

園番号 701

平成30年度 奈良市立富雄南こども園 研究実践概要

園長名 辻井 美智子
全園児数 139名

1. 研究主題 「主体的に身近な環境にかかわり遊び込む子どもの育成をめざして」
一心が動く魅力ある環境構成の工夫

2. 研究年度 2 年度

3. 研究主題設定理由

初年度の研究から、子どもが自ら環境にかかわり遊びこんでいくためには、子どものつぶやきや興味を丁寧に拾い上げ、子どもの思いに添った環境を整えることが必要であることがわかった。さらに今年度は、子どもの心の動きや発想を受け止め、その思いが実現できるような環境構成、子どもと共に遊びを創造し、継続して遊び込める環境構成の工夫を探るために研究主題として設定した。

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かかわり、保育者や友達と心を通わせながら夢中になって遊びこむ子どもを育成するための環境構成や援助の工夫に努める。

②研究の重点

- ・子どもの具体的な姿から10の姿につながる育ちを読み取り、その時期の発達に合った環境構成や援助の在り方について考える。
- ・保育者間で子どもの実態や遊びの様子を共有し、新たな環境の工夫や再構成の必要性等について話し合い、さらに事例の検討を通して保育の改善を図る。

③活動の方法

◆幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿に関する事例

_____ 環境構成 _____ 保育者の援助

【3歳児】「リス探しをしよう！」 1月 (豊かな感性と表現)

○ねらい ・気の合う友達や保育者とのかかわりを楽しみ、自分の思いを表しながら、したい遊びを存分に行う。

A 児と B 児がトイレットペーパーの芯でつくった望遠鏡を持って、園庭の桜の木の周りで遊んでいた。保育者が、「何か見つけたの?」と問いかけると、A 児が「リス探しをするの」と答え、2人でビールケースや金網、ドングリやマツボックリを木の下に運び始めた。B 児は「リスのご飯を焼かなくっちゃ」と呟きながら網の上のご飯に砂をかけていた。A 児はトイ運び、ドングリやマツボックリを流して喜んでいて、「これは何をつくってるの?」という保育者の問いに、A 児が「リスのご飯ができる機械つくってるの」と嬉しそう

に答えた。B 児も興味をもち、一緒にドングリなどを流して遊ぶ。「すごい機械だね！先生も試してみてもいい？」と A 児の面白い発想を受け止め、一緒に楽しんで遊んだ。翌日リス探しに興味をもった C 児が加わり、3 人で木の下で遊び始めた。A 児と B 児はリスのご飯づくりの機械をつくっているが、C 児はトイを桜の木に立てかけて遊んでいる。「C 君は何をつくってるの？」と保育者が問いかけると、「木のところに道をつくってドングリを転がしたら、本物の木と間違えてリスが通るかもしれない！」と考えを伝えた。A 児と B 児も道づくりに加わり、3 人はドングリや砂を道に流しながら「もうすぐリス来るかなあ」と繰り返しリス探しを楽しんでいた。

〈反省・評価〉

- ・自分たちで「したい」と思って始めた遊びを継続し楽しめるように、子どもたちの思いに寄り添いながら一緒に遊んだことで、3 歳児なりに自分の思いを出して遊んだり、友達と同じ場で遊ぶ楽しさを感じたりする事ができた。また、リスのご飯の作り方が違っていても、「リス」という共通のワードがあることで、一緒に遊んでいるという思いが強くなり友達と遊ぶ楽しさをより感じられた。

