

保育 実践② 年長 5 歳児「そうだ！やってみようよ！ぼくたちわたしたちのおまつりだ」

ねらい 自分（たち）のめあてをもち、それを実現するために、自由に発想し、試したり工夫したりしながら遊ぶ。
 みんなでする「こどもまつり」に向かってイメージを創りあげていく面白さを感じながら相談したり、協力したりして遊ぶ。

時	保育の実際	教師の援助
10 月 下 旬	<p>A児・B児・C児・D児・E児は段ボールを使い、ガムテープで繋ぎ合わせながらお化け屋敷を作っている。 段ボールがすぐに倒れてしまい、なかなか立たせることが出来ない。</p> <p>A児「あー、もう、何回やっても駄目だわ。」 B児「倒れてばかりだね。こんなじゃお化け屋敷にならんし。」 C児「じゃあさ、私がここを持っとくけん、もっとここをガチガチにしてよ。」 A児「わかった。ちょっとやってみるわ。」 段ボールの繋ぎ目の部分をより固くガムテープで止めてみるが、また倒れてしまう。</p> <p>C児「もう無理かもねー。」 A児「絶対無理。すぐ倒れる。」 遊びの後にみんなで共有する活動の場において、A児が手を挙げる。</p> <p>A児「お化け屋敷のコースを伸ばしたかった。でも、お化け屋敷が立たなかったのが嫌だった。」 T 「お化け屋敷は何で立たなかったの？」 A児「分からない。ここも何回も止めたし、ここもCちゃんが持ってて止めたけどダメだった。」 C児「ガッチガチにしたけど倒れたが。」 T 「なるほど、だから困っていたんだね。みんな、どうしたら良いと思う？」 D児「ねえねえ？なんか硬い物を使ったら？ダンボールの曲がってるところが絶対曲がらんようにするとか。」 A児「良いかも。どうやってやったらいいか分らんけど。」 D児「明日、私が手伝うわ。」 T 「A君、良かったね。Dちゃんが協力してくれると助かるね。」 A児「うん。」 T 「他にも、何かここがピンとなる方法があるかな？」 A児「あっ、ちょっと待って、もしかしてここに柱があるかも。ほら、たんぼぼさん（年少時）の時に丸い物を置いたみたい。明日やってみる。」</p>	<p>○自分たちで考えながら段ボールを立たせようとしていたので、あえて段ボールの量を増やしたり、他の道具を提案したりするのではなく、課題に気が付くまで試す姿を見守る。（見守る）</p> <p>○A児はこの日の遊びに明確な課題をもっているから見取った。そこで、みんなの前でそれを発表する事により、全員で考えを出し合う姿が予想された。個々の遊びをクラスで共有する事により、学級全体の連帯感を高めて行けるのではないかと考えた。</p> <p>○立たせる方法は分からないでいたが、上手くいかない事には気付きをもっていたので、それを言葉に出来るように問いかけた。（意味付け）</p> <p>○「困っている」という事を教師が代弁する事で、他児にも「A児は困っている」という様子が明確に伝わり、学級全体で課題を解決する姿に繋がるのではないかと考えた。（力付け）</p> <p>○D児はA児に自分の考えを伝えながら、自分の考えに自信を感じ、それを自分で試してみたいと思ったのではないかと見取った。D児の姿を褒める。（価値付け）</p> <p>○他の方法にも目を向け、発想豊かに試していけるように問いかけを行った。（力付け）</p>



