幼児教育に求められる「遊びの質」とは何か

子どもの生活の中核を成す「遊び」。
保育者は子どもの「遊び」を、どのように考えればよいのでしょうか。
子どもの学びへとつながる「遊びの質」について専門家の解説、さらに園内研修での取り上げ方をケーススタディー形式でご紹介します。

インタビュー

子どもを理解し、「遊びの質」を高める2つの軸と5つの視点

遊びの質を高めるためには、まず遊びとはどのような行動を指し、子どもにとってどのような意味をもつのかを理解する必要があります。聖心女子大学教授の河邉貴子先生が遊びの構造を明らかにするとともに、具体的な援助のあり方を提示します。

「遊び」とは何か 質を高める援助のあり方とは

まず初めに、「遊び」とは何か、掘り下げて考えてみましょう。

遊びの定義は、「①自発性（自分からすること）」「②自己完結性（満足するまですること）」「③自己報酬性（「楽しい」という感覚など自分に報酬を与えること）」の3つに集約されます。しかし、これらだけでは、一日中テレビゲームに没頭するケースも当てはまるため、他の要素も合わせる必要があるでしょう。それが何であるかは、遊びの構造を考えると、おのずと見えてきます。

遊びの中で子どもはわくわくした緊張感や達成感、あるいは開放感や充実感を味わいながら、ある種の能力や見通しを獲得していきます。出発点は興味・関心をもった身近な環境との関わりであり、遊び手の自発性に支えられて展開していきます。

自発性は、おもしろい・楽しいといった「快」の感情とわかちがたく、子どもは遊びをもっとおもしろくしようと、ヒト・モノ・コトに主体的に関わろうとします。関わりが深まるにつれ、遊びのおもしろさは増し、興味・関心がさらに高まるという循環が生まれます。この繰り返しにより、子どもは発達に必要な経験を積み重ねていきます。そして、遊べば遊ぶほど能動的な学び手として成長し、その後の成長を支える土台がつくられていくのです。こうしたプロセスの深まりが、遊びの質の高まりをもたらします。

遊びはパターン化により停滞するため、随時、新しさを取り込み、よりおもしろくするプロセスが重要になりますが、それは子どもの力だけでは難しく、大人の援助が必要になります。そこに保育者の最大の存在意義があるのです。

聖心女子大学文学部教育学科教授
河邉貴子 かわべ・たかこ

◎主な研究テーマは、保育記録のあり方や遊び援助論。東京都公立幼稚園で12年間教諭として幼児教育に携わった経験をもつ。2008年改訂の幼稚園教育要領解説作成協力者、中央教育審議会専門委員（初等中等教育分科会）などを歴任。著書に『子どもごころ―幼児が生きている豊かな時間』（春秋社）など。

保育者に求められるのはまず、遊びが保育の中核であり、遊びの質を高めることが子どもの発達の保証につながるという認識をもつことです。そのうえで子どもがヒト・モノ・コトにどう関わろうとしているかをよく観察、理解し、その延長上に援助の可能性を見いだすなど保育環境をデザインする必要があります。

遊びを中心とした保育がなぜ定着しないのか

これまでも多くの人が「遊びが大事」と言い続けてきました。そのことに真っ向から異論を唱える人はいないにもかかわらず、さまざまな理由により、遊びを中心とした保育は必ずしも定着しているとは言えません（図1）。

新制度が動き始めると、保護者の選択の幅が広がり、結果を「アピール」しやすい保育に流れてしまうかもしれません。そうなると、子どもにとっての最善の利益である、豊かな遊びによる日々の生活の充実が得られにくくなるのではという危機感を抱いています。社会が大きく変わりつつある今、子どもにとって、どのような生活や保育が大切なのかを、改めて考える必要があるのではないでしょうか。

保育現場における遊びの位置づけは、3つのパターンに大別できます。

ひとつめは、遊びを教育内容として位置づけているのですが、保育者間で遊びの質のとらえ方が共有されていないタイプの園です。保育者間の考え方のすり合わせができておらず、環境構成や援助の手立ての個人差が大きいといった問題が見られます。

ふたつめは、「遊びは子どもの自発性によるもの」という考え方に縛られ、ともすれば「放任」になってしまっているタイプの園です。子どもは同じ遊びを繰り返し、遊びが停滞してしまいます。

3つめは、遊びを教育内容ととらえず、遊びが「休み時間」のようになっている園です。教育とは保育者が教授するものととらえているため、子どもが遊びのテーマや場、仲間を自己選択し、課題解決に向かう活動が展開されにくくなっています。そのため、子どもの主体性が発揮される場面は少ない状態です。

このような現状で、遊びの重要性を伝えていくには、まず遊びと学びの関係性への理解を求める必要があるでしょう。

遊びの中での子どもの内面の変化を観察すると、遊びと学びの原理は重なっていることに気づかされます。子どもは、初めから明確な目標をもって遊ぶのではありません。対象と関わる中で、次第にやりたいことの方向が明らかになり、見通しをもって遊びを展開させていきます。これは、「混沌（こんとん）」の中に「秩序」を見いだす営みであり、学びそのものと言えます。

