2018 年度ソニー幼児教育支援プログラム応募論文

創造的なひらめきから「いい」をかたちづくる

「いい」こと考えた――きっと「いい」はず――「いい」とはこれだ

その前に――みんなが乗ると落ちちゃう

「いい」こと考えた――あ、そうだ！鈴をつけよう

きっと「いい」はず――鈴を鳴らしたら渡ってね

「いい」とはこれだ――落ちずに渡れた

奈良市立鶴舞こども園

2018 年 9 月 10 日

創造的なひらめきから「いい」をかたちづくる

「いい」こと考えた――きっと「いい」はず――「いい」とはこれだ

目　　次

Ⅰ　はじめに　1

Ⅱ　研究主題について　1

Ⅲ　研究の方法　1

1．実践について　1

2．実践事例の分析と考察の観点　2

Ⅳ　実践事例　3

1．「いいもの見ぃつけた」３歳児６月　――「いい」と出あう　3

2．「あ、ごっつんこする」３歳児６月　――「いい」に見入る　4

3．「葉っぱの迷路だ」４歳児５月　――自分ならではの「いい」　5

4．「お抹茶いかがですか」４歳児５月　――五感で「いい」を再発見する　6

5．「フウセンカズラ流れた」４歳児９月　7

①しろ・くろ・しろ・くろ……　――「いい」ものから「いい」ことへ　7

②ぼくもやってみたい　――友達の「いい」を自分の「いい」へ　8

6．「温泉に水を流そう」５歳児５～７月　9

①いいこと思い出した　――おもしろくする「いい」を求める　9

②手伝ってほしいねん　――「いい」のために協働する　10

③壊れないコース　――課題に応じて「いい」を探し出す　11

7．「カエルの餌がない」５歳児７月　12

①バッタをカエルの餌にするの？　――「いい」と「いい」がぶつかり合う　12

②生き物の世界　――「いい」を見直す　13

8．「染めるっておもしろい」５歳児７～11 月　14

①花からの汁を写す　――「いい」を極めたい　14

②染まるかどうか試してみる　――「いい」を開拓する　15

③布から色が消えちゃう　――確実に「いい」ものにする　16

④キリンって茶色だよ　――手応えのある「いい」に挑戦する　17

Ⅴ　全体考察　18

1．創造的なひらめきから「いい」をかたちづくる過程

2．発達について

3．創造的なひらめきと科学する心

Ⅵ　課題と今後の方向性　20

Ⅰ　はじめに

子どもが生きる社会においては、AI（人工知能）が人知を超えたり、人間がコンピュータ上のバーチャルな世界に没頭したりするような出来事が続き、科学技術の進展が人間社会を急速に変えている。だからこそ人間はより豊かな感性や高い創造力を持って、予測しがたい今後の変化に対応し新たな社会をつくっていくことが求められる。幼児期には、子ども自ら体験することを通して知識や技能、思考、態度、意思、表現などの力を育んでいくことが必要だと考える。

本園は、周辺に宅地開発以前からの樹木が既存し、園庭には四季を通して草花や実、小動物が生息するなど自然環境に恵まれている。加えて、年間を通して多品種の花や野菜を計画的意図的に栽培している。このように豊かな自然環境に子どもが心を動かし、環境を活かしながら遊びや生活を創造することで、豊かな感性や創造性が芽生え、自ら学ぼうとする力が育成されると考える。

では、豊かな環境さえあれば子どもは心を動かされるのか、保育者は一人一人の興味や関心をどのように探り引き出すのか。この問いを日々模索していた時に、「いいもの見つけた」「いいこと考えた」という子どもの表情や言葉に出あった。子どもは大人の発想を超えたことにひらめく。そのひらめいた瞬間に発する「いい」を子どもが主体的に追究していく過程に学びが生まれると考え、研究を進めることにした。

Ⅱ　研究主題について

今まで出あわなかったものを見つけたり、今まで思いつかなかったことを考えたりした時に、子どもは「いいもの見つけた」「いいこと考えた」と言葉にしたり表情に表したりする。「おもしろい」や「たのしい」「きれい」など具体的な形容詞ではなく「いい」で表現する意味は何だろうか。「いい」は心や頭にひらめいた瞬間に発せられる直観的な言葉であり、「見つけたもの」を「使いたい」、「考えたこと」を「実現したい」という気持ちを高め、次の行動や試行への意欲を感じさせる。

私たちは、その子なりの今までにも他にもない「いい」との出あいを「創造的なひらめき」と捉えた。それは単なる「思いつき」ではない。創造的なひらめきを手がかりに身近な環境にかかわりながら「『いい』をかたちづくる」営みが子どもたちの主体的な遊びや生活であると考える。子どもの心持ちに沿って、子どもが「『いい』こと考えた」と対象に向かい、「きっと『いい』はず」という信念を持って「いい」と対峙し、「『いい』とはこれだ」と自ら学ぶ楽しさを味わう保育の展開を私たちは目指した。

創造的なひらめきから「いい」をかたちづくる過程において、子どもたちは気付きや発見、試行錯誤、葛藤、協働、共感などを経験し、新しいことをつくり出す。これらの経験が豊かな感性と創造性の芽生えを育む。科学する心は創造的なひらめきから「いい」をかたちづくる子どもの探究から生まれると考える。

Ⅲ　研究の方法

１．実践について

本園は平成 29 年度より２年保育の幼稚園から３年保育の幼保連携型認定こども園に移行した。各学年１クラス編制であり、29 年度の在園児は３歳児 17 名、２年保育４歳児 16 名、同じく５歳児 10 名、計 43 名である。30 年度は３歳児 14 名、３年保育４歳児 17 名、２年保育５歳児 17 名、計 48 名である。保育者は担任１名を除き 29 年度より本園に着任した者ばかりであり、３年保育の教育課程の作成と実施に当たっては、日常的に全職員で子どもを観察し、保育の展開についてカンファレンスを行っている。保育者は子どもが主人公になって遊びや生活を創造する保育を目指し、取り組みを進めている。

保育に当たっては、以下に重点を置いた。

①子どもが能動的にかかわる環境を構成する。

保育者は教育的な意図や計画性をふまえて環境を構成する。身近な自然環境はありのままの状態として現状を活かし、子どもの発想を実現するために必要に応じて再構成する。

②創造的なひらめきの場面をとらえる。

その子なりの「いい」が言葉や表情、行動に表われる瞬間を捉える。「いい」が子どもにひらめいた時を遊びや活動の始まりと考え、保育者は見逃さないようにし、全員で共有する。

③その後の遊びや活動のプロセスを観察する。

子どもがどのように「いい」をかたちにしていくのか観察し、援助する。保育者が先回りしたり、遊びのかたちを追ったりするのではなく、子どもの発想や試行、工夫を大事にする。

④仮説を立案し、実践を検討する。（図１）

「いい」がひらめくにはその前段階がある。「いいもの見つけた」「いいこと考えた」と「いい」がひらめいた時はまだ何が「いい」のか確信がないが、きっと「いい」はずという信念をもって遊びに取り組み、最終的に「いい」とはこれだったと判明する。この一連の過程を創造的なひらめきから「いい」をかたちづくる過程として仮説とし、実践を検討した。

２．実践事例の分析と考察の視点

仮説に基づき、表１の観点で実践事例を分析し考察した。次頁以降の事例では、冒頭に事例題名、対象学年と実施月、「いい」の観点からみた事例の特徴を示し、次行に事例の特徴について説明を加えた。

表１　「いい」をかたちづくる過程

「いい」をかたちづくる過程		分 析 の 観 点
ひらめき前の様子	その前に	●「いい」が誘発された要因を探る。
創造的なひらめき	「いい」もの見つけた 「いい」こと考えた	●創造的なひらめきが表出された瞬間で、その子にとっての「いい」はどのようなものやことなのか、提示する。
信念に基づく経験	きっと「いい」はず	●「いい」をかたちづくる過程で信念に基づき何が経験されているのかを探る。保育者の援助や環境構成の意図を示す。
「いい」の判明	「いい」とはこれだ	●「いい」とはどういうことだと判明したのか、子どもたちは何を学んだのかを見極める。

