

【主題】主体的に挑戦する子どもの育ち

【副題】伝承遊びを通して広がる心・体・ことばの育ち

【クラス名】くじら組

1 主題設定理由

昨年度、本園保育職員全員（41名）にアンケートを実施し自園のカリキュラム作成を行い、月齢別での方向目標を定めた。教育方針である知・徳・体の調和の取れた保育と新カリキュラムに沿い、育ちについて協議した結果、課題が複数挙げられた。それらを興味のある遊びから育み、遊びを通して認め合い、教え合うなどの心や言葉の伝え合いの経験を重ねてほしいと思い設定した。その手立ての一つとして、昔から親しまれてきた伝承遊びに着目した。伝承遊びには、こまやけん玉、竹馬など、繰り返し挑戦する中で上達を実感できるものが多く、身体を使った遊びや友達との関わりを自然に生み出す特徴がある。また、ルールを守ることや教え合いながら遊ぶ経験を通して、言葉のやり取りや仲間との関係を深めていくことができると考えた。

2 幼児の実態と課題

子ども達から動画視聴やテレビゲームの話題を聞く機会が多く、家庭の遊びとして活用していることが分かった。園では制作遊びを好み、家庭から廃材を持ちこみ切り貼りして楽しんでいる。しかし、トラブルでは他児を否定する言葉が飛び、言語理解や自己主張の表現方法に疑問を感じる。以下、挙げられた課題を示す。

（1）遊びの定型化

既存の玩具で遊ぶことが多く遊びがマンネリ化したり、あちらこちらへ移動して遊びこめていなかったりしている。また、失敗を恐れたり初めて行う遊びに対して消極的になったりしている。

（2）姿勢

直立が崩れたり、走っていて転んだり、床に座る際は他児や壁面に寄りかかるなど、筋力や集中力の低下がうかがえる。

（3）自己主張の表現方法

不快な感情になると他児を傷つけたり暴言を発したりする。快の経験が不足しているのではないかと考える。

3 方向目標

指先だけでなく体全体を使う伝承遊びの玩具に触れることで興味や関心を高め、難易度の高いものにも挑戦しようとする意欲を育む。また、「できた」という経験を積み重ねることで自己肯定感を高めていく。

さらに、竹馬や一輪車など、バランス感覚や体幹を必要とする遊びを取り入れ、身体機能への刺激を図る。

加えて、現在子どもたちの関心が高いコマ遊びや、SNS動画や音楽を活用したダンス活動なども取り入れ、遊びの連続性を意識した活動を展開することで、遊びがより深まり広がっていくよう継続的な取り組みを行う。

4 実践事例

（1）投げゴマ

軸からコマへ紐を巻く際、何度も落としたり方向を間違えたりする姿が見られた。子どもたちが自分で確認しながら取り組めるよう、巻き方の見本を掲示すると、「こうやるんだよ」など子ども同士の会話が生まれ、教え合う姿が見られるようになった。

回すことに成功してもコマが遠くまで動き、他児に当たって止まることがあったため、安全に遊び込めるようパーテーションでコーナーを作り、他児からも様子が見える環境を整えた。

また、他クラスの子どもに見せたり教えたりする中で、言葉がうまく伝わらない場面では「やってあげる」「どこが分からない？」など、相手に合わせて言葉を選ぶ姿が見られた。当初は1対1で勝負をしていたが、次第に2対2のチーム戦へと発展し、仲間を意識して関わる姿も見られるようになった。



(2) ダブルダッチ

大縄跳びで100回～300回跳ぶ子どもが複数おり、八の字跳びにも前年度から挑戦していたため、発展的な遊びとしてダブルダッチを取り入れた。より難易度の高い遊びに挑戦することで、身体の使い方や挑戦する意欲を高めたいと考えた。取り組みを重ねる中で、跳べる子どもが徐々に増えていった。また、『大波小波』『郵便屋さん』などのわらべ歌を取り入れることで、言葉のリズムを体で感じながら遊ぶ姿も見られた。

この活動を通して、順番を待つこと、数を意識すること、動いている縄を目で追う力などが自然と身についていったと感じる。一方で、縄回しに職員が2名必要となるため、日常的に取り入れることが難しい点が課題として挙げられた。



(3) けん玉

玉を上にあげることに苦戦する子どもが多く、継続して取り組む子どもは少なかった。しかし、一人が成功すると「自分もやってみたい」と再び挑戦する姿が見られた。

普段は言葉数が少なく物静かな子どもが、家庭での経験から成功することが多く、「すごいじゃん！」と他児から認められる場面もあった。友達の意外な姿に気付き、認め合う経験にもつながっていた。

7月から継続して取り組んでいる子どもの中には、皿から皿へ玉を移動させる「もしかめ」が連続6～7回できるようになるなど、上達する姿が見られた。後述するがダンスに夢中になる他児と一緒に、踊りながらけん玉をする姿もあった。



(4) 竹馬

子どもたちは全員、竹馬を見たことも経験したこともなかったため、まずは保育者が挑戦し楽しむ姿を見せることで、子どもたちの興味を引き出した。名前と歩数を記録する表を掲示すると、「もっと歩きたい」「〇〇より多く進みたい」と競い合う姿が見られた。

