

ありふれた毎日の中で起こる
子どもたちの科学する心に向き合う



社会福祉法人カメラア あじさい保育園

目次

- ・はじめに …P 1
- ・「科学する心」って何？それを考えるところから始まった …P 1
- ・「あじさい保育園の科学する心」とは？ …P2
- ・「発見！そこから不思議！なんで！面白い！」が生まれる面白さ …P3

- ・事例 1 「ダンゴムシって何？」(0～1 歳児) …P 4 ～ 5
- ・事例 2 「バランスって何？」(3 歳児) …P6
- ・事例 3 「死んでいるけど見たい」(5 歳児) …P 7
- ・事例 4 「色水遊び」(5 歳児) …P 8 ～P10
- ・事例 5 「ダンボール遊び」(5 歳児) …P10～P14
- ・考察に基づく課題 …P14
- ・今後の方向性、計画 …P15

はじめに…

千葉県市川市妙典にある自園（社会福祉法人カメラアあじさい保育園）は都心に近い事もあり、共働き家庭が多く居住する町である。駅周辺にはマンションが立ち並び、商業施設、もちろん保育施設も多い。どうしても整備された地域なので、手つかずの場所は少ないのだが、驚くような植物や生き物たちと出会うような瞬間もある。自園には園庭が無く、1階にちょっとしたテラスがあるのだが、ある日突然小さなカエルが見つかった。近隣の誰かが飼いきれなくて逃がした？とその時は考えたが、後日今度は大きなカエルがまた見つかったのだ。保育士数名で捕まえ、暫くクラスで預かり子どもたちと一緒に世話をし観察もした。でもどうしてこんな住宅街でカエルが？と不思議であったが、よく考えれば私たち人間が、カエルがいた所に住まわせてもらっていたのだと気が付く。テラスにはダンゴムシがいっぱいいてカエルたちは食べるのに困らない。だから、この「カエル発見」はちょっと面白い事件であり気付きの1つであった。

「自分たちも自然の一部」である事を忘れ、必死で「自然」探しをしたり、無理やり「触れ合う」保育になっていなかったか？意識をむけるべきはそこではなく、もっと身近な「命の循環」やそれぞれが「生かされている事」に気が付くことでは無かったか？そんな、陥りやすい間違いに気が付いたところから論文作成を始める。園の保育目標はこの3つである。



- ① 自分の力で生き抜く子ども ②地域を愛する子ども ③夢に向かって頑張る子ども

「科学する心」って何？それを考えるところから始まった

ある日保育園に、保育実践論文の案内が舞い込む。

ソニー教育財団の保育実践論文について知ったのは今年度が初めてである。園長が「こんな案内があるよ」と冊子をヒラヒラ持ってきたのだ。その1枚の案内が園全体の取り組みへと繋がるとは思ってもよらなかった。保育実践の主旨を知り、これまでの受賞論文を読み、講師の先生方の講義内容を知るうち「自分たちの保育」を振り返り、考えた。「これまで、子どもたちの科学する心は育っていた？私たちはそれに気が付いていた？意識できていなかったのではないか？」「科学する心の芽を摘んでいた時もあったのかもしれない」

「こんなに面白い事に気が付かず保育していたの？」「もったいない！」等沢山の反省が出てきたのだ。論文への募集どうこうより、「今までの保育(見方)を変えるには？」「子どもと共に保育をもっと楽しむには？」という動きが起こり、職員の意識調査や園内研修、カリキュラムの見直し、なんとこの4か月間で急速にすすむに至った。7月に行った園内研修では、各クラスの遊びの様子写真を使った「面白い遊びやその時の子どもの表情、つぶやき」「その際行った保育士の援助」等について内容を共有したり、「科学する心を育てるとは？」という問いに保育士みんなが考える機会をつくる事ができた。それにより出てきた内容をまとめていくと多かった意見、科学する心とは？「小さな発見」「気づき」「探求心」「主体的な遊び」「ワクワク、ドキドキ」「実践」そして「成功」「繰り返す失敗」。最後の「失敗」という言葉は多くの保育士があげていたのだが、この「失敗」という経験、実は今現在の自分たちの保育実践から考えると、させないようにしていなかったか？そして、できれば「成功体験」に至るように促してはいないか？という問いが出てくる。それは何故かを職員で話し合ってみた。なんで失敗させない？失敗って嫌なものだからさせないようにしている？

