

教育課題 「幼児期に育みたい資質・能力」に関わる研究

研究主題

やってみたい ・ こんなふうに ・ もっとこうして
みたい したい みよう

と心を動かして遊ぶ

～遊び込む幼児を育てるための環境の工夫～



ご挨拶

杉並区教育委員会 教育長

渋谷 正宏



「Sense of wonder」何だろうってわくわくする気持ち。幼児期は好奇心に満ち溢れています。様々なことを不思議に思う気持ちや、好奇心を出発点にして学びが始まっていくことは、大人になってからも変わることはありません。

幼児期の子どもにとって、生活の中心にあるのは遊びです。遊びは、子どもが自ら「やってみたい」と興味をもち、「面白い」と感じて夢中になる、心と身体を動かして行う行為であり、自分の思いを存分に発揮することを通してしあわせに生きることそのものです。幼児期における教育の基本は、子どもの思いを尊重することに他なりません。

幼児教育は、生涯にわたる人格形成の基礎を培う大変重要なものです。子どもが遊びに没頭し、自らの遊びを充実、発展させていくことは、言語や数量等の感覚などの認知的スキルや、創造性や思いやり、やりぬく力などの情動的スキルの双方を育むことに加え、多様な動きを身に付けることにより、心身の健康の維持にもつながります。ひいては、生涯のウェルビーイングの向上を図ることができるものと考えます。

結びに、本園の研究成果が、多くの就学前教育施設における教育・保育に生かされ、幼児期に育みたい資質・能力の育成につながっていくことを願っています。

はじめに

杉並区立成田西子供園 園長

齋藤 由美



本園は杉並区立就学前教育支援センターと併設されており、就学前教育の質の向上に向けてセンターと協働した研究に取り組み、その成果を区内の就学前教育施設に毎年発信しています。令和4年度の協働研究では研究主題「幼児理解を深めるための保育記録を工夫し、遊びの充実を図る」についてICT機器を活用し、写真と文字を組み合わせた保育ドキュメンテーションを通して保育の可視化と保育の充実について研究しました。さらに保育記録を継続し、幼児の思いに寄り添いながら経験や育ちを理解してよりよい保育を実践できるよう、令和5・6年度は杉並区教育委員会教育課題研究指定園として研究主題を「やってみたい・こんなふうにしたい・もっとこうしてみよう」と心動かして遊ぶ～遊び込む幼児を育てるための環境の工夫～」として研究を進めてきました。

これからの将来を見通しにくい時代、子どもたち一人ひとりが自分らしく豊かに成長していくためには、自分から「やってみたい」と、主体的に環境に関わったり、「こんなふうにしたい」「もっとこうしてみよう」と自分でワクワクしながら次のめあてや課題を見いだしたり、試行錯誤したりできるようになっていくことが大切です。私たちは、子どもたちが主体的に遊び込む姿に視点を置き、豊かな経験や学びを重ねることができるよう分析・考察を重ね、援助や環境について考えてきました。子供園での日々の遊びや生活の中での豊かな学びは、生きる力の基礎となり、一人ひとりの豊かな未来へとつながっていくと考えています。

この研究を進めるにあたり、いつも温かく丁寧で学びの多いご指導ご助言をいただきました。聖心女子大学教授河邊貴子先生、そして、このような貴重な機会を与えてくださいました杉並区教育委員会の皆様に心より御礼申し上げます。

研究主題設定の理由

幼児期の教育は、環境を通して行うものであり、幼児が生活を通して身近なあらゆる環境からの刺激を受け止め、自分から興味をもって環境に主体的に関わりながら様々な活動を展開し、充実感や満足感を味わう経験を重ねていくことが重視されている。その中で、遊びを通して幼児が環境との関わり方や意味に気づき、これらを取り込もうとして試行錯誤し、モノの特性や仕組みなどへの気づきを応用して、遊び込んでいくことが大切であると私たちは考える。なぜなら、このように遊び込む過程の中に、深い学びがあり、この体験が「幼児期に育みたい資質・能力」である「知識及び技能の基礎」「思考力、判断力、表現力等の基礎」「学びに向かう力、人間性等」を育むことにつながるからである。

本園の幼児は、楽しそうなことがあると、興味や関心をもち、自ら環境に関わって遊ぶ姿が多く見られる。保育者は、幼児の「面白そう」「やってみたい」という思いを大切にしながら、幼児が自分なりに実現したい思いをもち続け、困難なことがあっても繰り返し取り組み、試行錯誤しながら遊び込めるようになってほしいと願っている。幼児が遊びを通して自分のやりたいことを見付けるだけでなく、その遊びをより面白くしたいという思いをもち、保育者と共に実現していく楽しさを味わい、更には、幼児同士で共通のめあてに向けて試行錯誤しながら遊び込む楽しさを味わえるようになるために、保育者が幼児と共によりよい教育環境を創造し、幼児が遊び込むようになることが本園の課題であると感じている。

これらのことを踏まえ、私たちは、幼児が「やってみたい」と自ら環境に関わり、「こんなふうにしたい」という思いをもち、「もっとこうしてみよう」と考え、試行錯誤しながら遊びを発展させたり、気づきを応用したりして遊び込むことができるように環境の工夫をしていきたいと考え、次の研究主題を設定し、研究を進めていくこととした。

研究主題

「やってみたい・こんなふうにしたい・もっとこうしてみよう
と心動かして遊ぶ～遊び込む幼児を育てるための環境の工夫～」



アリさんのお友達、増えたよ(3歳児)




ハリネズミ君、何して遊ぶ?(4歳児)

コーヒーカップが回ります!(5歳児)

研究の内容

研究を進めるにあたり、遊び込む幼児の姿とは、どのような姿かを園内で共有すると同時に、杉並区立子供園の先行研究や文献*1などを参考に整理し、遊び込む幼児の姿をおおよそ以下の3つの過程で捉えることができるのではないかと考えた。

