(3)小学校との接続

幼児が遊びを通して学ぶ楽しさを知り、主体的に物事に関わろうとする気持ちをもつようになる過程こそ、小学校への学習意欲へとつながる。幼児は遊びを通して自ら環境に関わり、体験を積み重ねたり関連付けたりすることを通じて様々なことに気付き、考え、試行錯誤しながら探究を行っている。それが、小学校以降の学びの土台となり、教科等の学び・探究のプロセスの原体験にもなる。

本研究で大切にしてきた「拡張的なわくわく」と「収束的なわくわく」を繰り返しながら、遊びに主体的に取り組み、自分自身で学びをつかみ取るという本園で行っている教育は、小学校以降の学習における「知りたい」「もっと学びたい」「もっと追究したい」という思いにつながっていくと考える。その中で、友達と考えを伝え合ったり、互いの考えを取り入れたりしながら遊びを深めていく経験は、他者との対話を通して考えを深める、「主体的・対話的で深い学び」の基盤となる。

幼児期は、遊びの出発点や興味のもち方、楽しみ方は一人ひとり異なる。本研究でも、それぞれの幼児が自分なりの思いや発想をもって遊びに取り組む一方で、モチーフを通して、友達とイメージや目的を共有し、互いの発想に触れながら考えを広げ、豊かな遊びを展開していった。

このように、一人ひとりの興味や思いを生かして学ぶことと、友達との関わりを通して新たな気付きや考えを得ることを、往還しながら学びを深めていく経験は、小学校における「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実につながっていくと考える。

(4)成果と課題

教師がモチーフを意識して環境を構成することにより、遊びの展開に見通しをもちながら環境を丁寧に用意しようとする意識が高まった。また、遊びと遊びのつながりやストーリー性を意識して幼児の姿を捉えるようになる等、遊びの捉え方も深まった。さらに、自身の援助の偏りに気が付いたり、教師も幼児と共に遊びを楽しむことの大切さを再認識したりする等、教師の関わり方の見直しにもつながった。モチーフを通して、日々の保育の充実が図られたことが大きな成果と言える。

一方で、廊下やテラス等の共有空間を活用したことで、遊びの広がりや他学年と交流ができるよさはあるが、少人数なので廊下で遊ぶと保育室が閑散としてにぎわいがなくなる様子が見られた。今後は、共有スペースと保育室それぞれの空間の特性を踏まえ、双方を効果的に生かした教育・保育や環境構成について、さらに工夫していく必要があると考える。高円寺北子供園では、今後も、園内環境をより効果的に生かすための工夫を重ねながら、継続的に実践と検討を行い、本研究を一層深めていきたい。

●ご指導いただいた先生

聖心女子大学名誉教授
幼児教育研究室「保育と遊びの森」主宰
河邉　貴子氏

●研究に携わった教職員

杉並区立高円寺北子供園
園　　長：川嶋　佳恵
フ　リ　ー：山崎　準子
５歳児担任：佐藤　美波
　　：市川　夏葉
４歳児担任：森内　友菜（令和8年度）
３歳児担任：神戸　佑佳
　　（令和７年度：髙橋　英梨夏）

【参考文献】

・河邉貴子「『わくわく遊ぶ』ことはなぜ大切か」『幼児教育じほう』全国国公立幼稚園・こども園長会 2024年5月号　第52巻第2号
・河邉貴子　田代幸代『遊びが育つ保育～ごっこ遊びを通して考える』フレーベル館
・河邉貴子　田代幸代『遊びが育つ保育Ⅱ 遊びとクラス活動のデザイン』フレーベル館
・河邉貴子　「遊びを中心とした保育」における遊びの記録と計画」『発達』179 ミネルヴァ書房2024年
・無藤隆　「『愛と知の循環』としての保育　世界を愛することを学ぶ』北大路書房
・無藤隆　古賀松香　岸野麻衣『「愛と知の循環」としての保育実践　多様で豊かな世界と出会い、学び、育つ』北大路書房

杉並区立高円寺北子供園

〒166-0002　東京都杉並区高円寺北二丁目14番13号
TEL:03-3330-0340　FAX:03-3330-0352

令和7・8年度　杉並区教育委員会教育課題研究指定園

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 わくわくが生まれる・つながる・広がる遊びを育てる指導や環境の工夫



杉並区立高円寺北子供園

ごあいさつ



杉並区教育委員会　教育長
渋谷　正宏

令和7･8年度杉並区教育委員会教育課題研究指定園である高円寺北子供園の研究発表に当たり、一言ごあいさつ申し上げます。日頃より、本園の教職員の皆様が、幼児一人ひとりの豊かな育ちを支えるため、幼児教育･保育の充実と実践研究に真摯に取り組まれていることに深く敬意を表します。

幼児期は、生涯にわたる人格形成の基礎を培う大切な時期です。子どもたちは身近な人やもの、出来事との関わりの中で心を動かされ、「やってみたい」「もっと知りたい」という思いを原動力に遊びや活動に取り組みます。この「わくわく」する感情こそが、主体的な学びへ向かう基盤であるといえます。本研究では、「わくわくが生まれる･つながる･広がる遊びを育てる指導や環境の工夫」を主題に、幼児の興味や関心を丁寧に捉えながら、教師の環境構成や援助の在り方を探究してこられました。子どもたちの「わくわく」が友達との関わりの中で共有され、遊びが深まり広がっていく過程を明らかにした本研究は、幼児教育の実践に多くの示唆を与えるものです。また、自ら考えを表現し、友達と協同しながら遊びを創り出していく経験は、幼児期に育みたい資質･能力の育成にとどまらず、小学校以降の主体的･対話的で深い学びの基盤につながるものと考えます。

結びに、本研究を推進してこられた川嶋佳恵園長をはじめ教職員の皆様、ご指導いただいた河邉貴子先生に心より感謝申し上げます。本研究の成果が広く共有され、今後の幼児教育･保育のさらなる充実につながることを期待し、あいさつといたします。

はじめに



杉並区立高円寺北子供園　園長
川嶋　佳恵

本研究の講師である河邉貴子氏の「『わくわく遊ぶ』ということはなぜ大切か」という論説に深く感銘を受け、「わくわくが生まれる･つながる･広がる遊びを育てる指導や環境の工夫」を研究テーマに令和7･8年度杉並区教育課題研究に取り組んでまいりました。この研究を通して、幼児の遊びを支える「わくわく」は、子ども自身が遊びの中で発見し、面白さを感じながら生み出すものであり、その「わくわく」が遊びの核となるモチーフと結び付きながらつながり、広がることで、遊びが充実し、たくさんの主体的な学びへとつながっていくことが分かりました。私たちは、子どもたちの「わくわく」を支えていくために、前日の遊びの様子から次の日の環境設定や教材準備に時間を掛け、共有スペースを活用した遊び場を工夫し、それぞれの子どもたちにとっての最適な援助や指導を探ってまいりました。その結果、「わくわく」が生まれ、つながり、広がった遊びの中で、子どもたち自身が多くの学びをつかみ取る姿を実感することができました。そして、保育者一人ひとりが「わくわく」を原動力に、主体的に楽しんで研究に取り組み、自身の資質･能力を高められたことが何よりうれしく、本研究の大きな成果となりました。

最後に、2年間にわたり御指導･御助言を賜りました聖心女子大学名誉教授･幼児教育研究室「保育と遊びの森」主宰の河邉貴子先生、そして、本研究の機会を与えてくださった杉並区教育委員会の皆様に心より感謝申し上げます。

研究主題

わくわくが生まれる･つながる･広がる遊びを育てる指導や環境の工夫

1 主題設定の理由

「わくわく」する感情は、好きなことや「面白そう!」「楽しそう!」「どうなっているのだろう?」等、興味や関心をもったときに生じる感情である。人が何か物事に取り組むときに、この感情が湧くか、湧かないか、または、あるか、無いかでは、取り組む活動や物事への意欲や進み具合、習得できるものが大きく違ってくる。そして、この「わくわく」する感情は、幼児期の遊びだけでなく、小学校以降の学びに主体的に取り組む点において、とても重要な感情であると考える。

幼児の遊びは、人･モノ･コトとの出会いの中で心が動き、「わくわく」する感情を繰り返し体験することで深まっていくものである。私たちは、幼児の中に「わくわく」が生まれ、その「わくわく」が繰り返されることでつながり、遊びが盛り上がったり、変容したり、友達関係が広がったり、深まったりして遊びが充実すると捉えた。そして、このような充実した遊びの中で、様々な知識や技能を習得したり、試行錯誤しながら物事を考え、思考力を高めたり、友達とのやり取りの中でコミュニケーション能力を身に付けたりする等、生涯にわたる人格形成の基礎となる資質･能力が育まれると考えた。

