

## 資料

## 文教ペンギンルームにおける子育て支援のための関係力育成プログラム実践(第1報)

—関係力育成プログラムによる学生支援を通して—

後藤 守・川端 愛子

(2011年1月14日受稿)

**抄録：** 本研究は、2010年4月に北海道文教大学に発足した「子育て教育地域支援センター（文教ペンギンルーム）」の活動実践をベースにして進められている。ここでは、こども発達学科に所属する学生を対象に、高度な教育実践力を育成するために計画された「関係力育成プログラム」による実践の成果を第一報として報告した。

## はじめに

本研究は、2010年4月に北海道文教大学に発足した「子育て教育地域支援センター（通称、文教ペンギンルーム）」の活動実践をベースにして進められている。ここでは、こども発達学科に所属する学生を対象に、高度な教育実践力を育成するために計画された「関係力育成プログラム」による実践の成果を第一報として報告する。

## 1. 子育て教育地域支援センター（文教ペンギンルーム）の5つの特徴

「文教ペンギンルーム」は「北海道文教大学子ども発達学科子育て教育地域支援センター」の通称名である（以下、文教ペンギンルームという）。子ども発達学科の発足と同時に誕生した。「文教ペンギンルーム」は、「保育士・幼稚園教諭」をベースに「小学校教諭または特別支援学校教諭」のトリプル免許の取得を可能にした、全国的に見ても極めてユニークな「こども発達学科（入学定員80名）」の附置施設として誕生した。「文教ペンギンルーム」の特徴は次の5点にまとめられる。

「文教ペンギンルーム」の第1の特徴は、学生たちのもつ「関係調整力」を大切にしているところにある。そこには、学生たちが、乳幼児期から

児童期、そして青年期へとたどるなかで、家族や学校の場の中で培った、「人への思いやり」や「共通の目的に向かって一緒に力を合わせて取り組む気持ち」を原資にして、さらに一步進化したニュータイプの保育・教育臨床の専門家になってほしいという願いがある。そしてまた、そこでは「原因追求型の保育士や教師」よりも「課題解決発展型の生きた保育士や教師」の誕生が期待されている。「文教ペンギンルーム」は、そのための教育支援の一翼を担う役割が課されている。

「文教ペンギンルーム」の第2の特徴は、出向型支援活動を通して、地域の関連施設と連携を取りながら日常的に、教育・臨床実践を進めようとしているところにある。すでに、恵庭市内の子育て支援センター・発達支援センター及び札幌市内にある、「発達支援センター・発達クリニック」と共通のベースを構築し、大学と協働方式による「子育て・発達支援のフィールド」を構築する取組に着手している。すでに、センター長とセンター専任スタッフ（臨床心理士・福祉心理士）がプレイセンター資格認定のスーパーヴァイザーの資格を取得し、恵庭市プレイセンターに毎週訪問し、出向型の活動を展開している。この流れの中で、こども発達学科の学生が参画できるフィールド作

りが進められている。

「文教ペンギンルーム」の第3の特徴は、地域支援の流れの中で、「文教ペンギンルーム」を訪れる子どもとお母さんが元気になれる、システム支援があげられる。ここでは、「文教ペンギンルーム」での子育てトライアングル「あいあい」の活動と合わせて、お母さん方を対象にしたミュージックセラピー「ミュージックトリフレッシュ活動」の事業などを中心に取り組を展開していく予定にある。すでに、「文教ペンギンルーム」の「場」をベースにした子育て支援活動「あいあい」では、子どもたちとお母さん方がセンタースタッフと一緒に「関係力育成プログラムによって構造化された場」を通じた遊びを展開している（関係力育成プログラムの内容については次節で紹介する）。そこでは、まわりの世界と自分とを結ぶことのできる「元気の出るかかわり合いの世界作り」を共通のテーマにしている。

「文教ペンギンルーム」の第4の特徴は、子ども発達学科の教員の一人ひとりの持ち味を生かした、特別企画があげられる。その一つに、地域の方々と一緒に作る「公開講座」や「特別講演会」などの企画があげられる。平成22年度の公開講座では11組の母子25名が参加した。

「文教ペンギンルーム」の第5の特徴は、学内及び学外の方々と共同研究の拠点作りがあげられる。ここでは、「こども」というキーワードを共通のベースにして、さまざまな分野の方々の英知が結集される方向にある。すでに、学内において、人間科学部の5つの学科（健康栄養学科、理学療法学科、作業療法学科、看護学科、子ども発達学科）の学科長及び学長が必要と認めた教職員（3名）及び、「ペンギンルーム」のセンター長から構成された「子育て教育地域支援センター運営委員会」が組織され活動の基盤が構築されている。平成23年度はこの「子育て教育地域支援センター運営委員会」をベースにして活動が展開される。

## 2. 子育てトライアングル「あいあい」のベース

### になる「関係力育成プログラム」

#### (1) 「関係力育成プログラム」の基本的な枠組

われわれが他者と良好な関係を維持するためには、それぞれが自己に内包させている「関係調整力」の存在を無視するわけにはいかない。特に、発達期の子どもにとってこの種の力量形成は大きな意味をもっていると考えられる。われわれが共同で実践的研究を進めている「関係力育成プログラム」は、子ども達のコミュニケーション能力の育成のためにわれわれが開発してきた「行動空間療法」をベースにして構築されている（後藤他、1983、1984、1998、1999）。

#### (2) 関係力育成プログラムの概要

関係力育成プログラムのベースとなっている行動空間療法は、対人関係、対物関係に困難をきたす子どもたちに対する発達支援のための指導法の一つとしてわれわれが開発したものである。この指導法は対象児者の年齢の壁、行動特性の壁、発達面における個人差の壁を越えた支援の枠組を持っているところに特徴がある。そこでは時間と空間を他者と共有する中で生起する行動を重視し、そのような行動が生起しやすいような「構造化された場」を設定していくところに力点がかけられている。また、指導者チームの中にチーフティチャーを置いているところに特徴がある。チーフティチャーにはチームの動きを統御し、かつ、子どもとのかかわりの中で全体の活動の流れを方向づけ、凝集化させ、より密度の高い行動空間が構成されるような展開が要求されている。以下に、関係力育成プログラムの基本的な骨子をまとめてみよう。