■遊び込む幼児の姿の3つの過程【表1】

過程	遊ひ込む	遊ひ込む	遊ひ込む
	 やってみみたい (意欲)	 こんなふうになりたい (志向性・意志)	 もっとこうしてみよう (探究)
成田西子子供園で考える	<ul style="list-style-type: none"> ●興味・関心をもって見る ●自分から関わる・動く ●「もっとやりたい」と思う・繰り返す ●面白さ・不思議さなどを感じる 	<ul style="list-style-type: none"> ●「こうしたい」という思いが出る ●「こうしたらこうなるのではないかと予測したり、比較したりする ●変化させてみようとする ●試行錯誤する ●これまでの経験を生かして工夫する ●思いや考えを出し合う ●イメージを共有する 	<ul style="list-style-type: none"> ●もっと面白くしようとする ●互いの考えに折り合いを付ける ●挑戦してみる ●共通の目的のために力を合わせる ●コツをつかむ ●これまでの知識や経験を生かす ●規則性・関連性などを発見したり違う遊びに応用したりする

環境には、場やモノなどの物的環境と、友達や保育者などの人的環境がある。保育者は自らも幼児にとって重要な環境の一つとなると同時に、幼児と同じ目線に立って心の動きや行動を理解し援助していくことが大切である。文献*2などを参考に、遊び込む3つの過程を支える環境について、本研究では以下を視点に考えていくこととした。

■遊び込む幼児の3つの過程を支える環境【表2】

環境	物的環境	人的環境
成田西子子供園で考える環境	場 (モノとの関係・広さ・雰囲気) モノ (素材・遊具・用具) 時間 (時間帯・長さ)	保育者の援助 ・共感 ・手助け ・提案 ・橋渡し ・示唆 ・モデル

人的環境とは、周りの友達や保育者全てを指し、それぞれが重要な環境となる。特に、幼児期の教育が環境を通して行う教育であるという点において、保育者の担う役割が大きいことから、本研究では保育者の援助に焦点を当て、考えていくことにした。

遊び込む幼児の姿の3つの過程【表1】及び、遊び込む幼児の3つの過程を支える環境【表2】をもとに、実践事例から遊び込む幼児を育てるための環境の工夫について、以下の手順で明らかにした。

1 エピソード記録

遊び込む幼児の姿から、幼児の言動や保育者が理解した幼児の思い、保育者が感じたことを「エピソード記録」として毎日記述する。

2 事例分析

・エピソード記録から幼児が何をしてきたか「遊びの展開」を抜き出す。
 ・「遊びの展開の背景にある心の動き」を3つの過程で捉える。
 ・3つの過程を支える環境(物的環境・人的環境)について考え合う。
 ・エピソード記録と事例分析からその時期に見られる3つの過程の質や、支えとなる環境(物的環境・人的環境)について考察する。

3 遊び込む幼児を育てる環境・援助

各事例の分析、考察から分かったことを表にして整理し、幼児の育ちに伴う3つの過程の質や、それを支える環境の変化を明らかにする。

ガタゴトガタゴト、やってみたい!

幼児の育ち

身近な遊具や保育者に関わり、自分のしたいことを見付けていく時期

前日までの幼児の姿

車の好きな幼児が園庭でトラックを走らせることを楽しみ始め、荷物を積んで遊んだり、「道路を走らせた。」という言葉も聞かれたりするようになった。保育者も幼児と一緒にトラックを走らせていると、その姿に気付いた他の幼児も同じようにトラックを操作して遊ぶようになった。



トラック ガタゴト

保育者の願い

- ・興味をもった遊具に自ら触れ、動かして遊んでほしい。
- ・保育者に親しみをもち、同じ動きをしたり一緒に遊んだりすることを楽しんでほしい。

幼児の姿、環境・援助

A児は登園後すぐにトラックを持って遊び始める。保育者も同じようにトラックを走らせながら「トラックが通る道路を作ろう。」とつぶやき、ウレタン積み木を並べて道路を作り「ガタゴト、ガタゴト」と言いながら道路の上を走らせる。その様子を見て「やってみたい」と感じたのかA児はウレタン積み木を運ぶと、自分で作った道路と芝生の上を繰り返し走らせる。保育者はトラックを走らせながら、少しずつ道を長くしていく。他の幼児も保育者と同じように道路の上を走らせる。A児は、道路が終わるところの段差でトラックを持ち上げ「シュー」と言いながら空中を飛んでいるように持ち、芝生に着地させる。「坂道シューってするの?」と保育者が尋ねると、「うん!」と言う。そこで、保育者が長いウレタン積み木を斜めに置いて坂道にすると、A児は「シュー」と言いながらトラックを持って走らせる。



荷物を積んで、そうと、そうと

A児を見ていたB児は、同じ坂道の上までトラックを走らせると手を離してみる。すると、トラックのタイヤが転がり、トラックが坂の下まで進む。B児はトラックが坂の上から下まで進んだことを面白がり、坂道を下らせることを繰り返す。



行くぞ! シュー!

C児は、保育者が用意した荷物に見立てやすい遊具（以下、荷物と記す）や荷物が積まれたトラックが揺れて走る動きを楽しむ。時々、荷物が落ちることが楽しいようで、「積む→走らせる→落ちる→積む」の動きを繰り返す。より不安定な場で走らせることで、荷物が落ちる面白さを感じられるように、保育者はウレタン積み木の道路の先に擬木をつなげて並べ、でこぼこ道を作る。保育者はトラックに荷物を積んで、「でこぼこ、グラグラ」とつぶやきながらでこぼこ道の上を走らせる。C児は慎重にでこぼこ道の上を走らせるが、バランスが取れずにトラックが倒れて荷物がこぼれる。するとC児は保育者と目を合わせ、「事故だ!」と楽しそうに言う。保育者が「本当だ、事故だね、荷物を集めない」と言うと、C児は散らばった荷物を集める。グラグラする動きと「事故」という言葉の響きを気に入り、でこぼこ道を走らせてはトラックが倒れることを繰り返す。

坂道やでこぼこ道ができてトラックを走らせる場所が広がったことで、他の遊びをしていた幼児も「やってみたい」と感じたのか、学級の半数程度の幼児がトラックを走らせて遊ぶことを楽しんだ。



事故です!事故です!

