

3. 4歳児すみれ組事例

西多 由貴江

事例1 「これあげますから、喧嘩しないで下さい」

6月18日(水)

保育室の中にアイスクリーム屋さんがオープンしていた。この日もE児はアイスクリームのチケットをつくり、それを教師や友達に「来て下さい」と言いながら配って回っていた。

同じ保育室の中でI児、P児、Q児らが家をつくり、おうちごっこをして過ごしていた。

E児が教師にアイスクリームのチケットを持ってきた。その後、一度アイスクリーム屋に戻り、今度はI児らの家に行った。E児は、家の外から「アイスクリームのチケットです。食べに来て下さい」と声をかけ、チケットを一枚イスの上に置いた。その声に気がついたI児とQ児がチケットをめぐって言い合いを始めた。

I児 「I児ちゃんの。ここ(箱でつくったカバン)に入れて」

Q児 「ダメ。Q児の」

I児 「なんで、ここ(カバン)に入れて持っていくって」

I児とQ児は二人でチケットを引っ張り合っていた。次第に二人の表情は怖くなっていった。

Q児 「ダメ。(P児の顔を見て)ねえー」

I児 「なんで◎×*□△」

P児 「もう遊んであげん」

その後もしばらく言い合いが続いた。

教師はその様子をどうしたらいいか悩みながら見ていた。E児も、どうしたものかとその場を動くことができずにいた。そして、E児は教師の顔を見て困ったという表情を見せた。教師も困ったという表情でE児に答えた。すると、E児はいそいでアイスクリーム屋に戻り、チケットを2枚つくってI児らの家に戻った。

E児は「これ(チケット)あげますから、喧嘩しないで下さい」と、2枚のチケットをI児らの家の中に置いた。すると、I児は取り合っていたチケットから手を離し、E児のもってきたチケット一枚をカバンの中に入れた。Q児もそのチケットを手にし、一枚を自分に、もう一枚をP児に渡した。3人はE児には何も言わず、おうちごっこを続けた。E児は教師によかったという表情でほほえんだ。

〈 E児の思考 〉

- ・ アイスクリーム屋さんに来てほしいからチケットを配ろう

- ・ 教師にもアイスクリーム屋に来てもらいたい

- ・ 私が渡したチケットが原因で言い合いになってしまった

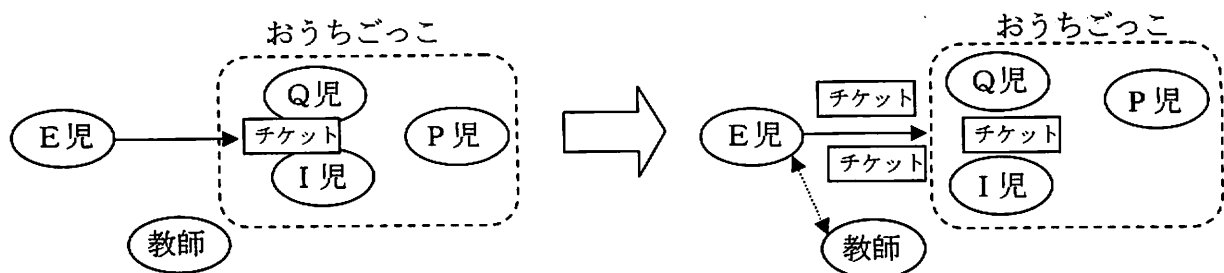
- ・ どうしよう

- ・ 先生も困っている

- ・ どうしたら、言い合いがおさまるだろう

- ・ 家の中に3人いる。全部で3枚になるように、後2枚あげよう

- ・ 言い合いがおさまってよかった



(1) E児の思考する姿から

アイスクリーム屋は、メンバーが替わりながらも保育室の同じ場で続いてきた遊びである。この日、昨日までの賑わいとは異なり、客になって集う幼児がいなかった。そこで、E児は、友達と一緒に遊びたい、友達とかかわりたいという思いからチケットを配ることを考えた。しかし、そのチケットをめぐってI児とQ児が言い合いをはじめてしまった。その為、その場からすることができなくなった。E児は、どうしたらおさめることができるか、2人の言い合う姿を見ながら考えた。チケットが1枚しかないこと、さらに、2人で取り合っているがおうちごっこのメンバーは3人いることから、チケットが一枚しかないからだ気づいた。そこで、新たにチケットをつくることを選んだのである。さらに、1人が1枚、チケットを持つことができるようにチケットを後2枚つくり、持っていった。直接I児らに声をかけることはできなかったが、E児なりに考え、友達の言い合いを終わらせるために思考する姿を見ることができた。

