

## 令和7年度 奈良市立若草こども園 研究実践概要

園長名 榎内 祐子  
全園児数 39名

### 1. 研究主題

「生き生きと意欲的に遊ぶ子どもをめざして」  
～心と体を動かし、夢中になって遊ぶ環境づくり～

### 2. 研究年度 2年度

### 3. 研究主題設定理由

昨年度から子どもが心を動かして夢中になって遊ぶための環境づくりに焦点を当て、取り組んできた。今年度は、子どもが夢中になって遊んでいる姿を具体的に出し合って共通理解し、子どもが心を動かしている要因を探り、遊びが発展するための環境構成や保育者の援助・関わりについて考え、生き生きと意欲的に遊ぶ子どもの育成を目指したい。

### 4. 具体的な研究内容

#### ①研究のねらい

子どもが身近な環境に主体的に関わり心を動かして遊ぶ姿を見取り、「おもしろそう」「やってみたい」「もっとしたい」と思える環境構成や保育者の援助の在り方について探り、実践していく。

#### ②研究の重点

- ・子ども一人一人の興味・関心や育ちを捉え、職員間で情報共有する。
- ・子どもが夢中になって遊ぶ姿を丁寧に見取る中で、心を動かした要因を探り、更に遊びが発展するための環境構成や保育者の援助の在り方を検討する。

#### ③活動の方法

##### 【乳児期に大切にしていること】

乳児は、安心できる保育者との関係のもと自分でしようとする気持ちを尊重してもらったり、温かく見守ってもらったりすることで、意欲をもって遊びを楽しめるようにしている。

##### 【0歳児】 『あっ はいった!』

心が動いた要因

A児が保育者と一緒にプラスチック容器の穴に、チェーンリングやホースなどを入れて遊んでいる様子を見ていたB児も遊び始めた。保育者がB児に「できるかな?」「どうかな?」「大丈夫!」「もう1回ね!」など声掛けしながら見守っていた。

チェーンリングの途中からが穴に入りにくく何度も繰り返していると、少しずつゆっくりすべり込んでいくようにチェーンリングが中に入っていた。そのときB児は容器を自分の方に傾けて穴の中を覗き確認した。保育者が「Bちゃんすごーい!できたね!」と言って手を叩いて喜ぶと、B児も手を叩いて嬉しそうにしていた。上手く入らなくても、何度もやってみようとし、上手くできると保育者と目を合わせて手を叩いて喜んでいた。

##### <考察>

- ・安心できる保育者と一緒に遊び、自分でやってできた喜びを共感してもらうことで、安心感や満足感が満たされ、「もう一度やってみよう、やりたい!」という気持ちにつながった。
- ・いつも一緒にいる大人と周りにいる子どもが楽しそうに遊んでいる姿を見たことで、「自分もやってみたい」「やりたい」「見てほしい」という気持ちが芽生えた。また、できた楽しさや嬉しさを保育者と共有することで人と関わる心地よさや楽しさを感じることができた。



【1歳児】 『一本橋』

心が動いた要因\_\_\_\_\_

秋にビールケースと板で一本橋をつくると興味をもち、一本橋の上を歩き出す子どもの姿を見て、他の遊びをしていた子ども達も「そーっと」板に手をつけて登ったり、歩いてみたりする姿があった。やってみたいけれど、すこしこわい子どもは、保育者に誘われ、手をつないでもらい一本橋を渡ることができた。保育者が側にいる事で安心して何度も繰り返す姿があった。毎回遊びを繰り返しているうちに子ども達も保育者と一緒にビールケースを運んだり、準備をしたりする姿が出てきた。子ども達の「やってみたい」「遊びたい」気持ち伝わってくる。



<考察>

・子どもの発達段階に合わせ歩く、跳ぶを取り入れた一本橋を用意することで、自ら遊び出す子どもや、やってみたいけれど少し不安な子どもも、保育者の誘い掛けや、見守られることで安心して挑戦する事ができた。また、継続した遊びを用意することで「やってみたい」「やってみよう」「楽しい」という気持ちが意欲的に遊ぶ姿に繋がってきた。

