

令和3年度 奈良市立神功こども園 研究実践概要

園長名 新井雅枝

全園児数 164名

1. 研究主題 生き生きと活動する子どもの育成

ー子ども理解を深める記録や話し合いについてー

2. 研究年度 二年度

3. 研究主題設定理由

子どもたちは日々、興味を持ったものや人とかかわり、新しい気づきを得たり友達と力を合わせたりしていくことで、遊びや生活を豊かにしていく。そして、それを支えるために、保育者が子どもの発達を的確に捉え、適した援助や環境構成を行うことが必要である。また、それを他の保育者と共有し、互いの考えを理解しあおうとすることが欠かせない。しかし、分園型の本園では生活リズムの違いや物理的な距離があり、保育者同士が子どもの姿や保育内容を共有して振り返り、その後の援助や環境構成に反映していくことが難しく、課題となっている。

この課題を解消するために、写真を使って子どもの姿を共有し、気付いたことを交流して次の日の保育に活かす取り組みを行ってきたが、紙面上では考えを深めきれないこともあった。話し合いを行い、直接やりとりをすることで、振り返りを充実させ保育に反映させていく必要性を感じている。そのため、この主題を設定し、子どもの姿を捉える視点、話し合うポイント等について考察し、各保育者のみとりを深め、保育の充実を図ることで、生き生きと活動する子どもの育成につなげていきたい。

4. 具体的な研究内容

①研究のねらい

保育者間で意識的に子どもの姿を共有し、保育を振り返りながら次に必要な援助や環境構成を考え、生き生きと活動する子どもの姿につなげる。

②研究の重点

- ・生き生きとした子どもの姿を園内で共有し、育てたい子ども像と照らし合わせて、この先子どもに必要な援助やつけて欲しい力を考え保育に反映する。
- ・意見交換のしやすい方法や題材を探り、乳幼児の発達を通して捉える視点を深める。
- ・子どもの姿を読み取るための記録や振り返りの方法、保護者に発信する際の伝え方について考える。

③活動の方法

〈1. 職員間での振り返り〉

昨年度から写真を用いて子どもの姿を共有し、保育を振り返る取り組みを続けている。今年度は話し合いの機会を増やし、気付いたことや気になったことを掘り下げ、周りとの意見を交わすことで、子どもが何に興味を持っていたのか、次の日の環境や援助はどうするかを考えるようにしている。

事例1 2歳児6月「泥がいっぱい」

泥遊びをしているA児。泥の入ったタライからスコップで泥をすくい、コップへの移し遊びをしている。見に来る他児やタライの中に入った砂場道具には気を留めない。コップに流れ落ちる

ほど泥が入ると、満杯になったコップを“投げ捨て”た。移し遊びは終了したかと思っただ、今度は型抜きに型に泥を入れた。次はプリンカップを使っており、満杯になる度に容器を“投げ捨て”て新しい容器に流れ落ちるほど泥を入れるということを繰り返し楽しんでた。

(話し合いでの意見)

- ・表情はとても真剣で、“投げ捨てる”姿から「入れる事」「満杯にすること」を楽しんでいるように見える。泥を入れる容器もよく見ると、口が小さくなり難しいものになっている。
- ・保育者が近くにいたことは気付いていたのかな？黙々と遊んでいたのを見守っていたが、ひと段落したところで保育者が「たくさんできたね」「いっぱい入ってうれしかったね」等声をかけていたら「できた」「いっぱいになった」という満足を保育者と共有して簡単な言葉のやりとりや嬉しいという気持ちの芽生えにもつながったかもしれない。

事例2 3歳児6月「水が暴れてる」

B児がビニール袋に水をいっぱい入れ「結んで」と言いに来たので、保育者は袋の口を結び「手を出して」と言ってB児の手のひらにのせるがつかみきれず袋が落ちる。もう一度やってみたが落としてしまう。B児は袋を拾いながら「つかめへんわ。何でかな？」と持ちにくそうにしていた。C児・D児も「やってみよう」と言って、水の入った袋を保育者から受け取ろうとするが、落としてしまい「あれ？」といった表情で顔を見合わせている。もう一度手のひらにのせると、袋の端を握ることはできたが、袋の中の水が思わぬ方向に動き「わあ、逃げる」「捕まえられへん」と袋をつかもうとしていた。保育者は同じように手のひらにのせて「ほんとだ。逃げてるみたいだね」と水の動く様子を一緒に見る。B児が「この水、逃げるねんで」と近くにいたE児たちに見せると「僕もやりたい」と言ったので袋をE児たちの手のひらにのせると「氷みたい」「ほんまや。逃げる」「水があばれてる」と感じたことを言ったり、「ゆらゆらして捕まえられへん」と真剣な表情で袋をつかもうとしたりしていた。

(話し合いでの意見)

