

群 教 七	H01 - 01
	平28.261集
	幼児教育

好奇心を持って遊びに関わる幼児の育成

—おもしろさや楽しさに気づき、試行錯誤できる遊びを通して—

特別研修員 本間 正章

I 研究テーマ設定の理由

幼稚園教育要領「環境」領域では「周囲の様々な環境に好奇心や探求心を持ってかかわり、それらを生活に取り入れていこうとする力を養う」ためのねらいの一つに「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、それを生活に取り入れようとする」ことを挙げている。

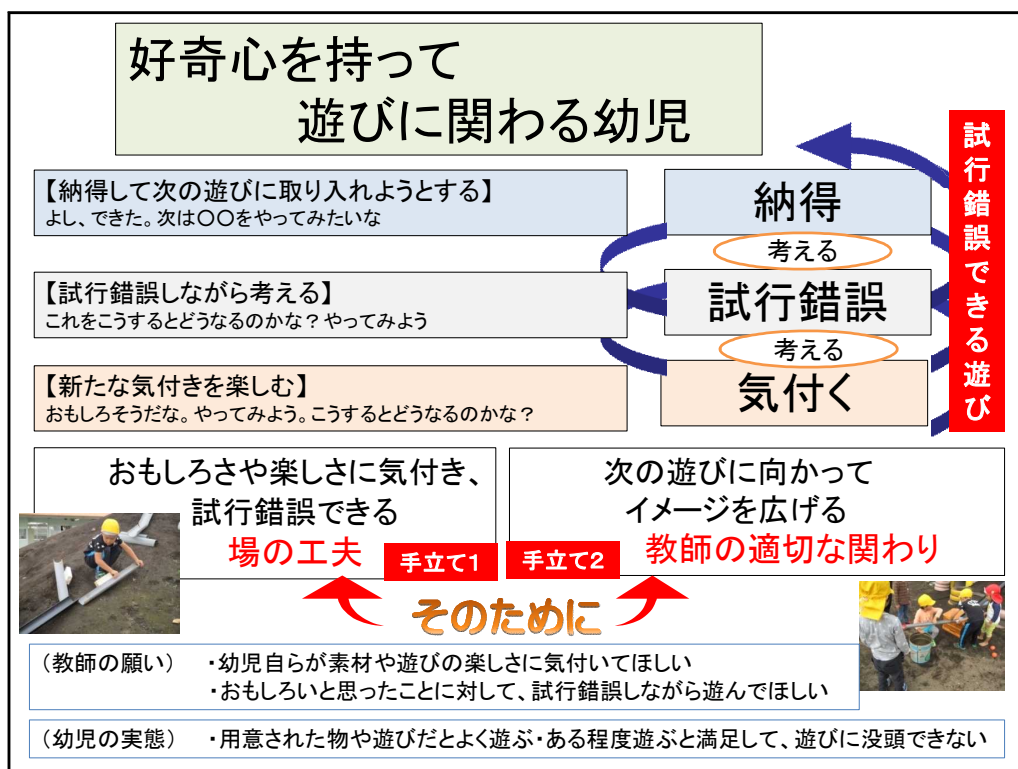
4歳児クラスである本学級の実態を見ると、関わる物が用意されていれば自ら手に取り、思うままに使い、考えたことを素直に表現して遊んでいる。また、自分が経験していたり、知っていたりすることに関しては自信を持つことができている。しかし、遊びにおいて一定のやり方が理解できると「できるようになった」という感覚を持ち、遊びに没頭できない幼児も多く見られる。つまり、好奇心を持って自ら遊びに関わっていない様子が見られる。これは、素材自体の楽しさや本来の遊び自体の楽しさに気付いていなかったり、自分の考えたやり方で試行錯誤することの楽しさを十分味わう経験が少なかったりすることが影響していると考えた。

そこで、身近な素材を使った試行錯誤できる遊びを設定し、おもしろさや楽しさに気付ける場や物を工夫して、自分の考えたことを試せる時間を保障する。さらに、次の遊びに向かってイメージを広げるための適切な援助をすることで、幼児自らが試行錯誤を繰り返す中で、遊びの楽しさに気付いていけるようにしたいと考えた。

これらのことにより、好奇心を持って遊びに関わる幼児を育成したいと考え、本主題を設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 保育改善に向けた手立て

幼児が好奇心を持って自ら遊びに関われるように、おもしろさや楽しさに気付ける場や物を工夫したい。そして、次の遊びに向かってイメージを広げるための適切な援助をし、幼児自らが素材や遊びのおもしろさや楽しさに気付いたり、試行錯誤を繰り返したりできるようにしたい。

