

2 遊びを通した幼児期の学びとは

—年長児と年中児が同じ遊びを楽しんだ事例から—

事例の概要

・遊戯室では、3学年（年少・年中・年長）の幼児がそれぞれに遊びを楽しんだり、時には仲間になって遊んだりする様子がある。

・年長児（3名）が絵本の部屋でお化け屋敷ごっこを始める。お化けになって人を脅かしていた年中児（3名）が遊びの仲間になる。年長児の「お化けが隠れるところを作りたい」というアイデアから、段ボールを使って隠れる場所を作る。二日目には、年長児は徐々にイメージが広がり、お化けの絵を描き出すと、年中児も真似して描く。年長児の中で話が盛り上がり、お化け屋敷のイメージや作りたい物の意見を出し合い、小さいお化けを作って隠し、お客さんに探してもらうことが決まる。三日目、人を脅かしたい年中児はなかなかお化け屋敷が始まらないことに待ちきれず、遊びをやめてしまう。年長児は、参観日で来ていた年中の保護者をお客さんとして招待し、お化け屋敷をオープンした。年長児はお客さんと呼んだことで「もっと怖くしたい」という思いが高まり、「衣装を作ろう」「怖いお面も必要」などさらにイメージをふくらませる。何日もかけて準備をして取り組んだ。

・お化け屋敷ごっこと並行して、年長児（2名）が駄菓子屋ごっこを始めた。仲間を増やすために年中児を誘うとテレビアニメの駄菓子屋のイメージがあった幼児（1名）が仲間になる。作りたい商品の意見をそれぞれに出し、数日かけて商品を作りお店を開店するまで、3名でやり遂げることができた。

異学年で一緒に遊ぶときに、一人一人の遊びへの思いや発達の違いもある中、遊びをどう支えていくか



環境の構成と援助

教諭の思い：それぞれが満足感を味わえる援助はどのようにしたら良いのだろうか。

- ・教諭同士が、一人一人の良さや課題等の幼児理解とこの時期に何を育てたいかというねらいを共有していることで、その場所にいる教諭が、幼児の思いの汲み取り方や材料を提示するスピード感等の個々に応じた援助を行うことができる。
- ・教諭も仲間になり、一緒に遊ぶことで、幼児の思いや興味・関心を捉えることができる。また、教諭間で話し合い、多面的な見取りをすることで、より幼児理解が深まる。
- ・「〇〇という発言があったから△△を準備しよう」「遊びの中で〇〇の経験も取り入れられるかな」と、幼児の思いや興味・関心を捉えて、計画・準備をする。
- ・遊戯室など、幼児の目に入りやすい場所に環境を構成することで、興味をもつ幼児が多く出てくる。その遊びの様子を見たり、仲間に入ったりすることで、さらなる興味の広がりや経験の積み上げになる。
- ・遊びの場やものづくりは、幼児が「何を楽しんでいるのか」「どうしたいのか」という思いを捉え、出来栄ではなく、満足感を重視する。
- ・教諭は、次の学びや育ちにつなげていく視点をもちながら、幼児の思いを実現するために環境を再構成して、遊びの場を継続することで学びが深まる。
- ・一人一人が「何を学べたのか?」「思いを実現できたのか?」を見取り、終わり方、終わらせ方を見極める。

～遊戯室を中心に駄菓子屋ごっこお化け屋敷ごっこが同時に展開～

今後に向けて

・異学年が共に遊ぶ中では、その遊びをひとまとまりに捉えるのではなく、一人一人の育ちと共に、学年として経験させたいこと、育てたい姿も大切である。年齢や発達に応じたねらいを見極めて、学級活動での共通体験や遊びを進める仲間や場所の調整等の環境の構成や援助を行い、学びが深まるようにする。