

解説

附属幼稚園 5歳児

タイトル：「子どものつくり出す「回す」遊びの世界～独楽からバイブレードまで～」

授業者：灰谷知子・田村郁・黒瀬愛佳

解説タイトル：

「回す」遊びの世界にみる内的統制感とエージェンシーの育成

コンピテンシー育成開発研究所
特任講師 Claudia Gherghel

本事例は、独楽からバイブレードへと発展していく「回す」遊びを通して、子どもたちがどのように挑戦を重ね、仲間と刺激し合いながら遊びを創り出していったかを描いている。一連の実践には、幼児期における内的統制感とエージェンシーの育成過程が表れているといえる。

内的統制感とは、自分の努力や工夫によって結果を変えることができるという感覚である。これは試行錯誤を経て成果に至る因果関係を自らの中に見出す感覚を指す。本事例において、子供たちが引き独楽に挑戦し、初めは「できない」と嘆きながらも、友達に刺激を受け再挑戦する姿が描かれている。教師は一人ひとりの「今やってみよう」というタイミングを大切に、必要に応じて手を添えながら支えている。回せるようになった経験は、「自分でもできる」という確信へとつながり、その後の技の工夫や対決遊びへと発展していく。さらに、軸の見えないペットボトルの蓋を回すバイブレード遊びでは、力加減や指先の感覚を微妙に調整しながら何度も挑戦を重ねる必要があった。簡単には成功しないからこそ、回った瞬間の達成感は大きく、内的統制感を支える経験となっている。

一方、**エージェンシー**とは、自ら目標を見出し、状況に働きかけながら主体的に行動する力である。本事例では、子どもたちがニューブロックを用いて独自の独楽を製作したり、身近な素材からバイブレードを創作したりする姿がみられる。これは、既存の遊びの再現を超え、自分たちなりに遊びを再構成し、発展させていく働きである。テレビアニメの影響を受けながらも、それを自分たちの暮らしの中で再解釈し、遊びとして具現化していく姿は、主体的に環境へ働きかけるエージェンシーの表れといえる。また、回せるようになった子どもが周囲の挑戦を促し、互いに教え合いながら遊びが広がっていく過程も重要である。個の挑戦が仲間の刺激となったことはエージェンシーが個人内に閉じた力ではなく、関係性の中で発揮される力であることを示している。

独楽やバイブレードを回すという具体的な遊びの中で、子どもたちは何度も失敗し、試し、工夫し、成功を味わいながら、「自分で変えられる」という感覚を獲得していく。そしてその感覚が、「もっとやってみよう」「違う形を作ってみよう」という主体的な挑戦へとつながっている。本実践は、幼児期の暮らしの中で、内的統制感とエージェンシーが相互に支え合いながら育まれていく様相を示すものであり、遊びのもつ教育的価値を改めて示しているといえる。