

研究主題「遊びにつながりをもたせる指導の工夫

—遊びの終わりに着目して—

東京都教職員研修センター研修部授業力向上課
新宿区立花園幼稚園 主任教諭 中村 敦子

第1 研究のねらい

園での遊びの様子を見ると、幼児自らが展開を工夫して遊びを続けていこうとする姿がある一方で、遊びがその日その日で途切れてしまい、次の日や次の遊びに生かされず広がっていかないという実態が見られる。また、調査の結果から、保育者は遊びにつながりをもたせることの重要性や手だてを明確に意識していないことが分かった。

幼稚園教育要領(平成20年3月告示)においては「心が動かされる体験が次の活動を生み出すことを考慮し、一つ一つの体験が相互に結び付き幼稚園生活が充実するようにすること」と新たに明記され、幼児が体験から学んだことが新たな興味や関心を引き出し、次の遊びへの動機付けとなったり新たな活動の中に生かされたりする「体験の関連性」の大切さが示された。

そこで、保育者が幼児の体験していることを捉え、遊びの中で体験したことが次の遊びに生かされていくように、遊びにつながりをもたせる指導をすることが重要であると考えた。

そのために、次の遊びへの動機付けや新たな意欲を喚起できる機会となるよう「遊びの終わり」に着目し、指導を工夫することで、体験を生かして自ら遊びを創り出していく幼児を育むことを研究のねらいとした。

第2 研究の内容と方法

1 研究仮説

遊びの終わりに着目し、遊びにつながりをもたせる指導を工夫すると、体験を生かして自ら遊びを創り出していく幼児が育つであろう。

2 基礎研究

資料や文献、先行研究により、開発研究に向けて以下のように整理した。

(1) 遊びのつながりについて

幼稚園教育要領解説(平成20年10月)では、体験が次の活動の動機付けとなり、その後の体験につながりをもつようになることが「体験が関連性をもつ」ことであると述べられている。

本研究ではこのことを、遊びの中で体験したことが次の遊びに生かされることとし、体験の関連性を遊びのつながりと捉えた。

(2) 遊びの終わりに着目した指導について

文献研究により、物事の終わりは次の始まりを方向付けることが分かった。このことを踏まえ、保育者が遊びの終わりへの見通しをもち、幼児の遊びの展開に沿って次への動機付けや意欲を喚起し、自ら遊びを創り出していけるように計画的な指導を行うことを「遊びの終わりに着目した指導」とした。そして本研究においては、遊びの終わりを「園生活において、学級での活動の時間、食事の時間、降園時間などのために、遊びを終了もしくは中断するとき」とし、具体的には遊びの始まり、展開、終わりの各場面において次の視点をもち、指導の工夫を行う。

A 次へのイメージを喚起する環境構成・再構成

B 遊びを振り返り、次への期待をもたせる援助

3 調査研究

都内の保育者 84 名を対象に遊びの指導についての意識調査を行った。

(1) 遊びのつながりへの意識

保育者が遊びの指導をする際に必要だと感じていることを質問したところ、「遊びにつながりをもたせること」に必要性を感じている割合は 59% であり、そのうち、十分できていると感じている人の割合は 19% であった。このことから保育者は遊びにつながりをもたせることに関する意識が低いことが分かった。