(2) 幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

・悩む姿を見せることで、考えるきっかけをつくる

教師はI児とQ児が言い合う姿を、困った表情で黙って見つめていた。教師の悩む姿を見せることで、E児が2人の言い合いを終わらせる方法を考えるきっかけとなった。また、お互いに顔を見合うことで、困った思いを共有することができた。

・自由に使うことができる身近な材料（紙・マジック）

E児は教師や友達に遊びに来てほしい、友達の言い合う姿を終わらせたいと考えた。そこで、チケットをつくるという方法を導き出した。幼児らが自由に使うことができる身近な材料があったからこそ、E児が行動することができたと考ええる。

(3) 今後に向けて

この事例の後、E児がチケットをつくってきてくれたことでI児らの言い合いがおさまったことを伝え、E児の考えを認め、評価した。しかし、E児の思いや行動の意味をI児らには伝えることができなかった。教師の援助として、E児の考えをI児らに伝え、E児とI児、Q児、P児をつないでいく援助が足りなかったと反省した。今後遊びの中で、幼児が友達の為にしたことや考えたことを、教師が認めるだけではなく、友達が気づいたり受け止めたりできるようにしなければならない。また、幼児同士がお互いに思いや考えを知り合うことができるように幼児同士をつなぐ援助を大切にしたい。

S児と教師がケヤキステージにマルチパネを運んで基地をつくっていた。その姿に誘われてD児、A児、T児が加わり、ポケモンの家づくりが始まった。マルチパネを組み合わせることで3段の家が1つできた。次に、S児が隣にもう1つ組み合わせ始めたが、なんだかうまくいっていないようだった。そこで、そばに行って様子を伺うことにした。

S児 「ここ（二つの家の間に渡されたマルチパネを支えながら）坂道にしたいんだよね～」

S児は誰にいうでもなく、声をあげた。ポケモンの仲間も自分のことで精一杯でS児の様子には気付いていなかったの、声をかけた。

教師 「S児君。なんだか、困っているみたいね」

S児 「坂道にしたいんだ。でもだめなんだ」

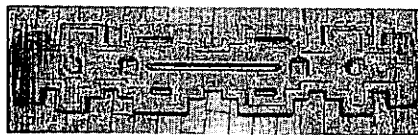
教師 「そうか・・・。（困った顔を見せた）でも、一生懸命考えているってすごいと思うよ」

ポケモンの仲間も、そのやり取りに気付き、集まってきた。

A児 「こっち（指さしながら）狭い所やから、入らんよ」

S児はA児の言葉を聞き、じっとマルチパネを見ていた。

教師 「入る所と入らない所があるの？」



A児 「そうや。広くないとだめねん」（家の上から言った）

しばらくして、S児は「だめねんて、ここ（広いくぼみ）ズレている」と指差した。

T児が「動かしたら」と、S児が指さしたくぼみがマルチパネのちょうど下にくるように、動かし始めた。その姿を見てD児は「もう少し」と、声をかけた。S児も二人のやろうとすることが分かり一緒に動かした。なんとか、坂道をつくることができたが、A児、S児、T児、D児が順に滑ると、くぼみから外れてしまった。

S児 「だめや・・・・。（しばらくして）いいこと考えた。（もう一段）高くしたらいい」

D児 「ここ（両脇）にも（マルチパネ）つけたら」

S児 「いいね」

〈 S児の思考 〉

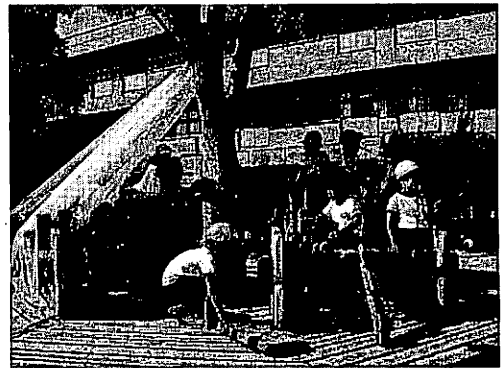
- ・ ケヤキステージにマルチパネを運んでもいいんだ
- ・ ポケモンの家をつくりたい
- ・ 二つの家をマルチパネを斜めにしてつなげたい
- ・ うまくいかない
- ・ 先生がすごいって言うてくれた。がんばろう
- ・ マルチパネの形は違う。狭い所と広い所があるんだ
- ・ よく見てみよう
- ・ ズレている。どうしよう
- ・ 動かしたら、広い所につなげられる
- ・ 壊れないのがいいな
- ・ どうしたらいいだろう
- ・ 高さを考えよう

