

幼 稚 園

平成 2 8 年度

教育研究員研究報告書

幼 稚 園

東京都教育委員会

目 次

I	研究主題設定の理由	1
1	幼稚園教育の基本	1
2	幼児の実態と課題	1
3	研究主題の設定	1
II	研究構想図	2
III	研究内容	3
1	「主体的に遊ぶ幼児」とは	3
2	「試行錯誤の経験」とは	3
3	作って遊ぶ場面における試行錯誤の経験の発達過程	3
4	試行錯誤の経験のために幼児に経験させたい内容	5
5	事例研究	5
6	検証保育	9
7	教師の意図・手だて	10
8	試行錯誤への教師の思い	12
9	検証保育	12
IV	研究のまとめ	23
V	今後の課題	24

主体的に遊ぶ幼児を育てる ～試行錯誤の経験を通して～

I 研究主題設定の理由

1 幼稚園教育の基本

幼児期は生涯にわたる人間形成の基礎が培われる時期である。幼稚園教育は「義務教育及びその後の教育の基礎を培うもの」¹として、大きな役割を担っており、環境を通して行う教育を基本としている。また、「幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習」²であるとし、「遊び」を中心とした生活を通して、総合的な指導を行うことを大切にしている。

2 幼児の実態と課題

幼稚園教育要領 第1章 総則には「幼児は安定した情緒の下で自己を十分に発揮することにより発達に必要な体験を得ていくものであることを考慮して、幼児の主体的な活動を促し、幼児期にふさわしい生活が展開されるようにすること」と記されている。幼児が主体的に活動に向かうことは、すなわち物事に積極的に取り組むことであり、そのことが自分なりに生活をつくったり、よりよくしようとしたりすることにつながる。そして、その過程が、小学校以降の学習意欲へとつながり、さらには、社会に出てからも主体的に物事に取り組み、自ら考え、様々な問題に積極的に対応したり、解決したりする力になっていくと考える。

しかし、実際の保育においては、「一斉活動には張り切って取り組むが、自分から環境に関わって遊ぶ楽しさをあまり感じられない」「友達の始めた新しい遊びに転々と参加し、自身の遊びが充実しない」「困ったり、予想外の出来事が起きたりすると、その遊びを諦める」などの幼児の姿が見られることがある。これらの主体的に遊べない幼児の姿を課題として捉えた。

3 研究主題の設定

幼稚園教育は「幼児が一つ一つの活動を効率よく進めるようになることではなく、幼児が自ら周囲に働きかけてその幼児なりに試行錯誤を繰り返し、自ら発達に必要なものを獲得しようとする意欲や生活を営む態度、豊かな心をはぐくむこと」³を目指している。そして、環境を通して行う教育とは「幼児が自ら興味や関心をもって環境に取り組み、試行錯誤を経て、環境へのふさわしいかかわり方を身に付けていくことを意図した教育である。それは同時に、幼児の環境との主体的なかかわりを大切にされた教育である」⁴とされている。

これらのことから、幼児が主体的に遊ぶためには、「試行錯誤」の経験が大切な要素なのではないかと考えた。

また「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ」（文部科学省 平成28年8

¹ 学校教育法 第二十二條

² 幼稚園教育要領（文部科学省 平成20年3月）第1章 総則 第1の2

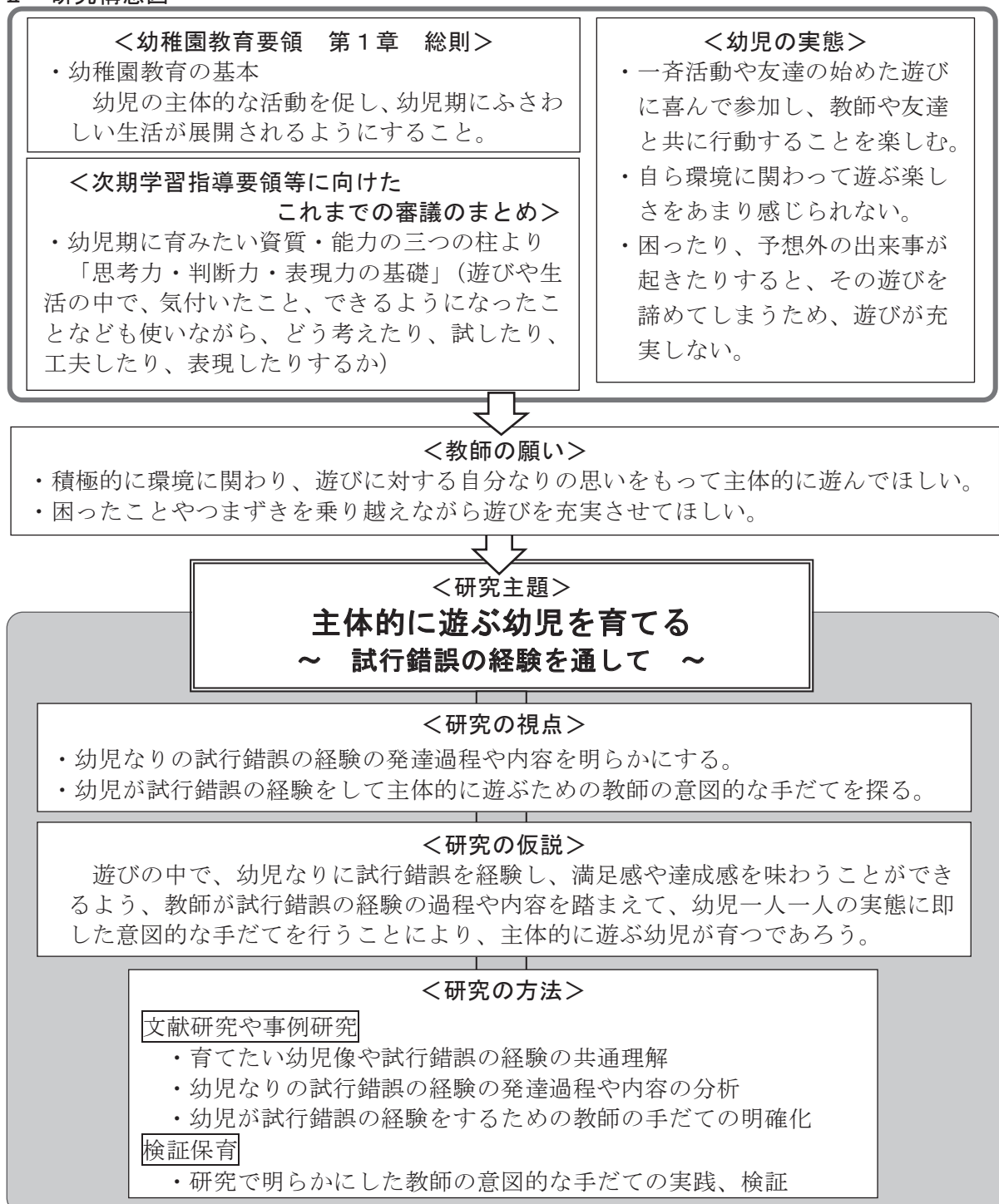
³ 幼稚園教育要領解説（文部科学省 平成20年10月）第1章 総説 第1節 2（2）

⁴ 幼稚園教育要領解説（文部科学省 平成20年10月）第1章 総説 第1節 2（3）

月 26 日) においては、幼児期に育みたい資質・能力の三つの柱の一つとして、「思考力・判断力・表現力の基礎」が「遊びや生活の中で、気付いたこと、できるようになったことなども使いながら、どう考えたり、試したり、工夫したり、表現したりするか」と具体的に示され、「試行錯誤」が位置付けられている。

以上のことから、本研究では試行錯誤に着目し、その発達過程や幼児に必要な経験を探り、主体的に遊ぶ幼児を育てるための環境構成や教師の援助の在り方を明らかにしたいと考え、研究主題を設定した。

II 研究構想図



Ⅲ 研究内容

1 「主体的に遊ぶ幼児」とは

本研究では、課題となる幼児の姿を考え、「目指す幼児像」として、「主体的に遊ぶ幼児」を次のように定義付けた。

「主体的に遊ぶ幼児」

- ・「もの」、「場」、「ひと」などの環境に自ら関わり、遊びに対する自分の思いや考えをもって遊ぶ幼児
- ・遊びをより楽しくするために、遊びや生活の中での経験を生かしながら、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりして遊ぶ幼児

2 「試行錯誤の経験」とは

本研究では、保育における主体的に遊んでいる幼児の姿や「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ」（文部科学省 平成 28 年 8 月 26 日）に示されている「幼児教育において育みたい資質・能力」などから、目指す幼児像に迫るため、「試行錯誤の経験」を次のように定義付けた。

「試行錯誤の経験」

遊びに対する自分の思いをもち、その思いを実現させるために、幼児自身が気付いたことやできるようになったこと（先行経験）を使い、失敗したり成功したりすることを繰り返しながら遊ぶこと

