



今回の研修では、事例を通し、子どもとともに遊びのルールや場を共に作っていく中で、教師が何を願い、どう環境を構成し、どう援助したのかを様々な視点から振り返りました。研修では、実践を通して考えたことを言語化しようとする中で、「資質・能力」という言葉を使っている、「ごっこ」のようなコンテンツでの切り口に囚われている！ということに改めて気づくことができました。また、まとめたことを講義形式で行うのではなく、答えの無いものを共に探究していこうという対話形式での研修であったことで、等身大の自分の保育を振り返りつつ学び合えるよい機会となりました。

研修の観点

「教育デザイン」において、私たちは、子どもの遊びの土台となり、豊かな育ちや学びのもととなる「場づくり」の力を身につけられるようにすることを意識している。
では、そのために、年中組ではどんなふう実践をしているのだろうか。今年度の事例を通してふりかえてみたい。

【観点】

- ・担任は何を願い、どう環境を構成し、どう援助したのか。
- ・資質能力を得るまでに見えるステップを、今はどのように捉え、どんな見直しをもって進めているのか。

年中の今をどう捉え、どう保育しているのか

—「コーナーでの遊び」から「自分たちで作る遊び」へ—

4歳の後半…個と集団のバランスが変わっていく時期

—そこまでにあるいくつかの“ステップ”とは何だろうか？

なぜ今、「その経験」を積んでおきたいと思うのか
なぜ、「遊びが・子どもがつながりだした」と感じるのか
実践をふりかえることで、考えてみたい

9月の実践からデザインをふりかえる

遊びを創り出す場づくりの力を意識する

場を共有し 遊ぶ中で
教師は たずねる
「△△ってことですか？」

子ども達の思いをつなぎ
ルールをつくる
遊びの拠点となる場をつくる



遊びのつながりと それを支えるための援助

①ハンターごっこ

テレビ番組に影響され、ハンターが追いかけて捕まえる「ハンターごっこ」を教師と一緒に始める。

↓

- ・追いかけて遊ぶのは楽しそうだが、「ハンター」を知らない子も多く、遊ぶ仲間が広がりにくい。
- ・これまでよく取り組んでいた氷鬼をした子も多く、どちらをするかでもめることが多かった。



⇒思い切り走るいいきっかけになるので、他の子ども達にも広げたい⇒ハンターを知らない友達も楽しめるようなルールにできないか？

遊びのつながりと それを支えるための援助

②迷路づくり

雨天のため思い切り走ることができないので、ピロティに積み木でコースを作り、その中でハンターが捕まえる遊びにしようと考えた。<意図が明確な行動可能性を伴う>

- ・自分で積み木を選んで道を作り、それを見た周りの子ども達もそのコースで遊び始める。
- ・ルール
ジャンピングを10回跳んでから迷路を進む
捕まったら半周に入る
捕まったら人は迎えに来た電車に乗って外に出ることができる

そのうち、思い切り走りたくなり、迷路以外を追いかけようようになる。



⇒どうやら、思い切り走ることが目的になっていて、遊びが固定化している。
⇒違う道を行くという可能性をわかりやすくするため、ハンター以外のイメージしやすいものは何か？