

## 2. 4歳児さくら組事例

忍久保 武士

事例1 「じゃあ、プレイルームの積み木を運んできて、ここここにも飛行機つくる。」

6月27日(金)

保育室にF児とM児が積み木で飛行機をつくっていた。隣にはG児たちが積み木の家を、向かいにはH児たちが別の積み木の家をつくっていた。保育室に置いてあった積み木がなくなり、G児はプレイルームから積み木を運んできた。

G児 「・・・やめて・・・やめて。・・・やめてって言ってるでしょ！」

G児の大きな声を聞き、M児とH児が近づいてきた。F児とG児は、積み木を引っ張り合っている。H児やM児が「どうしたの？」と声をかけていたが、二人の耳に届いていないようだったので、教師が間に入ることにした。

教師 「二人で積み木を引っ張り合っているね。どうしたのH児くん？  
一度、これ（積み木）あずかるね」

教師は積み木を二人の前に置き、3人で座った。H児とM児も隣に座った。

G児 「F児くんが、私が持ってきた積み木をとろうとした」

F児 「◎×△◇@\*」

F児はうなり声を出してG児の話を遮った。顔はG児をにらんでいる。

教師 「そっか、これはG児ちゃんがプレイルームから運んできた積み木なんだ。お家をつくろうとしてたのね？」

G児 「うん、つくっている途中」

教師 「F児くんも、積み木が欲しかったんだよね。何をつくっていたの？」

教師に聞かれると、F児の体から急に力が抜け、思い出そうとする仕草をとった。

F児 「M児たちと3人で飛行機をつくった」

教師 「この積み木を飛行機に使おうと思ったんだね」

F児 「そうや、3人乗りの（座る）ところ」

教師 「そっか、だからF児くんも積み木が欲しかったんだ。それなら、自分で、プレイルームからとってくれば良かったのに。G児ちゃん困っていたよ」

教師は笑顔で言いながら、F児の背中をポンポンと2回叩いた。F児は甘えるような顔でG児を見ると、両手を合わせてお願いするポーズをとった。その場にいた幼児らの表情が和んだが、G児は首を横に振った。教師はふっと息をついて、一緒に聞いていたH児とM児の顔を見た。

H児 「どうしても欲しいんなら、F児くん、自分でとってきたら？」

〈F児の思考〉

・積み木が足りなくなった。どうにかして欲しい

・G児ちゃんが積み木を放してくれないぞ

・先生は、ぼくも欲しい気持ちを分かってくれたぞ

・でも、積み木は欲しいな。どうしよう？

<p>M児 「それG児ちゃんにあげて、とってこようぜ。なあ？」</p> <p>M児に誘われるとF児はニヤケ顔になった。そして部屋を見渡しながら「うーん、うーん」と考え始めた。</p> <p>F児 「わかった。じゃあ、プレイルームの積み木を運んできて、ここ（G児の家の近くを指して）と、ここにも飛行機つくる。」</p> <p>G児 「うん、じゃあ、ここ（G児たちの家）とここ（飛行機）、つなげんけ？」</p> <p>M児 「それいいなあ、こっちからも行けるようにしようぜ」</p> <p>教師 「面白そうね。飛行機に乗っているいろんなお家に行けそうだね」</p> <p>H児 「うちも、運ぶの手伝うわ」</p> <p>F児は嬉しそうな顔をしてプレイルームへ走っていった。M児、H児らも「いってきまーす」と後を追っていった。しばらくすると、二つの家と飛行機をつなぐ道ができ、お家と飛行機とを行き交いながら遊びが盛り上がった。</p>	<p>・  どうしようかな。 M児も一緒に行ってくれるなら取りに行くか</p> <p>・  みんながぼくと一緒につくってくれそうだぞ</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

### （１）F児の思考する姿から

#### ○積み木を手に入れるためには、どうしたらいいかを考える

飛行機をつくるための積み木が足りなくなったF児は、近くで積み木を持っていたG児から奪い取るというやり方で積み木を手に入れようとした。しかし、G児が積み木を離さなかったために、声を荒げたり、無理矢理引っ張ったりというやり方をした。それでも手に入れることができなかった。

F児は積み木が欲しいという思いを教師や友達に言葉で伝えた。そのことで「プレイルームに他の積み木があること」「どうしても欲しかったら自分でとってきてよいこと」「M児と一緒にいてくれること」と教えてもらうことができた。「プレイルームに積み木をとりに行く」と自分の考えを変えることができたのは、教師や友達から自分と異なる積み木の手に入れ方を聞いて、自分なりの方法を考えたからである。

### （２）幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

#### ○思いを聞く場を設け、互いの思いを整理する援助

G児の思いにも気づいて欲しいと考え、教師は積み木を取り上げ、お互いの思いを聞く場を設けた。これまでもF児は、トラブルの際に教師が話を聞こうとすると「怒られるからイヤ」と拒んだり、「ごめんなさい、ごめんなさい」と話す前から教師に謝ったりする姿が見られた。そこで、教師はF児の思いに笑顔で共感しようと、お互いの「欲しい気持ち」「どうして欲しいのか」を出し合わせた。F児は自分の思いを教師や友達に聞いてもらえることで安心し、問題に向き合う姿につながった。