3 作って遊ぶ場面における試行錯誤の経験の発達過程

幼児が遊びの中で試行錯誤の経験をするためには、先行経験の積み重ねが必要であり、発達に応じた過程や必要な要素があるのではないかと考えた。そこでそれらを明らかにするために、「就学前教育カリキュラム改訂版」（東京都教育委員会 平成 28 年 3 月）の第 2 章 保育・教育課程の「各時期に子供に確実に経験させたい内容」から、試行錯誤の経験につながる内容を抜粋し、表 1 にまとめた。このことにより、教師は、幼児の発達を見通し、幼児の実態と照らし合わせることで意図をもちやすくなると考えた。

なお、本研究では、遊びにおいて、どの幼児も必ず経験する「作って遊ぶ場面」に視点をしぼることとし、「各時期に子供に確実に経験させたい内容」の中でも、作って遊ぶことに特に関わりのある「学びの芽生え」の【思考】及び【創造】の項目からの抜粋を行った。また、3 年保育を想定し、3 歳児 I 期から小学校入門期までの発達の流れを捉えることとした。

表1 試行錯誤の経験のために子供に確実に経験させたい内容
 (「就学前教育カリキュラム改訂版」(東京都教育委員会 平成28年3月)より抜粋)

		【思考】	【創造】
小学校 入門期		○目の前にある物事について見通しをもつとともに、試行錯誤しながら筋道立てて考える。	○身近な材料や扱いやすい用具を用いて、感じたことや想像したことを思いのままに表現することを楽しむ。
5歳児	V期 (1月～3月)	○身近な環境に自分からかかわり、発見を楽しんだり、考えたりして遊びに取り入れる。	○生活の中の様々なものに自分からかかわり、いろいろな方法で伸び伸びと表現することを楽しむ。 ○友達と一緒に共通の目的をもち、遊びのや必要なものを作ったり描いたりする。
	IV期 (11月～12月)	○今までに経験した遊び方や遊具、素材などを遊びに取り入れる。 ○友達の見え方や考えに刺激を受け、自分なりに考えようとする。	○自分が表現したいことを材料や方法を選び、工夫して作ることを楽しむ。
	III期 (9月中旬～10月)	○遊びに必要な物の数、人数、適当な大きさ、長さ、バランスを考えて活動する。 ○遊びの中で数を数える、量を比べる、いろいろな図形に関心をもつなどする。 ○用途に合った素材を選んで使い、遊びに生かす。	○経験したこと、感じたこと、考えたこと、イメージしたことなどを、様々な方法で自分なりに表現する。
	II期 (6月～9月上旬)	○身近な出来事に興味をもち、疑問に思ったことを保育者に聞いたり、調べたりする。 ○身近にあるいろいろな素材や材料の使い方が分かり、遊びに生かそうとする。 ○自分なりに楽しみながら砂や水、いろいろな素材の特性が分かり、利用して遊ぶ。	○素材の組み合わせを楽しみ、工夫して使う。
	I期 (4月～5月)	○イメージに合う材料や用具を選び、場の構成の仕方を工夫して遊びを楽しむ。 ○砂や泥や水などの感触を楽しんだり、特性に気付いて試したりする。	○新しい素材や教材を使い、考えたことを自分なりに作ったり描いたりして表現することを楽しむ。 ○友達と一緒に、遊びに必要なものを自分なりに工夫して作ることを楽しむ。
4歳児	V期 (1月～3月)	○今までにしたことを思い出したり、遊びに取り入れたりする。	○遊びに必要なものを工夫して描いたり作ったりし、それを使って友達と遊ぶ。
	IV期 (11月～12月)	○身近な用具の扱い方が分かり、目的に合わせていろいろな使い方があることを知る。 ○いろいろな材料や素材に触れる中で、数量、物の色、形などに興味をもつ。	○自分のイメージに合わせて材料を選ぶ、組み合わせる、見立てるなどして使う。 ○思ったことを自由に描いたり作ったりすることを楽しみ、見たり飾ったりする。
	III期 (9月中旬～10月)	○繰り返し遊ぶ中で自分なりのやり方を試したり工夫したりする。 ○身の回りの物に触れたり使ったりして遊ぶ中で、物の性質(重い、軽い、硬い、柔らかい、伸びる、縮むなど)に気付く。	○遊びや行事の中で、身に着ける物や使う物を作り、それを使って遊ぶ。
	II期 (6月～9月上旬)	○砂や泥、水などの自然物に触れて感触を楽しみながら遊ぶ。	○<新>身近な素材を使って作ることや、作ったものを使って遊ぶことの楽しさを感じる。 ○身近な素材を使い、遊びに必要なものやイメージしたものを作る楽しさを感じる。 ○新しい素材や材料に興味をもってかかわり、必要なものを使ったり作ったりして遊ぶ。
	I期 (4月～5月)	進級児 ○保育者や周囲の子供の動きに興味をもちやってみようとする。 ○自分から新しい環境にかかわり、気に入った遊びを見つけて楽しむ。 新入児 ○自分が安定できる場や遊具で遊ぶことを楽しむ。 ○気に入った遊びを見つけて楽しむ。	○感じたままに表したり、何かのつもりになって遊んだりする。 ○友達の様子をまねたり、自分と同じような動きに関心をもったりする。
3歳児	V期 (1月～3月)		○身近にある素材や材料(広告紙、小さく切った紙、小箱、カップなど)を、自分なりに選び、作ることを楽しむ。
	IV期 (11月～12月)	○自分の好きな遊びを繰り返し楽しむ。 ○身近なものの色、形、多い、少ないなどの違いに気付く。 ○好きなものになりきったり見立てたりして遊ぶ中で、感じたり考えたりしながら自分のイメージを表現して、楽しむ。	○自分なりのイメージをもって、描くことや作ることを楽しむ。
	III期 (9月～10月)	○自分のしたい遊びを繰り返す。 ○砂や水を使って遊び、感触を楽しむ。	○身近な素材を使って描いたり作ったりして、表現する楽しさを感じる。 ○自分で作った物を使って遊ぶ。
	II期 (6月～9月上旬)	○自分のしたい遊びや、気に入った遊具や場を見つけて繰り返し遊ぶ。	○身の回りにはいろいろな素材にかかわり、感触を味わう、見立てる、作るなどして遊ぶ。 ○ままごとやごっこ遊びを喜び、つもりになって遊ぶ。
	I期 (4月～5月)	○家庭で経験したことのある遊具で好きな遊びを楽しむ。	○身近にある遊具を使って見立てたり、ままごとをしたりする。

4 試行錯誤の経験のために幼児に経験させたい内容

表1の作成により、試行錯誤の経験につながると考えられる発達の流れを捉えることがきるようになった。その中で、試行錯誤の経験をするうえでポイントとなる経験を明らかにすることで、より具体的に幼児の変容を捉え、教師の意図や手立てを明らかにすることができる考えた。

そこで、表1を分析したり、保育の振り返りを行ったりすることにより、以下の四つの姿に着目することとした。また幼児が行動している時には、必ず思考を働かせていると考え、四つの思考に着目し、試行錯誤の経験の視点とし、以下のように考えた。

四つの姿・・・幼児の行動（幼児の作って遊ぶ様子から教師が見て捉えることができる）

・ 選ぶ ・ 繰り返す ・ 試す ・ 工夫する

四つの思考・・・姿に伴い、幼児が心を動かしたり、頭で巡らせたりしている思い（幼児の言動や表情、目線などから、教師が推測して捉えることができる）

- ・ 気付く・・・対象の物事に意識が向き、偶発的に思いが及ぶこと
- ・ 知る・・・対象の物事を認識すること
- ・ 分かる・・・対象の物事の特徴などを理解すること
- ・ 考える・・・知識や経験に基づき判断したり、予測したりすること

5 事例研究

幼児が主体的に作って遊んでいる場面において、四つの姿と思考に着目し、教師がどのような意図をもって手だてを講じているのか、またそのことによる幼児の変容を明らかにするため、事例研究を行った。

(1) 事例「僕の魚ができた！」 2年保育4歳児6月

ア A児の実態

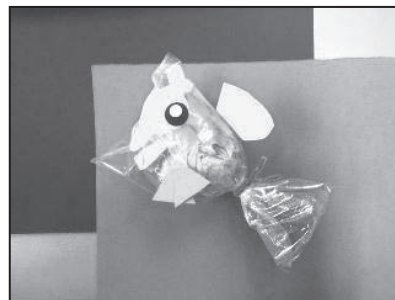
- ・ 保護者から離れての初めての集団生活であるため、自分の思いを態度や言葉で表すことが少ない。しかし、他児が遊んでいる様子を見て、遊びへの興味をもち始めている。

イ ねらい

- ・ 興味をもった遊びに自分から取り組む喜びを味わう。

ウ 教師が行った環境構成の工夫

- ・ 単純な手順の繰り返しにより、それらしく製作して遊びやすい魚作りを提示する。 →
- ・ 教師や友達が魚を作っている姿を見て、幼児が「自分も作りたい」と思った時にすぐ作り始められるよう、使う材料を全てテーブル上に置く。



