

第2章 事例研究

1. 3歳児うさぎ組事例

中野 淳子

事例1 「ここがこんなんで、ここがこうなってるのがいいの」

7月9日 (水)

砂場横の色水コーナーは、数人の女児で賑わっていた。そこからR児とN児が言い争う声が聞こえてきた。二人はペットボトルを取り合ってにらみ合っている。

教師 「どうしたの？」

R児 「これはR児ちゃんがここに置いといたの」

N児 「知らなかったの」

R児 「でもR児ちゃんのなの」

教師 「ということは、このペットボトルはR児ちゃんが使おうと思ってここに置いといたら、知らずにN児ちゃんがジュースを入れちゃったってこと？」

R児 「そう。・・・返して」

R児がペットボトルを自分に引き寄せた。N児も慌てて引き戻す。また引っ張り合いが始まった。

教師 「困ったねえ。先生が持ってあげるから、どうしたらいいか考えよう」

二人とも今度は黙ってしまった。

そこへ、T児がトラブルを感じてやってきた。

T児 「どうしたの？」

教師 「R児ちゃんが、このペットボトルを使おうと思ってここに置いといたんだって。あっちに行ってる間に、N児ちゃんが知らずにこれにジュースを入れちゃったんだって。それで困ってるの」

T児 「困ったねえ・・・」

しばらく、考えてT児はペットボトルが入っている籠からペットボトルを1本持ってきて、二人に差し出した。

T児 「これにしたら？」

しかし、二人は口々に「これがいいの」と言って首を横に振った。

教師 「T児ちゃんがもってきてくれたんだけど、これじゃあ、嫌なの？」

R児 「こっちがいいの」

N児 「ここが(底が)こんんで(でこぼこ)でここが(真ん中が、こうなってる(くびれがある)の)がいいの」

教師 「なるほど、二人ともこおんな形のいいんだね」

(N児の思考)

・ R児ちゃんが使っていたとは知らなかった

・ R児ちゃんが使っていたことはわかったけど、私もこれを使いたい

・ 先生が取り上げてしまった。どうしたらいいんだろう

・ 底がでこぼこでここが真ん中がくびれがあるのがいい

・ R児ちゃんもこの形のペットボトルが欲しいんだ

それを聞いて、T児は底がでこぼこしているのを見つけて差し出した。しかし、真ん中がくびれていないので、二人は首を縦に振らない。

教師 「T児ちゃん、探してくれてありがとう。でも、二人の欲しいのは違うみたいだね」

T児は、お手上げと言った表情で、自分の遊びに戻った。

教師 「困ったねえ。T児ちゃんも行っちゃったね」

二人は黙ったまま立っている。

教師 「R児ちゃんは、ペットボトルと中身のジュースどっちが欲しいの」

R児 「これ」(とペットボトルを指差す。)

教師 「これって、中身のジュース？」

R児 「ううん、ペットボトル」

教師 「じゃあ、N児ちゃんが欲しいのはどっち？」

N児 「ジュースとペットボトル」

教師 「そうなの！？ジュースをつくったからジュースかと思ってた。けど、ペットボトルもかあ。ううん、これは困った。T児ちゃんがさっき持ってきてくれたのもあるけど・・・どうしたらいいのかなあ」

しばらく、3人で困っていると、N児がペットボトルの籠の所に行って、さっきT児が持ってきた底がでこぼこしたのを持ってきた。

N児 「これにする」

N児は持ってきたペットボトルにジュースを移した。R児はペットボトルを受け取り、安心したように色水をつくり出した。

教師 「N児ちゃん、よく考えたんだね」

N児はにっこりして、また色水をつくり始めた。

・先生もわからないのだ

・R児ちゃんが欲しいのは、中身のジュースではなく、このペットボトルなのだ

・私は中身のジュースとペットボトルが欲しい

・でもこのままでは遊べない。どうしたらいいだろう

・T児がもってきたペットボトルも形が似ていた

・T児がもってきてペットボトルに移しかえよう

(1) N児の思考する姿から

○ペットボトルを手に入れるために、自分が欲しいのはどんな形なのか考える姿

初めは、「とにかく欲しい」と思っているだけだったが、T児が代替えのペットボトルをもってきたことによって、自分が欲しいのは底がでこぼこで、真ん中がくびれているものだと形にこだわって思考する姿となった。

○遊びを続けるために、どちらを譲ればよいのかを考える姿

教師が二人に何を欲しいのかを尋ねることによって、N児はR児が欲しいのはペットボトルだけだということが確認できた。T児が二人のためにペットボトルを探してくれたり、教師も一緒に困ったりしたことで、N児自身もじっと考えることを経験した。その際、R児が先に使っていたという事実、自分が欲しいのは中身であり、ペットボトルは他にもあること、このままでは遊べないという状況から考えて、ペットボトルを譲ることを選んだ。

(2) 幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

○その場に居続けることで、考えざるを得ない状況を作り出す教師の援助

教師がその場に居続けることで、N児は強引に力で奪い取ったり、諦めたりせずにR児とかかわり続けることができた。また、教師がペットボトルを二人から預かったことで、手に入れるために真剣

に考えざるを得ない状況になった。

○事実や互いの思いを整理して、判断しやすくする教師の援助

教師は二人の話を整理してそれぞれの幼児が欲しいのは何であるのかを確認した。また、T児がきたときにもトラブルを順を追って説明することで、二人が事実を整理し、考えをもちやすいように間接的に援助した。幼児二人に判断を委ねたことが、N児の主体的な思考の姿となったと思われる。