事例分析

遊びの展開 (何をしていたか)	遊びの展開の背景にある心の動き (3つの過程)	3つの過程を支える環境 (物的環境・人的環境)
A児 B児 トラックを動かす ● 芝生の上を走らせる ● 道路の上を走らせる ● 坂道を下るまねをする	昨日やったあれ、またやりたい 先生みたいに道の上を走らせてみたい	走らせることを楽しめるように積み木で道路を作る 保育者がトラックを使って遊び、幼児が興味をもつきっかけ作りをする(モデル)
C児 荷物を積んでトラックを動かす ● 荷物があることに気付く ● 荷物を積む ● 荷物が落ちる ● 再び荷物を積む	荷物を積んで走らせたらどうなるかな	荷物に見立てやすく、たくさん積めて、落ちたときには音が出て楽しめるモノを設定する
坂道を走らせる ● 手で押しながらか走らせる ● 坂の上で手を離し、下らせる	坂道を走らせてみたい 手を離して坂道を走らせよう	やりたい幼児が遊べるように荷物を多めに設定する 幼児の動きや言葉に合わせて、坂道を作る(手助け・提案)
でこぼこ道の上でトラックを動かす ● でこぼこ道を走らせる ● トラックが倒れる ● 荷物が落ちる ● 荷物を集める ● 同じ動きを繰り返す	ガタガタさせたらもっとこぼれそうだ 思わぬ出来事があると、もっと面白い	不安定なことを面白がりながら遊べるように擬木などでこぼこ道を作る 動きの面白さを感じられるように、幼児の動きに合わせて「ガタゴト」「グラグラ」などのオノマトペの言葉を添える(共感・モデル)

考察

この時期に見られる3つの過程の質

- 身近なモノや保育者の姿を見て、遊びに自分から関わろうとする。
- 偶発的な変化から気付いたことを繰り返す中で、次の思いが生まれる。
- 変化が起きることを楽しむ。

3つの過程の質を支える環境<物的環境・人的環境>

- 扱い方(遊び方)が分かりやすく、そのものを扱うだけですぐに遊べるような遊具を身近なところに設定する。
- 思わぬ出来事が起こりやすい環境を用意し、偶発的な変化を楽しめるようにする。
- 幼児の思いを保育者が受け止め、言語化したり、オノマトペを使ったりしながら具体化することで、幼児が見立てやイメージの楽しさをより感じられるようにする。

モグラで遊ぼう!いいこと思い付いたよ!

幼児の育ち

気の合う友達と一緒に場を作ったり、簡単なイメージを共有したりするようになる時期

前日までの幼児の姿

2,3日前に、D児は友達や保育者とモグラの人形(細長く丸めた新聞紙に茶色のカラービニールで包んだだけのもの)を作った。それをきっかけに、人形が話しているように声を出したり動かしたりするを楽しみようになってきた。



初めに作ったモグラ

保育者の願い

- ・友達と一緒にモグラごっこをする中で、遊びに必要なモノや場を思い付き、言葉にしたり、作ろうとしたりしてほしい。
- ・友達のしていることややり方などに興味をもち、同じようにやってみようとしてほしい。
- ・友達との簡単なやり取りや一緒に動く楽しさを味わってほしい。

幼児の姿、環境・援助

D児がモグラの人形を持ち「今日もモグラで遊ぼう。」と保育者を誘う。保育者はD児がモグラを動かして話すことをより楽しむためには、モグラに顔があり、思いを寄せられるとよいと考えた。そこで、D児に白い丸シール、油性ペン、モールなど、簡単に扱える素材を提示すると、D児は素材を使ってモグラに目やひげ、口を付ける。モグラに顔を付けると、うれしそうにモグラを動かし、すぐにモグラの家を作る。



モグラの2段ベッド

E児、F児、G児も興味をもち、保育者に作り方を聞きながら同じ素材を使って作り、できたモグラを持って遊びに加わる。

G児は、「みんなが入れる大きな家にしたい。」と、D児の家に積み木をさらにつなげ始める。保育者は4人が互いの姿に気付きやすく、一緒に遊んでいる気持ちをもてるように、家の枠組みをはっきりさせながら一緒に家作りをする。家ができると、4人でモグラを動かして遊ぶ。



大変だ!ハンマーで修理しなくちゃ!

G児が「2段ベッドがあるといい。」と思い付き、積み木で作り始める。ベッドができると、他の幼児もベッドにモグラを寝かせる。偶然に積み木がずれると、D児は「大変だ!ベッドが壊れたから直そう!」と空き箱で作ったハンマーで積み木を叩き、修理するつもりで動くことを楽しむ。

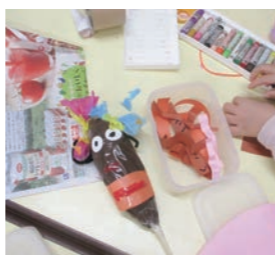


ロケット発射10.9.8...

しばらくすると、今度はE児が「ロケットがあるといいな。」と思い付き、積み木でロケットを作る。他の幼児にもE児が何をしているのかが分かり、興味をもって関わるができるように、保育者もE児と一緒にロケットにモグラを乗せて遊び始める。すると、E児がしていることに気付いたF児、G児もモグラをロケットに乗せに来る。E児が「発射10秒前、9、8、7…」とカウントし、ロケットが発射する。発射後、しばらくするとF児、G児は、モグラのご飯の買い物をするを思い付き、「着いた!」と言うと「モグラが食べるミミズを買おう。」と製作コーナーに向かう。

E児、F児、G児は、それぞれ画用紙を細長く切り、ミミズを作り始める。D児は、その様子に興味をもって見ているが、なかなか作り始めようとしない。作りたい気持ちはあるものの、難しさを感じているのかもしれないと捉え、保育者は画用紙に線をかき、線に沿って切れば細長く切れることを見せながら、ミミズ作りに誘ってみる。すると、D児もミミズを作る。

それぞれが自分で作ったミミズをモグラの家に持って帰り、モグラに食べさせることを楽しんだ。



モグラのミミズご飯ができた

事例分析	遊びの展開の背景にある心の動き (3つの過程)	3つの過程を支える環境 (物的環境・人的環境)
遊びの展開 (何をしていったか)		
D児 もぐらの顔を作る ●目やひげ、口を作る ●丸シールやモールを貼る	♥ モグラで遊びたい ♥ モグラに顔を付けよう	目やひげ、口が付けられることを知らせる(提案) 顔を作るための簡単に扱える素材を用意する
E児 F児 G児 D児をまねて 同じように作る	♥ 友達が作ったようなモグラを作ってみよう	中型積み木を使って自分たちで場を構成できるような環境を設定する
D児 もぐらの家を作る	💡 みんなが入れる大きな家にしたい	互いの姿に気付き、一緒に遊んでいる気持ちをもてるように、家の枠組みをはっきりさせながら一緒に家を作る(手助け)
G児 積木をつなげる	💡 家には寝るところもあるといいな	
D児 E児 F児 G児 大きな家を作る	💡 ハンマーで叩いて修理しているようにしたい	
G児 2段ベッドを作る	♥ モグラのロケットを作りたい	友達がしていることが見て分かり、興味をもてるように、保育者もモグラをロケットに乗せる(橋渡し・モデル)
寝かせる	💡 ロケットらしく発射したい	
D児 ベッドを修理する ●ハンマーで叩く	💡 モグラのご飯があるといいな	細長く切りたいという気持ちを捉え、目印となる線を引いた画用紙も用意する
E児 ロケットを作る	♥ ミミズを作りたい だから細く切りたい	
E児 F児 G児 ロケットに乗って出発する ●カウント発射 ●ご飯を買いに行く	♥ ミミズのご飯をモグラに食べさせよう	一緒に食べさせ、楽しさを共有する(共感)
D児 E児 F児 G児 ミミズを作る ●画用紙を細く切る ●モグラの家に持ち帰る		
ミミズのご飯をモグラに食べさせる		

