

第75回 広島県幼稚園教育研究大会 フレーベル祭
2023.6.3

わくわく遊ぶ 子どもと保育者

聖心女子大学 河邊貴子

1

遊びの大切さをどう説明できるか

- ・幼児期の発達の特性によって、直接体験が重要
- ・遊びにおける経験は総合的で、幼児期の学習として適切

+

- ・遊びの原理は学びの原理と重なる 「学びとは・・・」
- 「混沌」の中から「秩序」を見出すこと
- 文化的実践へ参加し、役割を担いながら多様な価値を学ぶこと

2

はじめの100か月の育ちビジョン (令和5年12月22日閣議決定)

こども基本法の理念にのっとり整理した5つのビジョン

- ①こどもの権利と尊厳を守る
- ②「安心と挑戦」の循環を通してこどものウェルビーイングを高める
安心=アタッチメント(愛着) 挑戦=豊かな「遊びと体験」
- ③「こどもの誕生前」から切れ目なく育ちを支える
- ④保護者・養育者のウェルビーイングと成長の支援・応援をする
- ⑤こどもの育ちを支える環境や社会の厚みを増す

3

「遊びを中心とした保育」の現状

【社会的に】

- ・目に見える成果を求める風潮
- ・園児獲得のための方略が優先
- ・社会、保護者に遊びの意義が理解されにくい

【教育的に】

- ・子どもの自発性と保育者の計画性との関係の難しさ
- ・保育者の資質・・・理解力と指導力

4

子どもの遊びをよく見てみると

- ・子どもは身近な環境(モノ・人・こと)に興味をもつ
- ・興味をもったら関わろうとする
- ・関わってみて「面白い」と繰り返す
- ・関わり方をかえてみたり、変化をつけたりする



対象との関係の「深まり」
過去の体験と関連づけたり、編集したり、
取捨選択したりしながら、さらなる面白さに
向けて再構成すること⇒「遊び課題の生成」



5

6

- ・子どもが興味関心あるモノ・人・状況(文化的実践としての遊び)に自ら関わることそのものに意味がある
- ・子どもはモノ・人・状況とかかわりながら、自分と対象との間に意味を見出していく
- ・だから、そのプロセスがとても重要
- ・結果として生きていく上で必要な価値や、知識、技能を獲得する

【キーワード】

- ・プロセス ・意味の生成 ・関係性 ・相互性
- ・社会情動的スキルと認知能力
- ・安定と挑戦

6

「わくわく遊ぶ」ことはなぜ大切か

河邊『幼児教育じほう』2024年5月号

- ・近年、子どもにとっての遊びの意味をその効果に求める風潮が強まっているのでは？ ⇒分析的視点優位の課題
- ・まずは、子どもが感じている面白さに近づいてみる必要があるのでは？ ⇒共感的理解
- ・遊びを見る大人の眼差しを問い直す必要

「わくわく」は「湧く湧く」

語源は水などが地中から出てくるさま、物事が急に現れるさま
心の中から溢れてくる状態を表す言葉

次々とやりたいことが湧き出て(=「遊び課題」)、主体的に対象世界と向き合う姿を引き出す

7

「わくわく遊ぶ」ことの意味

●心理学者チクセントミハイ「フロー概念」

フロー状態とは

- ・その活動に深く没入していて、他の何ものも問題とならなくなる状態。
- ・フロー状態になる最も重要な要素は活動によって得られる「楽しさ・面白さ」という内発的報酬
- ・簡単に手に入る快樂的な喜びではなく、何らかの目標をもって取り組んでいる活動において、予期しなかったことや、おそらく事前に想像さえしなかったことを達成した時に生じる前向きで新規な感覚

8

- ・誰かによってもたらされるものではなく、自分自身が生じさせる点に大きな意味
- ・フロー状態を経験することは、人生を主体的に生きるための最適経験
- ・子どもがわくわく遊ぶ状態というのは、まさにこのような状態



遊びの意味

- ①子どもが人生を能動的に生き抜くための土台が、わくわく遊ぶことを通して形成される
- ②さまざまな力が育まれる
(幼稚園教育要領のねらい、10の姿等)

