子供たちの発達と自分づくり（ごっこ遊び・劇遊びの理論的背景として）

作　　成　2007.7.26
共励保育園　長田安司

0ヶ月　2ヶ月　4ヶ月　6ヶ月　8ヶ月　10ヶ月　12ヶ月　18ヶ月　24ヶ月（2歳）　3愛　4歳　5歳　6歳

1次元形成　1次元可逆操作　2次元の萌芽　2次元形成　2次元可逆操作獲得　3次元の萌芽　3次元の発展

人との関わり

情緒的交流要求

1. 人

乳児を育てるとは、基本的要求を育てること。

1. 皮膚感覚での不快解消の要求
2. おなかがすいたという要求

（紙おむつの罪）

心地よさの身体的記憶が刻まれ再び要求するようになる。

イナイナイバー
後追い
人見知り
愛着
無垢の眼差し

文化が人との関わりを充実させる

手遊び・伝承遊び

相手のちょうだいに
物を差し出す

大好きな人の言うことが約束として育っていく

自分の気持ちが受け入れられたという体験が
人の気持ちを察することができるようになる

遊びの質の発展

ルールのある歌遊びへ発展

既知の世界から未知の世界へ

指導者の指示に従って
団体行動が取れるようになる

集団に興味が移る
役割遊び
役割のルールに基づく交代
勝ち負け・チーム遊び
ルールに基づく判断

●個々のイメージで遊ぶ
●曖昧ながらイメージの共有ができ始める
● イメージの言語化ができ、イメージを共有する
●集団の話し合いでイメージを膨らませる

みんなで行動し、友達の優れているところを
スゴイと認められる気持ちが育つ。

相手の気持ちを察することができるようになる

自分自身を意味や価値の世界に
従属させるようになる

①共感的知性　音楽／文学／美術

同調要求　模倣要求

かくれんぼ遊び

・・だ・・だ　・・ではない、・・だ！

順番という言葉と意味の葛藤

○○しながら○○する
○○だけれどもと、粘り強く挑戦する

貸し借り、順番交代が見られる

楽しみにしていた約束が破られると
やり場のない怒りをぶつけてくる

自分づくり

基本的信頼感

自我

他者を受け入れる自我と自己主張の矛盾増大

社会的自我

ルールに従った方が遊びが
よりダイナミックになることを知る。

良心が目覚め、内的なルールを持ち
自発的な学習をし、約束を守ろうとする

自分の中の自分を捉え
自分だったらという発想が出る

自我が竹の子のように
ニョキニョキ生える

自分でする、ガンバってする
相手があると自立自励ができる

規範に従おうとする

自分に誇りを持ち
難しい課題に挑戦していく

鬼ごっこで最後まで生き延びようとする

シナプスの量の変化

イナイナイバー
自分を発見する
つもり行動

模倣行動
身振り遊び

人の求めていることが分かってしようとする

イヤ、モット、ナンデなど
問いと答えの関係が成立してくる

ダケレドモ◎◎スル
ダッテ○○ダモノ

双六・カルタに
興味を持ち始める

失敗しても理由をたどって励まされると納得する

こらえ泣き　くやし泣き
かくれ泣き　うそ泣き

積極的な自制心の形成

ジャンケンのルールが
分かり始める

ものまね遊び　なりきり遊び

●保育者の狼を本気で恐がる

もうじき３つだから

3. 未来を生きる

ごっこ遊びが盛んになり、
役割を果たすことに喜びを見出す

劇の役割を立派に演じ、それに誇りを持つ

生理的要求

（シナプス成人レベル）

1.鼻母音の誕生
2.喉子音の誕生
3.口唇へ閉塞音の誕生
4.音節の誕生
5.喃語
6.初語

20語から40語　300語　500語から1000語　2000語　3000語

7.1語文

手を洗ったらおやつよ」など
二つの関係が分かるようになる

●保育者の狼に迫力があると恐がる

●こわい狼でないと面白くない