考察

この時期に見られる3つの過程の質

- ♥ 他の幼児や保育者の姿をきっかけに、自分も友達と一緒にやりたい、同じことをしたいという思いをもつ。
- 💡 友達と遊びの大まかなイメージや場を共有しながらも、遊びの中でそれぞれが自分の思いをもって遊びを進めていこうとする。
- 💡 友達の考えや遊び方に触れることで新たな思いや考えが生まれ、それぞれが自分なりの表現をしようとする。
- 🌱 身近な遊具や素材の扱い方が分かり、遊びに生かす。

3つの過程の質を支える環境<物的環境・人的環境>

- 友達と大まかなイメージを共有する中で、個々が思い付いたことを実現できる素材や遊具を用意し、選択できるようにする。
- 幼児がしていることや作った場やモノのイメージが互いに伝わり、刺激を受け合いながら遊びが展開されるよう、橋渡しをしたり一緒に実現したりする。

3-1 メリーゴーランド、全部一緒に回せるようにしたい

幼児の育ち

イメージしたことを実現するための手だてを仲間と考え合ったり、粘り強く取り組んだりする時期

前日までの幼児の姿

3日前から3名の幼児が新幹線シミュレーターを作り、異年齢の幼児をお客さんとして招待して楽しませてあげてくれた姿があった。その様子を見ていたH児とI児も「自分たちも何か楽しいことをしたい。」「お客さんと呼んでみたい。」という気持ちがわいてきたようだった。

保育者の願い

- ・友達と考えや力を出し合いながら、同じめあてに向かって遊ぶ充実感を感じてほしい。
- ・これまで経験してきたことを生かし、より魅力的に思えるようにこだわって作ってほしい。

幼児の姿、環境・援助

H児とI児が「メリーゴーランドの馬車を作りたい。」「かわいい乗り物にしたい。」と考えを話し始める。保育者も間に入りながら、段ボールと台車を使い、段ボールを切ったり貼ったりして馬車の形を作り、絵の具で色を塗り、本物の遊園地の馬車のような乗り物ができあがった。



かわいい乗り物にしようね

かわいい馬車にしたいという思いが強く、保育者は、2人の「かわいい」という思いに合いそうな、布切れ、リボン、キラキラペンなどの素材を用意し、本物の遊園地の乗り物の写真も掲示した。2人はさらに思いを膨らませ、リボンを細かく裂いて飾ったり、キラキラペンで細かい模様をかがいたりした。かわいい馬車ができあがり、何度も2人で乗ることを楽しんでいたら、遊園地にあるメリーゴーランドのような場所を作りたい、という思いが出てくる。

H児は馬車だけではメリーゴーランドにならないと思ったのか、キングブロックで馬を作る。馬の形ができたことで、I児も装飾に加わる。馬の形に組み立てたキングブロックを白いカラービニールで丁寧に覆ったり、目や耳、たてがみを付けたりして装飾した。馬車に加え白馬もできあがり、いよいよお客さんを乗せたい思いが出て、メリーゴーランドの場作りが始まる。



キラキラリボンの馬車、かわいい

H児が「メリーゴーランドの上の屋根、テントみたいなものがあるといいね。」とI児に話す。「こんなものがあるよ。」と保育者がパラソルを出すと、「これこれ!」と思いついたものにぴったりのものが見付かり、さらに遊びに勢いがつく。パラソルには、ピンクと白のカラービニールを貼った。さらにパラソルの芯棒を車輪の付いたキングブロックに差し込み、ゲームボックスの上に立たせてみると、パラソルがぐるぐると回るようになる。

H児は、パラソルの回転に合わせて、馬車と白馬が回るようにもしたいという思いをもつ。パラソルの先と馬車と白馬をそれぞれ細長い箱でつなげて同時に回転させようとするが、パラソルの回転と馬車と白馬の動きを合わせるのは難しかった。細長い箱をつなげたものは外れやすかったので、ポリエチレンテープでつなげてみた。つなげたり回したりする際には、保育者も手を添え、幼児の実現しようとする気持ちに寄り添うようにした。しかし、馬車や馬の重さに引っ張られ、パラソルと乗り物をつないでいたポリエチレンテープはやはり外れてしまった。パラソルと馬車をつなぐのは難しく、安全に回せないことを2人は感じ、試行錯誤が続いた。



馬もあつたらいいんじゃない?

丸い囲いの中で、2人は息を合わせて馬車と白馬を同じ速さで動かしてみると、2つの乗り物が一緒に回っているように見えたことに満足し、「本物のメリーゴーランドみたい。」「これでお客さんと呼べるね。」と、うれしそうだった。

楽しそうなメリーゴーランドを見て、自然と年長児の友達が集まってきたので、互いに乗ったり押したりして遊んだ。また「小さい子も乗せてあげよう。」と、年少児をホールに招き、お客さんとして乗せてあげてくれた。



