

年長5歳児

「そうだ！いいね！力を合わせてやってみよう(こどもまつり)」の実践から

1 活動のねらい

- ・自分(たち)のめあてをもち、それを実現するために、自由に発想し、試したり工夫したりしながら遊ぶ。
- ・ほし組とする「こどもまつり」に対してイメージを創りあげていく醍醐味を感じながら遊ぶ。

2 保育の構想

(1) 子どものとらえと資質・能力について

本学級の子どもを以下の3つの視点でとらえた。

① 生活について

4月にクラス替えを行い、男児9名女児9名計18名(うち4月入園児2名)の学級である。

年長としての自覚をもち、当番活動やうさぎの世話を張り切って行っている。運動会にかかわる活動を通して、「自分たちができることは、自分でしょう」「みんなで運動会をつくろう」と意欲的に取り組んだ。また、友だちが困っていると進んで声をかけ、手を貸す、どうしたらいいのか教える等クラスの友だちの存在を意識し、他者と一緒に生活しようとしている。教師の話聞く態度も意欲的になってきており、心を寄せながら集中して聞くことや、教師の話聞きながら自分の思いや考えを出す様子も見られている。また、遊びや話し合いの中で、友だちに自分の思いや考えを伝えたり、友だちの思いや考えを聞こうとしたりしている。

このように自分の思いや考えを友だちに表現することは出来るようになってきている。今後はさらに、子ども一人一人が意欲的に自己発揮し周りの人を意識して、友だちと一緒に課題を解決しながら生活をしていく姿を育てたい。

② 遊びへの取組について

泥だんご作りの遊びでは一人一人がどんな泥団子にしたいか、どうやったら作れるか等を考えながら作っていた。「ちょっとだけの土で作ったらカチカチになるよ。」「いっぱいコロコロしたら光る土が出て来るよ。」等、遊びの中での気づきを話してくる姿があった。また、ピカピカにする為に手の平の色々な場所で丸めてみようとする、いい匂いにしようと葉っぱや木の削り粉を付けてみる等、自分で思いついた事を試しながら遊んでいた。

子どもの気づきや発想をみんなで共有していく為に、学級で泥団子グランプリを決める活動を行った。その際、どんな工夫をしたのかを伝えたり、どうやって作ったのかを聞いたりする姿が見られた。自分のめあてを明確にもっている時には興味関心をもち取り組んでいこうとしている。反対に願いや興味関心が薄い時にはやってみたものの、つまずき、すぐにやめてしまうことや友だちと楽しさを共有できずに戸惑ってしまうこともある。

③ 人とのかかわり

築山で水を流す遊びの場面では友だちと遊びの場を共有し、下まで水を流す為の工夫を試してみても、友だちに「みてみて、ここつながったよ。」と伝えながら遊ぶ様子があった。また、

藤の実が上手く採れずに困っている友だちに、どうしたら採れたのかを伝えたり自分の考えた道具を使って採ってあげたりする姿があった。このように友だちに自分の経験した事を伝える様子が見られる。思いを伝えることが出来る姿から、学級のみんなで協同する遊びの姿を期待したい。友だちとめあてを共有し、それを実現するために、友だちの考えと自分の考えを合わせ、折り合いをつけながらつまずきや問題を一緒に解決し、実現した時の達成感を共に感じて欲しい。

(2) 資質・能力をはぐくむために

この時期は、年長9期にあたり、「こどもまつり」に取り組む活動を計画している。「こどもまつり」は、クラスの友だちと一緒に考え、自分たちの遊びから祭りを再構成していく。そこから「こどもまつり」としての発想を引き出していく活動である。「こどもまつり」から発想するオリジナルな遊びを楽しみながら、友だちと問題解決等しながら実現しようとする姿や、学級で同一のめあてに向かって協力して取り組もうとする姿が期待できる。

「こどもまつり」の活動に取り組む中で気付きや発想を自分のものだけで終わってしまうのではなく、友だちと共有することでお互いに触発し合うようにしたい。そして、さらなる気付きや発想が生まれ、それを共通のめあてにして、力を合わせて主体的に楽しんで遊んでいくことを期待する。子どもからの自由な発想を「オリジナル」の発想として価値付けていく事で、みんなでほし組オリジナルの「こどもまつり」を創るという共通のめあてに向かう。

