

友達と協同して遊びを進める幼児の育成 ～お店屋さん祭りを通して～

那覇市立城東幼稚園教諭 門馬 美規

< 研究の概要 >

中央教育審議会答申(2005)では、「少子化、核家族化が進行し、子どもどうしが集団で遊びに熱中し、時には葛藤しながら、互いに影響し合って活動する機会が減少するなど、様々な体験の機会が失われている。」と課題が示されている。本研究では、幼児が共通の目的に向かって、思いや考えを伝え合いながら、イメージを共有して、遊びが進められるような環境構成と教師の援助の工夫をすることで、友達と協同して遊びを進める実践を行った。遊びの過程が分かる表示や設計図作り、グループで活動することはイメージを共有して遊びを進める有効な手立てとなった。教師が幼児の思いを受け止め、つなぐ援助することは、幼児が思いや考えを伝え合い協同して遊びを進めることにつながった。

< 研究のイメージ >

友達と協同して遊びを進めることを楽しむ子

<実践1>
お店屋さん祭りを計画しよう!



<実践2>
友達と一緒に作ることを楽しもう!



<実践3>
お店屋さん祭りを楽しもう!



イメージした
遊びを進める

イメージを膨らませる

イメージしたものを作る



援助の工夫

【環境構成】
・やりたくなる
・没頭できる
・活動しやすい
・友達とかかわる
・遊びを振り返る

【教師の援助】
・受け止める
・つなぐ
・ともに向き合う

目 次

I	テーマ設定の理由	17
II	研究目標	17
III	研究構想図	18
IV	研究内容	18
	1 幼児期における協同について	
	(1) 「協同して遊びを進める」とは	
	(2) 「イメージの共有」について	
	(3) 「思いや考えを伝え合う」について	
	2 協同して遊びを進めるための援助の工夫	
	(1) 環境構成の工夫	
	(2) 教師の援助の工夫	
V	保育実践	20
	1 保育計画	
	2 実践1「お店屋さん祭りを計画しよう」	
	(1) 環境構成と教師の援助の工夫	
	(2) 幼児の様子	
	(3) 考察	
	3 実践2「友達と一緒に作ることを楽しもう」	
	(1) 環境構成と教師の援助の工夫	
	(2) 幼児の様子	
	(3) 考察	
	4 実践3「お店屋さん祭りを楽しもう」	
	(1) 環境構成と教師の援助の工夫	
	(2) 幼児の様子	
	(3) 考察	
VI	成果と課題	24
	1 成果	
	2 課題	

《主な参考文献》

友達と協同して遊びを進める幼児の育成 ～お店屋さん祭りを通して～

那覇市立城東幼稚園教諭 門馬 美規

I テーマ設定の理由

中央教育審議会答申「子どもを取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の在り方について(2005)」では、「近年の幼児の育ちについては、基本的な生活習慣や態度が身に付いていない、他者とのかかわりが苦手である、自制心や耐性、規範意識が十分に育っていない、(中略)などの課題が指摘されている。」また、「少子化、核家族化が進行し、子どもどうしが集団で遊びに熱中し、時には葛藤しながら、互いに影響し合って活動する機会が減少するなど、様々な体験の機会が失われている。」と課題が示されている。

幼稚園教育要領の領域「人間関係」の内容の取扱い(3)においては、「幼児が互いにかかわりを深め、協同して遊ぶようになるため、自ら行動する力を育てるようにするとともに、他の幼児と試行錯誤しながら活動を展開する楽しさや共通の目的が実現する喜びを味わうことができるようにすること。」と示されている。このことから、幼児が協同して遊ぶためには、自ら行動する自発性が基盤となり、教師や友達とのかかわりを通して試行錯誤する体験を積むことで、幼児自身が活動を楽しみながら共通の目的を実現する経験を積み重ねることが重要であると考えられる。

