

保育のヒント～「科学する心」を育てる～

遊びのプロセス／奈良市立六条幼稚園（奈良県）

子どもたちの遊びを記録し、読み取る際にどのようなことを大切にされていますか？

今回の事例は、子どもの遊びの姿の記録をとり、その遊びのプロセスを図式化して園内で共有して振り返ることを大切にしている園の実践です。

図式化することで、明らかになった遊びのプロセス図を、「科学する心」を育てるために大切な具体的な援助や環境の工夫につなげ、次の展開に生かしていることが分かります。



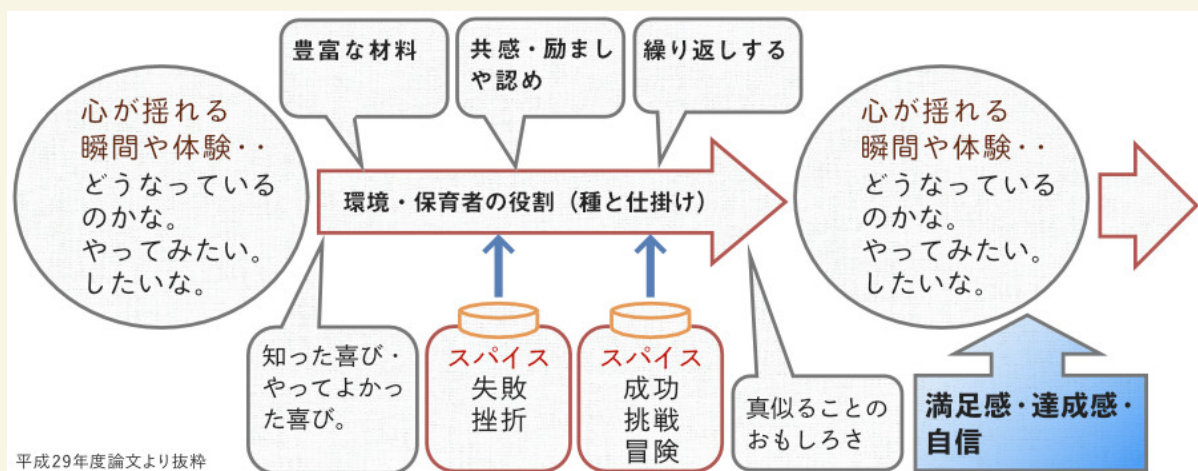
● 水車を回そう／5歳児

✦ 遊びのプロセスを捉えるに当たって

28年度から「自ら考え、最後までやりぬく子どもをめざして」をテーマに園内研究を進めてきた。

29年度は、「子どもが心を揺さぶられた瞬間や体験の中で、様々な経験、失敗、成功、不思議等が“スパイス”となり、話し合ったり、繰り返したり、試行錯誤したりすることで、次の心を揺さぶられる出来事に繋がっていく」との考えで、子どもの姿の読み取りを積み重ねてきた。また、このプロセスこそ、「自ら考え、最後までやりぬく子どもの姿」に繋がっていくと考えた。

遊びのプロセスを図式化※（図1）することで保育者も振り返りができ、子どもの心の動きも見えてきた。「科学する心」を育てるには、保育者自身が心を動かし、子どもが主体的に活動し、自ら気づくような環境と援助が大切であるということも分かった。



