

幼児が夢中になって遊ぶための援助の工夫

—振り返りや保育記録の活用を通して—

宜野湾市立普天間幼稚園 教諭 運天 梓

I テーマ設定の理由

近年、少子化、都市化、国際化など経済社会の急激な変化に伴い、人々の価値観や生活様式が多様化している。また、スマートフォンやソーシャル・ネットワーク・サービス等が浸透し、子どもの生活空間の中にもゲームやインターネット等の情報技術が普及している。そのため、仮想空間での体験が多く、子どもが成長し自立する上で必要な直接的・具体的な体験や、人と関わり様々な感情体験をする機会が減少している。実際に家庭でこのように過ごしている子が本園にも見られるが、幼児は遊びを通した幼児同士の関わりの中で育ち合っていくことが大切である。幼稚園教育要領解説（2018）の領域「人間関係」の内容の取扱い（2）でも幼児が互いに影響し合いながら育ち合っていくことが記されている。^[1]

本園は年長児16名、年中児9名の小規模園である。年長児においては、自分の興味のあることを見つけ、友達を誘って試したり工夫したりしながら遊ぶことを楽しんでいる。また、昆虫が好きな子が多く、身近な自然に親しみ、触れたり観察したり調べたりすることを好む子も多い。さらに、友達と一緒に傾斜をつけたビー玉転がしを作って楽しむことも多い。それらを踏まえ、日々の保育では、幼児の「不思議」「試したい」という思いを受け止め、一緒に試したり工夫したりしながら遊びを進め、探究する楽しさを感じられるような保育を心がけてきた。しかし、遊びの場で友達と意見の違いが出ると自分の思いや考えを主張するのをやめて遊びから抜けたり、友達とうまく関わらず教師を頼ったりすることも度々ある。それは、幼児のこれまで経験してきたこと、体験していることがそれぞれ違うという一人一人への幼児理解が不十分で、幼児の言葉にならない思いをつないでいく援助が不足していたことや、幼児自身が遊びそのものの魅力を十分に感じられていないためだと考える。

そこで、幼児が遊びの中で心動かされる様々な感情体験をし、友達との関わりを深め、充実感を得られるようにしていきたい。そのためには、幼児一人一人が自己発揮しながら楽しむことができる遊びの充実が必要である。その手立てとして、幼児の実態に合わせウェブ型記録やドキュメンテーション、サークルタイム等を活用していきたい。これらは、遊びの足跡を可視化、幼児同士が対話する手法である。互いの思いや考えを知り、共通の目的をもつことで期待や意欲が高まり、遊びが深まるであろう。また、教師が幼児の考えていることに面白さを感じながら関わっていくことで、遊びが広がり、幼児同士の思いがつながっていくのではないかと考える。

以上のことから、本研究では遊びの中で様々な心動かされる体験をし、その状況に合わ

せた振り返りをし、思いや考えを共有して遊びの発展、充実につなげていくことで、互いのよさを感じながら夢中になって遊ぶことができるのではないかと考え、本テーマを設定した。

Ⅱ 研究の視点

幼児の遊びに着目した視点

幼児が夢中になって遊びを楽しむために幼児との振り返りを工夫する。幼児が見通しをもって遊びを進められるように教師は適切な援助を行い、クラス全体や抽出児の遊びの様子を保育記録 SOAP で考察し変容を捉える。

Ⅲ 研究内容

1 幼稚園教育要領における「人間関係」の捉え

「人間関係」は、他の人々と親しみ、支え合って生活するために、自立心を育て、人と関わる力を養う領域とされている。そのため、人は乳幼児期からの家族や身近な人との愛着形成や信頼関係を築くことが重要である。そして、人と関わる力の基礎となるのが、自分が周りの人に温かく受け入れられ、見守られているという安心感や、そこから生まれる周囲の人に対する信頼感である。幼児はその信頼関係を基盤に、身近な環境に興味をもち、関心を広げ、自分自身の生活を確立していくことで、人と関わる力が培われるとされている。

幼稚園教育要領解説（2018）には、「幼稚園は集団での生活の場であり、様々な人々と出会う場である。そこで、自分とは異なる様々な個性をもった友達と接する」とある。^[2]その中から、自分と他者の違いについて記されている箇所をまとめた（表1）。幼児が自分とは異なる考えをもつ友達に戸惑いながらも、様々な感情体験を重ねていく中で、徐々に友達を受け入れ、互いのよさを生かしながら遊びや生活を進めていくとする気持ちを育てていくことが重要である。そして、教師自身が一人一人を尊重する姿勢をもって関わり、幼児同士の関係づくりを支えていく必要がある。

表1 「人間関係」の中で自他の違いが記されている箇所（一部抜粋。波線は筆者）

内 容 (2)	幼児が友達との葛藤の中で <u>自分と異なったイメージや考えをもった存在</u> に気付き、やがては、そのよさに目を向けることができるように援助しながら、一人一人の幼児が存在感をもって生活する集団の育成に配慮することが大切である。
内 容 (7)	友達と様々な心を動かす出来事を共有し、互いの感じ方や考え方、行動の仕方などに関心を寄せ、それらが行き交うことを通して、 <u>それぞれの多様性</u> に気付いていくことが大切である。
内 容 (8)	イメージや目的を共有し、それを実現しようと、幼児たちが、ときには <u>自己主張がぶつかり合い</u> 、折り合いを付けることを繰り返しながら、工夫したり、協力したりする楽しさや充実感を味わうようになっていく。
内 容 (10)	他者と様々なやり取りをする中で、 <u>自他の気持ちや欲求は異なる</u> ことが分かるようになっていくにつれて、自分の気持ちとは異なった他者の気持ちを理解した上での

	共感や思いやりのある行動ができるようになっていく。
内 容 (12)	自分たちの生活を豊かにしていくために、 <u>自分の要求と友達の要求に折り合いを</u> 付けたり、自分の要求を修正したりする必要があることを理解していくようにすることが大切である。

2 幼稚園教育において育みたい資質・能力について

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る。幼稚園教育要領解説（2018）には、幼児期の学びがその後の小学校、中学校、高校の教育につながるという「学びの連続性」が記されている。^[3]また、幼稚園教育において育みたい資質・能力として、「知識及び技能の基礎」「思考力、判断力、表現力等の基礎」「学びに向かう力、人間性等」が示されている。^[4]この三つの柱は、知識の定着だけを目指すものではなく、自分で考え判断し、いろいろな物事に対応できる、しなやかな心を表している。そのため、幼児期に楽しみながら様々な遊びを経験し、幼児がその遊びに没頭する中で思考を巡らし、心を動かしながら豊かな体験を積み重ねていくことが重要である。それを踏まえ、教師は幼稚園教育において育みたい資質・能力を意識し、今日の前にいる幼児の実態を（表2）で示すように「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」と照らし合わせ、幼児理解に努める必要がある。そして、心身の調和のとれた全体的な発達を見通しながら保育実践を行うことが大切である。

表2 幼児期の終わりまでに育ってほしい姿（幼稚園教育要領解説 2018）

(1) 健康な心と体	(6) 思考力の芽生え
(2) 自立心	(7) 自然との関わり・生命尊重
(3) 協同性	(8) 数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚
(4) 道徳性・規範意識の芽生え	(9) 言葉による伝え合い
(5) 社会生活との関わり	(10) 豊かな感性と表現

3 幼児理解と教師の援助について

(1) 幼児理解

汐見（2023）は「子ども理解とは、子どもの内面を深く探ってわかったつもりになる試みではありません。一人ひとり違っている子どもたちそれぞれに、またそのときどきにふさわしい支え方、見守り方を学んでいく過程です」と述べている。^[5]つまり、幼児の状況を的確に読み取り、どこを支えれば遊びが進むのか先を予測し、最善と思える方法で援助していくことが幼児を理解するということである。幼児はそれぞれ育ってきた環境や性格等が違うため、支えるべき時や支えるところも違う。目の前にいる幼児をどう捉え、教師はどうしていくべきなのか考え援助していくことが幼児理解だといえる。また、幼児の一つ一つの行動に大人の価値判断をせず、幼児に共感できる想像力の豊かさが必要である。そして、幼児の支え方が適切だったかどうか客観的な見方をするために、教師間で振り返り改善していくことで、幼児理解を深めていくことが重要である。

(2) 教師の援助

幼稚園教育要領解説（2018）には「幼児の主体的な活動は、友達との関わりを

通してより充実し、豊かなものとなる。そこで、一人一人の思いや活動をつなぐよう環境を構成し、集団の中で個人のよさが生かされるように、幼児同士が関わり合うことができる環境を構成していくことが必要である」と記されている。^[6] 幼児の興味関心や思いに寄り添い、教師自身が面白さを感じながら関わることで遊びが展開され、一人の思いに周りの幼児を惹きつけることで、遊びがつながっていくと考える。その際、教師は先回りをせず、幼児の姿を見取り、必要だと思われる環境を構成・再構成し、幼児に対し常に応答的に関わるのが重要である。さらに、教師の言葉や表情、仕草、園の雰囲気など、目に見えない状況や雰囲気が幼児の意欲を引き出して遊びを発展させる重要な環境になる。

そして、幼児が試したり工夫したりしながら遊びを進めている姿を見取り、さらに遊びをつなげていく。それにより、遊びが広がり、友達との関わりも深まり、より遊びが充実し夢中になって遊ぶことができるのではないかと考えられる。そのため、幼児一人一人の育ちの理解や幼児理解を深め、幼児の思いと教師の願いを込めたその状況に合った必要な援助を行っていく。

4 幼児期の遊びについて

(1) 幼児にとっての遊びとは

遊びの本質について、幼稚園教育指導要領解説（2018）には「人が周囲の物事や他の人たちと思うがままに多様な仕方で応答し合うことに夢中になり、時の経つのも忘れ、その関わり合いそのものを楽しむこと」と記されている。^[7] 幼児は、興味をもったことに自分なりの関わり方で身近な環境に自発的に働きかけていく。幼児は身近な環境に関わることで、五感を通して様々な体験をする。その様々な体験が幼児の疑問や関心につながり、「なぜだろう」「どうしたらよいのか」と試行錯誤をしながら関わることでモノの性質や仕組みに気付いていく。このような経験を重ねていくことで思考する力が育まれていく。また、幼児は遊びの中でイメージを豊かにし、自分にはない考えに出会い、友達と互いに影響し合いながら、人との関わり方を学び、社会性が育まれていく。つまり、「遊ぶ」ということを通して、人としての生活の仕方を学んでいるのである。したがって、遊びこそ幼児の育ちにとって重要なものであり、遊びの中で一人一人が自分らしさを十分に発揮していくことが必要である。