- ・ 幼児が自分で材料を選び、自分なりの魚を作ることが楽しめるよう、京花紙やビニール袋などの魚作りの材料は色や大きさの異なる物を用意する。
- ・ 魚作りの手順やモデルを示すことができるよう、魚を作っている友達や教師と同じ場で、幼児それぞれのペースで魚作りができるよう、場を十分に保障する。
- ・ 幼児が魚のイメージを具体的にもち、魚が完成した時に喜びを十分に感じられるよう、魚を泳がせることができる海のイメージの壁面装飾を用意する。

エ A児の遊びの様子と教師の具体的な援助

☁️ 教師が読み取った幼児の思い

□ 分析

○A児の様子	◆教師の援助（意図）
○他児が教師と共に、魚を作 って遊んでいる様子を立て て見ている。	◆魚を作りながら、「ここに、 魚を作るための材料がある からね。」とA児に声を掛け る。（魚作りにA児が自ら取 り組んでほしい。）
○材料が置かれたテーブルに 椅子を持って来て座る。 ☁️ 魚を作ってみようかな。	◆A児が京花紙を自身で必要 な枚数選び、丸める様子を見 守る。（自分で作る満足感を 味わってほしい。）
○教師の見本と同じ色の京花 紙を <u>選ぶ</u> 。 ☁️ 先生と同じ魚を 作ってみよう。	◆「A君のお魚さんは、どん な魚になるのかな。楽しみ だね。」と声を掛ける。（自 分なりの魚を作ることを楽 しんでほしい。）
○京花紙を丸め、透明のビニ ール袋に入れ、袋の口をセ ロハンテープで留める。	◆出来上がった魚を持ち、A 児と共に、壁面装飾の前で、 海の中の散歩ごっこを楽し む。（満足感を得て、作った 物で遊ぶ楽しさを感じてほ しい。）
○他児が、色画用紙を切って 魚の「ひれ」を作っている 様子を見て、色画用紙を <u>選 び</u> 、はさみで自分なりに「ひ れ」を <u>工夫して</u> 作る。 ☁️ 「ひれ」を色画用紙で 作るんだ。やってみよう。	

A児が魚作りの場や遊びの存在に気付いていることを把握し、さり気なく教師は言葉を掛けた。この援助により、A児は自分のペースで、「魚を作ろう。」という思いをもち、行動することができた。

幼児が扱いやすい材料を選びやすいように置いてあることや、教師が仲間になって遊ぶ姿を見せたことで、A児は見本や教師と友達の作る姿を参考に自ら材料を選んで作ることができる。

幼児の実態に合わせた、単純な手順で作れる教材を提示していることや教師が見守っていることにより、幼児は自分から作り方を知り、安心して魚作りに取り組んでいる。

教師がA児の魚への期待感を言葉にして伝えたことで、A児は友達の姿を見て、ひれをつけることに気付き、作り方を知り、「ひれを作る」という思いをもつ。そして、色画用紙を自分で選び、自分なりのひれを作ることを試した。

<p>○海の中を魚が泳ぐイメージをもち、作った魚を教師と一緒に動かして楽しむ。</p> <p>自分で魚を作ることができて、うれしい。</p>		<p>完成した魚を、教師と一緒に壁面の前で泳がせて遊んだことで、「自分で魚を作ることができた」という満足感・達成感を味わった。</p>
<p>○2匹目の魚を作り始める。</p> <p>また作ってみよう。</p>		<p>満足感・達成感から、自信をもち、自ら2匹目の魚を<u>繰り返し</u>作りたいという思いをもった。</p>

(2) 事例「糸電話を作りたい！」 2年保育5歳児6月

ア B児とC児の実態

- ・ 様々な素材を使って遊ぶことを楽しむが、友達と関わり合いながら自分たちで考えたり、悩んだりしながら遊びを充実させていくことがあまりできない。

イ ねらい

- ・ 新しく使うことができるようになった素材や用具を使って遊ぶことを楽しむ。
- ・ 友達と関わりながら、考えたり悩んだりして、やりたい遊びを十分に楽しむ。


ウ 環境構成の工夫

- ・ 友達の遊んでいる姿に気付き、遊びの場を互いに見合ったり行き来したりしながらも、自分なりの遊びへの思いを大切に遊べるよう、それぞれの遊びの場を幼児と一緒に構成する。そのための大型積み木や小さめのテーブル、ついたてなどを用意しておく。
- ・ 4歳時から繰り返し使ってきた素材に加え、新しい素材も、製作棚に用意し、目的に合わせて考えて、選んだり試したりすることができるようにする。
- ・ 継続して遊びを楽しむことができるよう、作った物や場を取っておくことができるスペースを設けておく。

エ B児とC児の遊びの様子

教師が読み取った幼児の思い

分析

○B児とC児の様子	◆教師の援助（意図）	
<p>○B児とC児は製作棚にある紙コップを見つけ、「糸電話を作りたい。」と教師に話す。</p> <p>○B児は「紙コップに糸がついていて、話すと聞こえるの。」と答える。</p> <p>糸電話の作り方は知っているよ。</p> 	<p>◆「糸電話ってどんな物なのか。」と尋ねる。（見通しをもって作ってほしい。）</p> <p>◆「どんな糸がいいのかな。こういう物があるけど使えるかな。」と、3種類の糸（凧糸、麻紐、毛糸）を提示する。（自分たちで考えたり、試したりしながら、遊んでほしい。）</p>	<p>製作棚にある紙コップから「糸電話を作る」という思いをもったB児に質問をしたことで、B児は自身の思いを明確にし、先行経験から、糸電話を作るのに必要な物を<u>考え</u>、教師に答えている。</p> <p>3種類の糸を提示し、B児が悩んだり、<u>考えたり</u>して材料を<u>選べる</u>ような援助をしている。</p>

○ B児はしばらく考えて、「細い糸。」と答え、糸を選ぶ。

こんな糸がついていた気がするな。

○ B児は紙コップの底を見つめ、「ここに穴を開けるの。」とつぶやく。

ここに穴が開けば糸が通るな。

○ C児は「鉛筆が使える！こうするのはどう？」と、鉛筆でコップの底に穴を開ける真似をする。

鉛筆はとがっているから、穴が開けられそう。



○ B児は「いいね。やってみよう。」と言い、二人で鉛筆を使って紙コップの底に穴を開け、B児は糸の長さを適当な長さになるよう考え、試して切り、穴に通してセロハンテープで貼る。

長さはこの位かな。

○ 「できた！」と言って、二人は糸電話での会話を試すが「あまり聞こえないね。」とB児はC児に伝える。

どうして聞こえないのかな？

○ B児とC児は糸の貼り方を直したり、立つ場所を変えたりする中で、糸がぴんと張った時に、「聞こえる！」と喜び合う。

聞こえるようになって、うれしい！

○ 「糸電話屋さんにしよう！」と二人でテーブルの上に糸電話を並べた。

◆ 幼児が糸電話を作る様子を見守る。(B児とC児が自分たちで考え、話し合いながら作って遊んでほしい。)

◆ 「穴を開ける時に使えそうな物はあるかな。」とつぶやく。(身の回りの物を工夫すると他の用途でも使えることに気付いてほしい。)

◆ 二人で考え、話し合いながら作る様子を見守る。(二人で関わり合い、自分たちで考えて遊んでほしい。)



◆ 「どうすると聞こえるようになるかな。」とつぶやく。(二人で大きな成功体験を味わってほしい。)

◆ 「糸をピンと張ったらよく聞こえるんだね。」と二人に声を掛ける。

自分から環境に関わり、身近な物の使い方を考えたり、工夫したりすることを経験できるように、教師はヒントを与えている。C児は先行経験を基に、鉛筆で穴を開けるという方法に気付いた。

教師はB児とC児が主体的に試しながら作って遊ぶ姿を見守り、糸電話がすぐには完成しないかもしれないということを予測し、その失敗体験を乗り越えてほしいと考え、様子を把握しながら次の意図や手だてを考えている。

教師は具体的な声掛けや指導はせず、しばらく二人で様々な動きを試したり工夫したりすることができるよう見守った。そのことにより、自分たちで、糸電話での会話に成功し、大きな達成感を味わう。

失敗体験を乗り越えながら自分たちで糸電話を完成させたことにより、強い満足感・達成感を味わい、教師は二人の成功体験を言葉で表現し認める。この満足感から、次の遊びへの展開が生まれた。

(3) 考察

- ・ 幼児は作って遊ぶ場面において、教師の意図的な環境構成や援助により、遊びに対する思いをもって遊ぶ中で、四つの姿（選ぶ、繰り返す、試す、工夫する）とともに四つの思考（気付く、知る、分かる、考える）を巡らせている様子が見られた。
- ・ 4歳児は簡単な手順で作って完成した時に達成感や満足感を繰り返し味わえるようにすることで、主体的に遊ぶ。5歳児は失敗体験を乗り越えることで達成感や満足感を強く味わい、その成功体験を生かして次の遊びへの思いにつながり、主体的に遊ぶ姿が生まれている。
- ・ 教師は常に幼児の様子、援助を行った後の幼児の変容から、意図や援助を繰り返しており、そのことが幼児の主体的な遊びにつながっている。