また、友だちと相談し進めていく中で、友だちとの思いの違い等から葛藤等の感情を経験することもあるだろう。そのようなときには、子どもがめあてに立ち返り、どういう祭りにしたのかをみんなで考えられるよう援助をしていく。

活動を構成するにあたっては、「気付き・めあてをもつ姿」「発想し・試す姿」「共同・協同する姿」の資質・能力が現れている姿として、以下の事を大切にしていって取り組む。

○「気付き・めあてをもつ姿」については、好奇心を発揮しながら、自分の遊びに面白さを感じ、「何でだろう?」「どうしてかな?」といった問いをみつけながら遊びを楽しむ姿を期待する。子どもの気付きが、「やってみたい」「〇〇にしたい」といっためあてにつながるよう、教師は子どもの願いや思いをやりとりをしながら整理していく。遊びを進めていく上で、子どもの思いに寄り添いながら、どんな方法や材料、道具があるのか、どうしたら上手くいくのかを問いかけたり一緒に考えたりしていく。

○「発想し・試す姿」では次のような姿を期待する。子どもが「やってみたい」「面白そう」「むずかしい」と思ったことに向かって自らの発想（〇〇さんらしさ）を試しながら表現していく姿である。その姿が現れるようにするために、発想のよさや様々に試している姿を認めていく。「面白いことを考えたね。」「なぜそれを思いついたの?」「何回も試しているんだね。」等と、一人一人の工夫や遊びを実現していく過程を価値付ける。

さらには、一人一人の発想力や経験が子ども同士の中で交わり合い、触発され合うこと（仲間とのオリジナル）を願う。友だちと一緒にめあてに向かい、お互いの発想を合わせながら進めていく姿を支えていく。

○「共同・協同する姿」では、実現させたいめあてに向かって、一緒に工夫し合うことで友だちと相談したり協力したりして、遊ぶ姿を期待する。その為に、子ども同士が相談し課題解決に向かう姿を促していく。課題に気付くような問いかけをすること、お互いの考えを確認できるように思いを引き出すこと等の援助を行う。また、共有する時間・場を用意し、必要

に応じて教師が子どもの言葉をつなぎながら相談する姿を支えていく。

3 展開計画

	ねらいと内容	◇願う子どもの姿
10月2週～11月1週	<p>○秋の自然を感じながら、自分（たち）のイメージやめあてをもって遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自然物を集める、ごっこ遊びに取り入れる等、秋ならではの自然物に触れる。 ・作りたい物に合わせて自然物を利用する。 ・木登りや運動会ごっこ等心地良い気候の中で体を十分に動かして遊ぶ。 <p>○驚き、発見、感動などの体験から、気付いたことを遊びの中に取り入れる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域の天神祭に行き、遊びの中でお祭りごっこをする。 ・遊びに必要なものを友だちと一緒に考える。 ・友だちと考えを出し合って、遊び方やこれから遊びをどのようにしていくかを決めながら遊ぶ。 <p>○いろいろな友だちに呼びかけながら遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなと一緒に遊ぼうと友だちを誘いかける。 ・お店などに、お客さんとして来てほしいと友だちを呼ぶ。 	<p>◇遊びの中でやりたい事をいろいろと試す姿</p> <p>◇やりたいと思い自分から進んで遊びをみつける姿</p> <p>◇友だちや教師とやりとりをしながら楽しさを共有し、遊びに充実感を感じる姿</p> <p>◇お神輿やお店屋さんごっこなど、経験したことをやってみようとする姿</p> <p>◇どのようにしたら面白くなるのか、イメージを形に表すことができるのか等を、一緒に遊ぶ友だちと出し合う姿</p> <p>◇お客さんとやりとりをし、リクエストに応えるために相談する姿</p>
11月2週～3週(含本時)	<p>○「こどもまつり」という共通のイメージをもって、祭りの遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分なりの祭りのイメージをもち、友だちと一緒にお店などを準備する。 ・「どうしたら楽しいお祭りになるのか」を考えながら遊ぶ。 	<p>◇自分のしたい事や、自分に合った居場所をみつける姿</p> <p>◇作る事や準備することを楽しむ姿</p> <p>◇「こうしようよ。」「それいいね。」等と活発に自らの考えを伝える、友だちの思いと自分の思いを合わせ、課題を解決していく姿</p> <p>◇具体的なイメージをもち、試しながら実現できるようにする姿</p>
11月4週～5週	<p>○「こどもまつり」の当日を意識して、祭りに来る人のことを考えながら準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・互いのお店に行き来してやりとりをしながら、店に足りない物を準備する。 ・自分たちの祭りを見てもらおうと、みんなに声をかけて誘う。 ・「こどもまつり」の日にお家の人に見てもらうことを楽しみにしながら、さらに遊びを進めていく。 <p>○「こどもまつり」でお家の人や友だちに見てもらえたことを喜び、満足感をもちながら片付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「友だちと一緒に楽しかった」「友だちと一緒にして良かった」等の気持ちをもって片付ける。 ・友だちと「こどもまつり」で一緒にしたことや楽しかったことなどを振り返って話をしながら片付ける。 ・作った物を大切にしながら、明日も続けていけるように整理や片付けをする。 	<p>◇どうすれば楽しい祭りになるのか考えを出し合う姿</p> <p>◇友だちと互いに手を貸し合う姿</p> <p>◇友だちと気持ちがつながることを喜び、店に行ったり来てほしくて呼び集めたりする姿</p> <p>◇自分たちの「こどもまつり」にみんなを招待しようという気持ちをもち、どうすればみんなに来てもらえるのか考える姿</p> <p>◇どんなお店だとお客さんが楽しくなるかを考えて、お客さんとのやりとりをイメージし、お店の用意をする姿</p> <p>◇「こどもまつり」を終止感をもつまで続けていく姿</p> <p>◇作った物に満足感をもち、大切にしながら楽しんで整理や片付けをする姿</p>