(2) 遊びの充実とは

幼児は興味関心をもって主体的に環境に関わりながら遊び、さらに興味関心を高めていく。これを繰り返すことで遊びを深めていく。幼児の遊びの充実について河邊（2009）は、「その子どもにとって必要な経験が満たされるような遊びが充実した遊びだと考えられる」と記している。^[8] つまり、遊びの充実とは、遊び自体が盛り上がることではない。遊びを進めていく中で、幼児がどのような経験をし、どのように幼児同士が関わり合い、何が育っているのかという遊びの質が重要である。また、河邊（2009）は遊びの特徴として「①子どもはモノとかかわることで状況を生み出しながら遊ぶ、②子どもは互いの遊びの状況を意識しながら遊ぶ、③子どもは環境（教材・素材）の特性を受け止めながら遊ぶ」という三つの遊びの特徴を挙げている。^[9] そのため、幼児を取り巻く全ての環境に対する理

解が不可欠である。そして、幼児がこれまでの経験を基に思考を巡らせながら遊びを進め、自分たちなりの考えを引き出しながら遊びを深めていくことが主体的な活動を促し、夢中になって遊ぶ幼児の姿につながる。

5 遊びの振り返り、保育記録について

前述したように、幼児の育ちにとって遊びは最も重要なものであり、遊びの充実が不可欠である。遊びを充実させていくためには、一人一人の幼児理解や教師の適切な援助が求められる。そのため、今回の研究においては、振り返りの際にサークルタイムやウェブ型記録を取り入れ、幼児と共にドキュメンテーションを作成していく。そうすることで、幼児一人一人が思いを共有しながら遊び、一人一人が夢中になって遊びを進めていくことにつなげていく。そして、教師が保育記録 SOAP を活用することで、幼児理解や教師の適切な援助へとつなげていくこととする。

(1) サークルタイム

サークルタイムとは、クラスや小集団などで輪になって対話を行う活動である。サークルタイムでは様々なテーマを設定し、幼児が互いの顔を見合わせながら対話することを目的としている。対話をするすることで、幼児自身が自分事として捉えて考え、自己決定し、翌日以降の遊びにつなげることができる。話し合いの場は、室内とこだわらず、園庭や散歩先の公園の木陰など、開放感のある心地よい雰囲気を進めていくのも一案とされている。サークルタイムについて大豆生田(2022)は、「話し合いの場が、多様な子の『良さ』が共有される場となることによって、さまざまな子が『主人公性』を発揮することができるようになる」と述べている。^[10]話し合いが出来事の共有に留まらず、一人一人が遊びの主役であると感じながら、皆が自分事として考え、思考することに対話の意味があるのだと考えられる。また、「話さない」参加の仕方についても述べており、教師が思いをもちながらその子に向き合い、他の幼児ともつながるような投げかけをするという教師の役割を念頭に置いて臨む必要がある。今回の研究においても、対話を重ねていくことで、互いを尊重し、友達のありのままの姿を受け入れられる仲間関係、多様な他者への受容的態度を育むことを目指したい。

(2) ウェブ型記録

ウェブ型記録は、新しいアイデアを出すときに使われる方法で「マインドマップ」とも呼ばれ、見た目がクモの巣(ウェブ)のようになるので「ウェブ型」と言われている。幼児教育で使用する際は、遊びや活動において経験したこと、これから経験してほしいこと等のつながりを図式化し、活用している。ウェブ型記録について宮里(2020)は、「子どもの興味関心を中央に配置し、関連する事象を図式化しながら、保育の現状を視覚的に把握し、評価します。(中略)一度作成したウェブに新たな概念を付け足したり、概念間の結びつきを操作したりすることで、保育の思考を柔軟に変化させていくことが可能となります」としている。^[11]今回は、幼児との振り返りの際にウェブ型記録を活用していく。そうすることで自分の考えを伝えたり、友達の考えを聞いたりし、遊びの場では気が付かなかった互いの気持ちを知ることにつながる。幼児同士が考えを共有し、次の遊びのイメージや方向性を合わせていくことで、期待や意欲が高まるだろう。そして友達

と一緒に試行錯誤したり繰り返したりしながら遊びを展開していくことで、幼児同士の関わりも深まり、夢中になって遊ぶことができると考えられる。

(3) ドキュメンテーション

ドキュメンテーションとは、幼児の活動や遊びの過程をメモや写真、動画等を用いて可視化した保育記録のことである。ドキュメンテーションを活用することで、教師は自分の保育を振り返り評価、改善へとつなげていくことができる。幼児は、自分たちの遊びの軌跡や達成したことを確認し、自己肯定感を高めることにつなげていくことができる。保護者は、園での様子を知り成長過程を共有することができる。そのため、ドキュメンテーションは幼児、保護者、教師の対話を促し、保育の質を高めることにつながる。

秋田（2021）は、ドキュメンテーションを活用していくことで「保育の充実」と「コミュニティの充実」につながるとしている。そして、『『保育の充実』『コミュニティの充実』の2つの輪は『子ども理解』でつながる』と記している（図1）。^[12]ドキュメンテーションは今後の保育の展開を考えるためのものであり、幼児が遊びの中で何を学び、育とうとしているのかを示し対話することで保育の充実につなげていくことが大切である。そして、ドキュメンテーションによる参加

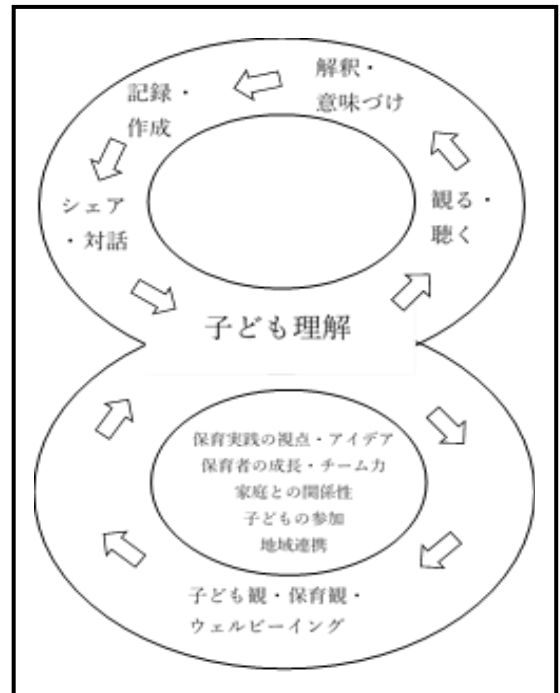


図1 ドキュメンテーションの8の字
（秋田、松本 2021 70 頁を基に筆者作成）

と対話は、①保育実践の視点・アイデア、②保育者の成長・チーム

力、③家庭との関係性、④子どもの参加、⑤地域連携の5つの領域に影響を与え、園に関わる地域・社会を含めたコミュニティの充実につながる。^[13]これらは、子ども理解や、チームの結束、家庭の参画・協力、活動の充実や子ども文化の継承、地域・社会とのつながりを意味する。そのため、子どもを中心に、教師や保護者、地域が関係性を深めていくことで、コミュニティが充実していくのである。今回の研究においては、幼児が興味関心をもって遊びを進めたり深めたりしている姿を、幼児と共にドキュメンテーションとして作成していきたい。作成する過程で、自分達の遊びを振り返り、新たな発見や気づきから遊びそのものの魅力を感じたり、自分や友達のよさに気づき生かしたりしながら遊びを進められるようにしていく。

(4) 保育記録 SOAP

保育記録 SOAP は、実際の幼児の姿から内面を読み取り、幼児理解に基づいた援助の方法を探り、計画していくための保育記録である。保育記録について河邊（2019）は、「しっかりと視点をもって経験や育ちを読み取る必要がある」とし、

「SOAP」の記録の視点について述べ、以下のように表している（図2）。^[14]

SOAPの視点で記録することにより、子どもの姿からの読み取りをもとに、教師としてどのような願いをもち、そのためにどのように環境の構成をしていくかを具体的に考えることにつなげていくことができる。

今回の研究では、幼児が友達と一緒に関わりを深めながら夢中になって遊び変容していく姿をSOAPの視点で記録し、考察していきたい。遊びにおける幼児の姿から成長や変化を捉え、その行動に至った背景、目には見えない内面を探る。そして、次の成長につなげていくために必要な経験を考え、教師はどのような環境構成、援助をしていくのかを検討する。幼児の次の成長を促すための適切な援助を行うことで、より遊びが充実すると考える。

