

あそびは、面白いからする学びです。何故なら、面白いからこそできない困難を自分から越えようとする

〔遊びの物語〕先日、雨上がりの翌日。園庭のドングリの木の下で見つけたたくさんの草のような物(ドングリの花)に興味を持ち触っている子どもがいた。すると、他の子どもが楠木の枝を拾い「さかなつりだ〜」と面白がった。その面白さに誘われて、写真の異年齢・異なるクラスの子どもたちが集まって魚釣りをし始めた。「え？釣れた〜」といって左手でその草状のものを手に取りさらに、「気持ちわる〜い。」と言いながらも笑みを浮かべている。隣の子どもは、「園長先生、なかなかつれん。」「釣れんねえ。」すると、釣り竿代わりに枝を水たまりの中で混ぜようとする行為を面白がる子どもの姿が見えてきた。その隣では、釣れたことを喜ぶ見てみてサインを向ける子どもの声が聞こえた。(30分くらい、枝を替え、手でつかみ等など面白がっていた。やがて料理ごっこへ)

① この視線が
学びの注視点② この指の向け方に
成長の秘密が隠さ
れている。

?

③ この腕の先に、どんな表情
と言葉がもたらされている
のか想像してみましょ。う。
その先にある学びは何？④ この帽子の裏側に、
何が隠されているのか

- A 何気ない水たまり。水たまりの園庭を、なぜ環境として残すと思われませんか
B このみなにも映る自分の姿・他者の姿・おこる波紋・水の清らかさ濁り・落ち葉のある園庭
木切れの落ちる園庭は、子どもの発達にどんな意味をもたらすと思われませんか
C 裸足で過ごす、靴で遊ぶそれぞれは、何を子どもの発達に生み出すでしょうか

■ 上の写真を読み解く 子どもの『発達と面白さ』がどうして学びなのかの訳を考えてみましょう！

① 学びとは『真似る力』『学びに向かう身体と心頭の意欲』です。この子の視線は、隣の子どもやり方を真似ながら、自分で釣り上げようとする学びの態度です。学ぶとは、真似るを語源とします

② この指の向け方には『身体と心と脳』の絶妙なバランスの良さが隠されている。このバランスが、『集中力』を生み出す基となっている。その集中力を引き出すのが『面白さ=あそび』だ

③ この腕の先に、釣り上げた喜びと「やったー」という言葉。その喜びを誰かに伝えたいという思いの膨らみ。これを『共感能力』という。その共感してほしい思いを受け取ってもらうことで育つ、心のぬくもり