D児 「くっつけよう」	・ みんなが手伝ってくれた
A児 「(マルチパネ) 持ってくるわ」	
T児 「俺も (マルチパネ) 持ってくる」	
その後、坂道は完成した。4人は順番に滑ったり、隣の家につるときに渡ったりして、ポケモンの家を楽しんだ。	・ 思っていた坂道ができた

(1) S児の思考する姿から

S児はこれまでマルチパネの家で遊んだことはあっても、他児が組み合わせた場に加わって楽しむことが多かった。この事例では、自分からマルチパネを組み立てようと始めた。しかし、自分がイメージする形にすることができず悩んでいた。そこで、自分のやりたいという思いに対して、何がダメなのか、どうしたら思い通りに組み合わせることができるのかを考えた。友達のこれまでの経験と知識を受け入れ、自分なりに納得し、家をつくりあげていった。

この場に集った幼児らは、ケヤキステージ、マルチパネという場の魅力もあり、偶然集まった仲間である。しかし、幼児らは3年保育児で、昨年度同じクラスであった。そのこともあり幼児らは、S児の「坂道にしたい」という思いを聞き入れ、それぞれに自分のこれまでの経験をいかし、知っていることを伝えることにつながった。そしてS児と共に家を組み合わせるために思考を繰り返すことができたと考える。



(2) 幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

教師が、S児の悩んでいる姿を受け止め、悩んでいる姿そのものを評価したことで、S児自身が自分の悩みを考えるきっかけをもたらした。またそのことで、周りにいた幼児らにS児が悩んでいることを気づかせることができた。「坂道にしたい」という願いは、S児個人の願いからその場に集うみんなの共通の願いとなった。そして、その場に集う幼児らが共通の願いにむかって思考するきっかけになったと考える。

大型の構成遊具は1人では扱いにくく、友達と協力する場を生み出しやすい遊具である。特に4歳児にとってマルチパネは形が複雑で、工夫すれば面白いものをつくることのできる遊具である。だからこそ、幼児らにとって魅力的であるとともに、思考するきっかけをつくりだす遊具として有効であるといえる。

(3) 今後に向けて

幼児らの中には、できることがいい、できないことがいけないという思いをもっている幼児がいる。だからこそ、幼児が悩んだり、考えたりする姿を評価し、自分の思ったことや考えたことをやってみる姿を大切にしていきたい。

K児(2年保育児)、S児、D児(3年保育児)らは保育室にブロックや椅子を組み合わせて家をつくり、頭に不織布を巻き、海賊になって集っていた。ふと、教師と海賊たちの目があつた。

K児 「俺たち海賊」

教師 「海賊の仲間は何人いるんですか？」

S児 「1, 2, 3, 4。4人や。K児とD児と俺。R児は今、(製作コーナーで)宝をつくってます」

教師 「4人もいるんですか。すごいですね」

K児 「俺たち海賊だから、体鍛えてるんや」

教師 「それは素敵ですね。どうやって体を鍛えるんですか？」

K児 「いっちに、いっちに。って鍛えるんや」

そう言って、ブロックを鉄アレーに見立て、両腕で交互に持ち上げて見せてくれた。教師がその姿を見て笑うと、D児、S児も同じようにやって見せてくれた。

教師 「海賊は、強いですからね。しっかり鍛えてくださいね」

S児 「はい、わかりました」

海賊たちは張り切って、ブロックを持ち上げたり、屈伸したり身体を動かした。

K児 「体、鍛えたからご飯を食べよう」

教師 「海賊は何を食べるんですか？」

K児 「・・・海賊はバッタとかです」

教師 「あらっ、バッタですか。おいしいですか？」

K児、S児、D児は顔を見合せて笑った。誰彼ともなく「はい」「おいしいです」と答えた。

S児 「バッタは、むこう(プレイルーム)にたくさんいるんです」

D児 「大きいから、捕まえるのが大変なんです」

教師 「どれぐらいの大きさですか？」

D児 「これぐらい(手をいっぱいに広げて見せた)」

教師 「そんなに大きいバッタなんですね。それは捕まえるの、大変そうですね。だから、海賊は体を鍛えていたんですか？」

三人はまた、顔を見合せて「はい」と答え、「くくく」と笑った。

そして3人は、「行ってきます」とプレイルームに出かけて行った。その後、何度も保育室とプレイルームを行き来し、体を鍛えたり、バッタや宝を探すと、歩き回ったりして楽しんでいた。