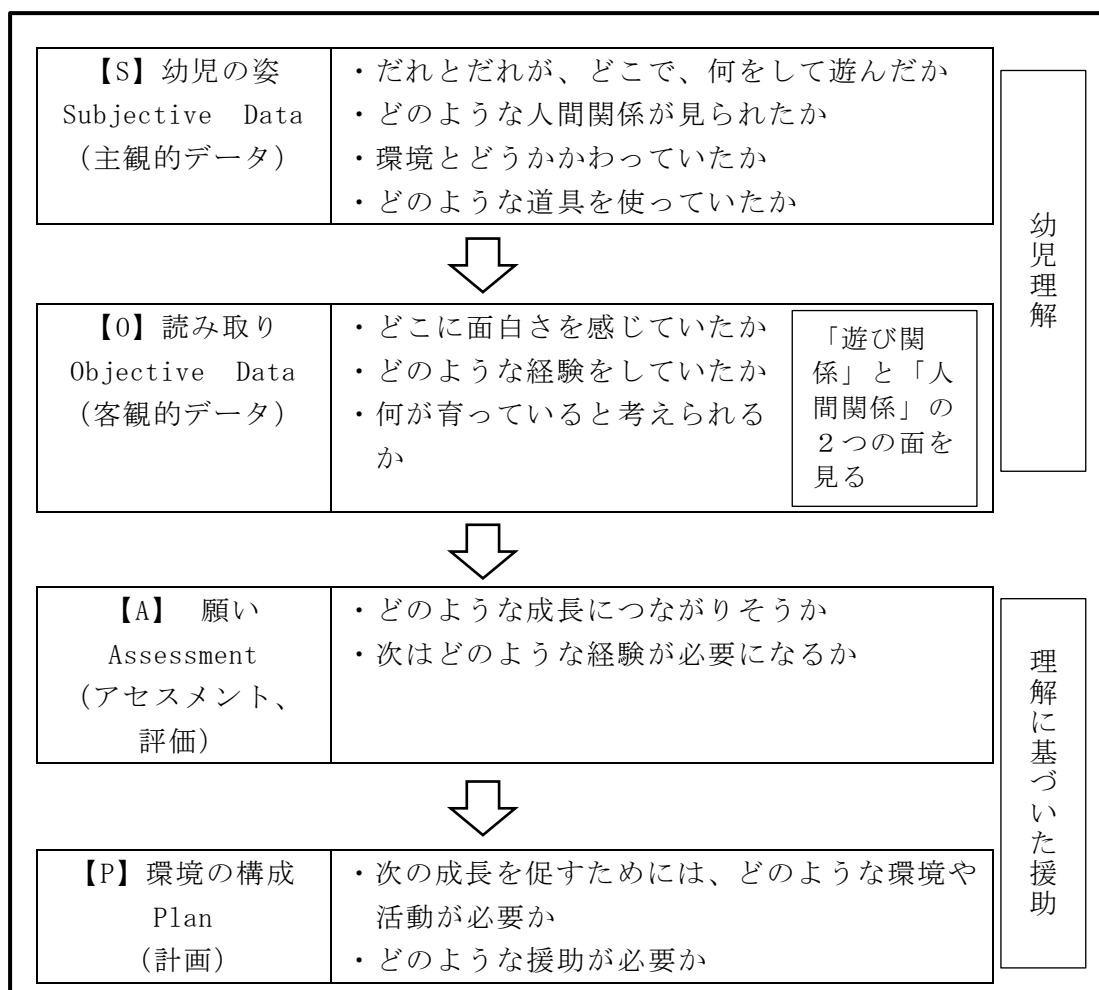


図2 保育記録に取り入れたい視点(河邊 2019 を基に筆者作成)

IV 検証保育

検証保育指導案

令和6年12月10日（火）

男児11名 女児5名 計16名

保育者 運天 梓

指導助言者 宮城 利佳子

- 1 主な活動名 友達と一緒に力を合わせて遊びを楽しもう
- 2 ねらい ○友達と相談したり工夫したり考えを出し合ったりして、遊びを展開させ楽しむ。
- 3 内容
 - ・友達と考えを伝え合いながら、繰り返し取り組んでいく。
 - ・友達に伝わるように話し、相手の考えも受け入れていく。
 - ・友達と一緒に新しいものを生み出していく喜びを感じる。
- 4 活動設定の理由

幼児は、幼稚園生活の中で興味関心のあることを見つけ、遊びを進めていく過程で試したり工夫したりすることを楽しんでいる。一方で、友達と意見の違いが出てくると、遊びから抜けてしまうことも度々見られた。その様子から、教師の願いとして、友達と一緒に様々な心動かされる体験をし、友達との関わりを深め、充実感を味わいながら遊びを進めていってほしいと考える。

そこで、友達と一緒に遊びを進めている過程を振り返る場の工夫として、サークルタイムを取り入れていく。また、幼児の実態や状況に合わせて、幼児と共にドキュメンテーションやウェブ型記録を作成する。そうすることで、幼児同士の対話も活発になるだろう。そして、遊んでいたときには気が付かなかった友達の気持ちに気付いたり、共通のイメージをもって遊びを展開したりしていくことができるのではないかと考えられる。友達と一緒に考えを合わせながら遊びを進めていくことで、より遊びの面白さを感じ、夢中になって遊びを展開していくことができるのではないかと考え、本活動を設定した。

（１）教材観

幼児はこれまで、段ボールや空き箱等の身近な素材を利用した遊びを楽しんできた。遊びの中で生じる成功体験だけでなく、「同じように作っているのに、思うように走らないのはなぜ？」という「不思議さ」を面白く感じ、試したり工夫したりしながら遊びを進めてきた。身近な素材を利用した遊びは、素材の性質や組み合わせ方によって遊びの面白さが変化する。そのため、友達と一緒に考えを出し合い、共通のイメージをもちながら試したり工夫したり、繰り返し遊ぶには効果的な教材である。そこで、幼児が興味をもって遊びを楽しんでいる様子を写真で記録し、幼児と共に遊びを振り返り掲示していく。そうすることで次の遊びの方向性やイメージを共有し、遊びが発展し夢中になって遊ぶことができることを期待する。

（２）幼児観

11月の遠足の経験から、「ふてんまこどもの国（動物園）」を作り始め、以前

から遊んでいたピタゴラスイッチも再度始まった。友達の手を借りたり、アイデアを出したりしながら遊びを進め、歓声をあげ楽しんでいる姿が見られる。しかし、互いに考えを十分に伝えず、イメージを共有できていないことから度々いざこざが起き、遊びが途切れてしまう。そのような友達との関わりの中で生じるいざこざは、自分を知り、友達を知ることによって幼児同士の関わりを深めていくための成長過程において大切な経験であると捉える。

また、遊びを進めていく過程で、単調な繰り返しに見えるような身近な環境との関わりや発展の見えにくい遊びをしている幼児については、その子の発達段階を踏まえた上で見守ったり関わったりしていく。その幼児にとって必要な経験であるのかを見極めて関わり方を変えていくことで、その後の遊びや生活に生きてくると捉える。

(3) 指導観

幼児が自分なりの考えをもちながら友達と遊んでいる姿を見守る。そして、教師が必要に応じて、問いが生まれるような言葉をつぶやいたり、気づきのヒントとなるような言葉かけをしたりすることで、友達と一緒に考えを伝え合いながら遊びを進めていけるようにする。また、自分なりの目的や目標をもって遊びに取り組んでいる姿を認めていくことで、挑戦したり、試したり工夫したりして遊ぶ楽しさを感じられるようにする。

さらに、幼児の遊びの様子を見て、遊びの時間を延長したり、都度、遊びの場を見直したり、環境の再構成を行う。そうすることで、友達と力を出し合いながら、思いきり遊びを楽しめるようにする。

遊びの後には、幼児の様子や状況に応じてサークルタイムやドキュメンテーション、ウェブ型記録を用いて振り返りをする。どの手立てにおいても、写真を活用していくこととする。写真を活用することで、その遊びの当事者やそうでない子も遊びを思い出したりイメージしたりしながら対話し、遊びの更なる意欲や期待につなげていけるようにする。また、難しく感じていることや困っていることを共有し、いろいろな友達の考えを聞く状況をつくる。自分にはなかった考えを友達が提案してくれることで、遊びの気づきやヒントになるようにする。同時に友達のよさに気が付き、友達と考えを出し合ったり、考えを合わせたりして遊びを進めていくことで、遊びがより楽しくなるということに気が付けるようにする。幼児が話し合っている際には、教師は幼児の発する言葉に頷き、「それ、いいね」という気持ちを身体や表情で表現し、幼児の理解者、遊びの共同作業者であるという姿勢を示す。そうすることで、幼児が安心して自分の考えを伝えられるようにしていく。以上の指導、援助を行っていくことで、幼児同士が相談したり、力を出し合ったりしながら遊びを進めていく楽しさを感じ、遊びをより充実したものにしていけるようにする。

5 本時の指導案

令和6年12月10日(火)					
宜野湾市立普天間幼稚園					
年長 5歳児 ゆり組 担任 運天 梓					
幼児の姿	先週に引き続き、身近な素材を利用して乗り物を作って走らせている。作ることを何度が経験している子が友達に作り方を教えている姿も見られる。作ったコースを走らせているが途中で落ちてしまふ為、T児が「落ちないようにパリアを作ろう」と提案し、コースの両側に壁を作るなど、自分なりの考えを形にしている。繰り返し走らせて友達と競うことを楽しんだり、走り方を見て形を進化させたりしている様子もある。また、振り返りの際に出てきた「車が大好き」をもっと駐車場が必要という友達の意見を聞き、どの場所が駐車場に適しているのかを確認しながら駐車場の増やしている姿も見られる。		○内容 ・友達と相談したり工夫したり考えを出し合ったりして、遊びを展開させ楽しむ。 ・友達と考えを伝え合いながら、繰り返し取り組んでいく。 ・友達に伝わるように話し、相手の考えも受け入れていく。 ・友達と一緒に新しいものを生み出していく喜びを感じる。		
	運動遊びも活発になりはじめ、自分なりの目標をもって友達と一緒に挑戦する姿が見られる。また、友達と競い合い、喜んだり、悔しがったりすることが多くなっている等々の感情体験もしている。		◇遊び・予想される幼児の姿 ◇教師の援助、配慮 ◆環境の構成		
	◇登園 挨拶を交わし、所持品の始末をする。 ○園庭を整える ・落ち葉拾いをします。 ・草花への水やりをする。 ○自ら選んで行う好きな遊び 戸外：砂遊び、キャンプゴっこ、ツリーハウス、木登り、長縄、短縄、フープ、竹馬、ホッピング、縄梯子等 室内：ピタゴラスイッチ、乗り物・滑り台作り、ふてんまことものに、製作、ままごと等		◎ピタゴラスイッチ ◎乗り物・滑り台作り ◇自分なりに試したり工夫したりしながら遊びを進めている姿を見守りつつ、友達の考えを聞いて取り入れたりすることで、遊びがより楽しくなることに気付けるような言葉かけをする。 ◇自分の考えを伝え、受け入れてもらったという嬉しさで共感していくことで、友達と相談しながら遊びを展開していけるようにする。同時に、教師自身も幼児と同じ目線で遊び、幼児と意見交換しながら遊びを進めていくことで、伝え合ったり相談したりしながら遊びを進める楽しさや必要性に気付かせていく。 ◆繰り返し試したり工夫したりできるような教材、道具を十分に用意しておく。また、どのような材料があるのか、一緒に考えていく。 ◇自分なりの成功体験を具体的な言葉にして表現できるようにし、他児への遊びの刺激となるようにする。 ◇難しいこと、困っていること等を自ら友達に助けを求め、友達と一緒に考えながら遊びを進めていくことで遊びがうまくいくという体験ができるようにする。		
	※雨天時は室内遊びのみ ○片付け ・使った道具や遊具を元に戻す。 ・手洗いをします。 ・必要に応じて着替える。 ○遊びの振り返り ・今日の遊びを振り返り、楽しかったことや困ったこと等を共有し、翌日の期待につなげる。(幼児の姿や状況に応じて、サークルタイム、ウェーブ型記録を活用する)		友達と相談したり工夫したり考えを出し合ったりして、遊びを展開させ楽しむ。		
10:10	◎運動遊び (竹馬、長縄、フープ、縄跳び、ホッピング、縄梯子、スイングスキップ等) ◎ハンターごっこ ◇自分なりの目標をもちながら挑戦している姿を認めていく。 ◇友達と一緒に競い合ったりしながら感じる様々な感情を受け止め、意欲的に取り組むようになる。 ◇取り組みながら過程を認め、周りへ伝えていくことで自信につながり、また、他児への刺激となるようにする。 ◇友達とルールを決めたりしながら遊びを進めていく様子を见守り、自分で遊びを出す楽しさを感じられるようにする。 ◆幼児が運動遊びの意欲を高められるように、挑戦した子の名前や回数を書く場を設定し視覚化する。				
10:30	◎運動遊び (竹馬、長縄、フープ、縄跳び、ホッピング、縄梯子、スイングスキップ等) ◎ハンターごっこ ◇自分なりの目標をもちながら挑戦している姿を認めていく。 ◇友達と一緒に競い合ったりしながら感じる様々な感情を受け止め、意欲的に取り組むようになる。 ◇取り組みながら過程を認め、周りへ伝えていくことで自信につながり、また、他児への刺激となるようにする。 ◇友達とルールを決めたりしながら遊びを進めていく様子を见守り、自分で遊びを出す楽しさを感じられるようにする。 ◆幼児が運動遊びの意欲を高められるように、挑戦した子の名前や回数を書く場を設定し視覚化する。				
評価の観点	・幼児の思いや考えを受け止め、夢中になって遊びを展開しているような言葉かけや、援助ができたか。 ・幼児が考えを伝え合ったり、考えを受け入れたらしくながら遊びを展開していく楽しさを感じることができているような援助ができたか。 ・幼児と共に遊びを振り返り、幼児が翌日の遊びに期待や意欲、見通しをもつことができたか。				

