

幼 稚 園

平成 2 7 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	「意欲的に遊ぶ幼児」とは	2
2	「幼児が意欲的に遊ぶ要因」について	2
3	「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助の関係	4
4	「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助	6
5	検証保育（3年保育5歳児9月）	10
6	事例研究	14
VI	研究のまとめ	24
VII	今後の課題	24

意欲的に遊ぶ幼児を育てる

～場やものを作った後の遊びが充実するための教師の援助～

I 研究主題設定の理由

幼児期の教育は生涯にわたる人格形成の基礎を培う重要なものであり、遊びを通しての総合的な指導が重視されている。幼児*は自ら身近な場やもの、人に関わり、やりたいことを見付けて繰り返し取り組んだり、自分の思いやイメージを実現するために考え工夫したり、友達と力を合わせたりするなど、意欲的に遊ぶことを通して様々な体験をしている。このような体験を通じた幼児期の学びは「課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学び（いわゆるアクティブ・ラーニング）」にも通じ、小学校以降の生活や学習の基盤となるものである。

幼児が意欲的に遊ぶためには、様々な環境の構成を工夫し、幼児の実態に応じた援助を行う教師*の役割が重要である。幼稚園教育要領*においても「教師は、幼児と人やものとのかわりが重要であることを踏まえ、物的・空間的環境を構成しなければならない。また、教師は、幼児一人一人の活動の場面に応じて、様々な役割を果たし、その活動を豊かにしなければならない」（第1章総則 第1）と記されている。

しかし、保育を振り返ってみると、「遊びの場やものを作った後、それらを使った遊びが充実しない」「自分たちでイメージを伝え合いながら遊びが進められない」など、意欲的とは言えない幼児の姿が見られることもある。そのような姿に対して、教師は様々な手だてを講じて関わるものの、意欲的に遊ぶ姿を引き出せずに悩むことも多い。個々の幼児の実態や思い、友達との関係、取り組もうとしている遊び自体がもつ特性など、有効な援助について考える際の視点は多岐にわたる。これらを要因として捉え、整理することで、幼児の遊びを読み取る力を高め、適切な援助を行い、意欲的に遊ぶ幼児を育てることにつなげたいと考えた。

そこで、本研究では、「幼児が場やものを作った後の遊びの充実」に視点を当て、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」や具体的な教師の援助の在り方を探るため、本主題を設定した。

II 研究の視点

- ・ 幼児の遊ぶ姿を分析し、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を捉え、分類・整理する。
- ・ 「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を基に、遊びが充実するための教師の援助を探る。

III 研究仮説

教師が「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を捉え、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を支えたり、引き出したりする援助を意図的に行うことにより、幼児の遊びが充実し、意欲的に遊ぶ幼児が育つであろう。

*本研究では、幼稚園教育要領に基づき、子供や保育者のことを「幼児」「教師」と表記する。

IV 研究方法

- ・先行研究及び事例検討を通して、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を捉える。
- ・「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を踏まえ、遊びが充実するための具体的な教師の援助を探り、検証保育や事例研究を通して、意欲的に遊ぶ幼児を育てるための教師の援助を明らかにする。

V 研究内容

1 「意欲的に遊ぶ幼児」とは

本研究において「意欲的に遊ぶ幼児」を「目指す幼児像」として位置付け、次のように定義付けた。

「意欲的に遊ぶ幼児」

- 自分から遊びや友達に関わる幼児
- 考えたり試したりしながら遊ぶ幼児
- 遊びを通して充実感や満足感を味わい、新たな意欲をもつ幼児

2 「幼児が意欲的に遊ぶ要因」について

幼児が場やものを作った後に遊びが充実しなかった場面を振り返ると、「同じ場にいる友達とやりたいことが違う」「イメージをどのように実現したらいいか分からない」などの、つまりく要因があることが分かった。

そこで、「幼児が場やものを作った後の遊び」の事例を持ち寄り、幼児が「意欲的に遊んだ姿」「意欲的に遊べなかった姿」から、その背景にある要因について分析し、検討を行った。

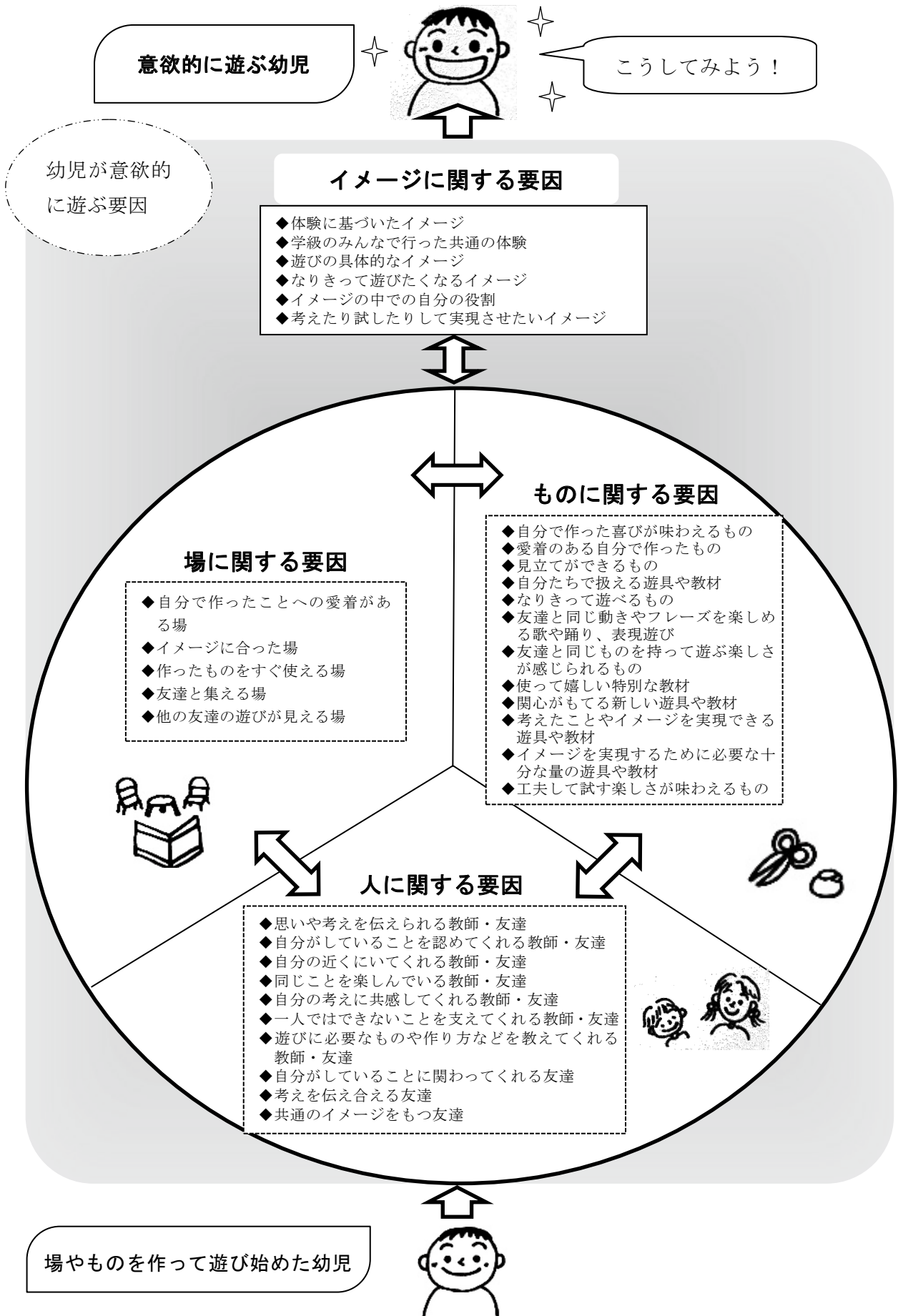
その結果、以下のような「幼児が意欲的に遊ぶ要因」があると捉えた。

幼児が意欲的に遊ぶ要因

- 「イメージ」に関する要因…「体験に基づいたイメージ」など
- 「場」に関する要因 …「作ったものをすぐ使える場」「イメージに合った場」など
- 「もの」に関する要因…「扱いやすい遊具や教材」「なりきって遊べるもの」など
- 「人」に関する要因 …「自分の考えに共感してくれる教師・友達」など

幼児が場やものを作った後の遊びが充実するには、「遊びのイメージに合った場になっているか」「作ったものから、どのようなイメージを膨らませたか」「一緒に遊ぶ友達とイメージが共通になっているか」など、幼児が「場」「もの」「人」に関わりながら、どのような「イメージ」をもつかが重要となる。その「イメージ」は、家庭などでの生活体験や幼稚園での共通体験などから生まれてくることが多い。本研究では、「イメージ」に関する要因と、「場」「もの」「人」に関する要因が相互に関連し合うことで、幼児の遊びが充実し、「またやってみよう」「こうしてみよう！」と意欲的に遊ぶ幼児が育つと捉え、その関係性を次ページの図1に示した。

図1 意欲的に遊ぶ幼児と「幼児が意欲的に遊ぶ要因」の関係




3 「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助の関係

前ページのように捉えた「幼児が意欲的に遊ぶ要因」に対して、教師がどのような援助をしているのかを事例から分析し、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助の関係について探った。

