



Child Family Consultant

# ベーシックコース 第2回後半



NPO法人  
子育て学協会

# 1. CFC（チャイルド・ファミリーコンサルタント）概論

## CFCベーシックのゴール

「育ち合いの専門家として必要な、基本的知識や心得を  
修得している状態」

「保護者と子どもの成長に対して、**一段深く効果的な**  
関わりができる状態」

人間のこころの成長過程を、『子どもと大人の相互性』  
という視点でみることができる状態



# イントロダクション

## CFCを学ぶルール

1. 必ず事前資料には目を通し、課題を行った上で参加する
2. 主体的に行動し、積極的に関わる態度を忘れない
3. 参加者がお互いに学ぶ姿勢を持っていることを尊ぶ
4. 時間を守る

# イントロダクション

## 講座の中の共有・議論への取り組み方

### <話す>

- ・限られた時間の中で、自分が話す配分を心がける
- ・話したくないことは無理に話さないで良い

### <聞く>

- ・話をさえぎって途中で口を挟まず、最後まで聞く
- ・相手が気持ちよく話せるような聞き方を心がける
- ・違う意見や違う視点、他の人の意見を一つの意見として肯定的に受け止める

# イントロダクション

---

本日のスライドは事前共有しております。

必要に応じて、ご自身でダウンロードや

印刷をお願いいたします。

当日テキストに自身で「ポイントと思うこと」

「気づき」などを積極的にメモを取ってください。

# 本日のアジェンダ

## イントロダクション

1. 徳育のこと①
2. 徳育のこと②

まとめ・事後課題解説

3. 遊びのこと①
4. 遊びのこと②

まとめ・事後課題解説

## 第2回前半

休憩を50分～1時間に1回予定しています。  
休憩に入るタイミングで次の開始時間をお伝えします。

# 3. 遊びのこと①

## 履修ゴール

子どもの成長・発達において重要である  
「遊び」について理解する

遊びの意味・大切さを理解できている

大人の留意すべきことを知る

# 3. 遊びのこと① <遊び・探究の定義>

## 3-1. 事前課題②についてのディスカッション

手の平に乗るサイズの石を多めに拾ってきて3～6歳位の幼児に渡してみてください。その後の、子どもの石との関わりについて観察し、記録してください。

- この観察を通し、子どもがこの関わりから学んでいると思われることを共有してください。
- 時間：5分

# 3. 遊びのこと① <遊び・探究の定義>

## 3-2. 遊び、探究の定義

- 「遊び」とは

個や集団において、  
提案された行為に興味関心を持ち、探究している状態

自発的に興味関心を持ち、探究している状態

- 「探究」とは

何かの疑問に対して、答えを探したり、深めたりしている状態  
= 世の中を学び、吸収している状態

「探究」は大切な価値のある時間であると大人がまず認識すること

# 3. 遊びのこと① <遊び・探究の定義>

## 3-2. 遊び、探究の定義

- 子どもの「遊んでいる状態=探究状態」の3要件

1.快動的（心から楽しんでいる・やりたくてしかたがない・快い）

2.自発的（自ら興味関心が沸き起こっている）

3.継続的（様々な挑戦・疑問・獲得の連鎖が起こっている）

## 3. 遊びのこと① <留意点>

### 3-3. 遊びの環境設定

遊びの環境設定で取り入れたいもの

- 「本物」とは

1. 人間が手を加えていない、自然なもの

2. 人間が想いや愛を込めて本気で生み出したもの

感性の鋭い子ども時代に、多様なものに触れる機会を  
大人が作ることが大切

## 3. 遊びのこと① <留意点>

### 3-3. 遊びの環境設定

遊びの環境設定で取り入れたいもの

- 「本物」とは

子どもに与えるものに意識を持つ=自然の持つキラキラ感は子どもと一緒に  
そのようなものこそ子どもにふさわしい

大切にできるもの=ひと手間かけたものを与える  
(使う人への想いを込め作っているプロセスも含め見せる)

感性の鋭い子ども時代に、多様なものに触れる機会を  
大人が作ることが大切

## 3. 遊びのこと① <留意点>

### 3-4. ワーク

子どもに関わる際の“NGワード”と“NG行動”についてイメージをし、議論してください。

- グループ：5分  
全体共有：5分

# 3. 遊びのこと① <留意点>

## 3-5. 遊びにおける大人の振る舞い・提案

- 子どもの世界を大切にするために  
「子どもの探究状態の3要件<快動的・自発的・継続的>」を大切にする前提の考え方

待つ

▶子どもの時間を守るということ。  
子どもが行動のステップを踏む時間を大切にする。  
(水と光の事例では、時間を超えていたが、待っている)

見守る

▶無言の承認。  
「手は出さないけれど、ここにいるからね」というメッセージを  
子どもが受け取り、安心した心の状態で遊び(探究)を行える。  
また、危険状態には手を差し伸べることができる。  
(事例では、保育者は「近くで」見守りながら別のことをしている)

引き出す

▶行動・遊びが行き詰ったときに、少しのアクションや一つの  
問いかけで、子どもの考えや行動が1段深まるお手伝い。  
(事例では、子どもに対して「それはどうしてだと思う？」などの  
問いかけを時折挟んでいる)

