

2018年度（H30年度）
ソニー幼児教育支援プログラム
「科学する心を育てる」～豊かな感性と創造性の芽生えを育む～



学校法人くるみ学園
認定こども園　くるみ幼稚園

目次

1. はじめに	1
★ 昨年度の様子	
★ 今年度の仮説 ★ 科学する心の捉え	2
★ 「科学する心」につながるいろいろな体験	3
2. 海賊ごっこでヨーホー～”ごっこ遊び”から「科学する心」を見つめる～	4
① 海賊ごっこのきっかけ	
② 「海賊ってなんだ？」	5
～イメージを表現・共有することから遊びの変化、心の動きを探る～	
(1) 誕生表をみんなで作ろう	6
(2) ぼうけんツアーにむけて	7
(3) 「宝を探そう」	
③ 「海賊」になりたい！	10
～「やってみたい」を実現しようとする「心が動く」瞬間を捉えて～	
(1) 「先生、みずいろの袋、出して」	
～「なりたい」から「なれる」「できる」と自分の力に気づく～	
(2) 『やさしいかいぞくだん』たんじょう	12
～海賊に”変身”することから”わたし”を見つめて～	
(3) 海賊船作り	15
～経験から「やってみたい」を実現しようと工夫していく～	
(4) 1組海賊と2組海賊	
～海賊に”変身”することからいろいろな感情を味わう～	18
④ まとめ	19
⑤ おわりに	20

1. はじめに “ごっこ遊び”を通して

子ども達は“ごっこ遊び”が大好きである。これまで、「直に体験する面白さ」「発見する喜び」を味わう子どもの姿を見守り、つぶやきや表情から読み取れる思いに寄り添い・支えていく中で、遊びがどのように発展し深まっていくのかという視点で保育を進めてきた。

今年度は、子ども達が夢中になった“海賊ごっこ”遊びを進めていく過程で、「科学する心」や本園の教育目標「よく見、よく聞き、よく考えて、元気に遊ぶ子」に近づく子どもの様子を捉えていこうと、研究を進めた。

★昨年度(2017 年度)の様子

○3 歳児は泥んこ遊びや栽培物の観察から「やってみる、みつけると面白い」ことに気づき、「じゃあ次は」と意欲が湧いてくることが分かった。環境を通して、様々な遊びを経験することが意欲につながると考え、ちょっとした時間に毎日経験できるような仕掛けを工夫した。例えば、園庭から玄関に戻る小道に、雨どいを 20cm 間隔に 10 本程度置いて両足ジャンプして戻ったり、2 人組でスキップ競走をして戻ったり、朝の集まりで「今日のポーズ」と題して動物の真似や片足立ちをしたりした。「いいな」「かっこいい」「やってみたい」が培われ、憧れにつながるようにと願って、年中・年長児が活動しているところを見に行くことも意識的に行った。3 学期の「発表会」では、クラスごとにオペレッタに挑戦し、役になって演じる楽しさを味わい、舞台に上がって演技拍手をもらったことで自信につながった。その後も他クラスの劇遊びに混ざっていくなどして、「早く、さくら(年中組)になりたい」という意欲を持って進級した。

○4 歳児は栽培物の様子や色水遊びから「先生と一緒にあれもこれも試してみよう」と意欲を持って活動が続けた。心身ともに個人差が顕著に表れてくる 2 学期は、「レク・スポーツの会(運動会に相当する行事)」の活動で、「素敵なダンスをみせたい」と一つの目標に向かって力を合わせた。「作品展(各クラス、紙粘土などを使い、個人で作品を作り展示する行事)」では、個性あふれる作品を一生懸命に作り上げた。3 学期の「発表会」では、劇「ももたろう」とオペレッタ「ネコのお城」に各クラスが取り組み、役になりきって表現する楽しさを 3 歳児以上に味わった。お互いのクラスが見合っていて刺激し合い、いつしか「1 組のもやってみたい」「違う役でもやってみたい」と役を交換して楽しむ様子は、子ども達の成長を感じる瞬間で教師も一緒になって楽しんだ。特にこの学年は、歌や踊りが大好きで普段から明るく賑やかで友達同士がぶつかり合いながら、「もみじ(年長組)になったら〇〇できる?」と期待と憧れを持って進級した。



○5 歳児はピーマンを栽培して、苦手だったが食べられるようになったり、泥遊びで「流しそうめん」に見立てて水や泥の流れ方を面白がったり、お店屋さんごっこで自分の役割を果たす喜びを知ったりした。この活動が基になって、様々な場面で、新しい発見ややってみて予想と違うことから試行錯誤や工夫をして新たな目標が生まれ、遊びが展開していくという広がりが見られた。2 学期の「レク・スポーツの会」では、リレーのチームや走順を決める際に意見を出し合い、真剣に勝つための作戦を考え、試合をするたびに一喜一憂していた。「作品展」では、90cm 四方のベニヤ板に 6 人グループで絵を描く際に役割を分担しながら一つのものを作り上げ、達成感を味わった。「駅伝」や「ドッジボール」では、「得意な人が苦手な人の分も頑張る」や「苦手な人も仲間のために頑張る」など仲間との絆を大切に思う気持ちがクラス全体に広がっていった。3 学期の「発表会」では、劇「ききみみずきん」オペレッタ「おしゃべりなたまごやき」に各クラス



取り組み、幼稚園生活の集大成として、友達と力を合わせることで、自分たちの力で一つのものを作り上げること、役になりきって演じ楽しむことなどを本番で披露するという目標達成に向けて夢中になって遊びを深めていく姿が見られた。子ども達それぞれが、遊びや生活、行事を通して自信をつけ、「小学校に行っても大丈夫」という気持ちを持って卒園していった。

○新任教諭が多いことから、子どもの遊びとはどんなものか、それぞれの年齢で昨年の取り組みをもう一度話し合い見直すことで、保育の捉え方や子どもの見方が変わったように思う。「遊び」がどのように始まり、発展し、深まっていくのかを考え、その瞬間を捉える土台が少しずつ養われつつあると感じる。より視野を広く、思慮を深く、と日々意見交換やエピソード記録、担任交代、保育を見合う等の機会を作り、振り返りながら共通認識を増やしていった。同時に「子どもって面白い」「保育って楽しい」と感じられるよう努めた。

★今年度の仮説

○5歳児の一生懸命に頑張り、楽しむ姿を見て3歳児・4歳児は「いいな」「すごいな」「カッコイイな」という「憧れ」の気持ちを抱いているように感じた。この「憧れ」の中に「科学する心」が見出せるのではないかと考えた。

○昨年度3学期「みんなで一つのものに取り組む」「演じる」「作り上げていく」ことを経験した。そこで発揮された力は子ども達の心の底から沸き上がった意欲や心情が噴出しているような表現で感動するものだった。ここから、役になって遊ぶこと＝“ごっこ”を通して子ども達が培っていく意欲・心情・態度とはどのようなものなのかを探っていきたいと考えた。

★科学する心の捉え

◎身の回りの環境や日常の中にある「あれ?」「これなあに?」と気になる多数の事象を“きになるたね”と名付けた。“ごっこ遊び”の中ではその題材(「海賊」「お店屋さん」「ままごと」「ヒーロー」など)が“きになるたね”に相当すると考える。“きになるたね”の周りには、「イメージ」という土壌が広がっていて、それを糧に「あそび」という芽が出てくると仮定する。

◎遊びを繰り返す中で、発見したり驚いたり感動したりを体験する。さらに新たな疑問「もっとこうしてみたい」気持ちが生まれて自分なりに試行錯誤を始める。この過程で時につまずき、立ち止まり、行ったり来たりを繰り返すうちに、次第に輪が広がり仲間と意見を交わしたり体験を重ねたりして満足感や達成感を味わい、さらなる好奇心や意欲へとつながっていく。さらに、熱中し遊びこむほど、ひとやもの・生き物に対する愛着が深まり、大切に思う・扱う・育てる等の心が育まれる。これらの全過程を「科学する心」と捉える。

◎“ごっこ遊び”の中の「科学する心」は「心が動く」瞬間だと考える。子ども達が“変身”もしくは“なる”ことで、いつもの自分と違う自分やなりたい自分になることができる。さらに周囲(友達)と思いを共有して一緒に楽しんだり喜んだりする。その心の動きは心の内側から沸き上がった主体性に富んだものと捉え、環境を通して醸成され成長につながる原動力になっていくのではないだろうか。その心の動き(＝「科学する心」)を捉え、見つめ、支えていくことで“きになるたね”を育てていきたいと考えた。



