

令和7年度 幼児教育研修（年齢別担任研修5歳児・第3回）

「子どもの発達と保育者の関わりについて」

～子どもとつくる5歳児の遊び～

日時：令和7年10月29日（水）15:00～17:00

会場：足立区役所 庁舎ホール

講師：東京都立大学 教授 田中 浩司 氏



前回の振り返り

☆保育者の待つ姿勢

思わず「取ってあげたくなる」
場面で、解決を子どもに任せ
た保育者（紙飛行機の事例）

☆「言葉」を受け止める

やばいという言葉はどう受け
止めるか（紙飛行機の事例）

☆あそびの面白さ

「抵抗」が面白さになる
（紙飛行機の事例）
大人が遊びを仕掛けるということ
（カッパおやじの事例）
遊びが引き継がれる中で変容する
面白さ（みなみっこランドの事例）

遊び込む保育を
どうつくる？



その後の子どもたちの様子

みなみっこランド（紙コップ倒しや段ボール迷路を製作する）

・紙コップ倒し

4歳児が遊びに来る。
紙コップに当たったら
景品がもらえる。



・ダンボール迷路

大きな段ボールが必要になった。スーパーに
貰いに行くという話し合いにつながった。
作り上げた迷路は、子どもたちにとって達成感
を得られた。



カッパおやじの絵本から

①園の運動会が雨で延期になった後、かっぱおやじが見に
行ったことで雨になったと、『せんのしんじゅさま』からお詫
びの手紙が届いた。それから少し経ったある日の朝保育室
に、かっぱおやじからの手紙と地図を見つけた。

行ってみよう



②花畑公園へ到着。地図を確認しながら、目的地へ向
かう。公園の入り口で地図を確認して入り、地図のX
印を目指す。

勇気がある人しか
入れないよ



③石の階段、川を渡り、地図に記されている場所へ。
かっぱおやじの手紙がある所に到着。じゃんけんで順番を
決めて小さなお城みたいなどころへ一人ずつ向かい、腕輪
を取ってくる。

勇気を出して
行ってくる



勇気だよ！
勇気 勇気！



頑張れ！

子どもたちの思い

一人で行くことに対して

- ・腕輪がほしいのかもしれない。
- ・かっぱおやじに会えるのかもしれない。
- ・一人で取りに行ったらかっこいいかもしれない。

腕輪をもらって走って戻ってくる姿

- ・「一人で行く」という怖さから早く戻りたい。
- ・腕輪を早くみんなに見せたい。
- ・腕輪を早くつけたい。

絵本の中で腕輪は、『付けていると力が湧いてくる』といういわれのあるものとなっている。子どもたちは力強くなった気分になり、困った時に使いたいという思いから置き場をつくった。子どもたちはそれぞれ困った場面（苦手なもの、鬼ごっこで早く走れるようになど）で使い、力をもらっている。

いつもと違う自分を出す経験から
それぞれの思いが多様になる。



あそび込む保育をつくるために

★ 大人と子どもの関係

- ・子どもが大人に何でも発信
子どもが大人に言える関係性をつくるのが大事。
- ・大人が正解をもっていると知ると、子どもは新しいことを考えなくなる
その他の方法があっても試してみようとしなくなる。
- ・決めるのは子ども
大人の提案はあっても良いが、最終決定は子ども。「これがいい」と伝えられることが大事である。



★ 話し合いの大切さと難しさ



・形としての話し合い批判

話し合いの場ができていて、話し合いができていて、話してしまふ。大人が形式を教え込み、集団のかたまりを固めたり、内容の伴わない形式だけに慣れさせることは、『話し合い』という形が崩れてしまう危険がある。何のテーマで話し合っているのか、個別や事前に知らせるなどの丁寧な関わりが必要である。

★ 子どもの時間・大人の時間

・時間の区切りを考える

大人が子どもの時間をコントロールすることに対して、子どもは遊び込む時間を与えてほしいと批判する。

★ 面白さに共感する

- ・子どもの声を聞く
始めから、大人が言葉で伝えるような見解(意見)をもっているとは限らない。
- ・保育者による代弁
大人が声を受け止めて理解する。(言葉にならない言葉の理解)
- ・つぶやきを捉える
目の前の子どもの姿を見ておくことで、やっていることへの後押しができる。共感する大人がいる安心感につながる。



★ 片付け・切り替えについて考える

・子どもは気持ちよく遊びきっているか？

次の活動に移れない子どもは、遊びきれていたのか、活動に期待をもたせられていたのか、自分で区切りが付けられていたのかなど心の流れが途切れている。

・片付けることはどういうことなのか

片を付けて(最後まで終わらせる)次につなげていくこと。時間を区切って進めていくことには無理がある。「昨日の続きをしよう」など、遊びの連続性を持たせることが次への期待を生む。



面白さの多様性

- ・普段の遊びの中にも、面白さの多様性は潜んでいる。
- ・保育者が考えている面白さの中心を感じているとは限らない。
- ・自分で気付かない「あそびの面白さ」に触れる。
- ・自分には気付かない面白さを子どもがもっている。

ポイント

子どもは、それぞれいろいろな側面から楽しさを感じている。どんな風に楽しんでいるのか、どんな経験ができたのかなど、一人一人の楽しみ方に目を向けていく。

保育者は、楽しい遊びの経験がない子どもに対しては、友達が遊んでいる遊びに目が向けられるよう働きかけ、興味をもった遊びに取り組めるよう援助していく。

<例えば・・・>

- ・積み上げたカプラが壊れた
大人も笑って見せることで、壊れたことの面白さを知ることもある。
- ・だるまさんが転んだ
自分が命令したら、みんなの動きが止まる。ここが面白い!



研修生の報告書より

☆実際の保育事例の動画を拝見し、子どもたちから出たつぶやきや発言を拾って活動に繋げていく過程について考える機会になった。子どもの意欲に合わせて活動を設定しつつ、園内で実現できる範囲を子どもと相談しながらも保育者が丁寧に伝えていることがよく分かった。準備は大変になると思ったが、その分想像の実現を経験することで子どもたちのイメージ力や実践力に繋がっていったと思った。

☆大人が正解を持っていることを知ると、子どもは考えなくなるという研究結果があることを知り、子どもたちには考える幅の余地を与えた関わり方をしていくことの大切さを改めて学んだ。そして、遊びを作っていく根底には子どもが保育者に思わず声をかけたくることがあることも感じた。大人に意見を言える関係性がとても大事になってくるのだと思う。そのためには、子どもの声を聞き、面白さに共感していきたいと改めて思った。面白さも一人一人感じ方が違うことを受け止め、その姿を肯定的に見ることで、子どもたちの遊びこむ力が育まれていくのだと感じた。