

遊びを とことん！

秋祭り・遊びランド開催にあたって

広島女学院ゲーンズ幼稚園

1. 幼稚園と学び・遊び

幼稚園は、学校教育法に定められた『学校』ⁱです。『学校』という所は勉強することが『普通』であり、遊びを大事にしている園は『特別』・『異端』・『少数派』に思えるかもしれません。しかし、広島女学院ゲーンズ幼稚園では、徹底的に遊びにこだわっています。それは何故なのでしょう。幼稚園は『遊ぶ』ところなのでしょう。『学ぶ』ところなのでしょう。

2. 広島女学院ゲーンズ幼稚園にとっての遊びとは

私たちは、キリスト教主義に基づく『キリスト教保育』（キリスト教保育連盟 HP <http://www.kihoren.com/>）の園として

① みんなちがってみんないいⁱⁱ

② 見えないものに目を注ぐⁱⁱⁱ

③ いと小さきものを尊ぶ^{iv}

という3つの視点で子どもたちを受け止め、個性を重んじ、子どもの心に寄り添うことを大切にし、それが実現できるような生活環境を構成し、保育を組み立てています。

広島女学院ゲーンズ幼稚園では、園の聖句である『成長させて下さるのは神である』という言葉に表わされているように、子ども自身に既に備わっている『育つ力』を信じ、教え込むのではなく、子どもたちの主体的な活動『遊び』を中心とした生活を大切にしています。言い換えると、子どもの育つ力を最大限に引き出す方法が『遊び』であると捉えています。『遊び』が幼児期の最大の『学び』と考えています。

子どもたちは何もなくても遊びを創り出す想像と創造の翼を持っています。だからと言って、何も与えなくていいわけではありません。幼児が遊ぶのにふさわしい環境を整えることが大切です。そのふさわしい環境とは具体的にどんなものであるべきか、私たちは絶えず学び、子どもの姿から見直し、こだわっていきたく願っています。

3. 幼稚園教育要領に定められた幼児の生活と遊び

幼稚園は「学校教育法」に定められた学校教育機関です。幼稚園の教育内容を定めた「幼稚園教育要領」の冒頭には、『幼児期における教育は（中略）環境を通して行うものである』と明記されています。続いて、教育の重要事項として以下の3つが示されています。^v

1) 幼児は安定した情緒の下で自己を十分に発揮することにより発達に必要な体験を得ていく

ものであることを考慮して、幼児の主体的な活動を促し、幼児期にふさわしい生活が展開されるようにすること。

2) 幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習であることを考慮して、遊びを通しての指導を中心として第2章に示すねらいが総合的に達成されるようにすること。

3) 幼児の発達は、心身の諸側面が相互に関連し合い、多様な経過をたどって成し遂げられていくものであること、また、幼児の生活経験がそれぞれ異なることなどを考慮して、幼児一人一人の特性に応じ、発達の課題に即した指導を行うようにすること。

さらには、幼稚園教育要領解説書^{vi}には、『環境を通して行う教育は、(中略)環境に含まれている教育的価値を教師が取り出して直接幼児に押し付けたり、詰め込んだりするものではない。環境の中に教育的価値を含ませながら、幼児が自ら興味や関心をもって環境に取り組み、試行錯誤を経て、環境へのふさわしいかかわり方を身に付けていくことを意図した教育である。それは同時に、幼児の環境との主体的なかかわりを大切にしたい教育であるから、幼児の視点から見ると、自由感あふれる教育であるといえる。』^{vii}と綴られています。つまり、幼児期の最善の教育方法が遊びを通じた指導であるということなのです。

4. 見えないものに目を注ぐ

こうして読み比べてみると、幼稚園教育要領に記載されている幼児教育の方法と広島女学院ゲーンズ幼稚園の教育の方法とは一致していることがわかります。つまり、遊びを大切に保育は『特別』や『異端』ではないのです。ただ、『少数派』であることは確かです。どうして『遊び』よりも、大人の価値を押し付けたり、教え込む保育が『多数派』となっているのでしょうか。それには、大まかにとらえて二つの理由があると考えられます。

一つは、幼児期の子どもに心に寄り添って、一人ひとりのやりたいことを実現させていく保育は、広い空間やたくさんの遊具や素材が必要であり、多くの大人(保育者)の存在が必要であり、計画しにくく、実践しにくいからです。管理や運営が大変であるという理由があります。

もう一つは、すぐに目に見えるからです。大人の価値観や意図で作りに上げるものは、見栄えのいい舞台発表や造形作品、お行儀よく整列する姿等々、すぐに形になり、成果がわかりやすいものです。