「科学する心」につながるいろいろな体験 ◆考察

絵や粘土に親しむ

自由画帳に絵を描いたり、粘土で作ったりして、表現を楽しむ子ども達。ぐるぐるとクレパスで3歳児が「パトカー」と言って描いている。4歳児は粘土を平たくせんべいのようにして重ね、「タワー」がどこまで高くなるか競い合っている。5歳児の男の子は迷路やヒーローを描き、女の子はかわいいお姫様や動物を描く。友達とのおしゃべりが弾み、「できたと達成感を味わっている。

◆子ども達それぞれが心に描いたものを表現することで、友達とかかわったり、自分と向き合うきっかけになったりする。そこから、客観的にもものやひとを捉える感覚が養われていく。



野菜を育てる

4月は苗植えのシーズン、各学年・クラスで育て始める。3歳児は（トマト・キュウリの苗）「あつ花が咲いてる！」「黄色だからバナナかも！」「レモンも黄色だよ」「じゃあさ、どっちもなるかも」と何が生るか色から想像している。4歳児は「絵本みたいに大きいのかな？」とカブの種を蒔き、水やりと観察を欠かさずに生長を楽しみにしている。5歳児は「知ってる～これピーマン」と経験を活かしながら、「きちんと世話しないとね」と責任感が芽生えてきている。6・7月には、実った野菜を子ども達が収穫して食べる。最初は苦手だった子が、徐々に好きになっていく。

◆植物の生長にかかわりながら、子ども達は発見や不思議さに触れていく。見て、聞いて、触れて、嗅いで、味わってと五感をすべて使いながら、自然のもたらす変化や恩恵を存分に感じ取っていく。



園の環境とかかわる

「ここにダンゴムシがいるんだよ」「アリの巣みつけ」「ここはお城です」「ドッジボール行きます」と子ども達は園での遊びを楽しむ中で、園内のあらゆる環境（場所）とかかわっていく。

◆子ども達は、園の至る所で遊んでいる。子ども達自身が園の環境を生かしながら、遊びを生み出している。



泥遊びを楽しむ

「山から水を流そう」と砂山の上から雨どいを斜めにおいて、水の流れを楽しむ5歳児。砂場全体に広がって、「工事中」と言いながら島や街ができる。水を勢いよく流し「いけー！」と流れていく様子を面白がり、繰り返し遊ぶ。

「流しそうめんしたい」と4歳児。雨どいをつなげ、泥をそうめんに見立て、水を流す。「これじゃあ、流れないよ」「あ！ここの隙間を埋めればいいんだよ」と雨どいのつなげ方を工夫する。水を流し、角度を調整し、と繰り返し試して完成。

「バケツがいいよ」と水をたくさん流す方法に気づき、「わー流れた！」と喜ぶ。

「流しそうめん食べません

か？」と友達を誘い、お店屋さんごっこが始まる。

◆子ども達は泥遊びが大好きである。砂・水・泥の感触を山作りや泥だんご作りなどを通して味わっている。遊ぶ中で水の流れに関心が注がれ、繰り返し試しながら角度や量などの感覚を養っていく。見立てて遊びが進む中で“変身”する楽しさを味わっていく。



◆子ども達は、園生活を通して、様々な体験をしている。「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」が重なり合い、絡み合って「しようとする」力がついていくよう、それぞれの時期にふさわしい体験を積み重ねていくことが大切である。

◆“ごっこ遊び”に視点を当てていくが、遊びを重ね合い、絡め合わせて、友達や環境とかかわりあいながら「科学する心」＝「心が動く」瞬間を積み重ね育っていくと考える。

2. 海賊ごっこでヨーホー

～“ごっこ遊び”から「科学する心」を見つめる～

①海賊ごっこのきっかけ

「フック船長、カッコイイ」～年長のオペレッタから海賊の魅力に触れた3歳児～(2017.2月)

2016年度の年長児が3学期の発表会で「ピーターパン」のオペレッタを演じた。その中に出てくるフック船長をはじめとする海賊に「憧れ」を持って、歌や踊りを真似する当時3歳児の子ども達。主役より魅力的な登場人物に会い、「海賊」＝「カッコイイ」「面白い」というイメージを持って遊ぶ。



「鬼やりたい!」～遊びを通して、“変身”する楽しさを味わっていく4歳児～(2017年度)

進級した4歳児ではヒーローごっこ（男の子は仮面ライダーやスーパー戦隊、女の子はプリキュアやプリンセス）で盛り上がる。風呂敷マントに身を包んだり、腰に着けてドレスにしたり、ブロックや折り紙やトイレットペーパーの芯などを使って武器を作ったり、それぞれのスタイルを編み出して戦いを繰り広げていく。いつしか悪役を買って出る子が現れ、ごっこ遊びの輪はより広がり盛り上がっていく。3学期の発表会で、TくんやHくんが「鬼やりたい!」と主役のももたろうよりも魅力を感じて取り組む姿から“変身”する楽しさ、あえて悪役をする楽しさを味わっていた。



「のび太の宝島、見た?」～海賊の魅力を思い出し、興味・関心をもつ5歳児～(2018.3月)

2018年3月公開の「ドラえもん のび太の宝島」を映画館で鑑賞したという子がクラスの1/3以上いるという大ヒット。5歳児に進級したクラスでは、映画の話で盛り上がって仲良くなったり、自由画帳や絵画・製作活動にも登場したりと子ども達の興味・関心が高い。



「海賊」や「海賊船」の魅力を思い出している様子を見て、「海賊」が出てくる絵本を展示し、読み聞かせ興味をより広めていこうと考えた。絵本を展示してすぐにMくんが手に取って読み始めた。周囲にいた友達も気になって群がっている。

◆この盛り上がり「きになるたね」と位置づけ、進めていくことにした。その中に「科学する心」が芽生える土壌が出来上がっていったり、芽生え、伸び、成長していったりする過程を観察・記録し、省察する中で「科学する心」の育ちを見つめていきたいと考える。

○環境構成から「海賊」に“変身”するための種をまく…

『海賊』が登場する絵本を読み聞かせる

『海賊』の歌「カイカイゾクゾク海賊のうた」をうたう

誕生表は「宝島」子ども達は「海賊」

自由画帳に『海賊』のイメージを描く

ぼうけんツアー（宿泊保育）のテーマを『海賊』に

→この後に、子ども達が主体的に遊びを進めていく活動になると願いながら、土台作りを進める。



こうしてぼくは

海賊になった

作：メリンダ・ロング

絵：デイビッド・シャノン

訳：小川仁央

出版社：評論社

②「海賊ってなんだ？」

～イメージを表現・共有することから遊びの変化、心の動きを探る～

(1)誕生表をみんなで作ろう 5歳児1組 E くん の事例 5月

E くんは、おとなしく、一人でいることがあり、園生活に楽しみを見いだせていないようだった。ヒーロー（仮面ライダーやスーパー戦隊）は「見ると怖い」そうで苦手意識を持っている。車や電車にもそれほど興味がなく、遊びの合う友達がいなかった。絵を描くことや迷路・パズルが好きである。

・誕生表の土台を「宝島を目指す船」というテーマで教師が作った。子ども達に「船に乗っているポーズを誕生月ごとにそれぞれ集まって考えてほしい」と伝える。写真撮ると、敬礼ポーズ、宝島を指さすポーズ、地図を広げるポーズ、倒れた友達を助けるチームなどそれぞれが考えを出しあって、相談しながら決めたことが表現されていた。E くんは同じ月生まれの友達がもう一人いて、互いに意見を出せずにいた。しばらくすると、「こう…」と望遠鏡を覗くポーズを取った。友達も恥ずかしがりながらも同意してポーズを取った。



・後日、写真を誕生表に切り貼りするも、「なんか物足りなくない？」と声が挙がる。「う～ん、海だから波とか魚とか」「鳥もいていいんじゃない？」「タコやイカ・・・それにシャチ」「先生、描いてもいい？」と会話が盛り上がり、画用紙に必要なものを考えて描いてハサミで切って、好きなところに貼るという製作遊びに発展した。



E くんは魚やクラゲをたくさん作り、一旦中断した給食後にも黙々と貼り続けていた。これを見た友達が「クラゲうまっ！」と認め、「オレもまたやろっかな」と刺激を受けて遊びが続いた。

