

A-6. 「勝負しよう!」(幼児にとっての「よく飛ばす」とは)

富士松南幼稚園(愛知県刈谷市)

[5歳児]

<遊びのきっかけ>

A児が家で紙飛行機を作り持って来た。仲良しのB児・C児も作り、飛ばし始めた。その中で「(先を)ちゅんちゅんにする(尖らせる)といい」「虹みたいに飛んだ」「高く飛んだ」など、「作り方」「飛ぶ様子」「飛ぶ高さ」など、自分の飛行機がよく飛ぶために考えたり、発見したりしていた。幼児が“よく飛ばしたい”と心を動かしている姿をとらえたい。

事例① 「幼児にとってのよく飛ばすとは」(5月31日)

() 内は教師の読み取り

D児・E児と一緒に教師も加わり、一緒に飛ばしていると、幼児は自分の飛行機の様子を口々に伝えてくる。

A児：「(先を)ちゅんちゅんにする(尖らせる)といいんだよ」

教師：「本当だ、痛いぐらいたね」(作り方に自信を持っているみたい)

B児：「僕のふわっと飛ぶよ」

教師：「高くて、ふわっとしたね」(飛び方に気付いたようだわ)

C児：「ここが(先)ピンピンがいいんだよ」

教師：「ここがね」と触ってみる。(A児と同じことだけど、自分なりの言葉で表現してるわ)

D児：「俺は、ここ(先)ねじった」

教師：「考えたね」(A児やC児の言葉を聞いてD児なりに考えたみたい)

B児：「硬い紙がよく飛ぶんだ、触ってごらん」

教師：「本当だ、硬いね」と触ってみる。(紙の質に気付いたようだわ)

D児：「俺は、この紙(更紙)で作ってみよう」

D児は走りながら飛ばすと、偶然ふわっと浮かび遠くまで飛ぶと「走るとよく飛ぶ」と言い、もう一度やって見せようとする。

教師：「走るとよく飛ぶの? すごいこと発見したね」

(飛ばし方でよく飛ぶと感じたようね。それを確かめようとしてるわ)

D児は先ほどより速く走って飛ばすが、今度は全然飛ばなかった。

D児は首をひねりながら、走ったり止まったりして何度も飛ばしてみる。

A児：「地面すれすれだ、船みたい」

B児：「僕のは回転した、ぐりんってなった」

(A児の言葉を聞いてB児も同じ飛び方のことを見ようとしてるわ)

A児：「もう一回、やってみるね」と飛ばし、同じにならないと「あれ?違うな」と同じような飛び方になるまで何度も飛ばしてみる。

(自分がいいと思った飛び方を再現しようとしている。飛ばし方と飛び方の関係を確かめようとしているみたい)



考 察

□ 幼児はみんなそれぞれに「よく飛ばしたい」と思って、心を動かしていた。遠くまで飛ばすために作り方(形)を考える子・飛ばしてみてかっこいい飛び方に気付く子・紙の質にこだわる子・飛ばし方に気付く子など、幼児にとっての「よく」はその子によって、また、その時によって違っていた。幼児が心を動かしている発見・気付きをとらえることで幼児の育ちにつながると思う。

□ 幼児は、自分の気付いたことや発見したことを教師に口々に伝えてきた。教師が一つ一つに「すごい」「本当だ」と認めたことで、ますます自信となり、新たに発見しようしたり、伝えたりしてきた。

また、友達のしていることや言ったことを取り入れて、自分なりの表現で伝えたり、少し違う自分なりの変化をつけて試したりするようになった。教師や友達に自分のしていることを認められると自信につながり、友達のしていることや良さに気付き視野も広がってくる。

- 「D児の走って飛ばす」「A児のさっきと同じように飛ばす」は、自分がやってみて感じたこと・発見したこと・気付いたことを「こうするといいのかな」と確かめ、実感していく作業であると思う。こういう積み重ねが幼児の学びであると思う。

事例 ② 「幼児にとってのよく飛ばすとは②」(6月1日)

A児・B児・C児が3人で紙飛行機を飛ばしていると、A児「どれ位飛ぶか数えればいいじゃん」と言う。A児は自分の飛行機が飛んでいる間「1, 2, 3」と数える。B児は早口で数え「10」まで飛ぶ。A児は自分の飛行機の方が遠くまで飛んでいるのに、B児の方が数が多いのがおかしいと思ったようで、今度は「ここまで来たらいいってことにしよう」と言う。その後、どこまで飛んだか分かるようにと、教師と一緒に牛乳パックで目標物（得点表）を作る。

考察

- A児は「よく飛ぶ」の基準を数で数えるという“時間”で考えていた。しかし、B児の飛ばした距離と数えた数が自分の思っていることと違ったことから「よく飛ぶ」の基準を“距離”にしようとした。大人は「よく飛ぶ」というと「距離」を思いやすいが、時間で測ろうというのはA児ならではの発想と思う。

また、自分が考えていたことと違ったことから心を動かし、別の基準を思いついたこともA児にとっての学びであると思う。

事例 ③ 「友達と一緒に遊びを楽しくするために」(6月2日)

得点表を順番に並べていく。

B児：「10点は難しいから、こっちね」と一番遠くに置く。

遠すぎて、なかなか届かない

A児：「やっぱ、こっちにしよう」と近づける。

C児：「8まで行った」

A児：「もう20になった」と今までの点数を足していった。

B児：「勝負しよう」と2人ずつで競争するようになる。

教師も一緒に勝負をして楽しむ。

A児：「B君の、さっきよりちょっと遠くなかった」と認める。

B児：「D君の抜かしたよ」と比べて言う。

しばらくすると、

B児：「ここに当たればいいじゃん」と当てるというルールを加えた。

A児：「コースにしよう」「10点はここに隠すから難しいよ」と、目標物を並べ替える。

C児：「こっちもやってみよう」と窓枠を通らせる。

教師：「このコースは難しそうだね」と一緒に挑戦する。



考察

- 得点表という共通の目標物があったことで、その使い方について自分の考えを出したり、友達の考えた方法を試してみたりして遊ぶことができた。また、共通の場で行うことで、友達の様子が目に入りやすく、比べたり、良さを認めたりなど、友達の言葉や行動を受け止めながら遊ぶことにつながった。

ポイント

紙飛行機の遊び始め（事例①）では、一人ひとりの幼児が、自分の紙飛行機の飛び方の違い、使っている紙質の違い、飛ばし方の違いに気付き、気付いたことを確かめようと繰り返しています。次に友達とかかわる（事例②）ことで、友達と自分の数唱の違いに気付き「飛んでいる時間を比較」するより、見て分かるように「飛んだ距離を比較」する方がよいと考えました。そのことから「よく飛ぶ」ということを比較するための自分の思い（遊び方）を表し、必要な場作りをし、「自分たちの遊び」を作り出しています。こうして、見てわかりやすい遊び方になった（事例③）ことで仲間が増え、さらに工夫して遊びを展開する姿につながりました。遊びの展開の中に、子どもたちの「気付き」が的確に捉えられます。