あじさい保育園の「科学する心」とは…

様々な子どもたちがいる中、出来れば失敗より「小さな成功体験」を重ねて積み上げていく方がその子の「自信」に繋がっていくからかな…。(話し合いで出た言葉) 確かに「失敗」は挫折感を味わったり、次への意欲が失われる可能性もあるので、できるなら「成功」の方が嬉しいはず。大きな挫折を味わう事の無いようにこちらが行ってきた「失敗を経験させない為の配慮」が「子どもたちの科学する心への気付き」まで奪っていた恐れがあるのではないかと。これ以上やったらきっと失敗する、その前に止めよう。それをしたら危ない目にもあうかもしれないから止めよう。また、心だけでなく体も安全第一を優先するあまり、危ない橋を渡らせないような保育になり「石橋を叩いて渡るところか、叩いて壊す」保育になっているのではないかと。もちろん安全は大切で一番の根底にあるのだという事は分かっている。ただそれが行き過ぎて大切な機会を奪ってきたこともあると思う。科学する心の育みに必要なのは「何だろう？不思議！見たい、触りたい、やってみたい！」の気持ちから探求心が生まれ、想像したり試してみたりの試行錯誤の中で失敗や成功を重ね、育っていく」ものであるはず。今までの保育を否定する訳ではない。安全はもちろん一番大事な事、自分たちが大切にしてきた事は何も間違っていない。安全を守る目と配慮が身に付いている私たちなら、その視点を最大限に生かしながら「子どもの科学する心を育む」事ができるはず。あじさい保育園は、カリキュラムの在り方も変わり、今やっと私たち自身が子どもたちの姿を見て、そこからセンスオブワンダーを感じさせてもらっている。「こんな事でびっくりしたんだね」「こんな小さい事に気が付いていたんだね」「そうだったんだね」と、ささやかな日常をみんなで共有できるようになり、子どもたちの科学する心の育ちにも気付かされている。

あじさい保育園の科学する心とは？と、問われれば

「特別でも何でも無い、ほんの些細な日常の中で起こる気付きの中から、失敗したり成功したりして育まれていくもの」である。このささやかな日常を感じられるようになった事で、保育をもっと楽しめるようになった私たち保育士自身も科学する心が育っていると感じるのである。小さい事でもいい、「えっ！それだけ？」だっていい、子どものささやかな発見、気付きに私たち保育士が気付こう！それが今の園での取り組みのテーマである。今回論文応募という機会があった事で保育を見直し、視点を広げる取り組みに至った。まだまだ出発点であり「子どもの姿、遊びを面白いがる事に慣れていない」私たちがようやく「面白がろう」と動いている。それゆえ保育実践も特別ユニークとは言えないし、考察もまだまだ足りない。でも「子どもたちの、日常を面白く捉え、感動し、それを考察する」事の発見、練習を今回させてもらったのである。