# 3. 遊びのこと① <留意点>

## 3-5. 遊びにおける大人の振る舞い・提案

- 遊びに関わる大人が行動前に考えたい 5つの“ついつい”

1. ついつい、口を出しすぎてしまう

子どもが自分で考える機会を大切に

2. ついつい、手伝いすぎてしまう

達成感や挑戦意欲を大切に

3. ついつい、なんでも与えてしまう

便利は不便、知恵を使う機会を大切に

4. ついつい、答えを教えてしまう

疑問に向き合う機会を大切に

5. ついつい、時間を優先してしまう

時には特例対応を大切に

## 3. 遊びのこと① <留意点>

### 3-5. 遊びにおける大人の振る舞い・提案 解説

提案の仕方次第では指示・誘導になってしまう  
「大人はエンターテイナーではない」と心得る  
※信頼している大人の提案が重要な起点となる場合も多い

大人が「一緒に」集中して思い切り遊ぶことは、「子どもの視点を忘れない」「子どもとの信頼関係づくり」の観点でとても大切

大人が「何気なくしている行動」が、  
全て「子どもに大きく影響している」という意識を持つ

## 3. 遊びのこと① <留意点>

### 3-5. 遊びにおける大人の振る舞い・提案 解説

- 遊びの提案の引出を増やすために、意識したいこと

1.常に「子どもに出会ってほしいもの」をイメージし、環境設定に活かす

2.普段から、子どもが「今どんなことに興味があるか」研究・把握する

3.普段から、遊びの「始まり（起こり）方」「終わり（区切り目）」を観察する

4.子どもの感動や発見を理解し、共感に努める

5.遊びの場で、どんな獲得が起きているかを観察する

6.次に子どもがしたいであろう探究を予測する、または本人と話し合う

## 3. 遊びのこと① <留意点>

### 3-5. 遊びにおける大人の振る舞い・提案 解説

- 遊びの提案の引出を増やすために、意識したいこと

大人自身がイメージカを楽しむことで、概念に捕らわれず子どもが多様なものに触れられるようになる

子どもは常に変化し成長しているので、子どもの「今」を意識することで、適切なサポートができるようになる

外的要因か内的要因かを見極める、特に外的の場合はフォローを意識する。（別途時間を保証するなど）

共感を得ることで子どもの心の安定に繋がり、安心しさらに探究を深めていくことが出来る

「意味のないこと」ではなく、行動の背景に起きている成長や学びのステップを大人が見抜くことで、今その子どもに必要な経験（体験）を広げ深めるサポートができる

子どももきちんと考えているので、本人に聞いてみる習慣をつける。これにより、子ども自身の言語能力・コミュニケーション能力も育まれる

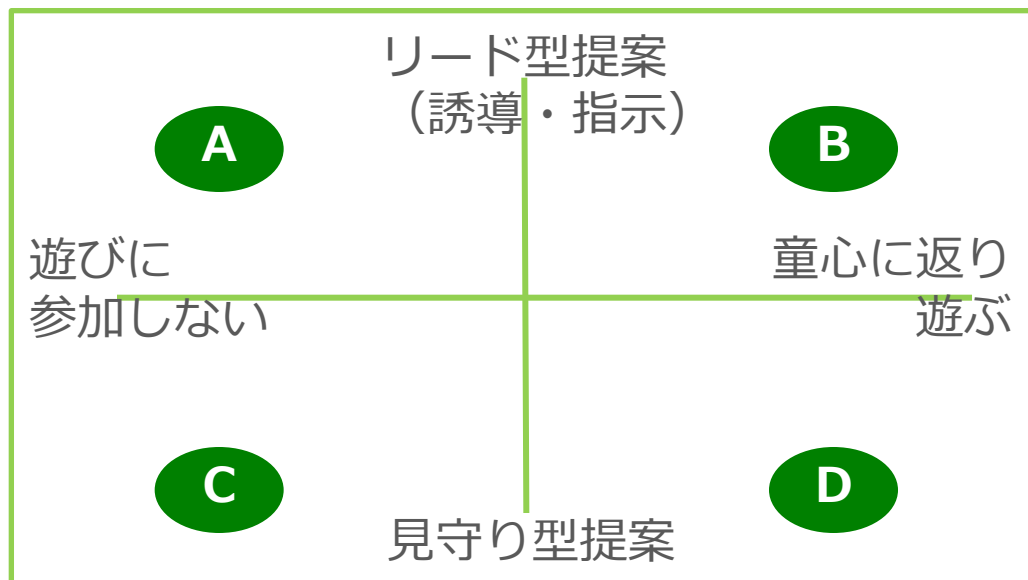
---

(休憩10分)

# 3. 遊びのこと① <留意点>

## 3-6. 遊びにおける大人の振る舞い・提案

- <タイプ> A・・・遊びには参加せず、子どもの遊びに対して提案が多い  
B・・・共に遊び、その中で大人が提案をしている  
C・・・遊びには参加せず、遊びを見守る  
D・・・共に遊び、提案や展開は子どもに任せる



