

令和7年度 幼児教育研修（年齢別担任研修3歳児・第3回）  
「子どもの発達と保育者の関わりについて」  
～3歳児の遊びの世界をともに楽しむ～  
日時：令和7年10月14日（火）15:00～17:00  
会場：足立区役所 庁舎ホール  
講師：東洋英和女学院大学 教授 塩崎 美穂 氏



## 前回の振り返り

### ● 子ども主体の保育ができない／できなかったと感じた場面 ●

居場所：決まった場所にだけ子どもがいることを、あたりまえだと思う保育者がいる。  
（子どもがいる場所を子どもが選ぶことに対して、疑問視している。）  
年齢：〇歳になってから・・・という「発達への配慮」が、したいことを制約する。  
時間：「〇時にこれをする」を決めている



保育者自身がもっている  
「基準」「絶対視」が子ども  
の思いを阻害する。

### ● 異年齢という形態の自由さと不自由さ（感想より） ●

同年齢保育では、保育者の説明や注意が不可欠だった  
「トイレ」「お箸」「ハサミ」などの道具の使い方を含む  
「文化の伝承」があるが、異年齢保育では、子どもの集団を通じて伝播していく度合いが高まるため、取り立てて説明する必要がない。もう一方では、同年齢同士の興味関心が「熱量の高いおもしろさの探求」を導きやすいのに対して、異年齢ではイメージの共有が難しいという困難もある。



同年齢・異年齢、それぞれの保育の良さを活かした保育のためにも子どもの行為をおもしろがる視点をもつことが重要。

『子どもとつくる3歳児保育「いいてんき!」No44 2009年3月23日より』



### ～グループワーク～

いま子ども自身が楽しんでいるあそびは？  
なぜ、イメージを共有してほしいと願うのか？

#### < アイドルになりきる遊び >

女の子

- ・アイドルになりきる。
- ・アイクリップ（玩具）の色を統一させながら、服の裾につけて、ヒラヒラする動きを楽しんでいる。（ドレスのつもり）

男の子

- ・椅子に座り、観客になる。



イメージを共有させながら遊ぶ姿も出てきているが、その中で、まだぶつかることもある。保育者が間に入り、自分の思いを言葉で伝えたり友達の思いを聞いたりしながら、お互いに思いを交わしていけるようにする。

- ・曲をかける→「マイクがほしい」→マイクを作る
- ・マイクを持って歌うが、遊びが徐々に広がると、「センターでうたいたい」という姿も見られてきたが、その中で複雑な人間関係の様子も垣間見えてきた。



（講師より）  
子どもが楽しい遊びをどういう実践に結び付けていきたいのか、曖昧なまま進んでいかないよう、「アイドル」という価値観や、人間関係がその遊びにどういう意味があるのか、クラスで話し合っていくと、次に用意できる環境がみえてくると思います。



## ● あそびとは、何かのためにするのではない 「あそぶためにあそぶ」

- ・「あそび」とは、そもそも照準を定める対象の輪郭が定まらないもの。子どもがおもしろがっている行為の跡を追って見たら、そこに起こっていた出来事が「あそび」だったということもあるでしょう。名づけようもない、意識して見定めることすら難しい、その存在自体に気付かなければ、輪郭を捉えようもないものも「あそび」にはある。
- ・無数の「あそび」の意味や価値、機能を、文化や社会の文脈の中に位置づけて理解していくことが大切である。
- ・効率性や有効性が、時として過剰問われる現代社会の中で、人間にとって「あそび」とはなにか改めて考える時間も必要である。



## ● あそびとは？ → 無駄であってこそ「あそび」である

★友達とのつながりを育み、クラスをまとめるような保育・教育目標を達成させるための手段ではない。

★難しい課題に喜んで取り組む学習態度を引き出すための準備でもない。

★子どもが遊ぶ姿から出発し、おもしろがったり、おもしろがらなかったりする「あそび」について無駄や無為を含めて考えてみる。



## ● あそびの変化 展開／発達

例：「いないいないばあ」 → 「かくれんぼ」

- ・「隠れる」「見つかる」おもしろさ
- ・（オニ）「見つける」おもしろさ

▶ なぜやるの？ → おもしろいから



## ● 「おもしろさ」を探究するとは

- 1 おもしろさ自体
- 2 おもしろさを生み出す環境
- 3 おもしろさの余剰や副産物

「おもしろさ」が生成される意味や、「おもしろさ」を構成する環境や文脈の内実、「おもしろさ」が生み出す「なにか」の価値について考えてみる。



## ● あそびは常に、すでに、主体的

あそぶ子どもの姿は、不可解で、予測不能なことていっばい。主体的な活動でなければ「あそび」にはならない。「こうあってほしい」と大人が願う子どもの姿と、ありのままに主体的に遊ぶ子どもの姿には、おそらく小さな隔りがある。



## ● 子どもを動かそうとするのではなく子どもを人としておもしろがる保育者に

保育者の言葉から・・・

子どもが見てる世界をおもしろがっていますか？

「じゃあ、いまから、あそんでください」 ➡ あそぶ時間や内容を保育者が決める **警告**

「(みんなと同じようにすることは) 難しいかな(他のことしよう)」 ➡ 障がいをもつ子どもの**見方**

難しいという視点で見る

「しないならしくなくていいです」 ➡ 保育者の意図と違うことをしていると**注意**する

「それはちょっと傷ついちゃうから(やめて)」 ➡ チャレンジに対する**禁止**

子どもを「こう動かしたい」「こんな感じで遊んでほしい」という思いが強く、警告／注意／禁止が多くなっていますか？「どうしてこういう風に動くんだろう？」「この人には何が見えているんだろう？」「何をおもしろがっているんだろう」と立ち止まって(一呼吸おいて)考える時間が少ないのかもしれない。

「子どもをこうさせたい」ではなく、「この人(子ども)は何を見ているのかな？」へ子どもが見ている世界をおもしろがりますように。

## 研修生の報告書より

☆おもしろいという探究心や子どもが見ている世界をおもしろがる、汲み取ることの大切さを改めて学んだ。「こうしてほしい」「こうやってほしい」という思いから、警告、注意、禁止が多くなっているのではないかと自分の保育を振り返る機会となり、「どうしてこういう風に動くのか」「この人には何が見えているのか」考え、保育を進めていきたいと感じた。

☆「何かのためにするのではないもの、あそぶためにあそぶ、それがあそび」という言葉が印象に残った。子どもはおもしろいから遊び、楽しいから夢中になる。やりたいことを見つけ、遊びながら発見したり、感じたり、挑戦したり…そんな一人一人の体験を大事にしていきたいと思った。

☆遊びについて改めて考える時間になった。自分のねらいやねがいがいつも強く出てしまっていることにも気づき、子どもにとっての遊びとは？と考えることができた。