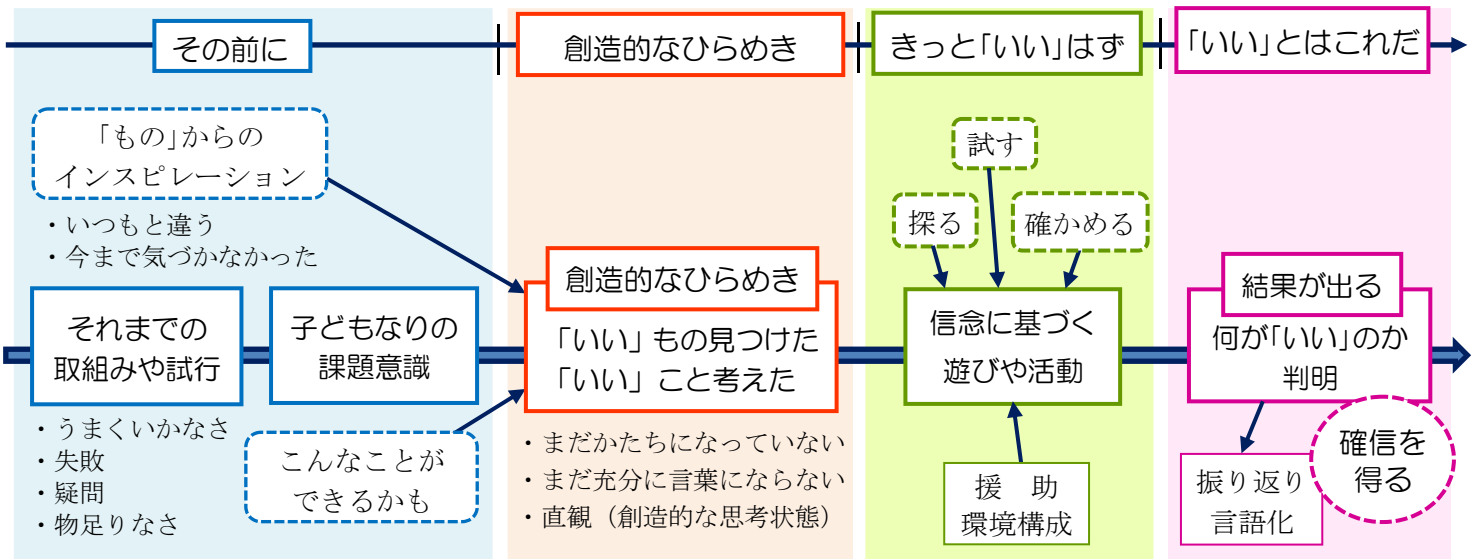


図１　創造的なひらめきから「いい」をかたちづくることへの展開

Ⅳ　実践事例

１．「いいもの見ぃつけた」３歳児６月　「いい」と出あう

●３歳児だからこそ見つけられるものを「いい」ものとして大事にする。

　フウセンカズラの生長に関心を持ったり世話をしたりできるように、子どもの目につきやすい保育室前に植木鉢を置く。Ａ児とＢ児は発芽を喜び、水やりも進んでしている。

　Ａ児とＢ児が「あっ！」と声をあげ、保育室前のサッシのレールを覗き込みながら、頭を寄せ合い２人でつぶやいている。保育者が側に行き「何々？」と尋ねると、Ａ児「いいもの見つけた」と嬉しそうな顔で振り向く。

　保育者「えー何？」と興味を持って覗き込むと、手の平を広げると、フウセンカズラの種が１粒のっている。「わあ、いいもの見つけたね」と喜ぶと、２人で「うん」と大きくうなずく。Ｂ児「何かついてるねん」と言い、保育者も一緒になって顔を近づけてみる。Ａ児「ハート！」保育者「本当、ハートの形している」Ｂ児「うん、ハートの種！」３人で種を見ながら話す。「これ、どうするの？」と尋ねると、Ａ児「あそこ、あれに入れるの」と植木鉢を指差す。Ｂ児「おっきくなるの」と嬉しそうに言う。保育者「楽しみだね」と笑顔で二人と顔を見合わせる。

　Ａ児は自分の植木鉢のところに大切に種を持って行き、「ハートの花になるかな」と嬉しそうに種を植える。

その前に

●５月にフウセンカズラの種を撒いた。「白と黒」「小さいね」「ハートがある」と初めて見る種に関心を示したり、芽が出てきたことに気付き、生長を楽しみにしたりする。

「いい」もの見つけた

●以前植えた経験がある種を思わぬ場所で偶然見つける。普段から遊んでいる保育室のサッシの隙間に見たことのある種を見つける。

きっと「いい」はず

●友達と一緒に種を見つけたことを喜ぶ。
●見つけた時に先生が側に来て、見せると一緒に喜んでくれて嬉しい。
●以前植えた種と同じハートの模様があることや、植木鉢に植えたら生長することを自分なりの言葉で説明する。

「いい」とはこれだ

●以前植えた種と同じように植えると芽が出る。
●ハートの花が咲くことを期待して自分から種を植える。花ができるか自分なりに想像して種を植える。

【考察】　フウセンカズラの種を植え、３歳児なりに世話をして生長を見ている経験から、一粒の種の発見が「いい」につながった。自分たちで見つけた一粒の種に子どもはより親しみを感じ、大事にしたい気持ちを持つことができた。保育者が子どもの気持ちに寄り添い、子どもの「いい」に共感することで、子どもなりの言葉で「いい」を表すことができ、自分から期待感を持ちながら種を植えることができた。

2.「あ、ごっつんこする」３歳児６月　「いい」に見入る

●ダンゴムシは子どもが最初に親しみを感じる生き物である。２匹のダンゴムシが目に留まり「いい」になる。

ダンゴムシに関心を持つ子どもが増え、園庭で探したり手に乗せて這わせたりして親しんでいる。

母親と一緒に登園してきた A 児は保育室前の廊下の前で立ち止まり「あっ、ごっつんこする」と１点を見つめて話す。A 児のまなざしの先には1右から大きいダンゴムシが、左から小さいダンゴムシが直線上に這って来る。A 児は目を離さずに見入っている。保育者は「本当、ぶつかっちゃうね」と興味を示しながら母親も加わり３人で頭を寄せ合って見入る。2ダンゴムシは A 児の言葉通りにぶつかり、３、４回ぶつかり合う。A 児「ぶつかった」と小声で言う。保育者も母親もうなずいて見守る。3大きなダンゴムシが向きを変えて戻って行く。その後を小さいダンゴムシが追いかけるように一直線に進み、4大きなダンゴムシは追いつかれる瞬間に小さいダンゴムシに道を譲った。母親は「あっ、大きいダンゴムシが譲った」と驚く。保育者「A ちゃんの言った通り、ダンゴムシごっつんこしたね。先生、とても楽しかった」と話す。A 児「何回もした」と嬉しそうに話す。

翌日、A 児の発見したことを保育者が４枚の紙芝居にしてクラスの子どもに見せる。保育者「A ちゃんも一緒にお話してくれるかな」と話すと嬉しそうに保育者の横で絵を見ながら「こっちから大きいダンゴムシがやって来て、こっちからも小さいダンゴムシがやって来た」「ごっつんこすると思ったらごっつんこした」と自分なりに話す。他の子どもも興味を持って紙芝居を見る。

その前に

●A 児はダンゴムシを触ることができず他の子どもが触っているのを遠巻きに見ている。
●絵本「ころちゃんはだんごむし」を喜んで視聴する。

「いい」もの見つけた

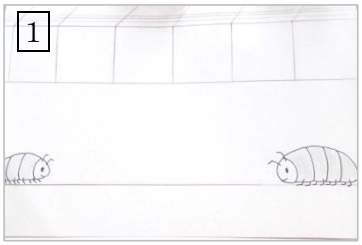
●ダンゴムシの動きに気付き言葉に表す。

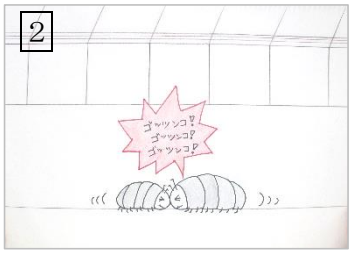
きっと「いい」はず

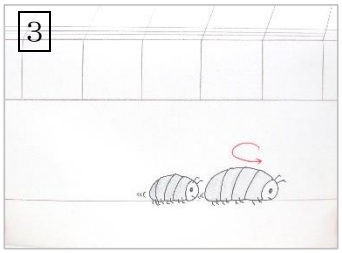
●気付いたことを言葉で表す。
●先生や保護者も関心を持って一緒に見てくれることで安心してダンゴムシから目を離さずに見入る。
●やっぱり自分が予想した通りになった。
●この先どうなるのか、もっと見たいと思う。
●自分が見つけたことでダンゴムシのおもしろさを保育者や保護者もおもしろいと思った。

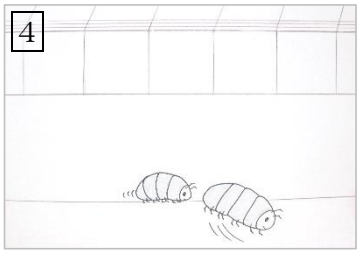
「いい」はこれだ

●ダンゴムシっておもしろい。
●気付いたことや思ったことを話すことはたのしい。









【考察】 A 児は虫が苦手で自分で触ることはできないが、ダンゴムシに関心がないわけではない。２匹のダンゴムシの動きが「ぶつかるかもしれない」と A 児が予想し、どうなるか確かめたいという思いから見入った。A 児の「いい」に大人も心を動かされ、共に見入ることでダンゴムシのドラマに出会うことができた。大人が感動したことを A 児に伝えたり、絵にして再現したりしたことで A 児は発見や思いを言葉にするたのしさを感じることができた。

