

遊びの充実感を味わうための環境構成と援助の工夫 —幼児の遊び能力に応じたボール遊びを通して—

糸満市立高嶺幼稚園教諭 島 添 章 子

内容の概要

遊びの充実感を味わうために、「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児」と「遊びが持続しない幼児」を抽出し、ボール遊びを通して「遊び能力」を育てる環境構成と援助を行った。その結果、「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児」は、自分から興味や関心を持ち、楽しんで遊びに取り組めるようになり、遊びの充実感を味わうようになった。「遊びが持続しない幼児」も友達とのかかわりの中で協力し、ルールを守って遊び、遊びが持続し充実感を味わうようになった。

【キーワード】 充実感 遊び能力 ボール遊び 環境構成の工夫 援助の工夫

目 次

I	テーマ設定の理由	1
II	研究仮説と検証計画	2
1	研究仮説	2
2	検証計画	2
III	研究内容	2
1	遊びの充実感について	2
2	遊び能力とは	3
3	ボール遊びについて	3
IV	保育実践	6
1	活動名	6
2	活動設定の理由	6
3	保育目標	7
4	保育計画	7
5	本時の保育仮説	7
6	本時の保育展開	8
7	保育仮説の検証	9
V	研究の考察	10
1	教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児の遊び能力を育てることができたか	10
2	遊びが持続しない幼児の遊び能力を育てることができたか	11
3	遊びの充実感を味わうことができたか	12
VI	研究の成果と今後の課題	12
1	研究の成果	12
2	今後の課題	12

<幼稚園教育>

遊びの充実感を味わうための環境構成と援助の工夫 ー幼児の遊び能力に応じたボール遊びを通してー

糸満市立高嶺幼稚園教諭 島 添 章 子

I テーマ設定の理由

幼稚園教育の基本的な考え方

幼稚園教育要領では幼稚園教育の基本的な考え方として「遊びを通しての総合的な指導が行われること」としている。幼児期の主体的な遊びには、幼児の成長や発達にとって重要な体験が多く含まれており、一つの遊びを展開する中で、幼児たちは色々な経験をし、様々な能力や態度を身につけていく。遊びは幼児特有の学習なのである。そのため、教師は遊びの中で幼児一人一人の発達に必要なことは何か把握し、発達にとって必要な経験が得られるような状況をつくり援助することを大切にしなければならない。領域「健康」においては「一人一人の幼児が教師や他の幼児などとの温かいふれあいの中で思いっきり遊び、自己を十分に発揮して伸び伸びと行動することを通して満足感、充実感を味わうようにすることが大切である。」と述べている。幼児なりに伸び伸びと自分のやりたいことに向かって取り組めるようにすることが大切である。

これまでの保育を振り返って

本園ではほとんどの幼児が興味をもって遊びに取り組んでいる。しかし、中には「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めないタイプ」の幼児や、「遊びを次々と変え遊びが持続しないタイプ」の幼児がみられた。そのため、教師は幼児が遊びの充実感を味わえるように、一緒に活動に取り組み、興味を持ったことで遊べるように遊具や素材を用意してきた。しかし、そのような手だてにも関わらず自分から遊びに取り組めない幼児や、遊びが持続しない幼児がみられた。原因として、教師の願いが先行して幼児一人一人に対する興味や遊びへの理解が弱く、幼児が遊びの充実感を味わうための環境構成や援助が不足していたと考える。

幼児の実態と課題

そこで、幼児の遊びを把握し、その能力に応じたボール遊びの環境構成と援助をすることで「遊び能力」を育て、幼児が遊びの充実感を味わえるようにしたい。「遊び能力」とは森楸（1989）が遊び活動を行うために個人がもっている総合的な「遊ぶ力」であるとして、構成要因を次のようにあげている。

- 相互作用能力（能動性、指導力、応答力、協力度、喜悦度）
- 創造的能力（工夫力、技巧度、発想力、関心度）
- 組織的行動能力（役割遂行度、規則遵守度、理解力）

まず、「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児（Aタイプ）」3人、「遊びが持続しない幼児（Bタイプ）」3人を抽出した。そして、森楸の「遊び能力」の評価基準を用いて全項目を評価し、両タイプの平均とクラス平均を統計処理して有意差のある能力をぬきだしてみた。Aタイプは図1-1が示すように能動性、応答力、発想力と理解力が低く、クラス平均と比較して有意差が見られた。Bタイプは図1-2が示すように協力度、役割遂行度と規則遵守度が低く、クラス平均と比較して有意差が見られた。

そのことから、抽出児の有意差がみられた能力が育つような環境構成と援助が必要となってくる。

※有意差とは（統計学などで、それは偶然起こったものではないといえるかどうかを検討した結果の差のこと）

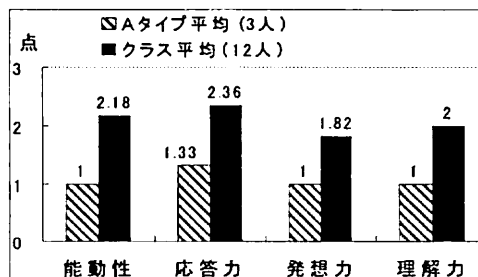


図1-1 教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児とクラス平均の比較

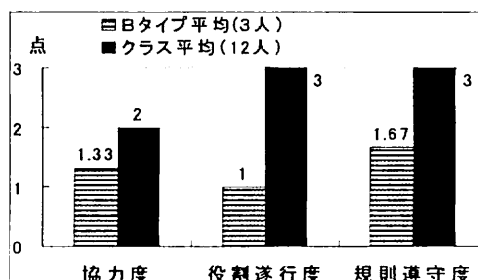


図1-2 遊びが持続しない幼児とクラス平均の比較

ボールは、幼児が今まで触れたことのある身近な素材であり、そのよさとして新里亨敏（1995）は「ボール遊びは、幼児の好奇心や興味や関心を刺激し、一人でも集団でも多様な動きや動作が自然と出てくるので幼児が思い切り遊ぶことができる」としている。また、集団でのボール遊びは、相手の動きに対応しながら動くことや、ルールを守ることによってゲームが成り立つので能動性、応答力、協力度、役割遂行度や規則遵守度が育つことから、幼児が遊びの充実感を味わえると考えた。