6 試行錯誤の経験と教師の意図・手だて

様々な事例研究や、保育の振り返りから、幼児が主体的に遊ぶための試行錯誤の経験には流れがあると考え、「図1 作って遊ぶ場面における試行錯誤と教師の意図・手だての関係」を作成した。

図1 作って遊ぶ場面における試行錯誤と教師の意図・手だての関係

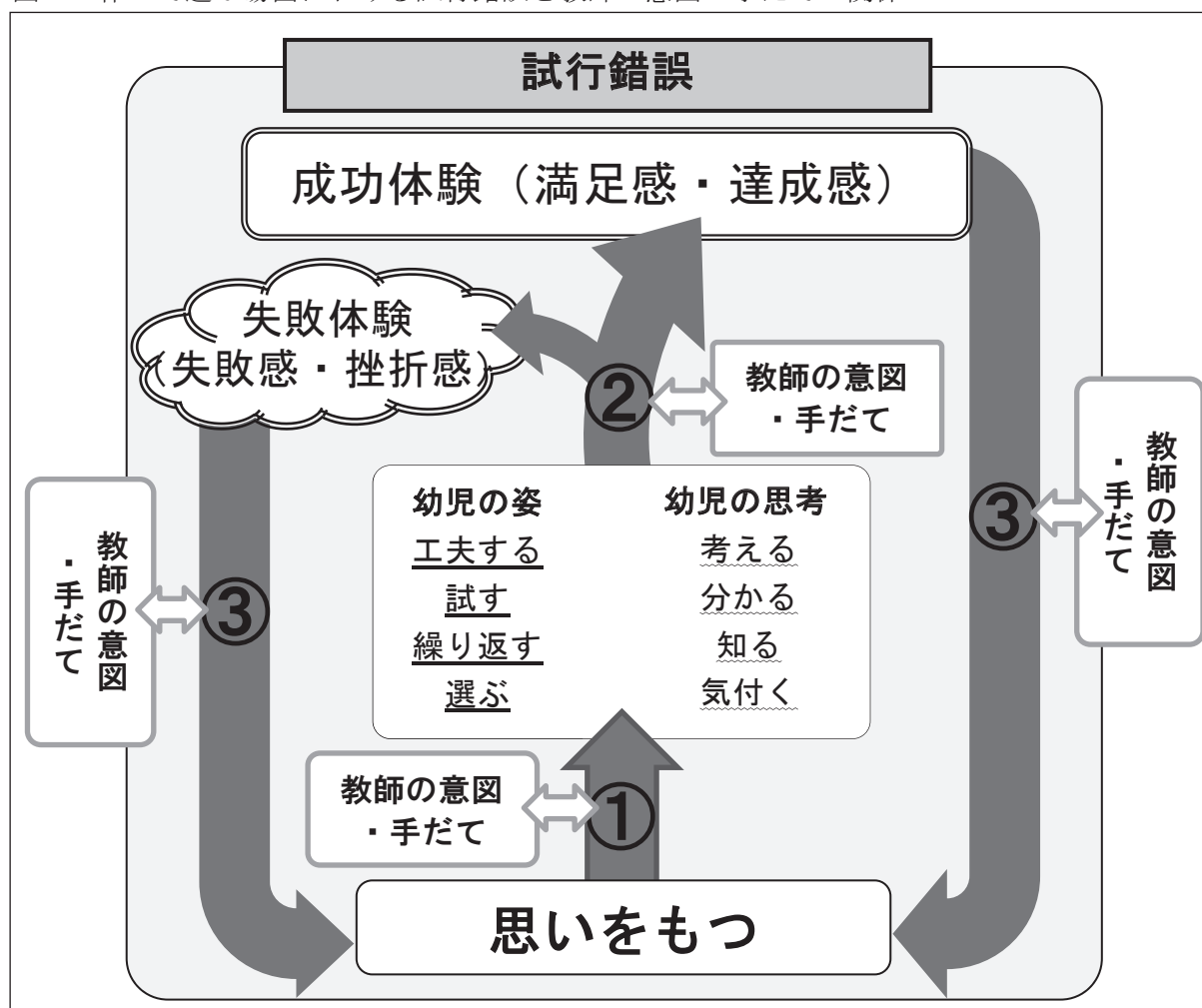


図1の試行錯誤の経験をする幼児に対しては、常に教師の意図と手だてを講じる必要がある。

①②③それぞれの流れを以下のように捉えた。

① 思いをもつ→幼児の姿・思考

幼児が「これがしたい」と遊びへの思いをもち、幼児の姿や思考により作って遊ぶことができるよう、教師は意図や手だてを講じる。

② 幼児の姿・思考→成功体験

作って遊んでいる幼児に見られる姿や、思考が働いている様子に対して、教師は先にある満足感や達成感などの成功体験が味わえるよう、意図や手だてを講じる。

② 幼児の姿・思考→失敗体験

幼児の姿や思考による遊びが、いつも成功体験につながるとは限らず、失敗感や挫折感などの失敗体験につながることもある。

また、幼児の実態に応じて、教師は失敗感や挫折感を乗り越える経験をしてほしいという意図をもち、幼児が迷ったり困ったりするような援助をすることもある。それは、失敗体験を乗り越えることにより、さらに大きな成功体験を味わってほしいと考えるためである。

③ 失敗体験→思いをもつ

幼児が失敗体験をした際には、その失敗体験を乗り越え、先行経験として生かしながら「もう一回やってみよう」「諦めないぞ」という次の思いをもてるように教師は意図や手だてを講じる。

③ 成功体験→思いをもつ

幼児が主体的に遊ぶためには、成功体験をした際にも、「またやりたい」「作った物を使って〇〇ごっこをしよう」という次の思いにつなげるために教師は意図や手だてを講じることが重要である。

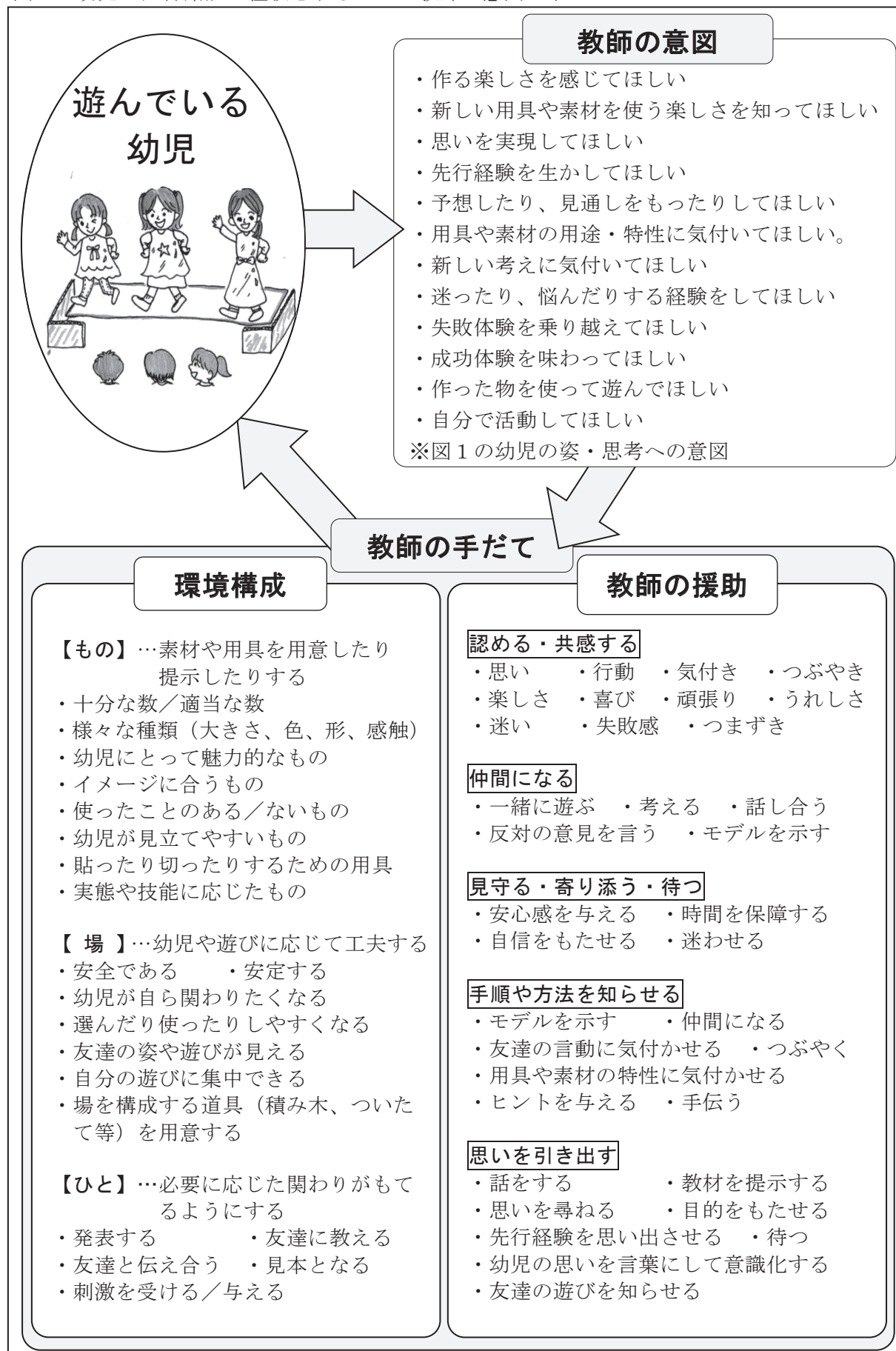
7 教師の意図・手だて

事例研究や保育の振り返りから、図1における教師の意図と手だてを明らかにしたものが、次ページの「図2 幼児が試行錯誤の経験をするための教師の意図・手だて」である。

教師は遊んでいる幼児の実態から成長・発達を見通して、意図をもち、その意図からねらいを立て、ねらいを達成させるための手だてとして環境構成と教師の援助を行う。そして、手だてを講じた後の遊んでいる幼児の変容からまた次の意図をもち、手だてを講じる、というPDCAサイクルを繰り返している。

