《幼児教育》

# 協力して遊ぶようになる子の育成
## ～園児が互いに関わるための援助の工夫を通して～

那覇市立天妃こども園保育教諭　津嘉山　麻希

### 〈研究の概要〉

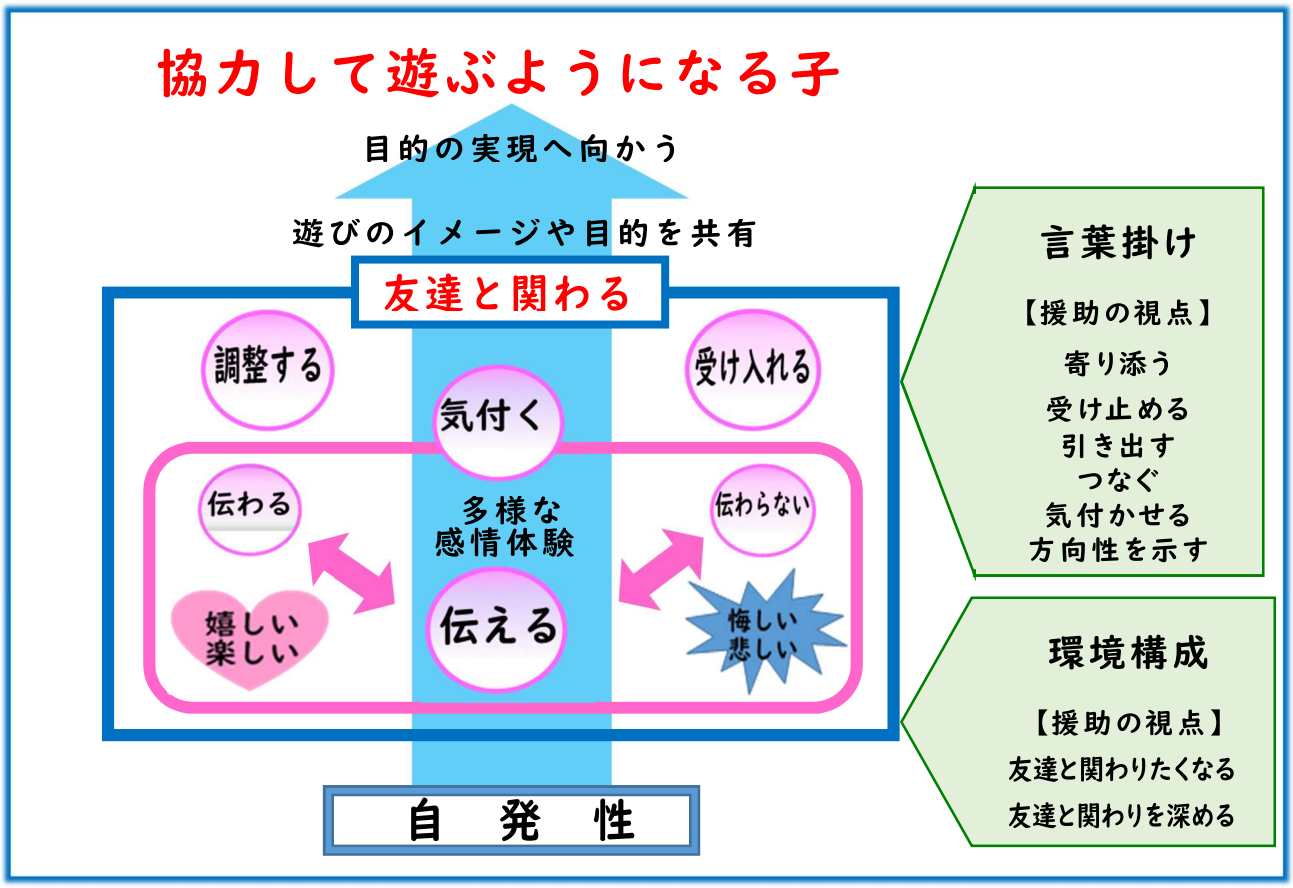
園児が協力して遊ぶようになるには，自らやりたいことを見つけ，それを友達と共有しようと伝え合う中で，多様な感情体験を重ね，相手のやりたいことに気付くことが大切である。そのような体験を通して，自分の気持ちを調整したり，相手を受け入れたりしながら，互いに関わることが重要である。

本研究では，園児が協力して遊ぶようになる過程を踏まえ，園児の実態や遊びの状況に応じた援助の工夫について研究してきた。園児が自発性を基盤とし，友達と互いに関わるために，導入・遊び・振り返りの場を通して，言葉掛けと環境構成を工夫してきた。

実践では，「寄り添う」「受け止める」「引き出す」「つなぐ」「気付かせる」「方向性を示す」援助の視点をもち，「友達と関わりたくなる」「友達と関わりを深める」環境構成を工夫して行った。

実践を通して，園児が互いに関わり，イメージや目的を共有しながら，遊びをおもしろくしようとする姿が見られたことから，本学級の園児は，協力して遊ぶようになる姿につながったと考える。

### 〈研究のイメージ〉



目　次

Ⅰ　テーマ設定理由・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・31

Ⅱ　研究目標・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・31

Ⅲ　研究構想図・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・32

Ⅳ　研究内容・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・32
　１　協力して遊ぶことについて
　　(1) 協力して遊ぶとは
　　(2) 協力して遊ぶようになる過程とは
　　(3) 園児が互いに関わることについて
　２　園児が互いに関わるための援助について
　　(1) 援助の視点について
　　(2) 言葉掛けの工夫について
　　(3) 環境構成の工夫について

