

幼 稚 園

平成 2 6 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	研究仮説	1
IV	研究方法	2
V	研究内容	
1	本研究における文言の定義	2
2	意欲の構造	2
3	意欲に関わる発達の過程	4
4	検証保育	12
VI	研究のまとめ	24
VII	今後の課題	24

研究主題

意欲的に遊ぶ幼児を育てる

～「遊び出し」の場面に着目して～

I 研究主題設定の理由

幼児期は、生活を通して様々な人との関係を築き、物事への興味・関心を広げ、自分から周囲の環境に関わる力を育む重要な時期である。幼児を取り巻く環境は日々変化し多様化しており、幼児期の教育には、幼児がこれらの力を着実に身に付け、これからの時代を生きる力の基礎を培うことが求められている。

幼稚園教育要領には、「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であることを考慮して、遊びを通しての指導を中心として第2章に示すねらいが総合的に達成されるようにすること」（第1章総則 第1）と記されている。

幼児は、遊びの中で自ら周囲の環境に働き掛け、試行錯誤を繰り返し、発達に必要なものを獲得しようとする。教師は、発達に即した保育のねらいに基づき、幼児の自発的な遊びを促す環境を構成し、幼児の思いやしたいことを十分に引き出し、意欲的に遊ぶ幼児を育てたいと考えている。そのために、幼児が周囲の環境に興味・関心をもち、「遊びたい」「やってみよう」と心を動かす場面を生み出すことに注力している。しかし、「何となく遊具や絵本を手にとってみる」「教師や友達といることで安心している」など、本当にしたいことに気持ちが向いていなかったり、なかなか遊びが見付からなかったりする幼児の姿も見られる。このような幼児に対し、日々援助の工夫と改善に努めているが、有効な手立てを見付けることは容易ではない。

そこで今回、私たちは、幼児の「遊び出し」の場面に着目することで幼児が心を動かす瞬間を的確に捉え、効果的な援助ができるのではないかと考えた。「遊び出し」の場面から、幼児の意欲が高まる過程やそのために必要な経験、教師の援助について分析し、幼児が意欲的に遊ぶ姿を引き出すための環境構成や教師の援助を探りたいと考え、本主題を設定した。

II 研究の視点

- ・ 幼児の遊ぶ姿を分析し、「意欲の構造」や「意欲に関わる発達の過程」を明らかにする。
- ・ 幼児が意欲的に遊ぶ姿を引き出す環境構成や教師の援助を探る。

III 研究仮説

教師が「意欲に関わる発達の過程」を踏まえた意図的な援助を行うことにより、意欲的に遊ぶ幼児が育つであろう。

IV 研究方法

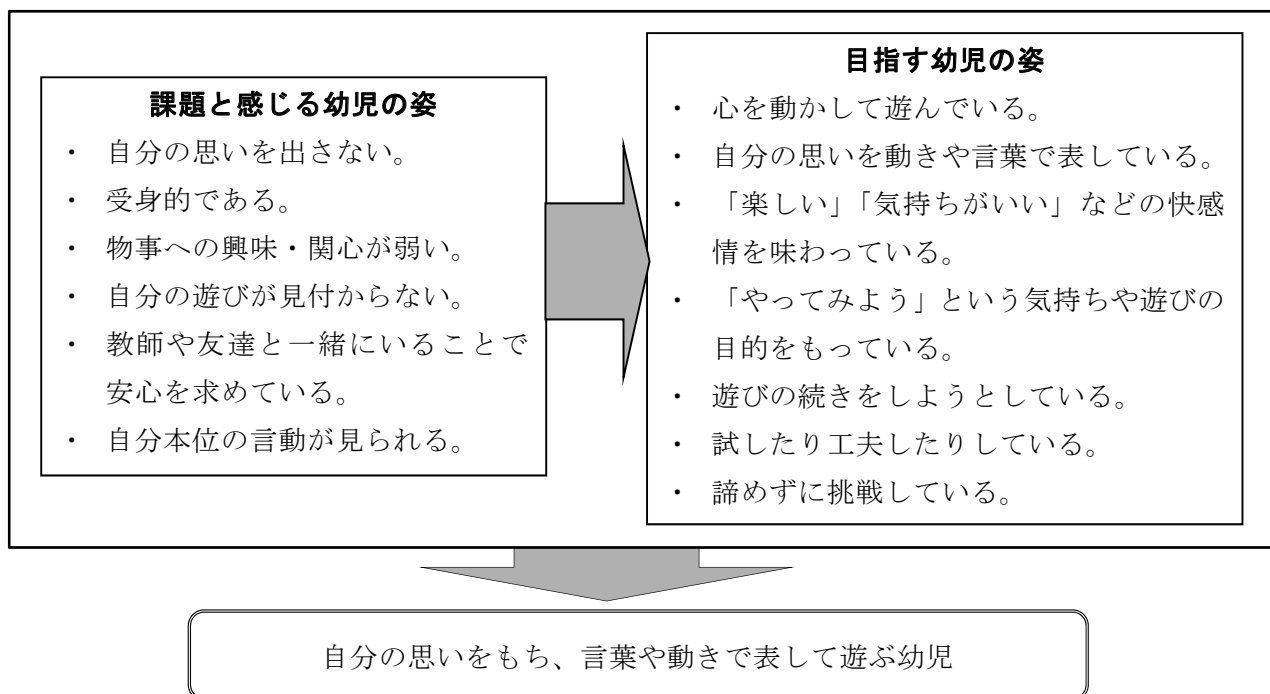
- ・ 先行研究及び事例研究を通して、「意欲の構造」及び「意欲に関わる発達のプロセス」を明らかにする。
- ・ 「意欲に関わる発達のプロセス」を踏まえ、具体的な教師の援助を明らかにする。
- ・ 検証保育を通して、意欲的に遊ぶ幼児を育てるための教師の援助を探る。

V 研究の内容

1 本研究における文言の定義

(1) 「意欲的に遊ぶ幼児」とは

私たちが捉える幼児の実態から、まず「課題と感ずる幼児の姿」がどのようなものであるかを話し合った。そして、それに対して「目指す幼児像」が何であるかを導き出すとともに、本研究において、私たちが目指す「意欲的に遊ぶ幼児」像を共通理解し、定義付けた。