３.「葉っぱの迷路だ」４歳児５月

自分ならではの「いい」

●見つけた葉を独自に加工し、自分ならではの「いい」にする。

登園して来た子どもたちは、園庭のいたる所に樹木の葉が落ちているのを見て、「葉がいっぱい落ちている」「かわいそう」と驚く。日頃、目にしない葉も落ちていて「こんな葉っぱ見つけた」と拾った葉を保育者に見せに来る。保育者は一人一人に「大きい葉っぱ見つけたね」「どの木から飛んで来たのかな」などと声をかけたり、「先生はこんな葉っぱ見つけたよ」と保育者も拾ったりして、子どもと同じように葉に関心を示す。

A児が大きな葉を見つけ、保育者に「うちわみたい」と揺らして見せる。保育者が「Aちゃんの顔より大きいね」と言うとA児「そうだ、お面になる、ここととここ、穴開けて」と保育者に話す。A児の言うとおりに穴を２個くり抜くと顔に当てて「葉っぱのお面だ」と喜ぶ。保育者は「おもしろいこと考えたね」とお面を借り自分の顔に当てる。A児が「鼻も描いたらいいかも」と言い、蛍光マジックを準備する。

B児も大きな葉を拾い、興味津々の顔つきで眺める。先が山型に分かれた葉に自分の手を合わせ、葉の大きさや形を自分の手と比べたり、空にかざしたりしている。B児はこの葉が気に入り同じ種類のものを集め、「これが一番大きい」と手にとる。「線もある」と手でなぞっていたかと思うと、マジックを置いている机に走って行った。

B児は、蛍光マジックを手に取り、葉脈をなぞり出す。「迷路みたい」と慎重に葉脈を辿って描いている。「おもしろそうだね。なんかふしぎな模様みたいだね」と保育者もたのしみに見守る。B児は描き終えると、葉を見て、B児「あっ、見て見て、ハートの形になったよ」
保育者「どこどこ？本当だ、すごいね」
B児「葉っぱの線に描いたらハートになった」と思わぬ形が葉に現れ、憧れのものを見るように葉を眺める。

その前に

●前日の突風で様々な樹木の葉が落ちていた。
●木陰で、子どもたちは草花や樹木の葉を使ってごちそうや色水づくりをしていた。

「いい」もの見つけた

●葉の大きさや形に興味を持つ。
●よく観ることで新たなことに気付く。

きっと「いい」はず

●葉の形や大きさに関心を持って手に取り、保育者に見せる。
●葉を〇〇みたいと見立てる。
●大きさや形を見比べる。
●イメージしたことを作ったり描いたりして試す。
●実現できたことを保育者と喜ぶ。

「いい」とはこれだ

●線（葉脈）をなぞって描くと、ハートの模様になった。
●葉の形状を知る。

【考察】　樹木の葉が散乱する園庭をそのままにしておいたことで、子どもたちは、能動的に葉との「いい」関係性を持つことができた。保育者は一人一人の感性やイメージに寄り添って子どもと遊んだり共感したりすることで、子どもたちは自分の「いい」ものに自分なりのかかわり方をして、新たな「いい」ものを発見することができた。

4.「お抹茶いかがですか」４歳児５月

五感で「いい」を再発見する

●エダマメの葉の触感や匂いなどから葉の「いい」を再発見する。

Ａ児はクローバーやタンポポ、ビオラ、パンジーなどを使い、揉んだりすりこぎで擦ったりして色水遊びをしている。その側でＢ児とＣ児は、保育者と一緒にエダマメの間引きをしている。Ａ児は抜いたエダマメを見て「かわいそうだね」とつぶやく。Ｂ児は「もうしおれてる」と残念そうに話す。Ａ児はエダマメの葉を触ってみて「この葉っぱ使っていい」と目を輝かせて保育者に尋ねる。「もちろん、いいよ。何に使うのかな」と期待を寄せる。Ａ児が「色水に使う」と嬉しそうに話すとＣ児「どんな色出るかな」Ｂ児「やっぱり緑色じゃない」と言いながら色水遊びの場にエダマメの葉を持って行く。３人はすり鉢に入れてすりこぎで擦り始めた。Ａ児「うわっ！めっちゃ緑色になった」Ｂ児「ほんまや花より色がすぐに出る」Ｃ児「すごいなぁエダマメ」とすぐに発色したことに感動する。砂場で遊んでいたＤ児とＥ児もその様子に気付き「きれいな色、何でつくったの」と尋ねる。Ｂ児「エダマメの葉っぱをすり鉢とすりこぎでゴリゴリしてから水を入れるよ」と丁寧に教える。Ｄ児「手でしても色が出るで」Ｅ児「ほんまや緑色になった」と指で揉みＤ児「エダマメの葉っぱは最強や」と話す。

Ａ児「なんかうさぎ組（３歳児）の時に飲んだ抹茶みたい」と話す。Ｄ児「そうや抹茶や。抹茶つくろう」Ｃ児「なんか抹茶の匂いがする。不思議や」Ｄ児「濃いのは苦いから水を多く入れよう」Ｅ児「でも、本物の抹茶はドロッとしていたで」とＡ児「水を少なくして、みんなのを集めよう」と提案する。Ｂ児「そうしよう。みんなで力を合わせよう」とそれぞれが葉を擦ってから慎重な表情で水を入れ、友達と濃さを見比べたり、葉を足したりして抹茶をつくり、ペットボトルに集める。

遊びの後の振り返りでエダマメの葉から抹茶をつくった、それを使ってお茶会をしたい、茶筅がほしい、などの意見が出され、明日への期待が高まった。

その前に

●子ども自ら身近な自然物を選択し必要な分を自分で調達していた。

●前日にエダマメの間引きについてクラスで話し合う中で、子どもたちは抜くことに驚き「もったいない」「かわいそう」と言う子もいた。

「いい」こと考えた

●間引きしたエダマメが「かわいそう」と思い、色水に使いたい。

きっと「いい」はず

●色が出るかもしれないと予測し試す。
エダマメの近くに色水遊びの場を構成したことで間引きの様子に気付いた。

●水を入れずに擦ると今までにない程、簡単にきれいな緑色の汁になり、友達と感動する。

●エダマメの色水の作り方を友達に伝える。

「いい」こと考えた

●エダマメの葉でつくった色水はお茶会で飲んだ抹茶に似ている。

きっと「いい」はず

●友達に思ったことを言葉で伝える。

●エダマメの色水は抹茶の匂いがする。

●本物の抹茶はドロッとした濃さだったので、水を少なくする。

●ドロッとした抹茶は少ないので、みんなでつくって集める。

「いい」とはこれだ

●エダマメの葉は色水に向いている。水を少なくしたらお茶会で飲んだような抹茶ができる。

【考察】　間引きしたエダマメへの思いと感触から色水の材料に使おうという「いい」がひらめき、試行することで友達と感動を共有できた。色水の色や匂いから以前経験したお茶会の抹茶を思い起こし、新たな「いい」に向かって友達と同じ濃さの抹茶をつくろうと遊びが展開した。

5.「フウセンカズラ流れた」４歳児９月

①しろ・くろ・しろ・くろ……　「いい」ものから「いい」ことへ

●果実の中から「いい」ものを見つけ、種の回転によって色が変わるという「いい」ことに気づく。

フウセンカズラの果実を見つけ、「フウセンカズラってかわいいね」と話す。

ペットボトルやプラスチック容器など、自分で選んだ容器に種を集める。容器を振って音を聞いたり、容器を回して種が転がる様子を見たりしている。保育者は転がる様子や音に興味があるととらえ、大きなプラスチック板や鍋を用意する。A児とB児は早速プラスチック板の上に種を１個置き、二人で両端を持ちながら傾けて転がす。「僕の種、こっちにいった」自分の種の転がる様子を目で追う。A児が「全部入れよう」と言うとB児も同じようにする。B児「コロコロ転がっておもしろい」と二人で傾けたり揺すったりする。

翌日、砂場でトイを使って水を流して遊んでいたので、トイや板、巧技台などを子どもの目の着きやすい場所に置いた。A児はトイを見つけ手に取ると、「コースつくろ」と意気揚々と言う。トイを巧技台の上に置き、トイの先に金鍋を置いて一人でコースをつくる。フウセンカズラの種を１つ転がすと金鍋にはいる。「転がった！入った」と喜ぶ。次に容器に入った種を全部転がす。連続して転がる様子に「めっちゃおもしろい」「もっといるわ」と鍋の中の種を集めると、また種を採取しに行く。前よりも多くの種を集め「いくで」と一斉に放つと種が列を成して転がっていく。「わぁ流れた」と喜ぶ。種の一粒一粒が回転しながら転がることで色の変化にも気付き、「わあ！しろ・くろ・しろ・くろって流れた」と繰り返し種をトイに流す。

