

4 歳児事例

4月25日(月) 「じゃあ、B児くん行ってくる！」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>砂場で山の周りに道をつくったり、だんごをつくったり、足や手で感触を楽しんだり、とそれぞれが思い思いの遊び方で楽しんでいた。</p> <p>B児とb児とZ児(5才児)は、山をつくってその周りに手やスコップで道をつくっていた。教師はその隣にもう1つ山をつくっていた。</p> <p>B児は水汲み(タンク)に水を入れてきて山の周りに水を流した。すると山の周りの道に水が流れて水路になった。それを見て「おー」とB児は声をあげた。</p> <p>B児 「先生、水くんできて」</p> <p>教師 「先生は今、山つくってるから、水はいらないかな」</p> <p>B児 「うーん」</p> <p>B児は水道のある方を見た。次に砂場の自分の山を見た。水道と砂場を何度か見比べてからB児は言った。</p> <p>B児 「じゃあ、B児くん行ってくる！」</p> <p>B児は、2つの水汲みを手に持ち、水道のある方へ走っていった。</p> <p>B児 「水、持ってきたよー！」</p> <p>B児は2つの水汲みに水を入れて重たそうに運んできた。そして嬉しそうに山の周りに水を流した。</p> <p>b児 「うわあ！」</p> <p>水を流す様子を見ていたZ児が教師に向かって言った。</p> <p>Z児 「こっちに流してもいいかなあ？」</p> <p>教師 「B児くんが持ってきた水だから、B児くんに聞いてみて」</p> <p>Z児 「(B児の方を見て) ねえ、こっちにも流そうよ」</p> <p>B児 「うん、こっちね」</p> <p>Z児 「水来た！(自分の方に)」</p> <p>2つの水汲みが空になったところで、B児は砂場にいる友達や教師に向かって目をきらきらさせて、敬礼のように手を額に当てながら言った。</p> <p>B児 「もっかいってきます！」</p> <p>教師 「いってらっしゃい！」</p> <p>その後も、B児は水路に水を流すために、水汲みに水を入れて何度も砂場と水道を行き来していた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が砂場で遊ぶことで、2年保育児が安心して砂場で遊んでほしいと願い、砂場で遊ぶことにした ・B児に自分でどうしたらよいかを考えてほしいと願い、今は水はいらないと答えた ・B児が持ってきた水をZ児が勝手に使うのではなく、一緒に使うことで、同じ場で遊んでいる楽しさをもっと共有できたらと考えた ・B児の頑張りが他の幼児にも伝わるように声をかけた

《 考察 》

課題

- ・水をもっと流したい

解決方法

- ・自分の気持ちに折り合いをつけて解決 **思いの調整**

学んでいたと思われること

- ・自分の目的を達成しようとする気持ち **葛藤** **思いの調整**

砂場から水道までは、4歳児にとってとても遠いため、教師に行ってもらいたいと考えたが断られた。やりたくないけど水は使いたいという葛藤が見られたが、砂場と水道を何度か見比べて、それでも水路をもっとつくりたいと、思いを調整し、自分で水を取りに行った場面

- ・自分の持ってきた水が友達の遊びにも必要とされている **自己有用感** **満足感**

B児が自分の持ってきた水を流した様子を見て喜んだり、Z児が水をこっちにも流そうよ、と言ってきたりする場面

「もっかいってきます！」と繰り返し水を運んだ場面

環境の構成

- ・水を運ぶタンクと水道までの距離 **挑戦** **大変さ**

砂場から水道は約5メートルほど離れており、4歳児にとってはかなり遠い。また、水汲みは満タンにすると約6kgと重い。そのため、水は使いたいけど自分で運ぼうか、どうしようか、と葛藤する姿が見られたと考える。

教師の援助

- ・B児が自分でなんとかしようとするきっかけをつくる **敢えて手を貸さない**

B児は最初自分で水を運ぶことを嫌がり教師に頼もうとしたが、教師に断られたことで自分で運ぼうか、どうしようかと考えるきっかけができた。

(文責：天満 弥生)

4月26日(火) 「ここ、真ん中！いいこと思いついた、ほら真ん中にあるでしょ？」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>M児、V児、a児、<u>K児</u>はマルチパネを使って基地をつくらうとしている。基地に座る場所をつくったあと、a児が机をつくらうとしており、マルチパネの片方はきちんとはまるのだが、もう片方ははめたい箇所が大きさが合わず、上手くはまらない。それぞれ周りを歩いたり、少し場を離れたりしながらも、<u>K児</u>とM児は上手くはまらない箇所を叩いたり持ち上げてみたりしている。マルチパネを運んできたV児が「どうしたの？」と尋ねてきたので、教師がV児に片方ははまってもう片方ははまらないという今の状況を知らせていると、<u>K児</u>が話し始めた。</p> <p><u>K児</u> 「ここ、真ん中！いいこと思いついた、ほら真ん中にあるでしょ？」</p> <p><u>K児</u>はマルチパネの真ん中の大きく凹んでいる部分を指差しながらM児に話すが、M児は指を指された場所を見ても、動かずに座ったままである。</p> <p><u>K児</u> 「だから真ん中！ねえ真ん中、真ん中」</p> <p><u>K児</u>は指を指しながら大きな声で話しているが、M児やa児が気づいていない様子だったので、教師が声をかけた。</p> <p>教師 「M児くん、a児くん、<u>K児</u>くんが何か気づいたみたいだよ」</p> <p><u>K児</u> 「真ん中、真ん中」</p> <p>M児 「真ん中ね、ここと、ここにすればいいってことか」</p> <p>M児はさっき<u>K児</u>が指を指していた場所と同じ場所を触りながら話した。</p> <p>M児 「だから、ここははまらないってことになるのか」</p> <p><u>K児</u> 「そう！」</p> <p>M児 「そうか！そういうことだったのか！」</p> <p>a児は理解したのか、上手くはまっていないマルチパネを外そうとしている。</p> <p>教師 「お！何か見つけた？」</p> <p><u>K児</u> 「うん、そう。えっと、真ん中のこことここ。でしょ？」</p> <p>教師 「それなら大丈夫か」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 幼児がどうやって解決していくか、側で様子を見ながら見守っていた ・ 膠着状態になっていたので、V児に状況を伝えながらも、周りの幼児に今何を考えればいいのか確認したいと思い、少し大きな声で伝えた ・ 2年保育児の<u>K児</u>が自分からかかわるのはまだ難しいと思い、教師が仲立ちとなって周りの幼児とつなげようと考え、声をかけた ・ 友達に伝わった嬉しさ、解決できそうだという喜びを<u>K児</u>と共有したいと思い、声をかけた

<p>a 児, M児, <u>K児</u>の三人で上手くはまっていなかったマルチパネを外し, 真ん中に移動させた。</p> <p>a 児 「はまった！」</p> <p>M児 「いえーい！」</p> <p>M児は手を挙げて喜び, <u>K児</u>もピョンピョン飛び跳ねている。</p> <p><u>K児</u> 「まだまだまだまだ, まだ (マルチパネが) あるよ！」</p> <p>M児 「まだまだつくろうぜ！」</p> <p><u>K児</u> 「おう！」</p> <p>M児と<u>K児</u>はマルチパネを取りに行き, a 児は続きをつくり始めた。</p>	
--	--

