

## 研究主題「聴覚障害幼児の遊びを育てるための援助の工夫

### ーイメージを実現する遊びを通してー」

東京都教職員研修センター 研修部経営研修課

東京都立杉並ろう学校 教諭 松本 憲子

#### I 研究のねらい

幼児期の遊びは、現実の世界で実現できない物事を想像の世界で楽しみ、一人一人の幼児が自分のもつイメージを実現して遊ぶことが特徴である。イメージを実現する遊びは、幼児の認識を深め、社会性や人間関係等をはぐくみ、自我の形成を図る。イメージの豊かさは想像力や創造力につながり、応用力を身に付ける。このような遊びを豊かに経験することは、その後の人間形成において望ましい発達を促す。幼児が遊びを心から楽しみ、心を揺り動かされる経験は、遊ぶ意欲をわかせる、さらなる楽しさにつながっていく。

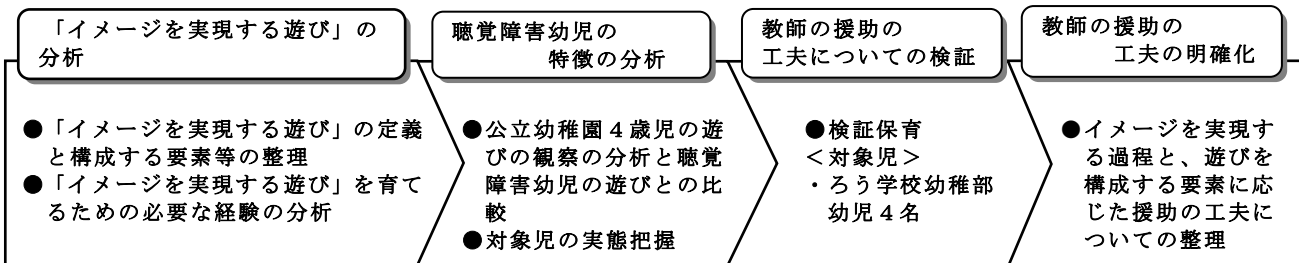
ろう学校幼稚部の幼児の遊びの実態から次の4つの課題をとらえている。①遊びが発展しにくい②虚構の世界でのびのびと楽しむ姿がなかなかみられない③「ごっこ遊び」が長続きしにくい④自分の生活体験を遊びの中で再現しにくい。それらの原因として、言語・コミュニケーションの発達の遅れによって象徴機能が獲得されにくいことや、生活体験を通して得られる情報量の少なさが考えられる。幼稚部の教師は聴覚障害幼児が将来、社会性を身に付け、アイデンティティを確立し、肯定的な自己像をもって社会で生きてほしいと願っている。

そこで、幼児期におけるイメージを実現する遊びの重要性を踏まえ、聴覚障害幼児のイメージを実現する遊びを育てるために必要な遊びの経験や教師の援助の工夫について探ることを研究のねらいにした。

#### II 研究の仮説

聴覚障害幼児が自分のもったイメージを人と言葉でやりとりし、教師が意図的に設定した「見立て・ふり・つもり」で表現する遊びを経験することによって、イメージを実現する遊びを楽しむようになる。

#### III 研究の内容と方法



#### IV 研究の結果と考察

##### 1 「イメージを実現する遊び」について

##### (1) イメージを実現する遊びの定義・イメージを実現する遊びを構成する要素

研究を進める上で、イメージを実現する遊びについての定義、遊びを構成する要素を以下のようにまとめた。

##### イメージを実現する遊びとは

自分の経験や体験から思いついたこと、想像したことを言葉や動きで表したり、作ったり、描いたりして表現する遊び

##### イメージを実現する遊びを構成する要素

「場」「もの」「言動」の3つの基本的な要素により構成されている。3つの要素が充実してくると遊びの質が深まり遊びが発展する。

「場」：幼児が遊びを展開する遊びの拠点となる場所

「もの」：幼児が遊びを進める中で必要となる“もの”として使われる身近にある遊具や自分で作ったもの

「言動」：遊びの中で演じられる“つもり”の言葉や動きやイメージを生み出す言葉や動き

##### (2) イメージを実現する遊びを育てるために必要な経験

イメージを実現する遊びについて、遊びごとに、イメージの表し方、幼児の経験となること

を整理した。

### (3) イメージを実現する過程

幼児がイメージを実現するにはイメージを「想起する」「表す」「共有する」「膨らます」という過程がある。教師は一人一人の幼児がイメージを実現する過程の実態や課題を適切に把握し、援助する内容を考えることが必要である。