そこで、ボール遊びを通して「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児」の「遊び能力」の能動性、応答力、発想力と理解力が育つための環境構成と援助をすれば、遊びを楽しみ「できたー、やったー」と喜び、自己を十分に発揮して充実感が味わえると考えた。また、「遊びが持続しない幼児」には協力度、役割遂行度と規則遵守度を育つための環境構成と援助を工夫すれば、幼児は体を動かす楽しさや友達と遊ぶ楽しさを感じ、遊び込むようになり遊びが持続し充実感を味わうことができると考えた。

Ⅱ 研究仮説と検証計画

1 研究仮説

幼児の遊び能力に応じたボール遊びにおいて、以下のような環境構成と援助を工夫すれば、抽出児は遊びの充実感を味わうことができるであろう。

- (1) 「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児」の遊び能力の能動性、応答力、発想力と理解力が育つ環境構成と援助。
- (2) 「遊びが持続しない幼児」の遊び能力の協力度、役割遂行度と規則遵守度が育つ環境構成と援助。

2 検証計画

投入条件		検証場面	検証の視点	検証の方法
投入条件	1	遊び能力に応じたボール遊びの場面	Aタイプのボール遊びの能力に応じた環境構成と援助をすることは、遊び能力の能動性、応答力、発想力、理解力が育つ上で有効か。	①Aタイプの遊び能力の能動性、応答力、発想力、理解力の育ちは、ボール遊びの観察から評価基準を用いて評定する。そして、事前と事後の得点の変容をクラス平均と比較して考察する。 ②教師の観察から、事前と事後の遊びの変容を考察する。
	2	投入条件2	Bタイプのボール遊びの能力に応じた環境構成と援助をすることは、遊び能力の協力度、役割遂行度、規則遵守度が育つ上で有効か。	③Bタイプの遊び能力の協力度、役割遂行度、規則遵守度の育ちは、ボール遊びの観察から評価基準を用いて評定する。そして、事前と事後の得点の変容をクラス平均と比較して考察する。 ④教師の観察から、事前と事後の遊びの変容を考察する。
結果			ボール遊びにおいて抽出児の遊び能力を育てることは、遊びの充実感を味わう上で有効か。	⑤遊びの充実感は①②③④の考察を踏まえ、幼児の喜悦度の事前・事後の変容を比較・考察して検証する。

Ⅲ 研究内容

1 遊びの充実感について

遊びとは、幼児が自分から興味や関心をもって主体的に取り組み、夢中になって楽しむ自発的な活動である。遊びの充実感とは、幼児が自分から興味や関心を持ちやりたい遊びに取り組み、友達とかかわりながら「できたー、やったー」と満足して楽しみ、遊びこむという主体的な活動を展開することである。幼稚園では、一人一人の幼児が教師や他の幼児などとの温かいふれあいの中で楽しい生活を展開することや、自己を十分に発揮して伸び伸びと行動することを通して、充実感を味わうようにすることが大切である。

2 遊び能力とは

遊ぶ力を構成するもの

森根(1989)
「遊び能力」

幼児が遊びの充実感を味わうためには、教師は幼児の遊びを理解しなくてはならない。幼児の遊びを観察・測定・評価し、その姿から欲求、興味や関心などを把握し指導の計画を立てていく。幼児の遊びを理解するのに森根(1989)の「遊び能力」があり、表1-1は遊び能力の構成要因である。そして、観察した結果を測定・評価する指標になるのが表1-2の遊び能力の構成要因の評価基準である。

表1-1 遊び能力の構成要因

遊び能力	構成要因		内 容
	相互作用能力 (幼児が友達とお互いにやり取りするときの能力)	能動性	幼児が自分から他の子どもに対して、どれくらい働きかけができるか
		指導力	リーダーシップを取る力
		応答力	友達から働きかけられた時に、受け答えするかどうか
		協力度	友達へ協力できる力
		喜悦度	遊んでいるときの表情(楽しそうな表情をしているか)
	創造的能力 (遊びそのものやルールや遊びにかかわる遊具・道具などを作り出す力)	工夫力	材料や既製のものを使って新しい形のものを作り出す力
		技巧度	手先の器用さ
		発想力	活動を発展させるためのアイデアやイメージを生み出す力
		関心度	いろいろなできごとや事象に対する好奇心の強弱
	組織的行動能力 (集団遊びを組織する能力)	役割遂行度	集団遊びに欠かせない役割をどれくらい遂行できるか
		規則遵守度	集団遊びで決められた規則(ルール)を守って遊べるか
		理解力	幼児が今遊んでいる遊びをどれくらい理解しているか

表1-2 遊び能力の構成要因と評価基準

遊び能力	構成要因	基準 評価項目	1	2	3
	相互作用能力	能動性	ほとんど働きかけない	ときどき働きかける	よく働きかける
		指導力	ほとんどリーダーにならない	ときどきリーダーになる	よくリーダーになる
		応答力	応答しないことが多い	ときどき応答する	たいてい答える
		協力度	協力しない	友達に求められるとできる	積極的に協力できる
		喜悦度	楽しそうな表情をほとんどみせない	ときどき楽しそうに笑ったり声をたてる	いつも楽しそうにしている
	創造的能力	工夫力	あまり工夫しない	少し工夫する(ふつつ)	よく工夫する
		技巧度	あまり器用でない	ふつつ	いろいろ知ろうとする
		発想力	ほとんどアイデアを出さない	ときどきアイデアを出す	よくアイデアをだす
		関心度	あまり関心を示さない	ふつつ	いろいろ知ろうとする
	組織的行動能力	役割遂行度	自分の役割不明	役割はあるが遂行できない	役割遂行できる
		規則遵守度	ルールを知ろうとしない	ルールが分かっているが守れない	ルールが守れる
		理解力	わからずに遊んでいることが多い	遊んでいるうちにわかってくる	遊び始めからわかっている

(森根「ちょっと変わった保育原理」より抜粋)

3 ボール遊びについて

(1) ボール遊びの意義

新里亨敏
(1995)
「ボール遊び」

新里亨敏(1995)は「ボール遊びは幼児の好奇心、興味や関心をもたせ、一人でも複数でも遊ぶことができる。ボールは弾ませる、転がす、投げる、蹴る、ボールを追いかける、キャッチするなど多様な動きがでてくるので、幼児の運動機能の走、投、跳、調整力が育ち運動能力の発達が促される。大きささまざまな素材があり扱いやすく工夫することで遊びが発展しやすい」としている。また、集団で遊ぶ時には相手の動きに対応しながら動き、友達と協力したりルールを守ることによってゲームが成り立つので能動性、応答力、協力度、役割遂行度や規則遵守度を育てることができる。