《 考察 》

課題

- ・思い通りの場所にマルチパネをはめたい

解決方法

- ・友達と共に考える中で, 一人のアイデアを取り入れ解決 共に考える アイデア

学んでいたと思われること

- ・諦めないで取り組む良さ 諦めない

- ・うまく解決することができた達成感 達成感

うまくはめることができない箇所があっても場を離れずにいた場面と, 諦めずに取り組んだ結果, 最後に上手くはめることができた場面

- ・思い通りにつくるにはどうしたらよいか考えること 物の特性 気づき

どうして片側だけ上手くはまって, もう片側は上手くはまらないのか, 遊具の形状を見ながら考え, 気づいた場面

- ・友達に考えを伝えること (K児) 考えを伝える

K児が友達に「真ん中, 真ん中」と指差しながら考えを伝えている場面

- ・友達の考えを理解すること (a 児, M児) 話を聞く 相手の考えを理解する

K児が話していることを聞いて, a 児やM児が理解した場面

環境の構成

- ・遊び場にいつも同じ教師がいること 安心 安定

大型遊具（マルチパネ）を使って遊び始めたばかりの時期であったので、使い方を知らせたり怪我をしないよう様子を見たりする為、進級して間もない幼児が安心して遊ぶことができるようにする為、同じ教師が同じ遊び場にかかわるようにしていた。安心して遊ぶことができる環境であったことが、幼児が諦めず解決するまで取り組むことができた姿につながったと考える。

- ・継続して同じ場所で同じ遊びをしていること 安心 安定

進級間もない幼児にとって、園庭のような広々とした場所で遊びを見つけることが難しいこともある。同じ場でいつも同じ遊びが続けられていることは、幼児にとって安心して遊ぶことができる環境であり、安心・安定できる環境であったため、諦めずに解決するまで取り組むことができたと考える。

- ・大型構成遊具 組み合わせられる遊具 見て分かる 多人数がかかわることができる遊具

マルチパネは大きな遊具であり、同じ場で遊んでいる幼児が同じものを見て考え易い。このことが、K児が指を指したところをM児やa児が見て、考えていることを理解できたことにつながっている。また、その大きさから、組み上げた場所には何人もの幼児が入って遊ぶことができる為、自然と幼児同士のかかわりが生まれる。さらに、マルチパネは左右対称ではなく、組み合わせることができる箇所も限られている。その為、思い通りに組み合わせるためには考えることが必要になり、思い通りに扱うことができた時の満足感に繋がっていると考えられる。

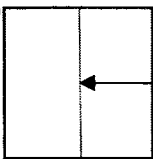
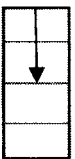
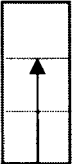
教師の援助

- ・友達が話している様子に気づかせる 仲介する

K児は大きな声で共につくっているM児やa児に気づいたことを伝えようとしていたが、相手の名前を呼んだり肩を叩いたりといった、気づいてもらうための行動を見せなかった。教師が知らせたことで、M児やa児がK児の考えに気づくことにつながり、解決に向かうことができた。

（文責：草場 勇介）

5月24日(月) 「いいこと思いついた！」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>登園後、すみれ組で着替えをしていた幼児達が次々に遊びだし、最後に着替えていたI児の着替えも終わった。</p> <p>教師 「I児くん、最後やったしカーペット畳んでから遊ぼう」</p> <p>I児 「うーん」</p> <p>すると近くにいたd児とZ児がカーペットを畳もうとしているI児の近くに来た。</p> <p>d児 「これ(カーペットを畳むの)できるよー」</p> <p>教師 「じゃあ一緒にお願い！」</p> <p>Z児 「こっち持って」</p> <p>Z児は自分の持っている辺の隣の辺を指差して言った。それを聞いていたI児がZ児の持っている辺の向かい側の辺を持った。</p> <p>d児 「違うって！」</p> <p>I児はZ児の顔を見て、Z児の隣の辺を持った。</p> <p>Z児 「ほらこれでいいやろ」</p> <p>三人が3辺を持ち、畳み始めた。</p> <p>d児 「いいこと思いついた！」</p> <p>「ここまで持ってきて…(真ん中の線まで折る)」①</p> <p>「線ここやし、(ここまで)曲げて」②</p> <p>d児は全体を半分にした後、折り目の跡を見ながら片方の辺を真ん中の折り目まで畳んだ。それを見たZ児が向かい側を同じように畳んだ。③</p> <p>d児 「ほら、そしたら次四角にして」</p> <p>Z児とI児はd児の持っている辺と合うように畳んだ。</p> <p>d児 「ちっちゃくするんやよ」</p> <p>三人で畳んだカーペットを、I児がすみれ組の収納場所にかたづけ、三人で外に飛び出していった。</p>	<p>・最後に着替え終わった幼児が一人だったため、周りにいた友達にもI児がカーペットを畳もうとしていることが伝わることを願って声をかけた</p> <p>・カーペットは大きいので、友達と一緒に畳むことで教師が手を貸さずに最後まで畳めるだろうと考え、d児の声かけに対して「お願い」と答えた</p> <p>・三人が声をかけあいながら自分たちだけで畳んでほしいと願い見守った</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>①</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>②</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>③</p>  </div> </div>

《 考察 》

課題

- ・カーペットと一緒にたたんで困っている友達を助きたい(d児・Z児)

解決方法

- ・友達に声をかけながら一緒に畳むことで解決 言葉で表す 互いの考えを共有する

学んでいたと思われること

- ・自分の考えを言葉で伝えること（d児，Z児） **言葉で表す**
d児とZ児が持つ場所を伝えようとしたり，指を差したりして，カーペットの畳み方をI児に伝えようとする場面
- ・折り目どおりに折ればうまく畳めること（d児） **ものの特性や仕組みに気づく**
d児がカーペットの折り目に気づき，そのとおりに折ろうとする場面
- ・友達の動きを見て自分の動きを考えること（Z児） **友達の考えを理解する**
d児の畳み方を見て，同じように畳んだ場面
- ・友達と力を合わせる良さ **協力**（I児）
畳み終わって外に飛び出した場面

環境の構成

- ・着替え用カーペットの大きさ **一人ではできない**
幼児の身体より大きなカーペット（170cm×170cm）を使っていることで，一人では畳みにくい。困っている幼児を助けようという体験につながりやすいと考える。

教師の援助

- ・周りにいる友達にもわかるように声かけをする **共有させる**
I児が最後の一人だったので，周りの友達がI児に手を貸してくれることを願って，周りにも聞こえるようにカーペットを畳むことを伝えた。教師の声かけに気づいた，d児とZ児が，一緒に畳もうと近づいてきたと考える。
- ・手を貸さずに見守る **見守る**
あえて途中で声をかけないことで，自分達で最後まで畳もうとする意識をもたせたいと考えた。
(文責：天満 弥生)

5月27日(金) 「いいこと考えた。もう1回つくろう、こうやって」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p><u>L</u>児, <u>b</u>児, <u>g</u>児が砂場で穴を掘ったり水路をつくったりと、特に会話することなく、それぞれが自分のしたいことをして遊んでいた。教師はその三人の近くでスコップを使って穴を掘ることにした。</p> <p><u>b</u>児 「先生、何しとるん？」</p> <p>教師 「先生、穴掘っとる。深い穴にしようと思って」</p> <p>教師はスコップを回転させて穴を掘っている様子を見せた。しばらくすると、<u>L</u>児, <u>b</u>児, <u>g</u>児が教師の掘っていた穴に興味をもち、教師と一緒にスコップで穴を掘り始めた。次第に三人で穴を掘り始めたので、教師は隣に移動して一人で穴を掘ることにした。すると、<u>L</u>児が思いついた様子で教師に話した。</p> <p><u>L</u>児 「先生！この穴（自分達が掘っている穴）と、この穴（教師が掘っている穴）つなげて！トンネル！」</p> <p>教師 「よし、わかった！」</p> <p>教師は少し掘ってから「だめだ、疲れちゃった」言って穴を掘るのをやめた。それを見て、<u>b</u>児と<u>L</u>児が2つの穴をそれぞれ掘り始める。最初はスコップで掘っていたが、トンネルをつなげる為に穴を横に掘り進めるにつれ、横穴にスコップが入らなくなり、次第に手で掘り始めた。二人が掘っていると、トンネルでつなげようとしている穴と穴の間の部分を<u>g</u>児が掘り始めた。</p> <p><u>b</u>児 「<u>g</u>児くん、やめて！」</p> <p><u>L</u>児 「トンネルの屋根が無くなっちゃう！」</p> <p>すると、トンネルの屋根にあたる部分が崩れてしまった。</p> <p><u>L</u>児 「<u>g</u>児くんのせいだ、<u>g</u>児くんがトンネルの上掘るから」</p> <p>それを聞いた<u>g</u>児は動かさず、黙っている。<u>b</u>児と<u>L</u>児の手も止まった。</p> <p>教師 「上手くいかないね」</p> <p><u>b</u>児 「でも僕は諦めないよ」</p> <p><u>L</u>児 「そうだ！諦めないんだ！」</p> <p><u>b</u>児 「いいこと考えた。もう1回つくろう、こうやって」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・この遊び場をより楽しい雰囲気にした、教師や友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じてほしいと思い、遊び仲間の一人としてかかわった ・幼児が穴掘りを楽しみ始めたため、教師が隣で穴を掘ることによって何か遊びの発展があるのではないかと考え移動した ・<u>b</u>児と<u>L</u>児の様子から、自分達で遊びを進めていくことができそうだと思う、任せようと考えた ・何故<u>g</u>児がトンネルの屋根の部分を掘ろうと思ったかは分からなかったが、遊び仲間として幼児と共に考えようと発言した