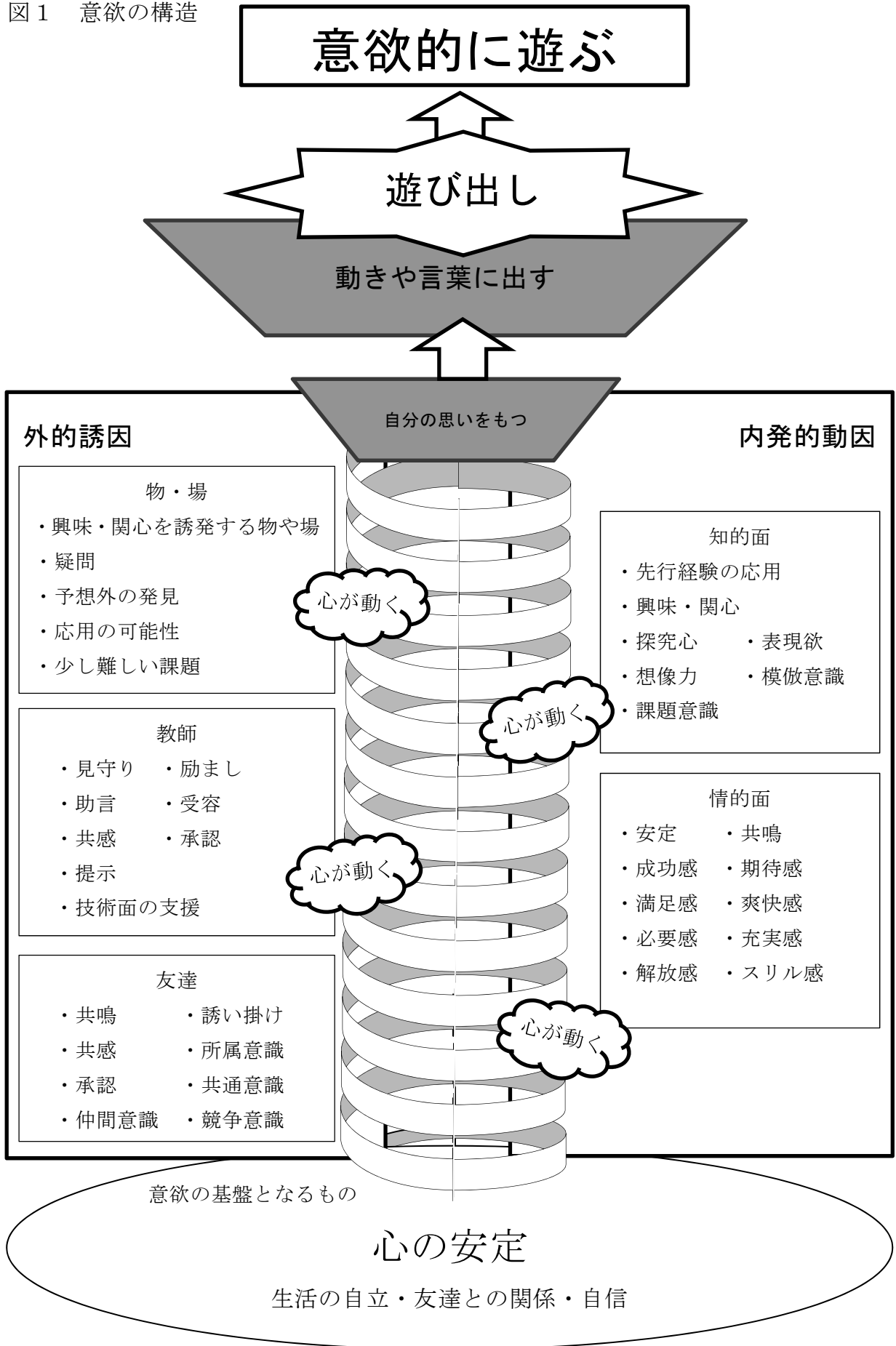
(2) 「遊び出し」とは

意欲の構造を理解するとともに、幼児の「遊び出し」の場面に着目することで、意欲的に遊ぶ幼児を育てるための援助の手立てを見いだすことができるのではないかと考えた。本研究で考える「遊び出し」とは、「自分なりの思いをもって動き出すこと」とであると共通理解し、定義付けた。

2 意欲の構造

幼児が意欲的に遊ぶには、「なんだろう」「やってみよう」など自らの心の中で動く気持ち＝「内発的動因」と、興味を引く物や教師の関わり、友達からの刺激など＝「外的誘因」が深く関わっている。先行研究をもとに、この2点に着目して事例分析を行ったところ、基盤として生活の自立や教師との信頼関係などの「心の安定」が重要であることが分かった。これらの関係を図1「意欲の構造」として示した。

図1 意欲の構造

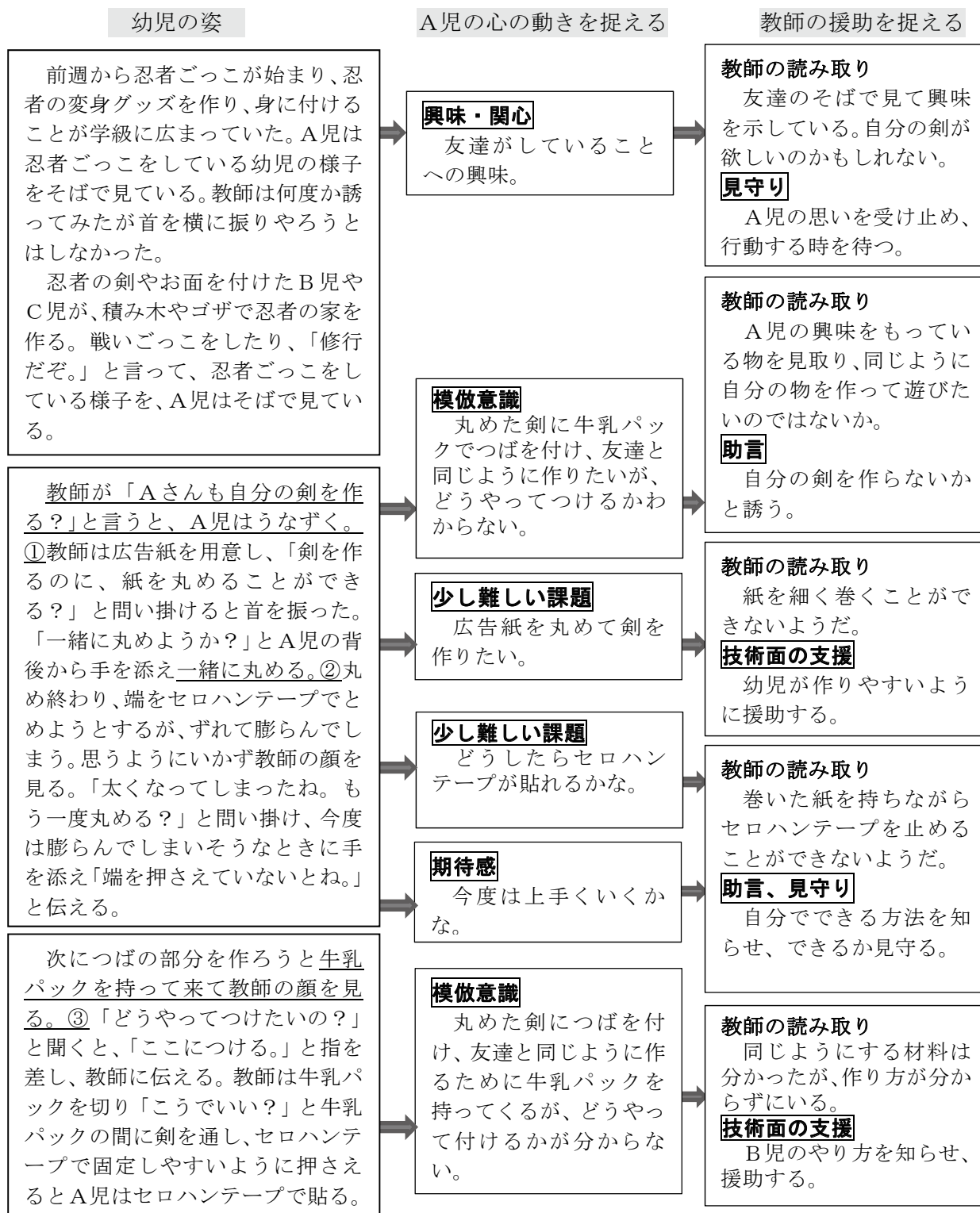


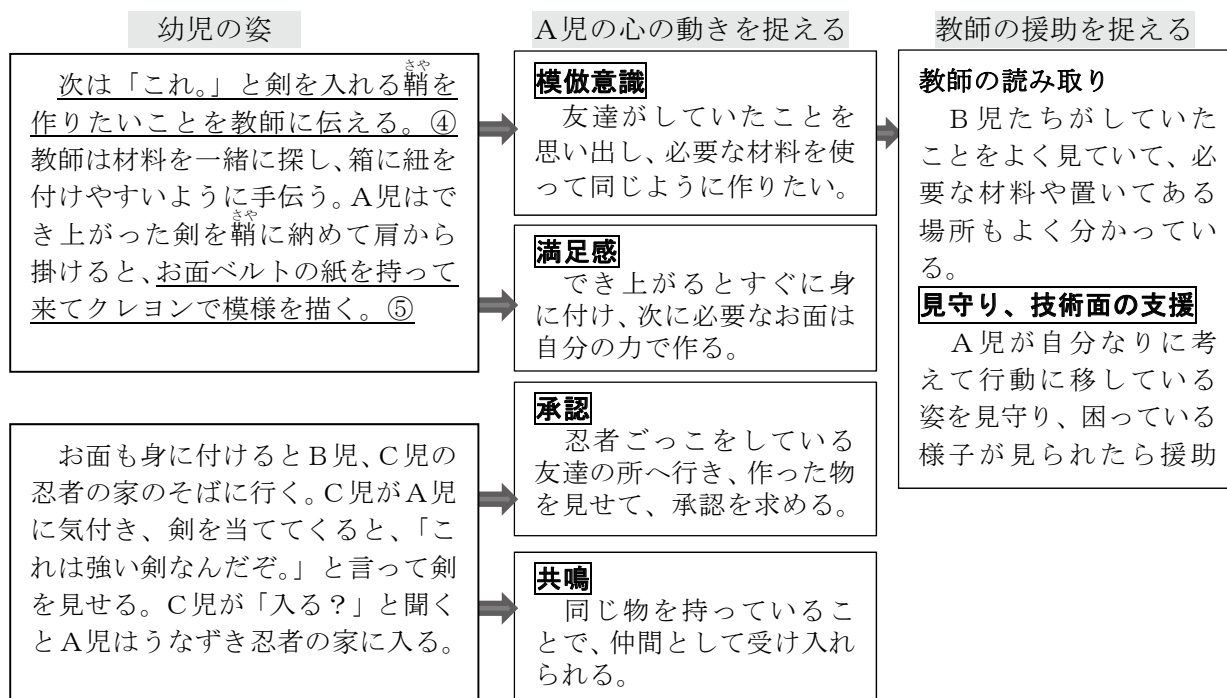
3 意欲に関わる発達の過程

「意欲の構造」をもとに自分の思いを出し、目的をもって遊ぶようになった幼児の心の動きと教師の援助を分析した。(実践事例)