本園は元小学校の施設を園舎としており、広々としたグラウンドや四季折々の植物と関わることができる自然に恵まれた環境である。幼児は思い切り走ったり、体を動かしたり、自分の興味･関心を探究したりする等「やりたい」と思ったことを「やりたい」と思ったときに実現できる環境である。一方、少人数学級であるため、人数に対して敷地が広く、遊びの場が分散しやすいという側面もある。そのため、幼児同士が自然につながり、遊びを共有･発展させていくためには、教師による意図的な環境構成や関わりが重要である。ただし、教師からの意図性が強くなりすぎると、幼児が自ら遊びを生み出すよりも、教師の働きかけに沿って遊びや活動を始める姿が見られるという課題もある。そこで、幼児の「わくわく」する感情に着目し、遊びの充実のための環境構成や援助の在り方について探ることとした。

2 研究の方法

本研究では、まず、幼児がわくわくしながら遊ぶ姿に着目し、記録･分析していく中で、「わくわく」する様について考えた。「わくわく」という言葉からは、幼児が期待感をもち、心躍らせながら遊ぶ場面を連想されるが、幼児がめあてに向かって集中し、遊びを深めていく過程で感じる楽しさも「わくわく」であるということが分かってきた。そこで、河邉貴子氏が論じている「わくわく」の二つの側面の捉え方、すなわち「拡張的なわくわく」と「収束的なわくわく」に依拠して、本研究を進めたいと考えた。具体的には、幼児が遊びの中で、新たなアイデアや発想、偶然の出来事に心を動かされ、それをきっかけに「やってみたい!」「いいことかんがえた!」と、やりたいことが次々と生まれてくるような「わくわく」を「拡張的なわくわく」、明確な目的やめあてがあり、「こうしたらどうか。」「もっと違う方法でやってみよう!」等やりたいことの実現に向かって試行錯誤する過程に面白さや楽しさ、喜びを感じる「わくわく」を「収束的なわくわく」と捉え、「わくわく」と遊びの関係を明らかにすることにした。さらに、幼児がこの二つの側面を繰り返しながら取り組む遊びの展開や連関、その中での教師の意図性や指導の工夫を捉える手法として、「ウェブ型保育記録」を用いて遊びのつながりや広がりを可視化した。それにより、幼児の「わくわく」が生まれ、つながり、広がっていく過程やその過程を支えた環境や指導について明確にすることとした。

3 研究の内容

●「わくわく」が生まれる・つながる・広がる過程

本研究では幼児の遊びが充実していく過程を、「わくわく」が生まれ、つながり、広がっていく過程と捉え、「わくわくが生まれる」「わくわくがつながる」「わくわくが広がる」の三つの視点から整理することとした。これらは、実際の遊びの中では相互に連関しており、明確に切り分けられるものではないが、幼児の姿や遊びの展開をより具体的に分析・考察するために、それぞれの様相を次のように捉えることとした。

「わくわくが生まれる」…人・モノ・コトに出会う中で、心が動かされ「面白そう!」「やってみたい!」などの「わくわく」する感情が生まれ、遊びへとつながっていく様子

事例検討1（p5・6）

「わくわくがつながる」…遊びの中で、「やってみたい!」「もっとこうしたい!」とやりたいことが次々と生まれ、それを実現しようとする中で、一つの「わくわく」が次の「わくわく」へとつながり遊びが続いていく様子

事例検討2（p7・8）

「わくわくが広がる」…遊びの中で生まれた「わくわく」がつながりながら、新たな発想や友達との関わりによって遊びが多様に展開したり、一つの遊びから分岐して新たな動きや遊びに広がっていったりする様子

事例検討3①（p9・10） 事例検討3②（p11・12）

こうした遊びの過程を支えるためには、遊びや幼児同士をつなぐ核となるものの存在が大切ではないかと考えた。本研究では、幼児の心が動かされたことによって生まれ、幼児が共通のイメージをもち、遊びや幼児同士をつなぐ核となるとともに、そこからそれぞれの発想によって多様な遊びへ広がっていく起点となるものをモチーフと位置付けた。モチーフは、どこから生まれるのか。幼児が日常生活の中で興味・関心をもったことや社会事象から刺激を受けたことによって生まれる場合もある。あるいは、教師が投げかけたことによって生まれる場合もある。幼児が何に対して強く関心をもつかをよく見て理解することが大切だと考えた。

一人ひとりの「わくわく」する感情が、モチーフにより他者と共有されると遊びが生まれ、幼児同士をつなぎ、新たな遊びへと発展していくことにつながるのではないかと捉えた。そこで、教師が時間や空間の使い方を意図的に構成しながら、モチーフにより幼児の「わくわく」が生まれ、つながり、広がる環境を考えていくこととした。

●研究の進め方

実践事例から「わくわく」が生まれる・つながる・広がるための指導や環境の工夫について、以下の手順で研究を進めた。

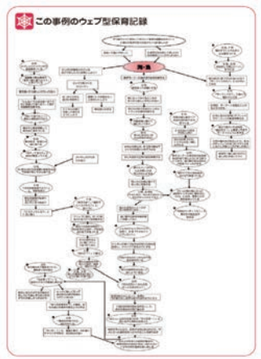
エピソード記録

幼児がわくわくしている遊びの姿から教師が理解した幼児の思いや教師が感じたことをエピソード記録として記述する。



事例分析・考察

エピソード記録を基に幼児の動きや言葉、教師の援助をウェブ型保育記録に表し、幼児がわくわくする遊びの過程から援助や環境について分析・考察を行う。



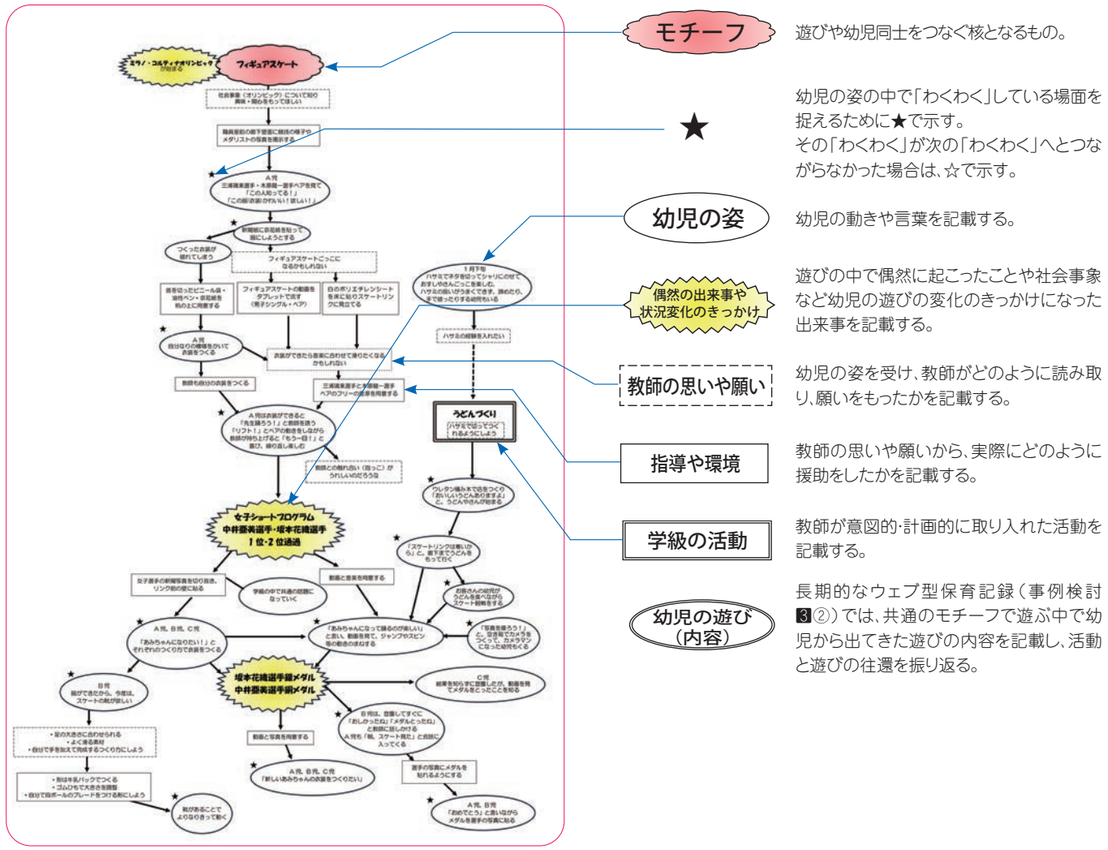
●ウェブ型保育記録とは

ウェブ型保育記録は、幼児の遊びのつながりや広がりを可視化する記録方法である。幼児の姿や遊び、教師の意図や援助を書き出し、クモの巣状（ウェブ）に線でつないで可視化する。一般的にはモチーフを中心に、どのように遊びが広がっていったかを記載するが、高円寺北子供園のウェブ型保育記録は、その遊びや活動によって書きやすい位置から書き進めている。