Ⅴ　保育実践・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・35
　１　保育計画
　　(1) 園児の実態
　　(2) 目指す姿
　　(3) 実践内容
　　(4) 保育の流れ
　２　実践事例
　　(1) 事例１　自ら友達と関わって遊ぶ援助の工夫
　　～ボードの活用を通して～
　　(2) 事例２　友達と関わりたくなる環境構成の工夫
　　～可視化を活用した振り返り・ドキュメンテーションを通して～
　　(3) 事例３　互いに調整し合い関わるようになる援助の工夫
　　～園児の実態や遊びの状況に応じた言葉掛けを通して～
　　(4) 事例４　友達と継続して遊びたくなる環境構成の工夫
　　～遊びの展開を予想した環境構成を通して～
　３　園児の変容

Ⅵ　成果と課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・40
　１　成果
　２　課題

《主な参考文献》

《幼児教育》

# 協力して遊ぶようになる子の育成
## ～園児が互いに関わるための援助の工夫を通して～

那覇市立天妃こども園保育教諭　津嘉山　麻希

## Ⅰ　テーマ設定理由

平成 30 年度施行の幼保連携型認定こども園教育・保育要領（以下教育・保育要領）「人間関係」ねらい(2)では，「協力」という言葉が新たに加えられた。同要領の序章には，園児は協力して活動することを通して,「人間関係の調整の仕方について体験的に学びを重ねていく」と示されている。このことから，人と関わる力を育む幼児期にとって協力して遊ぶことは重要だと考える。

園児が協力して遊ぶようになる姿について教育・保育要領「人間関係」の解説では，「園児が互いに関わりを深め，共に活動する中で，皆でやってみたい目的が生まれ，工夫したり，協力したりするようになっていく」と述べられている。さらに園児同士が関わるようになるためには，園児の自発性を育むことが大切だと示されている。これらのことから，保育教諭は，園児の自発性を基盤とし，園児が互いに関わりたくなるような援助をすることが重要だと考える。

本園においても，教育及び保育目標の目指す園児像に「協力して遊ぶ子」が位置付けられており,「共通の目的に向かい自分の力を発揮しようとしたり，みんなで力を合わせた満足感を味わう」というねらいを職員間で共有し，保育に取り組んでいる。

本学級の園児の実態としては，兄弟数の多い家族構成で育っている園児が多く，全員が入園前には集団生活を経験している。自分のやりたいことがはっきりしており，気の合う友達と遊びを楽しむ姿が見られる。その中で，自分の思いや考えを表したり，伝えようとする様子は見られるが，友達の思いや考えを聞こうとする姿や，自分の思いや考えを調整し，相手の考えを受け入れようとしたりする姿は，あまり見られない。このことから，本学級の園児は，自分のやりたいことなどを受け止めてほしい気持ちが強く，相手のやりたいことに気付けないことがあるため，互いに関わりながら，共通の目的に向かい力を合わせて遊ぼうとする姿が少ないと捉えられる。これまでの私の保育を振り返ると，園児との信頼関係を築き，園児がやりたいことを引き出して遊びを十分に楽しめるよう心がけてきた。しかし，園児同士の関わりにおいては，園児が自分のやりたいことを友達と共有したくたくなるような援助が足りなかったと考える。そこで，学級の実態として，園児の相手に受け止めてほしいという気持ちに寄り添い，園児が自ら環境に関わる中で，相手のやりたいことに気付き，互いに関われるような援助について研究したい。

よって本研究では，園児が互いに関わるための援助の工夫をすることで，友達と協力して遊ぶようになると考え，本テーマを設定した。

## Ⅱ　研究目標

園児が互いに関わり，友達と協力して遊ぶようになる姿を目指し，園児の自発性を基盤とした言葉掛けと環境構成の工夫について，実践的に研究する。

## Ⅲ　研究構想図

**本研究でめざす子ども像**
「協力して遊ぶようになる子」

**研究テーマ**
協力して遊ぶようになる子の育成
～園児が互いに関わるための援助の工夫を通して～

**研究目標**
園児が互いに関わり，友達と協力して遊ぶようになる姿を目指し，園児の自発性を基盤とした言葉掛けと環境構成の工夫について，実践的に研究する。

**研究方法】**
1　こども園教育・保育要領を踏まえ理論研究を行う。
2　友達と協力して遊ぶようになるために，園児が互いに関わるための援助の工夫について考える。
3　保育実践を通して，言葉掛けと環境構成が適切であったかを確認する。

**【保育実践】**「好きな遊びを通して」

**【社会的背景】【園児の実態】【保育教諭の願い】【保育の反省と課題】**

## Ⅳ　研究内容

### 1　協力して遊ぶことについて

#### (1) 協力して遊ぶとは

岩立(2019)は，協力とは，同じ目的に向かって他者と一緒に取り組むことと述べている。谷田貝(2018)は，遊びとは，自らがやりたいと思い，夢中になっておもしろさや楽しさを追求する活動と論じている。

このことから，本研究では，協力して遊ぶとは，園児同士がやりたいと思っていることを共有し，それに向かって一緒に取り組み，互いにおもしろさを追求していくことだと捉える。

#### (2) 協力して遊ぶようになる過程とは

教育・保育要領解説「人間関係」では，園児が協力して遊ぶようになるには，園児が自ら行動するようになる自発性を育むことが重要だと示され，園児はその自発性を基盤とし，互いに関わり，協力して遊ぶようになると述べられている。さらに，「入園当初の園児は，他の園児と一緒にいることや同じことをすることで，人と共にいることの喜びや人とつながる喜びを体験する。その後，自分らしさを十分に発揮し，次第に仲のよ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，園児同士が，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」と記されている。これらのことを踏まえ，協力して遊ぶようになる過程を表１に示した。本研究では，園児の自発性を基盤とし，園児が互いに関わるようになることで，協力して遊ぶ姿へつながると考え，太枠部分に焦点を当てる。

表１　協力して遊ぶようになる過程（筆者作成）

| 協力して遊ぶようになる過程 | |
|---|---|
| 友達を感じる | 自発性を基盤に友達と関わりが深まる |
| 友達と関わる | |
| 友達に思いや考えを伝える | |
| 友達とイメージを共有する | |
| 友達と共通の目的をもつ | |
| 友達と目的の実現へ向かう | |