事例「美容院ごっこ」 3年保育5歳児 5月

～偶発的に作ったものを見立てた後、明確なイメージをもち、遊びに必要なものを考えたり、美容師になりきって動いたりすることを楽しんだ事例～

【幼児の姿】  教師が読み取った幼児の思い ◆「幼児が意欲的に遊ぶ要因」

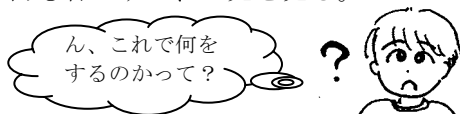
幼児が意欲的に遊ぶ姿 ◇「幼児が意欲的に遊ぶ要因」に対して行った教師の援助

A児は遊戯室で、カラーボックスを二つ並べて置いてテーブルにし、その上で乳酸飲料容器とトイレットペーパーの芯二つを組み合わせ、セロハンテープで留める。A児は笑顔で教師に「見て見て、ドライヤー作ったんだ!」と言いに来る。



教師は、「本当だ、ドライヤーだ。よく乾きそうだね。貸して。うん、よく乾く。」と、ドライヤーを借りて、髪を乾かすまねをする。

A児にドライヤーを返し、「ドライヤー作ったけれど、何をやるの?」と聞く。A児は、しばらく首をかしげる。一緒に遊んでいるB児も何も答えずに、A児を見る。



教師はしばらく待ってから、「これだけよく乾くドライヤーがあるのなら、お仕事に使えるそうだね。髪を切ったら、洗って乾かしてくれそうだね。」と言う。

A児が「そうだ、美容院だ! Bちゃん、美容院やろう。」と言う。B児は「うん。いいね。」と言う。



◆見立てができるもの

↑
◇「～に見える」とイメージが湧き、見たてを楽しめるような様々な材料を幼児が自由に選んで使えるように用意する。

◆自分がしていることを認めてくれる教師

↑
◇幼児の思いを受け止め、幼児が作った物を認める。作った物を価値付ける。

◆なりきって遊びたくなるイメージ

↑
◇「よく乾く」と髪を乾かすまねをして、ドライヤーを使って遊ぶモデルを示す。

◆遊びの具体的なイメージ

↑
◇「何をやるの?」と幼児が目的を見いだすための問い掛けをする。

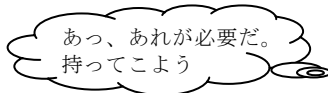
◆体験に基づいたイメージ

↑
◇幼児からの発想を待つ。
◇幼児からイメージが出てこない時には教師が感じたイメージを伝えたり、具体的にイメージがもてる言葉掛けをしたりする。

◆遊びの具体的なイメージ

↑
◇作ったもの（ドライヤー）のイメージに沿って会話をしたり、つぶやいたりすることで、「そうだ!美容院だ」という幼児のイメージを引き出す。

教師が「髪の毛も洗ってほしいな。」と言うと、A児は「ここ（カラーボックス）に水、入れよう。紙、持って来なきゃ。」と、画用紙を探しに行く。A児は、カラーボックスに画用紙をセロハンテープで貼る。水を出すために、ポリエチレンテープとトイレトペーパーの芯を、製作コーナーから持って来てつなげる。

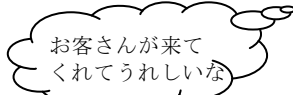


その後、積み木を運んで椅子を作り、カラーボックスを二つ重ねて、鏡になりそうな材料を教師と一緒に選んで鏡を作った。

美容師が使うはさみを、自分で作ることが難しかったため、A児は「はさみ、どうやって作ればいいかな？」と、教師に尋ねる。教師は、広告の紙を丸めて一緒に作った。B児もそれを見ながら、一緒に作った。



準備ができると、A児は教師を美容院に招待する。教師が髪を切ってもらっている様子を見て、周囲で遊んでいる幼児も客として集まってくる。A児は美容師の役になって、友達の髪を切ったり、洗ったりする。



片付けの際、カラーボックスに付けた鏡や洗面台は、遊んでいた遊戯室の端に置いておくようにした。翌日、A児とB児は遊戯室へ行くと、端に置いていた美容院のセットを持ってきて美容院ごっこを始めた。



◆考えたり試したりして実現させたいイメージ

◆工夫して試す楽しさが味わえるもの



◇具体的なイメージがもてる言葉を掛ける。

◇画用紙や廃材、ポリエチレンテープなど、考えたことやイメージを自分なりに実現できる材料を、幼児が自由に使えるように用意する。

◇幼児がイメージを実現させようとしている姿を見守る。

◆思いや考えを伝えられる教師

◆自分で作った喜びが味わえるもの



◇幼児の思いを受け止め、必要な時に、幼児の技量に応じた作り方の提示や援助をする。

◆考えたり試したりして実現させたいイメージ

◆共通のイメージをもつ友達



◇幼児の考えやイメージに添うことで、幼児が実現できた喜びを味わい、友達同士の間わりにもつながるようにする。

◆イメージの中での自分の役割

◆なりきって遊びたいイメージ

◆イメージに合った場

◆自分がしていることに関わってくれる友達



◇教師が客になることで、遊びの楽しさや関わり方を他の幼児にモデルとなつて示す。

◆愛着のある自分で作ったもの

◆作ったものをすぐ使える場



◇翌日の遊びへの意欲につながるように、作ったものや場をどのように片付けるかを幼児と一緒に考える。

【「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助の関係についての考察】

- ・A児はドライヤーを作ったが、その先の遊びのイメージがなかった。そこで教師は、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」のうち、「遊びの具体的なイメージ」がもてるような言葉掛けをした。この援助をきっかけとして、A児の美容院ごっこのイメージが明確になり、遊びに必要なものに気付き、イメージを実現させようと意欲的に遊ぶ姿が見られた。
- ・その他の「幼児が意欲的に遊ぶ要因」についても、教師がその要因を支えたり、引き出したる援助を行っていることが明らかになった。

4 「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助

その他の事例も同様に検討したところ、場やものを作った後の遊びが充実した背景には「幼児が意欲的に遊ぶ要因」があること、そして、教師がその「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を支えたり、引き出したりする援助を行っていることが分かった。そこで、「イメージ」「場」「もの」「人」、それぞれに関する「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と、その要因を支えたり引き出したりする教師の援助について、図2-①～④にまとめた。