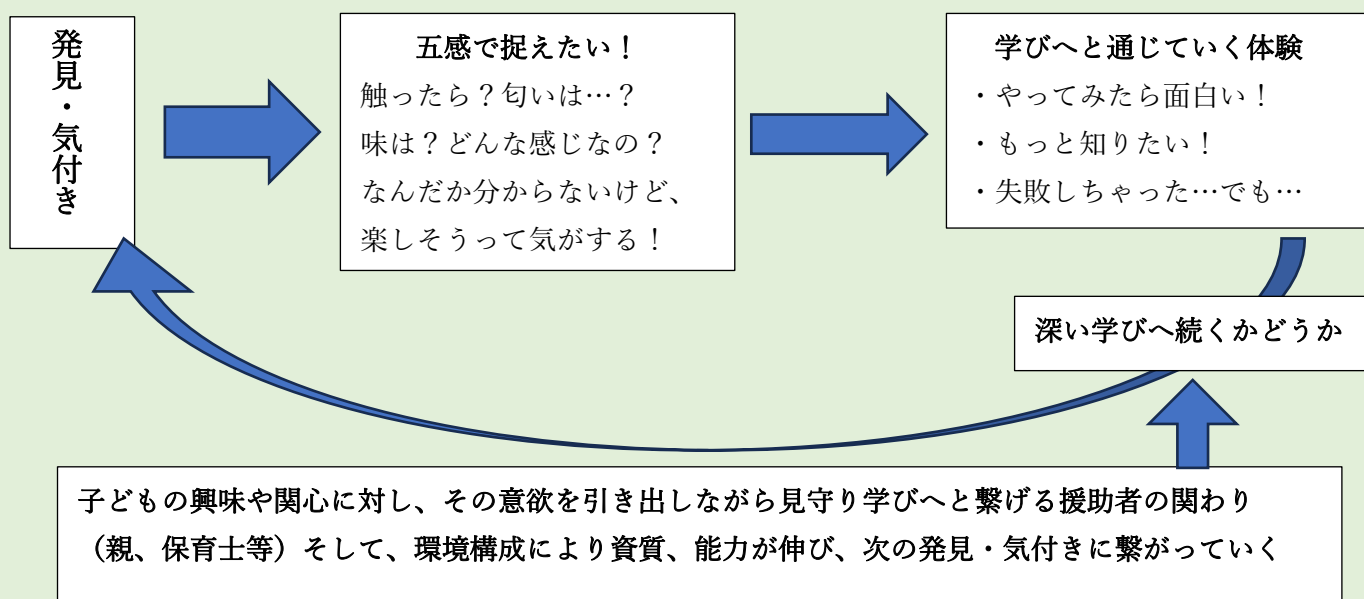
きゅうりの弦の伸びに驚く年長児



窓の外にいる虫の動きに見入っている1歳児

「発見！そこから不思議！なんで！面白い！」が生まれる面白さ

園内研修をした中で出た自園の保育士の考える「科学する心」の視点をまとめて考えていくと、まず子どもの「発見や気づき」から始まり、五感に訴えかける「もっと見たい」「触ってみたい」「匂いを嗅いでみたい」「口に入れて確かめてみたい」等の探求心が生まれてくるのではないかと。探求の前には年齢や発達段階により「体験後のイメージ」を持てる時もあれば、全く予想できないような反射的な探求も起こりえる。その体験後自分が感じる「心地良さ」や「悪さ」、また、周囲の「反応」（例えば、「気持ちいいね」と大人が刷り込めばその体験はその子にとって「気持ち良い体験」になり得るのでは）により子どもの科学する心と探求心は更にその先に延び、深い学び（資質、能力の基礎）へと続いていくのではないだろうか。その学びにより子どもの心は成長し「ドキドキしたけど自分でやってみる事ができた」「大人（保育士や親）が優しく見守っていてくれた、失敗しても姿を認めてくれた」「怖がらずやってみる経験は大切なんだ」という経験が重ねられ、「自分の力で生きぬく」「夢に向かって頑張る」「地域を愛する」等の園の保育目標にも通じているのである。今、私たちの傍で毎日沢山の感動や不思議に出会っている子どもたちが、これからの社会をより良いもの出来るよう、私たちに出来る事から始めたいと思う。



ここから事例をあげていく。

事例の記述の中で、子どもの発見や気づきに関わる箇所は青のラインで示し、その個所が次の学びへと繋がるように保育士が援助した箇所を黄色いラインで示した。

写真中の吹き出し箇所は、

子どもの中で科学する心や目が生まれた瞬間、子どもなりの科学ポイント

としている。

<事例1> (0~1歳児クラス)

「ダンゴムシって何？」(2023/8)

・「小さい赤ちゃんたちにダンゴムシ見せたらどんな反応見せるんだろうね」保育士同士で何気なく話していた事を実践してみる。予想では「口に入れるかも」「潰すかも」「触らないんじゃないか」等々かなり「ネガティブな予想」が多かった。戸外で出会わせてあげたかったのだが、猛暑の8月中の思い付きであったので室内で対面した。どの子もまず「！」と

いった反応を見せじつと「見る」事が始まった。なかなか手は出せない子、すぐ手を出す子がいた。つまんで、保育士に手渡す姿も見られたが、予想通り力加減が分からずに潰れてしまうダンゴムシもいた。そこで「そ〜とね、優しくね」など扱い方を知らせたり、触れない子には、保育士が触ってみせたり、手のひらにのせた状態のダンゴムシを見せる。するとなかなか手が出なかったが、人一倍興味津々だったT君がそっとダンゴムシを掴んでびっくりしたような表情を見せる。

考察…予想通り触る事が出来ないような姿が見られたり、力加減が分からず潰してしまうような事故はあったが泣き出す事は無くどの子も「これ何？」といった興味が勝っていた様子であったが、「口に入れる」事がなかった事が意外であった。その点が一番心配であったので「なぜ食べなかった」かが気になる点である。何人もいろんな赤ちゃんたちに試せば中には口に入れる子もいるのかもしれないが今回は一人もいなかったもので、もしかして人間は「口に入れて試せるかどうか？」を赤ちゃんでも本能的に感じ取り、命を守るために避けようとする機能が働くのではないかと感じた。また、口に入れる事よりリスクが低い「触れる」に関しては抵抗感が少なく、信頼できる保育士が触れている事でより安心して自分も触れてみる事が出来たと予想できる。反対に言えばその信頼している大人が逆の反応(嫌がって触らない、顔をしかめる等)を見せれば赤ちゃんたちも同じ反応を見せるのではないか。