これらのことから、ボール遊びによって抽出児の遊び能力を育て、充実感を味わうことができると考える。

(2) 幼児の遊び能力に応じたボール遊びの環境構成と援助の工夫

幼児の遊び能力に応じたボール遊びの環境構成と援助の工夫を、森楸(1989)の「遊び能力」の構成要因をもとにまとめた(表2)。

表2 幼児の遊び能力に応じたボール遊びの環境構成と援助の工夫

抽出児	構成要因	援助の視点	環境構成	援助の工夫
教師や友達に依存して自分から遊びにとりくめない幼児	相互作用能力	能動性を育てる	・教師と一緒に遊ぶことができるボール遊び ・集団でできるボール遊び ・途中からでも参加できるボール遊び	・教師との信頼関係を築き、安心感を持たせる。 ・好きなボール遊びに取り組んでいることを認め励まし、自信を持たせる。 ・教師も一緒に遊び、友達とかかわれる機会を持つようにする。 ・「仲間に入れて」など、自分の思いが言えない幼児には、気持ちを代弁することで伝え方を知らせ、自分の思いを言えるようにしていく。
		応答力を育てる	・集団でできるボール遊び ・ルールが単純で1つのボールを全員で扱うボール遊び	・複数の友達と一緒に遊び、友達関係が築けるようにする。 ・友達に自分の気持ちを伝えられないときは、教師が仲立ちをして、自分の気持ちを伝えられるようにする。
	創造的行動能力	発想力を育てる	・ルールを変化させることのできるボール遊び ・幼児の要求に応えられるように素材や用具の準備	・アイデアやイメージが実現できるように手伝う ・よいアイデアは友達へ知らせることで、自信を持たせる。
	組織的行動能力	理解力を育てる	・ルールや役割がはっきりしているボール遊び ・動く場所がわかりやすいボール遊び	・一緒に遊びを楽しみながら分からないときは、ルールを直接教えたり、まわりの友達に聞いて確認したりすることで理解させる。
遊びが持続しない幼児	相互作用能力	協力度を育てる	・友達とペアやチームに分かれて遊ぶボール遊び ・ボールを共有して使う遊び	・最後まで遊びに取り組んだことを認める。 ・共通の目的意識が持てるようルールを確認し、協力する場面が見られたら、褒めて認める。
	組織的行動能力	役割遂行度を育てる	・集団でひとつのボールを使って遊ぶ ・役割が、見てわかりやすいボール遊び ・遊びをすすめやすい空間の確保	・集団でのボール遊びのルールや役割を知らせたり確認したりしながら、教師も一緒に参加してゲームを進める。
		規則遵守度を育てる	・ルールがはっきりしているボール遊び ・ルールに添って遊べるボール遊び ・トラブルが起きた時、話し合える場の確保	・簡単なルールのある遊びから取り組み、ルールを確認していく。 ・ルールに添って遊ぶ楽しさを知らせる。 ・トラブルが起きたときは仲介役となって、お互いの気持ちを伝えあえるようにする。

(3) 幼児の遊び能力に応じたボール遊び

幼児の遊び能力が育つと考えられるボール遊びと遊び方を、新里亨敏(1995)の「幼児のボール遊びの展開」を参考に、幼児の遊び能力に応じたボール遊びと遊び方を作成した(表3)。

表3 幼児の遊び能力に応じたボール遊びと遊び方

ボール遊び	遊び方	遊び能力
まりつき	まりをつく。	能動性・喜悦度
ボーリング	ペットボトルなどで作ったピンにボールを当てて倒す(一人でも遊べる、ボールが苦手な幼児でも楽しむことができる)。	能動性・喜悦度
ボール転がし	いろいろな体勢でボールを転がす。一人で転がしたり、チームに分かれて繰り返し転がしたりする。	能動性・喜悦度
追いかけボールいれ	教師がかごを持って移動するのを追いかけて、ボール(ゴムボール、新聞紙)を入れる。	喜悦度
的当て遊び	色々な的(壁、かご、箱、遊具)をねらって、ボール(ゴム、ビニール、新聞紙など)を投げて当てる。	喜悦度
雷ゴロゴロ	十数人くらいで円陣を作って座る。一人が鬼になり目隠しをして雷のように「ゴロゴロ」と言う。円陣の人はボールを手渡しで回していく、鬼役が適当なところで「ドッカン」と言って雷を落とす。その瞬間ボールを持っていた人が次の鬼となり、ゲームを繰り返す。	能動性・応答力 協力度・喜悦度 役割遂行度 規則遵守度・理解力
玉入れ	かごをねらって、ボール(ゴム、ビニール、新聞紙など)を投げて当てたり入れたりする。	能動性・役割遂行度 規則遵守度・理解力
ボールリレー	チームに分かれて、リレー形式で全員ボールを、運ぶ、渡す、転がす、まりつきや蹴る操作をして競争する。	能動性・応答力 協力度・役割遂行度 規則遵守度・理解力
丸ドッチボール	円形のコートで内野と外野に分かれて行う。外野が内野の人にボールを投げる、あたった人は外野になる。コートの形を変えたり、ボールを増やしたり、方法やルールを工夫することができる。	能動性・応答力 協力度・喜悦度 役割遂行度 規則遵守度・理解力

(4) 幼児が遊びの充実感を味わうためのボール遊びの指導計画

幼児が遊びの充実感を味わうために、本園の教育課程をもとにボール遊びの年間計画を作成する(表4)。

表4 幼児が遊びの充実感を味わうためのボール遊びの年間計画

期	1期	2期	3期	4期	5期
月	4月～5月中旬	5月中旬～7月	9月～10月	11月～12月	1月～3月
発達の過程	一人ひとりの遊びや教師とのふれあいを通して園生活に親しみ安定していく時期	園生活の中で安定し気の合う友達とかかわりながら遊びを広げていく時期	友達とのつながりが深まり、自分の力を発揮していく時期	友達とイメージを伝え合い、共に生活する楽しさを知っていく時期	自分の力で頑張ろうとし、自信を持って行動していく時期
ねらい	ボールを使って教師と遊んだり、触れ合ったりすることで教師と気持ちが通じ合い、安定して過ごす。	気の合う友達とかかわりながらボール遊びに取り組み、遊ぶ楽しさを味わう。	友達と遊ぶ中で自分なりに挑戦しようとする気持ちを持ち、いろいろな遊びに取り組みながら、自分の力を出して遊ぶ楽しさを味わう。	友達と協力して一つの目的に向かって取り組む楽しさや、競い合って遊ぶ楽しさを味わう。	友達と一緒に遊びに積極的に参加し、お互いの考えを出し合いながら、遊びを進めていく。
ボール遊び	・まりつき・追いかけボールいれ ・ボール乗せ・ボールころがし・ボーリング・的当て遊び ・(ゲーム) 雷ゴロゴロ・丸ドッチボール・玉入れ ・ボールリレー(運び、渡し、転がし、まりつき、蹴り) ・ドッチボール、サッカー				