遊びの重要さを説く上では、目の前の子どもの姿を通して語るだけではなく、将来的な有用性を説明することも大切でしょう。これについては、既に多くの研究により根拠が示されています。一例を挙げると、鳥取大学の研究「すくすくコホート鳥取」では、幼児期からの追跡調査により、社会性や学力などの観点から幼児期の遊びの重要性を指摘しています。

適切な環境の提示により遊びは発展し、多様化する

では、「遊び」の質を高める援助はどのように行われるべきか、実践を交えて説明しましょう。

記録的な大雪に見舞われたあと、関東のある幼稚園を訪問すると、子どもたちは園庭で雪遊びを楽しんでいました。さまざまな遊びが展開されていましたが、5歳児のグループは屋外に置かれたマットの形によってできた雪の塊を発見し、ひとりの「マカロンみたい」という言葉をきっかけにマカロン作りが始まりました。様子を見守っていた保育者は、ある子どもの「マカロン屋さんをしよう」という言葉に反応し、絵の具を使うことを提案しました。保育者

図1 遊びを中心とした保育が定着しない背景

社会的な背景	• 目に見える成果を求める風潮 • 園児獲得のための方略も無視できない • 社会、保護者に遊びの意義が理解されにくい
教育的な背景	• 子どもの自発性と保育者の計画性との関係の難しさ • 保育者の資質（子どもの理解力と指導力）

出典：第3回 ECEC 研究会　河邉先生講演資料より一部抜粋・改編

写真1
プラスチック製のフロアマットでできた雪の塊をマカロンに見立てて、お店屋さんごっこが展開されました。

の狙い通り、子どもは色つけに夢中になり、「これはストロベリー・マカロンね」などと遊びが展開されました（写真1）。

ほかにも、雪を投げるなど体全体で楽しんでいたグループのそばでは、保育者が共感を示すことで、子どもたちが安心して雪投げに没頭していました。また、かまくらづくりやソリ遊びでは、子どもたちの遊びに対するぼんやりとしたイメージをはっきりとさせる言葉をかけたり、技術的に難しいことを手助けしたりすることで、子どもたちは遊びのイメージやめあてがより深まり、遊び込めていました。

保育者の適切な援助があったからこそ、このように豊かに展開したのです。保育者は子どもが遊びの中で目指していることや体験していることを十分に読み取り、そのうえで、子どもの自発性や達成感を重視し、どう足場をかけるかを考えることが、遊びの質を高めるためには極めて重要です。

自ら遊びの中に入り遊びの輪郭を明瞭にする援助

次はひとりの子どもが目の前の興味のある遊びに入り込んでいく様子を見てみましょう。

Aくんは、ひとりでコマ遊びをしていましたが、それは本当にやりたいことではなかったようです。保育室にふたりの子ども（BくんとCくん）が入って来て、「本屋さんごっこをやろう」と、積み木でお店を作り、本を並べ始めました。保育者がB・Cくんに「すごいね」と声をかけるのを聞いたAくんは、本屋さん作りの手伝いを始めました。

保育者は、本屋さんができたタイミングを見計らってお店に入ります。そして「図書館カードを忘れたわ」と言うと、B・Cくんは「ここは本屋さんです」と反応しました。保育者が「そしたらお金を作るね」と製作コーナーに移動すると、Aくんはレジを作り始めました。「自分もやりたい」と、はっきりと言いませんが、もっと積極的に関わりたいようです。

その間、B・Cくんは、「本屋でクッキーを食べられるようにしよう」と、クッキーづくりに移行しました。レジを完成させたAくんは、「いちごクッキーはどう？」などと話しかけ、次第に活動の中心的な役割を担っていきました。

Aくんの姿を通して、遊びに能動的に関わる過程で、ヒト・モノ・コトへの関わりが深まっていく様子がよくわかります。さらに遊びの中で「次はどうしようか」という自己課題が生み出され、協同性も深まっています。こうした遊びの背後には、自ら遊びの中に入り、徐々に遊びの輪郭を明瞭にした保育者の援助があるのです。

図2 遊びの質を高める5つの視点

次の5つの視点から遊びのプロセスを観察することで、援助の手立てが検討しやすくなります。

❶目的意識の深化　環境とかかわる中で、遊びの目的意識はどんどん変化します。今、子どもがどのような目的（めあて）に向かっているかを注意して観察するようにします。

❷状況を再構成する力　遊びをよりおもしろくするために、子どもは絶えず状況をつくり直そうとします。子どもの力だけでは難しい場面では、援助が必要になるかもしれません。

❸環境への関わり　状況をつくり直すために、遊びに使うモノや場の必要性を認識し、主体的にかかわろうとします。保育者が新たな環境を提案する必要がある場面もあるでしょう。

