

友だちとかかわり、考えを伝えたり受け止めたりしながら遊びを進める子どもたち

— 年少4歳児「それいいね ぼく・わたしをしたいなあ」の実践から —

1 4期前半のねらい

- 遊びに必要な材料を探したり，自然物を遊びに取り込んだりしようとする。
 - ◎ 面白そうだな，面白くなるんじゃないかなと思ったことをいろいろと試す。
 - ◎ 友だちとイメージや願いを出したり受け止めたりしながら遊ぼうとする。
 - さくら組の仲間としての気持ちをもつ。
- (◎は，特にこの実践と関わりが深いねらい)

2 保育の構想

(1) 子どものとらえについて

本学級の子どもたちは，遊びの好み，友だちとの関わり方，思いの表し方が，子どもによって大きく異なる個性豊かな集団である。

3期では，自分の母親の口調を真似して役になりきる，うんていの上や横を最後まで渡りきろうとするなど自分なりの願いやイメージをもって遊びを進めるようになり，これまでと比べて遊びの継続が見られるようになった。さらに，友だちや年長とかかわる機会が増えたことで，「自分も友だちや年長さんと同じようにしてみたい」という願いをもつようになった。特に制作する遊びでは，「友だちと同じような物が作りたい」という願いをもって，友だちと同じ素材を手にし制作することを楽しむようになった。また，ごっこ遊びでは「私は〇〇役ね。」と言葉でイメージを表すことが増え，その言葉から友だちの思いやイメージを知るようになった。

学級で伝え合う場面では，みんなの前で思いを表せることをまず大切にしたり，次第に学級のみんなの前で思いを話したり，友だちの話に反応しながら聞いたりする姿が見られるようになった。3期後半からは，子どもが遊びの中で工夫したことや困ったことを教師が取り上げると，それを聞いた他の子どもたちがその子の工夫を認めたり，自分なりの考えを提案したりするようになってきた。

(2) 4期前半の生活と保育で考える思考力・判断力・表現力の育成との関わりについて

本園では，保育における思考力・判断力・表現力を次のようにとらえている。

- 思考力・判断力…自ら興味をもって環境に関わり，自分の願いを実現するためにどうすればよいか考えたり選択したりする力。
- 表現力…感じたことや考えたことを自分なりの方法で表したり言葉で伝え合ったりする力。

4期前半の生活がこれらの力の育成とどのように関わっているのか以下に述べる。

先述した3期の姿から，共同性が芽生えつつあると感じ，10月初旬を期の変わり目ととらえた。3期での経験をもとに，4期前半では友だちの遊びに目を向けて，「それいいね ぼく・わたしをしたいなあ」という願いをもち，友だちのよい考えを取り入れたり，自分のイメージや願いを伝え友だちのイメージや願いを受け止めたりしながら，遊びを進めようとする姿が見られるようになることをねらった。

願いを実現しようとする過程では，どうしたら友だちのように作れるのか，動けるのか，話せるのかなどと思考したり繰り返し試したりする時間が増えると考えた。

また，このような過程の中で，友だちとかかわる時には，自分の思いを伝える場面が自ずと増え

る。例えば、制作する遊びの中で、友だちと同じように作りたいという願いをもった時、教師や友だちに「作って」と頼むことや、作り方を尋ねなければならぬことも出てくる。ごっこ遊びの場面では、イメージを膨らませ、役になりきって表現することを楽しむようになる。この時、イメージを共有したり互いの思いを伝え合ったりするために、友だちと言葉で伝え合うことが増える。一方、4期前半の12月には園の行事の「こどもまつり」がある。「こどもまつり」に向かう年長児の遊びを見て興味をもち、年長児の姿に憧れを抱くようになる。学年を越えたかかわりの中で、子どもたちの「それいいね ぼく・わたしもしたいなあ」という気持ちはさらに大きく膨らんでいき、自分たちもやってみたいという願いをもつと考えた。

4期前半の生活では、上記のように「それいいね ぼく・わたしもしたいなあ」という子どもの願いが数多く表れる。その願いを支えていくことで、保育で考える思考力・判断力・表現力が高まっていくと考えた。

(3) 思考力・判断力・表現力の育成に関する伝え合う場面の構想について

4期前半の生活では、友だちのよい考えを取り入れたり、自分のイメージや願いを伝え、友だちのイメージや願いを受け止めたりしながら遊びを進めていくことにつながるよう次の場面を大切にしていこうと考えた。