気になるから見たい
けど触るのは…

触ってみたい…



初めてダンゴムシ掴んだ瞬間！

<事例1 続き>

「ダンゴムシって何？」

1歳児に対しても同じように見せて反応を見てみる。(中にはダンゴムシを見たり触れたりした経験がある子もいる) 1歳児ならもっと触れようとするのでは?と予想していたが、嫌がって(怖がって)なかなか手が出ない。そこでここでも保育士が触ってみせたり「ダンゴムシだよ、大丈夫だよ」等と言葉を掛けて「安全である」事を知らせる。すると一人また一人…と触ってみようとする子がでてくる。そこから、なんと「手では触るのは怖いけど、この皿を使えば直接触らなくても捕まえられる」と思ったのか、ままごとの皿を持ってくる子が現れる。いきなりは無理でもワンクッション置くことでの安心に繋がりそうなので、保育士も皿の上にダンゴムシのをせるようにする。



考察…まだ見た事も触れた事もないものを見た時、一体どんな反応を見せるのか?という思い付きであったが、こちらの思いもつかないような反応や面白い姿が多く見られた。好奇心はあっても本能的に「害はないか?」と探るような眼差しや恐れ表情が0歳児から備わっている事、その恐れも自分の信頼する人間の反応、対応によって軟化していくことが感じられた。扱い方についても、全く分からないところからでも知らせていくことで扱い方を学んで吸収しようとする姿勢に驚く。1歳児になると、「危険かもしれないから、まず道具を使って捕ってみよう」とひらめく姿が見られ、自分たちなりに考えて好奇心や探求心を満たそうとする姿があった。そして保育士が「大丈夫だよ」といくら言っても触れない子もいた。それは自分で「触らない判断」をしているのであって、そこにもその子なりの危機回避能力の高さという身を守って生きる為の科学を感じる事が出来る。今回は室内で、しかもケースの中にあるダンゴムシとの対面であったが、きっと戸外での発見や出会いであったら全く違う反応であった事も予想される。その出会いでの反応も次回は見てみたい。

<事例4> (3歳児クラス)

「バランスって何？」(2023/7)

クラスにはペットボトルの玩具があり、それを上に重ねて積む遊びを繰り返している子たちがいる。いつも机の上から積み始めると手が届かず積む限界があるのだが、保育士が「ちょっと低いところからやってみたら」と声を掛けてみると、椅子の上から積む事を思い付き、積み始める。集中してバランスを保ち、積み上げる遊びの魅力は何なのだろう？



テーブルからじゃなく椅子の上から始めてみよう！



ただただ、バランスをとりながら高く積むだけ。何回も失敗。でも夢中になっている。達成感？満足？行ったことのない未知の領域を目指している？

考察…なぜ様々なバランスをとりながら、高く積みながら上を目指す遊びは面白いのか？積み木でもブロックでも子どもは最初1つ2つと上に積んでいくことを楽しむことが多い。このクラスの子たちが毎日夢中になって遊んでいる遊びもなんて事のないありきたりな遊びの一つであるが、そこにも科学する心の育ちを感じる事が出来る。誰の手も借りずに一人だけで慎重にバランスをとりながら、上へ上へと重ねていく。高く積めた時の「達成感、満足感」「誰も出来なかった領域に行き着いたという喜び」そして「もっと上へ」「どうやったら上に重ねられる？」の次の意欲、学びに繋がっている。これは人間が何か未知の領域を目指す時の姿に繋がるところがあるのではないだろうか。その試みには失敗もあるし、途中で「これ以上積めない」という限界、挫折も感じた様子。そこで保育士の何気ない言葉にヒントを得て「もう少し上を目指せるかもしれない」事に気が付いたのだ。おそらく椅子ではなく床から始めれば更に積む本数が増えて、高さも増すかもしれないが、そこでは敢えて言葉を掛けずに、子ども自身が気づき何か感じる事を待って見守っている。上に積み重ねている物がペットボトルであっても、果てしなく上を目指すその姿に無限の可能性を感じる事ができる。

<事例5> (5歳児クラス)

「死んでいるけど見たい」(2023/5~現在も進行中)

クラスには虫や植物のコーナーがあって、昨年からずっとダンゴムシを飼育していたり、幼虫の蛹を観察出来るようにしている。ただ、大切にしているけど残念ながら死んでしまう命もあって最近は大切にしていたキアゲハの幼虫やバッタが死んでしまった。毎回「死」を目の前にした時、クラスの子供たちは「具合悪いだけかも」とティッシュを布団のように敷いて顔だけ出せるようにし、暫く様子を見ている。数日経過すると「やっぱり動かない」「死んじゃったんじゃない?」と何とも言えない表情を浮かべてやっと死を受け入れていく。でもそこからが科学する心というか、「死んでいるけど、まだ見たい」と観察が始まるのである。「こんなに小さい目みたいなのがあるんだね」「足の数数えられるよ!」「ここがおしりじゃないかな?」など死んでからこそじっくり見ているのだ。数日間の観察後は満足して「埋めてあげよう」とお墓作りになるのである。