その前に

●子どもたちが十分使える量のフウセンカズラの種を栽培したことでたくさんの果実が実る。

「いい」もの見つけた

●フウセンカズラの種はよく転がる。

きっと「いい」はず

●プラスチック板に種を置き、二人で動かすと種が転がりおもしろい。

「いい」こと考えた

●トイでコースをつくり転がすとおもしろいのではないかと考える。

きっと「いい」はず

●トイや板などを使ってコースをつくる。
トイや板、巧技台などコースづくりができる用具を子どもの目につきやすい場に置く。

●種を一つ転がす。

●もっと種を転がそうと種を集める。

●大量の種を一斉に転がす。

「いい」とはこれだ

●球体の種を大量にコースへと転がすと、種の回転から色が変化しながら流れるように見える。

【考察】　小さい球体で黒に白い模様のあるフウセンカズラの種は、子どもにとって親しみを感じる「いい」ものである。大量に栽培し自分で必要な分を摂取できたことと保育者が環境を再構成したことで、子どもはプラスチック板で転がし、次にトイに流すという「いい」ことをひらめき、フウセンカズラの新たな魅力を発見できた。

②「ぼくもやってみたい」

友達の「いい」を自分の「いい」へ

●友達がひらめいた「いい」ことに共感し、自分の「いい」ことへ取り入れる。

C児はA児のフウセンカズラの種を流すコースづくりに興味を持ち、自分もコースをつくり始める。ラップ芯、トイやパイプ、巧技台などの素材や用具を十分に用意する。C児は、カラーボックスにトイを置き、バケツをゴールにしてコースをつくる。ラップ芯を２本見つけると穴を覗いて、C児「これにしよう」とつぶやく。

２本のラップ芯をガムテープで固定し双眼鏡のように覗く。トイに種を流すとラップ芯を目に当て流れる様子を見て考えている。次にラップ芯をトイに沿わして置き、ラップ芯を覗き込みながらラップ芯に種を流す。種が流れ切ったら、すぐにカップに集め繰り返し遊ぶ。保育者が「見たいな」と興味を示すと、C児「ここから流して見るんだよ」と教える。保育者「おもしろい、種が段々小さく見えて不思議な感じがする」と興奮して話すと、C児も喜ぶ。

C児の側でA児も巧技台に板を立てかけ、金鍋を置いてコースづくりをしている。A児はC児と保育者の会話を聞きC児のコースを見ている。「ぼくにもさせて」とC児に声をかける。C児は「ここから流すんだよ」と自信を持って教える。A児は自分の持っている種を流し、ラップ芯から見ると「わっ、おもしろい」と種を集め、もう一度試す。A児はラップ芯を探す。２本のラップ芯を見つけると、ガムテープでC児と同じように双眼鏡のように固定し、見えることを確認する。A児は、ラップ芯を板にガムテープで付けると、種を転がす。「ほら、流れたよ、見えるねん」と保育者に嬉しそうに伝え、種を何度も流す。

その前に

●C児は前日フウセンカズラを採取して転がし、A児のコースづくりに興味を持っていた。
●自分で選択して使える程の十分な用具がある。

「いい」こと考えた①

●２本のラップ芯で覗いたら、よく見える。コースで使ったらいいかもしれない。

きっと「いい」はず

●２本のラップ芯を双眼鏡のように貼り付ける。
●トイに種を流し、ラップ芯を通して見るが、思い描いた感じではない。
●ラップ芯をトイに沿わして置き、覗きながら種を流すとおもしろい見え方がした。

「いい」とはこれだ

●ラップ芯の置き方を工夫したことで、見えなかった世界が見えた。

「いい」こと考えた②

●C児のしたことを自分も体験したい。

きっと「いい」はず

●C児と同じようなラップ芯を探す。
一人一人が自分の思いを実現できるように充分な数の素材や用具を用意する。
●ラップ芯を２つつけ見えることを確認する。
●ラップ芯を板に固定し、種を流す。

「いい」とはこれだ

●C児と同じようにすると、種が見えるコースをつくることができた。

【考察】　同じ場で同じコースづくりをしていても、一人一人が自分なりの「いい」を存分に試したり、かたちにしたりできるように十分な用具や材料を用意した。また、一人一人の空間を確保しながら、友達の「いい」ことが見えるくらいの距離感で場を構成することで刺激となり、自らの「いい」ことに取り入れて、より「いい」ことを追究する姿が見られた。

６.「温泉に水を流そう」５歳児５～７月

①いいこと思い出した（５月）　おもしろくする「いい」を求める

●これまでの遊びをおもしろくする「いい」もの・ことを求める

砂場に穴を掘ったり、水を入れたりしている中でA児が、「足が入るぐらいまで掘ったら温泉になる」と言い出したことをきっかけに３人の子どもが温泉づくりの遊びをしている。しかし掘る砂が重く、疲れ始めた頃「何か面白いものないかな～」とA児が砂場の倉庫を見ていた。「そうや」と言って、昨年度遊びに使っていた、なじみのあるトイを１本持ち出し、掘った砂が山になっている傾斜部分に置きバケツに水をくんで来て、山の上から水を流した。「わあ。水が流れてきた」とB児は嬉しそうに驚いた。「Aくん、それ面白いな」と言いながらC児もトイを取りに行き、A児の近くで同じようにし始めた。C児は２本組み合わせA児とは違うコースをつくり始めた。それを見ていたD児も友達の様子を見ながらも、それぞれにコースをつくり始めた。A児「去年の大きい組さん、こんな風にして長いコースをつくってたよな」C児「ぼくらも前はフウセンカズラの種とかドングリとか流して遊んでたよな」など、昨年度の年長児の遊びや自分たちのしてきた遊びを思い出し会話を弾ませながらコースづくりをしている。保育者が「みんなで楽しそうなものつくっているんだね」と声をかけると、B児「ちがうで。ここまでは僕のコースやけど、そこはAくんのやで」A児「Bくんはここで水がジャンプする仕掛けがあるねんけど、ぼくはここで水が逆流する仕掛けがあるねん」という説明をする。一緒の空間で遊び、友達のしていることを理解し、互いの良さを認め合ってはいるが、どの子も「温泉づくり」というイメージを持ちながら友達の「いい」を理解し、互いに認め合っている。今後の展開に期待を持つ。

その前に

●温泉をつくるという共通の目的で砂を掘ったり水を溜めたりして遊んでいたが、単純作業に飽き始めていた。

「いい」こと考えた

●砂場の倉庫にあるトイを使って水を流すと、もっとおもしろくなる。

きっと「いい」はず

●何か「いい」ものがないかとA児が倉庫からトイを持って来る。

●他の子どもトイを使って遊ぶ。
昨年度の遊びや年長児がしていたことを思い出し、会話をはずませトイを遊びに取り入れる。

●同じ場で同じような遊びをし、友達から刺激を受け互いの工夫を認め合ったりしながら遊ぶ。

「いい」とはこれだ

●温泉をつくるという目的は変えず水を溜める手段や方法に変化をつけて遊ぶ。

●トイを使って水を流す仕掛けを工夫することはおもしろい。昨年もこんなふうに遊んだ。

【考察】　温泉をつくりたいという思いはあるが、穴を掘るだけでは物足らず、よりおもしろくなるものがほしいという目的を持って、A児は用具を探した。トイはA児にとって目的に合う「いい」ものであった。トイからA児は昨年度の自分たちの経験や異年齢児の遊びを思い出しながら遊んだ。A児の遊んでいる姿が他の子どもにとって「いい」こととなり広がっていった。

②手伝ってほしいねん（７月）　「いい」のために協働する

●自分たちの「いい」のために、友達に助けを求め実行する

　次第にそれぞれのつくったコースを２、３人で繋ぎ合わせてコースが長くなりダイナミックさが増す反面、トイをつなぎ合わせている箇所が不安定になってコースが壊れたり、運ぶ水の量が増えたりと困難さを実感するようになった。

Ｂ児「このまま２人だけやったら大変や。無理や。」

Ａ児「誰か手伝ってくれへんかな…探してくるわ」

と、Ａ児が友達に助けを求めようとするが、他の子どもも違う遊びをしているので声をかけづらそうにしている。すると、普段は違う場所で遊ぶことが多い女児３人が砂場に来た。