〈 K児の思考 〉

・ 教師は自分たちの遊びを気にしている

・ どうやって鍛えよう

・ ブロックを鉄アレーにしたら、教師が笑って、友達もまねてくれた

・ 面白いことを言ったら教師は笑ってくれた

・ 友達も自分の考えを受け入れてくれた

S児・D児

・ K児は面白いことを考えるな

・ 僕らも考えよう

・ 友達と一緒に同じ思いをもって遊ぶと楽しいな

（１）K児の思考する姿から

2年保育児のK児と3年保育児のS児、D児は、6月中頃から時々同じ場で遊ぶことはあっても、一緒に遊び続ける姿が見られなかった。中でもK児は、遊びの場を転々とすることも多く、一つの遊びを楽しむことがなかった。また、教師の様子を気にしながら生活しているところがあった。この事例でも、友達と一緒に海賊ごっこをしているものの、教師の動きを気にし、話しかけている。しかしこの日、K児は遊び続けることができた。教師に自分のしていることを尋ねられることで、K児は自分が何をしているのか、誰と遊んでいるのかを明確にすることができた。また、どう答えたら教師や友達が喜んでくれるか考え、言葉と行動で表現することができた。また友達も、K児の面白いアイデアを受け入れ、自分の言葉をつなげていくことで、遊びを自分達で楽しむことができた。

（２）幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

・ 言葉で表現する場を設ける

教師がK児のしていること、考えていることを知りたいと思い、声に出して尋ねた。そのことで、K児は自分のやっていること、一緒に遊んでいるメンバーを改めて考えることになった。また、海賊というイメージを変えることなく言葉を投げかけることで、K児は教師や友達が喜んでくれることを考え、言葉で表現することができた。

・ 幼児のアイデアを受け入れ、共通の話題にする

教師がK児のアイデアを受け入れ、面白いと評価したことで、一緒に遊んでいた友達もK児のアイデアを受け入れ、一緒に遊ぶ仲間の共通の話題となった。そのことで、K児が教師や友達も喜んでくれるような楽しいアイデアをさらに考えようとする姿につながった。

・ アイディアを受け入れ一緒に楽しんでもくれる友達の存在

K児がおもしろいアイデアを考え、言葉で提示することができたのは、そのアイデアを受け入れ一緒に楽しんでもくれる友達の存在があったからだと考える。

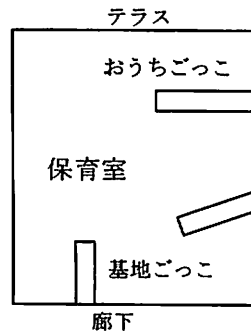
（３）今後に向けて

2年保育児と3年保育児が同じ場で遊びを繰り広げていく時、3年保育児同士のかかわりの中にうまく入り込むことができずトラブルになることも多い。また、K児のように落ち着いてじっくりと遊ぶことができないで、面白そうな場を転々とする幼児もいる。今後も幼児らと共に集い、言葉でお互いの思いや考えを伝えあうことを大切にしていきたい。

保育室の廊下側でD児、S児、N児、C児、L児、R児が椅子、大型積み木、畳などを使って基地をつくっていた。保育室のテラス側では教師を中心に、Z児らと大型積み木、ダンボールなどを使っておうちごっこを楽しんでいた。

すると、R児が、教師らの家の様子を伺いに来た。そして「何をしているの?」と、教師に声をかけてきた。しばらく会話した後、基地ごっこの場に戻っていった。

数分後、再び、R児がおうちごっこの場に来た。



R児 「なんか(自分達の基地) おもしろくない」

教師 「どうして、面白くないのかな?」

R児 「・・・。めちゃくちゃやもん」

教師 「めちゃくちゃで、よくわからないから面白くないってことかな?」

R児 「うん」

教師 「じゃあ、R児君の基地はどうしたら面白くなるかな?」

R児 「・・・」

R児は何も言わず、困った表情で自分達の基地に戻っていった。教師は少し離れた場所から基地ごっこの様子を見ていた。R児は基地の中に入ってL児と言葉を交わし、2階部分に上ったり、「ここ(大型積み木)、曲がとるし修理しんなんよ」と手直ししたりして過ごしていた。少しして、L児が教師の姿に気づき、「せんせ〜い」と笑顔で手を振ってきた。そこで、教師から声をかけた。

