

〈原著論文〉

自由遊びの時間における「製作遊び」での4歳児の育ちについて - 3つの資質・能力と領域「環境」を踏まえて -

On the growth of production play in free play of a 4 years old child :Based on the three qualities and abilities and the domain "environment"

片岡 章彦¹

要旨

この研究は、4歳児が自由遊びの時間において子どもが「製作遊び」を行っている事例を基に、今回の改訂(改定)で示された3つ資質・能力と領域「環境」の両面を踏まえた子ども育ちについて明らかにしている。領域「環境」の「ねらい及び内容」に含まれている子どもの育ちの姿を、3つの資質・能力のどれに該当する育ちなのかを整理し表にまとめた。その表を基にして、事例にある子どもの姿はどの資質・能力の育みに該当するのかを考察している。事例考察においては、個人の育ちによる資質・能力の育みと仲間関係による資質・能力の育みを読み取っている。また、3つの資質・能力の関係性についても論じている。4歳児の自由遊びでの製作遊びでは、子どもは主体的に環境と関わる中で、素材との出会いという偶然からの経験を積み上げながら資質・能力の育ちを高めている。そのような偶然が起こる為には、保育者による意図した環境の備えが必要であることについても言及している。

キーワード：自由遊び, 製作遊び, 4歳児, 資質・能力, 環境
free play, production play, 4-year-old child, qualities and abilities,
the environment

I. はじめに

本論文では、4歳児が自由遊びでの製作遊びにおける育ちを、3つの資質・能力と領域「環境」という観点から明らかにすることを目的とする。

この度、「幼稚園教育要領」「保育所保育指針」「幼保連携型認定こども園教育・保育要領」の3法令の改訂(改定)が同時におこなわれた。この改訂(改定)では今後において予測困難な地球規模で起こりうる国際問題、環境問題、自然災害や急速に進む国際化、情報化、人工知能化など激しく変化し複雑化する21世紀の社会で生きる上で必要とされる育みが検討され反映されている。その育みの一つが資質・能力である。

資質・能力について「幼稚園教育要領」では、第1章総則の第2. 幼稚園において育みたい資質・能力及び「幼児期のおわりまでに育って欲しい姿」の中で、幼稚園においては、生きる力の基礎を育むため、幼稚園教育の基本を踏まえ、資質・能力

を一体的に育むように努めるものとし、(1)豊かな体験を通じて、何を感じたり、何に気付いたり、何が分かったり、できるようになったりする「知識・技能の基礎」(2)気付いたことや、できるようになったことなども使い、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりする「思考力・判断力・表現力等の基礎」(3)心情、意欲、態度が育つ中で、よりよい生活を営もうとする「学びに向かう力・人間性等」の3つの資質・能力を示している。

保育所保育指針では、第1章総則の4. 幼児教育を行う施設として共有すべき事項(1)育みたい資質・能力の中で、保育所においては、生涯にわたる生きる力の基礎を培うため保育の目標を踏まえ、資質・能力を一体的に育むように努めるものとして3つの資質・能力を示している。

幼保連携型認定こども園教育・保育要領では、第1章総則の第1. 幼保連携型認定こども園における教育及び保育の基本及び目標等の3. 幼保連携型認定こども園において育みたい資質・能力及

1 Fumihiko KATAOKA 千里金蘭大学 生活科学部 児童教育学科

受理日：2018年9月7日
査読付

び「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」(1)の中で、幼保連携型認定こども園においては、生きる力及び保育の基本を育むために、幼保連携型認定こども園の教育を踏まえ、資質・能力を一体的に育むように努めるものとし、3つの資質・能力を示している。

また、それぞれの要領と指針において、これら資質・能力は領域の「ねらい及び内容」に基づく活動全体によって育むものとして示されており、資質・能力の育みは、領域を踏まえて育まれるものであるという事が強く伺えるところである。

要領と指針の改訂に先駆けて行われた中央教育審議会(平成28年12月21日)の答申では、21世紀の社会において特に必要とされる能力である生きる力の基礎を育むために、幼児期において育みたい資質・能力として、資質・能力の3つを挙げている。この答申においても、5領域「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」を踏まえ、遊びを通しての総合的な指導によって育まれることが示されている。

同じく答申において幼児教育は「環境を通して行う教育」を基本とすることを示すと同時に、幼児教育において育みたい資質・能力と幼児時期にふさわしい評価の在り方として、幼児教育における見方・考え方は、「幼児がそれぞれに発達を即しながら身近な環境に主体的に関わり、心動かされる体験を重ね、遊びが発展し生活が広がる中で、環境との関わり方や意味に気づき、これらを取り込もうとして、諸感覚を働かせながら、試行錯誤したり、思いを巡らしたりすることである考えたりするようになること」と整理している。

また、「見方・考え方」として、遊びや生活の中で幼児理解に基づいた教員による、計画的な環境の構成の下で、教員や友達との関わり、様々な体験をすることを通して広がったり、深まったりして、豊かで確かなものとなっていくことが、幼児教育において重要であること、この「見方・考え方」は、小学校以降において、各教科等の「見方・考え方」の基礎になるとしている。このように、3つの資質・能力は、計画的な環境構成の下で、幼児が主体的に環境と関わることによって育まれるものである。

そこで、本論文では、3つの資質・能力の育みは子どもが主体的に環境と関わることによるところが大きいことに着目し、3つの資質・能力と領域「環境」の両面の育ちを整理したうえで、4歳児が自由遊びの製作遊びを行っている姿を事例考

