基本的信頼感

成長発達にとっての意味

人間は生まれたそのときから他者に依存しなければ生きていけません。おなかがすいたりおむつが汚れたりして泣いたとき、その基本的な欲求を充足し快感をもたらしてくれる人に安心して、また要求を出す、この繰り返しの中で信頼感がはぐくまれていきます。自分が愛され守られているという安心感は「基本的にこの世界は安心できるところ」「人間は信頼できるもの」「自分は有能な存在である」などさまざまな認識に影響し、人格の基礎を作りあげます。この安心感は新しいことにチャレンジしたり試したりする意欲の根源になります。不幸にも守ってくれるはずの家族から虐待された場合は、人格形成やその後の生き方への影響は計りしれません。乳児期の身近な人との基本的な信頼関係は、幼稚園や保育所での友達とのかかわりにも大きく影響します。人とかかわる心地よさ、一緒に体験する楽しさは、この基本的な信頼感を基盤としてじっくりとはぐくまれていきます。家族から離れて生活する園での子どもの行動は、親子間の基本的な信頼関係を見直し、とらえ直すよい機会となります。

子どもの姿 1　「お母さん　カオリのこと　好き？」（3歳児）

カオリは3歳です。入園から半年たちましたが、いつも表情がくもりがちでなかなか笑顔を見せません。好きな遊びはあるのですが、自分からやろうする意欲が感じられません。要求があっても自分から言い出せず泣き出すという場面が多く、保育士が気づいて尋ねても黙ったままという状態です。担任はカオリの気持ちに寄り添うよう心がけているのですが、まだ心を開けないでいます。カオリの母親に話を聞くと、子育てに自信がないとのこと、また愛情がないわけではないものの、カオリとのかかわりを避けているような気配が感じられました。さらに第2子が誕生したこともあってか、ますます隔たりを感じる状況を呈してきました。担任は母親にカオリを受け入れてほしいと願い、毎日園での様子を伝えたり家庭での様子を聞いたり、母親の育児の労をねぎらったりしました。次第に母親の視線がカオリに向くようになり、それとともにカオリも笑顔を見せたり自分から遊び始めたりなど変容が見られるようになりました。

子どもの姿 2　「お母さん　優しくして！」（5歳児）

5歳児のタカシは3人兄弟の真ん中です。戸外で遊ぶことが好きで虫や木の実を目ざとく見つけてきます。友達と一緒に行動する場面では、相手や仲間と動きのテンポが合わず、勝手な行動をしたりトラブルになると乱暴な行動になったりします。保育者がちょっと肩に手をおいたりどこかに触れようとしたりすると、その手を払いのけようとします。タカシは母親の前では「いい子」を演じているように感じる場面が多く見られます。そうでないと、ぶたれたりコンクリートの床に正座させられたりするようでした。タカシは園でのトラブルも母親に話さないでほしいと懇願しますし、保育者にも素直に気持ちを表せないでいるようです。保育者が極力母親とかかわりをもつように努めたところ、母親は、自分が厳しく育てられたので受け止めることがどういうことなのかよくわからない、親は怖い存在だったと自分と親との関係を振り返り始めました。自分がいやだったことは子どもにはしないように努力しようと母親自身が気づき、タカシとのかかわりに変化が見られるようになりました。タカシも穏やかに過ごせる日が増えてきました。

＊指導及び援助のポイント

まず、子ども自身が保護者から愛され守られていると実感できることが第一です。保護者や保育者など身近な大人は自分が子どもを愛しているのは当然のことと思いがちですが、子どもの気持ちとぴったり合わなければ、また子ども自身が愛されていると感じなければ、意味をもちません。周囲の人が自分にとって「よい人」と感じたときに、心を開き、信頼感が生まれます。親子の間で基本的信頼感が十分にはぐくまれていない場合には、子どもへの援助も必要ですが、保護者への助言も重要です。「親が変われば子も変わる」ということです。保育者の立場にあれば、園での具体的な姿を伝えるのもよいし、その子について感じたりとらえたりしたよい面や育ちをまめに伝えていき、保護者とのかかわりを多くしていくことが必要になります。中には、子どもとどう接したらよいかわからずに悩んでいる人もいます。保育者が自分と子どもとのかかわりの例を伝えたりモデルとして示したりしながら、保護者自身が人とのかかわりの中で、安心感や信頼感を得て、自信がもてるようにしていくことが必要です。保護者自身が安定することで大きな成果が期待できます。自分を変えることは一朝一夕でできることではありませんが、保護者自身が気づき、よりよい関係を築いていこうとすることが大切です。周囲にいる者はその保護者の変容を認め励ましていくことが、子が育ち、保護者も育つことにつながります。

知っ得

保護者の深い愛情が子どもの心をはぐくみます。愛情は見返りや報酬を求めない無償の愛だからこそ子どもに伝わるのです。あまねく愛情を降り注ぐこと、降り注ぐ相手が存在することそのものが無上の喜びではないでしょうか。

協調性

成長発達にとっての意味

「協調」は、利害や立場が違う者同士が互いに譲り合って力を合わせることとされています。幼児の場合では、「考えや思いが異なる者同士」あるいは「同じ目的に向かって複数の友達」と遊びや活動を進めていく過程で、それぞれの考えやイメージを調整し、了解し合い認め合ったうえで、それぞれが自分の力を出していこうとする気持ちや態度ととらえてよいと思います。他の人とのかかわりの中でこそ育つ資質と言えます。

したがって、このことが可能になるためには、一人ひとりの育ちが大切ということになります。まずは自分たちが何をするのかという目的の理解と、やり遂げようとする意欲や態度、自他の存在の認識と相手の理解、みんなで活動するために譲り合ったりがまんしたりする必要性の理解、目的に向けて工夫したり試行錯誤したりできる探究心や知的好奇心、そして何よりも安定感や自信などさまざまな資質の育ちが望まれます。さらには、相手を受け入れる気持ちのゆとりや思いやりも重要でしょう。一人ひとりの力や気持ちが結合して大きな力になり、達成に向かいます。これらの資質は、力を出し合い協力し合ってやり遂げた達成感・満足感などの体験を積み重ねることで育つので、このサイクルをごく身近なことや単純なことから繰り返しながら、はぐくんでいくことが大切です。つまり、協同する体験の積み重ねが協調性をはぐくみます。