6 検証保育研究会

(1) 保育者の反省

- ・前日のウェブ型記録を用いた振り返りで出てきた「明日は駐車場を増やしたい。車も増やしたい」という思いをもって遊びに取り組んでいる姿が見られ、振り返りの効果が感じられた。
- ・車作りは個人の製作だが、友達に教えてもらったり良い方法はないか友達に聞いてみたりと、友達との関わりも見られる。
- ・これまでのサークルタイムでは興味をもって話を聞いたり、自分のこととして考えて意見したりする場面が多く見られた。ウェブ型記録では、自分の体験したことや思いを、意欲をもって話している。また、経験していない子もその遊びに興味を示しながら自分なりの思いや考えを伝えていた。しかし、話の進め方がよくないのか、全員の興味を引き出して話を進めていくことが難しい。
- ・振り返り（ウェブ型記録）では、「次はバイクを作ってみたい」という提案から、「(タイヤの向きを変えることになるが) タイヤはどうやって回るの?」「持ち手(ハンドル)はどうするの?」等、車とバイクでは構造が違うことに気付き、自分なりの疑問や考えを言葉で表現し対話ができていたのが良かった。
- ・「人間も車も滑ることができるものを作りたい」という思いを持っている幼児もいる。幼児の遊びの様子を見ながら遊びを支えていきたい。

(2) 指導助言（琉球大学教育学部 講師 宮城利佳子氏）

- ・幼児が車作りをして傾斜のあるコースを走らせてみるという遊びの中で、工夫して遊んでいる姿が見られた。
- ・「なぜ〇〇の車だけ速いのか」という問いをもち、自分なりの考えを伝え合っていた。それぞれの考えを出しているが検証には至っていない。ストップウォッチやスケールを用意したり ICT を活用したりする等、環境を整え、自分たちの考えを確かめていく楽しさを味わうことも大切である。
- ・「車が途中で落ちてしまうのは、コースが斜めになっている(片側に傾いている)から」と子ども達が考え、コースの傾きを調整し、検証していく姿がよかった。
- ・サークルタイムはもっと子どもに委ねてもよい。子どもの伝えたいことを先に話してもらい、それぞれの思いや考えを引き出し、ウェブに記録していくという流れである。
- ・振り返りの際のバイクの話については、話していることを理解している子とそうでない子がいた。子ども達のやってみたいという思いをどう広げていくのか、どう試していくのかということが教師の援助である。「人間も転がりたい」という子どもの思いに教師がやり方をすぐに思いつかない場合でも、子どもと一緒にどうやったら実現できるのかを考え、環境を整えていくことが必要である。
- ・教師の声かけが「〇〇してもらっていい?」と形を変えた指示になっていることもある。「どうしたい?」「どうした方がいい?」と聞くことで子どもから引き出していくことが大切である。
- ・着替えの際に子ども達のいざこざが始まった。自分の考えもあるが、引く姿があり、自分たちで折り合いをつけられる5歳児の姿が見られた。

V 研究の検証方法

1 幼児理解の方法について

保育や幼児の育ちについてメモ、写真、動画で記録する。また、日々の教師間での振り返りにおいて、幼児がそこに至った背景や見えない心の動きを多様な視点で捉える。さらに、エピソード記述を用いて考察することで幼児の変容を捉え、必要な援助へと繋げる。

2 教師の援助の方法について

振り返りの場で遊びを共有し、幼児同士の考えを引き出していくことで、翌日に期待をもてるようにする。その手立てとしてサークルタイムやドキュメンテーション、ウェブ型記録を取り入れ、翌日の遊びに生かす。ただし、翌日幼児のその時の気持ちや状況によってその遊びをするとは限らない。遊びが連続してもそうでなくてもいつでも遊びを振り返られるよう幼児が見える場所に記録を掲示しておく。日々の振り返りを充実させていくことで遊びの発展につなげ、幼児の変容を捉え検証していく。

3 評価の視点について

検証保育の評価では、幼児が友達との関わりを深めながら夢中になって遊びを楽しんでいる姿に焦点をあてる。幼児が遊びを通してどのように環境に関わり、友達と関わって遊びを進めているのかエピソード記述で記録をとる。その記録を基に、幼児が友達や教師と関わる様子、試行錯誤しながら遊びを進めていく姿を捉え、幼児の変容に焦点をあてて評価の視点とする。

VI 実践保育の検証

1 保育の振り返りとエピソード記述から幼児の姿を捉える

研究テーマに基づいた保育実践を行い、保育の振り返りや写真、動画記録、エピソード記述を通して、幼児の姿や変容を基に検証を行う。その対象を「クラス全体」と「抽出児A」「抽出児T」とし、変容を検証する。

幼児が園行事や普段の遊びで経験してきたことを生かし、工夫しながら遊びを展開させていく姿に焦点をあてる。そして、研究視点に基づき、遊びの様子から見られる幼児の心の動きを捉えたり、クラスで遊びを振り返ったりすることを重ね、幼児の育ちや変容を捉えていく。教師による援助を波線「~~~~~」、幼児の心の動きや変容を二重線「_____」、反省や課題を点線「.....」で示す。

2 検証前の幼児の姿

検証前の幼児の様子		教師の願い
クラス全体	年長ゆり組は、進級児6名、保育所より入園10名の計16名学級である。自分の興味のある遊びを見つけ、試したり工夫したりすることを好む子が多い。また、昆虫が好きなお子が多く、身近な自然に親しみを感じ関わっている。一方で、遊びの中でいざこざが起きると、遊びから抜けてしまうことも多い。	自分の考えや思いを伝え合いながら遊びを進めていく中で、友達との関わりを深め、夢中になって遊びを楽しんでほしい。

抽出児 A	4月に保育所から入園。自分が困る状況になっても自ら助けを求めることができず、友達や教師が助けてくれるのを待つことが多い。遊びにおいては、昆虫が好きで虫捕りをしたり、図鑑で調べたりすることを楽しんでいる。遊びを通して友達関係の広がりも見られるが、自分の考えを伝えず友達の意見に流されてしまったり、目的がなく友達となんとなく過ごしたりし、遊びの展開が見られない様子もある。	自信をもって遊びや生活を楽しんでほしい。また、自分の考えやアイデアを形にする等して友達と一緒に遊びを展開して行ってほしい。
抽出児 T	4月に保育所から入園。正義感が強く、友達に対して間違いを指摘することが多い。友達と一緒にごっこ遊びや鬼ごっこ等をして遊ぶ様子も見られるが、一人で過ごすことも多い。そのため、教師と遊ぶことに安心感を抱き、やりたいと思っていることや自分でできる遊びについても「できない」と言い、教師との直接的な関わりを求めることが度々ある。	自分のやりたいことを見つけ、友達との関わりを楽しみながら、試したり工夫したりしながら遊びを十分に楽しんでほしい。

3 検証保育

11月27日、28日 検証場面①

ふてんまこどもの国をもっと楽しくしたい	
対象：クラス全体、A児 <背景> 11月の秋の遠足で沖縄こどもの国を訪れた幼児達。休日に家族で行った経験を友達や教師と話したりしながら、友達と一緒にいろいろな動物を見学した。動物の大きさを自分と比較してみたり、友達と動物の真似をし合ったり、動物について知っている知識を友達に教えてあげる等しながら、友達と一緒にだからこそ味わえる経験を楽しんでいた。その後、遠足での経験を遊びに取り入れるようになり、思い思いの動物を作ったり、沖縄こどもの国にはない仕掛けを考えて友達と一緒に作ってみたりし、「ふてんまこどものくに」ができた。そして幼児は、飼育員や動物園園長になりきりながら遊びを展開していった。園全体でいろいろな子が関わりながら創っていく過程を楽しんでいたため、教師はその後の遊びの展開に期待したが、創りあげて満足したのか徐々に遊ぶ子が減っていった。A児も当初「ふてんまこどものくに」で遊ぶことはあったが、大型ブロックで作った家で友達と何となく過ごす様子も見られた。 <エピソード> 「沖縄こどもの国」の園地図を見ながら、女児二人が話をしている。「こどもの国ってワンダーミュージアムもあるよね」「ふてんまこどもの国をもっと楽しくしたいよね」と、友達の多くが別の遊びに興味がうつり、「ふてんまこどものくに」を見て寂しく感じ、<u>気にしている様子である。教師は幼児の話に共感し、ワンダーミュージアムにはどのような遊びがあるのか一緒に画像を見ながら確認した。</u>そして二人は以前からやり組で楽しんでいたビー玉転がしを思い出し、一緒に作り始めた。作っていく中で二人は「ふてんまこどもの国」をもっと楽しくするために、<u>「①ワンダーミュージアムを作る②動物の小屋の壁を綺麗に塗る③きらきらさせる」という案を出した。</u>	