一つ目は、過去の経験や気付きをその時の遊びにいかせそうな場面である。思い出すきっかけを与えられると子どもたちは、以前していた遊びの中で経験したことや気付いたことを思い出せることが多い。過去の経験を思い出せるように、「このあいだは、どうやっていたかな？」などと声をかけていく。また、友だちの得意な遊びを知っていても、友だちに尋ねようという発想がない子どもがいる。そのような子どもには、「〇〇ちゃんはどうやっているのかな？」などと友だちに尋ねたくなるような声をかけていく。

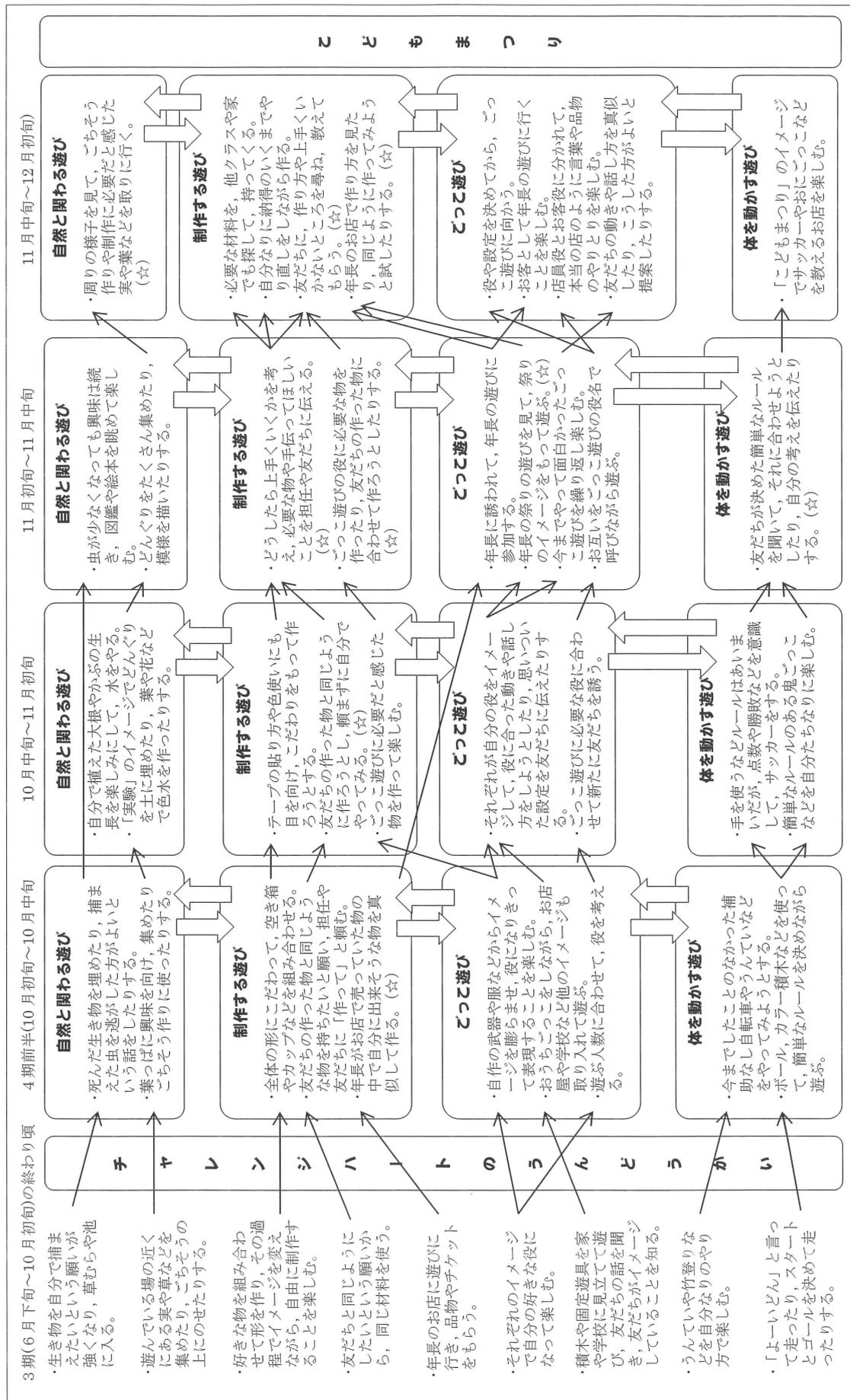
二つ目は、教師のはたらきかけが少しあれば、子ども同士だけでも伝え合いができそうな場面である。3期では、自分でみつけた遊びの中で「こうしたい」という願いをもって、友だちに伝える姿が見られていた。4期前半では、自分でみつけた遊びの中で気付き、思いつき、もっと遊びを面白くしていこうと試行することが予想される。そのため教師が意図的に伝え合う場を設け、きっかけをつくり見守ることで、友だちと伝え合えるようにする。少人数での伝え合う場を経験しておくことで、教師を介して学級全員での伝え合う場につながると共に、5期で少人数での伝え合いを自分たちですることにつながっていくと考えたからである。