教師 「なんだか、すごい基地ですね」

S児 「そうなんです。こっちはお風呂もあるんです」

教師 「それは面白そうな基地ですね」

L児 「2階もあるんですよ」

C児 「ここも、渡れるよ」

教師 「工夫してつくったね。先生も、見ていて面白そうな基地だなって思ったよ」

他児らも「こっちも部屋があるの」「ここは食べ物とか置いてある部屋です」などと、自分たちの基地の自慢を始めた。

〈R児の思考〉

- ・ 今日基地をつくって遊ぼう

- ・ 先生達のおうち楽しそうだな

- ・ 僕達の基地、なんかおもしろくない
- ・ めちゃくちゃでもおもしろくないんだ

- ・ 先生は助けてくれないんだ

- ・ どうしよう

- ・ 先生はすごい基地だって思っているんだ

- ・ 友達はいろんなことを考えているんだな
- ・ 先生は面白そうって思っているんだ

その姿を見ていたR児が笑顔になってきた。R児も「ここに、武器とか隠せるようになってるの」と、教師に基地の説明を始めた。そしてL児らと、顔を見合せた。

教師 「いろいろなことができる基地ですね。」

基地の仲間達は「はい」「そうなんです」などと答えた。

その後、教師はおうちごっこの場に戻り、おうちごっこの続きを楽しんでいた。しばらくして、R児がやってきた。

R児 「少し、おもしろくなってきた」

と、教師に伝えた。その後、基地に戻り、かたづけまでその基地を拠点に楽しんでいた。

- ・ 僕達の基地もおもしろいんだ
- ・ 僕も考えたことも話そう
- ・ 先生も友達も僕の考えたことを受け入れてくれた

（１）R児の思考する姿から

R児は2年保育児である。これまで、同じく2年保育児のL児と二人で過ごすことが多かった。10月後半から、3年保育児のD児、S児らとも一緒に過ごしてきた。しかし、なかなか自分の思いを言葉にして伝えることができずにいた。特に、いやなことがあると涙が先に出てしまい、何も言えなくなってしまうことが多かった。周りの友達もR児が泣いている理由がわからないまま過ぎてしまうこともあった。

この事例の前日から、S児、D児を中心に、基地をつくり遊び始めた。しかし、これまであまりかかわったことがないC児らが加わっていたことや自分の思う整えられた基地ではなかったことから、どのように遊んでいいかわからなかったと考える。また、教師らがおうちごっこを楽しげにしていることをうらやましいと感じていた。だからこそ、R児は自分から「なんかおもしろくない」と教師に訴えに来ることができた。それ以上の思いを語ることが出来なかったが、自分なりに楽しく遊びたいという思いをもち、どうしたら楽しく遊ぶことができるかを考えていたことが伺える。



（２）幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

・ 自分のことを振り返り、前向きな気持ちに導く言葉がけ

教師はR児の「おもしろくない」の言葉に、すぐに解決策を示したり、一緒に考えたりすることをせず、「何がおもしろくないのか」を具体的にイメージできたらいいと考え言葉をかけた。そのことでR児が「めちゃくちゃやもん」と言えたことを嬉しく思う。教師の「どうしたら、おもしろくなるかな」の言葉に、言葉で返すことが出来なかったが、R児なりに考え、気心しれたL児に言葉をかけることができた。

・自分たちの言葉で表現し合うことで共通理解を促す

教師が基地を認めたことから、基地の仲間達が自分達の工夫したことを教師に伝え始めた。一人一人が自分の考える基地の話をする中で、基地の仲間の中でも基地の遊び方（使い方）を共通理解することができた。R児も自分なりの考えを教師に伝え、教師や友達に受け入れられたことで、仲間として位置付き、居場所をみつけることが出来たと感じる事ができたのだろう。

・自分達の空間となっている保育室

自分達で自由に組み替えることが出来る空間と遊具があるからこそ、日々遊び方を考え、変化させていくことが出来る。その為、幼児らの思考する姿を見ることが出来る。また、数日前に保育室のロッカーなどの位置を変え、廊下側の囲まれた空間を以前よりも少し広くした。これまで遊んでいた空間よりも広い空間になった為、多くの幼児が集い、遊びの拠点を作りやすくなっていた。また、教師らの楽しげに遊ぶ様子を感じながら自分達の遊びを展開することが出来る位置関係であったことが、L児の思考を促したと考える。

