

保育の質を高める 遊びの「理解」と「援助」

園における遊びの質は、保育の質そのものと言っても過言ではないでしょう。

前号では、遊びの質を高めるために欠かせない視点を取り上げましたが、今号ではより具体的に、子どもの経験を豊かにする遊びの「理解」と「援助」のあり方を考えていきます。

座談会

子どもの関心や思いを十分に「理解」して 遊びの質を高める「援助」につなげるには

子どもの姿から、どのように関心や思いを読み取り、遊びの質を高める援助につなげていけばよいのでしょうか。聖心女子大学教授の河邊貴子先生、明治学院大学特命教授の赤石元子先生、そして現場を代表して認定こども園あかみ幼稚園園長の中山昌樹先生の3名に、実践例を交えて大切な視点を提示していただきました。

遊びの理解と援助の難しさ

一人ひとりの思いを探ることに 難しさを感じる保育者が多い

——本日はよろしくお願ひいたします。最初に遊びの理解と援助において、保育者がどのような点で難しさを感じているのかをお聞かせください。

赤石 以前に私が副園長を務めていた東京学芸大学附属幼稚園では、記録の活用をテーマとした研究を進めています。子どもの内面を読み取ることに難しさを感じる保育者が多いと感じています。

記録は遊びに重点を置いて、【A】幼児の経験している内容（遊びの内容や子どもの関心、思い・育ち）、【B】必要な経験（今後の発達に必要な経験、ねらい）、【C】具体的な援助としての環境の構成・再構成（【B】

を実現するための環境や援助）、という3つの要素を相互に関連させて書いています（7ページ表1参照）。子どもが誰と一緒に何をして遊んでいるのかは容易にわかりますが、一人ひとりがどこにおもしろさを感じているかを見取るのが難しいようでした。例えば、みんなが楽しくまごごとをしている場面でも、何かを作ることに夢中の子どももいれば、「お母さん役」という役割に満足したり、誰かのそばにいただけで安心したりしている子どももいます。そうした一人ひとりの内面を読み取れなければ、【A】の内容は十分に深まらず、【B】【C】につなげられません。

中山 私の園でも、次の保育に生かすことをねらいとして、赤石先生が示されたものと同じ3つのポイントの記録に取り組んでいます。しか



聖心女子大学教授
河邊貴子
かわべ・たかこ

し、特に若手の保育者は、自身に遊びの経験が少ないからか、遊びのおもしろさを実感的に読み取れないことが多いようです。さらに保育者としての経験が浅いため、援助の手立ての引き出しも不足しています。



明治学院大学特命教授
赤石元子
あかいし・もとこ

理解と援助は一体の関係にあり、理解が不十分だと援助は生まれません。そこをうまく連動させられないようです。

河邊 【A】を記録する前に、前提として子どもの様子や言動などの事実の正確な把握が欠かせないと思います。例えば、ある園で子どものグループがサッカーのPK合戦遊びをしていました。保育者はあまり盛り上がっていないと感じて、振り返りでは「つまらなさそうにしていた」と記録しました。しかし、丁寧に言動を見取ると、「成功したから3歩下がろうよ」など、子どもなりに課題を設定する姿が見られていました。また、ボールが柔らかすぎでうまく転がらなかったため、保育者がボールを交換しましたが、次はかたすぎて蹴ることができない子どもがいました。これは子どもの体の発達を的確にとらえられていなかったことが要因と言えます。こうした事実を見落とさなければ、子どもの関心や思いを深く読み取っ

て次の展開を予測し、異なる援助ができたかもしれません。

赤石 ベテランに見られるのは、経験に照らして「こうすれば、こうなるだろう」といった見通しをもてるゆえに、子どもの見取りが十分でないまま自分が進めたい方向に誘導する傾向があることです。

子どもの興味を的確にとらえ、育ちの方向を見据えて、適切な援助を考えることは、若手にもベテランにも容易なことではありません。経験豊富な保育者は感覚的にできていることもあります。『あの人だからできる』というように考えず、判断の根拠をきちんと共有し、話し合える関係性が理想だと思います。

客観的な読み取りだけでなく 実感的な理解も大切

——全体の動きを把握することに手一杯で、一人ひとりの興味や思いを読み取れないという課題も聞かれます。

河邊 子どもが遊びに集中できる環境が整っていないと、一人ひとりの見取りが難しくなります。バラバラに遊んでいる子どもを一人ひとり見取るのは至難のわざですが、落ち着ける場所があって群れになって遊んでいると、集団の中の個々の姿がよく見えます。