子どもの姿 1　「じゃあ　ぼく小さいやぎになる！」（4歳児）

運動会も終わったある日、担任は子どもたちの大好きな「3びきのやぎのがらがらどん」の劇ごっこをしようと思い、提案しました。はじめ担任は、それぞれが好きな役で動けるようにと思い、「好きな役でいい」と言ったところ、大きいやぎに人気が集中し、小さいやぎとトロル役はいません。そこで担任がトロル役になり、小さいやぎはいないままで１回劇ごっこをしてみました。子どもたちはそれでも楽しんだようですが、担任は「今度はホールで橋を作ってやってみよう」と言い、巧技台のはしごを使って橋を作りました。するとワタルは、すかさず「ぼく、ワタルだから一番に渡る」と言い渡ろうとしました。それを見て他の子どもたちは口々に「ずるいよワタルくん、一番に渡るのは小さいやぎだよ」と言います。ワタルはしかたなさそうに降りて下を向いていましたが、「じゃあぼく、小さいやぎになる！」と大きな声で宣言すると、他の子どもも「いいよ」と受け入れます。担任は「よかった。本当は先生、困ってたんだ。だって小さいやぎがいないと、この劇つまらないから。ワタルくんがやってくれるの、うれしい！」と言うと、「わたしも小さいやぎやる」「ぼく、トロルやる」と今まで固執していた役を変更してもよい申し出があり、楽しい劇ごっこになりました。終わったあとで担任は「みんな、お兄さんやお姉さんになったね。譲ったりがまんしたりできるようになって。先生、うれしいな。だから、劇ごっこが楽しかったんだね」と言うと、子どもたちもうれしそうに笑い「先生、またやろう。今度違うのになりたい！」と言っていました。

子どもの姿 2　「みんながまんしたの」（5歳児）

５歳児きく組では作品展の内容の一つに、グループで乗り物や場を作り「きく組ランド」としてお客さんに遊びに来てもらうことにしました。

イクヨ・サクラ・イサム・ショウ・カイの５人はお化け屋敷を作ることになり、段ボールで迷路のように囲いました。次に囲い（壁）を塗ることになり、その色で意見が分れました。イクヨとサクラは「赤」、ショウとカイは「青」で言い合っており、イサムは困っていましたが「ねえどうして赤がいいのかな？青がいいのはどうして？だってお化け屋敷なんだよ」とつぶやきました。それぞれ「赤」「青」と言っていた４人ははっとして互いに顔を見合わせて「そうだ！怖くしなくちゃ！」と気づきます。イサムは「ぼくは赤でも青でもいいと思うけど、怖くないなって思うんだ」と言います。担任はこのやりとりを少し離れたところから見ています。「そうだ！お化けは暗いとこだよね。だから黒、黒はどう？」とカイが提案すると、「そうだ黒」「きーまった！」と声をそろえて言い、そろって「先生、黒、黒の絵の具ください」と行きました。担任は「黒になったの？さっき赤とか黒って言い合っていたからどうしたかと思って。誰かががまんしたの？」と尋ねると、「そう、みんながまんしたんだよ。ね！」と顔を見合わせていました。とても広いお化け屋敷でしたが、５人で塗る場所を分担して作業し、思ったより早く塗りあがりました。

＊指導及び援助のポイント

協調性は一人ひとりに考えや思いがあることを理解し、それを受け入れることから、その育ちが可能になります。したがって、一人ひとりの考えや思いを周囲の大人や保育者が聞きとり、それを実現し、安心感や充実感を体験できるようにしていくことがまず一番です。そのときの大人のかかわりをモデルとして友達同士の調整をしようとします。また自分が大事に思われている、大事にされていることを実感できると、相手も大事にし、その受け入れもスムーズにできるようになります。譲ったりがまんしたり、納得したり了解したりできる素地は自分がいかに尊重されているか、存在感を感じることで培われます。

協調性は社会性の一つの要素と考えられますので、自分と人との関係で養われていきます。集団としてのクラスの育ちや雰囲気も大きく影響しますので、保育所や幼稚園においてはクラス経営も重要です。家庭生活や子どもたちが環境にかかわって作り出す遊びだけでは十分体験できないことも考えられます。その場合には、保育者がクラス全体で活動する場で体験できるような状況作りも必要になるでしょう。

知っ得

共通の目的に向けた自分の考えや意見などがあってこその協調です。何でも他の人に合わせていく同調とは違います。意見を戦わせ、互いに納得し了解し合うことが大切です。このことで、視野の広がりと人とのかかわりの深まりが期待できるでしょう。

けんか

成長発達にとっての意味

３,４歳ごろの「けんか」はものや場所の取り合いだったり、自分に触れた、ぶつかったといった単純なことが原因で起きることが多く、それ以下の年齢ではけんかとも言えないものです。例えば、自分の気に入らないことや思い通りにならないことがあると、突然に訳もなくそばにいる子を突いたり押したりなどして、された子が泣くと自分も泣くというような状態で、周囲の大人が双方をなだめるとおさまることが多く、あとに残りません。ところが５歳児になると、一人ひとりの考えや思いが明確になってきて、双方の意見が合わなかったり自分の言っていることが相手に伝わらなかったり受け入れられなかったりしたとき、言い合いやときには暴力を伴うけんかが起こります。しかし、それぞれに考えや意見があっても折り合いがつき、了承し合った場合はけんかになりません。了承し合えるようになるためには、けんかやトラブルを繰り返し経験しながら相手の気持ちに気づいたり、自分の行動を振り返ったりすることが必要です。自分がしたり言ったりしたことと相手の反応から「していいこと、いけないこと」にも気づいていきます。けんかは社会性や道徳性をはぐくみ、人間関係を広げる具体的場面の一つと言えます。またけんかは、個対個であったりグループ対個、あるいはグループ対グループなどその形態はさまざまですが、多くの場合、当事者以外にそれをとりまく子どもたちがいます。その子どもたちにとってもさまざまなことに気づいたり考えたりする場にもなりますので、けんかは集団の中で個々が育つよい場でもあります。みんなで心地よく生活していくためには、決まりやルールが必要なことも学んでいきます。けんかなのか、単なる「いざこざ」なのかを見極めることも必要でしょう。

子どもの姿 1　「廊下はみんなの通るところだよ」（５歳児）

マサミとタクヤは廊下に自分たちの遊び場所を作ろうとして、中型積み木で囲い始めました。「ここでごはんを食べよう。寝るところはこっち」と言いながら、場所を作っていくうちに廊下の幅いっぱいに広げてしまいました。

そこへ廊下を通ろうとしたケンタが来て「通れないじゃないか。じゃまだなぁ」と積み木をけとばしました。「何するんだよ」とタクヤが言いながら立ちあがるとケンタにかかっていき、エスカレートした二人はつかみ合いのけんかになってしまいました。

この騒ぎに集まってきた子どもたちは、タクヤとケンタの言い分を聞きながら「廊下はみんなが通るところだから、あけておかなくてはだめだよ」「でも壊さなくてもわかると思うよ」などと、それぞれが意見を言い始めました。友達に言われて二人は互いに相手の気持ちや考えに気づき、楽しく遊ぶことと、そのためには周囲の状況も考えなければならないことがわかったようでした。５歳児になると、自分たちで解決できることも増えていきます。

