

令和5年度 奈良市立辰市こども園 研究実践概要

園長名 田中 典子
全園児数 180名

1. 研究主題

「心を動かし、意欲をもって遊びや生活する子どもをめざして」
～明日につながる援助や環境構成のあり方を探る～

2. 研究年度

2年度

3. 研究主題設定理由

昨年度の取り組みで、心が動いた要因を見取ることができた。今年度は、継続して子どもの心の動きを読み取り、話し合い、明日につながる保育者の援助や環境構成のあり方を探りたいと思い、取り組みを進めた。

4. 具体的な研究内容

①研究のねらい

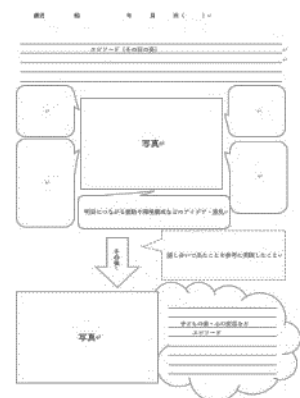
明日につながる援助や環境を職員間で話し合い研究を深める。

②研究の重点

- ・遊びや生活の中で「子どもの心の動きとは」について職員間で共通理解を図り、着目する視点を明確にする。
- ・心が動いている姿を見取り、もっと子どもの心を動かすことができるような明日につながる援助や環境構成について考える。

③活動の方法

- ・各年齢の園内研修や写真の見取りを通して「自分だったらどうする?」「どんな環境を用意する?」など、明日につながる援助や環境構成の意見を出し合う。
- ・子どもの姿や心の変容など写真やエピソードがわかるようなシートを作成した。話し合いで出た意見を参考にし、その後実践する。全職員で共有するために、シートを活用し紙面報告する。



明日につながる援助や環境構成のアイデア・意見

話し合いで出たことを参考に実践したこと

0歳児 6月

保育者が見守る中、跳び箱やダンボール、牛乳パックでつくったでこぼこな道をハイハイで渡ったり登ったりして遊んでいる。いろいろなところへ登りたいようで、棚や部屋の仕切りなど高さのある所へ足をかけたりぶらさがったりする。

- ・高低差を付けてみる？
- ・もっと体を使ってよじ登れるようにする？
- ・保育者も一緒に登ってみては？

- ・ダンボールを積んで高低差を付けたり、子どもの肩の高さほどの牛乳パックの仕切りを置いたりする。
- ・保育者も一緒に登ったりおりたりする。

保育者に見守られながら牛乳パックの仕切りに登ろうと手で段差のところをしっかりと握り、足を高くあげ、全身を使ってよじ登ろうとする姿が見られた。登れた時、嬉しそうに保育者の顔を見たり声を出したりし「すごいね」「登れたね」と保育者が言うとう満足そうにしていた。



<考察>

子どもが楽しんでいることに合わせて環境を変えるだけでなく、安心できる保育者と一緒に体を動かしたり見守ったりすることでやってみようとする姿が見られた。

1歳児 12月

ちぎったりつぶしたりして指先を使って遊ぶ姿が見られはじめた。丸型の段ボールを壁に付けておくと、丸い部分に洗濯ばさみを付けて「お花できた」「キレイ」と、遊ぶ姿が見られた。遊びを繰り返すうちに、丸型の段ボールを握るように持ち、ハンドルのように「ぶーん」と動かす子どもがいた。

「ぶーん」と言ってハンドルを動かしているので、乗り物のハンドルのように回せるようにしたら面白いのではないか

本当に回すことが出来るハンドルを作り、子どもがまわしやすい高さを考えて固定した。

ハンドルを見つけるとすぐに、「グルグル」と力いっぱい回す姿が見られた。ハンドルを回すことが出来るようになったことを喜んでおり、保育者も一緒に体を左右に動かしながら「右に回ります」など声を掛けながら、みんなで乗り物に乗っているという雰囲気を楽しむことが出来た。