##### ① 場の設定による空間構成

行動空間療法をベースにした関係調整力育成プログラムを実施するにあたって、場の設定が必要とされる。具体的にはプレイルームもしくは、体育館の中央に2段重ねの舞台を設定し、空間を構造化されやすいように工夫する。舞台の大きさはプレイルームや体育館の広さ、あるいは、集団の規模によっても異なるが、基本的には、参加者全

員が舞台の上に集合できる大きさが好ましい。児童および指導者全体で20名程度であれば、下段の舞台の大きさは、405 cm×405cmの正方形（高さ25 cm）、上段の舞台は直径180 cmの円形（高さ25 cm）のものが適当であることが指導経験から明らかにされている。この舞台の形と構成は、われわれがこの指導法を開発した時に考案した。舞台の配置は、いろいろと考えられるが、本プログラムの場合、プレイルームもしくは体育館の中央に設定することが最も望ましい。舞台を中央に置くことによって、プレイルームもしくは体育館の空間が2つの異なる特性を持つことができる。中央にある舞台空間は、集まりやブロックの組み立ての活動に用いられることが多く、比較的静的な空間である。行動空間療法では、この空間をCo空間（Communicative Space、以下Co空間という）と名づけている。行動空間療法では、このCo空間をとりまく周辺の空間をRo空間（Round Space、以下Ro空間という）と名づけている。Co空間が比較的、静的で限定的であるのに対して、Ro空間は動きの大きい、いわゆる動空間としての特性を持っている。

## ② 活動素材（遊具）の選定

関係調整力育成プログラムの場合、使用する遊具の選定が大きな意味をもつ。使用する遊具について特別な規制はないが、このプログラムの性格から、遊具の選定にあたっては以下の4点の条件を満たすものであることが求められる。

- (1) 移動可能な素材で比較的大型であるもの。
- (2) 用途が固定されておらず共通に活動素材として使用可能なもの。
- (3) 組み立て可能な部品で構成され、子どものイメージで多様な活動ができるもの。
- (4) 行動空間（Co空間、Ro空間）での活動の媒介物となり得るもの。
- (5) 活動の流れの中で、参加メンバーのやりとりが生じやすい属性を持つもの。

本プログラムで採用している活動素材（遊具）は大型の組み立てブロックと組合せ可能な滑車に

限定している。使用ブロック数については現在、検討中であるが、中規模の活動グループ（子ども数15名程度、指導者5名）の場合、2連続きのブロック300個、4連続きのブロック120個、6連続きのブロック120個、滑車120個を用いている。一種類の活動素材に限定しているのは、共通の素材を通して、人とかかわりや集団としての共通の動きが作りやすいことを意図していることによる。また、滑車付きのブロックを導入しているのは、空間移動の中で他者との接触の頻度を高める状況を自ら作り出す機会を提供しようとしていることによる。

## ③ 指導者チームの構成と役割

本プログラムにおいては、活動の流れの中で場の構造化をはかることが求められている。この課題は、指導メンバーに課せられた課題である。この課題のために指導メンバーは、チーフティーチャー（以下、チーフという）、サブティーチャー（以下、サブという）、アシスタントティーチャー（以下、アシスタントという）から構成される。

チーフは、他の指導メンバーと共に、子どもとかかわりの中で全体の活動の流れを方向づけ、より密度の高い行動空間が構成されるような展開が要求されている。チーフは全体の活動の流れを方向づけ、まとめていく役割が課されているが、その一方、活動の場との関係では、行動空間の軸としての役割を持つ。チーフの活動している場は「軸空間」と呼ばれ、行動空間の中で最も焦点化されるべき空間と言える。他の指導メンバーは、このことを十分留意し、チーフの行動の軌跡をたえず意識に入れて、自分の位置を見定めることが大切である。その意味では、チーフは、オーケストラの「指揮者」のような性格を持ち合わせている。ともすれば、他の指導メンバーは特定の子どもとかかわりすぎて、全体の活動の流れを見失う場合がある。このことによって、指導者が子どもと全体の活動の流れの間の立て壁になってしまい、子どもが他者とかかわるチャンスを奪ってしまうことのないように、チーフの位置に標準を

合わせている必要がある。この側面から見れば、チーフは航海する船のための「灯台」のような性格をもつ。特に、多人数の子どもを大型のブロックカーに乗せて押し続けている指導者は、このことを十分理解していなければならない。この多人数の子ども達の乗っている「船」をいつ、どこに、どのように入港させるかは、最も判断の求められることである。このことを理解せずに、ただ、大型船を押し続け時間を費やしてしまうと、この指導法による成果を半減させてしまう。子どもにかかわっているということは、子どもの行動に限定をかけ、ある意味では、子どもを拘束していることを忘れてはいけない。この落とし穴に落ちないためにも、チーフが「港」として軸空間を形成し続けていることを意識に入れておくことが大切である。

チーフの構成する軸空間は、最終的には特定の場に固定される必要がある。なぜなら、軸空間が限り無く移動し続けると、「指揮者」としての機能は失わないまでも、「灯台」としての存在と「港」としての存在が薄くなってしまふからである。なによりも、他の指導メンバーがチーフの行動の軌跡と軸空間がわかりやすいように手がかりを提供することが必要である。たとえば、他の指導メンバーが子どもと行動を共にしながら、軸空間に接近してきたりした時には、ブロックの手渡しや、声かけなどを通して、「行動を同期させる」こともひとつの方法である。

以上、述べたように、チーフは、「指揮者」「灯台」「港」としての役割が課されていることから、活動の流れが次第にひとつの方向性を持ち、軸空間としての密度を高め始める段階、いわゆる、「しぼり」がかけられてくると、チーフの位置移動は最小限にすることが求められる。サブは、チーフをサポートする役割が課せられていることから、チーフが位置移動を最小限にとどめることができるように努力することが求められる。特に、軸空間の形成のために必要なブロックの補充、ブロックの組み立ての手伝い、および、チーフと他の指