（３）今後に向けて

R児は、まだまだ自分から教師や友達に話しかけたり、自分のしたいことを相手に伝えたりすることが出来ずにいる。また、毎朝「用意終わりました」と教師に伝えてから遊び始めている。きちんと整っていないと不安を感じることもある。だからこそ、今後もこれまであまりかかわったことがない友達や状況とかかわる機会をつくり、R児の価値観や視野を広げていくことが必要だと考える。



K児、L児、N児、C児がマルチパネを組み合わせてポケモンの基地をつくっていた。この日、他児が多くマルチパネを使っていた為、7枚しか使うことができなかった。その中で、写真のように組み合わせた。斜めに突き出した3枚のマルチパネは、ベットにすることになった。



N児、K児、C児が、斜めに突き出したマルチパネの上に寝転んで楽しんでた。しかし、K児が少し、身体を外側に移動したとたん、基地がゆれ、幼児らは落ちそうになった。

K児は、自分が動いたことで倒れそうになり、悪いと思う反面、面白かったという表情で笑っていた。C児は、かなりひやりとしたようだった。

N児 「だから、動くなって。危ないやろ」

K児 「・・・ダメや。もう一枚マルチパネいる」

C児 「だめや。もう残ってないもん」

N児は「わかった」と、そばの家で使っていた台をベットとは反対側にくっつけた。もう一度寝てみるが、うまくいかなかった。

教師 「何を困っているの？」

K児 「ここ(斜めに突き出たマルチパネ)に寝たら、倒れるし、倒れないようにしたい」

N児 「この下にマルチパネ置いたらいいんやって」

L児 「だめや。もうマルチパネもないし」

教師 「そうか・・・みんなも使っているもんね。ほかのものは使えないの」

K児 「だって、みんな使っているもん」

幼児らは、「う～ん」と、一瞬、沈黙になった。

教師 「すみれ組じゃない、他のところにはないの？」

幼児らの表情がハッとなった。

N児 「あっ、積み木とか」

K児 「積み木、もってきてもいいが？」

教師 「もちろんいいよ。まだ、残っているかもしれないね」

N児 「俺、見てくる」

その声につられてプレイルームに積み木を探しに行った。

〈 N児の思考 〉

- ・ マルチパネが7枚しかないけど、ポケモンの基地をつくりたい
- ・ 斜めに突き出たところをベットにしたら面白い
- ・ 倒れそうになった。怖かった
- ・ 危ないな
- ・ 倒れない安全なベットにしたい
- ・ 自分たちが寝る所と反対側がもちあがらないように押さえない
- ・ 台じゃ押さえられない
- ・ ベットが倒れないようにベットの下にマルチパネを置けば倒れないだろう
- ・ マルチパネはないし、どうしよう
- ・ ほかの場所からもってきてもいいんだ
- ・ 大型積み木でも、大丈夫かもしれない
- ・ やってみよう

プレイルームでは、5歳児らが積み木を使っていた為、数個しか残っていなかった。K児、L児、N児、C児らは立ち止まっていた。そこで教師は「とにかく、やってみようよ」と幼児らに声をかけ、数個の積み木をもって保育室に戻った。

N児 「これ（四角の積み木）を置けばいいんじゃない」

一枚のマルチパネの下に立方体の大型積み木を一つ置いた。その後、斜めのマルチパネを動かし、積み木に当たるかどうか確かめた。

N児 「これで大丈夫や。（斜めのマルチパネの上に寝てみた）ほら、これで倒れん」

K児 「N児、ちょっとどいて。これ（三角柱の積み木）も置くぞ」

C児 「もう一個（三角柱の積み木が）あるよ」

K児 「くっつけようぜ」

N児が立方体の積み木を置いて、ベットが倒れなかった様子から、三角柱を2つ合わせて、立方体にして置いた。

さっそく、N児とK児はベットの上に寝た。「これで大丈夫や」と、ベットが倒れないことを確かめた。しかし、C児が声を上げた。

C児 「おい、K児の（ベットの）下、積み木ないぞ」

K児は、ベットを降り、マルチパネを動かしながら、積み木に当たるかどうか確かめた。マルチパネは積み木の端に当たるため、倒れはしなかった。しかし、下に何も無いことに不安を感じていた。そこにL児が積み木を1つ持ってきた。N児、K児はL児が持ってきた積み木をマルチパネの下の隙間に置こうとしたが、幅が狭く、並べることができなかった。

