

## 令和2年度 奈良市立伏見こども園 研究実践概要

園長名 和田 江利子  
全園児数 167名

1. 研究主題 「主体的に活動し、自ら遊びを創り出す子どもの育成」  
—身近な環境と関わる中で、子どもが自ら考え、遊び込むために—

2. 研究年度 初年度

## 3. 研究主題設定理由

主体的に活動し、夢中になって遊び込む子どもを育むために、子どもが自ら考えたり、試したり、工夫したりできるような環境を構成し、「主体性」「自主性」を支える能動的思考や意欲を引き出す保育の方向性が重要であると考え。そのためには、子どもが身近な環境と関わる中で、「やってみたい」「こうしたい」「いいこと考えた」と心を動かして遊び、好奇心や探求心を広げることで、創造の芽を伸ばしていきたい。

そこで、本研究では、子どもの主体的な遊びを支えるために、身近な環境と関わる中でどのように子ども自ら遊びを創り出していくのか、遊びが生まれるために必要なことを探り、各年齢の発達を捉えながら分析することにした。

## 4. 具体的な研究内容

## ①研究のねらい

- ・身近な環境に主体的に関わる中で、子どもが自ら考え、遊びを創り出すために必要なこととは何か、また、どのような援助や環境構成の工夫が必要なのかを探り、様々な考えを生み出して遊びを創り出す子どもを育てる。

## ②研究の重点

- ・遊びを創り出している様子がどのような姿なのかを探る。
- ・遊びを創り出すために必要な援助や環境構成の工夫について探る。
- ・保育実践や実践事例をもとに、各年齢の発達の姿を分析する。

## ③活動の方法

- ・子どもが遊びを創り出すために、様々な考えを生み出す子どもの「直感」「思考」「創造」の視点から、その“きっかけ”となることや、「やってみたい」「こうしたい」「いいこと考えた」など、遊びを創り出していく姿を探り、そのために必要な援助や環境構成の工夫について分析した。

(      遊びを創り出すきっかけ      遊びを創り出す姿 ---- 援助 ---- 環境構成 )

視点	{	直感	➤ 感覚的に物事を感じることで、瞬間的に感じ取ること
		思考	➤ 自身の経験や知識をもとに考えること、考えや思いを巡らし、何かしら一定の状態に達しようとする過程において、道筋や方法など模索すること
		創造	➤ 新しいことを生み出すこと、新しいことを創り出すこと

## 3歳児 事例【ドングリが降ってきた】 3歳児（11月）

ドングリプールや、高い段ボールの壁を用意したことで、ドングリに触れて存分に遊ぶようになり、たくさんのドングリを握りしめて壁に思い切り投げて当てたり、当たって落ちる音や迫力を面白いと感じたりして繰り返し遊び出す。今度は、高く投げたり、テントの屋根に当てようとしたりする姿があったので、子どもが届く高さの位置に透明シートの屋根をつくった。翌日、A児はすぐに見つけ、透明シートの屋根をめがけて投げ出した。すると、ドングリが屋根の上に乗る、ゆっくり斜面をつたって落ちてきた。それを見たB・C児も真似て同じように投げ出す。たく

直感 ( やってみたい )

自分で届きそうな高さの透明シート屋根に興味をもつ

直感

( もっとやってみたい )

さん乗ったドングリが、重みで斜面になった所から並んで落ちてきた。大量のドングリが列をなして落ちてくる様子に、子ども達は「キャー！」と、大興奮。ドングリを投げるとすぐに頭を手で覆いながら自分から浴びに行き、「降ってきた」と、頭にかかることを楽しむ。保育者も「雨みたいだね」「頭にかかったね」と、思いを受け止めながら一緒に遊び、繰り返し楽しむ姿に共感する。

直感

もっとやってみよう

次々に順に落ちてくるドングリの動きが面白い

落ちてくるドングリに当たりたい

《考察》

- 十分な量のドングリを用意し、ドングリを使って存分に遊べるようにしたことで、壁に思いきり投げたり、高いところに投げたりするようになった。それをきっかけに、当たって落ちてくる音や迫力を面白いと感じ、繰り返し遊ぶ姿につながった。
- テントの屋根に興味を示して高く投げる姿が多く見られたので、子どもたちの手が届きそうな高さに透明のシートの屋根を付けて場を再構成したことで、子ども達はすぐに「面白そう」と見つけ、透明シートめがけてドングリを投げ始めた。また、届きそうな高さにしたことで、シートの上にドングリが乗り、透明であったことでドングリの様子が見え、落ちてくる様子を面白いと感じ、「もっとやってみよう」と、繰り返し楽しむことができた。
- 透明シートがドングリの重みでたゆみ、緩やかな傾斜をつくってドングリが順に落ちてくる面白さに、心を動かされ、「キャー」と歓声を上げて喜んだり、全身で浴びて楽しさを感じたりする姿に繋がった。