# 3. 遊びのこと① <留意点>

## 3-6. 遊びにおける大人の振る舞い・提案

- <タイプ> A・・・遊びには参加せず、子どもの遊びに対して提案が多い  
B・・・共に遊び、その中で大人が提案をしている  
C・・・遊びには参加せず、遊びを見守る  
D・・・共に遊び、提案や展開は子どもに任せる

良い作用：外出時など、極端に場所・時間に制限のある状況での遊びにおいては大人からその状況に適した遊びを提案されることがのぞましい。  
悪い作用：子どもの自発性・探究心阻害、ストレス蓄積・指示待ちの誘発

日本の多くの保育士など

休日にがんばるお父さんなど

良い作用：遊びに対して不安のある状況において子どもが遊び方を知っていく（例：初めての環境・初めてのコミュニティなど）  
悪い作用：主導権が大人のため「かなわない」などの嫉妬心・「一人では遊べない」という大人への依存を誘発

良い作用：安全に遊びを展開していきける子どもの場合、探究心、チャレンジ意欲、自信が向上。経験からの自発的な学びも多発。  
悪い作用：遊びが展開しない場合にも放置状態になることの危険性。信頼関係が構築していない場合、子どもは安心感を感じない。

シュタイナー教育など

召使になっているベビシッター・祖父母など

良い作用：大人に対する信頼関係が構築されていく。主導権を持つことで、リーダーシップを発揮する。  
悪い作用：大人に対して傲慢な態度・支配的になる可能性がある。

# 3. 遊びのこと① <留意点>

## 3-7. 危機管理 解説

- 遊びの危機管理として必要なこと

1. 変化に気づく力  
(身体的・表情・視線など)

2. 先をよむ力  
(子どもの行動した先を考えて環境設定を行う)

3. 広い視野  
(〇〇しながら、全体を見る)

# 3. 遊びのこと① <留意点>

## 3-7. 危機管理 解説

- 遊びの危機管理として必要なこと

子どもは自身の変化や不調を的確に大人に伝えることが困難である場合も多い

大人と子どもの行動は異なることを理解し予測する

命に関わる危険、大きな怪我に繋がることを防ぐため

## 4. 遊びのこと②

### 履修ゴール

子どもの遊び・探究行為が展開していく為に、  
大人の振る舞い・提案の仕方について理解する

子どもの発達段階から  
探究する姿をおおむね予測が出来る

子どもの遊びの可能性、  
絵本と遊びの関係について理解している

## 4. 遊びのこと② <遊びの多様性>

### 4-1. 事前課題③についてのワーク

「就学前の幼児期に自分が夢中になった遊び」を  
思い出し箇条書きで書き出してください。

また、覚えている範囲で「夢中になった理由」  
(どのような所に楽しさを感じていたのか)を  
記載してください。

- グループ：5分  
全体共有：5分

## 4. 遊びのこと② <ケーススタディ>

---

### 4-2. ワーク

1本の枝を拾った3歳男児がいます。この後、どのような行動をする可能性があると思いますか？

- 上記についてグループで話し合ってください。
- 時間：5分

---

(休憩 5 分)

# 4. 遊びのこと② <ケーススタディ>

## 4-3. 解説 年齢別の探究活動例

年齢目安	フロイトの発達段階	探究活動の例
1歳	口唇期	<ul style="list-style-type: none"><li>●自我が芽生え、禁止されると分かっているにもかかわらず、わざと試してみようと行動することも多い。</li><li>●好奇心旺盛で、ようやく自由に動き回れることで周囲への探究（探索）活動が活発になる。</li><li>●大人の真似も大好きで、様々な行動にチャレンジする。</li><li>●できることと、できない事の区別がつかず、大人がなるべく目を離さずに探究行為を楽しめる安全な環境設定が必要。</li></ul>

それが「何であるか」を口や手で探究する。あらゆる「物」に出会うことを楽しむ。快動が動作として多発する

# 4. 遊びのこと② <ケーススタディ>

## 4-3. 解説 年齢別の探究活動例

年齢目安	フロイトの発達段階	探究活動の例
1歳	口唇期	<p>口唇期・・・口を通して外界との関係を確認し欲求を満たしていく時期。これらの満足度が信頼と楽観的パーソナリティの発達に繋がると言われている。自身の欲求に対してまだ受動的な時期。 (欲求を満たす為に大人が必要)</p> <p>おおむね2歳まで。 乳離れが早すぎると、皮肉屋・悲劇的・不信感・攻撃的 遅いとタバコ・ガム・アルコール・爪噛み・おしゃべりなどの可能性があるとされている。</p>

それが「何であるか」を口や手で探究する。あらゆる「物」に出会うことを楽しむ。快動が動作として多発する

# 4. 遊びのこと② <ケーススタディ>

## 4-3. 解説 年齢別の探究活動例

年齢目安	フロイトの発達段階	探究活動の例
3歳	肛門期	<ul style="list-style-type: none"><li>●自分で身の回りの様々なことができるようになってくる。</li><li>●数や言葉にも興味が沸き、自分の好きなものの名称を覚えることを楽しむ。</li><li>●言葉を組み合わせた創作話や歌なども生み出す。</li><li>●友達にも興味を持ち、一緒に遊ぶことがスムーズになってくるが、まだまだ自我が強く他児とのケンカも多発する。大人は危険な時に備えて見守る必要がある。</li></ul>