❹情報の選択と自己決定　友だちの動きを見たり、言葉を聞いたり、どれだけ情報を収集しようとしているかに注意を払います。それにより、どのような自己決定をしているかも読み取るようにしてください。

❺他者とのコミュニケーション　自分の思いや考えを、友だちにどう伝えようとしているかを読み取ります。友だちに興味をもつことが、コミュニケーションの第一歩です。遊びが深まるほど、コミュニケーションも深まります。

2つの軸と5つの視点で子どもの遊びを読み取る

それでは、保育者はどのように具体的な援助の手立てを講じればよいのでしょうか。

私自身が保育者として現場にいた頃、豊かな遊びの展開に必要な要素として、「遊び課題」と「他者とのかかわり」という2つの軸を設定し、子どもをとらえていました。そして、一人ひとりの子どもが、2つの軸のどの位置にいるかを「グリッド型記録」と命名してときどき整理していました（図3）。

グリッド型記録は、4つの象限で子どもをとらえます。

【第1象限】仲間とのつながりを楽しみ、遊びに共通のイメージをもてる。遊びが停滞すると、イメージを出し合いおもしろくしていく。

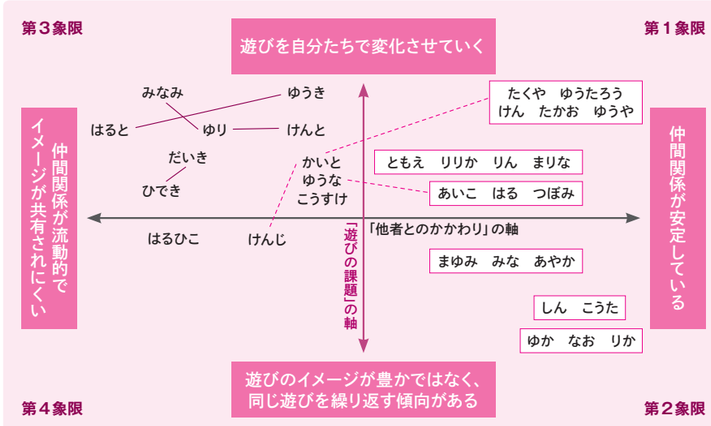
【第2象限】友だち関係は安定しているが、遊びをおもしろくつくり変える経験が少なく、同じ遊びを繰り返しやすい。

【第3象限】安定した仲間を築いておらず、遊びの充足感を十分に味わえない。

【第4象限】遊びに対する意欲や主体的態度が不十分。また友だち関係も安定しておらず、遊びの課題をもちにくい。

これをもとに援助の大まかな方針を検討しました。例えば、第1象限の子どもは、少し引いた場所から見守り、困ったときに手を差し伸べれば大丈夫。一方、第4象限は常にしっかりと向き合い、能動的な学び手にする援助を続ける必要がある、といった具合です。集団の保育では、一人ひとりの子どもを理解するとともに、こうした類型的な見方も必要だと感じます。

図3 「遊び課題」と「他者とのかかわり」の2軸でとらえるグリッド型記録



続いて、一人ひとりへの具体的な援助は、5つの視点を踏まえて検討しました。「①目的意識の深化」「②状況を再構成する力」「③環境へのかかわり」「④情報の選択と自己決定」「⑤他者とのコミュニケーション」です（前ページ図2）。

2つの軸で大きくとらえ、5つの視点で詳細に分析するという方法で、遊びの質を高める援助を生み出していたのです。

保育の中では、生活や遊びが単発的、分断的にならないようにしたいということを、特に強調したいと思います。そうしないと、子どもが生み出す文脈はつながりません。保育は「プロセスが大事」なのです。今日の体験から明日の興味が生まれるような連続的な生活を送るために、子どもと保育者が相互にかかわってつくり出す遊びのプロセスを重視していただきたいと思います。

現場のみなさんへ

◎遊びを大事にした保育をする方が、子どもはうれしくなるし、そんな姿を見ている保育者も楽しくなるでしょう。その物語を伝えれば、保護者も喜ぶでしょう。遊びを中心とした保育は、全ての人を幸せにすると思います。逆に、できることを求める保育では、できないことが目についてしまいますし、保護者に「わが子はできない」という悩みを生み出してしまうかもしれません。

最もリスクが少ない状態で多くのことを学べるのが、遊びです。小学校以降の教科学習とは違い、最大限に自己発揮できるゆとりがある幼児期の遊びは、この時期だからこそできる学習方法なのです。何かを身につけさせようと慌てずに、遊びを充実させることを目指していただきたいと思います。