中山 小川博久先生が提唱されている「納豆理論」というものがあります。バラバラに転がる30個の大豆を追うのは困難ですが、ネバネバとくっついた納豆なら、いくつかの固まりになるので、すべての大豆の状態がわかりやすくなります。

河邊 「皿回し理論」というのも聞

いたことがあります。お皿が勢いよく回っているときには回す必要がありませんよね。それと同じで、よく遊んでいるところには積極的に関わらず、勢いが衰えてきていることがわかった場合、何らかの形で遊びの勢いが増すような働きかけをするという理論です。

——保育者自身に遊びの経験が不足しているという指摘もありましたが、これはどうカバーすればよいでしょうか。

中山 遠回りに見えますが、子どもの一つひとつの体験の意味をしっかりと考えるべきだと思います。遊びのおもしろさをひとりで表すならば、「心の振り子」と言えると思っています。例えば鬼ごっこでつかまりそうになると、ドキドキして心の振り子が振れる。逃げられる範囲を狭めると、さらにスリルが高まってより大きく振れる。遊びによって、いろいろな振れ方があります。今、心の振り子がどのように振れているかを、言葉に表すように心がけると



認定こども園
あかみ幼稚園園長
中山昌樹
なかやま・まさき

いいと思います。

赤石 保育者自身が遊びに対して気持ちを開くと、自分の心の振り子も振れるはず。遊びを【A】【B】【C】の視点から客観的に見るだけでなく、「おもしろい」「すごい」「不思議だ」といった主観的な気持ちや気づきなど、保育者自身の心の振り子の振れを書き残すことから始めてはいかがでしょうか。

河邊 保育の現場にいと、どうしても「願い」が先に立つのが保育者のさです。ですから研修を通し、遊びの読み取りの練習をするのもいいでしょう。先入観をもたないように、写真で遊びの場面を見て、子どもがどう感じているかを話し合う研修も効果的だと思います。

中山 うちの園では、野外で遊びを体験する研修を行っています。遊びの経験が少ない保育者にとっては、実感的に理解するよい経験になって

いるようです。

なぜ遊びの理解と援助が必要か

生涯にわたり学ぶ力の土台が遊びを通して形成される

——遊びの理解と援助の難しさについてはよくわかりました。園全体に実践を広げるためには、すべての保育者が考えを共有する必要があります。そこで遊びの理解と援助が必要な理由を改めて整理していただけますか。

河邊 理解と援助を通して遊びの質を高めることが重要なのは、生涯にわたって自ら学ぶ力の土台が、まさにこの時期の遊びを通して育つからです。同じことを繰り返すうちに遊びはつまらなくなりますので、新しい要素を取り込む必要がありますが、それは子どもだけでは難しい場合があります。そんなときに、子どもの思いや関心に基づいて、「こん

な考え方や方法があるよ」と提案することが、保育者の極めて重要な役割です。保育者の考え方や環境構成によって、まったく異なる遊びが生み出されます。

中山 昭和の時代には、家庭や地域に子どもの集団があり、年上の子どもとの遊びをまねたり、大人の仕事に憧れたりすることで、放っておいても遊びが生まれました。環境が変わり、今の子どもは自分から遊べなくなったと感じます。園でも、遊びが見つからずうろうろとさまよう子どもに、遊びに向かえるような援助が必要と考えています。

河邊 援助の概念は広く、直接的に手助けするだけではなく、見守ったり、季節に応じて掲示物を変えたり、さまざまな方法が考えられます。「種まき」として、絵本を読んだり、本物に出合う機会をつくったりして、遊びの芽が生まれれば、援助によ

って質を高めていくことが欠かせません。

中山 子どもが砂場でカップを使って型抜きをしているとしましょう。この場面で、心の振り子がどう振れているかを考えると、砂の型抜きは常に成功するわけではありませんから、「うまく抜けるかな?」「もっときれいに抜きたい」といったドキドキした気持ちに動かされていると理解できます。そして、この理解に基づくと、「もっときれいに抜けるように、砂の状態をこうしておこう」など、子どもがより充実感を味わえるような援助が考えられます。このように、子どものふだんの活動ひとつとっても、保育者の理解と援助の大切さがわかります。

遊びの理解と援助の具体的なあり方

モノ・コト・ヒトとの関わりに着目して遊びの見直しをもつ

——次に、具体的な理解や援助のあり方をお聞かせください。河邊先生や赤石先生は、日頃、多くの園の保育を見学されていますが、その際、どのような点に着目しているのでしょうか。