【4 歳児】「次は絶対に勝つ！」10 月（道徳性・規範意識の芽生え）

○ねらい ・玉入れのルールを知り、友達と一緒に繰り返し遊ぶことを楽しむ。

2 学期に入り、運動会遊びで玉入れを楽しんでいる姿があった。はじめの頃は、友達の玉を無理に取ったり、思いきり投げたりすることもあった。遊びの中で何度か玉入れ遊びをし、クラス対抗で勝負をした。どちらのクラスも勝ちたいという気持ちが強く、笛が鳴ってもやめようとせず、数人は投げ続けていた。遊びの話し合いで「笛が鳴ったらやめて座る」等のルールを再確認してから再び行った。ルールは守ることができるようになったが、拾って投げることに一生懸命になり、カゴを狙わず適当に球を投げる子どももいた。「カゴに玉をたくさん入れるにはどうしたらいい？」と問いかけた。すると A 児を中心に「カゴを見て、狙って投げる」「取ったらすぐに投げる」「球を 2 つ持って 1 個ずつ投げる」等様々な意見が出た。次の日に、昨日のことを思い出しながら玉入れをしたが A 児のチームが負けてしまう。A 児は悔しくて、「もうしたくない！」と泣きながら拗ねている。隣にいた B 児は困った様子で A 児を見ている。「A 児の気持ちを受け止め、その度に全体で話し合いを繰り返した。」B 児は A 児に対して「今度頑張ろう」と声を掛けている。友達の励ましもあり、A 児は負けた悔しさを次への意欲にかえて、「次は絶対に勝つ！」という思いが強まっていった。負けて悔し泣きをする時もあったが、途中でやめたり諦めたりすることが少なくなり、泣いている友達に対して、「大丈夫。また次頑張ろう！」と慰めている姿も見ることができた。

〈反省・評価〉

- ・ルールのある玉入れを通して、友達と一緒に遊ぶ楽しさや、カゴにたくさん入った嬉しさを感じることができた。
- ・勝負に負け、悔しい思いを経験するなかで、友達同士で慰める姿や、「次は頑張ろう！」と励まし合うという次への意欲に繋がられている姿が見られた。

【5 歳児】「ゼリー固まるかな？」5 月（数量や図形などへの関心・感覚／思考力の芽生え）

○ねらい ・寒天によってゼリーが固まる不思議さを感じ、気づいたことを友達や保育者に伝える。

5 月頃から色水をつくり、ジュース屋さんをする姿があった。遊びの話し合いから、「今

度はこの色水でゼリーをつくってみたいな」という声があがり、ゼラチンや寒天などの意見が出て、実際に寒天で試してみることになった。次の日、ゼリーカップと温めた寒天を用意しておき、数人の子がおたまで寒天をすくってカップに入れ翌日まで置いておく。A児は「ちゃんと固まるかな？」と心配そうな様子である。次の日登園してくると「今日はゼリーが固まっているか確かめないとあかん」と話している。冷蔵庫から出してみると「うわあ！ぷるんぷるんや！」B児「ほんものみたい」C児「こっちはちょっとドロドロやな」D児「まだゼリーになってないのものもある」と固まったことを喜んでいる。保育者が寒天のみでつくったゼリーに注目し、「この透明のは全部固まってるね！なんでだろう？」と投げかける。A児「こっちは寒天しか入ってないからかな？」B児「じゃあもっと寒天を増やしたら全部固まるんちゃう？」C児「今日は色水を半分くらいにしとこう」と考えたことを話した。

〈反省・評価〉

- ・寒天という材料を使用したことで、色水が固まるおもしろさや分量の違いで固まり方が違うことを子どもたち自身が実感した。ゼリーを比較して気づいたことを友達同士で伝え合い、次の日の遊びに活かす等、思考力の芽生えに繋がった。

◆魅力ある環境構成の工夫

【異年齢児】「屋台村」1月

【3歳児】

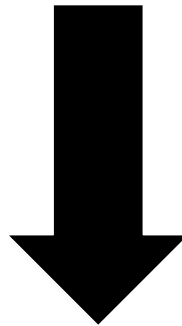
・砂場で型抜きをしてケーキ等のごちそうづくりをしたり、ままごと遊びで、たこ焼きやジュースをつくったりして遊んでいた。継続して遊ぶうちに、「ケーキできたよ。食べて！」「たこ焼きちょうだい」「どうぞ」等保育者や友達との簡単なやり取りが生まれた。
 ・「おだんごをつくりたい」という子どものつぶやきから、紙粘土を用いたおだんごづくりが始まった。友達とのやりとりを楽しんでいたことから、おだんご屋さんをすることになった。