察し、幼児が身近な環境に主体的に関わる姿の中に存在する3つの資質・能力と領域「環境」における育ちを明らかにしたい。

保育には一斉保育活動と自由保育活動がある。浅川(2009)は、一般的に自由保育活動は、子どもの興味や意欲を大切に、個人を尊重し、過程を重視するという「子ども中心」であり、一斉保育活動は、保育者が積極的に働きかけ、集団志向であり結果を重視するという「保育者中心」であるとしている。また、野口ほか(2012)は、自由保育活動を子どもの発達段階や様々な興味等に沿って様々な集団や空間を形成し活動が行われ、人的・物的両面での環境構成要因が遊び内容・学びの質に与える影響は極めて大きいことが伺えるとしている。例えば折り紙や運動を保育者の指示の下で一斉に行っているような場合でも、折り紙遊びや運動遊びと称して、遊びとしている場合があるが、この場合は、保育者が積極的に働きかけ、集団志向である保育であるので、遊びという言葉がついているものの一斉保育活動といえる。

本論文で取り上げる遊びとは、子どもが自ら遊びを選択して主体的に活動を進める、すなわち子どもが主体的に環境と関わる活動である自由遊びの事を指し、自由遊びの事は自由活動、コーナー遊び、好きな遊びとも言われている。

また本論文で取り上げる4歳児の特徴を加藤(1984)は、幼児期になると子どもは4歳ですすでに神経系で大人の80%が形成される。具体的には、筋肉の発達としては4歳の半ば過ぎになると急に複雑な動きが可能になり、直接的認識から間接的認識へと思考力が成長する時期でもあり、3~4歳までは、物事の因果関係の把握及び時間的流れに沿った考え方が困難であるといえる。即ち、4歳児は、筋肉の発達に伴って、複雑な動きが可能となる時期であることから、はさみなどの手先を使うような道具を使いこなせるようになると共に、因果関係の認識など思考力の発達が著しい時期である。道具を使いながら道具の使い方を熟達し、遊びを遂行する上で様々な試行錯誤が繰り返される製作遊びは、道具や素材といった環境と主体的に関わりながら、4歳児にとって著しく成長発達が確認出来る遊びではないかと考え、4歳児の自由遊びでの製作遊びを取り上げることとした。

一般に製作遊びを指すものとして、一斉保育で行われるものと自由遊びでの遊びコーナーの一つで、子どもが選択する遊びとして行われるものが

ある。この論文で取り上げる製作遊びは、自由遊びでの製作コーナーで行われる製作遊びで、空き箱や空容器などの素材（廃材）などを子どもが自ら選択し、子どもが自らのイメージを基に製作を行う遊びを指す。

Ⅱ. 資質・能力と領域「環境」

先にも述べたが、幼児教育は環境を通して行う教育であり、資質・能力は遊びを通しての総合的な指導によって育まれるものである。ここでは領域「環境」の「ねらい及び内容」から子どもの育ちを表しているものを取り出し、取り出したものが3つの資質・能力のうちどの資質・能力の育みに関連するのかを整理した。整理したものが表1である。この整理によって、事例の子どもの姿からどの資質・能力が育まれているのかを読み取った時に、単に資質・能力の育みを読み取ったという事ではなく、領域「環境」の「ねらい及び内容」における子どもの育ちの読み取りを行う事も出来るようになる。即ち資質・能力と領域「環境」を踏まえた子どもの育ちの読み取りが可能となるのである。

次に領域「環境」の「ねらい及び内容」から取り出した子どもの育ちの姿を3つの資質・能力に整理する手立てとして、3つの資質・能力について考えたいと思う。堀越（2018）は、「知識・技能の基礎」は、「豊かな体験を通じて、感じたり、気

付いたり、分かたり、できるようになったりする」こととされている。小学校での学びを先取りするのではなく、遊びや生活の中で気付いたり、できるようになったりすることである。

「思考力・判断力・表現力等の基礎」は「気付いたことや、できるようになったことなどを使い、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりする」こととされている。遊びや生活の中で、これまでに気付いたことや出来るようになったことなどを生かして、あれこれ考えたり、試行錯誤したり、工夫したりしながら、使っていくことである。

「学びに向かう力・人間性等」とは、「心情、意欲、態度が育つ中で、いかによりよい生活を営もうとする」ことである。「学びに向かう力」とは、「自分の気持ちを言う」「相手の意見を聞く」「物事に挑戦する」などの自己主張、自己抑制、協調性、がんばる力（挑戦、集中力、持続力・粘り強さ）好奇心に関係する力とされている（ベネッセ教育総合研究所, 2016）「学びに向かう力」は、知識や思考力などの知的な育ちに対して感情の育ちであり、社会情動的スキル（非認知的能力）とも呼ばれている。

以上の事を踏まえて領域「環境」の「ねらい及び内容」において製作遊びに関連する子どもの育ちの姿を取り出し、3つの資質・能力の内容との関連性を照らし合わせて分けて整理したものが表1である。

表1 資質・能力と領域「環境」との関係

資質・能力	領域「環境」における子どもの育ちの姿
「知識・技能の基礎」 (遊びや生活の中で、豊かな体験を通じて、何を感じたり、何に気付いたり、何が分かたり、何が出来るようになるのか)	<ul style="list-style-type: none"> ・大きさ、美しさ、不思議さなどに気付く。 ・自然や人間の生活に変化のあることに気付く。 ・数量や図形などに関心をもつ。 ・簡単な標識や文字などに関心をもつ。 ・生活に関係の深い情報や施設などに興味関心を持つ。
「思考力・判断力・表現力等の基礎」 (遊びや生活の中で、気付いたこと、できるようになったことなども使いながら、どう考えたり、試したり、工夫したり、表現したりするか)	<ul style="list-style-type: none"> ・発見を楽しんだり、考えたりし、それを生活に取り入れようとする。 ・自分なりに比べたり、関連付けたりしながら考えたり、試したり工夫して遊ぶ。 ・身近な事象に関心をもち、取り入れて遊ぶ。
「学びに向かう力・人間性等」 (心情、意欲、態度が育つ中で、いかによりよい生活を営むか) ◎「自分の気持ちを言う」「相手の意見を聞く」「物事に挑戦する」「自己主張」「自己抑制」「協調性」「がんばる力（挑戦、集中力、持続力・粘り強さ）」社会情動的スキル（非認知的能力）（ベネッセ教育総合研究所,2016)	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な事象に興味や関心をもつ。 ・物の性質や数量、文字などに対する感覚を豊かにする。 ・物の性質や仕組みに興味や関心をもつ。 ・生命の尊さに気付き、いたわったり、大切にしたりする。 ・我が国や地域社会における様々な文化や伝統に親しむ。 ・身近な物を大切にすること。

