

広がりと深まりを生む環境との対話

園生活に埋め込まれている創作意欲



熊本県 荒尾第一幼稚園

目次

本園の考える「科学する心」の捉え方	…… P.1
科学する心を育てる」保育の手立て	…… P.1
実践事例1 ロボットの出てくる映画作り 4歳児クラス (2023年10月～1月)	…… P.2
【事例1-1】 やっぱり映画みたいになりたい (4歳児10月13日～15日)	…… P.2
【事例1-2】 ロビン1号の製作 (4歳児10月20日～)	…… P.2
【事例1-3】 「手伝ってあげる」 (4歳児10月30日)	…… P.2
【事例1-4】 ロビンの線「この色じゃん!」 (4歳児10月31日)	…… P.3
【事例1-5】 お掃除ロボットの製作 タイヤの問題 (4歳児11月6日)	…… P.3
【事例1-6】 歯が動くように (4歳児11月8日)	…… P.3
【事例1-7】 ロビン1号を歩かせるには (4歳児11月17日)	…… P.3
【事例1-8】 スイッチはどこについている? 説明の方法 (4歳児11月21日)	…… P.4
【行事「ごっこランド」の取り組み…】	…… P.4
◎改善 …… P.4 ◎会館スタッフの協力 …… P.5	
◎保護者の積極的な協力 …… P.5 ◎園生活とのつながりの強化 …… P.5	
◎保護者が動かす小道具類の演出 …… P.5◎年中組に影響を与えたごっこランド …… P.5	
【事例1-9】 役割分担の姿 (4歳児1月11日～)	…… P.6
【事例1-10】 ロボットの完成 映画の撮影準備 (1月18日)	…… P.6
【事例1-11】 「練習しなくていいの?」 (1月22日～26日)	…… P.6
【事例1-12】 撮影 映画ができた!! (1月29日)	…… P.6
【事例1-13】 ロボットどうなる? リサイクルという考え方 (3月7日～11日)	…… P.7
【考察 実践事例1 ロボットの出てくる映画作り】	…… P.8
実践事例2 お化け屋敷 (5歳児クラス)2024年4月	…… P.8
【事例2-1】 ろくろ首を作ろう～活用される技法～ (4月22日)	…… P.8
【事例2-2】 「お化け屋敷で流したら?」～2つの活動がつながる～ (4月24日)	…… P.9
【事例2-3】 「三角を作って繋げよう!!」～からかさおばけ、どうやって作る?～ (4月25日)	…… P.9
【事例2-4】 「TNTみたいにすればいいんだ」 (5月18日)	…… P.10
【事例2-5】 驚いている人がいなかったお化け屋敷 (5月30.31日)	…… P.10
【考察 実践事例2 お化け屋敷】	…… P.10
実践事例3 トランプ作り 自分たちで作る・作り直す(5歳児クラス 2023/9月・2024/2月)	…… P.11
【事例3-1】 トランプを作ろう (9月19日)	…… P.11
【事例3-2】 トランプの完成 (9月27日)	…… P.11
【事例3-3】 「大きさバラバラだね」～気づきから生まれたトランプ製作～ (2024年2月)	…… P.11
【考察 実践事例3 トランプ作り】	…… P.12
実践事例4 泥ダンゴ作り～やってみることに気づく 3歳児 2024年6月	…… P.13
【事例4-1】 「僕も作りたい」はじめてつくる泥ダンゴ(6月19日)	…… P.13
【事例4-2】 「泥ダンゴ入れる場所どこ?」(3歳児6月21日)	…… P.13
【事例4-3】 「丸くなった」(3歳児6月24日)	…… P.13
【事例4-3】 「そーっと入れたんだ」(3歳児 7月2日)	…… P.14
【考察 実践事例4 泥ダンゴ作り】	…… P.14
【総合考察】	…… P.14
【今後の課題と方向性】	…… P.15

本園が考える「科学する心」の捉え方

本園では生活廃材などを使った造形活動が盛んに行われている。数年前に保育室環境や園生活の時間などを再検討することで、数日間続く活動となっていき、子どもたちは自分の思いを実現するために粘り強く取り組んだり、友達と協力するなどの姿が見られるようになった。この活動は子どもたちの自立心、思考力の芽生え、協同性など、様々な姿を育む体験があると私たちは感じた。2023年度、本園では考える科学する心を「自分や自分たちの思いを実現しようとする態度」「友達と協力し課題を解決しようとする態度」として事例の検討・考察を行った。数日間続く保育活動の展開を「広がり」と深まり」と表現し、素材や材料の配置や子どもの思いや、見方・考え方を生かして、子どもたちと共に環境の再構成することの大切さを学んだ。そして課題を解決していく時、過去に経験したことが使われていることに気づき、「経験の編み込み」と表現し、多様で主体的な体験の大切さを感じた。

その後も職員のミーティングで場面の写真や事例を持ち寄り、話し合いを続けてきた。その中で子どもたちの遊びや創作の意欲が、以前の何かしらの活動から影響を受けていることに気づくようになってきた。自分たちの一つ年齢が上の昨年度のクラスへの憧れだったり、数ヶ月前の自分たちをより良くしようとする思いや隣のクラスがやっていたこと、目の前の保育者や友達、少し前に自分がしたこと、などである。昨年度の研究で「経験の編み込み」に着目したことで私たちが気づくようになったのか、実際に子どもたちの遊びや創作の意欲に、以前の活動から影響が多くなってきたのか定かではないが、いずれも関係しているように感じている。そして「場に埋め込まれた記憶」も大切な環境構成と思えた。これらのことを考察の対象にするため「本園の考える科学する心」を再考し下記のようにした。

「本園が考える科学する心(2024年度)」

- ・ 自分の思いを実現しようとしたり、友達と協力して課題を解決しようとする態度
- ・ 環境と対話して、心を働かせる感性

「科学する心を育てる」保育の手立て

以下のことを科学する心を育てる保育の手立てと考える。

・場の環境構成

子どもたちは心動かされる環境から何かに気づき、見直したり、試したり、繰り返したり、振り返ったりして、もう一度見つめ直す。思い出したりして、心が動かされた出来事を再訪する。

物との出会いははじまるきっかけとなりやすいと感じる。物や素材の配置が子どもたちにどのように見えるのか十分に配慮する必要がある。また、友達からの影響やどのような保育者の関わりや言葉掛けが子どもたちに届くのかを丁寧に考える必要がある。

・子どもたちの思いや創作意欲

子どもたちは、以前の何かしらの出来事をきっかけにして、遊びを始めたり、「以前の何かしらの出来事」が影響を与え、活動が広がったりも深まったりする。子どもたちは今現在の物的・人的環境のなかだけでなく、過去の出来事など広い時空間に影響されて、未来を作り出している。子どもたちの言葉や態度から、その意欲を捉えて環境構成・再構成することが大切である。

・園生活に埋め込まれたもの

子どもたちの活動を広めたり深めたりするきっかけとなる以前の出来事は子ども達にとって印象的であり楽しかったエピソードであることに気づいた。それは深く記憶に刻まれやすい。その記憶を使って新しい楽しさが作り出されている姿がある。子どもの思いから考えられた楽しくて充実した園生活、楽しかった行事、待ち遠しい行事も重要と考える。行事などは、園生活にかかわる多くの人たちの想いも重要な保育の力ではないかと考える。

