

その子の切実な遊び課題



遊び課題の姿容とは??

今日は遊びが停滞気味の年長A児。そこで出会ったのは同じクラスのB児。普段はぶつかり合うことの多い2人だったが、この日は、関係性を乗り越えて...

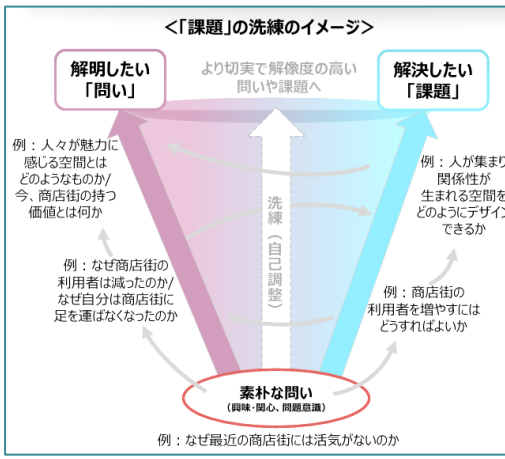
水遊び好きのA児が、水道受け皿に水を張り、プラスチックのプリン容器がぶかぶかと流れる様子を楽しんでいる。誰かが遊んでいた色水を見つけると「色実験する」と、プリン容器に水を汲み、そこに色水を混ぜ始めた。「ちよつとずつ混ぜたけれど、難しいー」A児は、保育者と一緒に廃材室に向かい、そこでちよつとよい注射器型スポイト(以下「注射器」)を発見。「目盛りがあるから赤は少し黄色も少し」A児は、注射器を使った色水の出し入れにすっかり夢中だ。その後、園庭のイチジクの木めがけて注射器で水を飛ばし、「これすごい」と大興奮したかと思うと、容器に入れた透明な水の中に、注射器の先を差し込み、色水をそつと流し入れた。すると容器の水の中がうつつと色水の線が走る。「橋みたい」と、A児は、じつと見入っていた。しばらくすると「点滴みたいだなチューブが欲しい」と要求。病院で見たことがあるのだという。水槽の用具で余っていたものを保育者が提供すると、それが注射器の先につなぎ、

色水を押し出してみる。「色が動いてる、虹みたいー」「短いと上手くいかない、長いチューブがいい」と、一段と目を輝かせた。それから数日の間、「色水機械」と名付けた注射器は、他児の興味も惹きつけた。友達と一緒に、せいで勢いよく注射器を押し、色水がチューブ内を通りすぎるスピードを競うという遊びへと発展。今日は、遊びが一段落。「水いりませんかあ」と、チューブ付き注射器を抱え、園内を練り歩くA児は、次の展開を探しているようだ。「その機械って自動で夜に水やりできる?」その声を掛けてきたB児は、植物が好む育てている。「難しいな、自動か」とA児。発泡材カップに注射器をはめ込み、高さを調整。二人で試行錯誤するがすぐにはうまくいかない。「スイッチやダイヤルを作れば点滴みたいになるかも!」「透明袋にチューブを通して水を出す方法はどうか?」あれこれと数時間。ついに、ぼたぼた落ちる「自動水機械」が完成したのだ。

現在、次期学習指導要領改訂に向けた審議が教科等ごとに行われています。右図は、生活、総合的な学習・探究の時間ワーキンググループで示された資料の「興味・関心」が、解明したい問いと解決したい課題とを往還しながら、より質の高い課題へ向上していくイメージが、ここで提案されています。

さて、本事例のA児。まさに、A児の「水」への素朴な問い(興味・関心)は、遊びという豊かな体験・過程の中で、その子自身の生活体験を呼び起こし、既存の知識とつながり、そして、周囲の環境との関わりによって、「解明したい問い(水を自動で出すことはできるのか)」「解決したい課題(水を自動で出すにはどうすればよいか)」という、幼児ならではの、より切実感をまとった課題へと洗練されていったのです。

事例中の太字を追うと、A児の遊び課題(問いや興味・関心)が変容していく様子を感じることが出来ます。その変容は、背景、環境との関わり、友達との関係性等を探ることで、教育・保育・授業改善のヒントがいくつも見えてきます。



〔出典〕2025.12.26 文部科学省中央教育審議会 教育課程部会「生活、総合的な学習・探究の時間ワーキンググループ(第3回)」