

保育のヒント～「科学する心」を育てる～

試行錯誤／奈良市立六条幼稚園（奈良県）

子どもたちが、遊びへの思いや考えの実現に向けて、試したり工夫したりして、じっくり取り組める環境は、保障されていますか？

転がし遊びは、子どもたちの大好きな遊びのひとつです。今回は、子どもたちの試行錯誤や探究を支える保育者の関わりや環境を工夫している園の実践です。先行経験や遊びのイメージを活かして、転がし遊びを楽しむ子どもたちに注目しています。



「よし！やってみよう」／5歳児

環境構成

4歳児の時の経験を思い出し、スロープを使って自分たちで遊べるように、遊びの場の近くに桶やビールケース、木の台、積み木、三角コーンや缶、ゴルフボール、テープ芯などを用意した。

- 6月下旬、子どもたちは進級による環境の変化に慣れ、自ら環境に関わったり活かしたりして遊びを進め始めた。子どもたちが4歳児の頃に、5歳児がスロープの所で作った転がし遊びを、一緒にしていた経験を思い出し、数人の子どもたちがスロープの傾斜で、桶や台を繋げてコース作りが始まる。
- それぞれが木の台と桶を使ってコースを真っ直ぐに繋げる中で、Aちゃんが、「ピタゴラスイッチ（NHK Eテレの番組）みたいにしよう！」と言って、コースの方向を曲げ始めた。すると、他の子どもたちが「ピタゴラスイッチ」のフレーズを口ずさみながら、ピタゴラスイッチのイメージをもち、Aちゃんと一緒に曲げた所の続きを作り始める。
- 広いスロープを利用していることもあり、「上に向かっていけば面白いかな」と曲がった先を傾斜の上に向かって作った。また、「曲がってまた落ちていくようにしたい」と、傾斜を利用し下に向かうようにするなど、それぞれの子どもたちが思いや考えを出し合い、自分たちでコースの組み立てを何度も試していた。
- 直線から曲り道に変わり、また直線に戻るといった形ができていった。そして、「転がしてみよう！」とゴルフボールを転がしてみると、ボールは失速して曲がり角の途中で止まってしまった。「なんで止まるのかな？なんか足りてないのかな？」と、保育者も一緒に遊びながら考えた。
- 次の日、再び転がし遊びが始まった。もう一度前日のコースを作り、ゴルフボールを転がしていくが、やはりボールは止まってしまう。そこでAちゃんが、「もっと勢いづけなあかん！」と言い、周りの子どもたちが「上からやな！」と長く高いスロープを利用して、勢いを強くすることに気付く。
- 勢いが強くなるようにと、前日よりさらに上の方からコースを繋げて長くし、「よし！やってみよう！」と、もう一度転がし始める。すると、ゴルフボールが転がる勢いを増し、何度も繰り返し転がす中で、曲り角の所で失速はするものの、転がり続けうまく曲り角を通り抜け、緩やかに転がり最後まで下がっていくようになった。



保育者の思い：次への期待をもって、友達と一緒に考えや思いを出し合い一緒に遊びを進めてほしい。

環境構成

「ピタゴラスイッチ」を共有できるようにテレビを視聴する。

- 下がりきると、ボールはただ止まるだけだったが、一緒に遊んでいたBちゃんが、「到着の所で音が鳴ったらいいな！」と、ヤカンを置いて繋げたことで、他の子どもたちも、ゴールすると「カン！」と、音が鳴ると面白さに気付いた。
- 保育者は、「面白い考えだね。音が鳴るのも楽しいね」と共感しつつ、「他にも面白いことできそう？」などと、子どもたちみんなにこれからの展開への期待感を伝える。
- 子どもたちは、スタート場所に三角コーンを寝かせて入口にして、ペットボトルのキャップ、テープの芯、桶の繋ぎ目の輪っかなどを転がし始めた。

保育者の思い：気付きや発見する楽しさを味わいながら、意欲的に取り組んでほしい。

- 「長ーいコースできた。うまく転がるかな?」「僕のどうして止まるのか?」「どんな風に転がるかな?」「何回もしたら、最後まで行ったよ!」などと言いながら、子どもたちは何回も試す。
- テープ芯や樋の輪っかを縦向きにして転がし、曲がる所でぶつかって飛び出て飛んでいく様子を見て「うわぁ、飛んだ!」と喜ぶ。何度も転がして「見て!これも楽しいで!」と友達同士で伝え合いをしていた。
- 保育者は、「みんなで作ったコース楽しいね」と、子どもたちが試行錯誤して作ったコースの楽しさや発見に共感する。



保育者の思い：子どもたちのイメージや発想に共感し、自分たちと一緒に遊びを進めたという充実感と楽しさを感じてほしい。

✦ 考察

- 4歳児の頃の経験と、5歳児になり自分たちで扱ったり作ったりできる環境が身近にあったことで、再び転がしコースを作って遊ぶ姿に繋がった。
- 十分な時間と場と材料などの保障により、自分たちで考えたり試したりしながら、イメージや思いを伝え合い、共有し合うことができた。
- 十分な高さやスペースの場所（スロープ）で、その特性を活かし、曲がる坂を転がす・坂を上るなどの工夫を考え、試したり、繰り返し作ったりする姿が見られた。テレビ視聴や遊んだ後の話し合いなど、友達や保育者とイメージの共有・共感をすることで、さらに遊びをつくる意欲が高まり、満足のいく所までやり抜き、充実感をも得る姿に繋がったようである。



無断転載を禁ず。引用する場合は右記を必ず明記願います。「(C)公益財団法人 ソニー教育財団 ソニー幼児教育支援プログラム 幼児教育保育実践サイト <http://www.sony-ef.or.jp/sef/preschool/>」