子どもの姿 2　「アカネちゃんのこと　嫌いになったんじゃないよ」（５歳児）

アカネの母親が担任に相談があると言ってきました。内容は「アカネが『友達に嫌われたから園に行きたくない』と言っているので、園での様子を聞きたい」ということでした。担任も最近仲良しだった３人のうち、アカネがしょんぼりしていることが多いのに気づき、気になっていたところでした。翌日、鉄棒のところに一人でいるアカネのところに行き、寂しい気持ちを受け止めてからどうしたのか尋ねました。要約すると、３人でダンスをしていたのにマミに「踊り方が違う。そうやってはだめ！」ときつく言われた、だから『マミはアカネのことを嫌いになった、だからもう一緒に遊べないと思った、そしたら悲しくなった』ということでした。担任はアカネの気持ちをまず受け止め、マミと一緒に話すことにしました。マミは自分が何気なく言った言葉がアカネを悲しませてしまったことに驚き「アカネちゃんのこと、嫌いになったんじゃないよ。ごめんね」と言い、アカネもマミの気持ちがわかったようでした。二人とも最初は互いに緊張していましたが、ほっとした表情になりました。その後は３人で楽しそうに遊ぶ姿が見られるようになり、母親からも安心した旨の連絡がありました。

＊指導及び援助のポイント

けんかの場面に大人がいた場合は、危険な状態か、しばらくは様子を見ていてもよいか、また子ども同士で解決できそうか、無理かなどの判断が必要です。ものを投げる、かみつく、けとばす、なぐるなど危険を伴う動きで相手に対するときには、タイミングよく大人が仲立ちとなる必要があります。そして、必要に応じて力づくでの解決はよくないことを知らせていくことも大切でしょう。また、子どもの性格にもよりますが、５歳児くらいになると、相当に時間が経過しても覚えていて「あのときされたから」と、仕返しのようなことを理由に挙げることもあり、相手はまるで忘れていてわからないこともあります。

また、事例のように一方的に思いこんだりがまんをしたりして思いを出さずに引きこもり、双方がかかわり合うトラブルにはならない場合も生じます。このようなときには別の症状が表れることがあります。多くの場合、大人は「なぜけんかになったのか」、その理由や経過を根掘り葉掘り聞こうとしますが、特に５歳児以下の場合、無駄な動きと言えなくもありません。なぜなら当人同士もわからなかったり説明できなかったり、また周囲にいる子の説明もあいまいなことが多いからです。いずれにしてもできるだけ、不平や不満が残らないようにその場で了解し合えるようにしたいものです。まずは、周囲にいる大人が一人ひとりの「痛み」を受け止めることが基本です。

一方、子ども同士で解決するよう願うことは必要ですが、そのためには、少なくとも状況を判断する力、因果関係を理解する力などの育ちと受け入れ合える友達関係の成立が前提となります。なんでもかんでも子ども同士でと任せっきりにすると、特定の子どもの意思に左右され、必ずしも望ましいとは言えない結果になることが往々にしてあります。このような場合は、けんかで期待される成長・発達は望めません。

けんかはその場をうまくおさめるだけでなく、考えたり気づいたりなどさまざまな「力」の育ちを幼児自身が実感できるような援助が必要になります。

保育所や幼稚園などでの生活全体の中で、さまざまな場面を通して個々に必要な体験を積み重ねていくことが大切です。

知っ得

けんかは自分の思いを存分に表す場であるし、心の栄養素をためこむ大切な場でもあります。幼児期はけんかが起きないようにするよりも、起きたあとを考える方がよいこともあります。双方が了解しての和解ができることがポイントです。

こだわり

成長発達にとっての意味

人は自分の目ざすところや意図が明確にあるとき、またイメージが具体的にあるときは、安易な妥協をせずに「こだわり」をもちます。幼児期になると、乳児期の「もの」や「人」などに対する「こだわり」から、質的に異なるこだわりをもちます。こだわりは行動や生活そのものにかかわるものもありますが、特に５歳児ともなると、質的な高まりを求めてこだわります。これは成長のあかしと言えます。

自分が納得するまでやり遂げようとするこだわりがあることで、幼児に集中力や創造力、試行錯誤する力、がんばりが身につきます。苦労すれば苦労しただけやり遂げた満足感・充実感が得られます。これらは人間としての「生きる力」をはぐくむうえで重要です。こだわりがあることで友達とトラブルも生じますが、問題解決のために幼児同士で考えたり、工夫したり、折り合いをつけたりする貴重な機会となっています。

子どもの姿 1　「ジャックは豆のツルを登らなければ」（5歳児）

年長児の１月。園生活の集大成でもある生活発表会が間近になってきました。クラスの幼児が５人くらいのグループになって、表現遊びを考えて進めています。サトシたちのグループは、「ジャックと豆の木」の話を元に自分たちのオリジナルの作品を作ることにしました。ペープサートを作って進めていますが、サトシが「ジャックを本当に豆の木に登らせるようにしたい」と言いだしました。サトシにはジャックがツルを伝って登っていかなければこの話は進まない、というこだわりがあったのです。

友達はそれほどこだわらずに、場面を切り替えて次へ進めたいと思いました。ところが、サトシのこだわりが強くて、どうしても話が先に進まず、ついに言い合いになってしまいました。

担任が仲介して簡単な方法を提案してみましたが、サトシは納得しません。グループの幼児たちは次の日までに考えてくることにしました。

保護者に相談した子もいて、翌日それぞれが、考えを出し合ってツルを登る方法をいろいろ試してみました。しかし、サトシは納得がいきません。翌々日も仲間がいろいろ考えてきたことでサトシも妥協点を見いだし、ロープを天井につなげて登ったように見せる方法にたどりつきました。実際にやってみて、それらしく見えたことで幼児たちは大満足でした。このことがあって、グループの結束はさらに強まりました。それぞれがアイディアを出し合い、自分を発揮できた充実感を味わうことができました。

＊指導及び援助のポイント

複数の幼児が共同で活動する場合、そのうちの誰かのこだわりが強すぎると行き詰まって、おもしろくなくなってしまうことが多々あります。しかしこだわりがあることで、考えをめぐらす幼児にとっては学びのチャンスとなります。それぞれの考えを理解しあい、新たな発想をする、まさに「協同的な学び」といえます。遊び方を工夫したり、考えたり、相手と折り合いをつけたりするチャンスととらえて、納得するまで幼児同士が解決する方法を探る援助が大きな成長につながります。根気よく幼児の気持ちに付き合っていくと、思いがけなくすばらしい結果が生まれるものです。保育者も真剣になって、納得する形を見いだすことで、自身の指導の幅が広がります。保育者にとっても“学びのチャンス”です。