Ｃ児「Ａくんどうしたの？」

Ａ児「あんな。Ｂくんと温泉づくりしてるんやけど、なかなか上手く水が流れへんから手伝ってほしい」

Ｃ児「そうなんだ。するする！温泉づくり楽しそうだなと思ってたの」

Ｄ・Ｅ児「どうしてうまく流れないんだろうね。私たちも手伝う」

　Ａ児はトイが外れたり、水が漏れたりする箇所を伝える。Ｄ児「私、ここ持っておくから、もっと掘って」と言うとＥ児が「分かった」と掘る。Ａ児「流すから見といてな」Ｂ児「流していいよ」とやり直した箇所を、確認する。Ｃ児「ここが低いから水が止まる」と言うとＡ児が他に使えるものがないか探しに行くなど、言葉を交わしながら分担したり、一緒に考えたりしていきいきとした表情で温泉づくりに取り組んでいた。

その前に

●コースが長くなると困難さが増え、温泉づくりの場から抜ける子どももいて、遊びが進まない。

「いい」こと考えた

●困難さを克服するには、もっと複数の友達の力が必要である。友達に声をかけよう。

きっと「いい」はず

●助けを求める。
少数ではできないことも、友達に声をかければ、助けてもらえるはず。

●困っている内容を伝える。
困っていることを分かってもらえたら、協力してくれるはず。

●一緒に考えてくれる友達がほしい。
困っている現状を伝えたら一緒に考え、より思い通りのコースがつくれる。

「いい」とはこれだ

●友達が複数いることによって、諦めそうになった時でもいろいろな方法を考えたり試したりでき、コースづくりを継続させることができる。

【考察】　コースを長くして温泉づくりをダイナミックにしたいという思いはあるが、長くする程壊れやすくなったり、水の流れが停滞すると水量を増やしたりなど様々な困難と出あう。困難な場面になると遊びの場を離れる子どももいて、Ａ児は現状に限界を感じ、克服するための「いい」を考えた。自分の気持ちが折れそうな時に、友達に自分の思いを伝えて助けを求めたり、友達の言葉や考えによって支えられたりするなど、「いい」をかたちづくるには、人との関係性を築く必要性を体験することができた。

③壊れないコース（７月）　課題に応じて「いい」を探し出す

●コース遊びでの課題を解決するために「いい」ものを探す

砂場の横にあるチェーンネットの高さを利用し、洗濯バサミや布団バサミでトイをつなぎ合わせて温泉に水を流すコースづくりが高度になってきた。また、「ここ持っとくから、洗濯バサミで留めてほしい」「先に上に登っておくから、下から水ちょうだいね」と、友達と連携を取りながら遊ぶようになった。しかし、揺れるとつないでいる箇所が外れる。Ａ児とＢ児は全体を見たり、修繕してもう一度試したりする。Ａ児「いつもここのトイがすぐに外れる。ここからここまでの長さで壊れないものあったらいいのに」と友達に話している。保育者は「何かいいものがあるか、探しに行こうか」と声をかける。長いトイや細くて青いホース、透明の太いホース、ジョイントになりそうなものなどを見つける。「こんなのあったよ。使えるものあるかな」とＤ児は勇んで持って来る。Ａ児とＢ児は「ホースは柔らかいから揺れても大丈夫かも」と言い、トイを細くて青いホースに替える。水がある程度流れていくがしばらくすると、水が停滞し流れない。Ｃ児「これなら中が見えるよ」と、透明の太いホースに替える。すると水が流れていく様子がよく分かり、より使いやすいと感じた。「ここが止まっている所だね」「坂道になってないからやん」「本当や。まっすぐのままやったら流れへんで」と今までの経験から分かったことを子ども同士伝え合う。「そしたら、ここを坂道になるように下から押してみる」「じゃあ私たちは上から持っとくね」溜まっていた水が流れ「すごいジャーって流れたね」「ホースとここをくっつけたら持たないでいける」と新たな「いい」に向けて遊びが続く。

その前に

●コースは複雑になり、一緒にコースづくりをする友達は増えたが、温泉まで水が流れることは滅多にない。

「いい」こと考えた

●うまくいかない箇所を明確にする。トイに替わるものが必要だ。

きっと「いい」はず

●壊れなくて水が通せるものを使いたいと考え、合うものを探す。
保育者も一緒に探し長いトイ、細い青色のホース、透明の長いホース、トイのジョイントをコースづくりの用具入れに加える。

●青色のホースで試す。
細くて扱いやすいが、水の進み具合が見えない

●透明のホースで試す。
水が溜まっている箇所が見え、傾斜になるようにホースを押し上げ、水を流す。

「いい」とはこれだ

●不安定な場所で水を流すには、トイよりも中身が見えて柔らかい透明のホースが適している。

【考察】　子どもの「いい」への追究が高まると、新たな課題が出てくる。コースが壊れる度に復元をするというリスクに着目し、トイの短所を補って効率良く使えるものの必要性を感じ「いい」を明確にして取り組んだ。また、そのことを言葉に表すことで「いい」ものを子どもたちで共有できた。自分たちで、より効果的なものを使いながら力と考えを合わせて、ものを操作する場面が見られた。

7.「カエルの餌がない」　５歳児７月

①バッタをカエルの餌にするの？

「いい」と「いい」がぶつかり合う

●カエルの命かバッタの命か互いの「いい」がぶつかり合い、葛藤がうまれる

A児が家から持ってきたトノサマガエル１匹と園庭で見つけたアマガエル２匹をクラスで飼育することになった。A児がペットショップで買って持ってきたコオロギを餌に飼育していたが、なくなってしまった。
A児の「カエルの餌がもうない」という声から、B児が図鑑を持ってきて、カエルは何を食べるのか調べ始めた。すると、ハエ、バッタ、コオロギなどの生きている虫しか食べないことを知る。「バッタやったら、園庭にいっぱいいるから捕まえてやったらいい」A児「そうやいい考えや」と勇み、そのことを皆に伝える。するとC児「バッタがカエルに食べられるの、かわいそうや」と強い口調で言う。
A児「カエルだって餌がなかったら死んじゃうやん」
B児「カエルは生きた虫しか食べへんねんから、仕方がないやん」
C児「カエルに食べられたら、バッタの命はなくなるんやで。バッタも大切に育てようよ」
D児「でもさ、僕たちも牛や豚の肉を食べてるよな…」
カエル、バッタ、人間、それぞれの立場を考えながら話し合いが続いた。そして、バッタについても調べ、快適な環境で飼育しながらも、カエルがお腹をすかしている時に１匹ずつ餌とすることになった。「ごめんね。バッタさん…」と言いながらカエルのいる飼育ケースにバッタを入れるようになった。

その前に

●園庭でアマガエルを見つけた。
●今までにチョウの幼虫やザリガニなどクラスで飼育している。

「いい」こと考えた①

●園庭にいるバッタをカエルの餌にしよう。

「いい」とはこれだ①

●カエルの餌がないので、園庭にいるバッタを自分たちで捕まえ、それをそのままカエルに食べさせる。

「いい」こと考えた②

●バッタをカエルの餌にするのは、バッタがかわいそう。

きっと「いい」はず

●それぞれの立場を考えクラスで話し合いをする。
落ち着いて話し合う場をもつ。
●バッタを飼育しつつ餌にする。
安易にバッタを餌として捕らえるのではなく、バッタの生態も理解し環境を整えつつ、食物の連鎖として必要に応じてバッタを餌にする。

「いい」とはこれだ②

●バッタにも命がある。捕まえたとしても餌にはせず、飼育をすればいい。

【考察】バッタを餌にすると考えたA児とB児。バッタは餌ではなく飼育したいと考えたC児。両者ともに「いい」ことを考えたがぶつかり合い、葛藤がうまれた。相手の言っていることを理解しつつも自分の考えを相手に分かってもらおうと、伝え合った。そして、両者に折り合いをつけるような形で新しい手段を見つけ、飼育しながら時折バッタを餌にするという結論に至った。

②生き物の世界

「いい」を見直す

●バッタだけが餌ではないことに気付き「いい」を見直す

カエルの飼育が続き、バッタを餌として扱うことが安易になってきた頃、バッタに対してどういう思いや感情で接しているのかを確かめる一つとして『とべバッタ』の絵本を見た。見終わった後、子どもたちは、それぞれに感想を出し合う。口々に「バッタは食べられてばかりでかわいそう」という声や「バッタは外にいても危険なんだ」という感想が出た。