子どもたちが自分の思いを実現しようとしたり、友達と協力して課題を解決しようとして良くしていくことに着目しながら、「科学する心を育てる」保育の手立てをより深く探ることにした。

実践事例1. ロボットの出てくる映画作り 4歳児クラス（2023年10月～1月）

【事例1-1】 やっぱり映画みたいにしたい（4歳児10月13日～15日）

年中組は9月下旬からいろんな人をお客さんとして招き、キャラクターの出てくるショーごっこを始めた（図1）。しかしだんだんお客さんは来なくなってきた。

「どうしてお客さん来なくなったんだろう？」と保育者が投げかけると「洋服が可愛くないからじゃない？」「悪者がいないと面白くないんじゃない？」「いつも悪い役ばかりしたくない」と話し始めた。そしてショーの作り直しが始まった。

まずは可愛い衣装はカラービニールをたくさん繋げ、自分たちが着れる大きさにして作る（図2）。ショーに出てくるキャラクターになるというための衣装作りだったが、だんだん自分の思うかわいい洋服を作る姿に変わっていく。これは以前お店屋さんごっこをした時のエプロンの作り方を参考にしていると考えられる。

お話作りは登場人物（自分になりたい役）を考えたり、みんなとやりたいことを出し合っていく。それを繋げたお話を保育者が読んでみると「全然面白くない」と話す。自分たちで考えるお話は少し難しいと感じた様子。そこで絵本を参考にストーリーを考えてみることを保育者が提案する。参考にする絵本を見つけていると、みんなが大好きな「わんぱくだん」シリーズの『わんぱくだんのロボットランド』が目止まる。敵役の要素も入っていたことから、子どもたちの中でこのお話がしっくりきたようで、この絵本を使ってショーをすることに決める。しかしショーの練習を始めるとセリフがわからない、その場で演じるのは難しいと感じ「やっぱり映画みたいにしたい」と提案する子が出てきた。そこから、みんなが演じる場所を映像にして映画作りを始める計画が始まった。

【考察】

子どもたちは自分が遊園地などで見たことのあるショーを再現しようとしたのだと推察される。初めは演じている自分たちが楽しいという思いが強かったが、「お客さんが来なくなった理由」を考え始めることで、見る人も楽しい気持ちにさせるというところにも意識が向いていった。お話を考えようと動き出す姿がある。これは5歳児が自分たちで作っていたお話ごっこの影響であると考えられる。結果として自分たちで考えたお話は使わないことにしたが、気になる絵本を見つけることができた。保育者側の、みんなでゆっくり考える時間の確保や気づきを生み出すことのできる援助が子どもたちの次への意欲に必要であったと考えられる。

【事例1-2】 ロビン1号の製作（4歳児10月20日～）

映画を作るにあたって絵本に出てくるロボット、ロビン1号の製作を始める（図3）。絵本に出てくるロビン1号の作り方を参考にしたり、園に置いてある様々な素材を自分たちで持ってきてぴったりの材料を探したりする。大きな一つのものを数人で作る初めての経験だったので「そうじゃない!!」「違うのに」と話している姿もある。一つずつ丁寧に友達が思っていることを知る機会を作ることで、「こんな感じでいい?」「こうしたい」と相手の思いも聞きながら製作を進めていく姿が出てきた。出来上がったロビン1号とごっこ遊びをたくさんすることで、より一層愛着が湧いてくる。目の懐中電灯は「電池がなくなったら目がつかなくなっちゃう」と話し、こまめに消したりする姿も見られた（図4）。

【考察】

子どもたちはこの時に初めて自分たちと同じくらいの大きさのものを作った。移動する時もロビン1号も一緒に連れていったりする中で、仲間のような気持ちを味わっていたようだった。また、お互いの気持ちを保育者を交えて話したりするうちに、自分の思いだけではなく友達の思いも受け入れようとする姿が増えてきた。やがて子ども同士の対話に繋がる。

【事例1-3】 「手伝ってあげる」（4歳児10月30日）

足の長さが少し違い、真っ直ぐ立つことができなくなっていた。そこで、長



図1 ショーをする4歳児



図2 ビニールで衣装作り



図3 段ボールで製作



図4 目には懐中電灯



図5 「斜めにして」

さを揃えるためにダンボールを重ねていき、高さを合わせることにした。最初はこの作業を1人でしていたが、近くにいた友達に「ちょっとロビン1号斜めにして」とお願いし、傾けてもらう(図5)。2人が作業しているところを見て「手伝ってあげる」ともう1人加わる。この微調整があり、支えがなくてもロビン1号は立つことができるようになった(図6)。



図6 「手伝ってあげる」

【事例1-4】ロビンの線「この色じゃん!」(4歳児10月31日)

ロビン1号についている模様の線の色。見る人によって赤に見えたりオレンジに見えたり黄色に見えたりした。そこで、最初に貼ってあったオレンジ色の画用紙の上から赤を塗ってみることにした。「この色じゃん!!」と気づき、みんなに聞いてみる。「この色」「これでいい」とみんなが納得してくれたので、この方法で塗ることにする(図7)。



図7 線を塗り直す

【事例1-5】お掃除ロボットの製作 タイヤの問題 (4歳児11月6日)

ロビン1号を作り終わると、今度は「お掃除するロボットを作りたい」と話す子どもたち。「めっちゃ大きいダンボールが欲しい」と言い作り始めた。

口に穴を開けた後にタイヤを作ることにするが、すぐにぺちゃんこになってしまうことに困っている。「できないね」と言いながら自分たちがタイヤの中に入ってみる(図8)。保育者に「今浮いてる?」と聞く。「浮いてるよ」と答えると、「僕たちが中に入ったらできるのに～」と話す。それを聞いてGが「そうだ!中にクルクルのいっぱい入ってるからそれ入れたらいい!!」と気づく。ダンボールで小さな丸をたくさん作り、タイヤの中に入れていく方法で作り始める(図9)。それを見ていたRが「G君のやつ、絵本の絵と同じそうだから多分うまくいくと思う」と言い、手伝ってくれることになった。



図8 タイヤの中に入って
検証する



図9 タイヤの中を詰める

【事例1-6】歯が動くように (4歳児11月8日)

上の歯を動かす時には「紐で引っ張る」という案が一番に出てきた。紐で引っ張ることは、1学期に製作した100階建ての家のエレベーターの作り方が影響か(図10)。下の歯を作る時には「くるくる棒をつけて下に刺して引っ張る」と決める。しかしチラシを丸めた細い棒ではすぐに曲がってうまくいかない。ガムテープで強化したり2重に重ねたりするがうまくいかなかった(図11)。その時、ロビン1号のアンテナを作るために用意された太い木の棒を見つける。「これ使ったらいい」とひらめき棒を木にすると、曲がることなくうまく動かすことができた。



図10 上の歯は紐で



図11 下の歯に棒をつける

【事例1-7】ロビン1号を歩かせるには (4歳児11月17日)

年中組の子どもたちはロボットの「ロビン1号」を歩かせるようにしたいという思いを抱くようになった。材料は、園庭の半屋外空間の工房で土粘土にめり込ませて遊んでいた金属の「戸車」がいいとすぐにひらめき、翌日工房に探しに行くことになった。

その日の放課後、保育者は工房の戸車のそばに、キャスター(自在車)なども、選択できるよう材料置き場に配置した。翌日、目当ての戸車を探しにいった子どもは数個置いてあるキャスターに引き寄せられるように近づき、ロボットに使用する分を取り保育室に持って帰った(図12)。