本園の幼児の実態としては、ほとんどの幼児が気の合う友達と一緒に遊ぶことを楽しんでいる姿がある。自己主張がぶつかり合い、いざこざが起こるといった場面があまり見られず、折り合いを付けながら遊んでいるように見える。しかし、遊びの様子からは、いつの間にか遊びから抜ける幼児やトラブルを避ける幼児、自分のやりたい遊びではないが友達に合わせて遊ぶ幼児の姿が見られた。これらの幼児の姿より、友達との遊びの中で幼児が自分の気持ちを伝えられずに遊びが進んでいることもあると考えられ、思いや考えを伝え合うことにおいて課題があると捉えた。

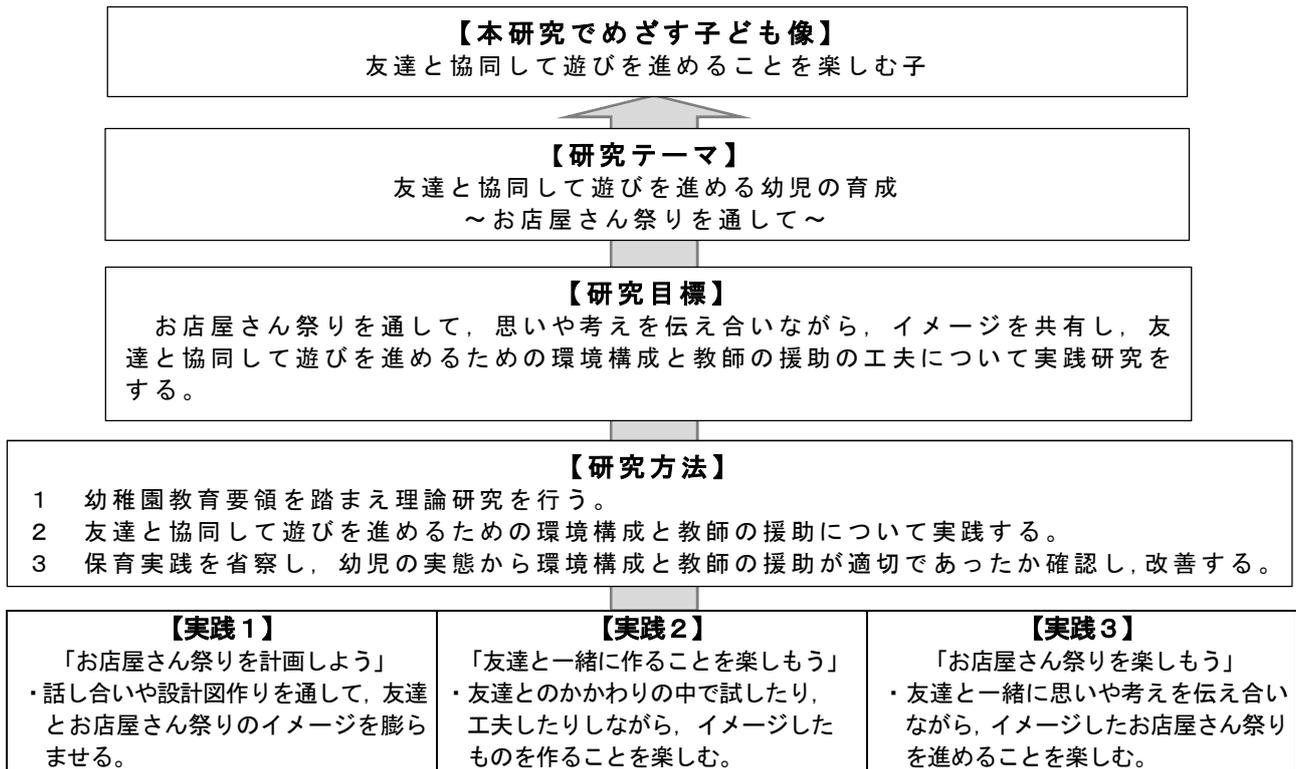
これまでの保育では、友達とのかかわりの中で言葉を交わしながら遊びが進められるように遊具や用具の個数を調整したり、集団で触れ合う遊びを意図的に取り入れたりした。友達と一緒に遊びや活動をする経験が増えることで、個人差はあるが思いや考えを伝えることに成長や変化が見られてきた。5歳児後半は仲間意識が育ち、仲間関係が深まる時期であるので、友達と一緒に遊ぶことを通して、自己発揮をしながら協力して遊びを進める楽しさを味わうことができるようになってほしいと考える。