大事にしているけど死んでしまう時がある



寝かされているバッタや幼虫

考察…「死」というと何となくマイナスのイメージがあり、「悲しい体験」や「避けたいもの」として子どもたちと考える機会が少なくなりがちだが、生き物を育てていると向き合うことが多くなる。「無事に大きくなって欲しかったのに死んでしまった」失敗体験だが、「生きていた時にはよく分からなかったところを死んでから観察できるようになった」として興味を見せる姿があったり、「死んでいる事自体を観察したい」という正直な姿もある。「死んでいるのにジロジロ見て可哀そうかな?」と、思うところもあったが、そこに「死を知りたい」「死んでいる事を理解して受け止めたい」という子どもの目がある事にも気付かされる。だからと言って決して死んでいることを面白がっている訳ではなく、「死までも世話」として考えているところもあるのではないだろうか。子どもたちは死んでしまっても、生きていた頃のように大切に扱い、人間(自分たちがそうしてもらっているように)のように優しくの布団と毛布(ティッシュの)を掛けてあげ、頭を撫でてあげたり言葉を掛けている。思い入れがあった虫ほど大切な「死の儀式」があるが、そうでもないような虫の場合だと「儀式」も簡素化される時もある。生きていたものはいつかは死んでしまう時が来る、でも新しい命もまた生まれている。生や死を身近に感じながら、その命の循環について、もう少し深めていけるような保育実践に発展させていくことが必要だと考える。

<事例6> (5歳児クラス)

「色水遊び」(2023/5~)

ある日、G君が緑色の色水を持ってそ〜っと歩いていた。それを見た子どもたちが「えっ！その色どうやって作ったの？」(かなり明るい緑で、G君はメロンソーダと呼んでいた)と集まってきた。

G君は何も言わないので、その場に集まった子みんなはどうやって作ったかの仮説を立て始める。

「水入れてから、マジックでかきまぜたんでしょ？」

「何か絞りだしたの？」などなど。

そして、「やって見せて！」とお願いする。実証された作り方が予想外だったので更に驚きが増す。

G君の色水の作り方は次の通り。

- ① プラカップ底に水性ペンで先に色を付ける。
- ② そこに水を入れてくるくる回し色を出す。
- ③ できあがり。(かなり簡単)

でも誰も予想できなかった。

想定と違う作り方であった事や、簡単で誰でも手軽に作れることを知った事ですぐに「やってみたい」と真似する子が現れる。そこで、みんなが出来るようにマジックやプラカップ、ペットボトル等用意して遊べるようにする。



