

遊びの発達段階と教え方

2020.3.1 新潟定例会

1. 遊びの発達段階

ピアジェ (J.Piaget) は自分の 4 人の子どもに対する詳細な観察データに基づき、子どもの遊びの発達段階を次のように三段階に分けた。

実践の遊び	0～2 才
象徴的遊び	2～7 才
ルールのある遊び	7、8～11、12 才

(1) 実践の遊び (jeu d'exercice) 0～2 才

自分自身や物を動かすこと自体を楽しむ段階。

手を振って笑う。音の出すおもちゃを振る、アヒルのおもちゃを引っ張る、ミカンの皮をテーブルに滑らせるなど。

1 才半くらいから、ふり遊びが盛んになってきて、次の象徴的遊びの段階につながる。

箱から飲むふり、水がないのに手を洗うふり、紙を食べるふり。

また実践の遊びは、次のように段階分けされる。

①単なる実践の遊び

複数の物を組み合わせて遊ぶ前の段階。単に自分の体や物で遊ぶ。

例：ボールを投げる。砂でパイを作り、壊し、また作る。

粘土を小さな塊に分け、それを一つにし、また分ける。

②偶発的な組み合わせ

二つ以上のものを使って遊ぶが、特に意図は感じられない。

例：貝殻をおわんに入れて、一つずつ出して、また戻し、別のおわんに移す。

何を作るというのではなく、粘土を型に入れ、また壊す。

ビーズを、色や大きさに関係なく、ばらばらにひもに通す。

ブロックを目的なしに積んでは壊す。

③意図的な組み合わせ

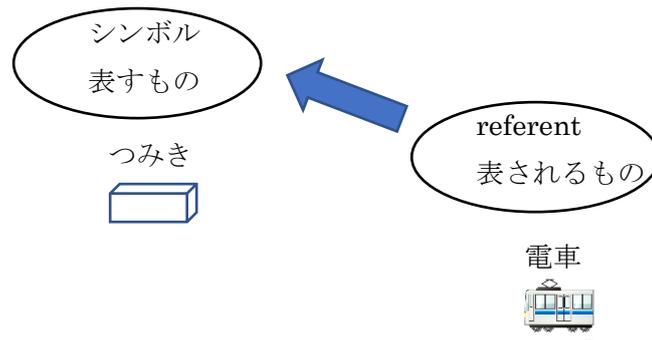
二つ以上のものを何らかの意図をもって組み合わせて遊ぶ。

例：ビーズを大きさの順に通したり、色ごとに通したりする。

つみきを積んで塔を作る。

(2) 象徴的遊び 2～7、8 才

何かを別のものに見立てて遊ぶことができるようになる段階。言い換えれば子どもがシンボル (象徴) を操作できるようになり、それを遊びに活用できるようになる段階。



想像力を用いる遊びは、それ以前から始まっているが（ごはんがないのに食べるふりなど）、ピアジェは知的な発達の間から、「見立て」（＝シンボルの使用）を重視した。

段階1：2～4才

象徴的遊びが盛んになり、4才でピークに達する。

ピアジェはこの段階に見られる象徴的遊びをいろいろなタイプに分けている。

①（自分がふりをするのではなく）物に何かをさせる。

クマの人形に寝たふりをさせる。人形に「歩いて、歩いて」と言って歩かせる。

スプーンで人形に食べさせる。

②ある物を他の物に見立てる。

箱を持って前後に動かし「自動車」と言う。

貝がらを見て「コップ」といい、飲むふりをする。

③自分がほかの人や物になったつもり（「なり切り」）。

妹になって、お乳をのむふり。パパになって、ママに「キス」という。

④象徴的組み合わせ

1個の物に見立てやふりではなく、複数の物で想像の世界を作る。

例：松葉を集めてアリのおうちを作った。枕、毛布、布団、テーブルやいす、地下室にはマカロニを置いた。自分がありのつもりで、そのおうちの真ん中に座った。「おばあちゃんが来る」などと言って想像上の人物と会話した。

段階2：4～7才

象徴遊びの重要性が減ってくる。現実の正確な模倣にこだわるように。

段階3：7、8才～11、12才

象徴的遊びがさらに重要性を失い、ルール遊びに取って代わられる。

(3) ルールのある遊び 7、8～11、12才

おはじきなど、伝統的なルール遊びと独創的なルール遊びに大別される。

2. 遊びの教え方

(1) ロバースの教え方

模倣を使って教える。

ある遊びが好きになるかどうかは、ある程度、その遊びが上手になってみないとわからない。だからひとしきり教えた後でも、その遊びに全く関心を持たないようなら、その時点で続ける必要はない。別の遊びを教えればよい。時期を置いてまた教えてもよい。

<人形遊び>

人形を2体用意する。

最初は単純なことから。例えば「こうして」と言って人形を持ち上げ、まねさせる。

次の段階は、人形を腕に抱いて見せ、子どもに同じことをするようプロンプトする。他には人形を前後に揺すったり、背中をたたいたり、寝かせたり、毛布をかけたり、食事を与えたりすることを教える。必要に応じてプロンプトし、また強化することも忘れないように。

<乗り物遊び>

トラックを2台用意して、模倣を使っていろんな動きを教える。

動いたり、止まったり、つみきで作った町の中を走ったり、荷物を積んだり下ろしたり。

これらを教えるときは、あなたが自分でやって見せるとき、自分の動作を言葉で表現するとよい。子どもにも自分が遊んでいるときに自分の動作をなるべく言葉で表現させるようにする。

このように最初は同じおもちゃを二対用意して、大人の動作を同時に模倣させる。その後、徐々に模倣を遅らせていき、やがておもちゃを1対だけにして、大人がまずモデルを示してから、それを子どもが再現できるようにする。

<つみき遊び>

テーブルの端につみきをいくつか集めておき、そのうちの一つをあなたの前に、もう一つを子どもの前に置く。

「こうして」で大人のつみきをさわって見せ、子どもに自分のつみきでまねさせる。プロンプトして、できたら強化。徐々にプロンプトをフェーディング。

ほかにもつみきを持ちあげる、とんとん叩くなどの行動を模倣させる。

次に二個のつみきを大人の前に、同じものを子どもの前に置く。最初は二個のつみきを一個ずつ触って見せて、まねさせるところから。それができたら、一個を持ち上げてもう一個の上に置き、それをまねさせる。

それができたら、つみきを3、4個積むことを教える。つまりつみきの塔を作る。

塔を作れるようになったら、次は橋を作る。最初は一動作ずつまねさせる。

上手になったら、今度は徐々に完成品を見せて、それをまねさせるようにする。

もう少し後になったら、8つ以上の長方形のつみきでお家を作ることを教えられるかも。

さらにつみき以外の物を導入して、お人形をつみきのお家に入れたり、牛を牧場の柵の中に置くことを教える。

(2) NETの教え方 (ESDM や JASPER)

新しい遊びを教えるときは、モデルを示し、まねさせる。

習得済みの遊びは、逆に大人がまねをする (逆模倣)。あるいは子どもの遊びの動作を言葉で表現する (実況中継、言語化) ことでナチュラルに強化する。ほめてはいけない。

折を見て、大人の側が、遊びを拡張させ、子どもに新しい遊びを提案する。