・友達に認められたことで E くんは自信をつけたようで、後日、家で描いてきた迷路を「貼ってほしい」と頼んできたり、「宝の地図」を書いてきたり、片付けの時間を教えにきたりと思いや行動を声に出すようになっていった。



◆E くんは、海賊には怖いイメージを持っていないようで、「やってみよう」という意欲が感じられ、恥ずかしがりながらも、体で表現できたことに喜びや嬉しさを表し、完成を楽しみにしていた。「宝島」や「海」という言葉が先行して楽しいイメージを持って取り組んでいることが伺える。

◆興味に向かって「イメージを持って作る」ことは「面白い」ことなのだと E くん の姿から伺うことができた。頭の中で思い描いたものを表現しようとする行為は子どもの心が前向きに動いている状態ではないだろうか。そしてそれを身近な友達や教師に認められることが、自信になり、「じゃあ、次は」と意欲につながっていくと思われる。

◆誕生表作りは、出来上がっていく様子を見て、「波はもういいな、魚にしよう」「鳥は誰も貼ってないな」「シャチに挑戦してみよう」「岩でもいいかな？」と試行錯誤とも葛藤とも読み取れる雰囲気が漂った。5歳児は、話を聞いて自分なりの解釈をして個人で取り組み始めるものの、遊びが進み展開していく様子を受けて「じゃあ私はどうしようかな」と立ち止まり、考えを修正して全体の目標に向かって近づくように取り組んでいくのではないだろうか。「科学する心」はそれぞれのイメージが徐々に合わさっていく過程で育まれるように思う。

(2)ぼうけんツアー(宿泊保育)にむけて 5月中旬

・「ぼうけんツアーで何がしたい？」

5歳児にとって第一の「憧れ」行事である「ぼうけんツアー」。子ども達がどんなことをイメージしているのか意見を聞く。兄姉がいる子は思い出DVDを観たことがあるようで「大盛カレー食べてた」「キャンプファイヤー」「花火」と答えた。初めての子は「かくれんぼ」「おにごっこ」と幼稚園でもできる遊びを言ったり、「魚釣り」「昼寝」と話した。「みんなで泊り」「みんなでお風呂」「みんなでごはん」「ごはんはやきにくがいい!」「カレーでしょ、やっぱり」と盛り上がった。

「先輩たちは忍者やエルマー(絵本「エルマーのぼうけん」作:ルース・スタイル・ガネット絵:ルース・クリスマン・ガネット訳:渡辺茂男出版社:福音館書店)に変身してぼうけんをしたんだよ、君たちは何に変身しようか?」と尋ねるとKちゃんが「なんかカッコイイのがいいよね」とつぶやいた。周りの子が「そうそう」「うんうん」と頷き、それが広がって「なんかカッコイイのがいい」というおぼろげなイメージだけが決まった。

・散歩にいくと…

近隣の公園に遊びに行く。固定遊具にいかだのような部分があり、3人乗りで揺れる。1組Aくんが先頭に乗り「宝島をめざして出発!」と言って遊び始める。2組Bくんも「ここは海賊船なんだよ。宝島はむこうにある。」「揺れる〜大波だ〜」とイメージを合わせて「海賊」に“変身”して遊んでいた。



・ホールでも…

5歳児女子5人(1組Aちゃん他2名 2組Bちゃん・Cちゃん)がカラー積み木を並べて部屋を作っている。となりで5歳児男子3人(1組Dくん他2名)もカラー積み木を並べて何か作っている。教師が「何作ってるの?」と話しかけると、

Aちゃん「海賊船!」「前は寝るところ」「高いところはトンネル」

Bちゃんが高いところに頬杖を突き、望遠鏡を見るポーズをする。

Cちゃん「後ろのほうはプール!」

Aちゃん「ごはんはここからこっち」と寝る場所のとなり船室前方を指し示す。円柱に携帯電話が置いてある。教師が「これ何?」と聞くと、「これで探すの」「島の場所と宝の場所がわかるの」「ナビだよ、地図」さすが、スマホ時代の子ども達だなと感じる一言だった。

Dくん「宝〜」と四角と半円を重ねて宝箱の形に見立てたカラー積み木を持ち上げて紹介する。この言葉を聞いて、Aちゃんが「仲間に入る?」と誘う。Dくんはもうそのつもりだったようで、「ここつながってるよ」と応えた。



・3歳児も巻き込んで…

ダンス「ぼくらは小さな海賊だ」を海賊船の中で5歳児が踊っていると、楽しい雰囲気に誘われて3歳児がやってきた。はじめは見ているだけだったが、気づけば、海賊船の中に一緒に入って遊んでいる。Cちゃんが「ここはね、プールなんだよ、入っていく?」と誘いかけていた。3歳児「わーいくぞー!」と大きな声をあげて、隣のAちゃんを驚かせるほど、入り込んで遊んでいた。



・「海賊がいい！」

ぼうけんツアーについてまた話し合うと、「ぼうけんってさ、宝探しとかするの?」「それなら、海賊に変身がいい!」「カッコいいもんね、海賊」「女海賊もいるから女の子もいいでしょ?」と話が盛り上がり、テーマは「海賊」に決まった。

◆徐々に子ども達の中で「海賊」をイメージした遊びが日常的になりつつある。「船に乗る」「宝島を目指す」というイメージは絵本や歌、ダンスから浸透したようで、公園やホールでの遊びに反映されている。

◆ホールでの“ごっこ遊び”は、最初それぞれが違うイメージで違うものを作っていた。しかし、Aちゃんが「海賊船」と言ったことが男子達の耳に入り、「いいね」と思いイメージがつながった。お互いが“海賊”をイメージして遊んでいる」とわかった途端、男女の距離は一気に縮まり、どうしようか相談したり、物見台に集まって、ダンス曲に合わせて「ゴーゴーゴー!」と歌をうたいながら宝島を探したりと盛り上がっていった。保育環境の中で共通した絵本・歌・ダンスに触れることで、共有できるイメージが増え、遊びに生かしている様子が伺える。同じ場で遊ぶことで仲間意識が芽生え、アイデアや思いがあふれているように見えた。

◆楽しそうに遊ぶ5歳児をじっと見ていた3歳児。観察し、タイミングを見計らって「やってみたい」を態度や目線で5歳児に送る子、楽しそうな雰囲気さにサッと場に入る子など様々だった。きっと、「海賊船」や「海賊」になったお兄さん・お姉さんが見えていたのではないだろうか。3歳は3歳なりのイメージを楽しそうな雰囲気から読み取って、「一緒に遊びたい」と足を運んだと考えられる。そのイメージを引き出せるほど5歳児はこの時「海賊」に“変身”しなれきって遊んでいたことが伺える。

◆イメージを出し合って遊びを進めるためには、共通した「もの（環境・素材・教材など）」にふれ、親しむことが必要であることがわかってきた。その「もの」を介して、遊びが展開されることで仲間意識が生まれていく様子が見られた。誕生表やカラー積み木など目に見えるものでそのイメージを表現し、確かめ合っていくと同時に、「宝島」や「大海原」など目に見えないものは言葉と想像力でイメージを共有し遊びが広がっていくと思われる。

(3)「宝を探そう」5月下旬

海賊ごっこを楽しむ子ども達。折り紙で宝石を作ったり、宝を探しに船を出す真似をしたりしている。ぼうけんツアーのテーマになったことで、「海賊ごっこ」の盛り上がりを通して心も体も大きく成長してほしいと願いをもった。そこで、あすなろの里（ぼうけんツアー）に住む海賊キャプテン・アスナーから手紙が届くことにした。



・宝探しに行こう!