手立て1 おもしろさや楽しさに気づき、試行錯誤できる場の工夫

- ・友達や教師の遊んでいる姿を見られる場の工夫（互いの遊び方が見合える距離感を意識した場や物の配置）。
- ・形や重さ、長さの違ういろいろな物を準備する。
- ・自分のやり方を繰り返し試せる時間を十分に保障する。

手立て2 次の遊びに向かってイメージを広げる教師の適切な関わり

- ・幼児が考えたことや気付いたことを共感的、受容的に受け止める。
- ・幼児の気づきを周りの幼児に伝えたり、友達のやっていることに気付かせたり、見比べさせたりして、友達を意識できる言葉掛けをする。
- ・幼児が夢中になって試行錯誤している姿を意図的に見守る。

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果

- 特性や性質、素材が違う様々な物を準備したことで、幼児が興味を示し、手にとって遊ぶ姿が増えた。さらに、遊びの場を確保し、十分な時間を保障することで、自分の考えたやり方を繰り返し試し、物の違いや特性に気づき、遊びのおもしろさや楽しさを味わうことができた。
- 自分の考えたやり方でじっくりと物と関わり試行錯誤する中で、おもしろいな、どうすればいいんだろう、今度はこうしてみようなどと考えたり気付いたりしていた。教師が幼児の考えたことや気付いたことを共感的に受け止め、周りの友達に広めたり周りの友達の状況を知らせたりしたことで、新たな気づきや考えにつながり、更に試行錯誤しながら遊びを進めることにつながった。
- 幼児自身が思考を巡らせながら遊びに取り組んでいる時には、言葉を掛けずに意図的に見守るなど、教師が幼児の発達の段階を捉えて状況に合わせた適切な援助をすることで、幼児自らが思い切り試行錯誤して遊びを進めていけることが分かった。
- 遊ぶ場の工夫をする際、友達や教師との距離感を意識したことで、幼児は互いの遊びを見合ったり、お手本にしたりしながらも自分なりに考えながら遊ぶことができた。幼児は、遊ぶ際に適度な距離感があることにより、友達の遊びややり方をまねするだけではなく、自分自身で試行錯誤しながら、遊びややり方のイメージを広げることが分かった。

2 課題

- 遊びへの興味・関心に個人差が大きい4歳児においては、特に、個々の幼児の遊びの状況把握や発達の理解、遊びのイメージを広げるための適切な援助などが大変重要である。そのため、幼児一人一人の見取りを丁寧にする必要があるため、他の職員との連携や協力を密にしていける必要がある。
- 幼児が素材のおもしろさや楽しさに気づき、遊びに没頭する中で試行錯誤できるように、年間計画を見直し、幼児に経験させたいことを明確にしていく必要がある。

実践例

1 活動名 「転がしてみよう」(4歳児10月)

2 本活動について

幼児は丸い物があると転がしてみようとする。繰り返して転がすと形や重さによって転がり方に違いがあることに気付いていく。速く転がる物や不規則な動きをする物などにもおもしろさを感じる。また、園庭の山を走って登り下りしたり、ダンボールなどで滑ったりして、遊びの中で斜面を使った遊びを経験している。転がす遊びは、幼児が自分の経験を生かして取り組み、おもしろさや楽しさに気付き、試行錯誤しながら遊べる活動であるとする。

そこで、形や重さ、素材の違う物を用意し、友達と互いの遊びを見合いながらも自分の考えたやり方を繰り返し試せる場と時間を確保し、言葉掛けや見守りなど適切な援助を教師がすることで、好奇心を持って自ら遊びに関わることができるようにすることをねらいとする。

以上のような考えから、本題材では以下のような指導計画を構想し実践した。

(1) 研究に関わる4歳児の教育計画

期 月	6		7		8			9		10			
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
発達の 過程	・友達と遊びが広がっていく時期				・仲良しの友達ができて、相手の存在を意識していく時期						・自分なりに目的を持って遊ぼうとする時期		
テーマと 関わる 幼児の姿	・友達や先生がしている遊びに興味を持ち、同じようにやってみる。				・友達の遊びに関心を持つと、同じ遊びをやりたいう気持ちを持って遊びに取り組む。 ・自分なりに試したり工夫したりしながら遊ぶ。						・気の合う友達と共通のイメージを持って遊び、いろいろな遊び方を考えたり、工夫したりして楽しむ。		
研究に関 わる活動	・石けん遊び				・転がす遊び						・氷づくり、雪遊び		

