2 主体性・協調性を刺激・育む 遊びメニュー展開のコツと留意点

1. 起・承・転・結の構造（流れ）の中での「承の段階」

（1）プログラム提供型の構造再見

●起・承・転・結の構造は、下記の通り。

起の段階（一緒に楽しむ仲間を確認）
→ 一体感・安心感の共有

特徴
参加する子ども達と集まって、歌や歌あそび、ゲームを楽しむ。一緒に楽しむ仲間の顔が見えてくる。一緒に楽しむスタッフへの親しみも湧いてくる。

承の段階（成功体験の喜び、効力感の共有）
→ 主体性・協調性のバランスの良い刺激

特徴
スタッフのリードで、集団ゲーム等を楽しむ。
スタッフに子ども達全員がチャレンジ、子ども達がペアを組んで課題の挑戦、さらに4人組、6人組になって対抗戦…と笑顔を交わし合う範囲（コミュニケーションの輪）が広がっていく。
低学年のちびっ子と、中高学年のお兄ちゃん、お姉ちゃんが対抗したり、協力しあう。

転の段階（様々な遊びを通した様々な体験）
→ 大切な「何か」の獲得

特徴
モノづくりやスポーツ、伝承あそび、自然体験など、楽しさに満ちた様々なメニューの体験を楽しむ。

結の段階（また会おうねと楽しかった時間を振り返る）
→ 一体感・安心感の共有

特徴
歌や歌あそび等を楽しみ、一緒に過ごした時間を共に振り返る。

（2）承の段階を拡大してみると

1）主体性と協調性をバランス良く刺激する

●承の段階には、次の２つの役割があります。

①健やかな育ちにつながる刺激（挑戦の機会）の提供

②「転」の段階で、様々な体験に挑戦できる雰囲気づくり

●確認となりますが、２つの役割の中身は、主体性と協調性をバランス良く刺激するという点で共通しています。

＊健やかな育ちにつながる刺激（上記①）

自分を表現し、積極的に関わる主体性と、他の子どもと一緒によい時間をつくる協調性とを、バランス良く刺激するようにメニューを提供すること。

＊「転」の段階につなげる雰囲気（上記②）

自分だけでなく仲間と一緒だからより充実した体験が楽しめることの実感（協調性）と、一人ひとりが全力で、前向きに取り組むからこそ楽しさも味わえることの実感（主体性）とを、同時に味わえるようにメニューを提供すること。

2）メニュー提供のイメージ

●子ども達に一体感、安心感を提供する起の段階からの流れを大切にします。

＊起の段階では、一人ひとりの子どもたちが、一人のスタッフ（皆さん）のリードで遊ぶことで、子どもたち全員の声や動作がそろい、安心感がかもし出されていきます。

＊さらに、こうした安心感を土台に、子どもたちは、２，３名の小さなグループの中で、共に楽しみ、会話や笑顔を交換し合います。

＊こうして子どもたち全員に、この仲間と一緒に思いっきり楽しんでよいんだ、一緒に遊びたいという安心感、一体感が共有されたところで、いよいよ承の段階です。

●そして、次のような視点で、子ども同士がかかわりあえるように遊びのメニューを提供します。

①かかわりあう範囲を広げる

②かかわりあいの質を深める

●かかわりあいの範囲（①）は、起の段階で２人組を作ったならば、その２人組を２つあわせた４人組で楽しむ遊びを展開する、さらに４人組を２つあわせて作った８人組で次の遊びを楽しむ、といった広げ方です。

●かかわりあいの質（②）は、グループでの協力の度合い、一人ひとりの主体性の発揮の度合いが少しずつ高まるようにメニューを組むということ。各自のカンを披露しあい、多数意見をグループの答えとするといった簡単なレベルから、それぞれがじっくり考え、意見交換や試しを重ねてグループの決定をするレベルへ、といったイメージです。