図2 「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助

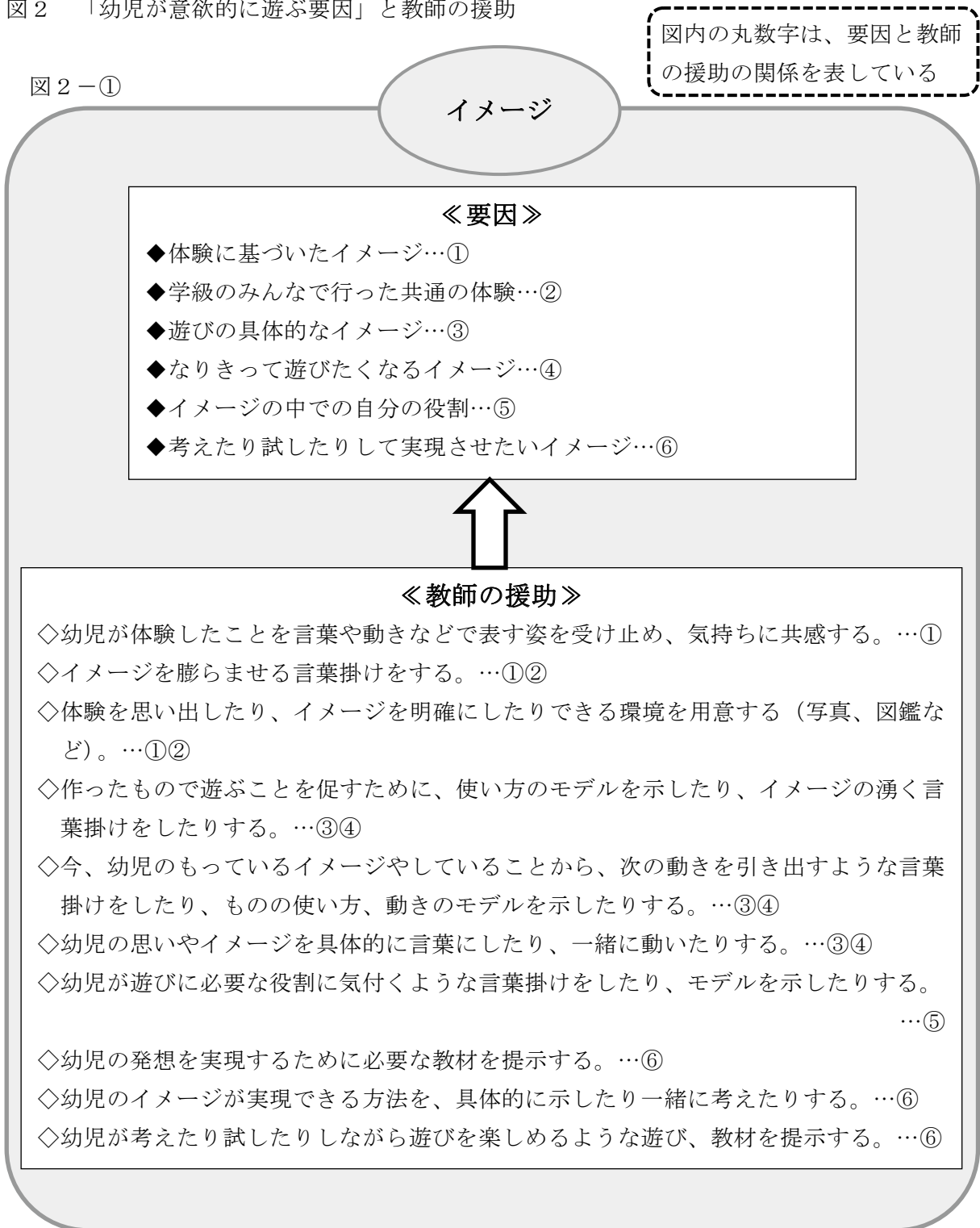


図 2 - ②

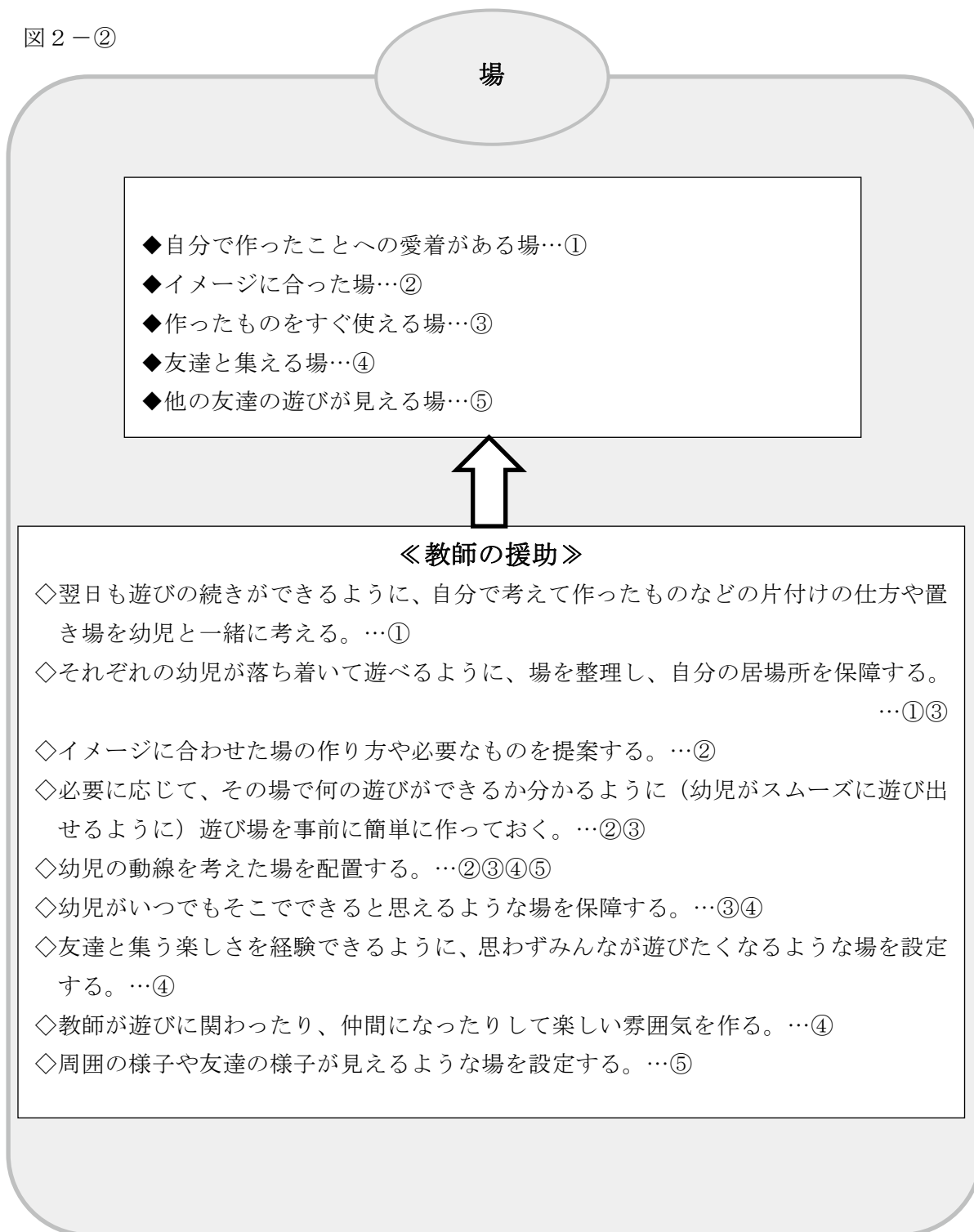


図2-③

もの

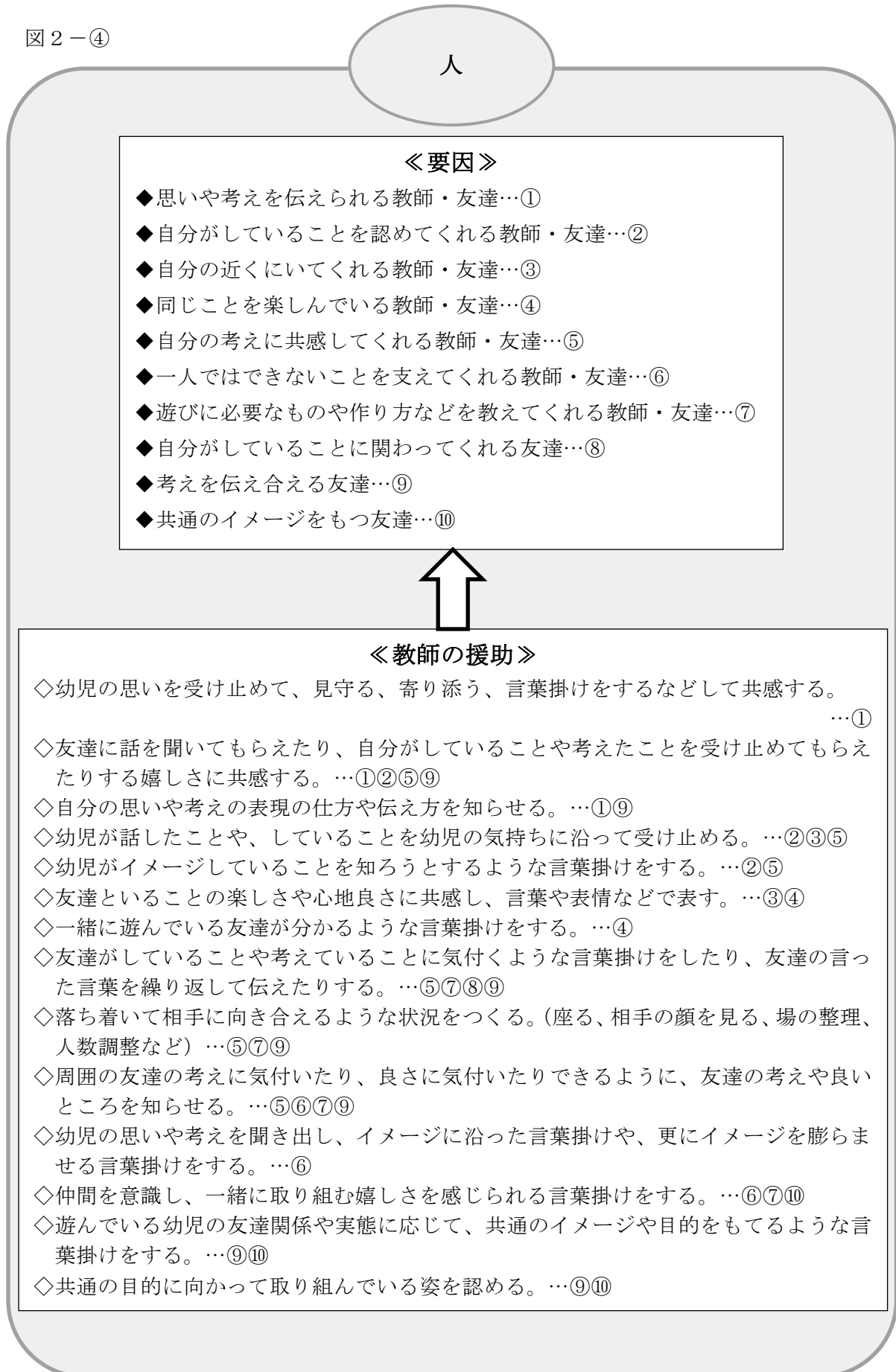
- ◆自分で作った喜びが味わえるもの…①
- ◆愛着のある自分で作ったもの…②
- ◆見立てができるもの…③
- ◆自分たちで扱える遊具や教材…④
- ◆なりきって遊べるもの…⑤
- ◆友達と同じ動きやフレーズを楽しめる歌や踊り、表現遊び…⑥
- ◆友達と同じものを持って遊ぶ楽しさが感じられるもの…⑦
- ◆使って嬉しい特別な教材…⑧
- ◆関心もてる新しい遊具や教材…⑨
- ◆考えたことやイメージを実現できる遊具や教材…⑩
- ◆イメージを実現するために必要な十分な量の遊具や教材…⑪
- ◆工夫して試す楽しさが味わえるもの…⑫