(2) 事前の活動→本時の活動→事後の活動

	ねらい	伸ばしたい資質・能力	幼児に経験させたい内容
事前	・自分なりの関わり方で転がすことや転がることを楽しむ。 ・いろいろな素材に触れて遊ぶ。	・自分の考えたやり方で取り組む力。 ・素材自体の感触を味わい、性質や特徴に気付く力。	・自分の体を使って転がって遊ぶ。 ・自分の思うように考えて転がす。 ・いろいろな素材に触れ、転がす。
本時	・自分で考えたり友達のやり方を真似したりして、繰り返し試し、楽しさに気付く。	・素材によって転がり方に違いがあることに気付く力。 ・友達のやり方を取り入れ、いろいろな方法を試す力。	・転がり方のおもしろさや転がすことの楽しさを味わう。 ・自分のイメージを楽しみ、転がし方を試したり工夫したりする。
事後	・自分で考えたり友達と試したりして、転がす遊びのおもしろさを味わう。	・気付いたことや試したことを友達に伝え、次の遊びに使う力。	・知っていることや考えたことを友達と伝え合いながら、一緒に遊びを進める。

3 本時及び具体化した手立てについて

幼児の興味・関心に合わせ、転がし遊びに取り組めるように幼児が遊ぶ場の近くに斜面を設定した。斜面の近くに身近な素材を使った転がす物を整理して準備し、自分で選んで転がせるようにすることで、同じ場で遊ぶ友達と見比べながら繰り返し遊び、自分の考えたやり方で試行錯誤できるようにする。

手立て1 おもしろさや楽しさに気付き、試行錯誤できる場の工夫

- ・幼児の興味・関心に合わせ、テラスや遊戯室、園庭の山などに斜面を設置できるようにする。
- ・木の実や発泡スチロール球、カプセル、テープ芯などの形や重さ、素材に違いがある物を用意し、中に入れたり組み合わせたりできるようにし、いろいろな転がし方を試せるようにする。
- ・自分のやり方を繰り返し試せるように十分な時間を保障する。

手立て2 次の遊びに向かって、イメージを広げるための教師の適切な関わり

- ・ 幼児の考えたことや気付いたことを共感的、受容的に受け止める。
- ・ 幼児が考えたことや気付いたことを周りの幼児に伝えたり、友達のやっていることに気付かせたりするなどして、やり方を見比べながら、友達への意識を持たせる。
- ・ 幼児が考えて試行錯誤している時には、時間を確保して意図的に見守り、幼児に芽生えた満足感や好奇心を次の遊びにつなげられるような言葉掛けをする。

4 保育の実際

(1) 事前の活動

① 環境の構成・教師の援助の工夫

転がすことが楽しいと感じられるように、斜面と転がす物を用意し、興味を持った幼児が転がしている時には、教師も一緒に遊びのおもしろさに共感したり、感じたことを言葉で伝えたりした。

② 幼児の姿

斜面を幼児自身が滑ったり、手にした物を転がしたり、園庭の山で転がしてみたりすることを繰り返す中で、様々な物を転がしてみたり、牛乳パックを使って転がす場を作ったりして遊んでいた。

(2) 本時の活動

① ねらい

自分で考えたり友達のやり方を真似したりして、繰り返し試し、遊びの楽しさに気付くようになる。

② 本時の手立て

幼児の興味・関心に合わせて転がし遊びに関われるように、テラス、遊戯室に転がす斜面を設置し、いろいろな転がす素材を近くに置いた。遊び始めは教師も一緒に準備し、新しく用意した長いといと出合わせ、じっくり取り組み、遊びのおもしろさに気付いていけるよう「速いね」「ここで飛び出しちゃったね」など、受容しながら気付きを促す言葉掛けを繰り返した。また、幼児が気付いたことに対して試行錯誤できるように十分に時間と場を保障しながら意図的に見守るようにした。

③ 幼児の姿

長いといを2本追加したことで、といのつながり具合で止まったり飛び出してしまったりした。B児とC児はといのつなげ方で解決しようとしていたが、台が三角でぴったりつながらない。何度も試行錯誤しながら、といの一つを三角の斜面に置くことで段差ができて、最後まで転がるようになった。

その際の幼児の様子と教師の援助は以下のとおりである。

といをつなげてコースを作り、接続の仕方考える場面(T・教師) — 手立て1 ~~~ 手立て2

自分で考えて転がすコースが作れるよう、遊戯室にといなどの様々な物を準備しておく

T:「B君、といがあと2本あるよ」と新たにとい2本を出す。

B:「すごい」と目を輝かせてといをC児と取りに行き、つなげようとする。

といが3本つながり遊戯室のステージ上から転がす長いコースになったことで、まずA児が転がし始め、C児や他の幼児も次々に転がし始める。

T:「C君の所で止まっちゃうのもあるね」と近くで同じ遊びをする友達に言葉を掛ける。途中で止まってしまうたりコースを外れてしまったりすることもあることに気づき、

C:「これじゃあだめなんだよ」とといの上下を変えてみたり、ぴったり揃えたりしてみる(図1)。しかし、台の形が三角のためにぴったりと揃えられず、また、積み木の向きを変えると高さと同じになってしまうために転がる速さが無くなってしまふ。