【2歳児】 『おばけいてるねん』

心が動いた要因\_\_\_\_\_

絵本『おばけなんてないさ』が大好きで、毎日繰り返し見ていた。ある日、部屋の床に黒い糸くずが落ちてると、A児が「おばけのかみのけや」と言って、B児に「これみてみー」と誘って一緒に見ていた。A児は次にドアを見て「あっおばけのちがついてる」と言うと、B児C児も興味津々で集まってきて、手でこすって消そうとするが消えない。保育者が「おばけの髪の毛と血があったの？」と驚いた様子で聞くと、A児が「うん、おばけいてるねん。せんせい、ちきえないからけして」と言ったので、「魔法の水(手指消毒アルコール)でこすってみるね。消えるかな」と言って、こすると消えた。子ども達は「やったー！」と大喜びした。後日A児は、おばけの髪の毛が気になっていたのか、たくさんの縦線をかいて「おばけのかみのけ」と言って、絵で表現していた。



<考察>

子どもの興味や思いに寄り添い、保育者もおばけを探したり、子どもが発見した事に共感したりして一緒に楽しむことで、子ども同士や保育者との言葉のやりとりや、絵でも自分の思いを表現しようとする姿につながった。

【3歳児】 事例『これは宇宙人の車…！？』 9月

<ねらい> ○保育者や友達の遊びに興味をもち、同じ遊びをしながら、自分なりの表現を楽しむ。



ここを飛んで  
いました！

◎子どもが夢中になって遊んでいる姿..... 子ども達の育ちや学び.....

2学期に入り、空き箱製作が人気で、友達がつくった物を真似てつくり、自分なりに表現して遊ぶようになった。ある日、A児が**かごから自分で探してきた空き箱をセロハンテープで留めて「車、できた」「ダンプカー」「カーキャリアで運ぶねん」「これは宇宙人の車」**など、出来たことが嬉しくて保育者に伝えにきた。

それを見ていた周りの子も同じ様に**空き箱とセロハンテープを使って車をつくり始めた**。A児は友達と「バックします〜」「信号です」などやりとりをしながら車を床に走らせた。大きな平面の段ボールがあったので、保育者が「これ、道路に使えないかな？」と提案すると、「マジックで道路かく」と**ペンを持って早速かき始めた**。次は「駐車場かきたい」などアイデアがどんどん出てきて、**思いが形になっていき遊びが広がった**。宇宙人の車は空を飛んでいた。

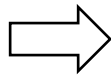
<考察>

気になる空き箱を重ねて遊んでいくうちに自分の好きな車をイメージして、セロハンテープで留めて、製作に発展した。

友達の遊びに興味をもち、自分から遊ぼうとしている。友達が持っている箱の形やセロハンテープの切り方も見て同じように遊ぶ姿が見られた。また、自分が経験したことを言葉でも表現し、友達とやりとりをしながら遊びに必要な物を次々に作り始めた。

【4歳児】事例『なんか出てる』 11月

<ねらい> ○友達と思いや考えを出し合い、役割分担しながら共通の目的をもって遊ぶ。



◎子どもが夢中になって遊んでいる姿..... 子ども達の育ちや学び.....

園庭の大きな木の近くで土から顔を出している物に**気付いたA児。「なんか出てる！引っ張ってみるわ」と手で引っ張り始めると、「私もしたい」と周りの子ども達も集まってきた**。A児「**なかなか抜けない。手伝って**」B児「**いいよ」「ぼくも引っ張るよ**」とみんなで一緒に引っ張った。C児「**抜いた後に入れとくバケツ持って来るわ**」とバケツを取りに行くと、A児「**Cくんありがとう！みんな、抜いたらここに入れよう**」と言った。子ども達は**引っ張ったりスコップやショベルを持って来て土を掘ったり**した。

すると、生き物や植物が大好きなD児が見に来て、「これは木の根っこやねん。この木とつながってるで」A児「**ちがうで、つながってないで**」D児「**つながってるもん**」と少し言い合いになった。

保育者が側で見守っていると、E児「**もっと掘ってみよう」「うん**」と、みんなで掘り進め、D児はその様子を近くで見ている。太い根っこが姿を現すと、C児「**あ！木とくっついてる！」「ほんまや」「先生ほら見て**」①「**この木と本当に繋がっていたんだね**」D児「**ほら、言ってた通りでしょ**」とニッコリと笑った。A児「**ほんまやな。じゃあ、この根っこをみんなで頑張って抜こう**」と、納得したA児の言葉に、周りの子ども達も「**うんいいよ**」と言って、遊びが続いていった。

