

令和6年度 奈良市学園南こども園 研究実践概要

園長名 林 三代
全園児数 186名

1. 研究主題

「心を動かしながら生き生きと遊ぶ子どもを目指して」
～やってみたく感じられる環境や援助を探る～

2. 研究年度 初年度

3. 研究主題設定理由

昨年度はみんながつながる楽しさを感じるための保育者の役割というテーマで、保育者が子ども一人一人の興味・感心を見取ることの重要性や、経験を繋げる役割をする事で達成感や満足感を得る事ができることを共通理解した。長時間保育児の多さや地域や様々な人、こと、ものとの関わりが希薄である園の実態を踏まえて昨年度の研究を活かし、子ども達が様々な人・こと・物に自ら関わり、心を動かしながら活動ができる環境・援助のあり方を探って行くことにした。

4. 具体的な研究内容

①研究のねらい

- ・心が動いた瞬間を見取り、その時の保育の環境や援助を探ることさらに子ども達がやってみたく感じながら活動できるようにする。

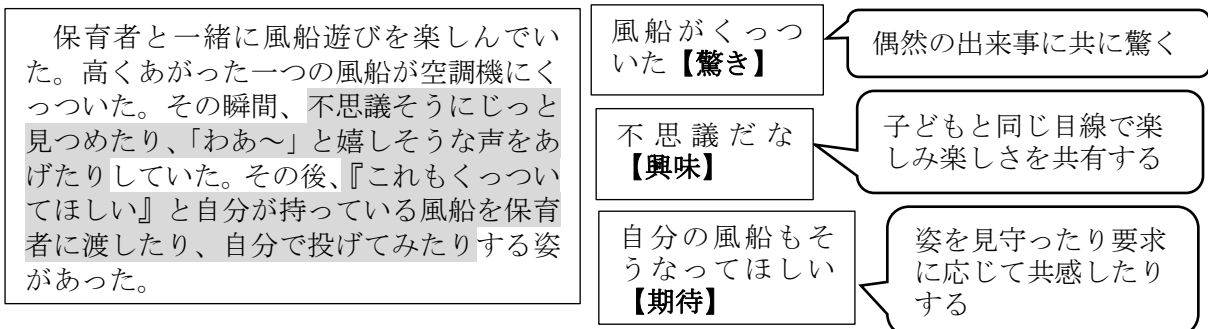
②研究の重点

- ・でいあシートの見取りや園内公開保育での実践を通して心の動きを見取り、やってみたく気持ちが高まるような環境、援助を探っていく。
- ・園、保護者や地域の相互の子ども理解に向けて遊びを通しての子どもの育ちや学びの発信をしていく。

③活動の方法

〈事例1〉 1歳児（8月） 「くっついた～！」

- ・心が動いた瞬間



＜考察＞ 気付いた事や思いを言葉や身振りで保育者に伝えようとする1歳児の子ども達に対して十分に受け止め、共感したり代弁したりし、安心感や信頼関係を築いてきた。風船がくっついた時の子どもの驚きや不思議を見逃さずに保育者が受け止め、保育者自身も面白いと感じ一緒に

楽しむことで、子どもの「もっとつきたい」「くっつけてほしい」という更なる期待に繋がった。

子どもの心の動きを見逃さずに応えることや、安心して遊ぶことができる保育者のまなざしが、自由に遊びを楽しんだり、主体性を育んだりすることに繋がることが分かった。



〈事例2〉 3歳児（6月） 「みずばくだんやなあ」

・心が動いた瞬間

水遊びが始まり、タイヤやジョーロ、コップ、ビニール袋などを使い、一人一人が水の感触を楽しんでいる。

ビニール袋に水を入れて口をくくったものを、タイヤに投げ入れ、水がかかることを楽しんでいた子ども達。自分だけの水入りビニール袋が欲しくて、自分でビニール袋を取りに行き、手で口を広げたり側にある道具を使ったりして何とかして水を入れようとしている。

十分な水が袋の中に入ると、「みて！いっぱい入った！」「重たすぎる！」「ムニムニや！」と量や感触を感じている。

何度も繰り返すうちに、ある子が水入りビニール袋を地面に置き、ジャンプしたり勢いをつけたりして踏むと袋が割れて水が一气に出てくることを発見した。友達のことを見て「やってみたい！」と、側にいた他の子どもも真似をし「うわあほんまに出てきた！」と大喜び！「なんか、みずばくだんやなあ！」と笑い合い、何度も楽しんでいた。