サークルタイムでは、二人が考えていることやアイデアを皆に提案した。「(小屋の壁は) どうやって色を塗る?」「クレヨンがいいんじゃない?」「クレヨンだったら塗るの疲れるよ」「じゃあ絵の具は?」「いいね」「ビー玉転がしはピタゴラスイッチみたいだからそれ作ってみる」「俺も」等、友達の考えや遊びにそれぞれが興味を示し、自分の考えを伝え合っており、対話が弾んだ。

翌日、動物小屋の壁の色塗りでは、何色にするのか相談する前にそれぞれが色を決めようとする場面があった。

I 児「何で勝手に決めるの?」

Y 児「だってキリンは黄色だから壁も黄色がいいさ! I

児だって勝手に色決めようとしていたでしょ」

A 児「絶対緑がきれいだよ!」いざこざが始まった。

教師「いろんな考えがあっていいね。でも困ったね。何色にしようか・・・」

A 児「じゃあ黄色でいいよ。でも次はA 児に決めさせてね」

と言ひ、T 児の意見を優先しつつ次は自分の意見を優先さ

せるよう条件を出し、A 児なりに折り合いをつけていた。A 児の考えに他児も同意し、色塗りが始まった(図3)。その後、A 児が色を決め、友達と会話を楽しみながら色塗りを進めていた。最終的にはそれぞれ一色ずつ選んで混ぜ、混合色で壁を塗っていた。色を塗り終える頃には、手足に絵の具がついてしまっていた。しかしA 児は「本当は汚れたら嫌だけど、でも大丈夫。だって楽しかったもん」と満足した表情で教師に話し、友達と一緒に絵の具を洗い落とした。



図3 動物小屋の色塗り
をしている様子

<考察>

【S】 幼児の 姿	「ふてんまこどもの国をもっと楽しくしたい」という女児のつぶやきから、ビー玉転がし(ピタゴラスイッチ)が再び始まった。サークルタイムで話をしたことで、翌日はいろいろな子が関わり、ピタゴラスイッチ作りや動物小屋の色塗りが始まった。普段から遊びの中で自分の意見は主張するものの、他児の勢いに流されてしまうことも多かったA 児が、自分なりの解決方法を見出し、提案する姿が見られた。
【O】 読み取 り	サークルタイムでの振り返りを通して友達の考えを知って興味をもち、翌日の遊びの方向性がA 児に伝わったということが、A 児の姿から読み取れる。A 児の遊びの目的が明確になっていたからこそ、他児の意見に流されることがなく、自分の考えを主張、折り合いをつけるための条件を提案することができたのではないかと考える。また、手足についた絵の具が気にならないくらい、A 児にとって意見を主張し合いながら友達と一緒に遊びを進めていくことで充実感、満足感につながったのだと捉える。
【A】 願い	今回のように、自分の考えを主張していくことで、より遊びを楽しむことができるという経験を重ねてほしい。そして、自分のやりたいことを明確にし、友達との関わりを深めていく過程で、遊びを自分自身の力で展開させていく楽しさを感じてほしい。
【P】	A 児は自分なりの考えをもっているのて、 <u>イメージしたことやアイデアを</u>

環境の 構成、 計画	形にしたり、試したり工夫したりしながら遊びを発展させていけるような 様々な身近な素材、道具を準備していく。また、自分の考えを主張しながら 友達の意見も受け入れていく経験が自然にできるような遊びの雰囲気作りが 必要である。
------------------	---

11月27日、28日 検証場面②

友達の柔軟な考えで広がる遊び

対象：クラス全体、T児

<背景>

ワンダーミュージアム（ピタゴラスイッチ）作りをすることになり、数名の子が段ボールやトイレットペーパーの芯、ガムテープ等、身近な素材や道具を使ってピタゴラスイッチ作りをしている。

<エピソード>

「前みたいに面白いものを作ろう」と以前から楽しんでいたビー玉転がしをイメージしながら数名でピタゴラスイッチの土台を作っている。以前はソフトブロックを利用していたために容易に作れていたものが、思うように作れない様子。T児が「難しいなー。どうしたらいいの？」と、段ボールと芯のつなぎ目が安定しないことを教師に助けを求める。教師は、T児に他児と関わって遊んでほしいと考え、「難しいね。先生もわからないな。どうしよう。」とT児の思いに共感しつつも具体的な案は出さなかった。するとY児が「このままでいいよ。自分でつかまえたらいいいんだよ。」と、安定しないからこそ、ビー玉を転がす際に芯の角度が自分で調整できるということに気づき提案した。T児は自分にはなかった考えに驚きつつも「そうだね。オッケー。」とT児も納得し、遊びが再開した。しばらくして「よし！できた！」とT児やY児、他児も一緒に満足気な様子でビー玉を転がして遊び始めた。

サークルタイムでは、ピタゴラスイッチの話題になり、「段ボールを使って作っている」、「ガムテープを切れるようになった」「ビー玉が転がって穴に入ったら勝ち。でも難しいよ」等を共有した（図4）。

図5 友達と試しながら遊ぶT児（左）

翌日、ピタゴラスイッチのコーナーでは、T児や他児が友達と一緒に試したり工夫したりしながら作っている姿があった（図5）。利用している主な材料は前日同様、段ボールと芯だが、それぞれがアイデアを出し、様々な形のピタゴラスイッチができた。その後は、ビー玉が穴に入るように角度を調整したり、ビー玉を転がすスピードを加減したりしながら友達と楽しんでいた。T児は「何か人気になってきたね」と嬉しさを表現していた。

<考察>



図4 サークルタイムでの対話をウェブ型記録に記している様子



【S】 幼児の姿	これまでの遊びの経験を生かし、ピタゴラススイッチ作りが始まった。慣れない素材に難しさを感じていたT児だったが、Y児の柔軟な考えで問題が解決し、新しい発見となったようだ。 前日のサークルタイムで遊びを共有したことで、いろいろな子が関わり、それぞれのアイデアを生かしてピタゴラススイッチ作りを楽しんでいた。
【O】 読み取り	T児の困っていることに対し、教師は必要以上の言葉を発さず共感の気持ちのみを示したことで、他児との関わりがもてるようにした。そしてT児がY児のアイデアを聞き、納得し取り入れたことで、遊びが途切れることなく継続したと考えられる。T児にとって自分で何かを考え決断し、進めていくことは勇気がいることで、まだまだ慎重であるため、Y児の柔軟な発想に刺激を受けたのではないかと捉える。 また、遊びを共有したことで幼児の関心が高まり、遊びが広がった。
【A】 願い	T児がやりたいことや考えていることに躊躇することなく取り組み、自信をもって遊びを楽しんでほしい。また、遊びの中で様々な感情体験をしながら友達との関係を深めていってほしい。
【P】 環境の構成、計画	友達の一言で遊びの状況が変わったり幼児の気持ちに変化が見られたりすることから、幼児にとって友達の存在が大きいことがわかる。そのため、<u>幼児自身が遊びのどのようなところに面白さを感じているのかを的確に捉え、友達とつながり関わりが深まっていくような教師の適度な言葉かけを意識する。そして、幼児が友達と一緒に考えを伝え合い、考えを合わせて遊びを進めていけるようにしていきたい。</u>

12月2日 検証場面③

幼児の思いと教師の思いのズレ	
対象：クラス全体	
＜背景＞	一学期に楽しんでいたソフトブロックを利用したピタゴラススイッチを思い出し、友達と一緒にコースを作るため、ソフトブロックを組み合わせている。
＜エピソード＞	数名の子が凹凸をつけたコースにボールを転がしている。場所によって「あたり」「はずれ」がある。<u>あたりにになると歓声をあげたり、はズレて悔しい思いをしたりする等、繰り返し転がして楽しんでいる。</u>途中、コースの凹凸を調整したりしながら遊びを進めている（図6）。 <u>別の遊びをしていて通りかかった子も興味を示して声をかけたり、何度か転がしたりしてみる等、どの子も遊べる雰囲気であった。</u>教師は、<u>幼児たちが試行錯誤している時は幼児同士の関わりを深めているところだと捉え遊びを見守り、状況を見極めて一緒に遊びに参加したり、ヒントを投げかけたりする等して関わった。</u>



図6 友達とコースの凹凸を調整しながら遊ぶ様子

遊びの振り返りの際には、どのような遊びをしていたのかを共有し、遊んだことを幼児がドキュメンテーションにして作成した(図7)。試行錯誤しながら遊びを進めていたため、その時の気持ちや言葉が出てくると期待したが、写真を見て振り返ることは難しい様子だった。翌日は、前日の遊びそのものの続きではなく、様々な素材を利用した遊びへと変わっていった。



図7 幼児と共に作成したドキュメンテーション

<考察>

【S】 幼児の 姿	友達と互いにアイデアを出し合いながらコースを変えたり、「あたり・はずれ」を作ったりすることで、ドキドキ感やワクワク感を感じながら遊びを楽しんでいた。 ドキュメンテーション作成においては、遊びを振り返りやすくなるように遊びの様子を思い出しながら教師も一緒に話をしたが、写真に写るその時の状況や思いを深く思い出すことに難しさを感じていた。
【O】 読み取 り	いろいろな子が関わって遊び、「楽しい」「悔しい」「もっとやりたい」という言葉や表情から、充実した遊びになっていると感じられた。 幼児がドキュメンテーションにすることに難しさを感じたのは、<u>幼児の思いが膨らんだ場面が写真に写っている姿と違っていたからではないかと考えられる。教師は試行錯誤している様子を「よい場面」と捉え写したが、幼児にとっての「よい場面」は別にあったのかもしれない。</u> また、字を書く楽しさを感じている子達だったため、喜んで書いてはいたものの、<u>十分な時間確保も難しかった。</u>
【A】 願い	試したり工夫したりしながら遊びを広げ、継続・展開していったほしい。
【P】 環境の 構成、 計画	幼児が今何に面白さを感じているのか、それぞれの思いや考えを引き出せるような言葉をかけ、必要に応じてつないでいく。また、様々な素材を利用することで予想外の動きになることに気付いたり、面白さを感じたりできるように、幼児の動きや表情から必要な援助を見極めていく。 今回の振り返りでは、教師の思いと幼児の思いのズレに気付くことができた。<u>教師としての考えをもちつつも、幼児の思いにもっと気持ちを寄せて幼児の姿や遊びを見取っていく必要がある。</u> これまでのサークルタイムやウェブ型記録を用いた振り返りでは、その日の遊びを思い出し、対話をするすることで遊びの共有や翌日以降の遊びに生かすことができている。そのため、サークルタイムでの話し合いやウェブ型記録を用いた振り返りが本学級の子達には有効だと考えられる。今後はこの二つの手立てを使い、検証していく。