河邊 子どもの遊びは、モノとコト、及びヒトとの関わりから生み出されるため、これらの要素がどう絡んでいるかを見ながら遊びの意味を読み取ります。より詳しく言うと、モノ・コトについては「向き合う対象（モノ・コト）の性質や状態をどのように理解したか」「遊びの展開に即して必要なモノやコトや場にどのようにアプローチをしているか」、一方、ヒトについては「友だちや保育者の動きを見たり言葉を聞いたりして



るか」「自分の思いや考えをどのように伝えているか（表情、多様な表現、態度、言葉など）」といった視点を重視しています（4ページ図1参照）。

遊びが変化するときは、モノ・コトやヒトとの関わりから生じるきっかけが必ずあります。このきっかけをしっかりとキャッチすると、子どもの関心や思いが見えやすくなります。遊びは新しい要素を取り込まないと、次第に停滞しますので、そういうときはモノやコトとの関わりか、ヒトとの関わりに対する援助が必要になります。

赤石 集中して遊んでいる子どもにも注目しますが、うまく遊べない子どもが発するメッセージにも注意しています。例えば、一生懸命に作ったモノを「これ、あげる」と渡されたとしたら、「どうして簡単に人にあげてしまうのか」「保育者との関わりに課題はなかったか」などと、背景にある思いや事情に考えをめぐらせます。

遊びは自己決定によってつくることが重要ですから、子どもが明確な目的意識をもって遊びをつくり変えているかにも注意を払います。

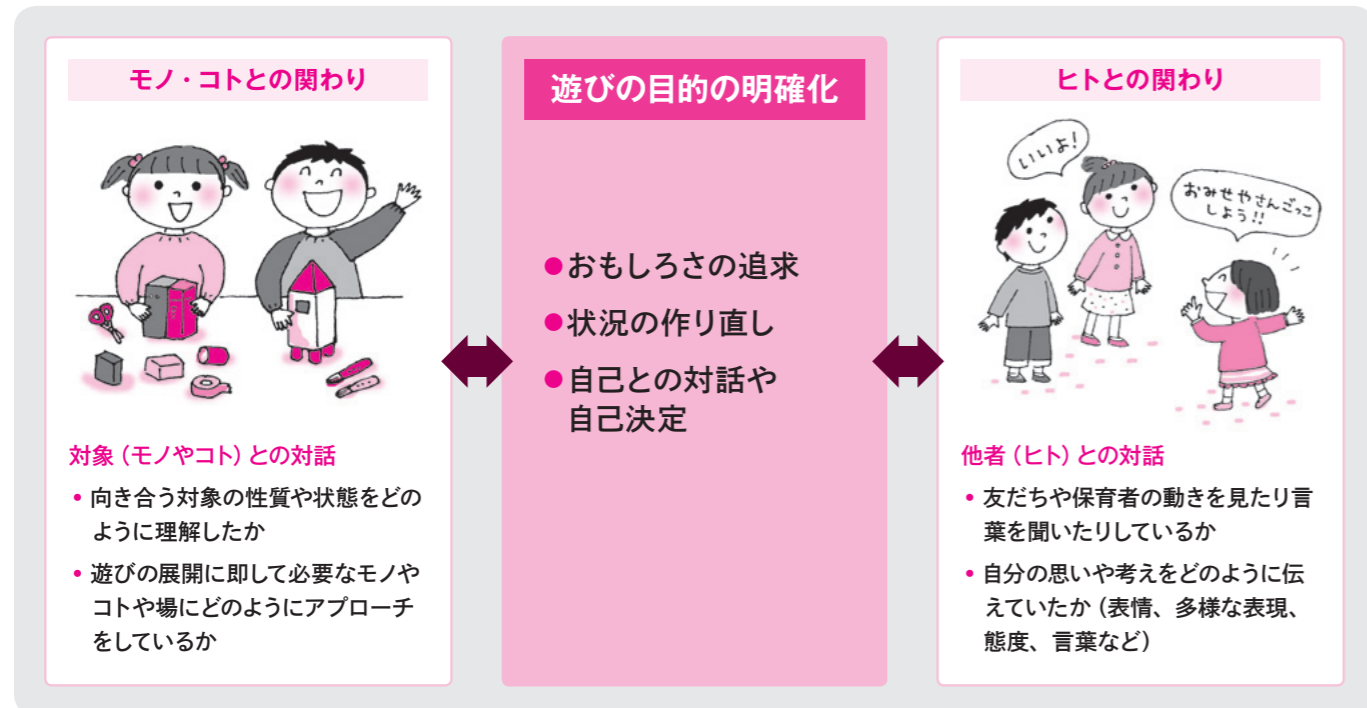
一斉活動においても自分の課題として受け止め、「やってみよう」「おもしろい」といった思いに動かされているかを見取っています。

