

【主題】子どもの興味に寄り添った保育と保育者の援助とは

【副題】相撲遊びがきっかけとなり育った育ちと繋がりを持った保育

【クラス名】 いるか組 4歳児

【研究の目的】

子どもたちの園生活を見ていく中で、年齢の発達に伴い、友達と一緒に遊び活動するからこそ気づけることや、そこから湧いてくる興味関心などが多く見られていた。年齢や保育者に考えに応じて保育の内容は変化する。さらに子どもの主体性が求められる中でその時々々の興味や関心は全く違うものである。

今年の研究では1年間の子どもの興味関心に目を向けることにした。またそこから周囲の保育環境や保育者の働きかけ、援助によってどのような成長や広がりが見られるのかを考えることにより、保育者自身も今までより保育の幅が広がり新たな発見や気づきに繋がっているのではないかと感じた。

【主な研究内容】

◎今年度の研究では下記の図のような流れで研究をすすめる。

まず、子どもの興味を見つけ子どもの興味から繋がる活動をする。その中で成長点、課題(保育者の援助含む)を保育者間で共有する。成長が見られた場合には何がどのように成長したのか、そこから更に発展は出来るのか、課題が見られた場合は、その課題をどのようにしたら成長に繋がられるのかを考えたいので、再度実践してみる。この繰り返しの中での保育者の援助等を考えていく。

【今年度子どもたちが興味を持った内容】

＜興味①＞相撲(5月～)

自由遊びの時間、子どもたちが「大根抜き」をして遊んでいる姿が見られた。しかしその遊びはあまり盛り上がりせず、すぐに終わってしまった。数人の子がマットの上で押し合い始めたため相撲のような力比べが始まった。

数日後に神明神社で本物の土俵を見つけた子どもたちは目を輝かせて駆け寄っていた。保育者が「はっけよい、のこった!」とさりげなく声をかけたことで、相撲の構えをする子が増え、相撲遊びへと移っていつ

た。その日の午後の自由遊びから相撲をやりたいがり、毎日する中で、さらに興味を持つ子が増えクラス内で相撲がブームとなり始めた。

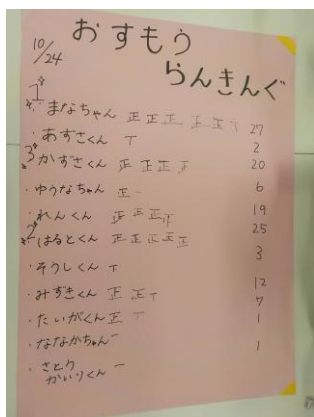


当初は1対1の個人戦を楽しむ姿が中心で、参加するのは決まった5、6人の子どもたちだった。保育者が少し発展できるように勝敗を正の字で記録し、最後に合計して「今日の一番」を決めるようにすると、徐々に記録に興味を持つ子が増えていた。

記録をする前は、勝っても負けてもあまり気にする様子はなかったが、記録が目に見える形で残るようにすることで、勝敗への意識が高まり、同時に悔しさや喜びといった感情がよりはっきりと表れるようになった。さらにランキングを記録したのち、廊下に掲示すると他学年も興味をもち一緒に相撲に混じるようになった。最初は年長児の方が体格差や力が勝っていた為、年中児が負ける事が多くあったが、強い相手に勝ちたいという気持ちが芽生え始めると、家庭でも練習をして挑む子も増えてきて、2学期中旬には年長児にも勝つ子が出てきていた。

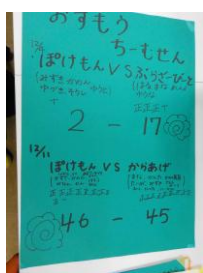
活動が広がる中で、普段は一人で遊ぶことが多かった子にも変化が見られた。最初は遠くから少し興味を抱き見つめているだけだったが、他の子の様子をじっと観察しながら興味を示し保育者と一緒に審判をしながら様子を伺っていた。数日後相撲に参加するようになると、最初はすぐに負けて涙を流して悔しがる姿があった。しかしその後「次は勝てるよ」等の前向きな言葉がけを保育者が行ったことにより、今までは相撲以外でも負けてしまうとすぐに諦めたり、自信を無くし、やりたがらなくなる傾向にあったが、何度も果敢に挑む姿が見られるようになった。ランキング表を見