- ・水が入った袋を持って感じたままに「逃げる」「あばれてる」などいろいろな表現をしているところが3歳児らしい。
- ・自分が楽しいと思ったことを友達に知らせたり、感じたことを思い思いに表現したりする姿から、少しずつ友達の存在が気になり、友達や保育者に伝えようとしている様子がわかる。
- ・4,5歳児だったらどんな表現をするのだろうか？

事例3 2歳児7月「水を流したい」

園庭に置いてあるトイを見つけ、水を流したいと思ったらしいF児。トイを持ってきて机に立てかけるが、角度があり過ぎて何か違うと感じたようで、「さかじゃないねえ」と話し、近くにある段差や台などに置いている。保育者も一緒に遊びながら、「どんな風にするの?」「その積木も使っているよ」とF児の思いに寄り添うように声をかける。やがて、F児が思うような形にトイを置くことが出来ると、「おみずいるねえ」と水を探す。そこに、様子を見ていたG児が「みずしていい?」とやってくると、F児は「Fがするの」と拒否していたが、G児に押し切られてしまう。保育者は『F児としては不満なのでは…』と思いながら見ていたが、一緒に水の流れる様子を見たF児は「ながれたー」と嬉しそうに笑っていた。

(話し合いでの意見)

- ・F児は『水を流したい』という思いをもって自分でコースを構成したことに満足しているように感じる。そのため、G児が先に水を流してもF児は「水が流れる」ことを楽しめたのだと思う。
- ・4月の頃に比べると『こんなことがしたい』というイメージをはっきりと持つようになってきている。繰り返し遊ぶことで必要なものや遊び方などが定着してきている。

事例4 4歳児11月「家の壁を作ろう」

1学期から続けている家づくりでは、家を建てる場所が決まり板を使って壁作りをしていた。H児とI児が板と板をガムテープで付けようとするが何度止めてもすぐに倒れてしまう。H「ガムテ

ープよりひもの方が強いと思う」I「じゃあひもにしてみよう」と、違う素材を使ってみるようになった。はじめは上手にひもを結ぶことが出来なかったH児もI児がしている様子を見たり、手伝ってもらったりしながらひもを結び板を付けていた。2人で「下もくくろう」「ぎゅってしたら取れないから」と2人で思ったことや気付いたことを話しながら作っていた。遊びが続く中で、何度も板が倒れてしまったが倒れる度に、「もうちょっとひも増やす?」「ボンドも使ってみる?」など今まで使ったことのある素材を選びながら家づくりを進めていた。

(話し合いでの意見)

- ・今まで使ったことのある素材を子ども達が自分で選んでいる。その中で、テープよりひもがいいなど素材の違いを分かり遊びに使っている。
- ・保育者の手伝いがなくても自分たちで同じイメージを持ちながら遊びを進められるようになってきている。その後、ボンドや紐などの素材を用意しておいて、子ども達が工夫して使う姿を見守ると、なかなか立たない板にはボンドと紐を両方使うなど、自分達なりに考えて遊ぶ姿が見られた。

(2. ドキュメンテーションの活用)

話し合いの前後にドキュメンテーションの作成を行い、「書く」という行為を挟むことで子どもの活動や自分のかかわりを客観的に捉え直すだけでなく、保護者にわかりやすく発信するための書き方を探ってきた。また、幼児棟では子どもが振り返りの理解を深め、さらに遊びを進めていくために、子ども向けのドキュメンテーションとしても活用してきた。

ドキュメンテーションの作成

事例5 5歳児6月「パイプを立てたい」

砂場で遊んでいたJ児とK児は近くにあったS字型のパイプを立てて水を流したいと考えた。砂の上では倒れてしまい、「倒れちゃう」「こっち持つよ」とパイプを持つ役と砂を盛る役に分かれるが、上手く埋め込むことができない。何か使えるものはないかと探しに行くので様子を見守っていると、ビールケースを見つけてきて、パイプをひっかけるようにすると立たせることができた。J児とK児が喜んでいると、興味を持った子どもが数人集まってきた。「大変だったけどできたんだよね」と保育者が声をかけると、J児は「初めは立たなかったけど、ここにビールケースを置いて…」と説明していた。その後、水を流すと砂場に流れていく様子が川に見えたことから川づくりへと発展していった。

(考察)

ドキュメンテーションを作成した本人はエピソードを知っているため、無意識に情報を省いてしまうことがあり、写真を見ただけでは伝わらない具体的な様子を記述することが必要な場合もある。保育者の援助として、その時の保育者の思いをそのまま書く(ビールケースをどのように使うのか気になったが見守った等)ことで、意図や保育者の人間味も伝わり、読み手が読みやすいものになることもあると感じた。