### (4) イメージを表す言葉

聴覚障害幼児は言語の獲得に遅れがあることから、イメージを言葉で理解することや表現することが難しい。日ごろの遊びや生活におけるやりとりの中でイメージを表す言葉を、場面や状況に合わせて意図的に伝えたり、幼児がイメージしていることや思いを言葉や表情に表したりすることにより幼児のイメージを言葉で具体的にしていくことが大切である。そこで、イメージを表す言葉を分析し、擬声語・擬音語・擬態語を使った表現、副詞・形容詞を使った表現等、7つに分類した。教師が遊びのやりとりの中で意図的に使用することが有効であると思われる。

## 2 検証保育の内容と幼児の様子 (◎ できるようになったこと ▲ 難しかったこと)

検証保育1	題材	見立てて作って遊ぶ・ふり・つもりで遊ぶ (食べ物を作ろう・レストランごっこ)
	ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>●食べ物のイメージを膨らませて身近な素材を組み合わせて作る楽しさを味わう。</li> <li>●レストランのイメージをもちながらコックや接客係、客、レジ係等になったつもりで、言葉でのやりとりを楽しむ。</li> </ul>
	幼児の様子	<p>◎A・B児は自分のもった食べ物のイメージと同じ色や形の素材を選び、丸めたり、切ったり、貼ったりして食べ物をいくつも作ることができるようになった。</p> <p>▲C児はアイスクリームのコーンを作るときに、扇形の色画用紙を筒型に丸めてテープで貼ることが難しくなかなかできなかった。</p> <p>▲1日目の途中、食べ物がたくさんできたことからレストランのイメージをみんながもち、レストランごっこが始まった。幼児それぞれがやりたいことを楽しみ、場や役を共有して遊ぶことが難しかった。</p> <p>◎教師と一緒に遊ぶ場を相談して設定したり、コックや接客係、客、レジ係の役割を話したり、場や役割を明確にすることにより、2日目はA・B・D児は遊ぶ場、役割のイメージを共有し、それぞれの役になってやりとりをし、簡単な遊びの流れをつくりながら遊びを展開できるようになった。</p> <p>◎D児は、エプロンを自分で選んで身に付けることで接客係の役になりきり、教師の接客係の言動を真似て表現するようになった。</p> <p>▲B児はC児が作ったピザと、自分のピザのイメージとの違いを感じ、「おいしくない」と言葉で伝えていた。しかし、C児はB児の思いが分からず返事をしなかった。</p> <p>▲D児はA児が作ったうどんに入っていた綿を見て、A児が綿を何に見立てているのかわからず、「これなんだろう」と不思議そうにつぶやいていた。しかし、「これなあに？」とA児に聞かずにいた。</p> <p>◎B児はコック役になりきり、ピーズを入れたこしょうのびんを何度も振って味つけをして料理するつもりになることができた。</p>
検証保育2	題材	ふり・つもりで遊ぶ (「棒りすとライオン」ごっこ)
	ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>●創作絵本「棒りすとライオン」のストーリーを「りすのかわいらしさ」「ライオンの怖さ」「森の情景」「秋の季節感」「りすが棒に変身してライオンから身を守る面白さ」のイメージをもちながら聞く。</li> <li>●りすになったつもりで、のびのびと思いついたことを表現して楽しむ。</li> <li>●ライオンの登場で棒になったふりをしてライオンに食べられないように変身する楽しさやライオンがその姿に気付かない面白さを味わう。</li> <li>●りすの役になって自分の気持ちや思いを伝えたり、他の幼児の気持ちや思いを受け止めたりしながらやりとりすることを楽しむ。</li> </ul>
	幼児の様子	<p>◎全員、絵本のストーリーから、思いついたことや感じたことを言葉や、身体で思いのままに表現するようになった。</p> <p>◎全員が、教師が絵本を読み終えると、「りすになって遊びたい」と自分たちからお面や衣装を用意して遊びようとした。遊びを終えるときも、「またやろうね」と言う声が聞かれるようになった。</p> <p>◎全員が、しっぽをつけるとすぐにりすになりきって、りすらしい歩き方やしぐさをするようになった。</p> <p>▲森の場面設定でりす役になって、物語のストーリーを展開させて遊ぶことは難しかった。</p> <p>▲教師がライオン役になって近寄ってきたとき、全員が怖くて逃げ回り、『りすが棒になる』というストーリー展開のように、棒のふりがなかなかできなかった。</p> <p>◎ライオンの声(CD音)やドアを叩く音・強弱、速さを手がかりにライオンが近づいてきたり、離れていったりするイメージをもつことができた。</p> <p>◎ライオン役を教師から幼児に交代したとき、教師のライオンの表現を真似しながらも、ライオンになりきって表現できるようになった。</p>