Ⅲ. 方法

1. 調査

調査協力者は、関西圏にある私立の幼稚園型認定こども園の4歳児クラス（年中組）に在籍する28名（男児15人、女児13人）及び担任教師1名である。期間は2017年6月～2018年3月までで週1回程度21回のフィールド観察を行った。通常保育時に子どもが順次登園してきてから始まる午前中の自由遊び時間での製作遊びのコーナーで製作遊びをしている子どもの様子を、片づけが開始されるまでビデオカメラで動画記録をした。また、担任教師に製作遊びを行っている子どもの興味や人間関係等について、研究を進めるうえで必要と思われる情報については、保育終了後に聞き取り調査も並行して行った。

2. 事例分析

観察時の動画記録の事例を基にして、事例にある子どもの姿から表1の『領域「環境」における子どもの育ちの姿』に該当する姿を取り出し、事例考察を行いながら、3つの資質・能力のうちどれに該当するのかを導きだした。

3. 倫理的配慮

本研究の遂行にあたって、事前に研究協力園に調査方法及び目的を説明し、調査実施に対する許可を得た。また、本論文を公表するにあたり、施設の管理職と対象クラスの担任教師に本論文発表の承諾を得ている。

なお、プライバシー保護のため、個人を特定することができる情報（生年月日等）は掲載せず、本論文中に登場する子どもの名前は全て仮名としている。

Ⅳ. 事例考察

今回の事例考察は、幼稚園型認定こども園A幼稚園の4歳児クラスの2018年1月18日にけんた君とたかし君が自由遊びの時間に自ら製作遊びを選択して遊んでいる活動記録の事例を、活動の区切りに分けて事例考察を行った。

1. 環境構成の状況（遊びのコーナーづくり）

記録当日の子どもは、順次登園してきた子どもからお便り帳に出席シールを貼り、制服から体操

服に着替えた子どもから遊び始めた。体操服に着替えた子どもは、保育室内でコーナーに分けて備えられている遊びから、自分が遊びたい遊びを自由に選択して自由遊びが行われた。朝の登園から自由遊びを始めるまでの一連の流れは、日々この流れで行われている。

当日の自由遊びの遊びコーナーの種類は、製作コーナー、積み木コーナー、ブロックコーナー、ままごとコーナー、すごろくコーナーの5種類が備えられていた。そして、中央は意図的に広くスペースが開けてあり、例えば製作したものを使って遊ぶなど活動的に遊べるようにしている。遊びコーナーは、子どもの様子や興味関心、生活の流れの中で子どもが登園してくるまでに設定している。自由遊びが展開される中で、遊びの状況に応じて遊びコーナーの遊びの種類を担当が変更したり、子ども自らが遊びの種類を変更したりする場合がある。しかし、製作遊びに関しては年間を通じて遊びコーナーの遊びの一つとして常に備えられている。それは、自由遊びでの製作遊びのコーナーは、製作遊び以外の遊びを触発する役割を担い、自由遊びの核となる遊びだからである。また、担任教師は、製作コーナーの保育室全体が見える位置に座り、子どもと一緒に製作遊びを行う事で、製作遊びのモデルとなったり、保育室全体の子ども様子を見守ったりしている。

小川（2002）は、コーナーは保育者による予備的環境構成が最も丁寧に行われるべき所で、ままごとコーナーから積木のコーナーになるにつれて、幼児たち自身による環境構成、言い換えれば、場の形成が期待される度合いが高いことを示唆している。その意味で製作コーナーは幼児たちが場を構成するための基礎的モデルの役割を果している。遊びを成立させるにあたって欠かすことのできない、見てまねる（観察学習）という行為の対象となるモデルが存在し、同じ場で作ったり描いたりすることで、動作の共鳴やイメージの共有を生む会話が成立する場をも提供できる。さらには、作って見たてるという（作り見たて）行為を生む場となり、ままごとコーナーや積木のコーナーでの遊びの発展を触発する意味があると製作遊びのコーナーの意義について述べている。

また、保育者の役割として、自ら、安定して自分の場所（拠点）を製作コーナーに置くことは、クラス全体に安定感を招来する意味で重要である。しかもそこに坐して保育者が製作に集中すること

でモデルになることは、幼児たちにつくったり、描いたりするモノとのかかわりを成立するための動機形成の働きと観察学習を導き出成モデルとしてモノに気を入れながら、それに幼児の心が引き寄せられてくる幼児の実態を背中を感じつつ、次の段階で、製作コーナーで三々五々活動に取り組む幼児たちの姿を見守る姿勢を引き出す。さらにその姿勢は、製作コーナー以外のコーナーでの遊びを見守る姿勢へ展開するとも述べている。

製作コーナーには、製作素材ワゴンがそばに置かれ、製作素材ワゴンの台の上には、セロテープ、はさみ、スズランテープ、油性マジックが置かれている。台の下には、引き出し式の大きめのかごが4つあり、それぞれに「ぎゅうにゅうぱっく」「はこ」「しん・カップ」「その他」と表示がつけられて、製作素材が分類されて入れられている。

