

第3章 研究のまとめと今後の課題

1. 研究のまとめ

各学年の事例から読み取った「幼児の思考する姿」を検討する中で「幼児の思考を促す教師の援助」「幼児の思考を促す環境の構成」が明らかとなった。それを一覧表にまとめたことで、以下のことが明らかとなってきた。

(1) 幼児の思考する姿

幼児の思考する姿を「ひととのかかわり」「ものとかかわり」「こととかかわり」の三つの視点で分類した。(108 ページ参照)

- ・ **3歳児**は、ひと、もの、こと、どれかに偏ることがなく、自分以外の全ての事物（ひと、もの、こと）が思考を促す手がかりとなっている。これは、初めて園生活を送る幼児らが、「好きなものを使いたい」「友達と同じことがしたい」「一緒に遊びたい」と思い、初めて出会う環境に、自分なりにどのようにかかわろうとするかを思考しているからである。
- ・ **4歳児**になると、「ものとかかわり」に多くの思考する姿を見ることができた。幼児らは、友達と一緒に**遊びの場づくり**をする時、それに伴ってものを**操作**する時、その過程の中で思考を繰り返している。友達と一緒に具体的なものとかかわり、自分が思うかたちに変化させる時、友達の考えを聞き、友達の考えを受け入れたり、自分の考えを変化させたりしながら、自分なりに思考の視点を変化させているからである。
- ・ **5歳児**になると、**他者**を意識して思考する姿が見られる。自分達が楽しむことができるように思考するだけではなく、その場にかかわるいろいろな友達、さらには側で遊んでいる他の遊びの友達にも目を向け思考していることがわかる。また、幼児らは、自分達で自分達のことを**振り返る**中で、**客観的に思考**することができるようになっていることも見えてきた。
- ・ すべての学年を通して、幼児らにとって、思考を促す原点は「自分がほしい」「自分がやりたい」「自分が楽しみたい」という、気持ちや願いであることを再確認した。

(2) 幼児の思考を促す教師の援助

幼児の思考を促す教師の援助を振り返る中から、「安心・安定する」「問題や状況を明確にする」「考えを広げたり深めたりする」「考えを再構築する」の4つの傾向がみえてきた。(109 ページ)

- ・ **3歳児**は思考することとはどういうことなのかを**教師と共に体験**していくことが大切である。中でも、**幼児が安心・安定**することができるように、「同じものをつくる」、「幼児のイメージに浸る」など、教師が幼児と一緒に同じ体験をすることは、幼児の主体的な活動を促す支えとなっている。幼児が自分なりに思いや願いをもち、自分でやってみようとする気持ちをもつためにも大切である。
- ・ **4歳児**では、**問題や状況を明確にする援助、考えを広げたり深めたりする援助**が多く見られた。問題や状況を明確にする援助では、幼児一人一人の思いを**言葉で表現**させたり、伝え合わせたりすることが大切である。幼児らはお互いの思いを知ることで、その場に集う友達と**共通の話題や問題**を捉えることができるからである。また、考えを広げたり深めたりする援助では、**幼児の思考を揺さぶったり、違う価値に気づかせたり**することが大切である。
- ・ **5歳児**になると、幼児らに**考えを再構築させる援助**が大切になることがわかった。幼児らは、これまでの体験を通して、自分達なりにお互いの価値観を揺さぶり合い、問題を解決しようとすることができる。しかし、すべてを幼児に任せるだけでは、思考を再構築するには至らない。幼児らの考えを認め、判断を委ねることに加えて、幼児ら自身に自分達の言動を**振り返らせる**ことが大切であることがわかった。

(3) 幼児の思考を促す環境の構成

幼児の思考を促す環境の構成は「もの」「ひと」に分類できた。さらに、「もの」については「素材・遊具・自然」「場・空間」の二つに分類した。(110 ページ)

- ・ 全学年を通して、幼児らの思考を促すために、**幼児が自由に使え、具体的に操作することができる「もの」が重要**であることがわかった。
- ・ **3歳児**にとっては、**安心してかかわってみたいと思う環境**を構成することが思考を促すうえで重要である。気の合う友達と安心して遊べる区切られたコーナーを設置すること、いつも同じ場所に同じものを設置することなど、幼児一人一人が安心して過ごすことができるように環境を構成することで、幼児は安心して身近な環境とかがかわることができる。さらに、自分が安定することで、他者を意識できるようになり思考が促されていくからである。
- ・ **4歳児**には、**自由に組み合わせることができる大型積み木、かたちが複雑なマルチパネ、材質が異なる複数の大型遊具**が思考を促すうえで有効である。それは、組み合わせ方が多種多様であるため、幼児一人一人のイメージが膨らみ、目的も多様になるからである。また、一人ではなかなか思い通りに組み合わせることができないことから、友達の力が必要になる。友達と思いを共有していく時には、お互いの考えを受け入れ合うことが必要になるからである。

