（一般社団法人TOKYOPLAY代表理事、IPA前・東アジア地域副代表）

のファシリテーションによるワークショップを通じて、「遊びとは何か」「子どもにとつての遊びの意義」「遊びのための環境」について体感しつつ学びあうことを趣旨として行われました。ワークショップは、4、5人ずつのグループに分かれ、グループやペアで話し合いや遊びを体験します。例えば「遊びとは何か」を考える中で、ペアで「互いの似顔絵を描く」という活動をしました。当初、初対面である相手の似顔絵を描くことに対して会場には不安や戸惑いの声が行き交いましたが、嶋村先生の「頭の上に紙を乗せてそこで描きましょう」という指示があると室内は笑いに包まれました。実際に似顔絵を描いた後、この反応の違いについて意見を交流しました。ある方は「普通に机で描くときは、上手に描けないと相手が怒るかもしれないと思った」と述べられ、私もその意見に共感しました。このような「遊び」や「子どもの遊ぶ権利を妨げる障壁」についての話し合いを通して、

子どもと接する大人の「ねらい」が時には子どもの遊びを妨げる可能性をもち、法的措置や環境、施策の枠組み等の社会の仕組みもまた大きな妨げとなる可能性があることを学び、子どもの権利としての「遊び」を深く考える機会になりました。

〔杉山〕

ポスター発表

ポスター発表では、「SDG4.2」「子どもの権利」「遊び」「専門職養成」「ESDの多様性」の五つのテーマごとに発表が行われました。私は、「Toddler's Interactive Ingenuity in Playing with Peers: How They Continue Their Play (仲間との遊びにおける1〜3歳児のかかわりの工夫：遊びの持続に着目して)」という題目で、「遊び」のカテゴリーにて発表を行いました。

保育施設に通う子どもが増えている今、保育施設は3歳未満の子どもにとっても社会関係が存在する場となっています。日本の保育

は遊びに重きを置いています。保育者のかかわりが無いところで進む3歳未満児同士の遊びがどのように行われているのかについては、あまり着目されてきませんでした。そこで、これまでのフィールドワークで集めたデータから、仲間との遊びが長続きする要因と見られたやりとりに着目し微視的に分析した結果、3歳未満児の遊びの持続に関するやりとりの中には、発話、身体の動き、表情など、子どもによる細やかなかわりの工夫が存在することが明らかになりました。発表当日には、事例に登場する日本のおもちゃを保育施設からお借りし、興味をもってくださいた方におもちゃの実演も行いました。3歳未満児保育における子ども同士の遊び、さらにはその遊びを誘発するおもちゃについて、多様な立場の方々と議論を行いました。自分には見えていなかった事例の読み取り方をお示しいただくなど、修士論文の執筆に向けて、視野が広がるきっかけとなりました。

〔岡南〕