### (3) 園児が互いに関わることについて

教育・保育要領解説では，「園児は友達と関わる中で，様々な出来事を通して，嬉しい，悔しい，悲しい，楽しいなどの多様な感情体験を味わい，友達との関わりを深めていく」とあり，その中で，互いにイメージや目的を共有し，共通の目的をもつようになると，述べられている。森上・吉村・後藤(2005)は，園児が互いにイメージや目的を共有するためには，自分のイメージをことばや体の動きで伝え合い，互いのイメージを調整したり受け入れたりするというやりとりが重要だと論じている。

これまでの内容を踏まえ，園児が協力して遊ぶようになるには，園児が自らやりたいことを見つけ，それを友達と共有しようと伝え合う中で，様々な感情の体験を重ね，相手のやりたいことに気付くことが大切だと捉えられる。そのような体験を通して，自分の気持ちを調整したり，相手を受け入れたりしながら，互いに関わることが重要だと考える。

そこで，本研究では，園児が自発性を基盤とし，友達と互いに関わるための言葉掛けと環境構成について研究する。

## 2　園児が互いに関わるための援助について

### (1) 援助の視点について

教育・保育要領解説「人間関係」では，「ありのままを受け止める保育教諭等の姿勢」によって，園児は「安心して自分らしい動きができ，様々な物事への興味や関心が広がり，自分から何かをやろうとする意欲や活力も高まる。」そして，「相手の思いや考えに心が向くようになる」と示されている。さらに保育教諭が「他者の感情や相手の視点に気付くような働き掛け」をすることで，園児は，自分とは異なるイメージや考え方をもった存在に気付き，自分の気持ちを調整したり，相手を受け入れたりしながら，互いに関わり，協力して遊ぶようになると述べられている。

これらのことを踏まえ援助の視点を表２に示した。

表２　援助の視点　（筆者作成）

| | | |
|---|---|---|
| 自発性を育む | 寄り添う | スキンシップや温かい眼差し。温かな感情のやりとり。 |
| | 受け止める | 園児の行動や思い，主張等をありのまま受け止める。 |
| 関わりを深める | 引き出す | いろいろな思いや考えを表出できるようにする。 |
| | つなぐ | 園児の思いや気持ちを汲み取り，仲介役になる。 |
| | 気付かせる | いろんな思いや考えがあることに気付けるようにする。 |
| | 方向性を示す | 園児の興味や関心に沿って，アイディアを示す。 |

### (2) 言葉掛けの工夫について

谷田貝(2018)は，保育教諭のささいな言葉掛けが遊びや子どもの体験を大きく左右すると示し，園児が遊びのどこにおもしろさを感じ，友達にどんな気持ちを感じているのか,遊びに取組めない事情は何か等,園児の実態や遊びの状況を丁寧に読み取り，援助する必要があると述べている。

そこで，本研究では，　表２「援助の視点」を踏まえ，保育教諭が園児一人一人の人との関わりの経験の違いや遊びの状況を丁寧に読み取り，「寄り添う」「受け止める」援助の視点を基盤とし，園児の自発性を育む言葉掛けを行う。さらに園児が互いの思いや考えに気付き，関われるよう，「引き出す」「つなぐ」「気付かせる」「方向性を示す」といった視点をもち，言葉掛けを工夫する。

### (3) 環境構成の工夫について

加藤(2019)は，可視化とは，園児の遊びや活動の内容，園児同士の話し合いの内容等を目に見える形で示すことであり，目的をはっきりさせることで，共有しやすくなるとされている。教育・保育要領には，「園児の興味関心は次々と変化したり，あるいは深まったり，発展していく」と記され，「どのような育ちを期待し，そのため

に必要な経験は何かを考え，その経験が可能となるように環境を構成していくことが大切である」と記されている。

これらのことから，実践では，本学級の実態を踏まえ，園児の思いや考えを十分に受け止め，それを園児同士が共有できるよう，可視化を活用し，友達と関わりたくなる気持ちがもてるようにする。さらに，園児が自ら友達と関わり，互いのやりたいことを伝え合い，遊びを楽しめるような環境の工夫として，ボードを活用する。また，園児達が遊びのどの部分にどのような楽しさを感じているのかを読み取り，次の遊びの展開等を予想して環境を見直し，整えていく。そこで，本研究の環境構成の視点を「友達と関わりたくなる環境構成」「友達と関わりを深める環境構成」とし，実践内容と目的については，表３に示した。

表３　環境構成の視点・実践内容・目的について　（筆者作成）

| 環境構成の視点 | 実践内容 | 目的 |
|---|---|---|
| 【友達と関わりたくなる環境】<br>興味関心・実態に応じた環境 | ・ボードの活用<br>・可視化，ドキュメンテーションの活用 | ・自らやりたいことを見つける。<br>・自ら友達に関わる，真似する，近づく。<br>・友達のやりたいことを知り，関わりたくなる。<br>・友達のよさに気付き，一緒に遊ぶことを期待する。 |
| 【友達と関わりを深める環境】<br>継続して関わる環境 | ・興味関心を読み取り，遊びの展開を予想し，ねらいをもって環境を再構成する。 | ・互いにアイディアを出し合う。<br>・翌日も同じ友達と，同じ遊びをする。 |

これまでの研究内容を踏まえ，園児が協力して遊ぶようになる過程と援助の工夫について，表４にまとめた。実践では，表４の視点をもとに，導入・遊び・振り返りの場を通して，園児の自発性を基盤とした言葉掛けと環境構成を行う。

