

動画②

子どもの育ち、遊びとは



1. 子どもの育ち

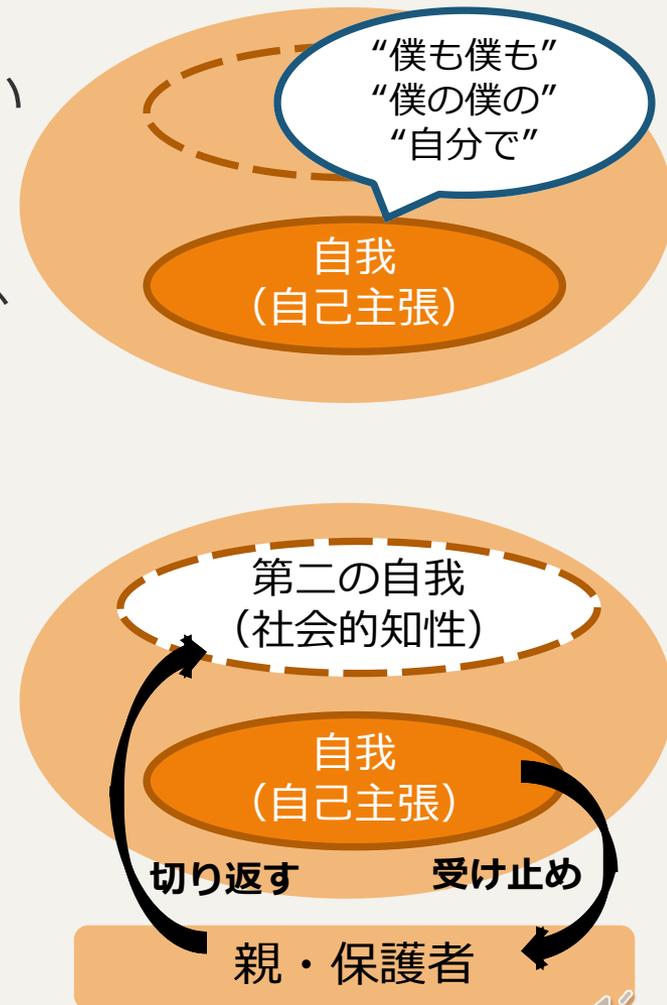
- 子どもが「育っている」と感じる場面・瞬間を思い浮かべてみてください。



■ 自我の誕生・拡大

子どものなかに「自我」が誕生するのは、言葉をしゃべり始める1歳半ころと言われている。これは、自分のなかに育った欲求を「自己主張」として他者に伝えようとする姿の現れだが、いずれにしても子どもの「自我」は、まず強烈な「自己主張」を外に向かって表出する形で顕在化していく。

「自我」を、親や保育者が丁寧に「受け止めて、切り返す」「受け止めて、意味づけし直す」というかかわりを繰り返すことで、「社会的知性」として子どもの中に位置づいていく（第二の自我）。例えば、「イチゴのケーキが欲しい」という「自我」に対して、「大きい子は我慢しなければ」という「社会的知性」が「第二の自我」となる。



■ 2つの自我世界の葛藤

自己主張する「自我」しか知らなかった1～2歳のころなら気楽に行動できたことも、「第二の自我」と呼ばれる「社会的知性」を獲得してしまうと、矛盾と葛藤の感情を経験する。

2つの自我世界がつながらず、時にイラつき、時に葛藤しながら生きる子どもたち。「自我」と「自我」がぶつかり合う仲間との生活のなかで、2つの自我世界を統一する努力が必要となる。



