

幼 稚 園

平成23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
II	研究の視点	1
III	研究の仮説	1
IV	研究の方法	1
V	研究の内容	2
VI	検証保育	9
VII	事例	14
VIII	研究の成果	24
IX	今後の課題	24

I 研究主題設定の理由

幼児は興味や関心をもつと、自らその環境に関わり、自分なりに工夫したり友達の様子を見たりしながら遊びを進めていく。さらに、友達と一緒に遊んだり自己の目的を追究したりする中で、遊びの面白さや楽しさを見だし、その遊びをよりよくしたい、より工夫したいという意欲を高めて遊びに取り組んでいく。そして、このような過程の中で、幼児の考える力は育っていく。

しかし、幼児の中には興味・関心が薄く自分で遊びを進められない幼児や、考えていることを十分に言葉や動きで表現することができない幼児、自分で考え判断することができない幼児などもある。このような姿から、幼児が興味や関心をもって遊ぶ中で、自ら行動したり発言したりしながら考えたことに取り組み、自分の思いや目的を実現していく喜びを味わうことで、考える力を育んでいくことが必要であると考え。

現行の幼稚園教育要領では、「環境」の「内容の取扱い」に「他の幼児の考えなどに触れ、新しい考えを生み出す喜びや楽しさを味わい、自ら考えようとする気持ちが育つようにすること」が新たに明記され、幼児期に思考力の芽生えを培うことの重要性が改めて打ち出された。

これらのことを踏まえ、本研究では、教師が幼児の遊ぶ姿を分析・考察し、幼児の考える力を育てるために必要な教師の援助を探りたいと考えた。

II 研究の視点

- ・幼児の遊ぶ姿を分析する中で、考えて遊ぶ過程があるのではないかと考えた。この分析を基に「幼児が考えて遊ぶ過程」を明らかにする。
- ・「幼児が考えて遊ぶ過程」に応じた援助を行うことにより、幼児の考える力が育まれると考え、必要な教師の援助の在り方を探る。

III 研究の仮説

教師が「幼児が考えて遊ぶ過程」を明らかにし適切な援助を行うことにより、幼児は遊びに取り組む中で試行錯誤しながら思いや目的を実現していくことができ、幼児に考える力を高めることができるであろう。

IV 研究の方法

- ・基礎研究及び事例研究を通して、幼児の“考える姿”を捉え、目指す幼児像を明らかにする。
- ・事例研究を通して、幼児が考えて遊ぶ姿の中にどのような過程があるかを探る。
- ・幼児の考える力を育むために、「幼児が考えて遊ぶ過程」においてどのような援助が必要かを探る。
- ・研究保育及び事例研究を通して、幼児の考える力が育つ教師の援助の在り方について検証する。

V 研究の内容

1 「考える力」を捉える

私たちは、本研究主題の設定に当たり、日頃の幼児の姿から、次の課題があることを確認した。

- 考えていることや思っていることがあっても、それを動きや行動で表すことが難しい。
 - すぐにあきらめたり、深く考えようとしなかったりする。
- これらの課題を踏まえ、「考える力」を次のように捉えた。

- 遊ぶ中で思いや目的をもち、思い付いたことを行動に移すことができる力
- 自分でやってみたことや教師や友達の言動から気付いて、更に思い付いたことを行動に移していこうとする力

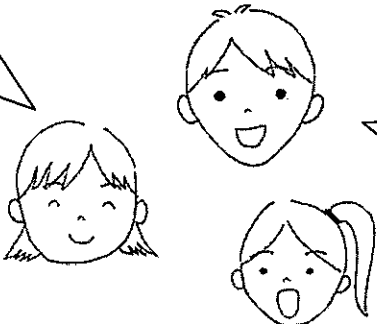
2 「目指す幼児像」を捉える

教師が指導の方向性を明確にもつために、幼児が1の課題を乗り越えて遊びを展開し、発達に必要な経験を積み重ねていく姿を、目指す幼児像として次のように捉えた。

【目指す幼児像】遊びに取り組む中で考える力を発揮して、思いや目的を実現する幼児

3 「幼児が考えて遊ぶ過程」を明らかにする

教師の援助の方向性を見出すために、目指す幼児像を踏まえ、幼児が考えながら遊んでいる様子を事例を基に分析し、「幼児が考えて遊ぶ過程」を明らかにした。



幼児の遊びは「興味・関心をもち、やってみる」ところから始まるのではないかと思います。

そして、遊びに取り組む中で、遊びに対する思いや目的が具体的になることにより、試行錯誤が促されるのかもしれないね。

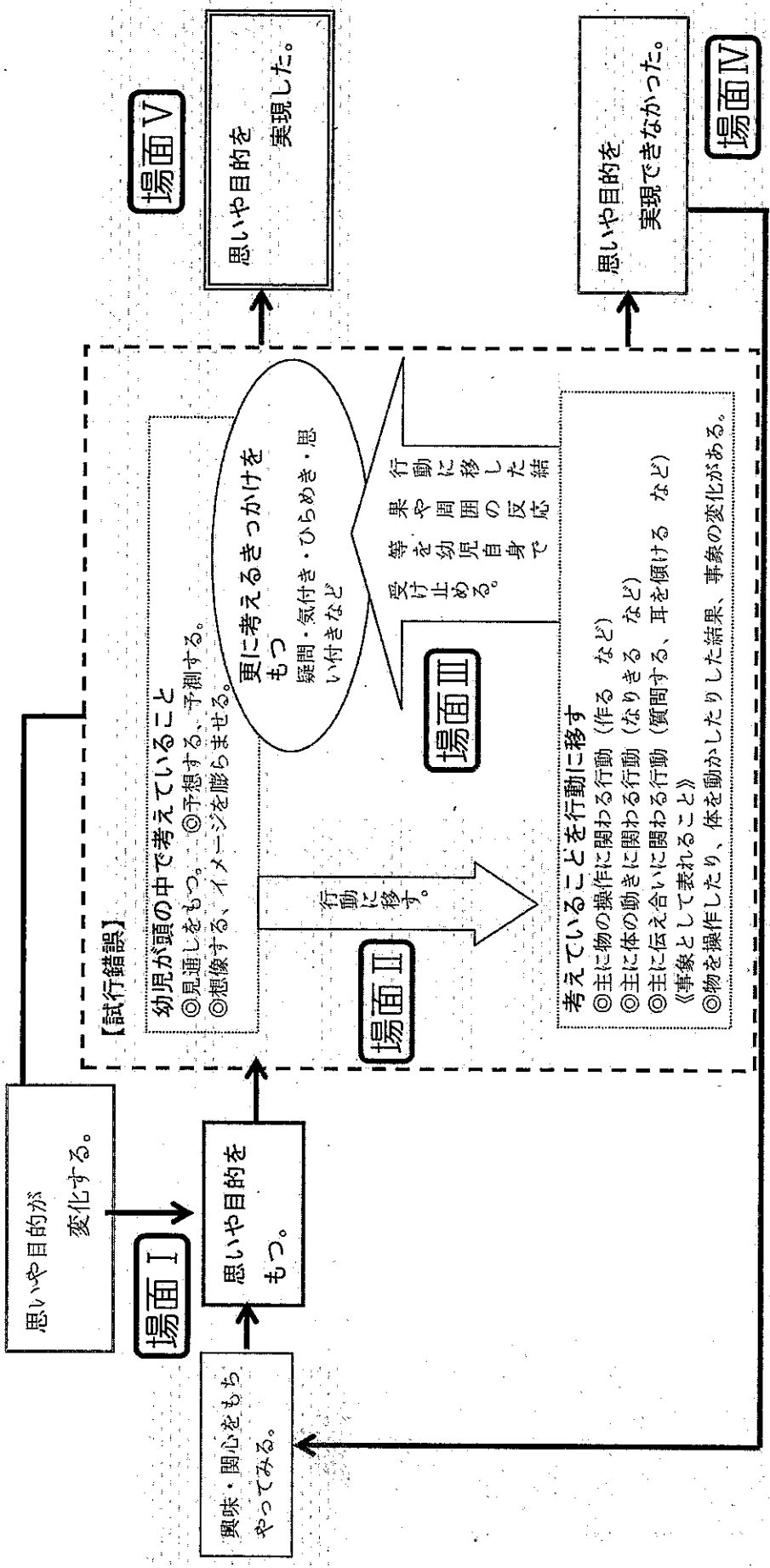
「興味・関心をもった遊びに関わる→やってみる→反応がある(教師や友達の反応、物や現象の変化など)→更に考えて取り組む」といった『過程』があるのではないのでしょうか。そして、その『過程』に応じて、援助も異なってくるのではないのでしょうか。