表４　協力して遊ぶようになる過程と援助の工夫（筆者作成）

| 協力して遊ぶようになる過程 | 援助の視点 | | ○園児の姿 |
|---|---|---|---|
| | 言葉掛け | 環境構成 | |
| 友達を感じる | 寄り添う　つなぐ<br>・園児の興味関心に寄り添い，一緒に楽しむ。<br>・他の友達の遊んでいる様子を紹介したり，タイミングをみて誘ったりする。<br>「○○さんはこの遊びが好きなんだね」<br>「見て!○○さんの遊び楽しそうだよ」<br>「先生と一緒にやってみる？」 | 友達と関わりたくなる環境<br>・友達の動きや遊んでいる様子が感じられるよう，棚や用具の配置を工夫する。<br>・園児が安心し落ち着いて遊びを楽しめるようなコーナーを作る。<br>・園児が興味や関心を示している事柄に応じて環境を整える。<br>・振り返りの場で可視化を活用し園児の思いや考えを引き出し，受け止め，共有する。その内容をドキュメンテーションにして示し，掲示して，互いのよさを感じたり関わりたくなるようにする。<br>・園児のやりたいこと等を文字や絵にして書き出し，共有しながら遊びを進めていけるようにする。（ボードの活用等）<br>友達と関わりを深める環境<br>・園児が遊びに対してイメージしているものを，工夫しながら実現できるよう，教材や用具を準備する。<br>・翌日も継続して遊びたくなるように，作りかけの作品や使っていた廃材を残しておけるように，園児と一緒に環境を整える。<br>・遊びが発展していく様子に応じて，環境を見直し，再構成する。 | ○気になる友達の近くで遊ぶ。 |
| 友達と関わる | | | ○友達の遊びが気になり，様子を見たり，近づき，関わろうとする。<br>「仲間に入れて」 |
| 友達に思いや考えを伝える | 受け止める　引き出す　つなぐ<br>・園児の思いや考えを引き出し，受け止めることで，友達に伝えるきっかけを作る。<br>「○○さんの考え面白い!」<br>「一緒に友達に伝えみようか？」 | | ○自分の思いや考えを言葉や表情等で伝えようとする。<br>「△△しよう」 |
| 友達とイメージを共有する | 寄り添う　受け止める　つなぐ　気付かせる<br>・園児同士の思いや考えをつなぎ，相手の思いや考えに気付けるようにする。<br>・ぶつかり合いでは，向き合っている姿に寄り添い，みんなで楽しむには，どうしたらいいのか考えられるようにする。<br>・友達が受け入れてくれる嬉しさに共感する。<br>「うんうん，それで？」「○○さんが何か言っているよ」<br>「みんなそれぞれ，やりたいことがあるんだね<br>「どうしたらいいかな？」「話し合ったら楽しくなるね」<br>「聞いてくれると嬉しいね」 | | ○相手の思いや考えを知り，自分の思いなどを伝える。<br>「△△しよう」<br>「それいいね!」 |
| 友達と共通の目的をもつ | | | ○友達と話し合う中で，互いの気持ちを調整したり，受け入れたりしながら遊ぶ。<br>「これでいい？」<br>「これがいいんじゃない？」「どうする?」 |
| 友達と目的の実現へ向かう | 方向性を示す　気付かせる<br>・遊びが停滞している時には方向性を示す。<br>・それぞれの遊びをクラスで話題にし，友達の考えに触れたりして，遊びが広がったり，見通しが持てるようにする。<br>・共通のイメージや目的をもって遊ぶ楽しさが感じられるようにする。<br>「○○してみるのはどう？」「どういう材料が必要かな？」<br>「みんなの考えを合体したんだね!楽しそう」 | | ○友達と話し合い，共通のイメージや目的をもって遊ぶ。<br>「ここ△△にしょう」<br>「いいね」<br>「ここは△△にしない？」<br>「やってみよう」<br>「手伝うよ」 |

# Ⅴ　保育実践

## 1　保育計画

### (1) 園児の実態

| 6月の園児の姿 | 12月の園児の姿 |
|---|---|
| ・進級児同士や同じ保育園の友達を中心に遊ぶ。<br>・やりたいことがはっきりしている。<br>・思いを通そうとしてぶつかり，遊びから抜けることもある。 | ・いろいろな友達と関わりを楽しむ一方，保育教諭と過ごしたがる子もいる。<br>・自分の思いや考えを受け入れてくれる友達と遊ぶ。<br>・ぶつかる場面では，話し合おうとする一方，自分の主張が多く，解決するまでに時間を要する。 |
| **保育教諭の援助** | **保育教諭の援助** |
| ・安心して園生活を送れるよう個々の姿に寄り添ったり受け止めたりした。<br>・いろんな遊びに興味関心を持って関われるよう，実態に応じた教材を準備した。<br><br>【課題】<br>・登園自粛等が続いているからこそ，友達関係を深めていけるような活動を工夫し取り入れるべきだった。<br>・援助においては，遊びを展開していけるような言葉掛けに偏っていた。 | ・友達とイメージや目的を共有しながら遊ぶ楽しさを味わえるようにした。（お化け屋敷作り・お店屋さん）<br>・運動会ではリレーやバルーン，発表会では創作劇に取り組み，友達と力を合わせて一緒にやり遂げる喜びが感じられるようにした。<br><br>【課題】<br>・園児が互いに関わるための援助の視点が曖昧で，言葉掛けと環境構成が不十分だった。<br>・クラスの実態を捉え，受け止める援助や自発性を基盤とした環境構成の工夫が足りなかったと感じる。<br>→表４の援助の視点をもち，言葉掛けと環境構成を工夫し，実践する。 |

### (2) 目指す姿

12月の園児の姿より「協力して遊ぶようになる過程」を踏まえ，クラスの実態を表５にまとめた。本研究では，園児が互いに関わる姿を表の太枠で示す過程と捉え，その過程を行きつ戻りつしながらも，協力して遊ぶようになることを目指す。