年少時の経験から段ボールのトンネルの真ん中にラップの芯を立てて、立たせていたことを思い出す。

2日
目



POINT 2
過去の経験を思い出し、遊びに生かそうとする

T 「A君も自分で方法を見つけたんだね。よし、みんなの方法が上手くいくと良いね。」

D児「今日ね、この木を持ってきたよ。昨日柱がなくて困っていたでしょ。お父さんに聞いたら、柱は木が良いんじゃない？って言った。うちのお父さん大工さんだから。」

A児「あ、いいねそれ。強そうだし。」

E児「じゃあ僕も手伝うわ。僕、釘を打つの得意だけん。」

A児「じゃあ僕は柱の方法をやってみる。」

それぞれの考えた方法を役割分担しながら試してみる。A児は遊戯室から円柱型の積み木を持ってきて、段ボールの真ん中に入れる。2個重ねて置くと段ボールが立った。

C児「ねえねえ、でもそこにあると、狭くて人が通れないよ。」

A児「あー、そっか。せっかく立ったのに。じゃあどうする？」

3日
目

C児もなかなか他の考えが出てこない。

T 「ねえねえ、積み木は中しかダメなのかなあ？他の場所では柱にならないのかな？」

A児「そうだ。2個あるから、外側に一個ずつ付けようよ。両方から重りみたいにして動かなくしたらいいんじゃない？」

POINT 3
うまくいった嬉しさを経験し、友達と意欲的に問題解決をしようとする。

D児「良いね。やってみよう。」

ここで段ボールが立つことが出来た。5人で段ボールを立たせることができたことを喜ぶ。

A児「ねえねえ、驚かせるために窓もいるよね。」

C児「いいね。作ろう作ろう。」

B児「じゃあ僕はお化けを作って中に付けるね。」

E児「僕も手伝う。」



11
月
中
旬

○次の遊びへの期待感や学級全体で一つの課題について考えた事を自分たちで感じる事が出来るように声をかけた。

○トンネルの真ん中を支える事だけに目を向けている姿が見取れた。そこで他の方法に目を向けるきっかけとなるように、考えるヒントとなる問いかけをした。(力付け)

○友達と考えを出し合い、進んで遊び始めたところで、自分たちの力で試して欲しいと願い、子どもの遊びを見守った。(見守る)

段ボールをつなぎ合わせ、お化け屋敷のコースが一通り完成した。自分たちが繰り返し、出たり入ったりして遊んでいた。

A児とB児はコースが完成したことを喜んでいたが、みんながお化け屋敷に取り掛かる中で、何をしたら良いのか分からない様子で見ている。

T 「どうしたの？一緒にやらないの？」

A児「うん、今日は違う事しようかな。」

B児「どうする？何する？」

お化け屋敷の側で空き箱を使って工作を始める。

A児「ねえねえ、これ何かに使える？」

C児「それどうしたの？」

A児「作った。」

C児「じゃあ、飾りに使おうか。」

T 「お化け屋敷さんたち、ここのお化け屋敷ってどんなお化け屋敷になるの？」

お化け屋敷をしていたメンバーが集まり、それぞれに考えを言う。教師がその考えを画用紙に書きながら話を聞く。

C児「お化け屋敷はお化けがいけないといけないから、お化けの服を作ろうよ。魔女とかミイラとかゾンビとか。」

E児「中を迷路みたいにする。だまし道を作って、ゴールが分からないようにしたら怖くなるでしょ。」

B児「大きい音が急に聞こえるとビックリするよね。」

T 「見て見て、これ。すごく怖そうだよ。」

教師が書いた画用紙を見る。

C児「じゃあ私は魔女の服を作るね。みんなはどうする？」

B児「じゃあ僕驚かす道具にする。A君と一緒に作ろう。」

A児「良いよ。」

D児「私は入り口にチケット屋さんを作る。くじを引いてお菓子ももらえるようにする。」

T 「また考えが一つ増えたね。ここに書いておくれ。」

それぞれに作り始める。

年少児が部屋に遊びに来る。

年少児「これ何？やってみたい。」

C児 「お化け屋敷だよ。入る？」

年少児「うん。入る。」

C児 「みんな、たんぼぼさんが入りたいて。早くお化けの準備して。でも年少さんだから、思っきり怖くしたらいけないよ。」

他児 「わかった。」

年少児が入る。

C児 「あっ、まだここから出てこないで、良いよっ

○お化け屋敷の遊びに意欲的でないのかは何故なのかを見取ることが出来ず、どのようにはたらきかけたら良いのかに迷い、2人の様子をしばらく見守った。(見守る)