このような考えを基に、私たちは「幼児が考えて遊ぶ過程」を次の図のように捉えた。

4 幼児が考えて遊ぶ過程

(1) 幼児が考えて遊ぶ過程《表》

【目指す幼児像】 遊びに取り組む中で考える力を発揮して、思いや目的を実現する幼児



基盤となるもの
 ○見守っている教師の存在 (安心して自分を出せる教師との信頼関係がある。) ○一緒に取り組む仲間の存在 ○時間・場・物の保障

※ 場面は幼児の考えて遊ぶ過程が進んでいくために、幼児の実態を捉えながら必要な援助を行っていく場面

(2) 5歳児4月「家ごっこのごちそう作り」の事例を基に、「幼児が考えて遊ぶ過程」を捉え、場面ごとの教師の援助を分析した。

幼児の姿

<1日目>

大型積み木で家を作り、女兒5名で家ごっこをしている。テーブルを囲み、空の皿に食べ物があると見立てて遊んでいる。

教師が「何を食べているの?」と聞くと、カレー、焼き肉、そばなどのイメージが出てくる。「何もないお皿に見えるけど」と問いかけ、教師と幼児と一緒に材料を選びに行く。製作コーナーで、幼児たちは色画用紙、京花紙、毛糸、包装紙などを選ぶ。家ごっこの場に戻り、ごちそう作りが始まる。

持ってきた材料を使って作り始めると、色々な食べ物のイメージが出てくる。白い京花紙を丸めて餅に見立てて黒画用紙で包み磯辺餅にしたり、薄茶色の色画用紙を細長く丸めてコッペパンにしたりして、食べ物を作る。

作って遊ぶ中で、毛糸を切って麺に見立てていた女兒2名(A児、B児)が「流しそうめんを作りたい」という思いを共通にもつ。A児とB児は、トイレットペーパーの芯を縦に半分に切り、それをつなげてとい状の物を作って斜面状にして、そうめんを流す場を作る。

毛糸を切って見立てたそうめんを上から滑らせるように落として流そうとするが、うまく流れない。「本物みたいに水で流してみたい」とA児が話す。教師は「いいことを考えたね」と受け止める。

片付けの時間になる。教師は、明日また続きができるように作った物をとっておくことを話し、遊びを終える。

幼児が考えて遊ぶ過程を捉える

気の合う友達と家ごっこで遊ぶ。空の皿に食べ物があると見立てる。

教師の問いかけに「カレー」「焼き肉」「そば」などと答える。

製作コーナーで材料を選び、ごちそう作りを始める。

これは、**興味・関心をもち、やってみる**→**場面Ⅰ 思いや目的をもつ**に当たるのではない。

パン・餅などの具体的なイメージが出てきて、そして、持ってきた材料を使って自分がイメージしたごちそうを作っている。

これは、**場面Ⅰ 思いや目的をもつ**から、**場面Ⅱ 考えていることを行動に移す**に当たるのではない。

毛糸を切って見立てたことで、「流しそうめんを作りたい」と、目的が変化している。そして、流しそうめんを流す斜面状のといのイメージを、トイレットペーパー芯で切つてつなげ、作っている。

これは、**思いや目的が変化する**ことにより、新たに**場面Ⅰ 思いや目的をもつ**ようになり、そして**場面Ⅱ 考えていることを行動に移す**という場面に移行したのではない。

うまく斜面を流れていかないことから、どうしたら良いか考え、「本物みたいに水で流してみたい」と教師に話す。

これは、**場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ**場面に当たるのではない。

片付けのため、「本物みたいに水で流してみたい」という思いが1日目は実現できなかった。

これは、**場面Ⅳ 思いや目的を実現できなかった**に当たるのではない。

教師の援助を捉える

教師の読み取り

考えていることが具体的なものや言葉として表れていない。

教師の援助

問いかける

「何を食べているの?」と問いかける。

教師の読み取り

考えていることをより工夫して表現する発想や意欲が足りないのではないのか。

教師の援助

問いかける

「何もないお皿に見えるけれど」と問いかける。

教師の読み取り

自分の考えたことをやってみようと意欲をもち表現し始めている。

教師の援助

受け止める

幼児が考えたことを行動に移していく姿を、うなずきや笑顔などで肯定し、見守りながら受け止める。

教師の読み取り

新たな目的に向かって意欲をもち取り組んでいる。

教師の援助

受け止める

幼児が考えたことを行動に移していく姿をうなずきや笑顔などで肯定し、見守りながら受け止める。

教師の読み取り

更に考えるきっかけをもつことができた。

教師の援助

受け止める

「いいことを考えたね」と言葉で肯定し、受け止める。

教師の読み取り

時間が足りなかったために、十分に試行錯誤できなかったな。

教師の援助

提示する

明日、続きができることを伝える。

幼児の姿

<2日目>

A児とB児で、昨日作っておいたトイレトペーパーの芯や毛糸を用意して、流しそうめんのイメージで遊び出す。

実際に水を使って流してみたいという思いを聞いていた教師は、「これ（トイレトペーパーの芯）に水を流しても大丈夫かな？」と問いかける。二人は顔を見合わせて「ぬれちゃう…」とつぶやく。教師はあらかじめ用意しておいたペットボトルを縦半分に切った物を提示する。二人は、それを見ると、「これなら本当に水を流せるね」と喜び、何を使って貼り合わせるかを考え始める。

製作コーナーの材料を見ながら考えた結果、A児はセロハンテープ、B児はビニルテープを使うことにする。流してみるとうまく流れて喜ぶ。しかし、水を勢いよく流すと、すぐにビニルテープもセロハンテープも剥がれてしまう。剥がれた箇所を止めては流すことを繰り返す。教師は、保育室に置いてある材料でペットボトルをつなげることが難しいと判断し、普段は保育室に置いていない養生テープを持ってきて「これを使うといいよ」とA児とB児に渡す。養生テープを使ってといを作り直す。

養生テープで止めると、勢い良く水を流しても剥がれることがなく、何度も毛糸を流したり、流した毛糸を箸ですくったりしながら、流しそうめんごっこを楽しむ。

幼児が考えて遊ぶ過程を捉える

流しそうめんをしたいという気持ちをもって遊び出す。そして、昨日とっておいた物を持ってきて流しそうめんの場を作り始める。

これは、前日**場面Ⅳ 思いや目的を実現できなかった**が、またやりたいという思いをもって取り組んでいる。**場面Ⅰ 思いや目的をもつ**から**場面Ⅱ 考えていることを行動に移す**ところに、当たるのではないかと。

二人で顔を見合わせ、「ぬれちゃうよね…」と答える。

「これなら本当に水を流せるよ」と喜び、切ったペットボトルをつなげるために何を使って貼るかを考え始める。

これは、**場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ**に、当たるのではないかと。

それぞれが選んだテープを使いペットボトルを貼り合わせる。といが完成し、水を流してみる。水がうまく流れて喜ぶ。

水を勢いよく流すと、ビニルテープやセロテープが剥がれる。剥がれた箇所を止めては流すことを繰り返す。

養生テープを使ってといを作り直す。水を勢いよく流してみてもといが壊れないことを確かめる。

これは、**場面Ⅱ 考えていることを行動に移す**に当たるのではないかと。そして、ここで、考えていることを行動に出して試行錯誤しながら遊んでいる。

毛糸を流したり、流した毛糸を箸ですくったりして遊ぶ。

これは、**場面Ⅴ 思いや目的を実現した**に当たるのではないかと。



教師の援助を捉える

教師の読み取り

昨日、水を使って流してみたいと言っていたけれど、トイレトペーパーの芯では実現が難しいのではないかと。

教師の援助

問いかける

「これ（トイレトペーパーの芯）に水を流しても大丈夫かな？」と問いかける。

教師の読み取り

水を流す方法は、まだ気が付いていない。

教師の援助

提示する

幼児のイメージに合うように、縦半分に切ったペットボトルを提示する。

教師の読み取り

目的を実現するために何をしようか考えて取り組んでいる。

教師の援助

受け止める

幼児の気付いている姿を受け止めて見守る。

教師の読み取り

うまくいかないことには気付いているようだけれど、どうしたら解決できるか、手段が分からないようだ。

教師の援助

提示する

幼児のイメージが実現しやすい養生テープを提示する。

教師の読み取り

あきらめないで、いろいろなテープを試して作ったから、うまくいったのだな。

教師の援助

認める

実現した喜びに共感し、自分たちで取り組んだことを認める。

(3) 教師の援助の在り方

(2)のように、様々な事例から「幼児が考えて遊ぶ過程」を捉え、教師の援助を分析し、それぞれの場面で重要な援助の在り方を次のように捉えた。

I 『思いや目的をもつ』場面では、

幼児が思いや目的を意識して遊べるように援助する

幼児の姿の教師の読み取り	援助	具体的な援助の内容
<p>幼児が思いや目的をもって遊びに取り組もうとしている。</p> <p>例)「〇〇ちゃんは、〇〇が作りたいのだな。」など</p>	受け止める	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児の思いや目的を表情や言葉で肯定する。
<p>幼児の思いや目的が教師に伝わらない。</p> <p>例)「〇〇ちゃんは空き箱をつなげているけれど、何を作っているのだろうか。」など</p>	問いかける	<ul style="list-style-type: none"> ・個々の幼児の動き、作っている物、一緒に遊んでいる仲間などについて話題にする。 ・幼児の動きや作っている物について、質問する。
<p>同じ遊びをしている友達同士で思いや目的が共通になっていない。</p> <p>例)「何人かで場を作っているけれど、どんな場なのだろう。」 「誰が何の役をしているのだろうか。それを互いに分かっているのだろうか。」など</p>		
<p>幼児は思いや目的をもっているが、教師のねらいに即していない。</p> <p>例)「もっと工夫をして遊べるとよい。」など</p>	提示する	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びが発展するきっかけとなる動きや物を見せる。 ・教師の考えを伝える。

