

4章 「振り返る」

ポンって音がした ～小さな目標～

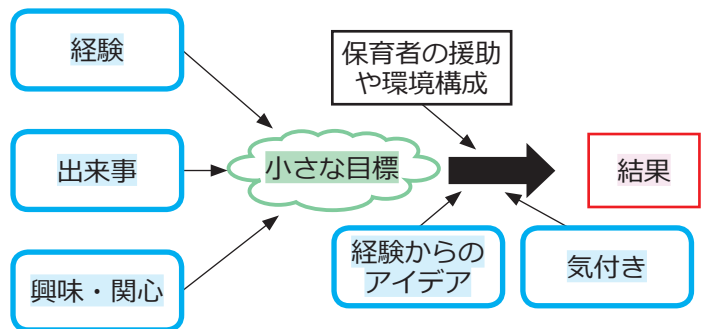
この実践は、園で考えた「子ども理解の観点」ごとに、エピソード記録の記述を色分けし、さらに、遊びのプロセスを図に示して園内で共有する工夫をしています。事例からは、“こうしたら面白い”という小さな目標を立て、成功に向かって様々な体験をする4歳児の特徴が読み取れます。このように、保育を振り返って表した子どもの遊びのプロセスから、「科学する心」が育まれる体験の詳細を捉えることができます。

奈良市立都跡こども園

4歳児

本園では、遊びの環境構成において、種類が豊富でその用途が特定されない素材を準備し、子どもたちが何かを発見したり、考えを巡らせたりする機会を多くもてるようにしている。子どもたちが、遊びを面白くするには、「どれを使おうかな」「こっちを使うと～なった」「こんなこと見付けた」「こうすると面白いな」「どうすればいいのかな」「そうだ！こうしてみようか」と、遊びを創り出していくプロセスを大切にしている。子どもたちが“もっと面白く”と、夢中になって遊ぶ姿から、3・4・5歳児の年齢ごとの「遊びの深まりのプロセス」を捉えた。

例えば、4歳児は経験が土台になり、遊びの中で起きた出来事や、一人一人の興味・関心が繋がり、「○○してみよう」と、簡単な小さな目標が生まれる。子どもは、その小さな目標に友達や保育者と一緒に向かう中で、自分の考えを試したり、友達の意見を聞いたりする。友達や保育者と考えたり試したりすることが夢中になって遊ぶ姿だと考える。(右図)

