

2019年度（R1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～

「夢中」になって遊ぶとは？ ～“きになるたね”が芽生える瞬間～



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	
2. 研究テーマについて	1
3. 研究の進め方	
①実践について	
②実践事例(エピソード記録)の考察の視点	
③昨年度の様子	2
4. 実践事例	
(1)「ゆらゆらおばけ」 3歳児1組 6月	3
(2)「べとべと～」 3歳児2組 7月	4
(3)「みんなで一つのタワーをつくろう」 4歳児1組 6月	5
(4)「砂山作り対決！」 4歳児2組 6～7月	6
(5)恐竜に夢中！ ◇「恐竜」が遊びの中心になっていくきっかけ	7
(5)-1「恐竜を作りたい」 5歳児1組 6～7月	
①「粘土で恐竜、作ってみる」 6月	8
②「みんなで作りたい」「どんな恐竜にする？」 7月	9
③「おー！でっかい」 7月	10
④「みんなに見せたい！」 7月	11
(5)-2「恐竜の絵本」 5歳児2組 6～7月	
①「恐竜の話をかんがえてみたい」 6月	12
②「絵本作り～めくる～どうやって絵を描く？～」 6～7月	13
③「絵本完成！～みんなに見せたい！～」 7月	14
④「絵本発表会～見てもらえてうれしかった！～」 7月	15
5. まとめ(全体考察)	17
6. 課題と今後の方向性	20

1. はじめに

時代は令和に変わり、子ども達が生きる社会は、情報過多や混沌とした情勢・科学技術の進展等から変化が急速で予測が困難な時代である。だからこそ、人は様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことや、情報を見極めていくこと、複雑な状況変化の中で目的を新たに定めることができるようになることが求められる。幼稚園では、生きる力の基礎を育むため、知識や技能、思考力、判断力、表現力、学びに向かう力、人間性等を育てていくことが必要だと考える。

本園は、昭和30年(1955)年6月に創立され、市内の法人立幼稚園では最も古い歴史を持っている。創立以来“子ども達の自由な発想を大切にしたい”という考え方を基本に園の教育方針がたてられている。本園の教育・保育目標である「よく見、よく聞き、よく考えて、元気に遊べる子」の育成に向けて、子ども達一人ひとりの成長や発達に沿った目標の達成に目を向け、「今日も楽しかった!」と充実した日々を重ね、幼稚園が「安心」と「頼りどころ」になり、見たり聞いたり楽しんだり失敗したりしながら身につけていく、人としての基礎作り・“根っこ”づくりをじっくり取り組んでいこうと努めている。

では、具体的に人としての基礎作り・“根っこ”づくりとはどのようなことかをこれまでの実践や論文から模索する中で、「夢中」というキーワードに行き着いた。子どもは遊びに没頭し「夢中」になる。その「夢中」になっていく過程に人として大切な学びが見出せると考え、研究を進めることにした。

2. 研究テーマについて

子どもは遊んでいるうちに、徐々に遊びにのめりこんでいき、生き生きとした表情でひとやものにかかわっていく。あるいは、「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く。このような様子を見て私たちは「夢中」という言葉を使っていることに気づいた。その「夢中」とは何なのだろうか。なぜ「夢中」になるのか。「夢中」な姿の中に発見や驚きや感動、新たな疑問や試行錯誤が見出せるのではないだろうかと考えた。

私たちは、子ども達が夢中になる前段階を「きっかけ」と捉えた。そのきっかけから夢中になる入口を「夢中スイッチ」と名付け、子ども達の主体的な遊びや生活の中の言葉や行動を捉えることとした。徐々にのめりこんでいく様子を「夢中ゾーン」と名付け、身近な環境にかかわりながら遊びを進め、「夢中ゴール」にたどり着き、自ら達成感や充実感を味わい「今日も楽しかった!」「明日も続きがしたい!」という保育展開を目指した。

「夢中」になっていく過程で、発見したり驚いたり感動したりを体験し、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とこれまで取り組んできた“きになるたね”(下図参照 H28 年度から継続)の考え方を基本に、「夢中」とはなにか、「科学する心」とはなにかを探究しようと考えた。



くるみ幼稚園 園歌

くるみ	目の輝いてる	こども
くるみ	まりのように	はずむ体
くるみ	小さな芽がふくらんで	
そして	大きな木になろう	
	枝をはり 実をつけて	
	丈夫な丈夫な 木になろう	
くるみ	目の輝いてる	こども
くるみ	まりのように	はずむ体
くるみ	小さな羽をよせあつて	
そして	大きな鳥になり	
	白い雲 虹の橋	
	光りの中にとびだそう	

3. 研究の進め方

①実践について

本園のクラス編制は、各学年2クラスで、在園児は3歳児53名、4歳児71名、5歳児71名、計195名である。教師は、各クラスに担任と補助があり、延長保育担当の教師を配置する等、チーム保育、全員保育を合言葉に保育にあたっている。教育課程の作成と実施は、各学年が主となりながら全職員で子どもを観察し、子ども達一人ひとりの成長や発達に沿った目標の達成に目を向けて進めている。子ども達が幼稚園で安心して自分らしさを発揮しながら遊びや生活を作り上げていく保育を目指し、取り組みを進めている。

保育を捉える視点として、以下の取り組みを行い、園内研修を重ねた。

(1)子どもが継続して遊べ、主体的にかかわる環境を作る。

教師は子ども達が何に興味を持ち何にのめり込んでいくかを日々の様子から探りつつ、そのきっかけとなる教材や遊びの種を蒔く。現状を活かしつつ、各クラスの状況や雰囲気に応じて作り変える。

(2)子どもが「夢中」になっている場面を捉える。

子どもが遊ぶ様子を見守る中で、特に「夢中」になっていると感じた言葉や行動を捉える。写真やメモを取り、エピソード記録として書き溜め、全員で共有する。

(3)「夢中」になった遊びのその後について追っていく。

遊びや活動が継続していく様子を観察し、援助する。子どもの思いや考えを大切にし、教師が誘導しないよう気を配り、試行錯誤・工夫する様子を捉える。

(4)仮説を立て、実践について振り返る。

「夢中」になる前には、それまでの遊びの積み重ねや環境設定、つまり「きっかけ」がある。そこからのめり込んでいく入口の言葉や行動が「夢中スイッチ」である。スイッチが入るとどんどんとのめり込んでいく「夢中ゾーン」に入る。そこでひとやものにかかわって遊びを進め、最後に「夢中ゴール」にたどり着き、達成感や充実感を味わう。この流れを「夢中」になる過程と仮説し、実践を振り返った。

②実践事例（エピソード記録）の考察の視点

仮説に基づき、実践事例を考察した。昨年度の様子を踏まえ、今年度の特徴を捉えられるよう配慮した。事例では、冒頭に題名、対象学年と実施日、「夢中」になっていく観点から『きっかけ』『夢中スイッチ』『夢中ゾーン』『夢中ゴール』と下線で示し、教師の分析と考察を加えた。

③昨年度の様子

○“海賊ごっこ”遊びを通してというテーマで、子どもたち一人ひとりの変化・成長を見ることができた。年長児は、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ども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。

その後も、運動会で「海賊のダンス踊りたい！」と演目につながったり、お互いのクラスで対決したごっこ遊びの経験から、リレーや駅伝での「負けたくない」「絶対優勝するぞ！」とチームで団結する気持ちが育ったりした。3学期の発表会では、これまで一年を通して培った“海賊ごっこ”の集大成としてオペレッタ『海賊たちと宝島』を披露した。演出・衣装・舞台装置・振付など、子ども達がアイデアを出し合い、役割分担をしながら取り組んだ。年少・年中の子ども達が歌や踊りを覚えて一緒に舞台上で楽しむ活動に発展し、年長は教える喜びを味わい、年少・年中は憧れを抱き「なりたい」姿に近づくことで進級に向けての期待や自信につながった。

年長組の“海賊ごっこ”から年少・年中児が「憧れ」、「心を動かし」、「なりたい」姿を捉えていく様子が3学期の発表会の活動から明確に見て取れた。「憧れ」が進級とともに成長を感じる要因の一つではないかと前年度のまとめで記述したことが、実践の中で実感・証明することができたと思う。

○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よう、子どもの発見・驚き・感動の瞬間に、ともに喜び、考え、悩み、楽しめる共感する心を持てるよう努めていこうと共有した。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くことと同時に「子どもって面白い」「保育って楽しい」と感じられる教師を目指した。その中で「夢中」というキーワードに行き着いた。



4. 実践事例

(1)「ゆらゆらおばけ」 3 歳児 6 月

見る「夢中」

○3 歳児ならではの発見から「夢中」になって想像が膨らんでいく。

5 月のある晴れた日、教室の天井に光が反射していることに気づき、いつしか「ゆらゆらおばけ」という名前が付いた。それから毎日のように「いる」「いない」と言い続けている。（正体は飼育しているカメの水槽に日光が反射して天井に映った光であるが、子ども達は正体にたどり着いていない）