II 『考えていることを行動に移す』場面では、

幼児が自分なりの考えをもって行動に移せるように援助する

幼児の姿の教師の読み取り	援助	具体的な援助の内容
<p>幼児が考えたことを行動に移すことができている。</p> <p>例)「いい方法を見付けたようだな。」など</p>	受け止める	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児が考えたことを行動に表していく姿を、表情や言葉で肯定する。
<p>幼児が考えたことを行動に移すことができているが、思いや願いの達成に向かっていない。</p> <p>例)「そのやり方ではうまくいかないみたいだ。前にも同じようなことをしたけれど、覚えているのだろうか。」など</p>	提示する	<ul style="list-style-type: none"> ・イメージに合うものを用意する。 ・見通しをもったり見比べたりできるような見本や方法を示す。 ・周りで遊ぶ友達の様子を見たり聞いたりすることを提案する。 ・新たな考えを引き出したり、先行経験を思い出したりできるように言葉をかける。
	問いかける	
<p>考えていることや思っていることがあるが、行動に移すことが難しい。</p> <p>例)「失敗や問題を恐れているのだろうか。」など</p>	提示する	<ul style="list-style-type: none"> ・実際に動いて見せたり、物の扱い方を示したりする。
	励ます	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉や動きで表せるように励ます。

Ⅲ『更に考えるきっかけをもつ』の場面では、
 幼児が自分のしたことや周囲の状況から考えるきっかけをもてるように援助する

幼児の姿の教師の読み取り	援助	具体的な援助の内容
幼児が自ら気付いたり思い付いたりして、考え始めている。 例)「何かいい方法に気が付いたようだ。」など	受け止める	<ul style="list-style-type: none"> ・ 幼児の気づき、思い付きなどを言葉にして認めたり、考えていく姿を見守ったりする。
幼児が自分のしたことや周囲の状況を受け止めているが、その受け止めが思いや願いの達成や教師のねらいに即していない。 例)「もう少しやり方を変えようまくいくのではないか。」など	問いかける	<ul style="list-style-type: none"> ・ 幼児の意図を確認する。 ・ 幼児自身が疑問をもったり、違いを意識したり、発想の転換を図ったりできるよう、質問を投げかける。
	提示する	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一緒に遊ぶ友達の言動や周囲の状況に注目することを促す。 ・ 考えるヒントになるものを示す。
幼児が自分のしたことや周囲の状況を意識できていない。 例)「〇〇ちゃんも同じものを作っているけれど気が付かないだろうか。」 「手順が抜けたことに気付いているのだろうか。」 など	状況を言葉にする	<ul style="list-style-type: none"> ・ 幼児の行動やその結果を具体的な言葉にする。

Ⅳ『思いや目的を実現できなかった』場面では、
 幼児が取り組んできた過程を受け止め、次の遊びに向かえるように援助する

幼児の姿の教師の読み取り	援助	具体的な援助の内容
幼児は十分に試行錯誤してみたが、うまくいかずにやめてしまった。 例)「あきらめずにここまでよく頑張ったね。」など	受け止める	<ul style="list-style-type: none"> ・ 難しかった点や実現できなかった悔しさを受け止める。
	認める	<ul style="list-style-type: none"> ・ 幼児が取り組んだことや気付いたことを認め、取り組んだ過程そのものの価値を知らせる。
まだ試行錯誤の余地が残っているのに、あきらめてしまったり、別のことに関心が移ったりした。 例)「もうちょっと頑張ってみるとよい。」など	提示する	<ul style="list-style-type: none"> ・ 次に取り組むことを想定して、見通しをもてるような物やヒントになるような物を提示し、やり方を知らせる。 ・ 幼児が次に行動するきっかけとなるよう、ヒントを与えたり、見通しをもたせたりする。

V 『思いや目的を実現した』場面では、

幼児が取り組んできた過程を意識し、喜びや満足感を高めていくように援助する

幼児の姿の教師の読み取り	援助	具体的な援助の内容
思いや目的を実現したことに満足している。 例) 「思いや目的を実現して喜んでいるな。」 など	状況を言葉にする 問いかける 認める	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実現した過程を言葉にして表す。 ・ 自分がやってきたことを振り返ることができるように、問いかける。 ・ 成功した（実現した）喜びに共感する。 ・ 実現したことや実現につながった気付きを認める。 ・ 自分の力で取り組んだことやその過程を認める。

全体を通して、思いや目的を失いかけている場面では、

幼児が思いや目的を意識し、意欲をもって遊びに取り組めるように援助する

幼児の姿の教師の読み取り	援助	具体的な援助の内容
幼児は遊びに対して、思いや目的がそれたり、別の遊びに興味・関心に移りそうになったりするなどして、意欲を失いかけている。	状況を言葉にする 励ます	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「〇〇が作りたかったんだよね。」など、思いや目的を改めて言葉で表す。 ・ 意欲が高まるように、寄り添って一緒に行動したり励ましの言葉をかけたりする。

以上のように、捉えた「幼児が考えて遊ぶ過程」における場面ごとの援助の在り方について、研究保育を基にその有効性を検証することにした。

1 幼児の実態

- ・「〇〇ごっこ」などの大きなイメージを共有して遊ぶが、楽しんでいることは個々で異なる。製作では自分のイメージに合う物を作るにはどうしたらいいか考えて材料を選んだり、試したりする姿が多く見られるようになってきた。自分で経験したことを基にして、材料や方法を再現して遊ぶこともある。
- ・困ったことがあった時にどうしたらいいか自分で考えたり、自分の意思を言葉で表したりすることができず、教師の援助を待つ幼児が多い。
- ・難しいと感じると意欲的になれない、困難にぶつかるとすぐにあきらめることもある。

2 本時のねらい

- ・遊びに必要な物や場を考え、友達と一緒にイメージを共有する楽しさを感じる。
- ・友達の思いを言葉で確かめようとしながら、友達と一緒に遊びを進めていこうとする。

3 本時の指導案（一部抜粋）

今回の検証保育では、「考えて遊ぶ力が育つ教師の援助」の視点から、好きな遊びの場面において幼児が考えて遊ぶ過程に応じた教師の援助を実践し、検証することにした。

そこで、幼児の実態が「幼児が考えて遊ぶ過程」のどの段階なのかを明確にし、場面に応じて教師の援助を考えた。

流れ	予想される遊びの様子（・）、教師の願い（*）、教師の援助、環境の構成（○）
12:30～ ・好きな遊びをする。 <園庭> ①砂場 ②靴とり鬼 ③色水 <室内> ④坂道ゲーム ⑤動くおもちゃ作り ⑥ごっこ遊び	<p>③色水 <幼児の実態></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビールケースや板を組み合わせて自分たちで場づくりをして遊び始める。「きれいな色を出す」「イチゴジュースにする」など目的を決めて遊んだりする一方で、ただ作ることを楽しむ幼児もいる。 ・薄める水の量や花や葉をすりつぶす回数によって異なる色の濃淡に興味をもち、自分の作りたいイメージの色に近づけようとする。 <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> このような実態から、場面Ⅱ 考えていることを行動に移すや場面Ⅲ 更に考える、きっかけをもつにおいて援助が必要である。 </div> <p><教師の願い></p> <ul style="list-style-type: none"> *自分の作りたい色水のイメージをもち、見通しをもって材料を選んだり作ったりしてほしい。 *友達の色水と比べながら自分の思いを広げたり新たな思いをもって遊びに取り組んだりしてほしい。 <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p><教師の援助と環境構成></p> <p>問いかける・会話をしながら幼児の思いを引き出し、葉と色を見比べたり、使う自然物と出る色の因果関係への気付きを促したりする。</p> <p>提示する・友達の作るものに興味をもてるよう言葉をかけ、友達が使う葉の色の出方と自分の物を比較することで、自分のイメージに合う材料を選ぶための見通しをもてるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幼児のイメージに合う草花を提示したり一緒に探したりしながら、目的が実現できるように援助する。 <p>○場の構成や配置を調整しながら、幼児が何度も試せる環境を作る。</p> <p>○一緒に取り組む友達のきれいな色に気付き、色の濃淡や匂いが比較できるように、日なたで、コップが複数並べられる環境を提示する。</p> </div>