手紙が届き、子ども達は大興奮。一緒に届いた地図を渡すと、「おお!すごい!宝の地図だ!」「先生、×印は何?宝?」「よっしゃ!いこう!」と勢いよく教室を飛び出す。地図の見方がわからなくても、雰囲気

気でその気になっていた。宝を探している時の子どもの表情はとても生き生きとして、「海賊」というテーマ・物語の中に飛びこみなりきって楽しんでいる様子だった。宝探しがひと段落してすぐに「もう一回したい!」とたくさんの子が言ったことが何よりの証拠だと感じる。

◆キャプテン・アスナーロからの手紙が届いたことで、より「海賊」のイメージが膨らみ、世界観に入り込んでいく様子が伺えた。「宝の地図」は幼稚園の園内図に✕印をつけたものだったが、子ども達には本物のように映っていたようだ。

◆いつもと同じ園内がまるで違う世界のように映ったようで、地図を持って右往左往していた。遊びが盛り上がった一因に地図と園内環境が大きくかわったと思われる。子ども達の“ごっこ”の世界の中では、いつもの風景も、きっかけひとつで全く違う世界に変えることができるようだ。子ども達の遊びやイメージが広がるよう環境を見つめ工夫していきたい。

◆子ども達が“海賊ごっこ”の世界に入り込んで楽しんでいる様子から、「想像する力」が育っているように思う。加えて「未知なるもの」「なんとなくおぼろげにわかるもの」（ここではキャプテン・アスナーロ）は、「知りたい」好奇心を刺激し、「想像する力」の源になっているように思う。

・ぼうけんツアーにいこう!

ぼうけんツアーでは、初めての場所で宝探しをした。園で行った宝探しの経験を活かし、グループの友達と地図に頭を突き合わせて相談しながら進めていた。手に入れた宝はキャンプファイヤーで活躍し、仲間を助け、みんなで楽しむことができた。海賊に“変身”していたからなのか、「海賊のぼうけん」として設定した遊び（芝すべり・海賊倒し（的あて）・崖のぼり・ターザンロープ・蜘蛛の巣くぐり）に果敢に繰り返し遊び回り楽しんでいた。特に芝すべりでは、とにかく「やってみる」という内から湧き出るエネルギーを存分に放出しながら、「面白い」「楽しい」にむけてすべる場所やすべる体勢を試行錯誤している様子うかがえた。ターザンロープでも「さっきよりも高く」「〇〇ちゃんくらい」など待っている間に自分が前回経験したことを思い返したり、友達の様子を見たりして「次は」と挑戦したり、試したりしている様子うかがえた。



◆待ちに待ったぼうけんツアー。「キャプテン・アスナーロは本当にいるの?」「会いたい」「ちょっと怖い」など期待を胸に遊ぶ。初めての環境だからか、心から海賊に“変身”しているからなのか、普段より大胆になっているように感じられた。「海賊のぼうけん」遊びは、「スリル」や「スピード」という「宝」を手に入れるために、遊び方を自分なりに工夫しながら繰り返していた。海賊に“変身”し、場と道具と友達の様子とを絡み合わせて、楽しさを追求する様子は普段とはまるで違う、心から今を楽しんでいる表情で、高揚感を得ているように感じた。自分でありながら自分とは違う役に“変身”して遊ぶことで、心の在り方やものの見方に変化が起きていることが伺える。その変化は、前向きで強くありたい姿、“なりたい”姿のようだとと思われる。

・「宝探し計画」5歳児2組 S くん事例

ぼうけんツアーを終え、しばらくしてから2組 S くんが「みんな、海賊がもうすぐで、くるみたいだよ！お母さんの携帯に連絡がきたんだ」とみんなに知らせた。それをきっかけに宝探し遊びが再燃する。翌日、S くんは家庭で準備をしてきた、巻物のような手紙を教室の机の上に置き、教師を見て「あ・と・で」と合図を送る。「ここにも手紙があった」と S くんがカバンの中から3枚手紙を持ってきた。「もしかしたら宝が幼稚園にあるかも

しれない」というクラスの雰囲気が変わり、宝を探しに出かけた。しかし、宝はなかった。彼は宝までは用意をしていなかったのだ。

その次の日、家で母と一緒に作った折り紙の「あめ」を持ってきた。以前、宝探しで使った宝の地図にしるしを描き、宝（「あめ」）を隠した。「宝の地図が落ちていたよ」と教室に地図を届けると、クラス全員で一斉に宝を探しに行く。「あった」「あったよ」と各々教室に持ってきた。ひと段落したところで「実は僕でした」と海賊の正体が自分だったことをみんなの前で話した。

◆ S くんは興味を持ったものに入り込むことが多く、時に周りが見えなくなることがあった。しかし、今回は自分で手紙を書いたり、宝物を作ったりとこれまでの経験を活かして、自らの「やってみたい」を実現しようと母の協力を受けながら海賊を演じきった。子ども達もイメージを共有しているからこそ、S くんは誘いに乗ったと考えられる。以前行った宝探しの楽しい・面白い・宝を探したいという気持ちが再び燃え上がり、「自分たちでやってみよう」と「心」が動く瞬間が伺え、遊びの深まりを感じることができた。

◆ 「ぼうけんツアー」の経験を基に、S くんは海賊に“変身”したり、自分に戻ったりを繰り返していたと考えられる。同じ経験を基に友達が様々な感情を抱きながらかわることで、S くんが試行錯誤するきっかけになり、S くんは行動が友達の「やってみたい」を刺激し、相互作用で遊びが深まり、充実感を味わっていったと考えられる。

宝の地図…
ここに×印…



ここに
かくして…



みーつけた！

やったー！！！！【充実感】

やってみたら
おもしろかった！
【共有】

S くん
すごい！
【称赞】

でも、
おもしろそう…
【興味】

S くん
いいこと考えついたな
【共感】

S くんの
言っていることはウソだ
【懷疑心】



海賊に“変身”
した S くん

S くん

みつけた！

S くん
楽しそうなこと始めたぞ
【関心】

あった！

宝探しは
またやりたいよね
【賛同】

またやりたいなあ
宝探し…

そうだ！
ぼくが宝探しを
やってみよう！

準備…

- ・家で地図を作る
- ・家で宝を作る

ぼうけんツアー

③「海賊」になりたい！

～「やってみたい」を実現しようとする「心が動く」瞬間を捉えて～

・ぼうけんツアーを振り返る。楽しかったことや印象に残ったことなどをクラスで話し合うと、両クラスとも「まだまだ、海賊したい！」と声があがる。ぼうけんツアーの楽しかった思いから、「次は自分たちでこうしたい」という気持ちが沸き上がってきた。「やってみたい」を実現しようとする力が成長の糧、「科学する心」の芽生えではないだろうか。

(1)「先生、みずいろの袋、出して」1組5歳児 Tくんの変容・事例

～「になりたい」から「なれる」「できる」と自分の力に気づく～

これまで(年少～年長進級時)のTくん

4月生まれで基本的な生活習慣は身につけている。ヒーロー（特に仮面ライダー）が好きで、友達と戦いごっこをする。しかし、どこか冷めていて、返事や歌の声は小さく、教師との会話では黙ってしまうなど引っ込み思案で自信がなさそうに過ごしている。

・4月下旬

誕生表を作る際、教師が「同じ生まれ月の友達とポーズを考えて」と全員に伝える。4月生まれは3人。Tくんともう2人は話す素振りがない。写真撮影が進む中、他の月の子達の様子をじっと観察するTくん。ついに撮影の時が来ると、恥ずかしそうにしながらも両足をぐっと広げ、剣を持つようなポーズをとり笑顔を見せる。

◆ヒーローが好きで戦いごっこをする様子や、気の合う友達とヒーローの話をする様子から、「変身」への憧れ、「ヒーローになりたい」気持ちが強いことが読み取れた。誕生表の撮影では、友達に「こうしよう」と打ち明けたり相談したりすることはなかったが、本人の中で「こうしたい」は決めていたようだ。他の月の子達の様々なポーズを観察することで「自分の考えているポーズも大丈夫」と確認をしているようだった。恥ずかしさを「になりたい」気持ちが少しだけ上回って撮影時に表現できた一瞬だった。



・5月

同じ班に明るく元気でおしゃべりなAくんとSくんがいる。昼食時などヒーローの話で盛り上がり、仮面ライダーの絵を描いたり、歌を口ずさんだりしてTくんも一緒になって楽しむ様子、仲良くなっていく様子が伺えた。キャプテン・アスナーロから手紙が届き、宝探しをすることになった。②「海賊ってなんだ？」③「宝を探そう」参照）TくんはSくんとAくんに連れられながら、宝探しに出かけた。

◆「海賊」になりたい気持ちはあるものの、AくんやSくんほど感情の表出に至らない。宝探しも同様に仲良しのAくんとSくんについていくのがやっとという様子。ただ、心の中では、仲良しになった友達と力を合わせて一緒に活動する喜びや発見した時の嬉しさを感じ取っていることが表情から伺えた。

・6月

ぼうけんツアーでは、子ども達と一緒に考えて設定した「海賊のぼうけん」(芝すべりや土手のぼりなど)や宝探しを存分に楽しむ。TくんはAくんやSくんと一緒に顔中土まみれにして遊ぶ。キャンプファイヤーでは、教師の寸劇に目を輝かせて「海賊」の世界に入り込んで楽しんでいた。



左にクラーケンが！
〈まものの畏くぐり〉



がんばって登るぞ!!!
〈崖のぼり〉



キャプテン・アスナーロ
登場!!!

