

赤忍者を倒すぞ！

協力園
別府市立春木川幼稚園

CASE 2
5歳児

(幼児の実態)

5歳児の7月、同じ遊びをする友達とは、自分の思ったことや考えたことを伝えたり、少し難しい遊び方を一緒にやってみたりする姿が見られるようになりました。
一緒にいると、楽しいと感じることが多いのに、自分の思いを通そうとするA児。忍者屋敷でも遊んでいた3人の友達は、いつも楽しい遊び方を考えるA児に魅力を感じて一緒に遊んでいます。

思い切り体を動かして汗をかく7月。園では、冷たい水の心地よさを感じつつ、自分の思いや考えを友達に話したり、考えたことをやってみたり、発見したことを伝え合ったりできるような環境を設定しているようです。

この日は晴れてとても暑く、園庭に準備した小さなプールでひとしきり遊んだA児たちは、水鉄砲のコーナーにやってきました。

4人は、ペットボトルに忍者の絵を貼り付けた的に興味を示し、それぞれが的当てをするようになりました。A児は的の近くから水を発射して「当たった！」と、ガッツポーズ。なかなか的を倒せない友達に、『倒せた』ことをアピールしていました。

その様子を見ていた保育者は白線を引きながら、「ここから当てたら一〇点、ここからは二〇点、ここからは三〇点。さあ、誰が勝つかね。」と、ひと抵抗ある遊びになるように提案をしました。更に、保育者は、少し前にA児が倒した赤色の忍者のペットボトルの水を少し足して重くしておきました。

白線が引かれると、他の友達を意識するようになり、友達より遠くから発射するようになりました。しかし、遠くになればなるほど当たる水は少なくなる上に、4人がそれぞれ違う的を狙うために全く倒れません。水を汲みに行つては、水を発射することを繰り返します。保育者は「私は、赤忍者を倒そうかな。倒れないなあ。どうしたら倒せるかな。」など、子どもたちの意欲が持続するような声かけをしています。

そのようなやりとりをしていると、急にA児が保育者に「先生、赤忍者な。」と、言いました。そして、すぐさま「オーイ、みんなー、赤忍者を倒すぞ！」と、友達を誘います。「オー。」三人は声を揃えて応えます。



A児の掛け声で4人一緒に同じ的を狙う子どもたち

A児は友達の水を汲んできたことを確かめて「いつせーの。せー。」4人で水を発射すると、赤忍者がユラユラと動きまわりました。「動いた！動いた！」と、みんな喜び合いました。協同することで倒せそうなことに気付いたのでした。

A児は動いただけでは満足せずに「目を狙え！」と、友達に言います。2回ほど一緒に目を狙って発射しましたが、それでも倒れない赤忍者。A児は、的まで走って行き、ペットボトルの水を見て「重すぎる！」と、水を出し、ペットボトルの下の線まで減らしました。

ここで片付けになってしまい、とうとうA児たちは赤忍者を倒すことはできませんでした。その後、忍者的をよく見ると、赤忍者だけ丸みのあるペットボトルで、四つこの裏に水の量を決められるいくつかの線が引いてありました。遊びの中で、子どもたちに考えさせ、発見したことを伝え合えるような環境構成の工夫がされていたのです。これから、保育者の仕掛けに子どもたちがどのような姿を見せてくれるのか楽しみます。

協同性を育む環境構成のポイント

- 友だちと共通の目標をもてるような援助の工夫。
…白線・点数・「赤忍者を倒そうかな」
- 継続して同じ遊びができるような、場と時間の確保。
…満足いくまで繰り返される忍者ごっこ・毎日遊ぶ友達
- 子どもが『なぜだろう』と思うような、環境構成(仕掛け)。
…形の違うペットボトルや裏の線・増えている水
- 子どものイメージが湧きやすい材料や、言葉掛け、興味のある道具を準備。
…忍者的・水を発射する位置の提示
- 自分の思いや考えを伝えたり、考えを受け入れてくれたりする友達の存在。
…忍者ごっこで遊んでいる友達
- 子ども同士の関わりを大事にするための保育者のいない環境。
…様子を見極めて場から離れる保育者

事例から見られる10の育ち

思考力の芽生え

『みんな力を合わせれば赤忍者を倒すことができる』という予想を立て、友達とタイミングを合わせてやってみたら、ユラユラと動いただけで倒せなかった。そこで、どうしたら倒せるかを考え、狙う場所を一つに決めて、みんなで狙ってみる。『倒せない。なぜか』という考えが膨らみ、水鉄砲の水力的(重さ)の量(重さ)の関係や、どこを狙えばよいかという力の仕組みも、感じ取っていたと思われる。

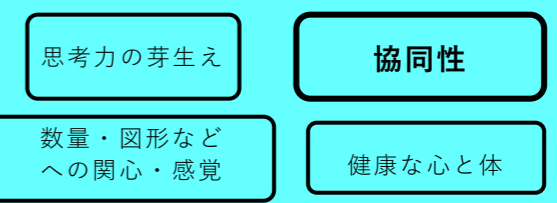
『赤忍者を倒したい！どうすれば倒せるか』を考え、予想し、試しながらより良い方法を模索していたのではないか。

事例から見られる10の育ち

協同性

近くからだと一人でも倒せた赤忍者。遠くからだと、保育者が白線とポイントで、提示をする。『倒せたい！』と、友達に声をかけ、みんな一人では倒せない。経験をすることになる。また、保育者との会話から、イメージを広げ、『赤忍者を倒す』ことが自分たちの遊びの目的になっていった。A児の考えで4人が一致団結し、一人では倒せなかった赤忍者が揺らぐことになり、遊びを楽しむ目的を達成しようとする喜びを味わっているのではないかと推察される。

幼児期の終わりまでに育ってほしい姿「10の姿」



友達と関わる中で、互いの思いや考えなどを共有し、共通の目的の実現に向けて、考えたり、工夫したり、協力したりし、充実感をもってやり遂げるようになる。