学級の友達遊ぶ姿をそばで見ているが、遊び出すことのないA児に対して、心の動きを捉え、教師が読み取り「意欲の構造」にあてはめ分析・考察を行った。行動として表れない幼児の姿には、幼児の心の中に自分の思いをため込んでいる時期があり、その状態のときにも様々な意欲の要因があることが分かった。

事例「忍者の剣作りたいな」 2年保育4歳児 6月





(考 察)

- ・ A児は友達のしていることを近くで見ているが、教師が誘っても首を横に振って入ろうとしなかったため、教師はA児が自分から動き出すときを探っていた。
- ・ 学級の中で忍者ごっこが始まり、友達が剣や手裏剣などを作るのをA児は近くで見ている。興味をもっていたことを捉え、教師は同じように遊びに必要な物を作って遊び出せるように助言するなどの援助をするがA児はやろうとはしなかった。A児は友達が忍者グッズを身に付け忍者の家を作ってごっこ遊びをする様子をそばで見て、自分も一緒に遊んでいる気持ちになって期待を高めていたと考える。教師の見守る援助は、この溜め込みの時期を支え、意欲的に遊び出す幼児の姿につながったと考える。
- ・ 数日間忍者ごっこを見て期待感を高めていたA児の思いをくみ取り、タイミングよく製作に誘ったり、難しさを感じる課題に適切な技術的な支援をしたりしたことで、A児が自分の思いを出しながら忍者ごっこをするという目的をもって遊ぶ姿につながったと考える。
- ・ 自分の物を作った喜びが仲間に入って遊ぶきっかけとなり、友達から同じ物を持っている仲間として承認され、その後も忍者ごっこを楽しむことができた。
- ・ 下線部①～⑤のように、教師が誘い掛け、一緒に剣を作ったことがきっかけとなり、次に作りたい物を表現し、材料を持って来たり、自分でお面を作り出したりしている。自分から遊び出すことが、次の意欲や自信につながっている。

その他の事例も同様に分析したところ、学年や時期で幼児の意欲が高まる過程やそのために必要な経験、教師の援助に違いが見られた。そこで意欲に関わる発達の道筋を明らかにするため、「意欲の構造」にある内発的動因、外的誘因、及び具体的な環境の構成、教師の援助を視点に事例分析を行ったものを表1にまとめた。

表1-1 意欲に関わる発達の過程 <3歳児>

内発的動因	知的面 (幼児の姿)	<p>模倣意識</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師の遊びをまねて遊ぶ。 	<p>興味・関心</p> <ul style="list-style-type: none"> ・好きな遊具や用具で遊ぶ。 ・教師の作った場や物で遊ぶ。 ・自分で作った物で遊ぶ。 	<p>表現欲</p> <ul style="list-style-type: none"> ・なりきって動く。 ・自分のイメージを体で表現する。 	<p>想像力</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身近にある物を使って見立てる。
	情的面 (幼児の姿)	<p>安定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・安心できる場で過ごす。 ・家庭で経験したことのある遊具で遊ぶ。 ・教師と一緒に過ごすことを喜ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の作った場で遊ぶ。 ・自分の思いを動きや言葉で教師に受け止めてもらう。 	<p>共鳴</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近くにいる幼児と同じことをする。 ・同じ場にいる友達や教師と関わって遊ぶ。 	
外的誘因	環境構成 (物・場)	<ul style="list-style-type: none"> ・家庭で親しんでいる遊具を用意する。 ・目につきやすく、触れることのできる場所に遊具を用意する。 ・自分の遊ぶ場を囲える仕切りを用意する。 ・感触を楽しむ遊具や素材を用意する。 ・したい遊びを十分に楽しめる場や時間を確保する。 ・自分なりの動きが出せる遊びや活動を取り入れる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単に作成でき、すぐに遊びに使用 ・したい遊びが始められるように遊 ・見立てたり、身に付けてなりきっ 用意する。 ・季節の変化に気付くよう自然物を ・繰り返し好きな遊びができるよう 		
	教師の援助	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の気持ちに寄り添い、名前を呼ぶ、個別に関わるなどしていつも見守られている安心感をもてるようにする。 <受容> ・親しみのもてる遊具を用意する。 <提示> ・興味をもてるような遊具で一緒に遊び、遊び出しのきっかけを作る。 <提示> ・幼児と一緒に動いて遊ぶ楽しさを引き出す。 <提示> ・思いや動きを言葉や表情で受け止める。 <見守り、励まし、承認> ・幼児の遊ぶ姿、見立てを認める。 <見守り、承認> 	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返し遊ぶ楽しさに共感し、十 ・思いを言葉や動きで表現できるよ ・自分なりに思いを言葉や行動に表 ・自分の思う物を形にしたり、見立 の思いを形に表して提案したりす ・幼児の作りたい物、イメージする ・幼児の作った物や、見立てた物で ・イメージに共感したり具体的に伝 げる。 <共感、助言> ・幼児と一緒に動いたり、踊ったり ・遊びに必要な道具や適した場を知 		

<ul style="list-style-type: none"> ・友達と同じ場で動きをまねたり同じように動いたりして遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の手している遊びや持っている物に興味をもち関わりながら遊ぶ。 ・友達と同じ場で遊ぶ中で自分なりの動きを出す。 ・遊具や素材を自分の思う物に見立てる。
<ul style="list-style-type: none"> ・身近にある素材や材料を自分なりに選び作ることを楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の好きな遊びを繰り返す。 ・友達と同じことがしたいという気持ちを持ち、一緒に遊ぼうとする。 ・一緒に遊びたい友達と同じ場で遊ぶ。
<p>える素材を用意する。 具や場を整える。 たりできるような素材や遊具などを 目につくようにする。 場や遊具を確保する。</p> <p>分に時間を保障する。 <受容、承認> うに援助する。 <受容、励まし> して遊ぶ姿を認める。 <見守り、励まし> てて遊んだりしている姿を認めたり、幼児 る。 <承認、助言> 物を形にする。 <助言、技術面の支援> 遊ぶ。 <承認> えたりして、個々のイメージを遊びにつな する。 <承認、提示> らせる。 <助言></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・周囲の幼児が行っている遊びや、互いの動きを見ることのできるような空間や場を整える。 ・気に入った友達と一緒にいられる空間を確保する。 ・様々に見立てたり、簡単に作ったりできるような素材を用意する。 ・友達と同じ物を持ったり身に付けたりできるよう十分な数の遊具を用意する。 ・友達と同じ動きが楽しめる遊びや素材を用意する。 ・友達と一緒にいる姿、遊びを楽しんでいることを受け止める。 <承認> ・友達と同じ物を持ったり、同じ動きをしたりすることを認めたり、互いに喜んだりできるように気持ちに気付かせたりする。 <承認> ・友達との遊びの中で、それぞれの思いを出している姿を認めたり、思いを引き出すように関わったりする。 <受容> ・同じ場で遊びを楽しめるよう媒介をする。 <受容、共感> ・言葉でのやり取りを楽しめるよう、互いの言葉に耳や気持ちを傾けられるよう仲介をする。 <受容、励まし>