9

フローの条件

- ①明確な目標があること
- ②その人の動きに迅速なフィードバックがあること
- ③スキル(技能)とチャレンジ(挑戦)のバランスがとれていること

遊びは…

応答性の高い素材や自然環境に関わるとき、そこに生じる偶発的な発見や偶然の変化に子ども達の興味はどんどん惹きつけられていき、その都度次の遊び課題が引き出されていく

10

「収束的なわくわく」⇔「拡張的なわくわく」

- ・どちらも子どもの遊びの原動力となる
- ・偶然思いついたことを取り込みながら(拡張)、次はこうしてみようと目当てをもつことで(収束)遊びが展開する

遊びはツリー構造ではなく、リゾーム構造

11

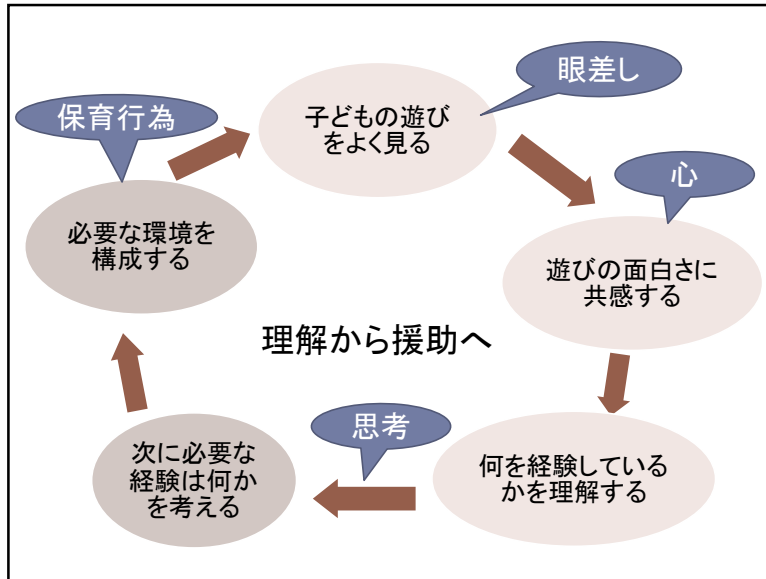
子どもの「わくわく」を支える保育者

- ・子どもが遊びの中で何を面白いと感じ、何を考えて、どうしようとしているのか、どんな自分になろうとしているのかを理解すること
- ・その上で、子どもの自己実現のために援助する必要があるのか、あるとしたら、どこにどのような「足場」をかける必要があるかを考えること

小川博久氏

「幼児の志向性の延長上に援助の可能性を見出す」

12

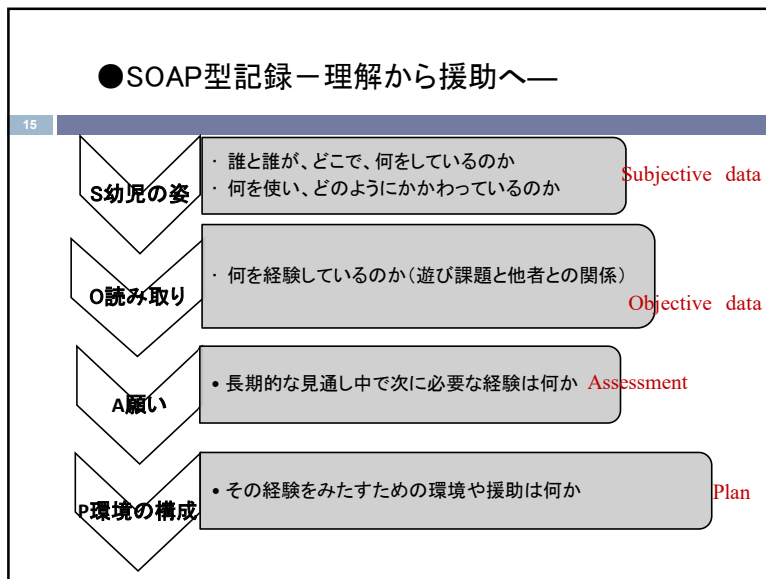


13

14

- 共感・受け止め
体験がどのような意味を子どもにもたらしているかを読み取り、すくいとり、なげかえす
- 遊びのさらなる面白さに向けての予測
子どもの感じている面白さに寄り添いながら、「自分だったら」を考える
- 必要な「足場かけ」
子ども自身の達成感を重視し、「足場」をどうかけるかを考える
表現を通して他者と共有されたり、次の体験につながることを重視する
憧れを形成するモデルとして共に遊ぶ
- 種まき・仕掛け
多くの子どもが興味をもてそうな遊びのテーマを探る
テーマのイメージを強化するような活動を投げかけたり環境を提案する
学級全体の活動の精選

14



15