最初、キャスターそのものを転がして遊んでいたが、やがてロボットの足に取り付けかかった。初めの方法はガムテープの粘着面を表にして輪を作り、ロボットの足とキャスターを接着させるがすぐに無理があると気付いた様子だっ



図12 工房の材料置き場

た。ロボットの足の裏に穴を開けて取り付けを試みようとした(図13)。しかし、ロボットが立つようにバランスを取るため足の裏には牛乳パックやダンボールなど7枚、8枚重ってあるので穴を開けるのが難しかった。そこで考えられたのが足の4つの角にキャスターをつけてバランスを取る方法だった。片足に4個ずつ両足で計8個つけると、なんとか立つことができた。



図13 キャスターを取り付ける



図14 ロボットでごっこ遊び

【事例1-8】スイッチはどこについている？ 説明の方法（4歳児11月21日）

お掃除ロボットのスイッチがついている場所を決めている時。最初は絵本を見て左腕にピッタリ貼り付けてあった。Jはこれを見た時に、「つけている場所が間違えてる」と保育者に伝えに来た。「どこにつけたいと思っているの?」と聞くと、「真ん中」と答えたので、それを他の友達にも伝えることにした。

J「ねえ、ちょっとここついてる場所違うんだよ」

N「合ってるよ」

J「でも見て、絵本見たら真ん中についてるんだよ」

N「これは体が丸いからそう見えるだけだよ」

この会話をした後、J君はもう一度保育者に「どうやったらNわかる?」と聞きにきた。どこを見て隙間を開けた方がいいと思ったのかを10分ほど考えてもう一度Nに絵本を見せながら(図15)伝えにいった。

J「ねえ見て、ここの手のところからこんくらい隙間ある」

G「確かにそうじゃん、真ん中に見えてきた」

N「体が丸いからでしょ?」

J「体が丸いんだけど、手のところからこんくらい隙間ある」

N「じゃあもうしていいよ」そして、Jは自分が思っていた真ん中の位置に付け替えることにした(図16)。



図15 絵本を見せる



図16 真ん中に付け替える

【考察】

普段はみんながやりたいと思うことに合わせてくれていたJだが、ここだけは絶対に譲れないという思いを強く感じた。Nも、付け替えることには納得した様子だった。

作り初めの時にはなかった、時間がかかっても自分の思ったことを正しく伝えたいという意欲的な思いや、より絵本に出てくるロボットに近づきたいというこだわりを持って製作していく姿があった。友達と一緒に納得できるモノにしていこうとする姿も現れてきたが、難しさもたくさん感じている様子だった。うまくいかないことも増えてきて製作の意欲が下がってくる姿もあった。

そんな時に行事ごっこランドが12月中旬に行われた。ごっこランドのお話の中にロビン1号が動いたり喋ったりする場面が盛り込まれていた。その時に感じた「ロビンが喋った!!」という嬉しかった思い出から、子どもたちの意欲が再び湧き出てきた。日常の会話の中では、いろんな友達と「ごっこランド楽しかったね」「ロビン1号と遊んだの楽しかったもんね」「動いたもんね」と楽しかった思い出を共有していた。その高まっている気持ちを集まりの時間にみんなで共有することで、映画を作りたい!お掃除ロボットも完成させたい!という気持ちが高まり、そこからまたみんなで頑張って作り上げようとする姿に変わっていった。

【行事「ごっこランド」の取り組み…改善を重ねて理解者と協力者が増えていった行事】

◎改善

ごっこランドは園生活の遊びの時間を保障するため、行事「お遊戯会」を見直して1994年から始まった。内容は保育者が用意したストーリーに、子どもたちを引き込みごっこ遊びを展開するものを主とした。行事当日の子どもたちは想像の世界で集中していきいきと活動するが見られた。行事前でも園生活の遊びの時間を確保することで、保育者側のねらいとしては成功した

が、お遊戯会との違いから多くの保護者から「何をしているのかゴチャゴチャしてわからない」と戸惑いの声が多く上がった。翌年から、お客さんにわかりやすくするため、場面を説明するセットを作るようにした。(のちに朗読劇の手法を使うなど世界観を作ることでセットがいらないことに気づいた。セットがないことで場面転換がスムーズになりストーリー展開が広がった。)ストーリーを案内する保育者と登場人物が同時に話すとマイク音声が入るさいと指摘があったので、台本を整理し、出番のない時はPA側で音声を切ってもらうなど改善をしていった。

◎保護者の積極的な協力

保護者には当初から大道具類の出し入れやその場で出来る簡単な「役」をやってもらっていた。2007年から事前に園に来てもらい数回、練習してもらうようになった。「あくまでも出来る人が出来る範囲で」という方針で保護者をお願いした。この保護者の練習は仕事でもなく友人でもないが「子どもたちのため」ということで集まった独特の楽しいコミュニティを作り出した。

「PTAの活動は世間では敬遠される傾向にあるがまるで違う。自分自身が楽しい」という声が保護者から聞かれ、以降、行事の手伝いをお願いする「保護者委員」はほぼ立候補で決まるようになっていった。

◎会館スタッフの協力

2009年頃から会場を借りている会館のスタッフから、照明などをどの場面で効果的に使うか考える参考にするため「番組のねらいと先生たちが考えている見せ場を台本に書いてほしい」と指摘された。これは会館スタッフが行事を共に作るという態度の現れであった。この頃からお客さんに見せるごっこ遊びの番組が面白くなり、ごっこランドへの理解が保護者にも広がっていった。

◎園生活とのつながりの強化

子どもたちが日常の園生活で作っていたものをストーリーの中に取り入れたり即興性を大切にするなど改善していった。年長組の劇作りはプロジェクト活動として、子どもたちの充実した園生活を作りだした。行事が終わると、保護者委員と職員がごっこ遊びを作り出していく「メイキング」や5歳児の子どもたちが劇を作り上げていく過程を記録した場面を含めた「DVDごっこランド」を園で製作して全園児に配布した。子どもたちの日常の喧嘩から、子どもたちにとって、ごっこランドは一年中待ち遠しい行事になっていることを感じた。

◎保護者が動かす小道具類の演出

2023年12月17日にごっこランドが行われた。ごっこ遊びの中で保護者に様々な小道具類例えば「雲」や「隕石」を持ってもらい次々舞台袖から出てきてもらうなどしたが、その時、過剰に動かさないように本物の動きを求めて練習してもらった。空飛ぶ絨毯が勝手に飛んでいく場面では、5人の大人で連携して滑らかな動き(図17)を作り出してもらった。



図17 滑らかな絨毯の動き

年中組が2学期に製作したロボット「ロビン1号」も同様に保護者に動かしてもらい、他の保護者が扮するロボットの仲間たちと登場して(図18)、ごっこ遊びの中で子どもたちと会話をした。ロボットたちの動きは保護者たちに何度も練習してもらった。



図18 保護者ロボット リハーサル

◎年中組に影響を与えたごっこランド

ごっこランドがとても楽しかったという思い出が年中組3学期のロボット製作・映画作りの意欲に繋がったと考えられる。ごっこランドで動いたのはロビン1号だけだったため、お掃除ロボットができればみんなで動かそうという話もしている姿があった。また、ロボットが喋るという面白さも感じていて、もっとこうしたい、こうなったら楽しいという想像をするようになっていった。