#### ○他の積み木のありかを示す援助

F児は保育室の積み木がなくなったことで、近くで持っていたミユウの積み木に目がいった。F児が積み木を手に入れる方法を考えるために、教師は別のやり方もあることを示した。自分の思いを満たす別の方法を提示されることで、F児は思考が揺さぶられ、F児なりに考えることにつながった。

### ○周りの幼児の考えを求める援助

教師はF児に積み木を手に入れるためにはいろいろな考え方があることを知って欲しいと願い、H児、M児に考えを求めた。二人の考えを聞くことで、F児の思考が広がり、状況に合った積み木の手に入れ方を考えることができた。教師と一緒に話を聞いていた二人だったので、F児のどうしても積み木が欲しいという思いを受け止め、それぞれの考えを話してくれたと思われる。

### ○話を聞いてくれる友達の存在

自分の思いを教師や友達に言葉で話すことで、状況や問題が明確にされた。一緒に遊んでいた友達や周辺で遊んでいた友達が親身になって話を聞こうとする姿勢を示すことで、言葉で話すことが苦手のF児にとっては、安心して話したり考えたりすることができた。

### ○自分で運んで来ることのできる積み木置き場

幼児らが「家をつくりたい」「飛行機をつくりたい」などと願い、遊び始めることができるように、保育室にある程度の数の積み木を置いておいた。「もっと面白くしたい」「こんな形にしたい」と自分の思い描いた遊びの場をつくることのできるように、遊具の数を保障することは大切である。たとえ足りなくなっても、自分達で運んできて遊びを続けられる位置に積み木置き場を設けることが、幼児の選択肢を広める上で大切であることが分かった。

### (3) 今後に向けて

F児の行動の裏にある思いを受け入れ、安心して思いを出しながら園生活を送れるように支えていく。できれば、F児が自分の思いを伝えることで友達と楽しく遊ぶことのできた経験を多く積ませたい。その中で、自分の行動を振り返ったり、同じ場にいる友達の思いに気づいたりできるよう援助を心がけていく。



さくら組保育室で、F児はメビウス、M児はコスモス、Y児はエースのウルトラマンの役になり、キックやパンチなどの必殺技のまねを楽しんでいた。

F児 「ウルトラマン @◇▲+□@ (パンチの技)」

M児 「コスモスには効かんし。いくぞー。 □▲○@◆\* (技)」

O児 「……」 (笑顔でパンチをくりかえしている)

O児は3人にパンチの真似をしていたが、技の名前を叫ぶことはなかった。パンチを当てられた3人は、少し痛そうな顔をしながらも気にせずたたかっていた。しかし、何度かパンチが当たったときに、M児が怒った口調で言った。

M児 「痛い。本気でやらんといて！」

O児は腑に落ちないような顔をした。たたかいが再開されたが、O児はその場に立ちつくしていた。教師は少し離れた場所で他の幼児と遊びながら様子を見ていたが、O児が気になり近づいて声をかけた。

