

<主体的な遊びと学び>

自分の意志や判断に基づいて行われる遊び(学び)⇒周囲のものや人との関りを広げたり深めたりする

- ❑心を動かすような工夫をしていく⇒どうしたら興味や関心を持ち、できそうと思ってくれるか。
- ❑やってみたいと思えば、それは目的になる。
- ❑目的を達成する⇒うまくいかないことがあるが粘り強く取り組む。自分の気持ちが揺れ動くことが大事。

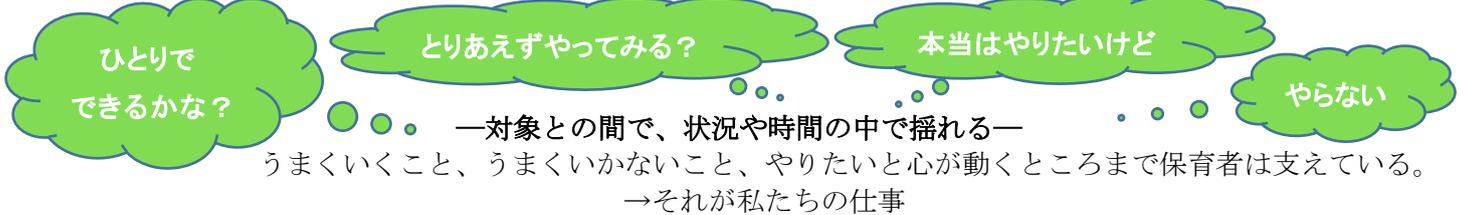
◆周囲のものと関わる―道具の特性に気付く

- 安心して生活し好きな遊びを見つける。
- 気に入った遊具を繰り返し使う。

◆周囲の人との関わり

- 自分のやりたいことを見つけて遊んだり、保育者や周りの幼児と関わったりすることを楽しむ。

◆“やりたい”から捉える遊びの様相



<遊びの援助はなぜ難しいのか>

- ❑教育内容としての問題―遊びを通して学ぶ
 - ・遊びを通した学びについての理解が不十分
 - ・保育者同士の遊び観が共通理解されていない
- ❑教育方法としての問題―遊びを通して指導する
 - ・教科書のように全国一律なものがない (幼児理解→保育計画立案→環境の構成→援助)
 - ・こどもの主体性と保育者の意図性のバランス
- ❑経営的な背景としての問題：園児数の確保
 - ・目に見える成果を求めがち
 - ・社会や保護者に遊びの重要性が伝わっていない

<主体的な遊びを支える保育者>―ワクワクする遊びをつくる～実習生が捉えた「ワクワクする遊び」―5歳児

泥団子作りがブームになっていて丈夫でピカピカの泥団子を作る為にはどうすれば良いのかとこどもたちは研究していた。そこで、保育者は、遠足時「泥団子の師匠に会う為に、森へ探検しに行こう」とテーマを設定し、師匠からの手紙を文字スタンプで作成した。川があって質の良い水と泥が採れること、師匠が質の良い白砂を持っていることをこどもたちに伝えた。こどもたちは質の良い水と泥、白砂を持って帰ることを目標に森を探検し、泥団子の世界観に夢中になり楽しんでた。こどもたちの好きなことを受け止め、深める為に遠足での活動に取り入れた保育者の援助に対して「すごいな」「なるほど」と思った。

◆ワクワクする遊び: グループ協議から考える～机前後の4人組になり発表者を決める。その後グループを合体し、32グループの代表者が8か所で発表する。(2分間: 立ち合い演説風)

【①遊びの紹介】自園の遊びから「面白いな」「楽しんでるな」という遊びを紹介する。(15分間)

【②遊びを支えた環境と保育者の援助】【③遊びを通した学び】その中で、どのような資質・能力が育まれていたか。



田代先生より***

回りながら聞かせてもらいました。夕方に身体を動かす遊びをやりがあって困っている園や、遊びから学びになっているのか、話し合いを繰り返している園などいろいろありました。

<幼児期の学びを児童期へつなげる>

- ◆こどもと一緒に困ってみる。試してみる。壁にぶち当たってみる。
- ◆たくさん考え、表現して、言葉の使い方も学ぶ→学びを児童期へつなげていく。
- ◆「入学したらゼロからのスタート」ではないことを5歳児の育ちで発信する。

どんな子に育てたいか、保育が充実してもっと小学校の先生と話し合いを持ち、連携を進めていってほしいと思います。こどもたちが好きなことに繰り返し挑戦したくなる機会を増やしていく⇒日本を支えていく人材育成になる。

研修生の感想から

- グループワークで其々の園がどんな遊びをしているのか、保育者の働きかけやこどもの変化を知ることができて楽しかった。主体的な遊びが成長していくうえで、重要な経験になることが分かった。こどもたちにどう感じ、学んでほしいのか考えながら、やりたいことを思い切りできる環境作りを心掛けていきたいと思う。
- 1つのテーマについて考えや意見を共有するグループ討議とは違い、各園の面白い遊びやエピソードを発表し、沢山のアイデアを知ることができ良かった。何も無い所からは遊びは生まれないので、きっかけや興味の1つとして、題材やヒントを保育者が伝えることが大切だと感じた。そのためには、一人一人の興味があることは何か知り、一人一人と向き合うことが、まずは大切だと感じた。実践していきたい。