導メンバーが、接点をとりやすいように動空間において、活動の流れを作る仕事も併せて担当する場合もある。その意味では、サブは2つの側面をあわせ持つ。すなわち、一方ではチーフの動きと連動して軸空間を構成する活動を担当するという意味で、チーフの分身であることが求められ、もう一方では、他の指導メンバーと連携して活動の流れを作ることが求められるわけである。アシスタントは、チーフとサブの動きを同時に見ることによって、今、指導の流れがどのような局面にあるかの手がかりを得ることができる。

チーフは単体では存在しない。本プログラムではアシスタントと対の関係で存在する。アシスタントが動空間（Ro空間）を活性化させることによってその存在性が場を通して実体化していく。

#### ④ 軸空間の構成

軸空間は、Co空間とRo空間、この2つの空間の中のどこかに、チーフが活動の場を設定することによって形成される機能的特性と構造的特性がマッチングされた、特異性の高い空間である。軸空間の形成のための場の設定は、チーフが決定するものであるが、全体の活動の流れとチーフの意図する活動の方向性と展開によって、必然的に決定づけられる側面を持っている。軸空間は、構成メンバーの活動の総体として結果する場合と、チーフが構成メンバーの活動を先取りする形で構成される場合と2つのケースが考えられる。実際には、前者と後者を織りまぜる形でチーフが、その日の指導を展開する場合が多い。問題は、軸空間もどきの展開が、他の指導者によっていくつも構成されることにある。「船頭多くして、船、山に登る」という諺があるが、関係調整力育成プログラムの場合、軸空間の構成の担い手は、限りなくチーフによって成されることが求められる。そのことによって、継ぎはぎだらけではない、一筆書きのかかわりの連鎖が場に構成される。その意味では、このことは、チーフのみの課題にとどまらず、指導者グループ全体の共通の課題でもある。

3. 関係力育成プログラムによる学生の資質の向上

関係力育成プログラムの実践体験は、子どもにとっては「発達力」、保護者にとっては「子育て力」、教職を目指す学生にとっては「教育力」として、それぞれの資質に内化されるものと思われる。ここでは、学生に焦点をあててこのプログラムの持つ意味について掘り下げて見よう。

(1) 「ペンギンルーム」における「場を通した学生支援」の流れ

図1は学生の教育力の向上を視野に入れた「ペンギンルーム」における、子育てトライアングル「あいあい」の場を通した学生支援の流れを図としてまとめたものである。この活動の中で、学生達は、①自己及び他者の行動の流れ（かかわり行

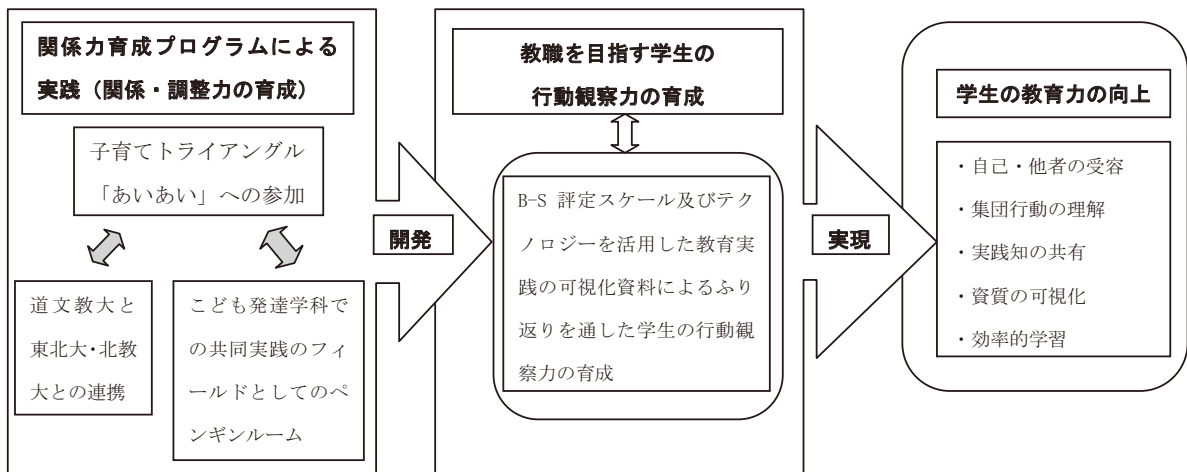


図1. ペンギンルームにおける学生の教育力の向上に関する支援の枠組

動の文脈)で捉える力、②関係的視点の中でのかわり行動の持つ意味を理解できる力、③場を通して他者とかかわる力、を自ら熟成させていくものと思われる。ここでは、「関係力育成プログラムによる実践を通して関係・調整力を高め→B-S評定スケール及びテクノロジーを活用したふり返り活動を通して高度な行動観察力を育成→その結果として、教職を目指す学生の教育力の向上を目指す」、という構図が浮き彫りにされていくことを意図している。

(2) 教職を目指す学生のロールプレイ初体験の振り返り

2010年6月、こども発達学科に入学した新一年生全員を対象に、「関係力育成プログラム」による、ロールプレイを通した参加体験をしてもらい、その体験をもとに振り返りをしてもらった。振り返りの柱は、①「関係力育成プログラム」による「ロールプレイ場面」の感想、②「関係力育

成プログラム」で用いている「2段重ねの舞台」についての感想・意見、③「関係力育成プログラム」で用いている「遊具(ブロック)」についての感想・意見、の3つから構成されている。ここでは、①の「ロールプレイ場面」の感想を中心に学生の振り返りをまとめ、そのことに関連させてこのプログラムの持つ意味をコメントとして付加させ学生達にフィードバックさせた。括弧内の文章は筆者らのコメントである。この学生達のふり返りの文を読むと、「関係力育成プログラム」の学習の初期の段階にある学生達とは思えない心のしなやかさを感じさせている。