●嘘っこを本気のように演じるのが楽しい

話し言葉は平均で６語
基本文型が完成する

ことば

ことばの獲得

「チョウダイ」「モヒトツ」
「モウスグ」「モイッカイ」
など対話が増える

③虚構的知性　ごっこ遊び

日本語の仕組みにそった表現が増大

過去形、未来形を使い始める

読み聞かせの本の内容を
創造的に辿ろうとする

替え歌・騙しっこ・
嘘っこ遊びを楽しむ

要求の手差し・指差し
志向の音声　三項関係（自分／相手／物）

イヤ・ウン/チガウ・ソウ

理由を言う

接続詞を使い複文で話せる

人形の世話・乗り物ごっこを楽しむ

言葉が行動を調整するので、
言葉を使って友達と協同の
目標を達成しようとする。

アノネ、エートネ、ソレデネ

主人公に感情移入
どんでん返しの面白さが分かる

（音節を整えることが大切）

自分の名前を入れて話をし、
自分の名前を入れて要求をする

相手に第三者の依頼ができる

物の名前（身の回りのもの・動物等）（絵カード）

8.動詞を使った２語文を話す

わけのわからない言い回しが減る

（絵カルタ）　文字言語への導入　お手紙ごっこ　からこんクイズ　だじゃれ・川柳　友達のこと

物や外界との関わり

探索要求

②探求的知性　自然／音楽／美術

時間的概念
明日（未来）　今日（現在）　昨日（過去）

順序立ててしようとする

真ん中が分かるようになる
○ ○ ◯

だから本・　チョットスキ、チュウクライオオキイ

目と手の協応

自分の物への執着が強くなる

概念の獲得を始める
（数・量・空間・図形・論理）

心地良さの身体記憶が再び要求を引き起こす

色や形の認識（○△□・赤青黄など）

物と関わり、物の本質との対話を始める

前後ろ・表裏・上下がわかって着脱できる

１番ということに関心を持ち始め

１時間単位で時間が分かる

不快→快

五感要求

2. 物

口を使いさまざまな物を
探索し始める

○○したら△△しようね！　因果関係のタネ

予測体験から推論へ　（さいころ遊び）

論理を理解し始める
○○だから△△だ！

数の大小遊び　数の合成カード遊び　数の分解遊びゲーム

論理を使って判断する力が育っていく

身体的発達の特徴

目が見えてくる　物をつかむ

頭を上げる
胸を上げる
首が据わる
膝に座れる

親指と人差し指で掴もうとする
鷲掴み

● マニピュラティブスとマルチインテリジェンス
1.身体運動知能
2.空間知能
3.音楽知能
4.言語知能
5.論理／数学知能

椅子に座れる

つかまり立ち
のたり這い
ずり這い
四つ這い
左右どちらへも寝返りが可能

つたい歩き
歩行への挑戦
歩き始める

脳の重さが出生時の３倍になる

羊の群れの時代

（折り紙の導入）

援助を得ながら自分で服を脱ごうとする

基礎技能の獲得　（くれよん・絵の具・粘土・のり等）

ハサミ使いを楽しむ（１回切り）

線に沿って切れるようになる（ギザギザ線）

高いところから飛び降りることに挑戦する

階段を一つずつのぼる　階段を交互に足を運んで上り下りできる

発達的抵抗を楽しむ

坂道を上る・下がる　縁石の上を歩く

ケンケンに挑戦し始める　ケンケンが左右５歩以上できる

（折り紙の習熟）

（模様のルールを知る）

基礎技能の習熟

○が切れるようになる

基礎技能を使っていろいろな物を創造的に作る

（折り紙の発展）

（創造的な模様を描く）

見えるように描こうとする
本物に近づけようと努力する

（えんぴつ）

足の裏が大人と同じくらいに発達する（ピドスコープ）

サッカーの試合ができる

参考文献　子どもの発達と診断（田中正人著）／子どもの自分づくりと保育の構造（加藤繁美著）／ごっこ・劇あそび・劇づくりの楽しさ（田川浩三著）