＜メニューの組み立て例＞

＜人数：4～5人＞

■ 隊形：鬼を決め鬼を先頭に置き他の人はその後ろに横一列に並ぶ

■ 用具：なし

①鬼を決め、鬼を先頭におき、他の人はその後ろ横一列に並びます。

②全員でその場かけ足をし（動いても可能）後ろのメンバーの誰かが、鬼のお尻をそっと触ります。

③鬼はすばやく振り向き、触った人が誰かを当てます。

④当たったら鬼を交代できますが、当たらなかったら、鬼はみんなの周りを一周してもう一度します。

しり叩きは誰（4人組）

例えば、子どもの数が少なめだったり、次の転の段階が身体活動系であった場合の選択例

聖徳太子（8人）

例えば、子どもの数が多めだったり、次の転の段階が創作系であった場合の選択例

知恵の輪（12人組）

＜人数：1グループ4～8人程度、3～6チーム前後＞

■隊形：グループ単位で散在

■用具：A3程度の紙とマジックなどの筆記具をチーム数分。テーマ、出題を書いたメモなど

■時間：15分～20分程度

①複数の代表者が、あらかじめ決められた物の名前を同時に発声し、グループはそれを聞き分けるゲーム。

②リーダーは、事前に出題のテーマを決めて（例えば果物の名前、有名人の名前、中華料理の名前など…）、何を発声させるかをリストアップしておく。

③リーダーが、発声する人（代表者）をグループの中から1名程度選び、参加者に気づかれないよう、それぞれに違う名前を伝える。

④リーダーは代表者全員に合図を出し、これらの名前を同時に発声させる。これを3回程度繰り返して聞かせ、各グループは代表者の前に集合し、それぞれがなんという名前を発声しているかメンバーが協力して聞き分け、答えを解答用紙に記入する。

⑤解答が出揃ったところで、代表者からそれぞれ自分の発声した名前を発表してもらう。各グループの採点をし、順位を決定する

＜人数:1グループ8～10人程度で2～4チーム前後＞

■隊形：グループ単位で散在

■時間：15分～20分程度

手をつなぎ合った輪をからみあわせ、ふたたびもとどおりにするゲーム。

①各グループとも代表1人を決める。

②他のメンバーは、みんなで手をつないで円をつくる（グループごと）。

③リーダーの合図で、つないだ手を離さないで、またいだりくぐったりしながら、手足をからみあわせて「知恵の輪」をつくる。

④各グループの代表1人は、他のグループの「知恵の輪」の横に行く。

⑤リーダーの合図でそのグループの知恵の輪をもとどおりの輪にもどす（もちろん手を離してはいけない）。

⑥早く解いた代表のグループの順に順位がつく。

2. メニュー提供のポイント

（1）主体性、協調性を刺激し育む２つの方法

1）子ども同士の相互作用を引き出し、活用する

●子どもたちに秘められた主体性と協調性を刺激する際に、もっとも大切で効果のある「チカラ」は、周囲の子どもからの影響力です。言い換えれば、子ども同士のお互いのよい影響＝相互作用によって、主体性と協調性がバランスよく刺激されていきます。

●ボランティアの役割は、次の３つです。

①子ども同士の相互作用を引き出す（芽生えるよう刺激する）
②それを積極的に膨らませる
③そして膨らませた相互作用を、子どもたちへの良い刺激として積極的に活用する

●もう少し具体的に言うと次のようになるでしょう。

①子ども達の中に芽生えた小さな相互作用をとらえる（例えば、メンバーの挑戦に小さく拍手を送る、見つけたコツを仲間に伝える）
②とらえた小さな相互作用を積極的に評価して（ほめて）、他の子どもに伝える
③評価した相互作用（応援、アドバイスのしあい等）を全員で行う

●こうして考えると、ボランティアの役割は次のようなものとまとめることもできるでしょう。
子どものよい反応を他の子どもに伝え、それに刺激され生じたよい反応をさらに周囲に伝える、といった子ども達の良い反応の橋渡し役

2）実施体制（方法その１）

●子ども達の主体性や協調性の芽を橋渡しながら育てていくためには、ボランティアには、次の６つの働きが必要になります。

①メニューを手順よく進める
②説明がわからないことなどによる無用な混乱をさける
③それぞれの子どもに、見ているよ、というサインを送る
④主体性や協調性を発揮している子どもを見つける
⑤主体性や協調性を発揮している子どもをほめる（積極的に評価する）
⑥発見した主体性や協調性の表現を他の子どもにも伝える

●こうした役割を、１人で実施することはとても難しく、大変です。

●承の段階では、数名のボランティアがチームをつくり、上記６つの役割を分担しながらメニューを提供します。

●その代表的な役割分担は、次のようになります。

＜チームで実施＞

【1】進行係:1名
＊メニューを進める（役割①）
＊発見したよい反応（主体性や協調性の表現）を全体に伝える（役割⑥）

【2】発見係:数名（1、2グループに1名）
＊担当グループの子ども達の一人ひとりの取り組みに、ほめたり感心したりと声をかける（役割③）
＊説明がわからないなど混乱している担当グループの子どもに補足を説明する（役割②）
＊担当グループ内で、主体性や協調性を発揮している子どもを見つけ（役割④）、積極的に評価（役割⑤）

【3】黒子係:1名
＊進行係の近くに控え、発見係が見つけ、ほめた子どもの反応の中で全体に紹介すべき反応を進行係に伝える（発見係と進行係の中継役）
＊進行係や発見係が勘違い、度忘れなどをした際にサポートする