4歳児 事例【水が漏れないようにしたい】(9月)

1学期から築山にベニヤ板を立て掛け、水を流して遊んでいた。築山の近くの土山では、頂上を掘り、温泉をつくって別の遊びを楽しんでいた。2学期になると、2つの遊びを近づけてベニヤ板に流した水を土山の温泉に溜めて遊びたいと、考えを伝えて遊び出す。始めはベニヤ板に水を流していたが、土山に水が溜まりやすいように、トイを持って来て、ベニヤ板の上にトイを置いて流しはじめた。築山から土山まで流れる水の様子に興味をもってほしいと考え、環境に底を切り取ったペットボトルを用意しておく、土山の温泉までペットボトルのパーツをたくさん繋げてトイのようにして遊び出した。ペットボトル内が見えるようになったことで、A 児「きたきた」B 児「もっと流そう」と、溜まっては流れる新たな水の流れ方に興味津々で何度も流して遊ぶようになる。「いい考えだね、台に乗ったらたくさん流せるね」などと、子ども達が考えながら遊んでいる様子を認める。繰り返し流す中で、ベニヤ板の端から水が流れていることに B 児が気付く「ここから漏れているよ」と声を掛け、A 児と C 児はペットボトルを繋ぎ直したり、スコップやバケツを使ってペットボトルの角度を変えたりするが、漏れを止められなかった。話し合いでの場をもち、何か他にもペットボトルの下に置いてみようということになり、道具を使って止めることを思い付くように小さめのお椀や牛乳パック、木片、ペットボトルの蓋などを準備しておく。翌日、早速いろいろな道具を使ってペットボトルの繋ぎ目が漏れないように試していたが、まだ水が漏れてしまう。「これだったらどうか？」と、いろいろなものを試してペットボトルの繋ぎ目の高さを変えていると、B 児が「あ、漏れなくなった！」と、繋ぎ目に薄めの厚さの木片を敷くことで漏れないことに気付いた。A 児「ほんまや、すごい！」と、B 児と喜ぶ姿に、「ほんとや、すごい！漏れてないね」などと、保育者も一緒に発見した喜びを共感する。

思考

こうしたい

- 水を流したい
  - 水を溜めたい
- ↓ 環境の再構成
- 遠い土山に水が溜まるのが面白い

思考

もっとやりたい

- 水の流れ方が見える面白さ
- もっと流したい
- もっと溜めたい

水が漏れないようにしたい

思考

もっとこうしたい

直感

思考



- 漏れないように上手いきそうな物をあれこれ選んで試してみる ↓ 発見!
- 木片を置くと漏れない

《考察》

- 土山の穴に水を溜めるためにベニヤ板を使って流していたが、板の幅が広いので、穴からはみ出て溜めるのに時間がかかることに気づき、トイを使って流した水が全部土山の穴に流れ着くようにしようと考えた。「こうしたい(水を溜めたい)」という目的を明確にもつことで、どうすれば効率よく水が溜められるのか、方法を考え出すことができた。また、遠くの土山の穴まで水を流して溜めるということに魅力を感じ、新たな目的が生まれたと考える。
- 底を切ったペットボトルのパーツをたくさん用意しておくことで、トイの経験を活かして、ペットボトルのパーツをたくさん繋げることで遠くの土山の穴まで届くのではないかと考えた。また、ペットボトルに水を流すことで、トイ

のような直線的な水の流れではなく、新たな水の流れ方に魅力を感じて、「もっとやりたい(もっと流したい)」と意欲が高まったと考える。さらには、パーツの隙間から水が漏れていることをきっかけに、「もっとこうしたい(漏れないようにしたい)」という思いがさらに強くなったと考える。