こだわりは幼児が納得するまで尾を引きます。短絡的な説得を行うよりも、じっくりと付き合ったり、見守っていったりする方が子どもたちが自分で妥協点を見つけられることも多くあります。また同じ場にいる子どもたちにとっても、考えたり試したり、折り合うことを学んだり協同性をはぐくんだりする貴重な機会になります。

知っ得

「また、この子のこだわりが…」と思わずに、互いの人間性を広げるチャンスととらえてかかわっていきましょう。

短絡的な説得は安易に妥協する子を育てることになりかねません。こだわりは新しい理論の発見につながるかもしれません。ノーベル賞も…。

自我の芽生えと発達

成長発達にとっての意味

自分と他者の境界がぼんやりとしていた乳児期から、幼児期の前期と言われる２,３歳ごろになると、歩行の完成をはじめとして身体の諸機能も発達します。そのめざましい機能の獲得とともに、自分以外の人とのやりとりが意識できるようになり、少しずつ自他の区別が生まれてきます。自分でやろうとしたり他者の自分に対する評価を気にしたりし始めるころが、自我意識の芽生えと言われます。自己主張が激しくなるとしばしば周囲と対立し、思うようにならない場面に遭遇し、子どもが葛藤を経験することになります。この思うようにならない体験は成長には大切なものです。中には２,３歳ごろには何事もなく思い通りに過ごし、４歳を過ぎるころに「自分で！」と主張する子もいますが、それでもよいのです。大切なのは自我の芽生えが見られるかどうかなのです。「何歳ではこう」「何歳になったらこうなる」ということではなく、発達に必要な道筋や過程をたどることが大切なのです。発達の速度は、一人ひとり違うもの、また自我もいろいろな現れ方をします。一人ひとりの発達に添うことが次の発達を可能にします。

子どもの姿 1　「じぶんで、じぶんで！」（２歳児）

ユウタは２歳です。何でも「じぶんで、じぶんで！」と言い、うっかり大人がやってしまうと「ゆうちゃんが、やりたかったー！」と地団駄を踏んで悔し泣きをします。集中力もあり、ボタンはめも一生懸命です。できたことをほめられてうれしくてピョンピョンと飛び跳ねていました。しかしこのところ、大人が「何をしてはいけない」と言うのかがわかってきたらしく、いたずらをしようとするときは、まず大人の様子をうかがっています。見つかると、「しまった！どうしよう！」という表情になります。家族の話では、スーパーに連れて行けば、お菓子の棚から動こうとしないようです。「買って、買って！」と大騒ぎ、ほうっておくと床にひっくり返ります。「恥ずかしいので、なだめるよりつい負けてしまうことが多いのです」という母親の話でした。

子どもの姿 2　「これじゃなくちゃいや！」（４歳児）

４歳になったマドカは、朝着る服のことで親とトラブルになり、遅れてくることがあります。「自分が気に入ったものでないと動かないんです」と母親も困り果てています。自分が決めると言うようになったのは、４歳になってからのことで、それまでは親の言う通りに従う、親にとっては助かるいい子だったそうです。気に入った服を着て来た日はゴキゲンで遊んで過ごしています。

＊指導及び援助のポイント

「アカタンダナイ（自分は赤ちゃんではない）！」という強い気持ちをもち始めるのは２,３歳前後です。自我の芽生えと言われるのは、このように意思をはっきりと示すようになるからでしょう。子どもとはいえ、人格を認めることは必要です。子どもの思いをくみ取ることにいっそう努力しましょう。「…したいのね」と、したいことを言葉で代弁してあげることはもちろん必要ですが、反対にいけないときはなぜいけないのか、きちんと説明しましょう。お菓子でごまかしたりはぐらかしたり、うそをついたりせずに対応し、ときには大人も断固として子どもの言うことに従わないでいることも必要でしょう。大人の言うことに素直に従わなくなるのでイライラしますが、大人もぐっとがまんのしどころです。ある程度は子どもの意思を尊重し、子ども自身に決めさせることで、子どもは自分が受け入れられ認められていると感じ、自分の感情をコントロールできることもあります。年齢を経るごとに、責任の意識など一つひとつ体験を通して獲得していきます。園の生活でも、このような経験をさまざまにしながら成長していきます。

知っ得

大人が子どもの葛藤に巻き込まれないようにすること、言い換えるとうまくかわすことです。子どもがぐずり始めると、大人もついついイライラしてしまいがちですが、大人が動揺しないで対応すると、あっさり子どももあきらめることが多いものです。キレた人にキレて対応すればけんかです。うまく対応して、かわしていこうではありませんか。

象徴機能の発達

成長発達にとっての意味

乳児期後半になり、周囲の状況や他者との関係が理解できるようになってくると、名前を呼ばれると振り返ったり、大人の言葉を理解しているような素振りを見せたりすることがあります。このころは周囲にあるさまざまな人やものへの認識が深まっていく大切な時期です。その過程で、例えば絵本の中の「りんご」と実際のりんごが結びつき、さらに「りんご」という言語で一つにくくられて、思考の１ページに蓄積されていきます。このようにして、実際に目の前にないものでも思い浮かべることができるようになっていきます。つまり、思考することの始まりと言えます。

２歳ごろになると、人形をおもちゃの乳母車に乗せて散歩しているつもりになったり、積み木を車や電車に見立てて走らせて遊んだりします。このころから６歳ごろまでを中心に、既に経験した場面や心に浮かんだ人やものをさまざまに置き換えて遊ぶようになります。いわゆる「ごっこ」はこの機能の発達によって可能になります。経験が豊かだと心に浮かぶ事柄も豊かになり、遊びの内容も豊かに楽しいものになっていきます。

楽しかったことを再現したり、知識としてもっている事柄を仮想で実現したりするおもしろさが体験できる「ごっこ」は、現実と非現実の認識ができるようになったり本物でないとつまらないと思うようになったりするまで盛んに行なわれます。

子どもの姿 1　「おんなじだねぇ　よくわかったね」（１歳児）

ミカは１歳です。一歩、二歩と歩けるようになってきました。探索行動も盛んです。小さなものをつまんだり、おもちゃを両手に持って打ちつけたり、何でも口に入れたりすることも少なくなってきました。食べ物の絵本が大好きで、見つけると持ってきて「読んで」と言うように、「ン、ン」と差し出します。いろいろな食べ物が出てくると口を開けて絵のほうに近づけていきます。自分で手を出してつまんで口に入れるようにすることもあります。「おいしいねぇ」と大人が声をかけるとうれしそうです。また、動物たちが出てくる絵本も大好きです。うさぎが出てくるとぬいぐるみのうさぎを指差して「おんなじだ！」というように訴えます。「おんなじだねぇ。よくわかったね」というと、とても得意そうな表情で、うれしそうにします。