○第三者の力を借りる教師の援助

上記のような教師の援助に加えて、2度もペットボトルを探してくれたT児の存在は、N児が折り合いをつける方向に思考する大きな要因となった。トラブルの当事者は思いが先走って客観的な思考ができないが、T児のように利害関係がない幼児が新しい考えを提示することは、トラブル当事者の思考に客観性を与えることになる。

○考えざるを得ない、譲らない友達の存在

N児は生まれも早く、面白いものを見つけるといっの一番に自分がしようとする姿がよく見られた。友達が持っているものでも構わずに「ちょうだい」「かして」と言って持っていくこともあった。しかし、この事例ではR児がそれを許さず自分のだと主張するので、N児も立ち止まって考えることになった。

○自由に選べるペットボトル

いろいろな形のペットボトルがあることで、N児もR児もペットボトルの形にこだわりをもって考えることができた。数が豊富であることや少し形が異なることで、形に着目した思考が生まれた。

(3) 今後に向けて

この事例で、N児はN児なりに思考することができたが、R児の思考は深まったとは言えない。R児は5人兄弟の4番目ということもあり、家庭では我慢していることが多い。そのような状況のR児が自分の思いを押し通そうとしたことは、この事例の状況から見て無理のないことである。このR児の状況を受け止めながらもR児が意地を通すのではなく、素直に自分の思いを出せるようにすることが、R児の思考を促すのではないかと考える。



保育室には2つのままごとコーナーがある。家のコーナーには、W児、O児、I児、キッチンコーナーではU児とA児がままごとを楽しんでいた。テラスのロフトではN児らがホテルごっこをしていた。

N児 「先生、食べ物が欲しいんだけど・・・」

N児のホテルの場には食べ物がなかったので、困ったようにやってきた。気の合う友達の中では遊びをリードしているが、他の友だち分けてもらえるか心配なようで、遠慮気味だった。

教師 「じゃあ、W児ちゃんのおうちで分けてもらったらどう？」

N児は頷き、W児の家のドアを開けると、W児が困ったように言った。

W児 「このピンポンを押して下さい」

そう言って、壁に書いてある丸いボタンを指差した。

N児 「ピンポン」

W児 O児 「はい！」

N児 「あの一食べ物を下さい」

O児 「あらあ、うちには、パンとドーナツしかないの」

O児はお母さんになりきって、困った表情でN児に言った。

教師 「困ったわねえ。どこかにたくさん食べ物はないかしらねえ」

W児 「U児ちゃんのおうちにはたくさんあるよ」

N児 「・・・・・・・・」

N児が困って教師に助けを求めているので、助け船を出すことにした。

教師 「N児ちゃん、U児ちゃんのおうちに行ってみる？」

N児 「うん、行ってみる」

N児はU児やA児にお願いをする機会が少なかったので、少し不安そうな表情だった。しかし、4人の会話を聞いていたU児はこちらを見て嬉しそうに待っている。

N児 「こんにちは」

A児 「このピンポンを押して下さい」

N児 「ピンポン」

U児、A児 「はあい」

N児 「あの一食べ物が欲しいんですけど、・・・」

向こうのホテルには食べる物がないんです」

N児の理由を聞くか聞かないうちにU児とA児はプリンや海老フライをN児に持たせた。N児はほっとしたような表情になった。少し離れたところに野菜が入った籠があるのが目に入った。

N児 「あの一野菜も欲しいんですけど」

それを聞いたA児はさらに嬉しそうな表情になった。

A児 「野菜はこちらです。ここをピンポンして下さい」

そう言って、隣の部屋に案内した。N児がピンポンと言うと、U児とA児はサツマイモや大根など、持ちきれないくらいN児に持たせた。

N児はいつもの明るい表情になり、テラスのホテルに帰っていった。

(N児の思考)

・食べ物が欲しいけれど友達は分けてくれるか心配だ。先生に助けてもらおう

・W児ちゃんの家は、ピンポンを押さないとお話ができないんだな

・ちゃんとお願ひしたのにだめだった。残念だ
U児ちゃんはくれるかどうかわからない。心配だ

・どういえば、聞いてもらえるかな
・このうちもピンポンを押すんだな

・理由を言わないといけな
いに違いない
理由なんか言わなくても大丈夫だった

・U児ちゃんもA児ちゃんもピンポンを押してお願いしたら食べ物をくれた

(1) N児の思考する姿から

○食べ物を手に入れるためにはどうしたらよいか考える姿

N児は友達に指示をしたり、提案したりしながら遊ぶことが多い。しかし、この日は、ロフトをホテルにすることにしたので、食べ物を手に入れることができずに困っていた。そこで、教師に仲立ちをしてもらって食べ物を手に入れようと考えた。教師と一緒に行ってみると、W児には呼び鈴を押すように言われ、O児には分けてあげる食べ物はないと断られた。W児からU児の家に行くように勧められたが、あまり一緒に遊んだことのないU児とA児には断られるかもしれないと考えたのだろう。しかし、ピンポンと相手の家のイメージに合わせることで、食べ物をもらうことができた。

この経験の中でN児は、「ピンポン」等、友達のイメージに合わせてやりとりをしてかかわることで自分の願いが相手に伝わると学んだと思われる。

(2) 幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

○N児の思考を支え、寄り添う援助

N児はいつも自分のイメージをもって遊んでおり、友達のイメージに合わせることはあまりなかった。そこで、本事例ではN児に相手のイメージに合わせて、友達とかかわる体験をするチャンスだと考え、N児に寄り添うことにした。教師が傍にいたので、N児は断られてもあきらめることなく、友達にかかわり続けることができたと考える。