表５　クラスの実態

| 協力して遊ぶようになる過程 | 実践前 |
|---|---|
| 友達を感じる | １名 |
| 友達と関わる | ５名 |
| 友達に思いや考えを伝える | １０名 |
| イメージを共有する | １０名 |
| 共通の目的をもつ | ３名 |
| 目的の実現へ向かう | １名 |

自発性を基盤に友達と関わりが深まる

教育・保育要領を踏まえ太枠の姿を具現化

表６　園児が互いに関わる姿（筆者作成）

| 園児が互いに関わる姿 |
|---|
| ①自分のやりたいことを相手に伝え，相手のやりたいことを知ろうとする。 |
| ②相手のやりたいことを受け入れたり，自分のやりたいことを調整したりする。 |
| ③アイディアを出し合い，自分達なりに遊びをおもしろくしようとする。 |
| ④翌日も同じ友達と同じ遊びを楽しむ。 |

### (3) 実践内容

園児が協力して遊ぶようになるには，園児の自発性を育むことが大切であることを踏まえ，自らやりたいことを見つけ，遊びを発展させるおもしろさを味わうことができる「好きな遊び」を通して実践していく。園児は遊びがおもしろいからこそ友達とイメージや目的を共有し，ぶつかり合いながらもお互いに調整し，さらに，遊びたくなる。そこで実践では，園児が遊びたくなる環境を整え，遊びの状況に応じて再構成していく。さらに，園児に寄り添い，受け止める援助の視点を基盤とし，言葉掛けと可視化の工夫について実践する。検証する際には，表４の援助の視点を参照し，表６の姿を活用する。実践事例では，園児が変容した姿に表６の番号を示す。

### (4) 保育の流れ

| | 環境構成の工夫 | | 言葉掛けの工夫 |
|---|---|---|---|
| 導入 | 【ドキュメンテーションの活用】<br>・昨日の姿を振り返り，受け止め，今日の遊びにつなげる。 | 【友達と関わりたくなる環境】<br>・園児の興味関心に沿った教材を準備する。<br>・友達の動きや遊んでいる様子が感じられるようにテーブルやコーナー等の配置を工夫する。<br><br>【友達と関わりを深める環境】<br>・園児のイメージが実現するような，教材や用具の準備をする。<br>・園児の興味関心を読み取り，遊びが発展していく様子に応じて，環境を見直し，再構成する。 | 寄り添う　受け止める<br>引き出す　つなぐ<br>気付かせる　方向性を示す<br><br>・「寄り添う」「受け止める」援助の視点を基盤に園児の実態と遊びの状況に応じて言葉掛けを行う。 |
| 遊び | 【ボードの活用】<br>・やりたいことを受け止め，つなげる。 | | |
| 振り返り | 【可視化の工夫】<br>・園児が遊びの中で感じた思いを引き出し，ありのまま受け止める。<br>・互いの遊びを共有し，明日へつなげる。 | | |

## ２　実践事例

### (1) 事例１　自ら友達と関わって遊ぶ援助の工夫　～ボードの活用を通して～

自分のやりたいことにじっくり取り組み，文字を書くことに関心の高いＡ児と，保育教諭の近くで過ごすことが多いＭ児とＩ児が，ボードを活用して，やりとりが生まれ，互いに関わって遊ぶようになる姿をまとめた。

**実践日：１月４日（火）**　　保育教諭の援助　**園児の言葉・動き**

| | |
|---|---|
| 援助の視点 | 寄り添う　受け止める　引き出す　つなぐ　気付かせる　方向性を示す |
| 環境構成の視点 | 友達と関わりたくなる環境　友達と関わりを深めていく環境 |

お手玉でいろんな技を考え，何度も保育教諭に見せるＡ児に，保育教諭が「誕生会で披露してみたら？」と提案した。近くでお手玉をしていた**Ｍ児とＩ児は，Ａ児がやっている技を真似る**ようになり，「先生できた！」と喜ぶ。保育教諭がＭ児とＩ児に「Ａさんね，誕生会でそれを披露するんだって」と伝えると，**「Ｍもやりたい」**と言い出した。保育教諭が「Ａさんに伝えてみたら？」とつなげるとＡ児に**「仲間に入れて」**と言い，**一緒に技を考えようとする**姿が見られた。

**実践日：１月５日（水）**

| | |
|---|---|
| 援助の視点 | 寄り添う　受け止める　引き出す　つなぐ　気付かせる　方向性を示す |
| 環境構成の視点 | 友達と関わりたくなる環境　友達と関わりを深めていく環境 |

**Ａ児がＭ児に声をかけ，お手玉を練習する。**表６④
一緒に取り組んでいるように見えるが，それぞれ自分のイメージを保育教諭に伝えてくる。保育教諭が「Ａさんは山の技，Ｍさんは座る技を披露したいんだね？」と，環境構成 ボードに書いて確認し，互いがやりたいことに気付けるようにした。すると**Ａ児がＭ児に「もっと（技を）増やそう」と言い，２人でいろんな技を考えボードに書き始めた。**Ｉ児はその様子を近くで見ている。

**Ａ児：「山の技と回り技と…何にする？」**
**Ｍ児：「これは？」と座ってお手玉をする。**
**Ａ児：「いいね。座り技にしよう」**
**Ｍ児：「ケンケンは？」**
**Ａ児：「難しそう。一応書いとこう」**
表６①②

**実践日：１月６日（木）**

| | |
|---|---|
| 援助の視点 | 寄り添う　受け止める　引き出す　つなぐ　気付かせる　方向性を示す |
| 環境構成の視点 | 友達と関わりたくなる環境　友達と関わりを深めていく環境 |