A児「バッタってさ、外に逃がしても安全じゃないってことやん」

C児「せやんな…分かった。生き物には生き物の世界があるってことやな」

B児「そしたらカエルもバッタだけじゃなくて違う虫も食べるかもしれへん。そういえば、アマガエルはバッタが大きくて食べにくそうにしてた」

A児「そうやな。アマガエルは体が小さいから小さい虫を探してみよう」

B児「トノサマガエルは大きいから大きい虫でも食べる」という三人の会話からバッタだけではなく、トノサマガエルには大きい虫をアマガエルには小さい虫を探すことになった。また、B児が生活の経験から臭いものや腐ったものには自然と虫が寄ってくるということを話し、他の飼育物に入れていた野菜を腐るまで置いてみたりし、考えや思いを出し合いながら自分たちで飼育の方法を見直すことになった。そして、虫を捕まえる時には大きい虫を入れる用と小さい虫を入れる用の２つの飼育ケースを用意し園庭に出た。「あ。今なんか虫飛んだで」「植木鉢の下にも虫がいるかもしれへん」「昨日は倉庫の近くに小さい虫がいっぱいいてたからそっち見てくるわ」と手分けしながら、バッタだけが餌だということに固執せず、虫を探すようになっていった。

その前に

●カエルの餌にするためにバッタを飼育する。
●絵本『とべバッタ』を見て感想を言い合う。

「いい」こと考えた

●カエルの餌はバッタと決めつけるのではなく、他にも方法を見つけて餌を捕まえよう。

きっと「いい」はず

●生き物の世界がある。
いろいろな虫がいることを知る。
人間が関与しない生き物だけの世界を感じた。
●適した虫を探す。
トノサマガエルには大きい虫を、アマガエルには小さい虫を探すことにする。
●虫を寄せる。
暑さで傷んだ野菜を置き、それに寄ってくる虫を餌にしようとする。

「いい」とはこれだ

●バッタだけを餌と決めるのではなく、外の自然の中を生きている生き物ということに着眼し、カエルによって相応しい餌を考え、探したり、寄ってくるように考えたりしながら捕まえる。

【考察】バッタを育てながらカエルの餌にすることが常習化してきた。生命の尊さを感じる気持ちを鈍化させたくない保育者の思いがあり、絵本『とべバッタ』を視聴した。感想を出し合う場を設けたことで、互いに刺激し合い、生き物への見方や考え方を広げ新たな「いい」を見い出していった。また、子どもたちなりに食物連鎖の生き物の世界を感じる機会となった。

8.「染めるっておもしろい」　５歳児７～１１月

①花からの汁を写す（７月）　「いい」を極めたい

●ハンカチの出来栄えにこだわり「いい」を極める

　透明カップに入れた様々な色の色水を見ていたＡ児が「絵の具みたいに絵が描けるかな」とつぶやき、色水に筆をつけ白い紙に描いてみたが、色が写らなかった。次に、色水の濃さを変えて試したが思うよう写らず、Ｂ児が「見て。水を入れなくても、すり潰すだけで色が出たよ」と、すり鉢を見せた。それを見たＡ児がその花の色を指に付け白い紙に擦りつけたところ、色が写った。「本当だ。花の色がついたね」と喜びＡ児は、白い紙の上に花びらを直接乗せ、すりこぎやスプーンの背を使って擦りつけた。擦って色が出るおもしろさを感じ、花壇に紙を持って行き石で叩いてみる。様々な草花を試した。しかし、紙では色の出にくい花を強く叩くと破れてしまった。

Ａ児「紙って擦っていると破れちゃうね」
Ｂ児「破れなくって白いものがいいよね」
Ａ児「あ。私たちが着ている体操服みたいな…」
Ｂ児「ハンカチみたいな布がいい」
Ａ児「いい考えだね」
会話から破れず、吸水性のある布を用意した。布を使っての叩き染めが始まった。花の色がそのままついたり、つぶした方が色が濃くついたり、何度も試しながら気付いたことを話しながら遊んだ。また、出来上がったものをみて、叩き染めのデザインがチョウチョみたいに見える、水玉模様のハンカチになったなど偶然の仕上がりに喜び合った。

その前に

●様々な草花で色水をつくり色の違いや美しさに興味を持っている。

「いい」こと考えた

●花だけのきれいな色水で絵を描きたい。

きっと「いい」はず

●水を入れなくても色が出ることに気が付いた。
●白い紙に色を写す。
　花から出てくる色を直接、白い紙に写す。
　スプーンやすりこぎで擦ったり叩いたりして試す。
●擦ったり叩いたりしても破れない白い布が必要になる。

「いい」とはこれだ

●布にしたことで破れず、色が付きやすい。
　自分でデザインしたハンカチができた。

【考察】　様々な色の違いや美しさに心をひかれていたＡ児は色水で絵が描ければもっと「いい」ことに出会えるとひらめき、「いい」への探究が始まった。その中で身近にあるすりこぎやスプーン、石などの使い方を工夫し擦る・叩くという操作で試行錯誤を繰り返していった。更により出来栄えの良さを追求することで紙から布へと気付いた。自分たちの操作にふさわしい素材を見つけることで色だけでなく形・配置などのデザイン性もたのしむことができた。

②染まるかどうか試してみる（９月）

「いい」を開拓する

●今までの発想に変化を加え「いい」方法を開拓する

夏以降に色水に使える花が少なくなることを見越して、マリーゴールドを大量に栽培している。二学期になり、子どもたちはマリーゴールドを自分たちで摘み、遊びに使う。

A児「マリーゴールドでジュースをつくると、すごくいいものができたよ」

B児「本当だね。私は布に叩いてやってみよう」予想通りに濃い色が付いた。B児は根気よく花を叩いて布全面に色を付ける。それを見ていたC児「二人ともすごいね。あ、そうだ。いいこと考えた」と目を輝かせる。

A・B児「Cちゃんどうしたの。ジュースつくってるの？」とC児のいいことに関心を示し、C児の動きを見守る。

C児はマリーゴールドの花のがくをちぎって花びらをすり鉢に入れすりこぎで擦ると水を少なめにして濃い色水をつくる。それをザルでこしてボールに入れる。この行程を繰り返し色水を溜める。ボール半分程になったところで

C児「じゃーん」と言って白い布を沈める。

A・B児「え。何してるの」

C児「マリーゴールドのジュースに白い布を入れたら、そのままハンカチ全部が染まるかもって思ってん」と話す。A児とB児はC児のしていることに驚きながらも、興味津々で色水に沈めた布の様子を見守っている。C児はしばらく待って「もういいかな」と布を取り上げる。マリーゴールド色がうっすらと付いていた。「わあ、すごい。大発見だね」と三人で喜びの声をあげる。A児「もっと濃い色水をつくったらもっと濃い色がつくはず」B児「私もやってみよう」と早速マリーゴールドを摘みに行く。その後、他の子どももサルビアなどで色水をつくって試すことが続く。もっと濃く染めるため、さらに濃い液をつくろうとC児の試行錯誤は続いた。

その前に

●たくさん花を咲かせているマリーゴールドを色水や叩き染めなどに使って繰り返し遊んでいる。

「いい」こと考えた

●A児とB児の遊びを見ながら、自分も何か新しいことを生み出したい。
●今までに違う方法で染まるか試したい。

きっと「いい」はず

●マリーゴールドの花で濃い色水をつくる。
●濃い色水をつくって白い布を浸し、しばらく待つ。
白い布がマリーゴールド色になるはず。
●待っている間、友達に自分の「いい」を伝え、共に見守る。
●布に色が付いた成果を友達と喜ぶ。

「いい」とはこれだ

●マリーゴールドでつくった濃い色で白い布を染められる。

【考察】C児は、A児のつくったマリーゴールドの濃い色水と、B児がしている布を使った叩き染めの様子を見て、C児が今までにない「いい」ことをひらめいた。色水や叩き染めを通し、色が写るおもしろさを感じているところにC児の「いい」ことがつながった。自分が考えた「いい」に、友達が興味を持ち成果を共に喜び、認められたことにより、さらに濃度や染め方について試そうとする意欲につながった。

③布から色が消えちゃう（10月）　確実に「いい」ものにする

●色が定着する方法を見付け出し、確実に「いい」ものを制作する

自分でつくった色水の中に白い布を入れ、うっすら染まった布を、木の枝に干して乾かす。翌日「あれ。おかしいな」とB児が何かに気付く。

B児「Aちゃんのジュースは濃い色なのに、ハンカチは色が薄いよね」

A児「そうやねん。昨日干した時よりもハンカチの色がだんだん薄くなってるねん」

B児「なんでやろうな、叩き染めにしたのも薄くなってる」

と遊びの中で不思議に思ったことについて、クラスで話し合った。太陽に当てたら色が消えるのではないかという考えから日陰で干してみたがさほど色は濃くならず子どもは納得いかない様子である。再度クラスで「どうしたらよいか」話し合いをしたが、手立てが分からず各自で調べてくることになった。翌日子どもたちから「ネットで調べてもらった」「お鍋で炊いたらいいって書いてた」「漬けておくねんで」と家庭で調べたことをクラスで伝え合い共有し、全員で試してみることになった。

「咲き終わりそうなお花をいっぱい集めないと」「お鍋で炊いてお汁を作る」と手順を確認しながら進めていった。

「本当にこれで染まるのか」「時間が経っても消えないか」と心配しながら日陰に干した。翌日みんなで確認すると「わあ！すごい染まっている」「きれいだね」「お鍋で炊くと大成功だね」と遊びの中で不思議に思ったことを自分たちで話し合いながら進め成果がでたことを喜んだ。