教師 「どうしたの？」

O児 「痛いから本気でやらんといてって言われた」

教師 「ふーん」

O児 「でも、本気じゃなかったし……」

O児はたたかいごっこをしている3人を見て、もどかしそうな表情をしている。教師はたたかいごっこを続けている3人に来てもらうことにした。

O児 「本気じゃなかったんだけど」

M児 「でも、おれ、痛かったもん」

Y児 「ぼくも少し痛かったんだよ」

O児 「……」

教師 「みんなは何のたたかいごっこをしていたの？」

Y児 「ウルトラマン。F児くんはメビウスで、M児くんはコスモスで、Y児くんはエース」

教師 「O児くんは？」

O児 「ない。ふつうのたたかい」

教師 「O児くんはウルトラマンじゃなかったんだ。Y児くんらがウルトラマンでたたかっていたの、知ってた？」

O児 「知らなかった」

教師 「じゃあ、ウルトラマンは、どれくらいの力でたたかうか教えてもらおうよ。M児くん、やって見せて？」

### 〈O児の思考〉

・たたかいごっこは楽しいな

M児

・O児は、どうも違うなあ。なんか、面白くなってきたぞ

・ぼくは本気でたたかっていたのに、本気って思われたんだ

・本気じゃないっていうのは、どういうこと？

・みんなはウルトラマンでたたかっていたんだ。おれだけ違った

<p>M児は手をグーにすると押すような感じで、O児をパンチした。O児はM児のパンチを肩で受け、真剣な顔で同じようにパンチした。</p> <p>O児 「これくらい？」</p> <p>M児 「うん」</p> <p>Y児 「ティガの必殺技やったら、これくらいでもいいよ」</p> <p>F児 「@◆△○■◎やったらこれくらいでもいいよ」</p> <p>Y児 「今、ティガおらんし、ティガになるといいよ」</p> <p>Y児とF児も力を加減した技をO児に当てた。O児は今度も真剣に二人に技を返した。</p> <p>O児 「これは？」</p> <p>Y児 「うん、それぐらい」</p> <p>O児 「じゃあ、これは？」</p> <p>F児 「んー、だいじょうぶ」</p> <p>O児は二人に加減具合を確かめると、大きな声で3人に向かって宣言するように言った。</p> <p>O児 「おれ、ティガする」</p> <p>Y児ら 「わかった」</p> <p>M児 「たたかいはじめ！」</p> <p>M児の合図でたたかいごっこが再開された。O児も技の名前を叫びながら加減をしたパンチをして、たたかいごっこを楽しんだ。</p>	<p>・ウルトラマンのたたかいは、これくらいの力でパンチするんだ。ぼくにもできるかな</p> <p>・やってみよう</p> <p>・よし、できたぞ</p> <p>・必殺技の力もできたぞ。これでウルトラマンになって、たたかいごっこができるぞ</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### (1) O児の思考する姿から

#### Oたたかいごっこを楽しむための力の強さを考える (力加減)

O児はM児らが技の競い合いをしているのを見て、たたかいごっこをしていると思い、参加していた。イメージの世界で遊んでいるM児、Y児、F児にとっては、O児なりの加減では、何となく違うように感じたのである。自分だけがウルトラマンでなく普通のたたかいをしていたと知ったとき、O児は、もうこれ以上遊びを続けさせてもらえないかもしれない危機感を感じていたのであろう。そのため、O児は真剣にM児の見本を体で受け止めて力加減を測り、同じように自分もやってみることができた。友達にも認められ、自信をもてたO児は、その後、イメージの世界でのたたかいごっこを楽しむことができた。

### (2) 幼児の思考を促す教師の援助や環境の構成

#### O一緒に遊んでいる友達の役を確認する

同じ場で、同じようたたかっている幼児らの中に、自分を変身させてイメージの世界でたたかっていた、M児、Y児、F児と、素の自分でたたかっていたO児という違いに教師は気づいた。お互いの役割を話し合いの場で明確にすることで、O児に自分だけが違っていたという事実をつきつけた。そのことで、O児はたたかいごっこのたたかいとイメージの世界のたたかいは違うということに気づくことができた。

### ○イメージを具体化する場を設ける援助

○児は自分なりにたたかいごっこの力加減を考えてたたかっていた。しかし、M児らのウルトラマンのたたかいごっことは違っていた。教師は、○児にもウルトラマンのイメージのなかで遊ぶ楽しさを味わって欲しいと願った。そこで、実際に力を受け止めたり、パンチをくり出したりする場をもうけることで、○児は体で感じて考えることができた。

### ○一緒にやったり、考えたりしてくれる友達の存在

実際に技の力の加減を試す場では、一緒にやったり、考えたりしてくれる友達の存在が大切である。○児は、やってみたときのM児の反応から自分の力加減を真剣に考えることができた。1度だけでなく、2度3度とM児らが認めてくれたことで、力加減に自信をもって遊ぶことができるようになったと考える。

### (3) 今後に向けて

○児は今後も同じような体験を繰り返すと思われるので、イメージを明確にするような問いかけをしながら、友達とつながっていくように援助したい。さらに、自分達でイメージを共有して遊びを続けていけるように○児と気の合う友達を探っていく。



保育室のピアノとロッカーで仕切られた場所で、J児とU児と教師が積み木といすを組み合わせてポケモンの基地をつくっていた。そこへ、Q児、V児、B児の3人が「いーれーて」と寄って来た。

J児 「ポケモンの仲間になるならいいよ」

J児の返事を聞くと、3人は笑顔で「うん」と言い、基地の中に入った。

U児 「ここがベットで、ここがテレビで、ここは秘密の場所」

U児の説明を3人は真剣に聞き「わかった」と答えていた。

J児 「積み木足りんし、取ってくる」

J児の声を聞いて、V児、Q児、B児が「私もー」と言いながらプレイルームへ走っていき、それぞれ積み木を持って帰ってきた。

J児、Q児、V児 「はい、持ってきたよー」

3人は、積み木を基地の入り口に置くと「また、行ってきまーす」と楽しそうに走って行った。B児は、基地から少し離れたところで積み木を持ったまま様子を見ていたが、教師のもとへ来てぼそっと言った。

B児 「Bちゃん、やっぱりやめる」

教師 「ん？」

言い終わらないうちにB児はテラスの方へ行った。教師が聞き取れないくらいの声だった。

教師 「Bちゃん、どうしたの？」

教師が聞き直したが、B児はそのままテラスへ行ってしまった。

しばらくして、J児、Q児、V児の3人が積み木を運んできた。B児はテラスから基地に来てQ児の手を引いた。

B児 「Q児ちゃん、あっち行って遊ぼう」

Q児 「えっ？ 今、積み木運んでいるし・・・」

Q児は嫌な顔をしているが、B児はQ児の手を引いて連れていこうとしていた。そこで、教師がB児に声をかけた。

教師 「Q児ちゃんはポケモンの仲間だから、勝手に連れて行かないで」

B児 「・・・」

基地づくりをしていた教師に言われてB児は驚き、大きな声をあげて泣きだした。Q児は困った顔になった。V児も心配して寄ってきて「どうしたの？」「どこか痛いの？」「イヤなことされたの」などと聞いたが、B児は答えずに泣き続けていた。教師からけがをしていないことを聞き、V児は少し安心して基地に戻って行った。教師はB児が泣き止むまで、側に寄り添うことにした。