4 当日の幼児の姿を「幼児が考えて遊ぶ過程」に当てはめて分析する

(1) 色水遊び

女児4人で、色水を作り遊んでいる。①
C児がD児の作る色水に興味をもつ。
C児が「何作ってるの?」と尋ねると、D児は「バジルのお茶、作ってるの。」と答える。②すると、C児は「バジルティー?なに、それ」と、笑う。

D児はじょうごと茶こしを使い、作った色水をペットボトルに入れる。匂いをかいで「いい匂い」と言う。その後ペットボトルに水を足す。再度匂いをかぐ。少し首をかしげる。またペットボトルに水を足して匂いをかぎ、首をかしげる。ペットボトルをテーブルに置き、すり鉢に水を入れてすりこぎでぐるぐるかき回し③作った色水をペットボトルに入れる。

D児は隣に座っていたE児にペットボトルを差し出して、水を入れてもらう。E児はD児のペットボトルがほぼ満水になったので、水を注ぐのをやめる。

D児は再び匂いをかぐ。そして、「あれ、匂いがしない。」とつぶやく。④

C児は「水、入れすぎたんじゃない?」とD児に伝える。

C児の言葉にD児は特に返事をせず、ペットボトルの色水を1/4程度すり鉢に戻し、すりこぎでぐるぐる回し、水を足し、また、ぐるぐる回す。⑤そして、網とじょうごを使って、色水をペットボトルに戻す。D児は、ペットボトルが満水になると匂いをかぎ、ふたを閉める。⑥

D児はいすから立ち上がり、水道の方に行き、色水を入れたペットボトルを置く。

友達が作ったオレンジ色の色水の入ったペットボトルの色水を見て、手に取り、「うわ〜、いい色」と言う。

そして、D児は手に持って眺め、「すっごーい。これ、おいしそうだね。」と言う。

そして、D児は作った色水を水道の台の上に置く。C児とD児で並んでいるペットボトルを見ながら、「これがオレンジジュース」「これがお茶ね。」と話す。⑦



幼児が考えて遊ぶ過程を捉える

教師の援助を捉える

①の姿から、気の合う友達と一緒に色水遊びで遊んでいる。
興味・関心をもち、やってみるの段階である。

教師の読み取り
色水を作りたいという思いや目的があり、自分で進めていくことができそう。

教師の援助
受け止める
考えたことを自分で実現できると思い、表情で肯定する。

②の姿から、D児は、バジルの匂いがするお茶を作りたいという思いをもっている。
場面Ⅰ 思いや目的をもつ

教師の読み取り
自分の考えたことに取り組んでいる。

教師の援助
受け止める
考えたことを自分で行動している姿を、表情で肯定する。

③の姿から、
・D児は、水を足すとバジルの匂いが強くなると思っている。
・匂いを強くするために再びすり鉢に色水を入れてすってみている。
場面Ⅱ 考えていることを行動に移す



あれ?匂いが強くなるはずなのに...?

④の姿から、D児は自分の予想に反して匂いが薄くなっていくことに疑問をもっている。
場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ

教師の読み取り
匂いが薄くなっていく不思議さを感じている。

教師の援助
受け止める
気付いて自分で考えている姿を見守る。

⑤の姿から、C児の言葉を受けて色水の量や色の濃さを匂いの関係に興味をもち、試している。
場面Ⅳ 更に考えるきっかけをもつ

匂いを強くしよう!

教師の読み取り
匂いを濃くしたいと試していたが、思いどおりになったようだ。

教師の援助
認める
成功した喜びに共感する。

⑥の姿から後から足した色水の匂いがして満足した。
場面Ⅴ 思いや目的が実現した

できた!



⑦の姿から、おいしそうな色ができ、色水を水道の台に並べる。また、並べることでジュースに見立て始める。

↓
バジルティーを作りながら、匂いの変化することを試そうとしていた目的から「ジュースを作る」という具体的な目的に変わった。

場面Ⅰ 思いや目的が変化する

教師の読み取り
目的がジュース作りに変わっていきそう。

教師の援助
問いかける
「何のジュースなの」などと幼児の思いを聞く。

おいしそうだから、ジュースにしよう!



D児が保育室から紙とはさみ、クレパスを持って来て、テラスで画用紙を切り、文字を書いている。

周りの幼児は色水を作ることに夢中であり、D児の動きに気付いていない。教師がD児に、「何してるの?」と問いかける。⑧

D児は「貼るの、お客さんがオレンジジュースと分かるように。」と言い、ペットボトルを指す。教師は「Dちゃん ジュース屋さんになるの?」と聞くと、D児うなづく。

教師は「Dちゃんだけでやるの? みんなでやるの?」と言うと、周りの幼児が「みんなでやるの。」と答える。⑨

<D児の試行錯誤>

D児は、「何のジュースがある?」と友達に尋ねる。D児は、F児、C児の答えにうなずきながら、「まっちゃんおれ」「たんさんいちご」と書く。

しばらくしてD児の手が止まり、近くにいたE児に「ていってどう書くの?」と聞く。すると、E児は「ち?」と聞き返し、D児は「てい」「てい」と繰り返す。

E児「あ一分かった。先生に聞いたら?」
D児「先生、「てい」ってどう書くの? ミントティのティ。」

教師は近付いて「て」「い」を一緒に書くの。」と言いながら「みんとてい」と紙に書く。

そして、D児は、「おれんじ」「みんとてい」「まっちゃんおれ」「うーろんちゃ」「たんさんおれんじ」といいながらジュース名を書いていく。

D児は「できた」とうれしそうに笑い、他の友達と一緒に表示を貼っていく。

<E児の試行錯誤>

E児は、「炭酸入りのオレンジだよ。」と言って泡がたったペットボトルを持ってくる。教師が「わあすごい、シュワシュワする。」と言う。

E児は別のペットボトルを持ってきて、教師に「泡が出ないの。」と訴える。

F児は「水が多すぎるんじゃない?」と言い、E児は水を減らす。

F児は「振ると泡が出るんじゃない?」とE児に言う。

E児はペットボトルを横に振るがあまり泡だたない。

C児はペットボトルをE児から受け取ると、口の部分に手のひらを当て、勢よく縦に振る。すると、先ほどよりも泡がたつ。

教師は「そうするといいね。」と言う。

全部の色水に表示をつける。鬼ごっこをしていた友達が水を飲むために水道に集まってくる。

D児らはうれしそうに、「いらっしやいませ!」「何になさいますか」と大きな声でお客さんに対応する。教師や友達がジュースを買って飲む。

D児やジュースを買った友達は「おいしいね。」
「本当のジュースみたいだね。」と喜ぶ。⑩

⑧の姿からDは「ジュースの表示を書く」という新たな思いや目的をもつ。 **場面I 思いや目的をもつ**

何ジュースか分かるようにしよう。紙に書いて貼ろう。



⑨の姿から他の幼児も教師に問われたことで、D児がジュース屋さんの準備を進めていることに気付き、周りの幼児と思いを共通にもち始める。 **場面I 思いや目的をもつ**



そう、みんなでジュース屋さん!

<D児の試行錯誤>

書き方が分からない文字を友達に聞いたり、友達の助言に耳を傾け、教師に聞いたりして、D児は考えたことを行動に移している。

場面II 考えていることを行動に移す

<E児の試行錯誤>

炭酸のジュースを作るために、泡をたてたい。

場面I 思いや目的をもつ

教師や友達に相談し、やり方を教えてもらい、水を減らす、振るなど試す。

場面II 考えていることを行動に移す

泡がたった。

場面V 思いや目的を実現した

⑩の姿から、ジュース屋さんに、たくさんの友達が買いに来てくれた。

場面V 思いや目的を実現した



教師の読み取り

D児がしていることを、他の仲間が知っているのだろうか。思いは共通なのだろうか。

教師の援助 問いかける

「何してるの?」「Dちゃんだけでやるの? みんなでやるの?」と問いかけて思いや目的をみんなで共通にできるようにする。

教師の読み取り

分からないところを自分から聞きに来ることができている。

教師の援助 受け止める

教師は、幼児が自分から聞きに来たことを受け止め、言葉で書き方を伝えたり一緒に書いたりしながらその姿を肯定する。

教師の読み取り

いい方法を見つけようと友達に聞いたりしているな。

教師の援助 受け止める

幼児の姿を肯定的に見て見守る。

教師の読み取り

いいことに気付いたみたいだ。

教師の援助 受け止める

よく振ると泡がたつことに気付いたことを受け止める。

教師の読み取り

たくさんの友達が来てくれて思いが実現できた。

教師の援助 認める

「本当のジュースみたいだね」などと幼児の遊びを認める。

<色水遊びの考察>

- ・「匂いのする色水を作ろう」「ジュースを作ろう」など幼児の遊びに対する思いや目的は、「幼児が考えて遊ぶ過程」にあるように遊びが進むうちに次々に変化していつている。個の興味（D児が匂いのする色水を作ろうとする場面）から遊びが始まったが、遊びを進める中で友達との共通の思いや目的を目指して遊ぶようになり、その中でまた個々に考えながら遊ぶ姿（D児の表示作り・E児の炭酸ジュース作り）が見られた。このように、最初は個の遊びであったが、そこから友達との関わりが生まれ、その遊びの中で個の思いや目的が友達との共通の思いや目的に発展し、個の思いや目的を受け入れたり、共通の思いや目的に生かしたりしながら遊んでいたことが分かった。教師は個の思いや目的に対する援助をすべきか、共通の思いや目的に対する援助をすべきか、幼児の姿をよく捉えて援助を考えていく必要がある。
- ・幼児が落ち着いて色水遊びができる場所、幼児が興味を追究でき、じっくりと遊べる時間、幼児の興味に適した教材が、考えて遊ぶ過程につながった。
- ・5歳児になり、友達と遊びを進めることができるようになると、幼児同士で友達の考えを受け止めたり、互いに考えを問いかけたりするようになる。この色水遊びのように、自分で、又は友達と一緒に考えを巡らせ、試し、遊びを進めるといった考える力が育ってくるよう、教師は、友達の様子が見えるように声をかけたり、気付くように援助したりしていくことが重要である。