表1-2 意欲に関わる発達の過程 <4歳児>

内発的動因	知的面(幼児の姿)	<p>興味・関心</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師や周囲の幼児の動きに興味をもちやってみようとする。 ・身近な自然を取り入れて遊ぶ。 ・新しい素材や材料を使って遊ぶ。 	<p>模倣意識</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と同じ物を身に付けたり、一緒に動いたりする。
	情的面(幼児の姿)	<p>表現欲</p> <ul style="list-style-type: none"> ・感じたままに表したり、何かのつもりになったりして遊ぶ。 <p>想像力</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身近な素材を使い遊びに必要な物やイメージした物を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分なりの表現をする。 ・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。
外的誘因	(物・場)環境構成	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で身支度をしたり遊び出したりできるような、分かりやすい環境を作る。 ・遊びの空間や遊具の数を十分に用意する。 ・簡単にまねて作ることができる材料を十分に用意する。 	
	教師の援助	<ul style="list-style-type: none"> ・スキンシップを図ったり一緒に遊んだりして、安心して過ごすことができるような場や遊びを見付けられるようにする。 <受容、承認> ・進級児・新入園児それぞれの幼児の実態やペースに寄り添い、言葉を掛けたり援助をしたりする。 <受容、承認> ・親しみをもった友達と同じ場で過ごしたり、同じ遊びをしたりしていることを言葉に出して認める。 <受容、承認> ・同じ場にいる幼児同士を意識できるような言葉を掛ける。 <受容、助言> 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の姿を見てまねをしたくなった思いにすぐに応え、動きを認めたり材料を提示したりする。 <提示、技術面の支援> ・様々な素材や用具に触れる機会を設け、扱い方を知らせ、遊びに取り入れられるようにする。 <提示、技術面の支援> ・自分の思いを安心して出すことができるよう、個々の思いに寄り添い、相手に伝わるような話し方を知らせる。 <助言> ・友達と一緒に遊んで楽しかったという思いに共感する。 <共感>

・いろいろな材料や素材に触れ、遊びに取り入れる。

・遊びに必要な物を工夫して描いたり作ったりして、それを使って友達と遊ぶ。

・友達と一緒に遊びの場を作り、イメージを出し合いながら遊ぶ。

・自分の思ったことを言葉や動きで表す。

・友達の前で自分の思ったことを表現する。

・友達の言葉や動きに気づき、自分なりに応じる。

・友達のイメージに気づき、一緒に動く。

・遊びの中で思いや考えを出し合いながら、友達と関わる。
・自分の思いを相手に言葉で伝える。

必要感

・簡単なルールを守って遊ぶ。

満足感

・自分の考えを出したり、友達と力を合わせたりする。

- ・個々のイメージが実現できるような素材を用意し、自分で選び取れるよう環境を整える。
- ・友達と遊びの場を作ることができるような囲いやついたてを用意する。
- ・自分なりに試したり繰り返し挑戦したりできるような場や時間を保障する。