検証 保育 3	題材	想像して遊ぶ（あてっこゲーム「これなあに」）
	ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>●箱の中に入っている物（外からは見えない）や影になって映っているものを想像し、自分が感じたことや思いついたことを言葉や身ぶりで見せる。</li> <li>●みんなで感じたことや思いついたことを表現し合い、友達との思いの違いや、いろいろな物の感じ方があることに気がつく。</li> </ul>
3	幼児の様子	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎B・C児とも「次はなあに？」と期待感をもって遊びに参加し、興味・関心をもって箱の中身や影を想像するようになった。</li> <li>◎手に触れた形や大きさ、温度、肌触り、硬さ、重さ等を話題にしたり、影をいろいろな角度で形を変えて見せることによって、B・C児ともイメージを膨らませ、思いついたこと、感じたことをいろいろな伝え、「何だと思う？」と互いの考えを聞き合うことができるようになった。</li> <li>◎B児が自分のもったイメージをC児に伝えると、C児は相手のイメージを受け止め「同じ（僕もそう思う）」「違うよ」と自分の思いを返すことで、互いのイメージの相違に気がつくようになった。</li> </ul>

### 3 考察

幼児が自分のイメージを言葉にして表すことで、他の幼児にそのイメージが伝わる。そのことが、相手の幼児の刺激となり、さらにその幼児のイメージを膨らませていくことができた。聴覚障害幼児にとって視覚による情報からのイメージの伝達と理解は、イメージを表す言葉を伴わせた表現により、イメージを明確に具体化することができ、言葉による伝達が不可欠であることが分かった。イメージを実現する過程において、友達とのやりとりを通して、その楽しさを味わい、満足感を得ることが大切である。

また、教師が意図的、計画的にそのときの幼児の遊びの実態や、発達段階、興味・関心に添った遊びの提示をすることは、幼児同士のイメージの共有化につながる。教師の提示した遊びの中で、幼児がその場面に応じた役になりきることを楽しんだり、ふり、つもりの経験を積み重ねたりすることにより、その楽しさを幼児同士で共有し、友達同士でやりとりをしながら遊ぶ楽しさへとつながっていくと思われる。

幼児の遊びは、自分のイメージをなかなか表すことができなかつたり、イメージを共有することができずに、遊びが停滞したり、終わってしまうこともある。

そこで、「イメージを実現する過程」と「イメージを実現する遊びを構成する要素」の視点から、個々の幼児がどの過程や、要素でイメージを実現する困難さを感じているかを把握することが必要である。また、集団として遊びを育てたいとき、みんながイメージを実現して遊ぶことを楽しむためにはどのような援助が必要か、「イメージを実現する過程」と「イメージを実現する遊びを構成する要素」から見出すことが大事である。検証保育の教師の援助を整理し、下記のように教師の援助の工夫についてまとめた。

