

園番号 718

令和7年度 奈良市立学園南こども園 研究実践概要

園長名 林 三代

全園児数 196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」
～やってみたいと感じられる環境や援助を探る～

2. 研究年度 2年度

3. 研究主題設定理由

昨年度は多角的に子どもの姿を見取り、共有したり保育を振り返りながら遊びの環境を見直したりすることが、子ども達が主体的に遊ぶ姿につながる事がわかった。

引き続き、子ども達が様々なヒト・モノ・コトに主体的に関わり、「やってみたい」「試してみたい」を実現し、満足感や達成感を感じられるような環境・援助のあり方を継続的に語り合い探っていくことにする。

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でさらに子ども達がやってみたいと感じながら活動できるようにする。

②研究の重点

- ・職員間で意図的に語り合う時間や方法を工夫し、園全体で子どもの学び・育ちを共有していく。
- ・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、やってみたい気持ちが高まるような環境、援助を探っていく。
- ・園、保護者や地域間で子どもの相互理解に向け、遊びを通しての育ちや学びを発信していく。

③活動の方法

心の動き ■ 援助、環境構成 ~~~~~ ・保育者の語り合いや見取り (子ども □ 保育者 □)

〈事例1〉 1歳 (5月) 「ころころ〜」

カップタワーに透明の容器が被さっていた。そのことに気づいたA児が容器を持ち上げると中に入っているカップがタイヤのように転がった。転がったカップを目で追っていたA児は、もう一度自分で縦向きに置いて転がした。保育者は「転がったね。おもしろいね」と声をかけ一緒に転がしてみた。その後も嬉しそうに保育者の顔をみて繰り返し転がしていた。

カップが転がったことを不思議に思っている。

保育者も同じように転がすことで子どもが自分の思いや発見を受け入れてもらえる心地よさにつながったと考える。

保育者がすぐに共感することで子どもが何度も繰り返しやってみようとする心の動きにつながったと考える。

<考察>

偶然の出来事が気になった子どもの視線や表情を見逃さず保育者が共感することで、おもしろいと思うきっかけにつながったと考える。安心できる保育者に共感され認めてもらったという満足感がくり返しやってみいたいという心の動きにつながると考える。



〈事例2〉3歳 6月 「バシャーンってなるよ」

といに水を流すことを楽しんでいた子どもたちが、偶然次のといに水が勢いよく当たり水しぶきが高く上がる様子を見て、「バシャーンってなった!」「かかったわ。びっくりした」と声高く喜んだ。「もう1回!」と次々に水を流すが、水しぶきが上がる時とそうでない時があり不思議そうにしている。バケツやペットボトル、ビニール袋、コップ、スプーンなど手に取ったあらゆる用具で水を汲み、といの高くから水を何度も流す。どのタイミングで水しぶきが上がるかは分からない様子であったが、保育者がといの角度を調節したり倒れそうになるのを支えたりすることで、子どもたちは何度も水を汲んで流し、高く水しぶきが上がると「キャー」と喜んだり、顔を水しぶきがかかる位置まで近づけて遊んでいた。



偶然水しぶきが上がった驚きや発見を言葉で伝えることで友達と共有ができた。そのことが、友達の興味につながった。周りの子どもも喜んでくれることが嬉しくて自分の意欲につながった。

手に取りやすい場所に扱いやすく量や流し方が異なる用具や十分な水を用意することで水に親しんでほしいと考える。

十分な量の用具や水があったことで色々としくり返し試すことができた。

色々な用具で試し、水しぶきの大きさの違いに気づいたことでより興味が湧いた。

水しぶきが上がるということを調整することで成功する喜びを味わってほしい。

といが崩れるという心配をすることなく、しくり返し試すことができた。

高く上がることが楽しいと感じ、個々に面白いと感じていることを保育者が認めていた。

<考察>

水しぶきが上がったり上がらなかったりする偶然性におもしろさを感じ、もう一度高く上がってほしいという思いで探求心をもって遊ぶ姿につながっている。また、友達のしていることにおもしろさを感じ、同じことをやってみたいと心が動かされたと考える。友達とともにおもしろさを共有し、一緒に関心をもってくり返しやってみたことで更なる喜びや意欲につながった。保育者は遊びの中での様々なおもしろさを予測し、3歳児が扱える用具や環境を準備し実現するための見守りやさりげない援助をすることが大切と考える。