K児 「入らん」

N児 「わかった。こうしたら（斜めにしたら）いいんじゃない」

K児「できた!」と、もう一度、マルチパネを動かして確かめた。その様子を見て他児らも納得し、遊びが続いていった。

〈 N児の思考 〉

- ・ 立方体の積み木なら、マルチパネは倒れないだろう
- ・ 確かめてみたが、大丈夫だった
- ・ 三角柱も二つ合わせたら立方体になるからきっと大丈夫
- ・ 大丈夫だ。これで倒れないベットができる
- ・ 倒れないと思うけど、少し心配だな
- ・ うまく積み木が並べられない。どうしたらいいんだろう
- ・ 真っ直ぐじゃなくても、倒れない

（1）N児の思考する姿から

幼児らは、マルチパネを使ってポケモンの基地をつくり楽しんでいた。しかし、マルチパネを斜めにし、さらにそこにもたれることができる安定したベットにしたいと考えた。

事例5-1でN児は、倒れないようするためには、一度に片方に人が乗るとバランスが悪くなることから、反対側におもりとなる台を置けばいいと考えた。しかし、実際にやってみたが思うようにならなかった。その後、保育室内の遊具を見渡すが、友達が使っていて使う

ことができない状況から、他の考えを見いだすことができないでいた。しかし、教師の言葉で、保育室以外の遊具も使うことができることに気がついた。マルチパネにこだわることなく、素材の違う遊具を組み合わせるという考えに至った。

事例5-2でN児は、自分の考えを言葉で表しながら、実際に体を使って試し、より安定するベットをつくりあげている。これまでの自分の経験はもちろん、一緒に遊ぶ仲間の言葉や行動を受け入れながら、自分なりに考えを広げることができた。

（2）幼児の思考を促す教師の援助と環境の構成

・ 幼児の考えを広げる

事例5-1では、教師が幼児の思いを汲み取り、「何を困っているの」と、言葉で表現することで、教師を含め、その場に集う幼児らの共通の問題となった。しかし、幼児らはマルチパネにこだわっている為、次につなげることができないでいた。そこで、「すみれ組じゃない他の所は？」と声をかけることで、大型遊具はマルチパネだけではないこと、保育室以外にも様々な遊具があることを知らせたいと考えた。教師の言葉によって、N児は大型積み木を思い出すことができた。マルチパネにこだわるN児の考えを広げることができたと考える。

・ 実際に操作しながら考えるよう促す

事例5-2では、「とにかくやってみよう」と、実際にマルチパネや大型積み木を操作し、確かめながら組み合わせることができた。自分達の理想である安全な基地になるよう、自分の考えを言葉で表したり実際に試したりしながら、繰り返し思考することにつながったと考える。



・ 限られた数量の様々な大型遊具

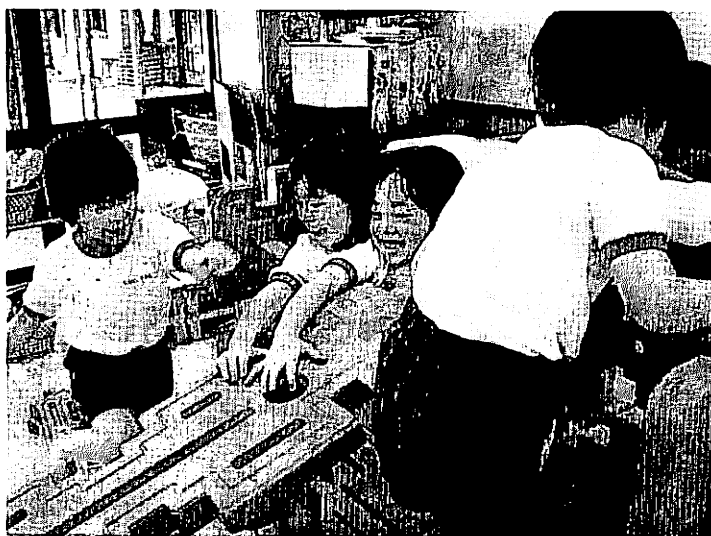
限られた数の大型遊具は、幼児らに考えざるを得ない状況をつくった。1つは7枚という限られた枚数のマルチパネである。これは、幼児らにとって十分に把握することができる数であった。その為、その場に集う幼児らみんなが、具体的にかたちを想像することができるものだった。もう一つは、園内の様々な大型遊具である。しかし、その日によって使える数量や種類が異なってくる。それぞれの遊具の特性を知り組み合わせることで、幼児らの考えは広がっていくと考える。

・ 同じ思いをもって活動する友達

4歳児のこの時期、同じ思いをもって一緒に遊ぶことができる友達の存在は大切である。N児にとっても、同じ思いをもって遊ぶ友達がいたからこそ、自分の考えを表現し、友達の思いを受け入れ、自分の考えを広げることができたのだと考える。