6 月のある朝、A くんが「今日はゆらゆらおばけいないね」と言う。A くんだけでなく、その日に気づいた子が言うのがお決まりになっていた。

その日の昼食準備中、A くんが「先生、こっちにいるよ」と麦わら帽子を置いている棚の上を指さす。

A くん「ゆらゆらおばけもおなか空いたのかな？」

B くん「今日は（反射の範囲が）長いからゆらゆら電車だよ」

教師「電車かぁ～どこまでいくんだろうね～」

A くん「やっぱり、レストランじゃない？おなか空いてるから」「あはははは！」クラスみんなで笑いあい、ゆらゆらおばけを眺めながらの昼食になった。

○園生活に慣れてきて、教室の全体が見えてきた。出たり消えたりする不思議な「ゆらゆら」に関心を寄せ、楽しみにしている。

○関心が継続している中、「いない」と発言することで「出てくるかな」と頭の片隅に期待を持って過ごしている。

○いつもと違う場所での発見に喜び、教師に話す。

○「ゆらゆらおばけ」と自分の生活を照らし合わせ、親しみを感している。

○普段との違いに気づき、自分なりの言葉で説明する。

○クラス全体の関心事に変わり、「ゆらゆらおばけ」をクラスの一員のように想像を膨らませている。



【考察】園生活を始めて一か月。どんな小さなことでも、まずは気づくことが大切である。不思議だなと思って、「いる」時と「いない」時があると認識している様子が伺える。正体に気づかずにいるのは「どうして？」と疑問を持つまでに現段階では体験も経験も足りないのだろうと思われる。この先、正体にどのようにして気づいていくかが楽しみである。

「ゆらゆらおばけ」に親近感を抱いていて、自分が昼食準備中のため、「おなか空いたのかな？」と生活と照らし合わせて考えている様子が伺える。教師が子どもの伝えたいという気持ちに寄り添い、「夢中」になっている関心事に共感することで、3 歳児なりの言葉で表現することができ、クラス全員が想像力を膨らませて楽しむことができた。

(2)「べとべと〜」3歳児 7月

触る「夢中」

○泥は子どもが興味を持ってかかわる素材・遊びである。いつもと違う泥の発見から「夢中」になる。

5月から泥遊びが盛んになり、水と砂と泥に興味を持ってかかわる子が増え、山作りや泥団子作り、ままごと、水路作りなどをして楽しんでいる。

とある雨が降った翌日、外庭に出ると砂遊びが好きなAくん、Bちゃん、Cちゃんが水たまりの跡にしゃがんで頭を突き合わせている。その跡は表面がぴかぴかと光っている。BちゃんとCちゃんがそーっと人差し指で触る。表面の「ぴかぴか」とともに指に泥がつく。付いた泥を見せ合って微笑みあう。Aくんも真似をして触ってみた。自分の指に付いた泥を見せながら「べとべとする」と笑った。教師が「べとべと？なんで？」と聞くと、Aくんは「だってね、チョコレートだから」と答えた。

教師「チョコレート？」

Aくん「雨が降って、朝水になったから」

会話をしながら3人は表面を触り続けていた。表面のぴかぴかがなくなってくると、

Bちゃん「黒くなったー」

教師が「ここ（ぴかぴか）とここ（黒）、色が違うね。どうしてだろうね？」

Aくん「うんとね、雨が降ったから」

だんだん友達が集まってきて、みんなで触るとぴかぴかがなくなってしまった。BちゃんとCちゃんはぴかぴかがなくなってもその場所で泥をこねて笑いあっていた。

○Aくんは全身泥だらけになるほど泥遊びが大好きである。

○雨上がりの水たまりの跡に、いつもと違うものを発見し、じっと見ている。

○「ぴかぴか」をじっと見ていると思わず触りたくなって触る。

○「ぴかぴか」は「べとべと」だった。見た目と感触のギャップに驚く。

○見た目と感触から「チョコレート」とひらめく。

○「ぴかぴか」の表面を触っていくと色が変わることとその感触を楽しんでいる。楽しそうな様子を見て、周りの友達が集まってきた。

○泥ができた原因は「前日の雨」だということにわかっている。

○「ぴかぴか」「べとべと」が楽しかった。

○「またぴかぴかができないかな」と泥をこねて試している。その感触を友達と共感して笑顔になる。



【考察】Aくんは駆けまわったり、ダイナミックに泥に飛び込んだりする遊びが得意である。いつもと違う「ぴかぴか」の発見から、「どうなっているのだろう？」と関心を寄せて、見入った。最初に触らず、Bちゃん、Cちゃんが触った後に真似をして触る様子にAくんの慎重さが伺える。その様子に教師も面白がって、「なぜ？」と問うことで、Aくんが事象に対してよく考えて自分なりの応答をする（しかも面白い・独特）という新たな一面に出会うことができた。

BちゃんとCちゃんが「ぴかぴか」がなくなってもその場に居続けたのは、最初の体験（夢中スイッチ）に心動かされたからだと思う。「またできないかな」「べとべと気持ちいい」「このままこねこねしたらどうなるかな」など言葉にはしていないが、試行錯誤しながら「夢中」になって遊びを進めている様子が伺えた。

3人の「夢中」な様子を見て、「楽しそう」と友達が集まってきた。積極的に友達の輪に入りに行けない子も「楽しそう」「面白そう」に引き寄せられていき色々な友達と関わる機会になった。誰かの「夢中」は周りの子を巻き込んで広がっていくのだろうと考える。

(3)「みんなで一つのタワーをつくらう」4歳児1組 6月

「夢中」で競争する

○遊びの中で競争し、「夢中」になる。「夢中」で競争しながら友達と力を合わせる楽しさに気づく。

登園して好きな遊びを楽しむ子ども達。教室では凸型のブロックが流行している。教師がどれだけ高く積み上げられるか競争する男の子達の様子を見て、どのグループが一番高くタワーを作れるか競走しようと投げかけた。開始の合図とともに、ブロックを並行のまま積むところ、1つのグループで5つタワーが出来てしまうところと様々な中、ひととき高くなったグループがあった。終わった後に話を聞くと、Aくん「四角を作ったらみんなで同じところに乗せた」と作戦を聞き、「もう一回やりたい!」となった。

・二回目は作戦会議の時間を取った。すると、「高くしようね」「が・ん・ば・ろ・う」と小さな声で決意表明する声が聞こえた。ブロックを組む・積む人に分かれ役割分担を行ったグループが一番になった。終わった後に、「四角くした」「バラバラしないように手で押さえた」「自分の背より高くなったタワーにブロックをのせることが難しかった」と話し、みんなでどうしたらよいか考えた。すると、男の子は「ジャンプする」「背伸びする」「ヘリコプターで飛ばす」と話した。それを聞いた女の子が「階段が欲しい」と発言した。そこから教室の中の階段を探し出し、次回から椅子を使用することにした。

・三回目は椅子を使用することになったので、以前よりも高く積むところが見られた。しかし、一本のタワーを高くしようとするため、ある程度の高さまで行くと崩れてしまう。終わった後、なぜタワーが崩れてしまうのか振り返った。「高いからぐらぐらしちゃう」そこで教室前の木に目を向けたり、教師が足を閉じたり、開いたりして立ち、下が大きく上に向かうほど小さくなっていることにたどり着いた。教師も混ざり、下が大きく、上に向かって小さくなっていくようなタワーを作って楽しんだ。

・四回目は、下が大きく、上が小さくなるようなグループが半分ほど出た。四角のブロックを9こ、4こ、2こと組み合わせ、上に向かって正方形を小さくしていくところ、2列にしてブロックを積み上げていくところなど、グループごとの工夫が見られ、崩れるところが減った。しかし、「ぐらぐらしないけど大きくならなかった」という意見から時間を延ばすことにした。

・五回目は、「赤グループの真似をしよう」「オレが積むから四角作って」など、これまでの経験を生かした作戦が聞こえてきた。いざ行くと、ほとんどの班が作戦会議通りに進んでいた。また、グループの中に一人でタワーを作っている子がいると、「こっちに積んで!負けちゃうよ!」と同グループの子が巻き込んでいて、始めた頃よりもグループとしてまとまり、一つの目標に向かって進んでいる姿が見られた。また、時間が延びたことで、じっくり考えながら慎重にタワーを積むようになった。

○一部の子ども達の中で流行している遊びを全体で取り上げる。

○「高くする」「競争」と明確な目的に「夢中」になる。
○繰り返し遊ぶごとに課題が出て何とか乗り越えようとする。



○Aくんがリーダーシップをとって「みんな!作ったらここにのせて!」としきりに声をかけていた。
○役割分担することに気づく。
○課題解決のためにクラス全員で考える。
○友達と力を合わせて頑張る楽しさに気づいていく。