てきた。このことから、自分たちが作ったものが動くという経験は、子どもたちにとってとても新しい、嬉しい経験になったと考えられる。

【事例1-9】役割分担の姿（4歳児1月11日～）

作る物を話し合い紙に書き出し、子どもたちに製作の状況を見える化した。意欲が戻ってきた子どもたちは、ロボットの腕が落ちてしまうことの修繕やアンテナの制作など「これまだ誰もしてないならする!」「じゃあ、こっちする」と役割を分担して作る姿が出てきた(図19)。友達が大変そうな時に手伝うという形で参加する姿もよく見られた。昨日やっていたことの続きを知っている子が新たに来た子に教えるという姿も見られるようになった。

【考察】

以前は1つのものにたくさんの人数が集まり少しずつ進める作り方だったものが、役割分担をする姿に変わっている。分担することによって、それぞれが責任を持って自分の担当の部分をこだわって作る姿が出てきたように感じる。お掃除ロボットの完成まで3ヶ月程度かかったが、完成の目処が立ってくるほど作業のスピードも速くなり、思ったことを優しく伝える、丁寧に伝えた方が良いという意識も生まれてきたため、雰囲気もよく気持ちよく製作に打ち込めていたのではないかと考えられる。



図19 それぞれの箇所の製作



図20 作戦ノート

【事例1-10】ロボットの完成 映画の撮影準備（4歳児1月18日）

ロビン1号、お掃除ロボットが完成すると映画の撮影をしたいという気持ちが出てくる。そこで、どうやって撮影するのかを子どもたちが考えるための作戦ノートを作ることにする(図20)。園の環境をよく見て「最初のところは工房が似合ってる」「ロボット工場はもも組がいい」「街はブロックに布かけて作る」「お遊戯室がいい」と自分たちの思いを書き込んでいく。場所が決まると子どもたちの中でもだんだんイメージがついてきて「先生は見ておだけでいい!!」「自分たちでできるこれ!!」と自信を持っている姿がある。

【事例1-11】「練習しなくていいの?」（1月22日～26日）

作っていたものが全て完成し、「もう撮れるね」と話していたある日。Kは帰りの集まりで保育者に向かって「練習しないでいいの?練習した方がいいと思う」と提案する。他の子どもたちも「確かに練習した方がいい!!」と賛成。ごっこランドの時、さくら組（年長）も(劇の)練習してたもん!と話す。練習の当日を向かえると今までは気にもしていなかったセリフの存在に気づく。



図21 お遊戯室の撮影セット1/26

「セリフ誰がいうことにする?」と保育者が尋ねると、「みんなで言う」と話す。絵本は何度も繰り返し読んでいたので、セリフも頭に入っている子たちも多数いるためその場面で覚えている人がみんなで言うことにする。練習をすることで、「これもあった方が良かった」と気づいたことを出し合い、お遊戯室の準備を始める(図21)。

【考察】

子どもたちの中でぼんやりとしていたイメージを作戦ノートに書き込むことで、子どもたちはどんどんイメージを膨らませる姿があった。このことから子どもたちに伝わりやすく可視化することも保育者の役割として重要であることを感じた。事例1-11から、ごっこランドの年長組の姿は子どもたちにとって憧れであり、影響をもたらしていることが分かる。さらに練習をしている時の5歳児が、練習を楽しいものとして参加していることも知っているのも、自分たちの練習も楽しみにしている姿があった。またこの練習で子どもたち気づいたことを撮影に生かすことが出来た。重要な機会となった。

【事例1-12】撮影 映画ができた!!（1月29日）

撮影する日、朝登園すると「今日は撮影の日だね」と楽しみにしている様子がある。撮影が始まると、一つの場面を撮るのに時間がかかることもあり「映画作るのって大変だ!!」と話している。「次

はこのシーンを撮ろう」と保育者が言うと自分たちで動き出したり、なりきって演じている姿がある。

撮影したものを保育者が編集し、子どもたちに見せる。すると「すごー!!」「めっちゃ上手にできてた」「面白かった」ととても喜んでいる姿があった。子どもたちに感想を聞くと「撮影めっちゃ大変だったけどこれでできて嬉しかった」と話し、満足げな姿がある。完成した映画を保育参観で保護者にも見せること決め、映画を楽しくみてもらうためにポップコーンを作ったり、チケットを作ったりする。

【考察】

撮影がこんなに大変だったなんて!ということは何度も言う姿があり、自分たちの想像していたものとは少し違って疲れてくるのではないかと心配もしたが、子どもたちは最後まで全力でロボットになりきったり準備をしたりする姿があり、少し驚いた。目的に向かってみんなで協力するという年長組へ繋がる姿を感じた。完成した映画を見る子どもたちの表情がとても喜びに溢れていて、充実感や達成感を感じているように見えた。この映画をもっと楽しんで見てほしいと思う気持ちは、この活動の初めのショーでみんなが考えていることにも繋がっている。保護者や他のクラスの子どもたちも真剣に見てたくさんの感想をくれたことも、子どもたちの達成感に繋がっていたように感じる。



図22 撮影中 AM10:35園庭



図23 撮影中 AM10:46 保育室



図24 撮影 ロボット操作 AM11:42



図25 撮影 演劇用スモークAM 11:56



図26 他のクラスへの映画上映会 3/5

【事例1-13】 ロボットどうなる？ リサイクルという考え方 （4歳児 3月7日～11日）

映画の撮影も終えて、新たにロビン2号を作り始めていた。「もうすぐさくら組（年長組）になれるね」と喜んでいた子どもたち。帰りの集まりの時間、Aが保育者に対して「みんながさくら組になったらロビン1号たちはどうなるの?」と尋ねてきた。「どうしたい?」と聞くと迷わず「持って帰りたい」と言う。しかし大きすぎるので、このロボットたちは写真に撮って1人1枚持って帰ることにしようと保育者が提案した。それは子どもたちもすぐに納得し、その後のことを考え始めた。全部年長のクラスへそのまま持っていきたい、お遊戯室のステージの裏に隠しておきたいなどそれぞれ思うことはあったようだが、最終的にはロビン2号はまだ完成していないので、それだけは年長組に連れていく、ロビン1号とお掃除ロボットは壊すという選択をした。お別れの日を決めてその日までみんなでカウントダウンをして当日を迎えると、「やっぱり壊すのやめたいな」という気持ちも出てきた。「みんなで壊すって決めたじゃん」と言う子達もいた。そこで園長が「リサイクルって知ってる?」と子どもたちに聞く。知っている子も知らない子もいたが、ピンとは来ていなかった様子。ロビン1号やお掃除ロボットで作った部品は全部壊して分解した後、また別のものに生まれ変わることができるという話を聞くと、「リサイクルっていいね」「リサイクルしたらロビンたちも悲しくないかも」と話し、全員が壊すことを受け入れた。その後の解体の仕方とても丁寧で、誰も乱暴なことはせず部品の分類をするところまでみんなでいった。