〈B児の思考〉

・ポケモンの基地に入  
ってQ児ちゃん達と  
遊びたい

・私も取りに行こう

・持ってきた積み木を  
どこに置けばいいん  
だろう？

・分からない。やめよ  
う

・Q児ちゃんと遊びた  
い

・どうして、先生は私  
にそんなことを言う  
の

教師 「どうして、やめたの？」	
B児 「・・・」	
教師 「さっき困ったことがあって、心配になったんじゃない？」	
B児 「・・・」 （うなづく）	
教師 「積み木を持ってくるとき？それとも、置くとき？」	
B児 「置くのが分からなかったの」	
教師 「どこに置けばいいか分からなかったってこと？そんなの、聞けばいいんだよ。聞いたら答えてくれるよ」	
教師に後ろから押されながらB児は積み木を持って基地の前へ行った。	
B児 「・・・」	
教師 「なんて聞けばいいか分かる？」	
B児 「分からない」	
教師 「『積み木持ってきたよー』とか『どこに置いたらいい？』って言ったらいんじゃない？」	・積み木をどこに置けばいいか分からなかったことを分かってもらえた
B児は教師と小声でやり取りした後、特に誰にでもなく声を発した。	
B児 「どこに置いたらいい？」	
B児の声を聞いたQ児とV児が答えた。	
V児 「こっちがいいと思うんだけど・・・」	
Q児 「そっちでもいいし、こっちもいいよ」	
V児 「どっちでもいいよ。また取ってくればいいし」	・なあんだ。どっちに置いてもいいんだ
B児 「わかった、また取ってくる」	
そう言う、B児は積み木をV児に渡して、プレイルームの方へ走っていった。私に任してというような顔に変わっていた。	・よし、次の積み木を運んで来るぞ
B児は2つ目の積み木を持ってくると「Q児ちゃん、持ってきたよー」と言いQ児に積み木を渡していた。その後もB児は繰り返し積み木を運んだ。基地が完成すると5人で基地の中に入り、基地ごっこを楽しんだ。	

### （1）B児の思考する姿から

#### ○基地をつくるために積み木をどこに置けばいいかを考える

B児はプレイルームから運んできた積み木をどこに置けばよいかを考えたが、分からなかった。3人が楽しそうに運んでいたことと自分が戸惑っていることとのギャップの大きさを感じ、一番自分の気持ちを分かってくれそうなQ児を引っ張って行こうとしたのだと思われる。

Q児やV児からどこに置けばよいかを聞く中で、「こっちでもいいし、あっちでもいい」という考えを受け入れ、「いいところに置かなければならない」という自分の考えを変えるに至った。



## **(2) 幼児の思考を促す教師の援助や環境の構成**

### **○教師の価値観を押しつけない**

教師はB児に、遊んでいる中で多少困ったことが起きても、教師や友達に伝えたり自分で考えて行動したりしてほしいと願った。しかし、教師が「Q児ちゃんと連れて行かないで」と言ったことでB児は大泣きし、思考することができなかった。B児の思いを聞いたり、Q児の思いを聞かW児たりしながら、一緒にどうすべきかを考えていく援助が必要だった。

### **○困ったときに寄り添い、共感する**

B児が大泣きから立ち直ったときに、B児の困っていたことに共感し、さらに困ったことの内容を積み木が取りに行ったときか、置くときか思考を限定する言葉がけをしたために、B児の心の中のもやもやが明確になった。そのため「置くのが分からなくなった」と自分の困っていることを教師に伝えることができた。

### **○幼児のかかわりを支える**

教師はB児に、困ったときにすぐにやめるのではなく、教師や友達に聞いていいことを知ってもらいたかった。そこで、教師も一緒にQ児らがつくっている場へ行き、B児がQ児らに聞こうとしている姿を後ろで支えた。B児の「なんて言えばいいかわからない」とときには、教師が具体的に言い方を知らせたり、選ばせたりする援助も有効であった。

### **○自由に組み合わせて使うことのできる遊具（積み木）**

保育室より少し離れたプレイルームに積み木コーナーが設定しており、いつでも自分たちで運び込んでよい環境になっていることで、遊びの場を自分たちでつくっている満足感を得ることができる。また、仲間と一緒にやっているということを分かち合うことができる。

### **○ピアノ、ロッカーを利用した遊びの空間づくり**

テラスから保育室に入ってすぐのところにスペースを区切った基地のコーナーを設定している。この場に自由に積み木を置いても基地が出来上がるということを知っている幼児も多い。なぜなら、ロッカーやピアノなどで周りを囲んであり、運んできた積み木を適当に置いても、何となく基地が出来上がるためである。