<p><u>b</u>児は崩れてしまったトンネルの穴と穴の間に土をくっつけトンネルの屋根を直し始めた。</p> <p><u>L</u>児 「そうだね、もう1回つくろう！」</p> <p><u>L</u>児も一緒にトンネルの屋根をつくり始めた。するとそれまでずっと動かず二人のやりとりを見ていた<u>g</u>児が、</p> <p><u>g</u>児 「そうだ！いい考えだ！もう1回最初っからやろう！」</p> <p>と嬉しそうな顔をして急いで何度も土をくっつけ、その後も三人でトンネルを掘り続けた。</p> <p><u>b</u>児 「やった！つながった！僕の手と手がプニュってなった！」</p> <p>両手で両方の穴から掘っていた<u>b</u>児が叫び、トンネルが完成した。<u>L</u>児と<u>g</u>児は「やったあ！」と喜んでいた。</p>	<p>・<u>g</u>児が、二人が何をしたいか理解できたようだったので、三人でトンネルを掘る様子を見守った</p>
---	--

《 考察 》

課題

- ・掘った穴同士をつなげてトンネルにしたい

解決方法

- ・友達のアイデアで壊れてしまった部分を直して解決 アイデア

学んでいたと思われること

- ・失敗しても諦めずに目的を達成する良さ (b児, L児) 諦めずにやり遂げる 達成感 意欲
穴と穴をつなげてトンネルにしたいと思っていたトンネルの屋根の部分が壊れてしまった時に、自分達で考え作り直してトンネルをつくる事が出来た場面
- ・目の前の目的を達成する為に工夫すること (b児) 気づき 工夫する
崩れてしまったトンネルの屋根を直すにはどうしたら良いか考え、土を盛り直した場面
- ・目的に合わせて方法を考えること (b児, L児) ものの性質 思考 気づき
トンネルをスコップで掘っていたが、横に掘りたいと思った時にスコップが入らなくなってきたため、手で掘り始めた場面
- ・相手のしたかったことを理解するという事 (g児) 状況理解 相手の思いに気づく
友達との思いが違いトンネルの屋根を壊してしまった時、友達の考えでまたトンネルの屋根を元通りに直すことができた場面

環境の構成

- ・イメージを共有しやすい遊びの場 見て分かる イメージの共有

砂場での遊びは、会話がなくても友達が何をしたいのかが見て分かりやすい。b児、L児は今までの経験から2つの穴を繋げてトンネルにすることに対するイメージを共有することができ、穴を横に掘り進めて繋げるという目の前の目的も共有しやすかったと考える。また、g児がb児の思いついた修復するためのアイデアを最初は理解できなかったが、実際にb児とL児が直し始めた様子を見て理解することができたのも、見て分かりやすいものだったからである。

- ・何度も作り直すことができる素材 可塑性

砂は何度でも作り変えることができる可塑性がある。可塑性のある素材であるということが、g児が崩してしまったトンネルの屋根に当たる部分を、土を盛り直して修復するという考えにつながり、諦めずに取り組み達成感を得ることができたと考える。また、その可塑性を活かして色々なものをつくる時、穴を掘るのであればスコップを使ったり、団子をつくるのであれば手を使ったりと、道具や方法も目的に応じて変える必要がある。可塑性のあることが、縦に大きく穴を掘る時にはスコップ、狭いところで横穴を掘るには手と掘り方を変えることにつながった。

教師の援助

- ・幼児同士のつながりをつくるきっかけとなる きっかけをつくる モデルとなる

それぞれ自分のしたい遊びをしていたが、友達や教師と一緒に遊ぶ楽しさを感じてほしいと思い、教師が穴を掘るのを見せることで三人が同じ遊びをするきっかけをつくった。1つの穴を三人で掘り始めた後、さらに遊びが発展するよう隣にもう1つ穴を掘ったことで、トンネルをつなげたいというL児の思いが生まれ、三人で達成感を得る体験につながった。

(文責：草場 勇介)

6月6日（月） 「二人でやればいい」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p><u>L</u>児, <u>e</u>児, <u>f</u>児, <u>N</u>児, <u>c</u>児が砂場に掘った穴に竹の樋を使って水を流している。6リットル程入る水汲みいっばいにそれぞれ水を汲んだ<u>c</u>児と<u>e</u>児が、樋を固定してある台の所から樋に水を流そうとしているが、台が高く水汲みも重い ため、上手く持ち上げる事ができずに水を流せないでいる。</p> <p><u>e</u>児 「<u>L</u>児くん、これ重たいから持ってー！」</p> <p><u>L</u>児は<u>c</u>児の持っていた水汲みを、<u>e</u>児の声を聞いていた<u>f</u>児が<u>e</u>児の持っていた水汲みを持った。<u>L</u>児は<u>c</u>児らが水を流そうとしていた場所から少し低い所で樋に水を流し始めた。しかし、<u>L</u>児はその重さから水汲みの口を樋の上に置いて水を流していたため、樋が台から外れて落ちてしまった。台を元に戻し、<u>L</u>児が同じように水を流し始めると、落ちないように<u>N</u>児が片手で樋をもって押さえた。<u>c</u>児も<u>L</u>児と同様に水を流そうとするが、水汲みを持ち上げられず水が流せない。そうしているうちにまた樋が落ちてしまった。</p> <p><u>N</u>児 「もー」</p> <p><u>c</u>児 「先生、重たいよー！」</p> <p><u>c</u>児は明るい表情で教師に話した。「重たいねえ、どうしようねえ」と返事をした。</p> <p><u>N</u>児 「重たいし（樋を乗せた台が）倒れる」</p> <p>教師 「重たいし倒れるねえ」</p> <p>もう一度樋を元に戻した。</p> <p><u>c</u>児 「どうする？」</p> <p><u>L</u>児がまた水汲みを持ち、水を流そうとした。それを見て<u>c</u>児も水汲みを持って水を流そうとしている。</p> <p>教師 「重たそうやねえ」</p> <p><u>c</u>児 「二人でやればいい」</p> <p>教師 「二人で持つ？」</p> <p><u>L</u>児 「二人で持った方がいいな」</p> <p><u>c</u>児 「誰かー」</p> <p><u>L</u>児 「誰か持って、一緒に」</p> <p><u>e</u>児 「はい」</p> <p><u>c</u>児 「誰か一緒に持ってー」</p> <p><u>N</u>児 「僕が持ってあげよう」</p>	<p>・幼児がどう解決していくか、見守ることにした</p> <p>・教師はその様子を見て次の行動に移っていくことができると思い、共感するに留めた</p> <p>・幼児の力で解決していくことができるのではないかと考え、幼児の言葉を繰り返し共感していることを伝えながら見守ることにした</p>