4 保育の実際

こどもまつりの「ドングリゴマ屋さん」で気付きや発想をもちながら遊びこむ姿

1学期から、保育室に準備しておいた手ゴマを使い、コマバトルをして遊ぶ姿があった。各々で楽しんでいたコマ遊びだったが、2学期には、誰のコマが良く回るか等比べながら友だちと一緒に楽しむ姿があった。11月頃、こどもまつりの活動の提示があると、「ベイブレード

バトルをしようよ。」と言い、次第に自分たちでコマを作るようになった。ドングリ等の木の
実や木の板を使い、色々な発想をしたことを試しながらコマ作りを楽しみ、コマ屋さんとして
の遊びを継続し展開していった。子どもが自分たちでコマづくりをはじめた頃を見計らって、
保育室には爪楊枝や竹串等、長さや太さが違う数種類の軸を準備した。以下に示すのは友だち
と一緒にコマ作りを始めた際の保育記録である。

園児B：「もう、どうして僕のは上手く回らないのかな。」
T：「なんでAくんのはいっぱい回るのかなあ？」
園児B：「Aくんちょっと見せて。」
園児A：「太っちょのドングリが良いよ。」
園児A：「こっち来て。」
園児B：「これがいいかも。」



図1

自分たちでコマを作り始めたある日、園児Aのコマは中心がぶれることなく真っ直ぐ立ち良
く回っていた。園児Bは自分のコマがうまく回らないことに、悔しさをにじませていた。そ
の姿を見て、教師は、「上手くいく方法を自ら見つけ、発想し試す楽しさを感じてほしい」と
願った。そこで、うまく回っているコマを観察し何か気付きをもてるよう、問いかけの援助を
行った。

それにより園児Bは自分のコマと園児Aのコマを見比べはじめた。園児Aはその様子に気付
き、自分の考えを一生懸命伝えようとしていた。そして、園児Aは園児Bを誘い、二人は保育
室にあるドングリの中から回りそうなドングリを一緒に探し出した(図1)。園児Bは園児A
のドングリとより近いドングリを見つけようと、園児Aのドングリを片手に持ち、比べながら
探していた。園児Bは、「園児Aと同じ爪楊枝にする。」と軸も園児Aと同じ物にし、「自分も
園児Aのような良く回るコマを作りたい」というめあてをもち、コマを作っていた。園児Aと
園児Bは、自分たちが工夫したところがうまくいくかどうかという期待感と不安感を併せもち
ながら遊んだ。よく回るコマを作りたいというめあてを共有できたからこそ、自分たちの力で
楽しむ姿へとつながっていったのであろう。