6ページへ続く↓

月	4月～5月中旬	5月中旬～7月	9月～10月	11月～12月	1月～3月
★ ☆ 教師の援助 と ● ○ 環境構成	★教師との信頼関係を築き安定感を持たせる。 ★好きなボール遊びに取り組んでいることを認め、励まして自信を持たせる。 ★やりたい遊びを読み取り一緒に遊び、ボールに触れて友達とかかわる機会が持てるようにする。 ★「仲間に入れて」など、思っていることが言えない幼児には代弁する中で、できるだけ自分で言えるようにする。 ★☆教師も一緒に遊びながら、遊び方やボールの使い方を知らせる。 ★☆やりたいことを達成したときの喜びや楽しさを共感する。 ★☆簡単なルールの遊びに取り組む中で、ルールを確認しルールを守って遊ぶ楽しさを知らせる。 ★☆幼児が何度も挑戦していてもうまくいかない時には、頑張りを認めながら扱い方のコツを伝え、幼児なりに楽しさを味わえるようにしていく。 ★☆アイデアやイメージが実現できるように手伝ったり、よいアイデアと一緒に楽しみ、友達にも知らせたりして自信を持たせる。 ☆幼児同士のかかわりを大切に、一緒に過ごす楽しさが味わえるようにする。 ★☆いろいろな遊びに挑戦する姿を認め、うまくいかないときは励ましたりコツを教えたり、出来た時の満足感を味わえるようにする。 ★集団でのボール遊びのルールや役割を確認し、教師も参加して一緒にゲームを進める。 ☆集団でのボール遊びのルールや役割を確認しながら頑張っている姿を認め、ルールを守ることによって遊びが楽しくなることを気付かせる。 ★☆トラブルが起きたときは仲介役となって、お互いの気持ちを伝えあえるようにする。 ★☆一緒に遊びながらルールが理解できているか確認し、分からないときは直接教えたり友達に聞いたりして理解できるようにする。 ★☆友達同士で遊びをすすめていく場面を見守り、解決できない場合は必要に応じて解決の手助けをする。 ○●安全点検をする。 ○●安心して遊びに取り組める場作りをする（用具の配置、雰囲気作り）。 ○●ボールが苦手な幼児でも楽しめるように、すぐ遊べるボール遊びを用意する。 ●友達と触れ合う楽しさが感じられ、何度も繰り返し遊べるような場所を確保し、用具を配置する。 ○●いろいろな素材を用意して幼児がボールを作りだしたり、遊び方を工夫したりすることができるようにする。 ○●ルールや遊び方が分かりやすいようにラインを引いたり、チームが分かりやすいよう表示したり、遊びに必要なものを幼児が要求してきた時に応えられるよう準備しておく。 ○トラブルが起きた時、話し合いがもてるような場を確保する。				

★「教師や友達に依存して遊びに取り組めない幼児(Aタイプ)」の援助

☆「遊びが持続しない幼児(Bタイプ)」の援助

●「教師や友達に依存して遊びに取り組めない幼児(Aタイプ)」の環境構成

○「遊びが持続しない幼児(Bタイプ)」の環境構成

IV 保育実践

1 活動名 友達と一緒にボールで遊ぼう（丸ドッチボール）

2 活動設定の理由

(1) 教材観（省略）

(2) 幼児観（省略）

(3) 指導観

幼児は、まりつき、玉入れやボーリング、戸外ではドッチボールなど好きな遊びを見つけて友達と遊んでいる。その中で、「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児（Aタイプ）」には、教師も一緒に遊ぶ中で信頼関係を結ぶ。そして、興味や関心を持つボール遊びの環境を構成し、幼児が自信を持ったことから自分から好きな遊びに取り組み、楽しんで充実感を味わえるように援助する。「遊びが持続しない幼児（Bタイプ）」には、友達と一緒にルールのあるボール遊びをすることで集団の中の一員であることを認識し、友達とかかわって楽しんで遊ぶ環境を構成して、遊びの充実感が味わえるよう援助する。

このような遊びの充実感が味わえるような、ボール遊びの環境構成と援助を、表5に示した。

表5 遊びの充実感が味わえるようなボール遊びの環境構成と援助

抽出児	教師の願い	環境構成	援助
自分から遊べない幼児	- 自分のやりたい遊びを友達と一緒にする - 自分の思いが友達に話せる - 話しかけられたら答えたり、行動したりできる - 集団での遊びに参加して遊ぶ	- 一人でも繰り返し楽しめるボール遊びのコーナーを作る - 安心して遊びに取り組める場作りをする（用具の配置、雰囲気作り） - 集団のできるボール遊び - 友達とペアやチームに分かれて遊ぶボール遊び - ルールが単純で1つのボールを全員で扱うボール遊び	- やりたい遊びを読み取り、一緒に遊びボールに触れて友達とかかわれる機会を持てるようにする（能動性・喜悅度・関心度） - 複数の友達と一緒に遊び、友達関係が築けるようにする（応答力） 「仲間に入れて」など、自分の思いが話せない時は、モデルとなって気持ちを代弁し、自分で話せるようにしていく（能動性） - 友達に自分の気持ちを伝えられないときは、教師が仲立ちをして自分の気持ちを伝えられるようにする（応答力） - 友達と最後まで遊びに取り組んだことを認める（協力度・喜悅度） - 簡単なルールのある遊びから取り組み、ルールを確認する（能動性・応答力・理解力）
遊びが持続しない幼児	- 相手の考えを聞きながら一緒に遊ぶ - ゲームのルールを守って遊ぶ - ゲームの流れを妨げないようにする	- ペアやチームに分かれた遊び - 集団で一個のボールを使った遊び - 役割がはっきりしていて、見てわかりやすい遊び - 遊びをすすめやすい空間を確保する - ルールの決まったボール遊び - トラブルが起きた時、話し合える場をもつ	- 友達と最後まで遊びに取り組んだことを認める（協力度） - やりたいことを達成したとき、喜びや楽しさを共感する（役割遂行度） - 集団でのボール遊びのルールや役割を知らせて確認しながら、教師も参加して一緒にゲームを進める（役割遂行度） - ルールに沿って遊ぶ楽しさを知らせる（規則遵守度） - 一緒に遊びを楽しみながらルールが分からないときは、直接教えたり、友達に聞いたりして理解できるようにする（理解力） - ルールが原因でトラブルが起きたときは、教師が仲介役となりお互いの気持ちを伝えあえるようにする（規則遵守度）