子どもの姿 2　「おいしいよ　でもほんとに食べちゃだめだよ」（3歳児）

秋も深まった11月中ごろのことです。３歳児のイクヨとアサコがままごとコーナーで、どんぐりやまつぼっくり、木の葉などを使ってごちそうを作っています。担任がそばを通りかかると、「先生、レストラン」とアサコが言い「そう、レストランなの」と応じ、さらに「食べてもいいですか？」と聞くと、「まだ、だめ」とアサコが言いますが、イクヨは黙ってガラガラかきまぜています。「じゃぁ、あとでまた来ます」と言って担任が他の子のところに行くのを見送っています。

しばらくして担任がレースペーパーでウェートレス用のお面を作って持ってくると、「あっ、レストランのお姉さんだ」と喜び、早速、頭につけて「いらっしゃいませ」と言います。担任が「もういいですか」と聞くと、「いいですよ。これ、ハンバーグ、おいしいですよ」と言ってアサコが差し出します。担任が食べようとすると、イクヨは「おいしいよ。でもほんとに食べちゃだめだよ」と心配そうに言います。担任が「えっ！だっておいしそうなのに。本当に食べちゃだめなの？」と残念そうに言うと、二人は顔を見合って笑っていました。

＊指導及び援助のポイント

家庭でも子どもたちは、家にあるものをさまざまに見立てたり、風呂敷や布を身につけたりしてごっこをしますが、保育の場では、それぞれの子どものイメージに合わせたりそれらを十分に広げたりして遊べるように、また言語の獲得も積極的にできるようにしていくことなどをポイントに、教材を準備したり環境を整えたりします。

子どもたちが経験の中でふくらませてきたイメージを実現して遊ぶためには、場とものと人（相手）、そして時間が必要です。その条件を満たしてくれる大人の存在が重要です。また、子どもたちのイメージに理屈ではなくイメージで応じてくれる大人も必要です。例えば、おうちごっこのごちそうの材料を「宅配便です。おいしいものをお届けにきました」などと言って出してくれる大人の存在は、その後の遊びを広げていきます。「宅配便」は今や生活の中に位置づいていますから、すぐにイメージでき、遊びに取り込んでいくことでしょう。

年齢の低いころには単純なままごと遊びなどの中で、まずは大人とやりとりをすることが必要です。「おいしいね」「いただきます」「はい、どうぞ」など、行為と言葉が結びついて理解が進み、その場にふさわしい行為と言語を獲得していくことになります。また身近な人やものなどを描いた絵本を大人に何度も繰り返し読んでもらうことで、イメージが広がったり次の展開を期待したり、言い回しを覚えて口ずさんでみたりと、急激にさまざまな認識が深まっていきます。つまり知識は、子どもが一人で獲得していくものではなく、周囲の人々、特に身近にいる親しい大人との生活の場で知識や技能を獲得していくものです。

さらに、経験したことを再現したり、獲得した知識や技能を遊びの中で使って楽しく豊かなものにしていくことで、それらを確認したりいっそう確実なものとして定着させていきます。

子どもたちは遊びや周囲の人々とのかかわりを通して、生活に密着したこと、必要なことを学んでいきます。早期教育の是非が問われていますが、特定の事柄を一つ取り出して教えることよりも、実際の子どもの生活に根ざしていることが大切なのではないでしょうか。

５歳児くらいになると、次第に現実と非現実、実現の可能、不可能ということがわかり、予想・予測ができることもあります。この根底には象徴機能を駆使して、どのように楽しんだかということがあるのではないでしょうか。

知っ得

知識や技能の習得、さまざまな事柄の認識は、どのような経験をどのように、どの程度したかにかかっています。また、周囲の人々の感性の豊かさも大きく影響します。

育ち合い

成長発達にとっての意味

保育所や幼稚園などでの集団生活の大きな意義や期待されることは、子ども同士の相互成長にあると思います。子どもたちは集団生活の中で自己発揮をしながら、充実した生活を送ることで大きく成長します。集団生活の場で、友達から刺激されて自分の遊びの幅を広げたり、友達の活動を目標として取り組んだり、学級やグループの目的やめあてに向けて、互いの力を認め合ったり協力したりしてやり遂げた達成感を実感していきます。このような体験の中で互いに成長し合います。つまり、一人ひとりの育ちが周囲の子どもに影響を与え、周囲の子どもの育ちがその子の育ちに影響を与えるという相互作用によって成長していくということです。このためには、一人ひとりの育ちが前提になります。育ちについては、「主として幼児に内在している成長力によって行動様式や心情が身についてくることをさす」と言われています（西久保禮造著『保育実践用語事典』（ぎょうせい）より）。

集団生活の場で、子どもたちは指導者の援助を受け、さらに行動のモデルとしながら、生活の仕方を学んだり遊びの楽しさを経験したりしますが、先に述べたように友達の存在も大きく影響します。同年齢の友達と楽しさを共有しながらも切磋琢磨し、思い通りにならないもどかしさの中で葛藤もしながら自他の認識を高めていきます。また力を出し合い協力し合って、やり遂げた満足感とともに互いの存在の意義も実感します。これらを通して、みんなと一緒にいることの心地よさを実感します。この感覚が「育ち合い」を可能にします。周囲に目が向き、自分以外の人に興味をもち始める３歳ごろからその芽が見え始め、５歳児になると一人ひとりの心情が言動に表れますので、育ち合う様子がわかりやすくなってきます。

子どもの姿 1　「また　一緒に着替えようね」（３歳児）

夏、プール遊びが始まりました。３歳児にとって水着に着替えることは大変な苦労です。保育者が複数で、35人を援助するために奔走していますが、あちらこちらで「ボタンがはずれない」「汗で水着がはりついて上にあげられない」「シャツがべっとりしていて脱げない」など、思うようにできない子が大勢います。それでも必死にがんばっています。ミキもその一人で、シャツがなかなか脱げず奮闘しています。ナオコはミキに目を向けると、自分の着替えを途中にしてミキのところに行き、黙ってシャツを引っ張り上げました。シャツが脱げてほっとしたミキが手早く水着に着替えると、待っていたようにナオコが「持ってて」と水泳帽を押さえてほしいと頼みます。ミキは笑って、ちゃんとかぶれるように手伝います。着替えが終わった二人は思わず「ヤッター」とそろえて声をあげました。ナオコが「また、手伝ってあげるね」と言い、「また、一緒にやろうね」とミキが応じていました。この様子を遠くから見ていた担任は、二人のそばに行き、「ミキちゃん、ナオちゃんがシャツを持ってくれたからあとは自分でできたね。ナオちゃんもミキちゃんが手伝ってくれたので帽子自分でかぶれたね。先生がいなくても二人でできて、先生うれしいな」と言うと、二人で笑いながら手をつないで園庭に出ていきました。