L児はe児と一緒に持ち水汲みを持ち上げ、桶に水を流し始めた。c児はN児と二人で水汲みを持ち上げたがN児が「重たい」といって水が流れていった先の砂場へ行ってしまった。水を流し終わったL児とe児にc児が「誰かもう1つやらない」と声をかけ、L児とe児が水を流した。流れる水を触りながらc児が「お水冷たいよー」と話した。e児は「よし、できたー!」と喜んでいた。

《 考察 》

課題

- ・水汲みを持ち上げて竹の桶に水を流したい

解決方法

- ・二人で水汲みを持ち上げて解決

学んでいたと思われること（c児）

- ・友達に自分の考えを受け入れてもらえた嬉しさ 受け入れられる 嬉しさ
c児が「二人でやればいい」と提案したことに対し、L児が「二人で持った方がいいな」とその提案を受け入れ、その方法で上手くいった場面
- ・友達と力を合わせる良さ 協力
 台から外れて落ちてしまった桶を友達が直してくれた場面や、一人では流すことができなかった水を友達が流してくれた場面
- ・たくさん入れると重くなるという水の性質 ものの性質 気づき
 水を運んだり流したりしている場面
- ・重いものを持ち上げる方法 ものの性質 思考 気づき
B児が持ちあげられない様子を見ている場面や、二人で持ち上げることができた場面

環境の構成

- ・竹の桶と台 可塑性 難しさ 一人ではできない
 竹の桶は2mほどあり、水の流れていく様子を見る楽しさがある。水を流すこと自体が遊びとなり、幼児は何度も何度も水を流していた。そして砂場に設置して勢い良く水を流すと、その水の勢いで砂が掘れて水路ができていく楽しさもある。水や砂の可塑性を利用して楽しむことができる道具であることが、幼児が遊び込む姿につながり、学びを生む環境となっていると

考える。また、この竹の樋と台は簡単に組み立てる事ができるが、樋の側面から水を流そうするとすぐに倒れてしまう。樋が倒れないように水を流す場所を考えなければいけない難しさが、友達と力を合わせる必要性を生み、友達と力を合わせる良さを感じることに繋がっている。

・ 幼児の遊びの様子を見守る教師の存在 **安心**

2年保育児のc児にとって、砂場は何度か遊んだことはあっても、まだ慣れない場所であった。そのように慣れない場であった上、砂場は入園して2ヶ月の幼児が安心できる場である保育室から25mほど離れた場にあり、間にケヤキの木があることもあって保育室からは砂場を見ることができない。保育室から見えないような遠い場であったが、教師がそばにいて見守っているという安心感があったために、c児は遊びを楽しむことができたり諦めずに取り組んだりすることができたと考える。

・ 水を運ぶ水汲みの大きさと水道までの距離 **挑戦**

水を満たすと6リットルほど入るため年中児にとっては重たく、運ぶことは大変である。しかし、そのためにたくさん入れると重くなるという水の性質を学んだり、重いものを運ぶことが出来るという優越感を持ったり、たくさん水を流すことができるので一緒に遊んでいる友達に喜ばれたりする。また、砂場から水道までの距離が25mほど離れていることも一因と考えられる。e児やc児が一生懸命重たい水汲みを持ち上げようとしていたのは、頑張って持ってきたという思いや、勢い良く水を流したいという思いがあったと考えられ、その思いがどうしたら重いものを持ち上げられるのかを考える姿につながり、c児の「二人でやればいい」という考えを生んだと思われる。

教師の援助

・ 幼児の思いを受け止め共感する **共感する** **安心できるようにする**

教師は終始幼児の話した言葉を繰り返しながら共感的なかかわりに徹していた。それが安心して自分の考えを話すことができる雰囲気となり、周りの幼児が自分の考えたことを話す中、c児も二人で水汲みを持つという自分の考えを表現する姿につながった。そして、友達に自分の考えを受け入れてもらえた嬉しさを感じることに繋がったと考える。

(文責：草場 勇介)

6月6日(月) 「何か三角の形に切ればいいんじゃない？」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>テラスでA児，R児らがプリンセスごっこをしていた。それぞれがスカート履き，準備していると，A児とR児が積み木を運び始めた。積み木を並べて，部屋のような形にした。</p> <p>R児 「次三角持って来んなん」</p> <p>A児 「A児ちゃん，見てくるわ」</p> <p>三角の積み木を持ってこようと，A児が積み木置き場を見に行つた。しかし，何も持たずに帰ってきた。</p> <p>A児 「B児くんとか使っとるし，もうなかった」</p> <p>R児 「えー，どうする。お城にならんやん」</p> <p>A児 「うーん」</p> <p>二人は困った様子で，その場から動かなくなってしまった。教師がそばに行くと，A児が話しかけてきた。</p> <p>A児 「ねえねえ，先生，お城つくりたいのに，三角（の積み木が）ない」</p> <p>R児 「ここに置いたらお城になるのに」</p> <p>R児とA児は，積み上げた積み木の一番上に三角の積み木を乗せて，お城の屋根をつくりたいことを教師に伝えた。</p> <p>教師 「うーん。お城をつくりたいんだね。」</p> <p>R児 「どうしよう」</p> <p>教師 「積み木はないもんねえ」</p> <p>だまっただまま，考えていたA児が「あ！」と声を出した。</p> <p>A児 「何か三角の形に切ればいいんじゃない？」</p> <p>R児 「うーん」</p> <p>A児 「紙とか」</p> <p>R児 「じゃあ段ボール切る？」</p> <p>A児 「そうする！」</p> <p>R児 「先生，段ボール持ってきて」</p> <p>教師 「うん，今持ってくるね」</p> <p>教師は積み木の大きさに合うような段ボールを持ってR児とA児のところに戻った。</p> <p>R児 「先生，段ボールカッターある？」</p> <p>A児 「A児ちゃん，したことある」</p> <p>教師 「わかった，ちょっと待ってて」</p> <p>段ボールカッターを持ってくると，A児が段ボールにマジックで線を引いた。</p> <p>R児 「ここ切ればいいね」</p>	<p>・困った様子の二人が動かなくなってしまったので，様子を見に行つた</p> <p>・教師に困っていることを聞いてほしいA児とR児の話を聞き安心できるようにした</p> <p>・この時，段ボールは製作コーナーに材料として置いていなかったもので，段ボールと段ボールカッターを提示した</p>

A児とR児は、段ボールカッターをつかって、段ボールを三角に切り、積み木にガムテープで貼り付けた。

A児 「やったー！お城になった」

R児 「じゃあこっちにもつけよう」

二人はもう1つの屋根をつくるために段ボールを切り始めた。

《 考察 》

課題

- ・お城をつくりたい（R児， A児）

解決方法

- ・話し合い， 代替案を見つけて解決 話し合い 工夫する

学んでいたと思われること

- ・友達や教師と話をすることで新しいアイデアを思いつくこと 工夫する
三角の積み木がもうないことを話しているうちに過去の経験から段ボールを使うとよさそうだというのを思いつく場面
- ・積み木の三角がなくても、段ボールをつかうと屋根がつけられること 発想の転換
段ボールを切って積み木に貼った場面
- ・友達と一緒にお城ができた達成感 達成感
「やったー！お城になった」と喜んでいる場面

環境の構成

- ・他の遊びを見渡せる場の設定 場の設定
お互いの遊びを見渡せるように、遊ぶ場を設定している。そのため、自分達が使いたい積み木がどこにあるのかを自分達で見つけることにつながったと考える。
- ・積み木の数 限られた遊具
テラスで遊べる積み木は、幼児が自分達でかたづけられる個数を考えて置いている。そのため、いくつかの遊びで使うと、自分達の使いたい形の積み木がなくなることもある。使いたい積み木がなくなったことで、段ボールで三角をつくるというアイデアにつながったと考える。