(2) 「遊びの終わり」への意識

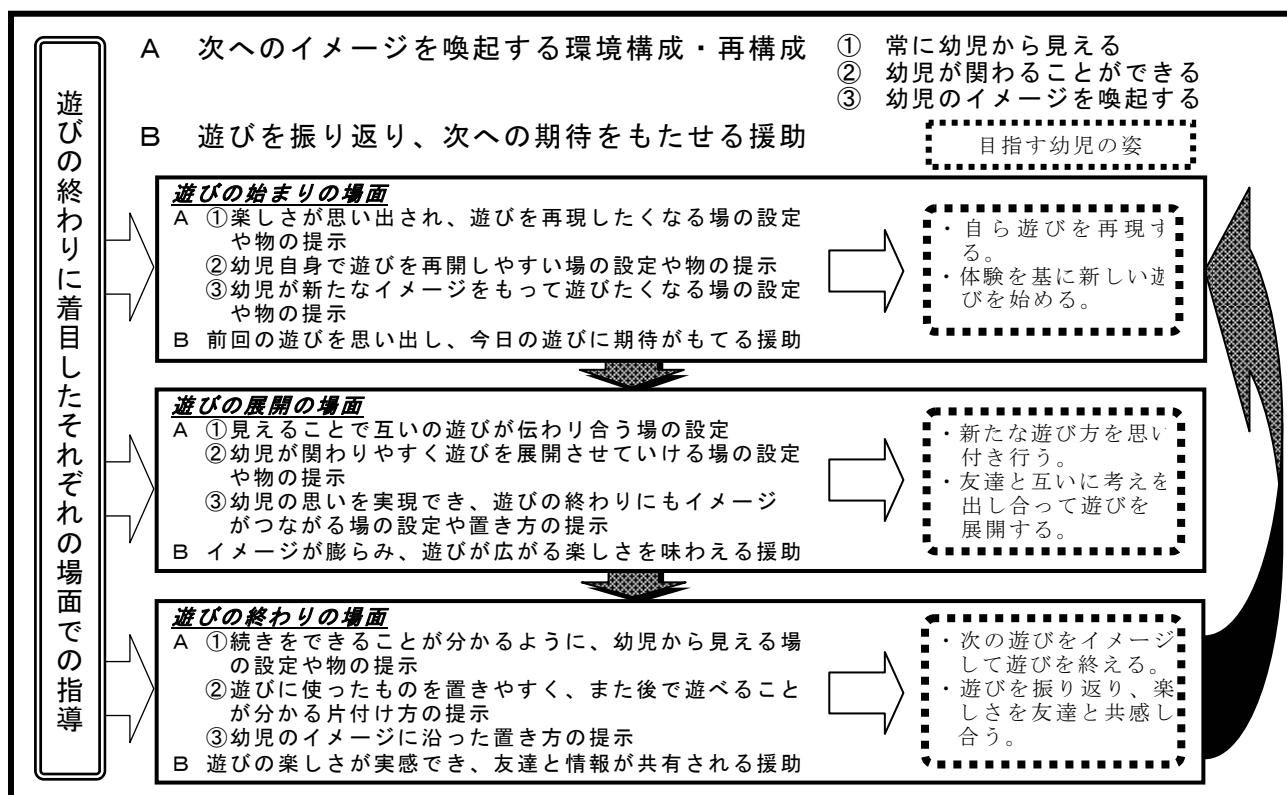
遊びにつながりをもたせるための配慮が特に必要なのは「遊びの終わり」であると感じている割合は 5% で最も低かった。また、遊びの終わりの指導について課題を感じていることとして「幼児が片付けやすい物の置き場所の工夫」「幼児が楽しかったことを実感できるようにすること」などが挙げられた。

4 開発研究

遊びの終わりに着目した指導の工夫

遊びの始まり、展開、終わりのそれぞれの場面で、遊びの終わりに着目した指導の工夫 A・B を行う。「A 次へのイメージを喚起する環境構成・再構成」については、「①常に幼児から見える②幼児が関わるができる③幼児のイメージを喚起する」がポイントとなる。遊びの始まりの場面では、前回の遊びの終わりからのつながりを意識した指導を工夫し、遊びの円滑な始まりを支える。次に遊びの展開の場面では、遊びに新たな流れや広がりを生みながら、遊びの終わりにもイメージがつながるような指導の工夫をする。そして遊びの終わりの場面では幼児のイメージに沿いながら遊びを終え、次への期待がもてるような指導の工夫を行う(図 1)。

図 1 遊びの終わりに着目した指導の展開



5 検証保育

指導の展開図を基にして保育指導案を作成し、平成23年9月、10月に、都内公立幼稚園とこども園の4歳児2学級において検証保育を行った。保育者が遊びの終わりへの見通しをもって遊びの始まり、展開、終わりの各場面において指導を工夫することで、遊びにつながりをもたせることができ、幼児が体験を生かして遊びを創り出していくようになることを検証した。

