

令和5年度 奈良市立六条幼稚園 研究実践概要

園長名 南波 早由美

全園児数 20名

1. 研究主題

「こころとからだで感じ、意欲的に遊び、たくましく生きる子どもの育成」
～ たくましく、しなやかな心と体を育てるために ～

2. 研究年度

3年度

3. 研究主題設定理由

昨年度、子ども達が夢中に遊ぶための環境構成や援助の仕方を共有してきた。今年度は環境構成を子ども達と作り上げた中で、たくましく生きていくためにどのような心の動きがあるか、あきらめずにやってみようとする、心のたくましさについて研修していく。

4. 具体的な研究内容

①研究のねらい

「こころとからだで感じ、意欲的に遊び、たくましく生きる子ども」が保育者のどのような援助や友達との関わりにおいて見られるか考えていく。

②研究の重点

実践より子どもの姿を分析し、遊びの中で心のたくましさが変わっている子どもの姿を保育者の援助や、友達との関わりについて共通認識する。また保育者間で遊びを振り返り、様々な視点から姿を見取る。

③活動の方法

遊びの中で子どもがたくましく遊ぶ姿や、その要因となるきっかけになった場面を捉え、事例を挙げて職員間で話し合いを進め、研究を進めていった。

（たくましく遊ぶ子どもの姿…
保育者の援助…

心の動き…
保育者の意図…吹き出し

【4歳児】 年間 もう1回しよう！

(ねらい) 気の合う友達と一緒にコースを作り、遊ぶ楽しさを味わう。

5月頃、砂場に置いてあったトイを使ってコース作りが始まった。初めは高さが足りず、水が流れなかったり、トイの隙間から水が漏れたりすることがあり、友達や保育者と「もっとビールケースを置いてみよう」「洗濯ばさみでとめたら漏れないと思う」等と思いを合した。子ども達が高さや重ね方に気付けるように、ビールケースや洗濯ばさみなどを用意し、一緒に試す中で、自分達で取り組む姿が見られてきた。

10月頃には、保育室前の坂道を使ったコース作りが始まった。「長

高さやトイの重ね方に気付いて遊びを進めてほしい。



いコースを作りたい」「速く転がるコースを作りたい」と巻き芯やペットボトルキャップなどの廃材を組み合わせて転がしていたが、「最後まで転がらなかったよ」「穴に落ちちゃった」と勢いが途中で止まったり、溝の隙間に転がす物が落ちたりして上手く転がらなかった。

子ども達同士でアイデアを出し合えるように、遊びの中で様子を共有し、どうすれば最後まで転がるか思いを聞いた。「スピードが出るように、ビールケースを置こう!」「もっとたくさんキャップをくっつけてみる!」と考えを出し合ったりしながら、トイを置く場所を変えたり、転がす物が落ちないように廃材を組み合わせた試すことになった。

A児「穴(溝)の上にトイを置いたら落ちなかったよ」B児「成功した!もう1回やってみる」などと友達や保育者と一緒に試し、成功を喜ぶことができた。遊び終わるとB児「明日はグネグネコースを作りたい!」と話す姿が見られた。雨天時でも継続して遊べるように、子ども達と牛乳パックでトイを作り、保育室横の階段を使ってできる環境を用意した。

その後も繰り返し遊びを進める中で、トイの先に鍋を置き、転がす物が入ることを楽しんだり、画用紙に数字を書いたものをトイの先に置き、何点になるのかを楽しんだりする姿が見られた。

友達や保育者とアイデアを出し合い、コース作りをしてほしい。

できたことを友達や保育者と共有し、繰り返し遊びを進めてほしい。



<考察>

1学期から転がし遊びを繰り返す中で、水の性質や転がす物の大きさを理解し、コース作りに取り組む姿が見られた。初めは自分の考えを保育者や気の合う友達に伝えることが難しかったが、遊びの中で話し合える時間を作ることで、考えを伝え、一緒に遊ぶ楽しさを味わう姿は協同性や言葉による伝え合いにつながったと考える。

【5歳児】 11月 転がしコースに来てほしいな

(ねらい) 自分たちの遊びに年少児を招き、年少児が楽しめるためにはどのような遊びにしたらいいか考えながら遊びを進める。

夏にトイで水を流して遊んでいた経験から、ドングリを使った転がし遊びが始まった。トイ置きを組み合わせ、スピードをつけるためにはどうすればいいか、ゴール地点のフープに入れるにはどうしたらいいか等、試行錯誤して作ったコースに年少児を呼んだが、遊び方の説明がうまくできなかつたり、転がしたドングリがあまり入らなかつたりした為、あまり盛り上がりせず終わってしまった。

振り返りで子どもたちの思いを丁寧に拾っていき、「こあら組さん(年少児)に楽しんでほしい」という意見が出たことで、コースを単純にしてドングリがたくさん入るように変えること、音が鳴ったらいいのではないかという話から「缶を置こう」という意見が出たので、コース内に缶を置くこと、自分達がお店屋さんになって役割分担をすることを翌日の目的にした。

うまくいかなかった原因に対して、どうすればよいか試してほしい。



振り返りの中で、自分達で遊びをどのように進めていくか、目的をもって遊んでほしい。

用具を十分に使えるよう量を用意したことで、翌日子どもたちが自分で高さをつけた直線のコースの落下地点に缶を置き、跳ね返る場所へフープを並べた。また受付やスタート位置につく役割を決め、さらにドングリが入ったら景品で作った折り紙をプレゼントすることにした。