ドングリゴマで遊んでいた子どもたちは、しばらくはコマ作りを楽しんでいた。しかし、ド
ングリを使うといった発想からなかなか広がらず、1週間程すると少し飽き始めていた。そこ
で、教師はどんぐり以外の木の実や木材などの素材にも目を向け、様々な発想でコマ作りを楽
しんで欲しいと思い、次のように課題をもてるような援助を行った。

T：「他にはどんなコマが作れるんだろうね。」
子どもたち：「よし、やってみよう。」
様々な素材で試す。
園児C：「これは最強のコマだ！だって当たっても倒れないよ。
暴れゴマだよ。」
園児DE：「いいね！これは強いね。よしそれにしよう。」



図2

この援助により、子どもたちは他の木の実に目を向け始めた。園児Cは、皮が硬く丸い木
の実のコマの回り方を見て、当たっても倒れない頑丈な様子を「暴れゴマだよ。」と表現した
(図2)。また、同じコマを作ったり、「こっちだともっと強くないかな。」と他の木の実で
も試してみたりしていた。

他の子どもたちの様子を見ると、どんぐり以外の木の実や木材を探してきてはコマを作り、
どのような回り方をするのか、どれぐらいの時間回るのか、誰のコマが強いのか等を試してい
た。回り方を見て考えながら材料を選び、遊びを続けていく姿があった。

遊びが進んで行くにつれて、次のような姿も見えてきた。プラスチック製のすし桶の入れ物で回す姿があった。凹凸がある物やない物でコマの回り方が変わる事に気がつき、それぞれのコースに名前をつけて遊んでいた。溝が付いているものは「落とし穴スケートコース」、凸凹している物は「ガンガンコース」、細かな傷があり弾く物は「ばちばちコース」というように、それぞれ入れ物の特徴から生じる様々なコマの回り方に面白さを感じ、夢中になって繰り返し楽しんでいた(図3)。



図3

このように、様々な素材や自然物を使い、何度も繰り返し遊ぶ中で、アイデアや工夫を出し合いながら友だちと協力して作ったり、遊びを面白くするために遊び方を考えたりする姿があった。また、素材の性質を生かしながら遊ぶ中で、発見した事や気付いた事を声に出し、友だちに伝える様子があった。これらの姿は素材を使いこなし、自分たちの遊びの中に取り入れていく状況の中で生まれたのだと考える。

しかしながら、ドングリゴマ屋さんは、こどもまつりとしてのめあてをもって遊ぶことができず、個々の遊びに終始してしまった。その理由として、今回のコマ遊びでは、子どもが「こんなお店にしたい」「お客さんにどう楽しんでもらおう」等のめあてをもてなかったことが考えられる。個で夢中になっている遊びに対して、こどもまつりへの共通の目的意識を集団でもたせ、協同へと発展させていく援助の難しさを感じた。

5 おわりに

子どもが遊びこむための環境の構成として、自然物の効果が見えた。

- ・自然物は形や大きさも様々であるため、繰り返し創意工夫したり試行錯誤したりするのに最適な素材である。
- ・園庭から木の実を自分で見つけてきたことや、自分で考えながら作ったことで愛着心も生まれ、遊びへの興味・関心へとつながっていく。

教師の援助としては、次のような視点をもって行うことが大切であることが分かった。

- ・遊びがうまくいかない時には、友だちの姿に気付けるように、観察する、一緒にやってみる等の力付けの援助を行う。その結果、子どもは自らヒントを見つけ、遊び込むことができる。
- ・遊びを広げたいときには、子どもが自ら考え、動き出せるための多様な視点をもてるように他の素材に目を向けたり他の遊び方を考えられたりするよう力付けの声をかける。この援助により、子どもたちは解決すべき課題やめあてをみつけ、共通の目的に向かっていくことができる。

今後の課題としては、個々の遊びを協同的な遊びへと発展させるための教師の援助について研究を深めていく必要がある。例えば次のような方策が有効ではないかと考えている。

- ・ドングリゴマのような個々で遊ぶ傾向があるものでは、遊びをお店屋さんとして発展させていくために、遊び自体を「ごっこ化」していく。
- ・子どもたちの中で「お客さんに喜んでもらえるお店にしよう」等のめあてが共有できるように、他の友だちがお客さんとなり交流し合う場を構成する。

成果と課題を踏まえ、実践を重ねていき、これらの効果を明らかにしていく必要がある。

(文責 金崎 沙耶香)