

友達と協同して遊ぶ幼児を育む ～協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫を通して～

南風原町立南風原幼稚園教諭 永山知佳

I テーマ設定の理由

幼稚園教育要領の前文では、「これからの幼稚園には、学校教育の始まりとして、(中略)一人一人の幼児が、将来、自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるようにするための基礎を培うことが求められる。」と示されている。これを受けて、生きる力の基礎を育む幼児期の教育において、教師との信頼関係を基盤に友達との関わりを深め、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に活動を展開する楽しさや、共通の目的が実現する喜びを味わうことができるようにすること、即ち、協同性を育てていくことは極めて重要であると考えます。

幼稚園教育要領解説の領域「人間関係」内容の取り扱い(3)では、「幼児一人一人のよさを生かしながら協同して遊ぶようになるためには、集団の中のコミュニケーションを通じて共通の目的が生まれてくる過程や、幼児が試行錯誤しながらも一緒に実現に向かおうとする過程、いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく過程を大切に受け止めていくことが重要である。」と、協同性が育まれていく過程について述べられている。これらの過程の中で、幼児は、多様な感情体験を味わいながら、友達との関わりを深めていく。そして、自分の思いを伝え合い、話し合い、新しいアイデアを生み出したり、自分の役割を考えて行動したりするなど、力を合わせて協力する楽しさや充実感を味わうようになっていく。

これまでの私の保育実践を振り返ると、日々の個人記録やエピソード記録、ドキュメンテーション記録を基に幼児理解に努め、一人一人の幼児が発達に必要な体験が得られるよう、環境構成や教材の工夫を行ってきた。どの幼児も友達とのつながりを喜び、関わり合って遊ぶことを楽しむ姿が見られるが、遊びの様子からは、興味や目的をもって遊びを始めても、途中でうまくいかなくなると遊びが途切れてしまったり、遊びの過程で新たな目的を見だし、遊びを持続し発展させたりすることに課題が見られた。このような幼児の姿から、協同性が育まれていく過程を大切に受け止めていくことが十分にできていなかったのではと反省する。

これを踏まえ、5歳児後半は協同性がより発達していく時期であるので、協同性が育まれていく過程を積み重ねていけるような保育実践を考えていきたい。手立ての一つとして、遊びの中で体験したこと(気持ち・気づき・発見等)を共有する機会、即ち遊びを振り返る機会を設けること、そのことについて幼児が自分の思いを伝え合い、話し合い、新しいアイデアを生み出したりして、次の展開への見通しをもつことができるような工夫が必要であると考えます。そうすることで、共通の目的を見いだしたり、目的の実現に向けて試行錯誤したり、いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく姿につながると考える。

そこで本研究では、友達と協同して遊ぶ幼児を育むため、協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫を探っていきたいと考え、本テーマを設定した。

II 研究目標

友達と協同して遊ぶ幼児を育むため、5歳児後半の協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫を探る

III 研究の方法

- 1 幼稚園教育要領の領域「人間関係」を基にした理論研究をする
- 2 協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫を探る
- 3 保育実践の結果を分析し、改善を図る

IV 研究内容

1 友達と協同して遊ぶ幼児を育むために

(1) 「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」協同性を焦点化する

幼稚園教育要領では、生きる力の基礎を育むため、幼稚園教育において育みたい資質・能力として、三つの柱を掲げている(資料1)。これらの資質・能力は、遊びを通した総合的な指導の中で一体的に育むよう努めることが重要だとされている。

さらに、資質・能力が育まれている幼児の5歳児後半の具体的な姿を「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」資料2として明確化し、教師が指導を行う際に考慮するものとしている。

本研究では、友達と協同して遊ぶ幼児を育むため、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」十項目の中の一つである協同性を焦点化して、研究を進めていく。

また、協同性の姿については「友達と関わる中で、互いの思いや考えなどを共有し、共通の目的の実現に向けて、考えたり、工夫したり、協力したりし、充実感をもってやり遂げるようになる。」と示されている(資料3)。これを受けて、幼稚園教育要領解説では、「協同性は、領域『人間関係』などで示されているように、教師との信頼関係を基盤に他の幼児との関わりを深め、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に活動を展開する楽しさや、共通の目的が実現する喜びを味わう中で育まれていく。」と述べられている。これを踏まえ、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」が、五つの領域資料4のねらい及び内容に基づく活動全体を通して育まれるものであることに留意しつつ、特に、人との関わりに関する領域「人間関係」に重点を置いて、実践的研究を行う。

(2) 発達の過程

幼稚園教育要領解説では「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」が到達すべき目標ではないことや、5歳児後半に突然見られるようになるものではないことに留意し、幼児が発達していく方向を意識して、それぞれの時期にふさわしい指導を積み重ねていく必要があるとされている。そこで、その時期について、幼稚園教育要領解説の記述を参考に、発達の過程として、表1にまとめた。

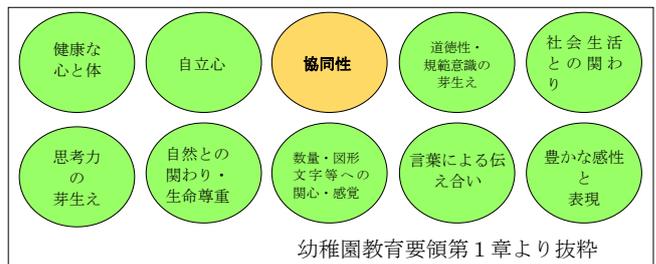
本研究では、発達の過程表1を基に、学級の幼児がI期からIII期の発達の過程を通過しているかを見極め、幼児の実態に応じて、一人一人に必要な体験が得られるよう配慮しながら、太枠内5歳児後半のIV期からV期につながる発達の過程を中心に研究を進めていく。

資料1 幼稚園教育において育みたい資質・能力

- (1) 豊かな体験を通じて、感じたり、気付いたり、分かたり、できるようになったりする
「知識及び技能の基礎」
- (2) 気付いたことや、できるようになったことなどを使い、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりする
「思考力、判断力、表現力等の基礎」
- (3) 心情、意欲、態度が育つ中で、よりよい生活を営もうとする
「学びに向かう力、人間性等」

幼稚園教育要領第1章より抜粋

資料2 「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」



幼稚園教育要領第1章より抜粋

資料3 「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」

(3) 協同性

- (3) 協同性
友達と関わる中で、互いの思いや考えなどを共有し、共通の目的の実現に向けて、考えたり、工夫したり、協力したりし、充実感をもってやり遂げるようになる。

幼稚園教育要領第1章より抜粋

資料4 五つの領域

- ・心身の健康に関する領域「健康」
- ・人との関わりに関する領域「人間関係」
- ・身近な環境との関わりに関する領域「環境」
- ・言葉の獲得に関する領域「言葉」
- ・感性と表現に関する領域「表現」

幼稚園教育要領第2章より抜粋

表1 発達の過程

I期 (4月～5月)	幼児一人一人の遊びや教師との触れ合いを通して幼稚園生活に親しみ安定していく時期
II期 (6月～7月)	周囲の人やものへの興味や関心が広がり、自分で遊びを広げていく時期
III期 (9月～10月)	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
IV期 (11月～12月)	友達関係を深めながら自己の力を十分に発揮して生活に取り組む時期
V期 (1月～3月)	友達同士共通の目的をもって幼稚園生活を展開し、深めていく時期

協同性が発達していく方向を意識

(3) 協同性が育まれていく過程を捉える

幼稚園教育要領解説の領域「人間関係」内容の取り扱い(3)では、幼児一人一人のよさを生かしながら協同して遊ぶようになるためには、「**集団の中のコミュニケーションを通じて共通の目的が生まれてくる過程**」、「**幼児が試行錯誤しながらも一緒に実現に向かおうとする過程**」、「**いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく過程**」を大切に受け止めていくことが重要であるとされている。

