

## 保育のヒント～「科学する心」を育てる～

### 遊びを生み出す力～創造性～／富田林市立伏山台幼稚園

子どもたちは、遊びながら多くの学びをしています。その遊びを生み出す力は、捉えることができるでしょうか？

今回は、そこに迫る手がかりを探る事例です。「経験を生かす」「イメージをもつ」「継続し繰り返し、試行錯誤できる」「発見や探求ができる」などが見えてきます。



#### ● 竹を使ってじっくり遊ぶ／5歳児

##### きらめき

子どものきらめいた瞬間に気付く

(子どもの良さ・伸び・育ち・気付き・工夫などが、言葉(つぶやき)や行動に表れた瞬間)

#### ✦ 4歳の時の経験を活かして [5月]

竹を見つけた子どもたちは、すぐに遊び始めた。昨年度4歳の時の体験から記憶を引き出し、子どもたちは、“きらめき”を活かすことで、切ることが、とても上手になっている。

1. どこをどんな風に押さえることで、切りやすいのかを考え、「ここ持って！」「そろそろ回して！」など、友達と声を掛け合いながら切る。
2. 見立て遊びを楽しむ。節を割ったり、竹を割ったりして、せんべいやおかきに見立てている。(昨年度餅つき後のおかき作りで食べた経験)竹を切る幅を変化させて、ドーナツやバームクーヘンにも見立てて遊ぶ。
3. 見立て遊びに満足すると、自然と転がす遊びが始まる。
  - ビー玉がなかなか最後まで転がらないので、どこで止まるのかをじっと様子を見ている。ビー玉が節で止まってしまうことに気付く。
  - 止まるたびに、節を割り、少しでもビー玉がスムーズに転がるようにしていた。



##### ● 環境

ビー玉(大・小)や、ピンポン玉、テニスボール、スーパーボール、ゴルフボールなど、昨年度の転がし遊びで使った物や場を用意した。

##### ● 援助・分析

若竹のため、節が硬くきれいに取れない。保育者が節をきれいに取ることもできるが、できるだけ助けずに子どもの思いに寄り添うことを大切にする。節がきれいに取れないことが逆に子どもたちの好奇心を高めることに繋がった。

## ✦ 流しそうめんをイメージして [6月]

4. 流しそうめんの水をイメージして、サラ砂を竹筒にかけて、遊び始めた。
5. 砂があると転がり易いということに気付いた。
6. 砂の量が増えると抵抗が増し、転がらなくなった。子どもたちは程よい砂の量を加減しながら、何度も試していた。



### ● 援助・分析

保育者は見守っている。いろいろな方法を試すと問題が解決するかもしれないという気持ちが芽生え、自分たちなりに試すきっかけとなった。

## ✦ コースの組み替えを考え、繰り返す [6月]

7. 毎回、コースを組み替えるなかで、傾斜を付けることで勢いがつき、節で止まらずに転がるのが分かった。
8. ボールが跳びだしてしまうところに、トンネルを作ることで、跳び出ないようになった。
9. どんな風に通っているのかを見たくて、網目状の物をトンネルに使ったり、トンネルの中をポンポンと音を立てて通っていくことを楽しんだりしている。
10. カーブやコースの継ぎ目に、割った筒状の竹を置いたり、積木を置いたりすることで、跳び出さずにボールが転がることを見付け、いろいろコースを変化させてコース作りを楽しんでいる。



### ● 援助・分析

保育者が意図的に節を残して見守り、子どもが問題を自分たちで解決しようとする姿を大切に保障したことで、子どものきらめきによる、新たな発見や遊びに繋がった。

## ✦ 水を溜めるコース作りでの発見、驚き [7月]

### ● 援助

水をよく使うようになり、水を溜める必要を感じる時期になったので、「竹を使って、水遊び用の水を園庭に溜められないか？」と、問題を投げかける。

11. 竹を組んで、水が流れるようにコースを作っている。ボールとは違い角度があれば水は流れるが、少しでも隙間やひび割れがあると水が漏れてしまう。
12. ボールよりも簡単に水が流れることに、驚く。
13. 貯めた水を使って水鉄砲をして遊ぶことを楽しむ。また、水鉄砲を使って違う所からも水を流して、別のコースを作る。



## ✦ 考察

- 保育者は、遊びの時間と場を十分に保障した。そのため、子どもたちは継続してじっくりと遊び込み、自分なりに発想したり考え出したりしたことを即、試すことができた。どうすればいいのかを考え、その結果、なぜうまくいったのか、うまくいかなかったのかを考えていた。また、そのことを保育者が問い返すことで、自分の考えを振り返る体験ができ、子どものさらなる好奇心、探求心を高められた。
- 子どもたちは、自分のしたいことを存分に試す中で、友達と相談したり、転がる様子を伝え合ったりするようになった。思いや考え、そして困ったことを話すことで、友達がそのことを聞き、新しいアイデアを考えてくれることに繋がり、より楽しい遊びの場作りができるようになった。互いに思い描いたことを共に実現していくための試行錯誤が、子どものイメージ力を高め、話す力と聞く力の育ちに繋がっていくと考える。

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/>」