全部一緒に回せるようにしたい

事例分析	遊びの展開の背景にある心の動き (3つの過程)	3つの過程を支える環境 (物的環境・人的環境)
遊びの展開 (何をしていたか) H児 I児 馬車を作る ● 段ボールを切る、組み立てる ● 形を相談する ● 絵の具で色を塗る ↓ 馬車を飾り付ける ↓ H児 ● リボンを飾る ↓ I児 ● ペンで模様をかく ↓ 乗る ↓ H児 白馬を作る ● キングブロックで馬の形を作る ↓ H児 I児 (I児加わる) ● カラービニールで覆う ● 目や耳、たてがみを付ける ↓ メリーゴーランドの場作りをする ↓ パラソルを立てる ● 馬車とパラソルをつなげようと、いろいろな方法を試す ↓ 2人で息を合わせて馬車と白馬を動かす ↓ 客を呼ぶ	● メリーゴーランドを作りたい ● 本物みたいな形にしたい ● 飾りを付けてかわいい馬車にしたい ● 遊園地にあるメリーゴーランドのような場所にしたい ● 白馬もあるとよさそうだ ● 白馬も飾り付けたい ● メリーゴーランドに屋根があるといい ● 馬車とパラソルと一緒に回るようにしたい ● うまくいくように、いろいろな方法を試してみよう ● メリーゴーランドができただけでお客さんを乗せたい	● これまでの経験を踏まえ、幼児が自分で選択できる素材や用具を用意する ● 友達とモノを介して力を出し合えるような素材を環境に入れていく ● 幼児同士が相談する過程を支える(橋渡し) ● こだわったり工夫したりできそうな箇所が見付かるためのヒント(写真など)を提示する ● 素敵なものができたらうれしさや満足感に共感する(共感) ● 友達と遊びを進めていく中で個々のアイデアが生かされるようにする(橋渡し) ● 友達と考えを出し合いながら進めていく楽しさに共感する(共感) ● 試行錯誤する過程が楽しめるように、見守りつつ、難しそうところは援助したり、保育者もアイデアを出したりする(手助け・提案)

考察

この時期に見られる3つの過程の質

- 友達と具体的なめあてや遊びのテーマを共有し、遊びに向かう。
- これまでの経験を生かしながら、試行錯誤する。
- 友達との共通のめあてを実現するために、粘り強く取り組む。

3つの過程の質を支える環境<物的環境・人的環境>

- イメージの共有や、相談の手掛かりとなる絵本や写真を用意する。
- これまで経験したことのある技法を生かせる素材や遊具、用具を用意し、選択できるようにする。
- 友達と考えを出し合い、試行錯誤するための十分な時間を保障したり、必要に応じてヒントを出したり、難しそうところは手伝ったりする。

みんなの「いるか組遊園地」ができちゃった!

前日までの幼児の姿

メリーゴーランドができあがってきた頃、他の幼児も、遊びの様子が気になり、ホールにメリーゴーランドを見に来ることが増えた。保育者が「こんな飾り付けをしているよ。すてきたね。」と知らせると、「すごい!」「私も作ってみたいな。」という声が聞かれた。

幼児の姿、環境・援助

保育者は、メリーゴーランドの遊びを楽しむだけでなく、学級の友達とも遊園地というテーマを共有しながら遊ぶ機会になるとよいと考え、遊園地ごっここのきっかけになるよう、メリーゴーランド以外にも、遊園地にある乗り物の写真を掲示した。

メリーゴーランドを作る友達からの刺激を受け、3名の幼児がコーヒーカップを作り始めた。また、これまで保育室で楽しんでいた新幹線シミュレーターも鉄道ジオラマを作り足したことで場が広がってきたため、ホールに場を移したところ、これまで以上に本物らしく再現することを楽しむようになっていった。少しずつホールに遊びのコーナーが増え、活気が出てくると、「自分たちも何かやってみたい!」という思いをもった幼児が、オバケのケーキやさんを思い付き、いろいろなオバケの形をしたケーキを作り始めた。

ホール全体が遊園地のような楽しい場になってきたと感じた幼児から、「いるか組遊園地だね!」と、学級の友達と一緒に、ホール全体を遊園地のような場所にできたうれしさを感じるつぶやきがたくさん聞かれた。

「いるか組の遊園地がどんどん楽しくなっている。」という気持ちをもったり、刺激を受け合ったりできるよう、降園時の学級の集まりでは、それぞれのグループの遊びの様子の映像をスクリーンに大きく映し、紹介する場をもった。またその際には、「今日取り組んだこと」や、「明日はこんなことをしたい」という思いを伝えられるようにした。学級の中で、それぞれのグループが取り組んでいる様子が共有されると、学級のみならずみんなで取り組んでいるうれしさが感じられるようになり、「明日は乗り物を動かしたい。」「受付を作りたい。」「お客さん呼びたい。」という思いが具体的になっていった。互いのしていることをよく見て、自分たちも同じようにやってみようとする姿も見られるようになり、グループ間の行き来もより活発になった。