自分なりに発見した方法などで探究活動を繰り返し行う  
興味のあるものに対して集中して、探究を深めることができる

# 4. 遊びのこと② <ケーススタディ>

## 4-3. 解説 年齢別の探究活動例

年齢目安	フロイトの発達段階	探究活動の例
3歳	肛門期	<p>肛門期・・・排便を意識し、コントロールができるようになっていく。欲求に対して「我慢」ができるようになり、欲求を自身で満たすことができるようになることから「自信」がついてくる。自己中心的で情動的。おおむね2～4歳くらいまで。</p> <p>トイレトレーニング・・・無理やり・過度に意識させると、溜め込み家・節約家・几帳面になる。 逆に躰をおろそかにするとお金を湯水のように使ったり、不潔のままであったり、整理できなくなる可能性があると言われている。</p>

自分なりに発見した方法などで探究活動を繰り返し行う興味のあるものに対して集中して、探究を深めることができる

# 4. 遊びのこと② <ケーススタディ>

## 4-3. 解説 年齢別の探究活動例

年齢目安	フロイトの発達段階	探究活動の例
5歳	男根期	<ul style="list-style-type: none"><li>● 身体機能が発達、ボールを使ったりスキップをする等複雑な動きに挑戦する。</li><li>● 正確に数を数えたり、差や違いの判断ができるようになる。</li><li>● 時間の認識も深まり、過去未来などの文脈を用いた会話もできる。</li><li>● なぜ? どのように? などの疑問が沸き、自分なりに証明しようとしたり、様々な探究を行う。</li><li>● 論理的な思考で物事を考えるので、探究の先にどんどん展開が起こる。</li><li>● 認知力が大きく発達するのもこの時期。自分なりに集中して「工夫」をするので、必要な素材や工具などを、大人は十分に揃えておく必要がある。</li></ul>

それが「どのように」行われているか「なぜ」起こったかなどのプロセスに興味を持ち探究を行う。集中して長い時間探究に取り組む

# 4. 遊びのこと② <ケーススタディ>

## 4-3. 解説 年齢別の探究活動例

年齢目安	フロイトの発達段階	探究活動の例
5歳	男根期	<p>男根期・・・男女の性的違いに気付き、クラスや家族でも自分の役割を見つけようとする。（欲求を満たす為に大人が必要） この時期にエディプス・コンプレックスが形成される。 おおむね3～6歳まで。</p> <p>この時期に違いについてスムーズに受け入れられていかないと マザーコンプレックス・男らしさ・女らしさ・偏った性癖などが出 る可能性があると言われている。</p>