教師の援助

- ・困っている幼児のそばに行く 安心できるようにする

R児とA児が困っていることがわかり、教師がそばに行くことで安心して解決に向えるようにした。教師に困っていることを話しながら、自分達で解決方法を考えることにつながったと考える。また幼児の思いを受け止め、共感することで安心できるようにした。

- ・幼児が使いたい材料を準備する 材料を提示する

この時期の幼児の中には、段ボールを切ったり曲げたりして、思うように扱うことが難しい幼児もいるため、製作コーナーには提示していなかった。しかし、3年保育児であるR児とA児にとっては、これまでに段ボールを使って遊んだ経験があり、段ボールを使いたいという発想につながったと考える。隣に教師がいることで、使い慣れていない段ボールカッターも使えると考えた。

(文責：天満 弥生)

9月30日(金) 「これ赤ちゃんドングリじゃない？」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>X児, F児, M児, Q児は, 秋冬のポケット図鑑を手に持ちながらドングリを探そうと園庭に出てきた。教師も一緒にドングリ探しをすることにした。</p> <p>ブランコの周りを探していたが, なかなか地面にドングリは落ちていない。図鑑を見ながら歩くX児がはっと顔をあげた。</p> <p>X児 「木の近くにあるはず」</p> <p>X児は藤棚周辺を歩き始めた。F児, Q児, M児, i児もX児の後についていった。</p> <p>F児がX児の隣で図鑑を開いて立ち止まった。</p> <p>F児 「待って! これじゃない?」</p> <p>F児は図鑑と木の葉っぱを見比べた。Q児が図鑑を横から覗き見た。それから木を見て言った。</p> <p>Q児 「これかなあ」</p> <p>Q児は, F児が見つけた木をじっと見ていたが, 何も見つけられずにいた。しばらくするとQ児はその木の根元を探し始めた。</p> <p>Q児 「あつた! ぼうしだ!」</p> <p>根元にあつたドングリのぼうしを手に取り, Q児はまたその木の根元を探し始めた。その様子を見たF児も同じ場所を探した。しかし, ドングリを見つけることはできなかった。</p> <p>教師 「ドングリって, どこにあるんだろうね」</p> <p>M児 「葉っぱの下(葉のしげみ)にあるんだよ」</p> <p>会話を聞いていたF児が葉っぱをのぞきこんだ。</p> <p>F児 「これ赤ちゃんドングリじゃない?」</p> <p>F児は葉っぱの裏に隠れていた黄緑のドングリを見つけて言った。</p> <p>M児 「ほんとや!」</p> <p>F児とM児とQ児は, 赤ちゃんドングリの周りの枝を触りながらドングリを探した。すると, 隣の木の枝についているドングリの実をF児が見つけた。</p> <p>F児 「あつた!」</p> <p>M児 「これも赤ちゃんドングリや!」</p> <p>Q児 「ほんとや!」</p> <p>それから, 木の周りをドングリが落ちていないかと探し続けた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2学期になってから, i児は教師と一緒に園庭に出られるという状況が続いており, この日初めてドングリを探そうとしている友達と一緒に園庭に出ようとしていたので, 教師も一緒に出て様子を見ることにした ・どこを探すといいのか, 共有したいと考え, どこにあるのかを尋ねた

《 考察 》

課題

- ・ ドングリを見つけたい

解決方法

- ・ 友達の様子を見ながらドングリの木を見つけて解決 話し合い 観察

学んでいたと思われること

- ・ 友達の様子を見ると得なことがある 思考
X児が木の近くにあることに気がつき藤棚周辺を歩き始めた場面
F児が見つけた木の根元を探した場面
ドングリが葉っぱの下にあると話した場面
- ・ 図鑑を見ながらドングリの木を探す 予想する 探求心
図鑑に出ているドングリの木を見て葉っぱと見比べている場面
- ・ 友達と一緒に探すと楽しい 達成感
見つかったあともドングリを探し続けた場面

環境の構成

- ・ いつでも持ち出せるポケット図鑑 共通のアイテム
一人一人がいつでも持ち出せるポケット図鑑を持っている。その図鑑を見ながら園庭の自然物を探したり名前を調べたりしている。その図鑑を持って園庭に出たことで、ドングリの木がどこにあるのかを探すきっかけにつながったと考える。また、図鑑を友達と共通のアイテムとして、一緒に持っていることがドングリを一緒に探す仲間意識につながったと考える。

教師の援助

- ・ どこを探せばよいのか考える視点を与える 思考を切り替えさせる
ドングリの木を探すことは共有できていたが、木のどこを探すとよいのか、それぞれがぼらぼらの思いで探していた。「どこにあるんだろうね」と話しかけることで、その場にいる幼児が思考を切り替えられるようにした。また探しても見つからずに停滞している状況から、声をかけることをきっかけにして探す意欲を持続させたいと考えた。

(文責：天満 弥生)

11月10日(木) 「病院ごっこはさ、ご飯の後でも遊べばいいよ。ゆっくり遊べばいいし」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>P児はe児とO児と一緒にすみれ組でダンス・カラオケ屋さんをしており、さくら組に製作に行ったe児とO児の帰りを待っていた。<u>T児</u>が客として来るが、待っていてもなかなか開店しないと困っている。<u>T児</u>に開店してほしいと言われたP児は困った表情で聞いていた。</p> <p>教師 「どうしたの？」</p> <p>P児 「O児ちゃんがなかなか帰ってこないから、一人じゃ忙しくてお店ができない」</p> <p>教師 「そうなんだ。どうする？」</p> <p>P児 「もう一回呼びに行ってくる」</p> <p>P児はさくら組にO児とe児を呼びに行った。帰ってくると、</p> <p>P児 「もうすぐ帰ってくるって言ってた」</p> <p>と話し、待っていると、製作をしていたO児がW児と一緒に頭や腕に飾りをつけて帰ってきた。帰ってきたO児は、P児の待つダンス・カラオケ屋さんには寄らずにW児と再び部屋を出ていこうとした。</p> <p>P児 「ちょっとO児ちゃん！ どうして行っちゃうの？」</p> <p>O児 「あたしだって注射器つくりたいんだから！」</p> <p>P児 「帰ってくるって言ったじゃない！」</p> <p>教師 「P児ちゃんずっとO児ちゃんを待ってたんだよね。P児ちゃんはどうして待ってたの？」</p> <p>P児 「だって、一人じゃお店できない…」</p> <p>O児 「でもそんなこと考えてなかったし、今わかったもん」</p> <p>教師 「なるほど、今P児ちゃんの気持ちがわかったのか」</p> <p>O児 「(うなづく)。でもW児ちゃんとも病院ごっこしたいし…」</p> <p><u>T児</u> 「早くダンス・カラオケ屋さんしたい」</p> <p>少しの間沈黙が続いた。P児は怒っていてO児とW児は困った表情をしている。すると、<u>T児</u>が話した。</p> <p><u>T児</u> 「じゃあ、明日病院ごっこして、今日はダンス・カラオケ屋さんをしたらいいんじゃない？」</p>	<p>・ P児が一人で困っていることが今までに無かった為、不安を感じていると思ひ声をかけた</p> <p>・ 思いの伝え合いではなく言い合いになっていたので、思いの伝え合いができるように整理しようと考えた</p> <p>・ P児の隣に寄り添っていたが、話し合いになると思ひ、一歩後ろへ下がって見守っていた</p>