2. 事例考察

けんた君とたかし君はいつも一緒に製作コーナーで製作をして遊び、製作コーナーで製作して完成したものを使って、保育室の中央の空いているスペースで遊ぶ姿が多く見られる。

事例 1

けんた君の製作あそび / 製作素材の選択

けんた君は、素材入れをじっと見ながら、既に製作コーナーで遊んでいる他児の様子を見た⁽¹⁾後、素材入れのかごを見比べながら、箱が入っているかごを引き出し、一番上にあった薄い長方形の箱を取り出した。箱のふたを開けて中を見てから、蓋を閉じ素材のかごを再度眺める。「しん・かっぷ」のかごを引き出し、半透明の同じ大きさの豆腐の容器を二つ取り出し⁽²⁾、製作コーナーの机に持っていく。

事例1の下線部1では、いつも一緒に遊んでいるたかし君が来ていないので、けんた君は一人で製作コーナーでの遊びを始める。製作素材を選びながら、先に製作をして遊んでいる他児の様子を見るのは、他児の遊びに関心をもっているという事である。この姿は、自らの生活に関連する情報に興味や関心をもっているという事であり「知識・技能の基礎」と読み取ることができる。

下線部2の様々な形や性質の製作素材を見比べながら選ぶ姿は、身近な環境に対して自分から関わり、考えて取り入れようとする姿であり「思考力・判断力・表現力の基礎」と読み取ることができる。

下線部1のように、他児の製作の様子からの気付き「知識・技能の基礎」が、もっとこうしてみたい・もっとこうやることができるという「学びに向かう力・人間性等」につながったと考えられる。

事例 2

けんた君の製作遊び / 製作

一つの豆腐の容器を上向きにして、その上に長方形の箱を乗せセロテープで貼り付けて固定する。もう一つの豆腐の容器は先に固定して豆腐の容器の横に、上向きに並べて置いてみて眺めてから、今度は下向きに並べて置いてみて眺めて、上下両方の向きを確かめた結果、先に固定した豆腐の容器とは逆の下向きにして⁽³⁾長方形の箱にセロテープで固定する。その後、素材のワゴンの所に行き黒い発砲トレーを持っていき、長方形の箱の上にトレーを上向きにしてセロテープで貼る。牛乳パックの切れ端を持ってきて、ちょうど箱と発砲トレーの隙間に入る大きさの長方形を目安で切り取って、切り取った長方形を箱と発砲トレーの隙間に垂直に立てて貼る為に、セロテープをL字に貼った⁽⁴⁾。宇宙船が完成すると、はさみをはさみケースに入れて、はさみ立てに片づける⁽⁵⁾。それから宇宙船を手を持って、「プシューッ」「ビューン」「バーン」と言いながら、中央の広場で飛んでいるように空中で操作して遊ぶ。遊んでみて豆腐容器が少し揺れるのを見つけて、セロテープをもう一度貼って揺れないようにする⁽⁶⁾。

事例2の下線部3では、二つの豆腐の容器をどのように並べて箱に貼るのかを、実際に二つの豆腐の容器を色々な並べ方をして、確かめてから決めている。台形に近い豆腐の容器を色々な組み合わせ方で並べてみることによる気付き「知識・技能の基礎」が、次に気付きを踏まえて自分なりに比べて考え、試しているという姿につながり「思考力・判断力・表現力の基礎」へとつながったことが考えられる。

下線部4では、箱と発砲トレーの隙間にちょうど入る大きさの小さな長方形を作るには、どれくらいの大きさ、形のものが適当なのかをイメージして、それを実際の大きさに置き換えて切り取るという能力が必要になる。このことは、ものの性質や数量に対する感覚の豊かさであり、「学びに向かう力・人間性等」と読み取ることができる。この「学びに向かう力・人間性等」が、自分のイメー

ジと実際に切り取るものとの比較、そして、実際に切り取ったものと箱と発砲トレーの隙間の大きさを比較する姿につながっていると考えられる。この自分なりに比べて考える姿には「思考力・判断力・表現力の基礎」を読み取ることができる。

さらに下線部4では、切り取った長方形を箱と発砲トレーの隙間に垂直に立てて貼る為に、セロテープをL字に貼っている。セロテープをL字に貼るには、セロテープが真っ直ぐに貼れるという事ができた上で、指先を使ってL字の角になる部分に向かって、セロテープを端から順に押し当てて貼っていき、L字の角まで貼れたら、今度は角からもう一方の端に向かって指先で押さえて貼っていくという技術が必要になる。この姿には、L字に貼るにはどのようにすればよいのかということに気付き、出来るようになった過程を感じ取ることが出来る。その気付いて出来るようになったことを使い取り入れて遊んでいることから「思考力・判断力・表現力の基礎」を読み取ることができる。

下線部5では、使い終わったはさみをはさみケースに入れて、はさみ立てにきちんと片づける姿が見られる。これは身近なものを大切にしようとする態度である。この姿には「学びに向かう力・人間性等」を読み取ることができる。

下線部6では、完成した宇宙船を手を持って飛ばして遊んでみて、少し揺れる部分を見つけると、もう一度セロテープを貼って揺れないようにする姿が見られる。この姿には、まず揺れる部分を確認して、なぜ揺れるのか調査をした上で、原因についての気付きがあり「知識・技能の基礎」を読み取ることができる。その結果、たんに作ったものを使って遊ぶということだけではなく、きちんと飛ぶのか、自分がイメージしたものと合致しているのかどうかという試行錯誤する姿となり「思考力・判断力・表現力の基礎」につながったと考えられる。