実際にやって見せてくれているG君



すごい！きれい！



水性マジックで出来るので簡単でどんどんできる



「色水遊び続き」

面白いのはここからさらに遊びが広がった事。

「なんか、いい匂いしない？」

「うん、する気がする」

「どんな匂いなの？」

「イチゴみたいな匂い？」

と、色によってイメージする物の匂いを感じる子が現れた。本来匂いはしないはずなのだが、色が付くことによって想像が膨らんでいる様子であった。

また、原色だけだった色水を混ぜ合わせて微妙な配色で独自の色を作り出していた。それらの色にも一つずつ名前を付けており「シャインマスカット」

「アプリコット」「抹茶」等と呼んでいた。

色だけでなく、中の水そのものに興味が強く湧く子もいた。I君は「何で泡が出来るの？」と振ったり、叩いたり、泡立ちの様子に没頭していた。

色水の遊びはその後数週間続き、今もなお遊びの一つとして存在しているが、いつもI君は泡立ち研究であり、それにより出した答えが一つあって

「青と緑の色水は良く泡立つ」というもの。I君が実証を重ねて得た研究成果なのである。



いい匂いがする気がする…



どの色水遊びの写真を見ても、いつも振っている写真ばかり。そして青と緑は良く泡立つ…

何本出来た？

1,2,3,4,5,6…



ジュース屋さんも開店しよう！



考察…色水の遊びはまず子どもなりの仮説を立てているところが面白かった。一つ目は作り方。発見した子がいて、その子から作り方を教えてもらうまではどの子にも「どうして！どうやって！」のワクワク感が強くあった。初めに立てた仮説は間違っていたが、その間違いも面白かったようで、そこから自分たちも「やってみよう」「感じたい」「もっと知りたい」という探求心に繋がっていった。視覚的な効果により「匂い」がイメージできるという発見や、力の加え方により水の動きや泡立ちに変化が生じるという発見もあり、それにより子どもなりの「結果（予想）」を考える姿があった。色水の配色により変化が生じて新たな色が生まれるであろうことは予想していたが、「匂い」「泡立ち」への発展は保育士も予想しておらず、子どもの発想の豊かさに気が付かされた。ジュース屋さんごっこへの発展ではお金も作り、1本100円から高額な一万円というジュースも登場した。ただ一万円のジュースは高く売れず、「なぜ売れない？」のか考え、子どもたちなりに、「一万円でも買いたい物は？」と、試行錯誤する姿が見られた。高くても品質や、やり取りの仕方によって上手く売る子がいて、物作りから社会、人との関わり方への学びに繋がっていた。

<事例7>5歳児クラス

「ダンボール遊び」(2023/5～現在も進行中)

大きな家具が入っていたダンボールをもらえる事になった。同じ頃、ダンボールを安全に切れるアイテムを注文。クラスに届くと「やった～」と大喜びでダンボールに穴を開けまくる子どもたち。「穴を開けたい！」というワクワクが強かった様子。中には「家を作ろうよ！」と提案する子もいたが、この時には聞き入れられなかった。(何か作るより、ひたすら切りたいワクワクが勝っていた) この大きさのダンボールはなかなか手に入らないので、保育士としては「みんな力で合わせて何か作ってもいいのになあ」と思うところもあったが、黙って見守る事にした。その結果、ダンボールはもちろん穴だらけ。しまいには全て広がってしまう物もあった。



こっちにも
あっちにも
いっぱい穴を
開けよう！



「ダンボール遊び続き①」

穴をたくさん開けてしまい今にも崩れそうな状態を見て子どもたちの考えた事と、その対処法が「穴をふさごう！」であった。自分たちの作った穴をなんとテープで埋めていくという子どもらしい対処法！（テープがもったいないし、いっそ捨てても良いのでは？）とどれだけ思った事か！でもぐっと我慢してそれも見ておいた。でも、やはり所詮ダンボール。数日経過するとぺちゃんこに！そこで言った子どもの言葉も面白かった。「誰がやったの！」最初はだれか犯人がいると考え怒りに震えていた子どもたちであったが、犯人はいない事が分かれると「…そうなんだ、なんで壊れちゃったんだろう…」としょんぼり。失敗の体験をする事になった。

この失敗の後、新たなダンボールがやってきたらどうなるんだろう？と、大きなダンボールをまた用意してみる。すると、子どもたちから「あんまり穴開けすぎちゃダメだ！」「こっちは僕が開けるから、そっちは頼んだ！」等前回の反省から遊び方が変わっていた。そして、前回はなんのビジョンも無かった遊びが「船を作ろう！」という決まった目的のもとでの物作りに変化していた。船には子どもたちの発想から、様々な工夫を凝らした箇所が出現する。「船の構造を乗せた図鑑」も用意していたが、悩んだ末、子どもたちの夢のある発想をそのままにしたいので敢えて図鑑は見せない事にした。



穴ふさいだから大丈夫！（？）



ぺちゃんこになった！
「誰がやったの～！」



前回バラバラだった注目点が一つになっている。「どうしたら上手く行くと思う？」等の相談も始まる



エンジンから噴出される炎



踏むと進む仕組み



「ダンボール遊び続き②」

「出発するぞ～」と船の旅遊びが始まり、毎日修理を重ねながら遊び続けていたが、この上手くいった経験から自信を付けた子が「次はロケットを作らない？」と提案してきた。他の子も「ロケット作るなら壊してもいいかも」とみんなも賛成し、船を壊して、ロケット作りが始まった。この時今までは無かった設計図のような物が初めて登場する。その図を基にイメージを膨らませながら、友だちと相談してデザインをする姿があった。保育士は子どもの要望で必要な材料を整えたり、「ロケットの本を見たい」という願いから「宇宙」や「星座」の図鑑を用意する。その図鑑を見た事で、ロケット作りは勿論だが、宇宙全体への興味、関心が強くなった。「太陽ってこんなに大きいんだ」「人工衛星ってかっこいい」「オリオン座ってきれい」「北斗七星描いてみたい」等の次々と他の分野へも興味が派生し、ワクワクしたり、知りたい事、表現してみたい事柄が一気に増えていった。