（3）今後に向けて

幼児らは、自分がやったことがあること、これまでにやった楽しかったことを思い出し、基地や家を組み立てている。幼児らが、自分たちで遊びの場をつくり、楽しむことができるようになるためにも、一つ一つの遊具の使い方、特性を知ることが大切である。その為にも4歳児にとって、実際に体を使って遊びの場をつくりあげる体験をたくさん積み重ねることが必要である。今後もこのような機会を大切にしていきたい。



＜一年をふりかえって＞

（１）幼児の思考する姿から

○幼児の願いをかなえる為の思考

幼児らが困ったり、悩んだりする時には必ず、「やりたい」「つくりたい」「してほしい」など、幼児の思いや願いがある。特に４歳児にとって、友達と一緒に遊びたい（事例１）、自分の思い描く形の居場所をつくりたい（事例３，事例５）という思いが、幼児らの思考を促していることがわかった。

○物を操作しながらの思考

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。事例１では、手作りのチケット、事例３ではマルチパネ、事例４，５では、さまざまな遊具（積み木、マルチパネ、畳など）である。これらのもの（遊具や素材など）を具体的に操作しながら、自分達の考えを試し、確かめ、自分のやりたい、つくりたいと願う形に変化させている。

○同じイメージを通しての思考

幼児が遊びたいと願う時、友達と一緒に楽しみたいという思いが含まれている。だからこそ、遊びの場に集う友達と一緒に同じイメージをもつことができるよう、友達の思いを聞いたり、自分の思いを伝えたりしながら思考する姿を見ることができた。（事例２，４）

○遊びの場をより楽しくしようとするための思考

４歳児にとって、自分達の居場所となる遊びの場は幼児らが遊びを展開していく時に欠かせないものである。幼児らは、自分達の居場所がより楽しい、より面白い、より安心して過ごすことができるように思考している。（事例３，事例５）

（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

・言語化する援助

４歳児にとって、まずは教師が幼児の困っている姿に共感し（事例３）、周りの幼児に考えている幼児がいること知らせ、共通の問題にすることが大切である（事例１，事例２，事例３）。その時、困っている幼児の思いを言葉で表現することで、教師や悩んでいる幼児、まわりの幼児も、考える方向が明確となる（事例２，事例４）ことがわかった。

・ アイディアを提供する

目指す形や思いが同じになった時、幼児らは友達と一緒に思考をめぐらせることができる。その際、具体物を実際に操作しながら思考することで、その場に集う幼児らの思いが具体的となる。また、教師がアイディアを提供するなど、幼児の思いや考えを深めたり広げたりすることは、新しいアイディアを導き出すきっかけとなることがわかった（事例5）。

○ 幼児の思考を促す環境の構成

・ 様々なもの（遊具や素材など）と出会うことができる場

4歳児にとって、もの（遊具や素材など）は思考を促す大切なものとなっている。中でも遊びの場づくりにおいて、一人で操作しにくい大きさ、形が複雑で簡単に自分の思い通りに組み合わせることができないものを扱うことによって、どうしたらよいかを考える。その際思考のプロセスを見ていると、これまでに自分が経験してきたことが元になっていることが見えてきた（事例5）。だからこそ、様々な形や性質のものを使う体験はもちろん、それらを組み合わせて遊ぶ体験を積み重ねていくことも必要である。

・ 自分達で自由に組み替えることができる保育室の空間の必要性

保育室は幼児らにとって安心して過ごすことができる場である。幼児が思考するきっかけをつくる為にその保育室の空間は大切な場となっている。幼児らが、自分達で思考しながら遊びを繰り広げていくためには、教師が設定したコーナーも大切であるが、自分達で自由に組み替えることができるほどよい広さと空間が有効であることがわかった。

（3）今後に向けて

今年度、幼児らの思考する姿を考える中で、4歳児にとって、大型遊具の有効性ともものの操作の必要性を改めて感じる事ができた。しかし、普段から設置してあるコーナーや遊具や用具の準備の方法について深く考えることができなかった。今後、環境の構成についてさらに考えていきたい。

幼児らの思考する姿を促す教師の援助をふりかえる中で、幼児の思考した姿を評価する援助が少なかったと感じた。1日の生活をふりかえる時点では子どもに声をかけてきたつもりである。今後、具体的な場で評価し、一緒に遊んでいる友達に広げていく援助はどのようにしたらいいかを探していきたい。