

遊びから 育まれる力とは

亀戸こころ保育園



育ち ～ままごと遊びにおける子どもの姿～

私たちは遊びから育まれる力を研究題材とし、他児との関わりが多く見られるままごと遊びに着目する事にした。

そこで特に他児とのやり取りが増え、言葉で自分の気持ちを伝えようとする2歳児に焦点を置くことにした。

しかし、当初本園2歳児クラスの一部の子どもはままごとあまり興味を示さない様子が見られた。



環境を変えたり玩具を入れ替えたり保育者が関わったりすることで、その子どもたちがどのように変化するか、ままごと遊びを通してどのような育ちがあるのかを知りたいと思い、このテーマを選んだ。



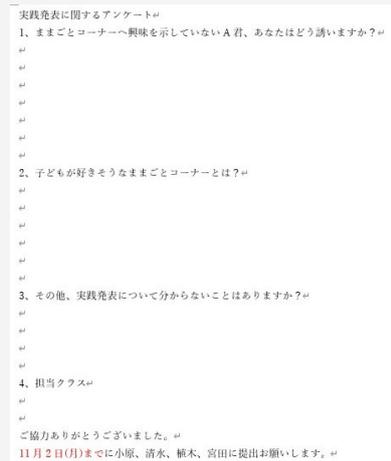
環境作り ～ままごとの楽しさを感じる～

①本園・分園交流

分園2歳児クラスの子どもは他児と関わりながらままごとで遊ぶ姿が多く見られる。同じ年齢の子どもでこのように違いがあるのはなぜかが気になり、一緒に遊ぶ事で変化があるのではないかと
いう予想から本園・分園交流を行う。

②職員アンケートの実施

担当クラスや経験年数が異なる職員からの意見を求める為、職員アンケートを実施する(右図参照)。



③環境変更

- アンケートを元に話し合いを行う。
- 野菜や卵等の親しみのある食材や包丁やエプロン等の身近な道具、お店屋さんごっこコーナーを設置すると共に、保育者が応答的に関わる事での子どもの変化を見る。

子どもの変化 ～遊びに向かう姿～

①本園・分園交流

交流後も子どもたちに大きな変化は見られなかったが、遊びの中で他児とのやり取りが増え遊びが発展していく様子が見られた。

②職員アンケートの実施

様々な意見を参考に、子どもの誘い方や遊びの中での声掛けを工夫した。結果は別紙参照。

③環境変更

- 役割分担(お母さん、お父さん、お店屋さん、お客さん等)をしながら他児とのやり取りが充実し、並行遊びから共同遊びに変わっていく様子が見られた。
- 子ども自身でイメージした物を作ったり、家庭や園外で経験し得た知識を自分なりに表現したりしていた。
- 主体的に遊び込む姿が見られるようになり、2か月ほど経過した現在も楽しんでいる。



保育者の役割 ～笑顔あふれる未来のために～

他児とのやり取りやそれに対する保育者の声掛けによって、他者と関わる楽しさや喜びを知る事が出来ただろう。また、子どものイメージに共感し広げることで遊びが発展している。このことから保育者が応答的に関わる事が子どもの遊びを発展させ、人間関係を広げていくと感じた。





身近な道具を設置し生活の中で知り得た知識を表現できる環境を作った事で、主体的に遊び込む姿が見られるようになった。そういった経験が想像力や工夫する力を育て、幼児期の学びに向かう力へと繋がっているのではないか。

今回はままごとに焦点を当てたが、日常における全ての活動において上記のような子どもの育ちを感じられるのではないだろうか。その事を踏まえて、子どもの興味や発達に見合った玩具を提供し、保育者が子どもの気持ちを受け止め応答的に関わる事が質の良い保育に繋がっていくだろう。