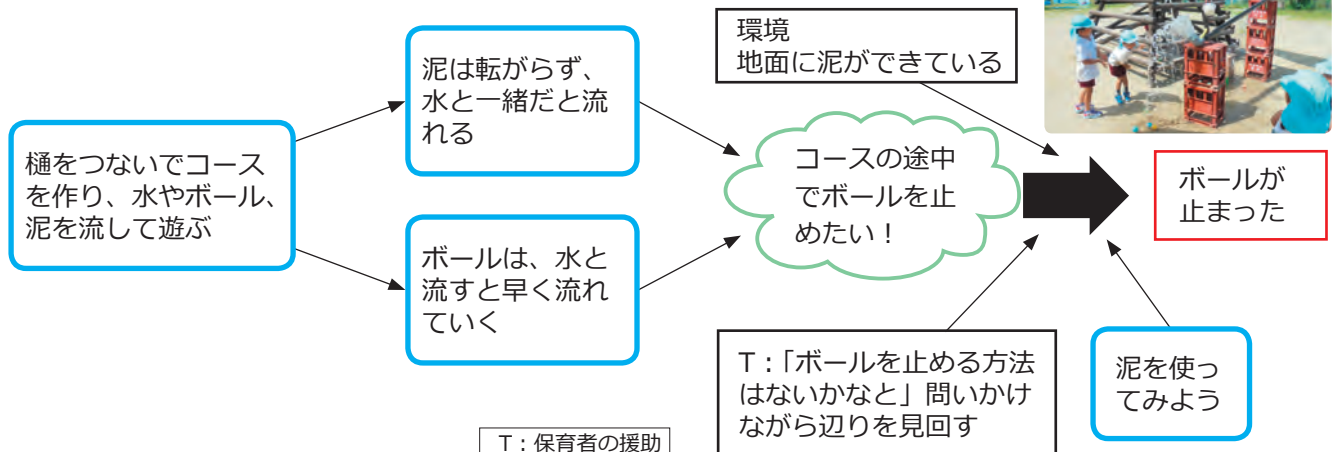


事例1 ここにボールを置きたい！ 7月

子どもの姿：5月から園庭の木製遊具『ジャングルタワー』から樋を繋いでコースを作り、繰り返し水やボールを流して遊んでいる。

環境の工夫：ビールケース、風呂の椅子、タライ、ジョウロ、バケツ、L字型、T字型など、いろいろな形の樋やパイプでできたジョイント、洗濯バサミ、ビニールボールなどが自由に使える。

『ジャングルタワー』から樋を繋いでコースを作って遊ぶ中で、**ボールを水と一緒に流すと、早く流れていく面白さに気付き**、友達と一緒に繰り返し遊んでいた。Aさんは、「そうだ！ここにボールを置いておこう」と言い、**傾いた樋に何度かボールを置こうとする**が転がっていき、「あーあ、転がっていつちゃう」と言う。保育者が、「何かボールを止める方法はないかな」と言い、辺りを見回す。Aさんは、**地面が濡れて泥ができていることに気付き**、**泥を手にとって樋に置き、その上にボールをそっと置いてみる**。Aさんは、「止まった！」と言う。保育者は、「本当だ！止まった！」と喜びながら、Aさんを真似て同じように泥を樋に置く。水を流すと泥が溶けるように流れ出し、止まっていたボールが自然と流れていくのを見て、一緒に遊んでいた周りの子どもも、「すごい！」「面白いな」と**Aさんの発見に共感し、繰り返し、遊んでいた**。