これらの過程の中で、幼児は、嬉しい、悔しい、悲しい、楽しい等の多様な感情体験を味わいながら、友達との関わりを深めていく。そして、自分の思いを伝え合い、話し合い、新しいアイデアを生み出したり、自分の役割を考えて行動したりする等、力を合わせて協力する楽しさや充実感を味わうようになっていく。また、ときには自己主張のぶつかり合いによるいざこざや葛藤などを通して、互いに理解し合う体験(友達の思いに気付いたり、受け入れたり、自分の思いが受け入れられたり、互いの思いを擦り合せて新たな方向を見出す等)をする。

つまり、このような経験を重ねてくことで、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に活動を展開する楽しさや、共通の目的が実現する喜びを味わうようになっていくと考える。即ち、協同性が育まれていくということである。

資料5 協同性が育まれていく過程

そこで、資料5に示す3つの過程を、協同性が育まれていく過程として捉える。

- ・「集団の中のコミュニケーションを通じて共通の目的が生まれてくる過程」
- ・「幼児が試行錯誤しながらも一緒に実現に向かおうとする過程」
- ・「いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく過程」

幼稚園教育要領の領域「人間関係」内容の取扱い(3)より抜粋

また、大豆生田(2018)は、協同性を育むポイントとして、「対話」を重視している。「誰かの気付きや発見(中略)などが、そのことをもっと探求していこうという原動力になります。それを、クラスの集まりの場などを活用して(中略)情報を共有するのです。そこに対話が生まれ、そこで出たアイデアなどを踏まえ、次の展開に向けて協同が深まっていきます。」と述べている。

つまり、遊びの中で体験したこと(気持ち・気付き・発見等)を共有する機会、即ち遊びを振り返る機会を設けること、そのことについて、幼児が、「やってみよう!」「どうしたら上手いかな?」「こうしたらもっと楽しくなりそう!」「じゃあ、こうするのはどう?」等と、思いを伝え合い、話し合い、新しいアイデアを生み出したりして、次の展開への見通しをもつことができるようにすることが大切であると捉える。見通しを共有することは、幼児の興味・関心、意欲を高めるとともに、共通の目的を見いだしたり、目的の実現に向けて試行錯誤したり、いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく姿につながると考える。

これらのことを踏まえ、協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫をする。

2 協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫について

幼稚園教育要領解説「見通しや振り返りの工夫」では、「教師は、話し合いの中心にいて、幼児一人一人の言葉に耳を傾けながら、(中略)幼児一人一人が次の活動への期待や意欲をもてるように援助すること(中略)その際、幼児の気持ちを受け止め、幼児の視点から次の活動につなげていくことが大切である。」と、教師の関わり方を工夫していくことを重視している。

このことから、教師は、ファシリテーターの役割を担う必要があると考える。そこで、ファシリテーションの手法を活用して、協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫をする。

(1) ファシリテーションとは

ファシリテーションとは、人と人の相互作用を生み出し、一人一人の個性や多様性を活かしながら、気付きや学び、相互理解や情報共有等を促進して話し合いを支える手法のことである。ファシリテーションする人のことをファシリテーターという。

岩瀬・ちよん(2011)は、ファシリテーションの手法のポイントとして、“一緒に考える機会を生み出すことで、意見やつぶやきを集め、目的や目的に向かう過程を子どもたちの声で作りあげること”を挙げている。さらに、「お互いの意見を聴き合い、必要な情報が共有できると子どもたちが力を発揮するステージが温められます。」と、見通しを共有することの大切さを述べている。

つまり、見通しを共有することで、次の展開に向けて準備が整い、幼児が、遊びを進展させたり、友達との関わりを深めていく可能性が広がるということであると考える。

そこで、FAJ特定非営利活動法人日本ファシリテーション協会が提案している「①場のデザインのスキル～場をつくり、つなげる」、「②対人関係のスキル～受け止め、引き出す～」を参考に、場の設定と、教師の関わりを工夫する。

(2) 「①場のデザインのスキル～場をつくり、つなげる～」による場の設定

場のデザインのスキルとは、何を目的にして誰を集めるかという場の設定方法である。幼稚園教育要領解説「見通しや振り返りの工夫」では、「幼児は入園当初は主に教師とのやりとりの中で楽しかったことを心に留めることから、次第に教師や友達と一緒に、様々な活動を楽しんだりそのことを振り返ったりして共有するようになる」といった発達の過程を踏まえて、幼稚園生活の中で見通しをもったり振り返ったりする機会を捉え、幼児の実態に即して、体験を積み重ねていけるよう工夫すること。」と述べられている。

これを受けて、3つの場の設定を考案する(表2)。そして、発達の過程を踏まえながら、幼児の実態に即して臨機応変に3つの形態を活用する。

表2 協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫
「①場のデザインのスキル～場をつくり、つなげる～」による場の設定

形態	活用目的 (幼児の実態に即して臨機応変に3つの形態を活用)
<p>【形態①：一人一人と】</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 主に、教師との触れ合いを通して安定していく時期に、一人一人と振り返る時間、対話を大切にするために。一人一人のしている遊びの楽しさに共感する言葉をかけることで、自分を見ていてくれるという安心感や、「明日も幼稚園で、〇〇して遊びたいな」という明日への見通しや期待をもつことができるようにする。 個のよさを具体的にフィードバックするために(自信につなげる)。また、幼児が自らの遊びを振り返り、明日への見通しや期待をもつことができるようにする。
<p>【形態②：遊びの仲間で】</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 遊びの中で体験したこと(気持ち・気付き・発見等)を共有したり、そのことについて、幼児が自分の思いを伝え合い、話し合い、新しいアイデアを生み出したりして、次の展開への見通しや期待をもつことができるようにするために。共通の目的を見いだしたり、目的の実現に向けて試行錯誤したりするきっかけとなるようにする。 いざこざなどの葛藤の場面で、互いの思いを共有できるようにし、幼児同士でよりよい解決方法を見いだすことができるようにするために。 一人一人が思いを出しやすいよう、少人数での話し合いの場を大切にするために。
<p>【形態③：学級全体で】</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 主に、周囲の人やものへの興味や関心が広がり、自分で遊びを広げていく時期に、友達がどんな遊びをしているのかを知り、刺激を受けながら自発性を獲得していけるようにするために。 学級全体で共通の目的をもって遊びを展開する際、みんなで考えを出し合い、必要なことを自分たちで決めていくことができるようにするために。また、それぞれの取組の情報を交換する中で、新しいアイデアを生み出したりすることができるようにするために。

(3) 「②対人関係のスキル～受け止め、引き出す～」による教師の関わり

対人関係のスキルとは、話し合いの場において、参加者の思いや考えを引き出したり、相互理解を促したりする技術のことである。

そこで、対人関係のスキルを参考に、下線部分の協同性の育ちにつながるキーワードを意識した教師の関わり8つを考案する(表3)。

表3 協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫
「②対人関係のスキル～受け止め、引き出す～」による教師の関わり

