

## 3 創造性

## 視点⑦ 創意工夫

子どもは探索や興味の対象との関わりを楽しむことで、次第に“遊び”として思いをもって進めるようになります。しかし、豊かな発想をするほど、思いを実現して遊びを楽しむことは難しくなり、やり遂げるための創意工夫に結び付きます。問題を乗り越えるために創意工夫をする子どもたちは、「科学する心」が育まれる体験を重ねています。

以下の事例では、子どもたちは興味をもった「ビー玉転がし遊び」を楽しんでいます。作りたいものが一人ひとり違っていても、友達のもった問題に関心を向けると、一緒に考えて創意工夫する姿に繋がることが分かります。遊びを楽しむために目の前の物に真剣に向き合い、ビー玉の動きや物の特徴を感じて遊びを工夫し、創造性が育まれる体験をしていることを読み取ることができます。

## 「ビー玉を転がすコースを作ろう」 5歳児

## 学校法人大和学園 豊田大和幼稚園

園庭や園舎内のいろいろな所で、友達2~5人と一緒にビー玉転がしを楽しむ。今まで気付かなかった所で、転がせることを発見する。「柵が無いと落ちる」「カーブしていると真っすぐ走らない」「坂道が転がる、階段はポンポン跳ねる」「砂やソファのようにつるつるしてない所は転がらない」「ベンチの角度を変えるとスピードが変わる」などに気付いたり驚いたりする。転がったことに喜び、転がらないことは疑問に思う。



自由に遊びを進める中で、空き箱などの身近な素材を使って、ビー玉を転がすコースを作り始める。

A児はラップの芯を2本使い、「棒二本の片方をくっ付けて、ビー玉を挟んで閉じると転がって行くよ」「家で作ったことがある」と言い遊んでいる。

B児は転がった先を2コースに分かれるようにする。転がった先に「あたり」「はずれ」と書き、ビー玉転がしのコース作りから「あたり・はずれのゲーム」を作る。

C児とD児が空き箱でビー玉転がしのコースを作る。最初はそれぞれに作っていたが、「ぼくたちの繋げると道が長くなるかな」と言い、お互いのコースを繋げる。

E児がラップの芯を床に並べてコースにする。その上でビー玉を転がそうとするが転がらない。「なぜ止まるのか？」とE児と保育者が話す。話を聞いたF児が芯を持ち上げ「こうして斜めにすればいいよ」とやって見せる。E児は「分かった」と嬉しそうに言う。



トイレットペーパーの芯でトンネル作りを始める子どもたちがいる。しかし、芯を繋げて製作しているうちに長くなり、ビー玉を転がすと途中で止まってしまふ。ビー玉を取り出す時に道を振って確かめているため、出す度に壊れる。子どもたちは、次第に「中が見えるようにするとよい」と考え始める。



トイレットペーパーの芯の中が見えるように「半分だけ切るのか」「少しだけ切るのか」という意見が出て考え合う。その時、G児とH児が「半分に切った芯を道にしてビー玉を転がしたら、ビー玉が落ちてしまった」と、以前の遊びを思い出して話す。その話を受け入れ、少しだけ切って中が見えるコースに決まる。少し切ったことにより、止まる場所が分かり、前のように道を振らなくてよくなる。また、止まる場所などビー玉の動きが分かるようになったことで、止まる場所の凹凸に気付き、ガムテープを貼って転がりやすいようにしていく。

(関連事例P.22)