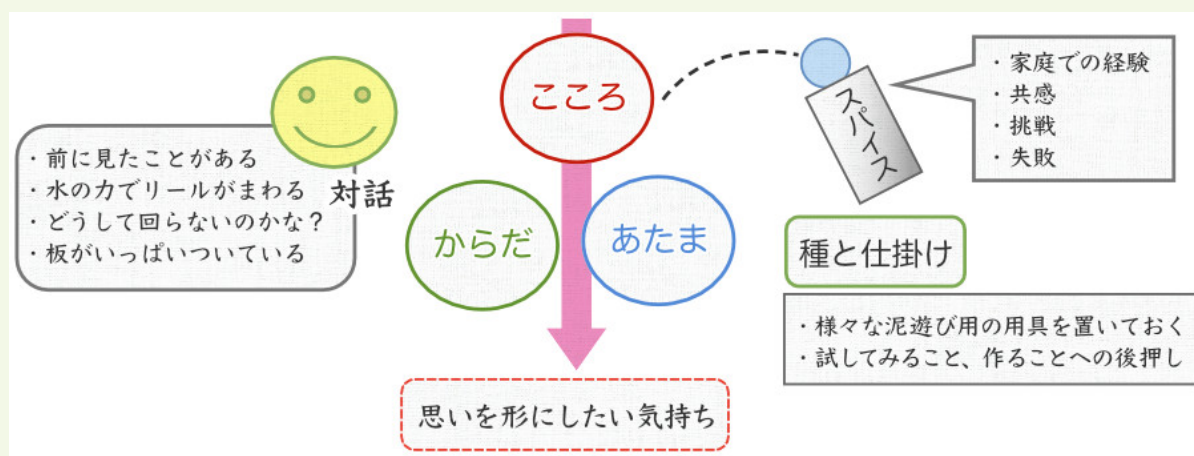
平成29年度論文より抜粋

※（図1）子どもの遊びのプロセス

✦ 場面1：「水で回っているの、見たことあるよ」

- Aちゃんたちが、園庭の築山で樋や瓶ケース、テントの枠組みを利用し、水を流すコース作りを楽しんでいた。保育者は、用具置場（コース作りのための）にあったリールを手を持ち見ていた。
- Aちゃんは、「それ見たことある。水で回るやつでしょ」と言い、「あっ、こうしたらよく回る」と近くにあった棒をリールの中央に通し、手でリールを回した。
- 保育者が、「面白そうだね、すごい」と共に感激し「試してみる？」と問いかけると、Aちゃんは、「うん、やってみる」と試してみるようになった。
- リールを通した棒を瓶ケースで支え水を流すが、リールは回らない。

- 保育者からの、「回らないね、どうしてだろう」との問いかけに、少し考え、思い出したAちゃんが、「何か間に付いてた」と言ったので、Aちゃんのイメージに合う物を一緒に探す。すると、間にぴったりとはまる大きさの板があったので、Aちゃんが、金槌で叩き、はめ込んだ。「できた」と板が1枚付いたリールを持ってもう一度試してみるが、少し動くだけで、回転はしない。「板を付けても回らないね」と考えている。
- 「もっと、いっぱい板を付けないとだめなんだよ」とAちゃんが言ったことから、たくさん板を探して付けることになった。