## **(3) 今後に向けて**

4歳の遊びは明確に目的を持った遊びの場合以外にも、積み木を運ぶという手段自体が遊びにかわることもよくある。B児にも、何となく置いて行くという「あいまいさ」や繰り返しとりに行く「リズム感」などの雰囲気を楽しんだり、徐々にやっていることが形になり遊びとなっていく楽しさを感じたりすることができるようにかかわっていく。

また、B児が安心して自分の思いを教師や友達に伝えていけるように見守ったり、必要に応じて後ろから支えたりし、そのことを通してB児が他者の考えに触れ自分の考えを広めたり、自分の思いを伝えることの大切さに気づいたりできるようにしたい。

季節外れの好天で、Y児らは久しぶりに園庭に出かけていき、砂場で水を流し、川をつくって遊んでいた。教師がちょうど近くを通ったとき、Y児は嬉しそうに大きな声で言った。

Y児 「できたー。落とし穴の川ができたよ」

川を延ばしたり、土手を固めたりしていた他の5人が集まってきてY児のつくった場所を覗いた。

Y児 「ここ、すごく深いんだよ」

Y児の言葉を聞くなりF児は両足で飛び込んだ。パシャーんと音がして、水しぶきが飛び散った。F児はびっくりしながらも、嬉しい顔をした。

W児 「やめて！」

T児 「水、かかるがいねー！」

W児とT児は手足にかかった泥水をはらい、F児を睨んだ。Y児、X児、Z児はあつけにとられていた。F児はバツが悪そうな顔になった。

教師 「うわー、おもしろそう。F児ちゃん、深さどうだった？」

F児 「深かった」

教師 「足のここ(すね)まで水にぬれているね。先生も入ってみよう」

Y児、X児、Z児はさらに近くに寄ってきて、教師がそっと足を入れている様子を見ていた。

教師 「先生の足でもここまできてるわ。深く掘ったんだね。飛び込んだらきっとおもしろいね」

W児 「おれ、やろう」

W児が飛び込むと、パシャーんと泥が飛び散りZ児らにかかった。Z児は困った顔をしたが、教師が微笑むと安心した表情になった。

Y児 「みんな離れて！いくよー」 パシャーン！

T児 「次、おれ。どいてー」 パシャーン！

Y児とT児が飛び込んだ。続いてZ児、X児も用意している。

Z児 「おれもやろう」 パシャーン！

X児 「おれも」 パシャーン！

F児 「ちょっと、どいてー」

F児はみんなが離れるのを待ち、少し離れたところから勢いをつけて走ってきて飛び込んだ。泥水がたくさん飛び散った。

〈F児の思考〉

・Y児くんは何ができたんだろう

・深いなら飛び込んでみよう

・すごく水が跳んで、面白かった

・水をかけたらだめなんだ

・文句を言われて、イヤだなあ

・先生も入ってくれた

・先生は面白いと言ってくれた

・「どいてー」と言えばいいのかな

・やってみよう

<p>Y児 「水なくなるがいねー」</p> <p>Y児が困ったような、仕方がないといった表情でF児に言った。F児は、嬉しそうな顔で近くにあったポリタンクを手に取り、水くみに出かけた。</p> <p>F児 「おれ、水とってくるわー」</p> <p>教師 「いってらっしゃーい」</p> <p>その後も飛び込んだり、掘り進めたり、水くみをしたりしながら、かたづけの時間まで、泥だらけになって遊び続けた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・勢いをつけて飛び込むと水がなくなるくらい飛び散るぞ</li> <li>・今度は怒られなかった</li> <li>・また、やりたいから水をくんでこよう</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### (1) F児の思考する姿から

#### ○友達と一緒に遊びを楽しむためにどうすればよいかを考える(タイミング)

F児は自分の思いを言葉で伝えることをせずに友達の遊びの場に入ってしまった。「やめて!」「水かかるがいね」と友達から言われ、友達と遊びを続けるためにどうやって飛び込むかを考えた。そして、友達に水がかからないようにするために、2回目に飛び込む時には、誰も飛び込もうとしていないことを確認し「ちょっと、どいてー」と友達に声をかけて注意を促した。そこには「みんな離れて!いくよー」と飛び込む前に声をかけている友達の姿を参考にしたF児の思考が伺える。

#### ○「飛び込んだときの水の飛び散り方」

Y児が「落とし穴の川」を完成したとき、F児は川の反対側を掘って伸ばしているところだった。Y児のつくった穴に飛び込んだとき、驚きながらも水の飛び散り方とその面白さを体で感じたのである。加えて、裸足で底の見えない穴に足を入れ深さも感じ取っている。2度目に飛び込むときには、より勢いをつけて飛び込み、飛び込んだときの勢いと、水の飛び散り方の関係を試しながら測っているといえる。