○回を追うごとに工夫してタワーを高く積み上げられるようになる。
○友達と達成感を味わい、喜びを分かち合う。



【考察】同じ遊びを継続的にすることで、子ども達が主体的に取り組み、その中で課題に気づき、何とか課題を乗り越えようとアイデアを出し合い、次につなげるという様子が見られた。教師は、一部の子たちの遊びを全体に広めることをきっかけに、子どもと同じように悩み、試し、遊びながら子ども達の心に寄り添っていく大切さを学んだ。

(4)「砂山作り対決！」4歳児2組 6月～7月

相手を気にして「夢中」になる

○男の子と女の子で対決する中で、相手を気にして「夢中」になり、工夫する。

6月：1組のタワー作りを見て女の子が「先生、外庭の砂でやってみたい」言い出した。全員で砂場に行き男の子 VS 女の子で砂山作り対決をすることにした。

★女の子チーム

「女の子チームは強いんだから」「勝てるもんね」「ここを押さえて」「私はバケツに砂をつめるから」と話しながら、バケツなどに砂を入れて運ぶ人と、手や道具を使って山の形になるようペタペタと固めていく人と別れて動いていた。誰がどのポジションか決めたわけではなく上手く声を掛け合いながら山を高くすることに集中していた。

★男の子チーム

「まずは砂を集めなきゃ」「大量に持ってこよう」「女の子はまだ小さいから勝てるよ」「絶対に勝つ！」と意気込みながら道具を集めてきたのはいいが、一人ひとりが砂を持ってきてかけていくを繰り返すため、なかなか高くない。砂を運び自分でペタペタ固めるので時間がかかる。

女の子チームの進みが気になる男の子たち。女の子の近くに行き、「まだ小さいね」「男の子のほうが大きい」など声をかけるが女の子チームは反応せずに山作りに励む。終盤になり、女の子2人が男の子の様子を見に行ったら。「私たちのほうが大きい・・・」と言うと、聞いていた男の子が「なんでそんなことを言うの！！」と怒り出した。先ほどまで男の子も女の子に向けていろいろなことを言っていたのに自分たちが言われるのは嫌なのか泣きながら怒った。スズランテープを使って高さを測ると女の子チームのほうが長かった。泣いて悔しがる男の子が数名・・・

7月：その後、何度かの砂山作りで負け越している男の子チームは始める前から気合十分。比べて女の子チームは「またやるのね」と余裕がある。

★男の子チーム：3人の子（A・B・C）中心に進めている。

Aくん「先生、水使うの女の子に秘密にしておいてね」

教師「水はいつ出すの？」

Bくん「今がいいと思う」

Cくん「まだ早いよ。水は最後固める時に使うから」

Aくんから教師に「ないしょの話」「水を使いたい」と提案があったのでやってみることにした。

しばらく様子を見てみると Cくんが「水を出してほしい」と言ってきた。こっそり水をたらいに入れ、女の子に気づかれないよう静かに水を運ぶが、周りをよく見ている女の子が気づき「あー！水だ！！」と大きい声を出したのでたらいの周りには大勢集まってしまった。その後終了時間までひたすら砂を運ぶことを繰り返していた。

★結果発表：今回も女の子チームの勝ち

○他のクラスの遊ぶ様子を見て、自分たちもしたいと思いがあふれる。

○男の子と女の子に分かれ、対決形式にしたことでお互いを意識して、「負けたくない」気持ちに火が付いた。

○女の子は勝つために気持ちだけでなく、これまでの遊びの経験を総動員して砂山を大きく高くする方法として、友達と力を合わせる、役割分担をするということに気づきながら進めていた。

○男の子は女の子に負けない気持ちで臨んでいたが、一人ひとりのイメージに留まっていた。それでも「夢中」に一生懸命に砂を運ぶ。

○女の子は勝って喜び、男の子は負けて悔しがる。泣くほど悔しかったのは本気「夢中」だった証拠である。

○「負けたくない」気持ちがAくんのアイデア「ないしょの話」を生んだ。

○男の子は秘密兵器「水」で形勢逆転したい。こっそり進めて勝ちたい！

○女の子の気づきで同じ土俵に逆戻りした。どちらも負けたくない気持ちで進めている。

○男の子は悔しさをバネに、また挑戦する機会を設けたい。



【考察】対決への意識とチームで協力しようとする意識が強まった。お互いの高さを意識することで「砂をたくさん集めよう」「高くするには・・・」「負けないぞ」と徐々に夢中になってきた。よく話す子は自分の思いや案を言えるが大人しい子は言われた通りに動いていた。教師が声をかけなくても子ども同士でゴールに向かって進む姿があり、友達のかかわりを広げる経験を作ること大切だと感じた。

(5)恐竜に夢中！ 5 歳児の実践事例

◇「恐竜」が遊びの中心になっていくきっかけ

「ティラノ探してるの」～3 歳児の時の遊びの様子から～（2017.6 月）

砂場で遊ぶ子どもに教師が「なにしてるの？」と声をかけると A くんが「ティラノ探してるの！」「いっぱい深くまで掘ると出てくるんだよ！」と話す。そのまましばらく掘り進めるといくつか石が出てきた。「あ！でた！これは歯の化石！」と言う。その後も石が出てくるたびに「これはしっぽだね」「あ！頭だ！」と仲間と口々に言い合い、見つけた化石を大切にポケットにしまっていた。



「次はリュウソウジャーだって」～4 歳児の時の会話から～（2019.2 月）

進級した 4 歳児ではヒーローごっこが例年通り盛り上がる。この年の年長児が「海賊ごっこ」をしていたことに憧れを持ちつつ、「いつかは自分たちが」と思いを持って遊んでいる。男の子の中で恐竜の洋服を着て来たり、恐竜の図鑑を毎日見たりと恐竜に興味を持っている子が数名いる。2 月に新しいスーパー戦隊が発表され、ヒーロー好きと恐竜好きが「次はリュウソウジャーだって、恐竜だよ！やったー」と話していた。教師はにわかに恐竜ブームがやってくる兆しを感じていた。



「つぎ、か～し～て」～恐竜への興味・関心を広げていく 5 歳児～（2019.4 月）

5 歳児に進級したクラスでは、恐竜に興味のある子が「つぎ、か～し～て」と図鑑や絵本の順番待ちになるほどの人気で、クラス替えをしたばかりのこの時期に共通の話題で盛り上がって仲良くなったり、自由画帳や粘土遊びにも登場したりしている。教師は、恐竜関連の図鑑や絵本を増やしたり、写真を貼ったり、日常的に恐竜にふれて楽しめる環境構成に努めた。徐々に女の子も興味を示すようになっていき、男の子とは観点が違って、「背中がゴツゴツしてるね」「羽が生えてる」など細かいところに気づく楽しさを味わいながら、男の子との会話が増えていった。



「ぼうけんツアー、行くんでしょ？」～行事を楽しみにテーマを決める 5 歳児～（2019.5 月）

5 歳児にとって最初の大きな行事「ぼうけんツアー」。昨年のイメージから「海賊になるの？」「宝探しするんでしょ？」と期待する声があがる。子ども達と話し合い、「宝探しはしたい」「海賊じゃなくて違うのは？」などやってみたいことが出てくる中、教師がある仕掛けを思いつき実行した。

恐竜の本『トリケラトプスと決戦赤い岩』を読み聞かせていると、一枚の紙が絵本の間から落ちた。子どもが拾うとそれは「地図」だった。「あすなる帝国？」「遺跡？」「もしかして掘ると宝石が出てくるんじゃない？」「謎解きかもしれない」「火のところには肉食恐竜がいるかも」「じゃあ草のところには草食恐竜がいるんじゃない？」「誰が置いていったんだろう？」と子ども達は大喜び。「あすなる遺跡に行って、探検するぞ！」「恐竜、探すぞ！」とテーマが「探検と恐竜」に決まった。



「ティラノの化石すごかった！」～行事を通して見識を深める 5 歳児～（2019.6 月）

ぼうけんツアーでは、『あすなる遺跡を探検し、伝説の秘宝「クリスタルストーン」を探し当て、伝説の恐竜をよみがえらせる』という物語の中で活動を展開した。2 日目に訪れた茨城県自然博物館では、特別展示で「体験！発見！恐竜研究所」と題し、ティラノサウルスの全身骨格が 3 体展示されていた。「ティラノの化石すごかった！」「大人と子どもと若いティラノだって」「えっ？！恐竜って鳥なの？」「『カラスとかペンギンと骨の形が一緒』なんだってここに飾ってあるよ」「動くティラノ（別の展示）もう一回見に行こうよ」と、恐竜への見識を深め、より興味・関心が高まった。

(5)ー1「恐竜を作りたい」 5歳児1組 6～7月

①「粘土で恐竜、作ってみる」(6月)