(3) 学生達の振り返りの報告とペンギンルームスタッフのコメント (記載、順不同)

・初めてこのようなことをやったけど、協力し合いながらできていたので、“X、Y、Z”などについて考えることができたし、参考になった。また、なりきってやっていたので、実際の動きの勉強に

もなったと思います。(発達を規定する要因の関連図にも触れているところは、いい着眼です。ロールプレィの重要性についてのコメントも大切なところに触れています。)

・VTRを見ての感想：最初は先生役の人も園児役の人も慣れておらずに手探り状態だったように見えました。ですが、だんだんみんなそれぞれの役になりきって、楽しく遊んでいたりと、それを補助したり、すごく頑張っていたと思います。危険にも目を光らせていて、とても良かったと思います。(指摘の通り、全員が初めての体験で戸惑うことが多かったのではないかと思います。それにしても、時間の経緯の中で、自然と、偶然とは思えないようないい動きをしていたのには私も驚きました。いいコメントありがとう！！)

・みんな楽しそうにできて良かった。自分もまざりたかった。(力強いコメントありがとう。評論的見方を超えた最高のコメントです！！)

・ビデオで見ても、やっぱり楽しそうだな、混ざりたいなと思いました。先生役の人は、常に何かをしている状態で、子ども役の人はなりきって素で遊んでいるのがよかった。(良く、場面の動きを良く見ている筋の良さが感じられます。ぜひ次回、参加してください！！)

・いいVTRだった^o^ 改めて、いい体験だったなと思った。(簡潔なコメントながら、コメントに深みを感じます。ありがとう！！)

・子どもの役をやったのですが、この年でも楽しかったのも、子どもならもっと楽しかったのではないかと思います。また、やりたいです。(積極的なコメントありがとう！指摘の通り、こどもにとって、元気が出る楽しい場の提供が、大きなテーマです。次回は、実際の子ども達との出会いの場を提供していきます。お楽しみに！！)

・みんなの笑顔がたくさんだったのでみていて楽しかったです。(いいところをよく見ていました。そのことが最大のポイントですから。)

・とてもよく撮れていました。みんな楽しそうでもよかったと思いました。またあのような授業を、

ぜひしてほしいと思いました。(素晴らしい！！カメラさんも元気が出るコメントありがとう。実際、今回のカメラさんは偶然、担当させられたのですが、映像を見てわかるとおり、非常にいい目をしていました。授業への要望、大切にしますね！)

・最初は何をやるのかわかっていなくても、場の構造化をするだけでどんどん積極的になっていきました。場の構造1つだけで、子どもが遊びをふくらませるきっかけになるので、保育にとっても大切なことだと思いました。(すごいです！！第一級のコメントです！「場の構造化」についてこのように適切にコメントできるのは大学院生クラスです！これを機会に、勉強していい指導者になってください。)

・あらためて見たら指導者の人も子ども役の人もみんな楽しんでいて、いい機会だと思った。またやりたいです！！(あらためて見たら、・・・という書き出しは一丁前でいいですね！コメントににじみ出ているように、同じ行動事象に対しての「振り返り」は大切です。行動事象を複眼的にとらえる力はこれからの教育専門家にとって大切だと思います。頑張ってください。)

・みんな楽しそうでもよかったと思います。(一番大切なところを良く見えています！どんなに、理論的に素晴らしいものでも、参加者の気持ちを前向きに活性化できなければ、何にもなりませんからね！特に、「みんな」というところにこの実践の普遍化の可能性を暗示させていて素晴らしいです！！)

・ビデオの撮り方がとても上手で見やすかったです。皆本当に楽しそうでもよかったです。(指摘のとおり、カメラさんは場の流れに乗ってカメラを動かしているという点では第1級のいい目を持っていることが分かります。それと、あなたの目もいい目をしていることが分かります。場への参加者が全員いい動きをしていたことの捉えは大切です！！)

・一緒にブロックで遊んでいるのがとても楽しそ

うでした。こどもたち同士でブロックに乗っている所に混ざったら事故などが起こった時にも対処しやすいんじゃないかと思いました。（場の雰囲気や良さを良く感じ取っていて、観察者としての目の良さを感じます。こども達の活動における、指導者の役割についてもいいコメントをしています。ぜひ次回は子ども達との実践に参加するなかで、このことについての確かめができるといいですね！！）

・この活動をした時は、全く活動の意味を理解していなかったが、後の授業で、ブロックで遊ぶ意味、二段のステージの意味を理解できて、とても興味のある活動でした。子どもたちがどう遊び何を感じるのか、ブロック遊び以外でも、どんな遊びがよいのか考えてみたい。そして、指導者として、遊び中心の活動を、どうやって指導するのか、先生の講義を通して学んでいきたい。（学習の視点のあて方に筋の良さを感じます。このプログラムは積み木を積むように、部分、部分をpushしてというよりは、全体を抑えながら部分部分をpushしていく学習の方法が求められています。これを機会に、さらに、ステップアップした学習をされることを期待しています。）

・前のビデオを見て、ブロックや遊具は、子どもの遊びに必要な物だと思います。だけど、遊具を使わない遊びも身につけなければいけないと思いました。なぜなら、何も無い所での遊びを知っていれば子どもに「こんなことしてみたら？」「こんなこともできるよ」とアドバイスできるからです。あと、これを機に学科全体が仲良くなれた気がするし、もっと仲良くなれたらいいなと思いました。（大切なところに目を向けていていいです。ものの介在は、人間関係を広げていくうえで大切です。たとえば、母子の二項関係からものを介在させた三項関係への広がりにとってはものの介在は必須のものになります。もうひとつの指摘はさらに大切です！！このプログラム自体が広い意味での関係力の育成を目的にしていますから、チーム力を高めるうえでも大切な役割を持っていると