それが「どのように」行われているか「なぜ」起こったかなどのプロセスに興味を持ち探究を行う。集中して長い時間探究に取り組む

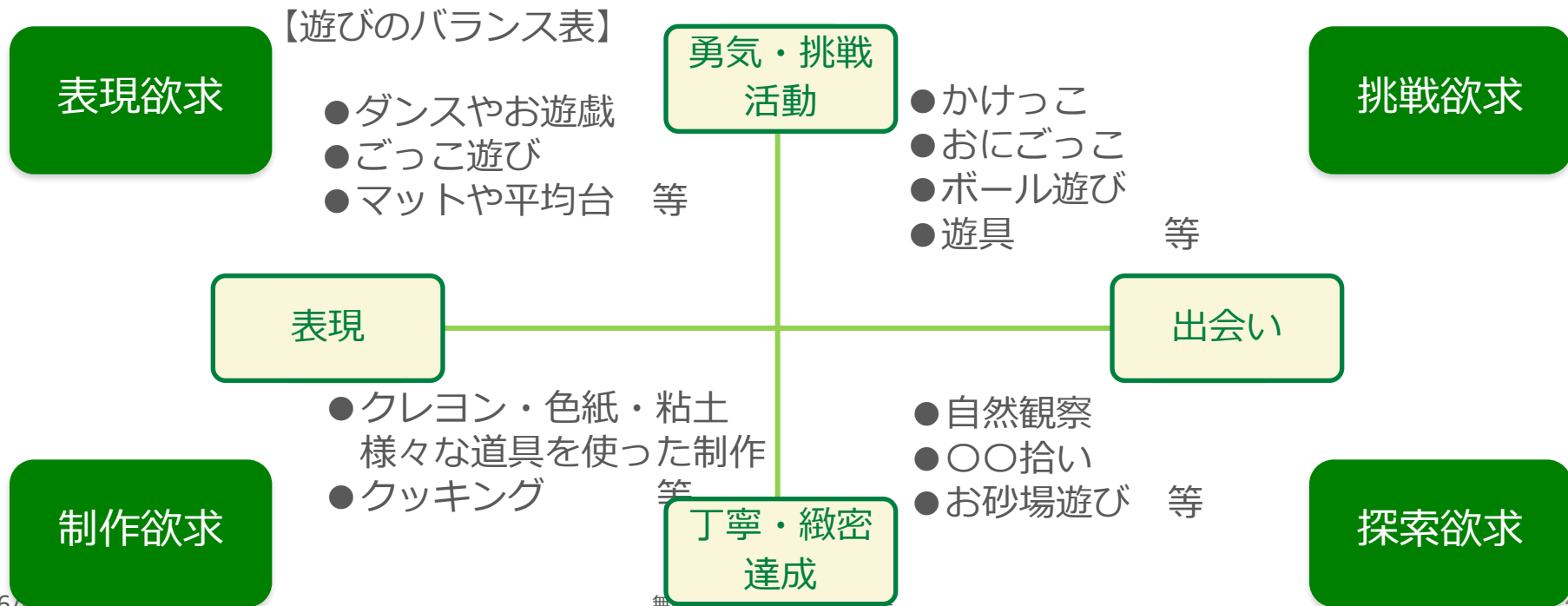
# 4. 遊びのこと② <遊びの提案>

## 4-4. 遊びの提案

- バランスと数

偏らない、知らないこと・できないことへの出会いの機会を意識する

いろんなものに触れることは、自分らしさ・好きなものを発見できる機会

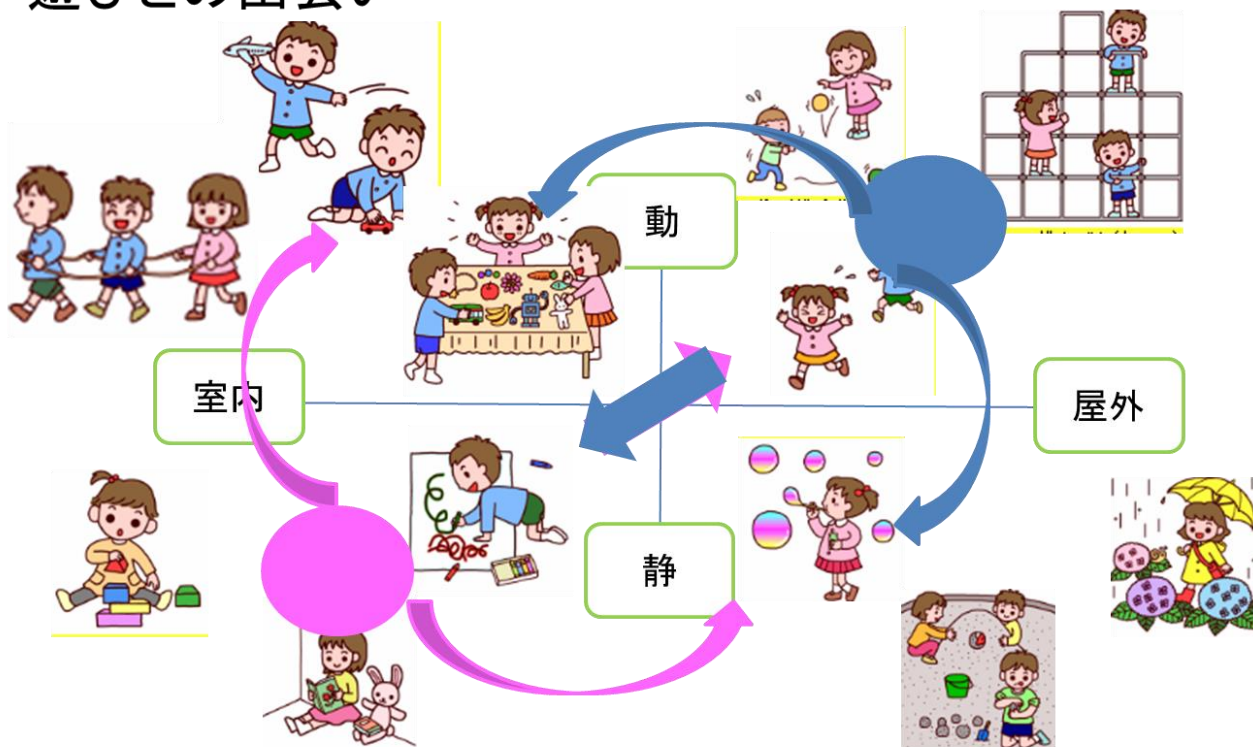


# 4. 遊びのこと② <遊びの提案>

## 4-4. 遊びの提案

保護者が楽しめるものから広げていく

### 遊びとの出会い



## 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

### 4-5. 絵本を通じて引き出すチカラ

**想像力**▶自分は何がしたいのか、自分には何ができるのかを考え、  
見つけることができるチカラ