1 2 月 3 日、4 日 検証場面④

それぞれの遊びがつながることで広がる遊び
対象：クラス全体

<背景>

前日に続き、M児は年中H児と一緒にソフトブロックを利用したピタゴラススイッチをしている。前日と比べ遊んでいる子が少ないため、ゆったりとした雰囲気の中でボールやビー玉を転がしている。そして大型ブロックも組み合わせ始めた。

<エピソード>

ビー玉やボール等、いろいろな物を転がしているが、大型ブロックに溝があり、形も複雑なため、思うように転がらない様子。何度も繰り返しているが、同じ結果になると気づいたM児は別のモノを探し始めた。近くにあったぬいぐるみを滑らせようとするが摩擦で動かない。保育室に行き、滑りそうなものはないか教師と見て回った。すると、プラスチック製のバスケットを見つけ、早速滑らせた。ゆっくりではあるが滑っていく様子を見て「ソリみたい！」と興奮し、何度も滑らせていた。教師はその様子に共感しつつ、「ソリに誰も乗っていないね。」と声をかけると、バスケットにぬいぐるみを入れて滑らせ始めた。「ちょっと速くなったかも！」と言い、H児と代わる代わるぬいぐるみやボールなど様々なものを入れて繰り返し滑らせていた（図8）。



図8 ソリに見立てて遊ぶ様子

そして、もっとスムーズに滑れるよう、S児やO児と一緒に段ボールを切ってゲームテープで貼りつけた長いコースを作り始めた。

Y児は、M児の遊びの様子を時折確認しながら、姉にプレゼントするために空き箱や竹串、ペットボトルの蓋を利用した車を作っている。教師は、それぞれの遊びをつなげたいという思いから「Y児が作った車がかっこいいね。走らせてみて。」と声をかけた。M児のソリ遊びを見ていたY児は、完成したばかりの段ボールのコースを滑らせる。タイヤの効果で勢いよく走る車にY児も他児も興奮し、M児や近くにいた他児も代わる代わるY児の車を滑らせていた。



図9 車を作っている様子

その後、T児や数名の子も自分なりの車を作り始め、コースを走らせることを楽しんでいた。Y児も自分自身の車を作り（図9）、車が最後までコースを走り切れるか友達と一緒に試して遊んでいた。

サークルタイムでは、M児の遊びが話題にあがり、ソリに至るまでの話を共有した。また、Y児が作った車が勢いよく走ること、他児も工夫して車や乗り物を作っていることをそれぞれが話していた。車作りを楽しんだ子達は、紹介するだけでなく「実際に走る様子を見せたい」という思いから、クラスの皆を集め、自慢の車が走る様子を見せていた（図10）。ほとんどの子が興味を示し、「走らせてみたい」という声もあがり、友達から認められたことを嬉しく思い、快く貸してあげる姿も見られた。



図10 サークルタイム後、車が走るところを紹介する様子

翌日、車作りを楽しみにしていたようで、登園してすぐ車作りを始めている子もいた。作り方がわからず教師に聞きに来る子もいたが、Y児を含め、友達同士で教え合っている様子が見られた。また、T児は完成した車を繰り返し走らせるだけでなく、いろいろな箱を貼り付け、進化させた乗り物にしていた。

<考察>

【S】 幼児の姿	「大型ブロックの複雑な形のコースでももっと転がりやすいモノはないか」というM児の発想からソリに見立てた遊びが始まった。Y児はソリと車を結び付け、車がうまく走った嬉しさを感じながら、繰り返し楽しんでいる様子だった。サークルタイムで遊びを共有したことで他児も興味をもち、教え合いながら車を作る翌日の姿につながった。
【O】 読み取り	M児の遊びが、教師の言葉かけによりいろいろな物を入れて滑らせてみるという遊びになり、その後段ボールのコース作りへとつながり、遊びが広がった。そしてY児にとって遊びの空間が、M児の遊びの一連の流れを見たり感じたりできる環境であった。そのため、Y児の車作りがM児の遊びとつながり、結果的に成功体験となったのだと考える。 そしてY児に刺激され他児も遊び始め、車を走らせるという遊びの面白さを感じたことで「皆に伝えたい」という思いにつながった。 紹介をした子達は友達に認められ自己有用感を感じ、他児は勢いよく走る車に興味をもった。その気持ちのバランスが取れていたことで、互いに気持ちよく車の貸し借りをしながら遊びの楽しさを感じ、翌日の遊びへとつながった。
【A】 願い	遊びがつながることでより遊びを面白く感じ、「もっと遊びを楽しくさせたい」という思いをもって、友達と一緒に試行錯誤しながら遊びを進めてほしい。
【P】 環境の構成、計画	教師の一言により遊びの広がりが見られたことから、教師の言葉選びは重要である。幼児の思いと教師の意図のバランスをとりながら、その状況や個に合った言葉かけをしていく。そして、 <u>幼児の遊びに教師自身が面白さを感じながら関わり、遊びをつなげていくようにする。</u> さらに、 <u>幼児が興味をもっていることを追求できるよう環境を見直し再構成し、十分な時間を保障する。</u>

12月4日、5日 検証場面⑤

「何で勝手にやるの？」	
対象：A児	
<背景>	以前からピタゴラスイッチを作って遊んでいたO児とA児、K児。ここ数日は今まで使ったことのないペットボトルやストロー等を利用しており、扱いに苦戦しながらも、前日の続きをするためO児は試行錯誤しながら作っている。
<エピソード>	O児はイメージ通りに作りたいという思いがあり、夢中になっている。するとA児と

K児がやってきて一緒に続きを始めた。A児は床に段ボールを貼り付けはじめ「じゃあ、ここに当たったら負けね」と言う。急にルールを決め始めたA児に向かってO児が「何で勝手に決めるの?!」と責める。O児の怒りに驚いたA児は何も言うことができなくなってしまった。教師は、A児がO児の思いに気づくことができるように「A児さん、いい考えがあったら相談するといいかもね」と声をかけると、O児は「そうそう。言ってね」と言い、A児も納得した様子でピタゴラスイッチ作りの続きをはじめた。



図 11 自分の気持ちを伝え合っている様子

サークルタイムでは、「コースを作るのが難しかった」「でも、面白いコースになっている」「ゴールするのは難しいよ」「ストローでできているところはちょっとだけ難しい」等、O児やA児、K児が工夫して作ったところを中心に話が出た。また、転がしてみた他児の「楽しい」「面白い」「難しくて悔しかった」等の多様な気持ちを共有することができた(図 11)。共有したことが翌日の遊びにつながるよう、ウェブ型記録は幼児の見えやすい保育室前に掲示した(図 12)。



図 12 ウェブ型記録
12月4日掲示

翌日もピタゴラスイッチの続きをしているO児とA児。これまでの遊びの経験から、コースの角度や僅かな傾きによってビー玉が転がらなくなったり、コースから外れたりしてしまうことを知っているため、調整しながらコースを作っている。A児が「O児、もうちょっと高くした方がいいかもしれないよ。高くしていい?」と



図 13 相談しながら遊ぶ様子

自分の考えを伝えると、O児は「あ、そっか。いいね。やってみよう」とA児の考えを取り入れて試していた。その後も、互いに考えを伝え合いながら遊びを進めた(図 13)。

<考察>

【S】 幼児の姿	「面白いコースにしたい」という漠然としたイメージでピタゴラスイッチ作りを進めているO児、A児、K児。作っていく過程で閃いたアイデアを取り入れている様子であったが、A児が思いついたことを相談せずに決めてしまったことでいざこざになった。サークルタイムでコース作りについて振り返り、翌日A児は自分の考えを伝えながら遊びを進めていた。
【O】 読み取り	いざこざが起き、翌日は考えを伝えながら遊びを進めていっているA児の姿から、経験から学んだA児の変化が感じられた。サークルタイムで自分達の遊びを振り返り、遊びを楽しく進めていくためにはどうすればよいのか、A児なりに考えるきっかけとなったのだと捉える。
【A】 願い	自分のイメージしたことや思いを伝え合いながら遊びを創り出し、展開させていってほしい。
【P】	幼児が遊びの中で友達と多様な関わりがもてるような言葉かけの工夫を。

環境の構成、計画	したり、共通のイメージをもって工夫したり協力したりする楽しさを十分に味わえるよう、思いや考えをつなぐ個に応じた教師の援助を丁寧に行う。
----------	---