ケーススタディー

園内研修での学び合いから園全体で遊びの質を高める

園全体で遊びの質を高める援助を実現するために、園内研修を取り入れてみましょう。
次ページ以降の事例を活用して、保育者同士の学び合いを活性化しましょう。

3つのステップで園全体の遊びを豊かにする

遊びの質を高める援助は、遊びを読み取る力を高め、援助の方向を探ることで充実します。そのためには個人で取り組むより、複数の保育者が同じ場面を共有し、「自分はこう読み取った」「こんな援助も考えられる」といった意見を交わし合う園内研修が有効です。

遊びをテーマとした園内研修は、次の３段階のステップで進めるのが効果的と、河邉先生は説明します。

「最初に、**❶保育者の遊びに対する意識を把握**します。遊びの意味について話し合うなどして、まず共通理解を図りましょう。それをクリアしたら、**❷具体的な子どもの姿を通して遊びの中で何を経験しているかを考える**研修に移ります。そして次は、**❸遊びをより豊かにするためのプロセスをみがく**研修です。ここでは、『環境はどうあるべきか』『子どもの変化をどう見るか』など、それぞれのプロセスを検討して高めていきます」

多くの園で壁となるのは、最初に遊びに対する意識の変革を促すステップだと言います。

「経験だけに基づいた保育をしていると、遊びの意味を見誤ることがあります。経験から少し離れ、『遊びを通して何が得られるか』『どうすれば遊びが深まるか』といったことを理論的に学び、実践してみることも大切です。そうすると遊びへの理解が深まり、『一日中、当たり前のように部屋の真ん中に置かれていたテーブルが、実は遊びの邪魔になっているのではないか』などと気づくようになります」（河邉先生）

結論を導くよりも一人ひとりの気づきを重視

次ページ以降の事例を活用した園内研修の進め方を説明しましょう。

【STEP.1】事例を通し、それぞれの保育者が感じたことを発表して共有します。付箋紙を用いると意見が出しやすいでしょう。

【STEP.2】ファシリテーターが中心になり、意見を整理します。その際、２つの軸と５つの視点（５ページ）を意識すると整理しやすいでしょう。

【STEP.3】２つの軸、５つの視点をもとに、話し合いを進めます。

【STEP.4】研修を通した気づきを、実際の保育にどう生かすかを考えます。

磯部氏は研修の注意点を次のように話します。

「結論を導くのが目的ではありません。あくまで一人ひとりが何かを感じ取ることを重視しましょう」

監修

聖心女子大学文学部
教育学科教授
河邉貴子

ベネッセ
教育総合研究所
顧問
磯部頼子

ケース１　＜事例を基に、「遊びの質」の高め方を考えてみましょう＞　事例提供◎河邉貴子

色水遊びに夢中の子どもの思いをより形にするための援助

場面❶ ジュース屋さんごっこで遊ぼう！

Ａ園は、ハーブ園を作ったり、木の実や花々を植えたり、園庭での遊びが充実するような工夫が随所に見られます。春の花が咲き終わった時期に、花がらを使った色水遊びに子どもたちの関心が集まり、いつでも誰でも色水遊びができるように園庭にテーブルを出し、すり鉢、すりこぎ、透明の容器、ザル、ビン、ペットボトルなどの環境を用意していました。

Ｂくんが登園したとき、既に数人の子どもがテーブルに集まり、色水を作る遊びを始めていました。透明なカップに色水を作り、「ジュース屋さん」と言っている子どももいます。Ｂくんは自分でも色の出る木の実を拾ってすり鉢でつぶし、「ブドウジュースができた」とつぶやきました。

場面❷ 同じ作り方なのに、違う色の水ができた！

Ｂくんは色水をガラスの空き瓶に注ぎ、もう１本作り始めました。ところが２本目は１本目より少し色が薄くなりました。すると、色の違いの発見におもしろさを感じたのか、３本目はさらに薄い色を作りました。その姿から、色のグラデーションをつくり出すことがおもしろくなったようだと読み取った保育者（援助❸）は、Ｂくんの追求したい微妙な色の調整には目の細かい網が必要だと気づき、茶こしをそっと提示しました。Ｂくんは早速茶こしを使ってより丁寧に色水を作り始めました。

Ｂくんの熱中する姿に周囲の子どもがひきつけられ、「そのブドウジュースの実はどこにあるの？」と尋ねると、Ｂくんは手を止めて友だちを樹木まで連れて行きました。６本目は限りなく透明に近い色を作り、７本目は水だけを入れると、靴箱の上に色の濃い順に並べ、満足気に眺めました。次に保育室からセロハンテープ台を持ってくると、１本ずつセロハンテープを貼り、そこに油性ペンで自分の名前を書きました。「どうしてテープを貼ってから名前を書いたの？」と尋ねると、「テープをはがせば、（瓶は）また使えるから」と返ってきました。

話し合いの視点

◎Ｂくんの中で、遊びの目的はどのように変化しているでしょうか。
◎自分なら、どのような援助をしたと思うでしょうか。
◎ほかにどのような援助が考えられるでしょうか。