事例6 1歳児7月「触ってみる?」

園庭に、感触遊びとしてタライとボウルに初めて寒天を入れて出しておいた。見つけてすぐに触りに行く子どももいたが、L児は見ているものの、保育者が「触ってみる?」と声をかけると「いや」と言ったり、後ろに下がったりする。少し様子を見ながら保育者が「つるつるだ〜」「つめたいなあ」等言いながら他の子どもと触っていると、またL児が側にやってくる。保育者の手に寒天をのせて、L児の目の前で「つんつん」と言いながらつついて見せると、L児も「つんつん」と言って指先で触った。一度触ると安心したようで、その後は自分でもボウルに入った寒天を触っていた。

(ドキュメンテーションに対する考察)

その後どうしたんだろう、どんなことを楽しんでいるのだろうという部分もあればよいのではないか。乳児だと活動全体の様子が分かるように俯瞰的に作ってしまいがちだが、活動の一場面や一人の子どもに焦点を当てると、考えていることや思いの違いが分かって面白いかもしれない。また、まだ言葉が出ていなくても保育者が「こんなことを考えているのかな」という読み取りを入

れていくのもいいと思う。

遊びの振り返りでのドキュメンテーションの活用

事例7 5歳児9月「誰にバトンを渡したらいいの？」

リレーをする中で、コースを守って走る、順番を決める、チームを分けるというルールが決まってきた。勝ちたい、速く走りたいという思いが強くなってきているが、バトンを渡すところで何人かが交錯し「誰に渡したらいいの?」「次は誰?」と困る姿があり、どうしたらいいか考えることにした。①走る所にコーンを置き、バトンを渡す場所を決める ②待つところにコーンを置き、順番に並んでおく という2つの案がでて、①は走る時に危ないということから、②を試すことになった。すると、同じチームの人がわかりやすく良いとわかり、②の案が採用された。これを振り返りで共有したが、翌日、写真と説明をまとめたものを掲示し、実際遊んでいた子どもたちが感想を書き加えた。「バトンを渡す人がよくわかった」「速く走れる」というコメントに興味を持った他の子どもたちも「やってみる」「写真で見たやつだ」と理解して取り組んでいた。

(考察)

写真があることで状況が理解しやすく、次の日、また一から説明することなくスムーズに遊びが展開していった。遊んでいた子どもたちはルールの理解が広がることを喜ぶ姿があり、思いを言葉にすることで前日の遊びを思い出し、もっと速く走りたいと意欲を高めていた。継続して取り組んできたことで子どもたちも掲示を見る習慣があり、友達のしていたことに興味を持ったり理解を深めたりする機会になっている。

5. 研究の成果

話し合いをすることで他の保育者の意見を聞くことができ、子どもが何に満足して遊んでいるのか、どんな力が育っているのか等について考え、園での子どもの姿や育ちを共有することができた。改めて機会を持つだけでなく、ドキュメンテーションを作成しながら日常的に話をするようにもしたことで、その日にあった子どもの姿を共有したり、次の日にどういった環境を設定するか考えたりすることができ、タイムリーに保育に反映できる良さもあった。意欲的に遊ぶ子どもの姿につながる一つの要因になったと思う。また、話をする中では多様な意見が出て、自分と異なる考えで共感しにくいこともあったが、振り返る時間を持つことで、周りの保育者の考えを知り、理解しようとする、様々な考え方を受け入れて協力して保育を行うことにつながる感じる機会にもなった。

ドキュメンテーションについては、焦点の当て方や子どもの眩き、保育者の思い等、載せる情報の取捨選択の仕方が難しく、他の保育者のドキュメンテーションを見ることで、様々な作り方を考え、工夫していくことができた。作成しながら話し合ったことで、気付いた子どもの姿や保育者の思いを書き加え、保育内容をわかりやすく発信する内容にもなりつつあると思う。

6. 今後の課題

- ・話し合いをする場面や時間帯の持ち方について、引き続き検討が必要である。ドキュメンテーションを作成しながら話すことは日常的に行いやすかったが、どんなことをして遊んでいたのかということにとどまらず、工夫が感じられたこと、面白いと思ったこと等、様々な視点から話ができるようにしたい。
- ・まずは乳児棟、幼児棟それぞれで話す機会を持ち、身近にいる保育者と子どもの姿を共有した上で、棟を越えて集まって話をする中で、より子どもの姿や保育者同士の考えの理解につながると考える。棟を越えて話す機会は事前に設定しておき、様子を伝え合う回、子どもの育ちに注目する回等、テーマを決めて限られた時間の中での話し合いを工夫する必要がある。
- ・ドキュメンテーションを作るときには、題材の決め方、写真の選び方や枚数、コメントの量等を考え、負担なく取り組める方法を探りたい。また、「友達とのかかわり」「工夫して遊ぶ姿」等、ドキュメンテーションのテーマを決め、話し合いにつながる形で作成することも検討していきたい。