人の気持ちを想像する力、これから起こることを想像する力、新しいものをイメージし作り出す力。 **絵本の世界を言葉と実体験で繋げることで育まれます。**

**コミュニケーション力**▶共感を持って相手の話を聞くことができ、  
自分の気持ちを相手に伝えられるチカラ

どんなに優れた才能があっても、人に伝えることができなければ価値を発揮することができません。 **人と繋がるコミュニケーション力は子どもの可能性を広げます。**

**集中力**▶落ち着いてものごとを最後までやりとげることができるチカラ

新しいことを吸収し習得していく土台となる力。絵本をじっと見ることができ  
⇒1冊聞ける⇒15分聞ける⇒45分の授業。 **ステップを経て育まれていきます。**

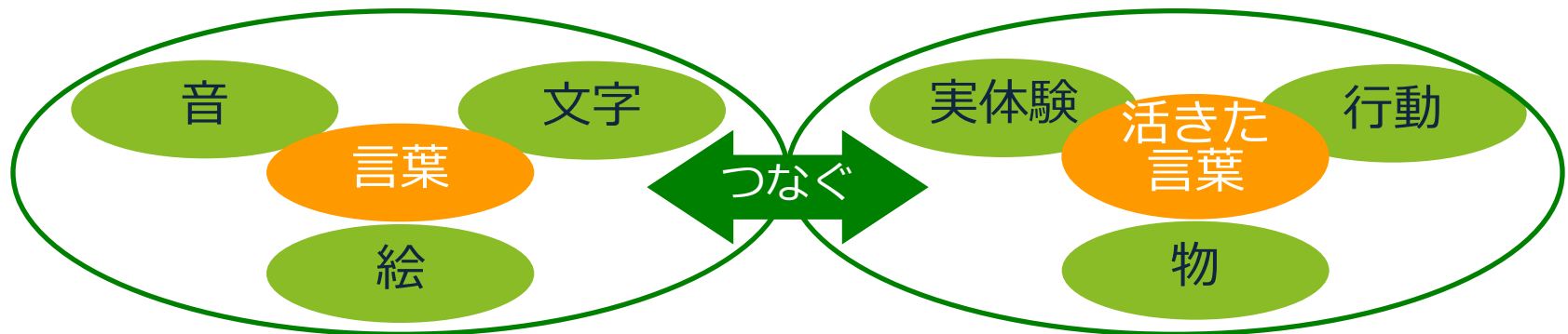
## 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