その前に

●色水の中に布を入れて染めているが、色が薄かったり時間が経てば色が消えたりしている。

「いい」こと考えた①

●太陽に当てると布の色が消えるため、日陰で乾かしてみる。

「いい」こと考えた②

●家で各自調べて、それを翌日話し合うことにする。

きっと「いい」はず

●家で調べたことを出し合う。
お家の方も一緒に考えてもらったり、家でインターネットを使って調べたりする。

●必要な花を自分たちで集める。
むやみに収穫せず、しおれそうな花を摘む

●重要な部分を共有し合う。

●調べてきた手順通りに行う。

「いい」とはこれだ

●布の色が消えないように、今までと方法を変えて日陰で干すが、それでも変わらず各自家で調べてくる。それをクラスで共有し、確実に手順を踏みながら実行し、染めたものが消えず、色が付いたままの布がつくれた。

【考察】　布を染める中で子どもたちは色水の色そのままを染めたいという思いから、色の定着にこだわるようになった。要求から方法を見い出す「いい」を模索するが、自分たちの試行の限界を感じる。子どもたちはインターネットや本で調べ情報を得て、自分たちの生活に活かすことで、「いい」を実現することができた。子どもたちが実際に直接体験をし、「もっとこうしたい」という思いを持ち、試行錯誤をする中で情報を得て方法を確かめながら実現する経験は自ら学ぼうとする力につながると考える。

④キリンって茶色だよ（11 月） 手応えのある「いい」に挑戦する

●今までの遊びに自信をもち、さらに手応えのある「いい」に挑戦する

秋の遠足で動物園に行ったことから、クラスでキリンを共同制作することになり、話し合いを持った。「キリンの模様を染めたらいい」と、子どもが提案し、日頃の遊びの経験から布を茶色に染めることになった。しかし、「茶色に染めたことがない」「白い線はどうするの」と心配そうな表情を浮かべる友達に、「やってみよう」「やってみないとわからないよ」と自分たちで励まし合い進めていった。染液の材料について「どうやって茶色を出したらいいかな」と提案すると、「黄色い花からは黄色、緑の葉っぱからは緑色が出てくるから、きっと茶色いものを集めたら茶色の液がつくれるよ」「茶色い所だけ染めて白は染まらない方法はないかな」提案があり考えるが、いい考えが浮かばない。保育者がろうけつ染めの方法を提案する「やってみよう」と興味を示す。

早速材料探しが始まる。大きな鍋にドングリ・マツボックリ・小枝など、日頃親しんでいるものを集める。「あっ、茶色の落ち葉も入れてみよう」と園庭を探索する。また、昼食時に「お茶も茶色いやん」と気付き、ほうじ茶葉を追加して煮つめ液をつくる。次の日、ろうけつ染めに挑戦する。翌日に煮た染め液を持ってくると、「わっ、茶色の色がでている」「僕たちの思った通りになっている」と喜び合う。ロウで描いた布を液に漬け「明日が楽しみやな」と染まることに期待を寄せる。

翌日、布からロウを落とすと「あれ、白い線が残っている所と残っていない所がある」「失敗かな」「どうしよう」と思うようにいかなかったことに落胆し再び話し合う。「せっかく頑張って染めたからこの布は使いたい」「白い線を足していけば」「白い絵具で上から描いてみる？」「その考え、いいかも」「やってみよう」と白の絵の具で描き足して染めた布を活用する。それからクラスでは「やってみよう」が合言葉になった。

その前に

●秋の遠足で動物園に行き、キリンを見てクラスで共同制作をすることになった。

「いい」こと考えた

●制作の方法として、キリンの模様を自分たちで染めてつくろう。

きっと「いい」はず

●茶色の発色と白線をどうするか課題となる。
●茶色いものを考え、園庭の自然物や身の回りで使えそうなものを調達する。
●ロウケツ染めに興味を持って描く。
●自分たちのつくった染め液が茶色になり、染まることに手ごたえを感じる。
●思うような出来栄えでなく落胆するが、解決策を話し合い、絵の具で描くことになる。
●「やってみよう」と皆で気持ちを切り替え、挑戦する。

「いい」とはこれだ

●自分たちの「いい」ことを諦めないでやり遂げよう。

【考察】染色できるという手応えを感じた子どもたちは、キリンの模様を染めることをひらめき、新たなる「いい」ことに挑戦する。身近な自然物に親しんでいる子どもたちは、すぐに茶色の自然物を集めきっと「いい」はずと期待をするが、思うような出来栄えでなく子どもも保育者も落胆した。しかし、解決策の「いい」をひらめき、やってみようと自分たちを鼓舞させた。試行と挑戦を繰り返し、更なる「いい」への探究は、思考転換の態度や失敗を乗り越える柔軟性、友達との連帯感を育んでいった。

V　全体考察

各事例における「いい」の観点からみた事例の特徴を手がかりに、創造的なひらめきから「いい」をかたちづくる４つの過程について抽出し、表２に集約した。「その前に」については、カテゴリーを付した。

表２　「いい」の観点からみた事例の特徴と「いい」をかたちづくる過程

学年	「いい」からみた事例の特徴	その前に	「いい」もの見つけた 「いい」こと考えた	きっと「いい」はず	「いい」とはこれだ
３歳児	「いい」と出あう	経験	偶然見つける	興味・共感・期待	自ら栽培する
	「いい」に見入る	経験	動きが目に留まる	関心・共感・言語化	見入ったことを話す
４歳児	自分ならではの「いい」	環境 経験	興味あるものに出あい、ひらめく	大きさ・形・イメージ・加工	葉の形状に気付く
	五感で「いい」を再発見する	経験 感性	ものへの思いと触感や匂いからひらめく	感性・感触・色・濃さ・匂い・共有	新たな遊びに活かす
	「いい」ものから「いい」ことへ	環境 経験	ものに親しみを感じ、かかわる	用具の扱い・試行・操作・動き	ものとの関係性を持つ
	友達の「いい」を自分の「いい」へ	興味 環境	友達の遊びに興味を持つ 友達の工夫に刺激される	制作・試行・不思議を共感・模倣	工夫から不思議と出あう
５歳児	おもしろくする「いい」を求める	要求 経験	遊びの停滞から抜け出すものを探す	探索・経験の振り返り・仕掛け	遊びをおもしろくする
	「いい」のために協働する	課題	課題解決に向け友達の力を求める	課題意識・思考・克服・共有・協働	協働して遊びを進める
	課題に応じて「いい」を探し出す	課題 環境	リスク回避の方法を友達と考える	模索・用具の特性・試行錯誤・協働	解決に適したものを使う
	「いい」と「いい」がぶつかり合う	課題 経験	命をつなぐための方法で友達と思いが違う	飼育・生命・意見の相違・葛藤・方法	どちらの命も大事にする
	「いい」を見直す	課題 経験	絵本の空想世界から考える	感想・自然の法則・知識・循環・探索	自然に近い方法を見いだす
	「いい」を極めたい	経験 美意識	新たなことができるかもしれない	試行錯誤・技術・質の特性・デザイン	布に色を付ける
	「いい」を開拓する	経験 意欲	友達と違う新たなことを試みる	試行・挑戦・濃さ・量・感動	染める方法を見いだす
	確実に「いい」ものにする	課題 追究	満足するものにしたいと方法を探る	原因究明・限界・情報収集・挑戦	目指すものを手にする
	手応えのある「いい」に挑戦する	課題 自信	経験からの手応えを活かせばできる	意欲・目的共有・構想・挑戦・材料吟味	経験を活かし作品展に使う

１．創造的なひらめきから「いい」をかたちづくる過程

従来、子どものひらめきについては大きく二つの捉え方があった。一つには、終結としてのひらめきで、前段の活動があって「いいもの見つけた」「いいこと考えた」と子どもが発するが、その時点で遊びは完結しているという捉えである。何をどこで見つけたか、どのようなことを考えたのかということを言語化する

ことは、言わば遊びのふり返りとなる。もう一つには、ひらめき自体を重用する見方で、単なる思いつきも、思考につながるひらめきも同等に扱うものである。

本研究では、「いいもの見つけた」「いいこと考えた」と直観的に発することを、遊びや思考の始まりと捉えた。ひらめいたもののうまく表せないから、このような表現となるという前提に立った。そして、事例に示したように、ひらめきからそれ以前にさかのぼると、「いい」を発するには前段や背景があること、また、根拠の有無は分からないが、子どもは「きっと『いい』ものや考えであるに違いない」という信念で試行錯誤や探索、検証などを繰り返し、遊びとしていくこと、そして、その結果、「いい」としていたことの実態が判明し、その価値づけや意味づけを行っていた。以上のように、前段や背景があり、遊びや活動をかたちづくる誘因となり、その内実が価値づけられるようなひらめきを、本研究では「創造的なひらめき」と呼んだ。これは、遊びの終着点でも、単なる思いつきでもなく、遊びの出発点として思考を高めるものである。保育者にとっては、子どもなりの「いい」や「いい」に込められた発想を捉え、日頃の観察やカンファレンスなどからその背景を探り、次の援助や環境構成の手立てをたてていくところが重要になる。