(2)砂場遊び

G児はH児を誘い、二人で砂場に行く。G児は砂場遊具のダンプを二つ手に取り、一つをH児に渡す。ダンプに砂を乗せ、前後に動かしている。

G児はダンプに砂を乗せ、前後に動かす。
H児は皿に砂を盛っている。

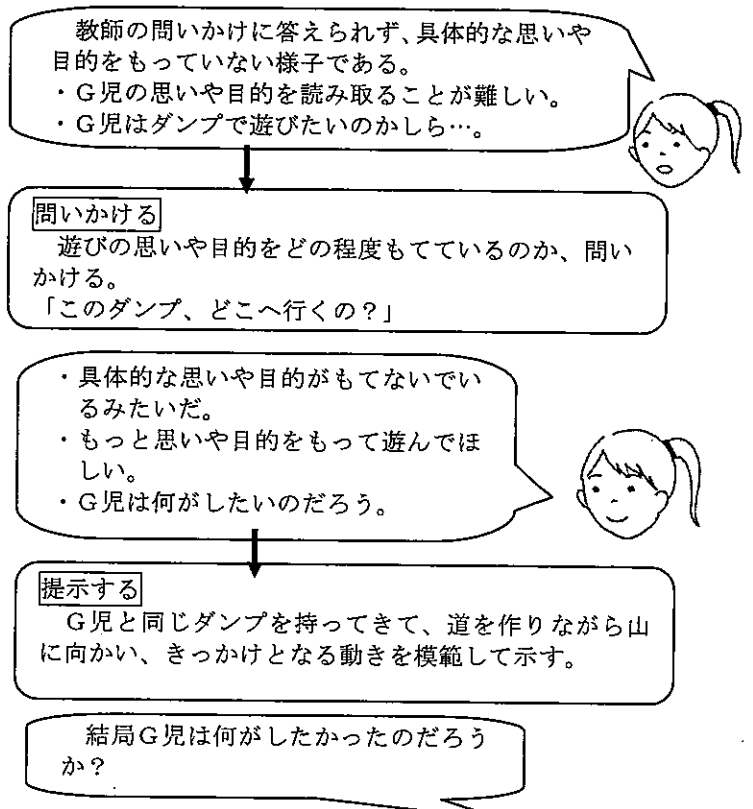
教師が「このダンプ、どこへ行くの?」と尋ねる。しかし、G児は何も答えない。

教師が「あの山まで行きますか?」と更に問いかけた。すると、G児は「いいねえ。」と答える。しかし、車を走らせるというよりは前後に動かしているだけだった。

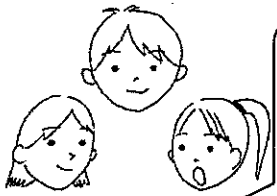
教師が同じダンプを持ってきて、山に向かって道を作ると、G児もついてくる。

G児は少し進むと後ろを振り返り、H児がついてこないことに気付く。数度振り返り、H児の動きを気にする。

G児は教師の後ろについていくのをやめ、H児のところに戻っていく。



<協議会での話から>



- ・ G児は「砂場でダンプカーを使って遊びたい」というよりは、「H児と一緒に遊びたい」という思いや目的の方が強いのかもかもしれない。
- ・ 教師はG児の実態と遊びの方向性をどう捉えているのだろうか。例えば、ダンプカーを走らせて、道路作りを経験させることで、掘る方向に促すのか。または、ダンプの荷台に砂を積んで運ぶ経験をさせることで、砂を積む山作りへ促すのか。
- ・ 環境にある遊具を見直す必要もあるかもしれない。
- ・ 「幼児が考えて遊ぶ過程」にいくまでには、興味・関心をもったことで繰り返し遊んで、楽しさを感じることも必要だ。

<その後の様子>

<3日後>

G児とH児が砂場において、楽しそうに手で砂をなぞっている。教師が「GくんとHちゃんは何してるの?」と聞くと、G児は答えられない。①

教師が「山?川?うずまき?」と聞くと、② G児は「山」と答えるが、指で砂をなぞっているだけである。教師が「そうなんだ。」「山って、先生登ったことあるけど高かったよ。」③と言うと、G児が「ああ、そうか。」と言う。手で砂を集めて山の形を作ろうとする。

教師が「シャベルを使う?」とシャベルを提示する。④ G児が「ああ、そうだね。」と答え、シャベルを取りにいくと、H児もついていき、砂を盛り始める。

近くで4人の幼児が大きな山を作っている。

教師が「ああいう大きな山を作ろうよ。」⑤と言うと、G児は、あまりいい表情ではない。「難しそう。」と言う。⑥

教師が大部分援助をしながら、三人で山を作る。H児は、掘った砂を積む際に手元を見ないので、砂を積む位置がずれてなかなか山にならない。

教師は「Hちゃん、ここに寄せなくちゃ。」と言う。G児は「そうだよ、なかなか大きくなるよ。」と言う。「よしよ、よしよ。」と言いながらしばらく続けると、ある程度大きな山ができる。「わあ、大きくなった。」とG児はH児と一緒に喜ぶ。⑦

<1週間後>

G児とH児は、二人で中型シャベルを使い、山を作っている。教師が通りかかり「すごい!この前よりも大きくなってる。」と言うと、G児はうれしそうな表情を見せる。「どうして大きな山ができたの?」と聞くと、「シャベルを大きくしたんだよ。」と満足そうに話す。

③砂場遊びの考察

- ・ 何を作っているのかを、教師が「山?川?うずまき?」と、選択肢にして問いかけたことが、G児には答えやすく、「山を作る」という思いや目的をもちやすかったようだ。
- ・ まだ教師の援助が必要な部分は多いが、G児が自分から少しずつ自分の考えを行動や言葉で表す姿が見られてきている。

教師の読み取り

①の姿から、
場面Ⅰ 思いや目的をもつ 場面
でつまづいていると考える。



教師の援助

選択肢にして問いかけたり(②)、イメージや道具を具体的に提示したりする(③④⑤)ことで、思いや目的をもてるようにする。

教師の読み取り

⑥の姿から、自分のすることに自信がない様子があり、場面Ⅱ 考えていることを行動に移す 場面
でつまづいていると考える。



教師の援助

提示する 教師が仲間になり、実際にやり方をやって見せたり、一緒に砂を積んだりし、できた喜び、達成感を味わえるようにする。

⑦の姿から、作った山に満足している。
場面Ⅴ 思いや目的を実現した

<1週間後>

場面Ⅰ 思いや目的をもつ
この前みたいな山を作ろう。

↓
場面Ⅱ 考えていることを行動に移す
大きなシャベルで掘ってみよう。

↓
場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ
「どうして大きな山ができたの?」
と教師に問いかけられたことから、
「大きなシャベルを使ったから」と答えた。

↓
場面Ⅴ 思いや目的を実現した
大きな山ができた。

Ⅶ 事例

1 事例名「ペープサート作り」 4歳児 6月

(1)経過

「はらぺこあおむし」の絵本の内容が歌になっているCDを絵本と照らし合わせながら繰り返し聞いていた。そこで、新しい遊び方を知らせるために、ペープサート作りを提案した。