河邊 理解から援助につながる流れは、【A】【B】【C】の流れに沿うとわかりやすいです（7ページ表1）。ある3歳6カ月の男の子が工作でロケットを作ると、あっという間に他の子どももまねし始めました。この場面の【A】は、「友だちが始めたことへの関心が高まっている」「友だちと同じことをしたり、同じものを持ったりするのが楽しいようだ」「やりたい気持ちはあるが、行動したり、言葉にできなかつたりする子どももいる」といった理解が想定されます。これに基づき、【B】は「友だちとつながりながらイメージを共有する経験をする」と設定し、【C】の援助としては、子どもの意欲を高めるアイテムを提示するなどの方法が考えられます。

自由にモノを作れる環境が持続的な遊びを生み出す

——例えば、なかなか遊びが続かない場面では、どのような援助が考えられますか。

図1 遊びの意味を読み取る視点



中山 初めは漠然としている遊びの目的は、遊びの中で次第に明確になります。それに伴い、もっとおもしろい遊びにするためには足りないモノやコトがあることに気づきます。それを作って遊びを深め、また足りないものに気づく…というプロセスの連続です。そこで遊びを継続させるためには、製作コーナーに素材や道具を常備するなど、自由にモノを作れる環境構成が大切だと考えています。

このことは、ままごとの過程を考えると、よくわかると思います。ままごとは、足りないモノを作ったり、トラブルを解決したりしながら、問題を乗り越えて、現実とのギャップを小さくしていくことが楽しさのひとつだと思います。例えば、レストランごっこで箸がないと気づいて木の棒で作ったり、お寿司屋さんなのに冷蔵庫がないと指摘されて段ボールで作ったりして、よりリアルなお店や家庭の再現を目指すわけです。こうした遊びの中でモノを用意できないと、遊びが持続しにくくなります。また年長児によく見られますが、作ることを面倒に感じて、「ここに冷蔵庫があることにしよう」などと、作らずに進めることもあります。こうした場合も遊びに飽きやすくなりますから、できるだけモノを作り

たくなるように導くといいかもかもしれません。

赤石 モノを作ることに加え、ヒトとの関わりがあると、さらに遊びは持続すると思います。なかなか遊びが発展しなかったり、飽きが見られたりするときは、保育者がモノを作ってモデルになるなど、楽しそうに作っている子どもに関心が向くように促すと思います。

中山 保育者のひと言がスイッチになって、遊びが活性化することはよくあります。前日までレストランごっこをしていた子どもたちの近くで、保育者同士がさりげなく「今年のボジョレー・ヌーボーはどうですかね？」と話題にしました。すると、その意味がわかった子どもがポトルのようなモノを出し、レストランごっこが再び始まりました。新しい要素が遊びに加わったわけです。保育者がこの場で「昨日のレストランごっこはもうやらないの？」と言ったとしたら、子どもの気持ちは高まらなかったかもしれません。

保育者が子ども同士をつなぐことで遊びが広がり、深まる

——モノ・コトに関わる援助は比較的イメージしやすいのですが、ヒトとの関わりを生み出す援助は具体的にどのようにすればよいのでしょうか。

河邊 私はふだん、保育者に対して、「伝書鳩」や「拡声器」になるといいねと、お話しすることがあります。保育者にとって子ども同士をつなぐ役割はとても大事です。あるグループの遊びを広げたいと考えたら、例えば、他の子どもの前で「あっちのアイスクリームはおいしかったな」などと、楽しそうに独り言を言えば、楽しさが伝わり、子どもの関心が向くでしょう。

保育者が仲間になって、対等に遊ぶ中で子どもをつなぐ援助もあります。例えば、探検ごっこになかなか入れない子どもがいたら、保育者が遊びに入り込んで「このリュックサックを持ったら、みんな探検仲間ね」と提案すれば、モノが媒介となって子ども同士の関わり合いが生じやすくなるでしょう。ふたりの関係を深めたい場合は、真ん中にモノを置くという方法も考えられます。

友だちとの人間関係がうまくつくれない子どももいます。グループで遊んでいるとき、その子どもの横に座って、「先生もわからないから、教えてほしいな」と、思いを代弁するような援助もいいと思いますね。