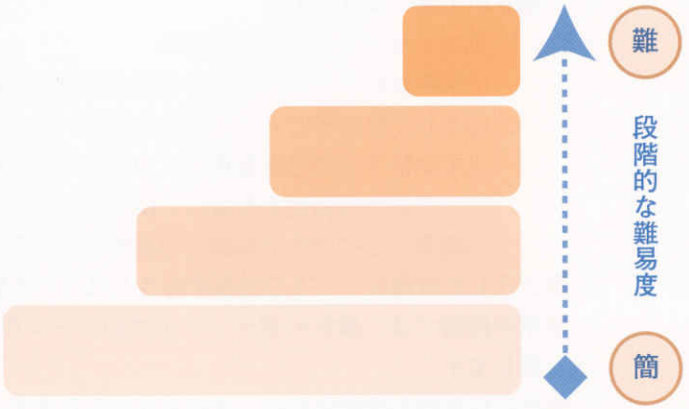
●一般にメニューの展開では、進行係がチーフと呼ばれ、サブ役の発見係よりも重要とされますが、子どもの居場所ボランティアでは、その逆。もっとも重要な役割は発見係になります。また、ベテランや「一番わかっている」、「もっともできそうだ」といわれる方が黒子を行うことをお勧めします。

3）メニュー展開（方法その２）

●子どもたちの相互作用を引き出し、主体性・協調性の芽生え、成長のために活用するためには、子どもたちがお互いの取り組みや姿勢を知り、それを参考にしていろいろと試す場面（タイミング、時間）が必要です。

●こうした場面は、同時に、ボランティアが前頁２）で紹介した分担に沿って橋渡しの役割を発揮するための場面ともなります。

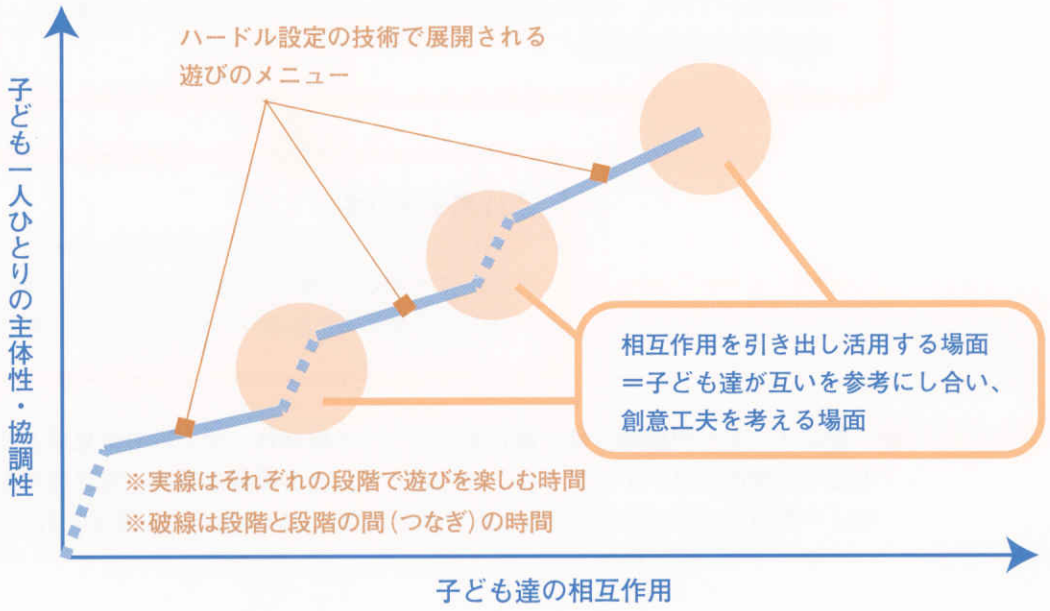
●場面づくりには、『子どもとの、心と体の距離を近づける遊びの活用のポイント・コツ』で身につけた「段階設定（ハードルの設定）」（右記参考図再見）の技術を、そのまま活用することができます。



低いハードルから次第に高くなるハードルをひとつひとつ乗り越えていく。そんな形で、一個の遊びを、簡単なことから難しいことへといういくつかの段階に分けて展開する考え方。

●子ども達がハードルを乗り越えて、小さな成功体験を得る一つひとつの場面が、ハードルの乗り越え方や成功体験の共有のしかたを共有する場面だ、と言い換えられます。

●子ども達が互いの姿や成果を参考にしあえる場面＝ボランティアが、子ども達がお互いを参考にしあうために橋渡しをする場面づくりという視点で、ハードルの設定の考え方を描き直すならば、下図のようになります。