やりたい・作りたい「夢中」

○「夢中」になった行事の余韻に浸りながら、次の「夢中」に進んでいく

ぼうけんツアーが終わり、「楽しかった」「また行きたい」「骨を探したい」「年長が終わるまでずーっと探検家、小学校行っても探検家、大人になっても探検家」と子どもたちは探検家になって何をしたいのかを考えていた。すると Aくんが「恐竜の服つくる。恐竜作りたい!」と話す。Bくんは「粘土で恐竜、作ってみる」Cくん「ティラノサウルスは段ボールがいいと思う」みんなは、「おー!」「いいね」「やりたい」と盛り上がる。女の子からも「箱でトリケラトプスを作る」「ふわふわ毛を恐竜の腰につける」「ティラノサウルスとトリケラトプスを作って戦わせたい」と意見がたくさん出た。

後日、「みんなの粘土を使って大きい恐竜を作りたい」「班の友達と相談して作る恐竜を決める」「好きな恐竜を作りたい」という意見が出たものの、「今日から作りたい!」となり、まずは一人で粘土を使って好きな恐竜を作ることに決まった。粘土をこねながら、
「粘土だったらぐらぐらして倒れちゃうんじゃない?」
「粘土をテープで止めても倒れちゃう」
「ボンドで止める」
「粘土にボンドがついて使えなくなっちゃうよ」
「ぎゅっとやればくっつけられるよ」
「崩れたらやり直せばいいよ」
と意見交換をしながら、自分なりに工夫しながらの恐竜作りが始まった。教師が「何作ってるの?」と聞くと、「ティラノサウルス」「トリケラトプス」と答える子が多く、そのほとんどが立体的に作ろうと丸めたり重ねたりして組み立てていた。

○ぼうけんツアーの楽しかった思い出を振り返りながら、余韻に浸っている。
○園内でもっと楽しみな遊びはできないか考えている。

○「恐竜を作りたい」の一言が、みんなの「そうだ!」「それなら!」という気持ちを湧き立たせるキーワードになった。

○「みんなで」「友達と」と誰かと一緒に作りたい気持ちが表れている。

○今すぐにやり始めたい気持ちから、一人ずつ好きなものを作ることに決まる。
○作っていくうちに、倒れてしまうことを予測し、友達に意見を求めている。
○思いつく解決策を話しながらも、作る手は止めずにいる。
○一人ひとりで進めるが、同じ場で同じように作ることで、互いに刺激を受け意見交換をしながら、思い描いている形に近づけていく。

○質問に答える様子から、明確なイメージを持って作っていることがわかる。
○平面ではなく、立体的にしたい。

【考察】ぼうけんツアーの余韻を楽しむべく、多くの意見が出て、子ども達のやりたい・作りたいという気持ちが表れて「夢中」になっている。何でどのように作るのかが明確ではなくイメージがはっきりとできていない様子が伺えるため、意見がぶつかるがこれも「夢中」になっていればこそそのやり取りとみられる。粘土を使って恐竜を作ることによってイメージが少しずつ見えてきて、疑問点や修正点を話し合いながら「夢中」に取り組んでいた。



②「みんなで作りたい」「どんな恐竜にする？」(7月)

「夢中」で考え、認め合う

○うまくいかない思いから友達と一緒に「夢中」に考えて、意見を出し合う

一人で作っていた恐竜では満足できず、班の友達と粘土を合わせて恐竜を作るようになった。しかし、それぞれが好きな部位や食べ物などを作り始め、なかなかひとつのものになっていかない。

Aくん「今日面白くない。みんながケンカしてる」

Bくん「みんな真ん中向いて集まって」

Cくん「うまくいかない。みんなで作りたいのに、みんな自分が作りたいのばかり作ってる」と話を聞くと、みんなの手が止まり、どうしたらいいか考えた。すると、Dちゃんが「絵で描いてみるのはどう？」と話し、「いいんじゃない！」と賛同を得る。Eくんは「粘土だと小さくなっちゃったから、段ボールで作りたい」と話し、「家から持ってこよう」と話がまとまった。

後日、どんな恐竜にしたいか話し合った。「やったことないのがいいね」という意見から、「アンキロサウルス」に決まる。その特徴を話し合う。「体硬くて、足4本」「手が小さくて2本」「しっぽにこぶがある」「図鑑で見て数えたら、とげが18本あった」「目が大きい」「ハンマーはとげがない」「しっぽの半分くらいまでとげがある」「後ろ足が太い」「体が低い」「先生よりも大きい」「歯が十何本くらいある」「歯がとがっていたら肉食になっちゃうから、少し丸く描く」自由画帳に描き、発表した。

教師が「特徴は？」と聞くと、「特徴は〇〇です」と発表していった。友達が絵を見せて特徴を言うと「おー」「すごいね」「素敵な色だね」「かわいい」と一人ひとりを褒めている子が多かった。また、「拍手しよう」という提案で拍手が始まった。すると、発表する子が笑顔で嬉しそうにしている自信へと繋がったように感じた。

自分が良いと思った絵の前に座ると、二枚の絵に7人ずつ座っていた。「じゃんけんじゃなくてどっちがいいかみんなに聞いてみる」と多数決で決めることになり、絵が決まった。自分の絵が選ばれなかった子は、悔しくて泣いていたが、周りの友達が他の子も選ばれてないということを伝え慰めていた。選ばれた子はとても嬉しそうだった。

○粘土を合わせて作るというアイデアは良かったが、やってみるとまとまらず、恐竜作りではないものを作り始める子が出る等、遊びが進まない。

○「うまくいかない」「どうにかしたい」「楽しいことをしようとしているのにどうして」と葛藤した中で出てきた素直な言葉が考える時間を作った。

○みんなで作りたい気持ちを実現しようと思いを絞った。

○目標が定まり、図鑑や絵本から得た知識をみんなで分かち合っ、自分なりのイメージで描き進めていく。

○発表すると、自分がどこに力を入れて描いたのかははっきりする。

○友達の作品を認めながら、感想を言い合う。

○拍手をすることで、お互いが認め合い、「面白そう」「この後が楽しみ」という気持ちが沸き上がっている。

○みんないいけど、中でもいいものを決めたい。みんなが納得して次に進もうとしている。

○喜びも悔しさも共に味わい、次の活動の意欲につながっている。



【考察】子ども達で1つのものを作ることは、漠然としていて難しい。しかし、「このままではうまくいかない」と感じる子の思いが全体に向かって投げかけられることで、軌道に乗っていった。進級当初からグループでの遊びや活動を取り入れ、その素地が出来上がってきて、少しずつみんなの前で意見を出すようになってきた。クラスみんなが、それぞれ納得のいくための手助けを教師がしつつ、最後は子ども達で決めてきたことが、次の活動への意欲につながっていると考えられる。「恐竜を作りたい」と「夢中」になる中で、自分の思いを出したり、友達を思いやったり、友達に認められたりする等、人との関係性を培う大切さを体験することができた。

③「おー！でっかい」(7月)

○目的に向かって役割分担をしながら完成に向けて「夢中」になる

友達と力を合わせた「夢中」

見本の絵をもとに段ボールで恐竜作りを始めた。段ボールを広げると、「段ボールの世界になっちゃった」と喜ぶ。「恐竜が茶色だから」と赤や青の文字をガムテープで隠す。段ボールをつなげ、お互いに何を作っているのかを把握せずに作り続けていたところ、Aちゃんが「みんながどれくらいの顔と体とかを作っているのかわからないから困っている。教えてほしい」と言う。すると、「みんなのを合体して大きくすればいい」「合体しても他ののがたりなくなる」「わかんないまま繋げたら、まだ完成してないのにゆらゆらして壊れちゃう」「絵を見る」「絵を見たら小さくなっちゃう」「違う。天井までいくもっと大きいの」Bちゃんが「他のところをみて、大きさ相談して作る」と話す、「いいね」と話しながらどうしたいかがわかってくる。

次の日、恐竜の顔が完成し、「これでいい？」と周りに確認を取って合体が始まった。「上、お願いね」「下、やるね」と声を掛け合いながらガムテープで体につけている。「落ちないように押さえているの」と口が落ちないように箱や筒を口の下に置いて支えにしている。「足をつければ落ちないんじゃない？」「でも、足つける時、持ち上げないといけないからこれどうしよう」と顔の下に入れた段ボールを見ながら考えている。「顔立った？」と足チームや体チームの子が気にしてみている。

Cちゃんが「みんな！体を持ち上げて、足をつけるのはどう？」「いいよ」Dくんは「体を横にして、足をつけて縦にするのはどう？」と提案する。「持ち上げたら落ちちゃうから、横にしようよ」「いいよ」Dくんの意見が通り、黒板に向かって倒して足をつけることになったが、倒そうと思ってみんなで持ち上げると、重くて横に倒すことができなかった。最初のCちゃんの意見に戻り、足を持ち上げて体の下に入れることにした。