子どもの姿 2　「よかったね！」「うん！ノリくんのおかげ」（５歳児）

新年になり、年長児はランドセルと机を買ってもらった子も多く活気に満ちています。また、年末に園からプレゼントされて、冬休み中に練習をして回せるようになったコマを回して自慢し合っています。

コウスケは家でも父親に教えてもらってやってはいたのですが、まだ回せません。ノリオが得意そうに斜面で回したり手の上に乗せたりしているのをうらやましそうに見ています。ある日、コウスケの様子に気づいたノリオは「コウスケくん、回せるようになりたいの？」とコウスケのそばに来てそっと言いました。コウスケは「うん、でもだめなの」と寂しそうです。ノリオはコウスケに回してみるように言い、手元をじっと見ています。コウスケは緊張しながらもひもを巻き投げますが、横に転がってしまいます。ノリオはもう一度ひもを巻くように言い、「巻いたら待っててね」と言って自分も巻き始めます。そして、自分と一緒に投げるように促しますが、やはり回りません。コウスケは「やっぱりだめだ」と落胆していますが、ノリオは「わかった。もう一回やってみよう」と励ます。二人がひもを巻き終わるとノリオは、「いい？こっちからこうやるのね。こっちから手を向こうにするんだよ。いい？」と言い、やって見せます。コウスケは「わかった」と言い、自信なさげですが言われた通りに投げると、なんと回ったのです。コウスケは信じられない様子ながらもうれしそうです。ノリオは「コウちゃん、ヤッター！よかったね！」と大喜びです。もう一度回すと、また回りました。二人は喜び合っています。この様子をじっと見ていた担任が「コウスケくん、よかったね！おめでとう！」と言うと、「うん！ノリくんが教えてくれたの。ノリくんのおかげ。ありがとう」とうれしそうに答えていました。担任はノリオに「コウスケくんがどうして回らないか気がついたんだね。すごいね。先生からもありがとう」と言うとノリオもうれしそうでした。

＊指導及び援助のポイント

「育ち合い」という価値は、大人から促されてしたのではなく、自ら気づいて行動したことにあります。自分の力を発揮し、そのことが認められるうれしさや相手の役に立ったという有用感は子どもにとって大きな自信になります。保育者を始め身近な大人が一人ひとりに応じてきめ細やかな援助をすることは基本の姿勢として大事なことですが、子ども同士のかかわりを見て任せる余裕をもつことも必要です。かかわりの中からいろいろな気づきや行動が生まれてくることが育ち合いの原点と言えると思います。

このような育ち合いにつながるような場面に出合ったときの大人の対応が、育ちとして子どもの中に位置づいていきます。まず双方の子どものうれしさを受け止め、その行為が優しくよいことだということを具体的な言葉で認めるようにしていきましょう。子どもたちは大人がちゃんと見ていてくれたこと、的確に評価してくれたことに喜びを感じ、自分自身もそのことに価値観を見いだしていきます。それを原動力にして、さらに主体的に行動していくことが期待できます。

育ち合いは自分にとって相手がどういう存在か、また、自分が相手にとってどういう存在なのかを自分で理解し、その存在価値を実感することが大切ですから、指導や援助をするに当たってはそれを明確に伝えることが大きなポイントの一つになるでしょう。一方が一方にとってだけよいという状態では育ち合いとは言えませんが、そのようなときにも大人が双方の存在の意味を丁寧に伝えていくことが大切です。子どもたちが自分自身の力がわかり、相手の力量を理解し受け入れたところからかかわりが生じ、育ち合いが可能になるのです。この原点をどう個々の子どもにはぐくむのかが大切です。

知っ得

人は人とのかかわり合いで育ちます。素晴らしい成長は魅力ある友達、あこがれを感じる友達がいてこそ、互いに育っていくものです。

だまし

成長発達にとっての意味

「だまし」にはユーモアのニュアンスがあり、そのだましに乗せられることのおもしろさがあります。まただましには、だまそうとする側にとってはさまざまな予測をし、相手の動きを想像する楽しみがあり、実際の場での成果とおもしろさが二度味わえます。「してやったり」という醍醐味は格別のものがあるのではないでしょうか。しかしだましには「だましてひどい目にあわせる」という一面もありますから、手放しで奨励したり、おもしろがってばかりもいられません。幼児期には、人を陥れたり困らせたりしないように気をつけながら、知恵を働かせてユーモアのあるだましの楽しさを共有したいものです。

このだましは、発達的にみるとうそと同様に自分と相手との関係に大きくかかわりますが、幼児期においては一般に言われていることとは少し異なるように思います。大人では、だましというと詐欺のように相手をだまして自分が利益を得るというニュアンスを強く感じてしまいますが、子どもの場合は自分がしかけたことに相手がはまり、それをだました方もだまされた方もおもしろがるという場面が多いように思います。

奇術やマジックもだましの一種と考えてもよいと思います。園でも集会などのとき、園長先生がしてくれる簡単な手品に不思議さを感じ、半信半疑ながらも大喜びします。同じ場に3,4,5歳児がいた場合、3歳児はあまりよくわからないながら4,5歳児が手をたたいたりするので、同じようにする程度ですが、4歳児は「あれ！どうして？」という思いをいだきます。そして、5歳児の一部の子はしかけを見破ろうとしたり種明かしを要求したりします。手品には見る人の目をくらますしかけ、すなわち、だましの種があることを経験からわかり、それを知りたいと思うのです。そして「やっぱり」と安堵したり「へエー」「なるほど」と感心したりします。成長とともにおもしろさがわかるだましもあり、他愛のないだましに知恵が感じられることがあります。

子どもの姿 1　「きっと先生　だまされるよ」（5歳児）

園庭の砂場で5歳児の男児が5人、大型シャベルを使って穴を掘っています。そのそばには高い山を作りトンネルも掘ってあります（山を見に近づくと落とし穴に落ちる感じ）。カズキが「絶対、成功させよう」と言うと、マサシが「うん、これならきっと先生だまされるよ」と言い、他の幼児もげらげら笑っています。小さいけれど深めの穴を掘ると、新聞紙でふさぎ、その上から砂をかけて新聞紙を見えなくします。トモヤが「もういいかな？先生呼んできても」と言うと、他の幼児は穴の周りを確かめてから「いいかな」「いいんじゃない」と了解し合い、トモヤが呼びに行きます。残っている子はニヤニヤしています。担任が来ると「先生、この山すごいでしょ。トンネルこっちから見るんだよ」と言い、落とし穴の方に誘います。担任は言われた通りに動き、落とし穴にはまってしまいました。「キャー、なにこれ！」と悲鳴をあげると5人は「やったぁ！」「大成功」と喜び合い、担任も「全然わからなかった。すっかりだまされちゃった」とうれしそうでした。担任は楽しさをともに味わったあと、「先生だからこの深さでもよいけど、お友達や他の人にするときは、深さに気をつけてね」と一言助言をしました。