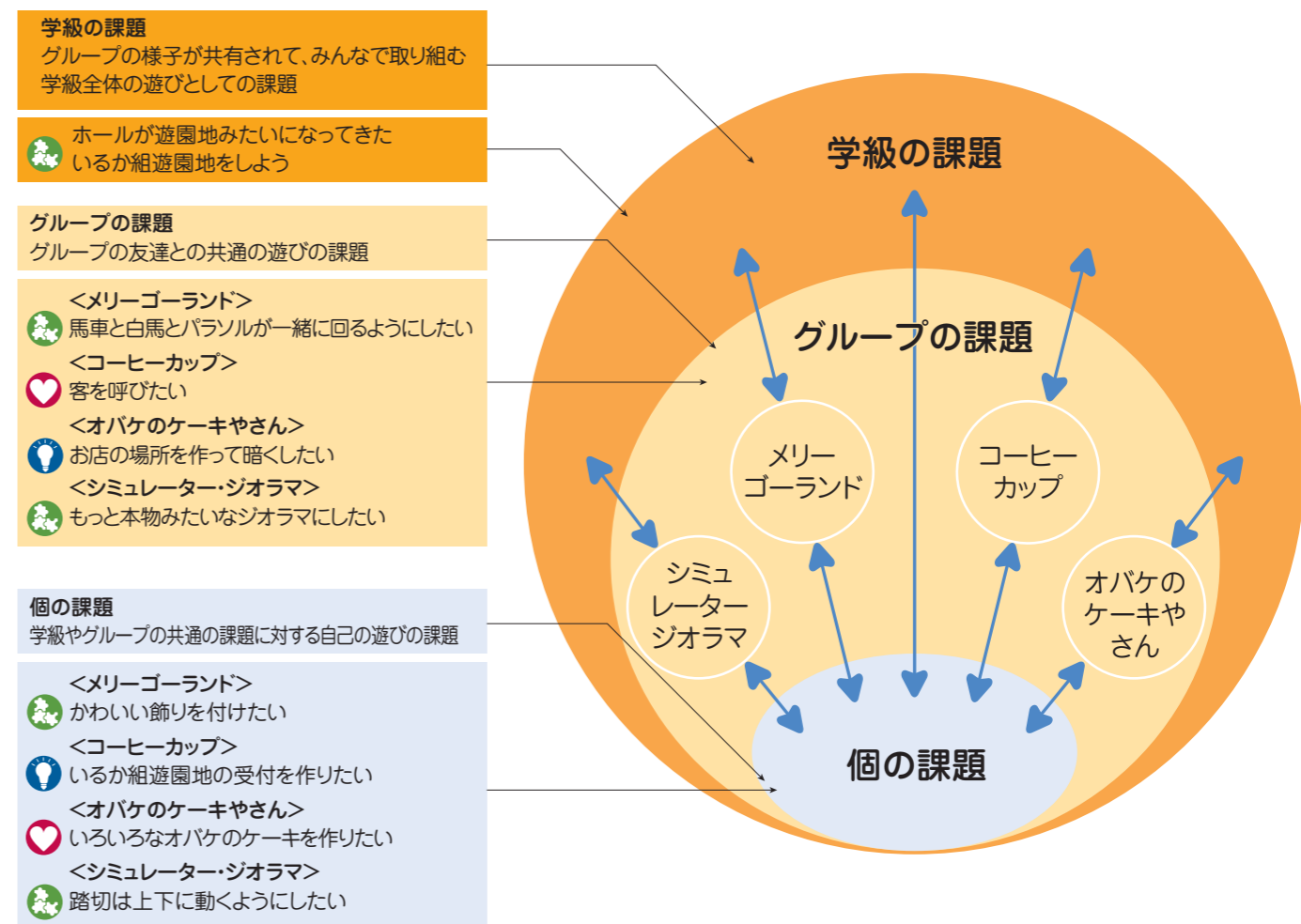
それぞれのグループの完成には少し時間差があったが、繰り返し異年齢児に声を掛け、お客さんが遊びに来てくれたことのおうれしさを感じていた。「お客さんがいっぱいいて、忙しすぎる。」「いるか組の遊園地が楽しいんじゃない?」という言葉や表情に、みんなで楽しい場所を作った充実感が感じられた。



学級の友達の遊びから刺激を受け、「自分も何かをしたい」と思い、コーヒーカップやオバケのケーキやさんなどの遊びも始まった。それぞれの遊びのグループの中で、個々の幼児が思いをもち、それを友達と共有したり互いに調整し合ったりしながら取り組み、遊びが展開されていった。

グループが互いの様子にも気付けるように保育者が学級全体で紹介するなどの環境を工夫することで、幼児は学級のみならず取り組んでいるうれしさを感じ、グループや一人ひとりが新たな思いやめあてをもつことにつながった。

一人ひとりの思いや遊びのグループのめあてが共有され学級での取組となり、自己の課題が下図のように多層的になる。



【図】「活動の目標に対する自己課題の多層性」河邊貴子(2015)河邊作成の図を基に引用して作図*3

考察

■この時期に見られる3つの過程の質

- 学級や友達と遊びのめあてを共有し、一緒に遊びに取り組む。
- 学級や友達との共通のめあての中で、個の新たな課題が生まれる。
- 学級で共通のめあてに向かっていることを感じ、もっと面白くするために考えを出す。

■3つの過程の質を支える環境<物的環境・人的環境>

- 学級や他のグループの課題に気付き、もっと面白くしようと考えを出し合ったり、新たな課題を見いだしたりすることができるよう、ICT機器などを活用した学級全体の話し合いや、互いに見合い関連し合える場の工夫を行う。
- 幼児が学級やグループの新たな課題を見いだしたり、互いのよさや考えに気付いたりできるような機会をつくり、必要に応じて橋渡しや課題の投げ掛けをする。