そこで、幼児が共通の目的に向かって、思いや考えを伝え合いながら、イメージを共有して遊びが進められるような環境構成と教師の援助の工夫をすることで、友達と協同して遊びを進めることができるのではないかと考え、本テーマを設定した。

II 研究目標

お店屋さん祭りを通して、思いや考えを伝え合いながら、イメージを共有し、友達と協同して遊びを進めるための環境構成と教師の援助の工夫について実践研究をする。

Ⅲ 研究構想図



Ⅳ 研究内容

1 幼児期における協同について

(1) 「協同して遊びを進める」とは

幼稚園教育要領の領域「人間関係」内容(8)「友達と楽しく活動する中で、共通の目的を見だし、工夫したり、協力したりなどする。」の解説では、「幼稚園生活の中で、幼児は他の幼児と一緒に楽しく遊んだり、活動したりすることを通して、(中略)幼児同士がイメージや思いをもって交流し合いながら、そこに共通の願いや目的が生まれる。そして、それに向かって遊びや活動を展開する中で、幼児同士が共に工夫し、協力したりなどするようになっていく。」と示されている。また、「経験を重ねる中で、仲の良い友達だけではなくいろいろな友達と一緒に、さらには、学級全体で協同して遊ぶことができるようになっていく。」とも示されている。

森上・小林・渡辺(2009)は、「同じ目的を共有する仲間としてのかかわりを『協同する』といいます。他の子どもと協同するには、目的を成し遂げるために自分の意見を主張するとともに他の子どもの意見にも耳を傾けるなど、お互いに行動を調整し、協力していくことが必要になります。」と述べている。

これらのことから本研究では、協同して遊ぶとは、イメージを共有し、共通の目的に向かって、互いに思いや考えを伝え合いながら、遊びを進めていくことであると捉え、研究を進めていくこととする。

(2) 「イメージの共有」について

『保育用語辞典(2016)』では、「イメージの違いによって主張のぶつかり合いやいざこざなどが起こることがある。しかし、子どもは主張のぶつかり合いやいざこざ

を通して、自分の考えやイメージを相手に伝えようとしたり、相手のイメージや考えを知ることにもなる。イメージの共有化とはこうした紆余曲折の過程であり、そこで得られた葛藤や喜びなどは、子どもの仲間集団を育てていく上で重要な要素となってくる。」と示されている。

若月・岩田(2015)は、「イメージやアイデアを共有し、一つの遊びが広がり、続いていくことの楽しさを味わうことは、その後、より多くの他者と一つの目標を共有しながら、協同的な活動を展開していくための基盤ともなっていくと考えられる。」と述べている。

そこで本研究では、幼児が友達と一緒に協同して遊ぶためには、自分のもっているイメージを伝え合ったり、相手のイメージや考えを知り、互いのイメージを共有したりして遊びを進めることが重要であると捉え、研究を進めていくこととする。

(3) 「思いや考えを伝え合う」について

幼稚園教育要領の領域「人間関係」内容(8)の解説では、「幼児は、(中略)次第に仲の良い友達と思いを伝え合いながら、遊びを進めるようになる。その中で、自分の世界を相手と共有したいと願うようになる。そして、イメージや目的を共有し、それを実現しようと、幼児たちが、ときには自己主張がぶつかり合い、折り合いを付けることを繰り返しながら、工夫したり、協力したりする楽しさや充実感を味わうようになっていく。」と示されている。

岩立(2007)は、「互いにかかわりを深め、遊びをより楽しくしていくためには、相手の話を聞き、応じ合うことが必要です。それによって、イメージが広がったり共有できたりして、遊びが広がったり、深まったりするからです。」と述べている。