■ 自我の統一と自己決定

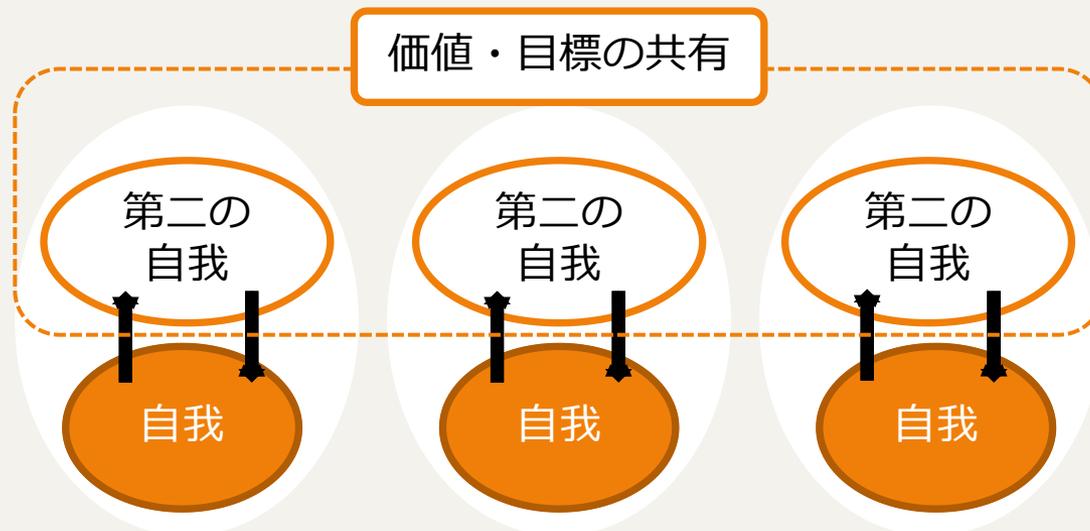
2つの自我を統一しながら自己決定する人間的能力を獲得するようになっていく（自己内対話力）。自己内対話力を獲得した子どもは、思考しながら行動を自己決定することができるようになっていく。

子どもが自ら2つの自我を拡大し、統一しようとする能動的な力こそが、子どもの心を育てる原動力となる。自分らしさを求めて揺れながら生きる子どもたちの「自分づくり」を支える「時間」「空間」「関係」を保障することが大人の責任となる。



■ 誇らしく自己決定する子ども集団

「自己内対話力」が育ち、2つの自我をつなげながら自己決定ができるようになってくる時期。この力を基礎に、仲間と価値や目標を共有し、活動を想像することを楽しめるようになってくる。5歳ころになると、「2つの自我を繋げながら活動する姿」が基本的な形となり、「自己決定していく姿」が中核となっていく。



■ 「心の育ち」 = 「自分づくり」

乳幼児期の子どもたちは、驚きや発見、感動や共感、矛盾や葛藤といった感情を通して心が育つ過程で、周囲の環境と対話しながら「かけがえのない自分」を作り上げている。誕生から6歳までに現れる心の育ちは、乳幼児の「自分づくりの過程」である。



カイヨワによる4つの分類

- 1 **アゴーン（競争）**：競技を意味する
例) かけっこ、ドッジボール、かるた等



- 2 **アレア（偶然）**：さいころ遊びを意味する
例) くじ、じゃんけん等



- 3 **ミミクリー（模倣）**：物真似を意味する
例) ごっこ遊び、劇遊び



- 4 **イリンクス（眩暈）**：渦巻を意味する
例) 滑り台、ブランコ等



(1) 遊びの分類

パターンによる6つの分類

幼児期の遊びを発達の
に順序付けたもの

1 とりとめのない行動

興味も示さず、運動もしない

2 傍観者遊び

他の子どもの遊びを見ているだけで参加しない

3 1人遊び

1人で遊んでいて他の子どもは関係ない

4 並行遊び

他の子どもと同じ玩具で遊んでいても、一緒には遊ばず一人で遊ぶ

5 連合遊び

互いにおもちゃ等のやりとりをして、同じような遊びをする

6 協同遊び

共通の目標に向けて組織された、役割分担ができるようになった遊び



■ 協同遊び

共通の目標に向けて組織された、
役割分担ができるようになった遊び



他者とイメージの共有ができる
目的を共有して役割分担ができる
様々な困難や問題を自分たちの力で解決しようとする

6歳児では協同遊びができるようになる
= **幼児期の終わりに目指す姿**



アレーによる「遊び」の3つの基準

- 1 遊びは**楽しみ**であり、満足を伴う活動である。
- 2 遊びは**自発的**であり**自由**である。
- 3 遊びは**その活動自体が目的**であり、
なんら他の目的が考えられない。