### 4-5. 絵本を通じて引き出すチカラ

子どもは、経験・体験が少ないので  
概念や価値観がありません。

絵本の世界

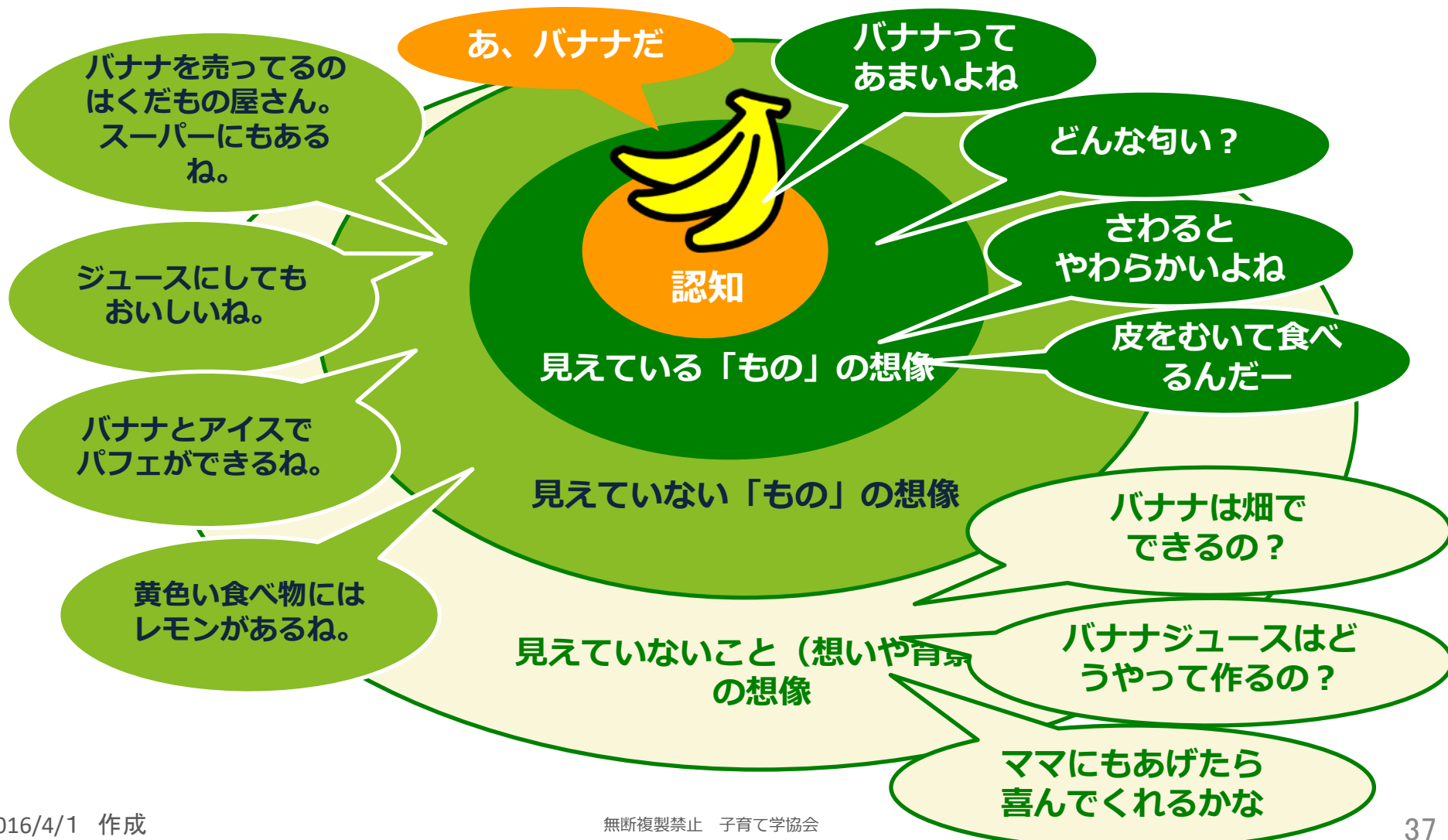
遊びの世界



実際に、経験・体験したことを  
活きた言葉で理解することで  
「積極的思考」が育まれます。

# 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

## 4-6. 遊びと体験によって育まれる想像力



## 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

### 4-7. WithBookプログラムとは

オリジナル絵本を使い、  
絵本の世界を遊びや生活につなげるプログラム。

子どもの「ことば」と「こころ」を育てる。

## 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

### 4-7. WithBookプログラムとは

「ウィズブックはなぜ生まれたのか？」

“作って作って～！” “作れない～” という子、  
“あれと、これ、ちょうだい” と迫ってくる子  
その探究から生み出されたプログラム

「具体的にどうしていいのかわからない」  
「忙しい中でも質の高い親子の時間を過ごしたい」  
そんな声に応えるためにカタチになっていった

## 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

### 4-7. WithBookプログラムとは

- 大人の関わり方で、子どもはどちらにもなり得ます

**「できた・できない」の評価に  
ばかり敏感な子**

- ✓できないと思ったことには挑戦もしない
- ✓自分の「したい」より大人の評価

**自分でしたいことを見つけ、  
「自ら伸びていく」子**

- ✓苦手なことに挑戦しプロセスを楽しむ
- ✓自分らしさ、自己肯定感がある

**“結果”ではなく子どもと“プロセス”を楽しむことが大切**

上手に行うことより、そのプロセスにおいて、「認めてあげたい子どもの成長

- ・ **姿勢を発見する**」ことにアンテナを立て、子どもを愛でる練習の時間

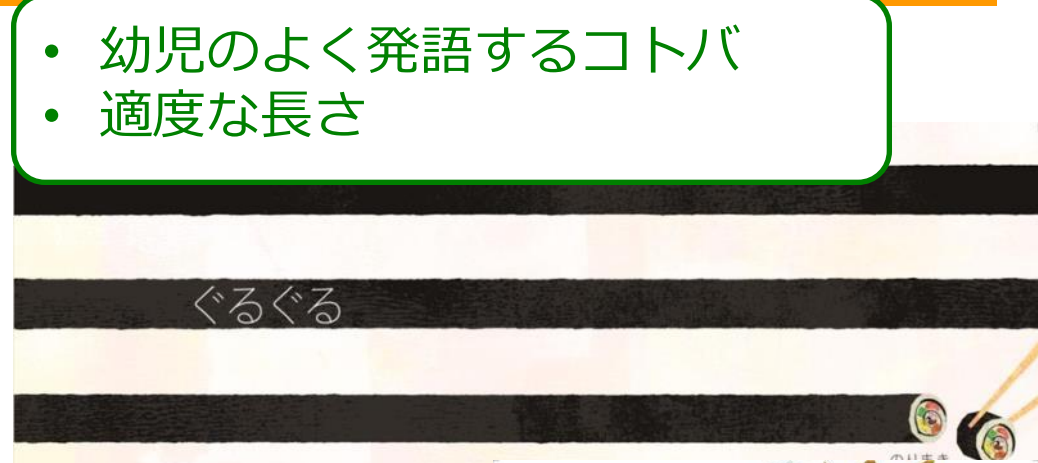
# 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

## 4-7. WithBookプログラムとは

### 特徴① オリジナル絵本

子どもの発達に合わせたオリジナル絵本を使用します

- 幼児のよく発語するコトバ
- 適度な長さ



## 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

### 4-7. WithBookプログラムとは

- 実施の流れ

前準備

(導入)