▶▶▶解説は次ページから！

ケース１　河邉先生と磯部氏による解説

子どもに選択権を残したモノの提示の仕方に保育者の思いがよく表れている

茶こしを提示していなかったら充足感は大きく低下していたはず

河邉　この事例は、私が実際に目にしたものです。遊びの目的は初めから明確なわけではなく、モノとのかかわりを通して、次第に深まっていくことが、Ｂくんの姿からよく伝わってきました。また、遊びの定義のひとつに、「自己完結性（満足するまですること）」がありますが、最後に並べた瓶を眺める表情は、とても満足している様子でした。

磯部　この事例のポイントは、何と言っても援助❶（7ページ）でしょう。遊びを読み取り、さらに発展させるために一番よいと思った道具を躊躇（ちゅうちょ）なく提示する援助が功を奏しています。このとき、保育者はどのような言葉をかけたのでしょうか。

河邉　「これを使ったら、もっとキレイになるよ」などとは言わず、「ここに置いておくね」と、そっと提示した感じでした。使うかどうかは子どもが選択すればよいというスタンスがまたすばらしいと思いました。もし、ここで茶こしを提示しなくても、Ｂくんは色水作りを続けたと思います。しかし、茶こしを使うよりも上手にグラデーションを作れなかったでしょうから、充足感は低かったでしょう。

磯部　茶こしを手にしたことで、自分の中のめあてがより明確になったのだと思います。熱中する姿がほかの子どもにも伝わり、遊びが広がる様子も見られます。最後の場面は、心の中で「よし！」とガッツポーズをするような気持ちだったでしょう。この事例では茶こしを上手に活用しましたが、この保育者は実際に自分も茶こしを使って遊んだ経験があったのかもしれません。また、日頃から子どもの遊びを想像しながら園内の環境に目を配るなどの努力をしていたのでしょう。

河邉　実はこのとき、保育者は茶こしを探し回り、わざわざ給湯室に取りに行きました。茶こしがあれば遊びが深まるという確信に近い思いがあったのでしょう。援助❶（7ページ）は非常によいと思いますが、さらに求めるなら、ほかの子どもに波及させる援助があるとよいと思います。例えば、帰りの時間に「Ｂくんはこんなことをしていましたよ。工夫したところを聞いてみましょう」と紹介するなどして、友だち同士の関心をつなげるといいですね。

園庭などの環境づくりへの配慮が遊びをますます豊かに

磯部　この園は、まわりの環境への向き合い方もすてきだと感じました。園庭に花がら、木の実があり、何気なく手に取れるような環境も大切です。

河邉　同感です。この園は、環境づくりへの配慮が実に行き届いていました。バケツなどを使って色水遊びをする園もありますが、この園ではキレイなガラス瓶などを用意していました。だからこそ、色水の美しさを十分に楽しむことができたのでしょう。またＢくんが瓶にセロハンテープを貼る姿を見て、「どうして瓶に直接書かないのだろう」と疑問に感じて理由を尋ねると、「テープをはがせば、（瓶は）また使えるから」と返ってきて、ふだんからモノなどの環境に正面から向き合っているのだなと思いました。このようにモノのすてきさや可能性をよく理解したうえで、それを「文化」として子どもに気づかせてあげることは、保育者の大切な役割だと改めて思いました。

※この解説は一例です。みなさんで話し合っていろいろな考えを出し合いましょう。

ケース２　＜事例を基に、「遊びの質」の高め方を考えてみましょう＞

事例提供◎磯部頼子

何とかグループには入れたけど……居場所が見つけられない子どもへの援助

場面❶「入れて」と言ってみたものの……

３人の女児（Ａ・Ｂ・Ｃ）は数日前からお気に入りの歌に合わせた振りつけや衣装を考えていました。今日はホールの片隅で踊り方を相談し、動きやポーズをそろえています。担任はそばで見ているＤちゃんに気づき、「Ｄちゃんもやりたいの？」と聞くと、Ｄちゃんはうなずきます。担任が「『入れて』って言えばいいのに」（援助❶）と言うとＤちゃんは「入れて」と言いますが、３人に断られます。しかし、担任が強くすすめて仲間に入ることになりました。

Ｄちゃんは３人を見ながら踊りますが、３人は何も言いません。そのうちにＤちゃんは「お客さん呼ぼう」と提案しましたが、３人は「まだ呼びたくない」と応じました。Ｄちゃんは保育室にいる担任に「お客さん呼びたい」と言うと、担任は「それはいいね。じゃあ、お客さんの席を」と応じて一緒にホールへ行き、３人に「お客さん、たくさん来たら楽しいね」と言いながら、Ｄちゃんと椅子を並べ始めました。３人は黙って見ています。椅子を並べ終えたＤちゃんは「お客さん呼んでくる」と、出ていきました。担任は「踊り方が３人違うところがあるけど、いつ始まるかな？ 楽しみに待ってるんだけど」（援助❷）と言って椅子に座りました。