<p> O児 「えー…」 O児 「じゃあパパッと注射器つくっちゃう」 W児 「そう、チャチャッとつくっちゃう」 O児 「5分くらいで」 P児 「だから一人じゃお店できないって！」 O児 「じゃあ、明日ダンス・カラオケ屋さんやっ あげるから、今日四人で病院するのはど う？」 P児 「でもそうしたら今かたづけるの大変じゃ ん！」 <u>T児</u>が思い出したように時計を見て、その後話した。 <u>T児</u> 「ねえ、もう時間なくなっちゃう！早く決めよ うよ！」 <u>T児</u>の言葉を聞き、O児、P児、W児は時計を見た。 <u>T児</u> 「病院ごっこはさ、ご飯の後でも遊べばいいよ。 ゆっくり遊べばいいし」 O児 「そうだね。じゃあW児ちゃん、ご飯の後にし よう！」 W児 「じゃあその時注射器つくろう」 P児 「じゃあわたしも病院ごっこしてあげる」 皆の顔と声が明るくなった。 教師 「決まった？」 四人 「うん！」 四人で走ってダンス・カラオケ屋さんの場所にいき、遊び 始めた。 昼食後は他の友達も参加して病院ごっこをして楽しんだ。 </p>	<p>・解決した喜びを表現させるこ とで、その喜びを共有できるよ うにと敢えて確認した</p>
--	---

《 考察 》

課題

- ・友達と一緒にダンス・カラオケ屋さんがしたい（P児）
- ・ダンス・カラオケ屋さんで客として遊びたい（T児）
- ・ダンス・カラオケ屋さんをしていたが病院ごっこがしたい（O児）
- ・O児と病院ごっこがしたい（W児）

解決方法

- ・話し合い、どちらの遊びもできるような折衷案を見つけて解決 話し合い 折衷案

学んでいたと思われること

- ・自分の思いを相手に伝えること **思いを伝える**
話し合いの中で自分の思いを伝えている場面
- ・互いの思いを知ること **互いの思いを知る**
話し合いの中で相手の思いを聞いて気づいている場面
- ・途中で諦めずに取り組むこと **諦めない**
話し合いが上手く行かなくても、諦めず解決方法を考えている場面
- ・状況を判断すること (T児) **状況判断** **取り成す**
P児とO児の言い分を聞いて、どうしたらよいか考えアイデアを出した場面
- ・時間の見通しを持って考えること **見通し** **時間の感覚**
あとどれくらい遊ぶことができるか考えたり、その考えを聞いて行動したりしている場面
- ・生活の見通しを持って考えること **見通し** **取り成す**
どの時間なら何をして遊ぶことができるか考え、話し合っている場面
- ・問題が解決した達成感 **達成感**
話し合っただけのしたいことができるようになり、四人で「うん！」と言っている場面

環境の構成

- ・1日の生活の流れを示してあるホワイトボード **見通しをもてる情報**
進級当初から保育室の一角に1日の生活の流れを順に絵で示してある。登園してすぐホワイトボードを見て1日の予定を確認している幼児の姿が多く見られ、1日の見通しを持って生活している姿も見られている。また、1年を通して基本的に1日の生活の流れをあまり変えずに過ごすようにしている。それらのことが課題を解決に導くアイデアにつながった。
- ・前日までの遊びを再現できるような用具の準備 **一人ではできない**
前週まで縦割りのグループをつくって園全体でお店やさんごっこをしていた。年少、年中、年長組が1つのグループになり、教師もアイデアを提示しながら各グループで店をつくって遊んだ。ダンス・カラオケ屋さんはそのお店のうちの1つであり、幼児のアイデアを活かしながら教師と一緒に作った遊びである。幼児がこの遊びをまだ続けたいと思っている様子が見られたので、用具を準備しておいた。音楽を選んでステージの上で歌うお客さんの役、音楽をかける役、楽器をもって盛り上げる役があり、一人ではできない遊びであることが、幼児のかかわりを生み学びにつながった。

教師の援助

- ・かたづけの時間を知らせる **見通しをもたせる**

全員に伝えていたわけではないが、聞きに来た幼児には何時ごろからかたづけをするのか、知らせていた。T児に直接伝えてはないが、他の幼児と話しているのをT児は聞いており、時間の見通しをもって考えることにつながったと思われる。

- ・安心して思いを話すことができるよう寄り添う **安心できるようにする**

P児が自分の思いを話すことに不安を感じているように思い、教師はP児が話し終えるまで隣で寄り添っていた。P児が安心して自分の思いを相手に伝えることができたことにつながったと考える。

- ・友達の違いに気づくことができるよう、思いを引き出す **思いを引き出す**

O児とP児が最初に話している時、P児が上手く思いを伝えられていなかったため、どうして待っていたのかを話すよう促した。そのことが、O児にP児の思いを気づかせ、その後きちんとお互いの思いを伝え合って、どうすればよいかと考えることにつながったと考える。

- ・達成感を共有できるよう、確認する **確認する**

教師は話し合いが終わったあと、敢えて「決まった？」と尋ね、四人は揃って「うん！」と返事している。それぞれが得ていた達成感を共有し、共有することでより達成感を感じることができたと考えられる。

(文責：草場 勇介)

11月17, 18日(金) 「昼は学校で夜はお風呂ってことにすれば？」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>11月17日(木)</p> <p>おうちごっこをしていたX児, R児, Y児らは, ままごとコーナーの周りを段ボールでつくった間仕切りで仕切って部屋をいくつかつくって遊んでいた。Y児はその周りに新たに間仕切りで部屋をつくり, 布団を広げて寝ようとした。近くにいたX児がY児のつくった部屋に入った。その部屋を自分だけの寝る場所にしたいY児と, みんなが寝る場所にしたいX児が, お互い譲らずに言い合いになってしまった。かたづけの時間になってしまったこともあり, 明日も遊べるから「明日どうやって遊ぶか考えてみたら?」と声をかけた。納得のいかない様子の二人だったが, その場を離れてかたづけを始めた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・かたづけの時間だったので, 気持ちを切り替えてかたづけてほしいという思いから声をかけた ・Y児とX児の思いを聞き出し整理することで互いの思いを知ることにつなげたいと考えた ・明日もまた遊べることを伝えて, 明日の遊びにつなげようと考えた
<p>11月18日(金)</p> <p>Y児は身支度を終わるとすぐに, 昨日とは違って, ままごとコーナーから離れた場所に, 同じような部屋をつくり, そこをおうちにして遊び始めた。X児, U児, d児, a児らも, その隣に間仕切りで部屋をつくり, 同じ場で遊び始めた。Y児がつくった部屋にY児とd児, a児が入り, お風呂に入って遊んでいた。</p> <p>Y児は, おうちごっこに必要なものをつくろうと, 製作コーナーで製作を始めた。長い時間Y児が帰ってこなかったからか, X児とU児はY児のつくった部屋に絵本を持って入り, 「ここが学校なの」と遊び始めた。製作を終えたY児が自分のつくった部屋に帰ってきた。</p> <p>Y児 「このお部屋はY児がつくったお風呂なの！」</p> <p>X児 「誰もいなかったから学校にしたの。ね, U児くん」</p> <p>Y児 「え, でも, Y児がつくったし, ここは学校じゃなくてお風呂なの」</p> <p>二人が自分の思いを言い合っていると, 隣にいたd児がつぶやいた。</p> <p>d児 「また(昨日と同じ)青グループ(の二人)やね」</p> <p>それを聞いたY児とX児は互いに顔を見合わせて気まずそうにしていた。</p> <p>しばらく考えていたY児が口を開いた。</p> <p>Y児 「じゃあ, 昼は学校で, 夜はお風呂ってことにしたら?」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前日と同じ二人だったので, 二人で解決できるかもしれないと思い, 近くで見守った

<p>X児 「たしかに、昼にお風呂入らないもんね」</p> <p>Y児 「それいいんじゃない？」</p> <p>二人は、「じゃあ今、昼ってことね」と、同じ場でまたおうちごっこを始めた。</p>	
--	--