・一人一人の思いを受け止めながら、相手の気持ちにも触れることができるよう、お互いの思いを言葉にして伝える橋渡しをする。

<受容、助言>

・思いがぶつかるときは双方の思いをくみ取りながら、相手の思いに気付けるよう仲介する。

<承認、助言>

・それぞれの動きを認めることで、自分なりの表現を楽しみながら、友達の動きにも目を向けられるようにする。

<受容、助言>

・イメージや目的に合うような素材や材料を一緒に見付けたり提示したりするなどして、自分たちで遊ぶ楽しさを十分に味わえるようにする。

<提示>

・幼児の力で作ることができる方法を提示するなど、イメージしたことを自分で実現できたと思えるような援助をする。

<提示>

・簡単なルールのある遊びを教師も一緒に楽しみながら、遊びの面白さに気付かせていく。

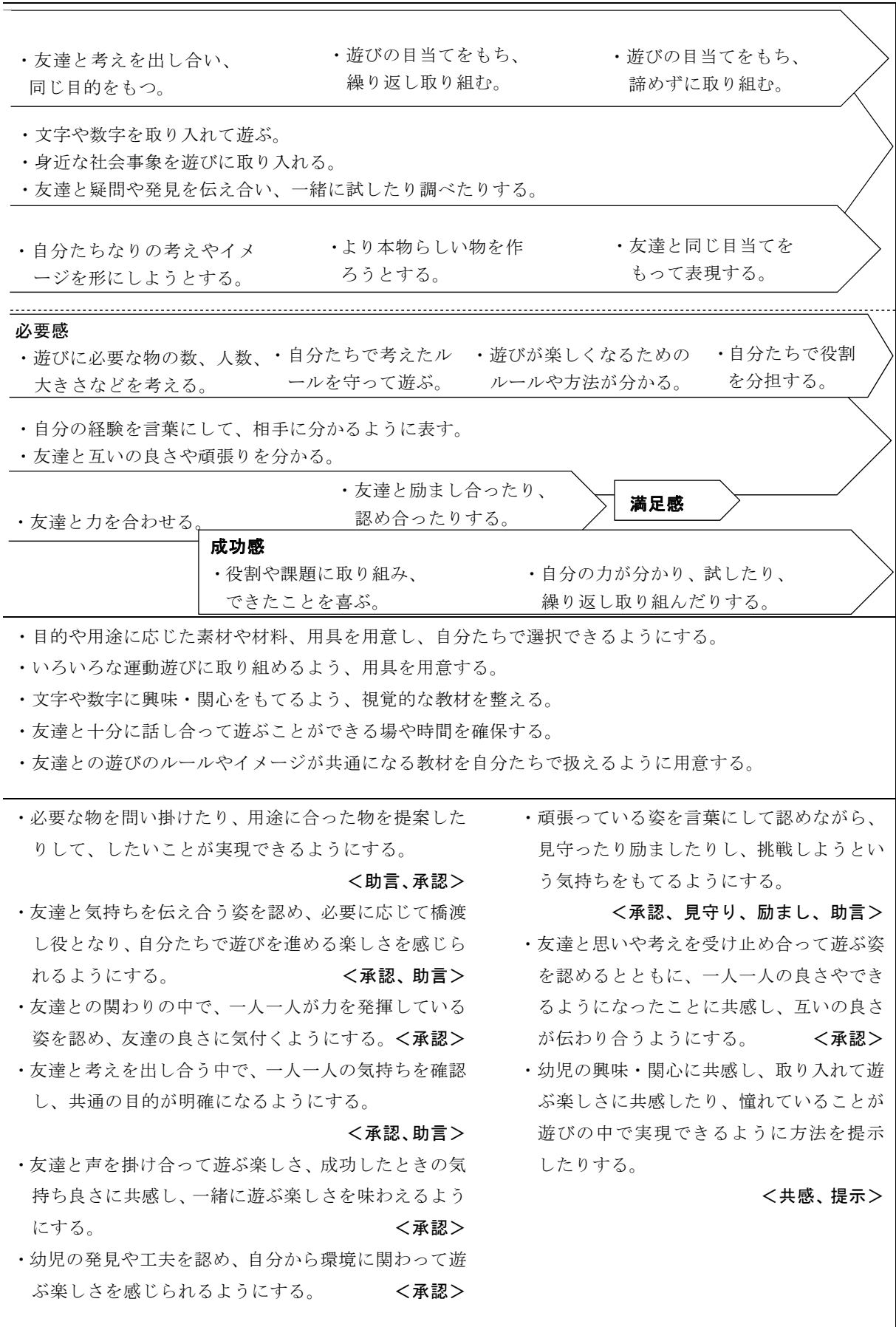
<提示>

・自分なりに考えたり試したりしている姿を見守り、それぞれの状態に応じて相談にのったり、方向性を示したりする。

<見守り、励まし>

表1-3 意欲に関わる発達の過程 <5歳児>

内発的動因	知的面 (幼児の姿)	<p>先行経験の応用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・素材や材料の特性が分かり、遊びに取り入れる。 	<p>課題意識</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びの目当てを見付け、挑戦する。 ・学級の課題を自分の課題として捉える。 	
	情的面 (幼児の姿)	<p>興味・関心</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新しい遊具や道具、素材に関わる。 ・身近な動植物に関心をもち、試したり、遊びに取り入れたり、調べたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の話を理解しようと耳を傾ける。 ・イメージに合う遊具や材料を選ぶ。 	
外的誘因	環境構成 (物・場)	<ul style="list-style-type: none"> ・興味を引く、新しい素材や教材を用意する。 ・イメージに合う材料や用具を用意する。 ・体を動かして遊ぶ場を整える。 ・試したり、考えて遊んだりできる環境や時間を確保する。 ・友達と遊ぶことのできる場や時間を確保する。 ・友達との遊びのルールやイメージが明確になるよう、視覚的な教材を用意する。 		
		教師の援助	<ul style="list-style-type: none"> ・新しい素材や材料、遊具や用具を提示し、使い方を知らせ、自分たちで扱えるようにする。 <提示、助言> ・自分で試したり工夫したりする姿を見守り、できないときには方法を知らせたり技術面の援助をしたりする。 <助言、励まし、承認、技術面の支援> ・自分の思いを言葉にしたり、友達の言葉に耳を傾けたりできるようにし、友達と気持ちを伝え合えるようにする。 <助言、承認> ・教師も一緒に遊び、遊び方やルールを共通にして自分たちで進めていく楽しさを感じられるようにする。 <見守り、助言、承認> ・幼児の興味・関心を受け止め、十分に考えたり試したりできるようにする。 <見守り、承認> 	<ul style="list-style-type: none"> ・安全で楽しい遊び方、遊び場の設定の仕方を投げ掛け、考えて遊べるようにする。 <助言> ・遊びのイメージを受け止め、一緒に考えたり、助言したりして、自分で工夫することができるようにする。<承認、助言、提示> ・必要に応じて教師が橋渡し役となり、友達と思いや考えを伝え合えるようにする。 <見守り、助言> ・友達との遊びのルールやイメージを明確にするための物を提示する。<提示、助言> ・関心をもったことを調べたり、友達に分かるように伝えたりすることができるよう、視覚的な教材を提示する。<提示、助言> ・友達と励まし合う姿や力を合わせる姿を認め、チームで競い合って遊ぶ楽しさを感じられるようにする。 <承認>
		教師の援助	<p>表現欲</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と遊びのイメージを出し合う。 ・友達と遊びに必要な物を工夫して作る。 	<p>探究心</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仕組みや本物らしさにこだわって作る。
教師の援助	<p>解放感</p> <ul style="list-style-type: none"> ・進んで戸外に出て、友達と体を動かして遊ぶ。 <p>安定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の思いや考えを出しながら友達と関わって遊ぶ。 ・自分の伝えたいことを言葉で伝える。 <p>期待感</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達とのつながりを感じて遊ぶ。 ・友達と遊びの続きをする。 	<p>必要感</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と遊びのルールを確かめたり伝え合ったりする。 <p>スリル感</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間やチームで競い合って遊ぶ。 		



4 検証保育 3年保育3歳児 9月下旬

遊び出しに着目して意欲的に遊ぶ姿を引き出す援助を探るため、好きな遊びに取り組み始める場面を設定した。「意欲に関わる発達の過程」に基づき、以下のように援助を導き出し、指導案を作成した。)環境の構成や教師の援助が有効であったかを探るため、2名の対象児を挙げて観察を行った。

<p>D児の実態 教師の援助があれば意欲的に遊ぶ。</p>	<p>E児の実態と教師の思い 自分で遊びの場を作るが、その後遊びの場を転々として様々な遊びに参加する。興味のある遊びを見付けて、自分の遊びを十分に楽しむようにするための手立てを探りたい。</p>
------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

表1-1 意欲に関わる発達の過程 <3歳児>
(6・7ページ参照)

意欲的に遊ぶ姿(3歳児抜粋)

- ・自分の作った物で遊ぶ。
- ・なりきって動く。
- ・教師の動きをまねて遊ぶ。
- ・近くにいる幼児と同じことをする。
- ・同じ場にいる友達や教師と関わって遊ぶ。
- ・自分の好きな遊びを繰り返す。
- ・身近にある遊具を使って見立てる。

環境の構成	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単に作成でき、すぐに遊びに使える素材を用意する。 ・したい遊びが始められるように遊具や場を整える。 ・見立てたり、身に付けてなりきったりできるような素材や遊具などを用意する。 ・繰り返し好きな遊びができるよう場や遊具を確保する。
教師の援助	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返し遊ぶ楽しさに共感し、十分に時間を保障する<受容、承認> ・自分の思うものを形にしたり、見立てて遊んだりしている姿を認めたり、幼児の思いを形に表して提案したりする。<承認、助言> ・イメージに共感したり具体的に伝えたりして、個々のイメージを遊びにつなげる。<共感、助言> ・遊びに必要な道具や適した場を知らせる。<助言>

D児に対する環境構成

- ・教師の援助
- ・したい遊びが始められるように場を整える<興味・関心を誘発する物や場>
- ・自分の遊びが認められるようにする<承認>

E児に対する環境構成・教師の援助

- ・自分の思いを動きで表したことを、教師が受け止める<安定>ことで、興味のあるものと関わることができるようになる<興味・関心>
- ・友達と関わりたい思いを受け止め、相手とのつなぎ役として関わる<共鳴>

(1) 検証保育当日の指導案（抜粋）

- 3 本時のねらいと内容 （○ねらい・内容）
- 自分から好きな遊びを見付け楽しもうとする。
 - ・気に入った遊具で遊んだり、自分のしたい遊びをしたりする。
 - ・好きな物になったつもりで遊ぶ。
 - ・遊びに必要な物を身に付けたり、作ったりする。
 - ・同じ場にいる友達のすることをまねる。
 - したいこと、うれしいこと、困ったことなどを教師に言葉や態度で伝えようとする。
 - ・思ったことなどを教師に伝え、伝わったうれしさを味わう。
- 4 本時の流れ

時間	活動の流れ	環境の構成・教師の援助
12:30	○好きな遊びをする ①お医者さんごっこ ②ヘビのダンス ③電車ごっこ ④ウレタン積み木 ⑤ままごと など	<ul style="list-style-type: none"> ・興味をもって遊び出せるよう、遊具や場を整える。 ・一人ずつじっくり遊べるように場を区切ったり、互いの動きが見えるように場を整理したりする。 ・見立てたり、簡単に作成できたりして遊びに使える素材を用意する。 ・なりきって遊べるようなお面やスカートなどを用意する。友達と同じ動きをすることや、同じ物を持つことを楽しむよう、十分な数の遊具、用具を用意する。
13:10	○片付けをする	

予想される遊びごとの教師の援助と環境構成（抜粋）

○電車ごっこ

<幼児の実態>

段ボールのサークルを持ち、電車に見立ててアナウンスしたり、動く様子を言葉にしたりしながら歩き回る。帽子をかぶる、椅子で駅を作るなど遊びに必要な物を用意し、身に付けて遊ぶ。電車を作るためにウレタン積み木を使うなど、遊び方に変化もある。




[意欲的に遊んでいる姿]


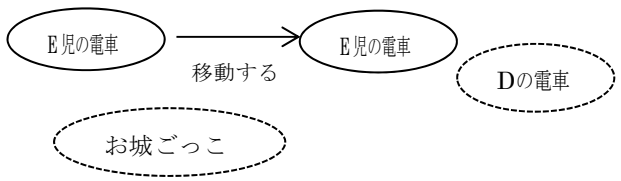
- ・自分で作った物で遊ぶ<興味・関心>
- ・なりきって動いたり踊ったりする<表現欲>
- ・友達と同じ場所で動きをまねたり、同じようにしたりして遊ぶ<模倣意識>
- ・自分のしたい遊びを繰り返す<安定>

[教師の援助と環境の構成]

- ・イメージに沿って遊びに参加し、見立てを承認する。<承認、共感>
- ・幼児の遊び方やなりきって遊んでいる姿を認める。<見守り>
- ・友達と一緒にいる姿を認めたりみんなの中で動く楽しさを支えたりする。<承認>
- ・同じ遊びを楽しめるよう、場や遊具を確保する。見てもらいたいという期待に応えられるよう客になって参加したり、盛り上げたりする。<承認、励まし>

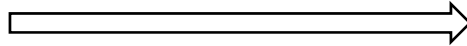
(2) 当日の幼児の姿の分析 【遊び出しの8分間】(電車ごっこの場面)

