

保育のヒント～「科学する心」を育てる～

試す・工夫する／社会福祉法人徳雲福祉会 大井保育園（京都府）

保護者との連携を、日頃の保育にどのように活かしていますか？
保護者との関わりを、その後の子どもたちの遊びの展開や興味が広がるきっかけに繋げている園の事例をご紹介します。
保育者が、遊びの展開を急がせず、子どもたちの姿に寄り添い、じっくり待つ関わりをしたことにより、子どもたちが試したり工夫したりする姿に、「科学する心」の育ちに繋がる体験の深まりを捉えることができます。



● 飛べ飛べ輪っか！／5歳児

✦ きっかけ

- 5歳児クラスになり1か月が経った頃、「保育参観(参加型)にて、子どもたちが保護者と一緒に楽しんで遊べる遊びはないか」と、保育者は考え合っていた。そこで、『空とぶ輪っかゲーム』*ならば、子どもたちの実態にも合うのではないかと思い選んだ。（*[Puripuri 2016年5月号/世界文化社](#)に掲載）
- 作った輪っかを筒に通し、団扇で扇いで飛ばす遊びに、子どもたちも保護者も夢中になって楽しんだ。その日は、輪っかを家庭でも遊べるように持ち帰った。その後、興味をもっている子どもを中心に、様々な大きさの輪っかを作って試したり、輪っかの大きさの違いによる飛び方の違いを試したりなどの遊びが続いていた。



✦ 大太鼓の形を飛ばしたい

- 子どもたちの間では、「なぜ速く飛ぶ輪っかと遅く飛ぶ輪っかがあるのか」が、話題となっていた。「もっと飛ばす形を増やして考えてみよう」ということになり、新たな“飛ばせそうな輪っか”が作れる身近なもの（型紙を作れるような）を探し始めた（画像「大太鼓など色々な形」参照）。
- 子どもたちは初めに、大太鼓のふちで取った形を飛ばしてみることにした。しかし、大太鼓の形の輪っかは飛ばないので、他の形（画像「大太鼓など色々な形」参照）の輪っかをそれぞれに作って試してみる。すると、他の形は飛んだ。
- 「（他の形は、飛んだのに）大太鼓の形を飛ばすにはどうすればいいか？」と、考えていた子どもたちは、何度も挑戦をしていた。しかし、どうしても飛ばすことができずにいた。するとAちゃんが、型が途中で折れ曲がっていることに気づき…



大太鼓など色々な形

Aちゃん：「ここ真っ直ぐにしたいなあ」

Bちゃん：「それやったら、真っ直ぐになるようにテープ貼ってみたらどうやろう？」

- 2人は、折れ曲がった所を補強するため、ガムテープを貼り、再度飛ばしてみた。」

Bちゃん：「もうちょっと強い風やったらいいんやけど」

Aちゃん：「もっと大きい団扇使ったら飛ぶんちゃうかな？」

- 子どもたちは大きい団扇を持っている保育者がいないか尋ね、翌日に持ってきてもらうようお願いした。

- 翌日、朝から楽しみにしていた子どもたちは団扇を保育者に借り、早速試し始めた。「早くやろう!」Cちゃんが声を掛けると、筒の周りに子どもが集まり始めた。すると、今まで参加していなかった子どもたちも、楽しそうな友達の様子を見て集まり、「あれ(大太鼓の形を指さし)飛ぶの?」「頑張れ」と応援をし始めた。

「よーい、どん」

「頑張って扇ごう」

「もう少しで上がりそう」

「頑張れ!」

「上がった!」



- ★ 今まで興味を示さなかった子どもが、他の子どもたちが工夫したり相談したりしている姿を見て参加し始めた。一緒にすることで、友達と力を合わせて1つのことに取り組む喜びを感じていた。

✦ あきらめずに

- 何度か挑戦するうちに、やはり折れ目が曲がり始め、飛ばなくなっていった。

Dちゃん: 「もっと違う、硬い紙ないかな?」

Sちゃん: 「段ボールやったら硬いんちゃう?」

- 自分たちで型を取り、硬い所は、保育者にも手伝ってもらった。

- ★ これまでは画用紙にしか目を向けていなかった子どもたちが、飛ばない形を見つけたことでガムテープを貼ったり、段ボールという違う素材を考えたりする姿に繋がった。

「飛ばへんな」「もっと人がいっぱいいるな?」

「もっと力があるわ、力が強い誰やろう?」

「先生にも手伝ってもらおう!呼んでくるわ」

- 子どもたち自ら保育者を探しに行き、手伝ってもらうことになり、保育者が3人加わった。しかし、みんなで団扇で扇ぎ始めたが、飛ばなかった。

- この時、扇ぐことに参加せず、ずっと考え込んでいたFちゃんとGちゃんが、画用紙でもう1つ大太鼓の型を取り、輪っかを作り始めた。そして、端の方を折り始めた。

Hちゃん: 「何してるん?」

Gちゃん: 「ここ折って、形変えたら飛ぶかもしれん」

Fちゃん: 「お皿みたいにしようかなあって考えてるねん」

Iちゃん: 「お皿みたいに、それを反対向けにしたらどうやろ?」

保育者: 「お皿の形を下に向けるってこと?」

Iちゃん: 「反対にしな。風が入らなくて飛ばへんねん。だって袋の凧みたいにしたら飛ぶやろ」

- Iちゃんは以前、ビニール袋の凧を作って遊んだことを思い出し、風を下から入れたら同じように浮くのではないかと考えた。端を折り込み、ガムテープや養生テープを使って形を整え、みんなで飛ばしてみた。

「飛べ!飛べ!輪っか!」

- しかし、簡単には飛ばない、力を合わせて思い切り扇ぐと、子どもたちの予想は当たり、筒から抜けていった。お皿のようにすることで、画用紙で作った輪っかは、何度やっても大成功だった。

- ★ お皿にした輪っかを、最初から下向けにして飛ばそうとした子どもの発想に驚きを感じた。また、今まで経験してきたことをもとに考え、提案しているということに驚いた。



- その後、子どもたちは、いろいろな素材の紙・段ボールを探し、丸だけでなく形を変えて、空飛ぶ輪っかゲームを楽しんでいる。

+ 考察

参観日で保護者とともに楽しく遊んだことがきっかけとなり、子どもたちが、「またやりたい」という気持ちに繋がった。そして、自分で考えて作った輪っかが、思い通りに飛ばなかったことから疑問が生まれ、「どうしたらいいんだろう」と考え、試し、成功するという体験を繰り返すことが、子どもたちの意欲に繋がった。また、思い通りの結果が出ない時もあきらめずに、何度も試したり繰り返したりして、工夫して遊ぶことができたのは、友達や保育者と「できた」「やったあ」と、一緒に喜び合えた成功体験があるからこそであり、人との関わりが、次の挑戦への支えとなっていることが分かった。

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/>」