三つ目は、友だちの言葉やイメージが理解できない場面である。友だちと一緒に遊びを進めることが増えると、自分のイメージや願いを言葉で表すことが多くなる。しかし、友だちの言葉が足りなかったり、自分の知らない言葉を言われたりすることもあり、理解できないこともある。そのため、相手に具体的に伝わるように、イメージや願いを教師が聞き出したり言葉を補って代わりに伝えたりする。

実際のこどもまつりに向けては、同じクラスの友だちだけでなく、年長児の遊びにも目が向くように子どもたちを支えていく。お客さんとして遊びに参加する楽しみ方も祭りの楽しみ方の一つとして価値付け、どの子どもも楽しくこどもまつりに参加できるようにする。こどもまつりに向かう年長の遊びを見てきた子どもの感じたことや思いを学級で共有する活動で取り上げる。話せる場を設けることで、他の子どもたちも年長の遊びに行きたいという思いをもつようになる。そうすることで、「自分たちも年長さんのような物を作りたい」という願いをもち、年長児と同じようにやってみようとしたり、お客さんとして年長児の遊びに行くことを楽しんだりするようになる。そして、気付きや経験をいかす遊びにつながるであろう。年長児と同じようにやってみようとする子どもには、一緒に考えたり、必要に応じて手を貸したりして、その願いを実現できるようにしていく。

3 予想される活動の展開

3期の終わり頃に見られた主な子どもたちの姿と、4期前半で予想される主な遊びの展開を示す。(☆)は、いかす姿。



4 保育の実際

(1) 友だちのイメージを取り入れていこうとする子どもたち

10月9日、園児A、園児B、園児Cが園庭でうつむきながら座って話していたため、教師が声をかけた。

園児A：あのね、わたしたちアイドルになりたいんだわ。でも、どうしたらいいか困ってるの。

教師：なんで困ってるの？アイドルってどんなことするの？

園児A：歌を歌ったり、踊ったりするの。でも、場所ないし。あと、楽器もいるけど、楽器もないの。

教師：場所はどんな所がいいの？楽器なら幼稚園にあるよ。出そうか？

園児A：ひろい場所。みんなが見られるところがあるもん。楽器は、出して。

教師：そうだね。みんなが見れないといけないもんね。どこがいいかね？



この後、教師は、3人で話し合うよう声をかけた。3人は、「やっぱ、遊戯室しかないね。」と遊戯室でアイドルごっこをすることに決めた。

園児Bは「お客さんが座るいすがいる。」と、園児Cと共に椅子を数個運んできた。教師がお客役として椅子に座って参加していると、園児Aが「アイドルは踊らないといけないから、やっぱり曲をかけて。」と曲をかけて踊ることを思いついた。さらに3人は、クラスの友だちに「見に来て。」と声をかけにいった。そのうち、隣のクラスの友だちも見に来るようになった。衣装や靴を身に付けて踊るなど、遊びが発展し、翌日以降も継続していった。

<考察>

教師は園児Aとやりとりをする中で、園児Aが「アイドルになりたい」という願いをしっかりともっていることが分かった。しかし、他の二人は「アイドル」がどのようなものなのか分かっていないようであった。そのため、「アイドル」という言葉から園児Aがどのようなことをイメージしているのかを、他の二人に伝わるように、教師は尋ねていった。このやりとりから、園児Aのイメージを他の二人は汲み取ることができた。

