

温泉に水を流そう

この実践は、「温泉に水を流すという共通の目的をもった5歳児が、より面白くなるようにと、困難に出っても試行錯誤して乗り越え、新たな課題を見つけたり友達と協力したりして遊びを進める姿を、園独自の視点で捉えた事例」です。保育者は、子どもたちの遊びの中での創造的なひらめき = 「いい」との出会いに注目しました。この「いい」が遊びの中で変化していく姿を「いいをかたちづくる過程」とし、とことん子どもの視点に立ってこの過程を理解し、保育者の関わりや環境の工夫にもつなげていることが読み取れます。

奈良市立鶴舞こども園

5歳児

「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」の判明
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の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」とはと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。

場面1. 「いいこと思い出した」～これまでの遊びを面白くする「いい」もの・ことを求める～

<5月>

5歳児が、砂場に穴を掘ったり、水を入れたりしている。Aさんが、「足が入るぐらいまで掘ったら温泉になる」と言ったことをきっかけに、3人の子どもが温泉作りの遊びをしている。しかし、掘る砂が重たく疲れ始めた。

- ・「何か面白いものないかなー」とAさんが砂場の倉庫を見て、「そうや」と言って、なじみのある桶を一本持ち出す。
- ・桶を、掘った砂が山になっている傾斜部分に置き、バケツに水を汲んで来て、山の上から水を流す。「ワァ、水が流れてきた」と、Bさんは嬉しそうに驚いた。
- ・Cさんは、「A君、それ面白いな」と言いながら桶を取りに行き、Aさんの近くで同じようにし始めた。Cさんは、2本組み合わせ、Aさんとは違うコースを作り始めた。Dさんも友達の様子を見ながらコースを作り始めた。
- ・Aさん、「去年の大きい組さん、こんな風にして長いコースを作っていたよな」Cさん、「僕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、今までの経験を思い出し、会話を弾ませながらコース作りをする。
- ・保育者が、「みんなで楽しそうなもの作っているんだね」と声をかける。
- ・Bさんは、「違うで。ここまでは僕のコースやけど、そこはA君のやで」Aさんは、「B君は、ここで水がジャンプする仕掛けがあるねんけど、僕はここで水が、逆流する仕掛けがあるねん」と言う。
- ・同じ空間で遊びながら、友達のしていることを理解し、互いの良さを認め合っている。また、どの子どもも、「温泉作り」というイメージをもちながら友達の「いい」を理解し、互いに認め合っている。



その前に

- ・共通の目的で、砂を掘ったり水を溜めたりしていたが、単純作業に飽き始めていた。

「いい」こと考えた

- ・砂場の倉庫にある桶を使って水を流すと、もっと面白くなる。

きっと「いい」はず

- ・他の子どもも桶を使って遊ぶ。
- ・昨年度の遊びや、5歳児がしていたをこと思い出し、会話を弾ませ、桶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て遊ぶ。

「いい」とはこれだ

- ・温泉を作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。
- ・桶を使って水を流す仕掛けを工夫すると面白くなる。昨年こんなふう遊んだ。

場面2. 「手伝ってほしいねん」～自分たちの「いい」のために友達に助けを求め実行する～

<7月>

それぞれが作ったコースを2、3人でつなぎ合わせ、次第にコースが長くなってダイナミックさが増す反面、桶をつなぎ合わせた箇所が不安定になり、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さんは、「このまま2人だけやったら大変や。無理や」と言う。Aさんは、「誰か手伝ってくれへんかな…探してくるわ」と、友達に助けを求めようとするが、他の子どもは違う遊びをしているので、声が掛けづらそう。
- ・すると、そこに普段は違う場所で遊ぶことが多い3名の子どもが砂場に来て、「A君どうしたの?」と、尋ねる。Aさんが、「あんな。Bさんと温泉作りしてるんやけど、なかなか上手く水が流れへんから手伝ってほしい」と言うと、Cさんは、「温泉作り楽しそうだなと思ってたの」と言い、Dさん・Eさんは、「どうしてうまく流れないんだろうね? 私たちも手伝う」と答える。

その前に

- ・コースが長くなると困難さが増え、遊び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だ。友達に声をかけよう。

きっと「いい」はず

- ・少数ではできないことも、友達に話せば助けてもらえるはず。
- ・困っている内容を伝え、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作れるはず。

- ・ Aさんが、樋が外れたり、水が漏れたりする箇所を伝えると、Dさんが、「私、ここ持っておくから、もっと掘って」と言い、Eさんが、「分かった」と掘る。
- ・ Aさんは、「流すから見といてな」と言い、Bさんが、「流していいよ」とやり直した箇所に注目してを確認する。
- ・ Cさんが、「ここが低いから水が止まる」と言うと、Aさんが、「他に使えるものがないか、探しに行く」などと言葉を交わして分担し、一緒に考え合いながら生き生きとした表情で温泉作りに取り組んでいる。



「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も様々な方法を考えたり試したりでき、コース作りを継続させることができる。

場面 3. 慣れないコース～コース選びでの課題を解決するために「いい」ものを探す～

<7月>

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樋をつなぎ合わせて温泉に水を流すなど、コース作りがより創意工夫や巧みさを要するようになってきた。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さんとBさんは、コース全体を見たり、修繕してもう一度試したりする。

- ・ Aさん、「いつもこの樋がすぐに外れる。ここからここまでの長さで壊れない物があつたらいいのに」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。長い樋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。「こんなのあつたよ。使えるものあるかな」とDさんは勇んで持つて戻る。



- ・ AさんとBさんは、「ホースは柔らかいから揺れても大丈夫かも」と言い、樋を細くて青いホースに入れ替える。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さんは、「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。真っ直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伝え合う。「そしたら、ここを坂道になるように下から押ししてみる」「じゃあ、私たちは上から持っとくね」と言い協力して傾斜を作る。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付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

- ・ コース作りは複雑になり、一緒にコース作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。樋に替わるものが必要だ。

きっと「いい」はず

- ・ 壊れずに水が通せる物を使いたいと考え、考えやイメージに合うものを探す。保育者も一緒に探し、長い樋、青や透明のホース、樋のジョイントをコース作りの用具入れ場に加える。
- ・ 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、樋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]

場面 1. 温泉を作りたいという思いはあるが、穴を掘るだけでは物足りなく感じ、より面白くなるものがほしいという目的をもって、A児は用具を探した。樋は、A児にとって目的に合う「いい」ものであった。

A児は、樋から、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。

場面 2. コースを長くして温泉作りをダイナミックにしたいという思いはあるが、長くする程に壊れやすくなったり、水の流れが停滞するので水量を増やしたりなど様々な困難と出会う。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。自分が諦めそうな時に、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」ことから、人との関係を築く必要性を体験できた。

場面 3. 子どもたちは「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しなければならぬリスクに着目し、樋の短所を補って効率良く使えるものの必要性を感じて、「いい」を明確にした。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、協働し、考えを出し合っ、ものを操作する場面が見られた。