○A児とB児は他の遊びをしているように見えていたがお化け屋敷の事を意識しながら遊んでいる事が分かった。ここからのお化け屋敷のイメージがもてず、困っていると見取った。他児とイメージを共有できるようグループで話し合うようにした。(力付け、環境の構成)

○子どもの話を可視化する事で、イメージが明確になるように、画用紙に文字や絵で示すことにした。(環境の構成)



<p>て言ったら出てきてね。」 A児 「わーって言ったのに全然聞こえなかったって 言われた。」 年少児にお化け屋敷 に入ってもらったこ とにより、お客さん とのやりとりが出来 、タイミングの難し さやどのように怖が らせたら面白いかに 気付いていた。</p> <p>A児 「今日は年少さん だっただけ、お母さ んたちの時にはも っと怖くせんとい けんよね。」 子どもまつりの日 にはどうするかを お互いに相談する。</p>	 <div data-bbox="603 537 869 795" style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>POINT 5 自信がつくことで 子どもまつりへの 期待が高まる。</p> </div>	<p>○年少児が喜んでくれたことで、子ども達の自信となり、子どもまつりに向けて、さらなる期待感をもつことが出来た。自分たちで進めていく様子を見守りながら期待感を高めていった。</p>
--	---	---

～ポイント解説～

POINT 1 「お化け屋敷のコースを伸ばしたかった。でも、お化け屋敷が立たなかったのが嫌だった。」⇒気付き・めあてをもつ、思考力の芽生え

A児はお化け屋敷を作る遊びを楽しんでいた。10月下旬は作り始めて1週間が過ぎたころである。段ボールと段ボールをガムテープで張り合わせ、お化け屋敷を作っていたのだが、貼り合わせる事は出来てもつぶれないように立たせる事が出来ず、何度も作り直していた。友達と協力しながら、立たせる方法を試していた。この姿から、「お化け屋敷を作りたい」→「その為にはコースにしたい」→「段ボールが潰れないように立たせたい」といっためあてをもって遊んでいる姿が見取れた。しかし、自分たちの考えを試しても上手くいかないことから、困っている姿があった。教師はこのままでは遊びを諦めてしまうのではないかと感じた。この問題を学級で取り上げる事で、学級全体で問題解決をしていく姿に繋がると共に、遊びが継続していくのではないかと考えたので、共有する活動の場において取り上げ、話し合いの機会を作った。



〈教師のはたらきかけ〉

- ・ A児が段ボールを立たせたいけど自分の方法では上手くいかない事への気付きを言葉にし、A児や他の子に意識化できるようにした。(意味付け)
- ・ A児が困っているという姿を教師が代弁する事で、「何か良い方法を考えよう」、「A児の事をたすけてあげよう」といった、さらに追及していく姿と協同性の姿を願った。(力付け)
- ・ 話し合いの中でD児は自分で考えた方法を言葉や仕草で表現しながら伝えていた。話しているうちに「この方法はきつとうまくいく。」という自信のような姿が見られた。そしてこの方法は自分で試してみたいと思ったのではないかと見取った。そこで、A児のために考えた姿や、一緒にやってみようとする姿を更なる自信とすることが出来るよう、具体的に褒めた。(価値付け)
- ・ 他の方法にも目を向け、発想豊かに試していけるように「他の方法」「ピンとなる」といった具体的な言

葉を使い、考えるヒントとなる問いかけを行った。(力付け)

POINT 2 「ほら、たんぽぽさんの時に丸い物を置いたみたいに。」⇒発想し、試す、自立心

A児は話し合いの中で友達の考えを聞いたり、教師から他の方法について問いかけられたことで、他のやり方に目を向けた。年少時にお化け屋敷を作っていた過去の経験から、真ん中に何か物を立たせて柱にするといった方法を思い出し、何か柱で立たせようという自分なりの発想を言葉で表現していた。それをみんなに伝える事でやってみたいという期待感をもつことができた。

〈教師のはたらきかけ〉

- ・学級全体で一つの課題について考えた事でA児が方法を見つけ更なる意欲をもったことを褒める。(価値付け)
- ・一つの事に向かってみんなで力を合わせていることを学級で共感出来るように声をかけた。(力付け)