3 保育目標 友達と一緒にボール遊びを楽しむ中で遊び能力を高め、遊びの充実感を味わう。

4 保育計画

月日	主なねらい	幼児の活動	環境構成（●Aタイプ）（○Bタイプ）	援助（★Aタイプ）（☆Bタイプ）
5月17日（水） ～ 6月2日（金）	教師や友達と一緒にボールに触れて遊ぶ。	- ボール転がし - 追いかけてボール入れ - 雷ゴロゴロ - まりつき - ボール乗せ	●○ルールが単純で取り組みやすく、人数を増やせるボール遊び（能） ●○ボールやまりを取り出しやすい場所にしておく（能・関） ○安心して遊びに取り組める場作りをする（用具の配置、雰囲気作り）（能・関） ★☆☆教師との信頼関係を築き安定感を持たせ、教師も一緒になって楽しむ（能・喜） ★☆☆やりたい遊びを読み取り、ボールに触れる機会を増やし面白さに気づかせる（能・喜）	
～（中略）～				
7月5日（水） 本時	友達と体を動かしてボール遊びを楽しむ。	- 丸ドッジボール - 玉入れ - まりつき - ボーリング	○ゲームの流れを図にしたり、幼児から出てきた意見やルールを板書する（役・規・理） ●○友達とかかわりの場面や頑張りを紹介する（能・協・応・喜） ★やりたい遊びを読み取り、ボールに触れる機会を増やし面白さに気づかせる（能・喜） ☆ボールの奪い合いやトラブルが起きたときは、お互いの気持ちが伝わるように仲介役となったり、クラスで話し合いを持ちその場で解決できるようにする（喜・理） ☆ルールを無視したり、ボールを独り占めしたりする幼児がでてきたら、みんなが同じルールに合わせて遊ぶことでゲームが楽しくなることを理解させる。クラスで話し合っただらよいから決めていく（喜・役・規・理）	
7月6日（木） ～ 7月18日（火）	友達と体を動かしてボール遊びを楽しむ。	- 丸ドッジボール - 玉入れ - まりつき - ボーリング	●○いろいろな素材を用意して、幼児がボールを作りだしたり遊び方を工夫したりすることができるようにする（喜・発・工） ●○ルールや遊び方が分かりやすくラインを引いたり、チームが分かりやすいよう表示したり遊びに必要なものを幼児の要求に応えられるよう準備しておく（役・規・理） ○トラブルが起きた時、話し合える場がもてるようにする（協・応・規） ☆ボールの奪い合いやルール上のトラブルが起きたときは、お互いの気持ちが伝わるように仲介役となり、クラスで話し合いを持ちその場で解決できるようにする（喜・理）	

【相互作用能力】（能）能動性（応）応答力（協）協力度（喜）喜悅度【創造的能力】（工）工夫力（発）発想力（関）関心度
【組織的行動能力】（役）役割遂行度（規）規則遵守度（理）理解力

5 本時の保育仮説

丸ドッジボールを通して、以下のような抽出児（Aタイプ・Bタイプ）の遊び能力が育つ環境構成と援助を工夫することで、抽出児は遊びの充実感を味わえるであろう

- (1) Aタイプの能動性、応答力が育つ環境構成と援助を工夫することで、Aタイプの幼児は友達とかかわって遊ぶことができるであろう。
- (2) Bタイプの役割遂行度、規則遵守度が育つ環境構成と援助を工夫することで、Bタイプの幼児は友達と一緒に遊びを進めることができるであろう。