て見ると格段に相撲に参加する人数(興味を持つ子)が増えていたように感じる。



2 学期後半になってくると、子ども達で自主的にチームを組み始め、勝ち数の多さで勝敗を決めるようになった。そんな中、勝てそうな相手を選び順番を変えたり、相手チーム側に行きチームを勝手にする子が出てきたこととで、「公平ではない!」「ルール違反!」という考えや言葉が多く出てくるようになった。

少し遊びの中で進展性が見えたため保育者からチーム名や順番を最初から決め団体戦をするのはどうかと提案してみると、自分たちで友だちを誘いチームを作り互いにチームの友だちを応援しながら進める姿が見られていた。また、正の字の数を自分たちで数え勝敗を理解している姿が見られるようになり、かなり発展している姿があった。



<興味②>ルールのある遊び(集団遊び)(6月頃～)

相撲を通してルールがあることでゲームが楽しめるという事と友だちと一緒に玩具以外の遊びの楽しさを学んだ姿が見られたため、主活動の中で集団遊びを沢山取り入れた。

(集団遊びで行なった内容)

- ・椅子取りゲーム・じゃんけん列車・カードめくり
- ・リレー・ボール運びレース・ハンカチ落とし
- ・宝探しゲーム・ドッチボール・猛獣狩り
- ・鬼ごっこ 等…

相撲を始める前にも集団遊びを取り入れた活動を行った事もあったが、その時にはルールを理解しようとせず、自分のやりたいように進めてしまう事で周りから指摘を受け心が折れてしまう子の姿や、負けたくないからなどの理由から最初からやりたがらない子が数名見られた。

椅子取りゲームをした時の内容を実践例としてあげると、椅子取りゲームを始めたばかりの頃は椅子の取り合いになった際、ただ押し合いをしてトラブルに繋がっていた。保育者が仲介役となり明らかに片方が早い場合はその事を伝え、同タイミングで着席してしまっていた場合はジャンケンで決めるなどの提案を行いながら進めていた。1度負けてしまっても「復活タイム」というオリジナルルールを作り、また再度挑戦できる機会を提案してみるも、なかなか納得できずに進まない姿も見られた。

しかし、相撲の経験からルールを守って遊ぶことでみんな楽しめることに気が付いた経験があったからこそ、5月以降に改めて椅子取りゲームをした時には、子ども達同士でジャンケンをし、自分が相手よりも後に座った場合は、また復活タイムで再挑戦しようと気持ちを切り替えながら、遊ぶ姿が多く見られた。

更に遊んでいくと、自分たちで上手に椅子を円にすることができるようになったり、椅子を減らした際には、自分たちで空いている場所を埋めるように椅子をずらすことが出来るようになったりと、段階を踏みながら成長を感じる事ができた。1つの相撲という経験から得た学びが、集団遊びの楽しさや友だちと同じ方向性で遊ぶ楽しさが身についていたように感じる。

さらに、集団遊びを行なった事で1人遊びが中心の※1連合遊びから※2協同遊びへと発達段階に即した変化と成長になったのではないかと感じている。

<興味③>平仮名(11月頃～)

活動の合間や活動の待ち時間等で自由画帳を使う時間が増え、自分の名前を書こうとする子どもが増えてきた。「見て!〇〇って書けた!」と得意げに見せてくる子どもたちの姿が多くあった。一方で、当番活動の中で「おはようブック」のシールを配る際、友だちの名前を読める子と読めない子がいることに気づいた。「これ、なんて書いてあるの?」と尋ねる子もいれば、「〇〇ちゃんだよ!」と自信を持って読む子もいた。平仮名に対する興味関心もありつつ、興味関心のない

※1連合遊び・3～4歳児に見られ、個々の遊びをしつつ、簡単な交流が見られるようになる。

※2協同遊び・4～5歳児になると意欲が増え、遊びの中に簡単なルールを取り入れることが出来るようになる。

子との差が大きくあるように感じた。そこで、すべての子どもたちが平仮名に親しめるようなきっかけを作ろうと考えた。日常の遊びや活動の中に平仮名に触れる機会を増やす工夫をした。

まず、お散歩ビンゴでは、見つける物をイラストとともに平仮名で表記することで、平仮名に触れる機会を作った。『はな』って書いてある！』『くるま』見つけたけど、これこう書くの？』と、自然と平仮名に目を向ける子どもたちの姿が増えてきた。また、散歩で見つけた物や訪れた場所をまとめた紙を保育室に貼り、興味を持った時にいつでも見られるようにした。これにより、「この公園とこの公園おなじものがある！」と子ども同士の会話が生まれ、文字を読み同じものを探したり以前よりも文字に興味が深まる様子が見られた。