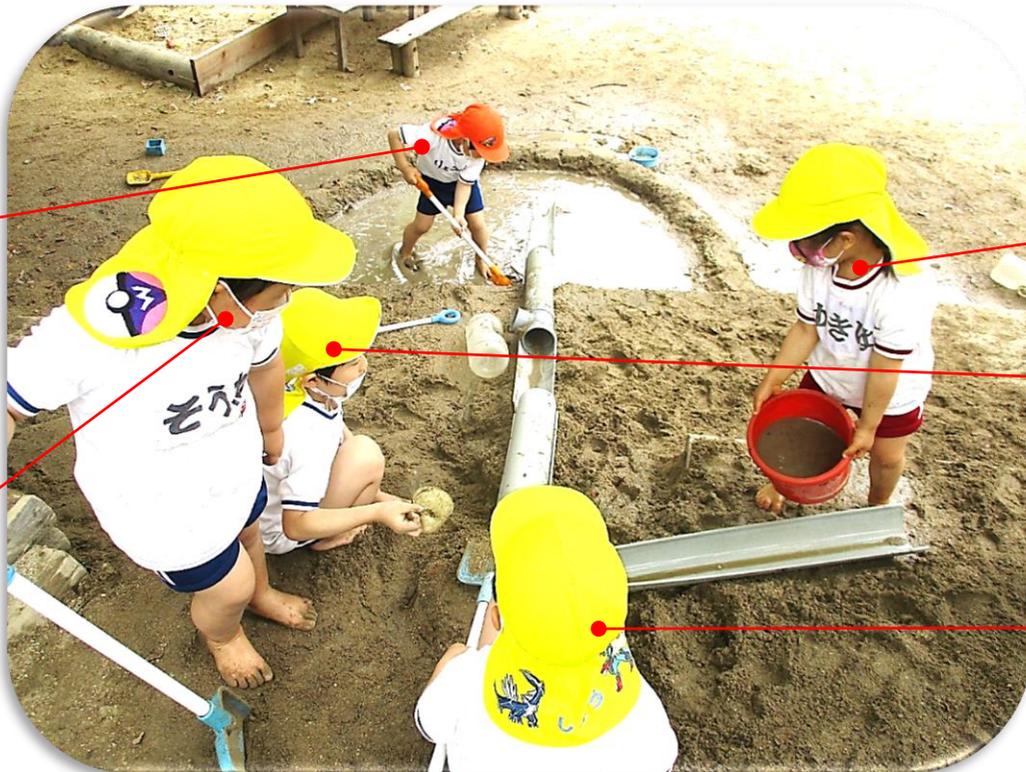
④ 周りの音も聞こえない程の、草状のものを絡め釣り上げ捕えようとする『集中力』(身体の静止と微かな動き・捕えたいと思う心の強さ・枝先をどう向けどう指すのかを考えながらの能力(脳力)の獲得

■ 徳山中央幼稚園 HP・Facebook・YouTubeをご覧ください。

■ コロナ感染状況で、どろっこが中止となる場合があります毎回確認を願います。 ☎ 0834-28-5288

**あそびは、面白いからする学習です。
何故なら、学習指導要領と同じ幼稚園教育要領にも規定されているからです**

〔遊びの物語〕 ■ 園庭のドングリの木の築山で。どうやら、パイプを使って水を斜面下の池のような処に流しているようです。実は、ジャブという絵本の中に出てくる話の面白さがイメージの背景にあるようです。そう考えると、わざわざ、築山の斜面からパイプを組み合わせ水を溜めなくても、直接バケツ等で、作っている池に直接入れたらいいと思うのですが。そこは、本園の卒園児がつかないできた遊び文化を『見る』学びを蓄積してきた年中さん。この写真は、どんな『あそびの物語』や学び=真似=学習があるのかを一緒に考えてみましょう。



① この仕草にはどんな池づくりのイメージがあるのだろうか

③ 何を話しているのだろうか どうして、泥水を持ったままたちつくしているのだろうか？

② この視線の先には成長の秘密が隠されている。

④ この帽子の下にある表情は、何を語っているのだろうか

■ 写真を読み解く 子どもの『発達と面白さ』がどうして学習なのかの訳を考えてみましょう！

① 学びとは『**関わる力**』『**変化に対応する力**』『**五感で感じ身体に刻む力**』。この子の**視線**は、何処をどのように、どのくらいの力加減で掘ることで、深く掘り下げることができるかを見据える(身体験としての会得)学習です。学びとは、関わる面白さと会得する楽しさの過程をいいます。

② この**態度の学習**は、『**全体を見渡し、流すタイミングと身体と心と脳**』のフル回転が促されている。この全体を見る力と部分を見る力の総合的バランス力が、他者との関係で育まれます。この他者との対話性を引き出すこうした環境が、『面白さ追求=あそび=学び=学習』となります。

③ この姿勢の先に、どんな『言葉が交わされて』いるのだろうか。自分の流そうとする思い(もういいかい)と他者の流していいか(だめよ)の紡ぎ合いを『**言葉で交わし合う力**』。これが、言葉で伝え合う力(伝達)、考える力(思考)、気持ちを整える(感情発揮・抑制)する『**言葉の育ちの意味**』=学び=学習へと連なります。