事例 3

たかし君の製作あそび / 製作素材の選択

けんた君が宇宙船の製作を終えた頃、後から登園してきたたかし君が、製作素材ワゴンで製作素材を選んでいる。その時に、けんた君は製作した宇宙船をたかし君に向けて飛ばしたりする (7)。たかし君は、「はこ」のかごを引き出し、一番上にあったオレンジのティッシュの箱を一つ取り出す。その後すぐに同じ大きさの青

色のティッシュの箱をもう一つ取り出し両手に持って長い方の側面を合わせたり、底同士を合わせたり、短い方の側面同士を合わせたりしては眺めている (8)。時々、先に宇宙船を作って飛ばして遊んでいるけんた君の姿を見る。「ぎゅうにゅうぱく」のかご、「しん・かっぷ」のかご、「そのほか」のかごを順番に覗き込みながら3つ目の材料を選んでいる。

事例3以降では、けんた君が自分の宇宙船を作り終えた後から、けんた君がいつも一緒に遊んでいるたかし君の製作遊びの事例考察を行う。たかし君の製作遊びの事例ではあるが、後でけんた君がたかし君を手伝い、一緒になって取り組む姿が出てくる。いくつもある事例の中から、あえてこの事例を取り上げたのは、4歳児は3歳児からの個人の育ちから5歳児向かう仲間関係(集団)への育ちにむかう過程にあり、個人から仲間関係(集団)への育ちが重要となることから、個人の姿と仲間関係(集団)の姿が確認できるからである。

この事例3の下線部7では、けんた君が製作した宇宙船をたかし君に向けて飛ばしたりする姿には、いつも一緒に製作をしたもので遊んでいるたかし君に対して「一緒に遊ぼう」というけんた君自身の気持ちの自己表現と、自分はもう完成しているから早く遊びたいが、たかし君はまだ作っていないから一緒に遊ぶのはまだ我慢しなければいけないという自己抑制を感じ取ることが出来る。この姿には「学びに向かう力・人間」を読み取ることができる。

下線部8では、たかし君がティッシュの箱の長い方の側面を合わせたり、底同士を合わせたり、短い方の側面同士を合わせたりしては眺めている。この姿には、大きさや長い短いといった数量や図形に対する気付きが見られ「知識・技能の基礎」を読み取ることができ、その結果、比べながら考えようとする姿「思考力・判断力・表現力の基礎」につながったと考えられる。

事例 4

たかし君の製作あそび / 製作開始

「はこ」のかごの中のティッシュの箱より少し大きい白い箱を少し持ち上げてしばらく眺めてから手を放す。初めに持ったオレンジ色のティッシュの箱を返して、同じ大きさの紫色のティッシュの箱を取り出し交換する。それからティッシュの箱の色々な側面同士を合わせてみて、4

つのかごを順に覗き込み⁽⁹⁾、さっき戻したオレンジ色のティッシュの箱を取り出し、青色、紫色、オレンジ色の同じ大きさで色違いのティッシュの箱3個を製作コーナーの机に運ぶ。箱を机の上に置くと、机の横で遊んでいるけんた君を少し見てから、紫色とオレンジ色のティッシュの箱の間を少し開けて穴を下向きにして置き、その両方の箱の真ん中に青色のティッシュの箱の穴を下向きに乗せる⁽¹⁰⁾。オレンジ色のティッシュの箱を抜くと、製作素材ワゴンの所へ行き、ピンク色の箱と交換⁽¹¹⁾しても戻ってくる。再び紫色、ピンク色の箱の間を少し開けて、穴を下向きに置き、水色のティッシュの箱の穴を上向きにして、紫色とピンク色のティッシュの箱の両方にまたがるように真ん中に乗せる。セロテープを左右の側面にL字に貼りながら下の箱と上の箱を貼り合わせる⁽¹²⁾。

事例4の下線部9では、ティッシュの箱の色々な側面同士を合わせてみて、4つのかごを順に覗き込む姿には、今手にしている箱どうしを比べながら、更にかごの中の製作素材と比べて考えている姿に「思考力・判断力・表現力の基礎」を読み取ることができる。

下線部10では、紫色とオレンジ色のティッシュの箱の間を少し開けて、穴を下向きにして置き、その両方の箱の真ん中に青色のティッシュの箱の穴を下向きに乗せるという姿には、一つの箱の上にもう一つ箱を乗せるという経験から始まり、箱を乗せるという経験の繰り返しの途中で、二つの箱の真ん中に一つの箱を乗せた時の安定についての気付きや形のイメージの獲得、そして、真ん中という概念の獲得がなされての姿である。この姿は、気付いたことやできるようになったことを使って試したり、考えたりしている姿であり「思考力・判断力・表現力の基礎」を読み取ることができる。

下線部11では、初めに持ったオレンジ色のティッシュの箱と紫色と青色のティッシュの箱と組み合わせてから、オレンジ色の箱を使うのをやめて、ピンク色の箱と交換して使う姿には、初めの3色組み合わせについての自分なりの気付きがあり「知識・技能の基礎」があり、そのことが自分なりのイメージで工夫する姿「思考力・判断力・表現力の基礎」につながったと考えられる。また何でも良いということではなく、自分なりに色の組み合わせを考えて物と関わっている姿に、色という物

の性質に対して、豊かな感覚を持って関わっていることが感じられる。ことから「学びに向かう力・人間性等」も読み取ることができる。

下線部12では、セロテープを左右の側面にL字に貼りながら下の箱と上の箱を貼り合わせる姿は、けんた君の事例2でも述べたが、セロテープをL字に貼るには、セロテープが真っ直ぐに貼れるという事ができた上で、指先を使ってL字の角になる部分に向かって、セロテープを端から順に押し当てて貼っていき、L字の角まで貼れたら、今度は角からもう一方の端に向かって指先で押さえて貼っていくという技術が必要になる。この姿には、L字に貼るにはどのようにすればよいのかということに気付き、出来るようになった過程を感じ取ることが出来る。その気付いて出来るようになったことを使い取り入れて遊んでいることから「思考力・判断力・表現力の基礎」を読み取ることができる。