保育活動が、『できる』『できない』という、管理・評価がしやすくわかりやすい方向に流れてしまうことは理解できないわけではありません。しかし、何かが『できる』ということが、子どもの『育ち』の本質ではありません。幼児期の『育ち』は目には見えない心の中の成長であり、私たちは、その目に見えないものに目を注ぎ、子どもの心に寄り添う

ことを大切にしたいと願っています。幼稚園教育要領では、幼児期の育むべきものは『心情』『意欲』『態度』とされています^{viii}。わかりにくく、難しいことですが、『本当の育ち』を追い求めていきたいと思っています。

5. 遊びの定義と教育的意義

『遊び』を辞書で引くと ①あそぶこと。なぐさみ。遊戯 ②獺や音楽のなぐさみ。③遊興、特に酒色や賭博をいう。④あそびめ。うかれめ。遊女。⑤仕事や勉強の合間。⑥しまりのないこと。⑦人生から遊離した美の世界を求める人。⑧機械の部分と部分とが密着せず、その間に或る程度動きうる余裕のあること。^{ix}と綴られています。辞書的な意味での『遊び』を大切にする幼稚園だとすると、退廃的なにおい漂う施設になってしまいますね。

一方、幼児教育学の世界では、『遊び』を発達心理学や行動学、文化人類学などの視点からとらえ、として、『遊び』を重要視しています。フレーベル^xやホイジンガ^{xi}、カイヨワ^{xii}やピアジェ^{xiii}といった教育学者、社会学者、発達心理学者の書物・論文・研究成果を根拠とし、「『遊び』は幼児期の生活そのもの」「『遊び』は人間活動の本質であり、文化を生み出す根源」、「子どもは遊ぶことで人間になる」、「『遊び』は幼児期の最高の学びの活動」と位置付けているのです。

遊びの定義には諸説ありますが、幼児教育の現場から子どもにとっての『遊び』の大切な要素を上げると以下ようになります。

- ① 模倣 生まれて間もない乳児は、視覚や聴覚といった感覚器官から情報を獲得し始めると、やがてそれを再表現しようとし始めます。人間の活動はすべて模倣から始まります。『学ぶ』の語源は『真似る・まねぶ』です。『学び』と『遊び』の原点は模倣です。
- ② 自発性 遊びは誰かに強制されて始めるものではありません。自分がやりたくて始めるものです。誰かの意図や計画で始める活動は遊びではなく、幼稚園では「活動」と呼んで「遊び」と区別しています。が、しかし「活動」したことを子どもは必ず自分流にアレンジし、自由に再表現しようとしています。そうすると「遊び」になります。大人が提供する「活動」と「遊び」は、明確な境界線はなく、つながっています。幼稚園生活は、この「活動」と「遊び」が連続・連動しているのです。
- ③ 主体性 自分が主体となって取り組むのが遊びです。誰かに仕切られて活動しなければならないとか、誰かと同じでなければならないのは、遊びではありません。自発的に、誰かと同じでありたいと願って取り組むのは「遊び」です。その子らしく活動すること、個性が重んじられるのが遊びです。
- ④ 自由 どう遊ぶかは各自の自由です。しかし、自由には責任も伴います。他者の存在があれば、各自の自由がぶつかり合うこともあります。遊びの中から、ルールを創り出す必要性も生まれてきます。自由から生まれる遊びの秩

序があります。自由だからこそ学ぶことがたくさんあります。

⑤ 仲間 人間は、人の間で生きています。集団生活の中では、主体的に遊びを進める一方で、人とかかわり合うことは避けられません。他者から様々な影響をうけます。物の取り合いや順番で衝突することもあります。仕切ったり仕切られたりする経験も重ねていきます。主体性や個性を守ることと、仲間とつながり協力し合うことは相反することのようですが、衝突や葛藤を乗り越えていくと、主体的に人とつながることを求めていくようになります。遊具を独り占めして得る喜びよりも、仲間と分かち合うことや人から信頼され、慕われることの方が、ずっと深くて大きな喜びであることがわかってくるからです。