		イメージを実現する遊びの構成要素		
		場	もの	言動
イメージを実現する過程	想起する	<ul style="list-style-type: none"> <li>■場の整理をする。</li> <li>■イメージを生み出すきっかけになるように、季節感のあるものや幼児の興味・関心のあるものをとらえ、掲示する。</li> <li>■日々の生活の中で話題になっているものを配置する。</li> </ul>	<素材> <ul style="list-style-type: none"> <li>●イメージを想起しやすい色・形・材質を考えて準備する。</li> </ul> ----- <衣装・小道具> <ul style="list-style-type: none"> <li>●イメージしたことが表せる特徴のあるものや、布、ベルト等身に付けることで役になりきれものを準備する。</li> <li>●触覚・嗅覚等の諸感覚によってイメージをもつことができるように肌触り、手に受ける振動・匂い等を考慮し小道具等の工夫をする。</li> </ul> ----- <用具> <ul style="list-style-type: none"> <li>●すぐに使いたくなるように見つけやすいところに扱いやすく置き、魅力的なものになるように工夫する。</li> </ul> ----- <音響効果> <ul style="list-style-type: none"> <li>●低音、振動性のある音、音の強弱は場面に応じて雰囲気を出すことや、BGMや効果音として活用する。</li> </ul>	<言葉による表現の工夫> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆場面や状況に応じて、イメージを表す言葉を意図的に使い、イメージを想起するきっかけをつくる。</li> <li>◆声の強弱やイントネーションで表される心情は顔の表情や身ぶりやしぐさ等を豊かに見せて話すことにより、想像を膨らませ、理解できるようにする。</li> </ul> <働きかけ> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆場や状況に応じて遊びのモデルをしたり、教師も一緒に場や物を見立てたり、作ったり、ふり・つもりの動きやしぐさや表情を伝えたりしてイメージがもてるようにする。</li> <li>◆幼児がもの形・大きさ・硬さ・長さ・肌触り・温度・厚さ等を意識できるようにやりとりをし、ものの特徴に気付かせイメージがもてるようにする。</li> </ul>