**Ａ児はすぐにボードを取りに行き，Ｍ児に「曲に合わせて練習しよう」と声をかける。**表６④**曲が流れるとそれぞれ違う動きをしたり，**Ｍ児はＡ児の真似をする。保育教諭は近くにいたＩ児を誘い２人に「お客さんになってもいい？」と聞くと，張り切って披露するが，途中で止まってしまう。Ａ児が「（技の順番）決めてないから…」と動きが合っていないことに気付いた様子。そこで保育教諭が「順番決めるといいね」と伝え，「Ｉさんもお手玉，やってみたら？」と２人へつなげる。すると，**Ｍ児がＩ児に「仲間に入る？」と聞き，３人でやりとりが始まる。さらに，掲示しているボードをクラスの友達が見て，興味を示し仲間に加わるようになった。**

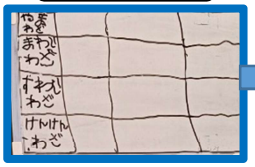
**Ａ児：「１番は山の技ね」**
**Ｍ児：「２番はケンケン？」「曲に合わない感じがする」**
**Ａ児：「曲変える？あ！じゃあ，こんなしない？」**
**Ｉ児：「こんな？」**
表６①②

【ボードの活用】

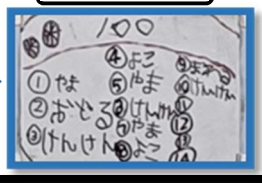
１月５日と１月６日の園児がお手玉遊びを通して活用したボードの内容を比較した。５日は技の名前のみ書いてあるが，６日は**曲名「勇気 100％の 100」と，技の順番が書かれている。技の種類も増えている**のが分かる。

表６③④

１月５日（水）



１月６日（木）



【考察】

保育教諭が園児の実態や遊びの状況に応じて，表４の援助の視点をもち言葉掛けを工夫したことで，園児同士の関わりが生まれ，互いの遊びに興味を示しながら遊ぼうとする姿が見られるようになった。さらに，環境構成を工夫しボードを活用したことで，園児は互いのやりたいことに気付きやすくなり，自ら友達を誘い思いや考えを伝えたり，聞いたり，受け入れたりする姿が見られた。「ボードの活用」において園児が書いた内容を比べると，話し合う中で自分達なりに遊びをおもしろくしようとしている様子がある。これらは表６で示した互いに関わる園児の姿への変容が見られたと捉えられる。

よって，園児の実態や遊びの状況などを踏まえた言葉掛けの工夫と，友達と関わりたくなる環境の工夫は，園児が自ら友達と関わって遊ぶ姿につながると考える。

### (2) 事例２　友達と関わりたくなる環境構成の工夫
### ～可視化を活用した振り返り・ドキュメンテーションを通して～
### ①可視化を活用した振り返りの工夫

保育教諭の援助　**園児の言葉・動き**

| 振り返り・可視化を活用 | 実践内容 |
|---|---|
| | ・「楽しかった」「嬉しかった」「すごかった」「いい気持ちがした」「怒った」「悲しかった」という**気持ちを，イラスト，マーク，色等を区別して視覚化し，その視点にそった振り返り**をした。<br>・園児が友達との関わりや**遊びを通して感じた気持ちや思い等を引き出し**，**それを受け止める**とともに，**マークを示す**等しながらみんなで**共感できるようにした。**<br>・振り返りの内容を皆で**共有するため，黒板を活用**した。園児のいろいろな**気持ちやアイディア等を目で見て，実感できるようにした**。さらに友達のよさに気付いたり明日も一緒に遊びたい気持ちがもてるようにした。 |

【結果①】

表７は，可視化を活用した振り返りを通して園児が発表した内容をマーク分けし，１日当たりの平均の数を示している。12 月と１月を比較すると，１月は，友達との関わりを通して**楽しかったことや友達のよさ，明日への期待を発表する園児が増えた**。12 月は，振り返りの場で，自分が嫌だったことを強く主張する園児が数名いたが，１月は，少ない。さらに，遊びを通して，**ぶつかり合ったけれど，自分達で解決できたことを発表する園児がいた。**

表６②④

表７　園児が振り返りの場で発表した内容
１日の平均

| マークの種類 | 12 月 | １月 |
|---|---|---|
| 「楽しい」「嬉しい」「すごい」「いい気持ち」の数 | ５個 | 10 個 |
| 「怒った」の数 | ３個 | １個 |
| 「悲しい」の数 | １個 | ０個 |
| 「怒った」→「いい気持ち」 | ０個 | １個 |

### ②振り返りの内容をドキュメンテーションへ

| 導入・ドキュメンテーションの活用 | 実践内容 |
|---|---|
| | ・ドキュメンテーションは，**翌日の導入で活用**し，昨日の園児の姿を**受け止め**，その日の**遊びにつなげた**。<br>・導入で活用したドキュメンテーションは，園児の見やすい所にしばらく**掲示**した。 |

【結果②】

ドキュメンテーションを導入で活用することで，**「おうち作りしたいな」**等，言葉にする姿が見られた。さらに，掲示しておくことで，自分のことが書かれている箇所を友達や保育教諭に見せ，受け止めてもらうことを喜ぶ姿が見られた。表６①

### ③遊びを通して園児が発表した内容（１月と 12 月の比較）

| 遊びを通して，園児が発表した内容の変容 | |
|---|---|
| **【12 月】**<br>「ダンスをするのが楽しかった」<br>「こまをするのが楽しかった」<br>「友達が聞いてくれて嬉しかった」<br>「怖い言葉だったから嫌だった」<br>「喧嘩したから楽しくなかった」 | **【１月】～家づくりごっこや劇ごっこ，こま遊び等を楽しむ中での振り返り～**<br>「おうちが壊れた時に，みんなが**手伝ってくれたから嬉しかった**」<br>「○○さんが，**冷蔵庫とか窓とか作ろうって言って，すごいと思った。楽しくなった**」<br>「○○さんとおうちを作るのが楽しかった。明日は**お風呂とシャワーを作りたい**」<br>「喧嘩になりそうだったけど，みんなで**話し合ったからいい気持ちになった**」<br>**「自分達で話し合って（仲直りができて）すごいと思った」**<br>**「意地悪なことを言ったけど謝れなかった。言わなければよかった」** |