①絵本を読む

絵本の世界を活動につなげ「やりたい」気持ちにさせる

②動機づけ

③活動/あそび

認めたい、大切にしたいことを言葉で伝える

④意識づけ

## 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

### 4-8. 「遊び」が育む7つのココロ

「絵本のイメージを膨らませて遊ぶ」ことで7つのココロが育まれます。

**好奇心** = はじめてのこと、知らない世界に対して興味が持てる

**探究心** = 興味関心があることを楽しみ、深く掘り下げられる

**自発性** = やりたいことを実現するにはどうしたらいいかを自ら考えられる

**親切心** = 相手の立場を察し、相手のために自ら行動を起こせる

**自尊心** = ありのままの自分を受け止め、自分を信じてチャレンジできる

**道徳心** = いいことと悪いことの判断ができる

**価値観** = 自分の信念を持ちながら、相手の考えも認めることができる

意欲

情緒

## 4. 遊びのこと② <絵本と遊び>

### 4-8. 「遊び」が育む7つのココロ

「絵本のイメージを膨らませて遊ぶ」ことで7つのココロが育まれます。

好奇心 = 出会うきっかけを作る

探究心 = 環境や時間に配慮する

自発性 = チャレンジして、できたことを認める

親切心 = 見本を見せる

自尊心 = 「できた」「できない」で評価しない

道徳心 = ルールや約束を決め守る

価値観 = 子どもが自分で選ぶ機会をつくる、他の人も認める習慣

# 本日のアジェンダ

イントロダクション

1. 徳育のこと①

2. 徳育のこと②

まとめ・事後課題解説

第2回前半

3. 遊びのこと①

4. 遊びのこと②

まとめ・事後課題解説

# <振り返り①> 本日のまとめ

## 本日のキーワード

### 1. 遊びのこと①

子どもの遊び（探究）における  
視点を理解する

### 2. 遊びのこと②

探究行為に対する大人の振る舞い方  
と提案の仕方を理解する

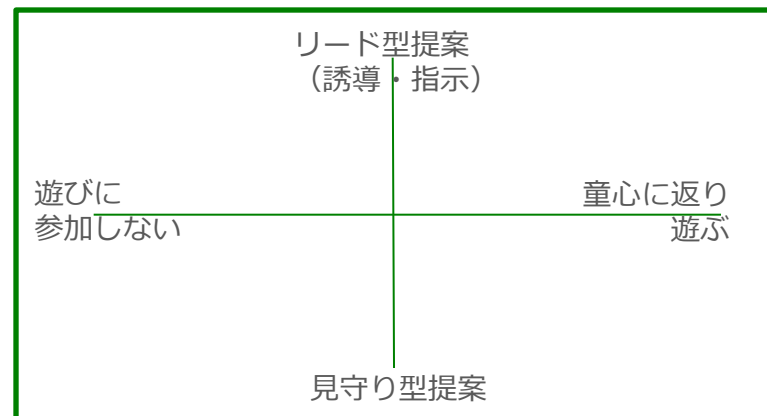
# <振り返り①> 事後課題

## 事後課題②

本日学んだことを踏まえて、「遊びにおける大人の振る舞い・提案」において自身、もしくは周りにいる大人がどのような関わりをしていることが多いかを振り返ってみてください。

- 具体的なエピソードをあげ、「気づき・感想」をレポートにまとめください。

- A・・・遊びには参加せず、子どもの遊びに対して提案が多い
- B・・・共に遊び、その中で大人が提案をしている
- C・・・遊びには参加せず、遊びを見守る
- D・・・共に遊び、提案や展開は子どもに任せる

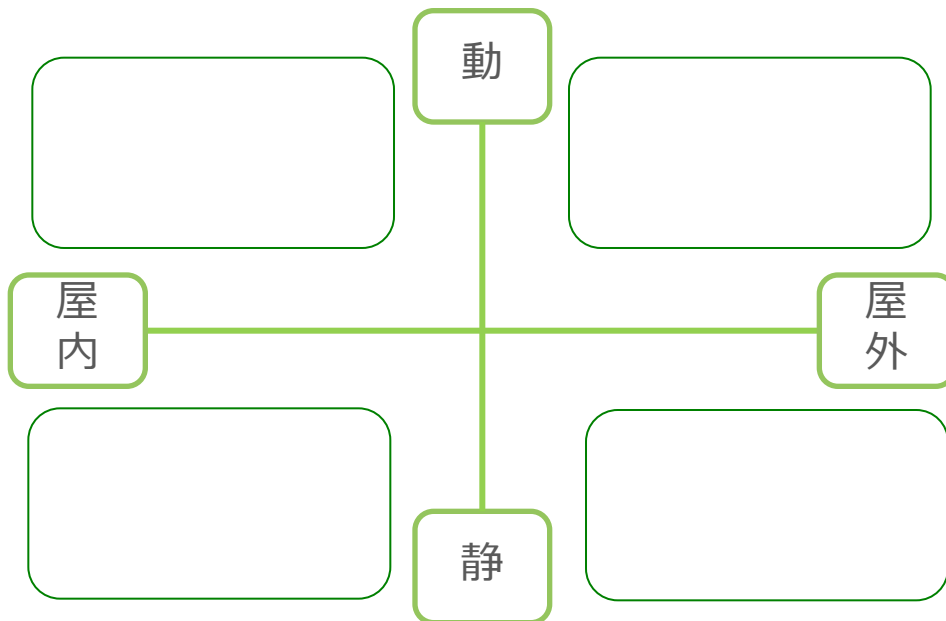


# <振り返り①> 事後課題

## 事後課題③

遊びと絵本で学んだことを踏まえ、絵本から遊びを考えてみましょう。選んだ絵本に出てくる要素（絵、ことば）から想像力を広げ幼児の遊びを考えてみてください。

絵本で見つけた要素 「 」



例)

絵本で見つけた要素：「のりまき」

遊びの4象限：

静×中→クッキング

静×外→お店に海苔巻き見に行く

動×中→お寿司屋さんごっこ

動×外→のり巻の具になってぐるぐる回るなど

- 次回は 9 / 3 (水) です
- またお会いできるのを楽しみにしております

# アンケートにご記入をお願いします



本日の課題をLINEにてご提出ください

- To : 子育て学協会 LINE アカウント 宛
- 提出方法 : メッセージにて写真添付