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">イメージを実現する過程</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">表す</p>	<p>■幼児のもっているイメージや思いを人が受け止めたり、聞いたりできるように教室のコーナーや壁を利用し、心理的に安心できるような場を設定する。</p>	<p>&lt;素材&gt;                  ●素材の特性（伸縮性・透明性・柔軟性等）が理解できるように日ごろの遊びや製作活動で意図的に扱う。作る技能の発達段階に応じた素材の種類や活用の仕方を考え準備する。</p> <p>&lt;小道具・衣装&gt;                  ●イメージしたことが表せる特徴のあるものや、布、ベルト等身に付けることで役になりきれものを準備する。</p> <p>&lt;用具&gt;                  ●自分で出し入れできるように視覚的に何がどこにあるのか、中の物が見えるような透明の収納箱にしたり、使いたいものが取り出しやすい高さや場所を考えて準備したりする。</p> <p>&lt;音響効果&gt;                  ●低音、振動性のある音、音の強弱は場面に応じて雰囲気を出すことや、BGMや効果音として活用する。</p>	<p>&lt;言葉による表現の工夫&gt;                  ◆場面や状況に応じて、一人一人の幼児のイメージしていることや思いや気持ちを十分に受け止め、言葉や表情に表すことによりイメージを具体的にしていく。                  ◆イメージを表現する手掛かりになるように場面や状況に応じて、イメージを表す言葉を意図的に伝える。</p> <p>&lt;働きかけ&gt;                  ◆一人一人のイメージを十分に受け止め、認め、受け入れられた心地よさや喜び、楽しさを味わわせる。                  ◆幼児の表したイメージに共感し、言葉にして表したり、より具体的なイメージとなるように言葉を補ったり、イメージを引き出したりする。</p>
	<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">共有する</p>	<p>■他の幼児のイメージに気付いたり、興味・関心をもったり、かわりができるように、互いの動きや表情、言葉（手話等）が見える（視野に入る）場を設定する。</p>	<p>&lt;素材&gt;                  ●イメージを想起しやすくみんなが共有しやすい色・形・材質・大きさを考えて準備する。</p> <p>&lt;小道具・衣装&gt;                  ●互いの役等が視覚的に分かるように衣装やお面を人数分そろえる等の準備をする。</p> <p>&lt;用具&gt;                  ●活動のねらいに応じて、それぞれの幼児が使いたいとき使えるように数をそろえ、準備する。</p> <p>&lt;音響効果&gt;                  ●低音、振動性のある音、音の強弱は場面に応じて雰囲気を出すことや、BGMや効果音として活用する。</p>	<p>&lt;言葉による表現の工夫&gt;                  ◆幼児のもったイメージを具体的な言葉にして表現することでイメージを明確にし、他の幼児にも伝え、イメージを共有する楽しさを味わわせる。</p> <p>&lt;働きかけ&gt;                  ◆イメージを共有して遊ぶ場合には、「遊びの場の設定」「役（役割）」「ストーリー展開」をみんなに明確に分かるようにすることが必要である。そのためには幼児と一緒に場の設定をしたり、ふり・つもりの表現を見合ったりさせる。                  ◆自分のイメージと他の幼児のイメージの違いに気付くように互いの思いや感じていることを言葉で伝え合うことができるような働きかけをする。                  ◆幼児同士で十分に伝わらないイメージは教師が仲介となって伝えることによって互いのイメージが共有できるようにする。</p>
	<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">膨らませる</p>	<p>■自分のイメージに合わせていろいろな知識が得られ、イメージを膨らませていけるように、絵本や図鑑、視覚教材を用意し、場を設定する。</p>	<p>&lt;素材&gt;                  ●幼児の興味・関心や素材の特性の理解や、作る技能に応じて新しいものを準備する。</p> <p>&lt;小道具・衣装&gt;                  ●透明の容器等にすることにより、中のものや動きが見えることによってイメージを膨らませることができるようになる。</p> <p>&lt;用具&gt;                  ●幼児の作る技能や用具を扱う実態、興味・関心に応じて、新しいものを準備し、遊びの新たなアイデアがもてるようにする。</p> <p>&lt;音響効果&gt;                  ●低音、振動性のある音、音の強弱は場面に応じて雰囲気を出すことや、BGMや効果音として活用する。</p>	<p>&lt;言葉による表現の工夫&gt;                  ◆場面や状況に応じて、イメージを表す言葉を意図的に使い、イメージを膨らませるきっかけをつくる。                  ◆幼児と一緒に遊ぶ中で、共有されている場で役割らしい言葉やふさわしい会話等を意識的に使い、役割のイメージを膨らませる。</p> <p>&lt;働きかけ&gt;                  ◆友達のイメージが刺激になり他の幼児のイメージを膨らませるきっかけとなるように、他の幼児のイメージの発想のよさや具体的なイメージを伝える。                  ◆教師自身も遊びを楽しみ、気付いたことや新しいアイデアを出しながら幼児のイメージのヒントになる動きや言葉を伝える。</p>

## V まとめと今後の課題

### 1 まとめ

イメージを実現する遊びにおいて、人と言葉でイメージをやりとりしたり、意図的な見立て・ふり・つもりの遊びの中で、自分のイメージの表現が認められたり、イメージを思うように実現できる満足感を感じたり、友達とイメージを共有して遊ぶ楽しさを味わう経験を積み重ねることによって遊びを楽しむようになることが実証された。

### 2 今後の課題

本研究で整理したイメージを実現する遊びのための援助を、見立て・ふり・つもりの遊びだけではなく、いろいろな遊びや活動の中で活かしていく。また、幼児の遊びの実態をとらえ、遊びの中でイメージを実現し十分に楽しむことができるように、指導計画を考えることが重要である。