【心の動き】

自分だけの水入りビニール袋が作りたい
【興味・意欲】

感触がおもしろい重たい
【発見・達成感】

水が一气にでてくるのがおもしろい
【発見】

僕もやってみたい
【共感・挑戦】

【保育者の援助・環境】

水遊びを楽しめるように用具を用意する

水の入れ方や思いつきを認めたり、一緒にして共感したりする

側で見ていた友達に伝えたり一緒にやってみたりし、面白さを共有する

面白いことを見つけたことに共感し、一緒に楽しむ



〈考察〉 子どもが「水入りビニール袋がほしい」と思ったときにすぐに

できる環境を用意することで、水の入れ方を試行錯誤し、感触の面白さや達成感を感じることができ、繰り返し遊ぶ姿につながった。また子どもの気づきに保育者が十分に共感し、一緒に楽しむ関わりをしたことで、もっとやってみたい気持ちや、側にいたほかの子ども達にも楽しさが伝わり、一緒に遊ぶ姿につながった。このことから、子どもの興味に応じた丁寧な環境準備と、偶然起こった面白さに対する子どもの心の動きへの十分な共感が、新たな発見や他児への刺激、もっとやってみたい意欲につながり、面白さの共有につながったと考えられる。

〈事例3〉 4歳児（10月） 「もりのファミリーレストラン」

・心が動いた瞬間

春から、園庭で草花を食べ物に見立て、ごちそうづくりをして遊んできた。芋掘りをして収穫した芋や園庭のどんぐりやイチョウの葉っぱを使ってのごちそうづくりの遊びを楽しんでいた。包丁を切る時は、「ネコの手やで」と言って芋を細かく切ったり、砂を砂糖、どんぐりをバター

【心の動き】

ごちそうをつくりたい
【興味】

本物みたいな料理をつくりたい
【意欲】

【保育者の援助・環境】

遊びが発展できるようにまな板とナイフを用意する

家庭での経験が繋がるよう声掛けをしたり、自分達がイメージしたものをつくらせたり考えたりできるようにする

ーに見立てたりしたりして、「おいもスープ」「大学芋」等それぞれつくりたいものをつくっていた。作りたい料理に必要な鍋やおたまを自分で選んできて、鍋をかき混ぜて、出来上がったものをお椀に入れてみんなに配っていた。クラスで「もりのファミリーレストラン」の歌を歌っているので「これ、もりのファミリーレストランみたいなやな」と言っていた。

その日の振り返りの時に、砂やどんぐり等を、「バター」や「砂糖」に見立てている話が出たので、調味料を入れるよう容器を用意した。次の日、調味料の入る容器の中に、砂やどんぐりやイチゴの葉っぱを細かく切ったのを調味料に入れてごちそうづくりを楽しんでいた。

遊びと歌が一緒であることが嬉しい【共有】

子どもが気づいたことを、共感し、イメージを共有する

砂場にある物を使って調味料に見立てたい【試行錯誤】

子どもの発想を認め、他児にもふりかえりの時に共有する

ふりかえりでみんなに伝えたい 本物みたいにしたい【共有・発想】

前日の子どもの姿から、遊びに必要な物（調味料の容器）を用意し、遊びが発展できるようにした

本物みたいになって嬉しい【試行錯誤・意欲】

<考察> 園や家庭の中での経験したことを遊びの中で取り入れて、友達と一緒に共通のイメージをもって遊ぶ姿を見られるようになったので、子どもが遊びに必要な物を準備し楽しめるようにしてきた。遊びのふりかえりでの子どもの意見を受け止め、次の日の遊びに向けて保育者が環境を再構成することで料理をつくるイメージが広がり、ごっこ遊びに発展する姿につながった。子どもの興味を持っている遊びを見取り、ふりかえりの中で自分の思いを伝えたり、子どものアイデアを共有し、遊びに必要なものを話しあったり、子どもが自分の思いを伝える場を大事にすることの重要性が分かった。また、職員間で子どもの姿を日頃から話し合い、共有し、遊びに必要な物や子どもの姿に合わせた遊びの環境設定をすることが大切だと考える。