- ・ **5歳児**にとっては、いろいろな友達の遊びを**把握することができる場や空間**を構成することが幼児の思考を促す環境として大切である。それは、幼児らがこれまでの様々な体験から、「ものとももの」「もの与人」「ものと状況」の**関係性**を捉えることができるよう育っているからと考える。

2. 今後に向けて

- ・ 今年度、事例検討を積み重ねる中で、幼児の思考を促すための環境の構成の重要性を改めて共通理解することができた。しかし、ひととの視点に目が向きがちで、ものとの視点、特に自然物との視点についての幼児の思考する姿に目を向けることが少なかった。今後、指導計画の作成に向けて様々な視点で幼児の思考する姿を探っていききたい。
- ・ 思考する姿を願うあまり、必要以上に教師が声をかけたり、かかわり過ぎたりしていると反省することも多かった。幼児らが主体的に生活することができるようにする為にも、適切な教師の援助について今後も探っていききたい。
- ・ これまでの研究の積み重ねの中で、幼児の自己表現する姿、思考する姿など、3歳児、4歳児、5歳児の特徴を捉えることができた。今後、小学校と連携しながらカリキュラムを編成していききたい。

幼児の遊びの中の思考

3 歳児

4 歳児

5 歳児

こ
と

ルール

好きな役を自分がするためには、
どうしたらよいか考える (順番)

強いごっこを楽しむための
力の強さを考える (力加減)

友達と一緒に遊びを楽しむためにほ
うしたらよいかを考える (タイミング)

友達の負け合いを終わらせる為
に、どうしたらよいか考える (人数とテグ
ットの枚数)

ふりかえり

友達の思いを聞きながら自分はど
うしたらよいか考える (行動の振り返り)

遊び続けるために順番を入れ替
わるべきか悩む (走る順序)

ルールを守らなかった友達を認めな
がら勝敗について考える (ルールを考
慮した勝敗の決定)

決め方

自分がやりたい役をやらせてもら
うためにはどうしたらよいか考える

つくったお菓子が減らないようにほ
うすればいいか考える (場の構成)

場づくり

基地をつくるために積み木をどこに置
けばいいか考える (遊びの場づくり)

マルチパネの不安定さを安定させるた
めの思考 (異なる遊具の組み合わせ)

友達と遊びたいが、つくった基地がど
うなっているかわからず悩んだ (遊びの場の理解)

落ちにくい迷路をつくるために丸
太と丸太の幅を考える (丸太と丸
太の幅と落ちにくさの関係)

友達とその場を動かさないで綱
を回すためにはどうしたらよ
いか考える (綱を回す方法)

つくりたいと願う形に近づけるため
にどうしたらよいか考える (マルチパ
ネの理解と操作)

ブランコとして機能させるためにほ
うすればいいか考える (綱の操作)

丸太から落ちないでわたる方法を考
える (遊具の配置に応じた体の動き)

教師の顔が見えるようにするため
の巧技台の高さを考える (背の高さ
をもとにした遊具の高低)

ものの操作

がたとなる方法を考える
(もの仕組み)

自分が飛び込むことで水がどのよ
うにはねるかを考える (水の動き)

持ち手が安定するためにはどうす
ればよいか考える (安定感の追求)

看板をまっすぐにするにはどうし
たらよいか考える (看板の傾きとひも
の長さの関係性)

イメージするものをつくるため
には、素材をどのように使ったら
よいか考える (素材の使い方)

手に入れ方

自分がほしいのはどんなもの
なのかを考える

ほしいものを手に入れるためにはど
うしたらよいか考える (ものを手
に入れる方法)

高いところにある藤の束をとるため
にはどうしたらよいか考える (予測
して試す)

イメージするものをつくるため
には、素材をどのように
に手に入れたらよいか考える (素材
の見つけ方)

一緒に遊ぶ方法

遊びに加わるためにはどうし
たらよいか考える (遊びに入る
方法)

友達が喜び、自分のイメージを受け
入れて遊ぶ為の思考 (言葉で応答
する方法)