・ぼうけんツアーの後

「まだまだ海賊したい！」と自分たちで“海賊ごっこ”を進めていくことになった。Tくんは、空き箱やペットボトルの蓋などを使って「パソコン」を作る。「海賊船の操縦と宝を探す機械」と恥ずかしそうに話す。Aくんが「いいじゃん、それ、カッコイイ」と認める。その後も、画用紙を円錐状に丸めて腕に着ける槍を作ったり、他の友達と相談しながら長い筒を使って大剣を作ったりしていった。



◆ぼうけんツアーでの経験からこれまで親しんできた海賊の世界観にさらに入り込んで遊ぶ楽しさを味わうことができた。一步引いて様子を見てから遊びに参加することの多かった Tくんが自らの意思で汚れることも気にせず遊びに没頭する様子から“ごっこ遊び”が心に良い影響を与えるものであると捉えられる。

◆「パソコン」や剣を作り、友達から認められたことで、イメージを形にすることを楽しんでいる自分に気づいたように感じられる。友達から相談を持ちかけられ、「こうしたらどう？」とやり取りをする中で、頼りにされるという自分の新たな一面に気づき始めている姿が伺える。

・7月

海賊ごっこの道具が揃い始めたある日、Tくんから「先生」と声をかけられる。Tくんから声をかけてきたのは初めてである。「みずいろの袋、出して」とTくん。「何に使うの」と担任が聞くと、「服にする、海賊の」と言う。みずいろの袋を渡すと、嬉々として服作りに取り組む。出来上がった服と眼帯、腕に着ける槍を身に着け、変身完了。友達と海賊ごっこを楽しんでいる。



◆引っ込み思案で自信がなさそうにしていた Tくんが、少しずつ「になりたい」自分に近づいていっている様子を見守っていた結果、自ら必要な道具を教師に頼みに来た。それまでは、置いてある道具の中で選択して作っていたが、「それでは足りない、もっとなりた自分はいこうなんだ」とはっきりとしたイメージを持っている自分に気づき、心が動いたことが行動につながったのだらうと思う。「になりたい」気持ちから、わずかな変化の連続の中で「なれる」楽しさを味わい、自己発揮する喜びを感じ、自信をつけていっていると考えられる。

(2)『やさしいかいぞくだん』誕生 1組5歳児 R ちゃんの変容

～海賊に“変身”することから“わたし”を見つめて～

これまで(年少～年長進級時)の R ちゃん

好奇心旺盛で、運動もでき、明るく活発な R ちゃん。しかし、自己主張が強く、教師が話している最中に「知ってる」「あのね、、、」と会話を遮ったり、思い通りにいかないと友達とトラブルになったりしていた。年の離れた姉（小6）がいるからか、知識も豊富で「おませ」な子である。

・“わたし”を見て！

年長進級時、R ちゃんは積極的に教師にも友達にも声をかけ、“わたし”をアピールしていた。時に友達へ強い口調で指示したり、大きな声で話したりして注目を集めようとしている様子が伺えた。その分、興味・関心の幅は広く、当番や栽培物・飼育物の世話、ドッジボールなどクラスの活動に意欲的に参加する。

◆4月はクラス・教室・教師など環境が変わる。「年長」への期待や憧れのイメージに「なろう」と頑張っているように見える反面、不安や緊張の裏返しで強い口調や大きな声で話すのではないかと見て取れる。思い描く“わたし”と実際の“わたし”とのギャップに葛藤しているように感じる。“わたし”を気にかけてほしいという気持ちと心の揺れる様子が言葉や態度からあふれている。

・「海賊こわい…けど楽しみ！」

絵本「かいぞくがぼがぼまる」や絵本「こうしてぼくは海賊になった」など海賊の絵本を読み聞かせるたびに「こわ〜い」「ヤダー」「キャー」と友達に抱きつきながら声をあげる R ちゃん。ダンス「ぼくらは小さな海賊だ」はこわい海賊のイメージとは違い、楽しんで「GOGOGO！」と声をあげて踊っている。

宝探しゲーム②（②「海賊ってなんだ？」③「宝を探そう」参照）では、同じグループの友達を置き去りにして地図を見たり、1人で走っていったりして「R ちゃんばかりずるい」と友達からとがめられることがあった。「だってみんなが遅い」と言い返しつつも、「先に行ってごめんね」と謝っていた。

◆絵本やダンス、宝探しゲームなどで遊びながら、思ったことや感じたことをとっさに表現している。感情の表出、表現が豊かで時にそれは周りの友達にとって迷惑なこともある。海賊遊びを通して想像力を働かせ、こわさを感じたり、リズムに乗って体を動かす楽しさを感じたり、友達からの指摘に反論したり反省したり心が揺さぶられている様子が伺える。

・「毎日ぼうけんツアーならいいのに」

ぼうけんツアーを楽しみに待ち、いよいよ当日。宝探しゲームでは、同じグループの友達に「こっちにありそうだよ」と声をかけていた R ちゃん。キャンプファイヤーでは、花火を見ながら「夢みたい」「夢じゃないよね」「毎日ぼうけんツアーならいいのに…」と女の子同士でつぶやき合って感動を共有していた。



きれい・・・
毎日ぼうけんツアーなら
いいのに・・・



◆楽しみにしていたぼうけんツアーは、楽しく過ごしたいという思いが宝探しゲームの時に伝わってきた。“わたし”がやりたいことばかりでなく“友達”がいることを意識して、足並みをそろえようとしていた。用意された環境の中ではあるものの、めいっばいに遊ぶことで友達と一緒にイメージや感動を共有し、花火でのつぶやきにつながったのだろうと考えられる。心の成長が感じ取れる。

・海賊に“変身”するための準備

ぼうけんツアー後、“海賊ごっこ”は自分たちで服・武器・宝・地図などを作る遊びになっていった。家から素材（空き箱・牛乳パック・ペットボトル・ラップ芯など）を持ち寄って作る。

Rちゃんは女の子の中心になって服や宝物を作る。「マントいいんじゃない」「キラキラの宝石作ろうよ」と友達同士会話を弾ませながら準備を進めていた。



◆持ち前の積極性や思ったことを言葉で言える特性が、「なりたい」気持ちとクラスの雰囲気と重なって歯車がかみ合ったようにスムーズに進んでいた。ぼうけんツアーを経て、よりイメージを共有して遊びを進めることでみんなの中の“わたし”に楽しさや嬉しさを感じている様子が伺える。

・「お姫様もいいなあ」

“海賊ごっこ”の準備が整い、マントや服、眼帯を身に着け、武器を持ち、なりきって遊びを楽しむ。Kちゃんが宝箱を持って来ると海賊たちが集まってきて「宝箱だ！」と盛り上がる。Kちゃんがお姫様役になり、海賊たちは3つに分かれて宝箱争奪ジャンケン大会が始まる。Rちゃんは海賊団の一員としてジャンケン大会に出た。

次の日、「またやりたい！」と声が挙がる。Rちゃんは「今日はお姫様やりたい」と言い出す。Kちゃんに「どう？」と教師が聞くと、「私、今日もやりたいけど、Rちゃんにゆずる」と言い、Rちゃんが姫役になる。Rちゃんは「私はR姫。私の言うゲームをきなさい。このゲームに勝ったものに宝箱をあげます。」と一気に姫になりきって遊びを進めた。昨日と同じジャンケン大会が進み、優勝者が決まる。「よく、勝ちました。では、約束通りこの宝箱をあげましょう」とRちゃんは最後まで姫役になりきり、クラスのみんなから大きな拍手をもらった。



◆自分たちで作った衣装を着て、見た目から海賊に“変身”することで、気持ちが盛り上がり態度や言葉遣いまで変わってきた。Kちゃんの登場で、子ども達の内面から物語が紡ぎ出され、展開していった。Rちゃんはその時点で「お姫様もいいなあ」と感じていたはずである。翌日に「お姫様やりたい」と言い出したのは、友達の姿を見て「なりたい“わたし”」がそこにいたからである。Kちゃんからゆずってもらったことで、姫役ができる喜びとありがたい気持ちが同時に芽生えたように感じる。だからこそ、なりきって堂々とセリフを言ったのだと思う。