<考察>

大人のイメージする遊びにとらわれず、子どもの発見や何気ない一言を保育者が敏感にキャッチし、保育者自身が楽しい・面白そうと思えるような感性を持つことが大切だと学んだ。

2歳児 12月

保育者に追いかけることを喜んでいた子ども達が、ハウスの中に隠れだした。保育者が「トントントン、入れてください」と声を掛けると、ハウスから飛び出し逃げていった。再び子ども達が隠れた時に、もう一人の保育者が一緒に隠れた。「トントントン」「なんのおと？」のやりとりが始まり「オオカミの音」で走って逃げることを楽しんでいった。

- ・大好きな保育者が、オオカミ役、逃げ役、両方することで、遊びが続いている。
- ・みんなと一緒に楽しいと感じられる環境

オオカミ役の保育者は少し怖そうな声で話したり、逃げ役の保育者はドキドキしたり怖がったりして言葉を返し、大急ぎで逃げていく様子を大げさに表現して繰り返し遊んだ。

繰り返し遊んでいく中で、子どもの方からオオカミ役になりたいという声が上がってきた。その言葉を拾い、保育者が言葉を添えたりさりげない援助をしたりすることで、オオカミ役になって「〇〇の音」ということを、楽しむ姿があった。子どもの中には忍者のポーズで隠れたり走ったりする子もいれば、保育者とその場にいることが嬉しいという子もいた。



<考察>

保育者と一緒に遊びを十分楽しんだことで、同じ場にいる友達と遊ぶことを楽しむ姿につながった。イメージを共有することを急がず、一人一人のしたい遊びができるように、子どもが何を楽しんでいるのかを探りながら友達との遊びをつないでいく大切さを感じた。

3歳児 6月



A児が机でジュースに見立てたペットボトルの水をコップに入れようとすると、水がこぼれ、机にあった砂が泥へと変化した。B児「わ〜」A児「ビックリした！」の声に保育者が「変わったね〜」と共感したことで、砂が泥に変化したことに興味がうつり、机の泥を流すように水をかけ始めた。すると、机から水が滴り始め、それに気づいたB児が保育者に耳打ちして様子を知らせ、水が落ちてくる様子を見たり、コップに集めたりしていた。

- 水をかけて楽しめる目標物があるとよいかも？
- 砂が濡れていく過程を楽しんでいるのかも？
- 机に砂をあえてのせて乾かしておく。

- 机の上に砂をのせて乾かしておくこと（保育者のしかけ）で、続きが楽しめるようにする。
- 水がかかると色が変わるシートや目標物を用意する。

B児は園庭に出ると一目散に机のところへ行く。保育者と一緒に水を汲み、机から流して滴る水をためることを楽しみ、いろいろな容器で集めていた。さらに、たまった水を自分の足にかけて嬉しそうな表情をしていた。



<考察>

子どもが偶然に見つけた出来事に、保育者が気付き子どもと同じように反応したり、一緒に楽しんだりすることで、心が動き「したい」「もっとやってみたい」という気持ちが生まれることがわかった。

4歳児 5月



A児「大きな池つくろう」と穴を掘り、B児「水を流したい」と、トイを繋げて水を流して遊んでいる。隣の場で遊んでいる5歳児の水と繋がり、大きな池になった。A児はできた池にバシャバシャと入り歩くことを楽しむ。その様子を見て、周りの子も入りだし、A児「一緒にジャンプしよう」「3、2、1！」「せーの！」の掛け声で、飛び込むことを楽しんでいる。

- 子どもの「やりたい」を大切に。話し合いで子どもに問いかけてみる？
- もっと水を用意する？
- 水を最初に溜めておく？

- 子どもたちにどんなふうになりたいか問いかけると「深くしてバシャンってなるようにしたい」「水をいっぱいにしたい」と話す。
- あらかじめ保育者が穴を掘り、水を事前に溜めておく。
- シャワーの水を活用しながら水を溜める。