出来上がった船で旅をする遊びを毎日続け、ポロポロになってもその都度修理している



楽しかった！上手くいった！
「次はロケット作ろうよ！」
「いいね～！！」



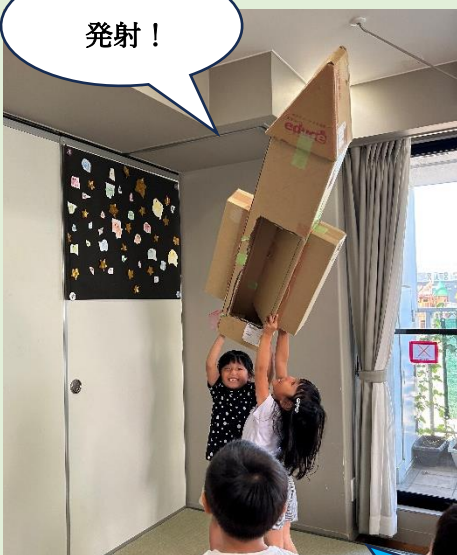
船作った時みたいに切るよ

設計図描くね！

宇宙空間も作ろうよ



発射！



乗れないよ～

そうか、発射台が必要だな…



「ダンボール遊び続き③」

ロケット作りの遊びから派生した「宇宙作り」だったが、そもそも「宇宙って？何なの？」という問いを抱く子が多くおり、保育士も答えるのが難しいような質問も飛び出した。「どうして地球ってまるいの？」「ガスで出来てるってどういうこと？」など。反対にファンタジーいっぱいのある考えを持っている子も多くいて「月にはウサギがいるんでしょ？」「惑星には宇宙人いるよね？」等空想や仮説が面白くて、特に否定も肯定もせずその世界観のままクラスに宇宙空間を作って楽しめるようにした。この時期にはポートフォリオを掲示したり、ドキュメンテーションを配信し、遊びを保護者と共有できるようになり、「派生していく遊びの様子が楽しいですね」とコメントをもらったりして園だけでなく家庭とも遊びの話がしやすくなった。作った惑星や宇宙人の絵はクラスに飾って欲しいという子どもたちの希望もあり、飾っているが「真っ暗にして本物の宇宙みたいにしたい！」という願いも生まれたのでやってみようと少しずつ計画がすすんでいる。この遊びは全く終わりが見えず、毎日更新して広がっており、今回の事例としては収まらなかった。



正確に描きたい！

夢いっぱい描きたい



もっと宇宙らしくするには？浮かんだらどう？



ブラックホールって何？



惑星を並べる順番にこだわる子が続出する

考察…「イメージ通りに上手く作れない」という沢山の「あれ？」から始まったダンボール遊びが多く失敗を繰り返して今の宇宙作りにまで繋がっている。素材や題材が大きいと、その分ワクワク感も大きい。年長児ということもあり複数人で盛り上がり「一緒に作ろう」となる事が多いが、友だちと一緒に作るとなると「自分の思いだけでは上手くいかない」という壁にぶつかる。理想の物を作るには、アイデアを出し合い、話し合いでお互いの考えを擦り合わせる事や、時には妥協する事も求められる。そして、どうしても妥協したくない時には相手を納得させるだけの熱意や伝え方の能力が求められる。この遊びによってその能力が高くなったと感じる子が増えている。また、イメージが固まり過ぎて大人の方が何にも囚われていない子どもの発想の豊かさに気付いて驚かされたり、のびのびとした芸術的センスや表現力を感じ、既定の形や図鑑での情報が不要と感じる場面も多くあった。物作りの技術的な面以外でも「諦めない気持ち」というか、「自分の考えた物をみんなと一緒に最後まで楽しく作り上げる」といった「やり遂げる力」が求められていた。スケールが大きくなってもコツコツと続ける姿勢や「もっとこうしたらどうだろう」と新しい考えを出しあったり、その事を分かりやすく伝えられるかどうか、そして形として満足いく物になったかが子どもなりの「成功」の鍵となっている。この沢山のプロセスを経てやっと自分たちの納得のいく「完成品」が出来上がっていく。その時の子どもたちの嬉しそうな顔を見ると、本当に小さなエンジニアの存在を感じ、この遊びが未来に繋がる気がしてくるのである。出来上がりの物の良さよりも、そこに至るまでのプロセス（思いついて、考えて、作って、失敗して成功して、友だちと協力して、一人でも頑張っただけでできた！）がそれ以上に楽しい様子であり、そのプロセスをまた味わいたいから、味わえるから、ずっとこの遊びが続いていると感じる。