〈事例3〉4歳 「ジェットコースターづくり」6月

牛乳パックの一面を切り取って繋げてコースをつくって遊んでいた。「ジェットコースターみたいやなあ」「もっと長くしよう!」との声があり、ジェットコースター遊びが始まった。「ジェットコースター何がある」と話し合いをし、保育者が「何をつくるの」と聞くとA児「こんなコース」とレールを作るイメージを伝えた。十分な量の牛乳パックを用意した。乗り物をイメージしている子の横でコースを長くしようと牛乳パックを切り開く子もいたので、それを聞いた他児も牛乳パックを切り開き始めた。

「ジェットコースターみたい」と伝えたことでイメージが共有され遊びたい気持ちが高まった。

それぞれの目的を実現できるように子どものやりたいことを引き出している。

コースができてくるとさっそく転がし始めたが、ボールが途中で止まってしまう。「何でかな？」と問いかけてみると、A児が「高さがあるわ！」と室内を見渡し、大きな空き箱や台を持ってきた。積み上げたり机を使ったりして高さをつくろうとするが、高さが足りない。B児が「もっと高くならへんかなあ」とスタート地点の壁を見上げた先には扇風機があり、「あそこからスタートしたい！」との意見があったので牛乳パックに穴を空け、扇風機に引っ掛けることでスタートの位置が高くなった。転がしてみると以前よりも遠くまで転がり嬉しそうにしていた。



経験や知識から、自分のイメージを実現したいと思っている。

イメージしていることにより近づけるために試行錯誤している。

子どもの「扇風機につけたい」というアイデアを汲み取り援助したことで、考えを実現できるようにした。

予想通り高くすると遠くまで転がるという成功体験が達成感につながった。

<考察>

ジェットコースターというイメージは共有しながらも乗り物作りやコース作りとやりたいことがそれぞれ違うが、気の合う友達数名がやりとりしながら遊びを実現することで喜びにつながっていると考える。子どもたちがやりたいことを見つけ、心動かし試して遊ぶ姿につながるために、保育者が「今何を楽しんでいるか」に注目し遊ぶ様子を見守ったり、問いかけたり共感することが必要と考える。

<事例4> 5歳「アームは長い方が…」10月

ある日、「UFO キャッチャーつくりたい」と友達と一緒に段ボールを切り始めた。A児が「紙コップある？」と聞いたので、「これでもいいかな？」と言って紙コップを渡す。口の方に切り込みを入れ、もう一つの紙コップを重ね、持ち手を付けてカプセルを掴むアームをつくり始める。「(去年の5歳児がつくったアーム) こんなのだったよね」「うん」「カプセル持ってこよう」と言い実際にカプセルが掴めると「やった！掴めた」と喜び合っている。また、様々な大きさのカプセルを掴んでみようとしてみるとA児「カプセルは小さい方が掴みやすいね」B児「そうやな」A児「いっぱいあるより、少ないほうが掴みやすいよ」B児「やってみる」と伝え合い、「ここ(天井)アーム動かせるように切ろう」と言って天井に十字の切り込みを入れていた。



その後、「紙コップある？」と聞いてきたA児。「あるよ」と渡すと、今度は紙コップに深く切り込みを入れ、切った紙コップを裏返した。紙コップに深く切り込みを入れ、切った紙コップを裏返した。そして前のアームと同じようにもう一つの紙コップを上から重ねた。「どうして変えたの？」と尋ねると