幼児が試行錯誤の経験をしながら、主体的に遊ぶために、図1と図2を組み合わせることで、意図と手だてを具体的に考えることができる。図2はシンプルな言葉で標記し、幼児の実態に応じて言葉を組み合わせたり、必要な文言を足したりすることで、より明確な意図となり、具体的な手だてを講じることができると考えた。

図2 幼児が試行錯誤の経験をするための教師の意図・手だて



8 試行錯誤への教師の思い



幼児には、ただ遊ぶのではなく、思いや考えをもって遊んでほしい。

幼児が困った時、そのことに向き合わせるか、向き合わせないかによって、幼児の経験や学びの質が変わることに気付いた。幼児一人一人の実態を把握をすることが大切だ。



3・4歳児の遊びにおいては、作りたいものが明確になると、すすんで選んだり、繰り返したりしながら作って遊ぶ姿が見られる。これが、3・4歳児なりの試行錯誤の姿である。



5歳児には、遊びの中で、うまくいかないことにも、諦めずに挑戦したり考えたりしながら、最後までやり遂げる満足感を味わってほしい。

9 検証保育

教師が、図1の試行錯誤の経験の流れを意識し、図2を用いて幼児一人一人に応じた意図をもった適切な手だてを講じることにより、幼児が試行錯誤の経験をし、主体的に遊ぶことを検証するため、保育を実践した。年齢による試行錯誤の違いを検証できるよう、4歳児、5歳児にて実施した。

なお、検証保育にて幼児が主体的に遊んでいれば、翌日の遊びにおいて、幼児が主体的に遊ぶ姿が見られると考え、翌日の様子について事例として研究した。

(1) 検証保育 2年保育4歳児9月前半

ア 指導案(抜粋)

(ア) 学級の作って遊ぶ場面での実態

- ・ 保育室の製作コーナーに置いてある素材や用具に興味をもち、自分なりに触ってみたり使ってみたりする様子が見られる。
- ・ 友達の姿から刺激を受け、真似をしたり自分の思いを出したりしながら製作することを楽しんでいる。
- ・ 自分で作った物を教師に見てもらったり認めてもらったりしながら、作る楽しさを感じている。

(イ) 本時のねらいと内容

○遊びの場や物に自分から関わりながら、自分のやりたい遊びを楽しむ。

- ・ 身近な素材に自分から関わって、自分で作る楽しさを感じる。
- ・ 自分の思いを実現させるために必要な素材を選び、作って遊ぶ。

(ウ) 対象児F児の実態

- ・ 4歳児のこの時期の発達に応じた製作技能が身に付いている。
- ・ 友達が作っている物に興味を示し、同じように作って遊ぶことを楽しんでいる。
- ・ 自ら「これを作りたい」「この遊びがしたい」という自分の思いをもつ様子があまり見られず、遊びへの満足感を十分に味わえないことがある。

(エ) F児への教師の意図 (図2より)

- ・ F児自身が「これを作りたい」という遊びへの明確な思いをもち、実現させることで満足感を味わってほしい。
- ・ 自ら身近にある環境に関わり、選んだり、繰り返したりし、作った物を使って遊びを楽しんでほしい。

(オ) F児への教師の手だて (①～③…図1より ☆環境構成・教師の援助…図2より)

① 思いをもつ→姿・思考

☆ F児が自ら「作ってみたい」と感じられる魅力的な教材として、「花火」を作るコーナーを作り、素材として、これまでに使ったことのないミラーテープを使いやすい大きさに切って用意する。【もの】

☆ 幼児の見えやすい場所に素材を置き、F児が興味をもった時に素材や用具を自分で選び、すぐに作り出せるよう、製作棚の前に机を用意する。【もの】【場】

☆ 教師と一緒に遊ぶためのスペースを作っておく。【場】【ひと】

- ・ 幼児が夏休み中に花火で遊ぶ経験をしたであろうと予測し、学級全体で集まった時に、教師があらかじめ作っておいた「花火」(右図参照)を使いながら、夏の楽しかった話をする。思いを引き出す
- ・ 幼児の思いを受け止めて言葉にすることで意識化し、遊びへの思いを明確にする。思いを引き出す



② 選ぶ・試す→失敗体験／成功体験

☆ 少し頑張ることで乗り越えられる失敗体験をし、完成時の満足感を十分に感じられるよう、試しながら作る経験として、「花火」の棒を自分で丸める過程を取り入れる。

【もの】

- ・ 幼児と一緒に「花火」を作って遊ぶ。手順や方法を知らせる
- ・ F児が自ら材料を選んで試し、失敗体験につながりそうな時には、しばらく時間を保障してから手伝うなどの援助を行う。見守る・待つ 手順や方法を知らせる
- ・ F児が自ら環境に関わって遊ぶ姿や思いを認め、尋ねたり、思いに共感したりする。認める 共感する

③ 失敗体験→思いをもつ

・ F児の頑張りを認め、寄り添い、励ますことで再び試す気持ちをもてるようにした後、手伝ったり、見本を示したりする。認める 手順や方法を知らせる

③ 成功体験→思いをもつ

・ F児が自分で作った物で遊ぶ楽しさを感じられるよう、F児が作った物を認めたり、「花火」を使って遊ぶ姿を見せたりする。認める 思いを引き出す

イ 当日の保育の分析と考

分析

○幼児の様子	◆教師の手だて	分析
<p>○教師が作っていた花火に興味を示し、自ら広告紙を丸めて「花火」の棒を作り始める。</p>	<p>◆F児のそばに行き「何を作っているの？」と尋ねる。 思いを引き出す</p>	<p>幼児の姿から読み取れること 教師の援助</p> <p>教師はF児が花火を作っていることは分かっているが、尋ねることでF児に言語化させ、思いを意識化し、明確にしようとした。</p>
<p>○「花火の棒（を作っているの。）」と答える。</p> <p>○広告紙を丸め始めるが、太くなってしまう。丸めた広告紙をもう一度開き、最初から丸め直す。</p> <p>試す 繰り返す</p>	<p>◆F児が繰り返し取り組む姿をしばらく見守る。</p> <p>◆F児に手を添えて、細く丸め終わるまで「上手、上手。」と言葉を掛ける。手順や方法を知らせる 認める。</p>	<p>②試す→失敗体験 ③失敗体験→思いをもつ ①思いをもつ→試す・繰り返す／考える 「花火」を作りたいという思い、「花火」の細い棒を作りたいという思いが明確であるため、自分の思いを実現させるために、繰り返し、丸めることを試している。</p>
<p>○笑顔で「見て！棒の中がくるくるした模様になっているよ。」と、自分で丸めた広告紙の棒を教師に見せる。</p>	<p>◆他児の遊びの援助をするため、「先に作っていてね。」とF児に言い、自身の「花火」と、「花火」を入れるバケツをF児の横に置いてから場を離れる。</p>	<p>何度か失敗体験をする姿を守り、F児が諦める前に、手を添え、F児自身で作り上げる満足感が得られるよう、F児の頑張っていた姿を認めている。</p>
<p>○火花の部分ミラーテープで作るために、別のテーブルに移動する。教師が他の幼児の援助をしている様子を見て、「先生、先に作っちゃうからね。」と言う。</p>		<p>②試す→成功体験 思いを実現させることができ、満足感を味わった。</p>
<p>○一色のミラーテープを棒に貼り付け、出来上がった「花火」を、「あげる！」と教師に手渡す。</p>		<p>教師の「花火」をF児のそばに置き、声を掛けてから場を離れたことで、F児は一人になっても「花火」を作りたいという思いを持続させることができる。</p> <p>①思いをもつ→選ぶ ②選ぶ→成功体験 教師の「花火」を見て真似て、教師の「花火」と同じようにミラーテープを選ぶ。教師と一緒に作りたい思いもあるが、「花火」を作りたいという思いが強く、一人で作り続ける。</p>