④ 両者の思いに心を寄せながらも、自分はどうしたらよいかのタイミングを計りつつ、この遊びを続けようとして左手のスコップでパイプを押さえ、面白さを続けるための『**協同=学習**』が促されます

- A 園庭を水たまりにしている許容は、どんな成長を願ってのことでしょうか
- B 水をわざわざ斜面から流していいとする環境は、何が育つと考えているからでしょうか
- C 裸足で大地を掴み、踏ん張り、泥水に入る姿は、どんな育ちを願ってのことでしょうか

園の見方
考え方で
学びの支え
方は異なる



幼稚園説明会 9月3日(土) 10:00 ~ 幼稚園ホールにて
(来年度願書配布は、9月1日より・願書受付は10月1日より)

あそびは、面白 to 問題解決に揺れ動き出合える学習です
遊びは、人と関わる学び・道具やオモチャを使つての学び・つもりになつたりみたりする学びです



〔素足で遊ぶことは、どんな物語をつくることになるだろうか〕〔早く足を洗いたい・順番を守る〕

■ 本園では、冬でも夏でも素足で過ごしたい子ども。そうしたくない子ども。自分で選び、自分で変更し、修正対応することのできる子どもの育ちを願っています。この願いは、一人一人が環境に関わることで感じる心地良さ感覚を発見し、身体に刻んで欲しいということです。もう一つは、感じる快も不快も含め自分が選び取り環境に関わることで『その場にに応じた対応力』を磨いて欲しいということです。これらのいずれも、心を動かす動機となるのが『面白いから』しようとするあそびという幼児期の学習です。意欲と問題解決力の育ての関係が