場面❷ Ｄちゃんのおかげでショー形式に発展

同じホールで３人の遊びを見ていた先輩保育者が近寄ってきて、「あなたたち、いろいろ相談して、踊りをそろえるところと、それぞれ好きな振りつけで踊るところを決めていたんじゃないの？」（援助❸）と言うと、３人は顔を見合わせてうなずきます。先輩保育者は、「見る人は、そろっているところや一人ひとり違う踊り方があるとすてきって思うんじゃないかな」と言って、その場を離れました。担任ははっとした表情をしますが、何も言わずに出て行きました。

その後、３人は、そろえるところと好きなポーズをするところを確認し合い、初めから踊り始めました。Ｄちゃんは戻ってきて、集まってきた幼児を椅子に座らせます。曲が終わると、３人は「今のでいいね！」と満足そうに言葉をかけ合って確認し、Ｃちゃんが「もうすぐ始まりまーす！」と客席に叫ぶと、本番のショーが始まりました。

話し合いの視点

◎Ｄちゃんの思いやめあてはどのように変化しているでしょうか。
◎援助❶は適切だったのでしょうか。ほかにどのような援助が考えられるでしょうか。
◎自分なら、どの場面で、どのような援助をしたと思うでしょうか。
◎それぞれの子どもの満足度はどうでしょうか。

▶▶▶解説は次ページから！

ケース２ 河邉先生と磯部氏による解説

「お客さん集め」で居場所を見つけたDちゃんが次第に活動に深く関わる過程が興味深い

Dちゃんが遊びに入り込めなかった理由を2つの軸から分析

磯部　私が視察した園の事例です。援助❶のように、保育者は子どもがひとりでいると、どこかのグループに混ぜようとすることがあります。しかし、Dちゃんはその後の遊びについていけませんでした。最初の援助に少し無理があったと思います。

河邉　そこは私も気になりました。「遊び課題」「他者とのかかわり」という２つの軸から捉えると、この援助が妥当であったかが分かります。３人がどのような目的や課題をもって遊びを展開させてきたかという「遊び課題」、また３人がどういう関係を築いてきたかという「他者とのかかわり」のどちらにも、Dちゃんは関与していませんでした。その状態でいきなり参加してしまったのですから、入り込めないのは当然でしょう。ですので、仲間に入るとしたら、その前に３人がどういう課題をもって踊りをしてきたかなどをDちゃんが理解する必要があったと思います。

磯部　そうですね。Dちゃんの気持ちに寄り添うことは大事ですが、「あの踊りがすてきと思っていたのね。私もそう思うよ」などと、もっと共感的に受け止め、３人の遊びを理解する方向にもっていくとよかったかもしれません。また３人から断られたときは強くすすめず、「昨日からやっていたからね。すぐに入るのは大変かもね」などと、３人の視点から調整することも必要だったでしょう。その後、Dちゃんは居場所が見つからないもどかしさを味わいますが、そこから「お客さんを呼びたい」という自分なりのめあてをもち、居場所をつくることができました。

河邉　子どもは自分も仲間に入りたいとき、遊びの“周縁”をうろうろとし、どうすれば入れるかを考えます。Dちゃんもそういう気持ちでお客さん集めを提案したのでしょう。周縁の活動も遊びを支えるうえで大きな意味があります。実際、Dちゃんに見られることで３人は「自分たちはすてきだ」という気持ちを高めたかもしれません。またお客さんを呼ぼうと提案されたことで、その後の遊びの方向が明確になりました。

子どもの遊びの方向性を明確にした先輩保育者の言葉

磯部　援助❷と援助❸（ともに９ページ）を比べると、踊りがそれぞれバラバラのところがあることについて、ふたりの保育者が全く異なる視点で捉えていることがわかります。先輩保育者が３人の気持ちに寄り添って援助したおかげで、遊びは前に進みました。

河邉　次の方向性に確信をもてない３人に対し、「あなたたちがやっているのは、こういうことね」と方向づけた先輩保育者の言葉は、まさに遊びの質を高めたと言えるでしょう。

磯部　結局、Dちゃんはお客さん係として、最後まで踊りには入りませんでした。最終的に３人はお客さんに見られることを楽しんでいる様子でしたので、Dちゃんの活動も意味をもちました。さらに全員の気持ちを結びつけるために、３人に対して「Dちゃんがお客さんを呼んでくれて楽しかったね」といった言葉をかけてもいいかもしれません。Dちゃんのやりがいも深まると思います。