再度年少児を呼びに行き、今回は受付のA児が「ここでドングリを渡します」とすぐに声をかけ、次にB児が「ドングリをもらったら、こちらに来てください」とスタート位置から呼びかけていた。コースも転がすだけで勢いよくゴールに入り、音も鳴るので、年少児も「入った！」と喜んでいて。終わった年少児には「フープに入ったのでプレゼントです」と言って好きな折り紙の作品を選んでもらった。役割を決めたことで前回よりも年少児に積極的に関わろうとしており、年少児も「たくさん入った！」「もう一回やろう」と言って、繰り返し遊ぶ姿があった。年少児が遊び終わった後、A児が「楽しかった！明日もきてもらおう」とB児と話す姿があった。



年少児に楽しんでもらいたいという共通の目的を持ち、役割分担をして、喜んでもらった達成感を味わってほしい。

<考察>

小規模園で、年少児と年長児の関わりが多い園である為、年間を通して遊びの中での異年齢児交流がある。今回は自分たちの遊んで楽しいと感じた転がし遊びに年少児を呼んだが、遊びが盛り上がらなかった経験を踏まえて、再度楽しんでもらうための遊び方を子ども達と共に相談した。年少児にとって難しくなく、楽しめる遊び方を子ども達なりに考え、以前小学校に遊びに行った際、お土産に折り紙のプレゼントをもらって嬉しかった経験から、同じようにプレゼントをつくることも考えた。自分達が考えて招待した遊びを年少児が喜んで遊ぶ姿を見たことで、達成感や満足した気持ちにつながったように感じる。転がしのコースについて考えたり、年少児が楽しめる内容を考えて役割分担しながら進めたりしている姿から、思考力の芽生えや、道徳性、規範意識の芽生え、言葉による伝え合いの面が育ってきていると考える。

【5歳児】 6月 魔法の粉遊びをしよう！

(ねらい) 粉の量を考えながら混ぜ合わせ、作りたいものをイメージし、自分なりに色や固まり方を工夫してつくることを楽しむ。

色水遊びでジュースなどをつくっていたが、そこに砂を混ぜてごちそうづくりをする姿があったので、色水の色が遊びにつながるようにと洗濯洗剤と片栗粉を容器に入れて用意した。

粉には違いが分かるよう、容器に星(洗濯洗剤)とハート(片栗粉)の模様をつけておいたが、何の粉かは知らせずに遊びの環境として用意した。遊びを続ける中で、星の粉はジュースの色が変わる、いい匂いがする。ハートの粉はとろとろするという事に気付いた。ハートの容器からスプーンで粉をすくっていたが、A児が少しずつ混ぜながら入れていたのに対して、B児は勢いよく数杯の片栗粉を入れて混ぜた。するとだんだん色水を含みとろみがついていたが、粉の量が多くなり固まっていた。B児は「冷やしてないのに固ま

きれいに色が出せるようになった色水を遊びに使って



保育者が知らせなくても遊びや、振り返りの中で粉の違いに自ら気付いてほしい。

った！」と言って、A 児に見せていた。A 児は「どうやったら固まったの？」と聞き、その日は B 児も「多めに入れたらいいねん。」と返していた。しかし遊びの振り返りで、ハートの容器の粉が固まると知った C 児が翌日 B 児に「どうやって固めたの？」と聞いた。すると B 児は「星の粉 1 回とハートの粉 8 回入れたらいいねん。教えようか？」と具体的な数を知らせ、自分が作り方をサポートしようとする声をかけていた。そこから子どもたちの中で、自分たちの作りたい固さにするには、スプーンでどのくらい入れたらよいか具体的な数で教えながらつくるようになり、思う固さにならない時も、友達と協力しながら「○○の粉何回入れて」「もう 1 回○○の粉入れたらいいんちゃう？」等の声が聞かれるようになった。

遊びの中での不思議さや発見を大切にしていって、なんで？という気持ちから遊びを発展させたり、クラスに遊びが広がったりしてほしい。



<考察>

昨年度からの経験で様々な草花で色水を作っていたが、砂を入れることで色が濁っていた。酸性、アルカリ性の違いで色が変化することや片栗粉の特性について知らない子ども達が、遊びの中でそれらの違いを感じ、どのように遊びに取り入れたら自分の作りたいものができるか試しながら遊ぶ姿があった。友達の発見に興味をもち、自分も同じように試そうとしたり、粉の量を変えることで自分はどのように変化させたいか考えたりすることができたように思う。そして自分が気付いたことを、相手に教えたいと感じているので、子どもたちの数量、図形、文字などへの関心・感覚や協同性や育ってきていると考える。

5. 研究の成果

遊びの中での心のたくましさを探るため、どのような要因からたくましさが出るのか、子ども達の心の動きを事例より読み解いていった。5 歳児は遊びの中で、不思議、発見等の気付きから、それを次にどのようにするか考えたり、自分が理解したことを伝えようとしたり、気付いたことを友達と共有し、一緒に遊びを発展させようとする姿があった。また 4 歳児は保育者が遊びを深められるように話し合いの場を設けたり、環境設定をしたりすることで、自分達でより遊びが楽しくなるように、継続してあきらめずに取り組む姿が見られた。子ども達は自分が遊びの中で心を動かされることで、より主体的に遊ぶことができていると考えられる。

6. 今後の課題

子どもの心が動かされた要因を読み解くことで、子どもたちがどんなことを楽しみ遊びを深めているのか、改めて確認することができた。子どもが意欲的に遊び、たくましく生きるために、この 3 年間で研究してきた環境構成や、保育者の援助、子どもの心の動きへの着目を引き続き継続しながら、努力していきたい。