○教師自らが、幼児らのイメージに浸る援助

N児が友達もイメージをもっていることを伝えるために、教師は「ないかしらねえ」「〇〇ちゃんのおうち」とままごとをしていることが伝わるような言葉づかいをした。N児も普通の話し方ではなく、ままごとの話し方でU児やW児らにかかわっていた。言葉で説明するのではなく、イメージの世界に浸れるように援助することでイメージの中での思考が促される。

○気の合うもの同士で安心して遊べる区切られたままごとコーナー

この日は、ホテルや家が4件つくられた。気の合う者同士で安心しておうちごっこが楽しめるように6月頃からままごとコーナーを複数設定してきた。10月に入ると、設定していないところにも自分たちで家をつくることを楽しむ幼児の姿がみられるようになってきた。

また、育ちの幼いW児、O児、U児、A児らも自分の家だという安心感があるからこそ、生まれが早くしっかりしているN児に対して憶せず自分の思いを伝えることができたと考える。

○かかわりが生まれる食べ物の配置

幼児同士のかかわりが生まれるように、食べ物だけは、1箇所においてそこから持っていくことになっている。そのため本事例のようにN児は、食べ物を手にいれるためにはどうしたらよいかを考えることになった。

(3) 今後に向けて

この事例では、N児が教師を頼ってきたので、思いをくんで援助したが、今後は、N児の考えを見届け、見守り、自分で動けることを大切にかかわっていききたい。本事例で言うならば、どこのおうちにもらいにいきたい？行ってみたら？と任せたり、どうしてそこにしたのと理由を聞いたり、どの食べ物が欲しいのかを問うたりしながら、遊びの目的を考えさせる援助が必要である。

テラスのロフトにジュニアブロックを集めて、B児、H児、K児がこうもりごっこをして遊んでいた。

その周りでY児が入りたそうにしている。

Y児 「入れて」

B児 「いいよ」

H児 「だめ、男しかだめなの」

Y児 「・・・・・・？」

K児 「そうやねえ。ここは男しかだめやねえ」

Y児 「Y児は男なの」

H児 「男しかだめなの」

Y児 「Y児は男なの」

教師 「Y児くんは男だよねえ」

H児 「男しかだめなの」

Y児は、昨日一緒に遊んでいたH児とK児から断られて、泣き出しそうになっている。H児は一度言い出すとなかなか気持ちが変わらないので、K児に交渉することにした。

教師 「K児くん、先生は入れてもらえる？」

K児 「先生は女だから、上だよ」

教師 「女は上なの？」

K児 「そう、お姫様のおうちは上なの」

いつも、ロフトの上で女の子がままごとをしているので、K児はそう思ったようだ。

教師 「なるほど。じゃあ、Y児くんは、男？女？」

K児 「・・・・？」

教師 「Y児くん、Y児くんはどっちなの？」

Y児 「Y児ちゃんは男なの」

K児はY児を見ているが、不安そうな表情になった。

H児がまた「男しかだめなの」と連呼し始めたので話題を変えることにした。

教師 「このすてきなおうちは仮面ライダーのおうちですか」

B児 「違うよ。コウモリのおうちだよ。B児はコウモリなの」

教師 「へえ、かっこいいねえ。コウモリだから上にぶらさがってるの？」

B児 「そうなの。これ(ブロック)は宝の山なの」

教師 「宝かあ、たくさん集めたねえ」

K児 「K児くんが集めたの」

B児 「B児も集めたの」

H児 「H児ちゃんも集めたの」

教師 「なるほど。ということは、宝を集めるとコウモリになれるの」

K児 「そうだよ。コウモリは宝を守ってるの」

教師 「なるほど、コウモリは宝を集めて守るんだ」

〈Y児の思考〉

・入れてほしいなあ

・僕は男なのに入れてくれないなんて、H児は意地悪だ

・先生は女だから上なんだ

・僕は男なのにどうして入れないんだろう

・このうちは今日はコウモリが住んでいるんだな

・コウモリは宝を集めるんだな

そのやりとりを隣でY児がじっと聞いている。そこまで話すと、教師は一旦その場を離れ、様子を見守ることにした。Y児はずっとH児とK児の様子を見ている。二人は、ブロックを運んで積みあげて、上に乗って楽しそうにしている。その様子を見て、Y児もブロックを手にして、二人の側にきた。

Y児 「宝もってきた。入れて」

K児 「宝もってきたから いいよ」

H児 「いいよ」

Y児は嬉しそうにロフトの下に入って、ブロックを積みその上に乗って天井にさわった。

・ブロックを持って
いったら入れるかな

・宝もってきたら
入れた

(1) Y児の思考の姿から

○遊びの場に加わるためには、どうしたらいいのか考える姿

Y児は、K児とH児に憧れ一緒に遊びたいと願っている。2週間ほど前から一緒に遊べるようになったが、K児とH児の仲がよくて、入りづらいことがある。この日もY児はK児とH児と一緒に遊びたいと願い、テラスにやってきた。そして、どうやったら入れるか根気強く考え「自分は男だから入れる」と交渉していた。しかし、H児が受け入れてくれないので、Y児はしばらく教師とH児らのやりとりを見ながら考えていた。