D児… E児… 教師の思い…

時間	1 2 : 3 0 「今日も電車で遊びたいな」	
幼児の姿 	<p>ウレタン積み木とダンボールの ついでなどで、電車に見立てた 場を構成する。</p> <p>電車の形に 合わせて積 み木を選ぶ。</p> <p>運転士の帽 子・操縦桿<small>かん</small>な どを持ってき て使う。</p>	 <p>積み木置き場</p> <p>移動する</p> <p>お城ごっこ</p> <p>お城ごっこで積み木 を使っている F 児が 「これ違う」と言って E 児の積み木を動か そうとする。</p> <p>「これダメ」と積み木を取 り戻し元の位置に置き直 す。「よし」と電話を置き 「行ってきます」と言って 運転する。</p>
教師の援助と環境構成 <input type="checkbox"/>	<p>「修理します。もう少し広い場にしよう」と E 児の電車を動かす。同じ積み木を使っているお城の場と分け、<u>それぞれのしたいことができるようにする。</u></p> <p>＜イメージをもつ、遊びの動きを引き出す、友達と同じ物を身に付ける楽しさを感じるができるもの、自分の場を作って安心できるような物や遊具＞ 運転士の帽子、操縦桿<small>かん</small>(レバーが動かせる箱)、電話機、適度な高さや大きさの段ボールのついで、ついでに止め</p> <p>電車ごっこをし たい思いを受け 止め、<u>遊びに適し た大きさの仕切 りを提示する。</u></p>	
D児・E児の心の動き	<p>イメージする電車 の形を積み木で作 るのが楽しい。</p>	<p>この前の電車ごっこをまた したいな。いつもと同じとこ ろに電車を作ろう。</p>
意欲の要因	<p>イメージしたものを 積み木で構成する。 ＜想像力＞</p>	<p>自分の場で遊ぶ。 ＜安定＞</p> <p>楽しかった遊びを今 日も繰り返したい。 ＜安定＞</p>
分析	<ul style="list-style-type: none"> ・ D 児はついでを取りに行くが、電車ごっこには大きいと思われる物を取ろうとする。教師の援助でちょうどいい大きさのついでがあることに気づき電車の形に置くことで遊びが始まる。 ・ 教師は「修理します」など幼児の思いに寄り添って言葉を掛けながら、遊びを展開するのに適した場や物を提示している。 ・ 前日までの様子から幼児がしたい遊びを予想し、それぞれの遊びの場が確保されるように整理している。いつも遊んでいるところに自分の遊びの場所ができたことで、安心して遊びが展開された。 	

1 2 : 3 1 「ぼくはここにしよう」

教師の動かした位置
が自分の思いと違い
「ここ」と言って、積
み木を置き直す。



D 児の電車
と近くなり、
ニコッと笑
い掛ける。



ダンボールのついでで
で電車を作ろうとする。

G 児と同じ運転士の
帽子をかぶる。操縦桿
を持ってくる。

G 児と一緒に踏切音を出す。
「カンカンカンカン」

「G ちゃん、運転手さ
んの帽子をかぶってい
ます。」と G 児の動き
を言葉に出す。
イメージを広げられる
物(帽子、操縦桿)が
あることに気付くよう
な言葉を掛ける。

「この前はブレー
キがきかなくてぶ
つかっちゃった
ね。」と D 児、G 児
に前回の遊びを思
い出させる。

「『ちょっと
まって』だ
って。」と G 児
の言葉を繰り返して、D 児
に伝える。

電車が近くなっ
た。それぞれのイ
メージで遊びな
がら互いに刺激
し合って遊びを
楽しんでほしい。

G 児と同じ物をかぶ
ったり、持ったりし
て、一緒にうれしい。

前に操縦桿とウレタン積み木を
組み合わせていた子がいた。あれ
やりたいな。

E 児の電車と近く
になってうれし
い。

G 児と同じ物を
身に付けたい。
<模倣意識>

今まで他の幼児がやって
いたことを自分もやって
みたい。<模倣意識>



一緒にいたい友達と
関わる。
<共鳴>

- D 児は教師に受け止められることで、電車に見立ててウレタン積み木を置き、空き箱で製作された操縦桿を持ってくる、G 児と電車をつなげるなど、先週までは他児が行っていたことを、自分もやってみようとする動きが出てきた。
- 遊びのイメージを広げたり、手に取ったりできる道具を目の届くところに用意しておく、気付くことができる言葉を掛けるなどの援助により、D 児のイメージが広がり、自分なりの動きを出すことにつながった。
- 道具があることで遊びのイメージが膨らみ、擬音を発して心地よさを感じたり、友達と動きが共鳴したり、それぞれの動きを出したりして楽しんだ。

D 児…

E 児…

教師の思い…

時間	1 2 : 3 3 「鉄砲を持って行こう」			
幼児の姿	 <p>ブロックの場所に行き、「貸してください。」と言ってブロックを選びつなげる。H 児が「そんなに小さくていいの？」と差し出すが、返事はしない。</p>	<p>ブロックを取りに行く。5 つつなげたものを D 児に渡す。「この鉄砲貸してあげるよ。」</p>  <p>D 児に「つながってるってことね。」と言って D 児の電車との間に積み木を置き、つなげる。</p> <p>G 児が「いいよ」と言う。D 児は「本当につながってるの？」と言ひ、場に入らず、G 児と電車の音を出して遊び続ける。</p>		
教師の援助と環境構成	<p>G 児、D 児、E 児とも自分の場をもっているのが良い。</p> <p>D 児は自分のしたいことが出せるようになってきている。</p> <p><遊びの新しい刺激になったり、見立てる楽しさを感じられたりする遊具> ブロック（自由に組み変えることができる遊具）</p>			
D 児・E 児の心の動き	<p>早く D 児に持って行って見せたい。</p>	<p>鉄砲を作って D 児に貸してあげよう。仲間になりたいな。</p>	<p>D 児と G 児の電車に乗りたい。</p>	<p>D 児の電車とつなげて一緒に遊びたいな。</p>
意欲の要因	<p>友達と関わりをもつことを期待する。 <誘い掛け></p> <p>同じ場の友達とつながりを感じる。 <共鳴></p>			
分析	<ul style="list-style-type: none"> ・ E 児は D 児と関わりたい思いがあり、何度か言葉を掛けたり中に入ったりしようとしている。D 児は自分のしていることを楽しみ、E 児を中に入れようとしなない。D 児は G 児とのつながりが拠り所となり、安心して自分の遊びに夢中になっている。 ・ 教師は D 児が自分で思いを出してきていることを捉えている。D 児や周りの幼児それぞれの場所に自分の道具が確保されるように場所を整理して道具を用意したり、動きを認める言葉掛けをしたりしてそれぞれが自分の遊びを十分に楽しめるよう援助している。 			

1 2 : 3 4 「一緒に乗りたいな」

「乗せて、ここ。」と
言って D 児の電車に
乗ろうとする。

「えー、ダメダメ。」
と言って E 児を入
れない。

E 児が D 児に
渡した ブロッ
クを G 児が持
って行く。

もう一度、ブロックを取りに
行く。三つつながげたものを目
に当ててのぞく。
電車に戻り、「スピードを出
していく！バーン、バーン。」
と言う。ブロックを目に当て
ながら運転する。

それぞれの場でそれぞれの
イメージで遊んでほしい。
D 児が断っているのは自分
の思いを主張できていてい
いな。

G 児と遊びたい。E
児の思いではなく、
自分のやりたいこと
をしたい。

鉄砲は D 児にあ
げたのに。(G 児
が持って行っ
ちやった)

D ちゃん、こっ
ちを見てよ。

安心できる場所ができた
ので、十分にその場所
での遊びを楽しみたい。



<安定>

- ・ E 児の思いはなかなか通らないが、無理強いはしない。ブロックで作った鉄砲を手にしたたり運転したりすることで気持ちを紛らわしている。
- ・ 教師は D 児が自分の思いを出せてきている様子を捉え、肯定的に受け止めている。
- ・ E 児はブロックをつなげたものを「鉄砲」に見立て D 児に渡したが、D 児には「鉄砲」という意識はない。G 児がそれを持って行き、D 児が使ってくれないのを残念に思っている。