そこで本研究では、協同して遊びを進めるために、「思いや考えを伝え合うこと」に重点をおき研究を進めていくこととする。

2 協同して遊びを進めるための援助の工夫

(1) 環境構成の工夫

本研究では、思いや考えを伝え合いながら、イメージを共有し、友達と一緒に遊びを進めていく実践を行うために、幼稚園で行われた、保護者主催の秋祭りの経験から「お店屋さん祭り」を設定することとした。

環境構成の視点について、『幼児期から児童期への教育(2005)』を参考に表1を作成し、研究に活用する。

表1 協同して遊びを進めるための環境構成の視点【筆者作成】

環境構成の視点	具体的な環境構成
【環境①】 やりたくなる	<ul style="list-style-type: none"> ・興味や関心がわき、心が動かされる。 ・幼児の多様な表現を引き出す。 ・遊びの目的や見通しがもてる。
【環境②】 没頭できる	<ul style="list-style-type: none"> ・じっくり落ち着いて取り組むことができる。 ・試したり、工夫したりできる。
【環境③】 活動しやすい	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な素材や用具が見やすく、取り出しやすい。 ・素材や用具を選ぶことができる。
【環境④】 友達とかかわる	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の動きや思い、よさが感じられる。 ・友達と考え、工夫し合い、遊びをつくり出す。 ・友達と話し合う。
【環境⑤】 遊びを振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びの足跡が残されている。 ・自分や友達の思いに気付く。

(2) 教師の援助の工夫

幼児が、興味や関心をもっているお店屋さん祭りを通して、より楽しい遊びにするために、自分の思いを相手に伝えながら遊びを進めていくことは重要であると捉

える。そこで、幼児が思いを伝え合い、気持ちを調整しながら、協同して遊びを進めるための教師の援助について、無藤・古賀(2016)の「気持ちを調整する力を育む保育における3つの要素」を参考に教師の援助の視点と工夫について表2に示した。

表2 協同して遊びを進めるための教師の援助の視点と工夫【筆者作成】

教師の援助の視点	教師の援助	具体的な援助
<援助①>受け止める	<ul style="list-style-type: none"> ・やってみたい、聞いてほしいという思いを受け止める。 ・幼児なりの表現を受け止める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「いいね」「そうだね」「すごいね」 ・目を見て話を聞き、うなづく。 ・「いい考えだね」「素敵だね」
<援助②>つなぐ	<ul style="list-style-type: none"> ・互いの思いや考えを引き出す。 ・自分と異なる思いに気付かせる。 ・幼児同士の思いや考えをつなぐ。 ・友達の思いやよさに気付かせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・意図的なグループ作り(話し合い・製作等) ・「どう思う?」「違う考えもあるんだね」 ・「2人は同じ考えだね」 ・「〇〇さんのいい考えだね」
<援助③>ともに向き合う	<ul style="list-style-type: none"> ・自分を振り返り、自分と向き合わせ。 ・遊びや友達と向き合わせ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「〇〇さんはこう思ったんだね」 ・「〇〇さんはどう思ったかな?」

V 保育実践

1 保育計画(11月下旬～12月上旬)

活動名	ねらい
実践1 「お店屋さん祭りを計画しよう」	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いや設計図作りを通して、友達とお店屋さん祭りのイメージを膨らませる。
実践2 「友達と一緒に作ることを楽しもう」	<ul style="list-style-type: none"> ・友達とのかかわりの中で試したり、工夫したりしながら、イメージしたものを作ることを楽しむ。
実践3 「お店屋さん祭りを楽しもう」	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒に思いや考えを伝え合いながら、イメージしたお店屋さん祭りを進めることを楽しむ。

2 実践1「お店屋さん祭りを計画しよう」

(1) 環境構成と教師の援助の工夫

10月に行われた保護者主催の秋祭りにクラスの幼児が興味や関心をもったことから「お店屋さん祭り」を設定することとした。

環境構成としては、絵本の読み聞かせを通して「お店屋さん祭り」に向けてのイメージを膨らませたり、保護者主催の秋祭りを振り返ったりした。話し合い「いいこと考えた」の時間に、幼児から出てきた全ての考えを掲示することで、友達の考えに気づき、イメージや目的を共有することにつながるのではないかと考えた。また、友達との考えの違いや相手の考えのよさに気付いてほしいと願い、友達と一緒に考える場を設定した。イメージの実現に向けては、自分が作りたいものを絵や文字で表現した設計図作りを取り入れた。実践1に向けた環境構成の工夫を図1にまとめた。