○遊びの場に加わるためには、同じものをもっていけばよいのだろうと考える姿

教師と友達との会話を通して、ロフトの下がコウモリの家だということを察し、その後の二人の動きを見て、ブロックを持って行けば入れるかもしれないと考えた。そして、ブロックを持っていき、仲間に入ることができた。Y児はこれまで、言葉で友達の中に入ろうとすることが多く、H児とK児には受け入れてもらえないことがあった。しかし、本事例では、相手の動きをよく見てそれに合わせることで仲間になることができた。

○体を動かして思考する姿

3歳男児の場合、思いや考えを言葉にして表現するよりも、友達と同じものをもったり、相手の動きや雰囲気に合わせていたりして仲間になっていくことが多い。言語で思考するのではなく、体を動かしながら思考していることが改めて認識された事例である。

(2) 幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

○Y児が友遊びの場に加わることができるように、言葉を整理する援助

Y児のK児、H児と遊びたい思いを大切にしたいと考え、「男しかだめ」という声を聞いたときに、かかわることにした。H児が男しかダメというので、Y児が男であることを整理して伝えようとしたが、理解してもらうことはできなかった。事例を検討してみると、男女への認識の違いがあることがわかった。

K児・・・「男は自分たちで下に住んでいる人、女は先生を含めた存在、お姫様で上に住んでいる人」

H児・・・「男は自分たちといつも遊んでいる仲間、女は？」

Y児・・・「男は自分を含めた性別の男、女は先生を含めた性別の女」

この違いがあるので、言葉でやりとりをしてもかみ合うことはなかったのである。この違いを読み取ってH児の「男しか」という言葉を「いつも遊んでいる子しか」に言葉を変換して、すれ違い

に気づかせる援助を行うことが必要だった。

○Y児が遊びの場に加わることができるように、イメージを言葉で表現する援助

男しかダメ、どうしてダメなのかというマイナスの思考ではなく、どうしたら入れるのかというプラスの思考にするために話題を切り替えることにした。

K児、H児にはその場のイメージが共有できているが、Y児はイメージには関係なく遊びたいと思っているので、その場のイメージはつかめていないと見取った。そこで、イメージの共有が図れるように、「ここは何なのか」という確認の言葉をかけた。さらに、「どうしたら入れるのか」というY児の思考のヒントになるようにやりとりをした。よく聞き、よく見て考えるY児だからこそ、このやりとりを手がかりにして自分で考えて遊びの輪に加わることができたと思われる。

○自由に使えて定位置にあるブロック

ロフトは2階建てで1階には天井がある。この事例では、ジュニアブロックを積み上げたためにしゃがんだ状態で天井に手が届いた。その様子からB児、H児、K児らはコウモリをイメージし、コウモリごっこが始まった。いつもは仮面ライダーの基地だったが、ジュニアブロックを積み上げ、それに登って天井に触っただけで、いつもの基地がこウモリの洞穴に変身したのである。

ジュニアブロックが定位置にあって、自由に使える環境であったことが、幼児らの遊びのイメージを豊かにするために役立っている。また数も豊富にあったことで、Y児が遊びの場に加わるために使うことができた。

(3) 今後に向けて

Y児は、友達の様子をよく見、よく聞いて、言葉と身体の両方で思考しながら、友達にかかわろうとしている。ややもすると表面上に現れた言葉だけを理解しようとすることがあるので、イメージに合わせて体を使ってなりきって思考する楽しさも感じられるように援助していきたい。

H児はK児以外の幼児が遊びに入ろうとする拒否することが多い。自分たちの世界やイメージを共有していない人が入ってくると、自分たちの世界が壊れてしまうのではないかと不安になるからだと考える。今後、H児のイメージ豊かな世界が他の幼児にも伝わり広がるようにH児の思考を言葉で表現できるように援助していきたい。



うさぎ組テラスでM児がジュニアブロックを組み立てている。三角柱ブロックの上に板状ブロックを乗せて、その上を歩いている。初めは山登りのようだったが、最後の1歩で板ががったんとシーソーのようになった。その瞬間、M児は驚いたような表情だったが、もう一度挑戦し、また最後の一步でがったんとなると面白いものができたという表情になって、教師を誘いにきた。

M児 「ここ歩いて」

M児はにこっと笑って何か企んでいるような表情を見せた。教師が歩き、がったんとなって驚いた表情を見せると、M児は嬉しそうな表情になった。教師とM児の楽しそうな雰囲気気付いたC児がやってきた。

C児 「C児もやりたい」

M児 「C児はだめ」

2度頼んでも理由を聞いてもだめだったので、C児は残念そうな表情になった。

教師 「先生もM児君みたいなのつくってもいい？」

M児 「いいよ」

C児 「C児もつくる」

M児 「いいよ」

教師とC児はそれぞれ三角柱の上に板状のブロックを乗せた。C児が先に渡ってみたが、C児のは三角柱が隅に寄りすぎていてがったんとならなかった。C児と教師は顔を見合わせた。

教師 「がったんてならないねえ。ううん」

教師は腕組みをして、C児とM児の顔を見た。M児はそれまで黙って見ていたが、教師と目が合うと、自分のとC児のを見比べて、板の中心が三角柱の上になるように黙って置き直した。

M児 「いいぞ」

C児が渡ると今度はシーソーのようにバタンとなったが勢いがつきすぎて、反動で板が横に外れてしまった。今度は3人で「あれ？」という表情になった。もう一度M児は自分のがったん道と比べながら、板のブロックを置き直した。今度は1回目と2回目の中間ぐらいに置いた。C児もM児の様子を教師の横で見ている。