事前に保育者が穴を掘っておいたことで穴の深さがあり、飛び込むことを楽しんでいた。遊ぶ中で高くジャンプしたらバシャンとなることに気づき、ジャンプしたり、助走をつけて走り飛び込んだりしていた。深さができたことで「海みたい」「船に乗りたい」と、自分たちの入れる大きさの入れ物を探し、船に乗って遊びだした。一人でバランスをとりながら乗ったり「うわ〜！水が！」と沈むことを楽しんだり、友達の乗っている船を引っ張ったりして遊んでいた。



<考察>

保育者も一緒に遊びに入り、子どものしたい思いを聞き、環境を整えていったことで、初めは汚れることを不安に感じていた子どもも、楽しく遊ぶ友達の姿につられて、豪快にジャンプして跳び込んだり、友達と一緒にダイナミックに遊んだりするようになった。

5歳児 12月



トイやクーゲルバーンを組み合わせたコースでビー玉を転がして遊んでいる。ビー玉が勢いよく転がる様子から「もっと高いところから転がしたい」「どっちのコースが早くゴールするか競争したい」「曲がるコースも作りたい」と、ゲームボックスや空き箱、小さい積み木を使い、高さを微調整しながらコースづくりを楽しんでいる。曲がるコースづくりでは、筒芯やトイを組み合わせた、少しずつ高低差を変えたりするが上手くいかず、苦戦していた。

- 子どもが扱いやすく曲がりやすい素材を用意する。
- 転がる様子が見えるように透明な素材がおもしろいかも。
- 自分のコースを作って競争するのもいいのでは？

- 話し合いで曲がるコースを作りたい思いを共有し、どうしたら曲がるコースができるかなと問いかけると「牛乳パックを繋げてみる」「ダンボールに牛乳パックをくっつける」と話す。
- 使い慣れた扱いやすい素材を用意しておく。

牛乳パックを繋ぎ合わせ、曲がるように形を変えるが、ビー玉を転がすと傾斜がきつく、勢いよく跳ねてコースアウトしてしまった。「もっと牛乳パックを曲げてみたらいいんじゃないか？」「もっと低いところからの方がいいかも」と友達と考え伝え合ったり、予想したりしながらコースづくりをする。ビー玉がコースを転がり始めると「いけー」と転がるビー玉を目で追う。保育者も一緒に目で追いながら見守る。最後まで転がると「やった一大成功！」「ピタゴラススイッチみたい」と飛び跳ねたり友達とハイタッチをしたりして喜んだ。



<考察>

友達と一緒に思いを出し合って遊び、うまくいかないことを経験したことで、より「こうしたい」という思いが強くなり繰り返し遊ぶようになった。友達と共通の目的を実現するために、クラスで話し合ったり子どもが扱いやすく試せるような素材を用意したことで、試行錯誤しながら、継続させて遊ぶ姿に繋がりが、さらに達成感を味わうことができた。

5. 研究の成果

- 各年齢の発達の姿が異なることから、年齢に応じた保育者の援助や人的・物的環境構成の工夫が大切であることがわかった。
- 明日につながる援助や環境構成を「自分だったら」と自分ごとに捉え意見を出し合ったことで自分では考えられなかった視点や捉え方で考えることができた。
- 目の前の子どもの心が動いた姿を見取り、子どもが主体的にかかわり、自ら遊びをつくることができるように日々の保育を振り返り、見直し再構成していく必要性を感じた。

6. 今後の課題

- 今年度、子どもが心を動かし遊ぶことができるように、明日につながる保育者の援助や環境構成について園内で共有することができた。
- 引き続き、園内研修や写真の見取りを通して子どもの心の動きを読み取り、環境構成の工夫や援助の在り方について深めていくとともに、遊びの中で子どもの育ちや学びを職員間で共有し探っていきたい。