6 本時の保育展開

幼児の姿	全 体	・ほとんどの幼児が友達と一緒に好きな遊びを楽しんでいる。	
	教師や友達に依存して自分から遊べない幼児(Aタイプ)	・時々、友達や教師から離れほかの友達の遊びを見るようになってきたが、まだ遊びを傍観したままである。 ・自分から「入れて」と言えず、友達の誘いを待っている。丸ドッチボールでボールに当たらないように逃げたり、拾ったボールを自分で投げたりして遊んでいる。	
	遊びが持続しない幼児(Bタイプ)	・丸ドッチボールに参加して遊ぶ意欲を見せているが、ボールが当たり外野になるとボールの奪い合いやコートの中に入るなど、ルールを無視したり、やめてしまうことがある。	
ねらい	・友達と一緒に体を動かしてボール遊びを楽しむ。	内 容	・友達と丸ドッチボールで遊ぶ。 ・丸ドッチボールでボールに当たらないようによけたり、ねらいをつけてボールを投げたりする。 ・ゲームをすすめていく中で、自分の思いを動きや言葉で表現する。
時間	幼児の活動		環境構成 (●Aタイプ) (○Bタイプ) 教師の援助 (△全体) (★Aタイプ) (☆Bタイプ)
8:55 9:00	◇手遊び 「とんがりやまのてんぐさん」 ◇準備体操「アイーダアイダ」 ・ぶつからないように広がって体操する ・丸ドッチボールのルールについて話し合う ◇友達作りゲームをする ①教師の手拍子に合わせて、ドッチボールコートの中を歩く。 ②教師がならしたタンバリンの数に合わせてグループをつくる。 ③グループができたらしゃがむ。 ◇丸ドッチボールをする ①チームを分ける(友達作りゲームで最初にできたグループ幼児が外野になる)。 ②円の中と外野に分かれてコートに入る。 ③ゲームを始める。 ④ボールに当たると外野になる。 ⑤最後に三人が残ったら終了。 ⑥最後まで残った友達(チャンピオン)を紹介し、教師に抱き上げてもらう。		○丸ドッチボールのラインを引く △伸び伸びと体を動かせるように一緒に体操する。 ●○これまでに確認してきたルールを紙に書いて表示し確認する(役・規・理)。 △ルールを再確認してみんなで遊ぶ意識を高め、ゲームへの期待がもてるようにする(役・規・理)。 ○人数によって足りないときは教師も入ってグループを作る(2人・4人・3人組)(能・応・協・規)。 ★グループが作れずにいるときは、友達から声をかけさせたり、人数が足りないところを知らせる(能・応)。 ★(A3児)いろいろな友達とかかわれるように、タンバリンを鳴らすタイミングを工夫し、色々な友達とグループが組めるようにする(能・応)。 ★(A1児・A2児)前回、ボールをうまくよけていたことや外野のときボールを当てることができたことなど頑張りについて褒め、意欲を持たせる(能・協・喜)。 ☆ルールが分かっていない幼児にはその都度、説明していく(協・喜)。 △頑張っている姿を認め、応援しゲームを盛り上げていく。 ★外野で座り込む幼児には、友達とぶつかることを知らせ、参加できるように、ボールをキャッチするコツをアドバイスしたり、励ます(能・協・役)。 ★外野でボールに触れる機会が少ない時は、教師がボールを渡したり、よく投げている幼児にコツを教えてもらい参加意識がもてるようにする(能・役・理)。 ★☆友達の応援やアドバイスに応えることができたなら、一緒に喜び頑張りを認める(喜・役・理)。 ☆(B3児)ボールの奪い合いやトラブルが起きたときは、お互いの気持ちが伝わるように仲介役となったり、クラスで話し合いを持ったりしてその場で解決できるようにする(応・役・規)。 ☆(B1児・B2児)ルールを無視したり、ボールを独り占めする時は、みんなと同じルールに合わせることでゲームが楽しくなることを理解させる。解決しないときは、クラスで話し合っただうしたらよいか決めていく(何秒数えるまでに投げる、最初にボールを拾った人が投げるなど)(役・規)。 ☆(B3児)本人なりに参加しようとする意欲を認め、ボールをよけたり、ルールにそって活躍したら褒める(能・規・役・理)。 ●○時間がない場合は次回への期待へとつながるように話し合う(理・喜)。 △ゲーム中に起こったトラブルについて再度話し合う。
		観察者から見た、抽出児AタイプとBタイプを観察の視点(表6・7)で評価する。 Aタイプ ①友達に自分の思いを伝える場面が見られたか Bタイプ ②ゲームのルールを守って遊んでいたか Bタイプ ①ゲームでの役割が分かっていることができたか A3児 ③友達に話しかけられたら答えたり行動したりしていたか A1・A2児 ②集団での遊びに参加して一緒に遊ぶことができたか	
9:40	◇すみれ組ベランダに集合する ・手遊び「やまぐおーちゅくてい」 ・今日のゲームについて話し合う。 ・楽しかったこと、頑張ったこと、気がついたこと、次回工夫したいことを話す。		

	・友達の話聞く。 ◇かたづけ（ボール、ラジカセ） ◇保育室に戻る	★☆友達とのかかわりの場面や幼児の頑張りをみんなの前で紹介し自信を持たせる。 △次回への期待が持てるようにする。	
評価	・教師や友達に依存して自分から遊べない幼児が、友達とかかわって遊ぶことができたか。（能動性・応答力） ・遊びが持続しない幼児が、友達と一緒に遊びをすすめることができたか。（役割遂行度・規則遵守度）		

7 保育仮説の検証

表6・7は保育仮説について、森林の評価基準をもとに表を作成し、保育者以外の観察者が見た抽出児の評価である。その結果を分析し考察する。

(1) 教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児（Aタイプ）が、友達とかかわって遊ぶことができたか

表6 観察者が見たAタイプの評価

観察の視点	判定基準			A1児	A2児	A3児
	1	2	3			
①友達に自分の思いを伝える場面が見られたか（能動性）	ほとんどい えなかった	ときどき伝 えていた	自分からよ く伝えていた	1	2	1
②集団での遊びに参加して一緒に遊ぶことができたか（応答力）（A1・2のみ）	参加しない	ときどき参 加する	積極的に参 加していた	2	3	
③友達に話しかけられたら答えたり行動したりしていたか（応答力）（A3のみ）	応答しない	ときどき応 答する	たいてい答 える			2

（考察）

Aタイプの保
育仮説の考察

- ・A1児は友達作りゲームの場面で、自分から手を伸ばし友達と手をつなごうとする動作があり、ゲームの理解と意欲は見られた。しかし、自分から「入れて」と相手に自分の気持ちを伝えることをしなかった。今後も自分の思いを話せるように援助していく必要がある。
- ・A3児は友達が手をつなぎに来てくれるのを待ち、自分から動こうとしなかった。今後、集団で遊び体を動かすことを楽しむ中で、友達と関わり自分の思いを話せるような機会を作りたい。
- ・A1児A2児ともに丸ドッジボールに参加して一緒に遊んでいた。後半からA1児は体力不足のためか動こうとしなかった。体調をみながらの援助が必要である。

(2) 遊びが持続しない幼児（Bタイプ）が、友達と一緒に遊びを進めることができたか

表7 観察者が見たBタイプの評価

観察の視点	判定基準			B1児	B2児	B3児
	1	2	3			
①ゲームでの役割が分かり動くことができたか。（役割遂行度）	役割不明	役割はあるが 遂行できない	役割を遂行で きる	3	2	3
②ゲームのルールを守って遊んでいたか。（規則遵守度）	ルールを知ろ うとしない	ルールが守れ ない	ルールが守れ る	3	3	2

（考察）

Bタイプの保
育仮説の考察

- ・B1児はボールに当たるとすぐ外野に移動することができた。ボールの取り合いになっても、ほかの幼児がじゃんけんで決めようと提案すると受け入れることができた。
- ・B2児は2回戦になると「おもしろくない」と言って、すぐ外野になり座り込む。その後、チャンピオンの紹介を自分がやりたいと訴え、ほかの友達に譲ろうとしなかった。好きなことには意欲を見せるが、勝ち残れない時には途中でやめてしまう。今後も最後までやり遂げる（役割遂行度）楽しさが味わえるような援助を工夫したい。
- ・B3児は友達のルール違反を指摘したり教えたりするが、自分がボールに当たると指摘されても認めようとせずルールを守らないことがあった。今後もゲームを進めるなかで、ルールにそって（規則遵守度）遊ぶ楽しさが味わえるような援助が必要である。