傾聴	<ul style="list-style-type: none"> 幼児の言葉にしっかりと耳を傾ける(受け止める)ことで、<u>一人一人が安心して思いや考えを伝えられるようにする。</u> <u>アイコンタクトをとったり、頷いたり、あいづちを打つ。教師が人の話を聴くモデルとなり、<u>幼児同士の聴き合う関係性を育む。</u></u> <p>例：「うんうん」「なるほど」「そっかあ」「それでそれで」「そうなんだあ」「そうだったんだね」</p>	気付かせる	<ul style="list-style-type: none"> <u>自分とは異なる友達の思いや考えに気付けるような言葉をかける。友達の思いや考えを聴いて、共感したり、自分の見方考え方を広げたり、新しいアイデアを生み出したりするきっかけとなるようにする。</u> <p>例：「〇〇さんは、こう思ったんだね」「〇〇さんはどう思う?」「違う考えもあるんだね」「〇〇さんと、〇〇さんの考え、どっちも活かせないかな?」</p>
認める	<ul style="list-style-type: none"> 幼児一人一人の思いや考えを積極的に認め、共感していくことで、<u>幼児同士が互いのよさを感じたり、友達の思いや考えを理解しようとする気持ちを育む。</u> <u>集団の中で自分の意見が役に立つという体験を大切に</u>する(自己有用感)。自分の意見が受け入れられることを通して、<u>他者の意見を聴こうとする気持ちを育む。</u> <p>例：「いい考えだね」「よく考えたね」「もっと知りたいな」</p>	明確化	<ul style="list-style-type: none"> 幼児の思いや考えをつなげたり、整理したりすることで、<u>幼児同士のイメージの共有化を図り、共通の目的を見いだしたりするきっかけとなるようにする。</u> <p>例：「それって、〇〇ってことかな?」</p> <ul style="list-style-type: none"> 必要に応じて、幼児から出たイメージやアイデアを、文字や絵にして書き出す(可視化する)ことで、<u>幼児がイメージや目的を共有しやすいようにする。</u>

非言語 メッセージの 解読	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児の表情や仕草等をよく観察し、幼児が言い尽くせないでいる、あるいは、友達に伝えきれていない言葉を必要に応じて補ったり、自分の思いを伝えるきっかけとなる言葉をかけたりする。 例：「〇〇ってことかな？」「〇〇さんはどう思う？」	提供	<ul style="list-style-type: none"> ・目的の実現に向けて、幼児同士で試行錯誤する過程を大切にすることで、必要に応じて(幼児が遊びの中で何に行き詰まっているのか等を捉え)教師もアイデアを提供(幼児が自分で気付けるようなヒント等)し、目的の実現を支えていく。
質問	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児の思いや考えを引き出していく。幼児がイメージを広げたり、深めたり、新しいアイデアを生み出したり、遊びを工夫したりするきっかけとなるよう、オープンクエスチョン(思考を広げ深める質問)で問いかける。教師が答えを出すのではなく、問いかけることで、幼児に考えさせていく。 例：「どうだった？」「どう思う？」「どんな風にあ？」「他には？」「なにか気付いたことある？」「それってどういうこと？」「何かいい方法ある？」「どうしたらいいかな？」「何が必要？」	自己択選択・ 自己決定	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児の主体性「やってみよう！」という気持ちを何よりも大切にする。 ・必要なことは考えを出し合って自分たちで決めていけるんだ！という体験を大切に。 (話し合いによって、みんなでやってみようという目的が見いだされたり、いろいろな友達の多様な考えに触れることで、一人では思いつかなかったことが見いだされたりして、遊びや生活がより豊かになっていく充実感を味わえるようにしたい。) 例：「どうしたい？」「どうなったらいいと思う？」

V 研究の実際

1 検証保育(1回目 12月18日~24日)「3組の100階建ての家」

(1) 設定理由

12月15日(日)に実施された生活発表会で、絵本『100かいだてのいえ』を、アレンジした劇遊びを行った。劇遊びの内容は、普段、幼児が楽しんで遊んでいた遊びから生まれたものであり、「3組の100階建ての家」の住人(アイドル・コマ忍者・動物博士・ヒーロー)が、お化けたちに「3組の100階建ての家」に遊びに来てください」と、招待状を出すところから始まる。そして、「3組の100階建ての家」を訪れたお化けたちに対して、各階の住人が、それぞれ得意技(ダンス・コマ回し・動物クイズ等)を披露していくというものであった。生活発表会という行事を経験し、仲間意識が育ちつつある。そこで、楽しかった生活発表会の経験を活かして、一緒にやり遂げた仲間(気の合う友達)とイメージや目的を共有し、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊びを進める楽しさを味わってほしいと考え、設定した。



『100かいだてのいえ』著:岩井俊雄

3階は、「アイドルのお部屋」だよ！ 私たちのダンスを見て行ってよ！

99階は、「動物博士のお部屋」だよ！動物クイズに答えられたら、100階にあげられるよ！

(2) 保育のねらい

気の合う友達とイメージや目的を共有し、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊びを進める楽しさを味わう。

(3) 検証のねらい

- ・イメージや目的を共有して遊びを進めていくことができるよう、「集団の中のコミュニケーションを通じて共通の目的が生まれてくる過程」における見通しや振り返りの工夫をする。
- ・I期からIII期の発達の過程を通過しているかを見極め、幼児の実態に応じて、必要な体験が得られるよう見通しや振り返りの工夫をする。

(4) 検証保育の結果

12月18日(水)の保育実践

生活発表会明け、登園してくる幼児が、楽しかった生活発表会の経験を振り返り、やり遂げた満足感や充実感を味わえるといいなと思い、①生活発表会のドキュメンテーションを掲示しておいた。また、幼児の遊びのイメージが広がるきっかけになることを期待し、②劇遊びで使った「3組の100階建ての家」のドアを教室の入り口に設置しておいた。

幼児が、生活発表会を振り返り、これからの遊びへの見通しをもつきっかけづくり(興味付け)



①生活発表会のドキュメンテーションを教室の入り口に掲示

②生活発表会で使用した「3組の100階建ての家」のドアを教室の入り口に設置

幼児の姿

- ①「発表会楽しかったね」「なんか、お客さん沢山でドキドキした〜」「僕、コマ回し3回成功したよ！」R子「お化けグループ」で、「お化けのレストラン」とか、やりたいんじゃん?!」A子「いいね！やりたい！」等、ドキュメンテーションを見ながら、友達と対話を楽しんでいる。
- ②「合言葉を言わないと、ドアは開きません！」「合言葉って何〜？」「おはようございます？」「違うよ！「メリークリスマス！」って言ったら開く！」と、友達と対話を楽しんでいる。次々と友達から友達へ合言葉が広がり、幼児同士で共通になってきている。

