

令和6年度 奈良市立富雄南こども園 研究実践概要

園長名 和田 江利子
全園児数 96名

1. 研究主題 「自ら遊びを創り出す子どもの育成」
～心を動かす環境構成の工夫～

2. 研究年度 初年度

3. 研究主題設定理由

子どもの主体性を育む環境を通して行う「遊び」の重要性について実践から見つめ直し、子どもが能動的に身近な環境と関わる中で、「やってみたい」「もっとこうしたい」と心を動かして自ら遊びを創り出す姿を捉えるとともに、環境構成の工夫について探っていきたいと考えた。

そこで、本研究では、豊かな感性や創造性の芽生えを育む教育・保育をめざして、子どもの主体的な遊びを支える環境構成の工夫に着目し、身近な「もの・ひと・こと」と関わる中で、子どもが心を動かす姿や自ら遊びを創り出す姿を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、子どもが自ら判断して行動し、心を動かして遊びを創り出す過程を大切にしながら、豊かな感性や創造性の芽生えを育む。

②研究の重点

- ・「心を動かす姿」や「遊びを創り出す姿」を読み取り、子どもの内面理解を深める。
- ・心を動かして遊びを創り出す過程を大切に環境構成の工夫について探る。

③活動の方法

- ・保育実践を通して子どもの姿から「心を動かす姿」や「遊びを創り出す姿」を捉える。
- ・実践事例をもとに、各年齢の発達の姿や環境構成の工夫について分析する。

■心を動かす姿、■遊びを創り出す姿、☞子どもの心の動き、★読み取り、〰️環境構成

《事例1》 3歳児「プルプルしてる！」6月

水を溜めたタライの近くで水を汲んだり運んだりして遊んでいると、**周辺**が水浸しになり、濡れた地面で遊び始めたが、堅くてスコップが入らない様子を見て、翌日子ども達が扱いやすいように事前に土を柔らかくほぐしておいた。早速ほぐれた土が目につき、水を運んで来て遊び始める。泥になると「こねこね」「気持ちいい」と、手や足で触れたり丸めたりして、砂場とは違う感触を繰り返し味わっている。しばらくすると、A児とB児が周りの泥をかき集めだし、**こんもり盛り上がった部分を見つけて掌でそっと触ってみる**。A児は驚いた表情で「プルプルしてる」とつぶやいた。B児は揺れ動く泥の動き見つけて「プリンみたい」と両手で泥を叩いてみる。B児「プルプルや!」と、実際に体験した感触に驚く。その様子に T「プルプルしてるね」と、思いに共感する。何度も泥をたたくB児の横でA児が「なんか太鼓みた

地面に広がる泥を触って見たい
★やってみたい事を行動に

ふかふかの土で遊びたい!
★土の変化が目止まる

泥を触ると気持ちいい
★感触を味わい楽しむ

すごい!プルプルしてる
★新しい感触との出会い

ほんとにプルプルや!
★友達から刺激を受け、自分で直接触って知る感触

いやな。先生見て」と、太鼓に見立ててリズムをつけて泥を叩き始めた。
T「ほんとうだね。何だか音がするね」と声をかけると、A児「パチャ、パチャ
って聞こえるやろ！」と、音を言葉で表現する。それを見てB児も叩いてみ
せ、一緒に感触や音を楽しむ姿が見られた。

音が鳴ってる！やってみたい
★友達の気付きに刺激を受ける



<考察>

- ・「地面に広がる泥・ふかふかの土・泥の感触・友達の行為」等、目に付いた事柄に心を動かし、やってみたいと行動に移す姿が見られた。そこには新たな出来事や不思議な現象が目にとまり、心を動かす瞬間が読み取れる。また、水を運ぶ事を繰り返すうちに足下がずぶ濡れになっている様子に興味をもつ等、別の事象に興味が移って、「面白そう」とその瞬間心を動かしたことに向かっていく姿が見られる。また、泥のプルプル感やパチャパチャと音になること等、今している行為により新たな驚きや不思議さが出合ったことで、さらに心を動かし「もっとやってみたい」と何度も繰り返し面白さを味わう姿につながった。このことから、事前に土を掘り起こして扱いやすいようにしたり、目に付きやすい場所に環境を構成したりして、すぐに行動に移せる場や扱いやすい環境を構成しておくことで、「やってみたい」と能動的に遊びに向かう姿につながっているのではないかと考える。