《 考察 》

課題

- ・自分のつくった場所を自分の思い通りに使いたい（Y児）
- ・おうちごっこの場を自由に使いたい（X児）

解決方法

- ・折衷案を思いついて解決 **折り合いをつける**

学んでいたと思われること

- ・友達のつくった場は自分の思い通りにはならないこと（X児） **異なる思いや考えに気づく**
Y児と同じ場で遊んでいたX児にとっては、Y児がつくった場はみんなの場であるという認識だったが、Y児にはY児の思いがあり、自分の思い通りにはならなかった場面
- ・友達と話をしてイメージを共有できた **新しい考えを生み出す**
隣にいたd児が「また青グループやね」と発言したことが、どうにか解決できないかと考えるきっかけになった。友達の評価があつて冷静にふりかえろうとしたり、昨日の失敗をふりかえって考えを生み出せたり昼と夜とで違う使い方をすることを思いついた場面

環境の構成

- ・自分の思い通りに場を仕切れる間仕切り **思い通りに扱える遊具**
幼児が思い通りに場を仕切ることができるように、段ボールでつくった間仕切りを置いている。幼児の腰の高さほどの大きさで、思い通りの部屋をつくれるようにしている。
- ・1日の生活リズムを示してあるホワイトボード **見通し**
進級当初から保育室のホワイトボードに1日の生活の流れを順に絵で示してある。登園してすぐホワイトボードを見て1日の予定を確認している幼児の姿が多く見られ、1日の見通しを持って生活している姿も見られている。また、あまり生活リズムを変えずにこれまで生活していることもあり、明日もまた遊べること、昨日と比べて自分はどうか、ということを考えることにつながった、と考える。

教師の援助

- ・気持ちを切り替えられるように声をかける 気持ちの切り替えさせる

Y児とX児が互いに部屋を使いたがっている時に、かたづけの時間であることを伝えることで、気持ちを切り替えてほしいと考えて声をかけた。自分の思い通りにならなかったことが、次の日以降の遊びの場面にも活かされるだろうと考えた。

- ・困っている幼児の近くで見守る 見守る

翌日に同じようにY児とX児が思いを出し合っている場面で、声をかけずに見守ることで、自分達で解決に向かうのではないかと考えて見守った。周りにいたd児が「また青グループや」とつぶやいたことで、自分達で折衷案を考えることにつながったと考える。

(文責：天満 弥生)

12月6日(火) 「あっ!じゃあ、3対3にしようよ!」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>V児, D児, J児, B児, h児がマルチパネで基地をつくって、そこを拠点としてたたかいごっこをしている。目に見えない敵と戦ったり、友達と一緒に修行をしたりして楽しんでいる。教師も共に仲間としてたたかいごっこを楽しんでいた。</p> <p>見えない敵を倒した後、仲間同士での修行が始まった。3回斬られたら負け、という自分達のルールで剣と剣を打ち合い修行していた。教師がJ児と二人で修行をしていると、V児が「俺も先生と修行する」と教師に斬りかかってきた。教師はすぐに負けてしまった。教師が病院ごっこをしている幼児の所へ行き、手当をしてもらってから基地に戻ると、J児が「もう1回修行しようよ」と誘ってきたので、一緒に修行を始めた。すると、他の場所にいたV児とh児が参加してきたので、教師はすぐに負けてしまった。教師が座り込んでいると、それを見たB児とD児が集まってきた。</p> <p>教師 「だめだ、これは勝てないなあ」</p> <p>B児 「だめだよ、これじゃすぐに終わっちゃうよ」</p> <p>D児 「一人ずつじゃないとできないじゃん」</p> <p>教師 「J児くんと先生が二人で修行してたんだけどなあ、ねえ、J児くん」</p> <p>J児はうなずく。V児とh児は楽しそうにしていたが、それを聞いて表情が暗くなった。</p> <p>B児 「じゃあさ、先生と順番にたたかえばいいんじゃない?」</p> <p>V児 「じゃあ次ぼく」</p> <p>D児やh児も「ぼくもしたい」と話す。</p> <p>D児 「これじゃあできないよ」</p> <p>教師 「どうしようねえ」</p> <p>皆困った様子で考えていた。するとB児が「じゃあ僕、先生のチームになってあげる」と、教師と向かい合って座っていたB児が教師の横に来て、B児と教師がV児, J児, D児, h児と向かい合う形になった。それを見たV児が「あっ!じゃあ3対3にしようよ!」と言ってB児の隣に並んだ。</p> <p>V児 「ぼくとB児くんが先生チームで、D児くんたちがチームね。そしたらできる」</p> <p>D児 「そうしよう!」</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1学期からしている遊びなので自分達で遊びを進めていく幼児もいるが、D児, J児がこの遊びを始めて間もないので、仲間としてかかわっていた • 自分達でもっと上手く遊ぶ遊び方を考えてほしいと思い、困っている様子を座り込んで表現した • J児が自分から困っていることを話すのは難しいと感じ、J児の様子をV児やh児に知らせようと話した • 遊び仲間としてかかわっていたため、教師も一緒にどうしたらよいか考える様子を見せながら、幼児の話し合いを見守ろうと考えた

3対3で並んだそれぞれの目の前の相手と修行をすることになった。修行が終わるとまた3対3で並び、違う相手と修行をして楽しんだ。	
--	--

《 考察 》

課題

- ・ 戦いたい相手と戦うことができない
- ・ 1対1で修行ができない

解決方法

- ・ 友達と考えを出し合って解決 **話し合い**

学んでいたと思われること

- ・ 友達の考えを聞いた上で自分の考えをもつこと（V児） **友達の考えを受け入れる**
自分の考えを持つ

J児と教師が修行しているところに自分の思いだけで参加していたV児が、友達の考えを聞いて、3対3で修行をすることを提案した場面

- ・ ルールの必要性（V児） **ルールの必要性**
2対1や3対1だと修行がすぐに終わってしまうことに気づいた場面
- ・ 数を揃える良さ **数を揃える**
三人ずつのチームにすると、1対1でみんなが修行できると気づいた場面

環境の構成

- ・ 1対1で修行するという幼児同士でつくったルール **自分達でつくったルール**

たたかいごっこはB児やV児、h児らが1学期から繰り返し遊んできたが、2学期になりD児が加わってきたことで、幼児同士が修行するという遊び方に変わった。幼児同士が修行する中で、パンチやキックは痛いということ、武器で叩かれるのも痛いということなどを体験しながら、武器同士を打ち合せたり3回斬られたら負けになったりするルールをつくってきた。B児やD児がそのルールを示してくれたことで、V児がルールの必要性に気づくことにつながった。

教師の援助

- ・ 課題を示唆する **示唆する**

教師は遊び仲間としてかわりながら、自分が困っている様子を幼児に知らせることで、今何が問題になっていて何を解決すればより楽しく遊ぶことができるかを示していた。それにより幼児が主体的に課題を認識し、解決に向かうことができたと考える。