⑥ 目的 はじめは遊ぶこと自体が目的です。誰のためでも、何かのためでもなく、ただやってみたいから、試してみたいから取り組み始めるのが遊びです。しかし、その経験を重ねてくると、自分で『めあて』を作り出し『このようにしてみよう』『今度はこれを作ってみよう』と、自分なりの目的・目標を設定するようになります。仲間と遊びを深めていくと、みんなで目標を共有することになります。どろだんごを例にしてみましょう。どろと戯れるうちに、どろをおだんごのようにまるめてみようとしたり、誰かがおだんごを作っているのを見て自分でもどろだんごを作ってみたくなり、取り組み始めます。団子にしようと思ってもうまくまるまらなかったり、途中で割れたりひびが入ったりします。そんな経験を重ねるうち、『割れないように作りたい!』『ピカピカにしたい!』と『めあて』・目的が生まれます。目的もなく始めたところから、自分なりの目的を自分で創り出す物と物がぶつかると生まれる音。空気の流れて生まれる音。子どもたちは音も遊びに取り込みます。一人で音を出して遊んでいるうち、いろいろな音が生まれることに気付き、その経験を積み重ねていくとやがて音を心地よく構成することにこだわり、すでに音を創り出す経験を重ねてきた人から学び取り、スキルをアップさせ、仲間と音を奏であい、聴く人を心地よくさせることに喜びを持つことができるようになっていく…音の遊びが音楽になり、文化となっていきます。

⑦ 文化 プロ野球選手にあこがれ、真似てボールを投げたり、キャッチしたり、バットを振ったり、ボールを打って走ったりして遊ぶうちに、同じ興味関心をもつ友だちと出会い、一緒に遊ぶうちに仲間が増え、野球のルールを一つずつ覚え、ルールに沿った遊びができるようになり、チームとなり、楽しむことが目的だったのがやがて試合に勝つことが目的になってくる。そして自分たちだけでなく観ている人、応援している人にまで喜びや感動を与えるようになる…遊びがスポーツに進化し、文化となっていきます。

す。造形や伝統芸能やスポーツなど様々な分野の文化の原点が『遊び』なのです。

『遊ぶ』ことが許されている環境に身を置くことは、子どもの自己肯定感を育むことになります。『遊び』を通して自己表現・自己発揮し、他者と関わり、衝突や葛藤し、試行錯誤し、それを乗り越え、仲間とつながって自己充実を図っていくという経験を繰り返していきます。最新の IEA（国際教育到達度評価学会）による幼児教育の国際比較調査^{xiv}から、大変興味深い報告があがってきています。授業形式で学習した子どもたちと、『遊び』中心の保育を受けた子どもたちの、学童期以降の育ちを追跡調査した結果、言語能力及び認知能力において、『遊び』派の方が優位であるというものです。同じような研究が世界中でなされる中では、『運動能力』の面でも、『体操教室』という形式で経験を積んだ子ども群より、『遊び』の中で自由に体を動かして育った子ども群の方が、優位であったという報告もなされています。『遊び』を大切に保育にとって追い風となってくれる研究データですが、このようなデータの登場を待つまでもなく、私たちは『遊び』という子どもの主体的な活動を大切に続けてきました。

6. 園生活での遊びの姿と遊びランドについて

（1）仲間との関係性と遊びについて

子どもたちは、まずは自分一人で環境と関わり、遊び始めます。積み木を例にとると、一人で積み、壊し、また積んで…を繰り返します。その状態を「一人遊び」と呼びます。

同じ積み木に興味関心をもっている子が、その隣で同じ遊びを始めます。一緒にいるけれど別々に楽しんでいる状態を『並行（平行）遊び』と呼びます。一人はお家を作り、もう一人は怪獣を作りと、別々のものをイメージし、かかわりあうことなく遊んでいる状態です。

やがて、一人の子が作った道路に刺激を受けてやがて、もう一人の子も道路や線路をイメージして作り始めます。お互いを意識し、そこに関わりが生まれ、お互いの遊びがつながってくる状態を『連合遊び』と呼びます。しかし、それはあくまで、自分が作った道路であり、自分が作った線路です。自分の車が相手の道路を行き来する姿はあっても、それぞれに別の目的をもっています。

同じ興味関心をもつ仲間と出会い、こうした遊びの経験を重ねていくうち、『一緒に街を作ろうよ！』と、初めから同じ目的をもって遊び始める姿が見られるようになってきます。

『街の設計図を作ろう！』『役割分担を決めよう』このように、目的を共有し、分担し、協力し合い、一つの遊びを継続してくる状態を『協同遊び』と呼びます。商品づくりやお店の陳列、チラシづくりやお客さんの呼び込み、接待までこなす『お店屋さんごっこ』や警察と泥棒のチームに分かれ、それぞれの目的に向かって時には自己犠牲的にチームの勝利に貢献しようとする姿が見られる『けいどろ』もこの『協同遊び』です。人間関係をはじめ、問題解決能力やコミュニケーション能力など、様々な面で学び育ちあうことができるこの『協同遊び』は、幼児期の遊びの最高段階と言われています。このような遊びの姿や関係性は、