ひ
と

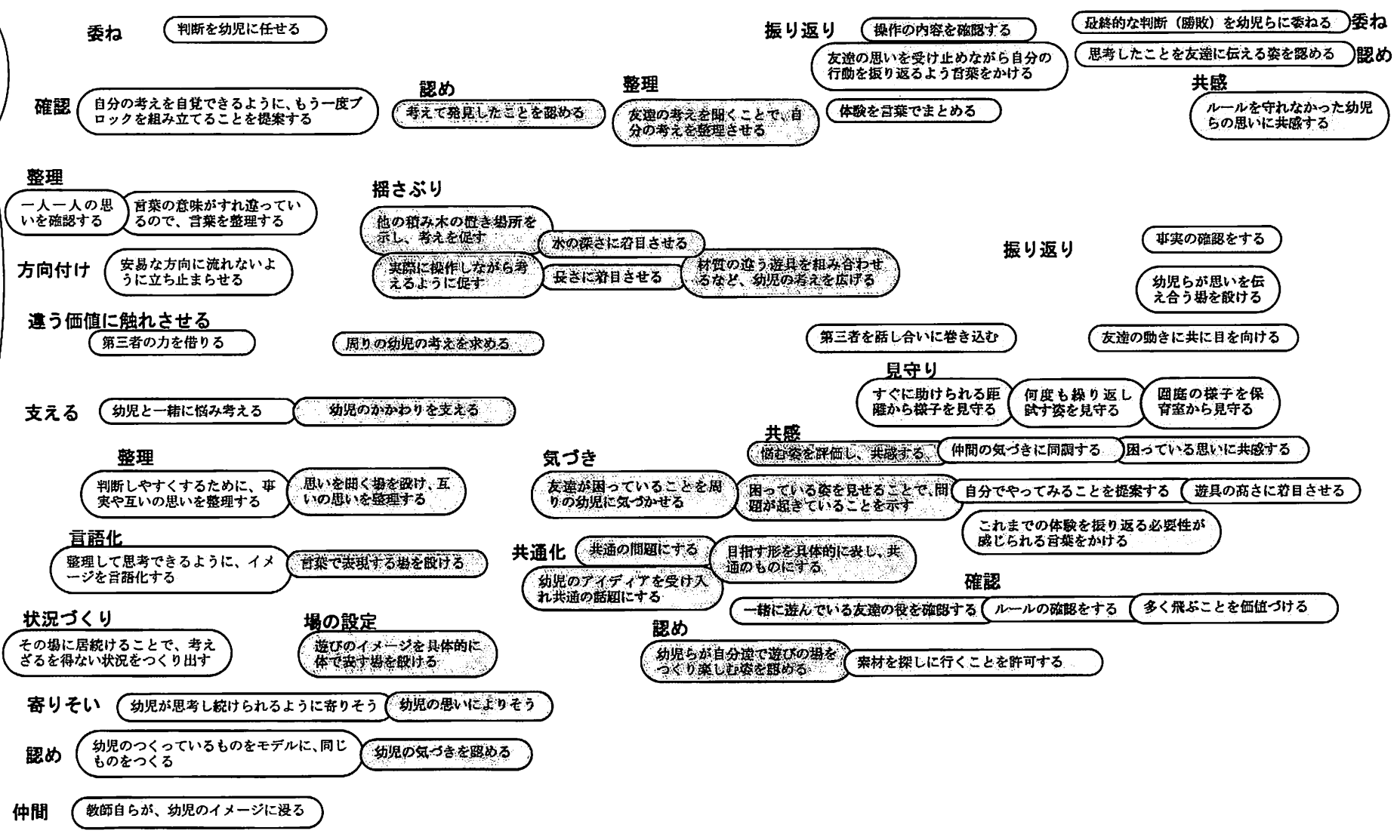
他者の存在

友達が自分のつくったものを壊さ
ないかどうかを心配する (他者の
存在)

思考を促す教師の援助



再構築する
考えを
広げたり深めたりする
問題や状況を明確にする
安心・安定する



思考を促す環境の構成



友達を意識することができる遊びのコーナー

気の合うもの同士で安心して遊べる区切られたコーナー

ピアノ、ロッカーを利用した保育室の遊びの空間

自由につくりかえることができる保育室内の区切られた空間

保育室内の自由に遊びを展開することができる空間

憧れの存在が見えるコーナーの配置

友達の様子を意識できる場の構成

走る順序が意識できるライン

友達のプレーが見える広さのサッカーコート

ものの配置

かわかりが生まれる食べ物の配置

自分で運んで来ることができる遊具の置き場

適度な困難さがある遊具の配置 (丸太の配置)

操作することができるもの

同じものがつくれるブロックの数と形

自由に組み合わせることができる様々な大型遊具 (大型積み木・かたちや材質が異なるもの・マルチパネ・一人では操作しにくいもの・素材が異なる大型遊具)

自由に動かすことができる遊具 (丸太)

一人では操作することが難しい看板

自由に使えて定位置にあるブロック

自由に高さが変えられる遊具 (巧技台)

2人で回し、友達が飛ばす長縄

自由に使えるペットボトル

自由に使うことができる材料 (紙・マジック)

使い方を工夫できる遊具 (とび箱)

固定遊具

高低差のある鉄棒

乗る位置によって高さが変わる吊り橋

自然物

自由に使うことができる自然物 (砂・水)

手を伸ばすだけで届かない藤の実

憧れ・モデル

一緒に遊びたいと思う友達

落ちないで丸太をわたる友達

素直に自分の行動を振り返る友達

友達の願い

思いを受け入れてくれる友達

一緒にやったり、考えたりしてくれる友達の存在

手伝おうとする友達

話を聞いてくれる友達

アイデアを受け入れ、一緒に楽しんでもくれる友達

自分の思いと異なる姿を見せる友達

自分の思い通りにならない友達の存在

何度も丸太から落ちてしまう年中組の友達

困っている友達の姿

自分の思い通りにならない友達

ルールを守らず、勝手に勝敗を決めようとする友達

(場・空間)

もの (遊具・素材・自然)

ひと (友達)