考えます）

・みんなすごくいきいきと元気に動いていて良かったと思います。先生、生徒の区別がつくような動き方ができればもっと良かったと思いました。ただ、いっしょにはしゃいでいるだけにも見えたので。（まず、全体の動きが「生き生きと元気に動いている」という評価は同感です。これで今回の取組は80%ゆうゆう成功といえると思います。最後の「先生と生徒の区別がつくような動き」についてのコメントは極めて鋭い指摘です。この点はすべて、軸空間を構築していた指導者（チーフ）としての私自身の課題でもあるので、この指摘を大切に今後展開を進めていきたいと考えています。もう少し、時間をください。）

・改めて見ると実際にそのとき見た目線とぜんぜん違ってとても新鮮でした。最初のほうは子ども役の人だけでうごいていたりもしていましたが、時間が経つにつれて先生役の人がリードしたり、一緒に行動することが多くなっていったのがわかりました。順応ってすごいです。そしてなげた（スローイング）ブロックにぶつかって「あぶねっ」と言っていた声もきこえたのでそこも気をつけてやっていかなければならないと思いました。そして男子のつくったブロックがバイクの形だったりしたことも今回見直してわかったのですが、そのアイデアもつくる過程もすごいと思い、これならこどもたちも大喜びだと思います。（振り返りの大切さに鋭く触れており、状況を読み切る目の良さを感じられます。指摘の通り、時間の流れの中で、後半ほど、全員がいい動きをしていたように思います。なかなか元気の出るコメントありがとう。）

・前半は先生役と子供役の区別が服以外にわかりづらいなと思った。だんだん先生役が仕事をしているように感じた。このような授業形態は初めてだったので楽しかったです。（実際のこどもを対象にした実践では見間違えることはないのですが、指摘の通り、今回はロールプレイと言いながら、お互いに識別しづらい服装になってしましまし

た。事前説明のない状況の中で、参加者が手探りしながら、自分の役割を作っていた力量には感心していました。)

・皆が一生懸命やっているのがわかってよかった。今やったらもう少し違った内容になるだろうと思うので、見ていて勉強になった。(次の取組に向けての「振り返り」の意識を持ったコメントで、これは、次のステップアップした実践を志向するうえで大切です。)

・最初は皆、ブロックのある場所にしかいなかったけど、時間がたつにつれて中央にある台の周りをまわったりと楽しい感じが伝わってきて良かった。皆は、最初、ブロックで積み木のように積んで遊ぶだけだったけど、川端先生がローラーのついたブロックで車をつくり、それに乗っている姿を見てから同じように車を作ったりしていた。こどもたちの手本となって、どのようにブロックをつかって楽しむのかを教えていたのだと思った。(鋭い観察力です!!川端先生の動きの意図を読み切ったところが素晴らしいです!正解です!!!)

・最初、こども役と先生役二人一組で遊んでいたのが、最後には皆で力を合わせてさまざまな遊び方を学んで楽しんでいたことがとても良かったと思いました。(指導場面の流れが前半と後半で変わってきているところに、良く気付いていて、いい目をしています!全体の流れの収斂化がこのプログラムの一番大切なところなので、goodです!)

・すごく楽しそうだった。本当に自分が見ている視点と違っていたので、変わった見方ができた。(指摘の通り、その活動が楽しいことは大切です。どの指導プログラムでも、楽しくなければ、子どもの気持ちに入っていきます。観察者としての自分の見方にも影響を与えていたとしたら、素晴らしいです!)

・皆がやっぱり楽しそうでした。このような機会はもう少しあってもいいんじゃないかなと少し思いました。(いいコメントです。今回はまだ、序盤ですが、この体験を、皆さん全員がマスターす

るまでカリキュラムに組み入れたいと思っています。)

・ビデオのよる2回目を見ると、初めてのときに見れなかったところも、落ち着いて見ることができたと思う。たくさん見るほど、自分もあの中にまざりたかったと思うと思う。(二回目の観察の持つ意味について良く理解しているところは素晴らしいです!それに加えて、傍観者のではなく、自分を踏みこませて観察している姿勢は評価されます。ぜひ、次回は積極的に、指導チームに加わってください。)

・いきなりカメラをまわしたりしているのに、みんな自分の意見や感想をいってすごいいと思った。私ももっと自分の言葉で発表できるようになりたい。(確かに、この学年は全員、指導場面を可視化する能力に優れています。特に、初回の場面にも関わらず、カメラさんをはじめとして、参加チームも観察チームもなかなか筋の良さが認められています。)

・実際に見るのと映像を通してみるのでは違う視点から見ることができました。協力して人の輪が広がっていく様子がよくわかりました。(指摘の通り、映像の場合はカメラさんの力量が関係していますが、今回はカメラさんの目の良さが出ています。「協力して人の輪・・・」のところは確かに、後半にそのような展開が認められています。いいところに目をつけていました!)

・大学生が遊んでもとても楽しそうに見えるので、子どもたちが遊んでも十分楽しめると思う。そしてブロックを使うことでなにを作ろうか考えるので、考える力や想像力も豊かになってとても良いと思う。(その通り!この場面に子どもたちが入ると、さらに、一段と場の動きが活性化されることは十分想定できます。この指導法の中の遊具への指摘は最高です。どのような遊具を使うかということは指導者の哲学が要求されます。その意味で、既成の遊具の場合(たとえば、滑り台とかトランポリンなど)は活動の内容(考える力や想像力など)が限定的になることと、同時に、他者の



介入のチャンス水準が高まらないところにも課題が残されているように思います。)

・普段子どもが遊ぶような遊びを大人も楽しんで遊んでいたの、教育者にとって楽しみながらやるというのは大切だなと思った。短い時間しかないのにけっこう疲れていたの、体力がすごく必要だなと思った。(まったくその通りで、指導者が楽しい気持ちを持っていることは大切なように思います。それと、動空間(床面空間)を指導チームが頑張っって活性化させることが、舞台空間に活動の流れを収斂化させるための最大のポイントであるので、その意味では、子ども以上に気力と体力が要求されるように思います。)

・1組1組のアイデアが豊富で、面白い車がたくさんできてもう1度みても楽しかった。カメラも上手だった!(楽しい車を作れる「遊び心」があることは大切です。このことが、子どもの世界と通じあえる最大のポイントであるからです。それと、カメラさんへのコメントありがとう!!! 実際、カメラさんはいい目をしていました!!!)