B:「こうやってみる」A:「こうするのはどう」とC児と一緒に何度も変えるが、なかなか納得するコースにはならない。何度も試行錯誤する中で段差にすることに辿り着いた。

B:「ジャンプさせようよ」A:「うん、いいね」と満足そうに転がす遊びを続けた。



図1 重ね方を試す場面

【教師の見取り】

長いといを組み合わせる中で、教師が気付きを促し、友達を意識させる言葉掛けをしたことで、幼児の

興味が焦点化され、といのつなげ方を変えることで解決しようとしていた。斜面にならないと転がらないことや段差があると止まることは知っているが、台が三角形のために思うようなコースにならない。自分で考えたやり方を何度も試しながら、といをずらすことで高さをつけてジャンプさせるやり方を発見し、おもしろさや楽しさを味わうことにつながった。

遊戯室での遊びに満足したA児たちは「今度は山でやろう」と教師に伝え、園庭の山でもジャンプをさせて遊ぶことになった。園庭の山は砂の斜面なので、ずれたり壊れたりして、コースを作るのが難しい。その際の幼児の様子と教師の援助は以下のとおりである。

遊戯室の遊びを園庭の山に持って来て遊びを広げる場面(T・教師) ——— 手立て1 ~~~ 手立て2

遊戯室での遊びで満足したA児たちは「山で転がしたい」とTに伝えてきた。「やろう。用意してあるよ」とTが転がす物と数種のといを見せるとA児とC児は長いといを張り切って担いで運んでいった。教師は、幼児が考えたことを試せるよう、傍で支えながら、じっくり遊びに関わる時間を保障した。

A:「ジャンプさせようよ」とアイデアを出し、C男やTとといを組み合わせて転がす場を設置する。といを逆さに置くことで台にして、その上に長いといを置いて段差を作った。ジャンプさせた後は別のといに転がるようにコースを作った。しかし、途中のといに引っかかってしまったり、といのすき間から落ちてしまったり、年少組の幼児の足がぶつかり壊れたりすることも多く、上手に転がせない。

A:「ここから落ちちゃうよ」C:「また壊れた」などと言いながら、A児たちは、その都度、自分たちで根気強く直していた(図2)ので、教師はじっくり見守ることに徹し、幼児たちだけで試行錯誤しながら遊んでいた。年長組担任がA児に「現場監督さんお願いします」と頑張りを認める言葉を掛け、満足感を引き出した。



図2 友達と作り直す場面

「転がす→壊れる→直す」を何度も繰り返していく中で試行錯誤しながらジャンプさせたり、といを集めたりするコースを作っていた。そして、上手く転がるようになると更にコースを延ばしたり、ゴールをバケツに設定したりして新たな遊び方で楽しんでいった。

【教師の見取り】

教師が山での遊びが展開できる物を準備したことで、「転がす→壊れる→直す」を繰り返しながら自分のやり方を試し、友達と思い切り試行錯誤することができた。じっくりと試行錯誤できる場と時間の保障と教師が意図的に見守ったことで、自分たちでおもしろいコースを作り、更にコースを延ばすことやゴールを設定するなどの新たな遊び方に広がり、満足感を味わうことができた。

(3) 事後の活動

① 環境の構成・教師の援助の工夫

幼児が遊びたい時に自分たちで遊びを始められるよう、転がす物は箱に整理しておき、といは園庭に出る場所の近くに準備した。遊び始めは教師も一緒に遊びながら支え、幼児が自分の考えたやり方で遊ぶ姿を見守る時間を増やした。

② 幼児の姿

A児は、山のトンネルの上部にといを設定し、別の樋に向けて高さのあるジャンプをさせたいと考えた。一緒に遊んでいたB児たちもそれぞれの考えを伝え合い、ジャンプさせた後のといを置く場所や高さ、角度や距離を何度も変えて試していた。

5 考察

幼児の興味・関心に合わせた場を設定し、形や重さ、素材が違う物を用意したことで、自分で考えたやり方で物に関わり、転がす場を変化させたり、いろいろな物を転がしたりしていた。さらに、教師が幼児の気付きを促す言葉掛けや発想を支える援助、タイミングの良い見守りを意識して関わったことで、友達との違いに気付いたり新たな発見をしたりして、周囲からの刺激を受けつつも自分の好奇心を満足させることにつながった。このように、幼児が思い切り試行錯誤できる時間と場を確保し、教師が適切に援助して関わったことにより、遊びのおもしろさや楽しさに気付きながら没頭して遊ぶことができた。