<p>○再び、広告紙を丸め始める。</p>	<p>◆巻き始めの部分を、一緒に巻き、「さっきの花火、頑張って作ったね。今度はどんな花火になるかな？」と声を掛けて、他児の遊びの援助に行く。</p>	<p>③成功体験→思いをもつ ①思いをもつ→<u>選ぶ、繰り返す、試す</u> 1本目の「花火」を完成させ、達成感を味わい、<u>繰り返し</u>「花火」を作るという思いをもった。</p>
<p>○棒の巻き終わりに近い部分で太くなってしまったため、細くするために、何度も広告紙を開いて巻き直す。</p>	<p>◆「ただいま。」とF児のそばに戻り、棒が太くなってしまふ姿を見て、手を添える。</p>	<p>1本目の「花火」を作り上げたことを認め、先行経験を生かしてほしいという意図から、教師の期待感を伝え、あえて見守るよう場を離れた。</p>
<p>○教師と一緒に広告紙を丸めると、セロハンテープで留めて棒を完成させる。</p>		<p>②③①②のサイクル 思い通りの細さになるまで、諦めずに<u>繰り返し</u>取り組み、棒を完成させる。</p>
<p>○3色のミラーテープを選んで貼りつけ、ミラーテープに切り込みを入れる。 <u>工夫する</u></p>	<p>◆「きれいな花火だね。」と3色のミラーテープを貼りつけたF児の工夫を認める。</p>	<p>③成功体験→思いをもつ ①思いをもつ→<u>工夫する</u> 1本目より素敵な「花火」にしようと<u>考え</u>、1本目とは違う色のミラーテープを<u>選び、工夫している</u>。</p>
<p>○片付けの時間になると、「花火」をロッカーに入れ、教師に「ここ(ロッカー)は大事な物を入れる場所なんだよ。」と言う。</p>		<p>②<u>工夫する</u>→成功体験 1本目より時間をかけて完成させた「花火」への満足感が表れている。</p>

ウ 考察

① 思いをもつ→姿・思考において

- ・ 遊びへの**思いが明確**になると、幼児が主体的に遊びに向かうことが分かった。そのため、遊び始めに思いをしっかり引き出せるような教師の手だてが大切である。
- ・ 幼児にとって身近で、直接体験に基づいた教材を提示したり、魅力的な素材を幼児が興味をもって使いやすいよう配置したりすることは有効である。

② 姿・思考→失敗体験／成功体験、③ 成功体験／失敗体験→思いをもつにおいて

- ・ 幼児の**実態を把握**し、実態に応じて、少し**頑張る**ことで乗り越えることのできる**失敗体験**を遊びの中に意図的に取り入れることにより、幼児の成功体験は大きくなり、「もう1回やってみよう」「もっとこうしてみよう」という思いをもち、主体的に遊ぶ。
- ・ 教師の**見守る**、**認める**などの援助が、幼児自らが環境に関わったり、自らが活動したりする姿につながる。幼児の実態に合わせ、失敗体験の程度を把握し、**適切なタイミングで成功体験につながる手だて**を講じることが大切である。
- ・ 教師に**認められる**ことにより、自分のしていることを価値付けられ、安心感や自信につながる。

- ◎ この時期の4歳児は、一つの遊びの中で短時間での試行錯誤の流れを繰り返すことで主体的に遊ぶ姿につながる事が読み取れた。この短い試行錯誤の経験の流れを積み重ねていくことが、5歳児での試行錯誤の経験につながっていくと考えられる。

エ 翌日のF児の遊び

(ア) 教師が予想したF児の様子

- ・ 前日に花火を作ったことを思い出し、もう一度花火を作り始めるだろう。

(イ) F児への教師の意図

- ・ 前日に花火を作ったという先行経験をF児自身が思い出して遊んでほしい。
- ・ 作った物で遊ぶ楽しさを感じてほしい。

(ウ) 教師の手だて

① 思いをもつ→姿・思考

☆ 自分から環境に関わることができるよう、前日と同様の素材や用具を、F児が気付きやすいように用意しておく。【もの・場】

- ・ 今日はどうのような思いで遊ぶのかを明確にするために、F児と仲間になって遊びながら話したり尋ねたりする。【思いを引き出す】

② 姿・思考→失敗体験／成功体験、 ③ 失敗体験／成功体験→思いをもつ

- ・ 前日のF児の頑張っていた姿を認め、自信につなげたり、前日の満足感を先行経験として思い出したりすることができるよう言葉を掛けたりする。【認める】
- ・ 環境に関わっていくF児の姿や思いを認めたり、つぶやきに共感したりすることで、F児自身が興味をもった遊びを楽しめるようにする。【認める・共感する】
- ・ F児なりの姿・思考を見守ることで、安心してじっくり遊ぶ雰囲気をつくり、自分の考えで遊ぶ経験を積み重ねられるようにする。【見守る】

(エ) 事例「花火ごっこをしようよ！」

F児は登園するとすぐに、製作棚から広告紙を取り出し①、前日のようにくるくと丸め始める。教師が、「あら、今日は何を作ろうとしているの？」と尋ねると、F児は、「昨日素敵な花火を作って楽しかったから、また作っているの。」②と答える。

その様子を見た他児が、F児の真似をして花火を作り始めるが、上手く丸めることができず、「どうやるの？」と教師に尋ねてくる。教師は、「Fちゃんは丸めるのが上手なんだよ。Fちゃんに聞いたり、作り方を見たりしてごらん。」と答えた③。すると、それを聞いていたF児が「あのね…」と他児に花火の作り方を教え始める④。教師はその様子を見守りながら、「Fちゃんは昨日も一生懸命作っていたものね。先生、Fちゃんが頑張っていたことを知っているんだ。」と言葉を掛ける⑤と、F児はさらに明るい表情になり、生き生きと他児と一緒に自分の花火を作り続けた⑥。

F児は前日よりも沢山のミラーテープの火花を貼りつけた花火⑦を手に持ち、「花火をしようよ！」と他児に声を掛けた⑧。

(オ) 分析

- ・ ㉔のF児の姿や、㉕の言葉から、昨日の花火作りで得た満足感と、その満足感が今日の遊びの思いへとつながっていることが分かる。
- ・ ㉖のように、教師が他児との間接的なやりとりの中でF児を認めたり、㉗のように改めて前日の姿を認めたりしたことにより、F児が自分自身や自分の遊びに自信をもち、㉘㉙の他児への主体的な関わりにつながったと考えられる。
- ・ 「もっと素敵な花火にしたい。」という思いを明確にし、㉚のように「花火」をさらに工夫して作っている。
- ・ 「花火」作りを通して自信をもち、自分の遊びに興味をもった他児とのつながりができたことで、㉛のように、作った物で遊ぶという新たな遊びへの思いが生まれた。

(2) 検証保育 2年保育5歳児10月中旬

ア 指導案(抜粋)

(ア) 学級の作って遊ぶ場面での実態

- ・ 保育室の製作コーナーに置いてある様々な素材、用具に興味もち、自ら関わる。
- ・ 素材の組み合わせを楽しみ、自分がやりたいと思った遊びへの思いを実現するために、製作コーナーから素材、材料を選び、試したり工夫したりして遊ぶ幼児が多い。
- ・ 素材の特性(色、形、柔らかい、固い)からイメージした物を、自分なりの方法で試して作る中で、「〇〇遊びをしよう。」と、遊びの目的をもつことがある。

(イ) 本時のねらいと内容

〇遊びがより楽しくなるように、友達と思いや考えを伝えながら遊ぶ。

- ・ イメージに合う素材や用具を選び、様々な方法で試したり工夫したりしながら作って遊ぶ楽しさを感じる。
- ・ 自分の思いや考えを友達に伝えたり、友達の考えを取り入れたりしながら遊ぶ。

(ウ) 対象児B児の実態

- ・ 自身の思いを実現するために、製作コーナーから素材や用具を選び、試したり、考えたりしながら、じっくりと製作に取り組む。
- ・ 作る楽しさを感じているが、作った物を使って遊ぶ楽しさを十分に感じていない様子が見られる。
- ・ 自分の思いやしてほしいことなどを教師に積極的に話す、困った時にすぐ教師に頼ることもある。
- ・ 友達と思いを出し合いながら遊びを進める楽しさをあまり感じられない。

(エ) B児への教師の意図(図2より)

- ・ 自分の思いに沿った素材や用具を選んで作る楽しさを味わってほしい。
- ・ 「こうしたらどうなるかな。」などと考え、予想したり見通しをもったりして、試したり工夫したりしながら、思いを実現する満足感を味わってほしい。
- ・ 作った物を使い、「もっと遊びを楽しくしよう。」という思いをもって遊んでほしい。

(オ) B児への教師の手だて (①～③…図1より ☆環境構成・教師の援助…図2より)