ウェブ型保育記録を用いることで、幼児の遊びを一つの出来事として切り取るのではなく、学級の活動と自ら選ぶ遊びとのつながりや、教師の指導や環境の工夫の関係が見えやすくなり、教師の意図や環境構成の意味を改めて考える手掛かりとなる。

高円寺北子供園のウェブ型保育記録の見方

遊びや取組の期間によって次の枠を使い分けながら、ウェブ型保育記録を作成した。



次ページからは、幼児の「わくわく」が生まれ、つながり、広がっていく過程について、ウェブ型保育記録を用いて分析した事例を示す。

どの事例においても、幼児の姿からモチーフを基に教師が環境構成をし、「わくわく」が生まれ、つながり、広がる過程が見られた。その中で、**事例検討1**（p5・6）では「生まれる」、**事例検討2**（p7・8）では「つながる」、**事例検討3**①②（p9・10、p11・12）では「広がる」に着目して考察を行った。また、**事例検討4**①②（p13・16）では、学年の枠を超えた実践事例について考察を行った。

なお、本冊子に掲載したエピソード記録は、分析に用いた記録の一部を抜粋したものである。

4 事例検討

1「わくわくが生まれる」について考えた事例

3歳児2月中旬 フィギュアスケーターになりたい! ～ミラノ・コルティナオリンピック～

幼児が興味をもった社会事象をモチーフとして共有できるよう指導や環境を工夫し、様々な遊びが展開された事例

教師の願い テレビ番組などをきっかけに、ミラノ・コルティナオリンピックに興味・関心をもつ幼児がいる。自分なりの表現をしながら選手になりきって遊ぶことを楽しんでほしい。

エピソード記録

1日目



ミラノ・コルティナオリンピックが始まり、オリンピックに興味・関心をもってほしいという思いで教師が廊下の壁にメダリストの写真と競技名を掲示した。A児が写真を見て、「この人たち知ってる!」「この服（衣装）かわいい!欲しい!」と言い、A児は製作コーナーから新聞紙と京花紙を持ってきて服をつくった。しかし、身に着けようとしたところ破れてしまった。教師が廊下に机を出し、衣装がつくれるように底部分を切ったビニール袋と京花紙、油性ペンを用意すると、A児は自分の好きな模様をかいて衣装をつくり始めた。教師は、白のポリエチレンシートを廊下の床に貼り、三浦璃来選手・木原龍一選手ペアがフィギュアスケートで金メダルをとったときの動画をタブレットで見られるように用意した。すると、A児はスケートリンクに見立てたシートの上を滑り始め、教師とペアの演技をまねしながら踊ることを楽しんだ。

2日目



ショートプログラムで活躍した中井亜美選手の動画を見て、赤白ストライプの衣装に魅力を感じ、A児、B児、C児はそれぞれのつくり方で、「亜美ちゃんになりたい!」と言いながら衣装をつくった。教師が「本当に亜美ちゃんの服みたい!すごい!」と声を掛け、中井亜美選手がショートプログラムで使用した曲を流すと、3人はうれしそうに踊り始めた。また、スケートリンクの壁面に貼っていた演技中の写真を見て、同じポーズをしたり、動画の動きをまねて、スピンやジャンプをしたりする動きを楽しんだ。

B児は、「亜美ちゃんの服ができたから今度は靴が欲しい。」と言った。そこで、教師は降園後に牛乳パックで靴の形をつくり、幼児が自分でブレードをつければ完成する材料を用意した。

3日目





早朝に中井亜美選手が銅メダル、坂本花織選手が銀メダルをとったことから、両選手の写真を掲示し、名前をかいたメダルと演技の動画を用意しておいた。B児は登園すると、「先生スケート見たよ!メダルとったね!」とうれしそうに話してきた。教師が選手の写真を貼りながら、「先生、泣いちゃった。」などと会話をしているとA児も廊下にきて、「朝、スケート見た!」と会話の中に入ってくる。教師が、「頑張った2人にメダルを貼ってあげて。」と銀、銅のメダルを2人に渡すと、「おめでとう!」と言いながら選手の写真の横にメダルを貼った。C児は結果を知らずに登園したが、支度を終えるとすぐにタブレットで動画を見て「メダルとったんだね!」とうれしそうにしていた。

A児、B児、C児は今朝見たばかりのフリースケーティングの衣装で踊りたくなり、新しい衣装をつくるとフリースケーティングの曲に合わせて踊り始めた。

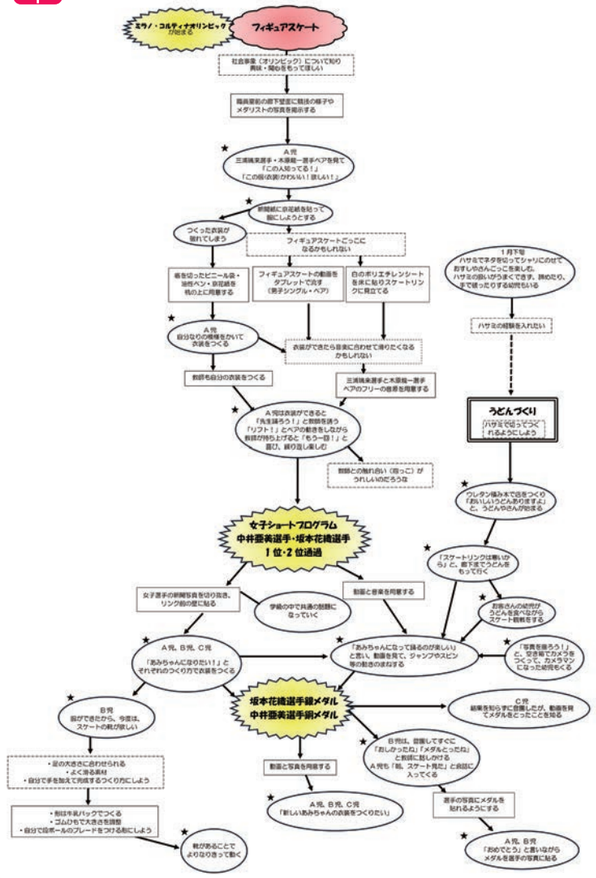
C児は、「靴は?」と教師に聞く。教師が用意していた材料を出すと、C児は喜んで靴をつくり、滑りだした。その姿を見て「私も欲しい。」と次々に幼児が集まってきて靴をつくった。自分の靴ができると喜んでスケートリンクに向かって行った。衣装を身に着けた幼児が次々と滑っていると、A児は、空き箱でカメラをつくりB児やC児の写真を撮る振りをした。保育室でうどん屋さんごっこをしていた幼児が、「スケートリンクは寒いからうどんを持ってきたよ。」とハサミの直線切りでつくったうどんを持ってくると、スケートリンクでうどんを食べることも楽しんだ。

4日目



エキシビションの動画や曲も用意していたことで、A児、B児、C児が中井亜美選手の新しい衣装をつくり、実際の音楽に合わせて伸び伸びと動いた。A児、C児は、「得点を発表する場所が必要だ!」と場をつくって互いに得点を言い合いながら繰り返し遊ぶことを楽しんだ。

この事例のウェブ型保育記録



ウェブ型保育記録から見えてきたこと

- 幼児がスケートの衣装をつくることにうれしさを感じていることから、他の幼児にも社会的に話題になっていることをタイムリーに発信したり共有したりしたことで、周りの幼児も興味・関心をもつことができた。
- オリンピックやフィギュアスケートのことを知らなかった幼児も遊びをきっかけに興味・関心をもち、繰り返し遊ぶ中で学級のみんなが知っている共通の話題へとなっていった。共通の話題になることで、スケート靴をつくる、写真を撮るなどの新たな発想が生まれるきっかけにもなっていた。
- 学級の幼児が興味・関心をもったことや、思いつきそうなことを捉え、学級の実態に合わせて実現できる方法を考え、環境を構成したことで、「わくわく」が絶え間なく生まれることにつながった。
- 知る（興味・関心をもつ）、つくる、動くという三つの要素がつながったことで、遊びが楽しくなっていった。友達がしていることが分かり、行き来しやすい場をつくったことが、たくさんの幼児がわくわくして遊ぶことにつながった。
- 保育室内でうどん屋さんをしていた幼児が、スケート場から連想される「寒さ」と「うどん」を重ね、「スケートリンクにうどんを届ける」という物語が生まれていた。学級の活動を取り入れながら遊びが展開されることで、新たな「わくわく」が生まれやすくなっていた。