① まだかな。あと何人で僕の番になるかな。いち、にい、さん？と数を称えることで待つ心の抑制の仕方待つ

④ 順番の待ち方の一つ誰かとお喋りしながら待つことでジューバン、ジューバンと心に問いながら待つ

② 早くしてくれないかなあ。焦る気持ちをもつすぐだといふ期待と認識で、抑制心を働かせる

⑤ 他の子どもの風景を見ながら、順番を待つ抑制の心を働かせる

③ こちらに視線を向けながら足の土の落ち具合を感じながら、前の子どもの進み具合を目視しつつの複眼力

⑥ この帽子の下にある表情は、瞬時の片足立ちと足ふきマットへの階段をめざす眼差し

写真を読み解く

■ 何気ない足を洗う行為と順番を待つ行為とに潜む 子どもの成長がり

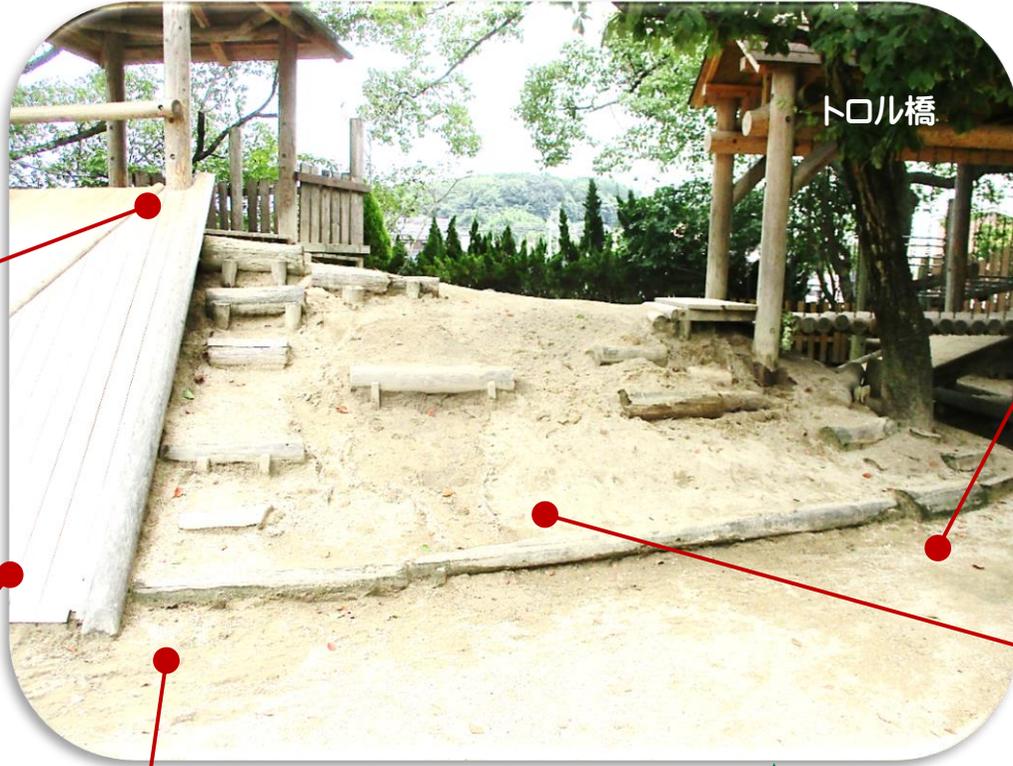
園の見方
考え方で
学びの支え
育ちが異なる

- A 先生に言われることなく自分から、順番に並ぶという行為の当たり前は、『そうする異年齢の子どもの姿を、それぞれが真似るといふ学び』でいつもの風景になっている。
- B 汚れを落とし、室内に入室するきまりを守ろうとする育ちは、遊びの充実あればこそ。
- C 足で大地を掴み、踏ん張り、泥水の心地良さと、綺麗になる心地良さのバランス育ち

(来年度 願書配布は、9月1日～・願書受付は10月3日～)

徳山中央幼稚園の環境は 選び取る学びの環境です

下記の写真は 園庭を象徴する 築山の写真です。
この写真を見て『どんな教育的な意図をもって構成していると思われますか』



ここから滑ると
どうなるだろう

ここから上がって
トロール橋を渡りたい

ここから上がると
どうなるかな
やってみよう

何も無いここ
から上がると
速く行けるかも

ここから上がると、階段のように上られそうだな

一つの答えしかない園庭の環境は
自分の頭で考える子どもに育てたい親や
先生にとってどんな意味があるだろうか

選択肢のたくさんある築山の環境であっても この
登り方を『ここから』と指示する先生や大人が
いる環境は、自分の頭で考える子どもに育てたいと
考えたとき、どんな育ちが考えられるだろうか。
滑り台は、下から上がってはダメだというルール ?

これからの時代は、記憶や知識はスマホがする
AIは、記憶や知識が得意。従って、考える子ども
に育てるには、問いかけ・一つの答えしかない
関わりよりも多様な選択肢から選ぶ環境が大切

『選び取る子どもの後ろから、知識や記憶能力が育つ原理』

東大王 伊沢 拓司さん QuizKnock研究会の著書

自分の
あたまで
考えること

10歳
から
できる

自分で考え、
意見を言い、
行動する
力がつく!

どう解く? 最新刊

きみらしく
生きるために
知っておいてほしいこと。

どう解く?制作委員会+QuizKnock
クイズノック

ホブラ社

(来年度 願書受付中 ～)

徳山中央幼稚園の学びは

選び取る 環境です

(楽しさ・面白さ・厳しさ・辛さ)