・やってる人も見ている人も楽しくやっていた。子ども1人でやるのではなく、先生がついたり、子ども同士で作ったりしていた。ブロックとかが残っていたりして通る時に危ないと思った。(いいところに目をつけていました!子どもと指導者の活動、子ども同士といった相互に関係し合う活動がここでは大切です。そのような関係的な磁場の構築が指導者の課題となっています。もうひとつ、指摘の通り、動空間にブロックが散逸していると動空間としての機能が半減するので指導者は注意する必要があります。中央の舞台を取り巻く空間は動空間(Ro空間)と言われており、この空間に建物などを作ることも注意です。)

・すごく楽しそうなのが伝わってきました。(いいですね!すごくシンプルなコメントですが、このVTR場面を体全体で受け止めている様子がビシッと伝わってきます。いいコメントです!!!)

・みんなたのしそうにあそんでいて、ブロックが様々な乗り物に変わっておもしろかったです。(一

番大切などころを見えています。興味を持ってくれてよかったです。ぜひ、直接に参加してみてください。)

・①ブロックを車にみたてて遊びだした指導者を見て、他の子ども役も車遊びを始める。②その際に部屋中央に舞台があることによって、同じ向きに同じ道を通過することになった。このため、前後の人とぶつからないようにと他者を気にする環境が生まれた。③ブロックをわけあう姿勢も見られた。④また、ブロックの組み立て方によって個性を表すことが可能となった。⑤トンネルを作ることによって、ただグルグルと回る活動にメリハリがついた。⑥BGMが流れていることで楽しそうな雰囲気が作られ、活動がより活発になったと思われる。(素晴らしいコメントです!!!①~⑥の番号は私がわかりやすくつけて見たのですが、6点とも「当たり」です!!!この指導法の90%を理解の射程に入れているというのは素晴らしいです。また、チャンスがあったら、子どもたちが参加する時に是非、加わってみませんか!)

・応答的環境の構成の視点から改めて見て、みんな舞台やブロックを利用しながら場を通して発達していている様子がよくわかった。(応答的環境という専門用語を使えるとはすごいですね!!!指摘の通り、この指導法は場を構造化して、「応答的環境」の磁場を形成するところにありますから、コメントは核心に触れています。)

・子どもたちがすごく楽しそうにしていたし、先生側もすごく楽しそうにしていたよかったですと思う。(子ども役も先生役も、楽しさを「共有」出来ていることがこの指導法では大切にしているところなので、ポイントを良く指摘しています。)

・私たちのような年齢でも楽しめるので子どもたちがやったらどれだけ楽しめるか気になった。(あははは。「私たちのような年齢でも」という表現は楽しいですね!想定されている通り、子どもたちが加わると、2~3歳の子どもでも一丁前に楽しくやっています。この指導法は年齢の壁、障害の特性の壁、発達差の壁を超えるものとして考案

されているものなので、家庭では見られないこどもの行動もしばしば観察されています。)

・初めてということもあり、みんなまだやりたいようにやれていないように見えた。しかし、途中からはよくなって、子ども役は子どもに、先生役は先生になりきってやれていたと思う。最後の方でやっていた、みんな乗り物を繋げるというのも、子どもが自らやっても楽しいだろうし、先生が遠回しにアドバイス(提案)してやっても楽しめるものだと思った。今回自分たちが活動したビデオと、同じ場所(ペンギンルーム)で同じ道具(ブロック)を使って遊ぶ子どもたちを見て、違いを比べてみたい。子ども役をやって良い経験になった。(指摘の通り、今回は事前にこの指導法の情報を入れていない中で、ロールプレイが進められたわりにはこども役も先生役も善戦しておりました。後期には、同じ場所(ペンギンルーム)でこどもの指導が始まります。その時には、ぜひ、見てやってください!!)

・視点の変換があっただけで良かったのですが、もう少し視点を変えても良かったと思いました。(もう少し、コメントを加えてもらえると、この次に向けて共有できる捉えが出来そうに感じます。また、機会があったら聞かせてください!今回は、事前情報なしのぶっつけの形になっているので、課題が残ったところもあったかもしれません。課題として残っているところは私の課題でもあるので、もう少し、これからの取り組みを見ていてくれるといいかなと思います。よろしく。)

・子ども役でした。最初は車のみで各自孤立していたが、トンネルがつくられたことで自発的に行動し、他人と関われるようになったことが良かった。だが子どもたちだけでは考えつかない場合があるので保育者も見守るだけでなく、多少のアドバイスをすると良くなると思った。子どもの発想は、まず各自専用のもので、次に2人用、そして4人用と増えていき、最終的には全員でつなげるというものになっていくのが基本なのだと思います。(こども役の立場から、貴重なコメントあり

がとう!!「トンネルが作られたこと」の点の指摘は素晴らしいです!!この場所は、チーフティチャー(後藤担当)が設定した「軸空間」と言われているところで、場の構造化にとって重要なところになっています。)

・前回の授業でプレイルームでブロックを使用する活動のことをプリントを通して学び、今回は実際の体験の映像を見て振り返ってみると、どのような活動であったかが分かりやすかった。できれば先にプリントを見るか、説明するかしてもらえたらもっと分かりやすく活動できたと思うので、毎回の授業で何をやるのかや、何に関する映像を見るのかを説明してほしいと思った。(授業の進め方についてのコメントありがとう。今回は、教科書的にシナリオ化した世界の中で、あらかじめ予測されたこじんまりとした見方になるのを避けたので、このような設定になりました。それぞれの持ち味を生かした目で、この指導法が見えてくるためには、実体験を入れながら進めていく必要があります。そうしていくと、ビデオ映像から何を大切にしていけばいいかが自分の目を通して見えてきますから、もうひと頑張りしてみましょう。)

・観察者。はじめの方は、すこしとまどっていたけど、だんだん理解できて、みんな楽しそうにやっているのが伝わってきました。(なかなか、面白いコメントです!「とまどい」から理解に向けた動きは、不確実な状況から、自分なりにわかる世界を広げていっていることと関係しています。まず、その場を感じ取れる自分の感性を大切にしている様子がコメントから感じます。こども役も教師役も「楽しそうに」している様子を感じ取ったところは上等です!!)