<<事例2>> 4歳児「シュワシュワヤー！」5月

5歳児が花をすりつぶした色水をペットボトルへ集める様子に興味をもち、経験がなかったC児も同じ道具を持って来て、隣でつくり始めた。3歳児の頃は園庭が別があり、他学年の色水遊びを見る機会がなかったため、手慣れた手つきでつくる5歳児の様子を見つめ、自分も試してみるC児。容器にたっぷり水を入れて少量の花びらを浮かべてスリコギで回し混ぜるが、思うように色が出ない。本児なりにつくった色水をペットボトルに移し替え、5歳児の色水と何度も見比べ納得いかない表情が伺えた。

そこで、いろいろな方法で色の出し方を工夫できるように、すりこ木、すり鉢以外にも、キッチンペーパー、ビニール袋、ペットボトル等を翌日用具置き場へ準備しておく、C児はペットボトルを選んで持って来て、直接花びらと多めの水を入れて両手で力いっぱい振って色を出そうと試し始めた。何度も振り続けるとC児「わっ！色が出てきた！」と、うれしそうにD児に見せる。すり鉢を使って色水をつくっていたD児はC児の発見に驚いた表情でペットボトルを見つめる。C児が何度も繰り返しながら動きを止めては色の出具合を確かめていると、色水が泡立っていることに気付き、思わずC児「シュワシュワヤー！」と驚く。その発見を保育者や友達に伝え、繰り返し試しながらペットボトルに顔を近づけては見つめていると、今度は泡が上下に動いたり、花びらがゆっくり落ちたりする様子を発見。何度も振っては眺めて、周りの友達や保育者に伝え、不思議さや驚きを共有する姿が見られた。

面白そう！やってみたい
★5歳児への興味から行動へ

どうして色が出ないの？
★上手くいかないつまづきが興味の高まりへ



振るだけで色が出てきた
★自分なりの方法を見つける

シュワシュワの泡ができた！
★思ってもみない発見と驚き

泡と花びらの動きが不思議
★じっくり見つめることで見つけた発見と不思議さ

<考察>

- ・5歳児の遊びに刺激を受けて遊び始めたC児。始めは同じ道具を使って見よう見まねで試していたが、思い通りにいかない姿から、保育者が翌日いろいろな方法で試せる用具を用意しておいたことで、ペットボトルを振って色を出すという自分なりの方法を見出す姿につながった。また、何度も振って見つけたシュワシュワの泡に心を動かされ、ペットボトルに顔を近づけて注意深く見つめることで新たな発見や驚きと出会い、さらに心を動かして繰り返すようになったと考える。
- ・繰り返し試す中で、C児なりの「もっとやってみたい」という思いから何度も確かめる姿が見られ、確かめることを繰り返すことで泡が上下に動いたり、花びらがゆっくり落ちることに気付いたりする姿につながった。そこには、自分の行動や発見を伝えたい時に受け止め共感してくれる保育者や友達の存在があり、次に向かう意欲につながっているのではないかと考える。