子どもの姿 2　「だましぶねって言うんだよ」（3歳児）

サヤカは3歳児です。秋ごろから折り紙が折れるようになり、家で覚えてきた「だましぶね」を園でもいくつも折っています。担任が「サヤカちゃん、一つ貸して」と言い、「ここ持って目つぶってごらん」と言うとその通りにします（この間に船の帆先の部分を操作する）。担任が「もうあけてもいいよ」と言い、「あれ！サヤカちゃん、ここ持っていたんだよね。おかしいね。これはだましぶねって言うんだよ」と言うと、「ほんとだ、もう一回やって」とせがみます。担任は「じゃあ、教えてあげよう」と言い、説明すると「やってこよう」と言って他の幼児のところへかけていきました。誰でも不思議がってくれるので、いろいろな人をつかまえては繰り返しています。

＊指導及び援助のポイント

自分がある程度その結果を期待してしかけたことにのってくれる相手がいることは、わくわくするほど楽しいことですし、工夫する励みにもなります。しかしだますということは、だます側は冗談にしろ受ける側は真剣ですから、思わぬ行き違いによるトラブルが生じる可能性があります。また人によっては、たとえ遊びであってもだましの対象にされることを嫌うことがあります。したがって、子どもたちには、誰にでもしかけていいものでないことを伝えておく必要があります。さらに、落とし穴のような場合は相手にケガをさせたりショックを与えたりすることもありますから、周囲の大人は状況を把握し、常に子どもたちの動きを視野に入れておくことが大切です。

子どもたちが遊びの中でだましたりだまされたりするおもしろさを体験しながら、どういうことならしてもよいのか、どういうことはしてはならないのかを知っていくことが望まれます。そのためには、相手を気遣う気持ち、相手を尊重する気持ちがはぐくまれているかどうかも重要になります。

知っ得

子どもたちのだましにのって愉快な思いをしてみませんか。楽しさの共有はきずなを深めます。楽しませるだましには知恵がいっぱい詰まっています。見届けてみては？

知的好奇心

成長発達にとっての意味

好奇心は珍しいものや未知なことにひかれて知ろうとする心であり、「知的好奇心」は、興味をもったり知りたいと思ったことをいっそう深く知りたいと思い、自ら調べたり観察したりなどして追究していく意欲や心情と考えられます。

乳児ははいはいを始めると手当たり次第に目についたものを触ったりいじったりなどの探索行動をします。これは好奇心が芽生えてきたためと考えられます。この探索行動で新たな発見や気づきを体験し、このおもしろさを体験するとさらに行動範囲が広がり必然的に全身を動かすことが増え、心身の発達を助長します。この探索行動を十分に行い、好奇心を満足させると、「もっと知りたい」という意欲や「どうしてだろう」と疑問をもつようになります。この思いが「知的好奇心」になり、この思いから発した行動は主体的であります。

４歳児の特に男児ですが、だんごむしに興味をもち、たくさん捕まえたい欲求から探し回り、結果としてだんごむしはどういうところに多く生息しているかを知り、次からはそのような条件のところを探す姿が見られます。園によっては、だんごむし探しを卒業した５歳児から園庭のどこにいるかを伝達されていく場合もあり、実際に「そこにいる」ことを確認することで好奇心を満足させています。

５歳児になると、珍しいものを探しては友達に自慢したり見せあったりし、ときには図鑑などを調べる様子も見られます。

好奇心をもち、知的好奇心にまで高まっていくことが、子どもたちの活動を豊かにし、その結果としてさまざまな育ちを可能にしていきます。好奇心や知的好奇心は「おや？」とか「なぜ？」と感じる感性から発しますし、生涯にわたっての学習の基盤ともいうべきものと考えます。

子どもの姿 1　「どうして色が混ざって見えるの？」（４歳児）

４歳児のシンイチは担任からもらった自分のコマにフェルトペンで色を塗っています。一番外側を塗るとだんだん内側に色を変えて塗っていきます。塗り終わると回し、「うわぁ、きれい！」と歓声をあげ、担任のところへ「先生見て！きれいだよ」と言ってきます。担任が「どれ、回してみて」と言うと回し、「ほらね、きれいでしょ」と言います。担任が「ほんと！きれい！」と言うと「どうして色が混ざるのかな」と、止まっているときと回っているときの違いに不思議そうにしています。数日後、担任が「こんなのもあるけど」ときらきら光る粘着テープや色紙をいろいろな形に切って真ん中に穴をあけたのを置いておくといろいろに試し、コマにはったり乗せたりして、さらに色の変化を楽しんでいました。

子どもの姿 2　「もっと調べてみよう」（５歳児）

園庭のしいの木の根元を掘っていたタダシ、マコト、ヨシトの三人は、土の中に何かの幼虫らしきものを見つけました。マコトが「あっ、カブトの幼虫！」と叫ぶと、タダシが「ほんとだ！」と応じます。取り出して土の上で顔を寄せ集めて見ていましたが、ヨシトが「これカブトの幼虫と違うみたい。うちのと違う感じがする」と言い出しました。二人は「えっ！本当？」「うそ！カブトだよ、絶対！」と言うと、ヨシトが「じゃあ、図鑑を見てみよう」と言い、幼虫を容器に入れて絵本の部屋に行き、昆虫図鑑を調べます。「うーん、似てると思うけど、違うかなー」「少し細いかな？」「色は似てるよね」「でも、口のところが…」とそれぞれ感じたことを言っています。するとマコトが「もっと調べてみよう、ほんとかどうか」と言うと、「うん、でもどうすればいいのかな」「先生に聞いてみる？」「そうしよう」と言い、担任の所へ行きます。担任は「そう、難しいね。先生たちの部屋にもっと別の図鑑があるけどそれ見てみる？」と尋ね、子どもたちの返事を聞いて持って来てみましたが、やはりはっきりしません。「どうする？あきらめる？」と担任が聞くと、「ちゃんとわかりたい」とのこと。担任があとで小学校の理科の先生に聞いてみるので明日まで待つように言うと、期待しながら帰っていきました。理科の先生はコガネムシかカナブンなど小型の甲虫類だと思うと言って、それらが載っている図鑑を貸してくれました。

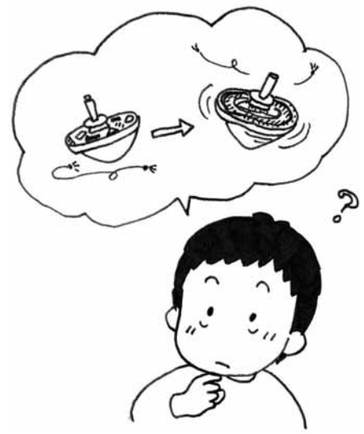
翌日、登園してきた三人に話し、図鑑を見せると「ほんとだ！」「これだ！」「やっぱりカブトじゃなかったんだ」と納得していました。それ以後、他の幼児が同じような幼虫を見つけて「カブトムシ」というと、「違うよ、それはね…」と訂正していました。