- 水の漏れを止めるために、ペットボトルの繋ぎ目に原因があると考え、角度を変えてみても止まらない様子から、環境に小さめの材料や用具をたくさん置いておくことで、「これだったらどうか？」と、見えそうなものを自分なりに選んで、根気よく繋ぎ目の調節をする姿に繋がった。



### 5歳児 事例3【水を曲げたい】(9~10月)

1学期のトイ遊びの経験から、トイを繋ぎ、水を流して遊んでいた。A児「ここで水が止まるなあ」と言うと、B児「同じ高さやから流れないんちがう」と考えを伝え、スタートからゴールまでのトイの繋ぎ目に、牛乳パックやボウル、木片、バケツ、プラスチックカップなどを使ってもう一度高さを調節し直す。「流れたよ」とA児とB児が喜んでいて、今度はC児が、「もう地面に着いてしまった」と残念そうに言う。それを聞いてD児がやって来て「もっと長くしたらいいんちがう？」と提案するが、スタートの高さが低いことから、少しずつ高低差を変えてトイを繋ぐことに苦戦していた。

思考 くこうしてみよう

トイを繋いで水を流したい

トイを地面に着けたくない

思考 くもっとこうしたい

昨日より長いコースが作り  
りたい

高い所からスタートしよう

思考

- 水を曲げたい
- トイを曲げたい

創造

創造

いいこと考えた!

創造

みんなで  
もっとこうしたい

思考

• 水の入口と出口の向きを  
変えたい

思考 くもっとこうしたい

「高低差を付けやすいように、高い脚立やビールケース、大きな高さのある机なども園庭の倉庫に用意しておく。翌日、A児「長くしよう! トイをもっと繋げようよ」と、トイをたくさん持って来る。B児は「これ使おうよ」と、脚立に気付いて友達と一緒に運び出す。早速脚立にトイを立てかけてスタートづくりをして、大きな机や小さな脚立、カラーボックスやビールケースなどを次々運んで来てはトイを繋いでコースをつくり始めた。しかし、C児は、直線のコースに物足りない様子で「(長くするには)場所が足りないやん」と、思いを伝える。それを聞いてB児が「あっち(右側)に(トイ)向けたらいいんちがう?」と言う。A児「でもあっちにしたら、4歳さんとぶつかるやん」B児「じゃあ、丸にしたら長くなるやん」と、アイデアを出す。真っすぐのトイで丸いコースをつくるのは難しいと感じたのか、C児「水を曲げられたらいいのになあ」とつぶやく。するとA児が「トイを曲げようか」と提案する。保育者は「楽しそうやね。曲げたいね」と共感し、「どうしたら、水が曲げられるのかなあ?」と問いかけるが、なかなかアイデアが出てこなかった。保育室で遊びの話し合い(振り返り)の時間をつくり、水を曲げたい思いを共有する。A児「入る所と、出る所の向きが違くと水が曲がるんじゃない」、D児が製作コーナーから牛乳パックを持って来て「これやったらできるんちがう?」とアイデアを出し合ったことで、水の流れの向きを変えられるように、塩ビ管のジョイントのようなものを、牛乳パックなどを使ってつくることになった。

翌日、出来上がったジョイントを試すが、穴の位置が高かったり、小さかったりして、ジョイントの底に水が溜まって上手く流れない。A児「穴が上すぎたなあ」と、再度穴を大きくしては、友達と相談しながら水を流したり、穴を開け直したりして流れ具合を調整し、やっとの思いで自分たちが納得のいく水の流れ方に達した。A児「やったあ、流れた!」C児「ここから、ぐるぐるコースをつくらうよ!」とジョイントでトイを繋げて長くて曲がるコースをつくらせて遊ぶ姿が見られた。

• 水の勢いを止めない、水の流  
れ方にこだわって、納得のいく  
ジョイントをつくりたい



#### 《考察》

- 高低差を考え、トイを繋げて水を流して遊んでいたが、スタートの高さが低いため、すぐに地面についてしまうことに気付く姿を捉え、脚立や大きな机など、一人では扱えない高さや大きさの物も用意しておいた。それによって、友達と協力して脚立等運び、高さを活かした長いコースづくりが始まった。いつも直線に繋いで遊んでいたが、長くしようとしたことで、今度は、トイを並べる場所が足りないという課題に直面したが、C児の「水を曲げられたらいいのになあ」という発想が、トイを曲げて長いコースづくりをするきっかけとなった。新たな方法を思いついた子どもの考えを受け止め認めることで、やってみようという意欲を高めることに繋がった。