↑

《教師の援助》

- ◇イメージを実現できるように、材料が選べる環境を用意したり、遊びに必要なものを作って遊べるように十分な時間を保障したりする。…①
- ◇幼児が扱いやすいものや試行錯誤を促すものなど、発達に合った遊具や教材を提示する。…①④⑩⑫
- ◇また使えるように、自分のものであることが分かるような印を用意したり、同じ場所に片付けられる場を設定したりする。…②
- ◇見立てやすい教材を提示する。…③
- ◇遊びに必要なものの作り方を知らせたり、モデル（動き方、遊び方）を示したりする。…③④⑤
- ◇遊びに取り入れると楽しいだろうと思われる教材（活動）を環境に用意しておく。…⑤⑦⑨
- ◇幼児の発達や興味に合わせて、友達と同じ動きが楽しめる歌や踊り、表現遊びなどの教材を提示する。…⑥
- ◇新しい遊具や教材は、その特性や使い方に気付いたり、関心をもったりできるように提示の仕方を工夫する。…⑧⑨
- ◇遊びのイメージに合った遊具や教材を提示する。…⑧⑩
- ◇幼児の意欲に応えることができる十分な量の教材や遊具を用意する。…⑨⑩⑪⑫
- ◇友達と一緒に力を合わせることで運んだり作ったりできる遊具を用意する。…⑩⑪⑫
- ◇できたものを使って試したり、していることを十分に楽しんだりできるような時間を保障する。…⑫

図 2 - ④



5 検証保育（3年保育5歳児9月）

図2-①～④のようにまとめた「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助について、その妥当性や有効性を検証する保育を行った。

(1) 検証保育指導案（抜粋）

検証保育の指導案には、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を支えたり、引き出したりする教師の援助について、具体的に記述した。

○本時のねらい

友達と同じイメージをもち、関わりながら遊びを進めることを楽しむ。

○指導内容


- ・友達と同じイメージをもって遊ぶ中で、自分たちのめあてをもつ。
- ・友達と遊びに必要なものを考え、工夫しながら作り、それを使って遊ぶことを楽しむ。
- ・自分のやりたいことを友達に伝えたり、友達の考えを聞いたりしながら遊ぶ。
- ・イメージを実現し、友達と関わって遊ぶ満足感を味わう。

*指導案に記載した「幼児が意欲的に遊ぶ要因」は検証保育（9月）時点のものであり、図1～2のものとは異なる。

時 間	<p>○幼児の活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・予想される姿 	<p>●教師の援助 ☆環境構成</p> <p>教師の援助と関連する「幼児が意欲的に遊ぶ要因」</p> <p>〔 ㊦人に関する要因、 ㊧イメージに関する要因 〕</p> <p>〔 ㊨場に関する要因、 ㊩ものに関する要因 〕</p>
12:30	<p>○遊戯室で遊ぶ</p> <p>ままごと、お店屋さんごっこ、お化け屋敷 等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じ場にいるがイメージにずれが生じている。 ・友達との遊びの中で、互いの役割が分からずに遊んでいる。 ・一緒に遊ぶ仲間と、遊びのイメージは共有しているが、遊びの進展がない。 	<p>●友達と共通のイメージをもって遊んでいるかを見極め、幼児のイメージや考えを引き出すことで、互いに相手の考えに気付けるように促す。</p> <p>→ ㊦共通のイメージをもつ友達</p> <p>㊧明確なイメージ</p> <p>●友達と互いに役割が分かった上で、イメージを出し合えるように、何の役をしているのか尋ねたり、教師も遊びにかかわる中で、必要な役に気付いたりすることができるようにする。</p> <p>→ ㊧イメージの中での自分の役割がある、分かる</p> <p>●表現に必要なものやイメージをかき立てるようなものを作ったり、なりきって遊びたいようなイメージをもったりできるように、幼児との会話を楽しみながら、イメージを引き出す。</p> <p>→ ㊧イメージを実現するためや、遊びがもっと楽しくなるように考えたりやってみようとしたりする力</p>

(2) 検証保育当日の保育の分析と考察

検証保育においては対象児を抽出し、遊びの場面を記録した。その記録を基に意欲的に遊ぶ姿とその要因、教師の援助について分析、考察した。

【幼児の姿】  教師が読み取った幼児の思い ◆幼児が意欲的に遊ぶ要因 ◇教師の援助

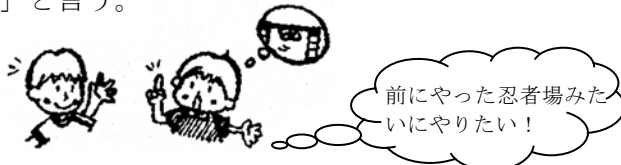
幼児（対象児C児）が意欲的に遊ぶ姿

援助のポイント

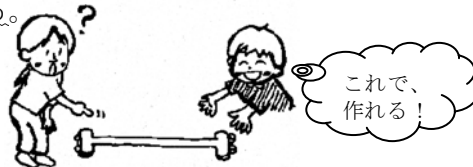
検証保育では実際に行わなかったが、有効と思われる援助や、具体的な教材の提示例などを、「援助のポイント」として記載した。

C児はこの日、園庭でこれまで登れなかった登り棒が登れるようになる。保育室に戻る途中、C児は笑顔で教師に「登り棒が登れるようになったんだ！」と言う。教師は「いつも頑張ったからだね。」と言うと、C児は「うん！」とうなずき、隣にいたD児に「今日、スポーツジムごっこやるんだよね。」と言う。すると、D児は「そうだよね。」と笑顔で応える。

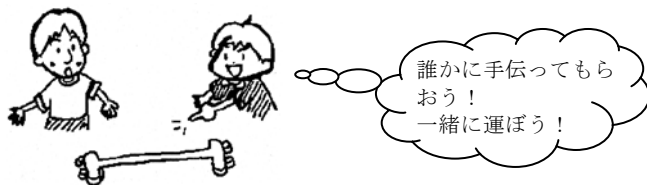
保育室に戻ると、C児とD児は、E児、F児、G児と一緒に遊戯室で遊び始める。C児がD児に、「以前遊んだことがある「忍者場みたいなの（作ろう）」と言うと、D児は「あれか。」と言う。



C児は一人で教師の所にやってきて、「前に、忍者の時に使ったの（巧技台用鉄棒）使いたい。」と言う。教師と一緒に置き場に行って、「これ？」と聞くと、C児は「そう。」と頷き、一人で運ぼうとする。



教師がC児に「これは一人では運べないよ。お友達と一緒にじゃないとね。」と言う。C児はD児のそばに行くと「誰か～、手伝って～。手伝わないと何もできないよ～。」と言うが、誰も手伝いに来ない。教師はC児に「Dちゃんはどうして（鉄棒が）必要か分かってないみたい。」と言う。すると、C児はD児に鉄棒を指さしながら一緒に運んでほしいことを伝え、D児は「いいよ。」と言って一緒に運ぶ。



◆体験に基づいたイメージ

◆遊びの具体的なイメージ
◆考えたことやイメージしたことを実現できる遊具や教材

↑
◇幼児のやりたいことが分かった上で、イメージを受け止める。

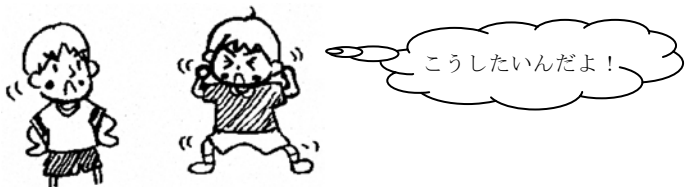
◆一人ではできないことを支えてくれる友達

↑
◇イメージを実現するために必要な巧技台用鉄棒は一人では運べない。しかし、D児にC児の思いは伝わっていなかったため、C児に自分の思いを伝えるように促す。

C児とD児が鉄棒を持ってくると、D児とE児が巧技台を次々と運び出し、積み上げる。C児は運ばれてきた巧技台を高く積み上げようとする。そして、自分の背の高さと見比べて確認している。



それを見たD児が「そんなに高くやんないよ。」と言うと、C児は「だって、高くしないと。」と言う。D児は「あんなの登れないよ。だって、落ちたら頭打っちゃう。危ないもん。」と言う。E児は「じゃあ、段（階段）をつけたらいいんじゃない。」とそばで見ていた教師に言う。



そこで教師はE児に「それ、他のみんなに言った方がいいんじゃないの？」と言う。E児が、同じ遊び場で、ランニングマシンを作っていたF児、G児も呼び、5人で集まる。教師が互いの顔が見えるように、「丸くなって話したらどう？」と言うと、そのように座る。教師がC児に「Cくんは、ぶら下がりたいの？それとも、小鳥さんみたいに乗るのがいいの？」と鉄棒で行うような動きをして見せる。C児は「こう」とぶら下がる身振りをする。G児は「高い所で…」と言い、C児と同じ動きをする。D児は「これか？」と言い、C児と同じ動きをした後に「こうか？」と両手両足で、鉄棒にぶら下がるような身振りをする。

すると、C児は「一本橋であっちまで行くのはどう？」と、両手両足で鉄棒の上を渡るような身振りをする。すると、D児は「それは落っこちて頭打って、危ないじゃん。」と言うが、他の幼児はその言葉を聞いていない。そのため、教師がD児に「Dちゃん、みんなにちゃんとやった方がいいよ。」と言うと、D児は「こうやったらどう？」と再度、両手両足で、鉄棒にぶら下がるような身振りをする。教師が「忍者場をやった時の動きだね。」と言うと、D児は「そう！」とうなずく。他児はそれを見て、「忍者場ね！」とうなずく。