「わーすごい」「足もっと前」「少しどいて」とまだ足を固定できていないが、アンキロサウルスが立った姿を見て飛び跳ねたり、目を輝かせたりして興奮していた。ガムテープで足を固定してついに完成した。

「おー！でっかい」「ここジャングルみたい」「トンネルみたい」「やったー」「みんなに見せたい」と思いは膨らんで遊びが続いていく。

○見本の絵を見て、全体的な色のイメージを合わせようと文字を隠す工夫は良かったが、目の前のことに没頭していて、全体を把握できていない。

○全体を把握しようと提案したAちゃんの言葉で、目的を思い出している。
○一旦立ち止まることで、周りが見え始めた。

○Bちゃんがみんなの「こうしたい」を言葉にしたことで、スイッチが入った。

○足・体・顔を分担して作っていくが、自分の担当しているものだけではなく、他のグループの様子を見て大きさを相談しながら進めていく。

○それぞれの部位で抑えたり支えたりと友達と連携し工夫しながら進める。

○合体しようと意見を出し、実際にやってみる。うまくいかなかった時に、前に出た意見に戻ってまた試してみる。

○思っていたよりも重い頭と体を何とか持ち上げて合体する。

○完成を素直に喜び、実際に立った姿や、その大きさに感動している。

○できあがった感動を、他のクラスの友達にも伝えたいと、心が動いている。

【考察】いざ作り始めると、「夢中」になって目の前の作業に没頭する。友達の話など耳に入ってこない。しかし、そのような状況が続き、遊びが停滞していったことで、Aちゃんの発言がみんなを立ち止まらせ、Bちゃんの言葉で、周りが見えてきた。みんなの「夢中」に方向が定まっていた。

各部位で分担しながら、自分たちで工夫して、付けたり積んだり支えたりする技術を身につけていた。試行錯誤しながら完成に向かう中で、自分のしたいことと相手のしたいことに折り合いをつけるようにやり取りが活発になり、達成感や充実感につながったと考えられる。



④「みんなに見せたい！」(7月)

○自分たちの「夢中」になったものを紹介したい

「夢中」を紹介する

アンキロサウルス完成後すぐに、「恐竜作ったから見に来てください」と全クラスに子ども達が伝令に走った。他のクラスの子が見に来ると、「すごいでしょ」「先生よりも大きいんだよ」「ここがしっぽ」と嬉しそうに、自慢げに教えていた。その反面、「触ったらだめだよ」「壊れちゃうから」と壊れないように慎重になっている様子がみられた。

次の日、事件が起きる。朝、教室に入るとアンキロサウルスが倒れていたのだ。誰がやったのか、なんで倒れたのか「お化けが押したんだよ」「透明人間かも」「鬼」「でも、穴あいてないから鬼じゃないか」「風かもしれない」「ガムテープの力が弱くなったんだよ、ガムテープぐちゃぐちゃだから」と大騒動。

Aちゃん「これどうにか元に戻したいんだけど・・・」

Bくん「みんなで力をあわせれば！」

倒れた衝撃で取れてしまった段ボールをガムテープでつけ、修理を始めた。「足がふにゃふにゃしているからだよ」「こっちの足斜めになってる」足が曲がったから倒れてしまったと気づき、直している。曲がって間が空いたところに小さい箱を入れ、隙間を埋めたり、段ボールが曲がらないようにガムテープで覆ったり、工夫しながら復元していった。恐竜がなおあり、「よかった」と喜ぶ。

次の日、「恐竜の足の間を通ってみたい」と年少組の子が言ったことに、「いいよ」と応えている。「こっちから入ってね」「ここに並んで」と遊園地のお姉さんのように誘導する。通る時に、足や体を触る子が出てきたのを見て、また壊れてはいけないとCちゃんが「触らないように看板をつくろう」と画用紙で看板を作り、みんなが見えるように入口と出口にガムテープで貼っていた。

クラスの子たちは誰も足の間を通らずに、誘導係をして小さい子が満足いくまで見ていた。小さい子がいなくなってから、「ぼくたちも通りたいね・・・」というつぶやきから、一人ずつ通ることになった。恐竜の間を通る時は、どの子どもとても嬉しそうだった。

○自分たちが作った恐竜を見せたい。感動を伝えたい。と「夢中」になっている。

○まさかの出来事に呆然としつつも、原因を探ろうと話し合う。

○AちゃんとBくんの言葉をきっかけにクラスが一気に「直そう」という雰囲気になっていく。

○壊れた箇所を見ながら、原因を探り、友達に伝え、直そうとしている。

○完成した時以上に友達と力を合わせ、より強度が上がるように工夫しながら進める。

○何とか直ったことに一安心する。

○年長児には、思いつかなかった提案、年少児の視点が新鮮である。

○新たな提案に「面白そう」と同意し、「夢中」になっていく。

○誘導することに「夢中」になる。

○実際の状況から、「壊れてしまうかも」と思い、すぐに看板を作るというアイデアに結び付き行動している。

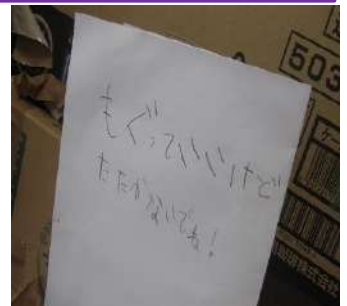
○「やってみたい」が実現することで、満足感、達成感をより味わっている。

【考察】完成の喜びを教えたい、共有したいという気持ちが沸き上がって、伝令に走っていく。「夢中」になっている時の子どもの行動力はすばらしい。

翌日の事件で呆然とするも、友達の言葉で一致団結し、復元に臨む。それぞれ出来上がりのイメージを共有しているため、スムーズに作業が進み、より「夢中」になって修理を真剣に楽しんでいる。

年少児の提案に即座に対応し、見る恐竜から遊ぶ恐竜へと用途が変化したことで、ごっこ遊びの要素や看板作りで思いを文字にして伝えようとする姿などが出てきた。

子ども達の思いがあふれる遊びが実現していく最中に「夢中」になる起点や時間があり、失敗やマイナスな状況乗り越え、思い描いたものに近づけようと試行錯誤する場面が見られた。



(5)ー2「恐竜の絵本」 5歳児 2組 6～7月

①「恐竜の話を考えてみたい」(6月)

○これまでの体験から新しい「夢中」を見出す

自分たちで話を考える「夢中」

ぼうけんツアーが終わっても恐竜への熱は冷めないのは2組の子ども達も同じ。「恐竜が出てくる絵本を読んでほしい」という毎日。『勇者の角』というトリケラトプスが出てくる絵本を読むと、絵本の最後に「こんなふうに、恐竜の家族にも、さまざまな物語があったことでしょう。あなたも、化石をみたら、いろいろな想像をしてみてください。」という文が書いてある。読み終わった後、突然「みんなでも恐竜の話を考えてみたい」と言い出したAくん。みんなで自分だけの恐竜の話を考え始めると、すかさず手を挙げて「トリケラトプスがティラノサウルスと戦って、血が出ている」と話す。この時点では絵本に影響されているストーリーだった。

教師は「戦ってなくてもいいんだよ、自分たちだけの話を考えたらいいじゃない？」と声をかける。「いいね!」とグループで自分たちだけの恐竜の話を考え始めた。教師「どんな話になった？」みんな「…」Bちゃん「海の中で…」教師「へえ、海の中なんだ!」子「モササウルスと」子「くびながりゅうが戦った」と話が広がる。話がまとまり、班ごとに発表した。

すると、「あのさ、みんなでさ、このお話をお家の人とか他の先生にも聞いてもらいたい」「紙に描けばいいんだよ。お家で描いてきて、見てもらってさ」教師「絵を描いたら分かりやすいね。でもこれみんなで作ったお話だよ、それでおしまいにしたらもったいないなあ」みんな「うーん」少し意見が行き詰った。みんなが色々なことを口々に言う中、突然いつもは発言しないCちゃんが手を挙げた。

Cちゃん「えっと…絵本にする…!」

みんな・教師「あーーーーー!!」

満場一致。絵本作りを始めることになった。

○恐竜ブーム真ただ中、絵本に書いてある言葉の問いかけが、子ども達への提案に聞こえた様子が伺える。

○話をみんなで考えるということが魅力的に映ったからこそその発言が「夢中」への入口だったと考えられる。

○自分の想像する物語を言葉にできるのは、年長ならではの思う。絵本に影響されているが、楽しそうに話す様子から、子どもの中では絵になって動いているのだろうと想像できる。

○普段はなかなかみんなの前で意見を言うことがないBちゃん。班の中で考え、一言発したことがみんなのヒントになった。「夢中」になっていたからこそ、次に広がるきっかけとなる言葉がでてきた。