・とても楽しそうで、いきいきしていて良い印象でした。(いいコメントです。子どもと教師役が展開する場のエネルギーを吸収できる感性を持っているところは素晴らしいです。ぜひ、この吸収したエネルギーを次の踏み込みのエネルギーに使ってください。なぜなら、あなたが求めている世界はあなた自身の中にすでに内在化しているも

のだからです。)

・観察者。見ていて思ったことは遊びがどんどんと広がっていくという印象を持ちました。ホワイトボード側だけでブロックを組み立てていたのもっとステージの上や逆側を使ってみると遊びがさらに広がっていったのではないかと私は思いました。(確かに、指摘の通り、ホワイトボード側だけでなく、逆側やステージの空間に目を向ける視点は大切です。特に、このことは指導者チームの課題ですが、実際に指導に入っていると、意外と場全体を視野に入れることは至難の業である場合が多いので多くの指導者の課題になっています。いいコメントありがとう。良く気づきました！！)

・指導者。車に乗って移動している時など、子どもだけで回らせていて指導者が違うところに目を向けていることが多かった。本当の子どもを相手にしたら一緒についていくと思うから、そのようにしたほうが良かったと思う。(貴重なコメントありがとう。このことはロールプレィの限界でもあるかと思えます。実際に、子どもが加わった時に、どのような伴走の在り方がいいのか考える機会が出るように思います。今度は、実際に指導チームに参加できるといいですね！)

・指導者役の人は、しっかり子ども役の人をサポートして皆楽しそうだった。指導者役の人も子どもと同じ目線に立って対応していて良かった。トンネルの横で指導者は危ないのでしっかり見ていなければならないと思った。カメラマンが上手に映像を撮ってくれていたのも、とても見やすかったです。(指導者役の善戦ぶりが目にとまった様子で良かったです。カメラマンへのコメントもありがとう！！同感です！！)

・みんながとても楽しそうにしている、先生も子どもも仲良く一緒に活動していて良かったと思いました。先生も子どもと同じように楽しむことが大切なことだと感じました。そのためには体力も必要だと思いました。(その通り！先生も子どもと同じように楽しめる「心の余裕」が大切です。

体力の大切さも同感です！)

・みんな楽しそうな雰囲気、指導者役の人、子ども役の人を上手く誘導していたと思う。初めは、みんな少しぎこちなかったけど、ブロックで乗り物を作ったりしながら、共同で遊び始め、一体感と、本当に楽しんでいるような感じがした。(いいコメントです。一番、大切なところを自分の目でとらえようとする力は大切です。なぜなら、このような見方と感性は教えられるものと言うより、自分で作り上げていくものだからです。この調子で頑張りましょう！！)

・川端先生がブロックを車のように組み立てて、台のまわりを走ったら、それに続いてみんな、それぞれ考えた車でまわるようになりました。最初は小さい車だったのがどんどん工夫がなされていき、バイクのようにしたり、列車のようにしたりして、とても楽しそうに見えました。後藤先生がトンネルを作ってから、そこをくぐるようにみんな走り、小さい子はすごく面白く感じると思いました。最後は笑顔が絶えず、みんな満足そうでした。(素晴らしい！！生きた目をしています。川端先生の動きを見ていたのはいい着眼でした！もうひとつ、チーフティチャーのいる場の特性に目を向けていたのは最高です。この調子で、実際に指導チームに参加できるといいですね。頑張りましょう！)

・指導者が自然と1人で遊ぶのから2人、3人へと人数を増やしていくような方法を取っていったので、関係性の面でとても良い配慮だったと思います。まず自分がやってみせて、それから子ども(役)らへと流れていたのが印象的でした。指導者も楽しむ事が大切だと思いました。(指導者の動きに目を向けて全体をスケッチしている視点の設定、シンプルでひと筆書きのようで明快な説明の仕方です！！)

・この場面で、本当の子どもが遊んでいる時には先生がもっと色々な子どもと接して、こんなに固定した遊びはしないと思った。子どもは一生懸命物事に取り組む一方で、飽きやすい所もあるので、

てきばき行動することも大切だと感じた。4番のY子ちゃん(?)は色々な所に目を向けていて現実感がありました。(今回はロールプレイということで予備的な段階なので、実際にこどもと一緒に活動場面も観察できるといいですね!後期は子どもたちも参加してくるので、その時にまた、こどもの行動について検討していくことにしましょう。)

・子ども達が楽しく遊べるように保育者(役)が上手に助けていて良かったと思います。あのブロックは色々な遊び方ができるので子どもは喜ぶと思いました。(保育者役の動きから感じ取れるところがあって良かったです。遊具についてのコメントありがとう!この種の特徴を持つその他の遊具があるかどうか検討してみてください。)

・最初は戸惑っている感じがとてもありました。でも、ブロックに触り作り始めると、楽しそうな声でわくわく感がとても伝わってきました。「みんなでしよー」などの声かけがあって良かったなと思いました。大きなや小さいのやたくさん乗る物が作られて、想像力が高い子どもたちなら、もっと色々なものができそうです。(場の雰囲気良くとらえられています。「わくわく感」という表現、いいですね!声掛けのところ良く見えましたね。いいところに目を向けています。視点の当て方にオリジナリティがあっていいまとめです!)

・観察者。初めの方は少しとまどっていたけど、だんだんと遊び方に工夫ができていたと思うし、とても楽しそうだなと思いました。(たち上がり後半の展開の様子が良く伝わってきます。場の雰囲気について感じ取れる力は大切です!)