ホイジンガによる「遊び」の定義

遊びとは・・・

あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行われる**自発的な行為もしくは活動**である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。**遊びの目的は行為そのもののなかにある**。それは、緊張と歓びの感情を伴い、またこれは「日常生活」とは「別のもの」という意識に裏付けられている。



小川による「遊び」の定義

- 1 **遊びは遊び手が自ら選んで取り組む活動である。**
これを遊びの**自発性**とよぶ。
- 2 遊び手がほかの目的のためにやる活動ではなく、**遊ぶこと自体が目的**となる活動である。
- 3 その活動自体、**楽しいとか喜びという感情**に結びつく活動であろうということである。
- 4 遊びは**自ら進んでその活動に参加しなければ、**
味わうことができないということである。



遊びとは...

子ども自身がやりたいと思うもの

自発性のあるもの

遊ぶこと自体が目的となる



子どもは、遊びを通して考え、経験し、学びの姿勢を獲得していく。つまり、**生きるためのすべてを見てまねることで学びとる。**

その学びの姿勢は、子どもたち自身が楽しいからこそ、自分たちのやりたいという気持ちがあるからこそ育まれるものである。**自発的な遊びだからこそ身につくものがある。**



教えるものではない



3. 現代の子どもと遊び

子どもを取り巻く状況

- 両親の共働き
- 大人の時間に合わせた生活
- 地域の人々との関わりの希薄さ
- 子どもの貧困
- 情報機器の発達

便利な生活ではあるが、
子どもの育ちや遊びが保障
されている環境ではない。



子どもの自発性のある遊びに必要な、3つの「間」

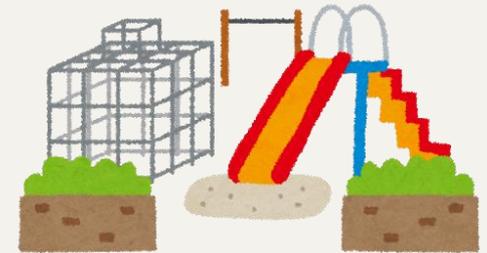
仲間



時間



空間



しかし・・・

現代の子どもたちの環境は、3つの「間」が不安定な状態

**遊ばない、遊べない子ども
が増えている。**

現在の日本では・・・

成長とともに、大人が教える形が増える。

学校の教育に類似した環境で生活している。

大人から教えられる環境で子どもたちが育つ。

自分でやってみて判断したり、学び、自分で
考えたりする機会を失ってしまっている。



幼児教育の場は、3つの「間」が存在し、遊び中心の保育が行われる場として設定されている。子どもたちが遊びを通して育つための環境が整っているとも考えられる。

しかし、保育の場で子どもたちの遊びが展開されない理由は、遊びを教える場になってしまっていることが要因として考えられる。もしくは、遊びの本来は自発性にあるという理由で、保育者が遊びを育てる手立てをもたず、放任してしまう可能性があることが考えられている。



遊び環境だけを整えようとしても、子どもたちの遊びは発展していかない。そこには、保育者という専門家の存在が重要である。子どもの育ちは、環境を通して成り立つものであるが、**保育者や友達との関係があつてこそ環境が機能してくるともいえる。**

子どもの育ちと遊びを保障するために、まずは、**保育者と子どもの関係に目を向ける。**



演習 2



演習 2

- (1) 子どもたちの「遊び」や「育ち」を保障するために保育者としてできることについて考えをまとめる。

演習 2

- (2) 子どもの遊びを援助するときに意識していること、大切にしていることを振り返る。