

こすもす便り 第89号 (2024年7月)

◇保護者の皆さまへのお知らせ紙です◇

人それぞれに子どもの頃の放課後の思い出はあるでしょうね。友達と楽しく遊んだこともあれば、喧嘩したこともあり、その一つひとつを子どもながらに解決することで、私たちは社会での生活力を身につけてきました。子ども達にとって「誰と遊ぶ」「何をして遊ぶ」「どのように遊ぶ」と言った経験が、大人になった時の自己決定、自己選択する力となり成長・発達を促す場所になるには、子どもが主体、主役 にならなければいけません。主体的な活動こそが、子ども達の生活の軸になっていくのです。放課後の遊びの中には「面白さ」「楽しさ」が散りばめられ、そこから、それぞれにとっての「楽しさ・面白さ」を見つけ、それを「誰かに伝えたい」「一緒に楽しみたい」という感覚の芽生えが、その人らしい生活に繋がっていくものだと思うのです。

主体的に参加する活動は、子ども達の瞳を生き活きと輝かせてくれます。笑ったり、怒ったり、泣いたりする事も、子ども達が主体的な解決に向かう学びの時なのではないでしょうか。

★アナログゲームで育つ力

全てのゲームにはルールが伴っています。

ルールは、言葉や数のような記号で表現されていますが、私たちが日常生活で行っているコミュニケーションも、同じように記号を使っているのです。

ゲームのルールを理解したうえで、どうすれば勝利できるかを考えることで、記号を使いこなす練習になります。

つまり、コミュニケーションの練習にもなるという訳です。

国語や算数の勉強は、言葉や数の練習と思われがちですが、聞いて覚えて繰り返し練習する教科学習と違うところは、ゲームは、子ども同士が競い合いを通じて**頻繁**にそして**臨機応変**に記号のやりとりを行うことにあります。

子どもの一生懸命な努力が、常に他の友達の努力によって制限されたり、規制されたりするのです。

自分の行動と他者の行動を調整しながら、積極的に攻撃したり守ったり、邪魔したり助けたり、多くの友達との中で自分の動きの結果をあらかじめ計算する能力が必須の条件なので、見通しを立てなければならない訳です。

このようなゲームは、子どもの生きた社会的・集団的経験であり、社会的習熟や能力を教育する何にも代えがたい手段といえます。

一人遊びに集中して、他の子どもとの関わりに無関心だったり、過去の失敗体験や嫌な体験が原因で集団遊びの輪に入ることに強い不安感を持っていたりする子どもが、他者との関わりや集団参加の

きっかけを作るのにも最適な手段になり得るのです。

こすもすでは、自由遊びで使うゲームを購入したときは、始めに活動でお披露目します。

初めてのゲームのルールを覚え、楽しかったら、その後は、誰でもいつでも自由に使う事が出来る共有の棚に収まり、この活動は、自由遊びの仲間に加わることとなります。アナログゲームを初めとする「もう一度やりたい」と思った遊びは、頻繁に自由遊びに登場しています。

活動には療育的な目的がありますが、子ども達によって自由遊びに採用された遊びは、その目的を達成したばかりではなく、大人の狙いを超えた目的以上にアレンジされ、主体的な遊びへと昇格していきます。だから職員は、「やった！」と叫びたいほどの喜びに励まされ、子ども達の心が躍るような新しい遊びの開拓に余念がありません。