M児 「いいぞ」

そう言われてC児が渡ると、今度はうまくがったんとなって板も外れなかった。

M児もC児もにっこりして、何度もがったん道を渡って遊んだ。

〈M児の思考〉

・坂道ががったんとなった。面白い

・もう1回やろう

・先生に見せたい

・先生がびっくりしたぞ

・C児は壊すかもしれない

・C児も先生もつくりたいのか

・C児のはうまくいかなかった

・先生もわからないのかあ

・どこが違うのかなあ

・隅っこ過ぎるからだ

・もっと真ん中に近いところにおこう

・また失敗だ

・ちょっと行きすぎた

・やっとうまくいった

(1) M児の思考の姿から

○偶然、「がったん」となったことに面白さを感じる姿

M児は三角柱の上に板をのせてシーソーのように遊んでいたことはあったが、がったんとなる道をつくったのは初めてであった。偶然できあがったがったん道を面白いと感じ、教師にも知らせたいと考えた。

○C児は壊すのではないだろうか考える姿

C児はよく遊ぶ友達ではあるが、自分の思いを一方向的に押しつけてくることもあるので、まだ信頼感がなかったようである。そのため、せっかくできたがったん道を壊されたくないと考え、C児には「ダメ」と登ることを断った。

○C児の道はどうやったら自分みたいにがったんとなるのだろうと比べて考える姿

M児はC児がつくるのをじっと見ていた。そして、うまくいかず、教師もどうしてだろうと首をかしげたのを見てとると、すぐに、板の位置を調節した。ただ調節したのではなく、自分のを確認して比較しているところがM児の思考の特徴である。M児は男5人兄弟の末っ子であり、いつも兄をモデルとして遊んでいるので、その遊び方が思考の仕方にも影響していると思われる。

調節したが、うまくいかず、再び自分のと比較して真ん中によりすぎた板の位置を再調節している。単なる当てずっぽうに試行錯誤するのではなく、比較し、行き過ぎたことを感じ取って調節するところがM児の思考の面白いところである。

(2) 思考を促す教師の援助と環境の構成

○M児をモデルにすることで、遊びの主導権をM児にもたせる援助

M児がC児を拒んだところで、その理由を尋ね、話し合わせる援助も考えられた。しかし、C児は自分で基地や遊び道具を組み立ててつくる経験が少なかったので、C児に自分でつくる楽しさを感じさせたいと考えた。そこで、同じものをつくってもよいかM児に許可を得ることにした。普段の遊びの中では、C児がM児に指示をしていることが多く、二人の関係の中でM児の思いがあまり遊びに生かされていないと感じていたので、M児に主導権を持たせるチャンスだと考えた。

本事例では、遊びの主導権を持ったM児は、言葉は少ないがずっとC児の様子を見守り一緒に試行錯誤している。幼児をモデルにするように働きかけることは、真似をする幼児だけではなく、モデルとなる幼児の思考も促されるとわかった。

○幼児と一緒に悩み考える教師の援助

C児が試行錯誤しているときに教師は見守り、うまくいかないときには、一緒に悩む姿を見せた。このことによって、M児は教師もわからないのなら自分が頑張るしかないと思ったのだろう。それをきっかけにして、M児はC児のブロックを自ら操作し始めた。教師と一緒に悩み考えることで、幼児らは、考えることを体験し、教師に任せずに自ら思考することができるのだろう。

○思考の再現を促す援助

友達が同じものをつくるのを見ることで、自分が感覚でつくったものを他者に説明したり、因果関係に気づいたりすることができるのではないかと考える。本事例では、M児の口から位置関係や因果関係を表す言葉は出てこなかったが、「すみっこすぎるからだめ」「まんなかすぎるからだめ」と頭の中で因果関係を考えながら思考していたと思われる。

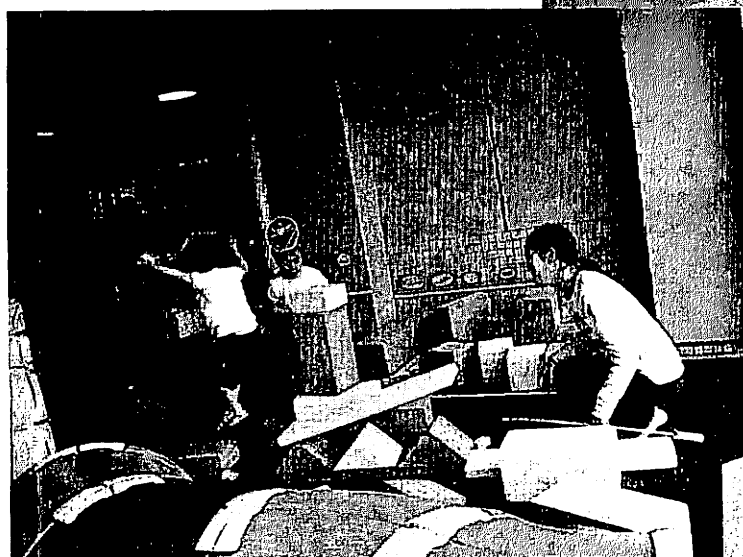
○同じものがつくれるブロックの数と形

本事例では、ブロックが数、形ともに豊富にあったことで同じ物をつくる遊びができたと考えられる。3歳児では、友達と同じものをもったりつくったりすることを楽しみながら人間関係をつくっていく。思考を促すうえでも同じものをつくることのできる色・形・数を考慮した遊具を揃えることが重要である。