考察に基づく課題

「子どもの科学する心」に自分たち保育者がようやく気付いたばかりであり、その「心」を育てていたかどうか大きな課題といえる。例えば「ダンゴムシって何？」の事例であれば、あの出会いを一日だけの試みとせず数日間継続してみたり、時間や場所などいろいろな試して子どもの反応の変化や違いを見ても面白かった。また、「死んでいるけど見たい」の事例であれば「死んだ後どうなるのか？」という子どもからの問いもあがっていたので、命の循環を考える良い機会と捉え、その「めぐる命」を身近な環境から考えていくという課題が生まれている。「育み」や「課題の取り組み」には一定の時間や期間がどうしても必要なのに対し、今まではその場限りで終わってしまっていたり、続いていても自分のクラス以外は全く分からないという問題があった。それら一つひとつをクラスの担任と園長だけで考えて終わらせず、もっと園全体でリフレクションする事で、意外な視点に気付かされたり、目からうろこが落ちるような他者からの意見が聞けたりするはずである。その課題は前述した通り、改善に向けて動き出しており、やっと8月から「子どもの遊びを園全体で共有していこう」とICTの活用も始まった。ただ、それについても全くの手探り状態なので、「主体的な遊びって？」「どうしたら遊びが膨らむの？」「行事があるから遊び込めない(?)」等「今までの保育に囚われたまま」では遊びを育もうとしても無理なのである。子どもの「科学する心」が生まれた瞬間を私たち保育実践者が「気付き」「育む」感性と力が求められている。つまり課題は、「子どもの気付きに私たちが気付くこと」もう一つが「その気付きを園全体で共有して共に育むこと」である。「気付きに気付く目」「リフレクションの仕方」といった言葉にすると簡単な事のように感じるが、この簡単そうな事が、園での今一番の課題といえる。

今後の方向性、計画

「あっちは面白そうだぞ」と心配しながらも、おそるおそるその方向に進み始めているのだから、そのまま「子どもの気付きに気付いて、その気付きを面白がる！」という方向性で進んでいきたい。その為には私たち保育者自身が「科学する心」を取戻し、子どもと共に学びあう姿勢が必要である。「今日は公園に行って、自然に触れましょう」では無くて「公園に行ってみたら、そこに見た事もない花が咲いていたね、いい匂いだったよね」とか「雲って水蒸気の塊なんだよ」では無くて「あの雲の形、何かの形みたいだね」「触ったらどんな感じだろうね」など、子どものように感性を研ぎ澄ませて自分たちの周りに溢れている不思議や神秘に感動したり面白く捉える事は難しいだろうか？きっとそんなに難しくはないはず。だって自分たちが子どもの頃やっていた事を思い出すだけだから。その為には毎日の「せねばならない」の保育に囚われてはいけけないのである。誰一人同じ人間がないのだから保育は毎回変わるはず。その子たちによって遊びは全く違っているはずだし、そこに至るプロセスも結果も違う。なのに「行事の後は経験画を描きましょう」「毎年野菜を植えているから今年も野菜を植えましょう」では子ども主体の活動とはいえなくなってくるのである。「主体性」を考えていくと、今後もっと抜本的な意識改革も求められていくはずである。カリキュラムの見直しから始まった「遊びの捉え方、それによる考察」はまだ練習段階であり、より充実させていくには時間が必要だ。ただそれも「回数を重ねれば充実するのか」といったらそうではない。独りよがりにならないように共有していく為に、今後は「カリキュラム反省の在り方の見直し」や「どこかでちょっとでも時間をつくってリフレクション」などの「自分たちの保育を常に見直してアップグレードする」作業が必要である。

大きな改革や変化にはリスクも伴う。方向性の違いから職員間で意見の食い違いや衝突も起こり得るかもしれない。でもいつも自信を持って言える事は自分の園は「変化する事ができる園である」という点である。間違った方向に進んでいたら「間違ったね」と修正できる。上手くいかなかったら「何がいけない？」と相談できる、そんな園である。きっと面白い事に発展すると信じている。

具体的な計画は…

- ① 遊びを面白く捉える保育者の感性を磨き、子どもの遊び（科学する心）をより充実させる。
- ② もっと家庭や地域に子どもの姿を発信し、家庭や地域を巻き込んだ活動を始める。
- ③ 身の回りで「命」の循環を感じる気付きがあるので、循環を感じる保育実践を計画する。
- ④ 豊かな感性で表現したり物作りを楽しめるように、今までの「製作遊び」の在り方を見直す。
- ⑤ 子ども主体の遊びやESDを考えて園全体での行事も見直す。
- ⑥ 保育実践という機会を面白く捉え、次年度以降は各クラスの事例を持ち寄ってみる。

最後に…この教育実践論文作成にあたり、たくさん相談にのって下さった園長、実践や写真提供、園内研修など、時間を作ってくれた園の職員の皆さん。本当にありがとうございました。

(今回使用できなかった物もいっぱいあってすみません)

これからももっともっと、保育を面白くしましょう。

研究代表者、執筆者 塚田洋子
村上律子（園長） 杉山依子 細川ちひろ