実践事例1 「集団の中のコミュニケーションを通じて共通の目的が生まれてくる過程」

協同性が育まれていく過程における見直しや振り返りの工夫	教師と幼児の対話	教師の読み取り
<p>【形態③：学級全体で】</p>  <p>【気付かせる】 R子とA子のつづやきを話題に取り上げることで、友達の思いに気付かせ、共有する。他の幼児も遊びのイメージが広がるきっかけとなるようにする。</p> <p>【傾聴】【認める】【質問】 幼児の思いを受け止めることで、安心して思いを伝え合えるようにする。オープンクエスチョンで幼児の思いや考えを引き出すしていく。</p> <p>【傾聴】【認める】【質問】 さらにイメージを広げたり、新たなアイデアを生み出したりするきっかけとなるよう、幼児の声を拾い、問いかける。</p> <p>【傾聴】【認める】【明確化】 【自己選択・自己決定】 幼児の思いや考えをつなげて、整理することで、幼児同士のイメージの共有化を図り、共通の目的を見いだすきっかけとなるようにする。</p> <p>【質問】【自己選択・自己決定】 幼児の思いを大切にするために、幼児の思いや考えを引き出す。</p> <p>【傾聴】【質問】 幼児の視点から次の展開へつないでいくために、問いかける。イメージを広げたり、深めたり、新たなアイデアを生み出したりするきっかけとなるようにする。</p> <p>【傾聴】【認める】【明確化】 幼児のアイデアをホワイトボードに書いて可視化することで、幼児同士のイメージの共有化を図る。</p>  <p>【明確化】 幼児のアイデアを明確化し、遊びへの見直しや期待がもてるようにする。</p> <p>【認める】【自己選択・自己決定】 H男のアイデアに気付かせる。みんなで話し合っただ中で、共通の目的が見いだされた充実感を味わえるようにする。</p>	<p>教師と幼児の対話</p> <p>・生活発表会という共通の経験を、学級全体で振り返る。楽しかったこと等を共有した後に、登園時のR子とA子のつづやきを話題に取り上げる。</p> <p>T「今日の朝、R子さんと、A子さんが、『お化けグループ』で、『お化けのレストラン』とか、やりたい!』って、お話ししていたね」</p> <p>R子「うん! “毒カレー” とか作りたい!」 A子「“目玉オムライス” とかもいいんじゃない?」</p> <p>T「怖い料理が出てくるレストラン? 少し怖いけど…、楽しそう! 先生、行ってみたいいな〜!」 T「みんなは、どう?」</p> <p>L子「アイドルのダンスを見てくれた人に、プレゼントあげたい!」 S男「“動物博士のお部屋” で、“動物のエサが出てくる販売機” 作りたい! みんなで遠足に行った時、“エサが出てくる販売機” あったよね!」</p> <p>T「いい考えだね! 少し、聞いてもいい?」 T「“動物のエサが出てくる販売機” って、エサを買ったらどうするの?」</p> <p>M男「分かった! “エサやり体験” とかできるようにしたら、楽しそう!」 S男「それいいね! じゃあ、いろんな動物もつくらないと!」 T男「“ヒーローグループ” さんは、“ヒーローショー” とかして、“握手会” とかしたら、面白そう!」</p> <p>T「楽しそうな考えが沢山出てきたね! 先生、ワクワクしてきた!」 T「みんなのお話聴いていたら、『3組の100階建ての家』にお客さんを招待したいってことなのかな…?」</p> <p>H子「そう! ぞう組さんとか、ぱんだ組さんとか招待したい!」 A子「他のクラスに、“3組の100階建ての家” に遊びに来ててください” って、招待状出すのはどう?」</p> <p>T「いい考えだね!」 「でも、みんなはどうして『3組の100階建ての家』に、他のクラスを招待したいの?」</p> <p>G男「だって他のクラスも『3組の100階建ての家』に、来てみたいはず!」 Y子「『3組の100階建ての家』楽しい! って、思っほしいから!」</p> <p>T「なるほど! お客さんを招待して、楽しんでもらいたいだね!」 T「どんな風にしたら、お客さん楽しいかな?」</p> <p>Y男「前(1学期)、“はま寿司やさん” を、やった時みたいに、お客さんにシールあげたりするのは?」 R子「それいいね! じゃあ、“アイドルのお部屋” とか、“ヒーローのお部屋” とか、『3組の100階建ての家』の全部のお部屋をまわって、シールを集められることにしたら、楽しそうじゃない?」 H子「前(9月)、“お化け屋敷” つくった時みたいに、最後のところ(ゴール)に、“来てくれてありがとう” って、看板つくったら、お客さん嬉しいんじゃない?」</p> <p>T「凄いいい考えだね! お客さんも、みんなも楽しくなりそうだね」 T「全部のお部屋をまわって、シールを集めるって、こういうこと?」</p> <p>R子「そうそう!」 S男「楽しそう!」 A子「やってみよう!」</p> <p>T「こうやってシールを集めていくことを、“スタンプラリー” って言うよ」</p> <p>H男「シールを集めていくから、“シールラリー” じゃない?」</p> <p>T「“シールラリー” かあ! なるほど〜!」 「みんなどう?」</p> <p>I子「凄いいい!」 N男「やりたい!」 Y子「お客さん招待しよう!」 C子「楽しみ!」</p>	<p>教師の読み取り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びのイメージが膨らんでいる。 ・「やりたい!」という意欲が高まっている。 ・R子とA子の思いを聴いて、他の幼児もイメージが広がってきている。(期待感でいっぱい表情をしている。) ・教師が、幼児の声を拾い、問いかけたことで、友達の思いに対して、アイデアを出す幼児が出てきた。 ・遊びの見直しをもち始めている。 ・教師が幼児の思いを明確化することにより、イメージが共有されてきた。 ・生活発表会の内容(招待状を出す)と、結びついている。 ・お客さんを楽しませたいという思いがある。 ・自分の思いや考えを安心して伝えている。 ・友達のことを聴いて、反応する等、対話が生まれてきた。友達の考えを聴くことで、自分の経験を思い出しているであろう。 ・遊びの見直しをもっている。 ・教師が、可視化したことで、イメージが共有された。 ・自分なりに考えて、気付いたことを伝えている。 ・共通の目的が見いだされ、これからの遊びに期待をもっている。

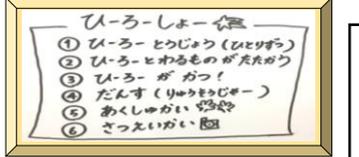
<話し合い後の幼児の姿>	動物博士	お化けレストラン
<p>“動物のエサやり体験”を行うため、さっそく“動物のエサが出てくる販売機”を、友達とつくり始めている。いろいろな動物や、各動物の好物もつくっている。その後、「動物のグッズも作りたいね」「キーホルダーとかつくる?」「いいね」と、段ボールやモール等の素材を使い、キーホルダーも作り始めている。キーホルダーの動物の絵を描く人、持ち手のモールを付ける人等、自然と役割分担している。</p>	 	<p>「目玉オムライス」「雪女のかき氷」「ミミズのスパゲッティ」等メニューを決め、メニューのイメージ図を描いてから、つくり始めている。「見て!赤いモールで、オムライスのケチャップできた!」「それいいね」「やってみよう!」と、互いのアイディアを取り入れて、工夫してつくっている。</p> 
<p>実践事例1の分析</p>	<ul style="list-style-type: none"> 教師が、R子とA子のつぶやきを学級全体で共有する場を設定し、それについて、幼児の思いや考えを引き出し、幼児の視点を大切に捉えて話し合いを支えたことで、『3組の100階建ての家』に他のクラスを招待する、「シーラリー」をする」という、幼児主体の共通の目的が見いだされた。 上記に示す、話し合い後の幼児の姿から、話し合いを通して見通しが共有できた(共通の目的が生まれた)ことで、イメージや目的を共有し、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら遊びを進めていく姿につながったと考える。 	

12月20日(金)の保育実践

“ヒーローショー”をするというヒーローグループ。廃材でつくった“悪者”に必殺技をかけて遊んでいるが、どんな風に“ヒーローショー”を進めるか見通しがもてていない様子。そこで、幼児同士が思いを伝え合い遊びの見通しをもつことができるようにする。