園児Bが椅子を持ってくることを思いついたのは、園児Aの「みんながみられるところがあるもん。」という言葉から客席をイメージできた結果ではないかと考える。また、友だちを誘いに行く姿からは「アイドルごっこを見てもらいたい」という園児Aの願いを、園児Bと園児Cも同じようにもったことが分かる。

そして、教師がお客役として見守っていたことで、3人は自分たちが認めてもらっていると感じて安心した。そのことが、子どもたちが遊びを面白くしようと考え、曲をかけたり友だちに声をかけたりすることを生み出すきっかけとなったのではないかと考える。

(2) 年長児とのサッカーからルールを知り、年少児でのサッカーにも取り入れる子どもたち

10月12日から、子どもたちはサッカーをするようになった。思い思いにボールをけっていた子どもたちは、日が経つにつれ、友だちと1対1でサッカーをし、得点を意識して楽しむようになっていった。さらに、ゴール前ではキーパーとキッカーに分かれてボールをけり合うなど、自分たちなりのルールを決めるようになった。しかし、途中で誰かが自分に都合の良いルールを主張するため、サッカーが続かないことが多かった。

10月18日、園児D、E、Fのサッカーに、年長児2人が「いーれて。」と入ってきた。年長児は年少対年長のチームに分かれることを提案した。しかし、園児Dは右往左往するばかりで、自分がどちらのチームか分からないまま参加している様子であった。そこで教師が「チームがあるんだ。Dくんは何チーム？」と尋ねると、園児Dは黙って首を傾けた。代わりに園児Eが「Dくんは、E

ちゃんと同じチーム。」と答えた。また、年長児が「はい、オウンゴール。あっちに入れんといけんで。」と言った時には、園児Dは理解できないまま年長児の言った通りサッカーを進めていた。そこで教師が「Gくん、オウンゴールってどういうことか教えてあげてくれる？」と声をかけた。園児Gは「Dくんがゴール入れたら、おれたちのてんなんだわ。で、おれたちがこっちのゴール入れたらそっちの点だで。」と言葉だけで説明した。言葉だけでは通じなかったため、実際に動きながら説明するよう促した。動きながらの説明で、園児Dは納得できたようであった。



数日後、園児Fが「おれと、Dくん・Eくんチームでしょう。」と提案し、どちらのチームがどちらのゴールに入れるかということも決めて、一人対二人でサッカーを始めた。その後も、「フリーキック」「ハンド」「イエローカード」など、年長児とサッカーを繰り返すたびに、年少児だけでするサッカーでも少しずつルールを取り入れ、言葉でのやりとりも多くなっていった。

<考察>

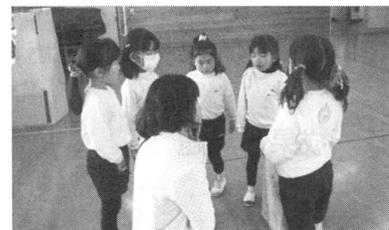
子どもたちは楽しみながらサッカーをする中で、時折「つまらない。」と言っていた。教師は「つまらない。」という言葉が気になっていた。しかし、子どもたちが自分たちでルールを考え、試していく過程で出てきた言葉であるにとらえ、自分たちで考えていく場面を大切にしていた。子どもたちは、両方のゴールのどちらかに入れたら得点になること、ゴール前ではキーパーとキッカーに分かれてボールをけり合うことなどを、自分たちで決めて進めていった。

年長児がチームに分かれることを提案した時、教師は年長児とサッカーを楽しむためには共通のルールが必要であると感じた。そこで、年長児の提案を年少児にも理解できるように声をかけていった。また、「オウンゴール」の意味を理解できるように、実際に動きながら説明する場を設けた。動きながら説明されたことで、納得できたようである。ルールを共通理解したことで、その後のサッカーの発展につながっていった。

この事例では、子どもたちは言葉に合わせ、動きや表情などから相手の考えを理解することができた。言葉と言葉以外の伝達方法を一緒に用いて、イメージと言葉の世界を結びつけていくことが、子どもにとって大きな意味をもつことを改めて感じた。