ア 「お化け」になって楽しんだA児 幼稚園4歳児 9月

「お化け」になって遊ぶA児のイメージに沿った指導の工夫を行った(図2)。

図2 「お化け」になって楽しんだA児 幼稚園4歳児 9月 指導の記録(一部抜粋)

<p>ねらい 友達と一緒に遊びを楽しんだり、新たにやりたいことを見つけたりして遊ぶ。</p>	<p>前日までの活動の経過 1学期末、保護者の協力で、園庭にテントを立て、併設の学校における学校探検の際には保護者が「お化け」になり、幼児は保護者と一緒に「キャンプの日」の行事を楽しんだ。この体験が2学期始めの遊びに生かされるだろうと予想し、テントや「お化け」の材料を準備しておいたところ、キャンプごっこが始まった。A児は興味をもって、そばで見ていた。</p>	
<p>遊びの終わりに着目した指導 A児の姿 分析</p>		
<p>1日目 <u>遊びの終わりの場面</u> B A児に、「お化け」になった動きを認める言葉をかけ、明日も続きをしようと投げかける。</p>	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・キャンプごっこには入ろうとせず、テントの周りで「『お化け』だぞ」と友達を驚かせに行く。 ・お面を付けて嬉しそうに何度も驚かせに行く。 </p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と関わりたい気持ちをもっている。 ・お面を作ったことで「お化け」になって遊ぶことを楽しむようになった。
<p>2日目 <u>遊びの始まりの場面</u> A ③「お化け」の服を作りたいという気持ちになることを予想し、カラービニール、ビニールテープなどを提示する。 <u>遊びの展開の場面</u> A ②遊びの中でも片付けの時にも使える衣装掛けを提示する。 B A児の「お化け」になった楽しさに共感し、他の幼児にも楽しさが伝わっていくようにする。 <u>遊びの終わりの場面</u> A ①ここに掛けておけばすぐに変身できると知らせながら遊びを終える。 B 学級での活動の時間に「お化け」のパネルシアターをする。その後好きなものに変身する遊びを行う。その際、A児が「お化け」に変身した姿を認める言葉をかける。</p>	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・登園するとお面を付け「『お化け』の服を作りたい」と保育者に言う。 ・「お化け」の服を作り「お化け」になりきって遊び始める。 <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・「お化け」の服とお面を身に付け、「お化け」になりきった動きを楽しむ。 ・服とお面を衣装掛けに掛け、「お化け」から「お父さん」になったり、また「お化け」になったりして変身できることを楽しんでいる。 <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・「明日また『お化け』の家に来てください」と言いながら「お化け」の服やお面を自分で片付ける。 ・パネルシアターを見ながら「お化け」の遊びを一緒にした友達と「明日は違う『お化け』になろう」などと言う。 ・学級での活動の時間に「お化け」に変身した姿をみんなの前で嬉しそうに見せる。 </p> </p></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・昨日の続きがしたいと思っている。 ・「お化け」の服を作ったことで、もっと遊びたくなっている。 ・「お化け」の服やお面を付けたり外したりできることが分かり、自分なりに「お化け」「お父さん」など、なりたいたいものを選択し、繰り返し楽しんでいる。 ・明日も「お化け」の服やお面を使って遊ぼうと思っている。 ・パネルシアターを見て「お化け」になって遊んだ楽しさを味わったり、違う「お化け」になってみようという期待をもったりしている。 ・みんなの前で「お化け」に変身した姿を見せて認められた嬉しさを感じている。
<p>3日目 <u>遊びの始まりの場面</u> A ①パネルシアターを掲示する。 ②衣装掛けを置いておく。</p>	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・登園後すぐ「お化け」の服を身に付け、自ら積み木や布を運び、「お化け」の家を作り始める。 </p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「お化け」に変身するだけでなく自分からイメージに合った「お化け」の家を作ろうとしている。