(3) 今後に向けて

M児は考えたことをすぐに行動に移すので、乱暴だと誤解されることも間々ある。それはM児の思考の流れが他の幼児には見えにくいからである。また、周りの幼児も1対1で教えてもらう経験が多く、見て真似て考えて学ぶ経験が少ないので、M児の行動の裏にある思考は大変読み取りにくいものである。

今後、他者とコミュニケーションをとりながら協同思考していくためにも、M児の思考している行動を教師が言語化してM児や友達に意味づけたり、価値づけたりしていく援助が必要であると思われる。



N児、W児、D児、I児、U児、A児がままごとコーナーで遊んでいたが、言い争いが起こった。しばらく黙ったまま気まずい表情で立っていたので、近寄って話を聞くことにした。

教師 「あら？W児ちゃんとD児ちゃんとU児ちゃんはなんだか嫌そうな顔ですね。どうしたのかな」

W児 「W児は、お母さんがしたいの」

U児 「U児だってお母さんがしたいのに、N児ちゃんが勝手に決めたの」

I児もD児も黙ったまま立っている。お母さん役をしているN児は困った顔になってきた。

教師 「D児ちゃんは何？」

D児 「D児もお母さん！」

I児 「わたしは本当はお母さんがいいんだけど、N児ちゃんがお姉ちゃんというからいやだなあって困っていたの」

教師 「あらあ、お母さんしたいお友達が5人もいるんだあ。どうしてみんなお母さんがいいの」

N児 「N児は、お料理してみんなに食べさせてあげたいの」

U児 「U児だっ、お料理したいの」

W児 「W児はお母さんしたことがなくて、いつもお姉さんなの」

D児 「D児もお母さんしたことない」

N児 「D児ちゃん、前、してたよ」

U児 「N児ちゃんだっしてしてたよ」

N児 「でも今日もしたいの」

またしばらく沈黙になる。

N児 「じゃあ、今日はN児がお母さんで、I児ちゃんとW児ちゃんとU児ちゃんは明日ね」

W児 「いやなの。W児は今日お母さんがしたいの」

また、しばらく、沈黙になった。

N児 「じゃあ、じゃんけんしよう」

U児 「いいよ」

教師 「ええ、じゃんけんで決めるの？負けたらできないんだよ」

それでも、U児、D児、N児がじゃんけんをしようとした。

W児 「W児はじゃんけんはいやなの」

それでもN児がじゃんけんをしようとするので、

教師 「N児ちゃん、W児ちゃんはじゃんけんで決めるのは嫌だっっていつてるよ」

W児 「じゃんけんで決めるんなら、お家ごっこしない」

N児は困ってしまった。他の4人も黙っている。

A児 「A児はバブちゃんだから、お散歩にいくね」
しびれを切らしたA児は、はいはいをして出ていった。

〈N児の思考〉

・みんなお母さんがしたかったんだ

・お母さんをした
子が5人もいるんだ。どうしよう

・私はみんなにお料理をつくってあげたいからお母さんがしたい

・D児ちゃんは前したのにしてないって
いうのはおかしい

・W児ちゃんは明日するの嫌なんだ

・なかなか決まらないからじゃんけんしよう

・W児ちゃんはじゃんけんも嫌なんだ

・A児ちゃんはいはいをして行ってしまった

教師 「バブちゃんはいいいですねえ。気をつけていってらっしゃい」

A児 「はああーい」

その姿を横目で見ながら

U児 「じゃあ、みんながお母さんしたらいいんじゃない」

N児 「そんなのおかしい。お母さんがたくさんいる家なんてない」

教師 「困ったねえ。D児ちゃんどうする？」

D児 「D児は、お母さんがいい」

I児 「わたしはお母さんしたことないから、お母さんしたいの」

教師 「N児ちゃんもW児ちゃんもI児ちゃんもD児ちゃんもU児ちゃんもどうしてもお母さんがいいんだねえ。困ったねえ。そろそろ先生、お家に帰りたくなっちゃった」

N児 「じゃあ、N児ちゃんが1番目のお母さん、W児ちゃんが2番目のお母さん、D児ちゃんが3番目のお母さん、U児ちゃんが4番目、I児ちゃんが5番目のお母さん」

幼児らはみんなお母さんといわれたので、ほっとした表情になった。

・U児ちゃんはみんなであっていうけれど、そんな家はないからおかしい

・でもみんなどうしてもお母さんが良いと言っている。困った

・みんなお母さんでもいい。でも順番を決めよう。順番を言えばみんないいというかもしれない

(1) N児の思考する姿から

○お母さん役を自分がするためには、どうしたらよいか考える姿

N児は自分がお母さん役をしたくて、遊びを仕切ることが多かった。この日も自分の思いで、お母さん役をし、友達を勝手に役割決めて遊んでいた。しかし、教師が問いかけたことによって友達もお母さんがしたいと主張を始め、自分がお母さん役をするためには、どうしたらよいかと思考することになった。

「W児は明日ね」と提案して今日は自分ができるようにと考えたがW児に「今日したい」と言われた。みんながお母さん役をしたいと言って譲らないのでなかなか決まらない。しかし、この時にはN児には自分が譲るという考えはなかった。

○お母さん役を早く決めるためには、どうしたらよいか考える姿

最初は譲る考えはなかったが、話し合いが長くなり早く決めて遊びたくなったN児は決める方法としてじゃんけんを提案した。このときは、自分がお母さん役をすることよりも早く遊ぶことを優先して考えたのだろう。(N児は園ではじゃんけんで決めたことはないが、兄弟ではじゃんけんで決めることもある)しかし、じゃんけんもW児から嫌だと言われ、さらにどうしたらよいかN児は考えた。そのうち、A児も赤ちゃんになってその場から離れてしまい、焦る気持ちが出てきた。

