

チャイボラ主催 オンライン研修Ⅱ 2021.11.19 10:00~11:00(~11:30)

『子どもは遊んで大きくなる！』

0~5歳児向け 発達を促す遊び~子どもへのまなざしと大人だからこそできること~

自己紹介 「二面変わり絵(しかけ絵)」

■ドングリどっちかな(わらべうた) ♪どんぐりどっちかな [当てっこ遊び]

(ラソミソラソラ ラーラシラソラ ラーラシラソラ  
ラソミソラソラ)

○子どもの言葉の発達・獲得を学んでいた途中で出会ったのが、**感覚統合**

【感覚統合】とは何か 以下※『乳幼児期の感覚統合遊び 保育士と作業療法士のコラボレーション』加藤寿宏・監修 高畑脩平 田中佳子 大久保めぐみ・編著(クリエイツかもがわ)より

アメリカの作業療法士・エアーズ博士による『感覚統合理論』からきている。

人間の発達・行動・学習を、脳における感覚情報の統合という視点でとらえ、支援するうえで大切な核とする。

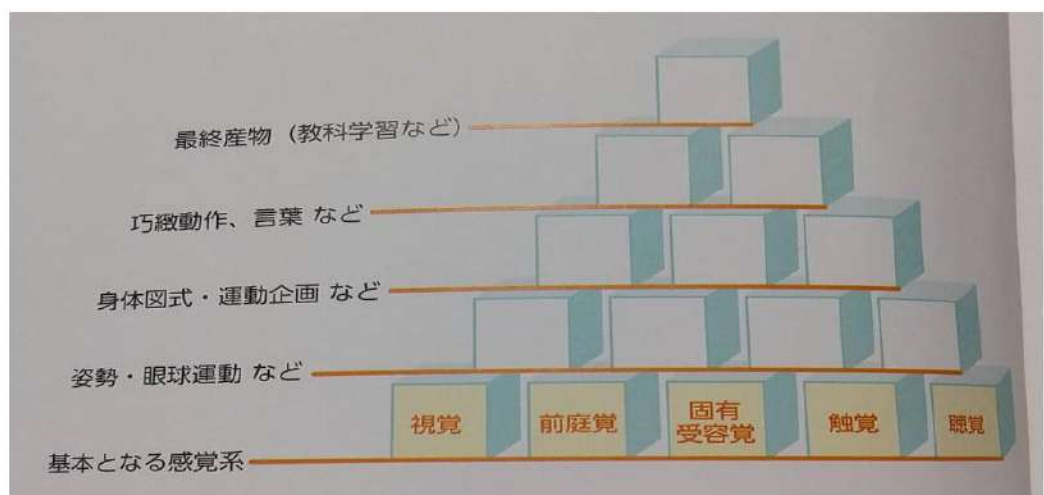
脳が発達する大前提として

→子どもも大人も 「楽しい活動」「ちょうど良いチャレンジとなる活動」に取り組み、「成功したときの達成感」を得られることが重要

- 3つの大切な原則
- 1・感覚は脳の栄養素である
  - 2・感覚入力には交通整理が必要
  - 3・感覚統合は積み木を積み上げるように発達する

〈写真の資料を参考〉

「発達の順序・積み木のピラミッド」※『乳幼児期の感覚統合遊び 保育士と作業療法士のコラボレーション』より(9P)



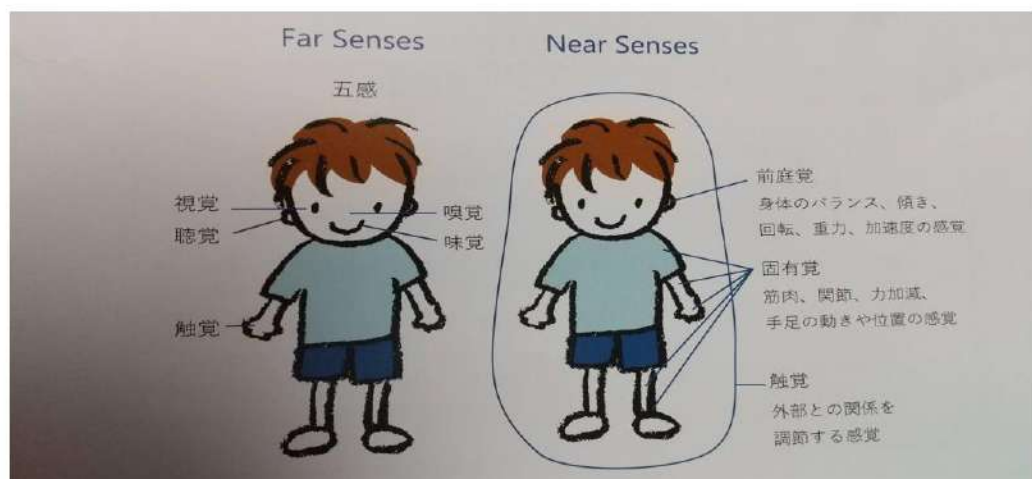
「発達のおうち」※『そうだったのか！子どもの行動2 だから必要な実践』（石神井・冒険遊びの会）より(4P)