○班ごとに発表するだけでなく、「聞かせたい」と次の意欲が湧いている。

○「絵本にする」という方法を思いつき、クラス全員が「夢中」になる方向が定まった瞬間だった。



【考察】絵本の最後の文章がきっかけとなり、絵本作りへ広がるとは思ってもみなかったのが驚いた。「自分たちで話を考える」ということが「夢中」スイッチだと考えられるが、まだ子どもだけで進めていくのは難しい。そこで、教師がヒントやきっかけになる援助をすることで「本当はこうしたい」と思う子が発言しやすい雰囲気作りを心掛けた。少しだけ教師が話に入り、子どもの言葉を引き出して他の子にも問いかけると、話が広がって行く様子が多く見られた。みんなで話し合いをする様子を見て「夢中」になっていると感じる。子ども同士、意見が食い違い、多少ぶつかり合いながらも一つの物を作り出す姿こそ「夢中」なのではないかと思う。「自分たちで頑張った!」「できた!」ということを他のみんなに「見てほしい」「聞いてほしい」「共有したい!」という気持ちも「夢中」なのではないだろうか。

②「絵本作り～めくる～どうやって絵を描く?～」(6～7月)

○絵本に必要なものは何かと「夢中」で考える中でいいことを思いつく

「夢中」の中で思いつく

「どうやって絵本を作っていけばいいんだろう?」実際の絵本を持って考えていると、「絵本はめくれるから、めくれるようにすればいいんだよ」と話すAくん。めくって話が続いていく…みんなで作った絵本も、めくれるようにすればいいと決まった。

次は何を使って絵を描こうか話し合っている。「サインペン」「サインペンじゃじゅわーってなって、絵がわからなくなっちゃうからやだ」「クレパスは?」「べたべたになるからやめよう」「色えんぴつがいい!」「色えんぴつで決まりね!」

紙の大きさも決める。四つ切画用紙を見せると「これじゃあ大きすぎる」八つ切画用紙を見せると、「これがちょうどいい」

次は、紙に書いてある文章をどうやって絵にしていけばいいか?「話を分けて、そのページごとに描く」「あの人はこっち、この人はこっち、って描けばいい」班ごとに話し合って誰がどの場面の絵を描くのか決めていった。1班が盛り上がり話している。

「トリケラトプスが草を食べていました。アロサウルスが隠れていました。わあーっ!てびっくりさせました。おいかけて勝負しました。トリケラトプスが勝ちました。」教師が「なんだか本当に絵本に書いている文みたいだね」と声をかける。一方、2班では「この、てん(「。」句点のこと)のところで分けるのはどう?」の一言で、句点ごとに分けていく方法を見つけ出した。それを近くで見ていた他の班もヒントを得て進めていく。

ここまで決まると、各班とも話を弾ませながら、「ここに太陽描こうよ!」と描き進めていた。お互いの絵を見ながら、自分はここに何を描こうかな、と想像を膨らませて描いている。ページの下に、ページ番号が書いた班や空、木、太陽の場所など細かく話し合って決め、恐竜の色もそろえている班があった。

○絵本作りをしようと意気こんだものの、漠然としていて進まない。実物を手に取ってよく見て、ヒントを探している。

○絵本は「めくる」もの。実物をよく見たことで気づく。日常の読み聞かせの経験も発見につながったと感じる。

○ヒント一つで「次は?」と絵本作りに向けて必要なことが次々に湧いてくる。その一つひとつを話し合っ

て決めていく。○思いついたことを次々と発言している。良いところも良くないところもその瞬間のひらめきで言い合っている。

○思いを言葉にすることで、自分のイメージを相手に伝え、相手のイメージを自分に取り入れて、みんなの絵本になるよう協同していく様子が伺える。

○「いいね!」となった瞬間から声が大きくなり前向きな雰囲気

で、事が進む傾向がみられる。○ひとつずつ方向が定まるたびに、「はやくやりたい!」と「夢中」になり、やっ

てみながら「こうしたらどう?」と試行錯誤している様子がみられる。

○目的に向かって少しずつイメージを共有しながら、思いを形にしてい

【考察】友達と協力して作る…5歳児だからこそできるやり取りなのではと思う。多少行き詰ることはあっても、「いいね」と認めたり、「でもさ…」と、自分の思いを伝えたり、互いの思いを出し合っ



③「絵本完成！～みんなに見せたい！～」(7月)

○グループの全員の思いやイメージが合うまで何度も「夢中」に見直す

「夢中」に見直す

「表紙はどうしよう？」と話し合う。「厚い紙をばくって挟んでテープでとめる」の一言から、ボール紙(白、ピンク)色画用紙などを用意して選べるようにした。

各班で相談して表紙の紙を選んでいく。「先生、ちゃんと完成させたいから(絵本を)見ていいですか?」「どんなふうになってるか(絵本を)見てみたい!」と、実際に絵本を見て触って、硬い紙を選ぶ班もいれば、色に魅力を感じて表紙と裏表紙を違う色の画用紙を選ぶ班もいる。

1 番初めに完成した 1 班はどこか納得がいけない様子。完成はしたが「何かが足りない」と A ちゃんと B ちゃんが教室にある絵本を何冊も見てヒントを探す。

A「あ!」

B「なにになに?」

A「表紙をめくってすぐお話始まっちゃうから、もう 1 回題名書かないと!」

B「それだ!」

B「待って! 絵本を描いた人の名前もない」

A「本当だ!」

中表紙と作者名に気づき、表紙に一人ずつ名前を書きこんで、納得の完成となった。

それぞれの班から「完成した」という声が聞こえてきたので、絵本を綴じる作業を行っていく。テープで留める、ホチキスで留める、を終えると「わあー!」と拍手。手に取って交代してめくって満足そうにながめている。

7/9 「絵本をみんなに見てほしい」絵本発表会は明日に決まった。「まずはみんなで練習しないと」と、班ごとに工夫しながら練習を始める。クラスでの発表会を行い、自分たちの作った絵本をお披露目した。

「みんなにお知らせしにいかないと」「ホールで絵本を読むので、来てください、がいいよ」と盛り上がり、各クラスと事務室にお知らせに行く。班の中の二人で言いに行く、と決めて班の中で選び、各場所に意気揚々と伝えに行った。

○「表紙」は他のページとは違うということが分かっている。様々な素材から選べるようにする。

○実物を見て確かめたい。

○それぞれの班のイメージに合った素材を選んでいる。

○枚数がそろって絵本になりつつあるが、漠然と何か足りないと感じている。

○実物を繰り返し見て、足りない何かを見つけない。

○何度も繰り返し見ていくうちに、中表紙があることに気づく。

○題名だけでなく作者名があることに気づき、すぐに行動する。

○今か今かと完成を目の前にしている子ども達、完成に歓声があがる。

○期日が決まり、わくわくしている。

○「みんなに見てほしい」目的のために、自分たちで練習を始める。

○伝令に行くことも自分たちで取り決める。役割分担をしながら明日に期待を持っている。

【考察】子ども達の中にある行動力や、子ども同士のやり取りの中で出てきたひらめきが原動力となって絵本が完成したとを感じる。意見を衝突させたり、人任せで行き詰まったり、自分勝手に違う絵を描いたりする時間の中でも、徐々に友達の話聞いて認め合い、提案し、決めていっていた。目的に向かって進むうちに、友達という存在が大きくなり、自分を見つめ直すなど、視野が広がっていく場面が多くみられるようになった。

子ども達のこだわりが詰まった絵本になるよう、教師もなるべくその思いを形にできるように一緒に行った。紙の大きさ、絵本の綴じ方、それぞれこだわった「世界に一つだけの絵本」。それぞれの思いがあるからこそ子どもは「楽しい」と感じて自分のやることに「夢中」になるのだと思う。



④「絵本発表会～見てもらえてうれしかった！～」(7月)

納得いくまで「夢中」になる

○これまでの遊びに自信を持ち、さらに手応えを求めて「夢中」になる

7/10 発表会当日。10時開演だったので、少し前の時間にホールに入り練習する。5クラス中2クラスが来てくれ、コメントももらい、満足した様子。

発表会が終わってから、クラスで振り返る。教師の「どうだった？」の声に「楽しかった」「見てもらえてうれしかった」という言葉が多い中、「見えにくかった。このままじゃダメだと思う」と反省点が出た。教師が「そうか…どうしたら見やすいのかな」と聞くと、「本の前には出ないほうがいい」「持つ人、しゃがんだらいいよ」「班だったら5人とか6人とかいっぱいいるから、下の人は両手だけど、(絵本を)持ってる人じゃなくて、何も持っていない人が言うのは?」「あ、さ、こっち(右)の人でこっちをつかんで、こっち(左)の人はこっち(反対側)をつかめばいい」「はじを持てばペラペラしない」「でもさ、パクって持ったら見えなくなっちゃう」「こうやって持てばいい(下で支える)」「(絵本を)持っていない人は、ちょっとだけ見ながら読んでいく」様々な改善点が見えてきた。