一朝一夕に形成されるものではなく、たつぷりと時間をかけて、仲間と関わり合い、試行錯誤を繰り返し、葛藤経験を乗り越えながらたどり着くものです。

（２）遊びランドでのジャンル分けについて

また、園生活の中でみられる子どもたちの遊びをいくつかジャンル分けするとしたら、自然遊び、造形遊び、構成遊び、運動遊び、役割遊びとなるでしょう。しかしこれも厳密に分けられるものではありません。自然物で造形的な活動を楽しむ子もいれば、役割を決めて体を動かして遊ぶ姿もあります。木の上が基地で、役割があって、基地の小道具が廃材などの造形物で、仲間とイメージを共有しながら冒険ごっこを楽しんでいる時は、あらゆるジャンルの遊びが混在・融合していると言えます。遊びは、単純化して分類して捉えることもできますが、子どもが実際に豊かに遊びこんでくると、ジャンルどころではなくなってきます。

遊びランドでは、保育室やホール、園庭や森に遊びコーナーを設けています。しかし、これは便宜的なものです。子どもたちが園生活で日ごろ夢中になっている遊びは、『名前の付けようがない遊び』や『形にならない遊び』『ジャンル分けできない遊び』がほとんどです。遊ぶことが目的であり、遊びは自由なはずなのに、遊びランドでは、コーナーごとに区分けしたり、遊びの内容や目標がある程度定められていることは、遊びの定義には反するかもしれません。また、遊びの世界は何日も連続して広がっていくものであり、仲間と共に作り出していくものですから、『親子で限られた時間の中で遊んでいただく』という行事には限界があります。また、コーナーとして再現できない遊びも実はたくさんあります。お店屋さんや劇遊び、冒険ごっこや鬼ごっこをはじめとする、仲間とイメージを共有し役割分担した協同的な遊びです。すべての遊びが体験できるわけではないけれど、遊びランドという行事の枠・制約の中で、できる限りいつもの遊び環境を再現いたします。その環境の中で、親子で楽しんでいただけたらと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

7. 遊びコーナーの紹介

秋まつり・遊びランドには、以下のコーナーを設けています。

森や園庭

- ① どろだんごコーナー
- ② 砂場遊び 砂 水 バケツ ジョウロ スコップ 竹の樋
- ③ どろや水や落ち葉や木の枝でつくるお料理 お皿 コップ
- ④ 自然物&木エクラフト 金づち 釘 のこぎり ホットボンド

保育室

- ⑤ 廃材制作 段ボール・空き箱・画用紙・新聞紙・ペットボトル

- ⑥ 積木 木製遊具
- ⑦ 布 糸 毛糸 手芸 あやとり
- ⑧ 絵画 切り絵 貼り絵 折り紙
- ⑨ ごっこ遊びで作るゲームコーナー
- ⑩ ボードゲーム・カードゲーム 将棋
- ⑪ スペシャルゲスト 天野耕太さんと一緒にバランスボードにチャレンジ

出店

○コマ屋さん

○おもちゃ屋さん

他

が、そのコーナーでは「これをしなければならない」のではなく、そのコーナーにある材料や道具を使って、やりたいことを見つけ出してください。もし、そこに出ていない道具や材料など、遊びの中で必要なものがありましたら、各コーナーにいる先生たちに声をかけてください。その声に応じて、園のどこかから引っ張り出してきたり、その物がない場合は代わりになるものを見繕ったりいたします。想像力を発揮して、創造的に遊びを楽しんでください。

ⁱ 学校教育法 第一章 総則 第一条 この法律で、学校とは、幼稚園、小学校、中学校、高等学校、中等教育学校、特別支援学校、大学及び高等専門学校とする。

ⁱⁱ コリントの信徒への手紙Ⅰ 12:12

ⁱⁱⁱ コリントの信徒への手紙Ⅱ 4:18

^{iv} マタイによる福音書 18:10 他

^v 幼稚園教育要領 第1章 第1節 幼稚園教育の基本 文部科学省

^{vi} 幼稚園教育要領解説 著作権所有：文部科学省 発行：(株)フレーベル館

^{vii} 前掲書 P27 (3) 環境を通して行う教育の特質

^{viii} 前掲書 P25 2 環境を通して行う教育 (1) 環境を通して行う教育の意義

^{ix} 広辞苑第4版 岩波書店 新村 出編 1993年

^x Friedrich Wilhelm August Fröbel (1782-1852) ドイツ

^{xi} Johan Huizinga (1872-1945) オランダ

^{xii} Roger Caillois (1913-1978) フランス

^{xiii} Jean Piaget (1896-1980) フランス

^{xiv} 浜野隆「第3期 IEA 幼児教育プロジェクト：子どもの主体性を重視した保育の優位性」お茶の水女子大学