

幼児の探険遊びにおける物語の想像的展開過程

・KODOMO Project プレイショップ報告・

藤野友紀

(北海道大学大学院教育学研究院)

Key words: 幼児, 探険遊び, ストーリー

目的

探険遊びとは、子どもたちの中にある問いが生まれ、その問いを探求する過程において周りの世界を見立て直しながら、世界の意味を発見していく遊びのことを指す。たとえば天狗が住んでいるという民話を読み聞かせてもらった後にいつものお散歩コースの山に登り、高くそびえる木がざわざわと音を立てるのを聞いたとき、その木が普通の木ではない特別の意味をもったものとして見え、その山道にも足元の木の実や草花にもそれまでとは違った意味が立ち現れたというような経験は探険遊びの一例だろう。すなわち探険遊びでは、探索活動が絵やお話などを資源とした想像に支えられ、その探索活動が新たな想像を生み出す。さらに探険遊びはしばしば複数の仲間や大人と共に行われるため、そこでの探索活動や想像は個人内で完結するのではなく、集散的に経験されることが多い所に特徴がある。それがどのような認知的、情動的過程であるか明らかにすることは、幼児期における遊びと学習の問題を考えるために必要である。本研究では、子どもたちがどのように探索活動の中で想像を展開していくのか、その過程を記述することを目的とする。

方法

本研究のデータは札幌市内美晴幼稚園と大学研究室の共同遊び実践プロジェクト(<http://www.rikkyo.ne.jp/grp/kodomoproject/>)で収集された。プロジェクトは子どもと幼稚園の担当教諭と大学の研究者・院生・学生で構成され、週1回預かり保育時間にプレイショップと呼ばれる遊びの形成実験(Elikonin, 1987)が行われた。研究協力を承諾した家庭の子どもが、学期を通して継続的にプレイショップに参加した。今回分析したのは2007年第3学期に実施された、北海道に伝わる伝統的な民話である「コロボックル」を題材としたファンタジー的探険遊びである。実施回数は全4回、1回2時間、参加者は子ども15名(年長児8名/男1,女7/平均年齢6:1/5:10-6:6,年中児4名/男2,女2/平均年齢5:5/5:4-5:5,年少児3名/男2,女1/平均年齢4:1/3:10-4:7)、大人9名(幼稚園教諭2,大学研究室7)であった。活動は2台のビデオカメラで録画し活動終了後にフィールドノートを作成した。今回分析対象とした第1,2回の活動内容は次のように構成されていた。

- 【第1回】・ラポール形成のための鬼ごっこ
 ・民話の導入(おばあさんの語り聞かせ:資源1)
 (コロボックルの絵:資源2)
 【第2回】・絵本による民話の補強(資源3)
 ・コロボックルの靴の導入(資源4)
 資源4は予め大人が準備しておき、探索中に子どもが関心をよせた場所を見極めて、子どもに気づかれないように置いた。

結果

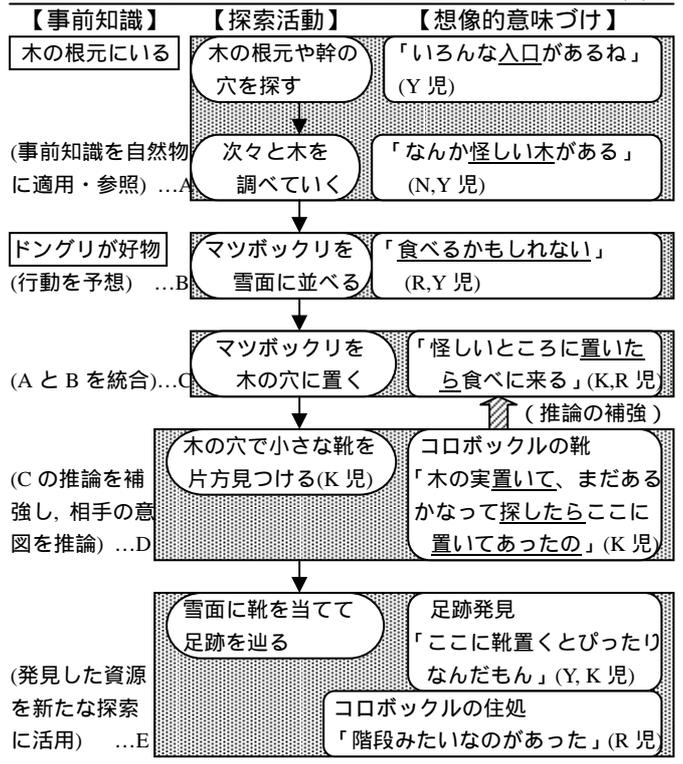
1. 探険前の知識

探険前の集散的会話から、資源1~3のうち、コロボックルについて対象子ども集団の事前の集散的知識となっていたのは次の4つであることがわかった。

- 1) 手のひらに乗るぐらいの大きさである
- 2) 昔の人が大きな木の根元を覗いたら慌てて逃げた
- 3) ドングリや山葡萄が好物で、袋に入れて担いでいる
- 4) 早口なので声はルルルルルと聞こえる

2. 資源の活用と探索活動及び想像的意味づけのプロセス

探険活動の中で、子どもたちは事前知識を利用して想像に基づいた発言を繰り返し、さらに資源4の発見によりその想像は増幅した。その集散的想像過程は下図にまとめられている。横軸が事前知識、探索活動、想像的意味づけを、縦軸が時間経過を表している。全部でおよそ40分の探険時間であった。最初は事前知識を手がかりに木の根元に近寄ったが、根元に穴があったために穴が「入口」の目印となり、穴のある木を探る遊びが展開された(A)。続いてドングリが好物であるとの事前知識から、マツボックリでコロボックルをおびきよせる遊びになった(B)。ここでは「食べに来る」などコロボックルの視点からの発言が見られた。その後AとBが統合されて、「穴のある怪しい木」にマツボックリを仕掛ける遊びに発展した(C)。そしてその遊びの中でK児が木の幹の穴の中で小さな靴を発見した(D)。それが先にマツボックリを置いた場所だったことから、子どもたちは今近くにコロボックルがいるのだと考え、靴を手がかりにして、雪面の凹みを足跡、雪の盛り上がりコロボックルの住処と意味づけていった(E)。



考察

子どもたちは事前知識に基づいてコロボックルを探険中に位置づけ、その存在様式について一定の推論をした。推論は集散的であり、各人の発言が他者の推論の資源として機能した。特に資源4は推論の展開を支える人工物として機能した。子どもたちは与えられた事前知識を探索の中で能動的に独自に意味づけ直し、共同でストーリーを想像的に展開した。謝辞 美晴幼稚園の先生と子どもたち、及びボランティアの皆様へ感謝します。なお本研究は平成18年度科学研究費補助金若手研究(B)の一部として行われた。(FUJINO Yuki)