新たな遊びの発展として大型カルタを行いながら平仮名に触れる機会を作った。読める子はすぐにカードを見つけてしまうため、「一枚取ったら応援する」というルールを設け、全員が一枚は取れるようにした。このルールにより、子ども同士で「頑張れ！」「こっちにあるよ！」と自然と声を掛け合う姿が増え、遊びを通して文字に親しむ環境を作る事ができた。

平仮名に少しずつ親しむ子どもが増えてきたため、新たに平仮名ビンゴを遊びに取り入れた。ビンゴでは、出てきた平仮名を保育者がホワイトボードに大きく書き、視覚からも認識できるようにした。『あ』ってこういう形なんだ！』『わ』と『わ』似ているね！』と、何度も繰り返し活動するうちに、形を理解し新たな発見をする子どもが増えていた。

平仮名を書くことができるようになってきた子ども達は、次第に自分の名前以外の文字にも興味を示すようになり、「これも書けるよ！」と得意げに書いて見せる子もいた。一方で、まだ書けない子どもも文字への興味は示しており、「僕もやってみたい！」と見本をなぞったり、書き方を保育者に教えてもらいながら取り組む姿が見られた。

このように、平仮名に興味を持つ環境を作るために、日常の中で自然に平仮名に触れ、楽しみながら学べる環境を提供することで、子どもたちの学びへの意欲を高める要因となったのではないと思う。遊びや活動を通じて「読める！」「書ける！」という成功体験を重ねることで、自信を持ち、さらなる学びへと繋がる事が成長過程として重要であると感じることができた。

<実践④>数字、数(12月頃～)

12月頃から数字に興味が出てくる子が増えたいたため、次に数字の興味を繋げていきたいと考え、日常生活の中で数に触れる機会を増やしていった。

毎朝、おはようブックにシールを貼る際、1桁の数字については理解している子が多かったが、2桁の数字になると戸惑う姿が見られていた。「12」が「21」など桁の位置が入れ替わってしまうことがあり、迷う子がいた。そのため、一緒に数を指さしながら確認し、数字の並びや位について少しずつ理解できるように援助した。「今日はここ？」と、子ども同士で話し合いながら貼る姿も見られるようになり、単にシールを貼るだけではなく、数字を意識しながら取り組むようになった。

更に、同じく数字が使われている身近な物にも目を向けた。今まで片付け時間や活動の区切りの時間を示すためにも、子ども達と一緒に時計を確認しながら文字盤を見る機会を作っていた。時計に時間の読み方を貼り「〇時〇分」の知識を視覚から取り入れられるよう保育環境を整えた。最初はなぜ数字と読み方が違うのかを全く理解していなかった子もいたが、毎回一緒に確認していく事で、少しずつ時間の読みを覚え、時計の文字盤を見なくても時間を答えられるようになっていく子もいた。

こうして日常生活の中で数に親しむ機会を作っていたが、さらに楽しみながら数の理解を深められるよう「数字ビンゴ」を取り入れることにした。平仮名ビンゴの経験があり、好きな遊びにもなっていたが、数字にまだ興味がなく不安を感じている子もいたため、苦手な子は保育者の声が届きやすいように前に座るようにし、隣には数字が得意な子が座るようにした。こうすることで、分からない時にすぐに友だちや保育者のサポートを受けられる環境を整え、安心して参加できるようにした。また、出てきた数字を平仮名同様ホワイトボードに書き、視覚からも情報を得られるようにした。ビンゴが始まった当初は、数字が分からないことで消極的な子もいたが、何度も繰り返すうちに、次第に数字の読み方や2桁の理解が深まり、自信を持ってビンゴに取り組む姿が見られるようになった。最初は「分からない」と言っていた子も、回を重ねるごとに「これ、25？」と自分から確かめたり、友だちに「それ〇〇だよ！」と教えたりする姿が増え、数字を読むこと自体を楽しむようになった。また、子どもたち同士の関わりも見られるようになり、「それは2