### (2) 幼児の思考を促す教師の援助や環境の構成

#### ○水の深さに着目させる援助

Y児のつくった穴に比べて、F児のつくっていた川はそれほど深くなかった。単に飛び込んで面白かったということだけで終わらずに、「どうしてたくさんの水が飛び散ったのか」「Y児のつくった場と自分の所では何が違うのか」などに気づいたり、考えたりするきっかけになればと思っていた。教師が足をものさしとして具体的に「ここまで」と示すことで、「Y児のつくった穴の深さ」と「体を使って深さが測れること」に気づくことにつながった。

#### ○幼児の気づきを認める援助

F児は「やめて」「水、かかるがいねー」と他の幼児から言われ、場を離れようとした。教師は、友達にイヤな思いをさせてしまったことも考えて欲しかったが、F児が飛び込むことで水が跳ねた様子を「面白そう」と認め、同じように足を入れた。F児にとっては、教師や友達から認められたり一緒に遊んでくれたりする安心感を得たりすることが大切だと考えたからである。そうすることで、F児はその場で一緒に遊び続けられ、友達の飛び込む様子を見ながら、飛び込み方を考えることができた。

### ○自由に使うことのできる素材（砂、水）

Y児が穴を深く掘り水を多く入れて「落とし穴の川」をつくったように、砂や水は自分がやってみたいと思ったことを試しやすい素材である。繰り返し試しながら「穴の深さ」「水の量」「飛び込み方」などへの気づきや自分なりの法則の発見につながっている。

### ○自分のやり方のよくない点を示してくれる友達の存在

F児が勢いよく飛び込み水が飛び散ったことをW児、T児は「やめて」「水がかかる」とすぐに言葉で表した。そのため、もっと遊びたいF児は「どうすれば水がかからないか」を考えることができた。今後は、友達の良くない点を示すだけでなく、みんなの場をもっと楽しくするためにそれぞれの考えを相手に伝えていける友達関係になることを望んでいる。

### （3）今後に向けて

F児が飛び込んだことで、水の飛び散った様子に驚いている幼児らに、水の跳ね方そのものに着目させたり、評価したりする援助も大切である。一見、場を壊してしまいそうな振る舞いの中にも思考を深めていく要素はあるので、教師が見落とさずに示していくように努める。

F児が友達と一緒に遊んで楽しかったという成功体験を多く積み、友達とのかかわり方を学んでいけるように、教師も一緒になって遊びながら支えていく。F児の周囲の幼児らがF児のことをもっと知り、その上でどうすれば楽しく遊ぶことができるか考えられるように、F児を認める人間関係づくりをしていく。特に、今回の事例で、W児、T児は、教師の評価によって行動しているように思われた。そのような姿が見られたときには、自分の思いを見つめ直す場を設け、主体的に行動できるように促していく。

#### 事例5 「これで、いいんじゃない？」

3月3日（火）

園庭の鉄棒に、H児、A児、P児が縄跳びの両端をしばりつけ「なわとびブランコ」をしていた。H児、P児はロープを握って足を上げ、前後に揺らしていたが、A児はお尻が地面について揺らすことができないでいた。教師が声をかけると嬉しそうに乗って見せたが、A児が上手くいかないことで、いまいち盛り上がらないようであった。

教師 「どうしたらいいかねー」

教師は、そう言いながらA児の縄が地面についている部分を手に取り、長さを測る姿勢をとった。

教師 「ほんとやねー。この分だけ長いし、地面についちゃうねー」

H児 「ちょっと貸して。そんねんたら、ここ（鉄棒）に何回も巻けばいいんじゃない？」

#### 〈A児の思考〉

・私のなわとびブランコをつくりたい

・地面につきたくない。  
どうしよう

<p>教師の様子を見たH児は、教師から縄をとると鉄棒に3回巻いて縛った。縄の一番下の部分が少しだけ地面から浮いた。その様子をじっと見ていたA児は、すかさず、H児から取り返すように鉄棒に寄っていった。</p> <p>A児 「じゃあ、反対もする」</p> <p>そう言う、A児は縄の反対側をほどもき、H児と同じく3回巻いて縛ろうとグリップを持ったが、縛るのを止めてグリップを見つめ始めた。そして、片方だけ縛らないまま、ブランコに乗る体勢をとった。右手は縄を左手はグリップを持っている。</p> <p>A児 「これで、いいんじゃない？」</p> <p>A児はそっと地面から足を離すと浮くことができた。両手にはかなり力が込められているようであった。一瞬、嬉しそうな表情を見せた後、両足を着いて降り、立ち上がった。</p> <p>A児 「こっちも、しょう」</p> <p>H児が縛った方もほどもき、同じく3回鉄棒に巻き付け、今度も縛らずにブランコに乗る体勢をとった。両手とも、グリップ部分だけをしっかりとにぎり、そっと地面から足を上げた。A児の体が浮き、ゆっくりと揺れた。両手は震えるほど力が入っているようだったが、A児はとても嬉しそうな、得意げな顔をした。</p> <p>H児 「A児ちゃんのすごい」</p> <p>P児 「すごーい。やってみよっかなー」</p> <p>教師 「A児ちゃんは、縄の巻き方と持つところを工夫したんだね。面白そうなブランコができたねー」</p> <p>A児の様子を心配そうに見ていたH児、P児も真似をしたり、新しい乗り方を考えたりしながら、その後も縄跳びブランコを楽しんでいた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鉄棒に縄を3回巻くと短くなって、縄が地面から浮くんだ</li> <li>・自分でしたいから反対側もしよう</li> <li>・グリップをもったまままでできないかな</li> <li>・縛らない方がグリップを持てるから握りやすいぞ。反対もしよう</li> <li>・やっぱり、両方とも、縛らずにグリップをもつやり方でできるぞ</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### (1) A児の思考する姿から