まとめ 遊び込む幼児を育てる環境・援助

幼児の育ちに伴う、3つの過程の質の変化を捉え、その時期ごとに大切にしたい環境
 <物的環境・人的環境>について整理した。

学年	3歳児			4歳児			5歳児		
幼児の育ち	<ul style="list-style-type: none"> ●園の環境や保育者に慣れ、安心感をもって過ごせるようになる時期 ●身近な遊具や保育者に関わり、自分のしたいことを見つけていく時期 <p>事例1 ガタゴトガタゴト やってみたい!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●自分のしたい遊びを繰り返し楽しむ時期 ●保育者や他の幼児の遊びに興味をもち、同じようにしたい気持ちが始まる時期 	<ul style="list-style-type: none"> ●自分の好きな遊びをする中で、自分が必要なモノや場を作ってみようとする時期 ●周囲の幼児をまねたり、一緒に動いたりすることを楽しむ時期 	<ul style="list-style-type: none"> ●いろいろな遊びや友達のしていることに興味や関心をもち、まねたり、遊びに加わったりする時期 ●簡単なイメージや思いをもち、形や動き、言葉などに表そうとする時期 	<ul style="list-style-type: none"> ●気の合う友達と一緒に場を作ったり、簡単なイメージを共有しやすくなる時期 ●自分のやりたい遊びが明確になり、必要なモノや場を作ろうとする時期 <p>事例2 モグラで遊ぼう! いいこと思い付いたよ!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●友達に自分の思いや考えを部分的に伝えようとする時期 ●互いの楽しんでいることや遊びの全体像が感じ合えるようになってくる時期 	<ul style="list-style-type: none"> ●友達に思いや考えを言葉で伝え合おうとする時期 ●簡単なめあてや大まかなイメージを共有しながら遊びを進めていこうとする時期 ●友達の刺激を受けて、自分の遊びに取り入れたり、一緒に遊びを進めたりする時期 	<ul style="list-style-type: none"> ●遊びの課題が明確になってきて、それぞれが自分のめあてに向かって試行錯誤するようになる時期 ●共通のめあてに向かって、考えを出し合ったり、これまでの経験を生かし合ったりしながら進めていこうとする時期 	<ul style="list-style-type: none"> ●学級またはグループ全体でめあてや遊びの課題が共有されるようになる時期 ●イメージしたことを実現するための手立てを仲間と考え合ったり、粘り強く取り組んだりする時期 ●友達の考えに気付いたり、よさを感じたりしながら、遊びに取り入れていこうとする時期 <p>事例3 メリーゴーランド いるか組遊園地</p>
3つの過程の質	<p>身近なモノや保育者の姿を見て自分から関わる</p> <p>いろいろな遊びに興味・関心をもち、面白さや不思議さを感じる</p> <p>偶発的な変化から気付いたことを繰り返し楽しむ中で次の思いが生まれる</p>	<p>他の幼児や保育者の姿をきっかけに自分のやりたいことが見付かっていく</p> <p>一人ひとりが思い付いたことを動きや形に表そうとする</p> <p>組み合わせや使い方を試したり変化が起きることを楽しんだりする</p>	<p>友達と一緒にやりたい、同じことをしたいという思いをもつ</p> <p>友達の考え</p> <p>身近な</p>	<p>遊びの中でそれぞれが自分の思いをもつ</p> <p>や遊び方に触れることで新たな思いが生まれる</p> <p>友達との遊びの中で自分なりの表現をしようとする</p> <p>モノの扱い方が分かってきて予想したり生かしたりする</p>	<p>進級したうれしさや新しい環境の中で新たな興味・関心をもつ</p> <p>自分のめあてに向けて追求していく</p> <p>これまでの経験を生かした試行錯誤や工夫をしながら思いや考えを出し合う</p> <p>友達と共通のめあてのために力を合わせていこうとする</p> <p>友達と刺激を受け合い遊びを楽しむための考えが出てくる</p>	<p>具体的なめあてや遊びのテーマを共有し、遊びに向かう</p> <p>最初のめあてが達成されたり個々の思いが実現されたりすると新たな考えやめあてが生まれる</p> <p>遊びをもっと面白くするための方法や新たな遊び方を考え出す</p> <p>互いの考えに折り合いをつけながら友達と一緒に取り組む</p> <p>グループや学級のめあてを実現するために粘り強く取り組む</p> <p>これまでの経験から発見した規則性・関連性を違う遊びに応用する</p>			
物的環境	<ul style="list-style-type: none"> ●扱い方(遊び方)が分かりやすい遊具 ●扱いやすく、少し手を加えたら何かになる、何にでも見立てられる素材や用具 ●偶発的な変化が楽しめる遊具 ●繰り返し遊ぶことができ、安心感もてる場や気に入った遊具 	<ul style="list-style-type: none"> ●少し手を加えれば何かになる素材 ●見立てやすく、扱いやすい遊具 ●「やってみたい」と思ったら、誰もがができる十分な量の素材や遊具、用具 	<ul style="list-style-type: none"> ●他の幼児にとっても何をしているかが分かりやすい場 ●なりきったり、そのつもりになったりする楽しさを支える素材や遊具 ●何にでも使える素材や用具 	<ul style="list-style-type: none"> ●個々のしていることが周囲の幼児にとっても分かりやすい場や用具、素材 ●イメージを補ってくれる素材や遊具 	<ul style="list-style-type: none"> ●友達と一緒に過ごす場づくりができる遊具や用具 ●友達と大まかなイメージを共有できる場やモノを作れる素材や遊具 ●大まかなイメージの中で個々の思いを実現できる方法や素材 	<ul style="list-style-type: none"> ●自分で選んだり、組み合わせたりしながら、思いを実現することができる方法や素材 ●イメージを感じ取れる絵本や音楽、モノなど ●イメージが伝わりやすい場や遊具、用具 	<ul style="list-style-type: none"> ●友達と一緒に扱ったり、試したりできるような遊具や用具 ●幼児が一工夫加えることで、それらしくなるような素材や用具 ●試行錯誤ができるような素材や用具 ●互いの遊びが見合えるような場の配置 	<ul style="list-style-type: none"> ●学級全体やグループの友達と遊びに向かう楽しさが感じられるような共通のイメージやテーマ ●イメージの共有や相談の手掛かりとなるような視聴覚教材(ICT機器など)の活用 ●それぞれの遊びが関連し合えるような場の配置 ●一緒に考え合える友達の存在と、試行錯誤するための十分な時間 	<ul style="list-style-type: none"> ●これまで経験したことのある技法を生かせる素材や遊具、用具 ●園内の様々な環境を使って遊べる場 ●難しいことに挑戦することができる場や時間 ●じっくりと、継続的に取り組めるような場や時間
特徴	興味や関心をもつきっかけとなる場やモノ 興味をもったらすぐに遊べる(まねる)場やモノ			イメージを具体的に何をしているのか			操作する、試行錯誤することができる場やモノや時間 協同的な活動を支えるための時間		
人的環境	<ul style="list-style-type: none"> ●安心して過ごせる信頼関係を築き、興味・関心のきっかけとなる(共感・モデル) ●保育者もやって見せる(提案・モデル) ●偶発的な出来事からの幼児の思い付きを受け止め、分かりやすい言葉やオノマトペで表し、モノや場を何かに見立てる楽しさを感じられるようにする(手助け・提案) 	<ul style="list-style-type: none"> ●保育者との関わりを中心に他児のことも気付けるようにする(モデル) ●やりたいことを言葉や動きにして、見立てやつもりに寄り添う(共感・モデル) 	<ul style="list-style-type: none"> ●個々の思いの表出を大切にしながら、友達と一緒に過ごしたり、同じことをしたりしている楽しさを感じられるようにする(共感・橋渡し) ●作ったモノで遊ぶ楽しさが味わえるようにする(提案・橋渡し・モデル) 	<ul style="list-style-type: none"> ●やり取りや遊びのイメージをつなぐ言葉かけをする(橋渡し) ●幼児のやろうとしていることを具体的な形や動きに表していく(手助け・提案・モデル) 	<ul style="list-style-type: none"> ●共通のイメージの中で個々の思いを実現できるようにする(手助け・提案) ●友達のしていることが互いに伝わるように幼児同士をつなぐ(橋渡し) ●具体物やイラストなどを見せたり、言葉を添えたりして、したいことを明確にする(手助け・示唆) 	<ul style="list-style-type: none"> ●言葉で伝える、伝わるうれしさが感じられるようにする(共感・手助け・橋渡し) ●役割や見立ての共有を支える(手助け・提案・モデル) 	<ul style="list-style-type: none"> ●一緒に遊ぶ友達が意識できるようにする(橋渡し) ●互いの考えを理解するために、具体物やイラストなどで視覚化する(手助け) ●自分で選択できるようにいくつかの方法を示したり、投げかけをしたりする(提案) 	<ul style="list-style-type: none"> ●同じめあてに向かって遊ぶ友達の中で、より細かいイメージの共有や伝え合いを支える(橋渡し・示唆) ●イメージを実現するための方法を一緒に考える(提案・示唆) 	<ul style="list-style-type: none"> ●次の遊びの課題を引き出すための投げかけ(示唆) ●必要に応じてヒントを出したり手伝ったりし、幼児同士の相談や試行錯誤を支える(手助け・提案・示唆) ●互いの考えに気付いたり、よさを感じたりできる機会をつくる(共感・橋渡し・示唆)
特徴	一緒に遊び、安心できる関わり			遊びの中でそれぞれえたり、友達同士をつなげたりする関わり			遊びの課題が深まるような投げかけや試行錯誤を支える関わり		