事例5

たかし君の製作あそび / けんた君の協力

けんた君は自分が作った宇宙船をたかし君が作っている場所の少し横に置き、たかし君の製作を手伝う。たかし君はずっと左側ばかりを貼っていた。けんた君は右側の部分をL字に貼るのを手伝った⁽¹³⁾。途中近くに置きっぱなしになっているほうじ茶の箱の匂いでは「くさい」と言い合って遊ぶ。何か所も貼ってからのたかし君は箱の上下をひっくり返して二つの箱を羽にしようとする。しかし、上下をひっくり返すと、横しかテープで貼っていない為、羽の部分の二つのティッシュの箱は固定できておらず、蝶番のように上に来た二つの箱は垂れ下がりそうになる。手を放そうとするとまた垂れ下がり落ちそうになる⁽¹⁴⁾。

事例5の下線部13では、けんた君はたかし君の製作を手伝い始めた。自ら作成した宇宙船で遊びながら、たかし君が製作をしている様子を見ていたけんた君は、たかし君が左側ばかりをセロハンテープで貼っていることに気付いていた「知識・技能の基礎」。それによって、けんた君は右側をセロテープで貼り始める。このけんた君の姿は、相手の行動から自らの役割を考えて、自らやるべきことを決めて行動することにつながっている。この協調性を発揮している姿は「知識・技能の基礎」が「学びに向かう力・人間性等」につながったと

考えられる。

下線部14では、たかし君がセロテープでティッシュの箱と箱を貼り付けたのに、垂れ下がり落ちそうになる羽の部分を、手で支えては、手を離すとまた垂れ下がり落ちてしまうことを繰り返し試している。この姿はなぜセロテープで貼ったのに落ちてしまうのかという事を探り、その理由についての気付き「知識・技能の基礎」を自分なりに得ている。これは、思い通りにいかなかい事に対して、あきらめるのではなく、なぜ思い通りにいかなかい原因を探り、新たな方法で何とか目標を達成しようとしている姿である。これはなぜ落ちるのかという気付き「知識・技能の基礎」から羽が落ちないようにしたいというがんばる力になり「学びに向かう力・人間性等」につながったと考えられる。

事例6

たかし君の製作あそび / 落ちる羽

手を放そうとすると垂れ下がり落ちそうになる二つのティッシュの箱の羽を支えながら、製作途中で二人で匂いを嗅いで遊んだほうじ茶の箱をじっと見る。それから、羽が落ちそうになっている製作途中のものを手に持って、ほうじ茶の箱の所へ移動させる。移動させると右側の垂れ下がるティッシュの箱の下にはほうじ茶の箱を挟む。それでもティッシュの箱が少し垂れ下がると、ほうじ茶の箱の向き変えて高くする。ティッシュの箱と同じ高さになり、ティッシュの箱は垂れ下がらなくなる。左側の垂れ下がるティッシュの箱の下には、ちょうどその横にあった、けんた君が作った宇宙船が挟まりティッシュの箱は垂れ下がらなくなる⁽¹⁵⁾。たかし君はけんた君の宇宙船の向きを変えようとする、それを見たけんた君は、「だめ」と言って直ぐに自分が作った宇宙船を取って違う所に置く。けんた君は、羽の支えにしていた自分の宇宙船を引き抜いたらティッシュの箱が垂れ下がっておちるのを見た。たかし君はけんた君に、ティッシュの箱が垂れないように「ここに使わせてよ」と言うと、けんた君は直ぐにティッシュの箱の下に自分が作った宇宙船を持っていき、二人で宇宙船をはさむ向きを考えて挟んだ⁽¹⁶⁾。たかし君は、上にある二つのティッシュの箱が垂れ下がらないようにしたことをけんた君に手の動きを交えて伝えた。

事例6の下線部15では、ほうじ茶の箱をじっと見て、片側のティッシュの箱の羽の下にはほうじ茶の箱を挟んで、それでも羽が少し落ちるので、ほうじ茶の箱の立てる向きを変えて高くして、羽が落ちないようにした。もう片方のティッシュの箱の羽の下には、けんた君が作った宇宙船を挟みティッシュの箱は垂れ下がって落ちなくした。たかし君は、ティッシュの箱の羽が落ちないように固定をするためには、予め何だかの方法で、ティッシュの箱の羽が落ちないようにしなければいけない事に気付いている。また、高さを合わすことも理解しており、挟み込む空間の高さとほうじ茶の箱の高さを比べながら、ちょうど良い高さを導き出すことが出来ている。これらの一連の動きは、たかし君が見通しを持って考えて行動したからこそ、偶然身近にあったほうじ茶の箱とけんた君の製作物を利用することができたのである。また、今までに大きさや形に対する気付きがすでに合ったからこそ。その気付きを生かすことができたのである。この姿にはまず落ちてしまう羽の高さとほうじ茶の箱の高さが同じだという気付き「知識・技能の基礎」が、気付いたことを生かす「思考力・判断力・表現力等の基礎」につながったと考えられる。

しかし下線部16では、けんた君が作った宇宙船をたかし君がティッシュの箱の羽の下に挟んでいるのを見たけんた君は、「だめ」と言って直ぐに自分が作った宇宙船を取った。するとたかし君はけんた君に、ティッシュの箱が垂れ下がって落ちないように「ここに使わせてよ」と頼むと、けんた君は直ぐにティッシュの箱の羽の下に自分が作った宇宙船を挟んだ。けんた君にとっては一生懸命に作った宇宙船が下敷きにされて嫌な気持ちになったのだと考えることができ、その嫌な気持ちを「だめ」と訴えたり、たかし君がけんた君に、けんた君が作った宇宙船を使いたいことを話したり自己主張している二人の姿。