- ◆自分たちで扱える遊具や教材
- ◆考えたことやイメージを実現できる遊具や教材

↑

◇自分の力で作ろうとしている姿を大切に、必要な時には声を掛けられるように見守る。

- ◆思いや考えを伝えられる友達

- ◆(スポーツジムを作りたいという)共通のイメージをもつ友達

↑

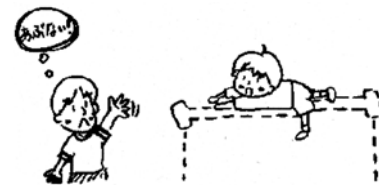
◇やりたいことを伝えたいのだが、全員がその場にはいない。また、思い思いに考えを出すのが、相手の話を聞くことができていない。そのため、落ち着いて相手の話に向き合えるような状況をつくる。

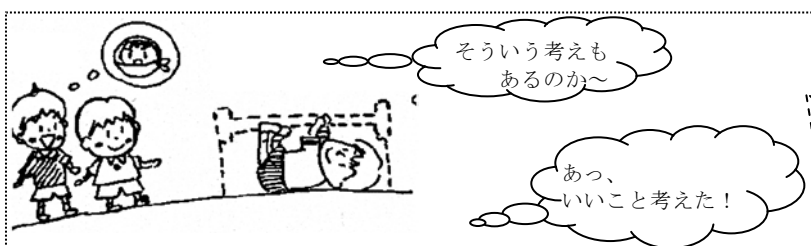


- ◆思いや考えを伝えられる友達

↑

◇教師が幼児の考えを受け止め、聞く姿勢を見せることで、幼児同士でも考えを出し合いやすくする。また、友達の言葉に耳を傾けられるような言葉掛けをする。





そこで、教師がC児の両手を持ち上げながら、「ぶら下がる懸垂と、忍者みたいに棒を渡すの、どっちがいいのかな。あれ、ここ忍者場だっけ?」と言うと、幼児は「違う、スポーツジムだよ」と言う。すると、E児は「スポーツジムだから、ぶら下がるのにしよう!」と言うと、C児は「いいね!」と言い、他児も賛成する。



遊び方が決まると、ぶら下がる高さを決め、自分たちでぶら下がったり、遊戯室で他の遊びをしている幼児を呼べるように、お金等の準備をしたりして自分たちで遊びを進める。

援助のポイント

幼児同士で話し合う際に、高く構成していた鉄棒を一旦低くしてみると、ぶら下がる、両手両足で抱える、上を歩こうとする等の動きを、幼児が実際に示しながら自分の考えを伝えることができたかもしれない。言葉だけで伝えるのが難しいときには、行動で示せるようにする援助が有効である。

◆(スポーツジムの具体的な作り方まで分かった上で、) 共通のイメージをもつ友達



【考察】

- ・C児たちの中でスポーツジムごっこをしたいということは共通した思いになっていたが、その中で遊び方について共通した思いになっていないため、意見が食い違い、遊びが進まなくなっていた。教師が言葉や動きでのやり取りを促して、互いの考えが伝わるように援助したことで、幼児はやりたいことを実現し、スポーツジムごっこを楽しんだ。

(3) 検証結果


指導案に基づいて、幼児の具体的な姿から「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を捉え、その要因を支えたり、引き出したりする援助を行うことで、幼児が意欲的に遊ぶ姿が見られた。また、検証保育を通して、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」として、「一人ではできないことを一緒に支えてくれる友達」の存在がイメージを実現して遊ぶことにつながることで、そして、イメージを伝え合うための教師の援助として、「互いの話に向き合える雰囲気づくり」が有効であることなどが新たに分かった。

6 事例研究

場やものを作った後の遊びの場面において、教師が「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を捉え、その要因を支えたり、引き出したりする援助を行うことによって遊びが充実した事例を分析し、意欲的に遊ぶ幼児を育てるための教師の援助について考察した。

事例1「バスごっこ」 2年保育4歳児 6月

～積み木を並べて場を作った後、共通の体験からイメージが膨らみ、教師や友達となりきって遊ぶことを楽しんだ事例～

【幼児の姿】  教師が読み取った幼児の思い ◆幼児が意欲的に遊ぶ要因 ◇教師の援助

幼児が意欲的に遊ぶ姿

この日の朝、初めて中型積み木を幼児に提示し、遊び方や安全な使い方や注意を知らせたところ、早速多くの幼児が使って遊び始めた。

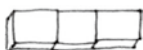


おもしろそう…
使ってみよう!

H児は積み木を一列に並べ、積んでいる。教師が「何を作っているのかな?」と声を掛けると、H児は「バス!」と答える。教師が「バスなんだ…バスに乗ってお買い物に行こうかな?公園に行こうかな」と応じると、H児は「いいよ!(乗っていいよの意味)」と言う。



先生が僕のバスに
乗るんだ!



H児は、年長児に作ってもらった新聞でできた輪のハンドルをかごから出してきて、運転手用の帽子を被る。積み木を少し高く積んだ部分にまたがり、H児は「豊田行きです。先生、乗って。」と言う。教師が「乗りま～す…どこに座るのかな?」と言うと、H児は「こっちです。」と横や後ろの低い積み木部分を指さす。教師は座る。するとその様子を見ていたI児も「Iも乗る!乗せてくださ～い。」と来る。H児は「どうぞ。」と応じ、I児は教師の隣に座る。

運転手に変身!



援助のポイント

事例では実際に行わなかったが、有効と思われる援助や、具体的な教材の提示例などを、「援助のポイント」として記載した。

◆関心もてる新しい遊具や教材

- ◇発達に応じた遊具を提示する。
- ◇安全指導や扱い方を知らせた上で、幼児が自由に扱えるようにする。

◆体験に基づいたイメージ

◆遊びの具体的なイメージ

◆自分がしていることを認めてくれる教師

- ◇幼児がしていることを受け止め、イメージがはっきりしたり、広がったりするような言葉掛けをする。

◆見立てができるもの

◆なりきって遊べるもの

- ◇遊びに必要なもの(ハンドル・運転手用の帽子)をいつでも取り出せるような環境を整える。

◆なりきって遊びたくなるイメージ

◆自分がしていることを認めてくれる教師

◆自分がしていることに関わってくれる友達

- ◇なりきって動いたり話したりする楽しさを感じられるよう、幼児の言葉や動きに応じて、教師も言葉掛けをしたり動いたりする。

援助のポイント

この時期は、友達と一緒にいることを楽しみ始める時期である。友達とくっつき合える広さの場や、囲われた場を自分たちで作ることができる中型積み木や、ついたてなどを用意しておくといよい。

J児は、帽子とハンドルを持ってきてH児の横にまたがり、運転手になる。教師が「バスに乗って豊田まで行って…電車で立川まで行こうかな？レストランでご飯を食べて、お買い物もしましょう。」と、幼児に身近な駅名を出しながら言うとI児は「うん！」と言う。他の幼児、数人も乗ってくる。



J 君も一緒に
運転手だね！

H児、J児は「出発しま〜す。」と言い、ハンドルを動かしている。教師は小さい声で「♪バスに乗って揺られてるゴー！ゴー！」と以前、クラスみんなで歌ったことのある歌を歌う。H児、I児は、次第に、歌に合わせてハンドルを動かしたり、歌ったり体を揺らしたりする。しばらくして、H児が「到着！豊田で〜す。」と言い、教師は「降りま〜す。」とバスから降りる。



歌に合わせて動くのも
楽しいな！

その後、運転手や客が入れ替わりながら、バスごっこが繰り返されていた（歌う、運転する身ぶりをする、お客になる。ごちそうを持ち込む。行き先を変える。など）。

教師も、他の場のレストランに行ったり、電車に乗ったり、積み木のお家に行ったりしながら、バスに何度か乗った。

- ◆共通のイメージをもつ友達
- ◆友達と同じものをもって遊ぶ楽しさが感じられるもの

↑

◇やりたい幼児ができる十分な量のもの（帽子、ハンドル）を用意しておく。

- ◆自分がしていることを認めてくれる教師
- ◆友達と集える場

↑

◇遊びがより楽しくなるよう、イメージを膨らませるような言葉掛けをする。

◇他の幼児も「バスごっこ、面白そうだな」と思うような言葉掛けをする。

- ◆なりきって遊ぶ楽しさ
- ◆自分がしていることを認めてくれる教師

↑

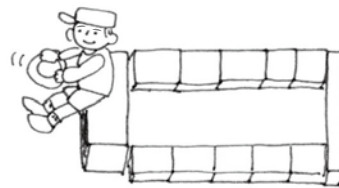
◇幼児のイメージを壊さず、なりきって遊ぶことが楽しめるよう、そっと歌ったり、応じて動いたりする。

- ◆学級のみで行った共通の体験
- ◆共通のイメージをもつ友達
- ◆友達と同じ動きやフレーズを楽しめる歌

↑

◇事前に学級全体で、友達と同じ動きやフレーズを楽しめるような歌を取り入れる。

◇J児や他のお客の幼児と、フレーズに合わせて一緒に合わせて動くことを楽しめるように歌う。




【考察】

- ・生活圏の体験から、幼児にとってバスは身近な乗り物であり、また、学級で「バスごっこ」の歌を歌う、椅子を使ったバスごっこをするなどの経験もあったため、遊びのイメージが共通になりやすかった。教師がバスという幼児の体験に基づいたイメージを受け止めたり、学級のみで行う共通の体験を意図的に保育に取り入れたりしたことが、幼児が意欲的に遊ぶ姿につながった。
- ・教師が帽子やハンドルを準備しておいたことで、幼児がそれらを使ってなりきって動くことができた。さらに、友達と同じものを身に付けることで「一緒」という親近感をもち、関わりを楽しむ姿も見られた。また、教師がバスに乗って幼児とやり取りをすることで楽しい雰囲気生まれ、幼児同士が集まって、同じイメージ、同じ動きを楽しむ姿を引き出した。

事例2「ジュース屋さんごっこ」 2年保育4歳児 7月

～作ったものを使って遊べる場を教師が設定したことで、イメージが明確になり、友達と関わって遊ぶことを楽しんだ事例～

【幼児の姿】  教師が読み取った幼児の思い

◆幼児が意欲的に遊ぶ要因 ◇教師の援助

幼児が意欲的に遊ぶ姿

援助のポイント

保育室内の製作コーナーで、K児がペットボトルに水を入れて持っている。教師が「Kくん、お部屋の中がびしょびしょになっちゃうから、お水は外に行った時にしようよ。お部屋の中は『お水なし』ね。」と伝える。すると、K児は「あのね、ジュースを入れたかったんだよ。」と言う。

昨日みたいにジュース屋さん
(色水遊び)をしたい!