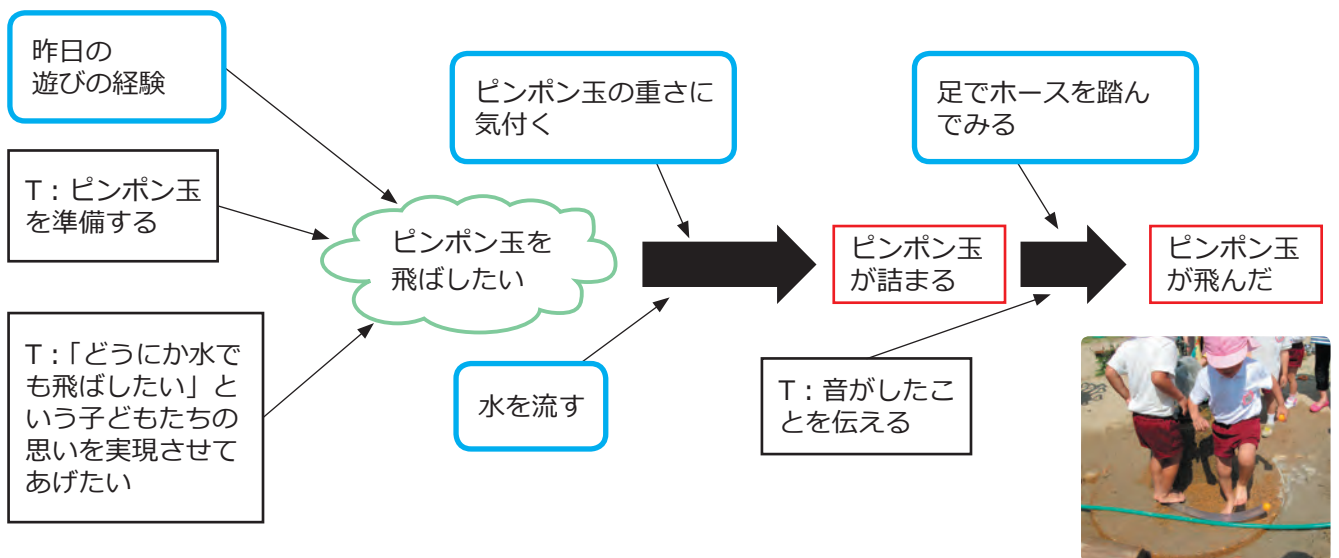
事例2 ポン!って音がした 5月～

子どもの姿：樋を繋げて水の流れるコースを作る遊びが続き、水の量によって流れる勢いが違うことに気付き、「水で飛ぶのではないか」「ロケット発射!と遊べるのではないか」と発想した。ポンプと樋の繋げ方、樋やビニールホースなどの使う素材を変える、ホースの穴をふさぐ、などの試行錯誤をしたことで、前日もいろいろな発見があった。しかし、カップを飛ばしたいという思いが実現できず、何か飛ばしたいという思いが残っている。



環境の工夫：様々な樋やジョイント、カップ、洗濯バサミ、ビニールホース、ジョウゴなどがある。前日の飛ばしたいという思いが実現できるように、ピンポン玉を用意した。

前日と同様、**水でカップを飛ばそう**と遊んでいる子どもに、保育者は、「ピンポン玉を持ってきたけど、これならどうかな」と尋ねる。子どもたちは**ピンポン玉の軽さに気付き、Aさんが、「これ軽いから飛ぶで」と試した**。使っていたビニールホースの中に、ピンポン玉を通そうとしたができない。次は、ビニールホースの先にピンポン玉を詰め始めた。水をどんどん流していくと水と一緒にピンポン玉が出てきた。「出てきた、出てきた」と喜び、**何度も同じ遊びを繰り返している**と、ピンポン玉が詰まり、出てこなくなったので、**足でビニールホースを踏みだした**。すると、「ポン」と音がして、ピンポン玉が出た。保育者が、「何か、音がしたよ」と言うと、Cさんは、「音したな。もう一回やってみよう」と同じように試してみるが、音は鳴らない。音が鳴ったことが面白かったので繰り返す。すると、突然、ピンポン玉が勢いよく「ポン」と上に向かって飛んだ。Cさんは、「わあ、めっちゃ飛んだ」「すごい」と大興奮していた。保育者も一緒になって、「すごいな」「面白い」「何で飛んだんやろ」「不思議だな」と、嬉しさと面白さを共有しながら喜んだ。



その後、遊びに気付いた5歳児が「やってみたい」と言ってきたので、遊び方を伝えて一緒に遊んだ。5歳児が、「勢いをつけたらもっと飛ぶんちゃう」と新たな方法を提案し、**ジャンプしてホースを踏んだ**。すると、大きな音を立てて勢いよくピンポン玉が空に向かって飛んだ。みんなは、「すごい! 飛んだ」「もっと飛ばそう」と言い、**2人でジャンプしてみたり、ホースの向きや長さを変えたりしながら、遊びがどんどん発展し、どれだけ遠くに飛ばせるかと試行錯誤を続けた**。

【考察】 事例1では、ボールは水で流せると気付き、継続して遊ぶ中から、流れないように止めるという小さな目標が生まれた。砂遊びの経験から「泥で水を堰き止められる」と考えて試すと、「ボールが止まる」という結果になった。事例2では、「水の勢いで物を飛ばしたい」と小さな目標をもった子どもが、保育者が見せたピンポン玉の軽さに気付き、「これは軽いから飛ぶだろう」と試すが、「ピンポン玉が詰まる」という結果になった。次に、今までの経験から、「踏むことで水の勢いが変わる」と発想した子どもたちは、繰り返し踏んで試すことで、「ピンポン玉が飛ぶ」という結果を得た。「泥で水の勢いが止まる」「ビニールホースは力が加わるとつぶれる」「水の流れを止めると水が勢いよく流れるようになる」といった気付きや考えは、「子ども同士が協同で『もっと面白い遊び』を創り出す」創造力となり、その遊びの中で子どもたちは、「科学する心」が育まれる体験を重ねている。