D 児…

E 児…

教師の思い…

時間	1 2 : 3 5 「ここを離れても大丈夫かな」	1 2 : 3 6
幼児の姿	 <p>D 児に渡したはずのブロックを G 児に「返して。」と言う。取り合いになり、三つ分だけ取り返す。</p> <p>ブロックの場に行き「バンバン。」と H 児を撃つ。</p>  <p>「トイレ。」と、トイレに行きたくなったことを表す。G 児に場を守ってもらうことで納得し、場を離れる。</p> <p>トイレから戻る。G 児の「守っておいたよ。」の言葉で笑顔になる。</p>	
教師の援助と環境構成 <input type="checkbox"/>	<p>G 児に対して D 児がトイレに行きたいこと、一緒に遊んでいる大好きな G 児に「場を守ってほしい。」と思っ</p>	<p>教師が場を守るよりも G 児に守ってもらった方が二人のつながりから D 児はうれしいのではないかな。</p>
D 児・E 児の心の動き	<p>G ちゃんには鉄砲を貸したくない。D ちゃんと遊びたい。</p> <p>H ちゃんは遊んでくれるかな。</p> <p>トイレに行きたいけれどここを離れて大丈夫かな。</p> <p>同じ形で場所が残っていて、G 児も待っていてくれてよかった。</p>	
意欲の要因	<p>D 児の関心を引きたい。 <共鳴></p> <p>誰かと遊びたい。 <誘い掛け></p>	<p>G 児と一緒に場所にいる、つながりを感じる。 <安定、共鳴></p>
分析	<ul style="list-style-type: none"> ・ E 児はブロックを操縦桿<small>かん</small>のレバーや鉄砲、望遠鏡などに見立て、友達にアピールする道具として使っている。 ・ D 児が場を離れる前に双方の幼児に遊びの続きができるよう、幼児同士をつなぐ言葉を掛けることで、安心して D 児は場を離れることができ、二人の遊びが続いた。 ・ 遊び出しの場面では直接的な援助が多いが、遊びが安定してくるとそれぞれが安心して自由な動きが出せるように見守る援助となっている。 	

12:37 「オオカミが来た」

ブロックを望遠鏡のように覗きながら、D児とG児の電車が近付いたり離れたりする。

ブロックを望遠鏡にしてのぞきながらお城やお医者さん、お家ごっこの場を見て回る。

D児とG児の電車の中に積み木を追加する。「これ、つながってるってことね。」と言う。

ブロックを持っているE児に「この電車の中では作れないから、こっちで作って。」と自分の電車の方に来ないように言う。

ブロックの鉄砲でオオカミをやっつけるイメージをG児に伝える。「オオカミが入ってきちゃうよ。」「バーン」

「ここにつながってるの!」と言い、E児が動かそうとした積み木を押しさえる。

E児はブロックで違う遊びに興味に移ったのだろうか。遊びの場を分けておいたからD児の遊びのイメージが守られてよかった。



G児との電車ごっこが楽しい。邪魔されたくない。

本当はD児と遊びたいけれど…他の遊びはどんなかな。

やっぱりD児の電車とつながりたい。



オオカミを追い払おう。

勝手に入ってこないでほしい。G児と二人で遊びたい。

ブロックを鉄砲や望遠鏡に見立てる。
<想像力>

一緒にいたい友達と関わりたい。
<安定>

- ・E児はD児と関わりたい思いが受け入れられなくてもあきらめず、電車を近付ける、鉄砲を渡す、望遠鏡でのぞきに行くなど、相手の状況をうかがいながら様々な方法でアプローチしている。
- ・E児はD児と関わりたい思いを出し、様々な方法を考え試している。遊びとして成立していないように見える状況でも個々に思いがあり、それを受け止め理解することが援助の手立てとなる。

時間	1 2 : 3 8 「お客さんなら電車に乗ってもいいよ」	
幼児の姿	 <p>「駅に着いた。」と言って電話の受話器を受け取り、車内放送のアナウンスをする。</p>	<p>踊りの場のつい立てを取りに行くがもらえそうにないのであきらめる。</p>  <p>電車に乗ろうとする H 児に「運転はしちゃだめだよ。」と言うが、お客さんとして受け入れる。アナウンスをする。「次は、さむらい駅。」</p>
教師の援助と環境構成 <input type="checkbox"/>	<p>E 児の動きが多くなってきた。E 児が好きな遊びを見付けられるといいな。どんな物があると思いや動きが出せるだろうか。</p> <p>「ここは二人の電車なのね。」と言葉を掛け、D 児と G 児の電車であることを認めつつ、H 児がお客になって関わることを受け止める。</p>	
D 児・E 児の心の動き	<p>運転しよう…電車を広くしようかな。でもついたら貸してもらえなさそうだ。</p>	<p>二人の遊びを壊されたくない。お客さんとして入るなら仲間に入れてもいい。</p> <p>F ちゃんなら遊んでくれるかな。</p>
意欲の要因	<p>自分たちの遊びをしたい。 <共鳴></p> <p>運転士になりきって運転やアナウンスをする。 <表現欲></p>	
分析	<ul style="list-style-type: none"> • E 児は電車を広くしようとしたがつい立てを借りることをあきらめ、F 児に鉄砲で撃つまねをする。F 児にアクションを起こし、何らかの反応が返ってくることを期待していると思われる。 • D 児は G 児との電車ごっこが楽しく、乗ろうとする H 児をけん制する。教師が楽しい遊びを邪魔されたくない D 児の思いを教師が受け止め「二人の電車なのね。」と声を掛けたことにより、D 児は安心して、H 児をお客としてなら乗っていいことにし、遊びが続いた。 	

<考察>

D 児



したい遊びが始められるように場が整えられ、自分の遊びが認められるような教師の援助があると、自分の思いを出して遊ぶことができた。

入園当初は安心できる友達のしている遊びと一緒にすることが多かったが、2学期になり自分のしたいことを動きに出せるようになってきたことを捉えて援助してきたところ、安心して自分の思いを出し、積極的に環境に関わって遊べるようになってきた。



中期・長期的な視点に立って幼児の実態を適切に捉えて援助してきたことが、意欲的に遊ぶ姿につながった。

E 児



本時の遊びの中では、興味のある物や場でしたい遊びをするよりも D 児との関わりを求める動きであった。その中でも、D 児や H 児、他の友達に様々な方法でアピールし、相手の思いを感じ取り、また違うやり方で関わりをもとめようとする姿があった。この姿から 3 歳児なりに考え、自分の出し方を調整していることが読み取れた。また、なかなか思いが通らない中で他の遊びの様子をうかがいつつ、関わりをもとめようとしていた。



教師は E 児が遊びを転々としているので、じっくり自分の遊びを楽しめるようにしたいと願っていたが、一見遊びになっていないように見える動きの中に E 児の思いがあった。この事例を通して、遊びを見付けるまでの遊び出しの動きを丁寧に支えていくことが大切であると改めて感じた。

日常の保育では様々な場で遊びが展開し、一人一人の動きを全て見ることは不可能である。だからこそ、個々の思いを丁寧に受け止め、外的誘因がどのように作用し新たな思いとなって遊びの意欲となっていくのかを理解し、援助の手立てにしたいと考えた。

その方法として、検証保育後、「意欲に関する発達の過程」表の見直しを図るとともにそれを活用して援助を工夫し、E 児の遊びを支えていったところ、事例（P22～23）のように変容が見られた。

7 検証保育後の教師の援助と E 児の変容

E 児の関心事として一緒に遊びたい D 児への思いがあった。毎日積み木や段ボールのサークル、椅子などを使って乗り物を作って遊ぶ姿があるのでその**興味**を認めながら、友達との関わりを喜び(**共鳴**)、より E 児が意欲的に遊びに取り組むことができるよう、援助を探り、実践した。

事例1 9月下旬 作った場で遊ぶ

E児の思い

電車を作ろう。
他の人は何をしている
かな、見に行こう。



教師の思い

いつも作っている電車。そこには**<興味>**という要因が
あるだろう。その意欲を支えながら、同じ場にいる友達との関
わりから**<共鳴>**という意欲をもてるように援助していこう。



E児は電車を作り、運転席に座るが、すぐに他の遊びの場に行こうとする。教師は「電車、乗せてください。」と電車に乗り、E児が場を離れる時には「私が守っているからね、行ってらっしゃい。」と教師が待っていることを伝える。

I児がE児の電車の横に電車を作る。教師は、I児に「ここEさんの電車なんだ、お留守番してるの。」と伝える。しばらくするとE児が戻ってくる。教師は「Eさん、お帰りなさい。隣にも電車走っているみたいだよ。」とI児の電車があることを伝える。E児はI児に「電車？Eのもこれから出発するの。」と言いながら運転席に座る。「一緒に走るってことにする？」と言いながら自分の電車の運転席に着き、操縦桿かんを操作したり、アナウンスをしたりする。I児も隣で運転やアナウンスをする。