(2)ねらい

- ・ペープサートという新しい遊びを知り、自分なりに考えたりまねたりしながら作って遊ぶことを楽しむ。

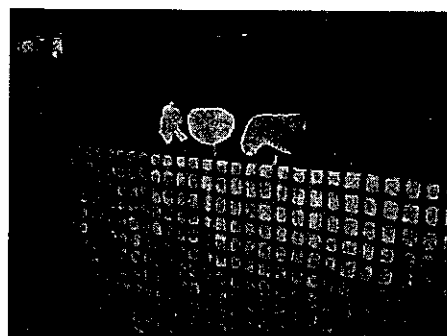
(3)記録・分析

幼児の姿	教師の読み取り 願い	援助	具体的な援助
<p>I児がペープサートを作り終えたところで、J児が「僕も作る。」と言って、遊びに入ってきた。J児は「紙をちょうだい。」と教師に言うと、あおむしの絵を描き始める。書き終わると自分ではさみを持ち出し、切り取る。</p> <p>J児は、割り箸を見付け、手に持つが、どうしてよいのか分からない。「<u>割り箸、どうやってつけるの?</u>」と教師に尋ねたので、近くで様子を見ていたI児に教師は「<u>どうすればいいんだっけ?</u>」と聞いてみる。①I児は「セロテープだよ!」と答え、それを聞いたJ児が割り箸に沿って縦向きにテープを貼った。</p> <p>しかし、うまく付かず、何度も貼り直そうとする。教師はそれを見て「<u>うまく付かないね。</u>」と話す。I児がその様子を見て、J児に「<u>横にするんだよ。</u>」と声をかけた。②</p> <p>J児は、言われたとおりにテープを横向きにして貼り、「出来た。」とうれしそうに動かして遊んだ。</p>	<p>①自分のしていることのヒントとなるように、周りの友達に聞くという方法も知ってほしい。</p> <p>②うまくいかない原因が何か、自分でもよく考えてほしい。</p>	<p>場面Ⅱ 考えていることを行動に移す 問いかける</p> <p>場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ 状況を言葉にする</p>	<p>近くにいる友達にも聞いてみるという行動をとることができるよう「<u>どうすればいいんだっけ?</u>」と友達に聞くことを提案する。</p> <p>困った状況を言葉にし、自分が直面している問題点に着目できるようにする。</p>

幼児の姿	教師の読み取り 願い	援助	具体的な援助
<p>また、同じ場所でペープサートを作り終えたK児は、ペープサートを持って机に沿って動かしたり、様々な場所に動かしたりして遊び始めた。③教師は、「食べ物を描いたら、あおむし君食べられるかな？」とK児に話しかける。</p> <p>K児は、「お花を描いて切ったら、お花畑になるね。」とにっこりと笑いながら話し、花を描いて、ペープサートの遊びを楽しんだ。</p>	<p>③ただ、左右に動かしているだけでなくもっとイメージを膨らませながら遊んでほしい。</p>	<p>場面Ⅱ 考えていることを行動に移す 問いかける</p>	<p>イメージを広げて遊べるように、問いかけて、具体的にイメージを引き出す。</p>

(4) 考察

- 幼児は友達が遊んでいる様子を見て、自分の物を作りたいという思いが強くなった。初めはうまく作れなかったが、どのようにしたらよいか考え、教師に聞いたり、友達の言うことを聞いたりして、自分なりに作り方を試しながら作り上げることができた。幼児にやり方を提案したり、問いかけたりしながら友達のやっていることを知らせていくことが重要である。
- K児に対し、もっと、イメージを広げて遊んでほしいと思い、「食べ物を描いたら、あおむし君食べられるかな？」と投げかけた。このことにより、「いろいろなものをペープサートにするとよい」ということが分かり、様々な絵を描き、ペープサートを作り始めた。教師が作った物や絵本を見せるなど、幼児のイメージを膨らませ、「もっとこうしたい」と考えていけるように援助していくことが重要である。



2 事例名「海賊ごっこ」 4歳児 6月

(1) 経過

年長児が「ジャックスパローごっこ」「ワンピースごっこ」と称してマルチパネルで船を作り、海賊になって遊ぶ姿を園庭で見っていた。その後、年長児全員で行った海賊の表現活動を見て、更に海賊ごっこに興味・関心をもった。

(2) ねらい

- ・自分の思いや海賊のイメージを表しながら遊ぶ。
- ・一緒に遊ぶ友達と海賊ごっこのイメージを部分的に共有し、その中で自分の動きを楽しんだり友達と同じような動きをしたりして一緒に海賊ごっこを楽しむ。

(3) 記録・分析

幼児の姿	教師の読み取り 願い	援助	具体的な援助
<p><1日目></p> <p>L児、M児、N児が「ジャックスパローごっこしよう。」と園庭で年長児が船に見立てて作っていたような形にマルチパネルを組む。</p> <p>L児がトイレットペーパーの芯をつなげた物を教師のところに持って来て、「船をこうやってこぐものにしたいいんだけど。」とこぐ動きをする。教師が「年長さんがこぐ時に使っていた棒のこと？」と聞くと、L児「そう。」とうれしそうに答える。「どんな風にしたいの？」と教師が聞くとL児は「ここ(棒の先)にこんなのを(四角い形を指で描く)付けたい。」と言う。教師が板目紙を出し、「こんな感じかな。」と棒の先に板目紙を当てて見せる。L児は「そうそう、これでいい。」とうれしそうに答える。L児と一緒にガムテープで棒に付ける。①L児は「できた。」とうれしそうに船に戻り、二人にこいで見せる。</p> <p>M児もトイレットペーパーの芯をつなげT字型にした物を教師に持って来て「Lちゃんみたいにしたい。」と教師に伝えに来る。M児が持ってきた物にも同じように付けると「できた。」と船に戻りL児と同じように船の外に出し、こぐまねをする。②M児のオールはT字型のため、パネルの溝に丁度納まり、はずれない。M児「すごい。ぴったりだ。」とうれしそうに二人に見せ、教師にも伝えに来る。教師「すごい、本物の船みたいだね。」と感心する。オールでこぐ動きを繰り返し、楽しむ。③</p> <p>降園時に「わんぱくだんのたからじま」の本を読み聞かせる。④</p>	<p>年長児がしていた海賊ごっこに興味をもち、同じように遊んでみたい。</p> <p>①年長児のような船をこぐ動きがしたい。遊びに必要な物を作ろうとしている。</p> <p>L児だけで接着するのは困難だろう。</p> <p>②M児もL児の作った物や動きに魅力を感じ、同じように作りたいたいという思いをもっている。</p> <p>③先生と一緒に考えて作り、本物のようになってうれしいのだな。</p> <p>④共通のイメージを広げてほしい。</p>	<p>場面Ⅰ 思いや目的をもつ 受け止める</p> <p>場面Ⅱ 考えていることを行動に移す 問いかける</p> <p>提示する</p> <p>場面Ⅱ 考えていることを行動に移す 受け止める</p> <p>場面Ⅴ 思いや目的を実現した 認める</p> <p>場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ 提示する</p>	<p>どんな思いがあるのかやろうとしていることを見守る。</p> <p>「どのようにしたいのか」L児のイメージを確かめる。</p> <p>イメージに合う材料と付け方を見せる。</p> <p>友達と同じような物を作り、同じ動きをした気持を受け止める。</p> <p>出来たもので遊び、うまくできたうれしさを共感する。 M児の行動を認める。</p> <p>海賊のイメージを広げる絵本を読み聞かせる。</p>

幼児の姿	教師の読み取り 願い	援助	具体的な援助
<p><2日目></p> <p>N児が「<u>海賊の帽子がほしい。</u>」と教師に<u>言いに来る。昨日読んだ「わんぱくだん</u>の<u>たからじま</u>の本を持っている。N児は「<u>青がいい。海賊は海にいるから海の色</u>」<u>と言</u>い、教師は「<u>分かった。海の色</u>の青ね。」と<u>青の不織布で作る。</u>⑤三人分作ると「<u>おれたち海賊だ。</u>」と、<u>大きな声で言いながら「船を作ろう。」</u>と、<u>昨日と同じように船を作り、オールでこいだり望遠鏡でのぞいたり「わんぱくだん」の本を見たりする。</u>⑥</p> <p>M児「<u>海賊は泳げるんだよ。</u>」と船から<u>跳び下りて床で泳ぐまねをする。</u>L児「<u>そうだよ。俺も泳げる。</u>」と、<u>跳び下りる。</u>N児「<u>助けに行く時もあるよね。</u>」M児「<u>そうだよ。</u>」と三人は床の上を泳いでいるつもりで手足をバタバタする。<u>教師「海賊の泳ぎってかっこいいね。」</u>と三人の動きを認めると、<u>三人は喜び、バタバタ泳ぐ。</u>⑦</p> <p><u>跳び下りて泳ぐことをしばらく楽しむ。</u></p>	<p>⑤絵本のように海賊の格好がしたいのだな。</p> <p>⑥イメージが共有され楽しくなり、いろいろなことを考え付いて遊び始めているな。</p> <p>⑦海賊になりきって泳ぐことを楽しんでいる。</p>	<p>場面Ⅱ 考えていることを行動に移す 提示する</p> <p>場面Ⅱ 考えていることを行動に移す 受け止める</p> <p>場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ 受け止める</p> <p>場面Ⅴ 思いや目的を実現した 認める</p>	<p>N児の要求に応じ、海賊の帽子を作って提示する。</p> <p>それぞれの動きを楽しんでいることや三人で話をしたり受け止めたりしている様子を見守る。</p> <p>幼児が自分たちで考えた海賊の動きを認める。</p>