中山 遊びにルールを設定するのも、子どもの関わりを生み出す援助と言えます。ルールがあるということは、複数の子どもが一緒に守って遊ぶということですから。最初は簡単なルールを設定して経験を積み重ねていくと、5歳頃には「ドロボウと警察」など、かなり複雑な遊びができるようになります。

赤石 子ども同士をつなぐためには保育者自身が一緒に楽しむことも大

表1 「理解」から「援助」につなぐための記録の視点

記録の視点	具体的な内容	例 子どもたちがテラスでバードウォッチングをしている場面を想定し、考えられることを話し合ってみましょう。
姿の把握	<ul style="list-style-type: none"> 誰と誰が、どこで、何をしているのか(基本情報) 何を使い、どのように環境に関わっているのか 	<ul style="list-style-type: none"> 年長のA児、B児、C児が、保育室前のテラスで望遠鏡を使って野鳥の観察をしている 順番に声をかけながらひとつの望遠鏡を使っている
A	<ul style="list-style-type: none"> 何がおもしろいのだろうか(遊び課題・動機) どんな経験をしているのだろうか 何が育っていると考えられるだろうか 	<ul style="list-style-type: none"> 望遠鏡をのぞけるのはひとりだけだが、みんなが同じ方向を見ている ひとつの出来事や発見をともに喜び、同じ方向に関心を向ける姿がある 共感性が高まっている
B	<ul style="list-style-type: none"> 必要な経験(ねらい・内容) 	(考えられることを話し合ってみましょう)
C	<ul style="list-style-type: none"> 具体的な援助としての環境の構成・再構成 	(考えられることを話し合ってみましょう)

※編集部まとめ



切ですが、保育者が遊びの中心になるのは避けなくてはなりません。遊びが動き出したらサッと引いて、子どもたちが作り出す世界を見守るといいですね。

現場の保育者へのメッセージ

子どもは思うまま遊んでいる 期待通りに動かないで当然

——最後に、遊びの理解と援助の取り組みをますます深めていこうとされている現場の保育者のみなさんにメッセージをお願いいたします。

赤石 すべての援助が必ずしもうまくいくわけではありません。保育者の提案に対し、子どもから「そんな

のつまらないよ」といった反応が返ってくることもあるでしょう。しかし、それは失敗ではなく、子どもの思いとのズレに気づいて保育を修正できるチャンスだと思います。そのためには、時間がない中で大変ですが、しっかりと記録することが大切でしょう。

河邊 頭でっかちになるのはよくないですし、かといって感覚だけに頼るのも避けなくてはなりません。「思考」という言葉がありますが、思いばかり大きくなると考えが小さくなり、逆に考えばかりだと思いが小さくなって感性が狭まってしまう。思考のバランスを大切にしてく

ださい。保育者の役割をしっかりと頭で考えることは必要ですが、それだけでは保育がギクシャクしてしまいます。保育の流れの中では、瞬間的に判断しながら動き、あとからきちんと振り返ることが大切ではないでしょうか。

中山 子どもは「思うままに遊んでいる」ということを忘れてはいけません。保育者の期待通りに動かなくて当然なのです。そういう意識から、保育のあり方を考えていくといいと思います。

——今日は貴重なお話をいただき、誠にありがとうございました。



ケーススタディ

遊びの理解と援助のあり方を 具体的な子どもの姿を通して学ぶ

保育者が個々に取り組むよりも、園内研修を通して園全体でレベルアップを図る方が効果的です。ここでは、ふたつのケースを基に、遊びの理解と援助の具体的なあり方を考えていきます。ぜひ園内研修でご活用ください。

園内研修の考え方

◎個人ではなく、園全体で取り組みましょう

保育者のレベルアップを図りたいときは、個人で取り組むより、園全体で共有しながら実践を深めていく方が効果的です。さまざまな意見を交わし合う中で視点が広がりますし、同じ目標に向かう仲間と学び合う関係ができるので、気持ちの面でも大きな利点があります。

◎結論を出すことが目的ではありません

保育者が意見を交わし合う中で考えを深めていく過程を大切にしましょう。遊びの理解や援助にひとつの答えはありませんから、必ずしも結論を出す必要はありません。意見のよし悪しではなく、違いに着目して話し合いを深めてください。