6だよ」「こっちが6 2」など、子ども同士で教え合いながら進める姿があり、自然と数の並びや位の考え方を身につけていく様子が見られた。

進級に向けて朝の着替えに時間がかかる子が多く、保育者が何度も声掛けをしても長い子では30分以上かかる子もいたため、子どもたちが数字を理解し始めていることを活かし、タイマーを使って「朝の身支度3分30秒チャレンジ」を始めた。ゲーム感覚で取り組めること、またタイマーを使うことで時間が減っていく様子が目に見えることで、子どもたちは「あと〇分だ！急ごう！」「今日は〇分残って終わった！」などの発言をするようになり、時間の経過を意識するようになっていった。

今回の取り組みを通して、子どもたちは数に対して興味を持ち始め、楽しみながら学ぶ姿が見られた平仮名から数字へと関心を広げ、生活の中で自然に数を意識するようになっていった事は、大きな成長のひとつである。特に、好きな遊びであったビンゴゲームを取り入れたことで、楽しみながら数字の読み方や位の概念が定着しやすくなり、子どもたち自身が主体的に学び合う場面も増えていった。

また、タイマーを使った取り組みにより、数字と時間の関係をより身近に感じるようになり、日常生活の中で「何分後」「あと何秒」といった時間の感覚が育まれた。保育者としては、子どもたちが「楽しい！」と感じながら学べるように、遊びの中での働きかけを大切にすることが重要だと改めて感じた。

<興味⑤>ボーリング(2月頃～)

自由遊びの時間に、「ボーリングやりたい！」という子どもの声が上がった。話を聞くと、以前、預かり保育でボーリングをしたことがある子が、その楽しかった経験を思い出し、もう一度やってみたいと思ったようだった。そのため自由遊びの中でも、室内でのボーリング遊びが始まった。

最初は単純にボールを転がしてピンを倒すことを楽しんでいたが、しばらくすると、「何本倒れた？」と興味を持ち始める姿が見られた。そこで、倒れたピンの数を数えて確認するように促すと、「3本！」「5本！」と、数を数えながらゲームを進めるようになった。1人が「合計を書きたい」と言い出したため、保育者が簡単なスコア表を作り、倒したピンの数を記録していくことにした。スコアをつけることで、ただ投げるだ

けの遊びから「どれだけ倒せたか」という点に目を向けるようになり、数への関心がさらに高まっていった。最初のうちは、スコア表の記入は保育者が行っていたが、数字に興味を示す子どもが増え、「自分で書きたい！」という子が出てきた。そこで、希望する子には自分でスコアを記入してもらうようにすると、「書いてみたい！」と積極的に参加する姿が増えていった。書き方が分からない子には、近くの子どもが「こうやって書くんだよ」と優しく教える場面も見られ、子ども同士の関わりの中で学び合う姿が印象的だった。

【まとめ】

今回記載した内容以外にもその時々興味をとらえた上で様々な活動をしてきたが、その上で今私たちが思う寄り添いと成長に欠かせない保育者の援助とは大きく分けて2つであると感じる。

1 つは『子どもをよく見る。子どもの声を聞き逃さない』という事だ。園生活の中で子どもは様々な事に“興味”をもつ。それはどの年齢でも同じことであり、その興味に繋がった瞬間を保育者は見逃さない事が大切だと感じる。ただ、集団生活をしている中で当たり前だが、その興味は人それぞれである為、全員がその興味に当てはまるわけではない。しかし、その興味に保育者が人的環境として一緒に関わったり、共感することで広がっていく可能性もある。今、子どもが何に興味関心を抱いているのかをしっかりとキャッチすることが、育ちの第一歩ではないかと感じる。

2 つ目は『援助、きっかけ作りのタイミングを考えること』これは、子どもが考える事や疑問に思っている事に対して保育者がヒント(援助)をさりげなく与える事によって、子どもの発想力や考える力の伸び具合は大きく違ってくるのではないかと改めて感じた。環境構成や声掛け、見守りなど方法は様々ではあるが、保育者の関わり方1つで大きく変わる。しかし、その援助が必ず合っているとも限らないため、保育者自身も子どもの育ちを考えた上で、色々な援助をやってみることも大切であるのではないかと考えた。

活動内容は違っても、それぞれ育ちや学びの繋がりとなる部分は必ずあり、どの活動においても集団生活の中で子どもが育つには保育環境と保育者が常に今の子どもに必要な事は何なのかを考えるかが、大切な事に改めて気づけた為、今後もこの学びを活かして子供の成長を1番に考えられる保育者を目指していきたい。