(4) 考察

- L児、M児、N児は、年長児がしていた遊びに魅力を感じ、同じようにやってみたいという気持ちで遊び出した。年長児が作ったオールがヒントになり、同じような物を作れたことで海賊船をこぐ動きが引き出された。そして、遊んでいるうちに絵本の登場人物がかぶっている帽子を身に付けたいと考えた。しかし、自分たちで作るには技術的に難しいため、幼児のイメージに合う物を教師が提示したり、一緒に作ったりすることで材料の選び方、作り方を見せたり伝えたりした。今後の遊びに生かされることを期待して援助することが大切だと考える。また、幼児が作れる物や自分たちで着脱しやすい物を提示することで、繰り返し使うことができ、遊びの継続にもつながる。
- 幼児にどのようにしたいのかを問いかけて、イメージを確認したり思い付いたことを認めたりして、考えたことが実現する楽しさを味わえるようにした。「楽しいからもっとやりたい」という気持ちにさせることが「更に考えるきっかけ」をもつ原動力になると考える。
- 絵本を読んだことで海賊のイメージが共通になり、遊びのヒントになった。
- 海賊ごっこをするという共通の思いや目的が三人にあり、動いたり返事をしたり、言葉で伝えたりできることでやりたいことや動きなどが具体的になった。場面ⅡとⅢが展開されている時は様子を受け止めて見守ったり、教師が会話に参加したりすることで、幼児同士の会話をつないだりしていくことが必要である。
- 場面Ⅴでは、幼児が自分たちで考えたことを言ったり行動したりすることで楽しさを感じていた。楽しんでいることを教師が言葉にすることで、幼児に満足感を味わわせることが大切である。

3 事例名「動く仕掛けのある船作り」 5歳児 6月～7月

(1) 経過

1日目、新しい遊びとして、教師から「動く仕掛けのある船作り」を提案するに当たり、まずは浮かべて遊ぶ船作りに取り組める環境を用意し、教師がモデルを示した。興味をもった幼児がさっそく教師の作った船をまねして作り、浮かべたり、手で持って動かしたりして遊んだ。そのうち一人の〇児が輪ゴムを船尾部分に取り付けて動かそうとする。教師は「いいこと考えたね」と受け止め、「でも、どうやって動かそう？」としばらく一緒に考えた。そして、降園前に教師が「やっ、いいこと思い付いた」と、動く仕掛けを提示した。それを見て、数名の幼児が「やりたい!」「明日作る!」と、動く船を作りたいという思いをもった。

(2) ねらい

- ・動く仕掛けのある船作りという新しい活動に関心をもち、自分から取り組む。
- ・遊ぶ中で自分なりのめあてをもち、試したり工夫したりして遊ぶ楽しさを感じる。
- ・うまくいなくてもすぐにあきらめずに、継続して取り組んだり、どうすればうまくいくのか考えたりする。
- ・思いや目的を実現する喜びを感じ、自信をもつ。

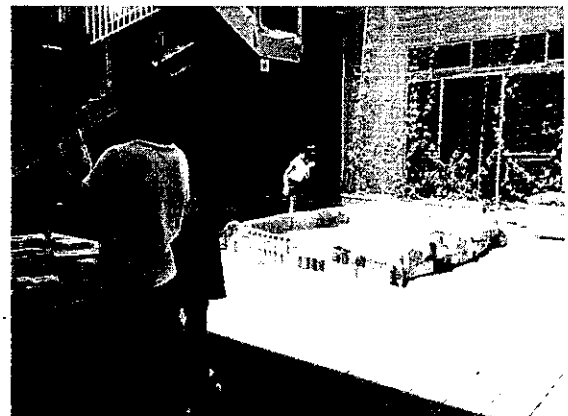
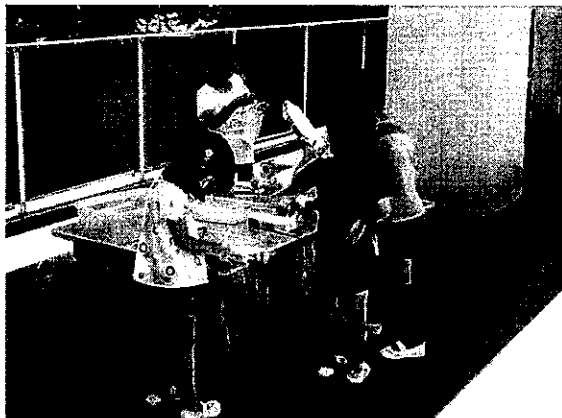


(3) 記録と分析

幼児の姿	教師の読み取り 願い	援助	具体的な援助
<p>2日目、教師が動く仕掛け（スクリュー）を作るための材料を追加しておいたところ、O児は、登園するとすぐに、「動く船を作りたい！」と取り組み始める。しかし、O児の作った船は、スクリューを取り付ける二本の割り箸が、船本体にしっかりと固定されていない。そのため、割り箸の間隔が狭くなり、そこにスクリューが引っ掛かって回転しないので進まない。</p> <p><u>O児は「先生、進まない…」とうまくいかないことを伝えてくる。教師が「先生の船とどこが違うかよく見てごらん。」と答える①と、O児は教師の作った見本の船と見比べて作り直すが、やはり割り箸の固定が甘く、スクリューが引っ掛かって進まない。</u></p> <p><u>その様子を教師も一緒に見て、「どうして進まないのかなあ…」とつぶやくと、O児は「ここ（スクリューと割り箸）が引っ掛かって回らないんだよ。」と言う。それを聞いて教師は、「本当だ。割り箸の間隔が狭くて、引っ掛かっているんだね。」と答える。さらに、「どうすれば引っ掛からないんだろうね。」「P君の船は動くみたいだから見せてもらったら。」と言う②と、O児はP児の動く船を見て、スクリュー部分だけ新しく作り直す。しかし、それでは船は進まず、O児はここで船作りをやめてしまう。</u></p>	<p>①教師の船とどこが違うか自分で試して、気付いてほしい。</p> <p>②スクリュー部分に問題があることは理解しているが、割り箸の固定に問題があることには気付いていない。粘り強く取り組んで自分で気付いてほしい。</p>	<p>場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ 提示する</p> <p>場面Ⅲ 更に考えるきっかけをもつ 状況を言葉にする 提示する</p>	<p>教師の作った見本の船と自分の船を見比べるように「先生の船とどこが違うかよく見てごらん」と言って見比べることを促す。</p> <p>「割り箸の間隔が狭くて、引っ掛かっているんだね」と、O児の気付いたことを具体的な言葉にする。</p> <p>一緒に遊んでいるP児の船と見比べるように促す。</p>

(4) 考察

- 教師としては、自分から取り組んでほしい、簡単にあきらめずに粘り強く取り組んでほしいという思いが強くあり、2日目に失敗を繰り返したときにも、3日目に動く船作りを一度やめたときにも、〇児自身の行動や気づきを促す援助に徹した。その結果、4日目に再び自分から取り組み、船作りが成功し、満足することができた。「幼児が考えて遊ぶ過程」がスムーズに進行していくことが大切なのではなく、教師は個々の幼児の実態に応じて、そこで何を体験させたいのかを意識しながら、考える力が育つ援助をしていくことが大切である。
- 3日目に動く船作りから離れたときにも、〇児は、教師やP児の様子に関心をもっていた。いつでも動く船作りに取り組める、戻れるという環境があったことで、4日目に再び自分から取り組むことができた。
- その後の姿で、〇児は自分が苦労した割り箸の固定について、新しく船作りを始めた友達に丁寧に教えていた。このような、自分の経験したこと（失敗も含めて）を生かしている姿を教師が認めることで、幼児は更に考えて遊ぶことを楽しむようになっていくのではないかと考える。



4 事例名「モルモットの家ごっこ」 5歳児 6月

(1) 遊びの経過

年長組になり、大型積み木を使って場を作って遊ぶことを繰り返し楽しんできた。

大型積み木が使えることがうれしく、友達同士で誘い合い、張り切って場を作る。しかし、例えば「家」という大きなイメージは幼児同士で共通にもち、遊び出すものの、できあがてみると「寝る場所」「リビング」などの詳細のイメージが異なったり、場ができた後にストーリーや役割などのイメージを膨らませていくことができなかつたりして、遊びが続いていないという課題があった。

(2) ねらい

- ・一緒に遊ぶ仲間を意識し、より具体的な思いや目的を共通にして、遊びを楽しむ。
- ・自分の思いや考えを表したり、友達の動きを見たりしながら、遊びに取り組む。
- ・友達の動きや遊具、材料などからイメージを膨らませ、遊びを展開していく楽しさを味わう。