この日は、雨が降っていたため、教師は「そうなんだ。じゃあ今日は、お水を入れないジュースにしようか?」と画用紙を四角く切ったものにクレパスでオレンジの絵を描き、ペットボトルに貼り付ける。そしてペットボトルを持ち上げ、飲むふりを見せる。それを見たK児は「Kも作ろうつ」と言っていて、画用紙にメロンを描き、ペットボトルに貼り付けてジュースを作る。



先生のやり方で、
ジュースを作ってみよう!

K児は「先生どうぞ。」と、作ったジュースを教師に渡す。教師は「ありがとう。」と言って受け取り、飲むまねをする。K児は「今度はイチゴ。」と、いろいろなジュースを作り続け、教師に振る舞う。

うん



先生、僕の作った
ジュース、飲んで!

その様子を見ていた他の幼児が「僕もやりたい。」「私も…。」などと言って製作コーナーに集まってきて、K児をまねてジュースを作り、教師に振る舞い始める。また、ジュースを作った友達に「メロンジュースください。」と注文し、飲む真似をする幼児もいる。しばらくするとジュースを作る幼児、注文する幼児、飲む幼児などが製作コーナーに入り混じった状況になる。

◆体験に基づいたイメージ
◆思いや考えを伝えられる教師

↑

◇前日の経験からK児が始めたことを否定せずに受け止める。

◆自分で作った喜びが味わえるもの
◆遊びの具体的なイメージ

↑

◇幼児の実態に合った材料や作り方でイメージを実現できるような案を提示する。

◇教師がモデルになって作ったものを使って遊ぶ楽しさを知らせる。

◆自分がしていることを認めてくれる教師

↑

◇ジュースを飲むまねをし、K児の気持ちを受け止め、認める。

◆イメージを実現するために必要な十分な量の遊具や教材

↑

◇繰り返しいくつも作れるよう、十分な量の材料を用意する。



そこで教師は、製作コーナーから少し離れた場に中型積み木を出し、その上に教師が作ったペットボトルジュースとコップを置く。

しばらくすると、教師が作った場に気付いたK児たちが、積み木の上に自分が作ったジュースを並べる。そしてK児が「ジュース屋さんで〜す。」と言うと、周囲にいた幼児がやってきて、「ぶどうジュースください。」と客になったり、店員役になって客の持つ空のコップにジュースを注ぐまねをしたりする。



K児は保育室内に教師が用意していたコック帽をかぶる。それを見た店員役の他の幼児もまねをしてかぶる。その後、店員役をやりたい幼児は自分からコック帽をかぶるようになる。店員役と客役が入れ替わりながら多くの幼児が参加して、ジュース屋さんごっこが続いた。



- ◆作った物をすぐ使える場
- ◆遊びの具体的なイメージ

↑

◇作ったジュースを使って遊ぶ動きを引き出すような場の設定をする。

- ◆友達と集える場
- ◆他の友達の遊びが見える場
- ◆自分がしていることに関わってくれる友達

↑

◇周囲の幼児から見え、関わりやすい場所に、友達と落ち着いて集いやすい広さで、場を途中まで設定する。

援助のポイント

製作コーナーはいろいろな幼児が集まってきて自分の作りたいものを作る場である。そこで作ったものを使って遊び始めても落ち着いて遊ぶことができないので、作ったものを使って遊ぶ場を別に用意したり、作った場に必要材料や道具を持ち込んで遊ぶことを促したりするとよい。

- ◆なりきって遊べるもの
- ◆体験に基づいたイメージ
- ◆なりきって遊びたくなるイメージ
- ◆同じことを楽しんでいる友達

↑

◇これまでも使って遊んだことがあるコック帽を、使いたい幼児が取り出して遊べるように用意する。

【考察】

- ・教師がK児の「ジュース屋さんをしたい」というイメージを受け止め、雨天でも実現できる別の方法を提案したこと、提案したジュースの作り方が幼児の技能などの実態に合っていたことで、K児はジュース作りを楽しみ、自分で作った喜びを味わいながら更に意欲をもって遊ぶ姿が見られた。
- ・教師がモデルになってジュースを飲む動きをしたことで、K児は自分が作ったものを受け止めてもらえた喜びを感じ、作ったものを使って遊ぶことの楽しさに気付くことにつながった。
- ・教師は雑然とした製作コーナーの状況を見て、製作コーナーとは別に新たな遊びの場を設定した。机の上に並べたジュースを見た幼児から「ジュース屋さん」という明確なイメージが引き出された。また、教師が周囲の幼児から見えやすい場所に新たな場を設定したこと、コック帽を用意したことで、多くの幼児に「ジュース屋さん」の存在が伝わり、自分でジュースを作ることや、店員役と客役の間でやり取りをしたりすることを楽しむ姿が見られた。

事例3 「牛乳パックで作った船を水に浮かべよう」 2年保育4歳児 7月

～新しい教材に興味をもって関わった後、自分の力で作ったものに愛着をもち、教師や友達と楽しさを共有した事例～

【幼児の姿】 教師が読み取った幼児の思い

幼児が意欲的に遊ぶ姿

教師が、園庭のテント下にあるテーブルに船作りの材料を置くと、数名の幼児が興味を示して集まってくる。L児が「何やってるの?」と言う。教師は「船を作ったら楽しいかなと思ってね。」と答えると、L児は「どうやって作るの?」と聞いてくる。牛乳パックの材料を示して教師は「これに旗を立てたり、色を塗ったりしたら出来上がり。」と言うと、L児は「簡単だ!」と言って喜んで作り始める。

簡単だ。
僕にもできそう!



教師は「この『特別のマジック』を使うと素敵な船になりそう」と油性マジックを提示する。M児はすぐに興味を示して油性マジックで船一面を塗りつぶし「全部塗ったらかっこいいんじゃない?」と言う。教師は「かっこいいね。」と答える。

特別なマジック!
使ってみたい!



N児は船にストローをつけようとするが、やり方が分からず「どうやって、貼ればいいのか」と教師に聞く。



どうやればいいのか
かなあ

教師が「どこに貼りたいの?」と聞くと、N児は「船の真ん中に立てたいの。」と言う。教師は「ストローを曲げて、そこをテープで貼ればいいのか」と伝えながら手を添えてストローを曲げて固定するように援助する。N児は「できた!」と喜ぶ。

◆幼児が意欲的に遊ぶ要因 ◇教師の援助

援助のポイント

◆関心をもてる新しい遊具や教材



- ◇興味を示した幼児に期待が高まるような言葉掛けや、分かりやすい作り方の提示をする。
- ◇幼児がすぐに扱えるように準備した教材を用意しておく（半切にした牛乳パック、曲がるストローなど）。

◆使って嬉しい特別な教材



- ◇新しい素材に関心が高まるような言葉を使い、素材の特性を分かりやすく伝える。

◆自分がしていることを認めてくれる教師



- ◇「かっこいいね」と幼児の気持ちに沿って共感する。

援助のポイント

初めて扱う素材は、その特性を知らせて効果的な使用方法を示しながら提示すると良い。そうすることで幼児が用途に合った素材を選んで扱うことができるようになる。

◆思いや考えを伝えられる教師



- ◇幼児との会話を通して幼児の思いや考えを引き出す。
- ◇幼児が自分でできる方法を具体的に示したり、分かりやすい言葉で知らせたりする。

◆自分で作った喜びが味わえるもの



- ◇見本を見ただけでは分からない幼児には、具体的な手だてを個別に知らせる。

教師は小さく切った牛乳パックに幼児の名前を書いたビニールテープを貼って、船を作るテーブルの近くに置く。教師が「旗が付いているとかっこいいかもしれないね。」と言うと、L児は「あ、これを旗にしたらいいいんじゃない？」と、自分の名前を見付けて嬉しそうに言う。

ぼくの名前がある。
船につけよう！



園庭の中央に置いてある折り畳み式のプールでは、5歳児がゴムの動力で動く船を浮かべて遊んでいる。5歳児とは別の場で遊ぶことができるように教師が積み木とブルーシートを使って水路を作る。水路には水が入っていない。L児は「水がないじゃん」とつぶやく。教師は「そう、あとは水が入れば出来上がりだね。水はみんなで運ぼう」と言いながらバケツを見せて「これで運ぶといいんじゃない？バケツならたくさん水が運べるよね。」と言うと、L児は「いいね。」と喜んで水道と水路を何往復もして水を運ぶ。