【感覚】とは何か

〈写真の資料を参考〉

※『そうだったのか！子どもの行動2 だから必要な実践』（石神井・冒険遊びの会）より(5P)





わたしたちにとって、なじみ深い感覚「5感」の他に、非常に重要な感覚がある

→重力を含めた加速度・身体の傾きや動きを感じる**前庭覚**

→筋肉や関節の状態を感じる**固有受容覚**

**感覚統合理論**では特に「触覚」「前庭覚」「固有受容覚」の重要性を強調している

以下※『そうだったのか！子どもの行動2 だから必要な実践』(石神井・冒険遊びの会)より

●「できる・できない」の結果に点数をつけるより、「手助けによって、できること」を増やすことが大切なのです。社会生活の中で「困った人を助ける」のと同じで、それは一人一人のちょっとした配慮・意識・思いやりで実現します

●原始反射が残存すると…

感覚の統合がうまくいかない子どもの特徴の一つとして、この新生児期の原始反射が幼児期になっても消失しない場合がままあります。

原因の一つとして、必要な時期に必要な感覚刺激・運動刺激を体験しなかったことだと言われています。消失するはずの反射が残ると、運動面・行動面に影響が出てきます。

動きがぎこちない、思うように身体の動きをコントロールできない、不安定な動き、といった影響が、原始反射の残存によって生じることがあります。そんな子どもたち、幼稚園や学校ではフラフラしている、不器用、不真面目、ふざけている、などと誤解されやすいのですが、決してふざけているわけではありません。…(～コラム～原始反射 より・6P)

○遊びのなかのさまざまな「感覚刺激」は子どもの「脳の栄養」であり、脳が適切な機能を果たすために必要不可欠。運動面や行動面だけでなく、これからの育ちに重要な「集中力」や「注意力」「想像力」などにも大きく影響する

○子どもの「発達」の道すじがわかると、「子ども理解」が深まる

→保育者・養育者の気持ちに余裕ができて子どもにとってうれしいかわりが増えると、子どもとの関係性が向上する

→子どもをムダに叱らなくて済む・自己否定と二次障害的なものを防ぐ

今回の遊び講座は

子どもの発達・脳の成長に欠かすことのできない「感覚統合」の視点も意識したうえで、

★子どもと遊びの世界を共有し、子どもの遊びに積極的にかかわることができる遊びの引き出しを増やしましょう

★「質のよい遊びのひきだしを多く持っている」と同時に「遊びを分析しようとする感覚統合の視点」をもつことは、子どもにとっても大人にとっても、さまざまな面で大きなプラスになる

★遊びや活動は、なんといっても「楽しい!」「楽しく!」が一番。

子どもにとっては、「快」の感情こそ“よいもの”が育つ土壌となる

子どものよろこぶ姿、成長していく姿を感じ、大人にとっての幸せにもしていきましょう

遊びゴコロでレツツライ♪

↓

わらべうたの魅力と底力!!…たくましく、かしこく、人間らしく育つためのメソッドのような、人育ての遊び。「感覚」に通じ、「発達の道すじ」に沿って遊べる

あやし遊び・遊ばせうた・集団のわらべうた遊び

《ふれあい遊び》→「ことばとふれあい」は最強です

**だいこんいっぽんぬいてきて**

だいこんいっぽんぬいてきて/ピーろをはらってさっさっさっ

みーずであらってじゃぶじゃぶじゃぶ/しーおをふってーぼっぼっぼっ

しーおをもみこんでぎゅっぎゅっぎゅっ/つかったかな? 味見しようパクパク

だいこんづけのできあがり! /ほうちょうできて…いただきまーす!

パクパクパク…(最後は身体じゅう優しくすぐるように食べる真似)

**いっぽんばしこちょこちょ**

いっぽんばーしーこーちょこちょ/にーほんばーしーこーちょこちょ

さんほんばーしーこーちょこちょ/よんほんばーしーこーちょこちょ

ごーほんばーしーこーちょこちょ/つーねーって/たーたーいーて

かいだんのぼって…こちょこちょこちょこちょ〜

**いもやのおじさんいもきって**

いもやのおじさんいもきって(ソラソソソソソソソラミミミ)/たたいてつねって

まっくるけ(ソラソソソソソソソラララ)

かいだんのぼっておりてきて(ソラララララララソミミミ)/かいだんのぼって

おりてきて(ソラララララララソミミミ)/したからのぼって…こちょこちょ

こちょこちょ…!