指導や環境の工夫

- オリンピックの様子をタイムリーに共有できるように環境を整えたり、情報提供したりすることで3歳児なりに遊びに取り入れ、「わくわく」が生まれ、つながり、広がる遊びになった。
- メダリストの写真や幼児がまねしやすい競技の動きが分かる動画を用意したことで、どの幼児も関心をもつことができた。
- 幼児の「この服かわいい!欲しい!」という発信を受け、興味・関心をもったフィギュアスケーターの衣装にポイントを置いて、3歳児でも実現できる素材や材料を提供したことで、幼児のわくわくした気持ちを形にすることができ、さらにその後の動きや「もっとこうしたい!」という意欲につながった。
- 幼児がなりたいものを簡単に再現しやすい素材（ビニール袋・油性ペン・京花紙）や材料（少し手を加えるだけで完成する牛乳パックの靴）を用意したことで、身に着けたいものをすぐにつくったり、たくさんつくったりすることができた。また、身に着けて動きたい思いもすぐに実現することができた。
- 競技で使用された音楽やスケートリンクに見立てた場、演技中の選手の写真を貼った壁面等により、オリンピックの雰囲気を感じながら体を動かすことを楽しめた。
- オリンピックについて興味・関心をもつ場、興味をもったものをつくる場、選手になったつもりで体を動かす場を三角形に配置したことで、互いの場を行き来しやすくなった。どこからも他の場が見えることで、遊びに流れが生まれ、繰り返し表現を楽しむ姿につながった。
- 自分の知っているフィギュアスケートの動きをどのように表現しても認めてくれる教師の存在があることで、どの幼児も安心して動くことを楽しめた。

2「わくわくがつながる」について考えた事例

4歳児9月下旬 俺たち忍者!

少人数学級で「わくわく」を共有し、持続するために指導を工夫した事例

教師の願い ほとんどの幼児がやりたいことを見つけて遊び始めるようになってきているが、個々での遊びになることが多かったり、友達と一緒に始めた遊びの楽しさが続かず、すぐに戦いごっこや追いかけっこに移行したりするため、友達とイメージを共有しながらじっくりと遊びを楽しんでほしい。

エピソード記録 この日の遊び

登園後A児、B児、C児、D児、E児は、製作コーナーに集まり、空き箱を組み合わせて思い思いに武器をつくる。できあがった武器を持って、保育室やテラスを走り回り、戦う振りをした。教師は遊びの拠点ができるよう、幼児と一緒に中型積み木を使って基地の場を構成した。5人の幼児は、しばらくはその場にいるものの、またすぐに走り始めた。



その後、A児は、以前つくった忍者の衣装を身に着けた。教師は友達と忍者のイメージを共有し、膨らませながら遊びを楽しんでほしいと思い、衣装を身に着けて忍者の仲間になった。その姿を見て、他の幼児たちも同じように忍者の衣装を着た。そして、5人の幼児は忍者になって楽しそうにテラスを走り回ったが、そこから忍者のイメージを共有した遊びに発展することなく衣装を着たまま園庭に出ていった。



園庭に出ると、A児、B児、C児は、忍者の衣装を着たまま、砂場で遊び始めた。D児とE児は忍者の衣装を脱ぎ、「サッカーをしよう。」と言った。教師は、5人の幼児が忍者になって遊ぼうとしていたが、イメージが膨らまず、遊びが続いていないと捉えた。そこで、サッカーは午後の時間にすることを提案し、忍者のイメージを共有しながら遊びを楽しめるよう援助をした。



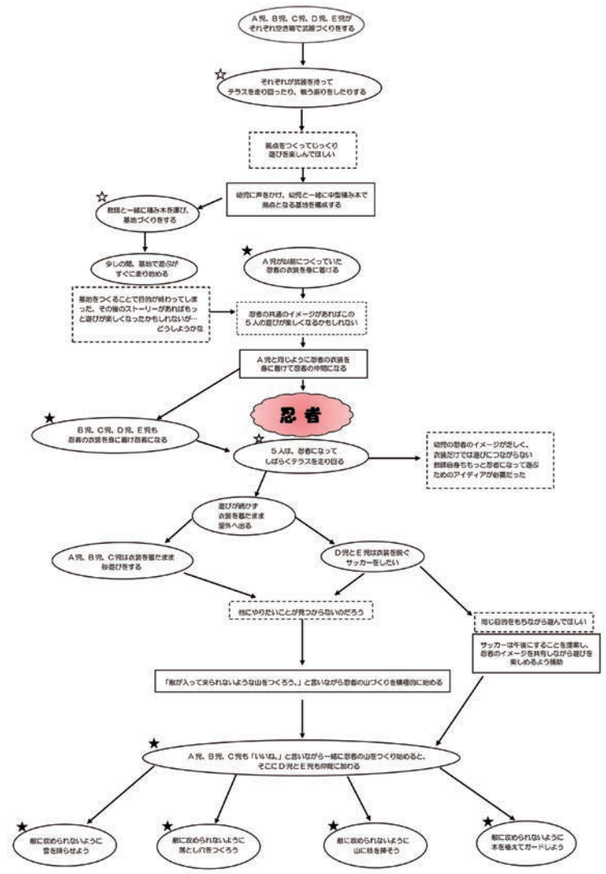
そして、砂場で忍者のイメージをもって遊べるように、教師は、「そうだ!敵が入って来られないような山をつくろう。」と積極的に砂山をつくり始めた。A児、B児、C児は「いいね!」と言いながら、一緒に山を高くしていく。その姿を見たD児とE児も仲間に加わり一緒に山をつくった。



忍者として一緒に山をつくっているうちに、「どうしたら敵に攻められない山になるか。」を考えた5人の幼児は、「雪を降らせよう。」と山の上から砂をかけたり、「落とし穴をつくろう。」と砂山の近くに穴を掘ったりした。また、「敵が入れないように枝を挿そう。」と枝を拾ってきて山にたくさん挿したり、その様子を見て、「木を植えてここをガードしよう。」と見つけた枝を砂山の周りに木が生えているように置いたりした。



この事例のウェブ型保育記録



ウェブ型保育記録から見えてきたこと

- 教師と一緒に積み木で基地をつくった後に「わくわく」が途切れてしまった要因は、遊びの中に物語がなく、基地が完成したことで目的が達成された状態となり、その後の遊びにつながらなかったことが考えられた。拠点から物語が生まれるような援助があれば、その後も遊びがつながっていた可能性があった。
- 武器を持って走り回ったり戦いごっこをしたりしていた場面や忍者の衣装を着た場面では、走り回ったり、忍者の衣装を身に着けたりすること自体にはわくわくしながら取り組んでいたが、個々の活動の「わくわく」にとどまり、遊びとして続いていなかった。
- 忍者になりたい気持ちで衣装を身に着けたものの、幼児の中での忍者になって遊ぶイメージが少なく、遊び方が分かりやすい砂遊びやサッカーをしようとしていたことが読み取れた。そこで、砂遊びを始めた幼児がいたことから教師が「敵が入って来られないような山をつくろう。」と提案して積極的に砂山づくりを始めたことで、砂場で敵の侵入を防ぐために山をつくるというイメージが共有され、それぞれの幼児が思いついたことを表現していった。イメージを通して「わくわく」がつながっていき、忍者をモチーフにしながら友達と同じイメージの中で遊ぶことができた。モチーフにより幼児のイメージが共有されてから、拡張的なわくわく、収束的なわくわくが展開され、「わくわく」がつながっていた。
- 砂場では、友達と仲間の忍者になって遊ぶ「役割の見立て」、忍者の拠点となる山をつくる「場の見立て」、山に敵が侵入できないように様々なものを加えていく「ものの見立て」の三つの要素があったことで、イメージを膨らませながら遊びを楽しむことができた。

指導や環境の工夫

- 学級のみんなが持っている共通の忍者の服があったことで、同じものを身に着け、同じイメージで遊ぶ姿につながった。
- 普段の砂遊びに忍者のモチーフが加わることで、遊びに目的が生まれた。それがきっかけとなり、幼児からいろいろな考えが湧き出てきて、自分の思いを言葉にし、友達とイメージを共有しながら遊ぶ姿につながった。
- D児やE児が砂遊びではなくサッカーをしたがっていたときに、個々のやりたいことをすべて受け止めてそのままものを用意するのではなく、友達と一緒にイメージを共有しながら遊んでほしいという教師の願いや幼児に経験してほしいことを踏まえ、あえてサッカーは午後の時間にすると伝えた。そうしたことで、D児やE児の気持ちが忍者の山づくりに向くことになり、5人の幼児が同じイメージを共有しながらじっくり遊ぶことを楽しめた。
- 本園は園庭が広く幼児数が少ないため、それぞれのしたいことのすべてに応じると遊びの場が離れ、互いのしていることに気付きにくくなる。今回の事例を通して、少人数の学級において、時間と遊びの場を調整し、友達と一緒に遊びを楽しめる環境をつくることが必要であることが考えられる。
- 教師がそれぞれの幼児の工夫や発想の面白さを言葉にしながら受け止めていったことで、次々と幼児からアイデアが生まれ、友達と忍者のモチーフの中で生き生きと動いたり表現したりすることを楽しんだ。

3「わくわくが広がる」について考えた事例①

3歳児6月中旬 サメになりたい!