《事例3》 5歳児「はいるかゲーム」をもっと面白くしよう！ 5月～6月

E児らがピンポン玉やビー玉を転がして遊び始めた。すると、転がって床に落ちたピンポン玉が弾んで思わずキャッチしたことをきっかけに、ピンポン玉を床でバウンドさせてキャッチする遊びが始まった。その様子を見て保育者が様々な遊びに自由に取り入れてイメージを広げられるようにと用意しておいた素材から、E児は紙コップを見つけて「これなんか面白そう！」とプレートに貼り始めた。E児の考えを受け入れてF児は「床でジャンプさせて入れてみるわ」と、バウンドしたピンポン玉を紙コップに入れる遊びを思い付く。しかし、なかなか思うように入らない。F児「じゃあ、強く投げてみよう」と、強く投げて大きく弾ませることで入り、F児「やったー！入ったー！」とみんなで大喜びする。今度は、G児が「点数書いたら分かりやすいんじゃない？」とアイデアを出す。F児「難しいところは100点にしよう」H児「紙コップをいろんな所に付けよう」「ここは、入れるのが難しく面白そう！」と、アイデアを出し合う姿に、ワクワク感が伝わってくる。E児「これさあ、入るか入らんかわからんゲームやから“はいるかゲーム”にしない？」と提案すると、「いいねえそれ！」と友達も賛同し、さらに盛り上がる。しばらく繰り返すと、H児「もっといろんな入れ方できたら面白そうやなあ」とつぶやく。それを聞いて、E児が転がし遊びに使っている箱のコースを持って来て「これここに貼ったらどうかな？」と提案する。G児「それいいな！付けてみよう」E児「斜めにしたら坂道になって転がるんじゃない？」とコースを傾け、転がしてピンポン玉を紙コップに入れる方法を見つける。新たな方法でピンポン玉が入ると、「イエーイ！やったー！」と、またまた大喜び。F児「じゃあ、ここの紙コップに穴を開けて貼る！」とアイデアがどんどん溢れ、友達と考えを出し合ってコースをつくり、ゲーム遊びを楽しむ。

別の日、園庭で遊んでいると、フープがタオル掛けの取っ手に引っかかって立ち、E児「わー！手を離しても立ってる！」と、友達と笑い合っって驚きを共感したことがきっかけとなり、ボールを投げてフープに通す遊びが始まった。E児らのアイデアを遊びの後の話し合いで取り上げると、他児も興味をもち、みんなでやってみることになる。しばらく挑戦していると、G児「これ、お部屋でやってる“はいるかゲーム”やん！！」E児「ほんまや！」と、保育室での遊びの経験を生かしてアイデアが広がる。F児「ここに線引いたら分かりやすい」E児「フープを2つ通るようにしようよ」などと、新たなルールや方法をひらめいては取り入れて、友達と相談してオリジナルのゲームづくりを楽しむ姿が見られた。

ピンポン玉が弾んで面白い
★偶発的な出来事から遊びへ



紙コップに入れたら面白そう
★新たな方法を考える面白さ

強くしたらジャンプして入った！
★偶発的事象を遊びに生かす

もっと面白く、難しくしたい！
★アイデアが溢れる

ゲームに名前を付けようよ！
★オリジナルの遊びへ



やったー！上手いっった！
★アイデアが成功した喜び

面白いこと見つけた！
★遊びが始まる出来事との出会い



はいるかゲーム思い付いた！
もっと面白いこと考えよう！
★経験を生かした新たな遊び

〈考察〉

- ・ピンポン玉が弾んだり、フープが手放しでタオル掛けの上で立ったりした偶発的な出来事への驚きと面白さに心を動かされたことがきっかけとなり、新たな遊びが始まっている。この偶発的事象を遊びに取り入れ、これまでの経験を生かして新たな方法を思い付いたり、友達と互いのアイデアを生かし合ったりして、遊びが展開していく様子が見られる。ここでは、友達と一緒に考えて新たな方法を見出す面白さや、できたことへの喜びを共感する一体感、自分たちが考えたオリジナルの遊びにネーミングを付けたことで価値付けられた「はいるかゲーム」への特別感等を友達と共有してきた過程があるからこそ、園庭でのG児「はいるかゲームやん！」の言葉に他児が賛同して、新たな方法で遊ぶことを思い付く姿につながったと考える。
- ・今している遊びのイメージが広がりそうな様々な素材や材料を用意しておいたり、友達と話し合う場を設けたりしたことで、アイデアを生かして協同的に遊びを創り出す姿につながった。