乗る際には何度もバランスを崩していたが、壁に寄りかかって体を支えたり、友達に体を持ってもらったりするなど、自分たちなりに工夫しながら取り組む姿が見られた。また、「外でもやりたい」という声が上がったため園庭でも行えるようにすると、他クラスの子どもから声を掛けられることが刺激となり、意欲の向上にもつながった。



(5) 一輪車

壁伝いに5～6m進める子どもが1名見られたが、多くの子どもは保育者の支えがあつてようやくペダルを回せる段階であった。一輪車に乗る際には膝当て、肘当て、ヘルメットの装着が必要であり、準備に時間がかかるため日常的に取り入れることが難しく、継続した活動として定着させることができなかった。



5 その他

(1) ラインマーカー

かけっこをすると他児とぶつかったり転んだりする子どもが見られたため、走る際の身体のバランス感覚を意識できるよう、ラインマーカーを並べて走る活動を行った。すると、年少児はコースから外れることなく走る姿が多く見られたのに対し、年長児になるほどコースから外れる子どもが多いことが分かった。

これは、年長児になるにつれて手足の長さや重心の位置が変化し、身体のバランスの取り方が変化していくためであると考えられる。また、「もっと速く走りたい」「〇〇に勝ちたい」という意識が強くなることで、目線のずれや体の動きのばらつきとして表れている姿も見られた。現在の年長児は、これからさまざまな経験を重ねる中で身体の調整力を高めていく成長過程にあると考える。



(2) ダンス活動

保護者から家庭でよく踊っているという話を聞き、園でも音楽を流してみると自然と踊り出す姿が見られた。知っている子どもが加わり、真似をして一緒に踊る子どももあり、遊びが広がっていった。立ち姿勢や首の動き、腕の上げ方などをよく観察しながら体を動かしており、子どもたちなりに研究しながら表現している姿が見られた。また、気温が下がりアウターを着て登園するようになると、ジャケットのように羽織って踊るなど、なりきって楽しむ姿も見られた。



できることへの自信がつくにつれ、「誰かに見てもらいたい」「友達やお家の人に見せたい」という思いを持つ子どもが増えていった。自分の頑張りやできるようになったことを認めてもらう経験は、子どもたちの自信や自己肯定感の高まりにつながっていると考えられる。保育参観があることを伝えると、「これを見せたい」「得意なことを発表したい」という声子どもたちから上がり、3日間の参観日に向けて何を発表するかを子どもたち同士で話し合いながら決めた。友達の意見を聞き合いながら決める姿からも、自分の力を認め合い、互いを応援し合う関係が育っている様子が見られた。

手軽に取り組めることや、成功したかどうか分かりやすいことから、けん玉に挑戦する子どもが多く見られた。3学期になると、特にけん玉の技を磨こうとする子どもが増え、繰り返し挑戦する姿が見られるようになった。もしかめ、とめけん、ふりけん、飛行機、灯台、日本一周など様々な技に意欲的に取り組んでいた。

また、成功した回数を友達に見せたり、「次はこの技に挑戦したい」と新しい目標を持ったりする姿も見られた。「こうやるといいよ」「今のすごいね」など、遊びの中で自然に言葉を掛け合う姿も増え、互いに励まし合いながら挑戦を続ける様子が見られた。できる技が増えていく喜びや達成感が自信へとつながり、遊びの中で友達との関わりや言葉のやり取りも広がっていった。



以上のことから、伝承遊びは子どもの心・体・ことばをつなぐ実践的な遊びとなったのではないかと考える。遊びを通して体を動かす楽しさや達成感を味わうだけでなく、「できた」「もう一回やってみたい」「見てほしい」といった思いが生まれ、友達と伝え合ったり励まし合ったりする中で、言葉のやり取りや関わりも広がっていった。こうした経験の積み重ねが、自信や自己肯定感につながっていったのではないかと考えられる。

また、様々な伝承遊びを提示し活用したことで、体のどの部分を使っているのか、どの動きに難しさを感じているのかなど、子ども一人ひとりの体の育ちや課題について理解を深めることができた。

近年は認知能力や非認知能力の育ちに目が向けられることが多いが、体を動かす遊びは、楽しさや心地よさを感じるだけでなく、体験を通して思考力や判断力を養う（認知）、また他児と関わる中で意欲や社会性を培う（非認知）など、様々な育ちにつながるものとする。

例えば鬼ごっこでは、どこに逃げるか、誰を追うかなど状況を考えながら行動することで判断力が育まれる。また、ルールを守ることや仲間を助けること、協力して逃げることなどを通して他者との関わりが生まれ、思いやりや社会性も育まれていく。さらに、仲間を助けることができた時には「やった！」という達成感や喜びを共有する姿も見られ、それが自信や次の挑戦への意欲にもつながっていく。

このように、挑戦と達成を体験できる運動環境を整えることは、体の発達を支えるだけでなく、考える力や人と関わる力を育て、知・徳・体の総合的な発達を促すことにつながると考える。

今後の課題として、伝承遊びを継続的に取り入れる中で、子ども一人ひとりの興味や発達に応じた遊びの提示や環境構成をさらに工夫していく必要があると考える。また、遊びの中で生まれる子ども同士の言葉のやり取りや関わりが、挑戦する意欲や達成感、自己肯定感の育ちにどのようにつながっていくのかを、継続的に見取っていくことも重要である。今後も子どもが主体的に遊びに関わり、挑戦と達成を繰り返しながら遊びを深めていける保育のあり方を探っていききたい。