・\*感想・意見\* みんなが協力してつくったり、舞台の周りをぐるぐるとまわっていて、とても楽しそうな雰囲気が伝わってきて良かった。トンネルを作ることで、1回だけではなく、「何回もトンネルを通ろう」と思えるので、より動きが活発になり、良かったと思った。個人から最後は集団でのったりして、協力しているところも良

かった。(いいところに目を付けました!!トンネル(軸空間)とのつながりで、動空間としての床面空間において循環性を持った動きが発生しているところに良く気付きました!行動の流れの中でとらえており、いい視点の当て方です。)

・授業中に見ている時は、遠くから全体を見るだけだったので、ビデオで上からのアップとかを見れてよかったです。皆ブロックをわけ合っている姿を実際、幼児が遊んでいる姿におきかえて考えると、ほほえましく思います。(温かいコメント、ありがとう。子どもたちの登場は9月の公開講座を皮切りに、後期の金曜日4~5校時にペンギンルームで指導が始まる予定です。3歳児とは思えないほどの善戦ぶりを是非、見てください。ビデオ関係はやっぱり、カメラさんの目の良さかと思います。)

・色々な所がバランス良くうつっていて、わかりやすい映像でした。子どもが乗って、指導者はしっかり押しているのが、よくわかりました。トンネルを作ったりと、楽しそうだなと思いました。バラバラだったのが、みんながいっせいにまわったりして、良かったと思いました。(指導の状況を、流れの中で見ている目の良さを感じます。カメラさんの目の良さにも触れてくれてありがとう!!)

・自由で伸び伸びして遊んでいるようで良いと思った。ブロックという一つの遊具でも飽きることなくずっと笑顔で遊んでいられるのがブロック遊びの良いところだと思った。(遊具として採択されたブロックに目をあててくれてありがとう!現在、これに代わりうる遊具について検討中です。何かいい素材が浮かんだら教えてください!!)

・改めて見て、こういう経験は指導者や子どもの立場になって考えられるので良いと思った。(指摘の通り、相手の立場になって考えるという視点は、保育臨床に限らず、人間関係をみていく上で重要なことのように思います。この視点が形成されると実践力が2倍にもなっていくので頑張りたい!)

・指導者はブロックあそびをしているときは一部に固まらないでもっと周りから見れるといいと思いました。子ども役の人と一緒にあって楽しくあそんで、でも危険を見ながら対処していたと思いました。教師役が「みんなでやろう！」と言葉がけをしていたのがよかったです。（指導者チームへのコメントありがとう。確かに、それぞれが、チームを軸に独自性を発揮しながら場を作り上げるためには「一か所に固まらない」ことが大切かも知れません。このことが自然にできるようになったらいいですね。子どもへの対応については私も同感です。）

・指導者の人たちは積極的にブロックをだしたり組み立てたりしていた。指導者は子どもを遊ばせるのではなく、共に遊ぶことが大切だと思いました。私も子ども役として楽しめて良かったです。4年間でしっかり体力をつけたいです。（指導者チームに対するコメントありがとう！「指導者は子どもを遊ばせるのではなく、ともに遊ぶこと」という指摘は、参考になりました。この指導法では、「応答する環境」ということを大切にしているので、「刺激の与え手」としての教師（指導者）以上に、「刺激の受け手」としての教師（指導者）のあり方が大切にされています。こども役さん！お疲れ様！！）

・最初、大きなブロックやあつかったことのないおもちゃにふれて、とまどっていたけど、たくさんふれるうちになれて、たのしくあそぶことができました。（体験者の発言として、貴重です！「楽しくあそぶ」ことが出来たということは、まず何より大切なことです。）

・みんな楽しそうでいい雰囲気よかったですと思う。実際にやったときもつかれよりも楽しさの方が強かった。（またまた、体験者の発言として貴重です。事前の下地入れなしの状況で、良く乗り切りました。適応力の良さが感じられます！！お疲れ様！）

## 文献

- 1) 後藤 守、小笠原詠子、後藤恵美子、福原真理子：行動空間分析法に関する方法論的検討、北海道教育大学紀要（第一部C）、34（1）：73-87、1983.
- 2) 後藤 守、小笠原詠子、後藤恵美子、福原真理子：行動空間療法の体系化に関する研究、北海道教育大学紀要（第一部C）、3（2）：77-86、1984.
- 3) 後藤 守、斉藤正子、後藤恵美子、金澤克美、帰家大祐：大学と附属校の共同研究及び実践に関する工夫—共同実践「遊びの指導の経験を通して—、特殊教育学研究、35（5）：116—118、1998.
- 4) 後藤 守、高久宏一、後藤恵美子、金澤克美、帰家大祐：コミュニケーション障害児のための行動空間療法—子どもの自発的表出行動を重視した教育臨床の世界を探る—、特殊教育学研究、36（5）：131-133、1999.
- 5) 後藤 守：学校臨床心理学研究における研究法の探求—相互作用過程分析法と行動空間分析法の開発を通して—、学校臨床心理学研究、1：1—27、2003.
- 6) 後藤 守、後藤恵美子、植木克美、川端愛子：関係調整力を育てる「行動空間療法の理論と実践」に関する研究ノート、北海道コミュニケーション能力育成研究会編、1-48、2010.
- 7) 北海道文教大学：こども発達学科ペンギンルーム開設、北海道文教広報（24）、2—3、2010.
- 8) 川端愛子、福原真理子、後藤恵美子、植木克美、後藤 守：BGMを導入した行動空間療法に関する研究（Ⅱ）—行動空間療法のBGM構成に関する音楽療法的視点からの考察—、北海道教育大学コミュニケーション障害研究、12：31-44、2008.

## Implementation of a Program in Interpersonal Skills Education for Supporting Child-Rearing in the Bunkyo Penguin Room (First report)

—Through Student Support Provided by an Interpersonal Skills Education Program—

GOTO Mamoru and KAWABATA Aiko

**Abstract:** This research was conducted based on implementation of activities at the Child-rearing Education Community Support Center (Bunkyo Penguin Room) launched at Hokkaido Bunkyo University in April 2010. This paper provides a first report on the results of practice based on a "interpersonal skills education program" planned to develop high-level education practice skills among students belonging to the Dept. of Child Development.