※この解説は一例です。みなさんで話し合っていろいろな考えを出し合いましょう。

遊びの質を高める援助 Q&A

遊びの質を高める援助についてよくある質問に、河邉先生がお答えします。

Q 具体的に、どのような援助をすれば、遊びの質が高まるのかイメージできません。こうすればうまくいくという援助のポイントはあるのでしょうか。

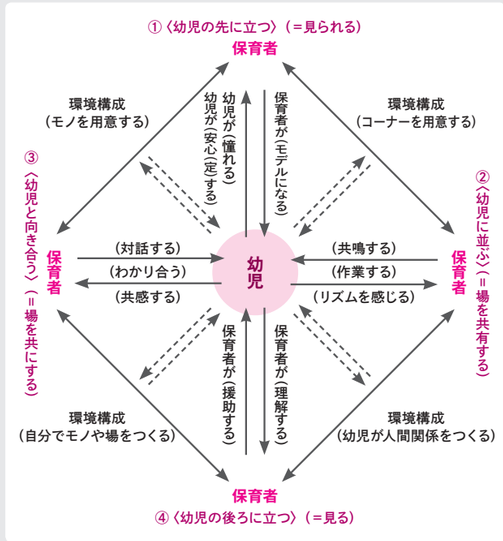
A 遊びに対する援助は、子どもの経験や関心、遊びの目的、友だちとのかかわりなど、さまざまな要因が折り重なって変化しますのでひとつの正解はありません。ただ、保育者に求められる役割のタイプを知っておくと、それをベースとして場に応じた援助を考えやすくなるでしょう。

小川博久先生が作成された「保育者の役割を構造化した図」をご覧ください（図４）。ここには、子どもに対する４つの役割が説明されています。

①幼児の先に立ち、「モデルになる」ことにより、子どもは保育者に対して憧れの気持ちをもったり、安心したりします。
②幼児に並び、「共鳴する」ことにより、子どもは作業に打ち込んだり、リズムを感じたりします。
③幼児と向き合い、「対話する」ことにより、保育者と子どもがわかり合い、共感が得られます。
④幼児の後ろに立ち、「見守る」ことにより、保育者は子どもの遊びをいっそう理解します。

どの位置から子どもを見るかによって、援助の中身が大きく変わることを意識していただきたいと思います。

図４ 全体把握と個の援助の連関を確立するための保育者の役割



出典：小川博久『保育援助論』（萌文書林）

Q 援助するうえで、適切なタイミングを見極めるコツはありますか。

A タイミングの見極めは、保育者の経験などによるところが大きいため、日頃から遊びを読み取る目を養いましょう。

援助のタイミングをイメージするために、子どもの遊びの勢いをこまの「回転」に例えて考えてみてください。保育者の役割のひとつは、どの遊びの「回転」が弱まってきているのかを見極めてサポートすることです。これを保育の場面に置き換えると、「動作が荒くなった」「モノの扱いが乱雑になった」「場が乱れている」などにより、遊びが崩れかけているときが、「回転が弱まった」タイミングと言えるでしょう。

もうひとつの役割は、例えばこまが勢いよく「回転」しているかのように遊びを自律的に展開しているグループに対しては、認めたり励ましたりすることです。実際の保育で考えると、子どもの工夫や努力に対し、「すごいね」「楽しそうだね」といった共感的な気持ちを言葉や態度で表します。その際には、「状況内存在」として、保育者が遊びの中に入り込むとより効果的です。例えば、新たな道具を提案したいときは、「これを使ったら、どう？」ではなく、「宅配便でお届けしました！」と手渡すなど、遊びの一員となることを心がけます。

ベネッセ教育総合研究所・CRN合同主催
ECEC研究会 開催報告

園の先生と研究者が立場を越えて、「遊びの質を高める保育」について熱く議論

2014年2月15日(土)、第3回となるECEC研究会が開催されました。
今、園現場で非常に関心の高い「遊びの質を高める保育のあり方」をテーマに、
保育の研究者と現場の園長などが車座になって語り合いました。当日の様子をご紹介します。

◎CRN（Child Research Net）とは

子どもを取り巻く諸問題に関心を寄せる研究者や実践家のネットワークを構築する、インターネット上の子ども学研究所です。ウェブサイトでは、医学や教育学、発達心理学、脳科学など、さまざまな学問の専門家による研究成果や、育児・保育・教育に関わる実践家・保護者によるレポートを、国内外から広く集めて発信しています。（日本語・英語・中国語の3言語で発信中）
http://www.crn.or.jp/

◎ECEC研究会とは

ECECとは、Early Childhood Education and Care(=人生初期の教育とケア)の略。次世代を担う子どもたちの保育・教育について、研究者や保育者が語り合う場として、CRNはECEC研究会を2013年に発足しました。これまでの研究の成果は、CRNウェブサイトでご覧いただけます。

第1部 基調講演＋パネルディスカッション

●基調講演

聖心女子大学教授の河邉貴子先生が登壇し、基調講演を行いました。本誌2ページからの河邉先生の記事は、この基調講演を基に作成しています。

●パネルディスカッション

河邉貴子先生、上垣内伸子先生（十文字学園女子大学教授）、大豆生田啓友先生（玉川大学准教授）そしてCRN所長の榊原洋一氏（お茶の水女子大学大学院教授）によるパネルディスカッションが行われました。以下、議論の中から、「遊びの質を高めるための保育記録の重要性」に関する提案をご紹介します。