園内研修の流れ

- ステップ1** 事例を読んで考えたことや感じたことを書き留めましょう。付箋紙に書くと、その後の意見交流がスムーズになるでしょう。
- ステップ2** それぞれが整理したことを発表して共有しましょう。意見を整理する際は、「理解」と「援助」に分類すると分かりやすくなります。
- ステップ3** ファシリテーターが中心になって話し合いを進めます。あらかじめ記入した付箋紙をもとに説明すると、若手の保育者も話しやすいでしょう。
- ステップ4** 話し合いで得られた気づきや考えを、翌日からの保育にどう生かすかを考えます。今後の目標などを発表し合う場を設けてもよいでしょう。

考え方のPOINT

- ◎子どもの姿から、「どのような関心や思いが読み取れるか」、そして「理解に基づいて、どのような援助が考えられるか」という視点をもつととらえやすくなるでしょう。
- ◎遊びは、「モノ・コト」、および「ヒト」との関わりを通して広がったり深まったりします。どのような関わりが、遊びが変化するきっかけになっているかに着目しましょう。

ケース1

少人数の ごっこ遊びを全体に広げたら…

場面1 4人が力を合わせてレストランごっこを開始!



運動会が終わり、園生活に穏やかさが戻ったある日のことです。子どもたちの遊びが停滞していると感じた5歳児の担任は、トイレットペーパーにのりを加えて粘土状にして、絵の具で色づけしたものをハンバーグやおにぎりに見立て、料理サンプルとして保育室に置きました。それに興味をもった女児4人が「私たちも作りたい」と言いました。担任は、作業の大変さを伝えましたが、4人が「大丈夫」「やってみたい」と答えたため、作り方を教えました。

4人は黙々と時間をかけて、力を合わせてひき肉やケチャップライスを作ると、ひと息ついて、それぞれが次に作りたいものを言い始めました。それが仲間を受け入れられると、ハンバーグやオムライスなどを作って紙皿に盛りつけ、レストランごっこを始めました。

場面2 保育者が他の子どもたちにつなげたが…



担任は、提示した環境によって遊びが広がったと感じ、帰りの時間に子どもたちに報告しました。すると、数人の子どもの「仲間に入りたい」と言って、4人に受け入れられました。新たに仲間に入った子やまわりの子どもたちは、「メニューが必要だね」「レジ係がいる。私がやってあげてもいいよ」など、さまざまな提案をしました。担任は4人に向かって、「みんながいろいろなアイデアを出してくれてよかったね」と話し、「明日は一緒にやりたい人がそれぞれの役をすれば、もっと楽しくなるね」と、帰りの時間を締めくくりました。

翌日は、新しく仲間に入った子どもたちが張り切って活動し、レストランごっこがにぎやかに展開しました。最初の4人は、お客係から注文の内容を聞いて、料理を作っていました。遊びが一段落して片付けが済み、担任が「みんなで力を合わせたレストランごっこ、どうだった？」と尋ねると、あとから加わった子どもたちは、「楽しかった」などと口々に言いましたが、最初の4人は何か言いたそうな表情で、黙って担任の顔を見つめていました。

ケース1
解説

誰が始めた遊びなのか、 明確に意識して十分な配慮を

遊びの主役は誰なのか 意識されていなかった

中山 料理に見立てたものを見て、自分で作りたい気持ちが起ってレストランごっこを展開する流れは、5歳児ならではのよいなと思いました。

赤石 保育者が手間をかけて用意したおかげで、遊びの目的がどんどん深化していく姿が見て取れます。

河邊 運動会が終わった行事の谷間の時期で、夢中になれる遊びがなかなか見つからなかったから、みんなが参加したかったのですね。保育者も、活動が広がってみんなで遊んでほしかったのだと思います。

中山 私が気になったのは、保育者が遊びの主役は誰なのかをあまり意識していないことです。遊びの援助においては、誰に遊びのイニシアチブがあるかを明確にすることはひとつのポイントだと思います。最初に

遊びを始めた子どもは遊びの「生みの苦しみ」を体験していますから、やはり尊重すべきでしょう。

この事例では、保育者がイニシアチブを明確にしなかったため、結果的に遊びが他の子どもに「乗っ取られた」ような形になってしまいました。特に、あとから加わる子どもの方が活発な場合には、保育者は十分に配慮すべきだと思います。

赤石 保育者の最後の言葉だけを聞くと、目的を共有し、協力して作業を進める経験ができたように思えます。ただ、4人の表情からわかるように、子どもたちの思いとズレが生じてしまいましたから、最終的には成功とは言い難い状況だったと言えるでしょう。