そして、たかし君の思いに対して応えるけんた君の二人の折り合いをつける姿に「学びに向かう力・人間性等」を読み取ることができる。この「学びに向かう力・人間性等」は、けんた君が羽の支えとなっていた自分の宇宙船をとった時に羽が落ちるのを見て、宇宙船がないと羽が落ちるという事に気付くと同時に、たかし君が困るという事の気付き「知識・技能の基礎」からつながったと考えられる。

事例 7**たかし君の製作あそび / 落ちない羽**

たかし君は、二つのティッシュの箱の羽の部分を上から押さえて、ほうじ茶の箱とけんた君の宇宙船によって羽が落ちないように固定されていることを確認する。たかし君は左側、けんた君は右側の上下の箱をセロテープで貼りつける。たかし君は一度持ち下げて前後を変えて、上下の箱をセロテープで貼り付ける。前後も貼り終わると、たかし君は「次はこの真ん中に貼る」とティッシュとティッシュの箱の間の隙間に指を入れてけんた君に伝える。「僕はこっちをやるから、けんた君はあっち」と指をさして、けんた君がどうすれば良いのかを伝える⁽¹⁷⁾。たかし君が切ったセロテープの両端を持ち、二つの箱の隙間にテープを入れて上の箱と下の箱を貼り合わせようとするが、セロテープが箱に引っ付いて、下まで持っていく事ができない。それを見ていたけんた君が「こうやってやれば」と、二つのティッシュの隙間をまたぐように貼るしぐさを見せる⁽¹⁸⁾。たかし君はけんた君に返事をせず、製作している宇宙船をじっと見ている。片手で製作途中のものを持ち上げて、ひっくり返して裏を見る。それから、羽の部分のティッシュの箱の下に挟むものがないさっきとは違う位置に置く。羽の下の支えが無くても二つのティッシュの羽が落ちない宇宙船を見て「えっ、あっ」と言って、羽の部分のティッシュの箱にセロテープを貼ろうと手を伸ばす。「あれ、もしかして落ちないのかな」と、落ちない羽の部分を上から押さえて「落ちない」と言い、側面を触りながら「ここに貼っているから」と言う⁽¹⁹⁾。

事例7の下線部17では、「僕はこっちをやるから、けんた君はあっち」と指をさして、けんた君がどうすれば良いのか役割を伝え、またそれに応えるけんた君。たかし君の役割分担をした方が早く上手くいくという気付き「知識・技能の基礎」が、二人の協調性「学びに向かう力・人間性等」につながったと考えられる。

下線部18では、たかし君がティッシュの箱と箱の隙間の中をセロテープで貼ろうとして上手く行かないのを見ていたけんた君は、「こうやってやれば」と、二つのティッシュの箱の隙間をまたぐように貼るしぐさを見せて、自らの考えをたかし君に伝えた。この箱と箱の隙間の中ではなく、箱

と箱とをまたいでセロテープを貼ることを提案したけんた君の姿は、自らの考えを相手に伝えており「学びに向かう力・人間性等」を読み取ることができる。この「学びに向かう力・人間性等」は、たかし君がティッシュの箱と箱の間に上手くセロテープを貼ることが出来ず困っているという事に対するけんた君の気付き「知識・技能の基礎」が、それではどうすれば良いのかという考えに至った「思考力・判断力・表現力等の基礎」になり、「学びに向かう力・人間性等」につながったと考えられる。

下線部19では、たかし君が製作中の宇宙船を一度持ち上げて、羽の下の支えが無い所に置くという偶然から、ティッシュの箱の羽がすでに落ちないように固定されていることにハッと気付き、更に羽の部分を上から押さえて本当に落ちないかどうかを確かめて、側面を触りながら「ここに貼っているから」と、落ちないのは「ここ」即ち横にもセロテープを貼っているからだという関係性に気付くことが出来た。これらの姿には「知識・技能の基礎」を読み取ることができる。まさに気付きという知を獲得した瞬間である。

この『気付き』こそが、今後において『気付き』を生かしながら考えたり、工夫したり。表現したりすることにつながる『気付き』だと考えることができる。

事例 8**二人で宇宙船ごっこ**

先ほど支えに使ったほうじ茶の箱を宇宙船の色々なところに置いてみては眺める。結果「いらん」と言い、ほうじ茶の箱を置いてあったもとの場所に戻す。たかし君とけんた君は、お互いに作った宇宙を使って床を這わしたり、空を飛ばしたり、ぶつけ合って戦ったりして宇宙船ごっこをして遊んだ⁽²⁰⁾。

事例8の下線部20では、たかし君とけんた君が、お互いに作った宇宙を使って床を這わしたり、空を飛ばしたり、ぶつけ合って戦ったりして宇宙船ごっこをして遊んでいる姿である。この様子は、自分の思いを出すという自己主張とお互いに相手の宇宙船が壊れないように手加減をする自己抑制のバランスが上手く取れている状態であり、それを可能としているのは、お互いに相手の思いを感じ取りながら気持ちを重ね合わせて共感し協調することが出来ているからである。これらの姿には

「学びに向かう力・人間性等」を読み取ることができる。

V. 総合考察

1. まとめ

先の事例考察により、自由遊びでの製作遊びにおける4歳児の子どもの育ちの姿として、資質・能力と領域「環境」とが関連する育ちを読み取ることができた。また、3つの資質・能力が独立しているものではなく、例えば気付き「知識・技能の基礎」が、もっとこうした「学びに向かう力・人間性等」になり、その結果試行錯誤しながら工夫すること「思考力・判断力・表現力等の基礎」につながるというような、それぞれが関連しながら育まれていることも確認できた。