#### ○ブランコとして機能させるための思考

ブランコが機能するためには「揺れる」「地面から浮く」「落ちないで支えられる」ということが必要である。A児は、教師の援助で地面から浮かせるためには縄跳びの長さをどうにかしなければならぬと考え、H児が鉄棒に縄を巻いている様子を見て縄を短くする方法に気づくことができた。それは、A児のじっと見て、考えて、やってみるという思考の姿があったからである。加えて、A児1人だけができない状況であったにもかかわらず、H児、P児の援助を断り、自分でやり続けられたのは、H児が最初にブランコをつくって乗って見せた縄跳びブランコの面白さ、自分でつくってみたくなる憧れがあったからだと考える。「じゃあ、反対もする」というA児の言葉には、H児の提案を受け入れながらも自分でやりたいA児の思いが表れている。

### ○持ち手の安定感を増そうとする思考

H児が鉄棒に縄を巻いたことで地面から縄が浮き、ブランコができる状況になった。しかし、そのブランコは、座る部分、両手で持つ部分が1本の縄だけの不安定なものである。A児は、縄を自分で結ぼうとしたときにグリップがブランコの持ち手の部分に応用できるのではないかと考えた。実際に片手でグリップを握りブランコに乗ってみて、力の入れやすさを確認している。さらに、反対側も同じ回数だけ縄を巻き、グリップを持てるようにし、両手のバランスを調整した。

## （2）幼児の思考を促す教師の援助や環境の構成

### ○長さに着目させる援助

同じ縄跳びを使っているH児、P児、A児の3人は、高さの異なる鉄棒に縄を結んでいたため、一番低い鉄棒に結んだA児だけが、地面に着く形となった。教師が地面に着いているA児の縄の長さを測る姿を示すことで、A児はブランコが地面からあとどれくらい浮けばよいかが明確になり、縄を短くするためにどうすればよいかを考えるに至った。

### ○考えて発見したことを認める援助

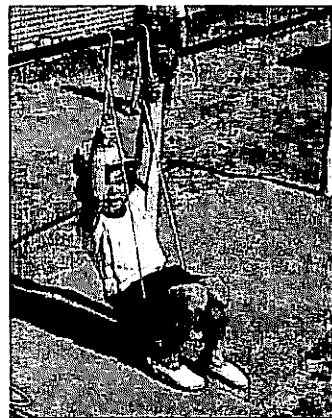
縄の巻き方やブランコの持ち手を試しながらより上手くいくように考えている姿を見とり、A児なりに発見したやり方を認める声かけを教師した。幼児が思考しているポイントを明確にして認めることで、周りで見ていたH児、P児にも具体的にA児のよさが伝わった。そうすることで、場全体に「私もやってみよう」という前向きな雰囲気が出ていく。

### ○高さの異なる鉄棒

園庭に固定してある鉄棒は低・中・高と高さがそれぞれ異なっている。そのため、同じ縄跳びでブランコづくりを始めた3人の中でA児だけが上手いいかないという状況をつくった。A児らの思考に「縄跳びの長さ」だけでなく「地面からの高さ」という観点が加えられ、より楽しいブランコづくりにつながっていったと考えられる。

### ○使い方を工夫できる遊具・素材（とび縄）

跳び縄は、他の遊具・用具と組み合わせることができるため、組み合わせるものによっていろいろな遊びが考えられる。また、H児のように縛ったり、A児のように巻きつけたりと、組み合わせ方も工夫できる。跳び縄のように自由度の高い遊具や素材は、友達と同じように使っていても、幼児それぞれの思考を促していることが分かった。過去の経験も気づきやひらめきに関係しているので、今後も、幼児らには様々な使い方を試して欲しいと考える。



## （3）今後に向けて

今後も、A児の考えが取り入れられ、遊びがより広まったり、深まったりしていく様子を教師が見逃さないように見取り、機会をとらえて、励ましたり、認めたりしていく。

## ＜一年を振り返って＞

### （１）幼児の思考する姿から

#### ○願いをかなえるための思考

幼児が思考するときには「〇〇をしたい」「〇〇をつくりたい」「〇〇ちゃんと遊びたい」などの願いをもっている。しかし、「飛行機をつくりたいが、積み木が足りない」（事例１）、「たたかいごっこを続けたいが、交ぜてもらえなくなるかもしれない」（事例２）のように、自分の願いが実現されるばかりだとはかぎらない。自分の願いと相反する状況に置かれたときにも、どうにかして遊び続けたいという思いが、幼児の思考を促していることが分かった。