(3) 記録・分析

幼児の姿	教師の読み取り 願い	援助	具体的な援助
<p><u>Q児、R児、S児が大型積み木を組み合わせて場を作っている。前日までの遊びの様子から、ベッドを作っている様子であることが分かるが、ベッドのような物ができた後も、更に積み木を運ぼうとする様子が見られる。</u>①教師が「今日は3人家族？」と聞くと、Q児が「違うよ、TちゃんもUちゃんも入っているの。ねえ。」とR児の顔を見ながら言い、R児が「うん。」とうなずく。その場にいなかったU児も「そうだよ。」と言いながら場に戻ってくる。</p> <p><u>教師が「そう。だからたくさん段があるベッドなのね。」と話す</u>②と、Q児は「うん。4段にするの。」と答える。教師とQ児の会話を聞いて、U児は「台所もいるんじゃない？」と言って保育室の隅にあるままごとキッチンを運んでくる。Q児は「机も作らなきゃ。」と積み木で机を作り、木製ベンチを机のいすに見立てて座る。</p> <p>その後、それぞれ役が決まり、遊び出す。そばにいた教師に、U児は「先生、私モルモットになることにしたの。」と話し、モルモットの動きをして寝そべり、Q児が用意した食べ物(紙粘土のケーキ)を食べるまねをする。</p>	<p>①これから作る場やごっこ遊びの展開について、どんな思いや目的をもっているのだろうか？</p> <p>②5人が仲間ということが意識できている。仲間がたくさんいるから、積み木をたくさん運ぼうとしている。</p>	<p>場面Ⅰ 思いや目的をもつ 問いかける</p> <p>場面Ⅰ 思いや目的をもつ 受け止める</p>	<p>「今日は3人家族？」と問いかけることにより、幼児が遊びへの思いを言葉に表していくきっかけを作る。</p> <p>「そう。だから段がたくさんあるベッドなのね。」と話し、思いを肯定し、これからする遊びへの意識を高めていく。</p>

<p>教師は「いいね。モルモット」と声をかけた後、「でもモルモットってケーキ食べるの？」と問いかける。③すると、Q児が「え？」と顔を曇らせる。そばにいたR児は「ハムスターはひまわりの種とかを食べるって知っているけど…」と話す。</p> <p>教師は「モルモットって何を食べるんだろうね？」と言いながら絵本コーナーに行く④。幼児たちも絵本コーナーへ行き、教師と一緒に図鑑を広げてモルモットのページを見る。幼児たちは図鑑を見ながら「りんごを食べるんだね。」と新しく知った情報を言葉に出したり、「うさぎみたいな餌を食べると思ったんだ。」と情報を確認したりする。R児が「私、りんご作る。」と言うと、Q児が「どうやって作る？」と声をかけ、二人で話しながら製作コーナーへ行く。二人は新聞紙を丸めて京花紙で包み、モールを付けてりんごを作る。その後、S児は水や餌の入れ物を作り、U児はモルモットになりきるために耳やしっぽを作り⑤、それらを使ってモルモットを飼うイメージで家ごっこを楽しんだ。</p>	<p>③モルモットになるならば、モルモットらしい食べ物を作るなど、より工夫して遊ぶ楽しさを味わってほしい。</p> <p>④モルモットについてあまり知らない様子だ。</p> <p>⑤「幼児が考える過程」の試行錯誤が活発になされている様子だな。</p>	<p>場面Ⅲ 更に考える きっかけを もつ 問いかける</p> <p>場面Ⅲ 更に考える きっかけを もつ 提示する</p> <p>場面Ⅲ 更に考える きっかけを もつ 場面Ⅴ 思いや目的 を実現した 見守る</p>	<p>「モルモットってケーキ食べるの？」と質問を投げかけ、幼児自身が疑問をもったり発想の転換を図ったりできるように促す。</p> <p>「モルモットって何を食べるんだろうね？」と話し、絵本コーナーに行き、図鑑がヒントになることを知らせていく。</p> <p>幼児が、考えて作っている様子を見守る。</p>
---	---	--	--

(4) 考察

- 5歳児という年齢を考えると、数人で一緒に場を作り遊ぶ場合、その後の遊びを豊かに展開していくために、仲間が誰かを意識したり、より細かいイメージを共通にもったりすることが大切である。この場面では、教師が「今日は3人家族？」と問いかけたことにより、自分たちが作っている物や誰が仲間かを、再認識することができた。この「共通のイメージ」という土台があることにより、個々に考えることや考えたことを友達に対して表現していくことが活発になっていく。
- 教師が問いかけたり幼児の言葉を受け止めたりした言葉をきっかけに、幼児たちの中で、ベッドの段数、キッチンや机の構成など、モルモットを飼っている家の場作りが具体的にになっている。具体的にイメージした物を作ろうという姿は、思いや目的を明確にもっている姿である。思いや目的を明確にすることにより、幼児の動きや言葉のやりとりが活性化されている。その姿は、考えたことを行動に移していく姿である。このように、思いや目的を明確にし、その達成に向かい幼児が自ら進んで行動している場合の教師の援助として、見守ったり認めたりすることが大切であると考えられる。
- 役割が決まり、「モルモットを飼っている家」という思いや目的が共通になった後は、モルモットの餌のりんごを作るR児とQ児、モルモットの水を作るS児、モルモットになりきるための物を作るU児と、個々に細かい「思いや目的」は異なっていく。この場面では、個々の「思いや目的」の実現に向けて、試行錯誤が活発になっている。

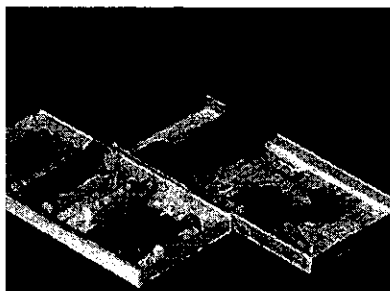
こうしたことから、5歳児が仲間と一緒に展開するごっこ遊びにおいて、試行錯誤しながら遊ぶ経験ができるようにしていくためには、仲間同士の共通の「思いや目的」と、その中で個々の幼児がもつ「思いや目的」とを捉えて援助をしていく必要があると言える。

VIII 研究の成果

- 「幼児が考えて遊ぶ過程」を明らかにしたことにより、幼児の姿を読み取る際の視点が明らかになった。そのため、幼児が遊んでいる姿を「幼児が考えて遊ぶ過程」のどの場面で困っているのか、どの場面であまういかに思いや目的を実現することをあきらめてしまったのかなどを、教師が明確に捉えることができるようになり、より適切な援助の方向性を見いだすことができるようになった。
- 「考える力」を育てるために、教師は、それぞれの遊びのもつ特性の理解や遊びの展開の予測から、幼児のどのような考える姿が見られるのか、見通しをもち援助をしていく必要がある。そして、幼児に考える余地を与えたり、考える意義を伝えたり、考える必然性のある遊びを提案したりするなどの援助の工夫を行う必要がある。
- 「考える力」を育てるためには、幼児が友達の取組を見て刺激を受けたり、気付いたり、学んだりすることが大切である。教師は、友達と思いや目的を伝えたり、応えたりする関係を築き、互いに遊びを工夫したり、より深く考えたりすることができるように援助していくことが大切である。
- 「考える力」を育てるために、思いや目的を実現できたときに、幼児が取り組んできた過程を認め、価値付けていくことが大切である。また、うまくいかなかった経験をしたときには、幼児が課題を自分で受け止められるように教師が気持ちを支えたり、取り組んできたことを価値付けたり意味付けしたりすることで、次の遊びに向かう意欲やきっかけにつなげていくことが重要である。

IX 今後の課題

- 本研究では、「考えて遊ぶこと」に視点を絞ったため、幼児の「興味・関心をもち、やってみる」という姿が既に基盤にあることを前提とし、研究を進めてきた。しかし、「興味・関心をもちやってみる」ことに課題のある幼児もいると考えられる。そのため、興味や関心に課題のある幼児が、思いや目的をもち、遊びに取り組んで行けるような援助についても、今後明らかにしていく必要がある。
- 今回の研究では、4、5歳児を中心に考える力が育つための援助の在り方を探った。今後は、3歳児の援助についての有効性を確認し、3、4、5歳児の発達に即した援助の在り方を検討していく必要がある。



平成23年度 教育研究員名簿

幼稚園

地区	園名	職名	氏名
千代田区	ふじみこども園	教諭	○大川 美紀子
港区	白金台幼稚園	教諭	佐々木 勝世
文京区	根津幼稚園	主任教諭	藤井 美恵
目黒区	みどりがおか幼稚園	教諭	五百川 智子
府中市	みどり幼稚園	教諭	亀田 亜矢子

○ 世話人

〔担当〕 東京都教職員研修センター研修部授業力向上課
指導主事 島崎 智恵

平成23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23年度第181号

平成24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) 5320-6836
印刷会社 有限会社 シーダー企画