実践事例2「発達の過程を通過しているかを見極め、必要な体験が得られるようにする」

協同性が育まれていく過程における見直しや振り返りの工夫	教師と幼児の対話	教師の読み取り
<p>【形態②：遊びの途中で】</p> 	<p>俺は、ディケイドだ!</p> <p>T「必殺技かっこいいね!こうやってやるんだね!」 T「先生、“ヒーローショー”って、見たことないんだけど…どんなことするの?」</p>	
<p>【質問】 メンバー全員ヒーローものが好きで、“ヒーローショー”を見たことがある。そこで、問いかけることで、生活経験を引き出ししていく。思いを伝え合えるようきっかけをつくる。</p>	<p>G男「ヒーローと、悪者が、戦うんだよ!こうやって!(動きで表現)」 T男「ダンスもするよ!」 Y男「最後に握手会もある!」 A子「握手した後にね、撮影会もあるんだよ!」</p>	<p>・(生活経験を基に)自分が知っていることを得意気に伝えている。 ・教師が、可視化したことで、遊びの見通しがもててきている。</p>
<p>【傾聴】【認める】【質問】【明確化】 幼児のイメージを引き出していきながら、幼児の声を拾い、ホワイトボードに書いて可視化する。イメージや目的の共有を支え、見通しがもてるようにする。</p>	<p>T「なるほど!」「みんな“ヒーローショー”のことよく知っているね」 T「“ヒーローショー”のこと、もっと教えて?」</p> <p>G男「撮影会の時には、かっこよくポーズしないと!」 Y男「僕は、こんなポーズする!(動きで表現)」</p> <p>～ 教室のミニミニ舞台上、“ヒーローショー”をやってみる ～</p>	 <p>ハメハメー!</p>
<p>【質問】 今やってみたことを振り返らせることで、気持ちや気付きを共有できるようにする。</p>	<p>T「凄くかっこよかったよ!お客さんも見ていて楽しいはずね!」 T「今、“ヒーローショー”やってみて、どうだった?」</p> <p>G男「えっとね、ダンス踊る時、なんか狭くて踊りにくい感じがした」</p>	<p>・体験して気付いたことを伝えていく。 ・G男の気付きと、A子の気持ちを共有したことで、アイディアを生み出したり、工夫するが見られる。</p>
<p>【傾聴】【気付きさせる】【質問】 G男の気付きを共有し、みんなで考え合い、新しいアイディアを生み出したり、工夫したりするきっかけとなるよう、問いかける。</p>	<p>T「そっかあ。思いきり踊ると、もっといいかもね。」 T「何かいい方法あるかな?」</p> <p>Y男「ん～。分かった!(舞台の上と下で分かれるってのは?)」 G男「それいいね!」 T男「男の子と女の子で分かれよう!」</p>	
<p>【非言語メッセージの解説】 自分の思いを伝えるきっかけとなるよう言葉をかける。(A子への援助) A子の気持ちを共有し、解決方法を考え合えるようにする。</p>	<p>T「A子さんは、どう思う?」</p> <p>A子「女の子、A子だけだから1人になる…。嫌だな…。」 Y男「いいこと考えた!じゃあ2人ずつに分かれて踊るのはどう?」 A子「それならいい!曲の途中で、上の人と下の人交代するのは?!」 G男「それ凄くいい!やってみよう!」</p> <p>もう、先生がいなくても大丈夫!自分たちで話し合えるよ!</p>	



<その後の幼児の姿>



ヒーローショーの看板つくろう！なんて書く？“ヒーローショー見に来てね”って書くのはどう？それいいね！！



僕、“五十音表”取ってくるね！待っていて！



(廃材で作った)悪者も、強くしようよ！固い羽つけないね！じゃあ、段ボールで羽をつくろう！

本番も、堂々とショーを披露

実践事例2の分析

- ・教師が、生活経験を振り返らせ、幼児の声を拾って“ヒーローショー”のイメージを可視化しながら、明確化していったことで、イメージや目的が共有された。また、実際に“ヒーローショー”をやってみてどうだったか、振り返らせ、気持ちや気付きを共有できるようにしたことで、「〇〇したらどう？」等と、幼児同士が思いを伝え合い、アイデアを生み出したり、工夫したりして遊びを進める姿につながった。
- ・友達とイメージや目的を共有し、その目的に向かって思いや考えを伝え合うことで、遊びがより楽しくなるという体験や、自分の考えが友達との遊びに活かされるという体験が、発達過程Ⅲ期(友達とイメージを伝え合う楽しさを味わう)を通過し、Ⅳ期(自己発揮しながら友達関係を深めていく)へと向かう姿につながったと考える。上記に示す、その後の幼児の姿からも読み取れる。

12月24日(火)の幼児の姿

ついに他のクラスを「3組の100階建ての家」に招待する日が来た。前日、アイドルグループの幼児が、「招待状つくらなきゃ！」と、招待状のことを思い出し、アイドルグループの4人で、封筒をつくる人、手紙を書く人等、役割分担をしてつく姿が見られた。本番、他のクラス(年中組を招待)が来てくれて、少し緊張しながらも、どの幼児も仲間と一緒に楽しくやり遂げる姿が見られた。

アイドル

「3組の100階建ての家」に遊びに来てください！10時から開きますよ！



友達と一緒に、心を込めて作った“招待状”



せーの！で、4人で一緒に言おう！せーの！！



次は、“ヒーローショーです！みんなで、ジオウって呼びましょう！”

お化けレストラン



誰がレジやる？注文とると、お料理運ぶ人も必要だね？



お客さん沢山来るから、テーブル1つ増やそう！そうしよう！！

動物博士



いらっしやいませ～！“動物のエサやり体験”ができますよ～！！



幼児が試行錯誤して作った動物たち！

お客さんを招待した後の振り返り

- ・共通の目的が実現した喜びを共有する。
- ・気付いたことを共有する。

【形態③：学級全体で】



T「今日、お客さん(年中組)を招待してみてどうだった？」
 C1「お客さんがニコニコしていて、嬉しかった！」C2「沢山来て、にぎやかで楽しかった！」
 T「3組さんが、お客さんを楽しませたい！って準備していたから、年中組さんもきっと、楽しかったと思うよ」「他に、何か気付いたことがあるお友達いる？」
 C3「なんかね、ぞう組のお友達が、『どこー？』って言っていたよ」C4「戸惑っていた感じがする！」
 C5「僕は、お客さんが一気に沢山来たから、ごちゃごちゃして大変だった！」
 T「なるほど！お客さんが困っていることもあったし、自分たちも困ったことがあったんだね」
 T「じゃあ、どうすればよかったのかな？」「いい方法ある？」
 C6「“動物博士のお部屋”とか、看板をつくったらいいかも」C4「場所が分かるように地図をつくる！」
 C7「お客さんに、『2列に並んでくださいーい！』って、言ったりしたらどう？」

検証保育1回目の分析と改善点

<分析>

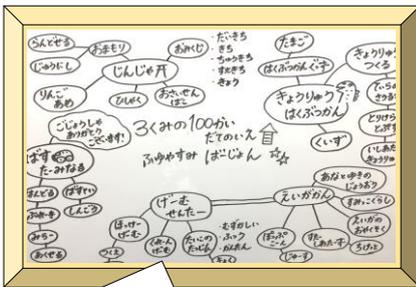
- ・教師が、幼児の「やってみたい！」という思いを受け止め、幼児の視点から目的をもった取組みにつないでいったことで、気の合う友達とイメージや目的を共有し、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊びを進める姿につながった。また、上記に示す、お客さんを招待した後の振り返りにおける対話の内容から、目的が実現した喜びを味わうとともに、体験を通して気付いたことを共有し改善点を見いだす姿が見られ、話し合いを通してみんなで考え合うことで、遊びがより楽しくなるという気持ちが育ちつつある。

<改善点>

- ・気の合う友達だけではなく、学級のいろいろな友達と思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊びを進める楽しさや、共通の目的が実現する喜びを味わえるような保育実践を行う。

2 実態把握(1月7日)

12月の検証保育1回目を終え、冬休み明けの幼児の興味関心を探るため、幼稚園を訪れた。朝、教師と再会するなり、「先生！また『3組の100階建ての家』やりたい！」「まだ招待していないクラスあるよ！」と、沢山の幼児が声をかけてきた。検証保育1回目の、楽しかった経験が、「またみんなでやってみよう」という気持ちを芽生えさせたのであろう。幼児は、自らの生活経験を基に、遊びを創り出していくことが多い。そこで、まず、冬休みにどのような経験をしてきたのか、学級全体で冬休みの振り返りを行った。そして、冬休みの経験を共有したタイミングで、朝の幼児からの声(『3組の100階建ての家』について)を話題に取り上げた(下記参照)。