いろいろと考えてつくることが好きなA児の姿を他児は認めおもしろそうと期待して一緒にやりたいと思っている。

A児が考えたことを実現してほしい。

必要なものに気づき自分たちで遊びに取り入れ成功したことで達成感につながった。

カプセルを上手く掴めない様子を見て、もっと掴めるようにカプセルの大きさや量をより良くしたいという気持ちになった。

B児が「やってみる」とA児の考えに共感したことがA児の喜びにつながった。

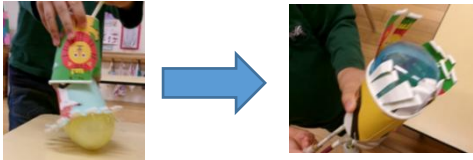
保育者の声掛けがA児の発想を友達と共有する機会につながるようにした。

「アームが長いほうがよく掴めると思う」「ほら!」とやってみせる。「裏返すとカップのふちがカプセルをしっかり掴むってことだね!」と驚き共感すると「そうやで」と嬉しそうに答えていた。

何度も繰り返し遊ぶ中で、掴みやすくなる方法がわかってきた。

保育者がA児の考えを聞き出し、アイデアを言語化しながら共感することでA児の意欲につながるようにした。

自分の考えに共感してもらったことで達成感や満足感につながっている。



<考察>

A児のしていることに影響を受け、B児もつくことに興味をもつようになり、もっとやりたいという意欲につながっている。その後も本物に近づけようと考えたり友達や保育者と相談したりしながら、ゲームが楽しくなるように工夫してつくっていた。考えを出し合うだけではなく、A児の思いを保育者が言葉を補い言語化したことで刺激を受け子ども同士の気持ちが通じ合い遊びのイメージが共有されると考察する。また、A児は、みんなからつくることが得意と思われ、自分自身も強みと感じており、自他ともに認め合う姿が育まれてきた。このことがA児と一緒に試行錯誤しながら遊びを進めたい意欲につながると考える。

5. 研究の成果

事例より子どもの心情を職員間で継続的に話し合うことで、多角的な子どもの見取りにつながった。毎週水曜日に行った遊びの振り返りや写真を用いた語り合い、でいあシートなどの記録を丁寧に読み解く中で、子どもの姿だけでなくその背景にある心情や育ち、保育者のねがいや悩み、環境構成の意図についても掘り下げて話し合ってきた。その積み重ねにより職員それぞれの視点を持ち寄ることの大切さや、発達段階による関わり方の違いが明確になった。乳児期においては、安心できる環境の中で「おもしろい」と感じた気持ちを保育者と共感する経験を重ねることが満足感や「またやってみたい」という意欲の土台につながるということがわかった。3歳児では「やってみたい」「やりたいことができる」という環境が心を動かした遊びへの意欲につながることが見受けられる。4歳児では身近な友達とイメージを共有しながらも、それぞれ異なる楽しみ方をしていることが見えてきた。個々の思いをくみ取り、十分に楽しめる環境づくりの重要性を再確認した。5歳児は、くり返しの関わりを通して互いのことをよく知り認め合える関係となってきた。遊びのイメージを明確にし、目的を共有する中で互いの強みを活かし試行錯誤する姿につながっている。職員間で子どもの姿を語り合うことは、子どもの心情理解を深めるだけでなく保育観を見つめ直す機会となった。

6. 今後の課題

昨年度の反省を踏まえ、職員間での話し合う時間を意識的に設けてきた。今後も乳児・幼児・クラス・学年など、さまざまな立場から語り合い、考えを共有していくことがより子ども理解につながると考える。多様な視点で意見を交わし共有することが、保育者一人ひとりの資質向上につながり、結果として子どもたちの健やかな育ちを支える大切な土台となると考える。今後も話し合いを通して学び合う保育を大切に、子どもが心を動かす遊びにつなげていきたい。地域、幼小接続においてはでいあシートなどを通して発信しているが、地域や小学校との交流につながりにくく感じている。今後さらに交流を深めるための方法を模索していきたい。