○自分がお母さん役をして、友達もいいと言ってくれるためにはどうしたらよいか考える姿

U児はみんなでお母さんをしていいというが、N児の考えるお家ごっこではお母さんは一人という現実に近いものであったので、U児の考えは受け入れられるものではなかった。

教師も自分の家に帰るといっているので、更に早く遊びたいという気持ちが強くなったのであろう。さっきは、みんながお母さんというのはおかしいと考えたが、それを受け入れないとお家ごっこはできないと考え、U児の提案を受け入れることにした。しかし、自分が1番にしたい気持ちやけんかせずみんなであって仲良く遊びたい気持ちは変わらなかった。そこで、お母さん役に順番をつけ、友達も安心し、自分も納得できる方法を考えた。

(2) 思考を促す教師の援助と環境の構成

○問題となっていることを把握できるように一人一人の思いを確認する援助

N児は、最初自分の思いで役割分担をしていたが、一人一人の思いを教師が確認することで、それぞれの思いを知り、どうしたらよいかを考える必然性に迫られた。N児のように語彙も豊富で行動力のある幼児が相手の場合、周りの幼児が思いをなかなか出せないことがある。本事例のように一人一人に思いを確認することは、一人一人が考えをもつために大切であるが、N児にとっても友達の思いに気づき、考えを深めるために欠かせない援助である。

○安易な方向に流れないように立ち止まらせ、思考するということを体験できる援助

N児や3人の幼児は、反対している幼児がいるにもかかわらず、じゃんけんで決めようとした。それでは問題に向き合い試行錯誤して解決していく態度につながらないと考え、ストップをかけた。そして、教師もその場にとどまることで、一緒に思考するという体験をすることになった。

○判断を幼児に任せる援助

周りの幼児にとっては自分の考えをN児にぶつければ分かってもらえるという経験、N児にとっては友達の思いを受け入れながら新しい考えをつくり出してよかったという経験にしたいと考えた。それぞれの思いも聞き合い、考えも出尽くしたようだったので、教師は幼児らに判断を任せるため、その場を離れることを伝えた。教師の言葉はN児がU児の考えを受け入れるきっかけになったようで、友達も自分も納得できる方法を提案することにつながった。

○憧れの存在が見える環境

3歳児は女兒が多いので、気の合うもの同士が安心してままごとを楽しめるように、1学期から、ままごとコーナーを2-3カ所設定してきた。ままごとコーナーを隣り合わせや向かい合わせになるように設定し、互いのままごとが見えるようにしてきた、そのため、N児がイメージ豊かにままごとをしている姿が他の幼児にも伝わり、N児に憧れ、お母さん役をしたがる幼児が多くなっていたと思われる。憧れの存在が見える環境は思考を促す上で大切な環境である。

(3) 今後に向けて

本事例では教師が側にいたのでN児も友達の考えを受け入れ新たな方法を考えることができた。しかし、教師が側にいなかったら不公平な決め方をしていたかもしれない。また、本事例での「順番」が力関係を固定化することにつながらないように、いつも同じ役割・順番でないかを敏感に見とっていくことが必要である。

N児のお母さん役はイメージ豊かで楽しい。この姿を十分に認め、今度は、N児が役をかわっても楽しめるように援助していくことが必要である。

＜一年をふりかえって＞

（1）幼児の思考をする姿から

○思考のきっかけとなる「もの・ひと・こと」

幼児らの思考は様々なときに始まるが、特に「不思議だ。面白い」と知的好奇心が芽生えたとき（事例4）や「〇〇が欲しい（事例1）」「〇〇を使いたい（事例1）」「〇〇ちゃんと一緒に遊びたい（事例3）」「〇〇の役をしたい（事例5）」という願いが生まれたときに、思考が始まっていることがわかった。

3歳児では、自分以外の「もの・ひと・こと」全てが思考の対象となっている。「もの・ひと・こと」が周囲にあるだけでなく、幼児にとって身近なものになるように援助することで、幼児の思考は促されるのである。

○体全体での思考

幼児らは、友達の言葉や動きを観察しながら思考し、思考したことを動きや表情を通して表現している。友達のイメージに合わせてピンポンと言ったり（事例2）ブロックを宝に見立てて持ってきたり（事例3）している。また、自分のつくったものと友達のつくったものを比較して考えたことを行動に表している（事例4）。観察すること、表情が変化すること、真似をして動くこと等、体全体で幼児らは思考している。つまり、幼児らは自分のペースで対象物や友達を観察したり、自分で真似をしたり、動いたりする時間や空間の中で、思考しているのである。

○言葉とイメージをつなげながらの思考

「見る・動く」というように体全体での思考の姿も見られるが、3歳児では、イメージしたことを言葉で表現したり、言葉から具体的にイメージしたりしながら思考している。自分の欲しいペットボトルの形を底とくびれ部分で分けて説明したり（事例1）、相手のイメージに合わせて言葉を選んだり（事例2、3）している。イメージの世界と言葉の世界を行きつ戻りつし、幼児らは言葉とイメージをつなげながら思考していることがわかる。