幼児の声をホワイトボードに書いて可視化(ウェブ書き)することで、さらにイメージを膨らませ、思いや考えを引き出していく。遊びの見通しや期待がもてるようにする。幼児の視点から次の展開へつないでいく。

- T 「朝、沢山のお友達が『3組の100階建ての家』のお話をしていたんだけど…」
 T 「まだ招待していないクラスを招待したい！って言っていたね。」「みんなどう思う？」
 C1 「進化させてから、招待したいな！」
 T 「進化ってどんな風に？」
 C1 「“神社”とかやって、おみくじとかつくりたい」 C2 「“映画館”やりたい！」
 C3 「“ゲームセンター”やりたい」 C4 「“バス”つくりたい！」
 C5 「“恐竜博物館”つくりたい」
 T 「なるほど！みんなのやりたいことって、もしかして…？何か気付いたお友達いる？」
 C6 「冬休みにやったことじゃない？！」
 C7 「『3組の100階建ての家～冬休みバージョン～』にしたら？！」
 T 「凄いいいね！冬休みバージョン！先生思いつかなかったよ～」
 C7 「バスつくるお友達、バス停とかもつくったら？」
 C1 「“映画館駅”とか、“神社駅”とか！」
 T 「いい考えだね！バスつくりたいって言っていたお友達、どう思う？」
 C4 「いいよ！バス停もつくる！他のクラスのお客さんをバスに乗せてあげる！！」

3 検証保育(2回目 1月14日～23日) 「3組の100階建ての家～冬休みバージョン～」

(1) 設定理由

実態把握から、幼児の「やってみよう！」意欲が高まっていることが分かる。そこで、今回の検証保育では、気の合う友達だけではなく、興味をもってやってみよう遊びに集まったいろいろな友達と、共通の目的の実現に向けて、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊びを進める楽しさや、共通の目的が実現する喜びを味わってほしいと考え、設定した。

(2) 保育のねらい

友達と共通の目的の実現に向けて、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊びを進める楽しさや、共通の目的が実現する喜びを味わう。

(3) 検証のねらい

- ・ 共通の目的の実現に向けて、試行錯誤しながら遊びを進める楽しさを味わえるよう「幼児が試行錯誤しながらも一緒に実現に向かおうとする過程」における見通しや振り返りの工夫をする。
- ・ 互いに理解し合う体験を通して、共通の目的が実現する喜びを味わえるよう、「いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく過程」における見通しや振り返りの工夫をする。

(4) 検証保育の結果

本時までの幼児の姿

生活経験や幼稚園での遊びの経験を基に、友達と思いを伝え合ったり試行錯誤したりして遊びを進めている。教師は必要に応じて、協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫をする。

恐竜博物館

① Lがしっぽつくるね！黒と緑の折り紙を細く切つて、(新聞紙を巻いて作ったしっぽに)交代ずつ巻いて貼っていけば、しましまの模様になるよ！

お賽銭箱つくりよう！線引きで線を引いて…

ゲームセンター

③ 僕は、とんがっている鼻をつくる！折り紙で作ったコップを反対に貼れば…ほら！できた！

② じゃあ、真ん中だけ段ボール丸く切って貼る？そしたら、ドンって音がるかも！

神社

② 凄いいい！じゃあ、Aは、足の爪つくるよ！画用紙を△に切つて…

① 太鼓の真ん中は、ドンって音がるから、これじゃダメだよ(丸い缶の入れ物で太鼓をつくらせて)

④ 太鼓の達人って、機械の下に、店員さんが、お金取る所があるよ！ドア付けないと！

④ ドア付けるなら、お客さんがお金取らないように、カギもつけないとね！

大吉「今日は、虹が見れるかも」ってどう？

大人用のおみくじもつくりよう！大吉「今日は、焼き肉に行けるかもね」

(4) 本時の日案 「3組の100階建ての家～冬休みバージョン～」

日 案		南風原町立南風原幼稚園 令和2年1月21日(火) 5歳児 3組 男児14名 女児11名 計25名 担任 永山 知佳	
幼児の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・「3組の100階建ての家～冬休みバージョン～」に他のクラスを招待する」という共通の目的をもって、友達と思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら遊びを進めている。 ・これまでの生活経験や幼稚園での遊びの経験を活かして、遊びに必要なものや場を工夫してつくっている。 ・(これまでの)対人関係のスキルを参考にした教師の関わりから、幼児同士でも、「どんな風にする?」「こうしたい!」「○○さんはどうしたい?」「じゃあ、こうしよう」等、自分の思いを伝えたり、友達の思いを聴いたり、互いの意見を擦り合わせて新たなアイデアを生み出したりして遊びを進める姿が見られるようになっている。 ・一人一人が自己発揮する中で、遊びに対するこだわりから、いざこざが起きる場面もある。 	ねらい	・友達と共通の目的に向かって、思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊びを進める楽しさを味わう。
		内容	・自分の思いを伝えたり、友達の思いを聴いたり、新しいアイデアを生み出したりしながら、遊びに必要なものや場を工夫してつくことを楽しむ。
時間	幼児の活動	○ 遊びの様子 ◇ 協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫	
9:00	<ul style="list-style-type: none"> ・昨日の遊びを振り返り、今日の遊びへの見通しをもつ。 ・好きな遊びをする。「3組の100階建ての家～冬休みバージョン～」 	<p>◇昨日の遊びや、昨日の遊びの後の振り返りで出た幼児のつぶやき等を話題に取り上げ、そのことについて話し合い、今日の遊びへの期待や見通しがもてるようにする。【形態③：学級全体で】</p> <p>◇好きな遊びが展開する中で、必要に応じて(幼児の実態に即して)見通しをもったり振り返りする場を設定する。【形態②：遊びの仲間】</p> <p>恐竜博物館</p> <p>○多様な素材を使い、工夫して恐竜をつくっている。また、「恐竜のグッズ」もつくりたいんじゃない?」「恐竜の卵のキーホルダー」とかは?」「いいね!」等、アイデアを出し合っている。</p> <p>○アイデア豊富で、自分の思いを伝えることができるメンバーだが、自己主張がぶつかり合い、いざこざが起きる場面もある。</p> <p>◇いざこざなどの葛藤の場面では、互いの思いを共有する場を設定し、それぞれの思いを受け止めながらも、友達の思いに気付いたり、受け入れたり、互いの思いを擦り合わせて新たな方向を見いだしたりできるよう関わる。互いに理解し合う体験につなげる。【傾聴】【気付かせる】等 ※実践事例3(下記参照)</p> <p>神社</p> <p>○冬休みに神社へ行った仲間が集まり、「こんなのあったんじゃない?」「○○も見た!」「つくってみよう」等、経験を振り返りながら、鳥居、ひしやく、お守り、おみくじ等を工夫してつくっている。</p> <p>○おみくじづくりでは、「大吉、コマ回しで勝てるかもね」等、友達とオリジナルの言葉を考え合っている。</p> <p>◇初詣の経験を振り返らせたりしながら、問いかけることで、さらにイメージを広げたり深めたりして、試行錯誤しながら遊びに必要なものや場をつくっていけるようにする。【質問】等</p> <p>バスづくり</p> <p>○バスに対しての興味関心、意欲が高い。多様な素材を使い、プレーキ、ミラー、ハンドル、お金を入れる所等、工夫してつくっている。また、「何バスにする?」と、仲間で話し合い、「沖縄バス」に決まったようだ。「次はチケットをつくらう!」と、話し合っている。</p> <p>◇チケットづくりでは、どんな風なチケットにするか遊びの仲間で話し合うことが予想される。自分たちで話し合う姿を見守り、それぞれが自分の思いを伝えられるよう必要に応じて関わる。【傾聴】【気付かせる】等</p> <p>・今日の遊びについて振り返ることで、遊びの中で体験した気持ちや気付き、発見等を共有し、それについて話し合ったりすることで、明日への期待や見通しがもてるようにする。【形態③：学級全体で】</p>	<p><遊びを振り返ることができる環境></p>  <p>↓ ドキュメンテーション</p> <p><必要なものを試行錯誤してつくれる多様な素材></p>  <p><幼児が自ら創りだす環境の保障></p> 
	<p>恐竜博物館 神社 バス作り 映画館 ゲームセンター</p>		<p>映画館</p> <p>○「アナと雪の女王」の映画にしたいという思いがあるが、最近、折り紙でつくったという「海の生き物たち」を活かしたいようで、お話づくりに困っていた。教師が、「アナと雪の女王」の映画に、「海の生き物たち」が出てきても面白いんじゃない?と助言すると、「分かった!エルサが魔法で氷のお城をつくって、次の日、太陽でお城が溶けて、海になっちゃうってのは?」「いいね!そこに、アリエルと海の生き物が遊びに来ることにしよう!」と、お話のイメージが膨らんでいった。</p> <p>○映画は、白いコピー用紙を長く長くつけた台紙に、折り紙でつくったものや、絵を描いて切り取ったものを貼り付けて、つくっている。走馬灯のように流れる映画のようだ。</p> <p>◇映画が出来上がる頃なので、演じてみてどうだったか、体験を振り返る場を設定し、さらに試行錯誤しながら目的の実現に向かっていけるようにする。【質問】等 ※実践事例4(下記参照)</p> <p>映画製作中</p>  <p>ゲームセンター</p> <p>○「太鼓の達人」や、「ホッケーゲーム」、「クレーンゲーム」を工夫してつくっている。</p> <p>○遊び初め、普段遊ぶメンバーとは少し違うということで、思いや考えの違いからいざこざが起きることも多かった。しかし、教師が丁寧に関わり、互いに理解し合う体験を重ねられるようになってきたことで、一緒に遊ぶ楽しさを味わってきている。「太鼓の達人」をつくる場面では、「画面が必要だ!」「画面の中から、『曲を選んでね!』とか、言わないとね」「段ボールで画面つくれそうじゃん?テレビみたい!」「僕もそう思った!」「やってみよう!」という幼児同士の対話が聞かれ、互いの思いや考えを共有し、取組む姿が見られるようになっている。</p> <p>◇遊びに必要なものについて、幼児同士で見通しを共有する際は、互いのよさを感じたりできるように、必要に応じて関わる。【認める】等</p>
10:30	<ul style="list-style-type: none"> ・今日の遊びを振り返り、明日の遊びへの見通しをもつ。 		
評価	・協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫を行うことで、幼児が共通の目的の実現に向けて、友達と思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊ぶ楽しさを味わうことができていたか。		