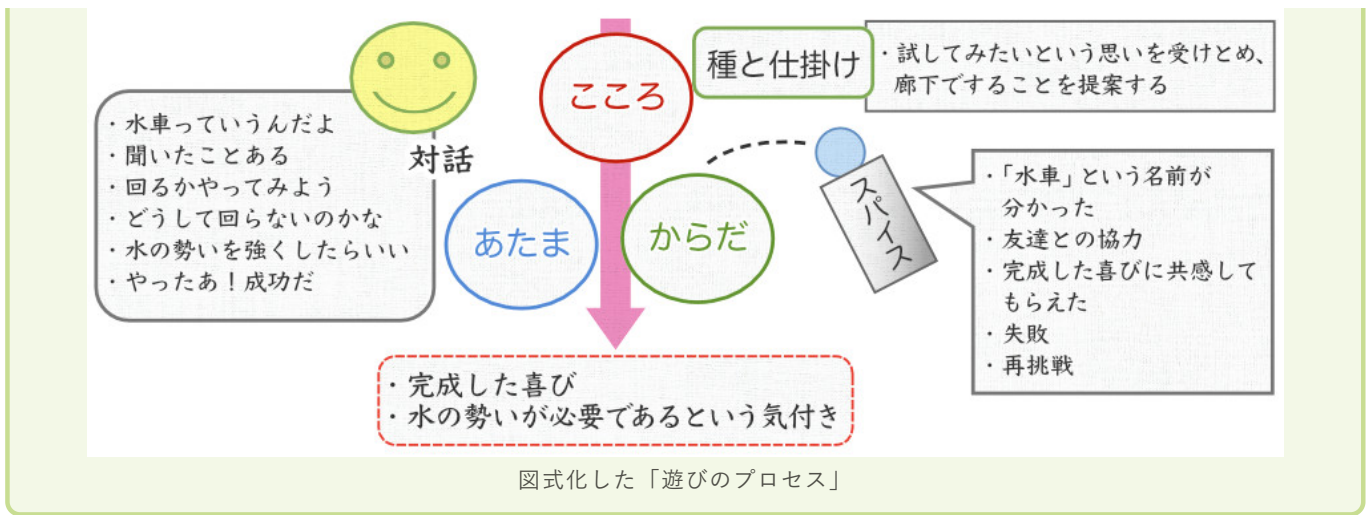


図式化した「遊びのプロセス」

✿ 場面2：「水車っていうんだって」

- 翌日Aちゃんは、リールに入れる板をノコギリで切る。初めて使うノコギリに少し苦戦していると、Bちゃんが、「DIYしてるの?」とやってきた。そして、目的を理解したBちゃんは、「サイズを測ってから、切らなければいけない」と、伝えた。
- 二人は、ものさしを使って板の大きさを測り切り取る線を付けたり、リールに板を取り付けようと金槌を使ったりして、教え合い協力し合って羽板の部分をつけた。
- 翌日Aちゃんが、「分かった。水車っていうんだって」と、母親に名前を覚えてもらったことを、友達や保育者に嬉しそうに知らせた。
- 「水車って聞いたことある」「水車作ろう」と、他の子どもたちも加わり水車作りの続きが始まった。「いっぱい板付けないとダメだもんね」「後2枚だ」などと昨日と同様に協力しながら作業を繰り返し行っていた。
- 「先生できた」「回るかやってみよう」と、早速試そうとしたが、雨のため、外は諦めて保育室前の廊下で試すことになった。樋や瓶ケースを廊下にかけて、水道から外に向けて樋をつなげコースを作り、完成したリールの中央に棒を通し、タライの上に置いた。「水流すよ」と流してみるが、リールはゆらゆら揺れるだけで、やはり回転しない。
- 「どうして回らないのかな?」とみんなで考えていると、Aちゃんが、「もっと水の勢いを強くしたらいいんだよ」と言ったため、蛇口を捻り水の勢いを強くする。「回った!グルグル回ってる!」と見事にリールが回転した。
- 「やったあ!成功だ」「水車できた」とみんなで喜びを共有した。





✿ その後

水車が完成し、その日の遊びの話し合いでみんなに見せ、発表した。友達は、「すごい」「面白いね」と興味をもっていたが、「水車って何?」「見たことない」という声が多かったため、職員室に行き、クラスみんなで水車の映像を見せてもらった。

「すごい、大きいね」「本当だ、回ってる」「A君たちが作ってるやつと一緒だね」と興味津々の子どもたち。保育者が、「水の勢い強くないのに回ってるね」と問いかけると、「本当だ、どうしてだろう?」と映像を見ながらみんなで考え始めた。

そして、水の当たる場所によって回転したりしなかったりすることが話題になった。翌日から、水の当たる位置を調節しながら遊ぶ姿が見られた。うまくいかない原因を考えたり、改良点を出し合ったりしながら協力して作るが、思うようには回らなかった。しかし、諦めずに何度も試す姿が見られた。

✿ 振り返って

「もっと面白くしたい」という子どもたちの思いに保育者は寄り添い、様々な発想で泥や水遊びを楽しんでほしいと願いをもち、様々な展開を予想していろいろな道具を用意するなど環境の工夫をした。そこで出た「水で回るものを作りたい」という子どもの発想を大事にしたことで遊びが発展し、体験が深まったのだと考える。家庭での会話の中で、“水で回るもの”という存在から“水車”と名前が分かったことで、他児にも伝わり、水車作りへの気持ちがさらに高まった。

今回は、水車の存在を知っていたA児がきっかけとなったが、水車の映像をみんなで観て考えたことや、保護者も子どもの思いに寄り添った関わりなども深い学びへと導かれた一因であると考えられる。

遊びのプロセスを読み取ったことで、以上の援助や環境の工夫につながり、子どもたちは、同じ目的に向かって、今までの知識や経験を伝え合い、認め合い、協力し合いながら遊びを進める姿となった。

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/>」