◆ジャンケン大会を見守る間もRちゃんの心はときめいていたに違いない。クラスのみんなも本物の姫のように見えただろう。Rちゃんを称えるように自然と拍手が起こったことがその証拠と言える。大きな自信につながったと同時に“友達”への思いが変化した瞬間だったように思う。いままでのRちゃんが抱く“友達”は「思い通りになる人」だった。しかし、周りの友達から思いがけずもらった拍手は心地の良いものだった。“友達”は「思いがけない喜びもくれる人」という新しい思いが生まれた瞬間だったと推察される。

・「ひよこ組やさくら組にも」

海賊ごっこを続けていたある日、男の子が「ひよこ（年少） やさくらさん（年中） も一緒に海賊したい」と誘いに行こうと提案する。「まずはさくらさんね、ひよこがこわがるといけないから」と隣のクラス（さくら2組）に行く。さくら2組の男の子が3～4人来る。「これ着ると海賊だよ」と促されるまま着せられて、戦いごっこに混ざって楽しんでいた。

次の日、R ちゃんが朝一番に教室のドアに貼り紙をしている。そこには、「やさしいかいぞくだん」と書いてある。「よし。じゃあ、ひよこ連れてこよっか！」と年少の子を誘いにスキップで出かけて行った。



◆自分たちだけの遊びにしておくにはもったいないと思ったのだろうか、他の友達、クラスの子にも教えたい、楽しい遊びだから一緒にやってみたいという気持ちが沸き上がってきたのだろうと考えられる。

◆R ちゃんの貼り紙に成長を感じる。友達の話聞き、自分なりに考えて、家に持ち帰って準備をし、次の日に実行するという思考と行動は、「わたし」ではなく「友達」のためにしかも年下の「友達」を思いやる気持ちから自主的、主体的に生まれたものだと考えられる。知っている文字と言葉を駆使して思いを伝えたいという気持ちがにじみ出ている。

この後に「どうして『やさしいかいぞくだん』って名前にしたの？」と聞いてみた。すると、「だって、ひよこがこわがったら来てくれないでしょ？ほら、海賊ってこわいじゃん、だから「こわくないよ」って意味」と答えた。



さくら かいぞくだん
参上!!!



★R ちゃんは、自分中心だった“わたし”からみんなの中の“わたし”に変わっていった。自分勝手な行動を友達から指摘されたことや期待感を持って臨んだぼうけんツアー、そして日々の“海賊ごっこ”の中でつながった様々な感情体験に、心を揺さぶられて芽生えていった今までにない気持ちが、R ちゃんを変えたと思う。

★“友達”から認められることで“友達”の見方・捉え方が変わることがある。「受け入れられるとうれしい」「認められると成長する」ということが実際に起こった。“変身する”ことがきっかけで、認められ、自信がつき、相手に求めるものの幅が広がったり、相手を思いやる気持ちが芽生えたりしたと考えられる。

(3)海賊船作り 5歳児 2組の事例

～経験から「やってみたい」を実現しようと工夫していく～

・海賊船作りたいな

ぼうけんツアーを終え、「またぼうけんツアー行きたいな」「海賊になりたいな」「死ぬまで海賊だよ」「大学生まで海賊だよ」と思い出を振り返った。「海賊船作りたいな」というつぶやきに、「いいね」と盛り上がり、海賊船を作るようになった。材料は、いす・粘土・金属・板・カラー積み木・段ボール・箱・石・砂場と色々な意見が出た。カラー積み木を使って海賊船を作っている子（・ホールでも…P 参照）がいたため、カラー積み木以外のものですぐに始められるものを考え、個人の粘土を集めて作ることに決まった。「みんなの粘土でみんなが乗れる海賊船をつくる」が当面の目標になった。

教室の中央に粘土を集めて、「旗作っている」、「僕はじょうろを作っている」と互いに作っているものを話しながら取り組んでいた。「おせんべい作っている」と粘土を丸くし、平らにつぶしたものを近くの友達と繋ぎ合せて
「海賊船の床」を作り始めると、3 か所に分かれて床作りが進んでいった。そのうちに、粘土べらを使って粘土に模様を掘り始める子が出てきた。粘土を丸めて大砲を作る子も出てきた。



・粘土屋さん

Fくんが出来上がった粘土の大砲を粘土板の上に集めて並べていると、女の子が「粘土屋さんだ、お店屋さん」と指をさし。この言葉を聞いて「粘土くださいな」とFくんのところに行く。Fくんが粘土を渡すと、多くの子が粘土をもらいに行き、粘土屋さんごっこが始まる。

この日は①から④の4つのグループに分かれて作っていた。

①みんなが繋げた大きな海賊船の床に前日同様に模様を掘ったり、他のグループが作ったものを繋げたりしている。

②「海賊船つなげるの!」と言って粘土を丸めて平らにして繋げている。

③「海賊船の旗」を作っている。

④「ごはん」と言いながら、海賊が食べるご飯を作っている。

②の子ども達が作った平らな粘土を協力してつなげると「すごい長くなったね」「橋だ」とイメージを話す。しかし、Mくんが「海賊船に橋なんかないよ、階段だよ。Fくんが決めるんだよ。Fくんが船長だから」とMくんのイメージを話す。Mくんの言葉を聞いて周りの子から「Fくんが船長」に異論は出なかった。



◆図らずともFくんの粘土屋さんが始まったことで、横道に逸れる子が出てきた。しかし、これも遊びの展開のひとつである。全員がずっと同じ「海賊」でいられるわけではない。「飽きる」のだと思う。すると、子ども達は次に面白そうなことを見つけようとする。事例から「何かないかな?」「次はどうしよう?」→「あっ並べてる・・・お店屋さんみたい!」という心の動きが伺える。

◆Mくんの発言に異論が出なかったのは、Fくんが粘土屋さんを始めたことが一因と考えられる。多くの子がFくんから粘土をもらったことで、信用を得たのではないだろうか。Mくんから見るとFくんの姿は“なりたい自分”だったと思う。もしくは、Fくんの振る舞いに説得力があることを感じて、自分のイメージを周りに納得させるためにFくんの名前を出したのではと思う。

・「お肉焼けましたよ」

前回は F くんがお店屋さんだったが、今回は M くんがお店屋さんをしている。丸めた粘土を少し細くしたり、細くした粘土に粘土べらを刺したりして「お肉焼けましたよ」と女の子に宣伝をして遊んでいた。女の子は「あーあ、おいしかった！」と M くんの誘いに乗って“ごっこ遊び”を楽しんでいた。M くんのお肉屋さんは繁盛して、海賊船作りからお肉屋さんごっこへと遊びが変化し、せっかく作っていた大きな海賊船の床の端をちぎってどんどんお肉になっていった。

R くんが「肉を作っている場合じゃない」とお肉屋さんで盛り上がりつつある中、みんなに必死に伝えるも、大きな声が出ずみんなの耳には届いていない。J くんが「お肉で海賊船つくりなおす」と R くんの発言を代弁したことで、お肉屋さんごっこをしていた子ども達も気づいて、海賊船作りに戻っていった。

すべての粘土を使い終わったので、目標にしていた『みんなで乗れる海賊船』が作れたのか、全員で乗ってみた。すると、「足がはいらない」「すごく狭いよ」「先生はいってなかったね」とみんなで乗ることができなかった。粘土では海賊船を作れないということがわかり、どうしたらいいのかを考えていると、「箱とかは?」「お菓子の箱」「段ボールもいいんじゃない」「家にあるから持ってくる」という意見が出て、次回は箱を使って海賊船を作っていくことに決まった。

◆M くんはやはり F くんの振る舞いがうらやましく、“なりたい自分”だったのだと思われる。F くんの様子をよく観察し、「自分ならこうする」と考えていたようで、粘土屋さんではなく、お肉屋さんを始めた。海賊船とは全く関係ないが、“ごっこ遊び”の特徴が出た場面である。“なりたい自分”に“なる”ために巡らせた思考と心の動きの中で、「やるぞ!」という意欲が湧き、やってみる。実際にやってみてできたことで達成感を味わったり、できるようになる自分に気づいたり出会ったりすることができた。子どもは、こういった経験を繰り返し積み重ねる中で、自分の「成長」に気づいていくのではないだろうか。

