

遊びこむ子どもの興味関心と遊びの追求の方向について

本年度の研究で附属幼稚園がめざす、教師の援助の視点としての「意味づけ」「価値づけ」「力づけ」について「どのような姿」を「どのように」ということを具体的に考えるために、研究会当日では先ず「遊びこむ子ども」の姿を追い、遊びの追求の過程を捉えてみたいと考えた。紙数の都合上、事例を5歳児の「どんぐりのコマやさん」の遊びに焦点を絞る。

【遊びの観察記録から】

研究会の週の月曜日、5人の男児たちが楕円形のプラスチックの盛り合わせ料理の大皿を木の板の上に4枚並べて置き、その皿の中でどんぐりコマを回して面白がっていた。よく観ると、皿の中の形状（皿の縁がギザギザになっているものと平のもの）と素材の性質が違って、それぞれにコマの回り方や音、飛び跳ね方が違うことを面白がって試していた。

当日の金曜日、同じ遊びの場に行き「どうなっているかな」と思って観ていると、一辺が約60cmの正方形で高さ約10cmの箱の上蓋をコマを回す台として利用していた。箱の上蓋に貼ってあるビニール製の素材は、強く弾力性があり、トランポリンのようにコマが跳ねることから「これはトランポリンコースだよ」と言っていた。園児Aが「これが最強のコマだよ」と言って私に見せてくれたので、良く観るとコマの素材はどんぐりではなく何かの樹木の実で、どんぐりよりも硬く小さな、少し歪んだ球体をしている。

「これは誰が発見したの？」と聞くと、園児Aは「最初に園児Bさんが発見して、園児Cさんがやって『最強コマだ』と言い、ぼく（園児A）もこの材料で作った。」と説明してくれた。

このような姿から、私は子どもたちが遊びを追求していく過程で、発見した情報を仲間同士で伝え合い、より良いものを選んでいくこと。また、子どもの興味の方向性と追求の目的も変化していくということに着目した。この遊びの場合は初めに皿の形状によるコマの跳ね方と音の違い、次に回転の速さ、回転の持続性。最終的に子どもたちが追求する最強のコマの条件は回転の速さと持続性、加えてぶつかり合った時に回り続ける強さである。

この目的を試すのがトランポリンコースの箱の蓋である。彼らは箱のビニール製の蓋を、この目的において最もふさわしい材料として意図をもって選んだのである。

【遊びの姿からの結論的考察】

遊びは、先ず子ども自らが興味を持つことによって生み出される。その遊びの過程で面白さの追求と同時に目的と必要が生じてくる。また遊びの追求の方向は、子ども同士の関わり合いの中で相互作用しながら変化していく。この過程の中で、個々の経験が伝わり合い次の遊びに生かされていく。（これが学びであると思う）

教師による「意味づけ」「価値づけ」「力づけ」について考える時、「どのような姿」を「どのように」ということの前に「いつ」という遊びの過程と、子どもが追求していることは何かということ、遊びの方向性の把握を前提としなければならない。

それは、子どもが遊びこんでいく過程で、教師も子どもと同じレベルで興味関心を持ち続け、子どもが追求する面白さを共有していくことの中で見えてくるのではないだろうか。

（共同研究者：人間生活環境教育講座 野津 道代）