V 研究の考察

1 「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児（Aタイプ）」の遊び能力に応じた環境構成と援助をすることで能動性、応答力、発想力と理解力を育てることができたか

(1) Aタイプの遊び能力の得点の変容から

図2はAタイプの「遊び能力」事前（4月）と事後（7月）の得点の変容と7月のクラス平均を比較したグラフである。グラフからAタイプ3人の応答力、発想力の得点が事後には高くなりクラス平均まで上がっている。また、能動性と理解力の得点がそれぞれ上がり、クラスの平均に近づいてきていることから、遊び能力が育ってきたことがいえる。

Aタイプの遊び能力の事前（4月）と事後（7月）の得点の変容とクラス平均との比較

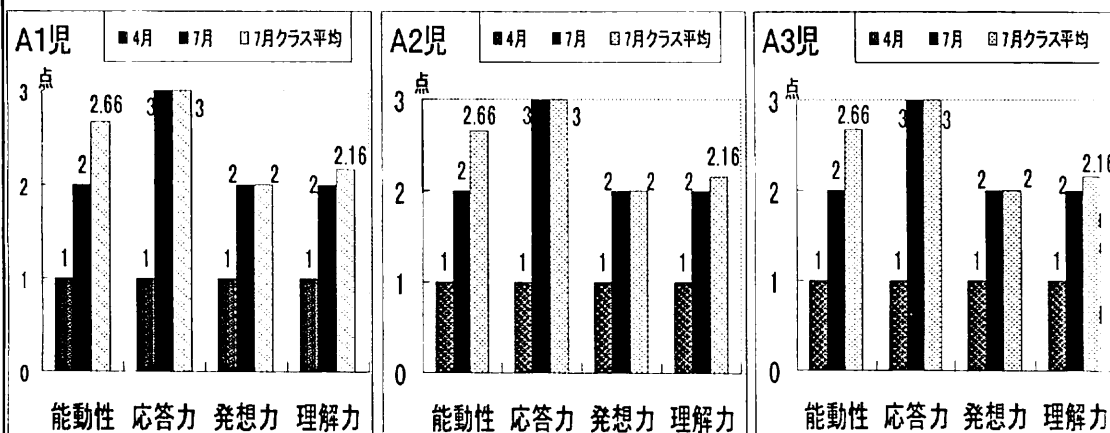


図2 Aタイプ「遊び能力」の事前と事後の得点の変容とクラス平均の比較

(2) Aタイプの教師の観察による遊びの変容から

Aタイプの幼児に遊び能力に応じた環境構成と援助を行った結果、教師の観察により事前（4月）と事後（7月）では次のような変容が見られた（資料1）。Aタイプの幼児は、自分から興味や関心を持ち遊びに取り組むようになり「できたー」「やったー」と楽しんで遊ぶ姿が見られ、主体的に遊ぶようになった。

Aタイプの事前（4月）と事後（7月）の変容

（事前の姿）

- ・自分から遊ぼうとせず友達の遊びに依存している。
- ・教師の問いかけに目をそらし、首をかしげて分からないといった表情をする。
- ・保育園で一緒だった友達が誘いにくるのを待っている。
- ・口数が少なく、教師が話しかけても返事をせず笑顔を見せる。

（事後の姿）

- ・自分から遊びに取り組み「できたー」「やったー」と楽しかったことを教師に伝えるようになってきた（能動性・喜悦度）。
- ・自分から教師や友達に挨拶するようになった（能動性）。
- ・教師や友達が話しかけると反応し答えるようになってきた（応答力）。
- ・自分からやりたい遊びに取り組み、おもしろい場面では友達と一緒に笑うようになり、色々な友達とかわるようになってきた（能動性・応答力・喜悦度）。
- ・玉入れやボーリングをしている友達に「仲間に入れて」と自分の思いを話せるようになった（能動性）。
- ・得意な丸ドッジボールでは、ボールのよけ方を教師に褒められ、自分から友達に教えるようになった（能動性・発想力）。
- ・ボーリングに参加すると、友達と相談してピンを並べたり、得点を数えあったりして、ゲームをすすめるようになってきた（理解力）。

資料1 教師の観察によるAタイプの事前と事後の遊びの変容

2 「遊びが持続しない幼児（Bタイプ）」の遊び能力に応じた環境構成と援助をすることで協力度、役割遂行度と規則遵守度を育てることができたか

(1) Bタイプの遊び能力の得点の変容から

図3はBタイプの「遊び能力」事前（4月）と事後（7月）の得点の変容と7月のクラス平均を比較したグラフである。グラフからB1児とB2児の規則遵守度の事後の得点が高くなりクラス平均まで上がっている。B1児とB3児の協力度と、Bタイプ3人の役割遂行度も1ポイントずつ上がり、遊び能力が育ってきていることがいえる。

Bタイプの遊び能力の事前（4月）と事後（7月）の得点の変容とクラス平均との比較

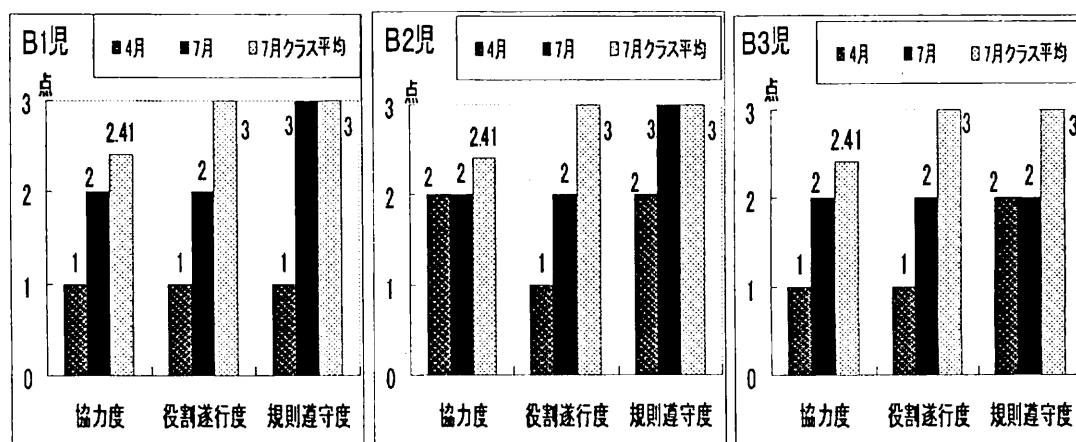


図3 Bタイプ「遊び能力」事前と事後の得点の変容とクラス平均の比較

(2) Bタイプの教師の観察による遊びの変容から

Bタイプの幼児の遊び能力に応じた環境構成と援助を行った結果、教師の観察により事前（4月）と事後（7月）では次のような遊びの変容が見られた（資料2）。Bタイプの幼児は友達とのかかわりの中で協力できるようになり、ルールを守って遊びを楽しむ、満足感を味わい遊びこむ姿が見られ、遊びが持続するようになった。