- ・共通の目的を達成するために、簡単にはできそうにないことでも、実現させたいという子どもの思いを受け止め、クラスでの話し合いの時間を持ち、新たな考えを取り入れて実現に向けて取り組めるようにしたことで、塩ビ管のようなジョイントづくりをして水を曲げようという発想を生み出すことに繋がったと考える。また、いくつもの課題に直面することで、これまでの経験から予測して方法を考えるだけでなく、アイデアを出し合い、それら乗り越えようと諦めずに思考錯誤しながら、発想を転換させて遊ぶ姿が見られるようになった。

## 5. 研究の成果

### (3歳児)

遊びの中で、「面白そう」と心を動かされる出来事との出会いがきっかけとなって、「やってみたい」と直感的に自ら環境に関わるようになる。保育者はどんなことを経験させたいのかを考え、意図的に環境を構成していくが、その中で子どもの姿から何に興味をもっているのかを読み取り、場を再構成していくことが必要であると分かった。また、子どもが「やってみたい」と思った瞬間を逃さず、思いに寄り添い、楽しむ姿に共感することで、安心して「もっとやってみたい」と、思いのまま存分に遊びを楽しむ姿に繋がると考える。

### (4歳児)

「やってみたい」と始めた遊びから、「こうしたい」という思いが芽生え、遊びを創り出すきっかけが生まれる。目的が明確になることで、思い通りにならないことや、うまくいかないことに直面した時、「もっとこうしたい」と、試したり工夫したりして思考するようになることが分かった。その際、試したり工夫したりできるように、豊富な材料や素材を用意し、選択肢を広げられる環境を用意しておく必要がある。自分の経験や知っていることから「こうなるかも」と、直感的思考によって方法を模索し、行動に移す姿がこの時期にはまだまだ見られるため、いろいろ試してみて、予想通りになることや、新しい発見に出会うこともある。自分で考え、選べる環境を保障しつつ、うまくいかないことにもたくさん出会い、課題発見力を高め、「もっとこうしたい」と、諦めずに根気よく取り組む経験を積み重ねることで、新しい発見から自分なりに答えを導き出し、遊びを創り出す力を身に付けていくのだと考える。

### (5歳児)

これまでの経験を活かして「こうしてみよう」と、いくつもの課題を乗り越えようと試行錯誤を繰り返す姿が多く見られるようになる。この課題が遊びを創り出すきっかけとなり、目的を達成するために思考を繰り返して「いいこと考えた!」と、新たな発想を生み出し、遊びを創り出す姿に繋がることが分かった。また、この時期には、一人ではできないようなことに挑んだり、できそうにないようなことにも諦めずにみんなで考えたりする姿が見られるようになる。そのためには、数人の中で生まれた課題をみんなの課題にして、目的を共有することで、様々な考えと出し合い、取り入れて、新しい発想を生み出したり、実現に向けて協同して遊びを展開したりする姿に繋がっていくことが大切であること考える。

### (全体)

本研究では、子ども自ら遊びを創り出すために、様々な考えを生み出す子どもの「直感」「思考」「創造」の視点から、遊びを創り出すきっかけや姿に迫り、分析を行った。どの年齢においても、遊びを創り出すためには、何らかのきっかけとなる出来事が存在するということが分かった。その出来事に「やってみたい」「こうしたい」「いいこと考えた」と、心を動かされたり、考えを巡らせたりして、目的を達成しようと諦めずに取り組めるようになる。そして、目的を達成することにより、大きな喜びを感じて、自信をもち、次への意欲に繋がるとということが分かった。また、遊びを創り出すきっかけを見逃さず、「面白い」「もっとこうしたい」等、子どもの心の動きを読み取って、好奇心や探求心を広げるために、保育者の役割は非常に重要であるということが分かった。

## 6. 今後の課題

研究初年度として、子どもの主体的な遊びを支えるために、どのようにして遊びを創り出すのかについて探ってきた。その中で、自ら環境に関わり、遊びを創り出す「創造性の芽生え」を育む要因が見えてきた。そこで、次年度は、遊びから子どもの思いや考えを引き出し、創造性を伸ばすために、どのようにして好奇心や探求心を掻き立てることができるのかについて明らかにしていきたい。