教師が仲間となって遊んだことで、モチーフから様々なイメージが広がり、多くのわくわくする遊びが展開された事例

教師の願い 5歳児が井の頭公園遠足の体験をぞう組ランドとして再現し、3歳児も招かれた。「本物の遊園地みたい!」と5歳児への憧れの気持ちをもちながら十分に楽しんだ。水族館やレストランの遊びの場に喜んで参加していたので、3歳児なりの方法でまねをして楽しんでほしいと願い、魚の塗り絵や食べ物になりそうな素材を製作コーナーに用意しておいた。製作コーナーには丸、三角、四角の形の紙や、空き箱、紙テープ、セロハンテープなどの材料が常時置いてある。

エピソード記録

1日目





A児が魚の塗り絵をお面にして遊び始めたことから、教師が海に見立てた水色のトンネルを用意すると、A児は、「海だ!」と言いながら中を通って遊び始めた。その姿を見たB児は「サメになりたいんだよね。」と言い、ヒレに見立てた小さな三角形の画用紙を腰に着けるが、納得していない様子である。教師は少し大きめの三角形の紙を腰ベルトに貼ることを提案すると、B児は喜んでサメのヒレをつくった。教師とB児がサメになると、C児とD児も同じようにヒレを身に着けてサメになりトンネルの中を泳ぐことを楽しんだ。

E児が丸い形の紙と紙テープを組み合わせて貼り「見て!タコ!」と持ってくる。それを見てF児も様々な形の紙や空き箱を組み合わせて、自分なりの魚をいくつもつくった。

E児と教師はつくった魚をトンネルの中で泳がせ、魚になった幼児はトンネルの中にごちそうを持ち込んでパーティーをして楽しんだ。

2日目

魚のイメージがあまりない幼児もいることから、保育室に海に関する絵本を用意しておいた。B児はイルカがジャンプをしている写真を見て「サメもジャンプしたい。」と言う。教師が巧技台でジャンプができる場を用意すると、B児はサメになりながら何度もジャンプをした。

3日目

海や魚をモチーフとした幼児の遊びが楽しくなってきたことから、教師は、どの幼児にもつくった魚があることで遊びに入りやすくなるのではないかと考え、タンポを使った魚づくりのコーナーを設定した。幼児は「ポンポン。」と言いながら、うろこの形をつけることを楽しみ、いくつもつくる。できあがった魚は、取り外して遊べるように洗濯ばさみでトンネルにつけたり、海の雰囲気を感じられるように保育室の壁面に貼ったりした。

4日目



B児やD児、E児は、繰り返し海の生き物をつくったり、海のトンネルの中を泳がせたりした。B児とF児はウレタン積み木でトンネルの近くに海の見える公園をつくり始めた。B児、F児がベンチやシーソーをつくる姿を見て、E児とG児も隣にシーソーをつくった。E児とG児が腹ばいになってシーソーに乗っていた姿を見て、教師が「サーフィンみたい。」とつぶやくと、サーフィンを知っていたE児は、立って乗ることを楽しむ。教師が、サーフィンのイメージが他児にも伝わるようタブレットで動画を見せると、B児、F児、G児も一緒に楽しんだ。

5日目



B児が、「先生!一緒にこの魚を食べよう!」と言いながら、トンネルに貼ってあった魚を持ってくる。教師が「いいね!そのまま食べる?それとも焼く?」と聞くと「焼いて食べたい!」と言う。B児と一緒に網や枠積み木を用意し、魚を焼き始めると、周りの幼児が集まってきて魚焼きパーティーが始まった。

6日目

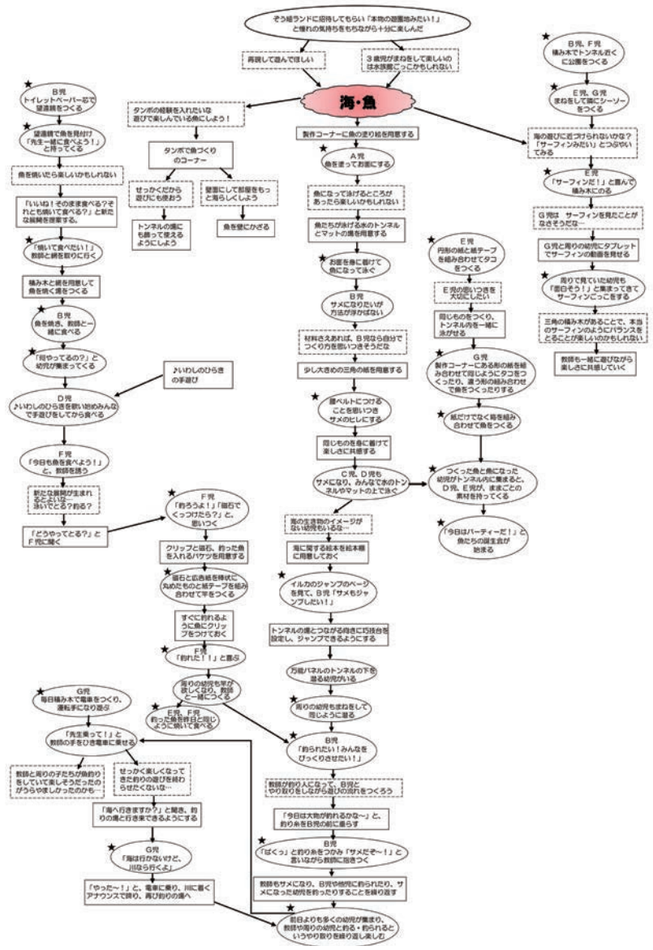
前日の続きで、魚を焼いて食べようとしていたF児が、家庭での経験から磁石で魚を釣ることを思いついた。教師が磁石とクリップを用意すると、F児はくるくる棒(広告紙を棒状に丸めたもの)と紙テープでつくった釣竿に磁石を貼り、クリップをつけた魚を釣り上げて喜んだ。周りの幼児も釣竿が欲しくなり、教師と一緒につくってそれぞれが魚を釣ることを楽しんだ。E児は次々と釣り上げ、釣った魚を焼くことを楽しんだ。

その姿を見ていたB児は、「釣られてみんなをびっくりさせたい。」と言い、サメのヒレを身に着け、釣りの場にやってくる。教師が釣竿を垂らすと、B児はうれしそうに泳いできて「ぱくっ。」と言いながら釣竿をつかんだ。教師が引き上げるとB児は「サメだぞー!」と言いながら抱きついた。教師が「キャー!サメだ!」と言いながら受け止めると周りにいた幼児もサメになって泳ぎ始めた。教師がサメになった幼児を釣り上げると、釣られた幼児は「サメだぞー!」と言いながら教師に抱きつくことを繰り返した。



G児は教師の手を引き、ウレタン積み木の電車に「乗って。」と誘う。教師は電車に乗り、「海へ行きますか?」と聞くとG児は「海は行かないけど、川なら行くよ。」と言う。教師と周りにいた幼児は喜んで電車に乗り、G児の「次は川。」と言うアナウンスで電車を降りると、周りの幼児は再び釣りの遊びを楽しんだ。

この事例のウェブ型保育記録



ウェブ型保育記録から見えてきたこと

- ぞう組ランドに招待され心が動いた経験から、興味をもちそうなことや3歳児なりに再現しやすいことを捉え、学級の活動や保育室の環境に取り入れたことがモチーフとなり、遊びが多様に広がるきっかけとなっていた。
- G児は海や魚のイメージではなく、本児の興味のあることをしていたが、教師が乗客となったときに、モチーフとつながるような問いかけをすることで「電車で川に行く」という物語が生まれ、電車に乗って釣りに行くという遊びに広がっていった。
- 幼児の考えたことやつぶやきを拾いながら、教師が次の展開や物語が生まれるように意識的に環境を用意したり、声を掛けたりしたことで遊びが広がっていた。
- 海や魚のモチーフから、3歳児なりに連想することが拡張的なわくわくとなり、魚になる、魚を釣る、海の生き物をつくる、サーフィンをする、魚になって釣られるという様々な遊びが展開されていた。教師がそれぞれの遊びがすぐに実現できるよう場を用意したり、幼児の思いついたことを面白がりながら一緒に遊んだりすることで、拡張的なわくわく、収束的なわくわくが幾度となく繰り返されていた。

指導や環境の工夫

- つくった魚を壁面に飾ったり、保育室に水を連想するトンネルの場があったりしたことで幼児が海や魚のモチーフで遊ぶ姿につながった。また、3歳児の6月は、まだ遊びの経験が少ないが、海や魚のモチーフがあったことで遊びがつながったり広がったりしていった。
- 幼児の生活体験は多様だが、園で絵本や動画に触れることを通して共通のイメージをもつことは環境として有効的だった。
- 教師が一緒に仲間になって遊ぶことで遊びが成り立っている。幼児の「やってみたい。」を引き出すためには幼児の発想を面白がりながら、一緒に仲間になって教師も遊び、楽しさに共感していく援助が大きな効果を生み出していた。

3「わくわくが広がる」について考えた事例②

5歳児9月～10月　忍者から手紙が来た!