図27 ロビンを分解



図28 お掃除ロボットを分解

【考察】

今まで様々なものを作ってきた本園の子どもたちだが、自分たちが作ったもののその後を心配をしたのはこの時が初めてだった。それだけロビン1号とお掃除ロボットは子どもたちの中に強く残っていたのだらうと考えられる。お別れすると決めてからの子どもたちは、今まで以上にロボットたちとたくさん遊び、満足した様子だった。しかしいざ解体するとなると寂しさや残したい気持ちもどんどん出てくるのが当然だ。そんな中『リサイクル』を知ると、スッと受け入れ大切に解体する姿に変わったのも驚きだった。「別の何かに生まれ変わることができる」というのが子どもたちの中では衝撃的で新鮮だったのだろうか。また保育室や工房に様々な素材や部品が置かれていて、それらでいつも何かを製作しているのでリサイクルという概念を受け入れやすい土壌が環境の中にあっただのかもしれない。年長組になった今でも「先生、これ前お掃除ロボットの腕に使ったやつかな？」とボルトを持って聞きにくることもあった。今まで子どもたちの中ではあまり意識したことなかったであろうリサイクルが、しっかりと身になっていく場面を見れた気がした。



図29 段ボールの束になったロビンたちを見る

【考察 実践事例1 ロボットの出てくる映画作り】

今回の事例では、自分が演じていてただ楽しいという見方からお客さんも楽しませたいという見方も加わったことで深まった遊びになっていった。まずロボットを作るときの材料選びをすることで、物との対話が生まれ、友達と一緒に作ることで人との対話が生まれる。ロビン1号を作り始めた時、自分の思いだけで作る姿から、友達の思いも受け入れて一緒に作る姿に変わってきた。自分と自分たちの思いを実現していくことで、ロビン1号がみんなにとって大切な存在に変わっていった。また、いろんなロボットを作っている際に困ったことが起こるとすぐに「じゃあこうしたら?」「これはどう?」とたくさんの選択肢が出てくることが多々あった。この選択肢がたくさんあるということが、子どもたちが今までの園生活で様々な経験を積み重ねてきた表れで、「前にこの方法でこれを使ったらうまくいった。」「この問題にも使えるのではないか?」ということが子どもたちの中にも残っているのではないかと考えた。自分が経験していたことだけではなく、練習の時には「さくら組もやってたもんね」という見ていた経験も重要な役割を果たしていた。園の環境として年齢に関係なく好きな部屋を自由に行き来できるので、そこで見た経験、教えてもらったことなども子どもたちの中に蓄積されている。子どもたちの中で「すごいな」「楽しそう」「やってみたい」という心を動かす経験がたくさんあるということも創作意欲を生み出すきっかけになっていると言える。

実践事例2 お化け屋敷 (5歳児クラス)2024年4月

【はじめに】新学期が始まり、子ども達に「さくら組になってどんなことをやってみたい?」と聞くと「映画が作りたい」「ハロウィンパーティーしたい」「お化け屋敷がしたい」とたくさん出てくる。その中でハロウィンパーティーは昨年度の5歳児クラスが行ったことで招待されて楽しかったらしく子ども達の中で自分たちも今すぐしたいという気持ちが大きかったようだが、子ども達が「まだハロウィンじゃないよね?」「あっ、ハロウィンってお化け出てくるじゃん、だからお化け屋敷しようよ」と、みんなを招待してお化け屋敷をすることに決まった。

【事例2-1】ろくろ首を作ろう～活用される技法～ (5歳児4月22日)

子ども達が最初に作り出したのはろくろ首だった。体は段ボールを2つ重ねそこに着物の色を塗ろうと考えた。しかし、段ボールに直に色を塗ると書いてある文字などが浮き出てきて納得いかなかった。保育者が「白い紙があるよ」と渡したところ段ボール箱の表面に紙を貼って、そこに色を塗る



図31 ろくろ首の体

ことを考えてやり始めた。そしてこの方法が、「首（図32）」や「提灯お化け（図33）」にも活用されることになる。

【考察】

子ども達は段ボールに色を塗る前に「これだと字が消えないよ」と話していたので、直に塗ってもキレイに塗れないということを経験上知っていたのだと考える。またこの方法を知ってやってみてうまくいったという体験が他の場面にも活かされることになったのかなと考える。



図32 ろくろ首の白い紙巻く

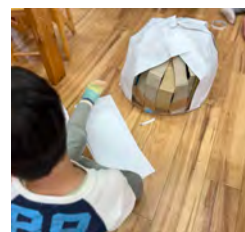


図33 提灯お化けに白紙を貼る技法

【事例2-2】「お化け屋敷で流したら？」～2つの活動がつながる～（5歳児4月24日）

お弁当が終わった後の時間、iPadで音楽を作っていたりおばけ作りの続きをしたりとそれぞれに違うところで自分のやりたいことをして遊んでいた。

iPadの音楽作りでは、保育者が闇雲に触るのではなくイメージを膨らませて使えるように「こわい音楽作ってみてよ」と話していた。それを聞いた子ども達が、作ったこわい音楽を保育者に聞かせにきてくれる。周りでこわい音楽を聞いていた、おばけを作っていた子達が閃いたように「これ、お化け屋敷で流したら？」と話してくれる。その提案にみんなが「いいね」と賛成してくれたことで音楽作りがより活発に意味のあるものになった。お化け屋敷で流すという目標ができたことで「こんなのはどうかな？」と友達同士で聞き合ったり「こわいね（いいね）」と関わりも増えてきた。



図34 iPadで音を作る遊び

【考察】

始めはそれぞれの世界で遊んでいたものが繋がったことで遊びが発展し、子ども達も意欲的な姿に変わったなと感じる。昨年の年長組のお化け屋敷でもBGMが流れていて、それが子ども達の中にも印象的に残っていたのかなと感じる。子ども達からの提案で始まったことでいろんな子が関わりながら同じ目的に向かって走り始めたきっかけにもなったかなと思う。

【事例2-3】「三角を作って繋げよう!!」～からかさおばけ、どうやって作る？～（5歳児4月25日）

からかさおばけをどうやって作ればいいのか悩んでいたAちゃん。そこでイメージが湧きやすいように、置いてあった傘を開いてどんな形か観察してみることに。するとそれを見ていたYちゃんが「ここ三角だから三角をいっぱい作ればいいんじゃない」とアイデアを出してくれた。そこで傘の三角を数えると8個だったので8個作るようになった(図35)。作った三角を繋げてみると、丸くならず隙間があいてしまった(図36)。「足りない…」「なんでだろう？」と不思議がっていたがとにかく丸い形が作りたいと残りの隙間を埋めるために三角を作って無事傘の土台が出来上がる。繋げたものを見て「私たちすごいね」と上手くいっていることを感じ喜んでいた2人。



図35 傘を観察して三角を描く



図36 三角をつなげるが足りない

【考察】

ここでは本物の傘を実際に見たことから三角がたくさん繋がっているという気づきが生まれ、そこから作りたいものを実現できるように考えられたと思う。本物は8個の三角だったが、自分達のは12個も三角が必要(図37)でどうしてもと不思議には感じていたが、今回は傘を作るには丸くする必要があると考えたようだった。一人では上手いかわなくても友達のか考えに触れることで解決したり、新たな考えが生まれたりする機会にもなっていた。



図37 12個の三角をつなげる

【事例2-4】「TNTみたいにすればいいんだ」（5歳児5月18日）

お化け屋敷に出てくるちょうちんおばけの製作。顔の土台が出来上がりいよいよ2つをくっつけようとした時、ベロを出したいから隙間を開けてくっつけようということになった。2箇所、突起をつけるといいというアイデアからダンボールで突起を作ることになった。

始めは図38のように、ダンボール1枚で。これをつけ終えて上に顔を乗せると重みでダンボールが潰れてしまう。「硬くしないとダメだね」と誰かが言ったことにピンツと反応した子が!!