２．発達について

表２は全事例の要点を集約したものである。創造的なひらめきから「いい」をかたちづくることに関する発達としては、一つには、３歳児から４歳児にかけて、「いいもの見つけた」というものへの気づきが多く、５歳児になるほど「いいこと考えた」と考えの発見に移行する。二つには、ひらめきの前段に着目すると、「経験」は３～４歳児に多く、５歳児になるほど課題意識が明確になる。三つには、「いい」からみた事例の特徴と「きっと『いい』はず」という遊びの過程に着目すると、３歳児でものに関心を寄せていたが、４歳児で友達との相互交渉が進み、５歳児では課題との関連で「いい」が価値づけられ、試行錯誤がなされる。四つには、最終的に「『いい』とはこれだ」と判明したのは、直接的に関与するものの価値や遊びでの活かし方であったものが、４歳の後半以降、工夫や方法が価値付けられ、「いい」を探ることが目的化していった。

年齢別に見れば、３歳児は直接関与する「もの」について、子どもが見つけた「いい」を保育者によって受け止められ、感動が共有され、言語化が促されることで子どもは、「いい」との出あいを喜び能動的にものと関わっていく。４歳児は経験から「いい」ものの価値が分かる感性を持ち合わせ、友達との協同/協働など自分なりのかかわり方で「いい」ことへと展開させる。５歳児は「いい」ものとの関係性を深め、科学的な思考から方法を見出していこうとする。試行錯誤を繰り返す中で、葛藤や他者理解、自己コントロールなどの情動体験を積み重ね、自信や意欲につながっていった。「いい」をかたちづくる過程で豊かな感性が芽生え、感性が支えとなって科学する心が育まれていくと考えられる。

３．創造的なひらめきと科学する心

研究主題から「科学する心」を捉えると、一つには、子どもが自然物に充分関われるだけの量を用意したことで、子どもが自然物の変化に気付いたり、能動的にかかわっておもしろさや不思議さなどを感じたりして、「いい」につながったと考えられる。**創造的なひらめきは子どもと環境との関係性の中で生まれ、多様なことに気付いたり、感じ取ったりすることで豊かな感性を育んでいく。**

二つには、「きっと『いい』はず」から「『いい』とはこれだ」に向かう過程で、子どもは多様な感情体験をすることに特徴がある。遊びの停滞感や困難さを感じ、もっとおもしろいことをして、その停滞や困難さを克服したいという感情をもつ。その感情は「新たな『いい』こと」を考える意欲となり、試行錯誤を繰り返し今までにないことに挑戦するようになった。**創造的なひらめきは課題意識を持ち、課題を克服しようとする感性から芽生える。**

三つには、**創造的なひらめきを「いい」としてかたちづくることが科学する心を育成する**（図２）。**創造性は、自分なりの「いい」を追究する過程で芽生え、科学的に探究する心を育む。**子どもにおいて「いい」

がひらめく前段には、偶発性、環境、経験、課題意識、情動などがあり、多様で年齢を追うごとに複合的である。創造的なひらめきから、行動や試行の中で新たな発見や気付きを得て課題が生まれ、ものとの関係性や友達との関係性を深めながら、さらに「いい」をかたちづくる過程が連鎖的に続く。保育者は、子どもなりの「いい」について、子どもの発想を捉え、ひらめきの内実を把握し、自分の意志や判断で「いい」をかたちづくれるよう援助することが重要である。

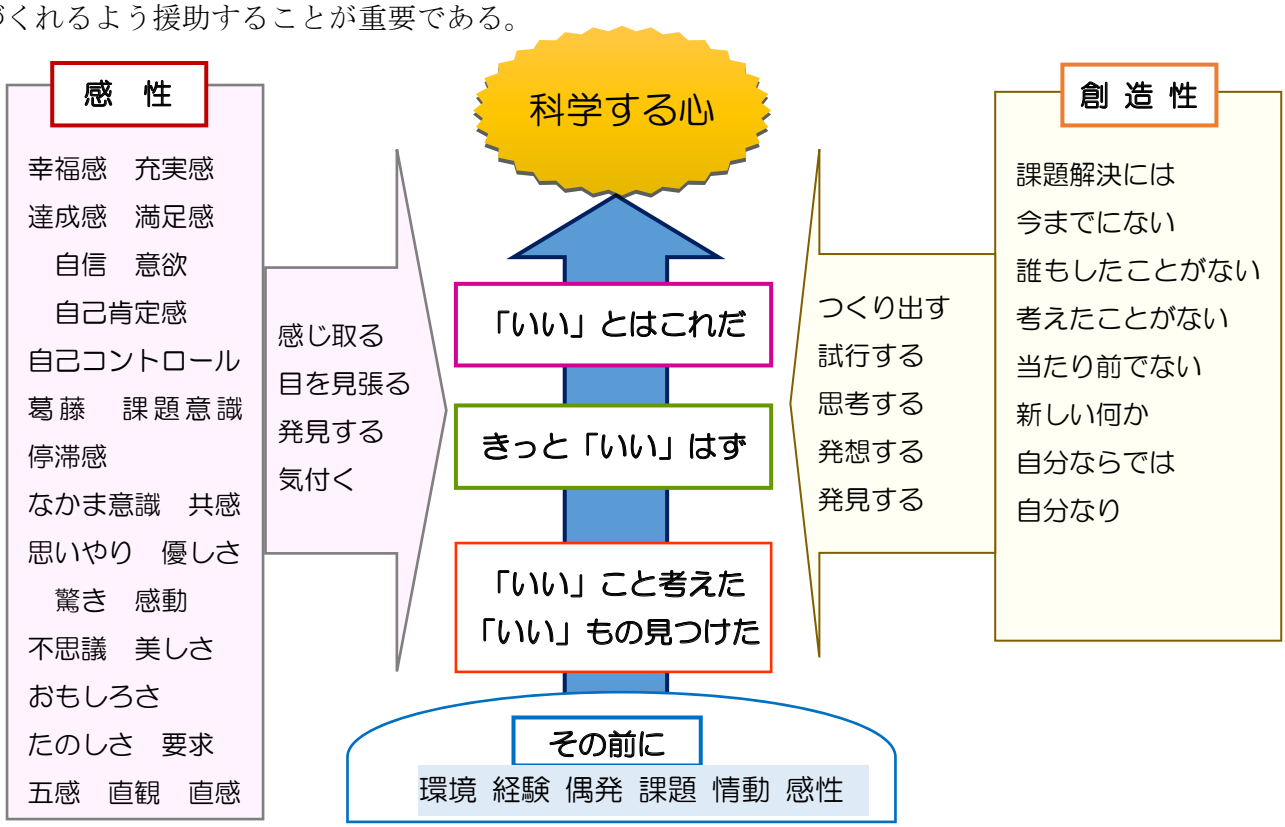


図２　創造的なひらめきと科学する心

Ⅵ　課題と今後の方向性

子どもの瞬間的なひらめきから主体的な遊びや生活が始まると仮説を立て取り組む中で、保育者の感性がその後の展開において大きく左右する。子どもは大人の想像を超えた「いい」を発見したり、考えたりするが、保育者の感動の共有や共感が支えとなる。保育者が子どもの「いい」を受け止められなかったり、方向性を誤ったりして、創造的なひらめきのトーンが下がった場合があった。保育者は常に子どもから刺激を受けたり、教材研究をしたり、多種多様な体験に好奇心を持ったりして自分の感性を高めることが重要である。

「いい」をかたちづくるという意義は決して遊びをかたちにするということではない。保育者は遊びをややもすればかたちから入り環境構成を整え、子どもは与えられた環境の中で遊ばされている場合がある。保育者が目新しい遊びの環境を整えると子どもはものに魅力を感じ遊び始める。今回の研究を進める中で子どもの「いいもの見つけた」「いいこと考えた」というひらめきは素朴で直観的であり、保育者はそれに着目することで新たな子ども理解につながり保育者同士で感動することができた。今後も子どもが「いい」をかたちづくる子ども主体の保育を目指し、保育者自身が自分を主観的、客観的に振り返り、保育の質を高めたい。

研究代表・執筆者氏名
奈良市立鶴舞こども園　園　長　出　原　和　美（研究代表）
副園長　仲　島　かおり
担　任　東　口　　恵・伊　勢　真　紀・木　村　麻　希