教師の援助としては、幼児が「やってみたい」と考えた店を全て受け止め、表示をすることで幼児のイメージの整理を行った。

【環境①】 やりたくなる	【環境④】 友達とかかわる	【環境⑤】 遊びを振り返る
<ul style="list-style-type: none"> ・絵本の読み聞かせ ・設計図作り 	<ul style="list-style-type: none"> ・「いいこと考えた」の時間 	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びを振り返る表示 

図1 環境構成の工夫

(2) 幼児の様子

教師の援助	■活動内容 ○幼児の姿	読み取り
<援助②：つなぐ> 導入：絵本の読み聞かせ	■導入「絵本の読み聞かせ」 「さくら組もお店屋さん祭りやりたーい！」	・お店屋さん祭りに 興味や関心 をもち、遊びへのイメージが膨らんだ。
<援助①：受け止める> 「いいね！やりたいね！」 <援助②：つなぐ> 「どんなお店屋さん祭りがいいかな？」	■計画「お店屋さん祭りについて」 ■話し合い「いいこと考えた」の時間 「楽しいお祭りがいい！」 「おもしろいお店さんがやりたい！」	・「いいね！」と教師に考えを受け止められたことから、 安心 して考えを伝えることにつながった。
<援助①：受け止める> 「楽しくて、おもしろいお店屋さん祭りいいね！」 <援助②：つなぐ> 「どんなお店があったらおもしろいかな？」	「くじびき屋さん！」 「レストラン！」 「ゲーム屋さん！」 「アクセサリー屋さん！」等 ○店の仲間分けをするA児とB児	・ 友達と相談 したことで、たくさんの考えが出た。
<援助②：つなぐ> 「みんなでお店を 仲間 で分けよう！」	A「アイスクリーム屋さんは レストラン がいいよね！」 B「 そうだね！ レストランがいいよね！」 A「魚屋さんもレストランがいいよね！」	・ イメージの整理 ができている。
<援助①：受け止める> ・幼児から出てきた新しい考えを追加する。	B「えっ！魚屋さんはゲーム屋さんがいいよ！ だって、こんなして（魚釣りの格好をする）やりたいんだもん！ 」 A「 あぁ！魚釣り ね！いいね！ 先生、魚釣りって新しく紙に書いてちょうだい！ ゲーム屋さんに入れたいから！」	・「そうだね！」と友達に考えを認められたことで、 安心 して考えを伝えることにつながった。
		・思いを伝え合うことで、 考えの違いや相手の考えのよさに気付く ことにつながった。

(3) 考察

お店屋さん祭りに関する絵本の読み聞かせをしたり、秋祭りを振り返ったりしたことで、遊びへの興味や関心が高まり、「いいこと考えた」の時間では、幼児から多くの考えが挙げられた。幼児同士が考えを伝え合い、その考えを教師が表示したことで、互いの考えに気付くことができ、共通の目的に向かってイメージを膨らませることができた。また、自分の考えと友達の考えの違いやよさに気付き、新しい考えを生み出すことにもつながった。さらに、絵や文字で表現した設計図を作成したことで、思考を整理することができたと考える。

また、教師や友達に思いや考えを受け止めてもらったり、友達と一緒に考えを伝え合う中で「いいね！」と認められたりしたことで、安心して自分の考えを友達に伝えることができるようになったと考える。