よーし。たくさん水を運ばなくちゃ



水路ができると、次々に自分の船を浮かべて遊び始める。材料として出しているストローで息を吹きかけたり、手で水の流れをつくったりして船を動かして遊ぶ幼児もいる。教師は船が動いたことを幼児と一緒に喜ぶ。

【考察】

- ・幼児が初めてすることに抵抗感をもたず、楽しそう、やってみいたいという気持ちももてるように、船の材料となる牛乳パックはあらかじめ触先となる部分をセロハンテープで留めておき、船に見える形にしてから提示した。幼児が自分なりに取り組む姿を肯定的に受け止め、個々の技量に合わせて言葉掛けをしたり手を添えたりして実現できるようにすることで、安心して自分の考えたことをやってみようとする姿が見られた。
- ・教師は作った船で遊ぶことができるように水路を作った。あえて水は入れず、気付いた幼児に水を運ぶ提案をした。教師が全て準備してしまうのではなく、幼児が自分で遊びに必要なことに気づき、自分で場を作る楽しさが味わえるような援助をすることが、意欲的に遊ぶ幼児を育てるために重要である。
- ・教師は船の旗に見立てられるように準備した牛乳パックに、幼児の名前を記入したものを用意しておいた。それを船に付けることでより魅力的な船ができるとともに、自分の船であることが分かるようになった。幼児が自分が作ったものへの愛着をもち、作ったものを使って遊んだり、大切に扱ったりするようになるために、名前を付けることは有効である。

◆愛着のある自分で作ったもの



- ◇幼児の名前を書いたビニールテープを用意しておき、作った船に付けられるようにする。

◆自分で作ったことへの愛着がある場

◆作ったものをすぐに使える場



- ◇作った船を使ってすぐに遊べる場を提示する。幼児と一緒に作っていく余地を残しておき、幼児が自分たちの場である意識がもてるようにする。

◆他の友達の遊びが見える場



- ◇年長児の様子が見えて刺激を受けながら、自分たちの遊びにじっくりと取り組める場を工夫する。

◆考えたり試したりして実現させたいイメージ

◆自分で工夫して試す楽しさが味わえるもの



- ◇自分なりに試すことができるよう、材料を置いておく。

事例4「忍者ごっこ」 2年保育5歳児 5月

～イメージがあまりないまま作った場での遊びが、友達の考えや教師の提案を聞いたことで場のイメージが明確になり、自分たちで工夫して遊ぶ楽しさを味わった事例～

【幼児の姿】 教師が読み取った幼児の思い

幼児が意欲的に遊ぶ姿

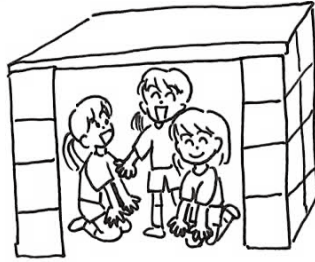
◆幼児が意欲的に遊ぶ要因 ◇教師の援助

援助のポイント

保育室でO児、P児、Q児の3人が大型積み木を並べて囲いを作っている。並べた積み木の上に板積み木を置くと、中が暗くなることを喜び、その中に繰り返し入りたり出たりして遊んでいる。

できた！中に入ってみよう

暗くて楽しいな



教師が中に入り「暗いね、お化けが出てきそう」と言うと、O児が「違うよ、忍者屋敷だよ。」と話す。教師が「忍者屋敷の中は何もないんだね。忍者屋敷の中って何かないのかな？」と尋ねると、O児、P児、Q児の3人は「分からないよね。」と顔を見合わせている。

忍者屋敷ってどんなものだったかな



「何があるんだろうね」と教師も一緒に考えていると、近くでその様子を見ていたR児が「忍者屋敷って暗くて、コウモリとかいるんだよ！」と話した。教師は3人に聞こえるように「へえ、忍者屋敷ってコウモリがいるんだ！」とR児の言葉を繰り返した。

それを聞いた3人の幼児は、「そうだね！」「そうか！コウモリとか、手裏剣とかあるよね。」と話し出し、製作材料がある場に行って、忍者屋敷の中に置きたいものを作り始めた。

でも、どうやって作ったらいんだろう？

そうだ！！
そういうものを作ればいいんだ！



◆関心もてる新しい遊具や教材
◆一人ではできないことを支えてくれる友達

↑

◇5歳児になって初めて扱える大型積み木など、使って遊ぶ楽しさが感じられる遊具や幼児が扱ってみたいくなる遊具、発達に合った遊具を提示する。

◆遊びの具体的なイメージ
◆共通のイメージをもつ友達

↑

◇作った場で遊ぶことにつながる言葉掛けや、イメージを膨らませ次の動きを引き出す言葉掛けをする。

◆思いや考えを伝えられる教師・友達

↑

◇幼児の遊びに興味をもち、イメージしていることを知ろうとする言葉をかける。

援助のポイント

なかなか自分からイメージが出てこない幼児に対しては、イメージを膨らませたり、友達と共有したりできるよう、絵本や写真などを見ることも有効である。

◆遊びに必要なものや作り方などを教えてくれる友達

◆考えを伝え合える友達

↑

◇周囲の友達の言葉や考えに気付いたり、良さに気付いたりできるような言葉を掛ける。

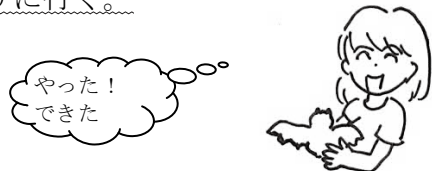
◆考えたことやイメージを実現できる遊具

↑

◇考えたものやイメージに合ったものを自分たちなりに作ることができるような材料を用意しておく。

◇幼児の実態に合った遊具や自分たちで扱える教材を提示しておく。

製作を始めるとO児が「先生、コウモリってどうやって作るの?」と聞いてきた。教師はコウモリの形に色画用紙を切り、「こんな形?」とO児、P児、Q児に尋ねる。「そうそう!」とその画用紙を持っていく。教師が「目とか口とかないけど」と伝えると、「じゃあ書かなきゃ。」と言い、それぞれ自分でコウモリに顔を付け始めた。コウモリが出来上がると嬉しそうに屋敷の中に貼りに行く。



壁にコウモリを貼っていると、R児が来て、「コウモリって逆さにぶら下がってるんだよ。」と3人に伝える。その言葉を聞くと、3人の幼児はR児に作り方を教えてもらいながら、コウモリの形の画用紙に毛糸をつけて天井に貼り、コウモリをぶら下げた。

その後、画用紙で作った手裏剣やクモなどを作り、忍者屋敷が出来上がった。屋敷が出来上がると、自分たちでベルトや服、手裏剣を作って身に付けたり、カセットデッキやカセットテープを持ち出して音楽をかけたりしながら忍者屋敷の中で遊び始めた。



- ◆遊びの具体的なイメージ
- ◆考えたことやイメージを実現できる遊具や教材
- ◆遊びに必要なものや作り方などを教えてくれる友達

↑

- ◇幼児のイメージが実現できる方法や材料を具体的に示したり、一緒に作り方を考えたりする。
- ◇幼児の実態に合わせ、遊びに必要なものの作り方を知らせる。

援助のポイント

ここでは、平面で作るコウモリを提示したが、幼児の技能や実態に合わせて、芯材やカラーポリ袋などを使い、立体的に作る方法を提示していく援助も考えられる。

- ◆遊びに必要なものや作り方などを教えてくれる友達

↑

- ◇友達同士で、考えたことや思ったことを伝え合えるような友達関係づくりをする。
- ◇友達に教えてもらいながら自分たちで遊びを進めている様子を見守り、自分たちで遊びを進める楽しさを感じられるようにする。

- ◆イメージに合った場
- ◆考えたことやイメージを実現できる遊具や教材

↑

- ◇イメージに合ったものを作ったり、必要なものを準備しながら遊んだりできるように、幼児の実態に合わせて教材や遊具を用意しておく。

【考察】

- ・5歳児のこの時期は、「自分たちで扱えるようになった大型積み木を使うことが嬉しい。」「そこに集まっていること自体が楽しい。」「自分たちが作った場に友達といることが嬉しい。」などの姿が多く見られる。そのような幼児の姿を受け止めながら、幼児が作った場（忍者屋敷）の中にあるものを尋ねて幼児のイメージを引き出したり、必要なものの作り方を提示したりしていくことで、イメージにより近い場になっていたり、次の動きにつながったりした。
- ・自分たちだけではイメージをもつことが難しかった幼児が、R児の言葉を聞いたり教師の提案を受け入れたりすることで忍者屋敷のイメージをより明確にもち、自分たちで必要なものを作ったり場に持ち込んだりして、意欲的に遊びを進めるようになった。友達と互いに考えを伝え合いながら思いを実現する経験を積み重ねられるよう、教師は幼児が友達の考えに気付いたり、互いに伝え合ったりできるような言葉掛けをしていくことが大切である。

事例5「車作り」 2年保育5歳児 6月

～大型積み木で作った場に、「動く車作り」という新しい活動を取り入れ、友達との関わりや様々な工夫を楽しんだ事例～

【幼児の姿】 教師が読み取った幼児の思い

幼児が意欲的に遊ぶ姿

遊戯室で大型積み木を構成し、ダイナミックな遊びの場を作るようになってきた。しかし、友達と一緒に家や基地を作るが、積み木の上に乗ったり、中をくぐったりする遊び方が2～3日続き、周囲を走り回る姿が見られる。



カッコいい基地ができた。でも…飽きてきちゃったなあ

S児とT児が、立方体や三角柱の大型積み木を使って、大きな坂を作った。教師は、「人が滑ると危ないけれど、作った車を走らせると面白い坂だね。」と言葉を掛ける。S児、T児と周りにいた男児たちが、「そうだね。」「よし、箱で作ろうよ。」と車になる材料を探しに保育室へ行く。そして、空き箱を組み合わせて車を作り始める。

車を作って僕たちの坂を走らせるぞ!