（文責：草場 勇介）

2月3日(金) 「確かにそうだけど…、それしかないんだよ！」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>サッカーをしていると、B児がボールが藤棚の上に乗りに上げてしまったと教師に伝えに来た。現場に行き様子を見ていると、次第に幼児が取る方法を考え始めた。藤棚に登る、木の枝を投げる、長い棒を探す等それぞれが考えて行動している中で、B児が50cm程の高さの遊具をボールの下に運んできた。その上に乗って取ろうとするが、届かない。h児やM児が「先生が登って取ったらどう？」と提案してくるが、教師は「先生も無理かなあ」と答えた。</p> <p>そうしている内に、I児が投げた枝がボールに当たりボールが動いたことで、皆で枝を投げ始めた。しかし、上手くいかない。しばらく投げ続けた後、</p> <p>E児 「どうする？このボール…」</p> <p>教師 「何かさっき…、何かアイデア無いかなあ」</p> <p>h児 「何か幼稚園の緑の棒でやればいいんじゃない？」</p> <p>教師 「あるねえ、それM児くんも言ってたね」</p> <p>I児 「はしご使えばいいじゃん！」</p> <p>教師 「じゃあ（さくら組の）先生に言ってきてみて」</p> <p>S児やC児らが走ってさくら組担任に聞きに行った。少しして、</p> <p>S児 「ありませーん！」</p> <p>C児 「何も無いって言った」</p> <p>と言って帰ってきた。それを聞いたB児は「もうだめや…」と呟いた後、さっき運んだものとは別の場所に置いてあった遊具を指差して、「これ何個も（上に）詰めばいい気がする」と言い、運び始めた。それを見たG児が</p> <p>G児 「でもさ、真ん中がズレてドーンと落ちたら危ないよ」</p> <p>B児 「確かにそうだけど…、それしかないんだよ！」</p> <p>なおもG児が止めるがB児は運び続け、遊具を重ねて置いた。</p> <p>教師 「危ないかもしれん。どうする？」</p> <p>B児 「みんなで押さえていたら」</p> <p>I児 「じゃあ押さえてて！」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児が自分達で解決の方法を探し始めたので、見守ろうと考えた ・幼児の様子から、自分達で解決できるだろうと考え、教師は手を貸さないことを示した ・枝が友達に当たらないように気をつけるよう声をかけながら見守っていた ・事態が進展していなかったのので、前に枝を投げる以外以外のアイデアを話していた幼児の意見に耳を傾けてほしいと思い発言した ・教師が解決方法を指示してしまい失敗したと思っていたが、さくら組担任が幼児に何も無いと伝えてくれたので助かった ・危険なことを幼児に確認するとともに、押さえるという結論に至った場合は教師も押さえようと思い尋ねた

G児がズレを直しB児と教師が遊具を押さえると、I児が上に登って棒でつつこうとするが上手くいかない。すると、M児とG児が別の場所で長い棒を見つけた。その様子に気づいたI児が「長い棒ちょうだい！」と言い、M児から長い棒をもらってつつき始めた。何度もつついている内に、G児がもう1本長い棒を持ってきた。そしてB児やI児が何度もつついていると、I児の一突きでボールが落ちてきた。

みんな 「やったー！！」

S児 「I児くんってすごい！」

教師 「よかったあ。さあ、急いでかたづけよう！」

みんなでゴールをかたづけに向かった。

・かたづけの時間を過ぎていたので、急いでゴールをかたづけなければいけないことを伝えた

《 考察 》

課題

- ・ 藤棚に乗ってしまったボールを取りたい

解決方法

- ・ 友達と一緒に試行錯誤して解決 試行錯誤 共通の目的

学んでいたと思われること

- ・ 困ったことがあっても自分達で解決できるということ 意欲 自信
自分達で解決方法を考えボールを取ることができた場面
- ・ いろいろな方法を試して有効なものを見つけること 試行錯誤
木に登る、枝を投げる、台に乗るなどというアイデアを試しながら、最終的に長い棒でつついて取るという方法を選択し解決した場面
- ・ 友達とアイデアを出し合い考える良さ (B児) 友達の良さ アイデアを出し合う
自分では台を重ねた上に乗って取るというアイデアしか浮かばなかったB児が、長い棒で取るという友達のアイデアによってボールを取ることができた場面

環境の構成

- ・ 教師の手を借りることができない場 教師の力を借りることができない場
幼児の力で解決できるだろうという見取りから、教師は手を貸さず見守ることを幼児に伝えた。そのことが、幼児同士で相談して試行錯誤し解決することにつながったと考える。

教師の援助

- ・解決までの時間を保障する 時間を保障する

ボールが藤棚の上に乗ってしまった時点で、かたづけの時間が近づいていた。さくら組担任と連絡を取り、解決するまで取り組むことができるようにしたことで、幼児がいろいろな方法を試し、有効な方法を見つけてボールを落とすことにつながった。

- ・安全に道具や遊具を使うことができるよう見守る

安全を確保する 自由に選択できるようにする 敢えて手を貸さない

木の枝を投げてボールを落とそうとしている時は、周りの友達に当たらないようにと声をかけ、遊具の上に乗って取ろうとしている時には、危険が伴うので教師が横につき支えていた。このように危険のないように見守りながら、自由に遊具を使うことができるようにしてきたことで、幼児がいろいろな方法を試すことや、B児が自分の思いついたものだけでなく他のアイディアを知ることにつながった。

(文責：草場 勇介)

2月15日(水) 「わかった!こっちや」

幼児の姿	教師の思い・考え
<p>D児, M児, V児, H児は, プレイルームで巧技台を組み合わせて迷路をつくって遊び始めていた。巧技台は2つ隣り合わせで置かれていた。</p> <p>D児 「先生, これ(はしごを指差して) つけたいし取って」 教師 「このはしご? いいよ, 今降ろすね。」</p> <p>教師は巧技台が置いてある収納場所の1番高いところからはしごを降ろして床に置いた。それをV児とD児とM児が持ち上げた。</p> <p>V児 「どうやってつけるんやったっけ」</p> <p>V児はそう言って, はしごと巧技台を見比べた。はしごの先は, 巧技台の穴の数と合わない向きで置いてある。</p> <p>V児 「あ! これ(はしご), 裏返し(だからつけられないんじゃない?)」</p> <p>M児 「え? でもこれ(はしごの先), (巧技台の) 穴に入れるよ」</p> <p>D児 「ほんとや」</p> <p>M児は, はしごを支えるのを二人にまかせて, はしごの先を巧技台にはめようとしたが, 穴の数が合わず, うまくいかない。</p> <p>M児 「わかった!こっちや」</p> <p>M児は巧技台を90度回転させ, はしごの先を巧技台の穴にはめた。</p> <p>D児 「じゃあそれ(巧技台) こっち」</p> <p>隣で見ていたH児が, 隣り合わせになっていた巧技台をD児とV児が支えているはしごのもう一方の先に運んだ。はしごの先をM児が持ち, H児が運んだ巧技台にはめた。</p> <p>D児 「よっしゃー!」</p> <p>はしごがぴったりはまったのを確かめて, 「次はこっちに道つくろう!」とV児は新しい巧技台を運び始めた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・届かないところに置いてあるはしごを幼児が運べるところまで降ろし, その後は自分達で運ぶことができるだろうと思い, 床に置いた ・巧技台を使って迷路をつくるのがひさしぶりだったため, 1, 2学期の経験を思い出しながら自分達ではしごをつけられると思って見守った

《 考察 》

課題

- ・はしごをつけたい

解決方法

- ・友達と考えを出し合って解決 話し合い

学んでいたと思われること

- ・困ったことがあっても自分達で解決できるということ **意欲** **自信**
はしごをどうやって巧技台にはめるのかを思いつきうまくはめることができた場面
- ・友達と一緒にやり遂げた達成感 **達成感**
はしごをうまくはめることができた場面

環境の構成

- ・大型構成遊具 **一人では扱うことが難しい遊具**
巧技台やはしごは大きな遊具であり、同じ場で遊んでいる幼児が同じものを見て考えやすい。このことがM児が巧技台を動かしたり隣で見ていたH児が巧技台を動かしたりしてはしごをはめることにつながったと考える。

教師の援助

- ・大きな遊具を幼児の運べる場に置く **遊具の提示**
幼児の手が届かない場所に置いてある遊具を運べる場に置き、そこから幼児が自分達で運んで自分達の思っている使い方ができると考えた。
- ・困っている幼児の近くで見守る **見守る**
自分達ではしごをはめることができるだろうという見取りから、教師は声をかけなかった。また、大型遊具を運んでいるので、危険がないように近くで見守った。

(文責：天満 弥生)