【結果③】

12 月までは，自分のことを中心に発表する園児が多かった。１月は，友達との関わりで楽しかったことや感じた思い，**友達のいいところを具体的に発表**する園児が増え，**明日も友達と一緒にやりたいことがあり，自分達で遊びをおもしろくしようとしている**ことが分かる。さらに，友達同士で**ぶつかり合いながらも自分達で解決できた**喜びを伝える姿も見られた。発表した友達の話を聞き，**認める**姿も見られた。

表６①②③④

【考察】

結果①③より，保育教諭が園児一人一人の気持ちを引き出し，受け止める場として，「振り返りの場」のもち方を工夫したことで，園児が友達と関わって感じた様々な気持ちや思いを発表する姿が多く見られるようになった。その気持ちをマークで示す等可視化の工夫をしたことで，園児はクラスの友達と気持ちを共有し，共感する姿へと変容した。

結果②より，振り返りの内容をドキュメンテーションで可視化し，園児の気持ちに寄り添い，受け止める機会を増やしたことで，翌日も友達と一緒に遊ぶことを期待する姿へとつながった。

これらのことから，表４で示した援助の視点をもち，思いや考えを可視化して受け止め，それを園児同士が共有できるような環境を整えることで，園児は自ら友達と関わりたくなる姿へつながると考える。

### (3) 事例３　互いに調整し合い関わるようになる援助の工夫
### ～園児の実態や遊びの状況に応じた言葉掛けを通して～

| 援助の視点 | 保育教諭の言葉掛け | 園児の変容・姿 |
|---|---|---|
| | **男児４名で，こまのステージを作っている最中，自分の思いが通らず，「やめる！」と遊びから抜けようとするA児。** ぶつかり合い | |
| 寄り添う<br>受け止める | 「どうしたの？」　「Ａさんは何を聞いてほしかったの？」<br>「それでガムテープとってほしいんだね。」 | **・A児，向き合おうとする。** |
| 引き出す<br>つなぐ<br>気付かせる | 保育教諭は，それぞれ作りたいものが違うということことに気付けるようにした。<br>「Ｂさんはどうしてガムテープとりたくないの？」<br>「ＣさんとＤさんは何を作っているの？」<br>「みんな作りたいものが違うんだね。どうしようか？」 | **・C児，「みんなの合体したらいいさ」**<br>**・A児納得できない。** |
| 寄り添う<br>受け止める<br>気付かせる | 保育教諭はそれぞれの思いに寄り添い，受け止めた。<br>「Ａさんはガムテープで行き止まりになるのが嫌なんだね。」<br>「ちゃんと伝えられたね。」<br>「どうしたらいいかな？」 | **・園児達は自ら，A児に近づいて，思いを聞こうとする。** |
| | Ｃ児：「えーじゃあ，**Bさんのガムテープ少しだけとったら？**」<br>Ｂ児：「**なんで？**」　Ｃ児：「**Aさん怒っているし**…」<br>Ｄ児：「（ガムテープ）**ちょっととって，ここから合体したらいいんじゃん**」<br>Ｂ児：「（ガムテープ）じゃあ（取るの）**これだけでいい？**」<br>表６② | 園児達なりに折り合いをつけようと，**調整したり，相手を受け入れようとしている。** |
| 寄り添う<br>受け止める<br>気付かせる | 友達が受け入れてくれた嬉しさに共感し，友達の思いや優しさに気付けるようにする。<br>「Ｂさん，頑張って貼ったガムテープ，とってくれるの？」<br>「Ｂさん優しいね。みんなが聞いてくれて良かったね」 | **・A児はB児の顔を見る。** |
| | Ａ児：「Ｂさん，（ガムテープ）とるの**少しだけでいいよ**」<br>Ｂ児：「じゃあ１列にしていい？**その方がめっちゃ楽しそうじゃん**？」<br>Ａ児：「いいよ。手伝うよ。**ここに入ったら１億万点ね**。」<br>Ｃ児：「ねーこれ**合体したらウルトラスーパーコースって呼ぼう？**」<br>Ｂ児：「おおー！**いい！かっこいい**」<br>表６②③ | **相手のアイディアを受け入れ，おもしろくしようとしている。** |

【振り返りの場での園児の言葉】

Ａ児：「Ｂさんが**聞いてくれて嬉しかった。喧嘩したけど話し合って，いい気持ちになった**。」
Ｂ児：「Ｃさんが**すごいこと考えたから楽しかった**。」
表６②

嬉しい
楽しい

【考察】

保育教諭が「寄り添う」「受け止める」援助の視点を基盤とし，言葉掛けを重ねたことで，園児達は互いに向き合おうとする姿が見られた。さらに，遊びの状況に応じて「引き出す」「つなぐ」「気付かせる」視点をもった言葉掛けを行ったことで，園児達は，互いの思いや考えに気付き，自分の考えを調整し，相手の思いを受け入れようとする姿が見られた。園児の会話の内容から，園児達は互いに関わることを通して，遊びが楽しくなる気持ちを味わっており，表６で示す姿への変容があったと捉えることができる。