（2）チームでの取り組みの実際

●小グループで競い合いながら、小グループ内で主体性を発揮したり、協調性を発揮する。そうした姿を、子ども同士の相互作用を引き出し、活用しながら、実現していく。

●チームで、こうした取り組みをする際には、段階に応じて次のように、中心的な働きかけ方が変化していくことを、まずは理解したいと思います。

＊ルールを楽しみながら理解する段階（最初の段階）

＊進行係：共有したいルールをいち早く理解して実施できそうな子どもの姿を全体に紹介

＊発見係：混乱している子どものサポート。理解している子どもの姿を周囲に知らせる（いずれも担当グループ内で）

＊黒子係：進行係が取り上げるべき子どもの姿の発見

↓

＊楽しむための技術を高めていく段階（中盤）

＊進行係：よい方法を見つけ試している子どもの姿を全体に紹介。よい支え合いをしているグループの姿を全体に紹介

＊発見係：よい方法を試している子ども（担当グループ）に見本を示してもらうなどしながら（周囲のグループの子どもの姿を伝えても可）、担当グループの子ども達の創意工夫を応援

＊黒子係：進行係が取り上げるべき子どもの姿の発見

↓

＊自分たちの限界に挑戦する段階（終盤）

＊進行係：結果でなく挑戦の過程をメンバー全員で楽しんでいるグループの姿を全体に紹介

＊発見係：アドバイスの交換や応援をしている子どもをほめ、担当グループ内で挑戦に向け協力し合う姿勢を強化

＊黒子係：進行係が取り上げるべきグループの姿の発見

（3）“宇宙旅行”を例にしたチームでの展開イメージ

メニューの展開 ＜段階＞と＜手順＞	子どもの相互作用を引き出し、活用する働きかけ					
	進行係		発見係		黒子係	
	予測・準備	働きかけ	予測・準備	働きかけ	予測・準備	働きかけ
＜1＞ルールを知る						
①2枚の広げた新聞紙の上に全員で乗る						
a)全員で乗ることの説明（見本）			理解できない子どもがいる			
b)実施				必要に応じて担当グループに補足		
c)面積を半分にしていくことを伝える						
＜2＞コツをつかむ						
①1枚の上に全員で乗る						
a)説明（簡単に）			積極的に工夫する子どもが出てくる			
b)実施	ほめられるなどで片足立ちなど積極的に工夫する子どもが出てくる	よい工夫をしている子どもを発見する		工夫する子どもをほめる。その子の工夫をグループ内に伝える。工夫はできていないが一生懸命している子ども等に声をかける	発見係にほめられるなどで積極的に工夫する子どもが出てくる	よい工夫をしている子どもを発見する
c)判定 （全員が乗れたかどうかを全体で確認）		よい工夫を全体に紹介する				必要に応じて全体に紹介すべきよい工夫を、進行係に伝える
②1／2枚の上に全員で乗る						
a)説明（簡単に）			相談したりアドバイスしあう子どもが出てくる			
b)実施	事前に相談したり練習、工夫をしてから取り組むグループがでてくる	よい取り組みをしているグループを発見する		工夫している等の子どもをほめて、グループ全体で相談、アドバイスをしあうように促す積極的に意見は言わなくても話されたことを一生懸命取り組む子ども等に声をかける	事前に相談したり練習、工夫をしてから取り組むグループがでてくる	よい取り組むをしているグループを発見する
c)判定 （全員が乗れたかどうかを全体で確認）		よいグループの取り組みを全体に紹介 そのグループに、工夫して乗っている姿の見本を見せてもらう		子ども達が見本を示す際の介添え、手伝い		よい取り組みをしているグループを進行係に伝える

メニューの展開 ＜段階＞と＜手順＞	子どもの相互作用を引き出し、活用する働きかけ					
	進行係		発見係		黒子係	
	予測・準備	働きかけ	予測・準備	働きかけ	予測・準備	働きかけ
＜3＞チャレンジする						
③1／4枚の上に全員が乗る						
a)説明（簡単に）			リーダーシップを取る子どもが出てくる			
b)実施	皆の前で発表できるような子どもが出てくる	皆の前で発表できるような子どもを発見する		他の子どもの意見を聞き出したり、まとめたりする子どもの介添え リーダーシップを取る子どもに協力する子どもを積極的にほめる	皆の前で発表できるような子どもが出てくる	皆の前で発表できるような子どもを発見する
c)判定		よいグループの話し合いの姿等を全員に紹介 そのグループのリーダー格の子どもがどんな検討をしてどんな方法で挑戦してきたのか聞き、実際にやってもらう		リーダー格の子どもが全体にグループの様子を発表する際の介添え、口添え。 グループで実際に行う際の補助		必要に応じてよい発表できそうな子どもを進行係に伝える