3 実践2「友達と一緒に作ることを楽しもう」

(1) 環境構成と教師の援助の工夫

実践1での話し合いや設計図を基に、友達と一緒に製作する活動を取り入れた。

環境構成としては、遊びに期待をもち、遊びの過程が分かるように、お店屋さん祭りのテーマや店の名前、店ごとの仲間の写真等を表示した。実践1で作った設計図を基にして、イメージしたものを作ることができるように、遊び込める十分な時間と場、様々な素材を用意した。また、友達の作っているものを見て刺激を受け、一人では作ることが難しいことでも、友達と一緒にだとできる経験を重ねられるようにするために、意図的に店ごとに集まりグループでの活動を設定した。実践2に向けた環境構成の工夫をまとめた（次頁 図2）。

教師の援助としては、幼児の考えを受け止める言葉かけや友達と一緒に活動を進める楽しさが感じられるように幼児同士をつなぐことを意識したかわりを行った。

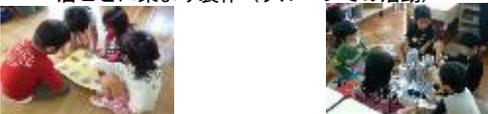
<p>【環境①】 やりたくなる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・店ごとの表示（過程が分かる） ・設計図（期待がもてる） 	<p>【環境②】 没頭できる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び込める十分な時間と場 	<p>【環境③】 活動しやすい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・使いやすく取り出しやすい素材や用具 
<p>【環境④】 友達とかかわる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・店ごとに集まり製作（グループでの活動） 	<p>【環境⑤】 遊びを振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「お知らせタイム」 ・遊びを振り返る表示（設計図） 	

図2 環境構成の工夫

(2) 幼児の様子

教師の援助	■活動内容 ○幼児の姿	読み取り
<p><援助②：つなぐ> 「お店屋さんごとに集まって、お店屋さん祭りが楽しくなるものを作ろう！」</p>	<p>■製作「お店屋さんごとに集まり友達と一緒に作る」 ○くじびきの商品を作るC児とD児</p> <p>C「くじびきの商品に、折紙のバッジを作ろう！」</p> <p>D「いいね！クワガタのバッジがいいんじゃない？」</p> <p>C「いい！でも、どうやって作るんだっけ？本を見てみよう！」</p> <p>D「本を見ても分からない…。」</p> <p>C「そうだ！折紙紙名人の〇〇さんに聞いてみよう！」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「いいね！」と友達に考えを認められたことで、安心して思いを伝えることにつながった。 ・これまでの多くの遊びの経験から、素材や作り方、遊び方などに工夫する姿が見られた。
<p><援助①：受け止める> 「いい考えだね！」</p>	<p>○アクセサリーを作るE児とF児</p> <p>E「どんぐりネックレスを作ろう！」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達のよさや得意なことを理解しており、友達関係の深まりが感じられる。
<p><援助①：受け止める> 「いい考えだね！」</p>	<p>F「どんぐりとどんぐりの帽子に色を塗ったらどうかな？かわいいと思うんだけど…。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達に安心して提案し、一緒に遊び進める楽しさを感じている。
<p><援助①：受け止める> 「素敵だね！」 <援助②：つなぐ> 「Fさん、いいこと考えたね！」</p>	<p>E「いい！すごくいい！」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達とのかかわりが深まり、相手のよさを言葉で伝え合えるようになった。
<p><援助①：受け止める> 「素敵だね！」 <援助②：つなぐ> 「Fさん、いいこと考えたね！」</p>	<p>F「マジックペンで塗ったら、キラキラになったよ！」</p> <p>E「うわぁ！かわいい！私もやりたい！」</p> <p>F「〇〇さんは、ビーズ付けてるの？それもすごくいい！」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・素材や用具を選び、工夫して遊びを進めている。
<p><援助③：ともに向き合う> ・幼児の姿を見守る。</p>	<p>E「どんぐりに全部ビーズ付けたら、どんぐりは見えなくなるね。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達のことを認める言葉がたくさん聞こえる等、内面の育ちが感じられる。
<p><援助③：ともに向き合う> ・幼児の姿を見守る。</p>	<p>・どんぐりにたくさんビーズを付けていた幼児は、友達の考えを受け入れ、どんぐりが見えるようにビーズの個数を調整した。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の考えを受け入れて遊びを進めることができたのは、友達関係が深まってきたからだと思われる。
<p><援助②：つなぐ> <援助③：ともに向き合う> 「どんなものを作ったのかみんなに教えて！」</p>	<p>■振り返り「お知らせタイム」</p> <p>「魚釣りを作りました。釣れるように、魚のお腹の所に穴を開けました。みんな、魚つれるかなあ…。」</p> <p>「やってみたーい！」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びを振り返ったことで、明日の遊びへ期待や見通しをもつことにつながった。

