

■自主的な遊びをうながす指導とは

自己選択と自己解決の育ちを目標におくピラミードは、遊びを自分で選ばせることが大きな意味を持ちます。しかし、とくに幼児期の子どもにとって、自身で遊びを選び、遊びこむことはときに困難です。遊びを選んだとしても、同じ遊びを繰り返していたり、長い時間をかけて遊んでいるようで発展性のない遊びをしたりしている場合があります。

〈子どもが自分で遊びを選択し継続できるためには保育者の支援が必要です。〉

ます。より自主的な遊びを促すためには、遊びの選択の段階でも手助けが必要です。



■保育者の役割

自主的に遊ばせるために、子どもにその遊びに対する興味を持たせなければなりません。

それには、まず遊びの意図を理解させるため説明することが必要です。

●自分の好きな遊びを見つけるよう導く。

どこで何の遊びをするかが目に見えてわかるよう、環境を整えます。つまり保育室のデザインです。子どもは、どこにおもちゃがあって、どんな遊びができるかがわかってきます。



●自主的に遊べているときは、ほめる。

保育者は子どもを観察して、好き勝手に遊んでいるのか、しっかり遊びこんでいるのかを判断します。そして遊びを具体的にほめます。



- 自主的に遊べないときはヒントを与える。
- 遊びを放棄しそうになったら、手助けをする。

この2つは一体化しています。保育者が見本を見せるなどの手助けをしない遊びは、勝手な遊びになるだけでなく、積み上げる遊びなのに放り投げて遊ぶなど、余計なことをしてしまいます。しかし、まずは子どもの遊びややり方を見守り、必要なきにだけ手助けをしてあげます。



●遊びを意識させる。

自分が何をして遊んでいるのかを意識させます。「今はお買い物遊びね」「水遊びをしているのね」「かぞえているのね」などと、子どもが取り組んでいる行為を具体的に示してあげることで、子ども自身に意識させます。意識するから遊びは成立します。「意識しない遊びは、ただ動いているだけである」とカルクはいいます。



●見守っているという安心感を与える。

有名な実験があります。子どもが3人遊んでいて、3人の親がそれぞれの態度を示します。一人は絶えず口を出し、もう一人はそばに行き、もう一人は少し離れた所からまなざしだけを向けています。最も豊かに遊ぶのは、まなざしを向けている親の子どもでした。



カルク博士はこの実験を引き合いに出し、自主性の育ちには、ニアネスとディスタンスを適切に行使用して安心感を持たせることが大事だといいます。



●ルールと制限があることを教える。

この2つが保証されているからこそ、保育が成り立ちます。これはピラミードにおいても非常に重要な考えです



〈子どもが遊びに関心を持たせるために、箱の中に各種の小さなおもちゃを入れて、中に何が入っているのかを探らせています。〉

■自主的な遊びの実践例

●子どもに色紙を選ばせる。

子どもに、いくつかのうちから一つを選ばせることは意外にむずかしいものです。選ばせるには、すべてを目の前に見せ、「これは赤い色ね。これは黄色ね…どれがいい？」などと説明して選ばせます。ここで大事なことは、選ばなかったものを元の位置に戻させるということです。自主的に選ぶ行為の背景には、選ばなかったものを戻す行為が伴います。これによって「選ぶ」行為が完結するからです。



●いつも同じルートで保育室の中を歩く。

保育者はグループの間を行き来し、ニアネスとディスタンスを自在に使い分けながら保育します。子どもたちには『困ったときは手助けしてくれる』という安心感があり、保育者と子どもとの間に信頼関係が定着しています。

日本では、子どもたちが先生に何かを求めるとき、それぞれが「先生！」「先生！」と呼んで保育者が子どものそばに行きますが、ピラミーデ保育室ではそのような光景は目にしません。子ども

たちが保育者のそばに来て自分の順番を待っています。

保育者はニアネスとディスタンスをくり返しながらか保育室を歩いているので、一箇所に留まっていません。そのため子どもは、“何かをしてほしければ先生のそばに行って要求する”ことが身につけているのです。そこには、待っていれば自分の順番が来て、必ず自分の相手をしてもらえるという信頼感があります。