「恐竜博物館」で、「恐竜のグッズ」の「卵のキーホルダー」をつくらうとしているが、本物の「恐竜らしい卵」がいいS男と、「ミッキーの形の卵」もつくりたいというL子の間でいざこざが起きた。L子は泣き出してしまった。S男の表情も固い。

実践事例3 「いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく過程」

協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫	教師と幼児の対話	教師の読み取り
<p>【形態②：遊びの途中で】</p>  <p>【傾聴】【質問】 泣いているL子の思いを聴く。傾聴することで、安心して自分の思いを伝えられるようにする。</p> <p>【傾聴】【質問】【気付きさせる】 S男の思いも聞き出していくことで、互いの思いや考えに気付けるようにする。</p> <p>【傾聴】【質問】【気付きさせる】 双方の思いを受け止める。S男のこだわる思いを聴いて、どう思ったかL子に問いかける。</p> <p>【気付きさせる】 心の葛藤を味わっているS男。その葛藤を大切に、解決を急がず丁寧に関わる中で、L子の気持ちに気付かせる。</p> <p>【提供】 互いの思いを擦り合わせて、新しいアイデアを生み出すきっかけとなることを期待し、ヒントになる言葉をかける。</p>  <p>その後いろいろな形の「キーホルダー」を製作</p>	<p>T「L子さん、どうしたの？」</p> <p>L子「Lが、「ミッキーの形の卵」つくらうとしたら、S男さんがダメって…」</p> <p>T「そうだったんだね」 T「S男さん、どうして、ダメなのかお話聞かせてくれる？」</p> <p>S男「だって、「恐竜のグッズ」にする、「卵のキーホルダー」だから、「恐竜らしい卵」の方がいいよ」</p> <p>T「S男さんは、そう思ったんだね」 T「L子さん、S男さんのお話を聴いて、どう思う？」</p> <p>L子「Lは「恐竜らしい卵」もつくて、「ミッキーの形の卵」は1つでいい…」</p> <p>T「L子さん、今どんな気持ち？」</p> <p>L子「S男さんと、仲良く遊びたいけど、悲しい気持ち…」</p> <p>T「沢山ある恐竜の卵の中に、1つだけ、「ミッキーの形の卵」って、面白と思うけどな～」</p> <p>L子「うん！そしたら、大当たりみたいで、お客さんも喜ぶかもしれない！」</p> <p>S男「それならいい！じゃあ、L子さん、そうしよう！」 L子「「恐竜らしい卵」と、「ミッキーの形の卵」2つつくらうね！」 S男「「恐竜の足形のキーホルダー」もいいんじゃない？」</p>	<p>泣いているが、教師の問いかけに、答えている。しかし、どうして、S男にダメと言われたのかは、分かっていないようだ。</p> <p>遊びに対して、しっかりこだわりをもっている。自分の思いをしっかりと主張している。</p> <p>S男の思いを聴いて、理解しようとしている。</p> <p>L子の思いを聴いたS男の表情からは、心の葛藤が伺える。</p> <p>S男と遊ぶことが大好きなL子。自分の気持ちを伝えている。</p> <p>L子の気持ちを聴いて、S男がL子の顔をパッと見た。相手の思いに気付いた瞬間だったように思う。</p> <p>教師のヒントを得て、新しいアイデアが生まれた。</p> <p>解決方法が見いだされ、2人の表情が笑顔になり、遊びがよりよくなる方法を考え合い始めた。</p>
<p>＜その後の幼児の姿＞</p> <p>・「3組の100階建ての家～冬休みバージョン～」に、お客さんを招待した後の振り返りにて、他の幼児が「お客さんが来てくれて嬉しかった」等と話す中、S男「L子さんと一緒にできて嬉しかった！」L子「Lも、S男さんと遊べてとっても楽しかった！」と、互いに一緒に遊べたことについて、とても清々しい表情で話していた。</p>	<p>教師が、互いの思いを共有する場を設定し、心の葛藤を大切に捉えながら、互いの思いを擦り合わせて、新しいアイデアを生み出すきっかけとなるヒントを提供したことで、幼児同士で解決方法を見だし、互いに理解し合う体験につながった。上記に示す、その後の幼児の姿から、いざこざや葛藤を味わい、互いに理解し合う体験をしたからこそ、友達関係が深まり、一緒にやり遂げた充実感を味わうことにつながったと考える。</p>	<p>実践事例3の分析</p>

コツコツと作り上げてきた映画が完成。実際に演じてみる幼児。教師は、お客さんとして見せてもらう。映画の台本を読むA子らは、映画の後ろにいるため、映像の進み具合を把握せずに読み進めている。そのため、場面とのズレが生じている。