鬼となった自分たちが、心を共鳴させ声を発する選択を求められる

誰が、先に登るかを、瞬時に選択する必要性に迫られる

鬼に捕まった自分が、助かるための行為を余儀なくされ、声を出す必要性和『子』の動きに注視せざるを得ない集中度緊張感に、耐えなければならぬ

降りるか、待つか、登るかの選択を身体を支持したまま迫られる。おはいはやくしてよの声をかけざるを得ない必要性にも迫られる



運動会の電車に乗って、ゴーゴーの歌を歌いながら線路を引いている気分。誰かに出合い、あそびの物語が生まれる可能性が拓かれている

今から電車に乗ろうとする要請の味の時

家から持ち込んだ牛乳パックで、お母さんに作成してもらったコンテナを持って、線路上を歩く一緒の心地良さ

- 選び取ることが許されている環境は、自分で選ぶ分自由度が広がる。もう一方で、何を選び取るかを、自分が決めなくてはならない。
- 自分からあそびを選ぶことは、どうして学び？
 - ① 無目的から有目的の自分をつくる
 - ② やめること、続けることを決める自分
 - ③ 好きなあそびをすることは、嫌なあそびはしない自分との出会い
 - ④ 誰かのあそびに入れて欲しくて、お願いするが拒否される自分に出会う
 - ⑤ 誰かのあそびに誘ってもらう喜びを、感じる自分に出会う
 - ⑥ 自分のあそびへ、入れてあげない拒絶する自分に出会う
 - ⑦ 誰かを～ちゃん明日も～あそびしようね。と明日を生きる希望と時間を見いだせる自分
 - ⑧ 自分からすることだから、自分から身体を使いこなそうとする自分
 - ⑨ 誘われてもしたいことだから、自分から声を出し話そうとする、聴(聞)こうとする自分育ち
 - ⑩ 自分からしたいことだから、何とかあそびに入れてもらうために誰かに相談することを考える
 - ⑪ 共にすることで、他者との言葉・身体・心の共鳴の経験を獲得する出会い

『選び取る子どもの後から、知識や記憶及び技能を含む能力が育つ原理』故に、あそびが学びとなる。但し、能力をつける目的で、あそびをしているのではない。したいから、あそびたいからを動機としている



1人で遊ぶことのできる力の大切さ

ひとりあそびのできることに 協調性が育つことを分けて考えていませんか



① この道路を通過してあの坂を下りて、

② 土を入れて かかえてみたら 重かった。これくらいにしてあげよう

彼の視線の先

ロートを差し込み土を入れ続けた結果

③ 「ねえねえ、この道作ったけどどうする？」「こ」来る？

④ 僕は、今こっちの道を作っているんだよ。

④ 私は、ここに穴を掘っているの

■ 上の写真を読み解く つながって遊んでいるようで まだまだ自分のイメージで！

- ① バケツと板で組み立てた2段の走らせる道は、変化をつけたい欲求の現れ。背後には、その願いを實現することの出来る技(身体)と心と構成力(頭)の育ちがある。同時に、更にこれからどのように動かすと面白いかを想像しながらあそびを続けている
- ③ この腕の先に、釣り上げた喜びと「やったー」という言葉。その喜びを誰かに伝えたいと言う思いの膨らみ。これを『共感能力』という。その共感してほしい思いを受け取ってもらうことで育つ、心のぬくもり

- ② 自分で土を流し込み詰め込んだ容器に、更にどうしようかと思いをめぐらしながらの場面である。このボトルに自分が自分で自分の面白さを1人でも続けよとする大事な溜め込みの時期を辿っている重要な姿である。他方、その視界に視線の先に同じクラスの子どもの面白さが時々入ってくる。
- ④ 周りの音も聞こえない程の、草状のものを絡め釣り上げ捕えようとする『集中力』(身体の静止と微妙な動き・捕えたいと思う心の強さ・枝先をどう向けどう指すのかを考えながらの能力(脳力)の獲得

イヤイヤ期は ヤルヤル気

○イヤイヤ期は、赤ちゃんから子どもへ脱皮しようとする yaruyaru 期 なのです。
 親の思うようになった時期から、子どもの思うようにしたいが芽生える時期なのです。
 自分らしく生きたい意志が、身体と心と頭全体で表明しようとする学びの時期。
 親にとっては、Controlできにくい子どもの姿に戸惑う時期。いわば めんどくさい時期