分かったこと

幼児は身近な環境に主体的に関わり、「やってみたい」(意欲)「こんなふうになりたい」(志向性・意志)「もっとこうしてみよう」(探究)という3つの過程を繰り返しながら遊び込んでいく。本研究を通して、幼児の育ちや遊び方の変化に伴う3つの過程の質の変化と、環境・援助の在り方について以下のように明らかになった。

前ページの「遊び込む幼児を育てる環境・援助」の表にあるように、遊びの始まりには常に個々の「やってみたい」(意欲)という思いがある。幼児の育ちと共にその質が変化し、幼児期の後半になると、徐々に遊びのめあてが具体的になり、遊び全体を捉えた「こんなふうになりたい」(志向性・意志)「もっとこうしてみよう」(探究)という思いが生まれるようになっていく。また、グループや学級の友達と共通のめあてに向けて取り組む中で、個の課題・グループの課題・学級の課題が行き来するようになり、これまでの遊びの経験を生かし、試行錯誤しながら遊ぶ楽しさや満足感を味わうようになる。3つの過程がらせん状に連関し、新たな遊びの課題を見いだしながら遊ぶ姿は、遊び込む幼児の姿だと言える。

3つの過程の質が変化していくことに伴い、幼児の遊びを支える環境の在り方も変化していく。物的環境は、扱い方や遊び方が分かりやすく、「やってみたい」(意欲)という思いを引き出すようなモノが中心であったところから、少しずつ自分たちで操作し、

いろいろなものに見立てて遊べるモノへと変化していく。また、友達との関わりが楽しくなってくる頃には、イメージの具体化を支えたり、一緒に遊んでいることが感じられたりする場やモノが重要になってくる。次第に遊びの課題が複雑化してくる頃には、これまでの経験を生かし、自分たちで試行錯誤を繰り返せるような場や時間があることが、幼児の「もっとこうしてみよう」(探究)という思いを支えていた。

人的環境としての保育者の援助は、幼児との距離が近く、遊びの一員として関わりながら支えていくところから始まり、次第に遊びの中でそれぞれの思いの実現を支えたり、橋渡しをしたりし、友達と関わりながら遊ぶ楽しさや個々の探究する楽しさを引き出すような援助へと変化していく。そして、幼児期の終わり頃には、遊びの課題を深めていくような投げかけや試行錯誤を支える援助が大切だと分かった。

このように、物的環境と人的環境の工夫をしていくことが幼児の3つの過程を支え、遊び込む幼児を育むことにつながる分かった。そして、幼児が3つの過程を繰り返し、遊び込んでいく中で多様な経験を重ねていくことは、遊びを通した総合的な学びであり、「幼児教育において育みたい資質・能力」を育むことにつながる。

小学校との接続

幼児自身が「やってみたい」と主体的に環境に関わることを出発点に、3つの過程を繰り返しながら遊び込んでいく経験を重ねていくことで、「幼児教育において育みたい資質・能力」である「知識及び技能の基礎」「思考力、判断力、表現力等の基礎」「学びに向かう力、人間性等」が育てられていく。さらには、主体的に環境に関わりながら、「もっとこうしてみよう」という思いをもって遊び込んでいく姿は、小学校教育で今後さらに進めていくとされる、主体的、探究的な学びの基盤にもなると考える。遊び込む幼児を育てることが、幼児教育と小学校の学びの接続を円滑にしていくことにつながる。

成果と課題

時期ごとに3つの過程の質を捉えて表にまとめたことで、遊び込む幼児の姿の変化や幼児の育ちに合わせた環境・援助について理解を深めることができた。今後は、今回整理した表を基に、日々の遊びや幼児の姿を丁寧に捉え、実践していく中で、幼児期の学びにとって大切な「遊び込む」という姿の充実に向けて園内研究を継続し、保育者自身の学びを深めていきたい。

御指導いただいた先生

聖心女子大学教育学科教授 河邊 貴子 先生

研究に携わった教職員

園長	齋藤 由美	
副園長	大塚 玲華	
幼稚園教諭	3歳児担任	石川 里奈
	4歳児担任	松田 陽
	5歳児担任	渡辺 帆南
	長時間保育担当	米田 知子
	(令和5年度)	中山 倫代
子供園保育職	今井 祐季	岩崎 美緒
	鎌形 瑞穂	高橋 葉子
	宮園 文代	跡部 陽子

【参考文献】

青木久子・河邊貴子「遊びのフォーカス」明文書林2015年(※3)
秋田善代美「新保育の心もち～まなざしを問う～」ひかりのくに2019年(※1)
岩立京子他「遊びの中で試行錯誤する子どもと保育者 子ども「考える力」を育む保育実践」明石書店2019年(※1)
小川博久「保育援助論」明文書林2000年(※2)
河邊貴子「幼児教育・保育カリキュラム論」東京書籍2019年
河邊貴子「遊ぶ姿の中でどう「深い学び」を読み取るか」「幼児教育しほう」全国公立幼稚園・こども園長会2019年10月号(※1)
河邊貴子「遊びを中心とした保育 一保育記録から読み解く「援助」と「展開」」改訂第2版>明文書林2020年(※2)
河邊貴子「遊びが育つ保育」「幼児教育しほう」全国公立幼稚園・こども園長会2022年11月号(※1)
河邊貴子「3・4・5歳児 遊びが育つ保育 協同性の発達と遊び」「保育ナビ」フューエル館2024年4月号
高橋健介「動画で学ぶ保育における子どもの遊び 「遊び込む」ための保育者の援助のポイント」中央法規2024年



杉並区立成田西子供園

〒166-0016 杉並区成田西2丁目24番21号
TEL:03-3311-3876 FAX:03-3311-0764
<https://www.suginami-school.ed.jp/naritanishikodo/>