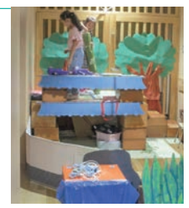
「わくわく」が長期にわたり展開されるよう指導を工夫し、協同的な活動や主体的な行事の取組へとつながった事例

教師の願い　何かになって遊ぶことが好きな幼児が多く、運動会への取組にあたり、忍者になることで一人ひとりが自分の力を十分に発揮することができるのではないかと考え、運動会のテーマを「忍者」とすることにした。そして、忍者のイメージを共有して友達と考えを出し合いながら遊びを進めていく楽しさを感じてほしいと願い、忍者から届いたという設定の手紙を作成し、学級全体に投げかけた。友達と一緒に遊びを進めていく中で、新たな友達関係をつくったり、学級での友達とのつながりを深めたりしてほしいと考えた。

エピソード記録　9月上旬～10月中旬にわたる遊び



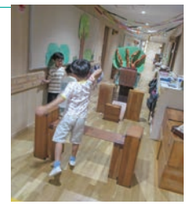
ある日、「忍者つきかげ」から手紙が届いたことをきっかけに忍者ごっこが始まった。大型積み木で忍者の家を構成したり、忍者の服や刀などの身に着けるものをつくったりし、忍者になって遊び始めた。忍者だけが食べるごはんや自分たちの隠れる場所をつくり、忍者のイメージが膨らんでいった。



教師は、忍者のイメージの遊びを盛り上げたいと考え、学級全体で忍者について考える機会をもった。幼児からは、「修行をした方がいい。」「お城をつくってみたい。」などの思いが出てますます盛り上がり、翌日以降も忍者ごっこは続いた。

教師は忍者屋敷の場を片付けず残しておける場に構成することを提案した。「隠れられる場所にしよう。」「忍者しか入れない場所にしよう。」などと考えを出し合いながら忍者屋敷をつくっていった。

毎日、忍者になったつもりで生活をし、水とんの術で川の中に入ったり、石渡りの術で石の上を渡ったり、修行をする振りを繰り返し楽しんだ。



手裏剣の形の型紙を用意すると、興味をもって手裏剣づくりをした。型紙を重ねて新たな形の手裏剣を考えてつくったり、色を付けたり、よく飛ぶように製作コーナーの素材を選んだり試したりして組み合わせていった。

忍者屋敷の場の隣に手裏剣修行の場を大型積み木で構成し、「ここに当たったら50点。」「上にのったら100点。」などと点数を決め、点数が多くなることに喜びを感じて何度も投げ方を試しながら手裏剣を投げることを楽しんだ。





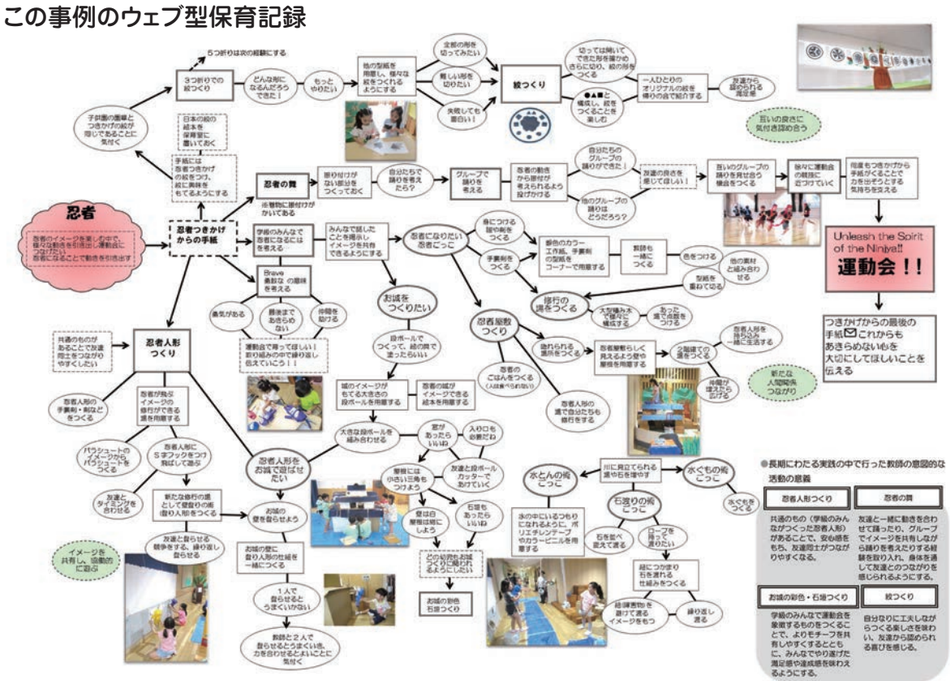
学級のほとんどの幼児が忍者のイメージで遊び始めた頃、教師は、忍者をモチーフとして友達同士のつながりを深めてほしいと考え、忍者人形づくりの活動を取り入れた。忍者人形の小さな刀や手裏剣をつくり、忍者屋敷で一緒に生活をして遊んだ。忍者人形を通して友達と一緒に遊ぶことをもっと楽しめるよう忍者人形の修行ができる場を用意すると、人形に空とんの術や壁登りの術をさせて遊ぶことを楽しんだ。



幼児の「お城をつくってみたい。」という思いから、お城づくりにも取り組んだ。幼児は今までの経験から「大きな段ボール箱でお城をつくろう。」「お城らしい色を絵の具でつけたらいい。」と、考えを出し合った。実際に大きな段ボール箱を組み合わせると、「窓や入口が必要だね。」「石垣もつくりたい。」という考えが出てきて、友達と協力しながらつくり進めた。できあがってきたお城に忍者人形を持ち込んで動かしたり、城壁登りの仕組みをつくって登らせたりすることを楽しんだ。

教師は忍者の遊びが運動会の取組につながることで、幼児が喜びや感動、達成感を味わえるのではないかと考え、忍者からの手紙をきっかけに、グループで踊りを考える機会をつくった。曲に合わせて刀で切る、手裏剣を投げるなどの忍者らしい動きを組み合わせ、グループの友達と一緒に動きを考え、友達と一緒に踊ったり、忍者人形を踊らせたりすることを繰り返し楽しんだ。忍者のイメージをもちながら、少しずつ運動会の競技に近づけていくことで、忍者のつもりになって自分の力を十分に発揮する姿につながり、みんなで運動会をやり遂げた満足感や充実感を味わうことができた。

この事例のウェブ型保育記録



ウェブ型保育記録から見えてきたこと

- モチーフを中心として、幼児の遊びと学級の活動が往還できるような環境を整えたり、協同的な活動につながるよう学級全体でイメージを共有できるようにしたりしたことで、拡張的なわくわく、収束的なわくわくが長期にわたり展開され、主体的な行事への取組へとつながっていた。
- 約2か月にわたる長期的な遊びをウェブ型保育記録にしたことで、幼児の遊びや学級の活動がどのように往還しているのかを振り返ることができた。また、取組全体を可視化したことで、運動会に向けての活動の中での幼児の育ちを具体的に捉えることができた。
- 長期にわたる実践の中で行った教師の意図的な活動の意義について記録することで、他のモチーフによる活動を考える際の視点となることが分かった。

指導や環境の工夫

- 忍者の手紙をきっかけに、学級で忍者について考える機会をもったことで、学級全体に忍者というモチーフが生まれ、忍者屋敷づくり、手裏剣づくり、お城づくりなどの様々な取組が生まれた。
- 忍者屋敷や忍者人形の修行の場を片付けなくても学級の生活が滞ることがない場所に設定（提案）したことで、忍者のイメージが続いていったり、周りの幼児にも忍者をモチーフとした遊びが伝わっていったりし、学級全体で共通のモチーフとして遊ぶことの楽しさにつながった。
- 手裏剣をつくった後に点数をつけて遊ぶ場面や、お城づくりの材料や必要な道具を考える場面では、これまでの遊びの経験で楽しんだことや、使ったものを生かしながら幼児が考えている。今までの遊びの経験がモチーフと重なることで、新たな遊びの発想につながり、多様な遊びが展開されることが分かった。
- 忍者人形の取組は、学級の幼児が共通に持っているものを使って遊べる環境となり、友達同士がつながるきっかけや新たな人間関係の構築や広がりにつながった。
- 忍者から手紙が来ることで、忍者つきかげの存在が幼児の気持ちを支える柱となり、遊びと行事をつなぐ役割を果たした。共通のモチーフがあることで、幼児の遊びからグループの活動、学級全体の活動が往還しやすくなり、どの活動も充実していくことが分かった。