ヤルヤル期 は 見てみて期

見てみて期 は 言葉 磨き期



① こっちの穴みたいにする？
 どれくらい深く掘れるか
 やってみてできるかなあ？

行為の後は 必ず
 誰かに 知って欲しい

② 「ねえ、こっちにも
 大きな穴を掘ろうと
 思うけどどう？」

③ 僕は、今ここの穴を
 作っているんだよ。
 しずかにして

④ そっと、そっと
 さっきは穴が崩れた
 今度は、、、

■ 写真を読み解く 場所を共有し大きな穴を掘る目的をつなげていきつつまだまだ自分のイメージで！

■ 全ての生活は、国語教育で成り立っている。その土台は、幼児期の生活にあります
 幼児期は、面白くない事は基本的にしません。したいからするのです。YouTubeを見たいから、いつの間にか操作方法を誰にも教わらなくとも会得します。欲しいものや、行動して獲得した結果の喜びを誰かに伝えたいから、言葉を発したいと思ひ。あ～あ～から『アメ』になり『飴ちょうだい』の喋り言葉になるのです
 つまり、面白いと思ひ行動する結果として国語の土台が身につくのです。願いを急ぐあまり読む書くをさせ過ぎると、喋り言葉～書き言葉への流れとなる国語教育の土台をどだい壊す事になりかねません。
 さらに、分かる言葉～言う言葉への発達法則からも、相手の言葉に潜む思ひを受け取る『聞いて分かる』という『聴く力』の大事さが、国語育ての基本ともなります。(国語の1年生のねらいは、言う・聞く・読む・書く)

あそびは物語となり 起承転結の言葉を育む

- あそびは、目的が不明確なまま進み、やりたいからスコップを用意し、車のオモチャをもってきて、動かすための道造りを進めます。
- 進める内に、木の橋を準備したり何処を通過して何処に到着させようかと、自分のあそびの物語を作っていきます。この過程は、時間の経過（時系列）と空間の構成及び物の配置・人の動きなどをイメージする流れを辿ります。
- 何気なく見えるあそびは、深い学習の根っこが潜んでいるまなびなのです。しかし、こう道は作るのよ。このように走らせる面白いよ。などと、善意であれ親や先生のルールにのせようとすると、子どもは学びをやめてしまうことがあります。『教え込まれた学びは、剥げやすい』

あそびは こうして ああなって こうなって こうなったのくり返し

こうして~こうなる くり返しの時間の経過等を追うことで 未来を予測する言葉を豊かに育むことになる



ねえねえ、そっちへ行くよ、動物園に行けないよ。こら、ちだよ。ねえ、ねえ、、、、

そっと、そっと荷物を載せて、MrMaxまで運んで、急いで行こう

福徳中央保育

「先生は、何時・どのようなタイミングで、何を用意し、どのような言葉掛けをするのかを、その子に合わせて、瞬時に判断しながら関わりますか？」

僕は、今ここに歩道橋を架けて、下をくぐれるようにしようとおもっているんだ。

遊びは、学習であるわけ

- あそびは、面白いということを追求する行動です。面白いと、したいがために足りない車をわざわざ遠くにある砂場のオモチャ整理棚のところまで取りに行きます。しかし、あそびを面白く楽しむためなので、面倒くさいと思うことはありません。(面白さが、わざわざを越える)
- だから、もっと面白くしようと、スコップを持って地面を掘り起こす作業をし、身体が必然的に鍛えられます

- わざわざ取りに行く行為は、何を取りに行くのかという『目的』(こうしたい思い) = を生み出します。つまり、意味もなく行動するのでなく、意図をもって行動することができるようになるという成長の意味になります。
- そして、それを繰り返すと目的(車を持ってきたい)と結果(欲しい車がそこにあった)を結びつて、さらに、行動しようとする意欲と未来を見通す力が育つのです。

あそびが学習だといわれる記

● あそびとは、『**したいことがある**』という状態のことです。したいことを、『意欲』といいます。

このしたいことが、① **認知能力** と ② **非認知能力** を育てることになります。

① 環境に関わり五感を通して、知識・技能や思考力・判断力・表現力等面白さを背景に育ちます。

② したいことに向かい頑張る力・人とうまく関わる力・感情の調節力等が感覚的に育ちます。

但し、幼児は『①と②を育てようと遊ぶのではありません』『①②が遊びの目的となった時点で、面白さが理屈で覆われ面白いからこそしようとした学びから逃げ出してしまうことになってしまうからです。

