※1
幼小通信「３分くらいで読める遊びの話」　2025年1月31日(金)　山形県教育委員会　vol.0009

3分くらいで読める遊びの話

子供の生活が潤う 発表会

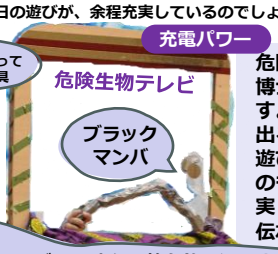
その行事の意味は？

写真を一部割愛して掲載しています。

危険生物研究所　虫ハンター　イタチザメ　恐竜レストランのプリンセス　パワーショベルカー　レーサーたち　虹色玉虫　リボンの妖精　救急隊　大谷選手　各種プリンセスたち　虹色妖精パイロット　おもちゃのカウボーイ

自分がなりたいもので登場した子供たち。なりたいものは、これまでそれぞれが遊んできたことから自分で決めているため、役柄の種類も名前もバリエーション豊かです（上の写真に「吹き出し」で一部を紹介）。毎日一人一人が遊ぶ込むことを大切にしている幼稚園等では、日々の遊びそのものが豊かな体験であり、遊びが生活の中心です。故に、遊びの中で体験してきたことそのままがそれぞれの役となり、発表する『物語』の一コマ一コマとつながっています。担任は「何になりたい？どんなことが得意？」と尋ねていくだけで、個々のイメージはどんどん膨らみ、それを時々みんなと共有しながらお話を創ってきました（右記「あらすじ」参照）。子供たちは、行事のために唐突に導入された劇や出し物、割り振られた既定の役柄を演じるわけではありません。ですから、とても生き生きしています。遊び中心の生活の途中（過程）に、行事が位置付けられているからです。まさに「今の僕・私の育ち発表会」であり、「これが僕・私の今、大好きなことだよ、みんな見て！」と言わんばかりの、それはそれは楽しそうな子供たち。大道具や小物類も、この日だけのために作られたものは一つもなく、ステージにあるものは全て、これまでの遊びの中で子供たちが作ってきたものを組合せ、それを構成・装飾したものです。子供たちは、日常と変わらぬ様子でステージをかけ回り、自分の遊びのイメージの中でお話をし、表現するので、見ている側の大人はみんな「ステージの上で遊んでいるみたいだね」と、口を揃えて微笑むことになるのでした。毎日の遊びが、余程充実しているのでしょうねえ、と。

大好きな赤ちゃんにミルクを飲ませたり、動物たちにご馳走をあげたり。プリンセスパワーで、充電が一つ、たまりました。（色玉）



危険生物研究所の博士による説明です。B児から溢れ出る言葉。日々の遊びが、彼の興味のもと、とても充実していたことが伝わってきます。

B児

ブラックマンバは、噛んで敵を飲み込みます。で、長いしっぽは、細い所でも獲物が捕れるようにあります。ちがう話にいきます→次の生物説明へ…。

—物語の「あらすじ」はこうです—

いろいろな人や生き物たちが仲良く暮らしているあおぞら島。その島の入口には昔から島の人が大事に使ってきた大きな船があります。しかし、その船はもう動かなくなってしまっていたのです。あおぞら島の仲間たちは、それぞれが得意な方法で**船に充電パワー**を送ります。すると、船が…！

10月 車つくり

ぼくはレーサー。車は「ファイヤーZCG11」だよ！

虫ハンター（左）は、ドローンを空中に飛ばして虫を探しています。「上、下！」リモコンで操作します。（保育者が釣糸で上げ下げ♪）

6月:好きなお菓子の箱を切抜きし集める
10月:好きなお菓子の箱で車を作り始める

みんながパワーを送るたびに**船の充電**がたまっていく…

充電パワー

5歳児

自分で本当に飛ばしたい！棒と透明糸がいい！

行事の数日後、年上の５歳児が刺激をうけ「ドローン」を製作。４歳児とは当然違った興味・関心のもと、遊びが展開していく。

保育者のここがすごい ～行事の位置付け～

お遊戯会、生活発表会、ステージフェス、呼称は様々ですが、所謂「発表会」は、多くの園において大きな行事の一つとして年間計画等に位置付けられ、保護者らを招き開催しています。幼稚園教育要領解説等では「行事が目的化しないように」と前置きした上で「行事は幼児の自然な生活の中に変化や潤いを与えるものである」と示しています。幼児の生活の中心は遊びであり、その遊びの時間を教育課程に丁寧に位置付けるのは、教師の重要な役割です。さらにその中で、行事が子供にとってどのような意味をもつのかと、職員で話し合い、長期的な視野で教育課程を再編成していく大切さは、園も小学校も同じなのです。本事例に登場する子供たちの日常、つまり、これまでの遊びが、この行事につながっていき、そしてこの後の生活（遊び）にもつながっていきます。そうやって、子供と教師が共に「豊かな暮らし」を創っているのです。

ちょこっとメモ

小学校への接続の鍵が「遊びの充実」であることは言うまでもありませんが、解説では、遊びを中心とした幼児期にふさわしい生活を通して「創造的な思考を培うこと」が学習の基盤となる」等と、様々な事柄に対して幼児自身のやりたいことが広がり、展開していく中で育まれる思考の芽。5歳児の遊びの充実、それを支える環境について検討することも架け橋プログラムの第一歩です。

A児
４月頃～

４月からのいろんな遊びが、園の行事につながっていく。

A児は乗り物が大好きで、新幹線や電車、飛行機をつくったり、それを動かして遊ぶ場（線路や地下鉄等）を友達と構成したりして遊んできました。だいぶ長い間遊び尽くしたのち、それらを合体することにしたA児たち。最初は、数十個の電車を組み合わせたものがフェリーのイメージとなり、友達と一緒に動かしていましたが、合体が進み大きくなるにつれて 重くて動かなくなる（動かせなくなる）と、A児たちは「充電が必要だ」とイメージを広げ、充電コードをつなげたり強力電力電車につなげたりと遊びを展開していったのです。やがて**「電力パワーをためてぼくたちの船を動かす」**というイメージ・出来事がクラスの中で共有され、この**「物語」**へとつながっていったのです。

←虫ハンターが捕まえた（作った）蚊。

ちなみに、大人４人でやっと動せる重さ。合体した電車（廃材）の多さにびっくり！

アンケートご協力のお願い　右の２次元コードを読み取るかクリックで回答をお願いします　ココです。
発行元 お問合せ先　山形県教育局義務教育課
☎023-630-3416　kuraokat@pref.yamagata.jp
※１：本通信における「幼小」は、「幼児教育と小学校教育」の略称として使用