「みんな見に来てないからまたやろうよ」「そうだね！」

7/12 反省をふまえて、読む練習を各班が自主的に集まって始めている。「しゃがんだ方が見やすい」という話が印象に残ったようで、真ん中で絵本を支える子はしゃがんでいる班がほとんどだった。「見えづらい」を改善しようと、各班で考えて、見やすい方法を編み出していた。もう一度、クラス内で発表会を行う。

発表した後、「ちょっと動いてない。(絵本を持つ人が)しゃがんで横に来ないでよかった」「しゃがんでる人には、頭をポンポンして(次を)教えた」「しゃがんだ方は見ちゃうから、下の人が覚えて言った」「声がでかくてとっても聞こえた」「見えづらかった。だって、(絵本が)上向いてた」「めくる係を分けた」「自分で描いたページのところを読んだ」と工夫した改善点を言い合って、その後も練習に励んでいた。

7/16 いよいよ2回目の発表会。今回は教室で行う。1回目と比べると、みんなの意見を取り入れて、班ごとに見やすく工夫されている。恐竜が大好きだという年少児が、食い入るように見ていた。終わった後、感想を聞くと、真剣な表情で「…カッコよかった」と答えた。

○朝からワクワクした様子。待ちに待った日が来た。できて満足している。

○「良かった」「うれしかった」だけではない言葉が出る。

○満足していない子が中にいる。

○「見えにくい」をキーワードにどうしたらいいか考えを出し合う。

○絵本を持つ人と絵本を読む人との役割を分けようという提案が出る。

○絵本の持ち方や立ち方など実際にやってみたからこそ見えてきた部分について提案していく。

○日々、真剣な遊び、本気の遊びが続いていく。子ども達は「練習」と呼んでいたが、本番のような雰囲気に取り組んでいた。

○年少の子が熱中して見入ってしまう程の発表。ここまで紡いできた毎日が達成感、充実感として自信に変わっていく瞬間だった。



【考察】待ちに待った発表をしてひと時満足するも、

「このままじゃダメ」と反省点が出たことで、絵本の持ち方や立ち位置、読み方などにこだわるようになった。実際に発表するまでの「夢中」とは異なる「よりよくしたい」という向上心が新たな「夢中」を生んでいる。ここまで真剣に取り組んできたからこそ思いがあふれ、主体的で積極的な活動になっていった。「カッコよかった」という年少児の素直な感想がここまでの子ども達の活動の最大の賛辞だと思う。子ども達が実際にやってみて(直接体験)、振り返り、「次は」とアイデアを出し合い試行錯誤することが、「夢中」であり、子ども同士で育ちあう時間であると子ども達の様子から学ぶことができた。

◇完成した絵本◇



- ①「スーパーサウルストティラノサウルスがたたかうおはなし」
- ②「うみのなか」
- ③「スピノサウルスとティラノサウルスのおはなし」
- ④「ティラノサウルスとトリケラトプスのまき」
- ⑤「トリケラトプスのかわいいたたかい」
- ⑥「きょうりゅうのおはなし」
- ⑦「ステゴサウルスのぼうけん」

※②のグループは表紙に作者名や中表紙は作らなかったが、よく話し合っ、イメージを合わせ、それぞれが担当したページの内容と絵に工夫が盛り込まれている。



表紙：うみのなか



P 1. うみのなかで、くびながりゅうと モササウルスがおおきいわかめのなかから できました。



P 2. くびながりゅうに キラキラひかるさかなをとられて、モササウルスがおこった



P 3. 「なんでとるんだよー」 くびながりゅうはしっぽで、モササウルスはてでたたかいました。



P 4. このたたかいは くびながりゅうがかったけれど、



P 5. キラキラひかるさかなは はんぶんこんして いっしょにたべました。

5. まとめ(全体考察)

○事例を捉える上でどんな「夢中」なのか、その特徴を事例からみえた「夢中」とした。その特徴から「夢中」になっていく4つの過程について分析し、幼児期の終わりまでに育ってほしい幼児の具体的な姿(10の姿)に照らし合わせまとめた。

学年	事例からみえた「夢中」	きっかけ	夢中 スイッチ	夢中ゾーン	夢中ゴール	幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿
3歳児	見る「夢中」	発見 不思議	探索	発見・関心 親しみ	想像力 共感	自然とのかかわり 豊かな感性と表現
	触る「夢中」	発見 不思議	確認	感触・感性 色・共有	期待 共感	自然とのかかわり 豊かな感性と表現
4歳児	「夢中」で競争する	経験	競争・課題 繰り返す	役割分担・工夫・ 試行・操作	達成感・ 共感・協力	協同性 思考力の芽生え 数量・図形・文字等 への関心・感覚
	相手を気にして 「夢中」になる	意欲	対抗心 ひらめき	役割分担・経験の 集約・秘密兵器	勝敗・ 悔しさ・ 協力	協同性 道徳性・規範意識の 芽生え 思考力の芽生え
5歳児	やりたい・作りたい 「夢中」	経験 余韻	意欲 協同	製作・試行 性質・意見交換	イメージの 実現	自立心 協同性 言葉による伝え合い
	「夢中」で考え、認め 合う	課題	葛藤 ひらめき	知識・デザイン・ 感想・期待	イメージの 集約・思いや り・認め	思考力の芽生え 道徳性・規範意識の 芽生え 豊かな感性と表現
	友達と力を合わせた 「夢中」	課題	疑問 意欲	役割分担・技術・ 工夫・試行錯誤	合体 感動	協同性 思考力の芽生え 豊かな感性と表現
	「夢中」を紹介する	事件 提案	解決の糸口 同意	原因究明・試行錯 誤・工夫・ごっこ 遊び・文字	安心 満足	協同性 社会生活との関わり 数量・図形・文字等 への興味・関心
	自分たちで話を考え る「夢中」	流行	ひらめき	思考・想像・発表	方法	思考力の芽生え 協同性 言葉による伝え合い
	「夢中」の中で思いつ く	課題	気づき 課題意識	ひらめき・共感・ 協同・意見交換	共有	思考力の芽生え 豊かな感性と表現 言葉による伝え合い
	「夢中」に見直す	環境 疑問 期待	確認 探求 目的共有	選択・発見・感動・ 発表	期待	協同性 豊かな感性と表現 言葉による伝え合い
	納得いくまで「夢中」 になる	期待 満足	反省	向上心・改善・経 験の振り返り・目 的共有・発表	自信 賛辞	言葉による伝え合い 社会生活との関わり 協同性

◇表からみられる年齢の特徴◇

3歳児は発見や不思議がきっかけで、遊びに結び付き、様々な過程を経て、友達や教師と「共感」というゴールにたどり着くことがわかった。

4歳児は競争心や対抗心から相手を意識しながら遊びが発展し、友達同士で役割分担をし始め、結果「協力」する楽しさを味わっていく様子が事例からわかってきた。

5歳児は経験や意欲を土台にして、課題意識を持ったり、現状に疑問を感じたりする感性が育っていることが伺える。その課題や疑問を解決しようと、知恵を出し合い、試行錯誤を繰り返す中で、方法にたどり着こうとする。意見を交換したり、感想を述べたり、みんなの前で発表したりと言葉で表現することが考えていることややってみたことの意味付けにつながり、友達や教師からの賛同で勇気づけられたり、自信がついたりする。意見の食い違いからは、自らの考えを見直したり、改めようと思ったりする新たな価値観「そう

いう考えもあるか」という他者理解につながっていると考えられる。

幼児期の終わりまでに育ってほしい幼児の具体的な姿（10の姿）に照らし合わせると、3歳児は「自然との関わり」や「豊かな感性と表現」に当てはまるであろう遊びを軸に園生活を過ごしていることがわかった。生活の中での発見や不思議を思った言葉で表現し、それを教師等が受け止め共感することで育ってほしい姿に近づいていく。

4歳児は「協同性」や「思考力の芽生え」が育っていく軸になることが分かった。相手を意識し始め、真似したり、競争したりすることが遊びの中で繰り返されることで次第に役割があることに気づき分担して、協力する楽しさを味わいながら育ってほしい姿に近づいていく。

5歳児は「思考力の芽生え」と「言葉による伝え合い」が遊びの中の傾向として強いことがわかった。課題に対して、考えることや考えたことを発言すること、友達の意見を聞くことなどを通して「そういう方法もあるか」「じゃあこうしよう」と遊びが発展していく。課題を乗り越えていく喜びを感じ、また新たな課題に向かっていく力が育ってほしい姿なのではないかと考える。

この土台には、「自立心」＝「やってみたい」という子どもの内から沸き上がった思いが不可欠である。「健康な心と体」があってこそその遊びであるということは言うまでもない。「社会生活との関わり」は「みんなに見せたい」と他のクラスや先生たちへのアプローチが5歳児でみられた。今回の遊びの分析から出てこなかった育ってほしい姿も、このようにその根底や園生活の中で培われていくものだと思う。