CRN所長・榊原洋一氏の問題提起
「子どもの遊びを豊かにする援助をするために、保育記録はどのような役割を果たすのか」

河邉貴子先生の考え
「『こんなことをした』という行動の記録など、子どもを対岸に置くようにした保育記録では、子どもと保育者との相互関係は生まれてこない。そのときに自分が『どう感じたか』『何をしようと思ったか』『実際に何をしたか』『それを受けて子どもはどう変化したか』など、子どもとの関係性を踏まえた記録が重要だ」

大豆生田啓友先生の考え
「保育記録は、保育者が感じたことや発見したことなどを記録するエピソード型記録、そして俯瞰（ふかん）的な視点から記録するドキュメンテーション型記録の両方があることが理想的だ」

上垣内伸子先生の考え
「多人数を保育するには、ある程度、子どもの関心のありかを類型化することが重要。類型化とは、頭の中に大まかに子どもの関心のありかを分類するマップをもつことだ。一方で、一人ひとりを丁寧に読み取る記録も必要。個を尊重する視点をもちながら、クラスの1日のダイナミズムをどうとらえるかを追求することが、遊びの質を高めることにつながるのではないか」

第2部 ワークショップ

公私立、また幼稚園、保育所の園区分の違いを越え、8人の園長などが「『遊びが学びの保育』の実現を阻むもの」についてディスカッションしました。幼稚園と保育所のグループに分かれて議論した内容を発表し合い、全体で共有したところ、幼稚園・保育所グループに共通する課題が多く見つかりました。

提示された視点 「遊びが学びの保育」の実現を阻むもの

幼稚園グループより

Ⓐ 保育者について
- 保育者自身の遊びの経験が不足していないか
- 子どもの体験を支える計画に課題はないか

Ⓑ 保護者について
- 保護者や社会の幼稚園に対するイメージにずれはないか
- 「遊びが学びである」ということが十分に伝わっているか

Ⓒ 園全体・園長について
- 行事が遊びや生活と乖離（かいり）していないか
- 園長の考えや園全体として、遊びを大切にしているか
- 園の独自性は大事だが、「独善」になっていないか

Ⓓ 場所について
- 園庭が狭く、遊びが広がらないことがないか

保育所グループより

Ⓔ 保育者について
- 保育者自身の遊びの経験が足りているか
- 保育者の生活経験は不足していないか
- 経験年数の短い保育者が増え、モデルとなる存在がいないのではないか（特に私立保育所）
- 保育者は子どもの気持ちに十分に共感できているか

Ⓕ 時間と空間について
- 遊びの時間や空間が細切れになっていないか
- 記録する時間は十分に確保できているか

Ⓖ 園全体・園長について
- 園長は、保育者の自主的な判断をきちんと受け止めているか
- 安全面による制約は過度になっていないか

第3部 フリーディスカッション

第1・2部に参加した全てのパネリストと現場の園長などに、一見真理子先生（国立教育政策研究所総括研究官）と磯部頼子氏（ベネッセ教育総合研究所顧問）を加え、フリーディスカッションが行われました。これまでのプログラムで提示された課題などについて踏み込んだ議論を展開し、「遊び」を中心とした保育をいかに充実させ、その意義を社会に広げていくかを語り合いました。

保育者の資質を高めるには

私立幼稚園主任「保育者の遊びや生活経験には限界があるため、チーム保育の視点を大切にするべき」

公立保育園長「あえて若い保育者を担任にして『あなたががんばらないと、子どもは伸びない』と発破をかけると、奮起してよいクラスができた」

大豆生田啓友先生「一人ひとりのよさを生かし、保育者同士が学び合っている園は良い。すてきな園は、むしろ経験年数が多い保育者ほど、若手から学んでいる」

園長に求められる資質とは

私立幼稚園主任「保育について確固たる考えをもち、保護者や地域社会に対して丁寧に語れること」

公立保育園長「園長も、いち保育者なのだから、徹底的に一緒に保育について語り合うことが大切」

まとめ 保育現場で今、大きな関心を集めている「遊びの質」。子どもの育ちにとって重要なこのテーマを考える第一歩として、幼稚園・保育所という園区分の違い、さらに園現場の先生と研究者という立場を越えた議論が行われました。幼稚園・保育所に共通する課題や、現場の先生・研究者に共通する意見が多数見つかったことは大きな成果でした。CRNのECEC研究会とベネッセ教育総合研究所は、今後、日本だけでなく海外の保育の現状も視野にいれて研究を深めていきます。どうぞご期待ください。

『これからの幼児教育』編集長 橋村美穂子

この研究会の詳しい内容は、CRNウェブサイトでご覧になれます。▶▶▶ http://www.crn.or.jp/