「TNTみたいにすればいいんだ」

TNTとはゲームに出てくるアイテムのこと。このちょうちんおばけを作っている前にみんなで作っていた物だったのでイメージが共有されていてすぐに理解し合う子ども達。図39写真のように段ボールを何枚か重ね硬くしていく。ちょうちんおばけは口を開け閉めしたかったようで、真ん中の写真の突起だと少ししか口が開かなかった。そこで図40のように高さを出して開け閉めできるように工夫する。

【考察】

思いついた方法でやってみる。上手くいかないと過去にやった方法を活用して工夫する。それを繰り返し納得のいくものが出来上がる。1人の子が発した言葉でイメージが共有され「あっあれね」と理解し合い一人一人ができることをやりながら協力する姿へと繋がっていると感ずる。また1つ出来てまた問題が起きが繰り返されていたが、小さな成功体験を積み重ねているので意欲的に続いていたのではないかと考える。

【事例2-5】驚いている人がいなかったお化け屋敷（5歳児5月30.31日）

みんなが楽しみにしていたお化け屋敷を5/30にオープンした。たくさんのお客さんがやってきて「楽しかった」と話していた子ども達。しかし、子ども達と話している中で「驚いている人、いなかったよね?」という話題になった。どうしたら驚いてくれるかなと考える。

「動かしたらいいんじゃない?」

そこで、みんなで動かし方を考え翌日再オープンすることにした。提灯お化けの下にあった机をなくすなどして(図42)、お客さんスレスレまで動くようにした。1回目よりはドキドキ感が増したお化け屋敷になったと感じる。子ども達もその感覚を味わったようでとても満足感・達成感を味わっていたように思う。

【考察】

その後は「おばけ動かしていいよ」と動かし方を招待したクラスの子たちに伝授する姿もあったのでとても達成感や満足感を味わっていたのだと思う。最初のお化け屋敷が終わった後に振り返る中で「楽しかった」と話していた子ども達だったが、実際にやっている最中に「驚いてよ」と呟いていたりともっと驚いて欲しかったという気持ちがあると感じていた。その話題を取り上げたことで「こうしたらいい」という方法が出てきて、これなら驚いてくれるかもというワクワクした思いが生まれてきたようだった。

【考察 実践事例2 お化け屋敷】

昨年の年長組がやっていた、ハロウィンパーティー、お化け屋敷が印象的で憧れの存在としてあった。自分達もこれに参加し、楽しかったという思い出があり、やりたいという意欲に繋がっている。《事例2-1》《事例2-4》《事例2-5》では過去の自分のやった事が影響されているのではないかと考える。《事例2-1》ではダンボールの文字が浮き出してくるという体



図38 段ボール1枚



図39 段ボール数枚



図40 高さを作る



図41 1日目の提灯お化け



図42 2日目の提灯お化け



図43 から傘お化け

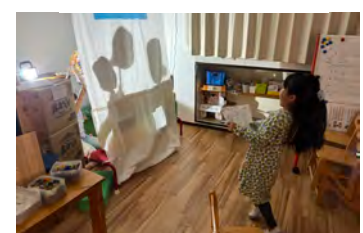


図44 お化けの影

験、《事例2-4》では固くするための方法、《事例2-5》では直前に開かれたお化け屋敷というように、経験が埋め込まれていてそこから子ども達が新しい知識を得たり、話し合いながら活用しているのではと思う。

《事例2》は昨年の年長組が同時期に行っていたお化け屋敷に招待された思い出が影響していると考ええる。その思い出によって、自分達で活動を広げていき、いろんな子が様々な形で参加できるような活動に発展したように感じる。

《事例3》は友達の気づきによって傘作りが広がっていった。気づきを言葉にできることで友達に伝わりそこからどんどん進められていた。年長児は環境の対話から手がかりを掴み、友達と話し合ったりする中でイメージを共有している。一緒に同じ目的に向かって進む姿が見られていた。

実践事例3 トランプ作り 自分たちで作る・作り直す (5歳児クラス 2023年9月と2024年2月)

【事例3-1】 トランプを作ろう (5歳児 9月19日)

年長組ではトランプが流行っていて、みんなで輪になってババ抜きやスピードなどを楽しんでいた。しかし、途中から「やりたい」と思ってやってきた子達はトランプがしたいと思っても、先に使われているとできないという状況が何度かあった。そこで子ども達は「どうしたら自分達もトランプが使えるのか」考えた。子ども達が出した答えは「トランプを作ればいいんだ!!」だった。

トランプがしたかった3人が集まり、トランプ作りが始まる。トランプの形に切る人、切った紙に数字を書く人と分担して進められていく(図45)。これまでトランプをしていたので、数字がある、マークがあるということは知っていてその知識を活用して作っていく。また、薄い紙で作っていたので「このトランプ、ペラペラだね」と自分達の作っているものが本物とは少し違うみたいだと感じていた。そして厚紙を貼れば固くなると考え貼っていく。

【考察】

いつもならトランプが終わるのを待っていることが普通だったが、今回は作ろうという発想になったことが興味深く感じた。友達と一緒にやろうとすることが楽しいと感じていたのかと考える。親しんでいたトランプだから数字やマークがあることを知っていたが、何枚あるのかは不確かなことだった。そこで本物を数えるなど、完成に向けて考えながら作り進めていることを感じた。

【事例3-2】 トランプの完成 (5歳児 9月27日)

たくさんの友達が手伝ってくれてトランプが完成した。2、3人で作っていた始めの頃はなんの問題もなく進んでいたが、人数が増えたことでうまくいかないことも出てきた。1つの数字のカードは4枚だが、5枚になったり子ども達の中でも「あれっ」ということが増えたようだった。そこで「どうする?」と声をかけると、「今(自分が)7作ってるよって言えばいいんじゃない」という提案が出たので、そこから新しいカードを作るときには「～作るね」と言い合うようになり直面した問題を解決しながら進められてた。

そして完成したトランプでババ抜きをすることに。「本当にできるのかな?」と何だかウキウキワクワクした様子。ババ抜きが終わると「できたね～」と嬉しそうに話していた。また、自分の書いたカードを見ると「これ〇〇が作ったんだよ」と話しながら遊んでいた。



図45 トランプ作り



図46 製作中のトランプ

図47 トランプ完成

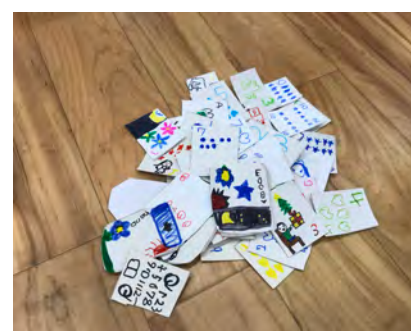


図48 作ったトランプで遊ぶ

【考察】

人数が増えたことで、誰が何をやっているということをみんなに伝えることが必要だと感じた瞬間だったと思う。そこで話し合い、「どうすればいいのか」みんなで考えられたことが良かった。「これ〇〇が作ったんだよ」と嬉しそうに話している姿から、自分達で作った嬉しさや愛着を感じられた。