よって，「寄り添う」「受け止める」援助の視点を基盤に，園児の実態や遊びの状況に応じて言葉掛けを工夫することで，園児は互いに関わるようになると考える。

### (4) 事例４　友達と継続して遊びたくなる環境構成の工夫
### ～遊びの展開を予想した環境構成を通して～

園児が友達とイメージや目的を共有しながら，コマのステージを作っていく姿をまとめた。

保育教諭の援助　**園児の言葉・動き**

コマのステージを全て段ボールで作ろうとする。壊れないように，丈夫に作ろうとしているが，壊れやすい。

**イメージ・目的の共有**

A児：「ギザギザしているもの持ってきたよ」
C児：「いいね」
B児：**「ガタガタコースにしよう」**

表６①

**読み取り・予想**

・壊れにくさにこだわっている。斜面にしたいのだろう。

**環境構成**

・固めの素材を準備する。
・大型積み木を近くに置く。
・翌日も続きができるようにする。

硬さにこだわって，板を使用する。形になるとゴールを決め，競っている。

**イメージ・目的の共有**

C児：「これだったら壊れないはず」
A児：「**あそこがゴールね**」
B児：「できた簡単！」

表６①

**読み取り・予想**

・簡単にゴールしてしまうため，すぐに飽きてしまうだろう。園児のイメージが膨らまない様子が見られる。

**環境構成**

・関連する写真や本を掲示する。しかけで使えそうな小さめの素材を準備する。

しかけを作り始める。それぞれのイメージが食い違い，ぶつかる。

**イメージ・目的の共有**

B児：**「ベタベタコース作りたい」**
A児：**「落とし穴がいい」**
C児：**「合体したら？」** D：**「いいね」**
B児：**「大きい段ボールがもっとほしい」**
C児：**「ウルトラスーパーコースにしよう」**

表６①②③

**読み取り・予想**

・遊びのイメージを具体的に共有しようとしている。ステージが大きくなっていきそう。

**環境構成**

・ステージ用の場所を大きくとり，イメージしているものが作れるように，教室の環境を見直し，再構成する。

しかけを増やし，ルールを決め始める。得点を付けて競っている。それぞれの得点を紙に書こうとしている。

**イメージ・目的の共有**

A児：**「ここに入ったら１億万点ね」**
B児：**「１億って書こう」**
A児：**「誰が１位か見る人になるよ」**
C児：「先生，〇〇ってどんなして書くの？」

表６①②③

**読み取り・予想**

・得点係と競う人に分かれて遊びが進みそうだ。自分達で遊びを進めていけるようにしよう。

**環境構成**

・友達の名前と得点を書けるよう，数字やひらがな表を掲示する。

表６④

園児が互いに継続して関わる

【考察】

保育教諭が園児の興味・関心や次の遊びへの展開等を丁寧に読み取り，廃材や用具等を準備したことで，園児は遊びのイメージが膨らみ，互いにやりたいことを共有する姿

が見られた。さらに，遊びの展開を予想して環境を再構成していくことで，園児は遊びをおもしろくしようと，互いにアイディアを出し合い，イメージや目的を共有しながら遊びを発展させていく姿が見られた。

これらのことから，表４で示した援助の視点をもち，園児同士の関わりを深める環境を再構成していくことで，園児は互いに継続して関わるようになり，イメージや目的を共有しながら，協力して遊ぶようになる姿へと向かうと考える。

### ３　園児の変容

１月，「園児が互いに関わる姿」（表６）をもとに，園児の観察を行った。結果，本学級において「同じ友達と同じ遊びを３日以上楽しんでいた園児」は 30 名中，25 名いた。25 名の園児の遊びの内容は「おうち作り７名」「コマのステージ作り７名」「劇遊び森のくまさん５名」「お手玉遊び４名」「忍者ごっこ２名」であった。このことから，25 名の園児は同じ遊びをしている友達と継続して遊びを楽しむ中で，イメージや目的を共有していると捉えられる。これらを踏まえ，25 名を協力して遊ぶようになる過程にそって照らし合わせると，表８のようになった。さらに，表８の 12 月と１月の太枠部分を比較すると，変容が大きく見られた。

これらのことから，本学級の園児は，実践を通して，友達と互いに関わるようになり，イメージを共有しながら協力して遊ぶようになる姿へと変容したと捉えられる。

表８　実践前と実践後の園児の変容

| 協力して遊ぶようになる過程 | 12 月 | 1 月 |
|---|---|---|
| 友達を感じる | 1 名 | 0 名 |
| 友達と関わる | 5名 | 1 名 |
| 友達に思いや考えを伝える | 10 名 | 0 名 |
| 友達とイメージを共有する | 10 名 | 7名 |
| 友達と共通の目的をもつ | 3名 | 7名 |
| 友達と目的の実現へ向かう | 1 名 | 15 名 |

**３日以上同じ遊びを同じ友達と遊んだ園児 25 名の内訳**

**3 名**
（遊びのイメージを伝え合う）
※他４名は，遊びが続かなかった。

**7 名**
（互いの気持ちを調整したり，受け入れたりしながら遊ぶ）

**15 名**
（友達とやりたいことを共有し，目的に向かって遊ぶ）

## Ⅵ　成果と課題

### １　成果

(1) 園児の実態や遊びの状況を丁寧に読み取り，「寄り添う」「受け止める」援助の視点を基盤とし，言葉掛けを工夫したことで，園児は，安心して自分の思いや考えを伝え，調整したり受け入れようとしたりしながら，互いに関わる姿へとつながった。

(2)「友達と関わりたくなる」，「友達と関わりを深める」援助の視点をもち，園児の自発性を基盤とした環境構成を工夫したことで，園児は，自ら友達と関わり，イメージや目的を共有しながら，協力して遊ぶようになる姿へと向かった。

### ２　課題

本研究では，可視化を活用し，園児が自ら関わりたくなる気持ちを育んできたが，今後は協力して遊ぶ姿につなぐ可視化の内容について，さらに充実させる必要があると考える。

**《主な参考文献》**


『幼保連携型認定こども園教育・保育要領解説』　内閣府・文部科学省・厚生労働省　2019
『実践保育シリーズ２　人間関係』　谷田貝公昭　一藝社　2018
『子どもとつくる５歳児保育』　加藤繁美　ひとなる書房　2019
『遊びの中で試行錯誤する子どもと保育者』　岩立京子　赤石書店　2019
『保育内容　人間関係』　森上史郎 他　ミネルヴァ書房　2005