Q1.ままごとコーナーへ興味を示さないA君、あなたはどうか誘いますか？

- ・一緒にご飯へ行こうと誘う。
- ・ままごとコーナーにある玩具を示し、興味を引き出す。
- ・「おべんとうばこ」「カレーライス」等の歌を歌って興味を引き出す。
- ・無理強いせず、個々の様子に応じて誘う。
- ・職員も共に遊び、楽しい雰囲気を作ってから誘う。
- ・他の遊びが終わったタイミングで誘う。
- ・「○○ちゃん、おままごとで遊んでるんだって。楽しそうだね」と、仲の良い他児の名前を出し興味を引き出す。
- ・「A君好きな食べ物を作ろうよ」と誘う。
- ・キャラクター物のエプロンを用意する。
- ・家庭環境を調べて、そのまま再現できるよう職員が共に遊ぶ中で促してみる。
- ・A君が好きなキャラクターの役にして誘ってみる。
- ・砂場やブロック遊びのときなど、別の場所でごっこ遊びを楽しむ様子をきっかけに誘う。
- ・ただ「ままごとしよう」と誘うのではなく、器用な子には「洗濯物畳むのを手伝って？」小さい子が好きな子には「赤ちゃんに服を着せてあげて？」と個々に応じて誘い方を変える。

Q2子どもが好きそうなままごとコーナーとは

- ・玩具（見立てが出来るもの）が充実している。
- ・実体験（母親・父親の姿）を表現できる。
- ・他児とのやり取りがしやすい。
- ・本物に近いキッチンがある。
- ・お手玉やチェーリング等、連想して遊べるような玩具がある。
- ・本格的な人形がある。
- ・作る、食べる、片付ける等の流れを自然に行える環境。
- ・その時々の閃きやアイデアが生かせるような環境。
- ・余裕をもって遊べる広さがある。
- ・ケーキのトッピングができる玩具がある。
- ・整理整頓が出来ている。（片付けやすい）
- ・適当に切った毛糸やフェルトなどシンプルなものを用意し、想像豊かな環境を用意する。

Q1 ままごとコーナーへ興味を示さないA君、あなたはどうか誘いますか？

- ・一緒にご飯へ行こうと誘う。
- ・ままごとコーナーにある玩具を示し、興味を引き出す。
- ・「おべんとうばこ」「カレーライス」等の歌を歌って興味を引き出す。
- ・無理強いせず、個々の様子に応じて誘う。
- ・職員も共に遊び、楽しい雰囲気を作ってから誘う。
- ・他の遊びが終わったタイミングで誘う。
- ・「〇〇ちゃん、おままごとで遊んでるんだって。楽しそうだね」と、仲の良い他児の名前を出し興味を引き出す。
- ・「A君好きな食べ物を作ろうよ」と誘う。
- ・キャラクター物のエプロンを用意する。
- ・家庭環境を調べて、そのまま再現できるよう職員が共に遊ぶ中で促してみる。
- ・A君が好きなキャラクターの役にして誘ってみる。
- ・砂場やブロック遊びのときなど、別の場所でごっこ遊びを楽しむ様子をきっかけに誘う。
- ・ただ「ままごとしよう」と誘うのではなく、器用な子には「洗濯物畳むのを手伝って」小さい子が好きな子には「赤ちゃんに服を着させてあげて」と個々に応じて誘い方を変える。

Q2 子どもが好きそうなままごとコーナーとは

- ・玩具（見立てが出来るもの）が充実している。
- ・実体験（母親・父親の姿）を表現できる。
- ・他児とのやり取りがしやすい。
- ・本物に近いキッチンがある。
- ・お手玉やチェーリング等、連想して遊べるような玩具がある。
- ・本格的な人形がある。
- ・作る、食べる、片付ける等の流れを自然に行える環境。
- ・その時々の閃きやアイデアが生かせるような環境。
- ・余裕をもって遊べる広さがある。
- ・ケーキのトッピングができる玩具がある。
- ・整理整頓が出来ている。（片付けやすい）
- ・適当に切った毛糸やフェルトなどシンプルなものを用意し、想像豊かな環境を用意する。