◆R くんは最初の目標である海賊船作りを貫こうと頑張った。J くんの力を借りて、軌道修正できたこと、完成に至ったことは R くんの自信につながるのではないかと考える。

◆海賊船を作るという思いは子ども達の中にあるが、どこにどうやって作っていくのかを決めたり、声を掛け合ったりすることが難しかった。それぞれでやりたいことを進め、少しずつ周りの子がやっているのを見て粘土を繋げていった。海賊船のイメージが子ども達の中では漠然としているため、うまく進まなかったのだらうと思われる。頭の中でイメージしているものを共有するための手立ては、教師の援助がもう少し必要であると感じた。

・設計図を書こう

段ボールや箱を使って海賊船をどうやって作ろうか考える子ども達。「折り紙を貼っていく」「絵本に出てくる海賊船を見て作る」「みんなで設計図を描きたい」「自由画帳に描くのはどうかな?」と話が進み、全員で自由画帳に海賊船の設計図を描いた。描きながら「何か楽しくなってきた」「他のページに描いても良い?」とイメージを表現することに楽しさを感じながら取り組む。できた設計図を詳しく発表すると、いつも自分の意見を言うことが苦手で、大きな声を出すことに慣れていない子も、大きな声で発表している様子がみられた。みんなの発表を聞くと、大砲・旗を描いた子が多かったが、見張り台や階段などを描いている子がいて、全員興味深く話を聞いていた。「海賊は寝ないから部屋は

いらないと思う」と海賊の絵本で海賊は片目を開けて寝るということを覚えていて意見を出す子がいた。みんなの意見をまとめた設計図を絵の得意な男の子が描いて、子ども達のイメージを形にする海賊船作りが始まった。



・海賊船完成！

セロテープ・ガムテープを用意しておくと、多くの子がガムテープを使って箱のふたをとめてから箱同士を繋げていた。

F ちゃんと M くんは旗作りを行っていたが苦戦していた。「切ったらいいかも」「棒が欲しいな」「棒もう一本あったかも」「牛乳パックあったけどどうかな」「この箱は？いいのあったよ」「お！いいね。できたよ」と意見を出し合い手を動かしながらイメージに近づくように試行錯誤をして作っていた。



女の子が段ボールのふたを閉めてガムテープを貼り、見張り台を作った。乗ってみると、箱が潰れ、尻もちをついてしまった。潰れた箱を直そうとしたが、「潰れるからだめじゃない？開いて入ってみたら？」と箱に入った。周りの子は「なんか変」と笑っていたが、見張り台＝特別な場所＝囲われている段ボールとイメージには合ったようで見張り台が完成した。



大きい段ボールを開き、平らに置いてみると、「なんかベッドみたい」と見立てて寝始めた女の子。「これ床にしたらどう？」と、周りの子と平らな段ボールをガムテープで繋ぎ始めた。教師が「このままだと波が入ってきちゃうね」と声をかけてみると、「壁作ったらいいんじゃない」「箱で壁にする」と平らな段ボールの縁に蓋を閉じた箱を付けて壁を作り始めた。箱を付ける係とガムテープを切る係に分かれて「ガムテープ3枚ちょうだい」「ありがとう」「ここ押さえてくれる？」とお互いに声を掛け合いながら協力して作っていた。



粘土では3日かかってできなかったものを、たった1日で作り上げることができた。全員が乗れる大きな海賊船が完成した！



◆「海賊船を作りたい」気持ちを実現しようとそれぞれが意見を出し合った。

友達の意見を聞いて、「設計図を描く」ことが全員に当てはまった。描くことでイメージを表現し、発表し見せ合うことで自分と友達の同じところと違うところに気づき、良いところが選ばれて一つの設計図が出来上がった。友達の意見や絵を聞いたり見たりすることは、試行錯誤するために必要な大切な部分である。

◆F ちゃんと M くんが協力して旗を作る。ああでもない、こうでもない話し、進めていくうちに2人の息が合っていく様子が伺えた。うまくいかない状況だからこそ工夫や試行錯誤が生まれた場面である。

◆「箱に乗ったら潰れる」など考えずに、見張り台＝高い場所として箱を繋げて作っていたと思われる。しかし、実際に乗って潰れる経験をしたことで、箱に乗ったら潰れるということが分かった。そこから「開いて入る」とひらめいた。子ども達自身が経験をして知ることがとても大切であると再認識できた。また、このひらめきは、ここまで遊びを進めてきた「海賊船」のイメージから生まれたものと感じられた。子ども達は、これまでの体験や経験に基づいて遊びを展開し、日々の様々な体験の積み重ねが、ひらめきや発想につながっていると思われる。

◆普段はあまり関わりのない子ども同士が声を掛け合って箱を繋いでいる様子がみられた。海賊船作りを通して、自分の意見を相手に伝えることや他の子の意見に耳を傾けることなど、子ども同士の関わりが深まる姿が伺えた。遊びの中で友達と意見を出しながら作業していく中で自信がついてきたようで、生活の中でも自分の思いを伝えられるようになってきた子が増えている。



(4) 1組海賊と2組海賊 5歳児

～海賊に“変身”することからいろいろな感情を味わう～

・「海賊が来たー！」

1組は衣装や道具を作り、2組は海賊船を作ってそれぞれのイメージを表現することができた。ある日、2組のみんなが「海賊船と一緒に乗りませんか」と誘いに来た。1組海賊が“変身”して2組に行くと「わあ、海賊船だ！」と驚く。2組の子は、「海賊が来たー！」と騒ぎ出す。男の子同士で戦い“ごっこ”が始まる。大乱闘の様相の中、剣が当たっても海賊に変身している子ども達は、少しの痛さなら気にせず戦いを続ける。時に我慢できない当たりから「痛い！やめて」と言い合いになる。“ごっこ”を超えて本気になっている場面も見られた。友達に当てないように“フリ”でごっこをしている子も見られた。海賊船の中にある宝箱を発見する1組海賊。必死に守る2組海賊。ついに、1組海賊が宝箱を奪取する。お互いに負けたくない気持ちがぶつかり合いつつ、“変身”して遊ぶ楽しさを心と体をめいっぱいに使って味わっている。



・宝島に出発！

戦いごっこがひと段落すると、いつしか1組も2組も段ボール海賊船にほとんどの子が乗り込んだ。
「あすなる宝島に向けて出発！」
「宝島を発見！」「あっちだ」
「あっ島に誰がいるぞ！」
「海賊たちを全員倒してやる！！！」
「一騎打ちで勝負だ！」
と、子ども達が物語を紡ぎ出しながら“海賊ごっこ”が続いていった。



◆2組は1組に「作り上げた自慢の船を見てほしい」「一緒に乗ってほしい」と思いが沸き上がった。そこに1組が“変身”して行ったことで、一気に雰囲気盛り上がり“海賊ごっこ”が始まった。2組の男の子が戦いを挑んできた気持ちは、海賊の格好をした1組の子を「敵」と認識し、「やっつけてやる」と思うと同時に自分たちも“変身”していたと思われる。

◆“ごっこ”を超えて本気になったり、“フリ”で戦ったりする中で、子ども達は自分の気持ちを出すとともに、友達の気持ちにふれたり、友達との距離をはかったり、痛みに気づいたりしている様子が伺えた。このようにして相手の感情や距離感について体験を通して学んでいくのだと思われる。

◆“海賊ごっこ”は子ども達にとって楽しい時間である。“戦いごっこ”がひと段落するまでに、多少のトラブルはあったものの、教師が止めに入るほどの事態には至らなかった。気持ちの根底に「この楽しい時間を続けたい」があり、その気持ちがブレーキをかけてちょうどよい楽しさにとどまったと考えられる。

◆海賊船に乗り込むと一気に物語が加速した。誰からともなく「出発」の声が挙がり、宝島を目指した。海賊に“変身”することを目標に準備してきたことが、ここで実現した。最初は設定された遊びだったが、自分たちでしたいという気持ちが沸き上がり、そのために必要なものを集め、話し合い、作り上げ、試行錯誤を繰り返してこの瞬間に至った。その中で、子ども達は「うまくいかない」「どうしよう」「つまんない」「痛い」「あとちょっと」「できた」「力を合わせる」「友達っていいな」など様々な感情を体験していた。この自分と自分以外の友達にかかわる感情の体験を繰り返し積み重ねることによって、豊かな感性と表現が培われていくのではないかと考える。