遊びの終わりに着目した指導の工夫により、A児は次の日も自ら「お化け」の遊びを始めた。遊びの展開の場面では、「お化け」になったり「お父さん」になったりして変身を楽しみ、遊びの終わりの場面では「明日もまた『お化け』の家に来てください」と次につながる言葉が聞かれ、翌日、自分からイメージに合った場作りをする姿へつながっていった。

イ 作ったいもを使って遊んだB児 こども園4歳児 10月

環境構成に重点を置いた指導の工夫を行った(図3)。

図3 作ったいもを使って遊んだB児 こども園4歳児 10月(一部抜粋)

遊びの終わりに着目した指導の工夫

B児の姿

- A 次へのイメージを喚起する環境構成・再構成
- ①常に幼児から見える
 - ・壁面に、幼児の作ったいもが入られるようにポケットを付けた畑を掲示する。
 - ②幼児が関わるができる
 - ・壁面のポケットは取り出しやすい高さ、深さにし、台を設定する。
 - ③幼児のイメージを喚起する
 - ・いもを掘りたくなるようにツルを壁面のポケットから出しておく。
 - ・いもを洗ったり焼いたりする場所を設定する。

B児は壁面に飾った畑を見て、いも作りを始め、壁面のポケットに入れた。いもを出し入れすることで、いもを掘り、洗い、焼きいも屋の遊びへと展開したり、次の日の宇宙ごっこで、いもを宇宙に持って行くなどの遊びに生かしたりしていた。



壁面に畑を飾り、幼児の作ったいもを入れられるよう、ポケットのようにした。幼児がいもを取り出しやすく、また、飾ってあっても、いもが幼児から見えるような深さにした。そのため、幼児はいもと関わって遊び、焼きいも屋や次の日の宇宙ごっこにも持って行くなど、いもを作って遊ぶ遊びから次の遊びへとつながり、新たな遊びを創り出していった。

検証した園では、保育者が交代したり、保育室が他の学級とのおやつや午睡の指導に使われたりするなど、時間帯により多目的に使われたりすることがある。そのため、複数の保育者間で遊びの方向付けや援助の方策をシートに書き込み、共有する工夫も併せて行った。

検証保育の考察

遊びの終わりに着目した指導をしたことで、幼児は遊びを十分に楽しみ、展開させていった。その中で、自分の発想が友達に伝わった嬉しさや、繰り返し遊ぶ楽しさを味わった。このことが次の遊びへの動機付けとなり、幼児は自らイメージに合う場作りをするようになったり、新たな遊び方を考えるようになったりした。

第3 研究の成果

1 次へのイメージを喚起する環境の構成、再構成により、遊びがつながりをもつ

幼児のイメージに沿って遊びの続きができる場の設定や物の提示をすることで、遊びの終わりの場面では幼児に次の遊びの始まりを期待させ、次へのイメージや見通しをもたせることができた。さらには、幼児の期待する姿から必要な物を予測して準備することで、幼児は意欲的に遊び始め、イメージを膨らませて遊びを新たに展開させていくことができた。

2 遊びを振り返り、次への期待をもたせる援助により遊びがつながりをもつ

楽しんだ遊びや場所、遊び方、材料置き場などを学級での活動の時間を活用して振り返らせることで、幼児は遊びの楽しさを実感し、幼児同士で情報が共有された。そして、幼児の新たな意欲に結び付き、次の遊びへとつながっていった。

3 遊びがつながることで自ら遊ぼうとする気持ちが高まり、遊びを創り出すきっかけとなる

遊びの終わりに着目した指導を工夫することで、幼児は遊びを続けようと自ら場作りをしたり、新たな展開を考えたりして遊びを創り出していこうとしていた。

第4 今後の課題

遊びの終わりに着目した指導の工夫を、年間指導計画の環境構成や指導上の留意点に位置付けるとともに、幼児自らが遊びを終わりにする場合の視点からも研究を深める。さらに、保育者間で指導の工夫を共有できる手だてについて、実践を通して検証していく。