【事例3-3】「大きさバラバラだね」～気づきから生まれたトランプ製作～（5歳児2024年2月）

お弁当が終わった後の時間。久しぶりに自分達で作ったトランプをしようという提案があり、ババ抜きをすることになった子ども達。やっていく中で「（トランプの）大きさバラバラだね」ということに気付いた。このトランプを作った時はそんなことは気にも留めていなかったが、今回は大きさが違うことでこれは何のカードか分かるという問題に直面する。



図49 トランプの型取り



図50 数人で製作

「ババがどれか分かっちゃう」「大きさ同じにしないとダメだね」「今度は同じ大きさに作ろう」と、トランプ製作第2弾が始まった。今回は本物と同じようにしたいという気持ちが強かったので、使っているトランプで型取りをして作り進める(図49)。また、作っていく中で数人が同じカード（ハートの6）を作ってしまうという問題も起きた。そこでどうすればいいか子ども達で考える。

「これ描くねって言ったり何描いてるの？と聞けばいいよ」「数字で分ければいいんじゃない」「みんな、この箱に数字に分けて置いていって」と小分けの蓋を用意し、そこにカードが見えるように置いておこうということに決まった(図51)。そして次の日「いいこと考えた。終わったやつ（作り終わったカード）はこっちの机に置けば分かるんじゃない？」と完成したカードが置いてある机に本物のカードも置くことにした(図52)。そうすることで製作する机には、これから作るカードしか残らないので重複することなく作れるということを考え出した。



図51 小分けの蓋にカードが置かれる

【考察】

同じものを作ってしまったという問題に対して、真剣に向き合っているからこそ1つの考えだけではなくもっといい方法があるかもと色々なアイデアが浮かんでくるのだと思う。よりよくしていこうとする姿がとても現れていると感じる。

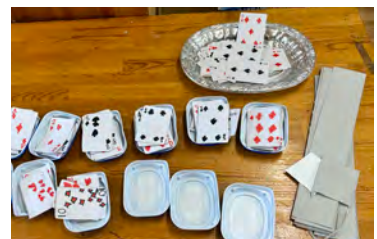


図52 作ったカードが銀の皿に置かれる

【実践事例3 トランプ作りの考察】

最初のトランプ製作と2回目の製作で同じような問題に直面している子ども達だが、問題解決の仕方がよりみんなに分かりやすいようにそして的確な課題解決になっていると感じた。また、最初にしたトランプは大きさがバラバラだったりと個性的だったので繰り返し遊ぶことで、少しずつ「これはジョーカー」「これは5だね」と気づいている子も数人いた。しかし、ここでは気づいているけど気に留めていないという様子。自分達で作ったトランプで遊ぶことが楽しいという気持ちが大きかったような気がする。そして、時間が経つにつれ作ったトランプよりも既存のトランプで遊ぶことが増えてきた3学期だった。久しぶりに自分達の作ったトランプで遊んだ時に大きさに気づき、これでは楽しくないと感じた。2学期の途中からも大きさの違いには気づいていたが、3学期には誰もが「これではトランプ面白くないよ」という気持ちでいた。そこにはこれまでの経験が大きく関係していると感じる。この時期、子ども達はペンギンや滑り台製作をしていた。ここでの子ども達のテーマが「本物のように作りたい」だった。そこで図鑑でペンギンの大きさを調べたり、幼稚園にある滑り台を参考にして作ったりと本物と見比べながら作る日々を送っていた。この経験があったから、より本物らしさという追求へと繋がり、トランプも作り直そうということになったのかと考える。ここでは前の自分達が作ったものよりよくしようという気持ちが芽生え、そのためにはどうしたらいいか子ども同士で話し合って進められた活動だった。

実践事例4 泥ダンゴ作り～やってみることに気づく 3歳児 2024年6月

Kは友達が泥ダンゴを作っている姿を見て、同じように泥ダンゴを作り始めた。友達への興味関心から始まった泥ダンゴ作りがやがて、自分の作りたいという思いに変わり、自分なりの試行錯誤が生まれていく過程を記録した。

【事例4-1】「僕も作りたい」はじめてつくる泥ダンゴ(3歳児6月19日)

Kは泥ダンゴを作っているSを見て「僕も作りたい」と保育者に言いに来た。Kは保育者とSの姿が見える位置に座り、土を握った。Kは土を手ひらで押さえるように握ったり、揉んだりしていた。Kの隣にいるSの泥ダンゴは丸くなっていった。Kは土を握っては「出来ない」と保育者に伝え、また土を握っては「出来ない」と繰り返し言っていた。KはSを見ながら(図53)泥ダンゴを作り続けていたが形にならなかった。



図53 K(青)が泥ダンゴを作るS(白)をみる

園に面した道具置き場には、子どもたちが作った泥ダンゴなどを保管する一人ひとりに用意された棚がある。Sは片付けの時間に自分の作った泥ダンゴを棚に置いた。Kはその様子を見ていた。

【考察】

少し前のKは出来そうにない事に対して、「作って」「やって」と保育者に言っていたが、この泥ダンゴ作りの時は、「できない」と言いながらも自分で作り続けていた。その後、諦めて他の場所に行ってしまうのか、作り続けるのか保育者は知りたいと感じた。保育者は、Kに対しての適切な声掛けが見つからなかったが、Kの方に体を向け、出来ない気持ちに寄り添う「難しいよね」などの言葉掛けをし安心してできる雰囲気作りを心がけた。

【事例4-2】「泥ダンゴ入れる場所どこ？」(3歳児6月21日)

前日20日は雨で外に出れなかった。21日、KはSが泥ダンゴを作っているのを見て「僕も泥ダンゴ作りたい」と保育者に言い作り始めた。泥ダンゴを作っていたSと保育者は乾いた砂(サラサラ)をかけるため、場所を移動した。Kも形になっていない泥ダンゴを持って保育者とSの後についてきた。Kは保育者とSと同じように泥ダンゴに乾いた砂をかけてみた。乾いた砂をかけることで土が固まり、綺麗な丸の形ではないが、土が固まり握りやすくなった。Kは「固くなった」と保育者に伝えた。Kは片付けの時間に「僕の泥ダンゴ入れる場所どこ？」とSに聞き(図54)、棚に固まった泥ダンゴを置いた。



図54 Sから自分の保管場所を教えてもらうK

【考察】

Kが乾いた砂を泥ダンゴにかけたのは、Sや保育者がしていたからである。気づきによって行なった行動ではなく友達や保育者の影響からやってみることで気づきがうまれたと思われた。やってみることで何か気づくかもしれないということを知ることはとても重要なことに感じる。

Kが泥ダンゴの保管場所をSに尋ねたことに、Kの育ちを感じる。主体的に保管場所の意味に気づき、それを利用とする態度が生まれた。残しておきたい泥ダンゴができたことへの満足感が生まれた。今までわからないことは保育者に聞いていたが、この時は直接、Sに尋ねた。それは自立心の芽生えと感じた。



図55 丸くなったKの泥ダンゴ

【事例4-3】「丸くなった」(3歳児6月24日)

Kから「一緒に泥ダンゴ作ろう」と保育者を誘って泥ダンゴ作りが始まった。水の含んだ土を少し握ると「サラサラかけに行こう」と保育者を誘う。サラサラは、乾いた砂のこと。園庭で乾いた砂を探すが、雨上がりのため少し湿った砂しかなくKとSは「サラサラしてない」と保育者に伝えた。4歳児と泥ダンゴを作っていたYが「三輪車小屋にサラサラあるよ」と教えてくれた。三輪車小屋にある乾いた砂をかけながら「なんでサラサラここにしかないんだろうね？」と保育者がSとKに問いかけた。Sは「雨が降ったからじゃない？」と答えた。その言葉を聞いたKは「雨降らなければいいね」と答えた。