このような体験が遊びの中で日々繰り返され、「明日も続きがしたい」と遊びこむほど、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と私たちに取り組んできた“きになるたね”の考え方を実践から改めて捉えることができた。

◇実践から見てきた「夢中」と「科学する心」◇

(1)「ゆらゆらおぼけ」：神出鬼没な「ゆらゆらおぼけ」は、毎日わくわくしながら園に来る関心ごとの一つであろう。日々継続して関心を持つことで親しみを感じていることが伺える。これからどのように正体に気づいていくのか観察を続けたい事例である。そして、自然の不思議さや科学的な思考への入口（「どうして?」「なぜ?」）になるのではないかと期待をしている。

(2)「べとべと〜」：いつもと違う「ぴかぴか」の発見から、友達の輪が広がっていく様子が伺えた。子どもが「いつもと違う」に気づくには、「いつもと同じ」が心や体に染み入るほど安心して遊べる環境と遊ぶ時間が保証されていることが必須であることに、私たちは気づいた。子ども達が関心を寄せたことを一緒になって「面白そう」「なににない?」と興味を持ってかかわることが、子どもの思いを引き出す手立てになったり、その子の新たな一面を見出すやり取りになったり、友達の輪を広げる援助になることを改めて感じた。

◆子どもが発見を「伝えたい」という気持ちを言動に直結させるのは当たり前かもしれないが、丁寧にかかわっていききたい部分である。正体は何であれ、発見の喜びが「夢中」の入口となり、光や泥・虫・植物・気候等、身近にある様々な自然とかかわっていく。そのかかわっていく様子の中でも、じっと見入ったり、思わず触ってみたり、毎日気にしていたりと関心に集中している瞬間が「夢中」なのだと考える。その「夢中」の中で「科学する心」は子どもの心の奥底に灯火のように宿り、遊びを繰り返す中で徐々に育っていくものだと捉える。

(3)「みんなで一つのタワーを作ろう」：クラスとしてまとまりがなかった一学期、子どもたちの様子が落ち着いたらにタワーづくりを行った。繰り返し遊ぶ中で「隣の子はどんな工夫を?」「他の班は?」と周りを見る目が広がり、クラス全体で一つの遊びに夢中になることができた。

(4)「砂山作り対決!」：遊びを通して対決への意識とチームで協力しようとする意識が強まった。お互いの高さを意識することで「砂をたくさん集めよう」「高くするには・・・」「負けないぞ」と徐々に夢中にな

っていった。教師が声をかけなくても子ども同士でゴールに向かって進む姿がみられ、友達とのかかわりを広げる経験となった。

◆3歳児のうちに共感・共有することを喜びと感じて心と体が育ってきている経験をもとに、友達や相手をより意識して遊びを展開していく様子が見られた。遊びの中で友達と役割を決めたり協力したりする楽しさを存分に味わっている時間そのものが「夢中」なのだと考える。「夢中」に遊びを展開していきながら、友達や相手を意識して様々な感情（喜怒哀楽）と向き合い、情動体験を積み重ねていくことや、その中で自ら気づいて工夫や技術を身につけていくことが「科学する心」と捉えられる。

(5)「恐竜に夢中」：子どもの「こうすればいいんだ」という発見や「ここはこうじゃないかな？」という小さな気づきが「夢中スイッチ」につながっていたと思う。そこから活動を広げて、試行錯誤を繰り返し、課題を乗り越えながら、目的である「みんなに見てほしい」という思いにつながった。完成が終着点でないということに私たちは気づかされた。仲間と喜び合うだけでなく、みんなに喜んでほしいから、よく考えて次につなげようとする意欲になり、主体的な活動になったと考えられる。

1組の恐竜の足をつける場面では、バランスを考えて4本を同じ大きさのものを選ぶことは暗黙の当然だった。年中時に遊んだタワー作りで倒れないようにとバランスが大事なことに気づき、バランスをとること、土台をしっかりとせることを考えた経験が生きている。その後、恐竜が倒れるという事件が発生したことで、より材質や方法に目を向けて工夫した対応を考えていった。また、年少児の行動（くぐる・触る）を見て、情報（もぐっていいけど たたかないでね）が必要である、とすぐに看板づくりを思いついた。日頃の園活動で視覚情報を教師もよく使っていることの効果が表れていると考えられる。



2組の絵本づくりでは、完成に「何かが足りない」と表紙の作者名や中表紙に気づいた子ども。日頃自然に取り入れている、向き合っているもの、「環境」の大事さを感じた。触れているからいつもある・することだから、ないと何か足りないと感じ、自分たち流にアレンジを加えてステップアップしていくことができる。環境からの経験はひらめきや活動の基となっている。

◆一人のひらめきや思いつきに共感し、「いいね！」となることで協力する気持ちが芽生え、「じゃあこうしよう」と自分の考えを話し、友達の話聞き、実行に移すという場面が毎日繰り返されていた。協力する楽しさを経験している5歳児にとって、自ら課題を見出し、乗り越えようと協同／協働することが「夢中」だと考える。課題を見出して乗り越えていこうとする過程で、必ず行き詰まる瞬間がある。その時に「あでもない」「こうでもない」と自分と友達の意見をぶつけ合って解決に向かおうとする心が「科学する心」と捉える。「夢中」になって課題に取り組むだけでは、課題は乗り越えられない。一緒に悩み、案を出し、ぶつかり合う中で「科学する心」が養われ、課題を一步步乗り越えていく。その課題は目的に向かってより難しくなっていく。より困難な壁に立ち向かい行き詰まりながらも進んでいく過程で「科学する心」は少しずつ深まっていく。

○思い描いたものを実現しようと向かう姿が「夢中」で、子ども達の思いやこだわりが「夢中」の原点ではないだろうか。その中で試し、ぶつかり、失敗し、挑みを繰り返す。それでも向かっていく。どうしてか？子どもが本来そうだから、人が成長する源だから、そうせずにはいられない本質をもっているからではないか？そこまでに行き着こうとする時間が「夢中ゾーン」であり「科学する心」であると考えられる。その時間が子どもは楽しいし、成長している時間ではないか。「夢中」になっている間は、いつもの殻を破って一歩前に進むことができる。夢中とは言葉の通り、夢の中にいる状態なのだと思う。夢の中では何だってでき

るし、どこへでもいける。夢中になっている時、子どもは「なんでもできる」と本気で思っている。自分たちの喜びを人に見せたい・伝えたい、賛辞は自信につながり、見た人が喜んでくれたことが自分の喜びになり、次はもっとと課題を持ち意欲となる。このスパイラルの快感を味わうとこの先も夢中は続く。

6. 課題と今後の方向性

○「夢中」をキーワードに子どもの様子を追ってきた。「夢中」になっている姿を捉える目は教師によって異なり、そのことに教師自身も面白さを感じながら「夢中」な姿の記録を蓄積し、全員で共有してきた。共有するための話し合いを通して教師自身が互いに刺激を受け、子ども理解のための視点がそれぞれ広がり、園内研修としても成果があったと思われる。保護者やほかのクラスの子に活動や思いを広げたり伝えたりするために、ドキュメンテーションを活用しようとしたことは、これからの日常の保育を伝え、理解を促す第一歩になると考えている。



○同じようでも同じになるとは限らない出来事に、日々大切に向き合っていくこと。繰り返すことに大人（教師・保護者等）が丁寧にかかわっていくこと。子ども達の意欲を支え伸ばすことにつながっていくことが実践を通して改めて実感することができた。子どもを夢中にするためには、教師が子どもの興味を察して、一緒に夢中ゾーンに入り込むことが何より大切だと思う。しかし、既成概念に凝り固まった大人がその芽を摘んでいないか、子どもの心に寄り添い、「やってみたい」に、いつでも・いつまでも新鮮な驚きとして感じられる柔軟な捉え方ができ「いいね」「すてき」と言える教師たり得たい。そのための研究の機会でもあり、子どもがどのような状態を「夢中」と捉えるのか研修を重ねると共に、「夢中」へいざなう手立てや環境構成について繰り返し検討していきたい。

○実践内容は1学期の活動が中心で、2学期以降については「昨年度のようにすについて」でふれるだけになってしまっているのが毎年度の課題である。各学年、特に5歳児の遊びがどのように発展していくのか、私たち教師もわくわくしている。恐竜への興味が続くのか、また違ったきっかけから方向が変わるのか、子ども達と共に夢中になっていきたい。今後、より広がっていく、深まっていく様子を研究し来年度、実践報告としてまとめられるよう努力していきたい。

献：「トリケラトプスと決戦赤い岩 ツノ竜のむれをすくう巻」小峰書店 著：黒川みつひろ

「勇者のツノ 化石が語るトリケラトプスの話」こぐま社 著：黒川みつひろ

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

小林 栞 水出 七海