**POINT 3 「あー、そっか。せっかく立ったのに。じゃあどうする？」⇒協同する姿、自立心、協同性
「そうだ。2個あるから、外側に一個ずつ付けようよ。両方から重りみたいにしたら良いんじゃない？」⇒気付き・めあてをもつ、発想し、試す、思考力の芽生え**

A児は柱の方法を試し、上手くいったことでお化け屋敷での遊びに意欲的になっていた。友達から「通れない」という新たな問題を提示されたが、反発したり諦めたりするのではなく、じゃあどうすればいいんだらうという事を自分の力で考えようとする自立心が見取れた。また、そのことを友達に問いかけている姿から、一緒に問題解決に向けて考えようとする協同する姿が見取れた。また、自分で考えた方法を前回よりも更に意欲的に伝えていた。段ボールが傾かないように外側から重りをするという考えには今までの経験から、支えを作るといった仕組みを感じ取り、気が付いている様子が見られた。

〈教師のはたらきかけ〉

- ・人が通れないという問題が起きた時に段ボールの中にだけ目を向けており、考えが出てこない様子が見取れた。そこで段ボールの中という視点を変えて考えられれば、他の方法が出てくるのではないかと、自分たちで次の方法を考えて欲しいという事を願い他の方法に目を向ける問いかけを行った。(力付け)
- ・友達と考えを出し合い、進んで遊び始めたところで、自分たちの力で試して欲しいと願い、子どもの遊びを見守った。(見守る)

POINT 4 「うん、今日は違う事しようかな。」⇒見取ることができない

「ねえねえ、これ何かに使える？」⇒協同する姿(しかし何をしたら良いのか分からない)

A児とB児はお化け屋敷のコース作りでは意欲的に遊んでいたが、コースが完成ししばらくすると、お化け屋敷の周りにいながらもあまり関わろうとしない姿が多かった。しかし教師は何故なのかを見取ることが出来なかった。どのように2人にはたらきかけたら良いのかに迷っていた。しかし、自分で作った工作を「何かに使える？」とお化け屋敷の所に持ってきたことで、A児とB児は他の遊びをしているように見えていたがお化け屋敷の事を意識しながら遊んでいる事が分かった。もしかするとこの先のお化け屋敷が「どのようなようになるのかの見通しがもてず、ここからのお化け屋敷のイメージ分からなくて困っているのではないかと見取った。そこでお化け屋敷の場においてお化け屋敷で遊んでいるメンバーで話すことでイメージの共有を仕掛けた。話し合いの中でそれぞれがお化け屋敷に対する考えを出し合うことで、一人一人のイメージがメンバー共通のイメージとして繋がっていく事が出来た。A児とB児はイメージが明確になったところで再びお化け屋敷での遊びを楽しもうとする姿が見られるようになった。

〈教師のはたらきかけ〉

- ・お化け屋敷の遊びに意欲的でないのかは何故なのかを見取ることが出来ず、どのようにはたらきかけたら良いのかに迷い、2人の様子をしばらく見ることにした。(見守る)
- ・A児とB児は他の遊びをしているように見えていたがお化け屋敷の事を意識しながら遊んでいる姿が見取れた。友達の事や自分の所属感を意識するような協同性が見取れるが、ここからのお化け屋敷のイメージがもてず、困っていることも見取れた。他児とイメージを共有できるようグループで話し合うようにした。(力付け、環境の構成)

また、その際に子どもの話を可視化する事で、イメージが明確になるように、画用紙に文字や絵で示すことにした。(環境の構成)



**POINT 5 「今日は年少さんだったけど、お母さんたちの時にはもっと怖くせんといけんよね。」
⇒気付き・めあてをもつ、自立心、社会生活との関わり**

年少児が遊びに来たことにより、お化け屋敷の人とお客さんという役割のもとで遊ぶことが出来、お客さんとのやりとりから、タイミングの難しさやどのように怖がらせたら面白いかに気付くことで、さらにお化け屋敷の遊びを楽しんでいた。そのことが子ども達の自信となり、子どもまつりに向けて、「今度はお家の人を驚かせる」「お家の人に楽しんで欲しい」といったさらなる期待感をもつことが出来た。自分たちで進めていく様子を見守りながら期待感を高めていった。