5. 研究の成果

- 3歳児は、目に付いたものやことに「やってみたい」と心を動かし、行為そのものを繰り返して楽しむ姿が見られた。事例を通して、プルプルした感触など、初めて出会う驚きや不思議さに心を動かしていることが見えてきた。そのためには、保育者が前日の子どもの姿から、興味に即して「見て分かる」「扱いやすい」「やってみたくなる」環境の再構成が必要であり、遊びの動線を生かしながら用具を配置したことで、子どもが心を動かす場面が増えた。

子どもが驚きや不思議さと出合って「やってみたい」「もっとやってみたい」と興味が高まるワクワク感が、能動的に遊びを創り出す姿につながっていることが分かった。

- 4歳児は、友達との関わりの中で様々な刺激を受けて自分の考え以外の方法を取り入れて考えたり、工夫したりする姿が見られた。また、これまでの生活経験から知っているものや、身近にあるものを遊びに取り入れて、いろいろな方法で試す中で発見した驚きや不思議さに心を動かす姿が多く見られた。そのためには、子どもの姿から遊びへの興味や目的を読み取り、遊びに必要なものを自ら選んで取り入れたり、試したりしたくなる環境構成の工夫が必要であることが分かった。また、試したり工夫したりする中で、うまくいかないことがあっても、別の方法で試す等して自分なりに目的を達成しようとする粘り強さが見られるようになっていく。この姿は、様々な事象との出会いの中で、新たな発見や驚き、不思議さ等の出会いに心を動かし、「もっとやってみたい」という意欲の高まりによって見られるようになった成長の姿であり、これまでの経験で知っていることを上回る新たな驚きや発見、不思議さに出合ったことで、より心を動かしていることが見えてきた。そして、心を動かす事象との出会いにより、「もっとやってみたい」と様々な方法で試したり工夫したりして自らの考えで行動に移す姿を、この時期の遊びを創り出している特徴的な姿であると捉えた。

- 5歳児は、心を動かして行動に移し、これまでの経験を生かしたり、新たなアイデアを取り入れたりして、遊びを創り出す姿が多く見られた。その姿の中で、友達とアイデアを出し合いながら「さらにもっとこうしたい」と、共通の目的に向かって遊びを展開していく発達の特徴を捉えた。そして、これまで経験したことを生かして新たな方法を見出す姿が多く見られ、友達との協同的な関わりの中で、互いの考えを生かし合いながら遊びを創り出す姿が多く見られるようになることが分かった。

このように、「考えるって面白い」といった自ら創り出す過程を楽しむ経験を積み重ね、創造力や発想力を伸ばしていくために、様々な環境が子どもにとって身近な環境となるよう、いつでも取り出して使える、自由に使える環境にしていくことが大切であった。

以上のような各年齢の発達の特徴が見えてきたことで、3年間の長期的なスパンで育ちを見取り、様々なもの・ひと・こととの出会いを通して心を動かす経験をたくさん積み重ね、これまでの経験を生かしながら、さらに新たな発見や気づきを得て、遊びを創り出していく姿や過程を大切にしていけることが、豊かな感性や創造性の芽生えを育む上で重要であることが分かった。

6. 今後の課題

各クラスの実践を持ち寄り、研究主題に沿って焦点を絞って話し合ってきたことで、各年齢の発達の特徴や環境構成を工夫する必要性について共有することができた。今年度は、各クラス担任用のPCとデジタルカメラを配備し、実践事例だけでなく、写真や動画を用いた振り返りを行う環境を整備したことで、全クラスで子どもの姿を読み取り、実践研究の体制を図って取り組むことができた。また、話し合うことで、日々の環境を通して行う遊びを保障し、継続的に子どもの姿を見取り、明日につながる環境の再構成のあり方について協議を深めるとともに、実践研究を通して幼児理解につなげる重要性について共有できた。

今後は、保育者間で語り合い、日々の実践を振り返りながら明日につながる保育内容の創意工夫をさらに行い、継続的に遊びを見取って、子どもが身近な環境に主体的に関わり、心を動かして遊びを創り出す発達過程を大切にしたい教育・保育をめざしていきたい。