仲間に加えるタイミングや 入り方は見直す必要も

河邊 子ども同士を関わらせ、遊びを広げようとしたこと自体はよいと

思います。特にお店ごっこは、お客さんが訪れることで、目的がより明確になって充実しますので。ところが、あとから加わる子どもが、お客さんではなく、仲間として内側に入ったことが問題だと感じました。帰りの会の報告では、例えば、4人に向かって「明日もレストランをやりませんか？先生は行きたいな」「お金を持っていった方がいいですか？」といったふうに外側から関わり、お客さんを増やすような誘い方をするとよかったと思います。

一部の遊びを全体に紹介されるのは、子どもにとって誇らしいことですし、紹介し合いながら遊びは広がっていくものだと思います。しかし、紹介するときは、きちんと紹介する意味を考えたいものです。例えば、「目立たないけど、すごくよい遊びだからみんなに知らせよう」「全体の遊びが停滞しているから刺激を与えよう」などが考えられます。

赤石 全体に対して報告するタイミングが早かったかな、という気もします。もう少し見守っていれば、4人はレストランの中で役割を分担し、「こんなレストランにしよう」といった方向性がより表れたでしょう。保育者がそれまでの経験から、「お店ごっこはこう展開するだろう」といった「型」のような考えをもち、先回りして全体に広げてしまったのかなという気もしました。本来は、もっと自然に展開していくのが理想的だと思います。



ケース2

担任に相談すると 次々に解決したのだけれど…

場面1 次々生まれる子どもの疑問に担任はすぐに…



1学期末、A、B、C、D、Eの5歳児の男女5人が、前日からペットボトルを並べ、ボウリング遊びをしていました。担任は1週間後に控えた園行事「お祭りごっこ」のアトラクションのひとつとしてやってみないかと5人に提案しました。5人は喜んで同意しましたが、今の状態ではアトラクションとしては不十分なこと気づき、担任を交えてみんなで相談を始めました。

初めにAちゃんが「ピンを並べても、すぐに倒れちゃう」と言うと、担任は「倒れないようにしたいのね。じゃあ、中に何か入れるといいね」と答え、5人はピンに砂を入れることにしました。次にCくんが「ボールが大きすぎるんじゃない？」と言うと、担任は「この間、Eちゃんがまりつきしていたあのボールはどうかしら？」と提案し、そのように決められました。



場面2 解決のための道具も提示して課題をクリアしたが…



その後、「何を使ってレーンを作ろうか？」というDくんの相談に対し、担任は「積み木があるし、大型ブロックもあるんじゃない？」とヒントを出しました。また、「ピンの色は、ペットボトルのままではつまらない」という意見には、ビニールテープを巻いたり、フェルトペンで塗ったりする方法を示しました。

どのように改良するかが決まると、担任は「みんなで考えたから、よい方法が決まったね。じゃあ、あとは何から始めればいいのかを決めて、みんなでできるね。よかった。楽しみだね！」と言って、他の子どものもとに行きました。5人はいろいろ話していましたが、やがてピンにビニールテープを巻き始めました。

ケース2 解説

子どもに「答え」を与えず、自分たちで乗り越える体験を大切にしたい

試行錯誤する時間が育ちの保障につながる

赤石 ボウリング遊びをお祭りですることになって目的が明確になり、次々に課題が見え始めました。これはすごくよい流れだと思います。ただし、すべての質問に保育者が即答してしまっているのは、とてももったいないと感じました。5歳の1学期末であれば、自分たちで試行錯誤するプロセスを大事にして、育ちを保障したいところです。保育者が子どもと一緒に考える姿勢を見せるのはよいのですが、具体的な方策までは出さなくてよかったのではと思います。

中山 保育者が一緒に悩む態度を見せたり、ヒントとなる資料を提示したりすれば、おそらく自分たちで乗り越えられたでしょう。背伸びすれどき、子どもの心の中の振り子は大きく振れ、おもしろさを実感します。ところが、この事例は、背伸びをさせたい課題を取り除いているかのようにも見えてしまいます。

河邊 年度初めの出来事でしたら、成功体験をさせることを最優先し、保育者が少々「やり過ぎ」なくらいに援助をするのもアリだと思います。また、まだ解決が技術的に難しい場合も、具体的な選択肢を見せ、作業を手伝うなど、ある程度、ガイドする必要はあるでしょう。

しかし、この時期の援助としては、



子どもの育ちの機会が得られなかったというマイナス面もあります。例えば、「ボールが大きすぎる」という子どもに対し、「本当だねえ。どれくらいがいいのかな」と返せば、みんなで話し合うきっかけになったでしょう。