Kは泥ダンゴに乾いた砂をかけながら泥ダンゴを包むように握っていった。Kは「丸くなった」と保育者に伝えた(図55)。

乾いた砂をかけ続け泥ダンゴを握っていたが、握る力加減が強くなり泥ダンゴが壊れてしまった。Kは壊れて落ちた地面の土を使って泥ダンゴをまた作り始めたが(図56)固まらず崩れていく。Kはペットボトルに水を汲み、砂場に移動してペットボトルの水を流し(図57)、水を含んだ適度な土で泥ダンゴを作り始めた。

【考察】

Kはこの日から、誰かの影響ではなく自分の作りたい気持ちから泥ダンゴを作り始めていた。「サラサラをかけに行こう」という言葉は、KとSが乾いた砂が泥ダンゴを固くする大切なものということを知っており、主体的な態度の現れと考える。泥ダンゴが崩れると、その場の土を拾って握り直したり、ペットボトルに水を入れてかけたりとKが自分で物事を試す姿が見られた。湿った砂の性質にも気づいていた。

保育者は乾いた砂が園庭にないことをSとKに問いかけた時、作りながらSは「雨が降ったからじゃない?」、K「雨が降らなければいいね」の会話があった。当初、Sのそばにいて始まったKの泥ダンゴづくりだが、このやり取りでは自立した主体同士の会話に感じた。これは、やがて友達と協力したり、環境との対話によって課題を解決しようとする態度につながっていく芽生えに感じた。

【事例4-3】「そーっと入れたんだ」(3歳児 7月2日)

その後しばらく雨の日が続き、久しぶり園で遊べる日。Kは「泥ダンゴ作ろう」と保育者を誘い、水たまりの水と土を手でこね、その土を使って泥ダンゴを作った。片付けの時間、Kは保管する棚に泥ダンゴを入れた後(図58)、保育者に「そーっと入れたんだ」と伝えた。

【考察】 Kは今まで泥ダンゴを作る過程で何度も壊れる経験をしていた。その経験から泥ダンゴを壊れないようにする気持ちが強く現れて言葉にも出たように感じた。過去の自分から学んだ姿だった。

【考察 実践事例4 泥ダンゴ作り】

Kは泥が固まることに気づいたことから意欲的な態度、自立心が生まれたと感じる。この出来事を保護者に伝えた時、家庭での変化を伝えてくれた。自宅でパズル遊びをする時、パズル片を持って、ただ「できない」と言うことが多かったらしい。しかしこの時期から自分で手に持ったパズルを様々な場所に当てはめてやってみるようになった。この泥ダンゴの経験が関係しているように思える、と話してくれた。これらのことからKが学んだことは、「やってみることで何かに気づける」ということではないかと思った。まだ何も気づいていない時、やってみたことで何かに気づき、心が動き、繰り返すなかで学んでいくことの大切を感じた事例だった。

【総合考察】

振り返りの大切さ

年長組になると何か問題にぶつかった時に、手を止めて考える時間があったり、友達と一緒に話し合って考える時間が増えていく。友達の発した言葉も大きな影響があり、そこからヒントとなるものが生まれたりもしていると思う。そして「以前の何かしらの活動」を結びつけて解決策を見つけようとする姿がある。また、振り返る時間も大切と感じる。上手くいったこと、上手くいかなかったことを整理する時間となり、それが今後に生かされることもあるので、振り返りの時間を保障することは大切と考える。



図56 崩れた土を使って作りなおす



図57 ペットボトルの水を砂場に



図58 泥ダンゴをそっと入れる

・トランプ作りの1回目製作で味わった楽しかった、自分達にも作ることができるんだという満足感・達成感が作り直そうという創作意欲につながっている。この成功した体験や場を整理して子どもたちに状況の見える化をしたり見通しを持たせることは年中組4歳児の実践からもその大切さを感じたことである。

「やりたいことを実現する」土台を作る援助

年中組の子どもたちと関わる中で感じることは「やりたい」ことはたくさん出てくるが、やりたい次のステップが難しいということである。1人での活動の場合、やりたい→手を動かすという行動が見られるが、複数人の活動になると子どもたちだけでの話し合いがまだ難しいところもあるので、身動きが取れなくなることがよくある。それぞれの思いを共有して合わせたり、今みんながやろうとしていること、そのために考えたことなどその都度整理をして、目的を見失わないようにすることが必要であると感じている。その土台がしっかりあると、子どもたちの動き方が変わる。ある程度の状況が子どもたちに見えてくると、保育者を頼りにするよりも友達を頼りにしているような姿が出てくる。

「やってみること」で「気づける」ことを知る大切さ

3歳児の泥ダンゴ事例4-2で「固くなった」に気づいた場面がある。手を動かし、目で見て、そして感じたて、気づいたのである。資質能力を語る時、やってみること(体験)や「気づく」をあたりまえに使っていたが、大切なことと改めて感じた。「やってみる」ことは、気づく前の、環境に関わろうとすることであり、手を動かしたり、環境に操作を加えたり、いじったり動かしたりして、その状況を目で見て、感じて考えて判断して、新たな気づきを探す行動の始まりである。年少組の実践からその大切に気づいたが、これは4歳児や5歳児が自分たちの作ったものをより良くする過程でも見られることであると気づいた。

さらに「やってみる」は保育者の環境の再構成と同じ構造とを感じる。保育者は子どもたちの思いから、予想し環境に操作を加えたりする。そして実際に子どもたちが関わり、上手くいったかを知っていく。また「やってみることで気づける」は環境に埋め込まれたモノから始まった創作でも同じことが言える。向き合っている自分の思いや課題を解決する方法になるのかは、やってみることが、それを知る手立てとなる。

園に関係する大人たちのコミュニティ

子どもたち創作に影響を与える楽しかった思い出のなかに行事もある。子どもたちにとって充実したものにするには指導計画が重要になる。そして従来の指導計画では考慮に入れていなかった園に関係する大人たちのコミュニティがとても大きな力となっていることを感じる。当初、理解されなかった行事「ごっこランド」は、年を重ねて関わる人たちに理解されて、今では園全体を高揚感に包む行事に変わっていった。改めて思えばこれもやはり、30年近くにわたって行事を見直して改善していく指導計画が大切だったのだと思える。

【今後の課題と方向性】

「環境を通した保育」に移行したばかり数年間、保育が思うように展開しない時期があった。あくまで想像なのだが、それは保育者側の環境構成の未熟さの他に「環境に埋め込まれた歴史」が弱かったのではないかと今考えたりする。「環境に埋め込まれたモノ・コト」について、さらに考えていきたい。

保育室や園内に置かれた生活廃材はただの造形素材ではなく、【事例1-13】のロボットのリサイクルを受け入れることになる実際の体験になっていたと思われる。素材などの配置に意識してそのような意味を込めていなかったが、保育者が行う環境構成に想定していない大切な意味が他にないか、探していきたい。

「やってみる」や「気づく」の重要性を再確認したように、「感じる」「考える」など、日頃使っている言葉にも、その重要性に改めて気づいていきたいと思う。

【研究代表者名・宇梶達也】

【執筆者名・上野汀紗 増永彩希 松川夏海】