4 学年の枠を越えて「わくわくが生まれる・つながる・広がる」について考えた事例①

共有スペースの廊下を活用し、園で飼育しているカブトムシをモチーフとして少人数学級の幼児が学年を越えて遊びを展開した事例

3・4歳児7月「カブトムシ」

教師の願い 高円寺北子供園では、卵からふ化したたくさんのカブトムシを廊下や各保育室で飼育している。飼育しているカブトムシに興味・関心、愛着をもち、実際に触れたり、遊びに取り入れたりしてほしい。

遊びの概要 実際に触れて親しみをもつ場、カブトムシになりたい思いを実現する場があることで、カブトムシへの興味が広がり、カブトムシをモチーフとした遊びへの参加や幼児同士の関わりが生まれやすくなった。2学年で行ったフィンガーペインティングをした紙を壁面の木の装飾に活用することで、森のイメージが共有され、異年齢の幼児同士が同じモチーフを起点に遊びを広げていった。

エピソード記録

■フィンガーペインティングでつくった木の壁面

4歳児が、カブトムシが食べるものをイメージし、木の壁面に京花紙でつくった木の実をつける。



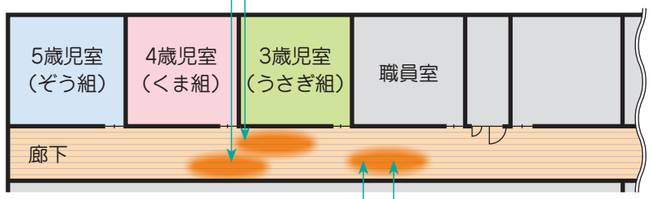
■カブトムシになって遊ぶ場

3・4歳児は、カブトムシが枝の上を渡る様子を見たことで、平均台を枝に見立てて渡ることを楽しむ。



3歳児は、カブトムシがテント式の蚊帳の中を飛ぶ様子を見ると、カブトムシのように飛びたくなり、巧技台から繰り返しジャンプすることを楽しむ。





■カブトムシを見たり触ったりすることができる場

どの学年もテント式蚊帳の中に飼育ケースを置き、本物のカブトムシを間近で見たり、触れたりすることを楽しむ。



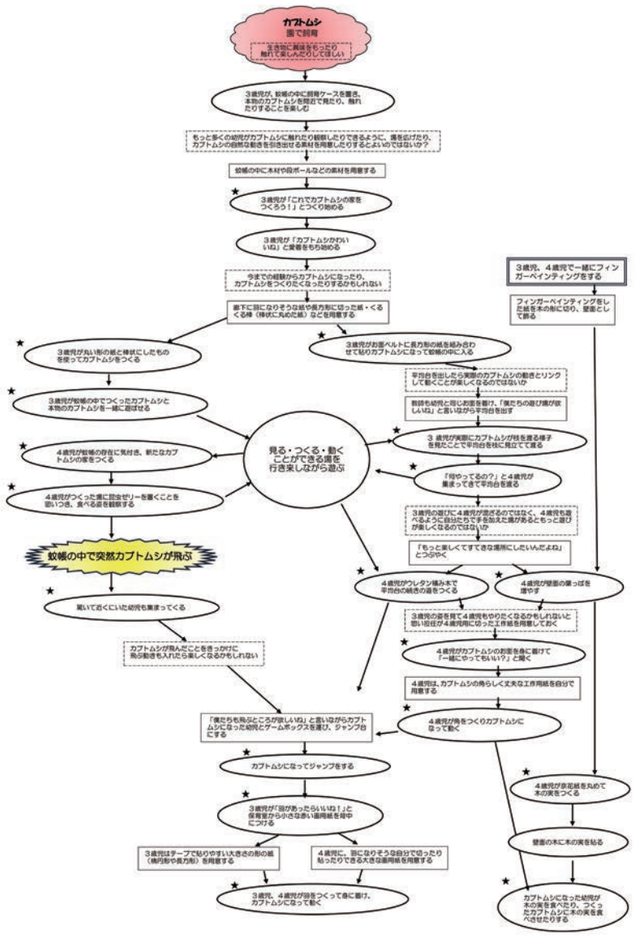


■カブトムシになるための角や羽をつくる場

3歳児はセロハンテープで貼りやすい大きさの形の紙（楕円形や長方形）を置いておき、4歳児は画用紙を自分で切って角にしたり、羽にしたりする。どちらの学年も自分なりのつくり方で楽しむ。



この事例のウェブ型保育記録



ウェブ型保育記録から見えてきたこと

- 共同作品を掲示したことで、共通の遊びの場所としての意識が生まれ、「カブトムシ」のモチーフを起点に木の実をつける、ウレタン積み木で新たな木をつくるなどの遊びにも広がっていった。
- 共有の場を活用するだけではなく、同じモチーフを起点として遊びが展開されることで、異年齢児がつながりやすくなり、少人数学級では感じることが難しいにぎわいの中で遊びを楽しむことができた。

指導や環境の工夫

- カブトムシを直接触ることができるよう、テント式蚊帳の中に飼育ケースを置いたことで、カブトムシが動く様子や、飛ぶ様子を間近で見ることができ、心が動いて「わくわく」が生まれるきっかけとなった。間近で触れたり、見たりする経験が、イメージをもって遊び、カブトムシになりきって動きを楽しむ姿につながった。
- 普段から何かになって遊ぶことを楽しんでいた姿から、カブトムシになるために身に着けるものをつくれる材料や場、動ける場を用意したことで、興味をもつ（テント式蚊帳）、つくる（角や羽）、動く（巧技台）という3つの要素がつながり、学年の枠を越えて同じ「カブトムシ」というモチーフをもち、共通の動きやそれぞれの学年の発達に応じた関わりや動きを楽しみながら遊ぶことができた。
- モチーフを共有するときにも、学級の育ちを捉え環境を用意することで、どの学年の幼児もわくわくしながら遊ぶことができた。

4 学年の枠を越えて「わくわくが生まれる・つながる・広がる」について考えた事例②

共有スペースを一つの森としたことで、学年によって異なる絵本や物語をモチーフとした遊びが重なり合い展開された事例

5歳児1月 もりのへなそうるごっこ

教師の願い 「もりのへなそうる」の世界を楽しみながら、友達と共通のめあてをもって、遊びを進めていくことを楽しんでほしい。

遊びの概要 「もりのへなそうる」の物語を読んだことをきっかけに、地図やリュック、ピストル、弁当等を自分たちでつくり、探検に出かける遊びを繰り返し楽しんだ。また、廊下に幼児がかいた動物を飾って森にしたことで物語に出てくるたまごやへなそうるをつくり、物語のイメージをもって行き来することを繰り返し楽しんだ。

3歳児1月 もりのおふろ･3びきのこぶたごっこ

教師の願い 教師や周りの幼児と一緒にお話のイメージで動くことを楽しんでほしい。

遊びの概要 学級で「もりのおふろ」「3びきのこぶた」のごっこ遊びを楽しんだ後、廊下に風呂や動物たちの家、森の中で体を動かすイメージがもてるようなジャンプができる場や平均台を用意したことで、動物になって遊ぶことを楽しんでいた。5歳児と「森」のイメージが重なったことで、廊下の端まで探検に行くようになり、場を共有しながら遊ぶことが楽しくなった。

エピソード記録

■もりのおふろ･こぶたの家の場

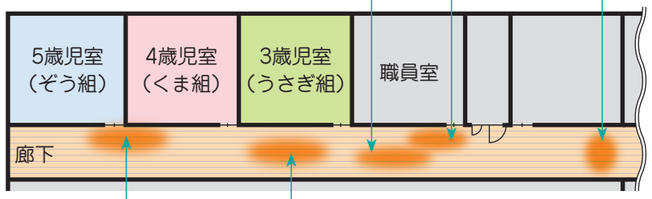
こぶたになった3歳児は、5歳児に見つかると「キャー!」と言いながら家に隠れる。その後、5歳児を家に招き入れ、やり取りをしながら一緒に遊ぶ。