#### ○物の操作を通しての思考

幼児らが思考するとき、もの（遊具や素材など）が媒介となっている。幼児らは物を操作しながら、性質や特質に関心を寄せる。事例４「水がどのように跳ねるか」、事例５「跳び縄をブランコとして機能させるためにはどうしたらよいか」「持ち手が安定するためにどうすればよいか」などと考え、いろいろ試行し、自分なりの気づきを得ていることが分かった。

#### ○遊びの場づくりを通しての思考

幼児らは、「基地をつくるために積み木をどこにおけばよいか」（事例３）のように遊びの場をつくるときにも思考している。自分達の遊びの場をより楽しく、面白くしたいという願いをもっているため、自分だけでなく友達をも意識した場づくりが行われている。また、思い描く場をつくるためには、材料集めが欠かせない。事例１「飛行機をつくるために、足りない積み木をどうやって手に入れるか」のように、友達や同じ物を使っている他者とのやりとりの中でも思考しているのである。

#### ○遊び続けるための思考

幼児らは友達と一緒に遊びたいと願い遊び始めるが、事例２「本気でたたかんという」のように思いやイメージの食い違いから、遊びを続けていけなくなるような危機感を感じることがある。また、事例４「水かかるがいいね」のように自分の気づかないところで、その場にいる友達から、自分のやり方を非難されることもある。事例２「力加減」や事例４「飛び込み方」など、幼児らは遊び続けるために思考している。同じ場で遊ぶ友達の反応を自分なりに受け止め、自分の行為を変えながら、友達と一緒に遊びたいという願いを叶えようとしている。

### （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

##### ・対象と向き合えるようにする援助

４歳児においても、幼児らが安心して思考できる援助が大切である。困ったり、悩んだりしている幼児の思いに寄り添い、どうすればよいか一緒に考えることで、問題と向き合うことができる。また、遊びの中での幼児の気づきを認めることで、幼児は試したりやってみたりしながら自分なりの気づきを見出すことのよさが分かるのである。

### ・問題を明確にする援助

幼児らは同じ場で遊んでいても、思いやイメージがバラバラなときもある。幼児らが共通の問題意識をもてるように、教師が状況を確認し、問題を言葉で明確にする援助は大切である。また、「水の深さに着目させる」（事例4）「長さに着目させる」（事例5）のように具体的な動作を通して、問題を可視化することも、幼児の思考を促すうえで有効であった。

### ・自分と異なった考えに触れさせる援助

事例1「他の積み木のありかを知る」では、友達の持っている積み木だけに目が向いていたF児に、別の選択肢が生まれた。事例2では「これは、痛い」「これなら、大丈夫」とパンチの力加減を体で感じ、試すことで、友達のイメージする「たたかいごっこのパンチの力加減」を身につけることにつながった。このように、自分の考えを広めたり深めたりするときには、友達や教師の自分とは異なった考えに触れさせる援助が大切である。事例3のように、友達の思いや考えの聞き方がわからない幼児もいる。教師が聞き方を知らせたり、教師が後ろで支えたりすることも大切である。

## ○幼児の思考を促す環境の構成

### ・自分達で遊ぶことのできる空間

幼児らが自分達でより楽しい、面白い場をつくろうと思考するためには、保育室をピアノやロッカーなどでさえぎり、適当な大きさの空間をつくるのが有効であることが分かった。（事例3）また、積み木などの遊具の置き場を身近な保育室の中に設定することも、それまで積み木をあまり使わないで遊んでいた幼児らが、遊びに取り入れようと思えるきっかけとなる。

### ・使い方を工夫できる遊具・素材

幼児らは物の操作を繰り返す中で、試したり、発見したりしている。特に、土、水などの自然物や跳び縄、積み木などの遊具は、遊び方が1つに固定されないものである。これらの遊具や素材は、自由に使い方を工夫できるため、幼児の思考を広めたり深めたりすることにつながる。

### ・新しい価値を示してくれる友達の存在

事例2「本気でやらんといて」や事例4「水、かかるがいね」など、自分の行動に「よい」「悪い」を示してくれる友達が遊びの場にいることで、自分の行動を「どうすればよいか」と考える機会が生まれる。それは、遊びの中に潜んでいる暗黙のルールが、共通に認識されることにつながり、これから育っていく中で、遊びをつくっていく貴重な体験となり得る。しかし、4歳児にとっては、この友達の価値観に触れ、自分なりに解釈することが困難である。教師の橋渡しが重要である。

## （3）今後に向けて

今年度、幼児らの思考を促す教師の援助を振りかえる中で、幼児らの問題を明確にする際に、幼児らの経験値を踏まえた援助の視点が少なかったように思われる。過去の園生活での体験や家庭での体験を読み取りながら、幼児の思考がより広まったり深まったりしていくような援助を心がけたい。