〈事例4〉 5歳児（11月） 「どうぞ〜!!」

・心が動いた瞬間

【心の動き】

【保育者の援助・環境】

砂場で、ままごとをするのが好きで、砂と水の量を調節しながら混ぜたり、草花を飾り付けたりして楽しんでいた。ある日大型遊具の下で、アイスとみそしるのお店がオープンした。オープンして日が経ち、もっとたくさんのお客さんに来て欲しいと、お店が大きくなり、大型遊具の上に2階席ができた。

保育者が「どうしたらこぼさずに運べるかな」と問いかけると、「紐使ったらいいやん!」という声があがり、「上から引っ張ってみる?」など、アイデアを出し合った。紐という意見に保育者が縄を用意すると、子ども達が「これに乗せる?」と、ちょうどお店で使っていた折り畳みラックを裏返し、商品に乗せて運んでみることになった。ラックの足の部分に保育者が紐をつけて、その上に商品に乗せて2階席から引っ張っ

みんなに食べてもらいたい【意欲】

楽しんでいる遊びをクラスに共有し、子どもと同じ目線で楽しむ

もっとお店を大きくしたい【意欲】

成功させるための方法を一緒に探る

商品をうまく運べない【失敗】

うまくいく方法を出し合う【発想・相談】

上手くいかなかった原因を探り、再挑戦する気持ちを育てるよう一緒に考える

相談した方法がうまくいかない【失敗・葛藤】

てみたが、バランスがうまく取れず、またこぼれてしまった。「もっとバランスが取れるやつじゃないとあかん」と気づき、それからまた違う道具を探し、バランスが取れそうなバケツで試してみるようになった。バケツに紐をくくりつけて、ゆっくり引っ張り上げると、2階席までこぼさずに運ぶことができ、大喜びの子どもたちだった。2階席で注文をすると店員さんが商品をセットし、「どうぞ～!!」という声が聞こえたら上から紐をゆっくり引っ張り、商品を届けることを楽しんでいる。

失敗した原因を探してアイデアを出し、別の方法を試す

【経験・試行錯誤】

必要に応じて手伝い、子どもたちが試す姿を見守る

試行錯誤したことがうまくいく喜びを感じる

【自信・達成感】

成功を保育者も一緒に喜び、子どもたちの努力や成果をクラスに紹介し、共有する

<考察> 紐をつけて引っ張ったり、バランスをとって安定させたりと遊びに必要なアイデアを今までの遊びを通しての経験から活かしている。様々な経験ができる環境を用意したり、経験したことを遊びに取り入れるという気づきにつながる声かけをすることで、友達と一緒に試行錯誤したり、話し合ったりしながら遊びを追求していく姿につながると考える。また、挫折や成功を繰り返す中で、保育者が近くで見守って気持ちに寄り添ったり、援助が必要なところは手助けをしたりすることで、もう一度やってみようと思える姿につながり、子どもたちの遊びが実現でき、成功の喜びや自信につながっていったと考えられる。



5. 研究の成果

でいあシートや実践の見学を通してじっくりと職員間で子どもの心が動いた瞬間を読み解き、子どもが何に興味をもっているのか何が面白いと感じているのか話し合った。保育者は、子どもの心が動いた瞬間を見取り、子どもの思いに共感したり子どもが楽しいと感じられることを一緒に楽しんだりする関わりの中で、子どもの遊びへの興味が深まっていくような言葉がけをすることが重要であることを改めて感じた。また、職員同士で意見を出し合うことで多角的に子どもを見取ることができ、環境や援助の工夫の広がりにつながる事が分かった。子どもの心を動かし、主体的に生き生きと遊ぶことができるように職員間で子どもの姿を共有し、保育を振り返り、遊びの環境を見直していくことが大切である。

6. 今後の課題

子どもが心を動かし生き生きと遊んでいる時に保育者は、子どもが何に興味をもっているのか、どこに楽しさ、面白さを感じているのか子どもの姿を読み取り、その瞬間を見逃さないように関わり、環境設定を行い深めていく必要がある。遊びの中での子どもの育ちや学びを職員間で話しあうことが重要と考え、幼児担任で週に1回子どもの遊びの姿を語りあう時間を設けているが時間の確保が難しいことが課題である。引き続き、より職員間で子どもの姿を共有できるあり方を検討するとともに、「やってみたい」「試してみたい」が実現できるような保育のあり方を探っていきたい。

でいあシートを掲示し、相互理解を図るために付箋やスタンプの設置することで少なからず保護者からの返答も見られるようになってきている。引き続き家庭だけでなく、地域にも発信できる方法を探り、遊びの中での学びや育ちを伝えていく。