＊指導及び援助のポイント

好奇心旺盛（おうせい）な子どもたちは強制されることを嫌います。自分の興味で、自分のペースでじっくりと試行錯誤を繰り返しながら追究していきます。また、子どもたちは思い込むとそこからの思考が止まり、なかなか修正がきかないこともありますが、事実と照合などをして納得すると新たな知識として獲得していきます。

５歳児くらいになると、実物と写真などを見比べて、判断するおもしろさもわかってきますので、知的好奇心を満足させるだけでなく、学習の基盤ともなる「調べる」ことの大切さも学んでいきます。この時期には環境の一つとして身近に図鑑などを用意しておくのも大きな効果があります。子どもたちは、実際に調べるものがなくても図鑑を見ることで旺盛な知的好奇心や知識欲を充足することもあります。

この知的好奇心を支えているのは、乳児からの探索のおもしろさやそれ以後の「なんだろう」とか「おや？」などのささいな気づきを受け入れられたうれしさや満足感です。まずは、一人ひとりの子どもたちの発見や気づきに共感してくれる大人の存在でしょう。



知っ得

研究は好奇心から、発明は好奇心と必要性からと言われます。好奇心旺盛な子どもは、将来は偉大な学者か発明家に？「好きこそものの…」と言うことや「一芸に秀でた者は…」と言うこともあります。大いに期待してそのときを待ちましょう。焦らずに。

同一視・同一化・同調行動

成長発達にとっての意味

「同一視」は、本来性質の異なる複数のものを区別しないで同じものとして取り扱ってしまうことをさします。この意味からいうと「同一化」と同じと考えてよいと思います。物語やアニメーション漫画等の主人公や登場する人、動物などと自分を同一として遊ぶ姿をよく見ます。正に同一視・同一化の姿そのものです。また、幼児はテレビやビデオを見たり絵本を読んでもらったりしているとき「ダメダメ！ついていっちゃだめ！」とか「違う！違う！」などと自分もその場にいるように、夢中になって働きかけることがあります。このことも同一視・同一化の表れですが、発信されたことに合わせた動きととらえれば、「同調行動」とも言えます。したがって、これらは一緒に考えたほうがよいと思います。

同一視・同一化・同調行動は、幼い子どもによく見られることと思いがちですが、大人でも映画に感激したり主人公の身になってはらはらしたり腹を立てたり、ほっと安堵したりすることがあるのは、同じことです。これらの行動が素直にできないと何を見ても何に出合っても楽しさやおもしろさは半減しますし、満足感は得られません。このことで子どもと大人が異なるのは、子どもは素直ですし、可能か不可能かなどとは考えませんので「かっこいい」とか「可愛い」などと感銘を受けたり「いいなぁ」とあこがれを感じたりするとそのものになりたい欲求をもち、それらと同じしぐさをしたり言葉を発したりします。またその身なりや持ち物も同じにしたいので、さまざまな工夫をして作ったり見立てたりします。このような気持ちや欲求から発した行動が「ごっこ遊び」なのです。

「ごっこ遊び」の楽しさは、感銘やあこがれを感じ「同じようにしたい」という気持ちと「同じ！」にできたという満足感にあります。また、同じ遊びをする仲間の同一視・同一化・同調行動を同じものとして受け入れあうことで、動きや言葉がつながり、遊びが広がって、いっそう楽しいものになっていきます。

このような楽しさを繰り返し十分に体験しながら、次第に可能・不可能を選別したり、物語と現実との違いを識別したりできるようになっていきます。

子どもの姿 1　「レンジャーは強いんだよ」（4歳児）

トモジが保育室の製作コーナーで、広告紙を丸めて剣を作っていると、リュウイチがやってきてそばで同じように作り始めました。リュウイチが思うように作れずに何回もやり直しをしていると、トモジが「貸して」と言って広告紙を受けとると、きつく丸めて堅い剣を作り「はいっ」と渡しました。リュウイチはうれしそうに剣を振ると「ありがとう」と言い、二人はそれぞれの剣を振りあげながら戦いごっこを始めました。そこにケンジとコウスケも加わり、「レンジャー」と言いながらときどき剣と剣を合わせたり廊下と保育室を駆けまわったりしています。そのうちに気持ちが高ぶってきたのか、相手の体や頭をたたくようになり、リュウイチやケンジが「痛いよ。本気はいけないの」と言いますが、トモジとコウスケは「レンジャーは強いんだよ。だからいいの」と言い返します。それを見ていた保育者が「体や頭を本気でたたいたら痛いよね。剣と剣で戦うようにしよう」と提案すると、トモジは「レンジャーは本当に強いんだよ。だから少しぐらいでは泣かないよ」と不満そうです。保育者が「でも、ケガするといけないからね」と重ねて言うと「わかった」と言い、「レンジャー！」と走っていきました。

＊指導及び援助のポイント

何かにあこがれをもったり感動したりして同じようにしたいとかそのようになりたいと思うことは、生活を楽しく豊かにしていきます。また、そのものになりきって楽しむ経験は心も豊かにします。大人から見ると「なんだ？」と思われることでも本人たちは本気ですし、同じようにしている子たち同士ではわかりあい受け入れあっています。遊びの中ではふだんあまり使われない言葉も役になっているとそれなりに使いこなしています。例えばおうちごっこでお母さん役の子の言葉を聞いていると、ときにはお母さんそっくりの言い方や言いまわし、内容のことがあります。また遊びの中では自然に言葉が交わされ、受け答えもスムーズに行われています。このように交わし合い、伝わったうれしさを感じられるのは「ごっこ」が何よりと言えます。

子どもたちのしていることがよくわからないと大人はついつい「何しているの？」と尋ねがちですが、子どもは「ううん」と答えなかったり、「わからない」と言ったりすることがあります。このようなときにはぜひ、「すてきね、お姫様みたい」と大人が自分が思ったイメージでかかわりたいものです。子どもたちは合っていれば「そうだよ」と得意そうにしますし、違えば「違う。あたしたち魔女なの」と自分の意図を答えます。さまざまな動きや言葉に大人もイメージで応じると一緒に楽しめますし、子どもたちのおもしろさにも共感できることがたくさんあります。

知っ得

絵本やお話、映画などでヒロインや登場者など自分があこがれる人と同じ気持ちで臨場感を味わうことは夢があっていいですね。あこがれは夢、夢の実現は、生きる大きな目標になることでしょう。