(3) 友だちが困ったときに相談し解決していく子どもたち

園児Aは、シンデレラごっこで使う馬車を段ボールで作った。さらに2日間かけ、牛乳パックを何個もくっつけて馬車の内部に椅子を完成させた。



11月16日、馬車の椅子が見当たらなくなっていた。園児Aと5人の女子で馬車の椅子を一緒に探すことになった。園児Aは「3人グループになって。」園児Hは「オッケー。」と6人が二手に分かれたので、教師は「見つからなかったらここに帰っておいで。」と伝えた。しかし椅子は見つからず、6人は集まって教師を呼んだ。そこで、園児Aが誰かに尋ねることを新たに提案し、教師が「良い考えだね。」と認めると検索が始まった。時折遊戯室に集まり、「〇〇先生に聞いてみよう!」「いいね。じゃあ、そのつぎは△△くんね。」と伝え合っていた。そして、6人それぞれが手分けをし、他の先生や年長児、クラスの友だちに「いす知らない?」「だれか遊んでたの、見なかった?」などと聞いていった。それでも見つからず教師に報告に来たので、教師は「これだけ探しても見つからないね。どうする?」と声をかけた。園児Bが「つくる?」と提案したが、他の子どもたちは「どこかにあるかもしれないよ。」と再び探し始めた。最終的には、どうして椅子がなくなったのかを考え、伝え合うことにつながっていった。

<考察>

教師は、何回か子どもたちの伝え合う場にいたことで、子どもたちだけで伝え合うことができると判断した。それは、園児Aの大事な椅子をどうしても見つけたいという思いを子どもたちがもっていたからである。そのため「どうする?」とタイミングを見計らいながら投げかけることで、子どもたちが自分たちで考えるように促し、あとは見守るように努めた。そのことが、どうやって探すか、見つからなかったらどうしたら良いかなど友だちと考えを出しながら伝え合う姿につながっていったのではないかと考える。

(4) 困った場面で、友だちの力をかりて願いをかなえようとする子どもたち

11月27日、園児Aと園児Bは段ボールで店の入口を作りたいと考えた。しかし、段ボールカッターを使った経験が少なく、なかなか切れなかった。二人は「どうするだ。」と言い合い、不安そうな表情であった。そこで教師が、「二人は、あんまり使ったことないから得意じゃないもんね。得意な人だったら、すぐにできちゃうかもしれないのにね。」と声をかけた。すると、園児Bが「あ! そうだ! Fくんにたのめばいいんだ。」



と言い、園児Aも「そうだね! Fくん、これで切るの上手だもんね。」と返した。園児Fは頼まれると、「いいよ。」と快く引き受け、「どう切れればいいの?」と尋ねた。園児Aは、「(両方の扉が開くようにしたいの。」と伝え、「オッケー。」と園児Fは答えた。園児Aと園児Bは、「じゃあ、ここ持っておく!」と段ボールが倒れないように支えていた。

<考察>

こどもまつりに向けて店を作り始めると、店の品物だけでなく外観にも目を向けるようになり、園児Aと園児Bは店の入口を作りたいという強い願いをもつようになった。しかし、自分たちだけでは実現できないことをすぐに感じた様子であった。教師は、友だちのしていることをよく見ている二人なら、どの友だちに頼めば良いかということに気付けるのではないかと考え、そのことを思いつくような声をかけた。それがきっかけとなり、園児Aと園児Bは両方の扉が動くようにという具体的な願いを伝えることにつながっていった。子どもたちの願いを実現できるよういつも教師が手伝うのではなく、友だちに自分の願いを伝え、子どもの力で実現できるようにすることも支え方として大事なことであったと感じた。

5 成果と課題

4期前半では、子どもたちが願いをしっかりとつようになり、その願いを言葉で表すことが多くなっていく。しかし、教師や周りの子どもに上手く伝わらないことが多々ある。また中には、自分の願いをまだ言葉で表せない子どももいる。そのため、子どもたちの願いを教師が探り、見取ることが大事であり、前提となる。その上で、「どうすればいいんだろう。」「なんでだろう。」と子どもが考え、試す時間を保障していくことが、子どもたちが考えを深めていくことにつながった。そして、少人数での伝え合う場を教師が意図的に設けたことで、遊びが発展し、イメージを共有する場面や友だちの良い考えを取り入れる場面が多く見られた。

4期前半までには、子どもが自分の思いを言葉で表すことが少ない。また、本人は意識していなくてもいつの間にかかしている姿もある。さらに、子どもたちは動きや表情などから、気持ちを感じ取ることがある。今後は、そのような姿を踏まえて、教師が4期前半までの子どもの姿を的確に見取ることによって、伝え合いをすることもできるのではないかと考える。

(文責 阿武 麻衣)