しかし、大人は自分の受けた教育の中でしか考えられないため、学習を国語・算数、、、などの教科のみを想像するしかないのです。だから、文科省は、『**幼稚園教育要領に、自発的な遊びは、、、重要な学習である**』とわざわざ明記しているのです。『**幼児期のあそび＝真似＝学び＝学習＝教科につながるあそび学び**』

身近な風景＝日頃見ている建物・遊び道具(子の興味関心)が、長さ(長短)の概念と結びつく基となる＝**共同注意**



日頃見ている
使っている
シャベルと
バケツの
高さ 比べをする

何が幼児期に
大事なのか。
それは、『面白さ
に揺れる心』を楽
しみ磨くことです。
その面白さの発見
が、長さの概念を
知りたい思いにつ
ながり、長い・短い
・どちらとも言えな
い戸惑いに出見え
させたのです。
この戸惑いとの出
合いが、考える力・
できる力・分かる力
を**結果として獲得**
することになるのです。
さらに、分からなく
ても 面白いから
やってみよう、考え
ようとする**問題解
決の力**の育みに
つながるのです。

ほうきの12本分の長
さだと分かった。
しかし、ほうき
一本分の長さ
と何処何処の客観性
との関係性には 未
だ気づけていない。
気づかないままで、
疑問符を投げかけ
ながら温める。
ヒントを潜ませる

本当に、長さが
合っているか
どうかを友達に
助けてもらって
確かめた

はなちゃんが ぼんごうをかいてきた
ほのちゃんが いっしょに てつどう

ほうき ?

ほうき 1

あそび＝たかさははかってみたい・かんがえてみたい 意欲が 学びの基



屋上から 紐の垂らし方に 試行と錯誤をする姿

劇あそび ~ 劇づくりは もう一人の自分を育てる

遊戯・合奏

遊戯・合奏

- 劇あそびの段階は、例えば自分が熊のつもりになって楽しむ段階のことをいいます。
劇づくりの段階は、その演技を誰かに見て微笑んでもらうことを喜びとしたい段階のことをいいます
- 劇づくりの段階は、子どもがもう1人の自分(鏡に写した自分)を見てご飯粒を取り除く姿と同じです
- 更に、年長においてはiPadで客観視されたもう1人の自分と、仲間集団のもう一つの姿を見合い・考え合い・修正し実行し、構成する力を磨くことが学びの課題となります。(自分がそんなことをされたら?)

面白さという**非**認知能力が、台詞を憶えたり/踊りの振りを身につけたり/楽器を弾いたり叩いたりすることのできる**認**知能力を育ててくれる

劇は言葉を育てるのを目的としない。劇づくりを**面白がることを目的**とすることで言葉が育つ

憶えさせる教育から
憶えたい教育



させる教育から
する教育



iPad
全てのクラス1台ずつ

全ての子どもが、異なる年齢の演技を見る場面を仕掛けることで、他者の演技を見ることの楽しさ。自分がそこに立つと、どんな間隔で演じると、観客の人たちによく見えるのか。喜んでもらえるかのヒントをiPadでは得ることのできない舞台画面で発見。

iPadで劇や遊戯を撮影し、自分たちの姿がどう映っているのか。もう1人の自分の目を養う知的道具として使う。それを見てさらに、観客の人たちにどう面白がっていただくかの劇・遊戯/合奏の更なる 試し・考慮・試し・修正し続ける。教え込むのではなく、自分たちで修正し続ける姿。

◇ 押し込まれた知識は剥落しやすい ◇ 教え込もうとすると 考えないスイッチがONになる
自分で楽しみ、仲間や先生・違う年齢の人に見てもらうことで、知識と技能が深掘りされる