実践事例4 「幼児が試行錯誤しながらも一緒に実現に向かおうとする過程」

協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫	教師と幼児の対話	教師の読み取り
<p>【形態②：遊びの途中で】</p>  <p>【傾聴】【質問】 今やってみて体験したこと(気持ち・気付き)を共有する。</p> <p>【傾聴】【明確化】 R子とL子の気付きを共有することで、みんなで考え合い、新しいアイデアを生み出したり、目的の実現に向けて試行錯誤したりするきっかけとなるようにする。幼児の視点から次の展開へつないでいく。</p> <p>【傾聴】【質問】 幼児の思いを受け止める。どうしたら上手くいきそうか、みんなで考え合い、思いを伝え合えるようにする。教師が答えを出すのではなく、幼児に考えさせていく。</p> <p>【認める】【気付きさせる】【質問】 友達の考えを聴いて、共感したり、自分の見方考え方を広げたりできるようにする。そして、さらに気付きを引き出していくため問いかける。</p> <p>【提供】 コピー用紙をつなげた映画の台紙の為、破れてしまう場面が多々あった。裏打ちをした経験はなかったので、新たな見方考え方を広げる体験となるよう、ヒントを与える。</p> <p>【提供】【自己選択・自己決定】 教師が答えを出すのではなく、ヒントを与えて幼児に気付かせる。</p>	<p>T「映画やってみてどうだった？」</p> <p>A子「お話を聴くのが楽しかった！」 R子「お話と、場面が合っていなかった…」 L子「エルサがもう居ない場面だったけど、まだいい！」</p> <p>T「なるほど。先生も、お客さんとして見ていて、場面がズレているって思ったよ」</p> <p>H子「そしたら、お客さんも意味が分からない！ってなっちゃうよ…」</p> <p>T「そうかもしれないね。どうしたら、上手いきえそうかな？」</p> <p>R子「いいこと考えた！紙芝居みたいに、紙の後ろ(裏面)に、その場面のお話が書かれている紙を貼るとか？！」 H子「それいい！そしたら、合いそう！！」 L子「あ～！！！」(目を輝かせて頷く)</p> <p>T「いいね！そういうやり方もあるんだね」 T「他にも気付いたことある？」</p> <p>A子「紙も何回も破れたから直さない！」</p> <p>T「破れにくくする方法があるんだけど…」</p> <p>L子「どうやるの？！」(興味津々)</p> <p>T「紙の裏に強いテープを貼るといいかも」</p> <p>R子「分かった！ガムテープ？！」</p>	<p>映像を流していく役だったR子とL子は、場面のズレに気付いていた。(※映像は、長い紙を引っ張ると同時に、太い筒状のものに巻いていくため、流すのに時間を要する。台本を読むスピードが速いと、場面がズレてしまう。)</p> <p>どうやったら上手くいくか見通しをもったり、友達の考えに共感したり、自分の見方考え方を広げたりしている。</p> <p>気付いたことを伝えている。遊びの見通しをもっている。</p> <p>目的の実現に向けて必要な情報が共有され、明日への意欲が高まっている。</p>
<p>＜翌日の幼児の姿＞</p>  <p>ここは、アリエルと海の生き物たちが出てくるころ！</p> <p>〇〇は、ガムテープ貼るね！本当に紙が強くなったかんじ！凄い！</p> <p>ここは、エルサが出てくるころ！</p>	<p>教師が、遊びの中で体験した気付きを共有する場を設定し、幼児の気付きを基に、解決方法を考え合えるよう問いかけたことで、次の展開へ向けて見通しをもつことができ、上記に示す翌日の幼児の姿、目的の実現に向けて試行錯誤しながら遊びを進める姿につながった。また、考え合う機会は、友達の考えに共感したり、自分の見方考え方を広げたりし、互いに育ち合う姿につながると感じた。</p>	<p>実践事例4の分析</p>

1月23日(木)の幼児の姿

「3組の100階建ての家～冬休みバージョン～」に他のクラスを招待する日。バスグループが、他のクラスのお客さんを迎えに行き、各駅(神社駅・恐竜博物館駅・映画館駅・ゲームセンター駅)に案内してくれた。遊びの仲間で相談し、役割分担をしながら遊びを進める姿が見られた。その後の振り返りにて、「忙しかったけど、楽しかった!」「もっと進化させたい!」「お客さん、みんなニコニコして喜んでたよ!」と、満足気に話す姿が見られたことから、共通の目的が実現する喜びを味わうことができたと思える。

<p>バス</p>  <p>ご乗車ありがとうございます!次は、神社駅～!神社駅～!降りる方は、ボタンを押してください～!</p>	<p>神社</p>  <p>おみくじは、200円です!大吉いっぱいあるから、お楽しみに～!</p> <p>ゲームセンター</p>  <p>～ 仲間で相談し、各ゲームの担当を決めて～</p>	<p>恐竜博物館</p>  <p>これはトリケラトプスです!ツノが固くて戦いに強いです!</p> <p>映画館</p>  <p>映画を見る時の約束!静かに見てね!撮影は禁止だよ!</p>
--	--	---

検証保育2回目の分析

- ・教師が、必要に応じて、遊びの仲間で見通しをもったり振り返ったりする場を設定し、幼児同士が遊びの中で体験した気持ちや気づき等を共有し、それについて思いを伝え合い、話し合い、新しいアイデアを生み出したりして、次の展開への見通しをもつことができるよう、話し合いを支えたことで、共通の目的の実現に向けて試行錯誤したり、いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく姿につながった。
- ・検証保育1回目の経験「3組の100階建ての家」から、検証保育2回目の「3組の100階建ての家～冬休みバージョン～」を通して、幼児は、仲間と思いを伝え合ったり試行錯誤したりしながら一緒に遊びを進める楽しさや、共通の目的が実現する喜びを味わい、気の合う友達だけではなく、いろいろな友達と協同して遊ぶ姿につながった。

VI 研究の成果と課題

1 研究の成果

- (1) 協同性が育まれていく過程における見通しや振り返りの工夫として、ファシリテーションの手法(①場のデザインのスキル②対人関係のスキル)を活用し、幼児の実態に即して、遊びの中で体験したこと(気持ち・気づき・発見等)を共有する場の設定を工夫した。また、幼児の思いや考えを引き出していく教師の関わりを工夫したことで、幼児が「やってみよう!」「どうしたら上手くいくかな?」「こうしたらもっと楽しくなりそう!」「じゃあ、こうするのはどう?」等と、思いを伝え合い、話し合い、新しいアイデアを生み出したりして次の展開への見通しをもつことができた。見通しを共有することで、幼児の興味関心、意欲が高まるとともに、共通の目的が見いだされたり、目的の実現に向けて試行錯誤したり、いざこざなどの葛藤体験を乗り越えていく姿につながった。
- (2) 教師が、幼児の思いや考えを引き出し、幼児の視点から次の展開へつないでいけるようにしたことで、幼児一人一人が積極的に自分の考えを伝えたり、友達の考えを認めたり、互いの考えを擦り合わせて新たなアイデアを生み出す等、幼児同士の対話が増えるとともに、幼児一人一人のよさが生かされながら、協同して遊ぶ姿につながった。

2 今後の課題

- (1) 今回は、5歳児後半のIV期からV期につながる発達の過程を中心に研究を進めていったので、2年保育の教育課程を踏まえた上で、4歳児から協同性の発達につながる経験を探り、幼児の発達の見通しをもち、それぞれの時期に応じた保育実践を工夫する必要がある。
- (2) 幼児が協同して遊ぶようになるためには、自己肯定感や自己有用感等を育むことが土台であり、大切になってくる。幼児の心理の理解を深めていく必要がある。

〈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 2018年
 無藤隆 編著 『「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」(10の姿)と重要事項(プラス5)に見える化! 10の姿プラス5・実践解説書』 ひかりの国株式会社 2018年
 F A J 特定非営利活動法人日本ファシリテーション協会 <<http://www.faj.or.jp/facilitation/>>