(3) 考察

自分の作りたいものを友達に説明する際に、普段は緊張して小さな声で話したり、教師が代弁したりしていた子も、設計図があったことで安心して話すことができた。

お店屋さん祭りに必要なものを作る時には、没頭して取り組むことのできる時間と、意図的にお店屋さんごとにグループで活動する場を設定したことで、友達と一緒に試したり、工夫したりしながら作ることができた。また、これまでの遊びの経験から自分のイメージに近づけようと、素材と用具を吟味し、友達と相談してじっくり作ることができた。遊びの初めと終わりにお知らせタイムを設けたことは、遊びに期待や見通しをもって取り組むことにつながったと思われる。

教師が、言葉かけや幼児同士をつなぐことを意識した援助を行ったことで、友達と一緒に考えを伝え合いながら試したり、工夫したりして作ることができたと考える。

4 実践3「お店屋さん祭りを楽しもう」

(1) 環境構成と教師の援助の工夫

実践2で作ったものを用いてお店屋さん祭りをを行うこととした。

環境構成としては、自分達の店がどのような店か、どのように買い物を進めていくのかが分かるようにお知らせタイムの中で友達に店の紹介をする場を設定した。また、お店屋さん祭り後にもお知らせタイムを設定し、幼児同士が友達と一緒に遊びを進めたことを通して、思いを共有できるようにした。実践3に向けた環境構成の工夫を図3にまとめた。

教師の援助としては、幼児が自分達で遊びを進める中で、困ったことがあった時には、自分達で解決しようとする姿を見守り、解決が難しい時には幼児同士が互いに思いを伝え合えるように工夫をした。

<p>【環境①】 やりたくなる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お店紹介表 ・お知らせタイム 	<p>【環境②】 没頭できる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び込める十分な時間と場 	<p>【環境③】 活動しやすい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びの様子が分かる広さ 
<p>【環境④】 友達とかかわる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・考えを出し合う ・よさを認め合う ・考えの違いに気付く ・役割を決める 		<p>【環境⑤】 遊びを振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「お知らせタイム」 

図3 環境構成の工夫

(2) 幼児の様子

教師の援助	■活動内容 ○幼児の姿	読み取り
<p><援助①：受け止める> 「どうしたの？」</p>	<p>■お店屋さん祭り開始 ○アクセサリー屋さんのG児とH児とI児 ・G児は接客をしたいが、自分からお客さんのところへ行くことができない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・近くにいる友達は遊びに夢中で、G児の様子に気付くことが難しい。
<p><援助①：受け止める> 「Gさんもお客さんに『どれがいいですか。』って言いたいのだね。」</p>	<p>G「・・・。」 G（うなずく） H・I「いいよー！」G（うなずく。笑顔になる。）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の気持ちを上手く伝えられずにいた幼児が、教師の言葉かけやかかわりで遊びに対する思いや意欲に変化が見られた。
<p><援助②：つなぐ> 「アクセサリー屋さんにお客さんがたくさんいるから、順番にお店の人とお客さんを一人ずつ決めて売るのはどう？」</p>	<p>・同意が得られ、G児もお客さんの対応ができ、満足した表情を見せる。 ・G児は自信をもつと自分の考えを友達に伝えるようになった。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のやりたいことができたことで、自分の思いを伝えたいという気持ちにつながった。
<p><援助②：つなぐ> ・幼児同士で解決できるようにする。</p>	<p>G「何でHさん全部決めてるの？Hさんリーダーじゃないでしょ？みんながリーダーでしょ。」 H「わかった・・・いいよ！」 G「Gはお金が何か言う人（値段を決める人）やる！」 H・I「うん！いいよ！」 H「Hはお金返す人（おつりを渡す人）やる！」 G・I「いいよ！」 I「Iは（アクセサリー）とる人やる！」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の発した言葉から、相手の気持ちに気づき、自分の思いや行動を振り返ることへつながった。
<p><援助③：ともに向き合う> ・友達の思いや自分の行動と向き合う幼児を見守る。</p>	<p>■振り返り「お知らせタイム」 「〇〇さんが教えてくれたから、楽しかった！」 「〇〇さんと一緒に作ったのを、お客さんがかわいいって言うてくれて嬉しかった！」 「楽しかったから、また明日もみんなできたい！」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しく遊ぶためには、折り合いをつけることが必要であると気づき、自分達で役割を決めながら遊びを進めることにつながった。 ・友達と思いを共有することができた。
<p><援助②：つなぐ> <援助③：ともに向き合う> 「お店屋さん祭りはどうだった？」 「みんなはどんな気持ちになったかな？」</p>		