Bタイプの事前(4月)と事後(7月)の変容

(事前の姿)

- ・誰にでも自分から話しかけて友達と一緒に遊んでいるが、自分のやりたいことや使いたい物があると順番を守らず一方的に使い、トラブルを起こし遊びをやめてしまう。
- ・友達が遊ぶ姿を見て同じ遊びを始めるが、ほかの友達が違う遊びをしているのを見ると遊びを変えてしまう。
- ・集団で遊ぶとふざけてしまい友達に注意されることがある。自分が不利になると、ルールを無視してやめてしまうことがあった。

(事後の姿)

- ・友達とのかかわりを楽しみ遊びが持続するようになった（喜悦度・協力度）。
- ・友達が遊んでいると「いれて」と言えるようになり、並ぶ順番や使う順番を守って友達と一緒に遊びを楽しんでいる（規則遵守度）。
- ・友達と遊ぶ中で自分の思いを話したり、相手の意見を聞いて相談したりできるようになった（協力度）。
- ・ボーリングではボールを投げる人、ピンを並べる人、ボールを渡す人と役割を決めて友達と協力して遊びを進めるようになった（協力度・役割遂行度）。
- ・遊びのルールを守って遊ぶようになってきた（役割遂行度・規則遵守度）。
- ・ボーリングなどルールを工夫して遊びを発展させて楽しむようになった（喜悦度）。
- ・集団での遊びでふざけてゲームを中断させることが減ってきた（協力度・役割遂行度）。

資料2 教師の観察によるBタイプの事前と事後の遊びの変容

3 ボール遊びにおいて遊び能力に応じた環境構成と援助の工夫をしたことで、抽出幼児は遊びの充実感を味わうことができたか

テーマの考察

遊びの充実感は喜悦度の高まりから判断していく。図4は、AタイプとBタイプの喜悦度の事前（4月）と事後（7月）の得点の変容である。グラフから、遊び能力に応じたボール遊びの環境構成と援助を行うことによって、両タイプほぼ全員の得点が高まり、いっも楽しそうに遊びこんでいることから、遊びの充実感を味わっていることが分かる。

図2と図3の「遊び能力」の得点の変容から、両タイプともに事後の得点が高くなっている。また、資料1と資料2の遊びの変容からも、自分から興味や関心を持って主体的に遊ぶ姿や、友達とかかわって遊びを楽しむ姿が見られた。抽出児の「遊び能力」が育ち、充実感を味わうようになったことから喜悦度が高まったと考えられる。

以上の結果より、ボール遊びにおいて、抽出児の遊び能力に応じた環境構成と援助の工夫をしたことで、遊びの充実感を味わうことができたといえる。

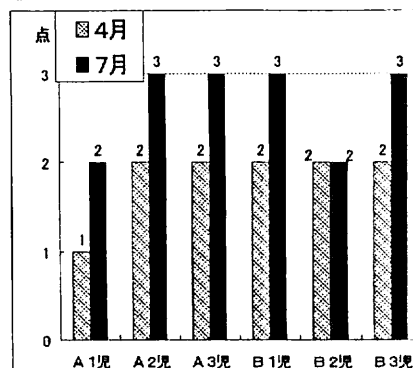


図4 喜悦度の事前と事後の変容

VI 成果と課題

幼児が遊びの充実感を味わうために、「幼児の遊び能力に応じたボール遊びの環境構成と援助」表2を作成し4月から7月まで実践してきた。そのことによって、次のような成果と課題を得ることができた。

1 研究の成果

- (1) 「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児（Aタイプ）」の遊び能力について図1－2（評価基準表）を用いて把握し、「ボール遊びを通して遊び能力に応じた環境構成と援助」表2を行った。そのことにより、幼児が自分から興味や関心を持ち主体的に遊びを楽しみ、充実感を味わうようになった（図2，資料1，図4）。
- (2) 「遊びが持続しない幼児」の遊び能力について図1－2（評価基準表）を用いて、把握し、「ボール遊びを通して遊び能力に応じた環境構成と援助」表2を行った。そのことにより、幼児が友達との関わりを楽しみ、遊びの充実感を味わうようになった（図3，資料2，図4）。

2 今後の課題

- (1) 「教師や友達に依存して自分から遊びに取り組めない幼児」Aタイプが、より自分から興味関心を持ち、主体的に遊びに取り組み、喜悦度を高めるための環境構成と援助の工夫（図4）。
- (2) 「遊びが持続しない幼児」Bタイプがより友達と遊ぶ楽しさを味わうための、さらなる協力度、役割遂行度と規則遵守度を育てる環境構成と援助の工夫（図3）。

これらの成果と課題を踏まえ、幼児の遊び能力に応じたボール遊びを通して今後も研究を深め、遊びの充実感を味わうための環境構成と援助の工夫を図っていきたい。

〈主な参考文献〉

- | | | | |
|----------|-----------------------------------|----------------|-------|
| 文部科学省 | 『幼稚園教育要領解説』 | フレーベル館 | 2005年 |
| 森楸 著 | 『ちょっと変わった保育原理』 | 北大路書房 | 1989年 |
| 西久保礼造 編著 | 『ボール遊び』 | ぎょうせい | 1989年 |
| 柴崎正行 編著 | 『環境づくりと援助の方法』 | ひかりのくに | 1997年 |
| 新里亨敏 著 | 『幼児期の運動遊びの研究(Ⅱ)
－ボール遊びの理論と展開－』 | 沖縄女子短期大学紀要第11号 | 1995年 |