1 2月5日、6日 検証場面⑥

広くしてガードを作りたい					
対象：T児 <背景> T児は車を作り始めた日から毎日車を進化させている。翼をつけたり、プール設備を作ったりする等、イメージしたことを自分の力で形にする楽しさや面白さ、嬉しさを味わいながら遊びを進めていた。そして、「イメージ→形にする→走らせる」というサイクルを続け、理想の形にする楽しさを感じている。 <エピソード> いつものように車を進化させているT児。わくわくした表情で車に空き箱を貼り付けている。完成すると早速コースを走らせてみる。進化を重ねていく度に車体が大きくなっていくため、走らせてもコースからすぐに落ちてしまう。何度も試してみるが、最後まで走り切ることができない。徐々にT児の表情が曇り、何かを考えている。「すぐ落ちるの嫌だな…」というT児のつぶやきを拾い、教師は「<u>何ですぐ落ちちゃうのかな</u>」と一言のみ発し、T児の反応を伺った。<u>しばらく考えていたT児は、一緒に遊んでいた友達に「(コースを) 広くしてガードを作ったらいいんじゃない?」と提案しはじめた(図14)。</u>それを聞いた他児から「やりたい!」 「T児、すごい!」と拍手をされ、賛同を得ることができた。友達の反応に嬉しくなったT児は「ガードしたらそのままガタって落ちないから。それでいい?」と<u>自分の考えに自信をもちながら再度確認していた。</u> サークルタイムではT児が、遊びの場にいなかった子達の反応も確認しながら自分の考えを伝えていた。皆の賛同を得ることができ、ほっとした様子のT児だった。翌日、T児やY児など数名の子がコースの幅を変えるために大きな段ボールに変え、ソフトブロックでガードを作った。 <考察> <table border="1"> <tr> <td>【S】 幼児の姿</td><td>車を作り進化させていく過程を楽しんでいるT児。理想とは異なり、すぐにコースから落ちてしまう様子に落胆している様子だったが、なぜ落ちしてしまうのか自分なりに考えた。そして自分の考えを堂々と伝え、友達に賛同してもらい、認められる言葉をかけてもらったことが自信となり、サークルタイムでも同様に話をし、翌日の遊びへとつながった。</td></tr> <tr> <td>【O】 読み取り</td><td>T児は「進化させ格好良くなっているのに、コースから落ちてしまう」というもどかしさを感じていた。T児の考えを引き出すために発した教師の言葉により、T児は自分なりの「車が落ちる原因」に気付いた。これま</td></tr> </table>		【S】 幼児の姿	車を作り進化させていく過程を楽しんでいるT児。理想とは異なり、すぐにコースから落ちてしまう様子に落胆している様子だったが、なぜ落ちしてしまうのか自分なりに考えた。そして自分の考えを堂々と伝え、友達に賛同してもらい、認められる言葉をかけてもらったことが自信となり、サークルタイムでも同様に話をし、翌日の遊びへとつながった。	【O】 読み取り	T児は「進化させ格好良くなっているのに、コースから落ちてしまう」というもどかしさを感じていた。T児の考えを引き出すために発した教師の言葉により、T児は自分なりの「車が落ちる原因」に気付いた。これま
【S】 幼児の姿	車を作り進化させていく過程を楽しんでいるT児。理想とは異なり、すぐにコースから落ちてしまう様子に落胆している様子だったが、なぜ落ちしてしまうのか自分なりに考えた。そして自分の考えを堂々と伝え、友達に賛同してもらい、認められる言葉をかけてもらったことが自信となり、サークルタイムでも同様に話をし、翌日の遊びへとつながった。				
【O】 読み取り	T児は「進化させ格好良くなっているのに、コースから落ちてしまう」というもどかしさを感じていた。T児の考えを引き出すために発した教師の言葉により、T児は自分なりの「車が落ちる原因」に気付いた。これま				



図 14 自分の考えを伝えている T児(左)

	で友達と遊ぶことはあるものの教師を求めることも頻繁だったT児。教師ではなく友達に提案したということは、これまでの車作りで友達と関わって遊びを進めていく楽しさを重ねてきたからだといえる。友達と一緒に楽しく遊びを進めていくためにはどうすればよいのか考えて、自らの力で動かそうとするT児の変化が感じられた。
【A】 願い	T児が遊びに面白さを感じ主体的に遊びを進め、疑問に思うことを自分なりに考えたり友達と一緒に試してみたりする過程で、友達との関わりを深めていってほしい。そして自他のよさに気づき、「友達と一緒にだからこそ」の体験を重ねていってほしい。
【P】 環境の構成、計画	T児の自ら友達に働きかけていく姿を認め、信じて見守っていく。また、友達と共有したイメージを実際に試したり工夫したりしながら創り上げていけるような材料や道具を準備しておく。さらに、遊びの中で経験し感じたことを遊びの場や振り返りの場でT児自身が言語化していくことで、自分の成長に気付けるようにする。

1 2月6日、9日 検証場面⑦

考えを主張し合いながら遊ぶ	
対象：T児、A児、クラス全体 <背景> Y児は前日に園庭で泥団子を作っており、マットを利用して固くなった泥団子を転がして遊んでいるが、何度か転がしているうちに泥団子が割れてしまい室内に戻ってきた。室内では、T児やA児、K児など数名がコースの幅を広くするために段ボールを取り換えていたため、Y児も遊びに加わった。 <エピソード1> コースの幅が広くなり、早速T児はガムテープを持ってきて転がしてみる。<u>勢いよく最後まで転がるガムテープを見て思わず「おー！」と拍手で喜びを表現している。</u>そして、T児やA児、K児、他児は繰り返し転がしたり、車を走らせたりしている中、段ボールが安定しないことに気が付いた。「グラグラする」「固くしたい」という声があがるものの、よい方法が出ない。<u>教師はその場にいた幼児達にヒントとなるような言葉をかけたが難しい様子だった。</u>そのため、視覚的に伝わるようコンテナを持ってきた。するとY児が「<u>ソフトブロックでできるかも！</u>」とこれまで様々な遊びで利用してきたソフトブロックを使うことを閃いた。Y児の言葉に皆も賛同し、ソフトブロックを傾斜の形に合わせて組み合わせ、土台を作った(図15)。その後、K児のアイデアでコースのガードもソフトブロックで作っていた。<u>A児は「これも使えそうじゃない？」と、これまでコースで使っていた段ボールをコースの枠にするという再利用方法も考え、提案していた。</u> <エピソード2>	



図15 ソフトブロックで土台を作る様子

遊びを進めていく中で、Y児とK児の意見が合わずにいざこざが起きた。互いに譲らず、自分の意見を主張している。自分達の力で遊びを進めてきたということもあり、教師は二人を信じ見守ることにした。しばらくの間、相手の考えに耳を傾けようとしなかったが、K児が譲るという形で解決した。K児の意見は通らなかったが、言いたいことを思い切り主張することですっきりしたのか、何事もなかったようにK児もY児も遊びを再開させた（図16）。



図 16 思いを主張し合い、すっきりした気持ちで遊びの続きをする様子

車や球などを走らせたり転がしたりしているうちに「滑りたいなー」「滑ったらグラグラするから駄目だよ」「でも滑ってみたいなー」等、コースが大きくなったことで自分も滑ってみたいという期待が膨らんでいた。

振り返りでは、「今までのコースと全く違うものができた」という自信から積極的に話をする子が多かった。「新しくなったコースは幅が広い」「コース下にソフトブロックを詰めた」「ソフトブロックを入れる時のバランスが難しかった」等を共有し、別の遊びをしていた子からは「作るの大変そう」「何人で作ったの？」「(これからこの遊びは)どうなるのかな？」等、遊びの過程や今後の展開を知りたいという幼児の興味や期待が感じられた。ウェブ型記録は幼児の見えやすい保育室前に掲示し、いつでも遊びを振り返ることができるようにした（図17）。



図 17 ウェブ型記録
12月6日掲示

翌週月曜日、土日を挟んだためか、教師が期待したほど遊んでいる子は多くない。普段車作りをしているほとんどの子が園庭で体を動かして遊んでいた。体を十分に動かして満足した後、室内に戻り先週の続きをする様子があった。自信をもって作ったコースも幼児にとっては完成ではなかったようで、材料を変えたり、手を加えたりしながら更に進化させていた。

<考察>

【S】 幼児の姿	T児の「コースの幅を変えたい、ガードを作りたい」という提案から、教師の力も借りつつ自分達で考えながら遊びを進めていった。そして、以前から出ていた「滑り台にしたい」という思いも膨らんできた。
【O】 読み取り	車作りという遊びを重ねていくことで、自分の考えを相手に伝えたり、相手の考えも受け入れたりしながら遊びを進めることができるようになってきている。また、これまではいざこざが起きると、主張することを諦めることも多かった。今回教師が仲立ちをせず幼児を信じ見守ることで、幼児は互いの考えを主張し合うことができた。これは遊びの中で思いきり主張し合える幼児同士の関係性が築けてきているからだと捉える。
【A】 願い	「滑り台にしたい」「もっとコースを進化させたい、面白くさせたい」というどちらも素直な幼児の思いであるため、今後遊びをどう展開していきたいのか、友達と一緒に考えを合わせながら遊びを展開させていってほしい。
【P】	幼児の遊びの展開を予想し、必要な素材や道具等を十分に用意し、幼児の

環境の構成、計画	イメージを形にできるようにしていく。車を勢いよく走らせるために、車本体とコースのどちらに視点を置くのか、幼児の考えを引き出していく。また、滑り台にするためには何が必要なのか、幼児と共に考えていく。
----------	--

12月9日、10日 検証場面⑧

もっと早く滑らないかな

対象：T児

<背景>

幼児達は「コースを進化させたい」「滑り台にしたい」という二つの思いをもっているが、「今日はもっと車を走らせたい!」というT児や他児の思いから、コースを進化させようと考えている。

<エピソード>

T児が「何かいいのいないかなー」と、新しくコースのガードになりそうなものはないか探している。「段ボールでもいいけど、くっつけても倒れるからガードにならないんだよねー」と、ピタゴラスイッチの経験から、壊れにくくガードに適した材料を求め、一番適切であろうと考えたものを選んでいた。そして、数日欠席していたI児も遊びに加わった。I児をリードするように、T児がこれまでの遊びの流れを話し、I児も頷きながら遊びのイメージを合わせている。

その後、T児とI児はイメージ通りのガードは付けられたものの、コース自体を固定していないため車を走らせても途中で止まってしまう場所があることに気付いた。T児やI児は「ここだね、止まってしまうところ」と言いながらどうすればよいのか考えている。I児が段ボールのつなぎ目の凹凸に気付き、「つるつるしたものがあればよく走るはず」という予想をした。教師はT児とI児が考えを試そうとしている姿を支えることが必要だと考え、一緒に材料を探すことにした。そしてT児とI児はPP板を見つけ、貼り付けた。予想通り、勢いよく走るようになった車を見てT児やI児は大喜びしていた (図18)。

振り返りでは、「コースやガードを新しくしたことで走りやすくなった」ということ以外にも、「駐車場のスペースがなくなってきた」「もっと車を増やしたい」「滑り台にしたい」と様々な考えが出た (図19)。

翌日、幼児達は早速駐車スペースとなる場所を考えながら駐車場を作ったり、友達と一緒に作り方を教え合ったりしながら新しい車作りを楽しんだ。

<考察>

【S】 これまでの遊びの経験から学んだことを生かしながら、友達と一緒に考え



図18 勢いよく走るようになり喜んでいる様子



図19 ウェブ型記録
12月9日掲示

幼児の姿	を合わせて遊びを進めている。
【O】読み取り	T児は車作りを通して、作って試してみることを繰り返し楽しむことで自信を得てきた。その自信と、これまでの遊びや生活でT児とI児が関係性を築けていたことがつながり、考えを合わせて試してみるということを楽しみながら進められたのだと考える。
【A】願い	今回のように遊びの中で疑問や不思議に思ったことを友達と一緒に考え解決していくことで、友達との関係をさらに深めていってほしい。
【P】環境の構成、計画	幼児が疑問に思っていることを解決するために、教師はもっといろいろな可能性や選択肢をもたせるような言葉かけをしていくべきであった。「つるつるとはどのようなものか素材を比べてみる」「凸凹の素材で試したらどうなるのか」等、もっと試してみたいくなるような言葉かけ、提案を行っていく。