① 思いをもつ→姿・思考

☆ 自分の思いに沿った素材や用具を自ら選んで使えるように、魅力的な物、様々な特性をもつ素材（色、形、感触など違う物）や用具を数種類用意する。【もの】

☆ 素材や用具を扱い易い場所、見つけやすい配置にする。【場】

- ・ B児の思いや遊びの見通しなどを尋ね、思いを言語化することで、具体的かつ明確な思いがもてるようにする。【思いを引き出す】

② 試す→失敗体験／成功体験

☆ 思いを実現するために、じっくり取り組んだり、遊びを保障したりできるように、遊びに合わせて十分な場所を作る。【場】

☆ 友達の遊ぶ様子が見えることで、参考にしたり、刺激を受けたりできるようにする。【ひと】

- ・ 技能面に関しては、教師や友達が見本を示したり、ヒントを与えたりして、B児自身がやり方に気付けるようにする。【手順や方法を知らせる】
- ・ 失敗が予想される場面においても、自ら気付いたり知ったりしたことを生かしながら、考えて試したり工夫したりして、B児自身が行動できるようにする。【見守る】
- ・ 作る過程の中で、自分の思い通りに作れなかったり、技能的にうまくいかなかったりした時の迷いやつまずきに共感する。【共感する】

③ 失敗体験→思いをもつ

- ・ どうすれば思いを実現できるのかを、B児の言葉を引き出しながら一緒に考えたり、ヒントを与えたりする。【思いを引き出す】 【手順や方法を知らせる】
- ・ つまずきを乗り越えるための方法を、友達の作り方を見せたり、見通しがもてるような言葉掛けをしたりすることで知らせる。【手順や方法を知らせる】

③ 成功体験→思いをもつ

- ・ B児自身が考えたことや試したことなどを認め、自信につなげる。【認める】
- ・ 作った物を使って遊ぶことができるよう、友達との関わる場をつくったり、新しい思いをB児自身が考えたりできるように寄り添う。【寄り添う】

イ 当日の保育の分析

○B児の様子	◆教師の援助	分析
<p>○黄色いスカートを作り終え、「次は上着を作りたい。」と、黄色のカラーポリ袋を選び、色画用紙を星形に切り抜き、洋服の装飾をする。 <u>工夫する</u></p>	<p>◆「今度は上着を作るの？スカートと同じ色にしたのね。どんな上着になるかな。」と声を掛け、場を離れる。 <u>思いを引き出す</u></p>	<p>幼児の姿から読み取れること</p> <p>教師の援助</p> <p>次の思いを自分でもって遊びに取り組む姿を認め、期待する言葉を掛けることで、B児は安心して製作に取り組むことができる。その後は見守ることで、B児が自分で、遊びに向かう姿を支えている。</p>

○上半身にカラーポリ袋を当て、裾の長さ、身幅、頭を通す穴の位置を確認してから切る。

○袖口をつくるために、カラーポリ袋の角を小さな半円に切り広げる。丸く小さな穴が一つ開く。反対も同じ作業をする。

○洋服を着ようとするが、袖穴が小さいため、腕が入らず、「穴は開いているのに…」とつぶやく。



○友達の洋服とタンクトップを見た後、少し考えてから、カラーポリ袋の角を折り、円の形を切り取る。(左右ともに同じように切る。)



○洋服を開いて確認し、小さな穴が4つ開いていることに気づき、「先生、これ着られない。」と教師に伝える。



◆ B児が作っている様子を見守る。

◆ 「腕を通したいのかな。」と尋ね、着替え袋からタンクトップを取り出して見せ、「どこに、どんな穴が開いているかな。」と尋ねる。

◆ 「友達の作っている洋服も見てごらん。」と言う。手順や方法を知らせる

◆ 「そうか、穴が四つ開いてしまったのね。どうしようか。」と尋ねる。待つ 思いを引き出す

① 思いをもつ→姿・思考

② 考える、工夫する

→失敗体験・成功体験
先行経験を生かしながら、見通しをもって切る場所を考え、工夫したり、試したりしながら慎重に切っている。

また、作りたい上着のイメージを具体的にもっていることが分かる。

腕が通らないであろうと予測しながらも、見守ることで、B児自身が試したり工夫したりしながら、気付くことができるようにしている。

③ 失敗体験→思いをもつ

自分の予想と異なる結果に直面し、どのようにして解決すればよいのかが分からず、困っている。

B児のつまずきに共感し、実物の洋服を見せて一緒に考えたり、友達の言動に気付かせたりしてヒントを与えたことで、別の方法を試す姿につながった。

① 思いをもつ→試す

教師や友達からの情報から自分なりの解決方法を考え、自身で考えた解決方法を試している。

② 試す→失敗体験

再び、思っていたようには袖口の穴が開かず、また失敗してしまったと感じ、困惑している。

B児自身に考えさせたり、言葉で思いを表現させたりするために、現状を確認し、B児が解決の仕方を考えるきっかけとなるような言葉掛けを行っている。

○しばらく考え、「黄色（のカラーポリ袋）をつなげるの。」と答える。

○穴が開いた箇所を切り落とし、黄色いカラーポリ袋は長方形になる。



○「先生、これ（を肩につける）」と紙テープを切り、肩にのせる。

○少し考え、「（紙テープは）切れやすい。」と答える。他に適した材料はないか、周りを見回し、リボンを指差す。

○リボンを肩に当て、長さを確認して切る。カラーポリ袋を着た状態で、肩にリボンをのせてセロハンテープで貼る。貼りにくい背中部分は、カラーポリ袋の前後を回転させてから貼る。

◆ B児の思いを読み取れず、しばらく様子を見ている。

◆ 「袖のところを切ったのね。その形をうまく洋服にできないかな。」と伝える。

思いを引き出す **手順や方法を知らせる**

◆ 「そうか、前に紙テープで肩紐を作っていたね。（紙テープは）切れやすい？切れにくい？」と尋ねる。**認める** **手順や方法を知らせる**

◆ 「やってみてごらん。」と言い、他児の援助をしながらB児を**見守る**。

③失敗体験→思いをもつ
教師に尋ねられたことにより、再び、解決方法を自身で考え、**試そう**としており、なんとか上着を完成させたいという強い思いが読み取れる。

B児の「つなげる」の言葉の意味を読み取れなかった。
教師は、B児の姿を

③失敗体験→×（諦める）
袖を作ることを諦め、切り落とす動きにつながった。

と、読み取り、

失敗した形を生かした洋服にするという違う目的をもたせている。**思いを引き出す**

という援助を行った。

しかし、B児は2度、袖穴を開けることを試していたので、袖を作ることへの思いは強く、カラーポリ袋を新たに貼り合わせ、思いを実現したかったのではないか。幼児の思いと教師の援助のズレが生じたかもしれない。

③失敗体験→思いをもつ

①思いをもつ→考える・選ぶ
先行経験を生かし、肩紐のついた上着を作るという新しい思いをもち、紙テープを**選んだ**。

先行経験を生かして考えていることを認めつつ、素材の特性に気付き、考えることでより適した素材を選べるよう援助している。

②**試す・選ぶ・考える**
→成功体験

教師の言葉を受け、切れにくい素材としてリボンを**選び、試し**ながら使っている。

○「できた！」と笑顔で言い、教師に見せに行く。



○周りにいる友達に、自分の洋服を見せる。「かわいいね。」と友達に言われ、もう一度、自分の洋服を眺める。ヘアバンドを作りたいという新たな思いをもち、作り始める。

◆「洋服ができたね！袖のところが初めはうまくいかなかったけれど、よく考えて作ったら大成功になったね。」と認める。

何度も失敗体験を繰り返しながら洋服を完成させた過程をB児が再認識し、喜びを実感できるような言葉を掛けている。

③成功体験→思いをもつ
洋服を改めて眺める姿から、洋服を完成させたことへの満足感を味わい、新たな思いが生まれている。

ウ 考察

① 思いをもつ→姿・思考において

- ・ 幼児の遊ぶ様子を予想し、様々な素材や道具を自由に使えるように用意しておいたことで、思いをもった時に、すぐ作って遊び始めることができる。これまでの製作技能が**先行経験**として身に付いていることにより、主体的な姿・思考につながる。
- ・ 思いを明確にもち、完成したイメージを具体的に分かっているため、物の大きさや長さを見通して作って遊ぶことができる。
- ・ 幼児にはじっくり試したり工夫したりできる時間や場を適切に構成することが大切である。

② 試す・考える→失敗体験において

- ・ 失敗体験につながる事が予想された場面でも、**あえて幼児の言動を見守る**ことで、幼児はつまずきを経験することができる。そこできちんとその先を見通し、**失敗体験を今後の先行体験へと積み重ねられるように援助**することが必要である。
- ・ 幼児自身が考えたり、試したりすることを十分に繰り返すことができるよう、教師は直接的な解決方法ではなく、**間接的な言葉掛け**をすることで幼児は自身で考えて遊ぶ。

③ 失敗体験→思いをもつにおいて

- ・ 幼児自身が考えることができるよう、**ヒントを与えたり、一緒に考えたりする援助**が有効であったと考える。
- ・ 「つまずき」「失敗」をどの程度幼児が感じているのか、また、どの程度感じさせるかを、幼児一人一人の実態に応じて**見極め**なければならない。

③ 成功体験→思いをもつにおいて

- ・ 教師から認められることはもちろんだが、**友達から認められる**ことも、5歳児にとっては新たな思いにつながることもある。

◎ この時期の5歳児は、自身で常に思考を巡らせながら、何度も失敗体験を乗り越えながら遊ぶことを楽しむことができる。それは、3・4歳時のたくさんの先行経験が積み重なり、自信となっており、乗り越える意欲として生かすことができるためである。