<考察>

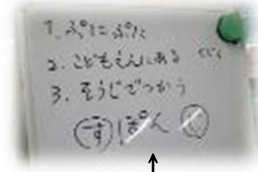
園庭の木という身近な自然物で起きた現象に子ども達は面白さを感じ、遊びとして捉えて関わり、『今引っ張っている物』が近くの大きな木と繋がっているのか、自分の経験や友達の考えを聞きながら、土を掘ったり思いきり引っ張ったりして確かめている姿が見られた。

気付いたことや思ったこと、知っていることを友達と言葉で伝え合う中で、友達と考えが食い違う場面が出てきた時に、実際に土を掘り、木と繋がっていることを自分で確認できたことで、友達の考えを受け入れ、友達と目的を共有し、協力しながら遊びを進める姿につながった。

【5歳児】事例『たしかに“ぷにぷに”してる！』 12月

<ねらい> ○友達と共通の目的をもち、協力しながら遊びを進めていく。

○思ったことや考えたことを、友達と一緒にいろいろな方法で工夫して表現する。



↑  
3つのヒントと答え

◎子どもが夢中になって遊んでいる姿\_\_\_\_\_ 子どもの育ちや学び\_\_\_\_\_

これまで、言葉集めやしりとり等、言葉を使った遊びを楽しんできた。2学期からは、「3(スリー) ヒントクイズ」(3つのヒントから答えを導きだすゲーム)に取り組んでいる。

この日はA児がクイズを思いつき、事前に問題を用意した。「絶対難しいから、わからへんと思う」と、自信満々の様子でクイズが始まった。一つ目のヒント「ぷにぷにしてる」が出ると、B児「プリン」、C児「グミ」など、思いつく答えを次々とし合った。そして3つ目のヒントが出ても答えが出ず、A児は得意そうな顔をしている。

「わからへん」「なんやろー」とみんなでじっくりと考えていると、D児が手を挙げて「質問したい」と言い、「何(の文字)で始まって何(の文字)で終わりますか」とA児に問いかけた。A児「(す)で始まって(じ)で終わります」と答えると、周りの子ども達が次々と立ち上がって保育室の中に答えが無いか探し始めた。洗面台の前で数人が立ち止まり、「あ！わかった！スポンジ！」と言うと、A児は両手で丸のポーズをし、「正解！」と嬉しそうに答えた。答えに辿り着けた子ども達は、「あー、たしかにぷにぷにしてるな」と感心していた。

<考察>

自分たちの知っている言葉を出し合う楽しさを感じている。遊びを重ねていくうちに、どうすれば答えを当てられないか、考える姿が見られるようになってきた。また、出題者に質問したり、ヒントをもとに身の回りに答えがないか探そうとしたりと、自分たちで遊びを進めようとするようになってきた。この遊びを通して、相手の話を聞く力や考える力、友達のことを認める力が育つきっかけになった。

## 5. 研究の成果

- 毎月の会議の中で子どもが夢中になって遊ぶ姿を丁寧に見取り、子どもが何に興味関心をもって遊んでいたのか、それに対して保育者はどのような環境構成をし、援助をしてきたのか、子どもの育ちはどうだったかを保育者間で意見交流することで、子どもの姿や子どもの育ち、学びを多面的に捉え、共通認識できた。
- 遊びの中で子どもの声を聞きながら子どもがしたいことを実現するための環境の再構成を行ったことで遊びが継続し、子ども同士が関わり工夫しながら遊びを発展させる姿が見られた。

## 6. 今後の課題

- 子どもが遊ぶ様子を見守り、言葉や表情、仕草から子どもの思いや心の動きをタイミングよく受け止め、声を掛け応答する中で、子どもの思いに寄り添いながら、夢中になって遊べる環境づくりをしていきたい。
- **保育者自身が**、子どもが心を動かし遊んでいるその瞬間を「面白そう」と捉えられる感性を磨くとともに、子どもの発達段階を踏まえて育ちや学びを見取れるよう、学びを深めていく。また、日々保育の振り返りをし、保育者間で子どもの姿を語り合い、明日につながる保育内容の工夫を行っていきたい。