



前回の事例のその後の姿

は、保育者の見取り・願い

事例1 一緒に作ろう（中型積木）



男児ABCで中型積み木を使って電車を作っている。

女児Dも加わり、4人で遊び始める。

A「これどこ？」

B「あっちだよ」

C「ここでいいじゃない」

子ども同士で話をしながら作り進める。

D「これあぶくないかどとかどをあわせないと」

運転席が完成し、Aがすわろうとすると・・・

B「運転手はぼく！」

Aはその場から離れた。

Aはみんなで作っていた電車の前に、新たな運転席を作りそこに座る。

Bはそれを嫌がる様子はない。

Cは、Aと作った電車のドアに効果音をつけながら開閉したり、アナウンスをしたりしている。

友だちと力を合わせて持ったり、危険な重ね方に気づいたり日々の遊びの中で学んでいる。

・Aも運転席に座りたかったので、別のところに作ったのだと思う。

・Bは自分のスペースが守られ、運転席に座れていたのに、気にならなかったのだと思う。AとBの仲が良い関係性も大きいように感じた。

Aよりも少し先にBが、中型積み木で遊びだしていたので、Aは納得して運転席をBに譲ったのだと思う。

まとめ



前回の映像では、一人一人がそれぞれのイメージで遊んでいましたが、今回は子どもたちが電車を作り、それぞれのイメージを共有しながら楽しんでいる姿が見られます。また、生活体験が遊びにつながっていく姿も見られます。

事例2 フルーツバスケットで遊ぼう！

フルーツバスケットで遊ぶことになり、みんなで円を作りゲームが始まる。

鬼は一人でなくてもよいと、ルールに幅をもたせた。

ルールが分かっている子も、鬼のポジションは魅力的で鬼になりたがっている。

「〇〇ちゃんここあいてるよ。」と友だちが教えても、座ろうとしない。

鬼（複数名）「フルーツバスケット！」
繰り返し遊ぶ。

話し合いはなるべく子ども同士で進めて欲しいので、保育者の言葉かけは最小限にしている。

鬼が4人になる。それぞれが言いたいものが異なり、子ども同士で話し合っている。

保育者は子どもたちのやり取りを、見守っていたが・・・

保「みんなの言うことがバラバラだと、座る人が困っちゃうよ。

一つに決められるかな？どう？」

D「分かった。鬼決めて決めよう！」

Dが足を出す、他児は足を出さない。

E「じゃんけんがいい。」

D以外が賛成する。するとDは、椅子に座ってしまう。

じゃんけんで勝った子が「フルーツバスケット」と言い、ゲームが再開した。



まとめ



- ・お互いを調節しながら、楽しもうとする姿が見られます。
- ・面白さにはテンポが必要です。
- ・保育者は遊びの中で、子どもたちと困りごとをみんなで共有していくことも大切です。その経験が、協同的な遊びに発展していきます。

4歳児の遊びを深めるために



①子どもの声を聴く

◆子どもの権利を理解する。

子どもたちは自己の見解を表明する権利がある。

→「やりたくない。」の本当の気持ちを、おとなが解釈していく必要がある。

◆おとなによる過剰解釈

おにごっこをしている近くで座り込んでいる子どもを「やりたくない。」と読み取るのは早計。

→ 発達の視点・遊びの分析的視点からとらえることが重要。

◆保育者の同僚性

周りの先生の声を集めて子どもを分析する。情報共有すると、気付かなかった子どもの世界が見えてくる。

②遊びを分析する ~オニごっこをみってみると~

◆遊びの構造を分析する

個人を意識していれば楽しめる遊び
高オニ、色オニ など

チーム意識(グループで戦う)が求められる遊び
ドロケイ、ねことねずみ など

● 同じオニごっこで遊んでいても、「鬼にならないように頑張る。」や「鬼になってみんな捕まえる!」など一人一人楽しみ方は違ってきます。

● 遊びを分析すると、子どもたちの人間関係も見えてきます。

◆発達の的に分析する(捉える)

2歳~ ・ぐるぐる回っている間に、追いかけているのか、逃げていないのか分からなくなる。

・保育者との結びつきを確かめあう。

捕まることは、保育者に抱きしめられること。

・ごっこ世界との接続 真似っこが楽しい!!

3歳~ ・あいまいさを楽しむ段階

逃げてから、追いかける。追いかけるから逃げる。

= ルールの相補性

・ごっこの世界との融合(こぶたごっこ、オオカミごっこなど)

・走ることの楽しさから、逃げ切ることの楽しさへ。

4歳~ ●ルールを意識する段階

ルールに気付いて、言語化できるようになってくる。

●個人からチームへ

4歳児後半になると、チームで勝てたことがうれしくなる。(年長児と遊ぶ経験も大事。)

③気持ちの流れを意識した保育

◆遊びの連続性 ●過去の経験を振り返れるようになると、未来の「遊びたい」につながる。

→ 保育者は昨日の遊びを振り返りつつ、今日の遊びを予想した環境構成が大事。

●遊びには盛り上がりのレベルがある。

→ 遊びが盛り上がっているときの片づけは、気持ちの切り替えが難しくなることもある。自分のペースで切り替えられると、納得して次の活動に移ることが出来る。

生命(いのち)の安全・安心教育

~4歳児の性について~

男の子ってなあに?女の子ってなあに?

女の子だけだもんね
・自分が男の子、女の子と分かり始めるのは、言葉の獲得時期と重なる2歳ごろ。

・他の子の性別が分かり始めるのは、4.5歳ごろ。

包括的性教育=多様性を大切に教育

相手にされて「へんだな?」「いやだな」と思ったら大人に伝える。ことを子どもたちに知らせることが大事。

研修生の報告書より

遊びを深めるためには、まず子どもの声を聴くことが大切であることを学んだ。子どもの意見はある程度大人が見解、想像することが必要である。自分の解釈を振り返ったり、周りの先生を集めて子どもを分析したりしていくことが大切だと学んだ。

遊びの振り返りを取り入れた。「私もやりたい。」「明日やろう。」と友だちの遊びに興味をもったり、作ったものをみんなに見せ製作遊びに意欲をもてたりする姿が増えた。