遊びから行事になった？ 期限を決めることのよし悪し

赤石 もしかしたら、本番まで1週間と日数がないため、このような過多の援助になってしまったのかもしれないですね。

中山 それは考えられます。ただし、残り1週間という期限を設けた時点で、子どもの遊びではなく、行事になってしまいます。行事が悪いわけではありませんが、子ども主体の遊びとは別物と考えた方がよいと思います。

赤石 私は、遊びに期限を設けるの

は、子どもたちに緊張感をもたせるという意味で悪くないと思いますよ。期限がなければ、やはりダラダラとしがちです。

中山 なるほど。そういう考え方もありますね。

河邊 一方で、あまりにも「みんなで相談してね」と、子どもに任せすぎると、せっかくボウリングをしたという強い気持ちがあるのに、なかなか遊びが展開しないことも考えられますね。

中山 確かに、子どもたちが「戦略なき相談」をすると、「どうしようか？」といった発言ばかりで、つまらない活動になる恐れがあります。結局のところ、子ども主体の話し合いを優先したいのか、それとも1週間後の「お祭りごっこ」を成功させることを重視したいのか、といった保育者の思いによって、援助の方法は大きく変わってくるのでしょうか。

遊びの理解と援助にまつわる Q & A

先生がたから寄せられた質問に、赤石先生と中山先生がお答えします。

Q 一生懸命に環境を構成したにも関わらず、子どもたちに受け入れられないことが多々あります。何が原因なのでしょう？ また、そういうときは、どうすればいいのでしょうか？

赤石先生の回答 環境構成には、「こういう遊びをしてほしい」といった保育者のねらいが込められています。それが子どもの心に届かないのは、興味や関心の読み取りが甘かったのかもしれませんが、そういうことは経験豊富な保育者にも、たびたび起こります。

受け入れられなかった原因を考えたいですが、これを見極めるのは容易ではありません。ひとりで解決しようとすると、考えがグルグルと堂々巡りすることが多いため、同僚に話してみることをおすすめします。

中山先生の回答 子どもが予想通りに動かないことをお

もしろがれる気持ちの余裕があるといいですね。同僚との間に、「今日はいまいかかなかったなあ」と愚痴を言う関係があればさらによいと思います。ときには、気軽な会話の中から、改善のヒントをもらえることもあるでしょう。

環境が受け入れられない場合は、一步踏み込んで、子どもが受け入れられるような援助を考えてみましょう。そのためには、保育者が楽しむ姿を見せるのが一番です。環境への関心は高まるでしょうし、単に環境の活用の仕方がわからなかっただけなら、まねし始めると思います。

Q 「子ども理解」が出发点ということはわかりますが、なかなか難しいです。子ども理解を深めるためには、日々どのようなことを心がけるといいのでしょうか？

赤石先生の回答 私が保育者になったばかりの時期は、感覚的に保育をしていました。しかし、「それはよくない」と指導を受け、保育記録の中で文章を書くことを徹底するようになりました。そうするうちに、次第に根拠に基づいた保育ができるようになりました。

記録を通して冷静に保育を振り返るのはとても大事ですが、一方で保育の最中に感じたり思ったりしたことにもぜひ目を向けてください。「今日は、ふだんより絵本をよく聞いてくれてうれしかったな」「あのとき、子どもが

突然歌い始めたのはなぜだろう」といった思いや疑問を基に、子ども理解を進めようと努めることで深い視点が得られると思います。

中山先生の回答 「子ども理解」と言われますが、それ以前に「人の理解」であることを忘れてはならないと思います。発達には個人差があり、興味や関心はそれぞれ違いますから、「この時期の子どもはこうだ」とひとくくりにした子ども理解をせず、目の前のひとりの人間を理解したいという思いがベースにあるとよいと思います。

現場のみなさんへ

河邊先生 子どもはおもしろいことを考えつく「天才」です。遊びの質を高めるコツは、子どもの姿をよく見て、「感心」すること、そして保育者自身も遊びを楽しむことです。

赤石先生 がんばりすぎず、保育の中に楽しさを見いだしてください。遊びの理解と援助は、保育中に自分の心が動いたことを出发点とすると、本質に迫りやすいと思います。

中山先生 遊びは保育者が子どもにやらせるのではなく、逆にほったらかしにすることもできない。容易ではありませんが、子どもの思いに根ざした理解と援助で、豊かな遊びを一緒に支えていきましょう。