(3) 考察

初めにお知らせタイムを設定したことで、幼児の中で遊びのイメージが膨らみ、楽しんでお店屋さん祭りを進めることにつながったことが、幼児の動きや言葉、表情等から読み取ることができた。また、お店屋さんごとに友達と一緒に活動を進めたことで、仲間意識が育ち、友達とのかかわりを深めることができたと考える。楽しいことや嬉しいことを言葉で伝え合ったり、困ったことがあった時には互いに考えを出し合ったりするなど、自分達で解決して遊びを進めることにつながった。

教師の言葉かけやかかわりによって、幼児の思いや遊びへの意欲に変化が見られ、友達と一緒に遊びを進める中で互いの思いを伝え合いながら、折り合いを付け、役割を決めて遊びを進められるようになった。このことより、幼児が友達と一緒に遊びを進める中で、自分達で遊びが進められている時には教師は見守り、困っている時には寄り添い言葉かけをするなど、場に応じたかかわりが重要であると考えた。

振り返り「お知らせタイム」では、「〇〇さんが教えてくれたから楽しかった。」「〇〇さんと一緒に作ったのをお客さんがかわいって言ってくれて嬉しかった。」等の幼児の言葉より、友達と一緒に活動したことで、一人では味わうことのできない楽しさや嬉しさを感じていると読み取ることができた。また、友達と一緒に共通の目的に向かって、思いや考えを伝え合いながら遊びを進め、充実感や満足感を味わった経験から、「またみんなでやりたい。」「みんなですると楽しい。」という言葉が聞こえ、協同して遊びを進める楽しさを味わうことにつながったと考えた。

VI 成果と課題

1 成果

- (1) 遊びの過程が分かる表示や設計図作り、また、グループで活動することは幼児が遊びのイメージを膨らませることにつながり、友達とイメージを共有して遊びを進めるための有効な手立てとなった。
- (2) 教師が幼児一人一人の思いを受け止め安心できる雰囲気を作ることや、幼児同士をつなぐ援助をしたことで、自分の思いを伝えたり、友達の考えのよさや違いに気付いたりすることができ、思いや考えを伝え合いながら友達と協同して遊びを進めることにつながった。

2 課題

- (1) 思いや考えを伝え合うことにおいては、幼児一人一人の発達過程を捉え、個に応じた援助の工夫がさらに必要である。
- (2) 幼児の遊びが充実し、友達とのかかわりが深まるようにするためには、幼児理解を深め、幼児の遊びに見通しをもった保育の工夫がさらに必要がある。

《主な参考文献》

- | | | | |
|----------------|----------------------|---------|------|
| 『幼稚園教育要領解説』 | 文部科学省 | フレーベル館 | 2008 |
| 『保育内容 人間関係』 | 森上史朗 小林紀子 渡辺英則 | ミネルヴァ書房 | 2009 |
| 『幼児期から児童期への教育』 | 国立教育政策研究所 教育課程研究センター | ひかりのくに | 2005 |