この読み取ることができた資質・能力の育ちは、この事例に限った特別な事ではなく、他の事例でも読み取ることができるとは予測することができる。このことは、子どもは遊び（多様な経験）を通して、資質・能力を高めているのだという事を意味する。

今回の事例では、けんた君とたかし君のそれぞれの活動場面による個人での資質・能力の育みと「自己主張」「自己抑制」「折り合い」「協調性」等といった二人がいたからこそ読み取ることができた仲間関係による資質・能力の育みが見られた。そして、事例3、事例5、事例8に見られる育ちは、一緒に遊びたいと思える大好きな友だちがいたからこそその育ちだといえる。

松丸ほか(2009)は、4歳児の仲間関係の特徴を、自分と異なる他者の特性に気付き、また他者と異なる自分への気づきを体験すると述べている。また、事例分析の結果から4歳児は、1年を通して友だちと一緒に遊ぶことがとにかく楽しくて仕方ないという子どもたちの姿がみられた。自分と気の合う、仲良しの友だちに囲まれて遊ぶこと。友だちと遊ぶことで、ひとりではできないダイナミックな作品ができたり、イメージを伝え合うことで遊びが発展したりするなど、遊びの質が高まり、遊びが充実すること。また、遊びながら相談したり、おしゃべりをしたりすることで、友だちの気持ちを受け止め、自分の気持ちが受け止められ、心が通じ合う心地よさを味わうこと。このように、友だちとの遊びは、子どもたちに「楽しい」「うれしい」「心地よい」といった、快の感情をもたらすと述べ

ている。

4歳児において一緒に遊びたい大好きな友だちがいることは、遊びの質の高めることになり、即ち資質・能力の育ちを高めるのである。

また、本論文で取り上げた事例8においてティッシュの箱の羽が落ちなくなっているというハツとする気付きをもたらした要因についても考えたいと思う。この気付きをもたらした要因は、形と大きさが同じティッシュの箱が3個あったという事である。そのことによって、最後のハツとする気付きを得ることができたのである。このティッシュの箱が1個もしくは2個しか無かったとするならば、最後にハツとする気付きが得られたかどうかは分からない。もしかすれば事例8とは違うハツとするような気付きが得られたかもしれないし、得られなかったかもしれない。製作遊びでは、偶然に出会う身近な環境である素材によって子どもの育ちが左右される。子どもがどのような製作素材と出会って、どのような気付きや育ちを得るのかは意図できなくても、どのような製作素材との出会い方をするのかは意図することができる。保育者がただ環境を整えるという事ではなく、子どもと素材との出会い方を意図しながら、環境を整えることが子どもの育ちにおいて必要なのである。このことから最後に子どもがハツとする気付きを得ることができた本論文の事例は、単なる偶然が偶然を生んだのではなく、豊かで多様な素材が備えられていたという意図した環境がもたらした偶然なのである。それは、偶然を意図的にもたらずと言えるのかも知れない。また、子どもがじっくりと取り組み、やり遂げるだけの時間が保証されていたことも要因として付け加えておきたい。

2. 今後の課題

本論文の事例考察は、特定の日程の特定の子どもという限られた事例に対して焦点を当てての考察としている。そのことから、例えば本論文の事例考察の対象児であるけんた君やたかし君を、1年間を通して事例考察した場合に、どのような資質・能力の育みの向上が見られるのか、もしくは見られないのか。また、先に今回の事例考察で読み取ることができた資質・能力の育ちは、この事例に限った事ではなく、他の事例でも読み取ることができるとは予測することができる。予測ではなく実際に他児における資質・能力の育みはどうかを検証すると共に、更に事例

考察を継続して行い、育ちを可視化する必要があると考えている。そのことによって3つの資質・能力の子どもの育ちにおける関連性をより明確なものとしたい。

引用文献

- 浅川繭子. (2009). 子どもと保育者がともに主体である保育についての検討－自由保育と一斉保育の比較から－. 植草学園短期大学紀要, 10, 67-78
- 小川博久. (2002). 環境と保育者の役割行動の相互規定性を論ずる理論的背景－製作コーナーにおける保育者の役割をめぐって－. 日本保育学会大会発表論文集, 55, 300-301
- 小川博久. (2010). 遊び保育論. 萌文書林.
- 加藤定夫. (1984). 幼稚園での自由遊び場面での保育者の役割. 保育論叢, 19, 14-27
- 野口紗生・小西雅・及川靖広・山崎芳男. (2012). 幼児の学習活動に着目した一斉保育活動場面における音環境の把握. 日本建築学会計画系論文, 77 (672), 301-307
- 松丸英里佳・吉川はる奈. (2009). 4歳児の園生活での仲間関係の発達に関する研究. 埼玉大学紀要, 58(2), 135-143
- 無藤隆. (2018). 育てたい子どもの姿とこれからの保育. ぎょうせい.
- 文部科学省. (2018) 幼稚園教育要領解説〈平成30年3月〉. フレーベル館
- 厚生労働省. (2018) 保育所保育指針解説〈平成30年3月〉. フレーベル館
- 内閣府・文部科学省・厚生労働省. (2018) 幼保連携型認定こども園教育・保育要領解説〈平成30年3月〉. フレーベル館

謝辞

この度の研究にご協力いただきました幼稚園の皆様にご心よりお礼申し上げます。

また本研究をまとめるにあたり、大阪総合保育大学の瀧川光治先生に貴重な御示唆を賜りました。深く感謝申し上げます。