エ 翌日のB児の遊び

(ア) 教師が予想したB児の様子

- ・ 前日に作ったスカートや上着を身に着けて遊ぶだろう。
- ・ 洋服を作ることができたことに満足し、別の遊びを楽しむこともあるだろう。

(イ) B児への教師の意図

- ・ 作った洋服を身に着けて、友達と一緒にごっこ遊びなど新たな思いをもって遊びを楽しんでほしい。
- ・ 本来作りたかった袖のある洋服を作りたいという思いを実現させてほしい。

(ウ) 教師の手だて

① 思いをもつ→姿・思考

☆ 前日と同様の素材や用具を、使いやすいように用意するとともに、遊びが発展した時の場作りに必要な、段ボールのついたて、巧技台を自由に使えるようにしておく。

【もの】【場】

- ・ 作った物を使ってどのように遊ぶのか、教師の期待感を伝えながら、新たな思いを引き出す。
- ・ B児が自身で考え、行動する姿を見守り、新たな思いをもつ姿を認め、自信をもって遊べるようにする。

② 姿・思考→失敗体験／成功体験、③ 失敗体験／成功体験→思いをもつ

- ・ 見通しがもてるような言葉を掛けたり、ヒントを与えたりする。
- ・ 友達の言動、考えに気付かせることで、友達と一緒に思いをやりとりしながら進める遊びになるようにする。

(エ) 事例「アイドルショーごっこをしようよ。」

B児はG児、H児と一緒に、それぞれが作った洋服を身に着け、話し合っている。しばらくすると、3人は教師のところへ来て、「アイドルショーごっこをするから舞台を作りたい。」①と話す。教師は「作った洋服かわいいね。その洋服を着て、ショーに出るの?」と尋ねる。B児は「うん。私はね、アイドルの△△という名前なんだよ。」①と言い、H児は「私はね、□□なんだ。」と自身の思いを話す。教師は「お客さんが来てくれるといいね。私も観に行くね。」と伝える②。3人は、大きい段ボールを2枚選び、囲って舞台を作ったり、客席に見立てた椅子を並べたりする。準備ができると、年少組の幼児を呼びに行き、洋服を身に着けてダンスや歌のショーを楽しんでいた①。(中略)

B児は赤いカラーポリ袋を持ってきて「2枚目の衣装を作るの。」と話す③。教師は「アイドルはたくさん衣装があるものね。昨日できなかった袖のある洋服を作ってみる?」④一緒に考えるよ。」と伝える。B児は「うん。」と答える。昨日の経験から、頭を通す穴は迷いなく切り取り、袖の穴を開ける時に切るのを止めて考えている。教師が「昨日は、穴が小さくて腕が入らなかったね。どのくらいの穴がいいのかな⑤?」と尋ねると、B児は「大きく切ってみる。」⑥と言い、大きく半円の形に左右とも切る。

その後、洋服を着てみるとB児は「先生、洋服が着られたよ!」と笑顔で話し④、装飾をした後ショーに戻って行った。



(オ) 分析

- ・ 周りの友達がファッションショーごっこをする様子を見たり、友達と話をしたりする中で、㉑という新しい思いが生まれている。㉑のように自分の役を話していることから、洋服作りにおいて、その役のイメージで色を選び、形にこだわって作ったと考えられる。
- ・ 教師が㉒のように3人に期待感を伝え、観客を呼ぶという見通しをもたせたことで、友達と必要な物を考えて舞台作りを始めた。
- ・ 自分たちで考え、準備をした遊びに、㉑のようにお客さんが来てくれたことで満足感を味わい、㉓のような新しい遊びへの思いが出てきたと思われる。また、教師が㉓のように、B児の新しい思いを受けとめ、前日の試行錯誤の経験による満足感を思い出させたり、一緒に考える姿勢を見せたりしたことで、B児は袖がある洋服作りに、もう一度挑戦しようと考えたのではないか。
- ・ 迷っているB児に、教師が㉔で先行経験や考えるポイントを伝えたことで、B児は㉕のように「大きく切る」という予想を立て、行動に移したのだと考える。そして、㉖でB児は笑顔でできた喜びを教師に伝えて、遊びの場へ戻っていることから、前日は実現できなかった自身の思いを実現させることができ、喜んでいる。このことから、袖のある洋服を作りたいという思いが強かったことが予測される。

(3) 検証結果

表1（表1 試行錯誤の経験のために子供に確実に経験させたい内容）を参考にして幼児の実態やねらいを捉え、図1（作って遊ぶ場面における試行錯誤と教師の意図・手だての関係）にて示した試行錯誤の流れを意識し、図2（幼児が試行錯誤の経験をするための教師の意図・手だて）を基に具体的な援助を考え、実践した。幼児は㉑～㉓の流れの中に必ずおり、常にその流れの中で遊んでいる。幼児が試行錯誤の流れのどこに位置するのかを意識し、教師が意図的に手だてを講じることにより、幼児は主体的に遊ぶことができる。

IV 研究のまとめ

○3・4歳児の試行錯誤の経験の積み重ねについて

入園当初の幼児は教師と一緒に、または教師に見守られているという安心感の下で遊ぶことで、次の遊びへの意欲が育まれている。また、遊びへの思いにも教師の存在が大きく関わっている。そのような中で、「楽しい」「面白い」「少し頑張ったらできた」という小さな試行錯誤を繰り返し、成功体験を積み重ねていくことが先行経験となり、5歳児における思考を巡らせた試行錯誤の経験における諦めない意欲や基盤となる。

そのため、試行錯誤の経験は主体的に遊ぶ幼児の育成に有効である。

○表や図の活用による意図的な手だての明確化について

・ 表1（試行錯誤の経験のために子供に確実に経験させたい内容）

作って遊ぶ場面における幼児の発達を系統的に捉えることができるため、ねらいを立てたり、発達の見通しをもったりする際に活用できる。

- ・ **図1 作って遊ぶ場面における試行錯誤と教師の意図・手だての関係)**

試行錯誤の流れを意識することで意図的な手だてを講じやすい。また四つの姿と四つの思考を示したことにより、幼児の実態を把握したり、読み取ったりする際に視点となり、手だてを考えやすい。

- ・ **図2 (幼児が試行錯誤の経験をするための教師の意図・手だて)**

遊んでいる幼児→教師の意図→ねらい→教師の手だて→幼児の変容→教師の意図、というPDCAサイクルを再確認することができた。また、自身の手だてを振り返り、異なる手だてを考える際の参考にもなる。幼児一人一人の思いと、環境構成や教師の援助が相互に関連し合って、遊びの充実につながっていることが分かった。

- ・ **図1と図2をあわせて活用**

幼児の試行錯誤の経験のための教師の意図や手だてがより明確になり、主体的に遊ぶ幼児の育成に活用できる。

○失敗体験・成功体験における教師の手だての大切さ

幼児の「失敗した」「困った」というつまずきを感じた時を生かして、その幼児にとって、今その課題にどの程度向き合うべきなのかを見極めて援助していくことが必要である。時に失敗しながら、遊びに繰り返し向き合う経験が失敗を恐れずに乗り越えて主体的に遊ぶ楽しさにつながる。

また成功体験においても、それを生かし、また遊びにつなげていくことが、大切である。

そのため、適切な幼児理解と必要な経験の見極めが重要である。

○教師の試行錯誤

5歳児の終わりにどのような姿を目指すのかを明確にし、系統的に試行錯誤の経験を積み重ねることが大切である。そのため、教師も常に思考を巡らせ、教材を吟味し、意図をもった手だてを講じる努力を怠ってはならない。

V 今後の課題

○図2 (幼児が試行錯誤の経験をするための教師の意図・手だて) の継続的な検証

今年度の成果である図2は、内容についてまだ不十分である。各園の実態に即した環境構成や教師の援助についてより具体的に検討・実施し、主体的に遊ぶ幼児を育成するための環境構成や教師の援助について、より深く追求し、保育の質を高めていきたい。

○他の場面、視点への発展

今年度は、作って遊ぶ場面に視点をしぼり、試行錯誤の経験について研究を進めてきた。今後は、作って遊ぶ場面以外でも、幼児が思考を働かせながら活動し、満足感や充実感を味わうための教師の手だてについて研究していく必要がある。また、試行錯誤する際には、友達との関わりが大きな要素であるため、その視点においても考えなくてはならない。

平成28年度 教育研究員名簿

幼稚園部会

学 校 名	職 名	氏 名
千代田区立九段幼稚園	教諭	光枝 祥子
中央区立久松幼稚園	主任教諭	◎ 田村 みず希
品川区立城南幼稚園	教諭	渡辺 理奈
日野市立第二幼稚園	教諭	平石 香奈子

◎世話人

〔担当〕 東京都教育庁指導部義務教育指導課
指導主事 久家 さや加

平成28年度

教育研究員研究報告書
幼稚園

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成28年度第142号〕

平成29年3月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号
電話番号 (03) 5320-6849
印刷会社 株式会社オゾニックス

リサイクル適性[®]

この印刷物は、印刷用の紙へ
リサイクルできます。