3歳児は「もりのおふろ」のストーリーをもとに動物になり、お風呂に入ることを楽しむ。









■物語のイメージで遊べる場

5歳児が物語に出てくる動物をかき、壁面に貼ることで、物語のイメージで動くことを楽しむ。3歳児も探検にやってくる。



■森の中を探検しているつもりになれる場

3歳児が体を動かす場として使っている平均台や巧技台を5歳児が森の奥まで探検に行くイメージで遊ぶ。



■廊下の端まで森として遊べるような装飾

5歳児は、廊下の端まで森として使えるようにしたことで、森の奥まで探検するイメージをもち遊ぶことを繰り返し楽しむ。

■へなそうるに乗って森を行き来する場（廊下全体）

5歳児が大きな段ボールでつくったへなそうるに乗り、森の中を行き来する中で、異年齢児を乗せることも楽しむ。

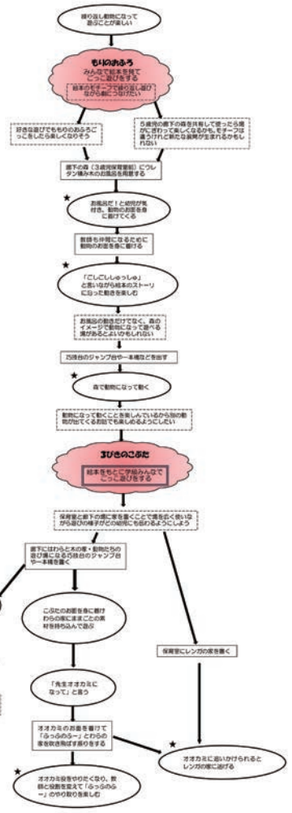


この事例のウェブ型保育記録

【もりのへなそうるごっこ】



【もりのおふろ･3びきのこぶたごっこ】



ウェブ型保育記録から見えてきたこと

- 3歳児、5歳児はそれぞれ異なるイメージやストーリーで遊んでいたが、廊下の共有空間を「森」とすることで、互いの遊んでいるイメージを取り入れ、新たな物語を生み出しながら遊ぶ姿につながった。イメージやストーリーが同一でなくても、共有する要素やモチーフを見いだすことで、遊び同士が結び付き、新たな遊びへと発展させることができた。

指導や環境の工夫

- 探検するイメージと森で生活するイメージが重なることから、巧技台で構成したジャンプ台や一本橋なども異年齢で共有し、それぞれの物語のイメージの中で遊びを広げることができた。共有の空間を構成したことで、互いの遊びやイメージが見て分かり、自然に取り入れ合う姿につながった。
- それぞれの学年で遊び始めたイメージやストーリーは異なっていたが、「物語の世界やイメージを楽しむ」という共通する教師の願いがあったため、互いの学年の環境設定の意図も重なり、「森」の場を共有しながらそれぞれの物語をモチーフとした遊びを楽しむことができた。
- それぞれの学級は少人数であるものの、「森」という共有空間で遊びを重ねることで、学年を越えて互いのイメージを取り入れながら、遊びを広げ、共通の物語を生み出して楽しむ姿につながった。

5 まとめ

（1）実践と研究を通して分かったこと

本研究では、ウェブ型保育記録を通して幼児の遊びを捉えることで、「わくわく」が生まれ、つながり、広がっていく過程と、それを支える教師の意図的な関わりを可視化することができ、教師の援助の意味を具体的に振り返ることができた。その遊びにおいて効果的だった援助が明確になったり、教師の意図と幼児の思いのずれに気付きやすくなったりすることで、翌日の保育に向けた具体的な関わりや環境構成を考えることにつながった。

一つの遊びを追ったウェブ型保育記録では、幼児がわくわくしている場面を具体的に捉えていくことで、遊びは拡張的なわくわくと収束的なわくわくが相互に関わり合いながら生まれてはつながり、遊びが充実していくことを再確認することができた。また、拡張的なわくわくと収束的なわくわくは、明確に分けられるものでもなく、遊びの展開に応じて、どちらかに偏りながら現れたり、相互に行き来したりしながら生まれていくことが分かった。さらに、教師の意図的な援助があることで、遊びの中での拡張的なわくわくと収束的なわくわくがつながり続けることができることも分かった。幼児の思いや遊びを支えるモチーフを教師も共有しながら、遊びの仲間やモデルとなって動くことが、「わくわく」が生まれ、つながり、広がる遊びを育てていくことには不可欠であることも見えてきた。

長期的な活動と遊びの往還を追ったウェブ型保育記録では、長期にわたる活動が可視化されたことで、様々な活動や行事、季節に応じたモチーフを起点とした学級の活動と自分で選ぶ遊びの往還により、絶え間なく拡張的なわくわくまたは収束的なわくわくが生まれ、つながり、基となる遊びや活動からいくつもの枝葉に分かれるように様々な遊びや活動に広がっていくということが分かり、長期的な実践の中での援助や環境設定の意味が明らかになった。そして、この長期的な活動と遊びの往還を追ったウェブ型保育記録に、活動の意図を書き示すことによって、ここで挙げた事例<事例検討3②>だけに特化するものでなく、他のモチーフによる長期的な活動や遊びの構想においても、このウェブ型保育記録を生かしていくことができるという可能性も示唆された。

研究を重ねる中で、「わくわく」が生まれ、つながり、広がる遊びを育てるためには、その遊びを支えるモチーフが重要な役割を果たしていることが明らかになった。モチーフが存在することで、幼児の中に「わくわく」が生まれやすくなり、それぞれの興味・関心が物語としてつながりながら、「わくわく」が繰り返される。また、モチーフを起点とする遊びが展開されるときには、幼児がこれまでに経験した遊びや活動が生かされ、新たな発想や物語が生まれていくことが分かった。そして、それらが遊びに取り込まれていくことで、遊びがより豊かに展開されていくことが分かった。

さらに、モチーフが存在することで、誰もが遊びに入りやすい雰囲気が生み出され、遊びのイメージが学級全体で共有されやすくなり、新たな人間関係を築いたり広げたりするきっかけとなることも見えてきた。

「わくわく」が生まれ、つながり、広がる遊びを育てるためには、以下の指導や環境の工夫が大切であることが明らかとなった。

わくわくが生まれる・つながる・広がる遊びを育てるための指導や環境の工夫

- ○教師が仲間になって遊び、幼児の発想を面白がったり、楽しさに共感したりしていき、安心して自分の考えを出せる学級の雰囲気をつくる。
- ○次の展開や物語が生まれるように、教師が意図的に環境を用意したり、声を掛けたりする。
- ○幼児が思いつき、考えた場だけでなく、教師もモチーフにあった場やものを提案する。
- ○モチーフを中心に、自分で選ぶ遊びと学級の活動の中で往還が生まれるような活動の組み立てを工夫する。
- ○幼児が互いのしていることを見たり、感じたりしながら遊べるように、行き来しやすい場を設定したり、共有空間を活用したりする。
- ○共通のモチーフが学級全体に浸透するように、遊びの場を残しておいたり、絵本や動画などの視覚教材を使い、学級全体で知る機会をもったりする。
- ○一部の幼児が関心をもったモチーフが広がることを期待した壁面を構成したり、モチーフに合った動きができる場やものを用意したりする。
- ○学級のみんながつくったもので遊べる環境を用意することで、友達同士がつながり、新たな展開が生まれるようにする。

遊びの核となるモチーフを捉え、保育を計画することに加え、イメージしやすい視覚的な環境を工夫し、そのイメージが動きとして表現できる場を構成することは、幼児同士の関わりを支え、良好な人間関係の形成につながることも明らかになった。

これらの環境や教師の援助は、幼児の思いや発想のみに委ねて生まれるものではなく、教師の意図的な環境構成や働きかけによって支えられているものである。幼児と教師がそれぞれの思いや願いをもちながら、相互に関わり合い、遊びをつくり出していくことが大切であることが分かった。

（2）本園の環境を生かしたわくわくが生まれる・つながる・広がる指導や環境の工夫

本園の特色でもある広々とした施設環境やグラウンド、豊かな自然環境を生かしながら、少人数学級で生活する子どもたちが、互いに関わり合い、わくわくしながら遊び、さらに学年を越えて場や遊びのモチーフを共有することで遊びがつながり、広がっていく中で、廊下やテラスなど、遊びを次の日に引き継ぐことができるスペースを身近な環境として意図的に活用することが有効であることが本研究を通して実証された。共有スペースに季節や遊びのモチーフに応じた環境を幼児と一緒につくっていくことによって、互いに見合えたり、自然な形で一緒に動いたり、イメージを共有したりすることができ、それぞれの年齢に応じた新たな「わくわく」が生まれ、つながり、広がっていくということが分かった。人数に対して、園の環境が広すぎるから場を狭めるのではなく、あえて、3学年の幼児が共有できるスペースをつくり、モチーフに沿った指導や環境の工夫をすることによって、にぎやかさを感じながらそれぞれの発達に応じた「わくわく」が生まれ、つながり、広がる遊びが育つ環境をつくっていくことが重要であるということが明らかになった。

わくわく遊ぶ子どもたち



いろいろなものを使って基地づくり



かきごおりやさんごっこ



ころがしドッジボール

共有スペースを生かして遊ぶ子どもたち



OHPを使った映画ごっこ



人形のエレベーター付きマンション



3･4歳児をお客さんに、ハンドベルでコンサート