その横で教師はペットボトルの蓋、ストロー、竹ひごを使ってタイヤが回転する車を作り、テーブルの上で走らせる。S児は「何を作っているの?」と関心をもち、「いいな。僕もタイヤ付きの車にしよう。」と作り始め、T児も作った。

教師は、S児、T児が作った車を坂道で走らせて遊んでいる様子が他の幼児に見えるように、ホールの端に車を作るための製作テーブルを置く。他の男児は材料を保育室に探しに行ってから、遊戯室の製作テーブルで車を作り始める。教師は目打ちの使い方を知らせる。

どうやって作るのかな? 目打ちを使うんだね。



◆幼児が意欲的に遊ぶ要因 ◇教師の援助

援助のポイント

- ◆自分で作ったことへの愛着がある場
- ◆工夫して試す楽しさが味わえるもの

◇教師が遊びの中で仲間に入り、様々な大きさや形の大型積み木を組み合わせる場を作ることを促したり、モデルを示したりして、自分たちで扱えるようにする。

◆遊びの具体的なイメージ

- ◇作った場でどのような遊びができるかを、幼児が具体的にイメージできるような言葉掛けをする。
- ◇幼児が「そうだ」「そうしよう」などと自分たちでやりたいことを決められるように、「～しよう」と誘うのではなく、提案をさり気なくつぶやく。

援助のポイント

この事例では、幼児が作った場の特徴から車作りを提案しているが、

- ・忍者ごっこのイメージがある場合は、巧技台や梯子などで作る修行の場や手裏剣
- ・お家ごっこのイメージがある場合は、ままごとの料理 など

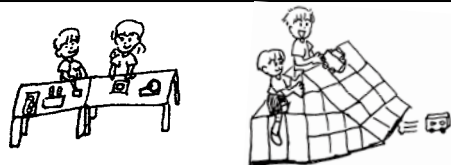
幼児の作った場やイメージに応じた、ものの提示や言葉掛けが大切である。

◆関心がもてる新しい遊具や教材

- ◇教師が作った車を走らせることで、幼児の関心を引き、新たな作り方を提示する。
- ◇目打ちなど、新たな遊具の扱いを知らせる。

◆作ったものをすぐ使える場

- ◇材料を探す場は保育室、目打ちを使用する場はホールの一角など、幼児の動線や安全面を考慮して環境を構成する。



教師は、作り方を聞く幼児に、「S君が知っていると思うよ。」「さっき、T君も『あれ？動かない』って困っていたよ。どうやって動くようにしたんだろうね。」と言葉掛けをする。

S児やT児に、友達が作り方を聞く。二人は、「そこ(竹ひご)に貼ったら動かないよ。ストローに貼るんだよ」と、セロハンテープを貼る場所を教える。

なるほど。
そうやるんだね!



翌日、「よし!コースを作ろう。」と6人の男児が誘い合い、大型積み木を運ぶ。前日に、S児とT児が作った坂を思い出しながら作り、更に、「自分たちが上に乗れるようにしたい。」と考えを出しながらコースを作る。

坂を作った際に板積み木の重ね方に気付き、「こっちを上に乗けると、車が引っ掛かるよ」と友達に伝える幼児がいる。

よし、次はこうしたい!
あれ、どうしてだろう?

板積み木は置く角度によってすべり落ちやすいため、教師がいろいろな大きさの段ボールを用意した。すると、段ボールの反り具合や、傾斜により、車が途中で減速・加速したり、ジャンプして着地したりすることに気付く。「ここは、板を置いて、速く進むようにしましょう。」「こっちは、段ボールでコースを伸ばそう。」などと考えを出し合い、友達と一緒に試したり工夫したりして遊ぶ幼児に、教師は「すごいね。」「面白いこと考えたね。」などと言葉掛けをする。

できた!
面白いね!

- ◆共通のイメージをもつ友達
- ◆遊びに必要なものや作り方などを教えてくれる友達

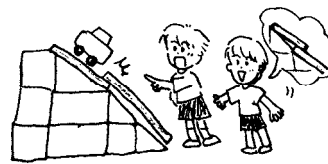


◇教師が教えるのではなく、友達がしていることに目が向くように言葉を掛けることで、幼児同士が関わる機会を意図的につくる。

- ◆遊びの具体的なイメージ
- ◆イメージに合った場
- ◆考えを伝え合える友達



◇前日の楽しかった経験を思い出しながら、場を作ったり、イメージを伝え合いながら遊ぼうとしたりする姿を認める。



- ◆考えたり試したりして実現させたいイメージ
- ◆共通のイメージをもつ友達



◇作りたいコースや、車の動き方のイメージを実現できるように、いろいろな大きさの段ボールを用意する。
◇友達と一緒に試す楽しさに共感する。



板積み木 段ボール

【考察】

- ・教師は幼児が大型積み木で遊ぶ姿から坂を作ることを楽しんでいることを把握していた。タイヤが回転する「動く車作り」は、幼児にとって魅力的な教材であり、幼児が作った坂という場を生かせる活動だった。幼児に新しい教材と出合わせるタイミングを図り、教師がモデルを示したことにより、幼児は「車を作りたい」「作った車を走らせたい」という目的をもち、意欲的に遊ぶ姿が見られた。
- ・友達の動きに関心もてるような言葉掛けや場の設定を行ったことで、作り方を教え合うなど幼児同士の関わりが深まり、イメージを実現する楽しさを仲間と共感する姿が見られた。

VI 研究のまとめ

本研究を通して、意欲的に遊ぶ幼児を育てるためには、教師が「幼児が意欲的に遊ぶ要因」を捉え、その要因を支えたり、足りない要因を引き出したりする援助を行い、遊びを充実させることが重要であることが分かった。

「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と、遊びが充実するための教師の援助について分かったことは以下のとおりである。

○様々な「幼児が意欲的に遊ぶ要因」が絡み合って遊びが充実する。

幼児が意欲的に遊ぶためには、遊びのイメージが重要である。しかし、イメージがあっても、遊びに必要な場やものがないと遊びが展開しない。「幼児が意欲的に遊ぶ要因」の「イメージ」「場」「もの」「人」の四つの視点のうち、一つの視点の要因だけで遊びが充実するのではなく、様々な要因が絡み合うことで、遊びが充実することが分かった。特に5歳児では、様々な要因がより複雑に関連しながら遊びが充実していくことから、幼児の実態や要因の捉えを丁寧に行うことが必要である。

○学級のみinnで共通の体験をすることが遊びのイメージの源泉となる。

教師が意図的に様々な共通体験（遊び、絵本、遠足等）を取り入れたり、園の所在する地域ならではの幼児の体験（地名、身近な乗り物等）を知った上で教材や活動の準備をしたりすることが、幼児のイメージを引き出す有効な手だてとなることが分かった。

○4歳児での多様な経験が、5歳児の遊びの充実につながる。

4歳児で様々な遊びを経験し、「やってみたら楽しかった」「もっとやってみたい」などの心情や、遊びに使うものを作る技術などを溜め込むことが、5歳児の遊びの充実につながる。そのため、教師の援助としては「幼児にとって魅力的な場やものを用意すること」、「そこに教師が関わってモデルを示したり、幼児が感じている楽しさなどに共感したりすること」が特に重要であることが分かった。

○5歳児での「友達関係」をつなげる援助が、自分たちで遊びを進める姿につながる。

5歳児では、自分のイメージや考えなどに共感してくれる友達がいることで、より遊びが充実していく。友達同士で共感し合いながら遊びを進めるために、「友達の話を聞く雰囲気をつくる」「身振りも使いながら友達に自分の考えを伝えられるようにする」など、教師が伝え合いの橋渡しをすることが大切であると分かった。

VII 今後の課題

今後は3歳児でも「幼児が意欲的に遊ぶための要因」と教師の援助が当てはまるのか検証していく必要がある。また、「幼児が意欲的に遊ぶ要因」と教師の援助の表については、まだ試案であるため、今後の保育の中で実践、検討を繰り返しながら、表の精度を高め、保育の充実を図っていきたい。

平成27年度 教育研究員名簿

幼稚園

地区	学校名	職名	氏名
中央区	日本橋幼稚園	主任教諭	市川 陽子
文京区	小日向台町幼稚園	主任教諭	西郡 千晴
江東区	もみじ幼稚園	主任教諭	◎保谷 恵美子
品川区	第一日野幼稚園	主任教諭	島倉 千絵
日野市	第七幼稚園	教諭	榎本 恭子

◎ 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 佐々木 勝世

平成27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27年度第197号〕

平成28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

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。