〈教師のはたらきかけ〉

子どもまつりに向けて遊びの場が出来てきたところで、他者意識をもちながら遊ぶきっかけとなるよう、年少児との交流の場を用意する。(環境の構成)

成果と課題:保育構想に基づいて本実践を振り返る

「深い学び」を実現する場の追究として、保育では「遊びこむ子どもの姿を見取る」、「教師のはたらきかけ」、「評価する」を手立てとしてあげている。

「遊びこむこども姿を見取る」においては、本園で設定した「3つの資質・能力」と「幼児期の終わりまでに育ってほしい10」の姿を意識する事で、その子が今どんな学びをもっているのかを具体的に拾い上げていくといった教師の力量に繋がることを本実践の中においても実感する事が出来た。例えば、ポイント1の場面のA児が何度挑戦しても立たせることが出来ない場面において、見取りがなければA児は諦めてしまったり、教師がA児の思いとは違った答えを出し、追究するといった深い学びにはつながらなかったりすることが予想される。しかしそのような姿を瞬間的に捉えることは難しいと思っていたが、「3つの資質・能力」と「幼児期の終わりまでに育ってほしい10」に視点を置くことでA児の学びや今経験していることは何かを見取ることが出来、働きかけへとつながった。

「教師のはたらきかけ」においては、はたらきかけの視点とねらい（教師の願い）を意識する事が大切であると実感した。例えば段ボールが立たないといった問題が起きた状況において解決を願う際に、「自分（たち）のめあてをもち、それを実現するために、自由に発想し、試したり工夫したりしながら遊ぶ。」といったねらいを意識すると、子どものめあてと課題を引き出す意味付け、他の方法にも目を向ける力付けや試している際には見守るといった姿勢、が考えられた。

また、お化け屋敷のイメージが共有出来ていない場面では「みんなでする「こどもまつり」に向かってイメージを創りあげていく面白さを感じながら相談したり、協力したりして遊ぶ。」といったねらいを意識する事で、メンバーと話し合う場の設定や、イメージを共有できるよう個々のイメージを引き出していく意味付けの援助、共通のイメージに向かえるような後押しをする力付けの援助を実践することが出来た。

このように教育的瞬間に対する働きかけの視点を実践しながら生かしていく事で子どもの姿が深い学びへとつながっていく事を感じた。

「評価する」においては何度か実践していることを記録にとり、他の教員や指導助言の先生と話し合う場をもった。そのことにより教師の願いと子どもの思いとのズレを見つけ修正していく事やこの先の見通しを話し合う事などが出来た。記録がなければ教師の主観で行っていく事になるだろうが、記録を使うことで事実を基にして教師間で話し合うことが出来た。

また、記録を取っていくと5歳児のこの期の活動では次の2つの姿が多く見られることが分かった。

- ① 遊びの中で自分なりの様々な方法を考え、試行錯誤しながら遊ぶ姿。
- ② イメージを共有し、めあてに向かう中で、上手くいかない等の問題が起きたり、友達との関係のトラブルになったりなどする上で、問題解決をしながら遊ぶ姿。

そしてこの2つの姿への有効な働きかけとして次の事が効果的であった。

- ① 気付きを引き出すといった意味付けの援助。発想豊かに考えた事を自信に繋げていくといった価値付けの援助。
- ② 問題解決に向けて自分たちで考えを出せるように問いかけたり、一緒に方法を考えたりといった価値付けの援助。友達と話し合う場面を構成したり、話し合ったり予想したりしたことが可視化できるようにといった環境構成の援助。

さらにこのような姿をより明確にし、教師のはたらきかけを考え、評価していく上でも細やかで簡単に行える記録の取り方を検討していく必要性を感じる事が出来た。

（金崎 沙耶香）