12月10日、11日 検証場面⑨

遊びの経験から新たな遊びへ	
対象：クラス全体	
<背景>	
前日の振り返りで出た「車を増やそう」「駐車場を増やそう」という思いをもって登園したようで、所持品の始末を終えた後すぐ車を作り始める子、駐車場を作る子とそれぞれが自分のやりたいことを決めて遊びを進めている。	
<エピソード>	
車を作りたいK児。A児が作り方を教えてくれることになり、二人並んで車を作り始めた。K児はわからないことがあればA児に聞き、互いに集中して取り組んでいる。すると近くにいたT児が「<u>ここストロー使わないと動かないよ</u>」とK児にタイヤが回る仕組みを教えている。その後、ストローを持ってきたが数が足りず戸惑うK児。Y児が「<u>K児、こういう時はストローを半分に切ればいいんだよ</u>」と機転を利かせアドバイスしている。K児はアドバイスを受け入れ、A児やT児、Y児に助けてもらいながら自分の車を完成させた（図20）。	
振り返りでは、「車を増やして楽しかった」という声があがった。車がこの数日で増えたからか、「<u>バイクを作ったらどうか</u>」という意見が出た。賛同する意見もあったが、「<u>車とバイクではタイヤの数が違うから難しいんじゃないか</u>」という意見があり、その考えを受けて「<u>危ないときのためにタイヤは4つにしてみる</u>」という意見も出た。また、<u>「タイヤを2つにする場合、車とバイクではタイヤの向きが変わるという仕組みに気づき、</u> <u>「タイヤはどうすれば回るのか？」という疑問も出た。</u>	
翌日、コースのガードが付いていない部分に空き箱を貼り付けてガードにしたり、早速4輪バイクを作ったりしながら前日の遊びの続きを楽しんでいた。	
※幼児のバイクの定義は、これまで作ってきた車とは形状が異なり、ハンドルと座席が	

図20 作り方を教え合いながら夢中になっている様子

あるもののことを指す。	
<考察>	
【S】 幼児の 姿	A児、T児、Y児は自分の遊びを進めながらも、困っているK児に気づき、作り方のアドバイスをした。A児らの助けもあり、K児は車を完成させた。振り返りでは、「バイク」という新しい考えが出てきて、幼児の遊びを発展させたい思いが表れていた。
【O】 読み取 り	A児が車を作って走らせるという遊びを繰り返し経験してきたことで、遊びに自信をもち、作り方を友達に教えてあげたいという気持ちになったのだと考えられる。T児やY児がK児にアドバイスをしていた際の表情からも、自信をもっていることが感じられ、これまでの遊びの経験を生かし、気付いたことを伝えたくなったのだと考えられる。これらは、興味をもった遊びに夢中になり、遊びを自分のものとして獲得していったことで自信や充実感を味わい、自然に友達に教えてあげるということにつながったのだと捉える。 また、「バイク」という新たな考えから具体的な疑問も出てきたということは、幼児が遊びに変化を求め、「自分達で遊びをより楽しくしたい」という気持ちが高まってきているのだと考えられる。
【A】 願い	幼児が遊びの発展を求め、自分達で新たな考えを生み出している。また、これまでの遊びの経験を生かし、友達との教え合いも見られることから、共通のイメージをもって協同して遊びを進めていってほしい。
【P】 環境の 構成、 計画	幼児の気持ちを大切に、幼児同士が考えを深めている姿を見守る。そして、幼児がその時々で感じている思いや考えを受け止め、友達と一緒に試行錯誤しながら実現していく充実感を味わえるように必要に応じてヒントとなるような言葉をかけていく。

4 検証のまとめ

(1) 学級全体について

本研究では、幼児の興味関心をもった遊びに着目し、幼児同士の関わりやそれぞれが試行錯誤しながら遊びを展開していく幼児の変容に焦点をあて研究を進めてきた。幼児が夢中になって遊びを展開していくようにするために、遊びを進めていく中で生じる楽しさや面白さだけでなく難しさや困っていることをサークルタイムで共有し、ドキュメンテーションやウェブ型記録として作成し掲示した。自分たちの遊びの過程を振り返り、友達から様々な考えを聞くことにより、発見につながり遊びの見通しをもちより意欲的に遊びを進めようとするようになった。また、意見の違いからいざこざが起きた際には、しっかりと自分の意見を主張しながらもどう折り合いをつけていくのか考え、自分なりに解決策を見出していく姿も見られた。それは幼児にとって車作りやピタゴラスイッチ等の遊びが魅力的なものとなっていたことや、「自分はこうしたい」という気持ちと「相手と一緒に遊びたい」という気持ちの妥協点を探ることができるような関係を築くことができていたからである。興味をもちかわり遊びを広げ深めていく過程で、友達との関係が深まった。

遊びを進めていく中で、幼児の「次は滑り台にしてみたい」という願いが遊びや振り

返りの場で出てきたため、教師はその思いを支えたいと考えたが、幼児の実際の姿として車やコース作り、ピタゴラススイッチをもっと存分に楽しみたいという思いが感じられた。幼児が更に遊びを深め「遊びきった」と感じた時に、さらに自信や意欲が高まり新しいチャレンジに向かうのではないかと考える。そのため、幼児の願いと、幼児自身が自分の成長を実感し力を試したいという思いが重なった時には、友達と一緒に協同して実現に向かう姿を支えてあげられる教師でありたい。

教師の援助として、遊びの場面において幼児の思いや考えを引き出すための言葉かけを意識した。遊びがつながったり広がったりするような言葉選びをしたり、教師の発する言葉は必要最小限にする等して、幼児が自らの力で試したり工夫したりしながら友達と夢中になって遊びを進めていけるようにした。これらは、これまでの園生活でのそれぞれの育ちや友達同士の関係性、幼児と教師との関係性を踏まえた言葉かけであり、今回の検証においては有効だったと捉える。

(2) 抽出児の変容

抽出児 A

- ・自分の考えを主張しながら友達と一緒に遊びを進めることを重ねていくことで、自分の力で問題を解決していこうとする力や自己肯定感の高まりが見られる。
- ・夢中になって遊びを楽しむことで自信となり、振り返りの場でも思いや考えを積極的に話し友達と一緒に対話をしていくことで、翌日の遊びの広がりや展開へとつなげていくことができた。

抽出児 T

- ・興味のあることに夢中になって取り組むことで生き生きと遊びを展開し、クラスで遊びを共有することでさらに遊びへの意欲の高まりが見られるようになった。
- ・自分なりに考えてみたり、試したり工夫したりしながら遊びを進めていくことで、遊びを自分のものとして獲得し、自己有用感を得ることができた。その結果、友達との関係の深まりも見られるようになり、集団の中の自分として自信をもつことができるようになってきた。

Ⅶ 研究の成果と課題

1 研究の成果

- (1) 幼児の実態に合わせた振り返りを行うことで、幼児それぞれが素直な思いや考えを伝え合い、見通しをもって翌日以降の遊びにつなげることができた。また、その場にはいなかった幼児も興味を示し、関心の広がりが見られた。
- (2) 興味をもった遊びを十分に楽しみ、試行錯誤しながら遊びを進めていくことで自信につながり、自他のよさに気付いて関わりを深めていくことができた。
- (3) 遊びを継続していくことでその遊びに対する意欲の高まりが見られ、困難な状況が起きると自分なりの解決方法を見出して遊びを進めていく姿につながった。

2 課題と対応策

- (1) 振り返りの場において、教師主導で話を進めてしまうことが多くあり、ありのままの幼児の多様な考えを引き出すことができなかった。そのため、話し合いの進め方の改善を図る必要がある。教師が、幼児の経験していることや学んでいることを丁

寧に見取り、幼児の伝えたい思いを信じ見守る姿勢で関わる。そして幼児自身が対話を繰り返していく中で多様な考えに触れ、自己決定していくことで、さらなる遊びの意欲へとつなげていくようにする。

(2) 遊びの様子から見取った幼児の育ちと、幼児自身が感じる思いに違いが生じた。育ってほしい姿を意識し見取りつつ、遊びの中で幼児の思いがどこにあるのか、どのような意味をもつのか深く理解し多面的に捉える視点をもつ。そして、その状況や個に応じた柔軟な対応をしていく。

(3) 幼児の姿から、次の遊びにつながる展開や援助を考え保育を行ってきた。しかし目の前の幼児の姿を重視するあまり、見通しをもった保育が難しくなってしまった。幼児の姿と教師の思いのバランスを保ちながら保育を展開していくために、教師間の振り返りを大切にし、その時期や幼児の育ちに合った多様な見方や関わり方をしていく必要がある。

<主な参考、引用文献>

- [1]文部科学省 2018『幼稚園教育要領解説』(184 頁)
- [2]前掲[1] (175 頁)
- [3]前掲[1] (20 頁)
- [4]前掲[1] (50 頁)
- [5]汐見稔幸 2023『子ども理解を深める保育のアセスメント』(15 頁)
- [6]前掲[1] (46 頁)
- [7]前掲[1] (34 頁)
- [8]河邊貴子 2009『遊びを中心とした保育 保育記録から読み解く「援助」と「展開」(23 頁)
- [9]前掲[8] (24～33 頁)
- [10]大豆生田啓友・豪田トモ 2022『子どもが対話する保育「サークルタイム」のすすめ』(6 頁)
- [11]宮里暁美 編著 2020『思いをつなぐ保育の環境構成』(133 頁)
- [12]秋田喜代美・松本理寿輝 監修 2024『保育の質を高めるドキュメンテーション園の物語りの探究』(70～76 頁)
- [13]前掲[12] (124 頁)
- [14]河邊貴子 2019『「驚き」や「喜び」を記録し、子どもの育ちを読み取って次の援助につなげる』
https://benesse.jp/berd/up_images/magazine/KORE_2019_spring_01toku.pdf
(2025 年 2 月 27 日最終確認)