（2）幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

○幼児の思考を促す教師の援助

・安心して思考できる援助

初めての園生活を過ごしている3歳児にとって、安心して思考できる援助は特に大切である。悩んだり迷っている幼児に寄り添ったり（事例1、2、3）、トラブルになっている幼児らと一緒にその場に居続けている（事例4、5）。教師がその場において一緒に悩むことを通して、幼児は安心して思いや考えたことを表現したり、相手に伝えたりしている。安心して思考できることはもちろんだが、教師と一緒に思考することで、思考するということがどういうことであるかを体験している。そして思考することを楽しいと感じられるようになることが大切なのである。

・問題を明確にする援助

幼児が思考したことは、言葉や体の動きなど様々な形で表出される。そのため、途中で何を考えているのかがわからなくなって、幼児らの思考が深まらないことも多い。

・幼児の思いや事実を確認、整理する

そこで、問題となっていることは何であるかを幼児自らが意識して思考できるように、事実や一人一人の思いを確認し、すれ違っているところを整理する援助が重要になる。事例1では、第三者の友達に説明をすることを通して、事実を整理したり、一人一人に何が欲しいのかを繰り返し確認したりした結果、N児は自分の欲しいものを整理して考えて籠の中から別のペットボトルを選ぶことができた。事例5では、一人一人に何の役をしたいのかを聞いたり、どうやって決めたらよいかを一つ一つ確認したりしながら、決める方法を考えることができた。

・イメージと言葉をつなげる

幼児らは、言葉とイメージを行きつ戻りつしながら思考している。言葉での思考が多い幼児、イメージでの思考が多い幼児、またはその場面によっても思考の方法が変わる。それぞれのままでは、かみ合わず、協同での思考につながりにくいので、教師がイメージと言葉をつなげる援助が必要になる。事例3では、言葉で思考しているY児に、I児らのイメージが伝わるように会話をつなぎ、Y児もI児のイメージを理解し、一緒に遊ぶための方法を思考することができた。事例2では、教師も言葉遣いをおうちごっこに合わせて、おうちごっこのイメージがN児に伝わるようにし、N児も友達のイメージに合わせてながらお願いをすることができた。このように、イメージと言葉をつなげられるように、教師もそのイメージに浸って表現したり、イメージを言葉に変換したりする援助が大切なのである。

・幼児が主体的に思考できる援助

3歳児では、トラブルの際、教師が仲介・代弁・確認等、直接的にかかわることが多くなる。教師が援助しすぎて、幼児の思考に対する主体性を損なわないように留意することも大切である。事例1では、互いの思いや事実を整理して、どのペットボトルを選ぶかは幼児に任せている。事例5でも一人一人の思いを確認して、どの方法で決めるのかを幼児に委ねている。事例4では、M児のつくったものを教師も一緒に真似をすることで、M児を遊びの主体者として思考できるように支えている。このように、最後の判断を幼児に任せたり、教師が遊びの仲間の一人となることで、幼児が主体的に思考できるのである。

○幼児の思考を促す環境の構成

・憧れの存在が目に入る遊びのコーナーの配置

互いの遊んでいる姿が見えることで、幼児らは憧れを抱き、自分もそうになりたいという願いをもつようになる。願いをかなえるために、思考が促される。そこで、視野の広くない3歳児にとって自分の居場所がありながらも友達が存在が目に入る環境が大切なのである。

・気の合うもの同士が安心して遊ぶことができるコーナー

幼児一人一人が、安心して自分の思いを出しながら遊ぶことができるように、ままごとコーナーを2〜3カ所配置してきた。そうすることで、幼児一人一人がイメージをもって遊んだり、その遊びを楽しくするために思考したりすることができる(事例2、5)。

・かかわりが生まれる遊具の配置

上記のようにまずは安心できる環境(ままごとコーナー)を、そのうえで、かかわりが生まれる環境(ままごとの食べ物を一カ所に配置する)を設定した。そのことによって、自分の居場所があって安心感をもった上で、あまり遊んだことのない友達に対しても自分の思いや考えを伝えながらかかわ

ることができた（事例2、5）。

・思い通りにならない友達の存在

思い通りにならない友達に出会うことで、自分の願いをかなえるために、どうしたらよいのかという思考が始まる。事例1では、譲ってくれない友達に対して、自分は何が欲しいのか、どんな形のものか等、自分の考えを明確にすることができた。事例5では、お母さん役をしたいという友達や、じゃんけんは嫌だと主張する友達の存在によって、みんなが満足できる順番という方法を考えた。このように、思い通りにならない友達の存在は、思考のきっかけになったり、思考を深めるために重要な存在と言える。

・自由に使え、形・数が豊富な遊具

定位置にあつて、誰もが自由に使える遊具は操作をしながら思考する3歳においては、特に重要な環境である。事例3では仲間になるためにブロックが必要だと考えた時にブロックが定位置にあることで、ブロックをもって参加しようと考えることができた。事例4では、友達が自分と同じものをつくるブロックの数が確保できたために、比較しながらつくることができた。このように、友達と同じものをもったりつくったりすることを楽しんだり、操作しながら思考する3歳児にとって、遊具の数・形が豊富にあることは大切な環境だといえる。

（3）今後に向けて

今年度、幼児の思考を促す上で、3歳児では、安心感の大切さ、思考そのものを教師と一緒に体験することの重要性を感じた。今年度は人間関係を構築していく幼児の思考の姿についての事例が多くなったので、今後は、ものとかかわりの中で、どのように思考しているのか、またその際の環境の構成と教師の援助についても探っていきたい。ものとかかわりの中でも、特に自然のものとかかわりについて探っていきたいと考える。