教師が降りた後もE児とI児はそれぞれの電車に座りながらアナウンスをしたり、おしゃべりをしたりしている。

電車を作ったE児だが、友達との関わりを求めてすぐに場を離れようとしていた。教師は、E児が場を離れても「守っているね。」と場を確保したり、電車のイメージに共感し続けたりした。E児の電車で遊ぶ教師とI児とのやり取りから、E児はD児とアナウンスをするなど共通のイメージで関わって遊ぶことができた。興味をもって始めた電車の遊びの中で、イメージを楽しみ、友達と関わって遊び、意欲をもって遊びを楽しむことができた。

事例2 10月中旬 自分のイメージで遊ぶ楽しさ

E児の思い

遊びの中で自分で作
った物で遊ぶのが楽しい
<想像力>。



教師の思い

E児の作ったものや見立てたもので遊び**<承認>**、遊びに対する意欲**<想像力>**を高めて
いけるようにしよう。



遠足で一人ずつチケットを係員に渡し、新幹線の乗り物に乗った。

後日、E児が新幹線を作ると、製作コーナーで小さく切った紙にクレパスで絵を描き「チケット。これで新幹線乗れます。」と見せる。教師は「そうか、新幹線に乗るにはチケットがいるのね。いい考え。」とE児の作ったチケットをもらい新幹線に乗せてもらう。「チケットで乗れるんだって。」と近くの幼児に知らせると、E児は「これで乗れます。」とチケットを渡し、客を乗せることを喜んでいた。

この後、E児は自分の作った場を中心に遊ぶことが多くなり、教師はE児が作った遊びのイメージに沿いながら、友達との関わりを支えるようにした。E児は、積み木を使って乗り物ごっこをする中で、自分の見立てた物を楽しみ、友達との関わりをもちながら、意欲的に遊ぶ姿

が見られるようになった。その中で、D児だけではなくいろいろな友達との関わりを喜びながらじっくり遊びを楽しむようになってきた。

事例3 10月下旬 遊びを通してD児と関わる

E児の思い

遊びのイメージを表現したり、見立てたり

<表現欲>して遊ぶのが楽しい。



教師の思い

自分なりに思いを言葉や行動に表して遊ぶ姿を認めながら<見守り>、一緒に遊びたい友達と同じ場で遊べるように援助しよう<共鳴>。



E児は画用紙に丸を描き、積木に貼って宇宙船の操縦席を作る。教師は「ここは何のスイッチかな。」とスイッチを押すまねをすると、「これはドアが開きます。」と言って段ボールの仕切りを動かして中に誘う。「ピ、飛んでます。」など丸を押しながら宇宙船が飛ぶイメージで遊ぶ。D児が隣でE児と教師のやり取りを眺めている。「Eさんの宇宙船、スイッチを押すと動くんだって、楽しいな。」と言う。E児が「Dさんも乗る？」と聞くと、D児は「乗る。」と言って近づく。E児は「ピ、ドア開きます。」と段ボールを動かして誘い入れ、操作ボタンを押しながら、「動きます。」「着きました。」などとアナウンスをする。教師は「Dさん、Eさんの宇宙船かっこいいでしょう。乗せてもらってよかったですね。」と言う。

事例4 11月上旬 E児とD児と一緒に場を作り遊ぶようになる

E児の思い

D児と同じ場で遊ぶ中で、自分の遊びを楽しみたい

<表現欲、共鳴>。



教師の思い

友達との遊びの中で、それぞれの思いを出している姿を認めたり、思いを引き出すように関わったりしよう<受容>。友達と同じ動きをすることを認めたり、互いに喜んだりできるように気持ちに気付かせたりしよう<承認>。



E児が電車の場で、画用紙に描いた操作ボタンを積み木に貼る。D児が隣に椅子と段ボールの仕切りを運んでくる。E児が「つなげる？」と聞くとD児は「うん。」と言って場をつなげる。E児が「新幹線ね。ここで運転するの。」と自分の操作ボタンのある場を指さす。D児も「僕もここで運転するのね。」と椅子の前に操縦桿かんを置く。教師は「Eさんの運転するところも、Dさんの運転するところもあるんだね。」と、それぞれ自分の作った場で操作して遊ぶ姿を認める。E児は「チケット、チケット。」と以前作ったチケットを持ってきて教師に渡し、「ここから乗れます。」と段ボールを動かして教師を招き入れる。教師は「これで新幹線に乗れるのね、お願いします。」とチケットをE児に渡す。E児、D児がそれぞれにボタンや操縦桿かんを動かしながら、「～駅です。」「もうすぐ着きます。」など新幹線の動くイメージを言葉にしている。E児が「着きました。」とドアを開ける。教師は「EさんとDさんの新幹線、二人運転手さんがいていいですね。」と認める。E児は「新幹線、チケットありますよ。乗れますよ。」と他の幼児も誘いに行く。D児は製作コーナーに行き、チケットを作って新幹線に戻ってくる。D児は「こちらもありますよ。」と他の幼児にもチケットを渡す。それぞれの場にお客さんを乗せたり、アナウンスをしたりする。

教師は、D児と一緒に遊べたE児の思いに共感したり、E児の遊びの面白さをD児に伝えたりして、**<受容、励まし>**の援助を行ってきた。E児は自分のイメージで遊ぶ楽しさとともに、D児と一緒に遊ぶ楽しさも味わうことができた。

意欲の発達過程を踏まえ、幼児の意欲の要因を的確に捉え、それに応じた教師の援助を行うことで、幼児がさらに意欲をもち遊びに取り組むことができることが分かった。

VI 研究のまとめ

- 遊び出しの場面において「意欲に関わる発達過程」の表を踏まえた援助を行うことが、意欲的に遊ぶ姿を引き出すために有効であることが分かった。「意欲に関わる発達過程」に中・長期的な見通しをもち、前日までの遊びの様子や幼児の実態を捉え、幼児一人一人の心の動きやその中で何が育とうとしているのかを適切に読み取ることで、援助や環境構成を導き出すことができる。遊び出しにおける適切な援助が、意欲的に遊ぶ幼児を育てると考えられる。
- 遊び出しの場面に着目して幼児の姿を見ていくことで、一人一人の心の動きを丁寧に見ることの必要性が明らかになった。検証保育では、遊び出しからの8分間という短い時間の中で、視線や言葉、ささいな動きの中に幼児の様々な心の動きを読み取ることができた。幼児の動きや言葉には一つ一つ意味があり、一見「遊び」として成立しないように見える時やうまく思いが通らない場面でも、意欲の元になる思いがあって、それが次の行動につながっている。幼児の言動を深く分析し、「意欲における発達過程」の表を活用して援助を工夫し対象児の遊びを支えていったところ、大きな変化が見られた。
- 「意欲の構造」を基に幼児の遊びを読み取ることで、学年によって表れる意欲の要因やその内容に違いがあることが分かった。心の安定が基盤となり、内発的誘因と外発的動因が相互に作用して意欲が生み出されることを踏まえて、援助や環境構成を考えていく必要性を共通理解した。

VII 今後の課題

今回は「遊び出し」に着目し、意欲の基となる要因や心の動きを読み取ることに主眼を置き、研究を進めてきた。その結果、幼児の言動を深く分析し、多様な視点で読み取れるようになったことが成果として挙げられる。

しかし「意欲の構造」の図や「意欲に関わる発達過程」の表については、試案の段階である。今後はこれらの図や表の精度を高め、研究成果を生かしながら、遊び出しの場面を支えるとともに、幼児が心を動かし遊び始めたときに、意欲が膨らんだり新たな意欲へとつながったりするような教師の援助や環境の再構成について更に考え、日常の保育の中で実践していきたい。

平成26年度 教育研究員名簿

幼稚園

地区	学校名	職名	氏名
港区	麻布幼稚園	教諭	荒井 すみれ
文京区	柳町幼稚園	主任教諭	工藤 真規子
目黒区	みどりがおかこども園	主任教諭	工藤 佐枝子
荒川区	汐入こども園	教諭	森山 寛子
府中市	矢崎幼稚園	教諭	◎高田 奈帆

◎ 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 貞方 功太郎

平成26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26年度第186号〕
平成27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 正和商事株式会社