【4歳児】

・作品展でケーキやハンバーガー等身近な食べ物をつくる経験をした。数人の子どもが冬休み中に行った初詣の屋台を見た経験から、「屋台にあった食べ物をつくりたい！」という思いが強くなった。様々な素材を用意することで、自分たちで考えたり工夫したりしてつくる姿が見られた。初めはつくることだけが楽しかったが、5歳児のやり取りしている姿を見て、自分たちもお店屋さんをしたいという思いが高まった。

【5歳児】

・寒い日でも外でお店屋さんをしたいという子どもたちの思いから「こたつやさん」というアイデアが出てきた。こたつに入って食べたい物の意見を出して、みかんやおでんやうどんをつくって遊ぶようになった。
 ・こたつで食べる人とお店屋さんの区別がつかず、遊びがなかなか広がらなかった。遊びの話し合いの中で、「食べる場所とつくる場所を分けたらいい」という意見が出て、次の日から机の配置等の環境を再構成すると、役割分担が生まれ、自分たちで遊びを進められるようになった。



環境構成	異年齢の子どもの姿
<ul style="list-style-type: none"> ・保育者間で3学年の子どもの姿や、お店屋さん遊びの経緯について話し合い、寒さ対策のビニールハウスの中で一緒に遊ぶように、机の配置を横一列に変え、遊びの場を一つにした。 ・店員の名札を自由につくることができるように準備した。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お店屋さんとお客さんの役割がはっきりし、3歳児のお団子・4歳児の焼きそばやたこ焼き・5歳児のうどんやおでんを買って、それをこたつで食べるという遊びの流れが新たにできた。 ・「いらっしゃいませ」「店長さん、焼きそばください」「100円です」等のやり取りが生まれ、5歳児が主体となってお店屋さん遊びを進めている。3・4歳児もそれを見て同じように言ってみたり、お店屋さんの売り買いの方法を教えてもらったりして、屋台村の遊びを楽しんでいた。
 <ul style="list-style-type: none"> ・屋台の後ろには遊びながらつくり足していくことができる場を用意した。 	<ul style="list-style-type: none"> ・5歳児の真似をして4歳児がポテトをつかって遊ぶ姿が見られた。

〈反省・評価〉

- ・机の配置を変えたことで、異年齢児が行き来しやすくなり、より広くお店屋さんの遊びに興味をもつことができた。また、環境構成を工夫したことで、売る・買う・つくる等、いろいろな選択肢があり、子どもが自分のしたいことを見つけ目的をもって遊び込むことができた。
- ・3・4・5歳児のつぶやきから生まれた遊びが、屋台村という大きな一つの遊びに繋がり、異年齢児が自然にかかわりあって遊ぶことができた。
- ・生活の中で経験したことや知っていることを子どもたちで出し合った。そうしたことでお店屋さんのイメージが膨らみ主体的に遊ぶ姿につながった。5歳児の刺激を受けながら実際のお店屋さんのやり取りを経験した3・4歳児も、言葉で伝え合う喜びを感じて遊ぶことができた。

5. 研究の成果

- 丁寧に子どものつぶやきや興味を拾い上げたり、素材を工夫したりしたことで、自分のしたいことが実現でき、さらにイメージを広げることができた。また、次の日の環境に活かすことで一人一人が主体的に環境にかかわって継続して遊ぶ姿が見られた。
- 毎日の遊びを振り返り、話し合いの場をもったことで、経験したことや考えたこと等を言葉で伝える楽しさを知ることができた。また、友達と共通の目的に向かって遊び込む姿に繋がった。
- 保育者間で遊びの様子を共有し合い、主体的に取り組める環境を再構成した。また、日々の遊びの振り返りを積み重ねたことで、保育者同士が同じ思いをもって援助や言葉がけをすることができ、異年齢児が混ざり合って園全体で遊ぶ経験ができた。

6. 今後の課題

- 今年度の研究を通して、異年齢児のかかわりの大切さや、保育者間の連携の大事さが分かった。次年度は様々な期で、子どもたちのこのような姿が見られるように、さらに環境構成の工夫に努めていきたい。
- 幼児期の終わりまでに育ってほしい姿を踏まえて指導計画を立て、事例や子どもの遊びの様子を話し合い、発達段階に応じた保育計画や環境構成、援助を見直す機会を増やしていきたい。