④まとめ

○「科学する心」を培うためには、環境（自然・もの・人・事象など）を通して遊びを繰り返す中で、発見したり驚いたり感動したりを経験する実体験が大切である。近年の子ども達は「知っている」情報は多くても、「している・したことがある」経験値は少ないように感じる。先に「知っている」ことで発見・驚き・感動が薄れ、「心」の動きが弱っていると考えよう。

「科学する心」を培うためには、子どもの「心」を刺激し、自ら心を動かすことを喜びや楽しみと感じられるようにしていく必要があると考えた。

大人（親・教師・TV・ネットなど）から与えられたものではなく、子どもが自ら心を動かして、得られる経験こそが、心にしみて、成長の糧となり、意欲が沸き上がってくると考える。「心」の動く瞬間が「科学する心」の成長に欠かせないものと捉えると、子どもの「心」を刺激する活動や遊びが必要不可欠であると言える。

○子ども達を見つめ直していくと、「心が動く」瞬間は身近な「憧れ」や「ごっこ」遊びから感じ取れ、進級とともに成長を感じる要因の一つではないかと気づいた。

元来、子どもは“変身”することが好きである。“変身”することでいつもの自分と違う自分やなりたい自分になることができる。そこに喜びや楽しみを感じている様子から、子どもにとって“変身”することは身近でありながら、特別な価値のある、成長に欠かせない要素ではないかと考え、研究を進めた。

子どもは、あらゆるものに“変身”する。動物・乗り物・風や雨などの自然事象・ヒーロー・教師・親・友達など挙げればきりが無い。まねることから始まり、次第に心も体もなりきって“変身”する。そこに、想像の力が加わって、見えないものが見え、聞こえないものが聞こえ、わからないことがわかり、できないことができたりする。

この想像の力は「心が動く」瞬間から、子どもの心の内側から沸き上がった主体性に富んだものであり、「科学する心」につながると考える。つまり、「科学する心」とは、「心が動く」瞬間に沸き上がる想像力に突き動かされて行動した時に、子どもの中に芽生える気持ちであると考えられる。

○子どもが興味・関心を持ち、遊びに取り入れていった“海賊ごっこ”を通して、子どもの「心の動き」や「心の変化」を見つめ、読み解く中で「科学する心」を捉えようと試みてきた。

子どもは、「海賊ってなんだ？」とそれぞれにイメージを持ちながら、映画やテレビをきっかけに興味を持った。「知りたい」と心が動き、絵本や歌、ダンスを通して、「海賊」のイメージを共有していく様子が伺えた。いつしか遊びに「海賊」が入り込み、自分たちで思い描くものを身近な道具を使って創意工夫しながら“変身”して海賊の世界を表現していった。

“海賊ごっこ”を見つめ、なりきって遊ぶ子どもの姿から、“ごっこ遊び”は「イメージをつなげる」遊びであることが分かった。それが、「かかわり」のきっかけになり、人間関係の広がり、構築につながる。「イメージをつなげる」には、自分の意見「こうしたいんだ」を伝え、相手がどうしたいかやり取りをすることが自然と生まれることが事例から読み取れた。

“ごっこ”＝「自分でない何かに変身している」ことでいつもの自分と違ったり、なりたい自分に近づいたりしている。それが遊びの中で楽しさや満足感につながる経験を重ねて、「自分」に戻った時に「面白かった」「またやりたい」と次への意欲が出てくる。また、“ごっこ”をすることで、客観的に自分を見つめることができ、自分と対話したり新しい自分を発見したりする。客観的な観点が生まれることで、友達を知ることにつながる。友達と自分は違うこと、友達の良いところやそうでないところに気づくことも“ごっこ”の特性と考えられる。

子どもは、「自分」と「変身した自分」とを行ったり、来たりすることで「自分はこのままでいいんだ」という自己肯定感や自信がついていたり、「うまくいかなかった」と悔しさを覚えたり、「次はもっと」と乗り越えていこうとしたりしていくのではないだろうか。これが“ごっこ遊び”から導き出された「科学する心」＝「心が動く」瞬間だと考える。

○当園の考える“きになるたね”は一人では育たない。環境（物・自然・人…）から刺激を受けたり、自ら求めたりすることで芽生え、遊びを繰り返す中で、発見・驚き・充足感・達成感を糧として育っていくものであると捉えている。

教師は、子ども達がどのようなことに興味を持ち、関心を寄せ、心を動かしているかを察知できることが大切である。また、子どもが発見・驚き・感動した時に、ともに喜び、考え、悩み、楽しめる共感する心を持っている教師になることが大切である。

興味・関心は子ども一人ひとり違う。子どもが一人で拾った“きになるたね”は種のままで終わってしまう。その種に気づき、子どもと一緒に蒔き、芽吹く土壌を作り見守ることができる教師でありたい。

そのためには、毎日の挨拶や視診からつぶさに一人ひとりを観察し、かかわりながら実態を把握すること、家庭との連携を図ること、遊びの特性や発達の特徴を捉え保育を組み立てることなどを通して子ども理解を深めることが求められる。教師も一人ではなくチームとして、それぞれの特徴を生かし、意見交換をしたり、切磋琢磨したりしながら支え合い、笑顔で子ども達と向き合っていきたい。

子どもの「心の動き」に気づき、見つめ、支えられる教師になれるよう努めることが、子どもの「科学する心」の育ちに真摯に向き合う方法であることが分かった。

⑤おわりに

○海賊ごっこを通し、子どもたち一人一人の変化・成長を見ることができた。年少時は、喜びや感動、気づきが個々にあって、友達の思いを少しずつ分かりながら、興味が湧いてまた次の出来事へと関心を移しながらも、身の回りの出来事を吸収・蓄積していると信じていた。年中時、徐々に思いやイメージを表現するようになるが、友達との調整がうまくいったりいかなかったりしながら、“なりたい”気持ちが育った。年長時は、年長組になるということが、まず大きな“なりたい”の実現で、これまで見てきた活動が自分のものになることだけで自信につながっていると感じられる。海賊船が教室の半分近くのスペースを占めて、狭い中で活動をしたり昼食を取ったり、不便なような、ワクワク楽しくて仕方ないような様子の子供達の表情からは満足感が伝わってきた。いつも身近に、海賊になるアイテムや衣装、船があることが、思いが膨らむ遊びの継続につながったと思われる。

○今回は、刺激を受けて行動として表出すること自体を「科学する心」と捉えている点がこれまでと大きく違っている。更に、表出した遊びが自然科学とは縁遠いものだとしても、そのことが広がり深まっていく過程で、「思考力の芽生え」「自然との関わり・生命尊重」「言葉による伝え合い」「豊かな感性と表現」等々の非認知能力を獲得していくことも含めて、「科学する心」と捉えている。前回までの論文が「狭義」の「科学する心」なのに対して、今回のそれは「広義」の「科学する心」である。幼稚園の活動の基本である「遊びを通した総合活動」という観点から園児の成長を見つめていくことがより具体的で、現実的な取り組みと思われる。

○一人の興味関心ごとが次第に周囲の園児に波及し、巻き込み、その中で、遊び自体が変化を遂げ、点が線に、平面に、やがて立体に。また同じクラスの子だけから他クラスへ、そして異年齢へ。更に、保護者や地域など大人を巻き込んだ活動となれば、一人の好奇心から始まった遊びは途方もなく大きく、奥深い活動となり、かかわった全員にとって忘れられない遊びであり、その経験が後々の成長に大きな影響を及ぼすようになるのではなかろうか。

○“ごっこ遊び”は環境構成が大きな要素であることは間違いない。“ごっこ遊び”だけでなくすべての活動は「環境を通して」行われる。環境構成に関しては、まだまだ工夫の余地があると思う。特に、教師の援助や配慮は、子どもの意欲をかきたてる言葉かけ・子ども同士のイメージをつなげていく援助・後押しをしていく方法などを考え、子ども達が「自分たちでできた」と思えるような支え方・手立てを更に深めて、今後とも追及していきたい。

研究・執筆者氏名

園長 前島 孝

副園長 大熊 真由美

研究・執筆代表者 武藤 一成

研究・執筆者 齊藤 理紗 磯岡 詩穂 村上 結希瑛 本田 真菜 横山 美沙希