**おすわりやす いすどっせ** おすわりやすーいすどっせー(ソソソソラーソラララミ) / あんまりはねたらこけ  
まっせー(ラララソラソソラララミ)  
おすわりやすーいすどっせー(ソソソソラーソラララミ) / あんまりはねたらお  
ちまっせー(ラララソラソソラララミ)

**こりゃどこのじぞうさん** こーりゃーどーこのじーぞうさん(ラーラーラーシシラーララミ) / うーみのはーたのじ  
ーぞうさん(ラーソソソーシシラーララミ) / うーみにつーけてどぼーん(ラーソソ  
ーソソラー)  
※子守唄としても…  
※大きな布やタオルで揺らしながら…

**ちびすけどっこい はだかでこい** ちびすけどっこいはだかでこい / ふんどしかついではだか  
ちびすけどっこいはだかでこい / ふんどしかついで  
(リズムカルに、楽しげに、力強く 唱える)  
※絵本「ちびすけどっこい」こばやしえみこ案 ましませつこ絵  
(こぐま社)もオススメですよ

《手合わせ遊び》→手を合わせて、気持ちを合わせます…コミュニケーションの基本のような遊び  
※「♪せっせーせーのよいよいよい」

**あなたのおててと** あなたのおててとわたしのおててをこうしてあわせて「パンパンパン」  
あなたのおててとわたしのおててをこうしてにぎって「あーくーしゅ」  
あなたのおててとわたしのおててをこうしてむすんで「ゆーびきーりげんまんうーそつーい  
たらはーりせんぼんのーますゆーびきた」  
あなたのおててとわたしのおててをこうしてつないで「せっせーせーのよいよいよい」  
※「藤田浩子の わらべうたあそび このゆびとまれ」(アイ企画 10~11P)  
自分たちで遊び方を考えるとますます楽しいですね♪

**おてらのおしょうさん** おーてーらーのーおーしょーさんがーかーぼーちゃーのーたーねーをーまーきーまー  
した/めーがーでーてーふくらんで/はーながさいたらじゃんけんぽん！  
※はーながさいたら のあとに、  
(はーながさいたら)かれちゃって/にんぼうつかってそらとんで/とうきょうたわーにぶ  
つかって/くるとまわってじゃんけんぽん！ も楽しい♪(子どもってすごい)

(アルフス一万尺)

(おちゃらかホイ)

**せんろはつづくよ** (「せんろはつづくよ」の歌に合わせて遊びます。年長さんと大盛り上がりした思い出が  
忘れられません)



《集団のわらべうた遊び》→※基本のルールにのっとって遊ぶが、そのルールは臨機応変みんなて決めてよい…スポーツのルールと違って、その場に合わせた思考の柔軟性とおおらかさが肝(年少者への配慮など) 参加者全員が主役 主体的に遊べる

**おじょうさんおーはいり** おじょうさん/おーはいり/ありがとう/じゃんけんぽん  
まーけたおかたはおにげなさい

※写真を参考に「あそべやまんば 藤田浩子の遊び」(100～101P)



**うえしたどっち** (『いろはにこんぺいとう』とも呼ばれる、3人以上で遊べる平ゴムを使う遊び。「ゴム段」ではない)

まず、ゴムひもの両端を持ち合う二人組を決める

その二人が適当な距離(ゴムがいい感じに伸びきるくらい)に離れて固定して立つ

二人が「うーえーしーたーどーっち！」とゴムひものを上下に動かしながら唱え、どーっち！の「ち」で、好きな場所でゴムひも動かさないように持つ。

そのあいだ、他の人は、ゴムひもを持ち合う二人組を見てはいけない。二人を背にして見ないまんまで立って待つ(顔や目を手でかくしてもよい)

二人が「どーっち！」と言い終わったら、待っていた人は「うえ！」か「した！」か決めて大きな声で宣言してから、初めてふりかえって二人組とゴムひもを見る自分が宣言した通りに…「上」なら、ゴムひもを超えなければいけない

「下」なら、ゴムひもをくぐらなければいけない

超えたりくぐったりするときに、ゴムにはさわってもよいが、引っかかったりして

失敗したら、ゴムひもを持っている人と交代する

失敗したかどうかの判断や、交代の仕方はそのつどみんなで納得のいくやりかたで決める

《絵かき遊び》→眼と手の協応を育てる遊び 表現

**じゃんけんおえかき** 遊ぶ者どうし、描くモチーフを決めて、描く順序も決めたら、

じゃんけんする

じゃんけんで勝てば自分の絵の線を1回ずつ描き進められる

先に描き終わったら勝ち

○子どもの自然な心身の発達段階を考えると、乳幼児期は特に、遊びの質が大切。その子の発達に沿った感覚刺激遊びが大切。つまり、心と身体を動かして運動神経系の機能を育てることが先で、知育・学習・勉強は、その後。知情意ではなく、意情知の順番で。意…こうしたいという自分の意志・考え 情…感情 知…知識

○「子どもと遊び」についてわたしたち大人が気をつけたいこと・できることは？

発達にとらわれすぎて、目の前の子どもを見失わないように。

その子どもの成長発達のペースを第一に。

大人側のねらいが独り歩きして、「発達を促すための遊び」至上主義になってはいないか？

「子どもにとっての遊び」とは何か の原点を忘れない。

○子どもへのまなざし

一人ひとりの子どもが、個人として尊重される子ども時代でありますように。

子どもが幸せに生きられることは、ひいては、社会全体の幸せにつながっていくのではないのでしょうか。