



自分の手で大海原へ進み出す力「エージェンシー」を育てる ー遊びと生活展ー

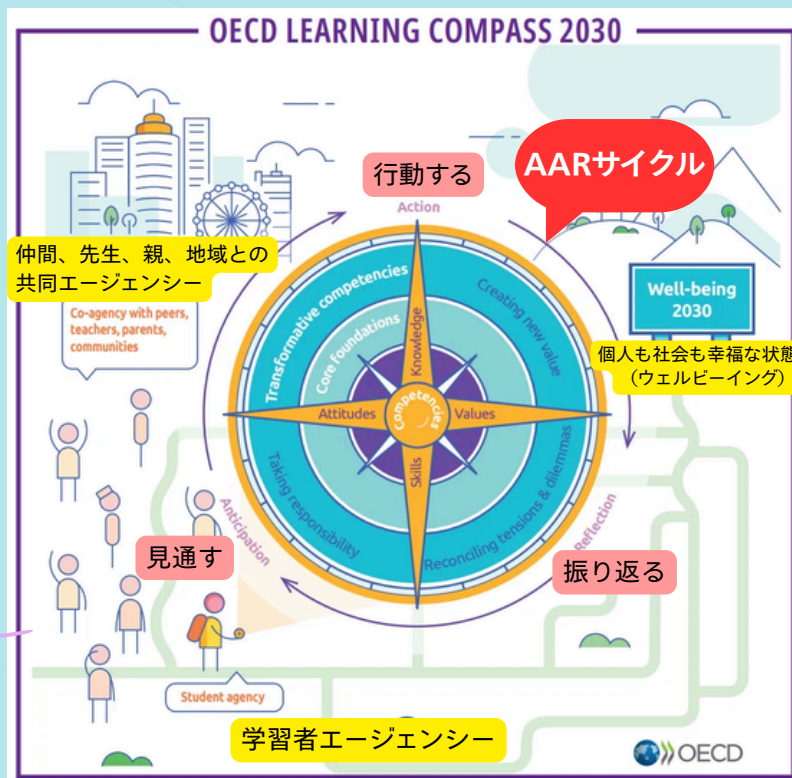
昨年末、静岡市子供未来局こども園課主催の「ユネスコスクールの遊びと生活展」を訪問しました。現在、静岡市の公立幼児教育施設はすべてこども園へと移行しており、各園の特色を生かした主体的な子供の遊びや生活を展開しています。これは「全ての子どもに質の高い幼児教育を」という「静岡市子ども子育て若者プラン」の理念に基づいています。

今回の展示を読み解く鍵となるのは、OECDが提唱する「ラーニングコンパス2030（学びの羅針盤）」の概念です。これは、不確実な社会において子どもたちが自ら進むべき方向を見定め、より良い未来を切り拓いていくための指針です。その中心にあるのが「エージェンシー（主体的に物事に関わり、状況を切り拓く力）」です。このエージェンシーを育むことこそ、ユネスコスクールが推進するESD（持続可能な開発のための教育）の根幹であり、SDGsの達成を担う人を育てることに直結します。**幼児期に五感を通じて世界と関わり、「自分たちの手で場を変えられる」という手応えを得ることは、エージェンシーを育む上での必然的なステップなのです。**

Words

OECDラーニングコンパス2030とは

ラーニング・コンパス（Learning Compass 2030）とは、OECDが提唱する「未来の教育とスキル2030プロジェクト」の成果で、2030年に求められる社会と、それを実現するために生徒が身につけるべき「知識・スキル・態度・価値観」を示す「学びの羅針盤」です。不確実な現代社会を主体的に生き抜き、社会全体のウェルビーイングに貢献するための力を育むことを目指し、学習者が自ら目標を設定し、責任を持って行動するための指針となります。教育課程企画特別部会の論点整理にある、「**自らの人生を舵取りする力**」というのはここから来ています。



次期学習指導要領の根幹となっています。なんとなく見ておくといいと思います！

深い子供理解に基づく環境構成と つながっていく遊び

子どもの思いを豊かな遊びへと具現化させているのが、保育者による緻密な環境構成です。子どもを信じて伴走するためには、深い子ども理解に基づいた場作りが不可欠であることを、各園の取り組みが示していました。

体験がつながりつづける遊び

あるこども園さんの遊びでは、漁港を訪れ本物の船や漁師さんの仕事に触れた実体験を、遊びに繋げていました。子どもの本物に触れた体験が「みんなで乗れる船を作って遊びたい。」という願いに変わり、みんなで乗って遊べる大きな船ができました。先生方は教室に巨大な船を作るだけの段ボールや素材を絶妙な配置で用意したのでしょう。この適切な環境構成があったからこそ、遊びが数ヶ月にわたって持続し、生活発表会の劇遊びに結びついたり、身近な海を大切にする意識へと繋がっていったりするのだと感じました。



遊びを通してつながる子供たち

別のこども園さんの遊びです。異年齢での遊びが日常のこども園では、異なる年齢の子が自然に混ざり合い、遊び合える環境となっています。年長さんは、わなげの土台をあえて斜めにして「入れやすさ」を調整したり、神経衰弱を文字ではなく「色」で判断できるようにしたりといった工夫をしていました。保育者が年長児のもつ優しさや発想が活かせるように、「自分たちでルールを調整できる余白」をあらかじめ環境の中に組み込んでいるからこそ、具現化できたのだと思います。



授業における、子供の思いと場づくりの重要性

12月に、4年生の図工の授業をお手伝いさせていただく機会がありました。のこぎりを使った木工作の終盤で、外部から急に加わる立場ではこれまでの文脈を捉えられないことを鑑み、環境構成の視点をもって、次の二つのことの大切にしながら支援にあたりました。

一つは、手が止まっている、困っていそうな子供に、「〇〇さんは、これどうしたいの？」という問いかけによって思いを語ってもらうことです。文脈がわからないからこそ、本人の思いを何よりの出発点にするソフト面に配慮したいと考えました。

もう一つは、「子どもが最後まで集中して過ごせる場作り」です。道具や机の配置を整えることはもちろん、残り時間や完成した後にはどうするかを先取りして伝えることで、子どもが「時間が足りない」とイライラしたり、逆に手持ち無沙汰になって遊びだしたりして注意を受けてしまうような事態を、環境から防ぐことができます。

幼児教育とは異なり、小学校には到達目標があります。自己決定できる範囲も限られています。その中で、子供が最大限の力を発揮できる環境を、ソフト面ハード面から整える、そんな支援のあり方が、これからも大切なのではないでしょうか。